

Dungeons and Dragons 5. kiadás

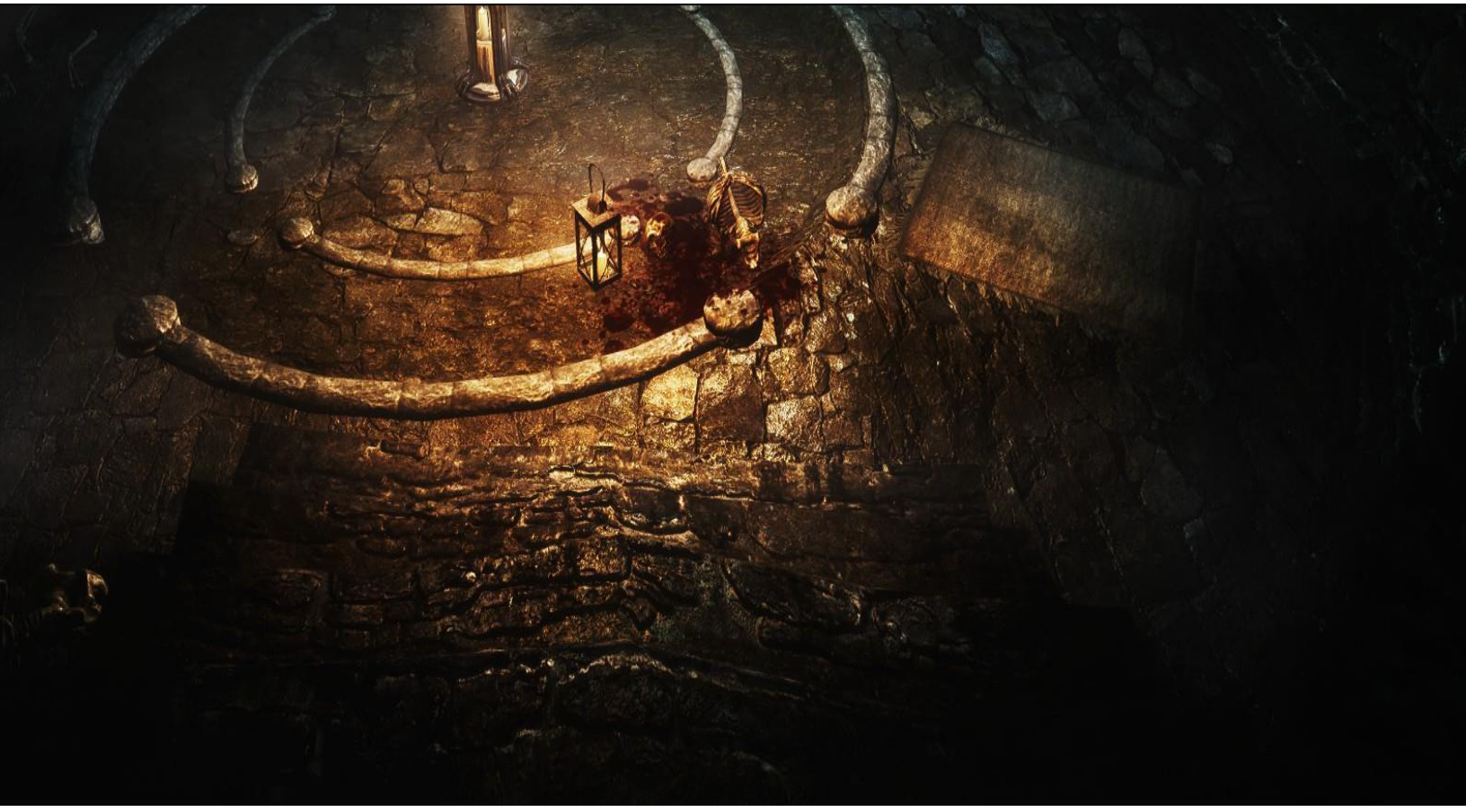
A nekromanta álma

Javasolt Csapat/szint

4 játékos/ 5 szint

Írta:

Deckard Cain



A NEKROMANTA ÁLMA

Tervezés: Deckard Cain

Szerkesztés/lektorálás: Steave,

Művészeti munka: Google és saját😊

Tesztelés: F. **Csapat 1:** F. Jani, K. Robi, T. Zoli

Csapat 2: Blackie, Kopter, Lénárd, Steve

ELŐSZÓ:

Az események színtere elvileg világfüggetlen, de a versenykiírás 5. kiadású fókusza miatt, át lett helyezve az Elfeledett birodalmakba. Ezzel nem csak az autentikusságnak szerettem volna tisztelegni, hanem így némi régi anyagomat is újra tudtam hasznosítani, ami egyáltalán nem hátrány, ha pár gondolatból és ötletmorzsából mások számára is élvezhető kalandot kell készíteni.

Az ötlet maga eredetileg egy morális kérdéskört dolgozna fel, a feltámasztással kapcsolatban és igen karakterközpontú történet, de reményeim szerint azok számára is élvezetes, akik inkább a kazamata járást és az érdekes találkozásokat részesítik előnyben.

Az alapvetően klisés, nekromanta költözött a szomszédba tipusú történetet szeretném úgy megvilágítani, hogy több emberi gyarlóság is megütközzön a játékosok erkölcsi hálóján. Meddig lehet elmenni a barátaink megmentéséért, mit tesz meg egy apa az eltévelyedett fiáért, az adott szó vagy a vér kötelez-e jobban stb. Mindezt kiegészítve a gyermeki képzelőerő őszinte kérdésire adott válaszaimmal, pl. hol játszanak a goblin gyerekek, vagy szabad-e ittasan varázsolni.

Az események nincsennek kőbevésve, akár a nekromantát is jobb belátásra téríthetjük. Bátran mindenki adja hozzá a saját izlését, elképzelését.

Mindezek mellett a kaland nem mindenhol kezdőbarát, elakadhatnak, vagy éppen túl erős találkozásokba is belefuthatnak, akik ész nélkül mennek előre. Van lehetőségünk rövidítésre is, akár a 3. fejezet kihagyásával, ami alternatív útvonal vagy az 5. fejezet kihagyásával, ami már nem része a dramaturgiának. Választható háttérszálak csökkentésével is egyértelműbb célokat adhatunk a karaktereknek.

Végül fontosnak tartom, hogy a kaland bár egyszeri összeülésre van tervezve, mind a bekapcsolódást, mind a folytatást megkönnyítse a játékosok, illetve a mesélő számára.

A CSELEKMÉNY HÁTTERE

Jó pár évvel járunk az Téltelen pusztulása után Észak földjén, s ezidő alatt a környék mit sem változott. A "Dicsők városában" (Vízmély) mindenki éli mindennapjait, és egy-két különösebb esemény fel se tünne senkinek, de a mi történetünk szempontjából, mégis volt egy fontos esemény. Jeremy Frindos-t eltanácsolják a Feketebotos toronyból tiltott kisérletek miatt és meggyűlik a baja a Figyelők rendjével is, amiért menekülnie kell a városból. Azon a végzetes éjszakán Jóbarátja Edward Roots és felesége Eva megpróbálták megállítani, de balesetet szenvednek és Jeremy kétségbeesésében zombit készített belőlük, azzal a reménnyel, hogy később feltámasztja őket.

Az önmarcangoló antihősünk, szégyenében nem mer hazatérni a Három Vadkan Városába (Triboar), hanem beveti magát társaival a Félvér vadak völgyébe (saját helyszín) a közeli Csillagfém hegységbe, félútón Hosszúnyereg felé. Egy évszázadokkal vagy évezredekkel ezelőtt elhagyott törpe erődítmény romjaiban kezdi meg kíméletlen kutatását, hogy feltámassza barátait.

AKTUÁLIS ESEMÉNYEK

A Három Vadkan Városában mit sem tudnak, a közelben fészketvert nekromantáról, főleg nem, hogy az aktuális Lord protector fiáról van szó. Élik mindennapjaikat és élvezik a kialakult helyzetet, hogy manapság a Hosszú út lett a legforgalmasabb északi kereskedő útvonal.

Jeremy-ék elrabolják Michael-t, Skulner Wainwright kisfiát, hogy az apát rákényszerítsék, hogy hullákat szállítson számukra, majd később besegítsen a karavánok kifosztásában is. (A feltámasztás elég drága mulatság, főleg, ha nem pap az azt kivitelező személy) A folyamatos kudarcok egyre jobban belehajszolják a társaságot a kockázatosabbnál kockázatosabb akciókba, aminek nem tudni mi lesz a vége…

A KALAND ÖSSZEFOGLALÓJA

A kalandozóknak rá kell jönni az események mozgatórugójára és megállítani Jeremy eltorzult küldetését a barátai feltámasztásában. Ehhez meg kell találni a szentségtelen rituálék helyszínét és átverekedni magukat a Harpell-ek* titkos kisérleteinek eredményén. Ha mindez nem volna elég, szembe találkoznak Delroy Harpell* titkos örökségével a kapuk örzőjével, amiről még maga a nekromanta sem sejt semmit.

Harpell-ek (Innen északra élő ismert varázslócsalád, jót és rosszat is tettek a környéknek fura kisérletinek eredményén. Több kisebb falu és Hosszúnyereg tartozik a fennhatóságuk alá.)

Delroy Harpell (Évszázadokkal ezelőtt élt varázsló, a Harpell-ek egyik nagynevű felmenője. Hőstettei nem ngyon voltak, de a varázslóknak mai napig tanítják a könyveit.

1. Fejezet

   A városba érkezés és a nyomok felderítése. Kis homokozó, ahol minden szál, előbb utóbb a rituálé terem felé vezet, mégha ez nem is mindig annyira egyértelmű.

2. Fejezet

   Az utazás és a kanyon bejárása, csupa érdekes, nem mindennapi encounterekkel. Mivel itt is a 5 szoba elvét követem, túl hosszúra nem fog nyúlni. Tetszés szerint nyújtható vagy rövidíthető.

3. Fejezet

   Opcionális rész, ahová a kíváncsiság hajthatja leginkább a kalandozókat, de alternatív útvonalként is szolgál a boss találkozáshoz és Robertet is itt találhatják meg a játékosok.

4. fejezet

   "Nyílegyenes" megközelítése a rituálé teremnek. Igazi dungeon, zombikkal, csapdákkal, illetve Jeremy-vel való találkozás helyszíne.

5. Fejezet

   Delroy Harpell titkos laborját járhatjuk be és a kapuk őrzőjének egyetlen megmaradt példányával. (lásd 5. fejezet) találkozhatunk egy a történethez nem kapcsolodó fejezetben.

   -Mert mindig izgalmas egy többszáz éve halott varázslónak a laborjában mászkálni 😊

Felkészülés a Kalandra

Ebben a fejezetben van lehetőség a karaktereket a kalandhoz kapcsolni, kialakítani személyes motivációkat. Megismerni a környéket és akár további kalandötletet gyűjteni.

Mivel a küldetés nem kizárólag „hagyományos" felkérés alapján jut el a kalandozókhoz, így fontos, hogy átbeszéljük a játékosokkal a javasolt háttérszálakat, esetleg el is térjünk az itt felsoroltaktól.

