

Forhistorie

Mazirian (Oregons læremester, en ret kompetent troldmand) var på aktion i den nærliggende storby Bigby, og købte der en stor tung statue forestillende en frø. Han var overbevist om at den var magisk, men kunne ikke få den til at virke. I forgårs havde han nogle lange samtaler med 2 mystiske kutteklædte mænd (som Oregon ellers ikke havde set komme ind i huset), men de fandt tilsyneladende heller ikke ud af noget og flyttede ned på kroen.

I går tog Mazirian af sted på sit flyvende tæppe for at besøge "nogen han kendte" (se kort) i en 4-5 dage og høre om de kunne hjælpe. Statuen var alt for tung til at tage med.

Senere på dagen ankom der et bud fra Bigby med en pakke. Tidligt denne morgen vågnede Oregon ved at den magiske tyveri-alarm var gået i gang. Mazirians golemmer (3 flesh-, 2 stone-, 1 iron-) trampede rundt over det hele, der var spindelvæv på alle trapperne osv.. I sin iver for at få stoppet larmen kom han til at vælte pakken, og et brev og en frøstatuette faldt ud. Da han samlede statuetten op mærkede at han kom til at aktivere et eller andet, men han slog det hen og lagde sig til at sove igen, da han havde set at ingen var kommet ind i huset.

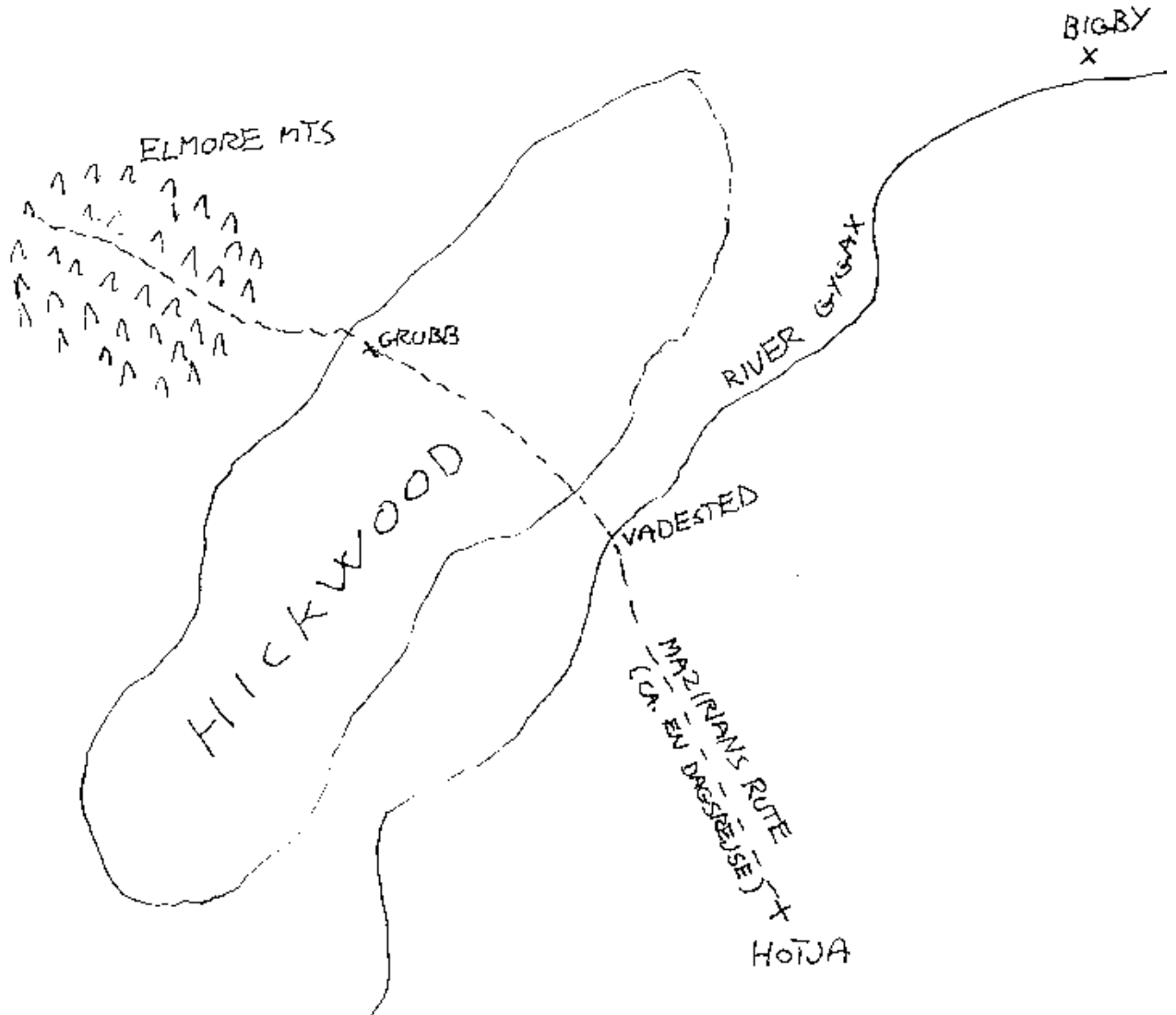
Nogle timer efter vågnede han af en vedvarende ringen på hoveddøren. Udenfor stod Jarl, Radegast, Taliesin og Samantha. De fortalte at alle andre folk i byen var blevet forvandlet til frøer (med et par undtagelser, men de var stukket af).

