

"DUNGEON ΣΕ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ!"

2ος Επετειακός Διαγωνισμός



ΤΟ GOBLIN'S TAVERN ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ
ΤΟΥΣ 10 ΚΑΛΗΤΕΡΟΥΣ
ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΟΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

 DUNGEON
PRINTS

 Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

goblinstavern.gr/2nd-contest-one-page-dungeon

Στην 1η θέση
ο Καραμήτσος Σωτήρης με το
‘ΞΟΡΚΙΑ, ΜΑΝΑ ΚΑΙ ΚΟΠΑΝΑ’

Στην 2η θέση
την Παπαμιχαήλ Ζωή με τον
‘Ο ΦΑΡΟΣ ΤΗΣ ΠΡΟΔΟΣΙΑΣ’

Στην 3η θέση
ο Μήτσος Κώστας με την
‘ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ’

Στην 4η θέση
βρίσκουμε τον Σπηλιωτόπουλο Απόστολο με το σενάριο
‘Η ΚΑΤΑΚΟΜΒΗ ΤΟΥ ΚΟΚΚΙΝΟΥ ΤΥΡΡΑΝΟΥ’

Στο νούμερο 5
έχουμε τον Γκανετσίδη Κωνσταντίνο με το
‘Η ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΤΟΥ LECHAINE’

Στην 6η θέση
έχουμε τον Παντελάκο Σταύρο με το σενάριο
‘Ο ΜΠΑΡΟΥΤΟΜΥΛΟΣ’

Στον αριθμό 7
βρίσκουμε τον Ανδρέοπουλο Ευάγγελο με το μουντρούμι
‘ΑΒΥΘΙΣΤΟΣ’

Στην 8η θέση
έχουμε τον Σπυρόπουλο Νικόλα με το σενάριο
‘ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ’

Στον αριθμό 9
βρίσκεται ο Κολιτσιδάκης Απόστολος με το σενάριο
‘ΟΙ ΕΘΕΛΟΝΤΕΣ’

Και τέλος στον αριθμό 10
έχουμε τον Ηλιάδη Φοίβο με το σενάριο
‘Ο ΛΑΚΚΟΣ’

Η παρέα μας μετά από μία κουραστική μέρα θα αράξει στο στέκι του χωριού και θα ζητήσει μια γύρα από μπύρες, ως συνήθως.

Όταν, όμως, έρθει η ώρα του λογαριασμού θα τους πέσουν τα μαλλιά!

Είναι κοινό μυστικό πως ο δήμαρχος του χωριού τα τελευταία χρόνια, ειδικά μετά την εξαφάνιση της αδερφής του και πρώην δημάρχου, δεν νοιάζεται για κανέναν, η φορολογία έχει ανέβει στα ύψη και όλοι αναρωτιούνται πόσο να κόστισε η τρίτη άμαξα που αγόρασε φέτος... Η μόνη λύση πλέον είναι να ζωντανέψει και πάλι το λιμάνι του γειτονικού χωριού, που από τότε που μια μάγισσα έκανε κατάληψη στο φάρο και βύθισε το χωριό στο σκοτάδι και την παρακμή, έχει καταρρεύσει και η τοπική αυτοδιοίκηση του τόπου!

Ο φάρος βρίσκεται στο τέλος ενός κυματοθραύστη.

Όταν οι παίκτες πλησιάσουν αρκετά, θα έρθουν αντιμέτωποι με 4 Κυο-Τοα που φρουρούν την είσοδο.

Στην είσοδο συναντούν μία πόρτα τρεχούμενου νερού.

Στην κορυφή της είναι σκαλισμένη στην πέτρα η φράση: "Κι αν εμπρός πηγαίνεις, πίσω πάντα θα κοιτάς"

Το νερό είναι ηλεκτροφόρο και αν οι παίκτες έρθουν σε επαφή μαζί του, δέχονται 1d8 lightning damage.

Αν περάσουν οπισθοβατώντας, το νερό παραμερίζει και δεν βρέχονται.

Επίσης, αν μπορέσουν να περάσουν με οποιονδήποτε άλλο τρόπο χωρίς να βραχούν, δεν πλήττονται.

Προχωρώντας αντικρίζουν μια ήρεμη σκοτεινή λίμνη.

Στη μέση ένα στενό, μισογκρεμισμένο πέραςμα που χρειάζεται αρκετά καλή ισορροπία για να περάσει κανείς και στο βάθος η πόρτα που οδηγεί στις σκάλες. Αλυσίδες κρέμονται από το ταβάνι και καταλήγουν στα νερά.

Αν ταραχτούν τα νερά ή οι αλυσίδες, θα παταχτούν αλυσοδεμένοι σκελετοί και θα προσπαθήσουν να πνίξουν όποιον τους τάραξε.

Οι σκάλες, στην κορυφή τους, οδηγούν σε αδιέξοδο.

Τους τοίχους κοσμούν διάφοροι πίνακες με τοπία και δίπλα τους ένα παράθυρο με θέα τη θάλασσα. Στον πίνακα που απεικονίζει το φάρο, αν οι παίκτες σκίσουν το πίσω μέρος του, θα βρουν ένα γυάλινο κλειδί.

Το παράθυρο, στην πραγματικότητα, είναι η ψευδαίσθηση μιας κλειδωμένης πόρτας που ανοίγει με το κρυμμένο κλειδί και οδηγεί στο επόμενο δωμάτιο.

Το παράθυρο-πόρτα τους οδηγεί σε μία κρεβατοκάμαρα και εξαφανίζεται.

Στη μέση του δωματίου υπάρχει ένα σεντούκι Mimic και στην άκρη ένας μαγικός καθρέφτης, που αν οι παίκτες τον παρατηρήσουν καλά, θα καταλάβουν ότι μπορεί να περιστραφεί.

Η πόρτα για την ταράτσα είναι κλειδωμένη και δεν ανοίγει με κάποιον εναλλακτικό τρόπο, παρά μόνο αν ο καθρέφτης περιστραφεί ώστε να καθρεφτίζει την πόρτα. Τότε, ένας ήχος ξεκλειδώματος θα ακουστεί από τον καθρέφτη ο οποίος θα μεταμορφωθεί στην πόρτα "διαφυγής" τους.

Στην ταράτσα βρίσκεται η μάγισσα (Sea Hag) που θα αντιμετωπίσει η παρέα, η οποία θα προβάλλει αντίσταση στην προσπάθειά τους να ανέβουν το φάρο.

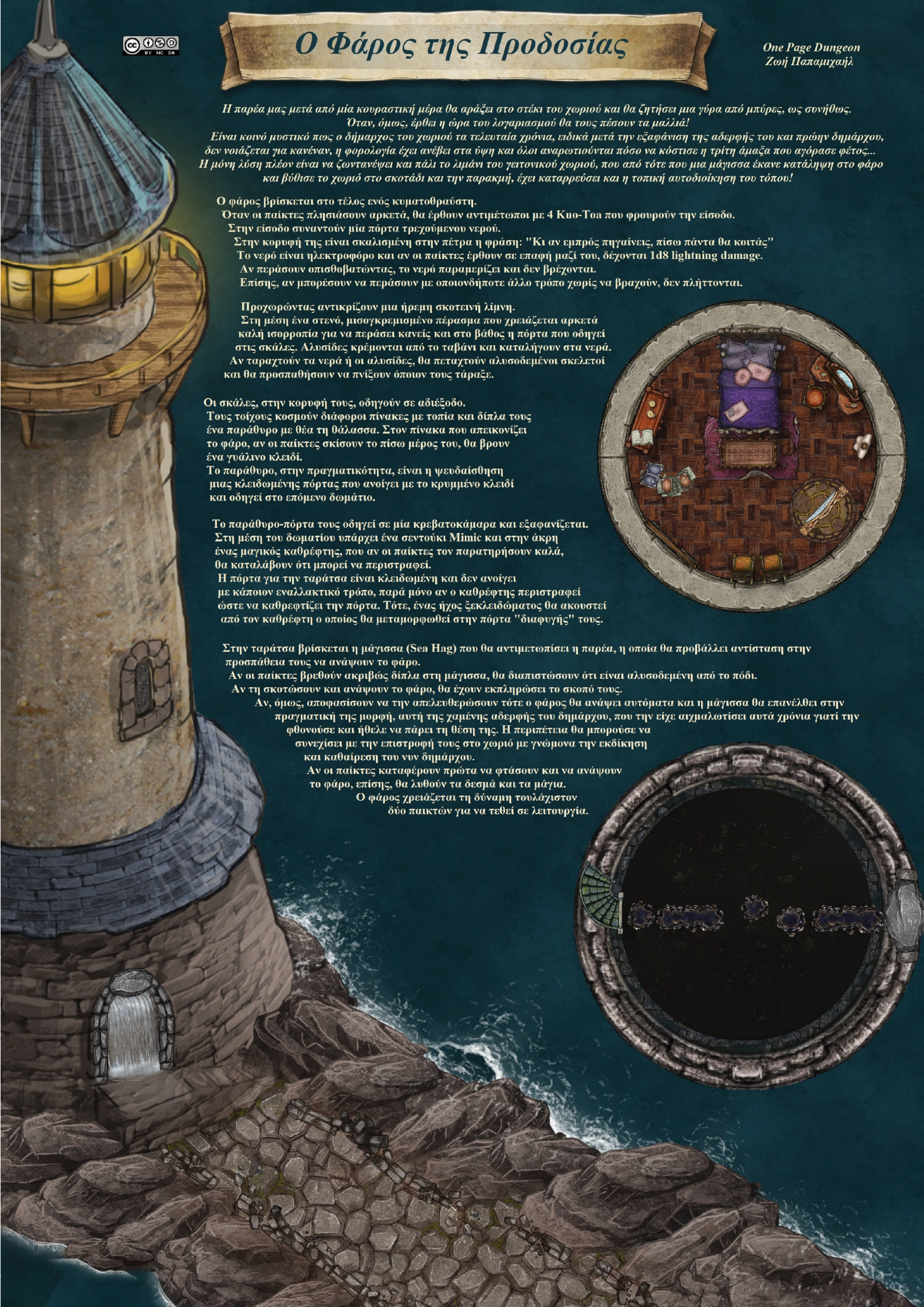
Αν οι παίκτες βρεθούν ακριβώς δίπλα στη μάγισσα, θα διαπιστώσουν ότι είναι αλυσοδεμένη από το πόδι.

Αν τη σκοτώσουν και ανάψουν το φάρο, θα έχουν εκπληρώσει το σκοπό τους.

Αν, όμως, αποφασίσουν να την απελευθερώσουν τότε ο φάρος θα ανάψει αυτόματα και η μάγισσα θα επανέλθει στην πραγματική της μορφή, αυτή της χαμένης αδερφής του δημάρχου, που την είχε αιχμαλωτίσει αυτά χρόνια γιατί την φθονούσε και ήθελε να πάρει τη θέση της. Η περιπέτεια θα μπορούσε να συνεχίσει με την επιστροφή τους στο χωριό με γνώμονα την εκδίκηση και καθαίρεση του νυν δημάρχου.

