

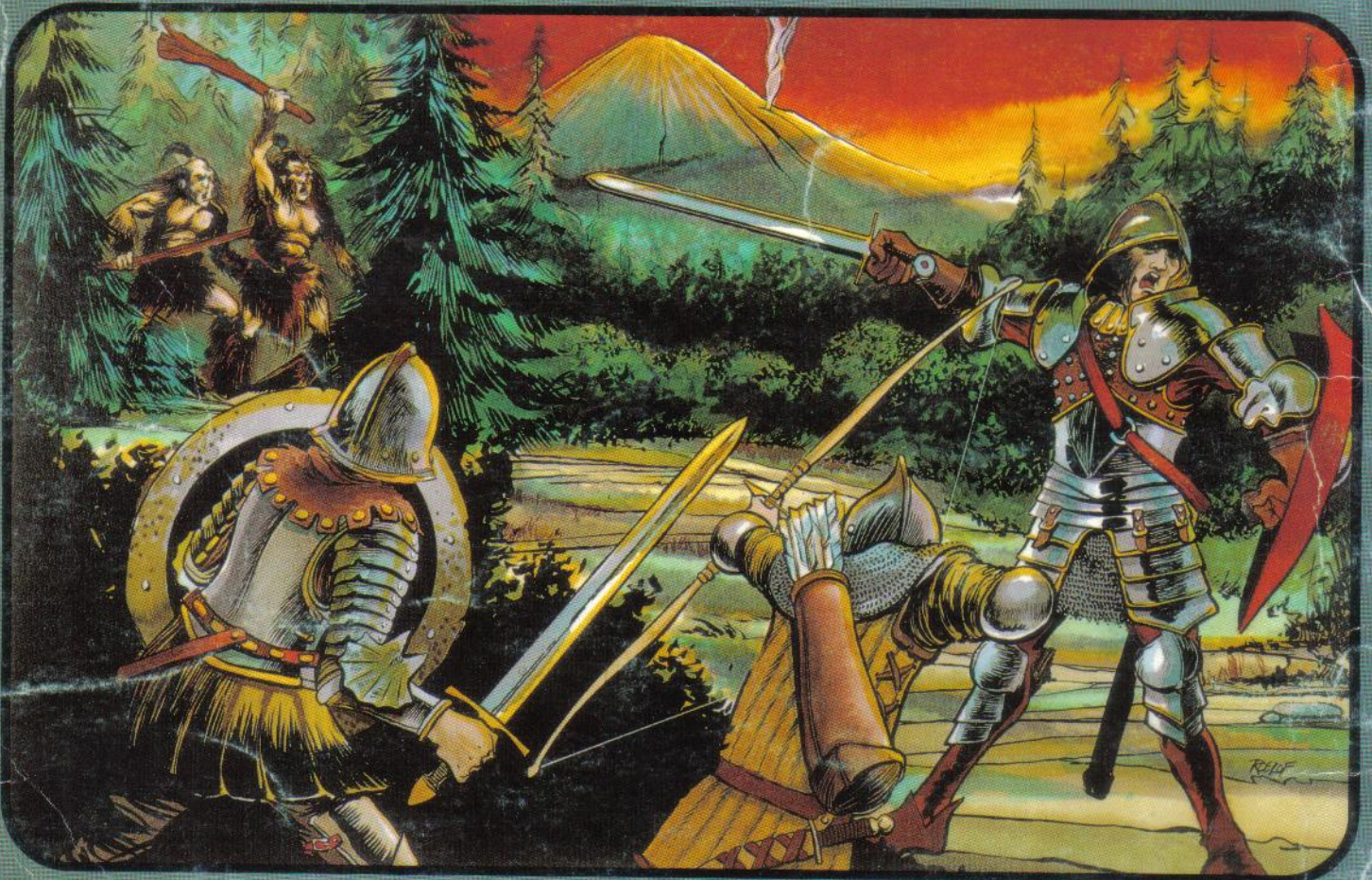
DUNGEONS & DRAGONS®

מבוכים ודרקונים

הרפתקה למתחילים

אימה על הגבעה

מאת דוגלס נילס



הנהר האדיר "שריל", רק הוא מפריד בינך לבין ההר המסתורי.
האם תהיה הראשון שיצליח לחזור, או האם תיפול טרף לאימה שעל הגבעה?

מיועד לדמויות בדרגות 1 עד 3



TSR, Inc.

דמויות מוכנות מראש

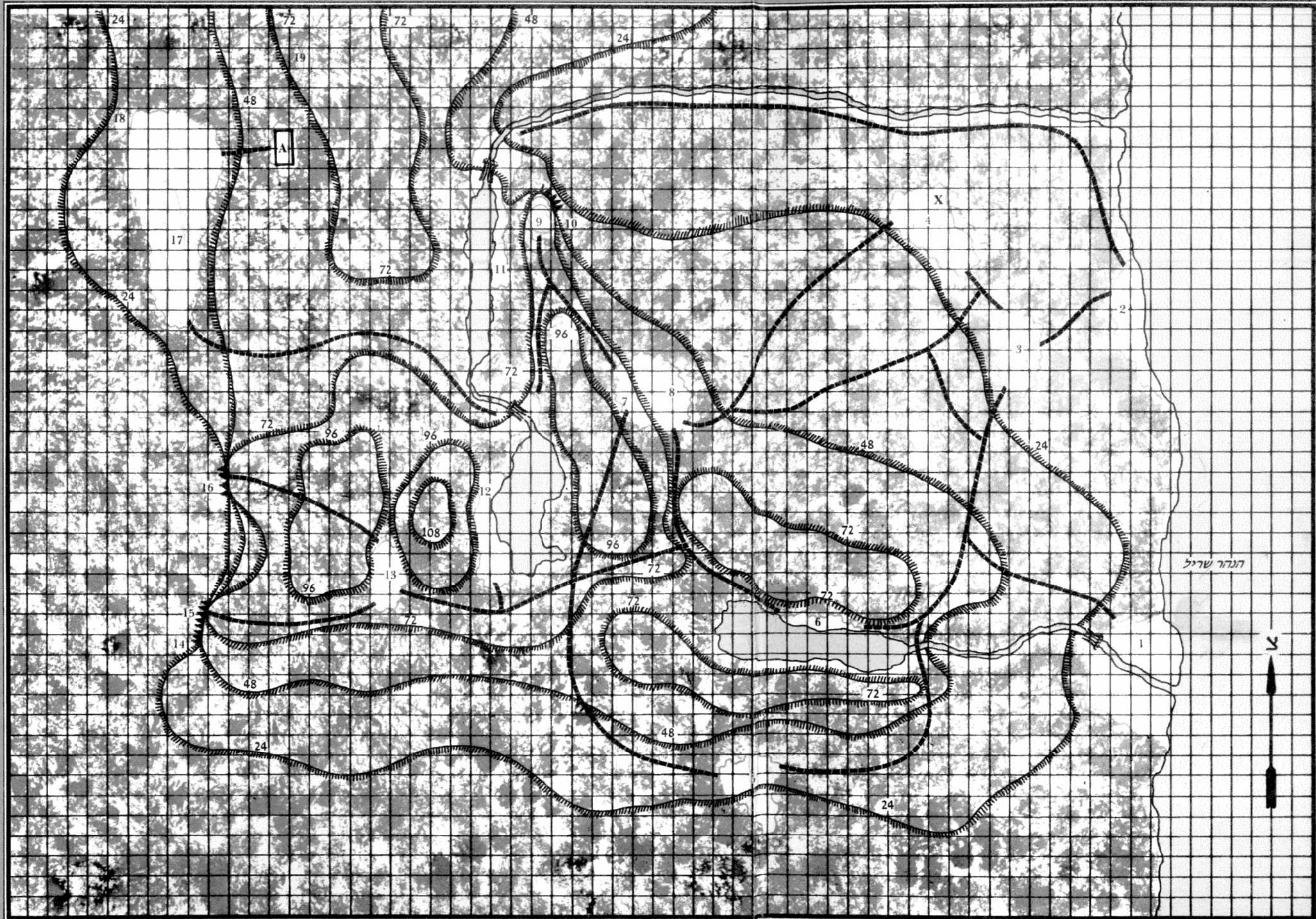
בטבלה הבאה מופיעים נתוניהן של 11 דמויות מוכנות, בדרגה ראשונה.

תוכלו להשתמש בהן כדי לשחק בהרפתקה זו, אם השחקנים אינם רוצים לגלגל קוביות ולהכין לעצמם דמויות חדשות, וגם לא להשתמש בדמויות שאותן כבר שיחקו בהרפתקות קודמות. אם ההרפתקה במבצר גואידו היא ההרפתקה הראשונה של הדמויות החדשות, יש לתת לשחקנים לגלגל 6ק4 (במקום 6ק3) כדי לקבוע כמה ממון יהיה, בתחילת ההרפתקה, לדמות שהם מגלמים (הדבר מוסבר בעמוד 2 של החוברת הזאת). לאחר מכן, יוכלו הדמויות לרכוש לעצמן ציוד לקראת ההרפתקות על פני הגבעה!

סוג	נק"פ	כח	תב	חכ	זר	כו	כר
אלפ/ית	4	12	14	10	13*	11	12
גמד/ת	8	13*	6	7*	9	15*	8*
גנב	4	13*	8	8*	15*	12	10
גנבת	5	10	12	9	16*	13*	10
זוטונ/ית	6	10	11	9	16*	13*	13*
כהן	6	12	9	13*	10	12	11
כהנת	5	10	10	15*	12	9	13*
לוחם	7	16*	9	8*	12	11	13*
לוחמת	8	12	9	9	10	13*	8*
לוחם	6	13*	10	11	15*	12	7*
קוסם/ת	4	8*	16	12	10	13*	11

* בנוסח או עונשין מיוחדים. ראה בחוברת לשחקן של D&S למתחיל, בעמוד 31.

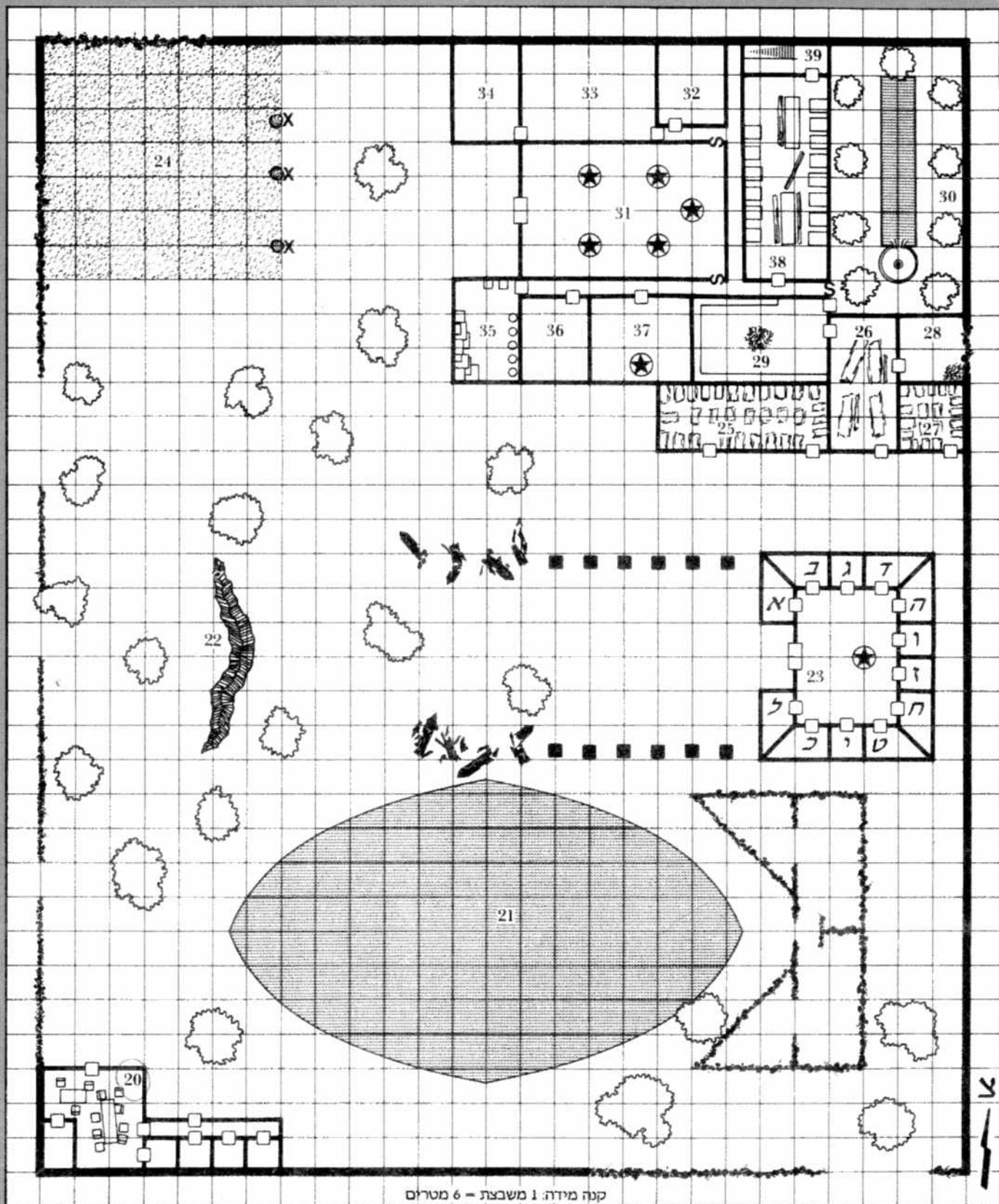
מפה של פני הגבעה



-  מים
-  עצים
-  שביל
-  קו-גובה
-  מצוק
-  מפל מים
-  הגובה במטרים מעל פני הנהר

קנה מידה: 1 משבצת = 100 מטרים

מפה של המנזר הנטוש



קנה מידה: 1 משבצת = 6 מטרים

1983 TSR, Inc. לחברה שמורות

	דלת		בריכה		גנה		תחום עם נקב קיטור		עמוד		קיר הרוס
	דלת סודית		עץ		פסל		מדרגות		עמוד שנפל		היטים שלמים והרוסים

הקדמה

מבצר גואידו.

קצהה של דרך הסוחרים.

משלט קדמי ומבודד זה, הניצב על גדותיו של הנהר האדיר שריל, הוא גם התחנה האחרונה בכל נתיבי השיירות. הנהר, שרוחבו כקילומטר וחצי, רק הוא מפריד בין המבצר לבין התל האפלולי המכונה בשם "הגבעה" - ארץ לא נודעת, מלאה סיפורי אגדות עתיקות ואימה שאין לה שם.

פסגותיה עטופות הערפל של הגבעה מכוסות ביערות סבוכים, ומתנשאות לגובה של כ-120 מ' מעל ליישוב הקטן. בימים בהירים, אפשר להבחין כי הגבעה מוכבת בעיקר מצוקי סלע הבוקעים מתוך הגוש הגדול המרכיב אותה, אך לרוב מוסתר המראה בסילונוות הקיטור הבוקעים, ככל הנראה, ממקומות שונים בגבעה עצמה.

כבר שנים רבות רווחות שמועות כי ההר המיסתורי משמש כמקלט לשבטים רבים של מפלצות אכזריות. רק מימיו הרחבים של הנהר מנעו מאותן מפלצות לפלוש ולתקוף את המשלט, שמספר השוכנים בו מועט מכדי להגן עליו. כמה קבוצות של הרפתקנים אמיצים וקשוחים חצו את הנהר במטרה לחקור את פיסגת הגבעה ולצאת כנגד המפלצות המרושעות, אך איש מאותן קבוצות לא חזר, ומאז לא נשמע מהן דבר.

ועכשיו, התאספה קבוצה חדשה של הרפתקנים נלהבים באחד מבין הפונדקים שבמבצר גואידו. כאן נוהגים ההרפתקנים לדבר על תוכניותיהם הנועזות על מסעות-חקר אל ההר המסוכן.

כל אחד מהדייגים המקומיים יסכים ברצון להשיט את דמויות-השחקנים אל צדו השני של הנהר שריל, אך מהרגע שיגיעו אל הגדה שמנגד, ייאלצו אותם הרפתקנים להסתדר בכוחות עצמם. יהיה עליהם לפלס את דרכם דרך יער סבוך שבו יכולה הסכנה לארוב להם מאחורי כל עיקול בדרך. הם ייתקלו ביצורים מיסתוריים, כמו שתי הזקנות ה"חביבות" שיתכן שינסו להציע לחבורה סוג מיוחד של עזרה. החבורה עלולה לפגוש גם בחייליו של מלך ההובגובלינים, המרכז את כוחותיו להתקפה על מבצר גואידו.

אם יפלטו את דרכם דרך בית-קברות מבעית, יגלו דמויות-השחקנים מנזר עתיק, שבוניו נטשוהו מזמן. המנזר משמש כעת בתור מפקדה לכנופיה של הובגובלינים. המזרקה בגינת מנזר זה מפיקה משקה קסמים, שהשפעתו עלולה להיות לעיתים טובה ולעיתים רעה. ולסיום - בתחומי המנזר נמצאת כניסה למבוך רב-קומתי, אשר לבטח יהווה אתגר לכשרונם ולחוכמתם של השחקנים.

יהיה על הד"שים לחדור למבוך, למצוא שם את מלך ההובגובלינים ולהביס אותו - אך זו היא רק ההתחלה! בדיוק כאשר השחקנים חושבים כי ההרפתקה מתקרבת לסיומה, תשליך אותם מלכודת סודית לתוך סבך מפותל של מסדרונות מתפתלים, שנראה כי כולם שבים ומובילים לאותו מקום, כך שלא ניתן לצאת מתוכם. לאחר שיצליחו להחלץ, יהיה על הדמויות להתגבר על המכשול הסופי - דרקון אדום צעיר - אם ברצונן לשוב ולראות את אור היום. אחרי-כן, יוכלו הדמויות לשוב לסירה הממתנה להם.

אף אחת מהשמועות ששמעו לא הופרכה. אף אחד אחר מעולם לא הצליח לחזור. הגבעה היא אמנם מקום איום, אך יש בה גמול הוגן לחזקים ולאמיצים, אם יפעלו כהלכה.

ההרפתקנים החדשים מוכנים להסתכן. אז - הבה נתחיל בהרפתקה!

הרפתקה למתחילים



עריכה: לאורי מאן

עוזר עורך: טים קילפיין

עיצוב גרפי: רות הוייר

ציור עטיפה: ג'ים רוסלוף

ציורים פנימיים: ג'ים הולווי

תרגום לעברית: עמית יזהר

מדול-הרפתקאות זה מוגן על פי חוקי הגנת-זכויות בינלאומיים. כל העתקה או שימוש אחר בחומר המופיע כאן אסורים, אלא אם כן ניתן לשם כך אישור מפורש בכתב מחברת. TSR, Inc.

הודפס בישראל

הפקה: באג מחשבים בע"מ - צראף לילי

סדר מחשב: A COPY - אדם גרייבס

דפוס: טופריינט בע"מ

מהדורה ראשונה 1989

כל מוצרי TSR לרבות מוצרי D&D ו-AD&D מיובאים לישראל ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה הבלעדית של TSR, Inc. רח' לכיש 6 חיפה 34756



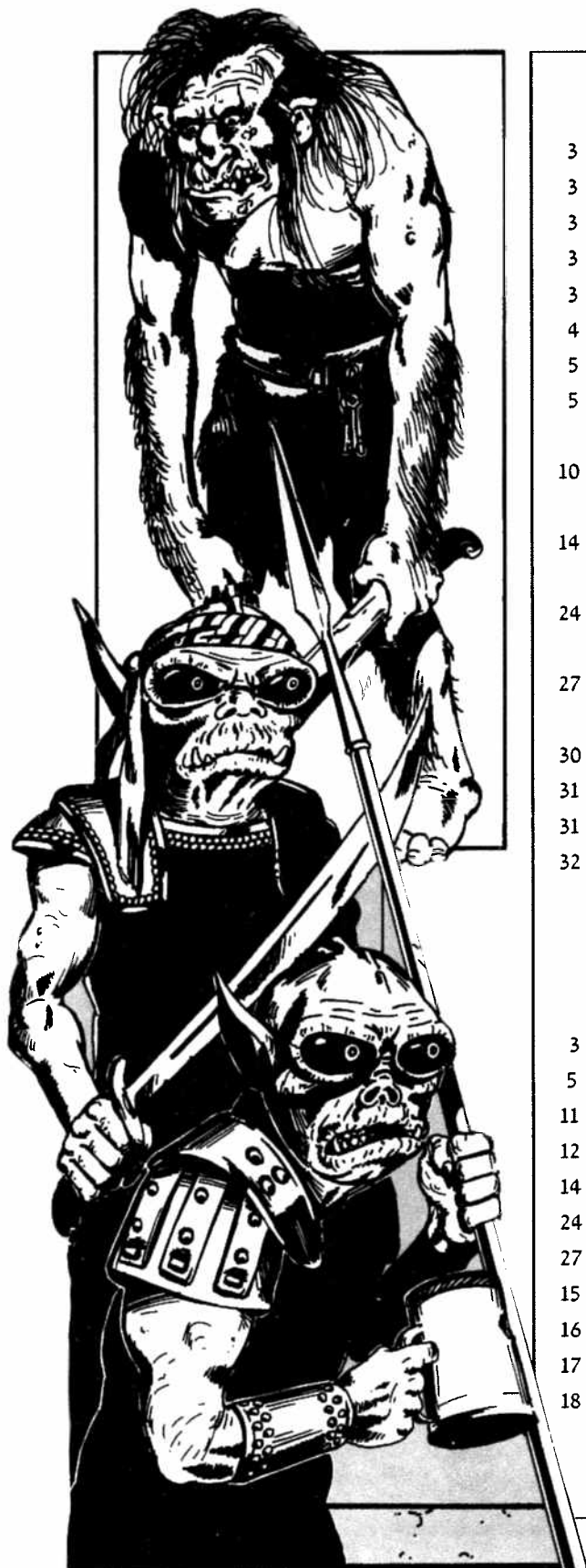
שיווק והפצה - באג מחשבים בע"מ

רח' כנרת 13 בני-ברק 03-5794711



השמות DUNGEONS & DRAGONS®
D&D®

הינם סימנים רשומים, בבעלות
TSR Inc.



תוכן העניינים

3 תחילת ההרפתקה
3 החבורה מתאספת
3 הפגישה במבצר גואידו
3 רכישת ציוד
3 הדרך לגבעה ובחזרה
4 על אודות המפלצות
5 הרפתקאות על פני הגבעה
5 תנועה על פני הגבעה מפלצות על פני הגבעה
 מפתח האזורים שעל פני הגבעה (אזורים 1 עד 20)
10 הרפתקאות במנזר הנטוש
 מפתח האזורים במנזר הנטוש (אזורים 21 עד 39)
14 הרפתקאות בקומת-מבוך 1
 מפתח האזורים בקומת-מבוך 1 (אזורים 40 עד 69)
24 הרפתקאות בקומת-מבוך 2
 מפתח האזורים בקומת-מבוך 2 (אזורים 70 עד 84)
27 הרפתקאות בקומת-מבוך 3
 מפתח האזורים בקומת-מבוך 3 (אזורים 85 עד 101)
30 התרת מהלכים אחרונים
31 מפלצות חדשות ציפור פיראנה
31 חיפושית קיטור
32 לטאת לבה
 דמויות מוכנות מראש
 על הכריכה

רשימת טבלאות ומפות

3 1. טבלה שמועות במבצר גואידו
5 2. טבלה מפלצות משוטטות על פני הגבעה
11 3. טבלה מפלצות משוטטות במנזר הנטוש
12 4. טבלה השפעות המשקה הקסום במיזרקה
14 5. טבלה מפלצות משוטטות בקומת-מבוך 1
24 6. טבלה מפלצות משוטטות בקומת-מבוך 2
27 7. טבלה מפלצות משוטטות בקומת-מבוך 3
15 1. מפה של קומת-מבוך
16 2. מפה של קומת-מבוך
17 3. מפה של קומת-מבוך
18 מפות של המערות
 מפה של פני הגבעה
 מפה של המנזר הנטוש
 כריכה פנימית
 כריכה פנימית

תחילת ההרפתקה

8 מתחת לגבעה נמצא אגם של שגיאה לכה רותחת. אגם זה הוא גם המקור לסילוני הקיטור החם הפורצים מדי-פעם מתוך החורים הרבים שעל מדרונות הגבעה.

רכישת ציוד

במבצר גואידו נמצאת גם תחנת מסחר מצוידת היטב, ודמויות שירצו בכך יוכלו לקנות להן אספקה וציוד פרגי צאתן להרפתקה. עם זאת, מאחר שהמבצר הינו ישוב מבודד, המחירים בו גבוהים מעט יותר מהרגיל, ואין שום ביטחון שהדמויות ימצאו את כל מה שברצונן לקנות.

כדי לקבוע אם אפשר להשיג במבצר כל פריט של ציוד (מאלו המופיעים ברשימה שבעמוד 29 בחוברת לשחקן), עליך לגלגל 4p1. כל תוצאה השונה מ-1 פרושה הוא שהדמות מצליחה להשיג כאן את אותו פריט או חפץ. אם השחקן מחליט כי דמותו רוצה לקנות את הפריט, עליך לגלגל 6p1. תוצאה של 1 או של 2 פרושה הוא שמחיר הפריט הינו זהה למחיר הרשום בחוברת לשחקן המתחיל; תוצאה של 3 או של 4 פרושה שהמחיר גדול פי 150% מהמחיר הרשום; ואילו תוצאות של 5 או של 6 פרושן שהמחיר המבוקש הוא פי שתיים מן הרשום. זכור לחזור על תהליך זה בנפרד לגבי כל פריט ציוד שאותו מנסות הדמויות לקנות. גם אם אחת מהדמויות הצליחה לקנות לעצמה חרב קצרה, למשל, אין זה אומר ששחקן אחר יצליח גם הוא למצוא חרב שכזו.

הדרך לגבעה ובחזרה

ניתן לדמויות לחצות את הנהר שריל ולהתחיל את ההרפתקאות על הגבעה על ידי כך שיפנו אל אחד מהדייגים השוכנים במקום. בזמן האחרון פקדו את הדייגים זמנים קשים, ועל כן יסכים כל אחד מהם להסיע את החבורה אל צידו השני של הנהר תמורת תשלום. עם זאת, מאחר וידוע שהגבעה היא מקום מסוכן, מחיר הנסיעה גבוה: 20 פיסות-זהב.

החבורה תוכל גם לנסות לשכור לעצמה סירה מאחד הדייגים, אך ללא הצלחה. הדייג עשוי להסכים למכור לחבורה את הסירה, אך אף אחד מהדייגים לא יסכים להשכיר אותה. כל תושבי מבצר גואידו בטוחים כי החבורה יוצאת בעצם לדרכה האחרונה - ואין זה מעשה חכם במיוחד להשכיר סירה למי שאותו לא תשוב עוד לראות לעולם! אם החבורה תחליט לקנות סירה, יהיה המחיר 50 עד 80 פ"ז (10 x 4p1).

כל עוד החבורה מסתפקת בהרפתקאות על פני הגבעה, או בקומה הראשונה של המבוכ הנמצא מתחתיה, יוכלו הדמויות לחזור למבצר גואידו בכל רגע שירצו. עם זאת, אם הדמויות הגיעו לגבעה בלי שהביאו איתן סירה, יהיה עליהן לערוך מראש הסכם כלשהו עם הדייג, כדי שזה ישוב כדי להחזיר אותן למבצר. גם אם החבורה מתכוונת להישאר על הגבעה מתחילת הרפתקה

בכל שעה של היום או הלילה, אפשר למצוא בפונדק 2 - 12 (6p2) אנשים מתושבי המקום, ואת בעל הפונדק עצמו. כל אחד מהנמצאים פה יוכל לספר לך שיש 2 שמועות מאלו המופיעות בטבלה שבהמשך. (בטבלה בהמשך נרשמו השמועות וכן אם השמועה היא נכונה או שגויה - אך על שה"מ להימנע מלגלות לשחקנים אלו מהשמועות הן נכונות. את זאת ידע רק הוא בלבד!). כדי לדעת אלו שתי שמועות יגלו לדמויות, יהיה עליך לגלגל 8p2. צבמידת הצורך לחזור על הגילגול השני עד שתתקבל בו תוצאה שונה מתוצאת הגילגול הראשון. זכור כי הדמויות לא יוכלו לגלות שמועות אלה בטרם יאמרו לך השחקנים כי הד"שים מחפשים אחר מידע שכזה.

אם שמועות אלה יעניינו את הדמויות, והן ינסו לחקור בנושא, יאמרו להן תושבי המקום לפנות אל "המזכיר-החוק". אותו איש הוא אחד מהראשונים שבאו להתישב במקום, והוא יספר לחבורה שמועה אחת על כל קנקן של בדיה קרה שיקנו לו הדמויות. הוא ימשיך כך עד לרגע שבו תשמע החבורה את כל שמונה השמועות. זכור כי הזקן עובר על שמועות אלה באופן אקראי (גלגל 8p1), וכי למרות שאיננו חוזר על אותה השמועה פעמיים, סביר שיחזור על 2 השמועות שהחבורה כבר שמעה ממקור אחר.

טבלה 1

שמועות במבצר גואידו

תוצאה הגילגול	השמועה	אמת או שגיאה
1	לפני שנים רבות, היה מנזר ישן אמת במקום על ראש הגבעה.	אמת
2	במערות שמתחת לגבעה שוכן דרקון יורק-אש.	אמת
3	חבורה של עוגים סוחרי-עבדים מנצלת את הגבעה כבסיס ממנו הם יוצאים לפשיטות על הארצות המיושבות.	שגיאה
4	טורפי-גופות משוטטים על הגבעה ומחפשים אנשים בכדי לאכול אותם.	אמת
5	על הגבעה נמצא בית-קברות רדוף-שדים.	אמת
6	מכשפה אכזרית מתגוררת על הגבעה. ביתה נראה כביקתה מוזנחת, אך למעשה הוא ארמון מפואר בו היא שומרת את נשמותיהם המעונות של כל מי שהעזו להציב רגל על מדרונות הגבעה.	אמת
7	צבא ענקי של אורקים התבצר על הגבעה וממתין לפקודה לפתוח בהתקפה מרוכזת על מבצר גואידו.	שגיאה

על צדה הפנימי של כריכת המודול הזה מודפסת מפה טופוגרפית של הגבעה. מפה זו מראה את גובה כל אזור ואזור, את השבילים המתפתלים בינות לצמחייה הסבוכה, את קרחות-היער, ואת המצוקים. במפה מסומן גם מיקומם של אזורי-היתקלות קבועים מראש. בנוסף לזאת, מודפסת על הכריכה הפנימית המפה המפורטת של המנזר הנטוש הנמצא על הגבעה. מתחת מנזר זה נמצא מבוכ ולו 3 קומות. המפות של הקומות במבוכ זה מופיעות בעמ' 15 (קומה 1), 16 (קומה 2) ו-17 (קומה 3).

