

סבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

קציר המלכה

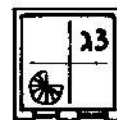
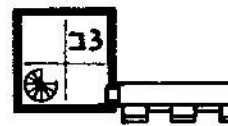
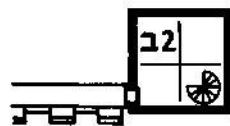
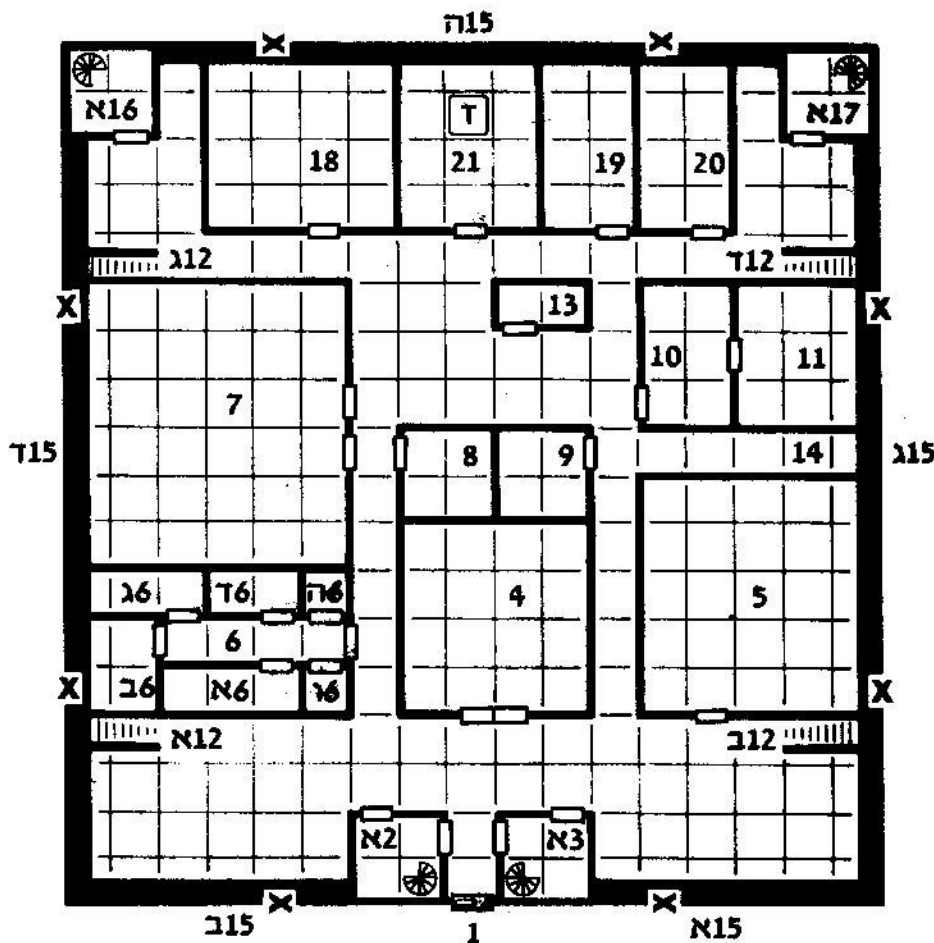
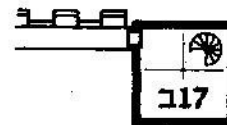
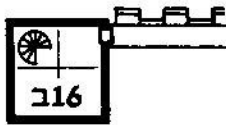
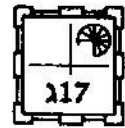
מאת קארל סארג'נט



TSR Inc. DUNGEONS & DRAGONS הוא שם רשום בבעלות חברת
סבוכים ודרקונים הם שם רשום בבעלות חברת "מיצוב" בע"מ

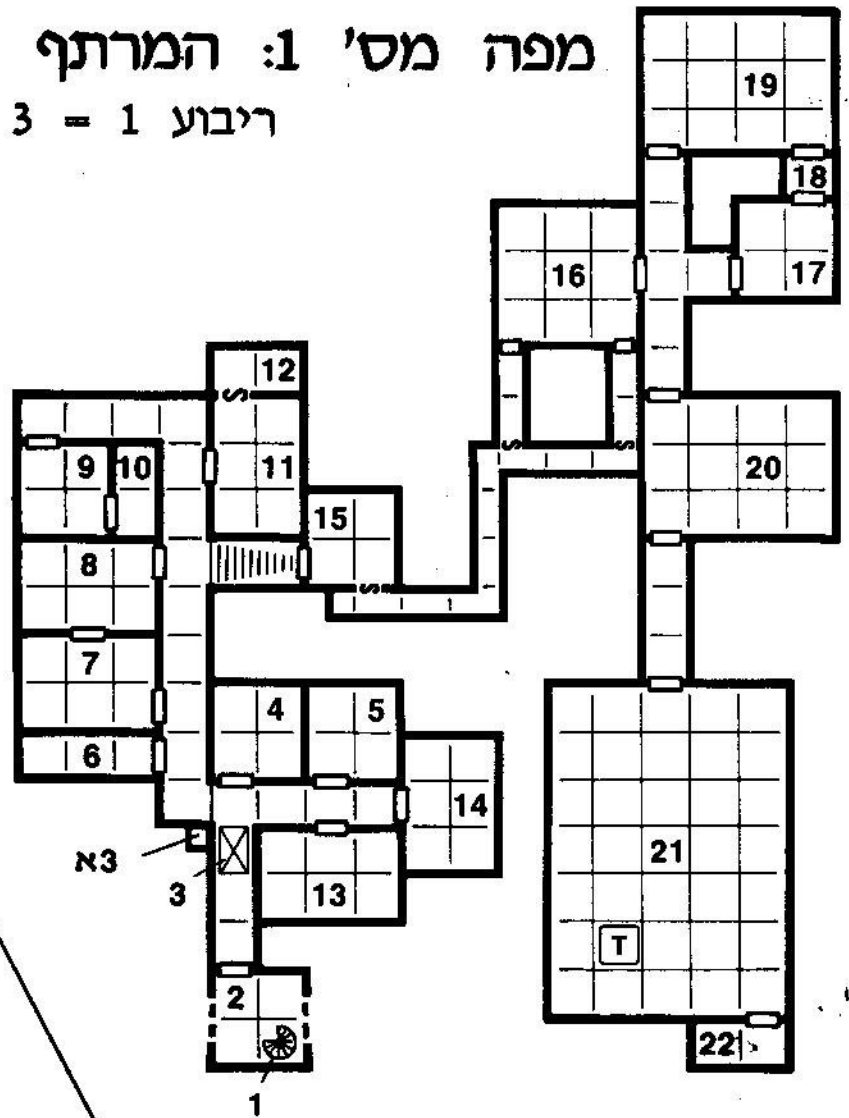
מפה מס' 2: מבצר המלכה

ריבוע 1 = 3 מטר



מפה מס' 1: המרתף של קאבורקיאן

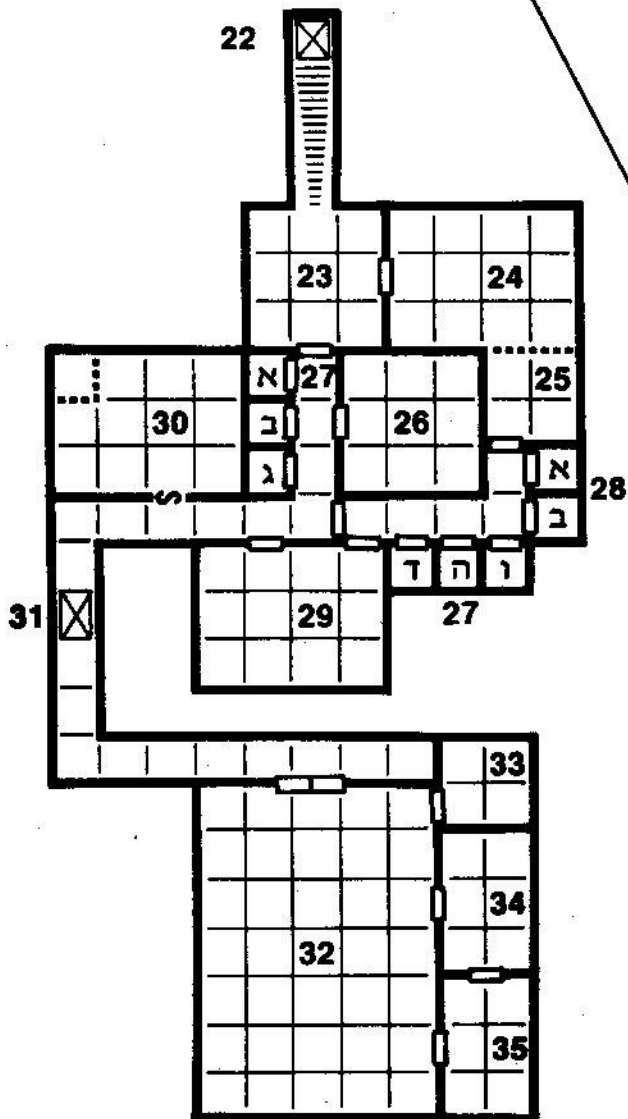
ריבוע 1 = 3 מטר



מפה מס' 3: מרתפי

מבצר המלכה

ריבוע 1 = 3 מטר



- ☒ בור מכוסה
- דלת סתרים
- ☒ דלת מלכודת
- 🌀 מדרגות לולייניות
- - קיר מחליק סודי
- ☒ מחזיקי שמן

קציר המלכה

מאת קארל סרג'נט



עיצוב: קארל סרג'נט
עריכה: ג'ים לוודר *
תרגום לעברית: שחר פרי
עורך ראשי: גבע פרי

השם מבוכים ודרקונים הוא סימן רשום
בבעלות חברת "מיצוב" בע"מ.
מודול זה מוגן על ידי חוקי הגנת-זכויות
בינלאומיים. כל העתקה או כל שימוש לא
מאושר אחר במידע או בציורים המופיעים כאן
הינו אסור, אלא אם ניתן לשם כך אישור מפורש
בכתב מחברת TSR Inc.

הודפס בישראל

1990

כל מוצרי TSR לרבות D&D ו-AD&D, מיובאים
לארץ ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה
הבלעדית של חברת TSR Inc.
מיצוב בע"מ, רח' לכיש 6 חיפה, טל. 04-342338.
שיווק והפצה: באג מחשבים בע"מ
רח' כנרת 13 בני-ברק טל. 5794711
הפקה: גיא פרי
סדר מחשב: 016-016 טל. 03-243827
דפוס: טופרינט



TSR, Inc.

תוכן

מבוא 2
הרפתקה 1: מבוך הקוסם 4

חלק עיוני נשלף

מפת האזור 15
דמויות מוכנות למשחק 16
דיוקן דמויות בלי שחקן / דף יומן 18
הרפתקה 2: קציר המוות 19
מפלצות חדשות / מכתב 32

מפות

מפת איזור 15
מפה 1: מבוך הקוסם
מפה 2: מצודת המלכה
מפה 3: מבוכי מצודת המלכה



ברוכים הבאים להרפתקה. חוברת זו מכילה שתי הרפתקות, האחת ל-7-5 דמויות משחק בדרגה ראשונה או שנייה והרפתקת המשך לדמויות משחק בדרגה שניה או שלישית. אם הינך מתכוון להיות משתתף בהרפתקה הפסק את הקריאה כעת. החומר הנמצא בחוברת הוא לשה"מ על מנת לסייע לו בהכנת המשחק.

עדיף לשחק את קציר המלכה לאחר שגמרתם את הרפתקת פסטיבל המלך 11-8, אולם ניתן בקלות לשחק את ההרפתקה הזו בלבד.

הכנות להרפתקה

אם שחקתם את פסטיבל המלך, לדמויות יהיה מכתב המיועד ל"קאבורקיאן". כמו כן הם פגשו את אראליק, כהן, אשר גילה להם כי שמע על קאבורקיאן הקוסם. הרפתקה זו תחל בכך שאראליק מספר לדמויות כי קאבורקיאן מתגורר בטירה על גבעה אמצעית כ-15 ק"מ צפון מזרחית מפנהליגון והדמויות יוכלו לעבור בקלות את 18 הק"מ המובילים לביתו לאורך כביש הדוכס. אראליק מיעץ לדמויות לקחת את המכתב לקאבורקיאן מיד, מפני שנושא המכתב

עושה רושם חשוב מאוד.

אם לא שחקת את משתה המלך החל את ההרפתקה בכך שהדמויות מגיעות לסתאלאנפורד. אם אין ברשותך דמויות מתאימות (דרגה שנייה) ניתן להשתמש בדמויות המוכנות המופיעות בעמודים 17-16.

ניתן למשוך את הדמויות לסתאלאנפורד ע"י הפצת שמועות מעורפלות בקשר לפשיטות אורקים, אוצר וביזה. כאשר הם יגיעו לסתאלאנפורד הם יגלו כי האורקים כבר חוסלו. אבל הכהן אראליק מעוניין לפגוש אותם. דיוקנו של אראליק מופיע בעמוד 18.

אראליק מבקש מהחבורה לשמש לו בתור שליחים ולהעביר מכתב לביתו של קאבורקיאן הקוסם אשר מתגורר בטירה על גבעה הנמצאת בערך 15 ק"מ צפון מזרחית מפנהליגון. הוא מציע בתור שכר טרחה 5 פ"ז לכל אחד. זהו אמנם סכום קטן אך המרחק הוא רק חצי יום הליכה.

אם הדמויות יסכימו, אראליק ייתן להם שפורפרת החתומה בשעווה. הוא מבקש מהם לא לפתוח את השפורפרת. עליך להניע את הדמויות מלפתוח את השפורפרת. תוכן

המכתב מופיע בעמוד 32 של חוברת זו.

בין אם הדמויות שיחקו את פסטיבל המלך ובין אם לא - עליך לתת להם העתק של המפה המופיע בעמוד 15 המראה היכן נמצאים סתאלאנפורד ופנהליגון.

למעשה כל החלק האמצעי של החוברת מיועד לשליפה ומכיל מידע חיוני לשה"מ ולדמויות. הפרד את עמודים 18-15 משאר החוברת ע"י פרימת המהדקים, שליפת העמודים וחיוזק המהדקים בחזרה למקומם. כמו כן ניתן לשכפל עמודים אלו ואחרים, אם אינך רוצה להפריד את עמודי החוברת.

ההרפתקה הראשונה מתחילה בעמוד 4, כאשר הדמויות מתקרבות לפנהליגון וברשותם המכתב לקוסם. כל הפרטים הקשורים לרקע של ההרפתקה מופיעים פה, אך עליך לקרוא את החוברת כולה ולהכיר את כל תוכנה לפני ביצוע חלקים ממנה.

אם הינך לשה"מ מתחיל

אם לא שחקת את פסטיבל המלך לפני הרפתקה זו מומלץ שתחזור ותשחק אותה ראשית כל. חוברת זו עמוסה ברמזים ועזרים לשה"מ מתחיל, המכסים את כל

ראשי תיבות

אדס רגיל	-	א"ר
דרגת שריון	-	דרג"ש
התקפה מיוחדת (רעל, שיתוק וכו')	-	ה"מ
מס' התקפות	-	הת
זוטון	-	זוט
זריזות	-	זר
חוכמה	-	חכ
כריזמה	-	כז
כושר	-	כש
לוחם	-	ל
מוראל	-	מר
ניטראלי	-	נ
נטייה	-	נט
ניצל כמו	-	ניצל
נקודות נסיון שנרכשות עבור הבסת מפלצת	-	נק"נ
נקודות פגיעה	-	נק"פ
פיסות אלקטרום	-	פ"א
פיסות זהב	-	פ"ז
פיסות כסף	-	פ"כ
פיסות נחושת	-	פ"נ
פיסות פלטינה	-	פ"פ
צדיק	-	צ
סוג קוביה	-	ק#
קוביות פגיעה	-	קב"פ
תבונה	-	תב
קצב תנועה לתור (לסיבוב בסוגריים)	-	תנ

מפלצות

כאשר מפלצת מתוארת במקום מסויים, מופיעות התכונות שלה בצורת ראשי תיבות. כמו כן, נמסר המידע הבא אודות המפלצת: שם (מס' תוקפים), דרגת שריון, קוביית פגיעה, סוג או דרגה לדמויות בלי שחקן, נקודות פגיעה, תנועה בכל תור (ולסבב לחימה בסוגריים), מס' התקפות בכל סבב, פדרגש - 0 (מיוחד - ראה המשך המבוא להסבר), נזק בכל התקפה, התקפות מיוחדות (רעל וכו'), ניצל כמו (סוג ודרגה), מורל, נטייה, ערך בנקודות נסיון (אם יש יותר מייצור אחד - הערך הוא לגבי כל מפלצת בנפרד), תכונות אחרות (אם יש).

בדיקת יכולת

חוק נוסף בא לידי שימוש בהרפתקות אלה. כאשר לפי החוברת יש לבצע בדיקת יכולת, יצויין לגבי איזו תכונה יש לבצע את הבדיקה: (בדיקת כריזמה, בדיקת זריזות וכו'). על השחקן להטיל קוביה ולהטיל מספר השווה לתוצאת התכונה שלו או פחות, על מנת שהדמות תצליח בבדיקת היכולת (20ק1). בהמשך החוברת ישנו הסבר למה שיקרה לכל דמות אם תצליח בבדיקה או תיכשל.

תלד"ס

תלד"ס - הם ראשי התיבות של "תוצאה לפגיעה בדרג"ש אפס" זהו המינימום הנדרש בהטלת 20ק על מנת לפגוע באויב בעל דרג"ש 0. על מנת לבדוק אם הייצור פגע ביריבו בקרב - עליך להחסיר את דרגת השריון של היריב מהתלד"ס הנתון. אם הטלת ה-20ק שווה לה או גבוהה מהמספר שאליו הגעת - סימן שהייצור פגע ביריבו. לדוגמא - מפלצת בעלת תלד"ס = 17 תפגע בדרג"ש 1 ע"י הטלת 16 או גבוה ממנו. דרג"ש 5 ייפגע ע"י הטלת 12 או גבוה ממנו וכו'.

הצדדים של "מבוכים ודרקונים". כמו כן ישנם בחוברת עזרי משחק שניתן לשכפל לשימושך האישי בהרפתקות אחרות.

אולם - קציר המלכה, נכתב תוך כדי התחשבות בשה"מ חסר נסיון. יש לשים לב לכך מכיוון שההרפתקה בחוברת צפופה מאוד, קטעים ממוסגרים (שעל השה"מ להקריא לשאר הדמויות) לא יופיעו תמיד וכאשר הם אכן מופיעים ניתן בהם רק תאור כללי של המקומות.

עליך להפוך את הקטעים המוקפים לציוריים יותר, ע"י הוספת פרטים, כגון: כורי עכביש, רצפות מאובקות, אנחות חלשות או קריאות. הוספת פרטים מסויימים לחדרים על מנת להלחיץ את הדמויות הופכת את ההרפתקה לאישית יותר.

מיקום ומיפוי

לשתי ההרפתקות, מציינת המפה בעמוד 15 את האיזור הכללי שבו נמצאים פנהליגון וסתאלאנפורד. מיקום טירתו של קאבורקיאן מצויין שם בעבור הדמויות.

חלקים אחרים של החוברת מותאמים למפות מסויימות. לדוגמא: ההרפתקה הראשונה של החוברת תתרחש במרתף של הבית שאליו יגיעו הדמויות. הבית מופיע במפה 1, אותה ניתן למצוא בצד שמאל של פנים הכריכה.

איזורים מסויימים במפה נקראים אתרים. כאשר הדמויות מגיעות לאתרים המסויימים, עליך לספק להם מידע בסיסי בקשר למה שהם רואים, שומעים, מריחים וכו'. חלק מהמידע הנ"ל ניתן למצוא בחוברת ע"י התאמת המספר המופיע על המפה עם המספר המופיע בחוברת. זכור כי תמיד תוכל להוסיף מידע משלך לקטעים הממוסגרים.

כמו כן יהיה זה שימושי מאוד לרשום על דף נפרד את נקודות הניסיון שצברו הדמויות. ציין כמה נקודות נסיון צברו הדמויות ואיפה במבוכ הם צברו אותן. כך תוכל במבט חטוף לראות היכן הדמויות כבר היו במבוכ.

הקרא להם את הקטע הבא:

רב משרתים מהודר פותח את הדלת ומתנצל על כך שנאלצתם להמתין. הוא מוביל אתכם פנימה לסלון ומגיש לכם יין לבן, בזמן שאתם ממתינים לאדון החדש של הבית.

ההרפתקה תתחיל בכך שהדמויות יעזבו את סתאלאנפורד בדרכן אל ביתו של קאבורקיאן. עליהן לעבור כ-18 ק"מ שאפשרי לעבור אותם ביום. בבוקר מזג האוויר זועף וגשום, אולם לקראת הצהריים השמיים מתבהרים. הדמויות לא יוכלו לרכוש סוסים או חמורים בסתאלאנפורד מפני שלא ניתן להשיגם, לכן עליהן לנוע ברגל.

הקרא את הקטע הבא לדמויות לאחר צאתם לדרך:

ישנם מעט הולכי רגל על הכביש אבל אין סוסים או עגלות. מזג האוויר הגרוע כנראה ושיכנע את רוב האנשים לדחות את מסעותיהם ולכן הכל רגוע.

לאחר כשש שעות, לקראת שעות הערב המוקדמות, אתם מוצאים את עצמכם בתחילתו של שביל המוביל למספר בתים על גבעה קטנה. לאחר הליכה לאורך השביל אתם מבחינים בבית מהודר ומספר פסלי שיש בגינה. על שערי הברזל ישנם פיתוחים יוצאי דופן.

קוסמים או אלפים יזהו את הדוגמאות כמילות קסם אשר משתמשים בהם קוסמים. לכן זהו ככל הנראה ביתו של קאבורקיאן. את השערים ניתן לפתוח בקלות, לכן המשך להקריא:

מגפיתכם מרעישים על החצץ בעוד אתם עושים את דרככם לעבר הבית. כאשר אתם מגיעים, משרת לבוש מדים יוצא על מנת להדליק מנורות שעל המשקוף.

הדמויות, ככל הנראה, ישאלו את המשרת אם זהו ביתו של קאבורקיאן, או, אם הם בטוחים בעצמם, יבקשו לראות את הקוסם עצמו. המשרת יזעף מעט ולאחר מכן יטיל את הפצצה: הקוסם נפטר במיטתו לפני שלושה שבועות.

