

The Owl Campaign - Part Two:

Searching for the Queen of Plague

από τους tec-goblin και Dark Angel

Περίληψη

Σε αυτή την αποστολή, οι περιπέτειες του Victor Owlright και της Seren Mitshire (με νέους πια συντρόφους) συνεχίζονται. Λίγους μήνες μετά την περιπέτεια του προηγούμενου fair του fantasy, βρίσκονται αποκλεισμένη σε ένα караβάνι μολυσμένων προσφύγων, οι οποίοι μπαίνουν σε καραντίνα. Οι χαρακτήρες πρέπει να εντοπίσουν ποιος φέρει τη βασίλισσα του μικροβίου, να εξουδετερώσουν τη βασίλισσα και να θεραπεύσουν τους ανθρώπους γύρω τους, αλλά και τους εαυτούς τους.

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).

Περιεχόμενα

Στήνοντας το Σκηνικό	2
Επισκόπηση Αποστολής – Γεγονότα	2
Η Εξέλιξη της Μόλυνσης στον υπόλοιπο πληθυσμό	3
Πίνακας 2.1	3
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ προς τους DM	4
Dramati Personae	4
Lady Isabela	4
Πίνακας 2.2 – Tarokka - ποιος είναι ο ένοχος;	5
Michels Maladie (Juergen Kopf)	6
Απλά μέλη Καραβανιού	8
Gutworm, Dread	8
Tiny	8
Immature	9
Queen	9
Στρατός της Borca	9
Frederic Von Magnet	10
Οι 4 πιθανοί φορείς	10
Reina Lafayet	10
Bernart Huner	12
Helmut Krieg	13
Freddie Nightbreeze	14
Κι όταν νικήσουν, τι;	16
Σύστημα Επιβράβευσης	16
Backgrounds των PCs	17

Στήνοντας το σκηνικό

Κατ' αρχήν, να διευκρινιστεί σε όλους ότι θεωρούμε την ιστορία της ομάδας που κέρδισε το τουρνουά στο προηγούμενο fair canon. Για όσους δεν ξέρουν τι έγινε, ο Victor και η Seren εξουδετέρωσαν μια αιμοσταγή ψυχίατρο, αποφεύγοντας μια εντυπωσιακή κατάρα. Τώρα, ο Victor (και ίσως και η Seren), μετά από μια άλλη περιπέτεια, στέλνονται με νέους ηρωικούς συντρόφους να ερευνήσουν πώς η ψυχίατρος απέκτησε τις δυνάμεις που είχε και τι συνέβη στην επίσκεψη της ψυχιάτρου στη Borca. Έτσι, λοιπόν, θέλουν να πάνε στην πρωτεύουσα της Borca, Levkarest.

Είναι καλοκαίρι και το φεγγάρι είναι στη χάση του (δεν κινδυνεύει ο Victor από Moon Madness).

Στη διαδρομή, στο Richemulot, συναντούν ένα караβάνι από πρόσφυγες από τη Falkonnia (μπορείτε εύκολα να βρείτε ένα λόγο για τον οποίο φεύγουν – δεν θέλετε να ξέρετε τη δικιά μου ιδέα για τα γεγονότα πίσω στην πατρίδα τους - σ.τ.δ: *Δε θέλετε*). Αποφασίζουν να ταξιδέψουν μαζί τους. Έχουν πια περάσει τα σύνορα του Richemulot προς τη Borca, όταν, τα χαράματα ακόμα, ξυπνούν από αναστάτωση.

Γύρω τους, στο ημίφως, βλέπουν τις άμαξες του караβανιού διατεταγμένες ημικυκλικά, με το κοίλο μέρος του ημικυκλίου να βλέπει τους βράχους που προστάτευαν το караβάνι από το βοριά (οι οποίοι βρίσκονται, όμως αρκετά μακριά). Αν και καλοκαίρι ο νυχτερινός άνεμος είναι αρκετά κρύος, ειδικά για τους πρόσφυγες που έχουν ελλείψεις σε φαγητό και σκεπάσματα. Μία φωτιά καιει στο κέντρο της κατασκήνωσης και άλλη μία έξω από τον κύκλο: η φωτιά των σκοπών που φυλούσαν το караβάνι τη νύχτα. Τα κάρα, τα περισσότερα ταλαιπωρημένα από το ταξίδι σχεδόν όσο και οι ιδιοκτήτες τους, είναι φορτωμένα με τα λιγοστά υπάρχοντα που μπόρεσαν να διασωθούν από τους πρόσφυγες. Συνολικά είναι δεκαπέντε. Στην ανατολική πλευρά της κατασκήνωσης είναι δεμένα τα άλογα. Τα κατάκοπα ζώα προσπαθούν να τραφούν με το λιγοστό χορτάρι που βρίσκεται γύρω τους.

Σχεδόν στο κέντρο του ημικυκλίου που έχουν σχηματίσει τα κάρα και τα άλογα, βρίσκονται 7 σφαγμένοι χωρικοί (δεν τους υπολογίζω στους αριθμούς που παραθέτω παρακάτω), ενώ γύρω γυναίκες κρατούν στην αγκαλιά τους τα παιδιά τους που κλαίνε.

Εδώ αρχίζει η αποστολή (εννοείται ότι όλα τα παραπάνω πρέπει να τα ξέρουν οι παίκτες).

Επισκόπηση Αποστολής-Γεγονότα

Αν οι παίκτες ρωτήσουν τι συνέβη, θα μάθουν ότι δυο από αυτούς τους χωρικούς ξέσπασαν σε ένα παράλογο ξέσπασμα βίας. Με πολύ καλές ερωτήσεις και gather information (DC 13 μέχρι 20, ανάλογα με το τι ρωτούν και, φυσικά, το σε τι γλώσσα συνεννοούνται), μπορούν να μάθουν ότι αυτοί οι δυο χωρικοί εκνευρίστηκαν όταν κάποιος τους είπε ότι μοιάζουν να έχουν χάσει το μυαλό τους και ίσως κάτι τους έχει πειράξει. Άλλο σημαντικό στοιχείο είναι ότι επιδείξανε αξιοσημείωτα μεγάλη δύναμη και πήραν πολύ κόσμο μαζί τους, όπως και το ότι δεν προσπάθησαν όλοι οι άντρες να τους σταματήσουν αμέσως.

Παρατηρώντας και ρωτώντας, ενώ το караβάνι ετοιμάζεται να ξεκινήσει, βλέπουν ότι πολλοί άνθρωποι φαίνονται να πονούν στην κοιλιά.

Πριν, όμως, το караβάνι ξεκινήσει (περίπου ένα τέταρτο από την έναρξη της περιπέτειας), βούκινα ακούγονται και, στο ημίφως και στο φως της κεντρικής φωτιάς, φαίνονται πολλές μορφές γύρω τους στο άπλωμα που στέκονται. Καλά spot μπορεί να δείξουν ότι, περίπου 110 μέτρα μακριά από την κεντρική φωτιά του караβανιού, και σε απόσταση περίπου 10 μέτρων ο ένας από τον άλλο, τοποθετούνται περιμετρικά στρατιώτες.

Αν, αργότερα, τους πλησιάσουν, θα δουν ότι στέκονται σε περιοχές σχετικά ακάλυπτες από βλάστηση και υπάρχει τουλάχιστον ένας ξύπνιος που προσέχει επισταμένα προς το караβάνι κάθε 10 μέτρα. Συνολικά, πρέπει να πρόκειται για καμιά εκατοστή στρατιώτες της Borca. Στα δυτικά στέκονται σε ένα λοφάκι, ενώ στα νότια στις παρυφές ενός αραιού δάσους (αρκετά αραιού για να φαίνεται κάποιος από αρκετά μεγάλη απόσταση στο δάσος).

Σχεδόν αμέσως, στα 50 μέτρα από την κεντρική φωτιά φτάνει, φρουρούμενος από 4 άτομα, ο von Magnet, ο οποίος ζητά να έρθουν να του μιλήσουν 4 αντιπρόσωποι του караβανιού (ανάμεσα τους θα είναι και ο Helmut Krieg και, αν τα καταφέρουν, ίσως και ένας από τους παίκτες). Εκεί, ρωτά για πιθανά συμπτώματα αρρώστιας – κρατώντας αποστάσεις από τους 4 αντιπροσώπους και ο Krieg θα του πει. Συνεννοούνται σε mordentish. Ο Von Magnet, ύστερα, ανακοινώνει ότι το караβάνι είναι μολυσμένο και θα ακινητοποιηθεί. Θα μπει σε καραντίνα, μέχρι να ξεκαθαρίσει η κατάσταση. Δείχνει ιδιαίτερα απόλυτος στις δηλώσεις του. Ειδικά όταν αναφέρει ότι

όποιος προσπαθήσει να φύγει ρισκάρει να μολύνει αθώους, και, επομένως, θα εκτελεστεί επιτόπου.

Οι PCs έχουν κολλήσει σε ένα μέρος όπου κινδυνεύουν να μολυνθούν...

Πάνω από μισή ώρα μετά από την έναρξη της αποστολής έχουμε την απόπειρα λιντσαρίσματος του Michels Maladie (δείτε την περιγραφή του για λεπτομέρειες).

Τρία τέταρτα μετά την έναρξη της αποστολής, ο Victor Owlighit νιώθει τις πρώτες ενοχλήσεις (δείτε Η εξέλιξη της μόλυνσης) στην κοιλιά του (αρκετά ψηλά). Πείτε το κρυφά στον παίκτη του. Επίσης, όλοι οι χαρακτήρες πεινάνε υπερβολικά!

Μία ώρα και ένα τέταρτο μετά την έναρξη της αποστολής, ο Victor Owlighit είναι πια φανερό ότι έχει μολυνθεί. Δύσκολα πια κρύβει τους πόνους του. Αντιστοιχώς, δυο άλλοι random χαρακτήρες έχουν κι αυτοί τις πρώτες ενοχλήσεις. Μέχρι εκείνη τη στιγμή, έτσι κι αλλιώς, το παράσιτο υπάρχει μια μικρή πιθανότητα να έχει κάνει αισθητή την παρουσία του και με το ego του (δείτε gutworm, diminutive παρακάτω).

Μια ώρα και τρία τέταρτα μετά την έναρξη της αποστολής, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι όλοι τους έχουν πια μολυνθεί – όλοι νιώθουν τις ίδιες ενοχλήσεις, άλλος λιγότερο, άλλος περισσότερο.

Δυο ώρες μετά την έναρξη της αποστολής, ξημερώνει. ΟΥΑΟΥ!!

Τέσσερις ώρες μετά την έναρξη της αποστολής τα gutworms στους PCs έχουν πια φτάσει στο πλήρες μέγεθός τους και αυτοί δεν μπορούν να κάνουν πια τίποτα για να σταματήσουν οποιοδήποτε gutworm, αφού έχουν αρχίσει να τους ελέγχουν. Game over!