Αν οι παίκτες καταφέρουν πρώτα να φτάσουν και να ανάψουν το φάρο, επίσης, θα λυθούν τα δεσμά και τα μάγια.

Ο φάρος χρειάζεται τη δύναμη τουλάχιστον δύο παικτών για να τεθεί σε λειτουργία.



Οικογενειακή Ετιχείρηση Δημιουργός: Κώστας Μήσης



Εισαγωγή: Μερικά μίλια από τη μικρή πόλη του Γκάλορικ, στην καρδιά του βουνού Κάλγκαρκ οι Ασημοκέφαλοι, μια παλιά φατρία νάνων, διατηρούν μια επιτυχημένη οικογενειακή επιχείρηση εδώ και μπηλόικες γενιές. Εκμεταλλεύόμενοι τους πολύτιμους λίθους και το ενεργό ηφαίστειο του βουνού, οι Ασημοκέφαλοι σφυρηλατούν περίεργα κοσμήματα και όπλα, τα οποία στη συνέχεια πωλούν στα μαγαζιά του Γκάλορικ. Πριν από δύο περίπου εβδομάδες, μια άγρια ομάδα από ορκ επιτέθηκε στο υπόγειο σιδηουργείο προσπερνώντας τις γραμμές άμυνας με ύπνοπη ευκολία. Οι νάνοι αναγκάστηκαν να χρησιμοποιήσουν ένα μυστικό πέρασμα στην κουζίνα για να κρυφτούν και να διαφύγουν με την πρώτη ευκαιρία. Πρόσφυγες πάλιν στο Γκάλορικ, οι Ασημοκέφαλοι ήρθαν σε συμφωνία με το συμβούλιο της πόλης και από κοινού προσφέρουν σημαντική αμοιβή για την εκκαθάριση του σιδηουργείου από τα ορκ. Η περιπέτεια ξεκινά με την άφιξη των ηρώων στην είσοδο του υπόγειου συμπλέγματος.

Τι συμβαίνει στην πραγματικότητα:

Οι Ασημοκέφαλοι έχουν περιπέσει τα τελευταία χρόνια σε σκοτεινές πρακτικές της οποίας κρύβουν επιμελώς. Σε μια προσπάθεια να αυξησει τα εισοδήματά της, η φατρία επιδιώκει πλέον στη δημιουργία μαγικών αντικειμένων νεκρομαντικής φύσης, σε ένα μαγικό αμόνι που έχουν κατασκευάσει κρυφά μέσα στο βουνό. Ο Ερλ, ένας νεαρός Ασημοκέφαλος, αηδιασμένος από την κατάντια της οικογένειάς του, έκλεψε ένα μαγικό δακτυλίδι από το θησαυροφυλάκιο και κατάφερε να δώσει στη δούλεψή του το πνεύμα του Κλάγκρ, του νεκρού αρχηγού μιας κοντινής φυλής ορκ. Εξουσιάζοντας πλέον μια σημαντική δύναμη από ορκ, ο νάνος εννοχρήστρωσε την επίθεση, αφού πρώτα απενεργοποίησε το πέτρινο γκόμεμ που προστατεύει την είσοδο στο υπόγειο σύμπλεγμα. Μετά την επιτυχημένη επίθεση, ο Ερλ άφησε τα ορκ να φρουρούν την είσοδο, διατάζοντας τα να μην πειράξουν τίποτα, και προστάθηκε να καταστρέψει το μαγικό αμόνι. Με τις μέρες να περνούν χωρίς επιτυχία για τον Ερλ, ο Κλάγκρ κατάφερε να αντιστρέψει το μαγικό δεσμό του δακτυλιδιού και να διαφεντέψει το νεαρό νάνο. Έτσι λοιπόν, καθώς οι ήρωες φτάνουν στην είσοδο του σιδηουργείου, ο Ερλ βρίσκεται στο μαγικό αμόνι και, παρά τις ευγενικές του προθέσεις, κατασκευάζει ένα μαγικό κράνος που θα επιτρέψει στον Κλάγκρ να εδραιώσει την παρουσία του στον κόσμο των ζωντανών και να ηγηθεί για άλλη μια φορά της φυλής του.

Περιοχές: Οι περιοχές που βρίσκονται κοντά στη Λάβα είναι επικίνδυνες για άτομα χωρίς κατάλληλο εξοπλισμό προκαλώντας εύκολα εξάντληση.

1. Είσοδος: Μια ομάδα από ορκ φρουρεί την είσοδο, προσταθώντας να κρυφει ανάμεσα στις κολώνες και το πέτρινο γκόμεμ. Το γκόμεμ μπορεί να ενεργοποιηθεί από ένα ρούνο μαγείας στη βορειοανατολική κολώνα με επιτυχία σε δεξιάτητα μαγείας. Το γκόμεμ είναι προγραμματισμένο να να επιτρέπει σε οιοδήποτε δεν είναι νάνος.

2. Μυστικό πέρασμα: Οι ήρωες έχουν ενημερωθεί για την ύπαρξή του. **3. Κουζίνα / 4. Κοιτώνες:** Μερικά ορκ ξεκουράζονται εδώ. Εξοπλισμός αυτοχής στη ζέστη για 4 άτομα.

5. Εργαστήριο κατασκευής γκόμεμ: Το γκόμεμ δεν είναι λειτουργικό. Εξοπλισμός που επιτρέπει σε ένα άτομο να αιωρείται με μαγικό τρόπο για ένα λεπτό.

6. Θησαυροφυλάκιο: Είσοδος από πέρασμα κρυμμένο πίσω από το γκόμεμ.

Ρούνος μαγείας απευθεύονται πνεύματα νάνων.

Θησαυρός: Χρυσόφι και αντικείμενα νεκρομαντικής.

7. Γραφεία: Μυστικό πέρασμα που οδηγεί στο σιδηουργείο. Αποδείξεις για τις πρακτικές των Ασημοκέφαλων. Οδηγίες για το πέτρινο κεφάλι (11).

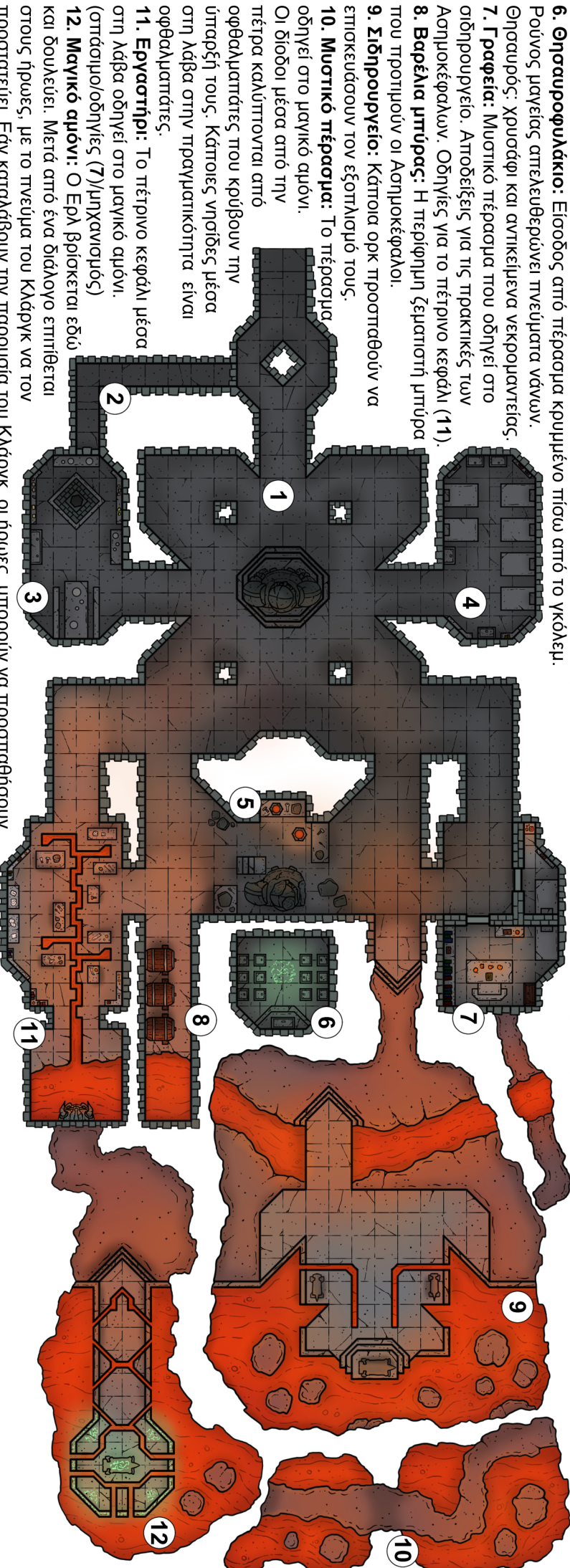
8. Βαρέλια μπίρας: Η περίφημη ζεματιστή μπίρα που προτιμούν οι Ασημοκέφαλοι.

9. Σιδηουργείο: Κάποια ορκ προσταθούν να επισκευάσουν τον εξοπλισμό τους.

10. Μυστικό πέρασμα: Το πέρασμα οδηγεί στο μαγικό αμόνι. Οι δίοδοι μέσα από την πέτρα καλύπτονται από σφραγματιστές που κρύβουν την ύπαρξή τους. Κάποιοι νησιδες μέσα στη Λάβα στην πραγματικότητα είναι σφραγματιστές.

11. Εργαστήρι: Το πέτρινο κεφάλι μέσα στη Λάβα οδηγεί στο μαγικό αμόνι. (σπίσιμο/οδηγίες (7)/μηνιασμός)

12. Μαγικό αμόνι: Ο Ερλ βρίσκεται εδώ και δουλίζει. Μετά από ένα διάλογο επιτρέπει στους ήρωες, με το πνεύμα του Κλάγκρ να τον προστατεύει. Εάν καταλάβουν την παρουσία του Κλάγκρ, οι ήρωες μπορούν να προσταθθούν να τον σώσουν με κάποιο ευρηματικό τρόπο. Εάν ο κυριευμένος Ερλ δει ότι χάνει, προστάθει να ξεφύγει απ' ένα από τα δύο διαθέσιμα μονοπάτια και ενεργοποιεί το πέτρινο γκόμεμ (1) την τραπεζία σε φυγή. Εάν δραστηύσει ο Ερλ/Κλάγκρ επιτρέψει με μεγάλη δύναμη ορκ μετά από μια μέρα.



