

DUNGEON

ΣΕ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ



GOBLIN'S TAVERN

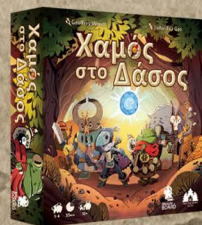


Meeple on
BOARD



fantasy.gr
Games 'n' Comics

4



Στην 1η θέση
ο Γιάννης Καρύμπακας με το
‘ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ ΣΥΡΡΙΚΝΩΣΑ ΤΟ ΠΑΡΤΥ!!!’

Στην 2η θέση
τον Σωτήρη Καραμήτσο με το
‘ΜΙΚΡΟΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ’

Στην 3η θέση
ο Γιάννης Κώτης με τη
‘Η ΓΙΑΤΡΟΣ ΤΩΝ ΨΥΧΩΝ’

Στην 4η θέση
βρίσκουμε τον Ανδρέόπουλο Ευάγγελο με το σενάριο
‘LOST IN THE FEYWILD’

Στο νούμερο 5
έχουμε τον Λάμπρο Φλιούκα με το
‘ΤΟ ΤΥΡΟΚΕΛΑΡΙ ΤΟΥ ΜΠΡΙ ΤΟΥ ΧΡΥΣΟΥ’

Στην 6η θέση
έχουμε το Κωνσταντίνο Ζαχαράκη με το σενάριο
‘THE JOLLY PHANTOMS CIRCUS!’

Στον αριθμό 7
βρίσκουμε τον Αντώνιο Μακρή με το μπουντρούμι
‘Η ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΤΩΝ ΡΙ’

Στην 8η θέση
έχουμε τον Χρήστο Μπατιστάτο με το σενάριο
‘ΑΛΥΤΡΩΤΕΣ ΨΥΧΕΣ’

Στον αριθμό 9
βρίσκεται ο Μιχάλης Κανιαρος με το σενάριο
‘ΣΤΑ ΒΑΘΗ ΤΟΥ ΜΕΓΑΘΗΡΙΟΥ’

Και τέλος στον αριθμό 10
έχουμε τον Φίλιππο Στεφάνου με το σενάριο
‘WHAT GOES BUMP IN THE NIGHT’

ΑΓΑΤΗ ΜΟΥ ΣΥΡΡΙΚΝΩΣΑ ΤΟ ΠΑΡΤΥ!!!

Εισαγωγή

Οι παίκτες χρειάζονταν ένα ζόρκι τηλεμεταφοράς, αλλά με τα χρήματα που είχαν, η μοναδική λύση ήταν ο υπερηλικής, τουλάχιστον 720 ετών, μάγος και αλχημιστής **Παπουμύγκους**, με το ραβδί του για μαγκούρα, με γυαλιά μυωπίας και πρεσβυωπίας και ένα κέρατο που έβαζε στο αγτί του για να τους ακούει, δέχτηκε να ξεκινήσει το spellbook του και να πραγματοποιήσει ένα ζόρκι τηλεμεταφοράς. Το ζόρκι όμως δεν πήγε πολύ καλά. Αντί να τηλεμεταφερθούν, έχασαν τις αισθήσεις τους και όταν ξυπνήσαν, συνειδητοποίησαν ότι είχαν συρρικνωθεί περίπου 70-15 εκατοστά σε ύψος. Ο Παπουμύγκους νόμιζε ότι το ζόρκι πέτυχε και πήγε να σε λούφους από ακονισμένα βιβλία. Τώρα, πρέπει να βρουν έναν τρόπο να επικοινωνήσουν μαζί του για να τους επαναφέρει στο αρχικό τους μέγεθος ή να αντιστρέψουν τη μαγεία βρισκόνας το spellbook του και πραγματοποιώντας ένα ritualEnlarge.

1. Σαλόνι

Στο σαλόνι υπάρχει ένα τζάκι, εμπρός από το οποίο βρίσκονται μια πολυθρόνα και ένας καναπές, καθώς και δύο χαμηλά τραπέζια. Το πάτωμα του δωματίου είναι γεμάτο με βουτιά από βιβλία. Στο βόρειο τοίχο υπάρχει μια χαμηλή βιβλιοθήκη και ένα γραφείο με μια πεσμένη καρέκλα μπροστά του. Στο νότιο και ανατολικό τοίχο υπάρχουν ψηλά βιβλιοθήκες και δύο παράθυρα με κουρτίνες που φτάνουν μέχρι το πάτωμα. Στο πάτωμα υπάρχει ένα χαλί αρκούδας και κοντά στην είσοδο τροφαία από κεφάλια βαλσαμωμένων ζώων.

Spellbook:

Πάνω στο γραφείο είναι ανοιχτό το spellbook του Παπουμύγκους και γραφική ύλη (μελάνι, φερό γραφής, χαρτιά κτλ). Για να ανέβει κάποιος, πρέπει είτε να σκαρφαλώσει στη χαμηλή βιβλιοθήκη ή να Athletic check (DC 14) και έπειτα να πηδήξει απέναντι (DC 17), ή να βρει κάποιον άλλο εφάναστο τρόπο, όπως να πετάξει από μια ψηλή βιβλιοθήκη με κάποια σάιτα. Το Spellbook περιλαμβάνει ένα ritualEnlarge, αλλά χρειάζεται πέντε συστατικά: **δύο φτερά, σκόνη σιδιρίου ή χαλκού, ελατόλαδο και αλάτι**. (Οποιοσδήποτε μπορεί να εκτελέσει για ritualEnlarge, αρκεί να το έχει μελετήσει για 10 λεπτά να και έχει τα συστατικά). Περιλαμβάνει επίσης το ζόρκι σμίκρυνσης, που έκανε κατά λάθος ο Παπουμύγκους, το οποίο δηλώνει ότι το effect θα γίνει μόνιμο με τη δύση του ήλιου.

2. Χωλό

Στον διάδρομο υπάρχει μια εξώπορτα, μια πόρτα που οδηγεί στην πίσω αυλή, μια στο μπάνιο, μια στην κουζίνα και μια σκάλα που οδηγεί στον επάνω όροφο. Για να ανέβει κάποιος τη σκάλα, χρειάζεται Athletic (DC13) check και περίπου μισή ώρα.

Σπυρόγανθος: Κοντά στη σκάλα κοιμάται ο **Λιο**, ένα από τα familiars του Παπουμύγκους. Για να ανέβει κάποιος τη σκάλα χωρίς να τον ξυπνήσει χρειάζεται ένα Stealth (DC13) check. Χρησιμοποίησε τα στατιστικά του Lion (MM σελίδα:331) με τις αλλαγές (HP: 45, +7 επίθεση, ζημία: 2d6-3). Ο Λιος μιλάει common. Αν μιλήσουν μαζί του, ο Λιο είναι διαθέσιμος να τους βοηθήσει αν πιάσουν και του παραδώσουν τον **Μικ**, έναν αρουραίο στην κουζίνα.



3. Κουζίνα

Στο δωμάτιο αυτό υπάρχει ένα τραπέζι με έξι καρέκλες, ένας πάγκος με ντουλάπια γεμάτα πιάτα, μπαχαρικά, τρόφιμα, ποπτικοπαγίδες και διάφορα κουζίνα είδη, ένα ψαούλο με διάφορα τρόφιμα και ένα κεφάλι τυρί με ποπτικοφαρμακο, ένα ποπτικόραβδί με αλεύρι και μια κουζίνα. Σε ένα ντουλάπι υπάρχει ένα δοχείο με ελατόλαδο (Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το ritual). Στο τραπέζι υπάρχει μια αλατοπιερίερα, αλλά μέσα έχει ζάχαρη αντί για αλάτι. Σε ένα τσουλάκι υπάρχει ένα σχεδόν άδειο βάζο που λέει αλάτι αλλά μέσα έχει ζάχαρη. Ο Παπουμύγκους μπέρδεψε το αλάτι με τη ζάχαρη. Το βάζο με το αλάτι βρίσκεται στο εργαστήριό του στον επάνω όροφο.

Κατσαρίδες: Κοντά στην πολυθρόνα έχει αναποδογυρισμένα ένα πιάτο με φαγητό στο πάτωμα και έχουν μαζευτεί τσεσερλι κατσαρίδες. Χρησιμοποίησε τα στατιστικά του Giant Centipede (MM σελ.323) με την αλλαγή (HP: 15, +6 επίθεση, ζημία: 1d6+2 και ικανότητα: **Είναι δύσκολο να σκοτωθεί.** Αν μια επίθεση φτάσει τη ζωή της DC 5 + τη ζημία που δέχτηκε, εκτός αν ήταν critical hit. Στην επιτυχία, η κατσαρίδα παραμένει ζωντανή με 1 HP.

4. Μπάνιο

Στο δωμάτιο αυτό υπάρχει μια τουαλέτα, μια μπανιέρα με χαλκίνα πόδια και ένας νιπτήρας. Πάνω στην μπανιέρα υπάρχει ένα σαπούνι (μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το ritual αντί για ελατόλαδο). Μπορεί να σκαρφαλώσει κάποιος στην μπανιέρα από τους χαλκινούς σωλήνες της (DC15) (Μπορεί κάποιος να ξυσει τους ακουρισμένους χαλκινούς σωλήνες για το συστατικό για το ritual.)

Αράχνη: Στο μπάνιο υπάρχει μια αραχνή που έχει την φωλιά της στο παράθυρο. Χρησιμοποίησε τα στατιστικά της Giant Spider (MM σελίδα 328) με την αλλαγή (HP: 35, +6 επίθεση, ζημία: 2d6 + 3, Δηλητήριο: 4d6).

5. Κρεβατοκάμαρα

Στο υπνοδωμάτιο υπάρχει ένα κρεβάτι και μια τουαλέτα, καθώς και συρτάρι με ρούχα.

