

ΠΑΕΙ Ο ΠΑΛΙΟΣ Ο ΚΡΑΜΠΟΥΣ

Η Επανάσταση των Γκόμπλιν



Α "Goblin's Tavern"
adventure



Καλώς ήρθες στην Ταβέρνα μας,

Συγγνώμη για την αναστάτωση, μα ετοιμαζόμαστε πυρετωδώς για να γιορτάσουμε τον ερχομό του Νέου Έτους που ίσως τον ξέρεις ως την εποχή των Χριστουγέννων. Δώσε μου μία στιγμή να ξεσκονίσω την άχνη από τους κουραμπιέδες και να σου πω την ιστορία για τα Γκόμπλιν, ναι τα Γκόμπλιν, και πως έσωσαν τα λεγόμενα Χριστούγεννα στην πόλη της Κάντια. Κάθισε, απόλαυσε το παραδοσιακό κρασί με μπαχαρικά ή, αν δεν το επιτρέπει η ηλικία σου, βυσσινάδα. Σε παρακαλώ, άσε μακριά τις προκαταλήψεις και τα στερεότυπα, καθώς οι ήρωες μπορούν να αναδυθούν στα πιο παράξενα μέρη και τις πιο παρεξηγημένες φυλές.

Πρόκειται για μία αυτοτελή περιπέτεια τύπου "One Shot", για την 5η έκδοση του Οησεως & Οησεως, σχεδιασμένη για παίκτες από 7 μέχρι 177 χρονών, για να ζήσουν την μοναδική οπτική των Γκόμπλιν την εποχή που στον δικό μας κόσμο αποκαλούμε Χριστούγεννα. Η περιπέτεια μπορεί να αποτελεί πρόκληση για 4 έως 6 χαρακτήρες του επιπέδου.

Είναι η καλύτερη εποχή του χρόνου! Ελπίζουμε να διασκεδάσετε και να αλλάξει έστω και λίγο η άποψή σας για τα παρεξηγημένα Γκόμπλιν.

Καλά Χριστούγεννα και Ευτυχημένο το Νέο Έτος!

Κύριος Πίπης, το Σοβλιν

Συντελεστές

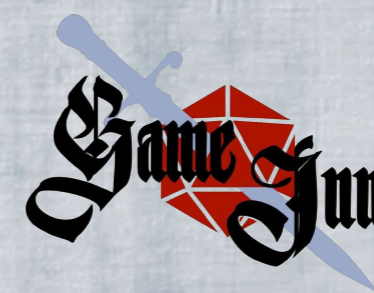
Εκδόσεις: Goblin's Tavern
1η Δημοσίευση: Δεκέμβριος 2020

Σχεδιασμός Περιπέτειας & Συγγραφή: Χρήστος Κανέλας, Ελένη Κοντιζά
Επιμέλεια κειμένων: Χρήστος Κανέλας
Υπεύθυνος Περιεχομένου: Αναστάσης Λιβανίδης
Υπεύθυνος Δημοσίευσης: Γεώργιος Ε Αβραμίδης

Σελιδοποίηση: Στράτος Γαλίτης
Εξώφυλλο/Οπισθόφυλλο: Νίκος Χάτσιος
Σχεδιασμός Χαρτών: Γεώργιος Καυζαλίδης
Σχεδιασμός Handouts: Αχιλλέας Γεωργίου
Σχεδιασμός Πορτρέτων NPC's: Αργυρή Κατεργιαννάκη

Δημιουργία Προκατασκευασμένων Χαρακτήρων:
Γεώργιος Ε Αβραμίδης, Άρης Καραπιδάκης, Ελένη Κοντιζά, Αναστάσης Λιβανίδης

Με τη δική σας βοήθεια, η περιπέτεια "Πάει ο παλιός ο Κράμπους" δημοσιεύεται δωρεάν στην ελληνική κοινότητα. Σας ευχαριστούμε πολύ γι αυτό!
(κάντε κλικ για περισσότερες πληροφορίες)



Playtest

Σε ρόλο Dungeon Master συμμετείχαν αλφαβητικά οι ακόλουθοι: Γεώργιος Ε Αβραμίδης, Ελένη Κοντιζά, Αναστάσης Λιβανίδης και Κώστας Μαυρίδης.

Το λαβύρινθο της ιστορίας διέσχισαν ως παίκτες αλφαβητικά οι ακόλουθοι:
Κ: Κώστας Καραγεώργος, Άρης Καραπιδάκης, Δημήτρης Καυκαλούδης, Γιώργος Καυζαλίδης, Γιώργος Καφαταρίδης, Χρήστος Κεμεντσεσίδης, Άννα Κολιακουδάκη, Νικόλαος Κυριακούδης, **Μ:** Νίκος Μάνιας, Σοφία Μερσεντόγλου, Δαμιανός Μεταλλίδης, **Ν:** Γιώργος Νικηφορίδης, Χρύσα Νίκκου, Γιώργος Νομικός, Μπάμπης Νομικός, Βαγγέλης Νιράκης, **Π:** Σταύρος Παπαδόπουλος, Νένα Παπαδοπούλου, Μαίρη Παρασκευά, Άννα Πλεξουσάκη, **Σ:** Δήμητρα Σηφάκη, Λευτέρης Σταυρακακης και **Τ:** Βασίλης Τσαντηρακης **Ζ:** Σωτηρης Ζειμπέκης

Περιεχόμενα

Προετοιμασία περιπέτειας	Σελίδα: 5
Δομή περιπέτειας	Σελίδα: 6
Χρονολόγιο	Σελίδα: 7
Δημιουργία Χαρακτήρων	Σελίδα: 8
Npc's - Βασικοί Χαρακτήρες και Υπόβαθρο της Περιπέτειας	Σελίδα: 10

Τρέχοντας την Περιπέτεια

Κεφάλαιο 1: Πρέπει να την κάνουμε από εδώ!	Σελίδα: 20
Κεφαλαίο 2: Κάτι «βρωμάει» εδώ και δεν είναι οι υπόνομοι!	Σελίδα: 26
Κεφάλαιο 3: Η Ταβέρνα του Γκόμπλιν – Παράξενες συναντήσεις	Σελίδα: 38
Κεφάλαιο 4: Τί εννοείς είμαστε στο υπόγειο;	Σελίδα: 44
Κεφάλαιο 5: Σύμμαχοι λοιπόν!	Σελίδα: 52
Κεφάλαιο 6: Καμπούμ;	Σελίδα: 58
Κεφάλαιο 7: Η εκδίκηση του Σ.ΑΝΤ.Α.	Σελίδα: 66
Επίλογος: Και ζήσαν αυτοί καλά;	Σελίδα: 72
Encounters & Stat blocks	Σελίδα: 74
Χάρτες	Σελίδα: 82
Handouts	Σελίδα: 83

Προετοιμασία Περιπέτειας

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

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

Δομή της Περιπέτειας

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

Κεφάλαιο Πρώτο

Πρέπει να την κάνουμε από δω!

Η Επανάσταση των Γκόμπλιν ενάντια στην καταπίεση του Κράμπους έχει αποτύχει. Στερνή τους ελπίδα η αναζήτηση βοήθειας από τον αρχιεπαναστάτη, κύριος Πίπη, στην πόλη της Κάντια. Μια απρόσμενη βοήθεια θα τους δώσει πρόσβαση στην Μαγική Πύλη του Κράμπους.

Κεφάλαιο Δεύτερο

Κάτι "βρωμάει" εδώ και δεν είναι οι υπόνομοι!

Η Μαγική Πύλη τους οδηγεί στους υπονόμους της Κάντια και στα λημέρια των Kobolds. Εκεί, τους περιμένουν οι διασκεδαστικές εκδηλώσεις του Δράκου Χρυσοπώγωνα, ενώ η επιτυχημένη συμμετοχή τους θα επιτρέψει την γρήγορη πρόσβαση στην «Ταβέρνα του Γκόμπλιν».

Κεφάλαιο Τρίτο

Η Ταβέρνα του Γκόμπλιν - Παράξενες Συναντήσεις

Ο κύριος Πίπης εκπλήσσεται από την άφιξη τους και συμφωνεί να τους βοηθήσει. Τα Γκόμπλιν βιώνουν το γιορτινό πνεύμα και την επίσκεψη του Υπεύθυνου Ασφαλείας του Αγίου Βασίλη, που τους δίνει έμμεσα βοήθεια. Το επόμενο πρωί επιστρέφουν στο κάστρο του Κράμπους.

Κεφάλαιο Τέταρτο

Τί εννοείς είμαστε στο υπόγειο;

Μα δεν φτάνουν εκεί που περίμεναν! Ο Κράμπους έχει αλλάξει τον προορισμό της Μαγικής Πύλης, οδηγώντας τους στο δωμάτιο της Μπάμπα Γιάγκα που διατηρεί στο κάστρο. Εκεί, οι ήρωες πρέπει να επιστρατεύσουν τις ικανότητές τους, για να βρουν την έξοδο.

Κεφάλαιο Πέμπτο

Σύμμαχοι λοιπόν!

Επόμενος σταθμός τους τα μαγειριά στο ισόγειο του κάστρου, όπου, αφού συμφιλιωθούν με τα Γκόμπλιν συναδέλφους τους, καταστρώνουν ένα λεπτομερές σχέδιο εξέγερσης.

Κεφάλαιο Έκτο

Καμπούμ;

Το σχέδιο τους φέρνει στον Πρώτο Όροφο, προκειμένου να τοποθετήσουν βόμβες σε καίρια σημεία του. Βέβαια, εκεί τους περιμένουν αναπάντεχοι αντίπαλοι.

Κεφάλαιο Έβδομο

Η Εκδίκηση του Σ.ΑΝΤ.Α.

Η ώρα της τελικής μάχης έφτασε. Μια ομάδα δαιμόνων περιμένει τους παίκτες στο Δεύτερο Όροφο, αλλά μια απρόσμενη παρέμβαση συμβάλει στη νίκη τους και τη συμφωνία με τον Κράμπους.

Επίλογος

Και ζήσαν αυτοί καλά;

Τέλος καλό, όλα καλά, με τους παίκτες και τους συνεργάτες τους να ζουν ένα επικό, γιορτινό πάρτι στην «Ταβέρνα του Γκόμπλιν». Βέβαια, ο Κράμπους δεν έχει πει την τελευταία του λέξη...



Κεφάλαιο Πρώτο

- Γνωριμία χαρακτήρων
- Ανάθεση να βρουν τον κύριο Πίπη
- Η πύλη της Κάντια.

Κεφάλαιο Δεύτερο

- Δοκιμασίες του Δράκου
- 1η Δοκιμασία: "Ακροβασίες και Πεσίματα"
- 2η Δοκιμασία: "Τα Κεράσματα" (Μύτη Ρούντολφ)
- 3η Δοκιμασία: "Γκόμπλιν, έχεις Ταλέντο!"
- Επιβράβευση ή τιμωρία από δράκο

Κεφάλαιο Τρίτο

- Συνάντηση με κύριο Πίπη
- Συνάντηση με Ντετέκτιβ Καίσαρη (Πόμολο Γουίτζι)
- Επιστροφή στο κάστρο του Κράμπους

Κεφάλαιο Τέταρτο

- Το σαλόνι της Μπαμπά Γιάγκα (Δωμάτιο απόδρασης)
- Φασματική Κρεμάλα
- Μαγική Αρπάγη

Κεφάλαιο Πέμπτο

- Οργάνωση της αντίστασης των Γκόμπλιν
- Συμφιλίωση με Γνώμο Γουίτζι
- Εξοπλισμός με Holly Jolly εξάρτηση

Κεφάλαιο Έκτο

- Τοποθέτηση των Κεραμικών σφαιρών (3)

Σταχτοπούτα
(Μάχη ή διπλωματία)

Ζυμαρούλης (Μάχη)

Μαγνιτοφωνικός Σταθμός
(Μάχη με βάρδους)

Κεφάλαιο Έβδομο

- Τελική μάχη με τα "τσιράκια" του Γκριντς
- "Διπλωματικές" συζητήσεις με τον Κράμπους



Τα κείμενα που περιέχονται σε πίνακες σαν αυτόν είναι συμβουλές προσαρμογής του παιχνιδιού στην δυναμικότητα της ομάδας. Καλό είναι να χρησιμοποιήσεις με σύνεση αυτές τις αλλαγές, δηλαδή μόνο όταν κάτι είναι προφανώς πολύ δύσκολο ή πολύ εύκολο για την ομάδα.



Τα κείμενα που περιέχονται σε πίνακες σαν κι αυτόν αποτελούν μέρος της περιγραφής της ιστορίας και μπορούν να απομνημονευτούν, να διαβαστούν ή παραφραστούν από τον DM όταν αυτό χρειαστεί.



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



Δημιουργία Χαρακτήρων

Οι παίκτες θα ενσαρκώσουν χαρακτήρες του επιπέδου, με κοινό Background (Γκόμπλιν Σκλάβος), φυλή (Γκόμπλιν) και κοινή προΐστορία (Background Story). Οι χαρακτήρες ξεκινάνε χωρίς αρχικό εξοπλισμό (Starting Equipment). Ο αρχικός εξοπλισμός μπορεί να είναι ενσωματωμένος στο Character Sheet, αλλά δεν είναι ενεργοποιημένος μέχρι να τον αποκτήσουν.

Κάθε παίκτης μπορεί να επιλέξει την εκκεντρικότητά του (βλέπε παρακάτω). Αν κάποιος παίκτης επιθυμούν να παίξουν το ίδιο Class, επιτρέψτε τους να το κάνουν, ζητώντας τους, όμως, να επιλέξουν διαφορετική εκκεντρικότητα για τον κάθε ήρωα. Αν, τώρα, κάποιος παίκτης έχει κάποια προσωπική ιδέα για τις ιδιαιτερότητες του ήρωά του, είναι στην ευχέρεια σας να την αποδεχθείτε ή να την απορρίψετε.

Background: Γκόμπλιν Σκλάβος
Ο Κράμπους διατηρεί μία φυλή Γκόμπλιν ως σκλάβους για να καλύπτουν τις ανάγκες τους. Ένα από αυτά είστε και εσείς. Όμως, η ταλαιπωρία σας ξεπέρασε κάθε όριο και αγανακτήσατε. Η επανάστασή σας κράτησε λίγο, καθώς ο ίδιος ο Κράμπους την κατέστειλε με ευκολία.

Skill Proficiencies: Οποιαδήποτε δύο.

Equipment: Μία αλλαξιά κουρελιασμένα ρούχα και ένα όνειρο.

Feature: Τρεχάτε!

Όταν τρέχεις μακριά από κίνδυνο, η ταχύτητα κίνησής σου αυξάνεται κατά 5 feet.

Προαιρετικά υπάρχει η δυνατότητα χρήσης προκατασκευασμένων χαρακτήρων (Pre-made Characters). Θα βρείτε Δώδεκα Pre-made Character Sheets στο αντίστοιχο αρχείο που συνοδεύει την περιπέτεια.

Προσωπικότητες – Εκκεντρικότητες Γκόμπλιν

Το Φαγανό: Ένα θαρραλέο και υπερπροστατευτικό προς τους άλλους Γκόμπλιν, που πεινάει συνεχώς, τρώει ό,τι βρει και αποθηκεύει φαγητό σε κάθε τσέπη, τσάντα ή σακίδιο.

Το Γκρινιάρικο: Το Γκόμπλιν αυτό αποτελεί πνεύμα αντιλογίας και αντίρρησης και βρίσκει ψεγάδια παντού και σε όλους. Από την άλλη πλευρά, όμως, υποστηρίζει πάντα τους κατατρεγμένους.

Το Τεμπέλικο: Ένα Γκόμπλιν που αποφεύγει κάθε εργασία και υποχρέωση, αλλά είναι πάντα ψύχραιμο στα δύσκολα και διατηρεί την αισιοδοξία του.

Το Ντροπαλό: Το Γκόμπλιν αυτό απεχθάνεται να βρίσκεται στο προσκήνιο, δυσκολεύεται να κάνει φιλίες και να λειτουργεί σε ομάδα. Παρόλα αυτά στα δύσκολα δεν αφήνει κανέναν αβοήθητο.

Το Μικροβιοφοβικό: Αυτό το Γκόμπλιν είναι ψυχαναγκαστικό με την καθαριότητα και θα φτάσει στην υπερβολή, καθαρίζοντας βρωμιά και λεκέδες από τους πάντες και τα πάντα.

Το Φοβισμένο: Ένα Γκόμπλιν που φοβάται τα πάντα και αγχώνεται για τις δύσκολες καταστάσεις του μέλλοντος, είτε αληθινές είτε φανταστικές. Αυτή, όμως, η ιδιαιτερότητα το κάνει να ψάχνει πάντα εναλλακτικές λύσεις.

Το Ατημέλητο: Ένα Γκόμπλιν που αδιαφορεί για την εμφάνισή, την καθαριότητα και το παρουσιαστικό του.

Το Αυταρχικό: Ένα λιγάκι αυταρχικό και φοβερά εργατικό Γκόμπλιν, που θέλει να βάζει τους άλλους σε σειρά.

Το Αισούμπαλο: Το Γκόμπλιν αυτό σκοντάφτει συνεχώς πάνω σε πράγματα, συμμάχους και εχθρούς, δίνοντας δωράκια για να ζητήσει συγγνώμη.

Το Αριστοκρατικό: Ένα Γκόμπλιν υψηλού γούστου που δεν ανέχεται την αγένεια σε οποιαδήποτε μορφή της. “Σκοτώστε τους με ευγένεια” φαίνεται να είναι η ατάκα του.

Background Story

Γεννηθήκατε και μεγαλώσατε σε μία περιοχή που είναι γνωστή ως Νότιος Πόλος, στη μέση μιας Αρκτικής Τούνδρας. Ζείτε στο κάστρο του Αρχιδαίμονα Κράμπους, όπου μαζί με τα υπόλοιπα Γκόμπλιν δουλεύετε για να υπηρετείτε τον υπέρτατο σκοπό του, την δυσπιστία των παιδιών στον Άγιο Βασίλη, ώστε να γίνουν άτακτα και να αυξηθεί η δύναμή του.

Τα πράγματα πάνε καλά για την ομάδα σας και η δουλειά έχει αυξηθεί τα τελευταία δύο χρόνια. Θα μπορούσατε να περνάτε περίφημα, αλλά ο διοικητής σας, ο Γνώμος Γουίτζιξ, σας έχει στοχοποιήσει, βάζοντάς σας να δουλεύετε πολύ, να τρώτε λίγο και να αντιμετωπίζετε διαρκώς τα νεύρα του.

Το να καθαρίσετε τους αηδιαστικούς στάβλους των Όγκρ, ενώ είχατε ήδη κλείσει ένα δωδεκάωρο εργασίας, ήταν η σταγόνα που ξεχείλισε το ποτήρι! Σε έναν παροξυσμό οργής τα κάνατε όλα λαμπόγυαλο, γεγονός που τράβηξε την προσοχή του ίδιου του Αρχιδαίμονα, ο οποίος δεν ανεχόταν και πολλά-πολλά. Η καταστολή της εξέγερσής σας ήταν εύκολη υπόθεση.

Dræ's - Βασικοί Χαρακτήρες και Υπόβαθρο της Περιπέτειας

Τα Γκόμπλιν του κάστρου του Κράμπους

Τα Γκόμπλιν ζουν στη βάση του κάστρου του Κράμπους, ακριβώς πάνω από το μπουντρούμι της Μπάμπα Γιαγκα, απασχολούμενα τόσο σε χειρωνακτικές εργασίες σε εξωτερικούς χώρους (γεωργία, κτηνοτροφία, κηπουρική) όσο και εντός του κάστρου, όπου, επιφορτισμένα με μια ποικιλία ρόλων, δουλεύουν ακατάπαυστα για να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις των αφεντικών τους. Οι συνθήκες εργασίας τους είχαν βελτιωθεί σημαντικά τα τελευταία χρόνια, λόγω των προσπαθειών του νέου διοικητή τους, του Γνώμου Γουίτζιξ Δαιδάλιου, αλλά, μετά από την πρόσφατη εξέγερση μιας ομάδας Γκόμπλιν και την τιμωρία του Γνώμου, διοικητής τους έχει αναλάβει ο σαδιστικός Γκριντς, που τους έχει κάνει τη ζωή δύσκολη.

Γουέξ (Wex Mazelinka)

(NE, γυναίκα της φυλής των Γκόμπλιν, Κλέφτης (Rogue))



Η Γουέξ αποτελεί ένα "Παιδί Θάυμα" της μηχανικής, που ο Γουίτζιξ ανέσυρε από το ορφανοτροφείο της Γκομπλινο-φυλής και την ανέδειξε σε προσωπική βοηθό του. Περίεργη εκ φύσεως, έχει εξερευνήσει όλο το κάστρο και έχει βρει πολλά από τα μυστικά του. Ως ελεύθερο πνεύμα δεν αντέχει την κατάσταση που επικρατεί και το μεγαλύτερο όνειρό της είναι να εξερευνήσει τον κόσμο. Εντυπωσιάζεται με τις εκρήξεις και την δύναμη της φωτιάς, ενώ της αρέσει να ανακατεύει τα πιο παράξενα υλικά, απλά για να δει τι θα συμβεί. Είναι καλόψυχη, αλλά δεν διστάζει να γίνει αυταρχική και απαιτητική.



10

Θέλει να καλύτερεύσουν οι συνθήκες διαβίωσης των Γκόμπλιν στο κάστρο και είναι αφοσιωμένη στον Γουίτζιξ. Χωρίς δεύτερη σκέψη βοήθησε να καταστρωθεί και να εκτελεστεί το σχέδιο απόδρασής του μέσω της επανάστασης των Γκόμπλιν. Βέβαια, το σχέδιο συμπεριλαμβάνει και η δική της απελευθέρωση, ώστε να ακολουθήσει τον Γουίτζιξ στον Βόρειο Πόλο και από εκεί, ο κόσμος όλος την περιμένει.

Σάμιουελ

(NE, άντρας της φυλής των Γκόμπλιν, Μαχητής (Fighter))



Το ανυπότακτο και περιπετειώδες αυτό Γκόμπλιν είχε εγκαταλείψει τη φυλή του από τη νεανική του κιόλας ηλικία, για να γνωρίσει τον κόσμο. Μάλιστα, σε μια από αυτές τις περιπέτειές κατάφερε να σώσει και τη ζωή του κυρίου Πίπη, δημιουργώντας έναν ισχυρό δεσμό με το διάσημο Γκόμπλιν, που διατηρείται ακατάλυτος παρά τα χρόνια που πέρασαν από τότε. Δυστυχώς, σε μια από τις περιπέτειές του συνάντησε και τον Κράμπους, ο οποίος τον απήγαγε και τον έστρωσε στη δουλειά εντός του κάστρου του.

Ο δυναμικός χαρακτήρας του Σάμιουελ τον ανέδειξε σε ηγετική μορφή ανάμεσα στα Γκόμπλιν, ενώ, τώρα πλέον, ως συνεργάτης του Γνώμου Γουίτζιξ, συμμετέχει στο σχέδιο της επανάστασης των Γκόμπλιν. Μάλιστα, ο ίδιος πρότεινε να στρέψουν τους επαναστατημένους ήρωες προς την Ταβέρνα του Γκόμπλιν και τον κύριο Πίπη (που του χρωστάει χάρη), προκειμένου το διάσημο Γκόμπλιν να συμβάλλει κι' αυτό στην επίτευξη των σχεδίων τους.

Κύριος Πίπης

(CG, άντρας της φυλής των Γκόμπλιν, Τεχνίτης (Artificer))

Το πιο διάσημο Γκόμπλιν του κόσμου μας. Έχοντας μια μυστηριώδη καταγωγή και μια ζωή γεμάτη περιπέτειες, ο κύριος Πίπης αγωνίζεται να κερδίσει το σεβασμό των φιλειρηνικών φυλών του κόσμου για τον ίδιο και για τα υπόλοιπα Γκόμπλιν και, ίσως, μια θέση ανάμεσά τους. Πάντα στο πλευρό των καταφρονημένων και των αδικημένων αυτού του κόσμου, ο αλτρομιστής και πανέξυπνος κύριος Πίπης δεν διστάζει να βάλει τη ζωή του σε κίνδυνο, για να υπερασπιστεί τα δικαιώματα όσων βιώνουν την εκμετάλλευση, πόσο μάλλον όταν πρόκειται για μέλη της ίδιας της φυλής.

Μετά από χρόνια περιπλανήσεων ως μέλος του θιάσου Vaisala ο κύριος Πίπης καταστάλαξε στην πόλη της Κάντια ως ιδιοκτήτης της "Ταβέρνας του Γκόμπλιν", η οποία αποτελεί και ένα από τα κύρια αξιοθέατά της. Ο κύριος Πίπης, ταυτόχρονα, αποτελεί και τον σύνδεσμο μεταξύ των αρχών της πόλης και των μαγικών πλασμάτων που κατοικούν αφανώς σ' αυτή (π.χ. τα Kobolds και ο Δράκος αφέντης τους, που ζουν στις κατακόμβες) και καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια για την διατήρηση των σχέσεών τους στο καλύτερο δυνατό επίπεδο. Όταν τα Γκόμπλιν του ζητήσουν βοήθεια, θα ανταποκριθεί θετικά όχι μόνο λόγω του φίλου του, του Σάμιουελ που κινδυνεύει αλλά και λόγω του ανιδιοτελούς του χαρακτήρα.



11

Τα Kobolds και ο Δράκος της Κάντια

Εκατοντάδες χρόνια πριν, οι άρχοντες της πόλης της Κάντια σύναψαν συμφωνία με τον Χρυσό Δράκο, Χρυσοπώγωνα προκειμένου αυτός και τα Kobolds της ακολουθίας του να εγκατασταθούν στα υπόγεια της πόλης τους. Έτσι, από τότε μέχρι σήμερα ο Δράκος και τα Kobolds του ζουν σ' ένα αρχαίο θύλακα γνωστό ως "Κατακόμβες", τοποθετημένο αρκετές εκατοντάδες μέτρα κάτω από το επίπεδο των υπονόμων και προστατευμένο από κάθε εποπτεία με τη χρήση ενός μαγικού θόλου. Αποστολή του Δράκου είναι να προφυλάσσει το θησαυροφυλάκιο της πόλης από απόπειρες κλοπής, διατηρώντας και ο ίδιος ένα ποσοστό του πλούτου.

Δράκος Χρυσοπώγωνα

(LG, αρσενικός αρχαίος Χρυσός Δράκος)

Ο πανάρχαιος και καλοκάγαθος αυτός, χρυσός Δράκος αποτελούσε ανέκαθεν τον αφανή ευεργέτη της πόλης της Κάντια. Όμως, πλέον οι χιλιετίες της ζωής του έχουν βαρύνει τον Χρυσοπώγωνα σε βαθμό που να περνάει τον περισσότερο καιρό του σε λήθαργο, πάντα κάτω από την επίβλεψη των πιστών του Kobolds. Βέβαια, ξυπνάει πάντα στο τέλος του κάθε έτους, για να κάνει έναν απολογισμό των θησαυρών της πόλης (αλλά και του ποσοστού του), ενώ διοργανώνει με διάφορες προφάσεις διασκεδαστικές δοκιμασίες για να ψυχαγωγήσει τα πιστά του Kobolds, ακριβώς πριν αρχίσουν να δουλεύουν εξαντλητικά στις απογραφές των νέων θησαυρών της Κάντια.

Οι σχέσεις του με τον Θυέστη

(δείτε παρακάτω)

Τα τελευταία δύο χρόνια έχει αρχίσει να υποπτεύεται τις δολοηψίες του νέου αρχηγού των Kobolds, του Θυέστη, με τον Αρχιδάιμονα Κράμπους, οπότε η σύλληψη του εκκρεμεί ακόμα και με το μικρότερο παραστράτημα.

Kobolds

Τα Kobolds (MM σελ. 195), με το υπέρτατο δέος που αισθάνονται για τον Δράκο, θεωρούν πως όταν ξυπνάει είναι πάντα κάπως βαρύθυμος και ευερέθιστος. Έτσι, για να αποφύγουν τις τυχόν απώλειες, ετοιμάζουν ένα γενναίο μπουφέ και ένα διασκεδαστικό πρόγραμμα, παραχωρώντας το «προνόμιο» της διασκέδασής του σε ανυποψίαστους «περαστικούς», όπως τα Γκόμπλιν μας.

Θυέστης

(CE, άντρας της φυλής των Kobold, Scale Sorcerer)



Το δυναμικό αυτό Scale Sorcerer Kobold (VGM σελ. 167) με το όνομα Θυέστης έκανε από μικρός αισθητή την παρουσία του στη φυλή του, τόσο λόγω του ιδιαίτερου μαγικού του ταλέντου αλλά και εξαιτίας της εξαιρετικής ικανότητας πειθούς που διαθέτει. Μάλιστα, τα τελευταία δύο χρόνια έχει καταφέρει να εκλεγεί ως αντιπρόσωπος στη διαχείριση των υποθέσεων του Δράκου Χρυσοπώγωνα, όταν αυτός βρίσκεται σε λήθαργο.

Οι σχέσεις του με τον Κράμπους

Οι γιορτινές επισκέψεις του Κράμπους στην Κάντια, για να τιμωρήσει τα άτακτα παιδιά, δεν άφησαν ασυγκίνητο τον Θυέστη, που σαγηνεύτηκε από τις υποσχέσεις μεγαλείου του Αρχιδάιμονα των γιορτών του Νέου Χρόνου και αποφάσισε να συνεργαστεί μαζί του για την απόκτηση προσωπικού πλούτου και εξουσίας.

Ως συνεργάτης πλέον του Κράμπους κλήθηκε να φυλακίσει τον Τάρανδο του Άγιου Βασίλη, τον Ρούντολφ, εντός του μαγικού Θόλου που προστατεύει το λημέρι του Δράκου από κάθε απόπειρα ανίχνευσης, ενώ στοχεύει να δημιουργήσει και τεράστια προσωπική περιουσία στήνοντας τα στοιχήματα στις γιορτινές δοκιμασίες. Βέβαια, ο Δράκος τον υποπτεύεται και οι μέρες του Θυέστη είναι μετρημένες.

Η παράταξη του Άγιου Βασίλη

Άγιος Βασίλης

(LG, αγγελικός άντρας της ανθρώπινης φυλής)

Ο ευτραφής, γενειοφόρος Άγιος των εορτών του Νέου Χρόνου και προστάτης των καλών παιδιών. Τα πράγματα πήγαιναν θαυμάσια για τον Άγιο Βασίλη μέχρι την απώλεια του αρχισχεδιαστή των παιχνιδιών του, Γουίτζιξ, αλλά και του μαγικού οδηγού των ιπτάμενων Ταράνδων του, τον Ρούντολφ, από τις μηχανορραφίες του Κράμπους. Τώρα, με την μαγεία των γιορτών να χάνεται, λόγω της έλλειψης πρωτοτυπίας των παιχνιδιών του και των καθυστερήσεων στις παραδόσεις τους, κατέφυγε ως ύστατη λύση στις ικανότητες του Υπεύθυνου Ασφαλείας του, του Ντετέκτιβ Βασίλειου Καίσαρη, για την ανεύρεση των μελών του προσωπικού του.

Γουίτζιξ Δαιδάλιος

(CG, άντρας της φυλής των Γνώμων, Artificer)



Η καταγωγή και η ανάδειξή του

Ο ιδιοφυής Γουίτζιξ Δαιδάλιος κατάγεται από μια επιφανή οικογένεια εφευρετών της Κάντια, που ανάγει τις ρίζες της στον πρώτο Γνώμο που πέρασε τις πύλες της, τον μεγαλοφυή Δαίδαλο. Ο Γουίτζιξ έδειξε από νωρίς το εξαιρετικό ταλέντο του στις εφευρέσεις με σημαντικές πρωτιές σε αντίστοιχους διαγωνισμούς, ελκύνοντας και την προσοχή του ίδιου του Άγιου Βασίλη, που, παρά το νεαρό της ηλικίας του, τον προσέλαβε ως αρχισχεδιαστή των παιχνιδιών του.

