

Jutumänguseiklus

Sada aastat turvalisust

D20 süsteem

Sisukord:

• Tutvustuseks	2
• Taust	3
• Rünnak laagritele	3
• Öine Andorf	5
• Andorf päeval	5
• Kõrtsis	6
• Veskis	9
• Vürsti kättemaks	12
• Lõpp	13

Autorid:	Seiklus ja lahingud	Ülo Leppik, Uku-Jaan Leppik
	Tekst	Ülo Leppik
	Toimetamine ja vormindus	Marten Laur
	Joonistused	Jaan Murumets
Testimine:	DM	Ülo Leppik
	Lvl 1 cleric	Eeva Ljavoinen
	Lvl 1 bard	Jaan Murumets
	Lvl 1 fighter	Jaanus Pulk-Piatkowski
	Lvl 1 mage	Marten Laur

Tutvustuseks

Andorfi küla kaitsval haldjasalgal on abi vaja. Metsas luusib goblid ja veelgi suurem oht varitseb haldjaid küla enda poolt. Mängijad peavad suutma välja selgitada, mis tegelikult Andorfis toimub ja resoluutselt tegutsema.

„Sada aastat turvalisust“ on üks lihtne seiklus, sobiv nii algajatele kui ka edasijõudnud jutumängu harrastajatele. Ühtlasi võib kirjutist võtta eeskujuks kui on soov mõnda enda väljamõeldud seiklust mänguõhtuks ette valmistada. Seiklus on valmistatud d20 süstemis. „S.A.T.“ on loodud tavalise fantaasiamaailma jaoks. Seda saab ühildada iga paigaga, kus on haldjaid ja inimeste külad.

Mängi siin seikluses esitatud sündmusi nii nagu nad kirjas on, ent pea ühtlasi meeles: tegu ikkagi sinu mänguga. Kui see on kasulik, siis muuda või kohanda sündmusi. Seikluse läbimine peaks võtma umbes kolm kuni neli tundi.

Antud mängu puhul puhul on arvestatud esimese taseme tegelastega. Seda saab mängida ka tugevamate seiklejatega, aga siis on tarvis vaenlaste andmeid muuta. „Sada aastat turvalisust“ on kirjutatud neljale mängijale. Hakkama peaksid saama ka natuke suuremad või väiksemad grupid. Väga suure grupi puhul tuleb vaenlaste andmeid muuta, et nad mängijatele piisavalt vastupanu osutaksid.

Taust

Legend

Kord ühel pimedal ööl möödus Andorfi külast üks haljasoost ülik. Küla lähedal sillal ründasid teda aga ootamatult goblinid. Haldjaisand oleks üksinda nende vastu tõenäoliselt oma elu jätnud, kuid parajasti juhtus koduteel olema ka üks talumees. Viivatamata sööstis ta ülikule appi ning koos kihutasid nad mäekollid minema. Tänutundest lubas haldjaisand, et tema alamad kaitsevad seda küla goblinite rüüsteretkede eest järgmised 100 aastat.

Hiljutised sündmused (umbes 70 aastat hiljem)

Juba aastakümneid on haldjaid inimesi mäekollide eest kaitsnud. Omavaheline suhtlus on jäänud ainult põgusaks. Haldjad hoiavad metsadesse käies külas vaid varusid täiendama. Neil on ajaga Andorfi tekkinud ka üks hea sõber, puusepp nimega Klemot.

Küla valitseja, vürst Volmer salakaubavedaja, kuid küla kaitsvad haldjad häirivad tema tegevust – ei lase kaubakaravane läbi. Seega on ta juba pikalt otsinud võimalust, et küla üllad kaitsjad minema kihutada. Vürsti septseski järgmise plaani: ta ostis goblinid üles, et need ootamatult ühtselt ja hästi varustatuna ründaksid.

Plaani õnnestuski: haldjad ei suutnud rünnakud peatada ja nüüd peavad külaelanikud vürsti õhutusel neid reeturiteks.

Mitu haldjat said vigastada, kolm surid. Pealik saatis neli haldjat külla varusid hankima. Vürst ei lasknud võimalust käest ja vangistas nad kohemaid. Nüüd on haldjad kinniseotult vanas tuulikus.

Osad küla kaitsvatest haldjatest on haavatud, osad vangistatud, goblinaid luusib igal pool ja nii toidu kui ka noolte varud on otsakorral. Neil on vaja imet või salka vapraid kangelasi.

Rünnak laagri

PC'd on just asunud puhkama, kui üks luusiv kamp goblinaid ründab nende laagrit. Ära pööra palju tähelepanu sellele, kuidas ja kuhu nad oma laagri teevad, muidu kaob üllatusmoment. Kogu tegevust jälgib metsa vilust üks haldja rajaleidja, ta ei sekku, kui PCd just suurde hätta ei sattu. Kui mängijad veeretavad **Spot DC 25** siis nad märkavad, et keegi jälgib neid kaugelt, kuid luuraja kaob kiirelt metsa.

