

DUNGEON

ΣΕ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ

«Κάθε Σκονισμένο Αντικείμενο Κρύβει μια Ιστορία»



GOBLIN'S TAVERN

Μικρά σκονισμένα αντικείμενα, άλλα ξεχασμένα από τον κόσμο
άλλα τυλιγμένα σε θρύλους, καθένα τους μπορεί να κρύβει
ένα μοναδικό μπουντρούμι!

Ποιό είναι το δικό σου?

Υποβολή συμμετοχών
έως 5 Ιουνίου



ΝΙΚΗΤΕΣ

1η θέση

**Χρήστος Κατσιούλας
‘THE MAUSOLEUM GARDEN’**

2η θέση

**Νίκη Μύρου
‘PACIFY’**

3η θέση

**Λάμπρος Φλιούκας
‘ΤΟ ΖΑΦΕΙΡΕΝΙΟ ΦΥΛΑΧΤΟ’**

ΤΙΜΗΤΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ

**Γιάννης Κώτης
‘ΓΑΤΙΑ ΚΟΥΒΑΡΙΑ’**

6/2025

The Mausoleum Garden



1. Ο Κήπος

Γκριζοί τάφοι, κενοί, ή χαραγμένοι με ακατανόητες γραφές, είναι σκόρπιοι κάτω από το αιματοβαμμένο φεγγάρι. Κληματαίδιας και κατακόκκινα τριαντάφυλλα γεμίζουν τον χώρο του κήπου, που φωτίζεται από φανάρια, τα περισσότερα των οποίων είναι αναμμένα με ένα πορτοκαλί, μαγικό φως. Στις άκρες του κήπου, στέκονται μερικά αγάλματα φηγούρων που θρηνούν, ενώ ένα απλό αεράκι μεταφέρει ψιθύρους και τη μυρωδιά της σήψης.

- Τα **Mourning Statues** (AC=18, HP=40, Vulnerability σε Adamantine weapons και Force damage) κινούνται προς τους εισβολείς όταν δεν τα βλέπει κανείς, προσπαθώντας να τους ακινητοποιήσουν (**DC 15 Strength ή Dexterity saving throw**, επανάληψη σαν Action για απελευθέρωση).

- Τρία από τα φανάρια δεν είναι αναμμένα και απορρίπτουν οποιαδήποτε μορφή μαγικού φωτός. Αν ανάψουν με μη μαγικό τρόπο, τα **Mourning Statues** ακινητοποιούνται.

- Τα τριαντάφυλλα αρχίζουν να τρέφονται από την ζωτική ενέργεια των εισβολέων. Κάθε 10 λεπτά που κάποιος βρίσκεται στον κήπο, πρέπει να ρίξει ένα **DC 15 Constitution saving throw** ή να λάβει 2d6 necrotic damage.

- Στην περίπτωση που κάποιος εισβολέας πεθάνει όσο βρίσκεται μέσα στον πίνακα, τότε το όνομα του γράφεται σε έναν από τους κενούς τάφους και το άψυχο κορμί του εξοστρακίζεται εκτός του πίνακα.

2. Κόκκινο Μαυσωλείο

Η πόρτα του κτηρίου είναι ανοιχτή. Ένα μακρύ, κόκκινο χαλί διατρέχει το μακρόστενο δωμάτιο. Στην άλλη άκρη του χώρου, βρίσκεται ένα κόκκινο πετράδι σφραγισμένο σε μια γυάλινη προθήκη. Δίπλα της, βρίσκεται μια μεγάλη ελαιογραφία ενός πλούσιου ντυμένου άνδρα, που στέκεται σε έναν φθινοπωρινό κήπο (**Στοιχείο 1**).

- Κάτω από την ελαιογραφία βρίσκεται μια μπρούτζινη πλακέτα αναγράφοντας: «*Της καρδιάς μου η τελευταία άνοιξη, πριν έρθει το κρύο*» με υπογραφή «Α.» (**Στοιχείο 2**).

- Δίπλα στην πλακέτα βρίσκεται ένα ραγισμένο βάζο, μέσα στο οποίο υπάρχουν μερικά ξεραμένα λουλούδια (**Στοιχείο 3**).

