

Phandelver elveszett bányája

Véletlen találkozások és utazási kiegészítés

Kevevári István

Tartalom

Időjárás.....	2
Véletlen találkozások.....	3
Phandalini találkozások.....	3
Vidéki találkozások.....	3
Phandalini találkozások.....	4
Állatok.....	4
Alvilági alakok.....	4
Egyházi személyek.....	4
Előkelők.....	5
Hatóságok.....	5
Hírességek és botrányhősök.....	5
Kereskedők.....	6
Közemberek.....	6
Művészek.....	6
Különleges.....	7
Szabad fegyveresek.....	7
Szegények és rabszolgák.....	7
Szörnyek.....	7
Tudósok és varázslók.....	8
Vadonbéli találkozások.....	9
Állatok.....	9
Alvilági.....	9
Előkelők.....	10
Kereskedők.....	10
Közemberek.....	11
Misztikus.....	11
Különleges.....	11
Szabad fegyveresek.....	12
Szörny I.....	12
Szörny II.....	13
Szörny III.....	13
Szörny IV.....	13
Utazók.....	14

Időjárás

Tavaszi (Ches 19 - Kythorn 19): +1 időjárás dobásokra

Nyári (Kythorn 20 - Eleint 20): +0 időjárás dobásokra

Őszi (Eleint 21 - Nightal 19): +1 időjárás dobásokra

Téli (Nightal 20 - Ches 18): +2 időjárás táblázaton

Minden nap dobj d6-tal és add hozzá az évszak módosítót. A dobásodhoz +1 vagy -1 járul, ha valamelyik szélső értéket dobtad ki korábban (1 esetén -1 6 esetén +1).

Dobás	Időjárás
1	Napsütés, szélcsend és forróság. 1 szintnyi fáradtság nehézségben.*
2	Napsütés, szélcsendes, meleg idő.
3	Tiszta, meleg idő, enyhe széllel
4	Felhős, szeles idő.
5	Felhős, szemerkélő eső, esetleg köd.
6	Borús, esős, szeles idő, esetleg sűrű köd. Nyáron 20 % eséllyel villámzapor.
7	Borús, viharos, hideg idő erős széllel
8	Borús ég, havazás

*Kint a vadonban, szabad ég alatt utazva automatikus és csak egy napi hűvös, árnyékos helyen töltött pihenés után tér vissza egy szint. Városokban kicsit több az árnyék és az enyhét adó hely, ezért 4 óránként Állóképességmentőt kell tenni (NF: 10) a fáradtság elkerüléséhez. Ez a szabály feltételezi, hogy a karakterek a város utcáit járják, azonban ha hűvös, zárttérben vannak, akkor nem kell dobni.

Véletlen találkozások

Véletlen találkozások: 1:6 eséllyel van véletlen találkozás. A véletlen találkozások gyakorisága eltérő lehet városokban és vidéken.

Város: Nappal 2 óránként vagy egyik negyedből (adott esetben városi hexből) a másikba való átlépés esetén. Este ez 1 óránként lehetséges.

Vidék: 4 óránként vagy egyik 20 mérföldes hexből a másikba való átlépés esetén. Este táborozáskor háromszor dobj véletlen találkozásra (az este különböző harmadait jelképezi).

A véletlen találkozási táblázatok absztrakt kategóriákat jelképeznek, amelyek régióként eltérő lényeket és személyeket jelentnek.

Phandalini találkozások

d20	Nappal
1	Állatok
2	Egyházi személyek
3	Szabad fegyveresek
4-5	Kereskedők
6	Tudósok és varázslók
7	Szegények és rabszolgák
8-11	Alvilági alakok
12	Előkelők
13-15	Közemberek
16	Hírességek és botrányhősök
17	Hatóságok
18	Művészek
19	Különleges
20	Szörnyek

d20	Éjjel
1	Állatok
2	Egyházi személyek
3	Szabad fegyveresek
4	Kereskedők
5	Tudósok és varázslók
6-7	Szegények és rabszolgák
8-12	Alvilági alakok
13	Előkelők
14	Közemberek
15	Hírességek és botrányhősök
16	Hatóságok
17	Művészek
18	Különleges
19-20	Szörnyek

Vidéki találkozások

d20	Nappal
1-2	Állatok
3	Kereskedők
4	Közemberek
5	Alvilági alakok
6-8	Utazók
9-10	Szörny I.
12	Misztikus
13-15	Szörny II.
16	Szabad fegyveresek
17	Szörny III.
18	Előkelők
19	Speciális
20	Szörny IV.

d20	Éjjel
1-2	Állatok
3	Kereskedők
4	Közemberek
5-6	Alvilági alakok
7-8	Utazók
9-11	Szörny I.
12	Misztikus
13-15	Szörny II.
16	Szabad fegyveresek
17	Szörny III.
18	Előkelők
19	Speciális
20	Szörny IV.

PA= *Phandelveri arcok* kiegészítő az oldal letöltései között.

Phandalini találkozások

Állatok

d6	Név
1	Lókupecsek. 2d4 utazó ló és d4+1 kupec (bandita) eladásra árulja a portékát. Dobj d4-el: 1. A lovakat normál áron árusítják (75 ap) 2. A lovakon nem látszik, de betegek és d4 napon belül elpusztulnak (50 ap) 3. Jóminőségű felszerelést is adnak a lovakhoz (90 ap), 4. Drágábban adják a jószágokat (100 ap)
2	Sakál. d6 sakál a falu utcáit járják, hogy apró állatokat vagy kisgyerekeket ragadjanak el.
3	Juhnyáj. 5d10 bárány vonul végig a teljes utca szélességében. Dobj d4-el: 1. A bárányokra egy vadember vigyáz (berszker), 2. a bárányokra nem vigyáz senki 3. Egy agresszív kos őrzi a nyáját. 4. 2d4 vörös jelű bandita megpróbál elkapni egy bárányt
4	Kutya. d4 kutya közelíti meg a karaktereket és megszaglássza őket. Dobj d4-el: 1. A kutyák zombik 2. Megjelenik egy kétségbeesett gyerek (közember), aki haza akarja elszökött kedvenceit. 3. Veszettek és támadnak. 4. Az egyik kutya valójában egy halálkutya.
5	Kígyó. Sikoltozás és „Kígyó! Kígyó!” kiáltás hallatszik egy udvarból. Dobj d4-el: 1. d4 óriáskígyó 2. d4 mérges kígyó 3. d4 repülő kígyó 4. kígyóhorda
6	Óriás skorpió. Egy óriás skorpió lassan átcammog az úton. Dobj d4-el: 1. tovább megy 2. megtámadja a karaktereket 3. megtámad egy teregető asszonyt 4. A faroktüskéje tövére van akadva egy csillogó tárgy

Alvilági alakok

d6	Név
1	Rőtjelű banditák. 2d4 rabló járja büszkén az utcát. Dobj d4-el: 1. verekedést provokálnak 2. védelmi pénzt szednek 3. fosztogatják a standokat 4. csempészárut próbálnak elpasszolni
2	Tolvaj. Egy kendőbe öltözött handszáros férfi járja az utcát. Dobj d4-el: 1. zsebmetsző 2-3. Besurranó tolvaj 4. Lopott áruhoz keres vevőt
3	Orgazda. Egy férfi (rablóvezér) d4 rabszolgával (közember) egy nagy ládát cipelnek benne lopott szajréval, az a tervük, hogy eladják Halia Thortonnnak. 50 % eséllyel megállítja a karaktereket, hogy felajánlja a szajrét vételre, vagy vegyen tőlük valamit.
4	Helyi vagányok. 2d4 rabló vegzálja azokat, akik védteleneknek tűnnek. A karaktereket békén hagyják, és csak akkor állnak ellen, ha kevesebben vannak.
5	Sarlatán. Egy férfi vagy nő egyszerű vásári átverésekbe utazik. Dobj d4-el: 1. csodadoktor, 2. jós 3. itt a piros hol a piros 4. értékes varázstekercsre keres vevőt (átkozott)
6	Fosztogató orkok. d6+1 ork betér a városba és a város fogadója felé mennek. Estig isznak, aztán este részegen fosztogatnak és gyilkolnak.