Háttérszál 1:

A karakter összebarátkozott az **Oroszlános pajzs kereskedő társasággal** (LMoP-Lienene Greywind) és igéretet tett, hogy megszervez 1 karaván t **Phandalin-be**, hogy ismét feltöltsék a készleteket.

> **Quest XP:** Szekerekért 750Xp jár és még 50Xp minden őr után. A megbízólevél 3000 aranyról szól, ami tartalmazza az árut, az őrök és egyéb bérencek juttatásait is. Minden, ami kell egy listán szerepel.
>
> **Nehézség,** hogy a karaván szervezők nem akarnak kocsokat indítani a „3 disznós" úton, legfeljebb a főúton, hiszen féltik a szekerüket. Meg kell vásárolni a szekereket is, de **Skulner Wainwright** mostanában nem foglalkozik az üzlettel.

HÁTTÉRSZÁL 2:

Az **egyik karakter bátyja Edmund** itt él a családjával és hozzájuk érkezik látogatóba. A család fel van dúlva mert fiuk **Robert tegnap óta eltünt** pár másik fiúcskával egyetemben. Utoljára Mary néni beszélt a fiúval, aki nagyon leszídta, mert lopta az ételt a konyháról.

> **Quest xp:** Ha **Robertet megtalálják** és hazaviszik 500 xp-t kapnak és 200 xp minden egyes gyerekért 3-an vannak összesen.
>
> **Nehézség:** Roberték kifigyelték, hogy egy zsákos goblin lopja az ételt és őt követve eljutottak a **Félvér vadak szurdokba**, ahol egy troll nagyon feni a fogát a finom falatokra. Ki tudja meddig tudnak elrejtőzni.

HÁTTÉRSZÁL 3:

Az egyik karakter megesküdött, hogy bosszút áll **Zokan-on a menydörgőn**. A barbárok lemészárolták a szeretteit és őt otthagyták a vadon kegyelmére bízva. Túlélte és most visszatért, hogy mindent kiderítsen a Kék medve klán-ról.

> A barbárok inkább csak a szurdokba terelik a játékosokat. Ha nagyon szeretnék a játékosok, akkor improvizáljunk a hook-val kapcsolatban. Igazából megér egy külön kalandot Zokan és Torak története.
>
> **Quest xp:** Ha Megölik Zokant 1000 xp-t kapnak.
>
> **Nehézség:** A barbárok túlerőben vannak és nem jó az ellenségükké válni, ráadásúl Zokan megjelenését ki kell harcolni.

HÁTTÉRSZÁL 4: **(FŐ SZÁL)**

A **Figyelők rendje** megbízza a karaktert, hogy derítsék ki hova tűnt Jeremy, Eva és Edward. Feltételezésük szerint **Jeremy apjánál** bújhattak el. Bíróság elé kell állítani a mágia használókat, amiért engedély nélkül varázsoltak Vízmély falain belül.

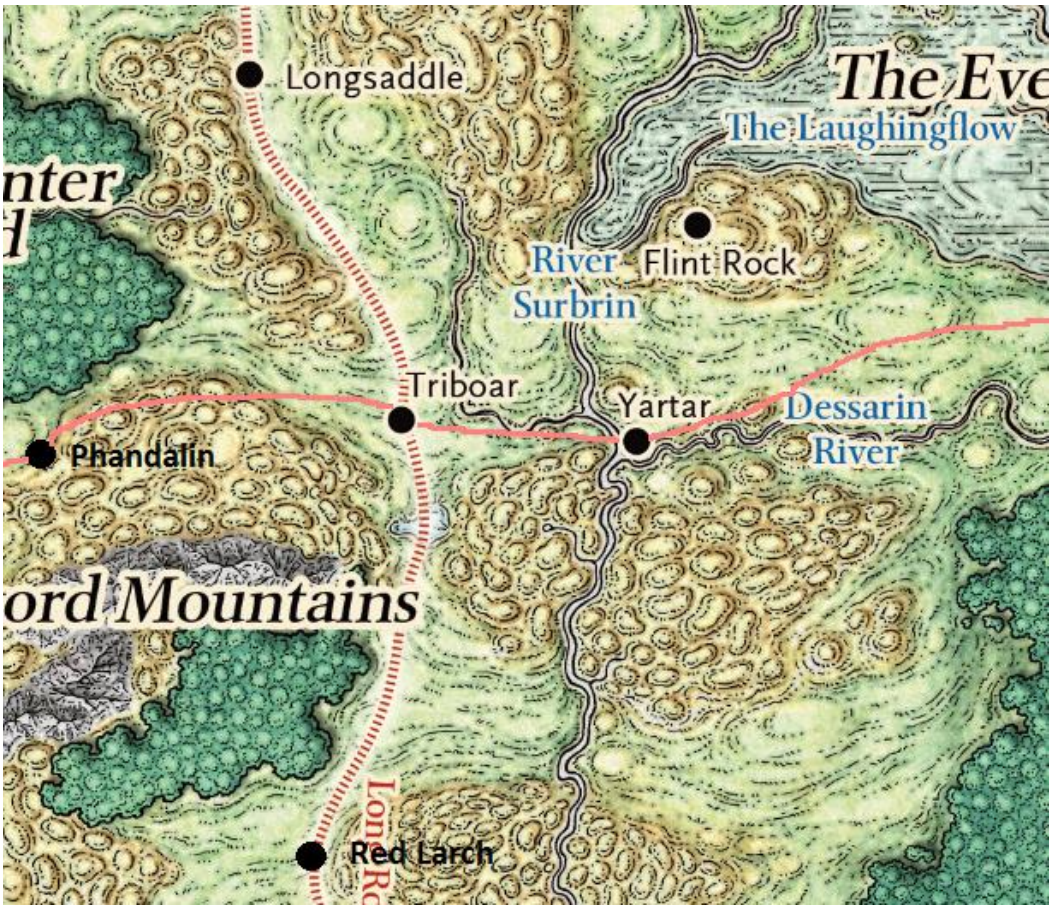
Quest xp: Ha sikerül élve **elfogniuk Jeremyt 500xp** kapnak és 300 xp a társaiért.

Nehézség: A védelmező nem tudja, hol van a fia. Most hallja először a dolgot. Lépéseket tesz, hogy utána járjon, ami vérmérsékletünktől és időnktől függően a bérgyilkosoktól, az együttműködés szintjéig terjedhet.

A KÖRNYÉK

A környék részletes bemutatása nem adna annyit hozzá, mint egy életút történet során, ezért csakk a szükséges minimumra törekedtem. Egyébként is sokkal fontosabb a kaland során felmerülő cselekmények letisztázása és konzekvensé tétele, mint kismilió helyszín ismertetése. Azokat bátran a mesélő fantáziájára bízom.

TÉRKÉP



Remélhetőleg a Dessarin völgyet nem kell bemutatni senkinek. A Kard hegység és az Örökmocsár által határolt rész sok hivatalos kalandból ismerős lehet. A térképen Vörösfenyő (Red Larch) és Hosszúnyereg közti távolság nagyjából 500 mérföld, illetve 10 nap lóháton.

Kisebb nagyobb városállamok uralják a vidéket, amiktől eltávolodva egyre csökken a biztonság. 2 napi járóföldre akár szörnyek is lecsaphatnak a nem kellően védett karavánokra. A hosszú úton van is belőlük elég, hiszen a Harpell-ek évszázadok óta űzik fura kisérleteiket.

A környék ritkán lakottságától függetlenül errefelé erőssen érezhető a Lordok szövetségének jelenléte, ami némileg visszaszorítja az Uthgardok elszántságát, de nem egyedi eset, hogy egy-egy harciasabb klán megájjt parancsol a civilizáltak terjeszkedésének. Különösen a Kék Medvék klánja veszélyes, akiknek a Kovakő sziklánál van az ősi szent helyük.



A Három Vadkan Városa

A büszke város 500 házával és kb. 2500 lakosával felségesen terül el, a stratégiailag megválasztott helyén. A Hosszú úton Yartartól nyugatra, akikkel egyébként évtizedek óta tradicionálisan versengenek a kereskedelmi fölényért.

Bár a város szinte az egyetlen, amelyiket nem védi fal a környéken, katonailag mégis jelentős, hisz nagyszámú miliciát tud kiállítani egy nap leforgása alatt. 12 állandó lovasőr vigyázza az utcákat és 50-t tudnak azonal mozgósítani. A következő felkelő napra akár 300-600 katona is várhatja a támadókat a város előtt.

A város ura a Lord Protector vagy csak Védelmező, akit 7 évente választanak meg. **A jelenlegi védelmező Jalimin Frindos (Jeremy apja)** egy visszavonúlt kalandozó és az előző Védelmező jobb keze, aki elismerten sokat tett a városért.

Kereskedő város révén, a karaván mesterek szinte mindent be tudnak itt szerezni, akár egyedi szekereket, veteran őröket és vezetőket. (A bérelt emberek varázslatos gyűrűket, ékszereket használnak, hogy visszateleportálják magukat árulás esetén.) Általában utólag elég érzékenyen reagálnak az ilyen esetekre, épp ezért ritkán hagyják, hogy túlerő vegye őket körbe és ismert katakombákhoz vagy kalandozókkal nem szeretnek kijárni.

A Yartarral való viszonyuk inkább a kereskedő társaságokra és karaván mesterekre vonatkozik, mint a közemberekre. Ha nem is esnek egymásnak egy fogadóban, de legalább szálláshelyet váltanak, ha véletlenül egy helyre keverednek.

A 3 Vadkan Városa egyébként egy nyüsgő város éjjel-nappal, nem véletlenül a mondás, hogy **itt cask Gwaeron alszik.** (Gwaeron Windstorm egy kisebb/félisten Mielikki szolgálatában) Ha ez nem lenne elég méltánytalanúl elhallgatott jelentőségét bizonyítani a városkának, akkor az mindenképp beszédes, hogy Zentarim ügynükök is jelen vannak. 😊

Érdekes Helyszínek

A szekér és Érme: A bolt lovakat és munka állatokat árúl a hozzájuk tartozó felszerelésekkel és őröket is fel lehet bérelni a karavánok védelmére. Ezek az őrök tanusitvánnyal rendelkeznek és ügyelnek is arra, hogy kirostálják a pelyvát maguk közül.

Az Öröksárkánygyík háza: Gondyl Litheeum vezeti ezt az elegáns és drága helyet, ami kiszolgálja a helyi nemességet és mindenkit, aki annak akar tünni. A kiválló ételeken kívűl itt található a legelegánsabb hölgy kisérő szolgáltatás is és exkluzív partik szintere. A rossz nyelvek szerint a hátsó termekben található a helyi rabszolgakereskedelem és tiltott áruk központja is.

Az Ellenségpöröly műhely egy törpe legendának Aranykezű Ellenségpörölynek a kovácsműhelye a város északi részén. Pont átellenben Uldinath fegyverboltjával. A tulajdonosok barátok és riválisok is egyszerre. Mindkét kereskedelmi egység portékáját messze földön ismerik Északon, ennek ellenére egy kicsit olcsóbbak itt, mint máshol és mintha minőségben pedig jobbak lennének. (Az innen kikerült fémeszközök jelentik a város hires kocsisainak sikerét többek között Skulner Wainwright-ét is.)

