

# PHANDELVER'IN KAYIP MADENİ

**Tanıtım:** Dungeons & Dragons 5E Başlangıç Seti'nin bir parçası olan bu macera, yeni oyuncu ve Dungeon Masterlar için birebir. Phandalin adında küçük bir hudut kasabasına doğru yolculuğa çıkın ve Wave Echo Mağarası'nın gizemlerini açığa çıkarmaya hazırlanın. Goblinler, orklar, haydutlar, zindanlar, büyü eşyalar ve daha birçok D&D klasiği sizleri bu macerada bekliyor.

Birinci seviye karakterler için bir macera

5E Türkçe Discord sunucusu tarafından çevrilmiştir  
Volkan Mutlu tarafından düzenlenmiştir



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

# Giriş

Bu kitap Dungeon Master için yazılmıştır. Baştan sona bir Dungeons & Dragons macerasının yanı sıra, bu macerada görülen her yaratık ve sihirli eşya için açıklamalar içerir. Ayrıca, oyunun en köklü dünyalarından biri olan Unutulmuş Diyarlar dünyasını tanıtır ve size bir D&D oyununu nasıl yürüteceğinizi öğretir.

Bu kitapla birlikte gelen daha küçük kitap (bundan böyle "kural kitabı" olarak anılacaktır) macera sırasında ortaya çıkan durumları karara bağlamak için ihtiyacınız olan kuralları içerir.

## Çevirmen Notu: Kural Kitabı

Bu çeviri, "Starter Set" ürünüde bu macerayla birlikte gelen ve burada "kural kitabı" olarak isimlendirilen dökümanı kapsamıyor. Ancak metnin orijinalliğini korumak adına, çevirimizde bu dökümana yapılan referansları da bulunduruyoruz. Eğer kurallarla ilgili referans materyaline ihtiyacınız varsa, 5E Türkçe internet sitesini ziyaret edebilirsiniz.

## Macerayı Yürütmek

Phandelver'ın Kayıp Madeni, dört ila beş 1. seviye karakter için uygun bir maceradır. Macera sırasında karakterler 5. seviyeye ulaşacaklar. Maceranın geçtiği yer, Unutulmuş Diyarlar'ın Kılıç Sahili bölgesindeki Neverwinter şehrine kısa bir mesafededir. Kılıç Sahili, vahşi yaşam ve macera ile çevrili geniş bir serbest yerleşim alanı olan Kuzey'in bir parçasıdır. Macerayı yönetmek için bir Unutulmuş Diyarlar uzmanı olmanıza gerek yok; oyun dünyası hakkında bilmeniz gereken her şey bu kitapta bulunmaktadır.

İlk kez bir D&D macerası yürütüyorsanız, "Dungeon Master" bölümünü okuyun; rolünüzü ve sorumluluklarınızı daha iyi anlamanıza yardımcı olacaktır.

"Arka Plan" bölümü size macerayı hazırlamak için bilmeniz gereken her şeyi anlatır. "Genel Bakış" bölümü maceranın beklenen ilerleyişi ve oyuncu karakterlerinin herhangi bir zamanda ne yapması gerektiği konularında geniş bir fikir verir.

## Dungeon Master

Dungeon Master (DM), Dungeons & Dragons oyununda özel bir role sahiptir.

**DM hakemdir.** DM, bir sonraki adımı belirsiz durumlarda kuralların nasıl uygulanacağına ve hikayenin nasıl devam edeceğine karar verir.

**DM bir anlatıcıdır.** DM, hikayenin hızını belirler ve oyuncuların üstesinden gelmesi gereken çeşitli zorlukları ve karşılaşmaları sunar. DM, oyuncularla

D&D dünyası arasındaki köprüdür ve macerayı okuyan (hatta bazen yazan), oyuncuların eylemleri sonucu olanları aktaran kişidir.

**DM canavarları oynar.** DM, maceracıların savaştığı canavarları ve kötü adamları oynar, onların eylemlerine karar verir ve saldırıları için zarları atar. DM aynı zamanda, oyuncuların maceraları sırasında karşılaştıkları -şehirdeki hancı, goblin inindeki mahkum- gibi diğer tüm karakterleri oynar.

Oyun grubunuz için DM kim olmalı? Kim olmak istiyorsa! Grubu bir araya getirip oyuna başlamak için en fazla azme sahip olan kişi genellikle varsayılan DM'dir, ancak durum böyle olmak zorunda değil.

DM maceradaki canavarları ve kötü adamları kontrol etse de, oyuncular ve DM arasındaki ilişki düşmanca değildir. DM'in görevi ilginç karşılaşmalar ve testlerle karakterlere oyuncuları zorlamak, oyunu hareket halinde tutmak ve kuralları adil bir şekilde uygulamaktır.

İyi bir DM olmak için hatırlanması gereken en önemli şey, kuralların iyi vakit geçirmenize yardımcı bir araç olduğudur. Oyunu kurallar yönetmez. Siz DM'siniz ve oyundan sorumlusunuz. Oyunu ve kuralları herkesin eğleneceği bir şekilde yönlendirin.

Birçok D&D oyuncusu DM olmanın oyunun en keyifli parçası olduğunu düşünür. Bu maceradaki bilgilerle grubunuz için bu rolü üstlenmeye hazır olacaksınız.

## Oyun Prensipleri

DM olarak, oyun sırasında sorular veya anlaşmazlık durumlarında son otorite sizsiniz. İşte sorunlar ortaya çıktıkça karar vermenize yardımcı olacak bazı prensipler.

**Tereddüt ettiğiniz zamanlar uydurun!** Oyunu hareket halinde tutmak kurallara gömülüp yavaşlamaktan iyidir.

**Bu bir yarışma değil.** DM oyuncu karakterleriyle rekabet etmiyor. Siz, canavarları yönetmek, kurallara hakemlik etmek ve hikayeyi hareket ettirmek için buradasınız.

**Bu ortak bir hikaye.** Bu, grubun ortak hikayesi. Bu yüzden oyuncuların karakterlerinin eylemleriyle sonuca katkıda bulunmasına izin verin. D&D, hayal gücü ve bir grup olarak toplu bir hikaye anlatmak için bir araya gelmekle ilgilidir. Oyuncuların hikaye anlatımına katılmasına izin verin.

**Tutarlı olun.** Bir oturum sırasında bir kuralın nasıl çalıştığına karar verirsiniz, o kuralın tekrar ortaya çıktığında da bu şekilde çalıştığından emin olun.

**Herkesin dahil olduğundan emin olun.** Her karakterin parlama şansı olduğundan emin olun. Bazı oyuncular konuşmaktan çekiniyorsa, onlara karakterlerinin ne yaptığını sormayı unutmayın.

**Adil olun.** Bir DM olarak güçlerinizi sadece iyilik için kullanın. Kurallara ve oyunculara adil ve tarafsız davranın.

**Dikkat verin.** Oyunun iyi gidip gitmediğini görmek için ara sıra masaya bir göz gezdirin. Herkes eğleniyor gibi

görünüyorsa, rahatlayın ve devam edin. Eğlence duruluyor gibiyse, ara vermenin zamanı gelmiş olabilir ya da oyunu canlandırmayı deneyebilirsiniz.

## Yetenek Testlerini Doğaçlamak

Karakterlerin belirli durumlarda hangi yetenek testlerini deneyebileceğini ve bu testlerin Zorluk Sınıflarını (DC) genellikle macera metni size açıklar. Ancak bazen maceracılar metnin tahmin edemeyeceği şeyler dener. Girişimlerinin başarılı olup olmadığına karar vermek size kalmış. Bu, herkes için yapması kolay bir şey gibi görünüyorsa yetenek testi istemeyin, sadece oyuncuya ne olduğunu söyleyin. Aynı şekilde, bu kimsenin başaramayacağı bir girişimse, oyuncuya denedikleri şeyin işe yaramadığını söyleyin.

Bu durumlar haricinde, şu üç basit soruyu cevaplayın:

- Ne tür bir yetenek testi?
- Ne kadar zor?
- Sonuç ne?

Ne tür bir yetenek testi kullanacağınıza karar verebilmek için yeteneklerin ve onlara bağlı becerilerin kural kitabındaki açıklamalarını kullanın. Ardından, DC'yi ayarlayabilmeniz için görevin ne kadar zor olduğunu belirleyin. DC ne kadar yüksekse görev de o kadar zordur. DC ayarlamının en kolay yolu, görevin zorluğunun kolay, orta veya zor seçeneklerinden hangisine uygun olduğunu bulmak ve şu üç DC'yi kullanmaktır:

- **Kolay (DC 10).** Kolay bir işte başarılı olmak, asgari düzeyde beceri ya da bir miktar şans gerektirir.
- **Orta (DC 15).** Ortalama zorlukta bir görevi başarabilmek biraz daha fazla beceri gerektirir. Doğal bir yetenek ve özelleşmiş bir eğitim kombinasyonuna sahip bir karakter, ortalama zorlukta bir görevde daha sık başarılı olur.
- **Zor (DC 20).** Zor görevler, yardım veya istisnai yeteneği olmayan çoğu insanın becerilerinin ötesinde bir çaba gerektirir. Yetenek ve eğitimle bile, bir karakterin zor bir görevi yerine getirebilmesi için bir miktar şansa -veya çok yoğun bir özel eğitime- ihtiyacı vardır.

Başarılı bir kontrolün sonucunu belirlemek genellikle kolaydır: karakter başarmak için yola çıktığı işte, mantık çerçevesinde başarılı olur. Bir karakter bir testte başarısız olduğunda ne olacağını bulmak da eşit derecede kolaydır: karakter amacını yerine getiremez.

## Sözlük

Macerada size tanıdık gelmeyen terimler kullanılıyor olabilir. Bu terimlerin bir kısmı burada açıklanmaktadır. Kurallara özgü terimlerin açıklamaları için kural kitabına bakın.

**Karakterler.** Bu terim, oyuncular tarafından yönetilen maceracıları ifade eder. Karakterler, her D&D macerasının ana kahramanlarıdır. Bir grup karakter veya maceracıya *parti* denir.

**Oyuncu Olmayan Karakterler (NPC'ler).** Bu terim, DM tarafından yönetilen karakterleri ifade eder. Bir NPC'nin nasıl davrandığı macera metni ve DM tarafından belirlenir.

**Kutulu Metin.** Macera çeşitli yerlerde oyunculara yüksek sesle okunması veya yorumlanması gereken açıklayıcı metinler sunar. Bu metinler kutular içinde, ana metinden ayrı şekilde bulunur. Kutulu metinler en sık olarak odaları betimlemek veya hazır diyalog parçalarını belirtmek için kullanılır.

**Stat Bloğu.** Muharebeye dahil olması muhtemel herhangi bir canavar veya NPC, DM'in onu etkili biçimde kullanabilmesi için oyun istatistiklerine ihtiyaç duyar. Bu istatistikler, istatistik bloğu veya stat bloğu olarak adlandırılan bir şablonla sunulur. Bu macera için gereken stat bloklarını Ek B'de bulacaksınız.

**Ongün.** Unutulmuş Diyarlarda bir hafta on gün uzunluğundadır ve *ongün* olarak adlandırılır. Her ay toplam üç on günden, yani toplamda otuz günden oluşur.

## Çevirmen Notu: Sözlük

Orjinal metinde sunulan bu terimlerin yanı sıra, çeviride kullandığımız bazı farklı oyun terimlerinden burada bahsetmekte fayda var.

**Karşılaşma.** İngilizcesi "encounter" olan bu terim, oyuncuların karşılaştığı ve bir takım kararlar almalarını gerektiren her türlü durum için kullanılabilir. Karşılaşmalar genel anlamda mücadele, sosyal ve keşif başlıkları altında toplanabilir.

**Mücadele.** İngilizcesi "combat" olan bu terim, oyuncuların düşmanlarıyla fiziksel olarak çatışmaya girdiği karşılaşmalar için kullanılır.

**Yetenek Testi.** İngilizcesi "ability check" olan bu terim, oyuncuların Kuvvet, Çeviklik, Zeka, Karizma gibi yeteneklerini, ve genellikle bunlarla birlikte duruma uygun becerilerini, kullanarak zar atmalarını gerektiren durumlar için kullanılır. Örneğin patikanın ortasında geçişi kapatan büyük bir kayayı itirmek için bir Kuvvet (Atletizm) yetenek testi gerekebilir.

**Macera Bağı.** İngilizcesi "adventure hook" olan bu ilginç terim, bir hikayeyi maceranın hikayesine bağlayan edebi gereç için kullanılır. Genellikle maceracıların geçmişlerini oyuna bağlayıp, onlara bu macerada olmaları için iyi bir neden vermek için kullanılır. Dökümanın sonlarına doğru aynı

başlıklı bölümün altında okuyacağınız "Phandalin'de Buluşalım" bunun güzel bir örneğidir.

## Büyülü Eşyalar ve Canavarlar

Ana metin bir büyülü eşyaya referans gösterdiğinde, bu eşyanın ismi *italik* yazı tipinde verilir. Eşyanın ve büyülü özelliklerinin bir açıklaması için Ek A'ya bakın.

Benzer şekilde, macera metni bir canlının adını **kalın** tipte gösterdiğinde, bu sizi canlının Ek B'deki oyun istatistiklerine yönlendiren görsel bir ipucudur.

## Kısaltmalar

Bu macerada aşağıdaki kısaltmalar kullanılmıştır.

DC = Zorluk Sınıfı	XP = deneyim puanı
gp = altın sikke	pp = platinum sikke
sp = gümüş sikke	ep = elektrik sikke
cp = bakır sikke	

## Hikaye Geçmişi

Beş yüz yıldan fazla bir süre önce, cüce ve gnome klanları, Phandelver'in Paktı olarak bilinen bir anlaşma yaptı. Bu anlaşmaya göre Wave Echo Mağarası olarak bilinen olağanüstü bir mağaradaki zengin bir madeni paylaşacaklardı. Madensel zenginliğine ek olarak, bu maden büyük bir büyülü gücü barındırıyordu. İnsan büyücüler, bu enerjiyi sihirli eşyaların üretilebileceği büyük bir ocağa (Büyü Ocağı adında) yönlendirmek ve bağlamak için cüceler ve gnomelarla anlaştı. Güzel zamanlardı ve bu süreçte yakındaki insan kasabası Phandalin de zenginleşti. Ancak felaket, orklar Kuzey'in içinden geçip önlerine gelen her şeyi telef ettiğinde vurdu.

Kötücül kiralık sihirbazlar tarafından desteklenen kuvvetli bir Ork gücü, zenginliklerini ve büyülü hazinelerini ele geçirmek için Wave Echo Mağarası'na saldırdı. İnsan büyücüler, Büyü Ocağı'nı savunmak için cüce ve gnome müttefikleriyle yan yana savaştılar. Bu büyü savaşı sonrası mağaranın büyük bir kısmı harap oldu. Çöküntüler ve sarsıntılardan çok az kişi sağ kurtuldu ve Wave Echo Mağarası'nın yeri kayboldu.

Yüzyıllar boyunca, gömülü zenginliklerin söylentileri, Phandalin çevresindeki bölgeye hazine avcılarını ve fırsatçıları çekti, ancak hiç kimse kayıp madeni bulmayı başaramadı. Son yıllarda insanlar bölgeye tekrar yerleşmeye başladılar. Bugünlerde Phandalin derme çatma bir hudut kasabası. Fakat daha da önemlisi, Rockseeker kardeşler -üç cüce

kardeş- Wave Echo Mağarası'nın girişini keşfetti ve madeni yeniden açmayı planlıyorlar.

Ne yazık ki Wave Echo Mağarasına ilgi duyan sadece onlar değil. Kara Örümcek olarak bilinen gizemli bir kötü adam, bölgedeki haydut çeteleri ve goblin kabilelerini kontrol ediyor. Ajanları, Rockseeker kardeşleri keşiflerine kadar takip ettiler. Şimdi ise Kara Örümcek Wave Echo Mağarası'nı kendine istiyor ve kimsenin mağaranın yerini öğrenmediğinden emin olmak için için adımlar atıyor.

## Genel Bakış

Phandelver'in Kayıp Madeni dört bölüme ayrılmıştır. "Goblin Okları" adlı birinci bölümde maceracılar, Phandalin kasabasına giderken bir goblin pususuna rastlarlar. Cragmaw kabilesinden olan goblinlerin, cüce arkadaşları Gundren Rockseeker ve onun Sildar Hallwinter isimindeki korumasını yakaladıklarını farkederek. Karakterler pusuyu kuran goblinlerle başa çıkmalı ve daha sonra onların izlerini saklanma yerlerine kadar takip etmelidir. Sildar'ı kurtarırlar ve ondan Gundren ve kardeşlerinin ünlü bir kayıp madeni keşfettiklerini öğrenirler. Sildar sadece Gundren ve haritasının "Cragmaw Kalesi" adı verilen bir yere götürüldüğünü bilir.

"Phandalin" adlı ikinci bölümde karakterler Phandalin'e vardıklarında, kasabayı Glasstaff adında zalim ve gizemli birinin önderliğindeki Kızıl Markalılar çetesi tarafından bastırılmış bir halde bulurlar. Phandalin'de, bölüm 3'teki kısa maceralar için bağları sağlayan bir dizi ilginç NPC de bulunabilir. Kızıl Markalılar karakterleri kasabadan kovmaya çalışırlar ve karakterler buna karşılık olarak onların sığınağına saldırır. Eski bir malikanenin altındaki gizli bir sığınakta, Kızıl Markalılar'ın lideri Iarno "Glasstaff" Albrek'in emirlerini Kara Örümcek adında birinden aldığını ve bu kişinin maceracıların aradan çıkarılmasını istediğini öğrenirler.

"Örümceğin Ağı" isimli üçüncü bölüm karakterlere, Kara Örümcek ve cücelerin kayıp madeni hakkında daha fazla bilgi aradıkları sırada Phandalin çevresindeki bölgede birkaç kısa macera sunar. Phandalin'de topladıkları ipuçları karakterleri Eski Baykuş Kuyusu harabelerindeki esrarengiz bir büyücüyü gözetlemeye, tehlikeli bir bansheenin nasihatini almaya, Wyvern Kayalıkları'nda gizlenen bir ork grubunu defetmeye ve Thundertree kasabasının kalıntılarını araştırmaya yönlendirebilir.

Bu ipuçlarının birçoğu Cragmaw goblinlerinin lideri Kral Grol'un kalesi olan Cragmaw Kalesi'ne

işaret eder. Burada karakterler Kara Örümcek'in Nezzar adında bir drow maceracı olduğunu ve Cragmaw goblinlerinin onun için çalıştığını keşfeder. Daha da önemlisi, Gundren Rockseeker'ın maden haritasını ele geçirirler, ya da madenin yerini üçüncü bölüm boyunca ortaya çıkardıkları diğer olası ipuçlarının birinden öğrenirler.

Karakterler haritayı ya da diğer yönlendirmeleri takip ederek "Wave Echo Mağarası" adlı dördüncü bölüme gelirler. Bu kayıp yeraltı kompleksi ölümsüzler ve garip canavarlar tarafından istila edilmiştir. Kara Örümcek Nezzar, sadık takipçileriyle birlikte buradadır ve madenleri araştırıp efsanevi Büyü Ocağı'nı aramaktadır. Maceracılar burada Gundren Rockseeker'ın intikamını alma, zengin madeni canavarlardan temizleyerek Phandalin'in refahını ve güvenliğini sağlama ve Black Spider'in çıkardığı sorunlara bir son verme fırsatına sahipler – tabii eğer Phandelver'in Kayıp Madeni'nin tehlikelerinden kurtulabilirlerse.

## Macera Bağı

Oyuncuların Phandalin'i ziyaret etmek için kendi nedenlerini oluşturmalarına izin verebilir veya aşağıdaki macera bağı kullanabilirsiniz. Ayrıca setteki hazır karakterlerin kağıtlarındaki geçmişler ve ikincil hedefler, karakterlere Phandalin'i ziyaret etmek için motivasyon sağlar.

**Phandalin'de Buluşalım.** Hami ve arkadaşları olan cüce Gundren Rockseeker onları bir vagona Phandalin'e kadar refakat etmek için işe aldığı anda karakterler Neverwinter şehrinde. Karakterler malzemelerle peşlerindeyken, Gundren, kasabada birkaç iş görmek için Sildar Hallwinter isimli bir savaşçı ile önden gitmiştir. Karakterler bu ticaret vagonunu "Barthen'in Malzemeleri" adlı dükkana güvenli bir şekilde teslim ettiklerinde dükkanın sahibinden kişi başı 10 gp ödeme alacaklar.

## Unutulmuş Diyarlar

Tıpkı bir fantastik roman ya da film gibi, bir macera da daha büyük bir dünyanın içinde geçer. Oyun dünyası, DM ve oyuncuların hayal edebileceği her yer olabilir. Medeniyetin doğuşunda barbarların kötü büyücülerle çarpıştığı kılıç-ve-büyü tipinde bir dünya ya da elflerin ve cücelerin teknolojik bir medeniyetin enkazının ortasında sihir kullandığı kıyamet sonrası bir fantastik dünya oyuna ev sahipliği yapabilir. Çoğu D&D evreni bu iki uç arasında bir yeredir: şövalyeler, kaleler, elf

şehirleri, cüce mademleri ve korkunç yaratıklar içeren ortaçağ temalı fantastik dünyalar.

Bu maceradaki hikayenin içinde geçtiği Unutulmuş Diyarlar dünyası böyle bir evrendir. Diyarlar'da, şövalyeler şan ve hazine için Delzoun'un şehit cüce krallarının mezarlarını ararlar. Düzenbazlar (Roguelar) Baldur's Gate ve Neverwinter gibi kalabalık şehirlerin geçitlerinde sinsice dolanırlar. Tanrıların hizmetindeki rahipler gürz ve büyüler kuşanıp diyarları tehdit eden korkunç güçlere karşı sefere çıkarlar. Sihirbazlar, yıkılmış Netherese İmparatorluğu'nun kalıntılarını yağmalar, gün yüzüne çıkamayacak kadar karanlık sırlara dalarlar. Ejderhalar, devler, iblisler ve akıl almaz ucubeler zindanlarda, mağaralarda, harap şehirlerde ve dünyanın engin vahşi yerlerinde gizlenir.

Diyarlar'ın yollarında ve nehirlerinde garip, görkemli ve uzak yerlerden hikayeler getiren ozanlar, seyyar satıcılar, tüccarlar, muhafızlar, askerler, denizciler ve çelik yürekli maceracılar seyahat eder. İyi haritalar ve temiz patikalar, şan hayalleri kuran deneyimsiz bir genci bile dünyanın uzak köşelerine götürebilir. Her yıl izbe kırsallardaki çiftliklerden ve sakın köylerden binlerce tezcanlı sözde kahraman Neverwinter'a ve diğer büyük şehirlere zenginlik ve şöhrat arayışıyla gelir.

Bilindik yollar çok kullanılıyor olabilir, fakat bu güvenli oldukları anlamına gelmez. Habis büyüler, ölümcül canavarlar ve zalim yerel hükümdarlar Unutulmuş Diyarlar'da seyahat ederken karşılaşılan tehlikelerdendir. Büyük şehre bir günlük yürüyüş mesafesinde bulunan çiftlikler bile canavarlara yem olabilir ve bir ejderhanın ani gazabına karşı hiçbir yer güvenli değildir.

Bölgesel harita, bu engin dünyanın Kılıç Sahili olarak adlandırılan küçük bir parçasını gösterir. Burası, cesur ruhların eski kalelerin enkazlarına daldığı ve uzun süredir kayıp kültürlerin kalıntılarını keşfettiği bir macera bölgesidir. Sarp, karla kaplı tepeler, dağ ormanları, kanunsuzluk ve canavarlarla dolu vahşi doğanın ortasındaki sahil, Neverwinter şehri de dahil olmak üzere medeniyetin en büyük burçlarına ev sahibidir.

### Rol Yapma ve İlham

DM olarak yapabileceğiniz şeylerden biri, oyuncuları, karakterlerini iyi oynadıkları için ödüllendirmektir.

Bu sette yer alan hazır karakterlerin her birinin iki kişilik özelliği (bir pozitif ve bir negatif), bir ülküsü, bir bağlılığı ve bir kusuru vardır. Bu unsurlar karakteri oynamayı daha kolay ve daha eğlenceli hale getirebilir. **Kişilik özellikleri** karakterin hoşlandığı ve hoşlanmadığı şeylere, başarılarına, korkularına, tutumlarına veya davranışlarına hızlı bir bakış sağlar. **Ülkü**, karakterin her şeyden önde tutarak inandığı veya uğruna

çaladıđı bir şeydir. Bir karakterin **bađlılıđı**, dünyada önem verdiđi bir kiřiye, yere veya olaya olan bađlantısını temsil eder. Bu, karakterin deđer verdiđi bir kiři, özel bir bađı olan bir yer ya da kıymetli bir mülkü olabilir. **Kusur**, bir bařkasının karakteri mahvetmek veya onun kendi çıkarlarına karřı hareket etmesine neden olmak için kullanılabileceđi bir özelliktir.

Bir oyuncu, karakterinin olumsuz bir kiřilik özelliđini rolüne yansıttıđında veya bir bađlılık ya da kusurdan kaynaklı bir eksikliđini vurguladıđında, bu oyuncunun karakterine ödöl olarak bir **ilham** verebilirsiniz. Oyuncu bu ilhamı daha sonra karakteri yetenek testi, saldırı veya kurtulma zarı attıđında harcayabilir. İlham almak karaktere o zarda avantaj verir. Zeki bir oyuncu ilhamı bir zarda dezavantajını dengelemek için harcayabilir. Bir karakterin aynı anda sadece bir ilhamı olabilir.





# Bölüm 1: Goblin Okları

Macara, karakterler Neverwinter'dan Phandalin'e giden malzemelerle dolu bir vagona eşlik ederken başlar. Yolculuk onları Yüksek Yol üzerinden güneye götürür ve doğuya yönelin Triboar Patikası'na, bağlar (bölge haritasında gösterildiği gibi). Phandalin'den yarım günlük bir yürüyüş mesafesi kadar uzaktayken, Cragmaw kabilesinden yağmacı goblinler ile sorun yaşarlar.

Başlamaya hazır olduğunuzda kutulu metni okuyun. Farklı bir macera bağı oluşturduysanız, ikinci paragrafa atlayın ve vagonu kullanma hakkındaki bilgileri göz ardı ederek ayrıntıları gerektiği gibi ayarlayın.

Neverwinter şehrinde görüştüğünüz Gundren Rockseeker adında bir cüce, şehrin birkaç günlük mesafe kadar güneydoğusundaki derme çatma Phandalin kasabasına bir yük vagonu getirmenizi istedi. Gundren yolculuğunun ardındaki sebepler hakkında bariz bir şekilde heyecanlı ve oldukça ağzı sıkıydı. Yalnızca o ve erkek kardeşlerinin "büyük bir şey" bulduğunu ve malzemelerini Phandalin'de bir ticaret merkezi olan "Barthen'ın Erzakları"na güvenle götürmeniz için size on altın sikke ödeyeceğini söyledi. Daha sonra, Sildar Hallwinter adında bir savaşçıyla birlikte, işleriyle ilgilenmek için erkenden gitmesi gerektiğini iddia ederek sizden önce at üstünde yola çıktı.

Son birkaç günü, Neverwinter'dan güneye giden Yüksek Yol'u takip ederek geçirdiniz ve kısa bir süre önce Triboar Patikası'na bağlanıp doğuya yöneldiniz. Şimdiye kadar hiçbir sorunla karşılaşmadınız, ancak bu bölge tehlikeli olabilir. Bu patika boyunca haydutlar ve kanun kaçaklarının pusuya yattığı bilinir.

Macerayı sürdürmeden önce, birkaç dakikanızı ayırıp şunları yapın:

- Oyunculardan, eğer henüz yapmadıysa, birbirlerine karakterlerini tanıtmalarını isteyin
- Oyunculara, karakterlerinin, işverenleri Gundren Rockseeker ile nasıl tanıştıklarını sorun. Oyuncuların kendi hikayelerini yaratmalarına izin verin. Eğer bir oyuncu pek bir şey üretmiyorsa, basit bir tavsiyede bulunun. Örneğin, Gundren bir çocukluk arkadaşı, ya da oyuncunun karakterinin

zor bir durumdan çıkmasına yardımcı olmuş bir kişi olabilir. Bu egzersiz, oyuncuların, maceranın arkaplan hikayesine katkıda bulunmaları için güzel bir fırsattır.

- Oyunculardan size partinin marş sırasını ve nasıl seyahat ettiklerini anlatmalarını isteyin. Kim önde gidiyor, kim arkadan geliyor? Eğer karakterler Gundren'in malzeme vagonuna eşlik ediyorsa, bir ya da iki karakter vagonu sürüyor olmalı. Geri kalan karakterler vagona oturuyor, vagonun yanından yürüyor ya da önden gidip gözcülük ediyor olabilirler.

## Vagonu Sürmek

Herhangi bir karakter vagonu sürebilir ve bunun için özel bir yetenek gerekli değildir. Vagonu iki öküz çeker. Eğer kimse dizginleri tutmazsa öküzler oldukları yerde durur.

Vagon çeşitli madencilik malzemeleri ve erzak ile doludur. Buna bir düzine un çuvalı, birkaç kasa tuzlanmış domuz, iki fıçı sert bira, kürekler, çapalar ve levyeler (her biri bir düzine), ve ufak bir yağ variliyle (elli şişe kadar hacimde) beş yağ lambası dahildir. Kargonun toplam değeri 100 gp'dir.

Hazır olduğunuzda, "Goblin Pususu" kısmıyla devam edin.

## Goblin Pususu

Karşılaşmayı başlatmak için şu kutulu metni okuyun:

Yaklaşık yarım gündür Triboar Patikası'ndaydınız. Bir virajı dönerken yaklaşık elli fit ötenizde yere serilmiş, yolu kapatan iki ölü atı fark ediyorsunuz. Atların her birine saplı birkaç siyah tüylü ok var. Ağaçlar bu noktada patikayı oldukça daraltıyor ve patikanın iki yanında da sık çalılıklarla kaplı dik toprak setler var.

Eğer "Phandalin'de Buluşalım" macera bağı kullanıyorsanız, atlara yaklaşan herhangi bir karakter bunların Gundren Rockseeker ve Sildar Hallwinter'a ait olduğunu anlayabilir. Atlar yaklaşık bir gündür ölüdür ve ölüm sebeplerinin oklar olduğu barizdir. Karakterler olay yerini daha yakından incelediğinde şunu okuyun:

Atlarn eğerlerindeki heybeler yağmalanmış. Yakında bir yerde boş, deriden bir harita kabı duruyor.

Dört **goblin**, yolun iki yanında da ikişer tane olmak üzere, ağaçların arasında saklanıyor. Bu goblinler,



irileri atların cesetlerine yaklaşıp kadar bekleyip sonrasında saldırırlar.

Bu, büyük olasılıkla macera boyunca gelişecek birçok mücadelenin ilki olacak. İşte bu karşılaşmayı efektif olarak oynatmak için takip etmeniz gereken adımlar:

- Ek B'deki **goblin** stat bloğunu inceleyin. Goblinler saklandıkları için, Gizlenme becerisi **modifierlarının** +6 olduğunu bilmeniz gerekir.
- Herhangi birinin sürprize uğrayıp uğramadığını kontrol edin. Parti goblinleri sürprize uğratamaz, ancak goblinler bazı ya da tüm karakterleri sürprize uğratabilir. Hepsini için yalnızca bir zar atarak, goblinler adına bir Çeviklik (Gizlenme) testi yap. Bunun için bir d20 zarı at, goblinlerin Gizlenme beceri **modifierını** (+6) gelen zara ekleyin ve sonucu karakterlerin pasif Akıl (Algı) skorlarıyla karşılaştır. Bu skoru goblinlerin Gizlenme testi sonucundan düşük olan bir karakter sürprize uğramış sayılır ve mücadelenin ilk raundundaki turunu kaybeder (kural kitabındaki "Sürpriz" kısmına bakın).
- Kural kitabındaki insiyatif kurallarını kullanarak kimin ilk, ikinci, üçüncü davranacağına ve aynı şekilde sıranın geri kalanına karar verin. Herkesin insiyatif sonucunu bir kağıt üzerine not edin.
- Goblinlerin davranma zamanı geldiğinde, iki tanesi ileri atılıp yakın mesafeli saldırılar yaparken diğer ikisi 30 fit uzakta durup mesafeli saldırılar yapar. Goblinlerin stat blokları bu saldırıları çözümlemeniz için gerekli bilgiler içerir. Goblinlerin turlarında neler yapabilecekleriyle ilgili daha fazla bilgi için kural kitabındaki 2. bölüm olan "Mücadele" kısmına bakın.
- Üç goblin yenildiğinde, kalan son goblin, goblin patikasına doğru kaçmaya çalışır.

## Gelişmeler

Eğer goblinler maceracıları yenerse, onları baygın bırakıp eşyalarını yağmalarlar ve Cragmaw sığınağına geri dönerler. Karakterler bu durumda Phandalin'e devam edip Barthen'ın Erzakları'ndan yeni ekipmanlar satın alabilir ve pusu noktasına geri dönüp goblinlerin izini takip edebilirler.

Karakterler, onları öldürmek yerine, bir ya da daha fazla goblini bayıltıp yakalayabilirler. Bir karakter bir goblini bayıltmak için herhangi bir yakın mesafeli silahı kullanabilir ve saldırı goblini 0 HP veya altına getirirse başarılı olur. Yakalanmış bir goblin, birkaç dakika sonra bilinci yerine geldiğinde, bildiklerini paylaşması için ikna edilebilir (sayfa 8'deki "Goblinler Ne Biliyor?" kısmına bakın). Ayrıca

bir goblin partiyi Cragmaw sığınağına tuzaklardan kaçınarak götürmesi için ikna edilebilir ("Goblin Patikası" kısmına bakın).

Karakterler goblin patikasını bulamayabilir ya da Phandalin'e devam etme kararı alabilirler. Bu durumda, 2. bölüm olan "Phandalin'e atlayın. Phandalin'de Elmar Barthen (Barthen'ın Erzakları dükkanının sahibi) karakterleri bulur ve Gundren Rockseeker'ın kasabaya varmadığını söyler. Goblin sıkıntılarından bahsedip karakterlerin pusu noktasına dönüp daha detaylı araştırmasını önerir (tabii dinlendikten sonra). Barthen partiye ayrıca Lionshield Bayisi (sayfa 16'ya bakın) sahibi Linene Graywind'in goblin saldırılarıyla alakalı daha fazla bilgi sunabileceğini söyler.

## Molalar

Parti, mücadelenin gidişatına göre, goblin pususundan sonra dinlenmeye ihtiyaç duyabilir. Kısa ve uzun molalar hakkında daha fazla bilgi için kural kitabına bakın.

## Goblin Patikası

Karakterler goblinleri yendikten sonra, bölgede yapacakları herhangi bir araştırma yaratıkların burayı bir süredir pusu kurmak için kullandıklarını gösterir. Yolun kuzey yanındaki çalılıkların arkasında gizli bir patika kuzeybatıya doğru gider. Bir DC 10 Akıl (Hayatta Kalma) testinde başarılı olan bir karakter, yaklaşık bir düzine goblinin bu patika üstünde gidip geldiğini ve aynı zamanda insan boyutunda iki vücudun pusu noktasından taşındığını fark eder.

Parti vagonu kolaylıkla yoldan çıkarıp, onlar goblinlerin peşindeyken beklemeleri için öküzlere bir yere bağlayabilir.

Patika beş mil kuzeybatıya gidip Cragmaw sığınağında biter (ilgili kısma bakın). Oyunculardan, karakterler patikayı takip ederken, partinin marş sırasını belirlemelerini isteyin. Marş sırası önemlidir, çünkü goblinler takipçilerini engellemek için iki tuzak kurmuşlardır.

**Kapan.** Patikayı yaklaşık 10 dakika kadar takip ettikten sonra, parti yollarının üstünde bir kapanla karşılaşır. Karakterler ilerlerken tuzakları kontrol ediyorsa, en öndeki karakter eğer pasif Akıl (Algı) skoru 12 ya da daha yüksekse kapanı otomatik olarak fark eder. Eğer değilse, karakter kapanı fark etmek için bir DC 12 Akıl (Algı) testinde başarılı olmalıdır. Eğer karakter kapanı fark edemezse onu tetikler. Bu durumda karakter bir DC 10 Çeviklik kurtulma zarında başarılı olmalıdır. Eğer olamazsa, yerden 10 fit yukarıda ve baş aşağı bir şekilde asılı kalır. Karakter, kapanı tutan halata 1 ya da daha

fazla **slashing** hasarı verilene kadar kısıtlanma durumu altındadır. (Kısıtlanma durumunun etkileri için kural kitabındaki ek bölümüne bakın.) Dikkatle yere indirilmeyen bir karakter, düşerek 1d6 **bludgeoning** hasarı alır.

**Çukur.** Patika üstünde, bir 10 dakika daha sonra, goblinlerin kamufle ettiği bir çukur bulunur. Çukur 6 fit genişliğinde, 10 fit derinliğindedir ve bir varlık üzerinden geçtiğinde tetiklenir. En öndeki karakter gizli çukuru eğer pasif Akıl (Algı) skoru 15 ya da daha fazlaysa fark eder. Eğer değilse, karakter çukuru fark etmek için bir DC 15 Akıl (Algı) testinde başarılı olmalıdır. Eğer tuzak fark edilmezse, en öndeki karakter bir DC 10 Çeviklik kurtulma zarında başarılı olmalıdır; aksi takdirde çukura düşüp 1d6 **bludgeoning** hasarı alır. Çukurun duvarları dik değildir, yani çıkmak için herhangi bir beceri testine gerek yoktur.

## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Goblin pusucularını yenmek ve Cragmaw sığınağını bulmak hikayenin bir köşetaşını tamamlar. Parti sığınağa vardığında, her karaktere 75 XP ödül verin. Oyuncuların bu ödülü karakter kağıtlarına kaydettiklerinden emin olun.

## Cragmaw Sığınağı

Cragmaw goblin kabilesi, Triboar Patikası veya Phandalin yolu boyunca hareket eden trafiği kolayca taciz edip yağmalayabileceği bir saklanma yeri oluşturdu. Cragmaw (Sarpdış) kabilesi ismini, üyelerinin, sivri ve çentikli görünmeleri için dişlerini bilemesinden alır.

Burada bulunan Cragmaw haydutlarının lideri Klarg adında bir **bugbear** ve Cragmaw şefinden bu yoldan geçen savunmasız karavanları veya gezginleri yağmalama emri almıştır. Birkaç gün önce Cragmaw Kalesi'nden bir haberci yeni talimatları getirdi: cüce Gundren Rockseeker ve onunla seyahat eden adamı pusuya düşürmek.

## Genel Özellikler

Cragmaw mağarası yukarıya doğru dik bir şekilde eğimlidir. Giriş büyük bir tepenin eteğindedir ve mağaralar ile geçitler bu tepenin içindedir.

**Tavanlar.** Mağaranın ve geçitlerin pek çok yerinde zeminden 20 ila 30 fit yukarıda, sarkıtlarla kaplı eğimli tavanlar vardır.

**Işık.** 1 ve 2 numaralı bölgeler dışarıdadır. Kompleksin geri kalanı, aksi belirtilmedikçe, karanlıktır. Bu yerler için yazılmış kutulu

metinlerde, karakterlerin karanlık görüşü (darkvision) ya da bir ışık kaynağı olduğu varsayılır.

**Moloz.** Parçalanmış kaya ve çakıl zor zemin sayılır. (kural kitabındaki "Zor Zemin" kısmına bakın).

**Ses.** Mağaradaki suyun sesi, dikkatli dinlemeyenler için sesleri bastırır. Bir varlık, yakın odalardaki hareketliliği dinlemek için bir DC 15 Akıl (Algı) testi yapabilir.

**Dikitlet.** Yeri yarıp çıkan bu kaya çıkıntıları siper sağlayabilir (kural kitabındaki "Siper" kısmına bakın).

**Dere.** Mağara kompleksinin içinden akan dere sadece 2 fit derinliğindedir ve suyu soğuktur. Yavaş hareket ettiğinden yaratıklar içinden kolayca geçebilir.

## Goblinler Ne Biliyor?

Karakterler buradaki goblinlerden herhangi birini yakalar veya büyülerlerse, onu bazı yararlı bilgileri ifşa etmeye ikna edebilirler:

- Şu anda sığınakta 20'den az goblin yaşıyor.
- Liderleri Klarg adında bir bugbear. Cragmaw Kalesi'nde yaşayan kabile kralı Grol'a karşı sorumludur. (Goblinler Cragmaw Kalesi'ne giden yolu basitçe tarif edebilirler. Kale Cragmaw Mağarası'nın yaklaşık yirmi mil kuzeydoğusunda, Neverwinter Ormanı'ndadır.)
- Klarg birkaç gün önce Kral Grol'un gönderdiği bir ulak goblina ev sahipliği yaptı. Ulak, Kara Örümcek adlı birinin, cüce Gundren Rockseeker'i izlemeleri, onu yakalamaları ve taşıdığı her şeyle birlikte onu Kral Grol'a göndermeleri için Cragmawlar'a para ödediğini söyledi. Klarg emirlerini yerine getirdi. Gundren pusuya düşürüldü ve bir harita da dahil olmak üzere kişisel eşyalarıyla birlikte götürüldü.
- Cüce ve haritası talimatlara uygun olarak Kral Grol'a teslim edildi. Cücenin insan yoldaşı, goblinlerin "yemek mağarası" dedikleri yerde (6 numaralı bölge) tutulmaktadır.

## 1. Mağara Ağzı

Goblinlerin pusu noktasından ayrılan patika Cragmaw sığınağının girişine gider.

Goblinlerin izlerini takip ettikten sonra, pusu bölgesinden beş mil kadar uzakta bir yamaçta büyük bir mağara ile karşılaşıyorsunuz. Sık yaban gülü çalılıkları ile gizlenmiş mağara ağzından sığ bir dere akıyor. Derenin sağ tarafındaki dar, kuru bir yol mağaranın içine doğru gidiyor.

2 numaralı bölgedeki çalılıklar derenin batı tarafından geçilemez.



## Gelişmeler

2 numaralı bölgedeki goblinlerin burayı izliyor olması gerekiyor, ama dikkat etmiyorlar. (Goblinler böyle biraz tembeler olabilir.) Ancak, eğer karakterler burada çok ses çıkarırsa -örneğin, ne yapacaklarıyla ilgili seslice tartışmak, kamp kurmak, çalılık kesmek ve benzeri işler gibi- 2 numaralı bölgedeki goblinler onları fark eder ve çalılığın içinden saldırırlar. Bu, goblinlere dörtte üçlük siper sağlar (kural kitabındaki "Siper" kısmına bakın).

## 2. Goblin Siperi

Karakterler derenin doğu tarafına geçtiğinde, 2 numaralı bölgeyi gizleyen çalılıkların arkasını görebilirler. Burası, goblinlerin nöbet yeridir fakat buradaki goblinler sıkılmış ve dikkatsizlerdir.

Mağaranın ağzından akan derenin doğu tarafında, yaban gülü çalılıklarının içinde küçük bir bölge temizlenip bir nöbet yeri ya da siperlik haline getirilmiş. Kalaslar yaban güllerini bastırıp nöbetçilerin gizlenerek bölgeyi izlemesi için alan oluşturuyor ve şu anda iki goblin tam da öyle yapıyor!

Burada iki **goblin** nöbettedir. Eğer goblinler 1 numaralı bölgedeki davetsiz misafirleri tespit ederlerse oklarıyla ateş açarlar ve çalılıkların arasından ok atıp büyük ihtimalle karakterleri sürprize uğratırlar. Eğer goblinlerin maceracıları 1 numaralı bölgede fark etmezlerse, dereyi geçerken çıkardıkları seslerden fark ederler ve bu durumda iki taraf da sürprize uğramaz.

Dikkatli ilerleyen ya da önden izcilik yapan karakterler goblin nöbetçileri sürprize uğratabilir. Önden giden her karaktere, goblinlerin pasif Akıl (Algı) skoruna karşı, bir Çeviklik (Gizlenme) testi yaptırın. Beceri testi karşılaştırmalarıyla ilgili daha fazla bilgi için kural kitabına bakın.

**Çalılıklar.** Siperliğin etrafındaki çalılıklar zor zemin sayılır, ancak tehlikeli değil yalnızca sinir bozuculardır. İçlerinden saldıran varlıklara yarım siper sunarlar. (Daha fazla bilgi için kural kitabındaki "Zor Zemin" ve "Siper" kısımlarına bakın.)

## 3. Köpek İni

Cragmawlar, savaş için yetiştirdikleri pis huylu kurtları bir yuvada tutuyorlar.



Mağara ağzının hemen içinde birkaç düzensiz taş basamak, geçidin doğu tarafındaki küçük nemli bir odaya çıkıyor. Pis hayvan kokusuyla dolu mağara karşı uçta dik bir çatlakla daralıyor. Açıklığın hemen içinde iki kurdun zincirlendiği yerden vahşi hırıltılar ve zincirler şıkırtıları kulağınıza iliştiriyor. Her kurdun zinciri, bir dikitin tabanına çakılı demir bir çubuğa bağlı.

Burada üç **kurt** tutulmaktadır. Basamaklarda duran hedeflere ulaşamazlar, ancak her üçü de odaya doğru hareket eden, goblinler hariç, her yaratığa saldırır ("Gelişmeler" kısmına bakın). Yakındaki mağaralardaki goblinler, normalde de sürekli birbirlerine saldırıp hırladıklarından, savaşan kurtların seslerini duymazdan gelirler. Hayvanları sakinleştirmeye çalışan bir karakter bir DC 15 Akıl (**Animal Handling**) testi deneyebilir. Başarılı olursa, kurtlar karakterin oda boyunca hareket etmesine izin verir. Kurtlara yiyecek verilirse, bu DC 10'a düşer.

**Yarık.** Doğru duvarındaki dar bir açıklık 8 numaralı bölgeye giden 30 fit uzunluğunda doğal bir bacaya çıkar. Yarığın tabanında yukarıdaki açıklıktan atılan çöpler vardır. Baca shaftına tırmanmaya veya shafttan inmeye çalışan bir karakter, bir DC 10 Güç (Atletizm) testi yapmalıdır. Test başarılı olursa, karakter shaft boyunca istediği yönde, normal hızının yarısıyla hareket eder. 6-9 arasındaki bir test sonucunda, karakter ne ilerler ne de düşer; 5 veya daha az bir sonuçta, karakter shaftın dibine yüzüstü düşer ve düştüğü her 10 feet için 1d6 **bludgeoning** hasarı alır.

## Gelişmeler

Kurtlar menzillerinin ötesindeki düşmanlar tarafından kışkırtılırsa, zincirlerini zemine bağlayan demir çubukları sökmelerine imkân veren bir öfkeye kapılırlar. Herhangi bir karakterin görüşlerinde kaldığı her rauntta kurtlar bir DC 15 Güç testi dener. İlk başarıda, çubuğu gevşetirler ve DC 10'a düşer. İkinci bir başarıda, çubuğu sökerek zincirlerini serbest bırakacak şekilde bükler.

Bir goblin veya bugbear, bir kurdu zincirinden serbest bırakmak için **eylemine (action)** kullanabilir.

## 4. Dik Geçit

Bu noktadan sonra, karanlık görüşü (darkvision) olmayan karakterler, etraflarını görmek için ışığa ihtiyaç duyacaktır.

Mağara ağzından gelen ana geçit dik bir şekilde yukarı doğru tırmanıyor ve dere batısından aşağı dökülüp etrafa su sıçratıyor. Gölgelemin içinde bir yan geçit derenin diğer tarafından batıya doğru gidiyor.

## Macera Haritaları

Bu macerada görünen haritalar sadece DM'ler içindir. Haritalar bir bütün olarak bir macera yeri göstermekle kalmaz, aynı zamanda oyuncuların görmemesi gereken gizli kapıları, gizli tuzakları ve diğer unsurları da gösterir – dolayısıyla oyunculardan gizlenmeleri gerekir.

Haritaların en doğru kullanımı, çok odalı mağaraları ve keşfedilecek pek çok yeri olan mekanları göstermektir. Bu yüzden, her lokasyonun bir haritaya ihtiyacı yoktur.

Oyuncular haritada işaretlenmiş bir yere ulaştığında, onların zihinlerinde mekanın net bir resmini oluşturmak için sözlü betimlemelere başvurabilir ya da gizli ayrıntıları atlayarak haritanızdakileri başka bir kağıda kopyalayabilirsiniz.

**Ölçek ve Kareler.** Ölçek, savaş karşılaşmaları, büyü etkileri, ışık kaynakları ve başka pek çok şey için önemli olan mesafe ve boyutları doğru bir şekilde ölçmenize izin verir. İç mekan haritaları, ya 5 fit ya da 10 fit kenarı olan kareler kullanır.

**Pusula Güllü.** Yerleri tanımlarken bir pusula güllü kullanışlı olur. Örneğin, oyunculara "kuzey duvarı boyunca variller" veya "batıya inen merdivenler" hakkında bilgi vermeniz gerekebilir.

Karanlık görüşü olan ya da ışık kullanan ve geçidin ilerisine bakan karakterler 5 numaralı bölgedeki köprüyü fark edebilir. O durumda şunu ekleyin:

Kuzeydeki tavanın gölgeleri içinde, biraz ilerinizde geçidin üstünden geçen, odun ve halattan dandik bir köprünün silik şeklini ancak çıkarıyorsunuz. Başka bir geçit, yerden yirmi fit ötede sizin bulunduğunuz geçitle kesişiyor.

5 numaralı bölgedeki köprüyü görebilen herhangi bir karakter, köprüyü koruyan goblini de fark edebilir. Bunun için goblinin Çeviklik (Gizlenme) skoruna karşı yapılan başarılı bir Akıl (Algı) testi gerekir.

Karakterler köprüye yaklaşırken ışık taşıyorlarsa ya da gizlilik kullanmazlarsa goblin karakterleri fark eder, fakat saldırmaz. Bunun yerine, 7 numaralı bölgedeki yoldaşlarına bir sel salmalarını söylemek için doğruya doğru gizlice kaçmaya çalışır. (5 numaralı bölgenin "Sel!" kısmına bakın). Eğer goblinin Çeviklik (Gizlenme) testi, onun hareketlerini fark edebilecek bir karakterin pasif Akıl (Algı) puanını geçerse, goblin fark edilmeden hareket eder.



**Batı Geçidi.** Bu geçit molozla tıkalıdır ve dik eğimlere sahiptir. Bölgeyi zor zemin sayın (kural kitabındaki "Zor Zemin" kısmına bakın).

İki eğimin arasındaki çıkıntı kırılıktır. 100 poundu aşan herhangi bir ağırlık tüm yığını gevşetir ve doğruya doğru yuvarlar. Çıkıntısındaki her varlık düştüğünde bir DC 10 Çeviklik kurtulma zarı atmalı, başarısız olursa 2d6 ezme hasarı, başarılı olursa da bunun yarısı kadar hasar almalıdır. Bu kurtulma zarında başarısız olan bir varlık aynı zamanda yüzüstü düşer (kural kitabındaki "Yüzüstü olmak" kısmına bakın).

## 5. Üst Geçit

Yüksek bir tünelin aşağıdaki geniş tüneli geçtiği yerde goblinler bir köprüye nöbetçi pozisyonu kurmuş.

Dere geçidi, doğruya doğru bükülerek başka bir düzensiz merdiven grubunun ötesine doğru devam ediyor. Önünüzde bir yerlerde, daha büyük bir mağaradan bir şelale sesi geliyor.

Karakterler 4 numaralı bölgeyi keşfederken köprüyü fark etmediyse, şu an fark ederler. Şunu ekleyin:

Dandik bir köprü geçidi kaplıyor ve derenin 20 fit üstündeki iki tüneli birbirine bağlıyor.

Köprüde bir **goblin** gizlenerek nöbet tutuyor. Karakterler goblinin Çeviklik (Gizlenme) zarına karşı yapacakları başarılı bir Akıl (Algı) testiyle onu fark edebilirler. Bu nöbetçi tembel ve dikkatsizdir. Hiçbir karakter ışık kaynağı kullanmıyorsa, karakterler fark edilmeden geçmek için goblin'in pasif Akıl (Algı) skoruna karşı bir Çeviklik (Gizlenme) testi deneyebilir.

Goblin maceracıları görürse, bir sel salıvermeleri için 7 numaralı bölgedeki goblinlere işaret eder ("Sel!" kısmına bakın), sonra karakterlere cirit fırlatır.

**Köprü.** Bu köprü dereden 20 fit yüksekteki geçidi kaplar. Alttaki geçitten köprüye doğru mağara duvarlarını tırmanmak mümkündür. 20 fit yüksekliğindeki duvar pürüzlüdür fakat nemden dolayı kaygandır. Bu yüzden tırmanmak için başarılı bir DC 15 Güç (Atletizm) testi gerekir.

Köprü, 5 Zırh Sınıfına (AC) ve 10 HP'ye sahiptir. Köprü 0 HP'ye indirilirse çöker. Çöken köprüdeki varlıklar, bir DC 10 Çeviklik kurtulma zarında başarılı olamazlarsa 2d6 bludgeoning hasarı alarak yüzüstü yere düşerler. (kural kitabındaki "Yüzüstü

olmak" kısmına bakın.) Başarılı olanlar köprüye tutunurlar ve güvenli bir noktaya geçmek için köprüyü tırmanmalıdırlar.

## SEL!

7 numaralı bölgedeki büyük havuzlar mağaranın ana girişine doğru bir sel dalgası oluşturmak için yerlerinden çıkarılabilen portatif duvarlara sahiptir. 7 numaralı bölgedeki goblinler, 5 numaralı bölgedeki gözcüden sinyal aldıktan sonraki turda duvarların desteklerini devirmeye başlarlar. Bunu takip eden turda goblinlerin sırası geldiğinde bir su dalgası 7 numaralı bölgeden 1 numaralı bölgeye doğru taşar.

Hızlıca aşağıya doğru akan devasa su dalgasıyla birlikte geçit aniden muazzam bir kükreme ile doluyor!

Sel tüneldeki tüm canlıları tehdit eder. (5 numaralı bölgedeki köprüde duran yaratıklar ve mağara duvarlarına başarılı bir şekilde tırmanan karakterler tehlikede değildir.) 4 numaralı bölgedeki kullanılmayan geçidin ya da 3 numaralı bölgeye giden merdivenlerin 10 fit yakınındaki varlıklar, sürüklenmekten kaçınmak için bir DC 10 Çeviklik kurtulma zarı atabilirler. Selin yolundan çekilemeyen bir varlık, tutunmak için bir DC 15 Güç kurtulma zarı atabilir. Bunda başarısız olan bir karakter yüzüstü düşüp 1 numaralı bölgeye sürüklenir ve yol üstünde 1d6 bludgeoning hasar alır.

7 numaralı bölgedeki goblinler ikinci havuzun kapağını açıp ikinci bir sel dalgası başlatabilirler, ancak bunu köprüdeki goblin söylemedikçe yapmazlar. Köprüdeki goblin, ikinci selin serbest bırakılması için seslenmeden önce, ilk selin davetsiz misafirleri savuşturup savuşturmadığını görmeyi bekler.

## 6. Goblin İni

Bu sığınağa atanmış Cragmaw yağmacıları, bu bölgeyi bir ortak alan ve kışla olarak kullanır.

Bu büyük mağara 10 fit yüksekliğinde bir kayalık tarafından ikiye bölünüyor. Dik, doğal bir merdiven, aşağı kısımdan yukarıdaki çıkıntıya doğru yükseliyor. Burada hava, bir yemek ateşinin dumanıyla ve beceriksizce tütsülenmiş derilerle pis goblinlerin kokusuyla kaplı.

Bu sığınakta 6 **goblin** bulunmaktadır ve bunlardan biri 12 HP'ye sahip bir liderdir. Diğer beş sıradan

goblin, mağaranın alt (kuzey) tarafında giriş geçidinin yakınındaki pişirme ateşiyle ilgilenirken, lider mağaranın üst (güney) kısmında dinlenmektedir.

Bir insan savaşçı olan **Sildar Hallwinter**, bu odada esir tutulmaktadır. Mağaranın güney kenarındaki çıkıntıya güvenli bir şekilde bağlanmıştır. Goblinler onu bir süredir dövüp işkence ettğinden zayıftır ve 1 HP'ye sahiptir.

Goblin lideri, Yeemik, bu sığınagın ikinci komutanıdır. Karakterlerin üstü ele geçirdiğini görürse, Sildar'ı tutup onu üst katın kenarındaki çıkıntıya doğru sürükler ve "Ateşkes, yoksa bu insan ölür!" diye bağırır.

Yeemik, Klarg'ı devirmek ve yeni patron olmak istiyor. Maceracılar ateşkesi kabul ederse, Yeemik onları 8 numaralı bölgedeki Klarg'ı öldürmeye ikna etmeye çalışır ve bugbear'ın kafasını geri getirdiklerinde Sildar'ı serbest bırakmaya söz verir. Sildar bitkin bir halde karakterleri goblinlere güvenmemeleri gerektiği konusunda uyarır ve bu konuda haklıdır. Karakterler anlaşmayı kabul ederse, kendilerine düşen kısmı tamamladıktan sonra bile Yeemik onları Sildar için yüklü bir miktar fideye ödemeye zorlamayı dener.

Karakterler anlaşmayı reddederse, Yeemik Sildar'ı kenardan aşağı iter ve dövüşe devam eder. Sildar düşüşten 1d6 bludgeoning hasarı alır, bu da onu 0 HP'ye düşürmeye yeterlidir. Hızlı hareket eden karakterler ölmeden önce onu stabilize etmeye çalışabilir (kural kitabındaki "Hasar, Şifa ve Ölüm" kısmına bakın).

### Sildar'ı Canlandırmak

Sildar Hallwinter, Waterdeep şehrinin ünlü Kızıl Griffon süvari birliğinde önemli bir yer tutan, neredeyse 50 yaşında iyi kalpli bir erkek insandır. Karşılıklı refah ve güvenlikle ilgilenen müttefik siyasi güçlerin oluşturduğu bir grup olan Lordlar İttifakı'nın bir ajanıdır. Bu birliğin üyeleri şehirlerin ve diğer yerleşimlerin güvenliğini tehditleri temkinli bir şekilde ortadan kaldırarak sağlamların liderlerine ve anayurtlarına da şeref ve şan getirirler.

Sildar, Neverwinter'da Gundren Rockseeker ile tanıştı ve ona Phandalin'e dönüşte eşlik etmeyi kabul etti. Sildar, Phandalin'e geldikten kısa bir süre sonra ortadan kaybolan Lordlar İttifakı üyesi ve insan sihirbaz Iarno Albrek'in akıbetini araştırmak istiyor. Sildar, Iarno'ya ne olduğunu öğrenmeyi, Gundren'in eski madenini yeniden açmasına yardım etmeyi ve Phandalin'i medeni bir zenginlik ve refah merkezi haline geri getirmeye yardımcı olmayı umuyor. Sildar karakterlere dört faydalı bilgi sunar:

- Üç Rockseeker kardeş (Gundren, Tharden ve Nundro) kısa bir süre önce Phandelver Paktı'nın madenlerinin bulunduğu ve uzun süredir kayıp olan Wave Echo Mağarası'na giriş yaptı. ("Hikaye Geçmişi" kısmının ilk iki paragrafındaki bilgileri şu anda oyunculara paylaşın.)
- Buradaki goblin grubunu yöneten bugbear Klarg, Gundren'i pusuya düşürmek için emir aldı. Sildar goblinlerden, Kara Örümcek'in cücenin kendisine getirilmesini söylediğini duydu. Sildar, Kara Örümcek kim veya nedir bilmiyor.
- Gundren, Wave Echo Mağarası'nın gizli yerini gösteren bir haritaya sahipti ancak goblinler onu ele geçirdiğinde haritayı aldı. Sildar, Klarg'ın haritayı ve cüceyi Cragmaw Kalesi denilen yerde bulunan Cragmaw şefine gönderdiğine inanıyor. Sildar kalenin nerede olabileceğini bilmez, ancak Phandalin'de birilerinin bilebileceğini söyler. (Bu Sildar'ın hemen aklına gelmesi de, ele geçirilen bir goblin kalenin yerini tarif etmeye ikna edilebilir. "Genel Özellikler" kısmındaki "Goblinler Ne Biliyor?" notuna bakın.)
- Sildar'ın Phandalin'deki teması Iarno Albrek adında bir insan sihirbazdır. Büyücü, iki ay önce kasabada düzen kurmak için seyahat etti. Lordlar İttifakı Iarno'dan hiçbir haber alamadıktan sonra Sildar soruşturmayla karar verdi.

Sildar karakterlere, en yakın yerleşim yeri olduğundan Phandalin'e devam etmek niyetinde olduğunu söyler. Kendisine eşlik etmeleri için partiye 50 gp ödemeyi teklif eder. Sildar'ın üstünde hiç para yoktur, fakat Phandalin'e vardktan sonra bir gün içinde karakterlere ödeme yapmak için borç temin edebilir. Ancak her şeyden önce, bu mağaraları temizleyip goblin baskınlarına bir son vermeyi umuyor.

### Gelişmeler

Eğer kurtarılıp iyileştirilirse, Sildar Hallwinter partiye kalır fakat hızlıca Phandalin'e varmak istediğinden huzursuzdur. Üstünde silahı ya da zırhı yoktur, ancak yenilmiş bir goblinden bir kısa kılıç alabilir ya da bir karakterin ona ödünç verdiği bir silahı kullanabilir.

Eğer Sildar partiye katılırsa, onu nasıl oynatacağınızla ilgili tavsiyeler için "NPC Parti Üyeleri" notuna bakın.

### Hazine

Yeemik, içinde üç altın diş (her biri 1 gp) ve 15 sp bulunan bir kese taşır. Sildar'ın eşyaları Gundren Rockseeker ile birlikte Cragmaw Kalesi'ne götürülmüştür.

## NPC Parti Üyeleri

Kısa bir süreliğine de olsa bir NPC partiye katılabilir. İşte size NPC parti üyelerini oynatmanızda yardımcı olacak birkaç tavsiye:

- Önemli kararlı oyuncu karakterlerinin yapmasına izin verin. Bu maceranın ana kahramanları onlar. Eğer karakterler bir NPC parti üyesine nasihat ya da yön için danışırsa, NPClerin de hata yapabileceğini unutmayın.
- Bir NPC, geçerli bir sebep olmadıkça, kendini bilerek tehlikeye atmaz.
- Bir NPC partinin her üyesine aynı şekilde davranmayacaktır; bu, keyifli sürtüşmelere yol açabilir. Bir NPC karakterleri tanıdıkça, hangi karakteri en çok, hangi karakteri en az seveceğini düşünün ve bunun NPC'nin parti üyeleriyle nasıl iletişim kurduğunu etkilemesine izin verin.
- Bir mücadele karşılaşmasında, NPC'nin eylemlerini basit tutun. Ayrıca, NPC'nin savaşmak dışında yapabileceği şeyler arayın. Örneğin, bir NPC ölmekte olan bir karakteri stabilize edebilir, bir tutsağın başını bekleyebilir ya da bir kapıyı barikatlamaya yardımcı olabilir.
- Eğer bir NPC partinin bir mücadeledeki başarısına büyük katkıda bulunursa, NPC karşılaşmadan kazanılan XP'den eşit bir pay edinmelidir. (Bunun bir sonucu olarak karakterler daha az XP kazanır.)
- NPClerin kendi hayatları ve amaçları vardır. Dolayısıyla, bir NPC ancak bu amaçlara uyduğu sürece partiye kalmalıdır.

## 7. İkiz Havuz Mağarası

Goblinler geçidi taşımak için iki havuzu da boşalttıysa, aşağıdaki kutulu metni buna göre ayarlayın.

Bu mağaranın yarısı iki büyük su havuzuyla doludur. Doğru duvarının yükseklerinden dökülen dar bir şelale, odanın batı ucundan boşalarak aşağıdaki mağara ağzından akan dereyi oluşturan havuzları besliyor. Alçak **voltaş**ından duvarlar, suyu tutan baraj görevi görüyor. Buradan iki küçük geçit batıya çıkarken, geniş bir açıklık güney çıkışı oluşturur. Şelalenin sesi mağarada yankılanarak duymayı zorlaştırır.

Bu mağarayı üç **goblin** koruyor. Eğer 5 numaralı bölgedeki goblin karakterleri görüp buradaki goblinleri uyarırsa, goblinler belaya hazırdır. Şelalenin gürültüsü, 8 numaralı bölgedeki canlıların burada gerçekleşen herhangi bir savaşı duyamayacağı anlamına gelir. Bu nedenle, burada bir kavga başlar başlamaz, bir goblin Klarg'ı uyarmak için 8 numaralı bölgeye kaçır.

**Taş Barajlar.** Goblinler, yerleşkenin kalbinden geçen su akışını kontrol etmek için basit barajlar inşa ettiler. Eğer 5 numaralı bölgedeki goblin

nöbetçisi buradaki goblinlere sel salmaları için seslendiyse havuzlardan biri veya her ikisi de büyük oranda boştur ve dere engelsiz akmaktadır.

## 8. Klarg'ın Mağarası

Goblinlerin lideri, yağmacıların çaldıkları malların büyük kısmını kendi odasında tutmakta inatçıdır. Dolayısıyla Cragmawlar'ın geçmiş ayların yağmalarından ve karavan pusularından elde ettiği ganimetler buradadır.

Çuvalar ve sandıklar dolusu yağmalanmış mal bu büyük mağaranın güney ucunda yığılıdır. Odanın batı tarafında zemin, karanlığa inen dar bir açıklığa doğru eğimlidir. Daha geniş bir açıklık kuzeye, ardında bir şelale gürültüsünün yankılandığı doğal taş basamaklardan aşağıya, doğru gider. Mağaranın ortasında, büyük bir ateş için yakılmış kömürler kor halindedir.

Klarg (goblinlerin lideri olan **bugbear**) bu mağarayı uyuz evcil **kurdu** Ripper ve iki **goblinle** paylaşıyor. Bugbear, büyüklük düşleriyle doludur ve kendisini fetih kariyerine yeni başlamış bir savaş lordu olarak görür. Tamamen akli başında değildir; kendine üçüncü şahıstan atıflar yapar. ("Klarg'a karşı gelmeye kim cüret eder?" veya "Zayıf şeyler, Klarg kemiklerinizden bir taht inşa edecek!") Komutası altındaki goblinler zorbalıklarından nefret eder.

**Ateş Çukuru.** Ateşin ortasındaki sıcak kömürler, ateş çukuruna giren herhangi bir canlıya 1, ateşe yüzüstü düşen bir canlıya 1d6 ateş hasarı verir. Bir canlı bu iki tür hasardan tur başına sadece birer kez alabilir.

**Doğal Baca.** Batı duvarındaki bir oyuk, 3 numaralı bölgeye inen 30 fitlik bir bacanın üst kısmını oluşturur. Doğal bacaya tırmanma hakkında bilgi için o bölgeyi açıklayan kısma bakın.

**Mallar.** Çuval ve sandık yığınları, savaşan veya arkasına saklanan herhangi bir canlıya yarım siper sağlayabilir. Bunların pek çoğu, mavi bir aslan resmiyle işaretlenmiştir; bu, Phandalin' de bir depo ve ticaret merkezi olan "Lionshield Coster" ticaret şirketinin simgesidir.

Malzemeler arasında, Klarg'a ait kilsiz bir hazine sandığı gizlidir ("Hazine" kısmına bakın). Malzemeleri araştıran herhangi bir karakter sandığı bulur.

## Gelişmeler

Eğer Klarg 7 numaralı bölgedeki goblinler tarafından sığınağın saldırı altında olduğu konusunda uyarılırsa, mağaraya girdiklerinde kahramanları

pusuya düşürmeyi ümidiyle goblinlere erzakların arkasına siper aldırır; o ve kurduysa dikitin arkasına saklanır.

Klarg ve grubu olası saldırganlar hakkında uyarılmamışlarsa, karakterlerin onları şaşırtmak için iyi bir şansı vardır. Karakterlerin bunu başarmasının en kolay yolu, bacaya 3 numaralı bölgeden tırmanmaktır, çünkü Klarg bu yönden bir saldırı beklemes.

Kurt öldürülürse, Klarg bacadan 3 numaralı bölgeye inerek mağara kompleksinden kaçmaya çalışır.

### Hazine

Çalınmış mallar ağırdır ve karakterlerin bunları taşımak için bir vagona ihtiyacı vardır. Eğer bu malları Phandalin'deki Lionshield Coster'a ("Phandalin" bölümüne bakın) teslim ederlerse 50 gp ödül ve Linene ile şirketinin dostluğunu kazanırlar.

Çalıntı mallara ek olarak, Klarg'ın, içinde 600 cp, 110 sp, iki *şifa iksiri* ve küçük altın gözleri olan yeşim taşından bir kurbağa heykeli (40 gp) bulunan bir hazine sandığı vardır. Kurbağa heykeli bir kese ya da cebe sığacak kadar küçüktür.

### Sırada Ne Var?

Maceranın bir sonraki adımı Phandalin'de geçer. Bu noktada, maceracıların kasabayı ziyaret etmek için bir çok sebebi olmalıdır:

- Eğer karakterler "Phandalin'de Buluşalım" macera bağı ile başladılarsa, Gundren'in malzeme vagonunu teslim ederek Barthen'in Erzakları tarafından ödülleri alabilirler.
- Eğer karakterler Sildar Hallwinter'ı kurtardıysa, yaralı savaşçı Phandalin'e kadar ona eşlik etmeleri halinde minnettar olacaktır (ve bu hizmetleri için 50 gp ödeyecektir).
- Karakterlerin arkaplanlarındaki detaylar onları kasabadaki spesifik bir NPC'yi aramaya itebilir.

Oyuncuların başka bir şey yapmaya karar vermesi de mümkündür; örneğin Cragmaw Kalesi'ni arayışa çıkmak gibi (maceranın 3. bölümü). Eğer durum buysa, o bölüme atlayın.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Cragmaw sığınağını araştırıp Klarg ve dostlarını yenmek hikayenin bir köşetaşını tamamlar. Her karaktere 275 XP ödül verin. Bu, karakterlerin 2. seviyeye geçmesi için yeterli düzeyde XP olmalıdır.

Karakterler için seviye atlama kuralları bu sette verilen (macera ve kural kitabının dışında kalan)

kağıtlarda mevcuttur. Bunları oyunculara dağıtın ve maceraya devam etmeden karakterlerini 2. seviyeye geçirmelerine izin verin. XP toplamalarını karakter kağıtlarına not ettiklerinden emin olun.

Maceranın bir sonraki aşamasında, XP'yi daha farklı şekilde vereceksiniz. Karakterler karşılaştıkları yaratık ve tuzaklara, iletişime geçtikleri NPClere ve başardıkları hedeflere göre XP kazanacaklar.

Eğer maceracılar bir yaratığın oluşturduğu tehditi şiddet içermeyen bir yolla etkisiz hale getirirse, onlara yaratığı savaşta yendikleri durumda vereceğiniz kadar XP verin.

## Bölüm 2: Phandalin

Phandalin denilen hudut kasabası, çok daha eski bir yerleşimin kalıntıları üzerine inşa edilmiştir. Yüzyıllar önce eski Phandalin, Phandelver'in Paktı'nın cüce ve gnomeleri ile sıkı bir ittifak içinde olan başarılı bir insan kasabasıydı. Ancak, Wave Echo Mağarası'ndaki madenleri yağmalayan ork sürüsü, kasabayı da harap edince Phandalin terk edildi ve yüzyıllar boyunca öyle kaldı.

Son üç dört yıl içinde Neverwinter ve Waterdeep şehirlerinden gelen azimli yerleşimciler Phandalin'in harabelerini tekrar ayaklandırmak için yoğun bir çalışma başlattı. Eski şehrin olduğu yerde hareketli bir sınır yerleşimi oluştu ve bu yerleşim artık çiftçilere, odunculara, kürk tüccarlarına ve Kılıç Dağları'nın eteklerinde altın ve platin bulunduğu söylentilerine kapılan maden arayıcılarına ev sahipliği yapıyor. Ne yazık ki, bölgede onları kovabilecek yerel bir yönetici veya otoritenin olmamasından yararlanan bazı haydut ve eşkıyalar da buraya yerleşti. Kızıl Markalılar olarak bilinen bir çete son iki aydır Phandalin'i kontrol ediyor ve kasabadaki herkesi dolandırıp onlara zorbalık ediyor. Çete, kasaba halkı tarafından Glasstaff olarak bilinen gizemli bir figür tarafından yönetiliyor.

Karakterler ilk kez Phandalin'e geldiğinde bunu okuyun:



Tekerlek izleriyle dolu yol ormanlık tepelerden çıkıyor ve Phandalin'i ilk kez görüyorsunuz. Kasaba, bazıları eski yoltaşlarından temeller üzerine kurulmuş, kırk ya da elli basit kütük binadan oluşuyor. Sarmaşıklar ve dikenlerle kaplı parçalanmış taş duvarlardan oluşan harabeler yeni evleri ve dükkanları çevreliyor, ve buranın zamanında ne kadar daha büyük bir kasaba olduğunu gösteriyor. Yeni binaların çoğu araba yolunun kenarında yer alıyor. Bu yol genişleyerek, kasabanın doğu tarafında bir yamacın üstündeki yıkık köşke doğru giden, çamurlu bir ana caddeye dönüşüyor.

Yaklaştıkça, şehrin yeşilliklerinde oynayan çocukları ve evlerinde ya da dükkanlarında işleriyle uğraşan kasaba halkını görüyorsunuz. İnsanlar siz yaklaştıkça kafalarını kaldırıp bakıyor, fakat siz geçtikten sonra işlerine geri dönüyorlar.

Sildar Hallwinter parti ile birlikteyse, bunu ekleyin:

Sildar şimdi çok daha rahat görünüyor.

"Dostlarım," diyor, "konaklayacak bir yer ayarlayalım. Yerel hanın çok hoş olduğunu duydum."

Sildar'ın planı Stonehill Hanı'nda biraz dinlenip Phandalin'de kayıp büyücü Iarno Albrek'in izini aramaktır. Soruşturması çıkmaza girdiğinde, Kasaba Valisi Harbin Wester ile bir toplantı ayarlar (bkz. "Valinin Salonu" bölümü).

