

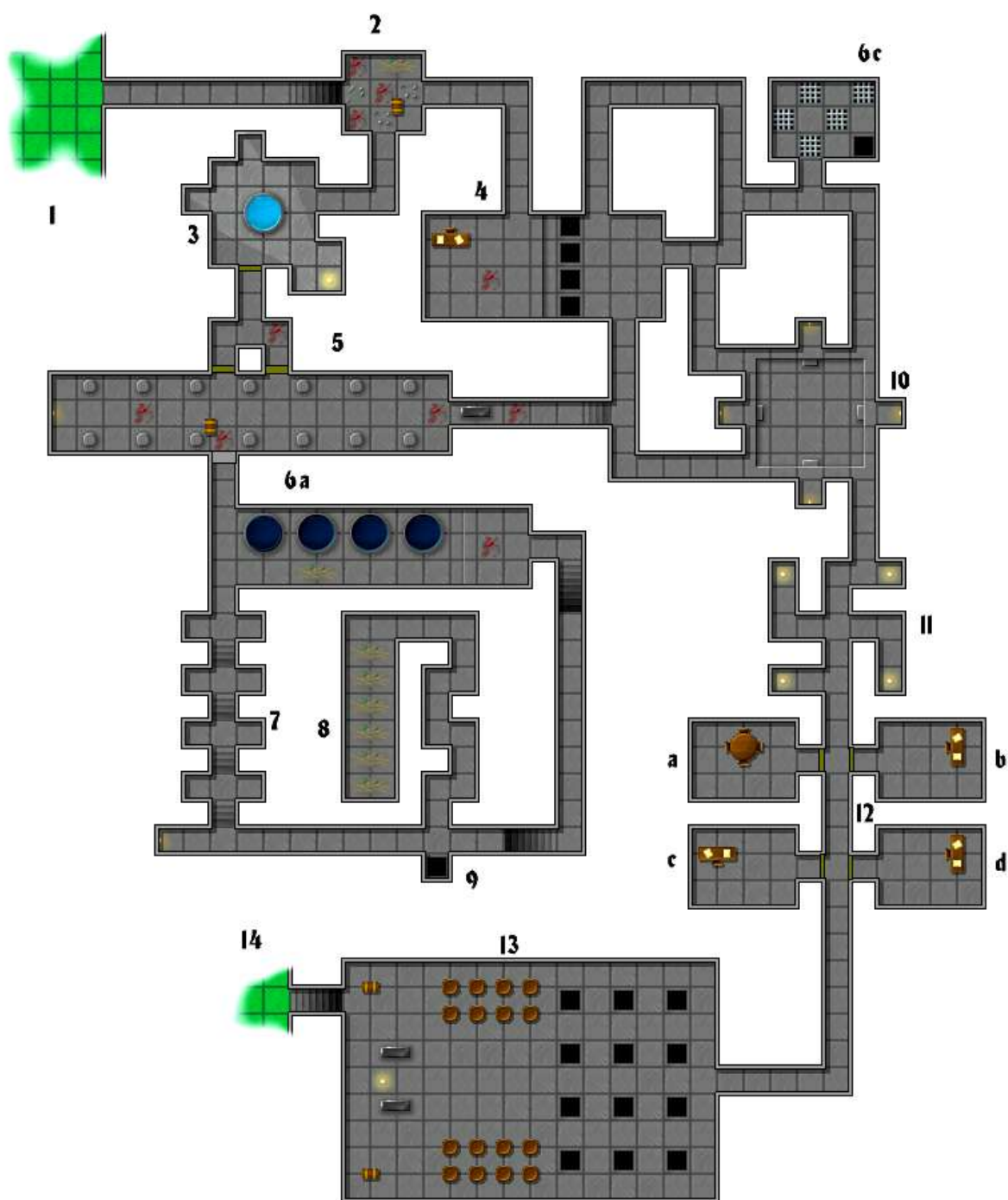
Jaagup Irve

Kurjad ilma-kätteta- inimesed ja rongas sabaga linnud!



Letargia & Pisalik

Kaart



1 ruut = 5x5 jalga

Hirmulaburint3m

Kurjad ilma-hätteta-inimesed ja rõngas sabaga linnud

d20 Süsteemi seiklus

Credits

Design, Layout: Irve

Additional Design and Editing: Jack

Cover Art: Sharker

Interior Art: Sharker, Irve

Additional Thanks: Raunok-Üks, Terep-Üks-Kaks, Sande-Kaks-Neli, Anglachel, Dreampiller, Krafinna Kraax, Vamos, Andrel, Ryhkija, Ohmu, Nihtcrawler, dr Zoidberg, Udutont, Viiking, Xeno, Acrata

Pühendatud nendele koortele, kes hauguvad kui kiviga pihta saavad.

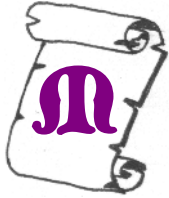
Letargia ja Sisalik
Dragon.ee

See teos on autorikaitse objekt kuid teil on õigus seda mittekommertseesmärkidel levitada ja trükkida. Teose valmimisel ei hukkunud ükski loom. Armastage ja mõistke puuetega inimesi nagu nemad armastavad teid. Teoses kujutatud puuetega inimeste käitumine ei ole autorite arusaam puuetega inimese standardsest käitumisest ning mängijate võimalikku vägivalda nende vastu tuleks käsitleda kui sundolukorda sattunud inimeste hädaabinõud. Sööge leiba ja jooge piima, ärge tarbige narkootikume, vältige kollase lume söömist, tegelikult oleme normaalsed, ausõna. Vabandust, et te seda loete.

Copyright (C)2003 Letargia ja Sisalik

Ülevaade

"BLIU ONE SNNIÜINIINNIPÄVAGZ" - A.A.Milne,
"Karupoeg puhh"



Maailma kõige parem seiklus nüüd eesti keeles!! Ja ainult. See seiklus on mõeldud seiklejatele, kes on ükskõik mis levelil, sest mängujuht võib alati öelda, et tuli NPC preester (kelleks sobib hästi Ayti peapreester Salunam De Multicolore), kes surnud üles äratav, ja pörandal hoiavad ilma-kätteta-inimesed *Poition of Healinguid*, sest neid on hea varvastega üles korjata ja need maitsevad ilma-kätteta-inimestele.

Mängijad või seiklejad: Kui te seda praegu loete, siis pange see kohe ära, muidu ei ole üldse huvitav!!! Siit hakkab nüüd edasi see tekst mida teie ei tohi lugeda ültse. See seiklus algab sellega, et mängijad lähevad Laburint3m-e sisse, sest neil kästakse, ja siis lõppeb sellega, et nad tulevad teisest sisepääsust välja kui nad tapavad düsgraafide pealiku (ära). Kui seiklejad tahavad, siis nad võivad linnas käia vahepeal varusid täiendamas, aga siis tuleb lohe nendega kaasa. Kui tuleb hall kast siin seiklumooduli raamatus, siis tuleb see mängijatele ette lugeda (tegelikult oli "siin seiklumooduli raamatus" liigne, sest tegelikult pole Hirmulaburint3me enda sees ühtki halli kasti). On hea kui mängujuht on seikluse enne mängimist läbi lugenud, aga, see seiklus on nii hea et seda ei pea tegema. Aga siis loe lihtsalt tagant ära millised on ilma-kätteta-inimesed, sest muidu sa ei tea et neil on Dysgraphy Attack, Fierce Bite ja Rend.

Enne seikluse algust räägi mängijatele, et tegemist on väga ohtliku seiklusega ja seega peavad nad sel perioodil ekstra tähelepanelikud ja hoolsad olema, umbes nii nagu väike lastega emad kardavad pisikuid. Ja et kui nad surma saavad mängus, siis on ilmselt selles süüdi seikluse autor ja mitte sina ja et ei maksaks kurjustada ega solvuda, sest see on kõigest mäng ja et me oleme kõik täiskasvanud inimesed.

Seikluse taust

"Posin ennast üles, sest raha põld" - O.Luts, "Kevade"



Kord elas kuri võlur nimega Xqrqrmnuxg (IKS-kurkur-MNUKS-gee), kes alguses oli hea. Siis ta läks pahaks ja tappis paljusid ära ja Muth Tiririhitis ta tegi oma kõige hirmsama vangikooa, mille nimeks sai Hirmulaburint3m ja sinna ta pani need, keda ta kohe ei jõudnud ära tappa ja kes pidid ootama kuni ta magab ja uue *fireballi* saab omale pähe õppida. Kõik kartsid seda vanglat. Aga üksrkord tuli hea paladiin Fmodo, kes võluri ära tappis ja siis Muth Tiririhitis ta lasi ka kõik vangid vabaks kes olid selle peale rõõmsad ja laulsid tast palju laule ja kunagi ei tahtnud sinna tagasi tulla. Hirmulaburint3me lõpus on pärast kolme m-täht selle pärast et oleks originaalne, sest numbriga lõppevaid koobastikke oli palju sel iidsel ajal kui Xqrqrmnuxg kurjaks läks.

Siis tulid hiljem sinna elama maailma kõikidest linnadest kokku tulnud inimesed elama, kellele oli Xqrqrmnuxg pannud peale suure needuse ja kõik käed ära lõiganud. Nad tulid sinna selleks, et oma käsi tagasi saada ja uuesti kirjutama õppida. Aga kahjuks olid käed juba ära söödetud vangidele, kes *fireballi* olid oodanud ja nii ei jäänudki nendel inimestel, keda hakati kutsuma ilma-kätteta-inimesteks muud teha, kui seal elada ja suuga kirjutama õppida. Aga vahepeal sel ajal kui neil käsi ei olnud olid nad unustanud kõik õigekirjareeglid ära ja siis tulid neil suured vaidlused ja suu ja varvastega kirjutatud tekst ei olnud ka väga kalligraafiline. Aga nad tahtsid saada maailma kõige paremateks kalligraafideks, kelle kullast scrolle kõik tulevad ostma ja üldse ei hooli et nad ilma-kätteta-inimesteks hüütakse. Ja selleks, et sulgi oleks kodustasid nad Arrowhawkid, keda nad lihtsalt kutsusid Rõngas-sabadega-lindudeks.

Sissejuhatus



eiklejad peavad alustama Muth Tiririthi juures, mis on mägi ja mille kõrval on linn, mille nimi on Ayt. Seiklejad on tarvis saada Ayt-i, ja

seal tuleb nendega rääkima üks mees, kes ütleb, et ta nägi ennem Muth Tiririthi juures üht suurt lindu ja et seiklejad peaksid seda vaatama minema et äkki on see ohtlik. Tegelikult on see suur lind hoopis punane lohe, kelle nimi on Smaul, aga seda ei tohi mängijatele öelda.

Dänava beal tuleb teile vastu üks mees kelle nimi on Aragon, ta on reinzer ja tal on suur vibu. Ta ütleb teile, et ta nägi ennem Muth Tiririthi juures üht suurt ime likku lindu ja et seiklejad peaksid seda vaatama minema et äkki on see ohtlik.

Kui seiklejad ei taha minna, siis Aragon ei vihasta vaid tuleb neile järgmine päev ka juurde ja räägib samamoodi nagu eelmisel päeval. Kui Aragon tapetakse, siis tuleb tema vaim või Grandoolfr Punane, kes teeb *fireballi* neile kõrvale kui nad ei lähe ja keda ei saa tappa, sest ta on nii tugev. Aragon rohkem midagi ei tea, kui et tee viib üles mäe juurde ja et temal pole sinna aega minna, sest et tal on tarvis ühte kääbikut oodata kõrtis, ta muidu läheks küll, aga ta ootab.

Ayt: Conventional; AL NG; 20,000 gp limit; Assets: 250,000 gp; Population 1,646; Integrated (human 37%, halfling 20%, elf 16%, dwarf 10%, gnome 6%, half-elf 5%, mind-flayer 3%, half-orc 3%). **Authority Figures:** mayor Xgruh Uh-uh Threebear, female human Rog15. **Important Characters:** high priest Salunam De Multicolore, Male half-ling Clr19/Pal1; High Smith of Ayt Morn Styxsmith, male human Com20

Hirmulaburint3m

"Kuule ausalt mees, see ei ole võimalik, et keegi n i i debiilne on - ükskõik, kui vana! Ytle nyid ausalt ära - sa oled tegelikult hoopis uuki perversne nali või midagi. See ei ole võimalik. Täieslik hämming, mis kretiin!" - Marat Sar, Dragon.ee foorum

Hirmulaburint3m (HIR-mu-LA-burint-KOLM-M) on ohtlik koht. Aga et ta oleks vähem etteaimatav,

siis on välja pakkuda ka mõned juhuslikud seigad, mida mängu juht teha oma mängijatele saab. Need võiksid olla alati hästi ootamatutes kohtades (nagu näiteks siis kui nad on just hakanud midagi arutama või hakkavad magama jääma just).