Η εξέλιξη της μόλυνσης στον υπόλοιπο πληθυσμό

Τα gutworms μεταδίδονται από το νερό. Το πρόβλημα, είναι ότι σχεδόν όλοι ήπιαν νερό το προηγούμενο βράδυ από τα κοινά καζάνια. Όπως καταλαβαίνετε, οι χαρακτήρες των παικτών είναι από την αρχή μολυσμένοι, όπως και πολλοί άλλοι στο караβάνι. Στον παρακάτω πίνακα, μπορείτε να δείτε κάθε ώρα πόσοι (σε περίπτωση που έχει σημασία, το ποιο καθορίστε το τυχαία) από το караβάνι είναι μολυσμένοι. Ανάλογα με τις ενέργειες των παικτών, τα νούμερα μπορεί να αλλάξουν λίγο (αν, για παράδειγμα, πείσουν τους ανθρώπους να μην πίνουν νερό ή αν σκοτώσουν κάμποσους!!)

Πίνακας 2.1 - Υπόμνημα:

Υγιείς – τυχερούληδες προς το παρόν

Επώαση – Στη φάση αυτή δεν υπάρχουν καν συμπτώματα. Διαρκεί 1d4 ώρες

Diminutive – Στη φάση αυτή βρίσκονται κατά τη διάρκεια της περιπέτειας οι PCs. Διαρκεί 4 ώρες. Εδώ υπάρχουν πόνοι κάτω από το στομάχι που εντείνονται και το παράσιτο προσπαθεί να αποτρέψει τον ξενιστή του από το να το βλάψει άμεσα. Από εδώ αρχίζει ο ξενιστής να πεινά πολύ.

Tiny – Πλήρες μέγεθος. Εδώ οι πόνοι μειώνονται και ο χαρακτήρας παύει να κάνει οτιδήποτε θα έβλαπτε οποιοδήποτε gutworm (εκτός αν διαταχθεί διαφορετικά από την queen των παρασίτων, πχ για λόγους ξεκαρφώματος!). Αν κάποιο άλλο gutworm κινδυνεύει άμεσα, θα προσπαθήσει να το βοηθήσει (σε λογικά, όμως πλαίσια – μπορεί να υποχωρήσει ο ξενιστής αν φοβηθεί πολύ για τη ζωή του, ή αν ο ξενιστής φέρει κάποιο πολύ καλό Will απέναντι στο ego του).

ΠΕ – Πλήρης έλεγχος. Τα καλά νέα είναι ότι δεν πονά άλλο ο ξενιστής. Τα κακά είναι ότι το παράσιτο τον κάνει ότι θέλει – έχει ego 26! Ο ξενιστής μπορεί για κάθε απόφαση να δοκιμάζει Will DC 26 για να μην κάνει ό,τι του λέει το παράσιτο, αλλά σε καμιά περίπτωση δεν θα βλάψει κάποιο gutworm άμεσα. Το πιο πιθανό είναι ότι θα προσπαθήσει να βοηθήσει άλλα gutworms, χωρίς να λογαριάζει τη ζωή του.

R&F μέλη – Απλά μέλη του караβανιού

Οι 6 – Οι έξι σωματώδεις στο караβάνι

Οι 3 – Οι 3 αρχικά πιθανοί φορείς της βασίλισσας του μικροβίου, αλλά όχι ο κανονικός φορέας (ο οποίος είναι υπό τον πλήρη έλεγχό της από την αρχή).

R&F μέλη	Υγιείς	Επώαση	Diminutive	Tiny	ΠΕ
0-1 ώρα	6	10	15	14	5
1-2 ώρες	5	7	15	18	5
2-3 ώρες	4	5	14	20	7
3-4 ώρες	3	4	13	22	8

Οι 6	Υγιείς	Επώαση	Diminutive	Tiny	ΠΕ
------	--------	--------	------------	------	----

0-1 ώρα	1	1	2	1	1
1-2 ώρες	1	0	2	2	1
2-3 ώρες	1	0	2	1	2
3-4 ώρες	1	0	1	2	2

Οι 3	Υγιείς	Επώαση	Diminutive	Tiny	ΠΕ
0-1 ώρα			1	2	
1-2 ώρες				3	
2-3 ώρες				2	1
3-4 ώρες				2	1

Σημείωση: σε γενικές γραμμές, αν η βασίλισσα ζητήσει βοήθεια, 1-2 από τους τρεις θα έρθουν στο πλευρό της αργά ή γρήγορα.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΠΡΟΣ Τους DM

Λεπτομέρειες που δεν έχουν άμεση σχέση και ο τρόπος που θα παρουσιάσετε μερικά γεγονότα είναι στη διακριτική ευχέρειά σας, αν και προηγούμενη συνεννόηση μεταξύ μας θα ήταν καλή. Αρκεί να μην αλλάζει η δυσκολία της περιπέτειας.

Για παράδειγμα, μπορείτε να εμφανίσετε έναν μέλος του караβаниού που είναι/φαίνεται υγιής και δεν πίνει ποτέ του νερό, αλλά μπύρα. Αν οι παίκτες τύχει να του κάνουν τις σωστές ερωτήσεις, αυτό μπορεί να τους δώσει ένα ελάχιστο hint. Όλα αυτά είναι μέσα στη διαδικασία του σωστού gather information (αντί απλά να πείτε στον παίκτη ότι κατάλαβε κάτι, βάζετε να το συμπεράνει μέσω μερικών NPC).

Dramati Personae

Lady Isabela: female hyskosa vistani (darkling, ex-canjar) Diviner 2/ Cleric of Ezra(!) 1/ Master of Curses 2: CR 6; SZ M (5 ft. 4 in. tall); HD 2d4 plus d8 plus 2d8 plus 5; hp 23; Init +0; Spd 30 ft; AC 10 (or 14 with *mage armor* or *shield*, 18 with both); Atk +3 mw dagger melee (d4; 19-20/x2) or +3 mw light crossbow ranged (d8; 19-20/x2); SA evil eye, command undead, spells; SQ summon familiar, improved voice of wrath, landlocked, the sight, foreseeing, spontaneous inflict casting; AL LE; SV Fort +14, Ref +8, Will +12; Str 10, Dex 11, Con 13, Int 16, Wis 18, Cha 14

Skills: Bluff +10, Concentration +8, Diplomacy +6, Intimidate +8, Knowledge (arcana) +7, Knowledge(local) +8, Knowledge(religion) +5, Knowledge (poison) +8, Sense Motive +12, Spellcraft +9

Feats: voice of wrath, dabbler (sense motive), skill focus (sense motive), scribe scroll

Languages: patterna, mordentish (high & low), balok, darkonese

Wizard spells in her spellbook: all 0-level, alarm, comprehend languages, charm person, detect secret doors, disguise self, identify, mage armor, shield, sleep

Wizard spells prepared: (caster level 2; cast per day: 4/3+1; base DC 13 + spell level) 0-level: *detect magic, mending, message, prestidigitation*; 1-level: *comprehend languages, disguise self, mage armor, sleep*

Cleric spells prepared: (caster level 3; cast per day: 4/3+1/2+1; base DC 14 + spell level) 0-level: *cure minor wounds, detect magic, light, read magic*; 1-level: *obscuring mist, cause fear, cure light wounds, sanctuary*; 2-level: *calm emotions, augury, delay poison*

Cleric domain powers: destruction (1/day smite- a single melee attack gains +4 to hit, +1 to damage), law (law spell are cast at +1 caster level), mists (1/day, for one round, as a supernatural ability, you call shield of Ezra, which provides a +10 bonus against mind-affecting spells and effects)

Signature Possessions: *oil of enslavement (as potion of charm person, caster level 1), tarokka deck, mw dagger, mw light crossbow, scroll of shield (caster level 1) x2*

Improved voice of wrath: Isabela's total modifier in curse checks is +9 (+2 female, +1 spellcaster, -1 lawful. +1 evil, +4 voice of wrath, +2 improved voice of wrath), without taking into account the adjustments for a particular curse

Evil Eye (ex) 3/day: Standard action, gaze attack against a particular opponent. DC 16. Choose one of the following:

Paralysis. Will negates Those who fail the save are paralyzed for 1d4+1 rounds. Targets who fail their save by more than 4 are paralyzed for two rounds then go into convulsions that last for three rounds. These convulsions cause 1d8 points of damage each round. After the convulsions stop, the target must make a Fortitude save (DC 15). Success means the target falls unconscious, though this state more closely resembles sleep; the target can be awakened easily. Failure means the target dies immediately.

Fear: Will negates.. Failure means the target is treated as though under the effects of a *fear* spell. The effect lasts for 1d4+1 rounds.

Domination: The target must make a Will save. Failure means the target is treated as though under the effects of a *dominate person* spell. The effect lasts for 1d4+1 rounds.

Suggestion: The target must make a Will save. Failure means that the target is treated as though under the effects of a suggestion spell. The effect lasts one day, or until the suggested task is completed.

Doom: Will negates. -2 luck penalty to all attack rolls and saving throws for 1d4+1 rounds.

Landlocked (Ex): Darklings cannot travel through the Misty Border, nor can they use teleportation magic. Δείτε Champions of Darkness για λεπτομέρειες.

Foreseeing (Su): Τα Darklings λαμβάνουν διάφορες προσαυξήσεις, οι οποίες έχουν ήδη υπολογιστεί στα στατιστικά της Isabela.

The Sight: Ως Hyskosa, η Isabela μπορεί ακόμα να προβλέπει το μέλλον χρησιμοποιώντας την τράπουλα Tarokka της.

Familiar: tiny viper, CR-; SZ tiny; HD 2d4 ; hp 11; Init +3; Spd 15 ft, climb 15 ft, swim 15 ft.; AC 18 (+2 size, +3 Dex, +3 natural);Atk +7 bite (1 plus poison) SA poison; SQ alertness, improved evasion, share spells, empathic link; AL LE; SV Fort +5, Ref +5, Will +9; Str 4, Dex 17, Con 12, Int 6, Wis 12, Cha 2

Skills: Concentration +8, Intimidate +2, Knowledge (arcana) +2, Knowledge(local) +3, Knowledge(religion) +0, Knowledge (poison) -1, Sense Motive +6, Spellcraft +4

Feats: weapon finesse

Alertness: Όταν βρίσκεται δίπλα στην Isabela, της παρέχει τα προτερήματα του alertness feat.