אולם, הוא מוסיף, שאם הם יחכו בחוץ, יבוא מיד מישהו לדבר איתם. לאחר מכן הוא חוזר לבית וסוגר את הדלת. יש לתת לדמויות מספיק זמן המתנה בחוץ, על מנת שיחשבו מה עליהם לעשות כעת, כשהאיש שאליו מיועד המכתב - מת, ולאחר מכן

נהייה מודאג. הוא אינו מבין בדיוק את פשר התוכן אולם הוא מודיע שהוא יתייעץ בכהן אשר אמור להגיע בקרוב. בינתיים כגמול, הוא מזמין את החבורה להשאר לארוחת ערב.

תשובות לשאלות

שלב השאלות ותשובות יתרחש בזמן ארוחת ערב מפוארת בחדר האוכל של קארין (המרוהט בטוב טעם). אולם קארין חוקר את הדמויות באותה המידה שהוא בעצמו נחקר. אתה יכול להנחות דיון עם שאלות ותשובות משני הצדדים. כמובן שתשובותיהם של הדמויות יהיו תלויות באם הם שיחקו כבר את פסטיבל המלך או לא.

שאלותיו של קארין: קארין כמובן ירצה לדעת כיצד המכתב הגיע לידי החבורה, הוא ישאל אותם בקשר לתלאות שעברו בהשגת המכתב (אם היו כאלה).

אם הדמויות שיחקו את פסטיבל המלך ויזכירו את הצלתו של אראליק ייראה קארין מרוצה מהסיפור. כמו כן הוא ישמח לשמוע על תבוסתו של הכהן הרשע וכל פעולות שהדמויות נקטו נגד הרוע. כמו כן קארין יברר בעדינות האם הדמויות בשלב הנוכחי מחפשות הרפתקה.

שאלותיהם של הדמויות: תשובותיו של קארין לשאלות שסביר שישאל ע"י הדמויות:

1. קאבורקיאן מת מסיבות טבעיות. הקוסם היה בן תשעים במותו ובניגוד לקוסמים אחרים לא רצה לחיות לעד.

2. לקארין אין מידע נוסף בקשר לתוכן המכתב. הוא לא יגלה את תוכנו אם הדמויות לא קראו את המכתב.

3. רב המשרתים קרא לקארין לורד, לכן יתכן והדמויות יחשבו שהוא אציל. קארין נראה מעט במבוכה מהשאלה ויענה כי התואר הוא תואר כבוד בלבד. כמו כן הוא ישנה את נושא השיחה. אולם הדמויות יכולות להמשיך לשאול שאלות בנושא. קארין יודה כי הוא מקורב למשפחה המלכותית אשר שולטת בשטחי פנהליגון, האיזור אשר מקיף את העיירה.

4. לקאבורקיאן הייתה אישה אבל הם נפרדו לפני מספר שנים.

ניתן להשתעשע מעט עם הדמויות תוך כדי מילוי תפקיד רב המשרתים, ע"י התחמקויות משאלותיהם של החבורה. כגון האדון יגלה לכם הכל. רב המשרתים יתבונן בבוז בכל מי שלובש שריון ובחשדנות בכל מי שלובש עור. אם אתה חפץ בכך, הוא יספור את כלי הכסף שבחדר תוך כדי זריקת מבטים לעבר הגנבים שבחבורה.

רב המשרתים יבקש את שמותיהם של הדמויות. אחר-כך הוא עוזב ולאחר דקה או שתיים חוזר עם אדם צעיר. הוא מוסר את שמות הדמויות לאותו אדם, ולאחר מכן מציג את אדונו כ"הלורד קארין פנהליגון" - ועוזב.

ניתן למצוא תאור כולל של קארין פנהליגון בעמוד 18 ועליך לתת תאור שלם בקשר למראהו. הדבר הראשון שישמו לב אליו, כמובן, הוא - שיד ימינו חסרה.

המידע בקטע הבא מכסה את אשר קארין יאמר וכיצד יענה לשאלות שסביר שישאל ע"י הדמויות.

המכתב

ייתכן והדמויות יציעו את המכתב לקארין מלכתחילה וייתכן שלא. קארין כמובן ישאל אותם לנסיבות שהביאו אותם לביתו. כמו כן הוא מבקש מהם בנימוס אך בתקיפות שלא לבזוז את זמנו היקר.

אם הדמויות לא יציגו את המכתב או סיבה סבירה לבואם - הם יתבקשו לעזוב. אם זהו אכן המקרה, שליח מסתאלאנפורד יגיע לקארין מאוחר יותר על מנת לודא שהחבורה הגיעה בשלום. לאחר מכן קבוצת שומרים מפנהליגון יאספו את החבורה ואת המכתב ויעבירו אותם לקארין.

כאשר קארין קורא את המכתב הוא

הצעת ההרפתקה

לאחר הארוחה, ברנדי מוגש לדמויות. קארין אינו שותה. לאחר מכן קארין יאמר את הדברים הבאים כאשר הוא מתחמק משאלות ועונה עליהן רק כאשר גמר לדבר.

"ייתכן ואתם האנשים המתאימים לעזור לי בבעיה מסויימת. עברתי לכאן לא מזמן מספקיולארום ואני עדיין מונה את תכולת הבית. הבית נראה נפלא פרט למרתף."

קארין נשען קדימה בכסאו ומעביר את מבטו על כל אחד מהדמויות. "לא סיפרתי לכם את כל הסיפור. המכתב מדאיג אותי מפני שייתכן והוא בנוגע לאנשים חשובים מאד. אינני יכול לגלות לכם הכל אבל אני מבטיח לספר את כל האמת בקשר למה שניתן לגלות לכם."

"במרתף של קאבורקיאן ישנם חפצים קסומים וגם אוצר. אני רוצה שתמצאו

5 קארין הוא בנו היחיד של קאבורקיאן והוא מודע לכך כי קאבורקיאן היה זקן מאוד כאשר הוא נולד.

6 לשאלות בקשר לידו החסרה יענה קארין כי היא נתלשה ע"י מפלצת - חיפושית חיתוך (אשר הדמויות עדיין לא מכירים) לפני כחודש.

ייתכן ודמויות עקשניות ימשיכו לשאול שאלות בקשר לשמו של קארין, קרוביו, אביו וכו'. אם זה יקרה ישוב רב המשרתים ויגיש מנה נוספת. אם הדמויות ימשיכו לשאול שאלות, יחכך רב המשרתים בגרונו וינעץ בהם מבט לא מרוצה. אם הדמויות עדיין ימשיכו לשאול שאלות יעבור להצעת ההרפתקה, מכיוון שקארין לא ירצה לענות על שאלות נוספות בקשר למשפחתו.

כמו כן יהיה עליך לעסוק בשאלות נוספות, עליך לאלתר על בסיס דיוקנו של קארין (בעמ' 18) ולפי המידע הבא.

משהו בשבילי: חרב בעלת עיצוב אבני חן בניצב שלה. כמו כן ישנו כתר משובץ יהלומים ואני יודע שהוא נמצא שם מפני שקאבורקיאן סיפר לי על כך. אני רוצה את החרב והכתר וכל דבר אחר שתמצאו שם - יהיה שלכם."

"הבעיה היא שהזקן מילכד את המרתף במלכודות ולחשים. אין שם שום דבר קטלני אבל זה בהחלט יכול להיות מסוכן מאד. מסוכן, ולו רק מפני שייתכן וחלק מהשומרים הקסומים איבדו שליטה. הבעיה שלי היא פשוטה" קארין מצביע לעבר ידו החסרה. "אני לא במצב שאוכל לרדת לשם ולהחזיר את אשר אני רוצה. בדיוק עמדתי לפרסם זאת להרפתקנים - כאשר אתם הופעתם."

קארין ממתיק רגע ומחייך. "ובכן" הוא שואל "אתם מעוניינים? לפני שתגיזו כן או לא, זיכרו כי אתם יכולים לקבל כל דבר שתמצאו במרתף בתנאי שאני אקבל את שני החפצים שביקשתי. עליכם להבטיח לספק לי את שני הדברים. כמו כן אני אשלם 250 פ"ז לכל אחד



בתמורה. אבל עליכם להביא לי את החפצים בתוך 48 שעות.

ניתן להעלות את שכרם של הדמויות ל-300 פ"ז כל אחד אם הדמות המתמקחת תבצע בדיקת כריזמה. קארין אינו יודע מה בדיוק נמצא במרתף וגם אין לו מפתחות לחדרים שם. הוא יודע שקאבורקיאן מגן על המרתף בעזרת מפלצות קסומות, מלכודות, ויצור קסום אשר יכול לנוע דרך קירות. כמו כן הוא יודע שקאבורקיאן מבצע ניסויים בקסמים על מפלצות שונות וייתכן שנמצאים במרתף מספר ניסויים שנכשלו.

אם הדמויות שיחקו את *פסטיבל המלך* קרוב לוודאי שתהיה ברשותם *מטה ריפוי*. אם אין ברשותם חפץ זה, קארין יהיה מוכן להלוות להם את שלו בתמורה שיביאו לו את שני החפצים.

קארין מדגיש כי הוא זקוק לכתר ולחרב בתוך 48 שעות ואם ייחקר הוא יגיד כי הוא זקוק להם לאירוע חברותי. הוא לא יוסיף פרט לכך שאם הם לא יצליחו לספק את החפצים בתוך 48 שעות, הם יוותרו על הפרס אבל יוכלו לשמור על חפצים שימצאו במרתף.

אם הדמויות יסכימו לקבל את ההרפתקה קארין יעיר כי כבר מאוחר והם בודאי עייפים (אם הדמויות ירצו להתחיל עוד באותו הלילה, עליהם לנוח). הוא מבקש מרב המשרתים שיובייל אותם לחדרי האורחים.

הם מושכמים למחרת עם ארוחת בוקר טובה ולאחר רחצה והתלבשות הם נלקחים למרתף היינות שם נמצאת הדלת למרתף. קארין יבקש מכל דמות שתבטיח כי תעשה כמיטב יכולתה להביא את החפצים עד למחרת בלילה. זה נותן לדמויות יומיים למצוא את החרב והכתר. תוך כדי התחשבות בשעות שינה, מנוחה אכילה ושינון לחשים יום משחק הוא כ-12 שעות. הדמויות, כמובן, יצפו לנוע בתוך הבית בבלות - אך מחכה להם הפתעה.

בתוך המרתף

מפה מס' 1 מראה את המרתף. בדוק התקלויות אקראיות פעם בשעת משחק. התקלות אקראיות תתרחש ע"י הטלת אחד ב-6p1. השתמש בטבלה הבאה על מנת לקבוע במה נתקלה החבורה (הטל 12p1).

מפלצות משוטטות

1-7: עוקצנים (1) - דרג"ש 4: קב"פ 2+1*;
 נק"פ 10 כ"א; תנ 5 מ' (1.5 מ'); 15 מ' (5 מ')
 בתעופה; הת 1 עקיצה; תלד"ס 17: נזק
 1: נזק מיוחד - שיתוק; ניצל קוסם 7: מר
 12: נט נטראלי, נק"נ 45, ראה מפלצות חדשות.

8: גולם עץ (1) - ראה מפלצות חדשות.

9: עכברושי ענק (6p2) - דרג"ש 7: קב"פ
 1: נק"פ 3 כ"א; תנ 40 מ' (13 מ'); הת 1
 נשיכה; תלד"ס 19: נזק 3p1; ניצל אר; מר 8:
 נט נטראלי; נק"נ 5: עכברושים אלה אינם נושאי מחלות.

10: צללים (4p1) - דרג"ש 7: קב"פ 2+2*;
 נק"פ 10 כ"א, תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1
 נגיעה; תלד"ס 17: נזק 4p1 + מיוחד; נזק
 מיוחד - איבוד כח זמני; ניצל 2: מר 12:
 נט רשע; נק"נ 35: ניתן לפגוע בצללים רק בעזרת כלי נשק קסומים, הם מחוסנים בפני לחשי *הקסמה והרדמה*, הם מפתיעים ב-1-5 בהטלת 6p1.

11. חיפושיות אש (4p1) - דרג"ש 4, קב"פ 2+2;
 1: נק"פ 7 כ"א; תנ 40 מ' (13 מ'); הת 1
 נשיכה; תלד"ס 18: נזק 4p2; ניצל ל 1: מר
 7: נט נטראלי; ני"ץ 15.

12. מפלצת אשליה - הדמויות "יותקפו" ע"י ארונות קסומים, שולחנות וכו'. החפצים לא יעשו כל נזק ייעלמו לאחר ארבעה סיבובים.

שמירת זמן

זהו דבר חיוני. החבורה מתחילה בשמונה בבוקר ביום המשחק הראשון ועליהם לספק את הסחורה עד שמונה בערב למחרת. עם חישוב של 12 שעות לשינה ואכילה, נותרו להם שני ימים, כאשר כל יום נמשך 12 שעות, על מנת להשיג את מטרותם. עליך לשים לב לזמנים.

תאורה, דלתות ותקרות

כל האתרים חשוכים אלא אם מודגש שיש מקור אור. אולם ישנם לפידים המוצבים לאורך המסדרון שבהם הדמויות יכולים להשתמש. הדלתות אינן נעולות אלא אם כן נאמר אחרת בחוברת. דלת נעולה ניתן לפתוח ע"י הטלת פתיחת מנעול, ע"י גנב או ע"י שימוש בצרור המפתחות אשר נמצא באתר מס' 8. גובה התקרה בחדרים הוא 5 מ' אלא אם נאמר אחרת בחוברת.

סיבוך

למרות שהמרתף אמור להיות נטוש, ישנן בו מספר דבש"ים. קבוצה אחת נמצאת שם למטרה מסוימת והתקלות איתה תתרחש רק במקום מסוים (אתר מס' 21).

אולם שתי דמויות נוספות נמצאות במרתף. והן נעות בו. ניתן להציב אותם היכן שתרצה (לפני אתר מס' 21). הם הצליחו לפרוץ למרתף בתקווה לבזוז אותו. ככלות הכל הם גנבים!

שתי דמויות אלה נבונות והן לא ינסו לתקוף חבורה גדולה מדי. יתכן והן יודו בגניבה ויסמכו על הכריזמה של אראן שתיסייע להם לצאת מהסיבוך.

אם הגנבים כבר היו במספר חדרים, ייתכן שהם ישאירו סימנים אחריהם, ייתכן ותרצה לשנות קצת את תאורי המקומות בהתאם. לדוגמא, שרה מצוננת ולעיתים היא מפילה מטפחת מבושמת או שתיים.

שתי הדמויות הללו ינסו לשדוד מהחבורה אם רק יצליחו, אבל ייתכן וינסו לסייע להם במאבק או שניים על מנת שייראו אמיצים וחיוניים. הם יחלקו מחמאות לגברים הלוחמים שבחבורה על מנת שיזכו להבנה מהם. הם ישארו עם החבורה ויכייסו דמות או שתיים ולאחר מכן ייטלקו.

דמויות בלי שחקן

אראן ושרה - גנבים (אראן דרגה שלישית שרה דרגה שניה).

גם אם מספר דמויות עדיין נמצאות באיזור מס' 2, יש לאפשר להן מספיק זמן לרוץ ולהצטרף לחבריהם לפני שלוחות האבן נפגשים. אם הם לא עושים זאת הם יהיו כלואים בתחתית המדרגות ולא יוכלו לפתוח את הדלתות ולהצטרף לחבריהם.

2) הבור באתר מס' 3 נפתח וכל דמות אשכ עומדת עליו תיפול פנימה ותספוג 4ק1 נקודות נזק. הלוחות שמכסים את הבור ייסגרו שוב והדמויות שנפלו ייכלאו בפנים. הדרך היחידה להציל דמות שנפלה לבור היא ע"י הפעלת הידית באתר 3א.

3) במרחק מה (הדמויות לא יוכלו להעריך בדיוק מאיפה) פעמון מצלצל בקול רם. הדלת לאתר מס' 4 נפתחת והמייגן יוצא החוצה. לפעולה זו יש סיכוי של 2 מתוך 6 להפתיע את החבורה.

קרבות

כעת יתנהלו שני קרבות. ראשית-כל, אלה שמחוץ לבור יילחמו במייגן. המייגן קלדרון מסוגל למתוח את ידיו לעד 7 מ' על מנת לתקוף. מכיוון שהיצור הקסום לא היה תחת שליטת קוסם מזה זמן רב - האחזיה שלו אינה חזקה כרגיל. הפגיעה שלו גורמת את הנזק הרגיל (10ק1), אבל המייגן אינו מצליח להמשיך ולאחוז בקורבן לאחר הפגיעה ולכן עליו לבצע הטלת פגיעה בכל פעם שהוא מכה.

קרב שני מתנהל כרגע בתוך הבור מפני שלאחר נפילת הדמויות פנימה מופיע עוקצן דרך דופן הבור (ראה מפלצות חדשות) ויפתיע את הדמויות בהטלת 1-5 עם (6ק1).

עוקצן: דרג"ש 4: קב"פ 2+1* 10: תנ 50 מ' (17 מ'), הת 1: תלד"ס 17: נזק 1 + מיוחד: נזק מיוחד שיתוק; ניצל קוסם 7: מר 12: נט נטראלי; נק"נ 45 (ראה מפלצות חדשות).

העוקצן גורם שיתוק למשך 2-8 תורים או עד אשר מטילים לחש ריפוי פצעים קלים על הקורבן. עוקצנים אינם ממשיכים לתקוף יריב משותק. אם העוקצן ישתק את כל הדמויות בבור - הוא יעזוב.

3. בור מכוסה

בור זה שמימדיו הם 3 מ' X 3 מ' לא יתגלה אפילו ע"י גמד. עומק הבור הוא 2 מ' ונפילה לתוכו תגרום 4ק1 נקודות נזק. הבור מכוסה ע"י לוחות ברזל אשר נעות לצדדים ומפעלות כפי שמתואר בהמשך ב"אנדרלמוסיה במרתף".

3א. כוך סודי

ישנה כאן דלת סתרים 30 סמ"ר הנמצאת בגובה 1.90 מ' מעל הרצפה. אם הדלת תפתח - יתגלה כוך בגודל 30 סמ"ק אשר בתוכו נמצאת ידית. אם ימשכו בידיה - הבור באתר 3 יפתח, כאשר מחזירים את הידית הבור נסגר.

4. היכל המייגן

היכל זה מלוכלך מאובק ומלא כורי עכביש. ישנן בתוכו מספר גרוטאות (מספר רהיטים חסרי ערך ושטיח מעובש) בערימה ליד הקיר המזרחי ומייגן קלדרון (ראה מפלצות חדשות) המתחבא בפנים.

מייגן קלדרון: דרג"ש 5: קב"פ 4* 14: תנ 40 מ' (13 מ'); הת 1 אחיזה וחומצה; תלד"ס 16: נזק 10ק1: ניצל לוחם 4: מר 12: נט נטראלי; נק"נ 125.

פעולותיו של המייגן מתוארות ב"אנדרלמוסיה במרתף"

אנדרלמוסיה במרתף!

כאשר דמות כלשהי תעמוד מעל הבור באתר מס' 3, ישמעו הדמויות קול חלש שמקורו ככל הנראה מהקיר המזרחי. הקול אומר "מהי הסיסמא?" ברור שלדמויות אין מושג מה הסיסמא ולכן כל תשובה תהיה שגויה. בין אם הדמויות ינסו לנחש את הסיסמא או לא יענו בכלל, בסבוב שלאחר שנשמע הקול - יקרו הדברים הבאים:

1) בנקודות המסומנות ב-X באתר מס' 2 שני לוחות אבן בעובי של 25 ס"מ ואשר מגיעות עד לתקרה - נשלפים ונפגשים באמצע החדר. האיור הדרומי של חדר מס' 2 מנוקד לגמרי (והדמויות אינן יכולות להגיע בחזרה למדרגות).

אראן: כח 10, חוכמה 14, תבונה 12, זריזות 16, כושר 11, כריזמה 18, נט נטראלי, נק"פ 10, דרג"ש 4 (שריון עור 1+), חפצי קסם - שיקוי העלמות מעין. לאראן יש תיק עם ציוד רגיל וכמו כן פיגיון וחרב קצרה.

אראן בת 22 1.50 מ' עם שער בלונדיני ארוך ועיניים כחולות. היא אוהבת לשחק את הבלונדינית הטפשה אבל היא נבונה ביותר ויודעת איך להשתמש באנשים לצרכיה. היא באה מספקילורום כך שהיא גשמית וצינית.

שרה: כח 13, חוכמה 13, תבונה 7, זריזות 18, כושר 13, כריזמה 13, נט נטראלי, נק"פ 9, דרג"ש 4 (שריון עור) חפצי קסם - 7/7 קצרה 2+. לשרה יש תרמיל גב עם ציוד רגיל פיגיון וקשת עם 15 חיצים.

שרה בת 20 1.55 מ' ובנויה חזק יותר מאראן הדקה. היא מאוד קשוחה ושופה מעבודות חוץ. אומנם היא אינה נבונה אך גם אינה טפשה. היא נותנת לאראן לדבר כאשר היא יכולה. שרה גם כן מספקילארום ודי חדשה במקצוע הגניבה. היא מלאת יראת כבוד לאראן בעלת הבטחון העצמי הגבוה. כאשר היא אינה נמצאת עם אראן היא שקטה אך ידידותית. היא תוכל להפוך לשותף אמיץ שניתן לסמוך עליו אם יצליחו להפריד אותה מאראן.

המרתף של קאבורקיאן

1. המדרגות הלוליניות

מעבר לדלת המרתף ישנן מדרגות לוליניות מאבן, המובילות מטה לתוך החשיכה. על הדמויות להעזר במקור אור על מנת לרדת את המדרגות בבטחה. עליך לשים לב אילו דמויות נושאות אילו מקורות אור, מפני שמידע זה הופך בקרב לחיוני.

2. תחתית המדרגות

המדרגות מובילות כ-20 מ' כלפי מטה ומסתיימות בהיכל ריק. הרצפה מאובקת. אין סימני צעדים או הפרעות. האיזורים המסומנים ב-X על מפה מס' 1 (מיקומם של דלתות סתרים) אינם נראים יוצאי דופן לדמויות והם לא יוכלו לזהות אותם.

כל דמות אשר תילחם ללא מקור תאורה תאלץ להלחם עם עונשין של 4- על מנת לפגוע (אלא אם יש לה זיונות).

כאשר המאבק הסתיים, יתכן והדמויות ינסו לבדוק את לוחות האבן באיזור מס' 2. הבהר להו כי אין כל דרך להסיר את המחסום הנ"ל. יתכן ויחפשו דלתות סתרים או ידית כמו זו באיזור 3א, אבל אין כאלו באיזור.

