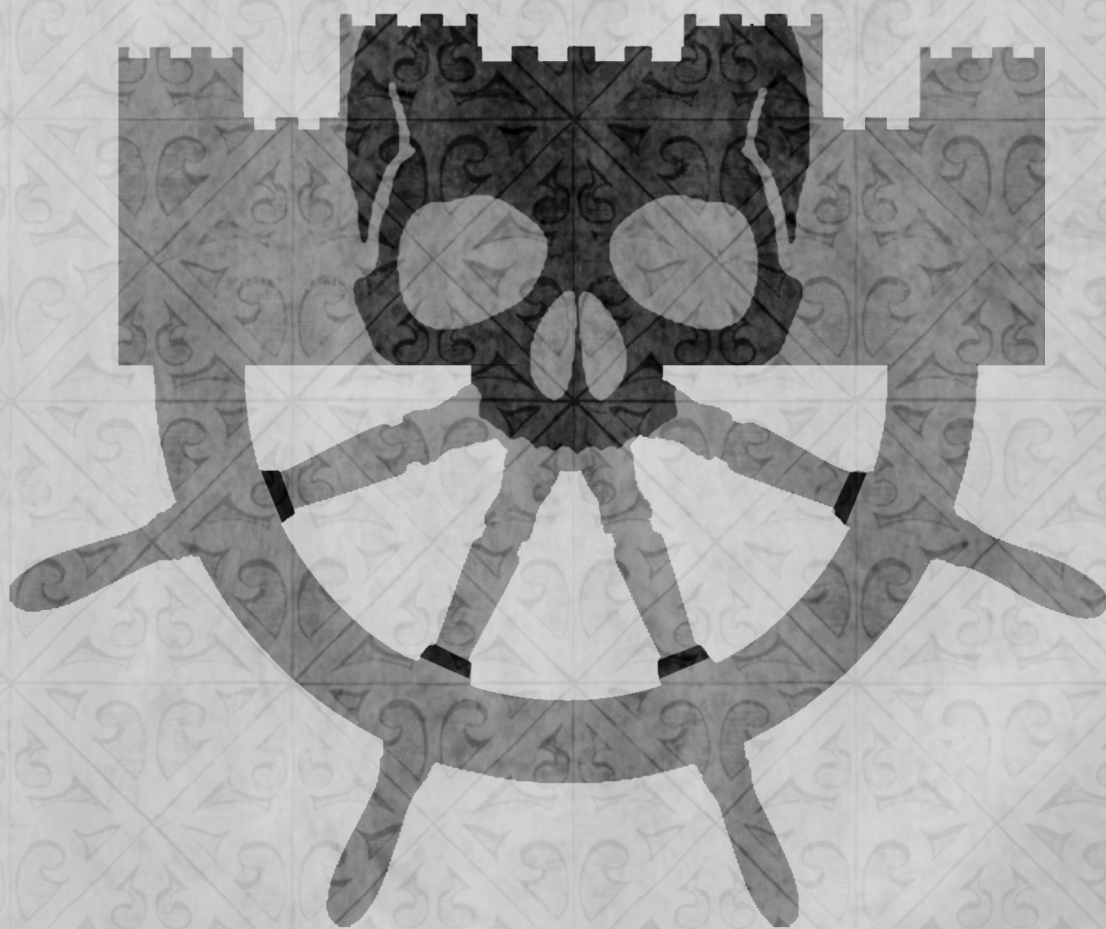


ΟΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΣ ΤΗΣ ΚΑΝΤΙΑ

Ἡ δέα τῆς δάσσοσ ἀπὸ τῆν ἡόδῃ τῆσ Κάντια
δεν ἦταν ἡοτέ ἡιο τρομακτικῆ...

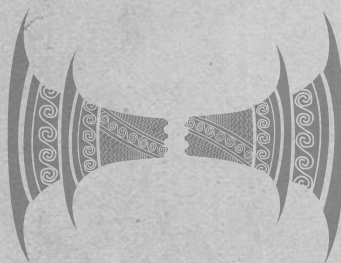


A “Goblin's Tavern”
adventure

Καλώς ήρθες, Ξένε.

Κάθισε στο τραπέζι μας να ξαποστάσεις, πιες μια γουλιά παγωμένης μπύρας και άσε τον βάρδο μας να σου αφηγηθεί τη φοβερή περιπέτεια: “Οι Προστάτες της Κάντια”. Μην φοβάσαι, η αφήγησή μας δεν θα πάρει πολύ από τον χρόνο σου. Πρόκειται, απλώς, 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 αφηγηθούμε είναι κατάλληλη για 4 έως 6 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



Συντελεστές

Εκδόσεις: Goblin’s Tavern

Πρώτη δημοσίευση: Ιούλιος 2020

Σχεδιασμός Περιπέτειας & Συγγραφή: Σφενδουράκης Γεώργιος, Λιβανίδης Αναστάσης, Δανιήλ Κωνσταντίνος, Παναγιωτάκης Απόστολος

Υπεύθυνος Δημοσίευσης: Γεώργιος Ε Αβραμίδης

Επιμέλεια Κειμένων: Κανέλας Χρήστος

Σελιδοποίηση & Εξώφυλλο/Οπισθόφυλλο: Γαλίτης Στράτος

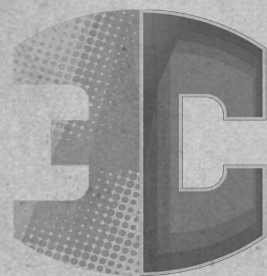
Σχεδιασμός Χαρτών & Handouts: Χάτσιος Νίκος

Playtest

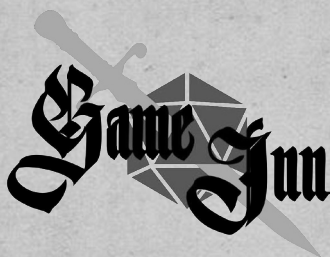
Σε ρόλο Dungeon Master συμμετείχαν αλφαβητικά οι ακόλουθοι: Γεώργιος Ε Αβραμίδης, Δανιήλ Κωνσταντίνος, Δρακάτος Κωνσταντίνος, Κιοπίδης Δημήτρης, Κωστοπούλου Φλώρα, Λιβανίδης Αναστάσης, Οικονόμου Σταμάτης, Παναγιωτάκης Απόστολος, Παπάς Θωμάς, Σφενδουράκης Γεώργιος.

Το λαβύρινθο της ιστορίας διέσχισαν ως παίκτες αλφαβητικά οι ακόλουθοι: **A:** Αγγελάκης Γιώργος Αγιουργιάκης Μιχάλης, Αναδρανιστάκης Νίκος, Ανεθρεπτάκη Αικατερίνη, Ασλάνογλου Βασίλης, Ασμαργιαννάκης Νίκος **B:** Βαμβακίδου Ιωάννα, Βαρανάκης Δημήτρης, Βλαμάκης Οδυσσέας, Βούλγαρης Μάνος **Γ:** Γιαλαμιά Αλεξάνδρα, Γιαννόπουλος Γιάννης **Δ:** Δασκαλάκης Νίκος, Δρακάκη Ζωή **Κ:** Καλοκύρης Κώστας, Καλοχριστιανάκης Αριστοτέλης Διονύσης, Καμηλάκης Γιώργος, Κανέλας Χρήστος, Κατσουλάκης Γεώργιος, Καραπιτάκης Αριστομένης, Καραϊτάκη Σοφία, Κοτσουφού Ευαγγελία, Κουβαράκης Νίκος, Κουκουράκης Μιχάλης, Κυβερνητάκη Άννα **Λ:** Λαδόπουλος Θανάσης **Μ:** Μακρής Στέλιος, Μίσκου Κλίνστον, Μουσελάκης Στέλιος, Μπατσιάκα Ματούλα, Μπελενιώτη Έυη **Ν:** Νίκου Χρύσα, Ντόντης Βασίλης **Π:** Παλημετάκη Δάφνη, Παπαδάκης Μιχάλης, Πετράκης Στέλιος, Πετρίδης Σάββας, Πουπουλοπουλος Μιχαήλ **Σ:** Σάντρου Κρίστιαν, Σμαίλη Νικόλ, Σταματάκης Βαγγέλης, Στειακάκης Αριστείδης, Στιβακτάκης Γιώργης, Συσκάκης Γιάννης **Τ:** Τσαντηράκης Βασίλης **Χ:** Χατζάκη Ιουστίνη, Χερσονιωτάκης Σταύρος.

Με τη δική σας βοήθεια “Οι Προστάτες της Κάντια” δημοσιεύεται δωρεάν στην ελληνική κοινότητα. Σας ευχαριστούμε πολύ γι αυτό!



CRETAN COMIC CON



WOODEN WONDERS



Περιεχόμενα

Υπόβαθρο της Περιπέτειας.....	Σελίδα 8
Οι Τέσσερις Αρχαίοι Προστάτες.....	Σελίδα 12
Κεφάλαιο 1: Ο Αγγελιοφόρος.....	Σελίδα 22
Κεφάλαιο 2: Στοά Nalasthir.....	Σελίδα 28
Κεφάλαιο 3: Στοά Khaz'Gorul.....	Σελίδα 40
Κεφάλαιο 4: Ναός του Δία.....	Σελίδα 44
Κεφάλαιο 5: Τα 4 Λιοντάρια.....	Σελίδα 50
Κεφάλαιο 6: Οι Νέοι Προστάτες.....	Σελίδα 60
Κεφάλαιο 7: Ο Βασιλιάς Των Πειρατών.....	Σελίδα 64
Encounters & Stat blocks.....	Σελίδα 72
Χάρτες.....	Σελίδα 84
Handouts.....	Σελίδα 85

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 καλά. Να έχεις στο νου σου τις εξής συμβουλές:

- **Διάβασε καλά** το βιβλίο της περιπέτειας και **κράτα σημειώσεις** σε ό,τι σε δυσκόλεψε ή 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 Characters), οι ήρωες, δηλαδή, που θα παίξεις εσύ (ο DM) σκέφτονται και δρουν. Μην ξεχνάς πως θα βρεις βασικές πληροφορίες για τα χαρακτηριστικά τους γνωρίσματα στο αντίστοιχο κεφάλαιο του βιβλίου με τον τίτλο: «NPC's Βασικοί Χαρακτήρες».

Αναλογίσου για παράδειγμα:

- Με ποιον τρόπο θα ενισχυθεί η εμπιστοσύνη των παικτών απέναντι στον αρχηγό της φρουράς «Rakeesh», ώστε την στιγμή της προδοσίας να προκληθεί όσο τον δυνατόν μεγαλύτερη έκπληξη;
- Τι συμπεριφορά θα έχουν απέναντι στους παίκτες οι Προστάτες; Θα είναι υπερόπτες ή φιλικόι προς αυτούς;

- **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**».

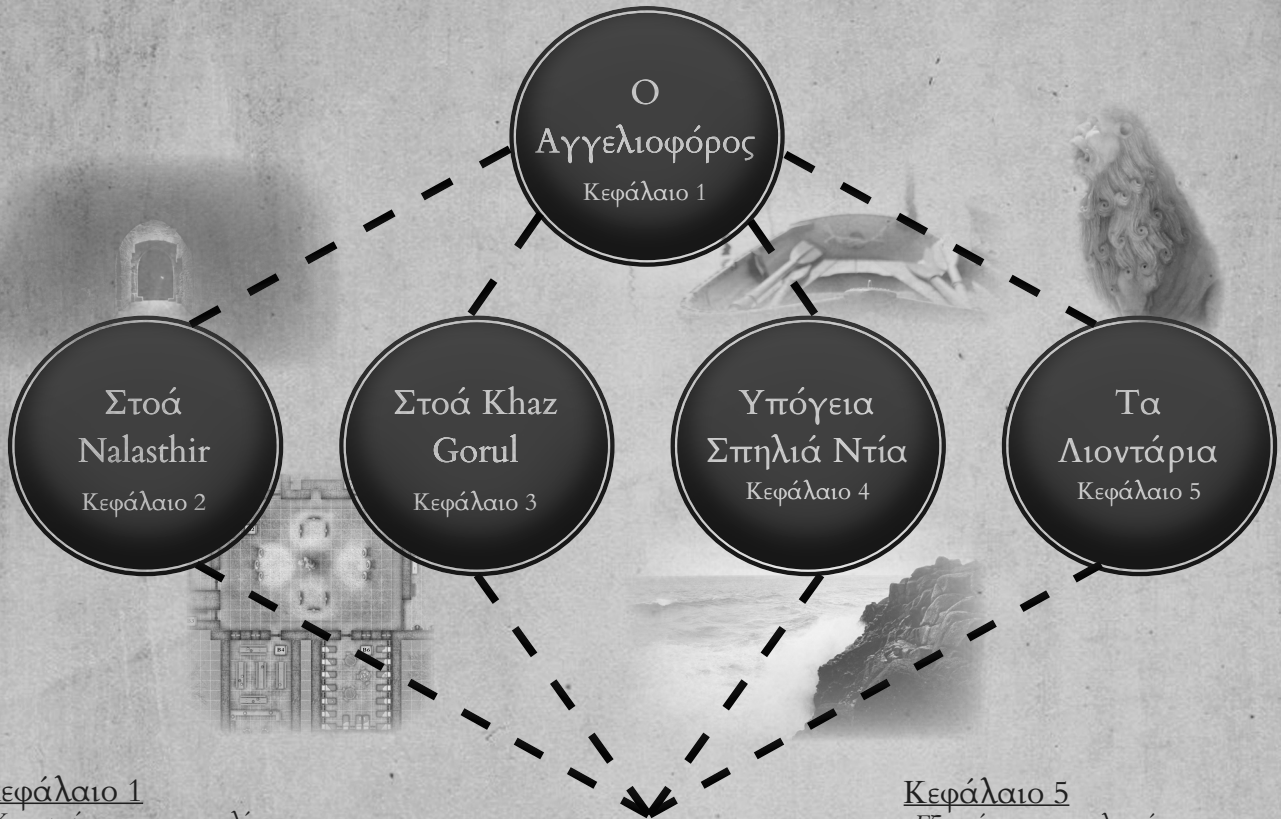
- **Εκτύπωσε τους Χάρτες** που θα αφήσεις σε κοινή θέα (αφού θα έχουν εξερευνήσει το χώρο), ώστε να τους δώσεις τη δυνατότητα να προσανατολίζονται πιο εύκολα στα βασικά στοιχεία της τοποθεσίας που κινούνται. Ορισμένοι χάρτες είναι σε μέγεθος χαρτιού A3, ώστε να τους χρησιμοποιήσεις απευθείας σαν battle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

- **Εκτύπωσε τα Handouts** και δώσε τους την τελική μορφή που θέλεις. Για παράδειγμα μπορείς να διπλώσεις τους παπύρους ή να κάψεις τις άκρες, εφόσον επιθυμείς να δώσεις μια αίσθηση παλαιότητας.

- **Ζήτησε** από τους παίκτες και **σημείωσε** βασικές πληροφορίες των χαρακτήρων τους. Τέτοιες είναι το όνομα του ήρωα, την κλάση, το AC, το Passive Perception και πιθανές πληροφορίες ιστορικού «**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 απλώς τη δική μας πρόταση για τον τρόπο εξέλιξης της ιστορίας και σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να θεωρείται ως ο απόλυτος κανόνας. **Νιώσε ελεύθερος να αφηγηθείς την ιστορία αυτή όπως εσύ επιθυμείς.** Εφόσον, μάλιστα, θεωρήσεις ή διαπιστώσεις ότι κάτι δεν λειτουργεί όπως θα το επιθυμούσες, τόλμησε να προσαρμόσεις ή και να αλλάξεις στοιχεία της ιστορίας προκειμένου να ταιριάζει καλύτερα στο προσωπικό σου ύφος.

TIMELINE



Κεφάλαιο 1

-Χαρακτήρες σε περιπολία ανακαλύπτουν το μήνυμα του *Serkhan* προς τόν προδότη

-Εισαγωγή στους προστάτες και ανάθεση αποστολής από τον *Grelix*

Κεφάλαιο 2

-Εξερεύνηση της στοάς, αναζήτηση του κλειδιού του τάφου

-Μετάφραση των επιγραφών στον τάφο

-Γρίφοι του *Nalasthir*

-Απόκτηση του *Fal' Al' Tor*

Κεφάλαιο 3

-Αναμέτρηση με το άγαλμα του *Khaz Gorul*

-Απόκτηση των φλεγόμενων γροθιών της δημιουργίας

Κεφάλαιο 4

-Ταξίδι στο νησί

-Εύρεση της σπηλιάς

-Δοκιμασία από Διομήδη

-Απόκτηση της ράβδου του Δία

Κεφάλαιο 5

-Εξερεύνηση της πλατείας των λιονταριών

-Εύρεση εισόδου από την κρήνη

-Δοκιμασία του *Dorian* και των 4 μαρτύρων

-Απόκτηση της λεπίδας της διασποράς

Κεφάλαιο 6

-Επιστροφή στο κάστρο Κούλε μετά τη συλλογή των 4 μαγικών όπλων

-Αναμέτρηση με τον προδότη *Rakeesh*

Κεφάλαιο 7

-Ευλογία από τους προστάτες

-Ταξίδι στο νησί Παξιμάδι

-Αναμέτρηση με τον βασιλιά των πειρατών, *Serkhan* και διακοπή του μοιραίου τελετουργικού του

Επιτυχία αποστολής

Αποτυχία αποστολής

Δομή Περιπέτειας

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

Στο **πρώτο κεφάλαιο** γίνεται η εισαγωγή στην περιπέτειά μας. Έτσι, η δράση ξεκινάει με τους ήρωες να έχουν στρατολογηθεί από τις αρχές, για να υπερασπιστούν την πόλη της Candia κατά τη διάρκεια μιας επικίνδυνης πολιορκίας. Κατά τη διάρκεια της σκοπιάς τους θα συλλάβουν έναν κάτοικο που μεταφέρει ένα γράμμα από τους πολιορκητές προς έναν προδότη εντός των τειχών. Το γράμμα αυτό θα πρέπει να παραδοθεί στον ιεραρχικά ανώτερο αξιωματικό, ο οποίος θα τους μιλήσει για το σχέδιο σωτηρίας της πόλης και τους Τέσσερις Προστάτες.

Σημαντική επισήμανση: Τα κεφάλαια δύο έως πέντε μπορούν να διαδραματιστούν με όποια σειρά επιθυμούν οι παίκτες.

Στο **δεύτερο κεφάλαιο** οι ήρωες θα έχουν την ευκαιρία να περιηγηθούν στη σχολή του προστάτη Nalasthir. Κατά τη διάρκεια της περιήγησής τους εκεί θα πρέπει να βρουν τρόπο να εισέλθουν στον κλειδωμένο τάφο του και να λύσουν τους γρίφους που αποτελούν τη δοκιμασία του. Στο κεφάλαιο αυτό η υπόθεση επικεντρώνεται στις ικανότητες εξερεύνησης του χώρου από τους παίκτες, καθώς θα πρέπει να βρουν το κλειδί για τον τάφο, ενώ τα λεξικά που θα ανακαλύψουν είναι αναγκαία για την επίλυση ενός από τους γρίφους.

Στο **τρίτο κεφάλαιο** θα δοκιμαστεί η ικανότητά τους στη μάχη ενάντια σε έναν πολύ ισχυρό αντίπαλο. Μόλις περάσουν στο εσωτερικό της στοάς, θα συναντήσουν το άγαλμα του προστάτη, το οποίο εάν καταφέρουν να νικήσουν σε μια δύσκολη αψιμαχία που περιλαμβάνει διαφορετικές φάσεις, θα κερδίσουν την εύνοια και τα άρματα του.

Στο **τέταρτο κεφάλαιο** οι ήρωες θα μάθουν να λειτουργούν υπό την πίεση του χρόνου, καθώς θα κατευθυνθούν προς το ξεχασμένο υπόγειο ναό του Δία, στο νησί της Ντία, για να περάσουν την δοκιμασία του προστάτη Διομήδη. Εκεί, αφού ενεργοποιήσουν έναν μηχανισμό, θα βρεθούν κλειδωμένοι σε ένα δωμάτιο το οποίο πλημμυρίζει με νερό και θα προσπαθήσουν να γλιτώσουν από βέβαιο πνιγμό.

Στο **πέμπτο κεφάλαιο** οι ήρωες μπορούν να εξερευνήσουν την εγκαταλελειμμένη πλατεία Λιονταριών, και θα περάσουν τη δοκιμασία του προστάτη Dorian, του Χαοτικού, σχεδιασμένη να ασκήσει τη δυνατότητά τους σε μάχη εναντίον πολλαπλών αντιπάλων. Στο πλαίσιο αυτό θα κατέβουν στον υπόγειο τάφο, θα μάθουν μέσα από τοιχογραφίες για το παρελθόν του Dorian και των τεσσάρων μαρτύρων που πέθαναν στο πλάι του, ενώ στη συνέχεια θα έρθουν αντιμέτωποι πρώτα με τα πνεύματα των μαρτύρων – με το καθένα να παίρνει μορφή διαφορετικού τέρατος – και, κατόπιν, με τον ίδιο τον Dorian.

Στο **έκτο κεφάλαιο**, αφού έχουν ανακτήσει και τα τέσσερα μυθικά όπλα, θα πάνε στο κάστρο για να προετοιμαστούν για την επερχόμενη μεγάλη μάχη. Εκεί, δεν θα συναντήσουν τον πλοίαρχο αλλά τον αρχηγό της φρουράς Rakeesh ο οποίος, ως μυστικός σύμμαχος του βασιλιά-πειρατή Serkhan, θα προσπαθήσει να τους αποσπάσει τους νεοαποκτηθέντες θησαυρούς.

Στο **έβδομο κεφάλαιο** θα εξελιχθεί η τελική μάχη. Συγκεκριμένα, στο νησί Παξιμάδι, οι ήρωες θα αντιμετωπίσουν τον Serkhan, ο οποίος εκτελεί το σατανικό του τελετουργικό, που σκοπό έχει να βεβηλώσει και να χρησιμοποιήσει τη δύναμη της ασπίδας ενάντια στην πόλη της Candia. Εκεί οι ήρωες θα αναμετρηθούν μαζί του, για να τον κάνουν να πληρώσει για όλες τις θηριωδίες που έχει προκαλέσει.

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.

Δυσκολία

Τα κείμενα που περιέχονται σε πίνακες με αντίστοιχη σήμανση αποτελούν συμβουλές σε περίπτωση που κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεις ότι το party σου ή δυσκολεύεται ή είναι αρκετά δυνατό και θέλεις να παραμετροποιήσεις το παιχνίδι σου. Καλό είναι να χρησιμοποιήσεις με σύνεση αυτές τις αλλαγές.

Αφήγηση

Τα κείμενα που περιέχονται σε πίνακες με αντίστοιχη 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.



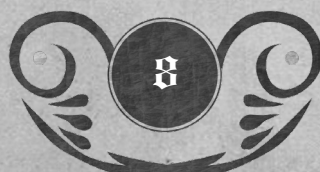
Υπόβαθρο Περιπέτειας

Η Πόλη της Candia

Στην πόλη της Candia κατοικούν περίπου 3000 κάτοικοι στην πλειοψηφία τους Άνθρωποι, σημαντικό ποσοστό υπηρετεί στο σώμα του πολεμικού ναυτικού ενώ ένα μικρότερο μέρος τους επανδρώνει τη φρουρά, η οποία ασχολείται με πιο μικρά αδικήματα, όπως καυγάδες και μικροκλοπές. Η **Candia** βασιρίζει την οικονομία της στην αλιεία και στο εμπόριο καθώς βρίσκεται σε κομβικό σημείο, στις παρυφές δηλαδή του βασιλείου των Ενετών στο οποίο ανήκει. Ακόμα, γειτονεύει με πλούσια βασίλεια τα οποία πληρώνουν πλουσιοπάροχα για τα αγαθά τα οποία συγκεντρώνει.

Αν και η πλειοψηφία του πληθυσμού στην **Candia** είναι άνθρωποι, διάφορες άλλες φυλές και λαοί από πολλά μέρη του Γνωστού Κόσμου (Material Plane) έχουν επιλέξει την πόλη αυτή για να χτίσουν το

σπιτικό τους. Μέσα στην πόλη θα βρει κανείς πολλές μικρές κοινότητες Υψηλών Ξωτικών (High Elves) και Νάνων (Dwarfs) που δουλεύουν σε βιοτεχνίες παραγωγής αγαθών, ενώ το κατασκοπευτικό σώμα της πόλης αποτελείται κυρίως από Ξωτικά του Δάσους (Wood Elves). Γνώμοι (Gnomes) είναι αυτοί που διαχειρίζονται σε μεγάλο ποσοστό τους χώρους διασκέδασης, ενώ πολλοί από τους ανθρώπους ασχολούνται με τη μεταλλουργία, μια τέχνη που έμαθαν από τους νάνους που εγκαταστάθηκαν στην Candia. Η ποικιλία αυτή των φυλών είναι και ο κύριος λόγος που, πέρα από το **Δωδεκάθεο** που αποτελεί και την επίσημη θρησκεία της πόλης, λατρεύονται και άλλοι θεοί σε πολυάριθμους ναούς και ιερά, με τρόπο τέτοιο, ώστε το θρησκευτικό τυπικό όλων των πίστewν να εναρμονίζεται πλήρως με την ομαλή ροή της καθημερινότητας.



Την πόλη κυβερνά ένα **συμβούλιο 8 ανδρών και γυναικών** εκλεγμένο από τους μόνιμους κατοίκους και οι αποφάσεις λαμβάνονται πλειοψηφικά. Ο νόμος έχει προβλέψει και για την αντιμετώπιση περιπτώσεων έκτακτης ανάγκης και καθορίζει ρητά πως σε συνθήκες πολιορκίας την εξουσία αναλαμβάνει ο ανώτερος ιεραρχικά αξιωματικός του πολεμικού ναυτικού που βρίσκεται τη στιγμή εκείνη εντός των τειχών. Ο νόμος ακόμα προβλέπει την άμεση επάνδρωση, με κάθε διαθέσιμο ενήλικο κάτοικο της πόλης, των πανύψηλων και ανθεκτικών τειχών της.

Τα τείχη της πόλης από αρχιτεκτονικής απόψεως είναι από τα πιο ισχυρά στον γνωστό κόσμο, καθώς είναι πανύψηλα και ιδιαίτερα ενισχυμένα, ώστε να αντέχουν προσβολές από κάθε είδους βλήμα. Αυτό όμως που τα κάνει σχεδόν απρόσβλητα σε επιθέσεις είναι μια **αρχαία μαγεία** που έχει εμφυσησει πάνω τους ο αρχιτέκτονας-δημιουργός τους, η οποία, εφόσον τεθεί σε λειτουργία, σφραγίζει κυριολεκτικά την πόλη, αποτρέποντας την είσοδο ή την έξοδο από αυτή στον οποιονδήποτε δεν κατοικεί στην Candia.

Από τη στιγμή που ξεκίνησε η παρούσα πολιορκία της πόλης την εξουσία ανέλαβε, σύμφωνα με το νόμο, ο ιεραρχικά ανώτερος Πλοίαρχος **Grelix** που έκρινε απαραίτητη την ενεργοποίηση της μαγικής προστασίας, καθώς δεν περιμένει άμεσα βοήθεια από την Δύση. Ένα μαγικά αδιαπέραστο πέπλο έχει πέσει, λοιπόν, σε διάμετρο 5 χιλιομέτρων γύρω από τα τείχη της πόλης, ενώ ο πλοίαρχος Grelix, γέννημα θρέμμα και ο ίδιος της Candia, είναι έτοιμος να δώσει και την τελευταία του πνοή για να την υπερασπιστεί.

Η Πειρατική Απειλή

Τόσο ο τρομακτικός καπετάνιος lich **Serkhan** όσο και ο πειρατικός στόλος του οποίου ηγείται, γνωστός και ως «**Γιοί του Αχέροντα**», συνιστούν την πιο μισητή θαλάσσια απειλή στην ευρύτερη περιοχή που διαδραματίζεται η ιστορία μας. Η στρατιά του αποτελείται από πολυάριθμους απέθαντους στρατιώτες και νεκρά πλάσματα της θάλασσας, ενώ ελέγχεται από μοχθηρούς νεκρομάντις που προσπαθούν, με την καθοδήγηση του αρχηγού τους, να διεκδικήσουν πλήρη κυριαρχία στις θάλασσες. Στόχος τους είναι να αναγκάσουν τα παραθαλάσσια βασίλεια να παραιτηθούν των δικαιωμάτων στις περιοχές τους, ώστε να πάρουν τον έλεγχο του εμπορίου και κατά συνέπεια του πλούτου της περιοχής.

Ο στόλος αποτελείται από 10 πολεμικά πλοία (sailing ships) γεμάτα με άπληστους και αιμοβόρους πειρατές οι οποίοι βρίσκουν τρομερή ευχαρίστηση στο να αφήνουν ισοπεδωμένες πόλεις στο πέρασμα τους, αφού έχουν τρομοκρατήσει σχεδόν οποιονδήποτε συνάντησαν. Για τον λόγο αυτό οι πειρατές έχουν εντάξει στον εξοπλισμό και στην εμφάνιση τους κόκκαλα και άλλα μακάβρια απομεινάρια ζωντανών οργανισμών τα οποία τους κάνουν να μοιάζουν με ζωντανούς εφιάλτες.

Το στόλο συμπληρώνουν τρία ακόμα πλοία, γεμάτα με τα πτώματα των πρώην εχθρών του **Serkhan**, που χρησιμεύουν σαν μια υπενθύμιση για τη μοίρα που περιμένει όποιον του εναντιώνεται. Αυτά τα πλοία έχουν επικεφαλής από έναν νεκρομάντη, μαθητευόμενο του Serkhan, επιφορτισμένο με τη γενικότερη



λειτουργία του σκάφους σε καιρό ειρήνης. Σε καιρό πολέμου, βέβαια η αποστολή των νεκρομάντεων είναι διαφορετική. Στόχος τους, πλέον, είναι να αφυπνίσουν το στρατό των νεκρών και να τον κατευθύνουν προς τους εχθρούς του αφέντη τους, στερώντας με την εφιαλτική εμφάνιση και τις ακούραστες επιθέσεις τους κάθε κουράγιο και αισιοδοξία από όσους τολμήσουν να σταθούν ενάντιά τους.

