

## Háttér

---

A királyság északon folytatott hadjáratai miatt az országban megnőtt a nyersanyagigény. Zsoldosok, élelem, fém és fa anyag. Erdőszél ezek közül az utóbbiért volt felelős. Hétköznapi körülmények között a falucska szépen megélt a fakitermelésből. Ezt a következetes erdőgazdálkodásuknak köszönheték, ami biztosította, hogy mindig csak annyit vágjanak ki amennyit ültetéssel pótolni tudnak.

Ilyen szempontból Erdőszél különleges volt. Az itt elültetett csemeték mintha két-háromszoros sebességgel érték volna el a megfelelő magasságot. Van, aki boszorkányságnak hívja és van, aki mágikus forrást sejt a hegyekben, ami kiterjed az erdőre, de a helyiek egyszerűen csak a jó talajnak és Silvanus Isten áldásának tudják be.

Az igazság azonban az, hogy Silvanus egyik ereklyéje (az erdő szíve) és egy öreg druida, Doregar varázserejének köszönhető a termékenység.

A megnövekedett katonai igények hatására, a falucska jóval nagyobb ütemben kezdte el kitermelni a fákat. Doregar ezt nem nézhette tétlenül, ezért először csak farkasokat, medvéket és más állatokat küldött a favágók elijesztésére. Így azonban hamar megjelentek a munkások biztonságát felügyelő katonák is. Doregar kétségbeesésében druidákhoz méltatlan eszközözöz folyamodott.

A falu temetőjéből életre keltette a közösség egyik megbecsült hősét, Lord Odrin Torn-t, remélve, hogy a babonás csőcselék legalább a környező fákatat békén hagyja. A terv bevált. Elterjedt a pletyka miszerint a temetőt szellemek járják és senki nem hajlandó a közelében dolgozni. Az erdő többi része azonban, védtelen.

A játékosok elsősorban azért ékeznak a faluba, hogy megtisztítsák a temetőt.

### Silvanus ereklyéje

A kontinens az évezredek során, számtalan háború, természeti csapás és mágikus katasztrófa színhelye volt. Ez aztán rányomta a bélyegét a természetre is. Silvanus, a természet istene ezt nem nézhette tétlenül. Megajándékozta az egyik leg elhivatottabb druidáját egy szütyőnyi maggal. Amerre a druida járta a vidéket, egyesével szórta a magokat. Minden egyes szemből egy egész erdő nőtt ki. Így aztán újra zöldbe borulhatott a kontinens.

### Lord Odrin Torn

Igazi vitéz hős, aki híres a kalandjairól és arról, hogy már többször is megmentette a falut farkasoktól, goblinoktól és mindenféle jött ment útonállótól. A faluban szinte mindenki ismeri és tiszteli. Mesék keringenek hőstetteiről és hogy állítólag, még ha halálosnak látszó sebet is kapott, ő tovább küzdött.

Valójában egyezséget kötött Tempus istennel, aki emberfeletti állóképességgel ruházta fel, cserébe ő folyamat keresi a harcot és a kihívásokat. Egy nap azonban túlbecsülte ezt az erőt. Egy vörös sárkány végzett vele és a kompániájával. A társaság minden egyes tagját porrá égette a sárkány, kivéve Odrin-t. Az ő teste egyben maradt, de a felismerhetlenségig összeégett.

### Doregar

A fák és az erdő szívének őrzője. Eddig is bosszantották az emberek és a fakitermelés, de még meg tudott vele birkózni. Az erdő szívének és Doregar mágiájának hála, új fákkal pótolták a kivágottakat. Amint megindultak a nagyobb munkálatok Doregar csak elijesztés képpen küldött farkasokat, majd később az állatok csak a fegyvereseket támadták.

Miután a játékosok legyőzték Lord Odrin-t és megtisztították a temetőt, a falu készen áll hogy elkezdje a termelést a temető körül is. Ekkora már Doregar elveszti minden türelmét és kész leszámolni bárkivel, aki ártani szándékozik az erdőnek.