5. חדר האורחים

הדלת לחדר זה נעולה. אם הדמויות יצליחו להכנס, הקרא להן את הקטע הבא:

חדר זה מרוהט בנוחות ויש בו רהיטים שונים, שטיחים וזוג מיטות. ליד כל מיטה ישנו שולחן קטן עם מנורה, גביע וקנקן. על הקיר המזרחי ישנו בד המראה אלפים משתעשעים ביער, ליד אחת המיטות ישנו מקוש מנחושת.

הבד יקר ושווי 200 פ"ז. כמו כן הגביעים שווים 25 פ"ז כ"א. אם יערך חיפוש מדוקדק במיטות (שארכו יהיה תור 1) תמצא גם טבעת מכסף אשר משובצת בה אבן חן (שווי 75 פ"ז). המקוש כבד מדי מכדי לשאת ואם הוא יוקש בצע בדיקת התקלות אקראית.

6. הסלון

כאשר הדמויות יכנסו הקרא את הקטע הבא:

הסלון נראה נוח ביותר ויש בתוכו כורסאות, אש בוערת בתוך קמין, שטיחים ורהיטי מהגוני, הרהיטים אינם שמורים היטב. כמו-כן ישנו בר אשר כולל משקאות חריפים. ישנם כידונים מאובטחים מעל האח וישנה גם מסגרת עץ עם עיטורים. בהחלט נוח.

האש קסומה ובווערת ללא עצים. כל דמות אשר תהיה טיפשה דיה בכדי להכניס את היד לאש תספוג 8 נקודות נזק. המסגרת מכילה שני איורים בעלי ערך, בנוסף

למספר רב של קישוטים חסרי כל ערך (מקטרות שבורות, כלי חרס, חכות-דייג וכ"ו).

העיטורים בעלי הערך, הם: ציפור מקריסטל (75 פ"ז) וקופסת עץ משובצת בפנינים (75 פ"ז). הבר מכיל שישה גביעי כסף בשווי 25 פ"ז כ"א וקנקן קריסטל השווה 50 פ"ז. כלי הקריסטל עדינים מאד וישברו אם הדמות אשר נושאת אותם תיפול. לכידונים מחוברים דגלים כחולים ופרט לכך אין עליהם סימנים מיוחדים ואין להם כל ערך ככלי לחימה.

7. חדר האוכל

הדמויות ייצאו לתוך חדר ממתחת לדלת אם יצליחו לבצע בדיקת תבונה. כאשר הדמויות יכנסו לחדר הקרא להם את הקטע הבא:

מובן כי זהו חדר אוכל. ישנו שולחן גדול עם ששה כסאות מסביבו והשולחן ערוך לששה מקומות. על הקיר המערבי תלויה תמונה של קוסם זקן. שולחן צד עם כוסות, קערה ואגרטלים מלאים בפרחים מתים מונחים מתחת לתמונה. נברשת ענק המוארת ע"י אור קסום תלויה מהתקרה מעל לשולחן.

כלי האוכל הערוכים על השולחן שווים 25 פ"ז כ"א וערך המעמסה שלהם הוא 25 מט קערת הקריסטל שווה 75 פ"ז.

התמונה היא של קאבורקיאן אולם אין כל סימן שיעיד על כך. התמונה מראה אדם בסביבות גיל השבעים הלבוש בחלוק כחול ואפור. האיש רזה וגובהו כמעט 2 מטר, שיערו חום מאפיר ועיניו חומות. מראהו שונה מאוד מזה של קארין. התמונה כבדה מדי מכדי לשאת אותה, ואין לה כל ערך.

סיבוב אחד לאחר שהדמויות יכנסו לחדר, תטיל הנברשת לחש אור בעיני אחת מן הדמויות (שתיבחר בצורה אקראית). על הדמות לבצע הטלת הצלה נגד לחשים או להתעורר במשך ארבעת הסיבובים הבאים.

באותו סיבוב הדלת לאתר מס' 8 נפתחת והמפלצות שנמצאות שם (הזומבים) נכנסות ותוקפות. כמו כן הנברשת תמשיך להטיל

לחשי אור על הדמויות בצורה אקראית בקצב של לחש לכל סיבוב, כל עוד הם ישארו בחדר.

ניתן לנטרל את הנברשת ע"י גרימת נזק בשווי של עשר נקודות פגיעה (יש לחשב את דרג"ש הנברשת כ-9). היא נמצאת 5 מ' מעל האדמה כך שיהיה קשה להגיע אליה. יש להעניק 50 נק"נ לדמות שתוציא את הנברשת מכלל פעולה.

8. המטבחים

חדר זה מכיל שולחן עבודה, כלי נחושת, סירים, קערות, תנור עם אש קסומה הבווערת בפנים ושאר כלי בישול.

הזומבים אשר בהם השתמש הקוסם כמשרתים, אינם בדיוק שיא הנקיין ולכן הם לובשים כפפות עור כאשר הם משתמשים בקרטי הבשר ובהם ייעזרו ככלי נשק. קאבורקיאן לא היה רע אך לא התנגד להקים לתחיה אויבים שלו, רעים במיוחד, ולהשתמש בהם כמשרתים.

שלושה זומבים ממתניים באיזור בחוסר מעש אך הם יתקפו אם ייכנסו לאתר זה או לאתר מס' 7. שים לב כי זומבי אשר מגורש ע"י כהן ישאר מגורש רק תור אחד (עשרה סיבובים). לאחר מכן הם יצודו את הדמויות, אם הם לא נהרגו.

זומבים (3): דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 12, 7, 5; תנ 30 מ' (10 מ'), הת 1 קרטי בשר; תלד"ס 18; נזק 8; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע: נק"נ 20.

בחדר זה אין אוצר אבל ישנו צרור מפתחות (20 מפתחות סה"כ) על הקיר ליד הדלת הצפונית. מפתחות אלה פותחים את כל הדלתות במרתף, אבל על מנת למצוא את המפתח הנכון יש להשקיע 12-2 סבבים בחיפוש אחר אותו מפתח.

9-10. המחסנים

מחסנים אלה מכילים פירות יבשים, שקי חיטה, גבינה מעובשת, בשר רקוב, דגים מעושנים ואספקת מפות שולחן וכלי אכילה. הפירות היבשים אכילים כך שהדמויות יכולות להצטייד אם אין ברשותן אוכל. חיפוש מדוקדק באתר מס' 10 יגלה קערת סוכר מכסף המעוצבת בדמויות ושוויה 50 פ"ז.



11. חדר הנשק

כאשר הדמויות מגיעות לדלת של חדר זה הקרא להם את הקטע הבא:

הדלת כאן יוצאת דופן. היא עשויה מעץ שחור ומבריק עם צירי פלדה ועל הדלת מחובר שלט שעליו חרוטה אזהרה: "לא להכנס! השומר תוקפני ומאד מסוכן! ק."

הדמויות הוזהרו. לכן עליהן להשאר בכח מלא לפני הכניסה לחדר. הן תאלצנה להכנס לחדר בשלב מסוים מפני שהחרב שקארין רוצה - נמצאת בתוכו. הדלת, כמובן, נעולה.

כאשר הדמויות ייכנסו הקרא להם את הקטע הבא:

כלי נשק רבים נמצאים בחדר על מדפים וכוננים. השומר הוא ייצור מבחיל בעל קרניים וניבים. הייצור בעל כנפים ולרגליו ציפורניים ארוכות. עורו עשוי אבן והוא מתעופף באוויר ישר לקראתכם!

גרגול: דרג"ש 5; קב"פ 4* 4; נק"פ 14; תנ 30 מ' (10 מ'), 50 מ' (17 מ') מעופף; הת 2 טפרים/1 נשיכה /1 קרן; תלד"ס 16; נזק 1ק1/3ק1/6ק1/4; ניצל לוחם 8; מר 11; נט רשע: נק"נ 125.

הגרגול גדול מספיק בכדי לתקוף שתי דמויות בבת אחת. את האחת - בעזרת הציפנורים ואת השניה בשאר ההתקפות שנתרו לו.

אם הדמויות יצליחו להביס את הגרגול ויערכו חיפוש בחדר הן תגלנה 12 חרבות ארוכות, 3 חרבות דו ידניות, 4 חרבות קצרות, 1 קשת ארוכה, 3 רובי קשת, 1 אלת ברזל, 30 חיצים, 60 חצים לרובה קשת, 6 כידונים. רק שניים מכלי נשק אלה

יוצאי דופן בצורה כלשהי.

אחת מהחרבות הדו ידניות משובצת באבני חן בניצב החרב וזוהי כמובן החרב שקארין רוצה. היא **חרב קסומה 2**. בהחלט מתקבל על הדעת שדמות תשתמש בחרב במהלך ההרפתקה. ככלות הכל ההסכם היה להביא את החרב לקארין - וניתן הרי להשתמש בחרב, על מנת להפיק ממנה תועלת.

אם יוטל לחש גילוי קסם, אחת מהקשתות הקצרות תקרין קסם. זוהי **קשת קצרה 1** והדמות אשר תשתמש בה תוסיף +1 לכל הטלת פגיעה אשר תבצע בזמן שהיא יורה חיצים ממנה.

12. מחבוא השריון

דלת הסתרים לחדר זה נעולה ויש לפתוח אותה בדרכים המקובלות. בתוך החדר ישנן שתי חליפות שריון קשקשים, חליפת שריון לוחות לגמד וארבעה מגינים. חליפת השריון

לגמד היא שריון לוחות 1+, אין שם דברים קסומים נוספים, אבל כל הציוד במצב טוב.

13. שירותים

אם הדמויות יפתחו את הדלת הנעולה לחדר זה הקרא להם את הקטע הבא:

זהו חדר אמבטיה נפלא. אמבט שיש השקוע ברצפה תופס את רוב שטח החדר, הקירות מחוסים בחרסינה כחולה. חלוק אמבטיה תלוי על הקיר. כמו כן ישנם קנקני נחושת, שולחן עם סבון, מספר בקבוקונים וערימת מגבות. בפינה הדרום מזרחית של החדר ישנה אסלה.

לדמות הראשונה הנכנסת לחדר צפויה הפתעה לא נעימה. מעל הדלת גדלה לה מושבת ריר ירוק אשר תטפטף על הדמות ברגע שתכנס. יש לבצע גלגול פגיעה, אבל כל דמות אשר תכנס - תספוג את התקפת הריר. תוספות דרג"ש של מגן או זריזות בטלות.

ריר ירוק: דרג"ש ניתן תמיד לפגוע; קב"פ 2**; תנ 1 מ' (30 ס"מ); הת 1 נזילה (ראה המשך); תלד"ס 18; נזק (ראה המשך); ניצל לוחם 1; מר 12; נט נטראלי; נקי" 3. שים לב כי עקב טעות דפוס המפלצת אינה מתוארת כראוי בספר החוקים של שה"מ.

הריר יבצע התקפה אחת על כל דמות שתיכנס לחדר או שתתקוף אותו (הוא משריץ כאשר פוגעים בו). ניתן להזיק לו רק ע"י אש. הוא ממיס עץ ועור באופן מידי ומתכות - תוך ששה סיבובים.

כאשר הריר יחדור מבעד לשריון, הוא יתחיל להשפיע על הבשר. 1-4 סיבובים לאחר מגע הריר עם הבשר יהפך הקורבן לריר. ניתן לעצור את התהליך רק ע"י שריפת האיזור הנגוע כאשר מחצית מהנזק ייגרם לריר ומחצית לקורבן.

הריר הירוק מסוכן ביותר אם הדמויות לא יידעו כי הוא ניזק רק מאש. אם אין להם מושג מה צריך לעשות - המתן עד אשר הריר בא במגע עם גופו של דמות מסוימת ולאחר מכן בצע בדיקת חוכמה לכהן החכם ביותר בחבורה. אם הכהן יצליח בבדיקה הוא ייזכר כי אש פוגעת בריר. יתכן ויצליחו להציל את הדמות בדרך זו.

אם הדמויות יצליחו להכנס לשרותים, ארבעת בקבוקוני הקריסטל ריקים ומדיפים ריח של סבון. הם שווים 25 פ"ז כ"א. החלוק שווה 20 פ"ז אך ערך המעמסה שלו הוא 75 מט. בתוך אחד הכיסים שלו נמצאת אבן חן בשווי 100 פ"ז.

14. חדר למידה

חדר זה מואר ע"י נברשת הדומה לזו שבאתר מס' 7 אולם נברשת זו אינה תוקפת. הדלת לחדר נעולה. ישנו סיכוי של 50% שהמפלצות המתגוררות שם יימצאו ברגע שהדמויות יכנסו לחדר (יש לתת לעוקצנים את סיכוי ההפתעה הרגיל של 2 מתוך 6) וסיכוי של 50% כי הם יחושו בדמויות בנסיונם לפתוח את הדלת ויעברו דרך הקיר על מנת לזנק את אחורי החבורה ועל ידי כך להפתיע בסיכוי של 5 מתוך 6. בתוך חדר הלמידה נמצאים מספר שולחנות קריאה, שולחן כתיבה, מספר כסאות, שטיח מעור זאב ומדפי ספרים.

עוקצנים (2): דרג"ש 4; קב"פ 2+; נקי"פ 8, 18; תנ 50 מ' (17 מ'); הת 1; תלד"ס 17; נזק 1 + מיוחד; נזק מיוחד שיתוק; ניצל קוסם 7; מר 12; נט נטראלי; נקי" 45.

הספרים מכסים מגוון רחב של נושאים - תורת הרפוי בעזרת עשבים, אסטרונוגיה, טקסי עם של גמדים, משחקי ילדים וכו'. הם שוים בין 20 ל-100 פ"ז כ"א. ישנם מעל 100 ספרים שה"כ אולם כל דמות תוכל לקחת בין שניים לשלושה ספרים בלבד.

על השולחן ישנם מספרי קלפי כתיבה ודיו יקרים מאוד (80 פ"ז יחדיו) כמו כן ישנן מספר נוצות כתיבה.

לשולחן שתי מגרות, שתיהן נעולות. במגרה התחתונה ישנם שני שיקויים (שיקוי ריפוי ושיקוי העלמות מעין) ותיק עור המכיל שלשה אבני-חן אדומות השוות 50 פ"ז כ"א.

המגרה העליונה נעולה וממולכדת, המלכודת מופעלת כאשר פותחים את המגרה מבלי לפתוח את מנעולה קודם לכן. אם המגרה נפתחת משתחרר גז צהוב-ירוק שממלא את החדר. כל דמות אשר תמצא באיזור תיאלץ לבצע גלגול הצלה נגד רעל או להיות משותקת במשך 4ק1 שעות. בתוך מגרה זו יש שק המכיל 60 פ"פ ו-50 פ"ז.

15. בור הפחם

המדרגות לחדר זה מובילות כ-3 מ' כלפי מטה. בתחתית המדרגות ישנה דלת נעולה, אם הדמויות יפתחו אותה הקרא להם את הקטע הבא:

החדר כמעט מלא בפחם. קבורות למחצה בערימת הפחם שתי אתי חפירה. הפחם מוערם לכיוון הצד המזרחי של החדר. רעשי ציוץ בוקעים מערימת שקים ריקים בחלק הצפוני של החדר.

העכברושים הענקיים שנמצאים כאן מורעבים וייתקפו בשצף את הדמויות אלא אם יזרק לעברם אוכל אשר יעסיק אותם במשך 2 סיבובים.

עכברושי ענק (10) - דרג"ש 7; קב"פ 7; נקי"פ 3 כ"א; תנ 40 מ' (13 מ'); הת 1 נשיכה; תלד"ס 19; נזק 3ק1 + מיוחד, מר 11 (מורעב) 8 (שבע); נט נטראלי; נקי"פ 5(2x) 6.

עכברושים מס' 3 ו-8 נושאים מחלות, יש ליידע את הדמות אשר הם הצליחו לנשוך ("לעכברוש שנשך אותך נזל ריר מוקצף מהפה"). ניתן להמנע מהמחלה ע"י הטלת הצלה נגד רעל, וגם אם ההטלה נכשלה הדמות תמות רק תוך 4 ימים.

ייתכן והדמויות יתמהו מדוע קיים חדר פחם כאשר הבעירה במרתף מתבצעת ללא פחם. זהו כמובן כיסוי האיזור שבו נמצאת דלת הסתרים שמכוסה בפחם. דלת הסתרים נעולה וממולכדת. המלכודת היא שחרור גז משתק לאיזור של 3 מ"ר אלא אם תבצע הדמות גלגול הצלה נגד רעל. משך השיתוק הוא 4ק1 שעות. המעבר שמאחורי הדלת צר מאוד ועל הדמויות ללכת אחת אחרי השניה.

16. שומרים זומבים

חדר ריק זה מכיל רק ארבעה שומרים, חסרי בינה. אחד עומד לפני כל אחת מן הדלתות הדרומיות, ושניים עומדים במרכז החדר. כאשר הדמויות נכנסות, אלו שבאמצע החדר מתקרבים על מנת לתקוף. אם הדמויות לא יתקפו משני הכיוונים בעת ובעונה אחת, יצא אחד הזומבים מהחדר דרך דלתות הסתרים בדרום החדר וינסה לאגף את החבורה ולתקוף מאחור.

21. חדרו של קאבורקיאן

כאשר הדמויות יהיו במרחק 2 מ' מהדלת הקרא להם את הקטע הבא:

דלת עץ עבה חוסמת את דרככם אבל גם מבעד לדלת אתם שומעים צעקות וצליל של מתכת הפוגעת במתכת.

זה יאפשר לדמויות להכין את עצמן מפני שמחכה להם מאבק קשה בפנים. הדלת נעולה אבל כאשר הן תפתחנה אותה, יש להם סיכוי של 3 מתוך 6 להפתיע את הדמויות שבפנים. אם הדמויות יהליטו שלא להכנס לשמע קולות המאבק, כאשר ישובו - קולות המאבק יפסיקו ויהיה להם את הסיכוי הרגיל להפתיע (2 מתוך 6). כאשר הם נכנסים הקרא להם את הקטע הבא:

החדר הענק היה פעם מפואר מפני שהרהיטים, השטיחים, הספרים והתמונות נראים באיכות גבוהה מאוד. אולם זה לא מה שמטריד אתכם כרגע. במרכז החדר ישנה ערימה של מתכת שבורה ולידה עומדים ארבעה אנשים. גמד בשריון לוחות בוחן את הגרזן שלו בעוד לוחם קשוח בשריון קשקשים שולף את החרב שלו מערימת המתכת. אדם שחור שיער עם שריון קשקשים ונבוט נוגע בכתפו של אדם בלונדיני אשר לובש פגיון על חגורתו ולידו שפורפרת, אשר ניתן לראות את המגילה שבתוכה חצי שלופה.

הדבש"ים גברו כרגע על פסל חי מברזל. הם יתקפו את הדמויות מיד. אם הדמויות יבזבזו זמן בנסיונות לדבר, יש להחסיר להם נקודה אחת בהטלה ליוזמה בקרב. אם הדמויות לא הצליחו להפתיע אבל תוקפים מיד יבצע הלוחם את ההטלה הראשונית שלו ב-1 מכיוון שהוא עדיין משיב את כלי הנשק שלו.

גורדרוט, גמד - דרג"ש 2 (שריון לוחות ומגן): קב"פ 1; נק"פ 6; תנ 20 מ' (7 מ'); הת 1 גרזן יד; תלד"ס 18 עם תוספת כח; נק 6ק1 + 1 (תוספת כח); ניצל גמד 1; מר 1; נט רשע; נק"נ 10.

פסל קריסטל חי - דרג"ש 4; קב"פ 3; נק"פ 12; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 2 אגרופים; תלד"ס 17; נק 6ק1/6ק1; ניצל לוחם 3; מר 11; נט נטראלי; נק"נ 35. פסל דמוי אדם זה אינו מושפע מלחשי שינה או הקסמה.

לערוך כאן חיפוש יקח זמן. בכל תור יכולות הדמויות לאסוף אבני חן, בקבוקים עם חומרים נדירים וכלי נחושת וברונזה קטנים בשווי של 100 פ"ז (ערך מעמסה של 20 מט כל 100 פ"ז). הן יכולות להמשיך כך עד 6 תורים ולאסוף סה"כ חפצים בשווי של 600 פ"ז.

במהלך החיפוש יש סיכוי של 1 מתוך 6 בכל תור כי פעולותיהם יפעילו תגובה כימית כלשהי אשר תגרום לפיצוץ וירי של נוזל מעל לאחת הדמויות (שתבחר באקראי מהקבוצה אשר עורכת את החיפוש) וייגררו לו 4ק1 נקודות נזק.

20. כלובי המפלצות

בחדר זה קאבורקיאן איחסן את המפלצות שעליהן ביצע את ניסוייו. רובן, כולל זוחל אשפה ולטאה ענקית מתו מרעב לפני זמן מה וגופותיהן שרועות על הרצפה. אולם אחד מהיצורים עדיין בחיים. הוא ברח מכלוב העץ שלו ואכל את כלובי המתכת. כרגע הוא רעב מאוד.

מפלצת חלודה - דרג"ש 2; קב"פ 5; נק"פ 20; תנ 40 מ' (13 מ'); הת 1; תלד"ס 15; נק מיוחד: ניצל לוחם 3; מר 7; נט נטראלי; נק"נ 30.

ניתן לעכב את התקפת המפלצת בעזרת 6 מוטות ברזל או יותר למשך סיבוב 1, אבל אם הם לא יעשו משהו ערמומי מאוד כגון להוביל אותו לחדר אחר בעזרת שביל של מוטות ברזל, ואז לסגור אותו בפנים, הם ייאלצו להילחם נגדו. אם הם נבונים מספיק בכדי להצליח להערים עליו ולהכניס אותו לחדר אחר, יש להעניק לאותה דמות את מלוא נקודות הנסיון.

פגיעה מהמפלצת הורסת מתכת שריון או מגן. למתכת קסומה יש 10% סיכוי לשרוד לכל תוספת קסם (לדוגמה למגן 3 יש 30% סיכוי לשרוד). כלי נשק מתכתיים אשר פוגעים בייצור גם כן ייסבלו את תוצאת הקורוזיה.

זומבי (4) - דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 9, 6, 12, 14; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 אגרוף; תלד"ס 18; נק 8ק1; ניצל לוחם 1; מר 12; נט נטראלי; נק"נ 20.

17. חדר מדיטציה

הדלת לחדר זה נעולה. הקרא את הקטע הבא אם הדמויות יכנסו:

חדר קטן זה מקושט בטורקזי וכחול בהיר. בתוכו ישנם כסאות, שרפרפים וקערת נחושת גדולה על הקיר המזרחי. השטיחים עבים ויוקרתיים, מכל החדר נודף ריח מתקתק של תבלינים.