Η ναυαρχίδα του ίδιου του **Lich**, είναι το εφιαλτικό **Pallor Mortis**. Ένα μεγαθήριο από το οποίο διοικεί τη στρατιά του και στεγάζει τους σωματοφύλακές του, είκοσι Wights που στο παρελθόν ήταν διαβόητο στρατιωτικό σώμα αποτελούμενο από ισάριθμους εκπεσόντες μαχητές του καλού (Oathbreaker Paladins).

Τακτική του Lich: Ο **Serkhan** επιθυμεί να πάρει την πόλη χωρίς μάχη ή τουλάχιστον να εξασθενίσει την άμυνά της, οπότε διακηρύσσει ότι δίνει στον άμαχο πληθυσμό τρεις μέρες διορία για να απομακρυνθεί

από την επερχόμενη μάχη. Βέβαια, γνωρίζει πολύ καλά πως λόγω του ξορκιού του μεγάλου Αρχιτέκτονα, δεν μπορεί άμεσα να προβεί σε κατά μέτωπο επίθεση με τους περίπου 550 πολεμιστές του.



Θεοί της Candia

Θεός	Alignment	Domain	Symbol
Δίας , πατέρας των θεών και άρχοντας των καταιγίδων	Neutral	Tempest	Δύο κεραυνοί μέσα σε στεφάνι δάφνης
Άρης , άρχοντας του πολέμου	Chaotic Evil	War	Δόρυ
Αθηνά , θεά της σοφίας και της νομοτέλειας	Lawful Good	Knowledge, Order, War	Κουκουβάγια
Ποσειδώνας , θεός της θάλασσας και των σεισμών	Chaotic Neutral	Tempest	Χρυσή Τρίαινα
Sehanine Moonbow , θεά του Φεγγαριού	Chaotic Good	Knowledge, Grave, Light	Φτερωτό Σκήπτρο
Olidammara , θεός του γλεντιού	Chaotic Neutral	Trickery, Life	Γελαστή Μάσκα
Moradin , θεός της δημιουργίας	Lawful Good	Forge	Σφυρί και αμόνι



NPC's - Βασικοί Χαρακτήρες

Πλοίαρχος Grelix

(Male human, Lawful Good, Veteran Monster
Manual σελίδα 350)



Ανώτατος ηγέτης ολόκληρης της ναυτικής δύναμης της Candia και τοπικός άρχοντας, ο Grelix (ελ: Γκρέλιξ), είχε από μικρός δείξει σημάδια αξιοσημείωτης σωματικής δύναμης αλλά και στρατηγικής ευφυίας. Ο άξιος αυτός ηγέτης στρατιωτικών σωμάτων είναι ιδιαίτερα αγαπητός

στους υφισταμένους του, αν και φήμες θέλουν τον επικεφαλής της φρουράς, τον Rakeesh, να έχει προσωπική αντιπαλότητα μαζί του, θεωρώντας ότι έχει αδικηθεί με την υποβαθμισμένη, σύμφωνα με τον ίδιο, θέση που κατέχει στη στρατιωτική ιεραρχία. Με το πέρασμα του χρόνου η υπομονή του και το κουράγιο του έχουν αρχίσει να εξαντλούνται, κάτω από το βάρος της ηγεσίας.

Traits (Χαρακτηριστικά)

Ο νόμος και η τάξη είναι οι πυλώνες της κοινωνίας και χωρίς αυτά δεν μας χωρίζει τίποτα από τα ζώα. Τιμωρία και επιβράβευση είναι οι δύο πλευρές της νομοτέλειας

Ideal (Ιδανικά)

Ακολουθεί το νόμο και την τάξη έχοντας στο μυαλό του την τιμή του και το καθήκον του το οποίο είναι πάνω και από τον ίδιο.

Bonds (Δεσμοί)

Θα έδινε τη ζωή του για να τιμήσει το βασιλικό στέμμα αλλά και για την ευημερία της οικογένειάς του.

Flaws (Ελλωτώματα)

Όταν μια ιδέα του κολλήσει στο μυαλό πολύ λίγοι άνθρωποι μπορούν να τον μεταπείσουν κι αυτό, αφού βεβαιωθεί ότι τα κίνητρα τους είναι αγνά και τα επιχειρήματα τους εύστοχα.

Rakeesh, ο επικεφαλής της Φρουράς

(Male human, Neutral Evil, Veteran Monster
Manual σελίδα 350)



Μεγαλωμένος την εποχή της Πειρατικής Αυτοκρατορίας, ο Rakeesh (ελ: Ρακίς) έτρεφε πάντα έναν ιδιαίτερο θαυμασμό για τους αρχιπειρατές και τη δράση τους, αν και έχει κληθεί να υπερασπιστεί τον κύριο αντίπαλό τους, την Candia. Στο παρελθόν υπήρξε άξιος και διακεκριμένος για τις υπηρεσίες του στρατιωτικός. Η καριέρα του, όμως, βάλτωσε μετά την αποτυχία του να εκπαιδεύσει και να διοικήσει ανυπάκουα στρατιωτικά σώματα, γεγονός που επέτρεψε στον πλοίαρχο

Grelix να αναδειχτεί στη θέση του, καθώς πέτυχε να αντιστρέψει την αρνητική κατάσταση. Η κατάσταση γι' αυτόν επιδεινώθηκε όταν, μετά από κατανάλωση μεγάλης ποσότητας αλκοόλ, στο πλαίσιο βραδινής διασκέδασης, συνελήφθη για απρόκλητη επίθεση στον Πλοίαρχο Grelix.

Κίνητρα της προδοσίας του:

Μεγαλωμένος υπό το καθεστώς της Πειρατικής αυτοκρατορίας, ο νεαρός Rakeesh είχε αρχικά ως πρότυπά του τους Βασιλείς Πειρατές, που πάντα φάνταζαν στα μάτια του ως άτομα ιδιαίτερης ευγένειας και ξεχωριστής στρατηγικής ευφυΐας. Σταδιακά, όμως, έμαθε να μισεί τον νόμο του δυνατού και να αποστρέφεται την καταπίεση και την αδικία που επικρατούσε στην κοινωνία που αυτοί διοικούσαν. Έτσι, πάντα αντιδρούσε όταν έβλεπε να εξοντώνονται οι ανυπεράσπιστοι για τη διασκέδαση των άναρχων πειρατικών ορδών και επιδίωξε με πάθος την ανατροπή της κατάστασης.

Προς μεγάλη του έκπληξη τα πράγματα δεν άλλαξαν σημαντικά ακόμη και όταν η Candia απελευθερώθηκε από τα δεσμά τους. Έτσι, δεν μπορούσε να μην επισημάνει αρχικά τη συχνά άσκοπη και βάνανυση βία που ασκούσαν ενάντια στους πρώην αρχηγούς των πειρατών αλλά και αργότερα την αργή επικράτηση της διαφθοράς και της χαλαρότητας των νόμων που έμοιαζε να απειλεί την πόλη του. Τέλος, η δυσαρέσκειά του κλιμακώθηκε από την προσωπική του πικρία που γεννήθηκε από την πεποίθησή του πως δεν εκτιμήθηκε παρά τα 20 χρόνια προσφοράς του στο σώμα, ενώ ο ίδιος πλέον κοντεύει τα σαράντα.

Υποσχέθηκε να βοηθήσει τον πειρατή «Serkhan», όταν ο τελευταίος δεσμεύτηκε να αποκαταστήσει την τάξη στην Κάντια και να τον αναγορεύσει αρχηγό της φρουράς υπό το νέο καθεστώς. Βέβαια, σημαντικό ρόλο έπαιξε και η δέσμευση του Βασιλιά των πειρατών να τον κάνει Νομοθέτη και Άρχοντα της πόλης, εφόσον τα κοινά σχέδιά τους καρποφορήσουν.

Traits

Έχει αρκετά μεγάλη ιδέα για τον εαυτό του αλλά παραμένει άξιος στρατιώτης. Παρότι έχει πληθώρα ταλέντων είναι κακός στην διοίκηση ανθρώπινου δυναμικού.

Ideal

Ακολουθεί το νόμο και τον στρατιωτικό του καθήκον μόνο, όμως, μέχρι εκεί που βολεύει την εξουσία και κατ' επέκταση τον ίδιο.

Bonds

Ο μόνος πραγματικός δεσμός ενός ανθρώπου είναι με τον εαυτό του.

Flaws

Αναλαμβάνει δράση χωρίς πολλή σκέψη, είναι εγωιστής και αλαζόνας.

Serkhan, ο Βασιλιάς Των Πειρατών

(Male Medium Undead, Chaotic Evil, Lich
Monster Manual σελίδα 203)



Πριν αποφασίσει να ασχοληθεί με την νεκρομαντεία και καταληφθεί από την ιδέα της αιώνιας ζωής ο Serkhan (ελ: Σερκάν) ήταν μέλος του **Συμβουλίου των Σαρακηνών πειρατών** και ο αρχιμάγος της συνάθροισής τους. Βέβαια, η φιλοδοξία και τα σχέδιά του ανακόπηκαν προσωρινά, όταν, με την παρέμβαση των Ενετών, η **Candia** απελευθερώθηκε και εκτελέστηκαν, μετά από εντολή του πλοιάρχου **Grelix**, οι περισσότεροι **Άρχοντες των Πειρατών** που συμμετείχαν στο Συμβούλιο των Σαρακηνών.

Ο Serkhan, που διέφυγε της σύλληψης λόγω των μαγικών του ικανοτήτων, δήλωσε εκείνη τη μέρα, πως δεν θα ηρεμήσει, αν δεν εκδικηθεί τον χαμό των συντρόφων του από τα χέρια του Grelax και του βασιλείου της Candia. Για την εκπλήρωση του σκοπού αυτού αρνήθηκε την ανθρώπινη φύση του, ξεριζώνοντας με ένα αποτρόπαιο τελετουργικό την ψυχή από το σώμα του, την οποία στη συνέχεια τοποθέτησε σε ένα μαγικό αντικείμενο (phylactery). Μετατράπηκε, με τον τρόπο αυτό σε πανίσχυρο απέθαντο ον (Lich), κερδίζοντας την αθανασία εντός μιας αποτρόπαιας νεκροζώντανης μορφής, για όσο αυτό το αντικείμενο υπάρχει. Με τις νέες του δυνάμεις έφυγε για να δημιουργήσει τους **Γιούς Του Αχέροντα**, ένα πειρατικό σώμα αφιερωμένο στον αφανισμό της Candia.

Traits

Ζώντας για χρόνια σαν βασιλιάς εις βάρος των άλλων, εθίστηκε στην πολυτέλεια. Τώρα, βέβαια, δυσκολεύεται να προσαρμοστεί στη σκληρή ζωή του απόκληρου. Δεν έχει υπομονή για άλλες πεποιθήσεις πέρα από τα δικά του πιστεύω.

Ideal

Τον κυριεύουν το χάος, η δύναμη, και ηταιοδοξία

Bonds

Ο μόνος πραγματικός δεσμός ενός ανθρώπου είναι με τον εαυτό του.

Flaws

Ποτέ δεν ξεπέρασε την απώλεια της εξουσίας που ασκούσε στο παρελθόν. Είναι απόλυτα προσηλωμένος σε μάταιους στόχους.

Οι Τέσσερις Αρχαίοι Προστάτες

Μέσα στα χρόνια που πέρασαν από τη δημιουργία της Candia τέσσερις ήρωες υπήρξαν οι προστάτες της σε δύσκολες περιόδους, αναχαιτίζοντας τρομερούς εχθρούς που στόχευαν να την καταστρέψουν, ορθώνοντας μόνοι το ανάστημά τους απέναντι στον απόλυτο κίνδυνο. Στην προσπάθειά τους αυτή η μοίρα τους υπήρξε ταυτόσημη, αφού κατάφεραν να αποκρούσουν τους εχθρούς της πόλης, πληρώνοντας όμως με τη ζωή τους το τίμημα της ελευθερίας της. Οι ήρωες αυτοί, θαμμένοι σε μνημεία εντός της Candia, έμειναν αθάνατοι στις μνήμες των κατοίκων, όπως και στις μνήμες των θεών τους. Ο μύθος λέει πως κάθε ένας από αυτούς διατηρεί πάνω του τουλάχιστον ένα αντικείμενο μεγάλης δύναμης που θα παραδώσει, όταν η πόλη βρίσκεται σε κίνδυνο, σε έναν διάδοχό του. Βέβαια, για να διασφαλιστεί η παράδοση του ιερού αντικειμένου σε άξια χέρια οι υποψήφιοι υπερασπιστές θα πρέπει να περάσουν από μια σειρά δοκιμασιών, προκειμένου να αποδείξουν την αξία τους.



Nalasthir

Η Ενηλικίωση: Ο Nalasthir (ελ: Νάλασθιρ) ήταν μέλος της φυλής των υψηλών ξωτικών που ζούσαν στο ιερό δάσος των «Λευκών Ορέων», την εποχή που οι Μελιάδες (Νύμφες) έδιδαν την πρώτη πνοή ζωής στο ανθρώπινο είδος. Μεγαλωμένος σε μια περίοδο που τα ξωτικά αντιμετώπιζαν μεγάλους κινδύνους αποφάσισε να λάβει μέρος στον κοινό αγώνα για επιβίωση, ξεκινώντας από νωρίς να εξασκείται στην τέχνη του πολέμου. Γρήγορα έγινε αντιληπτό πως είχε ιδιαίτερο ταλέντο τόσο ως οπλομάχος όσο και ως ηγέτης στρατιωτικών σωμάτων, γεγονός που του επέτρεψε, σταδιακά και μέχρι την ενηλικίωσή του, να λάβει σημαντικά αξιώματα στο στρατό της πατρίδας του αλλά και να συμβάλλει καθοριστικά σε σημαντικές νίκες στα πεδία των μαχών. Μάλιστα, όταν τα ξωτικά ήρθαν για πρώτη φορά σε επαφή με τις υπόλοιπες πολιτισμένες φυλές, δεν έδειξε καμία προκατάληψη απέναντί τους, όπως πολλοί συμπατριώτες του, αλλά αποφάσισε να τους γνωρίσει καλύτερα, συλλέγοντας όλες τις γνώσεις οπλομαχίας που τους ήταν διαθέσιμες.

Τα Ταξίδια του: Έτσι, για ένα διάστημα που διήρκεσε αρκετές ανθρώπινες ζωές ο Nalasthir ταξίδεψε τον κόσμο. Το ταξίδι του τον οδήγησε σε όλα τα γεωγραφικά μήκη και πλάτη του πλανήτη και έζησε πολλές περιπέτειες, περιπλανώμενος ακόμη και σε μέρη τα οποία ανήκαν ακόμη στη σφαίρα των μύθων. Στη διάρκεια της περιπλάνησής του δεν απέκτησε, βέβαια, μόνο γνώσεις τακτικής αλλά μυήθηκε στα έθιμα και στον πολιτισμό κάθε φυλής που συναντούσε, μαθαίνοντας να εκτιμά τον ιδιαίτερο τρόπο σκέψης των ποικίλων λαών της εποχής του.

Η Αλλαγή: Ταυτόχρονα, όμως, άρχισε να αλλάζει και ο ίδιος και να κατανοεί τις συνέπειες των πολέμων στους οποίους συμμετείχε, καθώς και τον πόνο που προκαλούσαν στους απλούς πολίτες οι συχνές αψιμαχίες μεταξύ θνητών και αθάνατων όντων. Η διαπίστωση αυτή τον ώθησε να πάρει μια σημαντική απόφαση, που θα άλλαζε για πάντα την προσωπική του πορεία. Από το σημείο εκείνο και μετά θα έθετε τα ταλέντα του αποκλειστικά στην υπηρεσία των αδύναμων, με κύριο στόχο να ελαττώσει τον πόνο που προκαλούσαν οι πόλεμοι σε όλους. Έτσι, το ξωτικό που έγινε γνωστό σε κάθε γωνιά του κόσμου για την ικανότητά του στα όπλα, τώρα δοξάστηκε για την βοήθεια που προσέφερε σε άτομα που τη χρειάζονταν, χωρίς ποτέ να κάνει καμία διάκριση μεταξύ φυλής, ηλικίας ή φύλου.

Η Επιβράβευση και το Τέλος:

Ως αποτέλεσμα, σε αναγνώριση της μεγάλης προσφοράς του οι άνθρωποι του απένειμαν μεγάλες τιμές, προσδίδοντάς του, επιπλέον, και το όνομα: Έρασμος, ο Αγαθός Ανήρ με το οποίο έμεινε γνωστός στη συνέχεια του βίου του. Μετά το τέλος των μακροχρόνιων ταξιδιών του, το ξωτικό εγκαταστάθηκε στην Candia, ιδρύοντας εκεί μια διάσημη πολεμική σχολή, παρέχοντας τις γνώσεις και τη βοήθειά του, άλλοτε ως διακεκριμένο μέλος του συμβουλίου που τη διοικούσε και άλλοτε ως υψηλός προστάτης της, μέχρι το τέλος της ζωής του.

Διομήδης

Ιστορικό του ναού της Ντίας:

Στην Ντία υπάρχει ένας αρχαίος ναός αφιερωμένος στον Δία, ως ευχαριστήρια προσφορά των κατοίκων για τη σωτηρία της πόλης από ένα τιτάνιο θαλάσσιο τέρας. Λίγοι όμως γνωρίζουν ότι το νησί δεν είναι μια απλή προέκταση της ξηράς λίγα χιλιόμετρα έξω από το λιμάνι της πόλης, αλλά στην πραγματικότητα το ίδιο τέρας, που πέτρωσε μετά από θεϊκή παρέμβαση. Κανείς, βέβαια δεν ξέρει πια πως αυτός που το έστειλε εξαρχής ήταν ο ίδιος ο πατέρας των θεών, αγανακτισμένος από την αδιαφορία που του έδειχναν οι κάτοικοι της Candia στις λατρευτικές τους τελετές, σώζοντας την τελευταία στιγμή την πόλη χάρη στις προτροπές του αδελφού του, Ποσειδώνα αλλά και την υπόσχεση του δημάρχου της πόλης να δημιουργήσει ναό προς τιμήν του σε περίοπτο σημείο. Δεν ήταν τυχαίο, λοιπόν, πως, για να μείνει το τέρας για πάντα πετρωμένο, χτίστηκε ένας μεγαλοπρεπής ναός του Δία στην επιφάνεια της Ντίας αλλά και ένας υπόγειος βωμός προς τιμήν των υπόλοιπων Ολύμπιων θεών, που με τα χρόνια έχει ξεχαστεί, παρά τη θεϊκή ενέργεια που είχε συγκεντρωθεί εκεί.

Οι Ιερείς του Δία και ο Διομήδης:

Υπηρέτες του ναού αυτού ήταν πολυάριθμοι ιερείς του Δία, που είχαν ταυτόχρονα και το καθήκον να υπερασπίζονται το νησί από τις εξωτερικές επιθέσεις. Ο πιο γνωστός αλλά και τελευταίος από τους ιερείς αυτούς λεγόταν Διομήδης και έγινε αρχηγός του τάγματός του μετά από μια μακρά και δύσκολη πορεία προσευχής προς όλους τους ναούς του Δία που κράτησε 14 ολόκληρα χρόνια.

Το Τάμα: Η ιδέα αυτού του ταξιδιού, του τάματος, όπως ο ίδιος το ονόμαζε, προήλθε από ένα όραμα που έστειλε ο Θεός του σε ώρα μεγάλης κατάνυξης. Σύμφωνα με το όραμα αυτό η Candia μπορούσε να σωθεί μόνο όταν ο Διομήδης μάθαινε τα μυστικά της πίστης του Διός από τους αρχιερείς κάθε ναού του γνωστού κόσμου. Και όντως, μετά από πολλά βάσανα και κόπους ο ιερέας κατάφερε να γυρίσει στην πατρίδα του, προικισμένος με γνώσεις πολλές αλλά και πρόωρα γερασμένος από τις κακουχίες. Μόνη ένδειξη της θεϊκής εύνοιας γινόταν φανερή στα μάτια του, που εμφάνιζαν δίδυμους κεραυνούς σε κρίσιμες στιγμές και ένα αστραποβόλο ραβδί από βελανιδιά, δοσμένο από τον ίδιο τον Δία ως αναγνώριση των προσπαθειών του.

Το Τέλος: Όταν πια ο Διομήδης ήταν 60 ετών, με τον ναό να έχει ερημώσει λόγω των αλλεπάλληλων πειρατικών αποβάσεων, το νησί δέχτηκε επίθεση από το μεγαλύτερο στόλο βαρβάρων που είχε εμφανιστεί ποτέ ως τότε. Ο ιερέας, γνωρίζοντας από πρώτο χέρι πως οι άμυνες της Candia δεν αρκούσαν για να σωθεί από την πολιορκία αποφάσισε να δώσει τέλος στην απειλή αυτή με τη θυσία του. Έτσι, με τους βαρβάρους να τον καταδιώκουν σε κάθε του βήμα, κατέβηκε στο βωμό και άνοιξε την κρύπτη. Από αυτή ανέσυρε το απαστράπτον ραβδί του, του διοχέτευσε όλη τη θεϊκή ενέργεια που με τα χρόνια είχε συγκεντρωθεί από την πίστη των ακολούθων και την εξαπέλυσε με μορφή καταιγίδας εναντίον του στόλου των βαρβάρων.

Η θεϊκή ενέργεια της πίστης του Διομήδη συνδυασμένη με τη δύναμη του ραβδιού δημιούργησε ένα καιρικό φαινόμενο τιτάνιας ισχύος, ικανό όχι μόνο να πετάξει όλους τους Βαρβάρους στη θάλασσα αλλά και να καταβυθίσει τα πλεούμενά τους. Μετά από αυτή την επίδειξη δύναμης η εξάντλησή του ιερέα ήταν τόσο μεγάλη που, αφού με τις τελευταίες του δυνάμεις τοποθέτησε το ραβδί στην κρύπτη και το σφράγισε, έπεσε και ο ίδιος σε βαθύ, μαγικό λήθαργο, περιμένοντας τον άξιο διάδοχό που θα το διεκδικούσε σε ώρα υπέρτατου κινδύνου.

Khaz'Gorul

Οι νάνοι της Candia: Μετά την επανίδρυση της Candia ως το βασίλειο που γνωρίζουμε σήμερα, αρκετές φυλές του Γνωστού Κόσμου αποφάσισαν να εγκατασταθούν στο βασίλειο και να το ενισχύσουν με την παρουσία τους. Κανείς όμως δεν είχε το ζήλο των Νάνων, που όχι μόνο προίκισαν την πόλη με τις ασύγκριτες ικανότητες σμίλευσης της πέτρας και επεξεργασίας των μετάλλων που διέθεταν αλλά και τη στήριξαν με την απόφασή τους να συμμετέχουν εξαρχής ενεργά στην προστασία της. Μάλιστα, ως ένδειξη διαρκούς συμμαχίας, οι νάνοι σμίλευσαν από γρανίτη και μάρμαρο που απέσπασαν από τα τείχη της πόλης ένα μαρμάρινο άγαλμα, όμοιο του οποίου δεν υπήρχε σε βασίλειο άλλων λαών.

Ιστορία του Gorul: Ο μαρμάρινος αυτός πολεμιστής ονομάστηκε Gorul (ελ: προστάτης) και τελύσε πάντα υπό την καθοδήγηση του εκάστοτε αρχιερέα, υπήρξε ο πρωταγωνιστής πολλών επικών ιστοριών στα τείχη της πόλης και βοήθησε καθοριστικά στην υπεράσπισή της, αποκρούοντας πάμπολα κύματα εισβολέων.

Καθοριστική καμπή στην ιστορία του λίθινου υπερασπιστή της Candia ήταν η τελευταία πολιορκία της πόλης, όταν τα εχθρικά στρατεύματα είχαν προσλάβει έναν πανίσχυρο μάγο, έτοιμο να εξαπολύσει την υπέρτατη ακτίνα εξαΰλωσης απέναντι στην πιο αδύναμη πύλη της οχύρωσης. Μπροστά στο ενδεχόμενο της διάλυσης της πύλης και της εισβολής των εχθρικών στρατευμάτων στην πόλη, ο αρχιερέας Torgadin, χρησιμοποίησε τον Gorul ως ασπίδα, προτιμώντας

να θυσιάσει το γκόλεμ για να σώσει τις ζωές των κατοίκων.

Έτσι, σε μια κίνηση που αποτέλεσε έμπνευση για τη δημιουργία πολλών ιστοριών και τραγουδιών την εποχή εκείνη, ο Gorul βγήκε από τα τείχη, εφορμώντας εναντίον του εχθρικού στρατεύματος, σαρώνοντας τα πάντα στο πέρασμά του και σκοτώνοντας τον μάγο, δεχόμενος, όμως, ταυτόχρονα πάνω του όλη τη δύναμη της ακτίνας εξαΰλωσης που τον έθεσε εκτός δράσης. Ο Gorul διαλύθηκε, η μανιασμένη του επίθεση, όμως, κατάφερε να διαλύσει παράλληλα και το εχθρικό στράτευμα, οι αρχηγοί του οποίου αποσύρθηκαν μετά το θάνατο του μάγου, του μόνου παράγοντα, δηλαδή, που τους παρείχε αξιόπιστη προοπτική προσπέλασης των πανίσχυρων τειχών της πόλης.

Η μετατροπή σε Khaz'Gorul: Η Candia βέβαια, θα έδειχνε την ευγνωμοσύνη της απέναντι στον προστάτη της και, ως συνέπεια μετά από πέντε χρόνια σημαντικών εξόδων και προσπάθειας τον αποκατέστησε στην προηγούμενη μορφή του. Πρέπει, βέβαια, να σημειωθεί πως στην προσπάθεια αυτή συμμετείχαν για πρώτη φορά και λιθοξόοι από τη φυλή των ανθρώπων, μαθητευόμενοι στα εργαστήρια των νάνων, που τιμούσαν με τη συνεισφορά τους τη συμβολή των Νάνων στην προστασία της πόλης. Το γεγονός αυτό φαίνεται πως συγκίνησε τον Moradin (θεός της δημιουργίας των Νάνων, πίνακας σελίδα 11), ο οποίος εμφύσησε ζωή στο άγαλμα, αναβαθμίζοντας το σε «Khaz'Gorul» (ελ: Κάζ'Γκορούλ), Θεϊκό Προστάτη, δηλαδή, στη γλώσσα των νάνων.

Ιδιότητες: Ο Khaz'Gorul είναι μία ζωντανή οντότητα με δική της προσωπικότητα και άποψη, που λειτουργούσε, όμως, μόνο για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Μέσα στα χρόνια επιτελούσε για μια σειρά ετών και χρέη ιστορικού, καταγράφοντας στη μνήμη του γεγονότα και πληροφορίες που τον καθιστούσαν (και δυνητικά ακόμη τον καθιστούν) πολύτιμη πηγή γνώσης για τις συνθήκες ζωής της πόλης στο παρελθόν.

Σημερινή Κατάσταση: Δυστυχώς, με τα χρόνια η μαγεία του έχει εξασθενήσει και εδώ και κάποιους αιώνες έχει περιέλθει σε κατάσταση αδράνειας, με εντολή να ενεργοποιήσει μόνο τις απόλυτα βασικές του λειτουργίες σε περίπτωση μεγάλης ανάγκης για την πόλη.



Dorian, the Chaotic

Η Ανατροφή: Ο Dorian γεννήθηκε και μεγάλωσε στην πόλη της Candia. Γρήγορα έγινε αντιληπτό από όλους όσοι τον έβλεπαν να μεγαλώνει πως διακρίνονταν ακόμη και σε πολύ νεαρή ηλικία για τις πρωτότυπες, αν και άναρχες συχνά ιδέες και πράξεις του. Το χαρακτηριστικό του αυτό εντάθηκε σε μεγαλύτερη ηλικία, καθώς δρούσε όλο και συχνότερα χωρίς οργανωμένη σκέψη, ενώ δεν άργησαν να κυκλοφορήσουν και φήμες που τον ήθελαν να έχει καταληφθεί από μια ξένη οντότητα που του υπαγόρευε ψιθυριστά εντολές, τις οποίες αυτός εκτελούσε άμεσα και χωρίς σκέψη για τις όποιες συνέπειες.

Ο Χαρακτήρας: Πολλές ιστορίες αναφέρουν το μοναδικό ταλέντο που διέθετε στο χειρισμό του σπαθιού και τις συχνές επιτυχίες του στην αρένα της πόλης, κυρίως λόγω των απρόβλεπτων και αφυχολόγητων ενεργειών του, ενώ παρ' όλη την χαοτική προσωπικότητά του (ή και εξαιτίας αυτής) ήταν ιδιαίτερα αγαπητός στις γυναίκες, ενώ ενέπνεε συχνά με τις ιδέες του το κοινό γύρω του σε καινοτόμες ή ακόμη και ριζοσπαστικές δράσεις με ανάμεικτα αποτελέσματα.

Η Καταστροφή: Βέβαια, όπως ήταν αναμενόμενο για μια τέτοια απρόβλεπτη προσωπικότητα, η καταστροφή δεν άργησε να χτυπήσει. Έτσι, σε μια νύχτα αδυναμίας και ποτού δεν μπόρεσε να αντισταθεί στη φωνή στο μυαλό του, που τον διέταξε να σκοτώσει την οικογένειά του, κάτι το οποίο έπραξε άμεσα και με τη μεγαλύτερη ευκολία. Φυσικά μια τέτοια πράξη δεν μπορούσε να μείνει ατιμώρητη και, ως συνέπεια, η πόλη τον εξόρισε.

Η Εξορία: Ο Dorian δεν στενοχωρήθηκε ιδιαίτερα για την εξέλιξη αυτή, αφού στην εξορία ένιωθε για πρώτη φορά πραγματικά ελεύθερος. Στο πνεύμα αυτής της ελευθερίας πραγματοποίησε και ταξίδια σε τόπους μακρινούς, έζησε συναρπαστικές περιπέτειες, φυλακίστηκε, καταδικάστηκε πολλές φορές σε θάνατο, απέδρασε, ερωτεύτηκε, παντρεύτηκε και χώρισε τρεις – τέσσερις φορές, μάζεψε και ξόδεψε τεράστια χρηματικά ποσά χωρίς ποτέ να μετανιώσει για τίποτα.