Παπουμύγκους: Στο κρεβάτι κοιμάται ο μάγος. Το να τον ξυπνήσουν δεν είναι εύκολο. Για να τα καταφέρουν, θα πρέπει να επιτύχουν σε 3 διαφορετικά checks (DC 14), για παράδειγμα να φωνάξουν δυνατά στο αυτί του με ένα Constitution (Performance) check. Αν ξυπνήσει, θα δυσκολευτεί να ακούσει και να δει τους παίκτες στο μέγεθος που είναι, και θα χρειαστεί τα γυαλιά του είναι περιμένα στο πάτωμα, καθώς και το κέρατό του που είναι στο κομοδίνο, για να τους ακούσει. Αν επικοινωνήσουν μαζί του, θα μπορεί να τους βοηθήσει, αλλά θα του πάρει χρόνο, δεν βλέπει καλά, κινείται αργά, μπερδεύεται με τα υλικά του ritual, πηγαίνει συχνά στην τουαλέτα, και αν βιαστεί μπορεί να πέσει από τις σκάλες, κτλ. Θα καταφέρει να συλλέξει τα υλικά (εκτός από το αλάτι που θα το έχει μπερδεύσει με τη ζάχαρη) και το spellbook του 20 λεπτά πριν νυχτώσει. Οι παίκτες θα πρέπει να τον εμπιστευτούν ότι αυτή τη φορά θα κάνει σωστά το ritual. Αν πραγματοποιήσει αυτός το ritual, και όχι οι παίκτες, και έχει όλα τα σωστά υλικά, υπάρχει 50% πιθανότητα να το επιτύχει. Χρησιμοποιεί τα στατιστικά του Mage (MM σελίδα 347) με την αλλαγή (HP: 80, 15ft movement, disadvantage σε Perception checks)

6. Εργαστήριο

Στο δωμάτιο υπάρχει ένας περιμετρικός πάγκος και ένα τραπέζι στη μέση του δωματίου γεμάτα με αλχημιστικά εργαλεία, μπουκάλια και φιάλες σε διάφορα μεγέθη και σχήματα. Μπροστά στο τραπέζι υπάρχουν δυο χαμηλά σκαμπό, ενώ στη μέση του τραπέζιού υπάρχει ένα φλιτζάνι τσαγιού και ένα βάζο που πάνω λέει "ζάχαρη" (το βάζο περιέχει αλάτι αντί για ζάχαρη, ένα από τα συστατικά για το ritual). Ανάμεσα στα φιαλίδια υπάρχει και ένα δοχείο που περιέχει σκόνη σιδιρίου. Αν κάποιος σπάσει ή πει από ένα φιαλίδιο, ρίξει ένα d6 για τυχαίο αποτέλεσμα: 1 - Έκρηξη 2d6 ζημία, 2 - Γίγασα αόρατος, 3 - Φίλτρο δυνάμεις, 4 - Ομίχλη, 5 - Κόλλα, 6 - Μεταμόρφωση σε αρουραίο.

Pseudodragon: Ανάμεσα στα φιαλίδια είναι invisible, η φλόγα, η pseudodragon είναι familiar του Παπουμύγκους. Επιπλέον σε αποινδύηστε ανέβει στο τραπέζι. Χρησιμοποίησε τα στατιστικά του pseudodragon (MM σελίδα 254) με τις αλλαγές (HP: 45, +6 επίθεση, ζημία: 2d6-2).

ΜΙΚΡΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

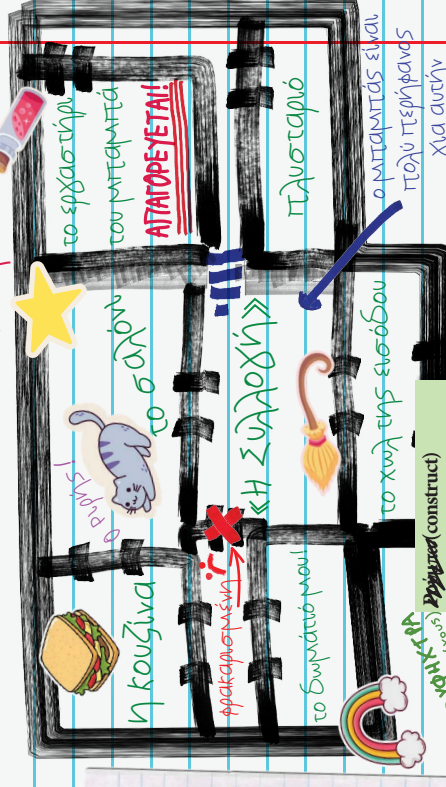
Μία περιπέτεια μικρών διαστάσεων (και αποστάσεων) για 3-4 παίκτες
 του Σώτηρα Καραμήτσου



Σύστημα: D&D 5e
 Επίπεδο: 3-4°
 Διάρκεια: 2-3 ώρες

Αχαιτημένο μου ημερολόγιο,

Ο ΝΙΤΑΝΙΤΣ είναι πάλι μουτρωμένος. Όσο κλείνεται στο ερχαστήρι του και μουρμουράει για τους μάχους που δεν εκτιμών την μετριοφύλαξη μεγαλοφύλα του. Σήμερα το βράδυ μου έφερε ένα δώρο. Εδώ του είπα πως είμαι πάλι μεξάλα για να παίξω με κούζες τώρα που έφαισα τα δέκα, αλλά εκείνος μου είπε πως αυτές οι κούζες είναι ξεχωριστές και να τις προσέχω. Γιατί μια μέρα θα μάθω κι εγώ». Μοιάζουν πάλι αηθινές. Μου είτε να μην κάνω δώροβο και τις ευτινήσω. Εδώ ξέλασα αλλά εκείνος σοβάρενε τόσο που φοβήθηκα λίγο. Όταν τις ξανακοίταξα μου φάνηκε να ανατίνεουν. Θα πιάω να κοιμηθώ τώρα, και αύριο ίσως τις βγάλω να παίξω λίγο...



Το σπίτι μας!

- Σημείωση: τα «φουσκωμένα» στατιστικά των πλασμάτων της περιπέτειας αντι-στοιχούν στην αυξημένη πρόκληση την οποία θέτουν στους (μικροσκοπικούς πλέον) ήρωές μας, και όλες οι αποστάσεις είναι σχετικές ως προς το νέο μέγεθός τους.
- Κουνούπι**
 HP 55, AC 12, Atk +7
 Id8+4 piercing και αλλιώως Id8 necrotic (μπορούν *reckless* που αφαιρείται από το μέγιστο HP μέχρι *short rest*).
 CON save +5, STR save +0, WIS/CHA save +2, INT/WIS/CHA save -3
- Φουσκωτόι αρουραίοι**
 HP 35, AC 14, Atk +5
 2d6+2 piercing (μπορούν *reckless* με *disadvantage*) και Atk +5 που αφαιρείται από το μέγιστο HP μέχρι *short rest*.
 CON save +5, STR save +0, WIS/CHA save +2, INT/WIS/CHA save -2
- Ροζοκορονοφιχτά**
 HP 85, AC 12, Atk +6
 Id10+4 bludgeoning και STR save (DC 14) αλλιώως *swallowed whole* και 2d6+4 piercing damage από γυαλιά στην αρχή του γύρου (επίθεση εκ των έσω γυαλιά με *disadvantage*) και Atk +5 (30 ft.) καλώδιο-μαστίγιο Id8+2 slashing. STR Save +5, DEX/CON/INT/WIS/CHA Save -2
- Δρ. Πολυλόγος Σκαρίφης**
 HP 125, AC 10, INT/STR save +7, WIS Save +4, DEX/CON/CHA save +2
 Κάθε γύρο, δύο τυχαίοι χαρακτήρες πρέπει να περάσουν DC 13 Dex saving throw. Αν αποτύχουν, δέχονται Id6 bludgeoning damage και γίνονται *grappled*. Στον επόμενο γύρο, αν δεν περάσουν DC 16 STR saving throw, ο Δρ. τους χύνει σε μία απ' τις γυάλες με οξύ (HP 25, AC 10 για να σταθεί). Όσοι αφήνουν τον γύρο τους μέσα δέχονται 3d6+3 acid damage.

ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΤΗΣ ΒΙΚΗΣ

Όταν οι χαρακτήρες ξεπαστρεύουν το κουνούπι (κάτι δύσκολο μιας και το βάφο ίσα ίσα τους χωράει), μπορούν να δραπέτεύσουν. Δεν χωράνε απ' τις τρυπούλες, αλλά μπορούν να ξεβιδώσουν το καπάκι εκ των έσω βάζοντας αντίσταση. Η πόρτα είναι κλειστή, πολύ βαριά, και χωρίς τρόπο για τους χαρακτήρες να φτάσουν το πόμολο. Οι χαρακτήρες θα χρειαστεί να ευτινήσουν την Βίκη. Μπορούν να σκαφαλώσουν στο κρεβάτι της για να της φωνάξουν στο αυτί (DC 15 Athletics check, 2d6 ζημιά αν πέσουν), να τραβήξουν το κορόνι μιας **κούκλας owlbear** πάνω σε μία στοίβα με κούκλες στο πάτωμα που βρυχάται δυνατά, ή ακόμη και να στράξουν το βάφο (4d6 ζημιά αν καταφέρουν να το στρώξουν ενώ είναι ήδη μέσα και σκάσουν μαζί του). Η Βίκη χάρεται αρχικά με τις ζωντανές της «κούκλες», αλλά σύντομα σοβαρεύει. Λέει στους χαρακτήρες για τον «πανεύπνο» μπαμπά της που όλο κλείνεται στο εργαστήρι του, και υπόσχεται να μην του πει πως αυτοί ξεπνήσαν. Εάφνου, από την άλλη άκρη του σπιτιού, ο Δρ. **Σκαρίφης φωνάζει την Βίκη!** Εκείνη τους λέει πως θα γυρίσει, και φέγγει, αφήνοντας την πόρτα μισάνοιχτη. Η ώρα περνάει και αυτή δεν γυρνάει, οπότε σύντομα οι χαρακτήρες παίρνουν χαμητάρι πως πρέπει να την κάνουν...

ΣΑΛΟΝΙ

Περνώντας απ' την πορτούλα, οι χαρακτήρες έρχονται αντιμέτωποι με τον **Ριρή**, τον στρουμπολό γάτο της Βίκης που κοιμάται γουργουρίζοντας δίπλα στο αναμμένο τζάκι. Ο Ριρής ζυτνάει, παίζει λίγο με μια κομμάστρα δίπλα του, και αν οι χαρακτήρες δεν κρυφτούν εγκαίρως (ομαδικό Stealth check, DC 15) θα αρχίσει να παίζει με αυτούς, παρ' ότι δεν είναι επιθετικός, απαιτείται ένα DC 10 Dexterity saving throw αλλιώς, απαιτείται ένα DC Id8 slashing damage. Ένα επιτυχές Animal Handling check (DC 12) αποκαλύπτει πως ο Ριρής **λατρεύει να του πετάνε πράγματα για να τα φέρνει**, και αν οι χαρακτήρες παίξουν λίγο μαζί του, θα αποκτήσουν έναν πολύτιμο φίλο. Εδώ είναι κατάλληλο σημείο για **short rest**. Αν οι χαρακτήρες βλάψουν τον Ριρή, αυτός λουφάζει στο δωμάτιο της Βίκης. Η πόρτα προς την Συλλογή είναι μισάνοιχτη, και τα υπόκοφα κλάματα της Βίκης ακούγονται από τον πάνω όροφο...

Η ΣΥΛΛΟΓΗ

Η Συλλογή είναι ένα συνονθύλευμα από μυστελείωμένες εφευρέσεις του Δρος Σκαρίφης απθιομένες από δω κι από εκεί πατηνύται με αυτόματα κορόνια, ρολόι νανοδευτερολέπτων, μηχανή κατασκόφιματος, μακαρονιών, συντηρημένα επιτάλα (πριν περματιστεί σε έμβια όντα), και η **οκονοροφιχτά**, ένας κομπογύρος κελάνορος που απορροφεί την σκόνη με θόρυβο και την στέλνει σε ένα pocket dimension μέσα της τρωμάδοντας τον Ριρή. Η οκονοροφιχτά θεωρεί τους χαρακτήρες σκουπίδια και προσπαθεί να τους ρουφήξει (τους φτύνει αν σισάει το pocket dimension από μέσα). Η σκόλα είναι καλωμένη με ένα παχύ χαλί που σκαφαλώνεται στα κούκλα και οδηγεί στον πάνω χώρο.