Maceranın bu bölümünde karakterler, Phandalin'deki çeşitli yerleri ziyaret edebilir ve oradaki NPC'lerle konuşabilir. (Ayrıntılar için "Şehir Tanımı" bölümüne bakın.) Kasaba bir uçtan diğer uca birkaç dakikada yürünebilecek kadar küçüktür. Ancak, karakterler kasabaya günün geç saatlerinde varırlar ve gece konaklayacak yer bulma zamanı gelmeden önce ancak bir veya iki mekâna uğrayabilirler.

Karakterlerin ziyaret etmesi gereken bazı yerel mekanlar şunları içerir:

- **Barthen'in Erzakları.** Karakterler "Phandalin'de Buluşalım" adlı macera bağında bahsedilen yük vagonunu getirdilerse, onu bu dükkana teslim etmeleri gerekir.
- **Lionshield Bayisi.** Karakterler çalınan eşyaları Cragmaw mağarasından aldıysa, bunları gerçek sahibine geri vermek isteyebilirler.
- **Stonehill Hanı.** Şövalye Sildar Hallwinter karakterlerle birlikteyse, konaklamak için bu hana gitmelerini önerir. Eğer karakterler kendilerince yemek ve konaklama için bir yer arıyorsa, etrafa soruşturduklarında Stonehill'in mevcut en iyi seçenek olduğunu öğrenirler.

## Phandalin'de Karşılaşmalar

Karakterler Phandalin'i keşfederken, her bir yerde ne kadar zaman harcadığını takip etmenize gerek yok. Bunun yerine, eski tip bir kovboy filmi yönettiğinizi hayal edin. Amacınız, maceracıların bir dükkan veya bara girip oradaki insanlarla tanıştığı birkaç sahne sunmak. Maceracılar bu NPC'lerle iletişime geçerek onların ihtiyaçlarını ve ne gibi bilgiler paylaşmak istediklerini öğrenip, bir sonraki lokasyona geçebilirler. Bu sahneler, oyun zamanıyla birkaç günlük süre içerisinde gerçekleşen bir dizi rol yapma karşılaşmasıdır.

Başlamak için oyunculara nereye gitmek istediklerini ve kasabada ne yapmak istediklerini sorun. Örneğin onlara "Burada bir han, bir belediye binası, bir tapınak, dükkanlar, ticaret yerleri ve birkaç başka ev ve işletme var. Nereye gitmek istersiniz?" şeklinde bir soru yöneltebilirsiniz. Oyuncular bir yer seçtiklerinde aşağıdaki bölümdeki açıklamaya bakın, oradaki NPC'leri tanıtır ve bırakın etkileşim başlasın.

- **Stonehill Hanı.** Oyuncular karakterlerinin ne yapması gerektiğinden emin değilse onları Stonehill Hanı'ndan başlamaya teşvik edin. Oradaki NPC'ler, karakterleri şehrin diğer bölgelerinde bulunabilecek çeşitli macera fırsatlarına ve önemli söylentilere yönlendiren "yol gösterici"lerdir. Karakterler hanı ziyaret ederek başka nelerle uğramaları gerektiğini öğrenir.
- **Kızıl Markalılar.** Er ya da geç, maceracılar Phandalin'i yöneten haydutlarla karşılaşır. Sizin tek yapmanız gereken bu haydutların ne zaman ortaya çıkacağını seçmek. Karakterler şehirdeki çeşitli yerleri ziyaret edip kasaba halkıyla konuştuğuktan sonra, Kızıl Markalılar'ı aramaya karar verebilirler. Bunu yaptıklarında, "Kızıl Markalılar" karşılaşmasını oynatın. Alternatif olarak, karakterler haydutları aramak konusunda isteksizlerse, Kızıl Markalılar sizin seçtiğiniz bir zamanda onların karşısına çıkabilir.
- **Cragmaw Kalesi'ni bulmak.** Karakterler Gundren Rockseeker'ı bulup kurtarmak için Cragmaw Kalesi'ni aramak isteyebilirler. Kasaba halkının çoğu Kızıl Markalılar ile meşguldür ve kasabadaki hiç kimse Cragmaw Kalesi'nin yerini bilmiyordur. Qelline Alderleaf, Sildar Hallwinter ve Halia Thornton, bu yeri bilen birini nasıl bulabilecekleri konusunda önerilerde bulunabilir.

## Önemli NPCler

Burada Phandalin'deki en önemli NPC'lerin ve macerayla ilgilerinin kısa bir özetini bulabilirsiniz.

<b>Toblen Stonehill</b>	Hancı
<b>Elmar Barthen</b>	Bir ticaret merkezi var; "Phandalin'de Buluşalım" macera bağıni kullanıyorsanız gruba para borçlu
<b>Daran Edermath</b>	Order of the Gauntlet üyesi, parti için bir görevi var
<b>Linene Graywind</b>	Bir ticaret merkezi işletiyor ve çalınmış malzemelerinin geri getirilmesi karşılığında bir ödül sunuyor
<b>Halia Thornton</b>	Parti için görevi olan bir Zhentarim üyesi
<b>Qelline Alderleaf</b>	Yardımsıver buçukluk çiftçi; Carp ismindeki oğlu Kızıl Markalılar'ın sığınağına giden gizli bir yol biliyor
<b>Sister Garaele</b>	Parti için görevi olan Elf bir Harper ajanı ve Tymora rahibesi
<b>Harbin Wester</b>	Parti için görevi olan Phandalin valisi
<b>Sildar Hallwinter</b>	Parti için iki görevi olan Lordlar İttifakı üyesi

## Phandalin NPClerini Canlandırmak

Eğer bir NPC'yi nasıl canlandıracağınızdan emin değilseniz, başlamanın güzel bir yolu karakterin ağzından kendisini tanıtmak, maceracılara "hoşgeldiniz" demek ve onlara kim olduklarını, ne istediklerini sormaktır. NPC'lerinizle güzel mizah ya da drama oluşturmak için bir komedyen ya da aktör olmanıza gerek yok, ancak gerçekten döktürmek istiyorsanız işte birkaç tavsiye:

- **Rahatlayın.** Oyuncularınızı teatral yeteneklerinizle (ya da bunların yoksunluğuyla) etkilemeye takılmayın.
- **Kendinizi NPC'lerin yerine koyun.** Karakterlere nasıl tepki verebileceklerini hayal edin ve gerçekçi olmaya çalışın.
- **Mimiklerinizi konuşurun.** Kaşlarınızı çatın, gülümseyin, hırıldayın, gözlerinizi süzün, surat asın, gözlerinizi şaşı yapın, ellerinizi ovuşturun - NPC'lerinizin hayat bulması için ne gerekiyorsa yapın.
- **Farklı sesler deneyin.** Gerçek hayattan, filmlerden ve televizyondan farklı konuşma biçimleri ödünç alın. Ses seviyesini uygun şekilde ayarlayın. Bir NPC yüksek sesli, yumuşak tonlu ya da bunların arasında bir yerde olabilir.
- **Oyunun ilerlemesini sağlayın.** Oyuncuların NPC'lerle etkileşimleri yönlendirmesine izin verin.

Karakterlerin sıradan kasaba halkıyla savaşmak için bir nedeni yoktur. Bu nedenle, onlar için hiçbir oyun istatistiği sağlanmamıştır. İstatistikler gerekli hale gelirse, herhangi bir ırkın yetişkin bir NPC'sini temsil etmek için **commoner** stat bloğunu kullanın.

## Kasaba Tasviri

Phandalin küçük bir kasaba olduğundan karakterler bir gün boyunca birden fazla yeri ve NPC'yi ziyaret edebilir. Eğer oyuncular karakterlerini ayırmayı tercih ederlerse daha hızlı ilerleyebilirler, ancak her oyuncunun etkileşimini sıra sıra yürütmeniz gerekir. Partiyi ayırmak aynı zamanda "Kızıl Markalılar" karşılaşmasını daha tehlikeli kılabilir.

Takip eden bölümler kasabadaki belirli yerlerin detaylarını içerir.

### Stonehill Hanı

Kasabanın merkezinde, voltaşı ve kabaca yontulmuş odundan yeni yapılmış bir yolkenarı han duruyor. Salon, bardaklarındaki bira ya da elma şıralarını yudumlayan ve sizi merakla süzen yerli halkla dolu.

Bu mütevazı hanın altı kiralık odası vardır (Sildar Hallwinter bunlardan birini tutar). Eğer karakterler burada kalmaya karar verirse, fiyatlar için kural kitabındaki "Yiyecek, İçecek ve Konaklama" bölümüne bakın. (Karakterlerin konaklama için diğer alternatifleri şehir dışında kamp yapmak veya Daran Edermath ya da Qelline Alderleaf gibi bir çiftçiyi samanlıklarında uyumalarına izin vermesi için ikna etmektir.)

Hanın sahibi, Toblen Stonehill adında kısa, dost canlısı genç bir adamdır. Toblen, doğudaki Triboar kasabasının bir yerlisidir. Altın aramak için Phandalin'e geldi, ama kısa süre içinde han işletmeyi madencilikten çok daha iyi bildiğini fark etti. Yeni kasaba, yerleşmek için ona iyi bir fırsat sundu. Toblen, Kızıl Markalılar'ın kasabayı terörize etmesine izin verilmesinden ve vali Harbin Wester'ın onları engellemek için hiçbir şey yapmamasından mutsuzdur. Ancak Kızıl Markalılar'ın karısına ve çocuklarına zarar verecekleri korkusuyla sıkıntı çıkarmamaya çalışır.

**Söylentiler.** Salonda biraz vakit geçirmek ve kasaba halkı ile sohbet etmek, karakterlere şehir içinde ve çevresinde keşfedilecek şeylerle ilgili birçok ipucu sağlayabilir. Stonehill Hanı'nda bulunan NPC'ler ve paylaştıkları söylentiler şunları içerir:

- Narth, eski bir çiftçi: “Şans Türbesi’ne bakan Rahibe Garaele, geçenlerde birkaç günlüğüne şehirden ayrıldı, sonra yaralı ve bitkin bir şekilde döndü.” (Daha fazla bilgi için “Şans Türbesi” bölümüne bakın.)
- Elsa, dedikoducu bir garson: “Meyve bahçesini işleten Daran Edermath eski bir maceracı.” (Daha fazla bilgi için “Edermath Meyve Bahçesi” bölümüne bakın.)
- Lanar, bir madenci: “Triboar Yolu’nun doğu ucunda ork yağmacılar görülmüş. Vali onları kovacak birilerini arıyor.” (Daha fazla bilgi için “Valilik Binası” bölümüne bakın.)
- Trilena, hancının eşi: “Thel Dendrar, buralı bir tahta oymacısı, Kızıl Markalılar dükkanına gelip eşine pis pis baktıklarında onlara kafa tuttu. Pis eşkiyalar onu öldürdü. Birçok kasabalı olaya şahit oldu. Kızıl Markalılar cesedini alıp götürdüler, sonra karısı kızı ve oğlu da kayboldu.” (Kızıl Markalılar onları gizli sığınaklarına götürdü, ancak bundan Trilena ve diğer kasabalıların haberi yok.)
- Pip, Toblen’in küçük oğlu: “Qelline Alderleaf’in oğlu Carp ormanda gizli bir tünel bulduğunu ama Kızıl Markalılar’ın onu az kalsın yakaladığını söyledi. (Daha fazla bilgi için “Alderleaf Çiftliği” bölümüne bakın.)
- Freda, bir dokumacı: “Kızıl Markalılar kasabadaki tüm işletmelere musallat oluyorlar; Phandalin Madenciler Borsası hariç. Orayı işleten Halia Thornton’la sıkıntı yaşamak istemiyorlar.” (Daha fazla bilgi için “Phandalin Madenciler Borsası” bölümüne bakın.)

Bu ipuçları, karakterleri Phandalin ve çevresindeki maceralara yönlendirmeli. Ayrıca, handaki herhangi bir NPC, karakterlere, Kızıl Markalılar’ın kasabanın doğu ucundaki Uyuyan Dev bira evinin müdavimi olduklarını ve eşkiyaların belalı olduğunu söyleyebilir.

## Barthen’in Erzakları

Barthen’in yeri Phandalin’in en büyük ticaret merkezidir. Mekanın raflarında sırt çantaları, yatak örtüleri, halat ve erzaklar dahil olmak üzere birçok sıradan eşya ve malzeme bulunur. Mekan gün doğumundan gün batımına kadar açıktır. Barthen’in yerinde silah veya zırh satılmaz, ancak karakterler bunların dışında ve 25 gp’den ucuz olan macera malzemelerini burada satın alabilirler. (Fiyatlar için, kural kitabındaki “Maceracı Malzemeleri” bölümüne bakın.) Silah veya zırh ihtiyacı olan karakterler Lionshield Bayisi’ne yönlendirilir (ilgili bölüme bakın).

Mekanın sahibi Elmar Barthen, elli yılı devirmiş, ince ve saçları dökülmeye başlamış, nazik tutumlu erkek bir insandır. Vagonların yüklenmesine ve boşaltılmasına yardımcı olan ve kendisi etrafta olmadığında müşterilerle ilgilenen iki genç tezgahtar (Ander ve Thistle) çalıştırır.

**Erzakların Teslimi.** Eğer karakterler oyuna “Phandalin’de Buluşalım” macera bağı ile başladıysa, görevleri erzak vagonunu Barthen’in yerine teslim etmektir. Barthen kararlaştırılan miktarı (her karakter için 10 gp) öder ve vagon ile erzakları teslim alır. Karakterler Gundren Rockseeker’in yakalandığını söylerlerse, Barthen bu habere üzülür ve grubu cüceyi bulmaya ve kurtarmaya teşvik eder. Gundren’ı bir arkadaş olarak görür ve yakındaki tepelerde Phandelver’in Pakti’nin kayıp madeninin keşfi üstüne sohbetler onu hep heyecanlandırmıştır. Parti Sildar Hallwinter’dan madenin ayrıntılarını henüz öğrenmediyse, DC 15 Zeka (Tarih) testinde başarılı olan bir karakter, maceranın başlangıcındaki “Arka Plan” bölümünün ilk iki paragrafındaki bilgileri aktarabilir.

## Çevirmen Notu

Yukarıda okuduğunuz paragrafın son cümlesi akışın dışında duruyor, çünkü orjinal dökümanda aktarıma şekli oldukça başarısız. Burada söylenmek istenen şu: eğer karakterler Barthen ile kayıp maden ve madenin geçmişi hakkında konuşmak istiyorlarsa, konuyla ilgili detayları Sildar Hallwinter’dan dinlemiş olmaları ya da bahsedilen testte başarılı olmaları.

Barthen ayrıca Rockseeker kardeşlerden diğer ikisinin –Nundro ve Tharden– kasabanın dışında bir yerlerde kamp kurduğundan bahseder. Barthen onları bir ongündür görmemiştir ve alışveriş için “her an dönmelerini” beklemektedir. Barthen’in bilmediği şey Tharden’in ölü ve Nundro’nun madende tutsak olduğudur. Daha fazla bilgi için “Wave Echo Mağarası” adlı dördüncü bölüme bakın.

**Barthen’dan Haberler.** Karakterler Barthen’a işinin nasıl gittiğini sorarsa, Barthen onlara Kızıl Markalılar’ın herkesi zorladığını, yerel işletmeleri haraca bağladıklarını ve valinin otoritesini hiçe saydıklarını söyler. Karakterler bu konuda bir şeyler yapmaya niyetli gibi görünüyorsa, onlara Kızıl Markalılar’ın Uyuyan Dev hanına sık sık uğradıklarını söyler.

## Edermath Meyve Bahçesi

Daran Edermath, bir elma bahçesinin yanındaki küçük ama düzenli bir kulübede yaşayan emekli bir maceracıdır. Yüz yaşını çoktan aşmış, zinde, gümüş saçlı bir yarı elf olan Daran, güneydoğudaki Ejderha





Kıyısı topraklarında uzun yıllar mareşal ve elçi olarak hizmet etmiş bir savaşçıdır. Emekli olduktan sonra asıl evi olan Neverwinter bölgesine geri dönmüştür.

Daran, başkalarını kötülerin yarattığı yıkımdan korumaya adanmış bir grup olan Order of the Gauntlet'in bir üyesidir. Bu grup her zaman uyanık ve kötüyü cezalandırmaya, adaleti yerine getirmeye, başkalarına boyun eğdirmeye çalışanlardan intikam almaya her zaman hazırdır. Daran artık grup içinde aktif olmasa da, Phandalin'de yaşananlara dikkat eder. Maceracılarla haber alışverişinde bulunmaktan mutluluk duyar, özellikle de grubunun erdemlerini barındırıyorlarsa.

Daran, Kızıl Markalılar konusunda endişe duymaktadır ve bir grup maceracının bu haydutlara bir ders verdiğini görmek ister. Karakterlere, birilerinin Kızıl Markalılar'ın lideri Glasstaff'a karşı tavrı alma zamanının geldiğini söyler. Daran, Kızıl Markalılar'ın Uyuyan Dev tavernası etrafında takıldıklarını biliyordur, ancak karakterlere Kızıl Markalılar'ın asıl sığınağının kasabanın doğu kenarındaki harabede, Tresendar Köşkü'nün altında

olduğunu da söyleyebilir. (Daha fazla bilgi için "Tresendar Köşkü" bölümüne bakın.)

**Görev: Yaşlı Baykuş Sıkıntısı.** Daran, Phandalin'in kuzeydoğusundaki tepelerde maden arayanlardan, birinin Yaşlı Baykuş Kuyusu olarak bilinen harabelerde etrafı kazdığına dair hikayeler duymuştur. İşin daha rahatsız edici kısmı ise, birkaç maden arayıcısı bölgeden yaşayan ölümler tarafından kovalandıklarını bildirmiştir. Karakterlerden Phandalin'in kuzeydoğusunda birkaç günlük yürüyüş mesafesinde bulunan harabeleri ziyaret edip orada kimin olduğunu ve neyin peşinde olduğunu bulmalarını ister. Daran, harabelerin Netheril olarak bilinen antik büyü bir imparatorluğa ait eski bir gözetleme kulesi olduğunu biliyordur ve orada tehlikeli bir büyünün uyku halinde olabileceğinden endişelidir. Eğer grup bu görevi alırsa, "Yaşlı Baykuş Kuyusu" bölümüne bakın (sayfa 29).

### Order Of The Gauntlet'a Katılmak

Eğer parti Kızıl Markalılar sorununu halleder ve Yaşlı Baykuş Kuyusu'nu araştırırsa, Daran Edermath



partinin belirli üyelerine gizlice ulaşır ve onlara Order of the Gauntlet'a katılmalarını teklif eder. Daran, grubunun onur ve ihtiyatlılık gibi erdemlerini gösteren kişilerle konuşur. Eğer bir karakter bu teklifi kabul ederse, Daran ona Chevall ünvanını verir.

## Lionshield Bayisi

Bu gösterişsiz dükkanın ön kapısında, üzerine mavi bir aslan çizilmiş, kalkan şeklinde ahşap bir tabela asılı.

Bu bina, yüz milden fazla doğudaki Yartar şehri merkezli bir tüccar şirketi olan Lionshield'lara aittir. Phandalin'e ve bölgedeki diğer küçük yerleşimlere bitmiş mallar gönderirler, ancak bu mekan haydutlardan büyük darbe yemektedir. Phandalin'e beklenen son Lionshield karavanı hiç gelmemiştir. (Karavan saldırıya uğramış ve yükü Cragmaw goblinleri tarafından ele geçirilmiştir.)

Phandalin'deki dükkanın patronu, Linene Graywind adlı otuz beş yaşında sivri dilli bir insan kadındır. Haydutların Lionshield karavanlarına baskın yaptığını biliyordur, ancak kimin sorumlu olduğu hakkında bilgisi yoktur.

Linene, arka odalardan birinde zırh ve silah stoku bulundurur ve bunların hepsi ilgili alıcılara satılıktır. (Fiyatlar için, kural kitabındaki "Macera Malzemeleri" bölümüne bakın.) Fakat Linene'in bazı vicdani çekinceleri vardır ve eğer birinin kasaba için bir tehdit oluşturduğunu düşünürse, onlara silah satmaz. İş yapmayı reddettiği gruplar arasında Kızıl Markalılar vardır. Karakterleri, eşkiyaların belalı olduğu hakkında uyarır ve Uyuyan Dev tavernasından kaçınmalarını tavsiye eder.

**Kurtarılan Ürünler.** Karakterler Cragmaw Sığınağı'nın 8 numaralı bölgesinde bulunan çalıntı malları iade ederse (veya malları yerinde bırakıp, nerede bulunabileceklerini anlatırlarsa), Linene onları 50 gp ile ödüllendirir ve maceracılara mümkün olan her şekilde yardım etme sözü verir.

## Phandalin Madenciler Borsası

Madenciler Borsası, yerel madencilerin değerli buluntularının tartıldığı, ölçüldüğü ve ücretinin ödendiği bir ticaret merkezidir. Yerel bir otoritenin yokluğunda, borsa aynı zamanda gayriresmi bir evrak dairesi olarak hizmet eder ve alandaki çeşitli akarsular ve kazılar üzerine yapılan hak iddialarının kaydını tutar. Phandalin'de gerçek anlamda bir altın bolluğu yoktur, ancak yakınlardaki akarsular ve

vadilerde çok sayıda bağımsız maden arayıcısına yetecek kadar servet saklıdır.

Borsa, Phandalin çevresindeki kırsal alanda fazlaca zaman geçiren insanlarla tanışmak için harika bir yerdir. Mekanın sahibi, Halia Thornton adında hırslı ve çıkarıcı bir insan kadındır. Maden Borsası'nı, kasabada otoriteye benzeyen bir şeye dönüştürme girişimlerinde, basit bir tüccardan daha fazlası gibi davranır. Aynı zamanda, zenginlik ve nüfuz yoluyla Kuzey'i gizlice kontrol etmeye çalışan güçlü bir örgüt olan Zhentarim'in bir üyesidir. Halia, yavaş yavaş Phandalin'i kontrol altına almak için çalışıyordu ve ona ters düşmezlerse karakterler için değerli bir ortak olabilir.

Halia, Cragmaw Kalesi'nin yerini bilmez, ancak Kızıl Markalılar'ın onlara hizmet eden bir goblin yardakçıları olduğunu duymuştur. Goblinin, kalenin konumunu biliyor olabileceğini söyler. Bu bilgiden yararlanarak, karakterleri Kızıl Markalılar ile başa çıkmakta kendisine yardımcı olmaları için ikna etmeye çalışır.

**Görev: Halia'nın İş Teklifi.** Halia, eğer kontrol edebileceğine inandığı karakterler ona yaklaşırsa, Kızıl Markalılar'ın bir bela olduğunu bu karakterlere açıklar. Kızıl Markalılar'ın Uyuyan Dev hanının çevresinde takıldığını ve kasabanın doğu ucundaki Tresendar Köşkü'nün altında bir üsleri olduğunu anlatır. Daha sonra karakterlere, Kızıl Markalılar'ın lideri olan Glasstaff adındaki adamı ortadan kaldırmaları ve liderin mekanında buldukları herhangi bir yazışmayı ona getirmeleri karşılığında 100 gp teklif eder. Halia, Kızıl Markalıların operasyonunu devralmak istediğini açıklamaz. Başarılı bir DC 15 Akıl (Sezgi) testi, kadının Kızıl Markalılar'ın liderinin ölmesini istemesinin altında yatan başka sebepler olduğuna işaret eder.

## Zhentarim'e Katılmak

Grup Kızıl Markalılar'ın liderini aradan çıkarırsa, Halia Thornton, grubun bazı üyelerine yaklaşıp onları Zhentarim'e katılmaları için teşvik eder. Zhentarim'in, zenginlik ve güç gibi emellerini paylaşan karakterlerle konuşur. Grup Kızıl Markalılar'ı tamamen yok etse bile Halia, partinin içinden arkadaşlar (ve casuslar) edinmek için bu teklifi sunabilir. Eğer bir karakter teklifi kabul ederse, Halia ona **Fang** ünvanını verir.

## Alderleaf Çiftliği

Kırkbeş yaşında bilge bir buçukluk kadın olan Qellene Alderleaf, kasabada olan biten her şeyden haberdar, pragmatik bir çiftçidir. Kendisi nazik bir ev sahibidir ve eğer karakterler Stonehill Hanı'nda

kalmak istemiyorlarsa, evinin samanlığında kalmalarına izin verebilir.

**Carp'ın Hikayesi.** Qelline'nin büyümüş de küçülmüş oğlu Carp, şevkli bir buçukluktur. Bir maceracı olma fikri tarafından büyülenmiştir ve Tresendar Köşkü'nün yakınlarındaki ormanda oynarken çalılıkta gizli bir tünel bulunduğunu söyler. Carp oradayken birkaç "büyük çirkin haydut" tünelden çıkmış ve bir çift Kızıl Markalı ile buluşmuşlar. Onu neyse ki görmemişler, ancak Carp ucuz atlattığını söyler. Carp haydutların eski köşkünü altında gizli bir ine sahip olduklarını düşünür. Karakterleri tünele götürebilir veya yerini tarif edebilir. Tünel, Kızıl Markalıların Sığınağı'ndaki 8 numaralı bölgeye gider.

**Görev: Druid Reidoth.** Qelline, Reidoth adında bir druid ile uzun zamandır arkadaştır. Karakterlerin bölgede Cragmaw Kalesi veya Wave Echo Mağarası gibi belirli yerleri aradığını anlarsa, Reidoth'u ziyaret etmelerini ve ondan yardım istemelerini önerir, "çünkü onun bu topraklarda bilmediği tek bir santim bile yoktur." Karakterlere, Reidoth'un yakın zamanda Neverwinter Ormanı'nın hemen batısında bulunan Thundertree adlı bir kasabanın harabelerine doğru yola çıktığını söyler. Harabeler Phandalin'in yaklaşık elli mil kuzeybatısındadır ve Qelline karakterlerin yeri kolayca bulabilmesi için yolu tarif eder. Parti bu görevin peşine düşerse, "Thundertree Harabeleri" bölümüne bakın (sayfa 30).

## Şans Mabedi

Phandalin'in tek ibadet yeri, yakınlarındaki kalıntılardan alınan taşlardan yapılmış küçük bir mabettir. Şans ve iyi talih tanrıçası Tymora'ya adanmıştır.

Türbeye, Rahibe Garaele adında genç, eğitilmiş ve dinine tutkuyla bağlı bir elf mürit bakmaktadır. Garaele, Phandalin'in Kızıl Markalıları'dan kurtulacağından ümidi kesmiştir. Rahibe Garaele, eşitliği savunan ve yozlaşmayla gizlice mücadele eden dağınık bir maceracı ve casus ağı olan Harperlar'ın bir üyesidir. Harperlar, despotları ve fazla güçlenen liderleri, hükümetleri veya grupları engellemek için dünyanın her yerinden bilgi toplar. Zayıf, fakir ve ezilmişlere yardım ederler. Rahibe Garaele düzenli olarak Phandalin ve çevresindeki olaylar hakkında amirlerine rapor verir.

**Görev: Banshee'nin Pazarlığı.** Yakın zamanda Garaele'nin amirleri ondan hassas bir görevi üstlenmesini talep etmişlerdir. Agatha adlı bir bansheeyi, bir büyü kitabı hakkındaki sorularını cevaplaması için ikna etmesini istemiştir.

Garaele, ininde Agatha'yı aramış, ama yaratık ona görünmemiştir.

Garaele, bir aracının, Agatha'ya bir hediye götürmesini ve yarattığı Bowgentle adlı efsanevi bir büyücüye ait bir büyü kitabının yeri bildiklerini söylemeye ikna etmesini istiyor. Garaele, mücevherli gümüş bir tarağın Agatha'ya yarasır bir hediye olduğunu düşünmüştür ve onu güzelce pohpohlayacak bir karakterin, tarağa karşılık bir cevap alabileceğine inanmaktadır. Karakterlere bu görevi teklif eder ve çabalarının bedeli olarak üç *şifa iksiri* sunar. Parti bu görevi yapmaya karar verirse, "Conyberry ve Agatha'nın İni" bölümüne bakın (sayfa 28).

## Harperlar'a Katılmak

Parti Garaele'e, Bowgentle'ın büyü kitabının kaderini öğrenmesi konusunda yardım ederse, rahibe grubun bazı üyelerine yaklaşıp onları Harperlar'a katılmaya teşvik eder. Bu casuslar ağının erdemlerini paylaşıp, bilgi ve gizlilik yoluyla olumlu bir değişiklik yapma arzusuna sahip olan karakterlerle konuşur. Eğer bir karakter teklifini kabul ederse, Rahibe Garaele ona **Watcher** unvanını verir.

## Uyuyan Dev

Bu yıkık bira evi, Phandalin'in ana caddesinin sonundaki kirli, tehlikeli bir bardır. Mekan, Kızıl Markalıları eşkiyalarının uğrak yeridir ve Grista adında somurtkan bir dwarf kadın tarafından işletilir. Karakterler burayı ziyaret etmeyi seçerse, "Kızıl Markalıları" karşılaşmasını oynatın.

## Valilik Binası

**Valilik Binası'nın** sağlam taş duvarları, eğimli ahşap bir çatısı ve arka tarafında bir çan kulesi var. Ön kapının yanındaki bir panoda Ortak dilde yazılmış bir uyarı bulunuyor. Üzerinde şöyle yazıyor: "ÖDÜL - Wyvern Tor yakınındaki Orklar! Ork tehdidi ile yüzleşmeye niyeti olanlar içeriye sorsun." Duyurunun üzerinde kasabanın mührü ve okunamayan bir imza bulunuyor.

Phandalin'in işleyen bir hükümeti yoktur, ancak kasaba halkı her yıl kasaba valisi olarak birini seçer. Kasaba valisi, ufak anlaşmazlıklarda hakim görevi görür ve tutulması gereken kayıtları tutar. Şu anki kasaba valisi Harbin Wester adında bir erkek insan bankacıdır. Harbin, şişman ve gösterişçi bir aptaldır. Kızıl Markalıları tarafından tamamen bastırılmıştır ve

onların "sadece bir paralı asker grubu olduklarını ve gerçekten de pek sorun olmadıklarını" iddia eder.

**Valilik Binası'nın** bodrum katında küçük ama iş gören bir hapisane vardır. Hapisane iki hücreden oluşur ve hücre kapılarının anahtarlarını Harbin taşır.

**Görev: Orc Sorunu.** Harbin, birçok gezginin Wyvern Tor yakınlarındaki bir ork sürüsüyle sorun yaşadıklarını rapor etmeleri üstüne, Triboar Yolu'nun doğusuna gidecek birilerini arıyordu. Bu problemle ilgilenilecek her gruba 100 gp teklif eder. Eğer parti bu görevi üstlenirse, "Wyvern Tor" bölümüne bakın (sayfa 35).

**Görev: Cragmaw Kalesi'ni Bulmak.** Sildar Hallwinter, Stonehill Hanı'nda dinlendikten sonra **Valilik Binası'na** yerleşir. Lordlar İttifakı'nın bir temsilcisi olarak hedefi Phandalin'e kanun ve düzeni getirmektir. Bu nedenle, Wave Echo Mağarası'nın kayıp madenini bulmak ve Rockseeker kardeşlerin orada tekrar üretim başlatmalarına yardımcı olmak ister, çünkü bölgeye refah getirmenin kasabayı medenileştireceğine inanmaktadır.

Sildar ayrıca karakterleri Cragmaw goblinleri üzerindeki baskıyı sürdürmeye teşvik eder. Eğer Cragmaw Kalesi'ni bulur ve kabilenin şefini yenebilir veya kovabilirlerse gruba 500 gp ödül teklif eder. Sildar, partinin Triboar Yolu çevresindeki arazilerde baskıncı grupları arayarak kaleyi bulabileceğini söyler (3. kısmın "Triboar Yolu" bölümündeki "Vahşi Doğa Karşılaşmaları"na bakın).

**Görev: Iarno'yu Bulmak.** Sildar, yerlilerden birkaçını sorguladıktan sonra, Lordlar İttifakı'nın bir üyesi olan Iarno Albrek'in, yaklaşık iki ay önce, yani Phandalin'e geldikten kısa bir süre sonra, Tresendar Köşkü'nün etrafındaki bölgeyi araştırırken ortadan kaybolduğunu öğrenir. Sildar karakterlerden köşkü ve çevresindeki bölgeyi araştırıp Iarno'yu ya da, eğer bir şey onu öldürdüyse, ondan geriye kalanları bulup getirmelerini ister. Sildar, Iarno'yu "otuzlu yaşlarında, kısa, kara sakallı bir insan büyücü" olarak tarif eder.

Sildar'ın bilmediği şey ise Iarno'nun, Kızıl Markalıları'ı kurup kendini liderleri ilan ettiği ve kimliğini gizlemek için de Glasstaff takma adını aldığıdır. (Cam bir asa taşıdığı için Kızıl Markalılar ona böyle hitap ederler.) Iarno hakkındaki gerçeği öğrendikten sonra Sildar, büyücünün yakalanmasını ve daha yüksek bir otoritenin karşısına çıkması için Neverwinter'a götürülmesini istediğini ifade eder. Iarno'nun kaderi ne olursa olsun Sildar, Kızıl Markalılar tehdidini ortadan kaldırırlarsa partiyi 200 gp ile ödüllendirir.

## Lordlar İttifakı'na Katılmak

Eğer parti Cragmaw Kalesi'ndeki goblin tehdidini ortadan kaldırırsa veya Iarno'nun ihanetini ortaya çıkarırsa, Sildar Hallwinter, grubun belirli üyelerini Lordlar İttifakı'na katılmaya teşvik etmek için onlara gizli olarak yaklaşıp. Medeniyetin güvenliği için eyleme geçmeye hazır olanlarla konuşur. Eğer bir karakter teklifi kabul ederse, Sildar Hallwinter ona Cloak ünvanını verir.

## Tresendar Köşkü

Evden ziyade bir kale olan Tresendar Köşkü, kasabanın doğu sınırında, ağaçlar ve çalılıklar arasındaki alçak bir yamaçta bulunur. Bu kadim köşk uzun süredir terk edilmiş durumdadır, ancak mahzenleri Kızıl Markalılar için bir üsse dönüştürülmüştür. Karakterler burayı araştırırlarsa, Kızıl Markalıların sığınağının girişini bulurlar.

## Kızıl Markalılar

Maceracıların Phandalin'e vardığından sonra, bir iki gün içinde, Kızıl Markalılar ile yüzleşmeleri kaçınılmazdır. Bu birkaç farklı şekilde yaşanabilir:

- Şehirdeki birkaç NPC ile konuştuktan sonra, karakterler Kızıl Markalılar ile Uyuyan Dev tavernasında yüzleşmeye karar verir.
- Karakterler Tresendar Köşkü'nü araştırmaya karar verir. Bu durumda bu karşılaşmayı atlayın ve doğrudan "Kızıl Markalıların Sığınağı" kısmına geçin.
- Eğer Karakterler Kızıl Markalıları'la ilgi göstermezlerse, haydutlardan oluşan bir çete onları arar ve sokakta kavga çıkarır. Karakterler kasabadaki mekanlardan birinden çıkarken bu karşılaşmayı oynatın.

## Yüzleşme

Eğer karakterler Kızıl Markalıları'la Uyuyan Dev'de yüzleşirse bunu okuyun:

Uyuyan Dev, kentin doğu ucunda bulunan yıkık dökük bir taverna. Burada dört insan haydut, üstü kapalı verandada boş bira varilleri üzerinde tünemiş veya duvara yaslanmış şekilde oyalanıyorlar. Hepsi kirli kırmızı pelerinler giyiyor ve onlara yaklaştıkça somurtkan bakışları size sabitleniyor.

Haydutlardan biri yere tükürüp "Vay, vay," diye homurdanıyor. "İşte bir yavru köpek sürüsü. Ne istiyorsunuz, köpekçikler? Buraya bize havlamaya mı geldiniz?"

Eğer Kızıl Markalılar sokakta karakterlerin karşısına çıkarsa bunu okuyun:

Sokağa geri çıktığınızda, sizi bekleyen dört silahlı haydut görüyorsunuz. Grup kirli kırmızı pelerinler giyen insanlardan oluşuyor ve sizi izlerken ellerini silahlarının üzerinde tutuyorlar. Haydutlardan biri yere tükürüp "Kendi yolunuza gitmenin zamanı geldi, yabancılar. Eşyalarınızı bize verin ve yolunuza bakın." diyor.

Hakaretlere ve kızdırmaya istediğiniz kadar devam edebilirsiniz. Eğer karakterler bir veya iki raunt içerisinde saldırmazlarsa, Kızıl Markalılar onlara saldırır. İki taraf da sürprize uğramaz, çünkü kavganın çıkacağı baştan bellidir.

Grupta dört **Kırmızı Markalı eşkiya** vardır. Eğer üçü yenilirse, sonuncusu Tresendar Köşkü'ne doğru kaçır.

### Gelişmeler

Karakterler tarafından yakalanan veya büyülenen Kızıl Markalılar yararlı bilgiler verebilir. (Sayfa 20'deki "Kızıl Markalılar Ne Biliyor?" notuna bakın.) Kasaba valisi Harbin Wester, tüm çetenin yenildiğine emin olana kadar Kızıl Markalılar'ı mahkum olarak tutmak istemez, ama karakterler onu yakaladıkları mahkumları en azından birkaç günlüğüne hapiste tutması için kolaylıkla ikna edebilir ya da korkutabilirler.