- Όταν κάποιος ανανεώσει τα λουλούδια στο βάζο, ο κήπος στο πορτρέτο ανθίζει, ενώ η προθήκη ξεκλειδώνει.

3. Μπλε Μαυσωλείο

Η πόρτα του κτηρίου είναι μισάνοιχτη, ενώ μάρμαρο με βαθύ, μπλε χρώμα, αποτελεί την εσωτερική του επένδυση. Τέσσερις καθρέφτες είναι στημένοι κοντά στους τοίχους, ενώ μια μικρή, μπλε φλόγα τρεμοπαίζει πάνω από μια άδεια προθήκη.

- Κοιτώντας έναν καθρέφτη, ο εισβολέας έρχεται αντιμέτωπος με τις αποτυχίες του και τις επιλογές που μετανιώνει, καθώς ζει ξανά αυτές τις εμπειρίες που περιέγραψε κατά την δημιουργία χαρακτήρα (*βλ. Σημείωση για τον Game Master*). Όσο τις βιώνει, μπορεί να αλληλεπιδράσει μαζί τους, να τις αποδεχτεί, να προσπαθήσει να τις αποφύγει, ή να τις αλλάξει. Ανάλογα με τον χειρισμό της κατάστασης από τον εισβολέα, ο GM μπορεί να δώσει advantage ή disadvantage στο **DC 15 Wisdom saving throw** που χρειάζεται ο εισβολέας για να ξεπεράσει αυτήν την κατάσταση.

- Αν όλοι οι εισβολείς βιώσουν τις αναμνήσεις τους με επιτυχία, τότε η μπλε φλόγα σβήνει, και ένα μπλε πετράδι εμφανίζεται τυχαία στα χέρια ενός από αυτούς (ρίξτε ζάρι ή επιβραβεύστε αυτόν που διαχειρίστηκε την πράκλση πιο όμορφα).

- Αν έστω και ένας εισβολέας δεν τα κατάφερε, τότε η μπλε φλόγα φουντώνει και μετατρέπεται σε ένα **Specter**, το οποίο κυνηγά όσους απέτυχαν. Εξοντώνοντας το **Specter**, το μπλε πετράδι πέφτει στο έδαφος, στο σημείο που αυτό βρισκόταν.

4. Πράσινο Μαυσωλείο

Η πόρτα του κτηρίου ανοίγει μόνο αν τοποθετηθούν το κόκκινο και το μπλε πετράδι στις εσοχές που διαθέτει. Το εσωτερικό του αποπνέει μια ένταση, ενώ κληματαίδιας έχουν κατακτήσει τον χώρο κοντά στους τοίχους. Στο κέντρο, υπάρχει μια πέτρινη, άδεια πλάκα, δίπλα στην οποία είναι γονατισμένη η **Θρηνούσα (Ghost)**, που κλαίει για τον χαμό του άντρα της.

- Στην πέτρινη πλάκα αναγράφεται: «Αυτό που ζει στη θλίψη, πεθαίνει με την γαλήνη». Ενωεί το πένθος και τον θρήνο, το οποίο πρέπει να σταματήσει η **Θρηνούσα** για να απελευθερωθεί. Για να συμβεί αυτό, πρέπει οι εισβολείς να την πείσουν πως δεν είναι δικό της λάθος η κατάληξη του, ίσως παραθέτοντας δικές τους εμπειρίες.

- Η **Θρηνούσα** επιμένει πως δεν τον φρόντισε αρκετά, και πως αν ήταν αδιάκοπα στο πλευρό του, αυτός θα ανέκαμπτε και θα ζούσε. Νιώθει απίστευτες τύψεις που τον άφησε για να γιορτάσει τα γενέθλια της, και τον βρήκε νεκρό όταν επέστρεψε.

- Κάθε τόσο, η **Θρηνούσα** θεωρεί πως ο άντρας της απλά κοιμάται και του τραγουδά. Τα νανουρίσματα αυτά μπορούν να επηρεάσουν το μυαλό, συνεπώς όποιος ακούσει πάνω από ένα πρέπει να ρίξει ένα **DC 15 Wisdom saving throw** ή να δεχτεί 2d6 psychic damage. Όποιος αποτύχει τρεις φορές, δέχεται short-term madness effect διάρκειας 1d10 λεπτών (*DMG p.259*).

