

Äventyret

När äventyret börjar befinner sig gruppen i en flodbåt. Gruppen har tidigare under dagen lämnat Corflu för att resa hem till Pavis. De har just slutfört ett uppdrag som slutade i Corflu.

Nedan följer i punktform vad som händer mellan Corflu och Pavis. När resan påbörjas blåser det motvind. Gruppen färdas i en lite större båt som hanteras av 4 st newtlings.

- Strax söder om Three Kilometre Island (jämför Three Miles Island) hittar de en död Newtling i vassen. Three Kilometre Island är tabu alla som beträder ön drabbas av sjukdom och död! Detta är inte något som gruppen vet men de vidskepliga newtlingarna som sköter båten kan tänkas upplysa äventyrarna om detta. Nu har faktiskt Newtlingens död ingenting med detta att göra. Newtlingen råkade bara bära omkring på en GoldWheel Dancer som är skadad. Den ser precis ut som en vanlig Wheel. Han/den/det heter Pinchining och behöver Power för att överleva. "Han" kan dra Power från varelser i sin närhet, det är det som Newtlingen har dött av.

Newtlingen visar sig efter närmare undersökningar vara en Humakti Initiate.

Newtlingens ägodelar:

58 Lunars, 11+1 Wheels (det är mycket pengar för en newtling)

Ett mycket välskött kortsvärd med tydliga Hunakti runor på både blad och skida.

En axelväska med fiskeustrustning.

Efter det att Pinchining kommit ombord känner Sir Harklim ett plötsligt väderomslag och vinden vänder och blir sydlig.

- Den som tar hand om pengarna (Pinchining) blir av med en Powerpoint per dag. Dvs Power max minskar med ett per dag. Efter två dagar är myntet märkbart större. Pinchining växer i storlek tills han är ca 1m i diameter. Om någon gör en Divination så får man följande syn: *Gruppen befinner sig vid "Leaping falls" med sig har de guld myntet som nu är stort. De lämnar just byn och är på väg upp i bergen. Den som gör divinationen får också en känsla av välbefinnande hans gud är nöjd.* Alla som gör divination får samma syn gång efter gång.
- Nästa riktiga "encounter" är med Tullstationen i Chomoro på gränsen till Sun County. Tullkontrollen är förstärkt och består av 10 Initiates och 1 Runelord. Ytterligare 10 Initiates finns i en barack på stranden där de sover. Här är det meningen att man ska prata sig förbi. Observera att de inte vet vad de letar efter bara att Lunar letar efter något på floden. Aaron borde kunna prata förbi gruppen. Det ska inte vara lätt! Om de blir av med Pinchining så får de tillbaka honom så fort Yelmalio prästerna gjort sin Divination. De får samma syn som gruppen. En grupp Yelmalios ridder sen ifatt båten och lämnar tillbaka Pinchining med förklaringen att detta inte är deras sak. Om gruppen försöker slå sig igenom så får du improvisera Runelorden har ca 100 % på spjut och sköld, Initatens ca 65%. Om gruppen dödar någon så blir de efterlysta i Sun County och en likvideringspatrull skickas ut. Räkna med 3 präster med Sun spear 3 Runelord och 50 Initiates i bakhåll längre fram på floden. Om gruppen kommer igenom Sun county skickas en rapport till Pavis.

- Pavis vid ingången till Big Rubble finns en normal Patrull (dock finns en tre dubbel utom synhåll) gruppen får fylla i rubbleformulär. När de nästan kommit igenom the Rubble ser dom en jätte kontroll vid bron mellan Pavis och Badside. Det kryllar av Lunar soldater Iron Centurion med elit vakt samt Lunar Socerers och präster. Här kommer ingen igenom! Det blir en fullständig kontroll båtarna plockas isär osv. Lämplig lösning åk inte fram utan gå av i rubble gå till Griffingate som är obevakad (i alla fall normalt) där bor en Wyvern som heter Wind Whistler som är en kontakt till Aaron. Eventuellt blir gruppen på hoppade av broos på vägen till eller från Griffingate. Wind Whistler kan prata med Pinching genom mindspeech på ett icke närmare angivet språk (naturligtvis inget som spelarkaraktärerna kan). Gruppen kan nu lämna Pinching här gå tillbaka till floden och åka igenom kontrollen. Efter kontrollen kan de lite diskret gå och hämta Pinching hos Wind Whistler. Han berättar att Pinching är en levande varelse och är på väg till Gonorta(jätten uppe i bergen). Pinching undrar om ni vill hjälpa honom? Hittar ni till Gonorta? Spelarna får nu tipset av Wind Whistler att prata med Steven Goldentounge en Issariespräst som brukar handla med Gonorta. Han befinner sig i Pavis. Detta är dock en återvändsgränd, han vill inte alls avslöja vägen inte för några pengar i världen. För hoppningsvis tänker nu någon på Treasure Trove Hurbi (en av Howardskontakter). Det visar sig att han har något som kan möjligen ha något med Gonorta att göra tyvärr är dock kartan lite sliten. Kostnad 100 silvermynt för några kartbitar. Nu är det dags att ge sig av från Pavis samt under tiden lägga pussel.
- Nästa möte är med en grupp Dragonnewts som hyrts av Lunar för att hitta och återta Pinching. Lunar prästerna har nu fått en vision om att myntet redan passerat Pavis. Dragonnewtsen slår till strax innan kvällen när partyt äter mat.
- Nästa mål är Leaping Falls nu har förhoppningsvis spelarna lyckats få ihop kartan. Det återstår bara någon veckas resa genom bergen upp till Gonorta. Väl framme blir de väl omhändertagna och rikligen belönade 100 000 lunars värde av handelsgoods träning och spells magiska föremål osv. Till och med Gonorta själv vaknar till liv och tittar närmare på Pinching.