Goblinid otsivad toitu, kulda ja kõike muud, millel vähegi väärtust on. Tänu hiljutisele edukale rünnakule on nad julgemaks saanud ja isegi hästi relvastatud PC'de kamp ei hirmuta neid. Muidugi, kui nende omad langema hakkavad võib see suhtumine kiirest muutuda.

Goblinite plaan on selline: kolm suuremat lähevad otse laagri vastu. Samal ajal hiilivad kaks viskeodadega varustatud goblinit laagri lähedal asuva langenud puu taha (puu taga on **Cover +4 AC**).

Nede märkamiseks peab veeretama **Spot DC 22** või **Listen DC 17**. Kui PCd neid kuulevad, siis nad saavad aru, et ründajaid on veel ja ka umbes kus nad on, kuid nad ei saa täpset asukohta määrata.

Kolm goblinit, kes otse läksid, üritavad PC'delt süüa või raha nõuda. Tegelikuses nad lihtsalt ootavad, kuni varjatud odakandjad on kohal. Kui väiksemad mäekollid jõuavad puu taha või kui neid märgatakse, siis hakkavad nad odasid pilduma (mõlemal on kolm). Kui esimene oda lendab, asuvad teised goblinid rünnakule – mingit läbirääkimist enam ei ole.

Viis goblinit	
Hit Dice:	8; 6; 5; 4; 3 (viimased kaks odadega)
Initiative:	+1
Speed:	30 ft. (6 squares)
Armor Class:	15 (+1 Dex, +1 size, +2 leather armor, +1 light shield), touch 12, flat-footed 14
Base Attack/Grapple:	+1/-3
Attack:	Morningstar +2 (1d6) või javelin +3 ranged (1d4)
Special:	Darkvision 60ft.
Saves:	Fort +3, Ref +1, Will -1
Abilities:	Str 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 9, Cha 6
Skills:	Hide +5, Listen +2, Move Silently +5, ride +4, Spot +2
Feats:	Alertness

Sõjasaak

Kui tapetud goblinid läbi otsida võid leida mõningaid väärtuslike asju.

- Kulda 34 GP
- Üks hõbekarikas väärtusega 25 GP (**Appraise DC 20**).
- Väike pronksist sõrmus väärtusega 10 GP (**Appraise DC 20**).

Sõrmus ja karikas on ilmselgelt inimestelt pärit. Kui keegi PC'dest suudab veeretada **Knowledge local DC 15**, siis ta paneb tähele, et tavaliselt ei ole goblinitel nii palju kulda.

Kiri haldjalt

Haldja luuraja annab kiiremas korras juhtunust teada oma juhile. PC'de võitlus goblinitega jättis haldjatele hea mulje ja neil on vaja kogu abi, mida nad suudavad leida. Üks lühike kiri saab kiirelt koostatud ja veel samal õhtul noolega PC'de laagrisse lastud:

“Me oleme Andorfi küla kaitsavad haldjad. Me nägime teid võitlemas – vajame teie abi. Leidke Andorfi külast Klemot!”

Võimalusel tee kirjake ka realselt enne mängu valmis.

PC'd võivad otsustada kohe külla minna, sellisel juhul vaata alajaotust Öine Andorf. Kui nad siiski püsivad öösel laagris ja asuvad küla poole päeval, siis vaata kohe jaotust Andorf.

Öine Andorf

Kui PC'd öösel Andorfi lähevad, siis leiavad nad külla viiva tee pealt kaks valvurit. Rünnakust alates on Andorfis öine valve väljas. Tegu on maamiilitsaga, nad on viletsalt relvastatud ja enamasti kasinate võitlusoskustega. Neil pole isegi vormiriietust. Äratuntavaks teeb neid randme ja pahkluu ümber seotud punane räät.

Valvuritele ei meeldi üldse, et kamp relvastatud võõraid öösel külla tungida üritavad. Nad tahavad kindlasti teada, mida PC'd külast otsivad, kuid valvurid pole eriti altid tüli norima. Kui PC'd suudavad anda mõne mõistliku põhjenduse, miks nad külla tahavad saada, siis lasevad valvurid nad läbi, muidu peavad nad tegema **Diplomacy DC 14**. Kui PC'd mainivad, et neid rünnati, siis suhtuvad valvurid neisse kohe palju paremini. Kui PC'd mainivad haldjate kirja või Klemot nime, siis valvurid võtavad vaenulikuma hoiaku.