Το Σχέδιο της Λύτρωσης: Με τα χρόνια όμως, να περνάνε συνειδητοποίησε παρά τη μεγάλη του κούραση ότι δεν γερνούσε. Γρήγορα διαπίστωσε πως αυτή η αφύσικη κατάσταση προκαλούνταν από το σκοτάδι της ψυχής του, το οποίο κέρδιζε σε δύναμη από τις χαοτικές του ενέργειες. Ο Dorian συνειδητοποίησε πως η φωνή στο μυαλό του και η γοητεία της απόλυτης ελευθερίας τον είχαν παγιδεύσει σε ένα φαύλο κύκλο αέναης επιθυμίας για πράξεις ασυλλόγιστες, που είχαν όμως αρχίσει να τον κουράζουν. Έτσι, αυτός σταδιακά άρχισε να επιδιώκει λύτρωση στο θάνατο. Την περίοδο εκείνη έφτασαν σε αυτόν και τα κακά μαντάτα για την επικείμενη κατάληψη της Candia, καθώς εχθροί από μακριά εκστράτευαν για να την κατακτήσουν. Σε μια κίνηση που έμοιαζε με κρίση συνείδησης, πάταξε το σκοτάδι μέσα του και αποφάσισε να εξιλεωθεί για το κακό που προξένησε στο παρελθόν. Με την ξένη οντότητα για πρώτη φορά σε ύφεση, ήξερε πως αυτή θα ήταν πιθανότατα η τελευταία ευκαιρία να ξεφύγει τα δεσμά που τον κρατούσαν στη ζωή και να λυτρωθεί.



Η πόλη, ενώ δέχτηκε την βοήθειά του με ανακούφιση, δεν του διέθεσε ουσιαστικά κανένα μέσο υποστήριξης, αφού δεν πίστευε πως οι χαοτικές του ενέργειες θα είχαν κάποιο συγκεκριμένο αποτέλεσμα. Αντίθετα, ετοίμασε αντιπερισπασμό σε άλλο σημείο των τειχών, για να προκαλέσει τη μέγιστη δυνατή ζημιά στους πολιορκητές, ενώ αυτοί θα ήταν απασχολημένοι με τις ενέργειες του Dorian. Παρά τη συνειδητοποίηση του άμεσου θανάτου του ο Dorian, πίστός στο καθήκον που ο ίδιος είχε αναθέσει στον εαυτό του, στάθηκε μπροστά απ' τα τείχη της πόλης μόνος του, αυτός και το κοφτερό σπαθί του, για να αντιμετωπίσει μια ολόκληρη ορδή αντιπάλων. Ήταν πλέον αποφασισμένος να εξαπολύσει εναντίον τους όλη την οργή που κουβαλούσε μέσα του για την αδιέξοδη ύπαρξή του και ίσως έτσι αποκτούσε την αθανασία που τόσο γύρευε στην υστεροφημία που θα κέρδιζαν οι πράξεις του.

Η Βοήθεια των Συντρόφων:

Ανέλπιστα, τέσσερις άλλοι άνθρωποι στάθηκαν πλάι του κάτω από τα τείχη, τέσσερις άγνωστοι, που ενώ είχαν να χάσουν τα πάντα, στεκόταν δίπλα σ' αυτόν που δεν είχε να χάσει τίποτα. Πολέμησαν όλοι μέχρι θανάτου και τότε συνέβη κάτι αναπάντεχο. Η θέληση για ζωή στη ψυχή του Dorian την έκανε να κυριεύσει το σπαθί του αφήνοντας το σκοτάδι πίσω. Παράλληλα, κάλεσε πίσω τις ψυχές των τεσσάρων συντρόφων να κυριεύσουν το σώμα του. Έτσι, με τον Dorian και τους συντρόφους του να επανέρχονται από το βασίλειο των νεκρών, το ηθικό των αντιπάλων καταρρακώθηκε και οι στρατιώτες

τους άρχισαν να υποχωρούν. Η άμυνα της Candia εκμεταλλεύτηκε το χάος που ο Dorian ακόμα και πεθαμένος προκάλεσε και κέρδισε τη μάχη. Ο εχθρικός στρατός υποχώρησε, η Candia είχε σωθεί.

Οι Τιμές μετά το Τέλος:

Μετά τη μάχη το καταπληγωμένο σώμα του Dorian έπεσε επιτέλους νεκρό στη γη, με την ψυχή του, όμως, λυτρωμένη, αφού εκπλήρωσε την ύστατη επιθυμία της. Η πόλη, ως ένδειξη ευγνωμοσύνης, έχτισε μνημείο προς τιμήν του αλλά και προς τιμήν των τεσσάρων που πέθαναν ένδοξα στο πλάι του. Πρόκειται για ένα μνημείο που ακόμη στέκει στο κέντρο της πόλης, στην μεγαλύτερη πλατεία της, και δεν είναι άλλο από το πανέμορφο μαρμάρινο συντριβάνι με τα τέσσερα λιοντάρια, που ακόμη και σήμερα λειτουργεί ως κομβικό σημείο αναφοράς για τους κατοίκους της Candia.



Κεφάλαιο 1: Ο Αγγελιοφόρος

Η περιπέτεια ξεκινά 2 ημέρες έπειτα από την έναρξη της πολιορκίας από τους πειρατές. Οι ήρωες σε αυτό το σημείο γνωρίζουν όσα ακριβώς ξέρουν και οι υπόλοιποι πολίτες της **Candia**. Πιό συγκεκριμένα:

- Γνωρίζουν πως η πόλη πριν από 10-15 χρόνια αποτελούσε την πρωτεύουσα της αυτοκρατορίας των πειρατών. Μια αυτοκρατορία που όσο βάνουσα διοικούσε τους υπηκόους της τόσο βάνουσα καταστράφηκε και η ίδια, καθώς το βασίλειο των Ενετών χρησιμοποίησε κάθε μέσο, για να εξαλείψει τους πειρατές αλλά και αυτούς που συνεργάστηκαν οικειοθελώς μαζί τους.

- Σήμερα, το δημοτικό συμβούλιο έχει παραδώσει την εξουσία του στον Πλοίαρχο Grelix, ο οποίος έχει αποφασίσει να ενεργοποιηθεί το προστατευτικό ξόρκι στα τείχη, που αποτελούν το φυσικό φρούριο της

πόλης και την επιστράτευση όσων πολιτών είναι ικανοί να κρατήσουν όπλο.

- Στην επιστράτευση έχουν κληθεί όλοι οι πολίτες που μπορούν να φέρουν όπλο, ανεξαρτήτως ηλικίας. Οι ήρωες πήραν και αυτοί μέρος στην επιστράτευση και νωρίς το τελευταίο βράδυ, βρίσκονται σε μια σκοπιά στην ακτή, λίγο πιο πέρα από το παραθαλάσσιο κάστρο του Κούλε. Σκοπιές απλώνονται καθ' όλο το μήκος της ακτής σε απόσταση 4 - 5 χιλιομέτρων. Κάθε σκοπιά περιλαμβάνει ένα μικρό ανοικτό υπόστεγο και μια μικρή βάρκα με 4 κουπιά.

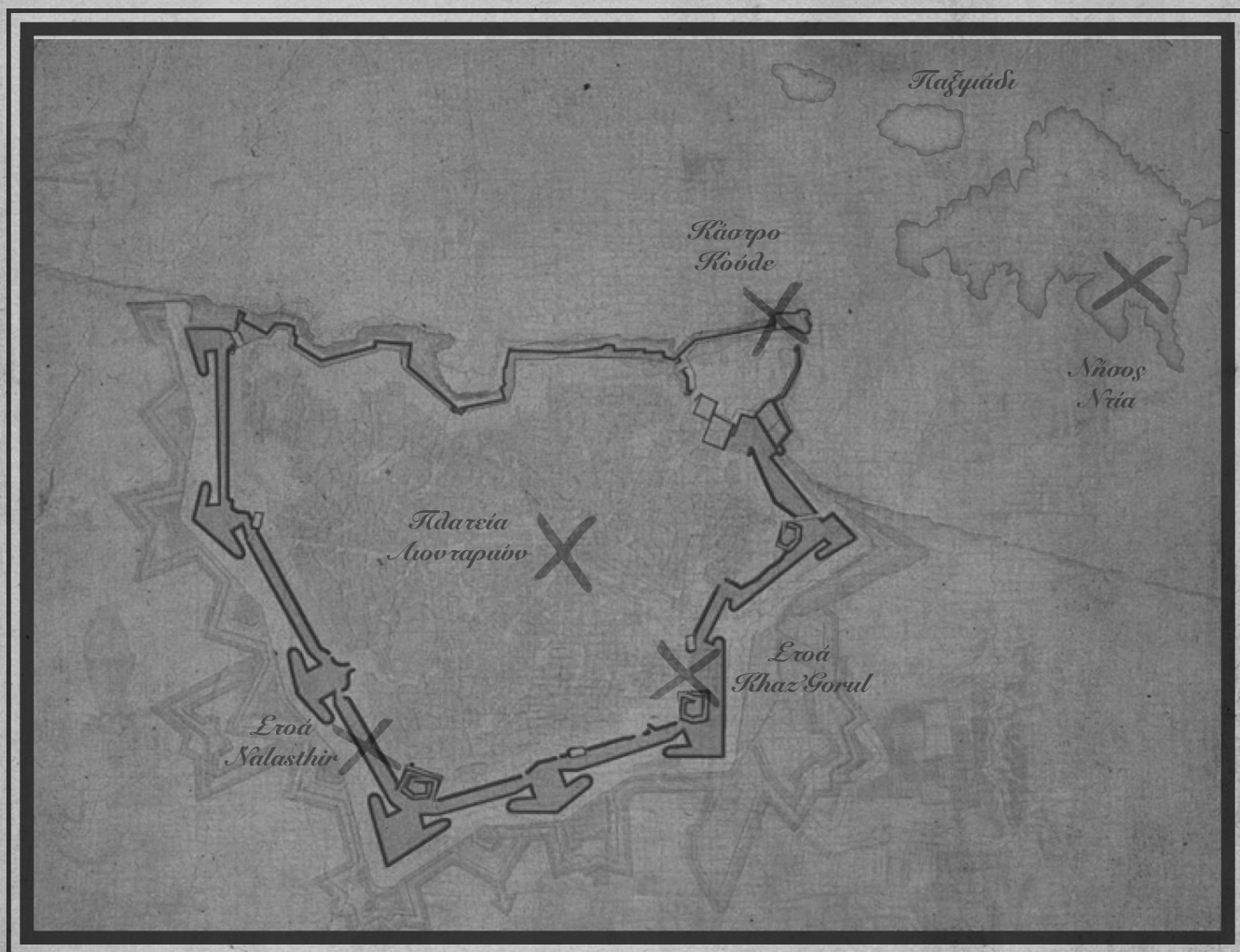
- Γνωρίζουν την φήμη που ακολουθεί αυτό τον περιβόητο στόλο των πειρατών που ακούνε στο όνομα "Οι Γιοι Του Αχέροντα". Αναγνωρίζουν το πόσο αιμοδιψείς και άπληστοι είναι όλοι όσοι απαρτίζουν αυτό το πλήρωμα, αλλά και την ειδική

ομάδα των 3 πολεμικών πλοίων φορτωμένων με νεκροζώντανους, που η όψη τους κόβει το αίμα.

- Για τον Βασιλιά Πειρατή γνωρίζουν μόνο το όνομα του (που φέρνει τρόμο σε όποιον ζει σε μια παραθαλάσσια πόλη), όμως αγνοούν την προΐστορία που έχει ο ίδιος με την πόλη και κυρίως τον λόγο που τους επιτίθεται στην παρούσα φάση. Όλοι σχεδόν οι κάτοικοι άκουσαν το μήνυμα που ήχησε με την τρομερή φωνή του απ' άκρη σ' άκρη της πόλης δύο μέρες πριν, που τους καλούσε να παραδοθούν ή να φύγουν από την πόλη.

- Οι ντόπιοι γνωρίζουν για τον μύθο των τεσσάρων αρχαίων προστατών, αν και για κάποιους έχουν ξεχαστεί οι περισσότερες πληροφορίες. Οι πιο ηλικιωμένοι ή θρησκευόμενοι άνθρωποι γνωρίζουν περισσότερες πληροφορίες, χωρίς να είναι ξεκάθαρο πάντοτε τι από αυτά που γνωρίζουν είναι αλήθεια και τι μύθος. Η στρατιωτική ηγεσία και το δημοτικό συμβούλιο της πόλης γνωρίζει την αλήθεια για τα όσα συμβαίνουν.

Μπορείτε να αφήσετε τους παίκτες να σας κάνουν ερωτήσεις και μετά απ' τα κατάλληλα **ability checks** να μάθουν περισσότερα από το υπόβαθρο - **background** της ιστορίας.



Η ιστορία ξεκινάει με τους ήρωες να βρίσκονται στο φυλάκιο και τους παίκτες να κάνουν **Role Play** για να συστήσουν τους χαρακτήρες τους και να μάθουν ό,τι χρειάζονται από τον **Dungeon Master**.

Το κρύο είναι διαπεραστικό αυτή τη νύχτα, με την υγρασία να έχει απλώσει στην ατμόσφαιρα μια πάχνη που περιορίζει την όραση. Βέβαια, όλοι διαισθάνονται πως, πέρα από την ομίχλη, στο βάθος της θάλασσας ίσως караδοκεί το σπαθί που τελικά θα τους πάρει τη ζωή.

Αφήγηση

Η μάχη στην οποία έχετε εμπλακεί είναι άνιση και αυτό είναι ένα κοινό μυστικό, που, όμως κανείς σας δεν τολμά να ξεστομίσει. Γυρίζετε το βλέμμα δίπλα σας και παρατηρείτε τους συντρόφους σας στη σημερινή αποστολή. Αναγνωρίζετε πως η καταγωγή και οι δεξιότητές σας μπορεί να διαφέρουν, όμως όλοι μαζί αποτελείτε μια ομάδα ικανή να ανταπεξέλθει σε πολλές προκλήσεις. Ίσως να είναι τα τελευταία πρόσωπα που θα αντικρίσετε στη ζωή σας αλλά, περιέργως, νιώθετε λίγο πιο αισιόδοξοι που βρίσκονται δίπλα σας.

Ο **Dungeon Master** καλό είναι να περιμένει για λίγο, προκειμένου να επιτρέψει στους παίκτες να περιγράψουν τον ήρωά τους και να συστηθούν μεταξύ τους. Όταν κάποια στιγμή κρίνει πως πρέπει να τελειώσει το **Role Play**, μπορεί να επιλέξει τον ήρωα με το μεγαλύτερο **Passive Wisdom (Perception)** και να του υποδείξει πως μόλις εντόπισε μια ύποπτη κίνηση στην θάλασσα.

Στη βάρκα επιβιβάζει ένας πολίτης της **Candia** ο οποίος βρίσκεται υπό την επήρεια ενός ξορκιού (**Geas**) εξαπολυμένου από τον **Serkhan**, που τον εξαναγκάζει πνευματικά να παραδώσει το γράμμα στον **Ra-keesh**. Λόγω του ξορκιού αυτού ο πολίτης δεν μπορεί να μιλήσει για τον αποστολέα ή τον παραλήπτη του γράμματος, αφού κάθε αποκάλυψη για τα τον αποστολέα και τον παραλήπτη του γράμματος οδηγεί στον άμεσο θάνατό του, καθώς ο **Serkhan** δεν θέλει να αποκαλυφθεί ή να υποψιαστεί κανείς κάτι.

Αφήγηση

Μάλλον, πρόκειται για ένα σκάφος που, όπως όλα δείχνουν, έρχεται αθόρυβα προς το μέρος τους, χωρίς να έχει αναμμένο κάποιο φανάρι. Καθώς βηματίζετε στην βρεγμένη άμμο, εσύ παρατηρείς μια περίεργη σκιά να πλέει στην θάλασσα όχι πολύ μακριά από την ακτή. Για μια στιγμή η ανάσα σου κόβεται... Ξεκίνησε κιόλας η απόβαση; Δεν είναι δυνατόν. Πως είναι δυνατόν;

Παρατηρώντας τη σκιά για λίγες στιγμές ακόμα είσαι σίγουρος πια για δύο πράγματα. Πρώτον η σκιά είναι σίγουρα μια μικρή βάρκα και δεύτερον, αυτή η βάρκα κατευθύνεται σταθερά προς τη στεριά. Τι κάνεις;

Αγαπητέ

Πάντα ήξερα ότι ο τρόπος που Πειρατών θα είχε αφήσει το σημάδι του σε αυτόν του καταραμένο τόπο. Μου είναι απίστευτο να διασποδιά, ότι τόσα χρόνια ζούσαμε ανάμεσα σε ανίκανους... αν και θα μου πεις, μάλλον ήξερα ποιά ήταν η δέση τους εξαρχίς.

Παρ' όδο που θα μου είτο ιδιαίτερη ευχαρίστηση υπό άδδες συνθήκες, να δεχτώ προσωπικά έσασ τόσο συνεργάσιμο και χρήσιμο άνθρωπο μες το Τάγμα, όπως καταλαβαίνεις έχω τις δικαιοδοξημένες μου αμφιβολίες. Τα δόγια σου, μοδονότι, χαρισματικά και καδώς ειπωμένα δεν έχουσ σε καμία περίπτωση την ίδια βαρύτητα με τις πράξεις, τις οποίες προφανώς ένας άνθρωπος με τόση εκτίμηση για τον τρόπο που Πειρατών όπως εσύ, θα κάνεις για εμένα.

Είμαι σίγουρος ότι φέρεις ακριβώς τι χρειάζομαι και ως πότε. Έχω πίστη στις ικανότητες που δηδόνεις ότι έχεις και σου υπόσχομαι ότι αν όντως καταφέρεις τον άδδο που μόλις σου ανατάθηκε, θα έχεις μια δέση στο πλευρό μου, εκεί που αναμφισβήτητα, εκτός απροόπτου και ανήκεις

Εοχές για καδή επιτυχία και δέδση για ακόμα καδότερη συνεργασία. Τσίριζε, ότι από την παράδοση αυτού του γράμματος τα μάτια μου είναι στραμμένα πάνω σου.

Καδή επιτυχία

S

DM's Tips



Μπορείς σε αυτό το σημείο να χρησιμοποιήσεις ως μεταφορέα-κομιστή του γράμματος έναν πολίτη που βγήκε από την ασπίδα για ψάρεμα ή κάποια άλλη παράτολμη πράξη (π.χ. λαθρεμπόριο), με αποτέλεσμα να έχει συλληφθεί από τους απέθαντους και να έχει δεχτεί το ξόρκι από τον Serkhan. Ο χαρακτήρας είναι προφανώς τρομαγμένος, καθώς τον έχουν σταματήσει οι φρουροί της πόλης. Μπορεί να αποκαλύψει περιορισμένες πληροφορίες, αλλά φρόντισε να τονίσεις το γεγονός ότι φαίνεται να βρίσκεται υπό την επήρεια ξορκιού που τον ελέγχει.

Το γράμμα αναφέρει ένα πολύ σημαντικό στοιχείο για την επικείμενη μάχη, την ύπαρξη, δηλαδή, προδότη μέσα στο στρατό και πρέπει άμεσα να φτάσει στα κατάλληλα αυτιά. Ο υπεύθυνος για την ομάδα των ηρώων είναι ο Rakeesh. Είναι σημαντικό ο Rakeesh να δείξει ανήσυχος για την ύπαρξη προδότη και θα τους οδηγήσει προσωπικά στον Πλοίαρχο Grelix. Όταν φτάσει η κατάλληλη στιγμή διαβάζονται ή παραφράζονται τα ακόλουθα:

Αφήγηση



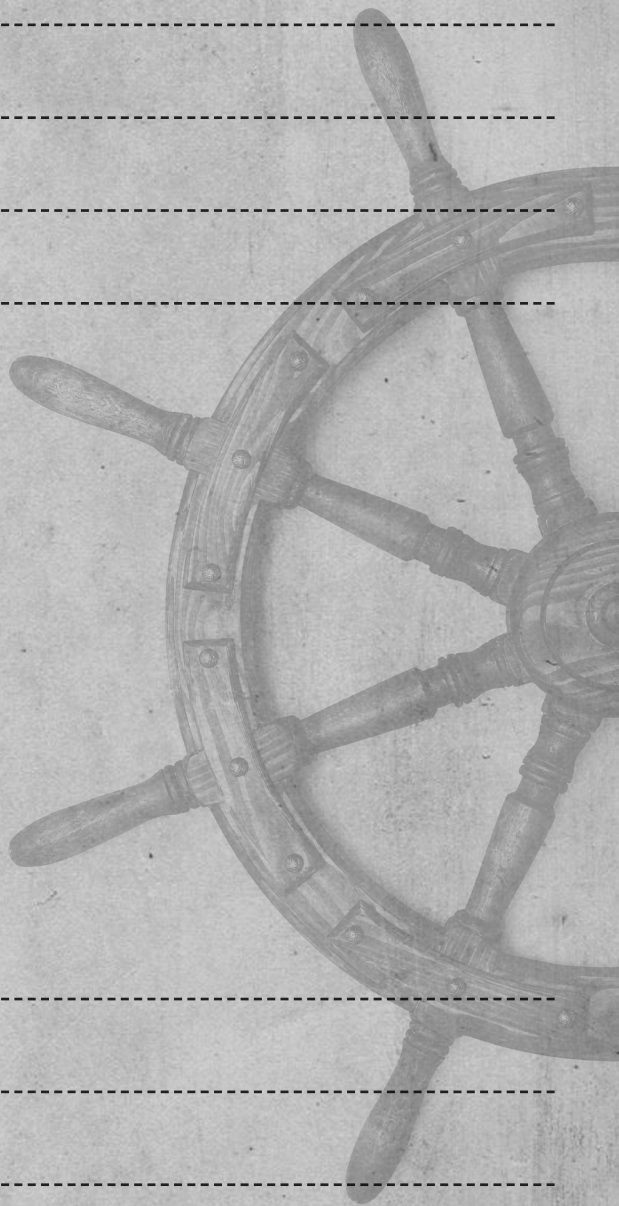
Σας είμαι ευγνώμων για το μήνυμα που μου φέρατε. Όχι τόσο γιατί επιβεβαιώνει την ύπαρξη ενός προδότη ανάμεσά μας. Το γεγονός αυτό το είχα ήδη υποψιαστεί. Σημαντικότερη είναι η ίδια η πράξη της παράδοσης του μηνύματος, γιατί μου αποδεικνύει ότι εσείς είστε έμπιστα άτομα.

Η πόλη έχει περάσει πολλά και το ξέρετε. Δεν πέρασε πολλά χρόνια που την ελευθερώσαμε από τον ζυγό των Αρχόντων Πειρατών που χρησιμοποιούσαν την πόλη σαν πρωτεύουσα της τυραννικής και βάνανσης αυτοκρατορίας τους. Μπορεί να νομίζαμε ότι τους κατατροπώσαμε για πάντα, όμως απ' ό,τι φαίνεται επέστρεψαν και ζητούν εκδίκηση.

Αυτός ο χάρτης δείχνει που βρίσκονται οι αρχαίοι προστάτες της πόλης μας. Μαζί με το ξόρκι προστασίας ξύπνησαν και αυτοί, έτοιμοι να δώσουν τις δοκιμασίες τους σε επίλεκτους, και τα όπλα τους σε όποιους απ' αυτούς τις περάσουν.

Πρέπει να πάρουμε αυτά τα όπλα οπωσδήποτε, αφού η ασφάλεια της Candia εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από αυτά. Εγώ ο ίδιος δεν μπορώ να πάω, καθώς τα χρόνια που έχουν περάσει από πάνω μου έχουν αφήσει τα σημάδια τους και δεν είμαι ο πολεμιστής που ήμουν κάποτε. Να γνωρίζετε πως πέρα από εσάς, εμένα και τον Rakeesh, κανείς δεν γνωρίζει για τις τοποθεσίες που βρίσκονται στα χέρια σας. Επομένως, θα ήταν έξυπνο από μέρους σας να κρατήσετε μυστική την αποστολή σας. Είθε οι θεοί να σας προστατεύουν.

Σημειώσεις Dungeon Master





Κεφάλαιο 2: Στοά Nalasthir

Σε αυτή τη δοκιμασία οι παίκτες θα κατευθυνθούν προς τη σχολή πολεμιστών που είναι χτισμένη στη Στοά Nalasthir. Μετά από μία σύντομη εξερεύνηση, οι ήρωες θα βρουν την πόρτα που οδηγεί στον τάφο του Nalasthir κλειδωμένη. Αφότου βρουν το κλειδί και την ανοίξουν θα πρέπει να λύσουν έναν γρίφο, του οποίου η απάντηση βρίσκεται στις επιγραφές των όπλων που βρίσκονται γύρω από τον τάφο. Οι επιγραφές θα πρέπει πρώτα να μεταφραστούν, από τα κείμενα που υπάρχουν σκόρπια στη σχολή. Μετά την λύση του γρίφου θα κατευθυνθούν στο εσωτερικό του τάφου, όπου τους περιμένει μια δεύτερη δοκιμασία. Τέλος, οι παίκτες θα συναντήσουν τον προστάτη, ο οποίος θα τους δώσει το όπλο του.

Κλειδί Τάφου:

Γραφείο B7

Λεξικό Ξωτικών του δάσους:

Κοιτώνες B6

Λεξικό Σκοτεινών Ξωτικών:

Χώρος Προπόνησης B2

Λεξικό Υψηλών Ξωτικών:

Γραφείο B7

Λεξικό Νάνων:

Αίθουσα Φαγητού B4

Ο Χώρος

Η σχολή του **Nalasthir** υπάρχει ακόμα, αν και η αρχική της αίγλη έχει χαθεί μέσα στους αιώνες της λειτουργίας της. Αποτελείται από κάποιους χώρους που χρησιμοποιούνται για να καλύπτουν τις ανάγκες διαβίωσής τους οι εκπαιδευόμενοι πολεμιστές (όπως ο κοιτώνας, η αίθουσα φαγητού κλπ.). Ταυτόχρονα διαθέτει ένα μεγάλο υπαίθριο χώρο εκπαίδευσης και ένα δωμάτιο αφιερωμένο στον ιδρυτή της σχολής **Nalasthir**.

Σημαντική σημείωση είναι ότι κανονικά ο χώρος (και ειδικά ο τάφος) φυλάσσονται από φρουρούς, οι οποίοι όμως λείπουν, καθώς έχει γίνει επιστράτευση και εκπαιδευμένοι στρατιώτες απαιτούνται για την άμυνα της πόλης περισσότερο από κάθε άλλο πολίτη.

B1 Είσοδος της σχολής

Αφήγηση

Καθώς οι δύο μεγάλες ξύλινες πόρτες ανοίγουν, αποκαλύπτουν ένα πετρόκτιστο διάδρομο με πλατιά σκαλοπάτια. Η κλήση τους, ελαφρώς ανοδική, οδηγεί προς το εσωτερικό της σχολής. Χωρίς τα λάβαρα με τα σύμβολα της σχολής και τους φύλακες, που στέκονταν ανά τέσσερα σκαλοπάτια, η σχολή φαίνεται σχεδόν εγκαταλελειμμένη.

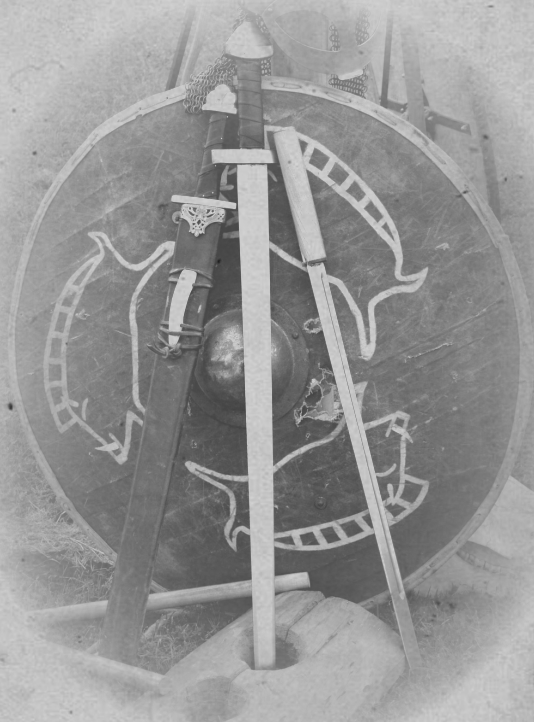
Το δωμάτιο αυτό δεν έχει κάτι το ενδιαφέρον. Από εδώ και στο εξής οι πόρτες της σχολής είναι κλειδωμένες, αλλά μπορούν όλες να ανοιχτούν με ένα **DC15 Dexterity check** με **Thieves Tools** ή **DC20 Strength check**. Λόγω του ότι δεν υπάρχει φύλακας εκεί αυτή τη στιγμή, οι παίκτες μπορούν να ξοδέψουν λίγο παραπάνω χρόνο και να θρυμματίσουν την κάθε πόρτα με χτυπήματα και ξόρκια (AC: 15, HP: 18). Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι κάτι τέτοιο όχι μόνο τους παίρνει πολύτιμο χρόνο, αλλά μπορεί να εξουθενώσει και αυτόν που την ανοίγει, δίνοντάς του ένα επίπεδο **exhaustion**. Σε περίπτωση που προσπαθήσουν πάνω από ένας, υπάρχει 50% πιθανότητα για τον κάθε συμμετέχοντα να πάρει ένα επίπεδο **exhaustion**. Σε δωμάτια που υπάρχουν παράθυρα, μπορεί η είσοδος να γίνει σπάζοντάς τα με ευκολία.

B2 Χώρος Προπόνησης

Αφήγηση

Ο στεγασμένος διάδρομος οδηγεί σε έναν υπαίθριο ορθογώνιο χώρο, το περίγραμμα του οποίου είναι πετρόχτιστο και λειτουργεί σαν μονοπάτια οδηγώντας στα υπόλοιπα δώματα της σχολής. Στο κέντρο του χώρου, ανάμεσα σε χλωρό πατημένο γρασίδι, κυριαρχούν τέσσερις κύκλοι γεμάτοι με χοντρόκοκκη άμμο, χώροι ειδικά σχεδιασμένοι για να κάνουν την προπόνηση πιο άνετη. Σε μερικούς από αυτούς τους κύκλους υπάρχουν ακόμα ξεχασμένες κούκλες προπόνησης, άλλες ξύλινες με άρματα, άλλες αχυρένιες με στόχους βαμμένους πάνω τους. Στη μέση των τεσσάρων κύκλων προπόνησης, υπάρχει ένα άγαλμα της θεάς Αθηνάς, για να θυμίζει σε όλους ότι η ωμή βία δεν έχει χώρο εδώ. Έξι πόρτες οδηγούν εκτός του χώρου και σε άλλα δωμάτια, δύο βόρεια, δύο νότια, μια μικρότερη δυτικά και μία διπλή ψηλή μεταλλική πόρτα στην ανατολή. Το σεληνόφως δίνει αρκετό φωτισμό να περιηγηθείτε στο χώρο, αν και οι σκιές που χαρίζει στις κούκλες είναι ανατριχιαστικά ζωντανές.