Οι συνθήκες της σύλληψής του

Παρά την ένδοξη καριέρα του και το βαρυφορτωμένο του πρόγραμμα ο Γουίτζιξ δεν αμελούσε να επισκέπτεται μια φορά το χρόνο τους γονείς του. Βέβαια, ζητούσε πάντοτε την άδεια του Άγιου Βασίλη, που του δάνειζε τον Ρούντολφ, τον ιπτάμενο Τάρανδό του, για να ταξιδεύει γρηγορότερα. Δυστυχώς, όμως, δύο χρόνια πριν την αρχή της περιπέτειάς μας, σ' ένα από τα ταξίδια του στο σπίτι των γονιών του συνελήφθη από τον Κράμπους και τους συμμάχους του.

Οι συνθήκες της κράτησής του

Μετά τη σύλληψή του από τον Κράμπους μεταφέρθηκε εσπευσμένα στο κάστρο του Αρχιδαίμονα, όπου εξαναγκάστηκε να δουλέψει πάνω στα υδραυλικά και μηχανικά συστήματα των εγκαταστάσεων που βρίσκονταν εκεί αλλά και στην επινόηση σατανικών εκδοχών των γιορτινών παιχνιδιών. Σύντομα, άρχισε να συναναστρέφεται με τα Γκόμπλιν του κάστρου και να αντιλαμβάνεται τις δυνατότητές τους, ενώ, μετά από λίγο, κατόρθωσε να αναλάβει και τη διοίκησή τους. Έτσι, αφού άρχισε να εξοικειώνεται με τα πλάσματα και τις εγκαταστάσεις, άρχισε να μηχανεύεται και ένα σχέδιο απόδρασης με συνεργάτες του την Γουέξ και τον Σάμιουελ.

Το σχέδιο της απόδρασής του

Πριν την απόδρασή και έχοντας από προσωπική εμπειρία διαπιστώσει τις δυνατότητες των Γκόμπλιν, ο Γουίτζιξ θέλει να βελτιώσει τις συνθήκες διαβίωσής τους. Σε συνεργασία με την Γουέξ και τον Σάμιουελ καταστρώνουν το σχέδιο, αξιοποιώντας την ιδιαίτερη φύση των Γκόμπλιν για να αποδράσει και να οδηγήσει σε διπλωματικές συζητήσεις τα Γκόμπλιν με τον Κράμπους. Έτσι, ενώ συμπεριφερόταν καλά στα Γκόμπλιν που είχε υπό τη διοίκησή του, έκανε μια εξαίρεση για τα μέλη της ομάδας των ηρώων μας. Άρχισε να τα κακομεταχειρίζεται, προκειμένου να τα ωθήσει σε εξέγερση και, στη συνέχεια, σε αναζήτηση βοήθειας μακριά από το κάστρο του Κράμπους. Εκεί, ελπίζει πως θα έρθουν σε επαφή με τον Ντετεκτιβ Καίσαρη, που είναι σίγουρος πως τον αναζητά, και ο οποίος θα τους βοηθήσει στα σχέδιά τους.

Ντετέκτιβ Καίσαρης

(LG, άντρας της φυλής των Aasimar, μαχητής/Μάγος (Fighter/Wizard))



Το όνομά του είναι Καίσαρης, Ντετέκτιβ Καίσαρης. Η επιβλητική αυτή μορφή μετατέθηκε, αιώνες πριν, στην υπηρεσία του Άγιου Βασίλη από τα κατώτερα Αγγελικά τάγματα και από τότε ασκεί τα καθήκοντά του ως Υπεύθυνος Ασφαλείας των εγκαταστάσεων του Αγίου, στο Βόρειο Πόλο. Από τη στιγμή της απαγωγής των Γουίτζιξ και του Ρούντολφ ανέλαβε, με εντολή του προϊσταμένου του, την αποστολή της επιστροφής τους και ψάχνει παντού για τα ίχνη τους. Βέβαια, δεν τον βοηθάει καθόλου το γεγονός πως τόσο ο Ρούντολφ όσο και ο Γουίτζιξ βρίσκονται σε περιοχές απροσπέλαστες από κάθε μαγική αναζήτηση.

Εμφάνιση: Παρά το γεγονός πως η αποστολή του δεν του επιτρέπει να ασχολείται με την εμφάνισή του, ο Καίσαρης ντύνεται για να εντυπωσιάσει. Έτσι, φορώντας ένα μακρύ και εντυπωσιακό λευκό παλτό, πάνω από ένα εφαρμοστό, κόκκινο κοστούμι και με παρουσιαστικό αντίστοιχο με άγαλμα του Πραξιτέλη, ο Καίσαρης προκαλεί εντύπωση σε κάθε μέρος που επιλέγει να εμφανιστεί.

Χαρακτήρας: Είναι ευθύς ως χαρακτήρας, συχνά μάλιστα στα όρια της αγένειας, δεν του αρέσουν οι πολλές καθυστερήσεις και θα φτάσει στο σκοπό του χωρίς πολλούς ενδοιασμούς, επιβάλλοντας κάθε είδους εξουτελισμό σε οποιονδήποτε τον καθυστερεί στο έργο του. Βλέπετε, έχει εκνευριστεί που τα δύο τελευταία χρόνια ψάχνει τους απαχθέντες χωρίς αποτέλεσμα και η υπομονή του φτάνει στα όρια της εξάντλησης.

Ρούντολφ

(NG, μαγικό πλάσμα, Τάρανδος)



Ο μαγικός Τάρανδος του Αγίου Βασίλη αποτελεί τον οδηγό της ομάδας των ιπτάμενων Ταράνδων του που μεταφέρει τον Άγιο και τον σάκο με τα παιχνίδια των καλών παιδιών σε ολόκληρο τον κόσμο. Δύο χρόνια πριν και, καθώς μετέφερε τον Γουίτζιξ στο σπίτι των γονιών του, δέχτηκαν επίθεση και αιχμαλωτίστηκαν από τις δυνάμεις του Κράμπους. Στη συνέχεια, ο Ρούντολφ χωρίστηκε από τον Γουίτζιξ και μεταφέρθηκε δεσμώτης, από τον συνεργάτη του Κράμπους, Θυέστη, στους μαγικά προστατευμένους από κάθε ανίχνευση στάβλους του Δράκου Χρυσοπώγωνα, στις Κατακόμβες της Κάντια.

Χαρακτήρας: Από τη στιγμή της αιχμαλωσίας του έχει γίνει εξαιρετικά βίαιος και απρόβλεπτος και γι' αυτό το λόγο ο Θυέστης τον επέλεξε ως ιπτάμενο, μαγικό ζώο στην δεύτερη δοκιμασία, προκειμένου να εξασφαλίσει την αποτυχία των παικτών ακόμη κι αν αυτοί δεν συνεργαστούν. Αυτό που δεν υπολόγισε είναι η διορατικότητα του Ρούντολφ, που αναγνωρίζει την ευκαιρία που του προσφέρουν οι παίκτες να στείλει μήνυμα, μέσω της μύτης του, στον Καίσαρη.

Η παράταξη του Κράμπους

Ο Αρχιδαίμονας των γιορτινών του Νέου Χρόνου, Κράμπους

(LE, άντρας Αρχιδαίμονας)



Αιώνιος όσο και οι ίδιες οι γιορτές, ο Κράμπους αποτελεί το πνεύμα της μιζέριας, της δυστυχίας και της ανυπακοής. Από το κάστρο του στον Νότιο Πόλο θα κάνει τα πάντα για να χαλάσει το πνεύμα των γιορτινών είτε συνεργαζόμενος με απελπισμένα ή κακά πλάσματα είτε απαγάγοντας συνεργάτες και φίλους του Αγίου Βασίλη. Η αδίστακτη φύση του, όμως, δεν τον αποτρέπει από το να επιβραβεύει τους συνεργάτες του για την αποδοτικότητά τους είτε να υποχωρεί σε συμβιβασμούς, όταν δεν μπορεί να αποφύγει τις κακές γι αυτόν εξελίξεις. Βέβαια, σε βάθος χρόνου θα προσπαθήσει να επαναφέρει την κατάσταση πάντα προς το συμφέρον του.

Μπάμπα, Φράπα και Άγκαθα Γιάγκα

(NE, γυναίκες της ανθρώπινης φυλής, Hags)



Άγκαθα

Μπάμπα

Φράπα

Αποτελούν τις τρεις Hags στην μαγική οικογένεια των Γιάγκα. Συνεργάζονται στενά με τον Κράμπους εδώ και εκατοντάδες χρόνια.

Μπάμπα Γιάγκα: Η γηραιότερη από τις τρεις, είναι η υπαρχηγός και η ερωμένη του Αρχιδαίμονα. Προς το παρόν η Μπάμπα λείπει για δουλειές, αλλά το μουντρούμι της περιμένει για να ταλαιπωρήσει τους ήρωες στο δρόμο τους προς το κάστρο του Κράμπους.

Φράπα Γιάγκα: Η αινιγματική αυτή μάγισσα δεν εμφανίζεται ποτέ στο κάστρο του Κράμπους και οι δύο αδελφές της δεν μιλάνε ποτέ γι' αυτήν. Μόνα πειστήρια της ύπαρξής της αποτελεί η Ταπισερί με την εικόνα της και η αναγραφή του ονόματός της πίσω από τον πίνακα που βρίσκεται πάνω στο Τζάκι.

Άγκαθα Γιάγκα: Η μικρότερη και πιο ανίσχυρη από τις αδελφές, διατηρεί ερωτική σχέση με τον Δαίμονα Γκριντς και στέκεται στο πλευρό του στην τελευταία μάχη, πριν την αίθουσα του Θρόνου. Οι μαγικές της ικανότητες δεν έχουν αναπτυχθεί ακόμη πλήρως, οπότε προσπαθεί να σταματήσει τους παίκτες με τις περιορισμένες της δυνατότητες

Γκριντς

(CE, άντρας Δαίμονας, Βάρβαρος (Barbarian))



Ο τεράστιος, πράσινος δαίμονας των γιορτών του Νέου Έτους έχει έρθει σχετικά πρόσφατα στον κόσμο μας, σταλμένος μαζί με τη φυλή του (απλώς μικρότερες εκδοχές του). Ο Γκριντς είναι σαδιστικός και πολεμοχαρής και δεν διαθέτει τα διπλωματικά ταλέντα του αφεντικού του, τα οποία εκλαμβάνει, με την ηλιθιότητα που τον διακρίνει, ως αδυναμίες. Το τελευταίο διάστημα έχει συνδεθεί ερωτικά με την Άγκαθα Γιάγκα, ενώ, μετά την τιμωρία του Γουίτζιξ (τον οποίο απεχθάνεται βαθύτατα), έχει αναλάβει και τη διοίκηση των Γκόμπλιν, τα οποία βασανίζει χωρίς έλεος.

Αιζέντης Σάιμον, Τσάστιτι Τίντερ, Ψωριάνα Κράντε, Πέηλορ Σπιθ και Λέιντι Ντάντα

(CN, άντρες της ανθρώπινης φυλής και γυναίκες της φυλής των ξωτικών, Βάρδοι (Bards))

Παρουσίαση: Η καλλιτεχνική αυτή ομάδα, αποτελούμενη από τον Αιζέντη Σάιμον και τους Βάρδους: Τσάστιτι Τίντερ, Ψωριάνα Κράντε, Πέηλορ Σπιθ και Λέιντι Ντάντα, έχει φτάσει στο κάστρο την τελευταία δεκαετία και αποτελεί την πηγή αναψυχής για τους δαίμονες, τις Hags και τους λοιπούς τερατώδεις ενοίκους που ζουν εκεί.

Ιστορικό: Έχοντας απολαύσει τη δόξα για πολλά χρόνια, έπεσαν στην αφάνεια όταν σταμάτησαν να είναι στη μόδα. Η αδυναμία τους να αποδεχτούν την πτώση τους και οι συχνές καταχρήσεις τους, τούς οδήγησαν ομαδικά στην οικονομική καταστροφή και την κοινωνική απαξίωση. Μάλιστα, σε μια άσχημη περίοδο της ζωής τους, εξέδωσαν ένα κοινό άλμπουμ με το όνομα: "Το Έπος του Δαιμόνιου Κράμπους" που, ενώ τους αποξένωσε ακόμη περισσότερο από τους οπαδούς τους, τράβηξε την προσοχή του ίδιου του Αρχιδαίμονα που δόξαζαν. Αυτός τους προσέγγισε και τους υποσχέθηκε να τους παρέχει όλα τα απαραίτητα μαγικά εξαρτήματα για να μεταδίδουν τα τραγούδια τους στη διαπασών. Έχουν αναλάβει να σημάνουν τον συναγερμό σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης.



Τσάστιτι Τίντερ



Ψωριάνα Κράντε



Πέηλορ Σπιθ



Λέιντι Ντάντα



Αιζέντης Σάιμον

Σιροπιαστός και Ζυμαρούλης

(NE, άντρες της φυλής των Halflings, Μάγοι (Wizard/Sorcerer))



Ιστορικό: Οι χειρότεροι μάγεις της επικράτειας αποτελούν το τελευταίο απόκτημα του Κράμπους. Τόσο ο γηραιός ζαχαροπλάστης Σιροπιαστός όσο και ο πολύ νεότερος φούρναρης Ζυμαρούλης συμμετείχαν πρόσφατα στο διάσημο, γιορτινό διαγωνισμό ζαχαροπλαστικής: **Master Baker** “Γιορτινά Γλυκά”. Στο διαγωνισμό αυτό οι δύο διαγωνιζόμενοι όχι μόνο απέτυχαν να δημιουργήσουν γλυκά της προκοπής αλλά δηλητηρίασαν και όσους κριτές δοκίμασαν τα δημιουργήματά τους.

Η έλευση στο κάστρο: Η αποτυχία αυτή μπορεί να τους οδήγησε στην απαξίωση και στη φυλακή αλλά και στην αγκαλιά του Κράμπους, ο οποίος, όχι μόνο οργάνωσε την απόδρασή τους αλλά και τους πρόσφερε θέση στα μαγειρεία του κάστρου του, όπου οι βλάσφημες γιορτινές τους αηδίες αυξάνουν την ενεργητικότητα των δαιμόνων του. Ο Σιροπιαστός, που κατέχει με μεγάλη διαφορά τον τίτλο του “Χειρότερου Ζαχαροπλάστη όλων των εποχών”, αποτελεί τον Δάσκαλο και Μέντορα του Ζυμαρούλη, ο οποίος αποτελεί και τον πειθήνιο μαθητευόμενο του.

Ντάσταθρον και Σταχτοπούτα

(NE, άντρας και γυναίκα Dust Mephit)



Ο Κράμπους, ως αντιπρόσωπος του στοιχείου της Στάχτης στον κόσμο μας, παρέθεσε, ένα χρόνο πριν ένα μεγαλειώδες πάρτι, στο οποίο παρευρέθηκε μια πλειάδα στοιχειακών αρχόντων. Ανάμεσά τους ήταν και ο Ντάσταθρον, πρίγκιπας μιας από τις επικράτειες του Στοιχειακού Πεδίου της Στάχτης, ο οποίος ήταν και σε ηλικία γάμου. Στο πάρτι αυτό, ο Ντάσταθρον γνώρισε τη Σταχτοπούτα, ένα άσημο αλλά πανέμορφο Dust Mephit, το οποίο ο Κράμπους είχε αφήσει σκόπιμα να παρευρεθεί στη γιορτή του, για να στήσει την πλεκτάνη του. Ο έρωτάς τους άνθισε στην αίθουσα χορού του κάστρου αλλά δεν ευοδώθηκε ποτέ, αφού ο Κράμπους απαγόρευσε στη Σταχτοπούτα να ακολουθήσει τον πρίγκιπα πίσω στην επικράτειά του. Από τότε ο Κράμπους τον έχει θέσει στην υπηρεσία του με την υπόσχεση να απελευθερώσει κάποτε τη Σταχτοπούτα.

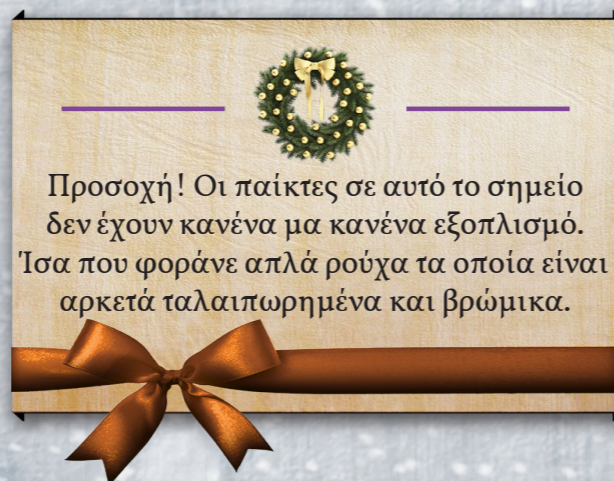




Πρώτο Κεφάλαιο

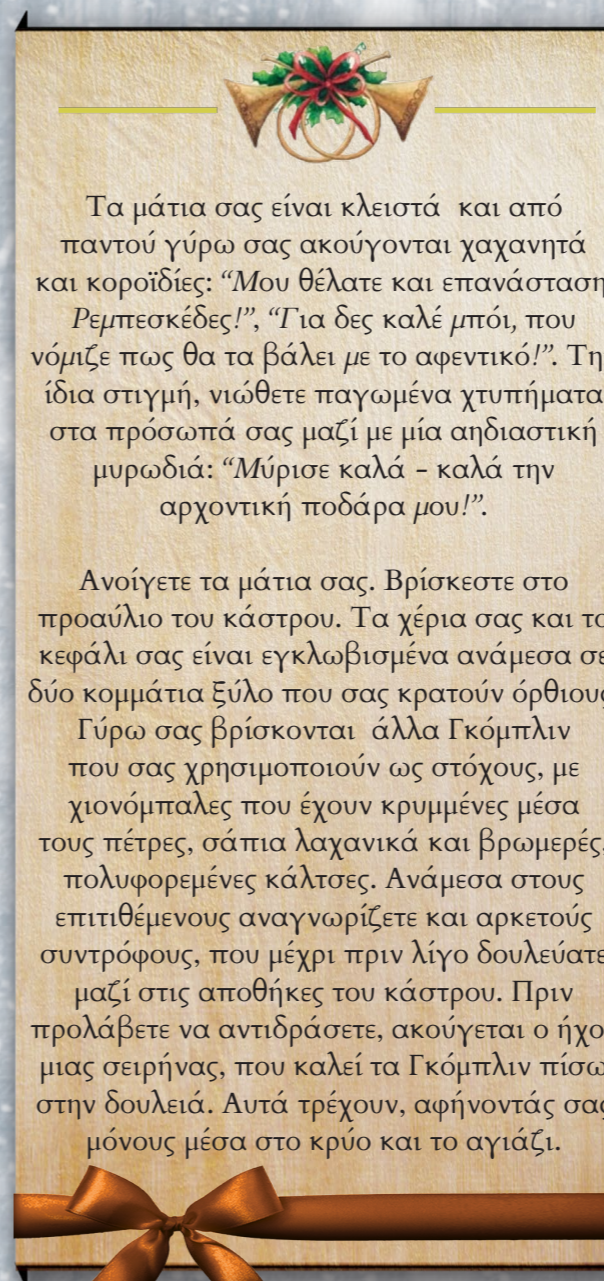
“Πρέπει να την κάνουμε από εδώ!”

Η Περιπέτεια ξεκινά νωρίς το πρωί, με την ομάδα δεμένη σε Κλοιούς (μεσαιωνικά ξύλινα μέσα ακινητοποίησης για παραδειγματισμό και τιμωρία), έξω από το σκοτεινό κάστρο του Κράμπους. Εκεί, δέχονται επίθεση από τους πρώην “συναδέλφους” τους, μια μεγαλύτερη ομάδα Γκόμπλιν, που κάνουν διαγωνισμό ευστοχίας πάνω τους με ό,τι έχουν διαθέσιμο μπροστά τους. Μερικές μέρες νωρίτερα όλοι μαζί δούλευαν σκληρά στις αποθήκες του Κάστρου, μέχρι που ξέσπασε η κρίση.



Προσοχή! Οι παίκτες σε αυτό το σημείο δεν έχουν κανένα μα κανένα εξοπλισμό. Όσα που φοράνε απλά ρούχα τα οποία είναι αρκετά ταλαιπωρημένα και βρώμικα.

Αφού οι παίκτες διαλέξουν χαρακτήρες, εξοικειωθούν με αυτούς και έχουν ενημερωθεί για την προϊστορία τους, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



Τα μάτια σας είναι κλειστά και από παντού γύρω σας ακούγονται χαχανητά και κοροϊδίες: “Μου θέλατε και επανάσταση, Ρεμπεσκέδες!”, “Για δες καλέ μπόι, που νόμιζε πως θα τα βάλει με το αφεντικό!”. Την ίδια στιγμή, νιώθετε παγωμένα χτυπήματα στα πρόσωπά σας μαζί με μία αηδιαστική μυρωδιά: “Μύρισε καλά - καλά την αρχοντική ποδάρα μου!”.

Ανοίγετε τα μάτια σας. Βρίσκεστε στο προαύλιο του κάστρου. Τα χέρια σας και το κεφάλι σας είναι εγκλωβισμένα ανάμεσα σε δύο κομμάτια ξύλο που σας κρατούν όρθιους. Γύρω σας βρίσκονται άλλα Γκόμπλιν που σας χρησιμοποιούν ως στόχους, με χιονόμπαλες που έχουν κρυμμένες μέσα τους πέτρες, σάπια λαχανικά και βρωμερές, πολυφορεμένες κάλτσες. Ανάμεσα στους επιτιθέμενους αναγνωρίζετε και αρκετούς συντρόφους, που μέχρι πριν λίγο δουλεύατε μαζί στις αποθήκες του κάστρου. Πριν προλάβετε να αντιδράσετε, ακούγεται ο ήχος μιας σειρήνας, που καλεί τα Γκόμπλιν πίσω στην δουλειά. Αυτά τρέχουν, αφήνοντάς σας μόνους μέσα στο κρύο και το αγιάζι.

Στο σημείο αυτό, είναι μια καλή ευκαιρία οι παίκτες να μοιραστούν την περιγραφή των χαρακτήρων τους και τα ονόματά τους.

Μόλις οι παίκτες ολοκληρώσουν τις συστάσεις, τους πλησιάζει ένα θηλυκό Γκόμπλιν, η Γουέξ κουβαλώντας ένα ιδιαίτερα μεγάλο, μεταλλικό κόφτη, που την κάνει να φαίνεται μικροκαμωμένη.

Στη συνέχεια η Γουέξ ελευθερώνει τα Γκόμπλιν, γκρινιάζοντας για την επιπολαιότητά τους και λέγοντας πως είναι ανήσυχη για την σωματική τους ακεραιότητα, αν παραμείνουν στο Κάστρο. Ζητά να κάνουν ησυχία κι έπειτα τους οδηγεί σε ένα στάβλο, μέσα από μία τρύπα στο τοίχο για να μην κρυνώνουν και να μην κινδυνεύουν από αδιάκριτα βλέμματα. Ομαδικό **DC10 Dexterity (Stealth) check**. Σε περίπτωση αποτυχίας, κάποιιο περαστικό Γκόμπλιν τους παρατηρεί και αρχίζει τις ερωτήσεις, αλλά η Γουέξ δηλώνει πως έχει πάρει διαταγή για την μεταφορά των τιμωρημένων.

Η Γουέξ, ακολουθώντας το σχέδιο του Γουίτζιτζ, επιθυμεί να παράσχει τις πληροφορίες που ζητούν οι ήρωες. Για να μην υποψιαστούν το ρόλο της αφήνει στους παίκτες χώρο για τις δικές τους ερωτήσεις, προκαλώντας έμμεσα την κατάλληλη ερώτηση, για να δώσει την απάντηση που επιθυμεί. Αν οι παίκτες ζητήσουν να καταλάβουν τις προθέσεις της απαιτείται: **DC18 Wisdom (Insight) check**. Στην επιτυχία καταλαβαίνουν πως κάτι κρύβει αναφορικά με τον Γνώμο Γουίτζιτζ, αλλά και πως σε όλα τα υπόλοιπα λέει την αλήθεια.

Πληροφορίες από την Γουέξ
Για το πώς βρέθηκε εκεί:

- Η «δουλειά» της με τον Γουίτζιτζ της δίνει κάποιες ελευθερίες, έτσι μπόρεσε να ξεγλιστρήσει για να βοηθήσει τους συντρόφους. Όλοι νομίζουν πως έχει πάει να μαζέψει χιονολούλουδα για κάτι περίεργα πειράματα του Γνώμου.

Για το τί μπορεί να κάνει γι' αυτούς:

- Δεν μπορεί να τους βοηθήσει με όπλα, γενικότερο εξοπλισμό και τα συναφή. Μπορεί μόνο να τους βοηθήσει να φύγουν και να αναζητήσουν εξωτερική βοήθεια.

Για τους λόγους που τους βοήθησε:

- Μπορεί να είναι η βοηθός του Γουίτζιξ, αλλά υποστηρίζει τον αγώνα τους και είναι ενάντια στην καταπίεση και τον σαδισμό του Κράμπους. Από την άλλη πλευρά φοβάται πως χωρίς σωστή οργάνωση δεν έχουν καμία πιθανότητα και, έτσι, προσπαθεί μυστικά να βοηθάει, περιμένοντας τη μέρα που θα βρεθούν άξια Γκόμπλιν για να αντισταθούν.

Για ποιους λόγους πρέπει να φύγουν:

- Ο Γνώμος Γουίτζιξ, ο μεγάλος εφευρέτης, πιστός στον μεγάλο αρχηγό Κράμπους έχει σατανικά σχέδια για να τιμωρήσει την ανυπακοή τους. Καλύτερα να εξαφανιστούν, για να μην τους αλλάξει τα φώτα.

Για το πώς θα φύγουν

- Ο μόνος τρόπος να φύγουν είναι μέσω των μαγικών πυλών τηλεμεταφοράς, που χρησιμοποιεί ο Αρχιδάιμονας κάθε Νέο Έτος, για να επισκεφτεί τα άτακτα παιδιά.

- Η Γουέξ ξέρει την τοποθεσία και τον τρόπο ενεργοποίησης της πύλης που μπορεί να τους στείλει στην Κάντια, αλλά δεν ξέρει σε πιο σημείο ακριβώς της Κάντια θα τους τηλεμεταφέρει. Αν είναι διατεθειμένοι να ρισκάρουν το άγνωστο από το να αντιμετωπίσουν την οργή του Γουίτζιξ και του Κράμπους, θα τους οδηγήσει εκεί.

Για το πώς να οργανώσουν την εξέγερσή τους

- Η οργάνωση για σωστή αντίσταση χρειάζεται κάποιον που ξέρει και καταλαβαίνει. Μα μόνο ένα Γκόμπλιν έχει την φήμη πως κατάφερε να αποδεσμευτεί από την μοίρα της φυλής του και να γίνει μεγάλος επαναστάτης. Ο κύριος Πίπης, που φήμες λένε πως βρίσκεται στην πόλη της Κάντια!

- Χρειάζεται να επιστρέψουν μαζί με τον κύριο Πίπη, για να οργανώσουν αντίσταση και να μπορέσουν να αποκτήσουν καλύτερο περιβάλλον εργασίας και ζωής.

Ο τρόπος για να πείσουν τον κύριο Πίπη να γυρίσει μαζί τους

- Ένας φίλος του κυρίου Πίπη, ο Σάμιουελ, είναι ανάμεσα στα Γκόμπλιν που αντιδρούν και επαναστατούν ενάντια στον Κράμπους. Αυτή την στιγμή βρίσκεται στο αναρρωτήριο καθώς απέτυχε στην προσπάθειά του να ζητήσει μεγαλύτερες μερίδες φαγητό, και «έφαγε» την κουτάλα του υπεύθυνου στο μαγειρείο στο κεφάλι.

- Υπόσχεται πως όσο λείπουν τα Γκόμπλιν θα προστατεύσει τον Σάμιουελ και θα προσπαθήσει να συγκεντρώσει ενισχύσεις, που θα υποστηρίξουν την επανάσταση για καλύτερες συνθήκες στο κάστρο.

Όταν τελειώσει η συζήτηση η Γουέξ ζητά να κάνουν ησυχία και να την ακολουθήσουν με ένα ομαδικό **DC10 Dexterity (Stealth) check**. Οδηγεί τους παίκτες μέσα από περίεργα και άγνωστα σ' αυτούς μονοπάτια του Κάστρου, φτάνοντας τελικά σε μία αίθουσα που δεν έχουν ξαναβρεθεί.

Σε περίπτωση αποτυχίας, κάποιο περαστικό Γκόμπλιν τους παρατηρεί και αρχίζει τις ερωτήσεις, αλλά η Γουέξ δηλώνει πως έχει πάρει διαταγή για την μεταφορά των τιμωρημένων.

Μόλις οι παίκτες και η Γουέξ εισέλθουν στο δωμάτιο διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



Μπροστά σας ανοίγει μία τεράστια, ξύλινη πόρτα. Το δωμάτιο είναι σκοτεινό και μυρίζει κλεισούρα. Με το που μπαίνετε μέσα, η πόρτα πίσω σας κλείνει και φωτεινοί κύκλοι εμφανίζονται στο πάτωμα. Η Γουέξ σας οδηγεί ανάμεσά τους και σταματά μπροστά σε έναν πράσινο κύκλο, φτιαγμένο από ρούνους.

Στο σημείο αυτό μπορεί οι χαρακτήρες να θέλουν να αναγνωρίσουν τους ρούνους με **DC15 Intelligence (Arcana) Skill Check**. Στην επιτυχία καταλαβαίνουν πως πρόκειται για μια ακατανόητη σ' αυτούς γλώσσα που, όμως, την έχουν ξαναδεί. Είναι η ίδια που τους βάζει να αντιγράψουν ο Γνώμος Γουίτζιξ πάνω στα σατανικά παιχνίδια που δημιουργεί για τον Αρχιδάιμονα Κράμπους. Αν θέλουν να αντιληφθούν τον χώρο πρέπει να ρίξουν ένα **DC10 Wisdom (Perception) Skill Check**. Στην επιτυχία αντιλαμβάνονται πως το δωμάτιο δεν έχει ακριβείς διαστάσεις, αφού όσο και να προχωρήσουν δεν βρίσκουν τοίχους. Από την άλλη πλευρά οι κύκλοι είναι χιλιάδες, ο καθένας με διαφορετικά χρώματα και μεγέθη.



Η Γουέξ σας κοιτά: «Είστε έτοιμοι;» και την ίδια στιγμή βγάζει ένα κερύ από την τσέπη της. Το ανάβει, το τοποθετεί σε ένα σημείο του κύκλου και προφέρει τη φράση: «**Η Κάντια με προσμένει**». Ο κύκλος αρχίζει να πάλλεται και μία σχισμή φωτός σχηματίζεται στο χώρο ακριβώς από πάνω του.

«Περάστε μέσα. Η πύλη θα κλείσει αυτόματα πίσω σας. Και να θυμάστε: Όταν έρθει η ώρα να επιστρέψετε, πάρτε αυτό το κερύ και τοποθετήστε το στον 3ο ρούνο δεξιόστροφα, λέγοντας τη φράση: «**Η Κάντια με προσμένει**». Άντε, μην αργείτε! Καλή επιτυχία και καλή επιστροφή.»

Οι χαρακτήρες σε αυτό το σημείο μπαίνουν στην πύλη η οποία τους μεταφέρει στον επόμενο προορισμό τους. Ακόμα και αν λιγοψυχίσουν η Γουέξ δεν διστάζει να τους σπρώξει προς τα μέσα.

Σημειώσεις Dungeon Master





Δεύτερο Κεφάλαιο

Κάτι «βρωμάει» εδώ και δεν είναι οι υπόνομοι!