Igal juhul saab valvurite käest küsida Andorfi hiliste sündmuste kohta. Tõenäoliselt saavad mängijad lõpuks külla sisse – valvurid ei taha nendega tüli ja ei soovi ka vaeseid rändureid öösel metsa saata. Kui aga PC'd suudavad rumalat juttu rääkida või valvureid vihastada, siis peavad nad kas külla sisse hiilima või öö metsas veetma.

Andorf päeval

Andorf on rahulik küla kahe suurema künka vahel. Seal elab umbes kakssada asukat, enamus neist inimesed. Küla juhib kohalik vürst Volmer, kelle mõis asub küla keskel. Hiljutise rünnaku tagajärjed on selgelt näha: osad majad on põlenud, mõned aknad on katki või juba lohakalt parandatud ja õhkkond on kõike muud kui rõõmus.

Hiljutiste juhtumite kohta ning haldjate ja inimeste leppe kohta saab igalt külaelanikult küsida. Natuke täpsemate teadmiste saamiseks võib kasutada **Knowledge local** ja **Gather information**`.

- DC 10 Mitte kellelegi ei meeldi küla vürst. Vürst on julm ja hoolimatu, kuid vähemalt suutis ta kiirelt maamiilitsa organiseerida.
- DC 15 Klemot maja sai kõvasti kahjustada rünnakus ja nüüd võib teda õhtuti ja öösiti Kõrtsi külalistetoast leida.
- DC 20 Haldjad on alati olnud lojaalsed Andorfile ja paljud ei usu, et nad reeturlikud on.
- DC 25 Vürstil on mõnede arvates kahtlased tegevused plaanis, teda on nähtud aegajalt öösel liikumas.

Kõrtsis

Pärastlõunal, õhtul ja öösel võib Klemotit leida Kõrtsist. Ta on enamuse aega all kaminatoas. Kõrtsis on peale kõrtsmiku ja Klemoti veel neli meest, kes istuvad pika laua taga. Kui mängijad Klemotiga rääkima asuvad, siis satuvad nad kõrtsikaklusesse.

Klemot

Klemot on rõõmsameelne punapäine noor mees. Ta on väga sõbralik kõikide vastu, kes haldjatesse hästi suhtuvad. PC'd võivad tema sõpruse kohe, kui nad peaksid talle haldjate kirja näitama. Mängi Klemotit sõbraliku ja ausana. Klemot peab saama mängijad oma poolele.

Klemot on olnud alati haldjate sõber ja ta ei usu, et haldjad inimesi reeta võisid. Ta on vahepeal suhelnud salaja haldjatega ja neilt kuulunud, et viimane rünnak oli liiga suur, et seda kinni pidada. Klemot teab, et haldjatel on hädasti abi vaja. Nelja haldjat hoitakse vangis, Klemot tahaks nad välja päästa, kuid ei ole võimeline seda ise tegema. Ühtlasi on Klemot kuulnud haldjatelt vürsti kahtlaste tegevuste kohta ja ta arvab, et vürst üritab inimesi haldjate vastu üles ässitada.



Kõrtsikaklus

Klemotiga jutuajamise jooksul tuleb üks õlakas mees rõngassärgis ja mõök vööl teisest lauast tegelaste juurde. Klemot mainib vaikselt, et tegu on Fernardiga – vürsti vennapojaga. Talle ei meeldi, et mängijad Klemotiga koostööd teevad ja hakkab nende kallal norima. Kui keegi vastu vaidleb või teda

ignoreeritakse hakkab ta lööma. Kuna ta on osav rusikakakleja, tahab ta seda demonstreerida ja ei tõmba relva enne, kui mängijad seda teinud ei ole.

Jaan, Fernardi sõber vaatab rõõmsalt pealt kuni Fernard kaotamas on, siis ta ründab pudeliga, mis ta laual on. Edaspidi proovib ta midagi muud leida, millega rünnata. Noa tõmbab siis, kui nad kaotamas on või mängijad relvad tõmbavad.

Kaks ülejäänud meest liituvad siis kui Jaangi, et möllust osa saada ja uustulnukatele koht näidata. Nad haaravad suvalisi esemeid löömiseks või kasutavad rusikaid. Kui relvad



tõmmatakse (ükskõik kelle poolt), siis nad tõmbavad võitlusest eemale ja võivad proovida kõrtsist lahkuda.

Klemot katsub võimalusel võitlusest kõrvale hoida. Kui aga kakluse on kaasatud vähemalt kolm tegelast, siis astub ta PC'dega koos võitlema. Klemot kasutab rusikaid, kui PCd on juba relvi kasutama hakkanud, siis võtab ta oma nua kasutusele. Klemot pigem kaitseb kui ründab.