Gwaeron szendergése egy gyönyörű nagy liget a város nyugati határában, ahol a legenda szerint az Isten elaludt egy fontos küldetése helyett. A Mielikki hívők gyakran jönnek az erdőbe imádkozni, bár se oltár, se kápolna nem található itt. A lovasőrök is gyakran jönnek ide, hogy szörnyeket és a favágókat is távoltartsák a helytől. A legenda szerint, Mielikki hívei, ha itt alszanak, azoknak az erdő istennője megmutatja álmában mi a teendője.

A Kedvedre való tányéros az Öröksárkánygík árnyékában fekszik, de cask fizikailag, mert Észak egyik legjobb vendéglőjének tartják. Hasonlóan elegáns, de a mulatozás helyett itt a vendégek a magánszférát preferálják, amit ügyesen elhelyezett paravánokkal és növényekkel oldottak meg.

A Hat Ablak háza egy giccses fa torony, több mint 40 ablakával még a saját nevén is túltesz. A város egyik nevezetessége. Jaundának a tulajdonosnak állítólag van egy hatalmas padlása telis tele hátrahagyott klienseknek és kalandozóknak a dolgaival, amiből vásárolni is lehet.

A Fagymarta béka, egy hangulatos és zajos fogadó, csupa öreg bútorral és “színes” vendégekkel. A hely Alatha Folyókard tulajdona, aki valamiért bámulatos vadásztrófeákkal rakta tele a helyet.

A Beszélő Troll a helyi késdobáló. Büdös, sötét tele öreg alkeszokkal.

A 3 disznós Kasszárnya egy középkategóriás kocsma, ideális az átutazó közönségnek.: Azoknak, akik nem mennének be a Beszélő Trollba, de semmivel sem fizetnének többet, mint amit szükséges az italért és szállásért.

Utazók háza: Kereskedők itt tudnak bérelni egész karavánokat. Egy út Waterdeep-be 600 aranyba kerül egy irányba, plussz 25 arany Extra kocsinként 10 felett. Az Örök mocsárba is van út 800 aranyért egy irányba és ide 30 arany extra kocsinként. Őröket is lehet bérelni, 4 aranyért naponta és 25 arany bónusszal, ha épségben megérkezik minden.

Wainwright kocsiműhely: Skulner boltja egy impozáns fürészüzem, több alkalmazottal, lovakkal. Jó pénzért kiváló minőségű kocsikat, szekereket arúl. Drágább mint a szomszéd városok műhelyei, de a nemesek között mégis felkapott Skulner munkája.

1.F ejezet / A Három Vadkan Városa

A városba érve, mindig nyüzsög az élet. Karavánok veszik körbe a fa és kő épületeket. Lehet itt találkozni, Calimsani kelmeárusokkal és Vízmélyi nemesekkel, Északi prémvadászokkal. A sátrak között, szinte folyamatosan megy a kereskedelem.

A háttérszálak kibontása:

Ez már a karakterek választásának megfelelő. Ki-ki az adotthatják történet szállal veszi fel a fonalat vagy a helyi fogadó valamelyikét célozzák meg információ gyűjtés céljából, az alábbi információkat tudják meg.:

Edmund és az elveszett gyerekek.

- 1,5 napja eltünt 3 gyerek, köztük Edmund fia (Robert), a karakter unokaöccse.
- Utoljára Mary néni beszélt vele, aki nagyon leszídta, hogy lopják az ételt a konyháról. Most magát okolja a kedves öreg néni, hogy miatta szöktek el a gyerekek.
- Ha a többi gyereket kérdezik, Megan tudja, hogy Roberték egy goblinszerű lény után mentek, aki lopta az ételt a konyhából. Északra mentek ki a városból. Survival próbával DC 13-as könnyen a nyomukra lehet bukkani. (A nyugati hegyek irányába fordúltak.

Nyomok:

Eltünt Edward rövidíjja és a kalandozó felszerelése.
Robert egyik barátjáéknél hiányzik két ló.

Megbízó levél

- A városban van jópár kereskedő és indítanak is kocsikat, de csak a hosszú úton. Ha a 3 disznós úton akarnak szállítani, akkor csak saját szekerekkel. Szekeret : **Skulner W. készít a városban**, de ő vagy 2-3 x 10 napja nem készít szekereket. Elhanyagolja az ügyfeleket is.
-

Nyomok:

- DC 13: Skullner-t az Öröksárkánygyík házában látták, többen is, illetve többször elhagyta a város egy kisebb karavánnal. (Innen szerez rabszolga kereskedőket, akikkel elfogják és átadják Jeremyéknek a foglyokat/ hullákat.)

- DC 14: Mindkét karaványát megtámadták és alig élték túl páran.

- DC 15: Skullner azóta ilyen fura, mióta eltünt a fia, Micheal. (Jeremyyék rabolták el és tartják sakkba vele a mesterembert.)

- DC: 16. Elözö nap indúltak utnak a 3.karavánnal a Hosszú úton. (Őket is eladják zombi alapanyagnak Jeremyéknak.)

A bosszú

Zokan nem ismert figura a civilizált népek között. A városban a barbár szó említésére is szitokszavakat csal csak ki az itt lakókból.

A forgatagban, a karakterek észrevehetnek **egy Barbárt a civilizált népek között.** Egy idősebb és őszülő Utgarth barbárt, aki mintha követne valakit a tömegből.

DC 14 investigationnnal, megállapíthatják, hogy egy fiatal szolgálólányt és gyermekét követi.

Ha kérdőre vonják **Torak**ot, akkor azt mondja nem az ő dolguk és eridjenek innen. (Látszólag felhagy a követéssel) Inkább kerüli a harcot nyers modora ellenére és helyismeretét kihasználva felszívódik.

Torak szent esküt tett halott barátjának, hogy megvédi Elise-t és gyermekét, amit tiszta jószándékból túlzásba visz. (Még a városba is beköltözött)

Torak itt tartózkodása az oka annak, hogy a Barbárok nem támadtak még meg a várost. Zokan a törzsfő, Torak legidősebb gyermeke. Talon hívővé váltak vezetése alatt a Kék medvék, elhagyva az ősi ösvényt.

Nyomok:
DC 12: Az emberek ismerik Torakot. Brutális viselkedéséről (a héten is helyretett 2 alakot, akik belekötöttek Elisbe)
DC 14: Torak a ligetben alszik
DC 15: Torakkal igyekszik jóban lenni a védelmező, így az őrök is békén hagyják.
DC 16: Torak a volt törzsfőnök a Kék Medve klánban
DC 13: Páran ismernek egy nagydarab Uthardh-ot, a felvégen. Torak-nak hívják. Ha elmondják, miért keresik, közli, hogy ő Zokan apja és soha nem árulja el a vérét.
(Nem helyeselte elhagyni a totemek ösvényét, de nem akart fellépni a fia ellen.)

DC14: Innen északra láttak barbár felderítőket. Mostanában nem árt ovatosabbnak lenni.

A „fejvadászat”

Jeremy felkutatása nem olyan egyszerű feladat. Apja Jalimin Frindos nagyhatalmú ember és igen visszafogottan árul el dolgokat, ha sikerül egyáltalán beszélni vele. A karakterektől hallja egyáltalán, hogy Jeremy eltünt és keresik. (Hisz gyereke ártatlanságában) Rögtön futárt küld Vízmélyére és a karaktereket is követteti.

Nyomok:

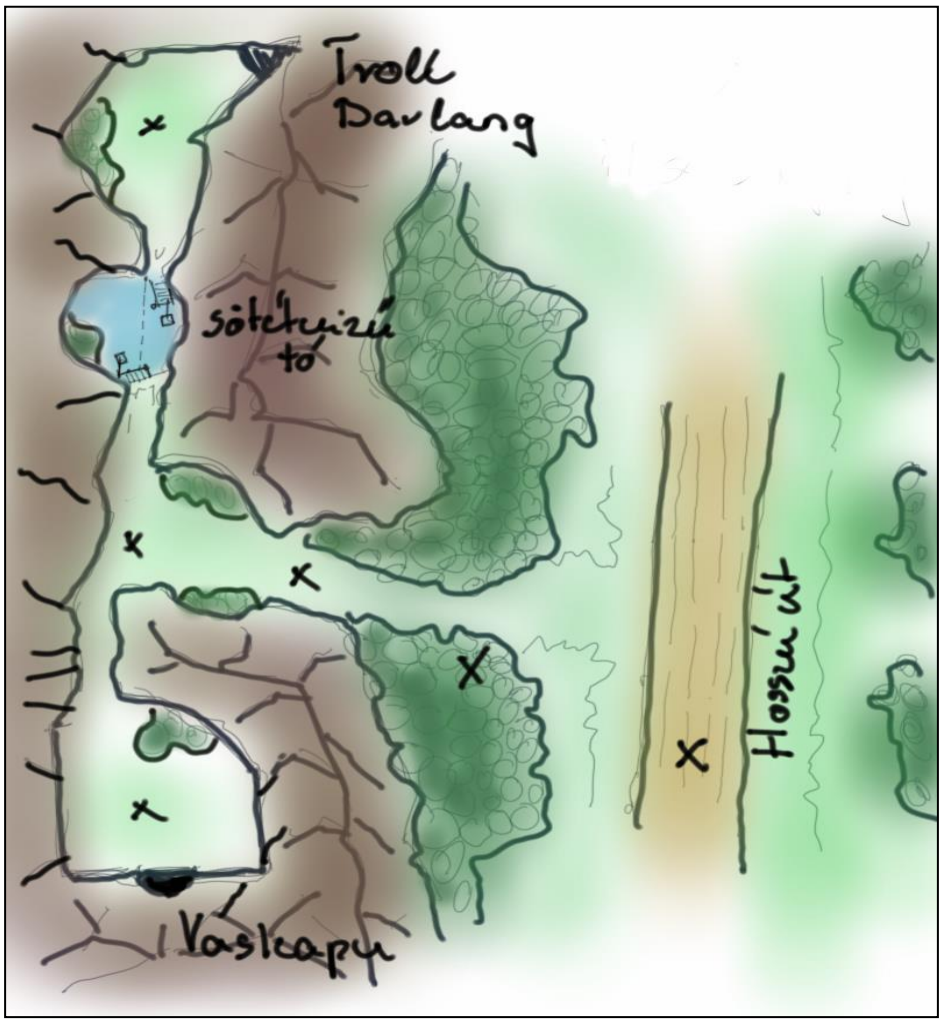
DC 14: Pár hete levelet küldött az apjának, hogy minden rendben van vele, de fogadáson vesztett és szüksége lenne 2-3 1000 arany értékű gyémántra, hogy adósságát rendezze.
(Jalimin elküldte, annak ellenére, hogy gyanus volt neki a dolog, de hát ő is volt fiatal és egyértelműen a fia írása)
DC 15: A gyémántokat nem a nagyvárosba, hanem Azúr Zugba kérte, kedvenc pecázó helyére, amiért meg is van sértődve kicsit az apa. Igazán eljöhetett volna már idáig.
DC16: A gyémántokat Skulner vitte el a fiának. (Ekkor találkoztak elsőnek, Jeremy és Skulner)

Továbbiak:
A városban el lehet időzni kicsit, de 1,5-2 óra múlva tereljük a játékosokat északnak.