Encounters?

Nedan följer några förslag på händelser som kan drabba gruppen. Det är inte nödvändigt att utsätta dom för alla utan ta de som passar och improvisera gärna själv.

- Ett antal newtlings spärrar floden. Ingen får passera då man sett den heliga regnbågs abborren. Newtlingarna håller på med fiskejakt i två dagar men får inte tag i fisken. De skyller nu misslyckandet på de högljuda spelarkaraktärerna.
- Utkiken ser plötsligt en rörelse i vattnet! Den närmar sig båten! Försvinner men dyker upp på andra sidan av båten. Vad är det?
 - 1 Ett ofarligt fiskstim.
 - X En undine
 - 2 Intelligent Marulk™ eller gardera med en gorp
- Den hårda vinden orsakar ett mastbrott. Hur ska man nu göra?
- Utkiken ser några gamar som cirkulerar över något en bit in i träsket. Vad hittar man om man undersöker lite noggrannare?
 - 1 En död bäver.
 - X En levande bäver.
 - 2 Nice beaver!
- Gruppen ser 20 st Bison riders som förföljer dom längs med flodstranden. I själva verket är de bara på väg åt samma håll.

Dragonnewts

Dragonnewtsen är inhyrda av Lunars och är bara intreserade av Pinching och är i övrigt inte särskilt intreserade av att slåss.

Gruppen består av en Full priest, två Taild priest, fyra Beaked dragonnewts och åtta Crested dragonnewts.

Master Lord-Priest of Eternal Ballance

STR	26	Right Leg	(01-03)	5+11*/11
CON	26	Left Leg	(04-06)	5+11*/11
SIZ	26	Abdomen	(07-09)	5+11*/11
INT	17	Tail	(10-11)	5+11*/11
POW	25	Chest	(12)	5+11*/12
DEX	17	Right Arm	(13-15)	5+11*/10
CHA	19	Left Arm	(16-18)	5+11*/10
Mov	10	Head	(19-20)	5+11*/10

Hit Points 33

Dragonbone Sword. Left hand.

Korff	Sr 3	Attack 155%	1D10+1+2D6
		Parry 95%	HP 30

Dragonbone Parrying Dagger. Right Hand.

Gami	Sr 4	Attack 40%	3D3+2D6	25% chans att göra disarm
		Parry 125%	HP 30	måste lyckas med STR vs
				STR. 6% chans break
				weapon

Long Bow	Sr 1	Attack 130%	1D10+1
		Parry 0%	HP 15

Ceremonial Sword.

Klanth	Sr 3	Attack 110%	1D10+1+2D6
		Parry 90%	HP 20

Total Pow 59

Battelmagic

Befuddle, Countermagic 6, Detect Enemies, Detect Magic, Dispel Magic 4, Disruption, Extinguish, Glue 3, Heal 6, Pre Heal 6, Ignite, Mindspeech 4.

Dragonmagic

Dismiss Elementar I 2st, Dismiss Elementar II, Dismiss Elementar III, Divination 5, Firebreath 4, Multispell III 2st, Spell Teaching 3, Summon Dream Dragon (one-(ie don't) use) 1

Lord-Priest of Mumbo-Jumbo 1 och 2

STR	13	Right Leg	(01-03)	2+6*/7
CON	15	Left Leg	(04-06)	2+6*/7
SIZ	17	Abdomen	(07-09)	2+6*/7
INT	15	Tail	(10-11)	2+6*/7
POW	18	Chest	(12)	2+6*/8
DEX	15	Right Arm	(13-15)	2+6*/6
CHA	13	Left Arm	(16-18)	2+6*/6
Mov	8	Head	(19-20)	2+6*/7

Hit Points 18

Dragonbone Sword. Left hand.

Korff	Sr 4	Attack 110%	1D10+1+1D4
		Parry 90%	HP 30

Dragonbone Parrying Dagger. Right Hand.

Gami	Sr 5	Parry 75%	HP 30	15% chans att göra disarm måste lyckas med STR vs STR. 3% chans break weapon
------	------	-----------	-------	---

Long Bow	Sr 2	Attack 100%	1D10+1
		Parry 0%	HP 15

Ceremonial Sword.

