

Η ΑΡΧΑΙΑ ΤΗΣ ΠΑΝΟΡΑΣ



A “Goblin’s Tavern”
adventure



Το σχέδιο εξόντωσης της βασιλικής οικογένειας είναι σε εφαρμογή.
Η ηρωική Πανώρα σε χρειάζεται

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Εκδόσεις: Goblin's Tavern

1η Δημοσίευση: Ιανουάριος 2020

Σχεδιασμός Περιπέτειας & Συγγραφή : Γεώργιος Ε Αβραμίδης

Επιμέλεια Κειμένων : Ειρήνη Χατζηδάκη, Χρήστος Κανέλας

Σελιδοποίηση & Εξώφυλλο/Οπισθόφυλλο: Στράτος Γαλίτης

Σχεδιασμός Χαρτών & Handouts : Αχιλλέας Γεωργίου

Original artworks:

- Νίκος Χάτσιος (σελ.:14, 17)
- Στράτος Γαλίτης: (σελ.:12, 15, 19, 34)
- Αχιλλέας Γεωργίου (σελ.:25)

Με την δική σας βοήθεια "Η Αρπαγή Της Πανδώρας" δημοσιεύεται δωρεάν στην ελληνική κοινότητα.
Σας ευχαριστούμε πολύ γι αυτό!



Καλώς ήρθες, ξένε.

Κάθισε στο τραπέζι μας να ξαποστάσεις, πιες μια γουλιά παγωμένης μπύρας και άσε το βάρδο μας να σου αψηγηθεί την υβερή περιπέτεια: "Η Αρπαγή Της Πανδώρας". Ήν υβράσαι, η αφήγησή μας δεν θα πάρει πολύ από το χρόνο σου.

Πρόκειται άλλωστε, για μια αυτοτελή ιστορία, τύπου One-Shot, για την 5η έκδοση του διασημότερου παιχνιδιού ρόλων όλων των εποχών, του Dungeons & Dragons. Η ιστορία που θα σου αψηγηθούμε είναι κατάλληλη για 4 έως 5 παίκτες, 3ου επιπέδου και αποτελεί μέρος μιας σειράς περιπετειών που θα βρεις δωρεάν στην Ταβέρνα μου.

Ελπίζουμε να περάσεις καλά και να μας ξανάρθεις, αλλά προς το παρόν απλώσου στην καρέκλα σου, άνοιξε τ' αυτιά σου και άφησε την ιστορία να σε συνεπάρει...



*Φιλικά,
Κύριος Goblin*

Playtest

Το playtest του βιβλίου ολοκληρώθηκε κατά την διάρκεια του 1ου Cretan Comic Con στο Ηράκλειο Κρήτης. Σε ρόλο Dungeons Masters ήταν οι Κωνσταντίνος Δανιήλ, Αποστόλος Παναγιωτάκης, Αναστάσης Λιβανίδης, Γιώργος Σφενδουράκης, Δημήτρης Κιοπίδης. Έπαιξαν οι Αιμίλιος Τάσιος, Ιάσοντας Σηφάκης, Κώστας Πολιτάκος, Γιώργος Φλουρής, Στέλλα Χαμηλάκη, Νίκος Κουβαράκης, Ορέστης Μπαρδόπουλος, Ιωάννα Βαμβακίδου, Μαριλένα Πολυχρονάκη, Κλελια Ζαφειροπουλου, Στελιος Μακρης, Παναγιωτης Κατσαρος, Σοφία Καρυωτάκη, Μιχάλης Παπαδάκης, Γιώργος Μακράκης, Χρήστος Κανέλας, Σπύρος Φιλοδήμας, Μιχαηλίδης Ιωάννης, Πετρίδης Σάββας, Γιάννης Μεταξάς, Στράτος Τσουρδαλάκης, Γιαλαμα Αλεξάνδρα, Στέλιος Κλίνης, Παυλίδης Στέλιος, Χρήστος Παπαστάμος, Μανωλάκης Νίκος.

Περιεχόμενα Βιβλίου

Εισαγωγή	Σελίδα 5
Background Περιπέτειας	Σελίδα 8
Npc's - Βασικοί Χαρακτήρες.....	Σελίδα 12
Κεφάλαιο 1: Η Καταδίωξη.....	Σελίδα 18
Κεφάλαιο 2: Το Μοναστήρι Της Titania.....	Σελίδα 22
Κεφάλαιο 3: Ο Ναός της Titania.....	Σελίδα 30
Κεφάλαιο 4: Σαν δύο Σταγόνες Νερό.....	Σελίδα 34
Κεφάλαιο 5: Η Τελετή.....	Σελίδα 38
Encounters & Stat Blocks.....	Σελίδα 42
Χάρτες.....	Σελίδα 46
Handouts.....	Σελίδα 46

Περίληψη Περιπέτειας (Spoiler free)

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;

Προετοιμασία Περιπέτειας

Πριν η παρέα κάτσει γύρω από το σκοτεινό τραπέζι στο μπουντρούμι της επιλογής σας, βεβαιώσου ότι σαν Dungeon Master έχεις κάνει την προετοιμασία που χρειάζεται για να πάνε όλα καλά.

Να έχεις στο νου σου τις εξής συμβουλές:

- **Διάβασε καλά** το βιβλίο της περιπέτειας και **κράτα σημειώσεις** σε ότι σε δυσκόλεψε ή ότι θεωρείς σημαντικό για την πορεία της ιστορίας. Θα μπορούσες να εκτυπώσεις αυτές τις σελίδες και να σημειώσεις απευθείας πάνω τους ώστε να τις χρησιμοποιείς σαν οδηγό καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- **Μελέτησε** και σκέψου πως οι **NPC's** (Non-Player Characters), οι ήρωες δηλαδή που θα παίξεις εσύ δηλαδή, σκέφτονται και δρουν. Θα βρεις τις βασικές πληροφορίες τους στο αντίστοιχο κεφάλαιο του βιβλίου **"NPC's - Βασικοί Χαρακτήρες"** αλλά και στο **"Background Περιπέτειας"**.

Για παράδειγμα:

- Η πριγκίπισσα είναι ένα φοβισμένο κοριτσάκι ή μια γενναία αλλά τελείως άμαθη μελλοντική πολεμίστρια που πρέπει να προστατέψουν;
- Ποια είναι η σωστή στιγμή να αποκαλύψει η Zaraifa το σχέδιο της για την Cegilune, ώστε από την μια να μην κάνει spoiler και από την άλλη να μην χρειάζεται να δώσεις εξηγήσεις για το τι πραγματικά έγινε μετά την λήξη του παιχνιδιού;




- Μάθε βασικές ιδιότητες και ξόρκια των τεράτων που θα χρησιμοποιήσεις εναντίων των παικτών, τις οποίες θα βρεις στο τέλος του βιβλίου στο κεφάλαιο “Monsters” αλλά και στο επίσημο βιβλίο **Monster Manual**.

- **Εκτύπωσε τους Χάρτες** που θα αφήσεις σε κοινή θέα (αφού θα έχουν εξερευνήσει τον χώρο) ώστε να τους δώσεις την δυνατότητα να προσανατολίζονται πιο εύκολα στα βασικά στοιχεία του χώρου που κινούνται. Ορισμένοι χάρτες είναι σε μέγεθος χαρτιού A3 ώστε να τους χρησιμοποιήσεις απευθείας σαν **battle grid!**

- **Εκτύπωσε τα Handouts** και δώσε τους την τελική μορφή που θέλεις. Για παράδειγμα μπορείς να διπλώσεις τους παπύρους ή να κάψεις τις άκρες σε όποιον θέλεις να δώσεις μια αίσθηση παλαιώσης.

- Ζήτησε από τους παίκτες και σημείωσε βασικές πληροφορίες των χαρακτήρων τους. Τέτοιες όπως το **όνομα** του ήρωα, την **κλάση**, το **Passive Perception** και πιθανές πληροφορίες **background** που θα μπορούσες και θα ήθελες να συνδέσεις στην ιστορία για να αυξήσεις το ενδιαφέρον των παικτών.

- **The Golden Rule:** το παρόν κείμενο αποτελεί προτροπή για το πως θα τρέξεις την ιστορία, δεν είναι ο απόλυτος κανόνας. Εάν δεις ότι κάτι δεν λειτουργεί για το τραπέζι σου μην το χρησιμοποιήσεις, τόλμησε να αλλάξεις πράγματα προς το καλύτερο και κάνε την ιστορία δικιά σου.

<p>Strong Party </p> <p>Τα κείμενα που περιέχονται εδώ είναι συμβουλές σε περίπτωση που κατά την διάρκεια του παιχνιδιού δεις ότι το party σου είναι αρκετά δυνατό και θέλεις να το κάνεις λίγο πιο δύσκολο. Καλό να χρησιμοποιήσεις με σύνεση αυτά τα encounters.</p>	<p>Αφήγηση </p> <p>Τα κείμενα που περιέχονται σε πίνακες σαν κι αυτόν αποτελούν μέρος της περιγραφής της ιστορίας και μπορούν να διαβαστούν ή να απομνημευτούν πριν την αφήγηση από τον DM, η οποία θα γίνει όταν έρθει η κατάλληλη στιγμή.</p>	<p>DM's Tips </p> <p>Τα κείμενα που περιέχονται σε πίνακες σαν κι αυτόν αποτελούν συμβουλές ή και υπενθυμίσεις ως προς του κανόνες που πρέπει να λάβει υπόψη του ο Dungeon Master.</p>
---	---	---

Δομή Περιπέτειας (Spoilers)

Η περιπέτεια αποτελείται από 5 κεφάλαια που χωρίζουν τα βασικά μέρη που πρέπει να διανύσουν οι ήρωες για την ολοκλήρωση της αποστολής τους.

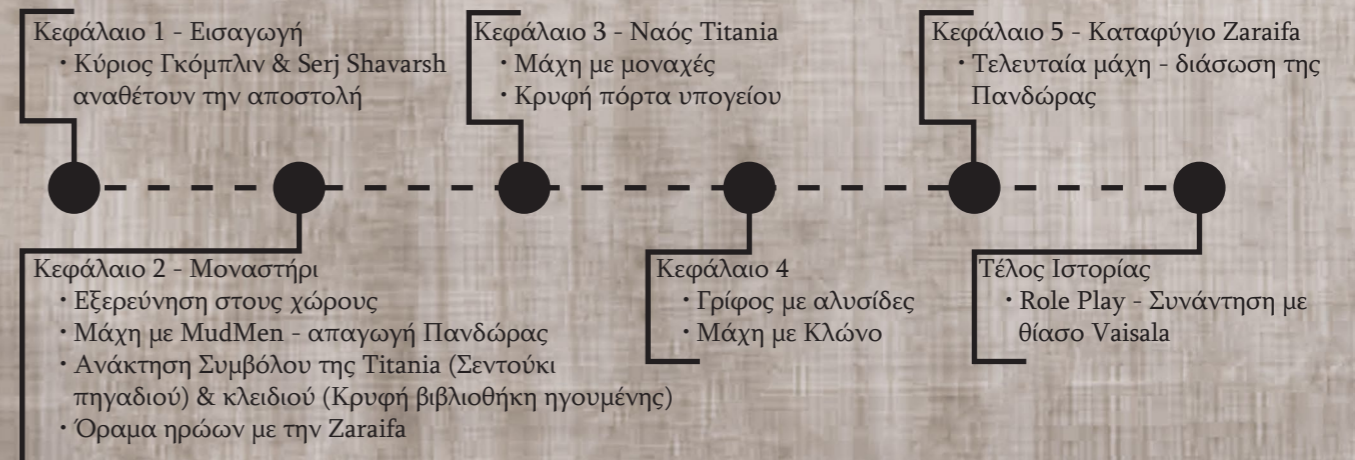
Στο **πρώτο κεφάλαιο** οι ήρωες έρχονται αντιμέτωποι με το ατύχημα της άμαξας και γνωρίζουν τον Πίπη το Γκόμπλιν και τον Serj Shavarsh τον ιδιοκτήτη του τσίρκου, που ζητούν τη βοήθεια τους για να σώσουν την πριγκίπισσα, καθώς οι ίδιοι είναι τραυματισμένοι. Ακόμα στο κεφάλαιο περιλαμβάνεται το ταξίδι τους ως την είσοδο του μοναστηριού. Το πρώτο κεφάλαιο βασίζεται στο Role Play και στόχο έχει την εισαγωγή των παικτών στο κλίμα, την γνωριμία με τον κ. Γκόμπλιν και να τεθεί ξεκάθαρα το νόημα της αποστολής τους.

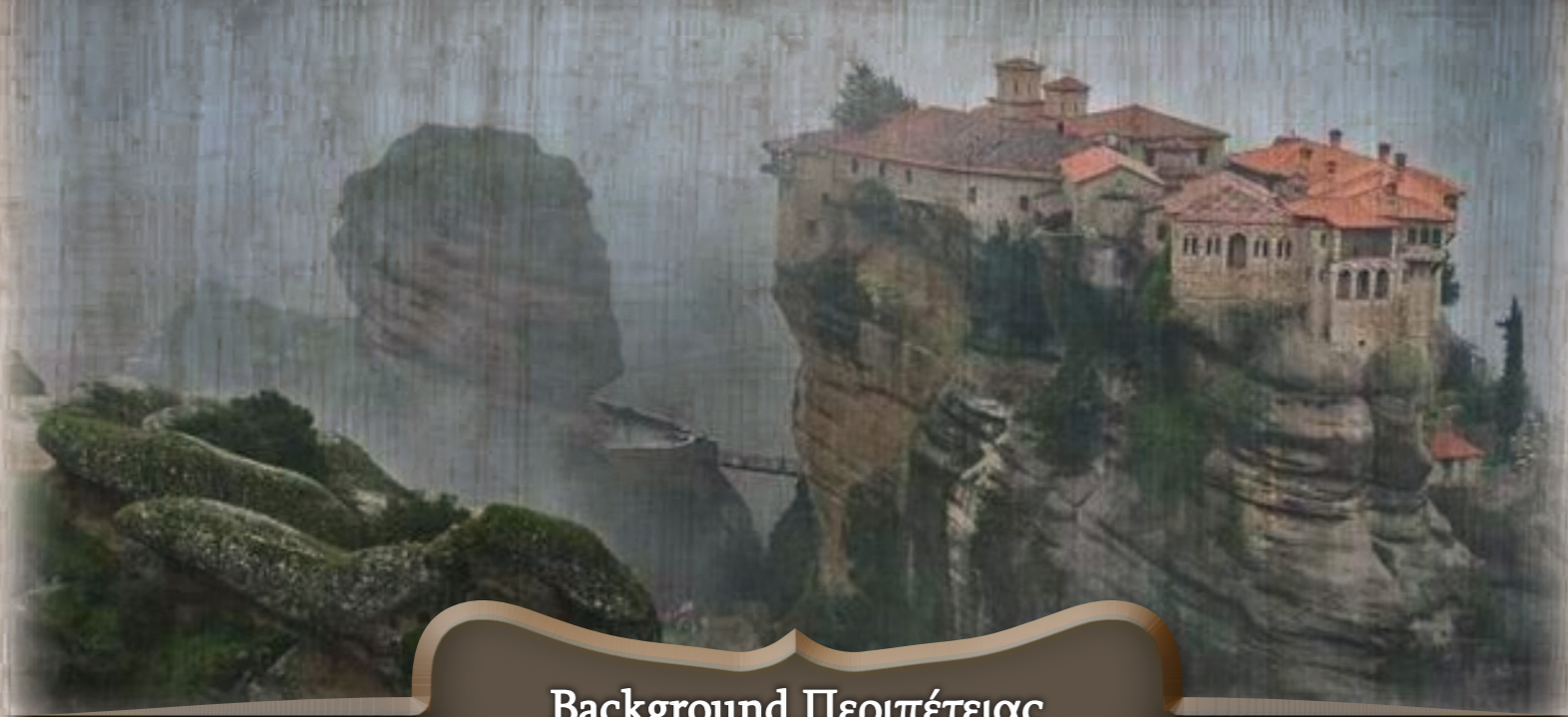
Στο **δεύτερο κεφάλαιο** η συντροφιά των ηρώων μαζί με την πριγκίπισσα εξερευνά το εγκαταλεημένο μοναστήρι και μαζεύει τα κλειδιά που χρειάζονται για να ξεκλειδώσουν τον ιερό Ναό της Titania. Κατά τη διάρκεια της προσπάθειας τους αυτής, η πριγκίπισσα αιχμαλωτίζεται και η αποστολή πια δεν περιλαμβάνει απλά την προστασία, αλλά τη διάσωση της πριγκίπισσας. Ακόμα έχουν την πρώτη επαφή με την μάγισσα που κρύβεται πίσω απ' όλα, την Zaraifa.

Στο **τρίτο κεφάλαιο** οι ήρωες διεισδύουν στον ιερό Ναό και το κουβάρι της ιστορίας πίσω από την βεβήλωση του ξεκινάει να ξετυλίγεται σταδιακά. Εκεί θα βρουν τις μοναχές που μυστηριωδώς ήταν άφαντες από το μοναστήρι μέχρι τώρα.

Στο **τέταρτο κεφάλαιο** οι παίκτες έρχονται αντιμέτωποι με μια δοκιμασία που στόχο έχει να βασιστούν στο μυαλό τους για την επίλυση της. Όταν όμως βρουν τη λύση ξεκινάει μια δεύτερη δοκιμασία και μια μάχη με ένα πολυμορφικό πλάσμα που έχει πάρει την μορφή ενός από τους συντρόφους τους.

Στο **πέμπτο κεφάλαιο** ανακαλύπτουν το κρησφύγετο της γριάς μάγισσας Zaraifa και έρχονται αντιμέτωποι με τον ιθύνοντα νου πίσω από το σχέδιο εξόντωσης της βασιλικής οικογένειας. Εκεί τους δίνεται η τελευταία ευκαιρία να σώσουν την πριγκίπισσα και να βάλουν τέλος στα σκοτεινά σχέδια της μάγισσας.