החבורה מתאספת

המודול הזה מיועד לחבורה של חמש עד עשר דמויות, בדרגות 1, 2 או 3. ככל שדרגתן של הדמויות נמוכה יותר, מומלץ שמספר הדמויות יהיה גדול יותר. (לדוגמה: אם כל הדמויות הן בדרגה 1, רצוי שישתתפו בהרפתקה זו כ-9 או 10 שחקנים. אם, לעומת זאת, הדמויות הן כולן בדרגה 3, ייתכן ש-5 דמויות יספיקו). מומלץ גם שלכל הדמויות בדרגה 1 יהיו שלוש נקודות פגיעה לפחות (ללוחמים בניהן, רצוי שיהיו שש נקודות פגיעה ומעלה). אם אין זה כך, תוכל לאפשר לשחקנים לגלגל את הקוביות המתאימות מספר פעמים, עד שהתוצאה שתתקבל תהיה גדולה ממספר הנק"פ המינימלי. ביכולתך גם לתת לשחקנים לבחור מהדמויות המוכנות מראש, שתנוניהן מופיעים על גבי הכריכה האחורית.

אם השחקנים מעוניינים לגלגל קוביות כדי ליצור לעצמם דמויות חדשות, תוכל להציע כי יצרפו אליהם אחת או יותר מבין הדמויות המוכנות בתור מלוים (דב"ש), כדי להעלות את מספר הדמויות בקבוצה למספר הדרוש. בכל מקרה, חייבת החבורה לכלול לפחות כהן אחד, קוסם אחד, גנב אחד, ומספר לוחמים מספיק.

אם השחקנים מתחילים לשחק דמויות חדשות, אשר זו הרפתקאתן הראשונה, הרשה להם לגלגל 6p4 בכדי לקבוע את כמות הממון שיש ברשותם בתחילה (במקום 6p3, כפי שנקבע בכללי D&D למתחיל). שינוי זה יעזור לדמות להתגבר על המחירים הגבוהים באזור מבצר גואידו.

הפגישה במבצר גואידו

הדמויות יתחילו את ההרפתקה במבצר גואידו. הן נפגשו בפונדק ששמו "גוב האריות", כדי לתכנן שם את היציאה להרפתקה. בפונדק נמצא חדר-ישיבה גדול, מלא שולחנות וספסלים, ובו דלפק-משקאות ארוך ותנור גדול כדי לחמם את הפונדק בחורף. חדר-הישיבה של הפונדק מואר באור חלש, מלא כולו בעשן, ובדרך כלל אינו רועש במיוחד. יש בפונדק גם כמה חדרים-שינה להשכרה, ותמורת פיסת-נחושת אחת לאיש מותר לו לישון על מזרן-קש בחדר האחורי. בפונדק שוררים תנאי ניקיון גרועים, כך שיש סיכוי של 75% שכל הנשאר ללון בו בלילה יקום מחר כשפרעושים שורצים על כל גופו (הפרעושים לא ישפיעו על יכולת הדמות במשחק; הם יהיו רק אי-נעימות חולפת).



זו ועד סופה, עדיין יהיה עליה לארגן מראש דרך בה יוכלו הדמויות לחזור למבצר גואידו לאחר שהרפתקאתן תסתיים.

משום כך, על הדמויות לדאוג, בכל מקרה, לפחות למסע אחד בחזרה. הד"שים יוכלו, למשל, לבקש מאחד הדייגים שיבוא לאסוף אותם ממקום כלשהו בזמן קבוע. כל אחד מהדייגים יסכים לעשות זאת - תמורת 20 פי"ז נוספות - אך יהיה על החבורה להיות באותו מקום באותה השעה או שהדייג יסתלק.

החבורה תוכל גם לבקש שאחד הדייגים יבוא לאסוף אותה ברגע שיבחין באיתותי-עשן אותם תאותת החבורה מהחוף הנגדי. החל מהרגע שבו מדליקה החבורה את המדורה ומתחילה לשלוח את איתותי העשן, יש סיכוי של 20% בכל תור של משחק שמישהו במבצר גואידו יבחין באיתותים אלה.

הדייג יתחיל לחצות את הנהר לאחר 1-4 תורים מהרגע בו יבחין מישהו באותות העשן, ויזדקק לעוד 6 תורים בכדי להגיע אל המקום

שסימנה החבורה. אם הדמויות דיברו עם הותיק הזקן, ימתין להם אותו איש על המזח, והן יפגשו בו ברגע שיעמדו לצאת לדרכן. אומץ ליבן של הדמויות ונחישות החלטתן הותירו רושם גדול על הזקן והוא ימסור להן בקבוק של נוזל שקוף כמתנת פרידה. הוא יספר לדמויות כי שתייה מהנוזל עוזרת לריפוי הפצעים, ויזהיר אותן להשתמש בו בחסכנות. הבקבוק מכיל שלוש מנות של שיקוי *מרא*.

על אודות המפלצות

גובלינים והובגובלינים מרובים שוכנים מעל ומתחת לגבעה, והם מאורגנים כאירגון צבאי רופף תחת הנהגתו של מלך ההובגובלינים. מלך זה מתגורר במבוך שמתחת לגבעה, אך עוצמתו והשפעתו אינן גדולות במיוחד. צבאו מורכב מחיילים רבים אך פחדניים. כאשר קרב בין החבורה לבין גובלינים או הובגובלינים נוטה לרעתן של המפלצות, הללו ינסו להימלט מהמקום. אם החבורה תחסום את דרכי הבריחה, ייכנעו המפלצות כדי להציל את עצמן.

זכור כי אם החבורה חוזרת אל העיר למשך זמן מה, בין ההרפתקאות השונות על הגבעה, מפלצות מסוימות אינן מתבטלות במהלך אותו זמן - במיוחד ההובגובלינים, הגובלינים או העוגים. מפלצות אלה ימלא תוך שלושה ימים את החלל שהשאירה התקפת החבורה. למעשה, יש סיכוי של 2:6 שמספר ההובגובלינים, העוגים והגובלינים המגיעים כדי למלא את מקומם של אלו שנהרגו יהיה גדול פי 150 מאשר מספרם הקודם! עם זאת, למפלצות המשוטטות אין מי שיחליף אותן.

חשוב מאוד! המפגשים עם מפלצות משוטטות נועדו כדי שהד"שים יתנהגו בזהירות וישמרו על עיניים פקוחות. הם אינם מיעדים להיות האתגר הגדול או שיא ההרפתקה. אם אתה מקבל בגילגולי הקוביות תוצאה המראה כי המפלצות המשוטטות בהן עומדת החבורה להיתקל כעת הן חזקות מדי, ויגרמו הקטנה משמעותית בכוחה של החבורה, יהיה עליך לוותר על מפגש זה.

הרפתקאות על פני הגבעה

בתחום אותו ביצות זהה לקצב התנועה דרך הסבך, אך סביר שהדמויות ימנעו מלהיכנס לרפש המצחין שבביצות (אלא אם כן החבורה נמלטת על נפשה ואין לה כל דרך בריחה אחרת).

מפלצות על פני הגבעה

עם כל 3 תורים שהחבורה נעה על פני הגבעה יש לגלגל 6ק1 לבדוק אם היא נתקלת במפלצות משוטטות. אם החבורה איננה זהה ממקומה (אם היא מקימה מחנה, למשל, או נחה במקום אחד) יש לגלגל את הקוביות רק אחת לשישה תורים. אם התקבלה תוצאה של 1, תיתקל החבורה באחד מהסוגים הבאים של מפלצות משוטטות הרשומים בטבלה שבמשך. יש לגלגל 6ק1 פעם נוספת על מנת לקבוע בדיוק מהו סוג היצור(ים) שאותם תפגוש החבורה. עליך לזכור כי יש 2 טבלאות נפרדות, אחת עבור מפגשים בשעות היום ואחת עבור שעות הלילה.

מכיוון שמפלצות רבות שורצות ביערות על הגבעה, עלולות הדמויות להיתקל יותר מפעם אחת באותו הסוג של מפלצת משוטטות. לדוגמה, אם החבורה השמידה שמונה שלדים שבהם נתקלה באחד הלילות, אין הדבר מונע מקבוצה

מטרים של נפילה.

החבורה תוכל להשתמש בחבל ולרדת בעזרתו במורד צוקים, אבל לשם כך יהיה עליה לקשור את החבל לעצם קבוע כלשהו, על פיסגת הצוק. אם כל החבורה יורדת מהצוק בצורה זו, יהיה על הדמויות להשאיר את החבל מאחוריהן. כדי לרדת מעל הצוק בצורה זו חייבת הדמות אותה מורידים ראשונה להיות גנב או דמות שאיננה לבושה בשריון. דמות זו תוכל לרדת כך בתוך תור אחד. לאחר שהדמות הראשונה ירדה מהצוק ומצאה מקומות שבהם ניתן להניח רגל, יוכלו כל שאר הדמויות לרדת מעל הצוק בקצב של 20 מטרים לסיבוב.

החבורה תזדקק לתור אחד כדי לחצות נחל, אך הנחלים הם רדודים מאוד ודמויות החוצות אותם אינן מסתכנות בטביעה או בהיסחפות על ידי המים. החבורה תיאצל להקיף את הבריכות מסביב, כיוון שהבוץ שבקרקעיתן אינו מאפשר לעבור אותן בהליכה, והדמויות אינן יכולות לשחות עם כל ציודן עליהן.

אזורי הביצות המשתרעים מערבית ודרומית לגבעה נמשכים למרחק קילומטרים רבים מעבר לתחומי המפה. קצב התנועה של החבורה

הגבעה מכוסה ביערות סבוכים של עצים קשים שביניהם מפרידים מדי-פעם מצוקים, בריכות, קרחות-יער, נחלים ושבילים (המופיעים כולם במפה על הכריכה הפנימית). היערות מורכבים בעיקר מעצי אלון וצפצפה, והרווח בין גזעי העצים חסום כולו בשיחים צפופים וקוצניים. גובהם של כל העצים הוא 18 עד 24 מטרים, כך שאפילו אם גנב מטפס עד לצמרת אחד מהעצים, גם אז הוא לא יבחין בדבר פרט לענפי העצים הסמוכים. עם זאת, טיפוס על העצים הנמצאים על גבי מדרון יאפשר לגנב, ב-50% מהמקרים, לראות את האזור שבמורד אותו מדרון.

תנועה על פני הגבעה

כדי לחשב את התנועה על הגבעה, יש להניח כי החבורה נעה בקצב של 100 מטרים לתור (משבצת אחת לתור) כאשר החבורה נעה לאורך השבילים או חוצה קרחות-יער. קצב תנועה זה יפחת עד ל-25 מטרים לתור (משבצת אחת כל 4 תורים) בכל פעם שהחבורה חוצה אזורים אחרים (כלומר, כאשר הד"שים חוצים את הסבך בלי להיעזר בשבילים). לאחר שהחבורה עוברת משבצת אחת של סבך, יהיו כל הד"שים עייפים ומותשים, ויהיה עליהם לנוח במשך 2 תורים.

קל מאוד להבחין בשבילים, אולם הם צרים מאוד, ויהיה על החבורה ללכת בשבילים בטור אחד, כאשר כל הדמויות צועדות בזו אחר זו, אם הן רוצות להתקדם במהירות המקסימלית בה אפשר לנוע בשבילים (אם השחקנים יחליטו כי הם רוצים שדמויותיהם יעברו בשביל בזוגות, שתיים שתיים לרוחב השביל, עליך להוריד את קצב התנועה לחצי מהמקסימום). עם זאת, שתי דמויות יוכלו לעמוד ולהילחם זו לצד זו אם וכאשר יתפתח קרב במשך התנועה בשביל: השיחים הגדלים משני צדי השביל מהווים אומנם מיסוד גדול כאשר מנסים לעבור דרכם, אולם ניתן לדחוף אותם לצדדים בקלות יחסית כאשר מדובר בעניין של חיים או מוות!

שום דמות, פרט לגנב המצליח בגילגול של טיפוס על קירות, לא תוכל לעלות או להתקדם על פני הצוקים. הגנב חייב להצליח בגילגול אחד עבור כל צוק. אם הגנב מושך איתו חבל, או משלשל אותו מלמעלה, ניתן לו למשוך עוד דמות, וכך לאפשר לדמויות כולן לנוע לאורך הצוק או לטפס עליו ללא סיכון. קצב התנועה של הדמויות במעלה הצוק או לאורכו הוא זהה לקצב התנועה דרך הסבך.

אם מזלם של אותם גנב או גנבת בוגד בס, והם נופלים מעל הצוק, תתחיל הנפילה באמצע הטיפוס כלפי מעלה או באמצע החצייה. הגנבת או הגנב יוכלו לעצור את עצמם במשך הנפילה אם יצליחו לתפוס שיחים, או סלעים הבולטים מקירות הצוק. הוא או היא רשאים לעשות זאת לאחר כל 3 מטרים של נפילה. הדבר מתבצע על ידי גילגול 6ק1. אם התוצאה שהתקבלה שווה למידת הזריזות של הגנבת/או נמוכה ממנה, מצליח/ה הגנבת/לתפוס משהו, וכך לבלום את הנפילה. הגנבים יספגו נזק של 1-6 נקודות (6ק1) על כל 3

טבלה 2.

מפלצות משוטטות על פני הגבעה

שעות הערב		בשעות היום	
תוצאת הגילגול	סוג המפלצת ונתונה	תוצאת הגילגול	סוג המפלצת ונתונה
1	גובלינים (8-1): דרג"ש 6: קב"פ 1-1: נק"פ 3 לכל אחד; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1: נ 1ק1; ניצל 7: מר 7: נטייה ר; אחד מן הגובלינים יהיה רכוב על זאב אימים (1): דרג"ש 6: קב"פ 4+1: נק"פ 19: תנ 50 (17) מ'; # התקפות 1: נ 4ק2; ניצל 2: מר 7: נטייה נ	1	הובגובלינים (6-1): דרג"ש 6: קב"פ 1+1: נק"פ 5 לכל אחד; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1: נ 8ק1; ניצל 1: מר 8: נטייה ר
2	טורפי גופות (2-1): דרג"ש 5: קב"פ 4+1: נק"פ 18: תנ 30 (10) מ'; # התקפות 3: נ 1-1/3-1/3-3 + שיתוק; ניצל 2: מר 9: נטייה ר	2	עוג (1): דרג"ש 5: קב"פ 4+1: נק"פ 18: תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1: נ 10ק1; ניצל 4: מר 10: נטייה
3	עטלפים ענקיים (4-1): דרג"ש 6: קב"פ 2: נק"פ 8 לכל אחד; תנ 10 (3) מ' בהליכה, 60 (20) מ' טיסה; # התקפות 1: נ 3-1: ניצל 2: מר 9: נטייה נ; +2 לגילגול פגיעה ראשון, ניקוז דם	3	רסטיריגים (6-1): דרג"ש 7: קב"פ 1: נק"פ 4 לכל אחד; תנ 10 (3) מ' בהליכה, 60 (20) מ' טיסה; # התקפות 1: נ 3-1: ניצל 2: מר 9: נטייה נ; +2 לגילגול פגיעה ראשון, ניקוז דם
4	שלדים (8-1): דרג"ש 7: קב"פ 1: נק"פ 4 לכל אחד; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1: נ 1ק1; ניצל 1: מר 12: נטייה ר	4	זיקית מקורנת (1): דרג"ש 2: קב"פ 5: נק"פ 21: תנ 40 (13) מ'; # התקפות 2: נ 2ק2/4ק1; ניצל 3: מר 7: נטייה נ
5	עכברושים ענקיים (2-12): דרג"ש 7: קב"פ 1/2: נק"פ 2 לכל אחד; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 1: נ 1-3: ניצל 1: מר 8: נטייה נ	5	דבורים ענקיות (3-1): דרג"ש 7: קב"פ 1/2: נק"פ 2 לכל אחת; תנ 50 (17) מ'; # התקפות 1: נ 3-1 + רעל + נזק מתמשך; ניצל 1: מר 9: נטייה נ; הדבורה מתה אחרי שהיא עוקצת
6	טול (1): דרג"ש 6: קב"פ 3=3: נק"פ 14: תנ 40 (13) מ'; # התקפות 2: נ 1-1/3-1 + שיתוק; ניצל 3: מר 10: נטייה ר; טול שנפצע מתחדש ומחזיר לעצמו 1 נק"פ בכל סיבוב	6	אנשי מערות (4-1): דרג"ש 8: קב"פ 2: נק"פ 9 לכל אחת; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 1: נ 2ק2; ניצל 2: מר 7: נטייה ט

נוספת של שלדים לתקוף את החבורה בליל המחרת (או אפילו מאוחר יותר באותו לילה, אם הקוביות מראות כך).

מפתח האזורים שעל פני הגבעה

חציית הנהר תדרוש מהדמויות שישה תורים 1) שעה). כאשר סירתם מתקרבת אל הגדה המערבית של הנהר, ניתן לד"שים להבחין בשתי קרחות- יער הממוקמות על החוף, בתחתית הגבעה. הם יוכלו גם לבחור לרדת לחוף במקום אחר, אבל בשאר המקומות גדלה צמחיה סבוכה אשר תפריע להתקדמותם. את מפל המים שבקרחת היער מספר 1 ניתן לד"שים לראות כבר בחצי הדרך לצידו השני של הנהר.

1. קרחת עם מפל-מים

משטח יפה זה של דשא ופרחים צומח סביב למפל-מים שגובהו 5 מטרים. מימי הנחל נראים קרירים ומרעננים, והנוף יפה.

2. קרחת צרה

קרחת יער זו נמשכת למרחק גדול לאורכה של גדת הנהר. הקרקע כאן שטוחה, נמוכה ובוצית. רוב הדשא כבר נחנק, ופינה את מקומו לעשבי-ביצה חזקים יותר. אף פרח אינו גדל באזור זה. אתם יכולים לשמוע את זמזומם המתמשך של היתושים.

3. קרחת מוצלת

ענפי העצים שלמעלה מטילים צללים קלים על הפרחים ועל הדשא הירוק שבקרחת זו, ומשרים עליה אוירה של שקט ושלווה.

4. כוורת דבורי-ענק

קרחת-יער זו היא גדולה ומכוסה פרחים, והעשב הגבוה הגדל בה מתנועע לאט ברוח קלה ונעימה.

אם הדמויות מגיעות מצדה המזרחי של הקרחת ואחת מהן תעצור כדי להקשיב, יש סיכוי של 75% שאותה דמות תבחין בזמזום עמוק. אם החבורה נשארת בקצה המזרחי של קרחת- היער, יש סיכוי של 20% בכל סיבוב שדבורה ענקית תבחין בדמויות. אם הדמויות חודרות למרחק של יותר מ-30 מ' לתוך הקרחת, יבחינו בהן דבורי-הענק מיד. הדבורים מתקיפות מיד כל יצור שהן פוגשות בתחומי קרחת-היער שלהן.

זכור שאם השחקנים לא יאמרו במפורש כי הם רוצים שדמויותיהם יעצרו בצידה המזרחי של הקרחת בכדי להקשיב, הדמויות לא ישמעו את הדבורים לפני שהללו יגלו אותן. אם החבורה נכנסת אל קרחת-היער מכיוון מערב, יבחינו הדבורים והדמויות אלה באלה בו-זמנית.

דבורים ענקיות (8): דרג"ש 7; קב"פ 1/2 או 1; נק"פ 8,6,3,2,4,1,3,2; תנ 50 (17) מ'; # התקפות: 1 נ 1-3 + רעל + נוק מתמשך; ניצל ל: מר 9; נטייה נ: הדבורה מתה מיד לאחר שהיא עוקצת

מלכת הדבורים (1): דרג"ש 7; קב"פ 2; נק"פ 9; תנ 50 (17) מ'; # התקפות: 1 נ 1-3 + רעל; ניצל ל: מר 9; נטייה נ: מלכת הדבורים יכולה להמשיך ולעקוץ כל סיבוב, מבלי למות אם הדבורים תוקפות את החבורה, הן אינן מגיעות אל החבורה כנחיל ענק. במקום זאת, תתקיף דבורה אחת את החבורה בסיבוב הראשון של הקרב, שלוש דבורים יתקיפו את הדמויות בסיבוב השני, ובסיבוב השלישי יצטרפו לקרב כל הדבורים שבכוורת, פרט למלכה אשר תישאר תמיד מאחור כדי להגן על הכוורת. במידה והחבורה תברח, הדבורים לא ירדפו אחריה אל מעבר לתחומי קרחת-היער הזאת.

כוורת הדבורים הענקיות ממוקמת בתוך תל של עפר, תחת גזע עץ קרוב (המיקום המדויק מסומן על המפה ב-X). כפי שהוסבר בכללים למתחיל, הדבש שבכוורת זהה בהשפעתו לשיקוי מרפא שעוצמתו 1/2 מהרגיל.

5. תל-נמלים ענק

האוויר בקרחת זו רווי ברטיבות ובריחות הבוקעים מהביצה המתחילה בצד הדרומי של הקרחת ונמשכת משם ועד האופק. העשב בקרחת הזאת הוא סמיך, אך נמוך יותר מהעשב הצומח על גדות הנהר, וגם פחות עסיסי.

תל הנמלים הענקי הינו ערימה עצומה של עפר הממוקמת במגרעת שבקצה הדרומי של קרחת- יער זו. גובהו של תל הנמלים הוא 3 מ', וקוטרו כ-15 מ'. כאשר החבורה תבחין בתל לראשונה, יראו הדמויות שתי נמלים ענקיות זוחלות על פני התל. אם החבורה תתקדם לתוך קרחת- היער יתקרבו אותן שתי נמלים לעבר החבורה, בעוד 15 נמלי-ענק נוספות יישארו בתוך הקן בכדי להגן עליו.

נמלים ענקיות (2): דרג"ש 3; קב"פ 4; נק"פ 25 לכל אחת מהן; תנ 60 (20) מ'; # התקפות: 1 נ 6ק2; ניצל ל: מר 7 או 12 לאחר תחילת הקרב; נטייה נ:

הקרב: ענקיות בתוך תל-הנמלים (15): דרג"ש 3; קב"פ 4; נק"פ 24, 22, 20, 18 (41), 16 (5x), 14, 12, 11; תנ 60 (20) מ'; # התקפות: 1 נ 6ק2; ניצל ל: מר 7 או 12 לאחר תחילת הקרב; נטייה נ:

מתחת תל-הנמלים נמצאת מערכת סבוכה של מנהרות שקוטר כל אחת מהן 1 מ' ושהעמוקות ביותר ביניהן מגיעות לעומק של 30 מ' מתחת לפני האדמה. בתוך המנהרות ובתוך התל אין שום דבר בעל ערך.

6. חורשת התותים הקסומים

שדה של עשב ירוק ורך הגובל בבריכה צלולה של מים קרירים ומרעננים. קרקע הבריכה מכוסה בחלוקי-אבן בשלל צבעים,

מאות דגיגים קטנים, בצבעי זהב וכסף, שטים להם בתוכה בשלווה. על הגבול בין היער והשדה צומחים שלושה שיחים בלתי-רגילים. הם נראים כשיחי אוכמניות, אך התותים הגדלים עליהם גדולים בהרבה מן האוכמניות הרגילות.

לפני שנים רבות, עבר כאן כהן זקן, ובטעות שפך שיקוי מרפא ליד המקום שבו גדלו שיחים אלה. אותו שיקוי נספג בשורשי השיחים וגרם לתהליך קסום ומשונה, אשר גורם כעת לתותים עצמם להיות בעלי תכונות רפואיות. על כל שיח גדלים תריסר תותים, וכל אחד מתותים אלה פועל כשיקוי מרפא שעוצמתו 1/2 מהרגיל (מחזיר לאוכל אותו 1-4 (4ק1) נק"פ מאלו שאבדו לו). עם זאת, התותים מתקלקלים מהר יחסית, כך הם יעילים רק במשך 24 שעות מהרגע שבו נקטפו מן השיח. לחש לגילוי קסם יראה למשתמש בו כי השיחים והתותים שעליהם הם אכן קסומים.

7. פסל עתיק

בפיסגת מדרון תלול וסלעי זה עומד פסל מבחיל של אליל, שגולף באבן בידי גזע של יצורים נשכחים. הפסל דומה ליצור אנושי שמו, בעל רגליים עקומות ופרצוף המעוות בגיחוך מרושע.

לפני שנים רבות, היו שתי אבני-חן גדולות ויקרות-ערך משובצות בחורי העיניים של פסל זה, אך אלו כבר נגנבו מזמן. לשום דבר בעל ערך אין קשר לפסל זה.

8. מערת העטלפים

(ראה מפה בעמוד 18).

מי שנכנס לקרחת-יער זו מאחד משני השבילים המובילים לתוכה יוכל לראות בקלות את פתחה של המערה. עם זאת, הסלעים שמסביב ימנעו ממנו מלהבחין בפתח ממקום אחר על פני הגבעה. מספר שיחים סבוכים סותמים את פתח המערה עד לגובה של חצי מ' בערך, והדבר רומז על כך ששום יצור הולך על פני הקרקע לא נכנס למערה זו בזמן האחרון.

8א. מערה ריקה

מעבר לכניסה, מתרחבת רצפת המערה במהירות. סלעים רבים מפוזרים על הרצפה, וההליכה ביניהם היא מעט קשה. כדי לחשב את התנועה, עליך להשתמש במחצית מקצב התנועה הרגיל של חקירת מבוכים. בתוך המערה נמצאים גם הרבה נטיפים וזקיפים.

8ב. מערת מים עומדים

זהו מעבר צדדי המכיל בריכה של מים עומדים ומזוהמים שצבעם חום. כל דמות שתשתה מהמים האלה תאלץ להצליח בגילגול-הצלה מפני רעל, או להיתקף בכאבי-בטן עזים אשר ימנעו ממנה לזוז או לעשות דבר למשך 6 - 24 (4ק1 x 6) שעות.

8ג. מערה ריקה

המסדרון הזה נמשך ללא מטרה, ומסתיים

הרפתקאות על פני הגבעה

הם ינסו לנוס לאורך גדת הבריכה ולהגיע אל השביל שבקצה הצפוני. הם ימלטו דרך השביל ודרך קרחת-היער מספר 17, עד שיגיעו למזר הנטוש (אזור A). שם הם ירדו אל תוך המבוך ויזהירו את מלכם שהאיבים משוטטים על פני הגבעה.

אם הדמויות ייכנסו אל האוהלים והבקתות שבמחנה, הן יגלו שבפנים המבנים מולכלים, מצחינים, ומוארים באור קלוש. אם הדמויות יחליטו לערוך במקום חיפוש יסודי הן ימצאו בכל אוהל: שק ובו 3-18 (6ק3) פ"ז, חתיכות ישנות טוב בגדי עור, חרבות שבורות, 1 עד 4 (4ק1) נאדות-יין ובהם יינות זולים מאיכות גרועה, וקערה גדולה של דיסה בלתי-מוזוהה.

הבקתות אינן נקיות יותר מהאוהלים, אך הן משמשות כמגורים לקצינים ההובגובלינים. בכל בקתה תוכל החבורה למצוא: שק ובו 6ק4 (4-24) פ"ז, 1 שק ובו 4 (4ק1) נאדות-יין ובהם יין מעט טוב יותר מזה שמצאו באוהלים, כמה כיסאות מסורבלים ושולחן מטונף שעליו נתחי בשר מיובש.

13. הקרחת עם הקוטג' המסתורי

במרכז קרחת זו ניצב קוטג' הצבוע כולו בלבן. תריסים ירוקים בהירים ווילונות לבנים, רקומים ריקמה עדינה, מכסים כל אחד מארבעת חלונותיו. מדרכות מרוצפות בחצץ מובילות מדלת הקוטג' לעבר שלושת השבילים המובילים לתוך היער. את הביט מקיפה גינה יפהפיה של פרחים צבעוניים.

קוטג' קטן זה הוא ביתן של רוזה-בלה, כהנת בדרגה 5, ושל רוזה-לינדה, קוסמת בדרגה 6. השתיים הן אחיות, הן שתיהן נשים קשיות, שמנמנות ובעלות שיער לבן, ולהן שמחת חיים ונימוסים מעודנים. השתיים לא יגלו לאנשים זרים את סוג-מקצוען האמיתי ולא את יכולתן המיוחדת, אך הן מקבלות בברכה כל מי שעובר בסביבה. לשתייה יש נטייה ניטראלית.

רוזה-בלה: כהנת 5: דרג"ש 6: נק"פ 20: כח 12, תב 13, חכ 17, זר 13, כו 13, כר 14: # התקפות 1: נ איך: תנ 40 (13) מ': ניצל 5: מר 11: נטייה נ;

לחשים: עוצמה ראשונה: גילוי קסם, הגנה מרוע עוצמה שנייה: עצירת איש, שקט ברדיוס 5 מ'.

רוזה-לינדה: קוסמת 5: דרג"ש 9: נק"פ 17: כח 9, תב 15, חכ 12, זר 10, כו 8, כר 13: # התקפות 1: נ קסם: תנ 40 (13) מ': ניצל 6ק: מר 11: נטייה נ;

לחשים: עוצמה ראשונה: הרדמה, מגן עוצמה שנייה: כבואות ראי, חיוון תענותועים

עוצמה שלישית: כדור-אש, מעוף. אף אחת משתי האחיות איננה נושאת כלי-נשק, אך לרוזה-בלה יש טבעת הגנה+3 ומטה ריפוי, ולרוזה-לינדה יש בדיד של שיתוק.

מיד ברגע בו יכנסו הדמויות אל קרחת-היער, יצאו האחיות מהקוטג' בכדי לקבל את פניהם.