Klanth	Sr 4	Attack 110%	1D10+1+1D4
		Parry 90%	HP 20

Total Pow 42

Battelmagic

Befuddle, Coordination, Detect Traps, Dispel Magic 4, Multimissile 4, Light, Speedart, Demoralize, Detect Life, Detect Spirit, Detect Undead, Detection Blank 6, Heal 6, Pre Heal 4, Mobility.

Dragonmagic

Dismiss Elementar II 2st, Divination 2, Firebreath 2, Multispell I, Spell Teaching 1

Beaked Dragonnewts

STR	20	Right Leg	(01-04)	3/6
CON	14	Left Leg	(05-08)	3/6
SIZ	19	Abdomen	(09-11)	5/6
INT	17	Chest	(12)	5/7
POW	16	Right Arm	(13-15)	3/5
DEX	16	Left Arm	(16-18)	3/5
CHA	11	Head	(19-20)	3/6
Mov	7			

Hit Points 16

Dragonbone Sword. Left hand.

Korff	Sr 4	Attack 70%	1D10+1+1D6
		Parry 65%	HP 30

Dragonbone Parrying Dagger. Right Hand.

Gami	Sr 5	Parry 45%	HP 30	9% chans att göra disarm måste lyckas med STR vs STR. 2% chans break weapon
------	------	-----------	-------	--

Long Bow	Sr 1	Attack 50%	1D10+1
		Parry 0%	HP 15

Total Pow 20

Battelmagic

Heal 6, Pre Heal 3, Repair 2, Bladesharp 4, Binding, Detect Enemies, Disruption, Ironhand 4, Shimmer 2, Silence, Spirit Screen 3.

Dragonmagic (one-use only)

Firebreath 1

Crested Dragonnewts

STR	7	Right Leg	(01-04)	2/5
CON	12	Left Leg	(05-08)	2/5
SIZ	8	Abdomen	(09-11)	4/5
INT	12	Chest	(12)	4/6
POW	14	Right Arm	(13-15)	2/4
DEX	16	Left Arm	(16-18)	2/4
CHA	10	Head	(19-20)	3/5
Mov	7			

Hit Points 12

Bronze Shortsword. Left hand.

Korff	Sr 7	Attack 45%	1D6+1
		Parry 40%	HP 20

Small Shield	Sr 8	Parry 45%	HP 8
Javelin	Sr 2	Attack 35%	1D10

Total Pow 14

Battelmagic

Heal 2, Disruption, Mobility, Shimmer, Speedart.

Right Leg	(01-03)	5+11*/11
Left Leg	(04-06)	5+11*/11
Abdomen	(07-09)	5+11*/11
Tail	(10-11)	5+11*/11
Chest	(12)	5+11*/12
Right Arm	(13-15)	5+11*/10
Left Arm	(16-18)	5+11*/10
Head	(19-20)	5+11*/10

Hit Points **33**

Total Pow **59**

Right Leg	(01-03)	2+6*/7	2+6*/7
Left Leg	(04-06)	2+6*/7	2+6*/7
Abdomen	(07-09)	2+6*/7	2+6*/7
Tail	(10-11)	2+6*/7	2+6*/7
Chest	(12)	2+6*/8	2+6*/8
Right Arm	(13-15)	2+6*/6	2+6*/6
Left Arm	(16-18)	2+6*/6	2+6*/6
Head	(19-20)	2+6*/7	2+6*/7

Hit Points **18** **18**

Total Pow **42** **42**

Right Leg	(01-04)	3/6	3/6	3/6	3/6
Left Leg	(05-08)	3/6	3/6	3/6	3/6
Abdomen	(09-11)	5/6	5/6	5/6	5/6
Chest	(12)	5/7	5/7	5/7	5/7
Right Arm	(13-15)	3/5	3/5	3/5	3/5
Left Arm	(16-18)	3/5	3/5	3/5	3/5
Head	(19-20)	3/6	3/6	3/6	3/6

Hit Points **14** **14** **14** **14**

Total Pow **20** **20** **20** **20**

Right Leg	(01-04)	2/5	2/5	2/5	2/5
Left Leg	(05-08)	2/5	2/5	2/5	2/5
Abdomen	(09-11)	4/5	4/5	4/5	4/5
Chest	(12)	4/6	4/6	4/6	4/6
Right Arm	(13-15)	2/4	2/4	2/4	2/4
Left Arm	(16-18)	2/4	2/4	2/4	2/4
Head	(19-20)	3/5	3/5	3/5	3/5

Hit Points **12** **12** **12** **12**

Total Pow **14** **14** **14** **14**

Right Leg	(01-04)	2/5	2/5	2/5	2/5
Left Leg	(05-08)	2/5	2/5	2/5	2/5
Abdomen	(09-11)	4/5	4/5	4/5	4/5
Chest	(12)	4/6	4/6	4/6	4/6
Right Arm	(13-15)	2/4	2/4	2/4	2/4
Left Arm	(16-18)	2/4	2/4	2/4	2/4
Head	(19-20)	3/5	3/5	3/5	3/5

Hit Points **12** **12** **12** **12**

Total Pow **14** **14** **14** **14**