Background Περιπέτειας

Η Βασιλική Οικογένεια

Στο βασίλειο των Επτά Λόφων βασιλεύει ο **βασιλιάς Λεοντόκαρδος** τα τελευταία 27 χρόνια. Ο βασιλιάς παντρεύτηκε την όμορφη **πριγκίπισσα Ρωξάνη**, κόρη του βασιλιά του γειτονικού βασιλείου. Παρότι ο βασιλικός γάμος έγινε για τα συμφέροντα της οικογένειας, όπως οι περισσότεροι βασιλικοί γάμοι, το ζευγάρι ερωτεύτηκε βαθιά και ο βασιλιάς, με την αγαπημένη του στο πλευρό του, βασίλευσε με κύριο μέλημα του τη διατήρηση της ειρήνης και της ευημερίας στο βασίλειο του, προσπαθώντας να καταπολεμήσει την πείνα, την φτώχεια και να αποφύγει όσο το δυνατόν περισσότερο τις στρατιωτικές συγκρούσεις.

Για χρόνια το ζευγάρι δεν μπορούσε να κάνει παιδιά και τότε ο βασιλιάς και η βασίλισσα στράφηκαν στην Θεά-Προστάτιδα του βασιλείου, την **Titania**, η οποία χάρισε στο βασίλειο την πρώτη πριγκίπισσα του, που πήρε το όνομα **Πανδώρα**. Η πριγκίπισσα (η οποία είναι **Noble**, *Monster Manual* σελ. 348) προορίζεται να ενώσει τους πιστούς ως αρχιερέα της Θεάς στο βασίλειο, όταν θα συμπληρώσει το 21ο έτος

της ηλικίας της, οπότε θα ξεκινήσει και η εκπαίδευσή της.

Σήμερα, την ώρα που οι κατάσκοποι του βασιλιά ανακάλυψαν πως υπάρχει ένα μυστικό σχέδιο εξόντωσης ολόκληρης της βασιλικής οικογένειας, η Πανδώρα είναι 16 ετών και ο αδερφός της είναι μόλις 4.

Μέχρι στιγμής οι επιθέσεις που έχουν εκδηλωθεί δεν βρήκαν το στόχο τους, εξουδετερώνοντας μόνο κάποιους φρουρούς και ελάχιστους αθώους πολίτες. Όμως, αίσθηση έχει προκαλέσει ο φανατισμός των δραστών στην εκτέλεση των σχεδίων τους και το γεγονός πως δεν θα διστάζουν να αξιοποιήσουν ακόμη και τα πιο απεχθή και μισητά μέσα για να πετύχουν το σκοπό τους. Έτσι οι επιζώντες επιβεβαιώνουν χρήση μαύρης μαγείας, με σκοτεινά τελετουργικά και κατάρες, χρήση δηλητηρίων, ενώ, τέλος, υπάρχουν και υποψίες για νεκροζώντανα πλάσματα.

Σχέδιο Εξόντωσης & Ιθύνων Νους

Ο **Βασιλιάς Λεοντόκαρδος** με τα χρόνια απομακρύνθηκε σιγά σιγά από την θεά και προστάτιδα του βασιλείου του, **Titania**. Ως



αποτέλεσμα, το μεγάλο μεγάλο μοναστήρι της Θεάς στην περιοχή έπεσε σε δυσμένεια, καθώς δεν έπαιρνε τόσο συχνά πια την οικονομική βοήθεια που ήταν απαραίτητη για την συντήρησή του, ούτε είχε επαρκή φύλαξη και περιπολίες από τους στρατιώτες του βασιλείου όπως παλιά. Αυτές τις σκοτεινές μέρες λοιπόν, η **γριά μάγισσα Zaraifa** (Ζαράιφα) βρήκε γόνιμο έδαφος για να εγκατασταθεί στην περιοχή, μετατρέποντας το μοναστήρι σε αρχηγείο της. Για μεγάλο διάστημα επισκεπτόταν σε τακτά χρονικά διαστήματα τις μοναχές στον ύπνο τους, χειραγωγώντας τα όνειρά τους, ενώ επέμενε να εμφανίζεται λίγο περισσότερο στην ηλικιωμένη ηγουμένη, για να την θέσει υπό τον έλεγχό της.

Με τον καιρό, η παράνοια που τους προκαλούσε απέκοψε ολοκληρωτικά κάθε επαφή με τη Θεά τους, με αποτέλεσμα το μοναστήρι να χάσει την ιερή προστασία του και οι μοναχές, μέσα στην τρέλα τους, να εξολοθρευτούν η μία την άλλη.

Η πανούργα αυτή μάγισσα επανέφερε ως απέθαντες υπάρξεις τις μοναχές μια-μια και η ίδια (όταν έκρινε πως χρειαζόταν) έπαιρνε τη μορφή της ηγουμένης, παραπλανώντας όποιον της ήταν χρήσιμος για την ολοκλήρωση των σχεδίων της, συμπεριλαμβανομένων των φρουρών που έδωχνε ευγενικά και με διάφορες προφάσεις, όταν περνούσαν για έναν τυπικό έλεγχο. Στόχος της ήταν να επεκτείνει σταδιακά την κυριαρχία της στην περιοχή και να ελευθερώσει τη Θεά και Βασίλισσα της **Cegilune** (Σέγκιλουν) από τη φυλακή του **Κάτω Κόσμου** (Underworld), που την έριξε η δίδυμη αδερφή της **Titania**.

Η μηχανοραφία της προϋποθέτει το θάνατο της βασιλικής οικογένειας και τη θυσία της Πριγκίπισσας Πανδώρας στον ανίερο ναό της έκπτωτης θεάς της. Με το κατάλληλο ξόρκι και ως ένδειξη απόλυτης βλασφημίας στην Θεά **Titania**, η γριά

μάγισσα θα αποπειραθεί να ελευθερώσει το μυαλό της βασίλισσας της και να χρησιμοποιήσει το σώμα της πριγκίπισσας Πανδώρας για δοχείο, ώστε αυτή να περπατήσει και πάλι ελεύθερη στον κόσμο των θνητών.

Όταν όμως ο βασιλιάς αντιλήφθηκε το οργανωμένο σχέδιο εξόντωσης, που είχε τεθεί σε λειτουργία εις βάρος της οικογένειάς του, αποφάσισε να στείλει την Πανδώρα στο μοναστήρι σε μια μυστική αποστολή, ενώ η γυναίκα του με τον μικρό πρίγκιπα έφυγαν για μια άλλη μυστική κρυψώνα, όπως υποδεικνύει το πρωτόκολλο ασφαλείας. Για τη σωτηρία της Πανδώρας εμπιστεύτηκε τον παλιό του φίλο **Serj Shavarsh**, ιδιοκτήτη ενός περιπλανώμενου τσίρκου με το όνομα **Vaisala** (Βαϊσάλα), ο οποίος είχε ήδη προγραμματίσει να φύγει από την πόλη. Του ζήτησε λοιπόν, να κρύψει την πριγκίπισσα μέσα στον θίασο και όταν

θα έφτανε ασφαλής στο Μοναστήρι της Titania, θα ακολουθούσαν ανενόχλητοι και φρουροί του βασιλιά, αφού δε θα τους ακολουθούσε κανείς.

Ο βασιλιάς προσέφερε αμοιβή 50 χρυσά νομίσματα σε κάθε μέλος του θιάσου, ώστε να φυγαδεύσουν με απόλυτη μυστικότητα την κόρη του στο μοναστήρι, ένα μέρος στο οποίο πίστευε πως η κόρη του θα ήταν απολύτως ασφαλής, στέλνοντας την όμως έτσι, άθελα του, στο άνδρο των εχθρών του.

Το Βουνό Των Οστών

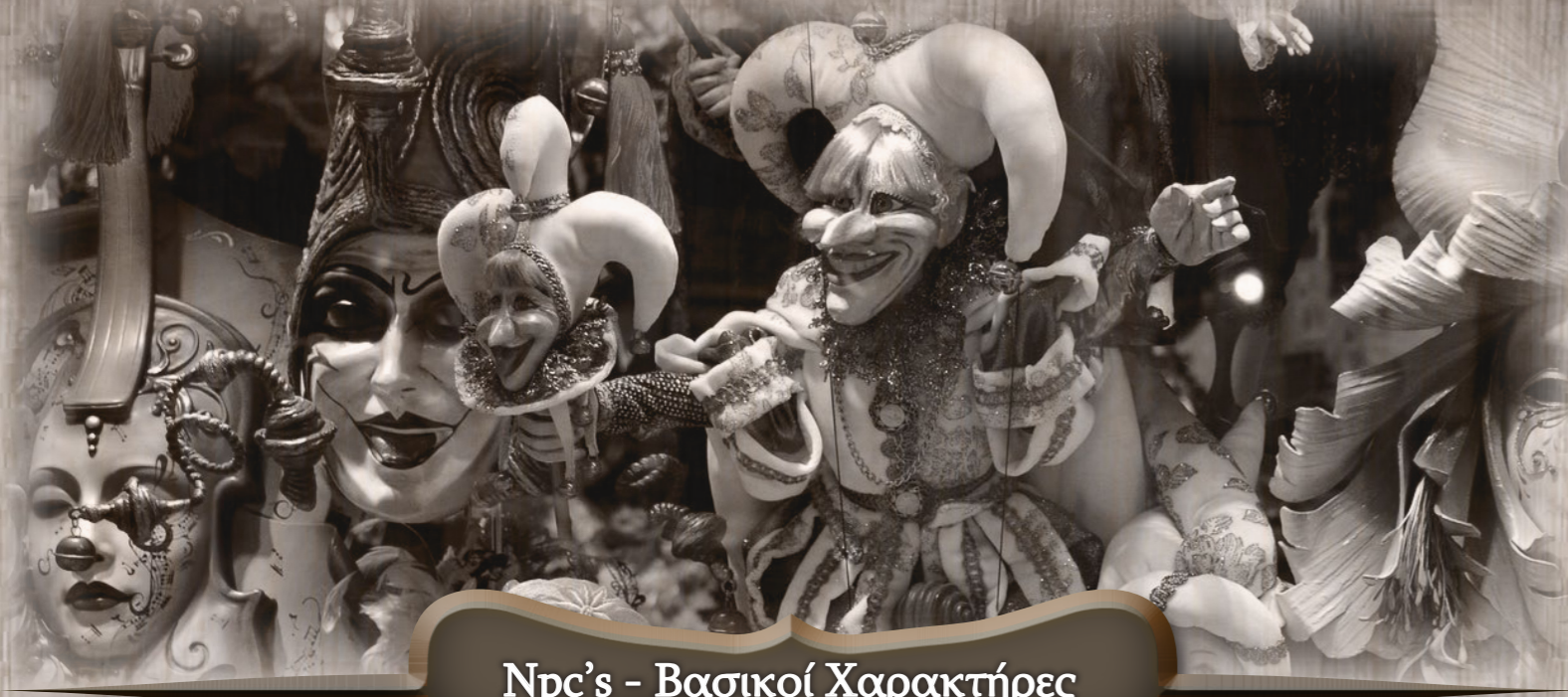
Οι Επτά Λόφοι είναι στην πραγματικότητα ένα σύμπλεγμα από πολλούς τεράστιους σκοτεινόχρωμους βράχους οι οποίοι δεν ξεπερνούν τα 400 μέτρα σε ύψος, εκ των οποίων οι επτά υψηλότεροι σχηματίζουν διακριτές κορυφές. Οι επιβλητικοί,

ξεκομμένοι μεταξύ τους βράχοι, αποτελούν ένα μοναδικό γεωλογικό φαινόμενο. Παρότι η γύρω περιοχή έχει έντονη βλάστηση με ψηλά δέντρα, μικρά ποτάμια και γενικά έντονη χλωρίδα και πανίδα τα απόκρημνα βραχώδη βουνά σηκώνονται απότομα στον ουρανό και καθλώνουν τον επισκέπτη με την βραχώδη γυμνή τους όψη.

Στην κορυφή του βουνού με το όνομα **Βουνό Των Οστών** που είναι πιο κοντά στη θάλασσα, υπάρχει το αρχαίο μοναστήρι της **Θεάς Titania**, γνωστή και ως βασίλισσα του Καλοκαιριού. Οι μοναχές που βρίσκονταν αμέτρητους αιώνες εκεί λατρεύοντας την θεά των νεράιδων (Faeries), της φιλίας και της μαγείας, κατάφεραν -με την ευλογία της Θεάς τους- να σμιλεύσουν την κορυφή του βουνού, χτίζοντας καταλύματα και

χώρους λατρείας όπου θα δόξαζαν αιώνια το όνομά της και να καταστήσουν εύφορη την παρακείμενη γη, αντλώντας νερό από τα βάθη του βουνού. Έτσι, κατάφεραν να τελούν την αποστολή τους με πλήρη αυτάρκεια, μένοντας, ταυτόχρονα, αποκομμένες και από τα εγκόσμια.

Χαρακτηριστικό είναι πως δρόμος που ελίσσεται ως την κορυφή του βουνού είναι προσβάσιμος για κάρρα και για άμαξες μόνο μέχρι τη μέση της διαδρομής. Εκεί, υπάρχει μια μικρή πλατεία, όπου τα οχήματα μπορούν να κάνουν αναστροφή και οι επιβάτες να συνεχίσουν το δρόμο τους προς το μοναστήρι πεζοί. Από το σημείο αυτό οι επισκέπτες μπορούν να συνεχίσουν με τα πόδια σε μια απότομη και ανηφορική σκάλα, που ανεβαίνει ελικοειδώς το βουνό με πλάτος που να επιτρέπει τη ταυτόχρονη διάβασή του από δύο ανθρώπους.



Npc's - Βασικοί Χαρακτήρες

Titania

(Medium female fey, chaotic good)

Η **Titania** (Τιτάνια) είναι η θεότητα της φυλής των Νεράιδων (Faeries), της Φιλίας και της Μαγείας. Το σύμβολο της είναι ένα λευκό διαμάντι που στον πυρήνα του λαμπυρίζει ένα μπλε αστέρι.



Σύμφωνα με τους μύθους η Titania είναι μια μικροκαμωμένη Νεράιδα λίγο ψηλότερη από ένα μέτρο (3,5 feet), με αραχνοϋφαντα φτερά, χλωμή όψη με λεία επιδερμίδα, διαπεραστικά γαλάζια μάτια που συνήθως κρατάει ένα μαγικό ραβδί με ένα διαμάντι στην άκρη του.

Λίγη γνωρίζουν πως η **Titania** έχει μια πολύ περίεργη και συγχρόνως ευαίσθητη σύνδεση με την βασίλισσα και δημιουργό των **Night Hags**, μιας ομάδας καταραμένων μαγισσών, την **Cegilune**. Για την ακρίβεια οι δύο αυτές γυναίκες αιώνες πριν υπήρξαν δίδυμες αδερφές, παρόλο που ο χρόνος και η σκοτεινή μαγεία άλλαξε κατά πολύ την δεύτερη αδερφή. Κάτι που έχει πολύ ενδιαφέρον είναι πως οι δύο αδερφές αλληλοεξαρτώνται, καθώς αν καταστραφεί η μια αυτομάτως θα χαθεί και η άλλη.

Cegilune

(Medium female Deity, Neutral Evil)

Σύμφωνα με τον μύθο που κληρονομείται από στόμα σε στόμα από τα **Orges** και τους **Hill Giants**, η **Cegilune** (Σέγκιλουν) μια φορά κι έναν καιρό ήταν μια όμορφη κοπέλα με ασημένια μαλλιά γνωστή και ως η Θεά του Φεγγαριού. Οι ακόλουθες της, τις οποίες αποκαλούσε κόρες της, απέκτησαν ειδικές δυνάμεις ώστε να την υπηρετούν: οι υμνήτριές της γνωστές και ως Songs of Cegilune διέθεταν υπέροχες φωνές, οι προφήτισσες είχαν την ικανότητα να περπατούν πάνω στο νερό και οι προστάτιδες της χαρακτηρίζονταν από ιδιαίτερη δύναμη.



Όσο όμως προχωρούσε ο χρόνος, η **θεά** έγινε αυτάρεσκη κι έτσι νέες θεότητες **σφετερίστηκαν τη λατρεία προς το πρόσωπο της**. Καθώς ο σεβασμός προς το αξίωμα της μειώνονταν, ρυτίδες έκαναν την εμφάνισή τους στο όμορφο πρόσωπό της και οι κόρες της άρχισαν να γερνούν εξίσου με την ίδια. Εκτός εαυτού, η **Cegilune** έστειλε τις κόρες της να δολοφονήσουν εκατοντάδες από

τους παλιούς ακολούθους της που την πρόδωσαν υπηρετώντας νέους θεούς, πράγμα το οποίο εξασθένησε ακόμα περισσότερο τις δυνάμεις της, αφήνοντας την ίδια και τις κόρες της σταφιδιασμένες και άρρωστες γριές.

Ορισμένες θεότητες, εξοργισμένες από τη συμπεριφορά της, την πέταξαν στον Κάτω Κόσμο. Με την τελική της αυτή πτώση, κατέρρευσαν και οι κόρες της, οι οποίες μεταμορφώθηκαν σε **Green Hags** (songs of Cegilune), **Sea Hags** (prophets) και σε φρικιαστικές **Annis Hag** (protectors).

Μεταμοφιέσεις

Η **θεά Cegilune** εμφανίζεται κάποιες φορές μέσα στην πάροδο των ετών με την αρρωστημένη μορφή γριάς μάγισσας με καφεκίτρινο χρώμα. Υπάρχουν αναφορές πως στο παρελθόν έχει πάρει την μορφή μιας νεαρής και όμορφης γυναίκας Human αλλά και Elf φυλετικής καταγωγής. Πιο σπάνια την έχουν δει μεταμορφωμένη σε νεαρή θηλυκή με Orc ή Goblin φυλετικά χαρακτηριστικά. Σε κάθε μορφή της όλες οι πηγές αναφέρουν πως μεταφέρει πάντα ένα σιδερένιο κύπελλο μαζί της.

