

Η κατάρα της Dominia

από τους tec-goblin και darkang31

Εισαγωγή

Η ιστορία εκτυλίσσεται στη Dominia, νησί στη Sea of Sorrows, στη δυτική Core (Land of Mists, δηλαδή Ravenloft). Οι παίκτες ξέρουν τον κόσμο τους σαν Land of Mists. Θα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμο για τον αφηγητή να έχει διαβάσει τουλάχιστον το κεντρικό βιβλίο του Ravenloft, αν και θα δοθούν σε όσους δεν το έχουν οι απαραίτητες φωτοτυπίες. Η Dominia υπάρχει στη σελ. 138 του Core Rulebook του Ravenloft. Όλοι στην υπόθεση ξέρουν Mordentish.

Η αποστολή πρέπει να διαβαστεί προσεκτικά και για τυχόν απορίες συνεννοηθείτε μαζί μου (θα περνώ συχνά από το fantasy shop, αλλά απαντώ και στο nikolaskp@hotmail.com). Οι παίκτες θα έχουν τέσσερις ώρες στη διάθεσή τους και θα πρέπει να μη χασομερούν για να προλάβουν, αλλά έχουν άπειρους λόγους να χασομερούν, οι οποίοι τους δίνουν και πόντους!! Με συμπαθητικό role playing μπορούν να μάθουν αρκετά γρήγορα ό,τι χρειάζονται για να πάνε γρήγορα στη σπηλιά της Mirela.

Αν στο τουρνουά έχετε (εξαρχής) μόνο 4 παίκτες στο τραπέζι, το ποσοστό να προειδοποιηθούν οι PCs να μην πάνε εκεί που συχνάζει ο Jack είναι 90% και η Mirela έχει 8 λιγότερα hp, που προκάλεσε μόνη της στον εαυτό της για να τον δοκιμάσει.

Πρελούδιο

Οι χαρακτήρες βρίσκονται σε θαλάσσια αποστολή από το Mordent προς τη Markovia, όπου έχουν ακούσει ότι υπάρχουν πολλά περίεργα τερατόμορφα πλάσματα (αν έχετε απορίες, αν και δεν παίζει κανένα ρόλο, δείτε το darklord της Markovia στο Secrets of the Dread Realms). Για την ακρίβεια τους έχουν στείλει εκεί για να ερευνήσουν το θέμα οι αδερφές Weathermay - Foxgrove, συγγραφείς του Van Richten's Arsenal, volume 1. Στη διαδρομή όμως μπλέχτηκαν σε ομίχλες και, δεδομένου ότι έτσι κι αλλιώς δεν έχει αστέρια ο ουρανός, έχασαν λίγο την πορεία τους και κατέληξαν στη Dominia, ένα νησί όπου υπάρχει μόνο το Άσυλο Heinfroth, που κάποτε φιλοξενούσε κάποτε 215 ασθενείς και 35 γιατρούς, νοσοκόμους και προσωπικό, αριθμούς που 95% δεν ξέρουν οι PCs.

Οι χαρακτήρες βρίσκονται ήδη στην ακτή, με τρομερές καταιγίδες και ομίχλες στη θάλασσα (ομίχλες τις οποίες δεν εμπιστεύονται καθόλου – στη χώρα των Ομιχλών μπορούν να σε οδηγήσουν οπουδήποτε. Ο καιρός θα συνεχίσει να είναι έτσι για πέντε μέρες.) και ανεβαίνουν το δρόμο προς το άσυλο που ξεχωρίζει από μακριά. Στην είσοδο τους προϋπαντεί ο καθηγητής Wielt, διευθυντής του ιδρύματος. Κάπου εδώ ξεκινά η αποστολή. Είναι απόγευμα και σύντομα θα νυχτώσει.

Το άσυλο

Οι γιατροί είναι αρκετά φιλικοί, αν και πολύ λιγότερο ομιλητικοί απ' ό,τι θα περίμενε κάποιος για κάποιους που βλέπουν τον υπόλοιπο κόσμο ελάχιστες φορές το χρόνο. Υπάρχουν αυτή τη στιγμή εκεί 19 γιατροί (άμα καταφέρουν οι παίκτες να τους μετρήσουν, μπράβο τους) και 6 άτομα προσωπικό, με αποτέλεσμα οι γιατροί να κάνουν και αρκετές καθημερινές δουλειές, όπως φάρμακα, μαγείρεμα, πλύσιμο κτλ. Έχουν χρόνο για αυτό, επειδή έχουν να φροντίζουν μόνο 74 ασθενείς. Το άσυλο τους χωρά το λιγότερο άνετα (κάθε ασθενής έχει δικό του δωμάτιο κτλ), αλλά η ιατρική περίθαλψη μπορεί κάποιος με ένα heal DC 15 να καταλάβει ότι δεν είναι και η καλύτερη για την ψυχική υγεία των ασθενών και περιορίζεται απλά στο να μην γίνονται φασαρίες. Όπως λέει και σε ένα σημείο στο core rulebook του Ravenloft, πολλοί ασθενείς θα θεραπεύονταν καλύτερα κλειδωμένοι στη σοφίτα του ανιψιού τους! Εδώ είναι ελάχιστα καλύτερα.

Αν οι PCs δείξουν εμπειρία στο λύσιμο προβλημάτων(οπότε ο Wielt θα τους μιλήσει για τα προβλήματα) ή με ένα μέτριο gather information και diplomacy (DC 17 + modifiers για σωστά επιχειρήματα/roleplaying), μαθαίνουν το πόσους ασθενείς και προσωπικό είχε κάποτε το άσυλο και ότι βρίσκονται δολοφονημένοι, δηλητηριασμένοι, ο ένας μετά τον άλλο. Οι PCs παροτρύνονται να μη ρίξουν αίμα στο νησί.

Ένα gather information DC 20 (όσο πιο πολύ φέρει τόσο πιο πολλά από τα παρακάτω μαθαίνει και πιο γρήγορα) ή προσεγγμένες ερωτήσεις θα δώσουν στους PCs τις πληροφορίες 1) ότι κανείς από τους νεκρούς δεν ήταν πληγωμένος, 2) έχουν βρει σημείωμα ότι δεν πρέπει να πληγωθεί κανένας σε αυτό το νησί, αλλιώς αυτός που θα κάνει κάτι τέτοιο θα πεθάνει όπως οι υπό-

λοιποι νεκροί (άγνωστος γραφικός χαρακτήρας) και 3) έχουν πεθάνει πάρα πολλοί ασθενείς, το περισσότερο προσωπικό και μια γιατρός (Mirela Y Pentya), της οποίας δεν έχει βρεθεί το πτώμα.

Με gather information DC 23 (ή αν ρωτήσουν ειδικά για τη γιατρό DC 12), ανάμεσα σε άλλες άσχετες πληροφορίες (δώστε τις να μπερδευτούν) μαθαίνουν ότι η γιατρός ήταν από τους πρώτους τρεις που εξαφανίστηκαν το πρώτο βράδυ, ότι είχε φύγει σε ένα ταξίδι στη Borca πριν από λίγο καιρό και είχε γυρίσει πριν ενάμιση μήνα (οι θάνατοι συμβαίνουν εδώ και 40 μέρες) και ότι ήταν πολύ όμορφη, πολύ συμπαθητική αλλά σκληρή με τους ασθενείς.

Ο Wielt και η Elena ξέρουν ότι η Mirela έχει ζητήσει το σπαθί των Ψυχών, αλλά δεν λένε τίποτα (δείτε παρακάτω υπό ποιες συνθήκες θα πουν κάτι).

Οι κάτοικοι του ασύλου ζουν σε μια κατάσταση παράνοιας σχεδόν, με ένα μέρος των ασθενών (όχι αυτούς που δεν τους ενδιαφέρει τίποτα σχεδόν) να έχει πανικοβληθεί και να τους δένουν για να ηρεμήσουν, το προσωπικό να περιμένει πλοίο και καλό καιρό για να πάνε σπίτια τους και τους γιατρούς σε ελάχιστα καλύτερη κατάσταση. Ακόμα και μερικοί από αυτούς λένε ότι τα βράδια δεν είναι πια τα ίδια. Ο τρόμος τους έχει τρελάνει: ακούνε φωνές, βλέπουν «πράγματα που δεν θα έπρεπε να βλέπουν» (με ένα diplomacy DC 20 τα περιγράφουν σαν τα πνεύματα των νεκρών ασθενών) και ζητούν βοήθεια.

Τα πνεύματα

Οι γιατροί δεν τα έχουν χάσει (προς το παρόν τουλάχιστον!): χαρακτήρες με τρόπο να παρατηρήσουν την ethereal resonance του μέρους θα καταλάβουν ότι υπάρχουν τόνοι τρόμου και τρέλας στο μέρος, περισσότερο απ' ότι θα ήταν αναμενόμενο (δείτε παρακάτω τις σκηνές ethereal resonance). Η διαμονή το βράδυ θα πείσει και τους PCs: ακόμα και αν κοιμηθούν έξω από το άσυλο, όπου η κατάσταση είναι πολύ πιο ήπια, θα έχουν μερικές «επισκέψεις» κατά τη διάρκεια της νύχτας. Το πιο πιθανό, πάντως, είναι ότι θα τους μοιράσουν στα άδεια δωμάτια των υπηρετών στο υπόγειο ή, αν είναι πολλοί και δεν φοβούνται, και στο δωμάτιο της Mirela. Διαβάστε παρακάτω:

- *Ethereal resonance*: Στη χώρα των Ομιχλών, όλα τα συναισθήματα αφήνουν ένα αποτύπωμα-ethereal resonance, το οποίο είναι ορατό είτε άμα κάποιος μπορεί να μπει στο ethereal plane (ethereality) είτε μέσω δυνάμεων που υπάρχουν ακριβώς για αυτόν το σκοπό (στη συγκεκριμένη περίπτωση μας ενδιαφέρει το spell see ethereal resonance και η δυνατότητα phantom shift κάποιων φαντασμάτων (δείτε σελίδα 9).

