
TÜNDÉREK ÉS ORKOK

DnD 5e minikampány 1-5. szintig



IMPRESSZUM

Verzió

1.0 – 2019. október 30. A Magyar Dungeons & Dragons Közösségi Őszi Találkozásán történő mesélés után javított változat.

Kérlek, hogyha mesélted és hasznos meglátásod, ötleted van az anyaggal kapcsolatban, akkor azt a zs.gothpunk@gmail.com e-mail címen jelezd!

Írta és szerkesztette

Varga Zsolt (zs.gothpunk)

Tesztelők

- Berkes Bálint, avagy **Antoine de la Verre**, a mindent gondosan feljegyző ember pap
- Czitler Sándor, avagy **Brian**, a felderítő és tündérdalok tudora
- Kollár Emese, avagy **Őszanyó**, az Fecskefűró füzike kutatója, druida
- Körmendy Gál, avagy **Flindach**, a Hollókirálynő leglelkesebb önkéntese, boszorkánymester
- Nemes András, avagy **Grador**, a fél ork gladiátor, aki bizonyos körülmények között repülni is tud

Térképek letöltése

A kaland Mellékletében (14.) szereplő térképet két változatban le lehet tölteni. Ezek a file-ok A3-as méretben is jól nyomtathatóak:

Hex számozással: <https://www.dropbox.com/s/gagqkqer3sozv51/Tunderek%20es%20orok%20hex%20number.png?dl=0>

Hex számozás nélkül: <https://www.dropbox.com/s/ngmlpoxvd2ycciy/Tunderek%20es%20orok%20no%20hex%20number.png?dl=0>

ÁTTEKINTÉS

MI EZ?

A „Tündérek és Orkok” egy **helyszín alapú kampány**, 1. szintű karaktereknek, akik 5. szintig fejlődhetnek a kampány keretei között. Leginkább a **Lost Mine of Phandelver** (Starter Set) és a **Dragon of Icespire Peak** (Essential Kit) kiadványokhoz hasonlítható. Az északi hangulatú hegyes tájat a hősök szabadon bejárhatják. A helyszín megfelel a DnD hagyományainak: határvidék, melyben a civilizáció apró szigeteit a vadon választja el egymástól. Három különböző típusú helyszínt különböztetünk meg:

- **Biztonságos, emberek élőhelye, civilizácalt:** Halászáros (1.), Geoldwyn Tornya (3.), Tölgyes (5.), Köfjítő (9.)
- **Kalandhelyszín, ahol valami veszély leselkedik a hősökre:** Éjlíget (7.), Holtak Völgye (10.), Romvár (12.)
- **Vadon, amin áthaladni nehéz és veszélyes:** Tóvidék (2.), Öregerdő (4.), Tündérek Erdeje (6.), Hegyhát (8.), Iszamos Láp (11.)

HOGYAN HASZNÁLD?

A legfontosabb ajánlás, hogy a különféle nem-játékos karaktereknek és a szörnyeteknek céljai vannak, be vannak ágyazva a világba, így a legtöbbjével érdemes szóba elegyedni, de a pusztá leölésük is beindíthat eseményeket, vagy a játékos karakterek akár a pártjukra is állhatnak. A kiadványban leírt állapot és helyzet csak egy a lehetségesek közül, nyugodtan alakítsd a magad igényei szerint. Ehhez néhány konkrét példát ebben a fejezetben találsz majd.

Fontos, hogy adj információt a játékosoknak! Ez alapján tudnak csak döntéseket hozni, megindulni irányokba. Az NPC-k legyenek beszédesek, egy-egy jártasság-próbával segítsd, hogy meglegyen náluk a tudás.

Statisztikák

Ahol hasznos, ott a szövegben jelzem, ha bizonyos próbákat érdemes dobni, egyéb esetben az NPC vagy szörnyeteg harci statisztikái a mérvadók. Ezek a blokkok bizonyos mértékig rövidített formában kerülnek közlésre, a hely jobb kihasználása végett. Így nem szerepel külön a Kihívás érték (az XP értéket a jellem után közlöm), illetve, ha az adott lény nem beszél nyelveket, akkor a Languages sor hiányzik. A szövegben **KIEMELVE** jelölöm azokat a lényeket, akiknek a statisztikái szerepelnek a kiadványban.

Veszélyek

A véletlen találkozások miatt a találkozások, ha harcra kerül a sor, könnyen elfajulhatnak. A helyszínek nagyjából illeszkednek a fejlődés erőszintjéhez, de a hősök könnyen elcsatangolhatnak és olyan ellenfelekkel is szemben találhatják magukat, amire nincsenek felkészülve. Hogyha úgy látod jónak, több olyan szereplő is van, aki szükség esetén közbeavatkozhat és kihúzhatja a csapatot a bajból.

Opcionális szabályok

Javasolom az alábbi szabályok használatát: **Variant Encumbrance** (PHB, 7. fejezet), **Healer's Kit Dependency** (DMG, 9. fejezet), **Slow Natural Healing** (DMG, 9. fejezet), **Morale** (DMG, 9. fejezet).

KARAKTERALKOTÁS

Kasztok, fajok, hátterek

Az alaphelyzet szerint a játékos karakterek úgy érkeznek meg Halászárosba, hogy egyikük sem innen származik. Kalandot keresnek, esetleg személyes céljaikat próbálják megvalósítani. Ez azt jelenti, hogy bármilyen, a mesélő által engedélyezett **fajt, kasztot és hátteret** választhatnak. A Tóvidék **emberközpontú** világ, másfajúak csak a **tündéreként** jelennek meg, őket pedig távolságtartással, félelemmel vegyes tisztelettel kezelik a helyiek.

Vallás

A játék a földi, azon belül az északi mítoszok **isteneit** használja nevük és hatókörük szerint. Létezik egy elfeledett vallás is (kelta), de erről a játékos karakterek valószínűleg nem tudnak. A játékban **Heimdall**, az éberség és hűség istenének szentélye lesz elérhető Geoldwyn Tornyában (3.), ezen felül tetszés szerint lehet kisebb oltárokat bemesélni a különböző helyszíneken.

Nyelvek

Tóvidéken az alábbi **nyelvek** elterjedtek: Common, Draconic (az arkán tudományok nyelve), Sylvan (a tündérek és erdei népek nyelve), Orc (az Iszamos Lápban élő orkok nyelve) és a Giant (a Köfjítő környékén élő ogrék nyelve). Bármilyen más választhatnak a játékosok, de a Tóvidéken ezeknek láthatják igazán hasznát.

10 apró holmi

1. Erős, halcsontból készült kiskés. A kés pengéjén Sylvan felirat: A tó királyának, ajándék.
2. Tündértoboz. Ételhez keverve a magját hosszú pihenő után +1 életerőpontot ad vissza HD-onként.
3. Szőke hajsálakból és fekete lószőrből font gyűrű, aki viseli az a lovakkal kapcsolatos próbáit előnnyel dobja.
4. Vörös róka farka zsinag végén, viselőjének képzettséget ad Cha (Deception) próbákra.
5. Messzi délről származó pipadohány, füstje rendkívül kellemes, bármilyen kellemetlen szagot elnyom.
6. Denevérbőr erszény, a benne tartott arany harmadannyinak tűnik külső szemlélő számára.
7. Fémkulacs, ami a belé töltött folyadékot dermesztő hideggé teszi és úgy is tartja.
8. Három hosszú fekete toll, hollóé volt. Hetente egyszer madárrá változik parancsszóra és egy rövid üzenetet 25 mérföldön belül elvisz a megnevezett célpontnak.
9. Egy maréknyi apró kavics szürke vászonzsákban, zörögve csörögnek, ha 10 láb közelébe kerül bármilyen ékkő, drágakő.
10. Freya istennő jelképével, egy sólyommal díszített érme. Minden holdhónapban egyszer egy halálmentőt automatikusan sikeresnek vehet a tulajdonos.

KALANDOK ÉS SZINTLÉPÉS

KALANDKAMPÓK ÉS FEJLŐDÉS

Alább néhány példát írok arra, hogy milyen egyéni célokkal érkezhettek a karakterek Halászárosba.

- **Zsákmány** (egyszerű): a Tóvidéken és környékén több olyan tárgy is lapul, melynek megszerzése fontos lehet a hőseinknek. Így: ragyogó kék színnel virágzó Éjhercegnő (Tóvidék 2.), Manius Arkán alkotóelemek című könyve (Geoldwyn Tornya 3.), Sárga Koronagomba (Öregerdő 4.).
- **Befektetők** (egyszerű): délen vannak tehetős nemesek, akik – szemben a Geoldwynokkal – hisznek abban, hogy az északi hegyek még rejtenek értékes ásványkincseket. Kőfejtő (9.) felkeresése logikus lépésnek tűnik.
- **A Morrigan kultusz** (bonyolult): a rég elfeledettnek hitt istennő jelenlétét ómenek, álmok és jövődölések jelezhetik, a kultusz felszámolása pedig bármely északi istent tisztelőnek szándéka lehet.
- **Tündérátok** (bonyolult): a Tündérek Erdeje (6.) olyan hely, ahol viszonylag könnyű kapcsolatba kerülni a tündérekkel és van esély rá, hogy a családot sújtó átokra megoldást találjon hősünk. Talán a húgát, talán a lányát ígérték ősei Adharának, a tavasz hercegnőjének, amit ő értelemszerűen nem akar.
- **A hatalmas szarvasbika** (bonyolult): mágikus komponens lehet a legendás szarvasbika agancsa a Tündérek Erdejében (6.) vagy az éjboszorkány karma a Romvárból (12.), melyekért vagyontokat fizetnek délen.
- **A Hollókirálynő álmai** (nagyon bonyolult): a bebörtönzött ősi tündérúrnő szabadulna, és azt gyanítja, itt van valahol a kulcs a börtönhöz. Marát Éjligetből (7.) sokszor látja álmában a kiválasztott.

A fentiek természetesen csak példák, a helyszínek áttanulmányozásával a mesélő felfedezhet olyanokat, amik a csapatához jobban illeszkednek, később pedig, ahogy a karakterek megismerik a környék problémáit, a legjobb, ha a játékosok maguk fogalmaznak meg célokat a karakterüknek. A **szintlépéshez** iránymutatás: egy-két helyszín megismerése, bejárása elég lehet a **2. szinthez**, három-négy helyszín a **3. szinthez**, de a **4. és 5. szinthez** egy-egy komolyabb probléma megoldása kell, hogy vezessen. Példák a problémákra: az ogre fenyegetés Kőfejtőre (9.), az elátkozott törzsfő feloldozása a Holtak völgyében (10.), a Morrigan kultuszának felszámolása (Geoldwyn Tornya 3. és Tölgyes 5.).

TÖRTÉNETÍVEK ÉS TOVÁBBI LEHETŐSÉGEK

Halászáros (1.) zárt kis világ, **menedék** a kalandok során és **fontos információforrás** induláskor. Itt ismerkednek meg a karakterek a környék nevesített helyszíneivel, a tavakkal, az északi istennel, az uralkodó nemes családdal és a tündérekkel. Az **óriásharcsa** nehéz kihívás egy első szintű csapatnak, de jól megmutatja, hogy a Tóvidék veszélyes környék, ezért akár érkezéskor elindíthatod, mint szálát.

Geoldwyn tornyában (3.) van helyben lejátszható rész (a tolvaj a várban), de több szál is indulhat innen. Az **udvari varázsló Mara** felé irányíthatja őket (Éjliget 7.), a **várnagy** nézheti őket olyan szemmel, hogy bármelyiküket **feláldozhatják** **Morrigannek** Ulsten segítségével (Tölgyes 5.), a **báró** pedig a **legendás szarvasbika** (Tündérek Erdeje 6.) vagy a lápból érkező **orkok** (Iszamos láp 11.) felé is irányíthatja őket. Az orkokkal való háborúzás egy olyan történet-szál, ami 5. szint után is jelenthet kihívást a karaktereknek.

Tölgyes (5.) lehet egyszerű **menedék**, de **Ulsten** megpróbálkozhat valamelyik játékos karakter **feláldozásával** is. Ehhez a **favágók vendégfogadó vigassága** eszméletlenre részegedett hősökkel kiváló lehetőséget kínálhat. Fontos, hogyha itt **elfognak Morrigan tisztelő favágót**, akkor az kibökheti, hogy Brandt al Geoldwyn is az istennőt szolgálja.

Éjligetben (7.) Mara indíthatja meg a hősöket a **Romvár** (12.) felé, hogy onnan a **kardot** megszerezze, esetleg a **Hollókirálynő kiszabadításának titkában** is nyomozzanak a karakterek. Ennek hosszú távú kimenetele lehet, ha elhelyezünk nyomokat máshová is, esetleg bevonjuk valami módon a nemes uralkodó család tagjait vagy a különféle kapukat. Ne felejtsük el, hogy Mara nagyon sokat tud a hollók és az öccse révén az emberek körében történő dolgokról! Szintén **Éjliget** (7.) lehet egy, **Árkádiába** (Feywild) vezető kampánynak az előtere, de ennek kidolgozása meghaladja ennek a minikampánynak a kereteit.

Kőfejtő (9.) konfliktusa az óriásokkal egy jól körülhatárolható, egyszerű probléma, de **Odlag átkának megtörése** önálló történet-szállá nöheti ki magát, amiben szerepet kaphatnak a **Tündérek Erdejének** (6.) **boszorkányai** is. Az árkádiai kalandokhoz hasonlóan a Kőfejtő mélyén nyíló barlangrendszerek is a Mélysötétet idéző kampány-folytatást hozhatnak, ha a mesélő ebbe az irányba viszi tovább a történetet.

Az **Iszamos Lápban** (11.) a **békés és a hódító orkok konfliktusának** megoldása után a „nyertes” fél további kalandlehetőséget kínálhat.

FŐBB NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK, SZEREPLŐK

Boudicca: a Tündérerdő boszorkánya, a Bükkönyliget boszorkánykör vezetője. További boszorkányok: Luigesch és Cynbel.

Brandt al Geoldwyn várnagy: a báró unokatestvére, a katonáinak vezetője és Morrigan titkos imádója.

Caius: Halászáros messzi földről jött kereskedője.

Corinna al Geoldwyn: Geoldwyn Tornyának úrnője, Frode felesége és két gyermekük anyja. Oddvar Durania szeretője.

Fedelmid: az Iszamos Lápban élő fekete boszorkány, a tündérek ellensége. A Romvár az otthona.

Frode al Geoldwyn báró: a Tóvidék nemes uralkodója, várúr.

Hallstein: Geoldwyn Tornyában a Heimdall szentély papja, erdőjáró öreg.

Hollókirálynő: Bebörtönzött öreg tündérúrnő.

Hortensia: dalnok a Vörös Rák fogadóban, Halászárosban. Információk bőséges forrása.

Mara: titkon a Hollókirálynő szolgálója, Oddvar Durania nővére. A tündérek ember szövetségese.

Oddvar Durania: udvari varázsló, Mara öccse és Corinna al Geoldwyn szeretője.

Odlag: bányász, a Kőfejtőben élők tisztelt és szeretett vezetője. Boudicca átkozta el, likantróp medveember.

Óriás szarvas: legendás tündérlény. Az Öregerdő védelmezője.

Sven: Halászárosban a Vörös Rák vezetője, a falu egyik öregje.

Ulsten: a Tölgyes körül dolgozó favágók vezetője, Brandt al Geoldwyn jóbarátja és titkon Morrigan papja.

Ziag: ogre sámán, az ogre klán vezetője. Kőfejtő közelében élnek.

HASZNOS DOLGOK

LEHETSÉGES MENDEMONDÁK ÉS SZÓBESZÉDEK

1. Járt itt valami zsoldos, néhány hónapja tűnhetett el: Hirsh vagy Hirshel volt talán a neve. A tündérek után kérdezősködött, de azokat jobb békén hagyni. (igaz)
2. Cedric Halászárosban lassan beleőrül a fájdalomba, odaveszett a lánya, Myra, aki alig élt meg tíz tavaszt. A Bokvat nyelte el, vagy talán a farkasok. (a tóban élő harcsa ragadta el)
3. Megint óriás támadt a kőfejtőben dolgozókra. El akarta vinni a felszerelésüket, egy bányász meghalt, mire el tudták kergetni nagy nehezen. Kimerült már rég a bánya, azért nem segít rajtuk a báró. (részben igaz)
4. A bányászok vezérét állítólag még ifjú korában átkozta el valami nagy hatalmú tündér, azért sem hagyja ott a Hegyhátat. (részben igaz)
5. Hortensia látta a hatalmas szarvasbikát, itt járt Halászáros határában, mintha csak a várost kémlelné. Geoldwyn báró újra vadászatot fog szervezni, hogy elejtse, az biztos. (igaz)
6. Kísértet, tolvaj vagy valami tündér lakja az erődöt, aki éjjelente megdézsmálja a kamrárt, bejár a könyvtárba és néha ékszereket is elcsen. Hónapokon át próbálták elfogni, egyelőre sikertelenül. (igaz)
7. Lysandra kiasszonyának több kérője is volt már, de úgy hajtotta el őket, mintha kellemetlen böglyök lettek volna. Pedig lassan ideje, hogy megházasodjék, de ki akarna elvenni egy ilyen makrancos és szabadelvű nőszemélyt? Állítólag az anyja is ilyen volt fiatalon. (igaz)
8. Frode al Geoldwyn féltékeny unokafivérére és bánja nap mint nap, hogy nem volt része igazi ütközetben. Kész volna háborút indítani, ha volna kivel. (igaz)
9. A nemes urak nem beszélnek róla, de egyre gyakrabban látni orkok nyomát a Tóvidéken. Készülődnek valamire, az már biztos. A Lápban jönnek, ott élnek sokan. (igaz)
10. Óvatosan az Öregerdő mélyén, tündérek tanyáznak arra. Meglopnak, elbűvölnek és elrabolnak, ha nem vagy tiszteletteludó és óvatos. (igaz)
11. Zord és rideg táj a Hegyhát, nincs ott semmi érdekes, csak veszélyes dolgok. (igaz)
12. Vigyázz a Láppal, mert ha magadra haragítod, rémálmokat hoz rád. Bűzös köd és kénkö száll fel a Lápban sok helyen, nem embernek való hely az. (igaz)
13. Van valahol a Hegyháton is túl egy völgy, amit állandóan köd ül meg és megelevenednek ott a holtak. Senki sem tudja, hogy kik lakhattak ott és mikor, de talán kincseket rejt. (igaz)
14. Él mindenféle csudálatos fa, gomba és virág az Öregerdő mélyén, de az a tündérek földje, ott bármit leszedni csak bajt hoz mindenkire. (részben igaz)
15. Hortensia és Caius régen, messze délen egy szereplmes párt alkottak, de a férfi elmenekült a nő elől. Később aztán az utána jött... vagy fordítva. (nem igaz)
16. A varjak és a hollók meglepően okos jószágok. Hogyha gondjukat viseled, vigyáznak majd rád is. (részben igaz)
17. Ragna, Tölgyes fogadójának a vezetője messzi földekről származó zsoldos, van neki egy varázskardja, na az még beszélni is tud! (részben igaz)
18. A lép fölött időnként lidérces lánggal égő alakot látni, az égalján repül sebesen. (igaz)
19. Van egy mese egy tündérekkel szövetkező királyról vagy lovagról. Az ő vára volt, ami most romokban a Lápban áll. (igaz)
20. A Tóvidék sok csata és háborúskodás helyszíne volt az ősi időkben. Az új hit, különösen Heimdall hite békítette meg az itt élő törzseket. (igaz)

TÁVOLSÁGOK

A térképen jelölt települések között tavasztól őszig szekérrel is jól járható, kövekkel kirakott úton napi 24 mérföld is megtehető (gyalogszerrel, vagy lóháton), a lenti táblázatban megadott távolságokkal. A vadonban akár lóháton, akár gyalogszerrel, 12 mérföldes napi sebességgel lehet haladni. **1 HEX = 12 mérföld.** A környék részletes térképét lásd a mellékletben. A délre eső első civilizált települést csak hajón, a Bokvat tavon át lehet elérni: tavasztól őszig négy-hat nap az út, széljárástól függően.

