

Ένα μόνο Θράνωμα



Ένα μικρό σενάριο για D&D 5.5e
βασισμένο στην σειρά actual play:

ΣΥΝΕΡΧΟΦΙΑ
ΘΡΥΛΟΙ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ

Credits

Μια πρωτότυπη ιστορία του
Αντώνη Βουτσίνου

Επιμέλεια παραγωγής:
Pixel Perfect

Editorial design:
Θανάσης Τζανής

Οι χάρτες δημιουργήθηκαν με τη χρήση του
Inkarnate

Synd20fia
μια παραγωγή του Ζήση Ρούμπου, του Αντώνη Βουτσίνου και της Pixel Perfect

Στο τέλος της πρώτης σεζόν της σειράς, ένας μαγικός καθρέφτης από άλλη πραγματικότητα θρυμματίζεται σε εκατοντάδες κομμάτια και διασπείρεται σε όλο το πολυσύμπαν (δείτε Παράρτημα Α).

Ένα από αυτά τα θραύσματα έφτασε και στο δικό σας κόσμο.

Αυτό το σενάριο μπορεί να παιχτεί μόνο του ξεχωριστά, σαν αυτόνομη one-shot περιπετειούλα ή να συνενωθεί σε υπάρχοντα campaigns ανεξαρτήτως level και κόσμου. Συστήνεται για party 4-6 ατόμων και οι κίνδυνοι και τα τέρατα που προτείνονται θα έχουν τρία επίπεδα:

Για χαμηλό level (1–4)

Για μεσαίο level (5–8)

Για υψηλό level (9–12)

Ασφαλώς οι Dungeon Masters έχουν την ελευθερία να ξαναγράψουν, να αλλάξουν, να μεταλλάξουν και να τροποποιήσουν ότι θα ήθελαν στο σενάριο για να το προσαρμόσουν στους παίκτες και το παιχνίδι τους.

Πως θα εμπλακούν οι παίκτες;

Το σενάριο διαδραματίζεται μέσα στο Προπύργιο και ο στόχος είναι να καταστραφεί το θραύσμα του καθρέφτη που αλλοιώνει την πραγματικότητα.

Σε περίπτωση που το σενάριο παιχτεί αυτόνομα πιθανώς να μην χρειάζονται πολλές εξηγήσεις για το πως φτάνουν οι παίκτες στην είσοδο του Προπύργιου. Πχ. οι ήρωες ακούσανε για τον κίνδυνο και κατέφτασαν για να τον αντιμετωπίσουν.

Στην περίπτωση που το σενάριο είναι μέρος ενός υπάρχοντος campaign (ή εφελτήριο για campaign) καλό θα ήταν ο DM να συνδέσει τις φήμες για το προπύργιο με την ιστορία των παιχτών, να συνδέσει δηλαδή την προσωπική ιστορία ενός ή περισσότερων παικτών με την αφήγηση του συγκεκριμένου σεναρίου. Οι DM μπορούν να πάρουν πρωτοβουλία να περιπλέξουν την ιστορία όπως θέλουν ακόμα κι αν δεν ακολουθήσει ακριβώς την ιστορία της σειράς «ΣυνdR0φιά».

Το Προπύργιο

Το σενάριο διαδραματίζεται σε ένα από τα 'Προπύργια' του Μάγου Vossamyr Carnerax που είχαν σκοπό να βοηθήσουν στην έρευνα και την αποκωδικοποίηση των κινήσεων της ίδιας της μοίρας με τη βοήθεια ενός μαγικού 'Κάτοπτρου' που είχε την ιδιότητα να διακρίνει τον καλύτερο εαυτό αυτού που αντανakλούσε. Όταν ο καθρέφτης έσπασε και τα θραύσματα του πανίσχυρου αντικειμένου βρεθήκαν σε εκατοντάδες προπύργια του Vos σε πολλούς διαφορετικούς κόσμους, οι ανεξέλεγκτες πλέον δυνάμεις του έκαναν τα ξεχασμένα εδώ και αιώνες προπύργια να αλλάξουν, να ξυπνήσουν και να αρχίσουν να ξερνούν τέρατα και τρόμο.

Η Πραγματικότητα του καθρέφτη.

Μόλις οι παίκτες πρωτομπούν μέσα στο Προπύργιο τα φυσικά τους σώματα θα πέσουν σε κώμα και θα μείνουν στην είσοδο του Προπύργιου. Οι υλικοί τους εαυτοί ποτέ δεν θα μπουν σε αυτό το dungeon. Αντιθέτως αστρικά τους αντίγραφα θα εμφανιστούν στη σκάλα της περιοχής Α. Αυτά τα αντίγραφα είναι πανομοιότυπα με τους παίκτες και κουβαλούν κανονικά και τον εξοπλισμό τους (ή μια αποτύπωση αυτού). Ίσως οι παίκτες να μην αντιληφθούν καθόλου ότι αφήσαν τα υλικά τους σώματα πίσω αν περάσουν το κατώφλι όλοι μαζί ή αν δεν κοιτάξουν πίσω για να δουν τους εαυτούς τους πεσμένους και αναίσθητους στην είσοδο.

Ο Κίνδυνος

«Πρώτα ήρθαν τα όνειρα μια εβδομάδα πριν. Όλοι σε ακτίνα χιλιομέτρων από το ξεχασμένο Προπύργιο άρχισαν να έχουν εφιάλτες κάθε βράδυ. Ύστερα ήρθαν τα τέρατα. Με τη βύθιση του ηλίου παραμορφωμένοι εφιάλτες ξεχύνονται στις γύρω περιοχές σπέρνοντας τον τρόμο. Ταξιδιώτες μιλάνε για μια είσοδο που εμφανίστηκε σα να ξεθάφτηκε από τη γη. Πολλοί εξερευνητές πήγαν ως εκεί, αλλά όποιος έχει πλησιάσει δεν έχει ξαναγυρίσει.»