3.Fejezet / A félvér vadak völgye

A hosszú úton:

A völgy hatalmas vörösesre szineződött szírtfalak között húzódik, olyan méretekkel, amit ember nem akarna megmászni. Előtte lomberdő sáv és köztük néhol több 100 méteres nyílt rétek.
Ha nem lenne ilyen rossz híre, még kellemesnek is mondható lenne.



Félvér Vadak völgye

A Sötétvizű tó:

A tó erősen poshadó szaga már hamar érezteti magát és közelebb érve a színe sötét és zavaros. Itt rejtőzik 3 Grick és pont a tó közepén meglepetésből támadnak.
A harcot el lehet kerülni, ha használják a goblinok által eszkábált etetőt, ami egy egyszerű emelő és egy hosszú karon húst lehet engedni a vízbe. Ez mind a 2 mólónál megtalálható, amik között egy kötéllel húzható tutajjal lehet átmenni.



A Troll barlang:

Egyszeri troll, ideköltözött a völgy viszonylagos zavartalansága miatt. Ma rendkívüli napja van, mert elkapta a 3 gyereket a völgyben és most pár hétig van lakomája. Az első gyermek már a tányéron van, egy Nóra nevezetű kislány ketrecben, és az utolsót Róbert (az unokaöccsöt) továbbhurcolták a goblinok „világába”. A goblinok lefizették a trollt, hogy őrizze a lejáratot, ami a falujukhoz vezet. **(3. fejezet bejárata DC12 célszámmal észrevehető**)

1 x Troll(MM)

A Vaskapu

Nagyon, nagyon régi acél rostély, ami a hatalmas sziklafalba vésett alagutat zár le. Valaha egy törpe birodalom egyik felszini bejárata lehetett. Misty steppel, akármivel könnyen átjuthatnak. **Negyedik fejezet…**

A kapu előtti részen összefutnak Skulner-vel és a rabszolgakereskedőkkel. (

7xSlaver
1x Bandit Captain (MM)

Slaver

Medium humanoid (any race), any evil alignment

Armor Class 13 (leather armour)
Hit Points 27 (5d8 + 5)
Speed 30 ft.

STR DEX CON INT WIS CHA
14 (+2)15 (+2)13 (+1)12 (+1)12 (+1)9 (-1)

Skills Intimidation +4, Perception +3, Stealth +4
Senses passive Perception 13
Languages any one language (usually Common)
Challenge 1/2 (100 XP)

Expert Wrestler. The slaver has advantage on Strength (Athletics) checks made to initiate a grapple. Furthermore, it has advantage on attack rolls against the grappled opponent.

Pin Opponent. The slaver can use an action to pin a creature it is grappling. To do so, the slaver must succeed on a Strength (Athletics) contest. If it does, both the slaver and the creature it is grappling are restrained until the grapple ends.

ACTIONS

Multiattack. The slaver can make two melee attacks, either with its longsword or its whip.

Longsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) slashing damage.

Whip. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 10 ft., one target. Hit: 4 (1d4 + 2) slashing damage.

Skulner kérje meg a karaktereket, hogy szabadítsák ki a fiát, ha nem ez a történetszál! Extrém esetben közösen is ráronthatnak a zombikra, de csata is könnyen kialakúlhat.

Encounterek:

Északnak indúlva több dologba belefuthatnak a játékosok. Encountert kell dobni, minde X után, amit érintenek.
Némelyik találkozás több fejezeten is átível 😊

D6/1-DC 14: Kisebb táborhely a volgy nyugati bejáratánál, még a Hosszú úton a fák árnyékában. Ezt biztos nem az egyik karaván legénysége állította fel, hisz ahhoz túl pici. A tűzrakás két köve között egy papír fecni van beékelve, az alábbi szöveggel:

-Robert vagyok Edmund fia: Barátaimmal egy goblin után eredtünk, hogy bebizonyítsuk mindenkinek nem mi loptunk a konyhából.
Ha a levél még mindig itt van, akkor még a völgyben vagyunk.
-Eleasis havának 10 napja-

D6/2 Skulner és 9 felbérelt rabszolgakereskedő Yartarból, akik karavánőröknek adták ki magukat rajtaütöttek a saját karavánukon és 6 kereskedőt elhurcoltak. 4-t élve és kettőt holtan a régi törpe erőd rácsos kapujához.

A helyszínen 3 fekete tollakba öltözött barbár hatalmas óriás hollókon lovagolva, éppen élelmet és értékeket pakolnak a nyeregtáskájukba.



A Fekete Holló Klán felderítője

A hollók már akár egy kilométer távolságból észrevehetik a karaktereket, ha az úton jönnek, ilyen távolságból csak elfek vehetik észre mik vannak ott pontosan. DC 13 Észlelés
500 méternél már mások os észrevehetik őket, kezdeményezés dobás után a barbárok mérgezett nyilakkal támadnak (poisoned lesz DC 13 Con) 300,200,80 lábnál. Az első két lövés disadv.-vel az utolsó simán.
Ha eddig eljutnak megragadással próbálkoznak és érvényesül a pack tactics-ük. Akit sikerül elkapniuk azzal 20 lábat emelkednek és 60-t előre repülnek. Következőben még 20 lábat, de 60 láb fölé nem tud szállni egyik holló sem 2 emberrel. (sebzések 1. kör 2d6, 2. kör 4d6 és így tovább …

A táborba érve, nincsen egy hulla sem és 2 kocsi hiányzik a sztenderd 10 kocsis karavánból, ami citrusféle gyümölcsöt szállított délről északra.

- DC 12 nyomolvasás és megállapíthatják, hogy északra ment tovább a szekér és egy idő után keletnek kanyarodik az útról és egy eldugott völgybe tart. (Vajon miért tértek le az útról?)

D6/3-DC 14-vel észrevehetnek pár rejtőzködő barbárt hegyek lábánálaz útról, akik pár száz lábról figyelik az utazókat. Ha észreveszik őket lovakon elvágtatnak. Nincs esély harcra, ha csak valaki oda nem teleportál:

A Barbárok 20-an jönnek vissza az úton boklászókért, messziről látszik a porfelhő amit a vágtatásuk okoz. Ha lóval vannak, akkor elmenekülhetnek sikeres animal handling DC 15 célszámmal. 5 sikertelennél érik csak utól őket, de a lovak kifáradnak a sok vágtától és legközelebb hallkabban próbálkoznak.



Kék Medve Klán harcosa

D6/4 Egy hatalmas zsák zötyög az úton, amit jobban megnézve egy goblin cipel. Ha közelebb érnek elteleportál, de naponta csak egyszer, így ha másodjára is belefutnak long rest nélkül, akkor elkaphatják. Ilyenkor csak 2 misty steppel próbálkozik, majd egy mirror image-vel és négy irányba szalad. Ha elkapják sima goblinként harcol vagy megpróbálja kidumálni magát. Letérdel felemeli a 2 kezét, rimánkodik valami vartyogó hangon. Ha beszél valaki goblinúl, akkor felajánl egy varázstekercset.

A zsákjában található: Az ellopott pite, egy Guards and Wards varázslat, egy láthatatlanná tévő ital, 5 random trinklet, egy hinta-póniló, egy fél, bontott disznó, egy bika ereje ital, egy bagoly bölcsessége ital, egy mágikus lágyékkötő +1 AC, Egy mágikus tőr +1, Egy térkép egy barlangról és sok kacat, köztük emberi tányérok, kanalak és egy nyújtófa. + 1 Random 6. szintű varázslat tekercs

Ő **Muk Muk** egy mélysötéti vándor kereskedő, őt követték a gyerekek. Most jár elösször a felszínen és a városba könnyű volt belopózni szerinte, de csak élelmet akart szerezni.

A gyerekekről tud, hiszen odacsalogatta a Trollhoz őket. Ha bajba kerül elmondja! (Robertet nem a trollnál van. A goblinok játszóterén ő a fő atrakció.) Ha megkegyelmeznek neki, akkor elviszi őket oda.



Muk Muk a goblin kereskedő

A völgybe érve szűk sziklás kanyonok érnek össze és keltik egy tágas természetes labirintus érzetét. Nagy sziklafalak és lapos enyhén mocsaras vidék tárúl az utazók elé. Biztos, hogy a szekerekkel erre mentek. Itt jól követhető a gyerekek és a Kocsik lábnyoma is.
Nemsokára az út elágazik 2 felé. Muk Muk a másik irányba visz és a gyerekek is arra mentek, még a kocsinyomok a másikba. Itt nem árt dülőre jutni merre mennek.
(Muk-Muk ismeri a titkos bejáratot és tud a varázslóról is.)

- **d6/5** Villám gyíkok (MM. pg: xy, 7 darab). Egy villanást látni a távolban és valami vonyítást. (Leterítettek egy böszme nagy farkast, akit elkezdtek



felzabálni. Ha közel mennek, mindegyik mozdulatlanúl relytőzik és kék kristályoknak tünnek a sziklákon.

- DC16 észrevenni őket.
- Ha valaki megközelíti őket DC17 állóképesség próba (a 7darab miatt), mert mindegyik egyszerre villámokat ereget a játékosokba felerőssítve egymást. (😊 bár nem saját ötlet)

Shocker Lizard

Small beast, unaligned

Armor Class 15 (natural armour)
Hit Points 18 (4d6+4) [8-28]
Speed 40 ft. Swampwalk , climb 20 ft., swim 20 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Saving Throws Dex +4
Skills Stealth +4
Damage Immunities lightning
Senses darkvision 60 ft., lightning sense 100 ft. passive Perception 11
Languages -
Challenge 1 (200 XP)

Chameleon Hide. Shocker lizards can subtly alter their colour to match their surroundings, and have advantage on Dexterity (stealth) checks against those trying to find them using vision.

Lightning Sense. The lizard automatically knows the direction and distance of any discharge of lightning or other electrical energy within 100 ft of it.

Amphibious. The lizard can hold its breath underwater ten times as long as a normal creature.

Swampwalk. The lizard ignores difficult terrain caused by bogs, swamps or similar conditions, regardless of whether they are natural or the product of other effects.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +2 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 2 (1d4+0) piercing damage.

Shocking Arc. *Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, range 5 ft., one target. *Hit:* 8 (2d6+1) lightning damage. Target must make a D.C. 11 constitution saving throw or be stunned until the end of their own next turn. Using this power adjacent to an enemy does not provoke an oppotunity attack.

Deadly Shock (Recharge 5-6). To use this power, the lizard must be within 5 ft of one or more shocker lizards that have this power available. All lizards expend this power, creating a burst of lightning that inflicts 18 (4d8) lightning damage to all creatures within 10 ft of each creature, and stuns them for 1d4 rounds. Creatures may attempt a D.C. 12 constitution saving throw (for each lizard over the first two that help with this attack, increase the D.C. by +1) to halve the damage and to ignore being stunned. Stunned creatures may repeat the saving throw at the end of their turns to end the effect early.

d6/6 Nem történik semmi.