הקערה הגדולה מיועדת להבערת קטורת והריח נובע ממעט קטורת הנמצאת בתוכה. אם הקערה תבדק בקפדנות, ימצאו הדמויות לחצן קטן בקערה, אשר פותח מגירה קטנה בתחתית הקערה. בתוך המגרה ישנה קופסאות עץ, השווה 10 פ"ז, אשר מכילה שש חבילות קטורת השוות 25 פ"ז כ"א.

18. חדר מקשר

בחדר הקטן הזה אין כל ריהוט פרט לזוג חלוקים קרועים התלויים על הקיר וזוג נעלי בית מרופט על הרצפה. אם הדמות הנבונה ביותר תבצע בדיקת תבונה היא תשים לב לסימני התזה (של נוזל שכבר התייבש) על הרצפה.

19. מעבדה

שתי הדלתות לחדר זה נעולות. כאשר הדמויות ייכנסו הקרא להם אתה קטע הבא:

כלי זכוכית, נחושת, ברונזה וכו' מפוזרים בחדר זה. מספר להבות בוערות ממבערי ברזל והאוויר חם וכבד. ישנם שולחנות ומדפים רבים ועליהם חומרים נדירים ומזורים: גופרית, כספית, אבני חן וקריסטלים, כמו כן ישנו שומר בחדר והוא תוקף אתכם מיד.

הכתר העשוי זהב ומשובץ ביהלומים, פנינים ואבני חן. זהו כמובן הכתר שבו חפץ קארין. שווי 10,000 פ"ז וכל הדמויות אינן מקבלות אותו או את נק"י שלו. שקי הפלטינה מכילים סכומים שונים סה"כ תקבל כל דמות 200 פ"פ.

ציאה

החבורה יכולה לצאת דרך הדלת שבתקרה באתר מס' 21. עליהם לטפס 5 מ' על מנת להגיע לסולם. גב יכול לטפס על הקיר ולהגיע לסולם ומשם לקשור חבל לשאר הדמויות, או שניתן לערום את הרהיטים ולטפס עליהם. בכל מקרה יש לבצע בדיקת זריזות לכל דמות אשר תנסה להגיע לדלת ורק הצלחה בבדיקה תאפשר לדמויות להגיע.

סיום ההרפתקה

עליך לשנות את הסיום שבהמשך אם הדמויות לא סיימו את ההרפתקה ביומים. הם לא יקבלו תשלום נוסף או ביקור ערב ע"י קארין.

הדמויות יטפסו בסולם ויצאו דרך דלת סתרים ויצאו לחדר האוכל של רב המשרתים. קארין נמצא שם ואיתו מספר לוחמים לבושים שריון קשקשים. בנוסף להם נמצא גם אדם גבוה הנראה בשנות השלישים לחייו בעל שיער לבן ועיניים כחולות. קארין מציג אותו כבארון שרלאן.

הדמויות מיד ישימו לב לכך שלקארין יש כעת שתי זרועות והוא לבוש שריון לוחות. יש דם על הרצפה ובחדר הסמוך שני אנשים מוציאים ארון מתים. קארין נראה מוטרד ומספר לחבורה כי השודדים שפגשו במרתף, הוכנסו ע"י רב המשרתים ושהוא נעלם ככל הנראה. לקארין אין מושג לפשר מעשיהם של השודדים אך ידוע לו כי הם הרגו שלושה ממשרתיו.

אם נמצאים חלק מהדבש"ים עם החבורה (אראן, שרה או חלק מהשודדים) ירצה קארין לדעת מי הם ומה מעשיהם שם. הוא לא יאפשר לגנבים להימלט מבלי להעניש ויזמן את השוטרים מפנהליגון שיקחו אותם לכלא. רק תחנונים מדמות מהחבורה (אם שרה סיעע להם רבות) בשמם של הדבש"ים, יניעו את קארין מהחלטתו.

רוצה נמצא מאחורי הדלת הדרומית אבל הדלת נעולה בעזרת *נעילת קוסם*.

אם הדמויות יצליחו לתפוס שבויים, יסרבו השבויים לדבר. הם מקווים שידידים רבי עוצמה יחלצו אותם מאוחר יותר. הם לא יגלו דבר בקשר למעשיהם במרתף. אפילו לחש *הקסמת איש* לא יגרום להם לדבר. הם יעזבו דרך הדלת בתקרה בהזדמנות הראשונה שיקבלו ויטפסו אליה על הכסאות והשולחנות שבחדר.

בחדר המרכזי ניתן למצוא תכשיטים קטנים בשווי של עד 200 פ"ז. חפצים אחרים - כבדים מדי מכדי לקחת. אין ספרים בעלי ערך או עניין לדמויות.

22. חדר האוצר

הדלת לחדר נעולה ויש עליה *נעילת קוסם*. אם הדמויות יצליחו להכנס לחדר קרא להם את הקטע הבא:

אתם רואים חדר קטן וריק. אין בחדר דבר פרט לשתי תיבות העומדות על הרצפה ליד הקיר שממול.

שתי התיבות נעולות וממולכות עם גז משתק (אדם אשר יפתח את התיבה מבלי לפרוק את המלכודת, יגלגל נגד רעל או שיהיה משותק במשך 4p1 שעות).

תיבה מס' 1 מכילה מספר חפצי קסם: *זוג מגפי אלף, מטה גילוי קסם* הטעון בעשרה לחשים, *קליע 1+*, חרב ושלושה ספרים. החרב הקסומה היא *חרב 1+*, *2+* *נגד מטילי לחשים*.

שניים מהספרים הם ספרי לחשים. הראשון מכיל *דיסקית מעופפת, אור, אור תמידי והעלמות מעין*. השני מכיל *קליע קסם, הגנה מפני רוע, פריצה ובבואת ראי*.

הספר השלישי הוא מעין מחברת. רוב הקטעים הרשומים בו - חסרי חשיבות: הערות בנושא אלכימיה ואסטרונומיה. אבל העמוד האחרון בעל חשיבות. חלק לדמויות את הקטע בעמוד 18 אם שיכפלת אותו, או כתוב להם אותו על דף.

תיבה מס' 2 מכילה שקי פלטינה ואת

הרגרין קוגן, לוחם - דרג"ש 3 (שריון קשקשים *ומג 1+*), לוחם 2, נק"פ 11, תנ 30 מ' (10 מ'), הת' 1 חרב, תלד"ס 18 (עם תוספת כח), נזק 8p1 + 1 (תוספת כח), ניצל לוחם 2, מר 11, נט רשע, נק"י 20.

קטזאני, כהן - דרג"ש 3 (שריון קשקשים, מגן, תוספת זריזות); כהן 3; נק"פ 13; תנ 30 מ' (10 מ'); הת' 1 אלת ברזל; תלד"ס 18 עם אלת ברזל; נזק 8p1 + 1 עם אלת ברזל; קסומה 1+; ניצל כהן 3; מר 10; נט רשע; נק"י 50 קטזאני השתמש כבר בלחש *לימי פצעים קלים* אחד אך לא בשני. את השני הוא שומר בשביל עצמו.

מורדריאן, קוסם - דרג"ש 7 (*טבעת הגנה 1+*, תוספת זריזות), ראה המשך; קוסם 3; נק"פ 8; תנ 40 מ' (13 מ'); הת' 1 פגיון; תלד"ס 19 (בקרבו), 18 (ע"י קלע); נזק 4p1; ניצל קוסם 3; מר 9; נט רשע; נק"י 50. מורדריאן הטיל כבר את לחש *המגן* שלו כך שכעת יש לו דרג"ש 2 בקרב ודרג"ש 0 נגד קליעים. יש ברשותו עדיין לחשי *קליע קסם וריחוף*.

הגמד ינסה לתקוף את האלף שבחבורה, אם אפשר, מפני שהוא שונא אלפים ("הא לך צואת חזיר שכמותך"). אם לא, הוא יתקוף לוחם. הלוחם הרגרין יתקוף את הלוחם הקשוח ביותר בחבורה. קטראני פחדן וערמומי וינסה לתקוף גנב או קוסם בעזרת אלת הברזל שלו (לא צריכה להיות בעיה לדמות אחרת לעצור מבעדו). מורדריאן ינסה להטיל את *לחש הריחוף* שלו ולאחר מכן את לחש *הקליע קסם* על דמות מסוימת. לאחר מכן הוא יזרוק את הפגיונות שלו על דמויות שאינן בעיצומו של קרב (יש לו חמש פגיונות).

דבש"ים אלה - רשעים אך אינם טפשים. הם לא ילחמו למות ויציעו הכל, אפילו חפצי קסם, על מנת להשאר בחיים.

לאחר המאבק יבחינו* הדמויות בפרטים נוספים בחדר. דלת בתקרה כרגע פתוחה. ההמשך חשוך אולם קיים מעבר באורך 20 מ' וסולם בכל צד.

חיפוש על הדב"שים לא יגלה הרבה. לקטזאני יש צמיד זהב בשווי 60 פ"ז ולקוסם יש מגילה שעליה רשומים שני לחשי *פריצה*.

אם בחבורה אין קוסם אשר מסוגל להטיל לחש *פריצה*, חשוב מאוד שהם ימצאו את המגילה מפני שהכתר שקארין

"אתם תוכלו להשיג הרבה בעזרת עוצמה ואומץ. כח גדול יתגלה מוקדם מדי ויבא את יתרון ההפתעה. חבורה קטנה תוכל להשתמש בטקטיקת פגע וברח, פגע וברח, עד אשר לבסוף יצליחו להביס את הרוע ולהביא שלום לאזור. אם תסרבו תפרוץ מלחמה ולא תהיו בטוחים לא משנה לאן תלכו. האויב יודע מי אתם."

על הדמויות לקבל את ההצעה, ההרפתקה הזו נגד "המלכה" היא השלב הבא בחוברת. אם הם יסרבו לקבל את ההצעה בצע התקפות עליהם בתדירות גבוהה ע"י דבש"ים כגון האלה שפגשו במרתף, עד אשר ישנו את דעתם.

ייתכן ותצטרך לענות על שאלותיהם כרגע. חשובה ביותר היא: היכן נמצא מבצרה של המלכה? שרלאן יצביע לאזור הכללי שבו נמצא המבצר על מפה הדומה למפת האיזור הנמצאת בעמוד 15.

אם הדמויות יסכימו, ההרפתקה הבאה בקרוב תחל. אולם ייתכן ויש להם שאלות ולכן יש לערוך דיון קצר בין הדמויות לקארין ושרלאן, לאחר שהדמויות הסכימו לעזור.

ייתכן ויעלו נושאי השיחה הבאים. ניתן לספק לדמויות את כל המידע או רק חלק ממנו גם כתיבות לשאלות של הדמויות וגם כהערות ביניים של קארין ושרלאן.

זרועו של קארין: קארין יאמר כי שרלאן סייע לו עם הבעיה. אם ילחצו, שרלאן יודה כי נעזרו בקסם.

החרב והכתר: קארין רצה את החרב על מנת להראות נועז ואת הכתר על מנת לתת אותו כמתנה. הוא סועד כרגע עם לורד דסמונד קלויך השני, השליט של העיירה קלויך, וביתו אלרנה. קארין מחזר אחר הבת ולאחר מתנתו היקרה התרכז דסמונד והסכים לאירוסין בין קארין לבתו. על הדמויות לשאול שאלות עם טקט, על מנת לדלות את המידע הנ"ל.

"ראשית עלי להסביר לכם את חשיבותו של בית זה. קארין הינו בנו המאומץ של קאבורקיאן הקוסם. הקוסם היה אחיו של לורד ארטורוס פנהליגון, אשר מת לפני כארבע שנים. בתו היא הליידי ארטריס, אשר כרגע שולטת בשטחי פנהליגון ובאחיותו של דוכס סטפאן קאראמיקוס עצמו. אני, אפשר לומר, ידיד ותיק של המשפחה. הפתק שהעברתם מאראליק היה לא מובן, אולם כעת אנו מבינים את תוכנו לאחר שראינו את הספר."

בשלב זה, אם גם הדמויות לא ראו עדיין את הדף האחרון שבמחברת, חלק להם העתק ממנו המופיע בעמוד 18. אם הדמויות עדיין לא קראו את המכתב שאראליק שלח, חלק להם העתק ממנו המופיע בעמוד 32, לאחר מכן שרלאן ממשך.

"המלכה שעליה מדובר במכתב מוכרת לי. שמה איליינה והיא לוחמת בעלת שם. היא רשעית עזה ואכזרית מאוד, כמו כן היא בתו הלא חוקית של לורד ארטורוס."

"ברור לנו כי איליינה מקימה כח על מנת לתקוף את פנהליגון. אומנם היא אינה חוקית אך רק ארטריס עומדת בינה לבין כס המלוכה על השטחים. מכיוון שקארין מאומץ, אין לו זכות על האדמות."

"אם היא תצליח להשתלט על השטחים ייתכן והדוכס סטפאן יקבל את תביעתה. אם כך יהיה, הרוע ישלוט באיזור כולו. אם הוא לא יכיר בזכויותיה ויכבוש חזרה את השטחים, שליטים מקומיים רבים ירגישו כי הדוכס מרשה לעצמו לכבוש כל אדם אשר הוא אינו מסכים עם דעותיו. בכל מקרה התוצאה תהיה רעה ולדוכס יש הרבה בעיות נוספות."

"כמו כן, אינני חושב שאתם בטוחים כאן. השודדים שעליהם גברתם - בעלי חברים, היה להם סוכן שתול בבית הזה. עליכם לעזוב את המקום הזה וללכת למקום האחרון שאליו יצפו שתגיעו: למבצרה של המלכה איליינה, ולהכות בה שם. לא ייתכן שהיא הספיקה להקים כח גדול, אך הוא ימשיך לגדול עם כל יום שיעבור."

קארין ישמח מאוד להמצאות החרב והכתר. הכתר הוא החפץ החיוני. הוא ישלם את שכרם בפיסות פלטינה. הוא יבקש את סליחתם בכך שיש לו דברים שעליו להסדיר עקב מותם של אנשי ביתו. שרלאן ינהג בראשו בשלב זה.

לאחר מכן קארין יפגש עם הדמויות (לאחר שהם רחצו וטפלו בפצעייהם). הוא שואל אותם אם הם מצאו משהו במרתף שעשוי להסביר מדוע השודדים טרחו כה רבות על מנת לחדור אליו.

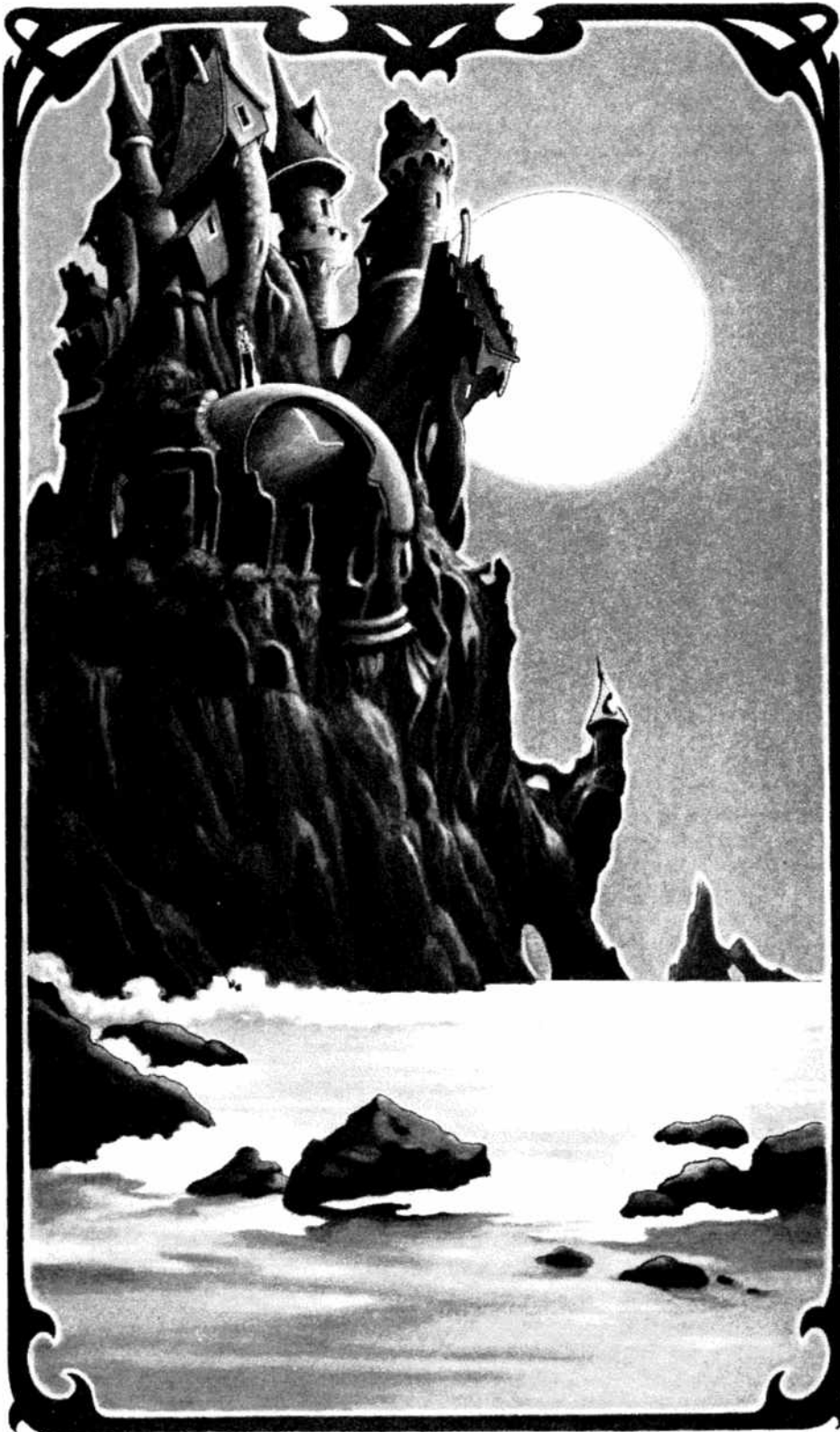
אם הדמויות לא יציעו לקארין את המחברת (דבר שעליהם לעשות), שרלאן ישאל אותם בקשר לספרים שברשותם. קארין ידפדף במחברת, יגיע לעמוד האחרון וייראה מודאג. הוא נותן לשרלאן לקרוא את הדף. לאחר מכן שרלאן אומר לדמויות כי הוא ישמח מאד אם הם ישארו. הם נהיינו מעורבים בעניינים חשובים ביותר ולמען הגנתם עדיף שיידעו במה מדובר. שרלאן מודיע כי הוא רוצה לדבר עם יועציו בקשר לדף היומן. קארין מודיע כי יש לו אירוע חברתי שעליו להיות בו באותו ערב.

לאחר מכן קארין ושרלאן עוזבים. הדמויות מקבלות את כל האוכל והמנוחה שהם זקוקים לה. זהו זמן טוב להעניק את נקודות הנסיון, לחלק את חפצי קסם ולעדכן את הנתונים. אין לחלק נקודות נסיון בעבור השכר ששולם להם ע"י קארין. כמו כן ישנו בונוס של 100 נק"נ אם הם הצליחו להביא את החרב והכתר לפני תום ה-48 שעות.

מאוחר יותר באותו ערב....

קארין ושרלאן חוזרים על מנת לשוחח עם הדמויות. פניו של קארין זורחות מעט והוא נראה מאושר מאוד. לשרלאן יש חיוך סובלני על פניו, אבל כאשר הם נפגשים עם הדמויות, הבעותיהם נהיות רציניות יותר. כעת שרלאן מדבר. קולו תקיף וסמכותי. הדמויות יבחינו כי הוא אדם נבון, חשוב ובעל עוצמה, למרות שאינם יודעים עדיין מה מעמדו באיזור.

הקרא את דבריו של שרלאן לדמויות:



בארון שרלאן: הדמויות יכולות לשאול
לפשר תארו ומעמדו, שרלאן מחייך וקארין
ממלמל משהו על כך שלא להציג שוב
אנשים לפי התואר שלהם. שרלאן מספר כי
הוא השליט של סף, עיר מרכזית הנמצאת
כ-60 ק"מ צפון מערבית מפנהליגון.

לקארין ושרלאן הרבה מה לעשות ועל
הדמויות לעבור בזריזות להרפתקה הבאה.
שרלאן מתעקש כי קארין ישאר עם לידי
ארטריס על מנת להגן עליה. לשרלאן
דאגות אחרות, סף תחת התקפה ויש לו
בעיות פוליטיות בתקופה הזו. במילים
אחרות על הדמויות להבין כי את המסע
למבצר המלכה, הם יעשו לבד.

בכל זאת המשימה שהדמויות קיבלו היא
קשה וקארין ושרלאן יסייעו להם לפני
שהם יעזבו. קארין נותן להם את מטה
הריפוי שלו מתנה. שרלאן יטיל לחש לריפוי
מחלות: אם דמות ננשכה ע"י עכברוש חולה.
אם דמות צדיקה נהרגה במהלך ההרפתקה,
הוא ייקרא ממגילה ואתה דמות תחזור
לחיים. הוא מגלה כי זהו דבר שניתן
לעשות רק פעם אחת. לאחר זמן קצר
הדמויות מוצאות את עצמן בדרכים והפעם
בדרכם אל מבצר המלכה.