Η πύλη τηλεμεταφέρει τα Γκόμπλιν στους υπονόμους της Κάντια νωρίς το μεσημέρι. Εκεί η ομάδα θα έρθει αντιμέτωπη με Kobolds και πολλά περισσότερα από όσα έχουν υπολογίσει. Η άφιξή τους αποτελεί έκπληξη για τα Kobolds, αφού η πύλη αυτή ενεργοποιείται μόνο κατά την ετήσια επίσκεψη του Κράμπους στην Κάντια, γεγονός που είναι προγραμματισμένο να συμβεί μία εβδομάδα αργότερα.

Νιώθετε την πύλη να σας τραβάει. Ο χρόνος μοιάζει να μην υπάρχει. Το εκτυφλωτικό φως δεν σας επιτρέπει να δείτε πολλά. Απότομα, νιώθετε να ακουμπάτε σε στερεή επιφάνεια και παλεύετε να κρατήσετε την ισορροπία σας.

Εδώ οι χαρακτήρες ρίχνουν ένα **DC10 Dexterity Saving Throw**. Σε περίπτωση επιτυχίας προσγειώνονται ομαλά, ενώ στην αποτυχία τρώνε τα μούτρα τους (χωρίς ζημιά).

Βρίσκεστε πλέον σ' ένα διαφορετικό μέρος. Σας κατακλύζει μια μυρωδιά μούχλας και νιώθετε πάνω σας έντονη την υγρασία, ενώ ακούτε νερό να τρέχει λίγο παράμερα. Τα σκοτάδια σε λίγο υποχωρούν από το φως μερικών πυρσών. Τα μάτια σας, σταδιακά, συνηθίζουν στο ημίφως του χώρου. Γυρίζετε το βλέμμα σας και βλέπετε παντού διαδρόμους, πλαισιωμένους από καφέ, ψηλούς τοίχους, που δημιουργούν αψίδες στο ταβάνι, και ένα κανάλι με πρασινωπό νερό να κυλά δίπλα σας.

Μπροστά σας έξι πάνοπλα Kobolds με προτεταμένα τα δόρατα, σας κοιτούν με έκπληξη και απορία. Ξεχωρίζει ένα ψηλότερο, καλύτερα ντυμένο Kobold, το οποίο και σας απευθύνει τον λόγο: "Τί κάνετε εσείς εδώ? Δηλώστε τις προθέσεις σας. Η Πύλη ενεργοποιήθηκε πρόωρα και πρέπει να δώσετε κάποιες εξηγήσεις!"

Οι χαρακτήρες είναι ελεύθεροι να κάνουν διάλογο/διαπραγματεύσεις με τα Kobolds. Από αυτά μιλά μόνο ο αρχηγός τους, ο Θυέστης, ο οποίος είναι απότομος, απαιτητικός και μιλάει κοφτά και κάπως απειλητικά.

Προσοχή! Αν οποιαδήποτε στιγμή αναφερθεί το όνομα του Κράμπους ή του κύριου Πίπη, η συμπεριφορά του Θυέστη αλλάζει.

1η Περίπτωση: Αναφορά του ονόματος του Κράμπους.

Ο Θυέστης συνεργάζεται μυστικά με τον Κράμπους. Συγκεκριμένα, δέχεται αντικείμενα και χρήματα «κάτω από το τραπέζι» και με τη σειρά του βοηθά τον Αρχιδαίμονα στην καταγραφή των άτακτων παιδιών της Κάντια. Γνωρίζει πως τα Γκόμπλιν έρχονται από το κάστρο του Κράμπους και, αν αναφέρουν το όνομα του αφεντικού τους, θα γίνει πιο απειλητικός, φοβούμενος μην αποκαλυφθεί η συνεργασία τους στα Kobolds που τον συνοδεύουν.

Αν αναφέρουν την επανάσταση των Γκόμπλιν εναντίον του Κραμπους, δεν θα δείξει κάποια αντίδραση, αλλά θα προσπαθήσει να βρει ευκαιρία να ενημερώσει τον Αρχιδαίμονα για την θέση και τις προθέσεις τους.

2η Περίπτωση: Αναφορά στο όνομα του κυρίου Πίπη.

Ο κύριος Πίπης είναι ο επίσημος σύνδεσμος της πόλης της Κάντια με τα Kobolds. Τα Kobolds γίνονται ελαφρώς πιο φιλικά με τα Γκομπλιν, χωρίς, όμως να τους δείχνουν και ιδιαίτερη εμπιστοσύνη.

Και στις δύο περιπτώσεις τα Kobolds ζητούν αντάλλαγμα για την βοήθειά τους, τη συμμετοχή των Γκόμπλιν στην παράσταση για τον Δράκο.

Πληροφορίες από τον Θυέστη

Παραφράστε τα παρακάτω κατά περίπτωση.

Ποιοι είναι

- Τα Kobolds κατοικούν στα υπόγεια της Κάντια εδώ και εκατοντάδες χρόνια. Το ψηλότερο Kobolds που τους μίλησε είναι ο Θυέστης, ο αρχηγός της φυλής των Kobolds της Κάντια.

- Τα Kobolds υπηρετούν τον κοιμώμενο χρυσό Δράκο, που είναι ο θησαυροφύλακας της Κάντια, και το λημέρι του είναι οι Κατακόμβες, ακριβώς κάτω από τους υπονόμους.

• Ο Δράκος βρίσκεται σε λήθαργο τις περισσότερες μέρες του χρόνου, αλλά πάντα ξυπνάει αυτή την εποχή για να κάνει μια απογραφή του πλούτου της πόλης, όπως έχει συμφωνήσει με τις αρχές. Όταν ξυπνάει είναι πάντα βαρύθυμος, γι' αυτό τα Kobolds του έχουν ετοιμάσει έναν γενναίο μπουφέ και ένα διασκεδαστικό πρόγραμμα.

Πού βρίσκονται

• Βρίσκονται στους υπονόμους της Κάντια.
• Οι διακλαδώσεις στους υπόνομους είναι δαιδαλώδεις, και χωρίς καθοδήγηση ή χάρτη σίγουρα θα χαθούν και ούτε τα κοκαλάκια τους δεν θα βρουν.

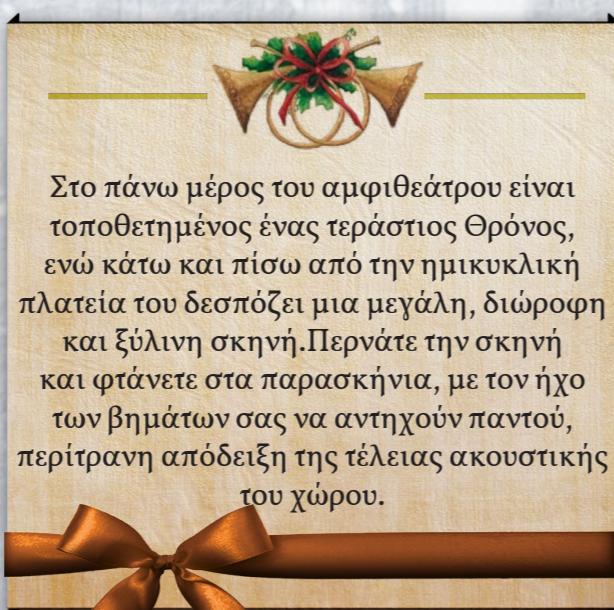
Πώς θα γίνει να προχωρήσουν

• Τα Kobolds, με κάποιο αντάλλαγμα, θα μπορούσαν να τους καθοδηγήσουν. Ξέρουν τους υπονόμους της Κάντια καλά και μπορούν να τους πάνε άμεσα στον προορισμό τους. Αλλά τί έχουν να προσφέρουν τα Γκόμπλιν;

Σε αυτό το σημείο τα Γκόμπλιν πέρα από το κερί που τους έδωσε η Γουέξ δεν έχουν τίποτα να προσφέρουν από πλευράς αντικειμένων. Επιτρέψτε τους να πουν ένα δύο προτάσεις και μετά ο Θυέστης θα τους ζητήσει αυτό που είχε εξαρχής σκοπό.

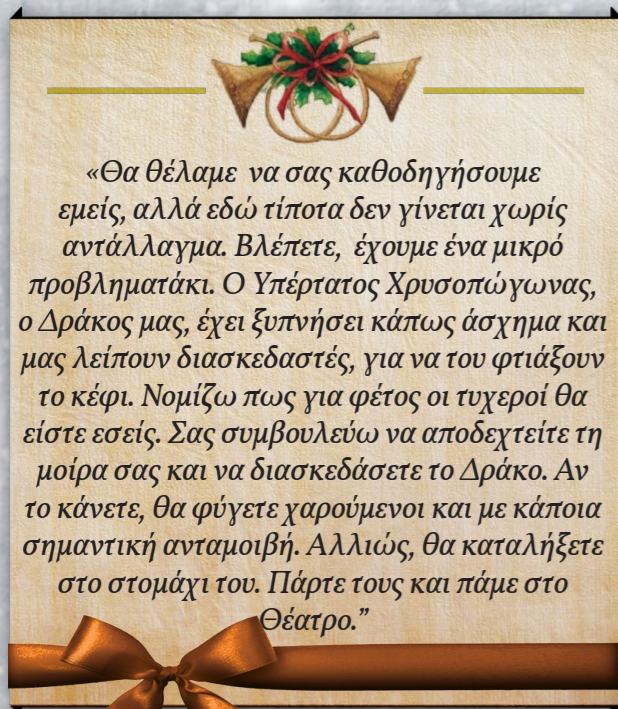
Προς το Θέατρο

Ο Θυέστης και οι φρουροί τους οδηγούν χωρίς πολλά - πολλά, μέσα από στενά περάσματα σε μεγαλύτερα βόθρα και, αφού περάσουν από ένα στενό διάδρομο, φτάνουν σε ένα τεράστιο, μαρμάρινο αμφιθέατρο, ένδοξο αλλά ξεχασμένο απομεινάρια της αρχαίας εποχής της Κάντια.

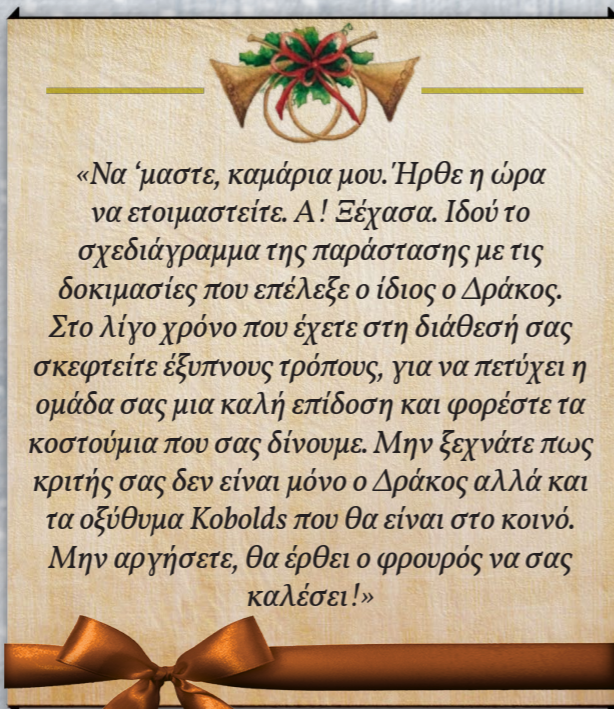


Στο πάνω μέρος του αμφιθεάτρου είναι τοποθετημένος ένας τεράστιος Θρόνος, ενώ κάτω και πίσω από την ημικυκλική πλατεία του δεσπόζει μια μεγάλη, διώροφη και ξύλινη σκηνή. Περνάτε την σκηνή και φτάνετε στα παρασκήνια, με τον ήχο των βημάτων σας να αντηχούν παντού, περίτρανη απόδειξη της τέλει ακουστικής του χώρου.

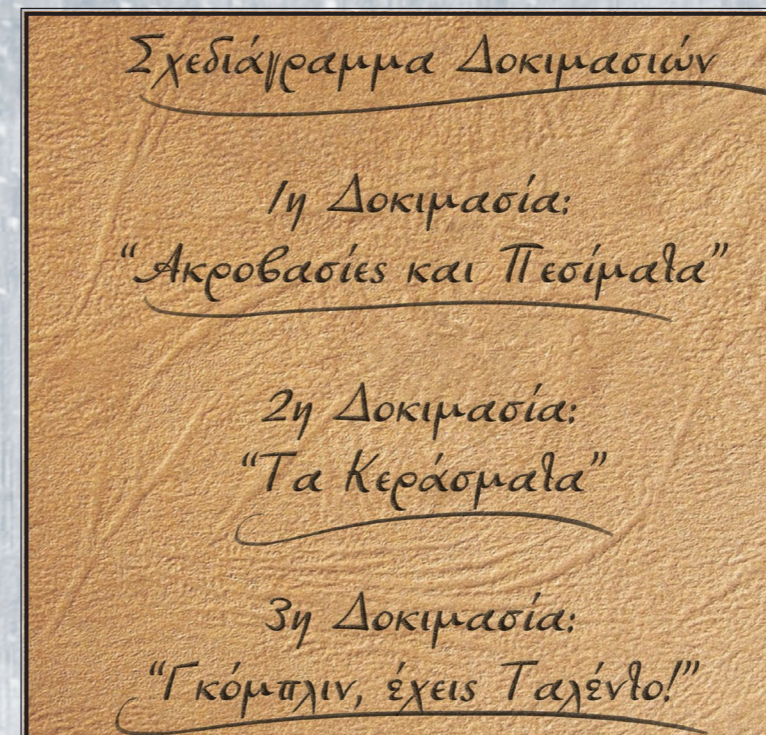
Όταν φτάσουν στα παρασκήνια ο Θυέστης τους μιλάει λίγο πριν αποχωρήσει.



«Θα θέλαμε να σας καθοδηγήσουμε εμείς, αλλά εδώ τίποτα δεν γίνεται χωρίς αντάλλαγμα. Βλέπετε, έχουμε ένα μικρό προβληματάκι. Ο Υπέρτατος Χρυσοπύγωνας, ο Δράκος μας, έχει ξυπνήσει κάπως άσχημα και μας λείπουν διασκεδαστές, για να του φτιάξουν το κέφι. Νομίζω πως για φέτος οι τυχεροί θα είστε εσείς. Σας συμβουλεύω να αποδεχτείτε τη μοίρα σας και να διασκεδάσετε το Δράκο. Αν το κάνετε, θα φύγετε χαρούμενοι και με κάποια σημαντική ανταμοιβή. Αλλιώς, θα καταλήξετε στο στομάχι του. Πάρτε τους και πάμε στο Θέατρο.»



«Να 'μαστε, καμάρια μου. Ήρθε η ώρα να ετοιμαστείτε. Α! Ξέχασα. Ιδού το σχεδιάγραμμα της παράστασης με τις δοκιμασίες που επέλεξε ο ίδιος ο Δράκος. Στο λίγο χρόνο που έχετε στη διάθεσή σας σκεφτείτε έξυπνους τρόπους, για να πετύχει η ομάδα σας μια καλή επίδοση και φορέστε τα κοστούμια που σας δίνουμε. Μην ξεχνάτε πως κριτής σας δεν είναι μόνο ο Δράκος αλλά και τα οξύθυμα Kobolds που θα είναι στο κοινό. Μην αργήσετε, θα έρθει ο φρουρός να σας καλέσει!»



Σχεδιάγραμμα Δοκιμασιών

1η Δοκιμασία:
"Ακροβασίες και Περίματα"

2η Δοκιμασία:
"Τα Κεράσματα"

3η Δοκιμασία:
"Γκόμπλιν, έχεις Ταξένλο!"

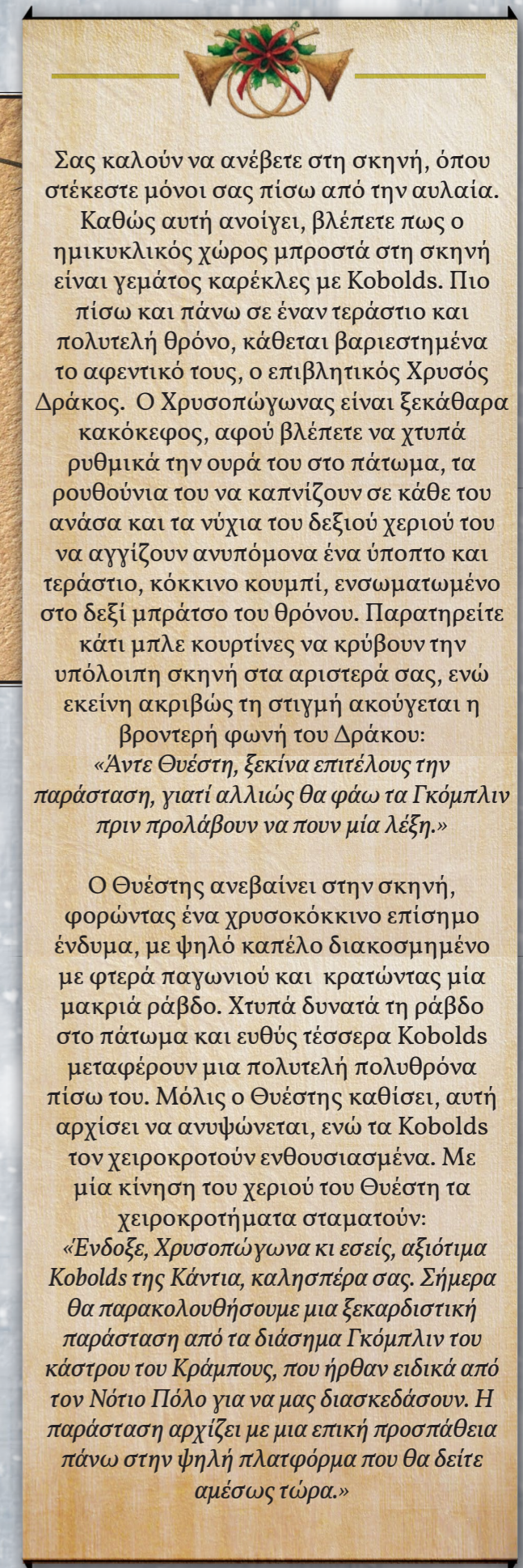
Η μόνη βοήθεια που προσφέρει ο Θυέστης είναι να τους προμηθεύσει τα «κουστούμια» που θα φοράνε επί σκηνής, ενώ, σε κάθε ερώτηση για το τί ακριβώς θα συμβεί στη συνέχεια, απαντά αινιγματικά: «θα δείτε επί σκηνής» και φεύγει για να αναλάβει τον ρόλο του παρουσιαστή.

Δώστε στους παίκτες το σχεδιάγραμμα των δοκιμασιών και αφήστε τους μερικά λεπτά για να αναρωτηθούν και να συζητήσουν, για το τι μπορεί να κρύβεται πίσω από κάθε δοκιμασία.

1η Δοκιμασία: "Ακροβασίες και περίματα" - Μια δοκιμασία ισορροπίας.

Τα Γκόμπλιν βρίσκουν μαγικό πολύχρωμο, αντρικά και γυναικεία, που θυμίζουν μόδα της δεκαετίας του 60, καθώς και «χαριτωμένα» σωσίβια κουλούρες με ένα κεφάλι δράκου να προεξέχει.

Ένας φρουρός έρχεται και τους καλεί να βγουν στην σκηνή.



Σας καλούν να ανέβετε στη σκηνή, όπου στέκεστε μόνοι σας πίσω από την αυλαία.

Καθώς αυτή ανοίγει, βλέπετε πως ο ημικυκλικός χώρος μπροστά στη σκηνή είναι γεμάτος καρέκλες με Kobolds. Πιο πίσω και πάνω σε έναν τεράστιο και πολυτελή θρόνο, κάθεται βαριεστημένα το αφεντικό τους, ο επιβλητικός Χρυσός Δράκος. Ο Χρυσοπύγωνας είναι ξεκάθαρα κακόκεφος, αφού βλέπετε να χτυπά ρυθμικά την ουρά του στο πάτωμα, τα ρουθούνια του να καπνίζουν σε κάθε του ανάσα και τα νύχια του δεξιού χεριού του να αγγίζουν ανυπόμονα ένα ύποπτο και τεράστιο, κόκκινο κουμπί, ενσωματωμένο στο δεξί μπράτσο του θρόνου. Παρατηρείτε κάτι μπλε κουρτίνες να κρύβουν την υπόλοιπη σκηνή στα αριστερά σας, ενώ εκείνη ακριβώς τη στιγμή ακούγεται η βροντερή φωνή του Δράκου:

«Αντε Θυέστη, ξεκίνα επιτέλους την παράσταση, γιατί αλλιώς θα φάω τα Γκόμπλιν πριν προλάβουν να πουν μία λέξη.»

Ο Θυέστης ανεβαίνει στην σκηνή, φορώντας ένα χρυσοκόκκινο επίσημο ένδυμα, με ψηλό καπέλο διακοσμημένο με φτερά παγωνιού και κρατώντας μία μακριά ράβδο. Χτυπά δυνατά τη ράβδο στο πάτωμα και ευθύς τέσσερα Kobolds μεταφέρουν μια πολυτελή πολυθρόνα πίσω του. Μόλις ο Θυέστης καθίσει, αυτή αρχίζει να ανυψώνεται, ενώ τα Kobolds τον χειροκροτούν ενθουσιασμένα. Με μία κίνηση του χεριού του Θυέστη τα χειροκροτήματα σταματούν:

«Ένδοξε, Χρυσοπύγωνα κι εσείς, αξιότιμα Kobolds της Κάντια, καλησπέρα σας. Σήμερα θα παρακολουθήσουμε μια ξεκαρδιστική παράσταση από τα διάσημα Γκόμπλιν του κάστρου του Κράμπους, που ήρθαν ειδικά από τον Νότιο Πόλο για να μας διασκεδάσουν. Η παράσταση αρχίζει με μια επική προσπάθεια πάνω στην ψηλή πλατφόρμα που θα δείτε αμέσως τώρα.»

Οι μπλε κουρτίνες ανοίγουν, αποκαλύπτοντας δυο ξύλινες πλατφόρμες που φτάνουν σε μεγάλο ύψος και ενώνονται με σχοινογέφυρες. Από κάτω υπάρχει μία πισίνα γεμάτη νερό που καλύπτει όλο το χώρο.

«Τα Γκόμπλιν πρέπει να ανέβουν την πλατφόρμα στα δεξιά σας ταυτόχρονα. Στην κορυφή της, θα πρέπει να διασχίσουν μία ταλαντευόμενη σχοινογέφυρα ο καθένας και να περάσουν όλοι απέναντι, ώστε να ενεργοποιηθεί ο μηχανισμός που απειλεί να με ρίξει στην πισίνα με το παγωμένο νερό. Έχουν 2 λεπτά στη διάθεσή τους για να τα καταφέρουν.»

Καθώς λέει αυτά τα λόγια ο μηχανισμός της πολυθρόνας τον φέρνει ακριβώς πάνω από την πισίνα.

“Βέβαια, εσείς δεν θα μείνετε αμέτοχοι”. Κάνει ένα νεύμα και πέντε Kobolds καταφθάνουν με καροτσάκια γεμάτα τούρτες, αρχίζοντας να εφοδιάζουν Kobolds που κάθονται στην πρώτη γραμμή, φορώντας χρυσά σπιρούνια στις μπότες τους. “Kobolds, θα έχετε την ευκαιρία να υπερασπιστείτε τον αρχηγό σας εναντίον των αυθάδικων Γκόμπλιν. Έτσι, δεν θα είμαι εγώ αυτός που θα καταλήξει στα παγωμένα νερά της πισίνας, αλλά αυτά. Ας αρχίσει το παιχνίδι!”

Για την δοκιμασία έχουν ακριβώς 15 γύρους.

Ανέβασμα στην πλατφόρμα

Στην πλατφόρμα ανεβαίνει όλη η ομάδα ταυτόχρονα. Ζητήστε ομαδικό **DC12 Strength (Athletics) Check**. Κάθε προσπάθεια κοστίζει 1 γύρο.

Πέρασμα της γέφυρας

Υπάρχουν τόσες σχοινογέφυρες όσοι και οι χαρακτήρες. Το ύψος της κάθε σχοινογέφυρας φτάνει στα 8 feet και επιτρέπει το πέρασμα μόνο σε ένα Γκόμπλιν. Ζητήστε **DC10 Dexterity (Acrobatics) Check**. Αν αποτύχουν πέφτουν στην πισίνα χωρίς να πάθουν ζημιά, ενώ το μικρό βάθος του νερού (1 feet) αποκλείει κάθε πιθανότητα πνιγμού. Κάθε πτώση κοστίζει στο χαρακτήρα 1 γύρο προκειμένου να φτάσει πάλι στην πλατφόρμα. Επαναλάβετε το προηγούμενο **Skill Check**.

Χτυπήματα από τις τούρτες

Κάθε φορά που οι χαρακτήρες προσπαθούν να περάσουν τις σχοινογέφυρες, δέχονται ταυτόχρονα επιθέσεις με τούρτες από τα Kobolds που κάθονται στην πρώτη γραμμή. Είναι τόσα Kobolds όσοι και οι χαρακτήρες και εν αγνοία των παικτών είναι η αντίπαλη ομάδα τα “Χρυσά Σπιρούνια”. Προκειμένου η επίθεση να έχει αποτέλεσμα, απαιτείται να περάσει ένα **AC 11** και θεωρείστε τις τούρτες ως ένα Αυτοσχέδιο Βλήμα, με -1 για να πετύχει (**Thrown Improvised Weapon, -1 to hit**). Σε κάθε επιτυχημένη επίθεση ο χαρακτήρας χρειάζεται να περάσει ένα **DC 10 Dexterity Saving Throw**, αλλιώς πέφτει στην πισίνα. Κάθε πτώση κοστίζει στον χαρακτήρα 1 γύρο, προκειμένου να επανέλθει στη πλατφόρμα και να επαναλάβει τη διαδικασία.

Αν ο χρόνος των 15 γύρων λήξει και οι χαρακτήρες δεν έχουν καταφέρει να περάσουν τις σχοινογέφυρες, τότε ο Θυέστης γελά σατανικά και τραβάει έναν μοχλό που βρίσκεται δίπλα στην πολυθρόνα του. Η κατασκευή καταρρέει κάτω από τα πόδια των Γκόμπλιν και πέφτουν στην πισίνα. Αν, όμως, τα καταφέρουν, τότε η πολυθρόνα του Θυέστη γέρνει απότομα, ωθώντας τον αρχηγό των Kobolds στο νερό και τον Δράκο σε ασταμάτητα γέλια. Ο Χρυσοπώγωνας διασκεδάζει αρκετά με τη δοκιμασία, αλλά πολύ περισσότερο, αν ο Θυέστης φύγει βρεγμένος από αυτή.

Αν η δοκιμασία φανεί πολύ εύκολη ή πολύ δύσκολη, αυξήστε ή μειώστε τα DC των Checks κατά 2.

Αν οι χαρακτήρες σκεφτούν εναλλακτικές λύσεις, προσαρμόστε τα Checks ανάλογα.

2η Δοκιμασία: “Τα Κεράσματα” – Ηθικά διλήμματα.

Οι χαρακτήρες επιστρέφουν στα παρασκήνια, για να ετοιμαστούν για την επόμενη δοκιμασία. Ο Θυέστης, έχει πανούργα σχέδια για αυτή, αφού έχει στοιχηματίσει χοντρά εναντίον των Γκόμπλιν και έχει στήσει τον αγώνα.

Οι χαρακτήρες βγάζουν τα μαγικό και φοράνε πρασινοκόκκινα ρούχα με σκούφους όπως τα ζωτικά του Άγιου Βασίλη. Λίγο πριν ετοιμαστούν, μπαίνει ο Θυέστης στο δωμάτιο.



«Ακούστε καλά, αυτό που θα σας πω, γιατί από αυτό εξαρτάται η ίδια σας η ζωή. Σε λίγο ξεκινάει η επόμενη δοκιμασία με τον τίτλο: «το Κεράσμα». Εσείς και μια ομάδα Kobolds, τα «Χρυσά Σπιρούνια», θα συναγωνιστείτε σε έναν ιδιαίτερο αγώνα δρόμου. Έχω επιλέξει ένα ιπτάμενο, μαγικό πλάσμα από τη συλλογή του Δράκου το οποίο πρέπει να ζεψετε σ’ ένα έλκηθρο φορτωμένο με γλυκά. Πρέπει να οδηγήσετε το άρμα σας στον αέρα, μέσα από μια προδιαγεγραμμένη διαδρομή και να πετάτε εύστοχα τα γλυκά στο κοινό, για να το καλοπιάσετε.

Η δοκιμασία αυτή δεν είναι σαν τις άλλες. Εδώ παίζουν χοντρά στοιχήματα. Μέχρι τώρα αφήσατε καλή εντύπωση και πολλοί ποντάρισαν υπέρ σας. Αυτό είναι εξαιρετικό για μένα και τον συνεργάτη μου, τον Κράμπους. Έχω στοιχηματίσει ένα τεράστιο ποσό εναντίον σας και καλό θα ήταν να χάσετε εθελοντικά.

Αν το κάνετε, ίσως σας λυπηθεί, όταν ξαναπέσετε στα χεράκια του. Το σχέδιο είναι απλό. Πρώτα θα καθυστερήσετε να ζεψετε τον υποζύγιό σας, στη συνέχεια θα πετάξετε απρόσεκτα τα γλυκά πάνω στα Kobolds και, τέλος, θα αργήσετε σκόπιμα να προσγειωθείτε. Έτσι, τα «Χρυσά Σπιρούνια» θα πάρουν την πρώτη θέση και εγώ το παραδάκι. Άντε, καλή αποτυχία και μην ξεχνάτε πως κάτι θα πάρετε στο τέλος για τον κόπο σας.»



Ο Θυέστης δεν τους αφήνει περιθώρια να συνομιλήσουν μαζί του. Βιάζεται να βγει στην σκηνή για να τους παρουσιάσει. Δώσε στους παίκτες μερικά λεπτά να σκεφτούν την στρατηγική τους και να αποφασίσουν για το πως θα χειριστούν την κατάσταση και κυρίως να αποφασίσουν αν θα χάσουν εθελοντικά ή αν θα προσπαθήσουν να κερδίσουν. Ένας φρουρός έρχεται και τους καλεί στην σκηνή.



Βγαίνετε στην σκηνή. Στην αριστερή πλευρά βλέπετε μία ομάδα από πέντε Kobolds, με χρυσά σπιρούνια στα πόδια και παρδαλά ρούχα, να χαϊδεύουν το υποζύγιό τους, που μοιάζει με μικρό δράκο. Συνειδητοποιείτε πως είναι τα ίδια Kobolds που πέταξαν τις τούρτες στην προηγούμενη δοκιμασία. Στα δεξιά στέκεται ένας όμορφος Τάρανδος με εντυπωσιακά κέρατα και με μύτη που είναι λιγάκι μεγαλύτερη και πιο κόκκινη από ό,τι θα περίμενε κανείς. Αμέσως καταλαβαίνετε πως αυτό θα είναι το υποζύγιό σας.

Ο Θυέστης προλογίζει με ενθουσιασμό “Και τώρα μπαίνουν στην αρένα τα ικανότατα Γκόμπλιν. Το υποζύγιό τους, ένας τάρανδος, στις 100 lbs είναι έτοιμος να τους οδηγήσει σε ένα γρήγορο αγώνα και να δώσει την ζάχαρη στον λαό! Οι αντίπαλοι τους, τα “Χρυσά Σπιρούνια” δεν ξέρουν τι τους περιμένει, αφού τα Γκόμπλιν είναι έμπειροι αναβάτες και έχουν κερδίσει σε πολλούς αγώνες.

Αναβάτες, έχετε στην διάθεσή σας 1 λεπτό να προετοιμαστείτε και 1 λεπτό για να ακολουθήσετε την διαδρομή που ορίζουν τα φωτάκια που αιωρούνται από πάνω μας. Κερδίζετε πόντους αν μοιράσετε με ακρίβεια τα γλυκά στους θεατές και ιδιαίτερα στον αξιότιμο Δράκο μας και παραπάνω αν τερματίσετε πρώτοι. Νικήτρια θα στεφθεί όποια ομάδα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους!”

