

# "DUNGEON ΣΕ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ!"

ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΦΩΝΙΣΜΟΣ "ONE PAGE DUNGEON"



**ΤΟ GOBLIN'S TAVERN  
ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΥΣ 10 ΚΑΛΗΤΕΡΟΥΣ  
ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΟΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ**



[www.goblinstavern.gr/contest-one-page-dungeon](http://www.goblinstavern.gr/contest-one-page-dungeon)

Στην 1η θέση  
ο Αργύριος Τσαγκαλίδης με το  
‘TALLEN’S TOMB’

Στην 2η θέση  
τον Απόστολο Σπηλιωτόπουλο με το  
‘Ο ΠΥΡΓΟΣ ΤΗΣ ΧΡΥΣΗΣ ΑΜΜΟΥ’

Στην 3η θέση  
ο Νικόλαος Γκούτζιος με τη  
‘ΔΙΑΣΩΣΗ ΤΟΥ ΚΥΡΙΟΥ ΠΙΠΗ’

Στην 4η θέση  
βρίσκουμε τον Κωνσταντίνο Γκανετσίδα με το σενάριο  
‘Ο ΜΑΓΟΣ ΛΕΙΠΕΙ’

Στο νούμερο 5  
έχουμε την Ειρήνη Ευσταθίου με το  
‘THE BAKER’

Στην 6η θέση  
έχουμε το Νίκο Χάτσιο με το σενάριο  
‘ΤΟ ΦΥΛΑΚΙΟ ΤΟΥ ΒΑΛΤΟΥ’

Στον αριθμό 7  
βρίσκουμε τον Απόστολο Κολιτσιδάκη με το μπουντρούμι  
‘Ο ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ’

Στην 8η θέση  
έχουμε τον Άγγελο Ανδρεόπουλο με το σενάριο  
‘Η ΚΑΤΑΡΑ ΤΟΥ ΡΑΣΑΧ’

Στον αριθμό 9  
βρίσκεται η Ζαφειρία Παπαδάκη με το σενάριο  
‘TORMENTED SOULS’

Και τέλος στον αριθμό 10  
έχουμε τον Κώστα Μήτση με το σενάριο  
‘ΓΑΜΟΣ ΣΤΟ ΣΤΕΦΑΝΟΧΩΡΙ’

# TALLEN'S TOMB

*A mid-level adventure*

**T**ALLEN ΗΤΑΝ ΜΥΣΤΗΣ-ΙΕΡΕΑΣ ΤΟΥ ΘΕΟΥ ΤΩΝ ΩΚΕΑΝΩΝ και της μαγείας. Απεβίωσε στους Δαιμονικούς Πολέμους πριν αιώνες, σε μια ηρωική πράξη, επικαλούμενος ανώτατη μαγεία, για να δώσει στους συμπολεμιστές του την δύναμη του ξορκιού *banishment*. Το ξόρκι ήταν δώρο από τον θεό του, όμως αυτό χάθηκε μετά τον θάνατο του Tallen. Ο μύθος λέει πως το βιβλίο ξορκιών βρίσκεται στον τμήβου του. Παρ' όλο που ελάχιστα γνώριζαν πού είναι θαμμένος ο μάγος, πρόσφατα οι ήρωες της ιστορίας μας ανακάλυψαν την τοποθεσία ταφής του.

Σε μια κρίσιμη περίοδο, όπου εξωγενείς δυνάμεις απειλούν τον κόσμο για άλλη μια φορά, το μέλλον της ανθρωπότητας βασίζεται σε αυτήν την ηρωική ομάδα και στην ανάκτηση του πολύτιμου επικού ξορκιού...

## A1. ENTRANCE

Η είσοδος των σπηλαίων είναι κλειστή, με πυκνή μαγική βλάστηση και πέτρες. Σε μια πέτρινη στήλη υπάρχουν ρούνοι, όπου στην γλώσσα Aquan γράφει: "Είμαι δημιουργήμα του νερού, αλλά αν με βάλεις μέσα σε αυτό, πεθαίνω. Τι είμαι;". Η απάντηση είναι "πάγος" και για να ανοίξει η διόδος, κάποιος πρέπει να κάνει ξόρκι με *cold descriptor* στη στήλη. Ο δρόμος ανοίγει, μα ξανακλείνει με μαγεία πίσω τους, όσο οι ήρωες οδεύουν στο σπήλαιο.

## A2. SPRING CAVERN

Στο σπήλαιο δεν υπάρχει φως, πέρα από μπλε και κόκκινες πολυλαμπίδες, που το φωτίζουν αχνά. Σε αυτό το σημείο, οι ήρωες έρχονται αντιμέτωποι με κάποιο από τα *random encounters*.

## A3. FUNGI CAVERN

Πυκνή βλάστηση υπόγειας χλωρίδας. Υπάρχουν κρυμμένα *violet fungi* που επιτίθενται, αν κάποιος τα πλησιάσει. Αν οι ήρωες ενεργοποιήσουν την παγίδα *Rolling Rock*, τότε ο βράχος τους κλείνει τον δρόμο. Αν την περάσουν, στον επόμενο χώρο έρχονται αντιμέτωποι με κάποιο από τα *random encounters*. Πριν τον χώρο A7, υπάρχει *Fireball Trap*, που αν σκάσει, γκρεμίζεται κομμάτι της οροφής και τους κλείνει τον δρόμο.

## A4. WATER TRAP CAVERN

Στον A2 ρέει νερό από την πηγή του A4. Οι ήρωες θα πρέπει να πάνε κόντρα στο στενό υπόγειο ρέμα, όπου υπάρχουν *green slimes*. Στο ρυάκι προς το A5 υπάρχει παγίδα *Water-Filled*. Αν ενεργοποιηθεί, σηκώνονται μεταλλικοί τοίχοι στα ρυάκια, και το νερό σε 5 λεπτά γερίζει ως την οροφή. Για να ανοίξουν οι τοίχοι, πρέπει κάποιος ήρωας να κάνει μακροβούτι κάτω από το κεντρικό νούφαρο και να απενεργοποιήσει τον μηχανισμό.

## RANDOM ENCOUNTERS

| 1d6 | Encounter           |
|-----|---------------------|
| 1   | 3d4 Darkmantle      |
| 2   | 2d3 Huge Centipede  |
| 3   | 2d2 Shadow          |
| 4   | 1d2 Centipede Swarm |
| 5   | 1 Phantom Fungus    |
| 6   | 1 Drider            |

## A FORBIDDEN CAVERNS

1. Entrance
2. Spring Cavern
3. Fungi Cavern
4. Water Trap Cavern
5. The Bridge
6. Downslope Corridor
7. Tallen's Statue

## B TALLEN'S CRYPT

1. Tomb Hall
2. Storage Room
3. Secret Passage

## A5. THE BRIDGE

Το σπήλαιο χωρίζεται από μια 60-feet τάφρο. Η γέφυρα είναι παγιδευμένη με *Camouflaged Pit*. Στη δυτική μεριά, βρίσκεται ένα αόρατο *will-o-wisp* που μιμείται τη φωνή γυναίκας και καλεί σε βήθεια, ώστε οι ήρωες να βιαστούν και να περάσουν απρόσεκτα.

## A6. DOWNSLOPE CORRIDOR

Ο κατηφορικός στενός 80-feet διάδρομος περιέχει μαγική παγίδα *Bestow Curse* σε μια από τις πέτρες του.

## A7. TALLEN'S STATUE

Στα νερά του A7 ζει ένα *aboleth*. Στην δυτικότερη μεριά βρίσκεται το γιγάντιο άγαλμα του Tallen που κρατάει ένα πέτρινο βιβλίο. Το άγαλμα κρύβει στην βάση του καταπακτή προς τον τάφο. Για να ανοίξει, πρέπει να λυθεί ο γρίφος που είναι γραμμένος στο βιβλίο του αγάλματος (βλ. χάρτη). Η σωστή απάντηση είναι "Άλφα" και πρέπει οι ήρωες να το γράψουν στο βιβλίο. Κάθε λάθος προσπάθεια ενεργοποιεί την παγίδα *Phantasmal Killer*.

## B1. TOMB HALL

Στην υγρή κρύπτη του Tallen επικρατεί σκότος, εκτός των δύο *continual flames* που βρίσκονται πλάγια του τάφου. Στο κέντρο της αίθουσας στέκεται ένα *energized ice golem* – ποτός φρουρός του μάγου, απενεργοποιημένο. Αν οι ήρωες πλησιάσουν στον κύκλο μαγείας που είναι χαραγμένος στο δάπεδο, το *golem* ενεργοποιείται και προστατεύει τον τάφο του αφέντη του. Όσο το *golem* βρίσκεται εντός του κύκλου, έχει σημαντικά *bonuses* στις επιθέσεις και στις άμυνες (με καλό *Spellcraft check* μπορεί κάποιος να το αντληφθεί). Το πνεύμα του Tallen έχει την μορφή ενός ισχυρού *wraith*, και είτε είναι επιθετικό, είτε ουδέτερα φιλικό, ανάλογα με τις θρησκευτικές πεποιθήσεις των ηρώων. Εντός του τάφου, βρίσκεται ο σκελετός του αρχιμάγου με τον εξοπλισμό του, κάποια κοσμήματα, και το βιβλίο ξορκιών του.

## B2. STORAGE ROOM

Σε αυτό το χώρο, υπάρχει ένα κλειδωμένο μπαούλο (*Disable Device 20*). Μέσα έχει λάδια, πανιά, άμφια, ιερά σύμβολα, προσεχητάρια, καθώς και πολύτιμους λίθους.

## B3. SECRET PASSAGE

Στην γωνία αυτού του χώρου υπάρχει μια μυστική πόρτα (*Perception 20*), που οδηγεί, είτε στις κατακόμβες πεσόντων πολεμιστών που έχουν γίνει *undead* προστάτες του τμήβου, είτε στην έξοδο από το *dungeon* (απόφαση του GM).



"Στηρίζω τις αρχές, την τάξη και το πνεύμα. Όμως αποτελώ το χάος και το φέμα. Είμαι το ξεκίνημα μιας αιώνιας αγάτης. Το τέλος στην τρέλα, η αρχή μια αταξίας. Σε τόσο το μέρος δεν με βρίσκεις ποτέ. Γιατί κάπου στην Αβύσσο... στη μέση της Κόλασης... βρίσκομαι θνητέ. Βρες πώς με λένε και περάσε ασφαλώς... Ονόμασέ με λάθος και λάβε μαγεία οργής."

# Ο Πύργος της γωνιάς αββού

κείμενο & οκίρω @cardboardnomad  
Χρώμα: @milionthi



Ο αιωρούμενος πύργος της Vera Parvassi είναι θρύλος σε αυτή την πλευρά του κόσμου - γενιές των κατοίκων άνευ ιστορίας για το κτίριο σε σχήμα κλειψύδρας που περιλαμβάνει ανάμεσα στα σύμφερα, και την φυλούρα της ανιγηματικής ενοίκου του που παρρηπει από ψηλά. Αυτή τη φορά όμως, κάτι μοιάζει διαφορετικό: ο Πύργος της μάγισσας έχει μείνει παγωμένος μεσουράνια για τρεις ολόκληρες ημέρες - και από το βράχο στον οποίο στηρίζεται πέφτουν κομμάτια. Οι ντόπιοι ανησυχούν πως ο πύργος σύντομα θα καταρρεύσει, με καταστροφικές συνέπειες...

(Ένας μαγικός πύργος για 4 Χαρακτήρες επιπέδου 3-5)

**Ο Μηχανισμός:** Τον πύργο κρατά στον αέρα η μαγική κλειψύδρα στο κέντρο του. Το ξορκι έχει διαταραχθεί από το σώμα της μάγισσας, που έπεσε μέσα στην κλειψύδρα στο 4ο πάτωμα. Ως αποτέλεσμα, ο χρόνος μέσα στο κτίριο είναι ατμοσφαιρικός: κάθε 15 λεπτά, υπάρχει **30% πιθανότητα** (d100) να αναπνεύσει η πρόσδος των τελευταίων **πέντε λεπτών**, όπως πχ. πάδαματα που έχουν νικηθεί, ή οι θέσεις των ηρώων. Παραπάνω αναταραχή στη ροή της κλειψύδρας (πχ αν κάτι πέσει μέσα στην αίμμο) θα επιταχύνει την κατάρευση: οι ήρωες θα έχουν 2d6 λεπτά να ανηρθόσουν πριν προσκολληθούν στο έδαφος. Η καταστροφή είναι ανωτρέψιμη αν αφαιρεθούν όλα τα εμπόδια από τη ροή της μαγικής αίμμο.