Városi felderítők. Látták a gyerekeket délután. Mondták nekik nemenjenek túl északra. Sok barbárt láttak.

3. Fejezet / A föld alatt

-Ahol a kalandozók kikerülhetik a főcsapásvonalat és megismerkedhetnek a helyi lakosokkal, a gonosz, de nem túl agresszív goblinokkal.

A barlangrendszer hatalmas nyilt tereiben kicsinek érzi magát az ember. A folyosókon elveszik a fáklya fénye és csak 20-30 lábat látni előre.

Alternatív útvonal, illetve Robert kiszabadításának színhelye.



1. A **Troll barlangjában** megtalálva a lejáratot, egy hosszú szűk folyosón lehet lejutni a meglepően nagy barlangterembe, amit zöldes fénnyel leng körbe valami világító moha. A boltozat jobbról és ballról a sötétbe vész. Encounter dobás

2. **Menekülő út** goblinoknak, egy barlangterem, szűk méretű folyosóval, ahová nem férnek be a náluk nagyobb és erősebb lények. Az előtérbe egy álpadló tartja a talajt és a járatba benyúlva lehet egy karral aktiválni a csapdát. Aki itt tartózkodik az karócsapdába esik.DC 15 Ref mentő 5d6 szúró sebzés, DC 14 Con mentő , permanens poison hatás a fertőzések miatt, sima gyógyítás nem gyógyítja.

"+1 varázsfegyver a verembe esett kasztjához illően" (zúzót érdemes adni)

A teremben van egy hatalmas rusnya béka, ami mindenáron a karakterek figyelmébe akar kerülni. Ha nyomnak rá egy dispel-t, akkor visszaváltozik goblin sámánná és jó tanácsokkal látja el a karaktereket. Pl.: Van egy létra a baromfiudvarban, és a rémpulykák szeretik a zöld slime-ot, mint tyúk a taknyot 😊

Gülk meglepően jófej, de 37 évesen legendásan vén a goblinok között, ennek megfelelően szenilis is. Sajnos rossz varázsitalt ivott meg, mert eléggé be volt csípve.

Ha ellenségesek vele szemben, megpróbál elugrálni a menekülő járatba és a kart is meghúzza jófejségből.



Gülk Eron a goblin sámán.

Gülk tisztában van Jeremy érkezésével és megfelelő hozzáállásnál hajlandó elárúlni a titkos feljárót.

3. **A hid**, egy hatalmas földalatti szakadékon ível át, amit goblinok őriznek mindkét oldalról. Átjutni nehéz rajtuk, ha rosszúl állnak hátrarohannak és bezáratják a településük nagy kapuját.

4. A **Goblin játszótér a f**iatal goblinoknak nyújt elfoglaltságot. Van itt csúszda, mászóka, de kegyetlenebb játékok is. Oszlopra erősített csiga-lánccal, ahová Robert van vasra verve és 3 goblin ütlegeli pálcákkal, 3 meg visszatartja láncot. Körbeb állati tetemek. Egy hat lábú, hegyi oroszlán teste is érdekesség képpen..

   Keresésre egy anyagból vart beholder baba ott maradt az egyik padon.
   Jól látszik mindkét másik járat.
   6 db goblin(MM) Elfutnak az első sérülés után.

5. A **Vágóhídon** COCKATRICE-eket tenyésztői munkálatok folynak. Ez a barlang egy vágóhíd és takarmányozó egyben, ahol a falu szemetét és a felesleges tetemeket etetik fel a madarakkal.

6-8 állandó munkás és szemetet hordó szekér van jelen. A főmoffnál van a karám kulcsa. Lényegében tojással és hússal látja el ez a kb. 50 madár a falut.

A csapat duplája Goblin
1x Worg

6. A **Baromfi udvar** egy 100 x 300 láb méretű futtató, ahol 50 farkaséhes rémpulyka várja minden nap az eleséget.
   A barlang legtulsó falán van egy 30 láb hosszú létra, ami a sötétségbe és a 4. fejezet börtön szobájába vezet.
   Ezt az infót csak Muk muktól vagy Glücktől tudhatják meg.



COCKATRICE

Small monstrosity, unaligned

Armor Class 11 **Hit Points** 27 (6d6+6) **Speed** 20 ft., fly 40 ft.

STR 6 (-2), **DEX** 12 (+1), **CON** 12 (+1), **INT** 2 (-4), **WIS** 13 (+1), **CHA** 5 (-3)

Senses Darkvision 60 Ft., passive Perception 11

Challenge 1/2 (100 XP)

ACTIONS

Bite. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* (1d4 + 1) piercing
age. The target must succeed on a dc 11 constitution saving throw against being magically petrified
failed save, the creature begins to turn to stone and is restrained. It must repeat the saving throw at
nd of its next turn. On a success, the effect ends. On a failure, the creature is petrified for 24 hours

7. **A goblin falu** bejárata egy a barlangot teljesen lezáró rönk kapu. 4 lőnyílással, ahonnan 8 goblin lövöldözik riasztás esetén. 3 kör múlva megérkeznek a harcosok, ha sebezhetőeknek tünnek a játékosok vagy nem látják őket, akkor a goblinok kivonúlnak:
   3 worg, 3 harcossal
   8 goblin íjjász.

   Minden más esetben várnak a sámánra. (A sámán éppen béka a 2-s teremben)

   (A feluba bejutva folyamatosan támadásoknak vannak kitéve a játékosok. Ne nagyon adjunk rá lehetőséget)

   Encounterek:

   - D6/1 Villám gyíkok
   - D6/2 Muk Muk
   - D6/3 COCKATRICE (MM)
   - D6/4 Goblin járörcsapat
   - D6/5 Zöld slime
   - D6/6 Semmi.



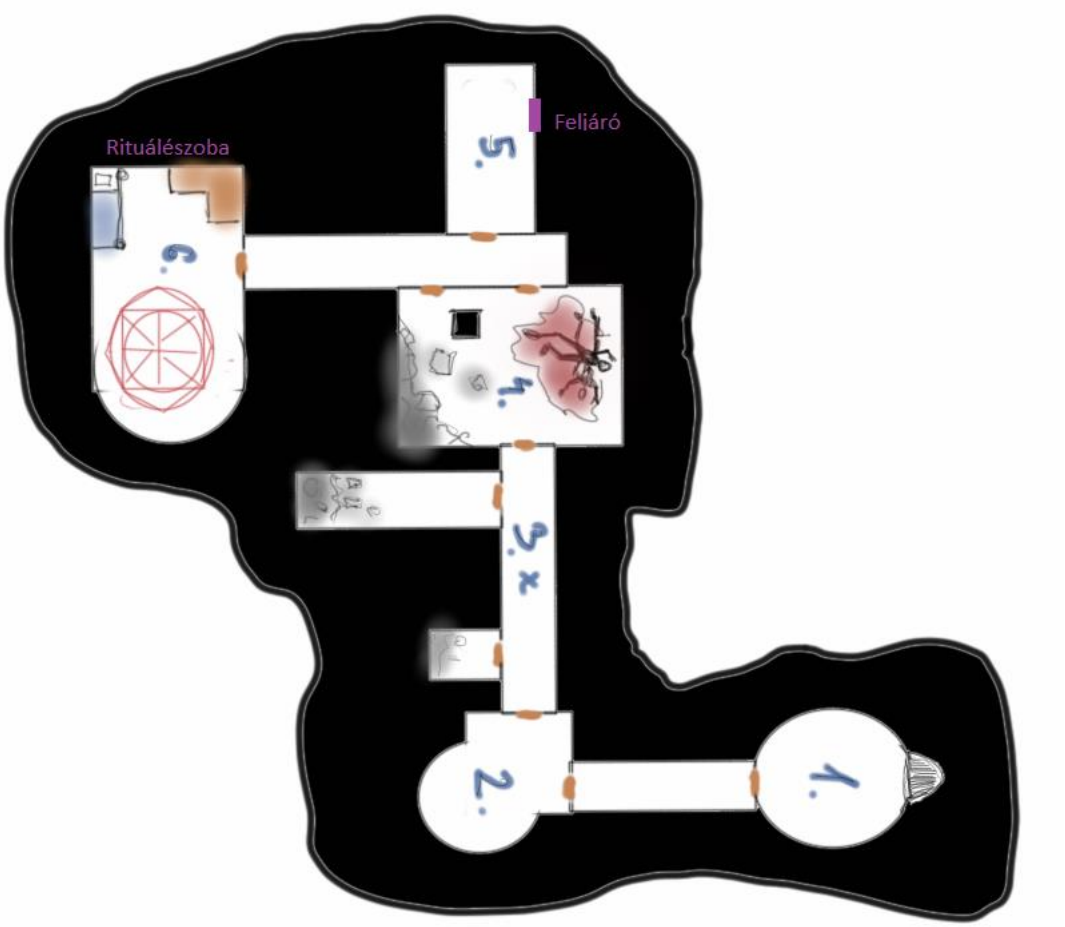
Green Slime
Medium ooze, unaligned
AC 8, Hit Points 1 (1d8-3),Speed 0 ft.
Str 8 (-1), Dex 6 (-2), Con 4 (-3), Int 1 (-5), Wis 6 (-2), Cha 2 (-4)
Skills Stealth +2
Damage Immunities all damage except cold, fire, or radiant
Condition Immunities blinded, charmed, deafened, exhaustion, frightened, prone
Senses blindsight 30 feet (blind beyond this radius), passive Perception 8
Languages –
Challenge CR 1/8 (25 XP)
Disguised Appearance. Green slime blends in with dungeon environments, gaining advantage on its Stealth checks in such environments.
Slime Vulnerability. Green slime is destroyed if exposed to sunlight or any effect that cures disease.
ACTIONS
Slime Attack. The green slime targets a creature directly below it that is within 30 feet. If the creature is moving under the slime, the green slime may use this action as an opportunity attack. If a creature is unaware of the slime, it is automatically hit. If it is aware of the slime, it may make a DC 10 Dexterity saving throw to avoid the slime. A creature coming into contact with the slime takes 5 (1d10) acid damage, while wood or metal are especially susceptible, taking 11 (2d10) acid damage. The creature or wood/metal object takes the damage again at the start of each of its turns until the slime is scraped off or destroyed.

4. Fejezet / Péntek esti élőholtak

„Avagy mire számítsunk, ha meghívás nélkül érkezünk a nekromanta barlangjába”

Egy rég elfeledett törpe birodalaom istenhátamögötti, utolsó tárnája, pont tökéletes relytekhely egy ember varázslónak, aki nem akar szem előtt lenni.
Jeremy kutatásai során rájött, hogy a puszta varázserő nem elég visszahozni valakit az életbe. Kelemvor a halál istenének engedélye szükséges hozzá, ezenkívül valamelyik másik isten közbenjárása is.
Jeremy megpróbálta nagy erejű jövendölésekkel felvenni a kapcsolatot a halál istenével, de csak egy **Jergal** nevezetű irnokkal sikerült felvennie a kapcsolatot.