## Szikár tölgy fogadó

A fogadó igen tágas. A falakat mindenféle fűrészek, balták, egy-egy szarvasagancs díszíti. Néhány kerek asztalon látszik, hogy egyetlen hatalmas farönkből lett kivágva. Hétköznap csak pár ember szokott itt lenni, de esténként szinte mindig tele a hely megfáradt munkásokkal.

### Gordon (fogadós)

Komoly tekintetű, kopasz, testes alak. Mindennél többre becsüli a tisztességes munkát és az azzal megkeresett javakat. Ezért nem is lehet megvesztegetni. Sőt ha 1 aranynál nagyobb borraivalót kap, azonnal el kezd gyanakodni, azonban örömmel segít, ha megtudja, hogy a játékosok segítenek a munkásoknak.

#### Amit tud:

- Hallotta a pletykákat a temetőről, és hogy mindenki fél arra menni. Felháborítónak tartja, hogy Lord Odrin kriptája nyitva.
- Ismeri Sevrice-et és jóban is vannak.
- Nem túlzottan kedveli Brinn-t és a zsoldosokat. Nem tartja sokra a zsoldos munkát.
- A munka lassan halad, mert farkasok támadnak a munkásokra. Egyszer valaki egy medvét is látott.
- A zsoldos banda nem túl barátságos. Keresik a bajt ahol lehet, könnyű velük összetűzésbe kerülni.

### Sevrice Darven (a favágók céhének helyi vezetője)

Általában lila, vagy valamilyen színes mellényt visel. Jólöltözött, kedélyes, mindenkivel jóban akar lenni. Folyamatosan azt lesi miből származhat. Igazi gátlástalan, tenyérbemászó alak.

Mivel a faanyagra nagy a kereslet, megéri neki felbérelnie Brinn-t és csapatát, hogy nagyobb ütemben haladhasson a munka. Pár napja azonban az egyik zsoldos belehalt egy farkastámadásba, így Brinn emelte a bérének. Sevrice erre viszont nem hajlandó.

Ha találkozik a játékosokkal, munkát ajánl nekik, hogy segítsenek megvédeni a munkásokat. Tanulva a múltkori esetből viszont nem napi díjat ajánl, hanem a farkasok levágott füléért fizet. 1 pár fül 5 ap (gp). A munkát elfogadva könnyen összetűzésbe kerülhetnek Brinn-el, hisz így a játékosok veszélyeztetik a küldetésének sikerességét.

Valamint megkéri őket, hogy nézzenek utána a temetőben zajló dolgoknak. Ugyanis a falusiak így nem hajlandóak a temető körül dolgozni, a zsoldosokat pedig nem érdekli az ügy (mivel ők igazából az erdő szívéért akarják). Ha utána járnak a dolgoknak, és megtisztítják a temetőt, 100 aranyat ajánl fel.

**Esemény:** Amikor a játékosok sikerrel térnek vissza a temetőből és elintézték Lord Odrin maradványait, Sevríc épp a kocsmában ül. Amint meghallja, hogy a küldetés sikeres volt, feláll és kijelenti az ott tartózkodóknak, hogy az ő jóvoltából megtisztult a temető és Lord Odrin tisztességes sírhelye. Megpróbál minden dicsőséget és elismerést bezsebelni, mondván ő szervezte meg a dolgot és pénzelte a játékosokat.

### Brinn Vattier (zsoldosok vezére, Zentharim tag)

Csuklyát és bőrpáncélt viselő, fekete hajú, hideg tekintetű nő. Oldalán két rövidkard, csizmája szélén apró dobókések sorakoznak. Kegyetlen, mindenre felbérelhető zsoldos. A fogadóban van szobájuk neki és a társainak.

Úgy gondolja Silvanus egyik magja miatt ilyen termékeny az erdő, ezért fel akarja kutatni, majd eladni, a Zentharim-nak. Azonban tudja, hogy az erdő veszélyes, így pont kapóra jött neki hogy ki akarják irtani. Elfogadta Sevríc ajánlatát, hogy vigyáz a munkásokra, amíg azok dolgoznak. Miután elég területet irtottak ki, megindulnak az erdőbe felkutatni az ereklyét.