Egyházi személyek

d6	Név
1	Garaele nővér. Tymor helyi elf papnője (priest) járja az utcát. Dobj d4-el: 1. küldetésre kéri fel a karaktereket (A sikítőszellem alku), 2. Egy csokor vadvirág van a kezében, 3. d4 rabló zaklatja, 4. Egy beteg/sérült városlakót látogat meg
2	Fehér Guiso. Őrült Guiso Cyricnek a hazugságok istenének a papja (pap), de most fehér ruhában Ilmater papjának adja ki magát, de titokban mások életének megkeserítésén dolgozik. Dobj d4-el: 1. 2d6 közembernek magyaráz a fájdalom megtisztító erejéről egy vasszűz mellett. 2. Tépett ruhában és hamuval megszórt fejjel alamizsnát kér 3. Egy kisgyereket náspángol el tiszteletlenség miatt (2d6 másik gyerek sikoltozva nézi) 4. Ráakaszkozik a karakterekre, a „jótanácsaival”
3	Festett tehen. Egy férfi egy ősi druidikus jelekkel kipingált tehenet vezet ki a városból. Kb 5 mérföldet viszi nyugati irányba, hogy ott átadja egy druida csoportnak (1 db druida és d4+1 ifjú druida), amiért áldást mondanak a tanyájára és a földjeire. 50 % eséllyel a druidák valójában haramiák (bandita), és megölik a férfit.
4	Laikus testvér. Egy felszenteletlen oltárszolga a helyi templomot keresi, hogy papi szolgálatot vállaljon a városban. Dobj d4-el: 1. Auril papnője (acolyte) 2. Tyr papja (tudós, jogász) 3. Gond papnője (mesterember) 4. Tempus papja (katona)
5	Zarándokok. 2d6 zarándok érkezik a helyi szentélyt meglátogatni. Dobj d4-el: 1. közeli falvakból kerekedtek fel (közember), 2. Tételenből jött nemes és kísérete 3. Idegen kultúrához tartozó férfiak és nők 4. Rőtjelűektől független banditák
6	Bailana Sziri. Ez a félkezű gnóm papnő (lásd PA) éppen a városba jött a közeli Gnómkertből tintát és papírt venni. Odahaza történészként és krónikásként dolgozik, de nagyon szívesen csatlakozik egy kalandozó csapathoz.

Előkelők

d6	Név
1	Előkelő lord. Egy télteleni előkelő (nemes) egy testőrrel (testőr) járja az utcát. 1. még 2d6 fegyveres (őr) kíséri 2. 2d6 hordár kíséri 3. fontos hivatali feladata van, és szüksége lenne egy kis segítségre 4. A családjával (3d4 közember) és 2d6 testőrrel valamint 3d6 szolgálával vannak
2	A helyi prefektus. A város prefektúrájának vezetője (világlátott nemes) 2d6 testőrrel (testőr)
3	Falu vezetője. A Harbin Wester (nemes) d4 fegyveressel (közember) és egy illusztris vendéggel (nemes) a várost járja. Dobj d4-el: 1. városnézést tartanak 2. A termést nézik meg 3. kirabolja őket 2d4 Rőt jelű bandita 4. rátermett kalandozókat keresnek egy veszélyes vállalkozásra.
4	Extravagáns nemes és kísérete. Egy messziről jött nemes (knight) és kedvenc tanácsadójával (bölc) és hölgyével (közember), d4+1 zenésszel (csepürágó), 2d6 testőrrel (őr) és 4d6 szolgálával. Dobj d4-el: 1. téltelenből jöttek 2. mulhorandiak 3. calishamiak 4. vízmélyváriak
5	Nemeshölgy. Egy nemeshölgy éppen erre kirándul d4 testőrrel (őr) kíséretében. Dobj d4-el: 1. valójában egy hárfás (bárd), 2. Pár hete eltűnt férjét jött keresni 3. egy nagy darab sötétbőrű férfi (berszerker) kíséri 4. d6 elegáns és nagyon drága agarat sétáltat
6	Falu öregje. A falu egyik öreg írnoke (bölc) d6 rabszolga (közember) kíséretében sétál az utcán. Dobj d4-el: 1. a város vezetőjéhez megy 2. egészségügyi sétán van 3. hivatali teendőit végzi és megállítja a karaktereket 4. d6 fiatal (közember) megállítja és számon kéri, hogy miért nem tesz Harbin Wester semmit a banditákkal

Hatóságok

d6	Név
1	Adószedő. Egy hivatalnoki egyenruhát viselő férfi (nemes) és testőre (veterán) éppen adóellenőrzést tartanak, és felméri a karaktereket is. 50 % eséllyel saját zsebre dolgozik és mindenképpen talál valami adófizetési kötelezettséget. Dobj d4-el: 1. fegyveradó címén 5 ep-t követel minden nagyobb méretű fegyverérét 2. valami triviális helyi adó címén 1 ep-t követel mindenkitől fejenként 3. 1 ap egyházi adót követel a falu domináns kultuszának 4. elsősorban az idegenek adóját akarják beszédni a nem emberi és láthatóan nem északi karaktereken (2 ap/fő)
2	Írnok. Egy írnoke (közember) fejenként d3 segéddel (közember) járják az utcát. Dobj d4-el: 1. Zsákokban lévő terményt mérik fel 2. Az egyik tanyánál 3. Egy szentély vagy más fontos épület állapotát mérik fel 4. A közeli ültetvényekre mennek ki, és felbérelnek a karaktereket fegyveres kísézőnek (1 ap/fő)
3	Felügyelő Téltelenből. A felügyelő (kém) áluhás utazóként járja a várost, hogy felmérje a falu működését és a közhangulatot. Megállítja a karaktereket és kikérdezi őket arról, mit tudnak, honnan jöttek és mik a terveik. Ha visszakérdeznek csak annyit mond, hogy átutazóban van és keleti irányba kíván tovább menni (északra megy).
4	Faluórség. d6 faluőr (őr) járja az utcát. Dobj d4-el: 1. járőröznek 2. igazoltatják a karaktereket 3. 2d4+2 a rőtjelűek kergeti őket 4. a földeken egy ankhég garázdálkodik és lándzsákkal és füstölő rudakkal felszerelve el akarják kergetni, esetleg megkérlik a jól felfegyverzett csapatot, hogy tartsanak velük.
5	Szent harcosok. d4+2 szent lovag (knight) éppen most tértek vissza a vadonból és pihenni karnak.
6	Milícia. 2d6 felfegyverkezett fiatal civil (közember <i>bőrvértben és husággal</i>). Dobj d4-el: 1. Öröködnék és unatkoznak 2. Járőröznek és túlbuzgóak 3. Meg akarják verni az első eléjük kerülő bajkeverőt (50 % eséllyel a karakterek azok) 4. íjászyakorlatot tartanak (50 % eséllyel az egyik karakter felé repül az egyik nyílvevő)