מפת האזור

הקס 1 = 6 ק"מ



מבצרה של אילנה



סתאלאנפורד



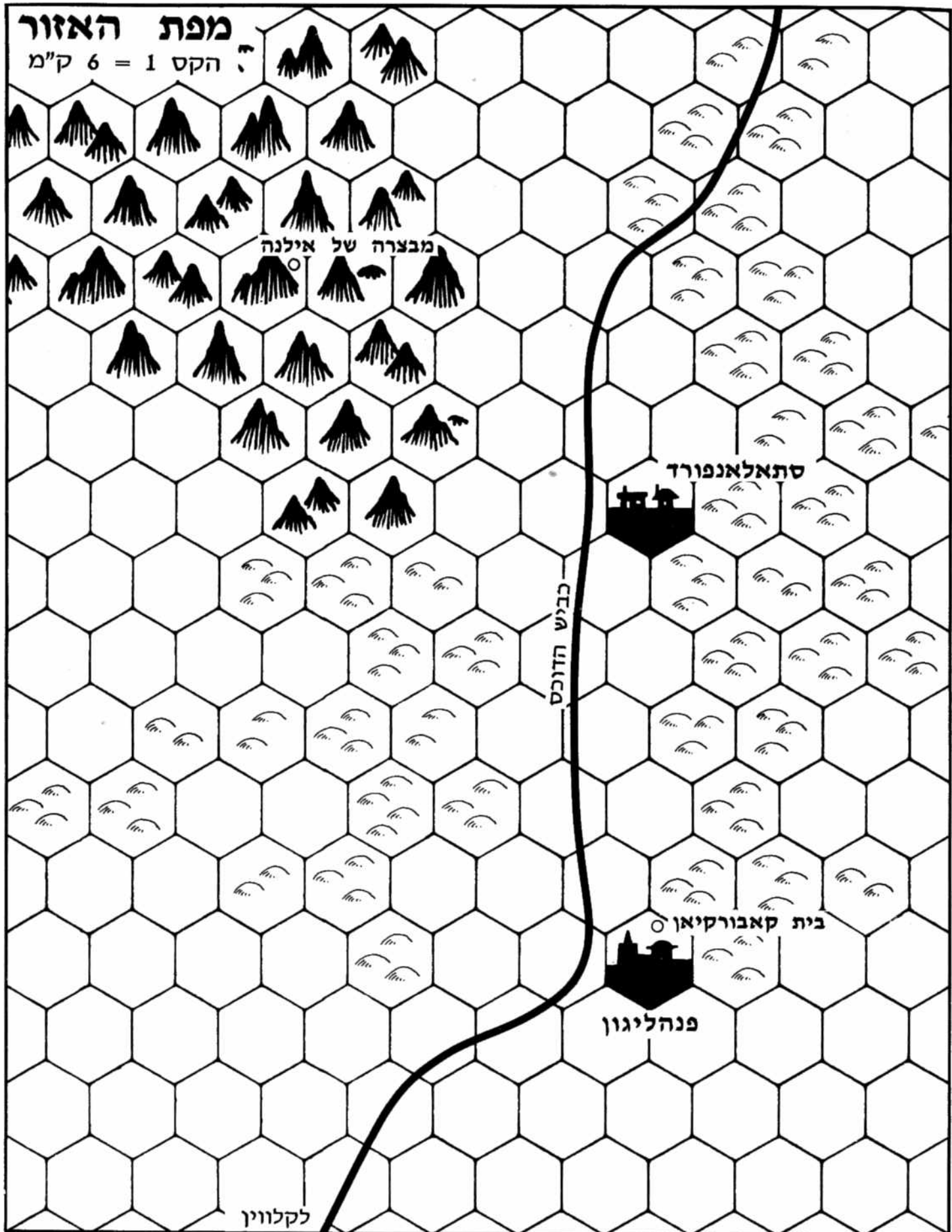
כביש הדוכס

בית קאבורקיאן



פנהליגון

לקלווין



דמויות מוכנות למשחק

	ד"ש מס' 1: לוחם, דרגה 2
16 (2) בונוס לגלגולי פגיעה וזק, +2 בונוס לפתיחת דלתות)	כח:
7	תבונה:
8 (-1) עונשין לגלגולי הצלה נגד קסם)	חכמה:
13 (+1) בונוס לגלגולי פגיעה בירי קליעים, -1 בונוס לדרוג שריון)	זריזות:
16 (+2) בונוס לגלגולי נק"פ)	כושר:
10	כריזמה:
1 (כולל בונוס זריזות, לובש שריון לוחות ומגן)	דרוג שריון:
14 (כולל בונוס כושר) <i>12</i>	נקודות פגיעה:
700 פ"ז	כסף:
2,035	נק"נ:
	בונוס לנק"נ שנרכש: 10%
	נק"נ דרוש לדרגה 3: 4,000
	חפצים קסומים: (רגיל) <i>מרב 1</i>

השחקנים יכולים להשתמש בדש"ים שלהם בהרפתקה זו, אך אסור שהם יהיו חזקים בהרבה מאלה הנתונים כאן. יש להשתמש בדמויות המוכנות הללו לפי הסדר שבו הן מופיעות, אם יש פחות מ-7 שחקנים. אם יש 4 שחקנים, שה"מ צריך לשחק את ד"ש מס' 6 כדב"ש מוכר לדש"ים שהסכים להצטרף להרפתקה.

נתונים מסוימים לגבי הדמויות - שם, גיל, מין, אישיות וכדומה - לא ניתנו, כדי שהשחקנים יוכלו לעשות את הדמויות אישיות יותר. מומלץ שרוב הדמויות יהיו בעלות נטייה לצדק ושאיף אחת לא תהיה בעלת נטייה רשע. אם שני כהנים משתתפים, שניהם צריכים להיות מאותה נטייה (עדיפות צדיקים) כדי למנוע ניתוק בחבורה.

	ד"ש מס' 3: אלף, דרגה 1
13 (+1) בונוס לגלגולי פגיעה וזק, +1 בונוס לפתיחת דלתות)	כח:
13 (+1) שפה לפי בחירת השחקן)	תבונה:
9	חשמה:
15 (+1) בונוס לגלגולי פגיעה ירי קליעים, -1 בונוס לדרוג שריון)	זריזות:
14 (+1) בונוס לגלגולי נקודות פגיעה)	כושר:
9	כריזמה:
1 (כולל בונוס זריזות, לובש שריון קשקשים +1 ומגן)	דרוג שריון:
6 (כולל בונוס כושר)	נקודות פגיעה:
700 פ"ז	כסף:
1,943	נק"נ:
	בונוס לנק"נ שנרכש: 5%
	נק"נ דרוש לדרגה 2: 4,000
	לחשים: 1 מדרגה 1
	לחשים בספר הלחשים: קליע קסם, קריאת קסם, מגן, הרדמה

	ד"ש מס' 2: כהן, דרגה 2
13 (+1) בונוס לגלגולי פגיעה וזק, +1 בונוס לפתיחת דלתות)	כח:
9	תבונה:
16 (+2) בונוס לגלגולי פגיעה ירי קליעים, -1 בונוס לדרוג שריון)	חכמה:
9	כושר:
12	כריזמה:
1 (כולל בונוס זריזות, לובש שריון לוחות ומגן)	דרוג שריון:
9	נקודות פגיעה:
650 פ"ז	כסף:
2,035	נק"נ:
	נק"נ דרוש לדרגה 3: 3,000
	בונוס לנק"נ שנרכש: 10%
	לחשים: 1 מדרגה 1
	חפצים קסומים: אלת ברזל <i>1</i>, מטה רפוי

ד"ש מס' 5: קוסם, דרגה 3	ד"ש מס' 4: גנב, דרגה 2
כח: 5 (-2) עונשין לגלגולי פגיעה וזק, -2 עונשין לפתיחת דלתות)	כח: 9
תבונה: 17 (+2) שפות לבחירת השחקן	תבונה: 11
חכמה: 13 (+2) לגלגולי הצלה נגד קסם	חכמה: 10
זריזות: 16 (+2) בונוס לגלגולי פגיעה ירי קליע, -2 (בונוס לדרוג שריון)	זריזות: 18 (+3) בונוס לגלגולי פגיעה ירי קליע, -3 (בונוס לדרוג שריון)
כושר: 13 (+1) בונוס לגלגולי נקודות פגיעה	כושר: 13 (+1) בונוס לגלגולי נקודות פגיעה
כריזמה: 9	כריזמה: 13 (+1) בונוס לתגובות
דרוג שריון: 7 (כולל בונוס זריזות)	דרוג שריון: 3 (כולל בונוס זריזות וטבעת, לובש שריון עור)
נקודות פגיעה: 11 (כולל בונוס כושר)	נקודות פגיעה: 8 (כולל בונוס כושר)
כסף: 700 פ"ז	כסף: 750 פ"ז
נק"נ: 5,200	נק"נ: 2,035
בונוס לנק"נ שנרכש: 10%	בונוס לנק"נ שנרכש: 10%
נק"נ דרוש לדרגה 4: 10,000	נק"נ דרוש לדרגה 3: 2,400
לחשים: 1 דרגה 1, 1 דרגה 2	חפצים קסומים: טבעת הגנה +1
לחשים בספר-לחשים: קריאת קסם, קליע קסם, מגן, הרדמה, פריצה, איתור עצם	
חפץ קסום: שיקוי ריחוף	

תכונות גנב			
25%	הליכה שקטה	20%	פריצת מנועולים
15%	הסתתרות בצללים	15%	מציאת מלכודות
25%	כיוס	15%	הסרת מלכודות
1-3	שמיעת רעש	88%	טיפוס על קירות

ד"ש מס' 7: כהן, דרגה 2	ד"ש מס' 6: גמד, דרגה 1
כח: 9	כח: 18 (+3) בונוס לגלגולי פגיעה וזק, +3 בונוס לפתיחת דלתות)
תבונה: 9	תבונה: 6
חכמה: 18 (+3) בונוס לגלגולי הצלה נגד קסם	חכמה: 11
זריזות: 17 (+2) בונוס לגלגולי פגיעה ירי קליע, -2 (בונוס לדרוג שריון)	זריזות: 7 (-1) עונשין לגלגולי פגיעה ירי קליע, +1 (עונשין לדרוג שריון)
כושר: 10	כושר: 13 (+1) בונוס לגלגולי נקודות פגיעה
כריזמה: 10	כריזמה: 7 (-1) עונשין לתגובות
דרוג שריון: 2 (כולל בונוס זריזות, לובש שריון לוחות ומגן)	דרוג שריון: 2 (כולל בונוס זריזות, לובש שריון לוחות ומגן +1)
נקודות פגיעה: 7	נקודות פגיעה: 7 (כולל בונוס כושר)
כסף: 700 פ"ז	כסף: 700 פ"ז
נק"נ: 2,035	נק"נ: 2,035
בונוס לנק"נ שנרכש: 10%	בונוס לנק"נ שנרכש: 10%
נק"נ דרוש לדרגה 3: 3,000	נק"נ דרוש לדרגה 2: 2,200
לחשים: 1 דרגה 1	
חפצים קסומים: שיקוי ריפוי	

אראליק מסתאלאנפורד

כהן דרגה שלישית

- 11 כח
- 10 תבונה
- 16 חוכמה
- 13 זריזות
- 9 כושר
- 14 כריזמה
- צדיק נטייה
- 11 נקודות פגיעה

דרוג שריון לחשים חפצים קסומים
 3 (קשקשים ומגן, תוספת זריזות)
 2 דרגה ראשונה (ריפוי פצעים קלים x2)
 אלת ברזל +1.

אראליק בן 44 מ' בעל מבנה בינוני. יש לו שיער חום מתולתל ועיניים ירוקות. הוא אדם אדיב וידידותי אשר ימי ההרפתקנות שלו עברו. כעת הוא מעדיף לדאוג לצרכיהם של תושבי סתאלאנפורד.

קארין פנהליגון

לוחם דרגה רביעית

- 16 כח
- 14 תבונה
- 9 חוכמה
- 10 זריזות
- 13 כושר
- 15 כריזמה
- צדיק נטייה
- 25 נקודות פגיעה

דרוג שריון חפצים קסומים
 6 (טבעת הגנה +2, יכול ללבוש שריון לוחות +1 לדרג"ש 1)
 חרב +1, מטה ריפוי

קארין בן 26 מ' ובעל מבנה גוף מוצק. יש לו שיער חום ארוך ועיניים חומות. הוא בנו המאומץ של קאבורקיאן הקוסם. קאבורקיאן היה דודה של השליטה הנוכחית של פנהליגון, הלידי ארטריס פנהליגון. קארין קיבל תואר כבוד של לורד ע"י ארטריס והוא נאמן לה. זרוע ימינו חסרה.

אילנה פנהליגון "המלכה"

לוחם דרגה רביעית

- 17 כח
- 13 תבונה
- 9 חוכמה
- 10 זריזות
- 19 כושר
- 14 כריזמה
- רשע נטייה
- 24 נקודות פגיעה

דרוג שריון תלד"ס נזק חפצים קסומים
 -1 (שריון לוחות +1, מגן +1, תוספת זריזות)
 15 (13 עם חרב +2)
 4 + 8ק1

חרב רשע +2 נותנת כח שליטה על עד 40 קב"פ של גובלינים או הובובלינים. כאשר היא משתמשת בחרב, היא וכוחותיה ברדיוס של 20 מ' מחוסנים בפני לחשי הקסמה והרדמה.

אילנה 1.75 מ' בנויה היטב עם שיער חום ועיניים ירוקות. יש לה חיוך אכזרי ועור בהיר מאוד. היא בתו מחוץ לנישואין של הלורד ארטורוס פנהליגון. אימה מתה בלידתה וארטורוס לא היה מודע לקיומה במשך מספר שנים. במשך אותו זמן היא נהייתה מסורה לרשע ורעה, ממורמרת מנטישתו של אביה (כפי שראתה זאת), היא נשבעה לקחת את אשר מגיע לה בכח.

ברנאל

כהן רשע דרגה רביעית

- 13 כח
- 18 תבונה
- 7 חוכמה
- 15 זריזות
- 13 כושר
- 5 כריזמה
- רשע נטייה
- 21 נקודות פגיעה
- דרוג שריון

1 (קשקשים +2, טבעת הגנה +1, תוספת זריזות, אינו משתמש במגן)
 18 (16 עם מטה +2)
 6ק1 + 3

תלד"ס

נזק

לחשים

חפצים קסומים

2 דרגה ראשונה, 1 דרגה שניה, בד"כ, ריפוי פצעים קלים, חושך, שקט רדיוס 5 מ' מגילה עם הלחשים ריפוי פצעים קלים x2, שיקוי גו רעיל

ברנאל בן 27 מ' שמנמן עם שיער בהיר קצר ועיניים כחולות. הוא שותף של אילנה משכבר הימים הוא רע, סדיסט ואלים.

הדף האחרון ביומן

.... מוצר. נראה שהכח צובר עוצמה מהצד האדריאטי. הוא חלש אך מתעצב. האנהיגה היא מלכה לוחמת ויהד איתה נאצא מכשף רשע. נראה כי היא אינה שפויה אך ערמונית מספיק בכדי להשיג את תמיכת התושבים האיזור ולהתכונן. אך למה??

ייתכן והיא בתו הראשונה של ארטורוס. היא תמיד היתה רעה וייתכן שהיא חפץ כלשהו בעל כוחות רוע. ייתכן ומשרת נאמן ייאמת את השדות.

ייתכן והמלכה תנסה לקחת בכח את מה שהיא חושבת ששלה, גם אם לא תצליח לכבוש את פנהליגון - ואיני יודע עד מתי היא תתתן וכמה כוחה יגדל - היא תוכל להשיג את סתאלאנפורד ולפרוץ הרס לאורק. כביש הדוכס. אנו חייבים לעצור בעדה, אילו קארין היה כאן כעת.... עלי לעלות לו הודעה בקשר לזה....

תלד"ס 18: נזק 4ק1, ניצל לוחם 1: מר 5
נט נטראלי; נק"נ 20.

אין מפלצות משוטטות במבצר. רק סיורים.
התקלות אקראית עם סיור תתרחש ע"י
הטלת 1 ב-6ק1 ובדיקת התקלות תתבצע
פעם בשעת משחק. עד אשר הביסו
הדמויות, או הרגו, את מגיני המבצר.
הסיורים יהיו (הטל 4ק1) 1: 6ק1 אורקים,
2: 4ק2 גובלינים, 3: 4ק1 הובוגובלינים, 4:
4ק1 הובוגובלינים ו-4ק1 גובלינים. השתמש
בנתונים שניתנו למפלצות גם לסיורים
ושוורים.

לאחר שכל המגינים נהרגו השתמש
בטבלת המפלצות המשוטטות ובדוק אחת
לארבע שעות. אין מפלצות משוטטות במבצר
התחתון.

הוספת פרטים

עליך להוסיף פרטים לתסריט שניתן כאן.
לדוגמא: כאשר הדמויות נמצאות בחוץ -
תאר להם את מזג האוויר. אין כאן חוקים
לגבי מזג האוויר. לחוקי מזג האוויר עליך
לעיין בחוברת המשחק המתקדם של
דרקונים ומבוכים. אבל ימי שמש, גשם
וערפל מוסיפים אורח למשחק.

כמו כן מקומות רבים במבצר אינם
מתוארים עד לפרטים הקטנים. הדבר נעשה
על מנת שאתה תוכל להוסיף את הפרטים
כראות עיניך, כגון: שקי אוכל, סכו"ם,
חביות יין ובירה וכו'.

במקומות מסויימים כתוב כי ניתן למצוא
אוצר אקראי וערכו נקוב. אוצר מסוג זה
יהיה מזכרות קטנות כגון: קישוטי קריסטל
קטנים, מראות כסף וביגוד מהודר. השתמש
בדמיוןך על מנת להוסיף פרטים מעניינים
למשחק.

הסיפור מאחורי אי-שפיותה של אילנה.

מה בדיוק מתרחש במבצר? אילנה וידידה
הכהן הרשע ברנאל מגייסים צבא של
שודדים, שכירי חרב ומפלצות על מנת
לתקוף את פנהליגון (כאשר ראשית כל
ישמידו את סתאלנפורד). אילנה דורשת את
השליטה על פנהליגון בדרך האלימות.

אילנה אינה שפויה. תמיד בשולי החברה

כאשר הדמויות ישנות שם, ודא כי
קיבלת רשימת שמירה. תקופת מנוחה
נמשכת 12 שעות, ועל כל דמות לישון
לפחות 6 שעות במשך זמן זה. חיוני לדעת
מי שומר, באיזו שעה, במקרה ומפלצת
משוטטת מגיעה במשך הלילה.

מפלצות משוטטות

בגבעות ובהרים בצע בדיקת מפלצות
משוטטות אחת לארבע שעות. התקלות
תתרחש ע"י הטלת 1 ב-6ק1. הטל 10ק1
לקביעת סוג המפלצת.

מפלצות משוטטות

1-2: זאבים (4ק2) - דרג"ש 7: קב"פ 2+2:
נק"פ 10 כ"א: תנ 60 מ' (20 מ'): הת 1
נשיכה, תלד"ס 17: נזק 6ק1; ניצל לוחם 1:
מר 8 (6 לאחר הריגת חצי), נט נטראלי:
נק"נ 25.

3: סטירגים (10ק1) - דרג"ש 7: קב"פ *1:
נק"פ 5 כ"א: תנ 10 מ' (3 מ') / 60 מ' (20
מ'): הת 1: תלד"ס 19 (17 בצלילה): נזק
3ק1: הת מיוחדת אובדן דם 3ק1 נזק כל
סיבוב לאחר פגיעה; ניצל לוחם 2: מר 9:
נט נטראלי; נק"נ 13.

4-5: גובלינים (4ק2) - דרג"ש 6: קב"פ
1-1: נק"פ 4 כ"א: תנ 30 מ' (10 מ'): הת 1
חרב או 1 קשת ארוכה; תלד"ס 19: נזק
6ק1; ניצל אר: מר 7; נט רשע: נק"נ 5.

6: הובוגובלין (6ק1) - דרג"ש 6: קב"פ
1+1: נק"פ 6 כ"א: תנ 30 מ' (10 מ'): הת 1
חרב או 1 קשת ארוכה; תלד"ס 18: נזק
8ק1 או 6ק1; ניצל לוחם 1: מר 8; נט רשע:
נק"נ 15.

7-8: אורקים (4ק2) - דרג"ש 6: קב"פ 1:
נק"פ 6 כ"א: תנ 40 מ' (13 מ'): הת 1 חנית
(ישנם נוספים לזריקה); תלד"ס 19: נזק
6ק1; ניצל לוחם 1: מר 6; נט רשע: נק"נ 10.

9: אריה הרים (2ק1) - דרג"ש 6: קב"פ
2+3: נק"פ 14 כ"א: תנ 50 מ' (17 מ'): הת 2
טפרים, 1 נשיכה; תלד"ס 16: נזק 3ק1, 3ק1,
6ק1; ניצל לוחם 2: מר 8; נט נטראלי; נק"נ
50.

10: עז הרים (4ק1) - דרג"ש 7: קב"פ 2:
נק"פ 8 כ"א: תנ 80 מ' (27 מ'): הת 1
נגיחה זכרים בלבד (רק 50% יהיו זכרים);

הדמויות עומדות כעת בין ה"מלכה"
הנוקמנית וקציר המוות שהיא מאיימת
להנחית על פנהליגון. הרפתקה זו מתחילה
כאשר הדמויות עוזבות את ביתו של קארין
ומתחילים את דרכם צפונה. הדרך הטובה
ביותר לקחת לסתאלנפורד (חצי יום),
לחצות את הנהר ולפנות לכיוון הרי הרכס
השחור. לפני שהן יוצאות הדמויות יכולות
להשאיר את אוצרן בבטחה בביתו של
קארין.

בסתאלנפורד יכולות הדמויות לחדש את
קשרן עם אראליק ולרכוש ציוד נוסף. כמו
כן יוכלו לרכוש חמור ולסחוב ציוד נוסף.
החמור יעלה 20 פ"ז. החמור יאפשר להם
לשאת ציוד ואוכל נוסף אבל אם הן יותקפו
ע"י מפלצות יש לבצע בדיקת מורל לחמור
ולקבוע אם הוא ינוס או ייאר.

תנועה במרחבים

על הדמויות יהיה לעבור כברת דרך
במרחבים, לאחר חציית הנהר בסתאלנפורד.
על מפת השטח (עמוד 15) ישנם שלושה
סוגי שטחים: מיושב (אדמה חקלאית),
גבעות, והרים. בשטח מיושב הדמויות יוכלו
לעבור 27 ק"מ ביום. ובשטח גבעות - 18
ק"מ ביום, ובשטח הרים - 12 ק"מ ביום.
בהרים (הרכסים השחורים), שם ינועו
הדמויות, אינם רכסים אמיתיים אלא רק
הרים אשר מקשים על התנועה. אין צורך
בציוד טיפוס מיוחד.

מציאת המבצר

החבורה קיבלה מידע מוטעה מעט בקשר
למיקום המבצר, אולם ברגע שימצאו את
השביל המצויין במפת השטח לא תהיה להם
בעיה במציאת המבצר. המבצר עומד בתוך
עמק ברוחב 200 מ' וניתן להתקרב אליו עד
למרחק 30 מ' תחת מחסה.

דבר אחד שחיוני לחבורה, הוא: שיהיה
להם מקום מבטחים. הם תודרכו להשתמש
בטקטיקת פגע וברח ועליהם לודא שיש
להם מקום מחבוא שאליו יוכלו לסגת. הם
יוכלו למצוא מערה יבשה במקומות רבים
מסביב למבצר - ברכס השחור ישנם
מקומות רבים כאלה. עליך לודא כי סימנת
את מיקומו המדוייק של המחבוא ואת
מרחקו מהמבצר. סמן את המחבוא על מפת
האיזור.

ובקרב שודדים. בהרפתקה מסוימת מצאה אילנה חרב קסומה ורשעית, שהיתה שייכת פעם למלכה הלוחמת אלאנדורט, אשר השליטה שלטון טרור על האיזורים המקומיים, מאות שנים בעבר.

