# Recap

* Tager mod Riddermound
* Møder and og ork Floffentof og Gryna, snakker om Den Tredelte Uenighed.
* Kæmpe Edderkop jager
* Goblin er fanget i fiskenet.
* Besat Grub peger med anklagende finger på partiet der.

# Forventet scener

1. Meta-snak
2. Turen til Riddermound
3. Goblincamp på Riddermound
4. Nede i Riddermound
5. Bothild’s Lode (Maladuk’s hovedkvarter)

**Andet**: Gør en leder-fjende til bard, og deres instrument kan følgene:

**Multi-instrument** 20 gold Uncommon 1 weight With succesful Performance check, affect one person extra

# Meta-snak

1. Vil forsøge at gøre mere klart hvad NPC’er siger, mindre subtext og mere direkte ”Det bliver klart at han lyver for jer.”
   1. Fx gutten i fangede i et fiskenet uden for Fort Malus. Han løj for jer, og anede ikke noget om myten men prøvede at lave en historie ud fra det i fortalte - Det skulle jeg have gjort eksplicit, ude af karakter.
2. Clues i dungeons og lignende: Typisk giver jeg overfladisk beskrivelse af et rum, og hvis I så ønsker at undersøge nærmere, giver jeg beskrivelse.
   1. Fx: Rummet har en statue af en ridder ved døren, døren har et symbol i sølv på sig, og til venstre står en bogreol

”Kan jeg genkende ridderen?” - ”Som du går nærmere finder du hurtigt et symbol der viser hvilket hus som ridderen tilhørte, men du genkender ikke umiddelbart symbolet.”

”Hvilke bøger er der på reolen?” - ”Bøgerne er alle gamle, og de fleste er rådne til det punkt de er ulæselige. Der er dog én bog som er i tydeligt bedre stand end resten”

1. Spørg hvad deres karaktermål er.
   1. Mikkel: Lær mere magi? Verdenshemmeligheder?
   2. Emma: Start forretning? Tjen en masse penge?
   3. Cairui: Blive kendt kunstner?
2. Terningekast ikke vent på hinanden.

**Dag**:

* Morgen: x
* Middag:
* Aften:
* Nat:

# Encounters

## Random encounters:

1. **Fire banditter leder** igennem resterne fra en kamp mellem Maladuk og Glødende Næve. 5 døde gobliner, 2 døde hobgobliner og én levende men ligner død. Succesfuldt tjek viser at hobgoblinerne blev overfaldt, men forsvarede sig bragt, samt at en er blot bevidstløs og ikke død. Gobliner har Maladuks mærke, dvs. to krydsende kødøkser på højre skulder.  
   Banditterne har i alt 1d6 guld, træk ét kort fra bunken for at se hvad kampen har af værdi.



Short sword: d10, Short bow: d10

1. **Snaksaglig lærd** og glaspuster mallard og mistænksom ork bodyguard opsøger dæmonen Gr’Lox for viden om glaspustnings teknikker. Har 3 guld, og et kort med noter der viser følgende lokationer: Troldespiret, Det Omvendte Glastårn, Det Syngende Træ, Titanens Hvile (der hvor Treenigheden mødes).

Floffentof (and): 17 Bartering, 16 Myth and legends, 17 Languages.

Gryna (ork)

A white rectangular object with black text

Description automatically generated

Studded Leather: 2, Broadsword: 2d6, 17 HP.

Gobliner har Maladuks mærke, dvs. to krydsede kødøkser på højre skulder.

## Turen til Riddermound

Kast på Random Encounter tabel eller vælg en af ovenstående.

## Goblincamp på Riddermount

**Hvorfor er de her?** Da en goblin fra den oprindelige patrulje vendte tilbage og fortalte om store helte der har slået mange gobliner ihjel, sendte Maladuk en større styrke på 10 gobliner ledt af orken Agra ud for at sikre Dæmonkronen, der skal hjælpe mod Den Glødende Næves dæmon-ildmagi.

**Skræmte gobliner**. Goblinerne tør dog ikke gå dybere ind i graven end første rum, da Fruens spøgelse har besat Grub (der døde af en kombination af skræk og tørst), som skræmmer de andre gobliner. Der er lavet en stige ned til første rum.

A screenshot of a video game

Description automatically generated**Agra** har hørt om partiet fra den overlevende goblin, og tilbyder dem at hvis de kan sikre gravhøjen vil hun lade dem få alt værdifuldt undtagen kronen. Agra har sagt til goblinerne de skal bringe partiet uskadte til hende.

**Patruljer**. Hver dag sendes en patrulje af gobliner til og fra Maladuk ved Bothild’s Åregravning.

**Camp detaljer.**Magikesk røg skygger for solen på bakken.  
8x Gobliner (5x Scout, 3x warrior)  
1x Worg  
Agra

* 3 gobliner I grotten
* 1 goblin og worg på patrulje

A screenshot of a video game

Description automatically generated

## A page of a paper with text Description automatically generatedA page of a game Description automatically generatedNede i Riddermound

Den spøgelsesbesatte Grub råber med en hul, unaturlig stemme efter hendes mand, Wight drageridderen. Hun bliver ved med at sige ordet ”Dannad”, som en Languages kast viser er et oldgammelt ord som fine kvinder brugte om deres mand, men det siges vredt, frustreret og fortabt - Hvilket skyldes hun er sur over manden forrådte dragekejseren og fik dem indespærret her.

Hvis kan få kommunikeret at partiet har dræbt ridderen bliver spøgelses frisat.