Η Κατακόμβη του Κόκκινου Τυρράνου

Ο Θρύλος λέει πως βαθιά κάτω από το βουνό βρίσκεται το αιώνιο κελί ενός κακόβουλου δράκου. Κάποιες νύχτες, οι βρυχιθμοί του φτάνουν μέχρι την επιφάνεια, σαν ηχώ από ξεχασμένο εφιάλτη...

ΤΙ ΕΙΝΑΙ

...ένα σύντομο μουντρούμι που εστιάζει σε γρίφους και παγίδες με θεματική το **φως** και το **σκοτάδι** - κάτι για να προκαλέσει τόσο τα μυαλά, όσο και τα ζάρια.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

...είτε ως αυτοτελής ιστορία, είτε προσαρμοσμένο στις ανάγκες της περιπέτειας που ήδη τρέχεις. Βρες μερικές ιδέες για αυτό στο τέλος της σελίδας!

ΦΤΑΝΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΚΟΜΒΗ

Η φυλακή του αρχαίου θηρίου είναι κρυμμένη στα έγκατα της γης, στο τέλος ενός λαβυρίνθου. Όποιος την έχτισε, ήθελε να σιγουρευτεί πως το πλάσμα δεν θα ελευθερωθεί σύντομα. Στην είσοδο της είναι χαραγμένη μία προειδοποίηση: **"Κράτησε το ξίφος σου σφιχτά, και τον πυρσό σου σφιχτότερα - ο δεσμοφύλακας σε περιμένει στις σκιές"**. Όντως, ένα παρατηρητικό άτομο θα δει κάτι να κινείται στις σκοτεινότερες γωνίες - ένα πλάσμα των σκιών που περιμένει να σβήσει το φως για να επιτεθεί.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΑΙΘΟΥΣΑ

Στο σκοτάδι της υπόγειας αίθουσας, κάτι γιγάντιο κινείται βίαια. Ο Δράκοντας δεν κοιμάται ποτέ - αιώνες μετά τον εγκλεισμό του, ακόμη προσπαθεί να σπάσει τις αλυσίδες που τον κρατούν. Τα δεσμά τον ακινητοποιούν πλήρως - δύο αλυσίδες δένουν τα φτερά και τα άκρα του, ενώ μία τρίτη τυλίγεται γύρω από το λαιμό του. Ο δράκος δεν μπορεί να μετακινηθεί, μπορεί όμως να μιλήσει, και προσφέρει οποιοδήποτε αντάλλαγμα για την ελευθερία του.

Οι τρεις αλυσίδες καταλήγουν σε τρία ξεχωριστά δωμάτια περιμετρικά της κεντρικής αίθουσας, κάθε μία ασφαλισμένη με ένα γρίφο.

ΟΙ ΓΡΙΦΟΙ*

Και οι τρεις γρίφοι που κρατούν τις αλυσίδες μαγικά δεμένες, λύνονται με έξυπνο χειρισμό του φωτός και των σκιών στα δωμάτια. Ο Δεσμοφύλακας όμως παραμονεύει: εάν οποιαδήποτε στιγμή οι ήρωες βρεθούν σε απόλυτο σκοτάδι, θα επιτεθεί.

Ο ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ

Από το δάπεδο του δυτικού δωματίου ξεφυτρώνει ένας καθρέφτης, στον οποίο καταλήγει η αλυσίδα.. Στο κέντρο του υπάρχει μία κλειδαρότρυπα, το κλειδί για την οποία βρίσκεται μέσα στην αντανάκλαση, αλλά όχι στο δωμάτιο. Γύρω από τον καθρέφτη αναγράφεται ο γρίφος: **"Η γυάλινη πόρτα είναι μία ψευδαίσθηση, είναι η αντανάκλασή σου που σε κρατά από το να περάσεις."** Λύση: Για να πιάσει το κλειδί, κάποιος θα πρέπει να παρακάμψει την αντανάκλαση του - είτε μετακινώντας το κλειδί εξ'αποστάσεως (με μαγεία), είτε σβήνοντας όλες τις πηγές φωτός, ώστε να μην ανακλάται τίποτα στον καθρέπτη πέραν του κλειδιού.

ΤΟ ΣΥΝΤΡΙΒΑΝΙ

Ακολουθώντας την αλυσίδα προς το ανατολικό δωμάτιο, η αλυσίδα φτάνει σε ένα μαρμάρινο συντριβάνι, γεμάτο με ένα πηχτό, κόκκινο υγρό. Το φως από την πόρτα πέφτει έτσι ώστε η σκιά της γούρνας πέφτει στον πέρα τοίχο. Δίπλα στο σκαλιστό περιστέρι που κοσμεί το χείλος, είναι χαραγμένα τα λόγια: **"Το πέτρινο πτηνό δεν διψά πια. Πότισε το αδελφί του, για να μην γίνεις εσύ τροφή για τις σκιές"**.

Λύση: Το "αδελφί" που πρέπει να ποτιστεί είναι η σκιά του πραγματικού - σημαδεύοντας με αίμα τον τοίχο εκεί όπου πέφτει η σκιά, η αλυσίδα ελευθερώνεται. Προσοχή: εάν στάξει κι άλλο αίμα στη γούρνα, η πόρτα κλειδώνει, και ο Φύλακας επιτείθεται.

Ο ΚΙΩΝΑΣ

Στο βόρειο δωμάτιο βρίσκονται τα κομμάτια ενός κίωνα. Τα 6 τμήματα έχουν στις απέναντι πλευρές τους σκαλισμένα γράμματα κάποιας αρχαίας γλώσσας.

Εάν στοιβαχτούν με τη σωστή σειρά, η μία πλευρά σχηματίζει τη λέξη "ΣΚΟΤΟΣ", ενώ η άλλη τη λέξη "ΑΚΤΙΔΑ". Μία επιγραφή κοντά στην πόρτα γράφει **"Δείξε μου αυτό που μου λείπει, άφησε το άλλο πίσω"**.

Λύση: Οι ήρωες, αφού αποκρυπτογραφήσουν τα σύμβολα, πρέπει να συναρμολογήσουν τον κίωνα ώστε η ΑΚΤΙΔΑ να κοιτάζει προς την πόρτα, ενώ το ΣΚΟΤΟΣ προς την πίσω πλευρά του δωματίου.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ

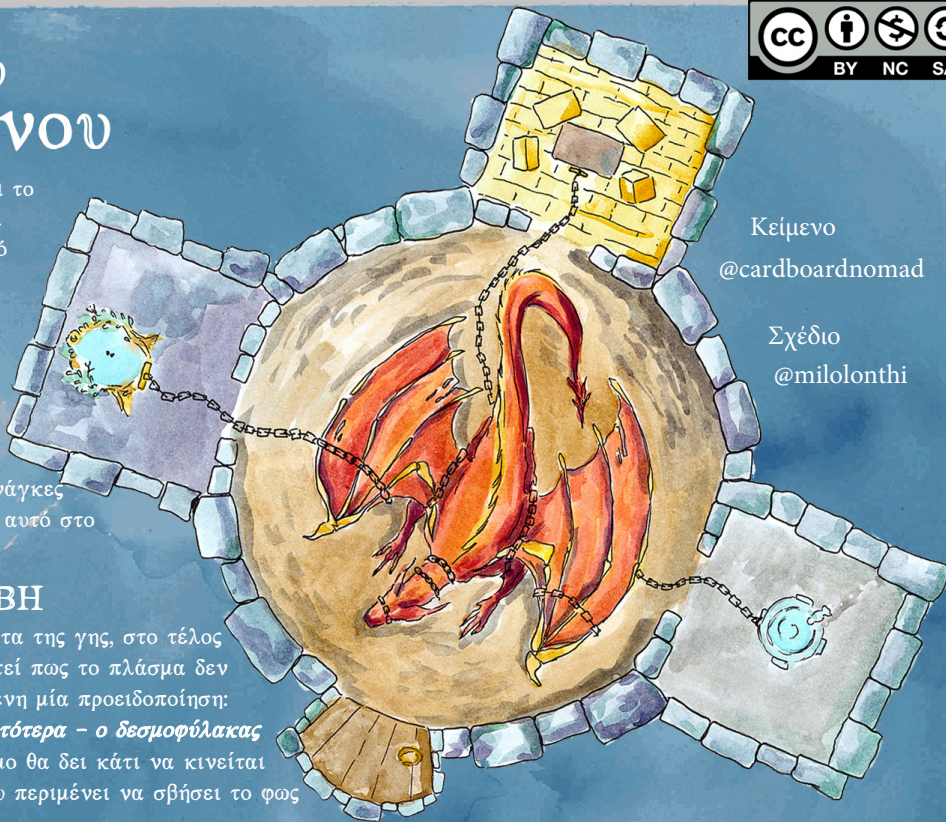
Το τι συμβαίνει μόλις ο δράκος ελευθερωθεί, είναι στην ευχέρεια του αφηγητή/τριας. Ίσως κρατήσει το λόγο του, αναμείβοντας πλουσιοπάροχα τους ήρωες που τον ελευθέρωσαν. Ίσως πειστεί να τους βοηθήσει, ή να μοιραστεί μαζί τους τις αρχαίες του γνώσεις του για τον κόσμο. Ή (αν αγαπάς μια πρόκληση) ίσως αποφασίσει να στραφεί εναντίον τους, η πρώτη από πολλές προδοσίες στη νέα του ελευθερία...

Άλλες Περιπέτειες

Το μουντρούμι αυτό μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί ανάλογα με την ιστορία που έχεις ήδη. Ο δράκος μπορεί να αντικατασταθεί από οποιοδήποτε πλάσμα θα φυλάκιζε κανείς (μάγος, δαίμονας, ακόμη και θεότητα). Η φυλακή θα μπορούσε να γίνει πύργος, σπηλιά, μασωλείο, ή άλλο επίπεδο ύπαρξης.

*Υπενθύμιση

Οι γρίφοι διαφέρουν από άλλα εμπόδια που συναντούν οι χαρακτήρες μας στα prg, γιατί δεν μπορούμε να τους ξεπεράσουμε μόνο με μία καλή ζαριά. Γι'αυτό, μὴν διστάσεις να δώσεις βοήθεια στους παίκτες σου αν δυσκολεύονται, ή ακόμη και να δεχθείς μία διαφορετική λύση που θα προτείνουν, εάν βγάζει περισσότερο νόημα στο τραπέζι σου!