Ördögi terve az volt, hogy Elrabolta Skulner egyetlen fiát Michael-t(Misikét) és az apját zsarolva, hozatja a zombi alapanyagot. Minden egyes kísérlettel közelebb kerül szerinte barátai visszahozatalára.
Misike a rémület helyett, megértően néz Jeremy-re és érdeklődik a mágia iránt. Megkérdezte Jeremyn keresztül Jergalt, hogy ha úgy is ő az irnok, nem húzná-e ki a listáról Jeremy barátait.
Szóval most együtt készülnek egy nem igaz feltámasztás varázslatra, ahol kitrükközik a halált. Még hetek, míg minden alapanyagot beszereznek, de jókedvűen telik a munka és az első feltámasztás **(6. szint) tekercs már kész is van.**



1. **Zsilipkapu,** ami a hajdani szekérforgalom ki és bejutását szabályozta, mára csak egy nagy kerek terem, egyetlen megmaradt kapuval befelé. A falakban örhelyek lehettek körben, ami most színültig van zombikkal. Ha valaki átmegy a közepén a teremnek és nem mondja a jelszót, a zombik mindenkit felfalnak, aki itt tartozkodik. A vasrostélyt természetesen a túlsókapunál lévő szerkezet emeli fel, azt meg le.
   Kintről nem lehet látni a zombikat az örhelyeken, a kapcsolókat is csak sötétlátással.

Játékos +2 zombi, varázsszájjal a melkasukon. Egy Ice storm és egy cloud kill varázslatok aktiválódnak, a csata 1. és 3.körében.



2. **A Szobor**, valami nagyívű Törpe opusz belefaragva a hátúl kialakított boltívbe. A teremnek két kijárata van és a tulsó egy vasalt ajtóval van lezárva. Az ajtón egy mágikus szály udvariasan kérdezi a jelszót!
   Az ajtóban egy véset : „ Gyerekkorom kedvenc pecázóhelye”

   Jeremy apjától megtudhatják, vagy Elistől, aki a gyermekkori szerelme volt. A megfejtés: Azúr Zug (A dessarin Gyöngye tónál, 3 dinszó városától délre)

   Ha erővel akarnak bejutni egy dispel után, a Juju zombik értesítik a nekromantát és egy teleportációs kör segítségével a karakterek mögé küldenek 5 zombit és szemből is megtámadják őket. (A varázsló és Misike elbaridákozza magát a rituálé teremben)

3. A **Folyosó a** A fal mellett egy tucat hulla söpröget, pakol és takarít. A nyitott folyosóajtók, beomlott járatokat relytenek, amiket raktárként használnak jelenleg. Emberi étel és szerrszámok között, találhatnak egy írást, ami elárúlja Jeremy történetét.
   5 db. zombi (akik nem foglalkoznak a karakterekkel, csak ha megérintik őket) csata esetén, zajt csapnak és hamar érkezik a segítség)
4. **A halálsor,** Itt halasztják meg a zombik(Edward és Éva) az elfogott élőket és készítik elő a halott feltámasztásra. Hulla hegyek mindenütt.

2 db. Juju zombi (Eva és Edward)

Szintén varázsszájjal. Itt stoneskin, animate dead és blindness varázslatok az első körtől.

Juju Zombie (Net)

Medium undead, neutral evil

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 51 (6d8 + 24)

Speed 30 ft., climb 30 ft.
Abilities Str 16 (+3), Dex 12 (+1), Con 18 (+4), Int 6 (-2), Wis 8 (-1), Cha 5 (-3)
Saving Throws Wis +1
Damage Resistances cold, fire, lightning; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks
Damage Immunities necrotic, poison
Condition Immunities charmed, frightened, poisoned
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9
Languages understands the languages it knew in life but can't speak
Challenge 2 (450 XP)
Brute. Melee weapon deals one extra die of its damage when the juju zombie hits with it (included in the attack).
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.
Actions

Multiattack. The juju zombie makes two slam attacks.

Slam. *Melee Weapon Attack*: +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit*: 10 (2d6 + 3) bludgeoning damage.

5. **A Börtön.** 12 kereskedő hátra kötött kézzel, bekötött szemmel, halálra rémülve. Nem igazán akarnak/képesek segíteni. Ha a zombik megmaradtak a zsilipkapunál, akkor védelem nélkül végük van. Ha túlélik rendkívül hálásak a karaktereknek 😊

A feljáró ide vezet a 3. fejezetből, ami egy szellőző rozsdás fémrácsába torkollik. Jeremyék sosem ellenőrizték a szellőzőt. A törpök építészeti megoldásának tartották. Egy egyszerű DC 12 atlétika próbával nyitható.

6. **Jeremy és Michael lakhelye** és az oltárszoba egyben. Groteszk élettér csontok és pentragammák között.

Egy napló, ami leírja érkezésük óta az eltelt napokat. 12 embert változtatott át eddig zombivá.
A feltámasztás már a nagy árkánium varázslata. Körültekintőnek kell lenni.
Az igaz feltámasztást kutatja, de az istenek közbenjárása szükséges ozzá.

Itt dönthetünk úgy, hogy Jeremy-t teljesen legyőzve vége a kalandnak, vagy a harc hevében folytathatjuk egy meglepő fordulattal: Jeremy őrült módon egy gyilkos felhőt varázsól, ami a 2 kör után látványosan elkezd elszivárogni a padlóba, majd az felmorajlik és megremeg. Azon nyomban mindenki lezuhan DC16 reflex próba ellenében. 5D6 sebződés/fele. , 😊



A a zuhanás elég nagy sérülést okoz, van esélye, hogy nem élik túl a játékosok. Ezért a hátúl állók a folyosóra visszaugorva előnyt kaphatnak a mentődobásukra.
Inkább legyen ikonikus és lógjanak a gerendákon, egymást vagy a varázslót megmentve.

A folyosó is beszakad és kimászni az alsó szintről szinte lehetetlen. Varázslattal természetesen számtalan módja van a kijutásnak, ne legyünk szigorúak, inkább a lenti dolgokkal csábítsuk tovább őket.



Jeremy Frindos:

Armor Class 12 (15 with mage armor)
Hit Points 49 (9d8 + 9)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	13 (+1)

Saving Throws Intelligence +6, Wisdom +5
Skills Arcana +7, History +7
Condition Immunities frightened
Senses passive Perception 12
Languages Common plus any three languages
Challenge 6 (2,300 XP)

Special Traits

Grim Harvest. Once per turn when a living creature fails a saving throw against or is harmed by one of the necromancer's Necromancy spells of 1st level or higher, the necromancer regains hp equal to three times the spell's level.
Undead Thralls. When the necromancer casts animate dead, it can target one additional corpse or pile of bones, creating another zombie or skeleton, as appropriate. Undead created by the necromancer have an additional 9 hp and a +3 to their weapon damage rolls.

Spellcasting. The necromancer is a 10th-level spellcaster. Its primary spellcasting ability is Intelligence (spell save DC 15, +7 to hit with spell attacks). It has the following wizard spells prepared:
Cantrips (at will): chill touch, mage hand, poison spray, ray of frost
1st level (4 slots): false life, mage armor, ray of sickness*
2nd level (3 slots): blindness/deafness*, ray of enfeeblement*
3rd level (3 slots): animate dead, dispel magic, fear, vampiric touch*
4th level (3 slots): blight*, ice storm, stoneskin
5th level (2 slots): cloudkill, cone of cold
*Necromancy spell of 1st level or higher that requires a saving throw or attack roll

Actions

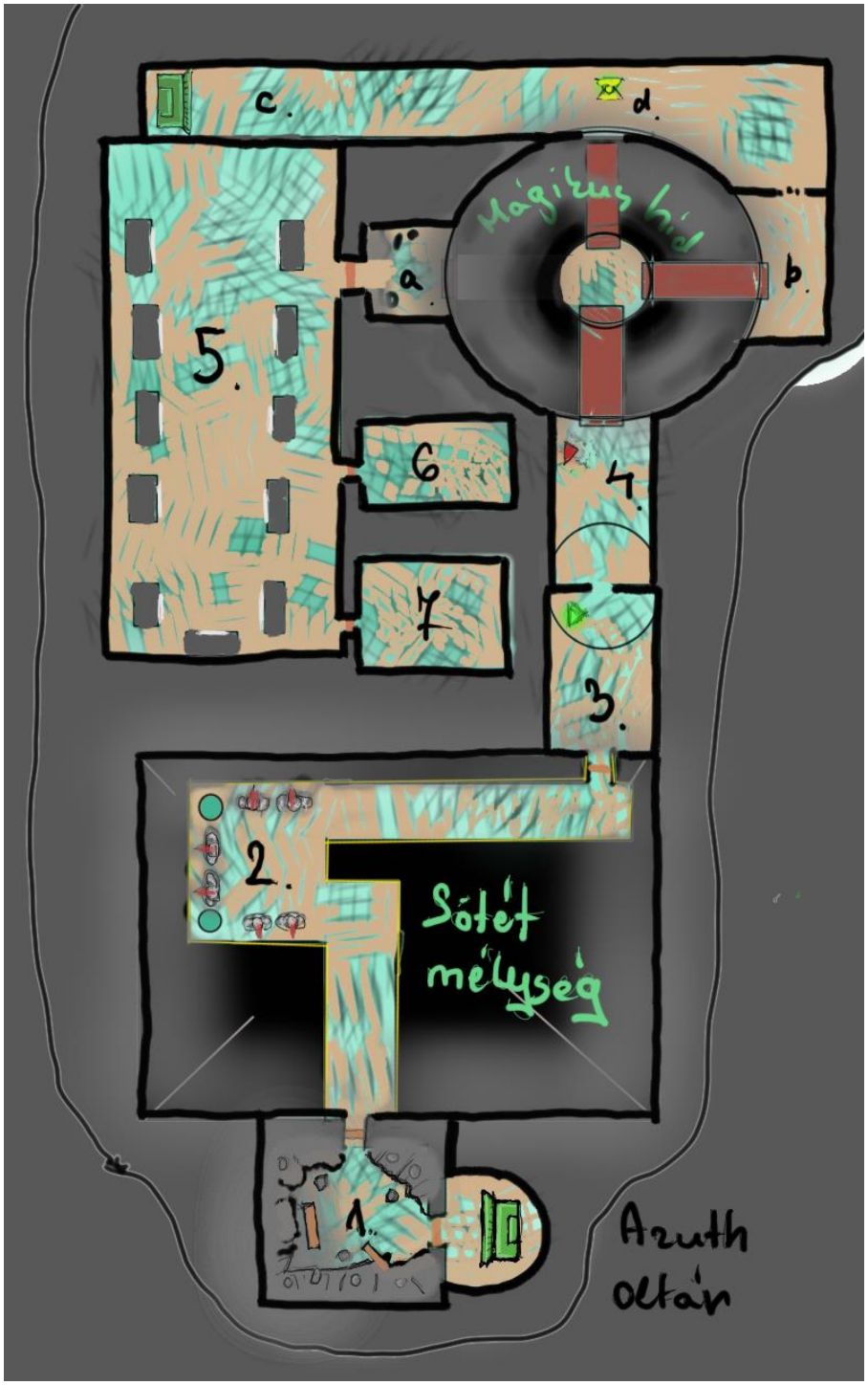
Quarterstaff. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d6) bludgeoning damage or 4 (1d8) bludgeoning damage if used with two hands.