**4. Η Καρδιά της Κλειψύδρας:** Ο κρύσταλλος που αιωρείται στο κέντρο του κτιρίου είναι ένα θραύσμα της Asgorath, θεότητας της δημιουργίας. Η μάγισσα το χρησιμοποίησε για να τροφδοτεί τη μαγεία της, και να ταξιδεύει με τον πύργο ανενοχλήτη στο χώρο και στο χρόνο. Μέρος του ξορκιού κρατά το πάνω μισό του πύργου σε αντεστραμμένη βαρύτητα. Για να περάσει κανείς από το 2ο στο 3ο επίπεδο (η αντίστροφη), χρειαζέται να κάνει ένα μεγάλο άλμα προς τον κρύσταλλο, και να τον αποφυγεί περνώντας από το στενό στόμιο γύρω του (5 ft) καθώς θα "πέφτει" προς τα επάνω.

Επιστή με το αντικείμενο έχει ως αποτέλεσμα το πάδαμα να βγει στην άλλη πλευρά 1d4 χρόνια νεότερο ή νερότερο (50/50 πιθανότητα).

**5. Βιβλιοθήκη (Διάμετρος 50 ft, κενό 15 ft):** Οι τοίχοι του 3ου επιπέδου είναι καλυμμένοι με βιβλιοθήκες. Περιέχουν βιβλία μαγείας, καθώς και τόμους για την φροντίδα φυτών, ταξιδιωτικούς οδηγούς, και μυθιστορήματα από διάφορα μέρη του χώρου και του χρόνου (και κάποια που δεν έχουν γραφτεί ακόμα!).

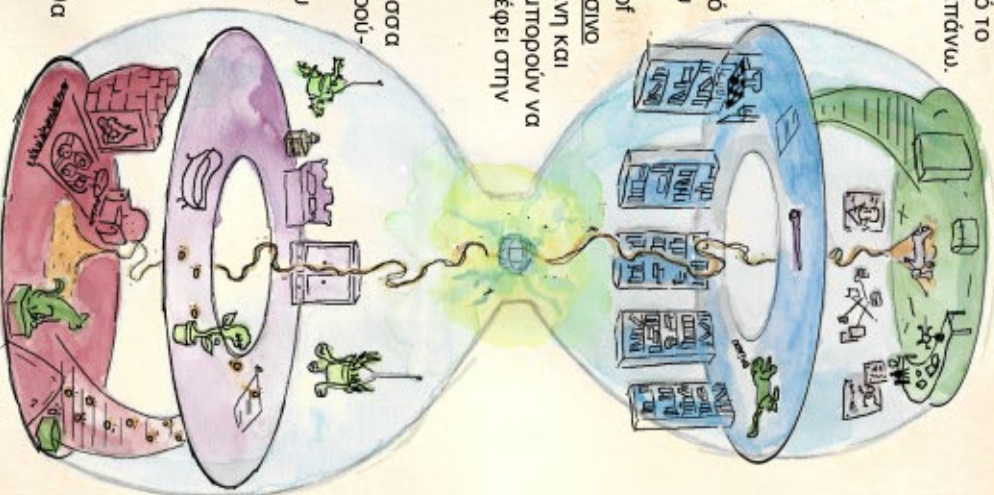
**1. Εξωτερικό του Πύργου:** η αιωρούμενη νησίδα είναι προσβάσιμη είτε πετώντας, ή με μαγικά μέσα (καθώς ο πύργος ίπταται 200 ft από το έδαφος. Το κεντρικό τμήμα του είναι φτιαγμένο από παχύ γυαλί, κατά μήκος του οποίου υπάρχει μία μεγάλη ραφή. Η μόνη είσοδος/έξοδος είναι η πόρτα. Ένα παρατηρητικό άτρομο θα προσέξει πως ο κρύσταλλος στο κέντρο πάδαμαται κάθε 15 λεπτού λεπτά.

**2. Ισόγειο/Σάλοιν (Διάμετρος 35 ft):** Μπαίνουντας, δεξιά και αριστερά της πόρτας βρίσκονται δύο βάθρα: στο ένα στέκεται άγαλμα μιας τίγρης από νεφρίτη ενώ το άλλο είναι άδειο. Στο κέντρο του στρωγυλού βρίσκεται ένας σωρός από μία πολύ ψηλή αίμμο (Χρυσός). Από αυτή ξεκινά μία στήλη που "κυλά" προς τον κρύσταλλο στο κέντρο του κτιρίου. Κάτι πέρασε μέσα από τη σκόνη, αφήνοντας γατίσιες πατημασιές που ανεβαίνουν τη σκάλα. Απέναντι από την πόρτα, ένα πρόσφατα αναμμένο τζάκι, μία πολυθρόνα, και ένα χαλί κεντημένο με μαγικά σύμβολα, που μεταφράζονται ως: ο χρόνος είναι πολύτιμος (time is of the essence).

**3. Κοβατοκάμαρα (Διάμετρος 50 ft, κενό 15 ft):** Ο πρώτος όροφος έχει ένα στρωγυλό κενό, από το οποίο περνά η στήλη χρυσής σκόνης. Από τους τοίχους κρέμονται 2-3 σαρκοβόρα φυτά (5e: Awakened Tree, MM p.317). Τα φυτά είναι μεν ακνητοπιούμενα στις γάστρες, αλλά επιτρέπεται σε όποιον πληρώσει χλωρίς να κρατά το ραβδί της μάγισσας. Τα βήματα στη χρυσόσκονη σταματούν δίπλα στη μπτανιέρα. Στο κομοδίνο βρίσκεται ένα βιβλίο με τίτλο "Ξόρκια για μοναχικούς Μάγους", με σελειδοδείκτη στο κεφάλαιο "Γρεύοντας Κατοικία από Αντικείμενα στο Σπίτι σας". Μία υποσημείωση προειδοποιεί πως "τα πάδαματα ενδεχομένως να χρειάζονται εκπαίδευση".



**6. Μαγικό Εργαστήριο (Διάμετρος 35 ft)**  
Το τελευταίο επίπεδο είναι το μέρος όπου η μάγισσα έκανε τα πειράματά της. Το σώμα βρίσκεται μπρούμυτα στην αίμμο, φορώντας το μπουρνούζι της. Εάν μετακινήθεί από την αίμμο, η ροή του χρόνου στον πύργο επανέρχεται στο φυσικόλογικό. Γύρω υπάρχουν σκόρπια διάφορα υλικά και πολύτιμα αντικείμενα. Στους τοίχους υπάρχουν οδηγίες για την χρήση του πύργου: λέγοντας τη σωστή φράση (εκείνη από το χαλί στο ισόγειο) με το ραβδί στραμμένο προς τον κρύσταλλο, κανείς μπορεί να "πλοηγήσει" το αιωρούμενο νησί. Εάν δεν αφαιρεθεί το σώμα, η κατάρευση θα συνεχιστεί, και μέσα στις επόμενες (1d4) ημέρες η νησίδα θα προσκολληθεί στο έδαφος.



Σημείωση: Θεωρείται πως ο DM/αφηγητής θα ζητήσει ζαριές νώσεων/κωνοτήτων ανάλογα με το εκάστοτε σύστημα. Πχ: στην Dnd 5e, θα ζητηθεί Investigation roll για να βρεθεί το βιβλίο στο κομοδίνο, και Dexterity Saving Throw για την μετάβαση από/προς το 3ο επίπεδο του Πύργου. Η δυσκολία κάθε ζαριάς θα προσσαρμοστεί σύμφωνα με την κρίση του αφηγητή.

## Ιστορικό

Επιτέλους μία ελεύθερη μέρα, ένα ρεπό από την καθημερινότητα του ήρωα, και που αλλού να χαλαρώσετε και να διασκεδάσετε, αν όχι στη ταβέρνα του αγαπητού σας γκόμπλιν, του Πίπη. Μετά από πολλά ποτά και φαγητό, ξαφνικά μια συμμορία από γκόμπλινς, ντυμένα με κουρέλια, και οπλισμένα με λεπίδες, εισβάλλουν στην ταβέρνα, αρπάζουν τον κύριο Πίπη, και ξεφεύγουν στο σκοτάδι της νύχτας. Θυμάστε πως ο κύριος Πίπης σας είχε αναφέρει για τους ανοιχτούς λογαριασμούς του με τη συμμορία των Σούρδικων Λεπίδων, της οποίας και ήταν μέλος πριν από πολλά χρόνια,

αποχωρώντας μετά από διαμάχη με τον αρχηγό τους, τον Ντου Ρου.

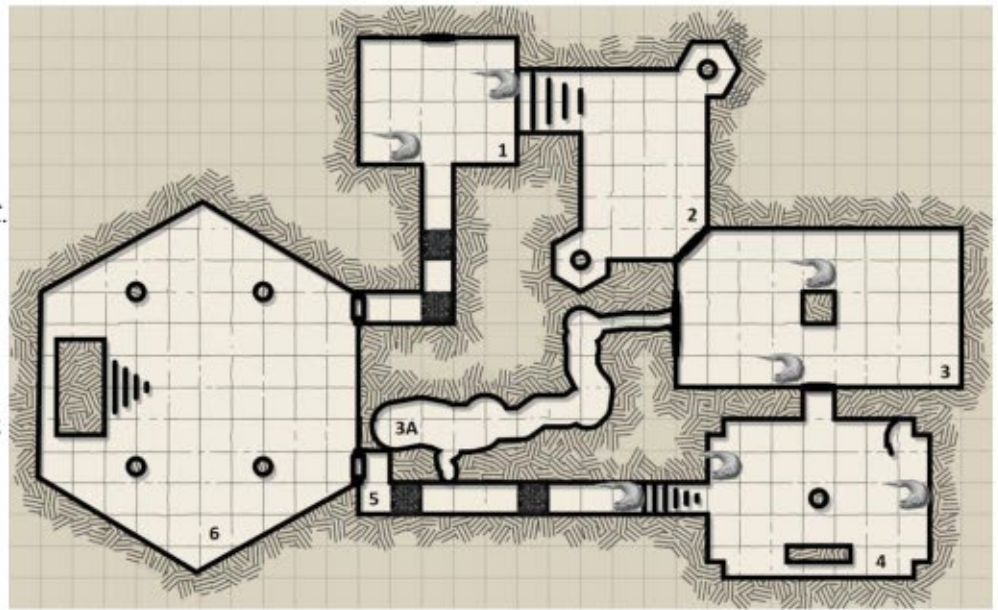
Σας είχε προειδοποιήσει να μην πλησιάσετε το καταφύγιό τους στο σπήλαιο στη κορυφή του διπλανού βουνού. Αλλά ποιος μετά θα σας παρέχει με τόσο μυρωδάτη μύτρα και ζεστό φαί. Χωρίς άλλη σκέψη, φτάσατε στη κορυφή του βουνού και στην είσοδο του σπηλαίου, έτοιμοι για να σώσετε τον φίλο σας, και να τιμωρήσετε τους ανόητους απαγωγείς του.

## Γενικές Σημειώσεις

**Φωτισμός:** Δεν υπάρχει φωτισμός πέρα από τις πηγές που έχει η συντροφιά.

**Τοιχώματα:** Τα τοιχώματα είναι πέτρινα, με πολλή υγρασία.

**Ταβάνι:** Πέτρινο ταβάνι, στο ύψος των 20 feet εκτός από το δωμάτιο 3A και 6, γεμάτα με επικίνδυνους σταλακτίτες.



Piercer



**Κρυμμένος Λάκκος** (Dex Save|DC13|1d6 piercing +2d6 poison damage on a failed DC 14 Con Save)

## Τυχαιές Αναμετρήσεις Περιεχόμενα Δωματίων

### 1d4 Αναμέτρηση

- 1 Cave Fisher
- 2 Ankheg
- 3 Owlbear
- 4 Manticore

**1. Αίθουσα Εισόδου:** Το δωμάτιο αποτελεί την είσοδο του σπηλαίου, με τον γκόμπλιν φρουρό Ταράν να κοιμάται εν ώρα σκοπιότητας στην σκηνή του. Ο Ταράν είναι ευκολόπιστος και δεν επιθυμεί να συνεχίσει την υπηρεσία του στις σούρδικες Λεπίδες, καθώς είναι μόνιμα στη σκοπιά. Μπορεί να βοηθήσει τη συντροφιά με πληροφορίες, με αντάλλαγμα πληρωμής. Στα αριστερά, ένα τραπέζι με δύο ακόντια, ένα τσεκούρι χεριού, και ένα κλειδί. Στο βάθος του δωματίου υπάρχει ένας διάδρομος που ακολουθεί στην αίθουσα του Ντου Ρου. Η αίθουσα είναι κλειδωμένη με μια μαγική κλειδαριά στο κέντρο της βαριάς πέτρινης πόρτας. Στο δεύτερο λάκκο, υπάρχει ο σκελετός ενός θηλυκού ξωτικού, μαζί με ένα φίλτρο αναζωογόνησης και ένα λεξικό από τη κοινή γλώσσα στη δρακίσια.