Juhuslikud seigad

- ♦ Tuleb vastu kuri ilma-kätteta-inimene
- ♦ Tuleb vastu kuri ilma-kätteta-inimene ja ilma-kätteta-inimene ja nad räägivad arusaamatuid asju (vt **Düsgraafiabel**) ja on nii haaratud oma jutu ajamisest et saavad surprisi.
- ♦ Tuleb vastu kuri ilma-kätteta-inimene, kellel on suu sulgi täis ja ta ei saa rääkida, ainult kõhib sulgesid.
- ♦ Tuleb vastu kuri ilma-kätteta-inimene, kellel on üks jalg suurem kui teine
- ♦ Tuleb vastu mittekuri ilma-kätteta-inimene ja hakkab rääkima et kunagi oli võlur Xqqrnmnuxg, kes oli alguses hea, aga pärast läks halvaks ja siis ta tegi Hirmulaburint3me oma vangide hoidmiseks ja siis ta tegi inimestele Fireballi, siis ta hakkab karjuma ja jookseb ära. Ta ei hoi tasakaalu ja lööb pea ära vastu nurka ja saab surma sellepeale. Tema nimi on Silbo Märsick ja ta oli napakaks läinud kuri (nüüd siis mittekuri muidugi) ilma-kätteta-inimene.
- ♦ Kurja ilma-kätteta-inimese jalajalg on maas, selle kõrval aga suurem kurja ilma-kätteta-inimese jalajalg!
- ♦ Kurja ilma-inimeseta-käsi on maas (nukkide peale on ruunidega kirjutatud "C-i-l-i")
- ♦ Vastu tuleb tavaline sõbralik valge ja kollasekirju koer. Kui ta süija norib, siis paneb käpa vastu seiklejat ja määrib riide ära, sest käpp on porine tal ja ta tahab süija. Kui talle süija anda, siis ta hakkabgi järel käima. Kui teda rünnata, siis ta enam järel ei käi, aga haugub "eemalt".
- ♦ Maas on natuke kurja musta löga (vt ruum nr 6b), see on immitsenud seinapraost, aga ta ei ole alateadlik ega tee midagi.
- ♦ Tuleb vastu rästik kes ründab ilma metallist saabastetta seiklejat.

Neid juhuslikke seikasid on hea siis panna kui mäng venima on hakanud, jäta meelde et nad on siin üsna alguses kirjas.

Võta nüüd kaart ette, seal on kohad kirjas ja siis loe ruumide kirjeldused läbi ja jäta meelde kui sa ette valmistad või siis kui sul juba mäng käib praegu, siis lihtsalt vaata numbrite järgi mis igas



ruumis on kaardi peal kui seiklejad sinna lähevad.

1. Legendik

Ruum 1 ei olegi päris ruum, ta on lihtsalt selline legendik, mis on mäe juures. Loe see mängijatele ette ja küsi mida nad teevad, tee enne Monster Manual punase lohe (Red Dragon) koha pealt lahti ja lappa seda ja lõpeta punase lohe koha peal, et nad sind kardaksid juba ennem, tee seda lappamist nagu muuseas.

Tee läheb mäest ülesse ja siis jälle mäest alla, sest te olete alguses eelmägedes, aga siis te jõuate lähedale ja mets läheb kuuskede rohkeks, sest mägedes kasvavad kuused. Teil on mõnus hingata ja siis järsku tuleb legendik ja sele peal on väga suur punane lohe, kes on suurem kui suur-loss, kes purskab tule joa

õhku ja tema taga on koopa suu. Aga enne kui te jõuate midagi teha, hakkab lole inimeste keeles rääkima:

"Tere shhhh-eiklejad, mul on tarvishhhh et te läheshhhh-ite sinna koopasshhh-e, Aragron oli minu agent ja ütles, et ta shhhh-aadab vaprad mehed mulle appi. See on shhhh-elle pärashhhh-t, et ma ei mahu ise koopasshhh-e ja seal koopashhhh on pahad ilma-kätteta-inimeshhhh-ed." Siis teeb lohe oma punased diivad lahti ja lefitab nendega tuult. Siis ta jätkab enne kui te jõuate midagi teha: "Minge nüüd shhhh-isshhh-e ja tooge mulle ilma-kätteta-inimeshhhh-te pealiku pea. Mina olen Šchhhh-may!". Maas kasvavad tulbid kui ei ole talv.

Selle peale kui mängijad eemale hakkavad

jooksma, siis Smaul tõuseb lendu ja püüab nad kinni ja paneb koopasse sisse, kui vaja siis teeb ta uimaseks ennem kõik ja siis paneb koopasse ja ise istub ette, see on väga hirmus. Kui mängijad midagi küsivad, siis lohe ütleb, et tal ei ole aega lobiseda sest ta on isegi kaua oodanud ja on väga kuri. Kui ta kogemata kellegi ära tapab, siis ta toob Aytist kõige võimsama preestri kelle nimi on Salunam, kes selle mängija ülesse äratav. Kui mängijad tahavad välja saada, peavad nad kõva asjaga vastu lohet koputama (aga kõvasti, sest lohe ei saa muidu aru, sest tal on AC 41!) ja siis ta tuleb koopa eest ära. Aga ta valvab, et nad tagasi läheksid ja leiab nad ülesse kui nad mujale hakkavad minema.

See on väga õudne kui nad näiteks kõrtsis on ja on ära tulnud Hirmulaburint3mest ja siis arutavad et kuhu põgeneda ja äkki läheb kõrtsikatus pealt ära ja suur lohe käsi tuleb sisse ja korjab nad kõik ülesse ja viib koopasse tagasi ja ütleb, et sohki ei tohi teha ja et neil oli kokkulepe (kuigi tegelikult ei olnud sest punane lohe on chaotic Evil ja võib ka veidi "luisatta").

Ka võib lole edasi nomraalsete S-tähtedega rääkida, tal oli alguses lihtsalt naljatuju.

Great wyrm red dragon Smaul: CR 25; Colossal Dragon (Fire); HD 40d12+400; hp 660; Init +4; Spd 40 ft, fly 200 ft (clumsy); AC 41 (-8 size, +39 natural); Melee bite +49 (4d8+17), 2 claws +44 (4d6+8), 2 wings +44 (2d8+8), tail slap +44 (4d6+25); SA breath weapon, frightful presence, locate object, other spell-like abilities; SQ fire subtype, immunities, DR 20/+3, blindsight, keen senses; Face/Reach 40 ft by 80 ft / 15 ft; SR 32; AL CE; SV Fort +32, Ref +22, Will +30; Str 45, Dex 10, Con 31, Int 26, Wis 27, Cha 26.

Skills and Feats: Bluff +48, Concentration +50, Diplomacy +48, Escape Artist +40, Knowledge (arcana, geography, history, planes, religion) +48, Listen +50, Scry +48, Search +48, Sense Motive +48, Spellcraft +48, Spot +50; Hover, Flyby Attack, Power Attack, Cleave, Snatch, Improved Initiative, Spell Focus (Evocation), Alertness, Wingover, Quicken Spell-Like Ability, Sunder. SA-Breath Weapon (Su): Cone of fire, 70 feet long, every 1d4 rounds; damage 24d10, Reflex half DC 40.

SA-Frightful Presence (Ex): Dragons can unsettle foes with their mere presence. This ability takes effect automatically (radius 360 ft) whenever the dragon attacks, charges, or flies overhead. A potentially affected creature (one with less than 40 HD) that succeeds at a Will save (DC 38) remains

immune to that dragon's frightful presence for one day. On a failure, creatures with 4 or fewer HD become panicked for 4d6 rounds and those with more than 5 HD become shaken for 4d6 rounds. Dragons ignore the frightful presence of other dragons.

SA-Locate Object (Sp): This dragon can locate object 12/day as the spell of the same name.

SA-Other Spell-Like Abilities: 3/day - suggestion; 1/day: eyebite and discern location.

SQ-Immunities (Ex): Immune to sleep, paralysis.

SQ-Blindsight (Ex): Dragons can ascertain creatures by nonvisual means (mostly hearing and scent, but also by noticing vibrations and other environmental clues); this dragon's range is 360 feet.

SQ-Keen Senses (Ex): Dragons can see four times as well as humans in low-light conditions and twice as well in normal light. They also have darkvision (range 1200 feet).

SQ-Fire Subtype (Ex): Fire immunity, double damage from cold except on a successful save.

Spells Known (cast 6/8/8/8/8/7/7/7/7/4; as a level 19 sorcerer): 0-detect magic, resistance, detect poison, read magic, dancing lights, ghost sound, mage hand, open/close, mending; 1-endure elements, mage armor, divine favor, cure light wounds, shield; 2-bull's strength, cat's grace, blur, endurance, fog cloud; 3-haste, dispel magic, protection from elements, slow; 4-spell immunity, dimension door, improved invisibility, detect scrying; 5-cloudkill, righteous might, dominate person, teleport; 6-heal, greater dispelling, harm; 7-spell turning, destruction, greater scrying; 8-mass charm, maze, protection from spells; 9-miracle, foresight

2. Verine ruum

Pärast pikka ja pimedat koridori tuleb trepp ja pärast seda 15 korda 15 feet'ine tuba, mille põrandal on kõikides kohtades punane ja veri pritsmed ühes nurgas on natuke õlgi ja üks kirst on ka põrandal. Ja seina peale on kirjutatud asju, ida poolses seinas on koledas kirjas kirjutatud "Kladiaatord ja Löksut ja Vankla" lõuna pool on kirjas "Sia tulke midtte".

Kui mängijad lähevad kirstu juurde, siis valvurist nähtamatu ilma-kätteta-inimene ründab kohe ja tal on jalgade küljes teravad mõõgad. Ilma-kätteta inimese kohta on selle seikluse lõpus kirjutatud kuidas ta on. Ta läheb nähtavaks siis.

Kirst on lukus (muukimise DC 15, katkitemise DC 25) seal sees on 100Gp-d mis on kullast scrollide jaoks ja kiri:

"Valvur!"

Mitte keda ei tohi sisse lasata, stjest on lõuna pool vähe valuvried ja alttar ja meije artiffakt. Rõngas sabaga linnud vwalwawd, aga nende vastu aittab kui visatta neile "Seest siiru-viiruline, pealt kullakarvaline"

See on mõistatus, mille vastus on "sibul", kui mängijatel pole tava list sibulat, siis nad võivad visata lillesibulaid ja kui neid pole, siis neid saab ruumist 1. Või linnast.

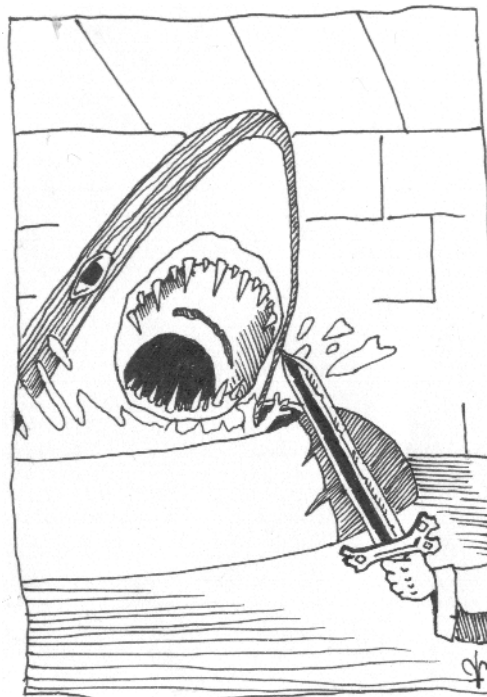
Kirstu võtmed on kurjade ilma-kätteta-inimeste-pealiku käes. Kirstu küljes on lõks, mille käivitamisest tulevad kirstu seest välja ogad (CR:2, leidmise DC 15, neutraliseerimise DC 25, Dmg: 2d8+2)

Ilma kätteta inimene, Medium-size humanoid:
HD 4d8; hp 20; Init +1; Spd 40 ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex); Melee 2 scimitars +3 (1d6/crit18-20/x2), fierce bite +1 (1d3); AL CE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 18.
Skills and Feats: Dysgraphia +6, Jump +4, Hide +5; Spit +4.

3. "Basseiniga" ruum

Selle ruumi sees on suur bassein ning selle ruumi seinad on sopi lised. See ruum on ka valkustatud sest ühes nurgas on continual fliame tehtud ja see hubiseb üle ruumi ilusasti ja lakke tekivad naljakad musstrid, sest vesi peegeldab ja virventab, sest sele sees on näha hai uime. Ruumil on lõuna küljes üks ukks, mile peale on kirjutatud "Lukkus ux sele taga rongas-sabaga linnd".

Kui keegi tegelane "basseini" ujuma läheb, siis hai ründab. Kui teda kaldalt tulistada või lüüa, siis ta hüppab välja "basseinist" ja muutub kurjaks ilma kätteta inimeseks, sest see on maagiline "bassein" milles ujuvad moonduvad haideks. Ilma kätteta mees ründab kohe, sest ta on kuri sest teda on rünnatud. Kuna vesi voolab ringiratast "basseinis" siis hai ei upu ära (sest hail on tarvis voolavat vett elamiseks sest muidu ei saa lõpused õhku kätte).