A csapata 5 másik tagból áll, akik napközben a munkásokkal vannak. Volt velük egy 6. is de egy farkas megölte pár nappal ezelőtt. Ezért Brinn árat akar emelni Sevríc-nél.

Ha meglátja a játékosokat Sevríc-nél, gyanút fog és megpróbálja kideríteni, hogy mit keresnek itt és ki küldte őket. Az első éjjel küld valakit, aki belopódzik az egyik játékos szobájába információért.

## Silvanus oltára

---

Egy gyönyörű, hatalmasra nőtt bükkfa áll a település főterén, apró kis fa kerítéssel körülötte. Vaskos, a földből kitüremkedő gyökerein egy karcsú elf lányka ül. Körülötte mindenféle tálak, növények, magok. Halk dudorászás közben egy apró mozsárkában őről valamit.

### Ilmadia

Karcsú, magas, gyönyörű teremtes Ilmadia, Silvanus „papnője”. Ő gondozza az oltárt ami gyakorlatilag egy bükkfa. Különleges kapcsolatban van vele, úgy érzi mintha sutogna neki.

Ha a játékosok eltöltenek vele egy kis időt, megkéri őket, hogy hozzanak az erdőből egy ritka növényt az egyik főzetéhez. Egy vörös színű virágot.

Ilmadia nagyon kedves és segítőkész. Szívesen mesél Silvanus-ról, Lord Odrin-ról, vagy a faluról. Tudja, hogy Doregar felelős az erdőből kitörő állatokért. Nem gondolja veszélyesnek egészen addig, míg a temető meg nem tisztul és Doregar rá nem uszítja az erdőt a favágókra. Ilyenkor felkeresi a játékosokat, hogy segítsenek megállítani Doregar-t és elmondja, hogy az erdő észak-nyugati részén találják meg.