**2. Κοιτώνας:** Ο χώρος ξεκούρασης των γκόμπλιν, με ένα Bugbear και 4 γκομπλιν έτοιμα να ξυπνήσουν για μάχη, εάν οι ήρωες αποτύχουν σε Stealth Check DC 13. Η σιδερένια πόρτα για το επόμενο δωμάτιο ανοίγει με το κλειδί του φρουρού από το δωμάτιο 1.

**3. Αίθουσα Γρίφου:** Η αίθουσα φαίνεται άδεια εκτός από ένα μαύρο πέτρινο κύβο στο κέντρο του, και ένα εχθρικό πλάσμα δίπλα του. (ρίξτε στον πίνακα Τυχαιών Αναμετρήσεων). Ο κύβος έχει μια επιγραφή σκαλισμένη στην επάνω του μεριά, που γράφει στα δρακίσια "Ξεκινάει πολέμους και λήγει φίλιες. Χρυσάφι, ασήμι και πετράδια. Οι κάτοικοι του σπηλαίου την έχουν εγκάρδια." Αν ειπωθεί η λέξη 'απληστία', ο κύβος ανοίγει, ανακαλύπτοντας ένα μικρό χρυσό κουτί, μέσα στο οποίο υπάρχει το μαγικό αντικείμενο 'Coin of Draconic Luck'.

**3A. Η Φωλιά του Βασιλίσκου:** Με ένα Investigation Check DC 13, αποκαλύπτεται ένα κρυφό πέρασμα σε ένα μονοπάτι με ταβάνι ύψους 15 feet. Στο βάθος του, ζει ένας πεινασμένος βασιλίσκος. Στα αριστερά του βασιλίσκου, υπάρχει ένα κρυφό πέρασμα προς το διάδρομο 5.

**4. Παγίδα ογκόλιθου:** Τέσσερα Goblins περιμένουν πίσω από ένα βράχο στο δωμάτιο για ότι πλάσμα εισέλθει σε αυτήν την αίθουσα. Ένα γκόμπλιν είναι κρυμμένο στα δεξιά της εισόδου, (Perception Check DC 16) και θα τραβήξει το σχοινί δίπλα του όταν κάποιος παίκτης πατήσει σε ένα από τα 9 κεντρικά τετράγωνα του δωματίου, ελευθερώνοντας έναν ογκόλιθο από το ταβάνι που καλύπτει αυτά τα τετράγωνα (DEX Save|DC 14|2d12 bludgeoning damage or half on a successful save).

**5. Διάδρομος:** Οδηγεί στην αίθουσα του Ντου Ρου, στο κέντρο του υπάρχει ένα κρυφό πέρασμα για το δωμάτιο 3A. (Investigation Check|DC 13). Στο τέλος του μια ξεκλειδωτή σιδερένια πόρτα.

**6. Θρόνος του Ντου Ρου.** Το δωμάτιο είναι περιποιημένο με προσεκτικά σκαλισμένα πετρώματα στο πάτωμά του, και το ταβάνι του στα 30 feet, στηριγμένο από τέσσερις κυλινδρικές κολώνες. Στη πάνω πλευρά του δωματίου βρίσκεται φυλακισμένος ο κύριος Πίπης σε ένα σιδερένιο κλουβί. Στα αριστερά, καθιστός στο μαρμάρινο θρόνο του, ο Hobgoblin Captain Ντου Ρου, που διατάζει τα 2d4+2 goblins του να επιτεθούν. Στα υπάρχοντα του Ντου Ρου, έχει το μαγικό κλειδί για την ελευθερία του κυρίου Πίπη, καθώς και της πόρτας για το δωμάτιο 1.

**Η τελική μάχη ξεκινά.**

Χρήσιμοι Σύνδεσμοι: [Piercer](#), [Potion of Healing](#), [Bugbear](#), [Cave Fisher](#), [Ankheg](#), [Owlbear](#), [Manticore](#), [Basilisk](#), [Coin of Draconic Luck](#), [Hobgoblin Captain](#).

Για να σώσετε τον κύριο Πίπη, προτείνονται 2-4 παίκτες επιπέδου 2-3.

Η Διάσωση του κυρίου Πίπη

Νικόλαος Γκούτζιος

1. Στο τέλος του διαδοχικού βρίσκεται μια μεγάλη ξύλινη πόρτα με δύο κλειδαριές. Για να ανοίξει τα κλειδιά πρέπει να χρησιμοποιηθούν ταούχρονα. Οι κλειδαριές φαίνονται αρκετά απλές, αλλά όποιος προσπαθεί να τις παραβιάσει πέφτει σε μαγικό ύπνο για 30 in game λεπτά. Για τη διάσωση υποβοηθεί, δηλαδή μπορεί να περπατήσει κανονικά και να απαντήσει σε ερωτήσεις χωρίς να χρησιμοποιεί δομημένες προτάσεις αλλά θεωρείται stunned & blinded. Στο κέντρο στέκεται ο **Chester** με την μορφή σεντουκούι.

2. Η βιβλιοθήκη. Όλα τα βιβλία της βιβλιοθήκης είναι μαγεμένα. Αντιδρούν σε κάθε ερώτηση που τίθεται μέσα στο δωμάτιο. Ερρινασσονται στον παλιρκ που έκανε την ερώτηση χτυπώντας τον για 1d4 + 2 blindoning dmg αν αυτός αποτύχει έναν μέτρο DEX save. Το DEX save των εκκεμμένων ερωτήσεων γίνεται με advantage. Είτε βρει τη στοχο του είτε όχι το βιβλίο πέφτει στο πάτωμα, ανοιχτό σε μια οεαδία που δίνει μια κατά προσέγγιση απόκριση (διακριτική ευχέρεια του DM) Π.χ. Ένας παλιρκ ρωτάει "Τι κάνουμε τώρα;" και ένα βιβλίο με τίτλο «to μονοπάτι της ζωής» εκτοξεύεται. Στη σεαδία γράφει "το μέλλον χρίζεται από τις αποφάσεις του παρελθόντος". Κάθε απόκριση έχει υπογραφή το ονομα **Samgamgee the Wise**. Όσο παρμείνουν στα πόδια οι σεαδίες τον βιβλίων είναι κενές και οι τίτλοι τους δυσδιάκριτοι.

3. Το γραφείο. Τα βιβλία και οι σημειώσεις που είναι διάσπαρτα στον χώρο περιτρέφονται γύρω από πληροφορίες σχετικά με τις Σκιές. Φαίνεται σαν βαριά και συνεχόμενη έρευνα. Πισω από την κουρτίνα υπάρχουν ένας βαρύς τόμος που ονομάει ένα Wisdom save DC 13 για να διαβαστεί. Σε μια αποτυχία το βιβλίο κλείνει για πάντα για τον συγκεκριμένο παλιρκ. Οι σεαδίες είναι μαύρες και το εξώφυλλο καθώς και τα γράμματα μοιάζουν με φως που δεν εκτείνεται. Το βιβλίο δεν αφήνει ούτε δημιουργεί σκές. Διαβάζοντας το ο παλιρκ ακούει ψιθύρους που δυναμώνουν εκθετικά και τον προσδοτούν για την **Σφαίρα** λέγοντας μια παραλόγη των παρακάτω: Ψιθύρζει τις νύχτες και σε αλλαξεί. Η σκέψη σου παραμείνει ίδια αλλά όχι το μυαλό που την δημιουργεί. Δεν είναι ποτέ μόνος.

4. Ένα άντρο και ζεστό δωμάτιο. Το **χαλί** του βρίσκεται μπροστά από την πόρτα είναι υπάμενο. Την λέξη εντολής για να ενεργοποιηθεί μπορείτε να τη μάθετε από τη βιβλιοθήκη. Το ένα **κλείδι** για την πόρτα στο δωμάτιο **1** είναι μέσα στο στόμα της αρκούδας.

5. Κουζίνα. Βρώμικα πιάτα στο νεροχύτη. Μισό στυφάδο λαχανικών παραμείνει στο καζάνι άενα. Ζεστό. Αν κάποιος παλιρκ το δοκιμάσει περνάει έναν μέτρηας θυκαλίας CON save.



Σε περίπτωση αποτυχίας έχει πλεονέκτημα στον επόμενο έλεγχο που ονομάει πνευματικές ικανότητες. Δεν υπάρχουν κόρηρα πιάτα για χρήση, αλλά αυτά στο νεροχύτη γουρνούζουν με ευχαρίστηση εάν καθαρστούν.

6. Αποθήκη. Γεμάτη με διάφορα τρόφιμα και κάποια φυαλδία με ποτjons μικρής αξίας. Μια επιτυχημένη έρευνα θα αποκαλύψει έναν κρυφό μηχανισμό που ανοίγει τον τοίχο και οδηγεί στο **7**.

7. Στη μέση υπάρχουν μια λεκάνη με νερό, στο κέντρο της οποίας βρίσκεται μια μικρότερη λεκάνη με πιο σκούρο νερό. Μέσα στο σκούρο νερό υπάρχουν ένα **κλείδι** για την πόρτα στο δωμάτιο **1**. Για να αποκτήσει το κλείδι κάποιος πρέπει να βάλει το γυμνό του χέρι στο νερό. Οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο εισέλθει δεν φτάνει τον πάτο και αν αφεθεί χάνεται στο βάθος. Αν ο **Chester** ακολουθήσει τους παλιρκ στο δωμάτιο, γουαίξει στη λεκάνη, Παρμείνει μακριά από τον παλιρκ που κρπατά το κλείδι και αν κάποιος προσπαήσει να χρησιμοποιήσει το κλείδι πάνω του, βγαίνει από το δωμάτιο και τρέχει να κρυφτεί στην βιβλιοθήκη.

8. Στη μέση του δωματίου βρίσκεται το πέτρινο άγαλμα ενός **κοιμωμένου δράκου**. Μια προσεκτική εξέταση αποκαλύπτει ένα κρηματό **ασπμένιο κόρηρα** γύρω από το λαιμό του. Το **μεντανών** δεν μπορεί να αφαιρεθεί εύκολα καθώς περιβάλλεται από την πέτρα. Εάν του επιτεθούν τα άγαλμα ανεπιτίθεται. Διαφορετικά δεν δίνει σημάδια στους παλιρκ.

9. Άενας σεαδής. Αυτή η ερώτηρα της σεαδής επαναλαμβάνεται χωρίς τελεωμό, το παρμύρο παραμείνει στοδέρο και οι παλιρκ πρέπει να υποβληθούν σε ένα οιαδικό Wisdom Save DC 15 για να προχωρήσουν παρακάτω. Σε κάθε δεύτερη αποτυχία οι παλιρκ παίρνουν έναν βαρύ εξάνθηας. Ο **Chester** φαίνεται να μην επιρμείνεται από αυτό και ενδιαρμνει τους παλιρκ αν ήταν φιλικόι παλιρκ. Μετά από τουλάχιστον μια αποτυχημένη προσπάθεια μπορεί να δώσει πλεονέκτημα σε έναν παλιρκ με τον οποίο είναι φιλικός. Ποτέ όμως σε αυτόν που κρπατά κάποιο **κλείδι**. Αν οι παλιρκ προχωρήσουν στον επάω οροφο χώρο, να χρησιμοποιήσουν τις σεαδές δεν χρειάζεται να υποβληθούν στο Wisdom save.

