

Η
ΚΑΡΔΙΑ
ΤΟΥ
ΨΥΧΟΥΣ

A "Goblin's Tavern"
adventure

Σ' έναν κόσμο που παγώνει
οι καρδιές των ηρώων "φλέγονται" για δικαιοσύνη

Καλώς ήρθες, ξένε, στη βιβλιοθήκη της Ταβέρνας μας.

Το εγχειρίδιο που ζήτησες να σου φέρουμε είναι παλιό και πολυχρησιμοποιημένο, αλλά γραμμένο με αγάπη και πολύ μεράκι, γι' αυτό μελέτησέ το με προσοχή και, όταν τελειώσεις, άφησέ το στην κατάσταση που το βρήκες, όπως ταιριάζει σε ένα άτομο του επιπέδου σου.

Οι μάγοι που το δημιούργησαν, το σχεδίασαν για να αποτελέσει κατάλληλη εισαγωγή για όλους όσους επιθυμούν να κάνουν τα πρώτα τους βήματα στον φανταστικό κόσμο του δημοφιλέστερου παιχνιδιού ρόλων όλων των εποχών.

Πρόκειται για μία αυτοτελή περιπέτεια τύπου "One Shot", για την 5η έκδοση του Dungeons & Dragons, ειδικά σχεδιασμένη για να βοηθήσει νέους παίκτες στην εκμάθηση των ποικίλων χαρακτηριστικών του παιχνιδιού. Η περιπέτεια μπορεί να αποτελέσει πρόκληση για 4 έως 6 χαρακτήρες 1ου επιπέδου.. Βέβαια, δεν αποκλείονται από αυτή και οι εμπειρότεροι παίκτες, που επιθυμούν να ξεκινήσουν μια νέα εκστρατεία, ενώ μπορεί, εφόσον ο Dungeon Master αποφασίσει να προχωρήσει σε με μία γενναία αύξηση των συντελεστών δυσκολίας, να αποτελέσει πρόκληση και για παίκτες υψηλότερου επιπέδου.

Ελπίζουμε να περάσεις καλά μαζί του και να μας ξανάρθεις, αλλά προς το παρόν φέρε το εγχειρίδιο κοντά στο λυχνάρι, για να το διαβάσεις καλύτερα, καθάρισε καλά τα γυαλιά σου και άφησε την ιστορία να σε ταξιδέψει...

*Φιλικά,
Κύριος Goblin*

Συντελεστές

Εκδόσεις: Goblin's Tavern

1η Δημοσίευση: Οκτώβριος 2020

Σχεδιασμός Περιπέτειας & Συγγραφή: Χρήστος Κανέλας, Αναστάσης Λιβανίδης, Γεώργιος Σφενδουράκης

Υπεύθυνος Δημοσίευσης: Γεώργιος Ε. Αβραμίδης

Επιμέλεια Κειμένων: Χρήστος Κανέλας

Σελιδοποίηση & Εξώφυλλο/Οπισθόφυλλο: Νίκος Χάτσιος

Σχεδιασμός Χαρτών: Γεώργιος Καυζαλίδης

Σχεδιασμός Handouts: Αχιλλέας Γεωργίου

Playtest

Το playtest για την συγκεκριμένη περιπέτεια έγινε σε δύο φάσεις. Αρχικά σε συνεργασία με την ομάδα LARP Ηρακλείου «Τάλως Brotherhood» και το Κέντρο Ιδιαιτέρων Μαθημάτων «Επιλογή» οι μαθητές (τα ονόματα των οποίων δεν μπορούμε να αποκαλύψουμε καθώς η πλειοψηφία ήταν ανήλικοι) έπαιξαν την περιπέτεια σε συνδυασμό με live role play. Στο ρόλο των NPC's συμμετείχαν οι: Ευάγγελος Νιράκης, Μιχάλης Φαλατάκης, Μάνος Καραπιδάκης και Αλέξανδρος Γαλιενάνος.

Η δεύτερη και τελική φάση του playtest, πραγματοποιήθηκε σε συνεργασία με την ελληνική κοινότητα παιχνιδιών ρόλων και στρατηγικής «Εσπαιρος» κατά την οποία την περιπέτεια από των ρόλο των ηρώων έζησαν οι: Δήμητρα Βλασσάκη, Κωνσταντίνος Γκότσης, Θοδωρής Διάκος, Γιάννης Καθάρειος, Δημήτρης Κασιμάτης, Γιώργος Αλέξανδρος Κονταξάκης, Κωνσταντίνα Λιβανίδου, Βασίλειος Μέρτογλου και Άννα Τσατσοπούλου.

Σε ρόλο Dungeon Master συμμετείχαν αλφαριθμητικά οι ακόλουθοι: Γεώργιος Ε Αβραμίδης, Κωνσταντίνος Δανιήλ, Ελένη Κοντιζά, Αναστάσης Λιβανίδης, Γιώργος Μακράκης, Αποστόλης Παναγιωτάκης, Γιάννης Ραπτάκης, Γεώργιος Σφενδουράκης.



Με την δική σας βοήθεια “Η Καρδιά του Ψύχους” δημοσιεύεται δωρεάν στην ελληνική κοινότητα. Σας ευχαριστούμε πολύ γι αυτό!



Περιεχόμενα

Εισαγωγή

Προετοιμασία περιπέτειας.....	Σελίδα 5
Χρονολόγιο.....	Σελίδα 6
Δομή περιπέτειας.....	Σελίδα 7
Υπόβαθρο της Περιπέτειας.....	Σελίδα 8
Npc's - Βασικοί Χαρακτήρες.....	Σελίδα 12

Τρέχοντας την Περιπέτεια

Κεφάλαιο 1: Έλευση στη Ζώμινθο.....	Σελίδα 16
Κεφάλαιο 2: Οι Δοκιμασίες.....	Σελίδα 24
Κεφάλαιο 3: Η Κρύπτη της Συντεχνίας.....	Σελίδα 42
Κεφάλαιο 4: Ο Κόσμος των Πνευμάτων.....	Σελίδα 52
Encounters & Stat blocks.....	Σελίδα 58
Χάρτες.....	Σελίδα 62
Handouts.....	Σελίδα 63



Προετοιμασία Περιπέτειας

Πριν η παρέα κάτσει γύρω από το σκοτεινό τραπέζι στο μπουντρούμι της επιλογής σου, βεβαιώσου ότι ως Dungeon Master έχεις κάνει την προετοιμασία που χρειάζεται για να πάνε όλα κατ' ευχήν. Καλό είναι να έχεις στο νου σου τις ακόλουθες συμβουλές:

- **Διάβασε καλά** το βιβλίο της περιπέτειας και **κράτα σημειώσεις** σε ό,τι σε δυσκόλεψε ή σε ό,τι θεωρείς σημαντικό για την πορεία της ιστορίας. Θα μπορούσες να εκτυπώσεις αυτές τις σελίδες, να αφήσεις σημειώσεις πάνω τους και να τις χρησιμοποιείς σαν οδηγό καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- **Μελέτησε και σκέψου** τον τρόπο που οι **NPC's** (Non-Player Character), οι ήρωες, δηλαδή, που θα παίξεις εσύ (ο DM) σκέφτονται και δρουν. Μην ξεχνάς πως θα βρεις τις βασικές πληροφορίες για τα χαρακτηριστικά τους γνωρίσματα στο αντίστοιχο κεφάλαιο του βιβλίου με τον τίτλο: «Npc's - Βασικοί Χαρακτήρες».
- **Μάθε βασικές ιδιότητες και Ξόρκια** των τεράτων που θα χρησιμοποιήσεις εναντίων των παικτών. Τις πληροφορίες αυτές θα βρεις στο τέλος του βιβλίου στο κεφάλαιο «**Encounters & Stat blocks**» αλλά και στο επίσημο βιβλίο: «**Monster Manual**».
- **Εκτύπωσε τους Χάρτες** που θα αφήσεις σε κοινή θέα (αφού θα έχουν εξερευνήσει το χώρο), ώστε να τους δώσεις την δυνατότητα να προσανατολίζονται πιο εύκολα στα βασικά στοιχεία της τοποθεσίας που κινούνται. Ορισμένοι χάρτες είναι σε μέγεθος χαρτιού A3 και A4, ώστε να τους χρησιμοποιήσεις απευθείας σαν διάγραμμα μάχης (battle grid)!
- **Εκτύπωσε** τα στοιχεία της περιπέτειας που επιθυμείς να παραδώσεις στους παίκτες (**Handouts**) και δώσε τους την τελική μορφή που θέλεις. Για παράδειγμα μπορείς να διπλώσεις τους παπύρους ή να κάψεις τις άκρες, εφόσον επιθυμείς να τους προδώσεις μια αίσθηση παλαιώσης.
- **Ζήτησε** από τους παίκτες να σου πουν τις **βασικές πληροφορίες των χαρακτήρων** τους και σημείωσέ τες. Τέτοια στοιχεία, όπως: το όνομα του ήρωα, το επίπεδο του AC τους, το βαθμό Passive Perception που διαθέτουν αλλά και πιθανές πληροφορίες του Ιστορικού τους, μπορούν, εφόσον τα συνδέσεις με την ιστορία, να σε βοηθήσουν να κορυφώσεις το ενδιαφέρον των παικτών.
- Προτείνουμε το **συνδυασμό αφήγησης και μουσικής**, προκειμένου οι παίκτες να ενταχθούν ομαλότερα στο κλίμα της περιπέτειας. Ο Dungeon Master μπορεί να επιλέξει μια ποικιλία από μουσικά θέματα, έντονα ή ήρεμα, τα οποία στη συνέχεια μπορεί να ταιριάξει στην εκάστοτε σκηνή της περιπέτειας.
- **The Golden Rule:** το παρόν κείμενο δεν δημιουργήθηκε για να αποτελέσει τον αποκλειστικό τρόπο εξέλιξης της περιπέτειας. Αντίθετα, αποτελεί απλώς τη δική μας πρόταση για τον τρόπο βίωσης της ιστορίας από τους παίκτες. **Νιώσε ελεύθερος να αφηγηθείς την ιστορία αυτή όπως εσύ επιθυμείς.** Εφόσον, μάλιστα, θεωρήσεις ή διαπιστώσεις ότι κάτι δεν λειτουργεί όπως θα ήθελες, τόλμησε να προσαρμόσεις ή και να αλλάξεις στοιχεία της ιστορίας προκειμένου να ταιριάξει καλύτερα στο προσωπικό σου ύφος.



Χρονολόγιο



DM's Tips

Τα κείμενα που περιέχονται σε πίνακες με αντίστοιχη σήμανση αποτελούν συμβουλές ή και υπενθυμίσεις ως προς τους κανόνες που πρέπει να λάβει υπόψη του ο Dungeon Master.

Αφήγηση

Τα κείμενα που περιέχονται σε πίνακες δίχως σήμανση αποτελούν μέρος της περιγραφής της ιστορίας και μπορούν να διαβαστούν ή να απομνημονευτούν πριν την αφήγηση από τον DM, η οποία θα γίνει όταν έρθει η κατάλληλη στιγμή.

Δομή της Περιπέτειας

(Προσοχή! Παρακάτω περιέχονται πληροφορίες που αποκαλύπτουν την πλοκή της ιστορίας!)

Κεφάλαιο Πρώτο: Έλευση στη Ζωμίνθο.

Στο πρώτο κεφάλαιο οι παίκτες κατευθύνονται στην ορεινή πόλη της Ζωμίνθου, μετά από μία πρόσκληση της Συντεχνίας της πόλης, προκειμένου να λάβουν μέρος στους αγώνες που θα αναδείξουν τα νέα μέλη της. Αφού φτάσουν στην τοπική Ταβέρνα, θα γνωριστούν με τις υπόλοιπες ομάδες, που βρίσκονται εκεί για τον ίδιο σκοπό, και θα ξεκουραστούν, αφού πρώτα ακούσουν το λόγο τους αρχηγού της Συντεχνίας, που θα περιγράψει το περιεχόμενο και τον τρόπο αξιολόγησης των προκλήσεων που τους περιμένουν.

Κεφαλαίο Δεύτερο: Οι Δοκιμασίες.

Την επόμενη μέρα θα ξεκινήσουν οι δοκιμασίες με την ακόλουθη σειρά:

Ημέρα Πρώτη

Δοκιμασία Δύναμης & Μαχητικής Ικανότητας: το Πρωί
Δοκιμασία Γνώσης & Ιερατικής Σοφίας: το Μεσημέρι
Δοκιμασία Διάρρηξης και Διαφυγής: το Βράδυ

Ημέρα Δεύτερη

Δοκιμασία Επιβίωσης: διαρκεί ολόκληρο το 24ωρο

Ημέρα Τρίτη

Δοκιμασία Αντοχής: το Πρωί
Δοκιμασία Διπλωματίας: το Βράδυ

Ημέρα Τέταρτη

Ανακοίνωση Αποτελεσμάτων: Την τελευταία αυτή ημέρα του διαγωνισμού θα ανακοινώνονταν οι νικητές, αλλά αυτό δεν πρόκειται ουσιαστικά να συμβεί, γιατί θα ακολουθήσουν τα γεγονότα που θα ξεκινήσουν το τρίτο κεφάλαιο

Κεφάλαιο Τρίτο: Η Κρύπτη της Συντεχνίας.

Η αξιολόγηση των ηρώων μας δεν θα συμβεί την ακόλουθη μέρα, καθώς το πρωί εκείνο θα μπει σε εφαρμογή το σχέδιο του Πολυδεύκη για την καταστροφή της Συντεχνίας και την κλοπή του μαγικού αντικειμένου, γνωστού ως «Καρδιά του Ψύχους» (δες λεπτομέρειες στα ακόλουθα κεφάλαια). Οι παίκτες μας κατευθύνονται στα κεντρικά γραφεία της Συντεχνίας, αλλά εκεί έρχονται αντιμέτωποι με το μαγικό λήθαργο που φαίνεται να έχει αποκοιμίσει μεγάλο ποσοστό των κατοίκων της Ζωμίνθου. Κι' ενώ, όσοι προλαβαίνουν, φεύγουν φοβισμένοι, λόγω και του πάγου που εξαπολύεται από την Καρδιά του Ψύχους, οι ήρωές μας προχωρούν άφοβα, για να συναντήσουν τον αρχηγό της Συντεχνίας. Ο τελευταίος έχει υποκύψει στο Λήθαργο αλλά, μέσω ενός σημειώματος, προειδοποιεί για τον κίνδυνο που όλοι διατρέχουν, δίνοντας πρόσβαση στην Κρύπτη μέσω μυστικής πόρτας πίσω απ' το γραφείο του.

Οι παίκτες μας θα πρέπει να εξερευνήσουν την Κρύπτη και να ξεπεράσουν τις προκλήσεις της, προκειμένου να ανακτήσουν τον χάρτη της τοποθεσίας και το αντικείμενο - κλειδί (μαγικό σφυρί), που με τη σειρά του θα τους επιτρέψει την πρόσβαση στην «Καρδιά του Ψύχους» και την επερχόμενη μάχη του Τέταρτου Κεφαλαίου.

Κεφάλαιο Τέταρτο: Ο Κόσμος των Πνευμάτων.

Μετά από ένα σύντομο ταξίδι οι παίκτες φτάνουν στο μαγικό αμόνι, που αποτελεί βωμό του Moradin και, αφού το χτυπήσουν με το μαγικό σφυρί που απέκτησαν στην Κρύπτη, τηλεμεταφέρονται ψυχικά στον κόσμο των πνευμάτων. Εκεί, θα συναντήσουν τον Πολυδεύκη, ο οποίος, ως απέθαντο τέρας (Lesser Revenant) ετοιμάζεται να κλέψει την «Καρδιά του Ψύχους». Τότε, μετά από μία μάχη επικών διαστάσεων, θα σταματήσουν τη δράση του, θα διακόψουν το μαγικό ψύχος όσο και τον λήθαργο και θα σώσουν τη Συντεχνία.

Στο τέλος της περιπέτειας οι ήρωες γίνονται μέλη της Συντεχνίας και ανεβαίνουν στο 2ο Επίπεδο.





ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Η πρώτη εμφάνιση της «Καρδιάς του Ψύχους»

Χιλιάδες χρόνια πριν, όταν το ηφαίστειο στην Οροσειρά της Ίδης απειλούσε να αφανίσει, με την έκρηξή του, τη ζωή σε ολόκληρο το νησί της Αερίας, οι Νάνοι του νησιού προσευχήθηκαν στον πάτρωνα Θεό τους, τον **Moradin**, για σωτηρία. Και όντως, ο θεός, θέλοντας να εξασφαλίσει την επιβίωση των πιστών του, χάρισε στο βασιλιά των Νάνων ένα πανίσχυρο μαγικό αντικείμενο, την «**Καρδιά του Ψύχους**». Με αυτή κατάφερε να σταματήσει τα Στοιχειακά του Μάγματος του ηφαιστείου, αναστέλλοντας με τις ακτίνες ψύχους της, τη ροή της λάβας που αυτά κατηύθυναν με ορμή στην επιφάνεια. Ως συνέπεια, η παρέμβαση του Θεού και η γρήγορη ανταπόκριση του βασιλιά απέτρεψαν την καταστροφή.

Η δεύτερη εμφάνιση του αντικειμένου

Διακόσια περίπου χρόνια πριν την έναρξη της περιπέτειάς μας, το ηφαίστειο για άλλη μια φορά ξύπνησε από το λήθαργο του και μαζί του αφυπνίσθηκαν τα Στοιχειακά του Μάγματος, τα οποία κινήθηκαν να ολοκληρώσουν αυτό που δεν είχαν κατορθώσει τόσες χιλιάδες χρόνια πριν. Η «**Καρδιά του Ψύχους**» είχε πλέον αλλάξει χέρια αλλά ο καινούργιος της κάτοχος, ο βασιλιάς **Torgadin**, όντας μακρινός απόγονος του πρώτου βασιλιά που τη χρησιμοποίησε, γνώριζε καλά την αποτελεσματικότητά της και πίστευε πως μ' αυτή θα αποσοβούσε χωρίς ιδιαίτερο πρόβλημα τον κίνδυνο της έκρηξης.

Δυστυχώς, υπερεκτίμησε τις δυνατότητές του και τόσο αυτός όσο και οι επιτελείς του έχασαν τη ζωή τους, πέφτοντας θύματα του πύρινου ολέθρου που, ξεκινώντας με ορμή από τα έγκατα της γης, ανέβαινε γοργά προς την επιφάνεια. Καθώς η «**Καρδιά του Ψύχους**» λειτουργούσε χωρίς επίβλεψη, συνέχισε να εκπέμπει τις ακτίνες ψύχους της παντού, επεκτείνοντας την επίδρασή της, όχι μόνο στη λάβα που ανέβαινε ορμητικά και στα Στοιχειακά που την καθοδηγούσαν, αλλά και στη γύρω περιοχή με τη δημιουργία παγετώνα.

Η ανακάλυψη της «Καρδιάς του Ψύχους»

Σύντομα, άρχισε να γίνεται αντιληπτή η κάθετη πτώση της θερμοκρασίας στις περιοχές γύρω από τα βουνά των Νάνων και **οκτώ ήρωες** ξεκίνησαν για να ανακαλύψουν το λόγο που η χώρα τους είχε αρχίσει να βυθίζεται σε έναν θανατηφόρο παγετό. Μετά από πολλές περιπέτειες βρήκαν την «**Καρδιά του Ψύχους**» στο κέντρο ενός παγετώνα και το μόνο που έμενε να κάνουν ήταν, εφόσον ο βασιλιάς των Νάνων ήταν νεκρός, να αποφασίσουν για την τύχη του αντικειμένου.

Η διαμάχη και η τραγωδία

Κάποιοι από τους οκτώ πρότειναν να το κατεβάσουν στην κοιλάδα, προκειμένου η αδελφότητα των Μάγων να βρει έναν τρόπο να το περιορίσει.

Άλλοι της ομάδας πάλι επιθυμούσαν να χρίσουν έναν νέο βασιλιά των Νάνων προκειμένου να αναλάβει αυτός τη φύλαξη του, ενώ άλλοι να απευθυνθούν στους Ιερείς, που με τη σειρά τους θα αποφάσιζαν για τη μοίρα του, συμβουλευόμενοι τους Θεούς. Τέλος, μίλησε ο **Πολυδεύκης**, ο πιο δεξιότεχνος κλέφτης της ομάδας, προτείνοντας να τον αφήσουν να πάρει αυτός την «**Καρδιά του Ψύχους**», για να ταξιδέψει βαθιά στη βάση του ηφαιστείου και να την καταστρέψει, ρίχνοντάς την στο χάσμα μέσα από το οποίο ανέβλυζε η λάβα.

Οι σύντροφοί του, που **δεν τον εμπιστεύονταν**, πίστευαν πως στην πραγματικότητα ήθελε να πουλήσει το αντικείμενο και να κρατήσει ο ίδιος τα κέρδη από αυτό. Απέρριψαν απαξιωτικά την πρότασή του και τον έδιωξαν, ενώ, όταν στη συνέχεια ο Πολυδεύκης αποπειράθηκε να το κλέψει, **τον σκότωσαν** πάνω στην έξαψη της μάχης. Οι επτά εναπομείναντες τυχοδιώκτες, βλέποντας το κακό που μπορεί να προκαλέσει η απληστία, αποφάσισαν συλλογικά να αναζητήσουν τη συμβουλή των αδιάφθορων Ιερέων.

Η απόφαση των Ιερέων

Οι ιερείς, αφού συμβουλευτήκαν τους θεούς τους, δέσμευσαν με όρκο τους **επτά ήρωες** να αποτελέσουν τους φύλακες του πανίσχυρου αντικειμένου μέχρι την εκλογή ενός νέου βασιλιά των Νάνων. Στη συνέχεια, προχώρησαν σε μια σειρά **ενεργειών** που θα διασφάλιζε την ασφάλεια της ζωής του νησιού.



• Πρώτα, κινητοποιήθηκαν άμεσα για να σταματήσουν την επέλαση του πάγου με ένα **μαγικό τελετουργικό**, το οποίο στη συνέχεια δίδαξαν στους ήρωες με την εντολή να το επαναλαμβάνουν κάθε φορά που η καρδιά βρίσκεται σε έξαρση, για να κατευνάσουν τη δράση της.