(2) נקודות של נזק מכוינות: ניצל אר; מר 11: נטייה נ; תיאור מפורט על חיפושיות הקיטור תוכלו למצוא בפרק "מפלצות חדשות" בעמוד 31.

בכל תור בו נשאר החבורה במערה, יש סיכוי של 5% שקיטור דחוס ייפלט דרך המערה. בטרם יתרחש הדבר, יוכלו הדמויות שבמערה להבחין בקולות של ביעבוע, שריקה ותסיסה אשר ילכו ויתגברו במשך 1 סיבוב לפני פריצת הקיטור. כל מי שנשאר במערה כאשר הקיטור נפלט דרכה יספוג נזק של 1-6 (6ק1) נקודות בכל סיבוב כל עוד הוא מוקף קיטור. זאת כתוצאה מהחום הצורב. פריצת הקיטור תימשך 2 - 20 (10ק2) סיבובים.

11. קרחת-יער

קרחת קטנה זו תחובה בתוך עמק צר, ובו בריכה קטנה. ליד הקצה הצפוני של קרחת זאת נשפך נחל קטן כמפל-מים שגובהו 10 מ'. האזור מסביב נראה שקט, וגדלים בו פרחים ממוגון סוגים שונים. המים בנחל ובבריכה הם צלולים.

12. קרחת מחנה ההובגובלינים

הקרחת הזו נמצאת על שפת בריכה גדולה, שגדותיה כבר הפכו לעישה של בוץ. ריח ריקבון תלוי באויר. העשב בקרחת נרמס לחלוטין, ואפשר להבחין במספר אוהלים ובקתות רעועות בצד המרוחק של הקרחת.

מחנה ההובגובלינים הוקם על הגבעה כעמדת-משמר קדמית, שממנה נשלחים מדי יום משמרות המסיירים בשבילי הגבעה. המחנה עצמו הוא אוסף מזוהם של חמישה אוהלים מעורות חיות, ועוד שלוש בקתות קש עלובות, דמויות-כיפה, עשויות ממקלעת של עלים ושל ענפים. העורות מהם עשויים האוהלים לא עברו עיבוד מתאים, ומהם נובע ריח הבשר הנרקב.

שלושה הובגובלינים עומדים על המשמר על יד הכניסה למחנה, ועוד תשעה מאותם יצורים אנושיים מכוערים נמצאים באוהלים ובבקתות שבמחנה. ההובגובלינים יתקיפו מיד כל פולש שהם רואים, ובמידה והד"שים יחליטו לברוח, ירדפו ההובגובלינים אחרי החבורה ללא רחם, על פני כל הגבעה.

הובגובלינים (12): דרג"ש 6: קב"פ 1+1: נק"פ 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 3: תנ 30 (10) מ': # התקפות 1: נ 8ק1 (ראה פרטים נוספים בהמשך): ניצל 1: מר 8: נטייה

ההובגלין בעל 9 נקודות-פגיעה הוא המנהיג החמוש בחרב + שאר ההובגובלינים חמושים בחרבות רגילות.

השומרים ולעוד שלושה מבין ההובגובלינים שבמחנה יש חנית שאותה הם מסוגלים להשליך ולגרורם ליריב בו יפגעו נזק של 1-6 נק"פ. ההובגובלינים האלה יזרקו את החניתות מיד כשיגיעו למרחק של 13 מ' מהחבורה.

אם ההובגובלינים ייכשלו בבדיקת מוראל, הם ינסו להגיע לשבילים המובילים מחוץ למחנה. אם החבורה ניצבת ביניהם לכין שבילים אלה,

בערימת סלעים שנפלו מהתקרה.

78. מחבוא העטלפים

זהו החדר הגדול ביותר במערה. להקת עטלפים ענקים, השוכנים על הגבעה, מתאספת כאן בכל יום, החל בשעה אחת לפני הזריחה ועד לשעה אחת לאחר השקיעה. עטלפים אלה יתקפו את כל מי שייכנס לחדר, וימשיכו לרדוף אחר הפולש בכל רחבי המערה. עם זאת, העטלפים לא יצאו אל מחוץ למערה במשך שעות היום.

עטלפים ענקיים (6): דרג"ש 6: קב"פ 2: נק"פ 14, 12, 10, 9, 7, 5: תנ 10 (3) מ' בהליכה, 60 (20) מ' טיסה; # התקפות 1: נ 4ק1: ניצל 2: מר 9: נטייה נ;

88. מערה ריקה

זהו חדר צדדי מלא בנטיפים ובסלעים. אין כאן שום דבר בעל ערך.

9. רכס צר

זו בליטה בעלת שני צדדים סלעיים. היא מסתיימת בפיסגה שרוחבה קרוב ל-12 מ', השיפועים בכל אחד מ-2 הצדדים מתנשאים בתלילות עד לגובה של 24 מטרים, והדבר מאפשר לעומד למעלה להשקיף על כל היער שמסביב.

הנוף הנשקף מעל הרכס מורכב ברובו מצמרות-עצים, אך אפשר להבחין ממנו גם בכמה פרטי-נוף אחרים, כולל קרחת-היער מספר 4 ו-11: הבריכה, מפל המים והנחל הנמצאים מיד מתחת לרכס; והרכס הנמוך יותר הנמצא בעבר השני של הבריכה. מבעד לרווח הצר שבין שני הרכסים האחרים, ניתן להבחין גם בחלק קטן מקרחת-היער מס' 17.

10. המערה הראשונה של

חיפושיות הקיטור (ראה מפה בעמוד 18).

האויר במערה הזאת חמים ולח. הקירות והרצפה פה חלקים, ונקיים מכל פיטה של אבן או עפר. ניתן להבחין ברטיבות רבה על פני הקירות והרצפה גם יחד.

הגורם לנקיון ולחלקלקות של פנים המערה הן ההתפרצויות של קיטור בלחץ גבוה, המתפרצות מדי-פעם כתוצאה מהפעילות הגעשית המתחוללת מתחת לגבעה. קיטור זה פורץ כמו מתוך סיר- לחץ, שוטף מתוך חריר שבקיר האחורי, וחולף דרך מערה זו בדרכו אל האויר שבחוץ. האדים שהתעבו הרטיבו את קירות המערה, וזרמו מהם עד שנקו על קרקעית המערה בצורת 5 בריכות מים. המים האלה ראויים לשתייה, אך הם מעט פושרים.

יש סיכוי של 25% שהחבורה תפגוש במערה נחיל של חיפושיות קיטור. אם קורה הדבר, ינועו יצורים אלה מיד ויצתופפו סביב לאחת מהדמויות שנכנסו למערה (עליך לבחור דמות אחת באופן אקראי).

חיפושיות קיטור (1 נחיל): דרג"ש 7: קב"פ 4: נק"פ 15: תנ 20 (7) מ': # התקפות 1: נ 4



העוגים המבוגרים שבמערה השניה התרגלו כבר לצרחות החזקות שמשמיעים שני הצעירים בשעת המשחק, כך שהסיכוי שיבחינו כי מתרחש בחדר משהו אחר הוא רק 10% בכל סיבוב. אם יחשדו העוגים כי מתחולל בחדר קרב אמיתי, יגיעו שניהם למקום לאחר שני סיבובים בכדי לבדוק מה קורה. הרהיטים היחידים בחדר הזה הם שולחן וכיסאות גדולים מעץ.

13. חדר שינה

חדר זה משמש את שני העוגים הצעירים כחדר-שינה. על רצפת החדר מונחים שני מזרונים קש מזהמים, ואוסף של אלות שבורות, פיסות של אבן, ושאר מיני אשפה מפוזר כולו על רצפת החדר.

14. חדר הבאר

חדר זה הוא חדר הבאר של המערה. בריכת מים גדולה, שנראה שאין לה תחתית, תופסת את כל חלקה המזרחי של המערה. המים בבאר קרירים, מרעננים וטובים לשתיה.

15. מגורי העבדים הגובליניים

ששת העבדים הגובליניים של משפחת עוגים זאת שוכנים בחדר הזה. שישה מזרונים קש

המדרון התלול הזה נמשך לעומק של כ-40 מטרים והוא חסר צמחיה. המדרון מורכב ברובו מסלע מוצק, אך אזורים מתפוררים הפזורים פה ושם נותנים לו מראה שבור.

בתוך מערכת המערות הקטנה שמתחת לצוק חיים עוג בריון, משפחתו (אישה ושני בנים), ו-6 גובליניים עבדים. זהו העוג אשר אותו רוצות האחיות מהקוטג' המסתורי להשמיד. רוחבו של פתח המערה הולך וצר, עד שלאחר 5 מ' מגיעה המערה לרוחב של 3 מ' בלבד. שם חסומה מערת הכניסה על-ידי דלת עץ מוצקה, המפרידה בין הכניסה לבין אזור 14.

16. חדר משחקים

דלת העץ המובילה לחדר זה חסומה מבפנים על ידי בריח. בתוך החדר עצמו נמצאים 2 עוגים צעירים, החובטים אחד בשני בשמחה באמצעות אלות. הם ישמחו באותה מידה לחבוט גם בכל פולש שייכנס לחדר.

עוגים (2): דרג'ש 5; קב"פ 4+1; נק"פ 12, 10; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 8ק1; ניצל ל: 15; מר 8; נטייה ר

רוזה-לינדה לובשת סינור ובו מושחל מערוך, ואילו רוזה-בלה באה כשידייה ריקות. הידית המושחלת במערוך היא למעשה בדיד של שיתוק. שתי האחיות מחייכות בחביבות, ומזמינות את החבורה להיכנס לביתן כדי לשתות כוס תה עם עוגה.

אם החבורה תקבל את ההזמנה, יובילו שתי האחיות את הד"שים פנימה דרך הדלת הראשית. הקוטג', כפי שהוא נראה מבחוץ, הוא למעשה אשליה תמידית, המסתירה מאחוריה בית גדול בהרבה. הקוטג' עצמו נראה כבית שגודלו 6x6 מטרים, אך החדר שלתוכו נכנסת החבורה מבעד לדלת הראשית גודלו 15x15 מ'. 2 מיסדרונות מובילים אל מחוץ לחדר, והאחיות יובילו את החבורה דרך אחד מהם, במעלה גרם מדרגות אל הקומה השניה ואל תוך סלון גדול.

ה"קוטג'" של האחיות הוא לאמיתו של דבר בניין דו-קומתי. בכל מקום בו נראים ציורים יקרים, שלל קישוטים מכסף וזהב, וכל מיני "שמאטס" מכוסים באבני-גן. עם זאת, הבניין כולו מוגן על-ידי רשת-כשפים בלתי-נראית המונעת למעשה כל אפשרות לגנוב משהו ממנו! אם הדמויות מנסות לגנוב איזה חפץ בלי שהאחיות יבחינו בכך, יהפוך חפץ זה לאבק חסר ערך מיד ברגע בו מוציאים אותו מבין קירות הבית.

אם החבורה נתסה (בטיפשות גדולה) לתקוף את האחיות, ינסו הגברות הקשישות לגבור על החבורה מבלי לפגוע באיש. הן ישתמשו בלחשי עצירת איש, חויון תעתועים, והרדמה וכן גם בבדיד של שיתוק על מנת לבלום את התקפות החבורה ולגרום לדמויות להתעלף. כשיתעוררו הד"שים, הם ימצאו את עצמם בקרחת-היער מס' 6, עם כל ציודם עליהם - חוץ מכל המטבעות וחפצי-הקסם שהיו בידיהם בשעת הקרב. אם הדמויות מצליחות בדרך כלשהי להתגבר על האחיות מבלי להרוג אותן, תוכל להרשות להן לאסוף את כל חפצי-הערך והאוצרות אותם ירצו לקחת ויוכלו לסחוב, אך גם חפצים אלה יפכו לאבק חסר ערך מיד ברגע שבו מוציאות אותם הדמויות מבין כותלי הבית. אם החבורה תהרוג את שתי האחיות, וכל יקרה דבר גרוע הרבה יותר: הבית כולו, וכל החפצים הנמצאים בו, יהפכו מיד לאבק - יחד עם כל הציוד שהביאה איתה החבורה. הד"שים יישארו בחוץ, בעירום ובחוסר כל.

לעומת זאת, אם הדמויות יתייחסו לאחיות בנימוס מתאים, יגישו להן השתיים תה-צמחים נהדר ועוגות מתובלות. האחיות יפטפו בנחת על עניינים כגון מזג האוויר, היערות מסביב לגבעה וטכניקות גידול פרחים. הן לא יגלו ולא יזכירו שום פרט בנוגע למפלצות או לכל התושבים האחרים על הגבעה.

14. מערת העוגים (ראה מפה בעמוד 18).

פתח המערה שבה שוכנים העוגים נמצא בתחתית מצוק סלעי. אי אפשר להבחין במערה מלמעלה, מפני שהיא מוסתרת על-ידי סלע בולט בקיר.

הרפתקאות על פני הגבעה

קבוצות של שיחים קוצניים גדלות לאורך חלקה הצפוני של קרחת זו. אתם מבחינים בהרבה אבנים לבנות, חלקות ומרובעות למדי, המפורזות בין שיחי הקוצים.

במשך המאות שעברו, נטמנו כאן גופותיהם של הנזירים והכהנים הרשעים ששכנו במנזר אשר ניצב בקירבת מקום. הרשע שחילחל בעצמותיהם הטיל מארה על הקרקע שבאזור.

אם הדמויות ינקו את הקוצים מן המצבות, יתברר להן כי במהלך השנים שחלפו הפך הכתב החקוק עליהן לבלתי-קריא, אולם ניתן עדיין להבחין כי כתובות כלשהן היו רשומות עליהן פעם. חשובה יותר היא העובדה שאחד מתוך כל שלושה קברים נחפר ונשדד דווקא במשך השנים האחרונות. הדמויות יבחינו בכך אם ייכנסו אל האזור הקוצני כדי לערוך בדיקה מדוקדקת של המצבות. הקברים מרוחקים כשלושה מ' זה מזה. גלגלי 16 קב לגבי כל קבר שאליו מגיעה החבורה. תוצאות של 1 או 2 פירושו כי הקבר נחפר, וכי אין כל זכר לגופה אשר נטמנה בו פעם.

חלק מבית-הקברות כוסה על-ידי היער, כך שרוב המצבות שעמדו בו נהרסו, או כוסו, על ידי שורשים ושיחים. בין אותם עצים ושיחים אורבים לחבורה 4 טורפי-גופות (גועלים). יצורים אלמתיים מבחילים אלה וזוחלים בין השיחים במטרה להתקרב ככל האפשר אל החבורה מבלי שזו תרגיש בכך, ואז לתקוף. גלגל 16 והכפל את התוצאה ב-3 מ' על מנת לקבוע מהו המרחק בין החבורה לבין טורפי-הגופות כאשר החבורה מבחינה בהם לראשונה.

טורפי-גופות (4): דרג"ש 6: קב"פ 2: נק"פ 10, 9, 7, 6: תנ 30 (10) מ': # התקפות 2 טפרים 1 / נשיכה: 1-3 3-1/3 +שיתוק; ניצל 2: מר 9: נטייה ר

19. מנהרת היציאה של הדרקון

זוהי מערה גדולה ומלאה צמחיה סבוכה. היא משמשת את הדרקון האדום כדרך כניסה ויציאה ממאורתו התת-קרקעית, במבוכ שמתחת לגבעה. הדרקון עובר במערה בטיסה, ובצורה זו נמנע מלהסתכן בצמחים שבה. רוחבו של פתח המערה כ-10 מטרים וגובהו כ-7 מ'. לד"שים אין כל סיכוי לגלות את פתח המערה מבחוץ.

נמצא נחיל של חיפושיות קיטור בתוך מערה זו. אם כך הדבר, ינוע הנחיל כולו ויקיף דמות אחת מאלו שנכנסו למערה (בחר דמות באקראי).

חיפושיות קיטור (1 נחיל): דרג"ש 7: קב"פ 4: נק"פ 15: תנ 20 (7) מ': # התקפות 1 כווייה: 4 נ (2) 4; ניצל א"ר: מר 11: נטייה נ תיאור מלא של חיפושיות הקיטור תוכל למצוא בפרק "מפלצות חדשות" בעמוד 31.

כמה שלוליות מים התעבו על רצפת המערה. המים טובים לשתיה, אך הם חמים למדי.

16. מערת אנשי-המערות

(ראה מפה בעמוד 18)

גם את המערה הזו ניתן לראות לאחר שיוורדים את מחצית הדרך במורד הצוק.

המערה משמשת כמקום מגורים לשבט קטן של ניאנדרטלים השוכן על הגבעה. תריסר אנשי המערות חיים כאן כבר שנים מספר. הם רוצים להשתכן *גם בכל שאר המערות שלאורך הצוקים, אך העוגים (באזור 14) אינם מעוניינים בכך כלל וכלל.

אנשי-המערות כאן אינם מבינים את הלשון המדוברת, אך ינסו לשוחח עם הדמויות בעזרת שפת-סימנים. הם סקרנים וגיבו בידידות על מחוות של רצון טוב.

16א. חדר איכסון

בחדר זה איכסנו הניאנדרטלים עשרות גרזנים וחניתות מאבן, וכן גם סלים אחדים ובהם פירות ושורשים.

16ב. חדר אסיפות

החדר הזה הוא חדר האסיפות הלא רישמי של אנשי-המערות. כאן ממתנים כל חברי השבט לפולשים. הם חמושים וחשדניים, אך הם לא יתקיפו את החבורה אם הדמויות לא יתקיפו אותם ראשונות.

אנשי מערות (12): דרג"ש 8: קב"פ 2: נק"פ 10,10,12,12,13,14,16: תנ 20 (7) מ': # התקפות 1: נ 4ק2: ניצל 2: מר 7: נטייה צ

16ג, 16ד ו-16ה. חדרי שינה

חדרים ריקים אלה הם חדרי השינה של אנשי-המערות. אין כאן שום דבר בעל ערך כלשהו.

17. קרחת-יער גדולה

קרחת-יער זו היא אחת הגדולות והשוממות ביותר בכל הגבעה. העשב המועט הגדל כאן הוא חום ויבש. רוב הקרקע חשופה מצמחיה והעפר סדוק ומיובש. אפילו היערות סביב נראים פה אפלים ומאיימים במיוחד.

18. בית-קברות

חלק משטחו של אתר הקבורה העתיק הזה נמצא בתחומי קרחת-היער מס' 17. שאר השטח מתמשך אל תוך היער.

מצויים סמוך לקירות ובור-בישול מרובע נמצא במרכז החדר. בחדר פזורות עצמות מכורסמות ופיסות עץ שבורות, בהן ישתמשו הגובלינים בתור אלות אם משהו יתקיף אותם.

גובלינים (6): דרג"ש 5: קב"פ 1-1: נק"פ 5, 2,2,3,3,4,4: תנ 20 (7) מ': # התקפות 1: נ 4ק1: ניצל א"ר: מר 7: נטייה ר

הגובלינים יצעקו ויקראו לעזרה אם הדמויות יגלו אותם, והעוגים המבוגרים יגיעו בריצה למקום בתוך שלושה סיבובים.

14ה. חדר שינה

זהו חדרם הפרטי של העוג הבריון ואשתו. מיטה ענקית מאבן נמצאת בקצהו המרוחק של החדר. שני כיסאות ושולחן, עליו מונח כד של יין, משלימים את הריהוט שבחדר.

עוגים (2): דרג"ש 5: קב"פ 4+1: נק"פ 26, 18: תנ 30 (10) מ': # התקפות 1: נ 10ק1: ניצל 4: מר 10: נטייה ר

העוג הזכר נושא על חגורתו מפתח גדול. זהו המפתח המתאים למנעולים של חדרי האיכסון - חדרים מספר 14 ו-14א.

14ו. חדר איכסון

המפתח על חגורתו של העוג פותח את הדלת אל חדר זה. בתוך החדר נמצאת תיבה קטנה ועליה מנעול תלוי, ושתי תיבות גדולות עומדות על יד הקיר המרוחק. שתי התיבות הגדולות יותר מכילות פירות יבשים וגרעיני חיטה, שמתחתם קבור גם המפתח לתיבה הנעולה. בתיבה הקטנה נמצאים 750 פ"ז, 1,000 פ"כ וארבע אבני-חן השוות 300 פ"ז, 200 פ"ז, ו-50 פ"ז.

14ז. חדר איכסון

גם את הדלת לחדר הזה אפשר לפתוח באמצעות המפתח הנמצא על חגורתו של העוג הזכר. בחדר עומדות חביות של יין - אותו יין זול הממלא את הכד שבחדר 14א.

15. המערה השנייה של חיפושיות

הקיטור (ראה מפה בעמוד 18)

המערה הזאת נמצאת בתחתיתו של צוק שגובהו 33 מ'. הצוק נמשך לאורך רוב צדה המערבי של הגבעה. כאשר דמות כלשהי תרד את מחצית הדרך במורד הצוק, היא תוכל להבחין בפתח המערה הזאת, וגם בכניסה למערה אחרת (אזור 16).

מערה זו היא עוד פתח שדרכו משתחרר מדי פעם הקיטור הפורץ מתוך מעמקי הגבעה. כפי שהוסבר במערה מס' 10, יש סיכוי של 5% בכל תור ששילון של קיטור לזהט יפלט דרך המערה בעוד הדמויות נמצאות בתוכה. יהיה לדמויות זמן קצר (1 סיבוב) של רעשים מזהירים, והן יוכלו לנסות ולברוח במשך אותו סיבוב. מיד לאחר מכן יפלט הקיטור. הדמויות יספגו נוק של 6-1 (6ק1) נקודות פגיעה בכל סיבוב שבו הן נמצאות בתחומי הקיטור.

התפרצות הקיטור תימשך 2 עד 20 (10ק2) סיבובים. גלגל 16ק1. אם התוצאה היא 1 או 2,

החבורה לא תבחין בשום דבר מיוחד בנוגע למקום זה עד לרגע שתעבור את החומה הנפולה שבצד המערבי של החצר הפנימית. רק אז יגלו הדמויות שזוהו למעשה שריד של קיר שנבנה על ידי אנשים, למרות שכעת אין הוא יותר מאשר ערימת אבנים שצמחים גדלים עליה.

החומה החיצונית הרוסה כמעט לגמרי, ואותם חלקים ממנה שעוד עומדים מוסתרים על-ידי צמחים מטפסים. אתם מבחינים בכמה בתים מרובעים ובבריכה של מים מרופשים.

הקרקע שבתחומי חומות המנזר מכוסה כולה עצים ושיחים, אך הללו אינם כה צפופים כמו ביער שמסביב. מיקומם של העצים מסומן במפת המנזר, באזורים שביניהם ניתן לעבור בקלות, חוץ מאשר בגינה הסבוכה (אזור 24) אותה לא יוכלו לעבור יצורים שגודלם כגודלו של אדם או קטנים ממנו.

המבנים והעמודים שבמנזר עשויים מסלעים של גרניט, אך הדמויות לא יצליחו לגלות את סוג הסלע עד לרגע בו יסירו מעל הקירות את הקנקנות של הצמחים המטפסים, את הירוקות, האזוב ואת הפטריות הגדלים על פני הקיר. עם זאת, הבניינים שעוד שלמים אינם מכוסים צמחים מצידם הפנימי.

הדלתות לבניינים תקועות בדרך כלל, אבל אינן נעולות. הדלת נעולה רק אם בתיאור של אותו אזור נאמר כך במפורש.

יצורים מסוגים שונים שוכנים בחורבות מנזר זה, והחבורה עלולה להיתקל בכמה מהם. גלגל 6ק1 כל שני תורים: תוצאה של 1 פרושה



הרפתקאות במנזר הנטוש

לפתוח אחת מהדלתות שמסביב לחדר, ייפתחו מיד כל הדלתות ותריסר שומרי הקבר יפרצו מתוכן ויתקפו את החבורה. השומרים הם 12 שלדים. כל אחד מהם נכנס לחדר מדלת אחרת.

שלדים (12): דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 7,8, 1,2,3,3,4,4,5,5,6,6; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ 1ק6; ניצל 11; מר 7; נטייה ר; כל אחד מהם חמוש בחרב קצרה ומצוייד במגן.

הדלתות שמהן פורצים השלדים מובילות לתריסר חדרי-קבורה נפרדים. כל אחד מחדרים אלה ריק לחלוטין, ובמרכזו מונח לוח רחב מאבן. מאחורי לוח האבן שבחדר 23 נמצא פגיון 2+, אך הדמויות יבחינו בו רק אם ייכנסו לחדר וייגשו אל מאחורי הלוח.

24. גינה סוכה

הגינה מכוסה כולה סבך של שיחים שונים וקוצניים, ושום איש איננו יכול לעבור דרכה או להיכנס אליה.

בגינה זו נהגו הנוזרים שחיו כאן פעם לגדל שיחים, ששימשו כמרכיבים חיוניים בשיקויים המבחיילים שאותם היו הנוזרים רוקחים כאן, וכן שורשים שאותם נהגו ללעוס בשעת הטקסים האיומים אותם נהגו לערוך. מאז ננטש המנזר החלו הצמחים שבגן לגדול פרא.

בשלושת המקומות המסומנים ב-X על המפה מצויים פתחי כניסה למחילות שנחרו על ידי הגובלינים מתחת לסבך. הכניסות למחילות אלה הוסוו היטב בעזרת שיחים, אולם ניתן למצוא אותן בעזרת גילגול מוצלח של מציאת דלתות סודיות. מאחורי כל ערימת שיחים אורבים לחבורה שלוש גובלינים, ומתכוונים להתנפל על הדמויות אם הן יתקרבו אל דלתות המקדש ברור שהחבורה נעה לכיוון דלתות המקדש, או אם החבורה תתחיל לחפש ביסודיות רבה מדי בין השיחים שבגינה.

גובלינים (9): דרג"ש 6; קב"פ 1-1; נק"פ 1,2,3,4,4,5,6,6,7; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ 1ק6; ניצל א"ד; מר 7; נטייה ר כל הגובלינים שכאן חמושים בחרבות קצרות ומצויידים במגינים.

הגובלין בעל 7 נקודות הפגיעה מצויד במגן 2+ (המקנה לו דרג"ש 5).

25. מגורי המועמדים

החדר המאורך הזה מכיל שרידים רקובים של מיטות עץ רבות. החדר שימש פעם כמגורייהם של 60 נזירים-לעתידי ששאפו להיות ראויים להצטרף למסדר נזירים זה.

26. חדר האוכל

חדר זה מכיל שורות של שולחנות וספסלים ארוכים, המכוסים כולם עובש צהוב-ירקרק.

עובש זה אינו מזיק.

27. עוד מגורי מועמדים

חדר זה נמצא במצב זהה למצבו של חדר 25.

בין 60 ס"מ ליד קצה הברכה לבין 180 ס"מ במרכז.

סמוך לחלקה המזרחי של בריכה זו נמצאות חורבותיו של מה שהיה פעם בית-מרחץ מפואר וגדול. שום תקרה כבר איננה מכסה את קירות המבנה, אשר התמוטטו עד שגובהם אינו עולה כעת על מטר או מטר וחצי. מבחינים בבקיעים רבים בקירות, וחלק מלוחות האבן של התקרה שנפלה נשענים עדיין באלכסון על פיסות אבן שנפלו ממקומות שונים. מתחת אותן האבנים, ובין הסדקים והבקיעים הרבים, מסתתרים להם שמונה נדלים ענקיים, אשר ירוצו החוצה כדי לתקוף כל יצור שיעבור לאורך צידה המזרחי של הברכה.

נדלים ענקיים (9): דרג"ש 9; קב"פ 1/2; נק"פ 1,1,2,2,3,3,4,4; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ רעל; ניצל א"ד; מר 7; נטייה נ

22. נקב קיטור

והי תהום רחבה ועמוקה, שנראה כי אין לה תחתית. אוזב יירקק ופטריות גדלים על שפת התהום בצפיפות גדולה.

כמו כל הנקבים האחרים שעל פני הגבעה, יש סיכוי של 5% בכל סיבוב שמתוך הנקב יתפרץ סילון של קיטור. כרגיל, יקדים את התפרצות הקיטור רעש הנמשך משך סיבוב אחד. כל דמות שתעמוד על שפת התהום תוכל לשמוע קולות של ביעבוע ותסיסה, שילכו ויתחזקו במהלך אותו סיבוב עד שיגיעו לשיאם בהתפרצות של סילון קיטור רותח, הנורה הישר למרומים. כל דמות שתעמוד על שפת התהום בשעת פריצת קיטור זו תספוג נזק של 6-1 (1ק6) נקודות בכל סיבוב שבו היא מוקפת בקיטור. התפרצות תימשך 2 עד 12 (2ק6) סיבובים.

23. קבר עתיק

על הדלתות הכפולות של מבנה זה מגולף באומנות תחריט המתאר יצור בעל פרצוף מגחך וגוף גרוטסקי. פיהו של יצור זה פעור לרווחה וחושף שתי שורות שיניים חדות ביותר, וידיו בעלות הציפורניים החדות גולפו בצורה שנראה שהן מוכנות להישלח ולתפוס את כל מי שיעמוד סמוך לדלת.

הדמות המיוצגת בתחריט שכאן היא אותו אליל פאגאני שיתכן והדמויות כבר ניתקלו בפסלו על הגבעה (באזור מספר 7). הדלתות עליהן 23 הוא שומר הן נעולות. לאחר שיצליחו לפתוח אותן ולהיכנס, יראו הדמויות חדר גדול, שבקירותיו קבועות דלתות רבות. מול הדלת הראשית לחדר ניצב עוד פסל של אותו האליל המגולף על הדלתות. פסל זה גולף בפירוט רב הרבה יותר מאשר זה שעל מדרון הגבעה, ושני יהלומים עדיין מנצצים בתוך חורי עיניו. גובהו של הפסל הוא 4 מטרים בערך, אך בטנו הבולטת תמנע מדמויות הלבושות בשריון לטפס עליו ולהוציא את אבני-החן, השוות 100 פ"ז כל אחת.

ברגע בו ייגעו הדמויות בפסל, או יינסו

שהחבורה תפגוש ביצור כלשהו. גלגל 1ק6 פעם נוספת, ובדוק בטבלה הבאה מה הם היצור (או היצורים) שתפגוש החבורה.