Ved en grundig undersøgelse fandt Oregon ud at at den store statue udsendte et underligt lys.

I har besluttet jer til at få fat i Mazirian inden alle frøerne bliver ædt. Taliesin havde en drøm i nat hvori det gik ham meget ilde fordi han havde glemt at tage et eller andet med (han kan ikke huske hvad), så Oregon besluttede at tage frøstatuetten med.

I øvrigt er byens eneste pengeautomat (til udbetaling på de magiske kontokort) gået i stykker om natten og det vil tage en dags tid før der kommer en troldmand fra Bigby og reparerer den.

KORJ - SPILLEERE



Følgeskrivelse til frøstatuette:

Bigby d. 23/10 1002

Hr. Nazirian

Ved en beklagelig fejltagelse var denne lille statuette ikke blevet inkluderet i den af dem pr. 16/10 erhvervede katalog nr. 666 (Stor statue forestillende en frø. Med ukendte magiske egenskaber.) .

Det af os udstedte certifikat godtgør at "Denne statue er i stand til at frembringe magiske effekter af mindst sjette rang". Ved gennemgang af vort arkiv ser vi imidlertid at den magiske analyse var foretaget på både denne statuette og katalog nr. 666 . Det fremgår at statuetten er nødvendig for at aktivere katalog nr. 666 og i sig selv kan frembringe magi. Vi har derfor besluttet at inkludere den i deres køb.

Med venlig hilsen


A. Torreda

Torreda, Santos & Ramos Auktionsfirma Hackenslash Rd. 9, Bigby

DW only

Hvad sker der ?

De to mystiske herrer er Slaad (se kopi fra FF) som Mazirian har påkaldt, fordi han har fundet ud af at **statuen** er en ældgammel Slaad-maskine. I øvrigt ville han kun have en Slaad, den anden kom med ved et uheld.

De to Slaad tilbød at købe maskinen, men ville ikke fortælle ret meget om den. Mazirian tog derfor hen for at besøge nogle Derro i Elmore mts. , fordi disse har et bibliotek, der er bedre end hans og endvidere har en del informations-magi.