Οι χαρακτήρες έχουν τώρα τη δυνατότητα να πλησιάσουν τον Τάρανδο. Ακολούθως, πρέπει να τον καθησυχάσουν, να τον ζέψουν στο έλκηθρο και, αφού ανέβουν και αυτοί πάνω του, να ετοιμαστούν για την έναρξη του διαγωνισμού. Παρατηρούν πως το έλκηθρο είναι γεμάτο με γλυκά, συσκευασμένα σε μικρά πακέτα, δεμένα με άσπρα πανάκια και κλωστές (μικρά αλεξίπτωτα).

Πριν την έναρξη του αγώνα

- Αναγνώριση του Wyvern που έχει η ομάδα των Kobolds για υποζύγιο με ένα **DC10 Intelligence (Arcana ή Nature) Check**.

Αντιμετωπίζοντας τον Ρούντολφ

- Απαιτείται ένα **DC7 Wisdom (Animal Handling) Check** για να πλησιάσει κάποιος τον Τάρανδο χωρίς να τον αγριέψει. Στην επιτυχία ο Ρούντολφ είναι ήρεμος και φαίνεται να προσπαθεί να κάνει τους παίκτες να καταλάβουν κάτι που αφορά την περιέργη μύτη του.

- Χρειάζεται **DC 10 Wisdom (Insight) Check**, για να καταλάβει ο χαρακτήρας που τον πλησίασε πως ο Ρούντολφ προσπαθεί να του δώσει την μύτη του, για να την κρύψει. Αν ο χαρακτήρας πάρει την μύτη, που μοιάζει με κόκκινο πετράδι, ο Ρούντολφ θα είναι πλήρως συνεργάσιμος και θα βάλει τα δυνατά του για να κερδίσουν, εφόσον, βέβαια, και οι χαρακτήρες το έχουν αποφασίσει.

- Ο Ρούντολφ θέλει η μύτη του να φτάσει στα χέρια των Γκόμπλιν, καθώς γνωρίζει πως, αν αυτή βγει εκτός εμβέλειας των ξορκιών που προστατεύουν το λημέρι/θησαυροφυλάκιο από μαγική ανίχνευση, ο Ντετέκτιβ Καίσαρης θα την εντοπίσει αμέσως. Έτσι, αν δεν πάρουν τα Γκόμπλιν την μύτη με τη θέλησή τους, ο Τάρανδος θα την κρύψει σε κάποια τσέπη στα ρούχα τους.

Αναγνώριση βασικής λειτουργίας αλεξίπτωτων για τα γλυκά

- Αυτό θα γίνει με ένα **DC 10 Intelligence (Investigation) Check**. Αν πετύχουν, καταλαβαίνουν τον τρόπο και την βασική λειτουργία των πανιών και των κλωστών που είναι δεμένα στα γλυκά, ώστε να πέσουν ομαλά στους στόχους.

Κατά την διάρκεια του αγώνα

- Οι χαρακτήρες έχουν 8 γύρους για να εκτελέσουν μια κυκλική διαδρομή πάνω από τα κεφάλια των θεατών και σε ύψος 8 feet, πριν επιστρέψουν στην αρχική τους θέση. Κατά την διάρκεια της πτήσης χρειάζεται να χειριστούν τα γκέμια του Ρούντολφ και να είναι εύστοχοι στις βολές τους.

Οι χαρακτήρες θα χρειαστεί να εκτελέσουν τρεις φορές τις ακόλουθες ενέργειες

- Ο χαρακτήρας που κρατάει τα γκέμια πρέπει να κάνει **DC 10 Wisdom (Animal Handling) Check**. Αν ο Ρούντολφ είναι συνεργάσιμος ρίχνει με πλεονέκτημα (advantage) και στην επιτυχία η πτήση κυλάει ομαλά με όλα τα Γκόμπλιν να μένουν πάνω στο έλκηθρο. Αντίθετα, στην αποτυχία του check υπάρχουν αναταραχές και πρέπει να γίνει ομαδικό **DC 10 Dexterity Saving Throw** για να αποφευχθούν πτώσεις των ηρώων, που κοστίζουν 1 γύρο σε χρόνο παιχνιδιού και επανάληψη του παραπάνω **Skill Check**.

- Τα γλυκά είναι ελαφριά αυτοσχέδια βλήματα (Thrown Improvised Finesse Weapons). Ζητήστε στους χαρακτήρες να ρίξουν ταυτόχρονα τα ζάρια και θεωρείστε τις βολές επιτυχημένες αν περάσουν **AC 11**. Οι βολές τους δίνουν 5 πόντους ανά επιτυχία. Απεναντίας, οι αποτυχημένες βολές λεκιάζουν τα Kobolds και οδηγούν σε γιουχάρισμα και καυστικά σχόλια από το κοινό, σίγουρα, όμως, σε γέλια από τον Δράκο. Αν φέρουν πάνω από 18 τότε καταφέρνουν να “κεράσουν” και τον Δράκο και κερδίζουν 10 πόντους.

- Ο χαρακτήρας που πέφτει από το έλκηθρο χρειάζεται **DC10 Strength (Athletics) Check** για να ανέβει πάλι.

- Για την προσγείωση χρειάζεται ένα τελευταίο **DC10 Wisdom (Animal Handling) Check**.

Ο τερματισμός στην 1η θέση δίνει 30 πόντους.



Κατά την διάρκεια του αγώνα μην ξεχνάτε να κάνετε περιγραφές για την αντίπαλη ομάδα, αφού κάτι τέτοιο θα βοηθήσει να κρατηθούν οι χαρακτήρες σε αγωνία. Μην ρίξετε ρυθμούς και δώστε παλμό, περιγράφοντας απότομες στροφές και ταρακουνήματα. Μπορείτε να καταγράφετε την επιτυχία ή την αποτυχία των “Χρυσών Σπιρουνιών”, χρησιμοποιώντας 1d100 στα αντίστοιχα Check των χαρακτήρων. Από 65 και πάνω τα “Χρυσά Σπιρούνια” κάνουν επιτυχημένη προσπάθεια. Μπορείτε να ανακοινώνει ο Θυέστης την τρέχουσα βαθμολογία.



Ανάλογα με τα αποτελέσματα των παραπάνω ενεργειών είναι καθαρά στην απόφαση του DM για το αν θα δώσει την νίκη στα Γκόμπλιν ή όχι. Με το που βγουν τα αποτελέσματα υπάρχουν τα εξής σενάρια:

1ο Σενάριο: Παίρνουν την νίκη τα Γκόμπλιν. Ο Θυέστης εξοργίζεται με την εξέλιξη αυτή. Τα Γκόμπλιν τον παράκουσαν και επιπλέον χρωστάει και ένα κάρο χρήματα. Βγάζει το θυμό του πάνω τους με απειλές και βρισιές, στέλνοντάς τα να ετοιμαστούν γρήγορα για την επόμενη και τελευταία δοκιμασία. Ο ίδιος θα παρουσιάσει κανονικά την τελευταία δοκιμασία αλλά φαίνεται να βιάζεται υπερβολικά και, με το που τα Γκόμπλιν την αρχίσουν, θα προσπαθήσει να αποδράσει.

Στόχος του είναι να εξαφανιστεί χωρίς να πληρώσει τα στοιχήματα, περνώντας την Μαγική Πύλη αντίστροφα, προκειμένου να πάει να δουλέψει για τον Κράμπους. Στην προσπάθειά του, βέβαια, να διαφύγει δεν θα τα καταφέρει. Συλλαμβάνεται από τους φρουρούς και ο Δράκος έχει αρκετές τιμωρίες στο νου του, για να τον συνετίσει.

2ο Σενάριο: Χάνουν τα Γκόμπλιν.

Ο Θυέστης είναι ευχαριστημένος και πολύ περήφανος για τον εαυτό του. Έτσι, δίνει από 10 GP σε κάθε Γκόμπλιν και συνεχίζει την παρουσίαση της επόμενης δοκιμασίας κανονικά, χωρίς να προσπαθήσει να ξεφύγει.



Αν η δοκιμασία φανεί πολύ εύκολη ή πολύ δύσκολη, αυξήστε ή μειώστε τα DC των Checks κατά 2 και την πιθανότητα να πετύχουν τα "Χρυσά Σπιρούνια" κατά 5. Στην περίπτωση που αυξηθούν, μπορείτε να το δικαιολογήσετε, λέγοντας πως μερικά από τα Kobold είναι φτερωτά (Urds, MM σελ. 195). Αν οι χαρακτήρες σκεφτούν εναλλακτικές λύσεις, προσαρμόστε τα Checks ανάλογα.

3η Δοκιμασία: «Γκόμπλιν, έχεις Ταλέντο!» Για την επόμενη δοκιμασία τα Γκόμπλιν ανταγωνίζονται τα "Χρυσά Σπιρούνια" στη δημιουργία πρωτότυπου στίχου και παρουσίασης διασκεδαστικών τραγουδιών. Με το που οι παίκτες φτάσουν στα παρασκήνια, ο Θυέστης με ανάλογη διάθεση βάσει του αποτελέσματος της προηγούμενης δοκιμασίας τους εξηγεί την επόμενη.

"Η τελευταία δοκιμασία είναι και η αγαπημένη του Δράκου. Θα δημιουργήσετε στίχους βασισμένους σε αγαπημένα τραγούδια του και στην συνέχεια θα βγείτε στην σκηνή, για να το παρουσιάσετε. Έχετε 10 λεπτά να δημιουργήσετε τους στίχους σας και να σκεφτείτε την παρουσίαση του τραγουδιού σας, ενώ με το που θα σας καλέσουν πρέπει να βγείτε στη σκηνή. Μη διστάσετε να εκφραστείτε ελεύθερα, αφού όσο πιο αστείοι και καυστικοί είστε τόσο το καλύτερο. Ορίστε το δικό σας τραγούδι. Μάλιστα, το διάλεξε ο ίδιος ο Δράκος για εσάς."

Και σας δίνει ένα σημείωμα διπλωμένο και κλεισμένο με βουλοκέρι.

Δημιουργία Στίχου

Η ομάδα των Γκόμπλιν καλείται να παραφράσει το Χριστουγεννιάτικο τραγούδι: "Ρούντολφ", ώστε να σχετίζεται με τον Θυέστη. Την επιλογή την έκανε ο ίδιος ο Δράκος για αυτούς και ο Θυέστης δεν γνωρίζει την οδηγία της παράφρασης που είναι γραμμένη σε αυτό. Έτσι το τραγούδι θα ξεκινά με το "Θυέστης, το Κομπολτάκι". Η Ομάδα των Kobolds, θα παραφράσει το Χριστουγεννιάτικο τραγούδι Ω! Έλατο αρχίζοντάς το με το "Ω! Δράκε μου". Ακολουθεί παράφραση του Ω! Έλατο για να παρουσιάσετε την πλευρά των Kobolds.

Ρούντολφ

*Ρούντολφ το χαφάκι
με καρδιά λατινική...
σαν πέφτει το θραδάκι
έχει μόλι φωτεινί.*

*Οι φίλοι του χαμπιόνι,
τον φανάζουν και γεούν,
τη μόλι του διο χιόνι
κρύβει όταν του μιχούν.*

*Όμως μια πρωλοχρονιά
είπε ο Αί Βασίλης...
"Ρούντολφ, είσαι εσύ σοφός
έχει μέσα σου το φως".*

Το τραγούδι σας θα ξεκινά με το:

Θυέστης, το Κομπολτάκι

*Ω! Δράκε, Χρυσοπώγωννα
τι ένδοξός που είσαι!
Εκεί ψηλά στο θρόνο σου
θάρρος μας δίνεις μόνος σου*

*Ω! Δράκε, Χρυσοπώγωννα
τι ένδοξός που είσαι!
Ω! Δράκε, Χρυσοπώγωννα
Τα Kobolds σαν παιδιά σου
Παράδειγμά σε βλέπουμε
με αγάπη σε προσβλέπουμε*

*Ω! Δράκε, Χρυσοπώγωννα
τι ένδοξός που είσαι!
Ω! Δράκε, Χρυσοπώγωννα
το χρυσαφί σου δέρμα
Η φλογερή ανάσα σου
το πατρικό το βλέμμα σου
Ω! Δράκε, Χρυσοπώγωννα
πόσο σε αγαπάμε!*

Μην διστάσετε να παραφρασετε όπως θέλετε το τραγούδι των Kobolds ή, αν έχετε έμπνευση και μπρίο, να επιλέξετε κάποιο άλλο χριστουγεννιάτικο τραγούδι και να το συσχετίσετε με την περιπέτεια. Επίσης, αν δεν έχουν οι παίκτες έμπνευση, δεν είναι απαραίτητο να παραφράσουν όλο το τραγούδι. Αρκεί και μία στροφή, για να ολοκληρωθεί η δοκιμασία.

Παρουσίαση

Μόλις είναι έτοιμοι οι παίκτες ένας φρουρός καλεί τους χαρακτήρες στην σκηνή. Πρώτη παρουσιάζει το τραγούδι της η ομάδα των Kobolds με ακραία υποκριτικές κινήσεις και καταχειροκροτούνται από το κοινό. Εδώ έχετε την ευκαιρία να δώσετε θάρρος στους παίκτες σας, για να παρουσιάσουν και το δικό τους τραγούδι αντίστοιχα, ώστε να ξεπεράσουν την όποια ντροπή αισθάνονται. Στην συνέχεια ήρθε η ώρα να παρουσιάσουν το τραγούδι τους και τα Γκόμπλιν. Αν έχετε ομάδα που είναι διατεθειμένη να τραγουδήσει, επιτρέψτε το και διασκεδάστε μαζί τους. Αλλιώς, ζητήστε ομαδικό **DC13 Charisma (Performance) Check**, για να κρίνετε τον νικητή.

Με την ολοκλήρωση και της τελευταίας δοκιμασίας, ο Δράκος και τα Kobolds χειροκροτούν τα Γκόμπλιν. Ο Δράκος τα καλεί μπροστά στο Θρόνο του, καθώς θέλει να συνομιλήσει με τους διασκεδαστές του.

1ο Σενάριο

Αν έχουν αρνηθεί να συνεργαστούν με τον Θυέστη ή με κάποιο τρόπο τον έχουν αποκαλύψει (όπως παράδειγμα με το τραγούδι), ο Δράκος τους επικροτεί για το ήθος τους και δίνει στα Γκόμπλιν δώρα. Εφοδιάζει τους χαρακτήρες με το κατάλληλο αρχικό εξοπλισμό (**Starting Equipment**), τους αφήνει να κρατήσουν τις υπέροχες στολές τους και να φύγουν για τον κύριο Πίπη, παίρνοντας για οδηγούς τους φρουρούς του.



«Με ευχαριστήσατε πολύ, μικρά μου Γκόμπλιν, με την παράστασή σας, αλλά περισσότερο με ευχαρίστησε η ηθική σας στάση και για αυτό και θα σας ανταμείψω. Ορίστε, πάρτε αυτά τα αντικείμενα και την ευγνωμοσύνη μου, ενώ, αν τύχει να επιστρέψετε από τα μέρη μας, σίγουρα θα σας φιλοξενήσουμε. Όσο για τον κακόβουλο Θυέστη, έχω ράμματα για την γούνα του. Θα καθαρίζει μόνο στάβλους και τουαλέτες. Παρεμπιπτόντως με πληροφόρησαν πως έχετε έναν γνωστό στην πόλη, τον κύριο Πίπη. Οι φρουροί μου θα σας συνοδεύσουν μέχρι το υπόγειο της Ταβέρνας του, όπου θα σας αποχαιρετήσουν. Σας εύχομαι καλό δρόμο».

Οι φρουροί σας σκουντάνε για να τους ακολουθήσετε και φεύγετε μαζί τους για την Ταβέρνα του κυρίου Πίπη.

2ο Σενάριο: Αν τα Γκόμπλιν έχουν συνεργαστεί με τον Θυέστη, ο Δράκος φανερώνει μόνος του, μπροστά σε όλους, το δόλιο ρόλο του και τον φέρνει πισθάγκωνα δεμένο μπροστά τους. Μάλιστα, ως τιμωρία, βάζει τα Γκόμπλιν να καθαρίσουν τους στάβλους των μαγικών του πλασμάτων, που είναι γεμάτα ακαθαρσίες, ενώ, όταν τελειώσουν με τις δουλειές τους, τα διώχνει χωρίς δώρο. Παρόλα αυτά, ως παραχώρηση στο διάσημο Γκόμπλιν, τους δίνει φρουρούς, για να τους οδηγήσουν στο υπόγειο της Ταβέρνας του κυρίου Πίπη.

Σημειώσεις Dungeon Master





Τρίτο Κεφάλαιο

Η Ταβέρνα του Γκόμπλιν – Παράξενες συναντήσεις



Το κομμάτι αυτό της περιπέτειας είναι κυρίως Social Encounter και ευκαιρία για Role Playing. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κατά βούληση Charisma Checks με το κατάλληλο Skill, αλλά πέρα από το Encounter με τον κύριο Πίπη και τον Ντετέκτιβ Καίσαρη, τα υπόλοιπα κομμάτια μπορούν να συντημηθούν, για να μην πάρουν πολύ χρόνο.

Τα Kobolds φρουροί του Δράκου οδηγούν τα Γκόμπλιν μέσα από τους υπονόμους της Κάντια ως το υπόγειο της Ταβέρνας του κυρίου Πίπη. Φτάνοντας στην καταπακτή, κάτω από το υπόγειο της Ταβέρνας, ο χώρος αντηχεί από την θρυλική γιορτή που διοργανώνεται κάθε χρόνο, για να σηματοδοτήσει την έναρξη των γιορτινών εκδηλώσεων για το Νέο έτος.



38



Τα Kobolds σταματάνε μπροστά σε έναν κοινό τοίχο και, αφού πιέσουν τρία τούβλα σε φαινομενικά άσχετα σημεία, αποκαλύπτουν μία μυστική καταπακτή. Καθώς αυτή ανοίγει, μία ψηλή σκάλα ξεδιπλώνεται από μέσα της. Οι φρουροί σας δείχνουν προς τα πάνω και έπειτα φεύγουν πίσω στον Δράκο τους.

Όταν οι χαρακτήρες ανεβούν τη σκάλα, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



«Καλωσορίσατε στην Κάντια. Παρακαλώ, καθίστε όπου βολεύεστε. Τι σας φέρνει στην πόλη μου μία τόσο γιορτινή μέρα; Δεν πιστεύω να ήρθατε να με απαγάγετε;» και τεντώνει τα χέρια περιπαικτικά, δήθεν για να του τα δέσετε, ενώ οι δύο φρουροί του φαίνονται έτοιμοι να επιτεθούν σε όποιον τολμήσει να κουνηθεί. Ακολουθώντας, πλησιάζει το παράθυρο και αναφωνεί μπροστά στην ωραία θέα: «Μα δεν είναι υπέροχη η Κάντια αυτή την εποχή! Αχ, τι όμορφα που είναι στολισμένη η πλατεία των Λιονταριών!»

Δώστε την ευκαιρία στους χαρακτήρες να συνομιλήσουν με τον κύριο Πίπη, να του θέσουν τους λόγους που βρίσκονται εκεί και να ζητήσουν την βοήθειά του. Ο ίδιος θέλει να τους βοηθήσει, αλλά δεν μπορεί να φύγει πριν ολοκληρωθεί η γιορτή.



39



Ανεβαίνετε την σκάλα και στην κορυφή της σας περιμένει ένα καλοντυμένο Γκόμπλιν με μια χαμογελαστή έκφραση πίσω από τα χρυσά γυαλιά του. Δεξιά και αριστερά του, δύο σωματοφύλακες στέκουν πάνοπλοι και έτοιμοι για κάθε ενδεχόμενο. «Μα εσείς δεν είστε Kobolds! Τι έκπληξη είναι αυτή; Είναι υπέροχο να βλέπω στην Κάντια μέλη της φυλής μου! Εγώ είμαι ο κύριος Πίπης, όμως το κελάρι δεν είναι χώρος κατάλληλος για κουβέντα. Παρακαλώ, ακολουθήστε με!»

Ακολουθώντας τον, βρίσκονται στην άκρη του κελαριού, μπροστά σε μία σκάλα. Σκαρφαλώνοντάς την, ανεβαίνουν αρκετά ψηλά, ώσπου μία πόρτα ανοίγει, οδηγώντας τους στο γραφείο του κυρίου Πίπη.



«Φίλοι μου, μου δίνετε την ευκαιρία να βοηθήσω την παρεξηγημένη φυλή μας και δεν μου το επιτρέπει η συνείδησή μου να αφήσω τον φίλο μου τον Σάμιουελ στην ώρα της ανάγκης του. Μα υπάρχει ένα μικρό κόλλημα. Απόψε στην Ταβέρνα, όπως ακούτε, διοργανώνω μια φαντασμαγορική γιορτή και ως οικοδεσπότης δεν μπορώ να φύγω πριν να ολοκληρωθεί!». Κάνει μία παύση και σας κοιτά έναν – έναν. «Μα ναι! Έχω μία τρομερή ιδέα! Μπορείτε να έρθετε και εσείς στην γιορτή και, όταν τελειώσει, να φύγουμε όλοι μαζί για το κάστρο του Κράμπους! Ευκαιρία να 'δείτε' την όμορφη πλευρά της ζωής! Τι λέτε;»

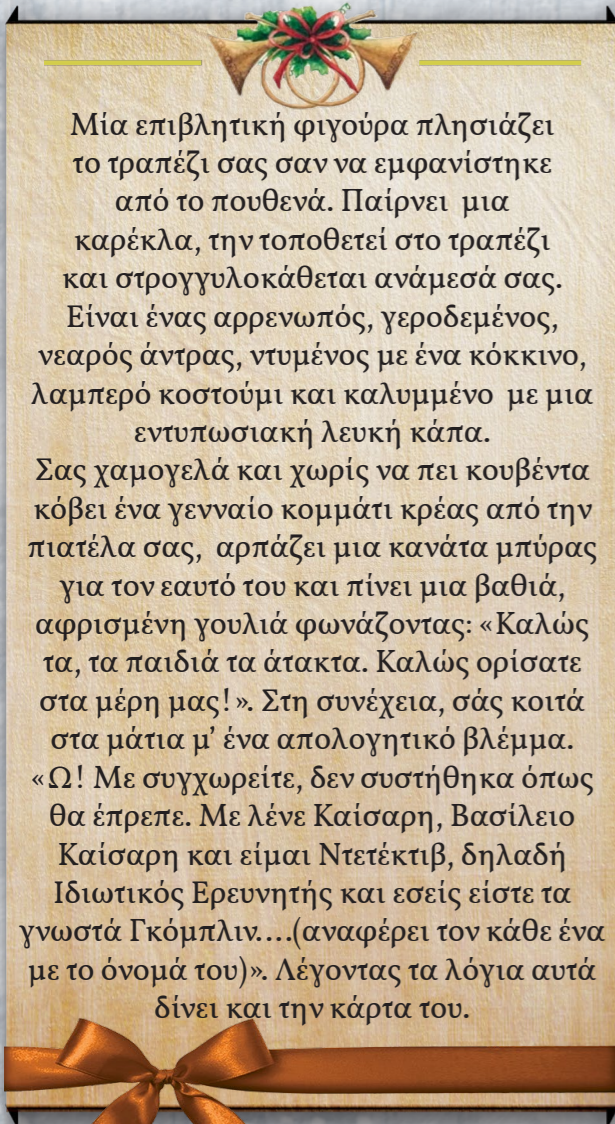
Τους οδηγεί στον κάτω όροφο, που βρίσκεται το κύριο κτίριο της ταβέρνας, όπου και εξελίσσεται μία εντυπωσιακή, χαρούμενη γιορτή για τον ερχομό του Νέου Έτους.

Στη Γιορτή αυτή, τα Γκόμπλιν έχουν την ευκαιρία, για πρώτη φορά στην ζωή τους, να ζήσουν ένα τρελό πάρτι. Ο κύριος Πίπης ανοίγει δρόμο ανάμεσα στον κόσμο, οδηγώντας τους σε ένα ωραίο τραπέζι στο ψηλότερο σημείο του πανδοχείου, ενώ στη συνέχεια κατευθύνεται φουριόζος προς το μπαρ.



Το τραπέζι σας είναι άνετο και τοποθετημένο σε αρκετά ψηλό επίπεδο, ώστε να έχετε θέα σε ολόκληρο το μαγαζί. Βλέπετε χαρούμενους πελάτες που διασκεδάζουν, χορεύοντας και τραγουδώντας στους ρυθμούς της μάντας αλλά και τον κύριο Πίπη που είναι στο μπαρ και οργανώνει τους σερβιτόρους. Δεν καταλαβαίνετε ακριβώς το πώς, αλλά τελείως ξαφνικά και από διάφορες κατευθύνσεις αρχίζουν να καταφθάνουν σερβιτόροι, φορτωμένοι με πιατέλες γεμάτες φαγητά και καράφες με κρασί και μπίρα.

Δώστε στους χαρακτήρες την δυνατότητα να κινηθούν μέσα στην ταβέρνα και να συναναστραφούν με τους πελάτες, που είναι πολύ άνετοι μαζί τους, θεωρώντας τους συγγενείς του κυρίου Πίπη. Αφού τα Γκόμπλιν πάρουν μία ιδέα για το πως είναι μια γιορτή, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



Μία επιβλητική φιγούρα πλησιάζει το τραπέζι σας σαν να εμφανίστηκε από το πουθενά. Παίρνει μια καρέκλα, την τοποθετεί στο τραπέζι και στρογγυλοκάθεται ανάμεσά σας. Είναι ένας αρρενωπός, γεροδεμένος, νεαρός άντρας, ντυμένος με ένα κόκκινο, λαμπερό κοστούμι και καλυμμένο με μια εντυπωσιακή λευκή κάπα. Σας χαμογελά και χωρίς να πει κουβέντα κόβει ένα γενναίο κομμάτι κρέας από την πιατέλα σας, αρπάζει μια κανάτα μπύρας για τον εαυτό του και πίνει μια βαθιά, αφρισμένη γουλιά φωνάζοντας: «Καλώς τα, τα παιδιά τα άτακτα. Καλώς ορίσατε στα μέρη μας!». Στη συνέχεια, σάς κοιτά στα μάτια μ' ένα απολογητικό βλέμμα. «Ω! Με συγχωρείτε, δεν συστήθηκα όπως θα έπρεπε. Με λένε Καίσαρη, Βασίλειο Καίσαρη και είμαι Ντετέκτιβ, δηλαδή Ιδιωτικός Ερευνητής και εσείς είστε τα γνωστά Γκόμπλιν... (αναφέρει τον κάθε ένα με το όνομά του)». Λέγοντας τα λόγια αυτά δίνει και την κάρτα του.

Ο διάλογος με τον Ντετέκτιβ Καίσαρη πραγματοποιείται με τις εξής παραμέτρους:

Στην προσπάθεια να τον διώξουν:

• “Αν δεν κάτσετε φρόνιμα θα αποκαλύψω μια αταξία που κάνετε μικροί και θα τους ξεφτιλίσω μπροστά σε όλους.”

Αν προσπαθήσουν να τον βλάψουν:

• Ο Καίσαρης σε κάθε περίπτωση αποφεύγει τις επιθέσεις τους με επιδεξιότητα και γελά με την καρδιά του, με το στόμα του γεμάτο κοφίδια.

Αν τον ρωτήσουν για το πως γνωρίζει τα ονόματά τους:

• “Ενας εξαιρετικός Ντετέκτιβ, όπως εγώ είναι φυσικό να γνωρίζει τα ονόματα όλων σας.”

Αν κάποιος τον ρωτήσει το τι θέλει:

• “Έχω έρθει από πολύ μακριά και βιάζομαι υπερβολικά, οπότε, συγχωρήστε την απρεπή συμπεριφορά μου, καθώς δεν έχω φάει ούτε πει τίποτα εδώ και ώρες.

Έχω να σας ρωτήσω δύο πραγματάκια και, αν απαντήσετε σωστά, κάθε προηγούμενη αταξία σας θα σβηστεί από τα κατάστιχά μου, ενώ θα πάρετε και ένα ταιριαστό δωράκι στο τέλος. Αν, βέβαια, πείτε ψέματα θα το καταλάβω και θα υποστείτε τις συνέπειες. Τί λέτε να προχωρήσουμε;”

Αν οι παίκτες πάνε να σηκωθούν, για να φύγουν, θα διαπιστώσουν πως δεν μπορούν να κουνηθούν, καθώς έχουν κολλήσει μαγικά στις καρέκλες τους και με τη σειρά τους οι καρέκλες τους στο πάτωμα.

Ο Ντετέκτιβ μετά από αυτό το σημείο, ανεξαρτήτως των διαμαρτυριών τους, ξεκινά τις ερωτήσεις. Αν απαντήσουν ψέματα, αρχίζουν να φυτρώνουν στα κεφάλια τους κέρατα τάρανδου, που λαμπυρίζουν σε έντονο, κόκκινο χρώμα, ενώ με κάθε ψέμα η μεταμόρφωσή τους σε τάρανδο γίνεται εντονότερη. Επαναλαμβάνει την κάθε ερώτηση μέχρι κάποιος από τους χαρακτήρες να πει την αλήθεια και όποιος απαντά αληθινά κερδίζει και ένα “δωράκι”. Με την αποκατάσταση της αλήθειας προχωρά στην επόμενη ερώτηση.

Πρώτη Ερώτηση

«Ενας πελάτης μου έχασε τον Τάρανδό του. Το όνομά του είναι Ρούντολφ και κάτι μου λέει πως εσείς γνωρίζετε κάτι για αυτό.»

Αν οι χαρακτήρες δεν πουν την αλήθεια, τότε βάζει το χέρι του και ψαχουλεύει τις τσάντες, τις τσέπες και τα μανίκια τους, ανασύροντας ένα κόκκινο ολοστρογγυλο πετράδι.
«Μπορείτε, παρακαλώ, να μου πείτε πού το βρήκατε αυτό;»

Δεύτερη Ερώτηση

«Ο πελάτης μου ψάχνει για ακόμη έναν γνωστό του, τον Γνώμο Γουίζτιξ, που έχει εξαφανιστεί από προσώπου γης εδώ και δύο χρόνια. Υποπτεύομαι πως κάποιος τον έχει απαγάγει και πως εσείς γνωρίζετε κάτι γι' αυτό. Τί λέτε;»

Όταν οι παίκτες έχουν απαντήσει στις ερωτήσεις του, ο Καίσαρης βάζει το χέρι μέσα στη μεγάλη, άσπρη κάπα του και ανασύρει έναν τεράστιο, κόκκινο σάκο. Από μέσα βγάζει δώρα για όλους όσοι έχουν απαντήσει την αλήθεια, ενώ, αν κανείς έχει πει ψέματα, δεν του δίνει τίποτα.