Μια γυναίκα με τις καμπύλες, τα πολύχρωμα ρούχα και τα αμυγδαλωτά μάτια της Vistani μένει σε αυτή την άμαξα. Τα μαύρα της μαλλιά θα ήταν όμορφα αν δεν ήταν τόσο ατημέλητα, ενώ το όμορφο πρόσωπό της είναι παραμορφωμένο σε μια διαρκή γκριμάτσα μίσους. Στους ώμους της είναι τυλιγμένη μια οχιά. Το πιο εντυπωσιακό, όμως, πάνω της, είναι τα μάτια της, τα οποία φαίνονται να σε καρφώνουν, αλλά ταυτόχρονα να βλέπουν τι συμβαίνει σε όλο το υπόλοιπο δωμάτιο και ακόμα παραπέρα.

Η Lady Isabela είναι μέλος της καταραμένης από τους Vistani φυλής των Hyskosa. Η ύπαρξή της έχει αφιερωθεί στο να εκδικηθεί τον Azalin Rex για αυτό που έκανε έμμεσα στη φυλή της (μεγάλη ιστορία, δείτε Champions of Darkness). Αυτή τη στιγμή φεύγει μακριά από το Darkon μετά από μια αποτυχημένη απόπειρα να καταστρέψει κάποιους σημαντικούς Kargat και ετοιμάζει σχέδια για να επανέλθει με άλλη «ταυτότητα». Είναι, περιέργως, ιέρεια της Ezra, αν και κανείς δεν καταλαβαίνει γιατί. Ίσως βγάζει άκρη μόνο αυτή στο πειραγμένο της μυαλό.

Το μυαλό της δεν πάει καθόλου καλά και τα νεύρα της είναι σπασμένα (όπως σε όλες τις γυναίκες hyskosa). Στην παραμικρή αφορμή και αγένεια θα ξεσπάσει με άγρια (evil) βλέμματα και ίσως και κατάρες. Με το παραλυτικό της βλέμμα και τις ευφάνταστες κατάρες που μπορεί να ξεστομίσει (ΔΕΙΤΕ RL PHB για παραδείγματα) είναι ιδιαίτερα επικίνδυνος αντίπαλος. Ο κόσμος τη φοβάται και πολλοί τη θεωρούν αιτία της αρρώστιας, αλλά κανείς σώφρων δεν θα τα έβαζε με μια vistana.

Τα καλά νέα είναι ότι η Isabela είναι ιδιαίτερα εκνευρισμένη με την τροπή που έχουν πάρει τα πράγματα. Αυτή η αρρώστια την αποτρέπει από το να συνεχίσει τα σχέδιά της ενάντια στον Azalin, αν και αυτή δεν είναι μολυσμένη. Γι' αυτό, είναι διατεθειμένη να βοηθήσει οποιονδήποτε θα της μιλήσει με σεβασμό. Δεν σκοπεύει να αναμιχθεί σε μάχη προσωπικά (ακραίες μόνο περιστάσεις θα συντελούσαν σε αυτό και ενδεχόμενη πίεση από τους παίκτες να το κάνει μπορεί να καταλήξει σε μια ακόμα κρίση επικίνδυνης τρέλας εκ μέρους της). Η προσφορά της έγκειται στο ότι η ενόρασή της της επιτρέπει να ξέρει ότι ο φορέας της βασίλισσας πρέπει να πεθάνει (λέει μυστηριωδώς «Βλέπω το θάνατο της Βασίλισσας να κάνει χαρωπούς τους χωριάτες») και στο

ότι η Ταροκκα τράπουλά της μπορεί να δείξει τον ένοχο («Αν θέλετε να βρείτε τη Βασίλισσα, δεχτείτε να σας το πει η τράπουλά μου»)

Πώς; Ανακατέψτε την τράπουλα, χωρίς τη Fortuna Magna και τραβήξτε ένα χαρτί. Συμβουλευτείτε τον παρακάτω πίνακα. Αυτός είναι ο φορέας της βασίλισσας των gutworm που έχουν μολύνει τους παίκτες και τον πληθυσμό του караβανιού! Από εκείνη τη στιγμή, κανένα άλλο ριζίμο δεν μπορεί να τον αλλάξει.

Πίνακας 2.2 Ταροκκα- Ποιος είναι ο ένοχος

Χαρτί	Φορέας της Βασίλισσας	Φράση της Vistana
Ace of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής που θέλει να κλέψει από άλλους πλούσιους, αλλά τελικά θα τα πάρει για τον εαυτό της.
Two of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής που θα παρουσιαστεί ως φιλόανθρωπος στα γκαλά, αλλά στην πραγματικότητα είναι η χειρότερη εχθρός των ανθρώπων
Three of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής, που εμπορεύεται ανθρώπινα κορμιά στα υπόγεια του Richemulot
Four of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής, που εμπορεύεται ανθρώπινα κορμιά στα υπόγεια του Richemulot
Five of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής, που κυνηγά κάποιον που έχει σχέση με κάποια σκοτεινή συντεχνία.
Six of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής, που με τις κινήσεις της, αφήνει πολλούς ανθρώπους στο δρόμο.
Seven of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής, που ξέρει να κλέβει και να κινείται και στις σκιές
Eight of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής, που μαζεύει τους φόρους από τους φτωχούς.
Nine of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής, που θέλει να κρατά τα πλούτη μόνο για τον εαυτό της.
Ten of Coins	Reina Lafayet	Η ευγενής, που δουλεύει για κάποιον που θέλει να αποκτήσει το βασίλειο της σημερινής αρχόντισσας των νομισμάτων.
Swords	Bernart Huner	Ο στριφνός μισθοφόρος (φανταστείτε εσείς το υπόλοιπο, ανάλογα με την κάρτα. Είναι ενδιαφέρον να δίνεται hints για το background του χαρακτήρα έτσι.)
Stars	Helmut Krieg	Ο Μάγος (φανταστείτε εσείς το υπόλοιπο, ανάλογα με την κάρτα)
Glyphs	Fred Nightbreeze	Το ξωτικό(φανταστείτε εσείς το υπόλοιπο, ανάλογα με την κάρτα)

Αν οι παίκτες επιτεθούν σε κάποιον από τους 4 πιθανούς χωρίς να συμβουλευτούν την Isabela, τότε ρίξτε ζάρι (25% πέτυχαν το σωστό). Αν δεν πέτυχαν το σωστό, την έχουν βάψει: υπόκεινται σε power checks (εμ, τι, βλάπτουμε όποιον να 'ναι μπας κι έχει τη βασίλισσα του μικροβίου) και, ουσιαστικά, έχουν δείξει τις προθέσεις τους ότι θα σφάξουν όποιον νομίζουν ότι φέρει τη βασίλισσα. Αυτό σχεδόν σίγουρα θα τους δημιουργήσει προβλήματα με

- 1) Τον σχετικά υγιή πληθυσμό του караβανιού, που μάλλον δεν θα δεχτούν καλά τέτοια άκαρπα νταϊλίκια.
- 2) Το φορέα της βασίλισσας του μικροβίου, που, βλέποντας τι έκαναν οι PCs, θα προσπαθήσει να τους εναντιωθεί (και μαζί όλος ο πληθυσμός του караβανιού που ελέγχεται σε κάποιο βαθμό από το gutworm – μια τέτοια επίθεση συνιστά επίθεση κατά των gutworms).

Όπως καταλαβαίνετε, αν οι παίκτες φάνε λάθος άτομο, είναι πολύ πιθανό να καταλήξουν ακόμα και να τους κυνηγά όλο το караβάνι (στην οποία περίπτωση δεν γλιτώνουν παρά μόνο αν προλάβουν να φάνε κατά λάθος την βασίλισσα gutworm και πάλι παίζεται!).

Σε περίπτωση που οι PCs, πριν συμβουλευθούν την Isabela, προσπαθούν να ανακρίνουν κάποιον από τους πιθανούς φορείς, δώστε τους διαφορούμενες απαντήσεις και αποφύγετε να τους αποκαλύψετε κάτι. Στην ακραία περίπτωση που ένας PC πετυχαίνει με μεγάλη διαφορά στο Sense Motive του απέναντι στο Bluff του πιθανού φορέα μετά από μια πολύ καλά διατυπωμένη ερώτηση, ίσως χρειαστεί να ρίξετε ζάρι (25%) μήπως είναι αυτός ο φορέας.

Αν ο φορέας έχει ήδη καθοριστεί, θα χρειαστεί να «στήσετε» την τράπουλα – μην την ανακατέψετε. Σε γενικές γραμμές κάτι τέτοιο πρέπει να αποφευχθεί.

Αν θέλουν οι παίκτες και ξέρετε πώς ερμηνεύεται το ρίξιμο της Tarokka (δείτε Ravenloft DMG), μπορεί η Isabela να τους ρίξει την τράπουλα και για άλλους λόγους, βγάζοντας μυστήριες προφητείες, τις οποίες, αν επηρεάζουν τη συγκεκριμένη αποστολή και δεν σας προκαλούν προβλήματα, μπορείτε να φέρετε εις πέρας! (Συνίσταται ιδιαίτερη ωριμότητα και προσοχή αν χρησιμοποιήσετε αυτήν την επιλογή).

Michels Maladie(πραγματικό: Juergen Kopf): male human expert 2/commoner 1: CR 2; SZ M (5 ft. 11 in. tall); HD 2d6 plus d4; hp 9; Init +0; Spd 30 ft; AC 10 ;Atk +2 mw dagger melee or ranged (d4; 19-20/x2) AL N; SV Fort +0, Ref +0, Will +4 (+4 against horror); Str 11, Dex 10, Con 11, Int 16, Wis 12, Cha 10

Skills: heal +12, knowledge (anatomy) +8, knowledge (diseases) +12, knowledge (geography) +7, knowledge (mathematics) +7, ride +3, sense motive +3

Feats: skill focus (heal), skill focus (knowledge: diseases), jaded

Languages: balok, darkonese, lamordian, mordentish

Signature possessions: masterwork medical lab, masterwork dagger

Ένας μαυροντυμένος κουστουμαρισμένος 38ρης με γυαλιά μυωπίας και ξανθόγκριζα μαλλιά που σχηματίζουν μια καραφλίτσα παρατηρεί ανήσυχος τι συμβαίνει, ενώ ο κόσμος τού ρίχνει φοβισμένες ματιές και σιγοψιθυρίζουν μεταξύ τους. Οι λεπτομέρειες του προσώπου του κρύβονται από τον ψηλό του γιακά και το τριγωνικό του καπέλο.

Ο Michels Maladie γεννήθηκε ως Juergen Kopf στη Lamordia. Εκεί σπούδασε ιατρική και μελέτησε ιδιαίτερα τις ανθρώπινες αρρώστιες. Σύντομα βρήκε δουλειά στο παράρτημα των Sans Merci της Lamordia ως αναισθησιολόγος. Ανακάλυψε αρκετά γρήγορα τι ήταν οι Sans Merci (συντεχνία βασανιστών) και προσπάθησε να ξεφύγει. Μετά από τη μετάθεσή του στην οργάνωση του Richemulot, και αφού οι γνώσεις του στον τομέα του είχαν πια βελτιωθεί πολύ, κατάφερε να φύγει από τη χώρα και να διεισδύσει σε αυτό το караβάνι προσφύγων με το ψεύτικο όνομα Michels Maladie.

