# Beskrivelse af Klanen og Øen

Elite lejesoldat gruppe fra den gamle verden, ankom sammen med PCerne, men endte på en 100 meter bred ø i stedet for fastlandet. Var dem man hyrede til det beskidte arbejde, og er *ikke gode folk*. Medmindre man er høflig og giver gaver, skal man være heldig hvis man nøjes med en bortvisning.

Øen har en gammel mine fyldt med gode årer (primært mithril), og dværgene er *yderst* beskyttende over for deres metal og det de har lavet ud af metallet: *“Intet forlader denne ø uden vores godkendelse”.* Det at en dværg kom til at røbe at der var mithril på øen var nok til at de overvejede at dræbe de af PC’erne som havde hørt det (de lod være fordi PC’erne havde været høflige).

Ønsker ikke at handle, men kan overtales hvis gives mange resurser værd af *god* alkohol.

## Mission: Sikr anden Ø med mine

Dværgene har fundet en ø kun to kilometer fra deres egen, som har en mine der forbindes til deres dybt nede. Deres strike-team fandt dog modstand bestående af:

1. Rovdyr og indfødte på overfladen af øen (undgik begge, mindre problem).
2. Rovdyr i første del af minen (undgik mest muligt, mindre problem. Men siger er et stærk alfa-monster i grotten som bør undgås. Snuppede en af soldaterne før de andre kunne nå at reagere).
3. Celestials der vogter indgangen til minen. (Enorm taktisk ulempe da nogle af celestial ignorerer rustning. Måtte tage slagene og marcherede igennem)
4. Store sværme af udøde som smittede (ser to dværge som har hakket deres arm af så sygdommen ikke spredes, de skal op til Tre A og få en ny).

Mulighed for at Darrig (der fik fikset sin ankel) tager med for at støtte holdet. Retainer (gælder som en spiller ift. XP)

Hvis PC kan få overtalt dværgene fra ekspeditionen til at snakke, kan de yderligere fortælle:

1. Jeig (han): ”*Øen er som en satans jungle, og træerne er unaturligt store. Jeg er overbevist om at vi blev forfulgt fra trækronerne, og på et tidspunkt fik jeg en nål i nakken* [Præsenterer nålen]. *Jeg tror skidtet er forgiftet, HA! Som om det skulle virke på os!”*
2. Janna (hun): *”Jeg mistænker engle vogterne er ikke rent faktisk er engle, men kraftig, vedvarende magi. Magi som det plejer at have en kilde.”*
3. Klarl (han): *”Når der fra såret begynder at sprede sig en spindelvæv af sort væske, så er det bedre at hugge skidtet af inden det spreder sig. En Stenformer uden en arm, er en Stenformer som endnu ikke har været hos* Tre A*.”*
4. Villeria (Hun): *”Vi spottede en gruppe der bevægede sig op ad vulkanens side. Det ville være fantastisk hvis der allerede er en smedje i vulkanen som kan overtages… Medmindre de har bygges den dårligt, så er det bare dobbelt arbejde at få den revet ned igen. Men typisk skal man vide hvad man laver hvis man bygger en smedje i en vulkan.”* [Der er ikke en smedje i vulkanen].

# Hvad kan dværgene tilbyde i handel?

Våben og udstyr lavet af følgende sjældne metaller:

* Mihtril
* Adamantine
* ***Måske flere***

Kan købes for penge eller opnås for tjenester. Hvis rigtig gode relationer, kan PC få lov at komme ud og bygge udstyr. Det går dobbelt så hurtigt at bygge udstyr hos dværgene (måske), men kun hvis man: Betaler resurser? Ikke bruger sin karakter mens det bygges? Bruger downtime aktivitet hver gang skal frem og tilbage?

* Måske kun 50% hurtigere.

# Demon Infused Metal

Opdager muligheden for at give metal en dæmons essens, og forsøger at indgå et samarbejde med De Besudlede.

# NPC’er

Brygmester: Hurnar Drukbryn.

Fodsoldat med nu healet ankel: Darrig

Øverste Ingeniør: Archie Adamantin Arm, kaldenavn: “Tre A”. Alt undtagen hovedet og enkelte organer er maskine, og har fire adamantine arme.

[Stat blocks](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/uAAZCku4frm8).