## Temető

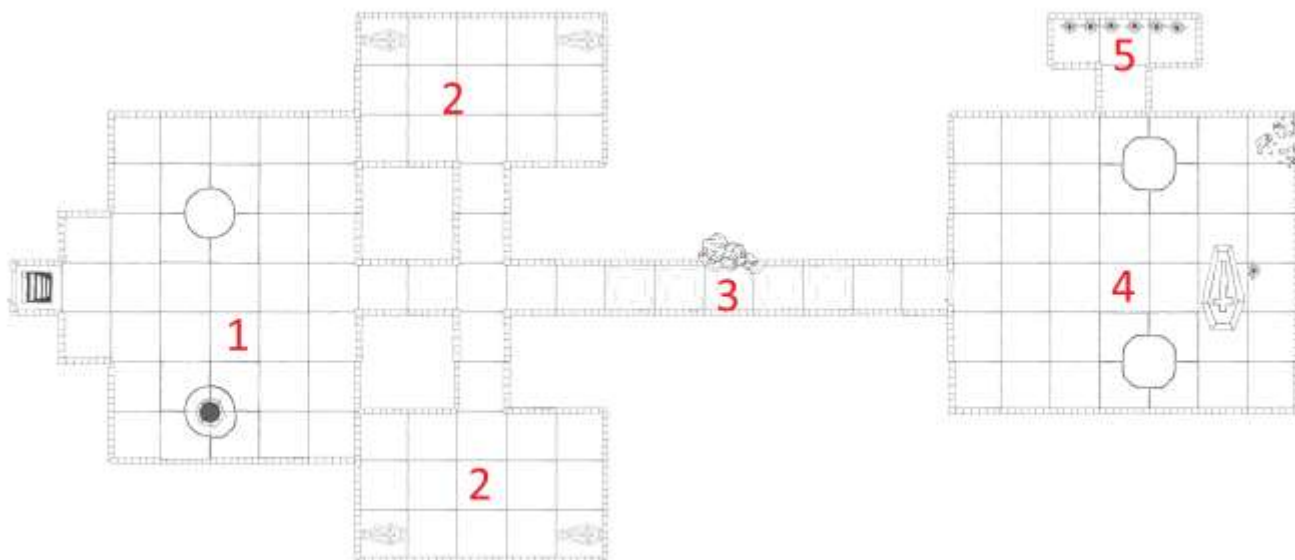
---

A temetőt szinte teljesen körbe veszi az erdő és egy vastag rácsos kerítés. A kapu egy hatalmas lakattal van lezárva, NF 10 Ügyesség próba (DC 10 DEX) kell a feltöréséhez. Ha felfeszítik a zárat egy NF 15 Erő próbával, (DC 15 STR) akkor 3 **spóra zombi** (**spore zombie**) ezt meghallja és pár perc múlva megjelennek, majd támadnak. Doregar gyökerek, indák és gombaspórák segítségével mozgatja a holtakat.

### Sírkert

A temető enyhén el van hanyagolva. Még nem nőtték be a növények, de a sírköveket már ellepte a gaz és a levelek. Kitaposott út vezet az egyetlen kriptához.

Az előtt álló szobron egy emberi lovag látható amint kardal a kezében, dicsőségesen az ég felé néz. A talapzaton egy felirat „Lord Odrin Torn a rettenthetetlen”.



### 1. Kripta

A kripta bejárata egy hatalmas kő ajtó. Fölötte egy felirat „A bátrak társasága”. Egy NF 20 Erő próbával (DC 20 STR) lehet kinyitni, vagy ha az egyik zombi a közelben van, akkor az ajtó automatikusan kinyílik neki. Amint a játékosok beléptek az ajtón, az becsukódik mögöttük.

Keskeny lépcső vezet lefelé a sötétben. Benn furcsa, kesernyészag terjeng (spóra). A lépcső alján egy kisebb szentély van berendezve Tempus istennek. Ahogy haladnak egyre beljebb, a falakat, és a padlót, előbb csak pár apró, majd később egyre több inda és gyökér fonja át. NF 13 Intelligencia Vizsgálódással (DC 13 INT Investigation) észre lehet venni, hogy a teljes kriptán keresztül, a sarkokon és a repedéseken apró kis gombák nőnek. (Ezekkel a spórákkal képes életre kelteni a druida Lord Odrin-t)

### 2. A kompánia egykori tagjai

Tovább haladva, minden oldalon elterül egy-egy kisebb kripta, amik Lord Odrin egykori útítársainak nyughelyei. Mindegyikben 2-2 **gyökér csontváz (Root skeleton)**, használd a Skeleton statisztikáját ezekkel a módosításokkal: AC:15, Shortsword: +5 to hit) van, akik támadnak, ha belépnek a folyosólyukra. A csontvázak akkor is támadnak, ha Lord Odrin hívhatja őket, vagy ha a játékosok túl nagy zajt csapnak.

### 3. Folyosó

A folyosó északi oldalát egy ponton teljesen átszakították a gyökerek. Egy földalatti vízgyűjtő terül el mögötte, így rengeteg víz áramlott be. A gyökerek növekedésének hatására, a padló rész beszakadt, egy kisebb üreget hozva létre, amit így a víz megtöltött. Kívülről nem látszik de a víz 20 láb mély.

A gyökerekbe kapaszkodva át lehet mászni a falon egy NF 13 Ügyesség Akrobatikával (DC 13 DEX Acrobatic). Ha valaki a vízbe esne azt a vízben található vízi növények azonnal megpróbálják lerántani a mélybe. Ha ez megtörténne, egy NF 13 Erő próbával (DC 13 STR) ki tudja magát szabadítani a karakter.

### 4. Belső terem

Az utolsó teremben található, Lord Odrin sírja. Ezt a részt már teljesen ellepték a gyökerek és a gombák. A keleti falhoz közel, nyitva áll egy szarkofág. Mellette, az észak-keleti sarkon a fal meg van bontva, amiből pár vastag és több kisebb gyökér tör ki, amik aztán elárasztják az egész kriptát. A terem teljes területe nehéz terep (difficult terrain).