Ο κόσμος τον φοβάται και τον κατηγορεί ότι αυτός ευθύνεται για την αρρώστια. Με την παραμικρή αφορμή θα του επιτεθούν να τον λυντσάρουν. Μισή ώρα (ίσως περισσότερο αν ο αφηγητής δει ότι δεν είναι εφικτό τόσο νωρίς) από την έναρξη της περιπέτειας, κάμποσοι φοβισμένοι (αλλά και κάμποσοι μολυσμένοι με πονηρές προθέσεις) από το караβάνι θα κινηθούν επιθετικά προς το βαγονάκι του, γιατί αυτός έχει ζητήσει να του δοθεί ένα πτώμα και αυτοί το θεώρησαν σατανικό. Αν δεν τους σταματήσουν οι χαρακτήρες των παικτών, ο Michels πολύ πολύ δύσκολα τη γλιτώνει. Αν, πάλι, τους σταματήσουν με βία και καθόλου τακτ, ο κόσμος θα στραφεί εναντίον τους.

Αυτός, όμως, είναι ο μοναδικός που ξέρει πώς θα αντιμετωπιστεί. Έχει μολυνθεί μεν, αλλά ακόμα δεν έχουν μεγαλώσει μέσα του τα gutworms (θα φτάσουν σε σημείο να γίνουν diminutive πλήρης οργανισμός 3 ώρες απ' όταν ξεκινήσει η περιπέτεια). Αν εμπιστευτεί τους PCs, θα τους εκμυστηρευτεί τις γνώσεις του για τις αρρώστιες και θα τους πει να του φέρουν ένα πτώμα να το μελετήσει.

Μετά τη μελέτη θα τους ενημερώσει ότι πρόκειται για έναν οργανισμό που ζει στο λεπτό έντερο (θα τους δείξει ένα βγαλμένο από το νεκρό), ότι μάλλον είναι πολύ επιθετικό αν προσπαθήσουν να το βγάλουν με επέμβαση ή μαγεία, αλλά και ότι αναγνωρίζει ότι αυτό είναι ένα δαιμονικό είδος, το οποίο έχει την τάση να ελέγχεται από ένα παράσιτο-αρχηγό και ίσως είναι κρίσιμο να βρεθεί ο φορέας αυτού του συγκεκριμένου.

Αν εξουδετερώσουν τη βασίλισσα (και όχι απλά το φορέα της), ξέρει να κάνει την επέμβαση για να βγάλει το gutworm (κάτι, όμως, που προκαλεί 2d4 ζημιά στον ασθενή και παίρνει μια ώρα να γίνει) και υποδεικνύει ότι και η μαγεία θα μπορούσε να βοηθήσει.

Μια ενδιαφέρουσα υποσημείωση: στο εργαστήριο του Maladie, ανάμεσα σε διάφορες άλλες ουσίες, βρίσκεται και ένα μπουκαλάκι με το υπνωτικό Sororum, το οποίο χρησιμοποιούσε κάποτε σε αναισθησίες (και ίσως το χρησιμοποιήσει ξανά, αλλά το αποφεύγει, γιατί έχει παραισθησιογόνες παρενέργειες). Αν εισαχθεί με ένεση σε κάποιον, μετά από ένα λεπτό αυτός ρίχνει Fort DC 15 για να μην αποκοιμηθεί για 6d6 λεπτά. Αν πετύχει το Fort, αλλά δεν βγάλει πάνω από 20 στη ζαριά, έχει παραισθήσεις. Η ουσία αυτή κοιμίζει και το παράσιτο στον οργανισμό κάποιου

(!), με αποτέλεσμα αυτός για 6d6 λεπτά να έχει τον έλεγχο του εαυτού του (αν δεν κοιμάται, βέβαια!), και να μπορεί να του αφαιρεθεί το παράσιτο χωρίς αυτό να εκλύσει τοξίνες. Ο Maladie δεν μπορεί να το φανταστεί αυτό μόνος του.

Απλά Μέλη Καραβανιού

Rank and file μέλος του καραβανιού: commoner 2 (30) ή expert 2 (20). Ατομικά δεν είναι επικίνδυνοι, αλλά ως όχλος μπορεί να αποτελέσουν σοβαρότατο κίνδυνο, ειδικά αν αναλογιστεί κανείς ότι, λόγω της μόλυνσής τους, περίπου το ένα τρίτο (δείτε τον αντίστοιχο πίνακα) μπορούν να μπουν σε rage και οι μισοί έχουν +2 Constitution.

Rank and file σωματώδες μέλος του καραβανιού (υπάρχουν 6 τέτοιοι): **warrior 2/commoner 2**: CR 3; SZ M; HD 2d8 plus 2d4 plus 8; hp 23; Init +0; Spd 30 ft; AC 10 ;Atk +5 longsword melee (d8+1; 19-20/x2) or +3 light crossbow ranged (d8; 19-20/x2);AL N; SV Fort +5, Ref +0, Will +0; Str 12, Dex 11, Con 14, Int 10, Wis 10, Cha 9

Skills: appropriate craft or profession +7, handle animal +0, listen+5, spot +5,

Feats: alertness, skill focus (appropriate craft or profession), weapon focus (longsword),

Languages: falkovnian ή (ένας απ' αυτούς) mordentish

Rank and file σωματώδες μέλος του καραβανιού, μολυσμένο, σε rage: όπως παραπάνω, εκτός από: CR 4; HD 2d8 plus 2d4 plus 20; hp 35; AC 8 ;Atk +7 longsword melee (d8+3; 19-20/x2) SV Fort +8, Ref +0, Will +2; Str 16, Dex 11, Con 20, Int 10, Wis 10, Cha 9

Τα μέλη του καραβανιού είναι, στην πλειονότητά τους, από τη Falkovnia. Έχουν μεγαλώσει στο ξενόφοβο, ρατσιστικό και καταπιεστικό του Vlad Drakon, και έχουν γίνει και αυτοί σκληροί, αν και αφήνουν όλ' αυτά πίσω τους και προσπαθούν να βρουν την τύχη τους αλλού. Οι λίγοι (καμιά δεκαριά), κάτοικοι του Richemulot που έχουν έρθει μαζί τους είναι λιγότερο ξενόφοβοι, αλλά το ίδιο φτωχοί. Είναι όλοι τους ντυμένοι με πολύ φτωχά ρούχα.

Gutworm, dread

Gutworm, dread: tiny outsider [chaotic, evil, extraplanar, symbiont]: CR ¼ or as host +1; SZ tiny (1ft long); HD d8+1; hp 5; Init -3; Spd 5 ft; AC 10 (+2 size, -3 Dex, +1 natural); SQ darkvision 60 ft, enhance constitution, incite rage, infect, neutralize poison, outsider traits, symbiont traits, telepathy, queen link;AL CE; SV Fort +3, Ref -1, Will +4; Str 4, Dex 5, Con 12, Int 14, Wis 15, Cha 15, Ego 16

Skills: hide +9, move silently +1, listen +8, spot +8

Feats: alertness

Enhance Constitution (Ex): A creature with a gutworm symbiont gets a +2 inherent bonus to its Constitution score.

Incite Rage (Ex): At will, a gutworm can cause its host creature to enter a frenzied state identical to a barbarian's rage (+4 Strength, +4 Constitution, +2 morale bonus on its will saves, -2 AC penalty). The rage lasts 4 rounds, and the host is not fatigued afterward.

Infect (Ex): Τα αυγά του dread gutworm βρίσκονται συχνά στο νερό και ο μόνος τρόπος να πεθάνουν είναι να παραμείνουν επί μια ολόκληρη μέρα σε νερό που είναι αγνό (purify food and water). Όταν μπουν στο θύμα τα αυγά μεγαλώνουν για 1d4 ώρες, μετά από τις οποίες κατασπαράζουν το ένα το άλλο, μέχρι να μείνει μόνο ένα. Από εκείνη τη στιγμή, μια diminutive έκδοση του σκουληκιού (βλέπε παρακάτω) κατοικεί στο host (στην κορυφή του λεπτού του εντέρου) και σύντομα αυτός νιώθει τις πρώτες ενοχλήσεις που εξελίσσονται σε μεγάλο πόνο. Μετά από άλλες 4 ώρες, το gutworm φτάνει στο πλήρες μέγεθός του και αποτρέπει τον host από το να κάνει οποιαδήποτε επιθετική κίνηση εναντίον αυτού ή των ομοίων του (no check), αλλά δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει το ego του για κάτι άλλο.

Μια μέρα από τη στιγμή της μόλυνσης, το gutworm παίρνει ένα +10 profane bonus στο ego του, επιτρέποντάς του πλήρη έλεγχο πάνω στο host του στις περισσότερες περιπτώσεις.

Ένα remove disease σκοτώνει το gutworm, όμως, ο host παθαίνει 8d6 ζημιά καθώς το dread gutworm συσπάται και εκλύει τοξίνες. Ακόμα πιο επώδυνες είναι οι συνέπειες σε περίπτωση που το dread gutworm προσπαθήσει να αφαιρεθεί χειρουργικά.

Ο host αναγκάζεται να τρώει τη διπλή ποσότητα τροφής, αρχίζει να ρίχνει Constitution checks μετά από μόνο μια μέρα χωρίς φαγητό και έχει -4 σε όλες τις δοκιμασίες στις οποίες το endurance θα έδινε προσαύξηση. Επίσης, κουράζεται μετά από μόνο 8 ώρες δραστηριότητας.

Neutralize poison (Su): Το gutworm προστατεύει το host του από κάθε δηλητήριο που εισάγεται στο σώμα του σαν να ήταν συνεχώς υπό την επήρεια ενός neutralize poison.

Outsider traits: Δεν νομίζω να σας ενδιαφέρει ότι δεν γίνεται raised ή resurrected χωρίς wish ή miracle.

Telepathy: Το gutworm μπορεί να επικοινωνεί με το host του αν αυτός ξέρει κάποια γλώσσα. Αυτή τη δυνατότητα χρησιμοποιείται συνήθως μόνο αφού αποκτήσει το gutworm πλήρη έλεγχο πάνω στον ξενιστή του. Επίσης, τα dread gutworms μπορούν να επικοινωνούν με τη βασίλισσά τους.