• Ακολούθως, **φυλάκισαν** το αντικείμενο **στον κόσμο των πνευμάτων**, με μόνη πρόσβαση σ' αυτό μέσω ενός κρυφού **βωμού του Moradin**, σε σχήμα αμονιού, ψηλά πάνω στα βουνά, ενώ το σφυρί της ενεργοποίησής του θα το προστάτευαν οι ίδιοι οι ήρωες στο **βάθος μιας Κρύπτης**.

• Ταυτόχρονα, για να προστατέψουν την **Κρύπτη**, οι ιερείς εφοδίασαν τους επτά ήρωες με αρκετό χρυσό για να ιδρύσουν μια νέα πόλη, τη **Ζώμινθο**, δίπλα στην τοποθεσία της κρύπτης και τους συμβούλευσαν να δημιουργήσουν μια **Συντεχνία**, που θα διασφάλιζε τη φύλαξη αλλά και τον κατευνασμό του αντικειμένου, για όσο καιρό χρειαζόταν.

Η επιστροφή του Πολυδεύκη

Αυτό που δεν περίμενε κανείς, ήταν ότι, πολλές δεκαετίες αργότερα, η οργή του **Πολυδεύκη** για τη δολοφονία του από τους κοντινότερους ανθρώπους του θα ήταν τόσο ισχυρή, που θα τον σήκωνε πέρα από τον τάφο ως ένα απέθαντο τέρας (Lesser Revenant Σελ 61) με αποκλειστικό σκοπό να διαφθείρει την «**Καρδιά του Ψύχους**» για να πάρει την εκδίκησή του.

Η διαμόρφωση του σχεδίου του

Ο Πολυδεύκης γρήγορα εξοικειώθηκε με τη νέα του μορφή, ανακαλύπτοντας επιπλέον πως μπορούσε, δρώντας μέσα από τον κόσμο των πνευμάτων, να εισβάλει στη μαγική φυλακή και είτε να κλέψει είτε να χειραγωγήσει την ισχύ του αντικειμένου, που του είχαν αρνηθεί, τόσα χρόνια πριν, οι σύντροφοί του. Όμως, η οργή του δεν μπορούσε να καταλαγιάσει χωρίς ταυτόχρονα να πάρει εκδίκηση και από αυτούς που πίστευε πως τον αδίκησαν.

Ερευνώντας καλύτερα την περιοχή και συλλέγοντας περισσότερα στοιχεία για την εποχή που αναστήθηκε, διαπίστωσε προς μεγάλη του πικρία πως οι δολοφόνοι του είχαν ήδη πεθάνει από γηρατεία. Μην μπορώντας να πάρει άμεση εκδίκηση απέναντί τους, υποσχέθηκε ότι πριν κλέψει την «**Καρδιά του Ψύχους**» από την φυλακή της, θα φρόντιζε ώστε τα ονόματά και οι πράξεις των συνεχιστών του έργου τους να διαγραφούν για πάντα από τα κατάστιχα της ιστορίας.

Η περιπέτειά μας ξεκινά

Ετούτο το καλοκαίρι, λοιπόν, εκατό χρόνια από τον τελευταίο κατευνασμό της «**Καρδιάς του Ψύχους**», η μαγεία που αναδύεται από το αντικείμενο είναι τέτοιας ισχύος, ώστε να επιτρέψει στον Πολυδεύκη, χειραγωγώντας την, να ρίξει τους αντιπάλους του σε μαγικό λήθαργο, να τους παγιδεύσει σε αιώνιο παγετό και στη συνέχεια να αποδράσει, παίρνοντας μαζί του το μαγικό αντικείμενο.

Το μόνο που δεν υπολόγισε ήταν η παρουσία μιας χούφτας νεαρών ηρώων, οι οποίοι, τόσο από τύχη, όσο και από ακλόνητη αποφασιστικότητα, θα βρεθούν στο διάβα του.



NPCs - ΒΑΣΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Μέλη της Συντεχνίας της Ζωμίνθου

Αριστόξενος

(NE, άντρας της φυλής των Ανθρώπων,
Κλέφτης (Rogue))



Ο γεροδεμένος αρχηγός της Συντεχνίας της Ζωμίνθου, παρά τα άσπρα του μαλλιά, δείχνει τουλάχιστον μια δεκαετία νεότερος από τα 63 χρόνια της ηλικίας του, λόγω της εντυπωσιακής εξωτερικής του εμφάνισης αλλά και της άριστης φυσικής του κατάστασης. Τα στοιχεία για την πραγματική καταγωγή του δεν είναι ευρύτερα γνωστά, λόγω ενός σκοτεινού μυστικού που κρύβει επιμελώς, αλλά ο ίδιος διατείνεται πως κατάγεται από την πόλη της Σπάρτης.

Ήρθε στη Ζωμίνθο ακριβώς 30 χρόνια πριν, για να συμμετάσχει σε μια παλαιότερη δοκιμασία της Συντεχνίας και αφού ανταποκρίθηκε σ' αυτή με επιτυχία, έγινε δεκτός στην οργάνωση και γρήγορα άρχισε να ανεβαίνει στις βαθμίδες της, λόγω κυρίως της επιβλητικής του εμφάνισης αλλά και των διοικητικών προσόντων του. Επελέγη αρχηγός της Συντεχνίας 10 χρόνια πριν, μέσω

των κατάλληλων επαφών, αλλά και κρυφών χρηματισμών και από τότε απολαμβάνει την εύνοια των κατοίκων της Ζωμίνθου, καθώς έχει τη φήμη ενός ιδιαίτερα γενναιόδωρου ανθρώπου.

Λίγοι, βέβαια, υποψιάζονται πως η “γενναιοδωρία” του πηγάζει από τον χρηματισμό που λαμβάνει από διάφορες ομάδες κατά τη διάρκεια των δοκιμασιών, δείχνοντας κρυφά την εύνοιά του σ’ αυτές έναντι υψηλού αντιτίμου. Μία εύνοια, μάλιστα, που φροντίζει να αποκρύπτει έντεχνα, ανακηρύσσοντας σε “επίτιμα μέλη” όσους είχαν όντως την καλύτερη επίδοση. Στον φετινό διαγωνισμό, ακολουθώντας την ίδια τακτική, θα επιλέξει ως νικητές την: “Ενετική Κομπανία της Αερίας”, καθώς έχει ήδη δεχτεί ένα μεγάλο χρηματικό ποσό για το σκοπό αυτό, ανακηρύσσοντας τους ήρωές μας σε «επίτιμα μέλη», για να μην χαλάσει τη συμφωνία του και αποκαλυφθεί η παρανομία του.

Γκαζάλα

(ΝΕ, γυναίκα της φυλής των Υψηλών Ξωτικών, Μάγισσα (Wizard))



Η Γκαζάλα είναι μία πανέμορφη χρήστρια της μαγείας, με ιδιαίτερη προσωπική γοητεία και οξυμένη αίσθηση του γούστου. Ζει στη Ζωμίνθο τα τελευταία τρία χρόνια, έχοντας επισκεφθεί την ορεινή αυτή πόλη για να μελετήσει στην εκτενή βιβλιοθήκη της. Η σαγηνευτική της παρουσία, το εκλεπτυσμένο ύφος και οι ευγενικοί της τρόποι γρήγορα έλκυσαν την προσοχή των ανδρών της περιοχής και ιδιαίτερα του αρχηγού της Συντεχνίας, Αριστόξενου, ο οποίος μετά από στενή πολιορκία κατάφερε να συνάψει ερωτική σχέση μαζί της. Τώρα, πλέον, η Γκαζάλα αποτελεί μέλος της Συντεχνίας της Ζωμίνθου, ενώ μόλις το τελευταίο εξάμηνο της έχει ανατεθεί και η διεύθυνση της βιβλιοθήκης, μετά το θάνατο του τελευταίου διευθυντή της.

Μελίτα

(LG, γυναίκα της φυλής των Ανθρώπων,
Μαχήτρια (Fighter))



Η Μελίτα είναι γέννημα – θρέμμα της Ζωμίνθου και υπήρξε στο παρελθόν η κύρια ανταγωνίστρια του Αριστόξενου για τη θέση του αρχηγού. Στα νιάτα της υπήρξε ξακουστή μαχήτρια, γνωστή για τη σωματική της ρώμη αλλά και για τη γενναιότητά της στην πρώτη γραμμή της μάχης. Σήμερα, η επιβλητική αυτή γυναίκα αποτελεί ένα από τα ανώτερα μέλη του Συμβουλίου της Συντεχνίας και είναι η υπεύθυνη για τη συντήρηση των στίβων μάχης, διατηρώντας, παρά την ηλικία των 70 χρόνων και τα άσπρα της μαλλιά, στητή την αγέρωχη κορμοστασιά της.

Η Μελίτα είναι ιδιαίτερα έξυπνη και διορατική γυναίκα αλλά ταυτόχρονα δίκαιη, λιγομίλητη και διακριτική. Γνωρίζει καλά τις παράνομες πρακτικές του Αριστόξενου αλλά δεν τις αποκαλύπτει, τόσο γιατί δεν έχει απτές αποδείξεις, όσο και γιατί δεν θέλει να πλήξει τη φήμη της Συντεχνίας.

Βοηθεί της στην άσκηση των καθηκόντων της είναι ο μαχητής Ζήνωνας και ο μάγος Αλέξιος, που θα συνοδεύουν τους παίκτες στη δοκιμασία τους. Οι παίκτες θα συναντήσουν τη Μελίτα στην αρχή των δοκιμασιών τους.

Ζήνωνας, ο Μαχητής & Αλέξιος, ο Μάγος

(LG, άντρες της φυλής των ανθρώπων,
Μαχητής (Fighter) και

Μάγος (Wizard) αντίστοιχα)



Ο ψηλόλιγνος Ζήνωνας και ο κοντόχοντρος Αλέξιος ήταν πάντα αντικείμενο αστείων αναφορών στην πόλη που γεννήθηκαν, τη Ζώμινθο, καθώς, αν και **δίδυμοι**, ήταν πάντα πολύ διαφορετικοί μεταξύ τους. Συγκεκριμένα, ενώ ο εξαιρετικά δημοφιλής (ιδιαίτερα στο γυναικείο φύλο) Ζήνωνας, στα 24 του πλέον χρόνια, ξεχωρίζει για τα έντονα ζυγωματικά, τα αστραφτερά γαλάζια μάτια του και τον αγαλμάτινο σωματότυπο του, ο ιδιαίτερα εσωστρεφής,

καραφλός από ιδιαίτερα νεαρή ηλικία και υπέρβαρος Αλέξιος (ο επονομαζόμενος και ως “Μπόγος”) αποτελεί αντικείμενο πειραγμάτων και αστείων ιστοριών.

Εκεί, όμως, που η πλάστιγγα γέρνει αντίθετα είναι στο χαρακτήρα τους, καθώς ο συνεπής, εργατικός και ιδιαίτερα οξυδερκής Αλέξιος αποτελεί πραγματικό στήριγμα για τον αυθόρμητο, και ευεπηρεάστο αδελφό του, γλυτώνοντάς τον από πάμπολα επιπόλαια λάθη και ηχηρά σκάνδαλα.

Όντας απόγονοι ενός εκ των ιδρυτών της Συντεχνίας, εντάχθηκαν αυτόματα σ’ αυτή, ως μέλη, από την ηλικία των 18 ετών. Μετά από απόφαση του Αλέξιου, συντάχθηκαν με την παράταξη της Μελίτας, αποτελώντας και τους κύριους βοηθούς της. Ως συνέπεια, συνοδεύουν και τους παίκτες μας στις διάφορες δοκιμασίες τους.

Ο Αντίπαλος της ομάδας μας


Πολυδεύκης

(CE, απέθαντος, Lesser Revenant)



Ο Πολυδεύκης ήταν ένας από τους οκτώ ήρωες που, διακόσια χρόνια πριν, ξεκίνησαν για να ανακαλύψουν το λόγο που η χώρα τους είχε αρχίσει να βυθίζεται σε έναν θανατηφόρο παγετό. Μετά την ανακάλυψη της «Καρδιάς του Ψύχους» αποφάσισε να την κλέψει με την πρόφαση πως σκοπεύει να την καταστρέψει. Στη μάχη που ακολούθησε έπεσε νεκρός από τα όπλα των πρώην συντρόφων του αλλά όχι για πολύ.

Στόχος του, μετά την ανάστασή του, είναι να κλέψει την «Καρδιά του Ψύχους», αφού, όμως πρώτα σπείρει την καταστροφή στην πόλη της Ζωμίνθου.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΕΥΣΗ ΣΤΗ ΖΩΜΙΝΘΟ

Η περιπέτειά μας διεξάγεται στην ορεινή **Ζώμινθο**, την πόλη που δημιουργήθηκε από τη σύμπραξη ανθρώπων και νάνων, για να αποτελέσει προκεχωρημένο φυλάκιο του πολιτισμένου κόσμου σε μέρη δυσπρόσιτα και ζοφερά. Ένας οχυρωμένος οικισμός τοποθετημένος κοντά στις βόρειες πύλες του Υπόγειου Βασιλείου των Νάνων που προστατεύει τον εκλεπτυσμένο νότο από τους κινδύνους που απειλούν να ξεχυθούν από την κρύα και παγωμένη ερημιά της γιγάντιας **Οροσειράς της Ίδης**.

Οι ήρωές μας είναι από τους λίγους που απάντησαν στην πρόκληση να συμμετάσχουν στις δοκιμασίες της **Συντεχνίας της Ζωμίνθου**, μιας αδελφότητας σκληραγωγημένων υπερασπιστών του Βορρά, φημισμένων για την αλληλεγγύη τους απέναντι στους συντρόφους τους. Οι σκληρές αυτές δοκιμασίες για την ένταξη νέων μελών λαμβάνουν μέρος

κάθε δύο χρόνια και προσελκύουν πάντα το ενδιαφέρον ικανών κυνηγών της περιπέτειας, λόγω της καταξίωσης που φέρει η συμμετοχή σε μια τόσο φημισμένη αδελφότητα. Φέτος, μάλιστα, οι δοκιμασίες θα έχουν και επετειακό χαρακτήρα αφού συμπίπτουν με τους εορτασμούς για τα 200 χρόνια από την ανάκτηση της **«Καρδιάς του Ψύχους»**.

Η προαναφερόμενη πρόσκληση, από τον αρχηγό της Συντεχνίας, Αριστόξενο, μπορεί να εκτυπωθεί και να δοθεί σε κάθε παίκτη ξεχωριστά, πριν ξεκινήσετε την αφήγηση του εισαγωγικού μέρους.

Εισαγωγή για τους παίκτες

Όταν είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε την περιπέτεια, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα ακόλουθα:

Ο ήλιος λάμπει αυτή την υπέροχη καλοκαιρινή μέρα, παρόλα αυτά εσείς τρίβετε καλά τα εκτεθειμένα στο ψύχος χέρια σας, καθώς σε υψόμετρο 1.450 μέτρων, ακόμη και το καλοκαίρι, η θερμοκρασία συνήθως δεν υπερβαίνει τους 18 βαθμούς Κελσίου.

Το μουλάρι του οδηγού σας στρίβει στο κακοτράχαλο, χωμάτινο μονοπάτι και εσείς, που ακολουθείτε κατά πόδας, έχετε την ευκαιρία να απολαύσετε ένα υπέροχο θέαμα, καθώς η **Ζώμινθος**, ο ορεινός αυτός φάρος του πολιτισμού, απλώνεται μπροστά στα μάτια σας, ξέμακρη ακόμη αλλά επιβλητική, εμφανίζεται σκαρφαλωμένη αμφιθεατρικά σ' ένα απότομο και κακοτράχαλο γκρεμό.

Ο λόγος που κάνατε όλο αυτό το δρόμο δεν είναι άλλος από την ευκαιρία να γίνεται γνωστοί και αξιοσέβαστοι ως μέλη της **Συντεχνίας της Ζωμίνθου**, μιας αδελφότητας που

είναι γνωστή για την αλληλεγγύη, το κύρος και τις ευκαιρίες που προσφέρει σε όσους εντάσσονται σ' αυτή.

Δεν είναι λοιπόν, τυχαίο πως ακόμη και η παραμικρή ευκαιρία ένταξης σ' αυτή την κλειστή ομάδα αποτελεί μια τιμή που πολλοί επιδιώκουν. Γνωρίζετε καλά πως στη Ζώμινθο έχουν ήδη συγκεντρωθεί αρκετές ομάδες έμπειρων κυνηγών της περιπέτειας και πως ο ανταγωνισμός θα είναι σκληρός.

Κοιτάζετε γύρω σας και αντικρίζετε τους συντρόφους σας σ' αυτό το δύσκολο ταξίδι. Δίπλα σας βρίσκονται άνδρες και γυναίκες διαφόρων φυλών και ειδικοτήτων, με την ίδια όμως επιθυμία στην καρδιά και παρόμοια λάμψη στα μάτια και αισθάνεστε την ανάγκη να απευθυνθείτε σ' αυτούς και να μιλήσετε για όλα όσα σας ενώνουν σ' αυτή την περιπέτεια.

Πρόσκληση συμμετοχής στους αγώνες της Ζωμίνθου

Προς τον/ την αξιότιμο/η _____

Η Συντεχνία της Ζωμίνθου, αναγνωρίζοντας τις αξιόλογες προστιθέσεις που επιδεικνύετε ως νέος κυνηγός της περιπέτειας, χαρμάνει την τιμή να σας προσκαλέσει να συμμετάσχετε στους ετήσιους ιερους αγώνες για τα 200 χρόνια από την ίδρυση της λιμνημένης μας ορεινής.

Η παρούσα πρόσκληση αποτελεί, παράλληλα, και εισήγηση για τους αγώνες που διεξάγονται ετησίως στη Ζωμίνθο, απονέμοντας το δικαίωμα ένταξης στην αδελφότητα, σε όσους αναδειχθούν νικητές των δοκιμασιών μας.

Οι ιερους αγώνες αρχά και οι δοκιμασίες θα λάβουν χώρα στις αρχές του επόμενου μήνα, στην ένδοξη πόλη μας και θα αποσκοπεί ιδιαίτερα την τιμή μας να παρευρεθείτε σε αυτές.

Με εκτίμηση!



Ο αρχηγός της Συντεχνίας της Ζωμίνθου, *Αριστείδης*

Γνωριμία με τους χαρακτήρες

Η ένταξη των παικτών σε μια αξιόμαχη ομάδα

Αυτό που δεν γνωρίζουν άτομα που δεν είναι ντόπια, όπως οι ήρωές μας, είναι πως οι δοκιμασίες της Συντεχνίας της Ζωμίνθου αντιμετωπίζονται σε ομαδικό επίπεδο. Αυτό έχει παραληφθεί από την πρόσκληση, καθώς ο Αριστόξενος θεωρεί, πως η εύρεση συμμάχων εν ώρα ανάγκης θεωρείται ως η πρώτη και πιο σημαντική δοκιμασία. Αν και οι χαρακτήρες, όπως αναφέρθηκε, δεν το γνωρίζουν,

είναι κάτι που θα μάθουν από έναν έμπορο του караβανιού, ο οποίος τους ρωτά αν θα συμμετάσχουν στον τετραήμερο διαγωνισμό και ποιο είναι το όνομα της ομάδας τους. Αν ο DM θα ήθελε οι χαρακτήρες να γνωρίζονται από πριν, αυτό το βήμα μπορεί να παραληφθεί.

Η παρουσίαση των παικτών και η γνωριμία μεταξύ τους

Γενικώς, εδώ είναι μία καλή ευκαιρία για τους παίκτες να συστηθούν, προκειμένου να εξοικειωθούν με το ιστορικό του χαρακτήρα τους αλλά και το παρουσιαστικό τους



όσο και το ρόλο τους στην ομάδα. Καλό είναι, επίσης, **να μιλήσουν μεταξύ τους** και είτε να γνωριστούν, είτε να εδραιώσουν το γεγονός πως αποδέχτηκαν την πρόσκληση της Συντεχνίας ως σύνολο και να μιλήσουν για τους λόγους που τους ώθησαν στην περιπέτεια αυτή. Αφού ολοκληρωθούν οι συστάσεις, ο Dungeon Master μπορεί να ολοκληρώσει την εισαγωγή, που θα τους οδηγήσει στο Πανδοχείο της Ζωμίνθου.

Ο δρόμος είναι ακόμα μακρύς μα η διάθεσή σας έχει φτιάξει από το ωραίο κλίμα που επικρατεί μεταξύ σας και τα αστεία που ανταλλάσσετε διαρκώς.

Έτσι, δεν αργεί να έρθει το βράδυ και εσείς, αν και κουρασμένοι, φτάνετε γεμάτοι προσμονή έξω από το **Πανδοχείο της Συντεχνίας**, ενημερώνοντας το φρουρό για την πρόθεσή σας να λάβετε μέρος στις δοκιμασίες.

Καθώς η πόρτα ανοίγει και η ζεστή ατμόσφαιρα του Πανδοχείου διώχνει το κρύο της έναστρης νύχτας απ' έξω, ξέρετε ότι οι ζωές σας πρόκειται να αλλάξουν για πάντα.

Το Πανδοχείο

Εξωτερική περιγραφή: Το Πανδοχείο της Συντεχνίας είναι μέρος του ευρύτερου οικιστικού συγκροτήματος που στεγάζει τις διάφορες λειτουργίες της αδελφότητας. Όπως και τα υπόλοιπα κτίρια με τα οποία γειτονεύει στο ίδιο οικοδομικό τετράγωνο, το κτήριο της συντεχνίας είναι και αυτό **τριώροφο**, χτισμένο με όμορφη, λευκή πέτρα ως τον πρώτο όροφο και με σκούρο έλατο στους υπόλοιπους δύο.

Περιγραφή εσωτερικού: Μέσα από την φαρδιά διπλή είσοδο, ανοίγεται ένας μεγάλος, όμορφα διακοσμημένος χώρος γεμάτος τραπέζια με **ύψος** που φτάνει ως τη στέγη του τριώροφου κτιρίου. Ο **κοινός αυτός χώρος**, που δημιουργήθηκε αποσκοπώντας περισσότερο στην άνεση των θαμώνων παρά στην πολυτέλεια, είναι εξοπλισμένος με μια μεγάλη **σκηνή** στο αριστερό του άκρο και ένα **υπερυψωμένο σαλόνι**, για πιο ιδιωτικές περιστάσεις, στο δεξί, ενώ το **μπαρ**, η **πόρτα της κουζίνας** και η **σκάλα** που οδηγεί στα υπνοδωμάτια των πάνω ορόφων βρίσκονται στο βάθος, **ακριβώς απέναντι** από την πόρτα της εισόδου.