Με αυτό τον τρόπο οι χαρακτήρες θα καταλάβουν τον τρόπο που υπάρχει στο νησί. Επίσης θα δουν σκηνές φρίκης ή και άλλων συναισθημάτων που έχουν συμβεί σχετικά πρόσφατα. Μερικά παραδείγματα (διαλέξτε ως DM ανάλογα με το σημείο, το πόσο χρειάζονται βοήθεια οι χαρακτήρες και το πόση ώρα παρακολουθούν τις σκηνές): ένα ζευγάρι γιατρών να φιλιούνται στον κήπο, δυο γιατροί να ξυλοκοπούν έναν ασθενή, τη Mirela να χαράζει έναν ασθενή, τον τρόπο ενός ασθενή καθώς κάτι ακαθόριστο τον ρίχνει κάτω και αυτός ξεψυχά σιγά σιγά με την αναπνοή του να κόβεται, κρίσεις καταστροφικής μανίας ασθενών, ίσως ακόμα και την ίδια τη Mirela καθώς καταφέρνει χτυπήματα στην πλάτη ασθενών.

- *Φαντάσματα*: Το νησί είναι καταραμένο: όλοι όσοι πεθαίνουν από τη Mirela αν πληρούν τα κριτήρια (Charisma 6+, αλλά μην ξεχνάτε ότι οι ψυχασθένειες ρίχνουν το Charisma) είναι καταραμένοι να μην βρουν ησυχία μέχρι να πεθάνει αυτή. Συμπέρασμα: 101 φαντάσματα υπάρχουν αυτή τη στιγμή στο νησί (περιέργως, κανένας δεν πεθαίνει το πρώτο βράδυ που οι PCs κοιμούνται εκεί, αλλά από εκεί και πέρα κατά πάσα πιθανότητα η Mirela επανέρχεται σε λίγο πιο αργούς από τους παλιούς ρυθμούς της: 1-2 τη μέρα θα πεθαίνουν!

Οι χαρακτήρες θα καταλάβουν τα φαντάσματα με δυο τρόπους: σαν κινούμενο τρόπο και παράνοια αν βλέπουν ethereal resonance (τα rank 2-3 ghosts θα τα βλέπουν κανονικά) ή μέσω των δυνάμεων των φαντασμάτων. Η τακτική των φαντασμάτων (ας πούμε η περίεργη ψύχωση που έχουν) είναι πρώτα να χρησιμοποιούν δυνάμεις όπως ghost writing ή dream walking και αργότερα να εμφανίζονται ή να χρησιμοποιούν phantom shift. Τα περισσότερα δεν είναι επιθετικά αν οι χαρακτήρες είναι προσεκτικοί μαζί τους, πιο πολύ τους καλούν σε βοήθεια.

Πολλές από τις σκηνές με τα φαντάσματα και από τις παραπάνω με την ethereal resonance απαιτούν horror check από την πλευρά των PCs, με DC 10-15, τα οποία σιγά σιγά, βέβαια, οι PCs μπορεί να αρχίσουν να συνηθίζουν. Ακόμα και το αίσθημα του τρόμου γύρω θα προκαλέσει ένα αρχικό Fear check με DC 14, ενώ η πιο εντυπωσιακή στιγμή θα είναι η στιγμή που συνειδητοποιούν ότι έχουν δεκάδες φα-

ντάσματα γύρω τους (terror DC 18-19). Προσοχή, επίσης, στις επιπτώσεις της ethereal resonance και των sinkholes of evil στα Will Saves (συμβουλευτείτε το σχετικό πίνακα και τους χάρτες).

Υπάρχουν 3 rank 3 ghosts, 47 rank 2 ghosts και 51 rank 1. Μερικά πιθανά με τα οποία μπορεί να συνομιλήσουν οι χαρακτήρες καθώς και τα χαρακτηριστικά αρκετών rank-and-file παρατίθενται μετά την αποστολή. Έχουν διασκορπιστεί στο νησί, αν και η πλειοψηφία (Περίπου 60) βρίσκονται ακόμα μέσα στο άσυλο, ενώ λίγα απομακρύνονται πολύ. Η συμπεριφορά τους είναι σχετικά φυσιολογική για ψυχασθενή που έχει πεθάνει με τέτοιο τρόπο, αν και είναι μονομανείς με το να πεθάνει η Mirela και η συμπεριφορά τους επηρεάζεται σημαντικά από τις ψυχασθένειές τους (δείτε στο τέλος παραδείγματα). Πολλά έχουν αναπτύξει μια περίεργη τάση αιχμοφοβίας (φοβούνται τα αιχμηρά αντικείμενα) και επιμένουν ότι δεν πρέπει να χυθεί αίμα στο νησί.

Όποιος PC δεν φερθεί προσεκτικά με τα φαντάσματα, ή δεν προσπαθήσει να λύσει πρώτα ειρηνικά τη διαμάχη με το Jack, ή κάνει turn σε κάποιο άσχετο φάντασμα ή γενικώς κάνει μαλακία θα χρειαστεί τουλάχιστον ένα Diplomacy DC 20 για να το ηρεμήσει: τυχόν επίθεση από ένα μπορεί να προκαλέσει επίθεση και από όλα τα άλλα που βρίσκονται σχετικά κοντά (π.χ. όλα τα φαντάσματα του ασύλου), κοινώς την έβαψε αυτός και όποιος πάει να πολεμήσει στο πλευρό του.

Το φάντασμα που νομίζει ότι είναι ο Van Richten (δείτε παρακάτω) ξέρει τα περισσότερα εκεί πέρα και είναι μια πολύ καλή πηγή πληροφόρησης, όπως είναι και το νεκρό προσωπικό (8 από αυτούς είναι φαντάσματα) που έχει συγκεντρώσει κάποιες πληροφορίες (δείτε π.χ, το μάγιστρα Alexi παρακάτω). Τα πειραγμένα νεύρα των φαντασμάτων απαιτούν συνεχή Diplomacy check (DC 5-7) στις συνομιλίες με όσα από αυτά δεν είναι ήρεμα (περίπου τα 2/3 των ασθενών δεν είναι), αλλά με τους παραπάνω ο διάλογος είναι σχετικά ασφαλής.

Οι παίκτες με αρκετή υπομονή, diplomacy και προσοχή μπορούν να μάθουν ότι όλοι έχουν πεθάνει από τη Mirela, η οποία έχει τρομερές ικανότητες στη μάχη σώμα με σώμα και δηλητηριώδες άγγιγμα, το οποίο πρέπει να απέκτησε αφού γύρισε από τη Borca. Μαζί της βρίσκεται και ένας μάγος και έχουν κρυφτεί σε μια σπηλιά στα βόρειοδυτικά του νησιού. Κανένα φάντασμα δεν μπορεί να τους βλάψει, χάρη σε κάποιο ανόσιο χάρισμα τους, αλλά πολλά ξέρουν πού ακριβώς βρίσκεται αυτή η σπηλιά και μπορούν να οδηγήσουν τους PCs εκεί.

Το πιο σημαντικό, όμως, είναι ότι δεν πρέπει να πέσει αίμα στο νησί, γιατί τότε όλοι όσοι βρίσκονται σε αυτό θα πεθάνουν και θα καταδικαστούν να γίνουν φαντάσματα, παγιδευμένοι στο νησί αιώνια. Όπως και τα φαντάσματα που βρίσκονται στο νησί, δεν θα μπορούν ούτε να αυτοκτονήσουν, αφού θα ξανασηκώνονται ως πνεύματα τα μεσάνυχτα. Η επικρατούσα άποψη ανάμεσα στα φαντάσματα (τουλάχιστον όσα δεν το έχουν χάσει τελείως) είναι ότι αν η Mirela πεθάνει τότε οι ψυχές τους θα βρουν ανάπαυση.

Το Σπαθί των Ψυχών

Αυτό που δεν θα αναφέρουν (απίστευτος συνδυασμός τύχης, roleplaying και diplomacy σε κάποιο φάντασμα που το ξέρει (15 απ' όλα) αλλά είναι σε κρίση ή στον Alexi ίσως τους το αποκαλύψει, αλλά είναι πολύ επικίνδυνο να μιλάς υπό τέτοιες συνθήκες σε ένα φάντασμα σε κρίση) είναι ότι η Mirela έχει *ζητήσει να της δώσουν το Σπαθί των Ψυχών* για να τους αφήσει και να φύγει. Το ξέρουν επίσης δυο από τους γιατρούς: ο Wielt και η Elena, αλλά ο Wielt την έχει πείσει ότι δεν ξέρει τι είναι αυτό το σπαθί και κάνει ότι δεν ξέρει τίποτα, ενώ αυτή θα χρειαστεί Diplomacy DC 20 (αρκετά λιγότερο αν οι παίκτες της πουν ότι έχουν μάθει ήδη ότι τους θανάτους τους προκαλεί η Mirela) για να αποκαλύψει στους PCs τι ζητά η Mirela.

Πολλά από τα φαντάσματα ξέρουν που είναι το σπαθί, αλλά λίγα ξέρουν τι ρόλο βάραι. Δεν το πλησιάζουν γιατί είναι υπερβολικά σατανικό.

Δείτε παρακάτω τους χαρακτήρες που αναφέρω παραπάνω για τη συμπεριφορά τους σε διάφορες περιπτώσεις.