Symbiont traits: ΝΑ ΘΥΜΗΘΩ ΝΑ ΤΑ ΤΥΠΩΣΩ

Queen link: Αν η βασίλισσά τους πεθάνει, τα gutworms χάνουν το συντονισμό τους και ζαλίζονται για 2d4 μέρες. Σε αυτή την κατάσταση, το ego τους θεωρείται 0, δεν ενεργούν και δεν αντιδρούν όταν κάποιος τα βλάπτει. Έτσι, μπορούν να αφαιρεθούν ακίνδυνα με remove disease ή χειρουργική επέμβαση (φυσικά και το δεύτερο είναι επικίνδυνο έτσι κι αλλιώς!!). Όσο η βασίλισσά τους ζει, τα gutworm δεν έχουν δικά τους reality wrinkles. Αν αυτή πεθάνει, έχουν το καθένα ένα reality wrinkle 1000 ft., με παρόμοια αποτελέσματα με αυτό της βασίλισσας (δείτε παρακάτω).

Gutworm, dread, immature: Όπως παραπάνω, εκτός από: CR 1/8 or as host; SZ diminutive; HD 1/2d8; hp 2; AC 11 (+4 size, -3 Dex); SQ darkvision 60 ft, infect, neutralize poison, outsider traits, symbiont traits, telepathy, queen link; SV Fort +2, Ref -1, Will +2; Str 2, Dex 5, Con 10, Int 10, Wis 11, Cha 11, Ego 9

Τα immature dread gutworms είναι τόσο προσηλωμένα στο να μεγαλώσουν, που δεν έχουν χρόνο να χρησιμοποιήσουν πολύ το ego τους. Επίσης, δεν μπορούν να επικοινωνήσουν τηλεπαθητικά με τη βασίλισσά τους. Συνήθως, χρησιμοποιούν το ego τους σε έκτακτες περιπτώσεις, όταν κάποιος προσπαθεί να τα βλάψει προσωπικά (πρέπει αυτός να πετύχει σε Will save DC 9 για να το πετύχει. Αν αποτύχει, πρέπει να περάσει τουλάχιστον μια ώρα μέχρι να ξαναδοκιμάσει). Δεν έχουν ακόμα, όμως, αρκετή αντίληψη για το τι κάνει ο ξενιστής τους ώστε να τον αποτρέψουν από το να βλάψει άλλα του είδους τους.

Gutworm, dread, queen: Όπως το κανονικό, εκτός από: CR 1 or as host+2; HD 2d8+2; hp 11; Init -3; Spd 5 ft; AC 10 (+2 size, -3 Dex, +1 natural); SQ darkvision 60 ft, infect, neutralize poison, outsider traits, symbiont traits, telepathy, mammy; AL CE; SV Fort +4, Ref +0, Will +7; Str 4, Dex 5, Con 12, Int 18, Wis 18, Cha 16, Ego 22

Mammy(Ex): Η βασίλισσα μπορεί να γεννά κάθε μέρα χιλιάδες αυγά, τα οποία ο host εκλύει φτύνοντας στα αποθέματα νερού μιας κοινότητας, μολύνοντάς τα σε ελάχιστο χρόνο.

Η συγκεκριμένη βασίλισσα έχει reality wrinkle 1000 ft, επειδή έχει κάνει δυο power rituals:

- 1) Richemulot – dominate creatures: Ειδική έκδοση: έχει συνεχώς τον έλεγχο όλων των gutworm που έχουν προέρθει από αυτή και περιέχονται μέσα στο reality wrinkle της.
- 2) Falkonnia – rage: Ειδική έκδοση: από εδώ προήρθε η ικανότητα αυτής και των παιδιών της να προκαλούν rage στους ξενιστές τους.

Η συγκεκριμένη ελέγχει απόλυτα το φορέα της και ενεργεί έτσι ώστε να μολύνει τους πάντες.

Στρατός της Borca (“Οι οχιές-φρουροί»)

Borcan soldier(50): human (usually) warrior 2: CR 1; SZ M; HD 2d8 plus 2; hp 11; Init +0; Spd 30 ft; AC 17 (+5 chainmail, +2 large steel shield) ;Atk +4 longsword melee (d8+2; 19-20/x2);AL LN or N; SV Fort +4, Ref +0, Will +0; Str 14, Dex 11, Con 12, Int 8, Wis 10, Cha 9

Skills: listen+4, spot +5

Feats: alertness, weapon focus (longsword),

Languages: balok

Borcan musketeer(40): human fighter 2: CR 2; SZ M; HD 2d10; hp 11; Init +2; Spd 30 ft; AC 15 (+2 Dex, +3 studded leather) ;Atk +3 dagger (d4; 19-20/x2) melee or +5 musket

(d12; x3; 150 ft reach) ranged; AL LN or N; SV Fort +3, Ref +2, Will +0; Str 10, Dex 14, Con 11, Int 10, Wis 10, Cha 9

Skills: listen+7, spot +7

Feats: alertness, exotic weapon proficiency (firearms), weapon focus (musket), weapon focus (dagger)

Languages: balok

Notes on equipment: Borcan musketeers usually have two loaded muskets at their sides.

Borcan sergeant(9): human fighter 4: CR 4; SZ M; HD 4d10 plus 4; hp 26; Init +2; Spd 30 ft; AC 20 (+3 Dex, +5 mw breast plate, +2 mw large steel shield) or 19 with dodge ;Atk +8 dagger (d4; 19-20/x2) melee or +9 mw pistol (d10+2; x3; 50 ft reach) ranged; AL LN or LE; SV Fort +5, Ref +4, Will +1; Str 10, Dex 16, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 12

Skills: intimidate +8, listen +3, sense motive +1, spot +2

Feats: dodge, exotic weapon proficiency (firearms), weapon focus (pistol), weapon focus (dagger), weapon finesse, weapon specialization (pistol)

Languages: balok

Frederic von Magnet: halfling fighter 6/knight of the shadows* 1: CR 7; SZ Small (3 ft); HD 6d10 plus d10; hp 38; Init +3; Spd 20 ft; AC 20 (+1 size, +3 Dex, +6 breastplate+1); Atk +13/+8 small +1, keen rapier (d4+3; 15-20/x2) melee or +12 mw small pistol (d8; x3; 50 ft reach) ranged; SA spells; SQ virtue is its own reward +1, guardian of innocence +1;AL NG; SV Fort +8, Ref +6, Will +5(+4 against fear); Str 10, Dex 16, Con 11, Int 12, Wis 14, Cha 13

Skills: bluff +9, diplomacy +5, gather information +7, hide+7 (without the breastplate), knowledge(local) +6, sense motive +3

Feats: courage, dead man walking(+2 saves και checks για ένα encounter αν πετύχεις σε κάποιο horror ή fear), exotic weapon proficiency (firearms), leadership, weapon finesse, weapon focus (rapier), weapon specialization (rapier)

Languages: balok, halfling, mordentish **OR: +1**

Knight of the Shadows spells known: (caster level 1; divine; cast per day:1 ;base DC 12 + spell level) 1-level: *bless, disguise self, deathwatch, detect undead, expeditious retreat, invisibility to undead, magic weapon, obscuring mist, protection from evil, sanctuary*

Spells prepared: *protection from evil*

**The knight of the shadows prestige class appears in Van Richten's Arsenal, volume 1.*

Virtue is its own reward: Frederic receives a +1 sacred bonus on Diplomacy and Gather Information checks when interacting with good aligned characters (+0 in mixed groups, +2 if it involves exclusively innocents)

Guardian of Innocence: Frederic receives a +1 sacred bonus on attack rolls, saving throws and skill checks when fighting to protect others from evil (referring only to immediate danger).

Οι στρατιώτες σκύβουν τα κεφάλια τους και χαιρετούν στρατιωτικά κάτι που δεν φαίνεται. Α, να' τοξ! Ένας... halfling με αστραφτερή πανοπλία και περήφανο βλέμμα ξεπροβάλλει. Κάτω από τα άτακτα μαλλιά του λάμπει το βλέμμα ενός παιδιού που έχει δει πολλά και έχει αποφασίσει να γίνει μεγάλος.

Ο Frederic είναι ένας μυστικός πράκτορας της καλής οργάνωσης knights of the shadows, ο οποίος έχει διεισδύσει στο στρατό της Borca και συγκεντρώνει εκ των έσω πληροφορίες για το βασίλειο, τα νήματα της εξουσίας και τις διεφθαρμένες δυνάμεις του. Στάλθηκε μαζί με το σώμα στρατού του από την Ivana Boritsi, την αρχόντισσα της Borca, με πληροφορίες ότι μια δαιμονική ασθένεια απειλεί τη χώρα και το караβάνι πρέπει να μπει σε καραντίνα. Ο Frederic δεν έχει λόγο να αμφιβάλει μετά από τις περιγραφές που του γίνονται από το Helmut Krieg, αλλά και από το ότι νιώθει λίγο το reality wrinkle της βασίλισσας του gutworm ότι αυτό ισχύει και δεν θα ρίσκαρε να χάσει την, τόσο σημαντική για την αποστολή του, θέση του με το να παρακούσει. Θα διατάξει να εκτελεσθεί οποιοσδήποτε επιμένει να πλησιάσει τους στρατιώτες του ή να φύγει από τον κλοιό, αν και για γυναίκες ή παιδιά έχει δώσει εντολές να ρίχνονται πρώτα προειδοποιητικές βολές.

Αν οι παίκτες εξολοθρεύσουν τη βασίλισσα του παρασίτου και τον πείσουν για το ότι η ασθένεια θεραπεύεται (επίδειξη του νεκρού παρασίτου, diplomacy και η γνώμη του Michels Maladie

θα συνυπολογιστούν), ο Frederic καλεί να έρθουν κληρικοί για να κάνουν remove disease και γιατροί για να ελέγχουν αν κάποιος είναι υγιής. Μετά από λίγες μέρες η καραντίνα χαλαρώνει και επιτρέπεται σε όσους κρίνονται υγιείς να φύγουν. Αν όλα είναι καλά μέχρι τότε, και οι PCs θα είναι υγιείς και συνεχίζουν το ταξίδι τους.

Αν χρειαστεί, θα πολεμήσει με όλες του τις δυνάμεις για να προστατεύσει τους στρατιώτες του. Προσπαθεί να λάμψει στη μάχη, για να βουλώσει τα στόματα όσων δεν τους γεμίζει το μάτι ένα halfling αξιωματικός.

Οι 4 πιθανοί φορείς

Βάλτε από ένα negative level σε καθέναν από τους 4 υποψήφιους φορείς της βασίλισσας (δείτε παρακάτω ποιοι είναι αυτοί).