Βασίλειος Καίσαρης
Ντεντέκτιβ
Υπεύθυνος Ασφαλείας Αγίου Βασιλή
“Φτάνουμε στον στόχο με κάθε τρόπο”
Βόρειος Πόλος

Treasure Index	
Σπόγγος του καθαρισμού (Prestidigitation)	Μπορεί να καθαρίζει τους χαρακτήρες από την Ταρανδο-μεταμόρφωση. Επίσης, μπορεί να εκτελεί το ξόρκι Prestidigitation για ζητήματα καθαρισμού.
Κουτί με μελομακάρονα που δεν τελειώνουν ποτέ (σχεδόν)	Η ιδιότητα του κουτιού ενεργοποιείται μόνο στις γιορτινές μέρες, για τον ερχομό του Νέου Χρόνου. Τις υπόλοιπες είναι άδειο.
Κουτί με Κουραμπιέδες που δεν τελειώνουν ποτέ (σχεδόν)	Η ιδιότητα του κουτιού ενεργοποιείται μόνο στις γιορτινές μέρες, για τον ερχομό του Νέου Χρόνου. Τις υπόλοιπες είναι άδειο.
Γλυφιτζούρια (τόσα όσοι οι παίκτες)	Είναι κλασικά, χριστουγεννιάτικα, μπαστουνάκια γλυφιτζούρια που κάνουν Id4 Healing. Η χρήση τους είναι κίνηση (action).
Σ.ΑΝΤ.Α. σκούφος	Ένας κόκκινος σκούφος που, όταν φορεθεί, μεταμορφώνει τα ρούχα του χαρακτήρα σε Αγιοβασιλιάτικα και τον ωθεί να “λέει: ΧΟΧΟΧΟ” κατά τακτά χρονικά διαστήματα. Μυστική ιδιότητα: 1 φορά την ημέρα, όταν ο χαρακτήρας πει τη λέξη: “ΣΑΝΤΑ”, μπορεί να του δώσει Immunity σε κάθε τύπο damage για 1 γύρο, κατά την διάρκεια της μάχης. Η ιδιότητα ανανεώνεται μετά από Long Rest.
Χορόσπαθο	Ένα σπαθί (Longsword) που την ώρα της μάχης βγάζει ποδαράκια και πολεμάει μόνο του χορεύοντας (λειτουργεί ως Spiritual Weapon (PHB σελ. 278))

Λίγο πριν φύγει, σαν να το θυμήθηκε εκείνη την στιγμή, γυρίζει και απευθύνεται στα Γκόμπλιν. Διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



«Συγχωρήστε την αγένειά μου, αλλά είστε Γκόμπλιν από το κάστρο του Κράμπους και δεν ήξερα αν μπορώ να σας εμπιστευτώ. Τώρα, όμως, ξέρω τι κρύβει η καρδιά σας. Και κάτι ακόμα. Ο Γουίτζιξ δεν είναι τόσο κακός όσο πιστεύετε και θα σας το αποδείξω.» Ψάχνει για λίγο την τσέπη του παντελονιού του και βγάζει ένα ασημένιο πόμολο. «Πάρτε αυτό και δώστε το στον Γουίτζιξ, όταν τον ξαναδείτε. Θα λύσει πολλά από τα προβλήματά σας.» Σηκώνεται από το τραπέζι βιαστικά, παίρνοντας μαζί του, ένα ολόκληρο χοιρινό μπουτί και μια κανάτα μπύρα. «Σας ευχαριστώ για τη συνεργασία σας. Τα λέμε σύντομα.» Λέει και χάνεται ανάμεσα στον κόσμο. Ξαφνικά, μπορείτε να κινηθείτε και να σηκωθείτε απ' το τραπέζι.



Αν ψάξουν, δεν μπορούν να βρουν τον Καίσαρη.

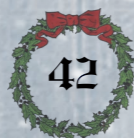


Αν οι χαρακτήρες έχουν πει αρκετή ποσότητα αλκοόλ, μπορείτε να ζητήσετε DC 12 Constitution Saving Throw, για να μην γίνουν Poisoned για 1 ώρα.



Αργά το βράδυ ο κύριος Πίπης πλησιάζει την ομάδα, για να τους ενημερώσει πως η βραδιά τελείωσε και πως μπορούν να φύγουν για το κάστρο του Κράμπους, αφού πρώτα κοιμηθούν, ξεμεθύσουν και ξεκουραστούν. (Long Rest)

Αν οι χαρακτήρες αναφέρουν τον Καίσαρη, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



“Μια τέτοια παρέμβαση δεν θα μου φαινόταν περίεργη, ιδιαίτερα αφού οι γιορτές μοιάζουν να έχουν ατονήσει. Πολλά παιδιά διαμαρτύρονται πως τα δώρα τους δεν έχουν το παλιό εκείνο πνεύμα της Πρωτοχρονιάς, ενώ πολλά, μάλιστα, δεν επιβραβεύονται ποτέ για τις καλές τους πράξεις. Κάτι συμβαίνει με τον Άγιο Βασίλη και δεν είναι καθόλου καλό.”



Στη συνέχεια σηκώνεται και τους οδηγεί στα κρεβάτια τους, στον πάνω όροφο της Ταβέρνας.

Το επόμενο πρωί τους οδηγεί στην αποθήκη του, από την οποία μαζεύει προμήθειες από γιορτινά καλούδια (κουραμπιέδες, μελομακάρονα, καραμέλες κτλ.), για να φιλέψουν τα υπόλοιπα Γκόμπλιν. Σε περίπτωση που ο Δράκος, δεν τους έχει εφοδιάσει με τον κατάλληλο εξοπλισμό για το Class τους (Starting Equipment), ο κύριος Πίπης τους εξοπλίζει κατάλληλα.

Όταν τελειώσουν, οδηγεί την ομάδα στη Μαγική Πύλη, στην περιοχή των Kobolds. Αν οι χαρακτήρες θυμούνται τις οδηγίες της Γουέξ, είναι εξαιρετικά εύκολο να την περάσουν. Αν δεν θυμούνται τις οδηγίες και δεν περάσουν το DC 6 Intelligence (History) Check για να τις θυμηθούν, θα χρειαστεί να ζητήσουν βοήθεια από τον Δράκο, που με ευκολία θα τους στείλει από εκεί που ήρθαν.

Η Μαγική Πύλη ενεργοποιείται και τα Γκόμπλιν βρίσκονται μπροστά σε μια μεγάλη έκπληξη.

Σημειώσεις Dungeon Master



Τέταρτο Κεφάλαιο

Τί εννοείς είμαστε στα υπόγεια;



Σε αυτό το δωμάτιο είναι μαζί τους και ο κύριος Πίπης. Ως NPC καλό είναι να μην έχει άμεση και ενεργή συμμετοχή στην διερεύνηση του δωματίου. Μπορείτε κατά βούληση να τον χρησιμοποιήσετε όταν οι παίκτες δεν μπορούν να βρουν κάτι στο δωμάτιο, προκειμένου να ολοκληρώσουν τους γρίφους για την έξοδο από αυτό.

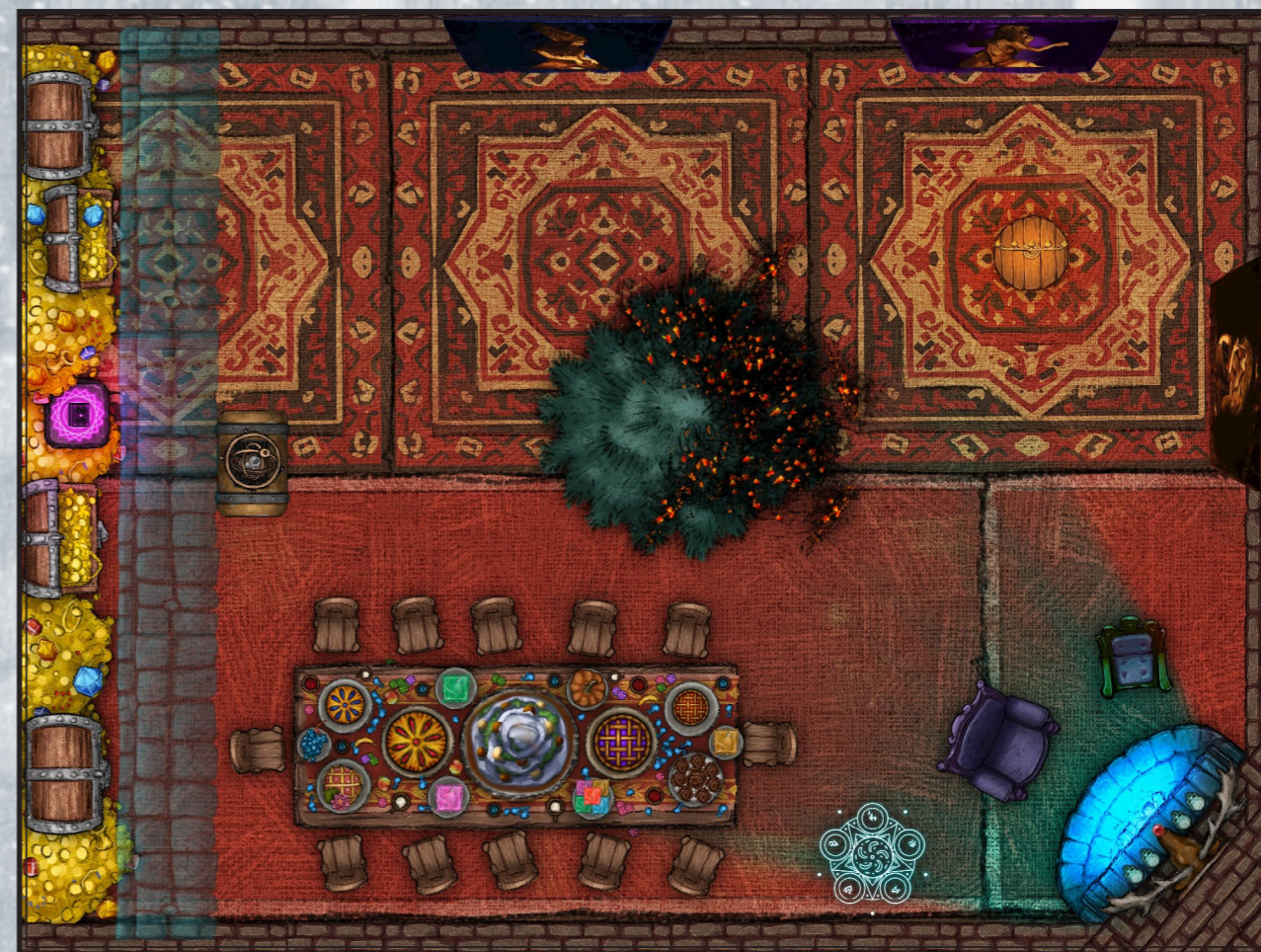
Η πύλη δεν τους οδήγησε στο σημείο απ' το οποίο έφυγαν, αλλά στα υπόγεια του κάστρου του Κράμπους και συγκεκριμένα στο δωμάτιο που χρησιμοποιεί με την αγαπημένη του Hag, την Μπάμπα Γιάγκα, σαν ερωτικό τους καταφύγιο. Η Μπάμπα Γιάγκα μπορεί να λείπει αυτή τη στιγμή, αλλά οι παγίδες και οι γρίφοι της είναι έτοιμα να σταματήσουν κάθε εισβολέα.



Το εκτυφλωτικό φως από την πύλη σβήνει και βρίσκεστε στο πιο παράξενο δωμάτιο που έχετε δει ποτέ. Είστε στο κέντρο ενός άγνωστου δωματίου, στραμμένοι έτσι, ώστε να κοιτάτε ένα τεράστιο μισοκαμένο Έλατο, δίπλα σε ένα ογκώδες τραπέζι, φορτωμένο με ό,τι λιχουδιά μπορείτε να φανταστείτε.

Από αριστερά, μια χρυσή λάμψη σας τυφλώνει, προερχόμενη από έναν τοίχο που μοιάζει διάφανος, ενώ μπροστά του στέκει ένα περίεργο, ορθογώνιο κατασκεύασμα.

Καθώς γυρίζετε το βλέμμα σας προς τα δεξιά, ξαφνιάζεστε από τις τρεις γριές μάγισσες, που μοιάζουν να εποπτεύουν το χώρο, ζωγραφισμένες σε εντυπωσιακές Ταπισερί κρεμασμένες πάνω στους τοίχους και από την έντονη, γαλάζια φλόγα που καίει στο γωνιακό Τζάκι. Ξαφνικά, τα κλαδιά του Έλατου μοιάζουν να κινούνται σαν να φυσάει ένα απροσδιόριστος προέλευσης αεράκι, που εσείς σίγουρα δεν νιώθετε.



Γενικότερα στο δωμάτιο

Ταπισερί

Τα πρόσωπα τριών Hags απεικονίζονται στις καλοφτιαγμένες Ταπισερί που φέρουν, στο κάτω μέρος τους, το όνομα της κάθε μίας, με εξαίρεση αυτό της Φράπα. Όλες τους βρίσκονται τοποθετημένες στους τοίχους του δωματίου, που σχηματίζουν γωνία απέναντι από το Τζάκι. Οι Ταπισερί είναι άφθαρτες.

Κάθε μια τους κρύβει και ένα μυστικό στον τοίχο που βρίσκεται πίσω της.

- Ταπισερί της Μπάμπα Γιάγκα
Βρίσκεται στο δεξί τοίχο, δίπλα στο Τζάκι και κρύβει τη μυστική πόρτα της εξόδου από το το Σαλόνι της Μπάμπα Γιάγκα. (βλέπε Μυστικές πόρτες)



Αντιμετωπίστε αυτό το δωμάτιο σαν ένα μικρόδωμάτιο απόδρασης (Escape Room). Στόχος αποτελεί η έξοδος όσο το δυνατόν γρηγορότερα και χωρίς να ενεργοποιήσουν κάποιο μέτρο ασφαλείας του δωματίου.

Κατά την εξερεύνηση του δωματίου μπορούν να βρουν διάφορες πληροφορίες και τρόπους να αποδράσουν αλλά και να φύγουν με ένα δυνατό αντικείμενο στην κατοχή τους. Η περιγραφή του δωματίου είναι λεπτομερής και τα στοιχεία του παρουσιάζονται ανάλογα με την περιοχή που βρίσκονται. Η εξερεύνηση του δωματίου δεν απαιτεί συγκεκριμένη σειρά.

• Ταπισερί της Φράπα Γιάγκα

Είναι η πιο κοντινή στην ταπισερί της Μπαμπά Γιάγκα. Πίσω της είναι χαραγμένο ένα παραλληλόγραμμο πλαίσιο από 4 γραμμές και 6 στήλες. Κάθε κουτί του πλαισίου περιέχει και ένα σύμβολο που απεικονίζει κάθε ένα από τα γράμματα της αλφαβητου της Κοινής (Common) γλώσσας. Η χρήση των γραμμάτων του πλαισίου αυτού καθιστά δυνατή τη συμμετοχή των παικτών στο παιχνίδι γνωστό ως “Κρεμάλα”, που απαιτείται για να βγουν απ’ το δωμάτιο.

• Ταπισερί της Άγκαθα Γιάγκα

Βρίσκεται στο αριστερό μέρος του βόρειου τοίχου και πίσω της κρύβεται η είσοδος προς τη μεγάλη κρεβατοκάμαρα. (βλέπε Μυστικές Πόρτες)

Το Έλατο - Δέντρο Φρουρός

• Το Δέντρο Φρουρός του δωματίου είναι το τεράστιο μισοκαμμένο Έλατο. Δεν είναι στολισμένο, αφού ο Κράμπους δεν στολίζει δέντρα, ενώ θα αρχίσει να κινείται γύρω από τον εαυτό του με το που οι χαρακτήρες εισέλθουν στο χώρο, αρχικά ανεπαίσθητα και, καθώς ο χρόνος περνά, όλο και πιο γρήγορα. Ένα Detect magic πάνω του θα αναδείξει μια Transmutation αύρα.

• Αρχίζει να επιτίθεται ενεργά στους ήρωες, αν πειράξουν τα χειριστήρια της Μαγικής Αρπάγης, προτού τοποθετήσουν στο δέκτη της τη μεταλλική καρδιά (βλέπε Αρπάγη και μεταλλική καρδιά παρακάτω). Όταν ενεργοποιηθεί η επίθεσή του, το Έλατο αρχίζει να μετακινείται περιστρεφόμενο στο χώρο, προσπαθώντας να τραυματίσει όσους ήρωες βρίσκονται κοντά του, ενώ απώτερος σκοπός του είναι να εγκλωβίσει τους παίκτες στις γωνίες και να τους εξουδετερώσει, καθώς δεν θα έχουν τρόπο διαφυγής.

• Δεν θα πλησιάσει ποτέ κοντά στο Τζάκι με όριο την περιοχή πίσω από τις πολυθρόνες, ενώ θα αποφύγει συνειδητά τους παίκτες που κρατούν κούτσουρα με τη γαλάζια φλόγα (βλέπε Τζάκι).

• Απενεργοποιείται με την χρήση της λέξης “Φράπα” (βλέπε Τζάκι) ή με την τοποθέτηση της μεταλλικής καρδιάς στο δέκτη της Μαγικής Αρπάγης. Σε κάθε περίπτωση απενεργοποίησης το Δέντρο Φρουρός σταματά να περιστρέφεται μόνιμα και χάνει την Transmutation αύρα του. Αν κάτι τέτοιο δεν συμβεί, οι χαρακτήρες θα χρειαστεί να το νικήσουν σε μάχη.

Αριστερή πλευρά του δωματίου

Διάφανος Τοίχος (Wall of Force)

Αν πάνε να τον αγγίξουν, θα διαπιστώσουν πως είναι συμπαγής και αδιαπέρατος. Ένα Detect Magic θα δείξει Evocation Aura.

Μαγική Αρπάγη (Δαγκάνα)

Μπροστά από τον διάφανο τοίχο υπάρχει ένα παράξενο, ορθογώνιο κατασκεύασμα. Είναι παρόμοιο με τα μηχανήματα που βρίσκονται στα Λούνα Παρκ και που δίνουν στα παιδιά τη δυνατότητα να ανασύρουν ένα αντικείμενο από μια συλλογή που εμφανίζει εντός του. Η συγκεκριμένη Αρπάγη (δαγκάνα), όμως δεν βρίσκεται εντός του μηχανήματος αλλά εμφανίζεται με μαγικό τρόπο εντός του Θησαυροφυλακίου, ενώ προορίζεται να τραβήξει μόνο ένα αντικείμενο και συγκεκριμένα την μαγική τράπουλα.

• Το μηχανήμα δεν δέχεται κέρμα. Η εσοχή του είναι κατάλληλα διαμορφωμένη για να δέχεται μια μεταλλική καρδιά (βλέπε Τζάκι), γεγονός που οι χαρακτήρες μπορούν να αντιληφθούν με ένα DC 11 Wisdom (Perception) ή Intelligence (Investigation) Check. Παρατηρούν, επίσης, στο κάτω μέρος του μία άλλη εσοχή, που δέχεται την τράπουλα, αν οι παίκτες κατορθώσουν να την ανασύρουν.

• Προσοχή, αν κάποιος ακουμπήσει τα χειριστήρια χωρίς να τοποθετήσει παράλληλα μέσα στο δέκτη την μεταλλική καρδιά, ενεργοποιεί αμέσως τα μέτρα ασφαλείας του χώρου. (βλέπε Το Έλατο). Με την τοποθέτηση της μεταλλικής καρδιάς μέσα στο δέκτη συμβαίνουν ταυτόχρονα τα εξής στο δωμάτιο: Απενεργοποιείται άμεσα και μόνιμα κάθε επίθεση του μισοκαμμένου Έλατου είτε αυτό έχει ενεργοποιηθεί είτε όχι. Φανερώνονται, μ’ έναν δυνατό θόρυβο, όμοιο με ξεκλείδωμα μεταλλικών κλειδαριών, τόσο η μυστική πόρτα, που βρίσκεται στο δεξί τοίχο, πίσω από την Ταπισερί της Μπάμπα Γιάγκα όσο και η μυστική πόρτα που κρύβεται πίσω από την Ταπισερί της Άγκαθα Γιάγκα.

• Τελος, οι χαρακτήρες έχουν τρεις προσπάθειες για να ανασύρουν την μαγική τράπουλα από το Θησαυροφυλάκιο. Χρειάζεται να πετύχουν DC 22 Dexterity (Sleight of Hand) Check στον χειρισμό της Αρπάγης. Ένα επιτυχημένο DC 15 Wisdom (Perception) από κάποιον παρατηρητή θα δώσει πλεονέκτημα (advantage) στην προσπάθεια του χειριστή. Αν οι χαρακτήρες τα καταφέρουν, η τράπουλα θα τηλεμεταφερθεί στο κάτω μέρος του μηχανήματος και μπορούν να την πάρουν. Αν δεν τα καταφέρουν και με την τρίτη προσπάθεια η Αρπάγη κλειδώνει.

Θησαυροφυλάκιο

Πίσω από τον διάφανο τοίχο είναι ένα δωμάτιο με βουνά από χρυσά νομίσματα και πετράδια (Σκρουτζ Μακ Ντακ φάση). Μια κολώνα φέρει πάνω της μια μαγική τράπουλα, που λάμπει ολόγυρα με ένα βαθύ, μωβ χρώμα. Πάνω από την τράπουλα μία δαγκάνα (Αρπάγη) έτοιμη να την αρπάξει στέκει ακίνητη. Είναι ένα Lucky Deck of Cards.

Lucky Deck of Cards

Κάθε κάρτα της τράπουλας είναι αντικείμενο μιας χρήσης που μπορεί να δώσει θετικό ή αρνητικό αποτέλεσμα. Οι κάρτες που ανασύρονται από την δαγκάνα είναι ακριβώς όσες και οι παίκτες. Κάθε χαρακτήρας τραβά από μία κάρτα και ο DM, ταυτόχρονα, ρίχνει **1d100** για να προσδιοριστεί τυχαία το αποτέλεσμα.



Lucky Deck of Cards

I- 10	Από την κάρτα εξαπολύεται το ξόρκι Slow (3ου Επιπέδου (PHB σελ. 277) αλλά με στόχο μόνο το πλάσμα που την τράβηξε και διάρκεια 8 ώρες. Το πλάσμα έχει μειονέκτημα (disadvantage) στο Wisdom Saving Throw που απαιτεί το ξόρκι και γίνεται με DC 15 (Transmutation αύρα)
II- 20	Από την κάρτα εξαπολύεται το ξόρκι Bane (1ου Επιπέδου PHB σελ. 216) με στόχο μόνο το πλάσμα που την τράβηξε και διάρκεια 8 ώρες. Το πλάσμα έχει μειονέκτημα (disadvantage) στο Charisma Saving Throw που απαιτεί το ξόρκι και γίνεται με DC 15 (Enchantment αύρα)
2I- 35	Από την κάρτα εξαπολύεται το ξόρκι Faerie Fire (1ου Επιπέδου PHB σελ. 239) αλλά με στόχο μόνο το πλάσμα που την τράβηξε και διάρκεια 8 ώρες. Τα χρώματα εναλλάσσονται από μπλε σε πράσινο σε μωβ σαν χριστουγεννιάτικα λαμπιόνια. Το πλάσμα έχει μειονέκτημα (disadvantage) στο Dexterity Saving Throw που απαιτεί το ξόρκι και γίνεται με DC 15 (Evocation αύρα)
36- 60	Η κάρτα προκαλεί μια ευχάριστη θέρμη στο πλάσμα που την τραβάει, αναζωπυρώνοντας το ηθικό του και προσδίδοντάς του Inspiration (Enchantment αύρα)
6I- 80	Από την κάρτα εξαπολύεται το ξόρκι Bless (1ου Επιπέδου PHB σελ. 219) με στόχο μόνο το πλάσμα που την τράβηξε και διάρκεια 8 ώρες (Enchantment αύρα)
8I- 100	Από την κάρτα εξαπολύεται το ξόρκι Haste (3ου Επιπέδου PHB σελ. 250) με στόχο το πλάσμα που τη τράβηξε και διάρκεια 8 ώρες (Transmutation αύρα)

Τυχόν εκτέλεση του ξορκιού “Detect Magic” στη τράπουλα δείχνει την αύρα της ακόλουθης κάρτας, όπως αυτή είναι στοιβαγμένη.

Γλυκά στο τραπέζι

Τα γλυκά στην τραπεζαρία μοιάζουν υπέροχα. Απαιτείται ένα DC 10 Wisdom (Medicine) Check για να καταλάβουν ότι είναι δηλητηριώδη. Αν ο παίκτης έχει proficiency σε poisoner’s kit μπορεί να κάνει το check αυτό με advantage. Μετά την κατανάλωση οι παίκτες δέχονται 1d4 ζημιά δηλητηρίου (poison damage) και πρέπει να πετύχουν σε ένα DC 12 Constitution Saving Throw για να μην γίνουν Poisoned για 8 ώρες.

Δεξιά πλευρά του δωματίου

Το πετρόχτιστο, γωνιακό Τζάκι

• Ο πίνακας

Ένας μικρός, αλλά ιδιαίτερα όμορφος πίνακας κρέμεται πάνω από το Τζάκι, απεικονίζοντας τον Κράμπους να κρατάει μια ανθοδέσμη και μια Hag (την Μπάμπα Γιάγκα) να την δέχεται χαμογελώντας. Αν κάποιος παίκτης επεξεργαστεί τον πίνακα, θα βρει γραμμένη τη λέξη «Φράπα» στο πίσω μέρος του. Η λέξη αυτή δίνει τη δυνατότητα άμεσης και μόνιμης απενεργοποίησης του Δέντρου Φρουρού (βλέπε Έλατο), είτε αυτό έχει ενεργοποιηθεί είτε όχι και άμεσης αποκάλυψης, λόγω του έντονου θορύβου, της μυστικής πόρτας που κρύβεται στον δεξί τοίχο, πίσω από την Ταπισερί της Μπάμπα Γιάγκα.

• Τα κούτσουρα

Υπάρχουν 5 μαγικά κούτσουρα στο Τζάκι, που αναδύουν μια μαγική, γαλάζια λάμψη, που μοιάζει με φλόγα η οποία δεν εξαντλείται ποτέ. Με Detect Magic φαίνεται μια Evocation αύρα. Τα κούτσουρα αυτά, ενώ είναι εντελώς ακίνδυνα απέναντι σε ζωντανούς οργανισμούς, είναι απόλυτα φονικά απέναντι στο ενεργοποιημένο Δέντρο Φρουρό, οπότε οι χαρακτήρες μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν για να αμυνθούν

και να τα μεταφέρουν στο δωμάτιο χωρίς κίνδυνο. Αν, τέλος, κάποιος επιχειρήσει να βγάλει τα κούτσουρα από το δωμάτιο, αυτά σβήνουν αμέσως, χάνοντας τις ιδιαίτερες ικανότητές τους. Τα κούτσουρα είναι απλά όπλα εξ’ επαφής (simple melee weapons) τα οποία σε πετυχημένη επίθεση προκαλούν 1d6 ζημιά κρούσης (bludgeoning damage) καθώς και 2d6 ζημιά φωτιάς (fire damage) απέναντι στο Έλατο).

Μεταλλική καρδιά

Η μεταλλική αυτή καρδιά βρίσκεται κάτω από τα κούτσουρα και λαμπυρίζει μ’ ένα αμυδρό φως. Οι χαρακτήρες μπορούν να την αντιληφθούν με Passive Wisdom (Perception) τουλάχιστον 15 ή και άμεσα, όταν προσπαθήσουν να σηκώσουν τα κούτσουρα.

Μυστικές πόρτες

• Πόρτα της Άγκαθα Γιάγκα

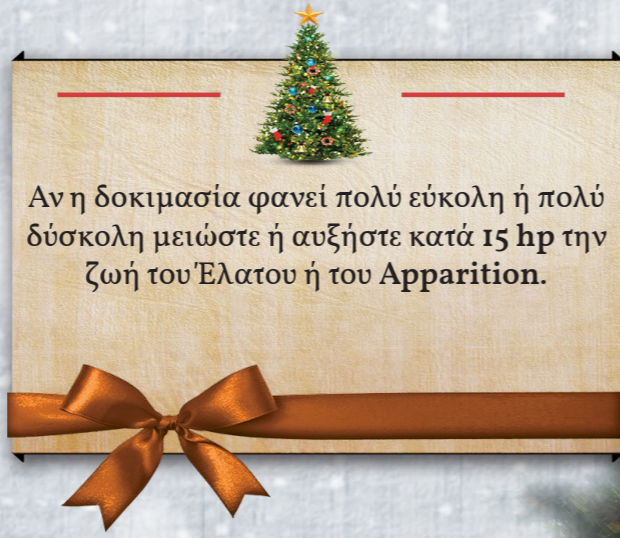
Ανοίγει αυτόματα μόνο με την τοποθέτηση της μεταλλικής καρδιάς στο δέκτη της Μαγικής Αρπάγης. Οδηγεί σ’ ένα μεγάλο δωμάτιο, που καταλαμβάνεται σχεδόν εξ ολοκλήρου από ένα υπέρδιπλο, μαλακό κρεβάτι, στρωμένο με μεταξωτό σεντόνι και καλυμμένο μ’ ένα τεράστιο, πουπουλένιο πάπλωμα. Η έρευνα του δωματίου δεν αποφέρει τίποτα το αξιόλογο.

• Πόρτα πίσω από τη Ταπισερί της Μπάμπα Γιάγκα

• Εκ πρώτης όψεως η μυστική αυτή πόρτα δε διακρίνεται από τον πέτρινο τοίχο. Μπορεί να εντοπιστεί είτε αν τοποθετηθεί η μεταλλική καρδιά στην Αρπάγη, είτε αν οι χαρακτήρες εντοπίσουν την λέξη Φράπα και την φωνάζουν δυνατά, ή με ένα DC 22 Intelligence (Investigation) Check.

• Ο μόνος τρόπος για να ανοίξει η πόρτα είναι οι χαρακτήρες να παίξουν και να κερδίσουν το κλασικό παιχνίδι "Κρεμάλα", με κρυμμένη τη λέξη: "ΑΤΑΚΤΟΙ". Με το που προσπαθήσουν να την ανοίξουν εμφανίζεται στον αέρα πάνω από το τραπέζι μία τεράστια φασματική κρεμάλα και από κάτω της 7 τετράγωνες υποδοχές. Κάθε φορά που ένα πλάσμα ακουμπάει κάποιο γράμμα από το πλαίσιο πίσω από την Ταπισερί της Φράπα Γιάγκα, μια φασματική μορφή του γράμματος "φτερουγίζει" προς είτε την αντίστοιχη υποδοχή αν είναι σωστό, είτε παίρνει τη μορφή ενός μέρους του apparition που δημιουργείται στη κρεμάλα, αν είναι λάθος. Τα 5 μέρη που σχηματίζονται είναι με τη σειρά: Κεφάλι, Κορμός, Χέρια, Πόδια, Σπαθί. Αν γεμίσουν όλες τις υποδοχές, οι χαρακτήρες θα είναι ελεύθεροι να ανοίξουν την πόρτα, συνεχίζοντας το δρόμο τους στο κάστρο. Αν οι παίκτες δυσκολεύονται να βρουν την λέξη της κρεμάλας, δώστε τους την επιλογή να κάνουν DC 10 Intelligence (Insight) Check για να βρουν ένα (αλλά μόνο ένα) γράμμα. Αν το Apparition σχηματιστεί πριν γεμίσουν τις υποδοχές, τότε αυτό εξαπολύεται εναντίον τους και, εφόσον το εξουδετερώσουν, θα μπορέσουν να ξαναπροσπαθήσουν.

Η έξοδος από το δωμάτιο οδηγεί στην αποθήκη τροφίμων του Κάστρου κάτω από τα μαγειρεία.



Αν η δοκιμασία φανεί πολύ εύκολη ή πολύ δύσκολη μειώστε ή αυξήστε κατά 15 hp την ζωή του Έλατου ή του Apparition.

Σημειώσεις Dungeon Master





Πέμπτο Κεφάλαιο

Σύμμαχοι λοιπόν!

Η πόρτα ανοίγει μόνο από την πλευρά του δωματίου της Μπαμπά Γιάγκα και, αν κλείσει, δεν ανοίγει από την άλλη πλευρά. Οι ήρωες γνωρίζουν καλά το χώρο αυτό, αφού είναι η αποθήκη τροφίμων των Γκόμπλιν και με τη χρήση μιας μικρής σκάλας αποκτούν πρόσβαση στα μαγειρεία τους, στο ισόγειο του κάστρου. Μέσα στην αποθήκη βρίσκεται ένα Γκομπλιν και καθαρίζει. Με το που βλέπει τους χαρακτήρες διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



Ένα Γκόμπλιν καθαρίζει την αποθήκη στα αριστερά σας. Με το που σας βλέπει, τσιρίζει από χαρά: “Μα, Τι! Πώς; Πώς ήρθατε από εδώ! Αγαπημένοι ήρωές, σας περιμέναμε. Η Γουέξ και ο Σάμιουελ μας είπαν πως ... Μα πάμε πάμε πάνω, είναι όλοι μαζεμένοι στην κουζίνα!” Και ξεκινάει να ανεβαίνει την σκάλα.