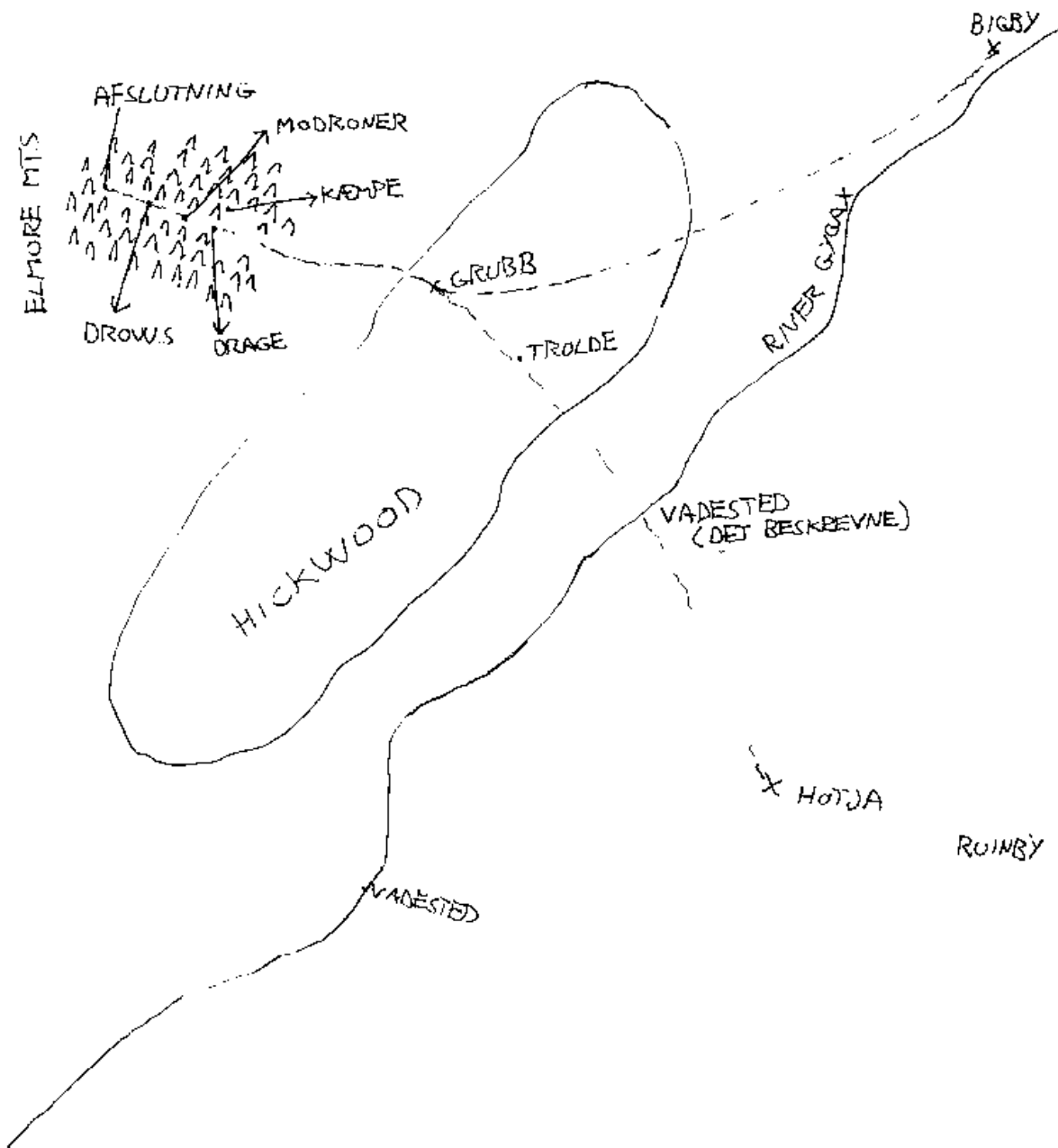
Tidligt om morgenen forsøgte de to Slaad et indbrud, men blev skræmt væk af golemmerne. Forklædt som ravne svæver de over byen. (hhv. polymorph og illusion). De kan mærke statuetten på 2km afstand og vil følge efter, hvis nogen tager statuetten med, men vil holde sig i stor højde da statuetten kan kontrollere dem på 100m afstand. (Illusionen kan ikke disbelieves, da man ~~kn~~abt kan se den.)

