

# DUNGEON

# ΣΕ ΜΙΑ

# ΣΕΛΙΔΑ

## GOBLIN'S TAVERN

ΤΟ GOBLIN'S TAVERN  
ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΥΣ  
10 ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ  
ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΟΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

Με την υποστήριξη των:

 **fantasy.gr**  
Games 'n' Comics





ΜΑΙΟΣ 2023

1η θέση  
«THE CORRIDORS OF MADNESS»  
των Μαίρη Παρασκευά και Κατερίνα Πεχυνάκη

2η θέση  
«OUT O' SEASON»  
της Δεληγιαννίδου Ιλιάννας

3η θέση  
«Η ΜΑΥΡΗ ΤΡΥΠΙΑ»  
του Τσίτσιρα Αναστάσιου

4η θέση  
«ΛΗΣΤΕΙΑ ΑΛΛΑ ΜΑΓΙΚΑ»  
του Ανδρεόπουλου Ευάγγελου

5η θέση  
«ΤΟ ΦΥΛΑΚΙΟ ΤΟΥ ΤΡΟΜΟΥ»  
του Μανιαδάκη Αντώνη

6η θέση  
«ΤΟ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ»  
του Καρύμπακα Γιάννη

7η θέση  
«Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΟΥ ΒΟΡΡΑΣ»  
του Κάλλα Στέλιου

8η θέση  
«ΤΟ ΩΡΟΛΟΓΟΠΟΙΕΙΟ»  
του Παντελάκου Σταύρου

9η θέση  
«ΤΟ ΣΤΕΜΜΑ ΤΗΣ ΥΠΟΤΑΓΗΣ»  
του Μπατιστάτου Χρήστου

10η θέση  
«ΣΤΗΝ ΚΑΡΔΙΑ ΤΗΣ ΕΡΗΜΟΥ»  
του Μακρή Αντώνη

**Πληροφορίες για τον Keeper:** Χαμένο σε μια δασική έκταση στην Καλιφόρνια τη δεκαετία του '20, επάνω σε ένα επαρχιακό δρόμο, βρίσκεται ένα μικρό ξενοδοχείο. Ο ιδιοκτήτης του, Άρθουρ Τόμας, που κληρονόμησε το ξενοδοχείο από τον πατέρα του, κρύβει ένα τρομερό μυστικό. Χρόνια λάτρης του αποκρυφισμού και της μαγείας, έχει καταφέρει να ιδρύσει μια αίρεση για τη λατρεία του Μεγάλου Παλασιού Yog - Sothoth. Οι περισσότεροι ένοικοι του ξενοδοχείου ανήκουν στην αίρεση, ενώ όποιος άτυχος τύχει να περάσει από εκεί συνήθως χρησιμοποιείται ως θυσία στις αιματηρές τελετές τους ή προσηλυτίζεται. Στόχος του Τόμας είναι να καλέσει τον Yog - Sothoth και να καταφέρει έτσι να γίνει ο πιο ισχυρός μάγος του κόσμου μαθαίνοντας τα μυστικά του χρόνου και του συμπαντος.

**Η ιστορία:** Πέφτει καταρακτώδης βροχή. Οι παίκτες, αφού έχουν χαθεί για αρκετές ώρες ακολουθώντας έναν ορεινό δρόμο, καταλήγουν σε ένα ανοιγμά και διακρίνουν λίγα μέτρα παραπάνω να υψώνεται ένα κτίριο. Με ένα **Spot Hidden roll (regular)** διακρίνουν κάτι να κινείται ανάμεσα στα δέντρα ενώ με ένα **hard ή extreme**, μπορούν να ακούσουν χαμηλό μούγκρισμα και να διακρίνουν 2-3 ζευγάρια τερατώδη μάτια να τους παρακολουθούν. Πρόκειται για ζώμπι (*Keeper's Rulebook σελ. 335*) που έχουν δημιουργηθεί από τον Τόμας. Προστατεύουν την περιοχή και μαζεύουν θύματα. Αν οι παίκτες δε σταματήσουν, παρακάτω βρίσκουν ένα τεράστιο πεσμένο δέντρο να τους κλείνει το δρόμο. Η πιο κοντινή πόλη απέχει ακόμη αρκετά χιλιόμετρα οπότε είναι πιο ασφαλές να σταματήσουν κάπου για τη νύχτα.

Μόλις πλησιάσουν το κτίριο, τους υποδέχεται μια κοπέλα, γύρω στα 25 ιδιαίτερα χαμογελαστή (ίσως και υπερβολικά) κρατώντας ένα κέρι. Τους συστήνεται ως Ιζαμπέλα Γκριν, υπάλληλος του ξενοδοχείου.



1. Ρεσεψιόν
2. Γραφείο
3. Δωμάτια
4. Μπάνια
5. Διάδρομος
6. Τουαλέτες
7. Κουζίνα
8. Χώρος προσωπικού
9. Αποθήκη
10. Τραπεζαρία

## THE CORRIDORS OF MADNESS

Εξηγεί ότι το ξενοδοχείο δεν έχει ρεύμα απόψε λόγω της κακοκαιρίας. Τους οδηγεί σε έναν διάδρομο προς το δωμάτιο (ή δωμάτια) τους κρατώντας πάντα το κέρι. Με ένα επιτυχημένο **Listen roll (regular)** ακούν ψιθύρους από τα δωμάτια δεξιά και αριστερά στον διάδρομο. Με ένα **hard ή extreme roll** καταλαβαίνουν ότι είναι σε μια εντελώς άγνωστη γλώσσα. Είναι οι ένοικοι που ψέλνουν ύμνους στον Yog - Sothoth και ετοιμάζονται για την τελευταία του καλέσματος του.

Το επόμενο πρωί, οι ερευνητές θα ανακαλύψουν ότι το αυτοκίνητο τους έχει ζημιά. Ο Τόμας θα τους προτείνει να μείνουν στο ξενοδοχείο μέχρι να αναίξει ο δρόμος και να καλέσουν κάποιον ειδικό από την πόλη να το φτιάξει.

Κάθε νύχτα που οι ερευνητές περνάνε στο ξενοδοχείο, ο Τόμας χρησιμοποιεί το ζώκι **Nightmare** (The Grand Grimoire of Cthulhu Mythos Magic, σελ. 145) στερώντας τους **1D3 Sanity points**, προκαλώντας τους ψυχική και σωματική κόπωση. Σητά-σνά, αρχίζουν να ξεχνούν ότι θέλουν να φύγουν.

Οι ένοικοι φαίνονται υπερβολικά φιλικόι και πρόσχαροι προς τους ερευνητές, οι οποίοι με ένα επιτυχημένο **Psychology roll (regular)** μπορούν να καταλάβουν ότι κάτι τους κρύβουν.

**1) Ρεσεψιόν:** Ένα ευρύχωρο, εντυπωσιακό δωμάτιο. Στο κέντρο δεσπόζει ένα επιβλητικό άγαλμα μιας τερατώδους μορφής με κέρατα.

**2) Γραφείο του Τόμας:** Ένα μικρό δωμάτιο πίσω από τη ρεσεψιόν. Με ένα επιτυχημένο **Spot Hidden roll (regular)** μπορούν να εντοπίσουν ένα κρυφό ντουλάπι στην πλευρά της βιβλιοθήκης όπου μέσα βρίσκεται ένα δερματόδετο βιβλίο. Με ένα επιτυχημένο **Occult roll (regular)** οι ερευνητές αναγνωρίζουν ότι πρόκειται για περιγραφές τελετών μαγείας γραμμένες στα ελληνικά, λατινικά αλλά και σε γλώσσες που δεν αναγνωρίζουν. Πρόκειται για αποσπάσματα του Necronomicon, μέσα στα οποία περιλαμβάνεται και το ζώκι της επίκλησης του Yog Sothoth.

Με ένα επιτυχημένο **Medicine roll (regular)** συνειδητοποιούν ότι το δέρμα που έχει χρησιμοποιηθεί στη βιβλιοδεσία του τόμου είναι ανθρώπινο και τους στοιχίζει **0/1D3 Sanity points**. Πίσω από το γραφείο βρίσκεται μια κλειδωμένη καταπακτή είσοδος στο υπόγειο (δ). Ανοίγει με ένα επιτυχημένο **Strength roll (hard)** με bonus die αν χρησιμοποιηθεί εργαλείο) ή με ένα επιτυχημένο **Locksmith roll (regular)**. Το κλειδί βρίσκεται μόνιμα κρεμασμένο στον λαμύ του Τόμας.

**7) Κουζίνα:** Η κουζίνα βρίσκεται δίπλα στην τραπεζαρία. Εκεί βρίσκονται σκάλες που οδηγούν στο κελάρι και το υπόγειο (α).

**9)Αποθήκη:** Μια απλή αποθήκη με παλιά ή και κατεστραμμένα αντικείμενα. Υπάρχει μια μεγάλη συλλογή από διάφορες βαλίτσες, οι οποίες φαίνεται να ανήκουν σε διάφορα άτομα που δε βρίσκονται στο ξενοδοχείο. Πρόκειται για τις αποσκευές των προηγουμένων θυμάτων.

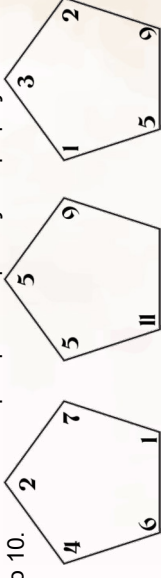


## Μαίρη Παρασκευά, Κατερίνα Πεχυνάκη

**10) Τραπεζαρία:** Κάθε βράδυ, οι ένοικοι μαζεύονται εδώ, χορεύουν, γιορτάζουν και πίνουν ένα περιέργο ποτό που σερβίρουν σε μορφή punch καθημερινά. Πρόκειται για ένα **Dream Drug** (The Grand Grimoire of Cthulhu Mythos Magic, σελ. 47) το οποίο τους βοηθάει να κοιμηθούν και να μεταφερθούν στο ίδιο όνειρο, εξευρετώντας τις περιοχές στα Dreamlands ή όπου αλλού επιλέξουν. Εκτός φυσικά από τους ερευνητές που πλήττονται από το ζώκι του Τόμας. Για το συγκεκριμένο σενάριο, το Dream Drug έχει τη μορφή του ποτού Nog - Sothoth (*Necronomicon*, σελ. 21).

**α) Κελάρι:** Με ένα **Spot Hidden roll (regular)** στον τοίχο πίσω από τα βαρέλια αντικρίνουν τρία μεταλλικά πεντάγωνα σε μέγεθος περίπου μιας παλάμης. Το καθένα περιέχει 5 χρυσούς αριθμούς, εκτός από το κεντρικό που έχει έναν λιγότερο. Δίπλα σε αυτόν που λείπει φαίνεται να υπάρχει ένας μικρός τροχός σαν γρανάζι, που γυρνάει και μπορεί να αλλάξει τους αριθμούς. Στόχος είναι να βρουν τον σωστό αριθμό που λείπει, ώστε να ανοίξει η κρυφή είσοδος που βρίσκεται ενσωματωμένη στον τοίχο.

**Λύση:** Προσθέτοντας τον αριθμό του αριστερού πενταγώνου με τον αντίστοιχο του δεξιού προκύπτει ο αριθμός του κεντρικού στην ίδια γωνία που είναι το άθροισμα. Επομένως ο αριθμός που λείπει εδώ είναι το 10.



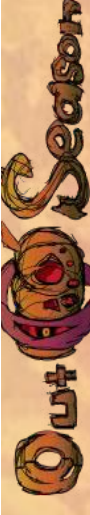
**γ) Τελετουργικό Δωμάτιο:** Ένας μεγάλος βωμός και το σύμβολο της πύλης του Yog - Sothoth δεσπόζουν σε αυτό το επιβλητικό δωμάτιο. Εκεί θα λάβει χώρα και η τελετή.

Το τρίτο ή τέταρτο βράδυ οι ερευνητές θα ζητηθούν από ουρλιαχτά που θα ακούγονται από υπόγειο. Πρόκειται για μέλη της αίρεσης τα οποία ο Τόμας προόριζε για θυσία εξαρχής, εν αγνοία τους. Οι ερευνητές φτάνοντας θα έρθουν αντιμέτωποι με τα μέλη της αίρεσης, μερικά ζώμπι υπηρέτες του Τόμας, καθώς και τον ίδιο τον Τόμας (*στατιστικά για τα μέλη και τον αρχηγό της αίρεσης υπάρχουν στο Cults of Cthulhu σελ. 157-162*).

Αν αποτύχουν, ο Τόμας θα προχωρήσει με την τελετή, η οποία όμως θα έχει καταστροφικές συνέπειες (το τελετουργικό δε θα γίνει σωστά) και θα καταλήξει στον θάνατο όλων.



- α. Κελάρι
- β. Προθάλαμος
- γ. Τελετουργικό Δωμάτιο
- δ. Διάδρομος



Μια περιπέτεια για 4-5 παίκτες 4<sup>ου</sup> επιπέδου της 5<sup>ης</sup> έκδοσης Dungeons and Dragons | Ιλιάννα Δεληγιαννίδου, Νίκος Βογιατζής, Ιορδάνης Ιωαννίδης

Ο Βασιλιάς της Κολοκύθας, Jack ο Lantern αναμένει τους επομένους διεκδικητές για μια επική φθινοπωρινή μάχη!