- Αφού αφήσετε τους εισβολείς να παραθέσουν τα επιχειρήματά τους στην **Θρηνούσα**, είναι στο χέρι σας να ζητήσετε κάποιο σχετικό ability check ή να αποφασίσετε αν τα λόγια τους την έπεισαν.



Plot Hook: Κάθε χρόνο, η Κοντέσα Αμαλία γιορτάζει τα γενέθλια της με ένα κοτέιλ πάρτι στο αρχοντικό του άντρα της που αρρώστησε, και έπειτα από λίγο καιρό καθηλωμένος στο κρεβάτι πέθανε. Το μόνο που της έχει απομείνει για να κορορεύεται είναι η συλλογή με τους σπάνιους πίνακες της. Φέτος, λένε ότι πρόσθεσε ένα ιδιαίτερο κομμάτι, όπου όλοι ανυπομονούν να δουν. Εσείς αδράξατε την ευκαιρία και μιουκάρσατε στο αρχοντικό το προηγούμενο βράδυ από την δεξίωση για να αρπάξετε αυτό το ανεκτίμητο έργο. Και θα τα είχατε καταφέρει αν δεν σας κινούσε την περιέργεια ένας πίνακας καλυμμένος με ένα λευκό πανί. Τραβήξατε το κάλυμμα και αποκαλύφτηκε ένας πίνακας με την Κοντέσα να θρηνεί, μα πριν καν προλάβετε να τον δείτε, αυτός σας ρούφηξε μέσα στην σκοτεινή του απεικόνιση.

Σημείωση για τον Game Master: Κατά την δημιουργία χαρακτήρων, ζητήστε από τους παίκτες σας να περιγράψουν κρυφά, την πιο μεγάλη τους αποτυχία, και κάτι που μετανιώνουν περισσότερο από όλα.

Σκοπός: Απελευθέρωση της Θρηνούσας, τερματίζοντας το πένθος της, ώστε να λυθούν τα μάγια που κρατούν τους ζωντανούς στον πίνακα.

Επίλυση: Αν η Θρηνούσα απελευθερωθεί, ευχαριστεί τους εισβολείς και η μορφή της διαλύεται στο φεγγαρόφωτο. Έπειτα, μια ελαφριά πάχνη αρχίζει να αγκαλιάζει τους εισβολείς, μεταφέροντας τους στο δωμάτιο όπου βρίσκεται σκεπασμένος ο πίνακας.

Pacify

Σύνοψη: Αρχαιολογικό μουσείο Κρήτης, 2025 μ.Χ. Οι παίκτες είναι αρχαιοκάπηλοι και βρίσκονται εκεί με σκοπό να κλέψουν το αγαλματίδιο της Θεάς με τα φίδια. Μολις το πιάσουν στα χέρια τους βρίσκουν μια παράξενη επιγραφή σε γλώσσα που δεν καταλαβαίνουν. Αν κάποιος τη διαβάσει δυνατά, το αγαλματίδιο αναδύει μια μεγάλη λάμψη και ολοι τηλεμεταφέρονται στο μινωικό ανάκτορο της Κνωσού πριν την καταστροφή το 1450π.Χ φορώντας ρούχα της εποχής και με ικανότητες των ηρώων που επιθυμούν.

Στόχος: Να επιστρέψουν το αγαλματίδιο της θεάς στη θέση του στο ανάκτορο και να γυρίσουν πίσω στο 2025. Μπορούν επίσης να αποτρέψουν την καταστροφή νικώντας την Πασιφάη.