Οι Ακόλουθοι

Η **Cegilune** εμπνέει φόβο ακόμα και στους θεούς για τον αιμοβόρο και υποχθόνιο τρόπο με τον οποίο καταδιώκει τους εχθρούς της. Ακόμα και οι ακόλουθοι της, οι υπόλοιποι **Hags**, αν και μισούν τη θεά τους για την απαίσια μεταμόρφωσή τους, παρόλα αυτά, φοβούνται και υπακούν στη δύναμη της. Η **Cegilune** βασιλεύει στις ακόλουθες της με σιδερένια πυγμή και σκληρότητα και τις διατάζει να μαζεύουν γι αυτήν **larvae**, υπολείμματα ψυχών από πλάσματα, αφού πρώτα τα διαφθείρουν, αν δεν ήταν ήδη από μόνα τους. Οι ακόλουθες της την δοξάζουν σε

φρικιαστικά ιερά, δίπλα σε καζάνια που σιγοβράζουν μόνιμα (Το σύμβολο της θεάς είναι ένα υπερχειλισμένο μαύρο καζάνι). Κάποια βράδια, γίνονται τελετές προς τιμήν της υπό το φως της πανσελήνου με ύμνους, κατάρες κι αιματηρές θυσίες.

Η Φυλακή

Όταν η **Cegilune** άρχισε να τραβάει την προσοχή των υπόλοιπων Θεών με τις απεχθείς της πράξεις και την απληστία της, η αδερφή της, **Θεά Titania** την φυλάκισε αιωνίως σε μια φυλακή υψίστης ασφαλείας ενισχυμένη με πανίσχυρη μαγεία στον Κάτω Κόσμο (Underworld), ώστε να σταματήσει το κακό που προκαλεί, αλλά ταυτόχρονα διασφαλίζοντας πως και η ίδια θα μείνει ασφαλής σε περίπτωση που οι υπόλοιποι Θεοί αποφάσιζαν τον θάνατο της.



Zaraifa

(Medium fiend- Night Hag, neutral evil)



Η **Zaraifa** αποτελεί σχεδόν μια εξαίρεση από τις υπόλοιπες ακολούθους της Θεάς της. Ανήκει στον σκληροπυρηνικό κύκλο της που σχεδόν ποτέ δεν την έχει απογοητεύσει. Η απληστία της την οδήγησε να θέλει να ελευθερώσει την Θεά της ώστε να κερδίσει την εύνοια της και να ηγηθεί των υπολοίπων ακολούθων, τις οποίες θεωρεί προφανώς κατώτερες της.

Μετά από έρευνα έμαθε για την ύπαρξη ενός τρόπου με τον οποίο ελπίζει πως θα ελευθερώσει στον κόσμο την βασίλισσα της **Cegilune**. Το ξόρκι απαιτεί μια τεράστια συλλογή ποσότητας **larvae** και την θυσία της κόρης του βασιλιά της περιοχής, που προορίζεται από τη στιγμή που γεννήθηκε να γίνει η μεγάλη αρχιέρεια της θεάς **Titania**.

Σκοπός της είναι, από τη στιγμή που ο Βασιλιάς έχει απομακρυνθεί από τον δρόμο της Θεάς, να προσπαθήσει να διαφθείρει την ψυχή της πριγκίπισσας με ψέματα και σκέψεις που θα εμποτίζει στον ύπνο της, μέχρι να την θυσιάσει μέσα στον Ιερό Ναό της **Cegilune**, διαπράττοντας έτσι την απόλυτη βλασφημία και λύνοντας με αυτόν τον τρόπο τα μαγικά δεσμά της ανίερης Θεάς της.

Με το μυαλό της πριγκίπισσας κενό, το σώμα της αποτελεί το ιδανικό δοχείο για την **Cegilune**, η οποία θα δραπετεύσει αφήνοντας στη φυλακή το σώμα της, καθώς πια θα κατοικεί πανίσχυρη στο σώμα της **πριγκίπισσας**.

Το Τσίρκο Vaisala

Το τσίρκο **Vaisala** είναι ένα περιοδεύον τσίρκο θεάματος και μαγικής ψυχαγωγίας το οποίο, αν και δεν φημίζεται για τα πιο ακριβά σκηνικά και κοστούμια του, έχει καταφέρει να δημιουργήσει με τις ψευδαισθήσεις και τα παράτολμα κόλπα των μελών του αρκετούς αστικούς μύθους! Ιδιοκτήτης του είναι ο **Serj Savarz**, ένα πρώην παιδί θαύμα- ηθοποιός που πρωταγωνίστησε σε όλα τα μεγάλα θέατρα της εποχής του. Μετά το πέρας της ενηλικίωσης του ζούσε στο περιθώριο για πάρα πολλά χρόνια, μέχρι που μια μέρα κατάφερε να φτιάξει το τσίρκο **Vaisala** και να φιλοξενήσει κατά καιρούς τρομερούς ακροβάτες, επικίνδυνους κασκαντέρ, μάντισσες με σπάνια χαρίσματα, μασίστες που αψηφούν τους νόμους της φυσικής και καλλιτέχνες με ποικίλα χαρίσματα. Το τσίρκο υπήρξε πάντα καταφύγιο για κάθε περιθωριακό πλάσμα που το είχε ανάγκη και το βοήθησε να αναπτύξει τις δεξιότητες του με τη στήριξη των υπολοίπων. Ένα από τα παιδιά που μεγάλωσαν εκεί, είναι ο Πίπης το Γκομπλιν. Η μητέρα του τον παρέδωσε στην αγκαλιά του αφέντη Serj για να τον σώσει και από τότε ο ίδιος δεν έχει γνωρίσει διαφορετική οικογένεια και σπίτι από τον θίασο και το караβάνι του τσίρκου.

Κύριος Πίπης ο επιστάτης

(Male Goblin, Artificer, Chaotic Good)



Ο **Πίπης** από μικρός ήταν ένα πλάσμα γεμάτο περιέργεια για τον κόσμο αλλά και καλοσύνη. Καχεκτικός, ακόμα και για Γκομπλιν και με ένα ζευγάρι μεγάλα στρογγυλά γυαλιά μυωπίας με χρυσό χρώμα, ανέπτυξε μια μεγάλη αγάπη για τα βιβλία και για κάθε είδους γνώση. Σχεδόν τίποτα από τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς του δεν θύμιζε τους συγγενείς του, παρά μόνο η εξωτερική εμφάνιση.

Η συμφωνία που έκανε η μητέρα του ήταν να φοράει πάντα στον αστράγαλο του ένα χρυσό βραχιόλι με σκαλισμένα με άγνωστη σημασία προς τον ίδιο. Όσο φοράει το βραχιόλι αυτό το άτυχο Γκομπλιν δεν μπορεί να απομακρυνθεί πολύ μακριά από τον ιδιοκτήτη του τσίρκου **αφέντη Serj** ή τα βαγόνια του караβανιού. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα ο **Πίπης** να έχει αναπτύξει κάποιες δεξιότητες που του επιτρέπουν να δραπετεύει νοητικά, απομνημονεύοντας τις διηγήσεις των άλλων μελών του τσίρκου ή και των θεατών του. Κάπως έτσι, γνωρίζει τη γλώσσα των κλεφτών (Thieves' Cant) αλλά και πως να αναγνωρίζει πλάσματα που κρύβονται στο σκοτάδι. Ξέρει να σου πει τι θησαυροί αλλά και τι πιθανοί κίνδυνοι υπάρχουν στην πόλη, στην οποία κατευθύνεσαι και έχει πάντα να προτείνει περιπέτειες στους τυχοδιώκτες.

Ο **Πίπης** όμως, πλάσμα με μεγάλες αντιθέσεις εκτός από κοφτερό μυαλό, έχει και επιδέξια χέρια, λύνει, μαστορεύει και ξανά δένει ό,τι πέφτει στα χέρια του και φτιάχνει κάθε είδους πατέντα που μπορεί να σκεφτεί ο πιο φαντασιόπληκτος νους! Αργότερα αποφάσισε να συνδυάσει αυτές τις δύο του πλευρές του, τη γνώση και το ταλέντο στα χέρια, ώστε κατάφερε να εισχωρήσει τη μαγεία μέσα σε αντικείμενα καθημερινής χρήσης.

Σήμερα ο Πίπης είναι ένα **Γκομπλιν** περίπου 20 ετών με μεγάλες τρύπες στα αυτιά, τα ίδια χρυσά γυαλιά μυωπίας και μακριά μαλλιά συνήθως πιασμένα στο πίσω μέρος κεφαλιού του. Ακόμα, ο ρολος που έχει κερδίσει με την αξία του στον θίασο είναι αυτός του επιστάτη, καθώς φροντίζει όλα να είναι έτοιμα πριν από κάθε παράσταση. Άλλωστε.. η μαγεία κάποιες φορές χρειάζεται ένα καλό κούρδισμα!

Personal Traits

Ο κύριος Πίπης ποτέ δεν κρίνει κάποιον από το πώς του συμπεριφέρεται στις πρώτες συναντήσεις, καταλαβαίνει την προκατάληψη των ανθρώπων, την οποία αντιμετωπίζει συνήθως με χιούμορ. Ξέρει να αναγνωρίζει τα ύποπτα άτομα, καθώς ανταλλάσσει συνεχώς πληροφορίες με αυτούς και αν απειλήσουν τους φίλους του μπορεί να γίνει πολύ εφευρετικός στον τρόπο εξόντωσης τους, σημάδι πως ρέει ακόμα σκούρο πράσινο αίμα στις φλέβες του!

Ideals

Δεν θα αρνηθεί ποτέ βοήθεια σε κάποιον που τη χρειάζεται, αρετή που του δίδαξε η νομαδική ζωή με το τσίρκο. Με αυτό τον τρόπο πάντα θα χρωστάει ευγνωμοσύνη στον **αφέντη Serj** που του έσωσε την ζωή και τον μεγάλωσε με αγάπη, ακόμα και αν το βραχιόλι στο πόδι του είναι ένα αναγκαίο κακό που πρέπει να υποστούν και οι δύο.

Bonds

Ο θίασος είναι η οικογένεια του. Θα τους προστάτευε πάση θυσία όπως είναι σίγουρος ότι και αυτοί θα έκαναν το ίδιο για εκείνον.

Flaws

Αντιπαθεί τα Goblins που υπακούν τυφλά τον βασιλιά τους και μόνο στόχο έχουν να κλέψουν για την καλοπέραση τους, ακόμα και αν χρειαστεί να σκοτώσουν αθώους. Τέτοιες συμπεριφορές τον έχουν κάνει πολλές φορές ανεπιθύμητο σε πόλεις και χωριά.

Serj Shavarsh

(Male Human, Warlock, LN)



Ο ιδιοκτήτης του τσίρκου με το όνομα **Serj Shavarsh** (Σέρτζ Σαβάρς), είναι ένας ηλικιωμένος αλλά καλοστεκούμενος άντρας και γνήσιος επιχειρηματίας που έχει ξεχάσει πότε ακολούθησε για πρώτη φορά τη νομαδική ζωή. Από μικρός μεγάλωσε μέσα σε θέατρα και σκηνές, ως άξιο μέλος μιας μεγάλης, καλλιτεχνικής οικογένειας. Ο ίδιος έζησε στιγμές που θα μείνουν γνωστές στην αιωνιότητα καθώς ήταν πολύ διάσημος ηθοποιός σαν παιδί και αργότερα ως έφηβος. Καθώς μεγάλωνε όμως ο κόσμος τον ξέχασε, παρόλες τις προσπάθειες του να κάνει πάλι

επιτυχία, η όψη του άλλαξε και δεν ήταν πια το γλυκό αγοράκι που όλοι λάτρευαν. Απογοητευμένος, ταξίδευε συνεχώς και ασχολιόταν με τη συντήρηση θεάτρων και την δημιουργία κοστουμιών, σκηνικών και γενικά ό,τι χρειαζόταν ένας θίασος.

Για χρόνια αλκοολικός, ένα βράδυ σε ένα σκοτεινό σοκάκι, πέτυχε έναν “δαίμονα των διασταυρώσεων” ένα πλάσμα ιδιαίτερα γνωστό για τις συμφωνίες που μπορεί να κάνει. Εκεί μέσα στη ζάλη του, καθώς νόμιζε ότι ονειρεύεται πάλι, ζητάει να πραγματοποιηθεί το πιο τρελό του όνειρο. Να γίνει, δηλαδή, επιτυχημένος και να ορίζει αυτός το τι θα αρέσει στον κόσμο, το που θα παίζει και για πόσο. Με λίγα λόγια δεν ήθελε να είναι πια ο πρωταγωνιστής στην σκηνή, αλλά ο σκηνοθέτης. Ο **Serj** έκτοτε είναι ο ιδιοκτήτης του μικρού τσίρκου **Vaisala** που παρουσίαζε κάθε λογής ψυχαγωγικά δρώμενα. Εμφανίζεται και εξαφανίζεται από πόλεις και χωριά αφήνοντας αμέτρητες εντυπώσεις ανεξίτηλες στη μνήμη! Ο ίδιος κατέχει δυνάμεις για να πετύχει τα παραπάνω και ως αντάλλαγμα για αυτό θα πρέπει είναι πάντα παρών για να κάνει μικρές χαρές στον δαίμονα **Alastor** (Αλάστωρ).

Personal Traits

Δεν έχει σημασία τι υπήρξε στο παρελθόν, ούτε στα καλά του μα ούτε και στα κακά του. Η περσόνα που έχει υιοθετήσει παίζει καλά τον ρόλο της και αισθάνεται πως έχει ένα χρέος απέναντι στον θίασο του. Γι αυτό τον λόγο είναι άνθρωπος του παρασκηνίου, δεν του αρέσουν τα φώτα της σκηνής πια, μα ούτε και να είναι το επίκεντρο της προσοχής, χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν θα προσπαθήσει να κινεί τα νήματα μέσα από τον ρόλο του σκηνοθέτη. Η ζωή του είναι μια παράσταση.

Ideals

Έχει κάνει πολλά πράγματα για οποία ντρέπεται, κάποια από αυτά μέρος της συμφωνίας του με τον δαίμονα **Alastor** κάποιες λόγω δικής του λανθασμένης κρίσης. Ποτέ όμως δεν έβλαψε κάποιον απροστάτευτο ή κάποιον τελείως αθώο. Η συμφωνία δεν τον αναγκάζει να μετατραπεί σε δολοφόνο ούτε άμεσα ούτε με έμμεσο τρόπο.

Bonds

Ο θίασος είναι η οικογένεια που του έχει απομείνει και κατανοεί πως είναι ο ακρογωνιαίος λίθος στην ευημερία όλων. Σημαντική θέση μέσα στο θίασο έχει ο μικρός Πίπης στην μητέρα του οποίου έδωσε όρκο να προστατεύει πάση θυσία, άλλωστε τον νιώθει σαν γιό του έπειτα από όλα αυτά τα χρόνια.

Flaw

Η κατεστραμμένη του υπερηφάνεια έχει αφήσει τα σημάδια της πάνω του. Ντρέπεται για τον καιρό που δεν είχε λόγο να ζει. Θα εμπιστευτεί και θα βοηθήσει όποιον δει σε αυτή την κατάσταση, ακόμα και αν η λογική λέει το αντίθετο, θα δώσει μια δεύτερη ευκαιρία.



Κεφάλαιο 1: Η Καταδίωξη

DM πριν ξεκινήσει το session ενημερώνει τους παίκτες πως η συντροφιά βρίσκεται στον κεντρικό δρόμο που οδηγεί προς ένα πανδοχείο, στο οποίο σκοπεύουν να περάσουν τη νύχτα. Το επόμενο μεσημέρι έχουν ραντεβού με έναν παλιό φίλο, ο οποίος ζήτησε να τους κάνει μια προσφορά για δουλειά, που ίσως να τους ενδιαφέρει.

Αφήγηση

Καθώς περπατάτε στον χωματόδρομο ενός δάσους με πυκνή βλάστηση και ψηλά δέντρα, τίποτα δε φαίνεται πως μπορεί να διακόψει την καλή διάθεση της παρέας σας. Βρίσκεστε στην τελευταία μέρα του ταξιδιού σας, καθώς σε λίγη ώρα φτάνετε στο χωριό Αγριόπετρα, όπου κατευθύνεστε με σκοπό να παρευρεθείτε στο μεγάλο πανηγύρι που θα γίνει για την ετήσια γιορτή του θερινού Ηλιοστασίου. Ακόμα κατά την διάρκεια αυτής της γιορτής, θα συναντήσετε έναν παλιό σας φίλο που έχει να σας προτείνει μια δουλειά που ίσως σας ενδιαφέρει. Πρόκειται για μια καλοκαιρινή μέρα,

νωρίς το απόγευμα, όταν ο ήλιος μετράει αντίστροφα προς την δύση του, αλλά οι ακτίνες του χτυπάνε ακόμα σκληρά στη γη και στα πρόσωπα σας, στα σημεία όπου υπάρχει κενό ανάμεσα στα φυλλάματα πάνω από τον χωματόδρομο. Ξαφνικά το γέλιο σας διακόπτεται, καθώς ακούτε έναν εκκωφαντικό θόρυβο που έχει προκληθεί από την πτώση και τη μετακίνηση ενός ακαθόριστου, αλλά ιδιαίτερα μεγάλου αντικειμένου, πίσω από τη στροφή που μόλις περάσατε. Τον εκκωφαντικό αυτόν θόρυβο ακολουθεί το σπαρακτικό κλάμα ενός ζώου -μάλλον αλόγου- αλλά και κραυγές πόνου και απόγνωσης που προέρχονται ξεκάθαρα από νοήμονα πλάσματα.