“Το χωριό Κρίκταουν φημίζεται για τις τεράστιες πεντανόστιμες κολοκύθες του. Το σκοτεινό μυστικό τους; Για να αποκτήσουν τους σπόρους τους, πρέπει κάθε χρόνο, την ημέρα του θερισμού, να προκαλέσουν το Βασιλιά της Κολοκύθας σε μονομαχία!! Αναθέτουν αυτή τη δουλειά σε ανυπαίιστους adventurers, έτοιμους να μπουν σε κίνδυνο για φημη, θησαυρό και φυσικά δωρεάν ποτά!” -Θεία Νύχτα

**Setting:** Η περιπέτεια ξεκινάει απόγευμα. Στη μέση ενός καλαμποκογραφείου, υπάρχει μια μεγάλη σιδερένια πόρτα (από πού στο καλό κρατιέται). Ένας χωρικός την ξεκλειδώνει και αφήνει τους παίκτες να περάσουν. Απ’ τη στιγμή που θα εισέλθουν στο Pocket dimension, η πόρτα εξαφανίζεται και ο χρόνος παγώνει. Αραφή ομίχλη πλανιέται στο χώρο. Στο βάθος ακούγονται κρωξίματα κορακιών.

**A ΕΙΣΟΔΟΣ:** Στένος διάδρομος (5x25). Στο τέλος του, πάνω σε έναν πάσσαλο υπάρχει ένα **lantern(1)**. Σηκώνοντάς το, ο δρόμος ανοίγει για την κεντρική περιοχή (B)

**B. ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΔΩΜΑΤΙΟ:** Στο κέντρο ενός πολύγωνου βρίσκεται ένα πέτρινο κτίσμα (25x25). Έχει κολώνες σε κάθε γωνία και στη μέση υπάρχει ένας πέτρινος βωμός με 3 σπές. Εγγραφή (perception ή investigation check DC 10) στο πλάι λέει: “Εάν θέλεις απ’ το αιώνιο λούκφος να βρεις, το Βασιλιά της κολοκύθας πρέπει να επικαλεστείς. Θυσίασε ότι κερδίσεις και ίσως καταφέρεις να τον νικήσεις”. Οι παίκτες θα πρέπει να τοποθετήσουν (ταυτόχρονα) στο βωμό 3 από τα μαγικά αντικείμενα που θα βρουν. Εάν καταφέρουν να βρουν και τα 4, το αντικείμενο που θα μείνει πίσω θα τους βοηθήσει στη μάχη τους ενάντια στο Jack. Ο Jack χρησιμοποιεί το statblock του Revenant (MM σελ259). Έχει τη μορφή ενός ψηλού άντρα με κεφάλι κολοκύθας. Φοράει ένα ακριβό παλτό, αξίο βασιλιά.

**Γ. ΜΠΑΧΤΣΣ** (περίπου 40x45) Κολοκυθοσφρωπάκια (1 vine blight, 4 twig blights, 2 needle blights MM σελ32) επιτίθενται στους παίκτες! Στο χώρο μετά τη μάχη βρίσκουν την **κολοκυθολάστρα(2)**

**Δ1. ΚΑΤΑΛΙΩΞΗ:** Διάδρομος (5x140) συνδέει τις περιοχές Γ και Ε. Μια έκρηξη από καραμέλες σχηματίζει στην αρχή του διαδρόμου μια ροζ καραμελένια παγίδα ακρούδας. Τα σαγόνια της ανοιγοκλείνουν και κινούνται γρήγορα προς τους παίκτες. Χρειάζεται επιτυχές Athletic check (DC 13) για να φτάσουν στην άλλη μεριά, αλλιώς η παγίδα τους δαγκώνει (24d prc dmg). Η παγίδα σταματά να τους κυνηγά όταν βγουν απ’ το διάδρομο και δημιουργείται κάθε φορά που μπαίνουν, εκτός αν την απενεργοποιήσουν (Δ2). Στη γωνία, καλά κρυμμένο, υπάρχει μυστικό πέρασμα. (5)

**Δ2 ΜΥΣΤΙΚΟ ΔΩΜΑΤΙΟ:** Perception check (DC 15) αποκαλύπτει το μυστικό πέρασμα (5). Στο χώρο υπάρχει ένα **σιντριβάνι κολοκύθας**, πέτρινα σκαμπό, και ένα πέτρινο τραπέζι. Επιτυχές investigation check στο τραπέζι (DC 14) απενεργοποιεί την παγίδα.

**Ε ΣΚΙΑΧΤΡΑ:** Στο χώρο βρίσκονται 3 σκιάχτρα (MM σελ268). Ένα από αυτά φοράει πάνω από τα ρούχα του ένα δερμάτινο ζωνάρι. Όταν οι παίκτες το πλησιάσουν αρκετά, όλα επιτίθενται. Στο ζωνάρι, βρίσκεται το **pumpkin carver(3)**

**Z1 ΚΕΡΑΣΜΑ Η΄ ΦΑΡΣΑ:** Στο πέτρινο κτίριο (20x30) βρίσκεται ένα άγαλμα κολοκυθάνθρωπου ντυμένο άγγελος. Το ένα χέρι του εκτείνεται προς τα έξω με ένα άδειο πουγκί και το άλλο ακουμπά το στέρνο του. Στη βάση του αγάλματος υπάρχει επιγραφή: “Φέρεσον καλά και θα δώσεις γαριά, κάνε ζάβολιά και θα βρεις τη συμφορά”. Εάν οι παίκτες βάλουν καραμέλες (Η κάτι που ο DM κρίνει αξίο ως δώρο) στη σακούλα, μυστική πόρτα που οδηγεί στο **Z2** ανοίγει. Εάν προσπαθήσουν να πάρουν το πουγκί, η δεν αφήσουν αξία προσφορά, το εδάφος μετατρέπεται σε σουληθρα λάσπης και οι παίκτες καταλήγουν στο **Z3**. Επιστρέφοντας από το **Z2** παρατηρούν ότι το χέρι του αγάλματος έχει ανοίξει και τους προσφέρει το **Fire bead(4)**.

Μια περιπέτεια για 4-5 παίκτες 4<sup>ου</sup> επιπέδου της 5<sup>ης</sup> έκδοσης Dungeons and Dragons | Ιλιάννα Δεληγιαννίδου, Νίκος Βογιατζής, Ιορδάνης Ιωαννίδης

Ο Βασιλιάς της Κολοκύθας, Jack ο Lantern αναμένει τους επομένους διεκδικητές για μια επική φθινοπωρινή μάχη!

“Το χωριό Κρίκταουν φημίζεται για τις τεράστιες πεντανόστιμες κολοκύθες του. Το σκοτεινό μυστικό τους; Για να αποκτήσουν τους σπόρους τους, πρέπει κάθε χρόνο, την ημέρα του θερισμού, να προκαλέσουν το Βασιλιά της Κολοκύθας σε μονομαχία!! Αναθέτουν αυτή τη δουλειά σε ανυπαίιστους adventurers, έτοιμους να μπουν σε κίνδυνο για φημη, θησαυρό και φυσικά δωρεάν ποτά!” -Θεία Νύχτα

**Setting:** Η περιπέτεια ξεκινάει απόγευμα. Στη μέση ενός καλαμποκογραφείου, υπάρχει μια μεγάλη σιδερένια πόρτα (από πού στο καλό κρατιέται). Ένας χωρικός την ξεκλειδώνει και αφήνει τους παίκτες να περάσουν. Απ’ τη στιγμή που θα εισέλθουν στο Pocket dimension, η πόρτα εξαφανίζεται και ο χρόνος παγώνει. Αραφή ομίχλη πλανιέται στο χώρο. Στο βάθος ακούγονται κρωξίματα κορακιών.

**A ΕΙΣΟΔΟΣ:** Στένος διάδρομος (5x25). Στο τέλος του, πάνω σε έναν πάσσαλο υπάρχει ένα **lantern(1)**. Σηκώνοντάς το, ο δρόμος ανοίγει για την κεντρική περιοχή (B)

**B. ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΔΩΜΑΤΙΟ:** Στο κέντρο ενός πολύγωνου βρίσκεται ένα πέτρινο κτίσμα (25x25). Έχει κολώνες σε κάθε γωνία και στη μέση υπάρχει ένας πέτρινος βωμός με 3 σπές. Εγγραφή (perception ή investigation check DC 10) στο πλάι λέει: “Εάν θέλεις απ’ το αιώνιο λούκφος να βρεις, το Βασιλιά της κολοκύθας πρέπει να επικαλεστείς. Θυσίασε ότι κερδίσεις και ίσως καταφέρεις να τον νικήσεις”. Οι παίκτες θα πρέπει να τοποθετήσουν (ταυτόχρονα) στο βωμό 3 από τα μαγικά αντικείμενα που θα βρουν. Εάν καταφέρουν να βρουν και τα 4, το αντικείμενο που θα μείνει πίσω θα τους βοηθήσει στη μάχη τους ενάντια στο Jack. Ο Jack χρησιμοποιεί το statblock του Revenant (MM σελ259). Έχει τη μορφή ενός ψηλού άντρα με κεφάλι κολοκύθας. Φοράει ένα ακριβό παλτό, αξίο βασιλιά.

**Γ. ΜΠΑΧΤΣΣ** (περίπου 40x45) Κολοκυθοσφρωπάκια (1 vine blight, 4 twig blights, 2 needle blights MM σελ32) επιτίθενται στους παίκτες! Στο χώρο μετά τη μάχη βρίσκουν την **κολοκυθολάστρα(2)**

**Δ1. ΚΑΤΑΛΙΩΞΗ:** Διάδρομος (5x140) συνδέει τις περιοχές Γ και Ε. Μια έκρηξη από καραμέλες σχηματίζει στην αρχή του διαδρόμου μια ροζ καραμελένια παγίδα ακρούδας. Τα σαγόνια της ανοιγοκλείνουν και κινούνται γρήγορα προς τους παίκτες. Χρειάζεται επιτυχές Athletic check (DC 13) για να φτάσουν στην άλλη μεριά, αλλιώς η παγίδα τους δαγκώνει (24d prc dmg). Η παγίδα σταματά να τους κυνηγά όταν βγουν απ’ το διάδρομο και δημιουργείται κάθε φορά που μπαίνουν, εκτός αν την απενεργοποιήσουν (Δ2). Στη γωνία, καλά κρυμμένο, υπάρχει μυστικό πέρασμα. (5)

**Δ2 ΜΥΣΤΙΚΟ ΔΩΜΑΤΙΟ:** Perception check (DC 15) αποκαλύπτει το μυστικό πέρασμα (5). Στο χώρο υπάρχει ένα **σιντριβάνι κολοκύθας**, πέτρινα σκαμπό, και ένα πέτρινο τραπέζι. Επιτυχές investigation check στο τραπέζι (DC 14) απενεργοποιεί την παγίδα.

**Ε ΣΚΙΑΧΤΡΑ:** Στο χώρο βρίσκονται 3 σκιάχτρα (MM σελ268). Ένα από αυτά φοράει πάνω από τα ρούχα του ένα δερμάτινο ζωνάρι. Όταν οι παίκτες το πλησιάσουν αρκετά, όλα επιτίθενται. Στο ζωνάρι, βρίσκεται το **pumpkin carver(3)**

**Z1 ΚΕΡΑΣΜΑ Η΄ ΦΑΡΣΑ:** Στο πέτρινο κτίριο (20x30) βρίσκεται ένα άγαλμα κολοκυθάνθρωπου ντυμένο άγγελος. Το ένα χέρι του εκτείνεται προς τα έξω με ένα άδειο πουγκί και το άλλο ακουμπά το στέρνο του. Στη βάση του αγάλματος υπάρχει επιγραφή: “Φέρεσον καλά και θα δώσεις γαριά, κάνε ζάβολιά και θα βρεις τη συμφορά”. Εάν οι παίκτες βάλουν καραμέλες (Η κάτι που ο DM κρίνει αξίο ως δώρο) στη σακούλα, μυστική πόρτα που οδηγεί στο **Z2** ανοίγει. Εάν προσπαθήσουν να πάρουν το πουγκί, η δεν αφήσουν αξία προσφορά, το εδάφος μετατρέπεται σε σουληθρα λάσπης και οι παίκτες καταλήγουν στο **Z3**. Επιστρέφοντας από το **Z2** παρατηρούν ότι το χέρι του αγάλματος έχει ανοίξει και τους προσφέρει το **Fire bead(4)**.



**ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ**  
(Έχουν πάνω ετικέτα)

- (1) Warning lantern:** (Ετικέτα: *Πιο φωτεινό από φωτιά!*) Λάμπει με μαγική μπλε φλόγα. (20/20ft bright/dim light) Θα ορκίζονται κανείς πως όταν το κρατάει ακούει ψιθύρους. Το φως του γίνεται κόκκινο όταν ο ιδιοκτήτης του βρίσκεται κοντά σε κίνδυνο. Αν δεν χρησιμοποιηθεί στο βωμό, αναφέρει το regeneration feat του Jack.
- (2) Κολοκυθολάστρα:** (Ετικέτα: *Κάνε να τον τρέξουν τα σώλια*) Ένα μικρό φύλλο βγαίνει από μέσα. **Once per day:** Εάν ποτιστεί με νερό ή χυμό από το **σιντριβάνι κολοκύθας**, 1d4+5 ζελεδάκια σε σχήμα κολοκύθας (goodberries phb σελ246) φυτρώνουν. Εάν δε χρησιμοποιηθεί στο βωμό, 1d4 needle blights εμφανίζονται (δραματικά) στην αρχή της μάχης για να βοηθήσουν τους παίκτες. Ο Jack επιτίθεται πρώτα σε αυτά. (ΠΡΟΔΟΤΗΣ!)
- (3) Pumpkin carver:** (Ετικέτα: *Κολοκυθομακελαί!*) Vorpal blade dagger (weapon+1 DMG σελ213). Αυτό το κοφτερό μαχαίρι φαίνεται να έχει ένα έντονο πορτοκαλί χρώμα στη μισή λεπίδα του. Αν δε χρησιμοποιηθεί στο βωμό: Η όψη του προκαλεί στο Jack μεγάλη απέχθεια! Κατά τη διάρκεια της μάχης, ο παίκτης που το κρατάει, έχει +1 AC.
- (4) Fire bead:** (Ετικέτα: *ΜΠΟΥΡΛΟΤ!*) Μια κόκκινη πέτρα, ζεστή στο άγγιγμα, δεμένη σε σπάγκο. Attune σε οποιοδήποτε weapon. Προσθέτει 1d4 fire damage και κάνει το όπλο μαγικό. Εάν δε χρησιμοποιηθεί στο βωμό, ο Jack δέχεται πίσω 1d4 fire damage για κάθε πετυχημένο attack εναντίων του παίκτη που το κρατάει.