Når spillerne når til floden, vil de tage ind i skoven og gøre troldene gale, hernæst vil de tage til Grubb forklædt som Oregon og Taliesin og der plyndre, hærge og voldtage. De vil så tage til Elmore mts., hvor de vil kunne se når nogen kommer ud af skoven.

Dernæst vil de finde dragen og foreslå den at ligge sig på vejen og forlange hjælp af dem der kommer forbi. Efter det forsøger de at genere modronerne, men det vil ikke gå så godt. De sætter så drowerne i beredskab og holder udkig med hvad der sker i stor højde. Hvis ingen af deres planer virker, vil de prøve at bruge list ved indgangen til derroernes hule.

Skulle nogen finde på at flyve op til de to fugle, som hele tiden (næsten) kredser over dem, vil Slaaderne først flyve væk. Følger man efter, vil de flygte hvis vedkommende har statuetten med, ellers vil de angribe. (Den ene lave mørke, den anden fyre flame strike af en 5-10 runder.) Man vil kunne nå at stikke af, hvis man flygter såsnart "fuglene" flyver mod en. For at undgå opdeling vil en enlig flyvende med statuetten blive forfulgt lidt af dragen efter nogle kilometer.

KORT - DM



OVERNATNING:

- 1 HICKWOOD:
- 2 TROLDE (30HP) KOMMER OM NATEN

MELLEM HICKWOOD OG BJERGE:
5 GHOLLS (SE MM, 4 HP/DICE)

DE VIL KOMME NÅR SPELLCASTERS
HAR SOVET CA. 3 TIMER

CA 1 TIMES G
(5km)

Dim only

Hotja

Hvis spillerne skulle have lyst til at finde noget brugbart i Mazirians hus, vil de finde følgende: 1. I en skrivebordsskuffe i kontoret er en wand of magic detection (62 ch) og scroll med 2 dispel magic og en locate object (Musk:ingen har read magic fra start) 2. I et skab samme sted er der 5 heal potions, 2 longevity potions og 1 flying potion (med etiketter) men begge er forsynet med symbol of sleep (fald i søvn i en time ligegyldig hvordan man forsøger at åbne den, og man får den ikke op. Virker dog ikke på lvl 9+ (Samantha). Oregon ved hvad det er) og de er begge låste. De gode ting er i kælderen. Skulle nogen have lyst til at komme her ned, skal de først igennem en permanent wall of force, hernæst dirke en dør med 100% magic resistance op, og tilsidst komme igennem en låst dør med symbol of death. Den stone golem der står hernede vil angribe hvis man forsøger at fjerne noget. Bortset fra det er en del +3 våben, en masse scrolls med op til 8. lvl. spells, en del potions og nogle rings og wands. Her er også en masse spellbooks, pentagrammer m.m. (Det er ikke meningen man skal kunne komme herved. Vil de gå gennem væggen eller gulvet, så er det lm granit der er 100% magic resistant.)

I biblioteket står den store frøstatue (250 kg) og pulserer kraftigt med et grønt lys. Her ligger også en masse bøger rundt omkring. De omhandler frøer, dæmoner og berømte magiske maskiner. (Men ikke noget om frøstatuen). Iøvrigt er huset udstyret med en magisk madmaskine, en magisk tyverialarm (som guards and wards) og et magisk klima og renseanlæg. Oregon kan betjene disse. Golemmerne (undtagen den i kælderen) vil ikke gøre Oregon og hans gæster noget.

Ude i byen er der en masse hoppende frøer. Vil man forsøge at finde penge el. lign må man lede godt, da frøforvandlingen også forvandlede de ting folk havde på sig, og de der flygtede tog med hvad de kunne finde. Man kan finde 3gp pr. mand pr. time og hvad man måtte ønske af udstyr fra prislisen til under 25 gp.

Den magiske pengeautomat anvender penge-teleportation og er i øjeblikket tom.

Haver man dispel magic på en frø i kroen, kan vedkommende fortælle at de to mystiske herrer ikke spiste eller sov og at der kom mystiske lyde fra deres værelse. (Samme resultat med en speak with animals.)