Είσοδος των παικτών στο Πανδοχείο

Η είσοδος στο μεγάλο αυτό πανδοχείο δεν είναι καθόλου εύκολη, αφού σε κάθε βήμα σας παρεμποδίζετε από τους δεκάδες πελάτες που συνωστίζονται για να παρακολουθήσουν το θέαμα που εκτυλίσσεται πάνω στη σκηνή.



Βλέπετε, η Συντεχνία, για να τιμήσει τη σημερινή μέρα, έχει προσλάβει το διάσημο περιπλανώμενο θίασο **Vaisala** για να δώσει παράσταση, ενώ τη στιγμή της εισόδου σας ένα κομψότατο ντυμένο **Γκόμπλιν**, **γνωστός και ως κύριος Πίπης**, μονοπωλεί τη σκηνή, τραγουδώντας και χτυπώντας τα πόδια του στο ρυθμό του πιο πρόστυχου τραγουδιού που έχετε ακούσει ποτέ στη ζωή σας.

Οι αεικίνητοι σερβιτόροι του Πανδοχείου αντιλαμβάνονται την παρουσία σας άμεσα και, αφού τους πληροφορείτε για το σκοπό του ταξιδιού σας στην πόλη σας οδηγούν, με κάποια δυσκολία, στη δεξιά πλευρά του κοινόχρηστου χώρου, πάνω στο **υπερυψωμένο σαλόνι** που προορίζεται αποκλειστικά για τα υποψήφια μέλη της δοκιμασίας. Εκεί διαπιστώνετε πως δεν είστε οι μόνοι που επιθυμούν να λάβουν μέρος στις δοκιμασίες, καθώς άλλες **πέντε ομάδες** έχουν προσέλθει για τον ίδιο σκοπό.

Οι παίκτες, που είναι και οι τελευταίοι που καταφθάνουν, δεν θα προλάβουν καν να παραγγείλουν βραδινό και να χαλαρώσουν. Η προσέλευση του συνόλου των ομάδων κινητοποιεί τους υπευθύνους της Συντεχνίας να θέσουν ξεκάθαρα τους **όρους της δοκιμασίας** που θα ξεκινήσει το επόμενο πρωί.



Οι όροι της δοκιμασίας

Μόλις καθίσετε στο τραπέζι και πριν προλάβετε να συστηθείτε στις υπόλοιπες ομάδες καταφτάνουν με κάθε επισημότητα οι επικεφαλής της Συντεχνίας, **φορώντας τα χαρακτηριστικά κόκκινα και μαύρα περιβραχιόνια** της οργάνωσής τους. Ένας από αυτούς θα τραβήξει ένα σκοινί και με μιας θα πέσει από ένα μηχανισμό στην οροφή μία βαριά κουρτίνα, που θα απομονώσει, τόσο οπτικά όσο και ηχητικά, το υπερυψωμένο σαλόνι που κάθεστε από το υπόλοιπο Πανδοχείο.

Αφού οι επίσημοι κάτσουν στο κεντρικό τραπέζι του σαλονιού, που έχει τοποθετηθεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να το βλέπετε όλοι, το λόγο θα πάρει ένας γεροδεμένος ασπρομάλλης άνθρωπος, ο οποίος με επιβλητική φωνή θα απευθυνθεί σε όλους σας.

«Αγαπητοί φίλοι, καλωσήρθατε.

Το όνομά μου είναι **Αριστόξενος** και με το δικαίωμα που μου δίνει το αξίωμά μου ως αρχηγός της Συντεχνίας της Ζωμίνθου θα ήθελα να σας καλωσορίσω στο Πανδοχείο μας.

Οι έξι ομάδες που βρίσκεστε τώρα μπροστά μας, αποφασίσατε να απαντήσετε στην ανοιχτή μας πρόσκληση και να συμμετάσχετε σε μια σκληρή δοκιμασία, σε μία πρόκληση που θα αναδείξει το θάρρος και την αποφασιστικότητά σας.

Πρέπει να γνωρίζετε πως οι δοκιμασίες που θα περάσετε δεν είναι τυχαίες. **Διακόσια χρόνια πριν μια ομάδα 8 τυχοδιωκτών αναζήτησε στα βουνά μας το λόγο που ένας πρωτοφανής παγετός απειλούσε τις πεδινές περιοχές.** Οι περιπέτειές τους και η τελική τους επιτυχία αναπαριστώνται στις δυσκολίες που καλείστε να ξεπεράσετε.

Τώρα, όσον αφορά **στο πρόγραμμα**, οι δοκιμασίες στις οποίες θα υποβληθείτε θα κρατήσουν τρεις μέρες, ενώ η ομάδα που **θα συγκεντρώσει την υψηλότερη βαθμολογία** στο τέλος των δοκιμασιών θα είναι και αυτή που ενταχθεί στη Συντεχνία μας, κατά την τελετή λήξης την τέταρτη ημέρα.

Θα ήθελα, ωστόσο, να καταστήσω σαφές πως εάν προβείτε σε κάποια ενέργεια που θα θέσει τις αντίπαλες ομάδες σε κίνδυνο, **τότε θα αποκλειστείτε ως ομάδα από τις δοκιμασίες μας.**

Αρκετά όμως σας απασχόλησα με τη φλυαρία μου. Τώρα μπορείτε να χαλαρώσετε, να γνωριστείτε και να διασκεδάσετε με όλα τα έξοδα πληρωμένα ή να κατευθυνθείτε προς τα κρεβάτια σας για μια νύχτα ξεκούρασης.

Σας εύχομαι καλή τύχη.»

Και μ' αυτά τα λόγια ο αρχηγός της Συντεχνίας και οι σύντροφοί του σηκώνονται από το τραπέζι, σηκώνουν την κουρτίνα που σας διαχώριζε από το υπόλοιπο Πανδοχείο και αποχωρούν.

Η περιγραφή των αντίπαλων ομάδων

Ακολουθεί η περιγραφή 5 ομάδων που θα ανταγωνιστούν με τους ήρωές μας για το τελικό έπαθλο.

1. Οι ασπίδες του Ντουμαθόιν:



Πέντε βρομύλοι Ορεσίβιοι **Νάνοι**. Δουλεύοντας για χρόνια μαζί στα ορυχεία, αποφάσισαν τελικά να δοκιμάσουν την τύχη τους ως κυνηγοί της περιπέτειας. Τους αρέσει να πίνουν και να βάζουν στοιχήματα σε διαγωνισμούς Μπρα-ντε-φερ. Αρχηγός τους είναι ο **Μούρριν**: Ιερέας του Ντούμαθόιν.

2. Τα Βέλη του Σκοτεινού Δάσους:



Πέντε αριστοκρατικά **Ξωτικά**. Ζώντας αποκλεισμένα στα δάση τους είναι ιδιαίτερα απορριπτικά απέναντι σε άλλες φυλές, τις οποίες αντιμετωπίζουν ως κατώτερες. Αρχηγός της ομάδας αυτής είναι ο **Φύλακας των Δασών: Άλντινορ**.

3. Τα Δίδυμα Γρανάζια του Γκοντ:



Πέντε καλοντυμένοι **Γνώμοι**. Η ομάδα αυτή των εφευρετών γυρίζει τον κόσμο παίρνοντας ιδέες για τις καινούργιες τους δημιουργίες. Τους αρέσει να κάνουν φάρσες και να ρίχνουν δυναμιτάκια και αμπούλες βρώμας. Αρχηγός της ομάδας αυτής είναι ο Ιερέας του Γκοντ (θεός προστάτης της δημιουργίας και της εφευρετικότητας): **Μπίλμποπ**.

4. Τα Καμάρια της Ζωμίνθου:



Πέντε ντόπιοι **Άνθρωποι**. Είναι όλοι τους βοσκοί με ειδικότητα στις ζωοκλοπές. Φοράνε αποκλειστικά μαύρα ρούχα, είναι λάτρεις των καυγάδων και τρελαίνονται όταν κάποιος τους κοιτάει επίμονα. Αρχηγός της ομάδας είναι ο **Βάρβαρος Σήφακας**.

5. Η Ενετική Κομπανία:



Πέντε μέλη της Ενετικής κοινότητας της Αερίας που αποτελείται από σύμπραξη **Half Orc και Halflings**. Είναι ευγενείς απέναντι σε όλους και φλερτάρουν ακατάσχετα, όντες λάτρεις του ωραίου φύλου. Αρχηγός τους ο **Halfing Ιερέας του Θεού Ερμή (Θεός του εμπορίου): Λομπάρντο**.

DM's Tip

Σε αυτό το σημείο οι ήρωες μπορούν να χαλαρώσουν και να κοινωνικοποιηθούν, γνωρίζοντας τους αντιπάλους τους στις δοκιμασίες που έρχονται. Οι ομάδες είναι δημιουργημένες προκειμένου οι παίκτες να διασκεδάσουν με τα στερεότυπα για τις φυλές και τα classes και να αρχίσουν το role – playing. Ως Dungeon Master μπορείς να παρουσιάσεις τις ομάδες αλλά, αν ο χρόνος που έχετε είναι περιορισμένος, καλό είναι να επισημάνεις πως τους περιμένει μια μεγάλη μέρα αύριο και πως πρέπει να είναι έτοιμοι.

Σημειώσεις Dungeon Master





ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ

ΟΙ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ

Η Πρώτη Μέρα

Το πρωί του διαγωνισμού οι ήρωες θα ξυπνήσουν νωρίς και μετά από ένα σύντομο πρωινό θα κατευθυνθούν, συνοδευόμενοι από τα μέλη της Συντεχνίας, σε ένα ξέφωτο έξω από την πόλη γεμάτο με σκηνές που έχουν στηθεί ειδικά για τις δοκιμασίες που ακολουθούν.

Εκεί, οι ομάδες χωρίζονται μεταξύ τους και η κάθε μία κατευθύνεται σε σκηνή διαφορετικού χρώματος. Οι ήρωες κατευθύνονται στην **Κίτρινη Σκηνή**, όπου θα ανακοινωθεί από το μέλος της Συντεχνίας που τους συνοδεύει πως αυτό θα είναι και το χρώμα που έχει ανατεθεί στην ομάδα τους.

Εντός της σκηνής, καθισμένη πίσω από ένα μακρύ τραπέζι και φορώντας την επίσημη κόκκινη και μαύρη αμφίεση της Συντεχνίας, τους περιμένει μία επιβλητική, αν και ηλικιωμένη, κυρία, η οποία, δείχνοντάς τους τα καθίσματα, παίρνει ευθύς το λόγο:

«Καλωσήρθατε, μέλη της Κίτρινης Ομάδας.

Το όνομά μου είναι Μελίτα και είμαι η αντιπρόσωπος της Συντεχνίας που επιβλέπει την ομάδα σας. Αν συναντήσετε κάποιο πρόβλημα ή αν έχετε κάποιο ερώτημα, είμαι διαθέσιμη να σας βοηθήσω. Σας παρακαλώ, δηλώστε το όνομα και το επάγγελμά σας και υπογράψτε στο σημείο που θα σας υποδείξω.»

Κριτές στη δοκιμασία θα είναι ο Αριστόξενος, ως αρχηγός της συντεχνίας, που θα επιβλέπει το συνολικό εγχείρημα, καθώς και αρκετά από τα πιο υψηλόβαθμα μέλη μας, τα οποία θα εποπτεύουν τις επιμέρους δοκιμασίες.

Να ξέρετε πως, προκειμένου να διατηρηθεί το υψηλό κύρος της συντεχνίας, όλοι οι κριτές μας θα είναι αυστηροί και αδιάβλητοι, ενώ κάθε προσπάθεια χρηματισμού ή άλλου επηρεασμού τους θα έχει ως αποτέλεσμα τον αποκλεισμό της ομάδας που θα το επιχειρήσει.

Τώρα, λίγα λόγια για το σύστημα της αξιολόγησης που χρησιμοποιούμε.

Κάθε ομάδα κερδίζει πόντους ανάλογα με το πόσο **αποδοτικά** πετυχαίνει το σκοπό της εκάστοτε δοκιμασίας. Το να πετύχετε αποδοτικά το στόχο σας σημαίνει την διεκπεραίωσή της με τον δυσκολότερο δυνατό τρόπο, χωρίς, δηλαδή, να αξιοποιήσετε κάποια βοήθεια αλλά και στο συντομότερο χρόνο. Οι πόντοι που μάζεψε η κάθε ομάδα θα αποκαλυφθούν στο τέλος όλων των δοκιμασιών.

Πριν ξεκινήσει η κάθε δοκιμασία δώσε στους παίκτες ένα διάστημα 5-10 λεπτών, για να συζητήσουν τη στρατηγική τους.

Κάθε δοκιμασία περιλαμβάνει ένα ή περισσότερα Ability Check ή Saving Throw.

Ως DM μην αποκαλύψεις στους παίκτες ούτε το DC, ούτε το πότε και το αν έχουν πλεονέκτημα (advantage) ή όχι.

Επίτρεψέ τους να περιγράψουν πλήρως το πως σκοπεύουν να πετύχουν τη δοκιμασία και αντίστοιχα δώσε ή όχι πλεονέκτημα (advantage) ή μειονέκτημα (disadvantage), αν ακολουθήσουν κάποια ανορθόδοξη και με μικρότερη πιθανότητα επιτυχίας μέθοδο.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Ημέρα Πρώτη

Δοκιμασία Δύναμης & Μαχητικής Ικανότητας: 1ο Πρωί
Δοκιμασία της Γνώσης & Θεραπευτικής Σοφίας: 1ο Μεσημέρι
Δοκιμασία Διάφορησης και Διαφυγής: 1ο Βράδυ

Ημέρα Δεύτερη

Δοκιμασία Επιβίωσης: Διαρκή ολόκληρο 1ο Εικοσιτετράωρο

Ημέρα Τρίτη

Δοκιμασία Αντοχής: 1ο Πρωί
Δοκιμασία Διπλωματίας: 1ο Βράδυ

Ημέρα Τέταρτη

Την τελευταία αυτή ημέρα του διαγωνισμού ανακοινώνονται οι νικητές και γίνεται η τελετή μόνιμής τους εδών συντεχνίας.

Δοκιμασία Δύναμης

«Σε λίγο θα μεταφερθείτε στο χώρο της Δοκιμασίας της Δύναμης, που βρίσκεται σε μια απότομη πλευρά ενός λόφου. Εκεί, όλοι όσοι έχουν μαχητικές ικανότητες θα επιχειρήσουν να αναπαραστήσουν τη **σωτηρία της ομάδας των 8 από την παγωμένη ομίχλη**, μία πρόκληση που χωρίζεται σε τρεις φάσεις.

Εδώ όσοι από εσάς διαθέτουν **σωματική ρώμη** θα επιχειρήσουν να σκαφαλώσουν στον απότομο λόφο χωρίς καμία βοήθεια και χωρίς να επιτρέψουν στην παγωμένη ομίχλη που ανεβαίνει να τους προφτάσει. Όταν φτάσουν στην κορυφή θα πρέπει να δέσουν ένα σκοινί στο διαθέσιμο πύρο, προκειμένου να ανέβει πάνω και η υπόλοιπη ομάδα.

Στη συνέχεια, θα προχωρήσουν σ' έναν ανηφορικό δρόμο που, όμως, έχει σφραγιστεί από ένα ισχυρό τείχος πάγου. Για να προχωρήσουν, πρέπει να διαλύσουν το τείχος με όσο το δυνατόν ισχυρότερες επιθέσεις, προκειμένου αυτό να σπάσει γρήγορα.

Όταν τα καταφέρουν μπορούν να συνεχίσουν προς την κορυφή του λόφου. Στο δρόμο θα πρέπει να σηκώσουν τη βαριά σημαία και να τη μεταφέρουν στην κορυφή όπου και θα τη στήσουν.

Σας εύχομαι καλή επιτυχία.»

Με το που τελειώνει τις οδηγίες της ακούτε τον ήχο μίας σάλπιγγας και καταλαβαίνετε πως ήρθε η ώρα να ξεκινήσετε.

Έξω από τη σκηνή τους περιμένουν δύο μέλη της Συντεχνίας, ο μαχητής Ζήνωνας και ο μάγος Αλέξιος, που τους οδηγούν στη βάση ενός απότομου λόφου, όπου είναι στημένη η κίτρινη σημαία της ομάδας τους, δίπλα σε μια τεράστια κλεψύδρα. Μόλις δηλώσουν πως είναι έτοιμοι, ο μαχητής γυρίζει την κλεψύδρα και η δοκιμασία ξεκινάει.

Κάθε **check** παίρνει, in game, χρόνο γύρω στα **2 λεπτά**. Ο χρόνος αυτός δεν αντιστοιχεί σε ένα μοναδικό χτύπημα αλλά σε ένα σύνολο χτυπημάτων που χρειάζονται για να γίνει ορατή πρόοδος.. Η ομάδα έχει διαθέσιμα **10 λεπτά** για να ολοκληρώσει τη δοκιμασία, άρα έχει **5 προσπάθειες** για να φέρει τα απαραίτητα checks.

Το ανέβασμα το λόφου χωρίς βοήθεια απαιτεί ένα **DC 15 Strength (Athletics)** check. Όταν το σκοινί δεθεί, τότε το **DC** μειώνεται σε **10**. Εάν οι παίκτες κατευθυνθούν από τη λιγότερο απότομη πλαγιά, έχουν πλεονέκτημα (advantage) σε αυτά τα rolls.



Ο παγωμένος τοίχος διαθέτει **10 HP ανά παίκτη** που τον χτυπάει και εδώ είναι το σημείο που οι παίκτες μαθαίνουν να επιτίθενται. Για να θεωρηθεί ένα χτύπημα πετυχημένο, πρέπει να περάσει **AC10**, που σημαίνει ότι ο ήρωας βρήκε μια ευαίσθητη πλευρά στον πάγο. Όποιος προσπαθήσει να ανέβει τον γλιστερό τοίχο χρειάζεται **DC 20 Strength (Athletics)** ή **DC 15 Strength (Athletics)** εάν βρει τρόπο να κρατηθεί από πάνω (**climbers kit**).

Στο κουβάλημα της σημαίας θα πρέπει να συνεργαστούν όλοι, αφού, συνολικά, τα άτομα που κουβαλάνε τη γιγαντιαία σημαία πρέπει να διαθέτουν **40 Strength** (εφόσον ζυγίζει 600lb). Αν έχουν λιγότερο, δεν μπορούν να τη σηκώσουν. και για κάθε 5 πόντους Strength που υπολείπονται θα πρέπει να περάσουν ένα **DC 13 Constitution Saving throw**, αφού προσπαθούν να τη σύρουν όσο πιο γρήγορα μπορούν. Αν οι μισοί ή οι περισσότεροι αποτύχουν σε αυτό το check, θα καθυστερήσουν λίγο (-2 λεπτά) στο να τη μεταφέρουν.

Όταν η δοκιμασία ολοκληρωθεί και η ομάδα θα γυρίζει στη βάση της ο μάγος θα γράψει ποιοι έκαναν το συντομότερο χρόνο:

Δοκιμασία Δύναμης	
Ομάδα	Χρόνος
Οι Ασπίδες του Ντουμαθόιν	7 λεπτά
Τα Καμάρια της Ζωμίνθου	9 λεπτά
Τα Βέλη του Σκοτεινού Δάσους	11 λεπτά
Η Ενετική Κομπανία	11 λεπτά
Τα Δίδυμα Γρανάζια του Γκοντ	13 λεπτά



Δοκιμασία Γνώσης & Ιερατικής Σοφίας

Αφού οι παίκτες ξεκουραστούν και ανακτήσουν τις δυνάμεις τους, οδηγούνται από το μαχητή Ζήνωνα και το Μάγο Αλέξιο σε μια μεγάλη σκηνή, όπου βρίσκονται ήδη και οι υπόλοιπες ομάδες.

Από εκεί, μέσω μιας καταπακτής, τους κατευθύνουν σ' ένα υπόγειο οίκημα με δύο πόρτες, μία στα δεξιά και μία στα αριστερά. Από τις δύο πόρτες, που βρίσκονται μπροστά τους, βγαίνουν τρία μέλη της Συντεχνίας, όπως αποδεικνύουν τα κόκκινα και μαύρα ενδύματά τους. Η μεσαία από τις μορφές αυτές, μία απίστευτα σαγηνευτική Ξωτικιά, με πράσινα μάτια, ξανθά μαλλιά και μια άκρως αποκαλυπτική αμφίεση, που δεν αφήνει πολλά στη φαντασία, αφού τους συστήνεται ως Γκαζάλα, απευθύνεται αρχικά σε όσους θα αντιμετωπίσουν τη δοκιμασία της Ιστορικής γνώσης με την απαλή, μελίχια φωνή της:



Καλώς Ήρθατε, αγαπητοί μου λάτρες της Ιστορίας, στη δοκιμασία της Ιστορικής γνώσης, αλλά και εσείς, οι υπόλοιποι, που θα τους βοηθήσετε σ' αυτή την πρόκληση. Στόχος σας είναι να αποδείξετε την ικανότητά σας στην απόσπαση κρίσιμων πληροφοριών στο αντικείμενο της ειδικότητάς σας, προκειμένου να αποκομίσετε την υψηλότερη δυνατή βαθμολογία.

Στη δοκιμασία αυτή, ο **δοκιμαζόμενος** θα κάθεται στο γραφείο που έχουμε προετοιμάσει ειδικά γι' αυτόν και θα συνοδεύεται από έναν **βοηθό** του, που θα του φέρνει τα προς ανάγνωση βιβλία.

Μόνο όταν καταφέρει να **εντοπίσει** το χωρίο στο οποίο βρίσκεται η κατάλληλη πληροφορία και την **αποσπάσει** από τα ποικίλα, συνοδευτικά σχόλια, θα του αποκαλύπτεται, **στις παραπομπές, το επόμενο βιβλίο** της σειράς, σε μια σειρά δοκιμασιών που θα δυσκολεύει στην πορεία.