Kõrtsmik vaatab kaklust pealt kuni relvad tõmmatakse või ta mööblit lõhutakse. Relvade puhul proovib ta osapooli rahustada ning selle ebaõnnestumisel jookseb Kõrtsist välja maamiiltsat kutsuma. Mööbli lõhkumise puhul käretab ta osalejate peale ja hakkab vihast kruuside ning pudelitega loopima (Kõrtsmik: 9 hp, AC 16 (+4 kõrtsileti taga), loobitavad asjad ranged +3 (1d2+1 nonleathal)). Kui võimalus tekib, nõuab ta hiljem ka kahjude hüvitamist.

Ruumis leiduvaid esemeid/relvi:

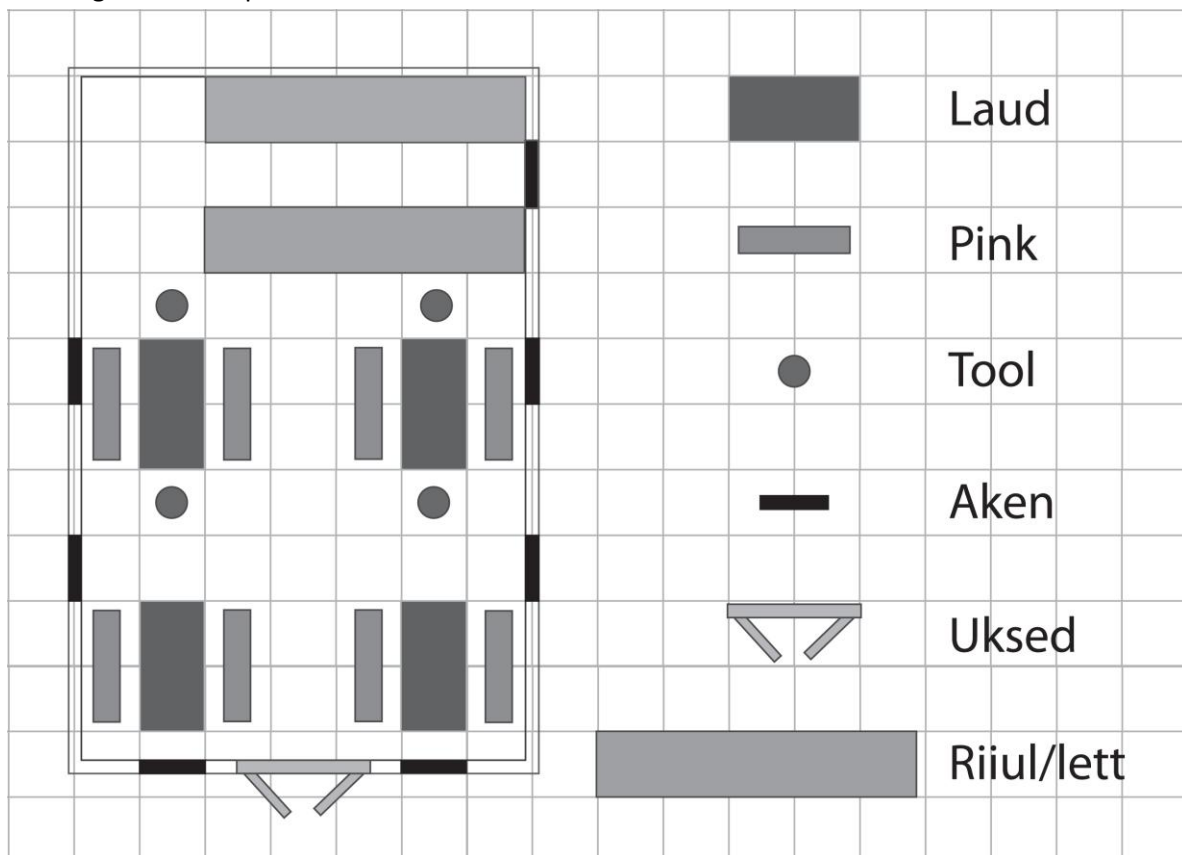
Pika laua peal: 2 pudelit, 4 kruusi

Pudel: 1d4 bludeoning, pärast esimest lööki 1d3 slashing

Kruus: -2 attack, 1d2 nonleathal, saab ainult efektiivselt visata

Tool: -2 attack, 1d6 bludeoning, saab kahe käega kasutada ka small wooden shield-ina (+1 AC), siis ei saa rünnata

Toanurgas luud: -1 quarterstaff



	Klemot
	Human expert 2
Hit Dice:	2d6+1 (8 hp)00
Initiative:	+1
Speed:	30 ft. (6 squares)
Armor Class:	11 (+1 Dex), touch 11, flat-footed 10
Base	+1/+2
Attack/Grapple:	
Attack:	Club +2 (+3 ranged) (1d6+1) or Unarmed +2 (1d3+1 nonlethal)
Space/Reach:	5 ft./5 ft.
Saves:	Fort -1, Ref +3, Will +5
Abilities:	Str 13, Dex 14, Con 8, Int 12, Wis 15, Cha 10
Skills:	Listen +7, Spot +7, Sense Motive +7, Knowledge (nature)+ 6, Knowledge (local) +6, Use Rope +7, Appraise +6, Craft (carpentry) +6
Feats:	Toughness, Point Blank Shot
Equipment:	Club, 3 sp 15cp