Οι ήρωες τρέχουν αυθόρμητα προς τα πίσω και γίνονται μάρτυρες της ανατροπής μιας άμαξας και του αλόγου που την μεταφέρει. Παρατηρούν πως στο πίσω μέρος της άμαξας υπάρχουν καρφωμένα βέλη και πως η μια από τις μπροστινές ρόδες έχει αποσπαστεί από την άμαξα και έχει σταματήσει σε ένα δέντρο 7-8 μέτρα παρακάτω. Από το έδαφος σηκώνονται

ένα ψηλόλιγνος μεσήλικας άνθρωπος με γκρίζα ανακατεμένα μαλλιά και περιποιημένο λεπτό μουστάκι και ένα μικρό πράσινο πλάσμα, που μοιάζει με Γκόμπλιν αλλά φοράει περίτεχνα ρούχα, χρυσά στρογγυλά γυαλιά μυωπίας και μακριά μαλλιά πιασμένα πρόχειρα. Με πόδια που κουτσαίνουν και εμφανή τρόμο στα πρόσωπά τους, τρέχουν στην καμπίνα της άμαξας και βγάζουν ένα νεαρό κορίτσι, ενώ ταυτόχρονα το μικρό γκόμπλιν εντοπίζει τους ήρωες και ζητάει βοήθεια. Ο Πίπης, όπως ονομάζεται το γκόμπλιν, τους εξιστορεί πως με τον Sarj Shavarsh είναι μέλη ενός θιάσου, ενός περιπλανώμενου τσίρκου γνωστού και ως Vaisala, που δίνει παραστάσεις σε όλη τη χώρα (με ένα **DC10 Intelligence (History) check** οι ήρωες έχουν ακουστά τον περιπλανώμενο θιάσο). Το τσίρκο είχε πάει για παραστάσεις στο κάστρο του βασιλιά, όπου την τελευταία ημέρα ο μεγαλειότατος ζήτησε από τον ιδιοκτήτη του τσίρκου τον Sarj, τον οποίο γνώριζε από παλιά, να φυγαδεύσει την κόρη του, καθώς μόλις την προηγούμενη ημέρα είχε ανακαλύψει ένα μυστικό σχέδιο εξόντωσης ολόκληρης της βασιλικής οικογένειας. Τελικός προορισμός είναι ένα μοναστήρι, όπου η πρωτότοκη πριγκίπισσα είχε βαφτιστεί και είχε ορκιστεί πίστη στην Θεά Titania κατά την γέννηση της.

Όμως το καραβάνι δεν έφυγε τελείως απαρατήρητο, όπως ήλπιζε ο βασιλιάς και έτσι στα μισά του δρόμου έπεσε σε ενέδρα. Ο υπόλοιπος θιάσος έμεινε πίσω πολεμώντας, δίνοντας την ευκαιρία στον Πίπη και τον Sarj να φυγαδεύσουν την πριγκίπισσα, μέχρι που η

άμαξα διαλύθηκε εξαιτίας της ταχύτητας αλλά και των ζημιών που προκλήθηκαν κατά την προηγούμενη μάχη.

Δεδομένου ότι και οι δύο είναι φανερά τραυματισμένοι, καθώς ο ιδιοκτήτης του τσίρκου χρειάζεται άμεσα ιατρική φροντίδα, προσφέρουν μέρος της αμοιβής που τους υποσχέθηκε ο βασιλιάς (50 χρυσά νομίσματα για κάθε έναν) και εκλιπαρούν τους ήρωες να συνοδεύσουν την πριγκίπισσα με ασφάλεια μέχρι το μοναστήρι, που άλλωστε βρίσκεται πλέον σε κοντινή απόσταση.

Στην περίπτωση που προσφερθούν να τους θεραπεύσουν με κάποιο ξόρκι ή φίλτρο, ο Πίπης επιμένει πως καλύτερη ιδέα, από στρατηγικής απόψεως, είναι να καθυστερήσουν όποιον τους καταδιώκει, μπλοκάροντας τον δρόμο και πολεμώντας τους διώκτες, ακριβώς όπως έκανε και ο υπόλοιπος θιάσος γι αυτούς. Ενώ ο Πίπης επισκευάζει την άμαξα με εκπληκτικά

γρήγορες κινήσεις και ο Serj φροντίζει το όμορφο άλογο, τους εξηγούν το σχέδιο τους, που είναι να φύγει η άμαξα με την πριγκίπισσα και τους νέους σωματοφύλακες όσο ο Πίπης και ο Serj ανατινάζουν τον μοναδικό δρόμο στην είσοδο του βουνού, κερδίζοντας χρόνο για τους ήρωες που συνεχίζουν έφιπποι. Λίγοι ώρα από την στιγμή που οι ήρωες επιβιβάζονται στην άμαξα και αφήνουν πίσω τους τα μέλη του θιάσου Vaisala ακούν μια εκκωφαντική έκρηξη και πέτρες να σπάνε και να κυλάνε στο έδαφος, σημάδι πως όλα πάνε σύμφωνα με το σχέδιο τους και πως η διάσωση της πριγκίπισσας Πανδώρα πλησιάζει σε αίσιο τέλος.

Strong Party



Κατα την διάρκεια που ο κύριος Πίπης εξηγεί το σχέδιο διάσωσης της πριγκίπισσας Πανδώρας μπορείτε να επιτρέψετε σε όσους τους καταδιώκουν να κάνουν την εμφάνιση τους.

“Ξαφνικά απειλητικές ιαχές ακούγονται από το βάθος και δύο άντρες (“Cultists of Zairaifa” - σελ. 42) με άγρια όψη κάνουν την εμφάνιση τους με βλέμμα γεμάτο κακία και γελώντας χαιρέκακα που πρόφτασαν την άμαξα. Έπειτα δείχνουν την πριγκίπισσα και δίχως να πουν λέξη τραβάνε τα όπλα τους, κατεβαίνουν από το άλογο τους και επιτίθενται στον θίασο και τους ήρωες, όσο ένα από αυτούς φυσάει δυνατά σε ένα κέρασ για ενισχύσεις”.

Initiative Rolls

Σε περίπτωση που οι ήρωες αιχμαλωτίσουν τον έναν ή και τους δύο άντρες, θα συνειδητοποιήσουν πως οι γλώσσες τους είναι κομμένες και οι ίδιοι προτιμούν να πεθάνουν μαρτυρικά παρα να προδώσουν την Θεά που υπηρετούν.

Στόχοι Πρώτου κεφαλαίου

Δεδομένου ότι το πρώτο κεφάλαιο βασίζεται στο Role Play ο DM θα επιχειρήσει να επιτύχει τους εξής στόχους μέσω αφηγήσεων και συζητήσεων in-game με τους παίκτες:

- Εισαγωγή στην ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Αναλυτική περιγραφή του δάσους και πως το κλίμα αλλάζει από ξένοιαστο περίπατο σε κραυγές πόνου και σπασμένων ξύλων.
- Να εμπιστευτούν τα μέλη του θιάσου (μέσα από το Role Play ή και την μάχη), καθώς είναι προφανείς σύμμαχοι αλλά και τα άτομα τα οποία θα τους αναθέσουν την αποστολή τους.

Σημειώσεις Dungeon Master

Κεφάλαιο 2: Το Μοναστήρι της Titania

Αφήγηση

Η άμαξα ανεβαίνει το αφιλόξενο και απόκρημνο βουνό με τα κοφτερά βράχια που σηκώνονται απειλητικά προς τον ουρανό, σε έναν απότομο και στενό δρόμο προορισμένο μόνο για κάρα. Λίγο λιγότερο από μια ώρα αργότερα, η άμαξα φτάνει σε μια στρογγυλή πλατεία με πετρόχτιστο δάπεδο, όπου ο αέρας στα πνευμόνια σας εισέρχεται κρύος λόγω του υψομέτρου. Η πλατεία από τη μια μεριά είναι σκαμμένη κυκλικά στο βουνό, ενώ από την άλλη υπάρχει το κενό με θέα προς την θάλασσα. Στο σημείο αυτό ο δρόμος για τα ζωοκινούμενα οχήματα σταματάει και μια πετρόχτιστη σκάλα, που αγκαλιάζει το βουνό περιμετρικά, κάνει την εμφάνισή της. Αναγκαστικά αφήνετε την άμαξα και συνεχίζετε με τα πόδια στην απότομη σκάλα. Η Πανδώρα ξεπερνάει το σοκ του ατυχήματος και την αλλαγή της συνοδείας της και σπάει τη σιωπή της. “Ελπίζω οι μοναχές και η παντοδύναμη Titania να βοηθήσουν για να βγει η οικογένεια μου αλώβητη από αυτή την περιπέτεια. Σας ευχαριστώ για τη βοήθεια σας.”

Καθώς κατευθύνονται προς το μοναστήρι οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να συζητήσουν για ακόμα μια φορά μέσω του Role Play και να μάθουν περισσότερες πληροφορίες είτε για την θεά Titania και το Μοναστήρι, είτε για την βασιλική οικογένεια. Φτάνοντας στην κορυφή της σκάλας συναντάνε μια μικρή αυλή ωοειδούς σχήματος που στο κέντρο έχει μια μεγάλη δίφυλλη ξύλινη πόρτα, με σιδερένια ενίσχυση και ένα μικρό παραθυράκι που δίνει την δυνατότητα σε όποιον βρίσκεται στη μέσα μεριά να συνομιλήσει με τον επισκέπτη έχοντας οπτική επαφή, πριν αποφασίσει αν θα του ανοίξει την πύλη. Δεξιά και αριστερά της πύλης υπάρχει μια ψηλή μάντρα 4-5 μέτρων (15 feet). Η αυλή είναι άδεια, εκτός από μια μικρή καμπάνα και ένα μεταλλικό σφυρί που, εάν κάποιος χτυπήσει, θα συνειδητοποιήσει πως κανείς δεν ανταποκρίνεται στο κάλεσμα τους, όπως θα περίμεναν. Την πόρτα μπορεί κάποιος να προσπαθήσει να την παραβιάσει με τα κατάλληλα εργαλεία (thieves tools), πραγματοποιώντας ένα **DC15 Dexterity (Sleight of Hand) check**. Αν πετάξει σχοινί με γάντζο χρειάζεται ένα **DC15 Strength (Athletics) check**, ενώ με ελεύθερη

αναρρίχηση πρέπει να επιτύχει σε ένα **DC20 Strength (Athletics) check**. Αν κάποιος προσπαθήσει να σπάσει την πόρτα θα χρειαστεί να κάνει **DC25 Strength check**.

Αφήγηση

Καθώς εισέρχεστε στο χώρο του μοναστηριού, βρίσκεστε στην κορυφή ενός διαδρόμου. Ο διάδρομος εκτείνεται στο βάθος δεξιά κι αριστερά και προστατεύεται μέσω μιας χτιστής πέργκολας με κεραμίδια στην οροφή. Κατά μήκος έχει μεγάλα, σκαλιστά, πέτρινα παράθυρα με οβάλ ανοίγματα γοθτικής αρχιτεκτονικής που έχουν θέα στο αίθριο του μοναστηριού. Ενώ κάνετε κάποια βήματα δειλά-δειλά προς του διαδρόμους, χωρίς να απομακρυνθείτε ωστόσο από την είσοδο, παρατηρείτε πως υπάρχουν από τρεις πόρτες αντίστοιχα, ενώ δεν υπάρχει -εκ πρώτης όψεως- κάποιο σημάδι ζωής. Μπορείτε επίσης να παρατηρήσετε πως κάποιες από τις κάσες των πορτών έχουν ιστούς αράχνης στις γωνίες, ενώ φύλλα και χώματα είναι άφθονα στο πετρόχτιστο δάπεδο. Κάπου σε μια γωνία υπάρχει ένας νεκρός αρουραίος. Ο κρύος αέρας του βουνού, σε συνδυασμό με το εγκαταλειμμένο μοναστήρι προκαλεί σε αρκετούς από εσάς μια ανεπαίσθητη ανατριχίλα. Η πριγκίπισσα φαίνεται να μην μιλάει, όμως το ανοιχτό στόμα της και η έκφραση απορίας στο πρόσωπο της κάνουν έκδηλη την ταραχή της και μαρτυρούν το τι σκέφτεται. Ο ήλιος έχει δύσει για τα καλά, όμως η καλοκαιρινή αύρα, ο καθαρός ουρανός και τα λαμπερά αστέρια του φωτίζουν το αίθριο τόσο όσο να μπορείτε να διακρίνετε την κατάσταση του. Ανάμεσα από τα τζάμια κοιτάτε και καταλαβαίνετε πως η φύση φαίνεται να έχει εγκαταλείψει αυτόν τον χώρο, που άλλοτε φαίνεται πως έσφυζε από χλωρίδα, αλλα και πανίδα, καθώς όλα τα παρτέρια με τα λουλούδια, τα φρούτα και τα λαχανικά έχουν μαραθεί, τα δέντρα έχουν και αυτά ξεραθεί και δεν υπάρχει ίχνος πράσινου. Νεκρική σιγή..... Γύρω σας δεν ακούγεται ο παραμικρός θόρυβος.

1) Το Αίθριο

Στο αίθριο μπορεί να βγει κάποιος μόνο από τις δύο εξόδους που βρίσκονται στη μέση των δύο διαδρόμων, εκτός κι αν φυσικά σπάσει τα τζάμια και προσπαθήσει να χωθεί ανάμεσα στα μικρά ανοίγματα. Οι διέξοδοι από τους διαδρόμους οδηγούν, μέσα από ένα στενό πετρόχτιστο μονοπάτι, σε μια εξέδρα στο κέντρο του κήπου όπου υπάρχει ένα πηγάδι με τέσσερα παγκάκια τα οποία βρίσκονται αντικριστά. Από την εξέδρα ξεκινάει και ένα τρίτο μονοπάτι που οδηγεί στην είσοδο του Ναού του μοναστηριού.

Μπροστά από την πέργκολα στην είσοδο του μοναστηριού υπάρχουν παρτέρια στα οποία οι μοναχές κάποτε φύτευαν λαχανικά. Περιμετρικά υπάρχουν δέντρα που και αυτά έχουν ξεραθεί από την λειψυδρία, ενώ σε μια γωνία υπάρχει το κουφάρι ενός γαϊδουριού που μοιάζει σχεδόν σκελετωμένο ενώ έντονη δυσσομία επικρατεί στη περιοχή.

2) Το Πηγάδι

Στην περίπτωση που η συντροφιά των ηρώων αφήσει στην ησυχία του το πηγάδι, οι φύλακες του φαίνεται πως δεν αντιλαμβάνονται τον ερχομό τους, ακόμα και αν πλησιάσουν το ίδιο το πηγάδι. Αν για παράδειγμα όμως ρίξουν κάτι μέσα, οι φύλακες ξυπνάνε στη στιγμή και τους επιτίθενται (όπως βλέπετε παρακάτω).

Σε διαφορετική περίπτωση, αν η συντροφιά ξεκινήσει να εξερευνά τα δωμάτια του μοναστηριού και όταν έχει ψάξει περίπου τα μισά δωμάτια, τότε ακούγεται η καμπάνα του μοναστηριού να χτυπάει 3 φορές σε πένθιμο σκοπό.

Όταν οι ήρωες βγουν έξω από το δωμάτιο στο οποίο βρίσκονται, θα αντικρίσουν τον προαύλιο χώρο της εκκλησίας να έχει γεμίσει ομίχλη, η οποία αναβλύζει αργά από το πηγάδι. Τη στιγμή που θα πλησιάσουν αρκετά το πηγάδι, τότε από

το νοτισμένο έδαφος έδαφος η λάσπη θα αρχίσει σιγά σιγά να σηκώνεται και να σχηματίζει δύο **ανθρωπόμορφα πλάσματα** (“**Φύλακας του Πηγαδιού**” - σελ 44) τα οποία κινούνται απειλητικά προς τους επισκέπτες του μοναστηριού. Σε περίπτωση που οι ήρωες υποχωρήσουν μαζικά οι Φύλακες τους κυνηγούν μόνο μέσα στο κομμάτι του κήπου και όχι παραπέρα, καθώς το μόνο που τους ενδιαφέρει είναι να προστατέψουν το μπαούλο στον πάτο του πηγαδιού το οποίο αποτελεί μέρος της τελετουργίας.

- INITIATIVE ROLLS -

Η Αρπαγή της Πριγκίπισσας

Κατά τη διάρκεια της μάχης η πριγκίπισσα Πανδώρα, κρύβεται πίσω από ένα σαπισμένο ψηλό δέντρο, ενώ αυτή βρίσκεται σε εξέλιξη. Στον τελευταίο γύρο και πριν πεθάνει ο τελευταίος Φύλακας από Λάσπη θα εμφανιστούν ακόμα ένας-δύο φύλακες και αγκαλιάζοντας την πριγκίπισσα μέσα στις λάσπες θα την πάρουν υπογείως στις κατακόμβες.

Το όραμα της Zaraifa

Η Zaraifa λίγη ώρα μετά την αρπαγή της πριγκίπισσας προσπαθεί να τρομάξει τους ήρωες με στόχο να εγκαταλείψουν την αποστολή τους και να θεωρήσουν πως η νεαρή γυναίκα είναι πια χαμένη. Αυτό μπορεί να γίνει σε διάφορα μέρη και χρόνους, **ανάμεσα στην απαγωγή και το σημείο που οι ήρωες ανοίγουν τον Ναό**. Η Zaraifa εμφανίζεται μέσω ενός οράματος, πάντα όμως σαν κατοπτρισμός, είτε στα νερά που είναι παντού στις τουαλέτες είτε στα τζάμια στον διάδρομο, είτε σε έναν καθρέφτη που θα πείτε στους παίκτες ότι υπάρχει σε ένα δωμάτιο.