Στη συνέχεια, στρέφεται στους παίκτες και αναζητά αυτόν από κάθε ομάδα που θα διαγωνιστεί στις γνώσεις Ιστορίας. Αφού τους ξεχωρίσει και τους φέρει εμπρός της, τους δίνει συγκεκριμένες οδηγίες:

Στόχος σας είναι να αποκτήσετε όσο δυνατόν περισσότερες γνώσεις πάνω στην Ιστορία ενός ισχυρού αντικειμένου με το όνομα: «**Καρδιά του Ψύχους**». Τη γνώση αυτή θα την ανακτήσετε μέσα από την εξέταση τριών βιβλίων:

1. Το πρώτο βιβλίο με την ονομασία «**Ανάλεκτα Ζωμίνθου**» θα το βρείτε πάνω στο γραφείο σας και είναι και το ευκολότερο από τα τρία, αναφερόμενο στην **ιστορία** του αντικειμένου αυτού.
2. Εφόσον καταφέρετε να διαβάσετε τις απαραίτητες πληροφορίες, αυτές θα σας οδηγήσουν στο δεύτερο βιβλίο, την **ονομασία του οποίου θα βρείτε στις παραπομπές** του πρώτου βιβλίου. Το εγχειρίδιο αυτό σχετίζεται με τις **ιδιότητές της «Καρδιάς του Ψύχους»** και είναι σαφώς δυσκολότερο.
3. Εφόσον αποσπάσετε και τη δεύτερη κρίσιμη πληροφορία, αυτή θα σας οδηγήσει στο τρίτο και πιο δύσκολο, στον εντοπισμό και απόσπαση πληροφορίας, βιβλίο. Το τελευταίο αυτό εγχειρίδιο αναφέρεται στη **σημερινή κατάσταση και τοποθεσία** του αντικειμένου.

Επιλέξτε έναν από τους φίλους σας, για να σας φέρουν έγκαιρα αυτά τα βιβλία από την τεράστια βιβλιοθήκη μας, ενώ εσείς θα περιμένετε στο γραφείο σας, για να τα διαβάσετε.

Στη συνέχεια, στρέφεται πάλι στις ομάδες και ζητά αυτούς που θα αγωνιστούν στις γνώσεις ιερατικής σοφίας και τους λέει τα ακόλουθα:

Στόχος σας είναι να αποκτήσετε όσο δυνατόν περισσότερες γνώσεις πάνω σ' ένα ισχυρό απέθαντο πλάσμα, που κάποιιο ισχυρίζονται πως τριγυρίζει στην περιοχή μας. Το πλάσμα αυτό είναι ένα Lesser **Revenant** και τη γνώση θα την αποκαλύψετε μέσα από την εξέταση τριών βιβλίων:

1. Το πρώτο βιβλίο με την ονομασία «**Ανιέροι Απέθαντοι**» θα το βρείτε πάνω στο γραφείο σας και είναι και το ευκολότερο από τα τρία, αναφερόμενο στα **αίτια της δημιουργίας του πλάσματος**.
2. Το δεύτερο βιβλίο, η ονομασία του οποίου βρίσκεται στις παραπομπές του πρώτου, αναφέρεται στις **δυνάμεις του πλάσματος** και είναι σαφώς δυσκολότερο.
3. Το τρίτο και πιο δύσκολο, στον εντοπισμό και απόσπαση πληροφορίας, αναφέρεται στις **αδυναμίες του πλάσματος** και πώς μπορούν να αξιοποιηθούν από μία ομάδα.

Παρομοίως επιλέξτε έναν από τους συμμάχους σου για να σας βοηθήσει.



Τώρα στρέφεται σε όλους όσους θα συμμετάσχουν στις δοκιμασίες, λέγοντάς τους τα ακόλουθα:

Μπείτε λοιπόν μέσα στην αίθουσα της αποστολής σας, γενναίοι μου, και μην ξεχνάτε πως μόνο με τη συνεργασία μπορείτε να φτάσετε στον τελικό σας στόχο. Έχετε 1 ώρα, για να τελειώσετε τη δοκιμασία.»

Στη συνέχεια οδηγούν τους διαγωνιζόμενους της Ιστορίας στην αριστερή πόρτα, ενώ τους διαγωνιζόμενους στις γνώσεις ιερατικής σοφίας στη δεξιά πόρτα. Όταν εισέλθουν βρίσκουν τους εαυτούς τους σε διαφορετικά μέρη μιας τεράστιας βιβλιοθήκης, μπροστά σ' ένα γραφείο που γράφει πάνω του το όνομά τους. Πάνω στο γραφείο βρίσκεται το πρώτο βιβλίο που πρέπει να εξετάσουν. Μόλις όλοι καθίσουν, ο χρόνος τους αρχίζει.

Ο χρόνος που έχουν διαθέσιμος για αυτή τη δοκιμασία είναι συνολικά 1 ώρα. Κάθε check παίρνει 5 λεπτά, καθώς οι τόμοι της εποχής είναι μεγάλοι και πολλές φορές έχουν άχρηστες πληροφορίες ανάμεσα στα σημαντικά στοιχεία.

❁ Βιβλίο 1ο:

DC 5 Intelligence ή Wisdom (Investigation) για την εύρεση του αποσπάσματος, **DC 5 Intelligence ή Wisdom (History/Religion)** για την απόσπαση της πληροφορίας.

Ένα **DC 5 Wisdom (Perception)** check από τον βοηθό την ώρα που διαβάζει ο λόγιος της ομάδας, μπορεί να τον εξοικειώσει με τον τρόπο οργάνωσης των βιβλίων στη βιβλιοθήκη και να βρει αμέσως τον δεύτερο τόμο όταν αποκαλυφθεί ποιος είναι από τον πρώτο. Εάν φέρει **DC15**, τότε θα μπορεί να βρει και το τρίτο βιβλίο αντίστοιχα όταν χρειαστεί χωρίς να χάσει χρόνο.

❁ Βιβλίο 2ο

Το βιβλίο αυτό είναι καλά χωμένο στη βιβλιοθήκη και θέλει **DC 10 Wisdom (Perception)** check από τον βοηθό για να βρεθεί πρώτα, **DC 10 Intelligence ή Wisdom (Investigation)** για την εύρεση του αποσπάσματος και **DC 10 Intelligence ή Wisdom (History/Religion)** για την απόσπαση της πληροφορίας.

❁ Βιβλίο 3ο

Το βιβλίο είναι ακόμα καλύτερα κρυμμένο από το προηγούμενο και θέλει **DC 15 Wisdom (Perception)** check από τον βοηθό για να βρεθεί πρώτα, **DC 15 Intelligence ή Wisdom (Investigation)** για την εύρεση του αποσπάσματος, **DC 15 Intelligence ή Wisdom (History/Religion)** για την απόσπαση της πληροφορίας.

Οι δοκιμασίες της Γνώσης και της Ιερατικής Σοφίας θα διεξάγονται παράλληλα και στο σημείο αυτό σου δίνεται η ευκαιρία να αποκαλύψεις στους παίκτες κάποια στοιχεία της περιπέτειας.

Έτσι, μέσα από τη δοκιμασία της Ιστορίας και τα 3 της βιβλία («Ανάλεκτα Ζωμίνθου», «Παγωμένος Βοράς», «Η Δημιουργία της Συντεχνίας της Ζωμίνθου») μπορούν να μάθουν:

1. Για την **ιστορία** της «Καρδιάς του Ψύχους», δηλαδή την αρχική κατοχή τους από τους Νάνους, που πέθαναν, σώζοντας την περιοχή από την έκρηξη ηφαιστείου.

2. Τις **ιδιότητες** του να εξαπολύει ψύχος, καλύπτοντας ολόκληρες περιοχές.

3. Τη **σημερινή του κατάσταση**, την εύρεσή του από την ομάδα των 8, την προδοσία του Πολυδεύκη, το θάνατό του και τη δημιουργία της Ζωμίνθου, για την προστασία του αντικειμένου.

Μέσα από τη **δοκιμασία της Ιερατικής Σοφίας** και τα 3 της βιβλία («**Ανιέροι Απέθαντοι**», «**Οι δέκα φονικότερες επιθέσεις των Απέθαντων**» και «**Πώς να αποτελειώνεις έναν απέθαντο, οδηγός για Ηλίθιους**») οι παίκτες μπορούν να αποκτήσουν γνώσεις που θα τους βοηθήσουν στην τελική τους μάχη με τον Πολυδεύκη:

1. Οι Revenants είναι πλάσματα **αναστημένα από τον τάφο**, λόγω, κυρίως, της ωμής οργής που νιώθουν για τις περιστάσεις του θανάτου τους. Όταν ξυπνούν η μόνη σκέψη τους είναι να πάρουν **εκδίκηση** για αυτό που τους συνέβει.

2. Οι Revenants είναι πλάσματα που επιτίθενται συνήθως με τα **νύχια** τους, σκίζοντας το δέρμα των ζωντανών ή με οποιοδήποτε όπλο ήξεραν να χρησιμοποιούν στην προηγούμενη ζωή τους. Ταυτόχρονα, έχουν την ικανότητα να παραλύουν τους μισητούς αντιπάλους τους με το **βλέμμα** τους.

3. Οι Revenants είναι σχεδόν άτρωτοι και οι **πληγές τους κλείνουν ταχύτατα**. Ο μόνος τρόπος να τους κάνεις ευάλωτους είναι η **φωτιά** (fire damage) ή το **ιερό φως** (radiant damage).

DM's Tip

Παίζοντας αυτή τη δοκιμασία, ίσως διαπιστώσεις πως κάποιοι παίκτες δεν την βρίσκουν αρκετά ενδιαφέρουσα, είτε γιατί δεν ενέχει κάποιον κίνδυνο είτε γιατί δεν διαθέτουν τις απαραίτητες δεξιότητες

Στην περίπτωση αυτή μπορείς να τονώνεις το ενδιαφέρον τους, επιτρέποντάς τους να προκαλέσουν κάποια δολιοφθορά ή δυσκολία στους αντιπάλους (κλέβοντας, για παράδειγμα τα βιβλία τους, με **sleight of hand**).

Ταυτόχρονα, αν κρίνεις πως δυσκολεύονται με τα skill checks, χρησιμοποίησε, εφόσον οι συνθήκες το δικαιολογούν, την ικανότητα (ability) που τους ευνοεί, αντικαθιστώντας για παράδειγμα το **Intelligence** με το **Wisdom**.

Όταν η δοκιμασία ολοκληρωθεί και η ομάδα γυρίζει στη βάση της όλοι θα δουν αναρτημένους τους χρόνους που έκανε η κάθε ομάδα.

Δοκιμασία Γνώσης και Ιερατικής Σοφίας	
Ομάδα	Χρόνος
Τα Δίδυμα Γρανάζια του Γκοντ	25 λεπτά
Η Ενετική Κομπανία	35 λεπτά
Τα Βέλη του Σκοτεινού Δάσους	45 λεπτά
Οι Ασπίδες του Ντουμαθόιν	50 λεπτά
Τα Καμάρια της Ζωμίνθου	1 ώρα

Δοκιμασία Διάρρηξης και Διαφυγής

Αφού οι παίκτες ξεκουραστούν και ανακτήσουν τις δυνάμεις τους, οδηγούνται από το μαχητή Ζήνωνα και το Μάγο Αλέξιο πίσω στην κίτρινη σκηνή, εντός της οποίας περιμένει η Μελίτα, για να τους ενημερώσει για την τρίτη δοκιμασία τους.

Η Μελίτα σηκώνεται από την καρέκλα της, για να σας συγχαρεί.

«Κυρίες και κύριοι, συγχαρητήρια για την προσπάθειά σας στην προηγούμενη δοκιμασία.»

Στη συνέχεια, αφού σας δείχνει τις πολυθρόνες σας, κάθεται και η ίδια στο γραφείο της και, αφού καθαρίσει τη φωνή της, αρχίζει να σας ενημερώνει για τη **τρίτη δοκιμασία** της ημέρας.

«Θα ήθελα να σας ενημερώσω πως σε λίγο θα ξεκινήσει η τρίτη δοκιμασία που επιβραβεύει δυνατότητες, όπως αυτές της **Διάρρηξης και της Διαφυγής**.

Στη δοκιμασία αυτή θα παίξετε το ρόλο του **Πολυδεύκη**. Ο Πολυδεύκης ήταν ο κλέφτης της **ομάδας των 8** που ανέκτησαν την **«Καρδιά του Ψύχους»** αλλά εκδιώχθηκε από αυτή, όταν οι υπόλοιποι κατάλαβαν πως επιδίωκε να κλέψει το πολύτιμο αντικείμενο. Ο Πολυδεύκης, όμως, δεν παραιτήθηκε από το στόχο του και τους ακολούθησε κρυφά ως το Ιερό του Δία, όπου συνελήφθη από τους ιερείς, στους οποίους η ομάδα είχε παραδώσει προηγουμένως την **«Καρδιά»**.

Σήμερα, εσείς **παίζετε το ρόλο του Πολυδεύκη** και θα πρέπει να αποδράσετε με το πολυπόθητο αντικείμενο από το πολύ καλά φυλασσόμενο Ιερό, αποφεύγοντας την περίπολο και διαφεύγοντας από την πόρτα της εξόδου, χωρίς κανείς να σας αντιληφθεί.

Θα ξεκινήσετε τη δοκιμασία μέσα από ένα **κελί**, όπου ο φρουρός της περιπόλου θα περνά κάθε δέκα λεπτά, για να ελέγχει την παρουσία σας. Φορώντας το μενταγιόν της **«Καρδιάς του Ψύχους»**, θα πρέπει να **ανοίξετε την κλειδωμένη πόρτα** στο χρονικό διάστημα της απουσίας του φρουρού.

Στη συνέχεια, θα πρέπει να βγείτε από το δωμάτιο στο μακρύ χωλ. Εκεί θα πρέπει να κρίνετε την κατάλληλη στιγμή, για να περάσετε στο επόμενο δωμάτιο, αποφεύγοντας τυχόν φρουρούς ή ιερείς που βρίσκονται εκεί.

Τέλος, διακριτικά, θα πρέπει να φτάσετε ως την εξώπορτα και να **φύγετε, χωρίς να γίνετε αντιληπτοί**.

Κάθε ομάδα που συμμετέχει στη δοκιμασία θα χρονομετρηθεί και για τις **γρήγορες προσπάθειες θα απονεμηθούν επιπλέον πόντοι**.

Σας ευχόμαστε καλή τύχη!»

Στη συνέχεια, ο μαχητής Ζήνωνας και ο Μάγος Αλέξιος σας οδηγούν στο κτίριο που θα λάβει χώρα η δοκιμασία και, αφού σας κλειδώσουν σ' ένα κελί, σας ανακοινώνουν πως **η δοκιμασία θα ξεκινήσει σε δύο λεπτά, με τον ερχομό δηλαδή του φρουρού**.



Σε αυτή τη δοκιμασία θα δούμε για πρώτη φορά την έννοια των αντίπαλων checks. Για τη δοκιμασία αυτή θα χρησιμοποιήσουμε για στατιστικά του φύλακα (Σελίδα 58).

Στο **1ο δωμάτιο** οι χαρακτήρες θα πρέπει να βγουν από το κελί. Αυτό μπορεί να γίνει μιλώντας και αποσπώντας την προσοχή του φρουρού, καθώς κάποιος αποσπά από πάνω του τα κλειδιά με ένα **Sleight of hand check** μεγαλύτερο από το **Perception check** του φρουρού (και οι δύο ρίχνουν το check τους, ο φρουρός με +2, όπως αναγράφεται).

Εναλλακτικά μπορούν να ανοίξουν την κλειδαριά με ένα **Dexterity (Thieves Tools) check**, με DC15.

Τέλος, η πόρτα μπορεί να ανοίξει με σπάσιμο της κλειδαριάς, συγκεκριμένα με ένα **DC 15 Strength (Athletics) check**, το οποίο, όμως, μπορεί γίνει αντιληπτό από τον φρουρό, λόγω του ήχου που θα προκληθεί. Στην περίπτωση που επιλεγθεί αυτή η λύση ο φρουρός ρίχνει ένα **DC 13 Wisdom (Perception) check**, για να τους ακούσει, με μειονέκτημα (**disadvantage**), αν οι παίκτες περιμένουν πρώτα να απομακρυνθεί αρκετά.

Στο **2ο δωμάτιο** (χωλ) οι παίκτες θα πρέπει να πλησιάσουν προς την έξοδο χωρίς να τους ακούσουν. Αυτό μπορεί να γίνει ρίχνοντας ένα ομαδικό **Dexterity (Stealth) check** ενάντια στο **Wisdom (Perception) check** του φύλακα.



Τα **ομαδικά check** λειτουργούν ως εξής: όλοι στην ομάδα ρίχνουν κανονικά και αν οι μισοί ή περισσότεροι περάσουν το DC, τότε το check θεωρείται επιτυχία. Στην περίπτωση αυτή το DC είναι ίσο με ό,τι φέρει ο φρουρός στο **Perception** του. Για άλλη μια φορά αν οι παίκτες βεβαιωθούν ότι ο φύλακας είναι όσο πιο μακριά γίνεται, ρίχνουν με πλεονέκτημα (**advantage**).

Στο **3ο δωμάτιο** κάθονται τέσσερις φρουροί γύρω από ένα τραπέζι και παίζουν χαρτιά, με τα πρόσωπά τους στραμμένα προς την έξοδο. Έτσι, προκειμένου οι παίκτες να διαφύγουν, χρειάζεται να αποσπάσουν τη ματιά τους από την πόρτα. Για να κάνουν κάποιον αντιπερισπασμό, απαιτείται από ένα μέλος της ομάδας ένα επιτυχημένο **Charisma (Deception) check** ενάντια σε ένα ομαδικό **Wisdom (Insight) check** των φρουρών. Αυτή τη φορά οι κανόνες του **ομαδικού check** ισχύουν για τους φύλακες και, αν οι μισοί την πατήσουν (ρίχνουν απλά με το **Wisdom modifier**), τότε οι παίκτες μπορούν να τους προσπεράσουν ανενόχλητοι, όσο αυτοί δεν κοιτάνε.

Όταν η ομάδα γυρίσει στη βάση της, όλοι θα δουν αναρτημένη τη σειρά με την οποία οι άλλες ομάδες βγήκαν σε ταχύτητα:

Δοκιμασία Διάρρηξης και Διαφυγής	
Ομάδα	Κατάταξη
Τα Βέλη του Σκοτεινού Δάσους	1
Οι Ασπίδες του Ντουμισθόιν	2
Τα Δίδυμα Γρανάζια του Γκοντ	3
Η Ενετική Κομπανία	4
Τα Καμάρια της Ζομίνθου	5

Η βαθμολογία των παικτών θα κυμανθεί ανάλογα με την επιτυχία τους στα **checks**. Αν τα περάσουν όλα, βγαίνουν **πρώτοι**, ενώ, για κάθε 2 checks που αποτυγχάνουν, πέφτουν μια θέση στην κατάταξη.

Βραδινή Ξεκούραση

Το βράδυ βρίσκει τους παίκτες μας εξαντλημένους να τρώνε στο Πανδοχείο της Συντεχνίας. Μόλις φάνε και ξεκουραστούνε, δέχονται επίσκεψη από τον Αριστόξενο, τον αρχηγό της Συντεχνίας, ο οποίος επιθυμεί να τους μιλήσει.

«Συγχαρητήρια, φίλοι μου. Σήμερα αποδείξατε την αξία σας περίτρανα.

Αύριο θα διαγωνιστείτε στη **Δοκιμασία της Επιβίωσης**, πράγμα που σημαίνει πως θα αφήσετε πίσω τον εξοπλισμό σας, κάτω από τη φύλαξή μας και θα ανεβείτε στο βουνό με μόνο εφόδιο, για τον καθένα σας, ένα **ραβδί** και ένα **σακίδιο** που περιλαμβάνει: 1 μακρύ σχοινί 15 μέτρων, 2 κουβέρτες, 1 παγούρι με νερό και 5 δαυλούς.

Για να αποδείξετε τις ικανότητές σας να επιβιώνετε στην άγρια φύση, θα πρέπει να περάσετε ένα ολόκληρο εικοσιτετράωρο πάνω στο βουνό, κάτω από δύσκολες συνθήκες. Η επίδοσή σας, βέβαια, θα εξαρτηθεί και από τις διαθέσεις του καιρού, που σε τόσο βόρεια κλίματα θα πρέπει να λαμβάνεται πάντοτε υπόψη.

Σας εύχομαι καλή ξεκούραση, θα την χρειαστείτε.»

Η Δεύτερη Μέρα

Δοκιμασία Επιβίωσης

Το επόμενο πρωί οι παίκτες πρέπει να ξυπνήσουν νωρίς. Αν το προηγούμενο βράδυ συμμετείχαν σε δραστηριότητες που επιφέρουν συνέπειες, π.χ. άσχημο μεθύσι, καλό είναι αυτές να ληφθούν υπόψη στις δοκιμασίες που τους περιμένουν με την αντίστοιχη μείωση των δυνατοτήτων τους.

Ο μαχητής Ζήνωνας και ο μάγος Αλέξιος σας ξυπνάνε αξημέρωτα και, αφού σας επιτρέψουν να ντυθείτε, σας ψάχνουν για οτιδήποτε θα μπορούσε να σας δώσει άδικο προβάδισμα στο διαγωνισμό. Έπειτα, χωρίς να πάρετε πρωινό οδηγείτε στην κίτρινη σκηνή, όπου σας περιμένει στην είσοδο η Μελίτα.

«Καλωσήρθατε, διαγωνιζόμενοι, στη Δοκιμασία της Επιβίωσης.

Σήμερα, καλείστε να αποδείξετε την ικανότητά σας να επιβιώνετε στην άγρια φύση. Η δοκιμασία αυτή γίνεται για να τιμήσουμε το ταξίδι των 7 ηρώων στο Βορρά στην προσπάθειά τους να εντοπίσουν τον Πολυδεύκη, όταν το είχε σκάσει με την «Καρδιά του Ψύχους». Το μονοπάτι που βλέπετε μπροστά σας θα σας οδηγήσει σε ένα φαράγγι ψηλά στο βουνό και από εκεί σε μια απομονωμένη και άγρια κοιλάδα.

Στην κοιλάδα αυτή θα πρέπει να διασφαλίσετε την επιβίωσή σας για εικοσιτέσσερις ώρες και θα βαθμολογηθείτε για: τη διασφάλιση τροφής και νερού, τη συγκέντρωση

επαρκούς ξυλείας για το άναμμα φωτιάς, την εύρεση ή δημιουργία καταφυγίου κατάλληλου για να κοιμηθείτε κατά τη διάρκεια της νύχτας, και την αποφυγή ή την αντιμετώπιση των κινδύνων της άγριας ζωής, όπως, π.χ., την αποφυγή εξαγρίωσης των αρκούδων στις σπηλιές τους.