Τέρατα που ξεχύνονται από το Προπύργιο:

Χαμηλό level:
Grimlock/Grell

Μεσαίο level:
Otyugh

Υψηλό level:
Yochlol

Εφόσον μπουν στο Προπύργιο οι παίκτες-αντίγραφα δεν μπορούν να ξαναβγούν αν δεν καταστρέψουν το θραύσμα του καθρέφτη. Αν κάποιος χαρακτήρας όμως πεθάνει κατά τη διάρκεια του σεναρίου τότε θα ξυπνήσει τραυματικά στο υλικό του σώμα, πίσω στην είσοδο αλλά δεν θα μπορεί να ξαναμπεί πλέον στο Προπύργιο αν δεν έχουν πεθάνει όλοι οι παίκτες. Σε αυτήν την περίπτωση η είσοδος ανοίγει και μπορούν να ξαναδοκιμάσουν από την αρχή.

Από τη στιγμή που θα μπουν στο Προπύργιο οι παίκτες θα έχουν δύο μέρες μέχρι να καταφέρουν να τελειώσουν το σενάριο αλλιώς τα σώματά τους θα πεθάνουν χωρίς την επιστροφή των ψυχών τους. Αν τους απορρίψει το Προπύργιο και επιστρέψουν στα σώματά τους ο χρόνος αυτός ανανεώνεται.

Hard Mode

Σε περίπτωση που ο DM θέλει να δυσκολέψει το σενάριο μπορεί να θέσει κάποιους (ή όλους) τους παρακάτω εξτρά κανόνες που θα φέρουν περισσότερα προβλήματα στους παίκτες:



Κάθε φορά που ένας παίχτης βγαίνει από το Προπύργιο λόγω 'θανάτου' παίρνει ένα επίπεδο exhaustion ή κάποια άλλη επίπτωση, προσωρινή ή μόνιμη.



Όταν ένας παίχτης πέσει αναισθητός με 0 hp απορρίπτεται από το Προπύργιο αντί να πρέπει να πεθάνει ο χαρακτήρας του ολοκληρωτικά.



Αν πεταχτούν όλοι οι παίκτες από το Προπύργιο και πρέπει να ξαναπροσπαθήσουν, όλα τα τέρατα και οι κίνδυνοι ξαναζωντανεύουν.



Ο χρόνος που έχουν από τη στιγμή που θα μουν στο Προπύργιο είναι μια μέρα και όχι δύο.



Ο χρόνος που έχουν για να τελειώσουν το σενάριο δεν ανανεώνεται αν επιστρέψουν στα σώματά τους. Έχουν μολυνθεί από την ενέργεια του Προπύργιου και πρέπει να το νικήσουν.

Το Προπύργιο — Είσοδος

Το περιβάλλον γύρω από την είσοδο που οδηγεί στο Προπύργιο θα πρέπει να είναι απόμερο, στείρο και φαγωμένο από τον καιρό. Ο DM θα πρέπει να βάλει την είσοδο του Προπύργιου κάπου που να βολεύει την ιστορία του campaign του ή σε κάποιο απόμερο έλος, ακόφημο δάσος, ένα στόμιο στη μέση της ερήμου κλπ.

Οι νεκροί είναι διάφοροι ντόπιοι εξερευνητές που μπήκαν στο Προπύργιο και δεν βγήκαν. Τα πλάσματα εκεί κάτω τους κρατήσαν μέχρι που τα σώματά τους πέθαναν. Ο DM μπορεί να βάλει ανάμεσα στους νεκρούς και κάποιον NPC που οι παίκτες γνώριζαν στο παρελθόν.

Το Speak with Dead δεν θα δουλέψει σε αυτά τα σώματα γιατί οι ψυχές τους είχαν απομακρυνθεί μέσα στο Προπύργιο πριν πεθάνουν.

Το Detect Magic δεν αντιλαμβάνεται καμία μαγεία στα σκαλιά. Η δύναμη του θραύσματος είναι τέτοια που αλλάζει τους ίδιους τους νόμους της φύσης.

«Στην απόσταση μπροστά σας βλέπετε την είσοδο. Είναι μια τρύπα μες τη γη, ένα στόμιο που έχει ανοίξει απρόσκλητο κι ας ήταν κλειστό για αιώνες. Οι τρίχες στις πλάτες σας σηκώνονται όπως πλησιάζεται. Υπάρχει ενέργεια εδώ και μια περιέργη... βούληση.

Όπως πλησιάζεται βλέπετε νεκρά σώματα σπαρμένα γύρω από την είσοδο. Κάποια έχουν στεγνώσει αφύσικα, κάποια είναι πολύ φρέσκα. Φαίνεται σαν να έχουν πέσει σε ύπνο και δεν φέρουν καμία πληγή. Ακόμα και τα όρνεα που κυκλώνουν τα σύννεφα δεν φαίνεται να θέλουν να τα πλησιάσουν.

Μέσα στο στόμιο φαίνεται μια πέτρινη σκάλα που χάνεται στο σκοτάδι. Ένα ιρίδισμα τρεμοπαίζει γύρω από τα σκαλιά σαν μια παραμόρφωση στο φως που χάνετε όταν προσπαθείτε να την κοιτάξετε.»

A. Πρώτο Χολ.

Στο τέλος της σκάλας είναι ένα απλό πέτρινο χολ, γεμάτο σκόνη, αράχνες και πανάρχαια βρώμα που καλύπτει κάθε επιφάνεια. Δύο βαρείες μεταλλικές πόρτες οδηγούν έξω από το δωμάτιο.

Το δωμάτιο αυτό είναι ένας χώρος ανάμεσα στο Προπύργιο και τον κόσμο των παιχτών όπου η επιρροή του θραύσματος είναι μικρή. Τα πλάσματα του Προπύργιου δεν μπορούν να μουν εδώ καθόλου και είναι το μόνο ασφαλές μέρος όπου οι παίκτες μπορούν να κάνουν long rest ανενόχλητοι. Φυσικά εκείνοι δεν το ξέρουν αυτό εξαρχής.