Κείμενο

@cardboardnomad

Σχέδιο

@milolonthi



Μπροστά	Πίσω
Δ	Α
Η	Ι
Ξ	Ζ
Τ	Π
Σ	Ε
Κ	Α

Η Απόδραση του LeChaine



Με το **φυλαχτό** που θα τον κατέστρεφε οριστικά να ανασταθεί, ο αρτεβάντος Τεϊπαρής **LeChaine**, κρατείται χρόνια στην φυλακή του **Madstone Isle**. Χτισμένη ειδικά για αυτόν και τους **2 γιναντιόλους καρχαρίες** που μακρύνει από κάθε ευκαιρία για την επικίνδυνη οργή του να βρει στόχο. Η φυλακή όμως έχει καιρό να δώσει σημάδια ζωής και περαστικά καρβία αναφέρονται εκφωφαντικές βροντές να προέρχονται από κατά τα άλλα έρημο νησι.

Οι τοίχοι και τα δωμάτια της φυλακής (εκτός του **δωματίου 9**) φέρουν περιμετρητά πόνοους που εμπόδιζαν οτιοδήποτε **undead** να τους διασχίσει. Οι πόνοοι παραμένουν στη θέση τους ακόμα και αν ο τοίχος που τους κράταγε έχει κρημλιστεί και κρτέμπουν το μόνο φως της φυλακής. Ο φωτισμός αυτός δεν προσφέρει ορατότητα αλλά μόνο κατεβήση. Όλα τα δωμάτια είναι σκοτεινά. Σε αυτά που δεν είναι εντελώς πλυμψηρισμένα Υπάρχουν σβησμένα πυροσφαι τοίχους, κάθε πυροσφαι 60% πιθανότητα να μπουσσει να ανάψει και παραμένει αναμμένο για **1d4** δωμάτια. Ανά τακτά χρονικά διαστήματα η φυλακή σεσεται από δυνατές δονήσεις με τηρητή το **δωμάτιο 9**. Πρόκειται για **2 Giant Sharks** που υπό την καθοδήγηση του **LeChaine** εμβολίζουν τον τοίχο στην προσπάθεια τους να ανοίξουν δρόμο μέσα από το βουνό.

1. Οι διάδρομοι αυτοί και ότι δωμάτια υπήρχαν εδώ έχουν καταστραφεί και πλήμψησισει. Το νερό φτάνει τα **4ft.** και θεωρείται **difficult terrain**. **Reef Sharks** και **Water Elementals** περιφέρονται στα νερά.

2 & 3. Το **δωμάτιο 3** είναι το γραφείο του **Warden**. Η πόρτα φάλλεται διαγυμένη και είναι η μόνη που φέρει πονούος οι οποίοι αιωρούνται ακόμα στην θέση τους. Το νερό σώμα του **Warden** σε μερική αποσύνθεση βρίσκεται στο γραφείο. Κρατάει ακόμα τη στάση που είχε πριν αφήσει την τελευταία του πνοή. Σταυρωμένα χέρια, κοιλώντας προς την καταστραμμένη πόρτα. Μηροστά του βρίσκεται το **Hydrologio** και ένα αδειο ποτήρι. Στο κλειδωμένο σεντούκι (**DC 12**) βρίσκονται ακριβήματα αξίας και ένα μισογεμάτο μπουκάλι με πικρό ακριβό πομύ. Το **S** πρόκειται για ένα μυστικό πέρασμα. και μπορεί να βρεθεί με ένα εύκολο έλεγχο. Μια μεταλλική επιγραφή στον τοίχο γράφει:

"Η υπαρέση μου αξέανα κυκλική, φτάνγει τα βάθη και του ουρανού την κορφή. Μα όστρια κι αν πάρω μορφή, κρημνείται επάνω μου η ζωή."
Αι στανύτηση του γήριουος ανοίγει αν κήριουος ρίξει νερό στον τοίχο.

4. Το **δωμάτιο 4** βρίσκεται κάτω από τα **δωμάτια 2&3** και είναι πλυμψηρισμένο σε βάθος **10ft.** **Hunter Sharks** κομυυυυυυυ αναμμένα στα συννηρητά του κοινού χώρου και τα κλειδωμένα ατστασύνου καταλάμβαντα τον φρουρών της φυλακής. Διάφορα προσωπικά αντικείμενα καθώς και **Guards Tokens** υπάρχουν να βρεθούν κάτω από το νερό.

5. **Water Elementals** προστατεύου το σώμα ενός φρουρού που φορδάλει ακόμα ένα **Guard's Token**

Την πρώτη φορά που οι παίκτες μπαίνουν στο **δωμάτιο 4** ή μπαίνουν από το **δωμάτιο 3**, τα **δωμάτια 2&3** καταρρέουν από μία δυνατή δόνηση. Αν οι παίκτες βρίσκονται στον επάνω όροφο πέφτουν στο νερό του **δωματίου 4**. Αν μόλις μπήκαν στο **δωμάτιο 4** βάρουν το γραφείο του **Warden** να πέσει στο νερό και το **hydrologio** έχει **3** γύρους μέχρι να πέσει στο νερό και πιθανόν να καταστραφεί.



6. Το **δωμάτιο 6** περιέχει μουχλασμένες προμήθειες και μια κίββα με φθηνά μπουκάλια πομύ. Μπαίνοντας στο **δωμάτιο** οι παίκτες μπροστά εύκολα να διακρίνουν ένα πλοκάμι το οποίο μέσα από μια τρύπα στο πύλωμα να προσπαθεί να φτώσει ένα πεσμένο μπουκάλι πομύ. Το πλοκάμι ανοίκει σε ένα μεθυσμένο **Giant Octopus** το οποίο εμφανίζεται σύντομα φορδάλει το **Warden's Token** και δεν είναι εχθρικό αν δεν τον επιτεθούν οι παίκτες αλλά σε αυτή τη περίπτωση θα κλέσει **Water Elementals** στο πλάσσο του. Ένα από τα πλοκάμια του κρατάει το **υγδαίνο δοχείο** το οποίο θα ανταλλάξει προθύμια για ένα μπουκάλι πομύ με το οποίο θα λουστεί επιστρέφοντας στην τρύπα από την οποία βγήκε. αν το πομύ είναι από το σεντούκι του **δωματίου 3** το χτυπητό δίνει και το **Warden's Token**. Όσο το **φυλαχτό** βρίσκεται στο **δοχείο** ο **LeChaine** αγνοεί την τοποθεσία του και είναι πιθανό οι παίκτες να τον αιφνιδιασουν. Αν δοχείο ο **LeChaine** αγνοεί την τοποθεσία του και είναι πιθανό οι παίκτες να τον αιφνιδιασουν. Αν δοχείο ο **LeChaine** αγνοεί την τοποθεσία του και είναι πιθανό οι παίκτες να τον αιφνιδιασουν. Αν δοχείο ο **LeChaine** αγνοεί την τοποθεσία του και είναι πιθανό οι παίκτες να τον αιφνιδιασουν.

7. Στο **δωμάτιο 7** έχει ανοίξει ένα χάσμα από τις δονήσεις. Η πόρτα που οδηγεί στο **δωμάτιο 8** μπορεί μόνο να σπάσει. Σε αυτή την περίπτωση το νερό που βρίσκεται στο **δωμάτιο 8** καταρρέει στο χάσμα σε **6** γύρους, **1d4** από τους εχθρούς παρασάφου και αυτοί στο χάσμα με μια σειρά από συγχών. Ενδεικτικοί έλεγχοι(Dex saving throw **DC 14**, Strength saving throw **DC 16**, Athletics **check DC 18**).

8. Στο καταστραμμένο Οηλοστώσιο της φυλακής, σε ένα απομεινόμενο οηλοστώσιο υπάρχει το **Dawn's Herald**. Ένα **+1 longsword** με **radiant damage**. **3** φορές την ημέρα επιτρέπει στον κάτοχο να χρησιμοποιήσει το **light cantrip**. Βάθος νερού **10ft.** Αν έχει ανοίξει η πόρτα του **δωματίου 7** οι καρχαρίες που ατρωλούν έχουν **0 movement** και range **5ft.**

Αυθιός εχθρών ανα δωμάτιο εμφάνισης	Αυθιός εχθρών ανα δωμάτιο εμφάνισης
Δυσκοιλία	φυσιοδολογική
Water Elemental	1d4
Reef Sharks	8
Hunter Sharks	3
Giant Sharks	2
	LeChaine
+1 legendary action	H
+1 legendary resistance	
+50 hp	
Ο LeChaine χρησιμοποιεί το stabbok του Revenant (MM p.259) με +10ft reach στο fist λόγω των αδυσόλων και στόχο εκκρίησης του αυτών που έχει το φυλαχτό στην κατοχή του. Αν αυτό έχει φανερωθεί σκοτός του είναι να το ρίξει στους καρχαρίες, μαζί με τον παίκτη που το κουβαλάει εαν αυτό είναι εφικτό. Αν δεν έχει φανερωθεί τότε ο σκοτός του είναι να φύγει μόλις ο τοίχος κρημλιστεί.	
Lair Action . Στο Initiative 20 ή στο τέλος κάθε γύρου, οι καρχαρίες χτυπάνε το βορειο τοίχο του δωματίου 9 . Κάθε 2 γύρους κρημνίζεται μία από τις ενωτρομεταναυτες βαλιτσες και 2 γύρους αφού έχει κρημλιστεί η τελευταία κρημνίζεται ο τοίχος φανερώνοντας το εξωτροπικό του νησιού. Αν ένας καρχαρίας είναι αστασολημένος με παίκτη ο καταλοδθήςος χρεάδονται έναν επιπλέον γύρο. Αν και οι 2 καρχαρίες είναι αστασολημένοι δεν υπάρχει πρόσδος εκείνο τον γύρο.	
Βαλιτσες . Μόλις μπουν στο δωμάτιο 9 , οι παίκτες βρίσκουν 1d4 βαλιτσες που δεν έχουν κρημλιστεί ακόμα. Κάθε μία είναι εξοπλισμένη με 2 harpoon δελφίνα με αδυσόεις. Έχουν +5 to hit, 3d10 piercing damage και Strength save DC16 on hit. Μια αστοχία κάνει τον στόχο grappled . Δευτερη αστοχία χωρίς να έχει ατταλαχθεί στο to grapple κάνει τον στόχο restrained . Αν ένας καρχαρίας είναι grappled ή restrained δεν φτάνει τον τοίχο.	
Guard's Token . Τα Water Elementals δεν είναι εχθρικά στον κάτοχο.	
Warden's Token . Τα Water Elementals υπακούουν σε ανάξες εντολές του κάτοχου Φυλαχτό . Ένα στρόγγυλο αιδερένιο κόμμημα που κρέμεται σε μια αδυσόεια. Εκρήμει μια πρδσσην λάμψη. Εαν τονδερθεί στο άμυχο σώμα του LeChaine αυτό καταστρέφεται και το φυλαχτό χάνει την λάμψη του. Το πεπιτεγνο υγδαίνο δοχείο στο οποίο βρίσκεται εμπροστά του LeChaine να γωυρίζει τον βρίσκειται, όμως προσοχή, ανοίγει εύκολα! Το φυλαχτό δεν άμυται όσο βρίσκεται στο δοχείο	

Νησινή καταχώρηση

Θαμιασάα μερά! Το **φυλαχτό** βεβήρηξ και καταρρέει οημεγάλμνησσησση να το φορσει στον ασπινημένο λάμφο του αβου του τον κομμυ με το **Dawn's Herald**. Έξαρξ να κλεισσημε ασπο το ανθεβησπατηρημένο μερος μια και καλή!

