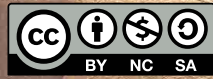


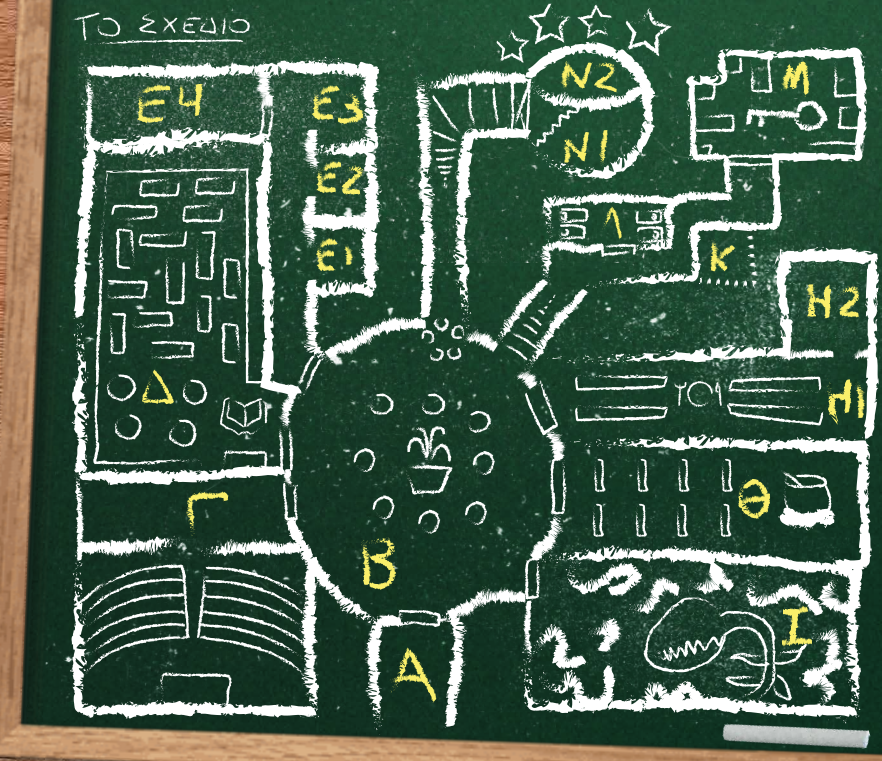
# Εόρκια, Mana και Κοπάνια

Μία περιπέτεια για 3-5 πρωτατείς φοιτητές μαγείας του Σωτήρη Καραμήτσου



Σύστημα: D&D 5e  
Επίπεδο: 1o (arcane κλάσεις)  
Διάρκεια: 3-4 ώρες

Το Σχέδιο



**Δ. Βιβλιοθήκη.** Σσσιπ! Αν κάποιος παίκτης μιλήσει εδώ μέσα, ο χαρακτήρας του θα δεχτεί ένα πανίσχυρο χαστούκι από ένα βιβλίο (1d4, DEX save για αποφυγή). Η σκιά από το **Αίθριο (B)** είναι μία **rixiε**: οδηγεί τους χαρακτήρες ανάμεσα στα ράφια στον σύντροφό της ο οποίος είναι πλακωμένος με τον (τουλάχιστον δεκάκυκλο) πρώτο τόμο των Αρχών Αστρονομίας. Αν οι χαρακτήρες τον θεραπεύσουν, η **rixiε** τους προσφέρει μία χάρη (το κατά δύναμιν - ξέρει ότι κάτω εδώ υπάρχει το **κίτρινο κλειδί** αλλά όχι που. Θα τους ακολουθήσει αλλά θα τους εγκαταλείψει σε περιττώση μάγης). Τα βιβλία είναι ταξινομημένα όχι με αλφαβητική σειρά, αλλά με χρώμα. Το κίτρινο κλειδί είναι χωμένο σε έναν κίτρινο τόμο με όνομα **Κρυπτογραφία Για Αρχάρους** (ΚΓΑ). Οι παίκτης μπορούν να τον βρουν σχετικά εύκολα (είναι τεράστιος). Αν ψάξουν ένα ένα τα βιβλία, θα το βρουν, αλλά θα χάσουν πολύ χρόνο - σημειώστε **1 Σαματά**.