כלי נשק זה שולט על גובלינים והובגובלינים וגורם להם להישמע לקולה של אילנה (כמו כן הנשק מחזק את המורל שלהם). מפלצות אלה נאמנות לאילנה ולעולם לא יסייעו לדמויות בכל דרך שהיא. אילנה, כבעלת הנשק, יכולה לדבר בגובלין ובהובגובלין. לא נותנים כאן פרטים בקשר לאלאנדורט מפני שאין כל דרך לדמויות לגלות פרטים בקשר אליה בהרפתקה הזו (ראה סיום ההרפתקה לפרטים נוספים).

המבוך "החי"

דיירי המבצר לא ישבו ויחכו שהחבורה תטבח בהם, אלא ינקטו באמצעים נגד ההתקפות. בתור שה"מ נופלת המשימה הזו עליך.

לאחר ההתקפה הראשונה של החבורה, דיירי המבצר לא יינקטו באמצעים מיוחדים נגד התקפה נוספת. הם רשעים ובלתי מאורגנים ודברים אלה קורים כאשר ישנן חבורות שודדים ומפלצות המתגוררות בהרים.

אולם לוחמים ומפלצות אשר נהרגו ע"י הדמויות יוחלפו בעמדותיהם בשמירה. קח מחליפים מאיזורי המגורים (אתרים מס' 4, 5, 7, 18) על מנת לשמור על כח השמירה. עליך לזכור כי תגבורות אלו לא יימצאו כעת במיקומם הרגיל.

לאחר התקפה שניה המצב ישתנה. המגינים יבינו כי מישוה מתנכל להם. מה שעליך לעשות כעת הוא פשוט מאד. קח את כל המפלצות והמגינים שבמבצר, הצב שליש מהם בבית השער ועל החומה. השאר יהיו במגורים שלהם. מאלה שבמגורים מחציתם יישנו בכל שעה שהיא, ויצטרפו שני סיבובים על מנת להתעורר ולהתכונן לקרב. לשומרים בשער יהיה מקוש ענק שישמיעו ברגע שהדמויות ייתקפו.

אם הדמויות לא יצליחו לבצע מתקפת פתע מדהימה בפעם השלישית, הם יימצאו את עצמם בצרות.

במבוך של המבצר העניינים יהיו שונים. הדמויות והמפלצות שנמצאות שם לא ייצאו

לצורך התקפה. הם יהיו מאוד ערניים בכל זמן.

לאחר ההתקפה הראשונה שם, ייצרו כל היצורים שיוותרו מעגל הגנתי סביב חדר המלוכה (אתר מס' 32). לאחר התקפה במסדרונות יעמדו שומרים שיצעקו קריאת אזהרה, אם יספיקו לעשות כן. על הדמויות להיות ערמומיות ולהילחם היטב לפני שיצליחו להגיע לחדר המלוכה, שבו נמצאת אילנה והכהן הרשע ברנאל ושממש לא יזוזו.

טקטיקה לדמויות ולמגינים

אם הדמויות ינסו להגיע בתחילה, לשער, לאחר ירי על השומרים שעל החומה - מה יקרה? בהמשך מספר הצעות לפעולות ההגנה שיערכו במבצר.

סיבוב 1: המגינים בשער הקדמי ישמיעו את האזעקה. שומרים אשר ישנים בבתי השער (אתרים מס. 2, 3) יתעוררו. ירי חיצים מראש המגדלים (אתרים ג2, ג3).

סיבוב 2: המגינים שכבר ערים במגדלים (אתרים א2, א3, א4) ינועו לכיוון השער. אלה שישנים יתחילו להתעורר. קולות האזעקה יגיעו לאתרים 4, 5. שומר בעל קשת וחיצים אשר נמצא קרוב ביותר למדרגות באתרים א12, א11, א12, א12, ינוע לראש המדרגות וישלף נשק יד.

סיבוב 3: מתוך ההנחה שהדמויות הגיעו כבר לשער, המגינים שעל בתי השמירה, ישלפו את נשקם וינועו למטה אבל עדיין לא יגיעו לקרב. הדלת לאתר מס' 4 נפתחת ושני הובגובלינים יוצאים. אחד מצטרף למאבק והשני רץ לכיוון צפון על מנת להזהיר את המנהיגים.

האזעקה מגיעה לאתר מס' 7 גובלינים או נולים שעל החומה יורדים במדרגות (א12-א12). הם אינם מגיעים לקרב עדיין. שאר הלוחמים החמושים בקשת וחיצים שעל החומה (אתרים מס. א15-א15) פוחדים כעת שיפגעו באנשיהם ושלפים נשק יד ונעים לכיוון המדרגות.

סיבוב 4: שני הובגובלינים נוספים יוצאים מאתר מס' 4 על מנת להילחם. הדלת לאתר מס' 7 נפתחת וארבעה גובלינים יוצאים ממנה ורצים לדלת באתר מס' 6. שני אורקים יוצאים בהיסוס מאתר מס' 5 להצטרף לקרב.

חיילים מהחומה, אשר היו במדרגות בסיבוב הקודם, יצטרפו לקרב. חיילים נוספים נעים לכיוון ובמורד המדרגות. הדלתות לאתרים 8, 9, 10 נפתחות, הדיירים אשר הושכמו קודם - יוצאים. השומרים בקומות התחתונות של בית השמירה (א2, א3, א3) אשר ישנו קודם לכן, יוצאים כעת חמושים ומוכנים לקרב.

סיבוב 5: צא מתוך ההנחה כי כל המגינים שישנו עד כה ערים כעת. הובגובלינים ייצאו שניים בכל סיבוב נוסף, מאתר מס' 4. אורקים ייצאו שניים בכל סיבוב מאתר מס' 5. גובלינים ייצאו שניים בכל סיבוב נוסף מאתר מס' 7 ויצטרפו לקרב. גובלינים באתר מס' 6 יכנסו לאורווה וילבישו אוכפים על זאבי הרכיבה. מנהיגי הגובלינים והובגובלינים מאתרים 8, 9 יצטרפו למאבק.

זאבי הרכיבה ייצאו עם רוכביהם בסיבוב השישי ומפלצות אחרות יעזבו את מגוריהם בקצב של שניים לכל סיבוב. השומרים שעל החומה ימשיכו לנוע כלפי מטה. כוחות מאתרים 21-16 לא יוצאים לקרב. הם נשארים להגן על המבנים הפנימיים.

בעת נסיגה ירדפו אחרי הדמויות במשך ששה סיבובים ולבסוף ישובו הלוחמים למבצר.

כוחות סיור

לאחר התקפה שנייה ייתכן ותרצה להוציא כח שיסייר באיזור בנסיון למצוא את החבורה. גודל הסיור לא יהיה גדול יותר מ-25% מהדיירים שנשארו במבצר, אבל ישתמשו באחד מזאבי הרכיבה לצורך החיפוש.

האם הם ימצאו את הדמויות? הטל אק120. ע"י הטלת 10 או יותר, הם יגלו את המחבוא של הדמויות. החסר אחד מערך ההטלה עבור כל 3/4 ק"מ שהמחבוא נמצא מהמבצר. כמו כן החסר שניים מההטלה אם אין ברשות הכח לפחות זאב רכיבה אחד (במקרה והדמויות הרגו את כולם). כלומר, אם המחבוא נמצא במרחק 3 ק"מ מהמבצר הסיור יגלה אותו רק ע"י הטלת 14 או גבוה מזה.

אם הסיור לא יגלה את המחבוא הם יחזרו למבצר. הדמויות יכולות להשקיף על המבצר ולתקוף בזמן שחך הסיור איננו.

לוחמים: הם בעיקר שכירי חרב רשעים, פרט למעט ניטראלים אשר פשוט הולכים לאן שהכסף מוביל אותם. הם מגינים על האיזור שבמבצר שקרוב לכניסה למבוך. הם נוטים להתרחק מהיצורים הלא-אנושיים, פרט לנולים שאיתם הם מתחלקים באיזור. המנהיג, מרקול, ערמומי ורע. הקוסם שאיתם טראין מתואר בהמשך. לכל לוחם יש 6ק1 פ"ז.

נולים: קבוצה קטנה זו הגיעה למבצר עקב הבטחות להזדמנויות לביזה. הם חמדניים מאוד ויתכן ויסיכמו לקבלת שוחד מהדמויות תמורת טובות הנאה. הם לרוב מתעלמים משאר היצורים הלא-אנושיים. יש להשתמש בחוקי מורל רגילים. לכל נול יש 6ק1 פ"ז.

הובגובלינים: יצורים קשוחים אלה שולטים באיזור של היצורים הלא-אנושיים. הם קשוחים, עצבניים ובעלי מורל מוגבר עקב השליטה הקסומה שאילנה מפעילה עליהם. הם לגמרי נאמנים לאילנה אולם ייתכן ויכנעו על מנת להציל את חייהם, אם יכשלו בבדיקת מורל. לכל אחד מהם יש 4ק1 פ"כ.

גובלינים: גם ליצורים אלה יש מורל מוגבר בעקבות השליטה של אילנה, ולמרות שהם מקבלים פקודות מההובגובלינים הם נמצאים מעל האורקים בהיררכיה המקומית. יש להם מנהיג קשוח במיוחד, זאבים מאולפים ומכשף, כך שהם אגרסיביים ובטוחים בעצמם. הם לגמרי נאמנים לאילנה ולכל אחד מהם יש 4ק1 פ"כ.

אורקים: נמצאים בתחתית הסולם בהיררכיה המקומית. הם אינם נשלטים ע"י כוחותיה של אילנה והם צריכים לבצע את העבודות הבזויות. המורל שלהם נמוך מאוד והם יערכו אם תינתן להם הזדמנות. הם מאוד היו רוצים להרוג את מנהיג הגובלינים לפני בריחתם. כפי שנאמר קודם, משחק חכם ע"י הדמויות ינצל את העובדה הזו. לכל אורק יש רק 6ק1 פ"נ.

1. שערי הכניסה

דלתות עץ כבדות בעובי 5 ס"מ ונעולות. לחש פריצה יהיה יעיל מאוד בנסיונות פתיחת השער.

האם ניתן לעשות זאת?

תקיפת המבצר נראית כמשימה קשה מאוד. ישנן מעל 100 מפלצות במבצר. אבל הם אינם מאורגנים, האורקים פחדנים והנולים בעלי מורל נמוך. אם הדמויות יחכו עד שסיור יצא מהמבצר, סיכויי ההתקפה יהיו טובים יותר. טקטיקת פגע וברח מניבה תוצאות. אם הדמויות יכולות להסתדר עם סגנון משחק שונה מסגנון המשחק בהרפתקה רגילה, הם יהנו מהאתגר.

מתי נגמרת ההרפתקה?

כאשר אילנה פנהליגון מתה. אולם ייתכן והדמויות יסתכרו רק משום שירגישו כי אינם מסוגלים לעשות זאת. אם כך תהיה זו הנקודה שבה ההרפתקה מסתיימת. "סיום ההרפתקה" (עמוד 31) דן באפשרות הזאת.

הענקת נקודות נסיון

את הענקת נקודות הנסיון יש לבצע בסוף ההרפתקה, אולם ייתכן שבתחילת ההרפתקה חלק מהדמויות יהיו קרובות מאוד לדרגה השלישית. אם זה המקרה, ניתן להעניק נקודות נסיון בפעם אחת במשך המשחק. למשל לאחר התקלות עם מפלצת חזקה במיוחד.

מבצר המלכה

האתרים במבצר מופיעים במפה מס' 2. מיקומם של הכוחות במבצר מופיעים בתחילה. לאחר התקפות ע"י החבורה ניתן להשתמש בטקטיקת ההגנה כקו מנחה, אך עליך לזכור כי כוחות ההגנה יחושו לאחר כל התקפה ויתארגנו מחדש ויהיה עליך לבצע שינויים ועידכונים.

הכוחות במבצר

ישנם חמישה סוגים של יצורים במבצר ומועיל לדעת קצת על הרקע של כל אחד מהם.

אם הסיור יגלה את החבורה הטל 6ק1, ע"י הטלת 1-3 הם ייתקפו מייד. הטלת 6-4 והם יחזרו למבצר לגייס כוחות נוספים. ייצורים מהמבוך לא יצטרפו לסיור.

תגבור כוחות המבצר

הדמויות אינן יכולות לחכות זמן בלתי מוגבל לפני התקפת המבצר. כל שבוע יגיעו למבצר כוחות חדשים: 6ק1 אורקים, 6ק1 גובלינים ו-4ק1 הובגובלינים.

מידע נוסף

כבר נאמר לדמויות להשתמש בטקטיקת פגע וברח, אך ישנן שיטות אחרות שניתן להשתמש בהן. במבצר ישנם אורקים, גובלינים והובגובלינים. מתוכם רק הגובלינים וההובגובלינים נשלטים ע"י החרב של אילנה. האורקים מאוד ממורמרים מקבלת פקודות מההובגובלינים ויחסיהם עם הגובלינים מעורערים גם כן.

אם החבורה תצליח ללכוד אורק ולדבר איתו, ייתכן ויצליחו לשכנע אותם לעזור להם להרוג גובלינים (האורקים פוחדים מההובגובלינים הקשוחים). הצעת חלק מהשלל לאורקים יגביר את הסיכוי לקבלת סיוע. אולם האורקים לא יסיכמו להרוג מפלצות אחרות פרט לגובלינים. אם האורקים יסיכמו לעסקה עם החבורה, או אם הם יבגדו בהם - תלוי בך. אך זכור, כי האורקים הם פחדנים מטבעם.

אם הדמויות יבצעו מהלומה נועזת ומוצלחת, ייתכן ותרצה שחלק משכירי החרב בני-האדם יסיכמו להצטרף אליהם. כמובן שהם ידרשו זהב וייתכן ויעזבו אם הלחימה תהיה קשה במיוחד. הם אינם רוצים לקחת סיכונים מיותרים בעבור הדמויות.

ישנן כאן הרבה אפשרויות. עליך להקל עליהם אם הם מבצעים מהלכים נבונים ולהקשות עליהם אם הם מבצעים טעויות מטופשות. בטקסט ההרפתקה ישנם מספר דבש"ים אשר מוכנים לעבור צד, אולם עליך להחליט מי מהם יראה את סיכויי החבורה לצח כסבירים.



2א ו-3א. בית השער: קומת הקרקע

תמיד ישנם שני לוחמים ושני גובלינים בכל אחד מחדרים אלה. במשך היום הגובלינים ישנים ובמשך הלילה הלוחמים ישנים והגובלינים ערים.

לוחמים (4): דרג"ש 7 (שריון עור + מגן); קב"פ 1; נק"פ 5 כ"א; תנ 40 מ' (10 מ'); הת 1 חרב; תלד"ס 19; נזק 8ק1; ניצל לוחם 1; מר 9; נט רשע; נק"צ 10.

גובלינים (4): דרג"ש 6; קב"פ 1-1; נק"פ 4 כ"א; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 חרב קצרה; תלד"ס 19; נזק 6ק1; ניצל אר; מר 11 (9); נט רשע; נק"צ 5.

2ב ו-3ב. בית השער: קומה שניה

לחדרים אלה מגיעים דרך המדרגות שבקומת הקרקע. הדלתות שבתוך כל חדר

נפתחות לעמדות הלחימה שעל החומה. (15א ו-15ב). ישנם שומרים מחליפים בחדרים אלה, 2 לוחמים, 2 גובלינים עם אותו סדר שינה כמו של השומרים שלמטה. הנתונים לגבי השומרים המחליפים זהים לאלה של השומרים באתר 2א / 3א.

2ג ו-3ג. בית שער הגג

ישנם שני חייצים על גג כל אחד מבתי השער. במשך היום אלה לוחמים ובלילה גובלינים (בעלי ראיית לילה). החייצים משתמשים בקשת ארוכה. במשך שעות השינה שלהם הם יחזרו למגוריהם באתרים 16, 7. הנתונים ללוחמים ולגובלינים באתרים אלה זהים לאלה שבאתרים 2א/3א בגלל המחסה המעולה שיש על גג בית השער הדרג"ש של אנשים הנמצאים שם הוא 4- נגד ירי קליעים מחוץ למבצר.

4. הובגובלינים

בבניין זה ישנם 20 מיטות, שולחנות,

כסאות ועיטורים צבאיים. ההובגובלינים שייכים לשבט "הגולגולת המנופצת" והם לובשים שברי גולגולת בתור שרשראות. המנהיג וסגניו לובשים גולגולת שלמה על שרשרת כסף עבה (שווי 30 פ"ז). בכל זמן נתון שישה מההובגובלינים שבחדר יישנו ויזדקקו לשני סיבובים על מנת להתעורר ולהתארגן ללחימה. המנהיג מתגורר באתר מס' 9 עם אחד מסגניו.

הובגובלינים (14): דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 6 כ"א; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 חרב; תלד"ס 18; נזק 8ק1; ניצל לוחם 2; מר 11 (9); נט רשע; נק"צ 15.

הובגובלינים סגנים (2): דרג"ש 5; קב"פ 2; נק"פ 10 כ"א; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 חרב; תלד"ס 18; נזק 8ק1; ניצל לוחם 2; מר 11 (9); נט רשע; נק"צ 20.

לכל אחד מהסגנים יש ארנק עם 17 פ"ז, 3 פ"פ ואבן חן ירוקה בשווי 20 פ"ז בנוסף לשרשרת הגולגולת. אוצר אקראי בחדר זה מגיע לשווי כולל של 60 פ"ז.

5. אורקים

חדר זה הוא מגוריהם של האורקים, אשר אינם ידידותיים והם גרים בתנאים ירודים ובעלי מורל נמוך. האורקים מבצעים את העבודות הבזויות ותמיד יש את אותו מספר של אורקים בחדר. הם שייכים לשבט "הקורים האפלים" והם לובשים רק בגדים שחורים. המיטות והרהיטים מלוכלכים ומטים ליפול. ויכוחים ומריבות הם התרחשויות נפוצות והמנהיג שלהם מתגורר איתם.

כפי שכבר נאמר קיים סיכוי סביר שהדמויות יצליחו לשכנע את האורקים למרוד, במיוחד נגד הגובלינים. חשוב במיוחד שידברו על גאותו של המנהיג, דיאר דאק, אם הם יעשו זאת סיכוייהם להשיג עזרה מהאורקים, אפילו עזרה זמנית, ישתפרו בהרבה.

אורקים (18): דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 4 כ"א: תנ 40 מ' (13 מ'); הת 1 חרב או 1 הטלת גורן, תלד"ס 19; נזק 8ק1 או 6ק1; ניצל לוחם 1; מר 6 (5); נט רשע; נק"י 10.

דיאר דאק (המנהיג): דרג"ש 5; קב"פ 1+2; נק"פ 11; תנ 40 מ' (13 מ'); הת 1 חרב דו-ידנית, תלד"ס 18; נזק 10ק1; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע; נק"י 35.

דיאר דאק מחזיק את האוצר העלוב של החבורה הזאת בתוך תיבת עץ קטנה נעולה. את המפתח הוא מחזיק בארנקו ביחד עם 8 פ"ז וטבעת כסף בשווי 20 פ"ז. התיבה מכילה 125 פ"ז, ו-200 פ"כ.

6-16. מאלף הזאבים

ישנם שש דלתות לאורך מסדרון אפל זה. מאחורי ארבע מהדלתות נמצאים זאבי אימים שעליהם רוכבים הגובלינים (אחד בכל חדר 6א-6ד). המאמן גובלין, זקן ומצולק בעל יד אחת, אשר עדיין יכול להשתמש בחרב קצרה - נמצא ב-6ה. החדר הקטן 6ו הוא מחסן קטן ששם נמצאים מושכות, אוכפים שוטים ובשר בשביל הזאבים.

גובלין - דרג"ש 6; קב"פ 1-1; נק"פ 6; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 חרב קצרה; תלד"ס 19; נזק 6ק1; ניצל אר; מר 11 (9), נט רשע; נק"י 5.

זאבי אימים (4) - דרג"ש 6; קב"פ 1+4; נק"פ 27, 23, 10, 14; תנ 50 מ' (17 מ'); הת 1 נשיכה; תלד"ס 15; נזק 4ק2; ניצל לוחם 2; מר 8 (9 עם רוכב); נט ניטראל; נק"י 25.

7. מאחז הגובלינים

בתוך בניין מגורים זה ישנם שורות של מיטות המסודרות במסורת צבאית והחדר סביר מבחינת נקיון וסדר. מספר עיטורים של שבט "מאלפי הזאבים" מקשטים את הקירות - רגלי זוטון, שתי גולגולות גמדים, קרקפות של שני כהנים צדיקים ושאר זועזועות. הגובלינים שכאן בהחלט רשעים ומספרם משתנה. במשך הלילה רובם בעמדות שמירה על החומה ובמגדלים (40 סה"כ) כך שרק 10 נשארים במגורים. במשך היום כל א-50 יהיו במגורים כאשר 40 מהם ישנו, כך שהם יצטרכו 2 סיבובים על מנת להיות מוכנים לקרב.

גובלינים (10 או 50) - דרג"ש 6; קב"פ 1-1; נק"פ 4 כ"א: תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 חרב קצרה או קשת ארוכה; תלד"ס 19; נזק 6ק1; ניצל אר; מר 10 (9); נט רשע; נק"י 5.

ישנו אוצר אקראי בשווי 100 פ"ז, המנהיג נמצא באתר מס' 8.

8. מנהיג הגובלינים

שני גובלינים קשוחים ומכוערים מתחלקים בחדר מהודר זה. (אוצר אקראי בשווי 100 פ"ז). קלוסארק המנהיג - בריון שרירי אשר נלחם בנשק דו ידני, עם כוחו היוצא דופן. הוא לובש גלימה מפרוות זאב וגולגולת הזאב נמצא על הקסדה שלו. שומר הראש שלו ראטגרוב, לוחם מיומן אשר מסוגל גם להטיל לחשים. ביחד הם מהווים זוג קשוח ביותר ואחד מהם תמיד ער.

קלוסארק (המנהיג) - דרג"ש 5; קב"פ 3*; נק"פ 15; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 חרב דו ידנית; תלד"ס 15 (תוספת כח); נזק 10ק2+ (תוספת כח); ניצל לוחם 3; מר 11; נט רשע; נק"י 50.

ראטגרוב (סגן) - דרג"ש 6; קב"פ 2*; נק"פ 10; הת 1 מטה; תלד"ס 18; נזק 6ק1; ניצל כהן 2; מר 11 (10); נט רשע; נק"י 25; לחשים - *לימוי פצעים קלים*

ישנה תיבה נעולה (לקלוסארק יש את

המפתח בארנקו) אשר מכילה שקים עם 350 פ"ז, 400 פ"כ, 200 פ"א, 75 פ"ז, וארנק המכיל 16 פ"פ ושלוש פיסות קווארץ בשווי 20 פ"ז כל אחת.