	Fernard	Jaan	
	Warrior 2	Rogue 1	Commoner 1 x2
Hit Dice:	2d8+4 (13 hp)	1d6+1 (5 hp)	1d4+4 (7 hp)
Initiative:	-1	+2	+0
Speed:	30 ft. (6 squares)	30 ft. (6 squares)	30 ft. (6 squares)
Armor Class:	13 (-1 Dex, +4 armour), touch 9, flat-footed 13	14 (+2 Dex, +2 armour), touch 12, flat-footed 8	10, Touch 10, flat-footed 10
Base	+2/+4	+0/+2	+0/+1
Attack/Grapple:			
Attack:	Unarmed strike +2/+2 (1d3+2) or shortsword +4 (1d6+2)	Dagger +2 (1d4+2)	Unarmed strike +1 (1d3+1 nonlethal)
Special Attacks:		Sneak attack +1d6	
Space/Reach:	5 ft./5 ft.	5 ft./5 ft.	5 ft./5 ft.
Saves:	Fort +5, Ref +-1, Will +1	Fort +1, Ref +5, Will +1	Fort +3, Ref +0, Will -1
Abilities:	Str 14, Dex 8, Con 15, Int 10, Wis 13, Cha 12	Str 14, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 10, Cha 8	Str 13, Dex 10, Con 12, Int 10, Wis 8, Cha 11
Skills:	Intimidate +6	Bluff +3, Escape Artist +6, Tumble +6	
Feats:	Improved Unarmed Strike, Two Weapon Fighting	Combat Expertise, Improved Feint	Toughness, Great Fortitude
Equipment:	Chainshirt, Shortsword	Leather armour, Dagger	

Järelkaja

Pärast kaklust soovib Klemot PC'del lahkuda kõrtsist koheselt (kõrtsmik viskaks nad niikuinii välja). Klemoti onul on küla lähedal üks laut, mille lakkas ta PC'si varjata saab.

Kui kõrtsikakluses PC'd haavasid kedagi tõsiselt või isegi tapsid mõne külaelaniku, siis saabub mõne minuti jooksul miilitsa salk neid arreteerima. Tulevad 8 külameest relvadega. Nad üritavad PC'si veenda rahumeeli nendega kaasa tulema. PC'd saavad siis teha kolme asja:

- Minna valvuritega kaasa veskisse. (vt. Hiljem jaotus Veski)
- Põgeneda maamiilitsa eest, kas enne nede saabumist või arreteerimise asemel.
- Võidelda maamiilitsaga. Selleks kasuta sama võitlusvälja nagu kõrtsikakluse puhulgi, valvurite andmed on Veski jaotuse lõpus.

Lõpuks PC'd ikkagi põgenevad või arreteeritakse. Kui nad põgenevad, siis leiab Klemot nad ülesse ja pakub oma onu laudalakka peidupaigana.

Veskis

Kui PC'd sattusid Klemot juurde, siis veenab viimane PC'si, et on tarvis haldajad vabastada.

Tuulik, mida kasutatakse vanglana, on alles hiljuti selleks saanud. Vana omanik sai surma ja uut pole. Seega võttis vürst selle kasutusele ajutise kinnipidamiskohana. Eelmisest omanikust koristada pole viitsitud ja kogu kivist tuuliku osa on täis vanu viljakotte, puuprahti ja muud pahna. Korruga on valves 3 valvurit.