Το Σπαθί των Ψυχών είναι ένα αντικείμενο που υπήρχε από παλιά θαμμένο στο νησί και βρέθηκε όταν χτιζόταν το άσυλο. Παραδόθηκε στον τότε διευθυντή του ασύλου και δίνεται από διευθυντή σε διευθυντή μυστικά εδώ και 120 χρόνια. Οι διευθυντές ξέρουν ότι είναι αντικείμενο υπέρτατου κακού και δύναμης, το οποίο δεν θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί από κανέναν. Παρακάτω παρατίθενται τα χαρακτηριστικά του:

Sword of Souls: *minor artifact, +1 longsword, όποιος σκοτωθεί από αυτό γίνεται αυτόματα soul bound (κατά το spell soul bind) μέσα στο σπαθί (έχει κάπου 45 ψυχές μέσα του ήδη!). Η*

χρήση του απαιτεί power check (10% πιθανότητα, ξεχωριστά από την αντίστοιχη του ότι σκότωσες τον άλλο), ενώ αυξάνει το sinkhole of evil κατά 1 στα 10 ft ακτίνα. Caster level: 17th

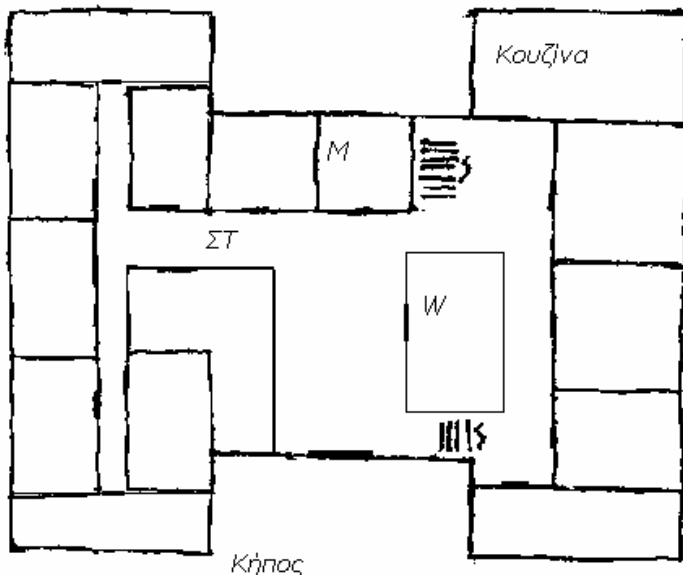
Το σπαθί είχε θαφτεί από έναν παλαδινό παλιά στο νησί γιατί δεν μπορούσε να το καταστρέψει. Μαζί με έναν κληρικό (η ταυτότητά τους είναι άγνωστη σε όλους τους εμπλεκόμενους στην ιστορία) έβαλαν μια κατάρα σε όποιον προσπαθήσει να κάνει κακό πάνω στο νησί, για να αποτρέψουν evil από το να έρθουν να το πάρουν: όταν γίνει πράξη απόλυτου κακού στο νησί, η κατάρα ξυπνά: άμα πέσει αίμα στο νησί τα σατανικά πλάσματα θα πεθάνουν. Αυτή ήταν η αρχική κατάρα που έβαλε ο κληρικός, αλλά η δύναμη του σπαθιού και των ομιχλών τη διέστρεψαν με το πέρασμα του χρόνου: αν πέσει αίμα πια στο νησί θα πεθάνουν όλοι και θα γίνουν φαντάσματα για πάντα. Και μαντέψτε τι: όταν η Mirela σκότωσε έναν ασθενή για πλάκα, ενεργοποιήθηκε η κατάρα. Οι γιατροί έχουν αποφύγει να ρίξουν αίμα χάρη στο σημείωμα που έχει αφήσει η Mirela και στην επιμονή του Wielt. Αν οι χαρακτήρες κάνουν κάτι τέτοιο στη διάρκεια της παραμονής τους (ακόμα και μια σταγόνα αίμα αν αγγίξει το έδαφος ή την βλάστηση του νησιού) έχουν χάσει αυτόματα τη μπάλα.

Οι χαρακτήρες πρέπει λοιπόν ή να βρουν το σπαθί και να το δώσουν στη Mirela (με δυσάρεστα αποτελέσματα) ή να περιμένουν και να φύγουν μόλις καλυτερέψει ο καιρός(αφήνοντας τα φαντάσματα να υποφέρουν για πάντα και τους ζωντανούς να πεθάνουν) ή να εξουδετερώσουν αναιμάκτα τη Mirela.

Το τελευταίο μπορεί να γίνει με κάποιον ιδιαίτερα έξυπνο τρόπο (έχω αφήσει μερικά ελάχιστα παραθυράκια, αν είναι έξυπνοι θα τα βρουν), είτε με grapple, είτε με ένα πολύ τυχερό sleep είτε με subdual damage – το πιο επικίνδυνο: ακόμα και από μια μπουνιά μπορείς να ματώσεις. Σε κάθε επιτυχημένη επίθεση θα ρίχνουν Reflex DC 5 (10 αν το όπλο κάνει κανονικά piercing ή slashing damage και βαρούν με το -4 to hit subdual). Αν αποτύχουν μάτωσε και υπάρχει μια μεγάλη πιθανότητα να πέσει το αίμα κάτω αμέσως (αλλιώς μπορεί και να προλάβουν να το σκουπίσουν).

Χάρτες

Άσυλο Heinfroth



Ισόγειο:

Είναι εύκολο να παρατηρήσουν οι PCs τη βαριά αρχιτεκτονική του κτιρίου (χοντροί τοίχοι, καμιά διακόσμηση) από μακριά. Το να μπαίνεις μέσα, όμως, είναι πιο επιβλητικό, έχοντας όλον αυτόν τον όγκο πέτρας γύρω σου, ειδικά στη δυτική πτέρυγα, όπου ο διάδρομος είναι τρομερά στενός (μετά βίας ανοίγουν οι πόρτες-σημειωμένες με πιο παχιές γραμμές).

Στο ισόγειο τα πράγματα είναι καλύτερα, αφού τα δωμάτια προορίζονται για το ιατρικό προσωπικό κυρίως (ΣΤ). Στα μικρότερα μένει μόνος ο κάθε γιατρός, ενώ στα μεγαλύτερα μένουν δυο μαζί. Υπάρχουν παράθυρα με κάγκελα, αλλά σχετικά μεγάλα, με αποτέλεσμα το ισόγειο να φωτίζεται καλά όταν έχει καλό καιρό έξω.

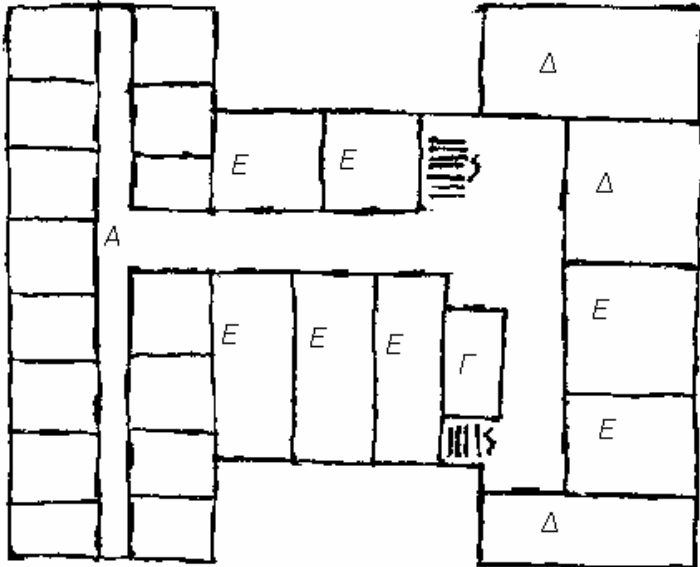
W: το γραφείο και το δωμάτιο όπου

μένει μόνος ο διευθυντής του Ασύλου, καθηγητής Wielt. Επιμένει πάντα να καθαρίζει μόνος το δωμάτιό του, γιατί σε ένα κρυμμένο κοίλωμα κάτω από το στρώμα του κρεβατιού του (Search DC 22 - ή Spot DC 10 αν ψάξουν εκεί συγκεκριμένα) βρίσκεται το Σπαθί των Ψυχών.

M: το παλιό δωμάτιο της Mirela, άδειο τώρα. Οι σημειώσεις της έχουν εξαφανιστεί και τώρα πια μέσα υπάρχουν μερικά ρούχα και προσωπικά αντικείμενα. Ένα Spot DC 24 ή Search DC 15 (λι-

γότερο σε συνδυασμό με το track) αποκαλύπτουν πολλά πολύ αμυδρά ίχνη από πρόσφατα βήματα στη σκόνη του πατώματος: κανείς δεν έχει μπει τον τελευταίο μήνα στο δωμάτιο. Βέβαια, αν αρχίσουν να κόβουν βόλτες οι PCs στο δωμάτιο τα ίχνη θα είναι φυσιολογικότερα: δεν θα ξεχωρίζουν από τα δικά τους! Το δωμάτιο είναι *sinkhole of evil rank 1*.

S: σκάλες που οδηγούν προς τους άλλους ορόφους. Η σκάλα κοντά στην κεντρική είσοδο είναι στενή και υπάρχει για ασφάλεια περισσότερο.



Υπόγειο:

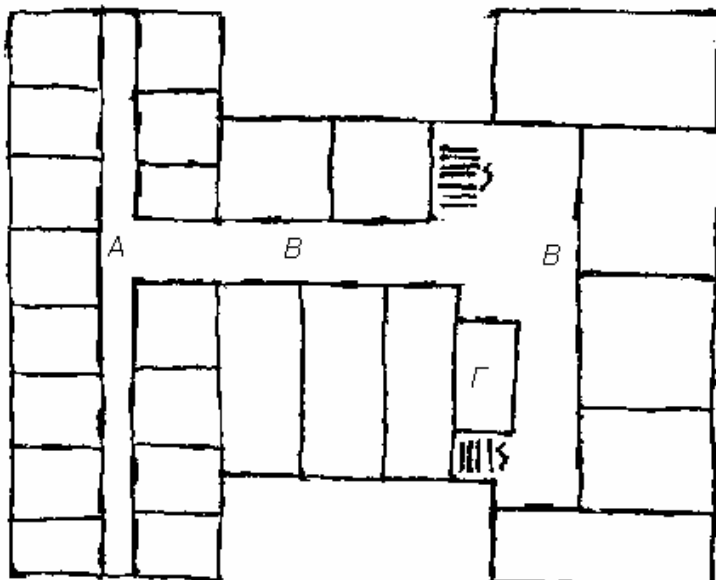
A: η πτέρυγα των επικίνδυνων ασθενών. Ιδιαίτερα σκοτεινή και με άθλιες συνθήκες. Τουλάχιστον τώρα πια έχουν μόνο έναν σε κάθε κελί (με μερικά μάλιστα άδεια). Κάποια κελιά είναι καλυμμένα με υφάσματα για να αποφευχθούν τραυματισμοί (αν και υπάρχει σε πολλά σημεία στην πτέρυγα ξεραμένο αίμα), ενώ σε άλλα οι ασθενείς είναι δεμένοι. Οι πόρτες των κελιών δεν είναι απέναντι απέναντι, για να μη βλέπουν πολύ ο ένας τον άλλο και σε μερικές περιπτώσεις τα παράθυρα προς τα μέσα και τα κάγκελα είναι καλυμμένα με λαμαρίνες. Τουλάχιστον στους παραπάνω ορόφους υπάρχουν μικρά εξωτερικά παραθυράκια.

Γ: αίθουσα όπου φυλάνε ιατρικό εξοπλισμό, σφουγγαρίστρες και άλλα.