9. מנהיג ההובגובלינים

חדר זה מרוהט ומתוחזק היטב (אוצר אקראי בשווי 130 פ"ז) הוא ביתם של שראקבאק, המנהיג הפראי של ההובגובלינים, ושומר הראש שלו. אחד משניהם ער בכל עת.

שראקבאק (המנהיג) - דרג"ש 3 (שריון קשקשים, *סגן 1+*), קב"פ 3+3; נק"פ 18; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 חרב; תלד"ס 16 (תוספת כח); נזק 8ק1+ (תוספת כח); ניצל לוחם 3; מר 11; נט רשע; נק"י 75.

סגני ההובגובלינים - דרג"ש 5; קב"פ 2; נק"פ 10 כ"א: תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 חרב; תלד"ס 18; נזק 8ק1; ניצל לוחם 2; מר 11 (9); נט רשע; נק"י 20.

לשראקבאק יש את המפתח לתיבה המכילה את אוצרו הכולל של ההובגובלינים, התיבה ממולכדת ויש לטובב את המפתח במעול פעמיים (אחד לפתוח את התיבה ובפעם השנייה לפרוק את המלכודת).

גב אשר יבצע גלגול מציאת מלכודות יגלה זאת ויצליח לפתוח את התיבה בהצלחה (אין צורך בגלגול פתיחת מלכודת). אם לא, שישה חיצים יעופו החוצה עם פתיחת התיבה ויפגעו בדמויות העומדות קרוב אליה (תלד"ס 15). כל אחד יגרום 4ק1 נקודות נזק. לכל אחד מההובגובלינים גולגולת קטנה על שרשרת כסף (השרשרת שווה 25 פ"ז) מסביב לצוארם.

10. חדר האוכל

זהו חדר אוכל פשוט עם שולחנות ושרפרפים. 6ק1. אם הטלת 1-2 יהיו שם 4ק1 גובלינים בזמן אכילה. 3-4 יהיו 6ק1 אורקים בעת אכילה. 5-6 יהיו 4ק1 הובגובלינים בזמן אכילה. השתמש בנתונים שכבר ניתנו לגבי כל סוג יצור. אין להחסיר את מספר היצורים שנמצאים כאן מהמספרים שניתנו לגבי יצורים במגורים. הם יצטרכו סיבוב 1 על מנת להכין את עצמם לאכילה.

11. מטבחים

זהו איזור בישול גדול עם תנורים, כלי בישול וכו'. כמו כן ישנם מחסני אוכל גדולים המכילים חביות דגים מלוחים, פירות יבשים ומשומרים, לחמים וכו'. עובדי המטבח הם אורקים שפוטים אשר ייכנעו מייד אם רק יוכלו ולא ילחמו אלא אם יקבלו פקודה לעשות כן ע"י גובלין או הובובלין מאתר מס' 10.

אורקים (עובדי מטבח) - דרג"ש 6: קב"פ 1: נק"פ 4 כ"א: תנ 40 מ' (13 מ'): הת 1 כף הגשה או סכין מטבח; תלד"ס 19: נזק 4ק1: ניצל לוחם 1: מר 5 (2): נט רשע: נק"נ 10.

12-א.ד. מדרגות לחומה

מדרגות אלה ברוחב 25 ס"מ בעלות מדרון תלול ונדרש סיבוב 1 על מנת לטפס עליהן.

13. בתי השימוש

את הריח הנוראי מהבורות האלה ניתן להרגיש ממרחק 7 מ'.

14. משאבת המים

משאבה ידנית פשוטה אשר שואבת מים ממקור מים תת קרקעי. ישנם כחצי תריסר דליים מסביב לה.

15-א.ה. עמדות הלחימה על החומה

כל קיר (15-א15) מתנשא לגובה 7 מ' ויש לו תוספת צריח בגובה 1.30 מ'. הצריחים נותנים תוספת של 4- לדרג"ש נגד ירי קליעים מחוץ למבצר. כמו כן לחייצים בעמדות יהיה גם נשק ידני. במשך הלילה יהיו 4 גובלינים על כל אחד מחלקי החומה 15-א15. במשך היום השמירה מצומצמת ויש 8 נולים 2 על חלקים 15, 15ד, 15ה, ואחד על חלקים 15א, 15ב.

גובלינים (20) - דרג"ש 6: קב"פ 1-1: נק"פ 4 כ"א: תנ 30 מ' (10 מ'): הת 1 חרב קצרה או 1 קשת ארוכה; תלד"ס 19: נזק 6ק1: ניצל אר: מר 10 (9): נט רשע: נק"נ 5.

נולים (8) - דרג"ש 5: קב"פ 2: נק"פ 9 כ"א: תנ 30 מ' (10 מ'): הת 1 חרב או 1

קשת: תלד"ס 18: נזק 8ק1 או 6ק1: ניצל לוחם 2: מר 8: נט רשע: נק"נ 20.

בנקודות המסומנות ב-"א" על מפה מס' 2 יימצאו דליי נחושת עם ידיעות עץ המכילים כ-8 בקבוקי שמן. במרחק 2 מ' מהדליים ישנם לפידים וארגו גחלים, ניתן להדליק את השמן ולשפוך אותו מעל החומה. השמן ישפיע על שטח ברדיוס של 3 מ'. לצורך זה זקוקים לשני יצורים על מנת להרים את הדלי. הנזק שייגרם במרכז אזור שפיכת השמן (1.5 מ' ממרכז האיזור) יגרום נזק כוויה רגיל (2ק2 סיבוב ראשון, 8ק1 סיבוב שני) לכל ייצור שיפגע. ממרחק 3-1.5 מ' הנזק יהיה חצי (2ק2 סיבוב ראשון, 4ק1 סיבוב שני). גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון ניתן לביצוע על מנת לצמצם את הנזק ב-50%.



3: מר 10: נט רשע; נק"צ 50. נתונים - כח 17, תבונה 14, חוכמה 9, זריזות 13, כושר 16, כריזמה 14.

מרקול מתנשא לגובה 1.97 מ' ובנוי היטב, בעל שיער שחור ועיניים כחולות. יש לו פני פסיכופט חסרי כל הבעה.

טאראיו קוסמת: דרג"ש 6 (טבעת הגנה 1, תוספת זריזות); קוסם 3: נק"פ 10: תנ 40 מ' (13 מ'): הת 1: תלד"ס 18: נזק 4ק1 + 1 (פניין 1); ניצל קוסם 3: מר 9: נט ניטראלי: נק"צ 50. נתונים - כח 9, תבונה 16, חוכמה 9, זריזות 16, כושר 11, כריזמה 13. לחשים - אור, קליע קסם, ריחוף.

טאראיו מתנשאת לגובה 1.50 מ', רזה וקטנה, בעלת שיער בלונדיני מתולתל ועיניים ירוקות. טאראיו נושאת שיקוי העלמות מעין לצרכי בריחה מהירה. כמו כן יש לה מגילה עם לחשי אור וקליע קסם.

בכל קרב שהוא, יודע מרקול שלוחמו נמצאים באיזור ושטאראיו נמצאת איתו. טאראיו תשתמש בלחש הריחוף שלה על מנת לצאת מטווח הלחימה ולאחר מכן היא תשתמש בלחשי קליע הקסם לתקוף את החבורה ובלחשי האור על מנת לסנוור אותם.

אוצר אקראי כאן בשווי 200 פ"ז וישנה תיבה נעולה מתחת למיטתם של מרקול וטאראיו, למרקול יש את המפתח לתיבה.

בתוך התיבה נמצא אוצרם של השודדים: שלושה גלילי משי בשווי 100 פ"ז כל אחד, שק גדול המכיל 1200 פ"כ, שק קטן יותר המכיל 650 פ"ז, שק שלישי המכיל 400 פ"א, פסל קטן של ברבור עשוי שנהב בשווי 200 פ"ז, שני פיגיונות מכסף המשובצים באבני חן בשווי 300 פ"ז, ארנק בעל 14 אבני חן שונים (עשרה בשווי של 10 פ"ז כ"א, 3 בשווי 50 פ"ז כ"א, ואחד בשווי 150 פ"ז).

ספר הלחשים של טאראיו מוסתר אף הוא בתיבה. הוא מכיל את הלחשים הבאים: תע"ח, נעילת קוסם, קריאת קסמים, אחיזת דלת.

דלת המלכודת שברצפה מובילה למבוך.

נולים ביחד עם המנהיג שלהם. במשך היום ישנם רק שניים והמנהיג, הסטריסק. בניין מגורים זה מלוכלך ולא מסודר, אבל ניתן למצוא אוצר אקראי בשווי 80 פ"ז.

נולים (14-2) - דרג"ש 5 קב"פ 2: נק"פ 9 כ"א: תנ 30 מ' (10 מ'): הת 1 חרב או חרב תלד"ס 16: נזק 1+8ק1 (עם חרב קסומה 1): ניצל לוחם 2: מר 8: נט רשע; נק"צ 20.

הסטריסק (המנהיג) - דרג"ש 4: קב"פ 3: נק"פ 16: תנ 30 מ' (10 מ'): הת 1 חרב; תלד"ס 16: נזק 1+8ק1 (עם חרב קסומה 1): ניצל לוחם 3: מר 9: נט רשע; נק"צ 35.

להסטריסק יש טבעת זהב עם אבן חן בשווי 70 פ"ז וארנק עם 22 פ"ז ומפתח שפותח את התיבה הנמצאת בחדר. התיבה מכילה את אוצרם של הנולים 250 פ"ז, 150 פ"א, 230 פ"כ, 145 פ"ז במטבעות שונים. המטבעות מעוררבים במספר הפצים שונים ויש למיין אותם. מתחת לכל החפצים ישנה קופסאת עץ המכילה 8 חיצים 1.

20. הנשקיה

כאן ישנה כמות גדולה של כלי נשק נוספים. סה"כ יש 40 חרבות, 24 חרבות קצרות, 6 מטים, 18 קשתות ארוכות, 25 אשפות של 30 חיצים, 16 רובי קשת, 10 אשפות של 20 חיצים לרובי קשת, 4 חרבות דו ידיניות, 4 אלות ברזל, 11 פיגיונות, אין חפצים קסומים. 4 חביות שמן אשר כל אחת מהן מכילה 20 בקבוקים.

הנשקיה נעולה והמפתח נמצא אצל מרקול (ראה המשך).

21. מפקד המבצר

בחדר מפואר זה מתגורר מרקול, מנהיג שכירי החרב, ביחד עם טאראיו הקוסם. מרקול אכזר ורמאי אך יודע כיצד להשיג כסף. עובדה אשר מוצאת חן בעיני טאראיו. טאראיו תקועה כאן בכל מקרה, כך שהיא מנסה לנצל את המצב לטובתה.

מרקול (אומן החרב) - דרג"ש 1 (שריון קשקשים 1, מן 1, תוספת זריזות); לוחם 3: נק"פ 20: תנ 30 מ' (10 מ'): הת 1: תלד"ס 16 (תוספת כח + נשק קסום); נזק 8ק1 + 3 (חרב 1, תוספת כח); ניצל לוחם

16-א ג ו-17-א ג. המגדלים האחוריים

מבנה שני המגדלים האלה זהה למבנה של המגדלים המופיעים במפה מס' 2, אבל שלא כמו בתי השער, השומרים היחידים כאן הם חייצים על גג המגדל. במשך היום ישנם שני נולים עם קשתות ארוכות על כל מגדל ובמשך הלילה 2 גובלינים עם קשתות קצרות.

גובלינים (4) - דרג"ש 6: קב"פ 1-1: נק"פ 4 כ"א: תנ 30 מ' (10 מ'): הת 1 חרב קצרה או קשת קצרה; תלד"ס 19: נזק 6ק1: ניצל אר; מר 10 (9): נט רשע; נק"צ 5.

נולים (4) - דרג"ש 5: קב"פ 2: נק"פ 9 כ"א: תנ 30 מ' (10 מ'): הת 1 חרב או קשת ארוכה; תלד"ס 18: נזק 8ק1, 6ק1: ניצל לוחם 2: מר 8: נט רשע; נק"צ 20.

18. שכירי החרב

בני-אדם אלה הם קובץ של שודדי דרכים, שהיו, כדרך קבע, תוקפים סוחרים לאורך כביש הדוכס. מנהיגם - מרקול, גוייס ע"י בלאקמאר, הבריון אשר מנהיג את כוחותיה של אילנה במבוך. אנשים אלה הם שקרנים, ברוטלים וחלאת המין האנושי. באיזור המגורים: מיטות, ריהוט פשוט ומעט כלי נשק, עיטורים צבאיים וכי' (אוצר אקראי בשווי 70 פ"ז).

ותיקים (12) - דרג"ש 7 (שריון עור + מן); לוחם 1: נק"פ 5 כ"א: תנ 40 מ' (13 מ'): הת 1 חרב; תלד"ס 18 (תוספת כח); נזק 1+8ק1: ניצל לוחם 1: מר 8: נט רשע (10), נטראלי (2); נק"צ 10.

לוחמים (3) - דרג"ש 4 (שריון קשקשים + מן); לוחם 2: נק"פ 9 כ"א: תנ 40 מ' (13 מ'): הת 1 חרב; תלד"ס 18 (תוספת כח); נזק 1+8ק1: ניצל לוחם 2: מר 9: נט רשע (2), נטראלי (11); נק"צ 20.

19. נולים

הנולים המתגוררים במגורים אלה שייכים לשבט "נועצי הסכינים". זוהי קבוצת שכירי חרב קטנה בעלת מורל נמוך יחסית אשר עניינה העיקריים הם כסף וביזה. המנהיג נמצא איתם. במשך הלילה נמצאים שם 14

מבוכי המבצר

איזור המבוכים של המבצר מסוכן ביותר. אין שם אויבים רבים אך אלו שאכן נמצאים שם, חזקים וחטרי רחמים. מפה מס' 3 מתארת את מבוכי המבצר.

ייתכן שייראה הדבר מוזר, שדיירי המבוכים אינם משתתפים בקרבות בזמן שהחבורה משמידה את המבצר. אך יש לכך סיבות טובות. לאחר הסימנים הראשונים להתקלה ממושכת, מרקול (מנהיג שכירי החרב) ינסה לגייס את עזרתו של בלאקמאר אומן החרב. בלאקמאר יחכה זמן מה לפני שהוא עונה למרקול. תשובתו תהיה כי אילנה רוצה שמגיני המבצר יעשו את עבודתם וישמידו את התוקפים. הם לא יקבלו עזרה.

למעשה בלאקמאר לא סיפר לאילנה או ברנאל מה מתרחש במבצר. מדוע? מפני שהוא מקווה להשיג יתרון מההתקפה. אם מגיני המבצר יצליחו להרוג את התוקפים, סימן שהכל היה תחת שליטתו ושהוא צדק.

ואם הם לא יצליחו והחבורה תצליח לחדור למבוכ, הוא יהיה משוכנע כי אנשיו יוכלו להשמיד את התוקפים בקלות.

אך למרות זאת בלאקמאר מודע לכך שהדמויות קשוחות מאוד אם אכן יצליחו להגיע לתוך המבצר ויהיה בידם שלל חפצי קסם קסם מהמבצר, שלא לדבר על חפצי קסם משלהם. בלאקמאר מתכנן לקחת את כל מה שיוכל מהדמויות ולאחר מכן לנטוש את אילנה. האוצר שהדמויות יביאו לו יהיה שווה הון. בלאקמאר אינו טיפש הוא ערמומי ואכזרי ולא יוותר על ההזדמנות לזכות בכסף וקסמיהם של הדמויות.

כמובן כי אין זה סביר שהדמויות יעלו על תוכניותיו של בלאקמאר אך אם הם יתחילו לחשוד שמהו לא בסדר, בגלל שדיירי המבוכ לא יוצאים להילחם, אפשר להשאיר להם את יומנו של בלאקמאר בחדרו (אתר מס' 30) עם הערות בקשר לתכניותיו לגבי הדמויות.

כפי שנאמר, איזור המבוכים הוא מסוכן

מאוד אבל החבורה חכמה דיה וחזקה דיה כדי שיהיה להם סיכוי סביר לגבור על אויביהם. האסירה שראלה יכולה להוות סיוע לחבורה. רכישת האוצר הרב שנמצא בחצר המלוכה של אילנה תלוי בעורמתם ותבונתם של החבורה.

הערה אחרונה: אזורי המבוכים מוארים ע"י מנורות שמן.

22. מדרגות האבן

מדרגות אלה יורדות כלפי מטה כ-13 מ' בתחתית המדרגות שורר שקט לא טבעי וכל כהן צדיק יקבל תחושת רשע מהמקום.

23. ההיכל הריק

הפרט היחיד בחדר זה הוא סימני דם לאורך הרצפה. הדם ישן ויבש והסימנים מובילים לדלת אתר מס' 24. נראה כאילו שגופה מדממת נגררה לאורך הרצפה.





24. סרגרב העוג

העוג כאן ערמומי ביותר הוא ישאיר את הדלת לאתר מס' 23 פתוחה מעט וכאשר ישמע את הדמויות - יסגור את הדלת וישעין כיסא מתחת לידית כך שיהיה זה בלתי אפשרי לפתוח אותה. לאחר מכן הוא ייגש לכלוב הברזל של חייט השעשועים שלו ויפתח את המנעול בעזרת מפתח ברזל ענק שהוא נושא עמו.

סרגרב ישלח, לאחר מכן, את הדוב-ינשוף לאתר מס' 23. לאחר מכן הוא יעבור לאתר מס' 25, יפתח את הדלת הנעולה שם, וילך לכיוון דרום מערב דרך המסדרון. הוא מתכנן שהדוב ינשוף יתקוף את החבורה מצד אחד והוא מהצד השני. אם הוא יבצע זאת, הוא ישאג לשומרים - אבל אף אחד מהם לא יגיע במשך הקרב. ראה אתר מס' 29 לפרטים נוספים בקשר לשומרים.

סרגרב העוג - דרג'ש 5; קב"פ 1+4; נק"פ 18; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 נבוט גדול; תלד"ס 15; נזק 8ק1 + 2; ניצל לוחם 4; מר 10; נט רשע: נק"נ 25.

לצוארו של סרגרב יש שרשרת זהב עבה בשווי 200 פ"ז. בתוך חדרו, אשר ריק מרהיטים, יש שק עם 450 פ"כ, 75 פ"ז. בתוך קערה נמצא האוכל האהוב עליו, שוק גמד מעושן וקומץ נרות שהוא אוכל כמתאבן.

25. כלוב הדוב-ינשוף

כלוב זה מכיל ערימת קש מטונפת וקערת מים גדולה, עצמות אכולות וחיית השעשועים המבחילה אך המאלפת היטב של סרגרב, דוב-ינשוף.

דוב-ינשוף מאלף - דרג'ש 5; קב"פ 5; נק"פ 22; תנ 40 מ' (13 מ'); הת 2 צפרניים; 1 נשיכה; תלד"ס 15; נזק 8ק1/8ק1/8ק1; התקפה מיוחדת - אם שתי הידיים פוגעות בדמות באותו סבב הדוב יבצע חיבוק הגורם נזק נוסף של 8ק2; ניצל לוחם 3; מר 9; נט רשע: נק"נ 175.

26. מחסנים

מחסנים אלה מכילים רק אוכל במצב ריקבון מתקדם, כלי זכוכית מנופצים, וכלי אכילה שבורים. אין שום דבר בעל ערך או עניין.

27-א.1. תאי המאסר

לכל אחד מדלתות תאי המאסר יש חור הצצה. לא ניתן לראות פנימה בגלל החושך שבתא (זיונות לא תגלה דבר גם כן). בכל תא יש מזרון מטונף ואזיקים המחוברים לקיר ע"י שרשראות. התא המאוכלס היחיד, מאוכלס ע"י שלד שעדיין כבול לקיר בתא 27.

28. מחסנים נוספים

שני מחסנים אלה נמצאים כרגע בשימוש. אתר מס' 28 מכיל אוכל וכלי אכילה. אתר 28 מכיל שמן, חבלים, יתדות וכו' (אין כלי נשק). ניתן לאפשר לדמויות לקחת כל חפץ סביר שיירצו לקחת איתם.



29. שומרים ותיקים

חדר זה מכיל שלוש מיטות, תיבה קטנה מתחת לאחת המיטות ומספר רהיטים פשוטים. זהו ביתם של שלושת הלוחמים הותיקים של בלאקמאר. כל אחד מהם רשע כמו מנהיגם. אם סרגרב יקרא להם לעזרה, הם יכינו את עצמם לקרב אך לא יצאו עד אשר ישמעו שקט במשך לפחות סיבוב אחד.

אם הם ייצאו מהחדר, הם ייצאו מתוך ההנחה כי סרגרב נהרג והחבורה נחלשה מהעומות. הם מצפים ממנהיגם, בלאקמאר, להצטרף אליהם למאבק אבל הוא בוגדני בדיוק כמוהם וישתמש באותה טקטיקה שבה השתמשו הם כאשר סרגרב זעק לעזרה.

אם הלוחמים ייכשלו בבדיקת מורל ואחד או יותר מהם נכנעים, הם יגלו לדמויות את הדלת הסודית למעונו של בלאקמאר ויספרו לדמויות על לטאת הצייד הענקית שהוא מחזיק שם בתמורה לחייהם. כמו כן יודעים הם היכן נמצאת הדלת

לחדר המלוכה, למרות שמעולם לא היו בתוכו. כמו כן יודעים הם כי בלאקמאר מחזיק שבויה בתוך כלוב, למרות שהם חושבים שהיא אדם נורמלי שהוא שבה.

לוחמים ותיקים (3) - דרג"ש 3 (שריון קשקשים, מגן, תוספת זריזות): לוחם 2; נק"פ 7, 13, 9; הת 1 חרב; תלד"ס 18 (תוספת כח); נוק 1+8; ניצל לוחם 2; מר 9; נט רשע: נק"י 20.

האוצר של הלוחמים נמצא בחלקו עליהם (10ק2) פ"ז כ"א), בחלקו אוצר אקראי בחדר בשווי 70 פ"ז והשאר נמצא בתוך תיבה לא נעולה המכילה שקים עם 350 פ"ז, 200 פ"א, 180 פ"ז ושיקוי דימני אחד.

30. אומן החרב

חדר זה נוח מאוד. לבלאקמאר יש מיטה עם מזרון פוך, סדיני משי ושמיכת פרווה (שווי 400 פ"ז), שתי כורסאות, שטיח מעור של תיש וכדומה. כמו כן ישנו בחדר שולחן שעליו קערת נחושת מלאה במים, מנורת

שמן, מראה מכסף, סכין גילוח וחפצים דומים.