Στο σημείο που εσύ θα επιλέξεις:

Οι παίκτες μετρούν μια παραπάνω φιγούρα από την δική τους. Η καμπουριαστή αυτή φιγούρα σιγά σιγά ξεκινάει να κινείται και αποκαλύπτεται η μορφή μιας γριάς

και άσχημης καμπουριαστής γυναίκας. Έχει αραιά μακριά μαλλιά, μελανιασμένα λεπτά χείλη και φοράει σκουρόχρωμα κουρελιασμένα ρούχα. Ακόμα έχει περίτεχνα κοσμήματα και από την ζώνη της κρέμονται ανθρώπινα κρανία χωρίς σάρκα. Με επιτακτική και απόκοσμη φωνή λέει στους ήρωες:

“# Cegilune θα περπατήσει ξανά κι εσείς θα ζήσετε σκυφτοί...”

“# Πανδώρα είναι καταδικασμένη και σε τίποτα δεν θα μείνει από δαύτη...”

“Ένα άδειο καταραμένο δοχείο που θα φιλοξενήσει την βασίλισσα του σκότους είναι...”

“# προφητεία θα εκπληρωθεί, οι εφιάλτες σας θα γίνουν πραγματικότητα!

“Τρέξτε!”

DM's Tips

Προσπαθήστε να εμφανίσετε το όραμα αρκετή ώρα αφού οι ήρωες γίνουν μάρτυρες της απαγωγής της πριγκίπισσας, πριν όμως βρουν όλα τα κλειδιά για να ανοίξουν τον Ναό της Titania. Με αυτό τον τρόπο θα αυξήσετε κατα πολύ το ενδιαφέρον ανάμεσα στην εξερεύνηση του χώρου και ταυτόχρονα θα δώσετε σημαντικά στοιχεία για να καταλάβουν οι ήρωες σε τι περιπέτεια έχουν μπλεχτεί.

Στην περίπτωση που οι ήρωες βρουν το κλειδί από το δωμάτιο της ηγουμένης και πάνε αμέσως στο πηγάδι μπορείτε να τους δώσετε την επιλογή να μην εξερευνήσουν το υπόλοιπο μοναστήρι και να εμφανίσετε το όραμα μέσα στην είσοδο του Ναού.

Αλλιώς κρύψτε ένα έξτρα κλειδί κάπου στα δωμάτια της αριστερής πτέρυγας.

Σε αυτό το σημείο οι ήρωες μπορούν να ανακαλέσουν στη μνήμη τους πληροφορίες για την Θεά Cegilune ανάλογα με κάποιο **Intelligence (History)** ή **Intelligence (Religion) check** εάν επιθυμείτε να ριζούν ζαριά για αυτό.

Η Λάμψη στο Πηγάδι

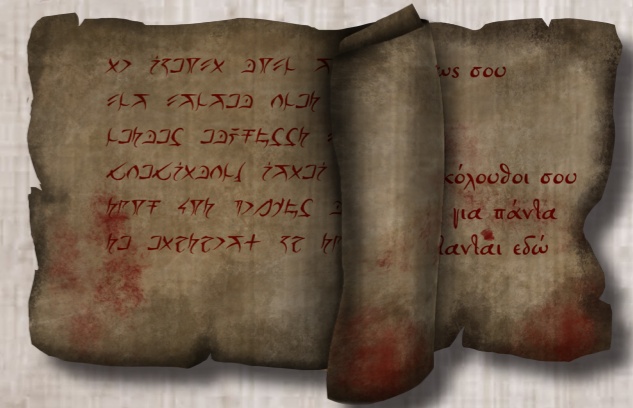
Αφού οι ήρωες καταστρέψουν και τον τελευταίο φύλακα του πηγαδιού ο παίκτης με το μεγαλύτερο Passive Perception αντιλαμβάνεται ένα μπλε φως να τρεμοπαίζει, καθώς τρεμοσβήνει νωχελικά στον πάτο του πηγαδιού. Εάν οι ήρωες το αποφασίσουν μπορούν να κατεβάσουν κάποιον με σχοινί (δεδομένου ότι είναι μεγέθους Small ή Medium, ώστε να χωράει στο πηγάδι) με μια επιτυχή προσπάθεια **DC15 Strength check** το οποίο κατεβάνει ανα 2 μονάδες για κάθε έναν ήρωα που βοηθάει με το σχοινί (Για παράδειγμα 3 ήρωες χρειάζονται DC11).

Στον πάτο του πηγαδιού υπάρχει ένα παλιό μικρό μαύρο μπαούλο με χαραγμένα άγνωστα σύμβολα πάνω του, όπως επίσης και δύο μικρά δηλητηριώδη φίδια (“**Δηλητηριώδες Φίδι**” - σελ.43) τα οποία επιτίθενται σε όποιον τα πλησιάσει.

- INITIATIVE ROLLS -

Εφόσον οι ήρωες ανακτήσουν το μικρό μπαούλο και το ανοίξουν μέσα θα βρουν:

- Δύο φιαλίδια με αίμα, Σπασμένα κόκαλα.
- Ένα μαχαίρι με μαύρη λεπίδα με λαβή από κόκκαλο που έχει χαραγμένα σύμβολα.
- Τσόφλια αυγού, καρφιά.
- Ένα λευκό διαμάντι σε μέγεθος πορτοκαλιού που λαμπυρίζει εσωτερικά σε μπλε αποχρώσεις.
- Έναν πάπυρο με ένα κείμενο σε μια άγνωστη γραφή εκ πρώτης όψεως.



Με **DC13 Intelligence (Arcana) check** μπορεί κάποιος να καταλάβει πως το σεντούκι αποτελεί μια τελετουργία-κατάρρα που εξορίζει τη **Θεά Titania** έξω από το μοναστήρι της.

Με ένα **DC09 Intelligence (Religion) check** μπορεί κάποιος να καταλάβει πως το διαμάντι που μόλις βρήκαν είναι το **σύμβολο της Θεάς Titania**. Εάν κάποιος γνωρίζει την **γλώσσα Infernal** δώσε του τον μεταφρασμένο πάπυρο αλλιώς δώσε σε όλους τους παίκτες τον πάπυρο με την αρχική γραφή. (“**Handout no.1**” - σελ 47)

3) Τραπεζαρία

Το δωμάτιο είναι πετρόχτιστο με ξύλινο ταβάνι και πάτωμα ενώ σε κάθε τοίχο του υπάρχουν 2 δαυλοί για να φωτίζεται. Στη δυτική πλευρά βρίσκονται τρία μεγάλα βιτρό παράθυρα, που φαίνεται να έχουν σπάσει από τον αέρα και που απεικόνιζαν θρησκευτικές παραστάσεις. Στο κέντρο του δωματίου και σχεδόν από άκρη σε άκρη υπάρχει ένα μεγάλο μοναστηριακό τραπέζι με δύο εξίσου μεγάλα παγκάκια, ένα από κάθε πλευρά. Το τραπέζι έχει πάνω 13 ξύλινα πιάτα που έχουν υπολείμματα φαγητού σε πλήρη αποσύνθεση, καθώς και μπόλικη σκόνη. Με **DC12 Intelligence (Religion)** ή **DC15 Wisdom (Perception) Check** κάποιος μπορεί να παρατηρήσει πως μεγάλο μέρος από τα μικρά τζάμια βιτρό είναι σπασμένα

σε κομβικά σημεία όπως το κεφάλι, χέρια και πόδια των θεών καθώς και εκεί που υπήρχαν τα σύμβολα τους)

4) Κουζίνα

Το δωμάτιο της κουζίνας είναι κλειδωμένο και χρειάζεται **DC12 Dexterity (Sleight of Hand) Check + thieves tools** ή **DC15 Strength Check**. Αυτό το δωμάτιο είναι πετρόχτιστο και από το ξύλινο ταβάνι κρέμεται ένας πολυέλαιος με κεριά. Ακόμα υπάρχουν ένας δαυλός στο βόρειο κομμάτι και δύο δεξιά κι αριστερά της πόρτας στο ανατολικό μέρος.

Υπάρχει ένα κεντρικό τραπέζι εργασίας καθώς και ένας πάγκος στο δυτικό και νότιο κομμάτι με ντουλάπια που περιέχουν μπαχαρικά, σκεύη μαγειρικής και σερβιρίσματος. Στο πάτωμα σε μια γωνία υπάρχουν τρία ψάθινα μεγάλα καλάθια, που είχαν φρούτα και λαχανικά κατά πάσα πιθανότητα, όμως τώρα βρίσκονται σε πλήρη αποσύνθεση. Με ένα **DC13 Intelligence (Investigation) check** μπορεί κανείς να εντοπίσει μια ξύλινη καταπακτή θαμμένη πάνω στη σκόνη που υπάρχει σε όλο το δωμάτιο. Ανοίγοντας την θα δει μια στενή ξύλινη σκάλα που οδηγεί σε ένα σκοτεινό κελάρι χωρίς παράθυρα.

Η σκάλα είναι παγιδευμένη κάτι που μπορεί να διακρίνει κάποιος με ένα **DC12 Intelligence (Investigation) Check** καθώς όποιος προσπαθήσει να κατέβει χωρίς να εξουδετερώσει την παγίδα με **DC15 Dexterity (Sleight of Hand) Check + thieves tools** θα νιώσει τα σκαλιά να υποχωρούν με τον ίδιο να πέφτει σε 15 πόδια απόσταση (περίπου 4,5 μέτρα) και να τραυματίζεται για 1d6 bludgeoning damage. Σε περίπτωση που συμβεί αυτό η σκάλα δεν γίνεται να επισκευαστεί χωρίς τα κατάλληλα ξυλουργικά εργαλεία.

Στο κελάρι φυλάσσουν παλαιωμένα κρασιά, προφανώς για τις θρησκευτικές τελετουργίες, καθώς και ένα μπαούλο με βότανα, επιδέσμους και συνηθισμένα φίλτρα ίασης (**Potions of Healing**) σε ποσότητα ίση με 1d4.

5) Αποχωρητήριο & Πλυσταριό

Το δωμάτιο αυτό έχει ένα μακρύ διάδρομο που οδηγεί σε 3 δωμάτια χωρίς πόρτα. Σε κάθε δωμάτιο υπάρχουν αντικριστά νιπτήρες, ντουζιέρας και τουαλέτες αντίστοιχα. Το περισσότερο μέρος των παραπάνω δωματίων και του διαδρόμου είναι πλημμυρισμένο με νερά που έχουν λιμνάσει και μυρίζει αρκετά άσχημα. Ακόμα υπάρχουν 3 μεγάλες σκάφες και καλάθια με άπλυτα άμφια και γενικά άπλυτα ρούχα κατά μήκος του διαδρόμου.

6) Κελιά

Στο πετρόχτιστο δωμάτιο υπάρχουν περίπου 16 κρεβάτια, 8 από την Δυτική και 8 από την Ανατολική μεριά. Κάθε ένα έχει ένα απλό κομοδίνο δίπλα του με ένα μικρό βιβλίο με προσευχές προς την θεά **Titania**. Το ανατολικό κομμάτι του δωματίου έχει τρία μεγάλα παράθυρα που βλέπουν το δάσος μακριά κάτω από το βουνό. Οι υπόλοιποι τοίχοι έχουν από 2 δαυλούς. Τα κρεβάτια είναι στρωμένα, παρότι το δωμάτιο έχει υπερβολικά σκονισμένο.

DM's Tips

Φίλτρα Ίασης	Σπανιότητα	Επανάκτηση HP	Αξία
Common healing	Common	2d4 + 2	50 gp
Greater healing	Uncommon	4d4 + 4	100 gp
Superior healing	Rare	8d4 + 8	500 gp
Supreme healing	Very rare	10d4 + 20	1350 gp

Πηγές:

- PHB (Player's Handbook) σελίδα 153
- DMG (Dungeon Master's Guide) σελίδα 188
- XGtE (Xanathar's Guide To Everything) σελίδα 126

7) Αναγνωστήριο

Το αναγνωστήριο έχει ξύλινο ταβάνι και τρεις πολυελαίους με κεριά, καθώς και τρεις δαυλούς στον μεγάλο δυτικό τοίχο, ενώ ο ανατολικός έχει τέσσερα μεγάλα παράθυρα. Ανάμεσα στα παράθυρα υπάρχουν ράφια με βιβλία άλλα τα περισσότερα είναι σε δύο διαδρόμους στο βόρειο τμήμα του δωματίου. Ο χώρος είναι ανακατεμένος και ένα μέρος της μεγάλης βιβλιοθήκης έχει καεί.

Ακόμα στον χώρο υπάρχουν 4 μεγάλα τραπέζια με 4 καρέκλες το κάθε ένα, μικρά κεριά ανάγνωσης, σημειώσεις και μελάνια. Πολλά από τα βιβλία έχουν πάρε φωτιά ενώ άλλα είναι πεταμένα από εδώ κι από εκεί και πολλές καρέκλες είναι πεσμένες στο πάτωμα και σπασμένες. Η μεγάλη αγιογραφία της θεάς **Titania** στον δυτικό τοίχο έχει βεβηλωθεί, καθώς έχουν ζωγραφίσει αίμα να τρέχει από τα μάτια της, έχουν βάψει με μαύρο και γκρι χρώμα τον ήλιο και τον γαλάζιο ουρανό, όπως επίσης έχουν βάψει κόκκινη την θάλασσα.

8) Δωμάτιο Ηγουμένης

Η πόρτα στο δωμάτιο της ηγουμένης είναι κλειδωμένη και χρειάζεται **DC13 Dexterity (Sleight of Hand) Check + thieves tools** ή **DC15 Strength Check** για να ξεκλειδώσει. Σε περίπτωση που κάποιος προσπαθήσει να ανοίξει την πόρτα που μόλις έχει ξεκλειδώσει ή παραβιάσει θα διαπιστώσει πως η πόρτα είναι παγιδευμένη κατά το άνοιγμα της και μπορεί κανείς να αφοπλίσει την παγίδα με ένα **DC15 Dexterity (Sleight of Hand) Check + thieves tools Check**. Αν η πρώτη γραμμή των πλασμάτων που στέκονται εκεί, αποφύγουν τελείως τα βέλη με ένα **DC15 Dexterity Check**, τότε εκείνα θα συνεχίσουν την ευθεία πορεία τους και αν υπάρχει κάποιος που στεκόταν πίσω από τους συντρόφους του τον τραυματίζουν για **1d4 piercing damage**.

Καθώς μπαίνει κάποιος στο πετρόχτιστο

δωμάτιο της ηγουμένης αντικρίζει ξεκάθαρα ένα πεδίο μάχης. Φωτιά έχει κάψει ένα μέρος από το δάπεδο, τις κουρτίνες και τα έπιπλα. Υπάρχει ένα γραφείο με μια καρέκλα από τη μια μεριά και δύο καρέκλες πεταμένες από την άλλη. Ο χώρος είναι αναστατωμένος. Γύρω από το γραφείο υπάρχουν:

- Μισοκαμμένες σημειώσεις με τις βάρδιες των μοναχών για τη σωστή λειτουργία και καθαριότητα των κοινόχρηστων χώρων.

- Σημειώσεις για τις προμήθειες σε τρόφιμα και την εξέλιξη των γεωργικών εργασιών και απολαβών τους.

- Στα ράφια και πεσμένα μπροστά από την βιβλιοθήκη πίσω από το γραφείο, υπάρχουν βιβλία θρησκευτικού περιεχομένου γενικών γνώσεων και πληθώρα εξειδικευμένων εγχειριδίων πάνω στα ευαγγέλια και τις διδασκαλίες της **Titania**.

- Με ένα **DC12 Intelligence (Investigation) Check** μπορεί κάποιος να ξεχωρίσει κάποιες σημειώσεις που του τραβούν την προσοχή, καθώς αποτελούν μέρος από το ημερολόγιο της ηγουμένης. (**"Handout no.2" - σελ 47**)

Στην άκρη υπάρχει ένα ξύλινο κρεβάτι με ένα κομοδίνο που πάνω του έχει ένα κεριά και ένα μικρό βιβλιαράκι με προσευχές προς την θεά **Titania**.

Με ένα **DC15 Intelligence (Investigation) Check** μπορεί κάποιος να βρει μια σχισμή μεταξύ της βιβλιοθήκης και του τοίχου. Με την κατάλληλη δύναμη μπορεί κάποιος να σπρώξει τη βιβλιοθήκη κατά μήκος του τοίχου και να αποκαλύψει μια κρυφή εντοιχισμένη βιβλιοθήκη που στα ράφια της έχει:

• Ένα κλειδωμένο μικρό σεντούκι το οποίο μπορεί κάποιος να ανοίξει με ένα επιτυχημένο **DC08 Strength** ή **DC10 Dexterity Check** που θα βρει χρυσά νομίσματα αξίας ίσης με 3d4.

• Ένα σιδερένιο κρίκο με 4 μεγάλα κλειδιά.

• Περίπου 10 βιβλία σε διάφορες γλώσσες που όμως καταλαβαίνουν ότι έχουν ως περιεχόμενο γνώσεις νεκρομαντείας, τελετουργίες μαύρης μαγείας και ιεροτελεστίες σκοτεινών θεοτήτων.