**ΜΑΓΙΚΟ ΤΟΙΧΟ:** Οι “τοιχοί” είναι ψηλά φυτά καλαμποκιού που υψώνονται γύρω απ’ τα μονοπάτια. Ο Jack δεν αφήνει κανένα να φύγει απ’ το realm του χωρίς μάχη. Αν κάποιος επιχειρήσει να βγει εκτός των μονοπατιών, τυλίγεται από πυκνή ομίχλη και εμφανίζεται πίσω στο σημείο από όπου μπήκε. Επιπλέον, οι “τοιχοί” δεν επηρεάζονται από φωτιά και μαγεία και δεν μπορούν να κοπούν.

**ΚΑΡΑΜΕΛΕΣ:** Παντού στο dungeon βρίσκονται κρυμμένες καραμέλες. Ο Dm είναι ελεύθερος να ανταμείβει μερικές στους παίκτες κάθε φορά που ρίχνουν επιτυχημένο perception (DC 15) (1-2 σε κάθε δωμάτιο), ή ως ανταμοιβή για δημιουργικό roleplay. Οι καραμέλες είναι βρώσιμες και μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο άγαλμα στο **Z1**.

**ΣΙΝΤΡΙΒΑΝΙ ΚΟΛΟΚΥΘΑΣ:** Η πέτρινη βρύση, με σκαλιστές εικόνες φτερωτών κολοκυθοσφγγέλων, αναβλύζει πεντανόστιμο χυμό (κολοκύθας φυσικά!) Κάθε παίκτης, μπορεί να ανακτήσει 4d4+4 hp την πρώτη φορά που πίνει απ’ το κάθε σιντριβάνι.

Αναστάσιος Τσίτσιρας  
**Η Μαύρη Τρύπα**  
D&D 5e - One Page Dungeon



## Εισαγωγή:

Η περιπέτεια είναι δομημένη για 4-5 χαρακτήρες 10ου επιπέδου. Κάτι περίεργο συμβαίνει στο Τρυπιχώρι από την ίδρυση του χωριού. Οι τυχοδιώκτες μας πρέπει να λύσουν το μυστήριο και να σώσουν τους κατοίκους που πηγαίνουν για θυσία κάθε χρόνο.

## Ιστορικό:

Χρονά πριν κατοικηθεί το σημείο, μεγάλα σκουλήκια είχαν βρει τον δρόμο τους από το υποσκότος και περιφερόταν στην περιοχή, μέχρι που εξάντλησαν τους πόρους και έφυγαν. 200 χρόνια μετά στο μέρος με τα άπειρα πλέον πηγάδια εγκαταστάθηκαν οι πρώτοι κάτοικοι του οικισμού, που τον ονόμασαν Τρυπιχώρι.

Ανάμεσα τους βρισκόταν ένας χρήστης μαύρης ισχυρής μαγείας, ο μάγος Ελ Βίκτωρ που με τον καιρό η πείνα του για δύναμη και η καχυποψία του τον έκαναν παρανοϊκό και για να προστατεύσει τα μαγικά του αντικείμενα, βρήκε ένα μεγάλο μωβ σκουλήκι από το υποσκότος, το οδήγησε παλι στην επιφάνεια και σε έναν λόφο, μάγεψε την είσοδο του έβαλε μέσα το σκουλήκι, το οποίο και φάλακισε μαγικά, και έφτιαξε το κρησφύγετο του, με το σκουλήκι να το προστατεύει.

Πλέον μετά από 240 χρόνια όλες οι πληροφορίες έχουν χαθεί. Δεν ξέρει κανείς για το σκουλήκι. Το μόνο που ξέρουν οι κάτοικοι είναι ότι αν κάθε χρόνο δεν εισέλθουν στην μαύρη τρύπα στον λόφο δύο χωρικοί το χωριό θα καταστραφεί.

## Σύνδεση με περιπέτεια:

Η Μαύρη Τρύπα μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιαδήποτε περιοχή, οποιουδήποτε setting αρκεί να έχει στην περιοχή έναν μεγάλο λόφο.

### Περιπλανόμενοι:

Οι τυχοδιώκτες περνάνε από το χωριό όπου κατασκηνώνουν το βράδυ και εκείνη την ώρα βλέπουν τους χωρικούς να ετοιμάζουν την θυσία. Ο πατέρας, τους βλέπει και τους παρακαλεί να κάνουν κάτι για να σώσουν τον γιο του, και θα τους ανταμείψει με ότι έχει και δεν έχει.

### Πρόσκληση από τον δήμαρχο για τυχοδιώκτες:

Οι τυχοδιώκτες που βρίσκονται σε οποιαδήποτε πόλη, προσκαλούνται από τον δήμαρχο του χωριού, που έχει έρθει να βρει τους πιο «επαγγελματίες» για να σώσουν το χωριό. Η αμοιβή είναι 5.000 χρυσά νομίσματα.

## Το χωριό:

- Οι τυχοδιώκτες φτάνουν το βράδυ πριν από την επόμενη θυσία, το χωριό είναι ανάστατο.
- Οι τυχοδιώκτες μας, κάνοντας έρευνα στο χωριό μαθαίνουν ότι μια χρονιά οι χωρικοί προσπάθησαν να μην στείλουν ανθρώπους στην τρύπα με αποτέλεσμα την επόμενη ημέρα το έδαφος κάτω από τα πόδια τους να αρχίσει να τρέμει ακατάπαυστα έως ότου μπου οι θυσίες στην τρύπα.
- Επίσης μαθαίνουν ότι ποτέ κανείς δεν γύρισε πίσω από την τρύπα.
- Με ένα DC 18 Nature check οι παίκτες μπορούν, αν πονηρευτούν, να καταλάβουν ότι τα πολλά πηγάδια που υπάρχουν στην περιοχή είναι παλιές τρύπες από σκουλήκια.
- Στο χωριό υπάρχει μαγαζάκι που έχει μόνο 6 βασικά rotion διαθέσιμα.

## Φτάνοντας στον λόφο:

Ο λόφος θα ήταν ένας συνηθισμένος και αδιάφορος λόφος αν στο κέντρο του δεν υπήρχε το απόλυτο σκοτάδι. Μια στρογγυλή τρύπα δεσπόζει σαν να την έχει καταπιεί το μαύρο έρεβος.

Οι τυχοδιώκτες με ένα DC 17 Arcana check μπορούν να καταλάβουν ότι την τρύπα την καλύπτει ένα μόνιμο μαγικό σκοτάδι (Darkness).

Τυχόν προσπάθεια dispel χρειάζεται ένα dispel check DC 16.

Οποίοι (και αν) τυχοδιώκτες μπορούν να δουν στο μαγικό σκοτάδι βλέπουν έναν μακρύ τούνελ και ένα πεδίο μαγικής δύναμης ακριβώς πίσω από την είσοδο της τρύπας.

## 1. Είσοδος

Απόλυτο (μη μαγικό) σκοτάδι επικρατεί στον χώρο. Το μαγικό πεδίο που υπάρχει πίσω από το darkness δεν τους αφήνει να βγουν έξω.

Ο αέρας είναι υγρός και βαρύς. Ο χώρος μοιάζει λαξευμένος. Υποτυπώδες σκαλιά κατεβαίνουν λίγα feet στο επόμενο επίπεδο (μικρή κατηφόρα). Σταγόνες υγρασίας πέφτουν και αντηχούν στο μέρος. Όσοι έχουν Intelligence πάνω από 14 καταλαβαίνουν ότι πρέπει να είναι ήσυχoi αλλιώς θα ακουστούν παντού.

## 2. Διάδρομος

Τα δυο πρώτα κουτάκια μετά την σκάλα κρύβουν παγίδα με καρφιά, DC 13 Perception check για να εντοπιστεί. Σε περίπτωση που κάποιος πατήσει πάνω DC 14 Dexterity saving throw αλλιώς πέφτει στο λάκκο με τα καρφιά και δέχεται 3d8 piercing damage.

Φτάνοντας στην περιοχή 2, αν οι χαρακτήρες κατάλαβαν ότι πρέπει να κάνουν ησυχία, πρέπει να περάσουν ένα DC 9 Group Stealth check αλλιώς θα ξυπνήσουν το σκουλήκι και θα τους φτάσει σε 3 γύρους.

Η πόρτα που υπάρχει στον χώρο είναι κλειδωμένη. DC 13 Thief's tools check για ξεκλειδώμα.

## 3. Ψεύτικο Δωμάτιο

Η πόρτα οδηγεί στο "ψεύτικο" δωμάτιο. Στο τέλος του υπάρχει ένα περίτεχνο χρυσοποίκιλτο μπουλού. Είναι ένα mimic και περιμένει κάποιος να το αγγίξει για να να τον γραπώσει και να επιτεθεί.

**Loot:** Μέσα στο πτώμα του mimic υπάρχει ένα Longsword +2 και 1000 χρυσά νομίσματα από κάποιον που είχε κατασπαράξει.

## 4. Το Κρησφύγετο του Σκουληκιού

Μόλις στρίψει κάποιος την στροφή κατεβαίνοντας την τελευταία σκάλα, ξυπνάει το μεγάλο μωβ σκουλήκι (**Purple Worm**) που κοιμάται στην γωνία! Μόλις τους αντιληφθεί επιτίθεται μέχρι θανάτου στους τυχοδιώκτες. Ο μόνος περιορισμός που έχει είναι ότι δεν μπορεί να μπει στο έδαφος λόγω της μαγείας που το κρατά εδώ.

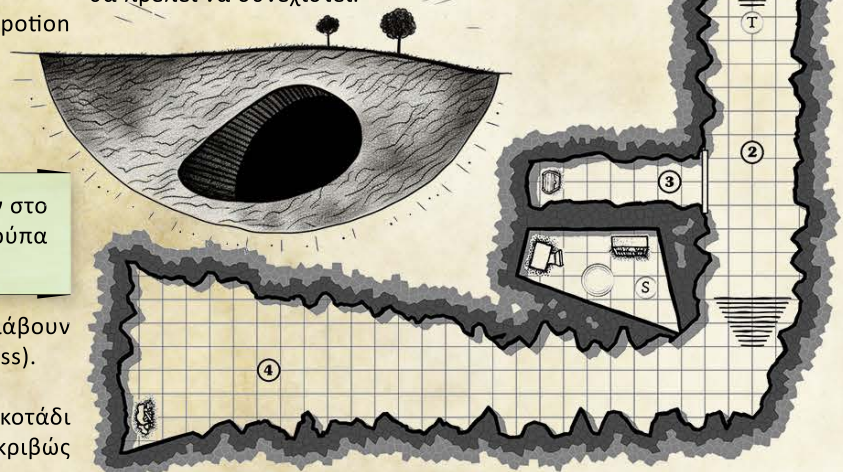
## 5. Το Κρυφό Δωμάτιο

Αν οι τυχοδιώκτες καταφέρουν να επιβιώσουν και βρουν το κρυφό δωμάτιο, DC 14 Investigation check, βλέπουν ένα γραφείο μια βιβλιοθήκη και έναν κύκλο τηλεμεταφοράς στο πάτωμα.

Με αναζήτηση, DC 15 investigation check, οι τυχοδιώκτες βρίσκουν το ημερολόγιο του μάγου, και έναν πάπυρο που περιέχει το ξόρκι για να λυθεί η μαγεία της σπηλιάς. DC 15 Arcana check για να τον διαβάσουν αλλιώς καταστρέφεται. Επιστρέφει στην θέση του σε 1d4 ημέρες.

## Κατακλείδα

Αν οι τυχοδιώκτες κατάφεραν να σκοτώσουν το σκουλήκι και να βρουν τον πάπυρο που λύνει τα μάγια τότε η αποστολή θεωρείται επιτυχημένη και θα πληρωθούν αφού έσωσαν το χωριό. Αν δεν βρήκαν τον πάπυρο ή καταστράφηκε, το σκουλήκι θα επανέλθει στην ζωή σε 10d4 ημέρες και η θυσία θα πρέπει να συνεχιστεί.



# Ληστεία Αλλά Μαγικά

Κάθε χρόνο ο Κόμης Σβαρντ τα τελευταία 352 χρόνια οργανώνουν ένα τεράστιο πάρτυ για τα γενέθλια του. Ανεπανάληπτο, χλιδατό, φανταστικό είναι κάποιες λέξεις με τις οποίες το περιγράφουν αλλά για σας ταίριαζει μια άλλη λέξη... ευκαιρία. Η νιγηή του πλούτου του Σβαρντ είναι ένα μαγικό αντικείμενο που λέγεται ο χρυσός του Μαγκκαφιν. Αυτός έχει τη δυνατότητα να μετατρέπει όποιον χρυσό έχει τη δυνατότητα να μετατρέψει οτιδήποτε αγνίζει σε αυτό που θέλει ο χρήστης του. Τουλαιχιστον έτσι έχετε ακούσει. Ευτυχώς είστε τυχεροί και αποκτήσατε προσκλησεις για το γεγονός της χρονιάς. Τώρα το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι μια ληστεία.