Αν κάνουν long rest εδώ οι παίκτες ο DM μπορεί να περιγράψει μια από τις εφόδους τεράτων που βασανίζουν τις γύρω περιοχές. Τα τέρατα εμφανίζονται στην είσοδο έξω από το Προπύργιο χωρίς περάσουν ή να βγουν από άλλο δωμάτιο. Τα Τέρατα βγαίνουν από το χώμα στην περιοχή έξω από το Προπύργιο και ουρλιάζουν σαν να υποφέρουν. Εφόσον οι παίκτες δεν μπορούν να βγουν έξω, ο DM μπορεί να τους τρομάξει λέγοντας ότι τα τέρατα πλησιάζουν ή μυρίζουν τα πραγματικά τους σώματα που είναι σε κώμα πριν φύγουν και χαθούν μέσα στη νύχτα.

B. Διάδρομος μίας εξόδου.

Ο Διάδρομος αυτός προς τα νότια του A είναι χαλασμένος από το θραύσμα. Αν οι παίκτες μουν από το A και βγουν από την απέναντι πόρτα θα ξαναβγούν στο A. Αν μουν από το G θα βγουν πάλι στο A ασχέτως από πια πόρτα βγουν. Παρά το τι φαίνεται στο χάρτη ο διάδρομος αυτός ποτέ δεν θα οδηγήσει στο G. Κάθε φορά που οι παίκτες βγαίνουν στην περιοχή A από το B, αλλάζουν τα πάντα επάνω τους σαν να γίνονται καθρέφτισμα. Ότι έχει επάνω γράμματα γίνονται ανάποδα, αν κάποιος έχει θηκάρι στα δεξιά πάει αριστερά κλπ. Κι αν ξαναπεράσουν από το B στο A ξανά αλλάζουν κάθε φορά. Αυτό δεν έχει κανένα αρνητικό εφέ στους χαρακτήρες, είναι μόνο για να τους φρικάρει.



Ο χάρτης του προπυργίου

C. Μικρή Βιβλιοθήκη.

Το πρώτο πράγμα που σας υποδέχεται είναι μια ξινή μυρμηγκοειδής οσμή με το που μπαίνετε στο δωμάτιο. Η παλιά κατεστραμμένη βιβλιοθήκη που ανοίγεται μπροστά σας, είχε κάποτε ράφια γεμάτα παπύρους και τόμους που έχουν μαυρίσει και λειώσει από τα χρόνια και τον καιρό. Ένα τζάκι χωρίς καμινάδα είναι μισογκρεμισμένο στο βόρειο τοίχο κι ένα μεγάλο τραπέζι με ένα ανοιχτό βιβλίο στέκει ακριβώς στη μέση του χώρου.

Το βιβλίο επάνω στο τραπέζι είναι το μόνο αναγνώσιμο αντικείμενο στη βιβλιοθήκη, όλα τα υπόλοιπα (πάπυροι και τόμοι είναι τελείως κατεστραμμένοι).

Το βιβλίο αναγράφει ονόματα και τίποτε άλλο. Αν θέλει ο DM οι παίκτες μπορεί να αναγνωρίσουν κάποιο σημαντικό όνομα από την ιστορία του κόσμου τους, κάποιον μεγάλο βασιλιά ή κάποιον φρικτό τύραννο ή αρχιμάγο. Μετά από λίγα λεπτά μια κρύα φωτιά ξεπηδάει από το τζάκι με αφύσικη, μπλε φλόγα. Μια φωνή ακούγεται κι ένας άυλος άντρας με ρόμπες γραφιά εμφανίζεται από το κρύο φως. «Κι άλλοι που ήρθαν να αφήσουν τις ζωές τους...»

Ο Γραφιάς έχει τον τίτλο Logris, ένα όνομα που έδινε ο Vos στους αρχηγούς των Προπύργιων. Είναι πλέον ένα άνεκρο και άυλο ον που έχει παγιδευτεί στο Προπύργιο. Είναι το μόνο πλάσμα εδώ κάτω που δεν έχει δημιουργηθεί από την επιρροή του θραύσματος και θυμάται κάθε μέρα των 350 χρόνων που έχει κλειστεί εδώ από την ημέρα της καταστροφής. Είναι πικρόχολος, εκδικητικός και γεμάτος μίσος αλλά προτιμά να στείλει τους παίκτες στο θάνατό τους χωρίς να εμπλακεί ο ίδιος.

Logris:

Χαμηλό level:
Poltergeist ή Ghost

Μεσαίο level:
Wraith ή Swordwraith

Υψηλό level:
Eidolon
(Το άγαλμά του είναι στο D.)

Ο Logris γνωρίζει την ιστορία του Προπύργιου και το ρόλο που είχε στα σχέδια του Vos αλλά δεν είχε επισκεφτεί ποτέ τον πύργο του ούτε την Αιώνια Γραφειοκρατία ούτε ξέρει γιατί και πως ήρθε η καταστροφή. Ξέρει μόνο ότι παγιδεύτηκε και πέθανε εδώ όταν το Κάτοπτρο ράγισε πριν 350 χρόνια και χαοτικές ενέργειες διαπέρασαν το Προπύργιο. Γνωρίζει σχεδόν τα πάντα για το πως οι παίκτες θα μπορούσαν να προχωρήσουν πιο βαθιά στο Προπύργιο (τη μυστική πόρτα ανάμεσα στο F και το G, τη χρήση των χάλκινων νομισμάτων στο E, τους κινδύνους του H κλπ.) αλλά δεν πρόκειται να απαντήσει ειλικρινά εκτός αν οι παίκτες καταφέρουν να τον κοροϊδέψουν. Παρόλα αυτά, για να τον εμπιστευτούν οι παίκτες, ευχαρίστως θα εξιστορήσει το επί-

τευγμα του Vos και πως προσπαθούσε να καταγράψει τις κινήσεις της Μοίρας με τη λογική.