Δ: αποθήκες τροφίμων, καθαρού νερού, φαρμάκων και άλλων αναλώσιμων. Ανάμεσά τους, αν ζητήσουν συγκεκριμένα οι παίκτες κάτι ή αν ψάξουν καλά, θα βρουν... ένα σακί κοπριά (αν ρωτήσουν θα μάθουν ότι είναι από το Dementlieu).

E: δωμάτια προσωπικού. Παλιά σε αρκετά έμεναν δυο δυο, τώρα όσοι θέλουν έχουν τη δυνατότητα να μοιραστούν σε άλλα (πάντως τα δυο μικρά είναι πια άδεια).

Όλο το υπόγειο είναι *sinkhole of evil rank 1* και έχει *ethereal resonance: fear/madness 3* (αποτέλεσμα: στο *ethereal plane* υπάρχουν πολλές σκοτεινές και απειλητικές σκηνές τρόμου και παράνοιας που αντικατοπτρίζουν πραγματικά γεγονότα πιο σκοτεινά. Τα DC των Fear, Horror, Madness ανεβαίνουν κατά 1 (2 στο *ethereal plane*).)

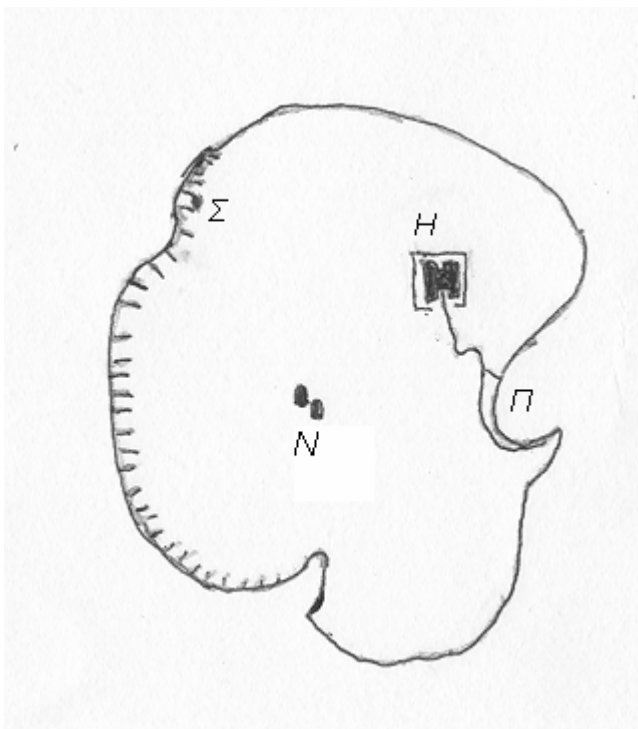


Πάνω όροφοι (πρώτος, δεύτερος):

Εδώ μένουν αποκλειστικά ασθενείς και περιφέρονται γιατροί. Όλα τα παράθυρα έχουν χοντρά κάγκελα και οι τοίχοι παραμένουν πολύ χοντροί.

B: δωμάτια «συνεργάσιμων» ασθενών. Σε αρκετά δωμάτια μένουν δυο μαζί ασθενείς, οι οποίοι μπορούν να «συνεννοούνται». Παλιότερα γινόταν χαμός σε αυτά τα δωμάτια. Εκτός από το μέγεθος και τα ελάχιστα λιγότερα μέτρα ασφαλείας μοιάζουν με τα δωμάτια των επικίνδυνων.

Αυτοί οι δυο όροφοι είναι *sinkhole of evil rank 1* και έχουν *ethereal resonance fear/madness 3*.



Dominia

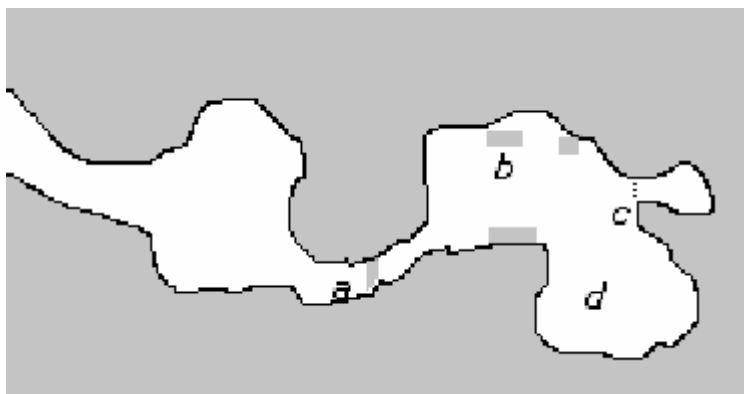
Η Dominia είναι ένα νησάκι με περίπου 6 χιλιόμετρα πλάτος στο πλατύτερο σημείο από την Ανατολική στη Δυτική ακτή και περί τα 8 χιλιόμετρα από τη βόρεια στη Νότια. Το έδαφος στα Ανατολικά ξεκινά από το επίπεδο της θάλασσας και ψηλώνει, καταλήγοντας σε μια απόκρημνη ακτή στα δυτικά όπου είναι και ιδιαίτερα κακοτράχαλο. Ένα μονοπάτι οδηγεί από τον κόλπο του Hein (Π από το παραλία) στα ανατολικά στο άσυλο (H) που βρίσκεται σε ένα λόφο. Γύρω από το άσυλο υπάρχουν περιβόλια. Αρκετά μακριά από το άσυλο υπάρχει το νεκροταφείο (N), στο οποίο συχνάζουν κάποια από τα φαντάσματα. Το κέντρο του νησιού είναι δασώδες, αν και προς τα δυτικά οι άνεμοι δεν αφήνουν τα δέντρα να μεγαλώσουν και κάνουν το τοπίο ιδιαίτερα αφιλόξενο.

Στα δυτικά υπάρχει, κρυμμένη από ένα βράχο στο στόμιο, αναρριχητικά φυτά και συνεχείς ομίχλες η σπηλιά όπου κρύβεται η Mirela. Θα χρειαστούν τρεις μέρες ψαξίματος

του νησιού από έξι άτομα και ένα Spot DC 30 ή Search DC 23 από αυτόν που ψάχνει εκείνη την περιοχή για να βρει τη σπηλιά χωρίς οδηγίες. Το κακοτράχαλο έδαφος, το ελαφρό πάτημα και οι άνεμοι γρήγορα κρύβουν τα ίχνη που αφήνει η Mirela, αλλά ένα Wilderness Lore DC 26 μπορεί να τους οδηγήσει στη σπηλιά (με DC 21 καταλαβαίνουν ότι αυτή βρίσκεται στη δυτική πλευρά του νησιού). Η βροχή όμως μπορεί να εξαφανίσει αυτή τη δυνατότητα των παικτών εντός λίγων ωρών.

Το νησί έχει ήπια (rank one) ethereal resonance (fear/madness), ενώ το νεκροταφείο έχει rank 2 (στο ethereal plane τα saves vs Fear/Horror/Madness έχουν +1 DC).

Η σπηλιά της Mirela



Με τη βοήθεια των φαντασμάτων κατά πάσα πιθανότητα οι PCs θα βρουν τη σπηλιά. Τώρα αρχίζουν τα δύσκολα: το πέτρινο έδαφος και τα τοιχώματα που αντανακλούν τον ήχο κάνουν δύσκολο το να πλησιάσουν απαρατήρητοι.

Υπάρχει πολύ υγρασία. Ειδικά στο στόμιο της σπηλιάς η βροχή και η θάλασσα έχουν σχηματίσει μικρές λακούβες με νερό. Επίσης υπάρχει μια αίσθηση ότι πλησιάζουν σε κάτι ανόσιο (μέχρι το σημείο a το μέρος είναι

sinkhole of evil 1, πιο πέρα 2 ή 3 αν βρίσκεται εκεί η Mirela (+1 DC στα will saves που ρίχνουν οι PCs).

Στο σημείο a υπάρχει μια εύκολη να τη βρουν παγίδα (τουλάχιστον αν ψάχνουν): είναι ένα χάσμα 6,5 μέτρων που καταλήγει σε καρφιά, πρόχειρα καλυμμένο. Πού δύσκολα μπορούν να το κάνουν να μην ανοίγει, αλλά μπορούν να περάσουν προσεκτικά από το πλάι του (Reflex dC=ταχύτητα με την οποία περνούν -5 για να μη γλιστρήσουν μέσα) ή να πηδήξουν από πάνω του (είναι λίγο πλατύτερο απ' ό τι στο διάγραμμα: 6ft. Σύμφωνα με τους κανόνες είναι αρκετά πιθανό να πηδήξουν μόνο 5ft, οπότε θα ρίξουν reflex όπως αν ενεργοποιήσουν την παγίδα για να μην πέσουν μέσα).

Όποιος πέσει μέσα, έχει 10% πιθανότητα να ματώσει από την πτώση, ενώ φυσικά και θα ματώσει αν τον τρυπήσει κάποιο από τα καρφιά (τα οποία ουσιαστικά είναι μικρά παλούκια).

Spiked pit trap: CR 2 (4 υπό αυτές τις συνθήκες); *mechanical; location trigger; manual reset; Reflex save (DC 20) avoids; 20 ft deep (2d6 fall); multiple targets (αν τρέξουν όλοι πάνω της ο δεύτερος ρίχνει Reflex DC 15 για να μην πέσει κι αυτός); pit spikes (Atk +10 melee, 1d4 spikes per target for 1d4+2 each); Search (DC 14) ή Spot (DC 24); Disable Device 24 (ή κάποια καλή ιδέα, πάντως έτσι κι αλλιώς μπορούν να περάσουν από δίπλα)*

Για περισσότερα για τις παγίδες, κοιτάξτε το Song and Silence σελ. 25-36.

Στο σημείο b βρίσκονται τα κρεβάτια και τα μπασούλα με τα πράγματα της Mirela και του Tech. Αν αυτοί δεν έχουν ειδοποιηθεί για τους PCs θα βρίσκονται μάλλον κάπου μεταξύ των σημείων b και d (μπορεί ακόμα και να κοιμάται ο ένας). Πάντα ο ένας μένει σκοπός όταν οι άλλοι κοιμούνται, ενώ οι θόρυβοι ακούγονται πολύ εύκολα στη σπηλιά, άρα είναι αρκετά δύσκολο να τους αιφνιδιάσει κάποιος.