ΚΟΥΖΙΝΑ

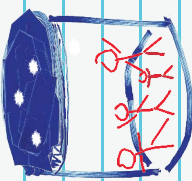
Η Βίκη έκλεισε την πόρτα της κουζίνας, αλλά δίπλα σε αυτήν υπάρχει μία **πονηκίτρουπα**, μονόδρομος για τους χαρακτήρες. Αναρριχώμενοι μέσα στους τοίχους στο απόλυτο σκοτάδι, οι χαρακτήρες βγαίνουν στον κολλώδη πάγκο της κουζίνας (ένα βράζακι μέλι έχει χυθεί εκεί προκαλώντας difficult terrain). Εκεί τους περιμένουν **τρεις φουσκωτοί αρουραίοι** οι οποίοι θρηνούν έναν σύντροφό τους πιασμένο σε μία φάκα.

- Κοντά στην άλλη άκρη του πάγκου βρίσκεται η πόρτα, που έχει μια μικρή συρτή πορτούλα στο κάτω μέρος, κλειδωμένη με ένα μικροσκοπικό λουκέτο. Πάνω απ' τον πάγκο δίπλα στην πόρτα βρίσκεται ένας πίνακας με άγκιστρα και το κλειδάκι του λουκέτου μεταξύ άλλων μεγαλύτερων.
- Προχωρώντας στον πάγκο για να φτάσουν στον πίνακα, οι χαρακτήρες φτάνουν στο **νεροχύτι**. Οι άκρες του νεροχύτη είναι πολύ στενές (DC 25 Acrobatics check για ισορροπία, αλλιώς πέφτουν μέσα) και ο νεροχύτης πολύ λείος για σκαφαλώματα. Οι χαρακτήρες μπορούν να ανυψούν τη βρύση και να κολλήσουν τα 150 ft, αλλά αυτή κολλάει και δημιουργεί **χειμάρρο** (DC 15 Athletics check για να μην καρφωθούν στα μαγαυροτήρωνα, Id8 piercing damage).
- Μετά τον νεροχύτι υπάρχει ένα **μυσοφαγωμένο πιάτο λιασκό**. Οι χαρακτήρες μπορούν το κλειδάκι, ή μπορούν με λάσκα στα άγκιστρα για να φτάσουν το κλειδάκι, ή μπορούν να αναρριχθούν στο **ξεφτιγμένο καλώδιο του βραστήρα** που οδηγεί στην πρίζα δίπλα στον πίνακα (DC 15 Constitution saving throw αλλιώς 3d4 lightning damage).

ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Ο διάδρομος περνάει από την ανοιχτή πόρτα του **πλυσταριού** (το οποίο έχει μόνο μπουγάδα) και βγάζει στην πόρτα του εργαστηρίου, που έχει κατά μια χερφαλίδα αρκετά μεγάλη για τους χαρακτήρες.

- Το εργαστήριο έχει έναν **περάστριο πάγκο** (με μία χορραγγοστρα σπτηρήμενη πάνω του) φορτωμένο με δοκιμαστικούς σωλήνες, φιαλίδια, καλώδια, και εργαλεία. Ο Δρ Σκαρίφης είναι με την πλάτη στους χαρακτήρες και πασπατείει μία **συσκευή** πάνω στον πάγκο συνδεδεμένο με ένα κλώβι, στο πάτωμα με τη Βίκη κλεισμένη μέσα! Αυτή τους βλέπει και χαιμεγιάει, αλλά τους κάνει σσσι με το δάχτυλο!
- Οι χαρακτήρες μπορούν να σκαφαλώσουν απ' την σφουγγαρίστρα. Αν κάνουν αντιπερισπασμό και πλησιάσουν τη συσκευή, θα δουν πως έχει έναν **διακόπτη** με +/- (είναι γυρισμένος προς το -), ένα **κουμπάκι**, και ένα **φίς** που δεν είναι στην πρίζα (αφηρημένος ο δόκτωρ...) Αν οι χαρακτήρες πασπατέψουν τη συσκευή, σύντομα ο Δρ Σκαρίφης στρέφει το βλέμμα του πάνω τους! Κάθε γύρο κινδυνεύουν να τους πιάσει και να τους χώσει σε μία γυάλα! **Αν έπιασαν φιλιές με τον Ριρή**, αυτός έρχεται στον τρίτο γύρο και ενοχλεί τον Δρ Σκαρίφη δίνοντας advantage στα saving throw (~Σχεμαμένο γατί!). Αν καταφέρουν να βάλουν τη συσκευή στην πρίζα (DC 15 Athletics check, απαιτεί δύο χαρακτήρες) και να αλλάξουν τον κλώβι (τους πιάνει η Βίκη αν πηδήξουν) όταν πατηθεί το κουμπάκι επιστρέφουν στο σωστό μέγεθός τους, και ο διακόπτης έχει ελιπίδα απέναντί τους (αν δεν έχουν ξεπαστρεύει ήδη). Κάι φυσικά, αν έχουν αφήσει τη Βίκη μέσα, αυτή αποπικά ύψος 25 μέτρων, κάτι που είναι μια ιστορία για το σήκουε!...



Οι ήρωές μας λοιπόν βρίσκονται σε μία πολύ δύσκολη κατάσταση. Ο τρελός επιστήμονας Δρ. Πολυλόγος Σκαρίφης τους συρρικνωσε σε κλίμακα 1:20 (πάνω-κάτω μια σπιθαμή), τους έβαλε σε ένα βιάδο, και τους δόρισε στην κόρη του Βίκη. Για καλή (;) τους τύχη όμως, ένα κουνούπι κατάφερε να μπει μέσα απ' τις τρυπούλες αναπνοής του βιάου. Έτσι, οι χαρακτήρες ζυτνούν ο ένας πάνω στον άλλον με ένα πολύ ορεάτο κουνούπι από πάνω τους, και με θέα μέσα απ' το γυαλί ένα παιδικό δωμάτιο γεμάτο παιχνίδια και ένα κορτάκι να κοιμάται ήσυχο στο κρεβάτι της...

Η Γιατρός των Ψυχών

Εισαγωγή: Η Βιργινία (race: half elf), είναι μια ψυχίατρος με μεγάλο πάθος για την επιστήμη της. Μελέτησε για πολλά χρόνια τις επιδράσεις της μαγείας στην ψυχή και καλλιέργησε σταδιακά τρομερές μαγικές δυνάμεις. Το πάθος της όμως κάποτε έγινε εμμονή. Μέσα στο παραλήρημα της, θέλησε να βρει έναν τρόπο να μπορεί να ελέγχει τα συναισθήματα των γύρω της, και κατ'επέκταση όλων των ζωντανών πλασμάτων του κόσμου. Με αυτόν τον στόχο, κατασκεύασε ένα pocket dimension μέσα στο οποίο δημιουργησε το προσωπικό της ψυχιατρείο, για να πειραματίζεται με τα θύματα της. Στον εγκέφαλο των άτυχων ασθενών της, εισχωρούν ιδέες και ψεύτικες μνημες πως κάποιο αγαπημένο τους πρόσωπο έχει απαχθεί, και κρατείται στο ψυχιατρείο αυτό. Όταν αυτοί ζητήσουν τη βοήθεια της Βιργινίας, εκείνη με προθυμία τους δείχνει την είσοδο στο pocket dimension. Στη συνέχεια, ενώ ψάχνουν τους αγαπημένους τους, έρχονται αντιμέτωποι με απειλές εμπτισσιμένες με ακραία συναισθήματα. Όσοι επιβιώσουν τις δοκιμασίες, φτάνουν στην ίδια τη Βιργινία, εκκρίνοντας μια μαγική ψυχική ενέργεια. Τότε η Βιργινία, τους αντιμετωπίζει με σκοπό να τους θυσιάσει και τρώγοντας τον εγκέφαλο τους, να ενδυναμώσει τις ψυχικές της δυνάμεις. Ωστόσο, για όσους χάσουν τη ζωή τους στη διάδρομή, οι ψυχές τους περιπλανιόνται βασανισμένες για πάντα στα δωμάτια του ψυχιατρείου.

Τα τελευταία χρόνια η Βιργινία έχει καταφέρει να παρασύρει και να δολοφονήσει πολλά πλάσματα και οι δυνάμεις της έχουν ανθίσει. Μία ακόμα παρτίδα θυμάτων θα είναι αρκετή για να κάνει τη μαγεία της να φτάσει σε ύμιστα επίπεδα. Θα βρεθεί άραγε κάποιος να την κατατροπώσει ή θα γίνει κυρίαρχος της ψυχής ολόκληρης της πλάσης;

1. Προθάλαμος: Εδώ υπάρχει ένας μεγάλος καθρέφτης (λείπει ένα κομμάτι) και ένα γραφείο, πίσω από το οποίο μια νοσηλεύτρια, η Νικόλ, (race: gnome) σημειώνειε μανιածός τις σελίδες ενός βιβλίου με ένα στυλό χωρίς μελάνι. Σε κάθε γωνία του δωματίου βρίσκεται από μια ξύλινη πόρτα (ξεκλειδωτες). Οι τούχι είναι κατάλευκοι με 4 κάδρα καθένα από τα οποία απεικονίζει ένα συναισθημα: θλίψη, χαρά, φόβος, άγχος (DC Perception 10 για Mage Armor scroll πίσω από ένα κάδρο). Σε κάθε κάδρο υπάρχει μια υποδοχή. Οι

παίκτες καταλήγουν στον προθάλαμο μέσω ενός ίδιου καθρέφτη που βρίσκεται στο ιατρείο της Βιργινίας. Η Νικόλ τους παραδίδει 4 άδεια φιαλίδια με την οδηγία να τα γεμίσουν με συναισθήματα. Με DC Persuasion ή Intimidation 14 οι παίκτες λαμβάνουν πληροφορίες για τα επόμενα δωμάτια.

2. Elf Sadness: Θάλαμος εινης με κατάθλιψη. Είναι απαθείς στα κρεβάτια τους, χωρίς κανένα κίνητρο για ζωή. Αν οι παίκτες φιάξουν προσορινά τη διάθεση αυτών (DC Performance 13), ανοίγει η επόμενη πόρτα. *Παγίδα:* ακούγεται το εκκωφαντικό κλάμα ενός από τα elf (DC 12 Wis/saving throw για condition: Restrained)

3. Depression Chamber: Μια κλαίουσα fairy, θρηνεί στο κέντρο μιας μικρής λίμνης. Γύρω της, σχισμένα κομμάτια των φτερών της. Επιτίθεται στους παίκτες ουρλιάζοντας.