Σίγουρα ο Logris θα φροντίσει να πει το παρακάτω αν του δοθεί η ευκαιρία:

«Κάθε ένα από τα Προπύργια του Μάγου Vos ήταν μια άγκυρα, ένα μάτι για να βλέπει διάφορους κόσμους και να καταμετρά τις κινήσεις της Μοίρας. Είχαν όμως και πρακτικό ρόλο πριν την καταστροφή. Έφερναν καθαρό αέρα και θέρμη στη μακρινή Γραφειοκρατία.»

Ο Logris θέλει οι παίκτες να πεθάνουν εδώ μέσα και θα προσποιηθεί ότι τους βοηθά για να μπουν στο δωμάτιο D απροετοίμαστοι και να παγιδευτούν. Αν του επιτεθούν, θα υποχωρήσει στο D αν μπορεί για να τον βοηθήσουν τα πλάσματα που είναι εκεί.

D. Ο Τύμβος.

«Στο ήδη σιωπηλό υπόγειο, αυτό το δωμάτιο είναι βυθισμένο σε νεκρική σιγή. Ένας μεγάλος τύμβος, σαν τάφος γίγαντα, το γεμίζει με την παρουσία του το δωμάτιο. Ένα άγαλμα αγγέλου στέκει πίσω από τον τύμβο με τα χέρια ανοιχτά, και βαθιά λύπη είναι σκαλισμένη στο πρόσωπό.»

Οι περισσότεροι εξερευνητές που τόλμησαν να μπουν στο Προπύργιο πριν τους παίκτες έχουν συναντήσει το τέλος τους σε αυτό το δωμάτιο. Τα πλάσματα εδώ προσπαθούν να ακινητοποιήσουν τους παίκτες και να τους κρατήσουν ζωντανούς μέχρι να πεθάνουν τα σώματά τους. Τα πλάσματα κρύβονται σε ενέδρα μέσα στον Τύμβο και περιμένουν να τον ανοίξουν οι παίκτες. Αν οι παίκτες δεν ανοίξουν τον τύμβο, τα πλάσματα θα έχουν βγει και θα τους περιμένουν με Stealth μέσα στο χώρο τουωματίου και θα τους επιτεθούν μόλις ξαναπεράσουν. Ο ίδιος ο τύμβος φέρει επιγραφή σε κάποια αρχαία νεκρή γλώσσα του κόσμου «Εδώ κείτονται οι πεσόντες του Προπύργιου. Εσείς είστε το αντικλείδι για τη Μοίρα. Η προσφορά σας δεν θα ξεχαστεί ποτέ.»

Χαμηλό level:
Carrion Crawler

Μεσαίο level:
Chain Devil

Υψηλό level:
Yochlol

Επίσης σε High Level, το άγαλμα του αγγέλου είναι η μορφή-άγαλμα του Logris (δείτε Eidolon).

Encounters και CR

Οι DM που θα τρέξουν αυτό το σενάριο θα πρέπει να ισορροπήσουν τις μάχες σύμφωνα με τη δύναμη των παιχτών τους, το πόσοι είναι και τι αντικείμενα έχουν. Αν μια μάχη φαίνεται πολύ εύκολη ή δύσκολη για τους παίκτες με βάση το CR, το πιο εύκολο είναι να αυξηθεί ή να μειωθεί ο αριθμός των τεράτων ανάλογα με το level των παιχτών.

Αλλά ακόμα και να αντικατασταθούν τα τέρατα με τελείως άλλα που ταιριάζουν καλύτερα στον κόσμο του κάθε DM θα είναι μια θετική αλλαγή.

«Με το δεκατο τρίτο νόμισμα το μηχανήμα ταλαντεύεται ξαφνικά και κάνει έναν περιέργο συριστικό θόρυβο. Μέσα στα παράσιτα και τους περιέργους θορύβους ακούτε μια ψιθυριστή λέξη σαν να έρχεται από πολύ μακριά: 'Savannah.' Όπως σβήνει ο ψίθυρος, κατασιγάει και το μηχανήμα.»

Όσα νομίσματα και να πέσουν μετά από αυτό, το μηχανήμα παραμένει νεκρό.

Ε. Κοιτώνας.

Ασχέτως level περιπέτειας μόλις αρχίσει η μάχη, μέσα από τον τύμβο, αναμοχλεύοντας τα κόκκαλα των νεκρών, βγαίνει ένα Larvae Swarm από τις ψυχές που έχουν πεθάνει μέσα στο Προπύργιο αλλά και όσους έχουν σκοτώσει τα τέρατα του Προπύργιου έξω στις γύρω περιοχές την εβδομάδα που έχει περάσει. Αν οι παίκτες αναγνώρισαν κάποιο από τα πτώματα έξω, ο DM θα πρέπει να περιγράψει πως βλέπουν το φιλικό τους πρόσωπο να υποφέρει σε μορφή δαιμονικής κάμπιας. Αν ο Logris είναι ζωντανός και δει ότι οι παίκτες μπορεί να νικήσουν εδώ τη μάχη, θα επιτεθεί να βοηθήσει τα πλάσματα στο δωμάτιο.

Αν οι παίκτες χάσουν και τους ακινητοποιήσουν τα τέρατα, θα είναι καλή ευκαιρία να κατανοήσουν ότι οι υλικοί εαυτοί τους είναι ακόμα έξω από το προπύργιο και ότι ο χρόνος δουλεύει εναντίων τους. Ο DM θα πρέπει να τους 'φάει' κάποιο χρόνο εδώ πριν τους δημιουργήσει μια ευκαιρία για ηρωική απόδραση.

Ε. Συσκευή Επικοινωνίας.