Πελαγοιλία καταχώρηση

Οι πόνοοι της κρημρας σπατήρησσαν να λαιουρησσουν. Αυτή τους ελυσσε. Μας εφερσε το **φυλαχτό** για να μπορούμε να μπαει μέσα. Ίον ακωμυ να χτυπησει την πόρτα μου **νομίζει** είναι εδώ αλλά το έβδα σε ένα ασφαές **δοχείο** και το έδωσα στον πιο νεαρο φρουρο με σφες οδύγητες να φύγει αμεσά από το νησι. Οι εξωτροπικοί, ρουνοι κρατούν ακόμα. Ίο ίδιο και μας χάρεται λίγο χρόνο. Ίοτερε ας είναι οι θεοι μαζί μας.

De. μέλιος. Ημια το **zeldarato** μου νερό.

Ο ΜΠΑΡΟΥΤΟΜΥΛΟΣ

(Μια περύτερεια για τέσσερις παίκτες επιπέδου 6-7)

Όταν οι παίκτες δέχτηκαν να φέρουν στον γνώμο γαιοκτήμονα που τους συστήθηκε αρχώς ως **Laidwagest** ένα σακί ασπίς κοπιρά **Otyugh** έναντι αδρής αμοιβής, θεώρησαν ότι είχαν κάνει την τύχη τους. Αυτό που δεν γνώριζαν ήταν ότι ο εργοδότης τους δεν είχε σκοπό να τη χρησιμοποιήσει για να παρασκευάσει λιπασμα, όπως ισχυριζόταν. Στην πραγματικότητα, την ήθελε για την υψηλή της περιεκτικότητα σε θείο, που μαζί με τον άνθρακα και το νίτρο, αποτελούν βασικά συστατικά της πυριτίδας. Σημειώτεον ότι η παρασκευή και κατοχή πυριτίδας είναι παράνομη στον κόσμο των παικτών. Δεν είναι τυχαία εξάλλου πως, καθώς η ομάδα κατευθύνεται στο προκαθορισμένο σημείο της συνάντησης, έναν παλιό ανεμόμυλο δύο μέρες εκτός του κυρίως δρόμου, τους ακολουθεί κατά πόδας ένα κλιμάκιο της μυστικής αστυνομίας του βασιλείου, της περίφημης **Custodiana Nocturna**...

Αναλόγως με τις επιλογές των παικτών, η περύτερεια μπορεί να εξελιχθεί με αμείψητους τρόπους. Αν δεν αντιληφθούν τις εγκληματικές προθέσεις του εργοδότη τους και ούτε ότι τους ακολουθούν άγνωστοι καθ'οδόν για το ραντεβού τους, οι παίκτες θα φτάσουν τη συμφωνημένη απογευματινή ώρα στο μύλο όπου θα τους περιμένει ο **Laidwagest** (gnome **wzd7**) μαζί με τα μέλη της συμμορίας του (**human fgt7**, **half-orc rog7**, **human dnd7**), ωστόσο την ώρα της συναλλαγής θα επέμβουν οι δώκτες τους (**human pld7**, **halfing rogue7**, **dwarf cl7**, **elf sor7**), με τους μπαρουτοπαγωγούς να ταμπουρώνονται στο μύλο για να προστατεύσουν το εμπόρεμά τους. Οι παίκτες μπορούν είτε να τους ακολουθήσουν είτε να πολεμήσουν την άλλη ομάδα κατά μέτωπο είτε να την πείσουν για την αθωότητά τους (**Diplomacy DC20**) και να αποσυρθούν ή ακόμα και να τους βοηθήσουν στην παλιόρκία του μπαρουτόμυλου. Εναλλακτικά, αν οι παίκτες

υποψιαστούν ότι κάτι δεν πάει καλά με την αποστολή τους είτε ότι κάποιος τους ακολουθεί, μπορούν είτε να εξρευνήσουν μυστικά και εκ των προτέρων το σημείο της συνάντησης τους είτε να έρθουν σε επαφή με τους μυστηριώδεις δώκτες για να μάθουν περισσότερα αναφορικά με την κατάσταση.



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΧΑΡΤΗ

- I. Φτάνοντας στο σημείο της συνάντησης, οι παίκτες μπορεί να μπουν σε υποψίες αναφορικά με το υποτιθέμενο λιπασμα που θέλει να παρασκευάσει ο εργοδότης τους καθώς έχουν να δουν χωράφι εδώ και χιλιάμετρα.
- II. Η υψικάμινος στην οποία καίγονται ξύλα για παρασκευή του άνθρακα (μόνο τη νύχτα, για να μην τραβήξει ο καπνός ανεπιθύμητη προσοχή).
- III. Το οίκημα όπου καταλύουν τα μέλη της συμμορίας. Αν οι παίκτες προσπαθήσουν να προσεγγίσουν την περιοχή κρυφά, θα πρέπει να περάσουν ένα **Stealth (DC 20)** check για να μην τους αντιληφθούν τα δύο σκυλιά στην είσοδο.
- IV. Ένας κοινός ανεμόμυλος εξωτερικά. Δύο αψιδωτά τμήματα στα θεμέλια χρησιμοποιούν ώστε να μπαίνει φως στο μυστικό υπόγειο, ενώ μία επιγραφή στην είσοδο προειδοποιεί «Σε αυτό το σημείο σβήστε τους δαυλούς σας», προς αποφυγή ανάφλεξης της πυριτίδας.
- V. Στο εσωτερικό του μύλου υπάρχουν στοιχεία ότι κάτι δεν πάει καλά (ιστοί αρχικής στη μυλόπετρα, ανταλλακτικά γραναζιών που δεν ταυριάζουν στον εμφάνη μηχανισμό του μύλου κλπ). Δύο κρυφοί διακώπτες (**Investigation DC 20**) ανοίγουν τη μυστική σκάλα που οδηγεί στο μηχανισμό του μπαρουτόμυλου.
- VI. Το αληθινό αποστακτήριο θείου.
- VII. Ο μπαρουτόμυλος, με τα κοπάνια και τις γούβες, τη γυαλιότρα, τον κουνουροποιητή, τα κόκκινα, πρώτες ύλες για παρασκευή πυριτίδας αλλά και μια πρωτότυπη πιστόλα. Κάθε πηγή φωτιάς συντείνεται 75% πιθανότητα ανάφλεξης (8d6 fire damage).



Αβύθιστος

Το πλοίο που απαντά στο όνομα Αβύθιστος όπως λέει η επιγραφή στην πλώρη δείχνει εγκαταλελειμμένο με τα πανιά να έχουν σκιστεί, η κουπαστή να έχει σπάσει και η καταπακτή να έχει καλυφθεί με μαύρη μούχλα που διαλύεται με φωτιά.

Δωμάτιο του Καπετάνιου A1

Χωρίζεται σε 2 μέρη, το υπνοδωμάτιο και το γραφείο. Στο κέντρο του δωματίου βρίσκεται ένα γραφείο που πάνω έχει χάρτες, όργανα ναυσιπλοΐας ένα χαρτί το οποίο γράφει την λέξη "ΞΕΝΟΤΡΟΠΙΑ" (Αναγραμματισμός για να θυμάται τον κωδικό του Γ3) καθώς επίσης και έναν πυρσό που ενεργοποιείται με το άγγιγμα χωρίς να σβήνει ποτέ. Το υπνοδωμάτιο περιέχει κάποια συνηθισμένα αντικείμενα καθώς και ένα σκαλιστό κρεβάτι.

Βιβλιοθήκη B1

Η βιβλιοθήκη του πλοίου έχει υποστεί αρκετές ζημιές. Διατηρούνται όμως κάποια πολύτιμα αντικείμενα για αυτούς που είναι μνημένοι στις μαγικές τέχνες. Ακόμα έχει το βιβλίο του τρόμου. Αν κάποιος το διαβάσει, θα αποκτήσει κάποια φοβία για όσο είναι κοντά στο βιβλίο.

Ξενώνας B2

Δεν έχουν μείνει πολλά εκτός από ένα κρεβάτι και μια μεγάλη τρυπά από όπου μπορούν να κατέβουν με σχοινί στο πρώτο αμπάρι.

Κουζίνα B3

Η κουζίνα φαίνεται καθαρή και ζωντανή σαν να μην πέρασε μια μέρα από όταν χρησιμοποιήθηκε τελευταία φορά. Μέσα ο μάγειρας θα προσκαλέσει τους παίκτες να παίξουν ένα παιχνίδι. Αν νικήσουν θα τους δώσει ένα πουγκί με χρυσαφί και θα εξαφανιστεί μαζί με την ψευδαίσθησή. Μετά από αυτό η κουζίνα μοιάζει με το υπόλοιπο πλοίο. Είναι παλιά και βρώμικη αλλά το χρυσάφι θα μείνει. Άμα χάσουν, θα χαθεί η ψευδαίσθηση χωρίς να πάρουν το χρυσάφι.

Αίθουσα Αγάλματος B4

Το δωμάτιο από έξω είναι γεμάτο με μούχλα. Το εσωτερικό είναι άδαιο εκτός από 2 βάθρα. Το ένα είναι άδαιο ενώ στο άλλο υπάρχει ένα μικρό αγαματίδιο ενός ανθρωπόμορφου πλάσματος από ελεφαντόδοντο. Οι παίκτες που είναι κοντά μπορεί να αισθανθούν άρρωστοι, αν είναι κοντά για πολλή ώρα.



Για να κατεβείτε θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την καταπακτή αλλά έχει μπάζα τα οποία θα πρέπει να αφαιρέσετε.

Δωμάτιο ύπνου Γ1

Κατεβαίνοντας την καταπακτή οι παίκτες θα βρεθούν στο δωμάτιο ύπνου. Είναι γεμάτο με σπασμένα κρεβάτια και σκισμένες αιώρες. Πάνω σε αυτά βρίσκονται mimics τα οποία έχουν πάρει την μορφή πτωμάτων, των νεκρών ναυτών.

Πρώτο Αμπάρι Γ2

Το μεγαλύτερο από τα δυο περιέχει πληθώρα αντικειμένων από καρέκλες μέχρι αγάλματα. Εδώ σε ένα από τα φέρετρα που υπάρχουν στον τοίχο κοιμάται ένα Vampire το οποίο είχε μισθώσει το πλοίο για να μεταφέρει τα πράγματα του στην νέα του κατοικία με άλλο όνομα. Δυστυχώς ανακάλυψαν την πραγματική του ταυτότητα. Το Vampire όλο το πλήρωμα. Έχει απόλυτη κυριαρχία στο πλοίο και μπορεί να ελέγχει τα πάντα, από τα σχοινιά (με τα οποία μπορεί να δέσει τους παίκτες) και τις πόρτες μέχρι τα αγάλματα που μπορεί να καλέσει για να τον βοηθήσουν στην μάχη.