10. Κρηροκοίμωρα. Ένα ακατάστατο κρηβρι με το **κατέλο του Μάγου** επάω και ένα λούτρινο **αρκουδάκι** δίπλα. Τα βιβλία στα πόδια είναι συνηθισμένα λογοτεχνικά βιβλία.

11. Ένα σκοτεινό δωμάτιο. Μόνος ένας παλιρκ με truesight μπορεί να δει. Στο κέντρο βρίσκεται η **Σφαίρα των Σκιών**. Ένας παλιρκ μπορεί να τη φτάσει ακολουθώντας τους ψιθύρους που ακουγονται ούτως και στο **βιβλίο**. Τίποτα δεν τον εμπνείζει να την πάει μαζί του και τότε οι ψιθύροι σταματτούν και το σκοτάδι γίνεται φυσολογικό.

Οι παλιρκ καταβάνοντας τις σεαδές συναντούν τον **Μάγο** στο δωμάτιο **8**. Ετέσρεψε και ξέπει με ακριβεία τι συνέβη στο σπίτι του. Είναι φιλικός και ήμερος αλλά ορατά εξαναημένο με σημάδια μάχης πάνω του. Ένα υιηλό perception check αποκαλύπτει ότι οι φιδες των ματιών του έχουν αχίσει να ασπρίζουν με το ίδιο φως που οι παλιρκ συνάντησαν στο **βιβλίο** και στην **Σφαίρα**. Είναι εχθρικός προς τους παλιρκ μόνο αν έχουν πολεμήσει στο σκοτάδι τον **Chester**. Διαφορετικά, ζητά ημερα τη **Σφαίρα** πίσω, αλλά δεν είναι πρόθυμος να αποκαλύψει πληροφορίες σχετικά με αυτήν. Μπορεί να πειστεί να μοιαστέει περισσότερο αν ο παλιρκ συμφωνήσσουν να τον βοηθήσουν και από εκεί μπορεί να συνεχίσετε σε οποιαδήποτε περίπτωση θέλετε. Δεν θα ζητήσει ποτέ τίποτα που ληηατήθηκε από το σπίτι του εκτός από τη **Σφαίρα** και το **λούτρινο αρκούδακι**. Εάν η συνομιλία οδηγήσει σε μάχη, ο **Μάγος** θα κολάσει τον **πετρινο δράκο** και αν ο **Chester** είναι ζωντανός θα πολεμήσει μαζί με τον **Μάγο**. Εάν κάποιος παλιρκ έχει κερδίσει την εμπιστοσύνη του και τον **Απουπάτο**, θα περμεί τον πρώτο γύρο μάχης αβέβιος για το τι να κάνει και τεκάκι θα πολεμήσει στο πλευρό του **Μάγου**. Για τον **Μάγο** μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το statblock του **abjurer** με περιορισμένα spell slots λόγω της εμφωνης εξάνθησης του. Προτεινώνται 3-5 spell slots των μεγαλύτερων level. Για τον **Chester** προτείνεται το statblock του **Mimic** με τουλάχιστον 90 hp. Οι προτάσεις αρφούν IM 5-7.

**Chester**: Το βαρύ ξύλινο σεντούκι είναι ένα **Mimic**. Οποιοδήποτε παλιρκ το αγγίξει απεικείται από αυτό αλλά είναι άενα εμφωνης από οποιονδήποτε βάλει ότι το **Mimic** δεν είναι εχθρικό. Η εμπεριφορά του μοιάζει με ενός πολύ φιλικού σκύλου και δεν θα επιτεθεί μέχρι να πέσει το hp του κάτω από το μισό. Ακολουθεί στενά τον παλιρκ που είναι πιο φιλικός μαζί του και αν η γέση με το πάτωμα είναι αρκετά καλή, τους ανταμείβει με ένα **νερό απουπάτο** που έχει αποθηκευμένο μέσα στο. Ο **απουπάτος** μπορεί να ληηατηθεί από τον **Chester** μόνο εάν αυτός πεθάνει. Εάν το πόρτι σπρωθεί το σεντούκι, ο **Chester** τους ακολουθεί προσεκτικά μέσα στο σπίτι. Ένας εύκολος έλεγχος αντίληψης (WS) μπορεί να ενημερώσει τους παλιρκ ότι παρακνούνθονται.

**Νερό απουπάτος**: Η προσφορά του είναι η απόλυτη απόδειξη φίλδης. Έχει ένα διαδάντι αξίας 1000 gold μέσα στο σώμα του.

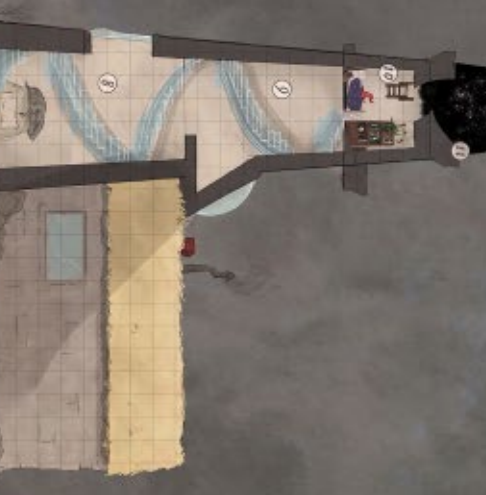
**Ασημένιο Μεντανών**: Όταν τοποθετείται σε ένα άψυχο άγαλμα που μοιάζει με οποιονδήποτε είδος πάραματος, το ζωντανεύει. Το πάδαμα έχει περιορισμένες νοητικές ικανότητες και δεν μπορεί να μιλήσει αλλά μπορεί να ακολουθήσει απλές εντολές και να πολεμήσει στη μέχη. η εμπεριφορά και οι ενεργείες του παρμείνουν με αυτές που πάραματος όσο το δυνατόν πιο στενά διακρίνουν ευχέρεια του DM). Αγγωνιζέει ως κρηρο του σκείνου που τοποθετήσε το μεντανών σε αυτό.

**Αναάλια Δράκου**: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το stat block κάθε young (ή youngling) dragon που θεωρείτε κατάλληλο. Αντικαταστήστε τα damage & condition immunities με εκείνα του Animated Armor και αφαιρέστε το breath attack.

**Κατέλο του Μάγου**: Ένα κόκκινο μπτερό κατέλο. Το εσωτερικό του είναι επενδεδυμένο με ένα λεπτό αντανάκαστικό μεταλλικό φύλλο. Δεν μπορεί να πέσει ή να αφαιρεθεί από τον χρήστη έως ότου αυτός το βγάλει απόβια.

**Το αρκούδακι του Μάγου**: Απόλυτη διαπραγματευτική δύναμη.

**Σφαίρα των Σκιών**. Μια σκοτεινή σφαίρα εμπεριλαμβανο οσκοτάδιου περπατηγισμένη από ένα ιδιαίτερο είδος φωτός. Αδιδάκρτοι ψιθύροι αμείρητητων φωνών ακουγονται να προέχονται από το κενό στο κέντρο της σφαίρας. Οποιας κομμάτι σε εύρος 25 ft. της σφαίρας πρέπει να περάσει ένα Wisdom Save dc 15 ή να αχίσει να "αλλάξει" κατά τη διάρκεια των επόμενων εβδομάδων. Το κατέλο του Wizard προσαρτελεί τον χρήστη από αυτό το αποτελέσμα. Κάθε 1d8 μέρες εμφωνίζονται 1d4 Shadows που επιτίθενται στον κάτοχο της σφαίρας.





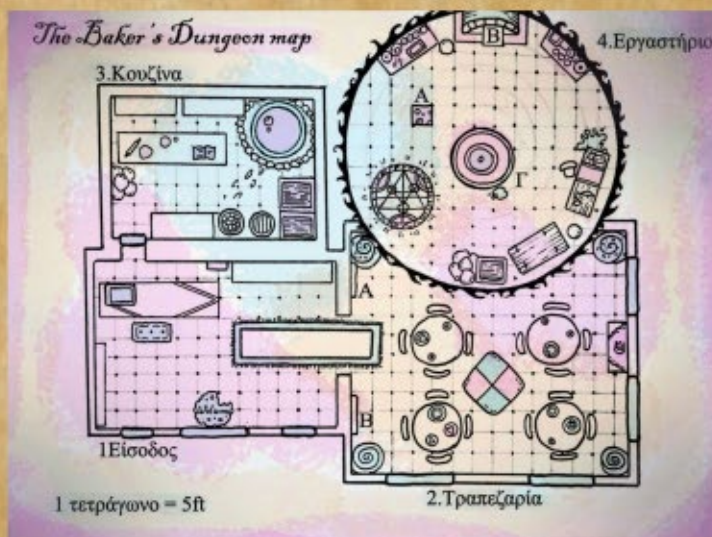
# The Baker



**Περιγραφή Ιστορίας:** Η Βασίλισσα προσκαλεί το πάρτι να της φέρει γλυκά από το αγαπημένο της ζαχαροπλαστέιο. Με τα χέρια της δεμένα και τον στρατό απασχολημένο, μια νέα απειλή έχει φέρει τον τρόμο στους δρόμους της πόλης της... Τον Sugarfiend Killer. Φτάνοντας εκεί, τους υποδέχεται η μυρωδιά φρέσκων ζαχαρωτών. Cake και τσάι έχουν σερβιριστεί, αλλά κάτι δεν πάει καλά.... Που είναι ο Ζαχαροπλάστης;

**Γενικές Σημειώσεις:** Τα δωμάτια έχουν ύψος 10ft. Στο εργαστήριο του Ζαχαροπλάστη, δεν υπάρχουν πηγές φωτός, εκτός του φούρνου. Επίσης είναι ένα demiplane όπου ισχύουν οι επιδράσεις του Feywild).

**Sugar Rush:** Μετά από κατανάλωση πολλών γλυκών, ο παίχτης ρίχνει ένα Constitution Save με DC18. Αν το αποτύχει το Constitution μειώνεται κατά 1d4 καθώς η σάρκα του μετατρέπεται σε γλυκό. Ο παίχτης αντιλαμβάνεται τη μετατροπή αφού υποστεί slashing/piercing damage.



**Δωμάτιο 1:** *Καλώς ήρθατε!* Είσοδος. Το δωμάτιο είναι γεμάτο με ράφια γεμάτα γλυκά προς πώληση όπως μπισκότα, κέικ και παγωτά. Υπάρχει μια κλειδωμένη πόρτα πίσω από το πάγκο. Αν κάποιος παίχτης προσπαθήσει να παραβιάσει τη κλειδαριά ή να γκρεμίσει τη πόρτα, τότε πρέπει να επιτύχει Wisdom saving throw DC14, αλλιώς επηρεάζεται από το ξόρκι **Tasha's Hideous Laughter** και τα δυο **Mimics** στη τραπεζαρία ξυπνούν και επιτίθενται. Η πόρτα ανοίγει μόνο με το κλειδί που έχει καταπιεί ένα από τα δύο mimics στο δωμάτιο 2. Μπροστά είναι ο πάγκος και η βιτρίνα με τα γλυκά. Αν κάποιος παίχτης ακουμπήσει το ταμείο ( DC 10 thieves tools check για να το ανοίξει και περιέχει 15 χρυσά νομίσματα) του επιτίθεται πλήθος από σαρκοβόρα cupcakes. (**Rat Swarm**).

**Δωμάτιο 2:** *..Είναι κανείς εδώ?* Τραπεζαρία. Το δωμάτιο είναι διακοσμημένο με αρκετά πορτρέτα που απεικονίζουν γλυκίσματα. Υπάρχουν 4 τραπέζια από τα οποία, 2 είναι Mimics. Όταν πεθάνει το τελευταίο φτάνει το κλειδί της Κουζίνας. Πάνω στα τραπέζια υπάρχουν άπειρα γλυκά που μπορούν να δοκιμάσουν οι παίχτες. Προσοχή όμως, αν φάνε πολλά μπορεί να πάθουν..ζάχαρο (**Sugar Rush**).