Σε αυτό το αδιέξοδο δωμάτιο νότια του Τύμβου, είναι μια παράξενη μηχανή που ακόμα έχει μια ισχυρή αύρα μαγείας (Conjuration). Η μηχανή είναι ένα μπρούτζινο κατασκεύασμα με σωληνώσεις από μέταλλο. Στο μπροστινό μέρος που μοιάζει με σύγχρονο τζουκ μποξ, υπάρχει μια σχισμή για νομίσματα. Γύρω γύρω στη συσκευή υπάρχουν πολλαπλοί δείκτες, μοχλοί και κουμπιά που είναι αδύνατο να αποκωδικοποιηθεί το νόημά τους.

Σε ένα βουναλάκι σε μια γωνία του δωματίου είναι μια στοίβα από λεπτά μπρούτζινα 'νομίσματα', λεπτά σαν φλοίδες. Η αξία του καθενός είναι απειροελάχιστη (1 Copper Piece τα 10) και πρέπει να υπάρχουν μερικές χιλιάδες από αυτά στο βουναλάκι (σύνολο 2 Gold Pieces).

Η συσκευή χρησιμοποιούνταν για να μπορεί να επικοινωνεί το Προπύργιο με την Αιώνια Γραφειοκρατία. Οι γραφιάδες εδώ έβαζαν τα 'νομίσματα' στη μηχανή που τους επέτρεπε να κάνουν ένα ξόρκι Message που έφτανε στην παράλληλη πραγματικότητα της Γραφειοκρατίας. Εφόσον η Γραφειοκρατία έχει πλέον διαλυθεί το μηχανήμα φαίνεται να μην δουλεύει ακόμα κι αν οι παίκτες βάλουν μέσα νόμισμα... Εκτός αν για κάποιο λόγο οι παίκτες επιμείνουν και ρίξουν 13 νομίσματα στο μηχανήμα:

Το δωμάτιο αυτό έχει απομεινάρια από κρεβάτια, κάποιες απλοϊκές ντουλάπες και σεντούκια για προσωπικά είδη. Ήταν το μέρος που έμεναν οι γραφιάδες, βοηθοί και παρατρεχάμενοι του Προπύργιου. Λίγα έχουν επιβιώσει από τα πράγματά τους με τους αιώνες που περάσαν και τίποτα που να τους δίνει κάποια ταυτότητα.

Αν οι παίκτες ψάξουν το δωμάτιο πιθανώς να βρουν μια μυστική πόρτα στον δυτικό τοίχο που βγαίνει στο G.

Όσο οι παίκτες επεξεργάζονται ή ψάχνουν το χώρο, ο DM αρχίζει να τους περιγράφει μικρά ιριδίσματα φωτός που πιάνουν με την περιφερειακή τους όραση. Οι παίκτες αντιλαμβάνονται ανθρώπινα σχήματα σαν αντίλαλους από άλλη εποχή, σαν μνήμες που ζουν στην άκρη του ματιού και μόνο.

Όσο περνάει ώρα αρχίζουν να ακούν και αποσπάσματα από φωνές, ήχους από συζητήσεις που έγιναν πριν από αιώνες.

«Βιάζομαι πρέπει να...», «Έφερες τα τιμαλφή;», «Έχω να κοιμηθώ δύο βράδια.», «Πάλι χυλός;», «Ότι και να λες ο Xixit είπε...»

Αν οι παίκτες δεν έχουν βρει την μυστική πόρτα και δώσουν σημασία στα οράματα με ένα Perception Check, θα πιάσουν με το μάτι μια από τις φιγούρες να περνάει μέσα από τον δυτικό τοίχο.

Με το που ανοίξουν την μυστική πόρτα το δωμάτιο θα σκοτεινιάσει απότομα σαν με μαγικό σκοτάδι, τα ιριδίσματα θα γίνουν σκοτεινές σκιές και οι ψίθυροι απειλητικά γρυλίσματα. Το θραύσμα αντιλαμβάνεται ότι οι παίκτες πλησιάζουν και αμύνεται. Τέρατα ξεχύνονται από το δωμάτιο σαν επιβάτες που εμφανίζονται από το πουθενά. Η μυστική πόρτα όταν ανοίξει κολάει και δεν ξανακλείνει με κανέναν τρόπο.

Χαμηλό level:

Slaad Tadpoles (8), Hook Horror, Mimic (Chest), Grell, Nothics (2), Grimlocks (4)

Μεσαίο level:

Aberrant Zealot (Tentacled), Aphemia, Kraken Priest, Medusa, Star Spawn Mangler

Υψηλό level:

Darkweaver, Hungry Sorrowsworn, Hydroloth, Oinoloth, Farastu Demodand

Ο DM πρέπει να διαλέξει ένα ή περισσότερα από αυτά τα τέρατα ώστε να δυσκολέψει αλλά όχι να καταστρέψει τους παίχτες. Κάθε φορά που οι παίχτες περνούν από το F κάποιοι συνδυασμός από τέρατα εμφανίζεται από αυτό το δωμάτιο συνεχώς. Κάθε μια ώρα από όταν ανοίξει η μυστική πόρτα, ένας συνδυασμός από τέρατα βγαίνουν στο G και αρχίζουν να ψάχνουν τους παίχτες ενεργά.

G. Ναός αφιερωμένος στην αλήθεια.

Αυτή η αίθουσα έχει ένα μεγάλο βωμό με δύο απρόσωπα αγάλματα δεξιά κι αριστερά του, όλα φτιαγμένα από γρανίτη. Η επιγραφή στο βωμό είναι σε κάποια αρχαία, νεκρή γλώσσα (Netherese αν οι παίχτες είναι από τα Forgotten Realms). Η επιγραφή λέει: «Κάθε βασιλέας, πολέμαρχος, μάγιστρος, ακόμα και θεός κάποτε πήρε το πρώτο του βήμα ως θνητός»

Η πόρτα στα νότια της αίθουσας είναι σφραγισμένη και δεν έχει κάποιο εμφανή μηχανισμό για να ανοίξει με Sleight of Hand. Ούτε knock ή dispel φαίνεται να επηρεάζουν την πόρτα και είναι αρκετά στιβαρή ώστε να θέλει μεγάλη επένδυση σε χρόνο και προσπάθεια για να σπάσει.