Távolságok úton (mérföld) Halászáros Geoldwyn Tornya Tölgyes Kőfejtő

Halászáros	-	16	40	84
Geoldwyn Tornya	16	-	30	90
Tölgyes	40	30	-	120
Kőfejtő	84	90	120	-

IDŐJÁRÁS ÉS ÉVSZAKOK

2d6	Tavas	Nyár	Ősz	Tél
2-4	Hűvös hideg, de napfényes idő.	Nyirkos hűvös, borús idő és eső.	Esős, felhős nap, köd és csordogáló víz mindenütt.	Húsba markoló hideg, erős szél, hófúvás.
5-9	Napfényes idő, ragyogó kék ég, csöpögő hólé és olvadás.	Meleg, tűző nap, bárányfelhők, reggelente hamar felszálló köd.	Sárguló lombok, nyirkos, ködös táj, szarvasbögés és vadalma érett illata.	Dermesztő hideg, havazás, térdig érő hótakaró és mély csend.
10-12	Kifejezetten meleg az évszakhoz képest.	Száraz meleg, éjszaka is kabócáktól zúg az éj.	Békés, kellemes meleg, sárga lombokon átszűrődő napfény.	Csöpögő jégcsapok, kristálytisza hideg kék ég.

1. HALÁSZVÁROS

A **Bokvat-tó** partján álló félig cölöpökre, félig a magas, sziklás partra épült **városka**, körülbelül 600 lakossal, 50-60 nagyobb házzal. Halászok, pásztorok és gyűjtögetők alkotják a lakosság nagy részét, néhány kézművessel. A város védelmét a közelben álló erődítésből **Geoldwyn Tornyából** **FRODE AL GEOLDWYN báró** (Geoldwyn Torna 3.) és a katonái látják el, cserébe a városka lakói adót fizetnek neki.

- Faházak (csak a parton áll néhány kőből épült ház) apró ablakokkal és meredek tetőkkel.
- Ladikok, csónakok és kis hajók a vízen, karámok, ólak és istállók a parton a házak között.
- Halászhálók, varsák, hordók, horgok és horgászbotok mindenütt.
- Vizimadarak rikácsolnak, hullámok nyaldossák a cölöplábakat és a sziklás partot, kutyaugatás zaja hallatszik.

NEVEK

Férfi nevek: Bearach, Duane, Fergus, Ivor, Mahon, Osheen, Shamus, Ulick. Köpcös, Harcsa, Hajas, Compó, Bajszos, Kövér.

Női nevek: Aideen, Caitria, Eilish, Grainne, Liadan, Neassa, Rowan, Treasa. Kontyos, Szeplős, Magas, Begyes, Sudár.

HELYSZÍNEK A VÁROSBAN

1A. Vörös Rák (fogadó)

A domboldalon magasan álló, terebélyes, istállóval és saját kúttal rendelkező kőépület. A söntés előtt, valamint tavasztól őszig az udvaron is hosszú asztalok mellett ülnek a helyiek, a vendégeknek néhány kisebb kerek asztal van fenntartva.

Halételek mindenféle formában kaphatóak, Sven maga készíti ezeket és hetente egyszer kecskét, marhát vagy disznót is süt. Hideg étel 2 ezüst, meleg étel 5 ezüst, szállás 1 arany / éj és további 2 ezüst istálló-állásért. Külön épületben van kialakítva egy nagy (8 fős) és három kisebb (4 fős) szoba takaros ágyakkal, mosdótálakkal és törülközővel. Tiszta és biztonságos szállás.

- **SVEN**, Halászáros tavernájának vezetője, a falu öregjeinek egyike. Ősz hajú, hosszú bajuszú, kérges kezű férfi élénk fekete szemekkel. Vendégszerető, kiváló szakács, türelmetlen és bizalmatlan másfajúakkal. *LG*.
- **HORTENSIA**, a faluban letelepedett dalnok sok legendát ismer és még ennél is többet tud a helyiek ügyeiről. Hosszú szőke hajú, középkorú nő zöld szemekkel, a helyhez képest elegáns, színes, virágos szoknyában és hófehér blúzban. A gyerekek kedvence. Kedves, bátor, kotnyeles és önző. *NG*.

1B. Zendebar Empórium (vegyesbolt)

Kőépület a halpiac mellett, a **Sügér közben**. Színes üvegtáblák, illatozó belső tér, rikoltozó vörös papagáj kalitkában az ajtó felett. A polcokon mindenféle kuriózum és hasznos holmi, **CAIUS** hátul a raktárban őrzí, amit a falusiaktól felvásárol (prémek, halcsont, termések, növények), egy deszka alatt pedig elrejtve őrzí a megtakarított pénzét: 650 aranyat és 3 db 50 arany értékű ékkövet.

A bolt fölött lakik **CAIUS** a feleségével és két gyerekével. A **kereskedő** jó érzékkel válogatja össze áruját, hogy jobba tegye a helyi közösségek életét és eladja jó haszonnal a portékáikat. Ő tartja a legtöbb érkező kereskedővel a kapcsolatot, így sokat tud a nagyvilágban történő dolgokról.

Áruk: PHB Adventuring Gear 20 aranyig.

- **CAIUS**, a messzi földről származó kereskedő. Szőke, szakállas férfi jégkék szemekkel. Kényelmes köntöst és papucsot hord rendszerint, de alatta bőrvértet és tört is. Művelt, figyelmes, kapzsi és beképzelt. *LN*.

1C. Kovácműhely

A kovácműhely a **Dombhát utcában** található, közel a város határához. Két hatalmas üllő, egy nagy kohó mellett. Hatalmas fekete kutya (**KORMOS**) őrzí a műhelyt és az árut.

Áruk: PHB Weapons 10 aranyig, Shield. Lószerszámok, szerszámok, talicska, minden, ami a ház körül kellhet.

- **Einar**, a falu kovácsa meghatározó alak a közösség életében. Nagy tudású, tapasztalt ember, a műhelyében hárman is serénykednek rajta kívül. Szerszámot, fegyvert és páncélt is kovácsolnak.

1D. Halászkikötő és halpiac

A város szíve, itt horgonyoznak a nagyobb hajók és itt adják-veszik a halat a halászok minden reggel tavasztól őszig. A piac környékén zömében ők élnek.

- **Colborn**, az öreg halász a falut képviseli a báróval szemben. Mindenki öregapja. Ráncos arcú vénség, alig néhány foga van már csak, szemét hályog borítja. Hálójavítással tölti az idejét. Bölcs, nyugodt, szótlan és mogorva.
- **Cedric**, a legnagyobb halászbárka tulajdonosa néhány napja elveszítette egyetlen lányát. Lassan beleőrül a tragédiába, bosszú hajtja. Feleségével (**Morgan**) és két felnőtt fiával (**Donall** és **Bryant**) egyre romlik a viszonya. Letargikus vagy lázálommal hajtott, ápolatlan és zaklatott. **Myrát** az **ÓRIÁSHARCSA** ragadta el. A harcsa szíve helyén egy emberi szív dobog.

1E. Hentes

A vízparton, a halászkikötővel átellenes részen él és dolgozik **EWYN**, a hentes. A vízbe szórja a vért és a belsőségeket, ezért azon a környéken feltűnően sok a ragadozó hal, szeretik is a halászok. Feldolgoz mindenféle állatot, nem csak háziállatokat, de a vadonból származókat is. Prémekért 5 ezüstöt, legfeljebb néhány óras teljes tetemért 2 aranyat is ad.

A húson és prémeken kívül lehet kapni nála bőrvértet, kivert bőrvértet és irhavértet (a PHB szerint).

- **EWYN**, a hentes nagydarab, erős férfi. Fiatal maga is, felesége is, az inasa is. Ewyn hosszú fekete hajú, fekete szemű, szélesvállú, borostás fickó. Harsány, jókedélyű, iszákos és erőszakos. *CN*.

OLTÁROK ÉS ISTENEK

- **Freya**, a termékenység és szerelem istennőjének kihívó nőalakot formázó szobra, a vállán sólyom ül. Előtte oltáron száraz virágcsokor, magvak áldozatként.
- **Hel**, az alvilág istennőjének arcát azokba a fákba faragják, amelyek a halotti mágját vagy a sírantokat őrzik. Az asszony egyik arcféle torz, rothadó.
- **Njord**, a tenger és szél istene. A halászok a vitorlákba, ház ereszébe aranypénzt fűznek, az isten szimbólumát.
- **Uller**, a tél és vadászat istenének hosszú íjat formázó szimbólum vadkan, szarvas és farkas fehérlel koponyáján látszik néhány ház homlokzatán.

1. HALÁSZVÁROS

SVEN, A VÖRÖS RÁK FOGADÓSA

Medium human, lawful good (10 XP)

Armor Class 11 (leather), Speed 30 ft.

Hit Points 4 (1d8)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10/0	10/0	10/0	10/0	14/+2	10/0

Skills Perception +4, Insight +4

Senses PP 14

Languages Common

Actions

Club. Melee Weapon Attack: +2 to hit, reach 5 ft. Hit: 1d6 bludgeoning dmg.

HORTENSIA, A VÖRÖS RÁK DALNOKA

Medium human, neutral good (450 XP)

Armor Class 13 (leather), Speed 30 ft.

Hit Points 36 (8d8)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11/0	14/+2	10/0	10/0	13/+1	14/+2

Saving Throws Dex +4, Wis +3

Skills Perception +5, Performance +6, Sleight of Hand +4

Senses PP 15

Languages Common, Draconic

Spellcasting. Hortensia is a 4th-level spellcaster, her spellcasting ability is Charisma (spell save DC 12, +4 to hit with spell attacks). She has the following spells prepared:

Cantrips (at will): *friends, light, mage hand*

1st level (4 slots): *animal friendship, charm person, healing word, heroism, silent image*

2nd level (3 slots): *calm emotions, hold person*

Song of Rest. She can perform a song while taking a short rest.

Any ally who hears the song regains an extra 1d6 hit points if it spends any Hit Dice to regain hit points at the end of that rest. She can confer this benefit on herself as well.

Taunt (2/day). She can use a bonus action on its turn to target one creature within 30 feet of her. If the target can hear her, the target must succeed on a DC 12 Cha saving throw or have disadvantage on ability checks, attack rolls, and saving throws until the start of her next turn.

Actions

Shortsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft. Hit: 1d6+2 piercing dmg.

Shortbow. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 80/320 ft. Hit: 1d6+2 piercing dmg.

EWYN, HENTES

Medium human, chaotic neutral (25 XP)

Armor Class 12 (leather), Speed 30 ft.

Hit Points 11 (2d8+2)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12/+1	12/+1	12/+1	10/0	10/0	10/0

Senses PP 10

Languages Common

Actions

Handaxe. Melee or Ranged Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft. Hit: 1d6+1 slashing dmg.

CAIUS, KERESKEDŐ

Medium human, lawful neutral (10 XP)

Armor Class 14 (studded leather), Speed 30 ft.

Hit Points 4 (1d8)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10/0	14/+2	10/0	10/0	14/+2	14/+2

Skills Deception +4, Perception +4, Insight +4

Senses PP 14

Languages Common

Actions

Dagger. Melee or Ranged Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft. Hit: 1d4+2 piercing dmg.

KORMOS

Medium beast, unaligned (25 XP)

Armor Class 12, Speed 40 ft.

Hit Points 9 (1d8+1)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13/+1	14/+2	12/+1	3/-4	12/+1	7/-2

Skills Perception +3

Senses PP 13

Keen Hearing and Smell. She has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Actions

Bite. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft. Hit: 1d6+1 piercing dmg. If the target is a creature, it must succeed on a DC 11 Str saving throw or be knocked prone.

ÓRIÁSHARCSA

Large fey, unaligned (450 XP)

Armor Class 12 (natural armor), Speed 0 ft, swim 40 ft.

Hit Points 45 (6d10+12)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18/+4	13/+1	15/+2	6/-2	10/0	4/-3

Skills Perception +2

Senses Blindsight 30 ft, PP 12

Giant Mouth. It has advantage on melee attack rolls against small and tiny creatures.

Water Breathing. It can breathe only underwater.

Actions

Bite. Melee Weapon Attack: +6 to hit, reach 5 ft. Hit: 2d8+4 piercing dmg.

2. TÓVIDÉK

Halászárváros a **Bokvat-tó** partján áll, de számos más, kisebb-nagyobb tó terül el a vidéken: **Mjosa** (a legészakibb), **Limingen** (három sziget van rajta), **Femund** (félig a hegyben van) és **Oyeren** (vízesések tava). Az édesvízi tavakban gazdag az élővilág, lapos partjukat nád és lúp határolja, de sok helyütt meredek sziklapart övezi őket.

- A kövezett út dombok között kanyarog. Az út mentén oltár: sólyom, karmai közt hosszú íjat visz. Az oltár előtt magvak, egy mókus fark nélküli teteme.
- Ligeten át halad az út, a fák leveleit borzolja a szél. Fehér törzsű nyírfák, akácok vagy magas, lombos tölgyfák.
- Szélvédett domboldalon virágzó rét, dűnnölgő méhekkel és pillangókkal. Tűzok pár fészkel a fű rejtékében.
- Málna, szeder vagy ribizlibokrok összefüggő csoportja. Apró énekesmadarak sokasága legeli a termést.

VÉLETLEN TALÁLKOZÁSOK

1d12 dobás utazás során érintett hexenként vagy naponta egyszer, az eredmény:

1-3 Helyiek

- Pásztorok (1d3) legeltetik a birkáikat (3d12).
- Egy fiú őriz 2d4 marhát.
- 1d4+2 favágó indul ki az erdőbe vagy tart hazafelé.
- Asszonyok és gyerekek gyűjtögető csoportja (2d12-en vannak).

1:8 eséllyel tapasztaltak valamit az elmúlt órában (dobj újra, hogy kiderüljön, mit, 1d6+6). Éjszaka rendkívüli oka van a találkozásnak.

4-5 Katonák

Járőröző lovas fegyveresek Geoldwyn Tornyából. 6 lovas **KATONA**, 1:6 eséllyel velük van **BRANDT**, a várnagy is, 1:8 eséllyel **FRODE AL GEOLDWYN** báró is (ld. Geoldwyn Tornya 3.). Az utakat biztosítják, leveleket szállítanak, kísérnek vagy keresnek valakit.

Tuathal, az öreg őrmester, Úna, a fiatal őrmester, Sebhelyes arcú, Pedáns, Kobzos, dalos pacsirta, Melák.

1:6 eséllyel tapasztaltak valamit az elmúlt órában (dobj újra, hogy kiderüljön mit, 1d6+6-al). Éjszaka rendkívüli oka van a találkozásnak.

Akit keresnek / kísérnek: Roul, az enyves; Cateline, a szorgos.

6 Vadász

Geoldwyn Tornyából vagy Tölgyesből származó **VADÁSZ** nyomon jár.

7 Farkasfalka

Vadászó vagy az úttól távolabb, a tanyájukon pihenő falka. 2d6+4 harcra kész **FARKAS** és a tanyájukon 2d4 kölyök. A kicsinyeket védelmezik, de az úton 1:4 eséllyel támadnak csak.

8 Óriás varangyok

Nyirkos, sáros dagonyázás helyszíne, de a sárban vaddisznó helyett óriási békák nyoma. **ÓRIÁSVARANGYOK** lapulnak sárban, 1d6+1.

9 Fekete medve

Éjszaka a készleteket megdézsmálni próbáló **FEKETE MEDVE**. Nappal csak a napon szundikál vagy élelmet gyűjt.

10 Rémfarkasok

A környéken tanyázó **RÉMFARKAS** falkából két vadász keresztezi a hősök útját.

11 Vadállatok

Özek (3d6), szarvasok (2d4) csoportja, vagy vaddisznócsalád (2d4). Békésen legelésznek, az avart túrják vagy isznak.

12 Az Erdő Királya

ÓRIÁS SZARVAS (ld. Tündérek Erdeje 6.) túl a lőtávolon. Figyel, aztán továtúnik.

KÜLÖNÖS TÖRTÉNÉSEK ÉS JELENSÉGEK

Dobj, ha a hősök letérnek az útról, hosszabb ideje nem történt velük semmi, vagy csak bonyolítani akarod a véletlen találkozást. Lehet két d12-et dobni és kombinálni az eredményt!

- Holttest.** Hónapok óta halott lehet az ember (csontok csak), az állatok mégsem hordták szét (méreg végzett vele). Láthatólag békésen ül egy fa tövében. Bőrruha, rozsdás rövid kard, rövid íj. 4 rézpénz.
- Nyomok.** Elhagyott tábornyí helye (DC 10), láthatólag el akarták rejteni (DC 15). Egy széles láb talpának körvonalait vehetik ki a legügyesebbek (DC 20). Ork felderítő nyoma.
- Köd.** Sűrű, nehezen oszlik el. A tájékozódást nagyon megnehezíti, a visszhangok sem segítenek. (DC 15)
- Zeneszó.** Síp, dob, hegedű hallatszik „a dombon túlról”. Valójában Tündérvilágból szűrődik át.
- Növényvilág.** *Éjhercegnő* virágzik ragyogó kék színnel vagy *Bűzös Kancsó* szaglik messziről. Előbbinek gyógyító ereje van (5 arany), a másik egyszerű méreg alapanyag (5 arany).
- Holttest.** Pásztor, akit medve tépett szét évekkel ezelőtt, majd a maradványait gondosan elrejtette egy sziklás bemélyedésben. Összeaszott testrészek és rongydarabok, felismerhetetlen.
- Holdfény.** Valahogy furcsán világít a Hold ma, a nedves fű és lombok között egy széles utat rajzol a fény... a Tündérvilág kerül közel.
- Jelek.** Furcsa karcolatok (szemek, madár alak, korona, félhold) fában, apró köveken. Csomóra kötött fűcsomó. Hat ág körben letűzve a földben. Tündérek munkája.
- Rosszalkodók.** Tündérek – a Tündérvilágból – ellopnak apróságokat az alvóktól, megrontják az élelmüket, elijesztenek a zsákmányukat.
- Holmik.** Egy tarisznya lóg faágról, benne a) fából faragott bagoly (3 at), b) 1 et, 1 at, c) két üveg varázssital (2x *Potion of Poison*).
- Holttest.** Vadász holtteste, akit valami nagy állat tépett darabokra. Patakba dobták a maradványait és azokat a víz elsodorta évekkel, talán hónapokkal ezelőtt. Felismerhetetlen.
- Patak színes kavicsokkal.** 2d4 apró, élénk színekben (piros, sárga, kék, zöld) pompázó, lapos, kerek kavics hever egy kis medencében.

2. TÓVIDÉK

KATONA

Medium human, lawful neutral / lawful good (50 XP)

Armor Class 14/16 (chain shirt/shield), **Speed** 30 ft.

Hit Points 27 (5d8+5)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15/+2	11/0	12/+1	10/0	10/0	11/0

Skills Intimidation +2

Senses PP 10

Languages Common

Actions

Mace. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d6+2 bludgeoning dmg.

Light Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +2 to hit, range 80/320 ft. *Hit:* 1d8 piercing dmg.

VADÁSZ

Medium human, lawful neutral (100 XP)

Armor Class 13 (leather), **Speed** 30 ft.

Hit Points 16 (3d8+3)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11/0	14/+2	12/+1	11/0	13/+1	11/0

Skills Perception +5, Stealth +6, Survival +5

Senses PP 15

Languages Common

Keen Hearing and Sight. The hunter has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or sight.

Actions

Multiattack. The hunter makes two melee attacks or two ranged attacks.

Shortsword. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d6+2 piercing dmg.

Longbow. *Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, range 150/600 ft. *Hit:* 1d8+2 piercing dmg.

ÓRIÁSVARANGY

Large beast, unaligned (200 XP)

Armor Class 11, **Speed** 20 ft, swim 40 ft.

Hit Points 39 (6d10+6)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15/+2	13/+1	13/+1	2/-4	10/0	3/-4

Senses Darkvision 30 ft, PP 10

Amphibious. The toad can breathe air and water.