Ιερός Ναός

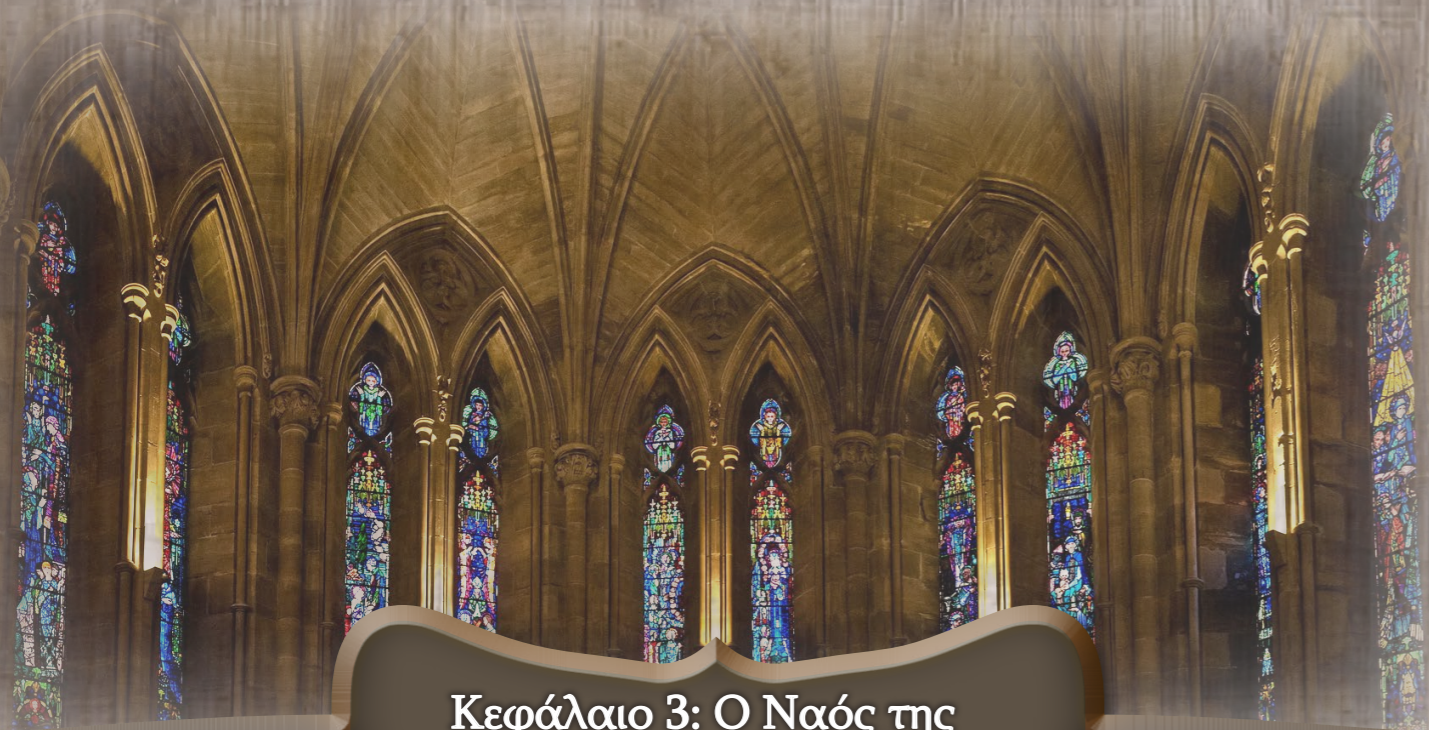
Φτάνοντας στο κατώφλι του Ναού θα αντικρίσει κανείς μια μεγάλη δίφυλλη ξύλινη πόρτα με ύψος περίπου 4 μέτρα, στο κέντρο ενός πετρόχτιστου τοίχου με καμάρα. Η πόρτα φαίνεται να είναι από

χοντρό ξύλο με σιδερένιες λεπτομέρειες, ακόμα σε κάθε φύλλο έχει από έναν σιδερένιο κρίκο για να σέρνονται προς τα έξω. Στο δεξί φύλλο υπάρχουν μια **κλειδαρότρυπα** καθώς και μια **εσοχή** που έχει σχήμα ρόμβου.

Ο ναός προστατεύεται με ισχυρή μαγεία και κανείς δεν μπορεί να παραβιάσει κάποιο παράθυρο ή πόρτα του. Με ένα **DC10 Intelligence (Arcana) Check** μπορεί κάποιος να καταλάβει πως ούτε γρατζουνιά δεν γίνεται να πραγματοποιηθεί στο κτίσμα, διότι ένα λεπτό, σαν σεντόνι, στρώμα μαγείας έχει τυλίξει το κτίριο και πως για να μπουν πρέπει είτε να ανοίξει κάποιος από μέσα είτε απλά να το ξεκλειδώσουν απ' έξω.



Σημειώσεις Dungeon Master



Κεφάλαιο 3: Ο Ναός της Titania

Εάν κάποιος βάλει μόνο το σωστό κλειδί από αυτά που βρήκε στην κρυφή ντουλάπα της ηγουμένης, ή αν τοποθετήσει μόνο το Διαμάντι που βρήκε στο σεντούκι του πηγαδιού, στις αντίστοιχες εσοχές της πόρτας, θα την νοιώσει μεν να δονείται ελαφριά, σημάδι ότι το αντικείμενο είναι στη σωστή θέση, αλλά θα διαπιστώσει πως αυτό από μόνο του δεν επαρκεί για να ενεργοποιήσει τον μηχανισμό που ανοίγει την πόρτα.

Σε περίπτωση που κάποιος βάλει και τα δύο στην πόρτα, θα βρεθεί μπροστά σ' ένα μαγευτικό θέαμα. Συγκεκριμένα, θα νιώσει την πόρτα στην αρχή να δονείται και έπειτα θα αντικρίσει αυλάκια / φλέβες έντονου μπλε χρώματος να βγαίνουν από την σχισμή που είναι το διαμάντι και να κατευθύνονται προς κάθε γωνιά της πόρτας, αφήνοντας το στίγμα τους για κάποια μέτρα πάνω στις πέτρες που σχηματίζουν το κτήριο. Έπειτα θα δουν το διαμάντι να διεισδύει στην πόρτα, με τα ξύλα να ρευστοποιούνται στιγμιαία, αγκαλιάζοντάς το και στη συνέχεια να ξαναπέρνουν την αρχική τους μορφή, καλύπτοντας κάθε ίχνος της αρχικής εσοχής.

DM's Tips



Στο 3ο κεφάλαιο οι ήρωες εξερευνούν περιοχές οι οποίες έχουν χαμηλό φωτισμό (**Dim Light**) ή απόλυτο σκοτάδι (**Darkness**). Συμβουλέψου τους χάρτες για την ύπαρξη πυρσών σε τοίχους και το φως το οποίο εκπέμπουν. Μπορείς να δεις τι είναι και πως μπορείς να χρησιμοποιήσεις του κανόνες για "Vision & Light" που επηρεάζουν όσους δεν έχουν δυνατότητα νυχτερινής οράσεως (**Darkvision**).

Μπαίνοντας στο εσωτερικό του Ναού θα αντικρύσουν δεξιά κι αριστερά δύο πέτρινα μικρά βάθρα που κάποτε είχαν νερό, έναν μακρύ διάδρομο με κόκκινο χαλί που δεξιά κι αριστερά έχει παγκάκια, καθώς και δαυλούς κατά μήκος του διαδρόμου. Η εκκλησία- εκ πρώτης όψεως- φαίνεται απλή, χωρίς διακόσμηση στους τοίχους. Στα μισά της διαδρομής φαρδαίνει και υπάρχουν μεγαλύτερα σε μήκος παγκάκια. Η εκκλησία ακόμα μέχρι την μέση δεν έχει κανέναν αναμμένο πυρσό, ενώ στο δεύτερο μισό τμήμα της υπάρχει χαμηλός φωτισμός (**dim light**). Το ιερό βρίσκεται δύο σκαλοπάτια πιο ψηλά από την υπόλοιπη εκκλησία. Εκεί βρίσκεται ένα μεγάλο άσπρο τραπέζι με δύο κηροπήγια και ένα ξύλινο δοχείο. Πίσω υπάρχει ένας μεγάλος πίνακας που απεικονίζει διάφορους θεούς στο κέντρο του οποίου, υπάρχει μια όμορφη γυναικεία μορφή, η Θεά του ναού **Titania**. Στις πρώτες 2-3 γραμμές καθισμάτων διακρίνονται 6 μοναχές (**"Νεκροζώντανη Μοναχή"** - σελ 44) που φαίνονται σκυφτές, σα να προσεύχονται. Οι μοναχές φαίνεται να αγνοούν την παρουσία τους, μέχρις ότου οι ήρωες ακουμπήσουν μια από αυτές ή απλά πλησιάσουν σε απόσταση επαφής. Τότε η μοναχή που θα έρθει τυχόν σε επαφή με κάποιον ήρωα σηκώνεται, φανερώνοντας ταυτόχρονα το σαπισμένο σαρκίο της και βρυχάται απειλητικά προς τους ζωντανούς.

-INITIATIVE ROLLS-




Με ένα **DC13 Intelligence (Investigation) check** στον χώρο του ιερού, θα ανακαλύψει κανείς πως ένας πυρσός είναι σιδερένιος σε σχέση με τους υπόλοιπους ξύλινους δαυλούς που έχουν δει μέχρι τώρα στο ναό. Αν κάποιος ήρωας επιλέξει να τον τραβήξει προς τα έξω, θα ακούσει πέτρες να τρίβονται μεταξύ τους και τον πίνακα να ανασηκώνεται λίγο περισσότερο από 1 μέτρο.

Οι ήρωες περνάνε σκυμμένοι στο επόμενο δωμάτιο το οποίο είναι σχετικά μικρό και άδειο. Από εκεί ξεκινάει ένας διάδρομος με πυκνή ομίχλη που δεν αφήνει περιθώρια καλής όρασης σε απόσταση μεγαλύτερη των 15 feet δεδομένου ότι κάποιος κρατάει μια πηγή φωτός, αφού ο χώρος είναι σε απόλυτο σκοτάδι (darkness). Περιπατώντας στον διάδρομο οι ήρωες παρατηρούν πως, όσο προχωρούν υπάρχουν περισσότερα κόκαλα, που αντιλαμβάνονται πως προέρχονται από ανθρωποειδή πλάσματα και κάποια που δεν μπορούν να καταλάβουν σε τι είδους πλάσματα ανήκουν.

Σημειώσεις Dungeon Master





Κεφάλαιο 4: Σαν δύο Σταγόνες Νερό

Ο Γρίφος

Η δοκιμασία αυτή περιλαμβάνει έναν γρίφο ο οποίος λαμβάνει μέρος σε δύο πανομοιότυπα δωμάτια που ενώνονται με έναν στενό διάδρομο. Και τα δύο έχουν σκαλισμένα σύμβολα σε έναν τοίχο, σχηματίζοντας την καμάρα μια πόρτας, χωρίς ωστόσο να υπάρχει στην κάτι τέτοιο στην πραγματικότητα.

Σκοπός των ηρώων εδώ είναι να τραβήξουν τις αλυσίδες που βρίσκονται στο δωμάτιο Β με τη σωστή σειρά, αποκαλύπτοντας το περιεχόμενο της πλάκας του δωματίου Α, που είναι μια εσοχή αριστερής παλάμης. Κάθε φορά που τραβάνε μια αλυσίδα αποκαλύπτεται και ένα τεταρτημόριο ή η μισή πλάκα, ανάλογα την αλυσίδα, και αμέσως μετά ξανακλείνει. Εφόσον βρουν τον συνδυασμό, όλες οι πλάκες θα υποχωρήσουν και θα αποκαλυφθεί η εσοχή της αριστερής παλάμης στο δωμάτιο Α.

Τότε πρέπει κάποιος από τους ήρωες να βουτήξει το χέρι του στο αίμα που βρίσκεται στο βάθρο του δωματίου Β και

να το βάλει στην εσοχή στο βάθρο του δωματίου Α. Τότε θα αποκαλυφθεί ο Φύλακας της πόρτας και αν τον νικήσουν στη μάχη, η πόρτα στο δωμάτιο Β θα εμφανιστεί ακριβώς στο σημείο που κάποτε βρίσκονταν χαραγμένα σύμβολα στον τοίχο. Αν πάλι ο ήρωας πεθάνει, αυτόματα ο Φύλακας επανέρχεται στην κανονική του μορφή και έπειτα υποχωρεί από εκεί όπου και ήρθε.

Τα Δύο Δωμάτια

Τα δωμάτια Α και Β είναι πανομοιότυπα. Πρόκειται για δύο άδεια σχεδόν δωμάτια καλυμμένα με ομίχλη που σηκώνεται περίπου 70-80 πόντους από το έδαφος. Γύρω γύρω μπορεί κάποιος να βρει κάθε είδους κόκκαλα, ακριβώς όπως ήταν και στον διάδρομο που τους οδήγησε εδώ.

Στο πρώτο δωμάτιο **(Α)** εάν κάποιος ερευνήσει αρκετά με ένα **DC13 Intelligence (Investigation) check** ή με ένα **DC11 Wisdom (Survival) check** θα εντοπίσει κάτω από την ομίχλη μια μεγάλη τετράγωνη πλάκα περίπου 5 feet μήκους, η οποία προεξέχει περίπου 2-3 δάχτυλα πάνω από το πάτωμα. Η πλάκα αυτή δεν φέρει κάποια επιγραφή ή κάτι άλλο διακριτικό

πάνω της. Το μόνο που, ίσως κάποιος να μπορούσε να διακρίνει πάνω στην πλάκα είναι μια λεπτή εγκοπή σε σχήμα σταυρού. Στο δεύτερο δωμάτιο **(Β)** υπάρχει μια πανομοιότυπη πλάκα στο κέντρο του δωματίου η οποία είναι λίγο πιο υπερυψωμένη από αυτήν του πρώτου δωματίου σε διπλάσιο ύψος και πάνω της έχει μια εσοχή σε σχήμα δεξιάς παλάμης. Σε μια άκρη υπάρχει ένας μοχλός στο πάτωμα που, αν τον τραβήξει κάποιος, η πλάκα χωρίζεται στα δύο και υποχωρεί δεξιά κι αριστερά κάτω από το πάτωμα, αποκαλύπτοντας ένα μεγάλο δοχείο με βάθος περίπου μισό μέτρο που περιέχει αίμα. Ακόμα περιμετρικά του δωματίου υπάρχουν έξι αλυσίδες και στο άκρο της κάθε μιας κρέμεται ένα κομμάτι δέρματος με κάποια σχέδια (**"Handout no.3"** - σελ 47).

Κάθε φορά που κάποιος στο δωμάτιο Β τραβάει μια αλυσίδα, στο δωμάτιο Α υποχωρεί και ένα τεταρτημόριο ή μισή πλάκα κάτω από το δάπεδο, ανάλογα την αλυσίδα, και αμέσως μετά ξανά κλείνει.

DM's Tips

- Αν τραβήξουν περισσότερες από μια αλυσίδες ταυτόχρονα, ο μηχανισμός προσωρινά κλειδώνει και κανένα κομμάτι της πλάκας δε θα αποκαλυφθεί.
- Αν κρατήσουν μια αλυσίδα μόνιμα προς τα κάτω, η πλάκα (στο δωμάτιο Α) μετά από λίγα δευτερόλεπτα θα επανέλθει στη θέση της ακόμα και αν η αλυσίδα είναι τραβηγμένη.
- Σε περίπτωση που οι παίκτες ρίξουν αίμα, ή ακουμπήσουν το χέρι στο μικρό μέρος της παλάμης που εμφανίστηκε (στο δωμάτιο Α), τίποτα δε θα συμβεί.

Η Λύση

Κάθε μια από τις έξι αλυσίδες έχει ένα μοναδικό σχέδιο στην άκρη της και ανοίγει ένα συγκεκριμένο κομμάτι της πλάκας, την ώρα που αυτή αποσπάται και χωρίζεται από την υπόλοιπη, υποχωρώντας κάτω από το πάτωμα. Ο μηχανισμός αυτός δεν δουλεύει με κάποιο χρονοδιακόπτη, ούτε χρειάζεται κάποιος να μηδενίσει τους προηγούμενους συνδυασμούς, για να εισάγει τον επόμενο. Όταν οι ήρωες τραβήξουν με σωστή σειρά τις αλυσίδες τότε οι πλάκα χωρίζεται σε 4 τεταρτημόρια και υποχωρεί. Ανάλογα την αλυσίδα που τραβήξει κάποιος, η πλάκα υποχωρεί ως εξής:

- Αλυσίδα **A**: Η μισή πλάκα από τη μέση και πάνω
- Αλυσίδα **B**: Η μισή πλάκα από τη μέση και κάτω
- Αλυσίδα **C**: Τεταρτημόριο κάτω-δεξιά
- Αλυσίδα **D**: Τεταρτημόριο πάνω-δεξιά
- Αλυσίδα **E**: Τεταρτημόριο κάτω-αριστερά
- Αλυσίδα **F**: Τεταρτημόριο πάνω-αριστερά

Τα σχέδια στις αλυσίδες δεν συμβολίζουν τίποτα άλλο από την **ανατολή και τη δύση του ήλιου στον ορίζοντα**. Με αυτή τη λογική και έχοντας στο μυαλό μας τα σημεία του ορίζοντα, ο ήλιος σηκώνεται από την Ανατολή σχηματίζοντας ένα κομμάτι του ήλιου πάνω από τον ορίζοντα στο δεξί κομμάτι, όπως φαίνεται στο **Σχήμα C**. Έπειτα βρίσκεται σε πλήρες μέγεθος και στο πιο ψηλό σημείο από τον ορίζοντα κατά την διάρκεια του μεσημεριού, όπως φαίνεται στο **Σχήμα F**. Αμέσως μετά ο ήλιος ξεκινάει να κρύβεται από την μεριά της Δύσης, στην αριστερή μεριά του ορίζοντα, όπως φαίνεται στο **Σχήμα E**. Τέλος, ο ήλιος κρύβεται τελείως κάτω από την γραμμή του ορίζοντα και η μέρα τελειώνει, όπως φαίνεται στο **Σχήμα A**. Τα σχήματα **B** και **D** και οι αλυσίδες

με τα σχέδια αυτά δεν είναι μέρος του συνδυασμού. Δεδομένης της φύσης του μηχανισμού που ξεκλειδώνει την πλάκα, αν τραβήξουν τις δύο επιπλέον αλυσίδες πριν ή μετά το σωστό συνδυασμό των τεσσάρων αναγκαίων αλυσίδων η λύση του γρίφου δεν επηρεάζεται. Οπότε ο σωστός συνδυασμός είναι:

- Αλυσίδα **C**: Ανατολή του ήλιου
- Αλυσίδα **F**: Ήλιος σε πλήρες μέγεθος
- Αλυσίδα **E**: Δύση του ήλιου
- Αλυσίδα **A**: Ο ήλιος χάνεται από τον ορίζοντα

DM's Tips

Σε περίπτωση που δεις ότι οι παίκτες δυσκολεύονται να λύσουν τον γρίφο, τα ακόλουθα στοιχεία που μπορεί να βρουν κατά διαστήματα ίσως τους βοηθήσουν:

- Αν η συντροφιά δεν είναι σίγουρη για το νόημα των σχεδίων με ένα **DC 12 Intelligence (History) Check** ή **Wisdom (Survival) check**, θα σιγουρευτούν πως τα σχήματα συμβολίζουν τον Ήλιο και το Φεγγάρι.
- Εφόσον οι ήρωες έχουν κάνει κάποιες προσπάθειες να τραβήξουν τις αλυσίδες, εάν κάποιος χαρακτήρας παρατηρήσει τον συνδυασμό των αλυσίδων και των πλακών που ανοίγουν, με ένα **DC 11 Wisdom (Perception) check** θα σιγουρευτεί πως η σειρά παίζει καθοριστικό ρόλο στο να ξεκλειδώσει ο μηχανισμός.