Karakterler haydutları öldürürse, çoğu kasabalı minnettar olur. Tek istisna, Kızıl Markalılar'ın misilleme yapmasından korkan kasaba valisidir. Harbin karakterleri cezalandırmaz, ancak onları sorun yaratmamaları konusunda uyarır.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti haydutları yenerse, 400 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşırın.

### Oyuncuların yöne mi ihtiyacı var?

"Kızıl Markalılar" karşılaşmasından sonra, oyuncular çetenin geri kalanıyla başa çıkmanın zamanı geldiğini hissetmelidir. Bir sonraki hamlelerinin Kızıl Markalılar'ın sığınağını araştırmak olması gerektiği açık değilse, şehirde tanıştıkları NPC'lerden birinin doğrudan bunu önermesini ve karakterleri Tresendar Köşkü'ne yönlendirmesini sağlayın. Oyuncular bölgedeki diğer ipuçlarını takip etmek istiyorsa, maceranın 3. kısmına atlayıp eşkiyaları biraz beklemeye almakta sakınca yok. Bu durumda karakterlerin Phandalin'e bir sonraki dönüşünde, Kızıl Markalılar'ın daha da fazla sorun çıkardıklarını ve halledilmeleri gerektiğini açıkça belirtin.

## Kızıl Markalılar'ın Sığınağı

Kızıl Markalılar'ın Phandalin'deki merkezi, Tresendar malikanesinin altında bulunan bir zindan kompleksidir. Malikane harap edilmeden önce mahzenleri, saldırıya uğrama durumunda yiyecek ve içecek için güvenli bir depolama alanı sağlarken, içeride bulunan mezar, Tresendar ailesinin vefat eden üyeleri için bir dinlenme yeri sağladı. Kızıl Markalılar, buraya yerleştikten sonra mahzeni kendi amaçlarına uyacak şekilde genişleterek köle hücreleri, atölyeler ve kışlalar eklediler.

Karakterler, araştırmaya Tresendar Malikanesinden başlarsa, zindana 1 numaralı bölgeden girerler. Bunun yerine, eğer Carp Alderleaf'in bulduğu gizli tüneli kullanırlarsa, zindana 8 numaralı bölge yoluyla giriş yaparlar.

### Genel Özellikler

Mahzenin zemini kaldırım taşlarından, duvarları ise taş tuğlalar ile inşa edilmiş odalardan oluşur. Kompleksin batı ucu doğu ucundan daha alçaktır ve karakterler keşif yaparken merdivenleri kullanmak zorunda kalabilirler.

**Tavanlar.** Koridorlar ve odalar aksi belirtilmedikçe 10 feet yüksekliğindedir.

**Kapılar.** Tüm kapılar demir kulplu, menteşeli ve gömme kilitli ahşaptan yapılmıştır. Aksi belirtilmedikçe hepsinin kilidi açıktır. Iarno Albrek (bölge 12), ve Mosk (bölge 9) adlı bugbear, mahzendeki her kapıya uyan bir anahtar taşırlar. Kilitli kapılar, hırsızlık aletleri (thieves' tools) ve başarılı bir DC 10 Çeviklik (Dexterity) zarı ile açılabilir veya başarılı bir DC 20 Güç (Strength) zarı ile kırılabilir.

**Gizli Kapılar.** Zindan haritasında "S" ile gösterilen kareler, gizli kapılara işaret eder. Gizli kapılar tamamen taştan yapılmış ve çevredeki duvarlar ile uyumlu bir hale getirilmiştir. Gizli bir kapıyı zar atmadan tespit edebilmek için DC 15 veya daha yüksek bir Pasif Algı (Passive Perception) gerekir. Bunun yerine, eğer bir karakter zaman harcıyıp duvarı araştırırsa, gizli kapıyı başarılı bir DC 10 Algı (Perception) zarı ile farkedebilir. Gizli kapılar saklanmış demir menteşeler üzerinde savrulur ve açılır ve kilitlenemez.

**İşık.** Çoğu odanın duvarlarında gaz lambaları bulunur ve bunlar birkaç saatte bir yeniden doldurulur.

### Kızıl Markalılar Ne Biliyor?

Eğer karakterler Kızıl Markalılar'dan herhangi birini büyölse veya başarılı bir şekilde sorgularsa, gizlendikleri yerin



Tresendar Malikanesi'nin altında olduğunu ve aşağıdaki yararlı bilgileri öğrenebilirler:

- Kızıl Markalılar'ın lideri, sihirli asası candan olduğu için Glasstaff adı verilen bir insan büyücüdür. (Gerçek adını sadece kendisi ve Kara Örümcek bilir.) Glasstaff'ın odaları mahzenin batı ucundadır (bkz. 11 ve 12 numaralı bölgeler).
- Kara Örümcek adı verilen gizemli bir figür, bilinmeyen nedenlerden dolayı maceracıları ve yerlileri korkutmak için Kızıl Markalılar'ı işe aldı. Kara Örümcek, Kızıl Markalılar'ı güçlendirmek ve fazladan kas gücü sağlamak için yanlarına bugbearler gönderdi (bkz. 9 numaralı bölge).
- Mahzenin aşağı kısımlarını korkunç bir "göz canavarı" korur.
- Kızıl Markalılar'ın, iskeletlerle korunan "eski mezarların yanında" hücreleri ve bu hücrelerde tutulan bir grup esiri var (bkz. 4 ve 5 numaralı bölgeler).

## 1. Mahzen

Malikanenin etrafında yapılan incelemeler, buranın terk edilmiş olduğunu, ancak büyük bir mutfak harabesinin hemen yanındaki taş merdivenlere yönelen bir çok iz bulunduğunu gösterir. Merdivenlerin en altında, bir mahzene doğru çıkan, kilidi açık bir kapı bulunur.

Karakterler kapıyı açtığında şu metni okuyun:

Kapı, iki ucunda da kısa taş basamakların bulunduğu, yüksekliği 15 feet ve genişliği 5 feet olan bir yere açılıyor. Kuzeydeki merdivenlerin altında başka bir kapı bulunuyor. Büyük taş bir sarnıç, odanın, duvarları fiçi ve variller ile dolu olan batı kısmını kaplıyor.

Bu oda büyük bir depo mahzeni gibi görünür; tam da eski bir şatonun altında bulunması beklenecek türden bir yer. Kızıl Markalılar hareket merkezlerini gizli tutmak istediklerinden odadaki hiçbir şey -taze erzaklarla dolu variller haricinde- varlıklarını belli etmez.

Variller tuzlanmış domuz ve inek eti, un, şeker, elma ve bira bulundurur. Varilleri derinlemesine araştırmak için hareket ettirmek, 2 numaralı bölgedeki Kızıl Markalılar'ın dikkatini çeken sesli bir iştir.

**Su haznesi.** Bu dikdörtgen su haznesi temizdir ve içi soğuk, taze suyla doludur. Hazne toplamda 10 fit derinliğindedir ve yerden 2 fit yüksek bir ağız vardır (yani haznenin dibi yerin 8 feet altındadır). Yukarıdaki eski şatonun çatısından su boruları, hazneyi suyla doldurur. Haznenin güney duvarına tutturulmuş su altında kalan bir ip, suyun yüzeyinin yaklaşık 2 feet altında su geçirmez bir çantayı tutmaktadır. Çanta suyun üstünden görünmez ama

başarılı bir DC 15 Wisdom (Perception) zarı ile ya da hazneyi bir sopa yardımıyla yoklayan veya içine zıplayan bir karakter tarafından otomatik olarak bulunabilir. Çantada bazı değerli eşyalar vardır (bkz. "Hazine" kısmı).

**Gizli Kapı.** Odanın güneybatı köşesinde gizli bir kapı vardır. Gizli kapılarla ilgili daha fazla bilgi için "Genel Özellikler" bölümüne bakabilirsiniz.

## Gelişmeler

Bu bölgede canavarlar ya da başka düşmanlar yoktur, ama eğer karakterler burada çok ses çıkarırsa 2 numaralı bölgedeki haydutlar varlıklarını fark eder. Bu durumda sessizce odaya sızarlar, ve karakterler onları duymazsa sürpriz kazanırlar (bkz. kural kitabında "Sürpriz"). Eğer haydutlar bu bölgede savaşırlar ve haydutların ikisi yenilirse, sonuncu haydut gizli kapıya doğru kaçarak kapının varlığını açık edebilir.

## Hazine

Sarnıçta gizli olan çanta su geçirmez ve içinde bir iyileştirme iksiri, bir görünmezlik iksiri, 50 gp ve temiz bir seyahat kıyafeti bulundurur. Bu, Iarno'nun burada acil durumlara karşı sakladığı bir firar çantasıdır.

## 2. Kışla

Kızıl Markalılar'ın insan üyelerinin birçoğu Phandalin'de kalacak bir yere sahiptir. Bu kışla, onlar için, yerli madencileri ve kürk tüccarlarını soyduktan sonra bir süre ortadan kaybolmak için güzel bir yerdir.

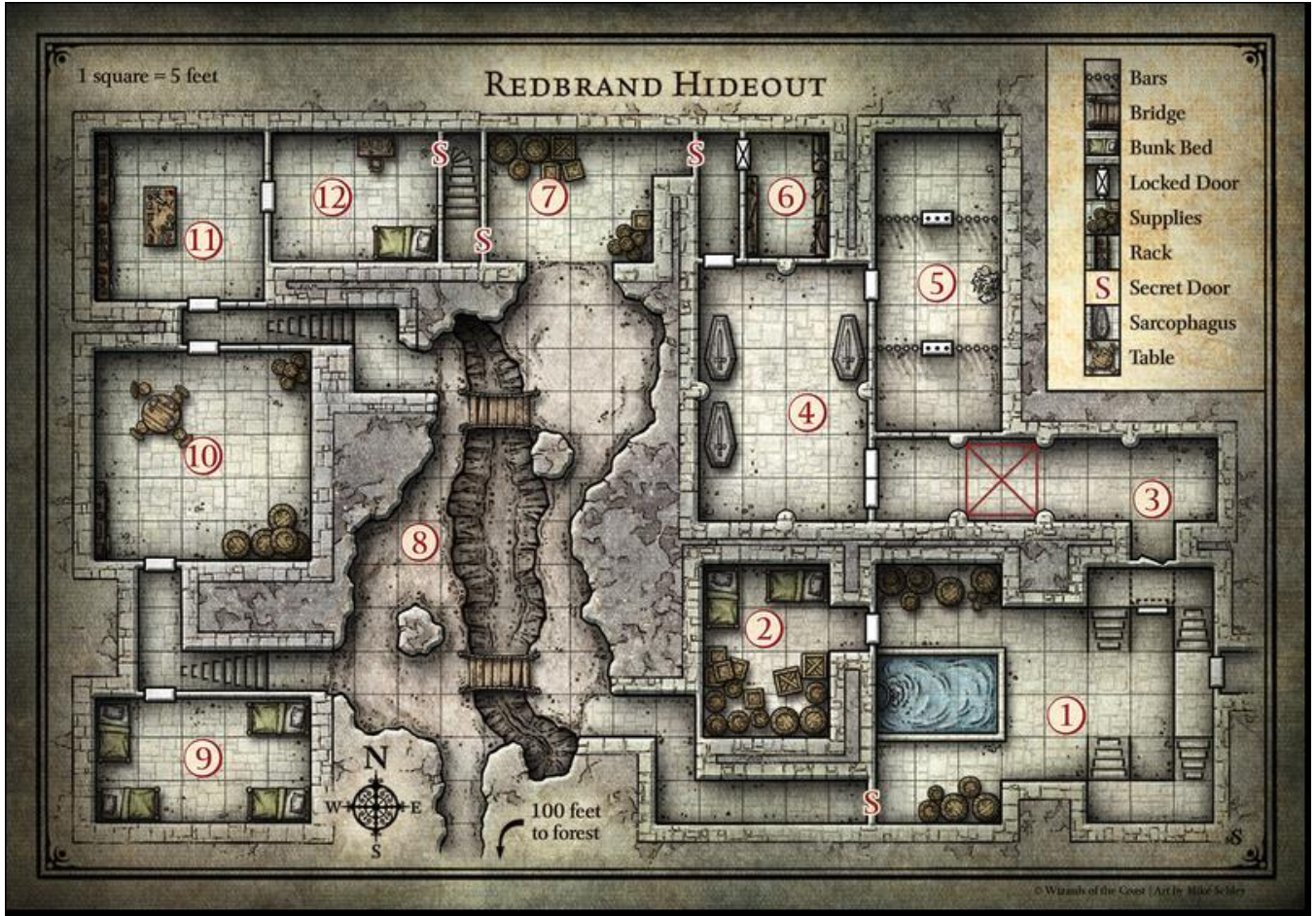
Burası depodan bozma bir yaşam alanı gibi görünüyor. İki çift ranza kapıya yakın duvara dayalı dururken, odanın güney yarısını variller ve kasalar dolduruyor.

Bu odada üç Kızıl Markalı haydut dinlenmektedir. Eğer 1 numaralı bölgeden yüksek bir ses duyarlarsa (sesli konuşmalar ya da yuvarlanan variller gibi), kendilerini bir çatışmaya hazırlayıp davetsiz misafirlerini gafil avlamaya çalışırlar.

Buradaki variller, 1 numaralı bölgedeki varillere benzer erzaklar bulundurur.

## Hazine

Üç Kızıl Markalı'nın da kemerlerinde hazine içeren keseler vardır. Birinci kesede 16 sp ve 7 gp, ikincisinde 12 sp ve 5 gp ve üçüncüsünde 15 ep ve 2 lal taşı (her biri 10 gp) bulunur. Ayrıca, ranzalardan üç adet kirli kırmızı pelerin asılıdır.



### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti haydutları yenerse, 300 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşır.

### 3. Tuzaklı Hol

Bu bölge Tresendar Şatosu'nun orjinal mahzenlerinin bir parçasıydı. Kızıl Markalılar, taş zeminin altındaki toprağı kazarak gizli bir çukur tuzağı yaptılar.

Bu kasvetli holün döşeme taşları kalın bir toz katmanıyla kaplı. Duvarlar, her on feet başına bir göstermelik sütunla döşeli ve holün batı ucundaki çifte kapılar zamanla yeşilleşmiş bakır plakalarla döşeli. Yaslı bir meleği resmeden bir kabartma kapıları süslüyor.

Holün ortasındaki çukur tuzağı kırılmaya hazır odunların üstüne dizilmiş gevşek taş karolardan oluşan sahte bir döşemenin altında gizlidir. Karolar ve odun, 100 pound veya daha fazla bir ağırlığın altında çökerler. Holü tuzaklar için arayan bir

karakter çukuru başarılı bir DC 15 Wisdom (Perception) zarıyla fark edebilir. Başarılı bir zar aynı zamanda çukurun kuzey ve güney taraflarında dar çıkıntıları da görmeyi sağlar. Çukurun etrafından bu çıkıntıları kullanarak dolanmaya çalışan bir karakter DC 10 Çeviklik (Akrobasi) zarında başarılı olmalıdır.

Tuzağa yakalanan ya da yukarıda bahsedilen Çeviklik (Akrobasi) zarında başarısız olan bir karakter, çukurun eşiğine tutunmak için DC 15 Dexterity kurtulma zarı denemelidir. Bunda başarısız olursa, karakter 20 feet kadar düşerek çukurun toprak zeminine yüzükoyun bir şekilde çarpar ve 2d6 **bludgeoning** hasarı alır.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti çukur tuzağını atlatır ya da tuzağa düşüp hayatta kalırsa, 100 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşır.

### 4. Tresendar Mabebetleri

Tarih olmuş Tresendar ailesinin yaşlıları bir zamanlar bu anıt mezarda defnedilirdi.

Bu tozlu mabette üç büyük taş lahit duruyor ve her birine dayalı şekilde duran paslanmış zırh içinde bir insan iskeleti var. Duvarlar boyunca duran göstermelik sütunlar yayılan meşe ağaçları gibi oyulmuş. Güneydoğu köşesindeki çifte kapı lekelenmiş bakır plakalarla kaplı.

Bu üç **iskelet** büyüyle canlandırılmıştır; 5 ya da 6 numaralı bölgelere giden kapıların 10 feet yakınına giren her varlığa saldırırlar. Eğer bir karakter Kızıl Markalılar'ın kıyafetlerinden giyiyorsa ya da "Illefam" (zamanında Sword Coast'a yayılmış kadim bir elf milletin ismi) parolasını söylerse, ancak o zaman iskeletlerin saldırısına uğramaz.

Her lahitin taş kapağı, içinde yatan kişiyi betimleyecek şekilde oyuludur. Oymalarda, hepsi asil duran iki erkek ve bir kadının şekli görülür. Lahitlerin içinde çoğunlukla çürümüş kemikler ve kıyafet parçaları vardır, ancak bunların arasında bulunan bazı değerli eşyalar için Hazine kısmına bakabilirsiniz.

### Gelişmeler

Bu odadaki bir çarpışma 5 numaralı bölgedeki Kızıl Markalılar'ı tehlikenin yaklaştığına dair uyarır.

### Hazine

Her lahitteki kemiklerin arasında platinden birer mühür yüzüğü (50 gp değerinde) bulunur.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti iskeletleri yenerse, 150 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşır.

## 5. Köle Kafesleri

Kızıl Markalılar, son iki aydır, bölgeden geçen gezginleri yakalayıp, köleliğe satılmalarını beklerken onları bu kafeslerde tutuyorlar.

Bu uzun oda üç bölgeye ayrılmış; demir parmaklıklar kuzey ve güney kısımlarını kapatıyor. Pis hasırlar bu parmaklıklarla oluşturulmuş kafeslerin zeminini kaplıyor. Kafeslerin kapılarıysa zincirler ve asma kilitlerle sağlamla alınmış. Darmadağın halde iki insan kadın güneydeki kafeste tutulurlarken, kuzeydeki kafese ise bir erkek çocuğu hapsedilmiş. Hepsinin üstünde düz gri tünikler ve boyunlarındaysa demirden kelepçeler var.

Bir yığın ıskarta kıyafet karşıdaki duvarın önüne dikkatsizce tepelenmiş.

Burayı çetelerinin sembolü olan kırmızı pelerinlerden giyen iki Kızıl Markalı haydut korur, ama bu haydutlar zamanlarının büyük kısmını çaresiz tutsaklarla alay ederek geçirir (bkz. Esirler kısmı). Eğer 5 numaralı bölgeden mücadele sesleri duyarlarsa kapıya yakın duvarın tarafında pozisyon alıp davetsiz misafirleri sürprize uğratmaya çalışırlar. Esirler bağırıp yardım isteyemeyecek kadar korkmuş durumdadır.

Kıyafet yığını, son iki ay içinde burada tutulmuş birçok esirin kıyafetlerinden oluşur; yığının boyutuna bakılırsa en az bir düzine esir burada bulunmuştur.

**Kafes Kapıları.** Kafeslerin kapılarında hırsız aletleri (**thieves' tools**) kullanılarak yapılan başarılı bir DC 10 Çeviklik zarıyla açılabilir basit kilitler vardır. Kapılar aynı zamanda kaba kuvvet kullanılarak ve başarılı bir DC 22 Güç zarıyla da burkulup açılabilir.

### Esirler

Burada üç insan hapistir: Mirna Dendrar ve onun iki çocuğu, on üç yaşındaki Nars ve on sekiz yaşındaki Nilsa. Birkaç gün önce Kızıl Markalılar Mirna'nın kocası Thel'i, onlara karşı geldiği için öldürdü (cesedi 8 numaralı bölgede bulunabilir). O gece çete geri döndü ve aileyi Phandalin'deki evlerinden kaçırdı. Haydutlar, aileyi köleliğe satmayı planlıyor.

Dendrarlar, onları kurtardıkları için karakterlere minnettardır, ancak Kızıl Markalılar'ın mahzeni hakkında fazla bilgi veremezler. Tek bildikleri, çetenin başının bir büyücü olduğu (ama onu görmemişler ve adını bilmiyorlar) ve onun için çalışan "uzun, koca kulaklı, tüylü canavarlara" (bugbearler) sahip olduğudur.

**Yan Görev: Mirna'nın Yadigarı.** Ailesinin ödül olarak sunacak hiçbir şeyi olmamasına rağmen Mirna, karakterlere değerli bir yadigarın nerede gizli olduğunu bilebileceğini söyler. Genç bir kızken, o ve ailesi, ölümsüzlerin istilasına uğrayan Thundertree kasabasından kaçtılar. Ailesinin bir bitki ve simya dükkanı vardı; dükkandaki rafların bir bölümünün altına, içinde zümrüt kolye olan bir kutu gizlediler. Mirna dönüp kutuyu almaya cesaret edemedi. Dükkan Thundertree'nin güneydoğu kısmındaydı. Eğer karakterler Thundertree'nin harabelerini araştırmaya karar verirse, maceranın 3. kısmına bakabilirsiniz.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Parti, haydutları yenerse 200 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşır. Dendrarlar kasabaya



canlı dönmeyi başarır, 100 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşır.

## 6. Cephanelik

Bu odanın kapısı dışarıdan kilitlidir. Kilitli kapının karşısında 7 numaralı bölgeye açılan gizli bir kapı vardır. Kilitli kapılar ve gizli kapılar hakkında daha fazla bilgi için, "Genel Özellikler" bölümüne bakabilirsin (sayfa 20).

Mızraklar, kılıçlar, kurmalı yaylar ve bunların okları gibi silahlar taşıyan raflar bu odanın duvarlarını kaplıyor. Kapının yanındaki kancalardan bir düzine kirli kırmızı pelerin asılı duruyor.

Kızıl Markalılar, yakın gelecekte sayılarını artırmak için iddialı planları olduğundan burada silah ve zırh stoklar.

Silah raflarında on iki mızrak, altı kısa kılıç, dört uzun kılıç, altı hafif kurmalı yay ve her biri yirmi kurmalı yay oku tutan sekiz sadak bulunur.

## 7. Depo Ve Çalışma Alanı

Bu odada, Kızıl Markalılar çalıntı mallarının envanterini yapar, sonra da onları mağaradan güneye gönderir ya da kalede depolanmak üzere paketlerler.

Bu bölge, büyük doğal bir mağaranın kuzey ucu, ancak yontulmuş taş blok duvarlar ve bir kaldırım taşı zemini ile döşenmiş. Duvarların yanına birkaç varil, bir dizi boş kasa, paketleme için saman, çekiçler, çubuklar ve çiviler depolanmış.

Mağara güneye doğru biraz daha devam ediyor. Daha büyük mağaradan açılan birkaç geçidi ve zeminde derin bir çukur veya yarık gibi görünen birşeyi seçebiliyorsunuz.

Bu oda, biri 6 numaralı, diğeri ise 12 numaralı bölgeye açılan iki gizli kapı içerir. Gizli kapılar hakkında daha fazla bilgi için, "Genel Özellikler" bölümüne bakabilirsin (sayfa 20).

## Hazine

Buradaki erzakların ve malların çoğu değerli değil, ancak aralarında otuz kunduz postu bulunur (her biri 2 gp). Postlar birkaç gün önce Triboar Patikası üzerindeki bir karavandan yağmalandı.

## 8. Yarık

Karakterler buraya üç yoldan biriyle ulaşır: 1 numaralı bölgedeki tünel, 7 numaralı bölgedeki depo, ya da haritanın güneyinden yüz fit kadar devam eden ve Tressendar Şatosu'nun güneyindeki ormana açılan bir tünele dönüşen kabaca işlenmiş geçit. Bu geçit Phandalin'den gizlice insan ve mal kaçırmanın dört dörtlük bir yolu olduğundan, bir kölecilik ve hırsızlık çetesi için mükemmeldir.

Soğuk bir esinti bu büyük doğal mağarayı doldurup, çürüyen etin hafif kokusunu taşıyor. Mağarayı bölen yarık yirmi-feetlik tavanı destekleyen iki kaba taş sütunla çevrili. Yarığın üzerinde iki kemerli ahşap köprü bulunuyor.

Bu mağaranın koruyucusu bir **nothic** – ete aç ve deli bir yeraltı canavarı. Yarıktan yayılan sönük bir büyümlü etkinin cezbediği yaratık, Kızıl Markalılar geldiğinde bu bölgede yaşıyordu. Iarno, canavarla bir pazarlık yapmayı başardı ve onu, hazine ve ara sıra taze et hediyesi karşılığında kalenin korunmasına yardımcı olmaya ikna etti. Fakat nothic, yine de güvenilir değildir.

Nothic, köprülerin batı ucunda pusuda bekler. Mağaraya giren davetsiz misafirleri fark ederse, büyük taş sütunlardan birinin arkasına saklanır ve onları izler; Tuhaf Sezgi özelliğini kullanarak (yaratığın stat bloğuna bakabilirsin) karakterlerin sırlarını anlamaya çalışır.

Nothic, telepati kullanarak iletişim kurar. Eğer fark edilirse, pazarlık yapmayı tercih eder ve doğru bir teşvik üzerine -yemek vaadi gibi- Kızıl Markalılar'a ihanet etmekten çekinmez. Nothici canlandırırken, fısıltılar halinde konuşmayı ve araya bazı çılgın kıkırdamalar ve anlamsız sözler katmayı düşünebilirsin. Ayrıca yaratığın gerçek anlamda konuşmadığını, daha ziyade karakterlerin kafalarını iğrenç mırıltılarla ve yemek talepleriyle doldurduğunu belirtmeyi de unutma. Nothic, Kızıl Markalılar'ın bildiği her şeyi bilir; sayfa 20'deki "Kızıl Markalılar Ne Biliyor?" kısmına bakabilirsin.

**Köprüler.** Bu köprüler ahşap kalaslardan yapılmıştır ve rayları yoktur. Güneydeki, 50 pounddan daha ağır bir yaratık üzerinde hareket ettiğinde çökecek şekilde ayarlanmıştır. Köprünün yanındaki bir karakter, başarılı bir DC 15 Zeka (İnceleme) zarıyla yapının hatalı olduğunu anlayabilir. Herhangi bir yaratık, bir eylem kullanarak, köprülerden birinin ucunu yerinden oynatıp onu yarığa düşürebilir.

**Yarık.** Bu dik kenarlı çatlak 5 ila 10 fit arası genişlikte ve 20 fit derinliğindedir. Çatlağın kaba duvarları zara gerek olmadan kolayca tırmanılabilir.



Yarığa düşen bir varlık 2d6 bludgeoning hasar alır ve zor zemin sayılan (bkz. kural kitabında “Zor Zemin” kısmı) bir moloz yığınının içine yüzükoyun şekilde düşer.

Yarığın dibi doğal olmayan bir biçimde soğuk hissettirir. Bir **detect magic** büyüsüyle bakıldığında, bölge sönük bir necromancy aurası yayar. Bu büyü, yarıktaki bütün organik materyalin yarı hızda yaşlanıp parçalanmasına sebep olur.

Yarığın dibinde, kırılmış ve iyice kemirilmiş kemiklerin arasında, Phandalin’in Kızıl Markalılar tarafından öldürülmüş oymacısı Thel Dendrar’ın yarı yenmiş vücudu bulunur. Haydutlar onun vücudunu buraya nothici beslemek için bıraktı.

### Hazine

Nothic hazinesini kuzey köprüsünün altında, yarığın dibindeki küçük bir deliğe gizlenmiş, hırpalanmış tahta bir sandıkta saklar. Sandık yarığın kenarından gözükmez fakat aşağı inen herhangi bir karakterce belirgin şekilde görülebilir. Sandıkta 160 sp, 120 gp, 5 malakit taşı (her biri 15 gp), iki iyileştirme iksiri ve bir **augury** parşömeni bulunur.

Sandıkta ayrıca gümüş işlemeli bir kın içinde bir +1 uzun kılıç bulunur. Kılıcın üstüne “**Talon**” ismi kazınmış ve kabzası kanatlarını açmış yırtıcı bir kuş şeklinde işlenmiştir. Kılıç, bir zamanlar ünlü bir şövalye olan Aldith Tresendar’a -ya da diğer adıyla Kara Şahin- ait idi. DC 15 Zeka (Tarih) zarında başarılı olan bir karakter kılıcı tanır ve hikayesini hatırlar.

Sir Aldith, malikanesinin altındaki gizli mağaralardan saldıran orklarla savaşırken öldü. Talon ise, nothic bulana kadar burada kayıp kaldı.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti nothici yener ya da onunla bir ateşkes için anlaşır 450 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşır.

## 9. Muhafız Kışlası

Bu kapıyı dinleyen ve DC 10 Akıl zarında başarılı olan bir karakter, Goblin dilinde “Yeri yala!” ve “Köpek gibi yuvarlan!” gibi aşağılayıcı emirler veren birkaç sert ses duyar. Buradaki bugbearler goblin kölelerine zorbalık etmektedir.

Bu kışlada dört adet kabaca inşa edilmiş ahşap ranza, üst üste yığılmış battaniyeler ve etrafa dağılmış kirli tabaklar var. Yıkanmamış vücutların ve çürümüş etin güçlü kokusu havayı dolduruyor. Uzun boylu ve tüylü üç insanı yaratık, bu karmaşa arasında yayılıyorlar ve onların keyfi için kendini küçük düşüren zavallı bir goblina emirler yağdırıyorlar. Ani belirişiniz goblinin bayılmasına sebep oluyor.

Burada üç **bugbear** ve bir **goblin** vardır. Droop isimli goblin partiyi görünce bayılır, ama başka bir karakter onu uyandırmak için bir eylem kullanabilir. Aksi takdirde Droop 1d10 dakika boyunca baygın kalır.

Bugbearler Kara Örümcek için çalışır. Buraya, Iarno’ya Kızıl Markalıları ve Phandalin’in sakinlerini hizada tutmak için gönderildiler. Liderlerinin adı Mosk. Mosk, her iki gözü de gördüğü halde, gösterişli olduğunu düşündüğü için mücevherli bir göz bandı takar.

Bugbearler Kızıl Markalıları’nın insan üyelerinden uzak dururlar. Eğer karakterler kırmızı pelerinler giyiyorsa, bugbearler onların Iarno’ya hizmet ettiğini düşünür. Hatta zeki karakterler bugbearleri mahzenin başka bir yerinde “hainlerle” mücadele için yardım etmeye bile ikna edebilir. Eğer oyuncuların kandırmacayı başarılı şekilde canlandıramadıklarını düşünüyorsan, en sık konuşan karaktere, bugbearleri ikna edebilmek için DC 15 Karizma (Aldatma) zarı attırabilirsin.

### Droopu Canlandırmak

Droop -daha önce de bahsedilen goblin- parti için bir tehdit oluşturmaz. Bugbearler tarafından korkutulmuştur ve daha güçlü biri gelene kadar onların emirlerine uyar.

Çatışma sırasında bilincini geri kazanırsa, Droop kaçır ve gizlenir. O kadar korkaktır ki eğer savaşması emredilirse bunu dezavantajla yapar (bkz. kural kitabında “Avantaj ve Dezavantaj” kısmı).

Droop, Kızıl Markalıları’nın mahzeninin genel düzenini, gizli kapıların ve tuzakların yerini bilir. Bu bilgiyi sunmak aklına gelmez ama eğer sorulursa, partiye yardımcı olabilmek için bildiği kadarını açıklar. Açıklamasındaki bazı detaylar kafa karıştırıcı olabilir; ne de olsa o bir goblin.

Bugbearler yenilirse, Droop, partinin gözüne girmeye çalışır. Cragmaw Kalesi’ne giden rotayı hatırlamasa da kalenin kuzeyde, ormanın içinde olduğunu bilir. Bunun yanı sıra Cragmaw goblinlerinin Phandalin’in etrafında devriye gezdiğini de bilir ve karakterlerin bir devriyeyi ele

geçirip kaleyle ilgili daha çok şey öğrenebileceğini önerir.

Karakterler Droop'u bir süre yanlarında tutmak isteyebilir. Droop'u partinin bir üyesi olarak nasıl oynayabileceğine dair tavsiyeler için "NPC Parti Üyeleri" kısmına bakabilirsiniz.

### Gelişmeler

Mahzende Wave Echo mağarasının yerini bilen tek grup bugbearlerdir. Kara Örümcek'ten, karakterlerden korktuklarından daha fazla korktukları için bu bilgiyi isteyerek paylaşmazlar.

Bugbearlar ayrıca Cragmaw Kalesi'nin lokasyonunu da bilirler ama bunu da kolayca paylaşmazlar. Yakalanmış bir bugbeari sorgulayan bir karakter başarılı bir DC 15 Karizma (Gözdağı) zarıyla bu bilgiyi onun ağzından alabilir.

### Hazine

Mosk, içinde 33 sp olan bir kese taşır ve kısmen değerli taşlarla döşenmiş, siyah deriden bir göz bandı takar. Ayrıca Kızıl Markalılar'ın mahzenindeki bütün kapıları kilitleyip açabilen demir bir anahtarı vardır.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti bugbearleri yenerse 600 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşır.

## 10. Ortak Oda

Kızıl Markalılar bu bölgeyi karargah ve toplantı odası olarak kullanır. Tartışılacak resmi bir iş olmadığında ise burası, mahzeni koruyanların görevde değilken dinlenebileceği bir oda olarak iş görür.

Kapıyı dinleyip DC Akıl (Algı) zarında başarılı olan bir karakter, içeride beştaş oynayan haydutların sesini duyar. Bu ses garip bir tıkırtı sesi ve bunun ardından gelen bağırışlar, bahisler ödenirken çıkan laklak şeklinde tarif edilebilir. Eğer karakterler odaya dalarsa içerideki haydutları sürprize uğratırlar.

Bu geniş odanın etrafına birkaç yıpranmış masa ve sandalye dağıtılmış. Kahverengi ve kırmızı perdelerle süslenmiş duvarlara ahşap banklar çekilmiş ve birkaç bira fıçısı dikilmiş.

Kırmızı pelerin giyen sert görünümlü dört insan savaşçı masalardan birinin etrafında toplanmış. Masanın üstüne bir yığın bozuk para ve ıvır zıvır yığılı.

Karakterler odaya girdiğinde, içerideki dört **Kızıl Markalı haydutu** bir yandan içip bir yandan da

beştaş oynamaktadır. Oyun, haydutların arasındaki birçok oyun gibi, sertleşmekten pek uzak değildir. Kullanılan zarlar hilelidir ve zarın sahibi haydut doğal olarak kazanmaktadır. Haydutların dördü de ağır şekilde içmişlerdir ve bu sebeple zehirlenmiş sayılırlar; zehirlenmenin etkileri için kural kitabındaki ek bölüme bakabilirsiniz.

Kızıl Markalılar, kırmızı pelerin giyen karakterlerin sahtekar olduklarını anında anlarlar. Ama ağız laf yapan karakterler yine de kendilerini "yeni acemiler" olarak gösterebilir, özellikle de oyuna katılmayı teklif ederlerse. Eğer oyuncuların kandırmacayı başarılı şekilde canlandıramadıklarını düşünüyorsan, en çok konuşan karaktere, haydutları ikna edebilmek için DC 10 Karizma (Aldatma) zarı attırabilirsin.

### Hazine

Odadaki tüm hazine, oyunda bahis olarak oynandığından masanın üzerinde durur, (masayı devirmek veya düşmanların ganimetlerini karıştırmak, kısa süreliğine dikkatlerini dağıtmanın harika bir yoludur). Toplam ganimet 75 cp, 55 sp, 22 ep, 15 gp ve ufak yakut bir taşla süslenmiş bir altın küpe seti (30 gp değerinde) şeklindedir.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti odadaki Kızıl Markalılar'ı yenerse 400 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşır.

## 11. Büyücü'nün Atölyesi

Bu odanın her iki kapısından da, başarılı bir DC 15 Akıl (Algı) zarıyla, hafif köpürme ve damlama sesleri duyulabilir.

Bu oda bir büyücünün atölyesi gibi duruyor. Bir sıçanın zeminde koşturup, her biri kaynayıp köpüren imbikler, damıtma bobinleri ve diğer simya cihazlarıyla dolu büyük bir çalışma masasının altına sığındığını görüyorsunuz. Atölyedeki kitaplıklar, parşömen demetleri ve tuhaf görünümlü kitaplarla dolu.

Iarno, muhtemel davetsiz misafirlere karşı faresini burada bıraktı. Fare, Iarno'yla telepatik bir bağ paylaşır ve içeriye zorla giren birilerini gördüğü an ona küçük bir uyarı mesajı gönderir. Farenin hızı 20 fitdir, 10 ACsi ve 1 can puanı vardır ancak etkili bir saldırısı yoktur. Eğer öldürülürse yok olur.

Karakterler fareyi zarar görmeden bırakırsa, fare, meraklı veya açmış gibi onları takip eder. Iarno'ya kesinlikle sadıktır, ama onu besleyen bir karaktere ısınmış taklidi yapabilir.

**Kitaplar ve Notlar.** Iarno, iksir yapmanın ve simyasal karışımlar üretmenin sanatında ustalaşmaya çalışmaktadır. Odanın etrafına saçılmış kitaplar ve notlar, simya üzerine temel metinler içerir. Arcana becerisinde eğitilmiş olan herhangi bir karakter Iarno'nun aletlerinin görünmezlik iksirleri yapmak üzere ayarlanmış olduğunu görebilir – tabii Iarno bu konuda henüz başarılı olamamıştır.