Standing Leap. The toad's long jump is up to 20 ft and its high jump is up to 10 ft, with or without a running start.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d10+2 piercing dmg plus 1d10 poison dmg, and the target is grappled (escape DC 13). Until this grapple ends, the target is restrained, and the toad can't bite another target.

Swallow. The toad makes one bite attack against a Medium or smaller target it is grappling. If the attack hits, the target is swallowed, and the grapple ends. The swallowed target is blinded and restrained, it has total cover against attacks and other effects outside the toad, and it takes 3d6 acid dmg at the start of each of the toad's turns. The toad can have only one target swallowed at a time. If the toad dies, a swallowed creature is no longer restrained by it and can escape from the corpse using 5 feet of movement, exiting prone.

FARKAS

Medium beast, unaligned (50 XP)

Armor Class 13 (natural), **Speed** 40 ft.

Hit Points 11 (2d8+2)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12/+1	15/+2	12/+1	3/-4	12/+1	6/-2

Skills Perception +3, Stealth +4

Senses PP 13

Languages -

Keen Hearing and Smell. The wolf has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. The wolf has advantage on attack rolls against a creature if at least one of the wolf's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d4+2 piercing dmg. If the target is a creature, it must succeed on a DC 12 Str saving throw or be knocked prone.

FEKETE MEDVE

Medium beast, unaligned (100 XP)

Armor Class 11 (natural), **Speed** 40 ft, climb 30 ft.

Hit Points 19 (3d8+6)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15/+2	10/0	14/+2	2/-4	12/+1	7/-2

Skills Perception +3

Senses PP 13

Keen Smell. The bear has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on smell.

Actions

Multiattack. The bear makes two attacks: one with its bite and one with its claw.

Bite. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d6+2 piercing dmg.

Claws. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d4+2 slashing dmg.

RÉMFARKAS

Large beast, unaligned (200 XP)

Armor Class 14 (natural), **Speed** 50 ft.

Hit Points 37 (5d10+10)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17/+3	15/+2	15/+2	3/-4	12/+1	7/-2

Skills Perception +3, Stealth +4

Senses PP 13

Keen Hearing and Smell. The wolf has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. The wolf has advantage on attack rolls against a creature if at least one of the wolf's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d6+3 piercing dmg. If the target is a creature, it must succeed on a DC 13 Str saving throw or be knocked prone.

3. GEOLDWYN TORNYA

A Tóvidék közigazgatási központja, **FRODE AL GEOLDWYN báró** székhelye, a környék védelmét biztosító haderő főhadiszállása. Mindez egy öregtoronyból, kaputoronyból és két kisebb toronyból álló, a **Limingen-tó** egy szigetén terpeszkedő **erődítésként**. Az öregtorony alatt raktárak és börtön, a kaputoronyban laktanya, a két kisebb toronyban pedig egy varázstudó, illetve egy templom kapott helyet. A varázsló tornyából **titkos vízi út** vezet ki az erődből. A vár jó állapotban van, szükség esetén a környéken élőket is be tudja fogadni és ellátni akár egy hónapon át a felhalmozott készletekből.

Összesen **120 katona** teljesít szolgálatot az erődben, ők járőröznek a környéken és őrzik a falakat. Éjszaka őrzőrákok nincsenek, de a falvakban elszállásolva pihennek, hogy ott is jelen legyenek. Aki nem szolgálatot teljesít, azt a várnagy képezi vagy pihenőn van.

A báróság **címere**: sárga alapon szigeten álló kőtorony, körülötte három fa.

Az erőd környékén több **tanya** is található, itt zömében a katonák lovait tartják, dolgozik sörfőző (mézsört főznek) és cserzővarga is.

A VÁR LAKÓI

Frode al Geoldwyn báró

Negyvenes éveie elején járó, tagbaszakadt, sötétbarna hajú és szakállú férfi. Vadászatokon és kisebb csetepatékban szerzett harci tapasztalatot, apjától tanulta a birtokigazgatás és uralkodás fortélyait. Csak a csatában ölt nehéz vértet, Hakon nevű harci ménjén naponta kilovagol. Egyenes, lovagias, öntelt és arrogáns. *LG*.

Corinna al Geoldwyn báróné

Harmincas éveie elején járó, vörös hajú, szeplős asszony, aki mindig nemes hölgyhöz méltó módon öltözködik és viselkedik. Urát bár tisztelettel és elismeri, szerelmet hosszú évek óta a szolgálatot teljesítő varázsló iránt érez. **CORINNA AL GEOLDWYN** (ld. Extra statisztikák 13.) rengeteg időt tölt a várudvaron művelt kert gondozásával és gyermekei tanításával. Türelmes, okos, távolságtartó és rideg. *LN*.

Lysandra (16) és Cyrus (10) al Geoldwyn

A „trónörökösök”, vásott nemes ifjak. Lysandra kihívó, lázadó, öntelt és harcias (*CG*), Cyrus naiv, bátor, elkényeztetett és kotnyeles (*LG*).

Brandt al Geoldwyn várnagy

A báró unokatestvére, agglegény, idős lovag. Valódi harci tapasztalattal rendelkező veterán, a katonák vezetője, kiképzője és jóbarátja. A család jó ismerője, bizalmasa, aki a nép szeretetét is élvez. Kevesen tudják róla, hogy Morrigan imádja és korántsem olyan jószágos, mint amilyennek látszik. Kegyetlen, hazug, türelmes és számító. *NE*.

Oddvar Durania, udvari varázsló

Fiatal, huszonéves férfi világosbarna hajjal és körszakállal. Az egyetlen varázstudó a környéken, aki apjától tanulta a mesterséget. **ODDVAR DURANIA** nővére a tündérek között él, de kapcsolatukat rajtuk kívül senki sem ismeri. A bárónőbe halálosan szerelmes. Kíváncsi, vakmerő, titkolódzó és hiú. *NG*.
Potion of Healing – 50 arany, 3 db
Potion of Water Breathing – 100 arany, 2 db

Hallstein, udvari gyógyító

Öreg druida, a környék jó ismerője és a Heimdall szentély gondozója. **HALLSTEIN** (ld. Öregerdő 4.) elfoglalt, a természet erőit sokkal előbbre valónak tartja az emberek dolgainál. Az erődön kívül az Öregerdőben is fenntart egy otthont. Számos képességét és valódi hatalmát is titkolja az emberek előtt. Szigorú, idegen, bogaras és szótlan. *N*.

Irvén Catha

A kastélyban lopva közlekedő, sötét csuklyás alak a tündérek kitaláltja. Az emberkép és művészeti alkotásainak nagy rajongója, az erőd titkos lakója, aki az erődöt kívülről belülről a legjobban ismeri. Éltel lop a konyháról, bejár a könyvtárba, egyedül a szentélyt és a varázsló tornyát tartja tiszteltben. Az öregtorony rejtett padlásán, gerendák között rejtőzve él. A kölcsönkincsei: egy verseskötet, egy arany nyakék vörös ékkövekkel (100 at). **IRVEN CATHA** kíváncsi, óvatos, szomorú és dadogós. *N*. Három lánya a környező tanyákon és településeken él: **WYNNA** (a legidősebb, mesterszakács), **GITTA** (a középső, tehetséges énekes) és **GILDA** (a legkisebb, pajkos-játékos). *N*.

A HEIMDALL-SZENTÉLY

Az erőd egyik fontos része az egyik **hátsó toronyban** a Heimdall-szentély. A hóféhér, hatalmas (mamut-agyarból) **faragott kürt** lóg az oltár felett, melyre különféle növényeket, apró ajándékokat, ételt hoznak a vár lakói vagy azok, akik a holdhónap teliholdas éjszakáin jönnek **Hallsteinhez** gyógyításért, áldásért, eskütétel végett. Ritka, hogy az öreg prédikáljon vagy tanítson, főleg, hogy a teliholdas éjszakákon kívül nagyon ritkán tartózkodik az erődben.

Kincsek: a kürt (mint *Horn of Valhalla (silver)*), egy *Elixir of Health*, 3 db *Potion of Healing*, egy *Javelin of Lightning*.

KÖNYVEK ÉS KINCSEK

Az erőd könyvtárszobájában néhány igazi ritkaságot őriznek:

- Agrippa: Szörnyeteg és bestiák (124 oldal, színes rajzokkal)
- Manius: Arkán alkotóelemek (96 oldal)
- Geoffroi Valentina: Észak virágai (96 oldal, színes rajzokkal)
- Ezen felül versek és legendáriumok is olvashatóak, az erőd számvevő könyvében pedig 300 évnél régebbi nevek és események is felkutatathatók.

A kincstár tartalma:

- 4 db ametiszt (100 at), egy topáz (500 at),
- egy tűzopál (1,000 at),
- bordó selyemköpeny arany berakásokkal (250 at),
- arasznyi arany Morrigan szobor (750 at) – Brandtnál,
- arany és ezüst ékszerek (750 at),
- *Spell Scrolls (Ice Storm, Storm Sphere, Fly, Water Breathing)*,
- *Boots of the Winterlands*,
- *Stone of Good Luck*.

A LIMINGEN-TÓ TITKA

Az erődben élők közül egyedül Hallstein ismeri a tó titkát: a tó fenekén áll egy **kőkapu** (40 láb mélyen, sötétben), amely Árkádiára nyílik a **nyári napforduló éjjelén**. A másik oldalon is a víz alatt van (200 láb mélyen), ezért nem használják a tündérek sem, de időről időre különös teremtmények úsznak át a kapun. Hallstein gyanítja, hogy a Bodvak-tóban tanyázó **ŐRIÁSHARCSA** is egy ilyen lény. A két tavat összekötő folyócskán úszhatott le a délebbre lévő, mélyebb és melegebb vízű tóba.

3. GEOLDWYN TORNYA

FRODE AL GEOLDWYN BÁRÓ

Medium human, lawful good (700 XP)

Armor Class 18/20 (plate/shield), **Speed** 30 ft.

Hit Points 58 (9d8+18)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16/+3	13/+1	14/+2	10/0	11/0	14/+2

Skills Athletics +5, Perception +2, Intimidation +2, Insight +2

Senses PP 12, **Languages** Common

Actions

Multiattack. The veteran makes two longsword attacks.

Longsword. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit. *Hit:* 1d8+3 / 1d10+3 slashing dmg.

Lance. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 10 ft. *Hit:* 1d12+3 piercing dmg. Disadv when attacking a target within 5 ft.

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 100/400 ft. *Hit:* 1d10+1 piercing dmg.

BRANDT AL GEOLDWYN VÁRNAGY

Medium human, neutral evil (700 XP)

Armor Class 18/20 (plate/shield), **Speed** 30 ft.

Hit Points 64 (9d8+24)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16/+3	11/0	16/+3	10/0	11/0	12/+1

Skills Athletics +5, Intimidation +3, Deception +3

Senses PP 10, **Languages** Common

Actions

Multiattack. The veteran makes three melee attacks.

Longsword. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit. *Hit:* 1d8+3/1d10+3 slashing dmg.

Shield Bash. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit. *Hit:* 1d4+3 bludgeoning dmg. If the target is a Medium or smaller creature, it must succeed on a DC 14 Str saving throw or be knocked prone.

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 100/400 ft. *Hit:* 1d10+1 piercing dmg.

WYNNA, GITTA ÉS GILDA CATHA

Medium fey, chaotic neutral (100 XP)

Armor Class 14 (leather), **Speed** 30 ft.

Hit Points 16 (3d8+3)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
9/-1	16/+3	12/+1	10/0	12/+1	10/0

Skills Deception +2, Perception +5, Stealth +7

Senses Blindsight 30 ft, Darkvision 120 ft, PP 15

Languages Common, Elvish, Sylvan

Death Flash. As Irven Catha, but DC 10 Con saving throw or be blinded until the end of the creature's next turn (no dmg).

Light Sensitivity. In bright light, she has disadvantage on attack rolls, as well as on Wis (Perception) checks that rely on sight.

Actions

Dagger. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft. *Hit:* 1d4+3 piercing dmg.

ODDVAR DURANIA, UDVARI VARÁZSLÓ

Medium human, neutral good (450 XP)

Armor Class 10 / 13 (mage armor), **Speed** 30 ft.

Hit Points 27 (5d8+5)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10/0	10/0	12/+1	16/+3	13/+1	13/+1

Skills Medicine +5, Persuasion +3, Arcana +7

Senses PP 11

Languages Common, Draconic

Portent (short or long rest). When Oddvar or a creature he can see makes an attack roll, a saving throw, or an ability check, he can roll a d20 and choose to use this roll in place of the attack roll, saving throw, or ability check.

Spellcasting. Oddvar is a 5th-level spellcaster. His spellcasting ability is Intelligence (spell save DC 13, +5 to hit with spell attacks). He has the following cleric spells prepared (*or in his spellbook):

Cantrips (at will): light, mage hand, message

1st level (4 slots): detect magic, identify*, longstrider*, mage armor, magic missile

2nd level (3 slots): arcane lock*, gentle repose, darkvision, shatter

3rd level (2 slots): dispel magic, sending, tongues*

IRVEN CATHA

Medium fey, chaotic neutral (450 XP)

Armor Class 15 (studded leather), **Speed** 30 ft.

Hit Points 27 (5d8+5)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13/+1	17/+3	12/+1	10/0	14/+2	13/+1

Skills Athletics +3, Deception +3, Perception +6, Stealth +7

Senses Blindsight 30 ft, Darkvision 120 ft, PP 16

Languages Common, Elvish, Sylvan

Death Burn. When the darkling elder dies, magical light flashes out from it in a 10-foot radius as its body and possessions, other than metal or magic objects, burn to ash. Any creature in that area must make a DC 11 Con saving throw. On a failure, the creature takes 2d6 radiant dmg and, if the creature can see the light, is blinded until the end of its next turn. If the saving throw is successful, the creature takes half the dmg and isn't blinded.

Actions

Multiattack. The darkling elder makes two melee attacks.

Rapier. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d8+3 piercing dmg. If the darkling elder has advantage on the attack roll, the attack deals an extra 3d6 piercing dmg.

Darkness (short or long rest). The darkling elder casts *darkness* without any components.

4. ÖREGERDŐ

Tóvidék kiterjedt, hatalmas erdőséget hívnak **Öregerdőnek**. Lombhullatókból és a magasabb dombokon tűlevelűekből álló, sűrű aljnövényzettel és megannyi patakka tarkított erdőség. **Tölgyesig** van szekérrel is jól járható út, onnan pedig kisebb csapások a favágóknak, vadászoknak, de beljebb vadon, ahol legfeljebb vadcsapásokon lehet közlekedni (tájékozódás DC 15).

VÉLETLEN TALÁLKOZÁSOK

1d12 dobás utazás során érintett hexenként vagy naponta egyszer, az eredmény:

1-2 Favágók

- Messziről hallatszik, ahogy fát vágnak, valami munkadalt skandálnak.
- Megfáradtan ülnek körben, falatoznak csendesen.
- Kis fából emelt kunyhókban alszanak, a tűz épp csak pislákol, egyikük őrködik mellette.

1:8 eséllyel tapasztaltak valamit az elmúlt órákban (dobj újra, hogy kiderüljön, mit).

3 Kocsi

Nagydarab lovak húznak egy kocsit, ami farönköket szállít. A kocsis lehet:

- Horgas, kérges kezű öreg
 - Szeplős, a vörös hajú kölyök
 - Napsugár, a szőke asszony
- Éjszaka favágók mellett táborozik.

4 Vadász

Geoldwyn Tornyából vagy Tölgyesből származó **VADÁSZ** (ld. Tóvidék 2.) nyomon jár. Egyszerű prédára les, fűszernövényeket gyűjtöget közben Oddvárnak.

5 Vadkan

1:4 eséllyel egész **VADDISZNÓ** család és többen is vannak (1d4+2). Élelem után kutatnak, nem vetik meg az elemózsiaszsák tartalmát sem.

6-7 Élővilág

Békésen legelésző és pihenő vagy épp bóklászó őzek (3d12), vadkecskék (2d12), szarvasok (3d6) csoportja.

KÜLÖNÖS TÖRTÉNESEK ÉS JELENSÉGEK

Dobj d10-zel, ha a hősök az erdőben kóborolnak, az erdőben töltik az éjszakát, hosszabb ideje nem történt velük semmi, vagy csak bonyolítani akarod a véletlen találkozást.

- Évszakok keveredése.** Néhány fa az évszakkal ellentétesen viselkedik: ősszel virág borítja, őket, nyáron kopaszon árválkodnak.
- Forrás születése.** Estéről reggelre, vagy akár a hősök szeme láttára forrás tör fel egy fa tövéből, sziklából vagy tisztás közepén.
- Hajszálak.** Hosszú fekete, szőke és barna hajszálak lógnak csomókban egy hatalmas fa ágairól.
- Baglyok.** Megszámlálhatatlan mennyiségben különböző méretű és fajú bagoly gyűlik össze a fák között, mintha csak tanácskoznának.
- Kidőlt óriás.** Valahol a távolban hatalmas, öreg fa dől ki recsegve, ropogva, felverve a madarakat és a környék állatait.
- Holmik.** Egy tarisznya lóg faágról, benne a) ezüst fésű, fejék és tükör, b) csontok: madárkoponyák, c) két üveg varázsital (*Philter of Love, Potion of Animal Friendship*).
- Szélvihar.** Az avart egészében felkavaró szélörvény kel és táncol, forog órákon át.
- Gombák.** *Sárga Koronagomba*, bűbáj varázslatok és varázsholmik fontos kellékanyag a tündérek körében.
- Borpatacok.** Forrás, melyből kiváló minőségű, hús bor folyik – a következő napnyugtáig.
- Dobok.** Dobszó hallatszik a távolból, de a vadak völgyére rátalálni rendkívül nehéz (DC 25).

VADAK

A hobgoblinok **Silvanust**, az ősi természetist tiszteik és békében kívánnak élni a völgyben. A tündéreket viszonylag jól ismerik, származásukat hozzájuk kötik. Az embereket félik és kerülik. **Rejtett völgyekben** élnek, melyek központi eleme egy-egy hatalmas, örökké zöldellő tölgyfa, melyet apró ajándékokkal díszítenek. Minden völgyben élő kis törzs egy-egy területtel foglalkozik, így vannak vadászok, kézművesek, alkímisták és kertészek is. A törzset rendszerint egy **asszony** vezeti, akinek mindenki ad a szavára. Természeti népek fejlett kultúrával: dísztárgyakat készítenek, ügyesen főznek, dallal és táncokkal ünneplik az év jeles napjait. A tündérekkel kereskednek és sokszor segítik egymást.

Nevek: Bozhena, Chedomir, Dalibor, Dobroslav, Kazimir, Militsa, Milodrag, Mislav, Slavitsa, Veceslav, Yaroslava, Zhelimir.

8 Hallstein

Geoldwyn Tornyának papja, az udvar Heimdall szentélyét karban tartó erdőjáró druida. **HALLSTEIN** idejének nagy részét az erdőben tölti.

9 Vadak

Hobgoblinok törzse él az erdőben: vadak, barbárok, sámánjuk van (Druid), de tudják, hogy kevesen vannak, ezért titokban élnek a hatalmas erdőség eldugott völgyeiben. A velük való találkozás

- 2d6 **HOBGOBLIN FELDERÍTŐT** vagy
 - a gyűjtögető **HOBGOBLIN SÁMÁNT** jelenti.
- (Mindkettőt ld. Extra statisztikák 13.)

10 Elátkozott vadkan-ember

Tündérátok alatt álló, elvadult, kitaszított ember, aki holdtalan éjeleken vaddisznóvá válva újra, meg újra elveszít valamennyit az emlékei közül. A **VADKANEMBER** nem emlékszik már, hogy hová valósi.

11 Óriás bagoly

Hatalmas, kiszáradt facsonk törzsében **ÓRIÁS BAGLYOK** fészkelnek. Nappal a fészket őrzik, éjjelente pedig mindketten vadásznak, hogy a három cseperedő és örökké éhes fiókat ellássák élelemmel.

12 Az Erdő Királya

ÓRIÁS SZARVAS (ld. Tündérek Erdeje 6.) túl a lőtávolon. Figyel, aztán továbbúszik.