5. Fejezet / Egy legendás varázsló relyteke

A Harpell-eket, mint némiképp őrült, belterjes varázsló családot mindenki ismeri. Sok legendás tagjuk volt. Delroy nem tartozott a leghíresebbek közé, de életét tanítják a nagyobb varázslóiskolákban. Az ő nevéhez fűződik Valdick kapujának megfejtése és számtalan Vízmélyi kapu megalkotása is. Élete utolsó éveiről nem sokat tudni…

A laborja ízig-vérig egy mágikus kavalkád, világító rúnák, király önmüködő ajtók, illúzió dekorációk és átjárja a vallásos tisztelet a varázslatok ura irányába.

Az igazság az, hogy Delroy magát okolta a térmágia gonosz felhasználása miatt. A nethrili mágia lefordítása és értelmezése szerinte legalább annyit ártott a világnak, mint Nobel a dinamittal. Élete utolsó 50 évében a világtól elzárkózva a kapuk biztonságossá tételével és illetéktelen felhasználásuknak megakadályozásával töltötte.
Utolsó hagyatéka a tükör gólem, mely kifejezetten mágia használók ellen lett megalkotva és a kapuk védelmére szolgál…



1.) **Beomlott terem** egy nagy tágas szoba, ahol csak lassan kezd elülni a por a törmeléken. Jeremy és Misike haldoklanak félig kilógva a kövek alól. A játékosokun múlik sorsuk. 2 kijárat látszik innen félig eltemetve. Egy kisebb faajtó és egy kétszárnyú kőajtó, amin mágikusan kialakított koncentrikus körök láthatók. Középen egy emberi kézlenyomatra emlékeztető faragás.

A Fa ajtó némi ásás után nyitható és egy Azuth oltárhoz vezet. Az oltáron az áll, hogy a „kis arkánium” a belépő a varázslatok világába. Természetesen a mágikus energiába lévő feltartott új nem hiányozhat.

Ha a kő ajtóra elmondanak egy 1.,2. vagy 3.szintű varázslatot, akkor az ajtó felfénylik kéken és a koncentrikus körök szétcsúsznak továbbjuást engedve.

2.) **A „lebegő” folyosó** igazából a törpék keze munkályát dicsérő kecses hídszerkezet, olyan ügyesen kiegészítve varázslatokkal, mintha egy végtelen térben lebegő építmény lenne. Világító rúnák, megremegő kövek és pár lebegő kavics a járólapok mellett bárkit megtéveszt. Igazából mind, mind csak illúzió és transzmutáció. (A elvonúlt varázslóknak is voltak heppjei)
Középen 6 db. Törpe páncélzat elevenedik meg ha odaérnek a karakterek:

ANIMATED ARMOR — UNALIGNED — CHALLENGE: 1 (200 XP)

MEDIUM CONSTRUCT — SPEED: 25'

AC: 18 HP: 33

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	1 (+5)

IMMUNITIES: POISON, PSYCHIC, BLINDED, CHARMED, DEAFENED, EXHAUSTION, FRIGHTENED, PARALIZED, PETRIFIED

SENSES: PASSIVE PERCEPTION 6

LANGUAGES: --

ANTIMAGIC SUSCEPTIBILITY. THE ARMOR IS INCAPACITATED WHILE IN THE AREA OF AN ANTI MAGIC FIELD. IF TARGETED BY DISPEL MAGIC, THE ARMOR MUST SUCCEED ON A CONSTITUTION SAVING THROW AGAINST THE CASTER'S SPELL SAVE DC OR FALL UNCONSCIOUS FOR 1 MINUTE.

FALSE APPEARANCE. WHILE THE ARMOR REMAINS MOTION LESS, IT IS INDISTINGUISHABLE FROM A NORMAL SUIT OF ARMOR.

ACTIONS:

MULTIATTACK. THE ARMOR MAKES TWO MELEE ATTACKS.

SLAM. MELEE WEAPON ATTACK: +4 TO HIT, REACH 5 FT., ONE TARGET. HIT: 5 (1D6 + 2) BLUDGEONING DAMAGE.



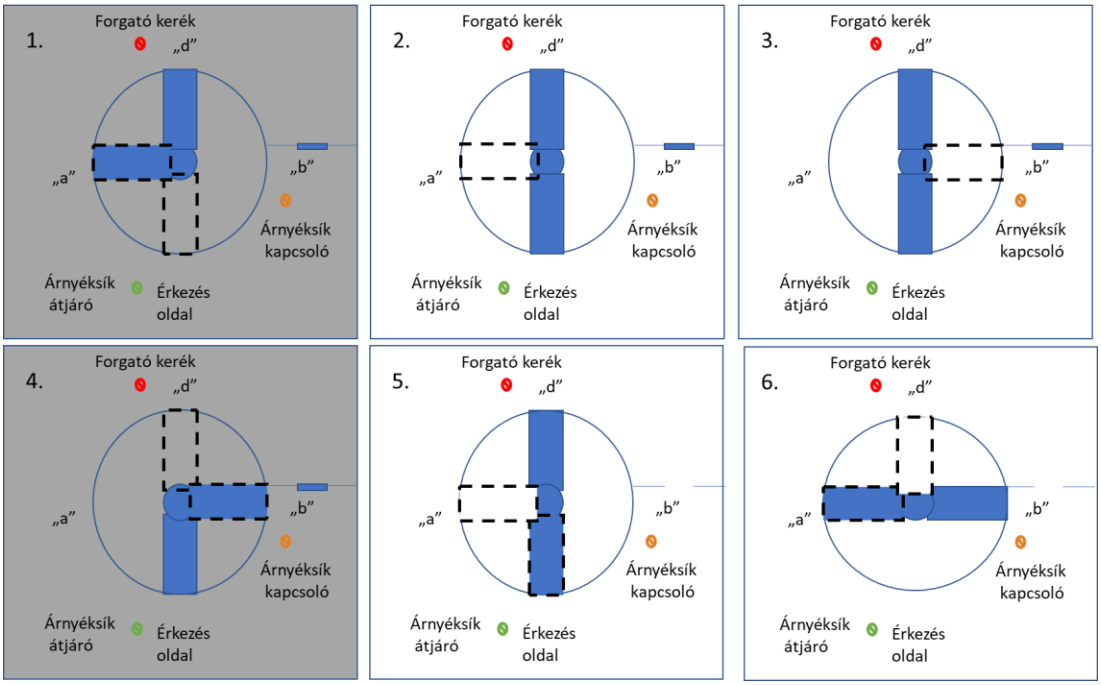
A kijárat egy ugyanolyan ajtó, mint a bejárat, hasonló működéssel.

3.) **A lezárt folyosó** egy félköríves falban végződik, aminek mintha kiegészítéseként a padlón látszana a másik fele. Nem messze egy álvány rajta egy fura sötét folyadékot tartalmazó ezüt tányér. Ha valaki közelít a kezével hozzá az

kiemelkedik és egy csilag szerű formát ölt a levegőben. Ha belenyúlnak átkerülnek az árnyék síkra és ott a fal már a nyomvonalon van szabadá téve ezzel a továbbjutást.

4.) **A mágikus híd igazából alagut.** Félig az árnyéksíkon, félig nálunk megépítve. A bejárat előtt van egy másik tányér, ami visszahozhatja az elsődleges létsíkra a használóját.
Az alagút elég nagy, nem látszik a központi része a sötétségben (olyan 70 láb per oldal) Az árnyéksíkon is 2 alagút van a központi forgórészhez kapcsolva és valóságban is, csak az egyik híd 90 fokkal elforgatva. Az egész szerkezetet el lehet forgatni a „d" ponton lévő kerékkel.

Alapállásban a „d" pontot, illetve az „a" pontot az köti össze árnyéksíkon. A hidat mindig csak 90 fokkal lehet forgatni. 1 forgatásra
D ponton van a forgató kerék.
A „b" ponton van egy kar az árnyéksíkon, ami a „d" pont és „b" pont közti acélrácsot nyitja/zárja. A valóságban csak a rács van meg, a kapcsoló nem létezik.
Az „a" ponton van egy az eddigiekhez képest nagyobb és díszesebb kőajtó. Csak 6. vagy felette lévő varázslat hatására nyílik ki.
A „c" ponton ismét egy Azuth oltár van az alábbi felirattal:
A nagy arkánium közelebb visz az igazsághoz!
14 DC kitalálni, hogy a nagy arkánium az a 6. vagy felette lévő varázslatok, ha tudják had menjen.
Megoldás:



1.) Érkezéskor mindenki az árnyéksíkon van. A hidat nem lehet elérni. (Aki akar átlebeghet) 2.) Visszatérve a valóságba a híd megváltozik és járható lesz. 3.) El kell forgatni 180 fokot a hidat, így vissza lehet jönni és megint visszamenni az árnyéksíkra. 4.) Szabad az út a „b” pontra és megjelenik az árnyéksíkon a kapcsoló, amivel a rács kinyillik „b” és „d” pontok között. 5.) Visszajönni az érkezési oldalra és a valóságba is. 6.) A korábban kinyitott rácson átmenve, miután elforgatták a hidat elérhetik „a” pontot.

A ponton nincs ajtó csak fal az árnyéksíkon, így egyszerűsíteni nem lehet a lépéseket.

5.) **A tükör szoba** egy monumentális terem, 11 db. hatalmas fali tükörrel (kb. 1,5m x 3,5m méretben) , amik óriási bazalt tömbökre vannak felfüggesztve. A falakon körbe aranylóan derengő rúnák és írások ősi nethrili, ó-elf és sárkány nyelven, melyek megfejtése évekbe is beletelne. Amit ki tudnak venni, hogy ez a kapuk terme Azuth és Mystra dicsőségére. A terem világítását lebegő üveggömbök biztosítják, melyekben örök lángok lettek elhelyezve. Ha valaki a közelükbe megy fentebb reppennek. Odafönn a sötétségbe a sok gömb a csillagos eget imitálja. Ha feltűnően piszkálják a tükröket megjelenik a kapuk őrzője. (tükörgólem) őt legyőzve a kapuk aktiválhatóak.

Ha ahhoz van kedvünk 3 kérdéssel is átengedhet minket.

MIRROR GOLEM (SAJÁT)

Medium construct, neutral

Armor Class 14, **Hit Points** 93 (11d8+44), **Speed** 30 ft.

STR 19 (+4), **DEX** 11 (0), **CON** 18 (+4), **INT** 6 (-2), **WIS** 10 (+0), **CHA** 15 (-3)

Damage Immunities magic, Poison; Piercing, and Slashing From Nonmagical Attacks That Aren't Adamantine

Damage Resistance: Bludgeoning, magical piercing and slashing

Condition Immunities Charmed, Exhaustion, Frightened, Paralyzed, Petrified, Poisoned

Senses Darkvision 60 Ft., passive Perception 10

Languages Understands The Languages Of Its Creator But Can't Speak

Challenge 7

Aversion of Bludgeoning. If the golem takes Bludgeoning damage, it has disadvantage on attack rolls and ability s until the end of its next turn. (Magical or non magical)

Magic Absorption. Whenever the golem is subjected to any magic, it takes no damage and able to reflect back to emies replacing its own attack. (DC and spell pwr is the same as it was casted on it)

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

ACTIONS

Multiattack. The golem makes two attacks.