Με το που ανεβαίνετε βρίσκεστε μπροστά σε μία συγκέντρωση Γκόμπλιν. Είναι όλα εφοδιασμένα με ξίφη και παλιές ασπίδες, ενώ τα ακούτε να συζητούν έντονα, φωνάζοντας με θέρμη λέξεις όπως: “Γουίτζιξ, Γκρινις, Επανάσταση”. Ανάμεσά τους και πίσω από το μπουλούκι αναγνωρίζετε την Γουέξ, που φαίνεται να προσπαθεί να οργανώσει την κατάσταση.

Με το που σας αντιλαμβάνονται, ζητωκραυγάζουν και δεκάδες χέρια Γκομπλιν σας ωθούν, για να προχωρήσετε στο κέντρο της ομήγυρης. Καθώς περνάτε ανάμεσά τους, ακούτε ενθαρρυντικά λόγια, γεμάτα θαυμασμό, ενώ, με το που φτάνετε μπροστά, ο Σάμιουελ αναγνωρίζει τον φίλο του, τον κύριο Πίπη. Αμέσως αγκαλιάζονται και ο κύριος Πίπης, που ανακουφίζεται βλέποντας το φίλο του υγιή, του δίνει το **Bag of Holding** που κουβαλά, για να κεράσει όλα τα Γκόμπλιν που βρίσκονται στο χώρο υπέροχα φαγητά και γιορτινά καλούδια.

Δώστε στους ήρωες τη δυνατότητα να συνομιλήσουν και να μάθουν τι συμβαίνει.

Νέα για τον Γουίτζιξ

• Η Γουέξ και ο Σάμιουελ αποκαλύπτουν την πραγματική ταυτότητα του Γουίτζιξ και τις προθέσεις του.

• Ο Γνώμος είναι τραυματισμένος και βρίσκεται περιορισμένος στο δωμάτιό του. Ο Κράμπους τον τιμώρησε, λόγω της απόδρασης των Γκόμπλιν.

• Η Γουέξ ζητά από τους ήρωες να βοηθήσουν να ελευθερωθεί ο Γουίτζιξ, καθώς είναι σίγουρη πως θα μπορέσει να τους βοηθήσει στην προσπάθειά τους. Ο Γουίτζιξ έχει ήδη καταστρώσει μεγάλο σχέδιο, αλλά, αν δεν τον ελευθερώσουν, δεν υπάρχει ελπίδα να γλυτώσουν. Αλλά, πως θα πάνε στο δωμάτιό του, τώρα που στους διαδρόμους υπάρχουν πάρα πολλοί φρουροί;

Νέα για τον καινούργιο τους επιστάτη

• Πλέον ένας νέος επιστάτης έχει αναλάβει τη διοίκησή τους και αυτός είναι ο αρχηγός της φρουράς των δαιμόνων, ο σαδιστικός Γκρινις.

Οι εντολές που έχουν λάβει τα Γκόμπλιν

• Τα Γκομπλιν είχαν πάρει εντολή να επιτεθούν στην ομάδα, αλλά η Γουέξ και ο Σάμιουελ τους έκαναν να καταλάβουν την καταπίεση και την βία που δέχονται και πως η ομάδα ‘δουλεύει’ για το καλό όλων.

Αν κάποιος από την ομάδα δεν προτείνει τον αντιπερισπασμό, ο κύριος Πίπης πετάγεται και με ευγένεια προτείνει το σχέδιο που κατάστρωσε όσο άκουγε την συζήτηση.

Το σχέδιο του κυρίου Πίπη

- Χρειάζεται να κινηθούμε σε δύο μέτωπα.
- Χωριζόμαστε σε μία μεγάλη ομάδα και μία μικρότερη.
- Ο Σάμιουελ και εγώ, μαζί με τα Γκόμπλιν θα δημιουργήσουμε σαματά και χαμό στο ισόγειο, ώστε να τραβήξουμε τα βλέμματα πάνω μας.
- Εσείς, μαζί με την Γουέξ θα πάτε στο πάνω όροφο, για να βοηθήσετε τον Γουίτζιξ.

Η Γουέξ, ακούγοντας το σχέδιο, συμφωνεί και προτείνει στους χαρακτήρες να κρυφτούν κάτω από τη σκάλα και να περιμένουν να ηχήσει ο συναγερμός του αντιπερισπασμού. Μόλις, όμως, τα τσιράκια του Γκρινις φύγουν από το κτίριο, οι ήρωες δεν θα ανέβουν τα σκαλιά του πρώτου ορόφου. Αντίθετα, η Γουέξ τους οδηγεί μέσα από ένα μυστικό πέρασμα, από τα πολλά που υπάρχουν στο κάστρο, στον επάνω όροφο, ακριβώς μέσα στην ντουλάπα, εκεί που βρίσκεται στο δωμάτιο του Γνώμου.

Πριν όμως, προχωρήσουν στην υλοποίηση του σχεδίου, καλό είναι να ξεκουραστούν, να φάνε και να ετοιμαστούν για τις δοκιμασίες που έρχονται. Δώστε την δυνατότητα για **Short Rest**, αφού δεν θα έχουν άλλη ευκαιρία μετά.

Όταν η ομάδα είναι έτοιμη να ανέβει στον Πρώτο Όροφο, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα ακόλουθα:



Καθώς μπαίνετε στο μυστικό πέρασμα, κάτω από την σκάλα για τον πρώτο όροφο, ακούτε έναν αμυδρό, επαναλαμβανόμενο, παράφωνο ήχο που προέρχεται από την κατεύθυνση που σας οδηγεί η Γουέξ. Το μυστικό πέρασμα σας βγάζει σε μία ντουλάπα γεμάτη ρούχα. Η Γουέξ αφουγκράζεται για λίγο το χώρο κι έπειτα ανοίγει την πόρτα. Ο παράφωνος θόρυβος ακούγεται λίγο δυνατώτερα, καθώς μπαίνετε στο δωμάτιο του Γουίτζιξ. Το δωμάτιο είναι απλό και λιτό, οι τοίχοι είναι γυμνοί και γενικά δεν μοιάζει να έχει προσωπικά αντικείμενα. Τον περισσότερο χώρο καταλαμβάνει ένα τεράστιο τραπέζι γεμάτο χαρτιά, κονδυλοφόρους και παράξενα αντικείμενα που δεν έχετε ξαναδεί και που είναι, μάλλον, τα εργαλεία της δουλειάς του. Στην γωνία, σε ένα μικρό κρεβάτι βλέπετε ένα μπόγο να τρέμει.

Στο κρεβάτι βρίσκεται ο Γουίτζιξ. Είναι τραυματισμένος και προσπαθεί να συνέλθει. Μόλις οι χαρακτήρες μιλήσουν μαζί του, ανταλλάξουν πληροφορίες και του παραδώσουν το πόμολο, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:

Τα μάτια του Γνώμου λάμπουν από χαρά, μόλις πάρει στα χέρια του το πόμολο. « Το ήξερα πως θα τα καταφέρνατε! Συγγνώμη για την αναστάτωση που σας προκάλεσα, μα ό,τι έκανα ήταν για το καλό όλων μας.» Σηκώνεται ευθύς, ακουμπά το πόμολο σε έναν άδειο τοίχο και ξαφνικά εμφανίζεται μπροστά σας μία κόκκινη, μεταλλική πόρτα με ένα γιορτινό στεφάνι, κρεμασμένο πάνω της. Η πόρτα ανοίγει και οδηγεί σε ένα τεράστιο, φωτεινό δωμάτιο. *“Καλωσήρθατε στο γιορτινό μου Εργαστήριο! Ελάτε! Τι περιμένετε!”* φωνάζει ενθουσιασμένος μπαίνοντας μέσα. Ένας λαμπερός, γιορτινός κόσμος ανοίγεται μπροστά στα μάτια σας, μακριά από τον παράφωνο ήχο και γεμάτος με εκατοντάδες παιχνίδια, μικρά και μεγάλα λαμπιόνια, πυροτεχνήματα και άλλα διακοσμητικά αντικείμενα, ενώ σε μια πλατφόρμα δεσπόζει ένα παράξενο, ανθρωπόμορφο κατασκευάσμα, μίσοκαλυμμένο με μια σκονισμένη, πράσινη κουβέρτα.

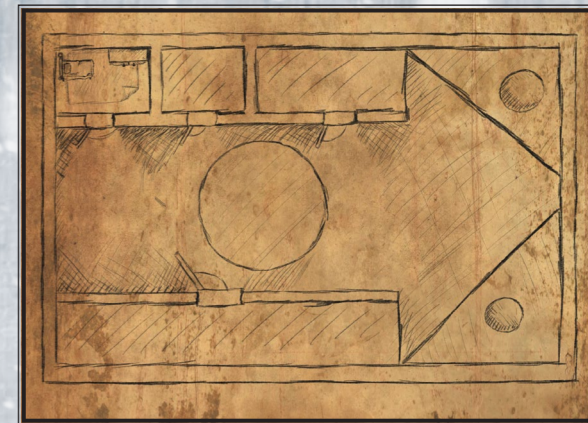
Το Γιορτινό Εργαστήριο του Γνώμου βρίσκεται σε μια ξέχωρη διάσταση (Pocket Dimension) και ο ιδιοκτήτης της έχει αποκλειστική πρόσβαση σ' αυτό μέσα από το Μαγικό Πόμολο. Εδώ, ο DM είναι ελεύθερος να περιγράψει το χώρο όπως επιθυμεί, δίνοντας στους παίκτες την αίσθηση ενός πλήρως εξοπλισμένου χώρου μαγικής δημιουργίας, γεμάτου με θαυμάσια παιχνίδια και αναπάντεχα, γιορτινά κατασκευάσματα. Καλυμμένο πίσω από μια πράσινη κουβέρτα βρίσκεται η Σ.ΑΝΤ.Α., η Συγχρονισμένη ΑΝΤι-κραμπική Αρματωσιά, που ο Γνώμος θα χρησιμοποιήσει στην τελική μάχη εναντίον του Γκρινις.

Αφού χαζέψουν το χώρο, ο Γουίτζιξ τους αναλύει το καλά προετοιμασμένο σχέδιό του. Διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



Ο Γουίτζιξ ανοίγει έναν χάρτη του κάστρου πάνω σ' ένα τραπέζι, σας δείχνει ένα διάγραμμα του επιπέδου που βρίσκεστε, με μαρκαρισμένα τρία σημεία σε διαφορετικά μέρη του ορόφου και λέει: «Ο Κράμπους δεν μπορεί να ηττηθεί. Μία απλή επίθεση δεν θα φέρει αποτέλεσμα, καθώς στο κάστρο του είναι παντοδύναμος. Χρειάζεται στρατηγική για να πετύχουμε τους στόχους μας αλλά και λίγη πονηριά. Σε αυτά τα τρία σημεία στο χάρτη είναι οι κολώνες που κρατούν το κάστρο. Αν καταστραφούν, αυτό θα καταρρεύσει, παίρνοντας μαζί του και όλα όσα ετοιμάζει ο Κράμπους για τις γιορτές.

Έχω εδώ, έτοιμες από παλιά, τρεις κεραμικές σφαίρες δεμένες με την μαγεία της φωτιάς και της καταστροφής και είναι ό,τι πρέπει για να τις τοποθετήσετε στα σημεία που λέγαμε. Χρειάζεται, όμως, προσοχή, καθώς ο Αρχιδάιμονας σίγουρα θα έχει φύλακες στα αντίστοιχα σημεία. Μόλις τις βάλετε, θα μπορούμε να πιέσουμε τον Κράμπους, ώστε να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις σας και εγώ να γυρίσω πίσω στον Άγιο Βασίλη. Εξάλλου, γνωρίζει αρκετά καλά πως σε αντίθετη περίπτωση δεν θα διστάσω να τις ενεργοποιήσω και τότε...Καμπούμ! Μα τα χίλια Γρανάζια! Δεν φαντάζεστε πόσο θέλω να αρχίσω να φτιάχνω πάλι δώρα για τα παιδιά! Σκεφτείτε το σχέδιό μου και ελάτε να σας εξοπλίσω για τις μάχες που έρχονται.»



Δώστε στους χαρακτήρες την ευκαιρία να κάνουν ερωτήσεις στον Γουίτζιξ και να οργανωθούν. Από την συζήτηση μπορούν να μάθουν τα εξής, αναλόγως τις ερωτήσεις:

Τι γνωρίζουν για τον Γουίτζιξ:

- Οποιαδήποτε πληροφορία τον αφορά και την ιστορία του.

Τι υπάρχει στον πρώτο Όροφο:

- Ο Γουίτζιξ γνωρίζει πως στον όροφο υπάρχει ο Μαγοφωνικός Σταθμός, που μεταδίδει και αυτή την απαίσια μουσική, οι Στρατώνες και κάποια Οικήματα των φιλοξενούμενων του Κράμπους. Δεν γνωρίζει, όμως, τίποτα περισσότερο γι' αυτά.

Τι γνωρίζει για τα μέρη που εντοπίζονται οι στατικές αδυναμίες του κάστρου:

- Ο Κράμπους γνωρίζει την αδυναμία του κάστρου και είναι βέβαιο πως έχει οχυρώσει καλά τις τρεις αυτές περιοχές.

Τι πρέπει να ξέρουν για τις Κεραμικές Σφαίρες:

- Οι Κεραμικές σφαίρες χρειάζεται να τοποθετηθούν με τρόπο που να μην εντοπίζονται εύκολα. Δεν έχει σημασία με ποιά σειρά θα τοποθετηθούν.
- Χρειάζεται να τοποθετηθούν στην κολώνα στο κέντρο του Μαγικοφωνικού σταθμού και στις κολώνες που βρίσκονται πίσω από τα Τζάκια στα υπόλοιπα δύο δωμάτια.
- Θα αναλάβει αυτός την ενεργοποίηση των κεραμικών σφαιρών.

Τι ειδικό έχει ο εξοπλισμός που θα δώσει:

- Ο εξοπλισμός του είναι γιορτινός και ειδικός να βλάπτει δαίμονες του Κράμπους, αφού αυτοί είναι ευαίσθητοι σε οτιδήποτε γιορτινό και χαρούμενο. Είναι ειδικά φτιαγμένοι για να προσθέτουν στις επιθέσεις τους “Holly Jolly damage”.

Ο Εξοπλισμός των Παικτών: Ο Γνώμος τους παρέχει φανταστικά, γιορτινά όπλα, που αποτελούν ανάθεμα για τους Αντι-γιορτινούς δαίμονες του Κράμπους (**Holly Jolly Damage**). Τα όπλα λειτουργούν όπως τα αντίστοιχα όπλα του D&D, αλλά είναι προσαρμοσμένα στο πνεύμα των γιορτών. Δημιουργείστε, λοιπόν, ό,τι όπλο κρίνετε πως ταιριάζει με τα Classes της ομάδας.

Ακολουθούν παραδείγματα

Melee Classes: Γιορτινές κουταλες, μαχαίρια, και κόκκαλα από μηρό αγριογούρουνου, που λειτουργούν σαν τυπικά melee όπλα, επιφέροντας, όμως, 1d4 επιπλέον Radiant ζημιά εναντίον των δαιμόνων.

Ranged Classes: Εκτοξευτήρες μελομακάρων και κουραμπιέδων για επιθέσεις από απόσταση (**Ranged attacks**) που λειτουργούν ως κανονικά όπλα, επιφέροντας, όμως, 1d4 επιπλέον Radiant ζημιά εναντίον των δαιμόνων.

Magic Users: Στρακαστρούκες, βαρελότα και πυροτεχνήματα για τους Spellcasters που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως spell components, προσθέτοντας σε οποιοδήποτε βλαβερό ξόρκι 1d4 επιπλέον Radiant ζημιάς.

Επίσης, αν του ζητηθεί, αναγνωρίζει τις ιδιότητες των αντικειμένων που έδωσε ο Ντετέκτιβ Καίσαρης στους χαρακτήρες, κάνοντας Identify με το μονόκλ του που έχει φακό από διαμάντι.

Τώρα πια είναι έτοιμοι να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις του Πρώτου Ορόφου. Ο Γουίτζιξ θα μείνει πίσω, μαζί με την Γουέξ, για να προετοιμαστούν για τη συνέχεια, ενώ υπόσχεται πως θα τους συναντήσει αργότερα στις σκάλες του Δευτέρου Ορόφου, φέρνοντας μαζί του μια έκπληξη τρελή!



Σημειώσεις Dungeon Master



Έκτο Κεφάλαιο

Καμπούμι;

Βγαίνοντας από το Γιορτινό Εργαστήριο και το δωμάτιο του Γουίτζιξ οι χαρακτήρες έρχονται αντιμέτωποι με τα παράφωνα τραγούδια που άκουγαν πριν. Οι παράφωνες κραυγές που ακούγονται είναι Αντι-κάλαντα, ύμνοι δηλαδή στον Κράμπους και μιλούν για την αταξία, το κάρβουνο και την “χαρά” της γκρίνιας σε φάλτσους τόνους. Ο θόρυβος είναι τόσο δυνατός που οι οι χαρακτήρες πάσχουν αμέσως από κώφωση (deafened), χάνοντας τη δυνατότητα της προφορικής επικοινωνίας. Ο DM εδώ θα πρέπει να αποτρέψει τους χαρακτήρες από το να επικοινωνούν προφορικά, επιτρέποντας, όμως, χειρονομίες, γραπτά μηνύματα ή οτιδήποτε άλλο σκεφτούν οι ήρωες για να μεταδώσουν τη σκέψη τους.

“Βγαίνοντας στον Πρώτο Όροφο απ’ το δωμάτιο του Γουίτζιξ διαπιστώνετε πως πλέον δεν ακούτε ο ένας τον άλλον και πως μόνο με χειρονομίες μπορείτε να συνεννοηθείτε. Το μόνο καλό είναι πως, τουλάχιστον, δεν ακούτε και τους φριχτούς ήχους που διαχέονται στον όροφο. Τα δωμάτια των φιλοξενουμένων του Κράμπους και οι στρατώνες των δαιμόνων βρίσκονται παράπλευρα στους τοίχους, αφήνοντας άπλετο, ανοιχτό χώρο γύρω από το εντυπωσιακό, κυκλικό δωμάτιο στο κέντρο. Από τον χάρτη του Γουίτζιξ καταλαβαίνετε πως πρόκειται για τον Μαγοφωνικό Σταθμό από όπου και εκπέμπεται ο εκκωφαντικός θόρυβος. Σε κάθε σημείο του χώρου υπάρχουν ριγέ, ερυθρόλευκες κωνικές, μαγικές κατασκευές τοποθετημένες σε κάθε 10 feet του χώρου. Δεν μπορείτε να μην προσέξετε τους τεράστιους κώνους, που βρίσκονται δεξιά και αριστερά από την πόρτα του Σταθμού.”

Οι χαρακτήρες μπορούν να επιλέξουν τα δωμάτια με όποια σειρά θέλουν, προκειμένου να τοποθετήσουν σ’ αυτά τις κεραμικές σφαίρες. Αλλά, όσο δεν έχουν αντιμετωπίσει τις δοκιμασίες στον Μαγοφωνικό σταθμό, πάσχουν από κώφωση.

Μαγοφωνικός Σταθμός

Ανοίγοντας την πόρτα του δωματίου του Μαγοφωνικού σταθμού, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:

“Εισέρχεστε σ’ ένα στρογγυλό δωμάτιο, γεμάτο καθρέπτες. Ο φωτισμός του είναι κόκκινος και στους τοίχους υπάρχουν κώνοι που εκπέμπουν τον απαίσιο ήχο. Στο κέντρο του χώρου ξεχωρίζει ένας μαγικός κύκλος γύρω από μία κολώνα και πάνω του στέκουν αρκετές, παρόμοιες μορφές, έχοντας τα χέρια τους ψηλά, σαν να εκτελούν κάποιου είδους τελετουργία.

Δεξιά και αριστερά από την κολώνα, σε δύο αναβατήρες, χορεύουν ένας γηραιός άντρας και μια εντυπωσιακή γυναίκα, παίζοντας λύρες. Οι καθρέπτες είναι έξι και μπερδεύουν τις αισθήσεις.

Πλησιάζοντας, αντιλαμβάνεστε πως όλοι αυτοί σας είναι γνωστοί από παλαιότερες εκδηλώσεις του Κράμπους. Οι μορφές γύρω από την κολώνα μοιάζουν να είναι οι ξωτικές βάρδοι Ψωριάννα Γκράντε και Πέηλορ Σπιθ, που εμφανίζονται σε πολλαπλά αντίτυπα στο χώρο. Στον ένα από τους αναβατήρες βρίσκεται ο Τσάστιτι Τίντερ, ένας βρώμικος και γηραλιός άνθρωπος, με τεράστιες χρυσές αλυσίδες στο λαιμό του, χαλαρά ρούχα και δυο τούφες μαλλιών που φαίνονται να είναι κολλημένες στην φαλάκρα του. Στον άλλο αναβατήρα η γυναίκα, που από τα αυτιά ξεχωρίζει ως ξωτικό, είναι η Λέιντι Ντάντα που χορεύει, φορώντας ένα ακριβό φόρεμα. Τόσο ο γηραλιός άντρας όσο και η γυναίκα σας κάνουν διάφορες χειρονομίες σαν να θέλουν να σας διώξουν.



Η εκκωφαντική μουσική που μεταδίδεται σ' όλο τον Πρώτο Όροφο αποτελεί παράλληλα Συναγερμό και Μέτρο Ασφαλείας κατά των εισβολέων και ξεκίνησε μετά τον αντιπερισπασμό των Γκόμπλιν. Οι παράφωνοι αυτοί ήχοι παράγονται από τους δύο βάρδους στους αναβατήρες και μεταδίδονται στα ηχεία μέσω της Τελετουργίας (Ritual) που εκτελούν στην Κεντρική Ρουνική Κολώνα οι 2 ξωτικιές βάρδοι, που είναι προστατευμένες από τους έξι μαγεμένους καθρέφτες του δωματίου (βλ. στατιστικά). Τα δύο αυτά Ξωτικά δεν ακούνε τίποτα (deafened) και δεν συμμετέχουν στη μάχη, διατηρώντας την προσοχή τους (Concentration) στο Τελετουργικό (Ritual).

Οι ανακλάσεις από τους καθρέφτες δημιουργούν καλειδοσκοπικό φαινόμενο που προστατεύει τους βάρδους και αναστέλλεται σταδιακά αν καταστραφούν οι έξι καθρέφτες (AC 10 για να πετύχει κάποιος ένα καθρέπτη, 6 (2d4) HP).

Αν οι χαρακτήρες δεν φύγουν από το δωμάτιο, ο Τσάστιτι Τιντερ και η Λέιντι Ντάντια επιτίθενται

Initiative Rolls

Για να καταφέρουν οι χαρακτήρες να τοποθετήσουν την κεραμική σφαιρα στην κολώνα, αλλά και για να σταματήσουν την κώφωση (deafened), αρκεί να διακόψουν το Ritual. Αν και τα δύο ξωτικά που ασκούν το Ritual χάνουν την αυτοσυγκέντρωσή τους (Concentration) ή πέσουν αναίσθητα (Unconscious) η ανάδραση από το τέλος της Τελετουργίας, ρίχνει αναίσθητους όλους τους βάρδους, βγάζοντάς τους εκτός μάχης, ενώ οι ρούνιοι του κύκλου εξαφανίζονται. Τα ξωτικά που ασκούν το Ritual έχουν ξοδέψει όλα τα spell slots τους για αυτό αν χάνουν την αυτοσυγκέντρωσή τους και χρειαστεί να πολεμήσουν θα χρησιμοποιήσουν μόνο Cantrips. Τα μαγικά όπλα του Γουίτζιξ προστατεύουν τα Γκόμπλινς και στο τέλος της τελετουργίας δεν πέφτουν αναίσθητα.

Με το που νικήσουν τους Βάρδους, οι χαρακτήρες είναι ελεύθεροι να τοποθετήσουν την κεραμική σφαιρα και να προχωρήσουν στα επόμενα δωμάτια. Έχουν, λοιπόν, επιλογή να πάνε είτε πάνω δεξιά, στο δωμάτιο που θα βρουν την "Σταχτοπούτα" είτε πάνω αριστερά, που θα βρουν το δωμάτιο του "Ζυμαρούλη".



Αν η δοκιμασία φανεί πολύ εύκολη ή πολύ δύσκολη μειώστε ή αυξήστε κατά 15hp την ζωή των βάρδων και κατά ένα τα Spell Slots.

Δωμάτιο της "Σταχτοπούτας"

Καθώς η ομάδα μπαίνει στο δωμάτιο, που βρίσκεται πάνω δεξιά στο χάρτη τους, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:




"Η πόρτα ανοίγει και το δωμάτιο στο οποίο μπαίνετε είναι ευρύχωρο αλλά και γεμάτο με ογκώδεις, διάσπαρτους σωρούς στάχτης μαζί με κάποια μεγάλα κομμάτια κάρβουνου. Αυτό που σας τραβάει την προσοχή, όμως, είναι ένα μεγάλο, αναμμένο τζάκι που καίει στο βάθος και ο τεράστιος πίνακας που βρίσκεται πάνω του, απεικονίζοντας ένα παράξενο, δαιμονικό πλάσμα με κορώνα. Η κεραμική σφαιρα χρειάζεται να τοποθετηθεί, βάσει των οδηγιών του Γουίτζιξ, στην βάση του Τζακιού."

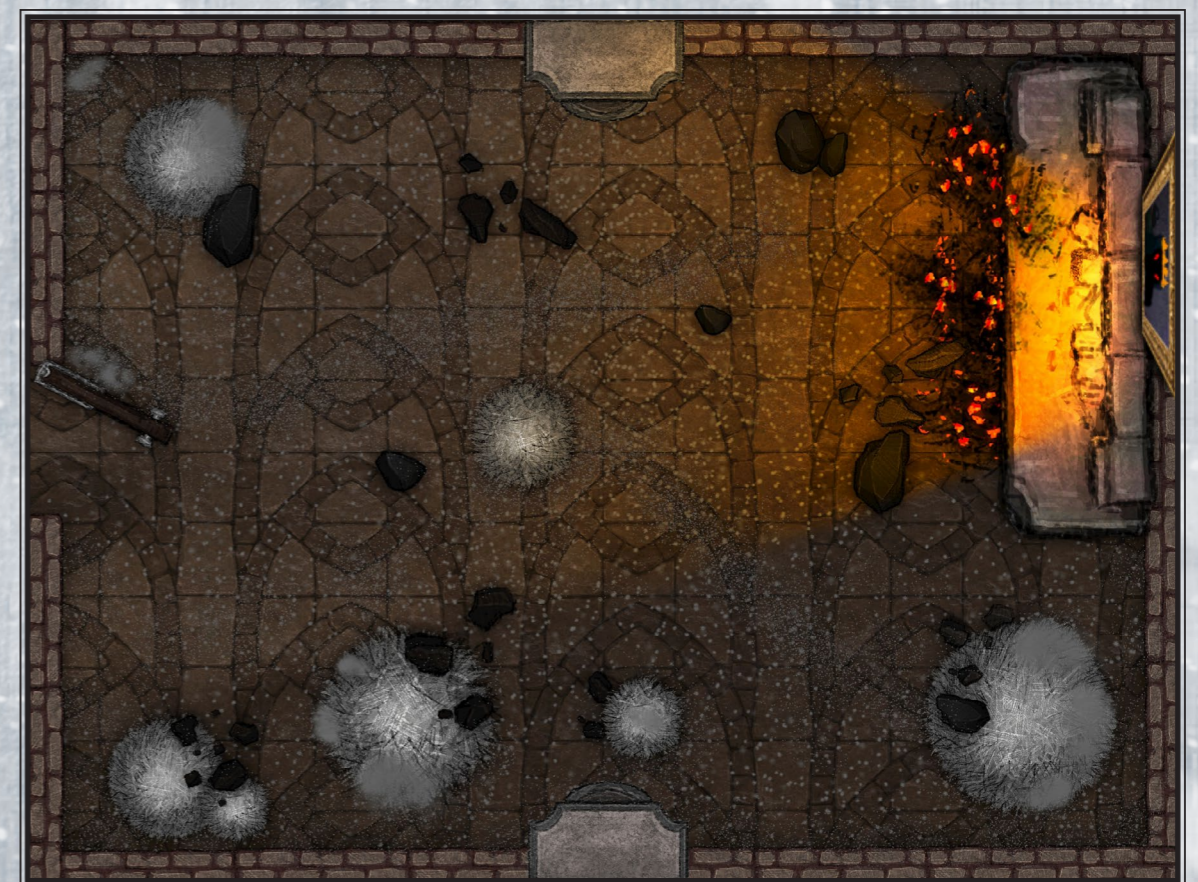

Αν οι παίκτες θελήσουν να αναγνωρίσουν το πλάσμα στον πίνακα, μπορούν να αντιληφθούν πως είναι ένα Dust Mephit, φέρνοντας ένα DC10 Intelligence (Arcana/Nature) Check εφόσον έχουν proficiency στο αντίστοιχο skill.

Μέσα σε έναν από τους σωρούς στάχτης κρύβεται η "Σταχτοπούτα", ένα θηλυκό Dust Mephit. Η Σταχτοπούτα δεν σκοπεύει να επιτεθεί, αλλά είναι επιφυλακτική απέναντι στους παίκτες και ζει την παράνοιά της. Θα τους ζητήσει το λόγο, όταν μπουν στο δωμάτιο, όμως οι χαρακτήρες μπορούν να καταφέρουν το ζητούμενο χωρίς μάχη, αλλά με διάλογο και κατανόηση.

Με το που οι χαρακτήρες πλησιάσουν τον σωρό από στάχτη που βρίσκεται πιο κοντά στο Τζάκι, η Σταχτοπούτα πετάγεται ξαφνικά μπροστά τους. Διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



"Μέσα από ένα σωρό στάχτης πετάγεται ένα παράξενο, φτερωτό πλάσμα παρόμοιο με αυτό που απεικονίζεται στον πίνακα. Φορά ένα λευκό φουστάνι και κρατά στο χέρι ένα κρυστάλλινο σφυρί με κεφαλή που μοιάζει με γοβάκι. Ανεβαίνει ψηλά, χτυπώντας τα φτεράκια της, σας κοιτάει και με τσιριχτή φωνή λέει: "Ηρθατε να με τιμωρήσετε, ε; Κακές αδελφές; Εγώ, θα παντρευτώ τον Πρίγκιπα κι εσείς θα σκάσετε από το κακό σας!" Στη συνέχεια κοιτά τον πίνακα με λατρεία και συνεχίζει: "Αχ δεν είναι κούκλος ο καλός μου; Πείτε τι θέλετε, και αφήστε με να συνεχίσω να τον ονειρεύομαι! Θα έρθει ώρα που θα μου πάρει βέρα! Και θα σκάσουν όλοι, όλοι, όλοι!"



Η ειρηνική λύση του προβλήματος

Αν οι χαρακτήρες επιθυμήσουν να συζητήσουν μαζί της, ζητήστε τους να περάσουν **Charisma Checks** με το κατάλληλο **Skill** κατά περίπτωση. Η **Σταχτοπούτα** προτίθεται να τους αφήσει να βάλουν τη σφαίρα στο Τζάκι, αν εκπληρωθούν και οι δύο ακόλουθες προϋποθέσεις: Να μην πειράξουν τον πίνακά της και να δεχτούν να πάρουν μαζί τους ένα Σταχτί Τριαντάφυλλο που έχει φυλαγμένο στη φούστα της, για να το δώσουν στον Πρίγκιπά της. Αν καταφέρουν να την πάρουν με το μέρος τους, τότε θα τους προειδοποιήσει για τον Γκριντς και θα τους ευχηθεί καλή επιτυχία στο εγχείρημά τους.



