

Den gale trollmannens hule

Et eventyr til den femte utgaven av verdens største rollespill

For 4-5 roller av 3. til 5. nivå

skrevet av Michael Stensen Sollien

Skrevet videre på ideer fra

Simen L. Stangeland, Sigurd Ezekyle Løberg, Martin Hasle, Joachim Seilo, Werner Waage, Ketil Støren, Martin Knutsen, Stian Sahlsten Rosvald og Alexander Knutsen



Forord

Dette eventyret/hulen ble til i en Facebook-tråd den 25.01. 2015. Michael Sollien hadde laget et kart, men med hjelp fra en gjeng med fantasifulle folk på facebook-gruppa og nettsiden rollespill.info ble den fort befolket med alskens grusomme monstre og farer. Den første utgaven av eventyret kan du lese her.

Ideene fra tråden var gode, men veldig sprikende i seriøsitet og lengde. Det inspirerte meg til å skrive videre, og dette er resultatet. Eventyret er ikke testet, og det vil revideres etter innspill.

Introduksjon

I tidligere tider var Jarvosh en stor ressurs for den lille landsbyen Dalsøkk. Det hadde i alle tider vært en trollmann i byen, og en læregutt som skulle omsider ta hans plass. Jarvosh ble valgt som ny læregutt da han hadde vist seg å ha en imponerende lærelyst og intellekt. Dessverre var Jarvosh så lynende intelligent at landsbyen egentlig var for liten og stillestående for han. Da Jarvosh omsider tok over for sin avdøde mester, Gheldor, hadde han allerede begynt å lengte seg bort. Jarvosh' hverdag gikk med til å helbrede de syke og brygge legende drikker, men han fant liten glede i å gjøre bøndene sterke og dyrene kjøttfulle. Etterhvert begynte han å eksperimentere med mørk magi i det skjulte for å motarbeide kjedsomheten. I mørket fantaserte han om å mane fram en portal som kunne ta han vekk til en grandios storby eller kanskje til og med et annet eksistensplan. Et sted der noen satt pris på hans fortreffelighet.

En kveld tok noen landsbyfolk ham i å stjele høns. Da de fant flere hønselik tappet for blod, og merkelige tegn skriblet på veggene inne i huset hans, tok det ikke lang tid før en lynsjemobb samlet seg. Med hyttede fakler og høygaffer drev de han vekk fra landsbyen. Langt ute i skogen satt de fyr på trollmannens kappe, og forlot den brennende kroppen, overbevist om at de hadde tatt livet av djeveldyrkeren. Jarvosh hadde forutsett dette og klart å gjemme en trylledrikk i ermet. Det reddet livet hans, men hans siste rest av godhet hadde allerede forsvunnet i flammene.

Da han omsider fikk karret seg til en nærliggende bekk, fikk han se sitt eget

speilbilde. Det grufulle synet av hans forbrente ansikt gjorde drev bort den siste rest av trollmannens sinn.

I en forlatt gnome-gruve nord for landsbyen fant han en passende base for sine eksperimenter. Vettene som hadde tatt over graven etter at gnomene dro gjorde han til sin egen lille private armé. Der inne kunne han gjenoppta eksperimentene han hadde påbegynt i Dalsøkk, men han skjønnte nå hva som hadde manglet i hans forsøk på å skape en portal. Høns var ikke store nok offer for besvergelses av dette kaliberet. Her måtte det ofres mennesker.

For to uker siden sendte han sine vetter til Dalsøkk for å hente menneskeoffer. Hans første eksperiment: et rituale, basert på **Polymorph** og **Alter Self**, gir han makt til å permanent stjele ansiktet fra et ferskt lik. Jarvosh har i to uker hatt et nytt utseende hver dag. Dette har forvirret vettene noe, og gjort dem mindre lojale til trollmannen. Noen av de minst lojale planlegger å rømme når tiden er inne.

Det neste eksperimentet gikk ikke helt etter planen. Han har klart å bygge en portal etter tegninger han har sett i drømme, men han mistet kontrollen over en et uhyrene som klatret ut. Han har klart å låse det inne mens han planlegger sitt neste trekk.