Slam. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* (2d8 + 4) bludgeoning damage.

Shard projecting: *Ranged Weapon Attack:* +7 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* (2d6+2)

LAIR ACTIONS:

The golem has 2 action in a turn and it can be stacked if any left in the given round, but maximum of 3.

1.) Use a Mirror/gate to change its location – 1 action point

2.) Consume the broken mirror shards, heal 3d6 – 3 action point

6.) **A Pihenő szoba** egy izlésesen berendezett szobácska, inkább ideiglenes tartozkodásra, mintsem huzamosabb tartózkodásra. Asztal, heverő, egy kép a Harpell családról (sok degenerált varázsló) stb. A legnagyobb érdekesség, hogy 2 láthatatlan szolga tartózkodik a szobában. Az egyik elkezd hegedűlni az álványon található szúette hangszerrel, a másik pedig konyakkal kínálja a karaktereket.
Kincsek: Arany tálca, ezüst levélbontó, és egy pecsétgyűrű a Harpell-ek címerével.

7.) **A labor** egy igazi nagybetűs varázslólabor. Hatalmas üvegbezárt félkész lényekkel: Rémpulyka, villámgyík, grick stb. Rengeteg üvegcse, könyv és bármi, aminek csak a fantáziánk szabhat határt.
DC 13 arcana próbával a tekercsek közül a karakterek megtudhatják, hogyan aktiválhatják a kapukat.

Kincsek: egy arcane gate tekercs és 2 db random varázspálca.

A KALAND VÉGE

1.)Jeremy-t legyőzve, megmentettük a várost a gyülekező felhőktől, de a gyász sosem könnyű egy nagyhatalmú apának. 😊
A háttérszálaknak megfelelően mindenki megkapja az XP-t a kalandért.

2.) A titkos laborból sok féle képpen ki lehet jutni, bár nem triviális. A legkézenfekvőbb, ha valamelyik megmaradt tükröt aktiválják és a mesélő által választott helyre érkezik a parti, ami jó lehetőséget ad akár Chultra, Revenloftra, Vízmélyére készített hivatalos kalandok beillesztésére, vagy saját elképzeléseinket is könnyen megvalósíthatjuk.

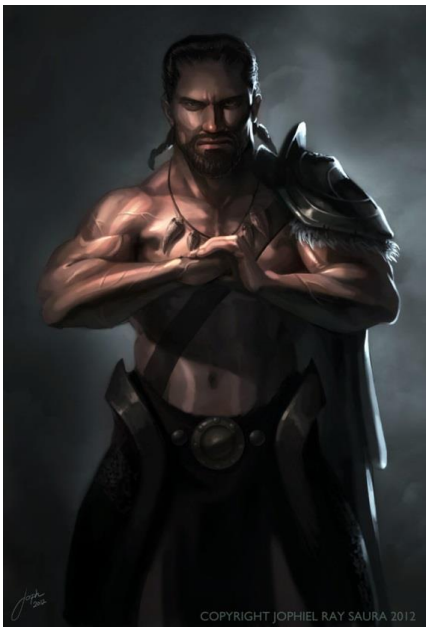
Ha valamelyik kapun távoznak, akkor 750 XP-t kapnak a játékosok.

Tesztelés és javítások:

A karakterszálak érjenek jobban össze. Pl. Skulner hamar beadja a derekát és megkéri a karaktereket, hogy szabadítsák ki a kisfiát.

A lord protektornak feltünnek a gyanus dolgok és megkéri a karaktereket találják meg a fiát.
A kék medve katonák a vaskaput figyelik és nem csak úgy az utat.
Karaván őröket keresnek, mert 2 karaván on is rajtaütüttek.
A 20 zombi sok, turn undead-vel meg gyerekjáték.
Csatának nem ütős a páncélokkal harcolni, de, ha megpróbálják a karaktereket lelökdösni, akkor izgalmas lehet.
Valami még hiányzik a zombisból.
A végén a legendarik közül a robbanás túl sok.
A gyerekek utáni hajszában könnyű kimerültséget szerezni.
Öreg Tiefling dajka 😊

NPCS



Torak a barbár.

Torak:
Medium Humanoid, any alignment

Armor Class: 14 (Chain shirt)
Hit Points: 105 (10d12 +40)
Speed: 30ft.
Proficience: +2

STR, 16 (+3)> **DEX** 12 (+1)>**CON** 18 (+4)
INT 10 (+0)> **WIS** 14 (+2)>**CHA** 10 (+0)

Languages: Common
Challenge: 3 (700 XP)
Skills. *Athletics* +5 *Intimidation* +2 *Animal Handling* +4 *Survival* +4

Actions
Multiattack. The Berserker makes two weapons melee attacks or two ranged attacks.
Greataxe. *Melee Weapon Attack* +5 to hit, reach 5 ft, one target.



Elise Dornen:

Armor Class: 11 (Padded) **Hit Points:** 33 (6d8 +6) **Speed:** 30ft.
Proficience: +2

STR10 (+0) **DEX**10 (+0) **CON**12 (+1) **INT**11 (+0) **WIS**14 (+2) **CHA** 16 (+3)

Languages: Common **Challenge:** 1/8 (25 XP)
Skills. *Insight* +4 *Persuasion* +5

Actions
Multiattack. Makes two weapons melee attacks or two ranged attacks.
Dagger. *Melee Weapon Attack* +2 to hit, range 20/60, one target. Hit: 2 (1d4 +0) piercing damage.
Properties: Thrown: range 20/60, Finesse, Light, It's actually a

Elise egy gyönyörű és egyedülálló
fiatal asszony, aki magára maradt a 4 éves Elak-val, miután a barbárokmegölték a férjét. (George Dornen)
Fiatal korában Jeremy barátnője volt, de máshogy alakult az életük. Jeremy-t jóravaló kedves fiúnak ismerte, aki a varázslás mellett imádott pecázni az Azúr Zug nevezetű felkapott üdülőhelyen.



Eva Harpell:

Medium Humanoid, any alignment

Armor Class: 13 (with mage armor)
Hit Points: 33 (6d8 +6)
Speed: 30ft.
Proficience: +2

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

Languages: Common
Challenge: 3 (700 XP)
Skills. *Arcana* +5 *History* +5

Actions
Quarterstaff. *Melee Weapon Attack* +2 to hit, reach 5 ft, one target. Hit: 3 (1d6 +0) bludgeoning damage.
Properties: Versatile (1d8),

Spells
Spellcasting. the Arcanist is an 6th-level wizard. Its spellcasting ability is Inteligence (spell save DC 13, to hit with spell attacks +5)
Cantrips (at will): Mage Hand, Prestidigitation, Chill Touch, True Strike,
1st level (4 slots): Detect Magic, Expeditious Retreat, Color Spray, Mage Armor,
2nd level (3 slots): Detect Thoughts, Darkness, Blur,
3rd level (3 slots): Fear, Blink,



Városőrök:

Medium Humanoid, any alignment

Armor Class: 16 (Ring mail, Shield)
Hit Points: 65 (10d8 +20)
Speed: 30ft.
Proficience: +2

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

Languages: Common
Challenge: 1 (200 XP)

Skills. *Athletics* +5 *Intimidation* +2

Actions

Multiattack. The Soldier makes two weapons melee attacks or two ranged attacks.

Shortsword. *Melee Weapon Attack* +5 to hit, reach 5 ft, one target. Hit: 6 (1d6 +3) slashing damage.
Properties: Finesse, Light,

Light Crossbow. *Ranged Weapon Attack* +2 to hit, range 80/320, one target. Hit: 4 (1d8 +0) piercing damage.
Properties: Ammunition: range 80/320, Loading, Two-handed,



Zokan a menydörgő:

Medium Humanoid, any alignment

Armor Class: 14 (Chain shirt) **Hit Points:** 105 (10d12 +40) **Speed:** 30ft. **Proficience:** +2

STR 16 (+3) **DEX** 12 (+1) **CON** 18 (+4) **INT** 10 (+0) **WIS** 14 (+2) **CHA** 10 (+0)

Languages: Common
Challenge: 3 (700 XP)
Skills. *Athletics* +5 *Intimidation* +2 *Animal Handling* +4 *Survival* +4

Actions

Multiattack. The Berserker makes two weapons melee attacks or two ranged attacks.

Greataxe. *Melee Weapon Attack* +5 to hit, reach 5 ft, one target. Hit: 9 (1d12 +3) slashing damage.

Properties: Heavy, Two-handed,
Javelin. *Melee Weapon Attack* +5 to hit, range 30/120, one target. Hit: 6 (1d6 +3) piercing damage.
Properties: Thrown: range 30/120,
Reckless. *At the start of its turn, the berserker can gain advantage on all melee weapon attack ro lls during that turn, but attack rolls against it have advantage until the start of its next turn.*
Thunderwave spell: recharge 6
thunderous smite: recharge 5-6



Jalimin Frindos:

Medium humanoid (any race), chaotic natural

Armor Class 17 (glamoured studded leather)
Hit Points 66 (12d8 + 12)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Saving Throws Dexterity +7, Intelligence +5
Skills Acrobatics +7, Deception +9, Investigation +5, Perception +5, Persuasion +6, Stealth +10

Damage Resistances poison
Senses passive Perception 15
Languages Thieves' Cant plus any two languages
Challenge 8 (3,900 XP)

Special Traits

Cunning Action. On each of its turns, the thief lord can use a bonus action to take the Dash, Disengage, or Hide action.
Evasion. If the thief lord is subjected to an effect that allows it to make a Dexterity saving throw to take only half damage, the thief lord instead takes no damage if it succeeds on the saving throw, and only half damage if it fails.
Sneak Attack (1/Turn). The thief lord deals an extra 14 (4d6) damage when it hits a target with a weapon attack and has advantage on the attack roll, or when the target is within 5 feet of an ally of the thief lord that isn't incapacitated and the thief lord doesn't have disadvantage on the attack roll.
Actions

Multiattack. The thief lord makes two attacks with its rapier.
Rapier. Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 8 (1d8 + 4) piercing damage and the target must make a DC 15 Constitution saving throw, taking 24 (7d6) poison damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.
Hand Crossbow. Ranged Weapon Attack: +7 to hit, range 30/120 ft., one target. Hit: 7 (1d6 + 4) piercing damage.
Reactions

Protect Me! When a creature the thief lord can see targets it with an attack, the thief lord can sidestep behind an ally within 5 feet of it, moving to an unoccupied space within 5 feet of the ally. The chosen ally becomes the target of the attack instead.
About

Paranoid of assassination attempts by rivals, the thief lord takes minute doses of various poisons daily and has developed resistance to such substances.

Nehézség módosításához:

Easy: 1,000 exp

Medium: 2,000 exp

Hard: 3,000 exp

Deadly: 4,400 exp

Daily Budget: 14,000 exp