4. ÖREGERDŐ

HALLSTEIN

Medium human, neutral (700 XP)

Armor Class 12 (leather), **Speed** 30 ft, fly 50 ft. in raven form

Hit Points 38 (7d8+7)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
9/-1	12/+1	13/+1	14/+2	16/+3	12/+1

Saving Throws Int +4, Wis +5

Skills Religion +4, History +4, Medicine +4, Survival +5

Senses PP 13

Languages Common, Sylvan (can't speak in raven form)

Shapechanger. Hallstein can use its action to polymorph into a raven, or back into his human form. His statistics, other than his size, are the same in each form. Any equipment he is wearing or carrying isn't transformed. He reverts to its human form if it dies.

Spellcasting. Hallstein is a 7th-level spellcaster. His spellcasting ability is Wis (spell save DC 13, +5 to hit with spell attacks). He has the following druid spells prepared:
Cantrips (at will): druidcraft, guidance, produce flame, mending
1st level (4 slots): animal friendship, cure wounds, detect magic, speak with animals
2nd level (3 slots): beast sense, lesser restoration, locate animals or plants
3rd level (2 slots): plant growth, speak with plants
4th level (1 slot): *stone shape*

VADDISZNÓ

Medium beast, unaligned (50 XP)

Armor Class 11 (natural), **Speed** 40 ft.

Hit Points 11 (2d8+2)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13/+1	11/0	12/+1	2/-4	9/-1	5/-3

Senses PP 9

Charge. If the boar moves at least 20 feet straight toward a target and then hits it with a tusk attack on the same turn, the target takes an extra 1d6 slashing dmg. If the target is a creature, it must succeed on a DC 11 Str saving throw or be knocked prone.

Relentless (short or long rest). If the boar takes 7 dmg or less that would reduce it to 0 hit points, it is reduced to 1 hit point instead.

Actions

Tusk. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d6+1 slashing dmg.

VADKANEMBER

Medium human (*shapechanger*), chaotic evil (1,100 XP)

Armor Class 10, **Speed** 30 ft, 40 ft in boar form

Hit Points 78 (12d8+24)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17/+3	10/0	15/+2	10/0	11/0	8/-1

Skills Perception +2

Dmg Immunities Bludgeoning, Piercing, and Slashing from Nonmagical Attacks that aren't Silvered

Senses PP 12

Languages Common

Cursed Shapechanger. The wereboar must make a DC 12 Wis saving throw every minute, whenever he is in contact with humanoids. If it fails, it will change into its hybrid form and attack. It reverts to its true form if it dies.

Charge (hybrid form only). If the wereboar moves at least 15 feet straight toward a target and then hits it with its tusks on the same turn, the target takes an extra 2d6 slashing dmg. If the target is a creature, it must succeed on a DC 13 Str saving throw or be knocked prone.

Relentless (short or long rest). If the wereboar takes 14 dmg or less that would reduce it to 0 hit points, it is reduced to 1 hit point instead.

Actions

Multiattack. The wereboar makes two attacks, only one of which can be with its tusks.

Maul. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d6+3 bludgeoning dmg.

Tusks (hybrid form only). *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d6+3 slashing dmg. If the target is a humanoid, it must succeed on a DC 12 Con saving throw or be cursed with wereboar lycanthropy.

ÓRIÁS BAGOLY

Large beast, neutral (50 XP)

Armor Class 12, **Speed** 5 ft, fly 60 ft.

Hit Points 19 (3d10+3)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13/+1	15/+2	12/+1	8/-1	13/+1	10/0

Skills Perception +5, Stealth +4

Senses Darkvision 120 ft, PP 15

Languages Giant Owl, understands Common, Elvish, and Sylvan but can't speak them

Flyby. The owl doesn't provoke opportunity attacks when it flies out of an enemy's reach.

Keen Hearing and Sight. The owl has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or sight.

Actions

Talons. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d6+1 slashing dmg.

5. TÖLGYES

Az **Öregerdő** szélén álló „település”, ami nagyrészt az azonos nevű **tavernát** jelöli, meg a körülötte álló állandó kunyhótábort, farakásokat és szerszámos műhelyt. A tavernában ugyan lehet aludni, mert van három vendégszoba, a **FAVÁGÓK** ritkán engedik meg maguknak ezt a fényűzést és inkább a fából, háncsból és gallyakból készült kis kunyhókban pihennek. Inni és sokszor enni is bejárnak ugyanakkor a tavernába, ahol **RAGNA**, a visszavonult kalandozó látja őket vendégül. A favágók harcosabb formájából 20-30 él és dolgozik itt, a békésebbekből 50-60.

A taverna árai: 5 ezüst étkezés (comfortable), 1 arany szállás (modest).

FAVÁGÓK: Kilencujjú Bjorn, Egill a Magas, Vörös Helga, Katla, Rúni a fafaragó mester, Stigr, a Felfedező, Yngvarr.

Ragna

Az öregedő harcos, **RAGNA** asszonyiség sok tájat megjárt, sok kalandban részt vett, de ezekről legfeljebb a taverna dísz tárgyai és az asszony sebhelyei mesélnek, ő sosem. Magas, vállas asszony hosszú ezüstszőke hajkoronával, amit kontyban hord rendszerint. Praktikus és kényelmes ruhákat visel és mindig a keze ügyében tartja hűséges barátját: **Thrudot, a kardot**. Figyelmes, csendes, bátor és mogorva. *N.*

Ulsten

ULSTEN a favágók vezetője és szószólója, **BRANDT AL GEOLDWYN** (Id. Geoldwyn Tornya 3.) jóbarátja és Morrigan titkos papja. Harmincas éveie elején járó, karizmatikus férfi gondosan nyírt szakállal és hosszú sötétbarna hajjal. Bal szeme hiányzik, ezt kendővel takarja. Ruhái egyszerűek, bőrből készültek, bocskora kiváló és az oldalán a fejsze harcra is alkalmas. Beszédes, nyitott, kegyetlen és türelmetlen. *CN.*

PLETYKÁK ÉS HÍREK

- Jó az idei év. Jó idő van, sok fát sikerül kidönteni, leszállítani Tóvárosba és ott jó pénzért eladni.
- Éjszakánként jobb nyugalomban lenni és nem hajkurászni a zajokat, neszeket. Aki így tett, az nem mindig talált vissza a táborba.
- A dobolás és zenebona a tündérek sajátja. Az erdő mélyéről jön rendszerint a hang és búbját jut annak, aki hallja.
- Él a tündérek között egy ember, asszony teremtés. Sudár és szép, kár, hogy gyűlöli a saját fajtáját.
- A csudálatos szarvast nem szabad bántani, ő egyidős az erdővel és ha bántódása esik, nagy katasztrófák jönnek el a tájra.

HOLMIK ÉS TÁRGYAK

- Hatalmas **vadkanagyardból faragott nőalak**, akinek az alsó része fatörzs, a hajában pedig madarak fészkelnek. (50 at)
- Különleges fából faragott **rövid íj**, igazi mestermunka. A „markolatot” mókuszprém díszíti. (Lőtávja 150/320.)
- Méretes **dob** keményfából, farkasprémekkel és fákat ábrázoló vésetekkel díszítve. (25 at)
- Csontból faragott **kés**, aminek a markolata kemény fából van és gyönyörű obszidiánkő gombban végződik. (20 at)
- Apró ezüst **csengettyű**, nem nagyobb egy gyűszűnél. (Láthatóvá teszi a láthatatlan Fey lényeket egy körre. 100 at)
- Emberinek tűnő, szőke és vörös hajból font **zsineg**. 10 méter (30 láb) hosszúságú és lehetetlen elszakítani vagy elvágni. (300 at)

A MORRIGAN KULTUSZ

Két, keresztbe tett lándzsa jelképezi a háború istennőjének **szentélyét**. Tölgyes közelében, **egy vízesés mögötti barlangban** található (DC 20) és **Ulsten tartja rendben**. Néhány harciasabb favágó tiszteli Morrigan rajta kívül, ők is abban reménykednek, mint Ulsten és Brandt al Geoldwyn, hogy ha háborúra kerülne a sor, az olyanok, mint ők, felemelkedhetnének és vezetővé válva tiszteletet, hatalmat és akár vagyont is szerezhetnének. Ulsten még abban is reménykedik, hogy az istennő kiválasztotta őt és nagyobb hatalommal látná őt el, ha sikerre vinné az ómenekből megismert terveket.

A szentélyben oltár, felette a két keresztbe tett lándzsa. Rendszeresen véráldozatot mutat itt be Ulsten, ami a legtöbbször állatáldozat, egy évben egyszer, néha kétszer hurcol ide olyan embereket, akik ellenségesnek bizonyulnak. Az emberáldozatok után ő maga is érzi, hogy Morrigan nagyobb figyelmet fordít rá és kegyesebb hozzá.

Ulsten már gyanítja, hogy az erdőben vadak élnek, akiknek a kiirtása valószínűleg tetszene az istennőnek, ahogy a Lápvidéken élő orkok ellen is lehetne sereget szervezni, más ezen a kies északi tájon nem igazán alkalmas a háborúskodásra. Egyelőre ezek közül egyik sem jelent fenyegetést azonban annyira, hogy akár a harcosabb favágók, akár a báró meggyőzhető volna, hiába akar ő is harci tapasztalatot szerezni.

A **szentélyben** Ulsten varázslatai maximális erővel jönnek létre és emberáldozat bemutatása után egyel magasabb szintű varázshasználóvá válik egy hétre.

A FAVÁGÓK MESÉI (1D6)

- 1-3. A tündérekről** számos mesét ismernek a favágók. Találkozások különféle tündérekkel: pixikkel, manókkal, elfekkel, szatírokkal és driádokkal, melyek akkor végződnek jól, ha az ember tiszteletben tartja a tündérnépet. Apró holmik és tárgyak, különös jelenségek az erdő ritkán járt részein, melyek tündértevékenységre utalnak. Árkadia nevét kevesen ismerik, de a tündérek birodalmáról, ahol másként telik az idő, mézédés minden étel és örök életre lehet ott lenni, csak szörnyű ára van, sokan hallottak már.
- 4-5. Szörnyetegekről és bestiákról** is hallani ezt-azt. Rémfarkasok járkál időnként a környéket, természetellenesen nagyra nőtt vaddisznók, medvék és madarak tanyáznak az erdő mélyén, a hegyek között és elátkozott emberekkel is találkozhat, aki messzebbre merészkedik. Az átok természete sokféle lehet, van, aki bestiális jegyekkel él az erdőben, van olyan is, aki egyáltalán nem él.
- 6. Különös nép** él az erdő mélyén. Vadak és látszólag szörnyetegek, mégsem ártanak senkinek, inkább menekülnek, ha valaki találkozik velük. Néha hallani a dalukat és a dobolásukat, egy évben egyszer-kétszer pedig mintha ajándékokat hagynának az emberek számára.

5. TÖLGYES

FAVÁGÓ

Medium human, neutral good (25 XP)

Armor Class 12 (leather armor), **Speed** 30 ft.

Hit Points 11 (2d8+2)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13/+1	12/+1	12/+1	10/0	11/0	10/0

Skills Perception +2

Senses PP 12, **Languages** Common

Actions

Handaxe. Melee Weapon Attack: +3 to hit. Hit: 1d6+1 slashing dmg.

Battleaxe. Melee Weapon Attack: +3 to hit. Hit: 1d8+1 slashing dmg or 1d10+1 slashing dmg held in two hands.

Sling. Ranged Weapon Attack: +3 to hit, range 30/120 ft. Hit: 1d4+1 bludgeoning dmg.

RAGNA

Medium human, lawful neutral (700 XP)

Armor Class 13 (studded leather armor)

Hit Points 58 (9d8+18), **Speed** 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16/+3	13/+1	14/+2	10/0	11/0	10/0

Skills Athletics +5, Perception +2

Senses PP 12, **Languages** Common

Actions

Multiattack. Ragna makes two longsword attacks. If she has her dagger drawn, she can also make a dagger attack.

Thrud, longsword+1. Melee Weapon Attack: +6 to hit. Hit: 1d8+4 / 1d10+4 slashing dmg.

Dagger. Melee or Ranged Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft or ranged 20/60 ft. Hit: 1d4+3 piercing dmg.

Shortbow. Ranged Weapon Attack: +3 to hit, reach 80/320 ft. Hit: 1d6+1 piercing dmg.

ULSTEN

Medium human, neutral evil (2,300 XP)

Armor Class 13 (leather armor), **Speed** 30 ft.

Hit Points 97 (13d8+39)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16/+3	14/+2	16/+3	13/+1	16/+3	14/+2

Skills Perception +9, Religion +6

Senses PP 16, **Languages** Common

Spellcasting. Ulsten is a 10th-level spellcaster. His spellcasting ability is Wis (spell save DC 14, +6 to hit with spell attacks).

He has the following cleric spells prepared:

Cantrips (at will): guidance, sacred flame, thaumaturgy

1st level (4 slots): detect magic, healing word, sanctuary

2nd level (3 slots): hold person, warding bond

3rd level (3 slots): dispel magic, spirit guardians

4th level (3 slots): death ward, divination

5th level (2 slots): commune, mass cure wounds

Actions

Multiattack. Ulsten makes two melee attacks.

Handaxe. Melee or Ranged Weapon Attack: +6 to hit, reach 5 ft or range 20/60 ft. Hit: 1d6+3 slashing dmg.

Spear +1. Melee or Ranged Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft or range 20/60 ft. Hit: 1d6+4 piercing dmg.

BRANDT AL GEOLDWYN VÁRNAGY

Medium human, neutral evil (700 XP)

Armor Class 18/20 (plate/shield), **Speed** 30 ft.

Hit Points 64 (9d8+24)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16/+3	11/0	16/+3	10/0	11/0	12/+1

Skills Athletics +5, Intimidation +3, Deception +3

Senses PP 10, **Languages** Common

Actions

Multiattack. The veteran makes three melee attacks.

Longsword. Melee Weapon Attack: +5 to hit. Hit: 1d8+3 / 1d10+3 slashing dmg.

Shield Bash. Melee Weapon Attack: +5 to hit. Hit: 1d4+3 bludgeoning dmg. If the target is a Medium or smaller creature, it must succeed on a DC 14 Str saving throw or be knocked prone.

Heavy Crossbow. Ranged Weapon Attack: +3 to hit, range 100/400 ft. Hit: 1d10+1 piercing dmg.

6. TÜNDÉREK ERDEJE

Az **Öregerdő** (5.) belső részeiben a tündérek uralkodnak. Számos **kapu** nyílik **Árkádiába** (*Feywild*), ezeket nagyon komolyan őrzik. Az erdőnek ezen részén a tündérek vadásznak, gyűjtögetnek és pihennek. Maga az erdő sűrűbbnek, fiatalabbnak és élettel telibbnek érződik: évszaktól függetlenül sok apró állat motoz az aljnövényzetben, gazdag a madarak világa és bár a fák nem nőnek olyan magasra, sokkal sűrűbben állnak egymás közelében. Vadcsapások itt is találhatók és az itt élő vadak (szarvasok, vaddisznók, madarak) maximális életerővel rendelkeznek.

Árkádiában négy **tündéuralkodó** váltogatja egymást, az évszakoknak megfelelően. Sokat ármánykodnak egymás ellen, rivalizálásuk nem ismer határokat. A tündérnépeken mindig az aktuális évszak hercege uralkodik, de ez nem jelenti azt, hogy a többieknek ne lennének szolgálói, hűséges, kitaró alattvalói. Minél nagyobb hatalommal bír egy tündér, annál valószínűbb, hogy ragaszkodik urához.

VÉLETLEN TALÁLKOZÁSOK

Naponta 1d12 dobás utazás során érintett hexenként vagy naponta egyszer, az eredmény:

1 Vad

- 1d8+3 szarvas legelészik békésen.
- 1d4+1 vaddisznó motoz az avarban.
- 1d6+2 farkas lopózik prédára lesve.

2 Tündér-járőrök

Az évszaknak megfelelő, fiatal eladrinokból álló csapat lopózik a fák között.

- Ősszel: Vöröstölgy, Sárgaéger, Szőlőfűrt, Makkszedő
- Télen: Dereshajú, Fagyos, Zúzmara, Dermedtő
- Tavasszal: Virágos, Zúgópatak, Rügyfakasztó, Kölyökképű
- Nyáron: Forródel, Rezdülőlomb, Vadász, Lepkegyűjtő

Keresnek valakit, egy kaput őriznek, kísérnek valakit, üzenetet visznek.

3 Gyűjtögető pixik

2d6 **PIXI** repül a lombok között vagy a fűben. Gyümölcsöt, magokat, leveleket gyűjtenek apró zsákokban, egymás között csivitelnek vagy dalolnak. A közelben szinte biztosan van egy kapu.

4 Vadászó manók

2d6+4 repülő **MANÓ** vadászik nyúlra és mókusra. A közelben szinte biztosan van egy kapu.

5 Lustálkodó szatír

SZATÍR (ld. Extra statisztikák 13.) szundikál békésen egy fa tövében, az előző árkádiai éjszakát piheni ki, nem örül, ha megzavarják.

6 Driád

DRIÁD (ld. Extra statisztikák 13.) figyeli a kalandozókat, ahogy elhaladnak vagy letáboroznak a fa tövében, ahol lakik. Nagyon kíváncsi, hogy kik ők és mi járatban vannak. A reakciója függ attól, hogy melyik tündéurat szolgálja és mit tud meg a kalandozóktól.

KAPUK ÁRKÁDIÁBA

- **Bükkönyliget boszorkánykör:** **BOUDICCA** vezette boszorkánykör (**LUIGSECH, CYNBEL**), kunyhó egy napos tisztáson. Az Árkádiába való átjáró a kúton át vezet, de csak mikor a hold fénye megcsillan a vízen.
- **Kőkör:** 12 hatalmas állókőből álló, jó 100 lépés átmérőjű kör, amin belül a növényzet emberek és állatok formáját veszi fel. Napnyugtakor és napkeltekor egy-egy percre nyílik meg a kapu Árkádiába.
- **Ajtó a domboldalban:** A déli verőfényben megjelenő és 1 órán át maradó ajtó egy domb oldalában áll. Sötét verem van a másik oldalán, egy közepes lény fér el benne. Aki bemegy és magára csukja az ajtót, majd újra kinyitja, Árkádiában találja magát.

A TÜNDÉREK URALKODÓI

Eladrin (CR 10) változatokként jelennek meg népük előtt, de jóval többek annál: halhatatlanként testesítik meg az évszakok lényegét és még néhány más gondolatot.

- **Bellatrix**, a harcos eladrin asszony, az ős hercegnője. Megtestesíti a termékenységet, a gyümölcsöt és a haldoklást is.
- **Fatimah**, az idős, fagyos eladrin asszony, a tél hercegnője. Megtestesíti a halált, a megnyugvást, a pihenést és a békét is.
- **Adhara**, fiatal, szépséges eladrin leány, a tavasz hercegnője. Megtestesíti a születést, ártatlanságot, szerelmet, megújulást és a kíméletlen versengést.
- **Sirius**, az érett eladrin férfi, a nyár hercege. Megtestesíti az életet, a teljességet és a háborúzást.

7 Boudicca, a boszorkány

A magát fiatal lánynak álcázó **BOUDICCA** mindenféle, a „konyhára” való dolgot gyűjtöget éppen. Az ős udvarának tündére és a Bükkönyliget boszorkánykör tagja.

8 Tüskefarkasok

1d4+4 **TÜSKEFARKAS**. Megelevenedő, tüskés bokrok, amik farkasok alakját veszik fel. Tündérországból csatangoltak el és minden emberit előszeretettel pusztítanak el.

9 Felébredt fa

A **FELÉBREDT FA** (ld. Extra statisztikák 13.) békés szándékkal kutatja a táborozó karaktereket. Apró holmikat csen el tőlük, kihallgatja őket és akár a táborozásuk nyomát is eltünteti vagy őrt áll nekik.

10 Böffenő domb

A **DOMB** (ld. Extra statisztikák 13.) jóllakott és nem ellenséges. Helyette a táborozók után maradó ételmaradékot, esetleg a félkész vacsorájukat nyeli el, de csak az íze miatt. Árulkodó lehet, hogy egy villám hasította, kiégett fatönc van az oldalában, vagy épp a viharban „születik” az éjjel, amikor a kalandozók a domb tövében táboroznak.