Αν έχουν λίγο χρόνο πριν την επίθεση των παικτών, η Mirela μπαίνει στο κοίλωμα πίσω από το c (η διακεκομμένη γραμμή είναι ένα υφασμάτινο παραβάν) και ο μάγος στο σημείο d, όπου κάνει mage armor και tongue tendrils στον εαυτό του. Βρέχει ένα μαντήλι με αιθέρα και ετοιμάζεται να κάνει cast sleep και μετά να επιτεθεί προσπαθώντας να ρίξει αναίσθητο κάποιον (δείτε παρακάτω το χαρακτήρα του). Η Mirela περιμένει να επιτεθεί από πίσω στους PCs, ακινητοποιώντας τους με stunning attacks, και δηλητηριάζοντάς τους.

Ας εξηγήσω ότι όλοι οι βράχοι της σπηλιάς θεωρούνται «έδαφος του νησιού» (ναι, αίμα στον τοίχο=τον πούλο)

Αξιοσημείωτοι χαρακτήρες (το αγαπημένο μου)

Γιατροί:

Καθηγητής Dirk Wielt (In expert 5): ο καθηγητής Wielt είναι ένας άντρας 55 χρονών, με μικρή καμπούρα. Φορά ένα τριγωνικό καπέλο, σακάκι, πουκάμισο και παντελόνι (προβικτωριανό κουστούμι). Επιμένει ότι τα πράγματα πρέπει να γίνονται όπως πάντα και διευθύνει το άσυλο σαν απλά ένα μέρος όπου φυλάνε επικίνδυνους (στην καλύτερη περίπτωση κακόμοιρους που πρέπει να τους φερόμαστε καλά). Έχει συνηθίσει τη ζωή του, όπως έχει συνηθίσει και τα πάντα. Το σπαθί το κρατά μυστικό και αρνείται να το δώσει πιο πολύ γιατί έτσι του έχει πει ο προκάτοχός του. Αν οι παίκτες δείξουν να μαθαίνουν περίπου τι παίζει θα τους βοηθήσει με πληροφορίες για τη Mirela, αλλά μόνο αν τον πιέσουν με πληροφορίες ότι ξέρουν περίπου τι παίζει με το σπαθί ή αν δείξουν μεγάλη ικανότητα θα τους πει για το σπαθί. (αλλιώς θα χρειαστούν Diplomacy ή Intimidate DC 20). Μπορούν να τον πείσουν με μέτρια δυσκολία να δώσουν το σπαθί στη Mirela, αν και αυτός θα τους προειδοποιήσει ότι είναι σατανικό και επικίνδυνο.

Ιατρός Elena (ng expert 3): η συμπαθητική τριαντάχρονη κοκκινομάλλα Elena προσπαθεί πραγματικά να σταματήσει τα κρούσματα κακοποίησης ασθενών στο νοσοκομείο και να βελτιώσει τις συνθήκες διαβίωσής τους. Ξέρει τι ζητά η Mirela και υπάρχει περίπτωση να ζητήσει από τους PCs να ψάξουν για το σπαθί και να μάθουν τι μπορεί να προκαλέσει.

Φαντάσματα:

Υπάρχουν ένα σωρό από δαύτα! Τα πιο επικίνδυνα και ασυνεννόητα σε γενικές γραμμές παραμένουν κοντά στην πτέρυγα των επικίνδυνων, ενώ στα πιο φιλικά συμπεριλαμβάνονται τα φαντάσματα του προσωπικού. Παρακάτω υπάρχουν μερικά αντιπροσωπευτικά φαντάσματα κάθε κατηγορίας και μερικά σημαντικά. *Μην ξεχνάτε ότι τα φαντάσματα είναι undead (undead qualities) και όλοι οι undead στο Ravenloft έχουν αυτομάτως turn resistance +1.*

Rank and file rank 1 ghost: *human commoner 2; hit dice 2d12 (13 hp); initiative +0; speed 30 ft; AC 10; attacks (unarmed attack only against ethereal creatures); special attack: dream walk; incorporeal, ethereal, madness (π.χ. fascination(vampires)); saves F+0, R+0, W+0, alignment n, skills: profession(farmer)+5, listen +4, spot +4; CR 2*

Ίσως επικοινωνήσει με (στέλλει ακατάληπτο όνειρο-μήνυμα βοήθειας σε) τους PCs.

Rank and file rank 1 ghost: *human war 3; hit dice 3d12 (20 hp); initiative +1; speed 30 ft; AC 11; attacks (unarmed attack only against ethereal creatures); special attack: ghost writing; incorporeal, ethereal, madness (π.χ. depression), madness (revulsion - αιχμοφοβία); saves F+3, R+0, W+1, alignment ln, CR 3, skills: δεν έχει όρεξη να τα χρησιμοποιήσει έτσι κι αλλιώς. Ίσως επικοινωνήσει με (στέλλει ακατάληπτο όνειρο-μήνυμα βοήθειας σε) τους PCs. Κάπως έτσι είναι το πρώτο θύμα της Mirela.*

Rank and file rank 2 ghost: *human aristocrat 4; hit dice 4d12 (26 hp); initiative +0; speed 30 ft; AC 11; attacks unarmed touch +2 (1d4); special attack: manifestation, entrancing appearance (DC 13), mind games (minor image); incorporeal, ethereal, madness (π.χ. hallucinations σχετικές με λεφτά); saves F+1, R+1, W+1, alignment le, CR 4, skills: diplomacy +10, bluff +8, sense motive +6 κ.ά.*

Μπορεί να δώσει πολλές πληροφορίες στους παίκτες, αρκεί αυτοί να του φερθούν σωστά. Μπορεί, όμως, να τους πει και ψέματα (επιμένει ότι πρέπει να σκοτώσουν τη Mirela και έχει τα επιχειρήματα-diplomacy).

Rank and file rank 2 ghost: *half-elf commoner 3; hit dice 3d12 (20 hp); initiative +2; speed 30 ft; AC 13; attacks unarmed touch +1 (1d4); special attack: manifestation, phantom shift, phantasmal killer (DC 12); incorporeal, ethereal, madness (π.χ. multiple personalities); saves F+1, R+3, W-2, alignment cn (οι περισσότερες προσωπικότητες), CR 3, skills: ανάλογα με την προσωπικότητα*

Φαντάσματα σαν αυτό είναι ιδιαίτερα επικίνδυνα. Κυκλοφορούν πιο πολύ στις πτέρυγες των επικίνδυνων ασθενών αλλά και αλλού. Τη μια στιγμή μπορεί να βοηθήσουν τους παίκτες και την άλλη να κάνουν phantasmal killer! Φαντάσματα με τέτοιες δυνάμεις υπάρχουν αρκετά και, σε συνδυασμό με άλλα που κάνουν damage όταν κάνουν manifestation θα σκοτώσουν τους PCs αν δεν είναι προσεκτικοί.

John Grove (Van Richten), rank 3 ghost: *human expert 4, hit dice 4d12 (25 hp) initiative +0; speed 30 ft; AC 13; attacks unarmed touch +2 (1d4 Cha); special attack: manifestation, phantom shift, corrupting touch (Charisma drain), entrancing appearance (DC 15); incorporeal, ethereal, madness (delusions: νομίζει ότι είναι ο Van Richten); saves F+1, R+0, W-1, alignment ng CR 5, skills: knowledge (history, geography, arcana, feys) +5*

Αυτός εδώ νομίζει ότι είναι ο Van Richten. Αν οι PCs κάτσουν ν' ακούσουν ένα ωραίο απόσπασμα από έναν οδηγό του Van Richten που έπεσε στα χέρια του John κάποτε και το απαγγέλλει μαζί με ό,τι άλλο του κατέβει, μπορούν να μάθουν από αυτόν (συμβουλές του σοφού Van Richten και καλά) για τη Mirela (πόσο συχνά χτυπά, ότι έρχεται μέσα από το δωμάτιό της και σκοτώνει, ότι τα φαντάσματα δεν μπορούν να την πλησιάσουν, ότι είναι πολύ κομψή και ότι πρέπει να πεθάνει). Θεωρεί ανοησία το να δώσουν το σπαθί και δεν θα αναφέρει αυτή την εναλλακτική λύση. Κυκλοφορεί στα δωμάτια των γιατρών και του προσωπικού («όχι, δεν είμαι ασθενής, είμαι επισκέπτης»)

Alexi, rank 3 ghost: *human commoner 3, hit dice 3d12 (19 hp) initiative -1; speed 30 ft; AC 12; attacks unarmed touch +1 (1d4 Cha); special attack: manifestation, aura of despair (DC 14), corrupting touch, ghost writing; incorporeal, ethereal; saves F+1, R+0, W+2, alignment lg CR 4, skills: profession (cook)+6*

Ίσως το πιο φιλικό φάντασμα, ο πρόσφατα αποθανών μάγισσας δεν ξέρει πολλά, αλλά βοηθά όσο μπορεί. Έχει κοιλίτσα και το σημάδι από μια μπουνιά ακόμα στο κεφάλι του. Μοιάζει άρρωστος και είναι πολύ θλιμμένος. Ξέρει ότι η Mirela έχει ζητήσει το σπαθί, δεν ξέρει τίποτα γι' αυτό και του έχουν πει να μην το αναφέρει, αλλά με ένα Diplomacy DC 13 θα αποκαλύψει και αυτό. Ξέρει φαντάσματα που ξέρουν πού μένει η Mirela και θα στείλει τους PCs σε αυτά. Κυκλοφορεί στην κουζίνα ή στο παλιό δωμάτιό του στο υπόγειο.