Με ένα investigation οι παίχτες μπορούν να βρουν μια εσοχή στο βωμό, μια σχισμή για νομίσματα. Αν βάλουν ένα μπρούτζινο νόμισμα από το δωμάτιο E, τότε η πόρτα στα νότια θα ανοίξει (κανένα άλλο νόμισμα ή αντικείμενο δεν θα δουλέψει και ότι μπει στη σχισμή χάνεται).

H. Το Μουσείο με τα Τιμαλφή.

Skill Checks and DCs

Το σενάριο αυτό ζητά σε διάφορα σημεία skill checks και saving throws αλλά δεν δίνει συγκεκριμένα DC διότι το level των παιχτών για τους οποίους προορίζεται το σενάριο δεν είναι συγκεκριμένο.

Ο DM καλείται να ορίσει τα DC τα οποία στις περισσότερες περιπτώσεις θα πρέπει να είναι μέτριας δυσκολίας (10-12 στο ζάρι). Όταν ζητείται check με υψηλό DC θα πρέπει να είναι σε επίπεδα 13-15 στο ζάρι των παιχτών.

Ο διάδρομος που οδηγεί στην μεγάλη κυκλική αίθουσα έχει μια σειρά από λάβαρα που κρέμονται στους κατά τα άλλα γυμνούς τοίχους. Τα λάβαρα απεικονίζουν θηρευτές μεγάλων αρχόντων και βασιλέων που οι παίχτες μπορεί να γνωρίζουν από την ιστορία του κόσμου τους. Κανένας από τους απεικονιζόμενους στα λάβαρα δεν είναι νεότερος από 350 χρόνια.

Όπως οι παίχτες κατεβαίνουν το διάδρομο, το Θραύσμα εκτείνει τη δύναμή του και μια αίσθηση απελπισίας κατακλύζει τους παίχτες. Ακόμα κι αν βρίσκονται εν μέσω μάχης με τέρατα. Ένα συναίσθημα που λέει ότι είναι ανίκανοι, ανάξιοι και μικρότεροι των περιστάσεων, μια υπαρξιακή απελπισία που τους κάνει να πιστέψουν ότι ποτέ δεν θα φτάσουν στα ύψη αυτών που απαθανατίζονται εδώ. Οι παίχτες καλούνται να ρίξουν Wisdom Saving Throw με DC σχετικά υψηλό σε σχέση με το level τους.

Όποιος παίχτης αποτύχει το save καταβάλλεται από αυτή την απελπισία αυτή και έχει disadvantage σε επιθέσεις και saving

throws σαν να είναι frightened. Δυνάμεις και ξόρκια που γιατρεύουν το frightened επίσης κατανικούν κι αυτήν την αίσθηση.

Το disadvantage κρατάει μέχρι ο παίχτης να κάνει long rest ή αν κερδίσει το insight check μεγάλη αίθουσα του Μουσείου (δες παρακάτω).

Φτάνοντας προς τη μεγάλη αίθουσα η θερμοκρασία ανεβαίνει και οι παίχτες βλέπουν να λάμπει ένα ζεστό φως από το τέλος του διαδρόμου.

«Η κυκλική αίθουσα που είναι σε μέγεθος πλατείας πόλης ξεδιπλώνεται μπροστά σας. Τους τοίχους στολίζουν μεταλλικές εξοχές σε περίμετρο, με αναμμένες φλόγες που δεν φαίνεται να τροφοδοτούνται από πουθενά γεμίζοντας το χώρο με ζεστό φως. Ένας ζεστός αέρας φυσάει μέσα στο χώρο κουβαλώντας μακρινές κι άγνωστες μυρωδιές σαν να έρχεται από κάποιον εξωτερικό χώρο.

Ανά τακτά διαστήματα μέσα στην τεράστια αίθουσα στέκουν μικρά βάρθρα σαν κοντά κολωνάκια. Το καθένα από αυτά έχει επάνω κάποιο φαινομενικά ευτελές αντικείμενο και μια μικρή επιγραφή.»

Στη μεγάλη αίθουσα είναι τα 'τιμαλφή' εκείνων που απέτυχαν να φτάσουν στο επίπεδο μεγαλείου που όριζε για αυτούς το Κάτοπτρο (δες παράρτημα Α). Τα αντικείμενα είναι ως επί το πλείστον ευτελή χωρίς ιδιαίτερη αξία, εργασία, παιχνίδια, ενθύμια, αντικείμενα με συναισθηματική σημασία. Οι επιγραφές είναι ονόματα, αιτίες θανάτου και σχόλια τύπου 'κακότυχος', 'ανάξιος των περιστάσεων', 'τεμπέλης', 'ανεπαρκής' κλπ.

Οι παίχτες θα πρέπει να έχουν το χρόνο να επεξεργαστούν τον χώρο και να κατανοήσουν τη σημασία του. Ο διάδρομος είναι το μνημείο των νικητών ενώ η μεγάλη αίθουσα είναι το μνημείο των χαμένων (κατά την κοσμοθεωρία του Vos τουλάχιστον). Το συναίσθημα που κατακλύζει την αίθουσα ερχόμενο από το Θραύσμα είναι λύπη και απογοήτευση. Ο DM θα πρέπει να αφήσει τους παίχτες να καταλάβουν τι σημαίνουν αυτά τα συναίσθημα και να ρίξουν ένα insight με ανάλογο DC για να τους βοηθήσει να καταλάβουν κάτι παραπάνω. Όποιος παίχτης κερδίσει το insight που έχασε το wisdom save στο διάδρομο συνέρχεται από τη απελπισία. Έπειτα, από το πουθενά του έρχεται μια φράση στο μυαλό του : «Η Μοίρα κινείται δεν είναι στατική.»

Η πόρτα στην άλλη άκρη της αίθουσας είναι μισάνοιχτη.