Kitaplar arasında cüce dilinde yazılmış bir cilt vardır. Urmon adında bir maceracının güncesi olan bu cilt, Phandelver'in Kayıp Madeni ve Büyü Ocağı'nın tarihini anlatır (eğer daha önce yapmadıysan, "Arka Plan" kısmının ilk ve ikinci paragraflarındaki bilgiyi paylaşabilirsin). Ayrıca, Urmon'un kayıtlarında, şafak tanrısı Lathander'in rahiplerinin, Phandelver Pakt'ından gnome ve cücelerle çalışan büyücülere Lightbringer adında büyülü bir topuz yaptırdığından bahsedilir. Bu topuz, Wave Echo Mağarası ve madeni tarihten silindiğinde kaybolmuştu. (Karakterler bu topuzu 4. kısım olan "Wave Echo Mağarası" sırasında bulabilir.)

### Gelişmeler

Iarno (12 numaralı bölgede) faresiyle telepatik bir bağ paylaştığından, karakterlerin geldiğini anlar ve hazırlanmaya zamanı olur.

### Hazine

Bu odadaki birçok materyalin bir değeri yoktur, ancak üç küçük şişede nadir maddeler vardır: civa, ejderha safrası ve tozlaştırılmış nightshade itüzümü. Bir eczacı ya da simyacı bunların her birine 25 gp değer biçer.

## 12. Glasstaff'ın Odası

Eğer karakterler bu odaya 7 numaralı bölgeden gelirlerse, Kızıl Markalılar'ın lideri Iarno "Glasstaff" Albrek'i şaşırtabilirler. Aksi halde faresi Iarno'yu 11 numaralı bölgeden gelen herhangi bir tehdite karşı uyarır, ve Iarno karakterler gelmeden kaçır.

Bu yatak odasının duvarları kırmızı kumaştan perdelerle kaplı. Mobilya olarak ise küçük bir yazı masası, ona uyan bir sandalye, rahat görünen bir yatak ve yatağın ayak ucunda tahta bir sandık var.

Eğer karakterler Iarno'yu hazırlıksız yakalayabildiyse şu paragrafı ekle:

Masanın başında kitap okumakta, kısa boylu, koyu sakallı bir adam var. Adam erminden gösterişli bir ceket giyiyor. Zarif, camdan bir asa, kolayca erişilebilir bir şekilde adamın sandalyesine dayalı duruyor.

Eğer 11 numaralı bölgedeki faresi Iarno'yu uyarmışsa, karakterler geldiğinde Iarno savunma esasını (bkz. ek bölüm A) ve kasasındaki parşömenleri (bkz. "Hazine" kısmı) alıp odanın kuzeydoğu köşesindeki gizli kapıdan kaçmış olacaktır. Iarno, acele ederken ardında Kara Örümcek'ten bir mektup (bkz. "Gelişmeler" kısmı) bırakır ve gizli kapıyı tamamen kapatmayı unutur. Karakterler, biraz açık kalmış olan gizli kapıyı keşfetmek için atacakları zarları avantajla (bkz. kural kitabındaki "Avantaj ve Dezavantaj" kısmı) atarlar. Gizli kapılar hakkında daha fazla bilgi için, "Genel Özellikler" bölümüne bakabilirsin (sayfa 20).

Iarno eğer kaçmayı başarırsa 1 numaralı bölgeye (7 ve 8 numaralı bölgelerden geçerek) gider ve buradaki su haznesinde gizli olan çantasını alır. 8 numaralı bölgedeki nothic hala hayattaysa, Iarno ona takipçilerini durdurması emrini verir. Eğer karakterler Iarno'ya yetişirse, Iarno çantasındaki görünmezlik iksirini içip mahzenden kaçır. Bu durumda Iarno'yu maceranın devamında dilediğince tekrar ortaya çıkarabilirsin.

### Iarno'yu Canlandırmak

Lordlar İttifakı'nın eski bir üyesi olan Iarno, Phandalin'de kendi cebini doldurmak için bir fırsatı değerlendirdi. Büyücü, başta görevlendirildiği gibi bir zabıta kurmak yerine, kasabadaki pozisyonunu güvenceye almak için kanun kaçakları ve yerel haydutlardan oluşan bir grup kurdu.

Iarno, Lordlar İttifakı'ndaki temasları aracılığıyla Kara Örümcek'ten haberdardı ve onunla bir buluşma ayarladı. Drow, yardımı ve sadıklığı karşısında büyücüyle Büyü Ocağı'nın sır ve zenginliklerini paylaşacağını sözünü verdi.

Iarno, kibar tavırlar takınır, haydutlarına "benim saygın beyefendilerim" gibi sözlerle hitap eder ve adam kaçırma, kundakçılık gibi alçak davranışlara "o küçük tatsız iş" ya da "şu talihsiz olaylar" gibi isimler takar. Karakterlerden "misafirler" olarak bahseder ve ziyaretlerine uygun bir ağırlama sunmadığı için pişman olduğunu belirtir. Bu soylu davranışlarının altında Iarno, herhangi bir Kızıl Markalı haydut kadar pislik ve kibirlidir.

Eğer tehlikede kalırsa, Iarno savunma esasını kullanarak kendisine **mage armor** büyüsünü yapar. Daha sonra da görebildiği düşmanlar üstünde saldırı

büyüleri kullanır. Iarno'nun istatistik tablosu hazırladığı büyülerin bir listesini içerir. Bu büyülerin açıklamaları ve etkileri için kural kitabına bakabilirsin. Iarno asasının **shield** büyüğü özelliğini ek savunma olarak kullanır.

Eğer 8 ya da daha az can puanına indirilirse ve kaçmak için bir yolu yoksa, Iarno teslim olur. Canına her şeyden çok değer verir ve Kara Örümcek'in, onun durumunu öğrenip "özgürlüğünü ayarlayacağı" inancıyla örnek bir mahkumluk sergiler.

Eğer tutsaklığı sırasında sorgulanırsa, Iarno, tümü doğru olan şu bilgileri aktarır:

- Kara örümcek bir kara elftir (drow).
- Kara Örümcek, Iarno'nun Phandalin sakinlerini kontrol altında tutmasına yardımcı olmaları için üç bugbear gönderdi, ama Kızıl Markalılar onlar olmadan da bunu halledebildiler. Bugbearler **Wave Echo** Mağarası'na giden yolu biliyorlar ancak Iarno bilmiyor.
- Kara Örümcek, Wave Echo Mağarası'nda Büyü Ocağı'nı arıyor. Phandelver'in Paktı'ndaki cüce ve gnomelar zamanında bu büyü ocağı güçlü büyü eşyalar yapmak için kullanmışlar.
- Lordlar İttifakı'nın başka hiçbir üyesinin Iarno'nun ihanetinden haberi yoktur.

### Gelişmeler

Masada, büyük kısmı Iarno'nun çevre yerleşimlerdeki simyacılar -atölyesine daha fazla materyal sağlamak için- yazdığı emirlerden oluşan, düzgünce dizilmiş kağıtlar ve notlar bulunur. Karakterler aynı zamanda Kara Örümcek'in sembolüyle imzalanmış bir not bulurlar.

Lord Albrek,  
Neverwinterdaki casuslarım bana Phandalin'e bazı yabancıların geleceğini söylüyor. Eğer becerebiliyorsan onları yakala, yapman gerekiyorsa öldür, ama planlarımızı bozmalarına izin verme. Ellerindeki bütün cüce haritalarının hızla bana ulaştırılmasını sağla. Beni hayal kırıklığına uğratma.

Eğer Iarno gözaltına alınırsa, Sildar Hallwinter büyücünün güvenle Neverwinter'a nakledilebileceği bir vakte kadar valilik binasında hapsedilmesi için ayarlamalar yapar. Iarno'nun suçları için yargılanıp yargılanmayacağı bu maceranın kapsamı dışındadır. Kara Örümcek, büyücünün kaderine karışamayacak kadar meşguldür.

### Hazine

Iarno'nun yatağının ayak ucunda, Kızıl Markalıların son iki aylık yağmalarının en iyi parçalarını

bulunduran, kilitlenmemiş tahta bir sandık vardır. Sandıkta 180 sp, 130 gp, içinde 5 akık taşı (her biri 10 gp) olan ipek bir kese, iki peridot taşı (her biri 15 gp), ve bir inci (100 gp) bulunur. Ayrıca sandıkta, Iarno'nun Neverwinter'dan beraberinde getirdiği iki büyü eşya da vardır: bir **charm person** parşömeni ve bir **fireball** parşömeni. Bunlara ek olarak, eğer Iarno kaçmamışsa, kullandığı savunma asası da (bkz. ek A) hazineye eklenebilir.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti Iarno Albrek'i öldürürse 200 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşır. Eğer parti Iarno'yu yakalayıp Phandalin'deki Sildar Hallwinter'a götürürlerse bu XP ödülünü ikiye katla.

### Sırada Ne Var?

Maceranın bir sonraki aşaması 3. kısım olan "Örümceğin Ağı" ile devam eder. Bu kısımda karakterler, hikayeyi ilerleten birkaç kısa maceraya atılacaklar. 2. kısmın bir noktasında karakterlerin 3. seviyeye ulaşmaları muhtemeldir, bu yüzden deneyim puanlarını takip etmeleri gerekir.

## Bölüm 3: Örümceğin Ağı

Maceranın bu bölümünde karakterler ellerindeki ipuçlarını takip eder ve araştırmalarını sürdürür. Phandalin'de öğrenecek pek bir şey kalmadığından, içine düştükleri olayları netleştirmek için kasabayı çevreleyen orman ve tepelere seyahat etmeleri gerekir. Karakterlerin bu bölümdeki her yeri ziyaret etmesi zorunlu değildir.

Hangi NPClerle görüştiklerine ve hangi görev veya ipuçlarının peşine düştüklerine bağlı olarak, aşağıdaki bilgilerin bir kısmına ya da tümüne sahip olabilirler:

- Rahibe Garaele, karakterlerin harap olmuş Conyberry kasabasındaki **banshee** Agatha'yı bulmasını ve ona Bowgentle'nin büyü kitabını sormasını istiyor.
- Daran Edermath, karakterlerin Yaşlı Baykuş Kuyusu'nun etrafında kimin gizli işler çevirdiğini bulmasını istiyor.
- Qelline Alderleaf, karakterlerin harap olmuş Thundertree kasabasına gidip Reidoth adındaki druide danışmasını önerdi. Reidoth, Cragmaw Kalesi'nin veya Yankılı Dalga Mağarası'nın yerini biliyor olabilir.



- Kasaba valisi Harbin Wester, karakterlerin Ejder Tepesi civarındaki bir ork kampını bulmasını ve orkları bölgeden kovmasını istiyor.
- Sildar Hallwinter karakterlerin Cragmaw Kalesi'ni bulup Gundren Rockseeker'ı kurtarmasını ve onun haritasını getirmesini istiyor.

Maceranın bu bölümünde, bu potansiyel görevlerin her birinin kendine ayrılmış bir kısmı var. Karakterler dinlenip erzak ve ekipman toplayacak kadar Phandalin'de kalabilirler. Kasabadaki işleri bittiğinde, onlara araştırmak için bu ipuçlarından birini seçtirin ve onları yola çıkarın.

## Triboar Yolu

Phandalin, Kuzey'in, "Triboar Yolu", "Triboar Kestirmesi" ya da "Cony Boşluğu" adlarıyla bilinen bir parçasında yer alır. Bu inişli çıkışlı tepeler ve seyrek ağaçlıklarla kaplı bölge, güneydeki Kılıç Dağları'ndan kuzeydeki Neverwinter Ormanı'na kadar uzanır. Bölge, adını, doğudaki Triboar kasabasından yüz mil kadar batıya kıvrılıp terk edilmiş Conyberry köyünden geçerek Phandalin'in doğusuna ve oradan da kıyı şeridindeki Yüksek Yol'a bağlanan eski bir patikadan (Triboar Patikası) alır.

Partinin bu bölge üzerindeki seyahatlerini istediğiniz canlılıkla tasvir edebilirsiniz, ama bunu hikayeyi ilerleterek yapın. "Birkaç mil gidiyorsunuz ve karşınıza ilginç hiçbir şey çıkmıyor" şeklindeki bir tasvirdense, "Siz kuzeye doğru yolunuza devam ederken, hafifçe çiseleyen bir yağmur bu inişli çıkışlı ovaları ıslatıyor. Gün ortası civarında yalnız bir ağaç altında öğlen yemeği için mola veriyorsunuz. Bu ağacın altında sırttan bir surata benzeyen bir kaya görüyorsunuz, fakat bunun haricinde olağandışı herhangi bir şey görmüyorsunuz." gibi bir tasvir çok daha akılda kalır ve etkileyici olacaktır.

## Bölge Haritasını Kullanmak

Maceranın bu kısmında karakterler sıklıkla bölgedeki bir ilgi noktasından diğerine seyahat edecek. Bölge haritasında da (sayfa 5) görülebileceği gibi, bu noktaların bazıları birbirlerine kırk-elli mil kadar mesafede ve bu da bir sonraki macera alanına varmak için birkaç günlük yürüyüş gerektiriyor.

**Seyahat Süresi.** Partinin her gün, on saatlik bir sürede, yirmidört mil yol aldığını varsayın. Karakterler her gün sekiz saat kadar dinlenmeli, ve kalan altı saati kamplarını kurup bozmaya, yemek hazırlamaya ve bölgeden yiyecek toplamaya ya da fırsat olduğunda avlanmaya ayırmalıdır.

## Vahşi Doğada Karşılaşmalar

Oyunculardan size partinin nizamını tarif etmelerini isteyin; böylece kimin önden ilerlediğini ve kimin arkadan geldiğini bilebilirsiniz. Parti kamp kurduğunda kimin nöbet beklediğini sorun. Bu bilgiler partinin tehlikeli bir şeyle karşılaşması halinde önemli olacaktır.

Triboar Yolu güvenli değildir. Maceracılar bu bölgede seyahat ederken aç hayvanlara, açgözlü haydutlara ya da korkunç yaratıklara denk gelebilirler. Gündüz ve gece birer kez d20 atarak karşılaşma olup olmayacağını kontrol edin. Zar 17-20 arasında gelirse, bir karşılaşma gerçekleşir. Bu durumda partinin neyle karşılaştığını belirlemek için bir d12 atıp Vahşi Doğa Karşılaşmaları tablosuna danışın.

Bir karşılaşma yaşandığında, eğer maceracılar canavarları alt edebilirse XP kazanırlar. Her varlığın stat bloğu o tipten bir yaratığın XP değerini içerir. O değeri karşılaşılan varlık sayısı ile çarpın ve bu toplamı karakterler arasında eşit olarak paylaşın.

### Çevirmen Notu: Vahşi Doğa Karşılaşmaları

Aşağıdaki tabloda gördüğünüz yaratık isimlerinin yanında parantez içinde yazan zarlar yaratıkların sayısını belirlemek içindir. Yani gündüz için sonucu 1-2 arasında gelen bir d12 attıysanız parti Stirge denilen yaratıklarla karşılaşacaklar ve bu yaratıklardan kaç tane olduğunu belirlemek için bir d8 atıp sonuca 2 ekleyeceksiniz. Ayrıca, gündüz ve gece zarı kısmında boş bırakılmış satırlar görebilirsiniz; bu, o yaratıkların günün o vaktinde partinin karşısına çıkmayacağı anlamına gelir.

Yaratıkların stat bloklarını Ek B bölümünde bulabilirsiniz. O bölümdeki çevirmen notları yaratıkların isimlerinin telaffuzları, özellikleri ve bunun gibi konularda ek bilgiler içerecektir.

### Vahşi Doğa Karşılaşmaları

Gündüz Zarı	Gece Zarı	Sonuç
1-2	1-3	Stirgeler (1d8 + 2)
—	4	Ghoullar (1d4 + 1)
3-4	—	Ogre (1)
5-6	5	Goblinler (1d6 + 3)
7-8	6	Hobgoblinler (1d4 + 2)
9-10	7-8	Orclar (1d4 + 2)
11	9-10	Kurtlar (1d4 + 2)
12	11-12	Owlbear (1)

**Stirgeler.** Bu uçan yırtıcılar kurbanlarının kanını emerler ve gece kamp ateşlerinin ışıklarına çekilirler.

**Ghoullar.** Bu yaşayan ölümler canlıların etine açtır.

**Ogre.** Bu ogre kolay bir hedef aramaktadır.

Mücadele başladıktan sonra kaçmayı akıl edemeyecek kadar aptaldır.

**Goblinler.** Bu goblinler Cragmaw Kalesi'nin yerini bilirler ve yakalanıp tehdit edilirlse yolu tarif edebilirler. Her biri içinde 1d10 cp olan bir kese taşır.

**Hobgoblinler.** Bu hobgoblin ekibi, bir ödül kapma ümidiyle aktif olarak maceracı arayaşındadır. Cragmaw Kalesi'nin yerini bilirler ama büyülenmedikçe yolu tarif etmezler. Hobgoblinlerden biri, partiden bir karakterin, altında "bu tip için 25 altın sikke" yazısıyla birlikte siyah bir örümcek sembolü bulunduran bir çizimini taşır.

**Orclar.** Bu gözcüler an itibariyle Wyvern Tor'da bulunan çetenin bir parçasıdır. Bölgede gezinirlerken pusuya düşürebilecekleri yolcular ya da yakacak evler aramaktadırlar.

**Owlbear.** Bu aç yırtıcı hayvan karakterlerin kokusunu alır ve onları amansızca peşler.

## Conyberry ve Agatha'nın İni

Conyberry kasabası yıllar önce barbarlar tarafından yağmalanmıştır ve yıkıntılar içindedir. Triboar Patikası terkedilmiş kasabanın direkt içinden geçtiğinden, Conyberry, banshee Agatha'nın inini bulmak için kolay bir işaret sağlar. Eski bir patika, Conyberry'nin yıkıntılarında kuzeybatıya doğru, Neverwinter Ormanı'na gider. Agatha'nın ini kasabanın birkaç mil uzağındadır.

Takip ettiğiniz patika ağaçların içine iyice girdikçe orman kararıp hareketsizleşiyor. Ağır sarmaşıklar ve kalın yosun katmanları dalları kaplıyor. Hava, harap olmuş kasabaya kıyasla oldukça soğuk. Patikadaki bir köşeyi dönünce, birbirine yakın duran ağaçların bükülmüş dallarından oluşan bir perdenin, gölgeler içinde kubbe gibi bir barınak oluşturduğunu görüyorsunuz. Alçak bir geçit içeriye açılıyor.

Eğer karakterler dikkatli davranır ve buraya neden geldiklerini hatırlarlarsa, banshee ile konuşabilirler. Karakterler barınağa girdiğinde bunu okuyun:

Örülmüş dallardan oluşan kubbenin içinde bir tür ev bulunuyor. Ev, az miktarda mobilya ile döşenmiş: birkaç sandık, raflar, bir masa ve bir kanepe. Bunların her biri eski ve elf yapımı.

Agatha, karakterlerin işgalinin farkına varır ve onlar eve girdikten kısa bir süre sonra ortaya çıkar.

Etrafınızda hava soğuyor ve ağır bir dehşet hissi sizi pençelerine alıyor. Soğuk, loş bir ışık havada biraz pırpır edip, hızlıca saç ve elbisesi ruhani bir rüzgarla dalgalanan kadın bir elfin formuna bürünüyor. Kadının belki de zamanında güzel olan yüzü şu an nefret ile dolu bir ifadeyle çirkinleşmiş. "Cahil ölümlüler," diye hırlıyor, "burada ne arıyorsunuz? Bilmiyor musunuz ki benimle yüzleşmek ölümle birdir?"

Eğer karakterler kaba, saygısız veya tehdit edici bir üslup ile takınırsa, Agatha kaşlarını çatır ve yok olur. Onlara saldırmaz, veya seslenildiğinde geri gelmez.

### Agatha ile Anlaşmak

Eğer karakterler saygılı ve nazik davranırsa, Agatha onlara yardım etmek için bir DC 15 Karizma (İkna) testi ile ikna edilebilir. Bu zarı, karakteri konuşmada öne çıkan oyuncu atar. Eğer o oyuncu bu karşılaşmada iyi bir şekilde rol yaparsa, onun zarı avantajla atmasına izin verin. Eğer herhangi bir karakter Rahibe Garaele'nin gümüş tırağına sahipse ve bunu Agatha'ya hediye olarak verirse, o zar otomatik olarak başarılı olur.

Hayaletimsi figür soğuk bir tatminkarlık ile gülümsüyor. "Pek iyi. Biliyorum ki birçok şey arıyorsunuz. Bana bir soru sorun, ve ben de bir cevap vereyim."

Eğer karakterler Bowgentle'in büyü kitabını sorarlarsa, Agatha onlara kitabı yüz yılı aşkın bir süre önce Iriaebor şehrinden Tsernoth isimli bir kara büyücüye takas ettiğini söyler. Kitaba bundan sonra ne olduğunu bilmiyordur. Cevabı dürüsttür, ve Harperlar'ın araştırmalarının devamını getirmeleri için Rahibe Garaele'nin ihtiyacı olan tek bilgidir.

Karakterler Agatha'ya başka bir soru sormayı seçebilirler – örneğin, Cragmaw Kalesi'nin yeri, Yankılı Dalga Mağarası'nın yeri, Kara Örümcek'in kim olduğu, veya Hamun Kost'un Yaşlı Baykuş Kuyusu hakkındaki sorusu (ilgili bölüme bakın) gibi. Agatha bilgilidir ve yetenekli bir falcıdır, bu yüzden karakterlerin macera hakkında sorabilecekleri hemen hemen her soruyu cevaplayabilir. Ama, banshee sadece bir soru cevaplar, bu yüzden karakterler soracakları soruyu iyice düşünmelidir.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Karakterler Agatha'yı başarıyla ikna ederlerse deneyim kazanırlar. Bu durumda 200 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaştırın.

## Harita Nerede?

Agatha'nın ini, Yaşlı Baykuş Kuyusu veya Ejder Tepesi için hiçbir harita verilmemiştir. Bu macera lokasyonları sadece bir veya iki ilgi noktası barındırırlar, ve buralardaki karşılaşmaları etkili bir şekilde oynatmak için bir haritaya ihtiyacınız yoktur. Eğer ihtiyaç duyarsanız, macera metnini rehber olarak kendinize ait bir harita oluşturabilirsiniz.

## Yaşlı Baykuş Kuyusu

Yaşlı Baykuş Kuyusu, binlerce yıl önce unutulmuş bir imparatorluk tarafından inşaa edilmiş, şimdilerdeyse birkaç harap olmuş duvar ve bir kulenin kökünden ibaret olan yıkıntı halinde bir gözcü kulesidir. Kulenin avlusunda hala temiz ve taze su veren eski bir kuyu vardır. Yaşlı Baykuş Kuyusu, Triboar Yolu'nun güneyindeki vahşi ve sarp tepelerdedir. Mekanı bulmak nispeten kolaydır ve Phandalin'de kalan herhangi bir NPC yıkıntıların yolunu gösterebilir.

Son zamanlarda bölgede dolaşan araştırmacılar birinin Yaşlı Baykuş Kuyusu'nda bir kamp kurduğunu ve yaşayan ölülerin davetsiz misafirleri uzakta tutmak için bekçi olarak dikildiğini fark ettiler.

Küçük bir tepeyi aştığınızda, sarp tepelerin arasında kalan ve yıkılmaya yüz tutmuş bir kuleyi fark ediyorsunuz. Mekan o kadar eski ki, yıkık bir kulenin köküne yaslanan duvarları, avlu gibi bir açıklığı çevreleyen moloz yığınlarına dönmüş. Bu avlunun ortasına renkli bir çadır kurulmuş, ama etrafta hiç kimse yok.

Yıkıntılar an itibarıyla, kuleyi yapanların arkalarında bıraktıkları büyü irfanınınndan yararlanmak ümidiyle bölgeyi araştırmakla meşgul bir büyücü tarafından işgal ediliyor. Karakterler, ya eski patikaları takip ederek ya da tepeyi tırmanıp yıkık duvarların arasında bir açıklık bularak, bölgeye herhangi bir yönden girebilirler.

On iki adet **hortlak (zombie)** eski kulenin yıkılmaya yüz tutmuş duvarları arasında ve dışarıdan görülmeyecek şekilde pusuda bekliyor. Ancak, pasif Akıl (Algı) skoru 10 veya daha fazla olan herhangi bir karakter kulenin olduğu taraftan gelen leş bir koku alır. Karakterler kuleye veya çadıra yaklaşırsa, hortlaklar kuleden ayaklarını sürüyerek çıkarlar.

Eğer bir mücadele başlarsa, **kötü büyücü** Hamun kost, çadırından çıkar ve "Bu da neyin nesi böyle?" diye sorar.

Kost tıknaz, kırmızı cübbeli, soluk derili, kel kafalı ve alnında siyah bir dövme olan bir adamdır. DC 10 **Zeka (Arcana)** zarında başarılı olan bir karakter Kost'un dövmesinin **nekromantik** bir sembol olduğunu anlar. Başarılı bir DC 10 Zeka (Tarih) zarı, Kost'un cübbesinin, büyücülerinin derilerini dövmelerle bezediği, doğuda bir diyar olan Thay'in günlük kıyafetlerinden olduğunu onaylar. Bu diyarda alındaki dövme büyücünün büyü okulunu temsil eder. Kost'un büyü okulu **nekromansidir**.

Eğer herhangi bir karakter Kost ile konuşmaya çalışırsa, merhaba diyerek ya da dövüş ortasında sorularını cevaplayarak dahi olsa, Kost geçici olarak zombilerini durdurur. Kızıl Büyücü özellikle agresif değildir, ve hem karakterlerin işine yarayan hem de kendi emellerini ilerleten bir anlaşmaya razıdır.

Bölgeye gelmesinin sebebi söz konusu olduğunda Kost'un ağzı sıkıdır. Ama, eğer parti ona bir iyilik yaparsa onlara ihtiyaçları olan bilgiyi vermeye açıktır. Karakterler ne istediklerini belli ederlerse, şu taleplerden birini veya ikisini birden sunabilir:

- Kost, kampını gözetledikleri ve sorun çıkarmaya meyilli göründükleri için Ejder Tepesi'ndeki orkların defedilmesini istiyor.
- Kost, **banshee** Agatha'ya bir soru sormak istiyor: "Yaşlı Baykuş Kuyusu'ndaki kuleyi inşa eden büyücünün ismi nedir?" Kost banshee'yi sinirlendirme riskini almayacaktır, ancak karakterler soruyu onun yerine sorabilir. (Agatha bu ismi biliyor: Arthindol.)

## Hazine

Hamun Kost'un çadırında bir karyola, bir sandalye, bir masa, erzaklar ve içinde giysi bulunan bir sandıktan oluşan bir seyahat takımı var. Sandığın içinde deri bir çanta, çantanın içinde de 35 sp, 20 ep, 20 gp, 5 pp, bir inci (100 gp), bir *şifa iksiri*, kemik bir tüp içinde bir *karanlık (darkness)* büyü parşömeni, ve mücevherli bir kutu (25 gp) içinde Kızıl Büyücü'nün şimdiye kadarki en ilginç bulgusu olan, antik Netheril'den kalma bir *koruma yüzüğü* bulunuyor.

## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Kızıl büyücünün Yaşlı Baykuş Kuyusu'ndaki varlığını öğrenmek Phandalin'de Daran Edermath'ın partiye verdiği bir görevi tamamlar. Eğer parti Hamun Kost ile anlaşır ve durumu Daran'a bildirirse 200 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaştırın.

Eğer parti Hamun Kost ile zombilerini mağlup ederse 800 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaştırın.

## Thundertree'nin Kalıntıları

Neverwinter Nehri'nin Neverwinter Ormanı'ndan çıktığı yerin yakınlarında, terk edilmiş Thundertree köyü yer alır. Burası zamanında, oduncu ve avcılarının emekleri sayesinde, ormanın eşğinde zengin bir bölgeydi. Ama otuz yıl önce, Hotenow Yanardağı'nın patlaması Thundertree'yi harap etti. Bu doğal afetin ardından, tuhaf zombi sürüleri bölgeyi doldurdu ve patlamadan hayatta kalanları da öldürdü ya da uzaklaştırdı.

Zombilerin büyük bir kısmı yıllar içinde toza dönmüş olsa da, bölgeye yayılmış tuhaf bir büyü aurası yerel bitki örtüsünü yeni ve tehlikeli şekillere soktu. Şimdilerde çok az kişi harap olmuş köye girmeye cüret edebiliyor ve edenler de nadiren çok uzun süre kalıyor. Bu durumun iki istisnası var. Druid Reidoth (4 numaralı bölgeye bakın) zaman zaman Thundertree'ye uğrar, ve bölgenin tehlikelerine karşı dikkatli davranır. Yakın zamanda, Thundertree'yi kendi bölgesi olarak gören bir ejderha (7 numaralı bölgeye bakın) ile anlaşmak için, köye bir grup tarikatçı (13 numaralı bölgeye bakın) da geldi.

Parti harabelere yaklaşırken şunu okuyun:

Patika yavaş yavaş eski ve bitkilerle kaplanmış, sarmaşıkla ve çalılık ile dolu binaların arasında dolanan bir sokağa dönüşüyor. Önünüzde, harabe yerleşkenin ortasında, dik bir tepe yükseliyor ve tepenin üstünde tavanı kısmen yıkılmış ve yanında bir kulübe bulunan taş bir kule duruyor. Bir toprak yol tepenin eteğinden geçiyor ve birçoğunun tavanı bile olmayan, içleri havaya açık, eski harabe taş evlere bağlanıyor. Diğer binalar az çok sağlam duruyor. Etraf ürkütücü derecede sessiz.

Yakınıınızda, bir kazığa çivilenmiş tahta bir tabela var. Üzerinde "TEHLİKE: Bitki canavarları VE zombiler! Hemen geri dönün!" yazıyor.

## Genel Özellikler

Thundertree'deki birçok bina, köyün terk edilmesini takip eden yıllarda yıkıntı haline gelmiş, ve doğa da geriye kalanları yutmaya niyetli.

**Binalar.** Thundertree'deki bir bina, haritada gösterildiği gibi, ya harabedir ya da sağlamdır.

Harabe binalar 5 ila 8 fit arası yükseklikte taş duvarlarla çevrili boş kabuklardır. Çatıları çökmüş, duvarların içinde moloza dönüşmüştür. **Bu moloz zorlu zemin sayılır (kural kitabındaki "Zorlu Zemin" kısmına bakın).**

Sağlam binalar ise köhne, derme çatma kulübelerdir fakat bunun haricinde ayakta dururlar. Tahta kapıları şişmiştir ve zorlayarak açmak için başarılı bir DC 10 Güç testi gerektirirler. Sağlam herhangi bir binanın pencereleri 2 fit genişliğindedir ve 6 inçlik ok yarıkları barındıran tahtadan perdelerle örtülüdür. Bu ok yarıklarının bir tarafındaki varlıklar, diğer tarafındaki varlıkların saldırılarına **karşı üç-çeyreklik siper kazanırlar (kural kitabındaki "Siper" kısmına bakın).** Sağlam binaların birçoğunda eski, tozlanmış mobilyalar bulunur.

**Ağaçlar ve çalılıklar.** Ağaçlar ortalama 30-40 fit arası uzunluktadır ve siper sunarlar. **Çalılıklar zorlu zemin sayılır.**

## 1. En Batıdaki Kulübe

Bu kulübe daha iyi zamanlar görmüş.

Eski bir ağacın gölgesine sığınmış, çatısız, yıkıntı bir kulübe var. Otlar burada bayağı uzamış.

**İki twig blight** kulübenin açık kapısının iki yanını kaplamış otlar arasında saklanıyor. **Blightlar** için bir Çeviklik (Gizlenme) testi yapın ve, fark edilip edilmediklerini belirlemek için, sonucu karakterlerin pasif Akıl (Algı) skorlarıyla karşılaştırın.

**Blightlar** kendi başlarına saldırmazlar (kendilerini savunmak haricinde) ama eğer 2 numaralı bölgede mücadele çıkarsa hızlıca oradaki **twig blightların** yardımına koşarlar.

## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Parti **twig blightları** yenerse 50 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

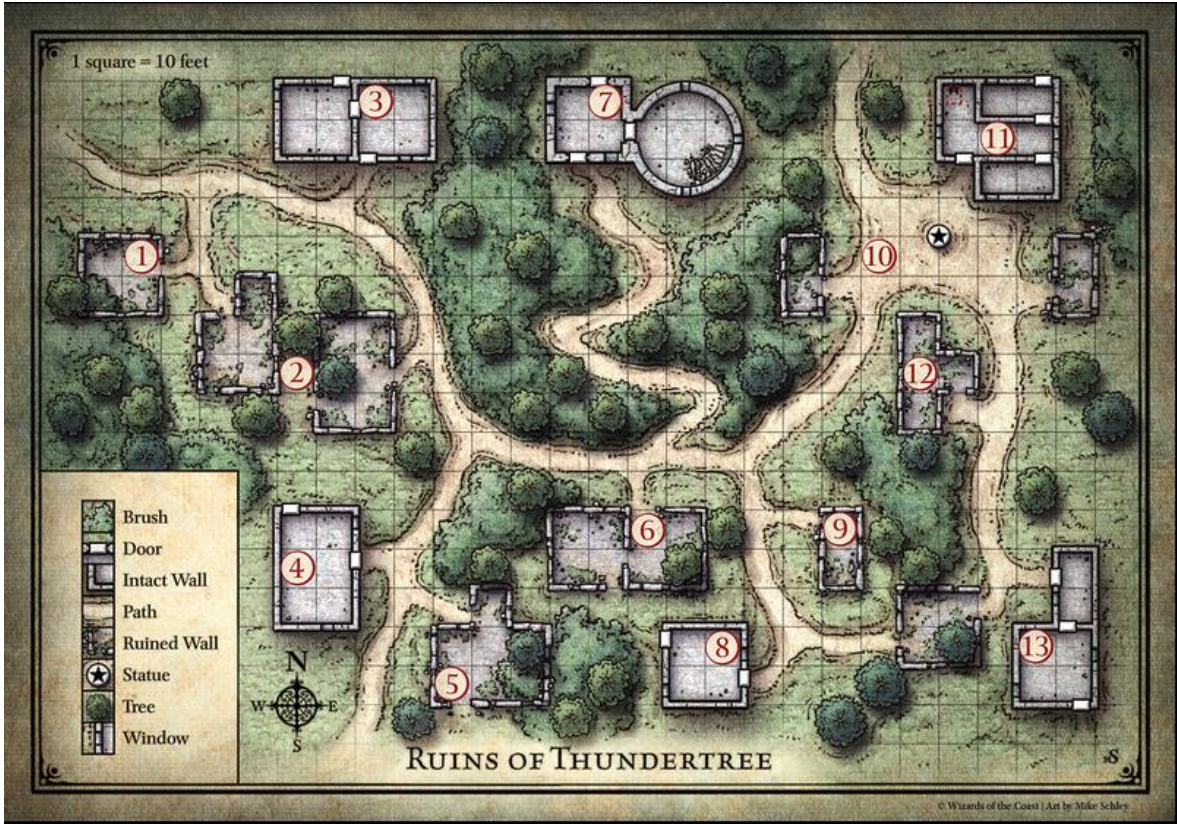
## 2. Çürümüş Kulübeler

Rüzgar ve kötü hava burada işlerini görmüş ve bu evlerden geriye çok az şey kalmış.

Yan yana duran bu kulübeler, zamanında varlıklı esnafın ya da çiftçilerin evleri olabilirmiş gibi duruyor. Evlerden kalan, çökmüş duvarlar ve molozdan ibaret. Birkaç genç ağaç harabelerin ortasında büyümüş.

Buradaki kalın bitki örtüsü ölümcül bir tehlikeyi gizliyor: altı twig blight, sıradan bitkilerin arasında pusuya yatmış şekilde bekliyor. Bunları fark etmek, blightların Çeviklik (Gizlenme) testlerine karşı başarılı bir Akıl (Algı) testi gerektirir.





### Hazine

Zamanında burada yaşamış bir tüccarın, evinin bayraktaşı zemininin altına gizlenmiş, sikkelerle dolu bir kasası vardı. Doğudaki kulübenin detaylıca aranması ve başarılı bir DC 10 Akıl (Algı) testi bu eski kasanın, evin içinde büyüyen ağacın kökleri arasında olduğunu ortaya çıkarır. Kasada 700 cp, 160 sp ve 90 gp vardır.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti buradaki twig blightları yenerse, 50 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

### 3. Kahverengi At

Burası önceden şahane birasıyla tanınan Kahverengi At tavernasıydı.

Bu geniş binanın kapısının önünde, eskimiş bir tabela asılı. Tabelada bir yük atının koca bir bira bardağı tuttuğu soluk bir resim var. Bina eğilmiş ve dökülüyor, ama yine de yolun karşısındaki harabelerden daha iyi durumda.

Dört **kül zombisi** ("Kül Zombileri" notuna bakın) bu binanın gölgelerinde, duvarlara ve barın altına

yaslanmış şekilde, gizleniyor. Yaşayan varlıklar içeri girdiğinde zombiler homurdanıp hareketlenir ve yavaşça ayaklanırlar (bunun için hızlarının yarısını kullanırlar – kural kitabındaki "Yüzüstü Olmak" kısmına bakın). Gördükleri tüm karakterleri kovalarlar ve yok edilene kadar savaşırlar.