A szarkofág előtt lehajtott fejjel áll Lord Odrin. Robosztus, széles válla van és látható, ahogy a sárkány tűzének hatására, a szétégett teste teljesen egybeolvadt azt egykori páncéljával. Arcát szinte a felismerhetetlenségig ellepték a gombák. Groteszk látványt nyújt, ahogyan a végtagjai egyesével meg-meg mozdulnak a játékosok jelenlétére. A 3. körében megjelennek a **Root skeleton**-ok a hátsó termekből (körönként 1), ha még élnek.

**Kevdak a bárd:** Ha Lord Odrin megsebesül, Kevdak szelleme megjelenik az urnája mellett és elkezd dalolni. Lelkesíti, dicsőíti és élteti a lordot, a játékosokat pedig becsméreli és kigúnyolja. Amint belekezd a dalolásba, minden játékosnak aki hallja, körönként dobnia kell egy NF 15 Bölcsesség mentődobást (DC 15 WIS Saving Throw). Ha ez sikertelen, akkor minden körben amíg Kevdak játszik, az adott karakter tulajdonság próbájából (ability check) és támadó dobásából (attack roll) ki kell vonni 1d4-et.

Kevdak abbahagyja a muzsikálást, ha összetörik a hamvait tartalmazó urnáját, illetve ha Lord Odrin-t legyőzik.

**Kincsek:** A terem északi fala egy titkos ajtó Lord Odrin kincstárához. NF 15 Bölcsesség Észleléssel (DC 15 Perception), vagy vizsgálódással (Investigation) kiszűrhető a kapcsoló a falon, amit szinte teljesen elleptek a gyökerek. Benn 6 egyforma urna van,



amiből 4-en Tempus jelképe látható (Odrin cimboráinak hamvai, akiket szintén a sárkány ölt meg.). A 2 jelöletlenben vegyesen vannak tele értéktelen, személyes holmikkal, amiket köszönetképp kapott Odrin a hőstetteiért, illetve egy pár értékesebb serleggel, kupákkal, valamint arannyal (150ap (gp)). Az értékesebb kincseket 50 aranyért el lehet adni, de a faluban nagy az esély rá, hogy felismerik ezeket a tárgyakat.

**Tempus kesztyűje:** Egy kesztyű, ami a viselőjének +1 Erőt (Strength) ad. Ha megsebeznek annyival amennyi a maximum életed fele. Akkor a kesztyű ennek a sebzésnek elnyeli a felét.

Ezen a ponton a játékosok elérhetik a 3-as szintet.

## Visszatérés a faluba

Ha a játékosok sikerrel jártak és legyőzték Lord Odrin-t, Sevric elindítja a termelést a temető körül is. Ennek Doregar nagyon nem örül, és mostantól már favágókra és civilekre is ráusztja a vadakat. Az első munkanapon 3 áldozat is van.

Ilmadia aggódik a falu lakóiért, ezért felkeresi a játékosokat, hogy állítsák meg Doregar-t. Elmondja, hogy az erdő északi felén találják a druidát.

## Erdő

Az erdőben Doregar a játékosok minden lépését figyeli az állatokon keresztül. Szinte teljes kontroll alatt tartja a környéket és nem lehet meglepni. Ahhoz hogy a játékosok megtalálják az erdő szívet, minden nap valakinek tennie kell egy NF 15 Bölcsesség Túlélés próbát (DC 15 Survival) ami ha 2 alaklommal sikeres, akkor megérkeznek a Druidához. Amíg ez nem jön össze, addig bolyonganak az erdőben.

Minden nap, amíg az erdőben vannak a játékosok, dobj kétszer egy D20-al, ami ha nagyobb, vagy egyenlő mint 15, akkor a következő véletlenszerű események történnek (vagy válasz közülük):