טבלה 3:

מפלצות משוטטות במנזר הנטוש

תוצאת הגלגול	סוג המפלצת ונתונייה
1	בבוני סלעים (1-4): דרג"ש 6; קב"פ 2; נק"פ 10, 9, 7, 7; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 1 אלה / 1 נשיכה; נ 1ק6/3-3; ניצל 2; מר 8; נטייה נ
2	עוג (1): דרג"ש 5; קב"פ 4+1; נק"פ 18; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1 אלה; נ 10ק1; ניצל 4; מר 10; נטייה ר
3	הגובולינים (1-6): דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 5 לכל אחד; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 1ק6; ניצל 1; מר 8; נטייה ר; כל אחד מהם נושא איתו חנית וחרב קצרה
4	זאב אימים (1): דרג"ש 6; קב"פ 4+1; נק"פ 20; תנ 50 (17) מ'; # התקפות 1; נ 4ק2; ניצל 2; מר 8; נטייה נ
5	זומבים (1-6): דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 10, 9, 8; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 1; נ 1ק6; ניצל 1; מר 12; נטייה ר
6	נדלים ענקיים (1-8): דרג"ש 9; קב"פ 1/2; נק"פ 4, 3, 2, 1, 1; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ רעל; ניצל אר; מר 7; נטייה נ

מפתח האזורים במנזר הנטוש

20. מגורי המשמר

בזמנים עברו, שימש מבנה זה כמגורים למשמר קטן של לוחמים שהגנו על הנוזרים והכוהנים ששכנו אז במנזר. מבנה זה עמד בהצלחה בפני שיני הזמן, אך נבזז פעמים רבות. השולחנות והכיסאות שניצבו בחדר הגדול, ששימש כחדר-האוכל של אנשי המשמר, הפוכים כעת כולם על הרצפה, המכוסה ברובה בשיברי כלים. החדרון הקטן ליד חדר זה היה פעם המטבח. כל שנותר בו כעת הם מספר סירים סדוקים ותנור אפיה.

כל אחד מארבעת החדרים הצמודים למסדרון בצידו המזרחי של המבנה מכיל בו שתי מיטות עץ רקובות לחלוטין, ומספר גזרי-עץ רקובים שאולי היו פעם שולחנות וכיסאות, לפני זמן ארוך מאוד.

21. בריכה ענקית

משטח רחב זה של מים ירוקים ואפולוים מוקף באבנים מתפוררות ומכוסות באזב, והללו רומזות כי הבריכה נוצרה באופן מלאכותי.

המים לבריכה זאת חמים עד כדי כך שלא נעים לגעת בהם. הם מגיעים אל תוך הבריכה מאותו מקור גיאותרמי הגורם לקיטור לפרוץ מנקבים שונים ברחבי הגבעה. עומק המים נע

ההבדל היחיד הוא שכאן נמצאים שרידיהן של 20 מיטות בלבד.

28. מטבח

תנור סדוק וצלחות מנופצות רבות מפוזרים על רצפת החדר הזה. בפינה הדרום-מזרחית של החדר עומדת ערימה גדולה של מה שנראה כאשפה. בערימה זו מחטטים שני עכברושים ענקיים. כאשר הם שומעים אתכם פותחים את הדלת, הם מתחילים לציץ בקול רם.

תוך שני סיבובים, ייכנסו שמונה עכברושי-ענק נוספים אל החדר, דרך חור קטן בקיר המטבח, המוביל אל היער שמחוץ למנזר.

עכברושים ענקיים (10): דרג"ש 7:קב"פ 1/2; נק"פ 1,1,2,2,2,3,3,3,4,4; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 1: נ 1-3 +מחלה; ניצל 15: מר 8; נטייה נ

העכברושים השתלטו על המטבח ומשתמשים בו כמאורה. הם מאחסנים כאן את ערימת ה"אשפה" שלהם. הערימה מורכבת בעיקר מפיסות קרועות של בד ועור, עצמות ישנות, וגם הרבה אבנים צבעוניות, אך דמויות המוכנות לערוך חיפוש בתוך הלכלוך, ימצאו בו כמה חפצים יקרים: שלוש אבני-חן (בשווי 60 פ"א, 50 פ"א ו-30 פ"א), 7 פ"ז, 12 פ"כ, 2 פ"א, וחץ 2.

29. ספריית המנזר

קירות החדר הזה מכוסים במדפים עמוסים לכלוך, וערימת אשפה ניצבת במרכז החדר.

הספרייה שימשה כמקום-איכסון עבור ספרים, ניירות, ומסמכים שונים - מידע שאותו אספו הנזירים שכאן במשך מאות בשנים. אך כריכות העור, הניירות ודפי-הקלף כבר התפוררו משך הזמן שחלף, ואפילו השולחנות והכיסאות כבר נרקבו לחלוטין. ערימת הזבל שכאן היתה פעם יותר ממאה ספרים של ידע עתיק. אך נראה כי העכברושים השתמשו בה בתור מיטה. כרגע אין שום עכברוש בחדר, וכלום לא מוחבא בערימה.

לעומת זאת, על מדף שעל קיר החדר הרחוק מהדלת, מוחבאת בין שרידיהם של ספרי שירה רבים, נמצאת שפופרת מגולפת משנה, שערכה 50 פ"ז. לשפופרת יש מכסה מתברג, אשר אם יוסר, יחשוף בתוך השפופרת מגילה שהשתמרה היטב. לאחר שהמגילה תוצא מהשפופרת, יוכל כל כהן להבחין כי זו היא מגילה של לחשי-כהנים ועליה הלחשים הבאים:

עוצמה ראשונה: *רִיפּוּי פְּעִיעִים קְלִים (2X)*;

גִּילּוּי קֶסֶם.

עוצמה שנייה: *נִרְכָּה.*

30. גן המזרקה

לאזור זה של המנזר אין גג, וקרני השמש מגיעות אליו ברוב שעות היום. שוררת בו אוריה של שקט ושלווה. מסיבב לקירותיו של מקום רגוע זה נטועים במרחקים שווים תשעה עצי ליבנה גדולים. אדמת אזור זה

7 הוסף שתיים למידת הכוח ושתיים למידת 8 הכושר של הדמות. הוסף אחת לכל מידות התכונה של הדמות.

31. מחסה עתיק

הדלתות לחדר זה נושאות עליהן את תמונתו של אותו אליל פאגאני שגולף על דלתות הקבר ובפסלים שבאזורים 7 ו-23.

בתוך החדר הזה ניצבים חמישה פסלים של אליל פאגאני נשכח. הם תומכים בראשיהם את התקרה שגובהה 4 מטרים. רצפת האבן שבחדר חלקה ונקייה.

32. חדר ריש

הדלת לחדר זה נתקעה כך שאי אפשר לפתוח אותה מבלי לנפצה כליל. ניפוץ הדלת יגרום רעש גדול, ויש סיכוי של 20% שהעוגים שבחדר 33 ישמעו רעש זה ויצאו כדי לבדוק מה מתרחש.

פיסות של עץ ועור מפוזרות על רצפת החדר הזה, ושכבת אבק עבה מכסה את כל הנמצא בו.

33. חדר-המשמר של העוגים

בחדר הזה מתגוררים שני העוגים האכזריים והמכוערים ביותר בכל הגבעה. הם מבליים את רוב זמנם בשתייה ובהימורים, כך שיש סיכוי של 50% שדמויות שיעצרו להקשיב ליד הדלת ישמעו את צעקותיהם הנלהבות או את ויכוחיהם הלוהטים. הדלת לחדרם נעולה, והמפתח תלוי על חגורתו של העוג הגדול מבין השניים.

עוגים (2): דרג"ש 5: קב"פ 4+1; נק"פ 21, 19; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1 אלה; נ 10ק1; ניצל 4: מר 10; נטייה ר

כשהחבורה פוגשת בהם כאן, שני העוגים יושבים מסיבב לשולחן גדול במרכז החדר (אך ייתכן, כמובן, שהחבורה תפגוש בהם עוד קודם, אם הללו ישמעו את החבורה פורצת לחדר 32 ויצאו לברר מה מתרחש).

הואיל והם עסוקים בגילגול קוביות גסות עשויות עצם על השולחן שלפניהם, יש להוסיף אחת לסיכוי שיש לחבורה להפתיע אותם (כלומר, הם מופתעים במקרה שאתה מקבל תוצאות של 1, 2 או 3 בגילגול 6ק1).

העוגים יילחמו בפראות, אך אם הם ייכשלו בבדיקת מוראל, אלו מהם שנשארו בחיים יינסו להיכנע לחבורה. שלוש מיטות עץ חזקות ממוקמות לאורך הקיר הצפוני, וערבוביה של עצמות ישנות - שכמה מהן דומות דמיון מטריד לעצמות אדם - מוטלות בערימה סמוך לקיר הדרומי. הדלת לחדר במערב סגורה היטב על-ידי מוט-בריה מוצק המורכב לרוחבה. פרט לכך נמצאים בחדר רק השולחן, שלושה כיסאות ותיבת עץ ישנה.

בין הקוביות שעל השולחן מפוזרות 35 פ"ז,

מכוסה מרבד עבה של דשא ופרחים, ובמרכז ניצבת בריכה שבקצה הדרומי נמצאת מזרקה המתיזה את מימיה לתוך אגן רדוד. המים שבים ונשפכים לתוך הבריכה המאורכת דרך תעלה באגן, והם קרירים וצלולים כבדולח. האבנים המרכיבות את קירותיה ותחתיתה של הבריכה הן בצבע לבן מבריק, והשתקפויות של עלי הליבנה מרצדות להן על פני המים השקטים שבבריכה.

גן זה היה מקום מקודש מאוד לשוכני המנזר המקוריים. כחלק מטקסי קבלתו של כל נזיר חדש, היו הנזירים מרשים לו לשתות ממימה של המזרקה. אותו מועמד היה נשפט אז על פי ההשפעה שהיתה למים עליו. תכונות הקסם של המזרקה עודן פעילות, וכל דמות המעוניינת לשתות מהמים שבה תוכל ליהנות (או לסבול) מהשפעתם. לחש *לגילוי קסם* יגלה הילה חזקה של כישוף הנובעת מהמים שבאגן הרדוד. המים שבבריכה, לעומת זאת, הם רגילים לחלוטין, ולמרות שהם זורמים מן המזרקה, הרי שבדרך כלשהי פג הכישוף שבהם לפני שהם מגיעים אל הבריכה.

אם אחת הדמויות שותה ממימי המזרקה, יש לגלגל 8ק1 ולהיעזר בטבלה 4 שבהמשך על מנת לקבוע איזו השפעה בדיק יש למים על אותה דמות. כל דמות תוכל לזכות בהשפעת המים רק פעם אחת, ואם תמשיך לשתות מהם לא תשיג דבר פרט מלהרוות את צמאונה.

כל ההשפעות מתרחשות מיד עם שתית המים והן נמשכות לתמיד (מלבד השפעה מס' 3). יש לשים לב לעובדה שאם משתנות מידות הזריזות או הכושר של דמות מסויימת, ייתכן שיהיה צורך לערוך שינויים גם בדירוג השריון או במספר נקודות הפגיעה של אותה דמות.

אם הדמויות יחליטו לנוח באזור זה, או אפילו לבלות כאן את הלילה, הן לא ייתקלו בשום מפלצות משוטטות.

טבלה 4

השפעות המשקה הקסום במזרקה

תוצאת

הגילגול ההשפעה על השותה

- 1 כל מידות התכונה של הדמות מופחתות באחת.
- 2 הדמות מאבדת נקודת פגיעה אחת; יש להפחית נקודה זו גם ממקסימום נקודות הפגיעה של אותה דמות. האובדן אינו נחשב כפצע!
- 3 הדמות משותקת למשך 2-20 (10ק2) שעות.
- 4 הדמות זוכה בשתי נקודות פגיעה נוספות.
- 5 הוסף אחת למידת התכונה הראשית של הדמות.
- 6 הוסף שתיים למידת הזריזות של הדמות.

37. מזבח פאגאני עתיק

הדבר הבולט ביותר בחדר זה הוא פסלו המוכר של האליל הפאגאני המגחך, המפוסל, כמו תמיד, מגוש של גרניט. אבני-החן ששובצו בחורי עיניו של הפסל כבר נשדדו. לפני הפסל חצוב ברצפה בור אבן רדוד בעומק 30 ס"מ, רוחב 90 ס"מ ואורך 180 ס"מ.

הכת האכזרית של נזירים ששכנו פעם במנזר ניצלה את הבור להקברת קרבנות-אדם.

38. משמר הובגובלינים

3 הובגובלינים ושני גובלינים עומדים סמוך לשולחן מלוכלך ולועסים ברעבתנות חתיכות של בשר. חרבותיהם נמצאות בהישג-יד, והם מונקים במהירות להגן על החדר.

חדר זה משמש כחדר משמר וכעמדת הגנה שתמנע מפולשים לא רצויים לגלות את הכניסה למבוך שמתחת למנזר. שישה הובגובלינים ושישה גובלינים נמצאים כאן בתפקיד, ומגינים על דרך הכניסה למאורת המחבוא שלהם. כשהחבורה נכנסת לחדר, שלושה מההובגובלינים וארבעה מהגובלינים ישנים. המפלצות הישנות יזדקקו לשני סיבובים כדי לחמש את עצמן ולהצטרף לקרב.

הובגובלין מפקד (1): דרג"ש 5 קב"פ 1+1: נק"פ 9: תנ 30 (10) מ': # התקפות 1: נ 1ק2: ניצל 1: מר 9: נטייה ר

הובגובלינים (5): דרג"ש 6: קב"פ 1+1: נק"פ 4,5,6,6,8: תנ 30 (10) מ': # התקפות 1: נ 1ק2: ניצל 1: מר 9 או 8: נטייה ר

גובלינים (6): דרג"ש 7: קב"פ 1-1: נק"פ 2,3,4,5,6,7: תנ 30 (10) מ': # התקפות 1: נ 1ק2: ניצל 1: מר 9 או 7: נטייה ר

ההובגובלין המפקד נושא בידו מגן+1 (דרג"ש 5), וכל עוד הוא חי ומסוגל לדרבן את שאר המפלצות קדימה אל הקרב, יהיה גם להן מוראל של 9 במקום 7 או 8 כרגיל. המפקד גם נושא על חגורתו טבעת מתכת ועליה המפתחות למחסן האספקה (חדר 35) ולחדר המעבר (חדר 39).

דרגשי עץ פשוטים ניצבים לאורך כל אחד מקירות החדר, ובמרכז ניצבים שולחן ושני ספסלים. לכל אחד מההובגובלינים יש כיס בחגורתו, ובו 10ק1 פ"ז ועוד 12ק2 פ"כ. גם לגובלינים יש כיסי חגורה, אך להם יש רק 6ק2 פ"כ לכל אחד.

39. חדר המעבר למבוך

חדר קטן זה מכיל בו רק גרם-מדרגות מאבן מבויל למטה אל תוך האפלה. דמויות שניחנו בזיונות יוכלו לעמוד בקצה המדרגות ולהביט למטה, אך כל שיוכלו לראות הוא שהמדרגות נמשכות למטה למרחק של יותר מ-20 מ'. המדרגות מובילו אל המבוך שמתחת למנזר.

שבוים בידי העוגים מאז השבוע שעבר, ומאחר שלא היו נותרים עוד זמן רב בחיים, לו היו נותרים בשבי, הם יהיו אסירי-תודה לכל מי שישחרר אותם. הם אינם מבינים את שפתם של הד"שים, אך הם ינסו להסביר להם בדרך כלשהי שהם רואים בחבורה ידידים יקרי-ערך (בהנחה, כמובן, שהחבורה לא תתקוף אותם!) אם החבורה תצליח להציל את השבוים, יהיו כל אנשי-המערות שעל הגבעה אסירי-תודה, והם יציעו את עזרתם לחבורה בכל הזדמנות.

35. מחסן האספקה של ההובגובלינים

הדלת לחדר הזה נעולה, והמפתח שלה נמצא בידי ההובגובלין המנהיג שבחדר מס' 38. אם החבורה רוצה להיכנס לחדר, ניתן לדמויות לשבור את הדלת או לתת לגנב לנסות ולפתוח את המנעול.

החדר מכיל אספקה בכמות שדי בה עבור צבא קטן. שישה מיכלים, תריסר חביות, שאר ארגזים ושלוש איצטבאות נדחסו כולם לתוך חדר גדול.

המיכלים מכילים קבין רבים של גרעיני חיטה, שעועית ופירות מיובשים, החביות מכילות יין זול, וזה לזה ששתו העוגים שבחדר 33. על האיצטבאות מסודרים כלי נשק רבים, הכוללים 20 חרבות קצרות, 25 חרבות רגילות, 30 חניתות, 10 רובי-קשת ו-200 קליעים. כל אחד מהארגזים מכיל 24 חליפות של שריון עור, ועל הקירות תלויים 40 מגנים. כל השריונות וכלי-הנשק הם בגודל המתאים לשימושם של בני-אדם, ואין בחדר דבר שירמוז לחבורה כי האספקה רוכזה כאן על-ידי ההובגובלינים, וכי הם מתכוונים להשתמש בה בעתיד.

למעשה, חדר זה משמש כנקודת איסוף מרכזית לאספקה שההובגובלינים צוברים לקראת ההתקפה שהם מתכננים על מבצר גואידו. כיוון שהשמדתה של האספקה שרוכזה בחדר זה תגרום עיכוב בתכניות הפלישה של ההובגובלינים, תוכל להעניק לחבורה 200 נקודות-ניסיון אם הד"שים יצליחו להשמיד בדרך כלשהי את תוכן חדר זה. הדמויות יוכלו לעשות זאת על-ידי הצתת החדר על כל מה שבו, אך אם יעשו כך, יתמלא כל המסדרון בעשן לאחר 2 תורים מרגע הדלקת האש. העשן ימנע מכל היצורים להיכנס למסדרון זה במשך 12 התורים הבאים. הוא יתפשט לאורך כל המסדרון, עד לדלתותיהם של חדרים 32 ו-33, אך לא יחדור לתוך חדרים שדלתותיהם סגורות.

חשוב מאוד לזכור כי נקודות-הניסיון הנ"ל הן פרס על חשיבה מקורית, שאותי תקבל החבורה רק אם השחקנים מחליטים ביוזמתם הם להשמיד את תוכן החדר. משום כך, עליך להימנע מלהציע לחבורה מה לעשות. אפילו שאלה כמו "מה אתם רוצים לעשות עם כל הציוד שכאן?" היא רמז גדול מדי.

36. חדר נטוש

פרט לשכבה עבה של אבק על הרצפה, נראה שחדר זה הינו ריק לחלוטין.



81 פ"א ו-124 פ"כ. התיבה נעולה, והמפתח אליה נמצא על טבעת שבחגורתו של העוג הגדול יותר, יחד עם המפתחות לחדרים 33 ו-34. בתוך התיבה נמצאים חמישה קנקנים ענקיים של יין, שק ובתוכו 1,000 פ"כ ו-400 פ"ז, ושק עור מלוכלך, שהוא למעשה תיק רחב-ידיים.

34. כלא אנשי-המערות

הדלת לחדר זה נעולה ומוברכת מבחוץ. אם פותחים אותה, ארבעת אנשי-המערות שבפנים מתכווצים בבהלה, כאילו מוכנים להילחם בידיהם הריקות. הם מופתעים מאוד אם יצור כלשהו שאינו עוג פותח את הדלתות, וימתינו לראות מה יתרחש לפני שיתחילו להתקיף.

אנשי-מערות (4): דרג"ש 8: קב"פ 2: נק"פ 9 לכל אחד: תנ 40 (13) מ': # התקפות 1: נ 1ק2: ניצל 2: מר 7: נטייה נ

הניאנדרטלים שכאן נתפסו על-ידי העוגים באחד מהסכסוכים התכופים בין שתי קבוצות אלה של אויבים בנפש. אנשי-המערות השלוים ניסו להתיישב ברחבי הגבעה, אך פשיטות הביזה של העוגים הקשו זאת עליהם.

מאחר שארבעת אנשי-המערות שכאן היו

הרפתקאות בקומת-מבוכ 1

(ראה מפה, בעמוד הבא).

41. תא ריק

חדר זה מכיל שני דרגשים מעץ, ופרט לכך הינו ריק לחלוטין.

תא זה שימש פעם כתא-כלא לזוג גמדים שאותם התכוונו הדביבונים לפטם למטרות מפוקפקות. הדלת הסודית בציודו האחורי של החדר היא למעשה אחת מהלבנים בקיר, שאותה הוציאו הגמדים ממקומה כדי שיוכלו לחפור מנהרה מאחוריה ולברוח אל החופש. הדבר אירע לפני שנים מספר, אך הדביבונים מעולם לא גילו כיצד הצליחו הגמדים להימלט. אם הדביבונים יצליחו לקחת כמה מהדמויות בשבי, הם יכלאו לפחות שתיים מהן בתא זה.

42. חדר השינה של הדביבונים

הדלת לחדר זה נעולה; בתוך החדר נחים שלושה דביבונים. הם סיימו כרגע משמרת מעייפת של פיקוח על הגובלינים, שכתבו לישון ונרדמו מיד.

אם החבורה תצליח לפתוח את המנעול או לפרוץ את הדלת בכוח בניסיון הראשון, היא תזכה באופן אוטומטי ביוזמה למשך סיבוב אחד. לעומת זאת, אם הם יחבטו בדלת פעם אחת מבלי להצליח לפרוץ אותה, יסיפיקו הדביבונים להתעורר ולתפוס כלי-נשק בתוך סיבוב אחד, ולהמתין לחבורה שתיכנס.

דביבונים (3): דרג"ש 5; קב"פ 3+1; נק"פ 15, 13, 10; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 1+8ק1 או 2+8ק1; ניצל 3; מר 9; נטייה ר

אחד מהדביבונים חמוש בגרון קרב 1+; שני האחרים נושאים חרבות.

חדר זה מכיל שש מיטות גדולות, שולחן ועליו שלוש קערות ריקות, ותיבה ישנה אך מוצקה. על שלוש מהמיטות שוכבים, וכנראה ישנים, שלושה יצורים גדולים.

המפתחות לתיבה ולדלת החדר תלויים על שרוך, הכרוך מסביב לצווארו של הדביבון בעל 15 נקודות הפגיעה. בתוך התיבה נמצאות חליפת שריון עור, חרב קצרה, קשת, אשפה עם 16 חיצים, שק ובו 50 פ"ז, 30 פ"א ו-120 פ"ז, ותרמיל-גב ובו חבל מגולגל, שני פכי שמן, וערכה של כלי-פריצה לגנב.

43. תא כלא

בחדר עלוב זה נמצא גנב מיואש אחד, שנתפס על-ידי הדביבונים בשעת סיור שערכו בסביבות מבצר גואידו לפני כשלושה שבועות. רוב הציוד הנמצא כעת בתיבתם של הדביבונים (בחדר 42) היה שייך לו.

קואלן דה-פיל: גנב 2; דרג"ש 7; נק"פ 7; כח 10, תב 8, חכ 13, זר 16, כו 9, כר 10; # התקפות 1; נ לפי הנשק; תנ 40 (13) מ'; ניצל 2; מר 11; נטייה 0;

אם החבורה תשחרר את קואלן מכלאו, הוא יהיה אסיר-תודה וישמח להצטרף אל החבורה עד לסיום ההרפתקה. הוא לא יבקש לעצמו שום חלק באוצר, אלא יטען כי חירותו היא כל מה שיוכל לבקש. לעומת זאת, אם החבורה

קומה זו של המבוכ משמשת כמעוזם של הגובלינים וההובגובלינים המקימים לעצמם צבא למרות שעדיין לא התאספו חיילים רבים, יש פה הובגובלינים, גובלינים, וכמה מקרובי-משפחתם הגדולים יותר, הדביבונים, בכמות שדי בה כדי לגרום לחבורה לחשוב פעמיים לפני כל צעד.

מאחר שיצורים אנושיים אלה השתלטו על קומה זו של המבוכ, אפשר לפגוש כאן רק מעט מפלצות מסוגים אחרים. לגלג קוביות כרגיל כדי לבדוק אם מגיעות מפלצות משוטטות: אם התוצאה מראה כי מתרחשת היתקלות, גלגל 6ק1 ובודק בטבלה הבאה כדי לגלות באיזה סוג של מפלצת פוגשת החבורה.

כל המפלצות שתפגוש החבורה יתקיפו אותה מיד, ויילחמו עד לרגע שבו יובסו כל הדמויות, או עד לרגע בו כל המפלצות יובסו או ייכשלו בבדיקת מוראל. במקרה האחרון, יימלטו כל המפלצות שנותרו בחיים לכיוון חדר 66 במטרה להזהיר את מלך ההובגובלינים.

טבלה 5

מפלצות משוטטות בקומת-מבוכ 1

תוצאת סוג המפלצת ונתוני הגילגול

2-1 גובלינים (8-2): דרג"ש 6; קב"פ 1-1; נק"פ 1,2,3,4,5,6,7; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ 1ק1; ניצל אר; מר 7; נטייה ר

3-4 הובגובלינים (4-1): דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 6, 6, 8, 5; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 1ק1; ניצל 1; מר 8; נטייה ר

5-6 דביבונים (3-1): דרג"ש 5; קב"פ 3+1; נק"פ 16, 14, 13; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 4ק2; ניצל 3; מר 9; נטייה ר

מפתח האזורים בקומת-מבוכ 1

40. חדר המגורים של הדביבונים

בתנור הגדול שבחדר מזוהם זה בוערת אש דועכת המעלה עשן רב, וקלחת ובה נזיד שחור-ירקרק ומעלה אדים תלוייה מעל הגחלים. ריח רע מרחף בחלל החדר. הריהוט בחדר כולל שלושה ספסלים, שני כיסאות, ושולחן. על השולחן עומדים שלושה גביעי יין מוכתמים, ששניים מהם התהפכו ויצרו סביבם שלולית דביקה של יין. הגביעים מכוסים בשכבה של יין מיובש ושאר מיני לכלוך.

גביעי היין עשויים כסף, אך הדבר יתגלה רק אם דמויות כלשהי תנקה אותם. ערכו של כל אחד מהגביעים הוא 30 פ"ז.

תשאיר אותו לבדו בחדר עם שק תכשיטים, לדוגמה, אין שום ביטחון שהשק יישאר מלא כפי שהיה קודם...

אם הדמויות אינן מעוניינות בשירותיו של גנב נוסף, קואלן לא יטרח לנסות ולשנות את דעתן. הוא ישאל אם החבורה ראתה את הציוד שלו, ואם התשובה חיובית, יבקש לקבל את הציוד הזה חזרה. בכל מקרה, הוא לא ינהג בעוינות כלפי החבורה, מאחר והוא חש כי הוא נמצא כרגע בעמדת נחיתות, ולא ינסה להחמיר את המצב בכך שירגז את מי ששחררו אותו. אם לא יצורף לחבורה, הוא פשוט יעזוב בשקט וינסה למצוא דרך לחזור בכוחות עצמו אל מבצר גואידו.

44. נחל תת-קרקעי

הכניסה למערה טבעית זו חסומה בדלת עץ מוצקה - אטומה למים, אך לא נעולה.

דרך חדר זה זורם נחל רדוד, המתחיל מחריץ בתקרה, זורם בתוך תעלה החצובה ברצפת המערה, ונשפך אל תוך פתח ברצפה. רוחבו של הנחל הוא כ-3 מ' ועומקו כ-30 ס"מ.

בצללי הבור שלתוכו נשפך הנחל אורבים שלושה נדלים ענקיים. מיד כשיראו כי מישהו נכנס לחדר, הם ירוצו לקראתו ויתקפו.

נדלים ענקיים (3): דרג"ש 9; קב"פ 1/2; נק"פ 3, 2, 2; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ רעל; ניצל אר; מר 7; נטייה נ

אף-על-פי שעומק המים בנחל נמוך כרגע, יש כתמים וסימנים על קירות המערה המראים כי לעיתים גואים בה המים עד לעומק מטר עד מטר וחצי. רוחב החריץ שבתקרה הוא כ-20 ס"מ בלבד, והבור ברצפה, אליו נשפך הנחל, הוא ברדיוס 120 ס"מ. בור זה נמשך לעומק של 20 מטרים, תוך שהוא מתפתל מעט, ומסתיים במערה גדולה המלאה כולה במים.

אם דמות כלשהי תקפוץ בטיפשותה אל תוך החור, לגלג 6ק3 כדי לקבוע כמה נקודות של נזק תספוג הדמות מהנפילה לפני שתגיע אל המערה המוצפת. אם הדמות עודנה בחיים, היא תטבע כאן לבטח.

45. חדר עינויים

סד-עינויים, בתולת-ברזל, וקלחת גדולה מלאה בשמן רותח ומבעבע מצביעים כולם בוודאות על המטרה שלה משמש חדר זה. את האש שמתחת לסיר השמן מזינים שני גובלינים.