Αυτό το Dungeon Heist έχει σχεδιαστεί για Dnd 5e. Εξαιτίας της φύσης της αποστολής ενθαρρύνεται οι παίκτες να έχουν ένα σχέδιο πριν πάνε στην αποστολή καθώς και να έχουν συγκεκριμένες πληροφορίες για την έπαυλη, οι προσκεκλημένοι μπορούν να βοηθήσουν σε αυτό. Έτσι κι αλλιώς δεν υπάρχει ληστεία χωρίς ένα καλό σχέδιο.

## 14 Κύριο Υπνοδωμάτιο

Ο κόμης δεν έχει πολλά πολύτιμα αντικείμενα αλλά μπορείτε να βρείτε κάποια χρυσασφικά, αν ψάξετε. Στον τοίχο κρυμμένο πίσω από έναν καθρέφτη βρίσκεται ένας **μοχλός** που ανοίγει το θραυροφυλάκιο του. Εκεί έχει πιο πολλά πολύτιμα αντικείμενα καθώς και το διαμάντι **Μπροφόρες**. Καλό θα είναι οι παίκτες να είναι προσεκτικοί καθώς ένα κομμάτι από το θραυρό είναι **mimics**.

**Skeletal Minotaur:** Βρίσκεται σε κατάσταση αδράνειας εδώ. Αλλά θα ξυπνήσει, αν οι παίκτες κάνουν πολύ θόρυβο ή τον περάσουν

**Χρυσός του Μαγκκαφιν:** βρίσκεται σε έναν βολμό. Οι παίκτες πρέπει να αντικαταστήσουν τον χρυσό με ένα αντικείμενο παμομοίου βάρους αλλιώς θα ενεργοποιηθεί συναγερμός που θα ακουστεί σε όλη την έπαυλη. Θέλει **DC 15 Dexterity saving throw**

## 15 Βιβλιοθήκη/ Εργαστήριο

Η προσωπική βιβλιοθήκη του κόμη αποτελεί από μόνη της θραυρό. Σπάνια βιβλία και αντικείμενα κοσμούν τους τοίχους. Ένας κρυφός μοχλός αποκαλύπτει όμως τα πιο πολύτιμα. Κάποια από αυτά είναι **Η Μάσκα των νεκρών:** Αν την φορέσει κάποιος, πρέπει να περάσει ένα **DC 13 Dexterity saving throw** αλλιώς η μάσκα ελέγχει τον παίκτη για ένα λεπτό.

Έφτασε Ξανά αυτή η υπέροχη μέρα που αν έρθετε. Θα ήταν μεγάλη μου χαρά. Με αγάπη ο Κόμης

## Ο κόμης

Παρά την ηλικία του ο κόμης είναι στην πραγματικότητα ένας πολύ ευχάριστος χαρακτήρας. Την περισσότερη ώρα του πάρτυ θα την περάσει είτε μιλώντας με τους προσκεκλημένους του είτε παρακολουθώντας τις διάφορες δραστηριότητες. Στο τέλος της κάθε δραστηριότητας δίνει ο ίδιος τα βραβεία στους νικητές και είναι πολύ γενναιοδωρος.

## 1 Έισοδος

Φρουρείτε από δυο φρουρούς οι οποίοι ελέγχουν τους προσκεκλημένους. Αν πίσουν κάποιον να μην έχει πρόσκληση ή η πρόσκληση του είναι πλαστή θα τον διώξουν.

Επιπλέον έχουμε τις προσκλησεις αλλιάς θα έπρεπε να σταθροαλάσουμε τον τοίχο.

## 2 Σαλονι

Λογικά όταν φτάσουμε θα έχει αρκετό κόσμο. Θα είναι καλύτερα να ανακατευτούμε μέχρι να βρούμε την κατάλληλη ευκαιρία για το σχέδιο. Ένας φρουρός πάντα φυλάει την σκάλα ενώ άλλοι πέντε το ισόγειο. Έχει και μπουφρέ!!

## 4 Κύριο Λουτρό

Κατά τη διάρκεια του πάρτυ, μπορείτε εδώ να συναντήσετε κάποιους επισκέπτες, οι οποίοι μάλλον δεν άντεξαν το φαγητό ή τις δραστηριότητες. Γιατί οι πλούσιοι έχουν πάντα τόσα μπάνια;

Περιπολία (1 φρουρός)  
Ολοκληρώνει γύρω κάθε 20 λεπτά

## 7 Βιβλιοθήκη

Εδώ κάποιος από τους εκλεπτυσμένους προσκεκλημένους βρίσκουν καταφύγιο από το "χάος" που γίνεται έξω. Ο κόμης εδώ έχει κάποια καλής ποιότητας βιβλία, ελεύθερα για οποιονδήποτε να διαβάσει για να περάσει την ώρα του

## 8 Αποθήκη

Εδώ αποθηκεύονται όλα τα υλικά μαγευικής. Σύμφωνα με τις πηγές μας, ένα αεραγωγός εξερισμού από εδώ μπορεί να μας οδηγήσει σε ένα από τα δωμάτια των προσκεκλημένων. (Δες X)

## 11 Διαγωνισμός Μαγείας και Trik

Οι συμμετέχοντες προσπαθούν να εντυπωσιάσουν το κοινό χρησιμοποιώντας **non-damaging Cantrips**. Οι παίκτες πρέπει να κάνουν **Arcana** και **Performance** check. Το σύνολο των rolls είναι το τελικό σκορ.

## 13 Διάδρομος

Ένας φρουρός περιπολεί τον διάδρομο. Θέλει 5 λεπτά για να κάνει έναν γύρο.

## 12 Δωμάτια Επισκεπτών

Ευρύχωρα και ωραία διακοσμημένα αποτελούν παράδειγμα της γενναιοδωρίας του Κόμη. Μόνο οι καλύτεροι του φιλοι μπορούν να πουν ότι είχαν την τιμή να μείνουν σε ένα από αυτά. Διάφορα αντικείμενα αξίας μπορούν να βρεθούν σε αυτά.

## 3 Δωμάτιο Παιχνιδιών

Ένα Πάρτυ δεν μπορεί να ολοκληρωθεί χωρίς λίγο χαρτάκι. Σε αυτά τα τραπέζια κάποιος από τους πιο πλούσιους ανθρώπους της Χώρας, στοιχηματίζουν και παίζουν πόσα. Ίσως από εδώ μπορούμε να βγάλουμε κάτι; Για να παίξουν: Παίκτης και Ήχος, ρίχνουν ένα **d10** και μετά στοιχηματίζουν. Μετά ρίχνουν ένα **d6** και στοιχηματίζουν. Μετά ρίχνουν ένα **d4** και τελικό σκόρ για να το ποιος έχει το μεγαλύτερο σκορ. Οι δυο πλευρές μπορούν να ρίξουν **deception** για να δουν τι έχουν οι άλλοι.

## 5 Αγώνας φωτιάς

Σε αυτό δωμάτιο οι παίκτες μπορούν να συμμετέχουν στους αγώνες φωτιάς. Ο καθένας γεμίζει το στόμα του με αλκοόλ και μετά το φτύνει μέσα από έναν πυρσό σε έναν μικρό υφασμάτινο στόχο. Roll για να χτυπήσεις εναντίον **AC 13**. Το να το χτυπήσεις δεν είναι αρκετό, πρέπει να το κάψεις. **Roll 1d4 damage**. Ο στόχος έχει **3 hit points**.

## 6 Τουρνουά Μάχης

Το τουρνουά έχει πολλούς γύρους μέχρι να μείνει μόνο ένας. Στόχος είναι, είτε ποιος θα καταφέρει να χτυπήσει πρώτος τον αντίπαλο του 3 φορές είτε ποιος θα κάνει πρώτος 5hp damage στον άλλον. Η μάχη γίνεται με γυμνά χέρια και δεν επιτρέπεται κανενός είδους πανοπλία ή εξοπλισμός. Φυσικά και τα μαγικά απαγορεύονται και οι κριτές είναι πολύ παρατηρητικοί.

## 9 Στάβλοι

Ένας μεγάλος και ένας μικρός. Ελεύθεροι και οι δυο για να τους χρησιμοποιήσουν οι επισκέπτες. Ένας υπάλληλος προσέχει τα άλογα και τα υπόλοιπα ζώα.

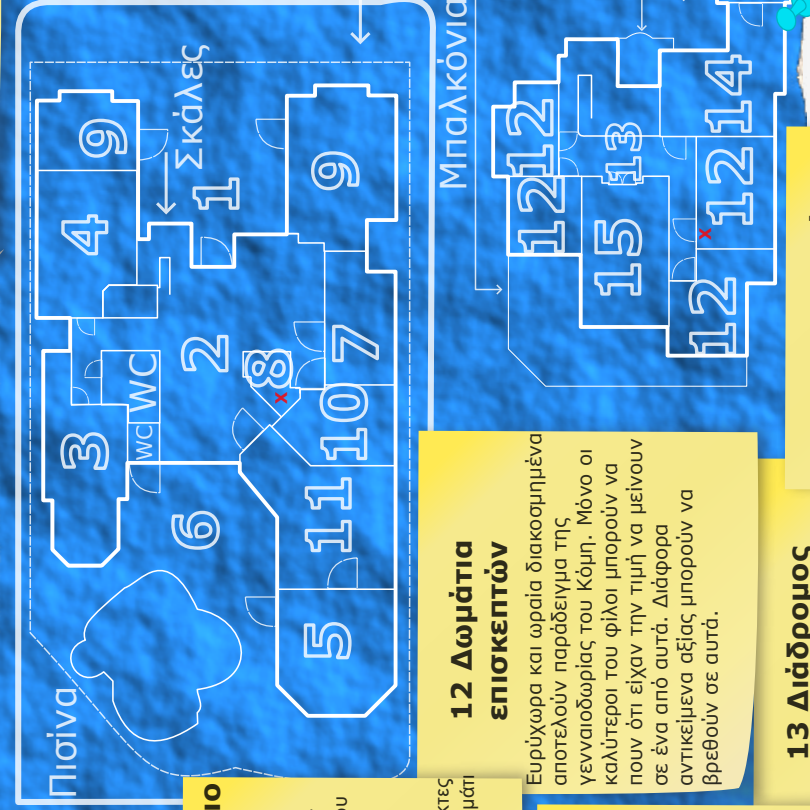
## 10 Κουζίνα

Ένας ολόκληρος στρατός εργάζεται για να μαγειρέψει κάποια από τα πιο μαγευτικά φαγητά που μπορεί κάποιος να ονειρευτεί. Επιπρόσθετα η είσοδος μόνο σε μέλη του προσωπικού (Σεφ, σερβιτόροι, φρουροί)

## Σύμμαχος?

Φήμες λένε ότι ο διάσημος ληστής με το ψευδώνυμο Κοράκι θα επισκεφθεί την νιορτή φέτος.

(Βρίσκεται σε ένα από τα δωμάτια των επισκεπτών. Ψάχνει το δώσιμο διαμάντι **Μπροφόρες**. Θα δεχτεί να βοηθήσει την ομάδα με εντάλματα το διαμάντι. Προσοχή! Αν καταλάβει τι ψάχνεται, μπορεί να προσπαθήσει να το κλέψει για τον εαυτό του)



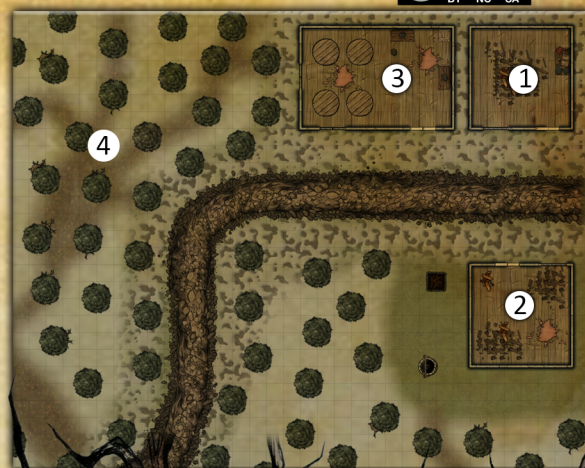
Την περιπέτεια την έφτιαξε ο Ενσάγγελος Ανδρέου

# Το Φυλάκιο του Τρόμου

## Περιγραφή Ιστορίας:

Σε μια χιονισμένη τάιγκα μιας ορεινής περιοχής, βρίσκεται ένα μικρό χωριό του οποίου οι κάτοικοι αρχίζουν να εξαφανίζονται. Οι όλο και μεγαλύτεροι χειμώνες έχουν εξαφανίσει κάθε ελάφι και λαγό της γύρω περιοχής, αναγκάζοντας τους κυνηγούς του χωριού να αναζητούν τροφή όλο και πιο βαθιά στο δάσος. Οι συνεχόμενες εξαφανίσεις των κυνηγών, έχουν κάνει τους εναπομείναντες κατοίκους να αναζητούν κάθε βοήθεια προς εύρεση των συγγενών τους.

Τα ίχνη της αναζήτησης τους οδηγούν σε ένα απομακρυσμένο φυλάκιο που αποτελείται από τρία μικρά κτίσματα. Τα κτίσματα βρίσκονται εκεί για να προστατέψουν τους κυνηγούς του κοντινότερου χωριού, το οποίο απέχει αρκετά μίλια, από το σκληρό κρύο. Χωρίς να το γνωρίζουν όμως, μοιράζονται το ομιχλώδες και πυκνό δάσος με μια αγέλη ιδιαίτερων κυνηγών, η οποία διψάει περισσότερο για επιβίωση. Μια αγέλη λυκανθρώπων βρίσκεται εκεί να δειπνήσει με τους ανυποψίαστους κυνηγούς, παίρνοντας πίσω έδαφος που τους πήραν οι άνθρωποι.



## Τα Σημεία του Χάρτη

Οι adventurers καταφθάνουν στο φυλάκιο από το μονοπάτι που βρίσκεται ανάμεσα στα κτίσματα 1 και 2 όπως φαίνεται στον χάρτη. Τα κτίσματα αυτά έχουν μόνο αναποδογυρισμένα έπιπλα και σπαμένα τζάμια του μοναδικού παραθύρου που έχουν. Ίχνη αίματος καλύπτουν το μεγαλύτερο μέρος στους τοίχους.