Δεύτερο Αμπάρι Γ3

Η πόρτα είναι κλειδωμένη με μαγικά και έχει επάνω έναν μαυροπίνακα με κιμωλία. Για να ανοίξει η πόρτα μπορεί να γράψουν την φράση «άνοιξε πόρτα» ή να δοκιμάσουν να την παραβιάσουν αλλά θα θέλει ώρα. Μέσα το δωμάτιο έχει τα πιο πολύτιμα αντικείμενα από χρυσαφί, ασημί και πολύτιμους λίθους. Προσέχετε τα μικρά mimics που είναι σε νάρκη.



Επιπλέον

Όσο είστε στο πλοίο παράξενα γεγονότα μπορούν να συμβούν όπως πόρτες που ανοίγουν και κλείνουν μόνες τους, παράξενοι θόρυβοι καθώς και σκιές εκεί που δεν έπρεπε να υπάρχουν. Αν κάποιος έχει ακουμπήσει το αγαματίδιο από το B4 κατά την διάρκεια της μάχης μπορεί να παρατήρει πίσω του μια οντότητα που μοιάζει με το άγαλμα να τους παρακολουθεί. Η οντότητα θα εξαφανιστεί όταν τελειώσει η μάχη ή πάνε να την ενοχλήσουν.



Τα παιχνίδια του χρόνου

Όνομα Δημιουργού: Νικόλας Σπυρόπουλος

Καλώς ήρθατε στο παλάτι του Slok Kargol ή αλλιώς δαίμονα του χρόνου! Προσοχή στον... χρόνο (σατανικό γέλιο του δαίμονα). Σκοπός των ηρώων είναι να ξεφύγουν από τα παιχνίδια του δαίμονα χωρίς να χάσουν τα λογικά τους...

Γενική περιγραφή του παλατιού

Οι τοίχοι είναι από μαύρη λεία πέτρα φτιάχνοντας την ψευδαίσθηση ότι απορροφούν κάθε ακτίνα φωτός. Το πάτωμα ομοίως είναι φτιαγμένο από την ίδια πέτρα κάνοντας τον κάθε ήρωα να πιστεύει ότι περπατάει στο κενό. Η μόνη πηγή φωτός σε κάθε δωμάτιο είναι μερικοί δαυλοί στερεωμένοι στους τοίχους οι οποίοι εκπέμπουν ένα είδος μωβ φωτός. Η αληθινή ομορφιά κρύβεται όμως αν οι ήρωες κοιτάξουν προς τα πάνω όπου μέσω ενός στρώματος γυαλιού θα αντικρίσουν το γαλαξιακό νεφέλωμα και θα αναρωτηθούν που βρίσκονται...

A1: Χώρος υποδοχής

Οι ήρωες μεταφέρονται σε αυτόν τον χώρο μπροστά από ένα πανέμορφο ξύλινο τραπέζι με τεράστια ποτήρια γεμάτα μύρα (αν την πιουν σε αντίθεση με αυτό που περιμένουν δεν θα γίνει τίποτα απλά θα ξαναγεμίσει το ποτήρι τους). Ξαφνικά μία λεπτή, διαπεραστική φωνή ακούγεται: «Καλώς ήρθατε θνητοί (χεχεχε). Παρακαλώ καθίστε, πιείτε την μύρα σας και ξεκουραστείτε μέχρι να έρθει η σειρά σας (χεχεχε)» Βαθιά μέσα από κάποιο δωμάτιο ακούγονται κραυγές πόνου. «Ουπς! Πρέπει να φύγω, αλλά θα σας ξαναδώ σύντομα (χεχεχε). Α! Κάντε ό,τι θέλετε αρκεί να μην ανοίξετε αυτή την πόρτα» (Ακούγεται ένα χτύπημα στην πόρτα προς το A2).

A2: Περίεργο δωμάτιο

Το δωμάτιο είναι τελείως άδειο μέσα στο σκοτάδι. Το μόνο που μπορούν να βρουν είναι σε μία γωνία ένα μπρούτζινο γρανάζι ρολογιού. Όμως καθώς φεύγουν σε κάθε τους βήμα βιώνουν αδυναμία και τον χρόνο να κυλά απερίγραπτα γρήγορα καθώς γερνούν ταχεία και χάνουν 1d4 HP.

A3: Απλός διάδρομος

Κατά μήκος του διαδρόμου, αν ψάξουν, βρίσκουν σπασμένα όπλα τα οποία έχουν κάτι περίεργο... είναι πανομοιότυπα με τα δικά τους! (Μήπως έχουν ξαναπεράσει από εκεί;) Αν προσπαθήσουν να πάνε προς το A6 θα περπατούν επ' αόριστον χωρίς να απομακρύνονται ιδιαίτερα. Πάνω στην πόρτα προς το A4 θα καταλάβουν πως υπάρχει ένα χαλασμένο ρολόι στο οποίο αν δώσουν προσοχή, θα δουν ότι του λείπουν 3 ίδια γρανάζια με αυτό που υπάρχει στο A2. (Για να βρουν τα υπόλοιπα δύο γρανάζια πρέπει να επιστρέψουν στο A2 και να επαναλάβουν την διαδικασία άλλες δύο φορές κλείνοντας κάθε φορά την πόρτα του ώστε να εμφανιστεί το επόμενο γρανάζι. Φυσικά οι επιπτώσεις της γήρανσης ισχύουν κάθε φορά που μπαίνουν στο δωμάτιο...).

A4: Δεύτερος απολύτως βαρετός διάδρομος

Υπάρχει μία πόρτα προς το A5 με ένα βαθούλωμα στο σχήμα του ρολογιού της προηγούμενης πόρτας(Για να την ανοίξουν πρέπει να πάρουν το ρολόι και να το τοποθετήσουν πάνω της).

A5: Δωμάτιο θησαυρού

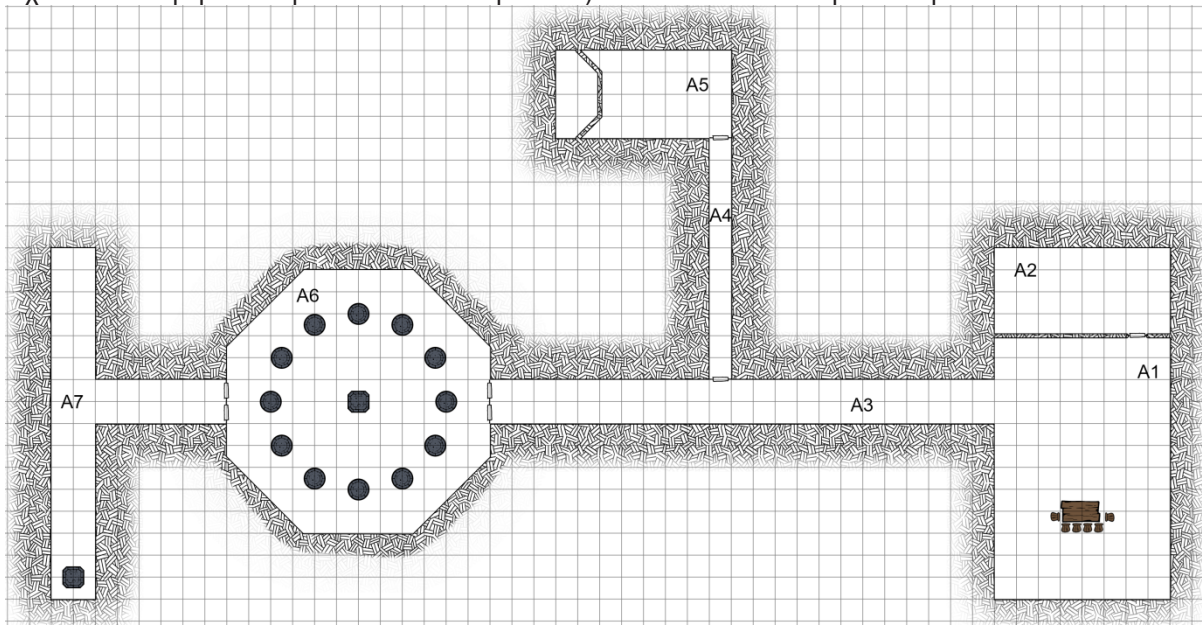
Πάνω σε ένα γλυπτό βάθρο υπάρχει ένα μαύρο δόρυ από οφιδιανό με μια σμιλευμένη μωβ πέτρα στην κορυφή του(μαγικό αντικείμενο, 3d4 damage, αν καρφωθεί στο πάτωμα ενός δωματίου, ο χρόνος δεν μπορεί να επιταχυνθεί σε εκείνο το δωμάτιο). Με αυτό μπορούν να σπάσουν το κόλπο του χρόνου στο A3 και να περάσουν στο A6.

A6: Δωμάτιο του βασιικού γρίφου

Υπάρχουν 12 κίονες περιμετρικά του δωματίου οι οποίοι πάνω τους έχουν από μία πέτρινη πλάκα. Στο κέντρο του δωματίου υπάρχει ένας μεγαλύτερος κίονας που δεν μπορούν να δουν την κορυφή του. Κάθε πλάκα έχει από την πίσω μεριά της γραμμένη έναν αριθμό από το 1 μέχρι το 12 σχηματίζοντας ένα ρολόι(το 12 είναι πάνω στον κίονα που είναι πιο κοντά στην είσοδο του δωματίου). Η φωνή του δαίμονα ξανακούγεται: «Γυρίστε τις πλάκες των τριών. Ύστερα ορίστε τον χρόνο των 3:33». Οι παίκτες θα πρέπει να γυρίσουν τις πλάκες με τους αριθμούς Ένα, Δύο, Έξι (οι πλάκες των τριών = αριθμοί με 3 γράμματα ως λέξη). Τότε ο κεντρικός κίονας θα κατέλθει. Μετά κάποιος ήρωας θα πρέπει να ανέβει πάνω του και με τα χέρια του να σχηματίσει την ώρα 3:33. Τότε θα ανοίξει αυτόματα η πόρτα προς το A7. Σε κάθε λάθος που κάνουν σε οποιοδήποτε σημείο του γρίφου δέχονται 1d4 damage λόγω γήρανσης. Αν ψάξουν το δωμάτιο μπορούν να βρουν σκελετούς που φορούν φθαρμένα ρούχα. Αν προσέξουν καλά θα καταλάβουν ότι έχουν τα ίδια ρούχα με εκείνους (Ε δεν γίνεται σίγουρα έχουν ξαναβρεθεί εδώ...).