Lõunapoolne uks on lukus ja selle võti on hai või ilma kätteta mehe kõhus. Uks on tavaline puust uks ja selle saab ära lõhkuda nagu DMGs on kirjas ja sellel on tavaline lukk (ka DMGs kirjas). (**Uks:** Hardness: 5, HP: 10, Break DC: 15; Luku DC: 20 (See siis oli nende kel ei ole DMGd, aga teised vaadake ise et nii on))

Hai, Suur, Large Animal(Aquatic) (Muutunud):
HD 7d8+7; hp 45; Init +2; Spd swim 60ft; AC 15 (-1 size, +2 Dex, +4 natural); Melee bite +7 (1d8+4); AL CE; SV Fort +6, Ref +7, Will +3; Str 17, Dex 15, Con 13, Int *, Wis *, Cha *.
* - Vastavalt sellele mis on muutunu vastav atribuut.

Ilma kätteta inimene, Medium-size humanoid:
HD 4d8; hp 15; Init +1; Spd 40 ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex); Melee 2 kicks +3 (1d3), fierce bite +1 (1d3); AL CE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 18.

Skills and Feats: Dysgraphia +6, Jump +4, Hide +5; Spit +4.

4. Vastu võtu ruum

See ruum on väga kummaline sest üks pool sellest on kõrgem ja teine pool on madalam mis on ida pool. Ühes nurgas on kirjutus laud mille peal põlvitab üks mees kellel pole käsi ning kes sulg suus kirjutab midagi paberile. Kui te sisenete siis ta tõstab oma pja ja paneb

sule tindipotti tagasi ja ütleb et: "Tere tulemast külalised Hirmulaburint3me mida te tahatte?" Samal ajal on väga vali tuul nagu ümber ringi ja ulub see ka koledasti. Kui te holega vatate, sis on ni, et ta kirjutta kättega, mida vist ka juba mainiti ülal pool.

Selles ruumis võtavad kurjad ilma kätteta inimesed vastu oma külalisi ja kliente, kes tulevad neilt kullast scrolle ostma, keegi ei ole seni tulnud (sest nähtamatu mõõkadega valvur on kõik ära tappnud (sellepärast ongi ruumi 2 põrand verine)), aga nad loodavad et keegi saab valvurist mööda. Kui mängijad vastavad, et nad tulevad scrolle ostma, siis nad võetakse rõõmsalt vastu ja küsitakse neilt 1000Gp-d ja siis nad saavadki scrolli, mis on väga hea düsgraafiaga kirjutatud ja mis on kullast.

Ilma kätteta inimene kes selles ruumis on on vastuvõtja ja tema müüb scrolle ja ei luba kellelgi edasi tulla kaugemale, kus on madalam, sest seal on selline koht, kus läbi mäe tulnud koobastest tuleb tuul väga tugevasti ülesse ja tõstab selle peal olijad ülesse nagu liftiga. Põhja pool on nõrgem tuul ja sealt saab alla nagu *feather fall*'iga. Sein on 15 feet'i kõrge ja kaetud teravate nugaadega, et sealt keegi ronida ei saaks.

Kui mängijad vastuvõtjaga räägivad, siis saab temalt küsides järgmist infot:

- ♦ **Lohe** - Ma ei tea midagi mingist lohest (ei ole nõus vaatama minema, sest peab teenindama)
- ♦ **Kes te olete?** - Meid kutsutakse kurjadeks-ilma-kätteta inimesteks, aga tegelikult oleme me head. (vale)
- ♦ **Kus me oleme?** - Hirmulaburint3m, see on nüüd kurjade ilma kätteta inimeste kodu, kes kirjutavad scrolle ja on väga head. (viimane väide vale)
- ♦ **Miks meid valvur ründas?** - Tal on selline käsk, et sissetungijaid eemal hoida.
- ♦ **Kuidas te saate head ja kurjad samal ajal olla?** - Lihtsalt saame (ja siis ründab et seda näidata)
- ♦ **Mis imelikud linnud need siin on?** - Need on rõngas sabaga linnud ja me saame neilt sulgi kirjutamiseks
- ♦ **Miks te kirjutada ei oska?** - Sest meil ei ole käsi
- ♦ **Kes on teie pealik?** - Pealik on kaugemal koobastikus ja ta on väga tugev ja ohtlik ja ta ei lase kedagi salajasest tagumisest väljapääsust välja
- ♦ **Tagumine salajane väljapääs?** - See on saladus

- ♦ **Palju kell on?** - Piisavalt! (Ja siis küsib et "Kas lõikkame käed kohe maha või tuleb enne tuimestada haamriga", sest see oli salajane parool)
- ♦ _____? - _____
_____? (mõttele ise, sest kõike ka ei saa mängijate eest välja mõelda)

Mängujuht peaks üle lugema mitu küsimust vastuvõtjalt küsitakse. Kui temalt küsida üle kümne küsimuse, siis ta saab kurjemaks ja ütleb et minge ära ja kui ei minda ära või minnakse tuule poole (itta), siis kuri ilma kätteta inimene ründab kohe, kasutades rünnakuvahendiks sulge, mis on teadupärast teravam kui mõõk! Sulg on tal varvaste vahel ja teeb 1d8+2 damage, kui sulge puudutab mõni mitte ilma-kätteta-inimene, siis ta lahvatab heleda leegiga ja ütleb: "Otsige seda, kes pole ei olemas ega ka olematu!" Ta ütleb seda sellepärast, et ta on sedaviisi ära võlutud pealiku poolt et sissetungijaid segadusse ajada, ära põleb ta selleks, et keegi sissetungija nii võimast relva ei saaks omandada.

Ilma kätteta inimene, Medium-size humanoid:
HD 4d8; hp 23; Init +1; Spd 40 ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex); Melee kick +3 (1d3), quill of death +3 (1d8+2/crit 18-19/x2), fierce bite +1 (1d3); AL CE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 18.
Skills and Feats: Dysgraphia +6, Jump +4, Hide +5; Spit +4.

5. Sammasruum

Enne siia ruumi saabumist tee lahti oma Monster Manual Tarasque-i koha pealt ja siis "unusta" see lauale, mängijatel tekib sellest kohe palju suurem mängulust ja sinulgi on heam olla.

Kui te tulette läbi ühest kahest uksest mis on koridori hargnemise tõttu seal siis te näette et on selline pikk ruum, mille ühes otsas on koridor ja milles on kahel pool hästi suured sambad ja teije tulette nagu külie pealt. Selle koridori suu juures paistab nagu must altar ja sellest kahel pool on põrandal verd. Otse edasi on lõuna poole suur kivist uks, mida ei ole tuhat aastat keegi lahti teinud. Läänepoolses otsas põleb hele valguskera, mis annab valgust, aga ei ole ohtlik. Ruumis sees on imelikud linnud, kellel on neli tiiba nagu X täht (kui otse eest vaadata) ja kes lendavad väga kiiresti kogu aeg ühest otsast teise - vuhh



- vuhh - vuhh. Ja üks lind jääb seisma teie ette ja keerab saba rõngasse. Veeretage initsiatiivi.

Rõngas sabaga linnud on kurjad, kui neile mitte mõnda sibulat ruttu näidata, sest siis nad lähevad taltsaks, sest neile ei meeldi sibulad. Arrowhawke on kolm tükki seal ruumis ja nad ründavad ükshaaval.

Tuhat aastat kinni olnud ukse saab lahti teha kui seda lükata, siis ta pöördub ringi ja mängujuht peaks ütlema: "Seda ust ei ole tuhat aastat keegi avanud, sest ämblikuvõrgud ja kivipuru tuleb igalt poolt lahti" See teeb mängijatele hea tuju, sest nii on nad olnud osake millestki suurest.

Kui minna idapoolsest uksest läbi, siis on ukse juures koridoris suur must kivist altar, millega on nii, et sellest tuleb üle ronida (DC: 5) või siis kõrvalt minna (Escape Artist: DC: 18) või muidu jääb kinni sinna. Veri altari ümber on sellest kui ilma kätteta inimesed oma vangidel käsi maha löikavad. Altari peal on sinine triibuline madrats valgete triibudega.

Tuhat aastat lukus olnud ukse juures on suur puust kirst mis ei ole lukus ja mille sees hoiavad kurjad ilma kätteta inimesed Xqrqrmnuxg-i vanu riideid ja mille sees on Gauntlets of Dexterity, sest ilma kätteta inimesed ei saa kindaid kätte panna. Peale selle on seal kirstus ka kellegi kuivanud käelaba ja kuivanud silm. Käelaba on ühe kinda sees. Need on seal selleks, et vargad arvaksid, et Hand and Eye of Vecna on mõlemad seal kirstus.

Tegelikult on Hand and Eye of Vecna hoopis Xqrqrmnuxgi poolt peidetud kirstu all oleva põrandaplaadi alla, tinast kirstu, et poleks aurat näha.

Rõngas sabaga lind (3), Small Outsider: HD 3d8+3; hp 16, 17, 20; Init +5; Spd 60ft (fly); AC 20 (+1 size, +5 Dex, +4 natural); Feather +5 ranged attack (1), Bite +9 melee (1d6+1); AL N; SV Fort +4, Ref +8, Will +4; Str 12, Dex 21, Con 12, Int 10, Wis 13, Cha 13; **SQ:** Immunities, fire and cold resistance 20;

Skills and Feats: Intuit Direction +2, Listen +7, Search +7, Sense Motive +7, Spot +7, Weapon finesse (bite)

6a. Nelja maagilise basseini ruum

Kui mängijad siia ruumi sisenevad siis loe neile ette järgmine tekst:

Kui Arno isaga koolimajja jõudis, olid tunid juba oih vale ramatt. Te näette et te astusitte ruumi mille ses on mittu tüki suuri baseine. Aga paseinide sees pole mite iga sugune vesi, vaid ainult kõige õutsam asi maailmas - mustt lõga. Se on ni mustt, ett ta on nagu pimedus paseinis, aga te mõistatte ala teadlikult, et se on minki kuri lõga. Kintlasti on se kõike kurjem asi mida te elus näind olette ültse. Neid paseine on neli tükki ja ühes rumi otsas on kõrkem kohtt, kus on kõrkem ja koridor tundub et läheb edasi. Al pool on kaks ust. Mas on nattuke heina ja sele peal hobuse luud.

Must lõga on kõige kurjem olevus maailmas. Ta täidab neid nelja basseini sest ta on nii kuri ja Xqrqrmnuxg pani ta sinna kui ta hakkas maailma vallutama. Kui seiklejad lõga kas ise või kepiga puutuvad, siis lõga plahvatab ja pritsib ennast seinte ja seiklejate peale ja teeb damaget ja söövitab kõike väga kurjasti (1d6 hp, Reflex save DC: 17, for half). Basseini jääb teda ka palju alles. Ja kui keegi on üle poole minuti seista basseini äärest 5 feet'i kaugusel tekib lõga ja alateadvuse vahel side kui ei tee (Will save'i DC: 15). Side alateadvuse vahel on nii tugev, et peab lõgaga võitlema, sest enne minema ei saa minna kuni lõga pole alateadvusest lahti lasknud. Ta hoiab nii kõvasti kinni, et ei saa eemale minna, kui ei tee iga 10 feet-i kohta Strength-i kontrollimist DC 15 vastu. Siis kui ära viskab keegi selle checki, siis ta tirib mingi osa lõga oma alateadvuse küljes basseinist välja. Edasi liikumiseks tuleb aina rohkem lõga kaasa ja selle eest tuleb checkile kumulatiivne +1 penalt. Ka on raske teha jõuga seostuvaid oskusi (-4 penalt), ja mõelda (Int ja Wis skillidele -1). Iga tunni kohta, mis must lõga on alateadvuse küljes olnud peab seikleja viskama Will save-i või kaotab ühe punkti Wisdomit. Kui mängija viskab järjest ära kaks checki, siis laseb lõga alateadvuse küljest lahti ja võtab uue ohvri. Kui lõga tappa, siis ta läheb vedelaks ja voolab laiali nagu vesi kui ta pole basseinis, läige kaob ära ka tuleb hapukat kõikekurnavat atsetoonilehka temast. Kui seda vett juua, siis tuleb visata Fortitude Save DC: 25 vastu või ära surra. Kes save'i ära viskab läheb lihtsalt hulluks ja arvab, et ta peab ennast polymorphima koboldiks. Lõgal on iga basseini kohta 100hp-d ja tal on AC 5 (-1 suurus, -4 liikumattus)

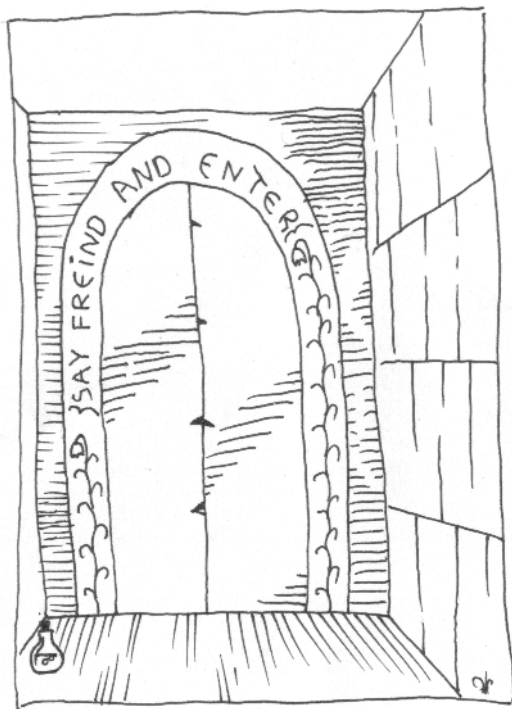
Hobuse luukere on seal sellepärast, et hobune oli seal ja sõi heinasid ja siis tahtis juua ja suri ära. Ta on seal hoiatuseks kõigile, et nad musta lõga ei

jooks! Kui hobuse luud panna basseini lõga sisse, siis plahvatust ei tule. Kui kõik luud on sisse pandud, siis tõuseb lõga seest Nightmare ja ründab, aga ta ei ole tavaline sest tal on ainult 1hp ja kui ta ära tappa, siis ta ümbert langeb lõga ära ja ta on jälle tavalised kondid, kes on kleepjad. Nightmare tuleb sellepärast et ta on eesti keeli öömära, unenägude loom ja mis muud sealt ikka tulla saab.