Alt dette har krevd mange menneskeoffer, og nå er han snart tom for landsbybeboere. Vil eventyrerne klare å befri dem eller vil de også bli ofre i hans eksperimenter?

Eventyret begynner

Dette eventyret passer godt etter at eventyrer-gruppen nettopp har vært på et annet eventyr, og er på vei til et ubestemt sted for å finne husly og hvile. Dersom du vet at spillerne trenger et større insentiv for å gå i gang med et nytt eventyr kan du legge til at en av rollene har en slektning i Dalsøkk. Slektingen er blant landsbybeboerne som er tatt til fange av **Jarvosh**. Om han/hun fortsatt er i live kommer an på hvordan du ønsker å fortsette kampanjen etter dette eventyret.

Les dette høyt for spillerne:

Etter et vellykket, men farlig og utmattende eventyr er dere slitne og hungrer etter komfort. Dere får nytt mot da dere vandrer gjennom noen fredelige, idylliske åser og kommer over en liten landsby. Den virker som en søvnig og lite aktiv landsby. Det er tidlig på morgenen, og dere blir noe forbauset over at det er bare eldre folk som har satt i gang det daglige arbeidet. Dere leter etterhvert opp den lokale kneipa for å få dere et måltid og kanskje husly. Der inne møter dere en innehaver som gråter høylydt i store hulk over disken sin, og det er ikke en gjest å se. Da han omsider legger merke til sine nye, og eneste gjester, tørker han det våte fra det hvite skjegget sitt og stormer bort til dere.

Vertshuseieren, **Gimler Gråsue**, er en gammel fortvilt mann med et stort skjegg og en rungende dyp stemme. For to uker siden ble landsbyen angrepet av vetter (goblins). Mange innbyggere ble drept, men de fleste kvinner og menn ble ført bort i lenker. De eldste, syke og yngste lot de være igjen i byen. Han forteller at han har bedt til gudene hver kveld om at det skal komme helter til byen. Om heltene ikke ønsker å hjelpe uten belønning kan han tilby **150 gp** til hver.

- Han vet ikke at Jarvosh står bak denne ugjerningen, men om heltene spør om landsbyen har noen fiender vil han nevne trollmannen som holdt til her, og at han ble bortvist av en sint mobb. Han vet ikke at mobben forsøkte å drepe Jarvosh. De som forviste ham sverget en ed seg i mellom å la den hemmeligheten være igjen i skogen.
- Om heltene snakker med noen av de andre landsbybeboerne vil de kunne fortelle at vettene kom fra skogen, og at det er på dagen to uker siden dette skjedde.
- Landsbyen har ikke stort, da mye ble tatt i angrepet. Dersom spillerne ønsker å kjøpe/låne våpen er det kun noen kortsverd og dolker tilgjengelig. Rasjoner og vann er det nok av dersom de spør om det.

Sporene etter vettene er forsåvidt lette å følge, men la den som fører an i å spore kaste et **survival-kast (DC 15)**. På et feilet kast møter de enten en sulten bjørn eller en flokk med ulver på veien til hulen. Avrevne stykker med klær og blod er blant sporene som leder mot hulen i nord.

Trollmannens gruve

Den gamle graven var originalt en bygd av gnomer, men etter at Jarvosh flyttet inn har han fått goblinene til å hugge gruvegangene høyere. Rom 3 er fortsatt i gnome-høyde da de korte vettene er de eneste som bruker det. I rommene Jarvosh selv bruker har han brukt magi til å gjøre veggene glatte og symmetriske. Gruven er opplyst av fakler og/eller stearinlys (**dimmed light**).

Vandrende monstre i graven (1d12)	
1-2	1d4 goblins
3-4	1d4 goblins og 1d4 Dretch
5-6	1d6 kultister
7-8	1d4 kultister og 1d4 goblins
9-10	Kapteinen og 1d4 gobliner
11-12	Skjeggedjevelen

1. Utenfor hulen

Skogen tynner seg etterhvert ut og dere ser foten av et lavt fjell mellom trærne. En grusvei deler etterhvert skogen i to og en gruve-inngang med to gobliner som står vakt.