Hírességek és botrányhősök

d6	Név
1	Falubolondja. Egy zavarodott alak (közember) közelíti meg a karaktereket. Dobj d4-el: rongyokba öltözött szerencsétlen. 2. vallásos tévképzetek 3. segítőkész „nagyra nőtt gyerek” 4. egy alvilági szervezett embere, a bolondság csak álca (spy)
2	Félorok mester. Egy nagy darab félorok (kézműves mester) a munkáját jelző ruhában sétál az utcán. 50 % eséllyel d6+1 rőtjelű (rabló) megállítja, hogy vegzálja. Dobj d4-el: 1. kőfaragó (egy apró kőszobrot cipel) 2. ács (egy gerendát cipel) 3. Fazekas (egy talicskában edényeket visz) 4. kovács (harci kalapácsa van)
3	Elf erdőjáró. Rongyokba öltözött elf (felderítő) tér vissza a vadonból feltölteni a készleteit. Dobj d4-el: 1. hírt hoz egy nemrég felszínre került ősi romról (Dwarven excavation) 2. összeesik az utcán, mérgezett nyíl találta el 3. fosztogatókat látott a közelben 4. a szerelmét jött megszöktetni
4	Szerencsés Donnabella. Egy papírmásé unikornis maszkos nő (lásd PA) sétál egyedül az utcán. Mindenki megbámulja. Dobj d4-el: 1-2. eséllyel a karakterekhez szeretne csatlakozni, hogy kalandot keressen. 3. csak sétál 4. d6 gyereket szórakoztat a zenéjével
5	Télcarnoki Sildar. Idős tapasztaltabb lovag, aki most éppen Phandalinban tevékenykedik. (lásd PA)
6	Aranyhajú Lorza. A környék hőse, egy szőke hajú északi pajzsszűz (lásd PA). Magányos farkas, de adott esetben szívesen csatlakozik a jó ügy érdekében.

Kereskedők

d6	Név
1	Kereskedő karaván. Egy nagyobb kereskedő karaván állomásozik a faluban, hogy tovább menjenek. Tagok: 1 karavánvezető (nemes), d4 segéd (közember), vezető (felderítő) 2d6 karavánőr (őr) és 2d6 hordár. Dobj d4-el: 1. jószág kereskedők 2. selyemkereskedők Kara-Turból, 3. fűszerek és más luxus cikkek 4. kövek, építési anyagok, fegyverek vagy más nehéz tárgyak
2	Ócskás. Egy férfi (közember) egy talicskában pár régiséget árul. 20 % eséllyel van valami a talicskában, ami valójában értékes.
3	Fegyverkereskedő. Egy kereskedő (katona) a vadonban elhagyott rozsdás fegyvereket próbálja eladni. 50 % eséllyel van nála egy használható közepes vért 10 % eséllyel a rozsdás vasak között egy +1-es mágikus fegyver is van (ő csak azt látja rajta, hogy furcsa).
4	Mágikus eszköz árus. Egy férfi vagy nő innen-onnan összeszedett mágikus eszközöket árul. Portéka: 1 db gyógyital (100 ap) 1 db ellenállás itala – nekrotikus (200 ap), 1 db vízlégzés itala (150 ap), 1 db Varázstekercs: hősiesség (50 ap), 1 db Varázstekercs: perzselő sugár (200 ap)
5	Elmar Barthen. Az ellátmányos bolt tulajdonosa éppen házon kívül van. 50 % eséllyel betörnek hozzá.
6	Állatkereskedő. Egy alak (közember) állatokat árúsít. 20 % eséllyel elszabadulnak az állatok káoszt és felfordulást okozva. 1. Madárárus 2. Hátasállatok (ló vagy teve) 3. Majmok (kiképzettek vagy kiskedvencek) 4. Veszélyes álatok (kígyók, pókok vagy skorpiók)

Közemberek

d6	Név
1	Füvésznő. Egy középkorú nő (közember) szárított füveket, és kaktusz pempőt árul. Egy herbalista készletet lehet tőle szerezni, illetve van egy gyógyitala is (40 ap)
2	Pásztorok. d4 pásztor (közember) és 2d10+20 juhval és d6 pásztorkutyával. Dobj d4-el: 1. Az egyikük eltűnt odakint a pusztában. 2. Találtak egy öreg pajzsot és el akarják adni a karaktereknek (10 % eséllyel mágikus 30 % eséllyel a díszítése miatt értékes lehet egy gyűjtőnek). 3. Találtak egy régi tekerstartót benne pergamenekkel (50 % eséllyel varázstekercsek, egyébként pedig csak eszmei értékük van). 4. Az egyik bárány valójában egy alakot váltott quasit.
3	Gyerekek. 2d6 gyerek (közember). Dobj d4-el: 1. dinnyét esznek 2. bújócskát játszanak és be akarják vonni a karaktereket is 3. Fakardokkal felfegyverkezve „kalandozósat” játszanak 4. Barátságosan a karakterek köré gyűlnek, hogy kizsebeljék őket
4	Szántóvetők. 2d6 kaszás szántóvető (közember) megy ki a földekre. Dobj d4-el: 1. részegek 2. munkás dalokat énekelnek 3. egy Chaunthea-pap (akolitus) megy velük 4. megkérlik a karaktereket, hogy jöjjenek ki velük, mert az elmúlt napokban egy ördögfajzatot láttak a földeken garázdálkodni (tévednek, de 50 % eséllyel tényleg egy imp van ott)
5	Inasok. d6+1 inas (közember) a munkájukat végzik. Dobj d4-el: 1. ácsok 2. építőmunkások 3. kovácsok 4. fazekasok
6	Asszonyok. 2d6 nő (közember) sétálnak és a napi ügyeiket intézik. Eléggé megbámulják az idegeneket.