גובלינים (2): דרג"ש 6; קב"פ 1-1; נק"פ 4, 3; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ 1ק6; ניצל אר; מר 7; נטייה ר

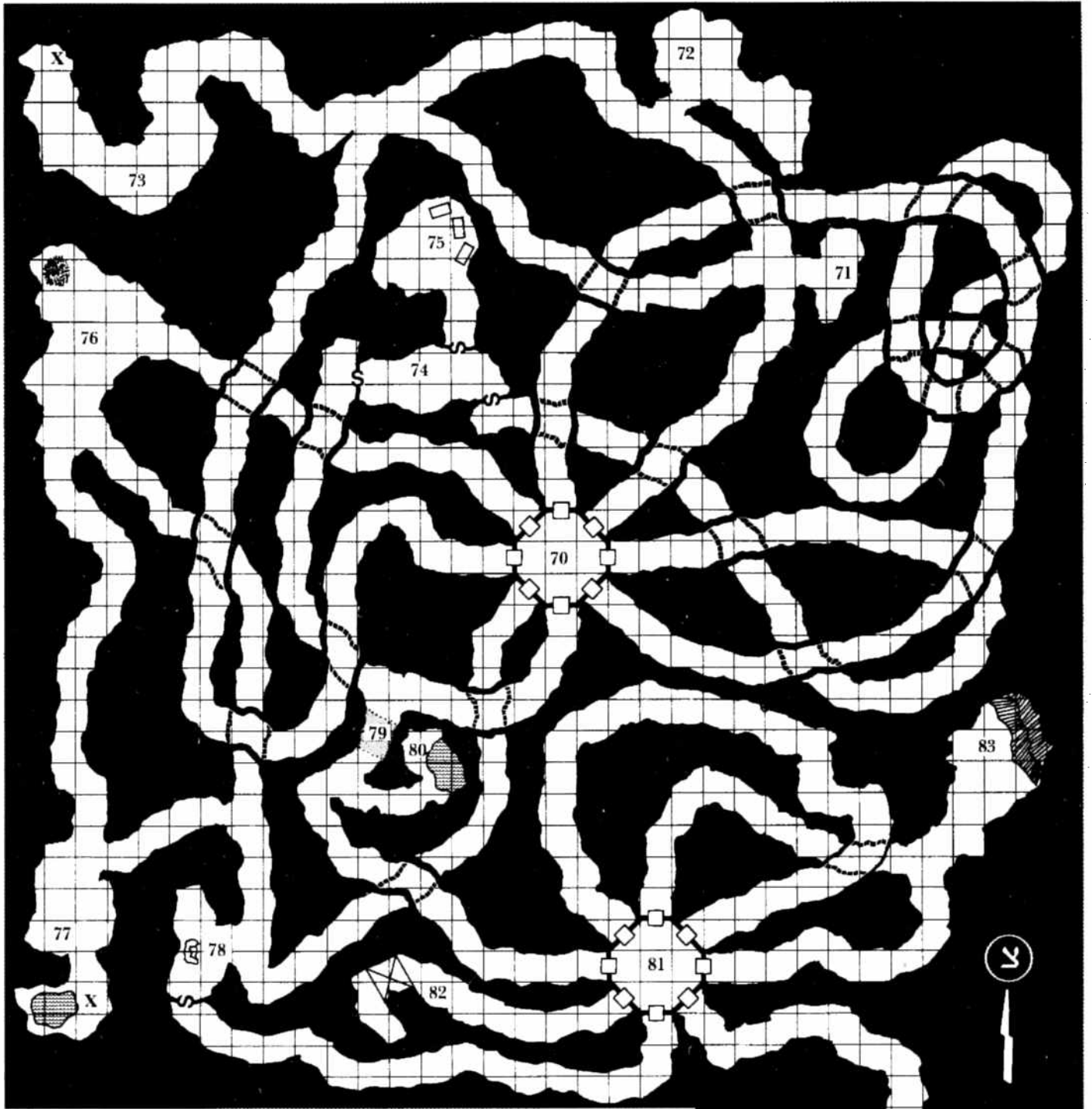
לאורך הקיר הדרומי של החדר ניצבות דלתות הברזל של ארבעה תאי-כלא. בכל אחת מהדלתות קבוע חלון מסורג, שנועד כנראה לאפשר לאסירים לצפות ב"מופע הבידור". לשמחת הדמויות, אין כרגע איש באף-אחד מהתאים, למרות שבתא המזרחי ביותר שוכב שלד מכוסה עובש. טבעת מתכת ועליה מפתח

מפה של קומת-מבוך 1

דלת
 דלת סודית
 פסל
 נחל
 צוהר
 דלת עם בריח
 סורגים
 סיר מעל אש
 ברזל יציקה
 רהיטים
 עמוד אבן
 דלת נעולה

קנה מידה: 1 משבצת = 3 מטרים

מפה של קומת-מבוך 2



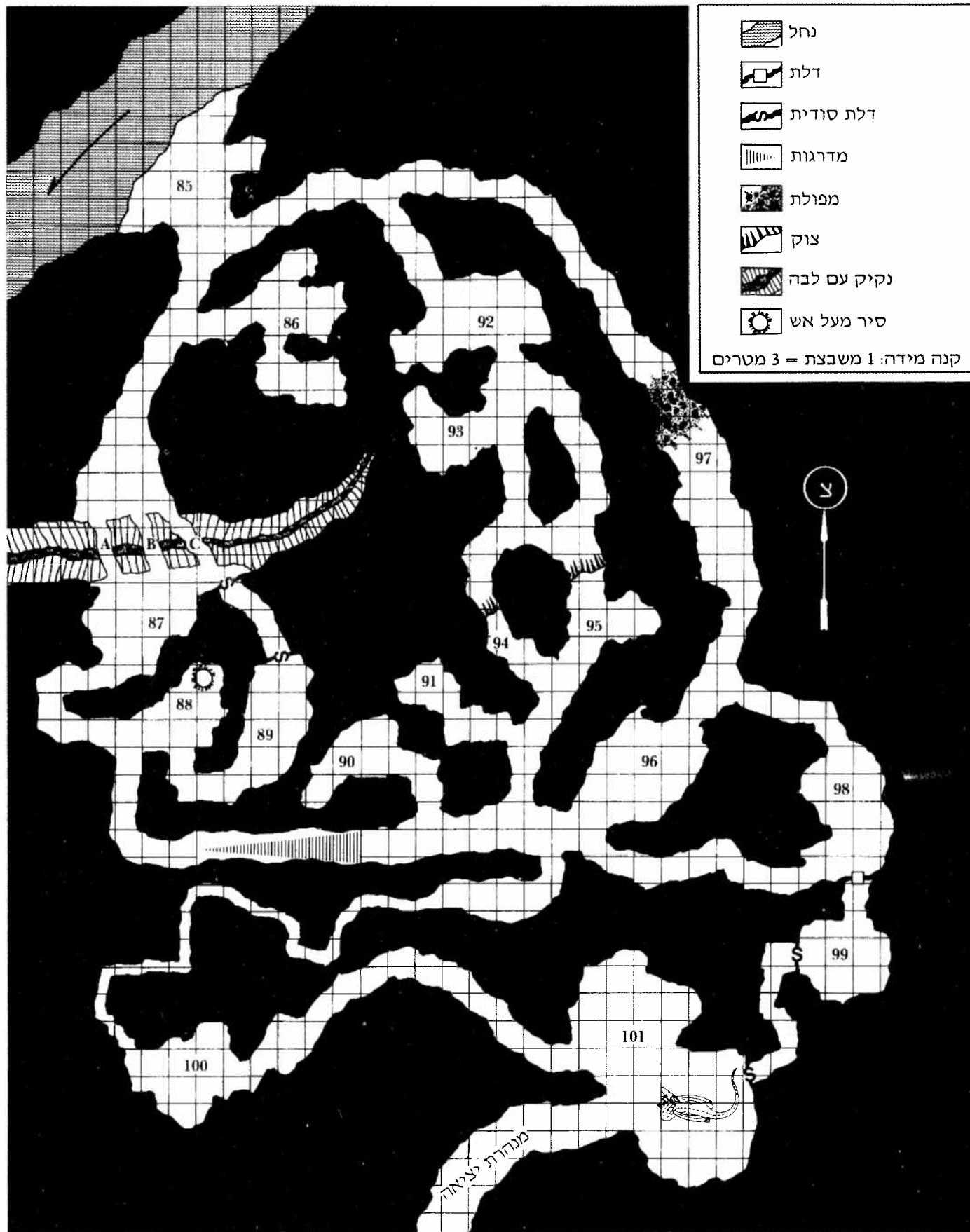
	דלת		אשדות		יציע מקש
	דלת סודית		נקב קיטור		תיבה
	כס מלכות		מעבר תחתון		
	נחל או בריכה		בור		

קנה מידה: 1 משבצת = 3 מטרים

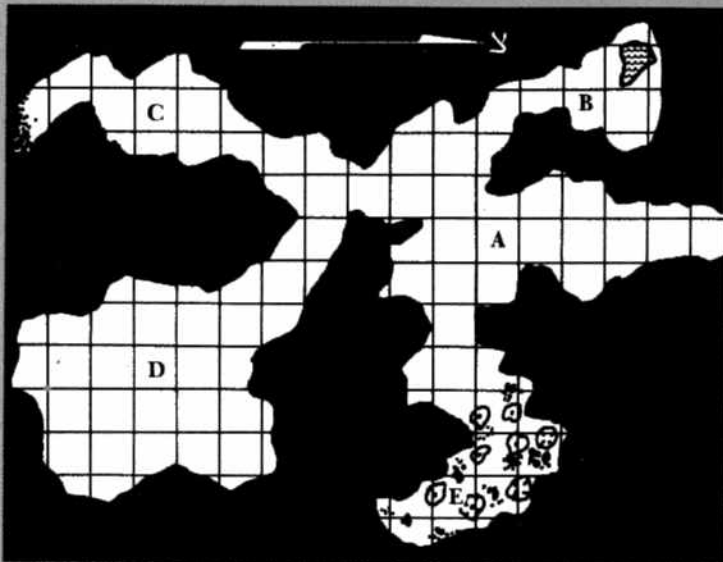


כל הזכויות שמורות לחברת 1983 TSR, Inc.

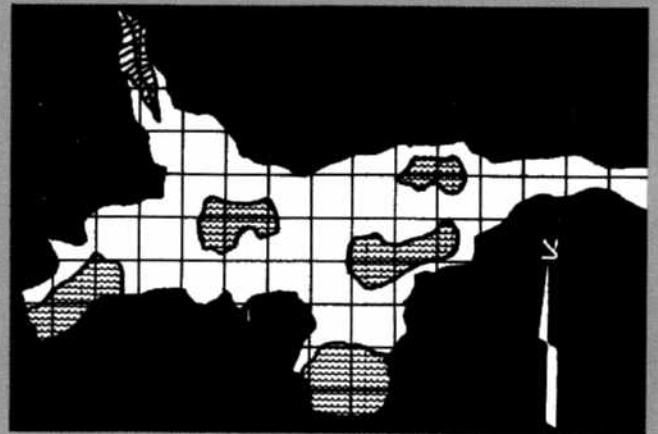
מפה של קומת-מבוך 3



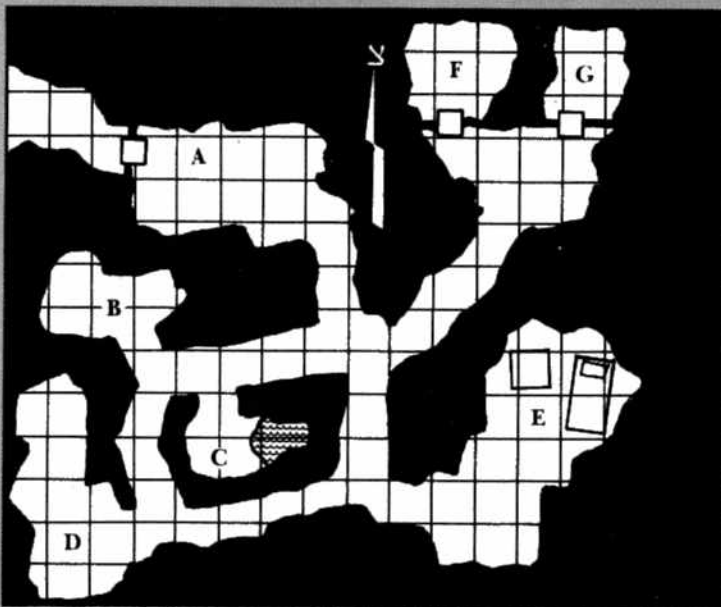
מפות של המערות



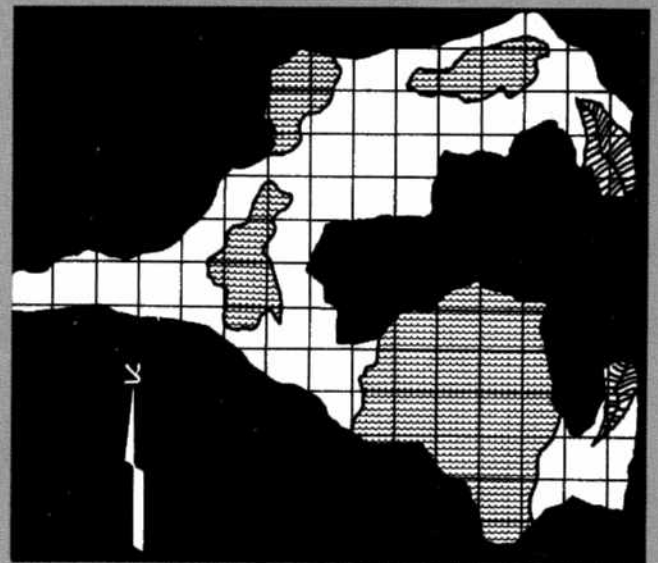
מערת העטלפים (אזור #8)








המערה הראשונה של חיפושיות הקיטור (אזור #10)



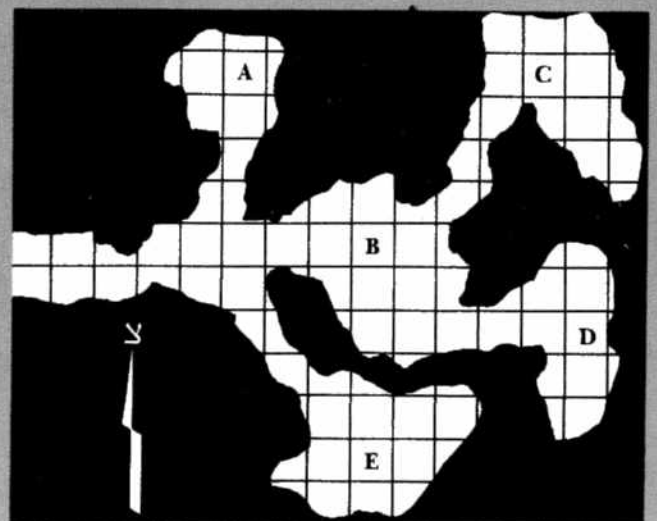
מערת העוגים (אזור #14)



המערה השנייה של חיפושיות הקיטור (אזור #15)

	סלעים, מפולת
	בריכה
	דלת
	נקב קיטור
	רהיטים

1 משבצת = 3 מטרים



מערת אנשי המערות (אזור #16)

הרפתקאות בקומת-מבזל 1

ברזל גדול תלויה על הקיר, ובדיקה תגלה כי מתחת זה מתאים לדלתות כל ארבעת התאים.

46. משרדו של הכהן

הדלת לחדר זה נעולה.

בחדר זה נמצאים שולחן עגול ומלוטש, ספסל מרופד בפרווה, שולחן כתיבה וכיסא, המעניקים לחדר מראה "תרבותי". פמוט-נרות מעוטר מכסף מונח על השולחן העגול, ועל שולחן הכתיבה ניצב פסלון מוקטן של אותו האלילשפסליו מקשטים מקומות שונים במנזר עתיק זה. הפסלון מגולף מבזלת (לבה קרושה).

הפמוט שעל השולחן שווה 50 פ"ז. בשולחן הכתיבה יש שתי מגירות. המגירה העליונה נפתחת בקלות, ומכילה קסת דיו, כמה עטי-נוצה, וכתריסר דפים ריקים של קלף. המגירה השנייה נעולה, וממולכדת כך שכל מי שינסה לפתוח את המנעול מבלי לפרק תחילה את המלכודת שעליו, יידקר במחט מורעלת ויאלץ להצליח בגילגול הצלה מפני רעל או למות במקום. עם זאת, כמות הרעל הקטנה שעל המחט מעניקה לקרבן בונוס של +3 לגילגול ההצלה. במגירה הנעולה נמצא שקיק עור ובו 7 אבני-חן שערך 20 פ"ז כל אחת ופיסת קלף מגולגלת. אם כהן או כהנת יבדקו את פיסת הקלף, הם יגלו שזו היא מגילה של לחשי כוהנים ועליה רשום הלחש לריפוי פצעים קלים.

47. חדר המגורים של הכהן

הדלת המובילה לחדר זה מהמסדרון נעולה, אך

את הדלת הסודית שבקיר המערבי של החדר אפשר לפתוח בדחיפה קלה.

רצפתו של חדר זה מכוסה בכמה פרוות עבות של דובים גדולים. עומד בו שולחן נמוך ומסביב לו ארבעה כסאות רכים. בקירות חצובות 24 גומחות המיועדות לנרות, ומדף שעליו ארבעה גביעי-יין מבדולח ושני בקבוקים של יין.

הגביעים שווים 50 פ"ז כל אחד, ואת היין עצמו אפשר למכור עבור 80 פ"ז לבקבוק. אך יש לזכור כי גם הגביעים וגם בקבוקי היין הם שבירים למדי, ויש סיכוי של 20% שיישברו בכל פעם שבה מעורבת הדמות הנושאת אותם בכל סוג של פעילות אלימה (קרב, למשל, או נפילה לבור).

48. חדר השינה של הכהן

הדלת לחדר זה אינה נעולה. (מפני שהשוכן בו -הכהן האכזר מורי וקו - מרגיש את עצמו בטוח למדי מאחורי כל דלתות-הסתרים שלו).

בחדר זה אתם מבחינים במיטה, שולחן, וכמה כסאות. ליד השולחן יושבת דמות כחושה וגיבנת, ונראה כי היא עסוקה בכתיבה על דף של קלף.

מורי וקו: כהן 3; דרג"ש 2; נק"פ 12; כח 12, תב 10, חכ 16, זר 12, כו 9, כר 6; # התקפות 1; נ 1+6; תנ 20 (7) מ'; ניצל כ3 (+2) בונוס על חוכמה רבה); מר 12; נטייה ר; לחשים: עוצמה ראשונה: גילוי קסם, הגנה מטוב

מורי הוא אדם מנוון ומוזהם בעל נטייה מרושעת לחלוטין. הוא חי יחד עם הגובלינים במשך זמן כה רב עד שהתחיל להיות דומה להם בעצמו: לעורו יש גוון ירקרק במקצת, והוא שייף את שיניו וחיידד אותן עד דק. מורי הוא גם הכהן היחידי שנותר מן הכת צמאת-הדם שהקימה את המנזר לפני מאות בשנים. מאחר ובני-אדם כבר אינם מאמינים בדת זו, כרת

מורי ברית עם המפלצות ולימד אותן את הדת. הוא מעניק להן "מנהיגות רוחנית" ו"תמיכה מוסרית", ובתמורה נותנות לו המפלצות מזון, הגנה ומדי פעם גם שבוי שהן תופסות. מורי מקריב שבויים אלה לאליל המרושע לו הוא סוגד.

49. סדנה לחישול מתכת

המגילה שעל שולחנו של מורי מכוסה מזמורים אפלים הכתובים בלשון עתיקה. מתחת למיטה מוחבאת קופסה ארוכה ונעולה המכילה 30 פ"ז, 40 פ"א ו-120 פ"כ, גלימת אלפים, ובקבוקון ובו שיקוי של היעלמות מעין. המפתח לקופסה זו, המפתחות לחדרים 46 ו-47, והמפתח למגירה הנעולה של שולחן- הכתיבה שבחדר 46 נמצאים כולם על טבעת שעל חגורתו של מורי.

ארבעה כבשנים עצומים בווערים לאורך הקיר המערבי של חדר זה. האוויר בו מלא עשן ופיח. בתוך האש מתחממות פיסות מתכת שונות, שאותן מחשלים אחר כך לחרבות ולראשי-חניתות. צוות העובדים בסדנה זו מורכב מדביבון, שמונה הובגובלינים וגמד אחד, מלוכלך וכבול

דביבון(1): דרג"ש 5; קב"פ 3+; נק"פ 16; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 4ק2; ניצל 3; מר 9; נטייה ר

הובגובלינים (8): דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 6ק1; ניצל 15; מר 8; נטייה ר

גארט יד-ברזל: גמד 2; דרג"ש 7; נק"פ 13; כח 13, תב 1,10, חכ 9, זר 12, כו 16, כר 8; # התקפות 1; נ 1+6ק1 או 6ק1; תנ 20 (7) מ'; ניצל גמ2; מר 12; נטייה צ;

הדביבון נושא אלה גדולה, ההובגובלינים חוגרים חרבות קצרות, והגמד לבוש סינר עור ומחזיק פטיש גדול. הדביבון מפקח על העבודה בסדנה, צועק ומקלל את ההובגובלינים ואת הגמד. ההובגובלינים מזינים את האש (אחד ליד כל כבשן) ונושאים גושי ברזל מהערימות שליד הקיר. שניים מהם נמצאים ליד ערימת הגושים ושניים ליד הכבשן הצפוני ביותר. הגמד עומד על יד הכיבשן הדרומי ביותר ומכה בפטיש על להב של חרב. מיקומו של כל אחד מהיצורים בחדר מסומן באות על המפה: ג=גמד, ד=דביבון, ה=הובגובלין.



53. חדר אוכל

כל הדלתות לחדר זה נעולות.

זהו חדר גדול, ובו ארבעה שולחנות ארוכים עם ספסלים משני צדדיהם, דבר המסגיר את תפקידו של החדר. שניים מהשולחנות מכוסים בקערו מלוכלכות ובשלוליות יין שפוז, כאילו לא מזמן נאכלה כאן ארוחה.

אם הד"שים ייכנסו לחדר הזה לפני שנכנסו למטבח (חדר 54), יעבור סיבוב אחד מהרגע שבו נכנסת החבורה לחדר ועד לרגע בו תיפתח הדלת המובילה אל רדר 54, וממנה ייכנסו לחדר שני גובלינים קטנים מאוד, הנושאים בידיהם שני מגשים ריקים.

השומרים יגיעו לכאן תוך שלושה סיבובים. אם החבורה כבר נכנסה לחדר 54, הגובלינים כבר ברחו והזעיקו את השומרים.

גובלינים (4): דרג"ש 6; קב"פ 1-1; נק"פ 2, 2, 1, 1; תנ 20 (7) מ'; אין לא התקפות ולא נזק; ניצל אה; מר 7; נטייה ר

54. מטבח

הדלתות למטבח נעולות.

בחדר הזה יש תנור אפיה גדול, שני תנורי בישול ומווה מלא שעועית מיובשת, קמח, מעט לחם ישן, וחמישים קערות חרס זולות.

אם החבורה תיכנס לחדר הזה לפני שהיא נכנסת לחדר האוכל (חדר 53), היא תבחין בארבעה גובלינים הנמלטים מהמקום. הגובלינים ירצו אל מחוץ למטבח, דרך חדר האוכל, ואל תוך המסדרון. מכאן הם ימשיכו לרוץ אל חדר 57, כדי להזעיק את השומרים. השומרים יגיעו לכאן בתוך שמונה סיבובים.

55. מקדש פאגאני

הדלתות הכפולות המובילות לחדר הזה אינן נעולות ואפשר לפותחן בדחיפה קלה. כל כהן או כהנת צדיקים שייכנסו אל החדר ירגישו צמרמורת של כפור הזוחלת במורד חוט-השדרה שלהם. זוהי השפעה מפחידה, אך בלתי מזיקה.

בחדר זה ניצבים שבעה ספסלי עץ חשופים המופנים לעבר במה מוגבהת, שעליה ניצב פיסלו של אותו אליל פאגאני שכבר ראיתם פעמים מספר בעבר. הפסל שכאן חצוב לא מגריט, אלא מבזלת.

חורי העיניים של הפסל מעוטרים בשתי אבני-חן נוצצות. גודל כל אחת מהן כגודל אגרוף ושוויה 300 פ"י. האבנים משובצות חזק, אך כל דמות שאינה לבושה בשריון תוכל לטפס על הפסל ולעקור כל אחת מאבני-החן בתוך 4-14 (2ק6) סיבובים. רק דמות אחת יכולה לנסות לחלץ את אבני-החן בכל רגע נתון.

כל אחת מאבני-החן מחוברת למלכודת מכוננת, המופעלת אם לא תפורק בידי גנב. זכור כי יש צורך לפרק בנפרד את המלכודת שעל כל אחת מאבני-החן. אם המלכודת מופעלת, היא גורמת לפיו של הפסל להיפתח, ומתוך הפה יעופו החוצה בזעם ארבעה זבובים שודדים. הזבובים יתקיפו באקראי את כל היצורים

להתקרב אל הגופות, יתחילו הכלבים לנהום ולסמר את פרוותם, אך יוסיפו לסגת לאחור מפני הדמויות כל עוד הן מתנהגות בשלווה ונמנעות מלגעת בגופות. אם הדמויות ידברו אל הכלבים בקול רגוע וינסו להאכיל אותם, הם יאכלו ברעבתנות. מאותו רגע ואילך, הם יתייחסו אל הדמויות שהאכילו אותם כאל אדוניהם החדשים, ואפילו ירשו לאותה דמות או אותן דמויות לבחון את גופותיהם של אדוניהם הקודמים.

על פי הנשק, השריון והבגדים שברשות המתים אפשר לזהות את הגופות כשייכות לקוסם אחד, שני לוחמים וגנב. שני מהלוחמים לבשו שריון-לוחות והיו חמושים בחרב, קשת ארוכה ו-10ק2 חיצים. הגנב לבש שריון עור והיה חמוש בפגיון ובחרב קצה 1+. הקוסם לא היה חמוש, אך על הזרת של ידו הימנית הוא עונד טבעת הגנה 1+. אף אחד מהם לא נשא עליו שום אוצר אחר.

הכלבים אומנו לציית לפקודות הבאות: "הרוג", הגורמת להם שיתקפו כל מטרה בפראות וזכו בבונוסים של 1+ לכל גילגולי הפגיעה והנזק; "חכה", הגורמת להם שיישארו במקום למשך 6-24 (4ק1 X6) תורים אם לא יפקדו עליהם לעשות משהו אחר; "תביא", הגורמת שילכו קדימה וירימו חפץ כלשהו מבלי לפגוע בו; "שמור", הגורמת להם שיפקחו עין חשדנית על יצור כלשהו אך יימנעו מלפגוע בו אם לא יזוז (אם אותו יצור זו, יתקפו אותו הכלבים כאילו קיבלו פקודת "הרוג"); ו-"עצור", שהיא פקודה המבטלת את הפקודות "הרוג" ו-"תביא". הכלבים יכולים גם לפעול על פי שיקול דעתם העצמאי ולהזהיר מפני סכנה מתקרבת.

52. מחסן אספקה

הדלת לחדר זה נעולה. מלך ההובגובלינים שבחדר 66 שומר אצלו את המפתח. אם הדמויות יצליחו לפתוח את המנועל בעצמן או לנפץ את הדלת, הן ימצאו בתוך החדר אספקה בכמות שדי בה כדי להחזיק צבא בגודל בינוני למשך כמה חודשים.

מיכלים וארגזים מקיפים את כל קירות החדר, פרט לאזור קטן ליד הדלת.

המיכלים והארגזים שסביב לחדר מכילים, לפי כיוון השעון: פיסות של עור מעובד שגודלן 1.5 X 1 מ'; גרעינים של תירס, חיטה ושיבולת-שועל; מלח; שעועית מיובשת; מסמרים; אלפי ראשי-חיצים; אלפי לפידים חדשים; 20 גלילי חבל שאורכם 30 מ' כל אחד; 200 מעילי צמר; 800 יתדות ברזל; 200 תרמילי-גב; 50 מוטות עץ שאורכם 3 מ' כל אחד; ו-100 שקים קטנים.

ברור שהציוד שבמחסן הזה הוא חשוב מאוד להובגובלינים, ולכן מומלץ שתעניק לדמויות נקודות ניסיון אם הן מצליחות להשמיד ביוזמתן-הן חלק מהציוד המאוכסן בו או את כולו. אנו ממליצים להעניק לחבורה 400 נק"י אם זו תצליח להשמיד את כל תוכן המחסן, ולהקטין את מספר הנק"י בהתאם לכמות הציוד שאותה לא הצליחה החבורה להשמיד.

כשהדמויות נכנסות לחדר, יפסיקו מיד הדביבון וההובגובלינים את עבודתם ויתקפו את החבורה. גם הגמד יצטרף לקרב מיד כשיראה את החבורה, אך הוא יתקוף את המפלצות. הוא ישליך את הפטיש שבידו על הדביבון, ואם יפגע בו, יגרס לו נזק של 1-6 (6ק1) נקודות. מיד אחר כך הוא יחטוף עוד פטיש מעל השולחן ויתקיף בעזרתו את ההובגובלין הקרוב אליו ביותר (נזק של 2-7 (1ק6) + 1 בונוס על כוח).

הסדנה משמשת לייצור כלי נשק לצבא ההולך ומגמד היה שבו כאן במשך כמעט שנה, ורק כישרונו כנפח מנע מההובגובלינים להרוג אותו. בהזדמנות הראשונה שתיפול לידו יילחם הגמד בפראות כדי לזכות בחרותו, ויצייע לד"שים להצטרף אליהם עד תום ההרפתקה, אם ירצו בכך. אם הדמויות ינצחו בקרב וישחררו את הגמד, הוא ייקח לעצמו מגן מאחד מההובגובלינים ההרוגים (דבר שיעניק לו דרג"ש 6, אך יעדיף להמשיך להשתמש בפטיש שלו בתור כלי-נשק.

נוסף על הכבשנים, נמצאות בסדנה שתי ערימות גדולות של מטילי ברזל, ערימה של עצי הסקה, ערימה קטנה יותר של פחם וכוננית ועליה כלי עבודה ממתכת (מלקחיים, פטישים, סדנים ומוטות).

50. תאו של הגמד

תא-כלא זה, בצידה הדרומי של הסדנה, הוא המקום בו היה הגמד כלוא. התא מכיל מיטה פשוטה, שולחן וכסא.

51. זירת הגובלינים

לפידים הממוקמים ברווחים שווים על הקירות מאירים את האולם הענקי הזה. שני עמודים מאסיביים מאבן מתנשאים מרצפת הזירה ותומכים את התקרה. רצפת הזירה עמוקה ב-3 מ' במרכז החדר בזירה שוכבות ארבע גופות, שאותן אפשר לראות רק בקושי מהיציע הגבוה.

אם הדמויות ינסו להתקרב אל הגופות כדי להביט בן מקרוב, הן יגלו כי כל הגופות הן של בני-אדם שנהרגו לא מזמן, והן מנוקבות בחיצים רבים. ברגע שבו יתקרבו הדמויות אל הגופות, יצאו שני יוצ"ים אפולוליים מאחורי אחד העמודים, ייגשו ויעמדו ליד הגופות. אלה שני זאבים שאומנו ככלבי-מלחמה, והם ינהמו באיום אם הד"שים ינסו להתקרב אל הגופות.