Binanın doğu yarısı eski ortak alanı oluştururken batı yarısı mutfak ve biracı kazanlarını barındırıyor. Batı tarafta devasa odundan fiçiler duruyor ve sönük bir maya kokusu hala havada dolaşıyor. Biraysa çoktan gitmiş.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti kül zombilerini yok ederse, 200 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

### Kül Zombileri

Bu zombiler otuz yıl önce Hotenow Yanardağı patladığında ortaya çıkan büyüsel yıkım tarafından yaratılmıştır. **Zombie** stat bloğunu ve buna ek olarak aşağıdaki özelliği kullanırlar: **Kül Dumani**. Zombi ilk kez hasar aldığı anda, 5 fit yakınındaki tüm canlı varlıklar bir DC 10 Dayanıklılık kurtulma zarında başarılı olmalı; olamayan varlıklar 1 dakika boyunca saldırı zarları, kurtulma zarları ve beceri testlerinde dezavantajlı sayılırlar. Bir varlık bu kurtulma zarını her turunun sonunda tekrarlayabilir ve başarılı olursa bu etki biter.

#### 4. Druid'in Gözcülük Yeri

Reidoth Thundertree'yi ziyaret ettiğinde burada kamp kurar.

Bu küçük ev, etraftaki dökük harabelere kıyasla daha iyi durumda gibi görünüyor. Kapılar ağır demir şeritlerle güçlendirilmiş ve kalın perdeler pencereleri koruyor.

Reidoth, tek kelimenin yettiği yerde ikincisini kullanmayan, sıksa, beyaz sakallı bir insandır. Çok ziyaretçisi olmasa da, yeterince misafirperverdir. Reidoth, köyü mesken edinmiş kül zombilerinden ve bölgenin mutasyona uğramış bitkilerinden kaçınmak konusunda beceriklidir. Tepenin eteğindeki harabelerde tehlikeli örümceklerin gizlendiğini bilir ve kasabanın doğu tarafında birilerinin saklandığından şüphelenmektedir; zira etrafta dolaşan "siyah maske ve pelerinler giyinmiş tipler" görmüştür. Ancak şu an en çok ilgilendiği şey, buraya son gelişinden beri kuleye (7 numaralı bölge) bir yeşil ejderhanın yerleşmiş olmasıdır. Karakterleri bütün bu tehditlere karşı uyarır ve kendilerini öldürtmeden Thundertree'den gitmelerini tavsiye eder.

#### Gelişmeler

Eğer karakterler kendisine Cragmaw Kalesi hakkında danışır, Reidoth memnuniyetle yerini tarif eder. Reidoth, geniş bir alana yayılmış, sorun yaratacak tehditleri ortadan kaldırarak doğanın düzenini koruyan bir grup olan **Emerald Enclave**'in bir üyesidir. Bu grup, dünyanın elemental güçlerini dengede tutarak, medeniyet ve vahşi hayatın birbirini yok etmesini engelleyerek ve başkalarının vahşi doğanın tehlikeleri karşısında hayatta kalmalarına yardımcı olarak, doğanın düzenini yenilemek ve korumak için çalışır. Goblinler bu hassas dengeye karşı bir tehdittir.

Eğer karakterler kendisine Wave Echo Mağarası hakkında danışır, Reidoth mağaranın yerini söylemez ancak bir iyilik karşısında partiye mağaraya kadar rehberlik etmeyi teklif eder: 7 numaralı bölgedeki ejderhayı kovmak. Eğer karakterler bu işte başarılı olursa Reidoth teklifini yerine getirir ancak partiyi mağaranın içine takip etmez.

Eğer karakterler herhangi bir sebeple ona saldırırsa, Reidoth gri bir sincaba dönüşüp duvardaki bir çatlaktan geçerek kulübeden kaçır. Sonrasında ormanda gizlenir ve düşmancıl karakterlerin gitmesini bekler. Kulübede değerli hiçbir şey yoktur.

#### Emerald Conclave'e Katılmak

Eğer parti Venomfang'i kovarak Reidoth'a yardımcı olursa, druid grubun belli başlı üyelerine gizlice yaklaşıp ve onlardan Emerald Conclave'e katılmalarını ister. Reidoth, doğanın düzenini koruma idealine örnek olan karakterlerle konuşur. Eğer bir karakter teklifini kabul ederse, Reidoth o karaktere "**Bahar Gardiyanı**" ünvanını verir.

#### 5. Çürümüş Çiftlik Evi

Bu çiftlik evi, güneyinde kalın karaçalı ve yaban gülü çalılıklarından oluşan bir tarlaya yaslanmaktadır.

Bu harabe zamanında bir çiftlik evi olabirmiş gibi duruyor. Şu an yarısı kalın çalılıklarla kaplanmış ve yıkılmış temellerini delerek büyümüş ağaçlar var. Yol bu harabeden kısa bir mesafe boyunca güneye devam edip azman çalılarla kaplı bir tarlada bitiyor.

Bu harabenin doğusundaki çalılıkta sekiz **twig blight** kol geziyor. Yıkılmış çiftlik evindeki herhangi bir kargaşa (örneğin karakterlerin moloz içinde aranmaları), blightların hiddetini çeker.

3 raunt boyunca her raunt iki twig blight, çiftlik evine giren güney kapıya yönelirken iki **twig blight** ise kuzey kapıya yönelir. **Blightlar** yok edilene kadar saldırırlar.

#### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Parti **twig blightları** yenerse 200 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaştırlar.

#### 6. Yıkılmış Dükkan

Bu eski züccaciyeci dükkanı henüz tam anlamıyla bir harabe değil; karo çatısının bir kısmı hala sağlam durumda.

Dar bir yol, köyün ortasına yakın bir yol kesişiminden kuzeydeki dik bir tepeye çıkıyor. Hemen güneyde, zamanında bir dükkan ya da atölyeymiş gibi duran yıkılmış bir bina duruyor. Örümcek ağları, binadan yolun kuzeyindeki ağaçlara kadar yol boyunca yayılmış.

İki **dev örümcek** bu yıkıntının iç duvarlarında, dışarıdan görünmeyecek şekilde gizleniyor. Yoldaki ağlardan içeri uzanan ağ parçaları, örümceklerin ağlar üstünden geçen avlarını hissetmelerine izin verir ve örümcekler bu hissi aldıkları an saldırırlar. Tetikte olan örümcekler pasif Akıl (Algı) skoru

17'nin altında olan tüm karakterli sürprize uğrattılar.

**Ağlar.** Ağlar kapının kuzeyindeki iki kareyi (ve "6" ile işaretli kareyi) doldurur. Ağların üstü zor zemin sayılır ve buradan geçmeye çalışan karakterler bir DC 10 Güç (Atletizm) testi yapmak zorundadır. Başarısız olan bir varlık ağlar içinde hareketsiz kalır (kural kitabından hareketsiz kalmanın etkilerine bakın). Yakalanmış bir varlık her raunt bir eylem kullanıp bir DC 12 Güç testi deneyerek ya da **slashing** hasarı veren hafif bir silahla ağları keserek kurtulmayı deneyebilir. Ağların 10 AC'si, 5 HP'si, **ateş hasarına zaafi, bludgeoning, poison ve psişik** hasarlara (zaafların nasıl çalıştığını öğrenmek için kural kitabının "Hasar Dayanıklılığı ve Zaafi" kısmına bakın) karşı **immunitysi** vardır.

Ağların etrafından dolanmak, evin kuzey tarafındaki çalılklardan dolayı zordur. Yıkılmış binanın etrafından güneye dolanmak 5 numaralı bölgedeki **twig blightlara** çıkar.

### Hazine

Binanın batı tarafında bahtsız bir maceracının cesedi örümcek ipeği içinde kozalanmıştır. Vücut çekmiş ve kupkuru kalmıştır ancak anlaşılabilirliği kadarıyla erkek bir elf gibi durur. Ceset desteklenmiş deri zırh giymektedir ve belinde kını içinde bir kısa kılıç vardır. Dikkatli bir inceleme aynı zamanda bir *şifa iksiri* ile 23 gp ve 35 sp taşıyan bir kemer kesesini de ortaya çıkarır.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Parti dev örümcekleri yenerse 400 XPyi karakterler arasında eşit olarak paylaştıran.

### Ejderha'nın Kulesi

Bu kule eskiden bir insan büyücünün eviydi. Büyücü otuz yıl önce Thundertree'yi istila eden kül zombileri ile dövüşürken öldü.

Tepenin en yüksek noktasında, yanında bir kulübe bulunan yuvarlak bir kule duruyor. Kulenin tavanının yarısı yok, fakat bunun dışında hem kule hem de kulübe iyi durumda. Bir kapı kulübenin içine açılıyor ve kulede birkaç ok boşluğu görülebiliyor. Etraftaki ürkütücü sessizlik ve tuhaf, buruk bir koku dikkatinizi çekiyor.

İki tane iğrenç dev örümceğin cesedi yolun kenarına özensizce atılmış; belli ki oraya sürüklenmişler. Örümceklerin şişik vücutları kırışmış ve bazı yerlerde kabarmış. Büyük bir hayvan tarafından hırpalanmış gibi duruyorlar.

Venomfang adındaki bir **genç yeşil ejderha** yakın zamanda, Neverwinter Ormanı'nda uygun bir in ararken, Thundertree'ye rastladı ve kuleye yerleşti. Dev örümcek cesetleri kulenin eski sahiplerine ait; ejderha, tavanı delip içeriye girdikten sonra onları öldürdü. O zamandan beri Venomfang ortalıkta çok görünmüyor.

**Kule.** Ejderha, 40 fit yüksekliğinde bir tavanı olan bu tek oda kulede yaşar. 5 fit genişliğindeki bir merdiven kulenin iç kısmında dönerek yükseliyor, ve ejderin yeni evine rahatlıkla girmesini sağlayan yıkılmış tavana açılıyor. Dayanıklı tahta sütunlar ve merdiven destekleri kulenin içine çaprazlama şekilde dizilmiş.

Venomfang böyle güzel bir ini bırakmak istemez, ama karakterler ejderhayı HP'sinin yarısına indirirse, ejderha kulenin tepesine tırmanır ve uçarak kaçar.

**Kulübe.** Kulübenin içinde ağlar ile kaplı tozlu mobilyalar vardır, ama değerli herhangi bir şey yoktur. Eğer karakterler kulübede çok gürültü çıkarırsa, ejderha onları duyar ve kendini mücadeleye hazırlar.

### Hazine

Kulenin içindeki eski ve kırık bir sandık ölü büyücünün son hazinesini barındırıyor: 800 sp, 150 gp, aytaşı ile bezeli dört tane gümüş kadeh (her biri 60 gp), bir **misty step** parşömeni ve bir **lightning bolt** parşömeni. Venomfang zamanının büyük kısmını hazineyi hayranlıkla izleyerek geçirir.

Ejderha hazinesinde bulunan en ilgi çekici eşyayı neredeyse hiç fark etmemiş. Sikkelerin altında cüce yapımı, eski ve paslı bir savaş baltası var. Baltanın üstünde cüce rünleriyle "Hew" yazar, ve baltanın paslı hali yanıltıcıdır. *Hew*, bir *+1 savaş baltasıdır* ve tutan kişi bitki tipinde bir yaratığa veya tahta bir objeye vurduğunda maksimum hasar verir. Baltanın yaratıcısı, yakacak odun kestiği ormanın **dryadleri** ile anlaşmazlığa düşen bir cüceydi. Baltayı taşıyan kişi, bir ormandan geçerken kendini husursuz hisseder.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti Venomfang'ı uzaklaştırırsa, 2000 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaştıran. Seviyeleri göz önünde bulundurulduğunda, karakterlerin ejderhayı öldürmeleri olası değildir, ama bunu başarırlarsa ejderha 3900 XP değerindedir.

### 8. Eski Demirci

Bu demirci uzun bir zaman önce terk edilmiş.



Geniş bir baca ve duvarların dışındaki çürük yakacak odunlarından oluşan yığın, bu binanın zamanında bir demirci olduğuna işaret ediyor.

İki **kül zombisi** burada yere yayılmış. Karakterler içeri girdiğinde, yaratıklar ayağa kalkar (hızlarının yarısını harcayarak; kural kitabındaki “Yüzüstü Olma” kısmına bakın) ve saldırır. Zombiler karakterleri gördüğünde, onları nereye giderlerse gitsinler kovalarlar.

Bu binanın içerisinde çeşitli eski eşyalar -maşalar, körükler, çekiçler ve bir çift demir örs- saçılı.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti kül zombilerini yenerse, 100 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

## 9. Otacı Dükkanı

Burası, şu an bir Phandalin sakini olan Mirna Dendrar'ın (“Kızıl Markalılar'ın Sığınağı” kısmındaki 5 numaralı karşılaşmaya bakın) ailesine ait bir otacı ve simyacı dükkanıydı.

Bu harap haldeki dükkan çökmüş raflar ve kırılmış mobilyalarla dolu. Kırık cam ve çanak çömlek parçaları, çürümüş kitaplar ve fiçilerin yanında, ot ve molozların arasından parıldıyor.

Buradaki tüm malzemeler ve iksirler uzun zaman önce mahvolmuş ve kitaplar okunamaz çürümüş yığınlar halindedir. Ancak, rafların altındaki bir bölmede gizli küçük tahta bir kasa var. Yıkıntıları arayan bir karakter başarılı bir DC 15 Akıl (Algı) testiyle kasayı bulabilir. Eğer Mirna partiyi aile yadigarını bulması için gönderdiyse, bu test otomatik olarak başarılı olur.

### Hazine

Kasanın kendisi değersizdir ancak içinde zümrüt taşlı altından bir kolye (200 gp) vardır.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti kolyeyi saklamak yerine Mirna'ya götürürse, 200 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

## 10. Köy Meydanı

Etrafa yayılan ağaç altı çalılıkları henüz bu meydanı ele geçirmemiş.

Kasabanın doğu tarafında, dar bir yol bir meydan şeklini alacak şekilde açılıyor. Birkaç bina harabesi meydanın güney tarafını çevreliyor, ancak kuzeydeki daha büyük ve sağlam bir bina bir kışla gibi duruyor. Burada kesişen yollardan biri güneydoğuya, bir başkası kasabanın ortasındaki tepenin etrafından güneybatıya, bir üçüncüsü ise kuzeye doğru kıvrımlı bir şekilde ilerliyor. Meydanın ortasında, bir mızrak ve bir kalkan tutan bir savaşçının eskimiş ve bir yöne doğru hafifçe eğik olan tahta heykeli duruyor.

Eğik heykel, alt kısmı da dahil 10 fit yüksekliğindedir. Palien adında, Thundertree ilk kurulduğunda Neverwinter Ormanı'nda pek çok yarattığı alt ettiği söylenen eski bir Neverwinter kahramanını tasvir eder. Heykeli inceleyen bir karakter bir DC 15 Zeka (Tarih) testinde başarılı olarak heykelin neyi tasvir ettiğini çıkarabilir. Heykel, bir DC 20 Kuvvet denemesiyle yere devrilebilir.

## 11. Eski Garnizon

Thundertree'nin sakinleri için, Neverwinter Ormanı'na bu kadar yakın yaşamak sürekli tetikte olmayı gerektiriyordu.

Bu kışla binası, geçen yılları kasabanın içindeki diğer binalardan çok daha iyi atlatmış gibi gözüküyor. Binanın çatısı basit bir mazgallı siper içeriyor ve ok aralığı şeklindeki pencereler bu binanın acil durumlarda küçük bir kale görevi görmesi için inşa edildiğini doğruluyor.

Beş tane **kül zombisi** (“Kül Zombileri” notuna bakın) bu binanın içinde pusuda bekliyor. Garnizonun eski üyeleri olan bu zombiler, hala paslı zırh ve asker kıyafetlerinin kalıntılarını giyiyorlar. Ancak bu zırh parçaları onların AC'lerini arttırmaz. Herhangi bir yaşayan varlık onları rahatsız ederse, zombiler harekete geçer ve saldırır.

Binanın içi hâlâ mobilyalara sahip ve ana odada bir tuzak kapısı aracılığıyla çatıya çıkmayı sağlayan bir merdiven bulunuyor. Kuzeydeki oda iki tane ranza barındırırken, güneydeki oda üç tane ranza barındırıyor ve bu sayede toplamda on askere yetecek kadar kalacak yer sağlıyorlar. Kışlanın ana odasının kuzeybatısında zamanında bir kiler ve mutfak bulunuyordu. Burada, eskiden tuzlanmış etler tutan, ancak şimdi çürümüş varil yığınları bulunuyor. Bütün erzak çoktan haşereler tarafından tüketilmiş.



## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti kül zombilerini yenerse, 250 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

## 12. Dokumacı Kulübesi

Bu çökmüş kulübe, yakında inleri olan varlıklara ait bir tuzak.

Enkaz yığınları bu harabenin içine saçılmış. Bir köşede kırılmış bir dokuma tezgâhı bulunuyor.

Altı tane **twig blight** harabenin güney kısmındaki çalılıkların içinde pusuda bekliyor. Her karakterin, sürprize uğramamaları için, **blightların** Çeviklik (Gizlenme) zarları ile karşılaştırılacak birer Akıl (Algı) zarı atmasına izin ver.

## Gelişmeler

Buradan yüksek sesler çıkarsa, bölge 13'teki cultistler bunun farkına vararak sessizce ve dikkatlice araştırmaya gelirler.

## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti **twig blightları** yenerse, 150 XP'yi karakterler arasında eşit olarak bölüştür.

## 13. Ejderha Tarikatçıları

Kendilerine Ejderha'nın Tarikatı adını veren bir grup, Kılıç Sahili'ndeki güçlü ejderhalar ile ittifaklar kurmayı hedefler. Bu amaçla, grubun dört müridi bir yeşil ejderhayı Thundertree'ye kadar takip ettiler (7 numaralı bölgeye bakın) ve ejderhaya yaklaşıp bir ittifak oluşturmak için doğru anı bekliyorlar. Ejderhayı bir süredir uzaktan izleyip, tavırlarını ve ihtiyaçlarını ölçüp tartıyorlar.

Bu küçük çiftlik evi ilk bakışta bir başka boş ev gibi gözüküyor. Ancak, bütün kapıların kapalı ve bütün pencerelerin panjurlu olduğunu görüyorsunuz.

Bu küçük evin kapıları içeriden engellenmiş, bu yüzden kapıyı zorla açmak başarılı bir DC 20 Kuvvet testi gerektiriyor. Panjurlar da aynı şekilde içeriden engellenmiş ve güç uygulayıp açmak için başarılı bir DC 15 Kuvvet testi gerekiyor.

Altı insan **tarikatçı** evin içinde saklanıyor. Dört tanesi nöbet tutarken (her odada 2 tane) diğerleri büyük odada dinleniyorlar. Tarikatçılar ejderha kanatlarını andıracak şekilde kesilmiş siyah pelerinler giyiyorlar ve ejderha boynuzları gibi gözükecek şekilde biçimlendirilmiş siyah deri

maskeler takıyorlar. Ortak dilin dışında, bu tarikatçılar **Draconic** dilini de konuşabiliyorlar.

Evin içi tozlu ve örümcek ağlarıyla kaplanmış. İçerideki mobilyalar sadece küçük bir soba, bir masa, iki sandalye ve (tarikatçıların paylaştıkları) bir ranzadan oluşuyor.

## Tarikatçıları Canlandırmak

Tarikatçılar kimseyle savaşmak niyetinde değildir ve yalnız bırakılmayı tercih ederler. Grubun lideri, 7 numaralı bölgedeki yeşil ejderhanın sadakatini kazanarak hızlı bir şekilde rütbeleri tırmanmayı uman, Favric adında kötü kalpli ve hırslı genç bir adamdır. Yoldaşları, Favric kadar hevesli değildirler ve eğer o yakalanır ya da öldürülürse kaçarlardı.

Eğer karakterler tarikatçılarla konuşursa, Favric buraya (ismini bilmediği) yeşil ejderhayla görüşmek için geldiklerini açıklar. Eğer karakterler de benzer bir istekleri olduğunu belli ederse, Favric bir ittifak kurmayı önerir. Aslında karakterleri ejderhaya verecekleri hediyenin bir parçası olarak sunmayı planlamaktadır. Eğer bir çatışma çıkarsa, tarikatçılar ejderhanın yanında savaşsınlar.

## Hazine

Ana odada, Favric'e ait küçük bir kutu var ve kutunun içinde ejderhaya verilecek hediye bulunuyor: üç elmas (her biri 100 gp). Ayrıca kendisi boynundaki tıpalı bir şişede bir *potion of flying* taşıyor.

## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti tarikatçıları alt eder veya onları buradan uzaklaştırırsa, 150 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

## Ejder Tepesi

Bu kayalık Kılıç Dağları'nın kuzeydoğusundaki sarp tepelerde bulunan meşhur bir bölgedir ve 20 mil öteden bile rahatça görülebilir. Triboar Patikası'nın Conyberry'e yakın olan yerlerinden geçen insanlar güneyde Ejder Tepesi'ni ara ara görürler. Bu tepe eskiden büyük ve tehlikeli bir ejder yuvasını barındırıyordu ancak bir grup cesur maceracı yıllar önce bu canavarları alt etti. Ejderler geri dönmemiş olsalar da başka varlıklar zaman zaman burayı inleri olarak kullanırlar. Ejder Tepesi'nin şu anki sakinleri bir ork grubu ve onların müttefiki olan bir ogreyi içerir.

Bu orklar, Çok Ok kabilesinin izcileridir. Bu orklar sık sık Kuzey'deki daha medenileşmiş bölgelerde dolanır, insan yerleşkelerini gözetler, gezginlerin

yolunu keser ve fırsat buldukça yağma yaparlar. Phandalin'e gelen yeni yerleşimcilerin ve eski Triboar Patikası boyunca artan trafiğin haberleri, ork grubunu bu bölgeye çekti. Liderleri Brughor Balta-Isıran adlı, yağmaya ve öldürmeye izcilikten daha çok ilgi duyan vahşi bir canavardır.

## Ork Kampı

Ejder Tepesi, yanlarında ve bayırlarında miller boyunca uzanan inişli çıkışlı arazileri ile oldukça büyük bir tepedir. Burada gizli ork kampını aramak zaman alacaktır. Ekip kampı bulmak için saat başına bir DC 15 Akıl (Algı) veya DC 10 Akıl (Hayatta Kalma) testi yapabilir; bu zarları ekibi yönlendiren karakter atar. Karakterler kampı bulduklarında, şu paragrafı okuyun:

Tepenin alçak bayırlarındaki sarp bir sırta tırmanırken, havada asılı kalmış duman kokusu burnunuza iliyor. 45-50 metre ileride, bir mağara ağzının bir dağ geçidinin alt tarafına açıldığını görüyorsunuz. Mağaranın 15-20 metre ötesindeki bir kayanın önüne çömelmiş bir ork, tek başına nöbet tutuyor.

Eğer karakterler sessizce ve hızlı bir şekilde yalnız **orku** aradan çıkarabilirse, mağaranın içindeki orkları sürprize uğratma şansları olur. Bekçi, diğer karakterlerin gizlice geldiklerini fark eder veya sürpriz raundunda etkisiz hale getirilmezse, içeridekileri uyarmak için mağaraya geri çekilir.

İçerideki yağmacı grubu şunlardan oluşur: Brughor Balta-Isıran (30 HP'ye sahip bir **ork**), altı sıradan **ork** ve Gog adında pis bir **ogre**. Mücadele durumunda Gog ölene kadar savaşır, orklar ise Brughor ölene kadar savaşır. Brughor öldüğünde geriye kalan tüm orklar kaçır.

## Hazine

Brughor'un grubu kuzeyden Ejder Tepesi'ne gelirken birkaç çiftlik evini yağmaladı. Mağaradaki kilidi açık bir hazine sandığı içinde 750 cp, 180 sp, 62 ep, 30 gp ve üç şişe parfüm (her biri 10 gp) bulundurulur.

## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Ejder Tepesi'ndeki canavarları alt etmek partiye Phandalin valisi Harbin Wester tarafından verilen bir görevi tamamlar ve Eski Baykuş Kuyusu'nda Hamun Kost'a verilen sözü de yerine getirmiş olur. Eğer parti orklarla ve ogreyle başa çıkabilirse, 1,250 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşırın.

## Cragmaw Kalesi

Cragmaw kabilesi, yağmacı gruplarından ve Triboar Yolu ile Neverwinter Ormanı'na dağılmış rakip goblin birliklerinden oluşur. Ancak bir şef, bütün kabile üyeleri tarafınca, istenmeden de olsa, üstün olarak görülür: Cragmaw Kalesi'nin kralı, "Kral Grol".

Cragmaw Kalesi bir goblin yapısı olmadığı gibi kalenin orjinal adı da bu değildir. Çok eskiden Kuzey'in büyük kısmını kontrol eden Phalorm adında kadim bir diyarın becerikli bir **asilbüyücüsü** tarafından inşa edilmiş bu kale yedi adet kesişen kuleden oluşur; ancak üst katları uzun zaman önce yıkılıp moloza dönmüştür. Artık yalnızca ilk kat yerleşilebilir haldedir.

## Genel Özellikler

Yüzyıllar Cragmaw Kalesi'ne iyi davranmamıştır. Goblinler, yıkılan kulelerin altındaki en zayıf noktaları kaba kerestelerle desteklemişler, ancak kalenin tamamen yıkılması an meselesidir.

**Tavanlar.** Başka şekilde belirtilmedikçe, tavanlar 15 fit yüksekliğindedir.

**Kapılar.** İçerideki kapılar demir şeritlerle desteklenmiş odundan yapılmaz. Ne kilitleri ne de anahtar delikleri vardır. Barikatlanmış bir kapıyı indirmek başarılı bir DC 15 Güç testi gerektirir.

**Zeminler.** Çatlamış ve hemzemin olmayan bayraktaşları altlarındaki toprak zemini gizler.

**Işık.** Kalenin etrafındaki ok boşluklarından az miktarda doğal ışık içeri süzer. Gün içerisinde bu birçok bölgede loş ışık sağlar. Geceleriye tüm bölgeler karanlıktır.

**Duvarlar.** Dış duvarlar ve yük taşıyıcı iç duvarlar, 3 fitlik harcın birer adet 1 fitlik sert taş blok grupları tarafından sandivçilenmesiyle, 5 fit kalınlığında yapılmıştır. İç duvarlar 1 fit kalınlığında işlenmiş taştandır.

Kaledeki ok boşlukları, dışarıdaki zemine göre 10 fit, içerideki ilk kata göre 4 fit yüksekliğindedir ve 8 inç kalınlık ile 4 fit uzunluğa sahiptir. Bir ok boşluğunun bir tarafındaki varlık, diğer tarafındaki varlıkların saldırılarına karşı dörtte üçlük siper kazanır (kural kitabındaki "Siper" kısmına bakın).

## 1. Kale Girişi

1 ve 2 numaralı bölgelerin arasındaki ana kapı, bronzla kaplı odundan yapılmaz, fakat paslı ve yıkılmıştır.

Kale farklı boyutlarda ve uzunluklardaki 7 tane yıkılmaya meyilli kule içeriyor, ancak bütün bu kulelerin üst katları farklı çöküntü hallerinde. Kısa bir dizi basamak, ana giriş yolunun önündeki balkona çıkıyor. Birbirinden ayrılmış bir çift kapının yıkıntısının ardında, gölgeli bir hol bulunuyor. Balkona bakan karanlık ok aralıkları bulunduran yuvarlak kuleler, giriş yolunun üstünde yükseliyorlar.

Burada hiçbir yaratık yoktur, ancak 3 numaralı bölgedeki goblin nöbetçilerin burayı izliyor olmaları gerekir. Nöbetçiler ara sıra ok boşluklarından bakarlar ancak sessizce hareket eden karakterler onlara çaktırmadan geçip gidebilirler. Her bir karaktere bir Çeviklik (Gizlenme) testi yaptırın. Sonuçlar arasında en düşük olan rakam, goblinlerin ekibi fark etmek için yapacakları Akıl (Algı) testlerinin DC'si olacaktır.

### Gelişmeler

Eğer goblinler karakterleri fark ederse (veya karakterler kendilerini belli ederek gelirse), goblinler ok boşluklarından ok atarlar. Ancak, parçalanmış kapıda veya kapıyı geçmiş olan düşmanlara direkt olarak saldırı yapamazlar. Goblinler ayrıca bölge 4 ve 6'daki yoldaşlarına kalenin saldırı altında olduğunu haber vermek için yüksek sesle bağırırlar.

## 2. Tuzaklı Koridor

Zamanında kalenin giriş alanı olan bu geniş hol, şu an oldukça tehlikeli bir savaş alanı.

Kuzey ve güney yönlerindeki kapılar kapalı ve güneydeki hole olan görüşünüz ufalanmış taşlardan oluşan bir moloz yığını tarafından engelleniyor. Doğuya giden geniş bir koridor, güneye ve doğuya açılan iki kapı ile son buluyor. Koridorun her yanı, tozlu taş parçaları ve tepemizdeki kısmen çökmüş çatıdan dökülen siva parçalarıyla kaplı.

Eğer 3 numaralı bölgedeki goblin nöbetçiler alarm verdilerse, 4 ve 6 numaralı bölgelerdeki goblinler ve hobgoblinler kuzey ve güneydeki kapılardan aynı anda koşarak çıkarlar. İki yönden de saldırarak maceracılar üzerinde baskı kurup onları kaleden dışarı püskürtmeyi denerler.

**Tuzak.** 8 numaralı bölgeye açılan kapıların önündeki tozlu siva ve moloz yığını, harabe olmuş tavanda saklanmış dingil çivilerine bağlı bir bakır teli gizler. Tuzak telini fark etmek en az 20 pasif Akıl (Algı) skoru ya da karakterler etrafta aktif olarak tuzaklar için kontrol ediyorsa başarılı bir DC 10 Akıl

(Algı) testi gerektirir. Eğer fark edilirse, tuzağı atlatmak ve bozmak oldukça kolaydır (tuzağı bozmak için zar gerekmez).

Molozun içinden veya üstünden geçip tuzak telinden kaçınmayan bir varlık, tuzağı tetikleyerek tahta kirişlerin ve ağır taşların üstüne çökmesine neden olur. Tuzak tetiklendiğinde bölgede olan her varlık bir DC 10 Çeviklik kurtulma zarı atmalıdır. Bunda başarısız olan varlıklar, düşen moloz yığınının 3d6 ezici hasar alır; başarılı olanlar ise bu hasarın yarısını alır. Çöküntünün sesi, 3, 7, 8 ve 9 numaralı bölgelerdeki canavarları alarma geçirir.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti tuzağı keşfeder ya da tetiklenmesine rağmen hayatta kalırsa, 100 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

## 3. Okçu Pozisyonu

Cragmaw Kalesi'nin savunmasının temelinde kalenin gizli lokasyonu ve terk edilmiş gibi duran görünümü bulunur. Bunlara ek olarak, Kral Grol, kaleye çok yaklaşan davetsiz misafirleri uzak tutmaları için nöbetçiler yerleştirir.

Bu odanın her tarafına moloz dağılmış. Kapının karşısındaki ok boşluğu kale kapısının önündeki terasa bakan güçlü bir saldırı alanı sağlar.

Bu iki odanın her birinde iki tane **goblin** bulunur. Sırayla ok atıp geri çekilmek suretiyle, buradaki her okçu, her raunt dışarıdaki hedeflere bir ok atabilir. Karakterler odaya girdiğinde, goblinler kısa yaylarını bırakır ve yakın dövüş silahlarını çekerler.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Partinin yendiği her bir çift goblin okçusu için 100 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

## 4. Harabe Kışla

Cragmaw goblinleri kaledeki uygun her boşluğu kullanmışlar.

Kalenin güneybatı kulesi bir moloz yığınının hallice. Birkaç eski püskü uyku tulumu kalan boş zemine serilmiş ve küçük, kıvrımlı bir geçit harabelerin içinden doğuya doğru gidiyor.

Burada üç **goblin** yatıyor. Moloz tehlikeli gözükse de kule stabildir ve doğudaki geçit güvenlidir.





### Gelişmeler

Burada çıkacak yüksek sesler 7 numaralı bölgedeki goblinlerin dikkatini çeker. Bir goblin kargaşayı araştırmak için gelir. Eğer geri dönmezse veya bir tehlike görüp alarm verirse, diğerleri de araştırmaya gelir.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti bu goblinleri yenerse, 150 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

### 5. Depo

High Road (Yüksek Yol) ve Triboar Patikası boyunca Cragmawlar tarafından yağmalanan karavanlar, kale için malzeme sağlar.

Tuzlanmış et dolu eski fiçılar ve çürümekte olan tahıllar taşıyan torbalar bu depo alanını dolduruyor. Erzakların arasında kanlı bir örme zırh (chain mail), bir ağır arbalet (heavy crossbow) ve kabzasına Neverwinter sembolü işlenmiş kılıfsız bir uzun kılıç (longsword) görüyorsunuz.

Buradaki erzaklar insan standartlarına uygun değildir, ancak goblinler taze yiyecekleri olmadıklarında bunlara tahammül edebilirler.

Goblinlerin boyutundan dolayı görmezden geldiği küçük bir fiçı, muhteşem bir cüce konyacı içerir. Fıçının içinde yirmi bardaklık konyak vardır. Konyaktan bir bardak içen bir karakter 1 HP geri kazanır, ancak bir saat içinde iki bardak veya fazlasını içen bir karakter 1 saatliğine zehirlenir.

**Sildar'ın Eşyaları.** Odadaki örme zırh (chain mail) ve uzun kılıç (longsword) Sildar Hallwinter'a ait. Sildar, ona yalnızca kılıcı bile getirilebilirse minnettar kalır.

### 6. Hobgoblin Koşuşu

Cragmawlar, birkaç bugbearin çok miktarda sefil goblin ve birkaç hobgobline patronluk ettiği, genel olarak **goblinoidlerden (goblinsiler)** oluşan karışık bir kabiledir. Hobgoblinler bir gün bugbearlardan kurtulup kontrolü ele geçirmek istiyor, ancak şimdilik bugbearlar çok güçlü bir tehlike.



Dört tane sıradan hasır yatak ve uyku tulumu bu koğuşun zeminine sırayla yerleştirilmişler. Duvarlardaki destekler bir miktar silah tutuyorlar—bunlar arasında mızraklar, kılıçlar, çivili güzler (morningstar) ve daha fazlası bulunuyor. Kuzey duvarı hasarlı olduğunu açık seçik belli ediyor ancak zemindeki toz ve kalıntılar temizlenmiş.

Bu odada dört **hobgoblin** kalıyor. Goblin komşuları sürekli birbirleriyle kavga ettiklerinden, 2 ve 3 numaralı bölgelerdeki seslere aldırış etmiyorlar. Ancak davetsiz misafirler görürlerse, ya da goblin nöbetçiler tarafından verilen alarmı cevap olarak, kendi kulelerini korumak konusunda çabuk davranırlar.

### Hazine

Duvarlara asılmış beş mızrak, dört uzun kılıç, üç çivili güz (morningstar), iki tane dev kılıç (greatsword) ve ince bir asa bulunmaktadır. Şaşırtıcı şekilde hafif (1 lb.) olan bu asanın üzerinde tüy şeklinde işlemeler bulunur ve değeri 10 gp'dir.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti odadaki hobgoblinleri yenerse, 400 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaştırın.

## 7. Ziyafet Salonu

Bir zamanlar kalenin lordu misafirlerini burada eğlendirir, müsrif ziyafetler verir ve danslar düzenlerdi. Şimdi bu yer goblinlere ait iğrenç bir yemek salonu.

Bu büyük salonun batı kısmı bir moloz duvarıyla bitiyor ancak geri kalan kısımlar sağlam. Yirmi beş fit yükseklikteki tavanına bakılırsa, burası zamanında kalenin ziyafet salonu görevi görmüş olmalı. Sıradan bankları olan iki büyük tahta masa odanın ortasında duruyor ve içi kor halinde kömürlerle dolu piriçten yapılmış bir mangal odanın bir köşesine konulmuş. Kirli tabak çanaklar, yarı dolu güveç tencereleri, küflenmiş ekmek kalıntıları ve kemirilmiş kemikler masaları kaplıyor.

Bu salonunda yedi **goblin** ve bunların lideri, Yegg adındaki 12 HP'ye sahip şişman ve huysuz bir **goblin**, bulunuyor. Yegg, Cragmawların baş aşçısı ve kabilenin masasına yemek koyma işiyle meşgul isteksiz asistanlarına acımasızca zulmediyor. Eğer Yegg öldürülürse, hayatta kalan diğer goblinler doğu ya da batıya doğru kaçarlarsa; 2 numaralı bölgedeki tuzak dolayısıyla kuzeydeki kapıdan sakınırlar.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti bu odadaki goblinleri yenerse, 400 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaştırın.

## 8. Karanlık Salon

Bu odaya gündüz vakti bile dışarıdan ışık girmez. Aşağıdaki kutulu metin, karakterlerin **darkvisiona** (gece görüşü) veya bir ışık kaynağına sahip olduklarını varsayar.

Bu yüksek tavanlı dar salon, bir zamanlar bir şapelin veya bir mabedin bir parçası olabilirmiş izlenimini veriyor. Odanın üst taraflarına, zemine bakan meleşimsi figürler oyulmuş. Salonun kuzeyinde, kalın perdeler eş görünümüne sahip bir çift kemerli geçidi kapatıyor. İki geçidin arasında ise çatlamış, ancak güzel oymaları bulunan, taş bir mangal bulunuyor.