Ο κεντρικός αυτός χώρος είναι το πέρασμα για κάθε άλλο δωμάτιο. Δεν υπάρχει κάτι που να προκαλεί ανησυχία σχετικά με τις κούκλες, απλώς η περιγραφή έχει στόχο να ελκύσει το ενδιαφέρον στο χώρο, καθώς σε έναν από τους κύκλους προπόνησης είναι θαμμένο ένα **λεξικό με τη γλώσσα των Σκοτεινών Ξωτικών (undercommon - σελ.: 35)**. Δεν υπάρχει κάτι λάθος με την εκμάθηση της γλώσσας, αλλά πολλοί βλέπουν την ενασχόληση με τα σκοτεινά ξωτικά με προκατάληψη και ο μαθητής που μάθαινε τη γλώσσα αποφάσισε να το κάνει κρυφά. Ένα **DC14 Intelligence (Investigation) check** θα στρέψει την προσοχή σ' ένα βιαστικά σκαμμένο σημείο στην άμμο, που σχηματίζει έναν πρόχειρο λοφίσκο με το λεξικό πρόχειρα κρυμμένο μέσα του. Εάν περάσουν από αυτό το χώρο χωρίς να ψάξουν, τουλάχιστον τρεις φορές, το παραπάνω μπορεί να θεαθεί από οποιοδήποτε έχει **Passive Wisdom (Perception) 14** και πάνω.



B3 Οπλοστάσιο

Αφήγηση

Το δωμάτιο αυτό είναι μικρό και στενό, χωρίς ίχνος φωτισμού. Μόλις ο χώρος φωτιστεί αποκαλύπτεται ένα οπλοστάσιο γεμάτο με ξύλινα ομοιώματα όπλων κάθε μορφής, ασπίδες και πάνινες ή ξύλινες πανοπλίες, που δίνουν σε κάθε μαθητή που εκπαιδεύεται εδώ την ευκαιρία να έχει την καλύτερη δυνατή εκπαίδευση. Διαπιστώνετε, με μια εξέταση του χώρου, πως πολλά από τα ράφια είναι άδεια, δηλώνοντας ότι λείπει οπλισμός από το χώρο.

Το δωμάτιο κάποτε είχε και κανονικά όπλα, αλλά αυτά τώρα εξοπλίζουν τους επίστρατους. Δεν έχει να προσφέρει τίποτα που θα χρησίμευε στους παίκτες για να λύσουν το γρίφο, αλλά με ένα **DC13 Intelligence (Investigation) check** μπορεί να ανακαλύψει κανείς μέσα στο παρατημένο ιατρείο και ανάμεσα στις αλοιφές, τρία φίλτρα ίασης (Potions of Healing).

B4 Κουζίνα & αίθουσα φαγητού

Αφήγηση

Το λυκόφως που μπαίνει μέσα από το παράθυρο αποκαλύπτει μια μεγάλη τραπεζαρία με πέντε τραπέζια, αρκετά για να μπορούν να φάνε ταυτόχρονα έως και 40 άτομα. Οι πολλοί λεκέδες στο πάτωμα δηλώνουν ότι αυτό είναι από τα πιο πολυσύχναστα μέρη της σχολής. Στο βάθος με δυσκολία φαίνεται ένας πάγκος σερβιρίσματος και πίσω από αυτόν παρατημένα δυο μεγάλα τσουκάλια, πάνω από σβηστές φωτιές. Δύο ραφιέρες γεμάτες με υλικά μαγειρικής στον δυτικό τοίχο, ολοκληρώνουν το δωμάτιο.

Το δωμάτιο αυτό είναι κουζίνα και τραπεζαρία μαζί, όμως είναι φανερό πως εδώ και χρόνια δεν έχει γίνει η κατάλληλη συντήρηση στις εγκαταστάσεις. Η σχολή, για να διατηρήσει τους μαθητευόμενους πολεμιστές στην καλύτερη δυνατή φυσική κατάσταση, έχει προσλάβει έναν επαγγελματία μάγιστρο.



Ο τελευταίος, δείχνοντας μεγάλο ενδιαφέρον για τη φροντίδα των μαθητών, ψάχνει συνεχώς νέες συνταγές, ιδιαίτερα πάνω στη μαγειρική των νάνων, που εξειδικεύονται στην τόνωση της υγείας των πολεμιστών. **Καθώς το βιβλίο, όμως, είναι γραμμένο στη ρουνική γλώσσα των νάνων (σελ.: 35), ο μάγιστρος έχει και ένα γλωσσάρι για να κάνει σιγά σιγά τη μετάφραση.** Το μισομεταφρασμένο βιβλίο και το γλωσσάρι μπορούν να βρεθούν σε μια γωνία στα ράφια με τα υλικά με ένα **DC12 Intelligence (Investigation) check**. Εάν κάποιος ψάχνει βιβλίο για συνταγές ή γενικά τα ράφια με τα υλικά, θα βρει το βιβλίο χωρίς δυσκολία (χωρίς **ability check**).

B5 Αποχωρητήρια

Αφήγηση

Ο μικρός αυτός υπαίθριος χώρος είναι διακοσμημένος με πολλά θυμιατά που περιέχουν αποξηραμένα αλλά πλούσια σε μυρωδιά βότανα.

Ο σκοπός τους είναι προφανής, καθώς κοιτάζοντας το δυτικό κομμάτι του δωματίου, μπορεί κανείς να δει τρία χωρίσματα με πόρτες και ξύλινες τουαλέτες στο εσωτερικό τους.

Ο χώρος, καθώς είναι κοινόχρηστος αλλά προσφέρει παράλληλα και κάποια ιδιωτικότητα, αποτελεί πολύ καλή κρυψώνα για αντικείμενα. Την ίδια ιδέα είχε ένας μαθητής της σχολής, ο οποίος αποφάσισε να κρύψει αντικείμενα που δεν θα ήθελε να φυλάξει πάνω του, κάτω από ένα χαλαρό ξύλο στο πάτωμα της 3ης τουαλέτας. Μέσα σε ένα σάκο έχει 100gr σε κέρματα και πετράδια, δύο φιαλίδια με δηλητήριο (Vial of Poison) και ένα κλειδί πασπαρτού που ανοίγει όλα τα δωμάτια της σχολής. Η κρυψώνα μπορεί να βρεθεί με ένα **DC15 Intelligence (Investigation) check**.

B6 Κοιτώνες

Αφήγηση

Το κλειστό παράθυρο αποκαλύπτει λίγα πράγματα από το βαριά επιπλωμένο δωμάτιο. Ο χώρος εδώ φαίνεται να είναι σχεδιασμένος για να στεγάζει έως και 30 άτομα. Κάθε ένα από τα κρεβάτια έχει ένα κομοδίνο και ένα σεντούκι με λουκέτο για να φυλάσσει κάθε μαθητής τα υπάρχοντά του. Στον χώρο που δεν είναι κατειλημμένος από κρεβάτια, υπάρχουν τραπέζια με καρέκλες και μια παρατημένη τράπουλα. Φαίνεται ότι στη βιασύνη της επιστράτευσης, έχει αφεθεί μισοτελειωμένο ένα παιχνίδι χαρτιών.

Όλα τα σεντούκια στον χώρο είναι κλειδωμένα με απλές κλειδαριές. Μπορούν να ανοιχτούν με **DC10 Dexterity Check με Thieves Tools** ή **DC15 Strength check**. Αν και το καθένα δεν έχει ιδιαίτερο πλούτο χωριστά, η κλοπή όλων μαζί θα κερδίσει σε κάποιον 98 gr (σε διάφορα κέρματα), 23 σέτ με αλλαξίες και άλλα σημαντικά για κάθε μαθητή αντικείμενα, όπως φυλαχτά, ξύλινα ομοιώματα, ποίηση ή ζάρια. Δεν χρειάζεται κανείς να ψάξει πολύ για να εντοπίσει τα πράγματα που δεν μαζεύτηκαν στη βιασύνη των μαθητών. **Το πιο σημαντικό από αυτά είναι ένα λεξικό της γλώσσας των Ξωτικών του δάσους (Wood Elves - σελ.: 35)**, που χρησιμοποιούσε ένας μαθητής για να μάθει τη γλώσσα και να εντυπωσιάσει μία άλλη μαθητευόμενη που του είχε τραβήξει το ενδιαφέρον.

B7 Γραφείο Διευθυντή

Αφήγηση

Το γραφείο που βλέπετε είναι αρκετά μεγάλο για ένα άτομο, καθώς φαίνεται να λειτουργεί εν μέρει και σαν χώρος ανάπαυσης. Στο κέντρο του δωματίου κυριαρχεί ένα μεγάλο σκούρο ξύλινο γραφείο, γεμάτο με παρατημένες σημειώσεις και ένα δοχείο με μελάνι που έχει πέσει και καταστρέψει κάποιες από αυτές. Δεξιά και αριστερά του γραφείου υπάρχουν δύο βιβλιοθήκες, τα ράφια των οποίων έχουν λυγίσει από το βάρος των βιβλίων και άλλων χαρτικών που υπάρχουν πάνω τους. Στον απέναντι τοίχο είναι τοποθετημένο ένα κρεβάτι το οποίο περιστοιχίζεται από σεντούκια, ενώ στον τοίχο από πάνω του βρίσκεται κρεμασμένο ένα σπαθί.

Το δωμάτιο αυτό ανήκει στον τωρινό διευθυντή. Έχει κληροδοτηθεί από τον έναν διευθυντή στον επόμενο και είναι ιδιαίτερα εμφανές πως λίγοι από αυτούς έχουν κάνει αλλαγές στην επίπλωση. Τα μισοκατεστραμμένα χαρτιά που βρίσκονται διάσπαρτα εδώ δεν έχουν χρήσιμες πληροφορίες, καθώς πρόκειται για χρονοδιαγράμματα με τις εργασίες που έχουν αναλάβει οι υπεύθυνοι για τη συντήρηση της σχολής. Το γραφείο όμως έχει κάτι πολύ χρήσιμο για τους παίκτες, καθώς στο πρώτο συρτάρι του υπάρχει το **κλειδί για την πόρτα του τάφου**.

Οι βιβλιοθήκες δεν διαθέτουν κάποια βιβλία ιδιαίτερης αξίας παρά άχρηστη αρχειοθέτηση σε κιτρινωμένους φακέλους, φυλαγμένη από προηγούμενους διευθυντές. Εξαίρεση αποτελεί ένα βιβλίο, που ξεχωρίζει έντονα, λόγω των επιχρυσωμένων γραμμάτων στη ραχοκοκαλιά του. **Πρόκειται για ένα λεξικό της γλώσσας των Αρχαίων Υψηλών Ξωτικών.**(σελ.: 35)

Τα παραπάνω μπορούν να βρεθούν με ένα **DC15 Intelligence (Investigation) check**, σε περίπτωση που οι παίκτες δεν ψάξουν τα συγκεκριμένα σημεία.

Τα σεντούκια έχουν επιπλέον γραφειοκρατική δουλειά, πλην ενός που περιέχει τα πολύτιμα μόνο για τον ίδιο προσωπικά αρχεία του διευθυντή. Ο ίδιος ήταν αρκετά σώφρων για να έχει μεταφέρει τα αντικείμενα αξίας που έχει στην κατοχή του στο σπίτι του στην πόλη.

Το μόνο που έχει αφήσει πίσω είναι ένα διακοσμητικό μακρύ σπαθί το οποίο αν και έχει μεγάλη αξία (115gp), λόγω της κατασκευής του, θα ήταν πολύ δύσκολο να πουληθεί, καθώς φέρει αφιέρωση προς τον ίδιο τον διευθυντή.

B8 Τάφος του Nalasthir

Η πόρτα προς το δωμάτιο είναι κλειδωμένη. Μπορεί να ανοιχτεί με το κλειδί του διευθυντή ή με το πασπαρτού που βρίσκεται κρυμμένο στα αποχωρητήρια. Λόγω του ότι δεν υπάρχει φύλακας στο χώρο αυτή τη στιγμή οι παίκτες μπορούν να ξοδέψουν πολύ παραπάνω χρόνο και να θρυμματίσουν την πόρτα με χτυπήματα και ξόρκια (AC 19, HP 27). Κάτι τέτοιο είναι εξουθενωτικό, καθώς η πόρτα είναι μεταλλική και θα δώσει σε όλους τους παίκτες 2 επίπεδα **exhaustion**.

Αφήγηση

Το δωμάτιο το οποίο αποκαλύπτεται από το φως των πυρσών σας, έχει δημιουργηθεί εξ' ολοκλήρου από σμιλευμένη πέτρα. Το πάτωμα, από την είσοδο μέχρι τον απέναντι τοίχο, καλύπτεται από ένα παχύ και όμορφο, πορφυρό χαλί, το οποίο οδηγεί προς τον τάφο που κείται ο Nalasthir, ο ιδρυτής της σχολής.

Στο πάνω μέρος του πέτρινου τάφου υπάρχει ανάγλυφη η μορφή του να κοιμάται με κλειστά τα μάτια, ενώ κρατά στο ύψος του στήθους του το σπαθί του. Πίσω από τον τάφο σε μία εσοχή βρίσκεται ένα λεπτομερές άγαλμα που δείχνει τον πολεμιστή όταν ακόμα ήταν στην ακμή του, να επιβλέπει τον χώρο με ένα σοβαρό, επικριτικό ύφος.

Μπροστά από τον τάφο βρίσκονται πέντε προθήκες με επιγραφές, οι οποίες φυλάσσουν αρχαία αλλά ιδιαίτερα καλοδιατηρημένα όπλα.

Η προσοχή που έχει δοθεί στις προθήκες δηλώνει ότι τα αντικείμενα αυτά ήταν σημαντικά για τον νεκρό.

Δεξιά και αριστερά της πόρτας υπάρχουν περισσότερα όπλα και πανοπλίες που ανήκαν στον νεκρό πολεμιστή. Σε αντίθεση με τον εξωτερικό χώρο, η πέτρα δεν επιτρέπει στον θόρυβο να περάσει και έτσι στον χώρο επικρατεί νεκρική σιγή, θυμίζοντάς σε όλους σας ότι βρίσκεστε σε ένα μαισωλείο.

Dm's Tips

Κάθε γλωσσικός τύπος, που χρησιμοποιήθηκε στις επιγραφές χρονολογείται από την εποχή που ο Nalasthir ήταν ακόμα ζωντανός. Οι αρχαίες αυτές διάλεκτοι είναι, σήμερα, τόσο δυσανάγνωστες που απαιτούν λεξικά για να γίνουν κατανοητές, ακόμα, μάλιστα, και από αυτούς που γνωρίζουν την αντίστοιχη γλώσσα.

Όλα τα όπλα που βρίσκονται στον χώρο είναι παλιά και δεν θα κρατούσαν για πολύ μέσα σε μια μάχη. Ο επιπλέον οπλισμός, εκτός των προθηκών, είναι απλά περίτεχνα και ξενόφερτα όπλα τα οποία θα είχαν ενδιαφέρον μόνο για έναν συλλέκτη.

Η Δοκιμασία

Εάν κάποιος ακουμπήσει τον τάφο, τότε το μεγάλο άγαλμα θα σηκώσει το χέρι του σε σήμα αποτροπής και θα ρωτήσει επιβλητικά «**Όχι χωρίς το σύνθημα, ποια είναι η λέξη;**».

Η απάντηση του γρίφου βρίσκεται στην επιγραφή της 4ης προθήκης, η οποία καταλήγει με τη φράση «η λέξη Είν Αιλέγειν». Λέγοντας την τελευταία λέξη το καπάκι του τάφου θα ανοίξει και θα αποκαλύψει σκάλες που κατεβαίνουν σε έναν πέτρινο διάδρομο. Στο τέλος του διαδρόμου υπάρχει μια πόρτα μαγεμένη με **magic mouth** και όταν κάποιος πλησιάσει, αυτή ενεργοποιείται και λέει «**Ποιο είναι το νόημα της ζωής; Στάσου ενώπιον μου και**

δήλωσε!». Δίπλα στο στόμα υπάρχει ένα βάθρο με έναν πάπυρο με διάφορες απαντήσεις ανά τα χρόνια, «**Οικογένεια, χαρά, χρήματα...**».

Στην πραγματικότητα η πόρτα είναι ξεκλείδωτη και οτιδήποτε πουν οι παίκτες απλά λειτουργεί για να ειδοποιηθεί η παγίδα ότι κάποιος στέκεται σε βολή. Μόλις κάποιος απαντήσει η πόρτα του πετάει ένα **Scorching Ray** με (+5) στο **attack roll** και 2d6 ζημιά (fire damage) σε ένα επιτυχημένο χτύπημα.

	Επιγραφή	Μετάφραση	Περιγραφή	
	Η προστασία για κάθε αθώο, ο ερχομός της αυγής	Δεν χρειάζεται μετάφραση	Μέσα υπάρχει μια γυαλισμένη ασπίδα με το θυρεό (έμβλημα) του 3ου βασιλιά των Ανθρώπων.	
Προέλευση αντικειμένου	Ξωτικών του Δάσους	Δ 27ΛΗΛΑΤΖ27 ΔΛΚ 42Υ2ΔΛΚ Υ20 02Χ2Υ	«Ο αποστολέας του θανάτου Ναρ Ρεκάν»	Μέσα υπάρχει ένα τόξο φτιαγμένο από κέρασ ελαφιού στο χαρακτηριστικό ύφος των Ξωτικών του δάσους. Ακόμα υπάρχει ένα βέλος σε σχήμα ενός λουλουδιού που ακόμα δεν έχει ανθίσει.
	Σκοτεινών Ξωτικών	ε 77πζεγ π ^ε 22 επ ^ε ππ ^ε ζ2επ π ^ε επ2η ε7επ	«Ο λυγμός κάθε αγαπημένου Κουέλ αλόρ»	Μέσα υπάρχει ένα διακοσμημένο μαχαίρι με προέλευση από τα σκοτεινά Ξωτικά.
	Υψηλών Ξωτικών	δ 027α2δδθη δ2η δ2η δ2α2δδδ δ2ηδδ υ2α 02δ2δ2α2	«Η απάντηση για κάθε κίνηση η λέξη Είν Αιλέγειν»	Μέσα υπάρχει ένα μακρύ σπαθί προέλευσης υψηλών Ξωτικών.
	Νάνων	0 ΓΕΛΚΠΠ2ΤΑ2 Ρ12 712<1021212 20Γ Ρ2εΡ<2	«Ο προάγγελος της δικαιοσύνης Ντοπ Μοντάν»	Μέσα υπάρχει ένα δίχειρο σφυρί φτιαγμένο εξ' ολοκλήρου από πέτρα που πάνω έχει σκαλισμένα ρουνικά στην γλώσσα των Νάνων.

Skill Checks	Χώρος	Πληροφορίες που αποκαλύπτουν
Intelligence (Arcana) DC18	Προθήκες	Τα όπλα στις προθήκες είχαν κάποτε μαγεία. Πλέον έχει παραμείνει μόνο μια πολύ αχνή αύρα που τα περιβάλλει.
Intelligence (History) DC20	Προθήκες	<p>Κάθε ένα από τα όπλα έχει και μια ιστορία. Κανένα από αυτά όμως δεν είναι πιο σημαντικό από τη λεπίδα των υψηλών ξωτικών, καθώς αποτελεί αναγνώριση των υπηρεσιών του νεκρού στους συμπατριώτες του.</p> <p>Αναλυτικότερα, έχοντας αφήσει την πατρίδα του για δεκαετίες, ο Nalasthir, έχασε την εμπιστοσύνη της φυλής του, η οποία παρέμενε απομονωμένη από τον υπόλοιπο κόσμο, καθώς πίστευε ότι τα μέλη της μπορούσαν να μολυνθούν από την επαφή τους με αυτόν.</p> <p>Το σπαθί αυτό, αν και όχι ιδιαίτερα χρηστικό, είναι απόδειξη για το ότι ο Nalasthir κατάφερε όχι μόνο να γίνει ξανά αποδεκτός από τους ομοίους του αλλά και ότι τους έπεισε τελικά να γίνουν κομμάτι του κόσμου που πριν είχαν απαρνηθεί.</p>
Intelligence (History) DC13	Γενικά	Παράφρασε στους παίκτες τη δεύτερη ως τη τέταρτη παράγραφο παράγραφο της ιστορίας του Nalasthir, όπως αυτή είναι γραμμένη στο κεφάλαιο “Οι Τέσσερις Προστάτες” (σελίδα 16).
Intelligence (Nature) DC12	Γενικά	Είναι προφανές ότι ο χώρος είναι παλαιότερος και χτισμένος με διαφορετική πέτρα σε σύγκριση με τον έξω χώρο.
Intelligence (Religion) DC15	Τάφος	Ο τάφος είναι αρκετά λιτός για τον πλούτο και τη φήμη του προστάτη. Αν και θαμμένος στην πέτρα είναι προφανές ότι έχουν ακολουθηθεί ξωτικίστιες παραδόσεις για τον χώρο ταφής του.

Τέλος Δοκιμασίας

Η απάντηση του γρίφου βρίσκεται στον τρόπο σκέψης του πολυταξιδεμένου φύλακα, ότι δηλαδή: **Όποιο εμπόδιο και να βρεθεί μπροστά σου εσύ πρέπει να συνεχίσεις ακάθεκτος** για αυτό και η πόρτα είναι πραγματικά ξεκλειδωτή και οι παίκτες μπορούν απλώς να συνεχίσουν την πορεία τους. Ακουμπώντας την πόρτα, αυτή θα μπει μέσα στον τοίχο αφήνοντας τους ήρωες να μπουν στο αληθινό μαυσωλείο, όπου το πνεύμα του ιδρυτή τους περιμένει, ξύπνιο από το ξόρκι προστασίας της πόλης, να τους δώσει το κειμήλιό του. Το ξωτικό πιστεύει ακράδαντα ότι η δύναμη μπορεί οδηγήσει σε νίκες μόνο όταν συνοδεύεται από σχεδιασμό και γνώση των συνεπειών (όπως ενάντια στο lich). Για τον λόγο

αυτόν δοκιμάζει το νου των ηρώων με τον προηγούμενο γρίφο και, όταν φτάσουν ενώπιόν του, θα παραδώσει το όπλο του σε αυτόν που φαίνεται να έχει τις ικανότητες να το χρησιμοποιήσει καλύτερα (**Fighter > Paladin > Ranger > Barbarian**).

Εφόσον τους τα παραδίδει γιατί είναι άξιοι και χρειάζονται για τη σωτηρία της πόλης, θα εκπαιδεύσει για λίγο το άτομο που θα τα πάρει και θα του δείξει πως λειτουργούν, πριν τους αποχαιρετήσει λέγοντας:

Αφήγηση

«Η δύναμη που σου προσφέρεται, δίνεται με μία υπόσχεση. Υπόσχεση ότι θα την χρησιμοποιήσεις με σύνεση και θα είσαι έτοιμος να θυσιάσεις τη ζωή σου για τη σωτηρία της Candia και των υπηκόων της. Πάρε λοιπόν, το βάρος του προσάτη από εμένα και το όπλο μου θα συνεχίσει να σε υπακούει για όσο φοράς αυτόν τον μανδύα.»

Μυθικό Όπλο: Fal' Al' Tor - Τα άρματα του φωτός και της σκιάς

B1 Είσοδος της Σχολής

B4 Κουζίνα & Αίθουσα φαγητού

B6 Κοιτώνες

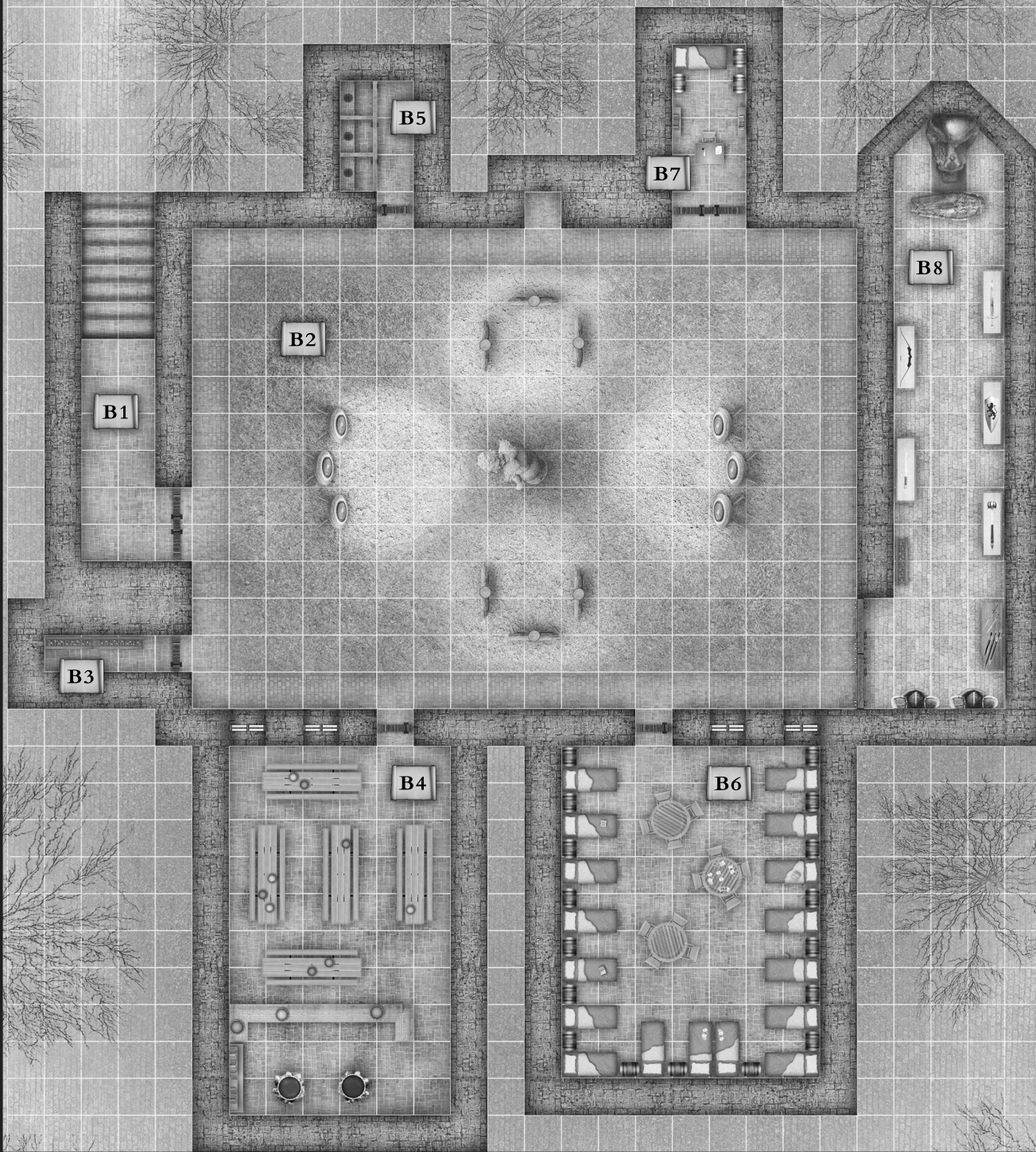
B2 Χώρος Προπόνησης

B5 Αποχωρητήρια

B7 Γραφείο Διευθυντή

B3 Οπλοστάσιο

B8 Τάφος του Nalasthir



Σημειώσεις Dungeon Master



Κεφάλαιο 3: Στοά Khaz'Gorul

Στην αποστολή τους να μαζέψουν τα αντικείμενα για τη σωτηρία της **Candia**, οι ήρωες θα κατευθυνθούν προς τη στοά του **Khaz'Gorul**, το μέρος όπου θα δοκιμαστεί η ικανότητά τους στη μάχη. Μόλις περάσουν στο εσωτερικό της στοάς, θα συναντήσουν το μισοκατεστραμένο ομοίωμα αυτού του προστάτη, που εάν καταφέρουν να κερδίσουν σε μια δύσκολη αψιμαχία, θα αποκτήσουν τα **Φλεγόμενα Γάντια της Δημιουργίας**.

Ο Χώρος

Για να φτάσουν στον χώρο της δοκιμασίας, οι ήρωες θα πρέπει να ξεκλειδώσουν μια ενισχυμένη πόρτα, κάτι που δεν θα αποδειχθεί δύσκολο, καθώς το κλειδί έχει δοθεί από τον Rakeesh για τους σκοπούς της αποστολής από τους ανωτέρους τους. Όταν η πόρτα ανοιχτεί, διάβασε η παρέφρασε τα ακόλουθα:



Αφήγηση

Καθώς η διπλή πόρτα από ενισχυμένο χάλυβα ανοίγει, αποκαλύπτει ένα δωμάτιο ωοειδούς σχήματος που θυμίζει αρένα μονομαχιών. Οι τοίχοι είναι κατασκευασμένοι από σκουρόχρωμο γρανίτη, πάνω στον οποίο έχει τοποθετηθεί περιμετρικά μαρμαρινο ανάγλυφο, που παρουσιάζει τις πιο σημαντικές στιγμές της πολύχρονης ιστορίας της **Candia**.

Στους τοίχους τριγύρω είναι σμιλευμένες οι μορφές όλων όσοι συμμετείχαν στη δημιουργία του **Khaz'Gorul**. Οι απεικονίσεις των ξαπλωμένων δημιουργών έχουν απίστευτη λεπτομέρεια, σε βαθμό που μοιάζουν απλώς να κοιμούνται. Στο κέντρο της οροφής της στοάς απεικονίζεται με ακρίβεια σε έξι ξεχωριστές σκαλιστές πλάκες όλη η ιστορία των νάνων της **Candia**.