11 Elátkozott tündér

Éjjelente jajveszékélés és szomorú sírás hallatszik. Patakparton **ELÁTKOZOTT TÜNDÉRASSZONY** (ld. Extra statisztikák 13.) mossa véres kelengyékét. Rendkívül veszedelmes, minden életet gyűlöl.

12 Az Erdő Királyának ligete

Az **ÓRIÁS SZARVAS** (ld. Extra statisztikák 13.) ligete. Békés, nyugodt tisztás egy rövid völgyben. 1:6 eséllyel itt tartózkodik a szarvas. Megtalálni a völgyet csak napnyugtakor / napkeltekor lehet.

6. TÜNDÉREK ERDEJE

MANÓ

Tiny fey, neutral good (50 XP)

Armor Class 15 (leather armor), **Speed** 10 ft, fly 40 ft.

Hit Points 2 (1d4)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
3/-4	18/+4	10/0	14/+2	13/+1	11/0

Skills Perception +3, Stealth +8

Senses PP 13, **Languages** Common, Sylvan, Elvish

Actions

Longsword. *Melee Weapon Attack:* +2 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1 slashing dmg.

Shortbow. *Ranged Weapon Attack:* +6 to hit, range 40/160 ft, one target. *Hit:* 1 piercing dmg, and the target must succeed on a DC 10 Con saving throw or become poisoned for 1 minute. If its saving throw result is 5 or lower, the poisoned target falls unconscious for the same duration, or until it takes dmg or another creature takes an action to shake it awake.

Heart Sight. The sprite touches a creature and magically knows the creature's current emotional state. If the target fails a DC 10 Cha saving throw, the sprite also knows the creature's alignment. Celestials, fiends, and undead automatically fail the saving throw.

Invisibility. The sprite magically turns invisible until it attacks or casts a spell, or until its concentration ends (as if concentrating on a spell). Any equipment the sprite wears or carries is invisible with it.

BOUDICCA, LUIGSECH, CYNBEL

Medium fey, neutral evil (1,800 XP)

Armor Class 17 (natural armor), **Speed** 30 ft.

Hit Points 82 (1d8+33)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18/+4	12/+1	16/+3	13/+1	14/+2	14/+2

Skills Arcana +3, Deception +4, Perception +4, Stealth +3

Senses Darkvision 60 ft, PP 14

Languages Sylvan, Draconic, Common

Amphibious. The hag can breathe air and water.

Innate Spellcasting. The hag's innate spellcasting ability is Cha (spell save DC 12). She can innately cast the following spells, requiring no material components:

At will: dancing lights, minor illusion, vicious mockery

Mimicry. The hag can mimic animal sounds and humanoid voices. A creature that hears the sounds can tell they are imitations with a successful DC 14 Wis (Insight) check.

Shared Spellcasting. While all three members of a hag coven are within 30 feet of one another, they can each cast the following spells from the wizard's spell list but must share the spell slots among themselves:

1st level (4 slots): identify, ray of sickness

2nd level (3 slots): hold person, locate object

3rd level (3 slots): bestow curse, counterspell, lightning bolt

4th level (3 slots): phantasmal killer, polymorph

5th level (2 slots): contact other plane, scrying

6th level (1 slot): eyebite

For casting these spells, each hag is a 12th-level spellcaster that uses Int as her spellcasting ability (spell save DC 13, +5 attack).

Actions

Claws. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d8+4 slashing dmg.

Illusory Appearance. The hag covers herself and anything she is wearing or carrying with a magical illusion that makes her look like another creature of her general size and humanoid shape. The illusion ends if the hag takes a bonus action to end it or if she dies. The changes wrought by this effect fail to hold up to physical inspection. Otherwise, a creature must take an action to visually inspect the illusion and succeed on a DC 20 Int (Investigation) check to discern that the hag is disguised.

Invisible Passage. The hag magically turns invisible until she attacks or casts a spell, or until her concentration ends (as if concentrating on a spell). While invisible, she leaves no physical evidence of her passage, so she can be tracked only by magic. Any equipment she wears or carries is invisible with her.

PIXI

Tiny fey, neutral good (50 XP)

Armor Class 15, **Speed** 10 ft, fly 30 ft.

Hit Points 1 (1d4-1)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
2/-4	20/+5	8/-1	10/0	14/+2	15/+2

Skills Perception +4, Stealth +7

Senses PP 14, **Languages** Sylvan

Magic Resistance. The pixie has advantage on saving throws against spells and other magical effects.

Innate Spellcasting. The pixie's innate spellcasting ability is Cha (spell save DC 12). It can innately cast the following spells, requiring only its pixie dust as a component:

At will: druidcraft

1/day each: confusion, dancing lights, detect evil and good, detect thoughts, dispel magic, entangle, fly, phantasmal force, polymorph, sleep

Actions

Superior Invisibility. The pixie magically turns invisible until its concentration ends (as if concentrating on a spell). Any equipment the pixie wears or carries is invisible with it.

TÜSKEFARKAS

Medium plant, neutral (200 XP)

Armor Class 14 (natural armor), **Speed** 30 ft.

Hit Points 27 (5d5+5)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13/+1	12/+1	13/+1	2/-4	10/0	6/-2

Skills Perception +4, Stealth +3

Dmg Resistances Lightning, Piercing

Senses Darkvision 60 ft, PP 14

Plant Camouflage. It has advantage on Dex (Stealth) checks it makes in any terrain with ample obscuring plant life.

Regeneration. It regains 5 hit points at the start of its turn. If it takes cold, fire, or necrotic dmg, this trait doesn't function at the start of the thorny's next turn. The thorny dies only if it starts its turn with 0 hit points and doesn't regenerate.

Thorny Body. At the start of its turn, the thorny deals 1d4 piercing dmg to any creature grappling it.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d6+1 piercing dmg.

7. ÉJLIGET

A **Tündérek erdejének** (6.) mélyén különös **palota** áll, melynek falait fák és bokrok összefonódó ágai alkotják. Itt él a szépséges **MARA**, az archfey szolgája és **ODDVAR DURANIA** (Geoldwyn Tornya 3.) udvari varázsló nővére. Különös az ő szerepe, mert egyszerre az emberek képviselője a tündérek felé, de közben meg azoktól titokban, eltávolodva él, kissé különc teremtmény. Egyedül a bátyjával találkozik rendszeresen és amit tőle hall, azt közvetíti az uralkodó tündérherceg felé. Bár ezt egyik uralkodóherceg sem tudja, valójában mindannyiuk bebörtönzött urát, a Hollókirálynőt szolgálja Mara. Bár hosszú évek óta él itt, még nincs meg a kellő hatalma, hogy a királynőt kiszabadítsa Árkádia mélyén lévő börtönéből.

Mara a **Hollókirálynő** igazi szövetségese. Eltökélt célja, hogy úrnőjét kiszabadítja, és bár évek óta ezen dolgozik, tudja, hogy még több évre szüksége lesz rá, hogy terve összeálljon. A tündérek bíznak benne, az emberek szinte a létezéséről sem tudnak és ez neki így van jól. Számító, türelmes, elrévedő és tréfás. **CN**. Rendelkezésére áll: *Cloak of Elvenkind*, *Ring of Protection* (ezt mindig hordja, egy tündérherceg ajándéka), *Dagger of Warning*.

A környéken élő **hollók** titkon Marát szolgálják. Kémkednek számára, figyelnek mindenfelé, de egyszerre három darabnál sosem több. Az erődítésben sokszor vendégeskednek egyszerű **tündérek és más lények**: a **Tündérek erdejének** (6.) véletlen találkozás listája használható.

TÜNDÉRPALOTA

Udvar

Az erődítés belső udvara varázslatos kertként funkcionál, gyönyörű szobrok díszítik és forrás fakad a közepén. 2d6 **MANÓ** (ld. 13. Extra statisztikák) vagy 3d4 **PIXI** (ld. 6. Tündérek erdeje) biztosan élvezi a kertet, játszanak a pataokban, pihennek vagy Mara finom süteményeit majszolják.

A konyha és étkező

A földszinhez közel eső helyiségben főz és itt fogadja tündérvendégeit is Mara. A két kamrával kiegészített hely közepén különleges üst áll, mely tűz nélkül is felforralja a vizet, bár sűrű fekete füstöt is okád mellé. A nagy asztalra a vendégei méretéhez illő kisebb asztalt és székeket tesz le, ha kell.

Tömlőc

A gyökerek között, mélyen rejtőzik a börtön, ahová a tündérek által idehurcolt embereket, elvadult és tündérbűbájra váró állatokat tartják néha akár hetekig is. Mara jó gondjukat viseli.

Vendégszobák

A vendégek számára kicsi, de kényelmes szobák állnak rendelkezésre: összesen hat helyiség, egyenként 3-5 ágygal.

Mara toronyszobája

Az asszony a magasan megbújó szobában alszik és álmodik, itt szövi különleges köpenyeit és ruháit.

Baglyok fészke

Az erőd tetején **ÓRIÁS BAGLYOK** (ld. 4. Öregerdő) fészke található. A pár évtizedek óta költi ki és neveli fel évente egy fiókáját.

ÁRMÁNY ÉS CSELSZÖVÉS

A **Hollókirálynőnek** több szolgálója is van szerte a világban, de különösen kedves neki az ember származású Mara. Valahogy saját magát látja benne és segíti őt, amennyire börtönében módjában áll. Azon dolgozik, hogy kiismerje és minél inkább egymás ellen fordítsa a tündérhercegeket, akik távollétében megszerezték maguknak Árkádia irányítását. Bár még nem biztos benne, de Marából kiindulva egyre inkább bízik az emberekben és lehetséges szövetségeseiket lát bennük.

Mara valódi urának kilétét néhány **boszorkány** ismeri csak, akiket a nő ügyes ajándékokkal hallgattat el. Nem tetszik neki különösebben, hogy úrnője az emberek felé fordulna, kivéve persze, ha ezek vakmerő kalandozók...

- A Morrigan kultusz megsegítése sokat segítene a Hollókirálynőnek, hiszen feszültséget szít az emberek körében, hosszú távon meggyengíti őket. Itt inkább homályos nyomokat tud mondani, amiket álmai során lát. Két keresztbe fordított lándzsa ragyog az erdő felett. Egy ember szónokol tömeg előtt és az emberek „fel nőnek mellé”. Kiveti magából a tömeg az árulót, aki kürtöző kíséretében omlik össze.
- A messzi lápban az **elsüllyedt erdőben** (12. Romvár) rejtőzik egy különleges kard, a tündérhercegek biztosan összevesznének rajta, hogy melyiküké legyen... (*Longsword of Vengeance*)
A kard átkozott természetét a tündérek képtelenek látni, mivel maga a Hollókirálynő kovácsolta korokkal ezelőtt. Hogy miként került a romos erdőbe, arra már senki sem emlékszik.
- Ő, ha **Lysandra al Geoldwynt** a tanítványának fogadhatná... óriási lehetőségek rejtőznek abban a vadóc, nemes és okos leányban. Lysandra valószínűleg jó tanítvány lenne, ifjonti lázadásában talán el is jönne, de félő, hogy hamar megbánná döntését.

TÜNDÉRURAK

Maránál rendszeresen megfordulnak tündérurak:

- NINOS** egyszerű harcos, vadászni jár ki az erdőbe. Titokban persze, de néha emberi prédára is les. **CE**. 2d4 fiatal **ELADRIN HARCOS** kíséri.
- Mindenki csak **ÍJÁSZKÉNT** nevezi ezt a nemes Eladrin hölgyet, aki varázslatos íjával az erdő határát védelmezi. A vadakat is, favigókat is, de akár a báró katonáit is elriasztja egy-egy jól irányzott lövéssel. *Archer (Eladrin)*, **LN**.

KÜLÖNÖS JELENSÉGEK

Éjliget időnként (1:4) egészen **közel kerül Árkádiához**, ami többféleképpen is megnyilvánulhat (1d6):

- 1-3: Évszaktól függetlenül az egész erdő összes **virága** kinyílik és illatozik egy egész napon át (Con DC 12, Exhaustion level 1).
- 4-5: Napnyugtával **fények** kelnek az ágvégeken, majd lebegve útra kelnek és bevilágítják a környéket (dim light), napkeltével eloszlanak.
- 6: Eltorzul az **idő**: az erdőben egy órányi idő alatt az erdőn kívül egy nap telik el!

7. ÉJLIGET

NINOS

Medium humanoid (eladrin), chaotic evil (450 XP)

Armor Class 15 (studded leather), **Speed** 30 ft.

Hit Points 65 (10d8+20)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15/+2	16/+3	14/+2	14/+2	11/0	15/+2

Saving Throws Str +4, Dex +5, Wis +2

Skills Athletics +4, Deception +4

Senses PP 10, **Languages** Sylvan, Elvish

Actions

Multiattack. Ninos makes three melee attacks: two with his scimitar and one with his dagger.

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit. *Hit:* 1d6+3 slashing dmg.

Dagger. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft. *Hit:* 1d4+3 piercing dmg.

Fey Step (short or long rest). As a bonus action, he can magically teleport up to 30 feet to an unoccupied space he can see.

Winter. When he uses Fey Step, one creature of his choice that he can see within 5 feet of him before he teleports must succeed on a Wis saving throw DC 12 or be frightened of him until the end of his next turn.

ÍJÁSZ

Medium humanoid (eladrin), lawful evil (700 XP)

Armor Class 16 (studded leather), **Speed** 30 ft.

Hit Points 75 (10d8+30)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11/0	18/+4	16/+3	11/0	13/+1	10/0

Skills Acrobatics +6, Perception +5

Senses PP 15, **Languages** Sylvan

Actions

Multiattack. The archer makes two attacks with its longbow.

Shortsword. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d6+4 piercing dmg.

Longbow. *Ranged Weapon Attack:* +6 to hit, range 150/600 ft. *Hit:* 1d8+4 piercing dmg. As a bonus action, the archer can add 1d10 to its attack or dmg roll (3/day).

Fey Step (short or long rest). As a bonus action, he can teleport up to 30 feet to an unoccupied space he can see.

Spring. When he uses his Fey Step, he can touch one willing creature within 5 feet of him. That creature then teleports instead of him, appearing in an unoccupied space of his choice that you can see within 30 feet of him.

ELADRIN HARCOS

Medium humanoid (eladrin), chaotic neutral (100 XP)

Armor Class 11 (leather), **Speed** 30 ft.

Hit Points 32 (5d8+10)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15/+2	11/0	14/+2	10/0	10/0	12/+1

Senses PP 10, **Languages** Elvish

Pack Tactics. The eladrin has advantage on an attack roll against a creature if at least one of his allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Multiattack. The eladrin makes two melee attacks.

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit. *Hit:* 1d6+2 slashing dmg.

Shortbow. *Ranged Weapon Attack:* +5 to hit, range 80/320 ft. *Hit:* 1d6+2 piercing dmg.

Fey Step (short or long rest). As a bonus action, the eladrin can teleport up to 30 feet to an unoccupied space he can see.

MARA

Medium human, chaotic neutral (1,100 XP)

Armor Class 12/15 (ring, mage armor), **Speed** 30 ft.

Hit Points 49 (11d8)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
9/-1	13/+1	11/0	11/0	12/+1	18/+4

Saving Throws Str +0, Dex +2, Con +1, Int +1, Wis +4, Cha +7

Skills Arcana +2, Deception +6, Nature +2, Persuasion +6

Condition Immunities Charmed

Senses PP 11, **Languages** Common, Sylvan, Elvish

Cloak of Elvenkind. While wearing this cloak with its hood up, Wis (Perception) checks made to see her have disadvantage, and she has advantage on Dex (Stealth) checks made to hide, as the cloak's color shifts to camouflage you. Pulling the hood up or down requires an action. **Ring of Protection.**

Innate Spellcasting. Her innate spellcasting ability is Cha. She can innately cast the following spells (spell save DC 15), requiring no material components:

At will: disguise self, mage armor (self only), silent image, speak with animals.

1/day: conjure fey

Spellcasting. She is an 11th-level spellcaster. Her spellcasting ability is Cha (spell save DC 15, +6 to hit with spell attacks). She regains its expended spell slots when it finishes a short or long rest. She knows the following warlock spells: Cantrips (at will): dancing lights, eldritch blast, friends, mage hand, minor illusion, prestidigitation, vicious mockery 1st–5th level (3 5th-level slots): blink, charm person, dimension door, dominate beast, faerie fire, fear, hold monster, misty step, phantasmal force, seeming, sleep

Actions

Dagger of Warning. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d4+2 piercing dmg. While the weapon is on her person, she has advantage on initiative rolls, she and any of her companions within 30 feet of her can't be surprised, except when incapacitated by something other than nonmagical sleep. The weapon magically awakens her within range if sleeping naturally when combat begins.

Reactions

Misty Escape (short or long rest). In response to taking dmg, Mara turns invisible and teleports up to 60 feet to an unoccupied space she can see. She remains invisible until the start of her next turn or until she attacks, makes a dmg roll, or casts a spell.

8. HEGYHÁT

A **Tóvidéket** (2.) északról határoló **hegyeket** hívják a helyiek **Hegyhátnak**. Viszonylag alacsonyak és nem is túl meredek ezek a hegyek, így a növényzet is jobban megmarad rajta és még érdemes a kecskéket elhajtani odáig legelészni. Itt található továbbá a **Kőfejtő** (9.) is, ami tulajdonképpen településnek is nevezhető, hiszen néhányan állandóan ott laknak.

A Hegyhátat nagyrészt kisebb fenyőerdők és összefüggő ágas-bogas, tüskés cserjék borítják, nyáron bőséges termést kínálva a kecskéknak és erre élő medvéknek egyaránt. Több patak és kisebb folyócska csordogál lefelé a **Mjosába** ömölve. Ezek a patakok pizstrángban gazdagok és szebbnél szebb vízesésekben ömlenek lefelé, évszaktól függetlenül, bár a keményebb teleken bizony befagynak a kisebbek. **Tölgyesből** (5.) a **Kőfejtőhöz** (9.) kocsival, kordéval is jól járható út vezet, de mindenhol máshol legfeljebb vadcsapások (DC 10). Gyakoriak a hasadékok, vizes árkok, meredélyek, így a lovaglás és futás különösen veszélyes.

VÉLETLEN TALÁLKOZÁSOK

1d12 dobás utazás során érintett hexenként vagy naponta egyszer, az eredmény:

1 Tóvidékiek

- Pásztorok (1d2) legeltetik a kecskéiket (2d12).
- Öregasszony gyűjt gyógynövényeket, zúzmókat, vadvirágokat, amik csak itt nőnek.

1:8 eséllyel tapasztaltak valamit az elmúlt órában (dobj újra, hogy kiderüljön, mit). Éjszaka rendkívüli oka van a találkozásnak.

2 Katonák

Járőröző lovas fegyveresek Geoldwyn Tornyából. 6 lovas **KATONA**, 1:6 eséllyel velük van **BRANDT**, a várnagy is, 1:8 eséllyel **FRODE AL GEOLDWYN** báró is (ld. Geoldwyn Tornya 3.). Az utakat biztosítják, leveleket szállítanak, kísérnek vagy keresnek valakit.

Tuathal, az öreg őrmester, Úna, a fiatal őrmester, Sebhelyes arcú, Pedáns, Kobzos, dalos pacsirta, Melák.

1:6 eséllyel tapasztaltak valamit az elmúlt órában (dobj újra, hogy kiderüljön mit). Éjszaka rendkívüli oka van a találkozásnak.

3 Vadász

Geoldwyn Tornyából vagy Tölgyesből származó **VADÁSZ** nyomon jár.

4 Farkasfalka

Vadászó vagy az úttól távolabb, a tanyájukon pihenő falka. 2d6+4 harcra kész **FARKAS** és a tanyájukon 2d4 kölyök. A kicsinyeiket védik, de az úton 1:4 eséllyel támadnak csak.