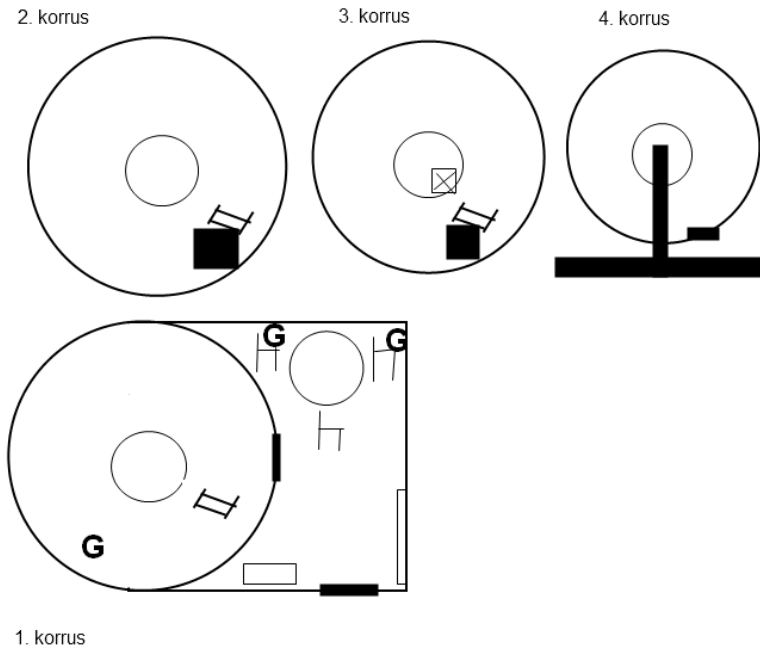
Väljast

Tuulik on kivist ja alumine kõrvalehitis puidust. Aknad puuduvad. Tiivikute taga telje kõrval võib märgata väikest ust (**Spot DC 10**), mis oli mõeldud paranduste tegemiseks. Mööda lagununevat kiviseina saab ronida (**Climb DC 15**) 30 jalga kuid saab ka tiivikuid kasutada (**Climb DC 10**). Kui keegi vähemalt medium või kaks small tegelast ühe tiiviku haru otsas ripuvad, vajub see alla ja tuule jõul enam edasi ei liigu. Kui keegi ronib või hüppab teise tiiviku peale, võib liikuma panna. Sellisel juhul peavad kõik, kes kinni hoiavad **DC 10 Climb**-i tegema, et kinni hoida. Ülemine uks on seestpoolt kinni. Väljast saab seda avada **DC 15 Strength** -iga.

Öösel põleb väljas ukse kõrval tõrvik.

Seest

Tuulik, kuigi ei jahvata midagi, töötab siiski tuule käes ja mehhanismi lärmi tõttu on kõik **Listen** katsed sees -5. Igat korrust ühendab redel ja luuk, mis on tabalukuga kinni pandud (Lahti muukimine **Open Lock DC 15**). Kõik tabalukud on suletud luugi alumisel küljel. Luuki saab ka lahti murda **DC 20 Strength**-ga.



1. Korrusel on valvurite post, kus tavaliselt istuvad 2 valvurit laua taga (mängivad kaarte või ajavad juttu) ja üks pikutab tornis heinte peal. Kõigil valvuritel on vööd noad.

Tuuliku ja lisahoone vaheline uks on alati lahti. Välisukse kõrval on kast, kus on vangivõetute asjad (sealhulgas mängijate omad, kui nad on vangistatud). Tornipoolel on ukse kõrval riul, kus hoitakse tõrvikuid, õli, kilpe ja odasid. Seal riulil on ka võtmed tabalukkude jaoks.

2. Korrusel hoitakse haldjaid. Neid on seal neli ja nad on kinniseotud ning väsinud (fatigued, sisse arvestatud andmetes). Üks neist, Thaeris, oskab inimkeelt ja ta proovib mängijaid aidata (ta teab, et üleval on väljapääs). Thaerisiga saab rääkida ka teistelt korruselt.

3. Korrusel hoitakse mängijaid, kui nad vangi sattusid. Kõidikutest vabanemine vajab **DC 23 escape artisti**. Teine variant on kasutada midagi teravat tööriistade hulgas, mis on muu prahi alla mattunud (leidmiseks **DC 15 search**). Tööriistad lubavad ka **Open Lock** katseid teha -4-ga ning tööriistade hulgas on ka raudkang (crowbar). 2. ja 3. korrust ühendab väikene šaht, mille kaudu vili voolas, see on mingite riiete ja puuprahiga ummistunud ja selle märkamise eeldab **Spot** või **Search DC 15**. Small tegelane või Medium **DC 20 Escape artist**iga saab sealt läbi.

4. Korrusel on prahi taha mattunud uks, mis on ka mainitud sektsiooni Väljast all. Kui prahit eest koristada, on seal riiv, mis seda kinni hoiab. Sealt saab väljuda, nagu alapunktis "Väljas" mainitud.

Valvurid

Valvurid võivad kuulda, kui luuke lahti murtakse (**DC 17 listen**), väga palju ringi sabitakse või kolistatakse. Kui nad midagi kuulevad, kamandavad nad valjuhäälselt lõpetada. Kui seda ei tehta või neil

tekib tunne, et midagi on valesti, läheb üks korruse jagu kõrgemale vaatama (relvi ta ei võta). Ülejäänud kaks jäävad relvistatult valmis alla. Kui peaks olema oht (vangid ei ole enam seotud), siis tõmbab ülesmineja kohe pea luugi alla tagasi. Järgmisel käigul sulgeb ta luku. Kui selleks valmis olla, saab midagi vahele toppida, et luuk ei sulguks. Kui luuk jääb lahti, või tehakse lahti, taganevad valvurid vaheukse juurde.