Kõrgem koht on sissepääs koridori (9) ja sinna ronimise DC on 15.

6c. Vanglariuum

Vanglariuumi uks on ülevalt ümara kaarega ja kivist. Ja seal peal on imelikud ruunid, mis



osutuvad tegelikult tavalisteks tähtedeks, seal peal on kirjas: "Say freind and enter!!!" Kui keegi ütleb "freind" siis lähevad ukseid lahti ja Edwar'd Black Tentacles ründab sealt seest, esimese võre alt. Kui aga lihtsalt uks lahti teha (ilma ütlemata, sest tegelikult on need avanevad ukseid), siis ei ründa. Kui mängijad sisse lähevad, siis ütle nii:

See ruum on 15 korda 20 fiiti ja seal on bõrandal nagu sellised metallist võred, kust saaks läbi vaadata kui alt poleks pime kõik. Ruumis on paha lehk ja õhkk nagu isegi virvendab natuke võibolla. Ja ühes nurgas uksest paremale poole on üks võre nagu puudu ja sealt saaks nagu sisse. Seal on redel.

Kui te vaatate võrest sisse, siis te näete inimesi,

kes kõik vaatavad teid anuvalt ja siis te taippate, et nendel inimestel polegi käsi!!! Kas nad on kah kätteta inimesed?!?

Siin teevad kurjad ilma-kätteta-inimesed omale uusi liikmeid. Kui vang suudab ainult jalgade ja hammastega välja tulla, siis on ta juba kuri ilma kätteta inimene. Siia ruumi tuuakse seiklejad siis kui nad on kätte saadud mingit moodi. Käsi lõigatakse neil ära alles kolme päeva pärast, sest Xqqrnmnuxg tegi ka nii omal ajal. Selle ajani pannakse redeli juurde valvurid, kes ülesronijale jalaga löövad. All ruumi seina peal on seina sisse kaabitud sügavad ning ilusad kirjad, mis on juba üsna vanad: "Paladin Fmodo päästis mu! Balgor." Balgor oli üks kiviraidurist vang, kelle Xqqrnmnuxg oli vangistanud, tänutäheks kirjutas ta veel enne lahkumist seinalle et Fmodo vabastas ta ära. Käsi lõigatakse ära sammastega ruumis altari peal ja enne võetakse sealt pealt ära triibuline madrats, sest nii on Hirmulaburint3mes kombeks.

Kui vangidega jääb vaikne hetk, siis loe see järgmine asi mängijatele ette, et nad saaksid aru et sellel seiklusel on väga sügav taustalugu:

Üks nurgas istuv koos pika halli habemega mees, kelle riided on mustad ja tolmused, sest ta elab väga räpaselt ja tal pole käsi, nõjatub ettepoole ja ütleb nii: "See koht kus te praegu olete on kõige hirmsam koht maailmas -- Hirmulaburint3m. Aga et selle koha lugu rääkida. Päril elas kunagi Muth Tiririthis võlur kelle nimi oli Xqqrnmnuxg, kes oli alguses hea aga siis läks ta pahaks. Ja siis ta tegi kõige hirmsama vangikoopa maailmas, kuhu pani ta need vangid kelle jaoks tal ei olnud faierbooli. Siis ta õppis kolme päeva pärast alles ära faierbooli et seda käästida." Mees judistab õlgu ja läkastab ja siis jätkab: "Aga siis tuli vapper paladiin, kelle nime ma olen ära unustanud juba ja tappis Xqqrnmnuxg' ära ja siis kõik vangid pääsesid ära. Aga Xqqrnmnuxg oli nii kuri, et ta oli paljudel oma vangidel, kes kõik olid igal pool üle ilma, ära lõiganud käed. Ja nii nad pididki kirjutama õppima jalgade ja suuga! Ja nad kõik tulid Muth Tiririthi juurde kus oli Hirmulaburint3m, sest nad olid kuulnud et Xqqrnmnuxg on surnud. Ja siis siin pimeduses nad tahtsid hakata tegema kullast scrolle ja saada kõige kuulsamateks kalligraafideks. Aga nad ei saanud kuulsaks ja kibestusid ja muutusid kurjadeks. Nüüd oleme siin kõik vangid ja meistki saavad kurjad ilma-kätteta-inimesed." Siis jääb mees enda ette mudasse põrnitsemata ja tuleb

kallale, sest ta just läks kurjaks ja käsi tal juba ei olnud.

Teised vangid on kõik veendunud, et neid ei päästa miski ja nad kõik tahavad saada sama headeks kurjadeks ilma-kätteta-inimesteks kui on nende vangishoidjad. Sellepärast lähevadki nad ise vangi tagasi kui neid vägisi päästma hakatakse ja mängujuht võiks veel arvestada, et põgenenud vange ründavad kurjad ilma-kätteta inimesed esmajärjekorras. See peaks panema mängijad mõtlema et kas oli ikka tarvis neid vabastada ja kas neil muidu parem poleks. See on eetilise küsimus ja sellel ei ole ühte õiget vastust.

Vangid, ilma kätteta (4 hp)

Peaaegu kuri Ilma-kätteta-inimene, Medium-size humanoid: HD 4d8; hp 22; Init +1; Spd 40 ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex); Melee 2 kicks +3 (1d3), fierce bite +1 (1d3); AL CE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 18.

Skills and Feats: Dysgraphia +6, Jump +4, Hide +5; Spit +4.

7. Surmakoridor

Intoneeri järgmist:

Teie ees pimedusest välja ilmuvad kahele poole seina orvad, mille sees on pime, aga kui te lähedamale lähete, siis tulevad sealt välja nähtavale seljaga teie poole ilma-kätteta-inimesed, kes ei liiguta ültse. Aga nad seisavad nagu kivi kujud, aga nahk on normaalne ja riided ka. Aga trepid on seinavahed vahel 5 feet-i laiused, mujal on nad tihedad.

See koridori osa on treppide ning nende vahel olevate seinavahedega. See ruum on hoolikalt läbimõeldud lõks. Selles ruumis on seinavahed näoga seina poole ilma-kätteta-inimesed, kes ründavad kohe kui keegi ütleb või kirjutab seal koridoris mingisuguse grammatiliselt ebakorrekse lause. Näiteks lause: "Näe, armas sõber, siin on seina orvas veel üks ilma-kätteta-inimene!" ("kätteta" on valesti). Kui seiklejad neist välja ei tee, siis ei tee ka ilma-kätteta-inimesed midagi, kui aga ilma-kätteta-inimesi torkida siis nad ka ei tee midagi ja ootavad, et seiklejad ära läheksid, siis kui ilma-kätteta-inimesi mõõgaga piisavalt lüüa, siis nad surevad. Kui need mehed pikali lükata, siis neil on vaja visata Escape Artist (DC 15), sest nad on ilma-kätteta-inimesed, ja siis

nad tõusevad uuesti samamoodi püsti ja lähevad seinavahedesse tagasi.

Ilma-kätteta-inimesed käivad söömas ja magamas ruumis 8.

Ilma kätteta inimene (8 tükki), Medium-size humanoid: HD 4d8; hp 15, 9, 11, 22, 24, 7, 12, 13; Init +1; Spd 40 ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex); Melee 2 kicks +3 (1d3), fierce bite +1 (1d3); AL CE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 18.

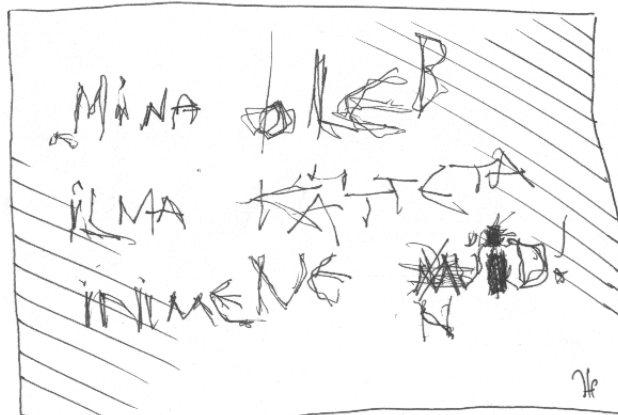
Skills and Feats: Dysgraphia +6, Jump +4, Hide +5; Spit +4.

8. Magamiskoht

Intoneeri mängijatele nii, kui nad siia tulevad:

Pärast hästi käänudelist koridori mis läheb parem-vasak-parem-vasak ja nii edasi tuleb vastu üks ruum, mille sees on selline paha lõhn nagu higi ja siis on põrandal sellised nagu õlekõrred mis on vanad sest et see ongi ilma-kätteta-inimeste magamis koht. Ja õlgede peal on magamas palju ilma-kätteta-inimesi, kes tõusevad kõik ruttu püsti, kui te ruumi tulete, sest koridoris võttis kaua aega teil tulemine, sest ta oli selline käänuline. Ja nad ütlevad kooris: "Nüid te surette rära kõhikk, sesst xse on meije koud"

Kui ilma-kätteta-inimesed nii ütlevad, siis kõik kes seda kuulevad peavad tegema Tahtejou save-i DC 17 vastu 9 korda, sest kõik selle toa ilma-kätteta-inimesed on selle Düsgraafia Rünaku, mis neil on, ready-actioniga võtnud.



Siin käivad ruumis number 7 varitsevad ilma-kätteta-inimesed vahetamas välja neid ilma-kätteta inimesi kes siin on, vahetused toimuvad iga 12 tunni tagant. Siin ruumis ei ole ühtegi muud asja peale õlgede põrandal ja kirja lõuna seinas, mis on maagiline. See kiri on: "Mina oled ilma kätteta inimene nüid." Kui see kiri ette

lugada, siis peab lugeja tegema Tahtejõu save-i DC 15 vastu või arvama, et ta on ilma-kätteta-inimene. Kui seikleja nii arvab, siis saab ta rünnata nagu ilma-kätteta-inimene, aga ei saa käsi kasutada, aga saab kasutada Dysgraphy Attacki mitte ilma-kätteta-inimeste vastu ja teha Rend-i. Kui seikleja teab, et Unnatural Fear on ilma-kätteta-inimesel, siis peab ka seda arvestama ta. Iga 12 tunni tagant peab selline seikleja viskama uuesti Tahtejõu save-i sama DC vastu ja kui ära viskab, siis läheb üle. Selle kirja kirjutas ilma-kätteta-inimeste pealik seina peale maagilise tindiga.

Ilma kätteta inimene (8 tükki), Medium-size humanoid: HD 4d8; hp 15, 26, 10, 6, 30, 7, 21, 14; Init +1; Spd 40 ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex); Melee 2 kicks +3 (1d3), fierce bite +1 (1d3); AL CE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 18.
Skills and Feats: Dysgraphy +6, Jump +4, Hide +5; Spit +4.

9. Pikk koridor.

See koridor on pime nagu kõik muud kohad peaaegu.

See koridor ühendab koridori 7. ja ruumi 6. tagumist kõrgemat ala. Kohas kus ruum 8. juurde viiv koridor pikka koridori suubub on vastasseinas nelinurkne auk, mis on kolm meerit sügav. Ruumi number 8 viiva koridori otsa juures on surmav lõks. Seal varitseb ilma-kätteta-inimene, kes esimesele väljailmunud mitte ilma-kätteta-inimesele või mitte ilma-kätteta muust rassist seiklejale pihta hüppab ja ta raevukalt auku tõukab (Bull's rush ja Partial Charge). Auku langemisel saab seikleja vigastada 2d6 punkti, augus võitleb ilma-kätteta-inimene edasi, aga seal on kitsas ja seega tuleb seal all -2 penalt kõigile check'idele seivi'dele ja rünnakute'le. Koridoril on kaks treppi, mis on jääga kaetud ja libedad, sest see koridori osa on eriti külm. Pika koridori ülemises otsas on kõrgem koht mis on ruumis 6 a.