זאבים (2): דרג"ש 7; קב"פ 2+; נק"פ 12, 11; תנ 60 (20) מ'; # התקפות 1; נ 1ק6; ניצל 1; מר 8; נטייה נ

הזאבים אומנו על-ידי חבורת ההרפתקנים השוככים כעת מתים על הרצפה. הם יצורים נאמנים מאוד, ולכן נותרו כאן לשמור על אדוניהם. שני הכלבים נראים כחושים ומורעבים. הד"שים יכולים,

כמובן, לתקוף את הכלבים, אם ירצו, אך הכלבים לא יתקפו את הדמויות אם הללו לא יגעו באף אחת מהגופות. אם החבורה מנסה

הרפתקאות בקומת-מבוא 1

נמצאת כאן החבורה. הטול ייכנס לחדר הזה דרך הדלת הסודית המחברת בין חדרים 59 ו-60. אם הטול פורץ לחדר יהיה עליו ועל החבורה לבדוק מי מהם הופתע. כאשר הטול נכנס לחדר דרך הדלת הסודית, יש סיכוי של 2:4 שהוא ייכשל ויפול לאחר שייתקל בגופתו הבלתי-נראית של הקוסם, המוטלת ליד הקיר הדרומי, בדיוק מול אותה הדלת.

הקוסם המת נותר סמוי מעין עקב השפעתה של **טבעת היעלמות** מעין שאותה הוא עונד. את גופתו אפשר לגלות על-ידי מישוש, על-ידי שימוש בלחש של גילוי קסם, או על-ידי כך שנתקלים בה בטעות. אם החבורה מחפשת בחדר, יש סיכוי של 2:10 שאחת מהדמויות תיתקל בגופה. אם אחד מהשחקנים אומר כי דמותו מחפשת דלתות סודיות לאורך הקיר הדרומי, אותה דמות תיתקל בגופה לבטה. לגופתו של הקוסם אין כל ערך, פרט לטבעת הקסמים.

60. מאורת הטול

נראה כי הובגובלין בודד הוא היחיד המתגורר בחדר הזה. הוא יושב מכוון כיפיה ומכרסם עצם ישנה. פרט לכך, החדר ריק לחלוטין.

ה"הובגובלין" הוא למעשה טול.

טול (1): דרג"ש 6: קב"פ 3: נק"פ 13: תנ 40 (13) מ': # התקפות 2: נ 3-1 / 3-1, 3-1+שיתוק; ניצל ל: 3: מר 10: נטייה 7: מתחדש בקצב של 1 נק"פ לסיבוב.

הטול יתקוף את הפולשים בועם פראי, וינסה לשתק כמה שיותר דמויות על-ידי התקפת יריב אחר בכל סיבוב. אין לטול שום דבר בעל ערך בחדר הזה.

61. פסל לא מושלם

הדלת לאולם זה אינה נעולה.

החפץ היחיד באולם הוא גוש ענקי של בזלת. חלקו העליון של הגוש מפוסל בדמותו של האליל הפאגאני שכבר פגשתם במקומות אחרים. החלק התחתון חסר-צורה עדיין.

62. רצפה ממולכדת

הצוהר הזה ברצפה, שאורכו 12 מ', מופעל מחדר-הכס של מלך הובגובלינים (חדר 66). דלתות הצוהר לא ייפתחו כל עוד יושב מישהו על כס המלכות, כמו בפעם הראשונה שהחבורה מגיעה במורד מסדרון זה.

כאשר כס המלכות ריק, יגרום משקלן של ארבע דמויות לפתיחת הדלתות, דבר שיפיל את אותן הדמויות למגלשה באורך 90 מ' המובילה במורד אל חדר 70 (בקומת מבוא 2) ומסתיימת בחור שבתקרת אותו החדר. יש סיכוי של 3:4 שהדמות שהלכה מיד לאחר אותן ארבע דמויות תיפול גם היא לתוך הצוהר. כל הדמויות שלא יפלו לתוך המגלשה יישארו תקועות באזור ללא מוצא של המבוא, אם כי יוכלו עדיין לשוחח בצעקות עם ידידיהן שנפלו למטה.

דמויות שיפלו למלכות הזאת בטעות יספגו נזק

חמושים היטב ולבושים בשריונות, ומגיבים מיד לכל איום או התקפה על המעוז.

הובגובלינים (4): דרג"ש 6: קב"פ 1+1: נק"פ 9, 7, 6, 5: תנ 30 (10) מ': # התקפות 1: נ 8: ניצל ל: 1: מר 8: נטייה ר

גובלינים (4): דרג"ש 6: קב"פ 1-1: נק"פ 6, 5, 5, 3: תנ 20 (7) מ': # התקפות 1: נ 6: ניצל אר: מר 7: נטייה ר

אם החבורה תוקפת, ינסה אחד מההובגובלינים לחמוק דרך הדלת האחורית ולהזעיק את ההובגובלינים שבחדר 65. שאר השומרים יילחמו מלחמת השהיה בעוד הם ממתנינים לתגבורת שתגיע. ההובגובלינים בחדר 65 יזדקקו לחמישה סיבובים כדי לחמש את עצמם ולרוץ להצטרף לקרב. המטבעות שעל השולחנות הם 13 פ"ז ו-25 פ"ז על שולחן אחד, ו-24 פ"ז ו-51 פ"ז על השולחן האחר.

58. שובך

החדר הזה הוא בעצם כליב ציפורים גדול. להק של ציפורים צבעוניות ששמעו אתכם פותחים את הדלת עפות לאוויר מעל גבי משענות שלאורך הקיר, צורחות צריחות חדות ועפות לעברכם במהירות.

מלך ההובגובלינים לכד להק של ציפורי פיראנה, שאותן הוא שומר פה בחדר ומאכיל רק לעיתים רחוקות. הציפורים הינן מורעבות למחצה, ולכן יתקיפו ברעבתנות כל יצור חסר-מול שיפתח את הדלת המובילה לחדר.

ציפורי פיראנה (8): דרג"ש 6: קב"פ 1/2: נק"פ 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1: תנ 60 (20) מ' בטיסה; # התקפות 1: נ 4: ניצל אר: מר 8: נטייה נ

תיאור מלא של ציפורי הפיראנה תוכל למצוא בפרק על "מפלצות חדשות" בעמוד 31.

לקיר הדרומי של החדר מחוברת סדרה של סורגים צפופים החוסמת את הכניסה המובילה אל דלת סודית. זהו הפתח שדרכו מאכילים את הציפורים. שער קטן בסורג מאפשר להכניס מזון לחדר, אך הוא קטן מכדי שדמות כלשהי, אפילו זוטון, תוכל לזחול דרכו.

59. חדר הקרב

החדר הזה ריק מרהיטים. גופתיים של שני בני-אדם שברור שמתו מוות אלים מוטלות על הרצפה. אחת מהגופות לבושה שריון לוחות ומחזיקה בידיה חרב בעלת להב שבור; קצה הלהב מונח ליד הקיר המרוחק ביותר מהגופה. אל גב הגופה קשורה אשפת-חצים ובה קשת ארוכה ותריסר חצים. הגופה השנייה לבושה בשריון עור שנחתך בחתכים עמוקים. חרב קצרה מוטלת על הרצפה לא רחוק מידה של הגופה.

הקשת הארוכה היא בעצם קשת ארוכה J+ על שתי הגופות נראים סימנים של התעללות, מאחר וכבר נאכלו בחלקן על-ידי הטול השוכן בחדר 60. לאמיתו-של-דבר, יש סיכוי של 1:4 שהטול ייכנס לחדר זה בכל סיבוב וסיבוב שבו



הנמצאים בחדר, אך אחד מהם יתקיף תמיד את הדמות הגונבת את אבני-החן.

זבובים שודדים (4): דרג"ש 6: קב"פ 2: נק"פ 10, 8, 8, 6: תנ 60 (20) מ' בטיסה; # התקפות 1: נ 8: ניצל ל: 1: מר 8: נטייה נ

56. חדר סודי קטן

חדרון קטן זה מכיל רק סולם, המוביל אל תוך חור ברצפה.

אם דמות כלשהי תטפס במורד הסולם, היא תוכל לראות מנהרה צרה (1 מטר רוחבה ומטר וחצי גובהה) המובילה למרחק של 10 מ' לכיוון צפון. ריח חזק של בשר נרקב תלוי בחלל האוויר. בסוף המסדרון נמצא הכלוב שבו היו כלואים הזבובים השודדים, וחישוב פשוט יראה כי הכלוב נמצא בדיוק מתחת לפסל שבחדר 55. אם המלכודות שעל הפסל הופעלו, יהיה הכלוב שכאן ריק, פרט לפיסה נרקבת של בשר בלתי-מזוהה.

57. חדר כוננות

הדלתות לחדר זה אינן נעולות.

קבוצה של הובגובלינים וגובלינים ישובה כאן על שלושה ספסלי עץ מסביב לשני שולחנות שעליהם מפוזרים מספר מטבעות.

חדר זה משמש כמקום שבו יכולה חבורה של הובגובלינים וגובלינים שומרים להתמקד בעוד הם "ממתנינים לקריאה". השומרים כולם



שהוא, אך נותרו בו סימנים רבים לשימוש שנעשה בו. הכיסאות נדחפו ברישול מהשולחנות הארוכים, וספלים הפוכים של יין גרוע מונחים על הרצפה ועל השולחנות. הקמין המפויח הקבוע בקירו הצפוני של החדר מכיל רק אפר. אין בחדר זה שום דבר בעל ערך, פרט לשלושה מגינים התלויים מעל וויס שעל הקיר.

חדר זה משמש כחדר מפגש למלך ההובגובלינים ולחבורתו. האפר שבקמין חס עדיין למגע.

עדיין יהיה זה מסורבל מאוד להעלות בצורה זו את כל החבורה. אם כמה מהדמויות נותרו למעלה, הן יוכלו לשלשל חבל ארוך ולמשוך חזרה למעלה את הדמויות שנפלו, אך סביר הרבה יותר שכל הדמויות יחליקו במורד המגלשה וימשיכו בהרפתקה בקומה 2.

63. היכל ההובגובלינים

חדר זה משמש בבירור כחדר אסיפות לחבורה מנוונת של יצורים אנושיים או מפלצות כלשהן. החדר ריק כעת מכל יצור

של 1-3 נקודות כל אחת בעודן מתגלגלות במורד המגלשה הארוכה והמפונתלת. דמויות הקופצות פנימה בכוונה יוכלו לגלוש עד למטה בלי להיפגע כלל. דמויות אלו יוכלו לצעוק לידידיהן שלמעלה ולספר להם על בטיחות המגלשה.

קירות המגלשה חלקים ביותר: אפילו גנב לא יוכל לטפס עליהם חזרה אל הקומה שלמעלה. לחשים של ריחוף או מעוף יוכלו לאפשר לדמות אחת לעלות חזרה במעלה ארובת המגלשה, אך אפילו אם יהיו לחבורה די לחשים שכאלה,

הרפתקאות בקומת-מבון 1

גדול בתקרת החדר.

כל אחד משמונת ההובגובלינים נושא כיס-חגורה ובו מטבעות מעטים: 6ק2 פ"ז, 10ק1 פ"א, ו-6ק3 פ"כ בכל כיס. המלך נושא על חגורתו טבעת ועליה המפתחות לחדרים 68 ו-69, וכן המפתחות לתיבות שבחדר 69. שומר-הראש החמוש *בחנית* 1+ נושא על חגורתו את המפתח לתיבה שבחדר 67.

67. מגורי שומרי-הראש

זהו חדרם של שני שומרי-הראש ההובגובלינים.

שתי מיטות רכות, שני כסאות, שולחן ותיבה הם כל הרהיטים שבחדר זה. על השולחן ניצבים בקבוק יין ושתי כוסות.

התיבה נעולה, והמפתח אליה נמצא על חגורתו של שומר-הראש החמוש בחנית הקסמים. בתוך התיבה נמצאים שני מעילי צמר; שק גדול ובו 120 פ"ז, 60 פ"א, ו-200 פ"כ; שתי חרבות; ומחרוזת משובצת אבני-חן ששוויה 800 פ"ז. היין בבקבוק שעל השולחן הוא מאיכות טובה.

68. חדר השינה של המלך

זהו חדרון קטנטן, וחופץ משתי תיבות גדולות אין בו דבר.

מיטה גדולה ומרופדת היטב, כיסא מעץ ושתי כורסאות רכות הם כל הרהיט בחדר. שלושה שטיחי-קיר מעוטרים מצמר תלויים על קירות החדר.

שטיחי-הקיר מתארים תמונות צבעוניות, ולמרות שאיכות האריגה אינה טובה במיוחד, שווים 50 פ"ז כל אחד. התמונות הן של קרבות, בהם מודגשים כיבושים של ההובגובלינים.

69. חדר האוצרות

את הדלת הסודית המובילה לחדר 69 אפשר לגלות באמצעות הגילגול הרגיל. דמות המצליחה בחיפושיה תגלה אבן רופפת בקיר ומאחוריה חור של מנעול. אם משתמשים במפתח המתאים, או אם גנב מצליח לפתוח את המנעול, נפתחת הדלת בקלות.

המפתחות לתיבות האלה תלויים על חגורתו של מלך ההובגובלינים. כל אחת מהתיבות ממולכדת במחט מורעלת, שתדקור כל גנב שינסה לפתוח את המנעול מבלי לפרק תחילה את המלכודת. אם המלכודת מופעלת, יהיה על הקורבן להצליח בגילגול הצלה מפני רעל או למות מיד. אם משתמשים במפתח הנכון, נפתחות התיבות מבלי שהמלכודות יופעלו.

התיבה הראשונה מכילה מטבעות רבים מסוגים שונים: 58 פ"פ, 230 פ"ז, 170 פ"א, 480 פ"כ, ו-1,290 פ"נ; המטבעות מעורבים יחד, וכדי למיין אותם יש צורך בשלושה תורים. התיבה השנייה מכילה ארבעה בקבוקים של נוזל כהה -שלושה בקבוקים של שיקוי *מפא* ואחד של שיקוי *היעלמות מעיני*- ובנוסף גם מחרוזת פנינים ששוויה 1,000 פ"ז.

חדר זה זהה לחלוטין לחדר 64, פרט לכך שארבעה עשר ההובגובלינים ישנים על הדגשים הממוקמים סביב לקירות החדר. הובגובלינים אלו יהיו חמושים ומוכנים לקרב לאחר שיעבור סיבוב אחד מהרגע שבו יתעוררו, אך הד"שים יזכו ביוזמה, באופן אוטומטי, גם בסיבוב הראשון של הקרב.

הובגובלינים (14): דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 2,3,3, 4,4,5,5,6,6,7,7,8,8,9; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 8ק1; ניצל ל1; מר 8; נטייה ר כל אחד מההובגובלינים חמוש בחרב ומצויד במגן.

הואיל והם חושדים אפילו זה בזה, נושא כל אחד מההובגובלינים את אוצרו בשקיק הקשור למותניו. השקיק מכיל 6ק2 פ"ז, 2ק2 פ"א, ו-6ק2 פ"כ.

66. חדר הכס של מלך ההובגובלינים

הדלתות הכפולות המובילות לחדר זה אינן נעולות. אולם זה הוא המקום שממנו שולט מלך ההובגובלינים על ממלכתו שמעל ומתחת לפני הגבעה.

ההובגובלין עצום יושב על כס-מלכות שבצדו המזרחי של אולם זה. משני צדי הכס עומדים שני שומרי-ראש, גם הם הובגובלינים. 4 הובגובלינים נוספים ישובים מסביב למדורה הבעורת במרכז החדר, ועוד שניים דולים נוזל כלשהו מתוך חבית הניצבת בפינה הדרומית-מערבית של החדר. נראה כי במקום נערכת מסיבה כלשהי, מאחר והאווירה בו חגיגית.

מלך ההובגובלינים (1): דרג"ש 6; קב"פ 5; נק"פ 22; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 8ק1+2; ניצל ל5; מר 12; נטייה ר

שומרי-ראש הובגובלינים (2): דרג"ש 6; קב"פ 4; נק"פ 17, 14; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 6ק1 או 6ק1+1;

ניצל ל4; מר 10 (או 8); נטייה ר

הובגובלינים (6): דרג"ש 6; קב"פ 1+1; נק"פ 9, 7, 6, 5, 3, 2; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 8ק1; ניצל ל1; מר 10 (או 8); נטייה ר

שומרי-ראשו של המלך חמושים בחניתות, שאחת מהן היא *חנית* 1+. המלך עצמו עונד *טבעת עמידות לאש*, כך שהוא אינו פגיע לאש רגילה וזוכה לבונוס לגילגולי ההצלה מפני אש קסומה.

כאשר החבורה פותחת את הדלת לחדר, צועק מלך ההובגובלינים צעקת אזהרה ומצווה על חייליו לתקוף. כל עוד המלך חי, נלחמים כל ההובגובלינים עם מידת מוראל של 10; אם המלך נהרג, מידת המוראל של ההובגובלינים הנותרים יורדת ל-8.

המדורה שבמרכז החדר מחממת קלחת גדולה של נוזל רותח, הדומה דמיון מעורפל למרק. למעשה, זהו באמת מרק, אך הדמויות ימצאו כי הוא מעופש ובעל טעם מבחיל, אם כי אינו מזיק. העשן העולה מהמדורה נפלט דרך חור



64. חדר השינה של ההובגובלינים (ריק)

חדר זה נמצא מאחורי דלת נעולה.

14 הדרגשים המזוהמים שבחדר זה נראים כאילו עשו בהם שימוש לא מזמן. על כל אחת מהמיטות האלה מונחים שמיכה ומזרן קש מעופש.

כל דמות שתיגע בשמיכות, או תרים אותן במטרה לחפש מתחתן, תגרום ב-50% מהמקרים שלהקה של פשפשים תקפוץ עליה. דמויות שכוסו בפשפשים יזדקקו ל 2-7 (6ק1) 1+ סיבובים על מנת להיפטר מהפרעושים. אם הדמות תותקף היא יכולה להילחם כרגיל, אך פרט לכך, היא לא תוכל לעשות דבר בטרם תיפטר מהפרעושים.

אם החבורה תנפץ את הדלת לחדר זה לפני שתבדוק את החדר שממול (חדר 65), יש סיכוי של 3:4 שהרעש יעיר את 14 ההובגובלינים הישנים באותו חדר. ההובגובלינים יתלבשו, יתחמשו ויפראו לחדר 64 בתוך שני סיבובים.

65. חדר השינה של ההובגובלינים (בשימוש)

כפי שכבר הוסבר בתיאור אזור 62, הדמויות מגיעות לקומה הזאת על-ידי נפילה במלכודת שמחוץ לחדר המלכות של ההובגולינים (חדר 66).

יש צורך ביד יציבה כדי להצליח ולשרטט את המפה של קומת מבוך זו, שהיא ערבוביה גדולה של מנהרות מתפתלות. קירותיהן של המנהרות נחצבו בסלע בצורה גסה, גובה תקרת כל מנהרה הוא כ-3 מ', והן נקיות וריקות מכל שאריות שהן (במנהרות שבקומה זו שוכנת קוביית ז'לטיין, העוברת בכל המנהרות בזמנים קבועים). רבות מהמנהרות שבקומה זו משופעות שיפוע קל כלפי מטה או מעלה, וכך עוברות מעל או מתחת למנהרות אחרות מבלי שהדרך יורגש על-ידי החבורה. בכל מקום במפה בו שני מסדרונות חוצים זה את זה מסומן אחד מהם על-ידי קוים שלמים והשני על-ידי קוים מקוטעים. המהרה המסומנת בקוים מלאים היא זו שעוברת מעל למנהרה שבקוים מקוטעים.

אם גמד ירצה לנסות ולגלות אם יש שיפועים במנהרה, יהיה עליך לגלגל בסתר את הקוביות, ואז לבדוק במפה את מיקום החבורה. אם הגילגול מוצלח ואם החבורה נמצאת במרחק של 20 מ' או פחות מהצטלבות שבה עוברת מנהרה אחת מעל השנייה, יבחין הגמד בשיפוע כלפי מטה (אם החבורה קרבה למנהרה המסומנת בקוים מקוטעים) או כלפי מעלה (אם החבורה מתקרבת למנהרה המסומנת בקוים שלמים). השיפוע מופנה, כמובן, אל כיוון ההצטלבות. במקרה והגילגול אינו מוצלח, או אם הגמד ערך את הבדיקה בעוד הוא נמצא במרחק של יותר מ-20 מ' מהצטלבות בה עוברת מנהרה אחת מעל אחרת, יהיה עליך לומר לשחקן "אינך מבחין בשום שיפוע".

כאשר אתה מתאר לשחקנים את הכיוונים שאליהם פונות המנהרות, הימנע מלתת להם פירוט מיותר. אם השחקנים לא יכריזו שדמויותיהם מחפשות אחר פרטים אחרים, יהיה די אם תיתן להם הנחיות כגון: "המסדרון מתחיל להתעקל לאט לאט שמאלה", או "אתם עוקפים פנייה חדה במסדרון, לכיוון ימין". אם הדמויות יבקשו פירוט רב יותר, הסבר להן כי הדבר יאט את מהירות התנועה שלהן. נסה להעריך את הזווית שבה פונה המסדרון (90 מעלות, 45 מעלות, וכו') בקירוב גדול ככל האפשר, אך זכור שמכיוון שגם לדמויות עצמן אין כל דרך למדוד את הזוויות בדיוק, אין להן שום דרך להימנע מאי-דיוקים קטנים. ההובגולינים לעולם לא נכנסו לקומה זו, ומשום כך אין להם שום מושג על היצורים השוכנים בה או על צורת המערות שבה. היצורים השוכנים כאן הם מורעבים ומטורפים למחצה, והם חיים חיי יאוש ורעב: הם יתקפו כמעט מיד כל טרף שאותו יראו.

עדרים גדולים של עכברושים משוטטים בקומה הזאת, ומתגוררים בחורים קטנטנים שבקירות המערות. העכברושים האלה הם מזונם הבסיסי של כל אלו השוכנים במערות, וכיוון שהם רגילים להימלט על נפשם, הם לא יתקפו

אף אחת מהדמויות. תוכל לספר לשחקנים כי החבורה שומעת מדי פעם עכברוש מציץ או מתחפר במאורתו, אך הדמויות לעולם לא יראו את העכברושים.

יצורים מסוימים משוטטים במסדרונות בחיפוש נואש אחר מזון. הסיכוי להיתקל במפלצות משוטטות אלה נבדק כרגיל, בתום כל שני סיבובים. אם הבדיקה מראה כי מתרחש מפגש, גלגל 66 ובדוק בטבלה הבאה כדי לגלות באיזה סוג מפלצת נתקלו הדמויות:

טבלה 6.

מפלצות משוטטות בקומת-מבוך 2

תוצאת

הגילגול סוג המפלצת ונתונייה

- 1 יצירי פיראנה (4-8): דרג"ש 6: קב"פ 1/2; נק"פ 4, 4, 3, 3, 2, 1, 1; תנ 60 (20) מ' בטיסה; # התקפות 1: נ 1ק1; ניצל אר; מר 8: נטייה נ
- 2 זבובים שודדים (1-4): דרג"ש 6: קב"פ 2; נק"פ 9, 10, 12, 7; תנ 60 (20) מ' בטיסה; # התקפות 1: נ 1ק1; ניצל 1; מר 8: נטייה נ
- 3 טול (1): דרג"ש 6: קב"פ 3; נק"פ 14; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 2 טפרים; נ 1-3 / 3-1; +שיתוק; ניצל 3; מר 10: נטייה 7; מתחדש בקצב של 1 נק"פ לסיבוב.
- 4 דביבונים (1-4): דרג"ש 5: קב"פ 3+1; נק"פ 14, 12, 11, 9; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1: נ 1ק2; ניצל 3; מר 9: נטייה 7
- 5 עוגים (1-2): דרג"ש 5: קב"פ 4+1; נק"פ 19; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1: נ 1ק1; ניצל 4; מר 10: נטייה 7
- 6 שיכורי-קרב (1-4): דרג"ש 7: קב"פ 1+1; נק"פ 7, 6, 4; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 1: נ 1ק1; ניצל 1; מר 12: נטייה נ

70. חדר מתומן

לאחר שהחלקתם והתגלגלתם במורד המגשלה, אתם נוחתים על רצפתו של חדר בעל שמונה צדדים. בכל אחד מקירות החדר קבועה דלת עשויה עץ.

אחת מהדלתות (גלגל 8ק1 כדי לקבוע איזו בדיוק) נפתחת 6ק1 סיבובים לאחר שהדמויות נוחתות בחדר. שני בני-אדם, מלוכלכים ובלתי-מגולחים, פורצים אל תוך החדר בריצה פראית, עם מבט של טירוף בעיניהם. אלו הם שיכורי-קרב, שיתקיפו את החבורה ברגע שיבחינו בה.

שיכורי-קרב (1-4): דרג"ש 6/7: קב"פ 1+1; נק"פ 7, 5; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 1: נ 1ק1; ניצל 1; מר 12: נטייה נ

אחד משיכורי-הקרב לבוש בשריון עור 1+

(דרג"ש 6.)
השניים האלה הם חלק מקבוצה של בני-אדם שהלכו לאיבוד בנפתולי המבוך ושוטטו בו במשך שנים רבות. הם שכחו כל שפת אנוש שידעו אי פעם, והם משוחחים זה עם זה באמצעות נהמות, גניחות, צרחות וצעקות.

אם שיכורי-הקרב ייכנסו לחדר סיבוב אחד לאחר שהחבורה נופלת לתוכו, הם יזכו אוטומטית ביוזמה, מאחר שהד"שים עודם מבולבלים מהנפילה במורד המגשלה. אם שיכורי-הקרב נכנסים לחדר בסיבוב השני לאחר נפילת החבורה, עדיין יהיה על הד"שים להפחית 1- מגילגול היוזמה שלהם. הואיל וכל הדלתות המובילות אל מחוץ לחדר הן זהות, ומאחר והמנהרות שמחוצה לו הן דמויות-מבוך, יש סיכוי גדול שהחבורה תתבלבל ותאבד את דרכה: הדמויות עלולות למצוא את עצמן חוזרות לחדר זה הרבה פעמים, לאחר שיצאו ממנו בדלת אחת, יצעדו לאורך מנהרות מפותלות, וישבו אליו דרך דלת אחרת. ייתכן גם שלא יהיה להן מושג דרך איזו דלת יצאו מהחדר ודרך איזו דלת חזרו אליו. הדרך היעילה היחידה לסמן דלת היא לחרוט או לצבוע עליה סימן כלשהו. אם הדמויות ינסו לעקוב אחר מיקום הדלתות על-ידי כל שישאירו חפצים כלשהם בחדר, בתור סימנים, ייעלמו אותם הסימנים כמעט מיד: גם אם קוביית הז'לטיין לא תעבור בחדר באחד



76. מערת החדף הענק

בגומחה שבצדה הצפוני המרוחק של המערה הזאת נמצאת ערימה גדולה של עורות ופיסות בד.

בתוך הערימה מתגוררים שלושה חדפי-ענק מבוגרים וששת גוריהם. ברגע שבו תיכנס הדמות הראשונה לתוך החדף, יזנקו החדפים המבוגרים החוצה בועם, ויתקיפו את הפולשים בשיניהם החדות כתער. הגורים קטנים מכדי שיוכלו להילחם.

חדפים ענקיים (3): דרג"ש 4; קב"פ 1; נק"פ 6, 4; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 2 נשיכות; נ 6p1 / 8p1; ניצל 1; מר 10; נטייה נ

שים לב לעובדה שמהירותם של החדפים מאפשרת להם לזכות תמיד ביוזמה ולבצע את התקפתם הראשונה. גילגול היוזמה שבא לאחר מכן מראה אם הדמות תתקיף את החדף לפני, בזמן, או אחרי שהוא עורך את התקפתו השנייה, וגם אז, זוכה החדף בבנוט +1 לגילגול היוזמה שלו. מאחר והחדפים משתמשים בסונאר, בדומה לעטלפים, אפשר "לעזור" אותם בעזרת הלחש שקט *נדדיוס 5 מ'*. לאור או לחושך אין השפעה על החדף.

77. מאורת דוב-הינשוף

מערה ארוכה זו מתפתלת הרחק אל תוך החשיכה. האוויר בה לח במיוחד.

במערה נמצאים באר של מים קרירים וצלולים, ודוב-ינשוף.

דוב ינשוף (1): דרג"ש 5; קב"פ 5; נק"פ 22; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 2 כפות / 1 נשיכה; נ 8p1 / 8p1 / 8p1; ניצל 3; מר 9; נטייה נ

אם שתי הכפות פוגעות באותו היריב באותו הסיבוב יוכל הדוב לחבק אותו וסיבוב הבא ולגרם לו עוד נזק של 8p2 נקודות.

דוב-הינשוף שומר בקנאות על מאורתו, והוא יתקוף וינסה למחוץ כל דמות שתעבור את פתח הכניסה. הדוב נח במקום המסומן ב-X במפה, כך שהחבורה לא תבחין בו לפני שהיא נכנסת לחדר. כאשר יתקוף, יכוון הדוב את כל שלוש התקפותיו לעבר דמות אחת, ימשיך בכך עד שיהרוג את אותה דמות ורק אז יבחר לעצמו קורבן אחר. הדוב לא ירדוף אחרי הדמויות אל מעבר לפתח המערה אם יצליח להרוג אחת מהן, אך אם לא הצליח, הוא ירדוף אחרי החבורה עד שיצליח להרוג מישהו. לאחר מכן יחדל הדוב מהמרדף ויתחיל לגרור את הגופה בחזרה למאורתו.

78. מעון שיכורי-הקרב

על מערה זו השתלטה קבוצה של בני-אדם מטורפים המנסים בכל כוחם להישאר בחיים במבז. הדמויות כבר פגשו שניים מאנשי הקבוצה הזאת בחדר #70. כמה משיכורי-הקרב נמצאים כרגע בסיוורים במנהרות, אך 5 מהם עוד יהיו במערה שכאן.

שיכורי-קרב (4): דרג"ש 7; קב"פ 1+1; נק"פ 5,6,7,7; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 1; נ 8p1

תעניק למשתמש בה את מלוא הבונוס הקסום (+2), למרות שלא ניתן יהיה לו להבחין שהחרב קסומה אלא אם כן משתמשים בלחש גילוי קסם או מנקים מעל החרב את כל החלודה.

74. חדר סודי

את שתי הדלתות הסודיות המובילות לחדר זה, ואת הדלת הסודית המובילה ממנו אל חדר #75, יש לפתוח על-ידי סיבוב בליטת אבן שבמרכז הדלת.

כמה יצורים קטנים ומעופפים טסים על מחוץ לדלת וממהרים לכיוונכם. אתם רואים עוד קבוצה של היצורים דמויי-הציפור האלה ממהרת בעקבות הלהק הראשון. החדר מעבר להם נראה ריק.