Με το που γίνει το insight check η αίθουσα πάλλεται με αυτόν το ιριδισμό που ξερνάει τέρατα, η πραγματικότητα παραμορφώνεται για μια στιγμή, οι φλόγες γιγαντώνονται και elementals αέρα και φωτιάς επιτίθενται.

Χαμηλό level:

4-8 Steam Mephits, 2-4 Magma Mephits

Μεσαίο level:

1-2 Air Elementals, 1-2 Fire Elementals

Υψηλό level:

1 Efreet, 1 Djinni

Από το 2ο γύρο της μάχης και κάθε 2ο γύρο τα elementals στο δωμάτιο κάνουν ένα lair action και όλες οι φλόγες από τις προεξοχές στους τοίχους πλημμυρίζουν το δωμάτιο με την επιρροή των elementals φωτιάς και πολλαπλασιάζονται από την επιρροή των elementals αέρα κάνοντας ζημιά στους παίκτες και γιατρεύουν τα τέρατα στον ίδιο βαθμό. Αν οι παίκτες προσπαθήσουν να σβήσουν τις εξοχές θα αποτύχουν, ακόμα και με νερό να επηρεάσουν τις αρχέγονες φλόγες.

Αν οι παίκτες σκοτώσουν όλα τα elementals του αέρα, η ζημιά που παίρνουν από τις εξοχές κάθε 2ο γύρο γίνεται μισή, κι αν σκοτώσουν όλα τα elemental φωτιάς τότε οι φλόγες σβήνουν και το εφέ σταματάει.

Χαμηλό level:

2d4(5) fire ζημιά (μισή αν έχουν πεθάνει τα elemental του αέρα) αντίστοιχη γιατρεία στα elementals.

Μεσαίο level:

2d8(10) fire ζημιά (μισή αν έχουν πεθάνει τα elemental του αέρα) αντίστοιχη γιατρεία στα elementals.

Υψηλό level:

2d12(18) fire ζημιά (μισή αν έχουν πεθάνει τα elemental του αέρα) αντίστοιχη γιατρεία στα elementals.

Αν οι παίκτες προσπαθήσουν να μπουν στο δωμάτιο I πριν κατανικήσουν τα elementals το πέρασμα για το δωμάτιο J δεν θα ανοίξει.

I. Μια οπή στον τοίχο.

Ο αδιέξοδος χώρος εδώ είναι ακριβώς το σημείο που έπεσε το Θραύσμα από την Αιώνια Γραφειοκρατία μέσα από μια οπή στον τοίχο που πλέον δεν οδηγεί πουθενά. Υπάρχουν λίγα από τα μπρούτζινα νομίσματα σπαρμένα στο πάτωμα και κατά τα άλλα ένα απομονωμένο αδιέξοδο.

Ένα σημείο στο πάτωμα μπροστά στην οπή ιριδίζει έντονα και χαοτικά μόνο εφόσον έχουν νικηθεί τα elementals στο δωμάτιο H. Το έδαφος παραμορφώνεται γύρω από αυτό το ιρίδισμα σαν το ίδιο το πλακάκι να περνάει από φάσεις που είναι καινούριο, αρχαίο, καθαρό, βρώμικο χωρίς να σταματά. Με το που θα πατήσει εκεί ένας παίχτης όλοι ταυτόχρονα τηλεμεταφέρονται στο J.

J. Το Θραύσμα.

«Με μια έντονη αίσθηση ιλίγγου τα πάντα γυρίζουν γύρω σας. Νοιώθετε πίεση στο σώμα σαν κάθε κύτταρό σας να συμπιέζεται μονομιάς και ξαφνικά βρίσκεστε κάπου αλλού. Το δωμάτιο σίγουρα μοιάζει σα να είναι μέρος του Προπύργιου, οι πέτρινοι τοίχοι είναι ίδιοι και η παλαιότητα και η φθορά. Αλλά έχει μια περίεργη αίσθηση θαλαπωρής ο χώρος που μοιάζει σαν το ησυχαστήριο κάποιου ερευνητή. Χρώματα πλέον παντού καθώς φως χωρίς πηγή αντανακλάται από ένα θραύσμα καθρέφτη που ίπταται νωχελικά στο κέντρο του δωματίου.»

Οι παίκτες κέρδισαν το σενάριο.

Το δωμάτιο αντιπροσωπεύει μια ανακατασκευή του πρώτου εργαστηρίου του μάγου Vos. Το κρεβάτι στο χώρο είναι απλό, οι βιβλιοθήκες γεμάτες βιβλία, κι ένα καλοβαλμένο γραφείο έχει γραφιστικά κι αλχημικά εργαλεία. Ένας κύκλος επικλήσεων από χαλκό είναι στο κέντρο του χώρου φθαρμένος και σπασμένος. Από επάνω του ίπταται όρθιο το Θραύσμα.

Στο δωμάτιο είναι μια φιγούρα σε σχήμα ανθρώπου αλλά άμορφη, χαοτική, σαν φτιαγμένη από σπασμένο φως. Στις αντανακλάσεις μπορεί κάποιες φορές να διακρίνει κανείς ένα πρόσωπο ενός λεπτού, ξερακιανού άνδρα σε προχωρημένη ηλικία με κοντά μαλλιά και ένα μικρό μούσι.

Είναι καθισμένος στο κρεβάτι και λέει στους παίκτες: «Πάντως έχει αίσθηση του χιούμορ... η Μοίρα. Παρόλες τις προσπάθειές μου να ενοποιήσω... να 'μαι, σπασμένος σε χίλια κομμάτια»

Το Θραύσμα του Vos είναι σε σύγχυση αλλά μπορεί να επικοινωνήσει με τους παίκτες σε επίπεδο που θέλει ο DM να τους δώσει κάποιες πληροφορίες που χάσανε. Οι παίκτες δεν μπορούν να κάνουν ζημιά στο όραμα του Vos αλλά ούτε και στο Θραύσμα μέχρι να απαντήσουν στην ερώτηση του Vos (Δες παρακάτω).