**E1-E4. Τάξεις.** Οι τάξεις είναι άδειες, πλην του ζωτικού **Ανάτρειελ** σε ύπνωση στην E2 μπροστά σε μία στοίβα βιβλία. Αν οι χαρακτήρες του αποσπαστούν την προσοχή, θα πανικοβληθεί και θα διαμορφώσει το μόνο ξόρκι που ξέρει (**Misty Step**) και θα το βάλει στα πόδια προς την έξοδο: σημειώστε **1 Σαματά** αν ζυπνήσει και **1 επιπλέον Σαματά** αν ξεφύγει. Στον πίνακα της E4 υπάρχει ένα γραμμένο ένα ξόρκι **Charm Person** με υπερμεγέθη σύμβολα (μπορεί να διαμορφωθεί σαν περγαμνή εδώ ή αλλού αν οι χαρακτήρες ηγλώσουν τον πίνακα).

**H1-H2. Χώρος εστίασης/Κουζίνα.** Ο χώρος εστίασης (H1) είναι γεμάτος ψιχούλα στα τραπέζια. Ένα τραπέζι είναι φορτωμένο με φαγητό που αστράφτει (μύδια: **ανάκτηση 1 spell slot**, ψητό ορνίθκι: **1 ζαρία για portent**, μπύρα: **+1 AC** για τη βραδιά) αλλά είναι καλυμμένο με ένα **κενευρισμένο τραπεζομαντηλό** (σαν **rug of smothering**) που θα τους επιτεθεί αν φάνε. Στην κουζίνα (H2) υπάρχει το **μωβ κλειδί** μέσα σε μία αλατιέρα και ένα παραφουσκωμένο **ζυμαρένιο γκόλεμ** (σαν **animated armor**, και κάθε όπλο κολλάει μέσα του, STR save για να ξεκολλήσει) το οποίο δεν ψήθηκε ποτέ για την Ημέρα Πίταας και παρακαλεί τους χαρακτήρες να το ψήσουν. Αν αρνηθούν, αυτό θα τους επιτεθεί (**1 Σαματάς**): αφού οι χαρακτήρες το νικήσουν ή το ψήσουν, αυτό θα παρακαλέσει επίσης να το αλατίσουν, δείχνοντας την αλατιέρα και αποκαλύπτοντας το κλειδί.

**Θ. Εργαστήριο φίλτρων.** Πολλές χύτρες που σιγοβράζουν γεμάτες με παράξενα φίλτρα. Αν κάποιος χαρακτήρας πει, μια άκακη αλλαγή θα συμβεί πάνω του, εκτός αν φέρει 1 σε d20, οπότε πεθαίνει. Σε έναν πάγκο βρίσκεται το **κόκκινο κλειδί** μέσα σε μία διάφανη γυάλινη σφαιρά που αιωρείται πάνω από έναν καυστήρα (2d4 ζημιά φωτιάς αν κάποιος την αγγίξει για να τη σπάσει). Αν βυθιστεί σε ένα καζάνι, θα σβήσει, αλλά θα γεμίσει το δωμάτιο με ατμό (1d4): 1. ζυμαροδάχτυλων 2. σμίκρυνσης 3. πούπουλων 4. έλλειψης βαρύτητας (και 1d6 ζημιά πτώσης μόλις φύγει): όλα έχουν διάρκεια 10 λεπτών.

**Ι. Θερμοκήπιο.** Αποπνικτικά ζεστό και πηγμένο στα φυτά (difficult terrain). **3 γνατάνια γυμνοσύλληγκες** πληθαίνουν πολύ αρνά τους χαρακτήρες, αλλά σκορπάνε αν έστω ένας αλατίζει. Στην απέναντι μεριά βρίσκεται ένα μεγάλο αλλά άκακο σαρκοβόρο φυτό: ο πραγματικός κίνδυνος είναι τα δύο μεγάλα σαδιστικά μαντιφάρια (σαν **myconid adult**) που βρίσκονται εκατέρωθεν του θερμοκηπίου. Το σαρκοβόρο φυτό γλύφεται: αν ταιστεί, γουργουρίζει και θα φτύσει το **πράσινο κλειδί**.