Λοο: κρυστάλλινο δάκρυ, *potion of healing, scroll revivify*

4. Halfling Hyperactivation: Θάλαμος halflings σε ευφορία. Κάνουν συνεχώς φάρσες και γελάνε. Αν οι παίκτες τα σταματήσουν προσορινά (DC Persuasion ή Intimidation 13), ανοίγει η επόμενη πόρτα. *Παγίδα:* Αδυσώπητες φάρσες. (DC 12 Con/saving throw για condition: Exhausted)

5. Euphoria Hall: Ένας οραιοπαθής aasimar σε μανία, ο οποίος φαίνεται να συζητάει με 4 αγάλματα του εαυτού του, επιτίθεται στους παίκτες.

Λοο: εγκάρδιο γέλιο, *potion of healing, +1 shield*

6. Tiedling Phobia: Θάλαμος tieflings με φοβία στις αράχνες. Είναι τρομαγμένα και κρβθονται πίσω από έπιπλα. Αν οι παίκτες μειώσουν το φόβο αυτών προσορινά (DC Persuasion 13), ανοίγει η επόμενη πόρτα. *Παγίδα:* αράχνες που εμφανίζονται ξαφνικά (DC 12 Wis/saving throw για condition: Frightened)

7. Room of Fear: Σκοτεινό δωμάτιο. Μια φοβισμένη drow δρυίδης, μεταμορφωμένη σε τεράστια αράχνη, κρυμμένη πίσω από ιστούς, επιτίθεται στους παίκτες.

Λοο: λευκή τρήα, *potion of healing, scroll spider climb*

8. Human Drama: Θάλαμος humans με άγχος. Είναι ανήσυχoi και παραπονιούνται για ψυχσωματικά ενoχλήματα. Αν οι παίκτες τους θεραπεύσουν προσορινά (DC Deception ή Persuasion 13), ανοίγει η επόμενη πόρτα.

Παγίδα: προσήλωση βλέμματος παικτών σε κλεψύδρα που φαίνεται να μην σταματάει ποτέ. (DC 12 Cha/saving throw για condition: Incapacitated)

9. Anxiety Dorm: Ένα οτε σε κρίση πανικού βρίσκεται χωμένο σε μια καταπακτή προσαθώντας να ηρεμήσει. Αν αντληφθεί τους παίκτες, επιτίθεται.

Λοο: ήρεμη ανάσα, *potion of healing, +1 weapon.*

10. Διάδρομος: Αν οι παίκτες τοποθετήσουν τα φιαλίδια γεμάτα με όσα απέκτησαν (κρυστάλλινο δάκρυ, εγκάρδιο γέλιο, λευκή τρήα, ήρεμη ανάσα) στις υποδοχές των κάδρων στο δωμάτιο 1, ανοίγει μια πόρτα που οδηγεί σε ένα μακρύ, κενό με λευκά πλακάκια διάδρομο. Ο φωτισμός είναι δυσοίωνος και ενίοτε ακούγονται ήχοι που παραπέμπουν σε τυχαιά συναισθήματα.

11. Κρύπη της Βιργινίας: Δωμάτιο γεμάτο καθρέφτες. Αν οι παίκτες φτάσουν, η Βιργινία τους συγγαρεί για όσα κατόρθωσαν και αφού τους ανακοινώνει πως θα πρέπει να θυσιαστούν στο όνομα της επιστήμης τους επιτίθεται.

Λοο: κομμάτι καθρέφτη που λείπει, *wand of wonder.*

Επλόγος: Αν η Βιργινία ηττηθεί οι παίκτες ξεφορτώνονται τις ψεύτικες αναμνήσεις και σκέψεις που είχαν διεισδύσει στο μυαλό τους και τους βασάνιζαν. Οι ψυχές των πλασμάτων του ψυχιατρείου, βρίσκουν γαλήνη.

Οι παίκτες θα αποφασίσουν για την απελευθέρωση τους, καθώς και για τη μοίρα της αποδυναμωμένης Βιργινίας.



Lost in the feywild

μια περιπέτεια για D&D 5th Edition από τον Άγγελο Ανδρέόπουλο

Για πολλά χρόνια να πνεύματα του δάσους ζούσαν σε αρμονία με τους ανθρώπους. Αλλά οι Άνθρωποι ζούνε λίγο και καθώς πέρασαν να χρόνια ξέχασαν τα πνεύματα και στις συμβουλές που τους είχαν δώσει. Έγιναν άπληστοι. Έκοψαν τα δάση για να φτιάξουν χωρφάκια και δρόμους. Έκλεισαν τα ποτάμια και κυνήγησαν τα ζώα του δάσους. Δύο πνεύματα του feywild μέσα στην θλίψη και την απόνγωση άφησαν σκοτεινές δυνάμεις να τα κυριεύσουν. Έχουν κηρύξει πόλεμο στους ανθρώπους.

Οι χωριανοί από την άλλη δεν ξέρουν τίποτα από όλα αυτά. Αυτό που ξέρουν είναι ότι το τελευταίο καιρό κάτι παράξενο συμβαίνει στο δάσος. Τα ζώα έχουν ανριέψει, το νερό έχει γίνει δηλητήριο και οι σοδειές είναι κακές.

Το να μπεις στο feywild δεν είναι δύσκολο. Δεν υπάρχει κάποια πύλη η κάποιο παράξενο τελετουργικό. Τα σύνορα ανάμεσα στις δύο διαστάσεις είναι αδύναμα. Η καρδιά του δάσους τώρα βρίσκεται και στις δύο διαστάσεις και μια απλή βόλτα στο δάσος θα σε στείλει εκεί όπου επιθυμείς.

Ο ανάποδος καταρράκτης

Μπροστά σας βρίσκεται ένας μικρός καταρράκτης με μια ιδιαίτερότητα. Το νερό ρέει προς τα πάνω. Μια ξύλινη βάρκα βρίσκεται στην άκρη. Δεν υπάρχει κάποιο πέραςμα στην άλλη μεριά. Υπάρχουν δύο εξοδοί από αυτό το μέρος. Οι παίκτες μπορούν είτε να ανέβουν τον καταρράκτη η να πάνε ενάντια στο ρεύμα.

Η Φυλακή

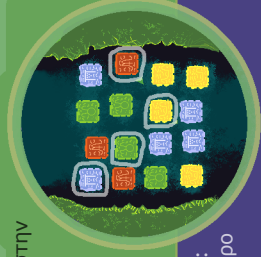
Το χώμα δίνει την θέση του στην ψυχρή πέτρα. Μια ξύλινη σκαλιστή πόρτα βρίσκεται μπροστά σας. Μέσα βρίσκεται μια Sea Hag (Monster Manual σελ. 179) και 2 Satyrs (Monster Manual σελ. 267). Έχουν στήσει λημέρι εδώ και τρέφονται με τους ταξιδιώτες που χάνονται στο δάσος. Μέσα στο δωμάτιο βρήκατε ένα μαύρο καζάνι, διάφορα παλιά βιβλία και αντικείμενα παλιών εξερευνητών. Στο πίσω μέρος βρίσκονται μερικά κελιά. Εδώ καταλήγουν όσοι είναι άτυχοι και έπεσαν θύμα στις παγίδες του feywild.

Ο τρομοκρατημένος

Σε ένα μικρό ξέφωτο βρίσκεται ένα άντρας φανερά τρομοκρατημένος. Στο κεφάλι του προσθαθεί να ισορροπήσει ένα κύπελλο με νερό. Η Sea hag από την φυλακή του έχει πεί ότι ακόμα και αν μια σταγόνα πέσει στο έδαφος αυτός θα πεθάνει. Σας παρακαλεί να τον βοηθήσετε. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει τίποτα το επικίνδυνο στο κύπελλο. Αν τον βοηθήσετε αυτός θα σας πει ότι ξέρετε για την water hag και για αυτό το μέρος. Επίσης θα σας παρακαλέσει να έρθει μαζί σας για να φύγει από αυτό το μέρος.

Το ποτάμι

Μπροστά σας βρίσκεται ένα πλατύ ποτάμι. Αντί για νερό είναι γεμάτο με μια μαύρη παχιά ουσία. Επάνω βρίσκονται 16 πέτρες. Είναι χωρισμένες σε τέσσερις ομάδες, κάθε μια ομάδα έχει διαφορετικό σχέδιο και χρώμα. Συμβολίζουν τις τέσσερις εποχές. Για να περάσετε απέναντι πρέπει να πατήσετε στις πέτρες όπως αυτές εμφανίζονται μέσα στον χρόνο. Αν ένας παίκτης πατήσει σε λάθος πέτρα η πέτρα αυτή θα βυθιστεί. Ο παίκτης θα πρέπει να κάνει athletics check (DC15). Αν πετύχει μπορεί να πάει σε ένα γειτονικό βράχο. Αν αποτύχει θα βυθιστεί στην ουσία και θα μεταφερθεί στην φυλακή. Ένα τραγούδι ακούγεται στην περιοχή, με ένα language check (DC15) η αν ένας παίκτης μιλάει Sylvan θα καταλάβει το παρακάτω δίστιχο. "Ένα τραγούδι χωρίς τέλος, Στα τέσσερα χωρισμένο "



Η λύση στο διπλανό παράδειγμα είναι:
Χειμώνας-Άνοιξη-Καλοκαίρι-Φθινόπωρο

Για τον αφηγητή

Το feywild είναι ένα μέρος που δεν κυριαρχούν οι νόμοι της φυσικής για αυτό και δεν υπάρχει και χάρτης. Ο αφηγητής είναι ελεύθερος να επιλέξει σε πιο δωμάτιο θα πάνε οι παίκτες και ενθαρρύνετε να βάλει και δικά του (πχ ένα ξέφωτο για να ξεκουραστούν και να βρουν προμήθειες). Εξαιρεση αποτελείουν τρία δωμάτια. Η φυλακή που οι παίκτες πρέπει να αναζητήσουν είτε επειδή άκουσαν για αυτή είτε γιατί θέλουν να σώσουν κάποιον/κάποιους που χάθηκαν. Τα άλλα δύο δωμάτια είναι οι δυο boss fights που θα ήταν καλό να γίνουν στο τέλος.

Το μοναχικό δέντρο

Μπροστά σας βρίσκεται ένα μοναχικό δέντρο. Από μακριά μπορείτε να διακρίνετε κάτι σαν χρυσό να αστράφτει επάνω του. Αν πάτε κοντά του θα σας επιπεθεί καθώς είναι ένα awakened tree. Αν το εξουδετερώσετε μπορείτε να δείτε ότι πάνω του έχει φύλλα χρυσού τα οποία μπορείτε να κόψετε και να τα πάρετε. Όταν το εξουδετερώσετε τα δέντρα πίσω του λυγίζουν και αποκαλύπτουν ένα πέραςμα.