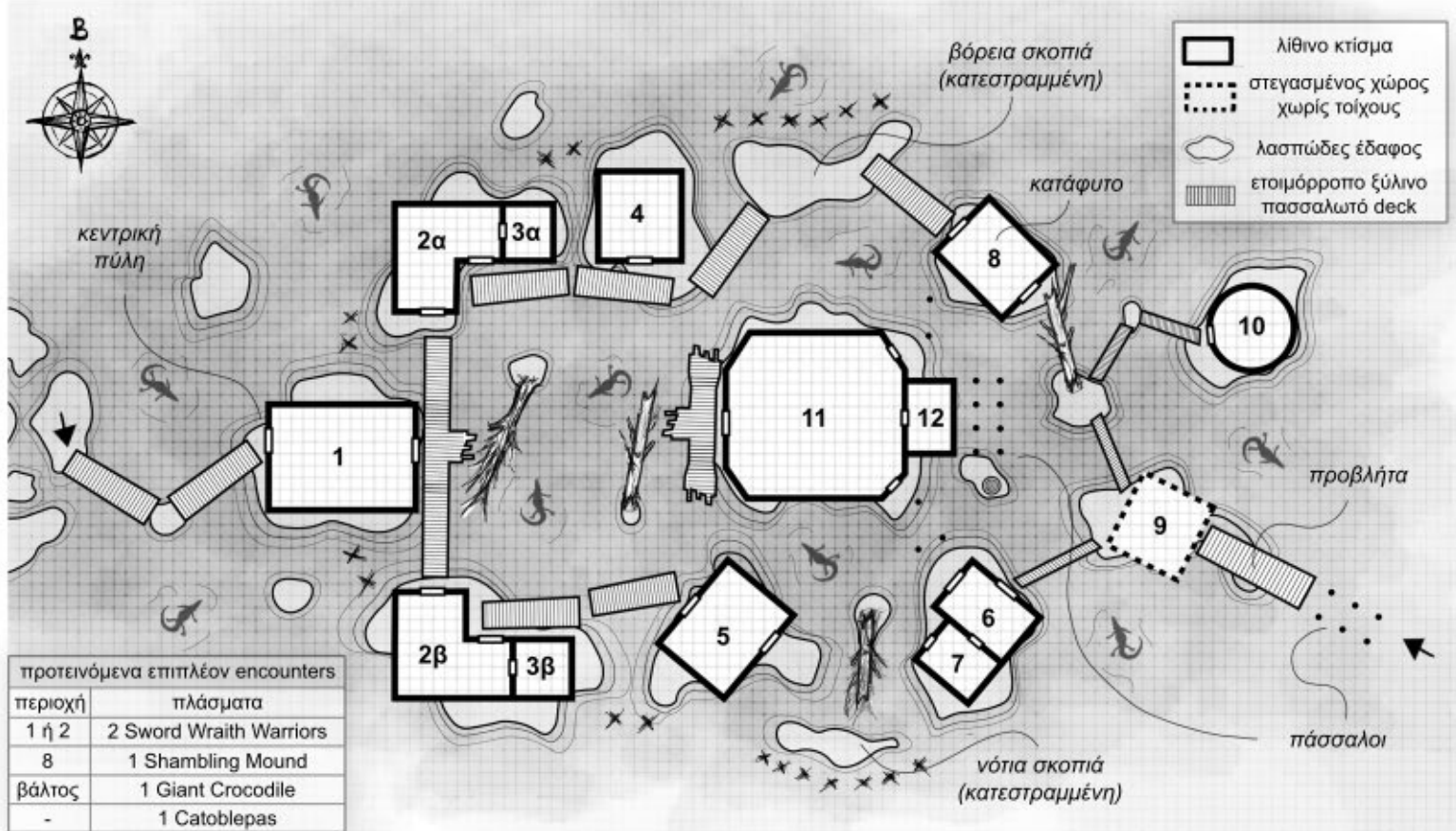
Πορτρέτο της Βασίλισσας A. Ενεργοποιείται ένα 5th level **Vicious Mockery** όταν οι παίχτες αγγίζουν το πορτρέτο B. Πορτρέτο του Ζαχαροπλάστη B. Ένα πετυχημένο DC12 Investigation check, αποκαλύπτει ένα μυστικό ξεκλειδωτό ντουλαπάκι πίσω από το πορτρέτο. Μέσα σε αυτό βρίσκεται ένα παιδαυμένο χρηματοκιβώτιο με **poison needle** (DMG σελ.123). Ανοίγει με ένα thieves tools check DC 15. Μέσα περιέχει μια περγαμινή που γράφει "Μέλι, αυγά και γάλα θα ζυμώσεις, μαλλί της γριάς θα χρειαστείς, αλλά προσοχή ..μη την θυμώσεις. Λίγη ζάχαρη για γλυκό αίμα, δάκρυα αλμυρά να βρεις κι έλα." Όλα τα υλικά βρίσκονται στην Κουζίνα.

**Δωμάτιο 3:** *Hans πες αλεύρι...*Κουζίνα. Το δωμάτιο αυτό, είναι γεμάτο υλικά όπως ζάχαρη, αλεύρι, αυγά κλπ. Πάγκοι με κατσαρόλες, τηγάνια και άλλα σκεύη γεμίζουν τους τοίχους του δωματίου. Στο κέντρο τους περιμένει μια όχι και τόσο φιλική Μαγείρισσα (**Green Hag**). Στην άκρη του δωματίου βρίσκεται ένα τεράστιο καζάνι που κοχλάζει. Το πάτωμα είναι καλυμμένο με μια λεπτή στρώση αλευριού. Οι παρατηρητικοί μπορούν να δουν πατημασιές στο πάτωμα με ένα Investigation check DC10 οι οποίες οδηγούν προς το καζάνι. Το καζάνι είναι ένα **Teleportation Circle** προς το λημέρι και μυστικό εργαστήριο του Ζαχαροπλάστη στο Feywild. Για να το ενεργοποιήσουν οι παίχτες χρειάζεται να ακολουθήσουν τη συνταγή από το δωμάτιο 2 βρίσκοντας όλα τα υλικά που αναγράφονται στα ράφια. Το μαλλί της γριάς το προμηθεύονται από τη κεφαλή της Hag. Πάνω στο τραπέζι υπάρχει ένα βιβλίο συνταγών (The Baker's Spellbook).

**Δωμάτιο 4:** *..Ένα Golem σε γυρεύει.* Εργαστήριο. Ένα ρίγος διαπερνάει τους παίχτες όταν παρατηρούν ένα άδειο τραπέζι με χειρουργικά εργαλεία βουτηγμένα σε κόκκινο...σίροπι. Τρόμος καθώς αντικρίζουν το νεκρό και κατακρουρημένο πτώμα του Ζαχαροπλάστη. Οι παίχτες έχουν μερικά λεπτά να εξερευνήσουν το δωμάτιο, πριν ο δολοφόνος εμφανιστεί. Ένα Golem (**Flesh Golem**) φτιαγμένο από γλυκίσματα που έχει ξεφύγει από τον έλεγχο του δημιουργού του. Όταν ένας παίχτης πατήσει στο τετράγωνο A (5ft) ρίχνει Dex Save DC 15. Αν αποτύχει πέφτει πάνω σε ένα **Gelatinous Cube**. Σαν lair action ο φούρνος B εκτοξεύει φωτιά (Dex Save DC14 10ft κόνος 3d6 fire dam). Συντριβάνι σοκολάτας Γ, από το οποίο θεραπεύεται κατά 2d8 ως bonus action το Candy Golem αν βρίσκεται σε 5ft από αυτό. Στη βιβλιοθήκη υπάρχουν βιβλία ανατομίας, ζαχαροπλαστικής κ transmutation. Στο γραφείο υπάρχουν χιλιάδες σκόρπιες σημειώσεις κ ένα ημερολόγιο του Ζαχαροπλάστη. Στον τοίχο επίσης υπάρχει ένα λεπτομερές σχεδιάγραμμα της φυσιολογίας του Golem που δείχνει πως κάθε ζωτικό στοιχείο, δέρμα, φλέβες, κόκαλα ακόμα και τα όργανα είναι όμοια με ενός ανθρώπου, αλλά φτιαγμένα από κάθε λογής γλυκά..

# ΤΟ ΦΥΛΑΚΙΟ ΤΟΥ ΒΑΛΤΟΥ

ένα dungeon του Νίκου Χάτσιου για 4-5 παίκτες, 5ου ή 6ου επιπέδου, για την 5η έκδοση του Dungeons&Dragons



**Ιστορία:** Το φυλάκιο του βάλτου βρίσκεται στο κέντρο μιας περιοχής υγροτόπων, απομακρυσμένη από τον πολιτισμό, που αποτελούσε ανέκαθεν φυσικό σύνορο μεταξύ αντιμαχόμενων λαών. Γνωστός στο παρελθόν ως "Το Κυανό Λιβάδι" από τα αντίστοιχα νούφαρα που τον πλημμύριζαν, αυτός ο κάποτε ζωντανός και πλούσιος υδροβιότοπος άρχισε σταδιακά να χάνει την αίγλη του. Ο μαρasmus του ξεκίνησε όταν ο φύλακας του "λιβαδιού" και οι ιππότες του, ορκισμένοι προστάτες των συνόρων, δολοφονήθηκαν στον ύπνο τους στο ίδιο τους το φυλάκιο από τους (έως τότε) συμμάχους που φιλοξενούσαν, όταν εκείνοι συνωμότησαν με τον εχθρό να παρέχουν ασφαλές πέρασμα στα συμμαχικά εδάφη και να αιφνιδιάσουν τους εχθρούς τους από μια περιοχή που κανείς δε θα περίμενε. Έκτοτε έχει μετατραπεί σε έναν άγονο, άχρωμο και αφιλόξενο βούρκο, που απλώνεται γύρω από ό,τι έχει απομείνει από τα χαλάσματα του φυλακίου.

**Γενικές Πληροφορίες:** Το φυλάκιο αποτελεί πλέον ένα δίκτυο μισογκρεμισμένων χώρων, καθώς δέντρα έχουν καταρρεύσει, λίθινες τοιχοποιίες έχουν τρυπηθεί από ανεκέλεγκτη βλάστηση και ξύλινες κατασκευές έχουν σαπίσει. Η περιοχή είναι γεμάτη με δηλητηριώδη έντομα που έχουν τσιμπήσει τους ήρωες στο ταξίδι τους ως εδώ με κίνδυνο να τους δηλητηριάσουν (poisoned) για 24 ώρες (DC 12 Constitution Saving Throw). Ένα πέπλο ομίχλης τυλίγει το φυλάκιο καθιστώντας δύσκολη την ορατότητα πέραν των 20 feet και αδύνατη πέραν των 40. Ο βούρκος έχει βάθος 15 feet, τα νερά του είναι πηχτά και λασπώδη, ενώ εντός του παραμονεύουν κρυμμένοι κροκόδειλοι, έτοιμοι να αρπάξουν όποιον χάσει την ισορροπία του. Εντός του φυλακίου βρίσκεται το πνεύμα του λησμονημένου φύλακα του κυανού λιβαδιού ως Sword Wraith Commander (mtf σελ. 241), που στοιχειώνει το φυλάκιο με την ανεκπλήρωτη επιθυμία του για έναν ένδοξο θάνατο, μαχώμενος με ανδρεία για την υπεράσπιση των συνόρων και του υγροτόπου. Γίνεται εχθρικός εάν τον προσβάλουν ή αν έχουν κλέψει κάτι από το φυλάκιο, αλλά φιλικός αν τον εγκωμιάσουν. Σε περίπτωση μάχης θα καλέσει τους ιππότες που βρήκαν τον ίδιο θάνατο με αυτόν για να πολεμήσουν στο πλάι του.

**Πιθανές συνδέσεις με την περιπέτεια:** Ένας τοπικός φεουδάρχης ζητάει από γενναίους πολεμιστές να απαλλάξουν γη που έχει στην ιδιοκτησία του από την κατάρα. Κάτοικοι κάποιου χωριού περιμετρικά του βάλτου τους ζητούν να μεταφέρουν προμήθειες στο φυλάκιο ως θυσία στο πνεύμα του φύλακα για να μην τους καταστρέψει τις σοδιές. Ένας φιλικός προς τη συντροφιά δρυίδης τους ζητά την αποκατάσταση του υγροτόπου του. Οι ήρωες επιχειρούν να βρουν σύμμαχο στο πρόσωπο του φύλακα και των ιπποτών για μία επερχόμενη μάχη στα σύνορα του υγροτόπου. Ένας χάρτης της τοποθεσίας του θησαυρού των ιπποτών πέφτει στα χέρια της συντροφιάς.