Jack, rank 3 ghost: *human rogue 4, hit dice 4d12(26 hp) initiative +3; speed 30 ft; AC 16; attacks unarmed touch +3 (1d4 Cha); special attack: manifestation, phantasmal killer (DC 15), corrupting touch (Charisma drain), ghost writing; incorporeal, ethereal, madness (delusions: νομίζει ότι είναι ο Ripper, δολοφόνος από το Paridon); saves F+1, R+6, W-1, alignment ce, CR 7, skills: hide, move silently, open lock, pick pocket και άλλα τέτοια άχρηστα.*

Το πιο επικίνδυνο φάντασμα. Αν οι PCs θέλουν να ψάξουν στα κελιά των επικίνδυνων ή να κυκλοφορούν εκεί υπάρχει 65% πιθανότητα ότι κάποιος γιατρός ή φάντασμα θα τους προειδοποιήσει να μην συνεχίσουν. Αν επιμείνουν θα δουν να γράφεται στον τοίχο «Θα πεθάνετε». Έχουν 6 δευτερόλεπτα (12 αν είναι νύχτα) να την κοπανήσουν ήσυχα, αλλιώς ο Jack θα κάνει manifest (έχει χαράξει το πρόσωπό του και γελά σαρκαστικά) και θα τους κυνηγήσει όπου κι αν πάνε, κάνοντας phantasmal killer. Θα πρέπει να τον εξουδετερώσουν όσο δυνατόν πιο ειρηνικά (turn; υπάρχει κίνδυνος να πάρει κάποιο άλλο φάντασμα στη μέση και να τα εξοργίσει) ή γρήγορα, ώστε να είναι εύκολο το έργο τους στο να ηρεμήσουν τα υπόλοιπα φαντάσματα που μπορεί να εξαγριωθούν που τον χτύπησαν.

Δυνάμεις των φαντασμάτων του Ravenloft (αυτές που χρησιμοποιώ παραπάνω):

Aura of Despair (Su): Those near the ghost are afflicted with a deep apathy and melancholia that makes action difficult. All those within (25 x ghost's rank) feet of the ghost must make a Will save. Those who fail suffer a morale penalty, equal to the ghost's rank, to all attack rolls, skill checks, and saves. The negative modifier lasts until the victim leaves the radius of this power. Those who pass their saves cannot be affected by this particular ghost's Aura of Despair for 24 hours.

Dream Walk (Su): The ghost can enter the dreams of the living once per night. The number of living creatures the ghost can affect at once is equal to the ghost's rank. All those affected must be within a (100 x ghost's rank) foot radius of the ghost. The ghost can send the targets either a dream or a nightmare; all targets must receive the same effect. If the ghost sends a dream, it can send the targets a message as if they were the target of a *dream* spell. If it sends a nightmare, all the targets are affected as if a *nightmare* spell had been cast on them.

Entrancing Appearance (Su): The ghost taps into the fascination living creatures have with death, and all who look at it risk falling victim to it. This ability is treated as a gaze attack with a range of 30 feet. Targets must make a Will save. Those who fail are unable to take any action while the ghost remains in view. Victims can make subsequent Will saves to throw off the effects. The number of rounds a victim must wait before making another save is equal to the ghost's rank.

Ghost Writing (Su): The ghost can cause words to appear on any touched surface. The appearance of the words is up to the ghost; they may take the form of flowing script, haphazard scrawl, or even dripping blood. The words are entirely illusory and can be seen only by those the ghost wishes. The words can last a number of days equal to the ghost's rank, though the ghost can make them vanish earlier if it wants. There is no limit to the amount of ghost writing the ghost can have in existence at one time.

Mind Games (Su): The ghost is able to create illusions in the minds of the living. The ghost can use this ability at will. The ability takes effect as one of the following spells, dependent on the rank of the ghost:

Rank one: *silent image*

Rank two: *minor image*

Rank three: *major image*

Rank four: *illusory wall*

Rank five: *persistent image*

Although the spells resemble figment effects, they are in actuality phantasms. They occur only in the minds of the targets. In all other respects they behave identically to the spell descriptions. A ghost can choose to use a lower ranked spell if it wishes. Rank five ghosts can create illusory walls, for example. The spell takes effect as if cast by sorcerer of level equal to the ghost's rank + Hit Dice.

Phantasmal Killer (Su): The ghost can cast a *phantasmal killer* spell a number of times a day equal to its rank. The spell takes effect as if cast by a sorcerer of level equal to the ghost's rank + Hit Dice.

Phantom Shift (Su): The ghost can make ethereal resonance visible and tangible to the living. Every living creature within a 60-foot radius of the ghost ceases to see or feel the Material Plane as it is, but instead experiences the ethereal resonance of the area. This can be disconcerting but is generally not harmful. Rather, the shift serves to ease communication and interaction between the ghost and the living.

Ghosts and Resonance

Ghosts and other ethereal creatures experience ethereal resonance as though it were a physical, material object. Conversely, ghosts are incapable of interacting with physical, material objects in the absence of ethereal resonance. A ghost passes through all material objects as if they don't exist. They can also pass through ethereal resonance of a rank lower than themselves if they wish, though they can interact with such objects normally if they choose. Ghosts are unable to pass through ethereal resonance of equal or greater rank than their own; to them, it is completely solid and opaque.

Nonghosts on the ethereal plane may or may not be hindered by ethereal resonance, depending on their Charisma and the rank of the ethereal resonance. If the ethereal creatures have the minimum Charisma for a ghost of that rank, they may pass through the ethereal resonance, though they can interact with it if they choose. If they do not meet the minimum Charisma requirement, the ethereal resonance is treated as a solid, physical object.

Spell του κληρικού σχετικό με τα φαντάσματα:

See ethereal resonance (Από το *Van Richten's arsenal, volume 1*); *Divination*; *Level: Clr 2, Sor/Wiz 3*; *Components: V,S*; *Casting time: 1 action*; *Range: touch*; *Target: creature touched*; *Duration: 1 round/level*; *Saving throw: Will negates*; *Spell resistance: Yes*

With this spell, the spellcaster grants a subject the ability to see the ever-shifting landscape of the Near Ethereal-what most folk call the spirit world. The subject experiences the world as through the eyes of a ghost. The subject becomes able to see all the ethereal resonance within 60 feet. The resonance appears as a translucent blush of color over the natural tones of the area. Thus, a sinkhole of evil may appear with a ghostly taint of black, while a brothel would be vibrantly painted with red and purple. In areas of particularly powerful ethereal resonance, resonating objects may become distinctly visible, though they remain intangible to creatures in the Material Plane.

This spell does not allow the subject to sense (μη φαντάσματα) ethereal creatures, unless their ethereal resonance is unusually noticeable for some reason. While the spell is in effect, the subject's Will saves are modified by ethereal resonance (and sinkholes of evil) as if the subject was in the Near Ethereal.

Table 5-2: Ghost Rank Modifiers

Rank	Min Cha	Cha Mod	Free Manifest?	Special Abilities	CR
One	6	+2	No	0-2	+1
Two	8	+4	Yes	1-3	+2
Three	10	+6	Yes	2-4	+3
Four	12	+8	Yes	3-5	+4
Five	14	+10	Yes	4-6	+5

Rank: The ghost's rank.

Min Cha: The minimum Charisma the base character must have had in life to become a ghost of this rank. Base characters with a lower Charisma do not have sufficient force of personality to become a ghost of this rank. Base characters with an equal or higher Charisma can become ghosts of this rank or any lower rank.

Cha Mod: The modification made to the base character's Charisma after becoming a ghost. This modification does not count when determining whether the base character meets the minimum Charisma requirement for a given Rank.

Free Manifest: Whether a ghost of this rank automatically receives the manifestation ability. Rank one ghosts can have the manifestation ability only by selecting it as one of their special abilities. Higher ranked ghosts automatically receive the manifestation ability, and it does not count toward their number of special abilities. Rank one ghosts without the manifestation ability can interact with the Material Plane only through the use of their other special abilities, such as telekinesis or figments. Rank one ghosts without any special abilities are completely unable to affect the Material Plane and are forever cursed to be powerless observers. Spells or abilities that can detect ghosts still reveal their presence, however.

Special Abilities: The number of special abilities the ghost can potentially have. The exact number can be either selected or randomly determined by rolling 1d3, adding the ghost's rank, and subtracting 2.

CR: Modification made to the base character's Challenge Rating.

Οι πραγματικοί ένοχοι:

Tech: human wizard 2, hit dice 2d4 +2 (7hp); Initiative: +1; speed 30 ft; AC 12 (+1 bracers of armor, +1 Dex), touch 11, flat-footed 11; attack: quarterstaff +2 (damage d6+1); face/reach: 5ft by 5ft/5ft; spells; path of corruption 2 qualities; familiar: raven; saves: F+1, R+1, W+3; abilities: Str 13, Dex 12, Con 13, I 18, W 10, Ch 9; Skills: Concentration +6, Hide +3, Knowledge (arcana) +9, Listen +4, Move Silently +3, Spellcraft +9, Spot +4; Feats: alertness, combat casting, scribe scroll; alignment ne
Possessions: dagger, robes, scroll of expeditious retreat, bracers of armor +1, μπουκαλάκι με δυο χρήσεις ether, spellbook, spell component pouch
Spells known: όλα τα 0 level από το PHB και τα: tongue tendrils (από το book of Vile Darkness), mage armor, sleep, magic missile, hold portal, alarm, true strike, reduce)
Spells prepared: detect magic, detect poison, light, prestidigitation + mage armor, sleep, tongue tendrils

Path of corruption 2 qualities:

1: +2 Strength (υπολογισμένο παραπάνω), τα μαλλιά του μεγαλώνουν έξι φορές πιο γρήγορα από το συνηθισμένο, με αποτέλεσμα να κουρεύεται συνεχώς για να μην γίνει αντιληπτό
2: τα φαντάσματα δεν μπορούν να τον πλησιάσουν ούτε να τον βλάψουν, αλλά αρχίζουν να του αρέσουν τα ζώα σεξουαλικά (το path το έχει ελάχιστες μέρες, δεν έχει κάνει τίποτα με κάποιο ζώο ακόμα)

Ether (Van Richten's Arsenal, volume 1): έντονα πτητική ουσία που προκαλεί ακόμα και αναισθησία σε όποιον την εισπνεύσει. Αν βρέξεις ένα μαντήλι με αυτόν, αυτός θα εξατμιστεί σε ένα λεπτό. Πρόκειται για inhaled poison (alchemy DC 25 to make): For save (DC 15); initial damage 3d6 subdual damage, secondary none. Χρειάζεται επιτυχημένο grapple check για να βάλεις το μαντήλι στη μύτη του αντιπάλου. Για κάθε γύρο που ο αντίπαλος παραμένει grappled πρέπει να ρίξει το Fortitude ή να υποστεί τη ζημιά.