כאשר פותחים אחת מהדלתות המובילות לחדר זה, תותקף כל אחת מהדמויות הפותחות את הדלת על-ידי שני סטירגיים. עוד טפילים מוצצי-דם מסוג זה יעופו אל מעבר לשורה הראשונה של הדמויות ויתקפו את אלה שמאחור. כל הסטירגיים יערכו את התקפתם הראשונה סביב אחד לאחר ששחררו מהחדר.

סטירגיים (8): דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1; תנ 60 (20) מ'; # התקפות 1; נ 3-1 בניקוז דם; ניצל 1; מר 9; נטייה נ

הטורפים דמויי-הציפור האלה זוכים לבונוט +2 לגילגול הפגיעה הראשון, מאחר שהם מגיעים בטיסה מהירה. סטירג' המצליח לנעוץ את מקורו בקרבן ישאר צמוד לקורבנו ויוסיף למצוץ ממנו דם (נוק אוטומטי של 1-3 נקודות בכל סיבוב) עד לרגע שבו ימות. עד עכשיו, ניוזנו הסטירגיים מעכברושים שהיו חודרים מדי פעם לחדרם דרך המחילות הצרות בקיר. מאחר ועברו שנים רבות מאז אכלו לאחרונה סעודה הגונה, הם ינסו לתקוף במרץ כל דמות שתשחרר אותם בטעות ממערתם.

75. חדר אוצרות סודי

הדלת הסודית המובילה לחדר זה נפתחת באותה צורה כמו הדלתות לחדר #74. המבטי לתוך החדר בעודו עומד ליד הדלת יראה חדר ריק. רק מי שייכנס לחדר דרך המעבר הקצר המוביל אליו יוכל להבחין בתיבות הנמצאות בו.

בגומחה שלאורך הקיר הצפוני-מערבי של החדר נחות שלוש תיבות קטנות מעץ. כל אחת מהתיבות נעולה במנעול חזק.

התיבה הראשונה מכילה מטבעות מכל הסוגים: 38 פ"פ, 120 פ"ז, 70 פ"א, 250 פ"כ ו-1,000 פ"נ. התיבה השנייה מכילה חפצי-ערך עשויים זהב, כסף ואבני-חן: קנקן כסף עם 6 גביעים (200 פ"ז), מחרוזת מפותרת ומשובצת אבי-חן רבות (400 פ"ז), צמיד (200 פ"ז), פגיון משובץ יהלומים (100 פ"ז), ומגש הגשה עשוי זהב (300 פ"ז). התיבה השלישית מכילה חפצי-קסם רבי עוצמה: בקבוקון של רעל, בקבוקון של שיקוי *מיועור* ושני פכים של שיקוי *מרפא חרב 1+*, חליפה של שריון לוחות +1, וטבעת של *עמידות לאש*.

ממסעות הניקיון שלה, הרי סביר שאיזהשהו יצור אחר יעבור במקום בהעדרן של הדמויות, וייקח לעצמו כל חפץ שהשאירה החבורה.

71. מערת הדביבונים

ריח מבחיל נודף ממערה זו. אם הד"שים מגיעים למרחק של 10 מ' מהמערה, יש סיכוי של 2:6 שכל אחת מהדמויות תבחין גם בריח וגם במערה.

באולם מטונף זה ישובים ביאוש שלושה יצורי אנוש גדולים ושעירים. כאשר הם מבחינים בכם, הם קוראים קריאת-תיגר ונעמדים מיד על רגליהם.

שלושת הדביבונים נפלו בטעות למלכודת לפני חודשים מספר. הם השתלטו על המערה הזאת ויתקפו כל אדם או דמוי-אדם שיראו.

דביבונים (3): דרג"ש 5; קב"פ 3+1; נק"פ 16, 13, 13; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1; נ 4p2; ניצל 3; מר 9; נטייה ר

הדביבונים נלחמים בעזרת פיסות גדולות של עץ מסוקס שבהן הם משתמשים בתור אלות. אין ברשותם שום שריון, בגדים, או חפץ אחר בעל ערך.

72. מערה גדולה

גובה תקרתו של האולם הזה כ-7 מ', ורצפתו נקייה משאריות כלשהן.

במערה זו אין שום דבר שיעניין את הדמויות.

73. חדר טורפי-הגופות

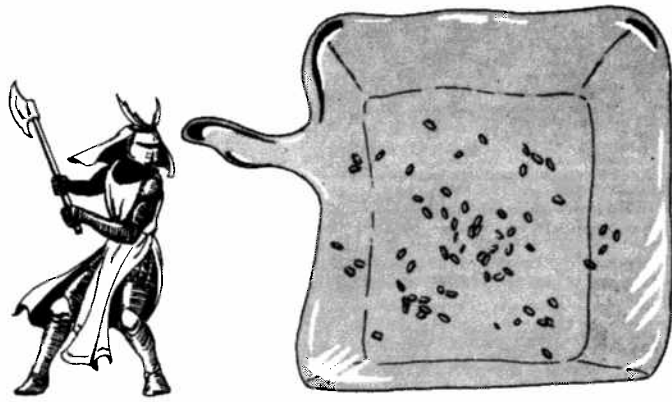
זוהי מערה גדולה, ונראה כי היא ריקה לחלוטין. התקרה גבוהה, והחלק המרוחק יותר מתפתל עד שהוא מוסתר מעין.

אולם זה משמש כמאורתם של ארבעה טורפי-גופות (גועלים) הטורפים בשמחה כל אדם או יצור אחר שדמו חם, ושיצליחו לנעוץ בו את ציפורניהם.

טורפי-גופות (4): דרג"ש 6; קב"פ 3; נק"פ 13, 11, 10, 8; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 3; נ 3-1 / 3-1 / 3-1-3; שיתוק; ניצל 2; מר 9; נטייה ר

הגועלים אורבים מאחורי ערימת עצמותיהם של קורבנות קודמים, במקום המסומן ב-X על המפה. אם הדמויות אינן מקימות רעש גדול במיוחד, גלגל את הקוביות הרגילות לבדיקת הפתעה. טורפי-הגופות יתקפו את החבורה מיד כשיבחינו בה. טורפי-הגופות אספו ערימה של אשפה, הנשענת על הקיר סמוך לערימת העצמות.

רוב האשפה מורכבת מאבזמים ישנים של חגורות, קרעים של שריון שרשראות, מגינים שרצועות האחיות שלהם כבר התפוררו, וכדומה. עם זאת, הד"שים יוכלו למצוא כמה חפצים יקרים בערימה, אם יטרחו לחטט ולחפור בה למשך זמן-מה. חפצים אלה כוללים: 23 פ"פ בתוך שק ישי; 80 פ"ז, 100 פ"כ ו-200 פ"נ המפורזות על הרצפה; מחרוזת משובצת אבני-חן ששויה 100 פ"ז; ולסיום - חרב חבוטה ומחולדת שהיא למעשה *חרב קצרה 2+*. חרב זו



ויתחזקו במשך סיבוב אחד.

במעה הזאת שוכנים נחיל של חיפושיות קיטור ולטאת-לבה אחת, הנהנים כולם מהתפרצויות הקיטור התכופות.

חיפושיות קיטור (1 נחיל): דרג"ש 7: קב"פ 4: נק"פ 14: תנ 20 (7) מ': # התקפות 1 נשיכה + 1 נ 4 (2): ניצל אר: מר 11: נטייה נ

לטאת-לבה (1): דרג"ש 3: קב"פ 4: נק"פ 16: תנ 30 (10) מ': # התקפות 1 נשיכה + 1 נ 4 (2): ניצל אר: מר 11: נטייה נ

תיאור מלא של לטאת-הלבה תוכל למצוא תחת "מפלצות חדשות", בעמוד 32.

אם החבורה נכנסת למעה, ממחרת חיפושיות הקיטור להתגודד סביב לדמות כלשהי שנבחרה באקראי. לעומתן, מעדיפה לטאת-הלבה להמתין במרכז המעה ולתקוף רק אם הדמויות יתקרבו למרחק של פחות מ-6 מ' ממנה.

84. נחל תת-קרקעי

במרחק של 30 מ' מימין אפשר להבחין בארובה שממנה זורמים אשדות של מים. המים ממשיכים לזרום ויוצרים נחל רגוע, הזורם לרגליכם ונעלם לתוך מנהרה שמשמאל. משני צדיכם מתמשך מדף סלעי שאורכו 25 מ'.

הנחל הזה הוא דרך היציאה היחידה מקומה זו, חוץ מטיפוס במעלה המגלשה המובילה לחדר #70. מי שמשך עם הנחל יגיע אתו לקומה 3 של המבוק.

אם הדמויות ישארו על המדף הסלעי הנטוי מעל הנהר, נותר ללא שינוי הסיכוי כי יפגשו במפלצת משוטטת מקומה 2.

חזויות ירוקות וזרחניות גדלות על קירות המעה לאורך הזרם. האור הבוקע מהן יאפשר לדמויות לראות למרחק של 30 מ' במורד המעה שהנחל זורם בה. אם החבורה תנסה לנוע במעלה הנחל, היא תגלה כי הזרימה באשד חזקה מדי: הזרם יטוף אותם חזרה לנקודת ההתחלה בתוך 1 עד 3 סיבובים.

לעומת זאת, התנועה במורד הזרם קלה למדי. עומק הנחל אינו עולה על 30 עד 60 ס"מ לרוב אורכו, והקרקעית מכוסה חול רך וחלוקי-נחל. לאורך 150 המטרים הקרובים לקומת המבוק השלישית הולך הנחל ומעמיק, כך שבכמה מקומות ייתכן שכמה מהדמויות ייאלצו לשאת על כתפיהן דמויות נמוכות יותר (כגון זוטונים), אך אין כל סכנה לטביעה או היסחפות במורד הזרם.

לאורך הנחל יש חמישה או יותר מדפים סלעיים ויבשים, שעליהם תוכל החבורה לחנות ו/או לנוח. אם תעשה כך, היא לא תיתקל אף במפלצת משוטטת אחת בזמן שהותה במקום. זהו אחד המקומות היחידים שבהם תוכל החבורה לנוח מבלי לחשוש מהתקפה!

בקוביית הז'לטין. היצור נמצא כל הזמן בתנועה: כאשר החבורה נתקלת בו, הוא נמצא בדרכו לעבר מערה 80.

קובית ז'לטין (4): דרג"ש 8: קב"פ 9: נק"פ 19: תנ 20 (7) מ': # התקפות 1: נ 4ק2 +שיתוק; ניצל ל: מר 12: נטייה נ; מפתיע יריבים בתוצאות 1-4 בגילגול 6ק1.

אם הקובייה מפתיעה את החבורה, היא זוכה בהתקפה חופשית אחת על אחת מהדמויות ההולכות בשורה הראשונה. אם החבורה אינה מופתעת, המשך בקרב כרגיל. במהלך ניקוי המבוק, סנה קוביית הג'לטין מספר אוצרות שאינה יכולה לעכל. לאחר שיהרגו את היצור, יוכלו הדמויות לחלץ מתוכו 12 פ"ז ו-47 פ"כ.

80. באר

אולם זה מכיל באר של מים נקיים, בעומק של 4 מ' בערך. הבאר מתמלאת במים ממעיין קטן שבתחתיתה. המים טובים לשתיה, ושום יצור אינו שוכן במעה זו.

81. חדר מתומן שני

זהו חדר בעל שמונה קירות, ששמונה דלתות זהות קבועות בהם במרחק קבוע זו מזו.

החדר הזה נראה זהה מכל הבחינות לחדר #70. כאשר החבורה תיכנס לתוכו בפעם הראשונה, סביר שהדמויות יחשבו שחזרו שוב לחדר ?70. ומובן שעליך להימנע מלגלות לשחקנים את טעותם!

82. בור מוסווה

בנקודה זו במסדרון נחפר בור המכוסה בלוח עץ דק ומכוסה בשכבת עפר דקה שתמנע מהחבורה לגלותו אלא אם כן הדמויות מחפשות במפורש אחר מלכודות. אם החבורה לא תגלה את הבור, יישבר הלוח תחת משקלן של שתי הדמויות הראשונות שידרכו עליו. הדמויות הצועדות מיד אחרי-כן ייאלצו להצליח בבדיקת זריזות כדי להימנע מליפול גם הן לבור (יהיה עליהן לגלגל 20ק1 ולקבל תוצאות קטנות או שוות למידת הזריזות שלהן). כל דמות שתיפול אל הבור תספוג 6ק1 נקודות של נזק, ותיאלץ למצוא דרך לצאת מהבור, שעומקו שלושה מטרים.

83. נקב קיטור

בקה הצפוני-מזרחי של מערה גדולה זו נמצא אחד מנקבי הקיטור המוכרים. בכל תור, יש סיכוי של 10% שמהנקב ייפלט הסילון הרגיל של קיטור לוחט ויגרום נזק של 6ק1 לכל דמות שתיקלע לתחומי הסילון. כרגיל, יקדימו את הסילון רעשי רתיחה ותסיסה מרתיעים שילכו

ניצל ל: מר 12: נטייה נ
מנהיג שיכורי-הקרב: דרג"ש 5: קב"פ 1+1: נק"פ 9: תנ 40 (13) מ': # התקפות 1: נ 8ק1: ניצל ל: מר 12: נטייה נ

המנהיג משתמש במגן 2+ המעניק לו דרג"ש 5.

באתם רואים אדם גדול יושב על כיסא גדול מאבן הדומה לכס-מלכות עלוב. האיש שעל הכיסא לבוש בשטיח סגול ומחורר, שאותו הוא כורך סביב גופו כגלימה. ארבעה בני-אדם נוספים כורעים ברך לצידו.

שיכור-הקרב שעל הכס חושב את עצמו ל-"דארייוניקי ה-III", קיסר העולמות העמוקים. הוא נושא איתו מטה-עץ ארוך ומגן 2+, והוא מטורף לחלוטין. אם הוא מבחין בדמויות, בין אם הן נכנסו למעה או סתם עברו לתומן מול פתח המעה, הוא מרעים בקול-פקודה: "מי הוא זה המבקש ראיון אצל דארייוניקי השלישי? כירעו ברך, נתינים!"

אם החבורה לא תכרע מיד על ברכיה, ייתקף הקיסר זעם גדול: "חזירים עוי-פנימי! מיד תחושו בזעמו של קיסר העולם העמוק! שומרים, איסרו אותם מיד!" על פי פקודתו, יקומו כל שיכורי-הקרב על רגליהם וביחד עם הקיסר יסתערו על החבורה במלוא עוצמתם.

אם הדמויות יכרעו ברך לפני דארייוניקי, הוא יירגע למשך זמן מה. הוא ישאל את הד"שים אם הם בריאים ומרוצים, ומדוע באו לבקש ראיון אצל הוד מלכותו. עליך לשפוט בהירות את תשובת הדמויות ולהחליט על תגובתם של שיכורי-הקרב. זכור כי הללו מאמינים באמת כי הם ראשיה של אימפריה תת-קרקעית עצומה; הם לבטח יעלבו אם הד"שים לא ינהגו כלפיהם בציינות או בכבוד אשר לו הם מצפים ממשרתים. לעומת זאת, אם הדמויות ישחקו את. התפקיד הזה בצורה מתקבלת על הדעת, ידאג הקיסר להגן עליהם מכל רע. לדוגמה, אם הדמויות יספרו למלך כי דוב-הינשוף השוכן בסמוך מתכנן לבצע מהפכה ולתפוס את השלטון, יצעדו הקיסר ונתיניו שיכורי-הקרב אל מאורת המפלצת המורדת וינסו לחסל אותה. מאחורי-כס-המלכות עומדת תיבת עץ קטנה ובה אוצר הקיסרות. התיבה נעולה, ודארייוניקי איבד את המפתח אליה לפני שנים רבות. עם זאת, גנב יוכל לנסות ולפתוח את המנעול, וכל דמות תוכל להצליח לנפץ את התיבה אם תצליח בגילגול של "פתיחת דלתות". התיבה מכילה 12 פ"פ, 45 פ"ז, ו-180 פ"כ.

79. קובית ניקיון

בנקודה הזאת במסדרון יתקלו הדמויות

הרפתקאות בקומת-מבוכ 3 (ראה מפה בע"מ 17)

בחלקה הצפוני. בחלק הדרומי של המערה מונחים כמה סלי נצרים מרופטים, ובהם דגים ועכברושים מתים, שהעור והקשקשים כבר הוסרו מהם. הללו משמשים, כנראה, בתור מזון.

87. גשרי המוות

האולם הגדול הזה חצוי לשניים בנדיק שרוחבו 12 מ'. הנדיק נמשך לעומק של כ-90 מ' כלפי מטה, ובתחתיתו זורמת לבה רותחת. אין ספק כי כל דמות שתפול לתוכו תמצא שם את מותה.

מהעבר השני של המערה נמצאים בכל שעות היממה 5 קובולדים שומרים. אם אפילו אחד מהקובולדים שבהם נתקלה החבורה על החוף (#85) או במערה #86 הצליח להימלט, כבר הושמעה האזעקה. במקרה זה, ימתינו כאן לחבורה כל הקובולדים ממערות #88 ו-#89, ואתם גם 5 הקובולדים השומרים, וכל הקובולדים שנמלטו מאזורים #85 ו-#86.

אם האזעקה עדיין לא הושמעה, יתקע מפקד משמר הקובולדים בקרן נחושת שברשותו מיד כשיבחין בחבורה המגיעה. שאר הקובולדים יגיעו לעזרתו בתוך שלושה סיבובים.

משמר קובולדים (5): דרג"ש 7; קב"פ 1/2; נק"פ 4, 3, 3, 2, 1; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1 חנית או חרב; נ 1-5; ניצל אר: 6; נטייה 7.

כל אחד מהם חמוש בחרב ונושא שתי חניתות. הקובולדים ינסו למנוע מהחבורה לחצות את הגשרים ב' או ג' על-ידי כך שיעמדו מעברו השני של הגשר וישליכו את חניתותיהם על הדמויות המנסות לחצות את הגשרים. החבורה לא תוכל להבחין בגשר א' לפני שתגיע עד שפתו של הנדיק. אם דמות כלשהי תנסה לחצות את גשר א', ינסה אחד הקובולדים לחסום את דרכה על-ידי כך שיעמוד על קצהו הדרומי של אותו גשר.

כל דמות או קובולד שייפצעו בעוד הם עומדים על אחד הגשרים ייאלצו להצליח בבדיקת זריזות (לגלגל 20ק1 ולקבל תוצאה קטנה או שווה למידת הזריזות שלהם): כשלוך בבדיקה הזו פירושו שהנפגע נופל מעל הגשר ולתוך הלבה שבתחתית הנדיק. לצורך הבדיקה הזאת, הנח שלכל הקובולדים יש מידת זריזות של 10.

אם החבורה לא גילתה את הקובולדים בחדר #86, הם יגיעו לכאן כתגבורת ברגע שישמעו את תרועת הקרן. הם יגיעו לגשרים מכיוון צפון. התגבורת מחדר #88 תגיע לגשרים מכיוון דרום. התגבורת מחדר #89 תגיע לכאן דרך דלת הסתרים הסמוכה לצידו הדרומי של גשר א'. זכור כי כאשר מגיע למקום מנהיג הקובולדים, עולה המוראל של כל שאר הקובולדים הנמצאים כאן ל-8.

88. חדר המנהיג

באולם הזה שוכנים בפאר והדר מנהיג הקובולדים ושישה משומרי-ראשו. אם החבורה פוגשת בהם בחדר זה, המנהיג ושומרי-הראש

מפתח האזורים בקומת-מבוכ 3

85. חוף

לאחר שתלך כ-120 מ' במורד הזרם, יוכלו הד"שים להבחין במדף סלעי ארוך, במרחק של כ-30 מ' בהמשך הנחל.

מצידכם השמאלי, אתם יכולים להבחין בחוף שטוח הנמצא במרחק של כ-30 מ' במורד הזרם. באור הירקרק, הנובע מהחזויות הזרחניות הגדלות על קירות המערה, אתם מסוגלים להבחין גם ביצור אנושי ונמוך הניצב על אותו החוף.

עוד שניים מאותם יצורים (קובולדים) נמים את שנתם בגומחה קרובה.

קובולדים (3): דרג"ש 7; קב"פ 1/2; נק"פ 4, 2, 2; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ 1-4; ניצל אר: 6; נטייה 7.

הקובולדים הוצבו כאן בתור שומרים, ומטרתם לדווח למנהיגם על כל יצור המגיע במורד הזרם. עם זאת, הקובולדים שכאן לא נתקלו במשך שנים רבות מאוד בשום פולש מהכיוון הזה, כך שהשומרים אינם מתייחסים לתפקידם ברצינות רבה. כאשר הדמויות מבחינות בקובולד לראשונה, הסיכוי שגם הוא יבחין בהם הוא רק 20%. אם לא יבחין בה, תוכל החבורה להתקדם עד למרחק של 15 מ' מהחוף, ואז יהיה לאותו הקובולד סיכוי של 50% להבחין בחבורה המתקרבת. אם הדמויות עדיין לא נתגלו, הן יוכלו להמשיך להתקדם ולעלות על צידו הצפוני של החוף, אך אז כבר יבחין בהם הקובולד לבטח. כאשר הקובולד יבחין בחבורה, הוא יצעק קריאת-אזהרה לחבריו הישנים בגומחה הקרובה. אם אחד או יותר מהקובולדים שכאן יצליח להימלט, הוא ירוץ, כמובן, להזהיר את שאר חבורת הקובולדים. האזהרה תינתן על-ידי תקיעה ארוכה בשופר, שאותה יוכלו הדמויות לשמוע מכיוון דרום.

86. מאורת קובולדים ומחסן

מזון

כאשר החבורה תגיעה לנקודה שבה מתפלג המסדרון המוביל למערה #86, תוכל החבורה להבחין באור אדום המרצד בהמשך המערה. זהו האור הנפלט מהלבה הרתחת בנדיק החוצה את מערה #87.

אם אין אחד מהשומרים (שהיו בחוף #85) לא הצליח להימלט, תוכל החבורה לשמוע שקשוק חרבות הבוקע מתוך מערה #86. ארבעה חיילים קובולדים צעירים מתאמנים במערה הזאת בתרגילי סיוף.

אם כמה מהשומרים הצליחו לברוח, ארבעת החיילים האלה כבר עזבו את המערה והצטרפו לשאר החיילים הקובולדים, הממתניים לחבורה ליד הגשרים שבמערה #87.

קובולדים (4): דרג"ש 7; קב"פ 1/2; נק"פ 4, 2, 2; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ 1-5 (6ק1) 1-1; ניצל אר: 6; נטייה 7.

אם הקובולדים האלה עודם במערה, הם יימצאו

זוהי הקומה העמוקה והקטלנית ביותר של המבוכ הזה, ובה נמצאת גם הדרך שתאפשר לחבורה לצאת שוב אל העולם החיצוני. עם זאת, יהיה על החבורה לחלוף על פני אויבים רבים, כולל דרקון אדום וצעיר, בטרם תצליח לצאת מהמבוכ.

קומה 3 היא סידרה של מנהרות מתפתלות ובה כמה אולמות גדולים. כל האזורים שבה נוצרו או כתוצאה מפעילות געשית או על ידי השחיקה שנגרמה על ידי זרימת המים במשך מאות שנים; למערות האלה הוספו כמה פרטים מלאכותיים - כגון המדרגות המובילות למערה #90 והדלתות לחדר #99 - אך כוחות הטבע הם שעיצבו את רוב העיצוב האפור והקודר של המערות האלה.

קו-שבר גיאולוגי החוצה את קומת המבוכ הזאת לרוחבה גורם שינויים ניכרים בגובה הקרקע משני צידי השבר: חלקה הדרומי של קומת המבוכ הזאת נמוך ב-15 מ' בערך מחלקה הצפונית. הדמויות ייתקלו בשינוי בגובה בצורת הצוקים שבסמוך לחדרים #94 ו-#95, וכן בצורת דרדרת (מדרון תלול ועליו שכבת חצץ הנוטה להתדרדר ולגרום מפולות), הנמצאת בסמוך למערה #97.

המשך לערוך את הבדיקות הרגילות להופעת מפלצות משוטטות. אם הבדיקה מראה כי החבורה נתקלה במפלצת, בדוק בטבלה 7 וראה איזו מפלצת בדיוק.

טבלה 7

מפלצות משוטטות בקומת-מבוכ 3

תוצאת

הגילגול סוג המפלצת ונתונייה

1. לטאת-לבה (1): דרג"ש 3; קב"פ 4; נק"פ 1; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 1 נשיכה + 1 כוויה; נ 4 ק1 + 6ק1; ניצל 4; מר 12; נטייה נ
2. קובולדים (2-12): דרג"ש 7; קב"פ 1/2; נק"פ 4, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1; נ 1-4; ניצל אר: 6; נטייה 7
3. חיפושיות קיטור (1 נחיל): דרג"ש 7; קב"פ 4; נק"פ 14; תנ 20 (7) מ'; # התקפות 1 כוויה; נ 4 (2); ניצל אר: 11; נטייה נ
4. עטלפים ענקיים (4-1): דרג"ש 6; קב"פ 2; נק"פ 10, 8, 6; תנ 60 (20) מ'; # התקפות 1; נ 1-4; ניצל 1; מר 8; נטייה נ
5. עכביש סרטן (1): דרג"ש 7; קב"פ 2; נק"פ 9; תנ 40 (13) מ'; # התקפות 1; נ 1-8 ק1; ניצל 1; מר 7; נטייה נ
6. ציפורי פיראנה (2-12): דרג"ש 6; קב"פ 2; נק"פ 4, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1; תנ 60 (20) מ'; # התקפות 1; נ 1-4; ניצל אר: 8; מר 8; נטייה 7

הצוק, אך הואיל והצוק מסתיר את מרבית גופו של הקובולד, תהיה המטרה קטנה הרבה יותר וקשה יהיה לפגוע בה (יהיה עליך לתת לקובולד דרג"ש של 43).

96. מערה גדולה

זהו אולם גדול ובו הרבה נטיפים וזקיפים, שכמה מהם נשברו ונפלו לרצפה.

97. דרדרת

הצוק שכאן התפורר בהדרגה והותיר מדרון מכוסה חצץ וסלעים. המדרון מתרומם מכיוון דרום, ומגיע עד לגובה של כ-15 מ' בקצהו העליון, אך נראה כי הוא שטוח די הצורך כדי לאפשר לכם לטפס עליו.

כל הדמויות יכולות לטפס במעלה ובמורד הדרדרת, אך יהיה עליהן לעשות זאת ברבע מקצב התנועה הרגיל שלהן, בנוסף יש על המדרון נחשים ארסיים.

הנחש ירגיש מיד בכל דמות המטפסת על המדרון, ויתחיל מיד לרשרש ברעשן שעל זנבו. עם זאת, הנחש מוסתר בין האבנים במקום שהחבורה לא תוכל להבחין בו. אם הדמויות יוסיפו להתקדם במעלה או במורד הדרדרת, יחליק הנחש לעבר הדמות הקרובה ביותר וינסה להשיגה. אם הנחש ייכשל בבדיקת מוראל, הוא יחליק חזרה אל בין האבנים ויותר לא יטריד את הד"שים.

98. גוב לטאות-הלבה

שתי לטאות גדולות, דמויות איגואנה, עומדות במרכז מערה טבעית זו. הן עומדות ללא תנועה ונראה כי עיניהן עצומות.

אלו הן לטאות-לבה, והן ימשיכו לישון אם איש לא ייגע בהן. ואולם, אם וכאשר ייגע משהו באחת מהן, שתיהן יתעוררו ויהיו מוכנות לקרב בתוך סיבוב אחד.

לטאות-לבה (2): דרג"ש: 3; קב"פ: 4; נק"פ: 20, 17; תנ: 30 (10) מ'; # התקפות: 1 נשיכה + 1 כווייה; נ: 6p1 + 6p1; ניצל: 4; מר: 12; נטייה: נ

תיאור מלא של לטאת-הלבה תוכל למצוא תחת "מפלצות חדשות", בעמוד 32.

הדמויות יוכלו לעבור סביב ללטאות, לפתוח את הדלת שבקצה המערה ואפילו להשמיע רעשים או קולות רמים, כל זאת מבלי שהלטאות יתעוררו.

99. מערת הלוחם

הדלת לחדר זה עשויה מלוח אבן מוצק; כל דמות שתנסה לפתוח את הדלת תאלץ לבצע זאת עם עונשין של +1 לתוצאת הגילגול.

נראה כי החדר היה פעם מאוכלס, כנראה על ידי הלוחם המסכן שכעת נותר ממנו רק שלד היושב בכיסא היחידי שבחדר, לבוש עדיין בשריון הלוחות שלו. ליד הלוחם נשענת על הכיסא חרב גדולה, ומאחוריו אפשר להבחין בשולחן עץ ובמיטה עם מזרן קש.

15% בכל תור להיתקל במקרה בשלד שנותר מהכהן הרע ולגלות את תרמילי הגב הצמוד אליו עדיין. אם יותר מדמות אחת נכנסת לחפש בחדר, יש להכפיל את הסיכוי במספר הדמויות המחפשות (לדוגמה, אם שלוש דמויות מחפשות בחדר, יש לכל אחת מהן סיכוי של 45% לגלות את השלד והתרמיל בכל תור שעובר).

בתוך התרמיל נמצאים שני דפי-קלף מגולגלים, ושלושה בקבוקים של נוזלים צבעוניים. מגילות הקלף מכילות את הלחשים הבאים:

עוצמה ראשונה: לחשי כוהנים ריפוי פצעים קלים (2x)

עוצמה שנייה: נדכה

לחשי-קסמים

עוצמה ראשונה: קליע קסם

עוצמה שנייה: חזיון תעתועים

עוצמה שלישית: כדור-אש

הבקבוקים מכילים שיקוי-קסמים. באחד מהם יש שתי מנות של שיקוי מרפא, השני מכיל שתי מנות של שיקוי גדילה, והשלישי מכיל שתי מנות של שיקוי היעלמות מעין.

92. ו-93. מערות ריקות

למערכת הזו של מערות טבעיות יש רצפה המכוסה אבק ושברי אבנים. אינכם מבחינים בשום עקבות על הרצפה.