Művészek

d6	Név
1	Bárd. Egy magányos dalnok (bárd) régi dalokat énekel. A csapat megjelenését követően a nap hátralévő részében a közelükben ólálkodik, hogy „anyagot gyűjtsön” vagy csatlakozzon krónikásnak.
2	Népi zenekar. d4+3 zenész (csepűrágó) tradicionális dalokat játszik. Dobj d4-el: 1. páran tánra perdülnek 2. az illetlen szöveg miatt a helyi pap (akolitus) elzavarja őket 3. rettentően hamisan játszanak 4. a fuvolás dallamára d4 kígyó horda gyűlik a zenészek köré
3	Kígyóbüvölő. Egy ösztövér alak (ifjú druida) a fuvolájával büvöl egy kobrát. 50 % eséllyel az alak a yuan-tik embere.
4	Freskófestő. d4 alak (közember) szentképet fest egy ház oldalára. Dobj d4-el: 1. a kép teológiai/politika szempontból problematikus 2. készülő remekmű 3. kontármunka 4. Az egyik alak lelép a falról és megtámadja freskófestőket (lidérc).
5	Kőfaragó. Egy vésős-kalapácsos alak (közember) éppen kültéri műhelyében egy kisebb szobron dolgozik. 50 % eséllyel a kőszobor életre kel.
6	Mesemondó. Egy idős férfi vagy nő (elismert előadó) a köztéren régi mesét mesél a köré gyűlőknek Dobj d4-el: 1. egyszerű gyerekes nonszensz 2. valójában kódszavakkal érzékeny információkat ad át egy ellenséges ügynöknek 3. Mennydörgőfa történetét mondja el 4. egy különleges kincs hollétére vonatkozóan ad nyomot

Különleges

d6	Név
1	Férgek hordája. A falu egyik épületét apró rovarok (rovar horda) lepik el. Dobj d4-el: 1. pókok 2. skorpiók 3. százlábú 4. darazsak
2	Fehér sárkány a felhők között. Egy fehér sárkányt látnak meg a felhők között repülni, amitől kitör a pánik, de nem száll le.
3	Hirdetőtábla. Egy hirdetőtábla munkát ajánl önkénteseknek. Lásd az Essentials Ki kalandjait
4	Galwin a félork. Galwin (berszeker) Halia Thorton jobbkeze, és embereket keres a főnökének.
5	Daran Edermath. Visszavonult félelf kalandozó éppen egészségügyi sétáját teszi meg egy sétapálcára támaszkodva. Dobj d4-el: 1. küldetést ajánl 2. megtámadja d4 rőtjelű, de nem hagyja magát 3. fiatal lányok összesúgnak a háta mögött 4. felméri a város történéseit
6	Cirkusz érkezik a városba. Egy nagy sátras mutatványos társulat érkezik a városba, amely 3 napig itt is fog maradni. Dobj d4-el: 1. Minden lemegey normálisan 2. A Rőtjelűek kirabolják őket 3. Elszabadul d4 oroszlán 4. A cirkusz vezetője egy fekete mágus (arkánus kismester), és valaki el fog tűnni az utolsó napon

Szabad fegyverek

d6	Név
1	Zsoldos. 2d6 mindenre elszánt harcos (katona) kártyázik. Dobj d4-el: 1. pihennek és nem foglalkoznak másokkal 2. munkát keresnek 3. rettegésben tartják a környéket 4. belekötnek a karakterekbe
2	Martalócok. 2d6 rosszarcú fegyveres (rabló) jött a faluba elvinni, ami mozdítható.
3	Kóbor lovagok. 2d6 fiatal lovag (lovag) lóháton küldetést keres. 50 % eséllyel rablólovagok.
4	Északi barbárok. 2d6 uthgard barbár (törzsi harcos) jött a faluba készletekért, de a helyiek nem fogadják őket szívesen.
5	Grimben. Grimben a törp harcos (lásd PA) a Kőkereső fivérek részeges unokatestvére, aki szívesen dolgozik bárkinek, de elősorban bányászként tekint magára (ár: 10 ap/fő/hónap vagy egyenlő rész a kincsekből)
6	Kalandozócsapat. Egy rivális kalandozó csapat (veterán, tolvaj, akolitus, arkánus szakértő) érkezik a faluba. Dobj d4-el: 1. 3d100 ap értékű kincset jöttek elherdálni. 2. jófiúk 2. gonosztevők 4. kémek

Szegények és rabszolgák

d6	Név
1	Szolgák. 2d6 szolga (közember) átutazóban. Az uruk a közelben vadászik, és betértek ide inni. Van velük egy szekér gazdag poggyással. 50 % eséllyel a 2d4 rőtjelű megpróbálja kifosztani őket.
2	Hordárok. 2d6 hordár (közember) és egy kereskedő (noble). Éppen árut pakolnak le egy szekérről. Dobj d4-el: 1. semmi különös 2. a rakomány közé egy vérsakál bújt 3. az egyik tárolóban egy elrabolt ember van 4. csempészáru
3	Leégett ház. Egy leégett ház romjai között egy család (d4+1) méri fel a károkat. A tűz okára dobj d4-el: 1. közönséges háztűz volt 2. egy boszorkány (Pokoli boszorkány arkánus szakértő) bosszúja 3. egy elszabadult tűzlabda pálcá okozta, ami még ott van a hamvak között 4. isteni csapás volt egy súlyos és titkos bűn miatt
4	Kéregető. Egy kéregető (közember) lép a karakterekhez, hogy pár rezet kérjen. Dobj d4-el: 1. közönséges nincstelen 2. megrokkant háborús veterán 3. besúgó 4. zsebtolvaj
5	Részeg. Egy részeg alak (rabló) kacsázik a karakterek elé. Dobj d4-el: 1. eszméletét veszti 2. pénzt kér 3. agresszív 4. könnyezve az egyik karakter nyakába borul, hogy elpanaszolja a bánatát
6	Aranylánc. Egy arany nyakláncos lány éppen a nagybevásárlást végzi otthonra. Dobj d4-el: 1. eséllyel egy tolvaj megpróbálja elrángatni és leszerelni valahogy a nyakáról a nyakörvet. 2-3 a vesszőkosár füle megadja magát és a tartalma szétszóródik, amitől azonnal sírógörcsöt kap. 4. titokban találkozik a szerelmével.

Szörnyek

d6	Név
1	Mimik hordó. Egy mimik került a városba és egy magányos hordóként vadászik másokra. Dobj d4-el: 1. egy csapat gyerek közül kap el egyet, 2. Rettentő halszaggal próbálja a potenciális áldozatokat magához csalni 3. Mintha valami írás lenne a hordón, 4. Teljesen jellegtelen
2	Orkok. d6 ork jön a városba egy kicsit bajt keverni.
3	Ogre. d8 ogre érkezik a faluba. Dobj d4-el: 1-2 fosztogatók 3. éhesek és kiszáradtak 4. kereskedni akarnak
4	Bagolymedve. Egy éhes bagolymedve tér be a városba.
5	Gúlok. d4 gúl mászik elő a Tresendar kastélyból
6	Óriás pókok. d3 óriáspók vadászik a városban