Το τέλος

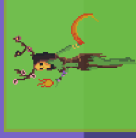
Το μονοπάτι αρχίζει να αποκάτ μια ανοδική πορεία μέχρι που μέσα από την σκιά των δέντρων βλέπετε το φως του ήλιου ή κάτι που μοιάζει γιατί είναι ένα φως που δεν μπορεί να περιγραφεί από άνθρωπο. Βρίσκεστε στην μέση μιας πεδιάδας. Γύρω σας βρίσκεται διάφορα δέντρα από διάφορες χώρες και εποχές. Μπροστά σας βρίσκονται οι δυο Dryads. Πίσω τους βρίσκεται μια λίμνη με μια μαύρη ουσία. Αν τις σκοτώσεις η καταφέρετε να τις θεραπεύσετε από τις σκοτεινές δυνάμεις η λίμνη θα καθαρίσει και οι αποκτήσει ένα γαλαζοπράσινο χρώμα. Τα νερά αυτά είναι μαγικά και ότι βάλετε μέσα θα γίνει χρυσό (συναντάτε να βάλετε κάποιο όριο π.χ 1000g αξία μετά από όπου θα σταματήσει η λίμνη να κάνει τα πράγματα χρυσά)

Οι παίκτες μπορούν να φύγουν από όπου θέλουν. Τα σύνορα των δύο διαστάσεων αρχίζουν να επουλώνουν και κατάρρες που έχουν πέσει στους χωρικούς φεύγουν. Ανάλογα πώς έπραξε η ομάδα μπορεί επίσης να επανέφεραν την ισορροπία μεταξύ φύσης και ανθρώπων στην περιοχή. Κάτι που τα πνεύματα του feywild σίγουρα θα εκτιμήσουν.



Σύριγγ

Η Σύριγγ είναι dryad (Monster Manual σελ. 121) του χειμώνα και του νερού. Εκτός από τα ξόρκια και τις ικανότητες που έχει κάθε dryad κατέχει shillelagh ένα καθώς επίσης ως lair action μια φορά σε κάθε γύρο να κάνει Wall of Water (Elemental Evil Player's Companion σελ. 12).



Θέμις

Η Θέμις είναι dryad του καλοκαιριού και της φωτιάς. Η νεώτερη από τις δύο. Εκτός από τις ικανότητες που έχει κάθε dryad έχει ένα φλεγόμενο δρεπάνι ως προέκταση του ενος χεριού της (Flame Tongue Scimitar Basic Rules, σελ. 170) καθώς και ως lair action μια φορά τον γύρο μπορεί να κάνει Flaming Sphere (Basic Rules, σελ. 242)

Το μονοπάτι

Το μονοπάτι που ακολουθείτε χωρίζεται στα δύο. Ένας δρόμος οδηγεί δεξιά και ένας αριστερά. Στην μέση βρίσκεται μια σπασμένη πινακίδα. Δεν έχει σιμβολοα πάνως ή κάτι άλλο που να διακρίνετε. Αν ακολουθήσετε τον δρόμο δεξιά θα βγείτε στην αριστερή μεριά και αν πάρετε το αριστερό μονοπάτι θα βγείτε στο δεξί. Ο τρόπος για να φύγετε από εδώ είναι να πάρετε τον δρόμο από όπου ήρθατε.

Ο δρόμος του δάσους.

Υπάρχει περίπτωση οι παίκτες να μην ακολουθήσουν τα παράματα και να ρισκάρουν να περάσουν μέσα από τα δέντρα. Πρέπει να προσέχετε γιατί αυτοί οι δρόμοι είναι επικίνδυνοι (roll 1D4)

1. D6 θυμωμένα Darkling (Volo's Guide to Monsters σελ. 134)
2. Ένας παίκτης μεταφέρετε στην φυλακή.
3. Οι παίκτες φτάνουν σε ένα δωμάτιο που έχουν περάσει ήδη.
4. Ένας παίκτης μεγαλώνει D20 χρόνια για όσο βρίσκεται στο feywild.



The Jolly Phantoms Circus!

Καλωσήρθατε!

Αυτό το εξωτερικού χώρου μπουντρούμι δεν αποσκοπεί αποκλειστικά σε περιπέτειες μιας συνάντησης (One-Shot που τα λέμε και στο τραπέζι μου). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το τσίρκο για να εισάγετε μυστήριο, νέους ανταγωνιστές ή για να βοηθήσετε τους παίχτες σας να ανακαλύψουν το παρελθόν τους ή στοιχεία της πλοκής με έναν πιο διασκεδαστικό τρόπο! Επειδή βαριέμαι τα μαθηματικά και η κάθε περιπέτεια και γκρουπ παιχτών διαφέρουν μεταξύ τους, ορίστε εσείς τις τιμές (εισιτήριο) για την κάθε δραστηριότητα! Αφήστε την φαντασία σας ελεύθερη κι ελπίζω με αυτό το μονοσέλιδο να περάσετε ένα υπέροχο βράδυ, πρωί ή απόγευμα... Οι Jolly Phantoms σας καλωσορίζουν στο τσίρκο τους! Τα μάτια σας ανοιχτά, γιατί τα γέλια μπορούν γρήγορα να μετατραπούν σε ουρλιαχτά....



1. Το Μπαρ

6. Τα Ορυχεία της Αβύσσου

10. Το Χρονοσκόπιο

Οι επισκέπτες του Τσίρκου μπορούν να απολαύσουν εκλεκτά ροφήματα από την περίφημη βοτανολόγο, Θεία Μπάρμπαρα. Μια σύντομη λίστα φίλτρων: Έρωτας με την Πρώτη Ματιά, Φάρμα των Ζώων, Ζόμπι, Συννεφιά, Ανάσα του Δράκου. Η Θεία Μπάρμπαρα λατρεύει να πειραματίζεται. Κάποτε ήταν καθηγήτρια αλχημείας σε μια από τις γνωστότερες σχολές μαγείας, αλλά την έδιωξαν επειδή οι συνταγές και τα πειράματα της θεωρούνταν παρακινδυνευμένα...

2. Το Νεκροταφείο

Ένα από τα πρώτα αξιοθέατα που μπορεί να συναντήσει κανείς μπαινώντας στο τσίρκο είναι ο γέρο-Κορβ. Ένας σκελετός που ξεθάφτηκε από τον τάφο είναι έτοιμος να απαντήσει σε στιδήποτε τον ρωτήσή του. (Λειτουργεί σαν το Speak with Dead Spell από την 5^η έκδοση του Dungeons & Dragons).

3. Το Πολύχρωμο Σιντριβιάνι

Μην περιμένεις. Βούτα με τα μούτρα στη δράση, δοκιμάζοντας από τα νερά του Σιντριβιανιού.

Πράσινο Υγρό: (Πικρό, μοιάζει με ακτινίδιο στη γεύση) Δίνει ανοσία στο δηλητήριο, αλλά ο χρήστης μεθάει (επίπεδο μέθης 1).

Κίτρινο Υγρό: (Θυμίζει μπανάνα) Δίνει ανοσία σε ακτινοβολία (radiant), αλλά ο χρήστης δεν μπορεί να γίνει αόρατος και όποτε ρίχνει ζάρι για να κρυφτεί ρίχνει δύο φορές και κρατάει το μικρότερο αποτέλεσμα.

Μπλε Υγρό: (Πολύ αλατισμένο, ένα πράμα σαν μεζέ σε τσιπουράδικο). Δίνει ανοσία στο ψύχος, αλλά όποτε ο χρήστης χτυπηθεί από φλόγα ένα σύννεφο σε 15 feet κύκλο εμφανίζεται με κέντρο τον ίδιο.

Κόκκινο Υγρό: (Έχει γεύση φράουλα). Δίνει ανοσία στη φωτιά, αλλά δέχεται μόνο τους μισούς πόντους ζωής όταν κάποιος τον θεραπεύσει.

4. Μαντάμ Ορόρα

Δεν χρειάζονται συστάσεις. Η μαντάμ Ορόρα είναι ζακουστή για την σύνδεση της με τις αρχαίες μαγείες των Νοτίων Φυλών. Η Μαντάμ ορόρα προσφέρει στους επισκέπτες της την δυνατότητα να μάθουν την έκβαση μιας απόφασης που θα πάρουν τα επόμενα 30 λεπτά. Ρίχνει τα κόκαλα, ζεσταίνει τις ατιόπετρες από τα σκοτεινά νερά του νότου και ταΐζει το Ανακόνα της ένα ποντίκι. (Λειτουργεί σαν το Augury Spell από την 5^η έκδοση του Dungeons & Dragons).

5. Ο Μέγας Αλόνζο

Είναι μέγας τι άλλο να πει κανείς; Ο Αλόνζο υπηρέτησε πολλούς βασιλείς ώσπου αντλήθηκε τη διαφθορά που επικρατούσε και αποφάσισε να τα παρατήσει όλα και να προσφέρει τη μαγεία του στο κοινό. Οι επισκέπτες μάγοι θα έχουν την ευκαιρία να ανταλλάξουν έως και ένα από τα ζόρκια τους με ένα αντίστοιχο ζόρκι από τη διαθέσιμη λίστα του Αλόνζο, ιδίου επιπέδου.

Ένα βαγόνι που ταξιδεύει εκτός των συνόρων αυτού του κόσμου, στα αχανή σπήλαια της Αβύσσου. Προσοχή! Οι επισκέπτες υπογράφουν πως δεν φέρνουν καμία ευθύνη οι διοργανωτές για τυχόν ατυχήματα. Εδώ παρουσιάζεται η ευκαιρία για λίγη δράση και μάχη. Ίσως το βαγόνι εκτροχιάζεται λόγω κάποιου πλάσματος (προτείνεται οι μάγες που θα διαδραματιστούν εκεί να περιέχουν πλάσματα που προξενούν ζημιά αντίστοιχη με τις ανοσίες που προσφέρουν τα φίλτρα στο Πολύχρωμο Σιντριβιάνι για να υπάρχει μια όμορφη σύνδεση. Δράκοι, Elementals, Basilisks, τα πάντα μπορεί να βρεθούν στην αφιλόξενη Αβύσσο! (Ορίστε το encounter πάντα σύμφωνα με το επίπεδο των χαρακτήρων που παίρνουν μέρος στην ιστορία).

7. Το Κάρο των Jolly Phantoms (Ταμείο)

Ο Κύριος και η Κυρία Ρέιν με τις κατάλευκες μάσκες τους περιμένουν τους επισκέπτες τους στο κάρο τους για να τους προμηθεύσουν με εισιτήρια και τα απαραίτητα αντικείμενα για να απολαύσουν τα αξιοθέατα του Τσίρκου. Ορίστε τις τιμές ανάλογα με το βάθος που έχουν τα πογκιὰ των παιχτών προκειμένου να είναι προσβάσιμες οι δραστηριότητες.