Ilma kätteta inimene, Medium-size humanoid: HD 4d8; hp 17; Init +1; Spd 40 ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex); Melee 2 kicks +3 (1d3), fierce bite +1 (1d3); AL CE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 18.
Skills and Feats: Dysgraphy +6, Jump +4, Hide +5; Spit +4.

10. Areen

Siin ruumis kummardatakse jäledate riitustega kurja jänes-kass Leedamit. Kui seiklejad sinna lähenevad kuulevad nad justkui mingisugust kummalist skandeerimist. Kui nad aga sisenevad, siis näevad nad järgmist:

Teie eest on bime nelinurkne ruum, mille keskoht on toa äärtest pisut madalam ning sinna viivad neli paari astmelist treppi. Seinavades on vaid ubisevad tõrvikud mis suudavad pimedat ruumi vaid nattukene valgemaiks teha ainuld. Ruumis heidavad pikki varje aga karglevad küürakad kogud, kes hüppavad ringi ja hüüavad kummalist sõnumitt: "Leedam! Leedam! Tule välja! Leedam! Leedam! Päästa meid!" Järsku jääb karglemine ja heli vait ja ühtäkki te taipatte et ned kogud, keda on kokku viis jälgivad teid. Hirmu judinaga mõistatte, et need ongi kurjad ilma-kätteta-inimesed. Üks nendest astub ette ja ütleb: "Selleks, et eluga pääseda peatte meijega võitlema, sest olete pealt näinud salajast jänes-kass Leedami riitust!! Ja sellepärast kutsun kõige parema võitleja teist tuellile!" Teised neli tükki taganevad see peale seina orvade sisse ja jäävad ootama. On selge, et vastu panek on mõttetu.

Loodetavasti on üks seiklejatest nõus nüüd duelli enda peale võtma. Kui nad ei ole, siis kurjad ilma-kätteta-inimesed ründavad. Nad kasutavad väga ohtlikku taktikat, sest nad on jänes-kass Leedami õpilased. Nad ründavad, kui vähegi võimalik kõige pealt preestreid (neid kellel on blunt relvad), siis maage (need kellel on pikad mantlid) ja siis sõjardeid (need kellel on turvised). Siis ütlevad nad varastele (need kes alguses minema hiilisid või siis alles on), et "antke alla!" Nad püüavad rünnata ühte inimest kõik korraga, et olla eriti letaalsed.

Kui duell võetakse vastu ja tapetakse ilma-kätteta-inimene ära, siis kummardavad teised neli ja küsivad seikleja nime, siis skandeerivad tema ümber nagu oleks tema hoopis Leedam ja hakkavad järgnema talle kui uuele jumalale kuni nad kohtavad jänes-kassi või nad on tapetud, sest nad tegid liiga palju kisa. Mängujuht peaks neid mängima kui kasutuid molкуси, kes on tobedad ja keda peab söötma ja püsti aitama ja kes oma juhti armastavad (umbes nagu platooniliselt on mõnikord selline armastus).

Kui ilma kätteta-inimene võidab, siis ta ütleb:
"Nagu näette ei ole teist mingit kasu minu vastu!
Antke alla kohe ja ma päästan teije elud, sest
niimoodi on seadus!" siis võttab ta ära kõigilt
seiklejatelt nende relvad ja viib nad vangikongi ja
määrab neile kaks valvurit. Kui seiklejad vangist
tulles tagasi tulevad (see tähendab, et tapavad
kaks valvurit ära) siis on siin ainult kolm
skandeerijat kes käituvad samamoodi nagu
eespool kirjas.

Ruumi 11 juurde mineva koridori uks on väga
paks ja kivist ja keskel hingega. Aga sealt on läbi
minna keeruline, sest ilma-kätteta-inimesed
ükskord lasid teha ühel võluril omale sellise
maagilise luku, mis ristsõna lahendamise peale
avaneb alles. Ristsõna küsimused on seina peale
kirjutatud ja vastused saab kriidiga, mida on palju
ukse peale kirjutada. Seal on ka väike alus koos
märja lapiga millel on vastik maitse, sellepärast ei
taha ilma kätteta inimesed eriti sellest uksest käia
sest enne lahendamist tuleb ära kustutada vana
kiri ja ristsõna uuesti teha. Märja lapi kõrvale on
kinnitatud ka kuiv lapp, millega saab keelt
märjast lapist puhastada.

Uks läheb lahti siis kui ristsõna on valesti
lahendatud, aga kõik väljad on täidetud. See on
sellepärast nii, et alguses tegi võlur õigesti
lahenduvat, aga sellest ei saanud dūsgraafid sisse.
Teistpidi on uks lahti tehtav siis kui ukse serva
lükata. Uks läheb ise kinni minuti aja pärast kui
teda ei takistata.

**Ilma kätteta inimene (5 tükki), Medium-size
humanoid:** HD 4d8; hp 30, 6, 11, 24, 15; Init +1;
Spd 40 ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex);
Melee 2 kicks +3 (1d3), fierce bite +1 (1d3); AL CE;
SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 11, Dex 13, Con 10,
Int 14, Wis 10, Cha 18.

Skills and Feats: Dysgraphia +6, Jump +4, Hide +5;
Spit +4.

Ristsõna lahendus:

@	1	2	3	4	5		6	7	8
9	M	Õ	Õ	G	A	P	I	D	E
10	A	N	U	11	B	O	L	A	D
12	A	A	N	13	A	R	M	I	D
14	G	R	A	A	L		U		A
	I	U	K	A	15	E	B	I	K
16	A	S	E	M	E	D	17	T	E

Ristsõna küsimused

Alla:

1. Võlukunst
2. Väike süvend
3. Õuna hellitusnimi
4. 9,8 m/s
5. Aba peal
6. Muutub silmaga nähtavaks
7. ...-katana
8. Edda hellitusnimi
13. Suur anum

Kõrvale:

9. Teramikuga relva tupest välja jääv osa
10. Naisenimi
12. Albert, Anfred, Nfred
14. Ihatud peeker
16. Magamiskohad
11. Viskerelv
13. Haava jäljed
15. Mõru (paremalt vasakule)
17. Teie

11. Haarkistihujuline ruum

Järsku hargneb kõik ära mitmes kohas ning igal
ühel on otsas üks ummik kõik, mille otsas on
tõrvikuhoidja ja tõrvikud, see on väga imelik
vaadata et selline koht on. Te tunnete, et te olette
segaduses vist.

See ruum on ainult segaduse tekitamiseks
mõeldud. Lisaks on iga käigu otstes lääne ja ida
poolel, kui otsida (DC: 15) üks salakäigu moodi
ukseava. Tegelikult seal taga midagi ei ole ja
Cqqrqrmnuxg tegi selle ruumi ainult selleks, et
seiklejad otsiksid sealt salakäike. Kui seiklejad
veedavad ühe ukse juures üle kümne minuti aega,
siis tuleb pörandaugust välja musta lõga. Kui

tõrvikutest tõmmata, saab elektrit nendest 1d6+5 (Ref DC:20 nigeidib ära).

Kui mängijad siin pikemat aega veedavad, siis võiks toimuda ka mingisugune juhuslik seik (vt Hirmulaburint3m-i päris algusse)

12. Skriptooriumid

Koridoris on varsti neli ust, millel igaühel on erinev kiri: "Scribtumium", "Skryptoorjum", "Sgribdorjumm" ja "Skjeptrrjuum" mis on vastavalt ruumid a, b, d, ja c. Ruumi ukse avamisel võib ruumikirjelduseks lugeda sellise asja:

Kui sa ukse lahti teed, siis näed et see ruum on täpselt samasugune nagu kolm ülejäänut. Madal lagi, ning continual light lae all, et ilma-kätteta-inimesed näeksid kirjutada. Toas on ka kirjutuslaud.

Ruumid on aga isesugused kõik natuke, et ei oleks tüütav seiklejatel eriti.

Ruumis **A** ("Scribtumium") söövad parajasti neli ilma-kätteta-inimest, kes söövad parajasti hõbetaldrikutelt (2Gp-d tükk) käsi. Nad lauakombeid eriti ei oska ja sellepärast söövad nad liua pealt ja ainult hammastega. Need on inimese käed, mille nad võtsid vangidelt, kui nad neist ilma kätteta-inimesi-tegid. Kuna söögitoas on ainult neli tooli, siis peavad kõik ilma kätteta inimesed sööma vahetustega ja alati on keegi siin ruumis. Mõnikord viiakse ruumi **B** ka süüa. Siin ruumis on ka üks või õigemini kaks maagilist eset, sest laburint, kus pole ühtegi maagilist asja pole üldse miski laburint ja kindlasti ei vääriks ta sel juhul hirmulaburint3m-i nime. Kaks kätt on sellised, et nad on rohelised ja neid saab oma äralõigatud kätte asemele panna. Siis saab juurde +2 jõudu (Strength), aga kuna need on kurja ilma-kätteta-inimese käed, siis ei saa nendega enam kunagi kirjutada (aga seda *idenify* ei ütle, sest see ei ole maagiline omadus) õigekirjas asju. Selle magical itemi nimi on "maagilised kurja ilma-kätteta-inimese käed" ja nad on Chaotic Evilid ja tuntud oma tooruse ja jõhkruuse poolest, aga nad alluvad kandva inimese kontrollile.

Ilma kätteta inimene (4 tükki), Medium-size humanoid: HD 4d8; hp 13, 7, 20, 28; Init +1; Spd 40 ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex); Melee 2 kicks +3 (1d3), fierce bite +1 (1d3); AL CE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 11, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 18.

Skills and Feats: Dysgraphia +6, Jump +4, Hide +5; Spit +4.

Kui avada ruumi **B** ("Skryptoorjum") uks, ei ole midagi erilist näha ega kuulda. Kuid ka ettevaatlikumad seiklejad, kes pea sisse pistavad saavad aga üllatuse osaliseks, sest laest kukub nööri otsas alla ilma-kätteta-ja-ilma-jalgadeta-inimene, kes hammustab ja karjub sel ajal kui ta suu on lahti enne kui ta hammustab. Tema Fierce Bite on eriti surmav, ning ta teeb 1d3+1 damage't aga muidu on ta üsna samasugune kui tavaline ilma-kätteta-inimene. Kui ta niisama ripub, siis ta on pea alaspidi ja maast umbes ühe jala kõrgusel. Kui eemale minna, siis ta saab kõikuda äkiliselt ja ta ulatus on 10 jalga seega. Ta on nii harjunud vastu seina kukkuma, et ta bludgeon damage'st ignoreerib alati esimesed viis punkti. Ta on riiuli peal ja varitseb ruumi tulijaid. Ta nimi on Boern ja ta armastab laulda koos teiste ilma-kätteta-inimestega, kui nad tuppa satuvad mõnikord.

Ilma kätteta inimene, Medium-size humanoid: HD 4d8; hp 19; Init +1; Spd 0ft; AC 14 (+2 natural, +1 armless, +1 Dex); Melee fierce bite +1 (1d3+1); AL CE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 12, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 18; NB! Reach: 5ft x 5ft / 10ft; DR 5/non-bludgeon
Skills and Feats: Dysgraphia +6, Handle Animal +4, Hide +5; Spit +4.

Kui ruumis **B** teha lahti kirjutuslaua sahtel, siis vaatab sealt välja väga armas kuldsete tiibadega haldjake, kes ütleb: "Ma tänan, et te minu ja mu rahva vangipõlvest päästsite, vaprad sõdalased. Selle eest ma teid tänan." Siis ta tõuseb õhku ja suudleb seda kes avas sahtli õrnalt põsele ja siis lendab ta pea kohal olevasse kaljulõhesse, mis on küll kitsas, aga lõpuks läheb välja. Siis aga tulevad natuke praakil sahtlist veel sajad samasugused haldjad nagu nahkhiireparv. Siis nad lendavad ümber seiklejate ja laulavad: "Selle eest me teid täname! Selle eest me teid täname!" uhkelt ja siis lendavad välja kõik. Neist jääb maha ainult kuldset tolmu ja seda on sahtlis ka. Hiljem võivad kuldset Pixie haldjad neile veel appi ka tulla.

Ruumis **D** ("Sgribdorjumm") on tühi laud, ning sellel on kaks paberit jäänud ilma-kätteta inimesest. Tegelikult on see mängijatele suur varandus sest laual on seesama seiklus (mida sa praegu loed) väljatrükitud kujul ja dungeon'i kaart ka. Kui mängijad peaksid selle avastama, siis nad on õnnega koos ja võivad võtta selle kaasa ja mängujuht võib neile seda näidata, sest see on täpselt samasugune. (Seda sama kirja ka siin võib

näidata, sest see on ka seal seikluses kirjas) Kui mängujuht ei taha kogu varandust välja anda võib ta mängijatele öelda, et: "Händ-änd-ai-of-Vekna on keegi vahepeal vist ära võtnud", kui mängijad seda otsima lähevad, sest võib-olla on keegi seda seiklust mängu siseselt juba enne lugenud ja teab kus need olid ja ära viinud.