Reina Lafayet: female human natural wererat courtier* 1/spy* 3 (human, shapechanger), human form (infected): CR 7 (8 with the queen); SZ M (5 ft 3 in.); HD d8 plus d6 plus 3d6 plus 1; hp 24; Init +6; Spd 30 ft; AC 14 (+2 natural, +2 Dex); Atk +5 +1 *rapier of wounding* (d6+1 plus wounding; 18-20/x2) melee; SA sneak attack +2d6; SQ talent, style and grace, wealth, alias, brilliant getaway, contacts, alternate form, rat empathy, low-light vision, scent, immunity to poison, chemical bane (yellow jessamine); AL LE; SV Fort +3, Ref +7, Will +5; Str 11, Dex 14, Con 12, Int 14, Wis 11, Cha 14

Skills: bluff +18(14 when feinting in combat), diplomacy +18, disguise +20, gather information +12, hide +10, knowledge(nobility) +8, move silently +10, ride +4, open lock +4, sense motive +6

Feats: improved control shape, improved initiative, iron will, skill focus (bluff), skill focus (disguise), weapon finesse

Languages: balok, darkonese, falkovnian, mordentish

Money: 500 gp (just for the road)

*The courtier and spy class appear in Swashbuckling Adventures corebook

Talent, style and grace, wealth: the bonuses from these abilities are already calculated above

Alias (Ex): When acting in his role of Richemulot noble, people should succeed at a Sense Motive check DC 36 to realize Reina's true identity.

Brilliant Getaway (Ex): When doing nothing but move during a round, Reina can select a 5 ft. square and don't receive attacks of opportunity for moving into or out of this square.

Contacts(Ex): Reina can roll twice for Gather Information after spending the time a normal person would need for just one.

Chemical Bane(Ex): Αν βρεθεί κοντά σε κίτρινο γιασεμί, η Reina γίνεται stunned. Δυστυχώς, το κοντινότερο κίτρινο γιασεμί βρίσκεται σε έναν κήπο στο Dementlieu (πολύ μακριά δηλαδή).

Η Reina είναι μελαχροινή 30ρα, με διαπεραστικά μάτια, μυτερά χαρακτηριστικά και όμορφο σώμα. Ντύνεται με ένα καλοραμμένο μα λιτό γκριζο φόρεμα και μια εντυπωσιακή μαύρη κάπα.

Η Reina είναι ίσως ο πιο ευυπόληπτος άνθρωπος στο καραβάνι. Αν και οι απλοί άνθρωποι δεν την εμπιστεύονται πολύ, έχοντας ακούσει ότι αν ανοιχτείς σε έναν ευγενή από το Richemulot την έβαψες, το αφοπλιστικό βλέμμα της και το ότι φαίνεται να κοιτά τη δουλειά της τους αρκεί.

Η Reina είναι απεσταλμένος της οικογένειας Lafayet του Richemulot και εστάλη για να επιτηρεί τον Bernart Huner, τον οποίο η οικογένεια Lafayet υποψιάζεται ότι συνεργάζεται με την οικογένεια Renier. Παράλληλα, η Reina είναι κατάσκοπος των wererats που σχεδόν πια ελέγχουν την οικογένεια Lafayet, και σίγουρα ενδιαφέρεται να μάθει αν ο Bernart συνεργάζεται με την τόσο ισχυρή Jacqueline Renier.

Αν η Reina φέρει τη βασίλισσα, την απέκτησε στους υπονόμους της πόλης, όπου ο αδερφός της (φυσικά wererat κι αυτός) επικαλούταν δαιμονικές υπάρξεις για να ενισχύσει το αίμα της οικογένειάς του, ώστε αυτή να επικρατήσει στη μάχη για εξουσία στο Ste. Ronges. Το πρώτο του πειραματόζωο ήταν, χωρίς αυτή να το ξέρει, η Reina.

Η Reina είναι ιδιαίτερα πειστική και θα προσπαθήσει να αποφύγει τη μάχη, ή να την καθυστερήσει μέχρι να έρθει βοήθεια. Προσπαθήστε να έχετε σκεφτεί επιχειρήματα για το diplomacy της ώστε να παραπλανήσετε τους χαρακτήρες και χρησιμοποιήστε στο έπακρο το bluff της. Θα καταφύγει στη χρήση του alternate form μόνο αν της επιτεθούν.

Reina Lafayette: hybrid form, infected with gutworm and with rage: As above but hp 34; Init +9; AC 16 (+3 natural, +5 Dex, -2 rage); Atk +8 +1 *rapier of wounding* (d6+3 plus wounding; 18-20/x2) and bite +2 (d6+1 plus disease) melee; SA as above, but also curse of lycanthropy (Fort 18), disease(Fort 12); SQ as above, but also damage reduction 10/silver?; SV Fort +7, Ref +10, Will +7; Str 15, Dex 20, Con 18, Int 14, Wis 11, Cha 14
Skills: as above but hide +13, move silently +13

Αν η Reina πολεμήσει, το πιο πιθανό είναι ότι θα έχει πάρει την παραπάνω μορφή. Αν έχει καταφέρει να αποφύγει τους PCs και κρυφτεί, με αυτή τη μορφή μπορεί να τους καταφέρει αποτελεσματικές sneak attack που θα εξελιχθούν σε πολύ επικίνδυνη full attack – την οποία οποισοδήποτε που δεν θέλει να γίνει wererat θα πρέπει να φοβάται.

Reina Lafayette: dire rat form, infected with gutworm, without rage: As above but hp 24; SZ Small; Init +9; AC 19 (+1 size, +3 natural, +5 Dex); Atk +7 bite (d4 plus disease); SV Fort +5, Ref +10, Will +5; Str 11, Dex 20, Con 14, Int 14, Wis 11, Cha 14
Skills: as above but hide +17

Η Reina χρησιμοποιεί αυτή τη μορφή μόνο για να ξεφύγει από τους χαρακτήρες των παικτών αν κρίνει ότι κάτι τέτοιο τη συμφέρει. Θα χρησιμοποιήσει το brilliant getaway για να βρεθεί σε σημείο στο οποίο θα προσπαθήσει να κρυφτεί μέχρι να καταφτάσουν όλα τα θύματα που ελέγχονται από gutworm για να τη βοηθήσουν και τα πιθανά θύματα της wounding ιδιότητας του όπλου της να υποστούν περισσότερη ζημιά.

Μπορεί να προσπαθήσει μετά να πάρει θέση ώστε να αιφνιδιάσει ξανά τους εχθρούς της.

Bernart Huner: male human fighter 4/scourge* 1/night lord* 2, (infected): CR 8 (9 with the queen); SZ M (6 ft 2 in.); HD 4d10 plus d8 plus 2d10 plus 21; hp 58; Init +0; Spd 30 ft; AC 19 (+2 large steel shield, +7 plate mail); Atk +11/+6 mw *lance* (d8+3; x3) or +11/+6 +1 *schock cat o' nine tails* (d8+4+d6) or +10/+5 unarmed melee (d3+3 subdual); SA spells, smite virtue; SQ sense sinkholes of evil, dread blessing, pinpoint agony, path of corruption 2; AL LE; SV Fort +13, Ref +2, Will +5 (+4 against horror); Str 16, Dex 10, Con 16, Int 11, Wis 13, Cha 12

Skills: bluff +6, diplomacy +3, heal +6, intimidate +7, ride +4, sense motive +6

Feats: endurance, improved unarmed strike, iron will, jaded, mounted combat, trample, secret society membership (sans merci scourge guild)

Languages: mordentish

Night Lord spells known: (caster level 2; divine; cast per day:2 ;base DC 11 + spell level) 1-level: *bane, cause fear, curse water, detect undead, doom, expeditious retreat, inflict light wounds, magic weapon, mount*

Spells prepared: *doom, mount*

Scourge spells known: (caster level 1; arcane; cast per day:3 ;base DC 11 + spell level) 1-level: *cause fear, chill touch, comprehend languages, detect magic, detect poison, flare, resistance*

Scourge spells need no preparation.

**The scourge and night lord prestige classes appear in Champions of Darkness*

Pinpoint Agony (Ex): If the scourge deals a successful critical hit with an unarmed attack, the target is stunned by pain as though by the monk ability Stunning Attack.

Sense Sinkholes of Evil (Su): Ότι λέει (δεν μας απασχολεί εδώ)

Dread Blessing(Su): Ήδη υπολογισμένο παραπάνω

Smite Virtue (Ex): 1/day smite a good aligned hero with one normal melee attack. This attack gains +1 to hit and +2 to damage

Path of Corruption 2: Ο Bernart έχει κερδίσει το feat Dabbler (Heal) και το να τραβήξει την προσοχή της Jacqueline Renier, αλλά έχει ψύχωση με το να βασανίζει (αν δεν κινδυνεύει άμεσα, θα κρατήσει ένα θύμα ζωντανό για να του «αποσπάσει πληροφορίες») και είναι ιδιαίτερα ψυχρός με όσους δεν ανήκουν στην οικογένεια Renier.

Bernart Huner: infected with rage: As above, except from: hp 72; AC 17 (+2 large steel shield, +7 plate mail, -2 rage); Atk +13/+8 mw *lance* (d8+5; x3) or +13/+8 +1 *schock*

scourge (d8+6+d6) or +10/+5 unarmed melee (d3+5 subdual); SV Fort +15, Ref +2, Will +7 (+4 against horror); Str 20, Dex 10, Con 20, Int 11, Wis 13, Cha 12

Ένας μυστήριος τύπος με δερμάτινα, μια μικρή ουλή στο λαιμό, μαύρα μάτια και ξυρισμένο κεφάλι είναι τυλιγμένος στην κάπα του και δεν μιλά με κανέναν. Στέκεται δίπλα στο μαύρο άλογο του.

Ο Bernart μεγάλωσε στους κόλπους της οργάνωσης βασανιστών Sans Merci του Richemulot. Υπήρξε ταλέντο σε αυτό, αλλά είχε βλέψεις για ψηλότερα. Με επιδέξιους χειρισμούς κέρδισε την προσοχή των Σκοτεινών Δυνάμεων και της Jacqueline Renier (darklord of Richemulot), για την οποία δουλεύει τώρα. Έχει σταλεί να εντοπίσει τον Juergen Korpf, ο οποίος έχει δραπετεύσει από την οργάνωση. Μόλις τον εντόπισε στο караβάνι, συνέβη αυτό το σκηνικό με την αρρώστια. Περιμένει να τελειώσει η καραντίνα για να απαγάγει τον Korpf.

Είναι από τους πιο ύποπτους τύπους για τον κόσμο του караβανιού, που νιώθουν μια περιέργη αύρα να πλανιέται πάνω του. Στην παραμικρή αφορμή ο κόσμος θα ξεσηκωθεί εναντίον του (φυσικά πολύ λίγοι θα το κάνουν αν φέρει σαν ξενιστή την queen και ελέγχει τα υπόλοιπα gut-worm).