8. Πορτραίτα της Αλέγκρα Λίο

Λίγο πιο τσιπημένες τιμές, εξάλλου ξέρατε που ήρθατε... Η Αλέγκρα Λίο έχει κάνει τα κάδρα σπουδαιών βασιλιάδων, παντοδύναμων μάγων και πίσω στην πατρίδα είχανε έναν πίνακα της να κοσμεί την κεντρική είσοδο του ναού σας! Μόλις ο παίχτης δώσει την παραγγελία η Αλέγκρα Λίο θα χρειαστεί τουλάχιστον μισή ώρα για να έχει έτοιμο τον πίνακα. Αφού τελειώσει το πλάσμα, αντικείμενο, φωτό ή ζώο θα έρθει στη ζωή όταν ο παίχτης πει τον μαγικό κωδικό που θα ορίσει η Αλέγκρα Λίο ανάλογα με τον πίνακα. (Animated Object π.χ). Αν το πλάσμα παραμένει για πάντα στην συντροφιά του παίχτη ή για ορισμένο χρόνο το αφήνουμε στη φαντασία του αγαπημένου μας DM.

9. Το Ναυάγιο του Θάλζαμαρ

Ο κάθε παίχτης που θα συμμετάσχει φοράει στο κεφάλι του ένα αξιολάπητο Darkmantle (5e), το οποίο παραμένει φιλικό έως ότου κάποιος ζαβολιάρης προσπαθήσει να κλέψει! Με ένα ικανοποιητικό survival, perception ή investigation (να είναι τυφλοί, αλλά οι υπόλοιπες αισθήσεις μπορούν να τους φανερώσουν πράγματα και θαύματα!), οι παίχτες μπορούν να βρουν μερικούς μαγικούς θησαυρούς του θρυλικού πειρατή Θάλζαμαρ! Ίσως κάτι πάει στραβά και στη μέση της αναζήτησης να σκάσει από τους βυθούς ένα Aboleth ή ένα Kraken ως απάντηση του θρυλικού Θάλζαμαρ που κατάντησαν τον μύθο του ένα κυνήγι θησαυρού! Ή απλά οι παίχτες σας θα σταθούν τυχεροί και θα κερδίσουν το Μεγάλο Βραβείο! (Προτείνεται να ορίσετε ένα χρόνο που θα έχουν στη διάθεση τους να ψάξουν. Ίσως 1 λεπτό ίσως 5 ίσως 10, ανάλογα με το πόσο μεγάλο φαντάζεστε να είναι το πλοίο.

11. Ο Κήπος της Ήθλι

Η Δρυϊδής Ήθλι (που μιλάει υπερβολικά πολύ αργααααα) προσφέρει μια μοναδική εμπειρία στους επισκέπτες χρησιμοποιώντας την στενή τη σύνδεση με τα στοιχεία της φύσης! Κάθε συμμετέχον έχει την επιλογή να ποτίσει ένα από τα φυτά του κήπου συμβάλλοντας έτσι στην μητέρα φύση. Ανάλογα με το φυτό που διαλέγουν να ποτίσουν κερδίζουν και κάποιες μοναδικές ικανότητες.

Δέντρο (Βελανιδιά): Όποτε κάποιος προσπαθήσει να ρίξει τον χαρακτήρα στο έδαφος (prone), ο χαρακτήρας ρίχνει το ζάρι για να κρατηθεί όρθιος με advantage.

Τριαντάφυλλο: Ο χαρακτήρας προσθέτει το μισό του proficiency (όρος από D&D 5e) σε μια από τις Χαρισματικές του Ικανότητες (Charisma Skill).

Βασιλικό: Ο χαρακτήρας ενδυναμώνει την Σοφία του κατά 1, όταν πρόκειται να αντισταθεί σε κάποια γηραιά ή οποιαδήποτε άλλη απειλή. (+1 Wisdom Saving Throw).

Δεν ποτίζει τίποτα: Η Σοφία του Χαρακτήρα μειώνεται κατά δύο (-2 Wisdom Score)! (Κατάρα που μπορεί να λυθεί μέσω κάποιου ισχυρού ζορκιού – όπως το Greater Restoration).

12. Το Κελί!

Ίσως κάποιος από το παρελθόν των χαρακτήρων ή κάποιος που αναζήτησε ο οποίος κρατά σημαντικές πληροφορίες ή ένα δυσμοιο πλάσμα που έχει καταστήσει θέμα για τους αγόρατους επισκέπτες του τσίρκου... Ο Κύριος και η Κυρία Ρέιν που είναι και ιδιοκτήτες είναι οι μόνοι που μπορούν να τους βοηθήσουν αν έχουν δουλειές με το ανθρωπόμορφο ή μη πλάσμα που βρίσκεται κλειδωμένο.

13. Το Κόκκινο Κρεβάτι

Το παράθυρο του μικρού δωματίου ανοίγει. Μια αισθησιακή φωνή ρωτά «Με ποιον θες να περάσεις μια άγρια νύχτα;» Ο επισκέπτης έχει την ευκαιρία να πλαγιάσει με οποιονδήποτε του καρφωθεί στο κεφάλι! Φυσικά η τιμή θα είναι και ανάλογη... Αν οι παίχτες είναι αρκετά παρατηρητικοί και γνώριμοι με την φύση του πλάσματος που κρύβεται από πίσω ίσως αντιληφθούν ότι πρόκειται για Doppelganger... Ένα πλάσμα που αλλάζει μορφές προτού προλάβεις να πεις Jolly Phantoms!

Αντώνης Μακρής. Dungeons & Dragons 5 Edition. Για 3-5 2^ο ή 3^ο επιπέδου παίκτες. Εξερεύνηση, ζούγκλα, τύμβος.

Ιστορία

Η ζούγκλα του Ρακιντούρ είναι γεμάτη κινδύνους αλλά και υποσχέσεις αρχαιολογικών θησαυρών. Ένας χάρτης φτάνει στο Party, αναφέροντας τη σημερινή μέρα ως τη μοναδική κάθε αιώνα που ένα αστρονομικό φαινόμενο επιτρέπει την είσοδο στη θρυλική Πυραμίδα των Ρι, του πρώτου ανθρώπινου πολιτισμού που άνθισε ακριβώς στο Ρακιντούρ, κι ο οποίος εξοφάνιστηκε μυστηριωδώς εν μια νυκτί. Η πραγματική αιτία της εξοφάνισής του ένα Banishment από τον Εβεργέτη- ένα Beholder- λίγο αφότου κατάφεραν να τον αιχμαλωτίσουν σε μια πέτρινη φυλακή (το Αυγό, βλ. D9).

Αναζήτηση: Τελικό σημείο του χάρτη, βαθιά στη ζούγκλα. Αγαλμα που δείχνει την κατεύθυνση της Πυραμίδας με το δάκτυλό του ζωσιμένο σε Assassin Vine. 1d4+1 Dire Apes στο παρασκήνιο.

Η πυραμίδα: Ακολουθώντας την κατεύθυνση που δείχνει το άγαλμα ή με Survival Checks φτάνουν στη σκαλωτή πυραμίδα (ζήγκουράτ) από σταχτί ψαμμίλιθο, στο κέντρο μιας κοιλάδας. Δε φαίνεται κάποια είσοδος. Τριγύρω περιφέρεται απειλητικά μια σκιά, η Σφίγγα Ρεσιμυρέ (Stats Green Hag χωρίς Invisible Passage).

Βοιμός: Υπερψωμένη τελετουργική λεκανίδα στην κορυφή της Πυραμίδας. Μέσα είναι σκαλισμένο ένα μάτι και στην κόρη του μια τρύπα αφήνει λίγο φως να περάσει στο D5. Κρυμμένο στυλέτο +1. Οποιος στάζει αίμα στη λεκάνη Con DC 15, στην αποτοχία Exhaustion και 1d4 Constitution Drop. Ανεξαρτήτως Check το αίμα εξοτίζεται, ο PC λιποθυμάει και εισέρχεται στην Πρώτη Χώρα (βλ. παρακάτω). Η Ρεσιμυρέ δίνει την ιδέα να στάζουν αίμα στη λεκάνη αν δεν το σκεφτούν μόνοι τους και όταν κάποιος το κάνει λέει στους υπόλοιπους τον γρίφο: «Εκατόμβη θεοσεβεία, θύματος το Άλφα, θάνατος με αξία, ικεσιός το Ωμέγα.» λύση: «Θυσία».

Είσοδος: Κατακόρυφη στρογγυλή πλάκα στη βάση της πυραμίδας, που οδηγεί στο D1. Ανοίγει με τη λέξη «Θυσία».

Η Πρώτη Χώρα (PX): Demiplane του Beholder, όπου βρίσκονται εγκλωβισμένοι οι τελευταίοι Ρι. Νύχτα. Ο PC ζυπνά σε αυτόν τον παράλληλο κόσμο, περιορισμένος σε ένα μικρό χώρο από ένα Force Field. Σε αυτόν τον χώρο υπάρχει μια λεκανίδα και μια χρυσή βρύση που αν ανοιχτεί γεμίζει η λεκανίδα του πραγματικού κόσμου και

εμφανίζεται το στυλέτο μέσα στο νερό. Κάθε ενέργεια εδώ απαιτεί Intelligence DC 12 Check, στην αποτοχία 1d10 πιθανότητα για 1 Shade. Άσκηση βίας στο Force Field επιφέρει 1d6 psychic damage με DC 15 Wisdom Saving Throw. Πίσω από το Force Field είναι η πολιτεία των Ρι, αλλά φτάνει κανείς σε αυτή μόνο από την πύλη (G) που βρίσκεται στο D5.

D1, Προθάλαμος: Ρίζες από το ταβάνι. Κρυμμένος ο Έλιφος (Commoner Stats), ένα μισοτρελαμένο ξοπικό που εγκλωβίστηκε πριν 1 αιώνα και τον πέρασε σε trance τρώγοντας ρίζες. Τους παρακαλεί να του χαρίσουν τον θάνατο. Αν δεν το κάνουν Inspiration. Μόλις μπουν στο D1 η Ρεσιμυρέ τους επιτίθεται, αποφεύγοντας να κλειστεί μέσα. Μοχλός (M) κλείνει απότομα την είσοδο και ανοίγει την επόμενη πόρτα.

D2, Διάδρομος: Παγίδα πριονωτού τροχού σαν Rolling Sphere Trap (1d10 Damage). Μοχλός (M) σαν το D1.

D3, Χολ: Ρίζες, παλιές τοιχογραφίες. Ενέδρα Ankheg. Dart Trap (DT) 1d4 damage. Κολλημένη πόρτα προς D4.