d6	Név
1	Bölcs. Egy bölcs (bölc) ül az utcán. Dobj d4-el: 1. egy pappal (acolyte) társaslog az isteni és emberi dolgok misztériumáról 2. egy gyerek seregletet okít a múltról. 3. egyedül van és kávézik 4. egy kalandozónak (veterán) ad tanácsot egy veszélyes vállalkozással kapcsolatban
2	Shanjan Kwaan. Különös keleti származású férfi (lásd PA) járja az utcát. Alkalomadtán szívesen csatlakozik a csapathoz. Dobj d4-el: 1. Éppen meditál, 2. Egy nemrég a rőtjelűek által megölt és magára hagyott utazó testét vizsgálja, 3. az Alvó Óriásba tart és felbérli a csapatot testőrnek (fel akarja venni a kapcsolatot az Üvegbotossal), 4. Halia Thortonnal tárgyal, aki éppen házon kívül van
3	Mina a tenyérjós. Mina a félszerzet tenyérjós (lásd PA) éppen munkát keres. Dobj d4-el: 1. egy asszonyiség tenyeréből jósol, 2. Égerlevél Qualline-t keresi, hogy megszálljon nála 3. Éppen szentszimbólum gyűjteményét rendezgeti. 4. Egy hatalmas húsos pitét eszik elmélyülten
4	Fekete mágus. Egy elegáns ruhás alak (arkánus kismester) érkezik egy hintón, hogy pár hétig a faluban éljen. Kíséret: 2 rabszolga (rabló), segéd (arkánus tanonc). Dobj d4-el: 1. a ládákból d6 ghouls vannak zárva, amiket időről-időre elenged éjszakánként 2. Csonjtjárók nevű sötét mulhorandi varázslócsoporthoz tagja és azért jött, hogy átvegye az irányítást a városban 3. egy nekromanta, aki házat akar vásárolni, hogy falu legyen az új otthona 4. démonológus, aki az éjszaka folyamán gyakorolni fogja a szakmáját
5	Illuzionista. Egy színes ruhás alak trükköket mutat be az utcán. 1. egyszerű bűvész (csepűrágó), nincsenek valódi varázsereje 2. egy megszorult illuzionista tanonc (arkánus tanonc), aki pénzt akar keresni, mielőtt visszatérne az Akadémiára 3. egy valódi profi illuzionista (arkánus kismester) 4. az alak valójában egy gonosztevő (illuzionista), aki a varázserejét arra használja, hogy másokat gyötörjön
6	Tudáskeresők. Dobj d4-el: 1. történész (tudós) 2. d4+1 kutató (tudós) 3. varázstudó (arkánus szakértő) 4. Kutatócsoport (1 bölcs d4 tudós és d6 őr)

Vadonbéli találkozások

Állatok

d12	Név
1	Farkas. 2d6 farkas 50 % eséllyel csak követik a karaktereket
2	Óriáspók. d6 óriás pók jelenik meg. Dobj d4-el: 1. Az egyik pókon d12 póktojás fityeg, 2. Pókhálós tájon bújkálnak (Rejtőzés +) 3. Agresszívan támadnak. 4. Egy begubózott félszerzet kerekedőt cipelnek az odújukba
3	Kóbor kutyák. 2d4 kóbor kutya. Dobj d4-el: 1. Játszanak 2. Vadásznak 3. Éppen széttépnek egy prédaállatot 4. Éhesek és kiszámíthatatlanok
4	Vaddisznó. d6 vaddisznó vonul át egy vadcsapáson. 30 % eséllyel agresszívek, 30 % eséllyel 2d6 kis süldő malac is velük van, ebben az esetben agresszívak.
5	Kisebb állatok. Dobj d4-el: 1. menyét, 2. nyulak, 3. Felbolydult hangyaboly, 4. elárvult kölyök róka
6	Ragadozók. Dobj d4-el: 1. d4 pokolkutya 2. 2d6 farkas 3. d6 vadmacska 4. d4 hegyi oroszlán
7	Óriásfészek. Egy rajban támadó állatsapat fészke Dobj d4-el: 1. Pókfészek: d4 pókhorda, 2. Óriás kaptás: d4 darázshorda 3. Patkányfészek: d4 patkányhorda 4. Denevérodú: d4 denevérhorda
8	Bagolymedve. d6 bagolymedve. Dobj d4-el: 1. elkerülik a csapatot, 2. agresszíven vadásznak, 3. nem éhesek, csak gyűjtögetnek 4. Egy erdei gnóm druida társai
9	Csorda. Egy nagyobb állatsapat (3d6 példány). Dobj d4-el: 1. vadlovak, 2. juhnyáj (50 % pásztor is), 3. Őzek vagy szarvasok 4. bölények
10	Axebeak. 3d4 futómadár. Dobj d4-el: 1. kicsinyeiket védik, 2. békésen legelnek, 3. éppen szaladnak valamerre, 4. d4 hegyi oroszlán elől menekülnek
11	Medve. d6 medve. Dobj d4-el: 1. elkerülik a csapatot, 2. agresszíven vadásznak, 3. nem éhesek, csak gyűjtögetnek 4. bocsokkal
12	Madarak. Dobj d4-el: 1. gyanúsán köröző madárraj, 2. d4 keselyű, 3. d4 vérsólyom 4. d4 óriás sas

Alvilági

d10	Név
1	Banditák: varázstolvaj. Egy misztikus trükkmester, d6 rabló, d4 íjász milicista. Az a céljuk, hogy varázstárgyakat és varázskönyveket szerezzenek a főnöknek. Kincs: d4 db varázstárgy.
2	Banditák: martalócok. Egy rablóvezér, 3d4 rabló és egy íjász milicista. Dobjd d4-el: 1. Éppen egy karavánt fosztogatnak 2. „útdíjat” kérnek 3. lecsapnak a csapatra 4. 3d4 orkkal csatáznak
3	Banditák: útonálló. 3d4 rabló fosztogat.
4	Banditák: kezdők. 2d4 rabló követi a csapatot, hogy lecsapjon rájuk, amikor gyengék vagy letáboroztak.
5	Hobgoblin vadászcsapat. d4 hobgoblin, 2d4 goblin 50 % eséllyel egy bagabú is itt van 50 % eséllyel egy hobgoblin kapitány is velük van
6	Csempészek. 2d4 rabló kisebb (1-4 szintű) kincshalommal. 50 % eséllyel megpróbálják eladni a szajré egy részét.
7	Fejvadász. Magányos fejvadász. 50 % eséllyel a csapat egyik tagjára vadászik.
8	Rablólovagok. d4+1 rosszindulatú lovag nyargal el. 50 % eséllyel belekötnek a karakterekbe.
9	Orgyilkos. Egy orgyilkos tanonc, aki a Fekete Pók megbízásából Phandalinba tart. Célpont: 1. Egyik karakter (nem ismeri fel), 2. Harbin Wester, 3. Télcsarnoki Sildar, 4. Halia Thornton.
10	Zhent kém. Egy kém éppen üzenteket visz vagy hoz Halia Thortonnak Háromvadkanból.