Εμείς θα παρακολουθούμε διακριτικά και θα σας βοηθήσουμε σε τυχόν ατυχία, αλλά καλύτερα να υπολογίζετε μονάχα στον εαυτό σας.

Σας ευχόμαστε καλή τύχη.»

Η δοκιμασία αυτή είναι μια καλή ευκαιρία προκειμένου οι παίκτες να μάθουν να είναι δημιουργικοί αντί να καταφεύγουν απευθείας στα ζάρια. Αν είναι αναλυτικοί και περιγράψουν μια σωστή μέθοδο διαχείρισης των προκλήσεων που αντιμετωπίσουν, τότε μπορείς να μην ζητήσεις check αλλά να υποθέσεις πως έχουν ρίξει 10 στο ζάρι και σε αυτό να προσθέσεις το αντίστοιχο modifier τους (η λεγόμενη παθητική (passive) τιμή του αντίστοιχου skill). Αυτή η επιλογή που δίνεται για αύξηση του ρεαλισμού. Όπως ένας σιδηρουργός δεν σπάει ένα στα 20 όπλα που φτιάχνει, έτσι και κάποιος που έχει υψηλό survival ξέρει να κινηθεί στο δάσος και μπορεί με τον μέσο όρο (10+το modifier του) να αντιμετωπίσει τις περισσότερες δυσκολίες.

Εύρεση κατάλληλης τοποθεσίας και δημιουργία καταφυγίου: Η εύρεση μιας σωστής θέσης για καταφύγιο είναι σχετικά εύκολη για εκπαιδευμένα άτομα με ένα **DC 13 Wisdom (Survival)**.

Σε περίπτωση, όμως που η ομάδα δεν διαθέτει ειδικούς (π.χ. Rangers ή χαρακτήρες με το Outlander Background) απαιτείται ένα **DC 18 Strength (Athletics)**, μια δύσκολη ζαριά, που δείχνει τη δυσκολία που έχουν οι ανειδίκευτοι παίκτες να μαζεύουν κατάλληλες πέτρες, επαρκή ξύλα και κούτσουρα και να δοκιμάσουν να στήσουν μια αυτοσχέδια αλλά κατάλληλη καλύβα, που να παρέχει προστασία από το κρύο και από άγρια ζώα. Σε περίπτωση που οι ήρωες δεν καταφέρουν να φτιάξουν καταφύγιο, η νύχτα θα είναι εξαιρετικά σκληρή. Χωρίς προστασία από το κρύο και με άγρια ζώα να караδοκούν κοντά στη φωτιά τους ο ύπνος θα είναι δύσκολος και οι χαρακτήρες θα κερδίσουν ένα **exhaustion level**.

Η εξασφάλιση τροφής και νερού επιτυγχάνεται με επιτυχημένο check: DC 13 Intelligence (Nature). Σε περίπτωση που επιτύχουν στο πρώτο check, οι ήρωες καταφέρνουν να βρουν μούρα ήμανιτάρια. Λόγω της φύσης του φαγητού, όμως, απαιτείται ένα **DC 14 Wisdom (Medicine) check**, που σε αποτυχία σημαίνει ότι όποιος τα φάει δηλητηριάζεται και αποκτά ένα **exhaustion level**.

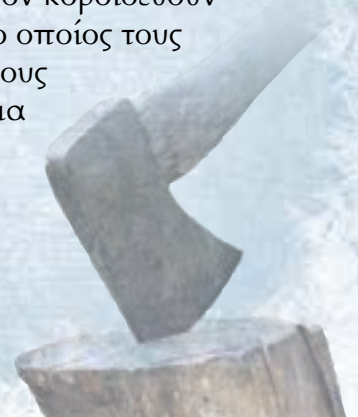
Η απόκτηση επαρκούς ξυλείας και το άναμμα φωτιάς απαιτεί ένα επιτυχημένο check: DC 14 Wisdom (Survival), ενώ πρέπει να σκεφτούν κάποια καλή μέθοδο να ανάψουν φωτιά, αλλιώς το check γίνεται με μειονέκτημα (**disadvantage**).

Αποφυγή κινδύνων: Κάθε μία από τις προηγούμενες ενέργειες έχει πιθανότητα 50% να ενέχει κάποιον κίνδυνο, εάν το άτομο ή η ομάδα που τις φέρει εις πέρας δεν κάνει επιτυχημένα check σε **DC 14 Wisdom (Survival)**, για να αποφύγει φωλιές και ίχνη ζώων ή ένα επιτυχημένο **DC 15 Dexterity (Stealth)**, για να κινηθεί χωρίς να τραβήξει ανεπιθύμητη προσοχή. Αποτυχία σημαίνει ότι κάποιος ζώο τους βρίσκει σαν θήραμα. Το ζώο μπορεί να ηρεμίσει με ένα **DC 12 Wisdom (Animal Handling)**, αλλιώς ο κάθε εμπλεκόμενος να παίρνει ένα **exhaustion level** στην προσπάθειά του να ξεφύγει από τον κίνδυνο αυτό.

Αποτυχία σημαίνει ότι κάποιος κίνδυνος τους βρίσκει ενώ κοιμούνται, με αποτέλεσμα ο κάθε εμπλεκόμενος να παίρνει ένα **exhaustion level** στην προσπάθειά του να αποτρέψει τον κίνδυνο αυτό. Σημειώνεται ότι με την ξεκούραση κάθε παίκτης αναπληρώνει ένα μόνο **exhaustion level** μέχρι την επόμενη μέρα.

Μέσα στη μέρα, χαρακτήρες που έχουν πάνω από **17 Passive Perception**, θα παρατηρήσουν πως ένας νάνος που φέρει το σήμα της συντεχνίας τους παρακολουθεί, ανά τακτά διαστήματα.

Αν όλα πάνε καλά, Ξυπνούν την επόμενη μέρα και βρίσκουν μπροστά τους έναν σκληροτράχηλο και όχι ιδιαίτερα ομιλητικό νάνο, φύλακα των δασών (Ranger) της Συντεχνίας, τον **Σωσίβιο** (όλοι τον κοροϊδεύουν για το όνομά του), ο οποίος τους αποκαλύπτει πως τους παρακολουθούσε για να δει πως τα πάνε και τους βοηθά να γυρίσουν πίσω.



Όμως, σήμερα δεν έχει ξεκούραση αλλά ούτε και καταμέτρηση βαθμολογίας, καθώς, μόλις επιστρέψουν στη βάση, τους περιμένει η **Δοκιμασία της Αντοχής**.

DM's Tip

Αν ο συνεχής, επικείμενος (αν και όχι πραγματικός) κίνδυνος και η προσπάθεια εύρεσης εργαλείων στη φύση δεν εξιτάρει ιδιαίτερα τους παίκτες, θυμήσου πάντα πως τα ζάρια μπορούν να πέσουν στα κρυφά και ότι είναι στο χέρι σου να κάνεις τη δοκιμασία να περάσει πιο γρήγορα. Για παράδειγμα, μπορεί ολόκληρη η βραδιά να περάσει με μία γενικόλογη περιγραφή και με διαλείμματα στο λόγο, για να πέσουν τα ζάρια, χωρίς να χρειαστεί, απαραίτητως, να τρέξει σε πρώτο πρόσωπο.

Η Τρίτη Μέρα

Δοκιμασία Αντοχής

Φτάνοντας στη βάση, ο Φύλακας των Δασών, που κλήθηκε να φέρει τους παίκτες ως εδώ, τους οδηγεί κατευθείαν στο μεγάλο χωμάτινο στίβο, όπου τους περιμένουν οι επίσημοι της Συντεχνίας αλλά και οι υπόλοιπες ομάδες, που καταφθάνουν κι αυτές σιγά σιγά από τις δικές τους δοκιμασίες.

Παρατηρώντας τους υπόλοιπους, οι παίκτες μπορούν να διαπιστώσουν πως τόσο οι “ασπίδες του Ντουμαθόιν” όσο και τα “Βέλη του Σκοτεινού Δάσους” αλλά και τα “Καμάρια της Ζωμίνθου” είναι σε εξαιρετική κατάσταση, ενώ η “Ενετική Κομπανία” και τα “Δίδυμα Γρανάζια του Γκοντ” καταφθάνουν αργά και με απώλειες στη σύνθεσή τους. Δεν προλαβαίνουν να ρωτήσουν περισσότερα, γιατί το λόγο παίρνει αμέσως ο **Αριστόξενος**, ο αρχηγός της Συντεχνίας.

«Φίλοι μου.

Μετά τη χθεσινή δοκιμασία, που έστειλε κάποιους από εσάς στο νοσοκομείο, ευτυχώς χωρίς σοβαρά προβλήματα, καλείστε να συμμετάσχετε σε αγώνα αντοχής, ως ανάμνηση της **αποκάλυψης** της τελικής κρυψώνας του Πολυδεύκη και της **βιαστικής πορείας** της ομάδας των 7 ηρώων, για να τον προλάβουν.

Έτσι, σε λίγο, μετά από το σήμα μου θα ξεκινήσετε την πορεία σας από αυτό το στάδιο, για να καλύψετε μια απόσταση **10 χιλιομέτρων**.

Επίπεδο Εξάντλησης (Exhaustion)	Αποτελέσματα
1	Μειονέκτημα (Disadvantage) σε Ability checks
2	Η ταχύτητα (speed) πέφτει στο μισό
3	Μειονέκτημα (Disadvantage) σε ζαριές επίθεσης και αποφυγής (Attack rolls and Saving Throws)
4	Οι μέγιστοι πόντοι ζωής (hp) πέφτουν στο μισό
5	Η ταχύτητα (speed) πέφτει στο 0
6	Θάνατος

Βγαίνοντας από το στάδιο στο δρόμο, θα συναντήσετε τις κόκκινες και μαύρες σημαίες της Συντεχνίας, που θα σας δείχνουν την πορεία που καλείστε να ακολουθήσετε. Οι σημαίες θα σας οδηγήσουν αρχικά στο δρόμο για την πόλη, ύστερα στην περιφερειακή λεωφόρο και, αφού τη διασχίσετε, θα επιστρέψετε, τέλος, πίσω πάλι στο στάδιο, όπου θα ολοκληρώσετε τη δοκιμασία.

Η βαθμολογία των ομάδων θα κριθεί από τους **χρόνους τερματισμού** του συνόλου των μελών τους. **Θα μάθετε τη συνολική βαθμολογία σας την αυριανή μέρα, όταν θα ανακοινώσουμε και το νικητή.**

Η ώρα όμως για λόγια έχει περάσει και είναι καιρός να ξεκινήσετε.

Λάβετε θέσεις.

Έτοιμοι.

ΠΑΜΕ!»

Η δοκιμασία αυτή είναι ένας μαραθώνιος 10 χιλιομέτρων γύρω από την πόλη. Η δοκιμασία αποτελείται από πολλαπλά **DC 10 Strength (Athletics) checks**. Κάθε 1 πόντος που ξεπερνά το DC στο αποτέλεσμα του κάθε check αντιστοιχεί σε 1 χιλιόμετρο.

Ο κάθε διαγωνιζόμενος μπορεί να κάνει τόσα checks όσα το **constitution modifier** του. Όταν και αν εξαντλήσει τους πόντους του **constitution modifier** του, κάθε επιπλέον check θα του δίνει ένα **level of exhaustion**. Εδώ **δεν μπορεί κανείς να πάρει πλεονέκτημα (advantage) στο check** αλλά μπορεί, όταν τελειώσουν τα δωρεάν check του, να καλύψει την υπόλοιπη απόσταση περπατώντας.

Δοκιμασία Διπλωματίας

Μετά τον τερματισμό ο μαχητής Ζήνωνας και ο μάγος Αλέξιος τους πηγαίνουν πίσω στο Πανδοχείο. Εκεί, προς μεγάλη τους έκπληξη τους περιμένει ένα χορταστικό μεσημεριανό και όταν τελειώσουν τους πλησιάζει ένα ιδιαίτερα καλοντυμένο και κομψό **Γκόμπλιν**, ο **κύριος Πίπης**, ένδοξο μέλος του θιάσου **Vaisala**, που τους δίνει οδηγίες πριν την τελική δοκιμασία, τη δοκιμασία της Διπλωματίας.

«Καλωσήρθατε φίλοι μου, από τις κουραστικές δοκιμασίες σας.

Ελπίζω να τα πήγατε καλά και να βρίσκεστε σε καλή διάθεση γι' αυτό που θα ακολουθήσει.

Η Συντεχνία μου ζήτησε να σας καθοδηγήσω στην τελευταία σας δοκιμασία, τη δοκιμασία της Διπλωματίας.

Ο Πίπης τώρα απευθύνεται στο πιο κομψό και εκλεπτυσμένο μέλος της ομάδας.

«Εσείς, μου φαίνεστε πως κατέχετε τη τέχνη της διπλωματίας και είστε κατάλληλος/κατάλληλη να καθοδηγήσετε τους φίλους σας στη σωστή συμπεριφορά απέναντι σε καλλιεργημένα όντα. Πως λέγεστε αγαπητέ/αγαπητή μου;

Ω, τι ωραίο όνομα. Σηκωθείτε για
μία υπόκλιση.

Πολύ ωραία.

Τώρα σηκωθείτε και οι υπόλοιποι
και κάντε μία υπόκλιση.

Δεν είστε τόσο φρικτοί όσο
φантаζόμουνα.»

Τώρα η διάθεση του Γκόμπλιν θα
αλλάξει και θα σκληρύνει.

«Πουλάκια μου, από εδώ και μπρος
και μέχρι τις 8 το βράδυ είστε δικοί
μου.

Εγώ και τα φιλαράκια μου θα
σας πλύνουμε, θα σας χτενίσουμε,
θα σας αρωματίσουμε και θα
σας περιποιηθούμε, όπως δεν
μάθατε ποτέ στις στρούγκες που
μεγαλώσατε.

Θα μάθετε να υποκλίνεστε, να
παρατηρείτε το συνομιλητή σας
προσεκτικά και να του απευθύνετε
τα κατάλληλα κοπλιμέντα, να
βρίσκετε τα καλύτερα επιχειρήματα
και να μιλάτε με σεβασμό προς τους
ανωτέρους σας αλλά και με πάθος
για την υποστήριξη των θέσεών σας.

Αν νομίζετε πως η τελική δοκιμασία
είναι εύκολη, πλανάσθε πλάνη
οικτράν.

Εδώ θα φτύσετε αίμα!»

Εδώ είναι η ευκαιρία να **γελάσουμε**
με τα πιο απολίτιστα μέλη της
ομάδας. Ο Πίπης θα τους βγάλει την
πίστη, αλλά στις 8 το βράδυ θα είναι
έτοιμοι. Μπορείς να **διακωμωδήσεις**
την εμφάνισή τους και τις
αποτυχημένες προσπάθειές τους
να μιλήσουν εκλεπτυσμένα. Όταν
τελειώσουν μπορείς να προχωρήσεις
στη δοκιμασία της Διπλωματίας.

Στις 8 το βράδυ σας καλούν όλους
στην τραπεζαρία του Πανδοχείου,
όπου θα παρουσιαστεί ένας προς
έναν με τον πλέον αριστοκρατικό
τρόπο μπροστά στον Αριστόξενο
και στη Γκαζάλα, την πανέμορφη, αν
και ακατάδεκτη, συνοδό του. Μετά,
θα ακολουθήσει ο χορός, όπου θα
πρέπει να διαλέξετε παρτενέρ, για να
χορέψετε ή να πάτε για φαγητό, όπου
θα κριθείτε για τους καλούς τρόπους
σας.

Οι παίκτες με πρώτο τον πιο
κομψό της ομάδας θα πρέπει να
υποκλιθούν και να συστηθούν στον
Αριστόξενο. Μετά είτε θα χορέψουν
ή θα κατευθυνθούν στο τραπέζι για
να φάνε μια ποικιλία πιάτων με το
κατάλληλο πιρούνι και κουτάλι.
Στη συνέχεια ο Αριστόξενος θα
κατευθυνθεί στο τραπέζι τους και
ο καθένας θα μιλήσει για τους
λόγους που θέλει να γίνει μέλος της
Συντεχνίας.



Όταν τελειώσετε, σας πλησιάζει με τον εκλεπτυσμένο του τρόπο ο Αριστόξενος, ο οποίος κάθεται στο τραπέζι σας σε μια πολυτελή πολυθρόνα που είχε ετοιμαστεί αποκλειστικά γι' αυτόν. Αφού ανάψει ένα λεπτό σιγαρέτο, στρέφεται σε εσάς και σας ρωτά μ' ένα βλέμμα γεμάτο ενδιαφέρον:

«Για πείτε μου, λοιπόν, αγαπητοί μου φίλοι, για ποιο λόγο πιστεύετε πως αξίζετε να γίνετε μέλη της Συντεχνίας μας;»

Η συγκεκριμένη περίπτωση είναι η κατάλληλη για να φανερώσουμε στους παίκτες τη δυνατότητα της απόκτησης πλεονέκτημα (**advantage**) μόνο με **roleplay**.

Για να κερδίσει η ομάδα τη συγκεκριμένη δοκιμασία πρέπει:

✦ Έστω και ένας από τους παίκτες να εκτιμήσει σωστά το χαρακτήρα του Αριστόξενου, διαισθανόμενος τον τρόπο σκέψης του, με επιτυχημένο **check: DC 16 Wisdom (Insight)**. Αν το φέρει εις πέρας θα διαπιστώσει πως ο Αριστόξενος είναι άνθρωπος γενικά ματαιόδοξος με την εμφάνισή του και ιδιαίτερα περήφανος για τη θέση του στη Συντεχνία, καθώς και κάποιος που εκτιμά το χρήμα.

Ο παίκτης που τα καταφέρει μπορεί να ενημερώσει τους άλλους για το χαρακτήρα και τη διάθεση του Αριστόξενου. Εφόσον πετύχει στα **checks** και ενημερώσει τους υπόλοιπους παίκτες της ομάδας, τότε αυτοί θα έχουν πλεονέκτημα (**advantage**) στην τελική τους προσπάθεια εφόσον πατήσουν πάνω στην αδυναμία του..

✦ Τέλος, ο Αριστόξενος προσεγγίζει όλους τους παίκτες προσωπικά και τους ρωτάει για τους λόγους που επιθυμούν να ενταχθούν στη Συντεχνία. Εδώ, κάθε παίκτης θα πρέπει να μιλήσει με τον Αριστόξeno, κερδίζοντας την εύνοιά του, εφόσον περάσει ένα **check: DC 13 Charisma (Persuasion)**.


Αν, ως DM, διαπιστώσεις πως τα επιχειρήματά των παικτών είναι καίρια, ή ότι προσπαθούν να εκφράσουν τις σκέψεις τους με όμορφο τρόπο, δώσε πλεονέκτημα (**advantage**), ακόμη και αν δεν το έχουν ήδη κερδίσει. Αντίθετα, σε μονολεκτικές απαντήσεις ή σε άρνηση συμμετοχής στο **roleplay** δώσε μειονέκτημα (**disadvantage**), παρά τις ευνοϊκές περιστάσεις.

Όπως σε ένα **ομαδικό check**, αν οι μισοί παίκτες και πάνω έχουν περάσει το **Charisma check** τότε κερδίζουν και τη δοκιμασία αυτή. Όταν τελειώσει η δοκιμασία, τότε καλούνται να **πάνε όλοι για ύπνο**, καθώς νωρίς το άλλο πρωί θα ανακοινωθούν τα αποτελέσματα.



Σημειώσεις Dungeon Master





ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ
Η ΚΡΥΠΤΗ ΤΗΣ
ΣΥΝΤΕΧΝΙΑΣ

Η εξάντληση από το προηγούμενο βράδυ ήταν έντονη και, έτσι, σήμερα το πρωί ξυπνήσατε αργά αλλά, ευτυχώς, πλήρως ξεκούραστοι. Προβληματισμένοι που τα μέλη της Συντεχνίας δεν σας ξύπνησαν νωρίτερα, για να σας ανακοινώσουν το νικητή των δοκιμασιών, ετοιμάζεστε να κατεβείτε στο ισόγειο του Πανδοχείου για να ανακαλύψετε τί συνέβη.

Βγαίνοντας από το δωμάτιό σας, βλέπετε σώματα πεσμένα στο πάτωμα του ορόφου σας, ενώ η θερμοκρασία έχει πέσει δραματικά, σε βαθμό που κρύσταλλοι χιονιού σχηματίζονται πάνω στα ξύλινα πατώματα. Μετά από μία μικρή εξέταση παρατηρείτε πως όλοι φαίνονται να κοιμούνται, αλλά ο ύπνος τους είναι βαρύς και τίποτα από όσα κάνετε δεν φαίνεται να τους ξυπνάει.

Καταραμένος Λήθαργος

Όταν κατέβουν κάτω θα διαπιστώσουν, πως όλα τα μέλη της Συντεχνίας αλλά και ένα σημαντικό ποσοστό των κατοίκων έχουν ξεκινήσει να πέφτουν σε μαγικό λήθαργο, από τον οποίο δεν βγαίνουν με κανέναν συμβατικό τρόπο, ενώ, όσοι κάτοικοι της Ζωμίνθου προλαβαίνουν, φεύγουν από το χωριό τρομοκρατημένοι .

Ταυτόχρονα, με τη χρήση της Καρδιάς του Ψύχους, ο Πολυδεύκης ρίχνει γρήγορα τη θερμοκρασία και παγιδεύει, σιγά σιγά, όλους όσους είναι, ακόμη, μέσα στη Ζώμινθο, παίρνοντας την εκδίκησή του ενάντια στη Συντεχνία της Ζωμίνθου, αλλά και εμμέσως, από τους κατοίκους που τους υμνούσαν.

Όποιος παίκτης ερευνήσει ένα από τα σύμβολα της συντεχνίας με Detect Magic θα δει πως υπάρχει αχνή αύρα μαγείας **Enchantment**, ενώ με ένα **Intelligence (Arcana) DC 14 check** θα καταλάβει πως το ξόρκι στοχεύει κυρίως τη Συντεχνία και τα μέλη της, αλλά και πως οι παίκτες δεν έχουν τα μέσα να το σταματήσουν μόνοι τους. Ακόμη κι αν ο λήθαργος δεν επιδρά στους παίκτες, που δεν είναι μέλη της Συντεχνίας, το ξόρκι πάγου αρχίζει να τους επηρεάζει και θα τους καταβάλει, αν μείνουν στη Ζώμινθο για πάνω από 2 ώρες (ουσιαστικά ένα **short rest** και ο χρόνος που χρειάζονται για την κρύπτη). Μπορείς να δείχνεις στους παίκτες ότι ο χρόνος τους τελειώνει με σημάδια όπως τρέμουλο, μούδιασμα των άκρων κλπ. Όταν τους μένει λιγότερο από μισή ώρα, παίρνουν και ένα επίπεδο **exhaustion**.