D20	Esemény
1-5	Egy kisebb rétre érnek, ami tele van ritka növényekkel. NF 13 Bölcsesség Természet (DC 13 WIS Nature) vagy Inteligencia (INT) próbával megállapítható hogy értékesek lehetnek Ilmadia-nak.
6-10	Egy régi viharban megrongálódott fát már csak kúszónövények és gyökerek tartanak egyben. A két elől haladó játékosnak tennie kell egy NF 15 Ügyesség mentődobást (DC 15 DEX Sawing Throw), vagy a fa egyenesen rájuk zuhan 3d6+3 sebzést okozva.
11-14	A játékosoknak dobniuk kell egy NF 13 Ügyesség mentődobást (DC 13 DEX Sawing Throw). Akinek ez sikertelen, azt a fák gyökerei körbe tekerik és mozgásképtelenné teszik, leszorítják (Restrained). Minden körben elszenved 1d4+2 sebzést. A gyökér: VF (AC):6 ép(hit point): 5
15	NF 10 Bölcsesség Észleléssel (DC 10 Perception) kiszúrható, ahogy egy kedves Furbolg bukkan elő az egyik fa tövéből. Nem szólal meg, de ha a játékosokat szimpatikusnak találja, akkor hagy nekik egy kis gyümölcsöt (1 napi étel).
16-17	2 fekete medve ( <b>Black bear</b> ) támad rájuk
18	Csontvázmaradványokat találnak, amiket teljesen benőtt a gaz és a gyökerek. Amint valaki megbolygatja őket, hirtelen életre kelnek ( <b>gyökér csontváz</b> , (root skeleton)), meglepve a guberáló játékost.
19	Egy sebesült farkasba botlanak, akinek látszólag eltört a lába, segítségért nyüszít. Ha a közelébe mennek, meglepetésből támad, majd előbújik még 1d4+1 másik farkas ( <b>wolf</b> ) is.
20	Brinn Vattier bandájába ütköznek, akik az erdő szívet keresik. (Brinn és 3 <b>bandit</b> )

## Az erdő szíve

Silvanus magjából egy hatalmas tölgyfa nőtt ki, ami most az erdő szíve. Vastag, 10 láb átmérőjű törzsén egy arc bontakozik ki, lehunyt szemekkel. A levegő szinte vibrál körülötte.

A Doregar-al folytatott harc során az első körben 4 **Twig Blight** hullik le a fákról egy véletlenszerű pontra, majd minden körben további 1. A druida oldalán harcolnak, amíg az meg nem hal. Ha legyőzték Doregar-t, az erdő állatai újra a maguk ura és nem támadnak emberre.

Ilyenkor a hatalmas fán lévő arc megmozdul, szeme kinyílik, és megszólítja a játékosokat. Az arcon keresztül maga Silvanus beszél. Megköszöni a segítséget, és hogy megállították Doregar-t. Jutalmul bebocsátást enged nekik a druida búvóhelyére, ami a fa egy oduja.

A tölgyfa kérge ketté nyílik és feltárul egy kis odú. Egy állatbőrökből készült matrac, pár tál és szárított növények. Válasz egy jutalmat a játékosoknak a függelékben található varázstárgyak közül, vagy dönts el véletlenszerűen.

Silvanus elküldheti a játékosokat további kalandokra.

## Függelék

---

### Spore Poison

Aki kapcsolatba kerül a spórákkal és belélegzi azt, annak megtelepszik a tüdejében és folyamatos köhögési rohamokat indukál. Minden nagy pihenő (long rest) előtt tennie kell egy NF 10 Állóképesség mentődobást (DC 10 CON Saving Throw). Ha a dobás sikertelen, az illető maximum életerő pontja (hit point)  $1d4+1$  -el csökken. Ha két alkalommal sikeres a dobás, akkor a betegség elmúlik.

### Jutalmak:

---

#### Levél páncél:

+1 Bőrpáncél (Leather armor). Levelekből és élő kúszónövényekből készült páncél. Előnyt (Advantage) ad lopakodás (Stealth) próbákra, ha a környezet erdős. A növény, amiből készült véletlenszerűen itt-ott apró, ehető bogyókat terem (nincs különösebb hatása csak finom 😊).

#### Gyökér cipők:

Cselekvésként (Action), legyökerezik a földre, ilyenkor a viselője sebessége (speed) 0-ra csökken, de a következő kör elejétől kezdve minden körben gyógyul  $1d6$ -ot.