Αρχικά, απεικονίζεται το πρώτο σκάλισμα του αγάλματος από τα πετρώματα του τείχους, στη συνέχεια μία αρκετά παλιά και ιδιαίτερα απειλητική πολιορκία, στην οποία καταστράφηκε ο **Khaz'gorul**. Ακολουθεί η αποδοχή των ανθρώπων ως άξιων τεχνιτών για την επαναδημιουργία του **Khaz'gorul**, η επανασυναρμολόγηση και η επισκευή του, και, ως επιβράβευση, η ευλογία του από τον **Moradin**. Ένα μαρμάρينو βάθρο στην απέναντι πλευρά της πόρτας, ολοκληρώνει την εικόνα του δωματίου. Λαμπερό φως πέφτει πάνω του, μέσα από περίτεχνα κατασκευασμένα ανοίγματα στην οροφή, ενώ ένα ζευγάρι υπέροχα κατασκευασμένων λοξότμητων γαντιών αιωρούνται στο ύψος των ματιών σας.

Μια βαριά πανοπλία από οψιανό προστατεύει τον κορμό του **Khaz'gorul**, ενώ οι αλυσιδωτοί κρίκοι και το χαμηλό πέπλο που φαίνεται να πέφτει στα πόδια του είναι φτιαγμένα από κόκκινο μάρμαρο. Στο χέρι κρατάει μια πολεμική πέτρινη σφύρα, φινιρισμένη με χρυσό, ενώ δύο ρουμπίνια βρίσκονται στην κορυφή και στη λαβή της, φωτίζοντας ελαφρά τον χώρο με τις μαγικά δημιουργημένες φλόγες που φαίνεται να τα περικλύουν. Στο άλλο χέρι βρίσκεται μια ασπίδα φτιαγμένη από μαύρο οψιανό, φέροντας στο κέντρο της ένα φλεγόμενο ρουμπίνι σε σχήμα ρόμβου που απλώνει, από το κέντρο ως τις άκρες, φλέβες από κόκκινο μάρμαρο. Παρά την ομορφιά τους, ο χρόνος έχει τραυματίσει σημαντικά τα άρματα του αγάλματος, και αυτά θα καταστραφούν, είτε πάνω στην περιγραφή της κίνησης, είτε στην αρχή της μάχης. Ως συνέπεια, η μάχη ξεκινάει με το **unarmed phase**.

Ο **Khaz'Gorul** χρησιμοποιεί ως μάτια δυο ολοφώτεινα μπλε ζαφείρια, ενώ τα μαλλιά και η γενειάδα του είναι φτιαγμένα από κεχριμπάρι. Αρχικά το άγαλμα φαίνεται να μην μπορεί να χρησιμοποιήσει το ένα του χέρι, γεγονός που θα πάψει να ισχύει όταν ζητήσει την ευλογία του **Moradin**.

Η Δοκιμασία

Ο φύλακας συστήνεται στους ήρωες ως **Khaz'Gorul** και τους προκαλεί σε μια μονομαχία για να δοκιμάσει τη δύναμή τους. Αυτό θεωρείται ως δοκιμή σωματικής δύναμης.

Initiative Rolls

Dm's Tips

ΠΡΟΣΟΧΗ: Κάθε φάση έχει ξεχωριστό stat block, και το επιπλέον damage στο τέλος μιας φάσης δεν μεταφέρεται στην επόμενη (π.χ. όταν κάποιος χτυπήσει τον **Khaz'Gorul** όταν αυτός είναι στο 1 HP, η επιπλέον ζημιά παραπάνω από 1 δεν περνάει στην επόμενη φάση και ξεκινάει με το maximum HP της επόμενης φάσης). Όταν τελειώσουν τα HP της αντίστοιχης φάσης, αυτή θεωρείται "τελειωμένη" και εν ισχύ πλέον είναι τα στατιστικά της επόμενης (θα μπορούσε η μετάβαση να συνοδεύεται και με μια θεαματική αλλαγή στη μορφή/συμπεριφορά του **khaz'gorul**)



Φάση 1: Unarmed Phase

Ο **Khaz'Gorul** επικεντρώνεται στο να κάνει **grapple** τους ήρωες που είναι κοντά του, και αφού τους σηκώσει να τους πετάει πάνω στους ήρωες που είναι πιο μακριά. Σε περίπτωση που ένας ήρωας κρατείται, έστω και για λίγο, στον αέρα πάνω από τον **Khaz'Gorul**, μπορεί να διακρίνει μια ρωγμή στο μάρμαρο πίσω απ' τον λαιμό του – πρόκειται για ουλή που προκλήθηκε από μια παλιά μάχη.

Φάση 2: Flail Phase

Ένα αλυσιδωτό σφυρί εμφανίζεται στο χέρι του **Khaz'Gorul** ως **spiritual weapon**. Ο **Khaz'Gorul** χρησιμοποιεί το **Rupture the Earth** για να ρίξει ροπή τους αντιπάλους του και μετά κάνει **swing** ώστε να στείλει μακριά του αυτούς που είναι κοντά.

Φάση 3: Moradin Champion Phase

Κόκκινη αύρα περιτριγυρίζει τον **Khaz'Gorul** και οι πολύτιμοι λίθοι στην πανοπλία του λάμπουν με θείο φως, καθώς ο **Khaz'Gorul** επικαλείται την ευλογία του **Moradin**. Το χαλασμένο χέρι του επισκευάζεται αμέσως και μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί. Το αλυσιδωτό σφυρί αντικαθιστούν οι **Φλεγόμενες Γροθιές της Δημιουργίας**, μια για κάθε χέρι του. Σε αυτή τη φάση ο **Khaz'Gorul** δεν προσπαθεί απλώς να απομακρύνει τους ήρωες αλλά να τους νικήσει με όλα τα μέσα που διαθέτει.

Strong Party

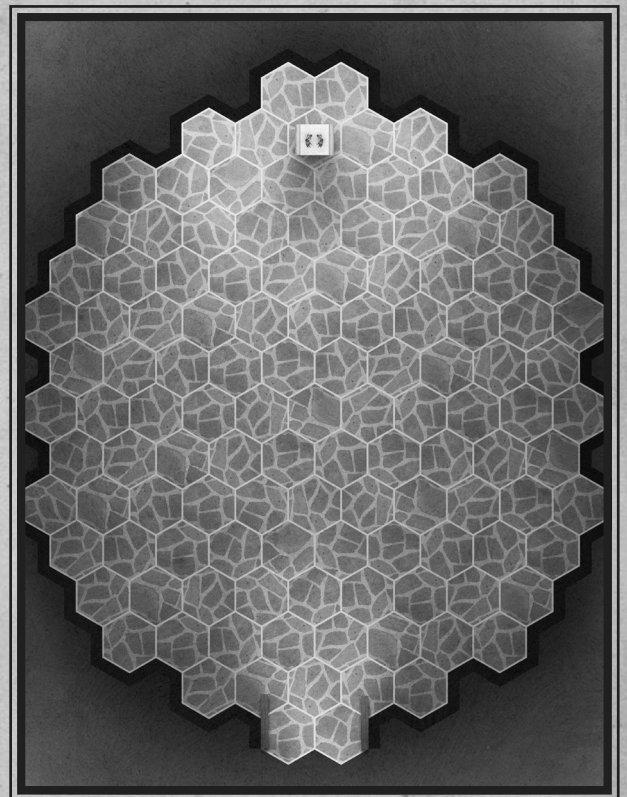
Εάν κρίνεις πως ο **Khaz'Gorul** είναι εύκολος αντίπαλος για τους παίκτες, αύξησε το AC +1, αύξησε τα HP κατά φάση: +10

Εάν ο **Khaz'Gorul** κρίνεται ως δύσκολος αντίπαλος, μείωσε HP κατά φάση: -10, και θέσε το Strength 20 (χτυπάει με +6 για 1d8+5)

Τέλος Δοκιμασίας


Όταν ο **Khaz'Gorul**, στο τελευταίο phase της μάχης, χρησιμοποιήσει το **Construct Endurance** του και μείνει στο 1 HP, παραδίδεται, αναγνωρίζοντας τη δύναμη της συντροφιάς των ηρώων, και με χαρά παραδίδει τις Φλεγόμενες Γροθιές της Δημιουργίας. Ρίχνοντας ένα τελευταίο χαμόγελο προς την ομάδα, τους εύχεται καλή τύχη στο ταξίδι τους και καταρρέει, αφού πρώτα μοιραστεί μαζί τους την τελευταία σταγόνα της δύναμης του **Moradin** (δίνοντάς τους τα οφέλη ενός **long rest**).

Μυθικό Όπλο: Φλεγόμενες Γροθιές της Δημιουργίας



Σημειώσεις Dungeon Master





Κεφάλαιο 4: Ναός του Δία

Σε αυτό το κομμάτι της περιπέτειας οι χαρακτήρες αναπλάθουν τα γεγονότα που οδήγησαν στην δημιουργία της νήσου Ντία.

- Η δοκιμασία ξεκινά όταν οι παίκτες προκαλέσουν την πλημμύρα στο δωμάτιο, τοποθετώντας κάτι αιχμηρό μέσα στην εικόνα της κασίκας (παιδί της Αμάλθειας).
- Έπειτα θα πρέπει να επιβιώσουν την πλημμύρα μέχρι να βρουν τον μοχλό.
- Στη συνέχεια με το αντικείμενο που θα εμφανίσει (παξιμάδια) πρέπει να σπάσουν το προστατευτικό πεδίο γύρω από τη Ραβδο.
- Τέλος με τον κεραυνό του Δία πρέπει να χτυπήσουν το πέτρινο τέρας στο κέντρο του δωματίου.

Ο Χώρος

Για να φτάσουν στη Ντία, οι παίκτες θα πρέπει να πάρουν μια βάρκα από κάποιον αξιόπιστο πολίτη και να κάνουν κουπί για αρκετή ώρα. Όταν πλησιάσουν τα άκρα της ασπίδας και απομακρυνθούν από την ομίχλη που υπάρχει στην ακτή, είναι μια καλή ευκαιρία να περιγραφεί με γλαφυρότητα η εικόνα του τεράστιου στόλου του **Serkhan**, για να εκτιμηθεί καλύτερα το μέγεθος της απειλής. Επιπλέον, από την άλλη πλευρά όπου υπάρχει το νησάκι, γνωστό ως Παξιμάδι, αρχίζουν να φαίνονται αμυδρά οι ισχυρές ανιερές ενέργειες του Ξορκιού που κάνει ο ίδιος ο άρχοντας του θανάτου **Serkhan**. Ακόμα και από τόσο μεγάλη απόσταση οι ισχυρές μαγείες που έχουν εξαπολυθεί δημιουργούν μια αναστάτωση και αναγούλα στους ήρωες.

Αφήγηση

Φθάνοντας στο νησί, το οποίο βρίσκεται εκτός της εμβέλειας του στόλου, βρίσκετε εύκολα το ναό του Δία, όμως αντιλαμβάνεστε ότι ο δρόμος για τον βωμό που ψάχνετε δεν είναι τόσο εμφανής. Θα χρειαστεί να τον αναζητήσετε για λίγο, πριν ανακαλύψετε την είσοδο της υπόγειας σπηλιάς, που βρίσκεται κρυμμένη ανάμεσα στα βράχια της θάλασσας. Καθώς η αλμύρα των κυμάτων, που σκάνε πάνω στους βράχους, σας ψεκάζει, εισέρχεστε στο εσωτερικό του βωμού. Το φως των πυρσών αντανακλάται πάνω σε ρηχό αλμυρό νερό, ενώ φύκια μπλέκονται στα πόδια σας σε κάθε βήμα. Στον τοίχο της εισόδου, αριστερά πριν εισέλθετε στο δωμάτιο, υπάρχει μία μαρμάρινη πλάκα με τα εξής λόγια χαραγμένα πάνω της στην κοινή γλώσσα που όλοι καταλαβαίνετε:

Αφήγηση

Το δωμάτιο που ανοίγεται μπροστά σας έχει τοποθετημένους σε υψηλή θέση τέσσερις κυλινδρικούς πέτρινους σωλήνες σε απόσταση 4 μέτρων ψηλότερα από το έδαφος, έναν σε κάθε γωνία, από τους οποίους πέφτουν μικρές σταγόνες νερό. Στο πάτωμα κάτω από κάθε σωλήνα υπάρχουν μικροί βωμοί που καταλήγουν σε ένα τετράγωνο μαρμάρινο δοχείο με νερό.

Ακριβώς μπροστά από την είσοδο βρίσκεται μια ζωγραφιά μιας κασίκας με μία ρομβοειδή υποδοχή στη βάση της. Λίγο πιο μπροστά, στο κέντρο του δωματίου δεσπόζει το κεφάλι ενός τεράστιου πέτρινου θαλάσσιου τέρατος. Στον απέναντι τοίχο από εσάς, ακούγεται ο ήχος στατικού ηλεκτρισμού, καθώς υπάρχει ένα ηλεκτρισμένο μαγικό πεδίο. Το πάτωμα σε όλο το δωμάτιο είναι καλυμμένο με φύκια και γλιστράει αρκετά.

ΕΙΔΕ ΕΚΠΛΗΚΤΟΣ ΤΟΥΣ
ΜΕ ΤΟΞΑ ΚΑΙ ΑΚΟΝΤΙΑ,
ΑΦΑΝΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ
ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΜΑΛΘΕΙΑΣ.
ΚΑΙ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ
ΤΕΡΑΣ ΑΝΑΔΥΘΗΚΕ ΜΕ ΣΚΟΠΟ ΝΑ ΤΟΥΣ
ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΕΙ.
ΠΟΥ ΑΠΟ ΤΟ
ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΟΥ, ΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ, ΒΓΗΚΕ ΤΟ ΘΗΡΙΟ,
ΕΙΠΕ ΣΤΟ ΔΙΑ: "ΑΔΕΛΦΕ ΚΑΙ
ΤΗΛΗΡΩΣΕΙΣ ΟΤΙ ΚΑΛΟ ΣΟΥ ΕΚΑΜΑΝ;". Ο ΔΙ
ΑΞΕ ΓΝΩΜΗ. ΤΟΤΕ ΠΗΡΕ ΔΥΟ
ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΑΞΙΜΑΔΙ ΚΑΙ ΤΑ ΠΕΤ
ΑΥΤΟΣ ΜΕ ΕΝΑΝ ΚΕΡΑΥΝΟ ΤΟ ΠΕΤΡΩΣΕ
ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΠΑΞΙΜΑΔΙΑ

Skill Checks	Χώρος	Πληροφορίες που αποκαλύπτουν
Intelligence (Nature) DC10	Γενικά	Το πάτωμα μαζί με τα φύκια μπορεί να περιορίσει ιδιαίτερα την κίνηση με τη γλιστερότητά του.
Intelligence (History) DC12	Κατσικά	Η Αμάλθεια ήταν η κατσικά που μεγάλωσε τον Δία.
Intelligence (History) DC18	Τέρας	Ο Ποσειδώνας έπεισε τον Δία να σταματήσει το τέρας της θάλασσας που απειλούσε το νησί.
Intelligence (Religion) DC15	Κάθε σύμβολο	Μπορούν να μάθουν λίγες πληροφορίες για τον κάθε θεό, όπως αυτός αναγράφεται στο κεφάλαιο Background Περιπέτειας (σελίδα 8).
Intelligence (Arcana) DC15	Μαγικό πεδίο	Ο ηλεκτρισμός είναι μαγικής φύσης και δεν μιμείται τον τρόπο διάδοσης κανονικού ηλεκτρισμού.

Κατι που δεν φαίνεται με μία πρώτη ματιά, αλλά χρειάζεται να πλησιάσει κάποιος για να δει, είναι ότι στο εσωτερικό του μαγικού πεδίου υπάρχει μια ράβδος, ενώ το κάθε δοχείο φέρει το σύμβολο ενός θεού. Το 1ο έχει το σύμβολο της θεάς Αθηνάς, το 2ο έχει το σύμβολο του θεού Απόλλωνα, το 3ο έχει το σύμβολο του Θεού Ποσειδώνα και το 4ο το σύμβολο του Ερμή.

Η Δοκιμασία

Όταν ένας από τους παίκτες βάλει ένα αιχμηρό αντικείμενο (δόρυ, ξίφος κλπ) στην υποδοχή πάνω στη ζωγραφιά της κατσίκας τότε το δωμάτιο σφραγίζεται, καθώς πέφτει μια καταπακτή στον διάδρομο της εισόδου και ξεκινάει να τρέχει νερό από τους σωλήνες.

Οι παίκτες ρίχνουν **Initiative Rolls** και έχουν 5 γύρους μέχρι το νερό να γεμίσει το δωμάτιο και να στερέψουν από αέρα. Τους δύο πρώτους γύρους, οποίος θέλει να κινηθεί με όλο το **speed** του, πρέπει να ρίξει **DC 10 Dexterity (Acrobatics)** αλλιώς πέφτει **prone**. Από τον τρίτο γύρο και μετά οι παίκτες κινούνται σύμφωνα με το **swim speed** τους (που είναι το μισό του **speed** τους) και δεν μπορούν να κάνουν **check** για ολόκληρο **movement**.

Στο **δοχείο νούμερο 3 (Ποσειδώνας)** υπάρχει ένας μοχλός, που θα βρεθεί μόνο αν βάλει κάποιος το χέρι μέσα, αφού όμως αρχίσει να τρέχει το νερό. Αν κάποιος τον τραβήξει, ανοίγει το στόμα του πλάσματος και μέσα υπάρχουν **2 κομμάτια παξιμάδι**. Κάθε ψάξιμο σε δοχείο απαιτεί ένα **action**.

Dm's Tips

Σύμφωνα με τον κανόνα Suffocating (PHB σελ. 183): Ένα πλάσμα μπορεί να κρατήσει την αναπνοή του για 1 λεπτό (10 γύρους) + τα λεπτά που αντιστοιχούν στο **Constitution modifier** του (ελάχιστο 30 sec).

Αφού τελειώσει ο παραπάνω χρόνος, το πλάσμα έχει ακόμα γύρους, όσο το **Constitution modifier** του για να μην πεθάνει (ελάχιστο 1 γύρο). Εάν συμβεί αυτό σημαίνει πως τα **Hit Points** πέφτουν αυτόματα στο 0 και πνίγεται, αν δεν μπορέσει να βγει στην επιφάνεια και να αναπνεύσει. Δεν μπορεί να ανακτήσει hit points ή να σταθεροποιηθεί (**stabilized**), εάν δεν είναι σε θέση να αναπνεύσει. Για παράδειγμα αν έχει **Constitution 14 (modifier: +2)**, μπορεί να κρατήσει την αναπνοή του για 3 λεπτά (30 γύρους). Και έχει 2 επιπλέον γύρους για να μην πεθάνει. Αρα και ο πιο αδύναμος χαρακτήρας (με αρνητικό Con modifier) έχει 11 γύρους τουλάχιστον.





Τέλος Δοκιμασίας

Καθώς το άγαλμα του πλάσματος σπάει, το νερό αδειάζει και στην θέση που βρισκόταν η ράβδος βρίσκεται η διάφανη μορφή ενός γέροντα με μπλε ρόμπα οι οποία είναι διακοσμημένη με κεραυνούς. Τα μάτια του, που αστραποβολούν ενέργεια κάτω από τα παχιά άσπρα φρύδια του, σας κοιτούν με ελπίδα.

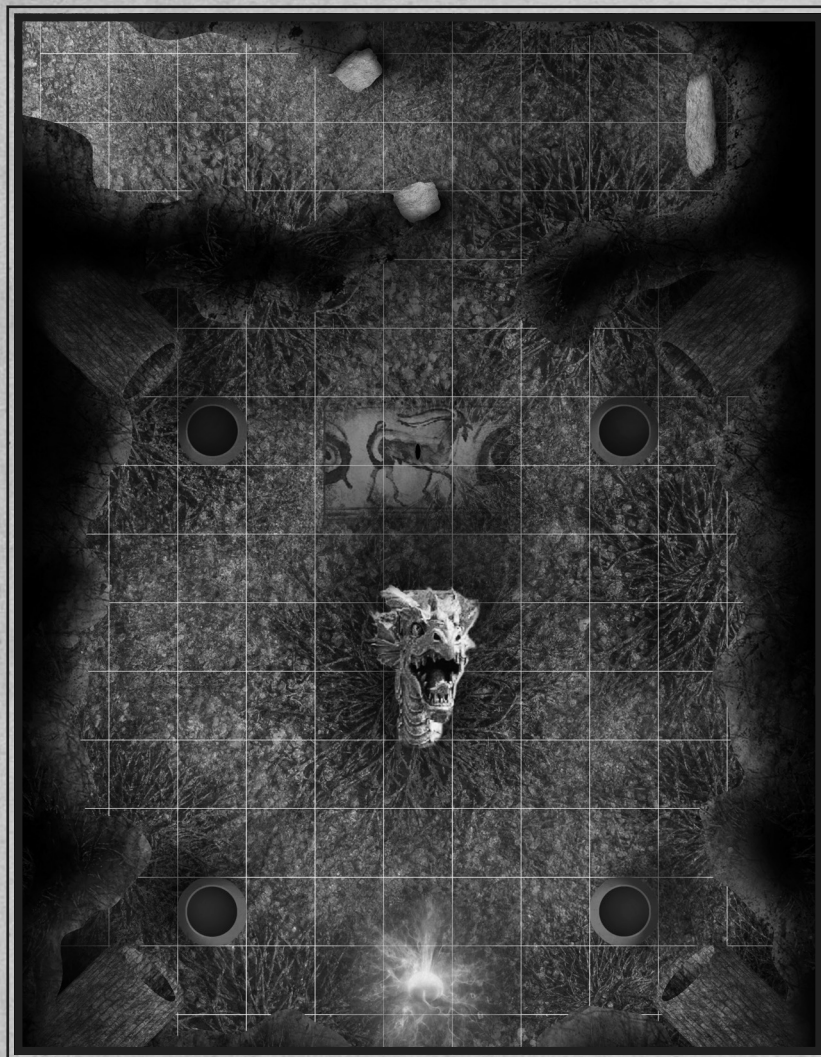
“Η Ράβδος του Δία σας ανήκει.

Χρησιμοποιήστε την σωστά και η νίκη θα είναι δική σας. Δείξτε στους εισβολείς την δύναμη του λαού μας!” Με έναν εκκωφαντικό θόρυβο σαν κεραυνός που χτυπάει δέντρο, το πνεύμα εξαφανίζεται και η πόρτα ανοίγει.

Αν κάποιος πετάξει το παξιμάδι στο **μαγικό πεδίο** γύρω από τη **Ράβδο** ή ακουμπήσει το πεδίο κρατώντας ένα παξιμάδι, τότε το πεδίο απενεργοποιείται και μπορεί να πάρει τη ράβδο.

Τότε με την **Ράβδο** πρέπει να χτυπήσει το **άγαλμα του πλάσματος** και το δωμάτιο αδειάζει από νερό, ενώ η πόρτα ανοίγει.

Μυθικό Όπλο: Η ράβδος του Δία - Το δαχτυλίδι του Δία





Κεφάλαιο 5: Τα 4 Λιοντάρια

Σε αυτό το μέρος της περιπέτειας, οι ήρωες θα έρθουν αντιμέτωποι με τη δοκιμασία του προστάτη **Dorian**, του Χαοτικού. Η δοκιμασία ξεκινάει με το άνοιγμα της κρύπτης (συντριβάνι λιονταριών), όταν οι παίκτες τραβήξουν το σπαθί του **Dorian** απ' την κρήνη. Η περιπέτεια συνεχίζεται με την κατάβαση στην κρύπτη, όπου οι ήρωες θα ακούσουν τη φωνή του **Dorian** να τους καλωσορίζει και θα έχουν την ευκαιρία να εξετάσουν τέσσερις τοιχογραφίες, μια για κάθε μάρτυρα. Στη συνέχεια θα έρθουν αντιμέτωποι πρώτα με τους τέσσερις μάρτυρες, σε μια μάχη όπου ο κάθε μάρτυρας παίρνει μια μορφή που του προσδίδει το σκοτάδι που κατέλαβε τον **Dorian**, και κατόπιν με τον **Dorian** τον ίδιο. Το σπαθί που τράβηξαν από την κρήνη αποκτά τις μαγικές του ικανότητες αμέσως πριν τη μάχη με τον **Dorian**.

Ο Χώρος

Αυτή είναι η κεντρική πλατεία της Candia. Στο κέντρο της επιβάλλεται με την ομορφιά του ένα μαρμάρινο συντριβάνι, ενώ γύρω υπάρχουν διάφορα καταστήματα και σπίτια (τα οποία είναι προαιρετικά και οι παίκτες μπορούν να αγνοήσουν).

Αφήγηση Περιοχή 1: Κρήνη Λιονταριών

Το σιντριβάνι βρίσκεται στο κέντρο μιας μεγάλης πλατείας. Η δροσιά της νύχτας δεν δικαιολογεί το ρίγος που αισθάνεστε στο θέαμα της ανατριχιαστικά κενής έκτασης που απλώνεται μπροστά σας. Σε εποχές ειρήνης, αυτή η πλατεία σφύζει με ζωή, κίνηση, ανέμελες συζητήσεις και εμπόριο. Τώρα είναι εγκαταλειμμένη, καθώς όλοι είτε βρίσκονται σε επιστράτευση, είτε κρύβονται στα καταφύγια τους ή στη χειρότερη περίπτωση έφυγαν απ' την πόλη, για να σώσουν τη ζωή τους. Μάλιστα, αν δεν υπήρχαν τα φύλλα που πέφτουν από τα γύρω δέντρα και καλύπτουν το πλακόστρωτο κάτω απ' τα πόδια σας, θα νιώθατε σαν ο χρόνος να έχει σταματήσει πάνω από πανέμορφο μνημείο. Το φως του φεγγαριού, αποκαλύπτει επίσης ένα πολυτελές εστιατόριο, μία ταβέρνα, μερικά αμπαρωμένα σπίτια με πλατιά κομμάτια ξύλο καρφωμένα πρόχειρα πάνω στα παράθυρα και τις πόρτες, και έναν στάβλο αλόγων.

Αφήγηση Εστιατόριο "Τα Χρυσά Λέπια"

Σε αυτό το εστιατόριο συχνάζουν οι αξιωματούχοι της πόλης καθώς και εύποροι πολίτες της. Μοιάζει σαν να μην πέρασε ούτε λεπτό από τη στιγμή που όλα ήταν καλά και υπήρχε ειρήνη. Τα τραπέζια και οι καρέκλες του είναι ακόμα όπως ήταν πριν την επιδρομή, υποδηλώνοντας πως ο κόσμος εγκατέλειψε το μέρος πολύ βιαστικά.

Με ένα DC 12 Intelligence (Investigation) Check, οι παίκτες βρίσκουν πίσω από ένα πάγκο ένα κλειστό μπουκάλι καλό κρασί (fine wine), καθώς και 1 αποθήκη που έχει τελάρα με φρούτα, σακιά με αλεύρι, και κούτες με παστά κρέατα που ισοδυναμούν με 30 rations.

Αφήγηση Η Ταβέρνα του Γκόμπλιν

Μια ταμπέλα κρέμεται πάνω απ' την πόρτα που γράφει "Η Ταβέρνα Του Γκόμπλιν". Η πόρτα αυτού του κτηρίου ανοίγει με δυσκολία, και ακούτε έναν σαματά από καρέκλες και τραπέζια που πέφτουν μόλις τη σπρώχνετε με δύναμη, συνειδητοποιώντας πως κάποιος είχε προσπαθήσει πρόχειρα να την φρακάρει.

Μαζί με την κακοδαιμονία που προκαλούν τα έπιπλα που πέφτουν, ακούτε και μια περίεργη τσιριχτή φωνή, καθώς και βήματα που ανεβαίνουν τρέχοντας τη σκάλα προς τον πάνω όροφο του ξενοδοχείου. Το ισόγειο του ξενοδοχείου ήταν κάποτε χώρος αναψυχής και ταβέρνα, αλλά τώρα καρέκλες και τραπέζια ήταν στοιβαγμένα πίσω απ' την πόρτα. Το πάτωμα είναι γεμάτο με οτιδήποτε μπορούσε να είναι πάνω στα τραπέζια - πιάτα με φαγητό, μπουκάλια, μαχαιροπίρουνα, σπασμένα μουσικά όργανα, ποτήρια, κλπ. Στο πίσω μέρος του δωματίου, μια σκάλα οδηγεί στον πάνω όροφο.

• Ο πάνω όροφος έχει 6 δωμάτια για πελάτες, κι ένα δωμάτιο που είναι το γραφείο του ιδιοκτήτη. Τα δωμάτια των πελατών είναι κλειδωμένα (αν καταφέρουν να μπουν μέσα, οι χαρακτήρες παρατηρούν πως κάθε δωμάτιο έχει ένα τραπέζι, ένα κρεβάτι κι ένα άδειο σεντούκι). Το δωμάτιο του ιδιοκτήτη έχει την πόρτα του μισάνοιχτη.

• Στο δωμάτιο του ιδιοκτήτη υπάρχει ένα μεγάλο ξύλινο γραφείο με χαρτιά και συμβόλαια σκόρπια επάνω, καθώς κι ένα δοχείο με μελάνι κι ένα φτερό. Πίσω απ' το γραφείο, κρύβεται το γκόμπλιν - ιδιοκτήτης του ξενοδοχείου. Το γκόμπλιν, που το λένε Πίπη, είναι τρομοκρατημένο απ' την επιδρομή και έχει κρυφτεί κάτω από ένα χαλί πίσω απ' το γραφείο. Αν οι χαρακτήρες τον καθησυχάσουν, μπορεί να τους απαντήσει στις ακόλουθες ερωτήσεις:

• **Ποιός είσαι;**

«Οι φίλοι μου με φωνάζουν Πίπη. Έτσι όπως καταλήξαμε, όλοι φίλοι πρέπει να γίνουμε, ποιος ξέρει πόσο ακόμα θα ζήσουμε...»