Disse to **goblinene** har lite lojalitet til **Jarvosh** og vil stikke av hvis de blir såret i kamp. De har gjemt en skattekiste i rom 3 som de planla å ha med seg da de snart skulle rømme. Skattene i lommene deres utgjør totalt **10 sp**.

2. Entré og lager

Dette rommet er formet som en trakt som ender i en døren dere kommer fra i sør. To korridorer leder vest og øst der rommet er på sitt bredeste. I veggen i nord er det hugd ut en alkove som er fylt med mange kister og tønner.

Kistene og tønneren er fylt med diverse nødvendigheter som mat, vann og vin. Fra korridoren mot øst kommer det en merkelig

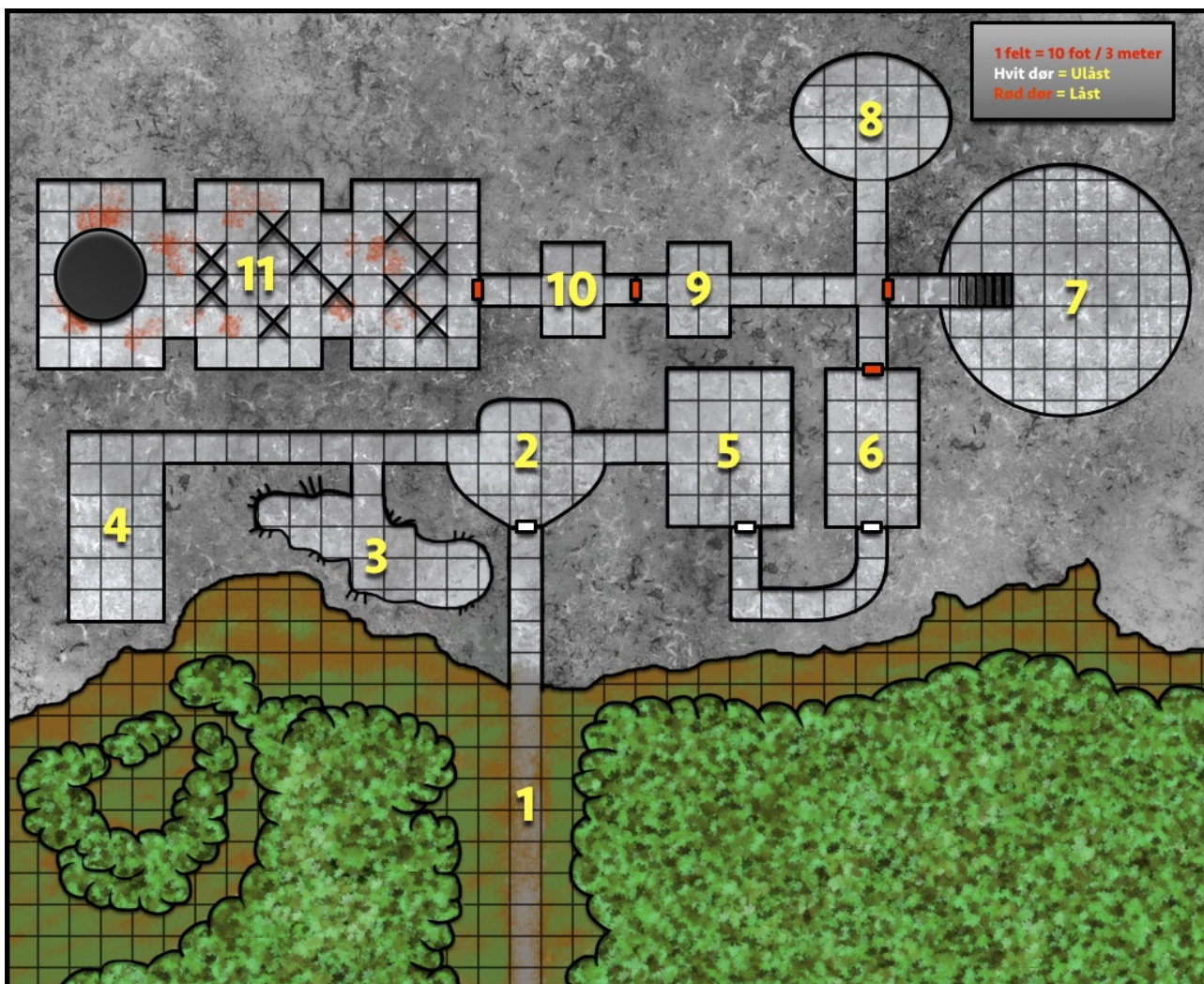
lukt av svovel. Fra korridoren i vest kommer det en heslig lukt av avfall. Hvis rollene undersøker varene og klarer et **investigation**-rull (**DC 15**) finner de enkelte merkelige varer (en kiste med døde rotter, eksotiske urter, salamander-øyer). Et **arcana**-rull (**DC 10**) for å skjønne at dette er ingredienser til et mektig magisk rituale. Kast på **Vandrende monster-tabellen** om du synes rollene trenger en kamp nå.