Η Σταχτοπούτα πήρε τ' όπλο της

Αν οι παίκτες της φερθούν άσχημα και αποφασίσουν να της επιτεθούν ή αν πιάσουν τον πίνακα που βρίσκεται πάνω στο Τζάκι, αυτή επιτίθεται. Στην περίπτωση αυτή η Σταχτοπούτα πετάει στάχτη στον κοντινότερο χαρακτήρα και επιτίθεται με το Σφυρί-γοβάκι της, φωνάζοντας: *"Πάρε κι αυτή, Κακιά Μητριά"* ή *"Ηθελες να μου πάρεις τον πίνακα με τον αγαπημένο μου ε;"*. Σε αυτή την περίπτωση οι χαρακτήρες δεν θα πάρουν το τριαντάφυλλο και δεν θα ειδοποιηθούν για τον Γκριντς.

Initiative Rolls

Αφού οι χαρακτήρες συνεννοηθούν ή νικήσουν την **Σταχτοπούτα** θα μπορούν να τοποθετήσουν την κεραμική τους σφαίρα στο Τζάκι χωρίς πρόβλημα.


Σε κάθε περίπτωση, επόμενος στόχος είναι το δωμάτιο πάνω αριστερα που θα βρουν το δωμάτιο του Ζυμαρούλη ή οι σκάλες που οδηγούν στον δεύτερο όροφο.

Δωμάτιο του Ζυμαρούλη

Στο δωμάτιο τους περιμένει ο Ζυμαρούλης, ο κακός Χάλφλινγκ (**Halfling**) φούρναρης του κάστρου, που μεταφέρθηκε προσφατα εδώ από τον Κράμπους, για να προστατεύσει το δωμάτιο.

Στο δωμάτιο αυτό η πόρτα είναι ήδη ανοιχτή. Ο Ζυμαρούλης δεν έχει μετακομίσει ακόμη πλήρως εδώ, οπότε μέσα στην τεράστια αυτή κουζίνα γίνεται ένας χαμός. Τραπέζια, ράφια, ταψιά, όπως και οι μικροί, τραγανοί μπισκοτάνθρωποι βρίσκονται παντού στο χώρο, ενώ το αλεύρι στο πάτωμα σκονίζει τα ρούχα όλων αυτών μπαίνουν μέσα.


Καθώς μπαίνουν οι χαρακτήρες, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



“Βρίσκεστε μπροστά στην πιο ακατάστατη κουζίνα που έχετε δει. Σκόρπια ράφια βρίσκονται παντού, ανάστατα τραπέζια, σακιά και καφάσια σας κόβουν την πρόσβαση σε κάθε βήμα, ενώ σε όλο το πάτωμα είναι χυμένο ένα παχύ στρώμα από αλεύρι. Στο βάθος, πάνω σε ένα σκαμνί, μπροστά από το τζάκι, βλέπετε ένα μικροσωμο, στρουμπουλό και άσπρο πλάσμα, να ανακατεύει, με μία τεράστια κουτάλα, ένα μεγάλο καζάνι πάνω από δυνατή φωτιά.

Αναγνωρίζετε τον “Ζυμαρούλη”, τον Χάλφλινγκ φούρναρη του κάστρου. Βέβαια, σας αντιλαμβάνεται άμεσα και ο ίδιος και χαχανίζει διαβολικά: *“Κατάλαβα πως θα δεχόμουν επισκέψεις μετά το συναγερμό, γι’ αυτό και προετοιμάστηκα. Καλωσήρθατε στο φούρνο μου. Σήμερα κερνάμε μπισκοτάνθρωπους!”*.

Ταυτόχρονα τραβά ένα μοχλό και όλος ο τόπος ψεκάζεται με νερό.”



Initiative Rolls

Ο Ζυμαρούλης είναι κακεντρεχής αλλά ταυτόχρονα και φοβισιάρης. Σκοπός του δεν είναι να αντιμετωπίσει ο ίδιος τους χαρακτήρες, αλλά να καταφέρει να τους παγιδεύσει τόσο, όσο χρειάζεται στον **Γιγάντιο Μπισκοτάνθρωπο**, που ετοιμάζει στο μεγάλο καζάνι του, να ζωντανέψει και στον ίδιο για να το σκάσει. Στόχος του η μυστική πόρτα που θα τον οδηγήσει πίσω στα μαγειρεία. Η πόρτα βρίσκεται δίπλα στο τζάκι και ο Ζυμαρούλης έχει εύκολη την πρόσβαση σ’ αυτή.

Surprise Round : Ο Ζυμαρούλης αξιοποιεί την έκπληξη των παικτών για να κάνει την κίνησή του:

- Τραβά έναν μοχλό, και ενεργοποιεί τους ψεκαστές νερού, που βρίσκονται στο ταβάνι σ’ όλο το μήκος του δωματίου, μουσκεύοντας το αλεύρι και κάνοντάς το να λειτουργεί περιοριστικά για τους παίκτες (όμοια με το ξόρκι **Entangle** του επιπέδου PHB σελ. 238). Η ζύμη που δημιουργείται, τυλίγεται στα πόδια των χαρακτήρων και χρειάζεται να πετύχουν **DC10 στο Strength Check** για να μην παγιδευτούν και να θεωρηθούν **Restrained**. Αν αποτύχουν, τότε είναι παγιδευμένοι (**Restrained**) μέχρι να τελειώσει η διάρκεια του ξορκιού (1 λεπτό). Κάθε γύρο μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Action τους για να επαναλάβουν το Check. Το **Terrain** είναι **difficult**.

- Την ίδια στιγμή δεκάδες μικροί μπισκοτάνθρωποι ζωντανεύουν και τρέχουν προς το καζάνι για να το αναποδογυρίζουν (**Lair Ιδιότητα**). Το ζυμάρι που βγαίνει από το καζάνι μορφοποιείται σιγά - σιγά σε ένα τεράστιο Μπισκοτάνθρωπο (3 γύρους, ξεκινώντας να μετράτε από αυτόν).

• Κατά την διάρκεια της μάχης, ο Ζυμαρούλης δεν επιτίθεται, εκτός και αν είναι σε **melee** απόσταση. Οι μικροί μπισκοτάνθρωποι προσπαθούν να αποτρέψουν κάθε προσπάθεια επίθεσης εναντίον του, κάνοντας ξόρκι **Shield** (PHB σελ. 275). Στη σειρά του, στον πρώτο γύρο προσπαθεί να φτάσει στην κρυφή έξοδο, αμπαρώνοντάς την από μέσα, για να μην τον πιάσουν οι χαρακτήρες, αυτός στοχεύει στο να φτάσει στην κρυφή έξοδο για να ξεφύγει από τους ήρωες

• Μετράτε γύρους, ξεκινώντας από τον γύρο έκπληξη. Στην αρχή του δεύτερου γύρου της μάχης ο τεράστιος Μπισκοτάνθρωπος έχει πλέον μορφοποιηθεί και είναι έτοιμος για επίθεση.

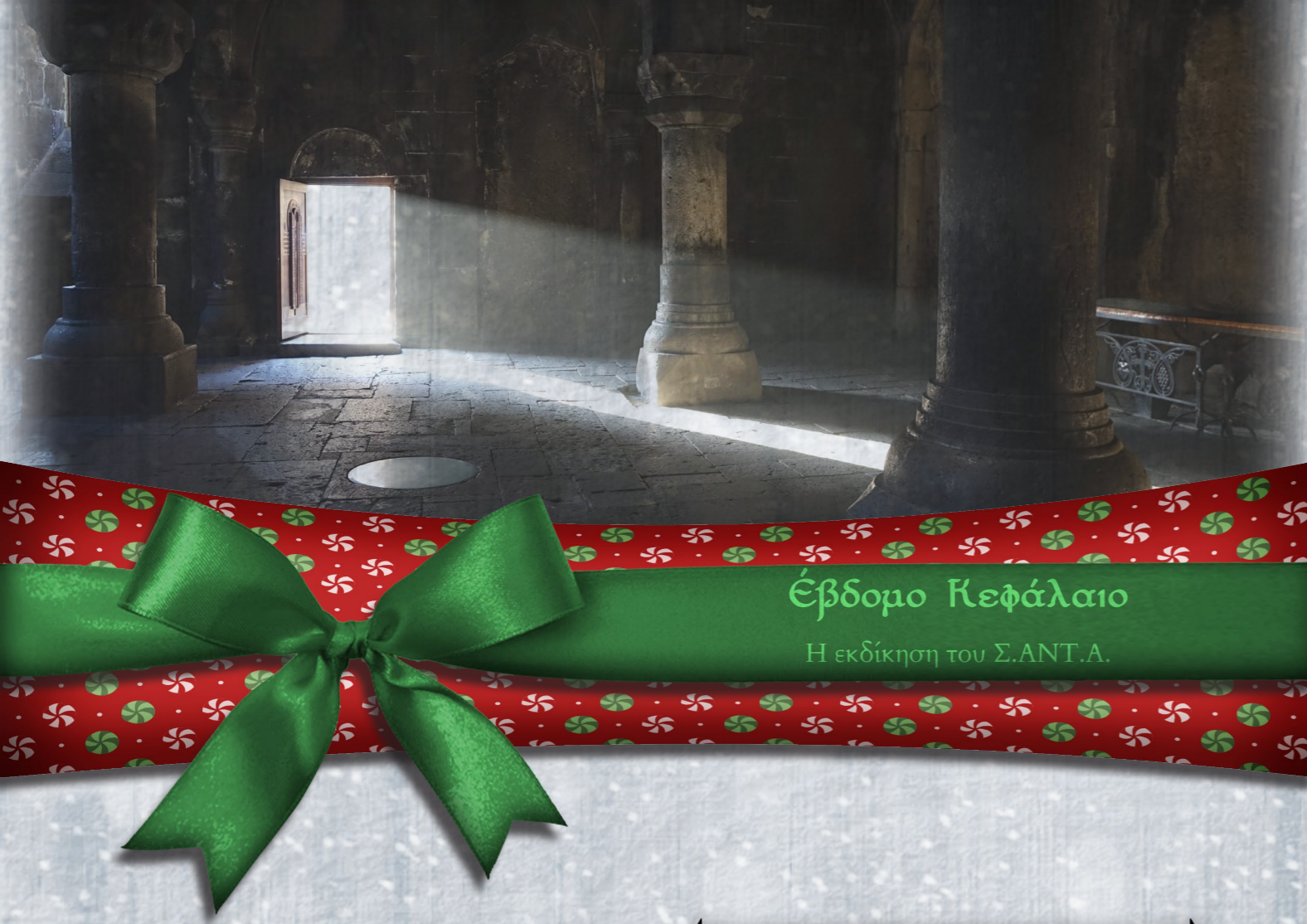
• Αν οι χαρακτήρες καταφέρουν να χτυπήσουν τον Ζυμαρούλη πριν το σκάσει και τον ρίξουν στην μισή ζωή του, πριν δημιουργηθεί ο τεράστιος Μπισκοτάνθρωπος, τότε ο φούρναρης παραδίδεται και απενεργοποιεί το δημιούργημά του, χρησιμοποιώντας τη μαγική λέξη, που κρύβει σε σημείωμα μέσα στην ποδιά του (τη λέξη: “**Αναστέλλω**”).

Όταν η μάχη τελειώσει, οι παίκτες τοποθετούν την κεραμική σφαίρα στην κολώνα πίσω από το τζάκι και είναι έτοιμοι να προχωρήσουν είτε στο δωμάτιο της “Σταχτοπούτας” (αν δεν έχουν πάει ακόμα), είτε στα σκαλιά του Δευτέρου Ορόφου, για να συναντήσουν τον Γουίτζιξ.



Σημειώσεις Dungeon Master





Έβδομο Κεφάλαιο

Η εκδίκηση του Σ.ΑΝΤ.Α.

Στα σκαλιά του Δεύτερου Ορόφου τους περιμένει μια τεράστια έκπληξη, καθώς ο Γουίτζιξ κάνει την εμφάνισή του μέσα στο επιβλητικό, μηχανικό κατασκεύασμα που φύλαγε στο Μαγικό του Εργαστήριο. Μόλις οι χαρακτήρες φτάσουν στη σκάλα, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



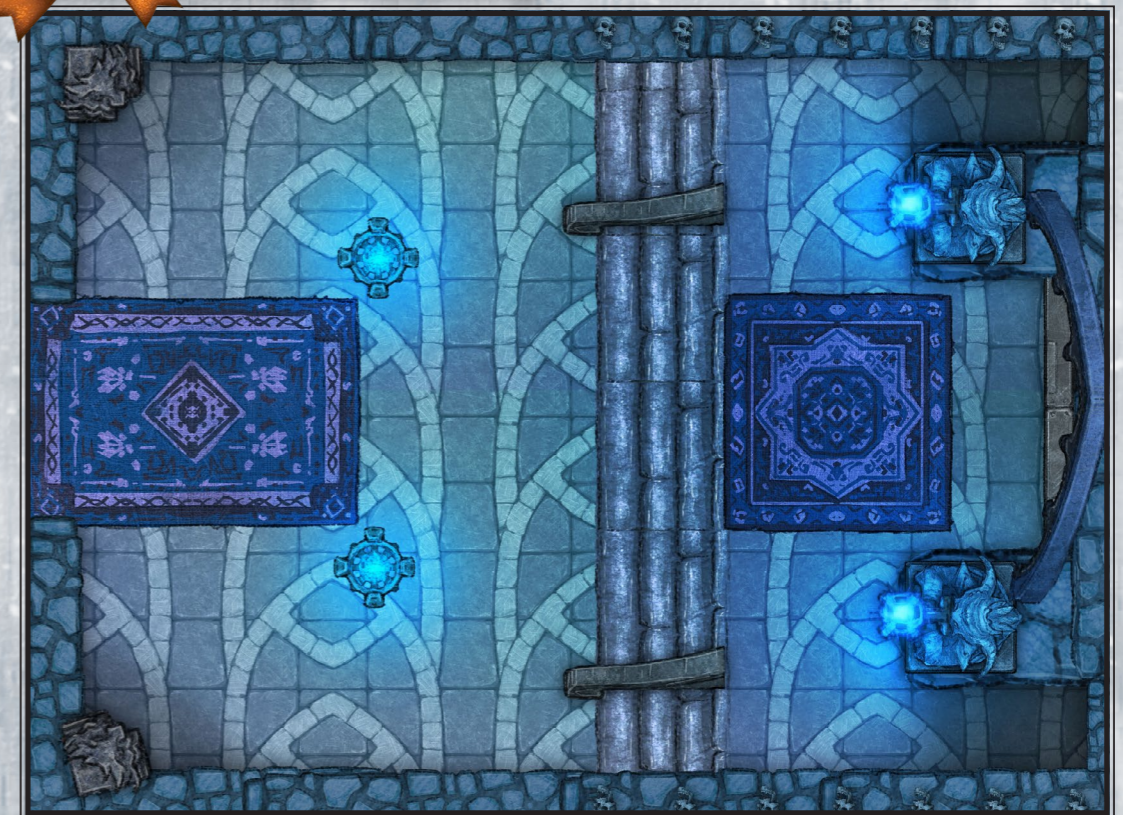
Στα σκαλιά του Δεύτερου Ορόφου σας περιμένει μια μεγάλη έκπληξη, καθώς ένα εντυπωσιακό, μηχανικό κατασκεύασμα έχει κάνει την εμφάνισή του. Πάνω στο ενισχυμένο, μεταλλικό στήθος του φέρνει, με κόκκινα, λαμπερά γράμματα την προσωινυμία: Σ.ΑΝΤ.Α. Η προσωπίδα της μηχανικής πανοπλίας ανοίγει και από μέσα της εμφανίζεται ένας χαμογελαστός Γουίτζιξ.

“Ξαναβρισκόμαστε, φίλοι μου, στην αρχή του τέλους. Ήρθε, επιτέλους, η ώρα να μάθουν οι δαίμονες τι σημαίνει Γνωμική Τεχνολογία. Γνωρίστε την Σύγχρονισμένη ΑΝΤι-κραμπική Αρματωσιά ή Σ.ΑΝΤ.Α.. Ήρθε η ώρα οι Δαίμονες να μασήσουν Γνωμο-Γκομπλινο-σίδερα. Αφήστε εμένα να απασχολήσω τον Γκριντς και ξεφορτωθείτε εσείς τα τσιράκια του. Του τα έχω μαζεμένα!”

Η Τελική Μάχη

Ανεβαίνοντας τα σκαλοπάτια με τη συνοδεία του Σ.ΑΝΤ.Α. διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:

Μπροστά πάει ο Γουίτζιξ με το Σ.ΑΝΤ.Α. και πίσω εσείς, ακολουθώντας τον στην βάση των μηχανικών ποδιών του. Γρήγορα, φτάνετε στην κορυφή της σκάλας. Βρίσκεστε σε ένα τεράστιο δωμάτιο από μπλε γρανίτη, που εξυπηρετεί ως προθάλαμος για το δωμάτιο του Θρόνου του Αρχιδαίμονα Κράμπους. Από την κορυφή της σκάλας βλέπετε τις γιγάντιες, μεταλλικές δίφυλλες πόρτες που σας χωρίζουν από τον στόχο σας. Μπροστά τους στέκει ένας τεράστιος, πράσινος δαίμονας. Αναγνωρίζετε τον Γκριντς, όμως αυτή τη φορά έχει φέρει και τους φίλους του. Μέσα από δύο εσοχές, δεξιά και αριστερά της πόρτας, βγαίνουν τέσσερα γνώριμα πλάσματα, που στέκουν δίπλα του και σας κοιτάζουν απειλητικά



Ο Γκριντς αναμένει τους χαρακτήρες μπροστά από την πόρτα. Καθώς οι χαρακτήρες ξεκινούν να προχωρούν εντός του δωματίου και λίγο πριν φτάσουν στο κέντρο του, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:

Ο Γκριντς, καθώς πλησιάζετε, σας απευθύνει τον λόγο:

“Αργήσατε λίγο, αλλά φτάσατε. Φέρατε και ενισχύσεις, βλέπω! Άγκαθα! Σιροπιαστέ! Σάιμον! Ντασταθρον! Επιτεθείτε! Ήρθε η ώρα να υπηρετήσετε τον αφέντη σας. Θα ασχοληθώ εγώ με τον σιχαμερό Γνώμο.”

Καθώς καλεί κάθε όνομα, οι αντίπαλοί τους, η Αγκάθα, ο Σιροπιαστός, ο Σάιμον και ο Ντσιασταθρον παίρνουν θέση εναντίον τους. Μπορείτε να κάνετε μία γρήγορη περιγραφή για τον κάθε ένα.

Initiative Rolls

Κατά την διάρκεια της μάχης

• **Ο Γουίτζιξ με το Σ.ΑΝΤ.Α:** Ο Γουίτζιξ επιτίθεται κατα αποκλειστικότητα στον Γκριντς και τον απομακρύνει από την ομάδα, έχοντας από πριν ενημερώσει τους χαρακτήρες για αυτή την τακτική. Μετά από 10 γύρους ή αν οι παίκτες κατατροπώσουν τους υποτακτικούς του γρηγορότερα, το κατασκεύασμα δυσλειτουργεί και καταστρέφεται με μια μεγάλη έκρηξη και τρομερό θόρυβο. Η ανάδραση αφήνει τον Γουίτζιξ αναίσθητο (Unconscious) και πλέον ανίκανο να συνεχίσει.

• **Γκριντς:** Μάχεται με τον Γουίτζιξ, καθώς μόνο αυτόν θεωρεί πραγματική απειλή. Όσο μάχεται με τον Γουίτζιξ χάνει σε κάθε γύρο 5 (1d8) HP. Όταν καταστραφεί το Σ.ΑΝΤ.Α., η ανάδραση της έκρηξης του προκαλεί μεγάλη ζημιά και χάνει επιπλέον 10 (3d6) HP. Πλέον, με όση ζωή του έχει απομείνει, αρχίζει να επιτίθεται στην Ομάδα.

• **Αγκάθα:** Ίπταται, καβαλώντας ένα σκουπόξυλο, σε ύψος 5 feet πάνω από το πάτωμα. Η τακτική της είναι η εξής: Στους δύο πρώτους γύρους καλεί χιονάνθρωπους (1/γύρο) δίπλα σε κάποιον παίκτη, για να του επιτεθεί. Στους επόμενους γύρους είτε θα καλεί νέο χιονάνθρωπο είτε θα μετακινεί τους υπάρχοντες σε σημεία που θα μπορούν να επιτεθούν σε πολλούς χαρακτήρες ταυτόχρονα.

• **Σιροπιαστός:** Στο δεξί του χέρι κρατά μια κουτάλα και στο αριστερό ένα μικρό τσουκάλι, που αστράφτει από μαγική ακτινοβολία. Στόχος του είναι να γεμίσει τον χώρο με ζελεδάκια (1d4/γύρο), ακινητοποιώντας τους χαρακτήρες. Για να το πετύχει αυτό, κάθεται όσο πιο μακριά μπορεί από τους υπόλοιπους, καθώς αν κάποιος φτάσει σε απόσταση 5 feet από αυτόν, είναι δύσκολο να εκτελέσει την κίνησή του (action) του, για να πετάξει ζελεδάκι.

• **Σάιμον:** Ο Σάιμον υποκλίνεται βαθιά στους παίκτες και χρησιμοποιεί την φωνή του για να εκτελέσει τα ξόρκια του. Προσπαθεί να σπρώξει τους παίκτες με τις ιδιότητές του προς τους χιονάνθρωπους της Αγκάθα ή στα ζελεδάκια του Σιροπιαστού.

• **Ντσιασταθρον:** Αν οι χαρακτήρες του δώσουν το σταχτί τριαντάφυλλο της Σταχτοπούτας, σταματά να είναι επιθετικός απέναντί τους. Στην περίπτωση αυτή δεν μένει στην μάχη, μα, πριν φύγει, για να βοηθήσει τα Γκόμπλιν, ρίχνει στάχτη στον κοντινότερο αντίπαλό τους (εκτός του Γκριντς),, καθιστώντας τον prone, αφού πέφτει κάτω από τον βήχα και γίνεται incapacitated. Στην αντίθετη περίπτωση παραμένει και μάχεται εναντίον τους.

DM, θυμηθείτε να περιγράφετε σε κάθε γύρο για το τι γίνεται μεταξύ Γουίτζιξ και Γκριντς. Στην επική αυτή μάχη ο Γκριντς θα βγάλει όλη του τη βαρβαρική οργή, φωνάζοντας στον Γνώμο εκφράσεις τύπου: “Θα σε κάνω Γνωμοσουβλάκι”, ενώ ο Γουίτζιξ με τον Σ.ΑΝΤ.Α. θα ανταποδίδει με έξυπνα και καιρία χτυπήματα, φωνάζοντας όσο πιο δυνατά μπορεί “Πάρε και αυτή, πράσινε βρωμίλε”. Κάτι τέτοιο θα δώσει καλύτερη αίσθηση της μάχης στους χαρακτήρες.

Όταν οι χαρακτήρες νικήσουν και τον Γκριντς, ποδοβολητά ακούγονται από τις σκάλες και ένα μπουλούκι Γκόμπλιν τρέχουν προς την πόρτα του Θρόνου. Ήρθαν να στηρίξουν τις απαιτήσεις της ομάδας

Αν η δοκιμασία φανεί πολύ εύκολη ή πολύ δύσκολη μειώστε ή αυξήστε κατά 2 τα ζάρια ζημιάς (hit dice) σε κάθε εχθρό. Επίσης το Σ.ΑΝΤ.Α “χαλάει” σε 12 ή 8 γύρους αντίστοιχα.

Η Αίθουσα του Θρόνου
Τα Γκόμπλιν και ο Γουίτζιξ χρειάζεται να προχωρήσουν σε όλο του το μήκος της αίθουσας για να φτάσουν στη άλλη πλευρά της, όπου ο Κράμπους κάθεται πάνω στο θρόνο του. Καθώς οι χαρακτήρες προχωρούν προς το κέντρο του δωματίου, διαβάστε, παραφράστε ή αποδώστε περιληπτικά τα παρακάτω:



Οι τεράστιες πόρτες ανοίγουν και εισέρχεστε στη αίθουσα του Θρόνου του Κράμπους. Στο πάτωμα υπάρχουν σωροί από στάχτη και κάρβουνα, ενώ στους τοίχους του δωματίου υπάρχουν τοιχογραφίες που απεικονίζουν παιδιά να διαπράττουν αταξίες. Φτάνετε στην άλλη άκρη όπου βρίσκεται ο Μεγάλος Θρόνος. Ο Κράμπους κάθεται χαλαρά επάνω του και δεν σας δίνει καμία σημασία, καθώς φαίνεται συγκεντρωμένος σ’ έναν πάπυρο που αναβλύζει ένα έντονο κόκκινο χρώμα. “Τι έγινε, Γκριντς;” Ρωτάει χωρίς να σηκώνει τα μάτια του: “Τιμώρησες, επιτέλους, τα Γκόμπλιν, όπως τους αξίζει;”

Μόλις ο Κράμπους αντιλαμβάνεται πως μπροστά του βρίσκεστε εσείς μαζί με τα υπόλοιπα Γκόμπλιν, ετοιμάζεται για μάχη. Σηκώνεται απότομα από το θρόνο, αρπάζει την τσάντα με τα κάρβουνα και την στοιβάζει με τα κλαδιά που έχει για όπλα και φωνάζει αγριεμένος: “Μα τους χίλιους Δαίμονες! Τόσους βοηθούς πληρώνω, δεν μπορούν, επιτέλους, να τα βάλουν με ένα μάτσο Γκόμπλιν και μάλιστα ακριβώς στην περίοδο των γιορτών; Πρέπει να τα κάνω όλα εγώ εδώ μέσα;”

Δώστε στους χαρακτήρες την ελευθερία να απευθυνθούν στον Κράμπους και να υποβάλουν τις απαιτήσεις τους. Ενδεικτικά ακολουθεί λίστα, αλλά οι χαρακτήρες μπορούν να τις διαμορφώσουν και να προσθέσουν σε αυτές και άλλες.

Λίστα απαιτήσεων

- Άμεση απελευθέρωση του Γουίζτιξ, προκειμένου να γυρίσει στον Άγιο Βασίλη. Καλύτερες συνθήκες εργασίας για τα Γκόμπλιν
- Δικαίωμα στα Γκόμπλιν να επισκέπτονται την Ταβέρνα του κυρίου Πίπη ανήμερα Πρωτοχρονιάς, για να γιορτάζουν παρέα του.
- Δώρα κάθε χρονιά από τον Κράμπους στα Γκόμπλιν, έχουν και αυτά συναισθήματα.

Ο Κράμπους, εφόσον οι παίκτες δεν επιδιώξουν μάχη, θα υπογράψει συμβόλαιο, δεχόμενος τόσο την αποχώρηση του Γουίζτιξ, αφού δεν μπορεί να στηριχτεί πάνω του όσο και τις απαιτήσεις των Γκόμπλιν, προσπαθώντας να διατυπώσει τους όρους με ευνοϊκό γι' αυτόν τρόπο. Βέβαια, μόλις οι γιορτές τελειώσουν, θα προσπαθήσει να βρει τρόπο να επαναφέρει τις ισορροπίες.

Μόλις οι διαπραγματεύσεις τελειώνουν, τους διώχνει απ' το δωμάτιο και συνεχίζει τις προετοιμασίες του για την Πρωτοχρονιά.

Αν οι χαρακτήρες επιδιώξουν μάχη, δεν υπάρχει για αυτούς καμία ελπίδα. Ο Κράμπους όσο και να βιάζεται για να γυρίσουν οι σκλάβοι του στην δουλειά, καθώς δεν αργεί η μέρα που θα τιμωρήσει τα άτακτα παιδιά, δεν θα δεχτεί επίθεση εναντίον του. Με μία κίνησή του θα πάρει παραμάζωμα ότι Γκόμπλιν είναι μπροστά του και η Επανάσταση για ακόμα μία φορά θα εξαλειφθεί.

Σημειώσεις Dungeon Master



Επίλογος

Και ζήσαν αυτοί καλά;

Ευτυχισμένο Τέλος

Ο Γουίτζιξ και τα Γκόμπλιν μεταφέρονται μέσω της Μαγικής Πύλης στην Κάντια για ένα τρελό πάρτι στην ταβέρνα του κυρίου Πίπη. Εκεί γίνεται χαμός, με τον Ντετέκτιβ Καίσαρη να εμφανίζεται παρέα με τον Ρούντολφ, μοιράζοντας τρελά δώρα σε όλους αλλά μεταφέροντας και ένα μήνυμα ευγνωμοσύνης από τον Άγιο Βασίλη.

Τέλος, το συμβούλιο της Κάντια ανακηρύσσει τα Γκόμπλιν σε Επίτιμους Πρωτοχρονιατικούς Δημότες, κηρύσσοντάς την πόλη τους ανοιχτή για κάθε Γκόμπλιν, την ημέρα της Πρωτοχρονιάς. Η περιπέτεια τελειώνει με πολύ φαγητό, αλκοόλ και καλή παρέα.

Όλοι είναι χαρούμενοι εκτός από τον Κράμπους που ήδη ετοιμάζει την εκδίκησή του.

Όχι και τόσο καλό Τέλος

Αν οι χαρακτήρες δεν καταφέρουν να έρθουν σε συμφωνία με τον Κράμπους, τα πράγματα για την χρονιά που έρχεται δεν θα είναι τόσο καλά για αυτά. Ο Γουίτζιξ ενεργοποιεί τις κεραμικές σφαίρες και το κάστρο σείεται συθέμελα και μέσα στην βαβούρα και τον πανικό αποδρά μαζί με τον κύριο Πίπη. Ο Κράμπους σε μία ύστατη προσπάθεια να σώσει ότι σώζεται επικαλείται τις δυνάμεις του και καταφέρνει με την μαγεία του να κρατήσει την αίθουσα του θρόνου αλώβητη. Θα τα βάλει με τα εναπομείναντα Γκόμπλιν, που θα κάνουν τριπλοβάρδιες για να επιδιορθώσουν την ζημιά από την έκρηξη και θα είναι ακόμα πιο τυραννικός και απαιτητικός απέναντί τους.

Ίσως, οι ξεπεσμένοι μας ήρωες, τα καταφέρνουν καλύτερα του χρόνου!

Καλά Χριστούγεννα και Ευτυχισμένο το Νέο Έτος
Τέλος!!!



Έλατο

Awakened Tree Huge plant, Unaligned

STR **DEX** **CON** **INT** **WIS** **CHA**
15 (+2) 14 (+2) 18 (+4) 10 (+0) 10 (+0) 7 (-2)

Armor Class: 17 (Natural Armor)
Hit Points: 45 (4d12+12)
Speed: 20 ft.

Damage Vulnerabilities: Fire από τα κούτσουρα του τζακιού στο σαλόνι της Μπάμπα Γιάγκα.
Damage Resistance: Bludgeoning, Piercing
Senses: passive Perception 10
Languages: --
Challenge Rating: 3 (700 XP)

Reactions

Τυφλό Κοπάνημα: Άλλα πλάσματα προκαλούν ευκαιριακές επιθέσεις (opportunity attacks) από το έλατο κάθε φορά που εισέρχονται ή μετακινούνται σε περιοχή εντός της εμβέλειας του (το opportunity attack συνεχίζει να καταναλώνει το reaction του έλατου)

Actions

Multiattack: Το έλατο κοπανάνει (slam) 2 διαφορετικούς στόχους εντός εμβέλειας. Το ζάρι ζημιάς του δεύτερου κοπανήματος είναι d4 αντί για d6

Κοπάνημα (Slam): Επίθεση εξ' Επαφής: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 10 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 6 (1d6+2) ζημιά χτυπήματος (bludgeoning damage), ή 5 (1d4+2) ζημιά χτυπήματος αν είναι η δεύτερη επίθεση στο γύρο του

Feats

Καμουφλάζ (False Appearance): Όσο το δέντρο είναι ακίνητο δεν ξεχωρίζει από οποιοδήποτε κοινό δέντρο.