• **Γιατί κρύβεσαι;**

«Έχω ακούσει πως οι πειρατές λατρεύουν τα μικρά και αθώα γκόμπλιν σαν εμένα για να τους κάνουν τις αγγαρείες. Αλλά όχι, εγώ θα μείνω εδώ, δε θα με βρεί ποτέ κανείς - εκτός από εσάς, βέβαια, αλλά να μη το κάνουμε και θέμα»

• **Γιατί δεν έφυγες απ' την πόλη;**
/ **Γιατί δεν κρύφτηκες μαζί με τον υπόλοιπο κόσμο;**

«Εγώ;! Να αφήσω πίσω το μεγάλο ξενοδοχείο που μόλις άνοιξα; Ξέρετε πόσο δύσκολο είναι να πετύχει ένα Γκόμπλιν στη σημερινή εποχή; Με όλους τους «ήρωες» που μας κυνηγάνε και μας κλέβουν τα λεφτά; Όχι, δεν θα το εγκαταλείψω ποτέ»

• **Ξέρεις κάτι για τον Dorian;** / Ξέρεις κάτι για τους προστάτες; / Ξέρεις κάτι για το σιντριβάνι στη πλατεία; / Ξέρεις κάτι για το σπαθί στην κρήνη;

«Χμμ... Έχω ακούσει πως στο σιντριβάνι αυτό έχουν θάψει από κάτω έναν γενναίο πολεμιστή, μαζί με 4 αθώους που πολέμησαν πλάι του. Έχω ακούσει επίσης πως αυτό είναι ένα ψέμα και πως έχουν θάψει έναν σχιζοφρενή που σκότωσε όλη την οικογένεια και τους 4 καλύτερους φίλους του και είπε πως μια φωνή στο μυαλό του τού είπε να το κάνει. Τώρα αυτό το σπαθί που εμφανίστηκε ξαφνικά... Είναι γυαλιστερό, το θέλω! Αλλά φοβάμαι να βγω έξω. Μπορείτε να μου το φέρετε; Κι ένα μπουκάλι κρασί αν γίνεται»

Αφήγηση: Στάβλος

Ο στάβλος είναι εγκαταλειμμένος, άδειος και μέσα επικρατεί χάος. Το σανό, η τροφή των αλόγων καθώς και κοπριά, είναι σκορπισμένα παντού στο χώρο, υποδεικνύοντας πως ο κόσμος έμπαινε εδώ τρέχοντας, άρπαζε ένα άλογο κι έφευγε βιαστικά.

Αφήγηση: Συντριβάνι

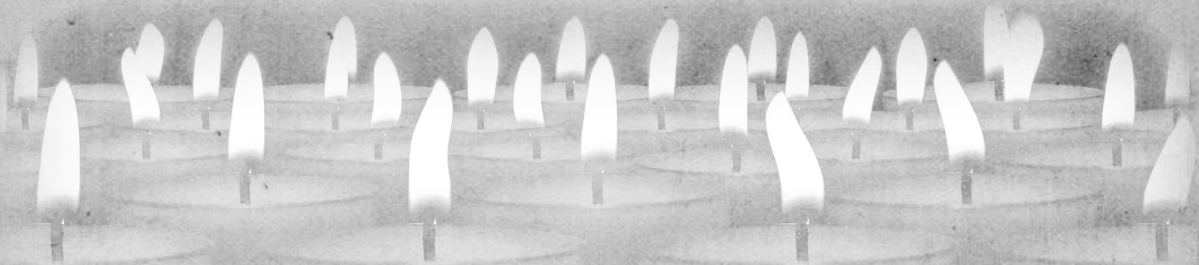
Το συντριβάνι είναι φτιαγμένο από μάρμαρο. Αποτελείται από μια κυκλική κρήνη στην οποία είναι καρφωμένο πάνω ένα μακρύ σπαθί. Την κρήνη στηρίζουν 4 αγάλματα λιονταριών. Νερό τρέχει μέσα απ' τα στόματα των λιονταριών και μαζεύεται στην κυκλική βάση του συντριβανιού, όπου ανακυκλώνεται και γυρίζει πάλι πάνω μέσα απ' τα τοιχώματα της κρήνης.

Στην κορυφή του συντριβανιού, καρφωμένο ένα σπαθί που δεν υπήρχε πριν – η ένδειξη ότι ο **Dorian**, ο Χαοτικός περιμένει κάποιον άξιο να δοκιμαστεί. Στην αρχή το σπαθί αυτό είναι ένα απλό **longsword**. Όταν κάποιος αφαιρέσει το σπαθί, το κεντρικό τμήμα (η κρήνη που στηρίζεται απ' τα λιοντάρια) αρχίζει και κατεβαίνει βαθιά στο έδαφος, στην υπόγεια κρύπτη που είχε θαφτεί ο **Dorian** και οι τέσσερις μάρτυρες που στάθηκαν δίπλα του (δες κεφάλαιο **Οι Τέσσερις Αρχαίοι Προστάτες** (σελίδα 12)

Αφήγηση Περιοχή 2: Κρύπτη

Το δωμάτιο είναι σκοτεινό και γεμάτο υγρασία. Η κρήνη κατεβαίνει και σταματάει στο κέντρο. Στους τοίχους του δωματίου βρίσκονται 5 σαρκοφάγοι. Το μόνο που ακούγεται είναι σταγόνες που πέφτουν απ' το υγρό ταβάνι του δωματίου στην σχεδόν ακατέργαστη πέτρα στο πάτωμα. Σειρές σβησμένων και μισολιωμένων κεριών στολίζουν τέσσερις εσοχές μέσα στον ανατολικό τοίχο του δωματίου.

Μόλις κάποιος πατήσει έξω απ' την πλατφόρμα της κρήνης, αυτή σιγά-σιγά ανεβαίνει πάλι προς τα πάνω. Μόλις φτάσει στην κορυφή, τα κεριά μαγικά ανάβουν ταυτόχρονα και φωτίζουν τέσσερις τοιχογραφίες – μία σε κάθε εσοχή του τοίχου. Αυτές οι τοιχογραφίες υποδεικνύουν ένα κομμάτι της ζωής του κάθε μάρτυρα, και αποτελούν στοιχείο για την μάχη εναντίον τους αργότερα.



• **Τοιχογραφία της Rozak:**

Απεικονίζει μια γυναίκα περιτριγυρισμένη από κόσμο που της υποκλίνεται, ενώ αυτή κρατάει ένα μικρό παιδί απ' το χέρι και το κοιτάει στα μάτια.

Wisdom (Insight) Check DC15: Η Rozak ήταν ευγενικής καταγωγής και ιδιαίτερα αγαπητή στο λαό. Οι πολίτες της Candia την ακολουθούσαν όπου κι αν πήγαινε και θα της προσέφεραν με αγάπη ό,τι και αν τους ζητούσε αλλά η ίδια αρνούταν να εκμεταλλευτεί την αφοσίωσή τους, αφού μέσα της είχε την επιθυμία να την αντιμετωπίζουν ως ίση. Γι' αυτό στην τοιχογραφία κρατάει, συμβολικά, ένα μικρό παιδί απ' το χέρι - επειδή αυτό δεν γνωρίζει από τίτλους και ευγένειες.

• **Τοιχογραφία του Fanorak:**

Απεικονίζει ένα πλήθος ανθρώπων κάτω από έναν έναστρο ουρανό. Ένας μόνο άνθρωπος κοιτάει ψηλά και στα χέρια του κρατάει έναν χάρτη με αστερισμούς.

Wisdom (Insight) Check DC 15: Ο Fanorak αφιέρωσε τη ζωή του μελετώντας τα αστέρια, ψάχνοντας για ενδείξεις του υπερφυσικού στο μόνο μέρος που ο άνθρωπος δεν κατάφερε ποτέ να μελετήσει πλήρως μέχρι στιγμής, τον κόσμο κρυμμένο στον έναστρο ουρανό.

• **Τοιχογραφία του Jalak:** Απεικονίζει το εσωτερικό ενός ναού. Μια γυναίκα βρίσκεται ξαπλωμένη σε έναν βωμό στο κέντρο του ιερού, ενώ γύρω της βρίσκονται ιερείς. Όλοι τους, όμως, φαίνονται να την έχουν εγκαταλείψει, έχοντας την πλάτη τους γυρισμένη σε αυτήν, εκτός από έναν που προσεύχεται ακόμα, στραμμένος επίμονα προς το μέρος της.

Wisdom (Insight) Check DC 15:

Ο Jalak ήταν ιερέας, σε έναν ναό όπου όλοι οι ιερείς ήταν μεγάλοι υποστηρικτές της ίασης και της θεραπείας μέσα απ' την προσευχή. Όταν, όμως, η ίδια του η κόρη αρρώστησε βαριά κανένας από τους άλλους στον ναό - ούτε ο ίδιος ο θεός του - δεν γύρισε να τον βοηθήσει. Τότε ήταν που ο Jalak πήρε την απόφαση να ζητήσει βοήθεια από όπου μπορούσε, ακόμα και από οντότητες όχι τόσο αγαθές.

Τοιχογραφία της Methymak:

Μια γυναίκα μπροστά από έναν πάγκο εργασίας γεμάτο φιαλίδια, μπουκάλια και σωλίνες. Σε ένα φιαλίδιο πάνω από αναμμένη φωτιά, απεικονίζεται ένα ίχνος χρυσού. Η γυναίκα, όμως, είναι πολύ απορροφημένη από ένα βιβλίο που διαβάζει για να το προσέξει.

Wisdom (Insight) Check DC 15: Η Methymak όπως όλοι οι αλχημιστές προσπάθησε όλη της τη ζωή να αλλάξει τη σύσταση των φυσικών στοιχείων. Οι απανωτές αποτυχίες, όμως, την οδήγησαν να αμφισβητεί τις πρακτικές της και να ξαναρχίζει από την αρχή, τη στιγμή που, ίσως, να βρίσκονταν πολύ κοντά στην επιτυχία.

Δοκιμασία

Το ακόλουθο γεγονός ξεκινάει, όταν οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να κοιτάξουν τις τοιχογραφίες, ή όταν κρίνει ο DM ότι χρειάζεται για να μην χαθεί η ένταση. Όταν τα κεριά ανάβουν, η φωνή του Dorian ακούγεται απ' την σαρκοφάγο του:

Αφήγηση

Καλώς ήρθατε ξένοι.

Χαίρομαι που είστε σήμερα εδώ. Όπως ξέρετε, είμαι ο Dorian. Δεν χρειάζεται να πολυλογούμε, ξέρω ήδη τι θέλετε από μένα. Ένα όπλο. Ένα όπλο, αρκετά δυνατό για να προστατέψει αυτή τη πόλη. Γνωρίζω καλά την υποκρισία του απλού κοσμάκη. Έτσι, τη μια στιγμή οι αγανακτισμένοι πολίτες σε μισούν για πράξεις που δεν καταλαβαίνουν, και την αμέσως επόμενη, όταν έχεις αποκτήσει δύναμη, όλοι μετατρέπονται σε αφοσιωμένους οπαδούς που σε λατρεύουν σαν θεό, φτιάχνουν τραγούδια για να σε υμνήσουν και, όταν πεθάνεις, σου χτίζουν έναν περίτεχνο τάφο στο κέντρο της πόλης.

Δεν ψάχνετε απλά για το σπαθί, λοιπόν. Εξάλλου, σας το έχω ήδη δώσει. Το σπαθί αυτό που βρήκατε και κρατάτε στα χέρια σας είναι το όπλο που αναζητάτε, το όπλο που περιέχει τις στάχτες της ψυχής μου. Αλλά είναι αδύναμο, δεν είναι παρά ένα απλό σπαθί. Τι άραγε να πήγε στραβα;

Αγαπητοί ξένοι, εδώ αρχίζει η δοκιμασία σας. Το σπαθί αυτό έχει πάρει πολλές ζωές, έχει αφήσει πολλά όνειρα ανεκπλήρωτα, πολλές ψυχές αλύτρωτες. Μέσα σε αυτόν τον τάφο, υπάρχουν μερικές τέτοιες ψυχές, οι ψυχές τεσσάρων ανθρώπων που έχασαν τη ζωή τους πλάι μου.

Όλοι τους είχαν όνειρα, είχαν τη ζωή τους μπροστά τους, κι όμως την έχασαν μέσα απ' τα χέρια τους.

Δείξτε λοιπόν πως μπορείτε να πολεμήσετε, και μέσα απ' την μάχη σας να λυτρώσετε αυτές τις ψυχές και το σπαθί θα ξαναβρεί τη λάμψη και δύναμή του.

Μετά την ομιλία του **Dorian**, οι σαρκοφάγοι στις γωνίες ανοίγουν και από μέσα βγαίνουν οι τέσσερις μάρτυρες με τη μορφή **specter**. Ενώ στην αρχή τα **specter** φαίνονται ίδια, το καθένα μετά παίρνει τη μορφή ενός τέρατος που αντιπροσωπεύει τον αντίστοιχο μάρτυρα.

Τα **specter** παίρνουν μια ιδιότητα σχετική με τη νέα μορφή τους, με όλες τις δυνάμεις που αυτή εσωκλείει, καθώς και μια αδυναμία (**vulnerability**) σχετικό με την ιστορία τους. Συγκεκριμένα:

- **Rozak**: Παίρνει τη μορφή ενός **Succubus**
- **Fanorak**: Παίρνει τη μορφή ενός **Mindflayer**
- **Jalak**: Παίρνει τη μορφή ενός **Lich**
- **Methymak**: Παίρνει τη μορφή ενός **Black Pudding**

DM Tips για τη μάχη:

Αν η μάχη είναι πολύ δύσκολη: Τα **specter** πεθαίνουν αμέσως μόλις χτυπηθούν 1 φορά απ' το **vulnerability** τους και το **life drain** κάνει **1d6 necrotic damage**. Η **Methymak** δεν έχει **legendary actions**.

Αν η μάχη είναι πολύ εύκολη: Τα **specter** έχουν 35 HP αντί 22, και όλα (εκτός από τη **Methymak**) μπορούν να κάνουν το **επιπλέον action** τους και ως **legendary action** (1 φορά το γύρο και μόνο στο τέλος γύρου άλλου πλάσματος) εφόσον είναι **charged**.

DM Tips για τη μάχη:

Ο **Fanorak** συμφέρει να περιμένει να πλησιάσουν αρκετοί χαρακτήρες ώστε για να κάνει το **Mind Blast** και να πιάσει όσους περισσότερους μπορεί.

Η **Methymak** μπορεί να αποκλείσει τους ήρωες με την ιδιότητά της να παράγει **green slime** (π.χ. χωρίζοντας την αρένα στα 2 με **green slime**, ή αν είναι όλοι μαζεμένοι μαζί να τους βάλει σ' έναν κύκλο), ενώ παράλληλα θα επιτίθεται από κοντά με **drain life**. Να τονίσουμε πως η ιδιότητα της **Methymak** με το **green slime** ενεργοποιείται κάθε φορά που κινείται - είτε στο γύρο της με **move** είτε με **legendary action** και ο DM διαλέγει σε πιο **space** από αυτά που περνάει θα μπει το **green slime**.

Ο **Jalak** μπορεί να καταραστεί αυτόν που φαίνεται πιο επικίνδυνος (Paladin > Cleric > Druid > Ranger > Fighter > Barbarian > λοιποί) και μετά θα στοχεύει αυτούς που δεν καταφέρνει να αποκλείσει η **Methymak**.

Η **Rozak** μπορεί να κάνει **charm** αυτούς που δεν στοχεύει ο **Jalak** με το **curse** του, με προτεραιότητα **spellcasters** (wizards > druids > sorcerers > bards > warlocks > λοιποί)

Όταν όλα τα **specter** ηττηθούν, φως βγαίνει από αυλάκια χαραγμένα στις πέτρες του τοίχου. Σχηματίζει μια μεγάλη τοιχογραφία, σαν τις άλλες, που όμως καλύπτει όλους τους τοίχους της κρύπτης (χωρίς, όμως, να μπαίνει μέσα στις ήδη υπάρχουσες εσοχές). Στην τοιχογραφία αυτή απεικονίζεται η ζωή του **Dorian** σε 4 φάσεις:

- Μια εικόνα τον δείχνει στρατηγό, ηγέτη του στρατού της **Candia**.
- Μια άλλη τον δείχνει με το σπαθί του ανάμεσα στα πτώματα της οικογένειάς του.
- Μια άλλη τον δείχνει στην εξορία να μαθαίνει για μια πολιορκία στην **Candia** - το κίνητρο που τον οδήγησε να επιστρέψει.
- Η τελευταία τον δείχνει έξω απ' τα τείχη της πόλης, με το φωτισμένο του σπαθί σηκωμένο ψηλά απέναντι σε έναν αμέτρητο στρατό, αγέρωχο με τους 4 μάρτυρες παραταγμένους δίπλα του (αυτή η εικόνα προβάλλεται πάνω στον τοίχο ανάμεσα στις άλλες εσοχές. Έτσι η εικόνα του **Dorian** βρίσκεται ανάμεσα στις 2 αριστερά και 2 δεξιά, και η φιγούρα καθενός από τους μάρτυρες κάτω απ' την εσοχή της).

Αν κάποιος σηκώσει το σπαθί όμοια με τον **Dorian** στην τελευταία εικόνα, το σπαθί ενεργοποιείται και γίνεται η **Λεπίδα της Διασποράς** (δες παρακάτω). Παράλληλα η σαρκοφάγος του **Dorian** ανοίγει και από μέσα βγαίνει ένα **wraith**. Το wraith είναι ό,τι έχει απομείνει από το σώμα του **Dorian** και το κυριεύει το σκοτεινό, χαοτικό κομμάτι της ψυχής του, που αποζητά μόνο θάνατο (δες ενότητα "Οι Τέσσερις Αρχαίοι Προστάτες" (σελίδα 12). Στο χέρι του κρατάει τη σκιά ενός σπαθιού παρόμοιο με τη **Λεπίδα της Διασποράς**.

Όταν οι παίκτες νικήσουν τον **Dorian**, το wraith γίνεται σκόνη μπροστά στη λάμψη του σπαθιού. Η φωνή του **Dorian** ακούγεται άλλη μια φορά:

DM Tips για τη μάχη:

Αν η μάχη είναι δύσκολη (ή το party έχει αποδυναμωθεί πολύ από προηγούμενες μάχες), τότε κάνε τις εξής τροποποιήσεις:

- HP: 60 (αντί για 81)
- Ζημιά longsword: 1d8 + 5 (αντί για 2d8 + 5)

Αν η μάχη είναι εύκολη (ή το party πάει γυρεύοντας), τότε κάνε τις εξής τροποποιήσεις:

- 2 **legendary actions**
- Ζημιά longsword: 4d8 + 5 (αντί για 2d8 + 5)
- Μπορεί σαν action να σηκώσει κάποιον από τους μάρτυρες να πολεμήσει πλάι του, μεταφέροντάς του από 1-20 απ' τα δικά του HP. (recharge 5-6)

Αφήγηση

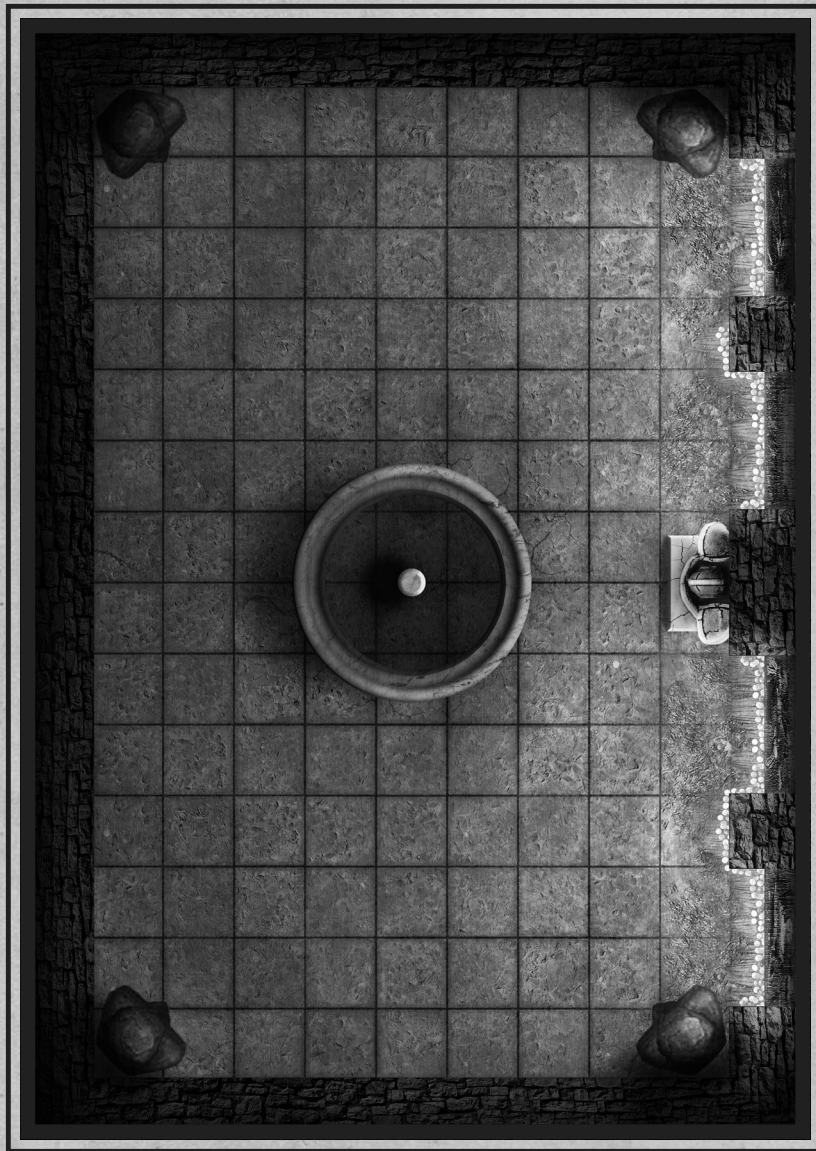
Αυτό ήταν. Η δοκιμασία σας τελείωσε. Η δύναμή σας είναι αξιοσημείωτη. Ίσως να είστε όντως άξιοι να προστατέψετε την πόλη. Η θέληση και η επιμονή των τεσσάρων μαρτύρων και η δική μου βρίσκονται στη λεπίδα αυτού του σπαθιού. Προσοχή όμως. Το σπαθί αυτό υπάρχει μόνο για να δώσει λύτρωση στον ανικανοποίητο θάνατο. Αν χρησιμοποιηθεί απέναντι στους ζωντανούς, μπορεί να σας προδώσει

Τέλος Δοκιμασίας

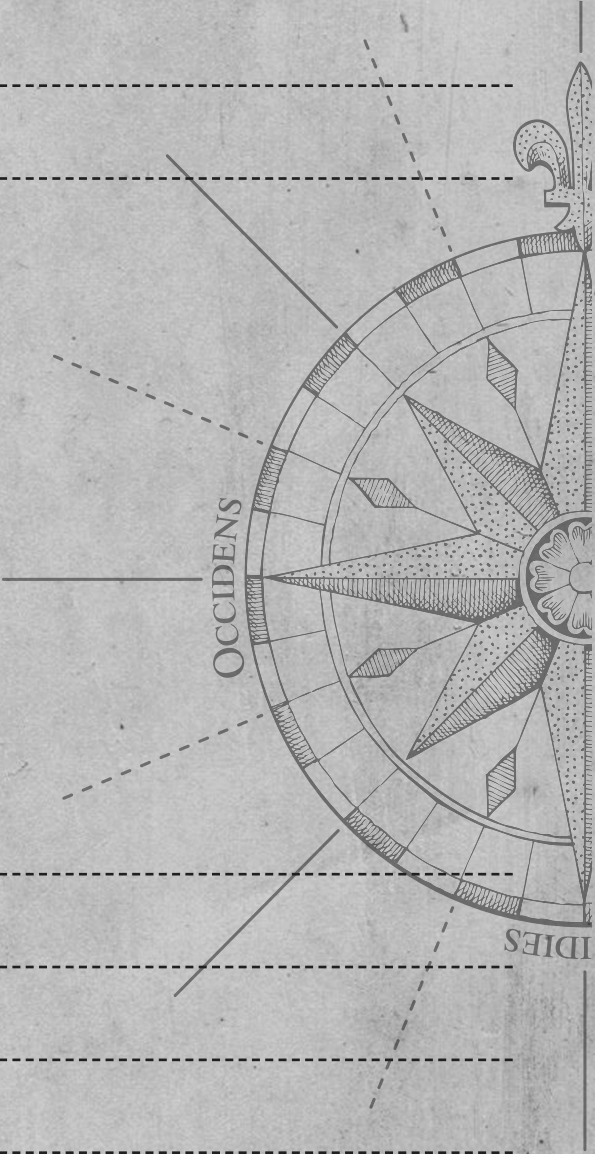
Ο **Dorian** και οι τέσσερις μάρτυρες εμφανίζονται ως φαντάσματα στο δωμάτιο. Οι μάρτυρες γονατίζουν μπροστά στους χαρακτήρες, ενώ ο **Dorian** υποκλίνεται. Οι ήρωες νιώθουν τις δυνάμεις τους να επιστρέφουν και παίρνουν τα οφέλη ενός **long rest**. Καθώς οι μορφές των φαντασμάτων εξαφανίζονται, η κρήνη κατεβαίνει πάλι για να

οδηγήσει τους ήρωες στην επιφάνεια. Η δοκιμασία φτάνει στο τέλος της.

Μυθικό Όπλο: Η Λεπίδα της Διασποράς



Σημειώσεις Dungeon Master





Κεφάλαιο 6: Οι Νέοι Προστάτες

Οι ήρωες έχουν ανακτήσει όλα τα όπλα και είναι πια οι νέοι Προστάτες της πόλης της Candia. Σε αυτό το σημείο η συντροφιά των ηρώων λογικά θα αναζητήσουν τον **Πλοίαρχο Grelix**, οποίος τους έδωσε και την αποστολή, η οποία μόλις ολοκληρώθηκε. Έτσι, σε περίπτωση που οι ήρωες κατευθυνθούν στο κάστρο θα διαπιστώσουν πως ο πλοίαρχος απουσιάζει και στη θέση του θα συναντήσουν τον αρχηγό της φρουράς **Rakeesh**.

Ο **Rakeesh** θα προσπαθήσει όσο πιο ύπουλα μπορεί να απομονώσει την συντροφιά των ηρώων σε ένα υπόγειο δωμάτιο μακριά από τους φρουρούς, ώστε να προσπαθήσει αναίμακτα να πείσει τους ήρωες να του παραδώσουν τα όπλα, ενώ, αν αρνηθούν, να μπορέσει να τους τα αποσπάσει δια της βίας.

Dm's Tips



Είναι σημαντικό από την αρχή κιάλας αυτής της συνάντησης, ο **Rakeesh** να φαίνεται χαρούμενος με το αποτέλεσμα των ενεργειών τους και γενικά με τη συμπεριφορά και τις πράξεις του να διαλύσει οποιοσδήποτε καχυποψίες πριν οι παίκτες αντιληφθούν την προδοσία του. Ως προς το σκοπό αυτό θα βοηθήσει και το γρήγορο ύφος της σκηνής για να μην προλάβουν να το σκεφτούν πολύ. Η δικαιολογία που χρησιμοποιεί μπορεί να αντικατασταθεί από οποιοδήποτε στοιχείο που ο DM θα πίστευε ότι θα ταίριαζε στους παίκτες του.

Αφήγηση

Συγχαρητήρια γενναίοι μου ήρωες! Ο πλοίαρχος **Grelix** θα χαρεί πολύ με τα κατορθώματά σας και η επιτυχία σας θα δώσει σίγουρα κουράγιο και ελπίδα στην γέριχη καρδιά του. Ας μην χάνουμε, όμως, χρόνο, ακολουθήστε με. Πρέπει να πάμε αμέσως σε ένα μέρος ασφαλές, εκεί που σας περιμένουν και οι μάγοι μας, για να βοηθήσουν να εξοικειωθείτε καλύτερα με τα όπλα και τις δυνάμεις τους.

Εκεί τον περιμένουν 3 φρουροί (**Guards**) οι οποίοι γνωρίζουν την πραγματική του φύση και τον υπηρετούν πιστά.

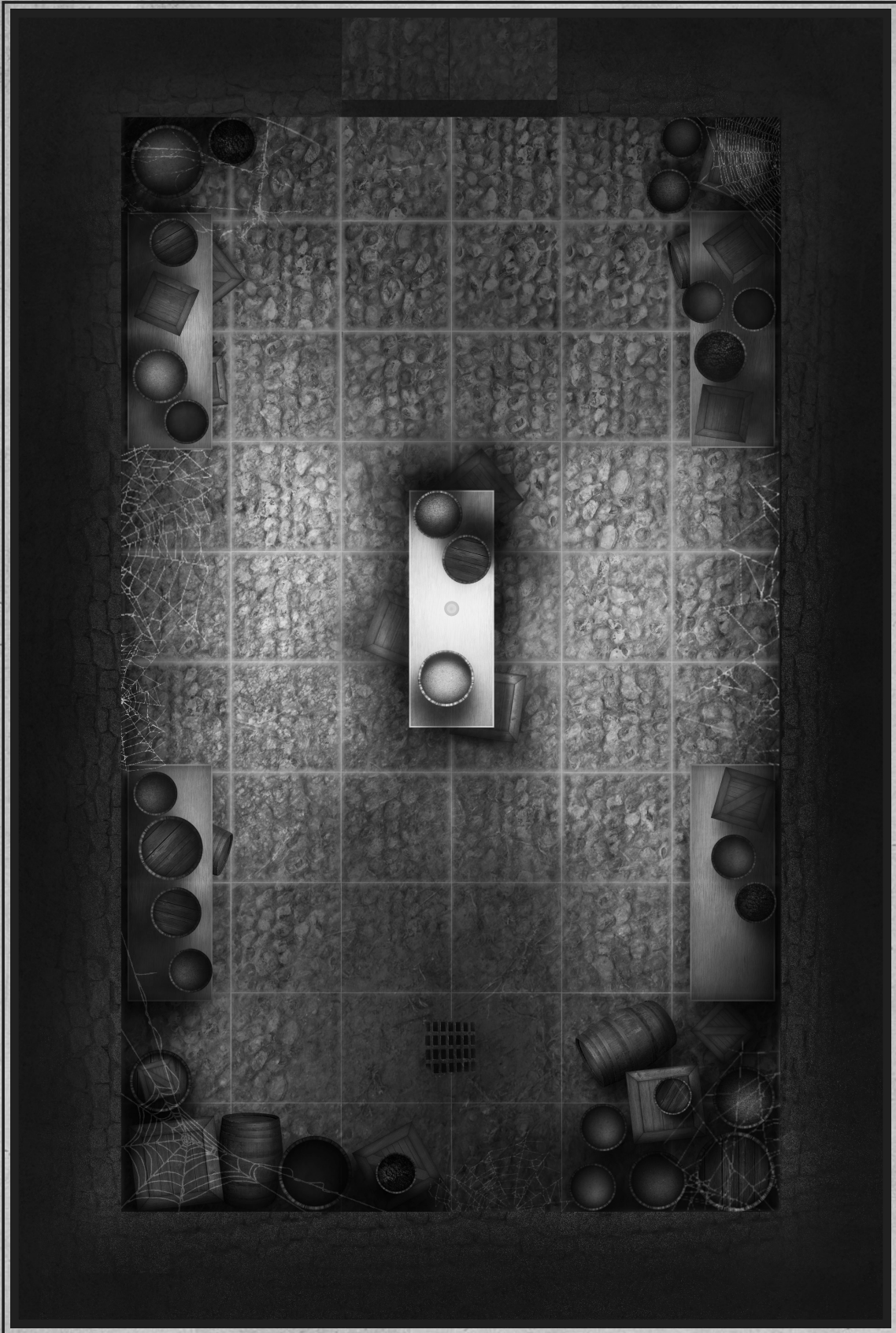
Initiative Rolls

Λίγο πριν η μάχη γίνει θανατηφόρα για την συντροφιά των ηρώων ή για τους συμμάχους των πειρατών, επεμβαίνει ο **Πλοίαρχος Grelix** μαζί με 4 από τους πιο πιστούς του φρουρούς και αποτελειώνει τους προδότες.