Πέρασ Του Γρίφου

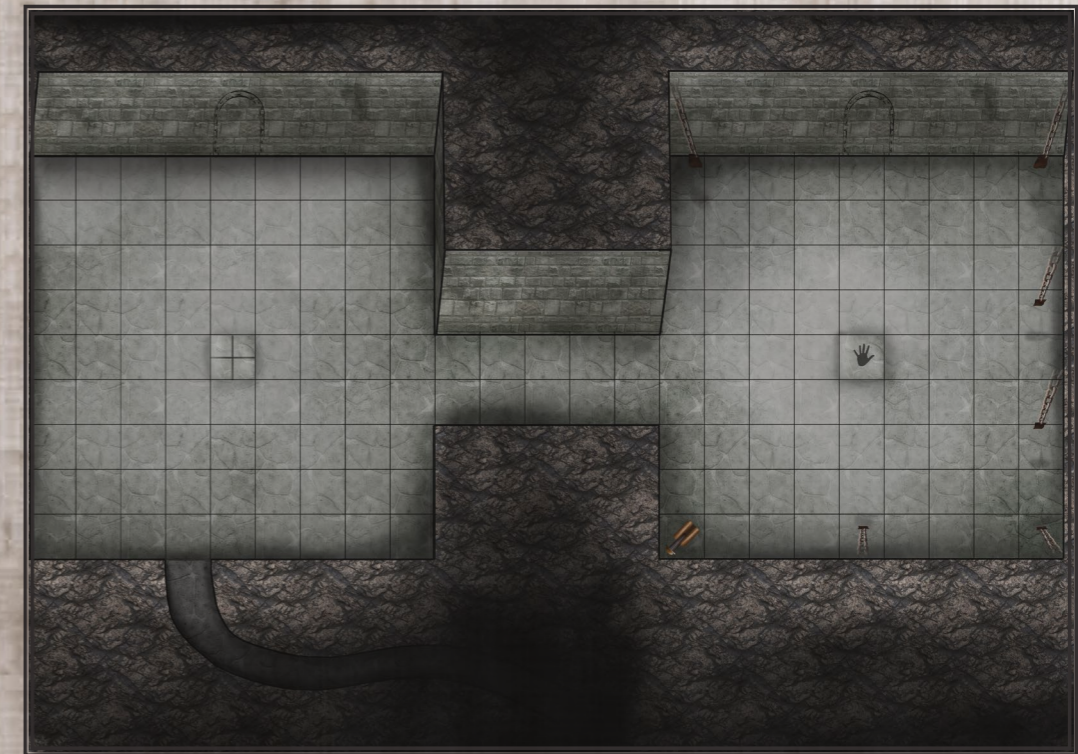
Την στιγμή που το βάθρο στο πρώτο δωμάτιο ανοίξει και αποκαλυφθεί ολόκληρη η αριστερή παλάμη, πρέπει κάποιος ήρωας να βουτήξει το χέρι του στο αίμα που υπάρχει στο Δωμάτιο Β και να το βάλει μέσα στη σχισμή στο βάθρο στο δωμάτιο Α.

Εκείνη τη στιγμή τα σύμβολα που σχηματίζουν τις πόρτες και στα δύο δωμάτια παίρνουν ένα χρυσό χρώμα, ενώ η ομίχλη ξεκινάει να κινείται κυκλικά σε κάθε δωμάτιο και να δυναμώνει. Μια καγκελόπορτα πέφτει και κλείνει την είσοδο από την οποία μπήκανε στα δωμάτια των γρίφων. Ακόμα το χέρι του ήρωα που μετέφερε το αίμα μαγκώνει μέσα στην υποδοχή.

Έπειτα ένα πλάσμα (**“Πολυμορφικός Φύλακας” - σελ. 47**) το οποίο βρίσκεται σε κατάσταση μεταξύ υγρού και στερεού στοιχείου βγαίνει αργά από την πόρτα στον τοίχο και αρπάζει τον ήρωα που βρίσκεται γονατιστός μπροστά του. Το πλάσμα του οποίου τα χαρακτηριστικά δεν μπορεί κανείς να ξεχωρίσει ρίχνει κάτω τον άτυχο ήρωα (σε κατάσταση **Prone**) εκτός κι αν ο ήρωας προσπαθήσει να τον αποφύγει με **DC25 Dexterity check**. Όταν σηκωθούν μέσα από την ομίχλη, το πλάσμα έχει την μορφή του ήρωα και επιτίθεται αμέσως, φωνάζοντας για βοήθεια τους φίλους του ήρωα. Αν το Πολυμορφικό πλάσμα δε καταφέρει να τον ρίξει κάτω, απλά παίρνει την μορφή του και ενδεχομένως να προσπαθήσει να τον ρίξει κατά τη διάρκεια της μάχης, ώστε να προκαλέσει σύγχυση στους ήρωες. Αν καταφέρουν να σκοτώσουν το Πολυμορφικό πλάσμα, πριν αυτό σκοτώσει τον ήρωα εκεί που κάποτε υπήρχαν σκαλίσματα στο δωμάτιο Β, τώρα, στη θέση αυτή υπάρχει μια ξεκλειδωτή πόρτα. Χωρίς τον θάνατο του φύλακα η πόρτα είναι αδύνατο να εμφανιστεί πλήρως.

-INITIATIVE ROLLS-

Σημειώσεις Dungeon Master



Κεφάλαιο 5: Η Τελετή

Η ήρωες περνώντας την πόρτα που μόλις δημιουργήθηκε μπροστά τους, θα αντικρύσουν μια μεγάλη υπόγειο αίθουσα χωρίς παράθυρα, που στο κέντρο της καίει μια μεγάλη φωτιά, ενώ φωτιστικά με κεριά κρέμονται από τους τοίχους και από το ταβάνι που φωτίζουν σε ικανοποιητικό βαθμό ολόκληρο το δωμάτιο. Περιμετρικά του δωματίου υπάρχει μια σειρά από κολώνες, με τους τοίχους ανάμεσά τους να φέρουν αλυσίδες. Σε κάποιες από αυτές είναι δεμένα σκελετωμένα απομεινάρια ανθρωπόμορφων πλασμάτων, ενώ δεξιά κι αριστερά υπάρχουν από 2 μαρμάρινοι τάφοι.

Ο χώρος μυρίζει λιβάνι και θειάφι, ενώ υπάρχουν αρκετοί μικροί βωμοί που μέσα σιγοκαιγονται φύλα και άλλα περίεργα αντικείμενα όπως κόκκαλα, πέτρες και καρποί. Ευθεία μπροστά υπάρχουν σκαλοπάτια που οδηγούν σε ένα μικρό ιερό με ένα μαύρο μαρμάρινο τραπέζι, πάνω στο οποίο είναι δεμένη η πριγκίπισσα Πανδώρα, η οποία φαίνεται πως δεν έχει τις αισθήσεις της. Δίπλα της σιγοκαίει δύο μεγάλα μαύρα καζάνια με πηχτό, σκούρο πράσινο υγρό με έντονη μυρωδιά. Δεξιά της εισόδου ανάμεσα στις πρώτες κολώνες διακρίνουν δεμένη και αιμόφυρτη την ηλικιωμένη ηγουμένη μοναχή του μοναστηρίου (που στην πραγματικότητα είναι η μάγισσα **Zaraifa** - σελ 45 - που έχει μεταμορφωθεί). Όταν η ηγουμένη

αντιληφθεί τους ήρωες φωνάζει να την βοηθήσουν να λυθεί. Σκοπός της είναι να παρασύρει τους ήρωες έξω από τον χώρο της, καθώς είναι σε εξέλιξη η τελετή θυσίας της πριγκίπισσας στη δίδυμη αδερφή της **Titania**, την βασίλισσα των **Night Hag** την **Cegilune**.

Εάν οι ήρωες πεισθούν να την ελευθερώσουν τότε η πριγκίπισσα ξυπνάει και τους φωνάζει για το λάθος που πάνε να κάνουν. Αν πάλι οι ήρωες δεν πειστούν, η ηγουμένη απλά σπάει τα δεσμά της, που στην ουσία ποτέ δεν την περιόριζαν και επανέρχεται στην κανονική της μορφή. Με την μορφή της αποκατεστημένη θα αρχίσει να εξαπολύει θανάσιμες επιθέσεις στους ήρωες. Στόχος της είναι να ολοκληρώσει το τελετουργικό, που έχει θέσει σε λειτουργία εδώ και τόσο καιρό και να ελευθερώσει τη θεά της από την ισόβια σκλαβιά.

- INITIATIVE ROLLS -

Strong Party

Σε περίπτωση που η τελευταία μάχη γίνει μονότονη, η Zaraifa με μια απόκοσμη κραυγή μπορεί να ζωντανέψει 3-4 σκελετούς όσο η ίδια είναι στο Ethereal Plane

Την στιγμή που και ο τελευταίος σύντροφος της Πανδώρας πέφτει στο πάτωμα δίχως αισθήσεις, η **Zaraifa** πλησιάζει τον βωμό και με μια αστραπιαία κίνηση, ενώ παράλληλα μουρμουρίζει ένα ξόρκι επίκλησης, καρφώνει ένα μαύρο σπλίετο στην καρδιά της πριγκίπισσας. Το σπαρακτικό κλάμα και τα παρακάλια της πριγκίπισσας σταματάνε απότομα.

Η γη τρέμει και σκόνη πέφτει από το ταβάνι. Κεραυνοί ακούγονται στον καλοκαιρινό ουρανό, ενώ το σώμα της πριγκίπισσας ίπταται στον αέρα. Τα μάτια της ανοίγουν, αλλά το μαύρο χρώμα της αβύσσου έχει κυριαρχήσει τη θέση εκεί που κάποτε υπήρχαν τα όμορφα μάτια της νεαρής Πανδώρας.

Η Πανδώρα έχει χαθεί. Η Cegilune περπατάει και πάλι στον κόσμο των ζωντανών.

Επιτυχία Αποστολής

Η μάγισσα πέφτει νεκρή και μια μίξη ενθουσιασμού και δυσπιστίας γεμίζει την ατμόσφαιρα. Είναι όντως νεκρή; Κάποιος βάζει την λεπίδα του σπαθιού του μπροστά στο στόμα και στη μύτη της, για να διαπιστώσει πως αυτή δεν θαμπώνει από κάποιο ίχνος αναπνοής, σημάδι ότι είναι όντως νεκρή. Ταυτόχρονα, ένας άλλος από εσάς έχει ελευθερώσει κιόλας την πριγκίπισσα.

Αφού κλείσετε πρόχειρα τις πληγές σας παίρνετε τον δρόμο της επιστροφής για την επιφάνεια του μοναστηριού. Όταν φτάσετε παρατηρείτε πως εκείνη τη στιγμή μόλις έκανε την εμφάνιση του στο προαύλιο του μοναστηριού ο θίασος του **Vaisala**.

Αναγνωρίζετε από μακριά τον **Πίπη** και τον **Serj**, ενώ γύρω τους τους βρίσκονται καμιά δεκαριά άλλες μορφές από διάφορες φυλές και ηλικίες. Σας κοιτούν με έκπληξη, μη μπορώντας να συνειδητοποιήσουν την κατάσταση εγκατάλειψης του ιερού αυτού τόπου. Αφού και οι δύο μεριές δίνουν στα γρήγορα κάποιες βασικές εξηγήσεις, η φωτιά ανάβει και φαγητό, μπίρα, τραγούδι και ξεκούραση περιμένει αυτή την περίεργη συντροφιά στο απελευθερωμένο μοναστήρι.

Όλοι κοιμούνται ήσυχα, καθώς η νέα ημέρα ξημερώνει. Μια ημέρα που οι δύο παρέες θα χωριστούν για πάντα...

Ή μήπως όχι;

Σημειώσεις Dungeon Master



Encounters & Stat Blocks

Πανδώρα

(Noble, Medium female Human, Lawful Good)

Armor Class: 12
Hit Points: 9 (2d8)
Speed: 30ft

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

Skills: Deception +5, Insight +4, Persuasion +5
Senses: Passive perception 120
Languages: Κοινή, Elvish
Challenge: 1/4 (50XP)

Actions:

Rapier. Επίθεση εξ επαφής (melee): +3 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., ένας στόχος. Hit: 5 (1d8+1) piercing damage.

(Monster Manual σελίδα 348)

Σκελετός

(Medium undead, lawful evil)

Armor Class: 13
Hit Points: 13 (2d8+4)
Speed: 30ft

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilities: Bludgeoning
Damage Immunities: Poison
Condition Immunities: Poisoned, Exhaustion
Senses: Darkvision 60ft, Passive perception 9
Languages: Καταλαβαίνει την κοινή γλώσσα αλλά δεν μπορεί να μιλήσει
Challenge: 1/4 (50XP)

Actions:

Shortsword. Επίθεση εξ επαφής (melee): +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., ένας στόχος. Hit 4 (1d6+1) piercing damage.

Actions:

Dark Devotion. Ο Cultist έχει πλεονέκτημα στις ζαριές του (saving throws) ενάντια σε μαγεία που σαν επίδραση θα τον γητεύσει (charmed) ή θα τον τρομοκρατήσει (frightened).

Scimitar. Επίθεση εξ επαφής (melee): +3 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., ένας στόχος. Hit: 4 (1d6+1) slashing damage.

(Monster Manual σελίδα 345)

Cultist of Zaraifa

(Medium humanoid (male human), Lawful Evil)

Armor Class: 12 (Leather Armor)
Hit Points: 9 (2d8)
Speed: 30ft

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (-2)	10 (+0)

Skills: Deception +2, Religion +2
Senses: Passive perception 10
Languages: Κοινή
Challenge: 1/8 (25XP)

Πολυμορφικός Φύλακας

(Medium monstrosity (shapechanger), unaligned)

Armor Class: 14
Hit Points: 52 (8d8+16)
Speed: 30ft

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

Skills: Deception +6, Insight +3
Condition Immunities: Charmed
Senses: Darkvision 60ft, Passive perception 11
Languages: Κοινή
Challenge: 3 (700XP)

Actions:

Shapechanger. Ο Πολυμορφικός Φύλακας μπορεί να χρησιμοποιήσει action για να μεταμορφωθεί σε ένα μικρό ή μεσαίο πλάσμα που έδωσε το αίμα του στη σχισμή, ή να επανέλθει στην κανονική του μορφή. Τα στατιστικά του (Abilities, Hit Points κτλ), εκτός του μεγέθους, μένουν τα ίδια σε κάθε μορφή. Ότι εξοπλισμό φοράει ή μεταφέρει το αρχικό πλάσμα μεταμορφώνεται κανονικά. Επιστρέφει στην κανονική του μορφή όταν πεθάνει.

Ambusher. Ο Πολυμορφικός Φύλακας έχει πλεονέκτημα (advantage) σε κάθε attack roll ενάντια σε πλάσμα που αιφνιδίασε.

Surprise Attack. Αν ο Πολυμορφικός Φύλακας αιφνιδιάσει ένα πλάσμα και το χτυπήσει με επίθεση κατά τον πρώτο γύρο της μάχης, κάνει επιπλέον 3d6 ζημιά με την επίθεση.

Tactics. Ο Πολυμορφικός Φύλακας θα προσπαθήσει να ρίξει στην ομίχλη κατά την έναρξη της μάχης αλλά και κατά την διάρκεια το πλάσμα του οποίου πήρε την μορφή με σκοπό να προκαλέσει σύγχυση στην συντροφιά των ηρώων.

Clone attack. Ο Πολυμορφικός αποκτά τις ιδιότητες του πλάσματος που του έδωσε ζωή.

Δηλητηριώδες Φίδι

(Tiny beast, Unaligned)

Armor Class: 13
Hit Points: 2 (1d4)
Speed: 30ft, 30ft swim

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Senses: Blindsight 10ft, Passive perception 10
Challenge: 1/8 (25XP)

Actions:

Bite. Επίθεση εξ επαφής (melee): +5 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., ένας στόχος. Hit: 1 piercing damage και επιπλέον (2d4) poison damage. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα DC10 Constitution saving throw, σε περίπτωση επιτυχίας τρώει τη μισή ζημιά, ενώ εάν αποτύχει ολόκληρη.

Νεκροζώντανη Μοναχή

(Medium undead, neutral evil)

Armor Class: 8

Hit Points: 22 (3d8+9)

Speed: 20ft

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Saving Throws: WIS +0

Condition Immunities: Poison

Senses: Darkvision 60ft, Passive perception 8

Languages: Καταλαβαίνει την κοινή γλώσσα αλλά δεν μπορεί να μιλήσει

Challenge: 1/4 (50XP)

Undead Fortitude. Εάν τα χτυπήματα ρίξουν τη μοναχή στα 0 hit points, αυτή πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw με DC5 + τη ζημιά (damage) του τελευταίου χτυπήματος που δέχτηκε, εκτός κι αν το χτύπημα είναι της κατηγορίας radiant ή επιτεύχθηκε με Critical hit. Στην περίπτωση επιτυχημένης ζαριάς η μοναχή επανέρχεται με 1 hit point.