**Κ. Χώρος Κρυσταλλοπαρακολούθησης.** Κρυφό δωμάτιο πίσω από μια πολύ αταίριαστη ψευτική βιβλιοθήκη που έχει μία κούπα καφέ πεταμένη δίπλα. Κρύβει ένα blowdart με 3 δηλητηριώδη βέλη και κρυστάλλινες σφαιρές που προβάλλουν τι συμβαίνει στην πτέρυγα. Αν οι χαρακτήρες τις σπάσουν, **αφαιρέστε 1 Σαματά**.

**Μ. Αρχείο.** Ένας αχαρμάς από κουτνια με μασουλημένες παλιές εργασίες, βαθμούς, και αναφορές. Ζωντανές σκούτες και σφουγγαριστές φεύγουν τρομαγμένες από τους χαρακτήρες, αλλά

Τσάρκες, καφρέδες, αραλίχι, και ραχατί. Έτσι περάσατε το πρώτο εξάμηνό σας στο Ανώτατο Πανεπιστήμιο Μαγοθαυματουργικής. Και γιατί όχι; Οι σπουδές σας στο Ειδικό Μαγικό Λύκειο (Ε.Μ.Α.Λ.) κάλυψαν όλη την ύλη του πρώτου εξαμήνου. Η τουλάχιστον σχεδόν όλη. Νομίζατε πως οι Πρακτικές Εφαρμογές της Αστρονομίας θα ήταν ευκολάκι (σάμπως υπάρχουν;), αλλά την νύχτα πριν τις εξετάσεις, το αυτί σας παίρνει ότι η ύλη που όρισε καθηγητής Κύρος Ιπταμιδής δεν ήταν το πρώτο κεφάλαιο, αλλά τον πρώτο τόμο των Αρχών Αστρονομίας. Εσείς, φυσικά, δεν είχατε διαβάσει ούτε την πρώτη σελίδα. Έτσι, για πρώτη φορά απ' την αρχή του εξαμήνου, φτάνετε στη σχολή στα μαύρα μεσάνυχτα. Η αποστολή σας: να διεισδύσετε στον Πύργο Αστρονομίας, να βουτηχτείτε τα θέματα, και να περάσετε και το μιάμημα και το δεύτερο εξάμηνο χωρίς άγχος.

**ΠΡΟΣΟΧΗ!** Σε αυτήν την περιπέτεια οι χαρακτήρες **δεν μπορούν να πεθάνουν** χάρη στο μαγικό πεδίο προστασίας φοιτητών που διαπερνά το πανεπιστήμιο! Αν ένας χαρακτήρας θα πέθανε για οποιοδήποτε λόγο, εξαφανίζεται ακαριαία και εμφανίζεται στο **Αναρρωτήριο (Λ)** μετά από δέκα λεπτά με ένα επίπεδο κούρασης και 1d4 HP: σημειώστε **1 Σαματά**. Μην το πείτε στους παίκτες - περάστε ένα σημείωμα στον «νεκρό» και αφήστε τον να συνατηθεί με τους άλλους αφότου συνέλθει!

Κατά την διείσδυση τους στη σχολή, οι παίκτης αναπόφευκτα θα ενεργοποιήσουν τα μαγικά συστήματα ασφαλείας. Σε κάθε σκηνή, το κείμενο θα σας πει αν χρειαστεί να σημειώσετε πόσο **Σαματά** κάνουν οι παίκτης - το συνολικό ποσό θα έχει σημασία σε διάφορα σημεία της περιπέτειας! Όλα τα δωμάτια είναι φωτισμένα με πυρσούς ασφαλείας οι οποίοι τα γεμίζουν με αμυδρό φως, όλες οι πόρτες ξεκλειδωτες, και όλες οι δυσκολίες είναι DC 13, εκτός αν η περιγραφή λέει κάτι διαφορετικό.