Előkelők

d8	Név
1	Nemesi hintó. Egy elegáns hintó fut végig az úton. A bakon egy szolga (közember) ül, bent pedig d4 nemes. A hintót egy lovag és d4+1 katona kíséri lóháton. 50 % eséllyel eltévedtek, és útbaigazítást kérnek.
2	Elrabolt nemes kisasszony. Egy fiatal lány bajba került. Dobj d4-el: 1. Valójában megszökött a „lovagjával” (rablóvezér), de rájött, hogy nem olyan kedves 2. Menekül 3d4 goblin elől 3. az elrablója (arkánus kismester, bűbajos) elbájolta, de egyértelmű, hogy fogoly 4. Egy rabszolga kereskedő ketrecében senyved, fogvatartói: 2d4 ór és egy fanatikus kultista
3	Halott lovag és az apródja. Egy friss halom mellett egy tizennégy éves koszos, horpadt páncélos kamasz (fiú vagy lány) ácsorog, aki az előző csatában elhullott mesterét gyászolja. Dobj d4-el: 1. Sebesült és sokkos állapotban van, ezért nem tud megszólalni d6 óráig, 2. Elveszett, ezért szeretne csatlakozni a csapathoz 3. A mester kardját elvitték a menekülő hobgoblinok 4. Valójában ő szúrta le a mesterét aljas bosszúból.
4	Corlinn-dombok örököse. Corlin Ozmund (lásd PA) az egykori Corlinn-dombok grófjainak leszármazottja, most közönséges tolvajként és bajnívóként próbálja megelni a szerencséjét. Phandalin felé tart, hogy
5	Vízmélyvári lovagok. 2d6 lovag van átutazóban a vidéken. Északra tartanka óriásokra vadászni.
6	Kisebb nemesi zászlóalj. 10x2d6 katona egy nemes parancsnok vezetésével éppen hadgyakorlatot tartanak. Dobj d4-el: 1. Vallási szervezet csapatai, 2. a vezetőjük egy örült hódító, 3. valójában egyszerű besorozott és demoralizált parasztok, 4. az úrnak van egy varázsló tanácsadója, aki szeretné valamivel megbízni a karaktereket.
7	Egy kisebb nemesi ház és népe. d6 nemes, d6 lovag 2d6 fegyverrel (katona) és 5d6 szolga (közember) kíséretében több szekérral és hintóval éppen költözködnék. Új otthont keresnek, mert a régi birtokukat feldúlták az orkok.
8	Parázstalan Dargult. Tételen Nyílt lordja (világlátott nemes), 3d6 testőrével (őr), udvari mágusával (arkánus) és egy idegen előkelővel (nemes) éppen szarvasra vadászik.

Kereskedők

d8	Név
1	Karaván: törpék. 3d4 törpe fegyvereket és vértet szállít Tételenbe, de meggyőzhető bármiről. Dobj d4-el: 1. kicsit részegek 2. egy egész konda (4d6 disznó) kíséri őket, 3. ritka törp sörrel is rendelkeznek 4. van egy mágikus fegyverük vagy vértjük is.
2	Karaván: keleti áruk. 3d6 ór, 3d6 szolga és dobj d4-el: 1. vezető: arkánus kismester, bajnok: lovag (szamuráj) áru: kara-turi selyem és jade, 2. vezető: Hórusz-Ré pap, bajnok: paladin, áru: mulhorandi fűszerek és zavaros sör, 3. vezető: tetovált harcosnő, bajnok: törzsi bajnok áru: hordaföldi lókupecsek, 4. vezető: arkánus, bajnok: kardmágus, áru: kisebb varázstárgyak
3	Karaván: ellátmány. 2d6 ór és 3d6 szolga. 50 % eséllyel banditák lesnek rájuk
4	Karaván: drágakövek. 4d6 jól felszerelt katona kísér egy zárt hintót. A hintóban egy fátylas hölgy (medúza) rejtőzik, aki Xanatharral, akar üzletelni Vízmélyvárban.
5	Borkereskedő. d6 ór egy nagy hordókkal megrakott szekeret kísér Phandalinba. Dobj d4-el: 1. Elfek 2. Cormyriak 3. Pancsolt lőre, valójában haramiák 4. A szekér tengelye eltört
6	Deszkarakomány. 2d6 ór kíséri a szekeret. A Tételenerdőből deszkákat szállítanak a környék nagyobb építkezéseihez. Dobj d4: 1. Közeli tanya 2. Gnómkert 3. Phandalin 4. Fűrészüzem (Essentials Kit – Logger Camp)
7	Drog- és mákonykereskedő: egy tiefling boszorkánymester (arkánus szakértő) és kísérői (2d4 rabló) bódítószereket szállítanak Vörös Fenyő közeléből. Látszólag ritka borokat árulnak. Szívesen eladják a szajrét az érdeklődőknek.
8	Varázsital árus. Egy gnóm alkimista (alkimista) kis varázsital készítményével házal. Áru: d4+1 gyógyital (50 ap), d4 mázsás itala (50 ap), 1 db szerelmibájital (250 ap), 1 db tűzlehellet itala (250 ap), 1 db dombi óriás ereje itala (250 ap)

Közemberek

d8	Név
1	Pásztorok. 2d4 pásztor (közember) és kutya valamint 6d6 juh van itt. Dobj d4-el: 1. agresszívok, mert az hiszik a karakterekről, hogy rablók. 2. pletykások, 3. goblinbarátok 4. Maguknak való vadonlakók
2	Vadászok. 2d4 vadász (közember). Dobj d4-el: 1. Táborhelyet keresnek 2. Prédát keresnek 3. Véletlenül a karakterek felé lő az egyikük 4. Éppen a prédát dolgozzák fel
3	Hírnök. A közeli városok közötti üzenetküldéssel foglalkozó könnyű lovas (közember).
4	Eltévedt utazó. Egy eltévedt alak segítséget kér. Dobj d4-el: 1. sebesült, 2. Phandalint keresi 3. valójában a Fekete Pók embere (kém), 4. A lovát megrettentette valami, és segítséget kér a megtalálásához.
5	Virágszedő ifjú. Egy ifjú virágokat szed a szerelmének. 50 % eséllyel egy eltűnő bestia ólalkodik a közelben
6	Leprás. d4 leprás (közember) alamizsnát kér. Lepra: Állóképesség mentődobás (NF: 15) Sikertelen: lepra: d4/szint új hp és nem tud gyógyulni. 25 % eséllyel elátkozottak és gonoszak
7	Remete. Egy magányos remete (druida) él a környéken. Dobj d4-el: 1. barátságos 2. nem örül a betolakodóknak 3. egy száműzött nemes messzi vidékről 4. vannak információi egy dologról, ami a karaktereket érdekli
8	Kubikosok. 2d6 vándormunkás (közember) tolja a szerszámait. Munkát keresnek, adott esetben fejenként napi 1 ezüstért a karakterek szolgálatába állnak.

Misztikus

d8	Név
1	Samas a remete. Sárkányszülött erdőjáró (lásd PA), aki Mennydörgőfa felszabadítását tűzte ki célul. Keveset beszél, de szívesen csatlakozik a csapathoz.
2	Kairon a boszorkánymester. Tiefling boszorkánymester (lásd PA), aki betörésekből és tolvajkodásból tartja el magát. Kicsit szakadt a ruhája, de abban bízik, hogy a Recésfogúak erődjében talál kincset. Persze egy ilyen vállalkozáshoz szüksége lenne segítőkre is.
3	Szélcengő Haldin. Hiperaktív napelf szerzetes (lásd PA), aki az egyéni tökéletesedés útját járja. Mindenben a körköröséget keresi.
4	Szikra a kölyök. Korán árván maradt 15 év körüli félork kölyök (lásd PA), aki Foltos nevű kutyájával járja a vadont és gyűjtöget. A vadon ősi isteneinek áldoz, és meglepő varázstrükköket is tud.
5	Boszorkány. Egy különös nő kerül elő. Dobj d4-el: 1. tündér boszorkány tanonc, 2. pokolbéli boszorkány kismester 3. ősi isten boszorkány arkánus szakértő 4. zöld banya
6	Varázslótanoncok. d4 varázslótanonc. Dobj d4-el: elf ifjak, akik gúnyt űznek a nem elfekből, 2. Emberek, akik tanulmányi úton vannak 3. Kirabolták őket nemrég, 4. Egy fekete rituális könyv varázslatát akarják kipróbálni (nem működik, de 50 % eséllyel elszabadul egy démon
7	Varázsmíves. Arkánus kismester, aki varázstárgykészítőként dolgozik. Éppen Téltelenbe tart vissza a műhelyébe egy ritka alapanyaggal. Dobj d4-el: 1. gnóm (ősi mechanikus szerkezet), 2. ember (sárkánypikkely), 3. elf (tündérvíz), 4. tiefling (baziliszkus nyál)
8	Utazó varázsló. egy arkánus kismester járja az utat. Dobj d4-el: 1. jóságos, 2. arrogáns 3. örült 4. gonosz