3. Avfallsrommet

Korridoren som leder inn i dette rommet er fortsatt i gnome-størrelse, så en helt av menneske-størrelse må krabbe for å komme seg inn. Lukten her inne er nesten ikke til å utstå. Her er det mye skit (bokstavelig talt), men de to vaktene som stod postert utenfor har lurt unna en kiste med gull i den tro at ingen vil være gale nok til å lete etter denne her. Dersom en rolle krabber inn vil han/hun måtte kaste et **Constitution save (DC 10)** eller bli **poisoned i 2d10** minutter. Kisten inneholder **50gp** og **100sp**.

4. Sovesal for goblimer

Mye av den samme intense lukten fra avfallsrommet kan også kjennes her. Det er her **goblinene** sover og oppholder seg når de ikke slaver for sin mester. **1d6+1 gobliner**



oppholder seg i rommet, og er klare til å angripe heltene om de har lagd bråk i rom 2 eller 3.

Lojaliteten til trollmannen er ikke så sterk som den var, så om heltene klarer å forhandle med dem kan de få opplysninger om hva som foregår og en nøkkel til den låste døren i rom 6. **Goblinene** forstår enkel **Common**, men om ingen kan prate **Goblin** vil ethvert forsøk å påvirke dem gjøres med **disadvantage**.

Om heltene bruker lang tid her er det en sjanse for at **Skjeggedjevelen** eller **kapteinen** for goblinene dukker opp i korridoren og da vil situasjonen endre seg. De lyster kanskje ikke Varmosh lenger, men **kapteinen** og **Skjeggedjevelen** har fortsatt makt over dem.

Alle vetter har **1-10 sp** på seg, krumssabler (**scimitar**), **leather armor** og er ikledd små svarte kapper med et rødt emblem (se rom 6).

5. Skjeggedjevelen

Da **Jarvosh** først fikk portalen til å virke steg denne demonen ut. Han er under trollmannens kontroll, men han er ikke veldig motivert til å yte noe ekstra. Dette er en **bearded devil** og han sitter her og teller og steller hodeskaller ved et bord. Han skuler bister på eventyrerne hvis de blir synlige for ham. På gulvet ligger det bundet 3 **dretch'er**. På gulvet ligger det strødd benrester og skaller.

Skjeggedjevelen er ganske uinteressert i eventyrerne, men hvis de viser tegn til å røre noen av hodeskallene eller **dretchene**, eller angriper eller irriterer ham, blir han hemningsløst brutal.

Hvis heltene vil snike seg gjennom rommet kan de forsøke å holde seg inntil veggene. Det er en god del tønner og kasser de kan gjemme seg bak. Dessverre ligger det strødd benrester og annet skrot på gulvet som kan lage bråk. Dersom heltene prøver å snike seg forbi på noe

vis gjøres **stealth**-kast mot djevelens **passive perception** på 10 med **disadvantage**.

Djevelen har en pusseklut og en dolk han bruker til å preparere skallene med. Dolken er en **+1 magisk dolk**, og gir **+3** på trill for å flå eller preparere døde vesener.

Dtretchene på gulvet blir straffet av **skjeggedjevelen** for udugelighet, så de skal tortureres som straff. Hvis **skjeggedjevelen** blir angrepet, kan han prøve å sette dem fri. De vil i utgangspunktet forsvare **skjeggedjevelen** for å komme i nåde igjen, men kan overtales til å motarbeide ham.