Tongue tendrils (Book of Vile Darkness):

Transmutation (evil); Level Sor/Wiz 1; Components V,S,M; Casting time: 1 action; Range: personal; Target: caster; Duration: 1 hour/level or until discharged; Effect: The caster's tongue becomes a powerful tendril that she may spit up to 30 feet away. This tendril wraps around a target, lashing it to something if possible (κάποια προεξοχή του βράχου, το πόδι κάποιου κρεβατιού). The tendril makes a grapple attack using the caster's melee attack bonus, dealing no damage but starting a grapple as a Small creature with a Strength score of 20. If the tendril wins the grapple check, it wraps around a limb, lashing it to a nearby object. Each tendril has AC 14, 10 hit points (φυσικά και ματώνει αν κοπεί) and a break DC of 24. The caster may create up to one such tendril per 4 caster levels (προφανώς με μίνιμουμ το 1), spitting each one as a standard action. At the end of the duration the tendrils become bloody pits of organic matter; Material components: a serpent's tongue
Raven familiar (3hp): hide +13. Knows one language.

Ο Tech γεννήθηκε στη Borca στη βασιλική αυλή. Ως παιδί έδειξε ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα βιβλία και τα μαθήματα και προτίμησε να μεγαλώσει μακριά από τα άλλα παιδιά (γεγονός για το οποίο οι γονείς του δεν είχαν καμιά αντίρρηση). Όταν άρχισε να αποκτά τις πρώτες του μαγικές γνώσεις η Ivana Boritsi (Μαύρη Χήρα, ηγεμόνας και darklord της Borca, δείτε το Secrets of the Dread Realms) άρχισε να ενδιαφέρεται για το ταλέντο του. Όταν σιγουρεύτηκε ότι το παιδί δεν θα είχε δισταγμούς να μπλεχτεί στα σχέδιά της, και χωρίς βέβαια να του αποκαλύψει τις δυνάμεις της, θεώρησε σωστό να τον δοκιμάσει (με αντάλλαγμα μαγικά αντικείμενα-τα bracers ήταν απλά η προκαταβολή), στέλνοντάς τον να βοηθά τη Mirela στην αποστολή της.

Ο Tech δεν στεναχωρήθηκε καθόλου μα καθόλου, ούτε όταν χρειάστηκε να βοηθά τη Mirela στα διεστραμμένα σχέδιά της. Είναι εκστασιασμένος που κάνει «σημαντικά πράγματα». Θέλει το σπαθί για τον εαυτό του, αλλά δεν είναι τόσο ηλίθιος ώστε να προδώσει την Ivana. Οι σχέσεις του με τη Mirela είναι... άνισες. Χωρίς να νιώθει καμιά στοργή για αυτήν, θέλει να γευτεί το κορμί της και είναι έξαλλος που άμα την αγγίξει θα δηλητηριαστεί. Αυτή μετά βίας κρύβει την περιφρόνηση της για αυτόν τον «υπηρέτη».

Στη μάχη χρησιμοποιεί το sleep, το πλοκάμι από το στόμα του (μάλλον ξεκινά πετώντας αυτό σε κάποιο small χαρακτήρα) και τον αιθέρα για να ρίξει αναισθητους τους αντιπάλους του. Δεν έχει καταλάβει ακόμα γιατί υπάρχει αυτή η παγίδα στην είσοδο της σπηλιάς. Προσέχει μετά να μαζέψει το πλοκάμι και να το τυλίξει πριν γίνει λεκές από αίμα.

Το κοράκι δεν το χρησιμοποιεί ποτέ στη μάχη (το αφήνει μακριά), αλλά το αφήνει κοντά στο άσυλο να παρακολουθεί κρυμμένο τι συμβαίνει και να τον ειδοποιεί για τυχόν κίνδυνο (για περισσότερα για τα familiars κοιτάξτε το PHB).

Mirela Y Pentya: *human/ermordernung monk 5, hit dice 5d8 +15 (37hp); Initiative: +4; speed 40 ft; AC 19(20 με dodge) (bracers of armor +1, +4 Dex, +3 Wis, +1 monk), touch 18, flat-footed; attack: unarmed attack +7 (damage d8+3+toxic touch(+d4 fists of iron)); face/reach: 5ft by 5ft/5ft; path of corruption 5 qualities; special attacks: kiss of death, stunning attack (DC 15 5/day); immunity to poison, evasion, still mind, purity of body, slow fall (20 ft.), flurry of blows; saves: F+9, R+8, W+9; abilities: Str 17, Dex 18, Con 16, I 13, W 16, Ch 20; Skills: Diplomacy +9, Hide +12, Jump +7, Knowledge (arcana) +3, Listen +11, Move Silently +22, Profession (psychiatrist) +8, Tumble +9; Feats: deflect arrows, dodge, fists of iron, ghostsight, great fortitude, iron will, weapon focus(unarmed strike); alignment le, CR 7 υπό αυτές τις συνθήκες*

Possessions: boots of elvenkind, bracers of armor +1, scalpel of torture

Οι ιδιότητες evasion, flurry of blows, still mind, purity of body και slow fall περιγράφονται στο PHB.

Το feat fists of iron υπάρχει στο Sword and Fist και στο Oriental Adventures και επιτρέπει στο μοναχό 3+Wis mod (6) φορές τη μέρα να δηλώσει πριν την επίθεση ότι θα πραγματοποιήσει τέτοια επίθεση. Αν πετύχει, κάνει 1d4 παραπάνω ζημιά.

Το feat ghostsight υπάρχει στο Core Rulebook του Ravenloft, το οποίο σου επιτρέπει να δεις στο Near Ethereal (ναι, βλέπει όλα τα φαντάσματα).

Το toxic touch σημαίνει ότι σε οποιαδήποτε επαφή του δέρματος ενός Ermordernung με το δέρμα του αντιπάλου, αυτός δηλητηριάζεται (contact poison, Fortitude DC 15, initial/secondary damage 2d4 Con). Το kiss of death σημαίνει ότι το φιλί της μεταφέρει το ίδιο δηλητήριο με DC 18 όμως. Αν της στρίψει και θέλει να το χρησιμοποιήσει στη μάχη, τότε χρειάζεται πρώτα ένα επιτυχημένο grapple check. Για περισσότερες πληροφορίες κοιτάξτε το Ermordernung template στο Denizens of Darkness.

Η Mirela, όπως και όλα τα Ermordernung, είναι immune στα δηλητήρια, εκτός από αυτά των άλλων Ermordernung και στο δηλητήριο που έχει σχέση με το κλείσιμο των συνόρων ενός domain.

Το Scalpel of Torture δεν έχει καμιά σημασία για την αποστολή. Είναι ένα χειρουργικό νυστέρι που δίνει +4 στο Intimidate όταν το χρησιμοποιείς για να βασανίσεις κάποιον.

Path of Corruption 5 qualities: Τα εγκλήματα της Mirela είναι τέτοια που οι ομίχλες ετοιμάζονται να την πάρουν για darklord. (Καταλάβετε τώρα τι θα συμβεί αν δεν την εξουδετερώσουν οι PCs, πόσο μάλλον αν της δώσουν το σπαθί).

1: Όλα ξεκίνησαν όταν η Mirela προσπάθησε να χαράξει κάποιον ασθενή για χαβαλέ (μέχρι τότε απλά τους χτυπούσε για ψήλου πήδημα). Αυτός ουρλιάζοντας έσπασε τα σκοινιά που κρατούσαν τα χέρια του και παραλίγο να τη σκοτώσει. Τότε αυτή πήρε το feat ghostsight (δύναμη και κατάρρα μαζί όπως αποδείχτηκε).

2: Σαν βοήθεια στην παλιά πορεία που είχε αρχίσει από όταν ήταν πολύ νεαρή – να φέρει το μυαλό της και το σώμα της σε αρμονία, σε αντίθεση με αυτούς τους ποταπούς τρελούς (τους θεωρεί ντροπή για τον κόσμο), πήρε από τις ομίχλες ένα ωραιότατο +4 Dex. Παράλληλα, όμως, οι ατασθαλίες της πάνω στους ασθενείς άρχισαν να την κάνουν αντιπαθητική σε κάποιους γιατρούς (κυρίως την Elena), ενώ παλιότερα η ομορφιά και το στυλ της την είχαν κάνει πολύ δημοφιλή. Θυμήθηκε τότε μια ιστορία ότι στην πατρίδα της τη Borca η Αρχόντισσα – Μαύρη Χήρα σου μαθαίνει τρόπους να γίνεσαι ακόμη πιο όμορφη.

3: Η τύχη (ομίχλες;) ή οι επιλογές της την οδήγησαν τελικά στη Borca, όπου η Μαύρη Χήρα, βλέποντας το δυναμικό αυτής της μικρής μοναχού-γιατρού της έδωσε μια ιδεολογία να πιστεύει (όπου η αρμονία σώματος και ψυχής ξεχωρίζουν τους δυνατούς από τους αδύναμους και οι δυνατοί μπορούν να κυριαρχήσουν στους αδύναμους). Σύντομα της έδωσε τις δυνάμεις που ζητούσε, αλλά με τον όρο να δουλεύει για αυτήν. Την έκανε, λοιπόν, Ermordernung (πλάσμα που κουβαλά δηλητήριο στο σώμα του και είναι τρομερά δυνατό και όμορφο). Πιο όμορφη και δυνατή από ποτέ, η Mirela γύρισε στο νησί για να βρει ένα μυστηριώδες σπαθί που η Ivana (Μαύρη Χήρα) έμαθε ότι υπάρχει εκεί.

4: Πριν καλοεγκατασταθεί, η Mirela σκοτώνει έναν ασθενή αγγίζοντάς τον (θα φαινόταν ύποπτο να μην αγγίζει τους ασθενείς after all!). Το σπαθί ξυπνά, η Mirela νιώθει τι συμβαίνει και αρχίζει

να ζητά από τους επικεφαλής να της το παραδώσουν, αλλιώς θα συνεχίσει να σκοτώνει ασθενείς και προσωπικό (προτιμά να σκοτώνει ασθενείς, για να «απαλλάσσει τον κόσμο»). Οι ομίχλες την ανταμείβουν με τη δυνατότητα να μπαίνει και να βγαίνει στο άσυλο μέσω του δωματίου της (πλησιάζει την έπαυλη κρυφά, με υπερφυσική ταχύτητα χάρη στις ομίχλες, βρίσκεται στο δωμάτιό της) και να γίνεται για λίγα λεπτά αόρατη. Έτσι σκοτώνει μερικούς κάθε μέρα. Η κατάρα όμως τη χτυπά διπλά: πρώτον συνειδητοποιεί το κόστος του να είσαι Ermordening: δεν μπορεί να κάνει έρωτα γιατί θα σκοτώσει το σύντροφό της μέσα σε δυο λεπτάκια, εξαιτίας του δηλητηρίου της. Δεύτερον, όποιος σκοτώνει γίνεται φάντασμα που μπορεί να αναπαυθεί μόνο όταν αυτή πεθάνει.