Actions:

Slam. Επίθεση εξ επαφής (melee): +3 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., ένας στόχος. Hit 4 (1d6+1) bludgeoning damage.

Φύλακας του Πηγαδιού

(Mud Man, Medium construct, unaligned)

Armor Class: 14

Hit Points: 27 (2d6+6)

Speed: 30ft

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	4 (-3)	6 (-2)	4 (-3)

Skills: Athletics +8, Stealth +8

Damage Resistances: Bludgeoning, Piercing, and Slashing Nonmagical Attacks

Condition Immunities: Charmed, Exhaustion, Frightened, Grappled, Poisoned, Restrained

Senses: Tremorsense, Passive perception 8

Languages: --

Challenge: 1 (200XP)

Actions:

False Appearance. Όταν ένας Mud Man απλώσει την μορφή του στο έδαφος και δεν κουνηθεί δεν μπορεί κανένας να τον ξεχωρίσει από κανονική λάσπη.

Hug. +2 για να χτυπήσει. Όταν ένας Mud Man αγκαλιάζει ένα πλάσμα αυτό πρέπει να κάνει ένα Strength Saving Throw (DC 13) αλλιώς είναι grappled.

Slam. Επίθεση εξ επαφής (melee): +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., ένας στόχος. Hit: 1d6+2 Bludgeoning damage.

Zaraifa

(Night Hag, Medium fiend, Neutral evil)

Armor Class: 17 (Natural Armor)

Hit Points: 112 (15d8+45)

Speed: 30ft

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Skills: Deception +7, Insight +6, Perception +6, Stealth +6

Damage Resistances: Cold, Fire, Bludgeoning, Piercing, and Slashing Nonmagical Attacks that aren't silvered

Condition Immunities: Charmed

Senses: Darkvision 120ft, Passive perception 16

Languages: Κοινή

Challenge: 5 (1800XP)

Actions:

Claws: (Σε μορφή Hag μόνο): Επίθεση εξ επαφής (melee): +7 για να πετύχει, εμβέλεια 5 ft., ένας στόχος. Hit: 13 (2d8 + 4) slashing damage.

Change Shape: Η Hag μπορεί να χρησιμοποιήσει action για να μεταμορφωθεί σε ένα μικρό ή μεσαίο θηλυκό ανθρωποειδές, ή να επανέλθει στην κανονική του μορφή. Τα στατιστικά της, εκτός του μεγέθους, μένουν τα ίδια σε κάθε μορφή. Ότι εξοπλισμό φοράει ή μεταφέρει δεν μεταμορφώνεται. Επιστρέφει στην κανονική της μορφή όταν πεθάνει.

Etherealness: Η Hag μπαίνει στο Ethereal Plane από το Material Plane ή το αντίθετο. Για να το κάνει αυτό η Hag πρέπει να έχει το heartstone στην κατοχή της.

Nightmare Haunting (1/Ημέρα): Ενώ είναι στο ethereal plane, η hag αγγίζει με μαγικό τρόπο ένα πλάσμα στο material plane ενώ αυτό κοιμάται. Ένα ξόρκι protection from evil and good αποτρέπει αυτό το άγγιγμα όπως και ένα magic circle. Όσο το άγγιγμα αυτό

κρατάει ο στόχος έχει απαίσιους εφιάλτες. Αν αυτοί οι εφιάλτες κρατήσουν για μία ώρα τουλάχιστον, ο στόχος δεν επωφελείται από το συγκεκριμένο long rest και τα συνολικά hit points του μειώνονται κατά 1d10. Αν αυτό το άγγιγμα μειώσει τα συνολικά hit points στο 0 το πλάσμα πεθαίνει. Αν ήταν evil τότε η ψυχή του παγιδεύεται στην soul bag της Hag. Η μείωση των hit points διαρκεί έως να αφαιρεθεί με ένα Greater Restoration ξόρκι ή παρόμοια μαγεία.

Abilities:

Innate Spellcasting: Το spellcasting ability της hag είναι το Charisma (Spell Save DC 14 / Spell Attack bonus +6).

Μπορεί από την φύση της να κάνει τα εξής ξόρκια χωρίς την χρήση material components: Κατά βούληση: **detect magic**, **magic missile** 2/μερα το κάθε ένα: **plane shift** (self only), **ray of enfeeblement**, **sleep**

Magic Resistance: Η Hag έχει advantage σε saving throws ενάντια σε ξόρκια και άλλα μαγικά εφέ

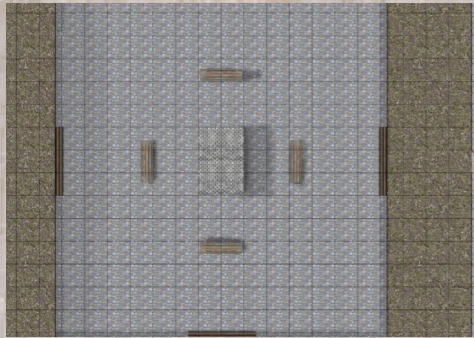
Night Hag Items: Η Night Hag μεταφέρει δύο πολύ σπάνια μαγικά αντικείμενα που πρέπει να δημιουργήσει μόνη της. Αν χαθούν τότε θέλει πάση θυσία να το ανακτήσει καθώς η δημιουργία καινούργιου χρειάζεται χρόνο και κόπο.

Heartstone: Αυτή γυαλιστερή μαύρη πέτρα επιτρέπει σε μία Night Hag να γίνει ethereal όσο την έχει στην κατοχή της. Το άγγιγμα της πέτρας θεραπεύει κάθε αρρώστια. Η δημιουργία ενός heartstone παίρνει 30 ημέρες.

Soul Bag: Όταν ένα evil ανθρωποειδές πεθαίνει σαν αποτέλεσμα του Nightmare Haunting της Night Hag, η Hag πιάνει την ψυχή του σε μία σακούλα φτιαγμένη από ανθρώπινο δέρμα. Μια Soul Bag μπορεί να κρατάει μία ψυχή τη φορά και μόνο η Hag που έφτιαξε τη τσάντα μπορεί να πιάσει μία ψυχή με αυτήν. Η δημιουργία μιας soul bag παίρνει 7 μερες και χρειάζεται μία ανθρωποθυσία (το δέρμα της οποίας χρησιμοποιείται για την τσάντα)

Χάρτες

Οι παρακάτω χάρτες μπορούν να εκτυπωθούν σε μέγεθος χαρτιού A3 και να τους βγάλετε στο τραπέζι σας σαν battle grid ώστε να παίξετε απευθείας πάνω τους με μινιατούρες. Η διαγώνιος κάθε tile είναι 1 ίντσα.



Χάρτης no. 1 - Κεφάλαιο 2 (Αίθριο)



Χάρτης no. 2 - Κεφάλαιο 3 (Ναός Titania)

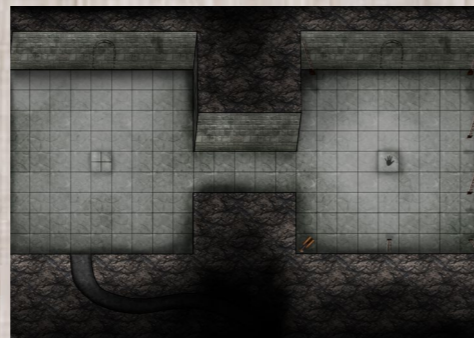
Τους παρακάτω χάρτες σας συμβουλεύουμε να τους εκτυπώσετε σε μέγεθος χαρτιού A4. Κόψτε τα κεραμίδια και κολλήστε τα με blue tag ή κάτι παρόμοιο πάνω στα δωμάτια και κάθε φορά που οι παίκτες κρίνετε ότι εξερεύνησαν ένα δωμάτιο αρκετά, αποκαλύψτε το ώστε να το κάνουν εικόνα!



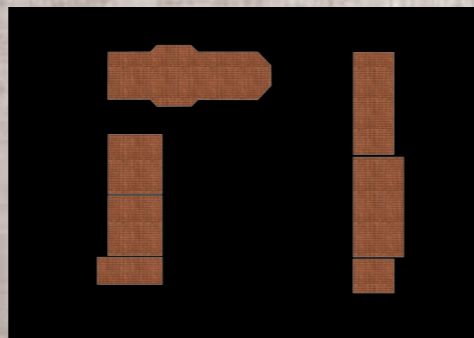
Χάρτης no. 5 - Κεφάλαιο 2 (Το Μοναστήρι)



Χάρτης no. 3 - Κεφάλαιο 4 (Φύλακας της Πύλης)



Χάρτης no. 4 - Κεφαλαίου 5 (Κρησφύγετο Zaraifa)

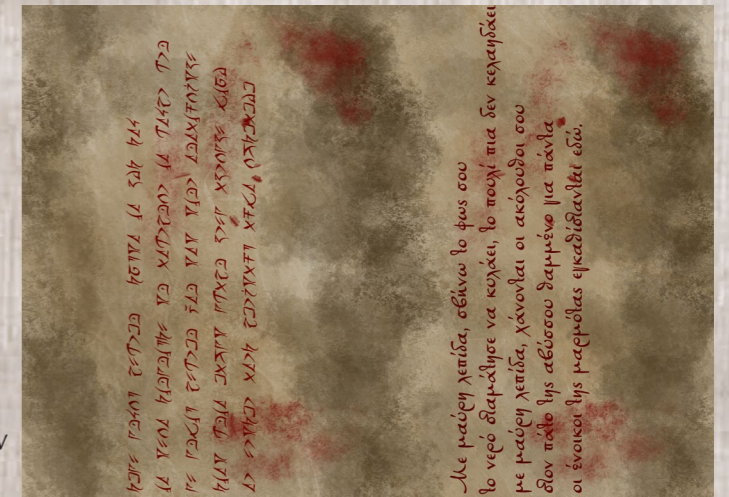


Χάρτης no. 6 - Κεφάλαιο 2 (Το Μοναστήρι)

Handouts

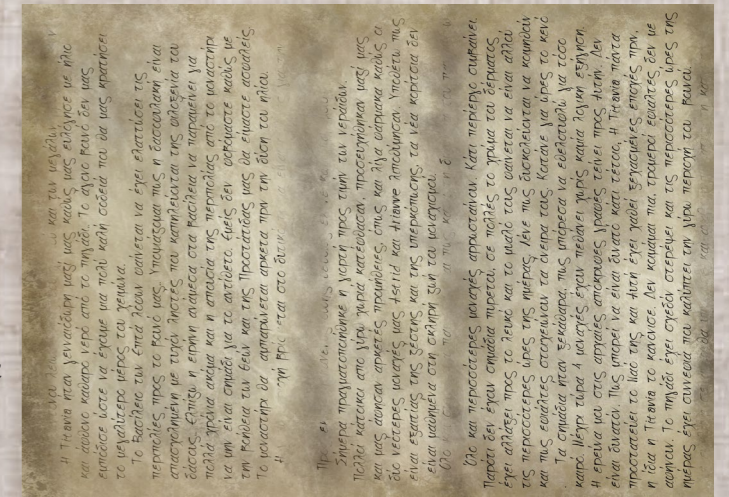
Handout no. 1

Πάπυρος με γραμμένο ξόρκι από το σεντούκι στον πάτο του πηγαδιού. Δώστε τον πάπυρο με την άγνωστη γλώσσα τυλιγμένο στους παίκτες. Σε περίπτωση που οι ήρωες γνωρίζουν την γλώσσα ή εκτελέσουν κάποιο ξόρκι που τους δίνει την απαραίτητη γνώση, δώστε τους αυτόν που είναι γραμμένος στην κοινή γλώσσα!



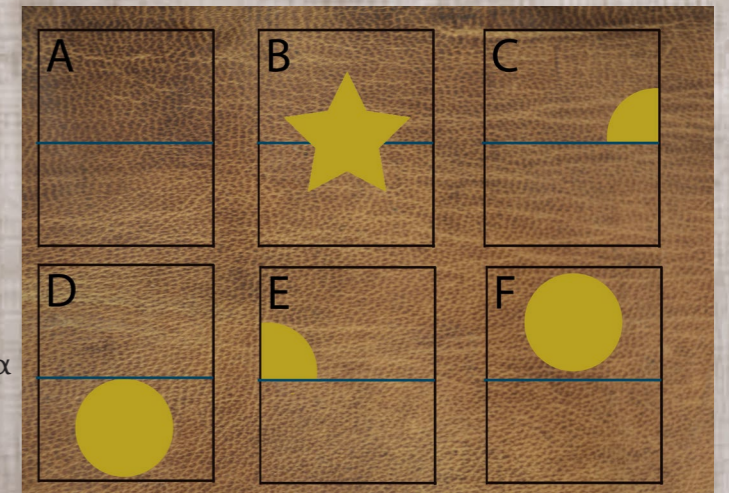
Handout no. 2

Σελίδες από το ημερολόγιο της ηγουμένης του μοναστηριού. Καθώς στο δωμάτιο έχει προηγηθεί πυρκαγιά σας προτείνουμε να κόψετε τα σημειώματα και να τα κόψετε περιμετρικά έως τις λέξεις που αχνοφαίνονται!



Handout no. 3

Κομμάτια από δέρμα με σύμβολα. Κόψτε και μοιράστε τα χαρτιά λίγο τσαλακωμένα ώστε να μοιάζουν με πραγματικό δέρμα όταν κρίνετε πως οι ήρωες παρατήρησαν επαρκώς τις αλυσίδες.



Αχιλλέας Γεωργίου

Αφιερώνω τους χάρτες στους
INΔΟΥΣ ΜΕ ΤΑ TUTORIAL
στο youtube!

(Λήσταρχος εικόνων,
Επεξεργασία με photoshop)

Νίκος Χάτσιος

Επιτέλους το
COLOR SPRAY
απέδωσε κάπου!

(Επεξεργασία εικόνας)
Favlos Kyknos - facebook
FavlosKyknos - Deviantart

Ειρήνη Χατζηδάκη

“Έλα να παίξουμε.Θα σου χαρίσω τη βασιλισσά μου.(Ήταν για μένα μια φορά η αγαπημένη Τώρα δεν έχω πια αγαπημένη)... Θα σου χαρίσω τους πύργους μου(Τώρα πια δεν πυροβολώ τους φίλους μου. Έχουν πεθάνει καιρό πριν από μένα)
Κι ο βασιλιάς αυτός δεν ήτανε ποτέ δικός μου
Κι ύστερα τόσους στρατιώτες τί τους θέλω; Όλα, και τ' άλογά μου θα σ' τα δώσω
Μονάχα ετούτον τον τρελό μου θα κρατήσω
Που ξέρει μόνο σ' ένα χρώμα να πηγαίνει δρασκελώντας τη μια άκρη ως την άλλη
Γελώντας μπρος στις τόσες πανοπλίες σου
Μπαίνοντας μέσα στις γραμμές σου ξαφνικά αναστατώνοντας τις στέρεες παρατάξεις.
Κι αυτή δεν έχει τέλος η παρτίδα”
(Μ.αναγνωστακης)



Στράτος Γαλίτης

Ένα βράδυ στου γερο-γκόμπλιν την καντίνα, ήρθε και με βρήκε μια παράξενη ελφίνα, την ιστορία την Πανδώρας μου εξήγησε, και πως να την δει σε βιβλίο ήλπιζε. Μα είχαν έρθει οι ζύθοι μέχρι τότε, και τώρα δεν ξέρω ούτε που είμαι, μήτε πότε.

(γραφιστική, illustrations, φωτογραφία, tattoos)
Stratos Art & Tattoo Designs - facebook
sg_inks_and_photos - instagram

Γεώργιος Ε Αβραμίδης

Σηκώστε τις κούπες σας! Τσουγκρίστε!
Βρέξτε τις γενειάδες με ζεστή μπύρα!
Απόψε η ταβέρνα θα πάρει φωτιά!

Ξεκίνησε σαν ταβέρνα όμως πια κατέληξε να είναι μέρος ζεστό σαν σπιτικό. Τυχοδιώκτες ας πιούμε σε αυτό!

Γίνε κι εσύ μέλος της ομάδας μας

Σίγουρα κάποιοι 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 ομοϊδέατες 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.

©2019 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.



ΟΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΣ ΤΗΣ ΚΑΝΤΙΑ

Οι «Γιοι του Αχέροντα» επιτίθενται στη πόλη. Ένα τσούρμο 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» ένωσαν 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



Η ΚΑΡΔΙΑ ΤΟΥ ΨΥΧΟΥΣ

Η επιφανής Συντεχνία της Ζωμίνθου αναζητά νέα μέλη και οι ήρωές μας αρπάζουν την ευκαιρία να δείξουν τις δυνατότητές τους, μη διστάζοντας να αναμετρηθούν με ικανότατους αντιπάλους σε δύσκολες δοκιμασίες.

Όμως, αυτό που δεν γνωρίζουν είναι πως η Συντεχνία δημιουργήθηκε για να προστατεύει ένα πανίσχυρο μαγικό αντικείμενο, την «Καρδιά του Ψύχους», που κρύβει πίσω του μία τραγική Ιστορία.

Σήμερα, όμως, 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.

Τελικά, οι ήρωές θα ανταπεξέλθουν στο ταξίδι που θα τους φέρει μέσα από την Κρύπτη των θαμμένων μυστικών στον ίδιο των Κόσμο των Πνευμάτων; Και, άραγε, πόσοι θα βγουν ζωντανοί από την τελική αναμέτρηση με τον πανίσχυρο Πολυδεύκη, σε μία μάχη που θα κρίνει το μέλλον του κόσμου τους;

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 “Ταβέρνα 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.



GOBLIN'S TAVERN

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;

Μια περιπέτεια για την 5η έκδοση του διασημότερου παιχνιδιού ρόλων όλων των εποχών, Dungeons & Dragons, για 4 έως 5 παίκτες, 3ου επιπέδου.

www.goblinstavern.gr/pandora