Különleges

d8	Név
1	Holttest. Egy holttest fekszik elhagyatva. Áldozat dobj d6-tal: 1. elf 2-3. törpe, 4-5. ember 6. félszerzet. Halál okára dobj d4-el: 1. Vadállatok végeztek vele 2-3. Megölték. 4. Baleset. 30 % eséllyel van nála kincs.
2	Természetellenes időjárás. Dobj d4-el: 1. erős szél 2. évszaknak nem megfelelő csapadék 3. sűrű köd vagy füst 4. hóhullám
3	Elhagyatott hely. Dobj d4-el: 1. Romos tanya. 2. Ősi druidikus kövek 3. Útszéli kápolna 4. Romos erődítmény/torony 30 % eséllyel valaki van itt (dobj új véletlen találkozást)
4	Útakadály. Dobj d4-el: 1. úttorlasz miatt kerülni kell 2. Verem csapda 3. Sűrű növényzet vagy gazos föld 4. Nehéz terep
5	Szétfutó ösvények. Egy megtévesztő ösvény messzire sodorja a csapatot
6	Különös forrás. Egy kutat vagy természetes forrást találnak. Dobj d4-el: 1. közönséges víz 2. Mérgező 3. Gyógyító forrás (d8+1 hp) 4. altató víz. 20 % eséllyel egy közeli állat vagy növényen meglátszik a víz hatása
7	Ősi mementő. 1. Egy ősi település maradványai. 2. Régi elmállott szobor 3. Kőoltár 4. Kilátó
8	Ellenséges területen. A csapat betéved két szörny vadászterületére. dobj kétszer d8-tal 1-3. I. kategóriájú szörny 3-6. II: kategóriájú szörny 7. III. kategóriájú szörny 8. IV. kategóriájú szörny

Szabad fegyveresek

d8	Név
1	Zsoldosok. d8 katona. Dobj d4-el: 1. Sebesültek és tönkrement a fegyverük egy orkokkal folytatott harcban 2. Munkát keresnek 3. Dezertőrök 4. Leláncolt kölyök kimérát visznek eladni.
2	Íjászok. 2d6 íjász milicista. Dobj d4-el: 1. Gyakorlatoznak 2. Munkát keresnek 3. Táborot állítanak fel 4. Szörnyekre vadásznak
3	Mezőőrök. d4 őr Dobj d4-el: 1. Ürgét öntenek 2. d4 rejtőzködő goblint kergetnek 3. Gyanakodva kikérdezik a karaktereket 4. Boroznak és falatoznak
4	Könnyű gyalogosok. 2d6 őr. Dobj d4-el: 1. Őrjáratoznak 2. Munkát keresnek 3. Táboroznak 4. Megpróbálják kirabolni a karaktereket
5	Könnyű lovasok. d10 katona lóháton. Dobj d4-el: 1. d6 vadlovat próbálnak betörni 2. Az egyikük lova eltörte a lábát 3. Az egyikük odavágtat megpróbál elragadni a karakterektől valami apróságot és elvágta vele 4. Sietve elnyargalnak
6	Színes lovag. Dobj d4-el: 1. Zöld lovag (elf lovag) 2. Fehér lovag (ember paladin) 3. Bíbor sárkány lovag (cormyri ember lovag) 4. Fekete Lovag (tiefling veterán)
7	Zaur a drow. Nezran unokaöccse (lásd PA), aki szembefordult a Fekete Pókkal, így üzött vad lett. Nem szívesen, de csatlakozik a csapathoz és segíti őket.
8	Kalandozók. Dobj d4-el: 1. Törpék (2 veterán 1 pap, 1 alkimista) 2. Sztenderd kalandozó csapat (pap, tolvaj, katona, arkánus szakértő) 3. Vadonjárók (druida, gerilla, törzsi harcos, varázslótanonc) 4. Zöldfülűek (1 őr, 1 akolitus 1 íjász milicista 1 varázslótanonc)

Szörny I.

d12	Név
1	Szipoly. 3d6 szipoly. Nappal valami árnyékos helyen vannak összegyűlve egy kupacban és csak akkor támadnak, ha felzavarják őket. Éjjel viszont lecsapnak bárkire és bármire.
2	Óriás patkány. d6 óriás patkány motoz az aljnövényzetben. Dobj d4-el: 1. egy holttesten lakomároznak 2. Egy kisebb állat üregét túrják fel 3. Követik a karaktereket, de nem támadnak, hacsak nem szakad le valaki, vagy nem kiszolgáltatottak (ételszagot éreznek) 4. Veszettek és támadnak
3	Motyogó rettenet. Magányos alaktalan szörnyűség csoszog végig a tájon. Agresszív és falánk rettentet.
4	Goblinok. 2d6 goblin (50 % eséllyel egy hobgoblin vagy egy bagabú vezeti őket)
5	Ankheg. d4 ankheg. 50 % eséllyel d6 embert fenyegetnek
6	Gombatelep. Gombatelep 2d6 intelligens gombaszörnyel.
7	Élőholtak. Dobj d4-el: 1. d6 gúl 2. 2d6 csontváz 3. 2d4 zombi 4. d4 lidérc. Mindig agresszívak, de 30 % eséllyel azt a helyet/kriptát/sírbuckát védelmezik, amiből kikeltek.
8	Pegazus. d6 pegazus. Dobj d4-el: 1. magasban repülnek 2. legelnek 3. csikójukat gondozzák 4. d4+1 elf harcos (katona) próbál velük megegyezni egy útra
9	Ogre. Egy magányos ogre. Dobj d4-el: 1. vadászik, 2. Agresszív 3. Lakomázik 4. Foglyul ejtett valakit
10	Orkok. dobj d4-el: 1. magányos ork 2. d6+1 ork 3. 2d6 ork 4. 1 Gruumsh szeme és 2d6 ork
11	Wargok. d4 warg. 50 % eséllyel éhesek és vadásznak
12	Óriás béka. d4 óriás béka tör elő a susnyásból/mély pocsolyából/nedves üregből

Szörny II.