**Α. Προθάλαμος.** Εδώ βρίσκεται κανείς έναν άβολο καναπέ, ένα μικρό άκακο σαρκοβόρο φυτό, και έναν φύλακα καλυμμένο με μία καμπαρντίνα να φαίνεται να ροχαλίζει στο φυλάκιο πίσω από το τζάμι. Η κλειδωμένη πόρτα προς το **Αίθριο (B)** έχει για χερούλι μία ροζ σφαιρά πάνω από μία μικρή ροζ κλειδαριά. Ο φύλακας έχει ένα ροζ κλειδί επάνω του. Αν οι χαρακτήρες τον προκαλέσουν, «γδύνεται» αποκαλύπτοντας ότι είναι **6 homunculi** (χέρια, πόδια, κορμός, κεφάλι), τα οποία είναι υπό τις οδηγίες να μην αφήσουν κανέναν φοιτητή να περάσει. Στο φυλάκιο υπάρχει ένα σεντούκι με μία **βαλλίστρα** και **10 βέλη**. Αν η κλειδαριά παραβιαστεί, η πόρτα ανοίγει, και σημειώστε **1 Σαματά** (τα homunculi είναι όντως σε κατάσταση αναμονής, και αν οι χαρακτήρες είναι σιωπηλοί, δεν θα τα αφυπνίσουν).

**Β. Αίθριο.** Η οροφή είναι διάφανη, και αστροφεγγιά λούζει τα σκόρπια καθίσματα και θρανία. Το συντριβάνι στο κέντρο κοσμείται από δύο αγάλματα ηρώων που φτύνουν νερό με το στόμα τους και κρατούν όπλα, και έχει ένα ανοιχτό **Φίλτρο Θεραπείας** στον πάτο που ανακατεύτηκε με το νερό (1 λίτρο νερό = 1 HP, μέχρι 4 λίτρα/χαρακτήρα στην περιπέτεια, CON save για κάθε λίτρο παραπάνω). Μία μικρή ιπτάμενη ιδιόζουσα φιγούρα πίσω από το συντριβάνι λουφάζει γρήγορα προς τη **Βιβλιοθήκη (Δ)** όταν πλησιάζουν οι παίκτες. Στον βορρά βρίσκεται η πόρτα προς τον Πύργο Αστρονομίας με πέντε κλειδαριές (**μπλε, κίτρινη, πράσινη, κόκκινη, μωβ**) που μοιάζουν με πλανήτες, και ένα πολύχρωμο χερούλι στο κέντρο. Αυτές οι κλειδαριές δεν μπορούν να παραβιαστούν (1d6 ηλεκτρική ζημιά σε όποιον προσπαθήσει). Αν οι χαρακτήρες επιστρέψουν εδώ με τουλάχιστον 4 **Σαματά**, τα όπλα των αγαλμάτων ζωντανεύουν και τους αιφνιδιάζουν (**2 ιπτάμενα σπαθιά**).

**Γ. Αμφιθέατρο.** Ανάμεσα στα αρχαιολισμένα έδρανα καρδοκεί μία **Γιγάντια Αρχή** με μία αλυσίδα περασμένη στον θώρακά της με το **μπλε** κλειδί. Αν δεχθεί έστω και ένα πόντο ζημιάς, ανεβαίνει στον ιστό της (6 μέτρα ψηλά). Στον πίνακα δίπλα είναι μία βέργα (quarterstaff). Ο πίνακας είναι γεμάτος ακταλαβίστικα σύμβολα με λευκή κωμωλία, αλλά κάτω δεξιά ξεχωρίζει με κίτρινα γράμματα το εξής μήνυμα: «**Η Χρηρημάδα σου δεν έχει όρια. ΚΓΑ.**»

μία αρχαιοθήκη ανοίγει και φτύνει ένα **σμήνος φωτοφοβικών σκόρων** (σαν 2 σμήνη νυχτερίδων). Πίσω πίσω υπάρχει ένας πίνακας πάμπολλων κλειδιών πίσω από ένα τζάμι (**1 Σαματά** αν οι χαρακτήρες το παραβιάσουν βίαια): ένα από αυτά ξεχωρίζει γιατί είναι εμπριμέ. Αυτό ξεκλειδώνει μία κλειδαριά της επιλογής των χαρακτήρων στο **Αίθριο (B)**, και σπάει.