5: Σκοτώνοντας κόσμο προχωρά στο μονοπάτι της διαφθοράς. Το νέο δώρο είναι ότι δεν μπορούν να την βλάψουν τα φαντάσματα. Η κατάρα: ότι ακούει τις κραυγές των θυμάτων της συνεχώς, μην μπορώντας να βρει ανάπαυση.

I find no peace in solitude, I find no chaos in catastrophe(-y) :Wumpscut:

Η Mirela είναι τρομερά όμορφη και έχει ένα στυλ που εντυπωσιάζει σε βαθμό παράλυσης. Φορά ακόμα τις ιατρικές της ρόμπες, κατάλληλα κομμένες και ραμμένες ώστε να μην εμποδίζουν τις κινήσεις της (αποκαλύπτοντας βέβαια και τη σιλουέτα της).

Η γυναίκα αυτή είναι τρομερά επικίνδυνος αντίπαλος: χτυπά ψυχρά, ξεκινώντας από χαρακτηρισμούς που βλέπει ότι μπορούν να τη βλάψουν (spellcasters συνήθως πρώτα). Τις stunning attack τις χρησιμοποιεί με κάποια φειδώ, μα όχι και τρομερή. Χτυπά για να κάνει subdual damage και να δηλητηριάσει. Μόνο με 1 στο Reflex θα ματώσει κάποιον. Εναντίον αντιπάλων που δεν φορούν πολλή πανοπλία και φαίνονται να έχουν λίγα hit points μπορεί να χρησιμοποιήσει το flurry of blows της.

Σε περίπτωση που οι PCs έχουν όρεξη για κουβέντα, φέρνουν το σπαθί ή φαίνονται πολύ σίγουροι για τον εαυτό τους, η γιατρός μπορεί να τους πιάσει την κουβέντα, προσπαθώντας να τους κάνει να της δώσουν το σπαθί. Μπορεί να χρησιμοποιήσει ακόμα και το κορμί της ως επιχείρημα!

Όσο για την παγίδα, την έχει βάλει για να αποθαρρύνει την υποχώρηση κάποιου εχθρού (θεωρεί ότι θα τη βρουν πολύ εύκολα και υποσυνείδητα πιστεύει ότι το πρώτο θύμα της, οι κραυγές του οποίου τη βασανίζουν ιδιαίτερα και το οποίο έχει αιχμοφοβία, δεν θα πλησιάζει στη σπηλιά εξαιτίας της παγίδας. (Βασικά έχει κατάθλιψη αυτός, οπότε δεν κάνει σχεδόν τίποτα παγίδα ξεπαγίδα).

Και όταν τη νικήσουν τι;

Κατ' αρχήν έχουν τελειώσει με το τουρνουά. Αν σας αρέσει όμως η ιστορία και τα hooks, μπορείτε να συνεχίσετε σπίτι σας. Οι PCs μπορούν να συνεχίσουν προς το Markovia όπου τους περιμένουν τα φρικτά πειράματα του darklord, ή να μαζέψουν στοιχεία για την τρομερή Μαύρη Χήρα, η οποία έχει τρομερές δυνάμεις για το επίπεδό τους, αλλά μπορούν να τις καταστρέφουν τα σχέδια μέχρι να καταλήξουν σε αυτήν. Το σχεδόν σίγουρο είναι ότι θα έχουν πάει πολλά XP μετά από αυτή την αποστολούλα!

Πόντοι

Ο χαρακτήρας επέζησε	2
Εξουδετέρωση της Mirela	5
Έδωσαν το σπαθί στη Mirela	1
Πέθανε κι άλλος ασθενής/γιατρός/προσωπικό	-1 για τον καθένα (max-5)
Συνέλεξε / συνεπέρανε σωστές πληροφορίες από τη Mirela για τη ζωή της και για τη Μαύρη Χήρα	2-3
Καλό role-playing	1-6 πόντοι
Ανεύρεση στοιχείων από τα φαντάσματα από δικιά τους πρωτοβουλία	2 πόντοι
Έξυπνες ιδέες σε σχέση με την πλοκή της ιστορίας	1 ανά ιδέα

Seren Mitshire

Η Seren γεννήθηκε στη Borca. Αναγκάστηκε να καταφύγει στην παρανομία από τους καταπιεστικούς φόρους της Ivana, της αρχόντισσας της χώρας.

Έφυγε για το Mordent μετά από ένα πρόβλημα με την αστυνομία. Εκεί, η αθώα φτασούλα της της έδωσε τη δυνατότητα να προσληφθεί από τις Gennifer και Laurie Weathermay – Foxgrove και να κάνει το καλό, όπως πάντα ήθελε (αν την αμείβουν, φυσικά).

Δουλεύει σε αυτή τη μικρή ομάδα ναυτικών – που – λύνουν – προβλήματα γιατί έχει βλέπει εν-διαφέροντα πράγματα και περνά καλά.

Christine des Fleurs

Το feat smitten μπορείτε να το βρείτε αναλυτικά στο Van Richten's Arsenal, volume 1. Στην ουσία δίνει +1 morale bonus σε attack rolls και saving throws στην Christine όσο αυτή βλέπει το Victor. Αν αυτός απειλείται το bonus αυξάνεται σε +2. Αν αυτός πέσει στα 0 ή πιο κάτω, η Christine ρίχνει Horror ή Madness (δείτε το character sheet).

Η Christine γεννήθηκε στο Dementlieu. Οδηγήθηκε στο Mordent κυνηγώντας κάποια shadow fey – ένα είδος που μισεί θανάσιμα. Στο Mordent συναντήθηκε με το Victor, ο οποίος μόλις είχε αρχίσει να δουλεύει για τις δίδυμες Weathermay – Foxgrove. Σφοδρά ερωτευμένη, η Christine τον ακολουθεί στις περιπέτειές του.

John Fish

Αυτό το παλικάρι πρέπει να είχε κάποιο νάνο στο σόι του (αν και κανείς άνθρωπος που σέβεται τον εαυτό του δεν θα παραδεχόταν κάτι τέτοιο στη χώρα των Ομιχλών – βλ. Ravenloft): ήταν πάντα κοντός, γεροδεμένος και έλυνε τα προβλήματά με απλούς τρόπους: ανοίγοντας μια – δυο μύτες.

Έχει προσληφθεί από τις δίδυμες (Gennifer και Laurie Weathermay – Foxgrove) για να σκοτώσει τα τέρατα που βρίσκουν οι σύντροφοί του και είναι πολύ ευχαριστημένος με το πόστο του.

Victor Owlright

Για απορίες σχετικά με τις ιδιότητές του ρωτήστε τον αφηγητή πριν αρχίσει η αποστολή.

Ο Victor γεννήθηκε από μια «άτυχη» συνεύρεση μιας γυναίκας με έναν Vistani του Richemulot. (Οι Vistani είναι μυστηριώδεις τσιγγάνοι – δεν θεωρούνται humans, αν και μοιάζουν πολύ). Η γυναίκα κράτησε κρυφή την καταγωγή του Victor με το να παντρευτεί αμέσως ένα συγχωριανό. Ο Victor, όμως, τελικά έμαθε την καταγωγή του από τα συμπτώματα του moon madness του (όταν έχει πανσέληνο του έρχεται να τρέξει σαν τρελός κάτω από το φεγγάρι).

Από πολύ μικρός έφυγε από το βαρετό πατρικό του για να κυνηγήσει την περιπέτεια και ν' ανοίξει τα μάτια του κόσμου. Έχει βαλθεί να πείσει τους ανθρώπους ότι δεν έχουν τίποτα να φοβηθούν – ούτε (ή ίσως ιδιαίτερα) το διαφορετικό. Προς το παρόν κρατά κρυφή την καταγωγή του. Δεν έχει αποφασίσει ακόμα πώς θα ανταποκριθεί στον έρωτα της Christine.

Εκτιμά πολύ τις δίδυμες Foxgrove – Weathermay. Όχι απλώς πολεμούν το κακό στον κόσμο, αλλά είναι και ανοιχτόμυαλες.

Captain Holmes

Ναυτικός με στυλ: του αρέσουν οι πειρατικές ιστορίες από τότε που ήταν μικρός, αλλά τα βήματά του τον οδήγησαν στον πιο τίμιο δρόμο του μούτσου.

Με τα λεφτά που μάζεψε έδωσε την προκαταβολή για το καΐκι του και άρχισε να δουλεύει για τις δίδυμες Weathermay – Foxgrove που πληρώνουν καλά για να λύνονται προβλήματα.

Ο Holmes δεν αγαπά τίποτα περισσότερο από μια καλή περιπέτεια στη θάλασσα και μια ωραία ιστορία να περιγράψει στις όμορφες δίδυμες όταν επιστρέψει.

Anchorite Matias

Για το spell see ethereal resonance ρωτήστε και τον αφηγητή που το έχει αναλυτικά. Βασικά, για 4 γύρους βλέπει γύρω του τον κόσμο των πνευμάτων και των συναισθημάτων και ουσιαστικά σχεδόν ο,τιδήποτε ethereal.

Πριν ξεκινήσει η αποστολή πρέπει να επιλέξεις τα prepared spells σου (5/4+1/3+1).

Domain powers: healing (+1 caster level στα healing spells)

Mists (clerics of Ezra only – shield of Ezra (su): 1/day για 4 γύρους 25/+5 damage reduction vs metal weapons)

Ο Matias μεγάλωσε σε μια πολύ ήσυχη και ευγενική οικογένεια στο Mordent. Κατά τα όσα έμαθε, ένας ήταν ο δρόμος: να γίνει ιερέας. Από νέο τον δέχτηκαν σε ένα ναό της Ezra, όπου ζούσε ήσυχα, φτάνοντας στο βαθμό του διακόνου. Όταν η εκκλησία τον έστειλε να βοηθήσει τις δίδυμες Weathermay – Foxgrove στην αρχή δυσανασχέτησε, αλλά μετά άρχισε να του αρέσει να σώζει τον κόσμο από το κακό. Ακόμα, πάντως, παθαίνει ναυτία στο πλοίο.