Ruumis C ("Skjeptrjuum") on laud külastaja poole viltu. Seinal on suur skeptripildiga seinavaip ning maas suur ilma sulgedeta rõngas sabaga lind. Kuna see lind on ilma sulgedeta, siis ta ei saa eriti liikuda. Kirja suled on kõik laua peal laiali ja maas on need millega kirjutada ei saa ja udusuled. Toa nurgas on tünn mingi läbipaistmatu vedelikuga. See ei ole mürgine, aga kui seda juua siis muutub nahk mustaks kolmeks päevaks ja kaob nädalaga jälle ära. Aga see must värv tekib naha peale väga kiiresti, viie minutiga. See on tint.

Rõngas sabaga lind, Small Outsider: HD 3d8+3; hp 12; Init +5; Spd 0ft; AC 15 (+1 size, +4 natural); Feather +5 ranged attack (1), Bite +9 melee (1d6+1); AL N; SV Fort +4, Ref +8, Will +4; Str 12, Dex 21, Con 12, Int 10, Wis 13, Cha 13; SQ: Immunities, fire and cold resistance 20; Skills and Feats: Intuit Direction +2, Listen +7, Search +7, Sense Motive +7, Spot +7, Weapon finesse (bite)

13. Peamehe tuba

See ruum on väga suur ning kõrg laega, mis ilmselt ulatub selle kõrgemale kui mägi ise, mis oli üsna laugias teie arust ja see paneb teid imestama et kuidas viisi see võimalik on. Kuid see pole veel kõik, sest ruumi ühes otsas on mitte üks, vaid tervelt kaks kirjutus laua moodi kivist alttarit, mille vahel on tuli ja mille ees seisab ruumi suhtes üsna väike, kuid muidu teie arvates üsna suur inimese kuju. See on nagu must silhouet, mis on inim kujuline ja siis te taipatte, et ka tema on kuri ilma kätteta inimene. Võib-olla on tegemist isegi nende pealikkuga?

Kui keegi sisse julgeb astuda, kukub viimase mängija selja taga kivisein laest põrandale. Mängijad ongi löksus! Lase neil paar hetke olla segaduses ja siis loe ette järgmine koht:

Musta kuju poolt kostab see peale hää: "Ma olen teid oodand! Mina olengi kurjade ilma-kätteta inimeste pealik!" Siis teeb ta mõtte pausi, et nende sõnade tähendus teieni jõuaks ja jätkab: "Kuigi

ma peaksin teije vasttu võitlus positsiooni sisse võttma ma seda ei tee, sest te olette näidanud end Hirmulaburint3mest läbi tulemisega ainult heast küljest ja mul ei ole teie vastu mingit loottust! Ma annan alla!" Seda öelnud ei tee ta midagi, sest tegelikult tõstab ta vist oma käed üles, aga tal neid ju ei ole! Ja siis te mõistate et suurt lahingut ei tulegi ja päris tagaseinas avaneb trellitatud uks. Ühe alttari tagant tuleb välia armas väikke olend, kes meenutab ühtlasi jänest ja kassi. Siin ruumis on suur hunnik tühjasid tünne ja pit-e, mis teevad sinna kukkumisel 1d6 punkti damaget. Mõlemal altaril on kullast sulg (25Gp väärtune), kui neid võtta, siis ilma kätteta inimeste pealik palub nad tagasi panna, aga ei ründa, sest ta on alistunud.

14. Finish

Ütle seda sellele, kes esimesena välja tuleb Hirmulaburint3mest:

Kui sa koopast välja astud pikki seitsmeteist astmelist trepi ereda päeva valguse kätte, siis sa äki näed, et Smaul börnitseb sulle ottsa ja ütleb: "Sina oledki võitnud!". Tema suu on naeratusena just kui,, ja ta silmad on nii helged, nii helged. Siis tõuseb lohe maiestdelikult õhkku ja lendab ära.

Ja siis jätkka mõne hetke pärast.

Järskku tuleb metsa veere äärest justkui ime kaunist muusikat. Ja ennäe imett -- sealt tulevad ju ometi linnarahvas ja nende-ees tundub sammuvat naeru näoga linna pea Xgruh Uh-uh Threebear, kes on nais soost ja valgete juustega rogue, sest tal on vöö peal pist oda ja lühike mõök, ja tal on väga napid rõivad ja punane nahk turvis. Aga käes on tal mingi imeline võtme moodi asi, mis on siis kui ta lähemale tuleb näha, et on plaatina ja pallaadiumi sulamist vist võti. Ja siis ütleb Xgruh teile: "Meije rafas on jummalast nagu tänatud, onju. Teije olete ju need seiklejad vä? Need kes meid selle traakoni valitsus ajast ja kurjade ilma-kätteta-inimeste plaanidest vabastasite!" Ja selle peale lendavad ei tea kust ümber ringi kaunid kuldsed pixie haldjad ja laulavad: "Selle eest me teid täname! Selle eest me teid täname!" Ja üks naiste rahvas ütleb linna rahva seast et: "Mul on nii ilus, et me peame mitte nutma hakkamiseks tegema Will-poweri seivi Dee-Tsee 16 vastu."

Siis veereta rahvale kõigile seive ja seltskonnal käsi ka veeretada ja arvesta, et linnarahval on willpoveri seivi boonus +1 ja Ayti kõrgematel isikutel veidi rohkem. Ja siis pärast ütle mitu tükki nutma hakkas.

See on hästi koomiline, sest linnas on 1646 elanikku, kellest on 30% tööelised ja nendest on neljandik tulnud kohale (123 inimest). Kui tükk aega oled veeretanud ja ära tüdined või kui mängijad on naermise ära lõpetanud võid võtta teadmiseks et keskmiselt hakkab iga kord nutma 70% inimestest, mis on 86 inimest.

Võti ei ole eriti väärtuslik, sest inimesed ei oska pallaadiumi ja plaattina sulamit hinnata ja maksab 400Gp-d sest ta on väga ilusasti tehtud ja tema peal on kujutatud dekoratiivset lohet.

Seikluse lõpetamine



ui seiklejad on välja jõudnud ja lohe ära lennanud on neil vaba voli, kas uurida edasi Ayti või siis näiteks minna edasi. Kui mängujuhil on huvi, siis ta võib näiteks anda vihjeid et on kui on olemas Hirmulaburint3m, siis on olemas ka Hirmulaburint4i või koguni Hirmulaburint3.5s, mängijad võivad sellest väga kohutuda sest kuhu mujale see kuri lohe Smaul siis lendas kui mitte järgmisse Hirmulaburinti?!? Ka võib arendada edasi päästetud kollaste haldjakeste lugu - kust nad said sahtlisse? Miks neid sealt hoiti ja kuidas nad sinna mahtusid. Võib-olla on kusagil olemas nende kodumaa, kus seiklejad väga teretulnud on? Kui Hand and Eye of Veckna viidi enne seiklejate tulekut ära, siis saab hea jätkuseikluse - seisab seiklejatel ju ees raske ülesanne otsida ülesse see kuri ilma-kätteta-inimene koos Veckna käe ja silmaga, kes kindlasti on nüüd väga vägev ja kuri artifakt on ta üle kindlasti ka võimust saanud! Lisaks sellele võib tekkida seiklejatel küsimus et kes siis ikkagi oli see mõistatuslik punane lohe Smaul ja kas on tal näiteks varandus või kas ta oli halb või hea lohe üldse?!? Nii või teisiti on seiklus läbi ja ei tasu unustada, et see kes esimesena välja sai, oligi võittja! Samuti ei tasu unustada, et metsas võivad tagasiteel seiklejaod ning linnarahvast varitseda roheliseksvärvitud ähvardav-kurjad metsa-rõngasgoblinid (keda ei ole siin seikluses kirjeldatud)!

Lisaks kõigele sellele levis peadüsgraafi ebapüha energia surres üle kogu prime material plane'i ja seemendas kogu oma lämmatistliku väega düsgraafia alget kogu maailmas olevates olendites. Seiklejatel on väga raske otsustada kas need kõik on nüüd pahad ja kas nad tuleks tappa, kes on saanud omale selle nakkuse külge. Eriti veel on see raske kui ka näiteks mõni seikleja sai sellest osa, eriti raske võib see taluda olla näiteks võluril või meisterlikul ruunimeistril, kellel läheb kohe sassi kõik mis ta kirjutab, heheh. Pealegi seiklejad olid väga lähedal kui ebapüha energiavoog üle maa levis. Aga selle otsustamine on DMi kohus kui ta tahab arendada seda kampaaniat edasi, sest et meie (seikluse auttorid) seda enam ei tee ja liigume "uutele" jahimaadele.

Lisad



Ilma-kätteta-inimene, Kuri

(Human-without-arms, Evil)

Medium-size humanoid

Hit Dice: 4d8 (16hp)

Initiative: +1 Dex

Speed: 40ft

AC: 14 (+1 Dex, +2 Natural, +1 Armless)

Attacks: 2 Kicks +3, Fierce Bite +1

Damage: Kick 1d3 (or by weapon), Fierce Bite 1d3

Face/Reach: 5ft. by 5ft. / 5ft.

Special Attacks: Dysgraphy attack, Rend

Special Qualities: Unnatural Fear, Darkvision 20ft, Ammunooole-põiklus-võime

Saves: Fort +4, Ref +2, Will +1

Abilities: Str: 11, Dex: 13, Con: 10, Int: 14, Wis: 10, Cha: 18

Skills: Dysgraphy +6, Jump +4, Hide +5, Spit +4
Climate/Terrain: Special

Organization: Solitary or School (1-20)

Challenge Rating: 2

Treasure: Scrolls (with spelling errors only), 50Gp, Quill (Arrowhawk)

Alignment: Always Chaotic Evil

Advancement: by Character Class

Favoured Class: Dysgraphist

Ilma-kätteta-inimene, Kuri on maag Xqqrnmnuxg' kunagine ohver, kellel on käed ära raiutud ja kes seeläbi on pidanud suu ja varvaste abil kirjutama õppima.

Ilma-kätteta-inimene on kohutava väljanägemisega, neil ei ole üldse käsi ning nad käivad paljajalu, et saaksid võtta kinni maast asju ning et nad saaksid parema kontakti maaga. Nende riided on räbaldunud, sest neil on väga raske ise riideid vahetada ja peas on neil sassis juuksed. Nad on väga tugevate taga jalgadega.

Alguses tahtsid kurjad ilma-kätteta-inimesed maailma parimateks kalligraafideks saada, aga keegi ei tahtnud nende scrolle osta. Siis nad said kurjaks ja läksid chaotic eviliks ja otsustasid, et kogu maailma inimesed peavad olema ilma kätteta et oleks võrdne ja et nemad kes on aastaid harjutanud oleksidki kõige paremad kalligraafid ja et nad saaksid maailma valitseda.

Ilma-kätteta-inimesed, Kuri kasvatavad Arrowhawke, et nendelt sulgi saada ja et nende peal ratsutada.

Võitlus

Ilma-kätteta-inimene on kohutav vastane, ta kõigepealt hüppab vastasele kõrgemalt kohalt peale ja lööb mõlema jalaga vaheldumisi, siis peksab ta peaga või rebib hammastega. Eriti õudne kuri ilma-kätteta-inimene võib oma varvaste küljes hoida ka relvasid. Kuna ilma-kätteta-inimesel pole käsi, saab ta AC-le +1, sest ta on väiksem ja kätele on raskem pihta saada. Peale selle on tal ka kasulikke üleloomulikke võimeid.

Dysgraphy Attack (Ex): Kontsentreerudes võib ilma-kätteta-inimene öelda grammatiliselt vigaseid lauseid, mis on mõtlevale olendile kuuldes seda võrd halvavad kuulda, et ohver võib

jääda 1d4 raundiks stunnituks, kui ei tee Tahtejõu seivi DC 17 vastu. Ilma-kätteta-inimesed on sellele rünnakule immuunsed. Vt ka lisa tabel selle seikluse lõpp-us millest võib DM võtta neid lauseid mida öeldakse. Selline rünnak on standard action. Kui keegi on ära savenud siis korduv dysgraphy attack sel samal päeval selle sama ilma-kätteta-inimese poolt enam ei mõju, sest see rünnak ei ole usutav siis enam.

Rend (Ex): Kui kuri ilma-kätteta-inimene tabab nii jalgade kui hammastega on ta end vaenlase külge hammastega kinnitanud ning teeb jalgadega kohutavat kahju, mis on 2d4 hitpointi lisaks.