Kui valvuritele kostub midagi kahtlast õuest, läheb üks neist relvistatult vaatama, võttes vajadusel lisatõrviku kaasa.

Kui valvurite jaoks kahtlasi või ohtlikke tegelasi (sealhulgas lahtised vangid) on neli või rohkem, tormab üks valvur küla poole abi karjades. Sama teevad kõik valvuris ka siis, kui nad võitlust kaotamas on. Muidu jäävad nad võitlema.

Generic elf	Expert 1
Hit Dice:	1d8+1 (6 hp)
Initiative:	+2
Speed:	30 ft. (6 squares)
Armor Class:	12 (13) (+2(3) Dex), touch 12 (13), flat-footed 10
Base Attack/Grapple:	+0/-2(-1)
Attack:	Unarmed strike -2 (-1) (1d3-2(-1))
Space/Reach:	5 ft./5 ft.
Saves:	Fort 0, Ref +2(+3), Will +3
Abilities:	Str 6 (8), Dex 14 (16), Con 10, Int 15, Wis 12, Cha 13
Skills:	Listen +7, Spot +7
Feats:	Alertness

Sõdur	Warrior 1
Hit Dice:	1d8+1 (6 hp)
Initiative:	+2
Speed:	30 ft. (6 squares)
Armor Class:	15 (+2 Dex, +2 armor, +1 shield), touch 12, flat-footed 13
Base Attack/Grapple:	+1/+3
Attack:	Shortspear +3 (1d6+2) or dagger +3 (1d4+2)
Space/Reach:	5 ft./5 ft.
Saves:	Fort +3, Ref +2, Will +1
Abilities:	Str 15, Dex 14, Con 13, Int 8, Wis 12, Cha 10
Skills:	Listen +5, Spot +5, Climb +4, Use rope +3, Sense motive +3
Feats:	Alertness, Negotiator
Equipment:	Leather armor, light wooden shield, shortspear, dagger

Thaeris - üks vangistatud hadljatest, ta nägi kuidas vürst goblaineid üles ostmas käis ja kuulas nende juttu pealt. Ta teab, et teine osa maksest tuleb tasuda täna öösel, teisel pool vanat kivisilda. Kui PC'd on koos hadljatega vangis, siis Thaeris annab neile juba vangis olles vürsti kurjadest plaanidest teada.

Vürsti kättemaks

Kui PC'd päätsid haldjad Veskest ilma, et külas keegi seda tähele pannud oleks, siis suundub Vürst samal ööl salajasse kohtumispaika. Haldjad üritavad PC'sid veenda, et nad koos haldjate abiga vürstile vastu astuksid.

Kui PC'd siiski otsustavad põgeneda, siis peavad nad suuremate teede lähedale hoidma, sest muid ei jõuaks nad kuhugi. Isegi kui nad vaikselt veskest pääsesid ei kulu kaua aega kuni vürst toimunust teada saab. Kui haldjad on Veskest välja päästetud, siis on vürstile kõva hoop antud. Tema plaan on ohus, Thaeris teadis leppesit goblinitega ja nüüd teavad seda ka PC'd. Nüüd kavatseb ta PC'dele kiire otsa teha, nii kättemaksusks, kui ka oma plaanide kaitseks. Vürst laseb maamiilitsal lähedal olevates taludest järgi pärida, kuhu PC'd läksid. Niimoodi pole tal raskusi määrata, kuhu PC'd suundusid. Vürst asub oma hobusel PC'si jälitama. Vt. Kohtumine vürstiga.

Kohtumine vürstiga

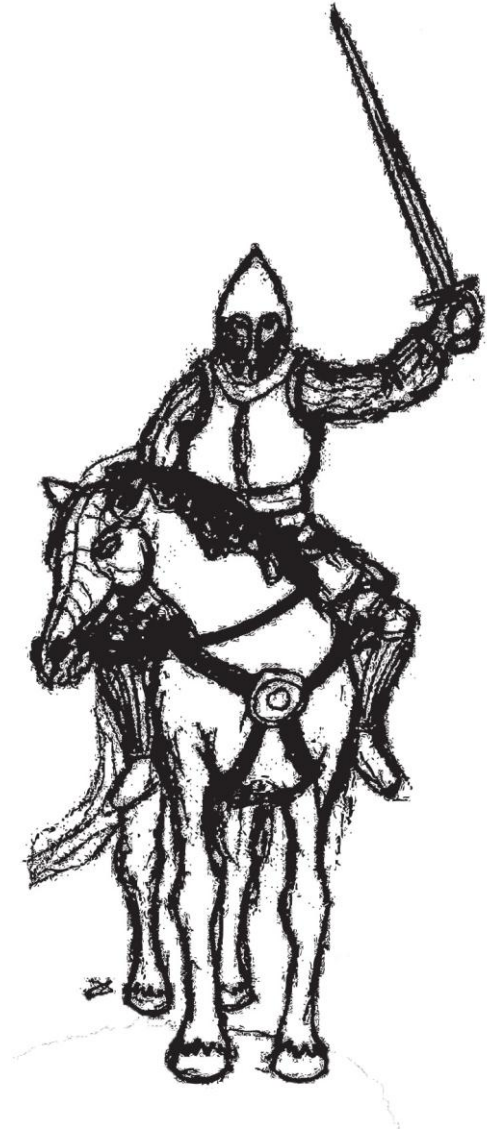
Sellele ajal kui PC'd vana kivila poole suunduvad hakkavad osad goblinid jälle külale lähenema. Kui osad haldjatest on PC'dega kaasas, siis nende juurde tuleb sõnumitooja. Haldjatel pole valikut, nad on vandunud küla kaitsma ja peavad suunduma goblinite vastu võitlusele. (neid on piisavalt, et hakkama saada ja tunni möödudes on rünnak tagasi tõrjutud.) Nüüd peavad mängijad üksinda vürstile vastu astuma.