Αν φέρει αυτός την queen, την απέκτησε όταν βασάνισε το λάθος άτομο: επρόκειτο για μια half-vistani η οποία έκρυβε την καταγωγή της και, καθώς αυτός της έβγαζε τα έντερα μπροστά της, τον καταράστηκε και η δικιά του καταστροφή να ξεκινήσει από τα έντερά του.

Ο Bernart στη μάχη είναι ίσος ο πιο άμεσος αντίπαλος. Αν έχει χρόνο να προετοιμαστεί και έχει καβαλήσει το άλογο του, επιτίθεται με τη λόγχη στον πρώτο γύρο. Αλλιώς χρησιμοποιεί το αγαπημένο του cat ο' nine tails (το οποίο λειτουργεί σαν μαστίγιο που κάνει ζημιά σαν κανονικό όπλο και έχει reach μόνο 10). Αν κάποιος αντίπαλος πολεμιστής μοιάζει ιδιαίτερα επικίνδυνος, εξετάζει το ενδεχόμενο να τον ρίξει ή να του ρίξει το όπλο με το cat ο' nine tails. Αν στην προσπάθεια του πέσει το μαστίγιο, χρησιμοποιεί το unarmed strike μέχρι να βρεθεί σε θέση να σηκώσει το μαστίγιο χωρίς να υποστεί attack of opportunity.

Τα ξόρκια τα χρησιμοποιεί περισσότερο κατά τη διάρκεια του βασανισμού των θυμάτων του και της επικοινωνίας, αν και το mount μπορεί να του φανεί έτσι κι αλλιώς χρήσιμο αν βρεθεί μακριά από το warhorse του.

Helmut Krieg: human sorcerer 5/ stage magician* 2 (infected): CR 8 (9 with the queen); SZ M (5 ft 11 in.); HD 5d4 plus 2d4 plus 14 plus 3; hp 34; Init +1; Spd 30 ft; AC 14 (+1 Dex, +3 bracers of armor) or 18 with shield; Atk +3 dagger (d4; 19-20,x2) or +4 sling (d4) or +4 ranged touch; SA spells; SQ summon familiar, elaborate prop (fireball, invisibility), arcane knowledge +1, path of corruption 1; AL N; SV Fort +3, Ref +2, Will +7; Str 11, Dex 12, Con 14, Int 12, Wis 11, Cha 16

Skills: bluff +8, diplomacy +5, intimidate +9, knowledge(arcana) +9, perform (stage magician) +9, spellcraft +9

Feats: deathly pallor** (Γίνεσαι turn με -7, ρίχνεις will για το invisibility του undead, αλλά οι μη έξυπνοι ζωντανοί νεκροί συνηθίζουν να σε θεωρούν φίλο), skill focus (knowledge: arcana), spell focus (illusion), spell focus (necromancy), toughness

Languages: falkovnian, mordentish

Sorcerer: (caster level 7; cast per day:6/7/7/5 ;base DC 13 + spell level) 0-level: *resistance, detect poison, detect magic, flare, ghost sound, mending, prestidigitation*; 1-level: *shield, magic missile, disguise self, silent image, cause fear*; 2-level: *invisibility, eagle's splendor, whispering wind*; 3-level: *fireball, major image*

*The stage magician class appears in *Gazetteer III*.

**The deathly pallor feat ppears in *Champions of Darkness*.

Elaborate Prop (Ex): Όταν χρησιμοποιεί το «κουτί όπου μπαίνεις και εξαφανίζεσαι» ή το «μαγικό φλογοβόλο» (το καθένα ζυγίζει κάπου 44 λίβρες), μπορεί να κάνει το invisibility σαν 1^{ou} επιπέδου ξόρκι και τη fireball σα 2^{ou}.

Arcane Knowledge (Ex): Σαν bardic knowledge. Σε αυτό το μέρος βγάζει modifier +8. Πρόκειται για μια ιδιότητα που διατηρεί από τότε που ήταν white arcanist.

Path of Corruption 1: Ο Helmut έχει κερδίσει ένα (ήδη υπολογισμένο) bonus στο intimidate, αλλά δεν του πάει με τίποτα η καρδιά να βλάψει την γκριζα του γατούλα.

Familiar: cat, CR-; SZ tiny; HD 5d4 ; hp 17; Init +3; Spd 30 ft.; AC 17 (+2 size, +2 Dex, +3 natural); Atk 2 claws +7 (1d2-4) and bite -1(1d3-4) melee ; SQ alertness, improved evasion, share spells, empathic link, low-light vision, scent, deliver touch spells, speak with master; AL NE; SV Fort +2, Ref +4, Will +8; Str 3, Dex 15, Con 10, Int 8, Wis 12, Cha 7

Skills: knowledge(arcana) +7, perform (stage magician) +4, spellcraft +7

Alertness: Όταν βρίσκεται δίπλα στον Helmut, της παρέχει τα προτερήματα του alertness feat.

Ένας 24χρονος με ρούχα που πρέπει να ήταν της μόδας τον προηγούμενο μήνα στο Dementlieu, αλλά με τα τραχιά (πλην όμως, στην περίπτωση του, γοητευτικά) χαρακτηριστικά του Falkonniανού, κρατά αγκαλιά μια γκρίζα γάτα. Στο κεφάλι του στέκεται ένα καπέλο ταχυδακτυλουργού. Το τρομακτικό πάνω του είναι η χλωμή του όψη.

Ο Helmut γεννήθηκε στη Falkοννια. Για καλή του τύχη, κατάφερε να δραπετεύσει γρήγορα στο Dementlieu, αφού, αν έμενε στη Falkοννια μπορεί να κατέληγε παλουκωμένος εξαιτίας του έμφυτου ταλέντου του στη μαγεία. Στο Dementlieu προσπάθησε να μελετήσει περισσότερη μαγεία και έβγαζε τα προς το ζην με τα σόου του στις πλατείες της Port-a-Lucine. Η μελέτη του στη μαγεία τον έφερε στο μονοπάτι του white arcanist – του καλού νεκρομάντη. Όμως αυτό το μονοπάτι είναι πολύ σκληρό για όσους δεν είναι τελειώς αγνοί στην καρδιά. Ένα λάθος βήμα (για το οποίο τον βοήθησε ιδιαίτερα η γατούλα του) και έχασε το σωστό δρόμο, μπαίνοντας στο μονοπάτι των ομιχλών.

Ο Helmut έχει μετανιώσει για το άσκοπο cause fear του και για τις πολλές βόλτες του στο νεκροταφείο της πόλης. Προσπαθεί να επανέρθει στο σωστό δρόμο, αλλά είναι κι αυτή η γατούλα που του βάζει κακές ιδέες.

Οι Falkοννιαίοι του караβανιού είναι δύσπιστοι απέναντι στις μαγικές του δυνάμεις («Κάτι τέτοιους τους καίγαμε στην πατρίδα»), αλλά αυτός, ως καπάτσος με τα λόγια, έχει καταφέρει να αποφύγει την έχθρα τους.

Αν αυτός φέρει τη βασιλίσα του μικροβίου, την απέκτησε όταν προσπάθησε να δοκιμάσει κάτι «πιο ακίνδυνο από το να ασχολούμαστε με ζωντανούς νεκρούς. Ας επικαλεστώ κάποιο πλάσμα από άλλο κόσμο». Τι κρίμα που η γατούλα του τον έπεισε να αλλάξει λίγο το ξόρκι!!

Στη μάχη ο Helmut δεν χρησιμοποιεί το rage. Στην αρχή θα προσπαθήσει να κερδίσει χρόνο με τα ψέματα και τις illusions του και να διώξει αλλού την προσοχή των χαρακτήρων μέχρι να γίνει αόρατος. Από εκεί, αν φέρει τη βασιλίσα, περιμένει να φτάσουν ενισχύσεις και, όταν αυτές φτάσουν, ταμπουρώνεται αν γίνεται πίσω από το «μαγικό φλογοβόλο» του και εκτοξεύει απανωτές fireball (άουτς, αυτό πονάει!).

Freddie Nightbreeze: female half-elf dhampir* ranger 3/fighter 1 (infected): CR 6 (7 with the queen); SZ M (5 ft 5 in.); HD 3d8 plus d10 plus 12; hp 31; Init +10; Spd 30 ft; AC 25 (+5 Dex, +4 natural, +6 *studded leather armor*+3) or 26 with dodge; Atk +10 mw bastard sword (d10+4; 19-20/x2) or +8 mw bastard sword (d10+4; 19-20/x2) and +8 mw short sword (d6+2; 19-20/x2); SA domination, blood drain, children of the night; SQ low-light vision, immune to sleep and similar magic, +2 racial bonus on saves against enchantment, favored enemy (humans), wild empathy +5, damage reduction 10/silver and magic, resistance to cold 10 and electricity 10, spider climb, fast healing 1, blood requirement, sunlight vulnerability, restless; AL CG; SV Fort +8, Ref +10, Will +3 ; Str 20, Dex 20, Con 16, Int 13, Wis 14, Cha 15

Skills: bluff +8, handle animal +5, heal +3, hide +18, knowledge (geography) +5, knowledge(nature) +6, listen +12, move silently +18, search +12, sense motive +8, spot +12, survival +11 (-2 below ground), swim +8

Feats: alertness, blind-fight, combat reflexes, dodge, endurance, exotic weapon proficiency (bastard sword), improved initiative, lightning reflexes, quick draw, track, two weapon fighting

Languages: falkonnian, mordentish

Equipment: Among others, one dose of oil of darkness.

**Dhampir (half-vampire) appears in Denizens of Darkness*

Domination (Su): Gaze attack which needs a standard action to activate and affects only one person. Caster level 12, Will DC 14, range 30 ft.

Blood Drain (Ex): If it grapples a pinned opponent, a dhampir drains blood, inflicting d4 temp Constitution every round the pin is maintained.

Children of the Night (Su): 1/day a dhampir can call 1d6+1 rat swarms, 1d4+1 bat swarms or a pack of 3d6 wolves as a standard action. They arrive in 2d6 rounds and serve the dhampir for up to 1 hour.

Favored Enemy (humans). As in the PHB.

Spider Climb (Ex): A dhampir climbs as if under the spider climb spell.

Blood Requirement (Ex): See Denizens of Darkness. This dhampir has drunk the necessary blood for this weak.

Sunlight Vulnerability (Su): A dhampir cannot use its supernatural special attacks and special qualities (including damage reduction) in natural sunlight.

Restless (Su): 1d4 days after the death of the dhampir, the 'dhampir' template is removed. In the case of Fred, he raises as avampire spawn, unless his body has been destroyed as appropriate for a vampire (ie. Cutting his head and filling his mouth with holy wafers).