Το κτίσμα 3 είναι το μεγαλύτερο απ'τα υπόλοιπα. Είναι ο κοινόχρηστος χώρος των κυνηγών, όπου βρίσκονται για να φάνε και να ζεσταθούν μετά από μια κρύα μέρα. Ο χώρος μέσα είναι στην ίδια κατάσταση με τα υπόλοιπα κτίσματα. Σε μία γωνία υπάρχει ένα ξύλινο, κλειδωμένο σεντούκι. Αν οι χαρακτήρες επιχειρήσουν να το ανοίξουν θα βρουν 3 θεραπευτικά σκευάσματα ( healing potions, first aid kits ).

## Πληροφορίες DM:

Ανεξάρτητα με ποιά σειρά θα επιλέξουν να εξερευνήσουν τα κτήρια οι adventurers, στην έξοδο τους από την τελευταία πόρτα, έρχονται αντιμέτωποι με 2 λυκανθρώπους, οι οποίοι τους περιμένουν υπομονετικά να έρθουν σε μειονεκτική θέση. Οι χαρακτήρες που έχουν αυξημένη αντίληψη του περιβάλλοντος, αντιλαμβάνονται ότι κάτι καραδοκεί στα δέντρα. Έχοντας τελειώσει με την μάχη, οι adventurers θα πρέπει να ακολουθήσουν το μονοπάτι που έχει δημιουργηθεί από λάσπη και χιόνι από τις πατημασιές των πλασμάτων, υποδηλώντας ότι πηγαίνουν και έρχονται συχνά προς αυτή την κατεύθυνση.

Τα δέντρα γύρω από το μονοπάτι είναι στολισμένα με μεγάλα κομμάτια κρέατος που λόγω της παγωμένης, ατμόσφαιρας εύκολα μπορούν να διακρίνουν ότι είναι ανθρωπινά μέλη (χέρια, πόδια) Σε ένα από αυτά είναι καρφωμένος από το στήθος ένας μισοφαγωμένος κυνηγός, μουγκρίζοντας για ζωή του. Οι adventures καλούνται να πάρουν αποφάσεις ζωής και θανάτου!

## Το λημέρι του Άλφα:

Καθώς ακολουθούν το λασπωμένο μονοπάτι, προς το σημείο 4 του χάρτη, οι χαρακτήρες παρατηρούν στα κλαδιά των δέντρων τα κρεμασμένα κομμάτια κρέατος να αυξάνονται, τοποθετημένα αυτή τη φορά σαν λάβαρα. Πλησιάζουν στο λημέρι του Άλφα! Αν οι χαρακτήρες δεν είναι προσεκτικοί, ακούγονται αλυχτά και προσελκύουν 2 λυκανθρώπους να τρέχουν λυσσασμένοι μπροστά και πίσω τους ακολουθεί ο Άλφα. Ξεχωρίζει λόγω του διαφορετικού χρώματος της γούνας και τα σημάδια από προηγούμενους καβγάδες. Αν όμως ακολουθήσουν το μονοπάτι χωρίς να προκαλέσουν θόρυβο έχουν το πλεονέκτημα να πιάσουν τους εχθρούς τους...στον ύπνο, καθώς θα βρουν τους τρεις τους να κοιμούνται δίπλα σε ένα σωρό από σκελετωμένα απομεινάρια ανθρώπων.

## Θησαυροί στο Λημέρι :

Ψάχνοντας την γύρω περιοχή, θα βρουν σκορπισμένες λόγχες με ασημένια μύτη (ίσως οι άνθρωποι δεν έπεσαν χωρίς να πολεμήσουν πρώτα), μερικά νομίσματα και κυνηγετικό εξοπλισμό.





Το Μπουντρούμι του Χρόνου, ήταν κάποτε το εργαστήριο ενός ισχυρού μάγου ονοματι, **Ζόλταρ**. Ο Ζόλταρ πίστευε ότι ο χρόνος ήταν η απόλυτη δύναμη στο σύμπαν και ότι ελέγχοντας τον, μπορούσε να πετύχει οτιδήποτε επιθυμούσε. Άρχισε να πειραματίζεται με τη χειραγώγηση του χρόνου στα κρυφά, δουλεύοντας ακούραστα για να αποκαλύψει νέα και πιο ισχυρά ξόρκια που θα μπορούσαν να κάμψουν τον χρόνο στη θέλησή του. Καθώς η δύναμη του Ζόλταρ μεγάλωνε, τόσο μεγάλωνε και η παράνοιά του. Άρχισε να φοβάται ότι οι άλλοι θα προσπαθούσαν να κλέψουν τα μυστικά του και τη δύναμή του και γινόταν όλο και πιο εμμονικός με την προστασία του εργαστηρίου του και του περιεχομένου του από τους ξένους. Δημιούργησε το Μπουντρούμι του Χρόνου ως έναν τρόπο τόσο για να δοκιμάσει τα όρια της δικής του δύναμης όσο και για να προστατεύσει τα μυστικά του από αυτούς που θα μπορούσαν να επιδιώξουν να τα κλέψουν.

Η ιστορία ξεκινάει όταν οι χαρακτήρες φτάνουν στην εισοδο του μπουντρουμιού φάγοντας να βρουν το σκηπτρο του χρόνου, ένα αρχαιο κειμήλιο που θα επιτρέψει στους χαρακτήρες να ταξιδέψουν στον χρόνο.

## Δωμάτιο 1: Είσοδος

Το πάτωμα αυτού του δωματίου είναι γεμάτο με άμμο. Στο κέντρο του δωματίου βρίσκεται ένα πέτρινο άγαλμα που απεικονίζει ενός άνδρα που φοράει κουκούλα, στα χέρια του κρατά μια μεγάλη κλεψύδρα. Η άμμος μέσα στην κλεψύδρα φαίνεται να κινείται σαν να είναι ζωντανή. Μόλις οι χαρακτήρες εισέλθουν στο δωμάτιο, η πόρτα πίσω τους κλείνει με δύναμη και κλειδώνει, και μια φωνή αντηχεί στο δωμάτιο, λέγοντας: *"Καλώς ήρθατε στο βασίλειό μου. Έχετε εισέλθει στο Μπουντρούμι του Χρόνου, όπου ο χρόνος είναι ταυτόχρονα ο φίλος και ο εχθρός σας. Η κλεψύδρα που βλέπετε μπροστά σας μετράει μια ώρα, είναι ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας. Εάν αποτύχετε, θα παγιδευτείτε εδώ για πάντα."* (Ενημερώνεις τους παίκτες ότι αν περάσουν 4 πραγματικές ώρες παιχνιδιού οι χαρακτήρες τους θα παγιδευτούν.)

Καθώς η φωνή τελειώνει την ομιλία της, η άμμος στο πάτωμα φαίνεται να ζωντανεύει και σχηματίζονται 4 πλάσματα απο άμμο που μοιάζουν με τους χαρακτήρες, τα οποία επιτίθενται στους χαρακτήρες. Μόλις τα πλάσματα νικηθούν, η πόρτα για το επόμενο δωμάτιο ξεκλειδώνει και ανοίγει.

Εάν κάποιος σπάσει την κλεψύδρα, η άμμος θα χυθεί στο πάτωμα κάνοντας τον χρόνο να κυλήσει πιο γρήγορα και οι χαρακτήρες θα χάσουν 20 λεπτά.

## Δωμάτιο 2: Οπλοστάσιο

Το δωμάτιο αυτό είναι γεμάτο με βάρβαρα και οπλοβαστους που φιλοξενούν όπλα και πανοπλίες, αλλά πολλά από αυτά φαίνονται σκουριασμένα και κατεστραμμένα από τον χρόνο. Μεταξύ των κατεστραμμένων αντικειμένων, οι χαρακτήρες μπορούν να βρουν ένα μοναχικό, λαμπερό σπαθί που ξεκουράζεται σε ένα βάθρο στο κέντρο του δωματίου.

Μόλις ένας από τους χαρακτήρες αρπάξει το σπαθί, το δωμάτιο αρχίζει να τρέμει. Ξαφνικά, ένα τμήμα του τοίχου ανοίγει για να αποκαλύψει έναν μυστικό διάδρομο που οδηγεί στο Δωμάτιο 4. Η δόνηση προκαλεί την πτώση κάποιον πανοπλιών και όπλων στο έδαφος δημιουργώντας ένα εκκωφαντικό θόρυβο. Τα όπλα και οι πανοπλίες που έπεσαν στο έδαφος ζωντανεύουν και επιτίθενται στους χαρακτήρες.

## Δωμάτιο 3 : Μονοπάτια του χρόνου

Καθως οι χαρακτήρες περπατάνε στον διάδρομο 3α γερνάνε 5 χρόνια και παίρνουν 1 επίπεδο εξάντλησης. Αν πανε απο τον διάδρομο 3β ο χρόνος κυλάει πιο γρήγορα και χάνουν 10 λεπτά. Αν περπατήσουν αντίθετά στον 3α προς το δωμάτιο 2 γίνονται νεότεροι κατα 5 χρονια και θεραπεύουν 1 επίπεδο εξάντλησης. Αν περπατήσουν αντίθετά στον 3β προς το δωμάτιο 2 ο χρόνος γυρνάει προς τα πίσω και κερδίζουν 10 λεπτά.

## Δωμάτιο 4 : Θησαυροφυλάκιο

Το δωμάτιο αυτό είναι γεμάτο από λόφους από χρυσάφι, ασήμι, διαμάντια, κοσμήματα και άλλα πολύτιμα μέταλλα και ορυκτά, ωστόσο, καθώς οι χαρακτήρες πλησιάζουν πιο κοντά, συνειδητοποιούν ότι ο θησαυρός εκπέμπει μια σκοτεινή ενέργεια και κάθε χαρακτήρας που πάρει περισσότερο από ένα μικρό ποσό θησαυρου νιώθει μια απόκοσμη σκοτεινότητα να διαποτίζει την ψυχή του. Μια ομάδα από goblins, που η καταρα του θησαυρού τους έχει διαστρεβλώσει το μυαλό, τους έχει μετατρέψει σε

φύλακες αυτο το δωμάτιο και θα επιτεθούν σε οποιουδήποτε χαρακτήρα προσπαθήσει να πάρει μέρος από τον θησαυρό. Οποιος επηρεάζεται από την κατάρα, γράφει 1 flaw *"Ο θησαυρός είναι δικός μου και πρέπει να τον προστατέψω"* Επιπλέον για κάθε 200 χρυσά νομίσματα που κάποιος παίρνει γερνάει 5 χρόνια και παίρνει 1 επίπεδο εξάντλησης.

Ανάμεσα στους θησαυρούς οι χαρακτήρες μπορούν να βρουν ένα κατεστραμένο όπλο το "Χρονοσπάστη" ένα μεγάλο σφυρί με μεταλλική κεφαλή που λάμπει με μια φωτεινό μπλε ενέργεια. Όταν κρατηθεί από έναν εμπειρο πολεμιστή, το σφυρί μπορεί να δημιουργήσει ισχυρά κρουστικά κύματα που διαταράσσουν τη ροή του χρόνου, προκαλώντας τους εχθρούς να επιβραδυνθούν ή να επιταχυνθούν ανάλογα με την εντολή του χειριστή. Το σφυρί μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία χρονικών πυλών, επιτρέποντας στον κάτοχό του να τηλεμεταφέρεται σε διαφορετική τοποθεσία εντός του μπουντρουμιού.

## Δωμάτιο 5 : Το Σιδηρουργείο

Το δωμάτιο αυτό είναι ένα μεγάλο σιδηρουργείο όπου αρκετοί νάνοι δουλεύουν ακατάπαυστα. Οι σιδηρουργοί αρχικά τρομάζουν από την άφιξη των χαρακτήρων, αλλά γρήγορα ηρεμούν μόλις συνειδητοποιούν ότι οι χαρακτήρες δεν επιθυμούν κακό. Οι χαρακτήρες αν συνομιλήσουν με τους νάνους θα μάθουν ότι έχουν παγιδευτεί σε αυτο το σιδηρουργείο για χρόνια, αναγκασμένοι να δουλεύουν αδιάκοπα για να δημιουργούν όπλα για τον Ζόλταρ και τους στρατιώτες του, τα goblins. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να απελευθερώσουν τους νάνους από τις μαγεμένες αλυσίδες τους ή να χρησιμοποιήσουν την ειδικότητά τους στη σιδηρουργία για να δημιουργήσουν ή να επισκευάσουν κάποιο ισχυρό όπλο που θα τους βοηθήσει στην αποστολή τους.

## Δωμάτιο 6 : Χρονοπαγίδα

Στη μέση του διαδρόμου υπάρχει ένα πλακάκι που ενεργοποιεί την παγίδα. Το πάτωμα υποχωρεί σε έναν λάκκο βάθους 20 πόδια και ανοίγει η πάνω πόρτα, ενώ ένας μεγάλος λόφος από άμμο χύνεται στο διάδρομο κάνοντας την άμμο να γεμίσει τον λάκκο και να θάψει όποιον είναι μέσα. Η άμμος δεν προκαλεί κάποια ζημιά, αλλά αφαιρεί 10 χρόνια ζωής από όποιον θάφτηκε κάτω από αυτήν και του προκαλεί 3 επίπεδα εξάντλησης.

## Δωμάτιο 7 : Θάλαμος Χρόνου

Το δωμάτιο αυτό έχει το σχήμα μιας κλεψύδρας. Στο πρώτο μέρος του εκεί που ενώνονται οι 2 διάδρομοι υπάρχει ένα golem που φυλάει το δωμάτιο. Το golem έχει την ικανότητα να επιταχύνει ή να επιβραδύνει το χρόνο γύρω του.