DM only

Bigby

Skulle nogen finde på at tage her hen, vil de kunne høre på deres kontokort (tilsammen ca. 80000) men butikkerne har netop lukket da de ankommer og der er helligdag den næste. Der er en døgnkiosk hvor de kan købe almindeligt udstyr til 150% normal pris og op til 5 heal potions til 1000 gp pr. stk.

Vadestedet

Der står et skilt her: "KAST ET GULDSTYKKE I FLODEN FØR DU GÅR OVER. GRATIS FÆRDSEL SKER PÅ EGGET ANSVAR." Kigger Oregon nærmere på skiltet kan han genkende Mazirians skrift. Krydser nogen floden uden at betale, vil en water elemental give sig til at slå løs på gratisterne. (Dog vil den ikke angribe Oregon.). Den vil smide de "døde" over på den bred de kom fra når kampen er overstået. (De vil få alle hp de mistede igen efter en time. De vil elemental'e også.) Den vil kun angribe betalende, hvis de angriber den.

Vil man over et andet sted kan man bruge 3 timer på at bygge en tømmerflåde. Vil man svømme over må man efterlade metalrustninger og alle våben undtagen et. Endvidere må tunge ting som med, reb og bjergbestigerudstyr efterlades.

Går man ca. en time syd eller nord er floden smal nok til at et el. to reb kan række over. Man kan så få det hele med.

Hickwood

Hvis man ikke narrer dem (se under "spor") vil de tre trolde hoppe frem og få en rundes gratis angreb hver. Hvis man ikke brænder dem vil de komme igen 10 minutter efter man har forladt dem. De regenererer ikke skade fra ild. (Man kan også se at de to er kraftig forbrændte)

Grubb

Eyens milits, 8 2. lvl. fighters (ac4, thaco 20, dam 4) vil lave et selvmordsangreb på Oregon og Taliesin mens de råber "morderc" "forbrydere" m.m. Hvis over halvdelen bliver sat ud af spillet, vil de resterende flygte. De tror fuldt og fast på at Taliesin og Oregon for en times tid siden trængte ind i Grubb, dræbte 7, voldtog 3 kvinder og brændte 4 huse af, hvilket de vil fortælle hvis man fanger en i live.

Eyens øvrige befolkning vil prøve at flygte. Man kan finde udstyr og guld som i Hotja.

DM only

elmøre mts. generelt

Det er næsten umuligt at klatre over bjergene. Det vil tage dage. Der er en smal dal lige før dragen.

drage

Dragen ligger og venter spændt på om nogen kommer forbi. Når den ser nogen vil den råbe dem an og kalde dem hen til sig. Her vil den forklare at de kun må komme forbi, hvis de går op og jager kæmpen ud af dens hule. (Husk dens ESP) Vil de slå dragen ihjel vil den først forsvare sig ved at ånde på dem, herefter bruge kløer og bid. (Hvis kæmpen er med vil den undlade at ånde.). De kan isøvrigt se at den er meget stor og gammel. (Sig det).

Kæmpen sidder inde i dragens hule, hvor det er meget rodet (Det er derfor næsten umuligt at snige sig uden at larme.) Den vil hjælpe dem med at tampe dragen, eller lade dem bruge en bagudgang som fører til et sted længere inde i bjergene. Det sidste vil koste dem alle deres penge og kontokort. (De skal vende lommerne osv.). Der er en stor bunke af kontokort af alle slags midt på gulvet. Man kan også finde 18 guldstykker hvis man leder den grundigt igennem.

modroner

To pentadrones står her ved en bom og et lille hus. Man kan se en del flere quadrones og pentadrones i en lille dal med en masse huse bagved. Spørger man om der har været andre forbi, vil de sige at der var to "af samme slags som jer" for en times tid siden, men de ville ikke følge reglerne, så de blev jaget væk. (De kan ikke give et signalement: "I ser da temmelig ens ud"). Den ene vil 2gp for en indrejsetilladelse. Dernæst vil den anden afkræve told på 2gp (efter at have set på deres ting).