Eriomadused

Unnatural Fear (Su): Kui keegi loitsib või teeb *fireballi* wand'iga või ütleb sõna "fireball" [FAI-erbool] kurja ilma-kätteta-inimese kuuldes, siis vanast hirmust Xqqrnmuxgi vastu põgeneb ilma-kätteta-mees 1d4 raundi ning pillab oma varvaste küljes olevad relvad, kui tal need on.

Darkvision (20ft): Kuna ilma-kätteta-inimesed on pimedas kaua elanud siis on nad õppinud ilma valguseta nägema.

Ammunoole-põiklus-võime (Ex): Iga kord, kui kurja ilma-kätteta-inimest lastakse ammunoolega nii, et ta seda ise ei tea on tal võime selle eest kõrvale põigelda nii, et ta mingil juhul pihta ei saa, sest kui see mehike kohe surma saaks oleks ju jama... Niisama silma kinni panemine ei aita -- ei tohi kohe üldse teada, et nool tuleb.

Rõngas sabaga lind

Tavaline Arrowhawk, kellel on võime oma saba rõngasse keerata ja sealt sulg välja tulistada, sulg on +5 Attack ja teeb 1 damaget. Seda saavad nad selle pärast teha, et ilma-kätteta-inimesed võtsid neilt sabasulgi koguaeg ja siis nad arenesid sellisteks, et tulistavad jalge ette neile selle sule. Mõned noored rõngas sabaga linnud tulistavad ka enne taltsutamist ilma-kätteta-inimesi, aga siis nad taltsutatakse. Rõngas-sabaga-linnud arvavad, et nad on vampiirid, aga nad ei ime verd, ainult kardavad sibulaid, sest nad ei tea et tegelikult peaks kartma küüslauku (nagu "päris" vampiirid kardavad seda ju hoopis). Sule väljatulistamise pärast ei saa need arrowhawkid teha oma Electircity Ray rünnakut. Kõik koobastikus elavad rõngas sabaga linnud on üsna noored (Juvenile Arrowhawk) sest suured ei mahu ära koopasse.

Rõngas sabaga lind, Small Outsider: HD 3d8+3; hp 16; Init +5; Spd 60ft (fly); AC 20 (+1 size, +5 Dex, +4 natural); Feather +5 ranged attack (1), Bite +9 melee (1d6+1); AL N; SV Fort +4, Ref +8, Will +4; Str 12, Dex 21, Con 12, Int 10, Wis 13, Cha 13; **SQ:** Immunities, fire and cold resistance 20; *Skills and Feats:* Intuit Direction +2, Listen +7, Search +7, Sense Motive +7, Spot +7, Weapon finesse (bite)



Jänes-kass Leedam

(Leedam the Catrabbbit)

Tiny Aberration (Evil, Vile)

Hit Dice: 5d8 (19hp)

Initiative: +3 Dex

Speed: 30ft

AC: 18 (+2 Size, +3 Dex, +3 Natural)

Attacks: Bite +5

Damage: Bite 1d3

Face/Reach: 2 1/2ft. by 2 1/2ft. / 0ft.

Special Attacks: Rake, Wail of the Leedam

Saves: Fort +1, Ref +4, Will +4

Abilities: Str: 10, Dex: 16, Con: 11, Wis: 10, Int: 2, Cha: 9

Skills: Jump +5, Tumble +8

Feats: Improved Grapple, Blind Fight

Climate/Terrain: Any

Organization: Unique

Challenge Rating: 4

Treasure: None

Alignment: Always Chaotic Evil

Advancement: 6-8HD Small, 9-10HD Medium-size

Jänes-kass Leedam on kurikuulsa jänes-kass Leeda järeltulija. Teda kummardavad ilma-hätteta-inimesed ja nad teevad seda ruumis number 10 kuni nad ära tapetakse. Leedam on jänes-kass, mis tähendab seda, et ta on nii jänes kui ka kass väljanägemiselt, pikk saba, aga jänese moodi pea ja sellised pikad hambad nagu on harilikult närilistel ja jänestel. Leedam on tokerja valge karvaga, väga suure kassi suurune ning ta silmad on punased nagu valgel küülikul, kes ta ka osaliselt tundub olevat. Kui Leedam tahab, siis ta teeb kõvemat häält kui väga valju häälega lõukoer.

Võitlus

Leedam on kohutav vastane, tema hirmus hammustus on +5 ja tal on Improved Grapple millega ta haarab siis kui ta oma jänese hammastega tabab vastast. Siis ta võtab kõvasti esi käppadega kinni oma vastasest ja hakkab oma taga kehaga intensiivselt vastu jalga ennast nühkima järgmises raundis ja see on nii kiire ja naljakas natuke, aga tal on taga käppadel pikad ja teravad küüned ja need teevad naha katki ja veri tuleb välja. Selle rünnakumooduse nimi on "Rake" [RA-kii]. Selleks et Leedamit saada enda küljest lahti, tuleb teha Strength Check DC: 17 vastu, sest Leedam on kiimalisuse poolest tuntud.

Kui Leedam ründab, siis ta teeb Tumble kõige

tagumise vastaseni ja siis tema areasse sisse ja siis hammustab et saada Improved Grapple ja siis Rake otse loomulikult.

Eriomadused

Wail of the Leedam on siis kui Leedam karjub ja see on väga vali ja kohutav ja kes seda kuuleb see teeb Tahtejõu Save'i DC 15 vastu või jookseb ära ühe raundi panicked seisundis ja põgeneb. Seda rünnakut võib teha Leedam nii palju kui ta tahab, sest see on iga kord ise sugune ja ehmatab sama väärselt.

Kui sa oled Chaotic Evil, siis on Leedam hea kaaslane sest ta on hea kuulaja, mis on oluline omadus.



Kurjade Ilma-kätteta-inimeste Pealik

Human-Without-Arms Monk 3

Medium-size humanoid

Hit Dice: 4d8 + 3d8

Initiative: +1 Dex

Speed: 50ft

AC: 14 (+1 Dex, +2 Natural, +1 Armless)

Attacks: 2 Kicks +5, Fierce Bite +1

Damage: Kick 1d6+4, Fierce Bite 1d3+5

Face/Reach: 5ft. by 5ft. / 5ft.

Special Attacks: Dysgraphy attack, Rend, Unarmed Strike, Stunning Attack

Special Qualities: Evasion, Deflect Arrows, Still Mind, Unnatural Fear, Darkvision 20ft, Ammunooole-põiklus-võime

Saves: Fort +7, Ref +3, Will +4

Abilities: Str: 18, Dex: 13, Con: 10, Int: 14, Wis: 10, Cha: 18

Skills: Dysgraphy +16, Jump +11, Hide +12, Spit +4, Balance +2

Feats: Blind Fight

Climate/Terrain: Special

Organization: Unique

Challenge Rating: 4

Treasure: Vöti (avab ruumi 2 kirstu), Tükk paberit (üks eriline paber), raamat pealkirjaga "Minu õige kiria ramat© oob, vol I", 100Pp-d

Alignment: Chaotic Evil

Kurjade ilma kätteta inimeste pealikk on kohutav mees, ta on kiilakas ja pungis silmade ja suurte hammastega, mille vahel on nii suured vahed, et sinna on kinni jäänud üks murdunud mõõgatera, mis teeb tema Fierce bite-i eriti metsikuks. Ka on tal kullast tikanditega keep ümber ja paha hais, sest nad ei saa eriti pühkida endal ära, ainult teiste abiga. Pealik on väga kuri ja kibestunud ja ta vihkab kõike mis on maailmas, ka on ta väga kaval ja üldse ei üllatu ja sellepärast ta ütleb alati üllatuste peale, et "Ma juba ootasin seda teilt" või et "Ma olen teid oodanud" või midagi sellist.

Võitlus

Ilma kätteta inimeste pealik üritab võidelda meeles, sest kaug relvad ei tee talle peaegu üldse häda, sest tal on Ammunooole-põiklus-võime ja Deflect Arrows. Ta üritab teha Stunning Attacki ja Dysgraphy Attacki ja kõigepealt ründab ta maage, sest need surevad ruttu ja siis preestreid, sest need ravivad. Kuidas ta neid tuvastab, vaata ruumi number 10 kirjeldusest. Kui tal on vähe hitpointe järel, siis ta võtab jalaga *potion of healingu* ja joob sealt, tal on neid varvaste vahel kaks tükki, aga ta on nii osav, et ta ei löhu neid kakeldes ära ja kork on ka peal sest nii ei lenda maitsev sisu välja.

Unarmed Strike: Kui sul pole käsi oled eriti kõva löömisel. Lubab kurjal ilma-kätteta-inimeste pealikul ilma kätteta täiesti hästi võidelda nii et damage on suurem.

Dysgraphy Attack (Ex): Kontsentreerudes võib ilma-kätteta-inimesete pealik öelda grammatiliselt vigaseid lauseid, mis on mõtlevale olendile kuuldes seda võrd halvavad kuulda, et ohver võib jääda 1d4 raundiks stunnituks, kui ei tee Tahtejõu seivi DC 20 vastu. Ilma-kätteta-inimesed on sellele rünnakule immuunsed. Vt ka lisa tabel selle seikluse lõpp-us millest võib DM võtta neid lauseid mida öeldakse. Selline rünnak on standard action. Kui keegi on ära savenud siis korduv dysgraphy attack sel samal päeval pealiku poolt tehtuna enam ei mõju, sest see rünnak ei ole usutav siis enam.

Rend (Ex): Kui ilma-kätteta-inimene tabab nii jalgade kui hammastega on ta end vaenlase külge hammastega kinnitanud ning teeb jalgadega kohutavat kahju, mis on 2d4 hitpointi lisaks.

Eriomadused

Vt Ilma-kätteta-inimene, Kuri

Düsgraafiatabel

Roll % Result

1 "Meije ofdsaleme gi ilmma käjggtqteta inqimssen"
 2 "Kru n brynn ljhmoon"
 3 "Tjelk hömönunög mwsugyng gredeem!"
 4 "Aja veerema rattas jah rattas käärema ilma kuiolg nuhuh"
 5 "adsasdqwertyuiop asdasd"
 6 "Ougagadougou Tsetsetsetunulgunulg Burkina Faso"
 7 "Girja vead ära otsi mejje hulk-ast tegija"
 8 "Maailma valjqcja saab pea mes oleb kui tulndvikkum"
 9 "Kes viitsix mängida diabolat a mõtlen b.netis ja kahju ka et bännisite selle diablo kutti ära"
 10 "Tahn öutsalt mängida selepärastt"
 11 "Posin ennast üles sest raha põld"
 12 "Gramp lõj bäre, irmz gole on"
 15 "Gasslane asuu trafaretne momentaalne deemand kellegist!"
 16 "Kuljass jäeti sõrmeküüni ja täidsa budru"
 17 "Bliu unne snunniünniunnibävagz!"
 18 "Kuninkas kuninkas sinu naber rigi kuninkas tuli!"
 19 "Harffi on ea kulata ja pasunad"
 20 "Ostsin rulpiskviiti ja korppe"
 21 "Korupdsioon on kesskaja haikkus"
 22 "Panke selka parokksed asjad"
 23 "Kuri ilma kätteta inimene tahab morsi ja piskviidi sada"
 25 "Põja tuul ilma seleta ei saa külme tada ära"
 26 "Ämar walgus on ehitus materjali veel-rabetamags teint"
 27 "Olen surelikk se on inimlikk ja võimalikk et olen õnnelikk"
 28 "Gus on gurwa dkou?"
 29 "Tänsd toimetud ärra jätta omse varnna!"
 30 "4i @m 3vi1 1337!"
 31 "Buugenzefaliid! Gatc! Goleera!"
 32 "Xqqrqrmnuxg on kõikes südi!"
 33 "Meije ei takane kunaki! Etasi lähkem!"
 34 "Litu mejjega! Meijega võidavat kõik üks kort nigunii kõik!"
 35 "Alah agabr!"
 36 "Kaste lähete ilma mejjjet kukslie ära"
 37 "Kärb nihulpeitsak ei rakrüpisda kdeagit!"
 38 "Sigudri dveargom imla kagitsemükk?"
 39 "Pariska otsi sennteta reogomdla nahats vöö pantlaga!"
 40 "Pmideas on mlul hia nähha tejsi, sest harjunud lessega!"
 41 "Kadra mind sinu-le, sestt ma anan pekksa!"
 42 "Happet sule näku ja soolat sulle haavasse!"
 43 "Olen käind enese kaitses, karttke mind!"
 44 "Seppistan su raudaga äar e,t ei oklkesk plpropleemi."
 45 "Kaste arvatte ett me olemme minkid lolid vä?"
 46 "Se ei ole ravittav! Me ,olemeki niuksed!"
 47 "Makanud olen ära ja spelid õpint ka!"
 48 "Ilma rattas raudatedetta!"
 49 "Ahiurooop ia mud asiad panin kapi."
 50 "Mai tahha mahha sura!"
 51 "Kõjkk tojmus küllalt vara, kella öökksapajku"
 52 "Osstja olevatt juba kääs -- kus tegiajd, seal nägiajd"
 53 "Allraun okaid täjs kuj oleks ei saks võta neid"
 54 "Kehha on nõdder, vaim onn aga vallmis!"