6. Garderoben

Jarvosh har planer om å innlemme de gjenlevende landsbybeboerne i hans kult, men så langt har han drept flere enn han har klart å omvende. I garderoben henger det mange ubrukte kapper på knagger på veggene, og på et bord i midten av rommet ligger det en stor haug ubrukte kapper. Alle kappene er i sort tøy og utsmykket med et rødt embleme som forestiller et brennende ansikt.

Dette rommet har en magisk felle. **Jarvosh** har animert en del av kappene og instruert dem til å angripe inntrengere. En bolle med sølvmynter ligger under bordet, og betaler man ikke toll på **1 sølvpenge** når man passerer gjennom rommet vil kappene angripe. De vil prøve å snike seg opp bak heltene og prøve å kvele dem. La spillerne kaste **Perception**-kast. Klarer de **DC 20** hører de noe og snur seg for å se at det ligger noen kapper på gulvet på et sted der det ikke lå noen for litt siden. Klarer de **DC 25** rekker de å se kappene stå oppreist og får kaste initiativ første runde i kampen mot de vandrende tekstil-monstrene.

Døren på nordveggen er låst. En av goblinene i rom 4 og **kapteinen** for goblinene har nøkkel til døren. For å dirke opp låsen må noen ha **thieves tools** og klare et **Sleight of hand**-kast (**DC 12**). Døren er veldig vanskelig å slå i stykker (**AC 15, HP 18**).

7. Innelåst demon

Da **Jarvosh** klarte å mane frem **Skjeggedjevelen**, og hadde han i sin makt vokste hovmodet hans til nye høyder. Ritualet ble fremsagt på nytt, men denne gangen ville han mane frem et mektigere monster; en demon. Ut av portalen fløy en **Vrock**, men denne var ikke interessert i å tjene ynkelige **Jarvosh**. I en intens kamp med demonen klarte trollmannen omsider å stenge den inne i det som skulle bli audienssalen til kulten.

Veggene i korridoren som leder til dette rommet er dekket av mørkegrønne flekker som minner om mugg (**DC 10 nature** avslører at det er giftig). Det er også kloremærker på vegger og gulv etter kampen mellom **Jarvosh** og demonen.

Døren er låst med en nøkkel av **Jarvosh**. døren er av samme type som den i rom 6, og kan dirkes eller slås ned på samme måte, men det er ikke låsen som hindrer demonen å rømme. På den andre siden av døren er det malt et mystisk tegn. Ingen av heltene vil kjenne igjen dette tegnet om ikke de klarer et **arcana**-kast (**DC 25**). Dette tegnet er en demonisk hieroglyf som skremmer demonen fra å forsøke å rømme. Åpner heltene døren er det en idé å spørre om de lar døren stå åpen eller om de lukker den.

Det sirkulære rommet ligger dypere enn de andre, og en liten steintrapp fører ned til salen. Langs veggene er det stillaser som strekker seg opp til det 30 meter høye taket. Der venter demonen i mørket på at noen skal bryte ned døren. Lot spillerne døren stå åpen vil demonen angripe i et par runder, så fly gjennom døråpningen, gjennom korridoren og forsvinne inn gjennom portalen i rom 8.

8. Portalen

I dette rommet står portalen **Jarvosh** har bygd. Den fremstår som et høyt ovalt speil med en ramme av svart stål. Når heltene ser sine egne speilbilder i speilet får de følelsen av at bevegelsene de selv gjør er forsinket i speilbildet. Rundt portalen er det tegn til kamp; aske, svimerker og kloremærker på gulvet.

Hvis noen berører speilet aktiveres portalen og personen blir sugd inn dersom han eller hun ikke klarer et **Dex save (DC 20)**. Hvor personen havner avgjøres med **1d4**.

1. **Rom 7.** Kast på nytt dersom rollene allerede har beseiret demonen her inne.
2. **Rom 5.** Rollen lander på bordet der skjeggedjevelen sitter, og må sloss med han om rollene ikke allerede har beseiret ham.
3. **Rom 11.** Rollen havner rett foran **Jarvosh**.
4. **Helvete.** Rollen havner i et annet eksistenplan. Det er flammer og lava over alt. Skrik fra sjeler som blir torturert. Det står en djevel mellom rollen og portalen hjem.