A7: Τελικό δωμάτιο

«Συγχαρητήρια θνητοί! Ολοκληρώσατε την πνευματική δοκιμασία, για να δούμε τώρα πόσο καλοί είστε με ένα ξίφος στο χέρι (χεχεχε)». Όταν τελειώσει με τα λόγια του, Ένας πέτρινος φύλακας ξυπνά από το βάθρο στο κάτω μέρος του A7... Ένας Time Guardian (ή Χρονοφύλακας ό,τι προτιμάτε). Τα στατιστικά του είναι περίπου ίδια με ενός Hobgoblin Warlord από την 5^η έκδοση του Dungeons & Dragons με λιγότερο Armor Class αλλά και μία επιπλέον ιδιότητα: Time Breath: Dexterity saving throw(15) αν αποτύχει κάποιος ήρωας χάνει την σειρά του καθώς ο χρόνος κύλισε πολύ γρήγορα για αυτόν. Εφόσον νικηθεί ο φύλακας, μία δέσμη λευκού φωτός πλημμυρίζει την αίθουσα και οι ήρωες έχουν σωθεί από τον τρελό δαίμονα!



Ο νεκρομάντης Σάντορ ο Αιώνιος στάθηκε μπροστά από την είσοδο της σπηλιάς του Καρκατρός. Ήταν άλλο ένα από τα πολλάίθρια φυλάκια που διαθέτει για να κρύβει τους αμέτρητους θησαυρούς του. Συνειδητοποίησε ότι είχε αιώνες να επιστρέψει και ότι τα μάγια που προστάτευαν την είσοδο είχαν από καιρό λυθεί. *“Σίγουρα κάποιος θδελυρό πλάσμα μπήκε στη σπηλιά μου και άρπαξε τους θησαυρούς μου!”*.

Προτού προλάβει να διατάξει τη στρατιά του να επιστρέει, οι PCs έχουν κάνει βήματα μπροστά και δηλώνουν έτοιμοι στην είσοδο. Ο Σάντορ ο Αιώνιος αποκρίνεται: *“Όστε εθελοντές ε; Εντάξει λοιπόν, μπείτε μέσα και σκοτώστε το τέρας που τρύπησε στη σπηλιά των θησαυρών μου. Προσοχή όμως, αν αρπάξετε έστω και ένα τσίγκινο νόμισμα, θα σας απελάσω πίσω στην κόλαση”*.

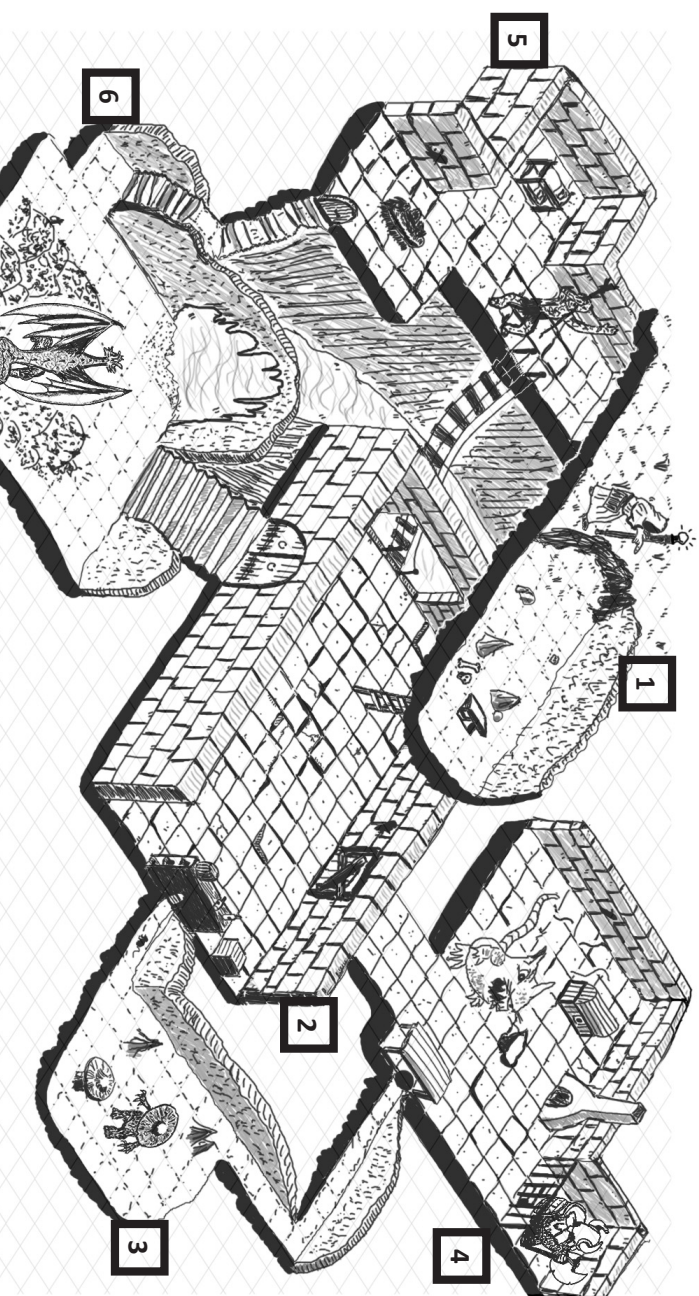
*** Οι PCs είναι απέθαντοι στο στρατό του νεκρομάντη Σάντορ. Ο Σάντορ τους στέλνει να καθαρίσουν τη σπηλιά, έχει ξεχάσει όμως ότι κάτω εκεί κάτω έχει κρύψει τις ψυχές τους! Οι PCs εθελοντικά προσφέρονται, καθώς μια άγνωστη για εκείνους δύναμη τους έλκει. Στην πραγματικότητα, στο σεντούκι κρύβονται κλειδωμένες οι ψυχές τους, και μόλις τις πάρουν στα χέρια τους (και τις φάνει) μπορούν να επιστρέψουν στον κόσμο των θνητών.

*** Η σπηλιά αυτή είχε αρχικά κατοικηθεί από βουνίσιους νάνους. Ο Σάντορ ο Αιώνιος τους είχε επιτεθεί και εξορίσει. Όταν ξεθώριασε το μαγικό που έκλεινε την είσοδο, ένας μπάδε δράκος με το όνομα Ηλέκτωρ ο Θρασύς αποφάσισε να μετατρέψει τη σπηλιά στο σπίτι του.

*** Πολύ γρήγορα οι Ιθαγενείς της περιοχής γύρω από το βουνό Καρκατρός αντιλήφθηκαν την παρουσία του δράκου ως μια θεική ύπαρξη και έτσι δημιουργήθηκε η Αίρεση των Ιθαγενών του Βουνού.

1. **Είσοδος.** Ο Σάντορ ο Αιώνιος περιμένει απειλητικά, ο στρατός των απέθαντων είναι λίγο πιο έξω.

2. **Αίθουσα - σταυροδρόμι.** Η πόρτα προς το 4 είναι κλεισμένη με δυο ξύλα και σπάει με δύναμη. Η πόρτα προς το 3 είναι μυστική και οδηγεί σε ένα σχετικά στενό λαγούμι. Η πόρτα προς το 6 είναι πελώρια με ξεκαδίσωτη. Προς το 5 βρίσκεται μια κρεμαστή γέφυρα. Αν πέσει κανείς κάτω (π.χ.



πολεμώντας με τους Ιθαγενείς), καταλήγει μέσω του υπόγειου ποταμού στο 6.

3. **Σπηλιά με τεράστια μανιτάρια.** Ένα από αυτά είναι ανθρωπόμορφο και πεινασμένο.

4. **Αίθουσα των όπλων.** Πείνα αιώνων, ακόρεστη, σας τραβάει να μπείτε σ' αυτό το δωμάτιο. Εδώ είναι το σεντούκι που περιέχει τις ψυχές των PCs. Επίσης ένας τρομακτικά μεγάλος αρουραίος παραμονεύει στις σκιές. Το φάντασμα ενός νάνου πολεμιστή βρίσκεται πίσω από τα σίδερα μιας μικρής φυλακής. *“Μόνο εδώ είναι ήσυχα. Αναζητώ εκδίκηση για τη φυλή μου από αυτόν που μας κατέστρεψε. Είμαι από τους λίγους που γλίτωσαν και δεν μπόρεσαν στη στρατιά του σπαίσιου νεκρομάντη”*. Αν ο νεκρομάντης πεθάνει, ο νάνος εμφανίζεται, ευχαριστεί και χάνεται για πάντα.

5. **Αίθουσα των Αιρετικών.** Πέντε Ιθαγενείς είναι γύρω από το τραπέζι. Εκεί είναι ξαπλωμένη μία έκτη Ιθαγενής, έγκυος (Αυρηλία) που προσπαθεί να

γενήσει το μωρό του δράκου και δεν μπορεί. Το μωρό είναι πολύ μεγάλο και χωρίς βοήθεια θα πεθάνει και η ίδια και το μωρό. Οι Ιθαγενείς είναι σε πανικό. Οι Ιθαγενείς μιλούν σταστά τη γλώσσα των PCs, αλλά μπορούν να μεταφέρουν λόγια όπως *“μωρό του Θεού”*, *“δεν μπορεί να γενήσει”*, *“θρηθήστε μαζί”*. Παραδίνδα κέτονται 2 πτώματα εγκύων και σχετικά φρέσκοι σκελετοί.

6. **Αίθουσα του Χρυσοφιδιού.** Πάνω σε αμέτρητα πλούτη ξαπλώνει ξάγρυπτος ο Ηλέκτωρ ο Θρασύς. Δεν αποζητά απαραιτήτα τη μάχη, μα ανησυχεί για τη γέννα της νεαρής Αυρηλίας στο 5. Αν βοηθήσουν οι PCs (π.χ. με αυτοσχέδια καισαρική τομή, ή κάποιο μαγικό), τότε δεν είναι οπωσδήποτε εχθρικός απέναντί τους. Αν οι PCs θέλουν να του πάρουν το θσαυρό, τότε οκ, μάχη. Αν οι PCs αποφασίσουν να τα βάλουν με τον νεκρομάντη, τότε θα τους ανταμολίψει.

*** Καλή διασκέδαση!

Νερό! “Είστε μέρες σε αυτή την έρημο, με άμμο στα πόδια και καμΐματα στα χέρια. Βρείτε νερό. Υπάρχει γΐγουρα ένα υπόγειο ρεύμα, βλέπετε μικρούς βλαστούς στην επιφάνεια της ερήμου κατά το μήκος του. Τώρα, είστε διψασμένοι μπροστά σε μία είσοδο, κοιτώντας τα σκαλιά να κατηφορίζουν μες τη λάσπη, τη σκόνη και τα σκοτάδια. Αυτή είναι η καλύτερη σας επιλογή, κατεβείτε, ο θεός βοηθός!”