**N1-N2. Πύργος Αστρονομίας.** Στο τέλος ενός μακριού ανηφορικού διαδρόμου, οι όροφοι του πύργου αστρονομίας (N1) είναι φίσκα στους αστρολογικούς και αστρονομικούς χάρτες, τηλεσκοπία στραμμένα σε κάθε γωνία του έστερου ουρανού, και περγαμνές σκόρπιες από δω κι από κε. Μία υδρόγειος είναι μάλιστα ανοιχτή και έχει μέσα ένα **μαργαριτάρι ανάλησης** (κλείνει σφοδρά τα χέρια όποιοι χαρακτήρα προσπαθεί να το πάρει, 1d6 ζημιά, DEX save). Το γραφείο του Κύρου Ιπταμιδή (N2) είναι στην κορυφή, και είναι γεμάτο με ιπτάμενες μπιλίες που ανυπεροσπύει τον ήλιο, πλανήτες, και φεγγάρια. Μόλις ανοίξουν το γραφείο του να αν βρουν τα θέματα, οι μπιλίες πέφτουν κάτω (DEX save για να μην χάσουν την ισορροπία τους οι παίκτης), και η **βιβλιοθήκη** τους επιτίθεται (σαν **medium animated object** - πρώτα πλακώνει όσους έπεσαν κάτω, 1d6 damage, DEX save για μισό, STR ή DEX save για να ξεφύγουν!) Όποιοι πεθάνουν δεν θα έχουν χρόνο να φτάσουν μέχρι τον πύργο πάλι - αν όλοι πεθάνουν, ζυπνούν μαζί την επομένη δεμένοι στις κλίνες μπροστά σε μία πολύ αγριεμένη Νοσοκόμα Μιλντρεντ.

Και μετά; Αν έστω και ένας χαρακτήρας επιβιώσει, και η ομάδα **μάζεψε** μέχρι 3 Σαματά, μπορούν να βρουν τα θέματα με την άνεση τους, να περιμαζέψουν τους πεσόντες, και να το σκάσουν. Αν **μάζεψαν 4+**, ακούνε αναμπουμπούλα να αντηχεί στους διαδρόμους: αφού μαζέψουν ότι προλαβαίνουν και φύγουν, **6 (μηχανικά) γκόμπλιν** θα τους επιτεθούν καθώς κατεβαίνουν τον πύργο. Και αν **μάζεψαν 7+**; Ο ίδιος ο Κύρος Ιπταμιδής τους μιλοκάρει την έξοδο. Είναι πάρα πολύ απογοητευμένος μαζί τους. Ίσως εκατόν είκοσι ώρες φροντίδας στο θερμοκήπιο ταϊζόντας τον Μπούμπη (το σαρκοβόρο φυτό) να είναι μία ειδική τιμωρία. ■

## «Βασικές Αρχές Εξοπλισμού» (Καθηγητής Πανάκριβος Φύλτρος)

Έχετε **μόνο τα εξής**: τους **μανδύες** σας, την **σάκα** σας, το όποιο spellbook/arcane focus σας και **1d8**: (1) αόρατο κομπολόι (2) φιάλη καφέ δεκαπλής καφεΐνης (3) ιπτάμενη κωμωλία (4) φέιν βολάν με μηδενικό συντελεστή τριβής (5) τράπουλα με απίστευτα φλύαρες φιγούρες (6) γυαλία ήλιου (φωτίζουν όπου κοιτούν με ένταση δέκα ήλων) (7) σαλιγάρι familiar (8) αναπτήρας κρύας φλόγας. Ξαναρίξτε ό,τι έχει ριχτεί ήδη.