Στο ισόγειο θα συναντήσουν τον **κύριο Πίπη, το Γκόμπλιν**, ο οποίος τους περιμένει, για να τους ανακοινώσει πως οι άλλες ομάδες έφυγαν, όπως εξάλλου θα κάνει και ο ίδιος σε λίγο, λόγω του φόβου για την επιδημία μαγικού ύπνου που έχει πιάσει τους πάντες, ενώ τους παρακινεί να επισκεφτούν τον Αριστόξενο, τον αρχηγό της Συντεχνίας για περαιτέρω πληροφορίες. Στο δρόμο μια παγωμένη πάχνη απλώνεται σε ολόκληρη την πόλη.

«Ξυπνήσατε, Πουλάκια μου;» ακούγεται μία φωνή από το ισόγειο που σας φαίνεται γνώριμη. Είναι ο κύριος Πίπης, το Γκόμπλιν που, καθώς κατεβαίνετε, βλέπετε να μαζεύει τα τελευταία του πράγματα, έτοιμος να φύγει.

«Αργήσατε πολύ να ξυπνήσετε και όλοι οι υπόλοιποι έχουν φύγει τρέχοντας. Μια **μαγική κατάρα** μοιάζει να έχει καταλάβει την Ζώμινθο και πολλά μέλη της Συντεχνίας αλλά και αρκετοί κάτοικοι έχουν υποκύψει σ' έναν παράξενο μαγικό λήθαργο, ενώ η θερμοκρασία έχει αρχίσει να πέφτει επικίνδυνα. Εγώ και ο θίασός μου κατεβαίνουμε στην πόλη της **Κάντια**, για να ειδοποιήσουμε τις αρχές. Μπορούμε να σας πάρουμε κι' εσάς μαζί, αν θέλετε.»

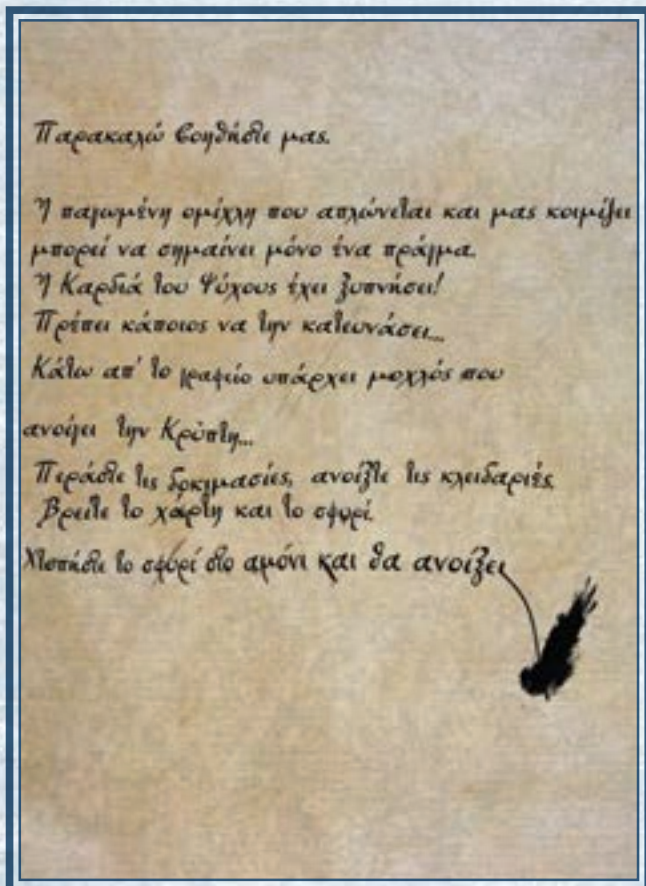
Στη συνέχεια γυρίζει να σας αντικρίσει με μάτια σκληρά.

«Βέβαια, ίσως να είστε όντως οι **ήρωες της ημέρας** και προτιμάτε να ανακαλύψετε την αιτία αυτού του μυστηρίου. Στην περίπτωση αυτή καλύτερα να επισκεφτείτε τα **Κεντρικά Γραφεία της Συντεχνίας**, που βρίσκονται στον απέναντι δρόμο, για να δείτε αν ο Αριστόξενος είναι ακόμη ξύπνιος και αν μπορεί, ακόμη, να σας μιλήσει.»

Μετά από ένα σύντομο περπάτημα η ομάδα **φτάνει απέναντι**, στο τριώροφο, ξύλινο αρχηγείο της Συντεχνίας. Στην είσοδο του κτιρίου βλέπουν **σε μία ταμπέλα** πως το γραφείο του Αριστόξενου βρίσκεται στο βάθος του ισογείου, ενώ στο εσωτερικό του παρατηρούν πως, τόσο οι υπάλληλοι, όσο και ο Αριστόξενος, βρίσκονται κοιμισμένοι στο πάτωμα.

Μια εξέταση στο γραφείο του αρχηγού θα αποκαλύψει ένα **βιαστικά γραμμένο σημείωμα**.

Εφόσον οι παίκτες πατήσουν το κουμπί, θα αποκαλυφθεί, στον τοίχο πίσω από το γραφείο του Αριστόξενου, μια **μυστική πόρτα** με σκαλιά που κατεβαίνουν βαθιά στη γη και οδηγούν στην **Κρύπτη της Συντεχνίας**.



Η ΚΡΥΠΤΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΕΧΝΙΑΣ

Στην Κρύπτη της Συντεχνίας βρίσκεται ασφαλισμένος ο **χάρτης**, που αποκαλύπτει την τοποθεσία της μαγικής πόρτας που δίνει πρόσβαση στην τοποθεσία που κρύβεται η **«Καρδιά του Ψύχους»** αλλά και το **κλειδί** που την ανοίγει. Οι παίκτες πρέπει να περάσουν δοκιμασίες, προκειμένου να πάρουν στα χέρια τους τα μπλε διαμάντια που ασφαλίζουν την τελική πόρτα. Μπροστά τους βρίσκεται ο **Διάδρομος Υποδοχής**.

Δωμάτιο 1ο : Διάδρομος Υποδοχής

Ο σκοτεινός, σιωπηλός και υγρός αυτός διάδρομος έχει μήκος 60 πόδια (feet), ύψος 10 και πλάτος 12 ποδιών (feet), επιτρέποντας την πρόσβαση σε δύο παίκτες ταυτόχρονα. Οι παίκτες παρατηρούν πως η παγωμένη πάχνη, που είχε αρχίσει να σχηματίζεται έξω, έχει αρχίσει πλέον να εισέρχεται και στην κρύπτη, ρίχνοντας περαιτέρω τη θερμοκρασία. Καθώς οι παίκτες προχωράνε, ανάβουν δεξιά και αριστερά τους μαγικοί δαυλοί, που φωτίζουν σταδιακά όλο το διάδρομο με ένα **μπλε φως**, που μοιάζει παγωμένο. Φτάνοντας στο τέλος του διαδρόμου οι παίκτες παρατηρούν πως τόσο στην αριστερή του πλευρά όσο και στη δεξιά του βρίσκονται εντοιχισμένα **δύο μικρά, μπλε και λαμπερά πετράδια**. Όταν τα αποσπάσουν από την υποδοχή τους στον τοίχο, ανάβουν οι μαγικοί δαυλοί που φωτίζουν το επόμενο δωμάτιο, αυτό του **Προθαλάμου**.

Δωμάτιο 2ο: Προθάλαμος

Ο προθάλαμος είναι ένα τετράγωνο, ψηλό δωμάτιο, στο οποίο δεσπόζει ένα **σύμπλεγμα επτά μαρμάρινων αγαλμάτων**, που απεικονίζει επτά ανθρώπους, ξωτικά και νάνους, απαθανατίζοντάς τους σε πόζες ηρωικές. Πίσω του υπάρχει μια **μεγάλη μεταλλική πόρτα** με ενσωματωμένες επτά κλειδαριές, ενώ, δεξιά και αριστερά του δωματίου υπάρχουν τέσσερις ξεκλειδωτες, ξύλινες πόρτες.

Προχωρώντας, για να τα παρατηρήσετε καλύτερα το **σύμπλεγμα**, βλέπετε μια πινακίδα στη βάση του, που γράφει:



Τα Αγάλματα: Αν οι παίκτες παρατηρήσουν προσεκτικά τα πόδια των αγαλμάτων θα ανακαλύψουν **επτά υποδοχές** που δέχονται τα αντίστοιχα διαμάντια. Αν τοποθετήσουν τα δύο διαμάντια που βρήκανε εντός των δύο νέων υποδοχών, θα ακούσουν έναν **έντονο θόρυβο** που προέρχεται από τη μεταλλική πόρτα που βρίσκεται πίσω από τα αγάλματα, καθώς δύο από τις επτά κλειδαριές της ξεκλειδώνουν.

Τα αγάλματα από δεξιά προς τα αριστερά είναι τα ακόλουθα:

Αέτιος (Άνθρωπος πολεμιστής)

Ελίας (Νάνος ιερέας)

Σωστράτης (Νάνος πολεμιστής)

Κλωθώ (Μισοξωτικά μάγισσα)

Νερέα (Γνώμισα πολεμίστρια)

Υπάτιος (Μισός ορκ σαμάνος)

Αικάτη (Άνθρωπος βάρδισα)

Η Μεταλλική Πόρτα: Η τεράστια αυτή μεταλλική πόρτα καλύπτει το μεγαλύτερο μέρος του τοίχου πίσω από τα αγάλματα και έχει ενσωματωμένες **επτά μεγάλες κλειδαριές**. Αν οι παίκτες εξετάσουν αυτές τις κλειδαριές αφού έχουν τοποθετήσει τα διαμάντια, θα διαπιστώσουν πως δύο από αυτές εξέχουν φανερά από την πόρτα, καθώς η τοποθέτηση των δύο διαμαντιών **τις έχει ξεκλειδώσει**. Αντίθετα, οι υπόλοιπες εξακολουθούν να βρίσκονται βαθιά μέσα της, γεγονός που ίσως τους οδηγήσει στο προφανές και απόλυτα αληθές συμπέρασμα πως η πόρτα δεν ξεκλειδώνει με κανένα άλλο τρόπο πέρα από την τοποθέτηση όλων των διαμαντιών στους υποδοχείς, που είναι τοποθετημένοι στα πόδια των αγαλμάτων. Αυτό θα δώσει στους παίκτες το έναυσμα να επισκεφτούν και τα υπόλοιπα δωμάτια για να ανακαλύψουν και τους υπόλοιπους πολύτιμους λίθους.

Οι Ξύλινες Πόρτες: Δεξιά και αριστερά του δωματίου υπάρχουν τέσσερις ξύλινες πόρτες, οι οποίες οδηγούν σε αντίστοιχα δωμάτια. Η περιγραφή των δωματίων θα ξεκινήσει από το πρώτο δωμάτιο αριστερά, ακολουθώντας τους αριθμούς που δίνονται και στον αντίστοιχο **Χάρτη της Κρύπτης**.

Δωμάτιο 3ο: Θάλαμος της Προσωπικής Δύναμης

Το δωμάτιο αυτό είναι τοποθετημένο αριστερά του προθαλάμου και παράλληλα προς το διάδρομο της εισόδου. Μόλις οι παίκτες εισέλθουν σ' αυτό περιέγραφέ τους τα εξής:

Πάγος και χιόνι καλύπτουν το δωμάτιο αυτό, ενώ η θερμοκρασία πέφτει κατακόρυφα, καθώς κάνετε τα πρώτα σας βήματα στο χώρο. Στο βάθος, στο κέντρο μιας χαμηλής, ρηχής σπηλιάς είναι τοποθετημένο ένα πέτρινο βάθρο και πάνω του λάμπει ένα διαμάντι.

Όταν οι παίκτες κινηθούν προς το βάθρο που φέρει το τρίτο διαμάντι θα ενεργοποιηθεί μπροστά τους μία μαγική πύλη, που θα καλέσει ένα τεράστιο και πεινασμένο **Yeti** (Σελίδα 60).

❖ Roll initiatives ❖

Το Yeti θα επιτεθεί μανιασμένα και πρέπει να το σκοτώσουν προτού αποκτήσουν το διαμάντι. Το πτώμα του **Yeti** παραμένει στο χώρο μετά το θάνατό του και, αν το γδάρουν με ένα **DC 13 Wisdom (Survival)** check μπορούν να αποκτήσουν αρκετό δέρμα για να φτιάξουν 2 μανδύες που προστατεύουν μερικώς από το κρύο, εφόσον γνωρίζουν την χρονοβόρα διαδικασία.

Δωμάτιο 4ο: Θάλαμος της Επιλογής

Το δωμάτιο αυτό είναι τοποθετημένο δεξιά του προθαλάμου. Όταν ανοίξουν την πόρτα, διάβασέ τους το ακόλουθο κείμενο:

Μπροστά σας ανοίγεται ένα σκοτεινό σπήλαιο, εμπνευσμένο από τις υπόγειες στοές του κόσμου που κρύβονται μέσα στη γη, του μέρους που είναι γνωστό και ως Underdark. Το σκοτάδι βασιλεύει εδώ, μαζί με μια έντονη μυρωδιά κλεισούρας, μούχλας και σάπιου κρέατος. Στο αμυδρό φως που δημιουργείται από ένα φωτοβόλο μανιτάρι που βρίσκεται σκαρφαλωμένο στα τοιχώματα, διακρίνεται στο βάθος ένα βάθρο και πάνω του ένα φωτεινό διαμάντι.

Μόλις οι παίκτες εισέλθουν στο θάλαμο και κινηθούν προς το βάθρο που φέρει το τέταρτο **διαμάντι** θα ενεργοποιηθεί μπροστά τους μία μαγική πύλη, που θα φέρει ένα **Kobold scale sorcerer** (Σελίδα 59) και τρία **Kobold** (Σελίδα 58).

Ο Kobold Sorcerer θα προσπαθήσει να συνεννοηθεί στοιχειωδώς στην Κοινή Γλώσσα, καθώς δεν την έχει μάθει ακόμη καλά. **Πριν ξεκινήσει ο γύρος** θα προλάβει να ψελλίσει τις λέξεις: «**Εγκώ, μη σκουτώσει**».

❖ Roll initiatives ❖

Αν οι παίκτες συνεννοηθούν με τα kobolds η μαγεία της πύλης θα τα επιστρέψει στον αρχικό τόπο κατοικίας τους σε 10 γύρους. Μάλιστα, ως ένδειξη ευγνωμοσύνης ο αρχηγός θα δώσει στους παίκτες ένα **Mage's Hand scroll** που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κάνει το αναγραφόμενο ξόρκι μία φορά, ενώ, αν εμπλακούν σε μάχη και σκοτώσουν τα Kobolds, τα πτώματά τους θα εξαφανιστούν αμέσως μετά το θάνατό τους, παίρνοντας μαζί τους και το δαχτυλίδι.

Δωμάτιο 5ο: Θάλαμος της Αποφυγής Εκπλήξεων

Το δωμάτιο αυτό μοιάζει με τα προηγούμενα μόνο που κρύβει κάποιες εκπλήξεις.

Έκπληξη πρώτη: Εκεί, το πετράδι δεν βρίσκεται πάνω στο βάθρο, όπως συνέβαινε στα προηγούμενα δωμάτια, αλλά ακριβώς απέναντί τους, όπως μπαίνουν, κρεμασμένο από ένα σταλακτίτη στο ταβάνι, στα 15 ft. πάνω απ' την βόρεια, κρυφή πόρτα. Για να το παρατηρήσουν οι παίκτες πρέπει να δηλώσουν ότι κοιτάνε ψηλά, ή να πετύχουν ένα **DC 13 Wisdom (Perception)** check.

Έκπληξη δεύτερη: Αν προχωρήσουν προς το βάθρο τους περιμένει παγίδα. Αν κάποιος από τους παίκτες έχει **DC 15 Passive Wisdom (Perception)** παρατηρεί την παγίδα, η οποία είναι ένα **hidden pit trap** το οποίο καλύπτει όλα τα πλακίδια μπροστά από το βάθρο. Αν ένα πλάσμα πατήσει σ' αυτά, αυτόματα πέφτει μέσα στην τρύπα ύψους 10 ποδιών (ft) και τραυματίζεται για 1d6 ζημιά.

Η τρύπα είναι ένα δωμάτιο 15x30 ποδιών με γλιστερό πάγο και για να πραγματοποιηθεί οποιαδήποτε κίνηση απαιτείται **DC 10 Dexterity (Acrobatics)** check. Στην αντίπερα όχθη του ανοίγματος υπάρχει ένα **Gray Ooze** που σιγά σιγά πλησιάζει, για να φάει όποιον έχει πέσει μέσα.

❖ Roll initiatives ❖

Έκπληξη Τρίτη: Κάτω από το άδειο βάθρο στο δωμάτιο αυτό υπάρχει **μυστική πόρτα** που αποτελεί μία από τις δύο προσβάσεις στον Θάλαμο της Ηθικής.

DM's Tip

Θυμήσου τους κανόνες για το άλμα.

Άλμα εις μήκος. Στο άλμα εις μήκος, αν τρέξεις 10 ft πριν το άλμα, καλύπτεις, σε feet, απόσταση ίση με το Strength. Αλλιώς, αν δεν πάρεις φόρα, καλύπτεις τη μισή απόσταση.

Άλμα εις ύψος. Στο άλμα εις ύψος καλύπτεις, σε feet, ύψος ίσο με 3 + Strength, εφόσον τρέξεις 10 ft πριν το άλμα. Αλλιώς, αν δεν πάρεις φόρα, καλύπτεις τη μισή απόσταση.



Δωμάτιο 6ο: Θάλαμος της Ηθικής

Το πιο βόρειο αυτό δωμάτιο, δεν έχει κάποια εμφανή είσοδο και η ομάδα μπορεί να το προσεγγίσει μόνο μέσα από δύο μυστικές πόρτες. Η πρώτη βρίσκεται στο τέλος του Δωματίου 5, πίσω από το άδειο βάθρο, ενώ η δεύτερη και η ευκολότερη στην ανακάλυψη μυστική πόρτα, βρίσκεται στο τέλος του χωλ που ξεκινά από τη Βόρειο-Δυτική πόρτα του Προθαλάμου. Κάθε μία από τις δύο μυστικές πόρτες μπορεί να ανακαλυφθεί με ένα DC 13 Intelligence (Investigation) check.

Μόλις οι παίκτες αποκτήσουν πρόσβαση στον θάλαμο διάβασέ τους τα ακόλουθα:

Ο επιμήκης αυτός θάλαμος μοιάζει με τα ερειπωμένα απομεινάρια ενός εγκαταλειμμένου πύργου, με τους τοίχους να δείχνουν ετοιμόρροποι και το πάτωμα να καλύπτεται εξ' ολοκλήρου από πέτρα. Στη μία μεριά του δωματίου, κολλημένο στον τοίχο υπάρχει ένα υπερυψωμένο σιδερένιο κελί. Κάτω από το κελί υπάρχει μία πέτρινη γούβα που καταλήγει σε μία τρύπα. Αναρύθμιτες τρύπες υπάρχουν στον τοίχο που ακουμπά το κελί, κάτω από τις οποίες υπάρχει κόκκινο ξεραμένο υγρό. Δίπλα από το κελί υπάρχει ένας μοχλός, κάτω από τον οποίο είναι γραμμένες οι λέξεις: "Το αίμα είναι πιο πηχτό από το νερό".

Τρύπα στη γούβα. Στον πάτο της γούβας υπάρχει μια τεχνητή τρύπα, που μετα βίας χωράει να περάσει ένα χέρι. Στον πάτο υπάρχουν δύο **διαμάντια** που ψάχνουν οι ήρωες. Ένα χέρι δεν φτάνει να πιάσει το πετράδι και οι παίκτες θα πρέπει να γίνουν δημιουργικοί με τις μεθόδους που θα ακολουθήσουν για να το πάρουν.

Μοχλός. Αν ο μοχλός τραβηχτεί, καρφιά βγαίνουν από τις τρύπες στον τοίχο και χτυπούν οποιοδήποτε είναι μέσα στο κελί για **5d6 piercing damage**.

Τρύπες στον τοίχο. Αν κανείς ερευνήσει τις τρύπες στον τοίχο του κελιού θα δει πως το κόκκινο υγρό είναι στην πραγματικότητα απλά μπογιά.

Το δωμάτιο είναι στημένο με τέτοιο τρόπο που με μία πρώτη ματιά οι παίκτες θα πιστέψουν πως ο τρόπος για να πάρουν τον πολύτιμο λίθο είναι να θυσιάσουν ένα μέλος της ομάδας, τοποθετώντας το μέσα στο κελί, τραβώντας το μοχλό, αφήνοντας το αίμα του να στάξει μέσα στην πέτρινη γούβα και να μαζευτεί στην τρύπα, όπου, λόγω της άνωσης, θα σηκώσει τον πολύτιμο λίθο σε σημείο που τον φτάνουν. Η λύση αυτή αν και δεν είναι ηθικά αποδεκτή από μια ομάδα που πρεσβεύει το καλό θα λειτουργήσει. Μπορεί όμως, να χρησιμοποιηθεί και απλό νερό ή να δοθεί μια άλλη μαγική λύση, μέσω π.χ. της χρήσης του ξορκιού "**mage hand**". Ώθησε τους παίκτες να το σκεφτούν λίγο και επιβράβευσε τις εύστοφες λύσεις τους.

Δωμάτιο 7ο : Θάλαμος του Θησαυρού

Όταν και τα επτά διαμάντια βρίσκονται στις υποδοχές τους, στα πόδια του συμπλέγματος των αγαλμάτων, τότε θα ανοίξουν όλες οι κλειδαριές της Μεγάλης Μεταλλικής Πόρτας στον Προθάλαμο (Θάλαμος 2) και οι παίκτες θα αποκτήσουν πρόσβαση στον τελικό Θάλαμο και στους θησαυρούς του. Με την είσοδο των παικτών εδώ, διαβάστε το ακόλουθο κείμενο:

Το πέτρινο αυτό δωμάτιο είναι το μεγαλύτερο απ' όσα έχετε δει στην Κρύπτη. Γκριζοπράσινος γρανίτης καλύπτει το πάτωμα και τους τοίχους, πάνω στους οποίους κρέμονται πίνακες που απεικονίζουν όλους τους αρχηγούς αλλά και τους υψηλότερους βαθμοφόρους της Συντεχνίας.