9. Trylledrikker

Dette rommet har to store bokhyller fylt med magiske drikker. Det eneste problemet er at de ikke har noen etiketter. Hver rolle kan plukke med seg så mange de klarer å bære, men effekten av å drikke dem er tilfeldig.

Kast **1d12** når en drikk drikkes og les av hva som skjer i **Trylledrikk-tabellen** under.

Døren til rom 10 er låst fra innsiden, men kan dirkes opp med **Thieves Tools** og et vellykket **Sleight of Hands**-kast (**DC 10**).

10. Labratoriet

I dette rommet, som er fylt med gamle støvete bøker, reagensrør og merkelige dufter, utfører **Jarvosh** sine studier. Forbudte bøker skrevet i arkaiske språk ligger strødd over den store pulten midt i rommet, og bokhyllene bugner over av støvete bøker og skriftruller. Om GM ønsker å gjøre eventyret litt lettere kan de finne magiske skriftruller eller til og med en magisk gjenstand eller to.

Dagboken til **Jarvosh** er gjemt blant det salige rotet, og i den kan heltene få vite om hva som har foregått (parafraaser det som står i introduksjons-kapitelet dersom de leser den).

Døren inn til rom 11 er låst på samme måte som den i rom 10. Lytter noen til døren vil de høre lyden av Jarvosh og hans disipler utføre en strupesang som gir frysninger på ryggen.

11. Slakterrommet

I dette makabre rommet holder Jarvosh fangene sine. I taket henger 10 landsbybeboere. **1d10** av dem er fortsatt i live; de er bundet med rep til kroker i taket og har munnbind. De som ikke lenger er i live har ikke lenger ansikt; hud dekker ansiktet, men ingen kjennetegn, neser, munn eller ører. Det er et grufullt syn.

Jarvosh står på steinsirkelen innerst i rommet med sine 8 kultister. Der utfører de forberedelsene til et rituale; en strupesang som gjaller gjennom rommet.

Trylledrikk-tabell		
1d12	Navn	Effekt
1-6	<i>Helbrede-drikk</i>	<i>2d8+2 HP tilbake. Å drikke tar en handling.</i>
7-8	<i>Kjapphets-drikk</i>	Du får effektene av besvergelsen Haste i ett minutt.
9-11	<i>Heroisme-drikk</i>	I en time etter å drukket denne får du 10 midlertidige HP som varer en time. Mens dette varer får du samme fordeler som besvergelsen Bless gir.
12	<i>Giftdrikk</i>	Du tar 3d6 i skade, og du må lykkes med et CON saving throw eller bli forgiftet. I starten av hver runde du er forgiftet tar du 3d6 skade (poison damage). Ved slutten av hver av dine runder kan du gjøre redningskastet på nytt. For hvert vellykkede kast tar du 1D6 mindre i skade per runde til giften er borte når den når 0 .

Dersom heltene ønsker å snike seg opp til Jarvosh og de 8 kultistene må de gjemme seg bak fangene i taket (**stealth DC 10**). Dersom fangene får øye på heltene kan det hende de prøver sitt beste å kommunisere ved å riste og skrike (det blir bare høy mumling pga. munnbind). For å få dem til å roe seg kan rollene bruke **Persuasion (DC 15)** eller **Intimidation (DC 20)**. Hvis rollene ikke klarer å roe fangene, kan det føre til at **Jarvosh** avbryter strupesangen, og sender **kultistene** inn i rommet for å sjekke. Prøv å gjøre dette så dramatisk og spennende som mulig.

Hvis kamp bryter ut vil Jarvosh sende sine **kultister** for å angripe. Kultistene har 5 trylledrikker fra rom 9. Som en del av Jarvosh' lære bruker de drikkene til å teste sin tro, vel vitende om at det kan være gift i en av drikkene.

Jarvosh foretrekker å bruke magi på avstand og vil holde seg unna rekkevidde for nærkamp. Han er ganske mektig, så bruk formlene hans ettersom hvor mektig eventyrer-gruppen er eller hvor mange **HP** de har igjen. Blir en rolle drept stjeler **Jarvosh** ansiktet hans, og likets ansikt blir hvisket ut, som om han/hun aldri har eksistert.