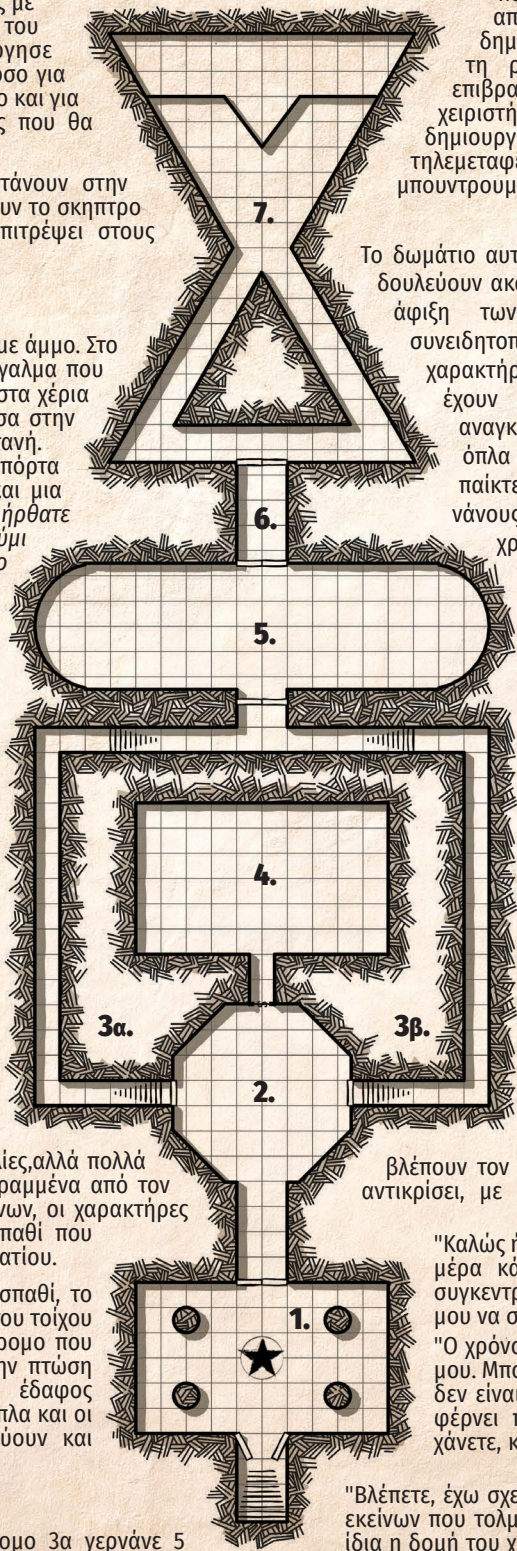
Καθώς οι χαρακτήρες εισέρχονται στον δεύτερο χώρο, βλέπουν τον Ζόλταρ σε μια υπερυψωμένη εξέδρα. Γυρίζει να τους αντικρίσει, με έναν κακοήθη χαμόγελο στο πρόσωπο και με μια κακόβουλη λάμψη στα μάτια του, μιλάει:

*"Καλώς ήρθατε, Ήρωες. Σας περίμενα. Βλέπετε, ήξερα ότι κάποια μέρα κάποιος θα έρθει αναζητώντας τη δύναμη που έχω συγκεντρώσει κατά τη διάρκεια των χρόνων. Αλλά επιτρέψτε μου να σας πω, οτι δεν θα είναι τόσο εύκολο να τη διεκδικήσετε."*  
*"Ο χρόνος είναι δικός μου και τον χειραγωγώ με την θέλημά μου. Μπορείτε να νομίζετε ότι έχετε το πάνω χέρι, αλλά ο χρόνος δεν είναι με το μέρος σας. Κάθε δευτερόλεπτο που περνά σας φέρνει πιο κοντά στην καταστροφή σας. Κάθε στιγμή που χάνετε, κάθε λάθος που κάνετε, σας φέρνει ένα βήμα πιο κοντά στην αποτυχία."*

*"Βλέπετε, έχω σχεδιάσει αυτό το μπουντρούμι για να δοκιμάσω τα όρια εκείνων που τολμούν να μπουν μέσα. Οι δοκιμασίες, οι επιλογές σας, η ίδια η δομή του χρόνου και του χώρου - όλα έχουν δημιουργηθεί για να εμποδίζουν κάθε σας κίνηση. Αλλά πρέπει να παραδεχτώ, είμαι εντυπωσιασμένος που έχετε φτάσει μέχρι εδώ. Ίσως είστε αξίοι να με αντιμετωπίσετε σε μάχη."*

*"Αλλά επιτρέψτε μου να σας προειδοποιήσω, η δύναμη που αναζητάτε έχει ένα τίμημα. Αυτοί που την χειρίζονται πρέπει να είναι διατεθειμένοι να θυσιάσουν τα πάντα - τους φίλους τους, τις οικογένειές τους, ακόμα και τις ψυχές τους - για να διατηρήσουν τον έλεγχο. Είστε διατεθειμένοι να πληρώσετε αυτό το τίμημα; Ή θα πέσετε σαν τούσους άλλους πριν από εσάς;"*

Τα μάτια του Ζόλταρ σουφρώνουν καθώς τελειώνει τον λόγο του, και μια αίσθηση κακίας εκπέμπεται από αυτόν. Οι χαρακτήρες αισθάνονται το βάρος από τα λόγια του και ξέρουν ότι είναι μια μάχη μέχρι θανάτου. Ο Ζόλταρ έχει στην κατοχή του το σκήπτρο του χρόνου που μπορεί να χειραγωγήσει το χρόνο κάνοντας τον έναν επικίνδυνο εχθρο. Αν ηττηθεί πέφτει στο έδαφος και διαλύεται σε άμμο.



Στα βόρεια του βόρειου βασιλείου της Drumheim, βρέθηκε νεκρός ο βασιλιάς των Βίκινγκ, ο Μέγας Ίνγκβαρ. Ο μόνος διάδοχος του είναι ο γιος του, ο Άινραϊντ Ίνγκβαρσον, ο οποίος αγνοείται.

Τελευταία φορά που τον είδε κάποιος ήταν στο δωμάτιο του, αλλά δεν βγήκε ποτέ. Όταν μπήκαν για να το καθαρίσουν δύο υπηρέτες ήταν άδειο, με μόνο ένα μούρο φτερό στο κρεβάτι του να έχει μείνει πίσω. Τώρα, οι αριστοκράτες της Drumheim, αλλά και άλλα βασίλεια, αναζητούν τον πρίγκιπα—είτε νεκρό είτε ζωντανό. Η δόξα που περιμένει τους ήρωες αυτής της ιστορίας είναι μεγάλη και η αμοιβή ακόμα μεγαλύτερη.

Οι ήρωες μας, μια σκληρή ομάδα επιδρομών, αποφάσισαν να προσπαθήσουν να βρουν τον πρίγκιπα και να διεκδικήσουν για τους εαυτούς τους όλες τις αμοιβές. Έτσι βρέθηκαν στο *Στέκι Του Όντιν*, μια απόμακρη ταβέρνα, η οποία έχει γεμίσει τυχοδιώκτες καθώς φημολογείται ότι εκεί εθεάθη πρόσφατα ο πρίγκιπας. Αυτό που δεν γνωρίζουν όμως, είναι πως η ταβέρνα που έχουν έρθει αποτελεί βάση μιας αίρεσης που απήγαγε τον πρίγκιπα με σκοπό να κερδίσει την εύνοια του Όντιν και να κατακτήσει την Drumheim.



**1A:** Ο κεντρικός χώρος της ταβέρνας. Ένα μοναχικό Ορκ, γιγαντιαίο και κτηνώδες, κάθεται στο πιο κοντινό μικρό τραπέζι, όπου τρώει τρία γουρουνόπουλα. Δεν θυμάται πως και τότε έφτασε εκεί.

Στα δύο μεγάλα τραπέζια κάθονται πολλές λεηλατών Βίκινγκ, μεθυσμένοι και φωνακλάδες. Όπως τους ήρωες μας, ήρθαν κι αυτοί εδώ για να βρουν τον πρίγκιπα ακολουθώντας τις φήμες, αλλά δεν θυμούνται ακριβώς τι συνέβη και πως βρέθηκαν εδώ. Αν οι παίκτες ερευνήσουν τον χώρο με investigation check (1d20>14), θα καταφέρουν να δουν ύππτους σερβιτόρους να μπεινοβγαίνουν από την κουζίνα ή με arcana check (1d20>15) να νιώσουν έντονη μαγεία από την κουζίνα.

**1B:** Με το που μπουν στην κουζίνα βλέπουν τους μάγισσες να ρίχνουν ένα μυστήριο καθαρό υγρό σε ότι φτιάχνουν. Μόλις δουν τους ξένους να εισβάλουν στην κουζίνα, οι μάγισσες δεν διστάζουν να επιτεθούν. Σε αυτή την περίπτωση, πρέπει έναν τουλάχιστον να ρίξει Athletics check (1d20>16) για να αποφύγουν την επίθεση των πλασμάτων.

Αν η μάχη τελειώσει με εχθρούς επιζώντες, οι παίκτες μπορούν να δοκιμάσουν να τους αποσπάσουν πληροφορίες για την τοποθεσία του πρίγκιπα ή να ψάξουν το υπόλοιπο πανδοχείο πριν να είναι αργά.



**2A:** Οι παίκτες εδώ μπορούν να είτε να ψάξουν στα δωμάτια (αλφαριθμητικά από το 2B) μέχρι να βρουν που έχουν κρύψει τον πρίγκιπα, είτε να ριζούν ένα perception, arcana ή investigation check (1d20>=17) για να δουν στην πόρτα του δωματιού 2H μια απαλή, σχεδόν αόρατη μαγική χρυσή αύρα.

**2B-2E και 2Z, 2Θ, 2I:** Άδεια δωμάτια.

**2H:** Αν πάνε οι παίκτες σε αυτό το δωμάτιο, θα βρουν πως είναι ξεκλειδωτό. Μέσα είναι όλο άδειο, εκτός από ένα χάλκινο τσεκούρι, με πολλά πεπράδια στην λεπίδα του, που βρίσκεται στο πάτωμα. Ένα γράμμα εξηγεί πως είναι το [Axe of Dwarvish Lords](#), και το έχει αφήσει εκεί μια ομάδα νάνων. Είναι μαγεμένο για να πάει στον παίκτη με το μεγαλύτερο Wisdom. Θα μπορεί να το χρησιμοποιήσει ανεξαρτήτως της φυλής του.

**2K:** Η πόρτα δεν ανοίγει. Πρέπει να ριζούν όλοι ένα strength check (1d20>16) για να την σπάσουν. Μέσα, δεμένος και φιαμένος στο κρεβάτι είναι ο πρίγκιπας. Από πάνω του στέκεται ένας [Bone Devil](#). Κοιτάει τους παίκτες με φονικό βλέμμα, φωνάζοντας “Είναι πολύ αργά! Η Drumheim θα γίνει δική μας!”

Μετά που θα νικήσουν τον Bone Devil οι παίκτες, μπορούν να απελευθερώσουν τον πρίγκιπα και να τον επιστρέψουν στον θρόνο του, όπου θα εισπράξουν τις αμοιβές που τους αρμόζουν.

# ΤΟ ΩΡΟΛΟΓΟΠΟΙΕΙΟ

## Μια περιπέτεια για τέσσερις παίκτες 2<sup>ου</sup> επιπέδου | Dungeons & Dragons 5E

Επιμέλεια: Σταύρος Παντελάκος | Καλλιτεχνική επιμέλεια: Στέλλα Πουλή | Μουσική επιμέλεια: Χάρης Λουφόπουλος

Καθώς οι παίκτες διάβαιναν την είσοδο του παλαιού ωρολογιοποιείου, δεν μπορούσαν να φανταστούν ότι στην πραγματικότητα εισέρχονταν σε μια ημιδιάσταση-παγίδα. Με το που μπαίνουν μέσα, η πόρτα πίσω τους κλειδώνει, οι δαυλοί και το τζακι του καταστήματος ανάβουν δια μαγείας και η θέα των δρομών της πρωτεύουσας στα παράθυρα είναι τη θέση της σε ένα αχανές έρεβος που διακόπτεται μόνο από αστραπιαίες, γαλάζιες, νεραϊδιένεις λάμψεις. Τα αμέτρητα κρεμάμενα, επιγραφέα και επιδαπέδια ρολόγια του χώρου παίρνουν μπρος ταυτόχρονα...

Όλα; Όχι. Δώδεκα ρολόγια παραμένουν αδρανή και είναι το κλειδί που χρειάζονται οι χαρακτήρες αν θέλουν να επιστρέψουν στον κόσμο τους. Κάθε ρολόι περιέχει ένα γρίφο ή ένα παζλ που θα λύσει στους παίκτες ένα απάραιπτο σποχέο για να το ενεργοποιήσουν. Προσοχή όμως! Κάθε φορά που δίνουν μία λάθος λύση, ένας **Χρονοκρότων** (ή αλλιώς **Time Tick**, χρησιμοποιείστε το stat block του Clockwork Horror από το [www.dndbeyond.com](http://www.dndbeyond.com)) μπαίνει από ένα παράθυρο και τους επιτίθεται. Για κάθε ρολόι που ενεργοποιείται, εμφανίζεται και ένα ψηφίο στο καντράν του ρολογιού-πύλη που οδηγεί πίσω στην υλική διάσταση. Όταν εμφανιστούν τα έντεκα από τα δώδεκα ψηφία, οι παίκτες μένει να λύσουν το γρίφο και αυτού του ρολογιού ώστε να ενεργοποιήσουν την πύλη.