Οι ήρωες μπορούν να φτάσουν στο φυλάκιο έπειτα από δική τους περιπλάνηση στον βάλτο είτε με την καθοδήγηση κάποιου ντόπιου φύλακα που δε θα ρισκάρει ωστόσο να τους ακολουθήσει εντός της ομίχλης.

## Περιοχές:

- Χώρος Εξάσκησης Ιπποτών + Οπλισμού
- (α+β). Κοιτώνες φιξενουμένων στρατιωτών (α) και των ιπποτών του φυλακίου (β)
- (α+β). Οπλοστάσια / Χώρος Αποσκευών
- Κελιά
- Χώρος Συντήρησης και Επισκευής Οπλισμού και Πανοπλιών
- Μαγειρίο
- Αποθήκες Προμηθειών
- Εργαστήριο Βοτάνων
- Ξυλουργείο - Επισκευαστήριο βαρκών
- Παρατηρητήριο - Πύργος εκτροφής πτηνών-αγγελιοφόρων.
- Κεντρική Αίθουσα Φυλακίου: χρησιμοποιούνταν ως αίθουσα συμβουλίων, εστίασης, γλεντιού και θρησκευτικών τελετών. Εδώ περιφέρεται άσκοπα και αδιάκοπα ο φύλακας του βάλτου.
- Το Δωμάτιο του Φύλακα: Εδώ, κρυμμένο στο προσωπικό θησαυροφυλάκιο του Φύλακα βρίσκεται διατηρημένο το ημερολόγιό του όπου αναγράφονται οι όρκοι που έδωσε να πεθάνει μαχώμενος γι αυτόν τον τόπο, καθώς και οι καχυποψίες του για τους τελευταίους του επισκέπτες, αφήνοντας να εννοηθεί η επακόλουθη προδοσία και το άδοξο τέλος του.





## ~ Ο ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ ~

(Μετά από ανελέητο κυνηγητό οι PCs επιτέλους στρίμωξαν τον μοχθηρό μάγο Βίσθεροντ στην κάμαρά του στον πιο ψηλό πύργο του Μάλαχαρ – εκείνος όμως δεν είχε πει την τελευταία του λέξη. Με μια ιερόσυλη γητειά έστειλε τους PCs σ' έναν μαγικό λαβύρινθο, βγαλμένο από τους εφιάλτες του. Ο μόνος τρόπος να γλιτώσουν είναι να σκοτώσουν το τέρας που περιμένει στο τέλος, εκεί όμως τους περιμένει μία έκπληξη.)

**Το μόνο που θυμάστε είναι ότι ο Αστερίων ο Τυχερός πρέπει να ζήσει πάση θυσία.**

**ΑΡΧΗ** (Κάθε φορά που γυρνάμε στην ΑΡΧΗ, ο Αστερίων έχει ξεκλειδώσει μαγικά από διαφορετικό στοιχείο (φωτιά, ή πάγο, ή ηλεκτρισμό, κτλ).

**Α. "Μα τι χίλια κέραια, φτηνά τη γλιτώσαμε!", ο Αστερίων ξεφουσίει.**

**Η είσοδος στο μπουντρούμι είναι πλέον κλειστή και φαίνεται ότι παγιδευτήκατε μέσα μετά από μια κατολίωση.**

Στέκεστε σε κύκλο με τα όπλα σας τραβηγμένα, κοιτάζομενοι. Εσείς και φυσικά και ο Αστερίων ο Τυχερός. Όλοι εκτός από τον Αστερίωνα έχετε στο λαιμό σας από ένα περιδέραιο μ'έναν άσπρο πολύτιμο, αλλά εύθραυστο λίθο που φέγγει. Για κάποιο λόγο γνωρίζετε ότι αν σφίξετε απλά τον λίθο, το φως του δυναμώνει (μέχρι να είναι ισάξιο με το φως ενός δαυλού), αν όμως ο λίθος σπάσει, ο χρόνος γυρίζει πίσω (στην ΑΡΧΗ – οι PCs διατηρούν τη μνήμη όσων έχουν συμβεί και εκείνος που έσπασε τον λίθο του δεν έχει πια περιδέραιο). **Ο Αστερίων είναι μάγος και κάνει τα όπλα σας φλεγόμενα ή παγωμένα ή ηλεκτρικά φορτισμένα** (απαραίτητο για την εξέλιξη του παιχνιδιού). **Ως μάγος προτιμά να μένει γενικά προς τα πίσω του σχηματισμού εξερεύνησης.**

**Β. Έξω από το παράθυρο μίνεμα μια απίστευτη κίταγιδα, το παράθυρο δεν έχει τρόπο να ανοίξει και εκατοντάδες μέτρα κάτω φαίνεται απέραντη άγρια θάλασσα. Στο κέντρο του δωματίου ένα διπλό κρεβάτι με έναν "όγκο" κάτω από τα παπλώματα. Μόλις το ξεσκεπάσετε εμφανίζεται το σώμα μιας νεαρής γυναίκας στην κοιλιά της οποίας υπάρχει μια μεγάλη τομή από όπου προβάλλουν κοφτερά δόντια, σαν η τομή να είναι ένα τεράστιο, διαβολικό στόμα. Ακόμα χειρότερα σαν γλώσσα προβάλλει ένας βδελυρός ομφάλιος λώρος μήκους περίπου 3 μέτρων που στην άκρη έχει μια απόφυση σαν νύχι και μπορεί να γραπώσει τους εχθρούς. Το πρόσωπό της κοπέλας είναι ανέκφραστο και δεν φαίνεται να έχει έλεγχο των κινήσεών της, λέει μόνο "γιατί έπρεπε να πεθάνω, για**

**να ζήσεις εσύ;"** (εύκολη μάχη). Αν ψάξουν, κάτω από το κρεβάτι υπάρχει ένα νόμισμα (τυχερό, δίνει 1 έξτρα ζαριά σε περίπτωση αποτυχίας όταν το επιθυμεί ο παίχτης που το έχει)

**Γ. Το δωμάτιο αυτό μοιάζει με αίθουσα σε σχολή μαγείας. Στη μια γωνιά πέντε φοβισμένα παιδιά που σας προειδοποιούν, στην άλλη μεριά, πίσω από τη γωνιά, κρύβεται ο δάσκαλός τους, μαύρος σαν κάρβουνο και πολύ διψασμένος για εκδίκηση, λέει "γιατί μου το έκανες αυτό Βίσθεροντ, ήσουν ο καλύτερος μαθητής μου"** (εύκολη μάχη).

**Δ. Η βιβλιοθήκη γεμάτη βιβλία με ζόρκια. Στο τραπέζι ένα βιβλίο με απαγορευμένη μύρη μαγεία είναι ανοιχτό. Η πηγή γιγρεϊάς γιγρεύει όλες τις πληγές και ανανεώνει όλα σας τα ζόρκια. Εδώ κρύβεται η Μέριλυν** (ξανθιά παλλακίδα που βρέθηκε κι αυτή στην κάμαρα του Βίσθεροντ τη στιγμή της επίθεσης – έχει κι αυτή περιδέραιο που μπορεί να γυρίσει το χρόνο πίσω στην ΑΡΧΗ. Η Μέριλυν εξηγεί ότι Μπόγκνταλα στη γλώσσα των ντόπιων είναι κάτι σαν τον μπαμπούλα).



**Ε. Το δωμάτιο αυτό δεν μοιάζει με τα άλλα, είναι σαν βγαλμένο από έναν μαγικό κόσμο. Στο κέντρο του υπάρχει κάτι σαν προθήκη η οποία κάποτε περιείχε ένα σκήπτρο, το οποίο όμως λείπει. Στις σκιές περιμένει ένα ανθρωποειδές με πλοκάμι στο κεφάλι. Σας λέει ότι είναι πιλιός εχθρός του Βίσθεροντ. Το θεωρεί λογικό να βρίσκεται ως πνεύμα στους εφιάλτες του μάγου καθώς είναι**

πολύ ισχυρότερός του. Σας εξηγεί ότι είστε παγιδευμένοι στη γητεία του λαβυρίνθου. Γελάει με τον Βίσθεροντ και το πόσο απελπισμένος πρέπει να είναι για να καταφύγει σ'έναν τόσο ελαττωματικό ζόρκι. Και εξηγεί ότι είναι ελαττωματικό γιατί του δίνει τη δυνατότητα να σας εξοπλίσει με το φυλαχτό του Κράουλ-Κον-Τουρ, ένα πράσινο φωσφορίζων λίθο, ο οποίος θα εξαπολύσει μια αρχαία δύναμη που θα αιχμαλωτίσει άμεσα τον Βίσθεροντ, όταν τον βρείτε.

**ΣΤ. Ένα αρχαίο υπόγειο, στο κέντρο αυτού βρίσκεται μια κρυστάλλινη σφαίρα, στην οποία βλέπετε τους εαυτούς σας να μπαίνουν πολεμώντας σ'έναν μαύρο πύργο. Από τρεις πόλες μπαίνουν τρεις ρομποτικοί εχθροί, ένας δράκος που κρπαδώνει μία σπάθα, ένας γίγαντας μ'έναν πελώριο σφυρί και ένας γορίλλας με ένα τουφέκι. Έχουν όλοι τα ίδια φλεγόμενα γαλιζία μίτια και ενδιαφέρονται μόνο για μάχη (δύσκολη μάχη).**

**Ζ. Αφού κερδίσετε και τα τρία ρομπότ, ξεκλειδώνει η πύλη στο τέλος του μπουντρουμιού. Εδώ βρίσκεται το Μπόγκνταλα, το τεράστιο τέρας με μεταβλητή μορφή** (ένα στοιχείο της φύσης του οποίου η μορφή είναι πάντα ίδια με τα μαγικά που έχει ξεκλειδώσει ο Αστερίων ο Τυχερός και έτσι είναι πάντοτε παντελώς άτρωτο – ο μόνος τρόπος να επιβιώσουν είναι να σπάσουν τον άσπρο λίθο στο περιδέραιο και να γυρίσουν στην ΑΡΧΗ).

Ο λαβύρινθος είναι έτσι σχεδιασμένος ώστε να οδηγεί τα θύματα του ζορκιού σε μια μάχη αδύνατη να νικηθεί. Ο πραγματικός εχθρός είναι ο Αστερίων ο Τυχερός. Τα στοιχεία που οδηγούν σε αυτό το συμπέρασμα είναι τα εξής:

1. Είναι ο μόνος χωρίς περιδέραιο από όσους ξεκινάμε μαζί.
2. Τα μαγικά του ταυτίζονται πάντα με τη μορφή του Μπόγκνταλα, οδηγώντας στην αναπόφευκτη ήττα.
3. Ο Κράουλ-Κον-Τουρ αρνείται να του απευθύνει το λόγο.

Μόλις οι παίχτες στραφούν εναντίον του Αστερίωνα, εκείνος μεταμορφώνεται στον Μινώταυρο και τους δίνει μια δύσκολη μάχη. Όταν νικηθεί ο Μινώταυρος, οι παίχτες επιστρέφουν στην κάμαρα του Βίσθεροντ. Εφόσον οι παίχτες έχουν το φυλαχτό του Κράουλ-Κον-Τουρ, από εκείνο ξεπηδούν πράσινες μαγικές κλημασιδες που τυλίγουν τον Βίσθεροντ, τον απορροφούν και τον παγιδεύουν στο φυλαχτό όσο εκείνος ουρλιάζει – **ΤΕΛΟΣ**.