6 Barna medve

Halászó vagy gyökereket túró **BARNA MEDVE** két bocccsal. Kicsinyeit védelmezi.

7-8 Hárpiák

1d6 rút **HÁRPIA** röppen fel a sziklák között rakott fészkeikről és támadnak, védelmezve tojásaikat (1d4+1, 15 arany).

9 Orkok

ORK FELDERÍTŐK (Iszamos Láp 11.) kis csoportja. Nem különösebben erőszakosak, megfigyelnek és gyűjtögetnek vagy lopnak, ha lehetőség adódik rá.

10 Ogre

A Kőfejtőt is fenyegető **OGRE** törzs felderítője, Bibircsókos zsákmányra lesve járja a környéket. Túlerővel nem száll szembe, de mivel nem egy ügyes lopakodó, könnyen észrevehető.

11 Elátkozott bányász: Odlag

Teliholdkor medvévé változó, elátkozott bányász Kőfejtőből, **ODLAG** a Hatalmas (ld. Kőfejtő 9.). Új bányászati lehetőségeket kutat, üzenetet visz, vásárolni megy Tölgyesbe (5.), esetleg Halászárosba (1.).

12 Bányászok

2d4 **BÁNYÁSZ** (ld. Kőfejtő 9.), élükön 2:6 eséllyel **ODLAGGAL**. Új bányászati lehetőséget kutatnak, vadásznak vagy gyűjtögetnek, esetleg az ogre törzs egy felderítőjét követik.

KÜLÖNÖS TÖRTÉNESEK ÉS JELENSÉGEK

Dobj, ha a hősök letérnek az útról, hosszabb ideje nem történt velük semmi, vagy csak bonyolítani akarod a véletlen találkozást. Lehet két d10-et dobni és kombinálni az eredményt!

- Jeges szélroham.** Mintha csak a hegyből jönne, süvöltő, a semmiből kelő és a hegyről lerohanó szélgörgögeteg. Ágakat és port vagy havat és jeget visz magával. Con save DC 14, 2d4 / 1d4 cold dmg.
- Kőgörgögeteg.** Fej nagyságú kövek indulnak meg és görgögnek lefelé, elsodorva mindent az útjukból. Dex save DC 14, rontás esetén 2d6 bludgeoning dmg and prone.
- Máglya.** Sűrű fekete füst jelzi és még lobog, vagy csak a kormos maradványok látszanak. Egy kecske sült rajta szőröstül, bőrostül.
- Kecske széttépett teteme.** Karmos kezek tépték darabokra és marcangolták szét, nyomok alig látszanak DC 20, hárpiák.
- Tengerszem.** Aprócska, kristálytiszt vízű tó, az alján 1d6 (1-2) roskatag láda, benne egy *Potion of Healing*, egy szarvacsagancsból faragott medve és 12 arany, (4-6) hófehér csontváz bezúzott koponyával, minden holmijától megfosztva.
- Barlang.** Tágas, kényelmes barlang, fehérleő csontok mindenütt, a falakon pedig megkopott rajzok: vadászó, táncoló, házat építő humanoidokat ábrázol.
- Vihar.** Sűrű felhők gomolyognak észak felől a hegygerincen át, pillanatokon belül szakadni kezd az eső / hó. Egy napon át tombol, majd kitisztul az idő, mintha mi sem történt volna.
- Felhőtakaró.** Hófehér, gomolygó felhőréteg borul a tájra, és ha a hősök elég magasan vannak, akkor kitakarja alattuk a tájat, ahonnan jöttek, ahová tartanak.
- Jelölt kő.** Kopott kör, benne egy pont látszik egy hatalmas kő közepén. Str DC 20 megemelni, alatta ökölnyi méretű, összesodort aranyszőke hajszálak csomója.
- Koponya-halom.** Emberi, törp, ork, ogre és még ki tudja miféle, hófehér koponya, a sziklák között megbújó halomban. Sok tucat.

8. HEGYHÁT

KATONA

Medium human, lawful neutral (50 XP)

Armor Class 16 (chain shirt, shield), **Speed** 30 ft.

Hit Points 27 (5d8+5)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15/+2	11/0	12/+1	10/0	10/0	11/0

Skills Intimidation +2

Senses PP 10, **Languages** Common

Actions

Mace. Melee Weapon Attack: +4 to hit. *Hit:* 1d6+2 bludgeoning dmg.

Light Crossbow. Ranged Weapon Attack: +2 to hit, range 80/320 ft. *Hit:* 1d8 piercing dmg.

VADÁSZ

Medium human, lawful neutral (100 XP)

Armor Class 13 (leather), **Speed** 30 ft.

Hit Points 16 (3d8+3)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11/0	14/+2	12/+1	11/0	13/+1	11/0

Skills Perception +5, Stealth +6, Survival +5

Senses PP 15, **Languages** Common

Keen Hearing and Sight. The scout has advantage on Wis (Perception) checks that rely on hearing or sight.

Actions

Multiattack. Makes two melee attacks or two ranged attacks.

Shortsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit. *Hit:* 1d6+2 piercing dmg.

Longbow. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 150/600 ft. *Hit:* 1d8+2 piercing dmg.

FARKAS

Medium beast, unaligned (50 XP)

Armor Class 13 (natural), **Speed** 40 ft.

Hit Points 11 (2d8+2)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12/+1	15/+2	12/+1	3/-4	12/+1	6/-2

Skills Perception +3, Stealth +4

Senses PP 13

Keen Hearing and Smell. The wolf has advantage on Wis (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. The wolf has advantage on attack rolls against a creature if at least one of the wolf's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Bite. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d4+2 piercing dmg. If the target is a creature, it must succeed on a DC 12 Str saving throw or be knocked prone.

BARNA MEDVE

Large beast, unaligned (200 XP)

Armor Class 11 (natural), **Speed** 40 ft, climb 30 ft.

Hit Points 34 (4d10+12)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19/+4	10/0	16/+3	2/-4	13/+1	7/-2

Skills Perception +3

Senses PP 13

Keen Smell. The bear has advantage on Wis (Perception) checks that rely on smell.

Actions

Multiattack. The bear makes two attacks: one with its bite and one with its claw.

Bite. Melee Weapon Attack: +6 to hit. *Hit:* 1d8+4 piercing dmg.

Claws. Melee Weapon Attack: +6 to hit. *Hit:* 2d6+4 slashing dmg.

HÁRPIA

Medium monstrosity, chaotic evil (200 XP)

Armor Class 11, **Speed** 20 ft, fly 40 ft.

Hit Points 38 (7d8+7)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12/+1	13/+1	12/+1	7/-2	10/0	13/+1

Senses PP 10, **Languages** Common, Sylvan

Actions

Multiattack. The harpy makes two attacks: one with its claws and one with its club.

Claws. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 2d4 + 1 slashing dmg.

Club. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d4 + 1 bludgeoning dmg.

Luring Song. The harpy sings a magical melody. Every humanoid and giant within 300 feet of the harpy that can hear the song must succeed on a DC 11 Wis saving throw or be charmed until the song ends. The harpy must take a bonus action on its subsequent turns to continue singing. It can stop singing at any time. The song ends if she is incapacitated.

While charmed by the harpy, a target is incapacitated and ignores the songs of other harpies. If the charmed target is more than 5 feet away from her, the target must move on its turn toward her by the most direct route, trying to get within 5 feet. It doesn't avoid opportunity attacks, but before moving into damaging terrain, such as lava or a pit, and whenever it takes dmg from a source other than the harpy, the target can repeat the saving throw. A charmed target can also repeat the saving throw at the end of each of its turns. If the saving throw is successful, the effect ends on it.

A target that successfully saves is immune to this harpy's song for the next 24 hours.

9. KŐFEJTŐ

A **Hegyhát** (8.) **Halászávároshoz** (1.) és **Tölgyeshez** (4.) viszonyított átelles oldalán egy felszíni fejtés oldalában meghúzódó parányi település. Nagyjából 30 elszánt férfi és nő dolgozik itt, hogy új érctelepeket találjanak és újra jövedelmező legyen a bányászat. Ebben a kimerült bányákon kívül a legnagyobb nehézséget a Kőfejtő közelében letelepedett ogre klán jelenti.

Kőfejtő nyolc, a **sziklába vájt otthon** jelent egy félköríves **külszíni fejtés** karéjában. A közösség vezetője **ODLAG**, az elátkozott bányász. Ő védelmezi és szervezi a bányászokból álló csoportokat. Jellemző, hogy míg a társaság fele új érctelők helyek után kutat a felszínen vagy a bányajáratok mélyén, addig mások Geoldwyn Tornyában (3.) vagy Halászávárosban (1.) próbálnak befektetést felkutatni, vadászattal, gyűjtögetéssel mulatják az időt, esetleg a szerszámokat javítják, a Kőfejtő védelmét tartják karban. Odlagot még ifjúkorában átkozta el **BOUDICCA**, a boszorkány (Tündérek Erdeje, 6.), akinek nem viszonzta a szerelmét. A bosszúszomjas rémség hiába öltötte fel a legszebb leány alakját, a fiatal bányász nem viszonzta az érzéseket, így amikor büszkén hazatért egy vadásatról egy elejtett medve prémjével, a boszorkány minden varázserejét felhasználva likantróppá tette Odlagot. Azóta a bányász a teliholdas éjeleken medvévé változik és olthatatlan vágy hajtja, hogy emberhúst faljon. Odlag jelleméből fakadóan szinte folyamatosan ellen tud állni a vágnak, a teliholdas éjeleken hátrahagyva társait. Ők nem kérdeznak, tiszteletben tartják a vezetőjük furcsa szokását.

Bányász nevek: Ardal, Cáitlin, Daley, Finnán, Fionn, Kiera, Maeve, Rowan, Gránitarc, Ezüstorr, Csákányvető, Mélynövésű, Kőfej.

KŐFEJTŐ HELYSZÍNEI

Kőotthonok

A 3-4 szobás, kőbe vájt otthonok a „földszinten” találhatóak. Vastag állatprémek zárják le az ajtónyílásokat, csengettyűk jeleznek, ha illetéktelen akarna éjszaka belépni. 3-4 bányász él egy otthonban, de szinte csak aludni járnak be éjszakára. Itt tárolják a télire félretett tűzifát és a kisebb-nagyobb értéktárgyaikat is.

- Aranyrög (10 at), ezüströgök (8, 2-2 at), 28 at.
- Gránitból faragott ló (5 at), faragott sárkánysakk készlet, ami szörnyetegeket ábrázol (3 at), csontból faragott bagoly (5 at).
- Száritott élelmiszerek (40-50 adag), hat söröshordó, hat vizeshordó, tűzifa, állatprémek takarónak, ruhának, szerszámok (jóval több, mint amire szükségük van jelenleg).

Közösségi tér

A kőotthonok előtt kialakított teret használják napközben, akik épp nem dolgoznak. Itt sütnék-főznek egy nagy, kör alakú tűzrakó helyen, melyet deszkafedő véd az esőtől, szélről. Sziklákból „asztalok és székek” állnak a rendelkezésükre, melyeken nem csak étkeznek, hanem ércet válogatnak és vizsgálnak, vezetik a térképüket és naplójukat. Hordókban esővizet gyűjtenek, kövön pedig húst és halat szárítanak.

Munkaterület

Bár sokat járják a Hegyhátat, nem adták fel a reményt: az egyik járat már 100 méter mély, ezen dolgoznak néhányan. A karakterek érkezésének napján 1:20-ad eséllyel fedeztek fel egy értékes (ezüst) eret.

Elhagyatott tárnák

50-100 méter mély bányajáratok a hegy és a föld mélyére. Szűkösek, de stabilak és van köztük olyan, amit szükség esetén belülről el is tudnak torlaszolni. Épített néhány összekötő járatot, melyet nem könnyű észrevenni (DC 20), így viszonylag biztonságban vannak az ogréktől. Az egyik tárnában élelmet és vizet is raktároznak.

Védművek

A kőotthonok zárhatósága és az elhagyatott tárnák raktárkészletein túl számos védmű biztosítja a Kőfejtő biztonságát. A bányászok mindig állítanak **két őrt**, akik hajnaltól napnyugtáig kiválóan látják a közeledőket (DC 12). A Kőfejtőhöz vezető két ösvényen több csapda is található: **zsinórcsapdák** végén rozsdás fémsisakok kolompolnak (DC 20), számos kis **veremben kihegyezett karók** vannak az úton (Dex DC 13, 1d6 piercing dmg), illetve az ösvényeket két-két helyen is **kőgörgeteggel** tudják elárasztani (Dex DC 15 3d4 és prone / 2d4 bludgeoning dmg) az őrszemek.

AZ OGRÉK TÖRZSE

A Kőfejtőhöz meglepően közel, de a gerinc és a mély völgyek miatt mégis nehezen megközelíthető helyen található egy fenyő-erdő, aminek közepén az ogrék tanyáznak. Összesen öten vannak: **ZIAG** (a sámán), Wokug, Taknyos, Bibircsókós és Répaorrú **OGRÉK**. Ziaag Morrigant imádja, tőle kap némi varázserőt. Kettejük mindig a táborukat őrzi, a másik három pedig egyedül vagy kis csoportban jár vadászni, ritkán fosztogatni. A táborhely gyakorlatilag egy állandó tűzrakóhelyet és tülevelekből túrt alvóvackokat jelent. Mindenütt a zabálás nyomain látszanak: rothadó húscscafatok, lerágott, szétroppantott csontok. Kincseiket egy penészes zsákban tartják egy nagy kődarab alatt (megtalálni DC 15, felemelni DC 15): *Moontouched Shortsword +1, Potion of Greater Healing, 19 színes ékkő (5 arany darabja), 54 arany és 107 ezüst*.

A TÁRNÁK MÉLYÉN

Mély szakadékok, kürtők alján kisebb-nagyobb barlangok nyílnak, amik aztán vízalatti folyamokhoz és aztán újabb barlangrendszerhez vezetnek.

A mélység lakói

- Egy kitasztatott tündér úr kóborol és vadászik magányosan, ő az ura a sötét folyosóknak (*Gloom Weaver*).
- Quaggothok törzsei vadásznak és élnek primitív kolóniákban (*Quaggoth*).
- Zsákmányállatként százlábúak hordái (*Swarm of Centipedes*) és óriás pókok (*Giant Spider*) élnek lent, gombákat és fénytelen páfrányokat falva.

Különleges helyek

- Nyirkos, fluoreszkáló mohákkal és színpompás gombákkal teli teremben éjféli kapu nyílik Árkádiába.
- Hatalmas, sötét tóban egy aboleth alussza végtelennek tűnő álmát.
- Elfeledett, hatalmas Morrigán szentély, ahol az áldozatok kísértetei őrzik az áldozati kincseket.

9. KŐFEJTŐ

BÁNYÁSZ

Medium human, neutral good (25 XP)

Armor Class 13/15 (studded leather / shield), **Speed** 30 ft.

Hit Points 11 (2d8+2)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13/+1	12/+1	12/+1	10/0	11/0	10/0

Skills Perception +2, Miner's Tools +3

Senses PP 12, **Languages** Common

Actions

War Pick. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit. *Hit:* 1d8+1 piercing dmg.

Shortbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 80/320 ft. *Hit:* 1d6+1 piercing dmg.

ODLAG, A HATALMAS

Medium human (*shapechanger*), neutral good (1,800 XP)

Armor Class 12/11 (studded leather / bear form), **Speed** 30 ft, 40 ft, climb 30 ft. in bear form

Hit Points 135 (18d8+54)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19/+4	10/0	17/+3	11/0	12/+1	12/+1

Skills Perception +7

Dmg Immunities Bludgeoning, Piercing, and Slashing from nonmagical attacks that aren't silvered

Senses PP 17, **Languages** Common (can't speak in bear form)

Shapechanger. Odlag can use his action to polymorph into a Large bear, or back into its true form, which is humanoid. His statistics, other than his size and AC, are the same in each form. Any equipment he is wearing or carrying isn't transformed. He reverts to his true form if he dies.

Keen Smell. He has advantage on Wis (Perception) checks that rely on smell.

Actions

Multiattack. In bear form, he can make two claw attacks. In humanoid form, he makes two maul attacks.

Bite. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit. *Hit:* 2d10+4 piercing dmg. If the target is humanoid, it must succeed on a DC 14 Con saving throw or be cursed with werebear lycanthropy.

Claw. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit. *Hit:* 2d8+4 slashing dmg.

Maul. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit. *Hit:* 2d6+4 bludgeoning dmg.

ZIAG, AZ OGRE SÁMÁN

Large giant, chaotic evil (450 XP)

Armor Class 11 (hide), **Speed** 40 ft.

Hit Points 59 (7d10+21)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19/+4	8/-1	16/+3	5/-3	15/+2	7/-2

Senses Darkvision 60 ft, PP 12, **Languages** Common, Giant

Innate Spellcasting. Ziaq can innately cast the following spells (spell save DC 12; +4 to hit with spell attacks) with a sacred bundle:

At will: dancing lights, mage hand, message, thaumaturgy
1/day each: augury, bestow curse, cordon of arrows, detect magic, hex, prayer of healing, speak with dead, spirit guardians

Actions

Greatclub. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit. *Hit:* 2d8+4 bludgeoning dmg.

Javelin. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft. or range 30/120 ft. *Hit:* 2d6+4 piercing dmg.

A TÖBBI OGRE

Large giant, chaotic evil (450 XP)

Armor Class 11 (hide), **Speed** 40 ft.

Hit Points 59 (7d10+21)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19/+4	8/-1	16/+3	5/-3	7/-2	7/-2

Senses Darkvision 60 ft, PP 8, **Languages** Common, Giant

Actions

Greatclub. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit. *Hit:* 2d8+4 bludgeoning dmg.

Javelin. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft. or range 30/120 ft. *Hit:* 2d6+4 piercing dmg.

10. HOLTAK VÖLGYE

A **Hegyhát** (8.) mögött **rejtett völgy** húzódik, ami a bányászok körében is csak legendaként kerül elő. Egy rég elfeledett civilizáció temetkezett ide, korokkal ezelőtt, de az utolsó törzsfőjük paktumot kötött az akkor még javában ismert és tisztelt **Arawnnal**, az élet és halál urával. A paktum szerint az uralkodó holtában is uralkodó maradhat, katonái és emberei a síron túl is engedelmeskednek majd neki, ő pedig örökké megtarthatja vérell szerzett töviskoronáját. Az isten azonban a paktumba foglalt egy apró kitételt: a törzsfő és népe sosem hagyhatja el otthonát, a völgyet, ahol történelmük végén éltek. Az eltelt évszázadok, talán évezred alatt aztán a törzsfő megbánta már korábbi vágyát, az elátkozott létbe beleőrült és gyűlöli saját népét és magát is, illetve minden élőt, aki a völgybe lép. A Holtak Völgye nappal békés, csöndes, ködös fenyesekkel tarkított táj. A sírhantok már csak kőbor dombok, itt-ott találni fehér kövekből kirakott mintákat, mely a nemzetségeket jelölte: farkas, ló, sasmadár mintákat. Éjszaka aztán megelevenednek a holtak és soha véget nem érő csatáikat vívják örült királyuk előtt.

A völgybe bejutni egy irányból lehet kényelmesen: ott, ahol a patak kifolyik. Másutt sziklákon kell kapaszkodni (40 láb, DC 15).

A VÖLGY HELYSZÍNEI

Fák között

Éjszaka a fák között szinte minden fény kihuny. A mágikus és természetes fényforrások fele távolságra világítanak csak és a hold sem világítja be a völgyet, egy-egy csillag sejlík csak az égen. A sötétlátás is csak fele távolságra működik. A tájékozódás ilyenkor nehéz: Wis (Perception) DC 15 megtalálni egy-egy részét a völgynek (akár a patakot vagy a kijáratot is).

Királysír

A **TÖRZSFŐ** sírja az egyetlen, gigantikus kövekből emelt sír a völgy mélyén. Komor kőtrónusán, csonthalmok és némi kincs veszi körbe a némaságba burkolódzó férfit. Bár gyűlöl minden élőt, ha valaki megoldja, hogy végre nyugalomra leljen, annak elárulja, hol rejtőzik a valódi kincseskamrája.