Ακολουθούν μερικοί ενδεικτικοί γρίφοι και παζλ που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Αναλόγως με το πόσο δυνατοί λύτες είναι οι παίκτες σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κυμαινόμενης δυσκολίας γρίφους:

A) Αυτό είναι το μοναδικό ρολόι στο χώρο του εργαστηρίου. Στο καντράν αναγράφεται:

**Με συναντάς στου ωκεανού τα βάθη,  
σε σπήλαια και ανηλιχνα λιμνεία.  
Μπροστάφη στα πιο ενδόμυχα τα πάθη  
Και γέμισμα ανάμειξη στα ποστέρια.**

Η απάντηση είναι «το σκοτάδι». Οι παίκτες πρέπει να σβήσουν το δαυλό στο εργαστήρι για να πάρει το ρολόι μπρος.

B) Το καντράν αυτού του ρολογιού έχει πάνω ζωγραφισμένο ένα ανθρωπόμορφο πρόσωπο. Ο γρίφος του είναι ο εξής:

**Πανίδευσες φοιτός η αποστολή  
που μου έδωσαν το φως σην πρωτοειδα.  
Η τέρψη σου η δικιά μου διαστολή,  
σάρκα χωρίς οστά έχω για ασπίδα.**

Η απάντηση είναι «οι κόρες των οφθαλμών». Οι παίκτες πρέπει να γυρίσουν τους δείκτες στα μάτια του προσώπου στο καντράν για να πάρει μπρος το ρολόι.

Γ) Η σπή για το κουρδιστήρι του ρολογιού είναι εμφυγής πάνω στο καντράν. Ο γρίφος του είναι ο εξής:

**Είμαι χρυσή κι αξία κομιά δεν έχω  
Το χρόνο να μετρήσω όμως μπορώ.  
Είμαι ρευστή με άνθρωπο δε βρέχω  
Κι αμέτρητες μορφές κυφοροά.**

Η απάντηση είναι «η άμμος». Οι παίκτες θα βρουν το κουρδιστήρι μες στην άμμο της μοναδικής κλειψύδρας στα ράφια του καταστήματος, την οποία πρέπει να σπάσουν για να το πάρουν και να βάλουν μπρος το ρολόι.

Δ) Αυτό το ρολόι περιέχει μια δοκιμασία γλωσσικού συλλογισμού. Στο πλάι του ρολογιού υπάρχει ένας πίνακας όπου αναγράφεται:

Ισχύς
Χρόνος

Κάτω από τον πίνακα υπάρχουν τέσσερις διακόπτες, με μία λέξη να αναγράφεται κάτω από τον καθένα: υστεροφημία, γήρας, θάνατος, ρολόι. Η σωστή απάντηση είναι ο θάνατος, καθώς η ισχύς νομοτελειακά επιφέρει το δικό της δικαίο με τον ίδιο

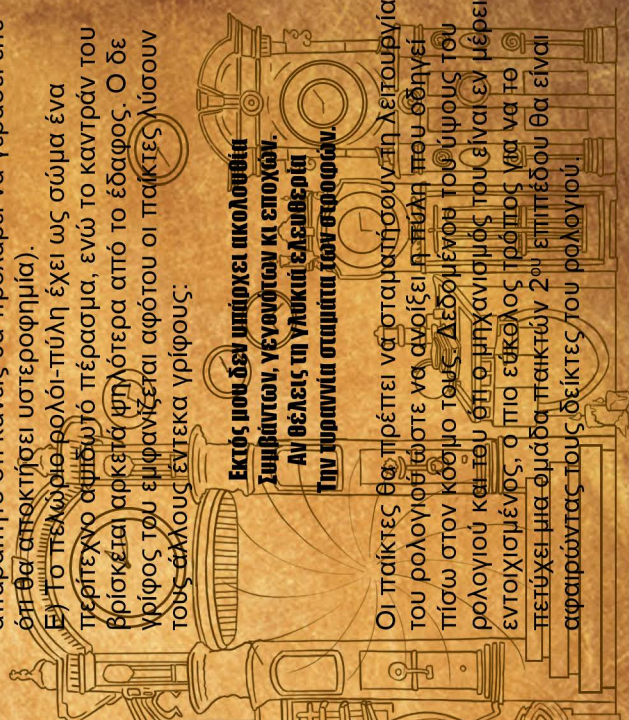


τρόπο που ο χρόνος επιφέρει το θάνατο (δεν είναι απαραίτητο ότι κανείς θα προλάβει να γερσσει είτε όποτε αποκτήσει υστεροφημία).

Ε) Το πελώριο ερλοί-πύλη έχει ως σώμα ένα πρέπυχο αμπύλο πέραςμα, ενώ το καντράν του βρίσκειται αρκετά ψηλότερα από το έδαφος. Ο δε γρίφος του εμφανίζεται αφότου οι παίκτες λύσουν τους άλυτους εντεκα γρίφους:

**Εκός που δευ μπάρχει ακολούθια  
Συμβάντων, γεγανόταν κι εσολών.  
Αν θέλεις τη γλυκιά ελευθερία  
Την κυρνανία σταμάτα ζωνεσφορών.**

Οι παίκτες θα πρέπει να σταματήσουν τη λειτουργία του ρολογιού ώστε να ανοίξει η πύλη που οδηγεί πίσω στον κόσμο τους. Δεδομένου του ύψους του ρολογιού και του ψηφιδωτού κανιμιός που είναι εν μέρει εντοιχισμένος, ο πιο εύκολος τρόπος να πετύχει μια ομάδα παίκτων 2<sup>ου</sup> επιπέδου θα είναι αφαιρώντας τους δείκτες του ρολογιού.



# Το Στέμμα της Υποταγής

Χρήστος Μπατιστάτος / D&D 5e



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ:

Πολλά χρόνια πριν, οι νάνοι του **Μπλέκχολμ** κατασκεύασαν ένα πανίσχυρο **μαγικό στέμμα** για να νικήσουν τους σατανικούς μάγους του «**Μαύρου Μανδύα**». Στολισμένο με όμορφα πετράδια, το στέμμα χάριζε σε όποιον το φορούσε τη δύναμη να υποτάσσει τους άλλους. Όταν οι μάγοι κατέλαβαν την πόλη, το μαγικό αυτό αντικείμενο δεν βρέθηκε πουθενά. Όμως, πριν από λίγες μέρες, ένας εξερευνητής το ανακάλυψε τυχαία, μέσα σε έναν τύμβο ενός νάνου πολεμιστή. Απόγονοι των μάγων του «Μαύρου Μανδύα» άκουσαν για την εύρεσή του και είναι αποφασισμένοι να το πάρουν στα χέρια τους. Οι τοπικοί άρχοντες παρακαλούν τους χαρακτήρες να τους σταματήσουν, με μεγάλη αμοιβή φυσικά. Οι χαρακτήρες ξεκινούν το ταξίδι τους και εύκολα φτάνουν στον τύμβο, απ' όπου η περιπέτεια ξεκινά.

**Πόρτα:** Η πόρτα του τύμβου είναι ανοιχτή. Είναι μία μεγάλη πέτρινη πόρτα στολισμένη με επιχρυσωμένα σχέδια. Με έναν έλεγχο **Wisdom (Perception)** 13+, οι χαρακτήρες αντιλαμβάνονται πως η πόρτα αυτή είναι παραβιασμένη (σημάδι πως κάποιος είναι ήδη μέσα).

## ΔΩΜΑΤΙΟ 1:

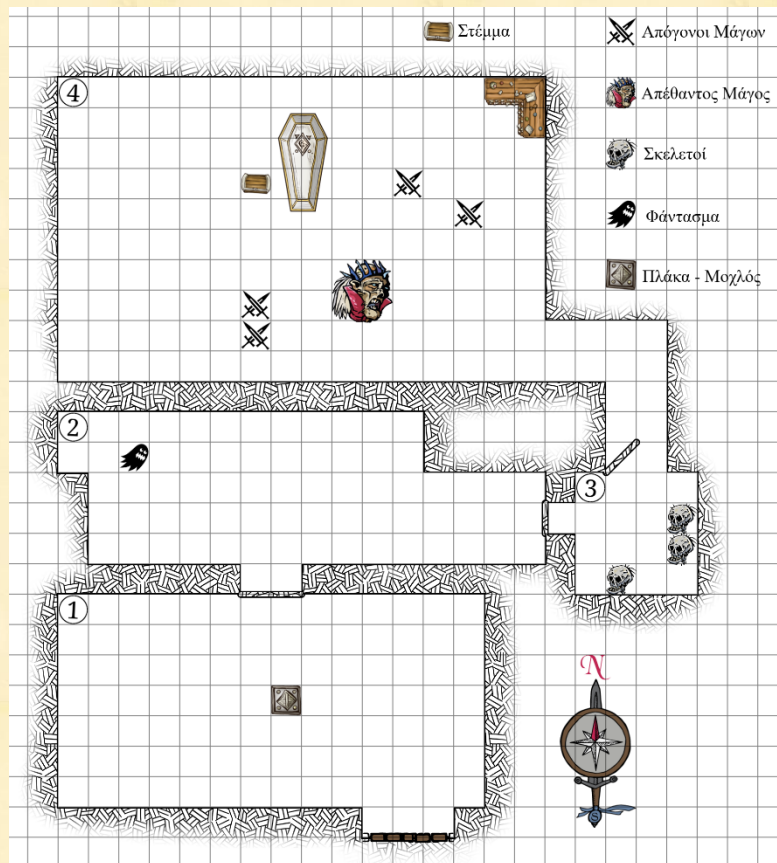
Ο φωτισμός είναι αδύναμος και προέρχεται από τα λιγοστά κεριά στον τοίχο. Στους τοίχους υπάρχουν σκαλισμένα σχέδια εμπνευσμένα απ' τη μάχη των νάνων κατά των μάγων του «Μαύρου Μανδύα». Στον Βόρειο τοίχο του δωματίου υπάρχει μία μεταλλική πόρτα. Στη μέση, υπάρχει μία πλάκα-διακόπτης που, αν κάποιος χαρακτήρας την πατήσει, η αίθουσα αρχίζει να γεμίζει με νερό. Για να εντοπίσουν την πλάκα, πρέπει να κάνουν έλεγχο **Intelligence (Investigation)** 16+ ή **Wisdom (Perception)** 15+. Αν αποτύχουν, θα πατήσουν την πλάκα. Για να απενεργοποιήσουν την παγίδα, πρέπει να κάνουν έναν έλεγχο **Intelligence (Arcana)** 15+, αλλιώς δέχονται 2d4 **Water Damage**. Όταν η αίθουσα γεμίσει μέχρι πάνω, το νερό υποχωρεί. Αν οι χαρακτήρες απενεργοποιήσουν την παγίδα εγκαίρως, δεν θα δεχτούν καμία ζημιά, όμως θα εμφανιστεί ένας **Tomb Tapper**, τον οποίο θα χρειαστεί να αντιμετωπίσουν.

**Πόρτα:** Η πόρτα είναι κλειδωμένη. Με έναν έλεγχο **Dexterity** 13+ ή **Strength** 17+ οι χαρακτήρες θα καταφέρουν να την ανοίξουν. Μπορούν να προσπαθήσουν όσες φορές θέλουν.

## ΔΩΜΑΤΙΟ 2:

Το δωμάτιο αυτό είναι γεμάτο με θησαυρούς και αντικείμενα που οι νάνοι είχαν δωρίσει στον ιδιοκτήτη του τύμβου αυτού. Αν οι χαρακτήρες προσπαθήσουν να πάρουν κάτι, το πάτωμα τραντάζεται και ξεπροβάλλει ένα Φάντασμα (**Ghost**). Το Φάντασμα αυτό ανήκει στον νάνο που είναι θαμμένος στο τύμβο. Αν δεν τον βλάψουν, δεν θα τους κάνει κακό. Θα τους πει την ιστορία του στέμματος και θα τους προειδοποιήσει να μην το χρησιμοποιήσουν, γιατί όποιος το είχε φορέσει μέχρι τότε, είχε κυριευθεί από την δύναμή του και είχε οδηγηθεί στον θάνατο. Με έναν έλεγχο **Wisdom (Perception)** 10+ θα καταλάβουν ότι λέει την αλήθεια. Αν συμφωνήσουν να μην το χρησιμοποιήσουν, θα τους ανταμείψει με 500 gp από τον θησαυρό του. Αν διαφωνήσουν θα χρειαστεί να το πολεμήσουν.

**Πόρτα:** Η πόρτα είναι κλειδωμένη. Με έναν έλεγχο **Dexterity** 13+ ή **Strength** 17+ οι χαρακτήρες θα καταφέρουν να την ανοίξουν. Μπορούν να προσπαθήσουν όσες φορές θέλουν.



## ΔΩΜΑΤΙΟ 3:

Το δωμάτιο αυτό είναι μικρότερο από τα προηγούμενα. Με το που οι χαρακτήρες μπαίνουν μέσα, τρεις Σκελετοί (**Skeletons**) τους επιτίθενται. Κατά τ' άλλα δεν υπάρχει τίποτα εκεί.

**Πόρτα:** Η πόρτα είναι ανοιχτή. Με έναν έλεγχο **Wisdom (Perception)** 13+ οι χαρακτήρες αντιλαμβάνονται πως η πόρτα αυτή είναι παραβιασμένη (σημάδι πως κάποιος είναι ήδη μέσα).