94. ו-95. צוקים המוגנים על ידי

הקובולדים

המסדרונות האלה הולכים ומתרחבים, ואז שוקעים ויוצרים מצוק שגובהו כ-15 מ' ושקירותיו מכוסים בסלעים בולטים. קובולד אחד עומד ושומר בראש כל אחד מהמצוקים.

קובולדים (2): דרג"ש: 7; קב"פ: 1/2; נק"פ: 3, 2; תנ: 20 (7) מ'; # התקפות: 1; נ: 4p1; ניצל: אר: מר: 6; נטייה: ר

הקובולדים שוכבים פרקדן בקצה המצוקים ומביטים על המסדרונות שמתחתיהם המגיעים ממערות #92 ו-#93. אם החבורה מתגנבת לעברם מאחור, הוסף +2 לסיכוי שיש לדמויות להפתיע את הקובולדים. לעומת זאת, אם החבורה תבוא מלמטה, לא יהיה לה שום סיכוי להפתיע את הקובולדים, ואילו הם יזכו בבונוס של +2 לסיכוייהם להפתיע את החבורה.

אם גנב ינסה לטפס על אחד המצוקים, ימתין הקובולד שלמעלה עד לרגע שהגנב יגיע למחצית הדרך, ואז יתחיל להמטיר עליו אבנים (גלגל גילגולי פגיעה רגילים). כל אבן שתפגע במטרה תגרום לנפגע נזק של 1 עד 4 (4p1) נקודות. אם הגנב נפגע, יהיה עליו להצליח בבדיקת זריזות או ליפול מעל הצוק. מומלץ שתתייחס לנפילה הזאת כאל נפילה במחצית הדרך במעלה הצוק; הנוק שייגרם לנופל הוא 1 עד 6 נקודות (6p1) על כל 3 מ' של נפילה.

הדמויות יוכלו לנסות ולירות חיצים או שאר מיני קליעים לעבר הקובולד השוכב במעלה

יושבים במעגל ושותים משקה בעל ריח רע. עוד מהנוזל המבחיל הזה תוסס ומבשיל בקומקום גדול שבצידו הצפוני של החדר.

מנהיג הקובולדים (1): דרג"ש: 7; קב"פ: 2; נק"פ: 9; תנ: 20 (7) מ'; # התקפות: 1; נ: 6p1 + 1; ניצל: 2; מר: 12; נטייה: ר

קובולדים שומרי-ראש (6): דרג"ש: 7; קב"פ: 1; נק"פ: 6 לכל אחד; תנ: 20 (7) מ'; # התקפות: 1; נ: 1-5; ניצל: 1; מר: 6 או 8; נטייה: ר

המנהיג חמוש בחרב קצרה 2+.

המנהיג לובש סביב למותניו חגורה העשויה מטבעות זהב וכסף המחבורים כשרשרת. ערך החגורה הוא 250 פ"ז, אך היא מורכבת מכל המטבעות שברשות שבת הקובולדים הזה. אם אחת מהדמויות תבדוק את הנוזל שבקומקום, היא תוכל לזהות כי זהו סוג של בירה העשויה בעיקר מראשים של דגים.

89. מאורת קובולדים

רוב שבת הקובולדים מתגורר במערה הזאת. אם עדיין לא נקראו להגן על הגשרים, יהיו תריסר מהם שרועים כאן.

קובולדים (12): דרג"ש: 7; קב"פ: 1/2; נק"פ: 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1; תנ: 20 (7) מ'; # התקפות: 1; נ: 1-5; ניצל: אר: מר: 6; נטייה: ר

בחדר נמצאים תריסר יצועים מלוכלכים העשויים חול ואצות מיובשות, וכן כמה בקבוקים של בירת-דגים וכמה פיסות אכולות-למחצה של בשר עכברושים. אין בחדר שום דבר החשוב לחבורה.

90. מסדרון ריק

מסדרון זה מסתעף הצידה סמוך לתחילתו של גרם-מדרגות הנמשך לעומק 15 מ'. רצפת המסדרון מכוסה חצץ ושאר שברי אבן.

91. חדר החשיכה

לאחר 3 מ', נבלעים קירות המסדרון בחשיכה, ופרט לכך אינכם יכולים להבחין בשום דבר.

לפני שנים רבות, נלחמו כאן בחדר שני כהנים, של אל טוב ואל רע. הכהן הרע מצא כאן את מותו, אך כוח הרשע שבו לא עזב את המקום, אלא השתלט על החדר ושומר בו על חשיכה מוחלטת.

אם הדמויות יכניסו לפיד או עששית לתוך האזור החשוך, ייראה להן כי הפיד או העששית פשוט נעלמים - אך כאשר ישובו ויוציאו אותם, יגלו כי הללו בוערים ללא שינוי. הדרך היחידה להאיר את החדר היא על-ידי תאורה קסומה, כגון לחש אור.

בחדר אין שום דבר מזיק או מסוכן. למעשה, יוכלו הדמויות למצוא כאן אוצר יקר, אך אם אין ברשותן מקור-אור קסום כלשהו, יהיה עליהן לגשש באפלה אם הן רוצות לחקור את החדר. לכל דמות הנכנסת לחדר יש סיכוי של

סיבובים (אם אלה לא יתקפו אותו עוד קודם לכן).

בסיבוב הראשון של הקרב, ינסה הדרקון לפגוע בעזרת נשיפתו במספר רב ככל האפשר של דמויות: בסיבובים שלאחר-מכן, יוסיף הדרקון לתקוף את החבורה באחת משתי דרכים אפשריות: (כפי שהוסבר בכללים למתחיל, עליו לגלגל 6ק1 - תוצאות 1, 2 או 3 פירושו שהדרקון יבחר לעצמו כמה דמויות ויתקף אותן בשינוי ובציפורניו, ואילו תוצאות של 4, 5 או 6 פירושו שהדרקון ינשוף עוד פעם (עד למקסימום של שלוש הנשיפות המתרות לו באותו יום).

אם הדמויות יצליחו להרוג או להכניע את הדרקון, הן יזכו ביותר אוצרות ממה שיהיה ביכולתן לקחת: הערימה עליה יושב הדרקון מכילה 7,000 פ"י, 10,000 פ"י, 5,000 פ"י, 2,000 פ"י, 800 פ"י, אבני-חן בשלל גדלים (2 500א פ"י, 10 300א פ"י, 10 200א פ"י ו-20 100א פ"י), וכן תכשיטים (בשווי של 1,000 פ"י, 750 פ"י, 600 פ"י, ופעמיים 500 פ"י). בערימה קבורים גם טבעת הגנה +1, בדיד של גילוי קסם (בעל שמונה מטענים), קנה ביטול, ו-תיק זולל.

המנהרה המובילה אל מחוץ למאורת הדרקון ממשיכה לעלות בהדרגה לאורך קילומטר וחצי, ואז נפתחת אל פני השטח בנקודה המסומנת #19 (ראה במפה של פני הגבעה, המודפסת על הכריכה הפנימית).

כאשר הווחל הערמומי הזה מרגיש לראשונה בד"שים, הוא אינו צולה אותם מיד על ידי נשיפה של אש. במקום זאת, הוא ישתמש בלחש הפיתומות שלו כדי לגרום שקול שאגה גדולה יישמע מאחורי הדמויות. כאשר הוא בטוח כי כל הדמויות ברחו מהמסדרון לתוך מערה זו, הוא מצחקק לעצמו בקול עמוק ומקבל את פני הדמויות באדיבות ובנימוס. הוא נהנה משיחה בטלה, ומאחר שאיננו חש כי חבורה של אנשים פשוטים מהווה איום כלשהו לגביו, הוא מסוגל להוסיף ולשוחח עם החבורה במשך 2 עד 12 תורים (גלגל 6ק2).

הדרקון יושב על ערימה גדולה של מטבעות ושאר חפצים יקרי-ערך. הוא יגיב בהנאה לחנופה ותשבחות, ואפילו ירשה לדמויות להתקרב ולבחון מקרוב את האוצרות השונים שברשותו, כל עוד הן ממשכות לנהוג כלפיו בירת-הכבוד שהוא מצפה לה מצידן.

הדרקון יתקוף את הדמויות אם הן ינסו לצאת מהמערה, או אם החבורה מתקדמת לכיוונו בכונה להתקיפו. בשני המקרים, יש לגלגל קוביית כרגיל ולקבוע מי זוכה ביוזמה באותו סיבוב. זכור כי הדרקון תמיד ישתמש בנשק הנשיפה שלו כהתקפה ראשונה.

אם הדמויות אינן מנסות לתקוף את הדרקון או לצאת מהמערה, הן יימאסו על הדרקון לאחר שישוחח איתן במשך זמן קצר (2-12 תורים): דיברו הופך לפחות מנומס וליותר מתוח, והוא יתקוף את הדמויות לאחר 2

אלה שרידיו של בן-אדם לוחם שנקלע לקומה הזו של המבוכ לפני שנים רבות ונותר תקוע כאן. על גבו של הלוחם תלויה אשפת-חיצים ובה 5 חיצים +2 וקשת ארוכה מונחת על הקרקע מתחת לשולחן. הלוחם לבוש שריון לוחות +1, והחרב שלצידו היא 7ק1 +1 (3+ נגד דרקונים). את הדלת הסודית המובילה לחדר #101 אפשר לפתוח על-ידי סיבוב בליטת האבן שבמרכז הדלת.

100. הכניסה לחדר הדרקון

רוחב המסדרון המתפתל המוביל למערה הזאת הוא רק מטר אחד, כך שהדמויות ייאלצו ללכת בשורה, זו אחר זו. הדרקון גדול מכדי שיוכל לעבור במסדרון הזה.

זהו חדר ריק, פרט לשישה שלדים קטנים ומושחרים המונחים על הרצפה.

בדיקה מקרוב תוכיח כי אלה שלדיהם של קובולדים. כל המביט עליהם יוכל לראות כי הגופות נשרפו באש גדולה.

101. מאורת הדרקון

הדלת הסודית שבקיר המזרחי של מערה זו נפתחת פנימה אל תוך המערה. את הדלת אפשר לפתוח על ידי סיבוב בליטת אבן שעל צידה הפנימי. דמויות שייגעו לכאן דרך המעבר הסודי ימצאו את עצמן בדיוק מאחורי הדרקון האדום, אשר אינו יודע על קיומה של הדלת.

זהו חדר עצום וחשוך. אתם מרגישים הילה של רוע באוויר, ושומעים נשימות עמוקות ואיטיות.

הדרקון האדום השוכן במערה זאת הוא צעיר מאוד יחסית לדרקונים, אך הוא עדיין מהווה יריב גדול ונורא. בין פני הקרקע למאורת הדרקון מחברת מערה שאורכה כקילומטר וחצי.

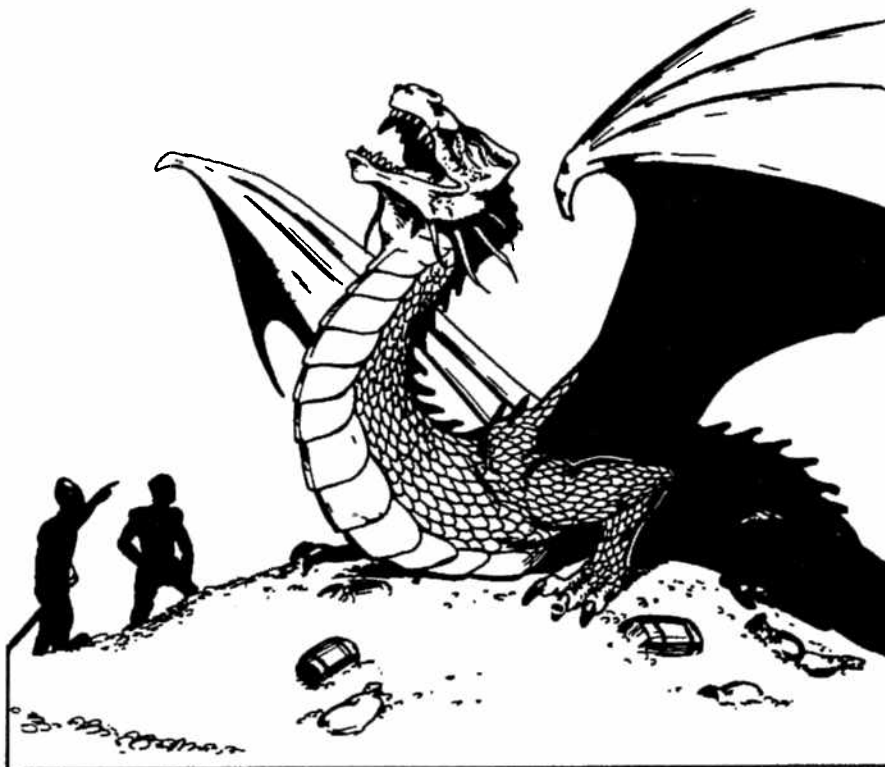
דרקון אדום (1): דרג"ש 1-; קב"פ 7**7: נק"פ 22; תנ 30 (10) מ'; # התקפות 2 טפרים / 1 נשיכה + 1 נשיפה של אש: נ 8ק1 / 8ק1 / 8ק4 + 22; ניצל ל7: מר 10; נטייה ר לחשים: עוצמה ראשונה: גילוי קסם, הקסמת איש, פיתומות

עוצמה שנייה: אור תמידי, גילוי הנעלם

עוצמה שלישית: הסרת קסם

יש סיכוי של 10% שהדרקון יהיה שקוע בשינה בשעה שהדמויות יגיעו לכאן בפעם הראשונה. אם הדמויות יפגשו בדרקון, ואז יברחו מהמקום וימתו במשך 6 תורים (1 שעה) לפחות, יש 10% סיכוי שהדרקון יירדם עד שיחזרו.

אם דמות כלשהי תיכנס למערה כשהיא נעלמת מעין, יחוש הדרקון בדמות בעזרת שמיעתו החדה - אלא אם כן אותה דמות היא גנב המצליח לנוע חרישית (בצע בעצמך את הגילגול הדרוש). אם הדרקון חש אפילו בדמות בלתי-נראית אחת, הוא יטיל את הלחש גילוי הנעלם. הדרקון יוכל להבחין אז בכל דמות או חפץ בלתי-נראים הנצאים בתחומי מערתו. כל עוד החבורה איננה נלחמת בדרקון, הוא מסתפק בכך שימשיך לעקוב אחרי כל מי שחושב שהצליח להיעלם מעיניו.



מהלכים אחרונים

חמדני תאמר: "קנה הביטול הישן הזה נראה לי במצב גרוע למדי, אך אני משתתפת בצערכם - על זה שאיבדתם את הדרקון היקר וכל השאר. אתם יודעים מה אני מוכנה לקנות מכם את הקנה תמורת 1,000 פ"ז - לפחות פי שתיים ממחירו בשוק. מה אתם אומרים?"

לאמיתו-של-דבר, האחיות מוכנות לשלם 5,000 פ"ז עבור הקנה, אך מאחר ושתייהן הן סוחרות מנוסות, יצליחו רק הדמויות הערמומיות ביותר לסחוט מהן את מלוא המחיר הזה.

אם הד"שים לא עשו עיסקה עם האחיות - וכעת הם שואלים את עצמם מה אפשר לעשות עם הדרקון האדום שהכניעו - הם יוכלו למצוא במבצר גואידו קוסם המעוניין לרכוש את הדרקון לעצמו. הוא יציע להם 5,000 פ"ז, אך החבורה תוכל להתמקח ולהעלות את המחיר עד ל-10,000 פ"ז - וזו ההצעה האחרונה.

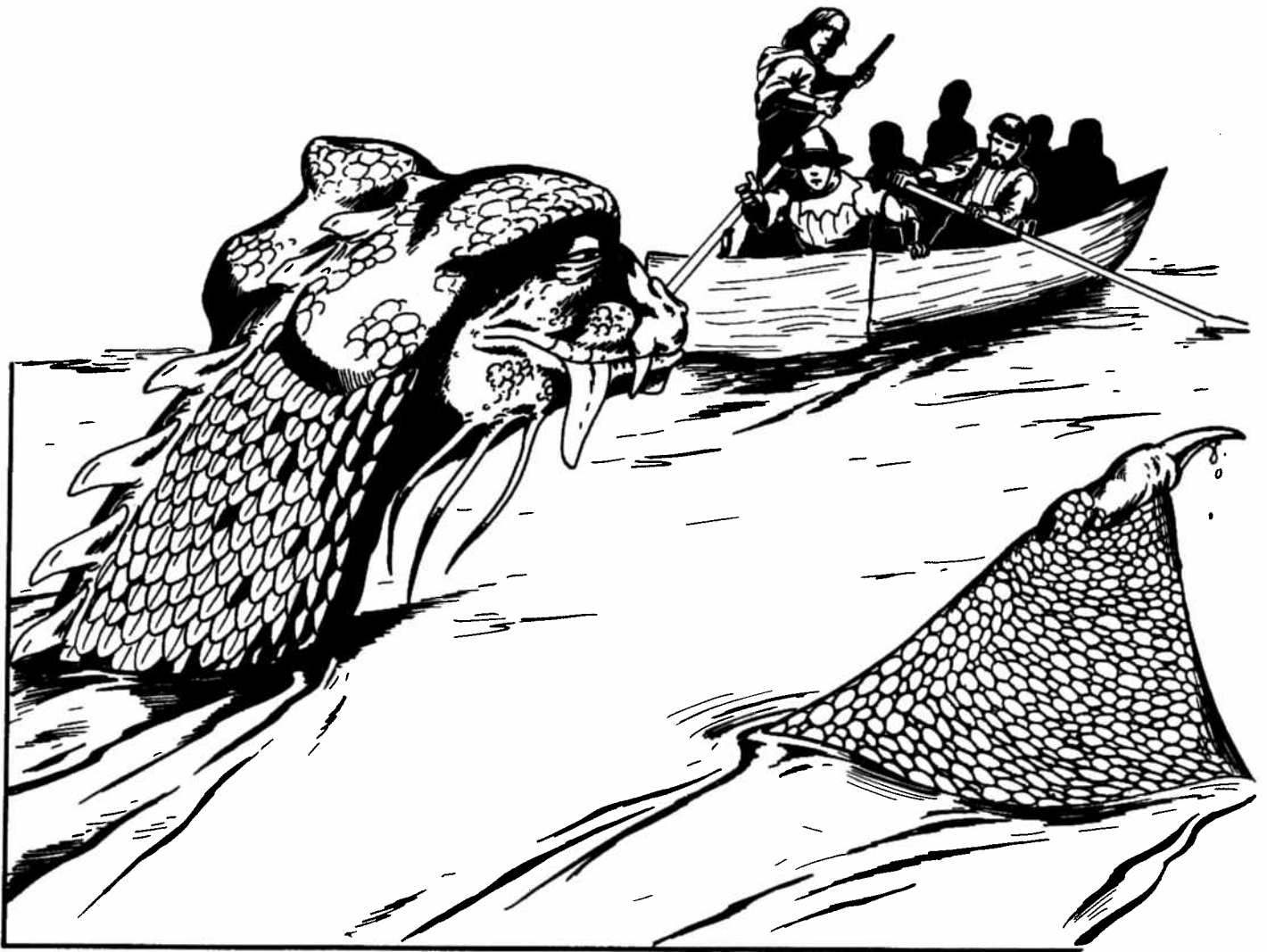
מהאוצר תמורת שיקויים ומגילות). אם החבורה עשתה כן, ימצאו הדמויות את האחיות ממתונות להן בפונדק גוב האריות. אם החבורה הצליחה להכניע את הדרקון, יעדיפו האחיות לקבל דווקא אותו כתשלום עבור המגילות והשיקויים. אם החבורה הרגה את הדרקון ולא הכניעה אותו, יבחרו האחיות כתשלום את קנה הביטול שאותו מצאו הדמויות באוצרו של הדרקון. אם אף אחד מהשניים איננו בידי החבורה, יהיה עליך, שה"מ, להחליט בעצמך מה הוא הפריט שיבחרו לעצמן האחיות מבין האוצרות שאספה החבורה - למשל, טבעת או מטה קסומים. זכור כי האחיות אינן מעוניינות בכלי-נשק.

גם אם האחיות יקבלו את הדרקון המוכנע, הן עדיין ישימו עין על קנה הביטול, מאחר וזהו אחד מחפצי-הקסם היחידים שעודם חסרים להן להשלמת האוסף שלהן. רוזה-לינדה תפנה אל הדמויות בעיניים נוצצות, ובקול

מאחר שהחבורה דאגה לתחבורה למסע חזרה (ראה עמ' 3), היא לא תיתקל בשום קשיים מיוחדים בדרכה בחזרה למבצר גואידו - אלא אם כן, כמובן, הצליחו הד"שים להכניע את הדרקון האדום, המנסה כעת להתלות אליהם!

הדרקון הינו בבירור גדול וכבד מכדי שניתן יהיה להכניסו לסירה - דייגים. אם החבורה תנסה לעשות זאת, היא תצליח רק להטביע את הסירה. הדמויות יוכלו לאותת עוד אותות-עשן ולקוות שתגיע עוד סירה, או לנסות ולבנות רפסודה בעצמן. אם החבורה רואה שהסירה קטנה מדי, ייתכן שהד"שים יינסו לשכנע את הדרקון לשחות בעקבות הסירה. הדרקון יעשה זאת, עם כי בצורה מגושמת.

לאחר שובם למבצר גואידו, יהיה על החבורה להיפגש עם האחיות מן הקוטג' המסתורי - בהנחה כמובן, שהחבורה ערכה איתן את העיסקה האחרונה (לתת להן לבחור פריט אחד



מפלצות חדשות



ציפור פיראנה

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	4
קצב תנועה:	20 (15) מ'
התקפות:	1
נזק:	4
המספר המופיע:	1
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	11
סוג אוצר:	אין
אין נטייה:	נטראלי

ציפור הפיראנה היא ציפור שאורכה כ-30 ס"מ וצבעיה בהירים וצעקניים. היא עשויה להיות ירוקה, אדומה, כחולה, חומה, שחורה, ואפילו סגולה - בלהקה אחת מופיעות לרוב ציפורים מכל הצבעים. ציפור הפיראנה תמיד רעבה לבשר טרי, ויש לה מקור דוקרני ומחודד, בעל שוליים חדות כתער, שאותו היא מסוגלת לנועץ ביריב, לנגוס ממנו חתיכת בשר, ולעוף למקום מבטחים כדי לאכול אותה בנחת.

ציפורי הפיראנה ניחנו ביכולת מדהימה לתמרון אווירי, כמו זו שבה ניחן יונק-הדבש, למשל. הן מסוגלות לשנות בחדות את כיוון הטיסה, ואפילו לעצור על מקומן באוויר, ולהמשיך לרחף על ידי נפנוף כנפיים מהיר ביותר. כאשר ציפור פיראנה אחת מבחינה בקרבן מתאים לארוחה, היא משמיעה שריקות חדות במטרה לדווח על כך ללהקה כולה. הציפורים האלה מתקיפות תמיד כל יצור בעל דם חם, ואינן עורכות שום בדיקת מוראל בטרם הושמדה לפחות מחצית הלהקה. אפשר למצוא את הציפורים האלה בכל אזורי האקלים,

אף-על-פי שאין הן אוהבות אור שמש חזק ואינן נוהגות לחיות במקומות חסרי צל או במדבריות קרח. הן מעדיפות לחיות באזורים של יערות סבוכים או בתוך מערות, ואף פיתחו זיוונות מוגבלת, המאפשרת להן להבחין בטרף ממרחק 10 מ', אפילו בחושך מוחלט.

חיפושית קיטור

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1/2 (1 עד 4 נקודות פגיעה)
קצב תנועה:	10 (3) מ' בהליכה,
התקפות:	60 (20) מ' בטיסה
נזק:	מספר 1 נשיכה
המספר המופיע:	4-1
ניצל כמו:	24-4
סוג אוצר:	אדם רגיל
אין נטייה:	אין
	נטראלית

נזק של 4 נקודות בכל סיבוב כתוצאה מכוויות, אם הנחיל הזה במלוא כוחו. ניתן לדמות לספוג רק מחצית מהנזק אם היא מנפנת בידיה ומבריחה מעליה את החרקים (ראה "נחיל חרקים" בפרק על מפלצות של חוברת הכללים למתקדם). אש או עשן אינם מפריעים לחיפושיות הקיטור, אך מים יגרמו להן נזק, אם יתזו עליהן (דבר הדורש גילגול לפגיעה בדרג"ש 7). ניתן לדמויות להשתמש בידיהן כדי להתזו בעזרתן מים ממקור מים סמוך, או לנסות להתזו על החיפושיות מים ממיכלים שונים.

כל "פגיעת מים" שזכו מפחיתה ב-1 את הנזק שמסוגל נחיל החיפושיות לגרום. לדוגמה: אם הנחיל ספג שתי "פגיעות", הוא יוכל לגרום נזק של 2 נקודות בלבד, ואם הקורבן מנסה לגרש את החיפושיות, הוא יספוג רק נזק של 1 נקודה. זכור כי הנחיל מסוגל להתקיף רק יצור אחד או דמות אחת בו זמנית.

חיפושיות הקיטור הן יצורים מעופפים קטנים המותאמים לתנאי החום והלחץ של אזורי פעילות געשית. חיפושיות אלה פיתחו דרך להפוך את החום שאותו הן סופגות מהלבה או מהקיטור ישירות לאנרגיה שימושית (בדומה לדרך שבה מנצלים צמחים את אור השמש). חיפושיות הקיטור חיות לרוב במשך דורות על גבי דורות בלי לעזוב את המערות העמוקות שהן הסביבה החביבה עליהן.

עם זאת, לעיתים קורה שהתפרצות געשית של לבה או קיטור משליכה את חיפושיות הקיטור אל חלל העולם שבחוץ. הן אינן יכולות לחיות זמן רב בקור היחסי של האויר בחוץ, אך הן עלולות להוות יריב מסוכן במשך 4ק1 השעות העוברות בטרם שהן מתות.

החום העצום של גופן גורם לחיפושיות הקיטור לזהור כאשר הן נמצאות בצל או בחשיכה. כל מי שייקלע לתחומי נחיל של חיפושיות קיטור יספוג



לטאת-לבה

למרות שיצורים אלה נוהגים לחיות במערות תת-קרקעיות לוחטות, ידוע על מקרים שבהם התרחקו למרחק של קילומטרים אחדים מהלבה שלה הם זקוקים כדי לחיות. אם הם מרגישים כי גופם מתקרר, הם ינסו לחזור אל האש אשר מזינה אותם. בכמה דיווחים לא-בדוקים נמסר על מקרים שבהם נתגלו לטאות שכאלה במצב של שיתוק דמוי-פסל, הנובע, כנראה, משהייה ממושכת מדי במרחק ממקור החום שלו הן זקוקות.

שלו היא זקוקה כדי לחיות. לטאת-הלבה מתקיפה את יריביה על ידי כך שהיא נושכת אותם במלתעותיה המהירות אך החלשות יחסית. היצור אותו נושכת הלטאה סופג 1-6 נקודות של נזק, וחייב להצליח בגילגול הצלה מפני נשיפת דרקון או לספוג עוד 1-6 נקודות של נזק מן החום העצום האצור בגופה של הלטאה. חפצי-קסם כגון טבעת עמידות לאש וכן כמה לחשים שונים, מסוגלים לעזור לקורבן להימנע מהנזק הנוסף או להקטינו - בדיוק כפי שהם עוזרים כנגד נשיפתו של דרקון אדום.

כאשר מכים בלטאת-לבה בנשק לא-קסום העשוי ממתכת (כגון חרב, פגיון, אלת-ברזל וכו') יהיה על המשתמש בנשק להצליח בגילגול הצלה מפני בדידי קסמים, או שהנשק שהוא משתמש בו יימס במקום מהחום הגבוה האצור בגופה של הלטאה. זכור כי הנשק שנמס הצליח לגרום נזק ללטאת-הלבה בסיבוב זה, אך מאותו רגע והלאה הוא חסר תועלת.

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	*4
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	12-2
המספר המופיע:	1
ניצל כמו:	לוחם 4
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
אין נטייה:	נטראלי

לטאות הלבה הן סוג מוזר של זוחלים השוכן במערות תת-קרקעיות בינות לבריכות של לבה רותחת. ללטאת-הלבה יש שריון חיצוני דמוי-אבן המאפשר לה לשמור על חום הגוף הגבוה,

אם יש לך איזושהן תגובות או שאלות? הפנה אותן אל:

באג מחשבים בע"מ, רח' כנרת 13 בני-ברק 51201

מכתבי שאלה שיגיעו אלינו בלי שתצורף אליהם מעטפה ועליה בול והכתובת למשלוח התשובה יועברו מיד לידי קוביית הזילטין שאנחנו מגדלים כחיית-שעשועים. אז אנא, אל תשכחו! אנחנו נמסור את שאלותיכם לגמדים שלנו מיד.

DUNGEONS & DRAGONS®

הרפתקה למתחילים

אימה על הגבעה

מאת דוגלס נילס

בסוף הדרך, עומד מבצר בודד על גדותיו של נהר אדיר. זהו המקום בו מתאספות חבורות הרפתקנים כדי לתכנן את מסעותיהם אל הגבעה, הצוק הענק המיתמר מעל לישוב קטן.

אומרים כי הגבעה שורצת מפלצות, וכי מכשיפה אכזרית קבעה שם את ביתה. ועדיין, איש מאלו שביקרו בגבעה מעולם לא חזר ולא הוכיח אם שמועות אלה הינן נכונות או שגויות. ההנאה הצפונה בחקירת המקום הינה גדולה מכדי שניתן יהיה לוותר עליה, והדבר היחיד העומד בדרככם הוא הנהר. להרפתקנים כבר ממתינה סירה!

מודול זה מיועד לשימוש בשילוב עם הכללים למתחיל של מבוכים ודרקונים D&D. ההרפתקה כוללת סיורים בטבע הפתוח, שיביאו אתגרים חדשים לשחקנים ולשליטי - מבוך מתחילים.

בהרפתקה זו כלולות 11 מפות, 3 מפלצות חדשות, ונתונה של חבורה שלמה של דמויות מוכנות-מראש.

מודול זה מיועד לשימוש בשילוב עם הכללים למתחיל של משחק מבוכים 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.

TSR, Inc. 1983 © כל הזכויות שמורות לחברת

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

הפקה:
באג מחשבים בע"מ
מיצוב בע"מ