Sírhantok

A völgyben több is található ezekből a dombokból, melyek tetején és oldalán kövekből kirakott minták maradványai látszanak. Más nem utal rá, hogy éjjelente lidércek sokasága kavarog egy-egy halom körül, hogy rikoltva támadjon meg minden élőt, vagy ha mást nem, egy másik sírhant „lakóit”. 2d4 **LIDÉRC** kel életre minden domb felett.

A sírhantok felforgatása eredménytelen, fehérlő csontok kerülnek csak elő mindegyikből.

Patak

Dermesztően hideg vízű patak csordogál a völgyön végig. Aki a vízből iszik, DC 15 Con saving throw, rontás esetén 2d6 cold dmg, siker esetén resistance to cold dmg a következő napkeltéig.

Állattemető

Szarvasok, medvék és farkasok csontvázai fehérlenek egy, a patak két ága által határolt szigeten. Éjjelente a víz felett ködszerű alakok öltenek formát: medve, farkasok, szarvasok. A lidércek vadászatra indulnak és üldözik a ködállatokat, így a sziget az egyetlen biztonságos hely a völgyben.

Arawn szobra

Kiszáradt, göcsörtös fatörzsekből és ágakból emelt, közel 6 méter magas köpenyes emberalak szobra. Két kezét maga elé tartja, az egyikben egy rozsdás hosszúkardot tart (ha megtisztítják: *Moon-Touched Sword*), a másikban pedig egy alig látható aprócska gyűrűt (DC 20, *Ring of Protection*). A szobor összedől, ha valaki a kezében lévő holmikhöz nyúl bármilyen módon vagy a szobrot vizsgálgatja. Amikor a szobor összedől, **HALOTT SÁMÁN** kerül elő belőle és elevenedik meg.

A kincseskamra

A törzsfő, ha sikerül megbékíteni őt és ténylegesen megölni, akkor tárul fel a kincseskamra bejárata. A kőből emelt trónszéke kettéhasad és mély, sötét verem tárul fel alatta.

- Arany ékszerek egyszerű karcolatokkal: fejpántok, karpántok, gyűrűk (összesen 60, 20 at).
- Csontékszerek: hajtűk, fülkarikák, gyűrűk, karpántok (összesen 100, 2 at).
- Embermagas, csontból faragott szobor, egy driádot ábrázol (500 at).
- Kancsóknak és rongyos zsákoknak: 55 at, 100 at, 70 at, 43 at, 81 at, 34 at, 78 at, 63 at, 98 at.
- Rozsdás csatabárdok, lándzsák és dárdák, foszladozó állatprémek.

A MEGNYUGVÁS LEHETŐSÉGE

Néhány **lehetséges megoldás**, a játékos karakterek előjöhetnek újabbakkal is.

- A törzsfőt az állattemető szigetén legyőzve lelkét elviszik az állatok és megnyugodhat. Csak akkor működik, ha csatában esik el.
- Véraldozattal átvehető a törzsfőnöki cím, ezáltal az átok is. Aki így átvállalja, az halálával élőholtként tér vissza a völgybe és folytatja ezt az átkozott körforgást.
- Átok eltávolítása (3. szintű) varázslat, de ez csak ideiglenesen függeszti fel az átkot. Amíg az átok hatása nem érvényesül (a szigeten sincsenek biztonságban a lidércektől), csatában kell legyőzni a törzsfőt úgy, hogy népe a védelmére kel (3d4 **LIDÉRC** érkezik a segítségére).

10. HOLTAK VÖLGYE

LIDÉRC

Medium undead, chaotic evil (100 XP)

Armor Class 12, **Speed** 40 ft.

Hit Points 16 (3d8+3)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
6/-2	14/+2	13/+1	6/-2	10/0	8/-1

Skills Stealth +4

Dmg Vulnerabilities Radiant

Dmg Resistances Acid, Cold, Fire, Lightning, Thunder; Bludgeoning, Slashing and Piercing from Nonmagical Attacks

Dmg & Condition Immunities Necrotic, Poison; Exhaustion, Frightened, Grappled, Paralyzed, Petrified, Poisoned, Prone, Restrained

Senses Darkvision 60 ft, PP 10

Amorphous. The shadow can move through a space as narrow as 1 inch wide without squeezing.

Shadow Stealth. While in dim light or darkness, the shadow can take the Hide action as a bonus action.

Sunlight Weakness. While in sunlight, it has disadvantage on attack rolls, ability checks, and saving throws.

Actions

Strength Drain. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft.

Hit: 2d6+2 necrotic dmg, and the target's Str score is reduced by 1d4. The target dies if this reduces its Str to 0. The reduction lasts until the target finishes a short or long rest. If a non-evil humanoid dies from this attack, a new shadow rises from the corpse 1d4 hours later.

HALOTT SÁMÁN (MUMMY*)

Medium undead, lawful evil (700 XP)

Armor Class 11 (natural), **Speed** 20 ft.

Hit Points 58 (9d8+18)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16/+3	8/-1	15/+2	6/-2	10/0	12/+1

Saving Throws Wis +2

Dmg Vulnerabilities Fire

Dmg Resistances Bludgeoning, Piercing and Slashing from Nonmagical Attacks

Dmg & Condition Immunities Necrotic, Poison(ed); Charmed, Exhaustion, Frightened, Paralyzed

Senses Darkvision 60 ft, PP 10, **Languages** Ancient Common

Actions

Multiattack. The mummy can use its Dreadful Glare and makes one attack with its Rotting Fist.

Rotting Fist. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit. *Hit:* 2d6+3 bludgeoning dmg plus 3d6 necrotic dmg. If the target is a creature, it must succeed on a DC 12 Con saving throw or be cursed. The cursed target can't regain hit points, and its hit point maximum decreases by 3d6 every day. If the curse reduces the target's hit point maximum to 0, it dies, and its body turns to dust. The curse lasts until removed by the remove curse spell or other magic.

Dreadful Glare. The mummy targets one creature it can see within 60 feet of it. If the target can see him, it must succeed on a DC 11 Wis saving throw against this magic or become frightened until the end of the mummy's next turn. If the target fails the saving throw by 5 or more, it is also paralyzed for the same duration. A target that succeeds on the saving throw is immune to the Dreadful Glare of all mummies (but not mummy lords) for the next 24 hours.

TÖRZSFŐ

Medium undead, neutral (1,800 XP)

Armor Class 13 (leather armor), **Speed** 30 ft.

Hit Points 136 (16d8+64)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18/+4	14/+2	18/+4	13/+1	16/+3	18/+4

Saving Throws Str +7, Con +7, Wis +6, Cha +7

Dmg Resistances Necrotic, Psychic

Dmg & Condition Poison(ed); Charmed, Exhaustion, Frightened, Paralyzed, Stunned

Senses Darkvision 60 ft, PP 13, **Languages** Ancient Common

Regeneration. The revenant regains 10 hit points at the start of its turn. If the revenant takes fire or radiant dmg, this trait doesn't function at the start of the revenant's next turn. The revenant's body is destroyed only if it starts its turn with 0 hit points and doesn't regenerate.

Rejuvenation. When the revenant's body is destroyed, its soul lingers. After 24 hours, the soul inhabits and animates another humanoid corpse on the same plane of existence and regains all its hit points. While the soul is bodiless, a wish spell can be used to force the soul to go to the afterlife and not return.

Turn Immunity. The revenant is immune to effects that turn undead.

Baleful. The revenant knows the distance to and direction of any living creature in the valley. If the creature dies, the revenant knows.

Actions

Multiattack. The revenant makes two greataxe attacks.

Greataxe. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit. *Hit:* 1d12+4 slashing dmg.

Baleful Glare. The revenant targets one living creature it can see within 30 feet of it. The target must make a DC 15 Wis saving throw. On a failure, the target is paralyzed until the revenant deals dmg to it, or until the end of the revenant's next turn. When the paralysis ends, the target is frightened of the revenant for 1 minute. The frightened target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, with disadvantage if it can see the revenant, ending the frightened condition on itself on a success.

11. ISZAMOS LÁP

A **Hegyháttól** (8.) és **Femundtól** keletre húzódik a **lápvidék**, ameddig a szem ellát. A sás és nádas borította vízenyős talaj nehezen járható és itt-ott szilárdul csak meg annyira, hogy girbegurba fákból álló kis erdő vagy sűrűbb cserjés tudjon megkapaszkodni rajta. Az évszaktól is függ, hogy mennyire nedves, nyáron szinte száraz, télen pedig szinte jéggé dermed és keményre fagy. Tavasszal a legmagasabb a vízállás, ilyenkor hatalmas, összefüggő vízfelületek is kialakulnak, amin tutajjal vagy kenuval is lehet közlekedni. A láp élővilága egyébként rendkívül gazdag és egészen más, mint a Tóvidéké vagy a hegyeké. Vizimadarak tömegei élnek itt, amikre sakál és különféle ragadozómadarak vadásznak, sok a kételtű, a hal és nagyragadozó híján békésen élnek itt a jávorszarvasok. Orkok élnek a lápban, kis törzsekben kóborolva. Nomád nép, amely a rénszarvasokhoz kapcsolódva él: szarvasbőrből készült sátraikat szarvashátra kötve hordozzák, a szarvasok vándorlását jól ismerik és közülük a legbátrabbak meg is ülik a hatalmas agancsos állatokat. Egymással csak mostanában háborúznak, de a földjükre tévedőket – legyenek azok emberek, ogrék vagy akár tündérek – kíméletlenül elkergetik. A boszorkányt, aki a láp mélyi köerődben él, félik. Három jelentős törzsfő egészen más hozzáállást tanúsít a hódítással kapcsolatosan (1d6, hogy melyik törzsével találkoznak a karakterek):

- **1-3 Thamiir**: A békés élet híve és népe is ezt támogatja. Az orkok közötti háborúzást is ellenzi, legtöbbször elvonul népével a konfliktus elől. Számos családban összesen 6-700 ork tiszteli őt.
- **4-5 GAMIL**: Harcos és maga köré is vére szomjazó, hódítani akaró orkokat gyűjtött. Hisz benne, hogy az orkok erősek és hátra kellene hagyniuk a lápot a Tóvidék és a hatalmas erdők meghódítása céljából. Egyelőre családok nem tartoznak hozzá, de 150 harcosnak biztosan parancsol.
- **6 Ranya**: Magányos **SÁMÁN**, aki a többi törzs között közvetít. Egyelőre nincs határozott véleménye a hódítás kapcsán és a szellemek sem mutatnak egyértelmű irányt.

Ork nevek: Abrar, Abu, Bahadur, Faizel, Harun, Malak, Nagib, Rauf, Umar, Umran, Yaser, Dana, Dalal, Ghadir, Hania, Lamy, Sabah

VÉLETLEN TALÁLKOZÁSOK

1d12 dobás utazás során érintett hexenként vagy naponta egyszer, az eredmény:

1-2 Orkok

- 1d4+1 Jávorszarvas-háton járó **ORK** felderítő
- 2d6 Gyűjtögetők gyalogszerrel (tutajon)
- 1d6+1 Vadászó **ORK** társaság

1:8 eséllyel tapasztaltak valamit az elmúlt órában (dobj újra, hogy kiderüljön, mit). Éjszaka rendkívüli oka van a találkozásnak.

3 Ork táborhely

Táborház füstje gomolyog, már messziről látszik. Hat-nyolc sátor körben egy száraz dombháton, göcsörtös fák között.

- 2d6+2 jávorszarvas
- 3d6+3 **ORK** harcos
- 3d8+3 ork gyerek és öreg

1:6 eséllyel tapasztaltak valami különlegeset az elmúlt nap során (dobj újra, hogy kiderüljön mit).

4-6 A láp élővilága

Nagyobb csoport állatra vagy növényre bukkannak a vándorok:

- Vizililiom-telep, virágzó nádas (évszaktól függően), egy hatalmas fűzfa, ágas-bogas kis erdő, összefüggő bokros terület.
- Fehér kócsagszerű madarak csoportja (több száz), vadlúd telep, magányos facsók tetején terebélyes sasfészek.
- Sakálfalka, jávorszarvas csapat, hódvár.

7 Hínárhegy a mélyből

A vízfelszín fölé érő fűfélék barnás árnyalatúak és valahogy a szag is furcsa itt. A következő pillanatban **DOMB** (ld. Extra statisztikák 13.) emelkedik fel a vízből, hogy élőhúst zabájon.

RENDKÍVÜLI TÖRTÉNESEK ÉS HELYSZÍNEK

Dobj 1d6-al, ha a hősök letérnek az útról, hosszabb ideje nem történt velük semmi, vagy csak bonyolítani akarod a véletlen találkozást.

1. **Háborúzó orkok.** Két, harcosokból álló ork csapat csatázik a lápban. Mindkét oldalon 4d6 **ORK**.
2. **Gázfelhő.** Bugyborékoló, bőfűgő morajlás után kellemetlen szag terjeng. Con DC 12 poisoned / -, a hatás 1 napig tart.
3. **Rémóriások találkozója.** 2d4 **RÉMÓRIÁS** gyűlik össze egy hegytetőn, hogy Morrigan imádják.
4. **Totemoszlop.** Mohalepte, magas, kőből faragott totemoszlop, tetején sasmadár, az oszlop részen pedig farkasok és medvék.
5. **Ork tetemek.** 2d6 ork holtteste hever a fűben. Csatában estek el, legfeljebb 1-2 nappal ezelőtt.
6. **Máglyák.** Üszkös, füstölgő maradványok, 4 ork holttestet égettek itt el. A hamvakból egy pár arany fülbevaló (10 at), egy egyszerű bronz karperec (3 at), és egy aprócska ékkő (azurit, 10 at) kotorható elő.

11. ISZAMOS LÁP

ORK

Medium humanoid (orc), lawful evil (100 XP)

Armor Class 13 / 15 (hide / shield), **Speed** 30 ft.

Hit Points 15 (2d8+6)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16/+3	12/+1	16/+3	10/0	11/0	10/0

Skills Perception +2, Intimidation +2

Senses Darkvision 60 ft, PP 12, **Languages** Common, Orc

Aggressive. As a bonus action, the orc can move up to its speed toward a hostile creature that it can see.

Actions

Greataxe. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit. *Hit:* 1d12+3 slashing dmg.

Battleaxe. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit. *Hit:* 1d8+3 slashing dmg (one handed with shield).

Javelin. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. or range 30/120 ft. *Hit:* 1d6+3 piercing dmg.

Shortbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 80/320 ft. *Hit:* 1d6+1 piercing dmg.

ORK SÁMÁN (ORC EYE OF GRUUMSH*)

Medium humanoid (orc), lawful evil (450 XP) *

Armor Class 13 / 15 (hide / shield), **Speed** 30 ft.

Hit Points 45 (6d8+18)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16/+3	12/+1	16/+3	10/0	13/+1	12/+1

Skills Perception +3, Intimidation +3, Religion +2

Senses Darkvision 60 ft, PP 13, **Languages** Common, Orc

Aggressive. As a bonus action, the orc can move up to its speed toward a hostile creature that it can see.

Gruumsh's Fury. The orc deals an extra 1d8 dmg when it hits with a weapon attack (included in the attack).

Spellcasting. The orc is a 3rd-level spellcaster. Its spellcasting ability is Wisdom (spell save DC 11, +3 to hit with spell attacks). The orc has the following cleric spells prepared:

Cantrips (at-will): guidance, resistance, thaumaturgy

1st level (4 slots): *bless*, *command*

2nd level (2 slots): *augury*, *spiritual weapon* (spear)

Actions

Spear. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft. *Hit:* 1d6+3+1d8 / 2d8+3 piercing dmg.

GAMIL

Medium humanoid (orc), chaotic evil (1,100 XP)

Armor Class 16 (chain mail), **Speed** 30 ft.

Hit Points 93 (11d8+44)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18/+4	12/+1	18/+4	11/0	11/0	16/+3

Saving Throws Str +6, Con +6, Wis +2

Skills Intimidation +5

Senses Darkvision 60 ft, PP 10, **Languages** Common, Orc

Aggressive. As a bonus action, the orc can move up to its speed toward a hostile creature that it can see.

Fury. The orc deals an extra 1d8 dmg when it hits with a weapon attack (included in the attacks).

Actions

Multiattack. The orc makes two attacks with its greataxe or its spear.

Greataxe. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit. *Hit:* 1d12+4+1d8 slashing dmg.

Spear. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft or range 20/60 ft. *Hit:* 1d6+4+1d8 / 2d8+4 piercing dmg.

Battle Cry (1/day). Each creature of the war chief's choice that is within 30 feet of it, can hear it, and not already affected by Battle Cry gain advantage on attack rolls until the start of the war chief's next turn. The war chief can then make one attack as a bonus action.

RÉMÓRIÁS (TROLL)

Large giant, chaotic evil (1,800 XP)

Armor Class 15 (natural), **Speed** 30 ft.

Hit Points 84 (8d10+40)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18/+4	13/+1	20/+5	7/-2	9/-1	7/-2

Skills Perception +2

Senses Darkvision 60 ft, PP 12, **Languages** Giant

Keen Smell. The troll has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on smell.

Regeneration. The troll regains 10 hit points at the start of its turn. If the troll takes acid or fire dmg, this trait doesn't function at the start of the troll's next turn. The troll dies only if it starts its turn with 0 hit points and doesn't regenerate.

Actions

Multiattack. The troll makes three attacks: one with its bite and two with its claws.

Bite. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit. *Hit:* 1d8+4 piercing dmg.

Claw. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit. *Hit:* 2d6+4 slashing dmg.

12. ROMVÁR

Az **Iszamos Láp** (11.) egy kiterjedt, szárazabb részén áll a romos erőd, egy rég letűnt kor komor emléke. **Fedelmid**, a boszorkány és szolgálói lakják, a láp orkjai messzire elkerülik. Az erőd történelme a múltba vész, sok nem is maradt belőle: az öregtoronyból két terebélyes szint, alig embermagas faldarabokkal határolt udvar és egy omladozó épület, ami most istállóként működik. Éjszakánként lidérces fények világítják be, nappal pedig fekete, bűzös füst takarja (dim light). Az oda vezető „utat” cölöpök szegélyezik, melyeken apró, szárnyas lények összeaszott teste vagy ork koponya, esetleg szarvas agancsos koponyája díszleg. Fedelmid Árkadia kitasztította és gyűlöli a tündérnépeket, de mivel nincsenek szövetségesei és a Tündérek Erdeje is messze van, szinte tehetetlen ellenségeivel szemben.

HELYEK A ROMVÁRBAN

Udvar

„Virágoskert”, ahol ritka növények virágoznak a holdfényben és a pokol kipárolgásai teszik veszedelmessé a helyet. A különféle növények más-más hatást érnek el:

- **Csengettyűvirág**: DC 15 Dex (Stealth) próba, másként hangos csilingeléssel jeleznek a pokolkutyáknak és Fedelmidnek.
- **Rohadásvirág**: DC 13 Con saving throw, rontás esetén poisoned állapot 1 órán át az émelygéstől. A pokolkutyák immúnisak rá, a rémtáltos kifejezetten szereti legelni.
- **Ragadványfű**: DC 13 Str (Athletics) próbát kell tenni, rontás esetén csak a fele mozgására képes a karakter az egész udvar területén. (Az erőd lakóit nem bántják.)

Az istálló

Fedelmid **RÉMTÁLTOSÁNAK** „istállója”. Üszkös parázzsal borított (1d4 fire dmg körönként) épületrom.

A „nappali”

Az öregtorony földszintje a **POKOLKUTYÁK** otthona és soha nem használt vendégszoba. Az egyik felében rongyos ágyneművel borított tetves ágyak, rozsdás mosdótálak, a másik végében széna és rothadó hús maradványai. Lépcső vezet az emeletre és a pincébe is.

Belzebúb széles pofjú, kissé együgyű jószág, **Belfegor** aljas, gyáva természet, **Lucifer** pedig a vezérük, ravasz és erőszakos.