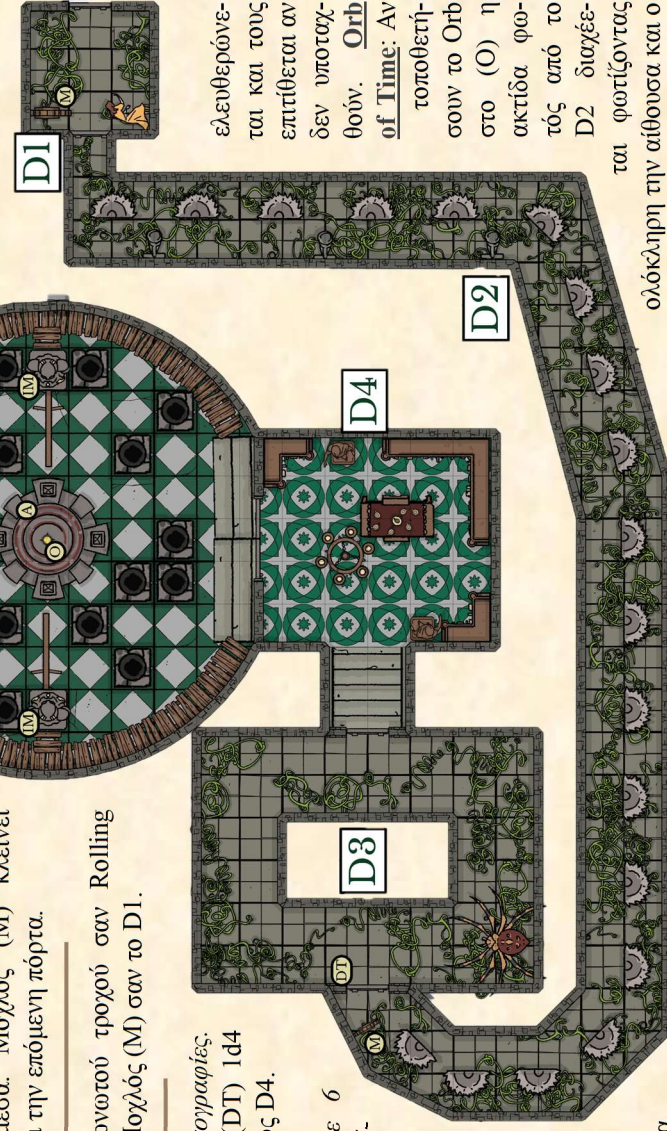
D4, Βιβλιοθήκη: Τραπέζι με 6 κούπες τσάι (Υπνωτικό Constitution DC 13). Αναμμένος πολυέλαιος. Τριγύρω βιβλιοθήκες. Δύο προθήκες με γυάλινη τζάμαρια, με δύο τρυφές Mummys μέσα (Κίφελις και Φαθεκατόν). Δίφυλλη χρυσό-κόκκινη πόρτα προς D5. Η Κίφελις φοράει Orb of Time. Προσπαθεί να τους ξεγελάσει να

εκτελέσουν την «Τελετή των Παρθένων», κατά την οποία «γίνονται ένα με τα αγάματα» (βλ. Iron Maidens του D5). Πληροφορίες στα βιβλία: 1. Μια αλλόκοτη θεότητα (Εβεργέτης) χάρισε στους Ρι τα φώτα της γνώσης, 2. Οι Ρι όμως δεν ήθελαν πια να πληρώνουν το τίμημα των ανθρωποθυσιών, 3. Κάνοντας την υπέρτατη θυσία χρησιμοποίησαν το φως για να εξορκίσουν το On και να λύσουν την υποτέλειά τους.

D5, Μανωλαίο: Τριάντιος θόλος. Οστεοθήκες σε όλους τους τοίχους μέχρι το ταβάνι που έχουν μέσα σκελετούς με πετράδια, νομίσματα, θαυμαστές εφευρέσεις (συνολική αξία 2000 gp). Ψηλά στον θόλο μικρός χρυσαφένιος δακτύλιος (O) από τον οποίο διέρχεται η ακτίνα φωτός από τον βοιωμό. Συμμετρική κυκλική σκάλα βγάζει σε δύο Iron Maiden (IM) ψηλά. Μαγική πύλη (G) με λευκή

κλειδαριά στην άλλη πλευρά της αίθουσας. Στο κέντρο της αίθουσας αιωρείται σφαιρικός σγκόλιθος 3 μέτρων (το Αυγό (A)) και μέσα στην κρούστα του φαίνεται το λευκό κλειδί που ανοίγει την (G). Στο δάπεδο μερικές πλάκες είναι pit traps (15 ft).

Η «Τελετή των Παρθένων»: Εάν εισέλθει τουλάχιστον ένας PC ή ο Έλιφος μέσα σε Iron Maiden τον κλειδώνει στιγμιαία, του αφαιρεί το ένα μάτι και το αίμα του στάζει με μετέωρες υδρόρροές πάνω στο Αυγό. Τότε το τσόφλι λιώνει και ο Εβεργέτης (Beholder με Stats Spectator)



ελευθερώνεται και τους επιτίθεται αν δεν υποταχθούν. Orb of Time: Αν τοποθετήσουν το Orb στο (O) η ακτίνα φωτός από το D2 διασχέται φωτίζοντας ολόκληρη την αίθουσα και ο

Εβεργέτης τυφλώνεται (άμεσα ή όταν ζυπνίσει) για 3 γύρους. Αιωρείται ψηλά για να αναρρώσει και 1d4 Skeletons από τις οστεοθήκες κάθε γύρο σηκώνονται για να τον προστατεύσουν. **Χτυπώντας το τσόφλι:** Strength DC 20. Το τσόφλι στάζει και ο Εβεργέτης ζυπνά με 2/3 HP, με προθέσεις αντιστοιχίες με την περίπτωση της Τελετής (βλ. πάνω).

Κατάληξη Μέσα από τη μαγική πύλη (G) μπορούν να συναντήσουν τους Ρι, ανακαλύπτοντας όμως σύντομα ότι η έξοδος από το Demiplane δεν είναι εύκολη υπόθεση. Μπορούν επίσης να υπηρέτησουν τον Εβεργέτη, που θα τους ανεβάσει άμεσα Level και θα τους διατάξει να του χτίσουν ένα παλάτι αντάξιο της φιλευσπλαχνίας του. Τέλος, μπορούν να κλέψουν τον θησαυρό και να φέρουν από τον θόλο σπάζοντας από μέσα τον βοιωμό του D2.

Αλύτρωτες Ψυχές

Χρήστος Μπατιστάτος / D&D 5e



ΕΙΣΑΓΩΓΗ (Για τον DM):

Πολλά χρόνια πριν, στην πόλη του **Everglade** ζούσαν αποκλειστικά Ξωτικά. Η πόλη, λόγω της θέσης της είχε αναπτύξει ισχυρή οικονομία που στηριζόταν κυρίως στους τεχνίτες της και στο εμπόριο. Το Everglade διοικούνταν από τον βασιλιά **Lóthelian**. Η γυναίκα του, **Βασίλισσα Finwe** είχε πεθάνει πριν από χρόνια, λόγω σοβαρής ασθένειας. Ο μοναδικός γιος του Lóthelian και διάδοχος του θρόνου ονομαζόταν **Thalion**. Την ευημερία του Everglade ήρθε να διακόψει η εισβολή του **Zephyrion**, ενός ανθρώπου που διψούσε για εξουσία. Με έναν τεράστιο στρατό κατάφερε να καταλάβει το παλάτι. Εκείνη την ημέρα χιλιάδες Ξωτικά έφυγαν από τα σπίτια τους και όσα δεν τα κατάφεραν σκλαβώθηκαν ή θανατώθηκαν. Κατά την εισβολή, ο Thalion προσπάθησε να αντιμετωπίσει τον Zephyrion, αλλά θανατώθηκε από τα χέρια του ανθρώπου. Ο Lóthelian, τυφλωμένος από τον θάνατο του μοναχογιού του, πάλεψε με τον Zephyrion μέχρι θανάτου. Λίγο πριν πεθάνει ορκίστηκε πως κάποια μέρα θα εκδικηθεί. Από τότε η πόλη διοικείται από τους ανθρώπους και η ιστορία της παραμένει κρυμμένη.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ (Για τους παίκτες):

Καθώς οι χαρακτήρες ξεκουράζονται σε μία ταβέρνα μετά από την τελευταία αποστολή τους, μαθαίνουν ότι ο βασιλιάς της πόλης του Everglade, **Zephyrion** Έ, έχει ένα μεγάλο πρόβλημα και πως προσφέρει μεγάλη αμοιβή σε όποιον τον βοηθήσει. Αφού οι χαρακτήρες διαμένουν κοντά στην πόλη, αποφασίζουν να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους. Έτσι μετά από λίγο περπάτημα φτάνουν μπροστά από το παλάτι.

ΔΩΜΑΤΙΟ 1 – ΚΑΤΑΣΚΗΝΩΣΗ:

Πριν προλάβουν να το περιεργαστούν, ο Zephyrion, ένας ψηλόλιγνος άνδρας με πλούσια ρούχα, τους καλωσορίζει θερμά. Στη συνέχεια τους οδηγεί σε μία κατασκήνωση δίπλα από το κάστρο. Αφού συστήνονται (ο Zephyrion θα είναι επιφυλακτικός με τα Ξωτικά, πράγμα που οποιοσδήποτε μπορεί να καταλάβει με έναν έλεγχο **Wisdom 17+**) τους αφηγείται τι είχε συμβεί. Περιγράφει πως πριν λίγο καιρό ένα παράξενο πλάσμα κατέλαβε το παλάτι και ότι γι' αυτό έχουν κατασκήνωνει έξω. Υπόσχεται ότι αν οι χαρακτήρες θανατώσουν το πλάσμα θα τους προσφέρει ως αμοιβή 6.000 GP και ένα δείπνο στο παλάτι. Τέλος τους λέει πως το πλάσμα είναι κλεισμένο στη σοφίτα, όπου για να μουν χρειάζονται ένα κλειδί που βρίσκεται στην αίθουσα του θρόνου.

ΔΩΜΑΤΙΟ 2 – ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ:

Στον διάδρομο υπάρχει παγίδα (Hidden Pit) την οποία οι χαρακτήρες μπορούν να διαισθανθούν με έναν έλεγχο **Wisdom (Perception) 15+** και να εντοπίσουν με **Intelligence (Investigation) 15+**. Για να την περάσουν θα πρέπει είτε να τοποθετήσουν ένα αντικείμενο πάνω της είτε να περάσουν από γύρω, με έναν έλεγχο **Dexterity (Acrobatics) 15+**. Αν δεν την εντοπίσουν ή αν αποτύχουν να την περάσουν και κάποιος πατήσει το κάλυμμα, η παγίδα θα ανοίξει και θα τον ρίξει μέσα. Αν αποτύχει σε **Dexterity Saving Throw 10 +** δεν θα καταφέρει να πιαστεί και θα πέσει μέσα παίρνοντας Ζημιά 3(1d6) από την πτώση. Μετά από την παγίδα οι χαρακτήρες προχωρούν στο επόμενο δωμάτιο.