Bu oda bir **grick** barındırıyor. Bu grick, 9 numaralı bölgedeki Lhupo adlı goblinin özel evcil hayvanıdır. Grick odanın üst taraflarındaki oymaların arasında gölgede kalan bir çıkıntıya tırmanmaktan hoşlanır. Grick, içeri giren davetsiz misafirlerin tepelerinden düşüp saldırmadan önce onları sessizce izler. Aralarından hangilerinin sürprize uğrayacağını belirlemek için grickin Çeviklik (Gizlenme) zarı ile karakterlerin Akıl (Algı) zarlarını (veya pasif Algı skorlarını) karşılaştırın. Grick, Lhupo aksini söylemedikçe goblinlerin yemek olmadığını bilir. Diğer Cragmawlar, Lhupo'nun evcil hayvanından çok korkarlar ve onun bulunduğu odadan hızlı bir şekilde ve genelde ikili ya da üçlü gruplar halinde geçerler.

Şapelin dekorunu inceleyen herhangi bir rahip bir DC 10 Zeka (Din) testi deneyerek bir zamanlar burada hangi tanrılara ibadet edildiğini anlamaya çalışabilir. İbadet edilen tanrılar şunlardır: Oghma (bilgi tanrısı), Mystra (büyük tanrıçası), Lathander (şafak tanrısı) ve Tymora (şans tanrısı). Bunlar, kaleyi inşa edenlerin insan olduklarına dair çok bariz işaretlerdir.

### Gelişmeler

Eğer burada çatışma çıkarsa, 9 numaralı bölgedeki goblinler sürprize uğratılamazlar.

### Hazine

Taş mangalın içinde bir kömür yığını bulunuyor ve bu yığının altında bir güneş elfinin kan kırmızısı kumaşa sarılmış, altından yapılmış bir heykelciği (100 gp) gömülü. Kaledeki goblinlerden biri, heykelciği diğer goblin yoldaşlarının ondan çalmaması ümidiyle buraya saklamış.

Bir **detect magic** büyüsü heykelciğin **divination** (kehanet) büyüsü taşıdığını ortaya çıkarır. Heykelciği tutan ve kötü yönelimli olmayan herhangi bir varlık, **augury** büyüsünü kullanmış gibi (büyünün açıklaması için kural kitabına bakın) heykelciğe bir soru sorabilir ve telepatik şekilde bir cevap alabilir. Bir varlık sorusunu sorup cevap aldıktan sonra, o varlık bu heykelciği bir daha kullanamaz.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti gricki yenerse, 450 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşır.

## 9. Goblin Mabedi

Goblinlerin insan tanrılarıyla işi yoktur; bu nedenle Cragmawlar bu bölgeyi goblinlerin ve hobgoblinlerin tanrısı Maglubiyet'e adadılar.

Bu oda kalenin kuzey kulesini dolduruyor. Odanın ortasında taştan bir sunak ve sunağın üstünde de kan lekeli siyah bir kumaş parçası var. Altından yapıma ritüel aletleri—bir kadeh, bir bıçak ve bir buhurdanlık—sunağın üstüne dikkatlice yerleştirilmiş. Güneydeki iki kemerli geçit kalın perdelerle kaplanmış.

Bu mabet Lhupo'ya (12 HP'ye sahip olan bir **goblin**) ve onun "müritleri" olan iki tane sıradan **goblino** ev sahipliği yapar. Hepsisi zırhlarının üzerine pis cübbeler giyerler ancak hiçbirinin ilahi güçleri yoktur (Lhupo her ne kadar Maglubiyet'in kendisiyle konuştuğunu iddia etse de). Eğer goblinler karakterlerin 8 numaralı bölgedeki grickle savaştıklarını duyduysa, sunağın arkasına saklanıp karakterleri sürprize uğratmaya çalışırlar. Aksi takdirde, üç goblin de sunağın önünde diz çökmüş, kötü kalpli tanrılarına dua etmektedirler.

Kanlı kumaş, yanları 8 numaralı bölgede bulunan tanrıların sembolleriyle döşenmiş taş sunağı tamamen kaplar.

### Hazine

Kadeh, bıçak ve buhurdanlık insan yapımı sanat eşyalarıdır ve para değerleri sırasıyla 150 gp, 60 gp ve 120 gp'dir.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer karakterler goblinleri yenerse, 150 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşır.

## 10. Arka Kapı

Kaleye yandan giriş sağlayan bu kapı kilitlidir ancak korumasızdır.

Eski kalenin güney tarafında, fazla uzamış otlarla kaplanmış bir patika, duvara tırmanan bir geçide doğru gidiyor. Geçidin sonunda, dışarıdan gelecek saldırılara karşı korumalı olan büyük demir bir kapı bulunuyor. Yerden on fit yükseklikte bulunan ok boşlukları patikayı tepeden gözlüyor.

Demir kapı kilitlidir. **Thieves tools' (hırsızlık aletleri)** kullanılarak ve başarılı bir DC 15 Çeviklik testiyle açılabilir veya başarılı bir DC 25 Kuvvet testiyle ile devrilebilir.

**Ok Boşlukları.** Ok boşluklarının yakınında durup dinleyen herhangi bir karakter, 7 numaralı bölgeden, tabak çanakların yıkanmaya ihtiyacı olup olmadığı konusunda tartışan sinirli goblinlerin seslerini aralıklı olarak duyabilir. Goblinler ok boşluklarından dışarıyı gözlemezler. Ancak, eğer karakterler gürültü patırtı çıkarırsa (örneğin kapıyı devirmek gibi), goblinler gelip ve duruma bakarlar. Eğer dışarıda davetsiz misafirler görürlerse, alarm verirler.

## 11. Yıkılmış Kule

Tozlu bir branda (haritada "C" ile işaretli) etraftaki taşlar ve molozların rengine uyum sağlayarak bu bölgenin kuzey girişini gizliyor. Bir DC 15 Akıl (Algı) testinde başarılı olan bir karakter gizli girişe doğru giden bir patika fark eder. Eğer karakterler kalenin dışında aktif olarak gizli bir giriş arıyorsa, brandalı girişi fark etmek için bir DC 10 Akıl (Algı) testi deneyebilirler.

Bu kule neredeyse tamamen çökmüş, ama zemin katında hala biraz açık alan bulunuyor. Çürümekte olan kasalar ve antik fiçiler bir zamanlar burada erzak tutulduğunu gösteriyor. Kalın bir perde güneydeki yıkık dökük bir alanı gizliyor ve doğuda sağlam bir kapı bulunuyor. Kuzeyde ise yıkıntıların arasından geçen kısa bir geçit bir branda örtüsüyle sona eriyor.

## 12. Nöbetçi Koğuşu

Buradaki varlıklar ok boşluklarından bakarak nöbet tutuyorlar, bu nedenle kalenin doğu tarafından gizlice geçmeye çalışan karakterlerin fark edilip saldırıya uğraması muhtemeldir.

Yanmakta olan kömürlerle dolu bir mangal bu küçük koğuşun ortasında parıldıyor. Odanın doğu duvarı boyunca dört hasır yatak sıralanmış. Güneydeki duvar çökmüş ancak o yöndeki tahta bir kapı hala görülebiliyor. Kuzeydeki kemerli geçit bir perde ile örtülmüş.

Bu odada iki tane **hobgoblin** nöbet tutuyor. Bu hobgoblinler zeki, dayanıklı ve Kral Grol'a sadıklardır. Çatışmanın başında, hobgoblinlerden biri kralı uyarmak için 14 numaralı bölgeye koşar ve 2 raunt sonra dönerek çatışmaya tekrar katılır.

Bu bölge bir zamanlar kalenin insan sakinleri için bir oturma odası görevi görüyordu, ancak Cragmawlar içerideki çürümüş mobilyaları parçalayıp yakacak olarak kullandı.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti hobgoblinleri yenerse, 200 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

## 13. Owlbear Kulesi

Bu odaya giden kapı, ağır bir kalas ile kapalı tutulmaktadır; bu, ileride tehlikeli bir şeyin olduğuna dair ince bir uyarıdır. Kalas kaldırıldığında, odanın içindeki varlık uyanır ve korkunç bir şekilde kükrer.

Buradaki ok boşlukları örtüldüğünden oda karanlıktır. Aşağıdaki kutulu metin, karakterlerin darkvisiona (gece görüşü) ya da bir ışık kaynağına sahip olduklarını var sayar.

Bu kulenin üst katları çökerek en az 30 fit yüksekliğinde içi boş bir silo oluşturmuş ve odanın üst kısımları gölgelerin içinde kaybolmuş. Toz, moloz ve kırılmış camlar odanın zeminini kaplıyor; güneyde, eski çalışma masalarıyla kitaplıklar dağılmış şekilde duruyorlar. Odanın ortasında, pis bir ayının vücuduna ve bir baykuşun kafasına sahip iri kıyım bir yaratık duruyor. Sizi gördüğünde şaha kalkarak kükrüyor.

Cragmawlar bir owlbear yakaladı ve onu bu kuleye kapattı. Bu oda yarattığı sakin tutmak için karanlıkta bırakılıyor, ancak Kral Grol bu yaratıkla ne yapacağını henüz bilmiyor. Eğer bir karakter ona taze et atarsa, owlbear yemeği bir çırpıda yutar. Aksi takdirde yaratık, kapıdan girdiğini gördüğü ilk varlığa saldırır.

Bu oda bir zamanlar bir kütüphane ve atölyeydi fakat odanın orijinal içeriklerinden sağlam kalmış hiçbir şey yok.

## Gelişmeler

Eğer karakterler kapıyı açıp **owlbearin** yolundan çekilirse, owlbear (büyük ihtimalle 11 numaralı bölgeden geçerek) kaleden kaçır. Yaratık, yolunun üstündeki her şeye saldırır.

## Hazine

Kulenin ikinci katından arta kalan tek şey, üstünde hırpalanmış bir tahta sandık taşıyan, sivri uçlara sahip bir çıkıntı. Zemin katından sandığı görmek zordur, bu yüzden sandığı fark etmek için başarılı bir DC 15 Akıl (Algı) testi yapılması gerekir. Sandık kilitli değildir ve içinde 90 ep, 120 gp, bir *potion of healing*, bir *scroll of silence* ve bir *scroll of revivify* bulunur.

## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer parti owlbeari yener veya serbest bırakırsa, 700 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaşsın.

## 14. Kralın Odası

Kapıyı dinleyen herhangi bir karakter, hararetli bir tartışmanın içinden iki sesi seçebilir—yüksek, hırıltılı ve bir şeyin ödemesini isteyen bir ses ve ipek kadar yumuşak bir cevap.

Bu oda, derme çatma bir yaşam alanı olarak, halı görevi görmeleri için yere atılmış kalın kürkler, duvarlarda asılan eski av ganimetleri, kuzey tarafındaki büyük yatak ve parlak bir şekilde yanan kömürlerle dolu bir mangal ile döşenmiş. Güneyde, kapının yakınında, birkaç sandalyeyle çevrelenmiş yuvarlak bir masa bulunuyor. Masanın yakınında, epeyce dayak yemiş gibi duran bir cüce bilinçsiz bir şekilde yerde yatıyor.

Kral Grol, 45 HP'ye sahip yaşlı ve vahşi bir **bugbeardir**. Cragmawları saf korku yoluyla yönetir. Yaşlılıktan omuzları çökmüş ve sırtı kamburlaşmıştır ancak yine de şaşırtıcı bir şekilde çevik ve güçlüdür. Grol oldukça talepkar ve kincidir; hiçbir Cragmaw onun yoluna çıkmaya cesaret edemez.

Grol'a Snarl adında, 18 HP'ye sahip bir **kurt** ve kadın bir drow kılığına girmiş bir **doppelganger** eşlik ediyor. Vyerith adlı bu doppelganger, Gundren Rockseeker ve Yankılı Dalga Mağarası'nın haritasını Kral Grol'dan teslim almak üzere Kara Örümcek tarafından gönderilmiş bir elçidir. Grol, haritayı direkt vermek yerine satmak ister ve karakterler odaya vardığında drow ile fiyat üzerine anlaşmaya çalışmaktadır. Vyerith ilk olarak Gundren'i, başka

birisi madenin yerini biliyor mu diye sorgulamak istiyor. Doppleganger, bunun sonrasında cüceyi öldürmeyi ve haritayı yok etmeyi planlıyor.

Eğer odadaki düşmanlar bir saldırının yaklaştığı konusunda uyarıldıysa, Vyerith içeri giren birine arkasından saldırmak ümidiyle kuzeydoğudaki kapıyı hafifçe açık bırakıp arkasına saklanır. Grol, eğer karakterler geri çekilmezse cüceyi öldürmeye hazır bir şekilde Gundren'i rehin alır.

**Ok Boşlukları.** Ok boşlukları kale dışındaki zeminden 15 fit yukarıdadır ve buradaki varlıklar nöbet tutmaz. Kalenin dışında hareket eden davetsiz misafirleri fark etmeleri pek olası değildir.

**Kuzeybatıdaki Oda.** Bu kısmen çökmüş oda bir zamanlar konforlu bir banyoydu. İçeride hala, kalenin mevcut sakinleri tarafından kullanılmayan, büyük bir küvet barındırıyor.

**Baygın Cüce.** Odanın güneybatı köşesinin yakınında bir cüce **commoner** olan Gundren Rockseeker bulunuyor. Gundren stabil haldedir ancak 0 HP'si vardır.

### Gelişmeler

Eğer Grol öldürülürse, Vyerith Gundren'i öldürüp, 11 numaralı bölgeye doğru giderek brandayla gizlenmiş kapıdan harita ile birlikte kaçmaya çalışır. Eğer doppelganger köşeye sıkıştırılırsa, esir düşmek yerine ölene kadar savaşmayı tercih eder.

Eğer Gundren kurtarılırsa, partiye kendisini kurtarmaya geldikleri için teşekkür eder ancak Cragmaw Kalesi'nden haritası olmadan ayrılmayacaktır. Ne yazık ki Gundren, Kral Grol'un haritayı nereye sakladığını bilmemektedir ("Hazine" kısmına bakın).

### Hazine

Grol'un yatak şiltesinin altında, içinde 220 sp, 160 ep, üç tane *potion of healing* ve Gundren'in Wave Echo Mağarası'nı tarif eden haritasını bulunduran dikişli deri bir kese duruyor.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer ekip Kral Grol'u, kurdu ve doppelganger'ı yenerse, 950 XP'yi karakterler arasında olarak paylaşır.

Eğer parti Gundren Rockseeker'ı kurtarıp onu güvenli bir şekilde Phandalin'e geri getirirse, ekstra olarak 200 XP daha paylaşır.

### Geri Dönen Savaş Grubu

Oyuna ek bir zorluk katmak adına, tam karakterler çıkmaya hazırlanırken kaleye geri dönen bir hobgoblin savaş grubu ekleyebilirsiniz. Bu savaş

grubu 20 HP'ye sahip bir **hobgoblin** olan Targor Bloodsword'un liderlik yaptığı 3 **hobgoblini** barındırır. Targor'un ayrıca iki evcil kurdu vardır.

Hobgoblinlerin hiçbir ganimeti yoktur, ancak aralarından 1d4 tanesi, her biri içinde bir koparılmış elf kafası bulunduran, kanlı birer kese taşımaktadır.

Zeki karakterler, kendisini Grol'un intikamını alan kişi olmak yerine Grol'un mirasını devralan kişi olarak düşünmeye iterek, Targor ile anlaşmaya çalışabilir. Targor uzun zamandır Cragmaw kabilesinin başına geçmeyi istediğinden, eğer karakterler arasından en az bir tanesi bir DC 15 Karizma (İkna) testinde başarılı olduysa, karakterlere bir iyilik yaparak onları öldürebilir.

### Deneyim Puanlarının Verilmesi

Eğer karakterler hobgoblin savaş grubunu yener veya Targor ile anlaşarsa, 500 XP'yi aralarında eşit olarak paylaşır.

### Sırada Ne Var?

Eğer Gundren Rockseeker Cragmaw Kalesi'ndeki zorlu durumdan sağ çıkarsa, karakterlere teşekkür eder ve onlardan, önce kendisine Phandalin'e kadar eşlik etmelerini, sonra da Wave Echo Mağarası'na gidip kardeşleri Nundro ve Tharden'e ne olduğunu öğrenmelerini ister. Gundren, ona kurulan pusuyu Kara Örümcek adlı birinin planladığını bilir ve karakterlerin bu kötü adamı durduracağını umar. Phandalin'e döndüklerinde, Gundren karakterlerin her birine yardımları için 25 gp teklif eder ve madenlerdeki işi kurup başlattığında madenin zenginliklerinden partiye yüzde 10 pay vereceğine dair söz verir.

Karakterler, bu bilgiye nasıl ulaştıkları fark etmeksizin (ister Agatha veya Reidoth'a danışarak, ister Hamun Kost ile anlaşarak, isterse Gundren ve haritasını Cragmaw Kalesi'nden kurtararak), artık Wave Echo Mağarası'nın yerini biliyorlar. Şimdi onlar için geriye yalnızca eski cüce kazılarını aramak ve Kara Örümcek'in kim olduğunu, Phandelver'in Kayıp Madeni ile neden bu kadar ilgilendiğini öğrenmek kalıyor.

## Bölüm 4: Wave Echo Mağarası

Phandalin'in onbeş mil doğusunda Kılıç Dağları'nın derin vadilerinde Wave Echo (Dalga Yankısı) Mağarası yatar. Phandelver Pakt'ının zengin madeni



beş yüz yıl önce Kuzey'in bu bölümünü harap eden cevher istilaları sırasında kaybolmuştu. O zamandan bu yana yüzyıllardan beri sayısız maden arayıcısı ve maceracı kayıp madeni aradı, ancak Rockseeker kardeşler bir ay önce girişi bulana kadar hiçbir başarılı olamadı.

Ne yazık ki, Rockseeker'ler, Kara Örümcek Nezznar için çalışan casuslar tarafından takip edildiklerini fark etmediler ve istemeden kötü kalpli drow'u ödülleri götürdüler. Nezznar ve takipçileri, bulduklarını koruyan iki Rockseeker'ı halletti, ardından Gundren'in pusuya düşmesini sağladı. Maceracıların Gundren ile ilişkisini veya Phandalin içindeki ve çevresindeki istismarlarını öğrenen Kara Örümcek, karakterlerle ilgilenilmesi için emir verdi. Bu arada Nezznar, Wave Echo Mağarası'nı keşfetmeye başladı.

Drow, eski Phandalin'in insan büyücülerinin cüce silahları ve gnome aletlerini büyülediği Büyüler Ocağı'nı arıyor. Ancak, Nezznar'ın keşfi, Wave Echo Mağarası'nda gizlenen huzursuz olan ölü ve tehlikeli canavarlar tarafından aksatıldı buda onu büyük bir dikkatle ilerlemeye zorladı. Maceracılar artık Gundren'e yardım etme, akrabalarının intikamını alma ve Kara Örümcek'in alçakça planlarını durdurma şansına sahipler ve tabii ki, madenlerde saklandığı söylenen istiflenmiş güçlü büyü zengin bir ödül.

## Karakter Seviyesi

Maceranın bu bölümü, en az 4. seviyedeki karakterler için tasarlanmıştır ve her karakterin bu noktaya kadar en az 2,700 XP kazanmış olduğunu varsayar. Maceracılar 3. bölümdeki isteğe bağlı araştırma ve karşılaşmaların çoğunu atladıysa, 4. seviye olmayabilirler ve bu bölümdeki karşılaşmaların çoğu onlar için zor olabilir.

## Deneyim Puanı Ödülleri

Maceranın bu bölümünde, 2. ve 3. bölümlerde olduğu gibi, canavarları yenmek XP ile ödüllendirilir. Ancak, canavarlar için verilecek XP ödülleri karşılaşma açıklamasında verilmemiştir. Bunun yerine, bir canavarın XP değeri stat bloğunda belirtilir (Ek B bölümüne bakın). Ödülü, karakterlerin üstesinden geldiği her canavarın değerini toplayarak hesaplırsınız. Ek XP ödülleri ve bunların nedenleri metinde "Deneyim Puanlarının Verilmesi" başlığı altında açıklanmıştır.

## Gezinen Canavarlar

Canavarlar madenin her yerinde dolaşır. Rastgele karşılaşmalar, oyunculara canavarların belirli alanlarla sınırlı olmadığını ve zindanın hiçbir kısmının güvenli olmadığını hatırlatır. Gezinen canavarlarla karşılaşmalar, oyuncuları ve karakterleri tetikte ve gergin tutmanın, oyuncuların can sıkıntısını hafifletmenin ve parti kaynaklarını eritmenin etkili bir yoludur. Bununla birlikte, çok fazla rastgele karşılaşma yapmak sıkıcı olabilir, bu yüzden onları idareli kullanın.

Karakterler belirli bir alanda uzun zaman geçirirse, d20 atarak dolaşan canavarları kontrol edebilirsiniz. Zar 17-20 arasında gelirse bir karşılaşma gerçekleşir. Alternatif olarak, eğer oyuncular yerlerinde duramıyor gibi görünüyorlarsa, bir karşılaşmanın gerçekleşeceğine zar atmadan karar verebilirsiniz. Bir d12 atın ve partinin neyle karşılaşacağını belirlemek için Gezinen Canavarlar tablosuna bakın.

### Gezinen Canavarlar

d12 zarı	Sonuç
1 – 3	Stirgeler (2d4)
4 – 5	Ghoullar (1d4)
6	Grickler (1d4)
7 – 8	Bugbearler (1d4)
9	İskeletler (1d6)
10	Zombiler (1d6)
11 – 12	Ochre Jelly (1)

## Genel Özellikler

Maden soğuk, nemli ve şaşırtıcı derecede cereyanlıdır. Geçitlerin çoğundan fark edilebilen hafif bir rüzgar 1 numaralı bölgeden 6 numaralı bölgeye doğru esiyor.

**Tavanlar.** Aksi belirtilmedikçe tüneller 10 fit yüksekliğindedir. Odalar 20 fit yüksekliğinde tavanlara sahipken, doğal mağaralarda sarkıtlarla dolu 30 fit yüksekliğinde tavanlar bulunur.

**Kapılar.** Aksi belirtilmedikçe, tüm kapılar 6 fit yüksekliğinde ve 4 fit genişliğindedir, ve altı inç kalınlığında kesilip demir kulplar ve menteşelerle donatılmış taş levhalardan yapılmışlardır. Kapılar alçak ve geniştir; bu cüceler için mükemmeldir.

**Duvarlar.** Duvarlar kesme taştır. Birkaç bölgede (14, 15, 19 ve 20), iyi yerleştirilmiş taş bloklarla döşenmişlerdir.

**Zeminler.** Tüm zeminler pürüzsüz, doğal taştır.

**Işık.** Aksi belirtilmedikçe ışık yoktur. Kutulu metin, karakterlerin ışık kaynakları veya karanlık görüşe sahip olduğunu varsayar.



**Dikitlet.** Doğal mağaraların çoğunda bulunan bu sivrilmiş kaya çıkıntıları zeminden yükselir ve siper almak için kullanılabilir (kural kitabındaki “Siper” bölümüne bakın).

## Anahtarlı Karşılaşmalar

Maceranın bu bölümündeki tüm karşılaşmalar, Wave Echo Mağarası haritasında anahtarlandırılmıştır.

### Gürleyen Dalgalar

Tüm iyi zindanların onları benzersiz kılan özellikleri vardır ve Wave Echo Mağarası buna istisna değildir. Mağara duvarlarına, ayak altındaki taşların titremesine neden olacak kadar gürültüyle çarpan dalgaların ritmik gürlemesi maden boyunca yankılanır. Dalgalar iki dakika aralıklarla gelir ve ses kuzeydoğuya doğru yükselir.

Wave Echo Mağarası okyanusa yakın bir yerde değildir, ancak madenin derinliklerindeki su dolu mağara bir yeraltı kaplıcasına bağlıdır. Bu kaplıca sürekli olarak kaynayarak dar bir huniye vuran bir dalgalanma oluşturur ve kıyıya çarpıp kırılan dalgalar gibi bir ses çıkarır. Bu sesi oyunculara ara sıra anlatın. Bu onlarda merak yaratacak ve onları suyun kaynağına yöneltecektir; böylece madenin derinlerine doğru çekileceklerdir.

### 1. Mağara Girişi

Karakterler ister Gundren'in haritasını takip etsinler, ister başka bir kaynaktan yol tarifi alsınlar, Wave Echo Mağarası'na takip ettikleri ilk rota onları girişi Kılıç Dağı eteklerinde gizli olan dar bir tünele götürür.

Giriş tüneli, doğal bir kaya sütunu ile desteklenen ve üç dikit içeren büyük bir mağaraya açılıyor. Mağaranın batı kesiminde, kaya sütununun arkasında, üç serme yatak ve un çuvaları, tuz torbaları, tuzlu et fiçileri, fenerler, kandil yağı şişeleri, kazmalar, kürekler gibi bir yığın sıradan malzeme var. Malzemelerin arasında, cüce bir madencinin cesedini görüyorsunuz. Bu cüce en az bir haftadır ölü.

Mağaranın kuzeydoğu bölümü, on fit genişliğinde, yirmi fit derinliğinde bir çukur oluşturarak çökmüş. Sağlam bir halat, yakındaki bir dikitin etrafına bağlanıyor ve çukurun yan duvarlarından dibe kadar sallanıyor. Çukurun dibinde kuzeybatı ve doğu yönlerinde uzanan kabaca yontulmuş bir tünel var.

Burası Rockseekerlar'ın kamp yeri. Ölü cüce, Kara Örümcek tarafından öldürülen, Gundren'in kardeşi Tharden'dir. Gundren'in diğer erkek kardeşi Nundro da buradaydı ve şu anda Kara Örümcek'in 20 numaralı bölgedeki hapisanesindedir.

Cücelerin malzemeleri potansiyel olarak yararlıdır, ancak özellikle değerli değildir.

**Açık çukur.** Çukurun duvarından ip olmadan yukarı veya aşağı tırmanmak için başarılı bir DC 15 Kuvvet (Atletizm) testi gerekir. Testi 5 veya daha fazla fark ile geçemeyen bir karakter düşer ve düştüğü her 10 fit başına 1d6 **bludgeoning** hasarı alır. Çukurun dibindeki tünel kuzeybatıda 2 numaralı bölgeye ve doğuda 3 numaralı bölgeye doğru gider.

### Hazine

Tharden bir çift *koşma ve sıçrama botu* giyiyor. Wave Echo Mağarası'nın geri kalanını keşfetme telaşıyla Nezznar bunları gözden kaçırdı.

## 2. Maden Tünelleri

Bu pasajlar labirenti, Wave Echo Mağarası'nın orijinal maden bölgesinin eski bir bölümüdür.

Bu alan kesişen çok sayıda geçitten oluşuyor. Buradaki tavanlar sadece altı fit yüksekliğinde ve geçitlerin birkaçı nispeten kazılmış kaya yüzleriyle sona eriyor.

Çıkmaz geçitler, madencilerin vazgeçip başka noktalara geçmeye karar verdikleri yerlerdir. Bunların birinde sabırla pusuda bekleyen bir **ochre jelly** bulunur. Parti, madenin bu bölümüne girdiğinde, jöle içgüdüsel olarak, yalnız kalmış bir hedefe saldırmak için bir fırsat kollayarak grubu takip etmeye başlar.

## 3. Eski Giriş

Güneye giden tünel, Wave Echo Mağarası'nın orijinal girişiydi, ancak yüzyıllar önce madenleri yerle bir eden bir yıkımla gömüldü. Orklar madenlere baskın yaptığında burada bir meydan muharebesi yaşandı. Ölüler hala düştükleri yerde yatıyorlar.

Otuz feet yüksekliğindeki bu doğal mağarada birçok tünel kesiliyor. Duvarlar, cüce ve gnome madencileri iş başında gösteren basit kabartmalarla oyulmuş. Oymaların altında, paslanmış zırh parçaları içinde yaklaşık iki düzine kadar iskelet mağaranın tabanına dağılmış durumda. Bunların bazıları cüce iskeletleriyken diğerleri ork kalıntıları. Yarım düzine büyük pirinç fener, oyuklarda veya mağaranın etrafındaki çıkıntılarda duruyor, ancak hiçbirini yanmıyor.

Tavana yarasalar gibi asılmış on **stirge** bulunur. Canavarların madenlerde buldukları canlı avlar yetersizdir, bu sebeple kurt gibi açlardır. Karakterler



yerdeki iskeletlere bakıyorsa, büyük olasılıkla stirgeler onların üzerine çökecektir. Tavanı izlemeyen herhangi bir karakter, pasif Akıl (Algı) skoru, stirgelerin Çeviklik (Gizlenme) testlerinden (hepsi için bir test yapın) daha yüksek değil ise sürprize uğrar. Sürprize uğramayan karakterler, stirgeler saldırmak için alçalırken kanat çırpma sesleri duyar.

Bu bölgedeki fenerler ve iş üstündeki madencilerin oymaları, yeni gelenler için bir karşılama anlamı taşırdı.

#### 4. Eski Muhafız Odası

Bu muhafız odası bir zamanlar yakındaki madenin girişini koruyordu, ancak orkların saldırdığı savaşın başlarında kaybedildi.

Kısmen yıkılmış tavandan dökülen moloz yığınları bu odayı dolduruyor. Yıkık taş ranzaların ve devrilmiş silah raflarının ortasında birkaç cüce ve orkun kemikleri bulunuyor.

Herhangi bir canlı bu odaya girdikten sonraki turda, kemikler birbirine karışarak dokuz adet **iskelet** oluşturmaya başlar. İskeletler yok edilene kadar savaşır.

#### 5. Tahlilciler Ofisi

Madenin tahlilcileri zamanında burada çalışırdı; cevher filizlerini tartıp değerlendirir ve madencilere emeklerinin karşılığı olan ödemelerini yaparlardı.

Bu oda belli ki bir zamanlar bir tür ofis ya da depoymuş. Demirden yapılmış üç tozlu terazi taşıyan büyük bir taş tezgah odayı ikiye bölüyor. Kuzey duvara oyulmuş küçük delikler tozlu kağıt parçalarıyla doldurulmuş. Uzun zamandır ölü olan cüce ve orklara ait gibi duran birkaç ceset zemine yayılmış durumda.

Küçük deliklerdeki asırlık kağıtlar, dokunulduklarında parçalanır, ancak cüce dili okuyabilen bir karakter, bazı parçalar üzerinde tartımları ve ödemeleri belirten soluk işaretler görebilir.

#### Hazine

Tezgahın arkasında, açmak için hırsız aletleri ve başarılı bir DC 20 Çeviklik testi gerektiren, kilitli bir demir kasa bulunur. Bu ödeme sandığı savaş sırasında göz ardı edilmiş ve 600 cp, 180 sp, 90 ep ve 60 gp içerir.

#### 6. Güney Kışlası

Bu, Wave Echo Mağarası'nda çalışan yetenekli madencilerin vardiyalar arasında dinlendiği bir kışlaydı. Kısmen açık kalmış kapıya kulak veren herhangi bir karakter, başarılı bir DC 10 Akıl (Algı) testi ile hafif çatırtı ve parçalanma sesleri duyar.

Bu odanın duvarlarına düzenli sıralar halinde eski taş ranzalar dizilmiştir ve odanın ortasına yakın bir yerde, eski kömürlerle dolu, aşınmış demir bir mangal duruyor. Yarım düzine kadar cüce ve orkun zırh parçalarıyla sarılı kemikleri etrafa saçılmış. Üç gri, kambur figür kalıntılarının arasına çömelmiş, artıkları pençeliyor ve kemikleri kemiriyorlar.

9 numaralı bölgedeki sürüden üç **ghoul** burada lezzetli bir kemik iliği parçası kalmış olabileceğinin umudu ile şehitlerin kadim kemiklerini çatlatıp kemiriyor. Taze bir yemek için hevesli olan **ghoullar** hemen saldırır.

#### 7. Harabe Depo

Çevresindeki tahribata rağmen, bu depo alanının kuzey kısmı sağlam kalmıştır.

Bu odanın doğu duvarı bir moloz yığına dönüşmüştür. Kuzeyde, büyük bir depoya açılan bir kapı aralık duruyor. Tozlu fiçiler, duvarlara düzgün bir şekilde sıkıştırılmış; hepsi çatlamış ve eskimekten yarılmış.

Depo rahat olmasa da güvenli bir dinlenme yeridir. Hiçbir canavar bu tarafa gelmez. Üstelik, depo kapısı iyi durumdadır ve içeriden kolayca barikatlanabilir veya engellenebilir.

Fiçilerin içindekiler uzun süre önce buharlaşmıştır.

#### 8. Mantar Mağarası

Bu mağara, Nezznar'ın keşiflerine köstek olmuştur. Drow, madenin sihir atölyelerinin yakında olduğundan şüphelenir, ancak buradaki canavarlarla uğraşma riskini almak konusunda isteksizdir.

Tuhaf mantarlardan oluşan yoğun halılar, bu mağaradaki zeminin büyük bir bölümünü kaplıyor. Küflenme, bir fit kadar puf topları, dikitler üzerinde büyüyen tuhaf raf mantarları ve beş fit uzunluğunda büyük sap ve başları içerir. Bazı puf topları ürkütücü yeşil bir fosforla parlıyor.



Mantarların çoğu zararsızdır ve yeşil parlayan mantarlar, varlıkların karanlık görüşü veya bir ışık kaynağı yardımı olmadan tüm mağarayı görmelerine izin verir.

**Zehirli Gaz.** Bir yaratık mağarayı geçmeye çalıştığında, zeminin çoğunu kaplayan mantar halıları havaya zehirli bir gaz salgılar. Mağaradaki her varlık bir DC 11 Dayanıklılık kurtulma zarında başarılı olmalıdır; başarısız varlıklar 3d6 zehir hasarı alır ve 10 dakika boyunca zehirlenirler (zehirlenme durumu hakkında daha fazla bilgi için kural kitabına bakın). Gaz 1 dakika sonra dağılır, ancak o zamana kadar turunu mağarada bitiren herhangi bir canlı, bu kurtulma zarını tekrarlamak zorundadır.

## 9. Büyük Mağara

Bu mağara bir zamanlar madenciler için ziyafet salonu, toplantı alanı ve şaraphane olarak hizmet vermiştir.

Dik yamaçlar bu büyük mağarayı üç bölüme ayırıyor; her iki uçta yüksek çıkıntılar ve ortada bir alt bölüm bulunuyor. Oyma taş merdivenler çıkıntılara doğru tırmanıyor. Orta bölümde iki büyük masa ve bir çift eski mangal yer alıyor. Doğu çıkıntısında daha küçük bir masa duruyor. Düzinelerce ölü savaşçının -cüceler, gnomelar, orklar ve ogreler- iskelet kalıntıları, uzun zaman önce burada meydana gelen savaşın şiddetini kanıtlıyor.

Batı çıkıntısındaki gölgelerde yedi **ghoul** pusuda bekliyor. Bu ghoular, mağaranın başka bir yerinde herhangi bir ışık veya gürültü olursa fark ederler ve hızla saldırmak için aşağı inerler. Yaşayan ölümler açlardır ve yok olana kadar savaşır.

Yamaçlar 10 fit yüksekliğindedir ve tırmanmak için başarılı bir DC 12 Güç (Atletizm) testi gerekir. Bir çıkıntının tepesinden düşen veya devrilen bir varlık, 1d6 bludgeoning hasarı alır ve yüz üstü düşer.

## 10. Karanlık Havuz

Bu su dolu mağarada hazine gizlidir.

Hareketsiz bir havuz bu mağaranın çoğunu dolduruyor. Su karanlık ve içinde bulunanların çok azını açığa vuruyor. Havuzun kıyısı, garip, soluk midyelerden kalma kırık kabuklardan oluşan ince bir tabaka ve havada balık kokusu asılı.

Bu bölgeden güneye giden bir geçit var ve doğuya doğru bir dizi basamak tırmanıyor. Kuzeydoğudaki mağaradan yavaş bir dere akıyor.

Havuz ortasında 6 metre derinliğindedir. Kuzeydoğudaki dere 3 fit derinliğinde ve geçidin tavanı sudan 2-3 fit yüksekliktedir. Karakterler nehirden 18 numaralı bölgeye kolayca geçebilirler.

Havuzu araştıran bir karakter, dipte, kıyıda 10 fit uzakta ve suyun 10 fit altında yatan eski bir iskelet bulur. Bu, madenleri ork saldırganlara karşı savunurken ölen, eski Phandalin'den insan bir büyücünün kalıntılarıdır. İskeletin göğüs kafesinde hala birkaç ork oku saplıdır.

## Hazine

İskelet iki platin yüzük takıyor (her biri 75 gp) ve kemikli parmaklarında bir *büyülü misiller asası* tutuyor.

## 11. Kuzey Kışlası

Doğu kapısı odanın içinden barikatlıdır ve zorlayarak açmak için başarılı bir DC 20 Güç testi gerektirir. Kapıların herhangi birini dinleyen ve bir DC 10 Akıl (Algı) testinde başarılı olan bir karakter, goblin dilinde ne kadar aç oldukları hakkında konuşan hırçın sesler duyar.