Dersom **Jarvosh** blir redusert til halvparten av sin **HP** vil ansiktet hans forvandle seg hans ekte, forbrente og forpinte ansikt. Han vil trygle om nåde dersom han bare har få **HP** igjen. Viser noen han et speil vil **Jarvosh** dø av sjokket.

Dersom heltene skulle være så heldige å overleve denne kampen vil de kjenne at det trekker fra den store steinsirkelen på gulvet. Under dette store lokket ligger åpningen til en dypere gruve, og her er resten av landsbyen fanget. Dersom du ønsker kan graven lede videre til et nytt eventyr.

Animated cloak

Medium construct, unaligned

Armor class 12

Hit Points 33 (6d10)

Speed 10 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17(+3)	14(+2)	10(+0)	1(-5)	3(-4)	1(-5)

Damage Immunities poison, psychic

Condition Immunities blinded, charmed, deafened, frightened, paralyzed, petrified, poisoned

Senses blindsight 60 ft. (blind beyond this radius), passive perception 6

Languages —

Challenge 2 (450 XP)

Antimagic Susceptibility. The cloak is incapacitated while in the area of an *antimagic field*. If targeted by *dispel magic*, the cloak must succeed on a Constitution saving throw against the caster's spell save DC or fall unconscious for 1 minute.

Damage Transfer. While it is grappling a creature, the cloak takes only half the damage dealt to it, and the creature grappled by the cloak takes the other half.

False appearance. While the cloak remains motionless, it is indistinguishable from a normal cloak.

Actions

Smother. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one Medium or smaller creature. *Hit:* The creature is grappled (escape DC 13). Until this grapple ends, the target is restrained, blinded, and at risk of suffocating, and the cloak can't smother another target. In addition, at the start of each of the target's turns, the target takes 10 (2d6 + 3) bludgeoning damage.

Bearded Devil

Medium fiend (devil), lawful evil

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 52 (8d8 + 16)

STR **DEX** **CON** **INT** **WIS** **CHA**

16(+3) 15(+2) 15(+2) 9(-1) 11(+0) 11(+0)

Speed 30 ft.

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

Damage Resistances cold; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks that aren't silvered

Damage Immunities fire, poison

Condition Immunities poisoned

Senses darkvision 120 ft., passive Perception 10

Languages Infernal, telepathy 120 ft.

Challenge 3 (700 XP)

Devil's Sight. Magical darkness doesn't impede the devil's darkvision.

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

Steadfast. The devil can't be frightened while it can see an allied creature within 30 feet of it.

Actions

Multiattack. The devil makes two attacks: one with its beard and one with its glaive.

Beard. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 6 (1d8 + 2) piercing damage, and the target must succeed on a DC 12 Constitution saving throw or be poisoned for 1 minute. While poisoned in this way, the target can't regain hit points. The target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success.

Glaive. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 10 ft., one target. *Hit:* 8 (1d10 + 3) slashing damage. If the target is a creature other than an undead or a construct, it must succeed on a DC 12 Constitution saving throw or lose 5 (1d10) hit points at the start of each of its turns due to an infernal wound. Each time the devil hits the

wounded target with this attack, the damage dealt by the wound increases by 5 (1d10). Any creature can take an action to stanch the wound with a successful DC 12 Wisdom (Medicine) check. The wound also closes if the target receives magical healing.

Cultist

Human, Chaotic evil

Armor class: 12 (leather armor)

Hit Points 9 (2d8)

Speed 30 ft.

STR **DEX** **CON** **INT** **WIS** **CHA**

11(+0) 12(+1) 10(+0) 10(+0) 11(+0) 10(+0)

Skills Deception +2, Religion +2

Senses Passive Perception 10

Languages Common

Challenge 1/8 (25 XP)

Dark Devotion. The Cultist has advantage on saving throws against being charmed or frightened.

Actions

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 4 (1d6+1) slashing damage.

Dretch

Small fiend (demon), chaotic evil

Armor Class 11 (natural armor)

Hit Points 18 (4d6 + 4)

Speed 20 ft.