Der er to tilsvarende pentadrones i den anden ende af dalen. De vil ikke have udrejsetilladelser, men derimod se et pas. Dette (får man at vide) kan man få på politistationen. Her er der en kø på 4 quadrones. Passet koster 5gp. På hospitalet kan man købe (op til 5) clw for 3gp/stk. Laver man ballade, vil der først komme en pentadrone og 2 quadrones for at føre en til politistationen og senere til domhuset. (Der er kø alle steder). Man kan slippe ud ved f.eks. at stjæle fra quadronerne (De har en pose med 6gp hver, de første 4 gange går p.p. godt.) Man kan også prøve at flygte evt. m. hjælp af en obscurement el. lign. Modronerne vil ikke forfølge længere end 500m og kun med en pentadrone og to quadrones.

DM only

drows

Der er en hule gennem bjerget her. Når man er kommet ca. 500m ind vil de 6 drows råbe: "stop. smid jeres våben og overgiv jer". Det vil være næsten umuligt at opdage hvor stemmer kommer fra. Drow-lederen vil (hvis spurgt) fortælle at de blev advaret om at nogle gale mordlystne mennesker ville komme forbi. Ved lidt forhandling vil de tillade at man går igen eller lægger våbnene ,går igennem og får dem igen på den anden side. (Husk detect lie) afslutning

Man kommer til tre flot udsmykkede huleåbninger. Når man endnu er et stykke herfra (kun hvis alle er samlet) vil mazirian komme ud af den midterste hule og spørge hvad i alverden man laver der. Umiddelbart efter vil mazirian komme ud af den højre huleåbning og lyde meget forvirret. Det samme gentager sig et øjeblik efter med den venstre huleåbning. Den første er en Slaad, (den med illusioner), den anden Mazirian og den sidste en illusion som den sidste har lavet. (jeg definerer dens illusion til også at kunne lave lyde og programmeres til nogle faste bevægelser.)

Nr. 1 vil give sig til at lave noget ildmagi (flamestrike, men den kender de ikke) på nr. 2, nr. 2 vil skyde magiske missiler på nr. 1 og nr. 3 vil "skyde magiske missiler på nr. 1 .

(Mazirian tager 8 hp skade pr. runde, Slaad'en 13 .)

I den første runde vil det pludseligt blive mørkt omkring den der har statuetten. Den anden Slaad har sneget sig usynlig hen og grebet fat i vedkommende. Den vil være i en form med vinger og flyve hurtigt væk. (move 24). Samtidig vil den give 10 hp skade pr. runde. Kun Jarl vil være stærk nok til at bryde fri. (50% chance pr. runde.). Hvis vedkommende prøver at bruge statuetten vil han kunne kontrollere slaad'en som han vil. (Ikke hvis han er død). Der vil være mørke omkring hele tiden, men en dispel magic vil automatisk virke.

DM only

Spor (hvis rangeren leder.de andre kan se det understregede)

hotja

kæmpefrøspor+menneskespor under et åbent vindue på krocn
menneskespor ved Mazirians bagdør.(døren er brudt op)

trolde

ca. 1 km før man møder dem: sveden skovbund.spor af kamp
spor gennem skov,der fører til stedet hvor trolde ligger

grubb

to sæt menneskespor,der fører ind mod Grubb
mellem skov og elmore mts.

Spor af ghouls

modroner

spor efter kamp ved paskontrol

drows

to sæt menneskespor fører ind og ud.igen(startet og
slutter meget pludseligt)

Backstab,assassination,m.m. (kun for assassin^{en} alene)

vadested : no way |

trolde : en død trolde

grubb : kan se byen i vildt oprør Kan med nok tid myrde
så mange det skal være (men spil det igennem)

drage : kan snige/klatre bag drage backstab vil virke

modroner : vil kun virke mod quadroner

drows : vil ikke virke i mørket

afslutning: hide/move silent vil virke .Lad spilleren slå
for assassina.(40% chance)