AZ ERŐD ALATT

Fedelmid sem tud róla, de az erőd pincerendszerének elfeledett termei bizony ott lapulnak a föld alatt. Három nagy terem, amihez lejutni csak úgy lehet, ha valaki holdfényben egy ártatlant vezet körbe az öregtorony körül, mire a kert egy részében megjelenik az eltömtött és elsüllyedt kútkáva, alatta a központi teremmel.

A hajdanvolt uralkodónak kulcs szerepe volt a Hollókirálynő bebörtönzésében és jelen formájában nehéz tőle megtudni, de ő az, aki ismeri az ősi tündér börtönének egyik kulcsát, mely felbecsülhetetlen érték az **Éjligetben** (7.) élő **Marának**.

A lelkek terme

A boszorkány és az erőd korábbi lakói által bebörtönzött és megölt áldozatok lelkei uralják ezt a termet. Kopogtató szellemekként a teremben található közúzaleköt, rozsdás fémhulladékot és lécdarabokat dobálják mindenkire, akinek **gonosz** a jelleme (körönként 3 támadás, +6 to hit, 2d8+4 bludgeoning / piercing dmg). Élőholtak üzésével vagy áldás varázslattal megnyugtathatók, elvonulnak a következő holdkeltéig.

Kincstár

Az elkorhadt és magukba roskadt ládák, penészedő selymek és pókháló borította kancsókban megannyi érték található:

- 180 at, 94 at, 120 at, 140 at, 99 at.
- Ezüstből készült, egy láb magas farkasszobor (300 at).
- Hat darab türkizből faragott lovas harcos szobra (egyenként 30 at, együtt 2df50 at).

Fedelmid otthona

Az öregtorony emeletének egészét kitölti Fedelmid könyvtára, laboratóriuma és lakrész. A könyvek Árkádiáról, a Hollókirálynőről és a tündérhercegekről (ld. Tündérek Erdeje 6.) szólnak, szó esik bennük a kapukról és a Tündérvadon mágiájáról is, Sylvan nyelven. Avatott kutatónak mindegyik hatalmas érték. A laboratórium jól felszerelt (Alchemist Supplies, Cook's Utensils, Herbalism and Poisoner's Kit), de az igazi kincseket őrző ládán csapda van (mérgező tű: Dex saving throw DC 15, Con saving throw DC 15, 4d10/2d10 poison dmg). A teremben éjjel-nappal félhomály uralkodik (az ablakokat rég beszőgelte), a fényekről parányi, üvegbe zárt tündérek gondoskodnak.

Philter of Love, Potion of Clairvoyance, Potion of Poison, Rust Bag of Tricks, Hat of Vermin.

Pince

Valaha az öregtorony földszintje volt, a kapu most is látszik, bár föld és gyökerek vannak mögötte. Fedelmid tömlöcnek és kínzókamrának használja. Vasszűz, láncok és bilincsek, ketrecek és egy örök tűzzel égő kohó. Két foglyot tart most fogva: **Lukent**, a SZATÍRT (ld. Extra statisztikák 13.) és **Sornét**, az eladrin harcost. (HP: 0, stabil, Kimerültség szint 3 és 4).

- Sisak ezüst és arany berakásokkal, ami démoni pofát formáz (150 at).
- *Longsword of Vengeance*: hollószárnyat formázó kardmarkolattal, és fekete ékkövekkel díszített kard, kiváló állapotban.

A suttogó terme

Az utolsó, itt eltemetett uralkodó örületéből született **SUTTOGÓ** (ld. Extra statisztikák 13.) kel életre a kút megnyílásával. A rém az elmúlt évszázadokat az örületével kettesben töltötte ebben a teremben és titkait, emlékeit és képzelgéseit éteri karmaival a falakba karcolta. Elfek, fey lények és *Detect Magic* varázslat láthatóvá teszi a kusza írást, furcsa rajzokat és írásokat. Hogyha valaki tudja, hogy mit keressen (pl. a Hollókirálynő börtönének kulcsát), akkor 6 órát rászánva (és DC 15 Int (Investigation) vagy (Arcana) próbát megdobva választ kaphat a kérdésére.

12. ROMVÁR

FEDELMID

Medium fiend, neutral evil (1,800 XP)

Armor Class 17 (natural), **Speed** 30 ft.

Hit Points 112 (15d8+45)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18/+4	15/+2	16/+3	16/+3	14/+2	16/+3

Skills Deception +7, Insight +6, Perception +6, Stealth +6

Dmg Resistances Cold, Fire; Bludgeoning, Piercing, and Slashing from Nonmagical Attacks that aren't Silvered

Condition Immunities Charmed

Senses Darkvision 120 ft, PP 12, **Languages** Sylvan, Common, Infernal, Elvish

Innate Spellcasting. The hag's innate spellcasting ability is Cha (spell save DC 14, +6 to hit with spell attacks). She can innately cast the following spells, requiring no material components:

At will: detect magic, magic missile.

2/day each: plane shift (self only), ray of enfeeblement, sleep

Magic Resistance. The hag has advantage on saving throws against spells and other magical effects.

Heartstone. This lustrous black gem allows a night hag to become ethereal while it is in her possession. The touch of a heartstone also cures any disease.

Actions

Claws. (hag form only). Melee Weapon Attack: +7 to hit. Hit: 2d8+4 slashing dmg.

Change Shape. The hag magically polymorphs into a Small or Medium female humanoid, or back into her true form. Her statistics are the same in each form. Any equipment she is wearing or carrying isn't transformed. She reverts to her true form if she dies.

Etherealness. The hag magically enters the Ethereal Plane from the Material Plane, or vice versa.

Nightmare Haunting (1/day). While on the Ethereal Plane, the hag magically touches a sleeping humanoid on the Material Plane. A protection from evil and good spell cast on the target prevents this contact, as does a magic circle. As long as the contact persists, the target has dreadful visions. If these visions last for at least 1 hour, the target gains no benefit from its rest, and its hit point maximum is reduced by 1d10. If this effect reduces the target's hit point maximum to 0, the target dies. The reduction to the target's hit point maximum lasts until removed by the greater restoration spell or similar magic.

RÉMTÁLTOS (NIGHTMARE)

Large fiend, neutral evil (700 XP)

Armor Class 13 (natural), **Speed** 60 ft, fly 90 ft.

Hit Points 68 (8d10+24)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18/+4	15/+2	16/+3	10/0	13/+1	15/+2

Dmg Immunities Fire

Senses PP 11, **Languages** Common and Infernal, but can't speak it

Confer Fire Resistance. The nightmare can grant resistance to fire dmg to anyone riding it.

Illumination. The nightmare sheds bright light in a 10-foot radius and dim light for an additional 10 feet.

Actions

Hooves. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit. Hit: 2d8+4 bludgeoning dmg plus 2d6 fire dmg.

Ethereal Stride. The nightmare and up to three willing creatures within 5 feet of it magically enter the Ethereal Plane from the Material Plane, or vice versa.

POKOLKUTYA (HELL HOUND)

Medium fiend, lawful evil (700 XP)

Armor Class 15 (natural), **Speed** 50 ft.

Hit Points 45 (7d8+14)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17/+3	12/+1	14/+2	6/-2	13/+1	6/-2

Skills Perception +5

Dmg Immunities Fire

Senses Darkvision 60 ft, PP 15, **Languages** understands Infernal, but can't speak it

Keen Hearing and Smell. The hound has advantage on Wis (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. The hound has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the hound's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. Hit: 1d8+3 piercing dmg plus 2d6 fire dmg.

Fire Breath (recharge 5–6). The hound exhales fire in a 15-foot cone. Each creature in that area must make a DC 12 Dex saving throw, taking 6d6 fire dmg on a failed save, or half as much dmg on a successful one.

13. EXTRA STATISZTIKÁK

CORINNA AL GEOLDWYN BÁRÓNÉ

Medium human, lawful neutral (25 XP)

Armor Class 10/15 (breastplate), **Speed** 30 ft.

Hit Points 16 (2d8)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11/0	12/+1	11/0	12/+1	14/+2	16/+3

Skills Deception +5, Insight +4, Persuasion +5

Senses PP 12, **Languages** Common, Elvish

Actions

Rapier. Melee Weapon Attack: +3 to hit. Hit: 1d8+1 piercing dmg.

Reactions

Parry. She adds 2 to its AC against one melee attack that would hit her. To do so, she must see the attacker and be wielding a melee weapon.

HOBGOBLIN FELDERÍTŐ

Medium hobgoblin, lawful neutral (100 XP)

Armor Class 13 (leather), **Speed** 30 ft.

Hit Points 19 (3d8+6)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11/0	14/+2	14/+2	12/+1	13/+1	11/0

Skills Perception +5, Stealth +6, Survival +5

Senses PP 15, **Languages** Goblin

Keen Hearing and Sight. The scout has advantage on Wis (Perception) checks that rely on hearing or sight.

Saving Face (short or long rest). If the hobgoblin misses with an attack roll or fail an ability check or a saving throw, you can gain a bonus to the roll equal to the number of allies it can see within 30 feet of it (maximum bonus of +5).

Actions

Multiattack. The scout makes two melee attacks or two ranged attacks.

Greataxe. Melee Weapon Attack: +3 to hit. Hit: 1d12 slashing dmg.

Shortbow. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 80/320 ft. Hit: 1d6+2 piercing dmg.

HOBGOBLIN SÁMÁN

Medium hobgoblin, neutral (450 XP)

Armor Class 11/16 (barkskin), **Speed** 30 ft.

Hit Points 27 (5d8+5)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10/0	12/+1	15/+2	13/+1	15/+2	11/0

Skills Medicine +4, Survival +3, Perception +4

Senses PP 14, **Languages** Druidic, Sylvan, Goblin

Spellcasting. The druid is a 4th-level spellcaster. Its spellcasting ability is Wisdom (spell save DC 12, +4 to hit with spell attacks). It has the following druid spells prepared: Cantrips (at will): druidcraft, produce flame, shillelagh
1st level (4 slots): entangle, longstrider, speak with animals, thunderwave
2nd level (3 slots): animal messenger, barkskin

Actions

Quarterstaff. Melee Weapon Attack: +2/+4 w shillelagh to hit. Hit: 1d6/1d8 bludgeoning dmg +2 w shillelagh.

Shortbow. Ranged Weapon Attack: +3 to hit, range 80/320 ft. Hit: 1d6+1 piercing dmg.

DOMB (SHAMBLING MOUND)

Large plant, unaligned (1,800 XP)

Armor Class 15 (natural), **Speed** 20 ft, swim 20 ft.

Hit Points 136 (16d10+48)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18/+4	8/-1	16/+3	5/-3	10/0	5/-3

Skills Stealth +2

Dmg Resistances Cold, Fire

Dmg & Condition Immunities Lightning; Blinded, Deafened, Exhaustion

Senses Blindsight 60 ft. (blind beyond this radius), PP 10

Lightning Absorption. Whenever the shambling mound is subjected to lightning dmg, it takes no dmg and regains a number of hit points equal to the lightning dmg dealt.

Actions

Multiattack. The shambling mound makes two slam attacks. If both attacks hit a Medium or smaller target, the target is grappled (escape DC 14), and the shambling mound uses its Engulf on it.

Slam. Melee Weapon Attack: +7 to hit. Hit: 2d8+4 bludgeoning dmg.

Engulf. It engulfs a Medium or smaller creature grappled by it. The engulfed target is blinded, restrained, and unable to breathe, and it must succeed on a DC 14 Con saving throw at the start of each of the mound's turns or take 2d8+4 bludgeoning dmg. If the mound moves, the engulfed target moves with it. The mound can have only one creature engulfed at a time.

FELÉBREDT FA

Huge plant, unaligned (450 XP)

Armor Class 13 (natural), **Speed** 20 ft

Hit Points 59 (7d12+14)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19/+4	6/-2	15/+2	10/0	10/0	7/-2

Dmg Vulnerabilities Fire

Dmg Resistances Bludgeoning, Piercing

Senses PP 10, **Languages** Sylvan

False Appearance. While the tree remains motionless, it is indistinguishable from a normal tree.

Actions

Slam. Melee Spell Attack: +6 to hit, reach 10 ft. Hit: 3d6+4 bludgeoning dmg.

SZATÍR

Medium fey, chaotic neutral (100 XP)

Armor Class 14 (leather), **Speed** 40 ft.

Hit Points 31 (7d8)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12/+1	16/+3	11/0	12/+1	10/0	14/+2

Skills Perception +2, Performance +6, Stealth +5

Senses PP 12, **Languages** Common, Elvish, Sylvan

Magic Resistance. He has advantage on saving throws against spells and other magical effects.

Actions

Ram. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft. Hit: 2d4+1 bludgeoning dmg.

Shortsword. Melee Weapon Attack: +5 to hit. Hit: 1d6+3 piercing dmg.

Shortbow. Ranged Weapon Attack: +5 to hit, range 80/320 ft. Hit: 1d6+3 piercing dmg.

DRIÁD

Medium fey, neutral (200 XP)

Armor Class 11/16 (barkskin), **Speed** 30 ft.

Hit Points 22 (5d8)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10/0	12/+1	11/0	14/+2	15/+2	18/+4

Skills Perception +4, Stealth +5

Senses Darkvision 60 ft., PP 14, **Languages** Elvish, Sylvan

Innate Spellcasting. The dryad's innate spellcasting ability is Charisma (spell save DC 14). The dryad can innately cast the following spells, requiring no material components:

At will: druidcraft

3/day: entangle, goodberry

1/day: barkskin, pass without trace, shillelagh

Magic Resistance. She has advantage on saving throws against spells and other magical effects.

Speak with Beasts and Plants. The dryad can communicate with beasts and plants as if they shared a language.

Tree Stride. Once on her turn, the dryad can use 10 feet of her movement to step magically into one living tree within her reach and emerge from a second living tree within 60 feet of the first tree, appearing in an unoccupied space within 5 feet of the second tree. Both trees must be Large or bigger.

Actions

Club. *Melee Weapon Attack:* +2/+6 w shillelagh to hit, reach 5 ft. *Hit:* 1d4/1d8 bludgeoning dmg +4 w shillelagh.

Fey Charm. The dryad targets one humanoid or beast that she can see within 30 feet of her. If the target can see the dryad, it must succeed on a DC 14 Wis saving throw or be magically charmed. The charmed creature regards the dryad as a trusted friend to be heeded and protected. Although the target isn't under the dryad's control, it takes the dryad's requests or actions in the most favorable way it can.

Each time the dryad or its allies do anything harmful to the target, it can repeat the saving throw, ending the effect on itself on a success. Otherwise, the effect lasts 24 hours or until the dryad dies, is on a different plane of existence from the target, or ends the effect as a bonus action. If a target's saving throw is successful, the target is immune to the dryad's Fey Charm for the next 24 hours.

The dryad can have no more than one humanoid and up to three beasts charmed at a time

ELÁTKOZOTT TÜNDÉRASSZONY (BANSHEE)

Medium undead, chaotic evil (1,100 XP)

Armor Class 12, **Speed** 40 ft, (hover), walk 0 ft.

Hit Points 58 (13d8)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
1/-5	14/+2	10/0	12/+1	11/0	17/+3

Saving Throws Wis +2, Cha +5

Dmg Resistances Acid, Fire, Lightning, Thunder; Bludgeoning, Piercing, and Slashing from Nonmagical Attacks

Dmg & Condition Immunities Cold, Necrotic, Poison(ed); Charmed, Exhaustion, Frightened, Grappled, Paralyzed, Petrified, Prone, Restrained

Senses Darkvision 60 ft, PP 10, **Languages** Common, Elvish

Detect Life. She can magically sense the presence of creatures up to 5 miles away that aren't undead or constructs. She knows the general direction they're in but not their exact locations.

Incorporeal Movement. The banshee can move through other creatures and objects as if they were difficult terrain. She takes 1d10 force dmg if she ends her turn inside an object.

Actions

Corrupting Touch. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit. *Hit:* 3d6+2 necrotic dmg.

Horrifying Visage. Each non-undead creature within 60 feet of the banshee that can see her must succeed on a DC 13 Wis saving throw or be frightened for 1 minute. A frightened target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, with disadvantage if the banshee is within line of sight, ending the effect on itself on a success. If a target's saving throw is successful or the effect ends for it, the target is immune to the banshee's Horrifying Visage for the next 24 hours.

Wail (1/day). The banshee releases a mournful wail, provided that she isn't in sunlight. This wail has no effect on constructs and undead. All other creatures within 30 feet of her that can hear her must make a DC 13 Con saving throw. On a failure, a creature drops to 0 hit points. On a success, a creature takes 3d6 psychic dmg.

SUTTOGÓ (ALLIP)

Medium undead, neutral evil (1,800 XP)

Armor Class 13, **Speed** 0 ft, fly 40 ft. (hover)

Hit Points 40 (9d8)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
6/-2	17/+3	10/0	17/+3	15/+2	16/+3

Saving Throws Int +6, Wis +5

Skills Perception +5, Stealth +6

Dmg Resistances Acid, Fire, Lightning, Thunder; Bludgeoning, Piercing, and Slashing from Nonmagical Attacks

Dmg & Condition Immunities Cold, Necrotic, Poison(ed); Charmed, Exhaustion, Frightened, Grappled, Paralyzed, Petrified, Prone, Restrained

Senses Darkvision 60 ft, PP 15, **Languages** ancient Common

Incorporeal Movement. The allip can move through other creatures and objects as if they were difficult terrain. It takes 1d10 force dmg if it ends its turn inside an object.

Actions

Maddening Touch. *Melee Spell Attack:* +6 to hit. *Hit:* 4d6+3 psychic dmg.

Whispers of Madness. The allip chooses up to 3 creatures it can see within 60 feet of it. Each target must succeed on a DC 14 Wis saving throw, or it takes 1d8+3 psychic dmg and must use its reaction to make a melee weapon attack against one creature of the allip's choice that the allip can see. Constructs and undead are immune to this effect.

Howling Babble (recharge 6). Each creature within 30 feet of the allip that can hear it must make a DC 14 Wis saving throw. On a failed save, a target takes 2d8+3 psychic dmg, and it is stunned until the end of its next turn. On a successful save, it takes half as much dmg and isn't stunned. Constructs and undead are immune to this effect.

ÓRIÁS SZARVAS (UNICORN*)

Large fey, lawful good (1,800 XP)

Armor Class 12, **Speed** 50 ft.

Hit Points 67 (9d10+18)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18/+4	14/+2	15/+2	11/0	17/+3	16/+3

Dmg Immunities Poison

Condition Immunities Charmed, Paralyzed, Poisoned

Senses Darkvision 60 ft, PP 10

Charge. If the unicorn moves at least 20 feet straight toward a target and then hits it with a horn attack on the same turn, the target takes an extra 2d8 piercing dmg. If the target is a creature, it must succeed on a DC 15 Str saving throw or be knocked prone.

Innate Spellcasting. The unicorn's innate spellcasting ability is Cha (spell save DC 14). The unicorn can innately cast the following spells, requiring no components:

At will: detect evil and good, druidcraft, pass without trace

1/day each: calm emotions, dispel evil and good, entangle

Magic Resistance. The unicorn has advantage on saving throws against spells and other magical effects.

Magic Weapons. The unicorn's weapon attacks are magical.

Actions

Multiattack. The unicorn makes two attacks: one with its hooves and one with its horn.

Hooves. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit. *Hit:* 2d6+4 bludgeoning dmg.

Horn. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit. *Hit:* 1d8+4 piercing dmg.

Healing Touch (3/Day). The unicorn touches another creature with its horn. The target magically regains 2d8+2 hit points.

In addition, the touch removes all diseases and neutralizes all poisons afflicting the target.

Teleport (1/Day). The unicorn magically teleports itself and up to three willing creatures it can see within 5 feet of it, along with any equipment they are wearing or carrying, to a location the unicorn is familiar with, up to 1 mile away.

Legendary Actions

The unicorn can take 3 legendary actions, choosing from the options below. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. He regains spent legendary actions at the start of his turn.

Hooves. The unicorn makes one attack with its hooves.

Shimmering Shield (costs 2 actions). He creates a shimmering, magical field around himself or another creature he can see within 60 feet of it. The target gains a +2 bonus to AC until the end of the unicorn's next turn.

Heal Self (costs 3 actions). The unicorn magically regains 2d8+2 hit points.