NPCs/Creatures

- 2 Σκελετοί, δωμάτιο 5
- Iron Golem: "Τάλως", προστάτης του ανακτόρου, 10
- Μινώταυρος Αστέριος: γιος της Πασιφάης και του Ποσειδώνα, λαβύρινθος, 14.
- Πασιφάη: sorceress συζυγός του βασιλιά Μίνωα, 12
- Δαίδαλος: Τεχνίτης όπλων, παγιδευμένος στο λαβύρινθο 13

Χάρτης

1. **Κεντρική Αυλή.** Ξεκινάμε εδώ. Το ανάκτορο φωτίζεται από λύχνους στους τοίχους, κάποια δωμάτια είναι σκοτεινά και στο χάρτη υποδεικνύονται σημεία όπου υπάρχουν παγίδες (hidden pits). Όλες οι πόρτες είναι ξύλινες, κλειδωμένες, και μπορούν να παραβιαστούν εκτός από αυτές που χρειάζονται συγκεκριμένο κλειδί.
2. **Οπλοστάσιο:** κλειδωμένο (skill check DC 20) Όπλα της εποχής(π.χ. τόξα, βέλη, δόρατα, διπλούς πέλεκυς, δερμάτινες πανοπλίες και ασπίδες).
3. **Αποθήκες τροφίμων:** λάδι, κρασί, σε μεγάλα πήλινα πιθάρια, παστά κρέατα, ψάρια, παξιμάδια, φρούτα, λαχανικά.
4. **Ιερό της θεάς των φιδιών:**(μονο με κλειδί) Πρέπει στο βωμό του ιερού να αφήσουν το αγαλματίδιο της θεάς με τα φίδια.
5. **Κρυφό δωμάτιο:** (Perception check DC15). 2 Σκελετοί (CR 1/4) Βρίσκουν Brooch of shielding χρυσό με δυο μέλισσες.
6. **Μεγάλο κλιμακοστάσιο** (Perception check DC10)Κόκκινη κλωστή οδηγεί στο λαβύρινθο. Κατάβαση 1500ft
7. **Αίθουσα του θρόνου:** Πέτρινος θρόνος, τοιχογραφίες που απεικονίζουν γρύπες, Iron Golem, Τάλως Fire Breath (όπως το Dragon's Breath) 4/μέρα, δωράκι από τον Ηφαιστο που τον έφτιαξε. Έχει κλειδί για τα δωμάτια 8 και 9

8. **Εργαστήριο Πασιφάης:** Υλικά, potions, scrolls, χρυσά νομίσματα και πετράδια (2d6*10). Εκεί η Πασιφάη φτιάχνει φίλτρα για να δηληριάσει ή να μεταμορφώσει σε φίδια τις ερωμένες του συζύγου της, Μίνωα. Αν οι παίκτες κάνουν θόρυβο, η Πασιφάη έρχεται από το δίπλα δωμάτιο και ξεκινάει μάχη.

9. **Δωμάτιο Πασιφάης:** Πασιφάη Human Sorceress CN. Ring of protection +2 Έχει το κλειδί του ιερού δωματίου 4. Έχει scroll "Earthquake" και το κάνει αν πέσει κάτω από 10 HP, ή αν μάθει ότι έχουν σκοτώσει τον Μινώταυρο. Γίνεται σεισμός, έκρηξη του ηφαιστείου της Σαντορίνης και το ανάκτορο θα καταστραφεί σε μία ώρα από αλληπάλληλα τσουνάμι. Πρέπει να επιστρέψουν το αγαλματίδιο και να γυρίσουν πίσω στο 2025.

10. **Δαίδαλος:** Αν τον βοηθήσουν να λυθεί από τις αλυσίδες και να δραπετευσεί, δίνει ένα ζευγάρι κέρνα φτερά που κατασκεύασε ο ίδιος. Λειτουργούν σαν fly spell και αν πετάξουν πάνω από 60ft λιώνουν.

Ο Δαίδαλος μπορεί να φτιάξει αντικλείδι για τα δωμάτια της Πασιφάης

11. **Μινώταυρος** (CR 3) Είναι εκεί για να προσέχει τον Δαίδαλο, δεν είναι φιλικός. Έχει ένα greataxe, και 10gp. Με perception check ανακαλύπτουν μια καταπακτή που περιέχει τον θησαυρό του Μίνωα. (2d6*100)

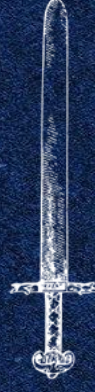
Τέλος

Μόλις αφήσουν το άγαλμα της θεάς στο βωμό, μεταφέρονται στο 2025.