Πριν πλατειάσει η συζήτηση...

«Το όραμα του μάγου σηκώνει το άμορφο κεφάλι του και για μια στιγμή φαίνεται καθαρό το βλέμμα του να κοιτάει με αγωνία και απογοήτευση. «Εσείς;... τι λέτε εσείς για την απόλυτη αλήθεια; Υπάρχει κάποιο νόημα, κάποια... όποια τάξη σε αυτό που ζούμε; Ή είναι όλα απλά χάος;»

Το όραμα του Vos περιμένει απάντηση από τους παίκτες και ξαναρωτά αν δεν απαντήσουν. Ότι απάντηση και να δώσουν οι παίκτες, ακόμα κι αν δεν συμφωνήσουν μεταξύ τους το όραμα απλά ανεβοκατεβάζει το κεφάλι λυπημένα και το ιριδίζον φως στο δωμάτιο χάνεται. Οι παίκτες μπορούν να σπάσουν το Θραύσμα πλέον με ένα απλό χτύπημα.

Όταν το κάνουν μεταφέρονται πίσω στα σώματά τους και ξυπνούν δίπλα στην είσοδο του Προπύργιου. Αν ξαναμπούν τα τέρατα και οι κίνδυνοι έχουν εξαφανιστεί (εκτός του Logris σε περίπτωση που είναι ακόμα ζωντανός) και όλο το Προπύργιο είναι ακίνδυνο πλέον.

Παράρτημα Α.

Ο Vos και η Αιώνια Γραφειοκρατία.

Πριν από αιώνες στον κόσμο της Faerûn (τα Forgotten Realms), ο μάγος Vossamyr Carnerax είχε φτάσει στα όρια της μαγικής ικανότητας που μπορούσε να φτάσει χωρίς να μπορεί ακόμα να ξεδιαλύνει τα βαθύτερα μυστήρια του σύμπαντος, το νόημα της ύπαρξης, και τις κινήσεις της Μοίρας. Παρά τη δύναμη που κατείχε τα πραγματικά μυστικά της ζωής, και το νόημα της δικής του της ύπαρξης, συνέχιζαν να είναι πέρα από το χέρι του.

Μέχρι που ανακάλυψε, μετά από ένα όνειρο που είδε, το Κάτοπτρο, έναν φυσικό καθρέφτη σε άλλη διάσταση που έδειχνε σε όποιον τον κοιτούσε το απόλυτο ιδεατό του μέλλον, το καλύτερο δυνατόν που θα μπορούσε να φτάσει ο ίδιος. Ο Vos είδε τον εαυτό του ως άρχων της Μοίρας με το βιβλίο της ίδιας της ζωής στα χέρια του κι ένα χαμόγελο ευτυχίας, όχι για να ελέγξει, η να κυβερνήσει... αλλά μόνο για να ξέρει την αλήθεια.

Τα επόμενα χρόνια ο Vos εμπνεύστηκε να χρησιμοποιήσει το Κάτοπτρο για να βρει και να παρακολουθήσει αυτούς που φαίνονταν ότι θα γίνονταν σπουδαίοι είτε με καλό (βασίλεις, ήρωες) είτε με κακό τρόπο (τύραννοι, καταστροφείς). Παρόλα αυτά η προβλέψεις του καθρέφτη δεν έβγαιναν πάντα αληθινές. Για κάθε έναν που έφτανε το μεγαλείο υπήρχαν δύο που αποτύγχαναν πλήρως. Ο Vos δεν μπορούσε να το πιστέψει, ήταν τόσο κοντά στη λύση αλλά δεν μπορούσε να δεχτεί ότι όλα ήταν στην τύχη, ότι ο ίδιος ήταν κάτι το τυχαίο.

Η ψύχωσή του να αποκωδικοποιήσει τη Μοίρα με τη λογική του και να καταμετρήσει τις εκφάνσεις τις ξέφυγε με τα χρόνια ώπου έγινε ένα τεράστιο οικοδόμημα με άκρες σε εκατοντάδες διαφορετικούς κόσμους. Το κέντρο των προσπαθειών ήταν η Αιώνια Γραφειοκρατία, μια κατασκευή μαγείας χτισμένη γύρω από το Κάτοπτρο όπου ο Vos κατέγραφε με εξονυχιστική λεπτομέρεια κάθε στιγμή κάθε ενός που φαινόταν να προορίζεται για μεγαλείο βάσει του καθρέφτη. Επίσης κατασκεύασε 'Προπύργια' για να συνδέεται η δύναμη του Κάτοπτρου σε μακρινούς κόσμους πέρα από την Faerûn. Αλλά ότι και να έκανε όσο κι αν σιγά σιγά προσπαθούσε να ελέγξει αυτούς που παρακολουθούσε δεν μπορούσε να φτάσει σε πλήρως προβλεπόμενο μοτίβο. Η μανία του τον έκανε να αρχίσει να χάνει τον εαυτό του.

Η καταστροφή ήρθε εκ των έσω όταν βοηθοί του Vos τον πρόδωσαν αφού είδαν πόσο επικίνδυνο θα ήταν να πετύχει το σκοπό του εκεί που είχε φτάσει το μυαλό του. Έτσι έβαλαν δολιοφθορείς μέσα στη Γραφειοκρατία που έκαναν ζημιά στο Κάτοπτρο και καταδίκασαν όσους ήταν εκεί μέσα και όσους ήταν σε όλα τα Προπύργια σε θάνατο.

350 χρόνια μετά ένα group adventurers μπήκαν στη Γραφειοκρατία και έφεραν τελική καταστροφή στο Κάτοπτρο τα κομμάτια του οποίου (καθώς και τα κομμάτια της ψυχής του Vos) σπάρθηκαν στα διάφορα ξεχασμένα Προπύργια (1η σεζόν της σειράς ΣυνdR0φιά).