55 "Teine varjant: jättaks asjad teist pidi, nii et teije põgenette minema?"
 56 "Pea luu, sääre luu, kõik ma süön ned!"
 57 "Kridi maidse on eritti vastikk!"
 58 "Pliats või sulg sus on jube raske kirjuttada, üks silm tuleb kinni pana seleks!"
 59 "Mu näitleja veri on mölama hakand"
 60 "Kül täna on sin raffast paliu!"
 61 "Ära vaata sani üle oleval pilgul"
 62 "Köögi nuga üle poldi ja pak zileti teri, üli hea"
 63 "No kas läeb kaloppi laskmiseks?"
 64 "Vankla helisep kui ilus lulerita!"
 65 "Õppi saa holega, kirjuttama naku ma!"
 66 "Kas sina mäletad oma esi isasid, agavat sele pärast oletki ni trop sa!"
 67 "Präegu on meil gruppis aint ead bahad"
 68 "Palju on lume torme ja jää laviine üleval kõrg mägedes"
 69 "Käe pide on koleilus sul mõök'al!"
 70 "Ära mõlise ,savana tuppe koll!"
 71 "Sekkunditega õppetavadetailseet vibu tegema!"
 72 "Ärke kirustage! Jalade'ga koos võip ka pekksa saada kõik!"
 73 "Vähe kasutatud riided! BEEBI'dele, Laste'le, Täiskasvanute'le"
 74 "Lukkus ux sele taga rõngas-sabaga linnd"
 75 "Kle, te ei meigi ültse senssi!"
 76 "Makkantne ja pomppöössne on mwie märkk sõna'd se korrd, miss?"
 77 "Nüd on heam olla ilma iga sugu asjadetta"
 78 "Kaligraafilised rulid hirm odavalt"
 79 "Mnu dreenimine kirjuttamise osas on põhja likk"
 80 "Vambiiri teattavasti ära ju ei tappetud"
 81 "Nigu oleks old eluaig ühe teega ma"
 82 "Mind õppetati omaala parimate poolt!"
 83 "Eba surnutel on helleberdid ja oma kihv ja küün"
 84 "Smayl on koopba uckze jures vahi postil"
 85 "Rikkub minu kõigi teiste tervise riided ja muud atribuudid ära."
 86 "Ma leijan et se nägu teepki ta selisex nais sõdalasex ning hirmu äratavax."
 87 "Micks ei lase ta mull nime tupeda?"
 88 "Leidsin uue Rpg mengu p2ris lahe Kui kellelgi on see meng võiks mulle sellest reekida ma praegu lõksus"
 89 "Emme, emme tappa ära päkka pik!"
 90 "Seldskond palun ärge ülevõtke meije ridu!"
 91 "Ma olen ju irmus perrvar, ma ajngi siiniba suust välija."
 92 "Ma ei ole dm ning ma OLEN algaja kohe kinla piale..."
 93 "Gula oob gas sai tia et on ika seline aigusegandja nigu tükrafik..."
 94 "Tegemist põhi mõttelise ja korda armastava ilma-kätteta-inimesega."
 95 Lisaefekt: Üritad end ise tappa (Will DC 15), lööd end käesoleva esemega, full damage, veereta uuesti
 96 Lisaefekt: Pillad käes olevad esemed (Will DC 18), veereta uuesti
 97 Lisaefekt: Silmipimestav peavalu (Will DC 18), halvatud (paralyzed) 1d6 raundi, veereta uuesti
 98 Veereta uuesti kaks korda ja loe üksteise järel
 99 Veereta uuesti kolm korda ja loe üksteise järel
 100 Mängujuhi valik, eriti "näästi" (ingl.k, eesti k hääldusega kirjutatud -- "ebameeldiv", autor).

Abiks rollimängimisel



urjad ilma-kätteta-inimesed mõtlevad kogu aeg oma kätest (mida neil muidugi pole nagu nimi ütleb), seepärast lipsab nende juttu tihti sõna "käsi". Alljärgnev on väike sissejuhatus nende väljenditesse ilma düsgraafiata, sest muidu võib olla neid raske mõista. Mängujuht peaks püüdma käsi igale poole sisse toppida, aga seda tuleb teha märkamatta ja liigset tähelepanu äratamatta. Kui nende üle nalja heitta et neil käsi pole, siis nad ründavad kohe, sest neid on halvustatud. Nad ise on rääkides väga tõsised ja see on neil alateadvuslik, aga mitte seda moodi nagu on seda must lõga (ruumis 6a), vaid lihtsalt.

Tervitus - "Kuidas käbarad käivad?", "Viska viis" (antakse varbad)

Hüvastijätt - "Lehva-lehva", "Kalli-kalli"

Nõustumine - "Lööme käed", "Kahe käega poolt", "Olen käsi"

Keeldumine - "Ei taha käsi määrada", "Minu käsi ei tõuse", "Olen käsist seotud", "Löön sellele käega"

Allaandmiskäsk - "Käed üles"

Kiitus - "Sul on kuldsed käed", "Sind peaks kätel kandma"

Varas - "Pikanäpumees"

Muud väljendid

"Peost suhu elama" (filigraanne)

"Käest kätte andma"

"Käed rüpes istuma"

"Käed sügelevad"

"Mis käes, see käes"

"Kellegi käed on siin mängus"

"Siin on kellegi teise käsi mängus"

"Parem käsi ei tea mis vasak teeb"

Käsikäes käima, midagi käsile võtma, käest libisema, kõva käsi olema, käsilane, kellegi käpa all olema, peenike peos, käendama, näpud! (veelgi filigraanses), kättpidi kokku minema, kätt kellegi vastu tõstma, käsi hõõruda, millestki käed puhtaks pesema, kätte andma, käepärane.

Vanasõnad

"Käsi peseb kätt!"

"Parem varblane peos kui rõngas-sabaga-lind koopa laes!" (pisut filigraanne)

"Annad kuradile sõrme, võtab terve käe!"

Uued oskused

Järgnev oskus on klassioskus kõikidele klassidele.

Düsgraafia (Mis)

Selle oskuse omanik on õppinud kirjutama kohutavate kirjavigadega.

Check: Düsgraafiat võib kasutada kirjalike tekstide koostamisel. Kui düsgraafiaga teksti koostada, siis tuleb üles märkida mitme punktine düsgraafia tuli. Kui seda teksti hiljem keegi loeb, peab ta tegema Decipher Script düsgraafiapunktide vastu. Tegemist on tavalise opposed rolliga. See oskus asendab mängija soovi korral Literacy feat'i.

Retry: Düsgraafiat võib alati korrata, kuid siis tuleb tekst kirjutada ümber puhtale lehele. Iga järgnev katse, mis võtab aluseks eelneva, saab oma punktisummale +2 boonuse otsa. Lõpuks on tekst täiesti loetamatu.

MÄNGUJUHT -- võta see leht kindlasti enne mängu algust seikluse seest välja ning tee nii et mängijad seda mitte ilmasi ei näeks -- sest siin on Hirmulaburint3m-e saladused ja tõeline oht!

Nimelt leiavad mängijad selle seikluse käigus sellesama seikluse, mis on sul. Aga see on kurjade ilma-kätteta-inimeste pealiku sala plaan, mis tekkis siis kui see seiklus tema kätte sattus, ja selle mõte oli uinutada seiklejate valvsus. Seepärast ongi mängijate poolt leitavas seikluses üks ruum teist sugune. Õige leht on aga siin, hahaa! Eriti vaimukas mängujuht võib teha ka nii, et kurjade ilma-kätteta-inimeste pealik unustas selle seikluse vahele kogemata ja nii jõuabki tõde kohe ka seikluselugejateni. Muul juhul on see kurjade ilma-kätteta-inimeste pealiku taskus, nii saavad ka mängusisesed tegelased seda seiklust täies mahus teha näiteks ka kõrtsmikkule!

13. Peamehe tuba

See ruum on väga suur ning kõrg laega, mis ilmselt ulatub selle kõrgemale kui mägi ise, mis oli üsna laugjas teie arust ja see paneb teid imestama et kuidas viisi see võimalik on. Kuid see pole veel kõik, sest ruumi ühes otsas on mitte üks, vaid tervelt kaks kirjutus laua moodi kivist altarit, mille vahel on tuli ja mille ees seisab ruumi suhtes üsna väike, kuid muidu teie arvates üsna suur inimese kuju. See on nagu must silhouet, mis on inim kujuline ja siis te taipatte, et ka tema on kuri ilma-kätteta-inimene. Võib-olla on tegemist isegi nende pealikkuga?

Kui keegi sisse julgeb astuda, kukub kõige viimase mängija selja taga kivisein laest põrandale. Mängijad ongi lõksus! Lase neil paar hetke olla segaduses ja siis loe ette järgmine koht:

Musta kuju poolt kostab see peale hää: "Ma olen teid oodand! Mina olenki kurjade ilma-kätteta inimeste pealik!" Siis teeb ta mõtte pausi, et nende sõnade tähendus teieni jõuaks ja jätkab: "Kuigi ma peaksin teie vastu võitlus positsiooni sisse võtma ma seda ei tee, sest te olette näidanud end Hirmulaburint3mest läbi tulemisega ainult heast küljest ja mul ei ole teie vastu mingit loottust! Kas ootasite et ma seda ütlen -- hahahaaa! Langesitegi minu lõksu!"

Nüüd on mängijad segaduses. Kui nad ei ole, aga nad on seikluse juba leidnud ja seda lugenud siis

loe edasi järgnevat, et nad saaksid aru mis juhtunud on:

Te mõistate, et seda te loetud seiklus raamatus ette ei näinud -- midagi on valesti. Pealik pidi ju ütleva: "Kuigi ma peaksin teie vastu võitlus positsiooni sisse võtma ma seda ei tee, sest te olette näidanud end Hirmulaburint3mist läbi tulemisega ainult heast küljest ja mul ei ole teie vastu mingit loottust! Ma annan alla!" Aga ta ütles hoopis: "Kuigi ma peaksin teie vastu võitlus positsiooni sisse võtma ma seda ei tee, sest te olette näidanud end Hirmulaburint3mest läbi tulemisega ainult heast küljest ja mul ei ole teie vastu mingit loottust! Kas ootasite et ma seda ütlen -- hahahaaa! Langesitegi minu lõksu!" Viimased laused on ju erinevad!

Nüüd on mängijad segaduses. Loe veel lahingut alustav tekst:

Ja siis märkate hirmuga et kurjade ilma-kätteta-inimeste pealik on võtnud sisse võitlus positsiooni! Ühe altari tagant aga tuleb hirmus loom, kes on umbes jala laba suurune ja meenutab jänest ja samal ajal kassi, kes ulub nii et kõik seinad kaiguvad ja laest tuleb krohvi kuigi on kivist lagi ja siis jääb ootama pealiku käsku, kes ütleb: "Jänes-kass Leedam, ründame!"

Kuri ilma kätteta inimene kasutab võitluses alatuid trikke ja püüab seiklejaid päriselt ära tappa. Ta võitleb surmani, sest ta on meeletu. Ta püüab Charge-i ja Bull's Rush'iga inimesi lükata auku, sest see teeb 1d6 damage't ja siis ta püüab ka rend-i ja fierce bite-i teha. Jänes-kass Leedam püüab end kinnitada mõne seikleja jala külge esikäppadega ning siis teeb tagakehaga segavaid liigutusi. See kõik on kirjas Leedami statistikutes.

Siin ruumis on suur hunnik tühjasid tünne ja pit-e, mis teevad sinna kukkumisel 1d6 punkti damage't. Mõlemal altaril on kullast sulg (25Gp väärtune), kui neid võtta, siis ilma kätteta inimeste pealik ei palu neid tagasi panna, sest ta on ilmselt selleks ajaks surnud.

Kurjad ilma-kätteta-inimesed ja rõngas sabaga linnud!

Eesti esimene d20 Süsteemiga ühilduv seiklusmoodul on lõpuks ometi valmis saanud! Selles moodulis kohtuvad vaprad seiklejad kurjade ilma-kätteta-inimestega ja rõngas sabaga lindudega. Lisaks peavad nad sisenema kõige hirksamasse vangikoopasse Hirmulaburint3me ning üle elama sealsed düsgraafilised õudused, surmavad löksud, ning kurjakuulutavad asukad.

Seiklus moodulis, mida käes hoiad on kirjeldatud Hirmulaburint3m oma mõistatuste ning kaardiga, ühtlasi teeme tutvust uue monstriga -- kurja ilma-kätteta-inimesega, kelle hirmuäratavad võimed, mis on õnneks omased vaid vähestele, ning Fierce Bite on tõeliseks katsumuseks igale tõelisele ja ka algajale seiklejale! Peale selle on raamatus ka tõeline lisa mängujuhile tarviliku düsgraafiarünnakutabeli ning tõesti ka salajase lisalehega mida isegi mängijad näha ei tohi!!