#### Bogyó bot:

Egy bot (quarterstaff), ami úgy néz ki mint egy vékony fa csemete, alján szerte ágaznak az apró gyökerek. Felső része egy meggömbült „G” alakú gally. Ha elültetik a botot 8 órára, a gally végén egy bogyó terem, amit elfogyasztva  $1d4$ -et gyógyít.

#### Inda gyűrű:

Apró, vékony gyökerekből font gyűrű. 2 Barkskin (a viselője testét vékony, de erős gyökerek fonják körbe) varázslat töltettel rendelkezik. Minden nagy pihenőnél (Long Rest) 50% esély van rá hogy 1 visszatöltődik.

**BRINN VATTIER***Medium human, chaotic evil*

Armor Class 14  
 Hit Points 30  
 Speed 14ft.

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

**Saving Throws** Str +4, Dex +5, Wis +2  
**Skills** Athletics +4, Deception +4  
**Languages** Common  
**Challenge** 2

**Actions**

**Multiattack.** Brin makes three melee attacks: two with its scimitar and one with its dagger. Or the captain makes two ranged attacks with its daggers.

**Scimitar.** Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: (1d6 + 3) slashing damage.

**Dagger.** Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: (1d4 + 3) piercing damage.

**Dagger.** Ranged Weapon Attack: +5 to hit, reach 20/60 ft., one target. Hit: (1d4 + 3) piercing damage.

**Reactions**

**Parry.** Brin adds 2 to its AC against one melee attack that would hit it. To do so, the knight must see the attacker and be wielding a melee weapon.

**DOREGAR***Medium human*

Armor Class 13  
 Hit Points 35  
 Speed 25ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	9 (+0)	12 (+1)	15 (+2)	19 (+4)	9 (-1)

**Senses** passive Perception 13  
**Languages** Common  
**Challenge** 4

**Spellcasting.** Its spellcasting ability is Wisdom (spell save DC 15, +6 to hit with spell attack) Prepared spells:

Cantrips (at will): Poison Spray, Infestation (5th level)  
 1st level (5 slots): Entangle, Cure Wounds, Beast Bond,  
 2nd level (4 slots): Spike Growth, Barkskin, Gust of Wind, Hold Person,  
 3rd level (2 slots): Protection from Energy, Wall of Water

**Actions**

**Quarterstaff.** *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5ft., one target. *Hit:* 6 (1d8 + 2) bludgeoning damage

## LORD ODRIN TORN

Medium undead, lawful evil

Armor Class 14

Hit Points 40

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	10 (0)	14 (+2)	7 (-1)	11 (0)	12 (+1)

**Vulnerabilities:** Fire

**Senses** passive Perception 12

**Languages** -

**Challenge** 1

### Actions

**Greatsword Melee Weapon Attack:** +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* (2d6 + 3) slashing damage

**Spore Splash** 5 feet-es körzetben elereszti a spórákat a testéből. DC 10 CON Saving Throw-t kell dobni mindenkinek 5 feet-re tőle. Ha sikertelen, akkor (1d6+1) sebzést kap.

### Reactions

**Parry** The knight adds 2 to its AC against one melee attack that would hit it. To do so, the knight must see the attacker and be wielding a melee weapon.

## SPORE ZOMBIE

Medium undead, neutral evil

Armor Class 8

Hit Points 22 (3d8+9)

Speed 20ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**Condition Immunities** Poisoned

**Senses** passive Perception 8, Darkvision 60ft.

**Languages** Understands All Languages It Spoke In Life But Can't Speak

**Challenge** 1/4 (50 XP)

**Undead Fortitude.** If damage reduces the zombie to 0 hit points, it must make a Constitution saving throw with a DC of 5+the damage taken, unless the damage is radiant or from a critical hit. On a success, the zombie drops to 1 hit point instead.

**Spore Death.** When the zombie is reduced to 0 hp and doesn't survive with its Undead Fortitude, it explodes in a cloud of spores. Each creature within 5 feet of the zombie must succeed on a DC 13 Constitution saving throw or take 6 (1d10) necrotic damage and contract spore poison (see Spore Poison sidebar).

### Actions

**Slam.** *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* (1d6 + 1) bludgeoning damage.