ΔΩΜΑΤΙΟ 3 – ΑΙΘΟΥΣΑ ΤΟΥ ΘΡΟΝΟΥ:

Το δωμάτιο αυτό είναι γεμάτο βιβλία, κορνίζες, μπαούλα και θησαυρούς. Οι χαρακτήρες πρέπει να βρουν το κλειδί για τη σοφίτα. Με έναν έλεγχο **Intelligence (Investigation) 13+** θα το βρουν στο πάνω ράφι μιας βιβλιοθήκης. Με οτιδήποτε χαμηλότερο θα δεν θα βρουν τίποτα. Με 17+ όμως, κατά το



* (Λόγω έλλειψης χώρου ο χάρτης είναι ενδεικτικός και δεν ανταποκρίνεται πλήρως στη διάταξη του χώρου)

ψάξιμο του κλειδιού, θα ανακαλύψουν πως πίσω από κάθε πίνακα που απεικονίζει ανθρώπους, βρίσκονται κρυμμένοι πίνακες με Ξωτικά. Παρ' όλα αυτά, οι χαρακτήρες, έχοντας πλέον το κλειδί, συνεχίζουν τον δρόμο τους. Η πόρτα προς το επόμενο δωμάτιο είναι κλειστή αλλά όχι κλειδωμένη. Αν οι χαρακτήρες κάνουν έλεγχο **Wisdom (Perception) 12+** ακούν τριξίματα από την άλλη πλευρά της πόρτας.

ΔΩΜΑΤΙΟ 4 - ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ:

Το δωμάτιο αυτό, που κάποτε ήταν πλούσια στολισμένο, ήταν πια κατεστραμμένο. Πριν καν οι χαρακτήρες το αντιληφθούν, τρεις Λύκοι τους περικυκλώνουν. Ο μόνος τρόπος διαφυγής είναι η μάχη. Αφού τους νικήσουν, συνεχίζουν στο επόμενο δωμάτιο.

ΔΩΜΑΤΙΟ 5 - ΑΠΟΘΗΚΗ:

Σε αυτό το δωμάτιο δεν υπάρχει τίποτα άλλο παρά άχρηστα βιβλία και σκόνη. Οι χαρακτήρες ανεβαίνουν τις σκάλες για της σοφίτα και ξεκλειδώνουν την καταπακτή. Η καταπακτή είναι σφηνωμένη και για να την ανοίξει κάποιος πρέπει να κάνει έλεγχο **Strength 15+**.

ΔΩΜΑΤΙΟ 6 - ΣΟΦΙΤΑ:

Στην αρχή, το δωμάτιο είναι σκοτεινό και ήσυχο. Μόλις οι χαρακτήρες μουν μέσα, η καταπακτή πίσω τους κλείνει ορμητικά και ολόκληρο το δωμάτιο φωτίζεται. Ξαφνικά πετάγονται μπροστά τους δύο Cooshee έτοιμα να τους κατασπαράξουν. Μια φωνή τους λέει να σταματήσουν και μια φιγούρα εμφανίζεται ανάμεσά τους, ένα High Elf. Το Ξωτικό συστήνεται ως Βασιλιάς Lóthelian και διηγείται στους χαρακτήρες την ιστορία του (δηλαδή την εισαγωγή για τον DM και ότι είχε αναγεννηθεί). Μετά από αυτό οι χαρακτήρες καλούνται να αποφασίσουν αν θα σκοτώσουν το Ξωτικό για να εισπράξουν την αμοιβή ή αν θα το βοηθήσουν να πάρει εκδίκηση και να ανακτήσει τον χαμένο του θρόνο.

ΤΕΛΟΣ 1: Οι χαρακτήρες, αφού κατατροπώσουν το Ξωτικό και τα δύο Cooshee, εισπράξουν την αμοιβή (**6.000 gp**).

ΤΕΛΟΣ 2: Οι χαρακτήρες μαζί με το Ξωτικό κατατροπώνουν τους τρεις φρουρούς του Zephyrion (2 Human Guards, 1 Human Veteran) και τον διώχνουν από το Everglade.



Στα Βάθη του Μεγαθήριου

Μιχάλης Κανιάρος | D&D 5th Edition Ravenloft Setting

Περιγραφή Ιστορίας: Εμπνάντε σε ένα σκοτεινό σπήλαιο, κολημένοι σε ένα παχύρευστο υγρό τοίχο με τη μυρωδιά του θανάτου και της σήψης να σας καταβάλει. Θυμάστε να είστε στον ανοιχτό δρόμο, σε ένα προορισμό απείρως πιο ευχάριστο.

Τότε, παράξενες ομίχλες ξεπρόβαλλαν από το πουθενά και σαν ανεμοστρόβιλος σας τράβηξαν μέσα τους και όλα θόλωσαν. Πνιγτές κραυγές μαζί με σατανικά γέλια, βρυχηθμοί και άλλοι απόκοσμοι ήχοι ακούγονται παντού γύρω σας. Είστε στο στομάχι ενός νεκρού Λεβιάθαν. Πρέπει να φύγετε από εδώ, πριν είναι πολύ αργά...

Γενικές Σημειώσεις: ΠΡΟΣΟΧΗ: Πριν προχωρήσετε παρακάτω, λάβετε υπόψη ότι το παρόν μπουντρούμι περιέχει τέρατα και καταστάσεις που ίσως προκαλέσουν: αηδία, άγχος, τρόμο και νεύρα. Περιπέτεια για χαρακτήρες 3^{ου} – 5^{ου} επιπέδου. Μόνο short rest επιτρέπεται.

Stress Score: Αν κάποιος παίκτης αποτύχει στα **horror charisma (saving throws)**, κερδίζει ένα πόντο **Stress**. Σε κάθε ζαριά του από και και πέρα θα αφαιρείται από το πόσο νούμερο ίσο με το **Stress** (π.χ. εγχει μάζεψει 5 stress, όλες οι ζαριές σου είναι -5). Μπορείτε να σβήσετε ένα πόντο **Stress «καίγοντας»** ένα **hit dice**.

A1 και διάδρομος a: Εδώ ζυπνούν οι παίκτες, ξεκολλούν από το δεξί τοίχο και ανακαλύπτουν στους άλλους τοίχους τι παθαίνουν όσοι δεν ήταν τυχεροί. Σαπισμένα πτώματα στάζουν οξύ και πύον. Ξαφνικά μια κραυγή γεμάτη πόνου και οργή αντηχεί από παντού (**charisma save 10**) και ζυπνούν και ξεκολλούν **2d4+1 zombies**.

Στο **διάδρομο a (60 feet)** που βλέπουν ακριβώς μπροστά τους οι παίκτες, ένα **carriion crawler** με ένα παραμορφωμένο ανθρωπίνο κεφάλι караδοκεί στη στροφή για το **A3**. Perception 17 αλλιώς τους πιάνει surprised και αρπάζει έναν παίκτη και τον σέρνει κάθε γύρο 10 feet και αν δεν τον σώσουν εγκαίρως ή ο ίδιος δεν σωθεί, τον παίρνει και εξαφανίζονται και ο χαρακτήρας χάνεται (**horror charisma 15** οι υπόλοιποι).

A3: Μικρότερο «σαρκόκο» σπήλαιο με οξύ να στάζει σαν βροχή και κάτι που μοιάζει με τεράστια φλέβα. Αν οι παίκτες πατήσουν τη φλέβα ή τη κόψουν, ανοίγει η Πόρτα του **A3**.

A2 και πέρασμα b: Στα αριστερά, οι παίκτες βλέπουν ένα πέραςμα που οδηγεί προς τα πάνω. Είναι πολύ εύκολο να σκαφαλώσουν, γιατί ο τοίχος έχει χέρια. Το πρόβλημα θα εμφανιστεί, όταν στα μισά τα χέρια θα ζυπνήσουν και θα τους αρπάξουν για να τους τραβήξουν μέσα στο τοίχο (1D4 rounds, **horror charisma save 12, strength 14**), αν τους «φάει» τοίχος, **constitution 19** ή 2D10 damage ανά γύρο.

Το δωμάτιο **A3** είναι το σημαντικότερο δωμάτιο, στο κέντρο κάτι μια μεγάλη τρύπα, καλυμμένη από ξεραμένο αίμα, οι τοίχοι εδώ πάλλονται και μπροστά μια πόρτα σαν δύο πελώρια χείλη, από τη σχισμή τους μπαίνει ένα φως σαν του ήλιου και μια φλέβα στα αριστερά. Αν πατήσουν το λάκκο τους τραβά σαν κινούμενη άμμος (**str 15**) και είναι και η είσοδος για το **C**.

B: Αφού ανέβουν τον τοίχο των χεριών, οι παίκτες βρίσκουν ένα δωμάτιο με μια τεράστια στοίβα από μεταλλωμένα πτώματα τόσο μπλεγμένα μεταξύ τους που έχουν γίνει μια μάζα. Μπροστά τους, μια γυναίκα κάπου στα 20 (μάλλον), μόνο το αριστερό μέρος του κορμού της και τα χέρια της είναι έξω σχετικά από τη μάζα, το δεξί της χέρι είναι μια προβοσκίδα με το στόμα στην άκρη για να μιλάει, αφού το πρόσωπο της είναι κενό, εκτός από δυο κατακόκκινα μάτια δίχως βλεφαρίδες. Τους λέει ότι ξέρει την έξοδο και θα τους τη δείξει αν την πάρουν μαζί. Με **str 18** την ξεκολλούν αλλά η μάζα θυμώνει και ζυπνά (**charisma horror 14**), συνιστάται οι παίκτες να τρέξουν.

C και Endings: Ο λάκκος **c** μεταφέρει τους παίκτες σε αυτή την αίθουσα γεμάτη κλαδιά, σχισμές και βρογχούς. Είναι ένα μικρό κομμάτι του αριστερού πνεύμονα του Μεγαθήριου. Οι ομίχλες που σας έφεραν εδώ μπαμβοβανίζουν από τις τρύπες και τις σχισμές, κρατώντας το πλάσμα σε μια περιεργή κατάσταση ζωής-θανάτου, και πρέπει να βρούν τη σωστή σχισμή. Ακούγεται η ίδια κραυγή όπως στο **A1** και εμφανίζεται ο άρχοντας αυτού του μέρους, ένας **chain devil** που αντί για αλυσίδες έχει πλοκάμια από σαπισμένους μύες με νύχια στις άκρες (**cha save 16**). Η κοπέλα θέλει 1d4 γύρους για να βρει τη σωστή έξοδο. Αν μπήκαν χωρίς χερσές εκείνη και ψάξουν, μόνο με **natural 20** θα βρουν την έξοδο. Αν πάλι περάσουν από τη πόρτα-χείλη του **A2** θα περπατήσουν αρκετά αλλά θα βγούν έξω και θα αντικρίσουν τον ήλιο...έναν κόκκινο ήλιο και μάλιστα προσαρμωστούν στο φως, τα μάτια τους θα αντικρίσουν ένα θέαμα χειρότερο από ό,τι συνάντησαν στα βάθη του Μεγαθήριου και όλη τους η λογική και η ελπίδα θα γαθωθούν.