Στις άκρες του ορθογώνιου αυτού χώρου και πάνω σε τέσσερις υπερυψωμένες προθήκες είναι τοποθετημένες οι προτομές με τους τέσσερις ισχυρότερους αρχηγούς της Συντεχνίας, ενώ στο κέντρο και πάνω σε μία οβάλ κλιμακωτή πλατφόρμα βρίσκεται ένα μαρμάρινο, κυκλικό τραπέζι το οποίο φέρει δύο αντικείμενα: **ένα μαγικό σφυρί και έναν χάρτη με την ακριβή τοποθεσία ενός αμονιού.**

Δεν υπάρχει καμία παγίδα στο χώρο και οι παίκτες μπορούν να πάρουν τα αντικείμενα χωρίς κανένα εμπόδιο ή πρόβλημα. Ο δρόμος προς την τελική φάση της αποστολής τους έχει ανοίξει.

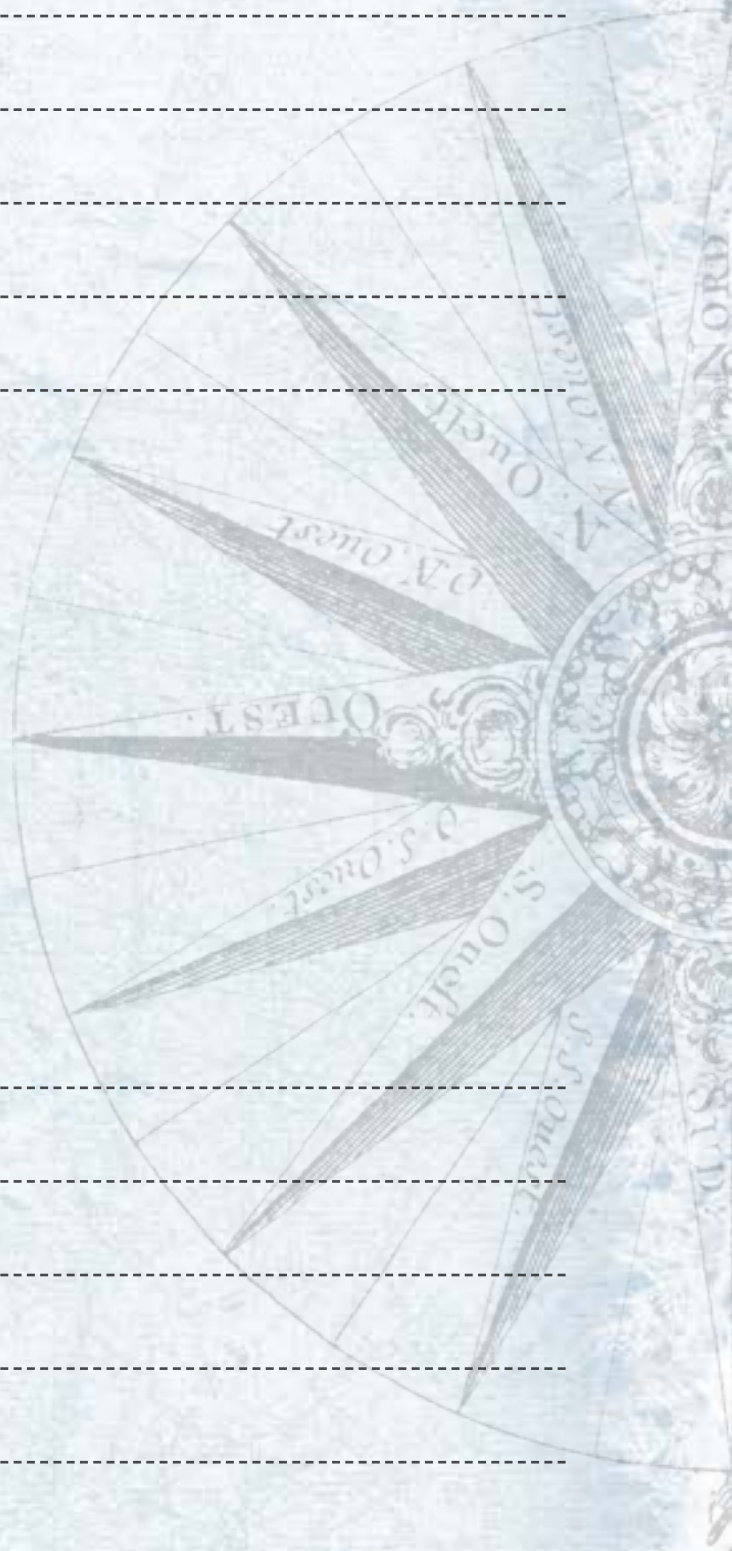




- ① Διάδρομος Υποδοχής
- ② Προθάλαμος
- ③ Θάλαμος της Προσωπικής Δύναμης
- ④ Θάλαμος της Επιλογής
- ⑤ Θάλαμος της Αποφυγής Εκλήξεων
- ⑥ Θάλαμος της Ηθικής
- ⑦ Θάλαμος του Θησαυρού

Σημειώσεις Dungeon Master

A series of ten horizontal dashed lines for taking notes.





ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ

ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ

Με τα αντικείμενα στα χέρια τους οι παίκτες ξαναβγαίνουν από την Κρύπτη για να αντιμετωπίσουν τον Πολυδεύκη, που έχει την «Καρδιά του Ψύχους» υπό τον έλεγχό του. Στο δρόμο προς την τελική αναμέτρηση διάβασε στους παίκτες την ακόλουθη περιγραφή:

Βγαίνετε από την Κρύπτη σ' ένα ολόλευκο κόσμο. Η κατάσταση στην πόλη επιδεινώνεται σταδιακά, καθώς η «Καρδιά του Ψύχους» εξαπολύει τη πλήρη δύναμή της στην άτυχη πόλη. Ήδη ένα λεπτό στρώμα πάγου έχει καλύψει τις στέγες, ενώ η παγωμένη ομίχλη γίνεται πυκνότερη στο δρόμο.

Με το χάρτη στα χέρια ξεκινάτε το δρόμο σας προς την τοποθεσία που βρίσκεται το **αμόνι** και προς τη μόνη ελπίδα που υπάρχει για σωτηρία.

Θα χρειαστούν να περπατήσουν για **δύο περίπου ώρες** κάτω από άσχημες καιρικές μέχρι να βρεθούν στην τοποθεσία που εμφανίζεται το **αμόνι** στο χάρτη. Ακολουθώντας πιστά τις υποδείξεις του χάρτη, αφήνουν πίσω τους τον πολιτισμό και φτάνουν σε μία δύσβατη περιοχή γεμάτη χιονισμένους και αγκαθωτούς θάμνους. Εκεί, κρυμμένη πίσω από πυκνή βλάστηση και πανύψηλα δέντρα, βρίσκεται η είσοδος ενός απότομου φαραγγιού, που κατεβαίνει βαθιά στις πλαγιές ενός μεγάλου βουνού.

Αφού διαβούν ένα στενό μονοπάτι κάτω από συνθήκες χιονοθύελλας και προχωρήσουν μέσα από συχνά αδιέξοδες διακλαδώσεις, βρίσκουν επιτέλους την ανοιχτή είσοδο μιας παλιάς σήραγγας ορυχείου, στη θέση που ο χάρτης δείχνει την τοποθεσία του Βωμού.

Και όντως, εντός των τούνελ, που φαίνεται να έχουν ανοιχτεί αιώνες πριν, εντοπίζουν το **βωμό του Moradin**, του Θεού των Νάνων, που έχει τη μορφή ενός **τεράστιου Αμονιού**, ενώ στην κορυφή του έχει χαραχθεί σε γαλάζιο χρώμα το **σχήμα ενός παγωμένου θραύσματος**, το οποίο όλοι αντιλαμβάνονται πως είναι η «**Καρδιά του Ψύχους**».

Αν εξετάσουν λίγο τη βάση του θα βρουν μια επιγραφή στη γλώσσα των Νάνων που αναφέρει:

Υποκλίσου, ξένε,
μπροστά σου Moradin τη δόξα

Κι εσύ, Νάνε, γονάτισε
μπροστά στον Δημιουργό σου.

Το Αμόνι αυτό δεν φτιάχνει πια
όπλα ευλογημένα

Μα φυλακίζει μια Καρδιά
στον Κόσμο των Πνευμάτων,

Για να μη φέρει τον παγωμένο της
Όλεθρο στον κόσμο.

Χτύπα με, με το Ιερό Σφυρί,
για να βρεθείς κοντά της.

Αλλιώς, αν είσαι ο Βασιλιάς,
που χρόνια περιμένω,

Προσευχήσου

Και πάρε με τα χέρια σου
αυτό που σου ανήκει.

Όταν οι παίκτες χτυπήσουν το Αμόνι με το σφυρί θα αφήσουν στιγμαία τα σώματά τους πίσω και η **αστρική τους προβολή** θα εμφανιστεί στην **Κόσμο των Πνευμάτων** με όλες τους τις δυνάμεις αναπληρωμένες.

Εκεί, θα εμφανιστούν εντός ενός πολυτελούς δωματίου, που στην άκρη του πάνω σ' ένα βάθρο είναι τοποθετημένο ένα παγωμένο μεταλλικό θραύσμα, που ονομάζεται η «**Καρδιά του Ψύχους**» και δίπλα της παρουσιάζεται να την χειρίζεται έντεχνα, με τη σκοτεινή του ενέργεια, ένα απέθαντο πλάσμα, που δεν μπορεί να είναι κανένας άλλος παρά ο **Πολυδεύκης**, που γύρισε από το θάνατο με αυτή την αποτρόπαια μορφή. Μπορείς να διαβάσεις την ακόλουθη περιγραφή:

Μπροστά σας και δίπλα στο βάθρο που ακτινοβολεί από τη γαλάζια, μαγική ενέργεια της “Καρδιάς του Ψύχους” βλέπετε ένα πλάσμα που θα μπορούσατε, αν δεν προσέχατε αρκετά, να το περάσετε και για ένα ζωντανό ον. Από πίσω μοιάζει με ένα άντρα λεπτό και ψηλό, με υγρά, ανακατεμένα μαλλιά και ρούχα, βρώμικα και ξεσκισμένα, που θυμίζουν μια άλλη, περασμένη εποχή.

Καθώς το εξετάζετε καλύτερα, παρατηρείτε το γαλαζωπό του δέρμα, που είναι διάστικτο από σκουρόχρωμες μελανίες, αλλά και τις ανοιχτές πληγές, με πιο σημαντική αυτή που τον σκότωσε, ακριβώς πάνω στην καρδιά, μέσα από την οποία ξεχύνονται τα σκουλήκια που τον κατατρώνε εσωτερικά.

Οι κενές κόγχες των ματιών του φωτίζονται με μια ανίερη, πράσινη ενέργεια, καθώς στρέφεται για να σας αντιμετωπίσει, ενώ το δεξί του χέρι, που είναι σπασμένο και υψώνεται σε μια αφύσικη γωνία πάνω απ' την Καρδιά του Ψύχους, σταματά τον έλεγχο που ασκούσε στο αντικείμενο και δείχνει απειλητικά προς το μέρος σας.

«Ποιοι είστε εσείς που διαταράσσετε τα σχέδιά μου; Δεν ξέρετε πως είμαι πανίσχυρος και πως εδώ, σε αυτόν τον κόσμο, θα αφήσετε την τελευταία σας πνοή;

Αφήστε με ήσυχο να πάρω την εκδίκησή μου απέναντι σ' αυτούς που με σκότωσαν, αλλιώς σύντομα θα γυρνάτε κι εσείς στον κόσμο ως απέθαντοι κάτω από τις διαταγές μου.»

Εδώ οι παίκτες μπορεί να προσπαθήσουν να τον πείσουν να εγκαταλείψει την προσπάθεια αλλά ο Πολυδεύκης θα παραμείνει αμετάπειστος. Τέλος, αφού απορρίψει κάθε προσπάθεια να σταματήσει την επίθεση πάγου πάνω στην πόλη θα απευθυνθεί για τελευταία φορά στους παίκτες, πριν ξεκινήσει την επίθεσή του.

«Είναι πολύ αργά πια για μένα και δεν μπορώ να σταματήσω τώρα. Οι Ιερείς που φυλάκισαν την Καρδιά του Ψύχους στον Κόσμο των Πνευμάτων δεν υπολόγισαν την επιστροφή μου και άφησαν αφύλακτο το αντικείμενο στην πρόσβαση από τον Πνευματικό Κόσμο. Θα το ξανακλέψω, λοιπόν, όπως έκανα χρόνια πριν αλλά πρώτα θα ολοκληρώσω την εκδίκησή μου, καταστρέφοντας και όσους στέκονται στο δρόμο μου.

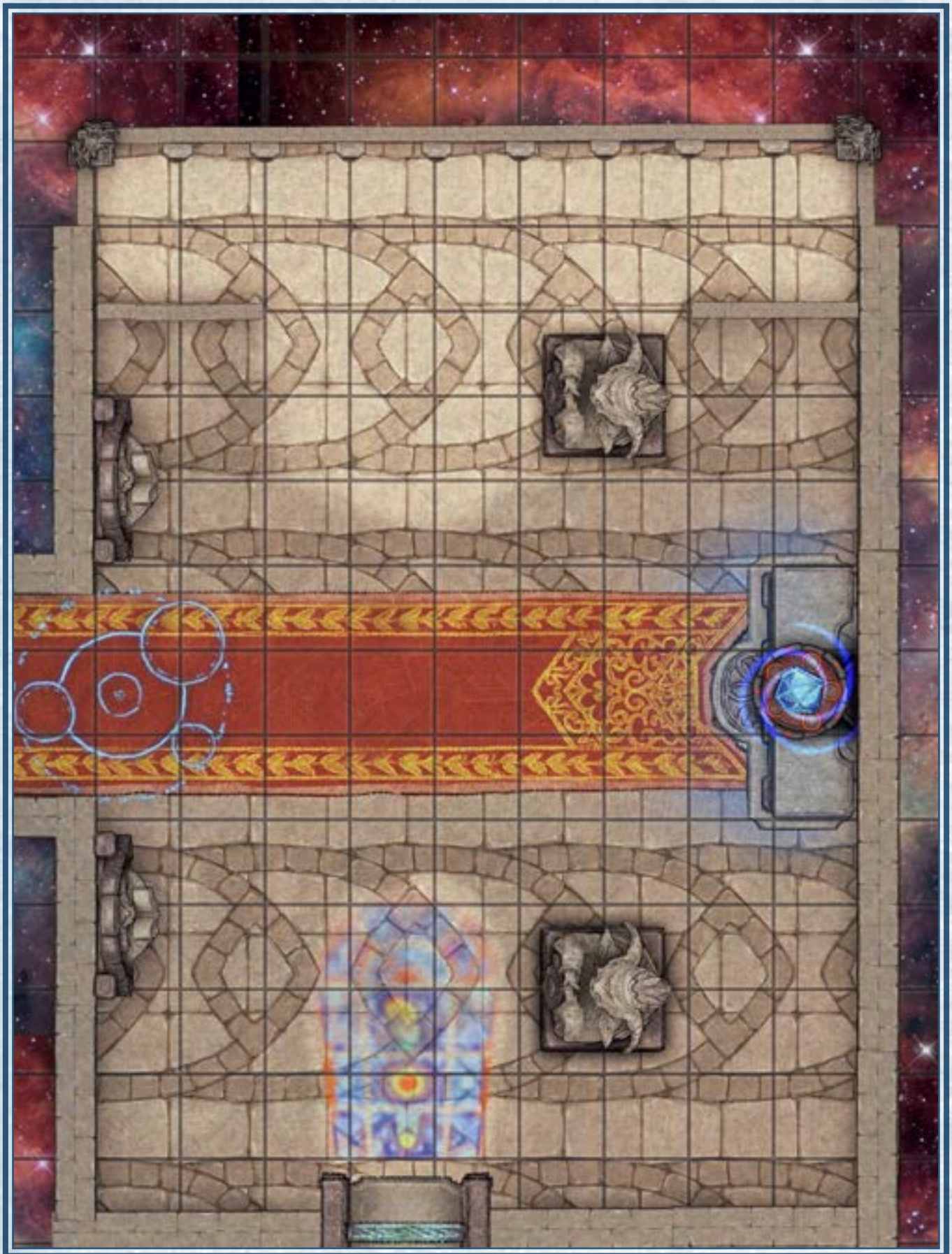
Αυτοί είστε, πλέον, εσείς, οπότε ετοιμαστείτε να δεχτείτε πάνω σας την οργή της ίδιας της Κόλασης!»

Και η μάχη ξεκινά. Ο Πολυδεύκης χρησιμοποιεί τα στατιστικά ενός αλλαγμένου Wight που ονομάζεται Lesser Revenant. Σημειώνεται ότι δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει την ικανότητα Εκδικητικό Βλέμμα (Vengeful Glare) ενάντια στους παίκτες, αφού δεν είναι μέλη της συντεχνίας ακόμα.

❁ Roll initiatives ❁

Όταν οι παίκτες νικήσουν τον Πολυδεύκη, διάβασε ή παρέφρασε τα παρακάτω:

Με μία απόκοσμη τελευταία κραυγή, φλέβες φωτός εξαπλώνονται στο νεκρό κορμί του Πολυδεύκη. Καθώς φτάνουν στα άκρα του, φως αρχίζει να βγαίνει από το στόμα και τα μάτια του και να γεμίζει το δωμάτιο. Όταν το φως γίνεται σχεδόν εκτυφλωτικό, το σώμα του μετατρέπεται απότομα σε στάχτες, καθώς η εξαγνισμένη πλέον ψυχή του αφήνει τον κόσμο σας.



Επίλογος

Σε λίγο όλοι οι παίκτες γυρίζουν στον υλικό κόσμο και ανακαλύπτουν πως η επίθεση του ψύχους έχει σταματήσει. Όταν γυρίσουν στην πόλη της Ζωμίνθου διαπιστώνουν πως η κατάσταση έχει ομαλοποιηθεί, πως όσοι επηρεάστηκαν από το μαγικό λήθαργο έχουν ξυπνήσει, αλλά και ότι οι κάτοικοι, που είχαν φύγει, τώρα έχουν επιτρέψει πια στα σπίτια τους.

Με την εμφάνισή τους στην πόλη το πλήθος, ενημερωμένο από τον Πίπη για τις πράξεις τους, τους οδηγεί, με επευφημίες, στην κεντρική πλατεία, όπου τους απονέμονται τιμές ηρώων και ετοιμάζεται προς τιμήν τους ένα μεγάλο τσιμπούσι. Στην κορύφωση των εορτασμών, ο Αριστόξενος τους ονομάζει **επίτιμα μέλη της Συντεχνίας**, και τους μοιράζει **500 χρυσά νομίσματα**, ως έπαθλο για τις πράξεις τους. Τέλος, όλοι οι παίκτες **ανεβαίνουν επίπεδο (Level)**, ως επιβράβευση για τις πράξεις τους.

Το ξημέρωμα βρίσκει τους ήρωές μας να κοιμούνται γαλήνιοι και ικανοποιημένοι, χωρίς να φαντάζονται τις νέες απειλές που ορθώνονται μπροστά τους.