Αν καταφέρουν να νικήσουν την Πασιφάη πριν προλάβει να κάνει το Earthquake ή ακόμα και αν την πάρουν με το μέρος τους, καταφέρνουν να αποτρέψουν την καταστροφή. Επιστρέφουν στο 2025,

όπου στο Ηράκλειο το ανάκτορο της Κνωσού διασώζεται.

Υ.Γ. Το ηφαιστειο ξυπνάει ξανά επι κυβέρνησης Μητσοτάκη.

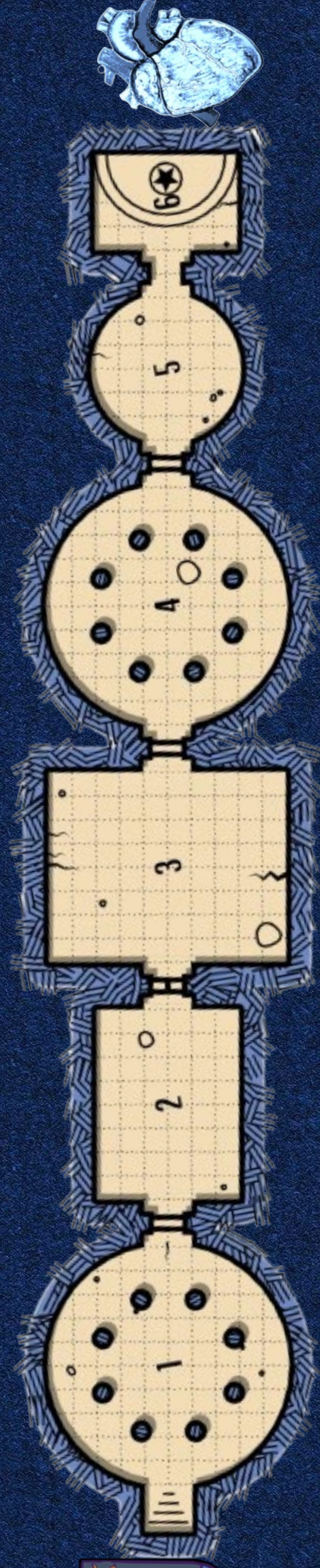


Το Ζαφειρένιο Φυλαχτό



επιρροή του απέθαντου δράκου Serarhix του Λογματικού είχε αρχίσει να γίνεται ασφυκτική ακόμη και εκτός της επικράτειας του, πέρα από τις αμμώδεις πόλεις κράτη της ερήμου όπου και ονομάζει το λημέρι του. Η αρχαία μαγεία του Dracolich του επιτρέπει να κρατά την επικράτεια του εγκλωβισμένη από τον έξω κόσμο με αμμοθύελλες και καταιγίδες να μετατρέπεται τους αντιφρονούντες του σε ορδές undead που τον υπηρετούν. Έχετε μεγαλώσει και εσείς κάτω από το κλοιό του, έχετε δει από πρώτο χέρι τις συνέπειες της ανυπακοής. Τόσο τυραννικός είναι ο Dracolich Serarhix που κάποιοι ακόλουθοι του

αποφάσισαν να του εναντιωθούν ετοιμάζοντας ένα πολύπλοκο σχέδιο. Μία ομάδα δυνάμεων πρώτων έχει συνταχθεί για να απομακρύνει τον Δράκο και τους πιο πιστούς ακολούθους του. Όσο είναι μακριά, η αποστολή σας είναι να καταστρέψετε το ένα και μοναδικό phylactery του, βάζοντας τέρμα στην κυριαρχία του Serarhix, και ελευθερώνοντας την πόλη σας. Το Ζαφειρένιο Φυλαχτό έχει έρθει στη κατοχή σας από έναν αντιφρονούντα ακόλουθο του. Το πρόβλημα όμως είναι ότι είναι άρρωστο στη ζημιά οποιουδήποτε τύπου και ο μοναδικός τρόπος καταστροφής του είναι η θραύση της καρδιάς του Serarhix εντός του demiplane του φυλαχτού. Γνωρίζετε το μαγικό κωδικό για να εισέλθετε, αλλά είστε έτοιμοι;



Περιβάλλον του φυλαχτού

Το έδαφος είναι καλυμμένο με λευκή άμμο, οι τοίχοι χτισμένοι με μαύρη πέτρα και η οροφή κρυστάλλινη με κυανό φως να φέγγει αμυδρά. Το φανηγό γίνεται σκόνη και το νερό εξατμίζεται. Επιπλέον κανείς δεν μπορεί να αναπληρώσει HP.