Apparition

Medium undead, neutral evil

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

Armor Class: 14 (Natural Armor)
Hit Points: 39 (6d8+9)
Speed: 30 ft.
Initiative: +2

Skills: Perception +3, Stealth +4
Damage Vulnerabilities: Radiant
Damage Resistance: Necrotic, Bludgeoning, Piercing και Slashing από μη μαγικά όπλα που δεν είναι ασημένια (silvered)
Damage Immunities: Poison
Condition Immunities: Exhaustion, Poisoned, Prone, Grappled
Senses: Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft., Passive perception 13
Languages: Όποιες ήξερε εν ζωή
Challenge Rating: 3 (700 XP)

Feats

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

Actions

Πολλαπλή Επίθεση (Multiattack): Το Apparition μπορεί να κάνει δύο επιθέσεις με το longsword. Μπορεί να χρησιμοποιήσει στην θέση της μιας επίθεσης το βλέμμα του φόβου (Terror gaze).

Βλέμμα του Φόβου (Terror gaze): Το Apparition στοχεύει ένα πλάσμα που μπορεί να δει στα 30 ft μακριά του. Αν ο στόχος μπορεί να δει το Apparition, χρειάζεται να πετύχει ένα DC 11 Wisdom Saving throw αλλιώς γίνεται φοβισμένος (frightened). Ο στόχος μπορεί να επαναλάβει το σώσιμο στο τέλος κάθε γύρου του και στην επιτυχία να πάψει να είναι φοβισμένος. Αν ο στόχος πετύχει στο σώσιμο δεν έχει καμία επίδραση και έχει ανοσία στο βλέμμα του φόβου από όλα τα apparition για 1 ώρα.

Longsword: Επίθεση εξ' Επαφής: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 8 (1d10+2) ζημιά κοψίματος (slashing damage)

Τσάσπιτι Τίντερ, Λέιντι Ντάντα, Ψωριάννα Κράντε, Πέιλορ Σπιθ

Bard Medium humanoid (any race), CN
STR **DEX** **CON** **INT** **WIS** **CHA**
8 (-1) 16 (+3) 14 (+2) 10 (+0) 12 (+1) 16 (+3)

Armor Class: 12
Hit Points: 26 (4d8 + 6)
Speed: 30 ft.
Initiative: +2

Saving Throws: DEX +4, WIS +3
Skills: Acrobatics +4, Perception +5, Performance +6
Senses: Passive Perception 15
Languages: Κοινή (Common), Elvish
Challenge Rating: 2 (450 XP)

Feats

Spellcasting: Ο Βάρδος είναι ένας 2ου επιπέδου Βάρδος. Η ικανότητα ενεργοποίησης της μαγείας (spellcasting ability) του είναι το Charisma (spell save DC 12, +4 για να χτυπήσει με επιθέσεις ξορκιού)

Actions

SLair Actions (Μόνο διαθέσιμα στο Μαγοφωνικό Σταθμό):

Τώρα με βλέπεις... (Now You See Me...): Κάθε επίθεση απέναντι σε βάρδο που εκτελεί τελετουργία (Ritual) η οποία περνάει το AC του έχει μια πιθανότητα να πετύχει ένα από τα ομοιώματα που δημιουργούν οι καθρέφτες στους τοίχους. Η πιθανότητα αλλάζει ανάλογα με το πόσοι καθρέφτες δεν είναι σπασμένοι:

Αν κανένας καθρέφτης δεν έχει σπάσει:

Η επίθεση πετυχαίνει το βάρδο μόνο αν είναι κρίσιμο χτύπημα (critical hit)
Αν έχει σπάσει ένας καθρέφτης: Ρίξε 1d6. Η επίθεση πετυχαίνει το βάρδο αν φέρεις 1.
Αν έχουν σπάσει δύο καθρέφτες: Ρίξε 1d6. Η επίθεση πετυχαίνει το βάρδο αν φέρεις 1 ή 2
Αν έχουν σπάσει τρεις καθρέφτες: Ρίξε 1d6. Η επίθεση πετυχαίνει το βάρδο αν φέρεις 1, 2 ή 3
Αν έχουν σπάσει τέσσερις καθρέφτες: Ρίξε 1d6. Η επίθεση πετυχαίνει το βάρδο αν φέρεις 1, 2, 3 ή 4
Αν έχουν παραπάνω από τέσσερις καθρέφτες: πετυχαίνουν πάντα τον βάρδο.

Έχει τα εξής ξόρκια:

Cantrips (κατά βούληση): Minor Illusion (PHB σελ.260), Vicious Mockery (PHB σελ.285)
1st level (2 slots): Healing Word (PHB σελ.250), Heroism (PHB σελ.250), Thunderwave (PHB σελ.282), Tasha's Hideous Laughter (PHB σελ.280), Dissonant Whispers (PHB σελ. 234)

Δεν έχουν μαζί τους όπλα.

Σταχτοπούτα

Dust Mephit (πειραγμένο)
Small elemental, neutral evil
STR **DEX** **CON** **INT** **WIS** **CHA**
5 (-3) 14 (+2) 10 (+0) 9 (-1) 11 (+0) 10 (+0)

Armor Class: 17 (φυσική θωράκιση)
Hit Points: 24 (6d6)
Speed: 30ft, fly 30 ft.

Skills: Perception +2, Stealth +4
Saving Throws: Con +7, Int +9, Wis +6
Damage Vulnerabilities: Fire
Damage Immunities: Poison
Condition Immunities: Poisoned
Senses: Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft., Passive perception 12
Languages: Κοινή (Common), Auran, Terran
Challenge: 1/2 (100 XP)

Feats

Death Burst: Όταν η Σταχτοπούτα πεθάνει, εκρήγνυται σκορπώντας σκόνη παντού. Κάθε πλάσμα σε απόσταση 5 feet πρέπει να περάσει DC 10 Constitution saving throw η να τυφλωθεί (blinded) για 1 λεπτό. Το πλάσμα μπορεί να επαναλάβει το saving throw σε κάθε γύρο του και στην επιτυχία χάνει την τύφλωση.

Innate Spellcasting (1/Day): Η Σταχτοπούτα με την βοήθεια της στάχτης εκτελεί Tasha's Hideous Laughter (1ου επιπέδου ξόρκι) (PHB σελ.280). Αντί όμως να γελάει ο στόχος βήχει ακατάπαυστα μέχρι να πετύχει το DC 13 Wisdom Saving Throw

Actions

Γυάλινο Γοβάκι: Επίθεση εξ' Επαφής: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 4 (1d4+2) ζημιά Bludgeoning damage.

Ζυμαρούλης

Medium humanoid (Halfling), NE
STR **DEX** **CON** **INT** **WIS** **CHA**
14 (+2) 12 (+1) 10 (+0) 8 (-1) 7 (-2) 8 (-1)

Armor Class 11
Hit Points 18 (5d6)
Speed 30 ft.
Initiative: +7

Senses: Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft., Passive perception 8
Languages: Κοινή (Common), Halfling
Challenge Rating: 1/2 (100 XP)

Reactions

Cookie Shield: Οι μικροί μπισκοτάνθρωποι, πιστοί στον Ζυμαρούλη, δημιουργούν ασπίδα προστασίας (ξόρκι Shield - PHB σελ/ 275) για να τον προστατεύσουν από κάθε επίθεση σε κάθε γύρο.

Actions

Κουτάλα Σπασμένη: Επίθεση εξ' Επαφής: +2 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 4 (1d4+2) διαπεραστική ζημιά (piercing damage).

Feats

Σε Επαγρύπνηση (Alert): Ο Ζυμαρούλης δεν μπορεί να αιφνιδιαστεί (surprised) όσο έχει τις αισθήσεις του, έχει +5 στο initiative (ήδη υπολογισμένο) και άλλα πλάσματα δεν μπορούν να πάρουν πλεονέκτημα (advantage) στις επιθέσεις τους απέναντί του επειδή είναι κρυμμένα

Μπισκοτάνθρωπος

Large construct, unaligned

STR 16 (+3) **DEX** 12 (+1) **CON** 18 (+4) **INT** 8 (+1) **WIS** 12 (+1) **CHA** 14 (+2)

Armor Class: 16 (Σκληρή Ζύμη)
Hit Points: 49 (4d12 + 16)
Speed: 30 ft.
Initiative: +1

Damage Vulnerabilities: Bludgeoning
Damage Immunities: Fire
Condition Immunities: charmed, exhaustion, frightened, paralyzed, petrified, poisoned
Senses: Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft., Passive perception 11
Languages: —
Challenge Rating: 3 (700 XP)

Actions

Πολλαπλή Επίθεση (Multiattack): Ο Μπισκοτάνθρωπος μπορεί να κάνει δύο επιθέσεις (slam ή stomping) ή Spice Breath

Spice Breath (Recharge 5-6): Ο Μπισκοτάνθρωπος εκπνέει ένα σύννεφο από κανελογαρυφαλλο. Κάθε πλάσμα σε κώνο 15-foot χρειάζεται να πετύχει DC 13 Dexterity saving throw. Στην αποτυχία, disadvantage στο επόμενο attack για ένα γύρο.

Slam: Επίθεση εξ' Επαφής: +5 για να χτυπήσει, εμβέλεια 10 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 5 (1d4+3) ζημιά κρούσης (bludgeoning damage).

Stomping: Ο Μπισκοτάνθρωπος σείει το έδαφος και κάνει τους γύρω του να γίνουν prone. Οποιοδήποτε πλάσμα στέκεται σε 5 ft απόσταση πέφτει αν αποτύχει σε DC 13 Dexterity saving throw.

Άγκαθα

Medium humanoid, NE

STR 12 (+1) **DEX** 16 (+3) **CON** 14 (+2) **INT** 14 (+2) **WIS** 12 (+1) **CHA** 10 (+0)

Armor Class: 15
Hit Points: 28 (4d8 + 8)
Speed: 30 ft. walk, 60 ft. flying (με το σκουπόξυλο μόνο)
Initiative: +1

Damage Vulnerabilities: Radiant
Senses: Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft., Passive Perception 10
Languages: Κοινή (Common), Goblin, Abyssal
Challenge Rating: 2 (200 XP)

Actions

Χιονάνθρωποι: Η Άγκαθα πετάει μία χιονόμπαλα σε ένα άδειο τετράγωνο έως 20 ft. μακριά της που μετατρέπονται σε Μεσαίου Μεγέθους (Medium Size) χιονάνθρωπο (βλέπε επόμενο Stat Block).

Χιονοαθρωποδιαταγή: Η Άγκαθα μπορεί να διατάξει κάθε χιονάνθρωπο που υπάρχει στον χώρο να μετακινηθεί κατά ένα τετράγωνο προς οποιαδήποτε κατεύθυνση ταυτόχρονα.

Κοπάνημα (Slam): Επίθεση εξ' Επαφής: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 10 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 6 (1d6+2) ζημιά χτυπήματος (bludgeoning damage), ή 5 (1d4+2) ζημιά χτυπήματος αν είναι η δεύτερη επίθεση στο γύρο του

Feats

Σκουπόξυλο: Η Άγκαθα όσο καβαλάει το σκουπόξυλο δεν μπορεί να δεχτεί ευκαιριακή επίθεση (attack of Opportunity) και μπορεί να μετακινηθεί μέσα από κατειλημμένες περιοχές χωρίς περιορισμούς (πετάει από πάνω τους). Το σκουπόξυλο επίσης τη βοηθάει να αποφεύγει επιθέσεις, δίνοντας της +2 στο AC (ήδη υπολογισμένο)

Χιονάνθρωπος

Medium humanoid, (any alignment)

STR 15 (+2) **DEX** 6 (-2) **CON** 14 (+2) **INT** 1 (-5) **WIS** 6 (-2) **CHA** 1 (-5)

Armor Class: 10
Hit Points: 18 (4d6+2)
Speed: 5 ft.
Initiative: Παίζει στον γύρο της Άγκαθα

Damage Vulnerabilities: Fire
Τύποι ζημιάς που έχει ανοσία
Damage Immunities: Cold, Poison
Condition Immunities: Charmed, Exhaustion, Frightened, Paralyzed, Petrified, Poisoned
Senses: Blindsight 60 ft. (τυφλός εκτός αυτού του εύρους), Passive Perception 8
Languages: --
Challenge Rating: -

Reactions

Πιστός υπηρέτης: Ο Χιονάνθρωπος επιτίθεται με που τον καλεί ή του δίνει διαταγή να μετακινηθεί η Άγκαθα

Αγέλη Χιονοαθρώπων: Αν υπάρχουν ταυτόχρονα περισσότεροι από έναν Χιονάνθρωπο στο χώρο, τότε επιτίθεται όλοι μαζί κάθε φορά που η Άγκαθα τους διατάζει να μετακινηθούν ή καλεί έναν καινούριο.

Actions

Swipe: Επίθεση εξ' Επαφής: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 4 (1d4+2) ζημιά κρούσης (bludgeoning damage). Ο Χιονάνθρωπος με την σκούπα του περιστρέφεται και "σκουπίζει" τους αντιπάλους

Rake: Επίθεση εξ' Επαφής: +4 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 4 (1d4+2) ζημιά κοψίματος (Slashing damage). Ο Χιονάνθρωπος περιστρέφεται και με τα κλαδιά χέρια του και χτυπά τους αντιπάλους.

Ατζέντης Σάιμον

Medium humanoid (human), CN

STR 11 (+0) **DEX** 14 (+2) **CON** 12 (+1) **INT** 10 (+0) **WIS** 13 (+1) **CHA** 14 (+2)

Armor Class: 12
Hit Points: 28 (4d8 + 8)
Speed: 30 ft.
Initiative: +2

Saving Throws: DEX +4, WIS +3
Skills: Acrobatics +4, Perception +5, Performance +6
Senses: Passive Perception 15
Languages: Κοινή (Common), Elvish
Challenge Rating: 2 (450 XP)

Reactions

Respect: Ο Ατζέντης Σάιμον Κάνει εκτελεί το ξορκι Shield (PHB σελ. 275) αναφωνώντας τραγουδιστά την λέξη Respect.

Actions

Forceful Hand: Ο Ατζέντης Σάιμον δημιουργεί ένα χέρι που προσπαθεί να σπρώξει ένα πλάσμα που βρίσκεται σε απόσταση 5 feet από αυτόν σε όποια κατεύθυνση επιθυμεί. Ρίξε μια ανταγωνιστική ζαριά (contested check) με το Strength σου ενάντια στο Strength (Athletics) του στόχου. Αν ο στόχος είναι Μεσαίου μεγέθους (Medium) ή μικρότερος, έχεις πλεονέκτημα (advantage) στη ζαριά. Αν πετύχεις, το χέρι σπρώχνει το στόχο μέχρι 15 ft. Το χέρι μετακινείται μαζί με το στόχο ώστε να παραμένει εντός 5 ft. από αυτόν. Το πλάσμα που θα κινηθεί από το χέρι αν χτυπήσει σε κάποιο εμπόδιο δέχεται 6 (1d6+2) ζημιά κρούσης (bludgeoning damage).

Σιροπιαστός

Medium humanoid (Halfling), NE

STR 16 (+3) DEX 12 (+1) CON 16 (+3) INT 7 (-2) WIS 11 (+0) CHA 10 (+0)

Armor Class: 13

Hit Points: 32 (4d8 + 12)

Speed: 30 ft.

Initiative: +1

Senses: Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft.,

Passive Perception 10

Languages: Κοινή (Common), Goblin, Abyssal

Challenge Rating: 1 (259 XP)

Actions

Κουτάλα: Επίθεση εξ' Επαφής: +5 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 5 (1d4+3) ζημιά κρούσης (bludgeoning damage).

Ζελεδάκι: Με την κουτάλα παίρνει 1d4 μικρά ζελεδάκια από την τσουκάλα του και τα πετάει σε διαφορετικά σημεία έως 20 feet μακριά. Αν υπάρχει άλλο πλάσμα στη περιοχή χρειάζεται να πετύχει DC 12 Strength ή Dexterity Saving Throw αλλιώς είναι Restrained. Το Restrained πλάσμα μπορεί να ξοδέψει ένα action για να κάνει DC 12 Strength Check ώστε να φύγει. Το ζελεδάκι προχωράει αυτόνομα με ταχύτητα 5 ft./γύρο με σκοπό να φυλακίσει μέσα του κάποιο πλάσμα (όχι τον Σιροπιαστό). Αν ένα ζελεδάκι βρεθεί στο ίδιο τετράγωνο με άλλο ζελεδάκι ενώνονται. Όταν τρία ζελεδάκια έχουν ενωθεί, αν στη περιοχή που πάνε υπάρχει πλάσμα χρειάζεται να πετύχει DC 15 Strength ή Dexterity Saving Throw αλλιώς είναι Restrained. Το Restrained πλάσμα μπορεί να ξοδέψει ένα action για να κάνει DC 15 Strength Check ώστε να φύγει. Αν ένα πλάσμα είναι σε απόσταση 5 feet από τον Σιροπιαστό, το να πετάξει ζελεδάκι προκαλεί ευκαιριακή επίθεση (opportunity attack) απ' το πλάσμα. (δες επόμενο stat block)

Ζελεδάκι

STR 18 (+4) DEX 14 (+2) CON 18 (+4) INT 9 (-1) WIS 11 (+0) CHA 10 (+0)

Armor Class: 9

Hit Points: 4 (1d4+1)

Speed: 5ft

Initiative: παίζει μετά από το γύρο κάθε άλλου πλάσματος

Senses: Αναγνωρίζει μόνο τον Σιροπιαστό.

Οποιοδήποτε άλλο πλάσμα το βουτάει.

Feats

Εντοπισμός Στόχου: Στο τέλος του γύρου οποιουδήποτε πλάσματος τα ζελεδάκια μετακινούνται 5 ft. προς το κοντινότερο πλάσμα που είναι εχθρικό προς το σιροπιαστό.

Ντάσταθρον

Dust Mephit (πειραγμένο)
Medium elemental, NE

STR 5 (-3) DEX 14 (+2) CON 10 (+0) INT 9 (-1) WIS 11 (+0) CHA 10 (+0)

Armor Class: 17 (φυσική θωράκιση)

Hit Points: 24 (6d6)

Speed: 30ft, fly 30 ft.

Initiative: +2

Skills: Perception +2, Stealth +4

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

Damage Vulnerabilities: Fire, Radiant

Damage Immunities: Poison

Condition Immunities: Poisoned

Senses: Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft.,

Passive perception 12

Languages: Κοινή (Common), Auran, Terran

Challenge: 1/2 (100 XP)

Feats

Death Burst: Όταν ο Ντάσταθρον πεθάνει, εκρήγνυται σκορπώντας σκόνη παντού. Κάθε πλάσμα σε απόσταση 5 feet πρέπει να περάσει DC 10 Constitution saving throw η να τυφλωθεί (blinded) για 1 λεπτό. Το πλάσμα μπορεί να επαναλάβει το saving throw σε κάθε γύρο του και στην επιτυχία χάνει την τύφλωση.

Innate Spellcasting (1/Day): Ο Ντάσταθρον με την βοήθεια της στάχτης εκτελεί Tasha's Hideous Laughter (1ου επιπέδου ξόρκι) (PHB σελ.280). Αντί όμως να γελάει ο στόχος βήχει ακατάπαυστα μέχρι να πετύχει το DC 13 Wisdom Saving Throw.

Actions

Claws: Επίθεση εξ' Επαφής: +1 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 4 (1d4+2) ζημιά σκισίματος (slashing damage).

Blinding Breath (Recharge 3): Ο Ντάσταθρον εκπνέει έναν κώνο 15 feet από στάχτη. Κάθε πλάσμα στην περιοχή αυτή χρειάζεται να πετύχει DC 10 Dexterity saving throw ή να τυφλωθεί (blinded) για ένα λεπτό. Ένα πλάσμα μπορεί να επαναλάβει το saving throw στο τέλος του γύρου του και να τελειώσει η τύφλωση αν το πετύχει.

Γκριντς

Large Fiend (Demon), CE

STR 18 (+4) DEX 14 (+2) CON 18 (+4) INT 9 (-1) WIS 11 (+0) CHA 16 (+3)

Armor Class: 16 (Natural Armor)

Hit Points: 93 (11d8 + 44)

Speed: 30ft

Skills: Intimidation +5

Saving Throws: STR +6, CON +6, WIS +2

Damage Vulnerabilities: Radiant

Damage Immunities: Poison

Condition Immunities: Poisoned

Senses: Όραση στο σκοτάδι (darkvision) 60 ft.,

Passive perception 12

Languages: Κοινή (Common), Goblin, Abyssal

Challenge: 4 (1,100 XP)

Feats

Επιθετικός: Σαν επιπλέον κίνηση (bonus action), ο Γκριντς μπορεί να κινηθεί όσο και η ταχύτητά (speed) του προς εχθρικό πλάσμα που βλέπει.

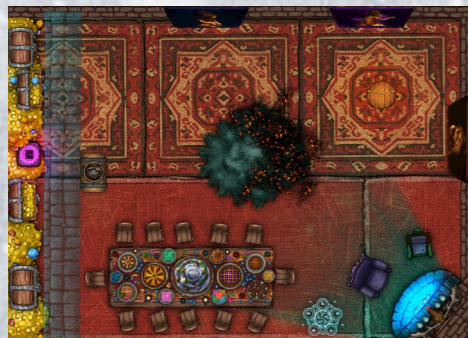
Η Οργή του Κράμπους: Ο Γκριντς προκαλεί επιπλέον ζημιά 2 (1d4) όταν χτυπά με όπλο (ήδη υπολογισμένο στα Actions του).

Actions

Πολλαπλή Επίθεση (Multiattack): Ο Γκριντς κάνει δύο επιθέσεις με το maul

Maul: Επίθεση εξ' Επαφής: +6 για να χτυπήσει, εμβέλεια 5 ft., 1 στόχος. Αν χτυπήσει: 13 (2d6+4+1d4) ζημιά χτυπήματος (bludgeoning damage).

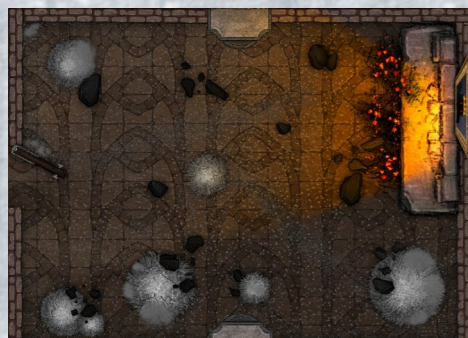
Οι παρακάτω χάρτες μπορούν να εκτυπωθούν σε μέγεθος χαρτιού A3 και να τους βγάλετε στο τραπέζι σας σαν battle grid ώστε να παίξετε απευθείας πάνω τους με μινιατούρες. Η διαγώνιος κάθε τετραγώνου (tile) είναι 1 ίντσα.



Χάρτης no. 1 - Κεφάλαιο 4
(Σαλόνι Μπάμπτα Γιάγκα)



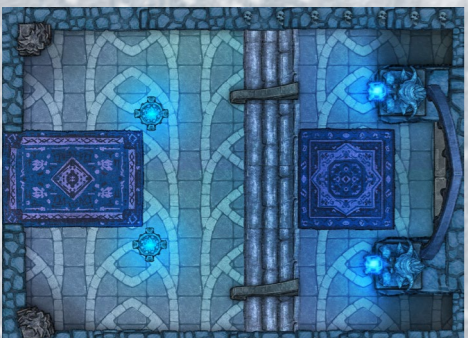
Χάρτης no. 2 - Κεφάλαιο 6
(Μαγικοφωνικός Σταθμός)



Χάρτης no. 3 - Κεφάλαιο 6
(Δωμάτιο Σταχτοπούτας)



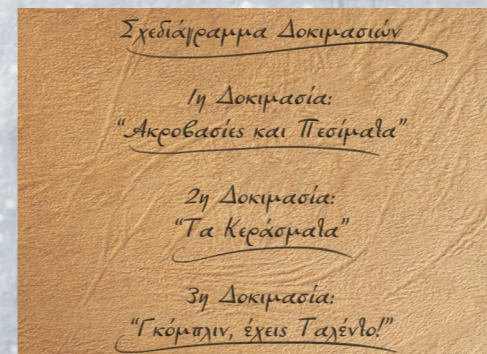
Χάρτης no. 4 - Κεφάλαιο 6
(Κουζίνα του Ζημαρούλη)



Χάρτης no. 5 - Κεφαλαίου 7
(Προθάλαμος του Θρόνου)

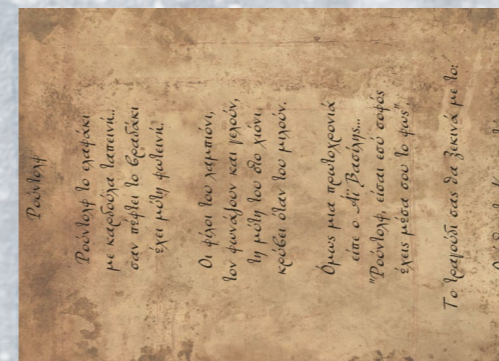
Handout no. 1

Σχεδιάγραμμα Δοκιμασιών



Handout no. 3

Το ποίημα του Ρούντολφ



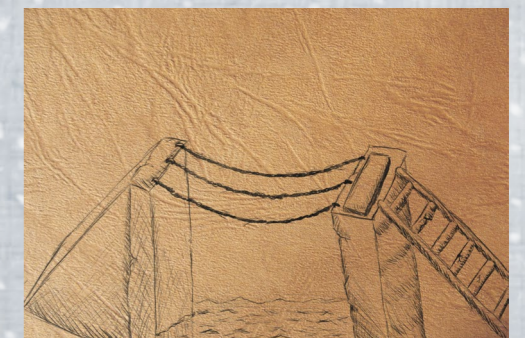
Handout no. 5

Κάρτα του ντετέκτιβ Καίσαρη



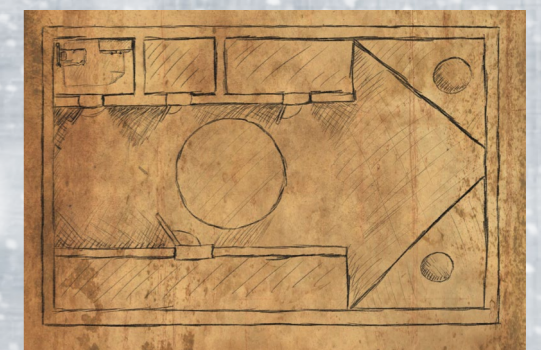
Handout no. 2

Σχεδιάγραμμα πρώτης δοκιμασίας



Handout no. 4

Σχεδιάγραμμα πρώτου ορόφου



Γίνε κι εσύ μέλος της ομάδας μας

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

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

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

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

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

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



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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Λιβανίδης Αναστάσης

Πάει ο παλιός ο Κραμπους, παραμονή μας ξαμολά. Στου κύριου Γκόμπλιν τη ταβέρνα, να πιούμε για χρόνια πολλά. Καλή χρονιά.



Κατεργιαννάκη Αργυρή

Κραμπικό στο φούρνο με τρία υλικά:
•κεφι
•ζαρια
•και καλη καρδια!

Γιώργος Καυζαλίδης

Αυτός που ξέρει δεν μιλάει.
Αυτός που μιλάει δεν ξέρει
(εκτός κι αν είναι ο DM).

Χρήστος Κανέλας

Άγιε Βασίλη.
Φέτος έγραψα για τον εχθρό σου, τον Κράμπους και το φχαριστήθηκα.
Μην μου φέρνεις τίποτα.
Χοντρέ!



Ελένη Κοντιζά

Τα Μπισκότα δαγκώνουν
Τα τριαντάφυλλα σταχτιά
Ο Κράμπους αγαπά την
Μπαμπά Γιαγκα
και τα Γκόμπλιν φέραν...
την Καλή Πρωτοχρονιά

Στράτος Γαλίτης

Λευτεριά στα αδέρφια γκόμπλινς
απ' του κόσμου τα μπουντρούμια

Νίκος Χάτσιος

Απο τότε και κάθε καινούρια χρονιά
τα γκομπλινς παρέα σαν μία γροθιά
ελπίζουν να μπορούν
χριστούγεννα να γλεντούν

Αχιλλέας Γεωργίου

Ο DM πωλείται ξεχωριστά

Γεώργιος Αβραμίδης

Δουλεύουμε σαν γκόμπλινς.
Τρωγόμαστε σαν γκόμπλινς.
Όταν γιορτάζουμε εμείς, οι ταβέρνες
γίνονται λαμπόγιαλο.
Όποιος κι αν ρωτήσει, πες του πως κάθε
μας ημέρα είναι μια γιορτή!

Η ΑΡΧΑΙΑ ΤΗΣ ΠΑΝΔΩΡΑΣ

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

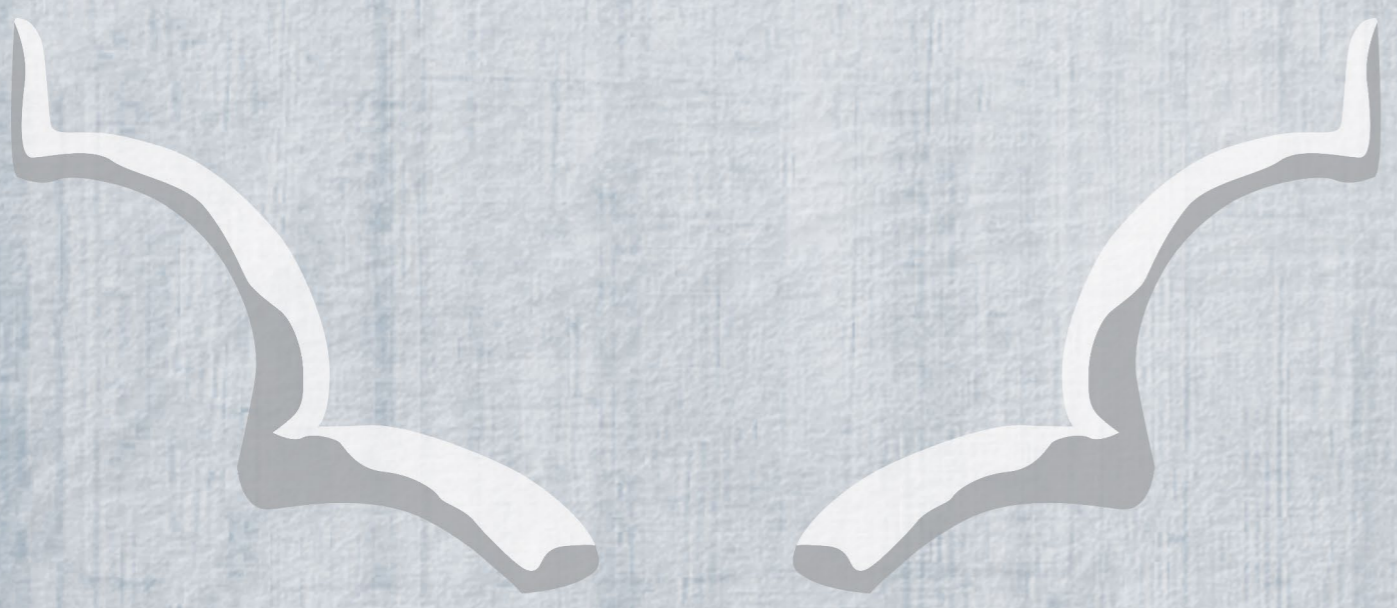
Περίεργοι θάνατοι έχουν σημειωθεί και ψίθυροι ακούγονται για ύπαρξη σκοτεινής μαγείας στο μέχρι πρότινος ειρηνικό βασιλείο. Οι κατάσκοποι του βασιλείου, μόλις έχουν επιβεβαιώσει το σχέδιο δολοφονίας της βασιλικής οικογένειας και έτσι όλα τα μέλη της οδηγούνται κρυφά σε μυστικά κρησφύγετα. Την πριγκίπισσα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

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



Κυκλοφορεί από τις εκδόσεις

GOBLIN'S TAVERN



Η ΚΑΡΔΙΑ ΤΟΥ ΨΥΧΟΥΣ

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

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

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

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



Κυκλοφορεί από τις εκδόσεις

GOBLIN'S TAVERN

ΟΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΣ ΤΗΣ ΚΑΝΤΙΑ

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

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

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

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

Έρθε η ώρα να αποδείξεις την αξία σου.



Κυκλοφορεί από τις εκδόσεις

GOBLIN'S TAVERN

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

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

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

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

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