Kui mängijad otsustasid põgeneda, siis toimub kohtumine sama moodi, lihtsalt vürst otsib nemad ülesse.

Mängi seda steeni nii dramaatiliselt kui võimalik, see on selle seikluse lõpp ja sündmuste kulminatsioon. Mängi vürsti raevuka ja kättemaksuhimulisena, Vürst on üdini kuri tööras. Tee nii, et PC'd sellest aru saaksid. Vürst tuleb oma hobusel ja ei tule viimaselt maha, tal pole vähimatki kavatsust PC'de vastu ausalt võidelda.

Vürsti taktika

Vürst üritab pidevalt liikuda. Ta alustab rünnakut üritades kellegist ülejoosta. (vt. Overrun- peab visakama Str või Dex vürsti hobuse (+7 Str) vastu või kukkub pikkali ja jääb kapjade alla +8 (1d4+3 dmg). Pärast ülejoosu liigub ta mõne kergesti haavatava tegelase juurde (samal käigul rünnata ei saa). Kui PC'd vürsti ümbritsevad, siis ta laseb hobusel rünnata (full attack) ja kui **Ride DC 10** õnnestub ründab ka ise mõõgaga. Kui tal tekib suhteliselt vaba hetk, siis joob oma ravijoogi (1d8 +5).



Andmed:

	Vürst Volmer	Light warhorse
	Aristocrat lvl 3	
Hit Dice:	20	22
Initiative:	+1	+1
Speed:	30 ft. (6 squares)	60 ft. (12 squares)
Armor Class:	17 (+1 Dex, +5 armor, +1 shield), touch 11, flat-footed 16	14
Base Attack/Grapple:	+2/+4	+2/+9
Attack:	+6 mw longsword 1d8+2	Hoof +4 (1d4+3)
Special Attacks:		Full attack 2x hoof (1d4+3), bite 1d3+1
Space/Reach:	5 ft./5 ft.	5 ft./5 ft.
Saves:	Fort +3, Ref +2, Will +3	Fort +6, Ref +4, Will +2
Abilities:	Str 14, Dex 12, Con 15, Int 13, Wis 10, Cha 8	Str 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Wis 13, Cha 6
Skills:	Ride +10 (+6 in armor), Handle animal +5, Forgery +7, Listen +6, Sense motive +6, Spot +6	Listen +4, Spot +4
Feats/Special:	Mounted combat, Trample, skill focus (ride)	Scent, low light vision
Equipment:	Breastplate, small wooden shield, mw longsword	

Saak: vürsti sõjavarustus. Potion of cure light wounds (1d8+5). Vürstil on goblinite ülesse ostmiseks mõeldud raha raske kott täis münste, kuid ainult pealmised on kuldmündid, all on hõbe. Kokku on 250 GP ja 6 000 SP.

Lõpp

Kui PCd on vürsti tapnud või veel parem vangistanud ja pole külaelanike verd valanud (va. Kõrtsikakluses) siis on neil võimalik külla naasta ja Vürsti kurja plaani avalikuks teha (näiteks haldajast tunnistajate abiga). Kui vürst on elus, siis pannakse ta vangi ja PCd saavad küla silmis kangelasteks.

Kui PCd suudavad Vürsti plaani nurjata, kuid on selle käigus külaelanikke tapnud, siis neisse suhutakse erinevalt. Osad külaelanikud peavad neid kangelasteks, osad aga lurjusteks ja röövliteks. Kuid kindel on see, et neist räägitakse lugusi veel pikkalt.

Kui PCd põgenevad külast, siis ei jää nad pikkalt küla elanike mällu. Kuid võibolla on nad haldjate heakskiidu ärateeninud.