1.Οι Φύλακες του πεπαιδίου

8 σκελετοί dragonborn cultists κάθονται σε γυάλινους θρόνους και επιτίθενται μόνο όταν οι ήρωες ανοίξουν την επόμενη πόρτα.

2.Ο Τύμβος της βασιλίσσας

Στη μέση του δωματίου υπάρχει ένας λόφος άμμου με ένα στέμμα που κρύβει τη σαρκοφάγο της

αρχαίας βασίλισσας. Οι ήρωες θα

πρέπει να παλέψουν το σώμα(Mummy) και τη ψυχή(Specter) της. Αν καταφέρουν να λύσουν το γρίφο που είναι χαραγμένος στους τοίχους, τότε το Specter συμμαχεί με τους ήρωες μέχρι να ηττηθεί. *“Στέμμα μου φορέσανε βαρύ και είμαι παγιδευμένη όλη μου τη ζωή. Μονάχα αν σπάσει ο κύκλος θα τελειώσει ο αιώνιος ύπνος”* Η απάντηση είναι να σπάσουν το στέμμα AC20.

3.Η Αίθουσα της Μεταμόρφωσης

Οστά από cultists καλύπτουν το πάτωμα. Ένα συντρίβάνι με το φίλτρο μεταμόρφωσης του Serarhix βρίσκεται στο κέντρο. Ο αντίπαλος εδώ είναι ένα Dragonblood Ooze από το αίμα του.



4.Ο Πυλώνας των ψυχών

Η πόρτα κλείνει πίσω από τους ήρωες και έρχονται αντιμετώπιση με κινούμενη άμμο που απειλεί να τους καταπιεί και τον μαύρο Πυλώνα των ψυχών.

Μαγνητίζει οτιδήποτε μεταλλικό και αν αποτύχουν εδώ η ψυχή τους απορροφάται. Τριγύρω υπάρχουν 8 πλατφόρμες που περνούν με DC12 Acrobatics. Μπροστά στη ξεκλειδωτή πόρτα υπάρχει ένα Glyph of Warding Thunderwave 2nd lvl.

5.Το Θησαυροφυλάκιο

Στοιβές χρυσού και πολύτιμων αντικειμένων γεμίζουν το δωμάτιο. Μεταξύ άλλων και 4 Very rare αντικείμενα της επιλογής του DM.

6.Η Καρδιά της καταιγίδας

Μια τεράστια κρυστάλλινη καρδιά κρέμεται από κρυσταλλοειδής φλέβες. Μέσα στο κρυστάλλο φαίνεται παγιδευμένη μια καταιγίδα που είναι και η καρδιά και ψυχή του Dracolich. Ενεργοποιείται μόλις οι ήρωες τη χτυπήσουν για πρώτη φορά. Η καρδιά της καταιγίδας χρησιμοποιεί τα stats ενός Air Elemental και όποια ζημιά κάνει μπορεί να είναι και ηλεκτρική. Χτυπάει την άμμο με ηλεκτρισμό για να δημιουργήσει γυάλινα εμπόδια καθώς επίσης ηλεκτρίζει και το χρυσάφι του Θησαυροφυλακίου όπου θα γίνει και η τελική μάχη.