Αφήγηση

Εδώ και κάμποσο καιρό είχα υποψιαστεί πως κάτι κρύβεις παλιέ μου φίλε. Ήταν πολλές οι περιπτώσεις που μπορούσες να μαντέψεις τις κινήσεις των εχθρών μας και αυτό δεν ήταν απλή σύμπτωση. Από την άλλη πλευρά ήταν πολλές και οι απώλειες που είχαμε ακόμα και σε φαινομενικά εύκολες αποστολές.

Ήμουν σίγουρος ότι υπάρχει προδότης ανάμεσά μας, αλλά δεν ήθελα να πιστέψω ότι ήσουν εσύ. Οι υποψίες μου επιβεβαιώθηκαν όταν έμαθα ότι αυτοί οι γενναίοι ήρωες επέστρεψαν στο κάστρο ως οι νέοι προστάτες της πόλης, μαζί με τα μυθικά τους όπλα και, αντί να τους φέρεις στο γραφείο μου, τους οδήγησες σε αυτά τα παλιά, γεμάτα υγρασία δωμάτια. Ίσως αυτό είναι το τέλος που σου αξίζει πραγματικά, φίλε των πειρατών. Ένας υγρός τάφος!



Σημειώσεις Dungeon Master





Κεφάλαιο 7: Ο Βασιλιάς Των Πειρατών

Με αυτά τα λόγια του πλοίαρχου, ο **Dungeon Master** έχει την δυνατότητα να εξηγήσει την προδοσία του **Rakeesh** και ταυτόχρονα να εξαφανίσει τυχόν υποψίες πως ο Πλοίαρχος ήθελε να κοροϊδέψει τους ήρωες.

Ακόμα, ο Πλοίαρχος θα τους δώσει ένα χώρο να προετοιμαστούν για την επερχόμενη μάχη και να δεθούν με τα όπλα τους (**attunement**). Ο χρόνος που τους έχει δοθεί, μέχρι να κατευθυνθούν προς την αποστολή τους είναι αρκετός για ένα **long rest**, καθώς και κάποιοι πιο έξυπνοι της ομάδας, να ψάξουν πληροφορίες για το **Lich**, στις βιβλιοθήκες της **Candia**.

Σε περίπτωση που όντως κάνουν τις μελέτες τους:

- Ένα **DC15 Intelligence (Religion)** ή **Intelligence (Arcana) check**, τους αποκαλύπτει τη φύση και τις ιδιότητες ενός **Lich**, καθώς και τη διαδικασία της δημιουργίας του (στην περιγραφή οφείλει να αναδειχθεί

πόσο αποτρόπαια και αρρωστημένα κακιά είναι η διαδικασία).

- Ένα **DC20 Intelligence (Religion)** ή **Intelligence (Arcana) check** τους αποκαλύπτει κάποιες από τις δυνάμεις του (παρέφρασε τις ικανότητες **Paralyzing touch** και **Frightening Touch**).

- Ένα **DC25 Intelligence (Religion)** ή **Intelligence (Arcana) check** τους αποκαλύπτει αντοχές και αδυναμίες (παρέφρασε **Damage Immunities**, **Condition Immunities**, **Damage Resistance** και **Legendary Resistance**).

- Όπως και να επιλέξουν να ξοδέψουν τη χρονική περίοδο που ξεκινά τη νύχτα (σε περίπτωση που επιλέξουν να κοιμηθούν, ο ύπνος τους θα είναι σίγουρα ανήσυχος) μέχρι να φτάσει το ξημέρωμα, οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία να τελειώσουν την εναρμόνιση (**attunement**) με τα αντικείμενα και να έχουν επιπλέον

1 με 2 ώρες περιθώριο, πριν να ολοκληρώσει το **Lich** το ξόρκι που θα σπάσει την ασπίδα της **Candia**.

Με την εναρμόνιση (**attunement**) τελειωμένη και τα αντικείμενα όλα μαζί οι παίκτες σταματάνε να είναι κάποιοι τυχαίοι στρατιώτες ή επίστρατοι και πλέον αποτελούν τη **Συντροφιά της Τελευταίας Ελπίδας** (μπορεί να αναφερθεί από την περιγραφή του **DM** ή όταν τους το πουν οι προστάτες παρακάτω).

Οι αρχικοί τέσσερις προστάτες θα εμφανιστούν μέσα στο δωμάτιο που βρίσκονται οι παίκτες, σαν φωτεινά χρυσαφένια πνεύματα και αφότου θα κοιτάξουν αμίλητα τους παίκτες με υπερηφάνεια για λίγο, θα υποκλιθούν, γεμίζοντάς τους με σιγουριά για την επικείμενη μάχη. Αυτό το συναίσθημα δεν είναι μόνο ψυχολογικό, καθώς τα άτομα που αποτελούν τη Συντροφιά ενδυναμώνονται με **15 προσωρινά HP**. Στη συνέχεια έρχεται η ώρα της τελικής μάχης.

Όταν πλησιάζει η χαραυγή, ο πλοίαρχος **Grelux** θα εμφανιστεί για να τους ανακοινώσει ότι ήρθε η στιγμή. Όπως οι ήρωες είδαν στη διάρκεια του ταξιδιού τους στη **Ντία**, το **Lich** βρίσκεται στη **νήσο Παξιμάδι**, απέναντι από την Ντία και σε λίγο θα εκπληρώσει το σκοτεινό του τελετουργικό. Αυτή είναι η στιγμή για να χτυπήσουν, ο **Serkhan**, θα έχει καταναλώσει τα περισσότερα ξόρκια του στο τελετουργικό και θα είναι πιο αδύναμος.

Η Συντροφιά θα πλησιάσει τον χώρο του τελετουργικού μοναχή της, καθώς όποιος δεν προστατεύεται από την **Ασπίδα του Φωτός** μπορεί να πεθάνει άμεσα από τις νεκρικές μαγείες του **Lich**.

Αφήγηση

Καθώς πλησιάζετε το χώρο του τελετουργικού, ένας κόμπος σφίγγεται στα στομάχια σας. Ο χώρος είναι ηλεκτρισμένος με μαγεία τόσο ισχυρή που η ροή της στο χώρο εμφανίζεται με τη μορφή ενός αχνού αλλά ευδιάκριτου πλέγματος σε χρώμα μωβ. Κάθε φορά που ακουμπάτε τα όρια του πλέγματος αυτού, καθώς κινείστε προς το κέντρο, ένα κύμα αναγούλας και ανατριχίλας διαπερνάει τα κορμιά σας.

Σύντομα φτάνετε στο κέντρο της περιοχής που βρίσκεται ο **Serkhan**. Βλέπετε τον ανίερο εκτελεστή αυτού του ξορκιού να προσαρμόζει τις κλωστές του νεκρωτικού του πλέγματος πάνω στο ξόρκι προστασίας της πόλης, διαφθείροντάς το. Τότε, με μια ξαφνική αναλαμπή σας αποκαλύπτεται η αλήθεια! Το κακόβουλο αυτό πλάσμα δεν προσπαθεί να σπάσει την ασπίδα, όπως πιστεύατε μέχρι τότε, αλλά να την αλλάξει και να τη χρησιμοποιήσει για βδελυρούς σκοπούς, που δεν θα θέλατε να φανταστείτε.

Ο χρόνος για να ξεπεράσετε το σοκ της αποκάλυψης, όμως, δεν υπάρχει, καθώς το πλάσμα στρέφει το ανίερο βλέμμα του επάνω σας. Με τρόπο αντικρίζετε το σάπιο αυτό, κινούμενο πτώμα να σας εξετάζει με τις έντονες πράσινες φωτιές που καίνε αντί για μάτια και φαίνεται να σας χαμογελάει σατανικά, έτσι που σφίγγει τα σαπισμένα δόντια του πίσω από τις τρύπες που χάσκουν, εκεί που κάποτε βρίσκονταν τα μάγουλά του.

Με μια κίνηση του δεξιού χεριού του, νιώθετε να απλώνει ένα νεκρικό μίasma τριγύρω σας. Με έναν ξερό ήχο που βγαίνει από ένα λάρυγγα που δεν υπάρχει πια, εκφράζει έκπληξη για το γεγονός πως το ξόρκι του δεν σας σκότωσε απευθείας.

Τότε, το Lich βάζει παύση στην τελετουργία του και στρέφει την πλήρη προσοχή του πάνω σας. Ετοιμαστείτε για την τελική μάχη!

DM's Tips

1η Φάση

Η μάχη έχει χρονικό περιθώριο μέχρι το Lich να τελειώσει το ξόρκι του, δηλαδή 10 γύρους. Αυτό αξίζει να φαίνεται στην περιγραφή κάθε αρχής του γύρου, για να οξυνθεί η ένταση της σκηνής.

Στους γύρους 3, 6 και 9 το Lich δεν θα προχωρήσει σε επιθετική κίνηση, καθώς εστιάζει στο να κρατήσει το ξόρκι του από το να ξεφύγει εκτός ελέγχου. Έναντι αυτού καλεί 3-5 σκελετούς (ανάλογα την δύναμη του γκρουπ)

Θυμήσου ότι το Gust of Wind από το ραβδί, μπορεί να διώξει το cloudkill. Όπως φαίνεται και στο κακό τέλος το Lich παρακολουθούσε τους παίκτες με Scrying. Αυτό σημαίνει ότι ξέρει πράγματα για το πως παλεύουν, αλλά και ότι έχει μόνο ένα 5ου επιπέδου ξόρκι.

Για να φανεί η δύναμη των αντικειμένων, φρόντισε ώστε το Lich να προβεί, τουλάχιστον 1 φορά, σε άσκοπη επίθεση με κάποια ικανότητα στην οποία ο παίκτης έχει ανοσία (immune).

Θα κρατήσει τουλάχιστον ένα 4ου επιπέδου ξόρκι ανοιχτό για να κάνει Dimension Door σε ύψωμα (κολώνα για την 2η φάση της μάχης)

2η Φάση

Το Lich κάνει Dimension Door μόλις πέσει στα 0 hp και μεταφέρεται σε ένα ύψωμα μακριά από τον κύκλο μαγείας του, για να ρίχνει ξόρκια με σχετική ασφάλεια. Όσο το ξόρκι βρίσκεται σε ισχύ το Lich δεν μπορεί να πεθάνει πραγματικά, καθώς απορροφά δύναμη από το ξόρκι του (είναι εμφανές οπτικά) το οποίο θα μετατρέψει τελικά την πόλη στο νέο του φυλακτήριο.

Η ομάδα πρέπει πλέον να σταματήσει η ίδια το ξόρκι του απέθαντου μάγου. Θα πρέπει λοιπόν να κατευθυνθούν στον μαγικό κύκλο και εκεί, με Arcana ή Religion check, να σταματήσουν το ξόρκι. Όταν ξεκινήσουν, θα αποκαλυφθεί ότι χρειάζονται 10 επιτυχίες και παίρνουν μία για κάθε πόντο πάνω από το 12 που ρίχνουν στο skill check τους.

Μόλις τελειώσει το ξόρκι, το Lich δεν έχει πολύ ζωή ακόμα μέσα του και θα πεθάνει με ακόμη 1 χτύπημα. Αλλάζει μια φάση της μάχης όταν τελειώσουν τα HP της προηγούμενης.



Επιτυχία Αποστολής

Με ένα τελευταίο χτύπημα η μάχη τελειώνει. Το σώμα του Serkhan πέφτει στο χώμα, νεκρό για άλλη μια φορά. Χωρίς τον Μάγο να ελέγχει το ξόρκι του, οι δυνάμεις αρχίζουν να εκτινάσσονται ατίθασα και χαοτικά προς κάθε κατεύθυνση. Καθώς ξεκινάτε να τρέχετε μακριά από την τελετουργία, το ξόρκι φτάνει σε ένα ανεξέλεγκτο κρεσέντο και μια έκρηξη σείει το νησί. Τα αντικείμενά σας σχηματίζοντας μια λαμπρή ασπίδα σας προστάτευσαν από το μεγαλύτερο κομμάτι της έκρηξης, αλλά ο στατικός ηλεκτρισμός, απομεινάρι του μοχθηρού ξορκιού τα κάνει να φεγγίζουν απόκοσμα για λίγο.

Δεν υπάρχει χρόνος όμως για μελέτη, καθώς προς το μέρος σας τρέχει ο πλοίαρχος Grelix μαζί με την ομάδα των επίλεκτών του. Καθώς του εξηγείτε τι συνέβη, η προσοχή σας στρέφεται προς την αντιμετώπιση των υπολοίπων δυνάμεων του Serkhan.

Με τα πλοία των απέθαντων χωρίς πλήρωμα, και τον αντίπαλο στρατό ανοργάνωτο, ο στόλος κατατροπώνεται με επιτυχία. Δόξα και τιμή περιμένει τους ήρωες που όχι μόνο αντιμετώπισαν με αποφασιστικότητα έναν πανίσχυρο αντίπαλο, αλλά διέπρεψαν στη μάχη, αναζωπυρώνοντας το ηθικό των στρατιωτών. Από εδώ και στο εξής οι ιστορίες τους θα αντηχούν σε όλη την οικουμένη, εμπνέοντας τις γενναίες ψυχές να ακολουθήσουν το παράδειγμα τους και παρέχοντας στους τραγουδοποιούς που εξυμνούν τα κατορθώματά τους δωρεάν μπύρες για τη νύχτα.

Λίγοι όμως γνωρίζουν ότι οι περιπέτειες των ηρώων μας δεν τελειώνουν εδώ. Η τελευταία μαγική εκκένωση του ξορκιού εναλλαγής επηρέασε τα μαγικά αντικείμενα εξασθενίζοντάς τα. Με τη μαγεία που τους ενίσχυε ξοδεμένη, οι ηρωες είναι το μόνο που στέκεται μεταξύ της Candia και των πολλών εχθρών της.

Ταυτόχρονα, η πτώση του Serkhan, άφησε ένα μεγάλο κενό δύναμης το οποίο πολλά μοχθηρά πλάσματα θα προσπαθήσουν να καλύψουν, εντείνοντας με τον ανταγωνισμό τους τους κινδύνους στην ευρύτερη περιοχή.

Συνέχεια της ιστορίας

Δεν υπάρχει λόγος η ιστορία να τελειώσει εδώ. Η περιπέτεια μπορεί να λειτουργήσει σαν μια καλή αρχή μιας μεγαλύτερης περιπέτειας με τους χαρακτήρες να έχουν ήδη δοκιμαστεί και σφυρηλατήσει μια συμμαχία μέσα στις φωτιές της μάχης. Κάποιες ιδέες για τη συνέχεια:

- Φήμες για την εξασθένιση των αντικειμένων της **Candia** διαρρέουν και ξεσηκώνουν πολλούς αντιπάλους που περίμεναν ήσυχα μια τέτοια ευκαιρία. Οι ήρωες έχοντας κερδίσει φήμη και θέσεις στην πόλη είναι υπεύθυνοι να τους αντιμετωπίσουν

- Τα αντικείμενα δεν έχουν χαθεί πλήρως. Υπάρχει η πιθανότητα να σωθούν και να ανακτήσουν σιγά σιγά τις δυνάμεις τους. Αυτό είναι όμως ένα μακρινό ταξίδι που θα οδηγήσει τους ήρωες βαθιά στους μύθους των ανθρώπων.

- Το κενό δύναμης που έχει δημιουργηθεί θα οδηγήσει πολλούς να βγουν από τις κρυψώνες τους. Κάποιοι ήρωες μπορεί να θέλουν να κατατροπώσουν αυτούς τους κινδύνους πριν μεγαλώσουν. Άλλοι μπορεί να θέλουν να εκμεταλλευτούν οι ίδιοι αυτό το κενό και να πάρουν μια θέση δύναμης αντίστοιχης του **Lich**.

- Το φυλακτήριο του **Serkhan** δεν έχει καταστραφεί. Αν και θα πάρει χρόνο να αναγεννηθεί, όταν αυτό συμβεί, οργή θα τον διακατέχει για τους ήρωες που τον σκότωσαν. Πολλοί κίνδυνοι περιμένουν όσους βρεθούν στο διάβα του.

- Οι δυνατότητες του **Khaz' Gorul**, μπορούν να αξιοποιηθούν στο μέλλον εφόσον επισκευαστεί.

Μάλιστα, θα μπορούσε να αποτελέσει και ο ίδιος χαρακτήρα του παιχνιδιού αλλά μόνο εφόσον αυτό κριθεί σκόπιμο από τον DM. Η επαναλειτουργία του μπορεί να αξιοποιηθεί με δύο προϋποθέσεις: 1) μπορεί να αξιοποιηθεί μια σημαντική φόρτιση από ιερά ξόρκια (channel divinity), αλλά είναι προσωρινή ή 2) με την αντικατάσταση της μονάδας ενέργειάς του, μετά από ταξίδι στα νανικά βασίλεια και επίτευξη σπουδαίων κατορθωμάτων στο **underdark**, προκειμένου οι νάνοι να πειστούν να βοηθήσουν.

- Το στοιχείο της ξένης οντότητας που επηρέαζε τον Dorian μπορεί να αξιοποιηθεί από τον DM και σε μελλοντικές περιπέτειες. Για παράδειγμα θα μπορούσε αυτή η ξένη οντότητα να προσκολληθεί σε κάποιον ήρωα κατά τη διάρκεια της μάχης και να τον συνοδεύει επηρεάζοντάς τον και δημιουργώντας ενδιαφέρουσες προοπτικές role playing.



Αποτυχία Αποστολής

Με ένα τελευταίο χτύπημα η μάχη τελειώνει. Καθώς ο τελευταίος από εσάς ζαλισμένος βλέπει θολά τον Serkhan, αυτός αρχίζει να γελάει χαιρέκακα.

“Ανόητοι... Πραγματικά πιστεύατε ότι είχατε ελπίδα να κερδίσετε; Όπως έλεγε το γράμμα που βρήκατε, τα μάτια μου ήταν πάντοτε στραμμένα στον υπηρέτη μου και κατ’ επέκταση σε εσάς. Ήξερα κάθε κίνησή σας και με χαρά έβλεπα πως πέφτατε στις παγίδες του σχεδίου μου. Το ξόρκι ποτέ δεν δημιουργήθηκε για να σπάσει τα μαγικά τείχη της πόλης... όχι... ήταν για να ξυπνήσει τους αρχαίους πολεμιστές και να φέρει τα αρχαία κειμήλια τους σε εμένα... και η Candia μου δώρισε μαζί τους, τους καλύτερους πολεμιστές της. Επιτέλους, οι στρατηγοί που χρειαζόμουν βρίσκονται μπροστά μου... αλλά όχι έτσι... Σηκωθείτε πολεμιστές μου! Σηκωθείτε ιππότες του θανάτου! Σηκωθείτε και σπείρετε τον χαμό και το χάος σε όλο τον γνωστό κόσμο σαν οι πραγματικοί, πανίσχυροι, αρχαίοι Γιοί του Αχέροντα!”

Με τους νέους στρατηγούς στο πλευρό του ο Serkhan κατάφερε να κατατροπώσει την Candia δίχως μεγάλη αντίσταση. Η εκδίκησή του ήταν πλήρης, αλλά ο νεκροζώντανος μάγος δεν θα ικανοποιούταν για πολύ. Οι ιππότες του θανάτου του θα σκορπίσουν στους τέσσερις ορίζοντες, διαιώνίζοντας το όνομά του, κήρυκες της καταστροφής και του χαμού. Μέσα στη μέθη της νίκης όμως το Lich θα αγνοήσει κάποια σημαντικά σημάδια. Οι στρατηγοί του, αναγεννημένοι ως πανίσχυρα νεκροζώντανα πλάσματα δεν θα έμεναν για πολύ κάτω από την επιρροή του. Ελεύθεροι να ενεργήσουν σύμφωνα με τις επιθυμίες τους, θα συναντηθούν ξανά κάτω από μια πορφυρή πανσέληνο και θα κανονίσουν τα επόμενα βήματά τους. Είναι αυτό που ψάχνουν μια λύτρωση από τα δεσμά τους, ή μήπως είναι καιρός να γίνουν αυτοί οι κυρίαρχοι πάνω από τον Serkhan;



Σημειώσεις Dungeon Master



Rakeesh

Medium humanoid (human, lawful evil)

Armor Class: 17 (φυσική θωράκιση)

Hit Points: 58 (9d8+18)

Speed: 30ft

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Skills: Athletics +5, Perception +2

Languages: Κοινή (Common)

Challenge: 3 (700XP)

Actions:

Multiattack: Ο Veteran κάνει δύο επιθέσεις με Longsword και αν έχει το Shortsword τραβηγμένο, μία επιπλέον με αυτό.

Longsword: Επίθεση εξ' επαφής (melee weapon attack): +5 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: (9 (1d10+3) με δύο χέρια (two handed) / 8 (1d8+3) με ένα χέρι (one handed)) slashing damage.

Shortsword: Επίθεση εξ' επαφής (melee weapon attack): +5 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 7 (1d6+3) piercing damage

Heavy Crossbow: Επίθεση από απόσταση (ranged weapon attack): +3 για να χτυπήσει, εμβέλεια 100/400 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 7 (1d10+1) piercing damage

Φρουρός

Medium humanoid (human, lawful evil)

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

Hit Points: 11 (2d8+2)

Speed: 30ft

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

Skills: Perception +2

Languages: Κοινή (Common)

Challenge: 1/8 (25XP)

Actions:

Spear - Επίθεση εξ' επαφής (melee weapon attack): +3 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος.

Χτύπημα: 5 (1d6+1) piercing damage

Spear - Επίθεση εξ' αποστάσεως (ranged weapon attack): +3 για να χτυπήσει, εμβέλεια 20/60 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 5 (1d6+1) piercing damage



Dorian, The Chaotic

Medium undead (Wraith), chaotic neutral

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12(+1)	14 (+2)	15 (+2)

Armor Class: 13

Hit Points: 81 (9d8+27)

Speed: 0ft

Fly: 60 ft. (αιώρηση)

Damage Resistances: Acid, Cold, Fire, Lightning, Thunder; bludgeoning, piercing και slashing απο μη μαγικές επιθέσεις και όπλα που δεν είναι ασημένια.

Damage Immunities: Necrotic, Poison
Condition Immunities: Charmed, Exhaustion, Grappled, Paralyzed, Petrified, Poisoned, Prone, Restrained, Unconscious

Senses: Darkvision 60 ft., Passive Perception 12

Languages: Κοινή (Common), Dwarvish, Abyssal, Undercommon

Challenge: 5 (1800XP)

Legendary Actions:

Ο Dorian μπορεί να κάνει 1 legendary action, διαλέγοντας απο την παρακάτω λίστα. Μόνο ένα legendary action μπορεί να γίνει την φορά και μόνο στο τέλος του γύρου ενός άλλου πλάσματος. ο Dorian ανακτά όλες τις χρήσεις των legendary actions στην αρχή του κάθε γύρου του.

Move: Ο Dorian κινείται μέχρι όσο και το speed του

Longsword: Ο Dorian κάνει μία επίθεση με Longsword.

Abilities:

Incorporeal Movement: Μπορεί να κινηθεί μέσα από άλλα πλάσματα και αντικείμενα σαν να ήταν δύσβατο έδαφος. Δέχεται 5 (1d10) force damage εάν τελειώσει το γύρο του μέσα σε ένα αντικείμενο.

Turn Immunity: Ο Dorian δεν επηρεάζεται από δυνάμεις που κάνουν turn undead

Sunlight Sensitivity: Όσο βρίσκεται στο φως, ο Dorian έχει μειονέκτημα (disadvantage) σε επιθετικές ζαριές (attack rolls) και σε Wisdom (Perception) checks που βασίζονται στην όραση.

Actions:

Longsword: Melee Spell Attack: +6 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft, 1 στόχος. Χτύπημα: 15 (2d8+5) necrotic damage και ο στόχος πρέπει να επιτύχει σε ένα DC14 Wisdom Saving Throw ή να είναι τρομοκρατημένος (frightened) για 1 γύρο.

Darkness (Recharge 5-6): Ο Dorian μπορεί να δημιουργήσει μαγικό σκοτάδι σε μία σφαίρα 30 ft. με επίκεντρο την άκρη της λεπίδας του. Το Darkvision δεν διαπερνά το μαγικό σκοτάδι. Πλάσματα μέσα στην σφαίρα εκτός του Dorian θεωρούνται τυφλά (blind). Το φως απο την Λεπίδα της Διασποράς καταστρέφει το σκοτάδι σε σημεία που οι 2 ικανότητες εφάπτονται.

Shadow Slice: Αν ο Dorian έχει την ικανότητα Darkness διαθέσιμη τότε μπορεί να την ενεργοποιήσει και να κάνει μία επίθεση (με πλεονέκτημα (advantage) αν ο στόχος είναι τυφλομένος (blinded)). Αν χρησιμοποιήσει αυτή την ικανότητα τότε δεν μπορεί να κινηθεί για αυτό το γύρο.



Fanorak

Medium undead (specter, chaotic evil)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Armor Class: 12

Hit Points: 22 (5d8)

Speed: 0ft

Fly: 50 ft. (αιώρηση)

Damage Vulnerabilities: Damage απο ξόρκια ή μαγικά όπλα.

Damage Resistances: Acid, Cold, Fire, Lightning, Thunder; bludgeoning, piercing και slashing απο μη μαγικές επιθέσεις.

Damage Immunities: Necrotic, Poison

Condition Immunities: Charmed, Exhaustion, Grappled, Paralyzed, Petrified, Poisoned, Prone, Restrained, Unconscious

Senses: Darkvision 60 ft., Passive Perception 10

Languages: Κοινή (Common), Deep Speech, Elvish, Primordial, Sylvan

Challenge: 1 (200XP)

Actions:

Life Drain: Melee Spell Attack: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 10 (3d6) necrotic damage.

Mind Blast (recharge 5-6) Κάθε πλάσμα σε έναν κώνο 60 ft. πρέπει να επιτύχει σε ένα DC15 Intelligence Saving Throw, ή να δεχτεί 2d8+4 psychic damage και να είναι ζαλισμένο (stunned) για ένα γύρο.

Abilities:

Incorporeal Movement: Μπορεί να κινηθεί μέσα από άλλα πλάσματα και αντικείμενα σαν να ήταν δύσβατο έδαφος. Δέχεται 5 (1d10) force damage εάν τελειώσει το γύρο του μέσα σε ένα αντικείμενο.

Sunlight Sensitivity: Όσο βρίσκεται στο φώς, ο Fanorak έχει μειονέκτημα (disadvantage) σε επιθετικές ζαριές (attack rolls) και σε Wisdom (Perception) checks που βασίζονται στην όραση.

False Appearance: Ο Fanorak παίρνει την μορφή ενός mindflayer.

Turn Immunity: Ο Fanorak δεν επηρεάζεται από δυνάμεις που κάνουν turn undead.



Rozak

Medium undead (specter, chaotic evil)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Armor Class: 12

Hit Points: 22 (5d8)

Speed: 0ft

Fly: 50 ft. (αιώρηση)

Damage Vulnerabilities: Bludgeoning, Piercing και Slashing απο μη μαγικές επιθέσεις.

Damage Resistances: Acid, Cold, Fire, Lightning, Thunder

Damage Immunities: Necrotic, Poison

Condition Immunities: Charmed, Exhaustion, Grappled, Paralyzed, Petrified, Poisoned, Prone, Restrained, Unconscious

Senses: Darkvision 60 ft., Passive Perception 10

Languages: Κοινή (Common), Elvish

Challenge: 1 (200XP)

Actions:

Life Drain: Επιθετικό ξόρκι εξ' επαφής (melee spell attack): +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 10 (3d6) necrotic damage.

Charm (recharge 5-6): 1 ανθρωποειδές εντός 30 ft. πρέπει να επιτύχει σε ένα DC15 Wisdom Saving Throw ή να γητευτεί από αυτήν (charmed) για 1 λεπτό. Κατα την διάρκεια αυτήν ο στόχος ακολουθεί όλες τις εντολές της Rozak, αλλά αν δεχτεί ζημιά (damage) ή δεχτεί αυτοκτονική εντολή, μπορεί να επαναλάβει τη ζαριά αποφυγής (saving throw). Αν ο στόχος επιτύχει στη ζαριά αποφυγής (saving throw) τότε η ικανότητα αυτή δεν μπορεί να τον επηρεάσει ποτέ.

Abilities:

Incorporeal Movement: Μπορεί να κινηθεί μέσα από άλλα πλάσματα και αντικείμενα σαν να ήταν δύσβατο έδαφος. Δέχεται 5 (1d10) force damage εάν τελειώσει το γύρο της μέσα σε ένα αντικείμενο.

Sunlight Sensitivity: Όσο βρίσκεται στο φώς, η Ρόζακ έχει μειονέκτημα (disadvantage) σε επιθετικές ζαριές (attack rolls) και σε Wisdom (Perception) checks που βασίζονται στην όραση.

False Appearance: Η Rozak παίρνει την μορφή ενός succubus.

Turn Immunity: Η Rozak δεν επηρεάζεται από δυνάμεις που κάνουν turn undead



Jalak

Medium undead (specter, chaotic evil)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Armor Class: 12

Hit Points: 22 (5d8)

Speed: 0ft

Fly: 50 ft. (αιώρηση)

Damage Vulnerabilities: Radiant, η χρήση Turn Undead ή Holy Water αμέσως σκοτώνει τον Jalak

Damage Resistances: Acid, Cold, Fire, Lightning, Thunder; bludgeoning, piercing και slashing απο μη μαγικές επιθέσεις.