Freddie Nightbreeze: infected with rage: As above but hp 39; AC 23 (+5 Dex, +4 natural, +5 *studded leather armor*+3 -2 rage) or 24 with dodge; Atk +12 mw bastard sword (d10+6; 19-20/x2) or +10 mw bastard sword (d10+5; 19-20/x2) and +10 mw short sword (d6+3; 19-20/x2); SV Fort +10, Ref +10, Will +5 ; Str 24, Dex 20, Con 20, Int 13, Wis 14, Cha 15

Skills: As above but swim +10

Σε αυτό το βαγόνι, στο πίσω μέρος του, υπάρχει ένα μικρό δωμάτιο με κλεισμένα παραθυρόφυλλα. Μέσα, τους λένε οι απ' έξω, μένει ένα μισο-ξωτικό που δεν ανοίγει ποτέ τα παραθυρόφυλλα. Μέσα, στο φως ενός κεριού, στέκεται μια όμορφη γεροδεμένη νέα με ξανθά μαλλιά και γοητευτικό βλέμμα.

Η Freddie γεννήθηκε στη Falkονία, από elf μητέρα που πέθανε στη γέννα και ο πατέρας της (ένας βρικολακας), φυσικά, είχε εξαφανιστεί χωρίς στοιχεία για την ταυτότητά του. Τα ελάχιστα ξωτικά που κρύβονταν μαζί της στα δάση τη μεγάλωσαν. Στην εφηβεία της, ανέπτυξε μια όρεξη για αίμα ανθρωποειδών. Προσπάθησε να την καταπολεμήσει, ώσπου αναγκάστηκε να φύγει και από τα ξωτικά για να ζήσει μόνη της, ώστε να μην μπαίνει σε πειρασμό. Στις περιπλανήσεις της στα δάση, συνάντησε τους Freemen of Falkονία, με τους οποίους, για να σπάσει τη μονοτονία της ζωής της, συνεργάστηκε εναντίον του τυραννικού καθεστώτος του Vlad Drakon. Στις μάχες της με τους στρατιώτες του Drakon, βρήκε ευκαιρία να ικανοποιήσει τη δίψα της.

Σύντομα βρήκε τη λύση που δεν θα επέφερε μεγάλο βάρος στην ψυχή της: ζούσε μόνη της, συνεργαζόταν πού και πού με τους Freemen, όπου σε κάποια νυχτερινή αποστολή σκότωνε κάποιον σαδιστή στρατιώτη του Drakon, του έπινε το αίμα κρυφά και, με νέες δυνάμεις, συνέχιζε τη μάχη.

Τα πρόσφατα γεγονότα στη Falkονία την ανάγκασαν να φύγει. Αλλάζει συνεχώς τόπους και πίνει το αίμα ανθρώπων χωρίς να τους σκοτώσει. Μετά εξαφανίζεται. Το караβάνι αυτό τη διευκολύνει στις μετακινήσεις της. Μπορεί να μην έχει συμπάθεια στους αγενείς ανθρώπους, αλλά είναι η πρώτη που θα υπερασπιστεί όποιον της φερθεί ευγενικά. Τους ανθρώπους του караβανιού τους θεωρεί ιδιαίτερα ρατσιστές, έτσι όπως την κοιτούν περίεργα, οπότε δεν έχει πολλά πάρε δώσε μαζί τους.

Μετά την αρρώστια, ανησυχεί μήπως οι άνθρωποι προσπαθήσουν να κατηγορήσουν αυτήν, γι' αυτό έχει κλειστεί στο δωμάτιό της, με κλειστά τα παράθυρα και τα όπλα στο πλευρό της.

Αν φέρει αυτή τη βασίλισσα, απέκτησε το αυγό της πίνοντας το αίμα ενός απεχθούς μάγου που επικαλούταν δαίμονες, πίσω στο Richemulot. Τώρα, ότι δεν πέτυχε η βαμπυρική της καταγωγή, το πέτυχε το σιχαμένο παράσιτο: να την κάνει να φέρεται σατανικά.

Αν δει τους χαρακτήρες επιθετικούς και δεν ελέγχεται από την βασίλισσα, θα προσπαθήσει να τους συνεφέρει, αν και θα απαντήσει αντιστοίχως επιθετικά σε οποιαδήποτε επίθεση από άνθρωπο. Αν ελέγχεται, θα τους πιάσει την κουβέντα και θα χρησιμοποιεί το dominate της σε όποιους φαίνονται πολεμιστές, μέχρι να πετύχει κάποιος στο save του. Τότε, οι παίκτες θα συνειδητοποιήσουν (μάλλον) τι συμβαίνει και θα αρχίσει η μάχη. Αυτή θα μπει σε rage και θα έχει στο πλευρό της όσους PCs είναι dominated και σύντομα πολλούς από τους μολυσμένους κατοίκους του караβανιού (τους οποίους θα έχει ειδοποιήσει νωρίτερα) και τα children of the night που ίσως έχει φωνάξει (αν έχει πολύ χρόνο).

Η Freddie είναι σχεδόν ανίκητη στο σκοτεινιασμένο της δωμάτιο. Οι παίκτες θα πρέπει να την αντιμετωπίσουν έξω (βγαίνει, όμως, σπανίως). Θα πρέπει να καταλάβουν την εμμονή της με το σκοτάδι μόνοι τους (ε, όλ' αυτά τα κλειστά παράθυρα, το ότι πολεμά σε σημείο του δωματίου που δεν φωτίζεται από την πόρτα). Σε κάθε περίπτωση που θα χρειαστεί να βγει στο φως, η πρώτη της προτεραιότητα είναι να αλείψει το short sword του με oil of darkness, ώστε να αποφεύγει το φως. Αν της απομακρύνουν το σουγιά (που μπορούν με Spot 15 να δουν ότι είναι η πηγή της σκοτεινίας, καθώς τον σείει στη μάχη), θα προσπαθήσει, σε λογικά όρια, να τον πλησιάσει ξανά.

Στη μάχη είναι επικίνδυνος αντίπαλος σε κάθε περίπτωση, με την πληθώρα feats της και την immunity της στο sleep. Αν, όμως, τα πράγματα πάνε άσχημα, θα προσπαθήσει να ξεφύγει και να κρυφτεί. Μπορεί ακόμα και να καταφέρει να φτάσει σε αυτή την περίπτωση τους φρουρούς της Borca, αν και δεν μπορεί να τους μολύνει το νερό εύκολα, γιατί φρουρούν τρόφιμα και νερό.

Και όταν νικήσουν τι;

Κατ' αρχήν έχουν τελειώσει με το τουρνουά. Αν σας αρέσει όμως η ιστορία και τα hooks, μπορείτε να συνεχίσετε σπίτια σας. Οι PCs μπορούν να συνεχίσουν προς την πρωτεύουσα της Borca, όπου τους περιμένει η Μαύρη Χήρα. Το σχεδόν σίγουρο είναι ότι θα έχουν πάρει πολλά XP μετά από αυτή την αποστολούλα!

Σύστημα Επιβράβευσης

Ο χαρακτήρας επέζησε	2
Εξουδετέρωση της βασίλισσας	5
Εξουδετέρωση της βασίλισσας χωρίς το θάνατο του φορέα της	+1 (6)
Πέθανε κι άλλο μέλος του караβανιού/στρατιώτης (εκτός από το φορέα της βασίλισσας)	-1 για κάθε τρεις (round up
κατ' απόλυτη τιμή, max-4, ή max -6 αν πέθανε όλο το караβάνι)	
Συνέλεξε / συνεπέρανε σωστές πληροφορίες για το background αρκετών NPC	1-2
Καλό role-playing	1-6 πόντοι
Έξυπνες ιδέες σε σχέση με την πλοκή της ιστορίας	1 ανά ιδέα

Επίσης, η νικήτρια ομάδα θα καθορίσει την canon συνέχεια στο campaign αυτό, με αποτέλεσμα να υπάρχει περίπτωση να συναντήσουμε κάποιους από τους χαρακτήρες τους και στο επόμενο fair!

Backgrounds των PCs

Τα παρακάτω να τυπωθούν ανεξάρτητα, να κοπούν και να δοθεί το αντίστοιχο στον κάθε χαρακτήρα.

Victor Owlght

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

Ο Victor γεννήθηκε από μια «άτυχη» συνένωση μιας γυναίκας με έναν Vistani του Richemulot. (Οι Vistani είναι μυστηριώδεις πσιγγάνοι – 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.

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 (DC 20) ή madness αν αυτός πεθάνει (ίδιο DC).

Η Christine γεννήθηκε στο Dementlieu. Οδηγήθηκε στο Mordent κυνηγώντας κάποια shadow fey – ένα είδος που μισεί θανάσιμα. Συνηθίζει να εξιχνιάζει υποθέσεις στις οποίες έχει αναμειχθεί αυτός ο λαός. Στο Mordent συναντήθηκε με το Victor, ο οποίος δούλευε για τις δίδυμες Weathermay – Foxgrove. Σφοδρά ερωτευμένη, η Christine τον ακολουθεί στις περιπέτειές του.

André des Fleurs

Ο αδερφός της Christine είναι ένας πολεμιστής με στυλ. Λατρεύει τα πιστόλια του και χαίρεται να τα χρησιμοποιεί εναντίον απεχθών ανθρώπων και πλασμάτων. Δουλεύει για τις Gennifer και Laurie Weathermay-Foxgrove, γιατί είναι όμορφες (!) και για να προστατεύει την αδερφή του στις αποστολές της, αλλά και γιατί είχε μείνει άνεργος.

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 γιατί βλέπει ενδιαφέροντα πράγματα και περνά καλά. Σιγά σιγά, το να αντιμετωπίζει τέρατα και να προστατεύει αθώους έχει αρχίσει να της βγαίνει φυσικό.

Ο γυρισμός στη Borca της φέρνει νοσταλγία και φόβο.

Fritz Lombert

Ο Fritz γεννήθηκε στο Dementlieu από γονείς από τη Falkonnia. Ένα διάστημα της ζωής του το έζησε και στο Richemulot (από όπου και απέκτησε το familiar του). Είναι ένας άνθρωπος που πασχίζει να δείξει ότι κάθε πλάσμα μπορεί να έχει μέσα του το καλό, κι έτσι συνηθίζει να προσπαθεί να βγάλει ό,τι πιο θετικό από τους ανθρώπους γύρω του. Συνηθίζει να δίνει μια ευκαιρία να μετανοήσουν στους εχθρούς του, αλλά αν δεν το κάνουν, είναι αμείλικτος.

Θεωρεί τα μαγικά του χαρίσματα δώρο που του δόθηκε για να κάνει τον κόσμο καλύτερο. Δουλεύει με αυτή την ομάδα – που – κάνει το καλό αφιλοκερδώς.

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 σκοτώνει τα τέρατα που βρίσκουν οι σύντροφοί του και είναι πολύ ευχαριστημένος με το πόστο του.