Γατιά Κουβάρια

Πριν πολλά χρόνια, ένας γάτος με αυξημένη ευφυΐα, ο Dante, χρησιμοποίησε το μάγο αφέντη του (Larry the Hairy / elf) για να αποκτήσει δαιμονικές δυνάμεις. Ο μάγος όμως με τη βοήθεια της θεάς Purrsephone, κατάφερε να τον φυλακίσει μέσα σε ένα κουβάρι μαζί με τον ίδιο. Το κουβάρι αποτελούσε φυλακή για τον γατοδαίμονα Dante, στο κέντρο του οποίου ένα δέντρο catnip διατηρούσε τα δεσμά του. Αιώνες αργότερα, έχει φτάσει μια εποχή που οι γάτες λατρεύονται από τους θνητούς σε σημείο να ανταγωνίζονται τους θεούς. Ο Dante, αντλώντας δυνάμεις από αυτή τη νέα τάξη πραγμάτων, χαλάρωσε τα δεσμά του και έβαλε σε εφαρμογή ένα σχέδιο με σκοπό την απελευθέρωση του και την κυριαρχία των γατών. Κατά την άποψη του οι γάτες πρέπει να είναι το κυρίαρχο είδος. Όλα τα υπόλοιπα πλάσματα οφείλουν να τα τις υπηρετούν. Χρησιμοποιεί το κουβάρι που είναι φυλακισμένος για να απαγάγει θνητούς, και με τη μαγική οσμή του δέντρου catnip, τους ελέγχει. Έτσι, όταν καταφέρει να σπάσει τελείως τα δεσμά του, θα δραπετεύσει, έχοντας ένα στρατό για να επιβάλει την κυριαρχία του.

“Βράδυ Σαββάτου.. Άλλη μια μέρα που ο ντελάλης ανακοινώνει νέες εξαφανίσεις κατοίκων της πόλης. Κανένα ίχνος τους. Οι αρχές ανακρίνουν κτηνιάτρους καθώς το κοινό των εξαφανισμένων είναι μια γάτα για κατοικίδιο. Ξαφνικά περνάει από μπροστά σου η τριχωτή σου γατούλα έχοντας ένα κουβάρι στο στόμα της. «Έχει μαζέψει όλη τη σαβούρα της γειτονιάς» σκέφτεσαι. Προσπαθείς να παίξεις μαζί της και τότε το κουβάρι σε τυλίγει και σε ρουφάει... Βρίσκεσαι σε ένα σκοτεινό δωμάτιο. Προτού προλάβεις να πανικοβληθείς βλέπεις κάποια πρόσωπα. Δεν είσαι μόνος...”

1. Larry's Quarters. Όταν και ο τελευταίος χαρακτήρας των παικτών παγιδευτεί στο κουβάρι, συναντιόνται όλοι μαζί σε αυτό το δωμάτιο (μαλλιαροί τοίχοι, γεμάτοι τρίχες γάτας). Ένα γέρικο elf (Larry the Hairy) παρουσιάζεται και τους εξηγεί πως για να σωθούν, πρέπει να κατατροπώσουν το Dante στο τέλος του κουβαριού (**DC 10 Persuasion / Intimidation** για πληροφορίες σχετικά με το Dante). Τους δίνει να φάνε ένα cat treat με το οποίο θα έχουν 8 ώρες ανοσία στη μυρωδιά του δέντρου catnip, και συνεπώς και στον υπνωτισμό του Dante. Η αντίστροφη μέτρηση ξεκινά. Το κάθε δωμάτιο χρειάζεται περίπου 30 λεπτά για εξερεύνηση. Ο Dungeon Master δύναται να τροποποιήσει τους χρόνους για να εξυπηρετήσει την ιστορία.

2. Happy Meals. Δωμάτιο γεμάτο γατοτροφή και νόστιμες κονσέρβες. Οι αγνοούμενοι και πλέον υπνωτισμένοι θνητοί βρίσκονται εκεί και τρώνε αδιάκοπα (για όποιον φάει, **DC 17 Con saving throw** για condition: **Restrained** για μία ώρα). Υπάρχει μια πόρτα στο βάθος την οποία φυλάνε 3-4 από αυτούς όντας οπλισμένοι (**DC 13 Stealth** για να περάσουν οι χαρακτήρες απαρατήρητοι χωρίς μάχη).