Damage Immunities: Necrotic, Poison

Condition Immunities: Charmed, Exhaustion, Grappled, Paralyzed, Petrified, Poisoned, Prone, Restrained, Unconscious

Senses: Darkvision 60 ft., Passive Perception 10

Languages: Κοινή (Common), Infernal, Celestial

Challenge: 1 (200XP)

Abilities:

Incorporeal Movement: Μπορεί να κινηθεί μέσα από άλλα πλάσματα και αντικείμενα σαν να ήταν δύσβατο έδαφος. Δέχεται 5 (1d10) force damage εάν τελειώσει το γύρο του μέσα σε ένα αντικείμενο.

Sunlight Sensitivity: Όσο βρίσκεται στο φως, ο Jalak έχει μειονέκτημα (disadvantage) σε επιθετικές ζαριές (attack rolls) και σε Wisdom (Perception) checks που βασίζονται στην όραση.

False Appearance: Ο Jalak παίρνει την μορφή ενός Lich.

Actions:

Life Drain: Melee Spell Attack: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 10 (3d6) necrotic damage.

Vile Curse (recharge 5-6): 1 στόχος εντός 30 ft. πρέπει να επιτύχει σε ένα DC15 Wisdom Saving Throw για να αποφύγει την κατάρα, αλλιώς είναι καταραμένος (cursed). Όσο είναι καταραμένος (cursed), ο στόχος έχει μειονέκτημα (disadvantage) σε επιθετικές ζαριές (attack rolls) και ζαριές αποφυγής (saving throws). Μπορεί να επαναλάβει τη ζαριά αποφυγής (saving throw) (με μειονέκτημα (disadvantage)) στο τέλος του κάθε γύρου του και να ελευθερωθεί αν επιτύχει.



Methymak

Medium undead (specter, chaotic evil)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Armor Class: 12

Hit Points: 22 (5d8)

Speed: 10ft

Fly: 40 ft. (αιώρηση)

Damage Vulnerabilities: Fire

Damage Resistances: Acid, Cold, Fire, Lightning, Thunder; bludgeoning, piercing και slashing απο μη μαγικές επιθέσεις.

Damage Immunities: Necrotic, Poison

Condition Immunities: Charmed, Exhaustion, Grappled, Paralyzed, Petrified, Poisoned, Prone, Restrained, Unconscious

Senses: Darkvision 60 ft., Passive Perception 10

Languages: Κοινή (Common), Gnomish, Undercommon

Challenge: 1 (200XP)

Actions:

Life Drain: Melee Spell Attack: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 10 (3d6) necrotic damage.

Legendary Actions:

Η Methymak μπορεί να κάνει 3 legendary actions. Μόνο ένα legendary action μπορεί να γίνει την φορά και μόνο στο τέλος του γύρου ενός άλλου πλάσματος.

Η Methymak ανακτά όλες τις χρήσεις των legendary actions στην αρχή του κάθε γύρου της.

Create Green Slime: Η Methymak κινείται 5 ft. προς οποιαδήποτε κατεύθυνση αφήνοντας πίσω της πράσινη γλίτσα (green slime).

Abilities:

Incorporeal Movement: Μπορεί να κινηθεί μέσα από άλλα πλάσματα και αντικείμενα σαν να ήταν δύσβατο έδαφος. Δέχεται 5 (1d10) force damage εάν τελειώσει το γύρο του μέσα σε ένα αντικείμενο.

Sunlight Sensitivity: Όσο βρίσκεται στο φώς, ο Jalak έχει μειονέκτημα (disadvantage) σε επιθετικές ζαριές (attack rolls) και σε Wisdom (Perception) checks που βασίζονται στην όραση.

False Appearance: Η Methymak παίρνει την μορφή ενός Black Pudding.

Slime Body: Μία φορά σε κάθε γύρο, όταν η Methymak κινείται, αφήνει στον χώρο που ήταν πράσινη γλίτσα (green slime). Όποιο πλάσμα αγγίζει την πράσινη γλίτσα (green slime) δέχεται 5 (1d10) acid damage στην επαφή και ξανά αν το αγγίζει ακόμα στην αρχή κάθε γύρου του. Ενάντια σε ξύλο και μέταλλο η ζημιά (damage) διπλασιάζεται. Όποιο εργαλείο χρησιμοποιηθεί για να καθαρίσει την γλίτσα (slime) καταστρέφεται εκτός και αν είναι κεραμικό. Το φώς του ήλιου, ικανότητες που γιατρεύουν αρρώστιες και φωτιά ή radiant damage καταστρέφουν ένα κομμάτι πράσινης γλίτσας (green slime).



Khaz'Gorul

Unarmed

Huge Construct (Golem), chaotic neutral

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
22 (+6)	11 (+0)	11 (+0)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Armor Class: 14 (φυσική θωράκιση)

Hit Points: 30 (4d12+10)

Speed: 30ft

Damage Vulnerabilities: Psychic

Senses: Passive Perception 8

Languages: Κοινή (Common), Giant

Challenge: 6 (2300XP)

Actions:

Multiattack: Ο Khaz'Gorul κάνει δύο επιθέσεις με Unarmed Strike ή Grapple σε έναν χαρακτήρα εντός 10 ft. Εάν επιτύχει το Grapple τότε εκτοξεύει (Throw) τον χαρακτήρα που έπιασε. Εάν δεν έχει χρησιμοποιήσει το Second Wind ενώ έχει τραυματιστεί σε αυτήν την φάση, το κάνει και μετά κάνει μόνο μία επίθεση.

Unarmed Strike: Επίθεση εξ' επαφής (melee weapon attack): +7 για να χτυπήσει, εμβέλεια 10 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 12(1d8+7) bludgeoning damage.

Throw: Επίθεση από απόσταση (ranged weapon attack): +7 για να χτυπήσει, εμβέλεια 60/240 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 12(1d8+7) bludgeoning damage σε όποιον πέταξε, (ο χαρακτήρας-βλήμα προσγειώνεται 5 ft. δίπλα στο στόχο) και 12(1d8+7) bludgeoning damage στον χαρακτήρα στόχο ή 17(2d8+7) bludgeoning damage στον στόχο αν ο Khaz'Gorul πετάξει μία πέτρα.

Second Wind: Μία φορά ανά φάση της μάχης ο Khaz'Gorul ανακτά 1d10+5 hit points

Abilities:

Poor Depth Perception: Ο Khaz'Gorul έχει μειονέκτημα (disadvantage) σε επιθετικές ζαριές (attack rolls) ενάντια σε κάθε πλάσμα πάνω από 30 ft. μακριά

Construct Endurance: Αν ο Khaz'Gorul δεχτεί επίθεση που θα τον έριχνε στα 0 hit points ενώ είχε πάνω από 1 hit point, τότε μένει με 1 hit point για την τωρινή φάση της μάχης.

Battle Scar: Αν μία επίθεση χτυπήσει την πληγή στο πίσω μέρος του λαιμού του Khaz'Gorul τότε αυτή η επίθεση προκαλεί κρίσιμο χτύπημα (critical hit). Για επιθέσεις από απόσταση (ranged attacks), ο επιτιθέμενος θα πρέπει να μπορεί να δει την πληγή και η ζαριά επίθεσης (attack roll) θα πρέπει να ξεπερνάει το AC του Khaz'Gorul κατά τουλάχιστον 5. Για επιθέσεις εξ' επαφής (melee), ο επιτιθέμενος θα πρέπει να ανέβει στην πλάτη του Khaz'Gorul για να φτάσει την πληγή, απαιτώντας ένα DC15 Strength (Athletics) ή Dexterity (Acrobatics) check σαν action για να πιαστεί από πάνω του και 10 ft. σκαρφάλωμα (climb) να φτάσει το λαιμό του. Στο τέλος κάθε γύρου του ο επιτιθέμενος θα πρέπει να επιτύχει ένα DC15 Strength ή Dexterity Saving Throw για να μην πέσει κάτω. Αν πέσει πριν σκαρφαλώσει, πέφτει απλά ξαπλωμένος (prone). Αν πέσει αφού σκαρφαλώσει δέχεται 1d6 bludgeoning damage. Ο Khaz'Gorul δεν μπορεί να επιτεθεί σε πλάσματα στη πλάτη του με τις επιθέσεις του.



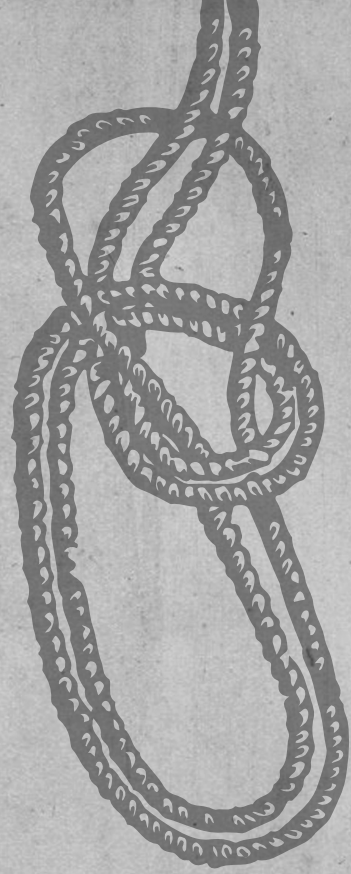
Legendary Actions:

Ο Khaz'Gorul μπορεί να κάνει 3 legendary actions, διαλέγοντας απο την παρακάτω λίστα. Μόνο ένα legendary action μπορεί να γίνει την φορά και μόνο στο τέλος του γύρου ενός άλλου πλάσματος. ο Khaz'Gorul ανακτά όλες τις χρήσεις των legendary actions στην αρχή του κάθε γύρου του.

Move: Ο Khaz'Gorul κινείται μέχρι όσο και το speed του

Attack: Ο Khaz'Gorul κάνει unarmed strike, grapple ή throw.

Second Wind (κοστίζει 2 χρήσεις): Ο Khaz'Gorul χρησιμοποιεί την ιδιότητα Second Wind.



Khaz'Gorul

Με Flail

Huge Construct (Golem), chaotic neutral

Armor Class: 14 (φυσική θωράκιση)

Hit Points: 30 (4d12+10)

Speed: 30ft

Damage Vulnerabilities: Psychic

Senses: Passive Perception 8

Languages: Κοινή (Common), Giant

Challenge: 6 (2300XP)

Actions:

Multiattack: Ο Khaz'Gorul κάνει είτε δύο επιθέσεις με Flail ή/και Kick είτε ένα μόνο Swing. Εάν δεν έχει χρησιμοποιήσει το Second Wind ενώ έχει τραυματιστεί σε αυτήν την φάση, το κάνει και μετά κάνει μόνο μία επίθεση.

Flail: Επίθεση εξ' επαφής (melee weapon attack): +7 για να χτυπήσει, εμβέλεια 10 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 12(1d8+7) bludgeoning damage.

Kick: Επίθεση εξ' επαφής (melee weapon attack): +7 για να χτυπήσει, εμβέλεια 10 ft., 1 στόχος. Χτύπημα: 10(1d4+7) bludgeoning damage και ο στόχος σπρώχνεται πίσω 10 ft. και πέφτει κάτω (prone). Αν ο στόχος χτυπήσει κάποιο εμπόδιο καθώς σπρώχνεται τότε δέχεται επιπλέον 1d6 bludgeoning damage. Αν το εμπόδιο είναι άλλο πλάσμα τότε αυτό πρέπει να επιτύχει ένα DC15 Dexterity Saving Throw ή να πέσει και αυτό κάτω (prone) και να δεχτεί 1d6 bludgeoning damage.

Swing: Κάθε πλάσμα εντός 10 ft. πρέπει να επιτύχει ένα DC15 Dexterity Saving Throw. Όποιο πλάσμα αποτύχει δέχεται 12(1d8+7) bludgeoning damage, σπρώχνεται πίσω 10 ft. και πέφτει κάτω (prone) (όπως στο Kick). Όποιος επιτύχει δέχεται τη μισή ζημιά (damage) και τίποτα επιπλέον.

Second Wind: Ιδιο με την προηγούμενη φάση.

Legendary Actions:

Move: Ιδιο με την προηγούμενη φάση.

Attack: Ιδιο με την προηγούμενη φάση.

Second Wind (κοστίζει 2 χρήσεις): Ιδιο με την προηγούμενη φάση.

Swing: (κοστίζει 2 χρήσεις): Ο Khaz'Gorul χρησιμοποιεί την ιδιότητα Swing

Rupture the Earth: (Κοστίζει 3 χρήσεις, recharge 6): Ο Khaz'Gorul πρέπει να χρησιμοποιήσει αυτό το legendary action όσο το συντομότερο γίνεται αφού ξεκινήσει αυτή η φάση της μάχης. Χτυπά το έδαφος κάτω από τα πόδια του και δημιουργεί δυνατές αναταράξεις. Κάθε πλάσμα εντός 60 ft. πρέπει να επιτύχει σε ένα DC15 Dexterity Saving Throw η να πέσει κάτω (prone) και να δεχθεί 1d6 bludgeoning damage από την πτώση. Το έδαφος στην περιοχή γίνεται δύσβατο. Πέφτουν πέτρες από το ταβάνι όσες και οι χαρακτήρες, σε άδειο χώρο εντός 10 ft. από τον κάθε χαρακτήρα με τον περιορισμό ότι 2 πέτρες δεν μπορούν να πέσουν η μία δίπλα στην άλλη. Αν δεν υπάρχει χώρος για να πέσουν όλες οι πέτρες τότε πέφτουν όσες μπορούν. Κάθε πέτρα καλύπτει ένα κενό 5 ft. και είναι 5 ft. ψηλή δίνοντας αντίστοιχη κάλυψη (cover). Κάθε πέτρα ζυγίζει 250 λίβρες, έχει 17 AC και 18 hit points.

Abilities:

Ιδιο με την προηγούμενη φάση



Khaz'Gorul

Πρωταθλητής του Moradin

Huge Construct (Golem), chaotic neutral

Armor Class: 14 (φυσική θωράκιση)

Hit Points: 40 (4d12+10)

Speed: 30ft

Damage Vulnerabilities: Psychic

Damage Resistances: Acid, Cold, Fire, Lightning, Thunder; bludgeoning, piercing, slashing, Force, Necrotic, Poison, Radiant

Senses: Passive Perception 8

Languages: Κοινή (Common), Giant

Challenge: 6 (2300XP)

Actions:

Multiattack: Ο Khaz'Gorul κάνει δύο επιθέσεις με Unarmed Strike ή εάν δεν έχει χρησιμοποιήσει το Second Wind ενώ έχει τραυματιστεί σε αυτήν την φάση, το κάνει και μετά κάνει μόνο μία επίθεση. Μπορεί να κάνει αυτές τις επιθέσεις με πλεονέκτημα (advantage) αλλά μετά κάθε επίθεση εναντίον μέχρι την αρχή του επόμενου του γύρου έχει πλεονέκτημα (advantage).

Unarmed Strike: Επίθεση εξ' επαφής: +9 για να χτυπήσει, εμβέλεια 10 ft, 1 στόχος. Χτύπημα: 15(1d10+11) bludgeoning damage και ο στόχος πρέπει να επιτύχει σε ένα DC13 Constitution Saving Throw αλλιώς δέχεται 1d6 fire damage

Second Wind: Ιδιο με την προηγούμενη φάση.

Abilities:

Poor Depth Perception: Ιδιο με την προηγούμενη φάση.

Construct Endurance: Ιδιο με την προηγούμενη φάση.

Battle Scar: Ιδιο με την προηγούμενη φάση.

Rage: Ο Khaz'Gorul ξεκινάει αυτή την φάση εξοργισμένος (enraged). Αν περάσει 1 ολόκληρος γύρος που δεν δεχτεί ζημιά και δεν επιτεθεί απέναντι σε κάποιο πλάσμα τότε σταματάει να είναι εξοργισμένος και χάνει τα damage resistance του ενώ η ζημιά των επιθέσεών του μειώνεται κατά 3. Οι πέτρες που έπεσαν στη προηγούμενη φάση είναι ένα μέρος όπου οι παίκτες μπορούν να κρυφτούν για το σκοπό αυτό, μιας και στο θυμό του ο Khaz'Gorul θα επιτεθεί πρώτα στις πέτρες για να τις σπάσει και μετά σε όποιο πλάσμα κρύβεται από πίσω.

Legendary Actions:

Move: Ιδιο με την προηγούμενη φάση.

Attack: Ο Khaz'Gorul κάνει 1 Unarmed Strike.

Second Wind (κοστίζει 2 χρήσεις): Ιδιο με την προηγούμενη φάση.



SERKHAN

Medium Undead (Lich), Chaotic Evil

STR 11 (+0) **DEX** 16 (+3) **CON** 16 (+3) **INT** 20 (+5) **WIS** 14 (+2) **CHA** 16 (+3)

Armor Class: 17 (φυσική θωράκιση)

Hit Points: 135 (18d8+54)

Speed: 30ft

Skills: Arcana +13, History +9, Insight +6, Perception +6

Saving Throws: Con +7, Int +9, Wis +6

Damage Resistances: Cold, Lightning, Necrotic

Damage Immunities: Poison; Bludgeoning, Piercing και Slashing από μη μαγικά όπλα

Condition Immunities: Charmed, Exhaustion, Frightened, Paralyzed, Poisoned

Senses: Truesight 120ft., Passive Perception 16

Languages: Κοινή (Common), Elvish, Dwarvish, Abyssal, Draconic, Infernal

Challenge: 12 (8.400XP)

Actions:

Paralyzing Touch: Επιθετικό ξόρκι εξ' επαφής (melee spell attack): +9 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., ένας στόχος. Χτύπημα: 10(3d6) cold damage. Ο στόχος πρέπει να επιτύχει σε ένα DC15 Constitution Saving Throw ή να είναι παράλυτος (paralyzed) για 1 λεπτό. Ο στόχος μπορεί να επαναλάβει τη ζαριά αποφυγής (saving throw) στο τέλος κάθε γύρου του, και να σταματήσει να είναι παράλυτος (paralyzed) εάν επιτύχει.

Legendary Actions

Ένα Lich μπορεί να κάνει 3 legendary actions, διαλέγοντας από την παρακάτω λίστα. Μόνο ένα legendary action μπορεί να γίνει την φορά και μόνο στο τέλος του γύρου ενός άλλου πλάσματος. Το Lich ανακτά όλες τις χρήσεις των legendary actions στην αρχή του κάθε γύρου του.

Cantrip: Το Lich κάνει ένα cantrip Paralyzing Touch (Κοστίζει 2 χρήσεις):

Το Lich κάνει paralyzing touch

Frightening Gaze (Κοστίζει 2 χρήσεις):

Το Lich καρφώνει την ματιά του σε ένα πλάσμα που μπορεί να δει εντός 10 feet.

Ο στόχος πρέπει να επιτύχει ένα DC 15 Wisdom Saving Throw ή να είναι τρομοκρατημένος (frightened) για 1

λεπτό. Ο στόχος μπορεί να επαναλάβει τη ζαριά αποφυγής (saving throw)

στο τέλος του κάθε γύρου του και να σταματήσει να είναι τρομοκρατημένος

(frightened) εάν επιτύχει. Εάν ο στόχος επιτύχει ή η επήρεια τελειώσει τότε ο στόχος αποκτά ανοσία (immunity) στην ικανότητα για 24 ώρες.

Disrupt Life (Κοστίζει 3 χρήσεις): Κάθε πλάσμα εντός 20 feet από το Lich πρέπει να επιτύχει σε ένα DC 15 Constitution Saving Throw. Εάν αποτύχει δέχεται 21 (6d6) necrotic damage και εάν επιτύχει, τα μισά.



Abilities:

Legendary Resistance (3/ημερα): Αν ο Serkan αποτύχει σε μια ζαριά αποφυγής (saving throw), μπορεί να διαλέξει να επιτύχει.

Rejuvenation: Αν έχει ένα Phylactery, ένα κατεστραμμένο Lich αποκτά νέο σώμα σε 1d10 ημέρες, επανακτώντας όλα του τα hit points. Το νέο σώμα εμφανίζεται 5 ft κοντά στο Phylactery.
Spellcasting: Το Lich είναι ένας spellcaster 12ου επιπέδου. Η spellcasting ικανότητα του είναι Intelligence (Spell Save DC 17, Spell Attack Bonus +9)
Το Lich έχει τα εξής ξόρκια προετοιμασμένα.

Cantrips (κατά βούληση): Mage hand, prestidigitation, ray of frost

1ου επιπέδου (4 slots): Detect magic, Magic Missile, Shield, Thunderwave

2ου επιπέδου (3 slots): Detect Thoughts, Invisibility, Melf's Acid Arrow, Mirror Image

3ου επιπέδου (3 slots): Animate Dead, Counterspell, Dispel Magic, Fireball

4ου επιπέδου (3 slots): Blight, Dimension Door

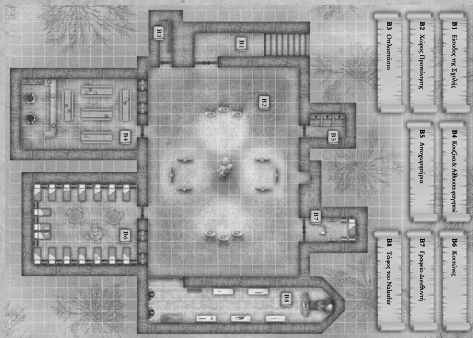
5ου επιπέδου (2 slots): Cloudkill, Scrying

Turn Resistance: Το Lich έχει πλεονέκτημα (advantage) σε ζαριές αποφυγής (saving throws) ενάντια σε turn undead.

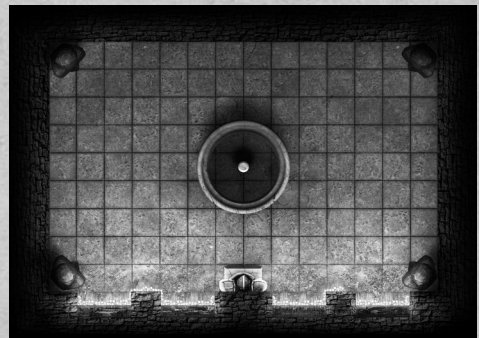


Χάρτες

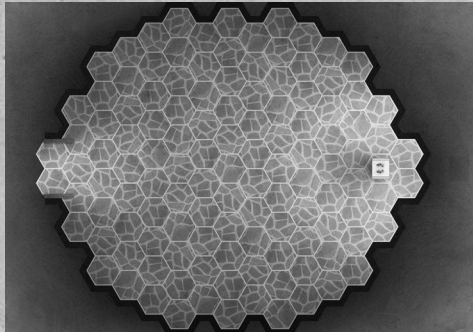
Οι παρακάτω χάρτες μπορούν να εκτυπωθούν σε μέγεθος χαρτιού A3 (εκτός του χάρτη **no. 6** που είναι μεγέθους A4) και να τους βγάλετε στο τραπέζι σας σαν battle grid ώστε να παίξετε απευθείας πάνω τους με μινιατούρες. Η διαγώνιος κάθε τετραγώνου (tile) είναι 1 ίντσα.



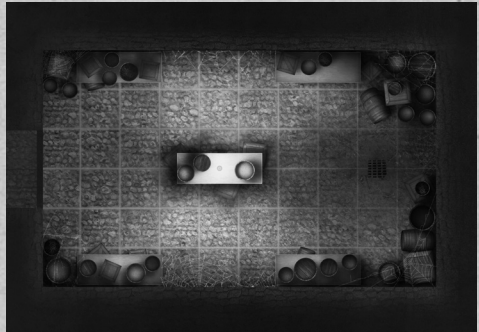
Χάρτης no. 1 - Κεφάλαιο 2
(Στοά Nalasthir)



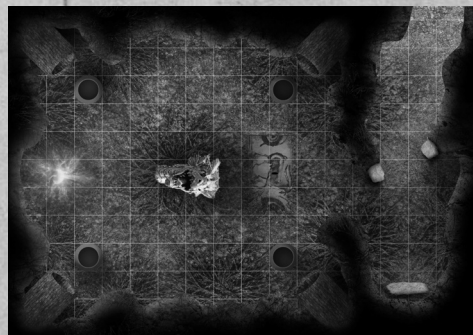
Χάρτης no. 4 - Κεφάλαιο 5
(Τα 4 Λιοντάρια)



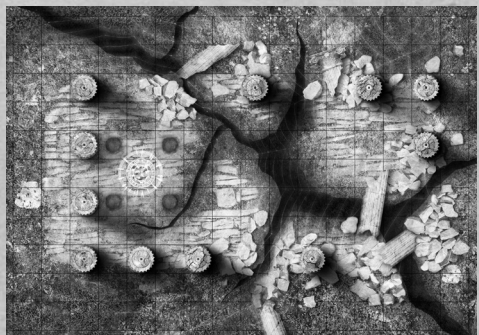
Χάρτης no. 2 - Κεφάλαιο 3
(Στοά Khaz'Gorul)



Χάρτης no. 5 - Κεφάλαιο 6
(Οι Νέοι Προστάτες)



Χάρτης no. 3 - Κεφαλαίου 4
(Ναός του Δία)



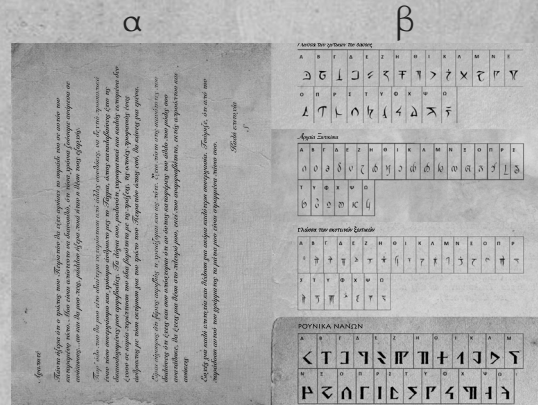
Χάρτης no. 6 - Κεφάλαιο 7
(Ο Βασιλιάς Των Πειρατών)

Handouts

Handout no. 1

α) Πάπυρος με το γράμμα των πολιορκητών προς τον προδότη εντός της πόλης.
Κεφ. 1

β) Πίνακες μετάφρασης των γλωσσών στην κοινή. Μπορείτε να κόψετε και να δώσετε έναν έναν τους πίνακες, καθώς τους ανακαλύπτουν οι ήρωες.
Κεφ. 2

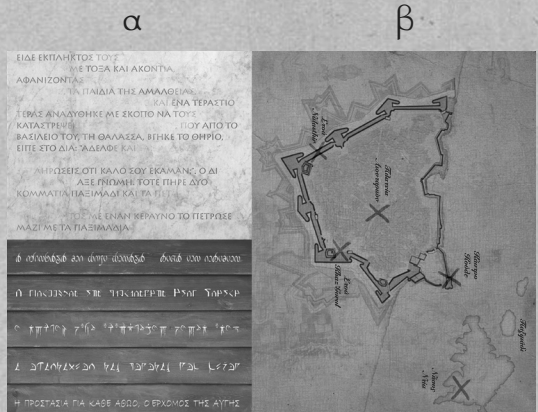


Handout no. 2

α) Η μαρμάρινη πλάκα με λόγια χαραγμένα πάνω της στην κοινή γλώσσα.
Κεφ. 4

β) Οι ξύλινες επιγραφές γραμμένες σε διάφορες γλώσσες όπως παρουσιάζονται στους ήρωες στη στοά του Nalasthir.
Κεφ. 2

γ) Ο χάρτης της Candia και των γυρω νήσων που υποδεικνύει την τοποθεσία των μνημείων των αρχαίων προστατών.
Κεφ. 1



Handout no. 3

Κάρτες με την εμφάνιση και τα χαρακτηριστικά των μυθικών όπλων της Candia. Μπορείτε να κόψετε και να δώσετε τις κάρτες όπλων στους παίκτες καθώς τα ανακτούν οι ήρωες τους.



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.



Γιώργος Ε. Αβραμίδης

Έζησα την ημέρα που μια χούφτα βρωμερά γκόμπλινς γίναμε οι περήφανοι προστάτες του νησιού. Τι μένει ακόμα; Υποκατάστημα ταβέρνας στο Γεντί Κουλέ;

Νίκος Χάτσιος

Οι πειρατές νόμιζαν πως η πολιορκία ήταν καλή τακτική, αλλά δεν υπολόγισαν την οργή των μικρών θαμώνων της ταβέρνας, όταν έμαθαν πως τα αποθέματα αλκοόλ στο κελάρι τελειώνουν. Η φλόγα της ελπίδας μπορεί να ανάψει ακόμα και με την τελευταία σταγόνα ενός πιστού.

Χρήστος Κανέλας



“Μόνο δύο πράγματα χρειάζεται ένα γκόμπλιν για να γίνει ήρωας: η απειλή ενός Lich, μια πόλη σε κίνδυνο και 1 βαρέλι μπύρα. Χικ, για περίμενε αυτά είναι 3 πράγματα ή μήπως 4;”



Από το Best Seller: Διάσημα αποφθέγματα του γκομπλινο-σαμάνου Κανέλ-Γκρούστους.

Κωνσταντίνος Δανιήλ

Εεεε δεν ξέρω ρε, βάλε ότι θες, πάω για κούρεμα.

Γιώργος Σφενδουράκης

Αφιερωμένο σε όσους χρειάζονται να νιώσουν λίγο ήρωες.

Αποστόλης Παναγιωτάκης

Να, πως μια πηγαία έμπνευση σε μια στιγμή τυχαία, γίνεται, με πείσμα και με τσαμπουκά, πράξη πολύ σπουδαία.

Λιβανίδης Αναστάσης

Για τους νέους μια εμπειρία, για τους παλιούς κάτι διαφορετικό, στου γκόμπλιν τη ταβέρνα απόψε γράφεται ιστορία, και ρόλο σε όλους δίνουμε πρωταγωνιστικό.

Στράτος Γαλίτης

Στης Κάντια το λιμάνι ήρθες για πλούτο και δόξα, μα πρόσεχε πολεμιστή, για δέν υπολόγισες του νεκρο-καπεταναίου Σερκάν ... την λόξα.





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



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;



Κυκλοφορεί από τις εκδόσεις

GOBLIN'S TAVERN

Η ΑΡΧΑΙΑ ΤΗΣ ΠΑΡΩΡΑΣ

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



Γίνετε οι νέοι προστάτες της Κάντια



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. Ήρθε 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;

Ήρθε η ώρα να αποδείξεις την αξία σου.



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