Γιατί δεν πίνουμε το δικό μας νερό? Για να λειτουργήσει το κίνητρο της περιπέτειας πρέπει να εξασφαλιστεί ότι οι παίκτες δεν έχουν εύκολη πρόσβαση σε νερό, π.χ. μέσω μαγείας. Αυτό αφήνεται πάνω σου. Προεραϊτικά μπορεί το πάρτυ να ξεκινήσει με 1 exhaustion level ή παρόμοιο mechanic που φεύγει μόλις πιούν νερό.

Χαρακτηριστικά του λάκκου: Αυτό το άνοιγμα σκάφηκε για να αποκτηθεί πρόσβαση στο υπόγειο νερό. Τώρα, χρόνια μετά, είναι το σπίτι για μερικά κόμπολντς και ένα περιφερόμενο purple worm! Όταν το πάρτυ περάσει την είσοδο, ξεκινήστε ένα X-λεπτο (10, 15 ή 20 λεπτά) χρονόμετρο (πραγματικός χρόνος). Κάθε φορά που το ρολόι χτυπά, όλο το τούνελ σείεται για μερικά δευτερόλεπτα και συμβαίνουν μικρές κατολισθήσεις. Αυτό οφείλεται στο purple worm που αράζει κάτω από τα πόδια σας. Ρίξτε ένα d20. 1: Όλο το πάρτυ τρώει 1d10 dmg και χωρίζεται στα δύο λόγω κατολίσθησης, 2-3: Το πάρτυ χωρίζεται στα δύο λόγω κατολίσθησης 3-5: DEX save DC:12 αλλιώς 1d6 dmg, 5+: Μικρές κατολισθήσεις που δεν σας επηρεάζουν. Σήραγγες στηριζόμενες με παμπάλια ξύλα, ποιός ξέρει πως στέκονται. Μετά από λίγο διάδρομοι φτιαγμένοι από πέτρα οδηγούν πιο κάτω. Υγρασία στον αέρα όσο πιο βαθιά προχωράτε. Άλλοι διάδρομοι φαίνονται οργανωμένα χτισμένοι για να περνούν άνθρωποι ενώ άλλοι είναι στρογγυλοί με διάμετρο 2-3 μέτρα και δεν στηρίζονται με κάποιο (τεχνητό) τρόπο.

Είσοδος: “Ένα άτακτα σκαμμένο στην άμμο μικρό τούνελ οδηγεί σε ένα άνοιγμα. Στο πάτωμα φαίνονται τα υπολείμματα από φτυάρια και αζίνες, πολλά χρόνια παρατημένα. Σήραγγες σκαμμένες περιμετρικά οδηγούν σε πολλές κατευθύνσεις.”

Υπάρχουν 5 εξοδοι στο δωμάτιο, οι 4 δεν είναι σκαμμένες μετά από μερικά μέτρα. Σε μία από τις μη τελειωμένες υπάρχει κινούμενη άμμος. Η σωστή έξοδος οδηγεί μετά από λίγο στην αρχή μιας πέτρινης σήραγγας ύψους λίγο πάνω από 2 μέτρα. Μία σιδερένια πόρτα ορίζει την αρχή της. Η πόρτα θα ανοίξει με ένα μεγάλο τρίζιμο από τα σκουριασμένα σίδηρα.

Αρχή Σήραγγας: “Η πόρτα ανοίγει με ένα δυνατό τρίζιμο. Πίσω της ένα μικρό χολ, στο πάτωμα του ξεραμένο αίμα.

Το σκοτάδι επικρατεί.” **Κόμπολντς!** 3-4 κόμπολντς περιμένουν στο δωμάτιο για όποιον διψασμένο περνά από εδώ. Στη μία γωνία του δωματίου υπάρχει ένας σωρός από σκουριασμένα (και μη) αντικείμενα, λάφυρα από προηγούμενα θύματα των κόμπολντς. Εάν κάποιος χαρακτήρας ψάξει το σωρό ανακαλύπτει σκουριασμένο εξοπλισμό και πολλά άδεια φλασκιά για νερό. Εάν τα κόμπολντς ακούσουν νωρίτερα τους ήρωες προτιμούν να κρυφτούν και να επιτεθούν μόλις όλοι οι χαρακτήρες μπουν στο δωμάτιο! Αν αυτό είναι αδύνατο επιτίθενται ακαριαία. Ένας δρόμος οδηγεί βαθύτερα στον λάκκο και ένα καλό perception τσεκ αφήνει τον χαρακτήρα να ακούσει τρεχούμενο νερό από πιο βαθιά στον λάκκο, ενώ μία μικρή πόρτα στέκει μισάνοιχτη στα δυτικά του δωματίου.

Αποθήκη Υλικού: “Σε αυτό το δωμάτιο υπάρχουν αζίνες, φτυάρια, σαπια ορθογώνια ξύλα στήριξης, σακιά με άμμο, ρούχα εργασίας. Σε μία γωνία φαίνεται πως κοιμόντουσαν τα κόμπολντς.”

Το δωμάτιο αυτό χρησιμοποιούνταν σαν αποθήκη υλικού από τους χτίστες (εάν οι παίκτες πάρουν εργαλεία από εδώ έχουν advantage στα τσεκς του λαβυρίνθου αργότερα). Τώρα τα κόμπολντς το χρησιμοποιούν για τον ύπνο τους. Στη μία γωνία του δωματίου ένα καλό investigation αποκαλύπτει ένα μικρό κρυμμένο κουτί με 50 χρυσά νομίσματα. Ένα πάρα πολύ καλό τσεκ επίσης δείχνει ότι μία από τις πέτρες είναι κακά τοποθετημένη, διότι κρύβει μία μικρή καταπακτή με πολύτιμους λίθους που κάποιος από τους παλιούς εργάτες βρήκε κατά το σκάψιμο και έκρυψε εκεί!

Λαβύρινθος: “Το πέτρινο τούνελ στενεύει λόγω των κατολισθήσεων και παίρνει απότομες στροφές δεξιά και αριστερά. Ένα πάντρεμα μούχλας και λάσπης καλύπτει μερικές επιφάνειες, ενώ στον αέρα υπάρχει υγρασία.”

Ένας λαβύρινθος από πέτρινα μονοπάτια που κατά το μήκος τους έχουν χάλκινους σκουριασμένους σωλήνες, κόκαλα χαμένων άτυχων διψασμένων και στους τοίχους μερικά σκαλισμένα γράμματα. Ένα από τα σκαλισμένα μηνύματα στον τοίχο γράφει “Το κέικ είναι ψέμα!”, ενώ κάποιος δρόμοι είναι τόσο στενοί που χρειάζεται να στριμωχτείτε για να τους περάσετε. Ένα καλό τσεκ προσανατολισμού (π.χ. survival) αφήνει το πάρτυ να βρει εύκολα το στόχο του χωρίς να χαθεί (πολύ) - μία μισοσκαμμένη τρύπα προς τα κάτω, από την οποία ακούγεται νερό να αναβλύζει!

Εάν οι παίκτες χαθούν στο λαβύρινθο θα συναντήσουν με ίση πιθανότητα: -Ένα Gelatinous Cube, - Οδούς με κινούμενη άμμο, - Ένα διάδρομο μεμανιτάρια να ξεφυτρώνουν ανάμεσα στις πέτρες, ταμανιτάρια είναι δηλητηριώδη, ακόμα και ο αέρας στον διάδρομο τοξικός! Ο κίνδυνος το πάρτυ να χωριστεί από κατολίσθηση όσο βρίσκεται στο λαβύρινθο είναι διπλάσιος.

Κάτω: “Μία μικρή πτώση σας βγάζει σε ένα πλατύ δωμάτιο. Δύο από τους τοίχους του είναι καλυμμένοι με βρύα, ενώ σκόρπια στο έδαφος είναι μικρά ανθρώπινα κόκαλα. Ανάμεσα από δύο πέτρες μία μικρή ροή νερού αναβλύζει. Στο πάτωμα και τους τοίχους υπάρχουν μεγάλες τρύπες μεγέθους 2 και 3 μέτρων. Αλλά τι άλλο ακούγεται?”

Οι τρύπες δημιουργούνται από το Purple Worm. Λίγο αφού οι ήρωες πιούν νερό από την πηγή εμφανίζεται και ξεκινά η μάχη! Κατά τη διάρκεια της μάχης όλο το dungeon πάλλεται και οι κατολισθήσεις πυκνώνουν, ώσπου...

Κατολίσθηση!: “Το purple worm μένει νεκρό στο πάτωμα, όμως η ζημιά στην υποδομή του υπόγειου συστήματος είναι ανεπανόρθωτη. Το τούνελ υποχωρεί! Τρέξτε!”

Οι διάδρομοι αρχίζουν και κλείνουν από τις κατολισθήσεις και οι ήρωες πρέπει να τρέξουν για να βγουν έξω. Χρησιμοποιήστε ένα skill challenge με μέτρια τσεκς. Εάν οι παίκτες μαζέψουν 5 επιτυχίες πριν από 3 αποτυχίες καταφέρνουν να βγουν αλώβητοι από το λάκκο. Εάν όχι... (εάν όχι επιλέγεις εσύ συνέπειες)

Τέλος - “Λαχανιασμένοι φτάνετε στην επιφάνεια ενώ κυριολεκτικά η γή χάνεται κάτω από τα πόδια σας. Καταφέρατε να βρείτε νερό και ο καντός ήλιος φαίνεται λιγότερο εξαντλητικός. Τώρα?”

Purple Worm: Stats:18,5,15,1,4,3, AC:17, HP:50-80, Ανγκωμα: +5, 1d8+5 dmg και DC 13 DEX ή STR save αλλιώς ο χαρακτήρας καταπίνεται από το worm. 1d10 acid dmg για κάθε γύρο που μένει εντός. Κάθε φορά που το worm δέχεται ζημιά από έξω, πρέπει να ξεπεράσει ένα DC 16 CON save, αλλιώς ο χαρακτήρας βγαίνει έξω prone. Τσίμπημα ουράς: +6, 1d8+6 dmg και DC 13 CON save για 1d12 poison damage ή το μισό εάν περάσει. Κάθοδος (Recharge 5-6): Το Purple Worm υποχωρεί στο υπέδαφος αφήνοντας πίσω του μια τρύπα, DEX save DC 13 αλλιώς το έδαφος σας καταπίνει, 1d12 dmg και χρειάζεστε κάποιος να σας βοηθήσει χρησιμοποιώντας το bonus action του για να βγείτε, μεχρι τότε είστε Restrained. Άλλα περιπλανώμενα τέρατα: Κόμπολντς, Σκορπιό