3. Litter Room. Στο κέντρο του δωματίου υπάρχει ένας μεγάλος λάκκος άμμου με περιττώματα γάτας. Με **DC 10 Perception** οι χαρακτήρες καταλαβαίνουν πως η επαφή με την άμμο είναι επικίνδυνη. Με **DC 13 Acrobatics** μπορεί κανείς να πηδήξει απέναντι (να δοθεί advantage σε έξυπνες ιδέες). Για όποιος πέσει μέσα **DC 16 Con saving throw** για condition: **Poisoned**. Με **DC 13 Perception**, οι χαρακτήρες θα παρατηρήσουν μια κρυφή είσοδο (στενή τρύπα), δεξιά της επόμενης πόρτας, η οποία οδηγεί στο δωμάτιο 4.

4. Relaxation Room. Δωμάτιο με κρεβάτια γατών, κεριά με φερομόνες και χαλαρωτική μουσική. Εδώ μπορούν οι χαρακτήρες να ξεκουραστούν για λίγο αν το επιθυμούν. Λίγο αργότερα εμφανίζονται μικρά γατάκια που ζητούν χάδια (**DC 13 Wis saving throw** για condition: **Incapacitated** για μία ώρα).

5. Scratcher Room. Δωμάτιο ονυχοδρομίου σε σχήμα κρίκου. Σε τοίχο και πάτωμα υπάρχουν επιφάνειες για ξύσιμο νυχιών (difficult terrain). Ο Dante παρουσιάζεται στους χαρακτήρες ως ο παιχνιδιάρης υπηρέτης του φυλακισμένου δαίμονα, με σκοπό να τους δοκιμάσει. Καλεί έναν από τους χαρακτήρες (επιλέγουν οι παίκτες) σε αγώνα περιμετρικά του δωματίου (3 γύροι) με αμοιβή να προδώσει τον αφέντη του για αυτούς (ένα **Athletics check** για κάθε γύρο). Για κάθε γύρο που ο χαρακτήρας χάνει εναντίον του Dante παίρνει ένα exhaustion level, ενώ για κάθε γύρο που κερδίζει θα πάρει ένα rotion στο τέλος της δοκιμασίας (επιλογή του DM). Αν αποκαλυφθεί με κάποιον τρόπο η πραγματική ταυτότητα του Dante πριν τον αγώνα, αυτός θυμώνει και εξαφανίζεται (**DC 22 Insight**).

6. Playroom. Δωμάτιο με παιχνίδια γατών. Από τους τοίχους περνούν νήματα που δυσκολεύουν την κίνηση (αν κάποιος έρθει σε επαφή ή τελειώσει το γύρο του δίπλα σε αυτά δέχεται d6 slashing dmg, **DC 14 Athletics / Acrobatics** για όποιον προσπαθήσει να τα αποφύγει). Μια συμμορία γατών, με αρχηγό μια γάτα sorceress παίζουν στο δωμάτιο. Σιχαίνονται τους ιδιοκτήτες γατών, τους θεωρούν δυνάστες. Προστατεύουν την επόμενη πόρτα με τη ζωή τους. (**DC 17 Stealth, DC 19 Persuasion** για να αποφευχθεί μάχη).

7. Catnip Chamber. Αν οι χαρακτήρες φτάσουν σε αυτό το δωμάτιο, θα έρθουν αντιμέτωποι με το Dante. Το δέντρο catnip (AC: 10 και Hit Points: 60) κρατάει φυλακισμένο το Dante. Ο ίδιος δε μπορεί να το βλάψει. Τους πολεμάει περίτεχνα, κατευθύνοντας τις επιθέσεις τους προς το δέντρο. Οι πόντοι ζωής που χάνονται από το δέντρο, επουλώνουν τις πληγές του Dante. Αν οι χαρακτήρες νικήσουν τη μάχη, το δέντρο ανακτά τη μαγεία του και ρουφάει το δαίμονα στον κορμό του. Τότε το κουβάρι ξερνάει όλους του θνητούς πίσω στην πόλη. Αν οι χαρακτήρες ηττηθούν ή το δέντρο φτάσει σε 0 πόντους ζωής, ο Dante δραπετεύει και ελέγχοντας γάτες και θνητούς επιβάλει την κυριαρχία του.