Σημειώσεις Dungeon Master



ENCOUNTERS & STAT BLOCKS

Φρουρός

Medium humanoid (οποιαδήποτε φυλή, οποιαδήποτε ηθική ροπή (alignment))

Armor Class: 16 (Αλυσιδωτός θώρακας (chainmail), ασπίδα)

Hit Points: 11 (2d8+2)

Speed: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11(+0)	10 (+0)

Skills: Perception +2

Γλώσσες (Languages): Κοινή (Common)

Βαθμός Πρόκλησης (Challenge Rating): 1/8 (25 XP)

Actions

Δόρυ (Spear). Επίθεση εξ' επαφής (melee weapon attack): +3 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 5 (1d6+1) ζημιά τρυπήματος (piercing damage)

Δόρυ (Spear). Επίθεση από απόσταση (ranged weapon attack): +3 για να χτυπήσει, εμβέλεια 20/60 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 5 (1d6+1) ζημιά τρυπήματος (piercing damage)

Kobold

Small humanoid (kobold), Lawful Evil

Armor Class: 12

Hit Points: 5 (2d6-2)

Speed: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Αισθήσεις (Senses): Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft., Passive perception 8

Γλώσσες (Languages): Κοινή (Common), Draconic

Βαθμός Πρόκλησης (Challenge Rating): 1/8 (25 XP)

Αδυναμία στον Ήλιο (Sunlight Sensitivity). Κάτω απ' το φως του ήλιου, το kobold έχει μειονέκτημα (disadvantage)

σε ζαριές επίθεσης (attack rolls), καθώς και σε Wisdom (Perception) checks που βασίζονται σε όραση

Τακτικές Αγέλης (Pack Tactics). Το kobold έχει πλεονέκτημα (advantage) σε ζαριές επίθεσης ενάντια σε ένα πλάσμα αν τουλάχιστον ένας σύμμαχος του kobold βρίσκεται σε απόσταση μέχρι 5 ft. από το πλάσμα και ο σύμμαχος δεν είναι ανίκανος να δράσει (incapacitated)

Actions

Μαχαίρι (Dagger). Επίθεση εξ' Επαφής: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft. ή από απόσταση 20/60 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 4 (1d4+2) ζημιά τρυπήματος (piercing damage)

Σφεντόνα (Sling). Επίθεση από Απόσταση: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 30/120 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 4 (1d4+2) ζημιά χτυπήματος (bludgeoning damage)

Kobold Scale Sorcerer

Small humanoid (kobold), Lawful Evil

Armor Class: 12

Hit Points: 27 (5d6+10)

Speed: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Skills: Arcana +2, Medicine +1

Αισθήσεις (Senses): Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft., passive perception 9

Γλώσσες (Languages): Κοινή (Common), Draconic

Βαθμός Πρόκλησης (Challenge Rating): 1 (200 XP)

Μαγεία (Spellcasting). Το kobold είναι ένας 3ου επιπέδου μάγος. Η ικανότητα ενεργοποίησης της μαγείας (spellcasting ability) του είναι το Charisma (spell save DC 12, +4 για να χτυπήσει με επιθέσεις ξορκιού)

Cantrips (κατά βούληση): *Fire bolt, Mage hand, Mending, Poison spray*
1ου Επιπέδου (4 Χρήσεις): *Charm person, Chromatic orb, Expeditious retreat*
2ου Επιπέδου (2 Χρήσεις): *Scorching ray*

Sorcery Points. Το kobold έχει 3 sorcery points. Μπορεί να ξοδέψει 1 ή περισσότερα sorcery points ως bonus action για να ενεργοποιήσει ένα από τα ακόλουθα:

Επαυξημένο Ξόρκι (Heightened Spell): Όταν κάνει ένα ξόρκι που αναγκάζει ένα πλάσμα να ρίξει ζαριά αποφυγής (saving throw) για να αντισταθεί στη δράση του ξορκιού, το kobold μπορεί να ξοδέψει 3 sorcery points για να δώσει στο στόχο του μειονέκτημα (disadvantage) στη πρώτη ζαριά αποφυγής (saving throw) ενάντια στο ξόρκι

Διακριτικό Ξόρκι (Subtle Spell):

Όταν το kobold κάνει ένα ξόρκι, μπορεί να ξοδέψει 1 sorcery point για να κάνει το ξόρκι χωρίς χειρονομίες ή ομιλία (somatic or verbal components)

Αδυναμία στον Ήλιο (Sunlight Sensitivity). Κάτω απ' το φως του ήλιου, το kobold έχει μειονέκτημα (disadvantage) σε ζαριές επίθεσης (attack rolls), καθώς και σε Wisdom (Perception) checks που βασίζονται σε όραση

Τακτικές Αγέλης (Pack Tactics). Το kobold έχει πλεονέκτημα (advantage) σε ζαριές επίθεσης ενάντια σε ένα πλάσμα αν τουλάχιστον ένας σύμμαχος του kobold βρίσκεται σε απόσταση μέχρι 5 ft. από το πλάσμα και ο σύμμαχος δεν είναι ανίκανος να δράσει (incapacitated)

Actions

Μαχαίρι (Dagger). Επίθεση εξ' Επαφής: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft. ή από απόσταση 20/60 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 4 (1d4+2) ζημιά τρυπήματος (piercing damage)



Yeti

Large Monstrosity, Chaotic Evil

Armor Class: 12 (φυσική θωράκιση)

Hit Points: 34 (4d10+8)

Speed: εδάφους 40 ft., αναρρίχησης (climb) 40ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Skills: Perception +3, Stealth +3

Τύποι ζημιών που έχει ανοσία

(Damage Immunities): Ψύχος (cold)

Αισθήσεις (Senses): Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft., passive Perception 13

Γλώσσες (Languages): Yeti

Βαθμός Πρόκλησης (Challenge Rating): 2 (450 XP)

Φοβία στη Φωτιά (Fear of Fire). Αν το Yeti δεχθεί ζημιά φωτιάς (fire damage), έχει μειονέκτημα (disadvantage) σε ζαριές επίθεσης και δοκιμές ικανότητας (attack rolls and ability checks) μέχρι το τέλος του επόμενου του γύρου

Οξεία Όσφρηση (Keen Smell). Το Yeti έχει πλεονέκτημα (advantage) σε Wisdom (Perception) checks που βασίζονται στην όσφρηση

Παραλλαγή Χιονιού (Snow Camouflage). Το Yeti έχει πλεονέκτημα (advantage) σε Dexterity (Stealth) checks για να κρυφτεί σε περιοχή με χιόνι

Actions

Πολλαπλή Επίθεση (Multiattack). Το Yeti μπορεί να κάνει 2 επιθέσεις με τα νύχια του

Νύχια (Claw). Επίθεση εξ' επαφής: +5 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 7 (1d6+3) ζημιά σκισίματος (slashing damage)

Ψυχρό Βλέμμα (Chilling Gaze).

Το Yeti στοχεύει ένα πλάσμα που μπορεί να δει εντός 30 ft. από αυτό. Αν ο στόχος μπορεί να δει το Yeti, τότε πρέπει να πετύχει σε μια DC 13 Constitution ζαριά αποφυγής (saving throw) ενάντια σε αυτή τη μαγεία ή να παραλύσει (paralyzed) για 1 λεπτό εκτός αν έχει ανοσία (immunity) σε ζημιά ψύχους (cold damage). Ο στόχος μπορεί να επαναλάβει τη ζαριά αποφυγής (saving throw) στο τέλος κάθε γύρου του, ξεφεύγοντας απ' την επίδραση της μαγείας αν την πετύχει. Αν ο στόχος πετύχει στη ζαριά αποφυγής (saving throw) ή τελειώσει η επίδραση της μαγείας, τότε ο στόχος αποκτά ανοσία στο Ψυχρό Βλέμμα οποιουδήποτε Yeti (με εξαίρεση τα Abominable Yeti) για 1 ώρα



Lesser Revenant

Mediums Undead, Chaotic Evil

Armor Class: 14 (studded leather)

Hit Points: 45 (6d8+18)

Speed: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15(+2)	14(+2)	16(+3)	10(+0)	13(+1)	15(+2)

Skills: Perception +3, Stealth +4

Τύποι Ζημιάς που έχει ανοσία (Damage Immunities): θανάτου (necrotic)

Καταστάσεις που έχει ανοσία (Condition Immunities):

Δηλητηριασμένος (poisoned)

Αισθήσεις (Senses): Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft., passive perception 13

Γλώσσες (Languages): Τις γλώσσες που ήξερε εν ζωή

Βαθμός Πρόκλησης (Challenge Rating): 3 (700 XP)

Αναγέννηση (Regeneration). Το lesser revenant επαναφέρει 5 πόντους ζημιάς (hit points) στην αρχή κάθε γύρου του. Αν το revenant δεχτεί ζημιά φωτιάς ή ιερού φωτός (fire or radiant damage), τότε αυτή η δυνατότητα δεν λειτουργεί στην αρχή του επόμενου γύρου του. Το σώμα του revenant καταστρέφεται μόνο αν αρχίσει το γύρο του με 0 πόντους ζημιάς (hit points) και δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή τη δυνατότητα. **Ανοσία σε Απέλαση (Turn Immunity):** Το lesser revenant έχει ανοσία σε απέλαση απέθαντων (turn undead)

Actions

Πολλαπλή Επίθεση (Multiattack).

Το lesser revenant κάνει 2 επιθέσεις με το μακρύ σπαθί του (longsword) ή 2 επιθέσεις με το μακρύ τόξο του (longbow). Μπορεί να χρησιμοποιήσει την Απορρόφηση Ζωής αντί για μια από τις επιθέσεις με μακρύ σπαθί.

Απορρόφηση Ζωής (Life Drain).

Επίθεση εξ Επαφής: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 5 (1d6 + 2) ζημιά θανάτου (necrotic damage). Ο στόχος πρέπει να πετύχει σε μια DC 13 Constitution ζαριά αποφυγής (saving throw) αλλιώς οι μέγιστοι πόντοι ζημιάς (hit points) του μειώνονται τόσο όσο η ζημιά που δέχτηκε. Η μείωση αυτή διαρκεί μέχρι ο στόχος να ολοκληρώσει μια μεγάλη ανάπαυση (long rest). Ο στόχος πεθαίνει αν οι πόντοι ζημιάς (hit points) του μειωθούν στο 0 με αυτό τον τρόπο.

Μακρύ Σπαθί (Longsword). **Επίθεση εξ Επαφής:** +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 6(1d8 + 2) ζημιά σκισίματος (slashing damage), ή 7 (1d10 + 2) ζημιά σκισίματος (slashing damage) αν χρησιμοποιείται με 2 χέρια

Μακρύ Τόξο (Longbow). **Επίθεση από Απόσταση:** +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 150/600 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 6 (1d8 + 2) ζημιά τρυπήματος (piercing damage)

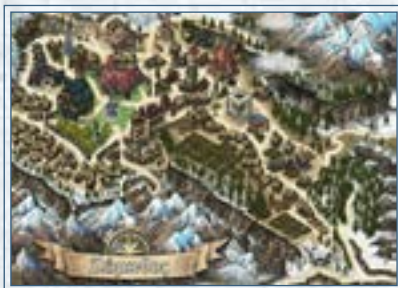
Εκδικητικό Βλέμμα (Vengeful Glare).

Το lesser revenant στοχεύει ένα πλάσμα που μπορεί να δει μέχρι 30 ft. από αυτό και στο οποίο έχει ορκιστεί εκδίκηση (οποιοδήποτε μέλος της συντεχνίας μετράει). Ο στόχος πρέπει να ρίξει μια DC 13 Wisdom ζαριά αποφυγής (saving throw). Αν αποτύχει, τότε ο στόχος παραλύει (paralyzed) μέχρι το revenant να του προκαλέσει ζημιά, ή μέχρι το τέλος του επόμενου γύρου του revenant. Όταν τελειώσει η παράλυση, ο στόχος είναι τρομοκρατημένος (frightened) για 1 λεπτό. Ο τρομοκρατημένος στόχος μπορεί να επαναλάβει τη ζαριά αποφυγής (saving throw) στο τέλος κάθε γύρου του, με μειονέκτημα (disadvantage) αν μπορεί να δει το revenant. Αν πετύχει σταματάει να είναι τρομοκρατημένος.



ΧΑΡΤΕΣ

Ο παρακάτω χάρτης μπορεί να τυπωθεί σε μέγεθος χαρτιού **A4** και να δωθεί στους παίκτες.



Χάρτης no. 1 - Η πόλη της Ζωμίνθου - Κεφάλαιο 1

Τους παρακάτω χάρτες σας συμβουλεύουμε να τους τυπώσετε σε μέγεθος χαρτιού **A3**. Κόψτε τις οροφές και κολλήστε τις με blue tag ή κάτι παρόμοιο πάνω από τα δωμάτια και κάθε φορά που οι παίκτες κρίνεται ότι εξερεύνησαν αρκετά ένα δωμάτιο, αποκαλύψτε το για να το κάνουν εικόνα!



Χάρτης no. 2 - Η κρήπιτη της Συντεχνίας
Κεφάλαιο 3



Χάρτης no. 3 - Η κρήπιτη της Συντεχνίας (οροφές)
Κεφάλαιο 3

Οι παρακάτω χάρτες μπορούν να εκτυπωθούν σε μέγεθος **A4** (εκτός του χάρτη **no. 7** που είναι μεγέθους **A3**) και να χρησιμοποιηθούν ως **battle grids** ώστε να παίξετε απευθείας πάνω τους με μινιατούρες. Η διαγώνιος κάθε τετραγώνου (tile) είναι 1 ίντσα.



Χάρτης no. 4
Θάλαμος της
Προσωπικής Δύναμης
Κεφάλαιο 3



Χάρτης no. 5
Θάλαμος της
Επιλογής
Κεφάλαιο 3



Χάρτης no. 6
Θάλαμος της
Αποφυγής Εκλήξεων
Κεφάλαιο 3



Χάρτης no. 7
Η Καρδιά του Ψύχους
Κεφάλαιο 4

HANDOUTS

Handout no. 1

Προσκλήσεις συμμετοχής στους αγώνες της Ζωμίνθου, υπογεγραμμένες από τον αρχηγό της Συντεχνίας, Αριστόξενο.

Η κάθε πρόσκληση απευθύνεται ξεχωριστά σε έναν από τους ήρωες της περιπέτειας.

Κεφάλαιο 1



Handout no. 2

α) Το πρόγραμμα των δοκιμασιών ανά ημέρα.

α

Κεφάλαιο 2

β) Σημείωμα γραμμένο βιαστικά από τον αρχηγό της Συντεχνίας, Αριστόξενο. Βρίσκεται στο γραφείο του στο αρχηγείο της Συντεχνίας

β



Γίνε κι εσύ μέλος της ομάδας μας

Σίγουρα κάποιος από εσάς που διαβάσατε αυτό το βιβλίο, έχετε σκεφτεί να δημιουργήσετε τη δική σας ξεχωριστή περιπέτεια και να εισάγετε νέες φυλές, κλάσεις, ξόρκια και αντικείμενα στο φανταστικό κόσμο των παιχνιδιών ρόλων.

Ίσως μέσα σας να κρύβονται κόσμοι μαγικοί και θα θέλατε να τους διαμορφώσετε κατάλληλα και να τους εκθέσετε σ' ένα ευρύτερο κοινό. Άλλοι πάλι αναζητείτε καλλιτεχνική διέξοδο και μια ευκαιρία να παρουσιάσετε τη δουλειά σας είτε ως **συγγραφείς**, ή **γραφίστες** είτε ως **ζωγράφοι** και **σχεδιαστές χαρτών**.

Το σκεφτήκατε αλλά διστάσατε να προχωρήσετε, γιατί δεν βρίσκατε μια κοινότητα για να σας στηρίξει στην προσπάθειά σας.

Είμαστε η **Ταβέρνα του Γκόμπλιν** και σας καλούμε να μοιραστείτε μαζί μας το όραμά σας και τα ταλέντα σας και να αλλάξουμε μαζί τον χώρο των παιχνιδιών ρόλων και ευρύτερα τον χώρο του Φανταστικού στην Ελλάδα.

Το μόνο που χρειάζεστε είναι λίγη τόλμη, πολύ φαντασία και διάθεση για ομαδικότητα και συνεργατική δουλειά. Στείλτε μας μήνυμα, λοιπόν, για να βρείτε φίλους και ομοϊδεάτες και μια κοινότητα που νοιάζεται για το χώρο, για να δουλέψουμε μαζί.

Μια νέα μέρα ξημερώνει για την κοινότητα του Φανταστικού στην Ελλάδα και θέλουμε να τη ζήσετε μαζί μας.



GOBLIN'S TAVERN (including all prominent characters featured herein), its logo, and all character likenesses are trademarks of the Nonprofit Organization (NPO) by the name «GOBLIN'S TAVERN - NATIONAL ASSOCIATION FOR THE DEVELOPMENT AND PROMOTION OF ROLE-PLAYING GAMES», unless otherwise noted. All names, characters, events, and locales in this publication are entirely fictional. This online book is available free of charge to the greek speaking community and can be printed for personal use only.

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. 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.

©2020 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.

Αναστάσης Λιβανίδης

Ένα κέρασμα στις ταβέρνας
τους θαμώνες, να μένει η καρδιά
ζεστή κι ας έρχονται χειμώνες.

Αχιλλέας Γεωργίου

Αυτή τη φορά θα ευχαριστείτε
τη μάνα σας που επέμενε να
βάλατε μπουφάν

Χρήστος Κανέλας

Η Ιστορία τελειώνει, αλλά
κανείς δεν ξέρει ποιος σήκωσε
τον Πολυδεύκη... Λέτε να το
μάθουμε στο 2ο ή, μήπως, στο
3ο βιβλίο;

Γιώργος Καυζαλίδης

Ένα ταξίδι χιλίων χιλιομέτρων
αρχίζει πάντα με ένα βήμα.
Και μια επική περιπέτεια
αρχίζει πάντα με μια “τυχαία”
συνάντηση στην ταβέρνα...

Γιώργος Σφενδουράκης

Το πρώτο βήμα σε ένα κόσμο
πραγματικά μαγευτικό. Το
μονοπάτι γεμάτο τσακωμούς,
ζάρια που δε συμφωνούν
και κακές ατάκες, αλλά μία
μοναδική εμπειρία με προορισμό
κάτι το υπέροχο.

Νίκος Χάτσιος

Αυτό ήταν με διαφορά το πιο
δροσερό καλοκαίρι που πέρασα
ποτέ. Τώρα ελπίζω σε έκοδη
περιπέτειας το Δεκέμβρη που
διαδραματίζεται σε καυτή έρημο
μπας και κάψουμε λιγότερο
πετρέλαιο.





Η ΑΡΧΑΙΑ ΤΗΣ ΠΑΝΔΩΡΑΣ

Ένα ηλιόλουστο απόγευμα μια ομάδα περιπλανώμενων ηρώων κατευθύνεται προς ένα πανδοχείο, στο βασίλειο των Επτά Λόφων. Στο δρόμο τους γίνονται μάρτυρες ενός ατυχήματος, όταν μια άμαξα, στην προσπάθεια του οδηγού της να ξεφύγει από επικίνδυνους διώκτες, φεύγει από το δρόμο και αναποδογυρίζει.

Περίεργοι θάνατοι έχουν σημειωθεί και ψίθυροι ακούγονται για ύπαρξη σκοτεινής μαγείας στο μέχρι πρότινος ειρηνικό βασίλειο. Οι κατάσκοποι του βασιλείου, μόλις έχουν επιβεβαιώσει το σχέδιο δολοφονίας της βασιλικής οικογένειας και έτσι όλα τα μέλη της οδηγούνται κρυφά σε μυστικά κρησφύγετα. Την πριγκίπισσα Πανδώρα, έχει αναλάβει, με εντολή του Βασιλιά, να φυγαδεύσει ο περιπλανώμενος θίασος Vaisala, τα μέλη του οποίου συναντούν οι ήρωές μας δίπλα στην αναποδογυρισμένη άμαξα.

Άραγε θα μείνει ασφαλής η πριγκίπισσα και θα μπει ένα τέλος στα σκοτεινά σχέδια που απειλούν την βασιλική οικογένεια και την ειρήνη στο βασίλειο;



Κυκλοφορεί από τις εκδόσεις

GOBLIN'S TAVERN



ΟΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΣ ΤΗΣ ΚΑΝΤΙΑ

Οι «Γιοι του Αχέροντα» επιτίθενται στη πόλη. Ένα τσούρμιο αδίστακτων κακοποιών, που έχουν σπείρει τον τρόμο σε κάθε ακτή αυτής της πλευράς της θάλασσας. Μύθοι αναφέρουν για στρατούς απέθαντων που περπατούν στο νερό και τους οδηγεί καθαρό μίσος.

Ο βασιλιάς τους, υπέρτατος μύστης των σκοτεινών τεχνών και άρχοντας του θανάτου «Serkan», πορεύεται το μονοπάτι της εκδίκησης απέναντι στη Κάντια και κάθε ελπίδα σωτηρίας μοιάζει να σβήνει με την εμφάνιση της πειρατικής σημαίας του στο βάθος του ορίζοντα.

Ένας αγώνας απέναντι στον χρόνο όμως τώρα ξεκινά. Η Κάντια αναζητά γενναίους πολίτες να αντισταθούν στην πειρατική απειλή. Μόνοι τους θα ήταν σίγουρα χαμένοι. Αλλά αυτή η πόλη υπήρξε ανέκαθεν πατρίδα ηρώων. Οι προεξάρχοντες αυτών, οι «Τέσσερις Προστάτες» ένιωσαν την απειλή και ξύπνησαν από τον αιώνιο ύπνο τους. Έρθε η ώρα να βρουν τους άξιους διαδόχους τους, που σε αυτούς θα παραδώσουν την γνώση και ευλογία για να προστατέψουν την πόλη.

Θα είσαι εσύ ο εκλεκτός ή το σκοτεινό μαχαίρι του Serkan θα δώσει ένα άδοξο τέλος στη ζωή σου και τις ελπίδες της πόλης;

Έρθε η ώρα να αποδείξεις την αξία σου.



Κυκλοφορεί από τις εκδόσεις

GOBLIN'S TAVERN

ΠΑΕΙ Ο ΠΑΛΙΟΣ Ο ΚΡΑΜΠΟΥΣ

“Όχι άλλο κάρβουνο! Τα Γκόμπλιν ξεκινούν την επανάστασή τους!”

Όταν στον Νότιο Πόλο η τυραννία του Κράμπους, του Αρχιδαίμονα των γιορτών του Νέου Χρόνου και των συμμάχων του ξεπεράσει κάθε όριο υπομονής, μια ομάδα εκκεντρικών Γκόμπλιν θα απαντήσει στο κάλεσμα της εξέγερσης. Μετά όμως τη συντριβή της επανάστασης, η μόνη ελπίδα φαίνεται να προέρχεται από τη θρυλική πόλη της Κάντια και τη φημισμένη “Τσαβέρνα του Γκόμπλιν”.

Ακολουθήστε τους ήρωές μας στην ένδοξη πορεία τους μέσα από υγρούς υπονόμους, σκοτεινά μπουντρούμια και τραπέζια γεμάτα με γιορτινά καλούδια. Και, αν δεν σας τρομάζουν οι Δράκοι και τα ζωντανά χριστουγεννιάτικα δέντρα και δεν φοβάστε να διεκδικήσετε τη νίκη μέσα από διασκεδαστικούς διαγωνισμούς και μάχες με διάσημους βάρδους, τότε, ίσως, περάσετε μαζί μας τα καλύτερα Χριστούγεννα της ζωής σας.

Καλωσήρθατε, λοιπόν, σε μια περιπέτεια απόλυτης χριστουγεννιάτικης ξεγνοιασιάς, που υπόσχεται πως δεν θα αφήσει τίποτα όρθιο στο διάβα της.



Κυκλοφορεί από τις εκδόσεις

GOBLIN'S TAVERN

Υπόθεση Περιπέτειας

Στο παγωμένο χωριό της Ζωμίνθου, η επιφανής Συντεχνία της Ζωμίνθου αναζητά νέα μέλη. Οι ήρωές μας είναι από τους λίγους τυχερούς που λαμβάνουν μία από τις πολυπόθητες προσκλήσεις. Κανείς όμως δεν παίρνει μία από τις καταξιωμένες θέσεις ανάμεσα στους θρύλους της Ζωμίνθου χωρίς να δοκιμαστεί. Ένα τρομακτικό πένταθλο περιμένει όποιον θεωρεί τον εαυτό του άξιο. Η αμοιβή; Δόξα, φήμη και υποσχέσεις για χρήματα στους λίγους που θα τα καταφέρουν.

Όμως αυτό που λίγοι γνωρίζουν είναι πως η Συντεχνία έχει ένα κρυμμένο μυστικό. Η θερμοκρασία είναι πιο χαμηλή από ποτέ, ενώ η παγωμένη τούνδρα πέρα από τη Ζωμίνθο μεταφέρει ψίθυρους για την ... «Καρδιά του Ψύχους».

Σήμερα, που οι έριδες του παρελθόντος έρχονται να στοιχειώσουν το παρόν, τίποτα δεν φαίνεται να μπορεί να σταματήσει τον επικείμενο όλεθρο, πέρα από μια χούφτα πρωτόβγαλτων δοκίμων.



Μια περιπέτεια για την 5η έκδοση του διασημότερου παιχνιδιού ρόλων όλων των εποχών, Dungeons & Dragons, για 4 έως 6 παίκτες, 1ου επιπέδου.