Αν ψάξουν, κάτω από το κρεβάτι υπάρχει ένα νόμισμα (τυχερό, δίνει 1 έξτρα ζαριά σε περίπτωση αποτυχίας όταν το επιθυμεί ο παίχτης που το έχει)



# Η κατάρα του Ρασάχ

## Άγγελος Ανδρέοπουλος

Πολύ καιρό πριν, σε μια χώρα που πια έχει ξεχαστεί, ένας άνδρας κατάφερε να αναρριχηθεί στα ανώτερα κλιμάκια της εξουσίας, να γίνει φίλος με τον Ηγεμόνα της χώρας και να παντρευτεί την κόρη του. Η καταστροφή έγινε κατά την διάρκεια μιας σύρραξης όπου έκανε το χειρότερο. Σκότωσε έναν ευγενή. Απαγορευόταν κάποιος της κάστας του να βλάψει κάποιον ανώτερο του. Για αυτό ο Ηγεμόνας τον τιμώρησε παραδειγματικά. Διέταξε τους ιερείς και τους μάγους, να χωρίσουν την ψυχή και το σώμα του. Κατασκεύασε έναν μεγαλοπρεπή τάφο, όπου φυλάκισε την ψυχή του άνδρα, για να θυμάται για πάντα την αμαρτία του και άφησε το σώμα να σαπίζει αιωνία. Ακόμα για να εμποδίσει οποιονδήποτε να τον απελευθερώσει από την τιμωρία του, γέμισε τον τάφο με παγίδες και ισχυρή μαγεία. Μετά από τόσα χρόνια, το μόνο που μένει, είναι μια πέτρινη πόρτα στη μέση της ερήμου... και κάποιος απόψε την έσπασε...

**Δωμάτιο 0:** Καθώς κατεβαίνεις τις σκάλες της κύριας εισόδου, θα ήταν συνετό να μην κάνεις θόρυβο, καθώς στο δωμάτιο βρίσκονται **τυμβωρύχοι**... Το δωμάτιο σε σχήμα ρόμβου. Περιβάλλεται από τοιχογραφίες και ιερογλυφικά. Οι τυμβωρύχοι έχουν στήσει τον **καταυλισμό** τους εδώ. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις, δυο **φανάρια**, τα οποία θα κρατήσουν για μια ώρα. Κοντά στην είσοδο για το δωμάτιο 3 βρίσκεται ένας **άνθρωπος παγιδευμένος σε ιστό**. Οι φίλοι του τον έσωσαν από τις **αράχνες** του επόμενου δωματίου, αλλά δεν πρόλαβαν να τον ελευθερώσουν από τον ιστό. Στην κατοχή του, έχει ένα **λεξικό** για τα ιερογλυφικά του τάφου. Αν τον αφήσετε παγιδευμένο, όταν επιστέψετε στο δωμάτιο, αυτός θα σας επιτεθεί αφηνιάζοντας σας. Αν τον ελευθερώσετε, αυτός από ευγνωμοσύνη, θα σας χαρίσει το λεξικό.

**Δωμάτιο 1:** Αυτό το δωμάτιο έχει την μορφή ενός **ναού**. Στη μέση του δωματίου, βρίσκεται ένα **χαλί**. Καλύτερα να μην σταθείτε πάνω του, γιατί από κάτω βρίσκεται ένας μεγάλος **λάκκος**. Άμα ψάξετε το δωμάτιο θα βρείτε μια **κρυφή πόρτα**. Ο βωμός είναι miipic.

**Δωμάτιο 2:** Αυτό το δωμάτιο είναι παρόμοιο με το 1, με την διαφορά ότι δεν έχει χαλί. Στην μια άκρη βρίσκεται ένα **πλακάκι** που μπορεί να αφαιρεθεί. Κάτω από αυτό υπάρχει ένα περίτεχνο **μαχαίρι** με ασημένια λεπίδα.

**Δωμάτιο 3:** Στο δωμάτιο αυτό υπάρχει μια γέφυρα με την οποία μπορείς να πας στο επόμενο δωμάτιο. Να είστε προσεκτικοί... Μετά την είσοδο του δωματίου, βρίσκονται σκάλες με τις οποίες μπορείτε να κατεβείτε κάτω. Εκεί, βρίσκονται οι **σαρκοφάγοι** των οπαδών του **Ρασάχ**. Στο δωμάτιο υπάρχουν μερικές γιγάντιες αράχνες καθώς και τα αυγά τους. **Παντού υπάρχουν ιστοί**.

**Δωμάτιο 4:** Οι τοίχοι του δωματίου, περιβάλλονται από παλιά όπλα, στην μέση βρίσκεται ένας κύκλος από κιμωλία, καθώς και κάτι κουτιά.

**Δωμάτιο 5:** Στην είσοδο υπάρχει η φράση σε ιερογλυφικά, «**Μόνο μέσα στο σκοτάδι μπορείς να μιλήσεις στο θεό...**». Δίπλα από την πόρτα, υπάρχει ένας **μοχλός** για να ανοίξει το δωμάτιο. Το δωμάτιο είναι γεμάτο με **εκρηκτικό αέριο**. Αν οι παίκτες έχουν πυρσούς ή κάτι άλλο που έχει φωτιά, θα **εκραγεί** το δωμάτιο. Στο πίσω μέρος του δωματίου βρίσκεται ένας πέτρινος θρόνος, που πάνω του βρίσκεται μια γυάλινη **σφαίρα**. Εδώ βρίσκεται το πνεύμα του **Ρασάχ**. Όντας αποκομμένος από το σώμα του, το μόνο που μπορεί να κάνει, είναι να επικοινωνήσει τηλεπαθητικά με όποιον βρίσκεται σχετικά κοντά του. Αυτό που θέλει από τους παίκτες, είναι να βρουν το **μαχαίρι** από το δωμάτιο 2 και με αυτό να σπάσουν την σφαίρα. Αν το κάνουν αυτό, η σφαίρα θα γίνει σκόνη και μετά θα ακούσουν μια δυνατή κραυγή και ένα θρόισμα ανέμου να βγαίνει από το δωμάτιο. Για να **δελεάσεις** τους παίκτες μπορείς να τους τρομάξεις ή να τους δώσεις πληροφορίες για τις παγίδες του dungeon ή και τους θησαυρούς.

**Δωμάτιο 6:** Το δωμάτιο αποτελείται από μια ξύλινη **γέφυρα** με μια **λίμνη** από κάτω. Καθώς περνάνε την γέφυρα να είναι προσεκτικοί. Αν οι παίκτες είναι άτυχοι, τότε θα συναντήσουν όλους αυτούς που προσπάθησαν να μουν στον τάφο πριν από αυτούς. Τα **zombie** θα αρχίσουν να σκαρφαλώνουν στη γέφυρα αλλά και στους τοίχους του δωματίου. Είναι σχετικά εύκολο να τους σκοτώσεις, αλλά είναι πάρα **πολλοί**. Ο τρόπος να τους αντιμετωπίσουν είναι είτε να τρέξουν στο επόμενο δωμάτιο είτε να γυρίσουν πίσω. Σε κάθε είσοδο υπάρχει ένας **μοχλός** τον οποίο μπορούν να τραβήξουν για να **ασφαλίσουν** το δωμάτιο.

**Δωμάτιο 7:** Αυτό το δωμάτιο ήταν αποθήκη. Οι τυμβωρύχοι έχουν πάρει να περισσότερα αντικείμενα, αλλά έχουν μείνει κάποια ακόμα και μερικά φίλτρα.

**Δωμάτιο 8:** Αυτό το δωμάτιο είναι ερημωμένο. Διάσπαρτα στο δωμάτιο βρίσκονται 4 μικρά **αγάλματα**. Το πρώτο δείχνει δυο ανθρώπους να σφίγγουν τα χέρια τους, το δεύτερο έναν αποκεφαλισμό, το τρίτο ένα γάμο και το τέταρτο έναν άνδρα με σπαθί να βρίσκεται πάνω από ένα πτώμα. Στη μια άκρη του δωματίου βρίσκονται 4 πέτρινες βάσεις. Σε κάθε βάση γράφεται μια λέξη σε **ιερογλυφικά**. Σε σειρά οι λέξεις είναι Χειμώνας, Άνοιξη, Καλοκαίρι και Φθινόπωρο. Οι παίκτες πρέπει να βάλουν τα αγάλματα σε **χρονολογική** σειρά, σύμφωνα με την ιστορία. Όταν γίνει αυτό θα καταδαφιστεί ένα μέρος του δυτικού τοίχου. Στην θέση του θα εμφανιστεί μια μεγάλη πέτρινη **πόρτα**. Επάνω γραφεί «**Ο χρυσός ανήκει μόνο στον θεό**». Στο κέντρο, βρίσκεται μια **εσοχή**, εδώ πρέπει να βάλουν το **πετράδι** για να ανοίξει η πόρτα.

**Δωμάτιο 9:** Αν οι παίκτες ερευνήσουν τη γύρω περιοχή θα βρουν την **είσοδο** μιας σπηλιάς. Μέσα στο δωμάτιο υπάρχουν 3 γιγάντιες **αράχνες** που βρίσκονται σε νάρκη. Μην τις ξυπνήσετε. Αν οι παίκτες κάνουν πολύ **θόρυβο** σε κάποιο άλλο δωμάτιο, θα ξυπνήσουν και θα πάνε να τους επιτεθούν.

**Δωμάτιο 10:** Το δωμάτιο χωρίζεται στη μέση από ένα υπόγειο **ποτάμι** το οποίο οδηγεί σε έναν υπόγειο **καταρράκτη**. Στην απέναντι πλευρά, βρίσκεται ένας μοναχικός σκελετός **τοξότης**. Δυο μικρές γέφυρες βρίσκονται στις δυο πλευρές. Οι άκρες του ποταμού είναι γεμάτες με **βρύα**. Αν ο παίκτης αποφασίσει να κάνει ένα **άλμα** θα πρέπει να προσέχει να μη **γλιστρήσει** και πέσει στο ποτάμι. Το ρεύμα είναι πολύ δυνατό. Ο μόνος τρόπος να γλυτώσει το θάνατο, είναι να πιαστεί από τη γέφυρα ή αν τον βοηθήσει με κάποιο τρόπο ένας συμπαίκτης του.

**Δωμάτιο 11:** Στο κέντρο του δωματίου βρίσκεται ένας πέτρινος **θρόνος**. Σε αυτόν, κάθεται ένα σαπισμένο **πτώμα**. Στις τέσσερις άκρες βρίσκονται 4 **κουλόητες** γεμάτες με ένα σκουρόχρωμο υγρό. Από κάτω βρίσκεται ένα δίκτυο από στοές που **ενώνουν** αυτές τις κουλόητες. Δυστυχώς για τους παίκτες μέσα στις στοές, κρύβεται ένα **νεκρόφιδο**. Το νεκρόφιδο είναι συνδεδεμένο με το πτώμα και κάθε φορά που κάνει damage τα **HP που χάνει ο παίκτης πηγαίνουν στο πτώμα**. Όταν ο lich έχει αποκτήσει το 50% της ζωής του, θα επιστρέψει σ' αυτήν. Το φίδι μπορεί να βγει και να ξαναμπεί από τις κουλόητες για να επιτεθεί από άλλο μέρος στους παίκτες. Επίσης μπορεί να «**γοητεύσει**» έναν παίκτη, για να του ρουφήξει το αίμα, δίνοντας HP στον lich. Οι υπόλοιποι πρέπει να χτυπήσουν δυνατά το φίδι για να τον απελευθερώσουν. Πάνω στο πτώμα του lich βρίσκεται το πετράδι, που πρέπει να βάλουν στο δωμάτιο 12 για να ανοίξει η πόρτα..

**Δωμάτιο 12:** Το δωμάτιο είναι γεμάτο με χρυσό και κάποια άλλα αντικείμενα. Κάθε τι που είναι φτιαγμένο από χρυσό, περιβάλλεται από ένα είδος **βρύα**. Αυτά τα βρύα είναι θανατηφόρα



# TORMENTED SOULS

ZAFFIRIA PAPAĐAKI

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.el>

Adventurers think that Mimics are just random encounters that exist to make their lives more interesting or just miserable. But have they ever thought what secret lies behind these fearsome creatures? In this dungeon we'll make sure they find out.

## BACKGROUND

Our adventuring party was traveling together for quite a long time. Through their journey they came across to a house which seemed burned & abandoned for years. They decided to take a short rest there and search whatever valuable thing they could find. As they were looting the house they found a closet. The greedy ones tried to open it and a big mouth with sharp teeth and a huge tongue just took them all by surprise and swallowed them, bringing them into a dungeon. That's where our story begins.

## THE STORY BEHIND THE HOUSE

200 years ago the Rockwind family came to this house. They've been poor but their luck has changed for good since the father of the family "Leon" started to make wine. It was the best wine the city has ever tasted. The job was going pretty well and the family started earning lots of money. They decided to move out from their hut and find a better house to raise their newborn kid "Luke".