Odanın ortasında parlayan demir bir mazgal ile aydınlatılan ve ısıtılan bu kışlanın duvarlarını eski taş ranzalar kaplıyor.

Parti batıdan girerse ekleyin:

Odanın karşısında başka bir kapı var ve bu kapı ahşap bir masanın kalıntılarından yapılmış bir barikatla kapatılmış.

Bu odada beş **bugbear** bulunur. Bunlar Nezznar'ın sadık yaltakçılarıdır. Bu oda, Kara Örümcük'in Wave Echo Mağarası'na saldırısının ön cephesidir ve bu bugbearler, ghouların, zombilerin veya diğer yaşayan ölümlerin efendilerini ininde (19 numaralı bölge) rahatsız etmelerini önlemek için buradalar.

6 numaralı bölge gibi, burası da eskiden madenciler için bir kışlaydı. Nezznar'ın bugbearleri burada buldukları cesetleri çıkarıp barikatı kurdu.

## Hazine

En büyük bugbear, 15 cp, 13 ep ve bir *zindelik iksiri* taşır.

## 12. Dökümcü Mağarası

8 numaralı bölgedeki mantar mağarası gibi, bu oda da Nezzar'ın hedefi olan Büyü Ocağı'na (15 numaralı bölge) ulaşmasının önünde ciddi bir engeldir. Drow, hala bu bölgedeki yaşayan ölü muhafızları atlatmak için bir plan hazırlamaktadır.

Bu büyük odaya bir maden ocağı ve su çarkı ile çalışan mekanik bir körük hakim. Ocak soğuk ve karanlık, ancak yakınlarda kömür yığınları ve rafine edilmemiş cevher dolu arabalar bulunuyor. Su çarkı, odanın zeminine oyulmuş on fit genişliğindeki bir kanalda oturuyor, ancak kanal kuru. Odadan batı, güney ve doğu yönlerinde çıkan geçitler var. Kurumuş kanal ise kuzey ve doğu yönlerinde çıkıyor.

Bir düzineden fazla solmuş ceset odanın etrafına dağılmış durumda. Bu katledilmiş cüceler ve orklar hala zırhlarının kalıntılarını giyiyorlar. Üstlerinde yeşil alevle sarılmış bir kafatası yüzüyor.

Şehit cüce savaşçılardan sekizi **zombidir**. Odaya giren herhangi bir canlı varlığın peşine düşerler, ancak canlıları bu alanın dışında 1 turdan fazla kovalamazlar. Ek olarak, bu bölgeyi çok daha zeki bir yaşayan ölü korur: bir **flameskull**. Bu yaratık, Phandelver cüceleri ve gnomelarıyla ittifak kuran insan büyücülerin hizmetkarıydı ve davetsiz misafirlerin geçmesini önlemek için eski talimatlara göre hareket etmeye devam ediyor.

Bu etkileyici oda, Wave Echo Mağarası madencilik operasyonunun kalbiydi. Burada cüceler gümüş, altın ve platin külçelerini rafine etmek için cevherlerini eritirdi. Kuru kanal, cücelerin buradaki su çarkına güç vermek için 18 numaralı bölgedeki akarsuyu yönlendirdiği yerdi. Bu da fırını besleyen körüğü çalıştırdı.

Kanalın tabanı, zemin seviyesinin 5 fit altındadır ve içine girip çıkmak için herhangi bir yetenek testi gerekmez. Kanaldaki karakterler onu bu odadan kuzey veya doğuya doğru takip edebilir, ancak kanal bu odadan çıktıktan sonra tavan yalnızca 5 fit yüksekliğe ulaşır.

### 13. Yıldızlı Mağara

Bu bölgedeki yapısal hasar ve iskelet kalıntıları, yüzyıllar önce orklar ve kiralık sihirbazları madenlere saldırdığında burada yapılan yıkıcı büyü savaşının kanıtıdır.

Bu büyük mağaranın tavanındaki ışıltılı mineraller ışığı yakalıyor ve yıldızlı bir gece göğü izlenimi yaratmak için geri yansıtıyor. Birçoğu düşen enkaz altında ezilmiş düzinelerce iskelet zemine dağılmış durumda.

Mağara, iki bağımsız yapı içerecek kadar büyük. Madenlerin başka yerlerinde gördüğünüz cüce büyüklüğündeki kapılar ve mobilyaların aksine, bu taş binaların her biri insan kullanımı için ayarlanmış. Her iki yapının da duvarları hırpalanmış ve karartılmış, çift kapılarıysa çatlamış ve yanmıştır.

Mağara, içine bir kat merdivenin kesildiği bir yamaçla bölünmüş. Bu alandan uzanan geçitler kuzeye, güneye ve batıya çıkıyor.

Hasar gören binalar 14 ve 15 numaralı bölgelerde anlatılmıştır. Tavandaki mineraller güzeldir, ancak ne büyü ne de değerlidir.

Arcana becerisinde **yetkin** herhangi bir karakter, bu mağarada ince bir büyü havası hissedebilir. (Bir **detect magic** büyüsü de aynı şeyi ortaya çıkarır.) Kuzeydeki binaya (15 numaralı bölge) yaklaşıldığında büyü havası güçlenir.

### 14. Büyücüler Odası

Bu alana açılan kapılar çatlamış ve demir menteşeleri kısmen erimiştir. Kapıları bükme veya parçalamak, başarılı bir DC 15 Güç testi gerektirir.

Toz, kül, yangından kararmış duvarlar ve sarkan tavanın altındaki moloz yığınları, bu odanın yıkıcı bir patlamayla hasar gördüğünü gösteriyor. Mobilyalar –masalar, sandalyeler, kitaplıklar, yataklar– biraz kömürleşmiş ya da parçalanmış fakat bunun dışında iyi korunmuş. Yataklardan birinin ayak tarafında yanık demir bir sandık duruyor.

Bu oda, burada ölen son büyücünün huzursuz ruhunu içeriyor: **Tayf (Wraith) Mormesk**. Mormesk hemen görünmez, ancak odaya canlı bir varlık girdiğinde yerden yükselir.

Mormesk, ork saldırısının zirvesindeki büyü savaşında ecelini bulana kadar güçlü bir büyücüyü. Yüzyıllardır süren öfkesi ruhunu zehirledi ve onu nefret dolu bir hayale dönüştürdü.

Mormesk, Wave Echo Mağarası'na musallat olan yaşayan ölümlere liderlik eder. Hayalet zamanını burada geçirir çünkü hayat boyu biriktirdiği hazine kavrulmuş sandıktadır ("Hazine" bölümüne bakın). Artık materyal bir formu yoktur, dolayısıyla hayatında keyfini sürdüğü zenginliğe dokunamaz veya sahip olamaz.

Bu bina, çoğu yakın şehirlerden insanlar olan ve Büyü Ocağı'nda (15 numaralı bölge) çalışmak için gelen büyücüler için misafirhane olarak hizmet veriyordu. Bu sebeple, mobilyaların tamamı insanlara göre boyutlandırılmıştır.

## Mormesk'i Canlandırmak

Mormesk kasvetli fısıltılarla konuşur. Hayalet yerden ilk yükseldiğinde, "Varlığınız bana karşı bir hakaret; bunun bedeliyse hayatınız. Hazinesi benim yalnızca bana ait, siz yağmacılara değil!" der. Karakterler kendisiyle ile anlaşmaya çalışmazsa, Mormesk saldırır.

Karakterler tayf ile anlaşmaya çalışırsa, Mormesk, ona herhangi bir şekilde zarar vermemiş veya mülküne el koymamış olmaları koşuluyla, karakterlerin söyleyeceklerini dinler. Hayalet geri alınamaz bir şekilde kötücüdür, bu yüzden karakterlerin, Mormesk'in saldırmasını önlemesinin tek yolu, ona hayatları karşılığında eski bir büyücünün değerli bulacağı bir şeyler sunmaktır. Mormesk, büyü eşyalara (özellikle parşömenlere), büyü kitaplarına ve gizli bilgilere değer verir. Hediye ne olursa olsun, bir karakterin hediyeinin değerine hayaleti inandırması için bir DC 10 Karizma (İkna) testinde başarılı olması gerekir.

Mormesk, karakterlerin sunduklarından bağımsız olarak, yanmış sandıktaki tahta pipodan vazgeçmez. Ancak, karakterler Büyü Ocağı'ndaki "gözleyiciyi" öldürmeyi kabul ederse, kasadaki para ve mücevherleri gözden çıkarır. (Mormesk bir gözleyicinin ne olduğunu açıklamaz. Yalnızca 15 numaralı bölgeyi işaret eder.) Tayf, hediyesini aldıktan sonra, karakterlerin, kitaplarını incelemesine ve içlerinden birinde bulunan gizli haritayı almalarına izin verir ("Hazine" bölümüne bakın).

## Hazine

Kavrulmuş sandık kilitli değildir ve 1,100 cp, 160 sp, 50 ep, üç elmas (her biri 100 gp) ve platin filigran (150 gp) ile süslenmiş tahta bir pipo içeriyor.

Raflarda sihirle korunmuş bir avuç kitap var. Bunların çoğu sadece tarihçedir, ancak birinin kapağına dikilmiş bir harita vardır. Haritanın varlığı, başarılı bir DC 12 Zeka (Araştırma) testi ile ayırt edilebilir. Harita, kendi yarattığınız bir zindanın yerini gösterir. Karakterler buradaki keşiflerini bitirdiğinde, bu eski harita onları bir sonraki maceralarına götürebilir.

## 15. Büyü Ocağı

Phandelver Paketi'nin cüceleri ve gnomelarıyla ittifak kuran sihirbazların, cüce silahlarını ve cüce aletlerini büyülemek için bu mağaraların büyüsunu kanallize ettiği yer burasıdır. En kuzeydeki kapı yanmış ve çatlamıştır, demir menteşeleri de kısmen erimmiştir; kapıyı zorlamak için başarılı bir DC 15 Güç testi

gerekir. Batıdaki çift kanatlı kapılar da aynı şekilde hasar görmüştür ancak kısmen aralık haldelerdir.

Bu büyük atölye, madeni harap eden kadim büyü savaşında büyük zarar görmüş. Odanın iki köşesini kaplayan çalışma masaları yanmış, yağma duvarlardaki alçıya alazlanmış. Odanın ortasındaki taştan bir kaide, içinde ürkütücü yeşil bir alevin dans edip çıtırdadığı küçük bir mazgalı taşır. Mazgal ve kaidesi, bu bölgeyi tahrip eden güçler tarafından dokunulmamış gibi görünüyor.

Yeşil alev mazgalının arkasında, çapı yaklaşık dört fit olan küresel bir yaratık süzülüyor. Vücudunun merkezinde size bakan büyük bir göz var ve bu merkezden, her iki yanda ikişer tane olmak üzere, dört göz uzantısı çıkıyor.

Kafanızın içinde yankılanan kalın, homurtulu bir ses "Merhaba" diyor.

Bu odayı koruyan canavar bir **gözleyicidir (spectator)**. Büyü Ocağı'nda çalışan insan büyücülerden biri, burada yaratılan ve saklanan büyü eşyaları korumak için bu yarattığı çağırdı. Maden soyulduğunda, orklar bölgedeki hassas büyüyü bozarak gözleyicinin sahip olduğu gerçeklik algısını yerinden oynattı. Sonuç olarak yaratık dengesizleşti. Madenin hala kullanımda olduğuna inanır ve aksi yönde olan tüm kanıtları da görmezden gelir.

Mormesk (14 numaralı bölge) gözleyiciyi buradan sürmek ya da öldürmek istiyor, ancak yaratık şu ana kadar tayfin zombi ve **ghoullarının** saldırılarını kolayca idare etti ve bu süre zarfında maden içinde gezinen yaşayan ölümler hiç garibine gitmedi. Parti bu bölgeden herhangi bir şey çıkarmaya çalışırsa, gözleyici saldırır. Eğer gözleyici herhangi bir şekilde kör edilirse, çağrıldığı görevi artık yerine getiremeyeceğine ikna olarak ana düzlemine geri döner.

Bir karakter, başarılı bir DC 15 Karizma (**Aldatma**) testi ile, gözleyiciyi, bir veya daha fazla parti üyesinin Wave Echo Mağarası'nın sahipleri için çalışan ve gözleyicinin görevine son vermek için gönderilen sihirbaz veya madenciler olduğunu düşünmesi için kandırabilir. Aldatma başarılı olursa, gözleyici yükümlülüklerinden kurtulduğuna inanır ve ana düzlemine geri dönmek üzere kaybolur.

**Yeşil Alev Mazgalı.** Başarılı bir DC 15 Zeka (Arcana) testi, mazgalın, çevresindeki mağaraları kaplayan sihrin kaynağı olduğunu belirler. Bu sihir yıllar içinde yıpranmıştır ve artık eşyaları kalıcı olarak büyülemek için kullanılamayacak kadar zayıftır. Fakat, en az 1 dakika boyunca yeşil alevle harlanan büyü olmaya herhangi bir silah veya

zırh, 1d12 saat boyunca +1 silah veya +1 zırh haline gelir (Ek A bölümüne bakın). Mazgal, Büyü Ocağı'ndan kaldırılamaz.

**Kuzey Oda.** Bu küçük oda, büyülenmek için hazırlanan eşyaların parlatıldığı, cilalandığı ve başka şekillerde rötuşlandığı ayrı bir çalışma alanıdır. Ana atölye gibi bu oda da neredeyse tamamen yıkılmış durumdadır.

## Hazine

Odanın güneydoğu köşesindeki çalışma masasında, gözleyicinin korumakla görevlendirildiği son eşyalar var: Lightbringer ve Dragonguard.

**Lightbringer.** Bu +1 topuz, şafak tanrısı Lathander'ın bir rahibi için yapıldı. Topuzun başı güneş parlaması şeklindedir ve sert pirinçten yapılmıştır. Lightbringer adlı bu silah, kullanıcısı komut verdiğinde bir meşale gibi parlar. Topuz, parlarken, ölümsüz yaratıklara fazladan 1d6 **radiant** hasar verir.

**Dragonguard.** Bu +1 göğüs plakası, tasarımına işlenmiş altın bir ejderha motifine sahiptir. Tergon adında, Neverwinterlı bir insan kahraman için yaratılmış olan bu zırh, ejderha türüne sahip yaratıkların nefes silahlarına karşı atılacak kurtulma zarlarında kullanıcısına avantaj sağlar.

## 16. Gürleyen Mağara

Wave Echo Cave'e adını veren çarpan dalgaların sesi bu suyla dolu mağaraya takip edilebilir.

Dar bir çıkıntı, kabaran, kaynayan bir su kütlesini barındıran büyük bir mağaraya bakıyor. Madenlerin her yerinden duyulan ritmik patlama sesi burada daha yüksek. Bu odaya, düzenli aralıklarla taze bir su akıntısı yükseliyor ve çıkıntının hemen altındaki duvara çarpıyor. Yankı, bu mağaranın kuzeydoğudaki çok daha büyük bir mağaranın bir kolu olabileceğini öne sürüyor.

Güney duvarını kucaklayan çıkıntı su seviyesinden 15 fit yüksekte. Ancak her 2 dakikada bir mağaraya akan su, seviyeyi 10 fit yükseltir. Bir dakika sonra su seviyesi 20 fitlik normal derinliğine geri döner.

## 17. Eski Nehir Yatağı

10 numaralı bölgeden 18 numaralı bölgeye akan dere, bu alçak geçitten geçerek sonunda 16 numaralı bölgeye boşalır.

Bu geçit ancak dört fit yüksekliğinde ve yuvarlak kayalar ve çakıl taşları ile tıkanmış. Zamanında bir dere yatağı olmuş olabilir, ancak şimdilik buradan su akıyor.

Cüceler, döküm makinasındaki su çarkını hareket ettirmek için nehri 12 numaralı bölgeye giden kanala yönlendirdiler. Daha sonra ork istilasının son büyü savaşı sırasında Wave Echo Mağarası'nı sallayan depremler, 18 numaralı bölgedeki zemini çökertti ve nehrin yönünü bir kez daha değiştirdi. Eski dere yatağı, Nezznar bunu henüz keşfetmemiş olsa da, 12 numaralı bölgedeki yaşayan ölüleri atlatmak için kullanılabilir bir geçit olarak kalmıştır.

## 18. Çökmüş Mağara

Bu mağarayı Nezznar'ın, yaşayan ölü saldırılarına karşı bekçilik yapan ve enkazı dikkatlice araştıran hizmetkarları dolduruyor. Kara Örümcük'in kehanetleri, bu alan yok edildiğinde oluşan yarığın dibinde bazı değerli hazinelerin gizlendiğini öne sürüyor.

Bu mağaranın doğu yarısını geniş bir yarık dolduruyor. Bir dere, batıdaki duvardan dökülüyor ve ardından yarığa düşüp tekrar kuzeye doğru akıyor. Yarığın batı kenarı boyunca demir kazıklara bağlanmış birkaç halat, dibe doğru iniyor.

Burada üç **bugbear** bulunuyor. Bunlardan ikisi yarık tabanında kaya temizlerken, bir tanesi de mağaranın batı yarısında nöbet tutuyor. Vhalak adlı bir doppelganger, erkek bir drow kılığında buradaki operasyonu denetliyor. Ana mağarada bir çatışma çıkarsa, yarıktaki iki bugbear, kavgaya katılmak için halatlara tırmanır.

**Yarık.** Yarık 20 fit derinliğindedir. Halat kullanmadan yukarı veya aşağı tırmanmak için başarılı bir DC 10 Güç (Atletizm) testi gerekir. Testi 5 veya daha fazla fark ile başaramayan bir varlık düşer ve düştüğü her 10 fit başına 1d6 **bludgeoning** hasarı alır.

## Gelişmeler

İki veya daha fazla bugbear öldürülürse, doppelganger, Nezznar'ı uyarmak için 19 numaralı bölgeye doğru kaçmaya çalışır.

## Hazine

Nezznar'ın kehanetleri doğrudur. Yarığın dibinde ağır bir moloz altında gömülü ve *ogre gücü eldivenleri* giyen bir cücenin ezilmiş iskeleti var. Kalıntılar gizlidir ancak başarılı bir DC 20 Akıl (Algı)



testi ile bulunabilir. Bölgeyi arayan her karakter, bu testi saatte bir kez deneyebilir.

## 19. Dumathoin Tapınağı

Nezznar, madenleri keşfederken ve Büyü Ocağı'nı ararken bu odayı karargah olarak kullanıyor.

Bu salonun duvarlarını altı kırık mermer sütun sıralıyor. Salonun kuzey ucunda tahta oturmuş bir cücenin 9 fit yüksekliğinde bir heykeli, kucağında taştan heybetli bir savaş çekiciyle duruyor. Heykelin gözlerinde büyük zümrütler parlıyor.

Zemini kaplayan toz ve enkaz bir tarafa süpürülmüş ve heykelin önünü bir tür kamp alanı kaplıyor. Yarım düzine yatak örtüsü ve çanta, kabaca inşa edilmiş bir ateş çukurunun etrafına düzgünce dizilmiş. Odanın batı tarafındaki iki sütun arasında ahşap bir masa duruyor.

Odanın sakinleri girdiklerinde karakterlerin farkında değillerse, aşağıdakileri ekleyin:

Masanın başında, siyah deri zırh ve cübbe giyen bir kara elf ve onun iki yanında duran birer bugbear bulunuyor. Kara elf tepesinde oyma bir örümcek taşıyan siyah bir asayı kavlıyor ve sizi görünce kaşlarını çatıyor. "Görünüşe göre sizinle bizzat ilgilenmeliyim. Böyle bitecek olması ne yazık."

**Kara Örümcek Nezznar'ın**, onu ölüme kadar koruyacak dört **dev örümceği** var. Eğer Nezznar karakterleri önceden sezinlemişse, örümcekler sütunların arkasına saklanır ve Nezznar kendi üstünde **invisibility (görünmezlik)** büyüsü kullanıp masanın yakınında durur. Örümcekler için bir Çeviklik (Gizlenme) testi yapın. Karakterler ortaya çıktığında örümcekler onları yakına gelmeden ağları içinde yakalamaya çalışır. Nezznar çatışmaya örümceklerin saldırıları sonrasında katılır.

Eğer 18 numaralı bölgedeki **doppelganger** bu bölgeye kaçtıysa, Nundro Rockseeker'ın kılığına girer. Böylece Nezznar "cüceyi" partiyi teslim olmaya ikna etmek için kullanmaya çalışabilir (ancak drow doppelgangera gerçek manada zarar vermez). Daha fazla bilgi için "Nezznar'ı Canlandırmak" kısmına bakın.

**Heykel.** Heykel cüce maden tanrısı Dumathoin'i resmeder. Din becerisinde eğitilmiş olan her karakter tanrıyı tanır. Heykel güzelce oyulmuştur ve zümrütten gözleri oldukça değerli görünür. Ancak bu mücevherler akıllıca yapılmış camdan sahtelerdir; yakından bakıp bir DC 15 Zeka (İnceleme) zarında başarılı olmak bunu açığa çıkarır. Yine de güçlü bir

büyü gözleri korur ve **detect magic** büyüsü heykeli çevreleyen güçlü bir abjuration havası gösterir. Bir karakter kolaylıkla heykele tırmanıp başarılı bir DC 10 Güç zarıyla mücevherlerden birini çekip alabilir. Ancak, gözlerden biri çıkarılırsa duvarları sıralayan sütunlar çatlar ve bu da tavanın çökmesine yol açar. Odadaki her varlık bir DC 15 Çeviklik kurtulma zarı atar, başarısız olursa yıkılan molozdan 4d10 bludgeoning hasarı alıp yüzüstü yere düşer, başarılı olursa da bu hasarın yarısını alır ve yere düşmez.

**Masa.** Masa, Nezznar'ın madenleri araştırmakta şu ana kadarki eforlarını gösteren notlar ve haritalarla doludur. Kağıtların arasında hazine dolu, siyah deriden bir çanta bulunur. ("Hazine" kısmına bakın).

### Nezzar'ı Canlandırmak

Her ne kadar karakterleri öldürmeyi planlasa da, Nezznar onlara merak duyar. Şans verildiğinde karakterleri kimlikleri, dostlukları, ilgileri ve planları gibi konularda sorgular. Bütün bunları gelecekte bir gün kullanışlı olacakları ümidiyle hafızasına yazar.

Nezznar Kara Örümcek olduğunu ve Cragmaw goblinleriyle Kızıl Pelerinliler'i, Wave Echo Mağarası'nın kendi sırrı olarak kalması için kullandığını itiraf eder. Karakterlerin gardını düşürmeleri için, teslim olmaya söz vermek ve Büyü Ocağı'na doğru ilerleyişini engelleyen yaratıklara karşı işbirliği teklif etmeye kadar, her türlü şeyi söyler ve yapar. Ancak, karakterler onun için artık yararlı olmadığı anda onlara ihanet eder.

### Gelişmeler

18 numaralı bölgedeki varlıklar bu odada yaşanan bir mücadelenin seslerini duyabilirler. Eğer henüz başa çıkmadıysa, 3 round sonra buraya varırlar ve insiyatifte Nezznar'ın dev örümceklerinden hemen sonra davranırlar.

Eğer karakterler Nezznar'ı yakalar ve onu Phandalin'deki valilik binasına götürürlerse, Sildar Hallwinter ya da Lordlar İttifakı'nın bir başka temsilcisi ona sorgulanıp adaletle yüzleşmesi için Neverwinter'a eşlik edebilene kadar Nezznar orada tutsak kalır. Ancak, eğer karakterler Nezznar'ın hücresinin dışına nöbetçiler yerleştirmesse, Halia Thornton (**sayfa 17**) onu hapisten kaçıtır, Phandalin'den çıkmasına yardımcı olur ve Zhentarim'e teslim eder. Zhentler Kara Örümcek'in Wave Echo mağarasıyla ilgili bildiği her şeyi öğrenmek ister. Bu noktada Nezznar'a ne olacağı tamamen size kalmış.

## Hazine

Nezznar bir *şifa iksiri* ve bir *örümcek değneği* taşır. Drow ayrıca tepesi bir örs gibi şekillendirilmiş demirden bir anahtar taşır. Bu anahtar, 20 numaralı bölgenin kapısını açar.

Nezznar'ın Wave Echo mağarasındaki araştırmaları bir takım hazineler ortaya çıkardı. Drow bu hazineleri tahta masanın üstünde duran çantada tutar. Çanta 190 ep, 130 gp, 15 pp, 9 küçük mücevher taşı (her biri 10 gp) ve cüce yapımı dövme elektrik bir bira kupası bulundurur.

## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Nezznar canlı yakalanıp Phandalin'de Sildar Hallwinter'a ya da vali Wester'a teslim edilirse, partiyi Nezznar'ın XP değerinin iki katıyla ödüllendirin.

## 20. Rahipler Odası

Bu odanın kapısı kilitlidir ve açmak için hırsız aletleri ile başarılı bir DC 15 Çeviklik testi gerektirir. Nezznar (19 numaralı bölge), kapının anahtarını taşır.

Karakterler gizlenmedikçe, kapıdaki herhangi bir hareketlenme, Nezznar ve 19 numaralı bölgedeki müttefiklerinin dikkatini çeker ve drowu, araştırmaları için dev örümceklerini göndermeye sevk eder.

İçinde bir yatak ve mazgal bulunan bu odanın duvarlarını tozlu perdeler süslüyor. Feci şekilde darmadağın bir cüce, soğuk taş zeminde bağlı ve bilinçsiz yatıyor.

Bu oda eskiden Dumathoin'in tapınağından sorumlu rahibe aitti (19 numaralı bölge), ancak Nezznar burayı bir hücre olarak kullanmak için tahsis etti. Yerde yatan figür, bir cüce **commoner** ve üç Rockseeker kardeşin en küçüğü olan Nundro'dur. Nezznar, cücenin maden hakkında itiraf ettiğinden daha fazlasını bildiğini düşündüğü için onu sağ bıraktı. Drow, Nundro'yu yakaladığından beri günde bir veya iki kez onu sert bir şekilde sorguya çekti.

## Gelişmeler

Eğer maceracılar onu kurtarırsa, Nundro minnettar olur ve Wave Echo Mağarası'nda kaldıkları süre boyunca peşlerine takılmayı teklif eder. Nundro mağaranın düzeni hakkında karakterlerden fazla şey bilmediğinden kullanışlı bir bilgi sunamaz. Nundro'yu oynatmakla ilgili tavsiyeler için "NPC Parti Üyeleri" (sayfa 11) kısmına bakın.

Eğer karakterler Nezznar ve yardımcılarının çaresine bakarsa, bu alan, madenlerdeki araştırmalarına devam etmeden önce güvenlice dinlenebilecekleri bir yer olarak kullanılabilir.

## Deneyim Puanlarının Verilmesi

Nundro kurtarılır ve maceradan sağ çıkarsa, 200 XP'yi karakterler arasında eşit olarak paylaştırın.

## Sonuç

Maceracılar, sıkı çalışma ve biraz şansla Kara Örümcek'i mağlup ettiler ve yıkıcı hain planlarını bozguna uğrattılar, Phandalin'i halkı tehdit eden haydutlardan temizlediler ve Wave Echo Mağarası'nı ıslah ettiler. Kılıç Sahili'nin bu köşesinde yaptıkları uzun zamanlarca hatırlanacak. Gelecek yıllarda, Phandelver Paketi'nin restore edilmiş madenleri Phandalin'e büyük zenginlikler getirecek ve bölgede barış ve refahın kurulmasına yardımcı olacak.

Gundren ve Nundro Rockseeker, yeni madenin yönetimini devralır. Maceracıların ailelerine yaptığı hizmet için, partiye madenin kârının yüzde 10'unu memnuniyetle verirler. Eğer karakterler Phandalin'de kalmak ve belki de Tresendar Malikanesi'ni yenilemek ya da kendi evlerini kurmak isterse, bölge halkı onları seve seve aralarına kabul eder. Yeni maceralar aramaya devam etmeyi seçseler bile, Phandalin'de her zaman sıcak bir şekilde karşılanacaklardır.

Macara sonunda karakterler 5. seviye olmalı. Oyuncularınız karakterlerini oynamaya devam etmek isterse, bu setin içeriğini kendi maceralarınızı yaratmak için kullanabilirsiniz; Wave Echo Mağarası'nın 14 numaralı bölgesinde bulunan gizemli harita, olası yeni bir macera için bağ görevi görür; ancak bu maceradaki canavarları, büyüleri ve yerleri kullanarak diğer fikirleri keşfetmekten de çekinmeyin. 5. seviyenin üzerindeki karakterler için maceralar yaratmak istiyorsanız, internet üzerinden bulabileceğiniz temel kurallara veya şu ileri düzey kural kitaplarına ihtiyacınız olacak: Maceracı'nın El Kitabı (Player's Handbook), DM'in Rehberi (Dungeon Master's Guide) ve Canavar Ansiklopedisi (Monster Manual).

## Ek A: Büyülü Eşyalar

Her macera, bir ya da birden fazla büyü eşya bulmanın ihtimalini -garantisini değil- barındırır.

*Phandelver'ın Kayıp Madeni*, D&D'nin dünyalarında bulunmayı bekleyen daha çeşitli büyü eşyalarının habercisi olan bir grup eşya içerir. Daha fazla büyü eşya için *DMG*'ye bakın.

## Büyü Eşyaları Kullanmak

Bir büyü eşyanın açıklaması eşyanın nasıl çalıştığını anlatır. Bir büyü eşyayı tutmak, bir karakterin eşyanın sıradışı olduğunu hissetmesi için yeterlidir. Eşya üzerinde *tanımla (identify)* büyüsünü kullanmak ise özelliklerini ortaya çıkarır. Alternatif olarak, bir karakter bir kısa dinlenme boyunca eşyayla fiziksel temasta kalıp onun üzerine odaklanırsa, kısa dinlenmenin sonunda eşyanın özelliklerini öğrenir. İksirler bu duruma istisnadır; bir iksirden biraz tatmak o iksirin ne yaptığını öğrenmek için yeterlidir.

Bazı büyü eşyalar, özellikleri kullanılmadan önce, kullanıcılarının onlara bağlanmasını gerektirir. Bir büyü eşyaya bağlanmak, o eşyaya odaklanarak bir kısa dinlenme geçirmeyi gerektirir (bu, eşyanın özelliklerinin öğrenildiği kısa dinlenmeyle aynı olamaz). Eşyanın doğasına bağlı olarak bu odaklanma, dua, silahla pratik yapma ya da meditasyon şekillerinde olabilir. Şekli ne olursa olsun, bu odaklanma süreci bölünmemelidir. Bir eşyaya bağlandığında, o eşyanın özelliklerini kullanabilirsin.

Bir eşya aynı anda sadece bir varlığa bağlanabilir. Bir varlık ise aynı anda en fazla üç büyü eşyaya bağlanabilir ve bir kısa dinlenme boyunca ancak bir eşyaya bağlanabilirsin.

Bir eşyaya olan bağın, ölürsen veya eşya 24 saat boyunca 100 fitden uzığında kalırsa biter. Bir eşyaya olan bağını bir kısa dinlenme kullanarak gönüllü bir şekilde de bitirebilirsin.

## Eşya Açıklamaları

### +1 Zırh

Büyü zırhın en basit şekli, üstün fiziksel ve büyüsel zanaatın bir ürünüdür. Bu zırhı giyerken AC değerine +1 bonus kazanırsın.

+1 bir zırh seti hiçbir zaman paslanmaz ya da bozulmaz, ve büyü bir şekilde kullanıcısının şeklini alır.

### +1 Silah

Büyü silahların sıradan silahlara kıyasla daha kaliteli oldukları sugötürmezdir. Bu silahı kullanarak

attığın saldırı ve hasar zararlarına +1 bonus kazanırsın.

Bazı +1 *silahlar* (kılıçlar başta olmak üzere), ışıltı saçmak gibi ek özelliklere sahiptir.

### Koşma Ve Sıçrama Botları

Bu botları giyerken yürüme hızın, eğer normalde daha yüksek değilse, 30 fit olur ve fazla yüklü ya da ağır zırh giyiyorken hızın azalmaz. Ayrıca, normal zıplayışının üç katı kadar zıplayabilirsin.

### Ogre Gücü Eldivenleri

Bu eldivenleri giyerken Kuvvet değerinin 19 olur. Eğer Kuvvet değerinin zaten 19 ya da daha yüksekse, eldivenlerin sana bir etkisi olmaz.

### Uçma İksiri

Bu iksir sana 1 saat boyunca yürüme hızın kadar uçuş hızı verir. Eğer iksir biterken uçuyorsan ve seni havada tutacak başka bir şey yoksa, bu uçuş hızını kullanarak yere inmen gerekir. Eğer 1 dakika içinde inmeyi başaramazsan düşersin.

### Şifa İksiri

Bu iksiri içtiğinde, 2d4+2 HP geri kazanırsın.

### Görünmezlik İksiri

Bu iksiri içtiğinde, üstünde taşıdığın zırh, silah ve diğer tüm ekipmanlarla birlikte, 1 saat boyunca görünmez olursun. Eğer bir saldırı yapar ya da büyü kullanırsan görünmezliğin biter.

### Zindelik İksiri

Bu iksiri içmek üstündeki bütün exhaustion etkilerini kaldırır, seni etkileyen bütün hastalık veya zehirleri iyileştirir ve 24 saat boyunca HP geri kazanmak için kullandığın tüm HD zararlarının azami etkisi olmasını sağlar.

### Koruma Yüzüğü

Bu yüzüğü takıyorken ve ona bağlı olduğunda, AC ve kurtulma zararlarına +1 bonus kazanırsın.

### Büyü Parşömeni

Bir *büyü parşömeni* tek bir büyüün mistik kodla yazılmış kelimelerini barındırır. Eğer bu büyü sınıfının büyü listesinde bulunuyorsa, bir eylem kullanarak parşömeni okuyup, hiçbir bileşen harcamadan büyüyü yapabilirsin. Eğer büyü sınıfının büyü listesinde yoksa, parşömeni okuyamazsın.

Eğer büyü sınıfının büyü listesinde varsa fakat normalde kullanabildiğin büyü seviyelerinden yüksek seviyedeysen, büyüyü başarılı yapıp

yapamadığını belirlemek için büyü yeteneğini kullanarak bir yetenek testi yapman gerekir. Bu testin DCsi 10 + büyüün seviyesi kadardır. Eğer bu testte başarısız olursan büyü etkisiz olur ve kelimeleri parşömeden silinir.

Büyü başarıyla yapılırsa, kelimeler parşömeden yok olur ve ardından parşömen toza dönüşür.

### Örümcek Değneği

Bu siyah adamantin değneğin tepesi örümcek şeklindedir. Değnek 6 pound ağırlığındadır. Değneğin özelliklerinden yararlanabilmek ve büyülerini yapabilmek için ona bağlı olmalısın.

Değnek bir savaş değneği olarak kullanılabilir. Yakın mesafeli bir saldırı için kullanıldığında, eğer saldırı başarılı olursa ekstra 1d6 zehir hasarı verir.

Değneğin 10 yükü vardır. Değnek elindeyken bir eylem kullanarak şu büyülerden birini yapabilirsin: *örümcek tırmanışı (spider climb)* (1 yük), ya da *ağ (web)* (2 yük, kurtulma DCsi 15). Bir büyüü bu şekilde yapabilmen için büyüün sınıfının büyü listesinde olması gerekir. Büyüleri bu şekilde yaparken bileşen gerekli değildir.

Değnek her gün günbatımında harcanan yüklerden 1d6+4 kadarını geri kazanır. Eğer değneğin son yükünü harcarsan, bir d20 at. Eğer zar 1 gelirse, asa toza dönüşür ve yok olur.

### Savunma Değneği

Bu ince, içi boş değnek camdan yapılmıştır ancak yine de meşe kadar kuvvetlidir. Değnek 3 pound ağırlığındadır. Değneğin özelliklerinden yararlanabilmek ve büyülerini yapabilmek için ona bağlı olmalısın.

Değneği tutarken AC değerine +1 bonus kazanırsın.

Değneğin 10 yükü vardır ve bunlar içindeki büyüleri beslemek için kullanılır. Değnek elindeyken eylemini kullanarak şu büyülerden birini yapabilirsin: *büyücü zırhı (mage armor)* (1 yük), ya da *kalkan (shield)* (2 yük). Bir büyüü bu şekilde yapabilmen için büyüün sınıfının büyü listesinde olması gerekir. Büyüleri bu şekilde yaparken bileşen gerekli değildir.

Değnek her gün gündeğumunda harcanan yüklerden 1d6+4 kadarını geri kazanır. Eğer değneğin son yükünü harcarsan, bir d20 at. Eğer zar 1 gelirse, değnek parçalanır ve yok olur.

### Büyülü Misil Asası

Bu asanın 7 yükü vardır. Asa elindeyken eylemini kullanarak ve 1 ila 3 arasında yük harcayarak *büyülü misil (magic missile)* büyüünü yapabilirsin -bileşen

gerekli değildir-. Bir yük ötesinde harcadığın her yük için büyüün seviyesi 1 artar. Bu asayı, büyü yapma yeteneğin olmasa dahi kullanabilirsin.

Asa her gün gündeğumunda harcanan yüklerden 1d6+1 kadarını geri kazanır. Eğer asanın son yükünü harcarsan, bir d20 at. Eğer zar 1 gelirse, asa küle dönüşür ve yok olur.