## ΔΩΜΑΤΙΟ 4:

Το δωμάτιο αυτό είναι το μεγαλύτερο απ' όλα τα υπόλοιπα. Στο κέντρο του υπάρχει ο τάφος του νάνου και δίπλα του φαίνεται το μαγικό στέμμα. Όμως κάποιος άλλος ήταν ήδη εκεί – οι απόγονοι των μάγων του «Μαύρου Μανδύα» (**Sorcerers**). Εκτός από αυτούς όμως, εκεί βρισκόταν και ένας Απέθαντος Μάγος (**Lich**), ο αρχηγός του αυθεντικού «Μαύρου Μανδύα». Τους εξηγεί πως όταν οι μάγοι κατέλαβαν το Μπλέκχολμ δεν βρήκαν το στέμμα, όπως περίμεναν. Ο ίδιος αφιέρωσε όλη του τη ζωή στο να το βρει – όμως αυτό δεν του αρκούσε. Δεν θα κατάφερε να το βρει στο μικρό διάστημα ζωής που του απέμενε. Έτσι, μετά από μεγάλη προσπάθεια, τυφλωμένος από τη δίψα του για εξουσία, κατάφερε να γίνει Απέθαντος Μάγος. Επιτέλους, λέει, είχε εκπληρώσει τον σκοπό του, είχε βρει το στέμμα. Οι χαρακτήρες πιθανώς θα επιτεθούν στον Απέθαντο Μάγο. Όσο μάχονται με αυτόν, οι υπόλοιποι μάγοι στο δωμάτιο δεν θα κάνουν τίποτα. Όταν ο Απέθαντος Μάγος χάσει το μισό των Πόντων Ζωής του θα ζητήσει απ' τους χαρακτήρες να δείξουν έλεος. Αν οι χαρακτήρες τον αφήσουν, θα φύγει, αλλά θα πρέπει να αντιμετωπίσουν τους υπόλοιπους μάγους. Αν οι χαρακτήρες αποφασίσουν να πολεμήσουν μέχρι να τον σκοτώσουν, όταν ο Απέθαντος Μάγος ηττηθεί, οι υπόλοιποι μάγοι θα φοβηθούν και θα φύγουν. Αφού τους νικήσουν οι χαρακτήρες θα πάρουν το στέμμα.

**ΤΕΛΟΣ:** Οι χαρακτήρες έχουν δύο επιλογές: είτε να κρατήσουν το στέμμα και να μην εισπράξουν την αμοιβή, είτε να το παραδώσουν και να την εισπράξουν (**700 gp**).



## ΣΤΗΝ ΚΑΡΔΙΑ ΤΗΣ ΕΡΗΜΟΥ

Αντώνης Μακρής. Dungeons & Dragons 5 Edition. Για 3-5 3 επιπέδου παίκτες. *Εξερεύνηση, έρημος, θησαυρός, επιβίωση, εκδίκεση.*

**Setting:** Νυχτερινές αμφοβέλες αποσπών ολόκληρα τμήματα της Σαρ Ρι Σαλ, στην καρδιά της Κίτρινης Ερήμου. Εκατοντάδες Kenku σκλάβοι αναγκάζονται να τα ξαναχτίσουν στην απάνεμη πλευρά, κουβαλώντας τη μεγαλυπόλη σε κύκλους μέσα στην αχανή έρημο.

Πριν μερικές νύχτες η θύελλα εξεφάνισε τη μοναχοκόρη του δουλεμπορού Κούντεβαλ, Κάραμελ, μαζί με τα διαμερίσματά της. Ο ευγενής έβαλε αμέσως να του χτίσουν νέα έπαυλη, νοίκιασε μια σκλάβο για να του κάνει άλλη κόρη και η Πολιτεία του επέτρεψε να εξορύξει τη σήραγγα που ξέθαψε η θύελλα στα ανατολικά. Έτσι, ο Κούντεβαλ διάταξε αποστολή για τη χαρτογράφηση της σήραγγας και-δευτερευόντως- την εξεύρεση της Κάραμελ, υποσόμενος συνολικά το 1% των εξορύξεων, παρέχοντας μάλιστα ένα Kenku ως αχθοφόρο ή «προστατευτικό κινδύνου».

### Random Encounters

1. Thri Kreen
2. 1d4 Rust Monsters
3. Giant Poisonous Snake
4. Gelatinous Cube
5. Injured Camel
6. 1d4 Bandits

**Δ0, Στα ίγνη της ανακάλυψης:** Ανατολικά χαλάσματα της Σαρ Ρι Σαλ. Η πόλη δίνει τη θέση της σε έναν ωκεανό κίτρινης άμμου. Κάποιοι πλίνθοι χάνονται προς τα νοτιοανατολικά ενώ άλλοι προς τα βορειοανατολικά, αλλά πουθενά δε φαίνεται ίχνος της σήραγγας του Κούντεβαλ.

**Nature DC 15** ή Investigation/ Survival DC 20: Τα ίγνη προς τα νοτιοανατολικά βγάζουν στη σήραγγα.

-Κάθε γύρος αντιπροσωπεύει 15 λεπτά χρόνου και, ανεξαρτήτως αποτυχίας ή επιτυχίας, όλοι οι παίκτες παίρνουν 1d4 heat damage. Κάθε γύρο, ένας μόνο παίκτης επιτρέπεται να ρίξει όποιο τσεκ από τα παραπάνω επιθυμεί. Σε κάθε αποτυχία ρίχνει Constitution DC 9 + τις φορές της αποτυχίας + το heat damage που πήρε στον τελευταίο γύρο και στην αποτυχία ανεβαίνει ένα επίπεδο Exhaustion. Στις τρεις αποτυχίες ρίχνουμε για Random Encounter και στο τέλος του οι παίκτες ανακαλύπτουν ίγνη Kenku που οδηγούν στο Δ1.

**Δ1, Είσοδος:** Λοφίσκος με δύο γυροτώς οβελίσκους στην κορυφή από τον οποίο τη βάση προεξέχει σκαλιστό άνοιγμα με πέρινα δόντια. Από κενά διακρίνεται σκοτεινή σήραγγα που οδηγεί μέσα στον λόφο.

**Είσοδος:** Dexterity DC 14 από μπροστά ή DC 10 από το σπασμένο δόντι στο πλάι (Perception DC 15). Αποτυχία: 1d6 bludgeoning damage, καθώς το ταβάνι της σήραγγας ξεκινά να βυθίζεται και ένα ρυάκι άμμου χύνεται προς την είσοδο, αποκαλύπτοντας δύο γιγάντια πέρινα μάρτια πάνω από το άνοιγμα, που πλέον αναγνωρίζεται εύκολα για γιγάντιο τερατόμορφο πρόσωπο (History DC 17: του Tarrasque, που κατάστρεψε την αυτοκρατορία των Kenku πριν 700 χρόνια). Dexterity Save 10 για να αποφύγουν την καυτή (1d4 +2) άμμο όσο είναι δίπλα στο στόμα. Μετά από 2 γύρους το άνοιγμα κλείνει τελείως και μπαίνουν μόνο βγάζοντας άμμο από το σπασμένο δόντι (Strength DC 17).

**Δ2, Στόμα:** Δροσερή σήραγγα, πλακόστρωτο έδαφος. Πάσσαλοι μπροστά από σεντούκι γεμάτο φρέσκα λουλούδια. Στο ταβάνι μια πρύα οδηγεί στο Δ3 (Climb DC 18). Στον τοίχο απότομα σωληνοειδή ανοίγματα οδηγούν βαθύτερα στο υπέδαφος.

**Παγίδα:** Ολόκληρο το πάτωμα εκτός από μια μικρή πλατφόρμα 5 feet υπογορεί σε μια πλατιά, απότομη τσουλήθρα που ρίχνει τους ήρωες σε ένα σφηλατώδες χάσμα. Dexterity Save 12 ή παίρνουν 1d6 + 1 bludgeoning/slashing damage από τις προεξοχές του εδάφους και καταλήγουν μετά από 90 feet πάνω σε κάποιο κτίριο του Δ4.

**Δ3, Κεφάλι:** Θόλος με περίτεχνα σκαλισμένο διαμάντι σε σχήμα τριδιάστατου ιστού, σε όλη την έκταση του θαλάμου, αξίας 600 gp. Strength 20 DC και 15 λεπτά για κατατόμιση διαμαντιού αξίας 200 gp, που γεμίζει ένα σακίδιο πλάτης. Είναι νοτισμένο, και η υγρασία συγκεντρώνεται σε ένα Ochre Jelly αν παραμείνουν για 30 λεπτά.

**Δ4, Στοιμάχι:** Θεόρατος χροανοειδής θάλαμος. Απόλυτη σιωπή. Πρασινόπο έδαφος και πηγές αδρανοίς οξέος (1d8 +1 acid damage). Χρυσοποικίλα κίτριά αρχαίος πόλης Kenku μισολιωμένα. Στο βαθύτερο σημείο του πατώματος, στο κέντρο του θαλάμου υπάρχει μια κυματιστή χράνη διαμέτρου 30 feet, όπου καταλήγουν τα ρυάκια οξέος και οδηγεί στο Δ6. Σε περίπτωση άτακτης πτώσης στη χράνη, Dexterity Save 12 για να αποφύγουν την πτώση στο οξύ. Perception DC 15: Ανωμαλμένη μαρκιά στο απέναντι τοίχωμα που βγάζει στο Δ5.

-Ανάμεσα στους σταλακτίτες του ταβανιού, 180 feet ψηλά, κοιμάται ένα πεννασμένο Giant Scorpion, με δύο Swarm of Scorpions (βλ. Centipedes) και μπορούν να ακούσουν τους παίκτες ανά πάσα στιγμή. **Κατολίσθηση:** Αν γίνει κάποιος δυνατός θρόμβος αντηχεί παντού, με ένα τρίψιμο, ξεκινά να στάζει άμμος από ψηλά και ακτίνες φωτός που τυφλώνουν τα Scorpions για 2 γύρους (ή τα ξυπνούν). Μετά, αρχίζουν όλοι να παίρνουν 1d4 heat damage κάθε γύρο και μετά από 2 γύρους ξεκινά να υπάρχει κίνδυνος suffocation. Η άμμος και τα τέρατα (αν έχουν πέσει κάτω από 50% HP) δεν ακολουθούν στο Δ5 ή στο Δ6.

**Δ5, Συκότι:** Στενό πέρασμα με περιελξεις. Στον πάτο κατά μήκος του, 40 feet βαθιά, αστράφτουν πολύτιμοι λίθοι. Κοκκινωπό τοίχωμα, ζήνη δυσωδία. Climb DC 12 + 2 για κάθε γεμισμένο σάκο, για να σκαφαλώσει κανείς ξανά πάνω. Στο τέλος βγάζει στο Δ6.

Twin headed gem eating giant constrictor στον βυθό (σαν το ζωικό ομώνυμο του αλλά με 90 HP και vulnerability σε bludgeoning damage), που λαμποκοπάει και ξεκινάει από 40 feet μακριά να έρπει απαληπτικά.

**Δ6, Εντερο:** Λαβύρινθος με το ρυάκι οξέος να ακολουθεί στη μέση των διαδρόμων και να χάνεται μετά το πρώτο Random Encounter (βλ. παρακάτω). Έχουμε πάντα τριπλές διακλαδώσεις και αρκεί οι παίκτες να δηλώσουν τη σωστή ακολουθία: μέση, δεξιά, αριστερά σε οποιοδήποτε σημείο της διαδρομής, οπότε φτάνουν στο Δ7. Σε κάθε τέταρτο αδιέξοδο εμφανίζεται Random Encounter.

**Δ7, Καρδιά:** Μετέωρη καρδιά με τρύπιες φλέβες προς ταβάνι. Μικρός κρονός στο πλάι της, με σκαλωμένο χέρι σκελετού Kenku-εγχειρίδιο

σφηνωμένο στους σπόνδυλους του. Λίγο πιο μακριά, ένας ανθρώπινο σκελετός παλινκοιμένος από πεπμένο σταλακτίτη. Στο χέρι του σπασμένο φιαλίδιο, από το οποίο έχει διαρρέσει φωτεινό κίτρινοπο υγρό (Poison of Resurrection).

-Η Κάραμελ καθισμένη διαβάζει μια επιγραφή στον τοίχο, που γράφει στα common: «Ποτάμι κόκκινο τριπλό, σε ωκεανό κίτρινοπο, σαν εγώ σβήνω μες στο φως, καρδιά μου, αδειάζω, μα φερέρα ξαναποκτώ» (λύση: πρέπει να χρθούν 3 σταγόνες αίμα ή αίμα από τρεις διαφορετικούς ήρωες στο χρυσό υγρό και να εγρθεί μέσα στον βράχο) και εξηγεί συμπονετικά την ιστορία των Kenku και την αποστολή να αναστήσουν το Tarrasque για να καταστρέψει τη Σαρ Ρι Σαλ και να ελευθερωθεί ο λαός τους. Τρία Kenku αποκαλύπτονται και βοηθούν. Σε αντίθετη περίπτωση τα κρυμμένα Kenku επιτίθενται και η Κάραμελ κρύβεται.



Έχουν 5 λεπτά μέχρι να κλείσει το δέρμα του Tarrasque και να εγκλωβιστούν, αργοπεθαίνοντας. Η καρδιά και το δοιμάτιο ξεκινά να παίρνει σάρκα μέσα σε αλληπαλάηλα κύματα ζέστης και οι παίκτες μπορούν να βουτήξουν σε μια φλέβα η οποία τους εξωθεί με ένα μίγμα αέρα και γυρόν στο Δ2, πράγμα που τους αποκαλύπτει όποιο Kenku έχει παραμείνει ζωντανό, ή μπορούν να καταλάβουν με Insight/ Investigation/ Intelligence DC 15. Μπορούν επίσης να σκαφαλώσουν στις εσοχές του εσωτερικού της φλέβας (Climb DC 12) αν δεν αναστήσουν το Tarrasque. Δραπέτουν από το στόμα και μπορούν να παρακολουθήσουν από απόσταση την καταστροφή της διεφθαρμένης Σαρ Ρι Σαλ, μέσα στο αιματοβαμμένο σούρουπο ή να συλλέξουν την πληρωμή τους από τον ικανοποιημένο Κούντεβαλ.