As the years were passing the family earned more money, they were becoming successful and they were happy indeed with their life. But some people started the gossip that the Rockwind family had made a contract with the devil and that's why they became so successful in an instant. According to them, they were evil and they had to be burned. So many people gathered and went for the family. First they killed the father. After him they were searching for the mother and the kid. Meriel, the mother, put her son inside the closet and told him to stay quite. The peasants found her and killed her. Then they left looking for the kid. Never found it. They took all the family's belongings and left. Many hours have passed and the kid quietly opened the door as he saw his mother laying down dead. He closed the door again full of fear. He was afraid to go outside. He was waiting for his father to find him. His father never came. Luke stayed in that closet for 10 days waiting filling the little space around him with anger, sadness, hunger and fear till he left his last breath inside it.

## LUKE & THE DUNGEON

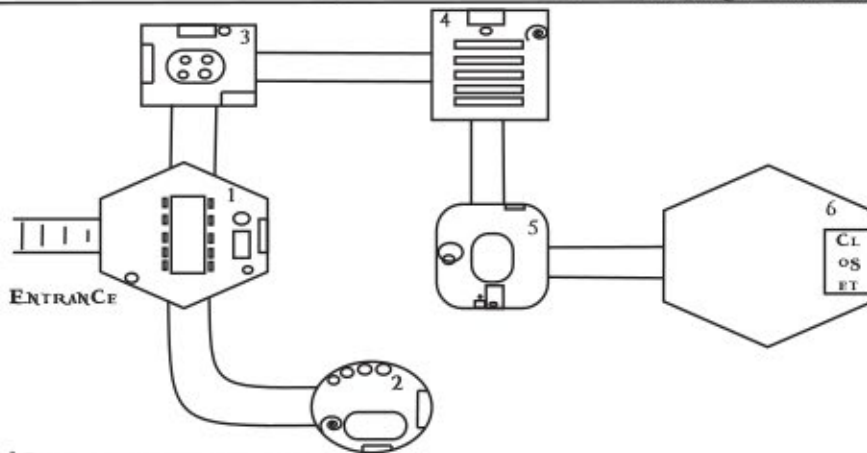
Luke's physical body may be dead but his essence haunted the closet. Inside it he created a dungeon that seems like his house before the raid. Luke has also brought his family again (and whatever reminded him the happy times in the house) as an eternal dream within a nightmare which he relives again and again. Whenever someone is swallowed by "Luke the mimic" then he/she has to face many monsters which were born by his feelings in the closet back then. In the last room of the dungeon there is Luke inside a closet waiting with his ghostly parents ready to protect him and take him out of the closet.

## GENERAL NOTES

**Lightning:** There is no lightning in the dungeon, except of pale blue vibration clouds floating up around.

**Construction:** The dungeon seems like the house the adventurers saw before. Made of Wood but more darky and lifeless.

**Doors:** All Doors are open except of the child's room. "Fearmonger" has the key hanging on its neck.



## THE ENCOUNTERS

| Room          | #App | Encounter      |
|---------------|------|----------------|
| Living room   | 2d6  | Shadow Mastiff |
| Hall          | 1    | Fearmonger     |
| Library       | 1    | The Angry      |
| Kitchen       | 1    | Hungry         |
| Luke's room   | 1    | Lonely         |
| Parent's room | 2    | Ghosts         |

## ROOM CONTENTS

**1. Living room.** This room has a big dining table. A fireplace. Above it, a fearsome painting of two ghosts holding an abomination and a black misty dog, looking it with hunger. Once they reach the room they are attacked by "Shadow Mastiffs". After defeating them, with a simple check, the party can see a collar that fell from a shadow mastiff which says "Mr. Blacky".

**2. Kitchen.** A room full of spiders and black slime drops slowly falling from the sinks. A big kitchen counter on the center and behind it there is "Hunger" who desperately searching for food. As he sees them, he says with the child's voice "I'm hungry". Hunger can let the party move pass him with a great amount of food. Otherwise he attacks them, watching them as food. Players may also notice a door on the floor which leads to the library.

**3. Hall.** Hall is a small room with small windows and below them a table with music box which plays a tune. Next to the table a fearmonger sits trembling and mumbling with the child's voice "Dad won't come, no one will come". When he sees the party he starts screaming calling for help and attacks them. Outside the windows there is just black emptiness.

**4. Library.** A big space full of bookcases tall enough to reach the ceiling. Hundreds of worn books. There is also a hidden door in the corner that leads to the kitchen. The party notices a book which seems new. The cover writes "The child in the closet" but the pages are missing. Behind a book shelve a "Angry" is watching them. His eyes driven in madness and with a smile on his face whispers as the child "You came again, I'll kill you again and again and again..." he attacks the party.

**5. Luke's room.** A child's room. Blue walls, almost destroyed, a little bed, a desk, and a closet. In the center there is Lonely who sits on the ground crying and saying with the child's voice "I'm alone, I'll die alone in here, where is mom?" When he sees the party he bursts into tears and attacks them. When they kill Lonely with a good investigation check they can find the pages of "The child in the closet". Seems like an illustrative book with creepy paintings that says the story of Luke.

**6. Parent's Bedroom.** The bigger room of the house. It's empty. Except of a closet same as the one who ate the party alive. Once the party touches the closet 2 ghostly figures (a male & a female) appear behind them ready to attack. The closet cannot be opened or destroyed while the ghostly parents are alive.

## ENDING

The adventurers can either kill the parents and Luke or help him get out of the closet so his spirit is free. The closet is the portal to lead them back to where they started. Once they get back the closet is just a typical closet. Adventurers can see a drawing stuck inside the closet doors with the family. Leon, Meriel, Luke and their dog Mr. Blacky are smiling happily.

# ΓΑΜΟΣ ΣΤΟ ΣΤΕΦΑΝΟΧΩΡΙ

Δημιουργός:  
Κώστας Μήτσας



## Τοποθεσίες στο χωριό:

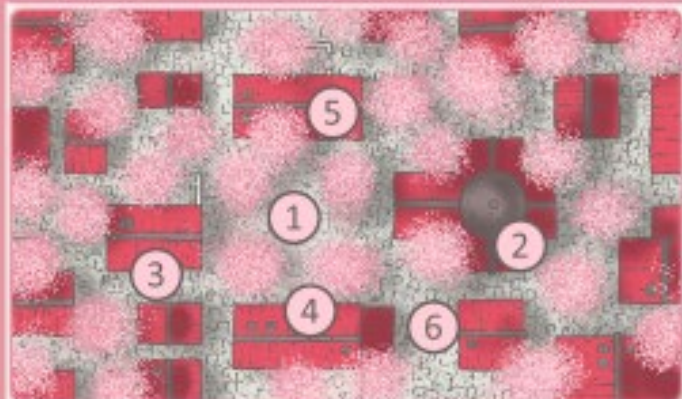
- 1) Πλατεία
- 2) Εκκλησία (παπα-Γιάννης\*)
- 3) Χάνι (Σταύρος\*)
- 4) Δημαρχείο (Έξαρχος\*)
- 5) Συνεταιρισμός (Γιούλη\*)  
"Η Γλυκιά Σουμάδα"
- 6) Παντοπωλείο (Κάτια\*)  
"Η Όμορφη Αμυγδαλιά"

\*συμβούλιο

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ:

Είναι γνωστό πως η καλύτερη σουμάδα του βασιλείου φτιάχνεται από τις υπέροχες αμυγδαλιές που φυτρώνουν γύρω από το **Στεφανοχώρι**. Αυτό που είναι λιγότερο γνωστό, είναι ότι τούτο οφείλεται σε μια αρχαία συμφωνία με **Νύμφη** της περιοχής, σύμφωνα με την οποία, την 3η μέρα της άνοιξης, την 3η ώρα μετά το μεσημέρι, κάθε 3 χρόνια, πρέπει να παντρεύεται στην εκκλησία του χωριού ένα **πραγματικά ερωτευμένο ζευγάρι**.

Οι παίκτες δέχθηκαν ένα προσκλητήριο γάμου, **χωρίς αποστολέα** και έφτασαν στο χωριό το προηγούμενο βράδυ από περιέργεια. Εκεί συμμετέχουν στο γλέντι που έχει στηθεί για το μεγάλο γεγονός στην **πλατεία (1)**. Το επόμενο **μεσημέρι** τους ξυπνά έντρομος ο **δήμαρχος**, φωνάζοντας μέσα στο **χάνι (3)** ότι ο γαμπρός εξαφανίστηκε. Ο δήμαρχος εκλιπαρεί τους παίκτες να βρουν το γαμπρό! Εάν δεν τα καταφέρουν το χωριό θα καταστραφεί! **(δεν εξηγεί το λόγο)**



**Τι συμβαίνει στην πραγματικότητα:** Μόνο το συμβούλιο του χωριού γνωρίζει για τη συμφωνία με τη **Νύμφη** και αποφασίζουν κάθε φορά ποιο ζευγάρι θα παντρευτεί για να τηρηθεί η συμφωνία. Για να επιλέξουν με επιτυχία ερωτευμένο ζευγάρι χρησιμοποιούν μια μαγική σουμάδα που λειτουργεί σαν **ορός της αλήθειας**. Δυστυχώς το μυστικό διέρρευσε στο ανταγωνιστικό Τραχαλοχώρι, όταν η προηγούμενη πρόεδρος του συνεταιρισμού (**Ορτανσία**)

διώχθηκε πριν λίγους μήνες γιατί επέμενε να προσθέτει ανθρακικό στις σουμάδες. Το Τραχαλοχώρι μίσθωσε μια ομάδα από τυχοδιώκτες, για να κάνουν ψεύτικο γάμο και να χαλάσουν τη συμφωνία με τη νύμφη.

Η **Ορτανσία** τους έδωσε ένα αντίδοτο για τη σουμάδα της αλήθειας! Ευτυχώς η **Γιούλη (5)** αντιλήφθηκε μέσα στο γλέντι την αλήθεια όταν ο κουμπάρος μέθυσε και του ξέφυγε ότι ο γαμπρός είναι παντρεμένος με 3 παιδιά. Φοβούμενη τους τυχοδιώκτες, κέρασε το γαμπρό σουμάδα με υπνωτικό και μέσα στη νύχτα κατάφερε και τον κουβάλησε **στις κατακόμβες κάτω από την εκκλησία**. Εκεί κάλεσε τη **Νύμφη** και της ζήτησε να τον κρατήσει μέχρι να βρει ένα ερωτευμένο ζευγάρι για να παντρευτεί. Η **Νύμφη** όμως προσβλήθηκε από τις εξελίξεις και κράτησε τη **Γιούλη** και τον **Τάσο** αιχμαλώτους στις κατακόμβες!

## Τυχοδιώκτες:

- Ναυσικά [Μάγος - Νύφη]
- Τάσος [Βάρδος - Γαμπρός]
- Πόπη [Βάρβαρος - Κουμπάρα]
- Ηλίας [Κυνηγός - Κουμπάρος]

**Στόχος:** Οι παίκτες πρέπει να σώσουν το χωριό! Ένα ερωτευμένο ζευγάρι πρέπει να παντρευτεί σε 3 ώρες στην εκκλησία!

## Κατακόμβες

(κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί σε 4)

(α) Είσοδος (από εκκλησία)

**Στοιχεία:** (1) Η **Γιούλη** λείπει, (3) Ο **παπα-Γιάννης** άκουσε θόρυβο μέσα στη νύχτα στην εκκλησία, (4) Η **Κάτια** πιστεύει ότι η **Πόπη** και ο **Ηλίας** είναι ερωτευμένοι! (από το γλέντι) 5) Η **Ορτανσία** είναι στο χωριό! (κρύβεται στο Χάνι), (6) Το προσκλητήριο το έστειλε ο **Έξαρχος** φοβούμενος εκδίκηση της **Ορτανσίας**.

(β) **Νύμφη** (εχθρική, πιστεύει ότι την κοροιδεύουν)

(γ) Η οργή της **Νύμφης** έχει καλέσει τις βαθιές ρίζες των αμυγδαλιών οι οποίες κλείνουν το δρόμο και επιτίθενται σε όποιον πλησιάσει,

(δ) Οι 3 τυχοδιώκτες έχουν κατέβει στις κατακόμβες λίγο πριν τους παίκτες και ψάχνουν το γαμπρό, (ε) οι αιχμάλωτοι της **Νύμφης**, (ζ) μυστικό πέρασμα