d10	Név
1	Ogre. 2d4 ogre. 50 % eséllyel egy kövekből kirakott táborhelyen
2	Baziliszkusz. Magányos baziliszkusz. 50 % eséllyel „szoborkert” van a közelben.
3	Ork szabadcsapat. 1 gruumsh szeme, 2d6 ork 2d4 orog. 30 % eséllyel nem akarnak harcolni, mert már egy fosztogatásból indulnak hazafelé.
4	Mantikor. d4 mantikor. 50 % eséllyel agresszív és vadászik.
5	Vérfarkas. d4 vérfarkas. Este 50 % eséllyel át változott és vadászik, nappal csak 25 % eséllyel. Dobj d4-el: 1. frissen megharapott férfi vagy nő 2. favágó, 3. kalandozó 4. vadgyermek
6	Xvartok. 3d6 xvart fosztogató Dobj d4-el: 1. Egy korbácsos arkánus szakértő vezeti őket 2. Egy denevér horda kíséri őket 3. Egy patkányhorda kíséri őket 4 Raxivort boszorkánymester vezeti őket
7	Unikornis. d6 unikornis. Dobj d4-el: 1. Elnyargalnak 2. 2d6 gnoll üldözi őket 3. legelnek 4. Van egy fekete unikorni s közöttük (elátkozott)
8	Lidércek. 2d6 lidérc kísért egy ma már felismerhetetlen sírbucka felett.
9	Húsgólem. Magányos húsgólem kóborol a vadon közepén. Dobj d4-el: 1. Egy arkánus kismester és 2d6 hobgoblin szolgája be akarja fogni a teremtményét 2. 3d6 fákllyákkal és kaszákkal felszerelkezett paraszt a közeli tanyáról el akarja kapni, de a karaktereknek megkérlik, hogy kapják el a szörnyet. 3. Intelligens és az otthonát keresi (2d4 különböző személyisége van, akiknek nagyon máshol volt az otthona) 4. Egy rég halott varázsló föld alá került laborjából szabadult el és csak pusztítani akar.
10	Méregfog. Mennydörgőfa zöld sárkánya. 50 % eséllyel az égben repül Dobj d4-el. 1. vadászik 2. leszáll, hogy kicsit megfutassa a karaktereket, de nem akarja megölni őket (játszik) 3. Kiszúr valami értékeset a karaktereknél és el akarja venni 4. d6+1 sárkánykultusz áruhás ember figyel

Szörny III.

d8	Név
1	Kiméra. d4 kiméra.
2	Mamut 3d6 mamut 50 % eséllyel egy dombi óriáshoz tartoznak
3	Dombi óriás. d4 dombi óriás. Dobj d4-el: 1. ökröt sütnek 2. fosztogatni indultak 3. Éppen hangosan veszekednek 4. 4d6 juhot terelnek (egy már halott pásztor nyája)
4	Treant. Magányos treant. 30 % eséllyel megőrült valami gonosz mágiától és agresszív
5	Roc. Magányos Roc röpköd az égben. 30 % eséllyel vadászik
6	Vrock. Egy semmiből előkerült démon. Dobj d4-el: 1. Nem foglalkozik a karakterekkel 2. A karaktereknél lévő egyik mágikus tárgyat akarja 3. Egy fekete mágussal (arkánus kismester) tárgyal 4. Segítséget ajánl fel, de nem adja magát ingyen...
7	Banya. Áspis anyó a környék zöld banyája. Dobj d4-el: 1. Hajadonnak álcázva magát próbálja tőrbe csalni a karaktereket. 2. Rőzsehordó öregasszonynak álcázza magát (a rőzsék között egy levágott kéz van) 3. Elállja az útjukat, és nem hajlandó tovább engedni őket, amíg meg nem felelnek egy találós kérdésükre. 4. d6 goblinnal gombákat és különleges mohákat keres.
8	Cyrovain. Fagycsúcs fehér sárkánya. 50 % eséllyel az égben repül Dobj d4-el: 1. vadászik 2. leszáll, hogy kicsit megfutassa a karaktereket, de nem akarja megölni őket (játszik) 3. Kiszúr valami értékeset a karaktereknél és el akarja venni 4. A felhők megfagyasztásával és hőteremtéssel szórakozik

Szörny IV.

d6	Név
1	Fagyóriás. 3d4 fős fosztogató csapat, de inkább településekre utaznak. 50 % eséllyel nyugatra haladnak tenger felé, ahol a hajójuk várakozik.
2	Tyrannosaurus Rex. vadászó dinoszaurusz. 50 % eséllyel már lakmározik valamin.
3	Hydra. Magányos szörnyeteg. 30 % eséllyel már jóllakott.
4	Kőgólem. Egy ősi megelevenedett törp szobor. Kincset őriz.
5	Vámpír. Dobj d4-el: 1. egy ősi alig észrevehető kriptában pihen. 2. nyájas utazó 3. vadászik 4. Denevéreit küldi felderíteni
6	Felnőtt vörös sárkány. 50 % eséllyel csak a magasban röpköd, és nem figyel a karakterekre

d10	Név
1	Vándordalnok. Dobj d4-el: 1. d6 csepűrágó 2. egy gnóm (mesterember) ormótlan orgona prototípusával 3. bárd 4. 2d4 dalnok (csepűrágó)
2	Népmesegyűjtő. Dobj d4-el: 1. egy öreg tudós (bölcs), aki ősi meséket gyűjt, 2. fiatal tudós (tudós), akit minden érdekel 3. vándordalnok (bárd), akit a vagyon és a pénz csillogás mozgat 4. helyi idős mesemondó (elismert előadó)
3	Zarándok. 3d6 zárandok (kultista plusz vezető). Dobj d4-el: 1. Jó istenek követői (vezető: pap) 2. Tymora követői (vezető: akolitus) 3. Tempus követői (fanatikus kultista) 4. Bane követői (fanatikus kultista)
4	Csavargó. Dobj d4-el: 1. törzsi harcos, 2. lovag, 3. tolvaj 4. arkánus tanonc
5	Átkozott. Egy elátkozott férfi vagy nő kóborol a vadonban. 50 % eséllyel egy nála lévő tárgy az átok oka Dobj d4-el: 1. lassan elrohad a teste (kellemetlenül cuppog a szája beszéd közben) 2. egy lidérc gyötri és még aznap éjfélkor eljön a lelkéért (paranoiás és remeg) 3. akire ránéz, megvakul (be van kötve a szeme és botorkál) 4. valójában egy elváltoztatott sárkány
6	Erdőkerülő. Dobj d4-el: 1. erdőkerülő (közember) 2. gerilla 3. ifjú druida 4. berszerker
7	Bajbajutott utazó. Dobj d4-el: 1. kirabolták, 2. veremcsapdába esett 3. egy szörny (I.) üldözi 4. sebesült és félig magatehetetlen egy korábbi csatában szerzett sebe miatt
8	Elfek. 2d4 elf vándor (gerillák) orkokra vadászik a környéken. Szívesen csatlakoznak a karakterekre, ha orkok megöléséről van szó.
9	Törpék. 2d4 törp mester (őr) éppen Téltelenba tartanak, hogy egy ottani építkezésen vegyenek részt.
10	Félszerzetek. 2d4 fős félszerzet család (közember) egy ekhószekérrel költözködik egy új helyre (50 % eséllyel pont Phandalinba)