האיזור המבודד בפינה הוא כלוב עם סורגים מברזל בעובי 2.5 ס"מ ובמרחק 15 ס"מ אחד מהשני. לכלוב יש דלת קטנה עם מנעול ברזל, ואסיר אחד נמצא בתוך הכלוב.

התוכנית של בלאקמאר היא כזו: הוא מקשיב לדלת הנסתרת ושני סיבובים אחרי שהדמויות נכנסות לחדר הוא מושך בידית ליד הדלת הידית פותחת בור באתר מס. 31 ויתכן שיצליח להפיל את הדמויות פנימה. לאחר מכן בלאקמאר יוצא עם הלטאה שלו ותוקף את אחורי החבורה.

בלאקמאר אומן החרב - דרג"ש 1 (שריון לוחות 1, תוספת זריזות): לוחם 3; נק"פ 20; תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 חרב 17 ידנית 1; תלד"ס 16 (תוספת זריזות + חרב קסומה): נוק 10ק1 + 3; ניצל לוחם 3; מר 11; נט רשע: נק"י 50. נתונים - כח 16, תבונה 14, חוכמה 10, זריזות 15, כושר 14, כריזמה 9.

ברנאל שולט באל-מתים וישאיר שני זומבים לידו כשומרי ראש. ראשית כל הוא יטיל לחש שקט רדיוס 5 מ' על הקוסם או האלף על מנת למנוע מאותה דמות להטיל לחשים. לאחר מכן הוא יטיל לחש חושך על עיניה של כל דמות שמתקדמת לקראתו. חושך הוא היפוכו של לחש האור ויגרום עיוורון לדמות שעליה הוטל, למשך 12 תורים (שעתיים!), אלא אם הצליחה הדמות לבצע גלגול הצלה נגד לחשים.

לאחר-מכן ברנאל יתקוף בעזרת המטה +2 שלו. תוך כדי שהוא משתדל לבחור דמות חלשה (שונה או דמות דומה). אם נקודות הפגיעה של ברנאל יצטמצמו ל-8 הוא יפסיק להלחם ויטיל על עצמו את לחש הריפוי פעמים קלים לפני שהוא יחזור לקרב (יש לו מגילה שעליה מופיע הלחש פעמיים).

ברנאל לא ייכנע כל עוד אילנה בחיים, אבל אם היא נהרגת - הוא ינסה להימלט בעזרת שיקוי הגו הרעיל שנמצא איתו.

הזומבים אינם נכנעים כמוכן, אבל אם כלב לחימה נכשל בבדיקת מורל הוא ינוס לפינה מרוחקת בחדר תוך כדי נביחות.

אילנה תתקוף את הדמות שנראית כחזקה ביותר בחבורה. היא תילחם עד מוות. יש להתייחס אליה כבעלת מורל 12.

מה אם הדמויות מחליטות לנוס?

אם האדם-נמר נמצאת עם הדמויות - היא תתקוף, ראשית כל, את הכלבים ולאחר מכן את הזומבים. אם נקודות הפגיעה שלה מצטמצמות לחמש - היא תברח.

ייתכן ולאחר מספר סיבובי קרב, יספגו הדמויות נזק כבד ויאצו לברוח. נסיגה זמנית לצורך שימוש בלחשי ריפוי פעמים קלים ובמטה הריפוי שלהם יהיה מהלך נכון. אם הם יעשו זאת, הכלבים ירדפו אחריהם, לא משנה לאן הם ילכו, אך לא ברור אם אילנה וברנאל גם הם ירדפו אחריהם.

אם אילנה וברנאל ספגו 15 נקודות נזק שניהם ביחד, הם ימתנו עד אשר ברנאל יטיל את לחשי הריפוי פעמים קלים שלו (לחש אחד כל סיבוב כך שזה יכול להמשך עד לשלושה סיבובים), ורק לאחר מכן הם ימשיכו במרדף אחר הדמויות.

שראלה, אדם-נמר - דרג"ש 3 (9 בצורת אדם): קב"פ 5 = נק"פ 30; הת 2 טפרים / 1 נשיכה; תלד"ס 15; נזק 6ק1/6ק2/6ק1; ניצל לוחם 5; מר 9; נט ניטראלי; נק"נ 0. שראלה אינה דמות עוינת.

31. בור מכוסה

בור זה נפתח ע"י הידית באתר מס' 30. עומק הבור 4 מ' ונפילה פנימה תגרום 6ק1 + 1 נקודות נזק.

32. חדר המלוכה

היכל מפואר זה מואר ע"י נברשת ושטיח אדום מוביל מהכניסה לכס מלוכה ענק עשוי עץ שנמצא על במה. תמונות של אילנה ואביה מקשטות את הקיר המערבי ביחד עם בדים רקומים שמתארים סצינות של רצח ועינויים.

אילנה יושבת על כס המלוכה וברנאל עומד לימינה. משרתיה הם זומבים לבושי מדים: אחד עומד ליד כל אחד משלושת הדלתות המזרחיות, שניים לפניו ישנים ליד דלת הכניסה. שני כלבי הלחימה שלה יושבים לרגליה ויתקפו כל אדם המתקרב אליה. אם הדמויות הגיעו ביחד עם שראלה, הם יהיו עדים להפתעה נוספת כאשר שראלה תהפוך מאישה לנמר שרירי ואכזרי.

פרופיל מדויק לאילנה וברנאל ניתן למצוא בעמוד 18, נתוני המפלצות האחרות בהמשך.

זומבים (7) - דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 10 (ליד הדלתות המזרחיות), 15 (ליד הכניסה הראשית), 7 (לפני אילנה); תנ 30 מ' (10 מ'); הת 1 טפר; תלד"ס 18; נזק 8ק1; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע; נק"נ 20.

כלבי לחימה (2) - דרג"ש 6; קב"פ 2+2; נק"פ 11/8; תנ 50 מ' (17 מ'); הת 1 נשיכה; תלד"ס 17; נזק 6ק1; ניצל לוחם 1; מר 10; נט ניטראלי; נק"נ 27.

טקטיקת הרשעים

הזומבים (פרט לשניים) והכלבים - ייתקפו את החבורה בצורה אקראית מכיוון שאין הם בעלי תבונה.

בלאקמאר צעיר, 23, שיער חום חלק, עיניים חומות. אפו שבור ושתי שיניו הקדמיות חסרות.

יש לו טבעת זהב בשווי 25 פ"ז, צמיד זהב בשווי 100 פ"ז ושיקוי ריפוי בחגורה שלו. כמו כן יש לו שני מפתחות האחד לתיבה שלו והשני לכלוב. לבסוף על חגורתו יש מה שנראה כמו שק קטן. שהוא למעשה שק איחסון ובלאקמאר מחזיק בו את אוצרו 500 פ"כ, 430 פ"ז, 25 פ"פ ותכשיטים שונים בשווי 450 פ"ז.

לטאת צייד - דרג"ש 2; קב"פ 5; נק"פ 19; הת 1 נשיכה / 1 קרן; תלד"ס 15; נזק 4ק1 / 6ק1; ניצל לוחם 3; מר 8 (מאולף); נט ניטראלי; נק"נ 300.

ללטה יש התקפה נוספת בעזרת הזנב במקרה ומישהו תוקף אותה מאחור. אם היא פוגעת לא נגרם לדמות נזק אך היא מוטל לרצפה ואינו יכול לתקוף סיבוב אחד.

בתוך הכלוב מכורבלת מאחורי ערימת סמרטוטים מטונפים בחורה צעירה, היא בת 20 שיער בהיר ועיניים ירוקות, פניה וידיה מלוכלכים ושרוטים. היא מתבוננת בדמויות בעיניים חשדניות ומבהלות. היא יכולה לדבר בשפה המדוברת אך תהיה זהירה מלדבר בתחילה.

הדמות הראשונה שתתקרב לכלוב תבצע בדיקת חוכמה ואם תצליח היא תזהה ריח חתולי חזק מאיזור הכלוב. האישה תספר כי היא רועה ששמה שראלה ושארקים חטפו אותה והביאו אותה לכאן. בלאקמאר התעלל בה (דבר שברור).

בצע כאן בדיקת תגובה לשראלה ואם הדמויות התנהגו אליה בטוב לב (שיחררו אותה מייד, הצינו לה אוכל וביגוד) הוסף +2 לגלגול. אם התוצאה שהיא ידידותית, שראלה תסכים לעזור לדמויות. היא אינה מבקשת כלי נשק או שריון ואינה עונה לשאלות בקשר לצורת לחימתה. היא רק אומרת שהיא רוצה לנקום באלה שהתעללו בה.

תוצאה אחרת בהטלת התגובה פירושה ששראלה פשוט רוצה לעזוב את המקום. היא לא תתקוף את הדמויות, לא משנה מה תהיה התוצאה.

שראלה, כמוכן, אינה אישה רגילה אלא אדם-נמר.

בתיבה האמצעית ישנם שני שקים הראשון מכיל 1000 פ"ז לכל דמות בחבורה והשני מכיל 200 פ"ז לכל דמות בחבורה (כך שאם יש שש דמויות בחבורה, השקים יכילו 6000 פ"ז ו-1200 פ"ז).

התיבה השלישית מכילה חפצים קסומים שאינם שימושיים לאילנה וברנאל, והם: **פגיון 2**, **כדור בדולח**, **שיקוי גו רעיל**, מגילת לחשים המכילה **קלע קסם**, **ריחוף**, **רשת**, **כדור אש**, **חרב 2** ו**חרב קצרה 2**.

אם שראלה נלחמה ביחד עם הדמויות מגיע גם לה חלק מהאוצר, יש להחזיר 230 פ"ז מערכו של האוצר של כל דמות ולהעניק את הסכום לשראלה.

כעת הדמויות יכולות להתחיל את המסע חזרה, עם האוצר שלהם, לסתאלפורד ופנהליגון. הן תוכלנה לשאת את רוב האוצר שלהם בעזרת תיק רחב ידיים של כלאקמאר אך ייתכן ויאלצו להשאיר חלק קטן ממנו שם. כמו כן תהיה בבעלותם כמות נכבדת של חפצים קסומים וייתכן שחלק מהדמויות צברו מספיק נקודות נסיון לעבור לדרגה הרביעית!

34. חדר המיטה של אילנה

הרהיט המרכזי בחדר זה הוא מיטת ענק המכוסה בסדיני משי ופרוות (שווי 600 פ"ז). כמו כן יש בחדר מלתחה של חלוקי משי ובגדים משובחים (שווי 300 פ"ז), ושידה עליה מונחים בקבוקי בשמים, פיסלונים ועיטורים מכסף וכי' (ערך כולל 400 פ"ז).

בקר המזרחי יש מראה גדולה המוברגת לקיר. ניתן להוריד את המראה מהקיר אבל נדרשות שתי דמויות על מנת לעשות זאת. יש לבצע בדיקת זריזות לפי ממוצע הזריזות של שתי הדמויות המורידות את המראה ואם הם נכשלו הם יפילו את המראה והיא תישבר. שווי המראה 150 פ"ז.

35. חדר האוצר של אילנה

כן, סוף סוף נמצא הגמול לדמויות האמיצות. הקירות של חדר זה מקושטים בחריטות של נופים מוזרים ועיטורים משונים. ליד הקיר המזרחי עומדות שלוש תיבות, שלושתן אינן נעולות ואינן ממולכדות.

התיבה הצפונית ביותר מכילה שלושה שקים באחד 2000 פ"ז, בשני 2000 פ"ז, ובשלישי 2000 פ"ז.

השתמש בחוקי המרדף והמנוסה הסטנדרטיים אם הדמויות אינן מתכוונות לחזור ולהילחם למשך זמן מה. כך יהיה לדמויות זמן לרפא את עצמן, אולם רק דמות אחת תוכל לגעת במטה הריפוי כל סיבוב.

בשלב מסויים יהיה המאבק עד הסוף המר, אלא אם מחליטה החבורה לנטוש את ההרפתקה לגמרי. אם הדמויות יחזרו לתקוף בפעם אחרת, יהיו לברנאל את כל הלחשים שלו שוב והוא ישתמש בכוחות הריפוי שלו להחזיר את נקודות הפגיעה שלו ושל אילנה, למצבם המקורי. כמו כן ברנאל יוציא - ובמקרה הצורך גם ישתמש - בחפצים הקסומים שהוא מחזיק בתיבה שלו באתר מס' 33.

33. חדרו של ברנאל

חדרו של ברנאל מכיל כלי פולחן שונים השייכים לאל הרשע ואותו עובד ברנאל. שני פמוטים מכסף (שווי 25 פ"ז כ"א), מתחת למיטתו של ברנאל יש דלת סתרים בגודל 30 סמ"ר אשר נפתחת לכך קטן בגודל 30 סמ"ר. בתוך הכוך הזה ישנה תיבה המכילה את אוצרו.

התיבה מכילה ארנק עם 4 אבני חן כתומים בשווי 40 פ"ז כ"א, ארנק נוסף המכיל 70 פ"ז, **שיקוי ריפוי** ומגילה עם הלחשים: **חושך**, **אר**, **ברכה** ו**מאחו אדם**.

בחזרה לפנהליגון

יש לעודד את הדמויות לחזור לפנהליגון ובצורה ספציפית לביתו של קארין. אראליק מסתאלאנפורד בהחלט יעודד אותם לעשות כך. כאשר יגיעו, קארין יהיה בביתו ביחד עם אלרונה, ארוסתו, והליידי ראטריס פנהליגון, שליטת אדמת פנהליגון. היא תהיה מלווה בעשרה לוחמים משירותה. הליידי ארטריס בעלת שיער ועיניים חומות, גובה 1.80 מ', ולובשת גלימה כחולה כהה. היא בת 29.

הליידי ארטריס תשבח את מעשיהם של הדמויות אם הן הצליחו לגבור על אילנה וכוחותיה במבצר. אם נאלצו לסגת, היא תיראה מודאגת ומיד תישלח שליח לבארון שרליין כסף. בזמן מאוחר יותר תוכל להפיץ שמועה שתגיע לאוזני הדמויות כי חבורה אחרת הצליחה לגבור על אילנה וכוחותיה. ייתכן ותרצה שהדש"ים ייפגשו עם הדב"שים שהצליחו להשמיד את אילנה.

מתוך ההנחה כי הדמויות עשו כמיטב יכולתן הן תתקבלנה בחמימות ע"י הליידי ארטריס, אך היא תעניק להן תשומת לב מיוחדת רק אם הן הצליחו במשימה. אם הן הצליחו יוכרז על אותו יום כחג ויערכו משתה לכבודן.

לאן הולכים מכאן

קעת החבורה תכלול דמויות גם מדרגה רביעית כך שאם תרצה להמשיך ולצאת להרפתקות עם אותן דמויות עליך לרכוש את מו"ד מערכת מס' 2: כללים למתקדם שעוסקת בדרגות 4-14, שתורגמה לעברית.

אם אתה רוצה להמשיך ולבצע הרפתקות בארץ קאראמיקוס עליך לרכוש את רשומון גאוגרפי GAZ1 "דוכסות קאראמיקוס הגדולה". חוברת זו נותנת מידע מצויין על ארץ קאראמיקוס ואופן החיים בה, והיא מאפשרת לך לכתוב הרפתקות המתרחשות בקאראמיקוס.

להרפתקות נוספות, יש לך מספר אפשרויות. אתה יכול לכתוב הרפתקות בעצמך וביחד עם הדמויות שכבר הופיעו (אראליק, קארין, ברון שרליין וליידי ארטריס, יש להם חברים בחלונות גבוהים שבהחלט יכולים להפנות אותם להרפתקות חדשות), או אתה יכול לרכוש הרפתקות מוכנות שמהן הופיעו בעברית 85 - אימה

על הגבעה, ו-86 - החברה הנסתרת.

בנוסף ניתן לרכוש חוברות מדרגת X השייכות למערכת מס' 2, ולהשתמש בהרפתקות המתוארות בהן. מתוכן הופיעו בעברית x2 - טירת אמבר, x3 - קללתו של זנטון, x4 - שליט נוודי המדבר ו-x5 - מקדש המוות.

עם מעט דמיון ניתן להמשיך את ההרפתקה לזמן בלתי מוגבל.



גולם עץ

דרוג שריון	7
קוביות פגיעה	2+2*
תנועה	40 מ' (13 מ')
התקפה	1 אגרוף
תלד"ס	17
נזק	8ק1
מס. מופיעים	1
ניצל כמו	לוחם 1
מורל	12
סוג אוצר	אין
נטייה	נטראלי
נקודות נסיון	35

הגולם הוא ייצור קסום ונוצר ע"י כהן או קוסם רב עוצמה למרות שגולם העץ הוא החלש ביותר. גובהו לרוב בערך 1.00 מ' הוא דמוי אדם ומתנועע בכבדות (עונשין של 1- בגלגול יוזמה של הגולם). הגולם מחוסן נגד לחשי קליע קסם, הקסמה והרדמה וכמו כן למאחו אדם, גזים רעילים והתקפות על בסיס של קור. לעומת זאת הוא נשרף בקלות והוא ניצל ב-2- נגד התקפות של אש וסופג +1 בנקודות נזק מפגיעת אש (כולל שמן בוער).

עוקצן

דרוג שריון	4
קוביית פגיעה	2+1**
תנועה	3 מ' (1.75 מ')
תעופה	50 מ' (17 מ')
התקפות	1 עקיצה
תלד"ס	17
נזק	1
מס. מופיעים	1-2
ניצל כמו	קוסם 7
מורל	12
סוג אוצר	אין
נטייה	נטראלי
נקודות נסיון	45

העוקצנים הם שומרים קסומים שנוצרו ע"י קאבורקיאן על מנת להגן על מעונו. הם כדורי נחושת קטנים שנעים ע"י תעופה ויכולים לעבור דרך קירות. בקרב שולף העוקצן עוקץ מנחושת וגורם 1 נקודת נזק בפגיעה. כמו כן הוא מזריק רעל חלש שגורם לשיתוק במשך 2-8 סיבובים, או עד אשר יוטל על הנפגע לחש דימני פצעים קלים, אלא אם הדמות ביצעה גלגול הצלה נגד שיתוק (לא רעל).

העוקצנים אינם אמורים להרוג למרות שהם מסוגלים לכך. ברגע דמות מסוימת משותקת העוקצן יתקוף דמות אחרת ואם כולם משותקים הוא יחדל לתקוף.

אם עוקצן עובר דרך קיר הוא יתניע בגלגול של 1-5 ב-6ק1, הוא יתקוף דמות בצורה אקראית. עוקצנים הם חסרי תבונה ומחוסנם מפני לחשי הקסמה והרדמה.

הערות מיוחדות על גלגולי הצלה

לשניים מהיצורים הנ"ל יש גלגול הצלה טוב יותר מאשר לדמות בדרוג מתחילים. גלגול הצלה של לוחם 4 (קלדרון מייגן) ניתן למצוא בחלק הפנימי של העטיפה של ספר החוקים לשה"מ. גלגול הצלה של קוסם 7 (עוקצן) ניתן למצוא ע"י הפחותה של שניים. מגלגול ההצלה לקוסם 1-5 פרט למטה או לחש שבו גלגול ההצלה הוא פחות בשלוש (כלומר 12 או טוב מזה).

קאבורקיאן היקר

עלי לדווח לך על התרחשויות מטרידות. לפני זמן קצר הגיע לוחם צעיר לכפר, פצוע קשה ומעבר ליכולת הריפוי שלי. אך חייו אינם הדבר שהטריד אותי. הוא היה נאש למסור לי הודעה אשר הוא התחנן כי אעביר אליך.

הוא דיבר על נמויס* של פנהליגון, מלכה אפלה שהבטיחה קציר מוות באיזור. היא אישה מטורפת אשר מרכות את כוחות הרשע במבצר שלה. "קסם וטרוף טובילים לברזל ודם" אמר הלוחם עם נשימתו האחרונה.

האם אתה מכיר את המלכה הזו? האם הקציר הזה אומר לך משהו? הלוחם מת תוך כדי האמונה כי תבין במה מדובר.

שלך תמיד,

אראליק

מייגן קלדרון

דרוג שריון	5
קוביות פגיעה	4*
תנועה	40 מ' (13 מ')
התקפות	1 (ראה המשך)
תלד"ס	16
נזק	10ק1
מס. מופיעים	1-4
ניצל כמו	לוחם 4
מורל	12
סוג אוצר	V
נטייה	נטראלי
נקודות נסיון	125

מייגן (אנשים קסומים) נוצרים ע"י קוסמים רבי עוצמה. הם בדמות אדם אבל אינם יצורים חיים. המייגן קלדרון הוא דוגמא אחת לסוג זה של יצורים.

למייגן קלדרון יש את היכולת למתוח את איבריו (לרוב את הידיים) עד ל-7 מ' ואם הוא פוגע ביריב הוא מפריש עליו חומצה שגורמת 1-10 נקודות נזק. הנזק נגרם במשך כל סיבוב עד אשר הקורבן משתחרר. על מנת להשתחרר מאחיותו צריך להרוג אותו.

לחשי הקסמה והרדמה אינם משפיעים על המייגן קלדרון. המייגן אינו זקוק לאויר, מים, אוכל או שינה. כאשר הוא מושמד גופתו נאכלת ונשרפת (תהליך זה אינו גורם נזק לאחרים).

מבזכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

הרפתקת משחק

קציר המלכה

מאת קארל סרג'נט

הקוסם קאבוריקאן מת. אולם, מספר פריטים שהיו שייכים לבנו המאומץ היו ברשותו בזמן פטירתו. כעת מישהו צריך להעז להכנס למרתפי מבצרו של קאבוריקאן ולהשיב את הרכוש.

קציר המלכה ממשיך את ההרפתקה שהחלה ב-B11, פסטיבל המלך. ניתן לשחק את ההרפתקה כהמשך או כהרפתקה נפרדת בפני עצמה. היא מותאמת לשה"מ ושחקנים מתחילים ומכילה עיצות מועילות על הרפתקנות וארצות קאראמיקוס. הסיפור מתחיל כפשוט, אך בסופו של דבר מוביל את הדמויות שחקנים למעמקי הפוליטיקה של פנהליגון ולהתמודדות עם אילנה פנהליגון, מתחזה מטורף הטוען לכתר!

מדול זה מיועד לשימוש בשילוב עם הכללים למתחיל של משחק מבזכים ודרקונים - D&D, ומשום כך לא ניתן לשחק בו מבלי לדעת את הכללים למתחיל, שנכתבו על ידי חברת TSR, Inc והודפסו בעברית על ידי חברת מיצוב ו-BUG.

© 1983, כל הזכויות שמורות לחברת TSR, Inc.

שיווק והפצה:
באג מחשבים בע"מ
כנרת 13 בני-ברק
טל. 03-5794711

הפקה:
מיצוב בע"מ
לכיש 6, חיפה
טל. 04-342338