STR **DEX** **CON** **INT** **WIS** **CHA**

11(+0) 11(+0) 12(+1) 5(-3) 8(-1) 3(-4)

Damage Resistances cold, fire, lightning

Damage Immunities poison

Condition Immunities poisoned

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9

Languages Abyssal, telepathy 60 ft. (works only with creatures that understand Abyssal)

Challenge 1/4 (50 XP)

Actions

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

Bite. *Melee Weapon Attack:* +2 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 3 (1d6) piercing damage.

Claws. *Melee Weapon Attack:* +2 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (2d4) slashing damage.

Fetid Cloud (1/Day). A 10-foot radius of disgusting green gas extends out from the dretch. The gas spreads around corners, and its area is lightly obscured. It lasts for 1 minute or until a strong wind disperses it. Any creature that starts its turn in that area must succeed on a DC 11 Constitution saving throw or be poisoned until the start of its next turn. While poisoned in this way, the target can take either an action or a bonus action on its turn, not both, and can't take reactions.

Goblin

Small humanoid (goblinoid), neutral evil

Armor Class 15 (leather armor, shield)

Hit Points 7 (2d6)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

Skills Stealth +6

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9

Languages Common, Goblin

Challenge 1/4 (50 XP)

Nimble Escape. The goblin can take the Disengage or Hide action as a bonus action on each of its turns.

Actions

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) slashing damage.

Shortbow. *Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, range 80/320 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) piercing damage.

Goblin Captain

Small humanoid (goblinoid), neutral evil

Armor Class 17 (chain shirt, shield)

Hit Points 21 (6d6)

Speed 30 ft.

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

Skills Stealth +6

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 10

Languages Common, Goblin

Challenge 1 (200 XP)

Nimble Escape. The goblin can take the Disengage or Hide action as a bonus action on each of its turns.

Actions

Multiattack. The goblin captain takes two attacks with its scimitar. The second attack has disadvantage.

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6 (1d6 + 3) slashing damage.

Shortbow. *Ranged Weapon Attack:* +4 to hit, range 80/320 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) piercing damage.

Jarvosh

Medium human, Chaotic evil

Armor Class 12 (15 with *mage armor*)

Hit Points 40 (9d8)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
9(-1)	14(+2)	11(+0)	18(+4)	12(+1)	11(+0)

Saving Throws Int +7, Wis +4

Skills Arcana +6, History +6

Senses passive Perception 11

Languages Common, Abyssal, Goblin and Draconic.

Challenge 6 (2,300 XP)

Spellcasting. Jarvosh is a 9th-level spellcaster. His spellcasting ability is Intelligence (spell

save DC 15, +7 to hit with spell attacks). Jarvosh has the following wizards spells prepared:

Cantrips (at will): *fire bolt, light, mage hand, prestidigitation*

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

2nd level (3 slots): *alter self, mirror image*

3rd level (3 slots): *fireball, animate dead, fear*

4th level (3 slots): *greater invisibility, polymorph*

5th level (1 slot): *animate objects*

Actions

Dagger. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. *Hit:* 4 (1d4 + 2) piercing damage.

Vrock

Large fiend (demon), chaotic evil

Armor Class 15 (natural armor)

Hit Points 104 (11d10 + 44)

Speed 40 ft., fly 60 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17(+3)	15(+2)	18(+4)	8(-1)	13(+1)	8(-1)

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

Damage Resistances cold, fire, lightning; bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks

Damage Immunities poison

Condition Immunities poisoned

Senses darkvision 120 ft.,

passive Perception 11

Languages Abyssal, telepathy 120 ft.

Challenge 6 (2,300 XP)

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

Actions

Multiattack. The Vrock makes two attacks: one with its beak and one with its talons.

Beak. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 10 (2d6 + 3) piercing damage.

Talons. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 10 (2d10+3) slashing damage.

Spores (Recharge 6). A 15-foot-radius cloud of toxic spores extends out from the rock. The spores spread around corners. Each creature in that area must succeed on a DC 14 Constitution saving throw or become poisoned. While poisoned in this way, a target takes 5 (1d10) poison damage at the start of each of its turns. A target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success. Emptying a vial of holy water on the target also ends the effect on it.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE