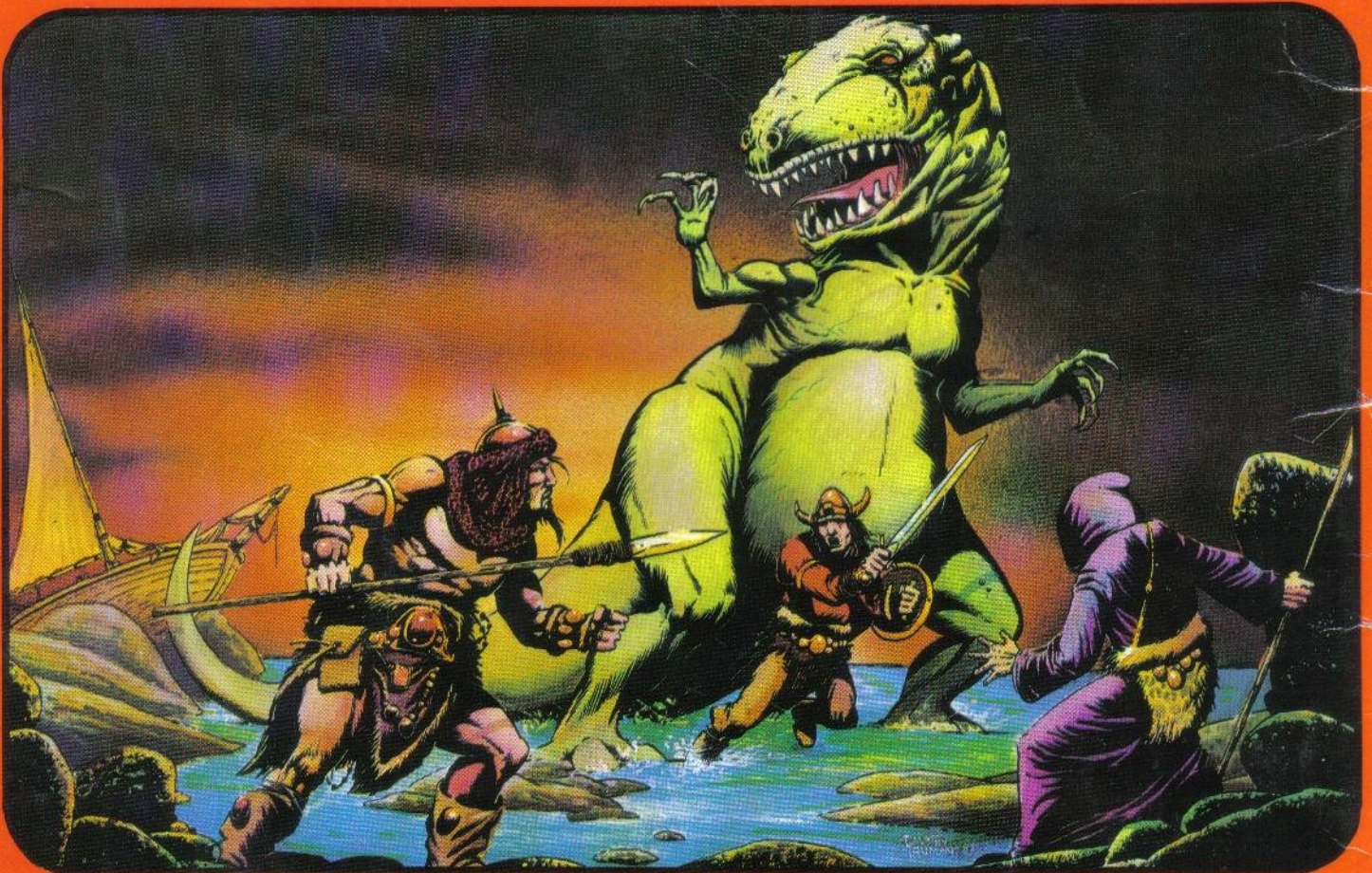


מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

הרפתקה למשחק המתקדם

אי האימה

מאת דייוויד קוק וטום מולדווי



סכנות האי אורבות לכם ! האם תהיו מסוגלים למצוא את המישור האבוד
ואת סודות - אי האימה ?

TSR Inc. DUNGEONS & DRAGONS הוא שם רשום בבעלות חברת

מבוכים ודרקונים הם שם רשום בבעלות חברת "מיצוב" בע"מ

מבזקים ודרקונים

DUNGEONS & DRAGONS

אי האימה

מאת דייוויד קוק וטום מולדובי

מ ב ו א

המסע המענה באוקיינוס היה מתיש כשלעצמו. כעת עליכם להתמודד עם אי אפל שייתכן ואף מאוכלס בקניבלים.

יומן ספינה עתיק ומרופט הוא הרמז היחיד שלכם לאוצרות שמעבר לחופי האי השקטים.

שמועות על עושר ואגדי הן שהביאו אתכם לכאן, אולם הריגוש שבהרפתקה הוא שמעודד אתכם ככל שאתם מפלסים דרככם אל תוך האי, עוברים בג'ונגלים עבותים ודרך ביצות טובעניות בחיפוש אחר המישור האבוד והפנינה הגדולה השחורה.

אי האימה הוא הרפתקת מרחבים שתוכננה כך שתוכל להעזר גם בספר חוקי מו"ד למתקדם. החוברת כוללת התקלויות הן במרחבים והן במבוכים, מפות, מפלצות חדשות ורקע להרפתקות נוספות.

דמויות השחקנים מתחילות את ההרפתקה בעלותן על עקבותיו האבודים של חוקר ארצות מנוח, שמועות על עושר ואגדי והרפתקאות מפתים את הדמויות לחצות את האוקיינוס ולהגיע לאי זעיר הידוע בפי הילידים כאי האימה.

מרגע נחיתתן, הדמויות נעות אל תוך האי בחיפוש אחר מקדש עתיק שניבנה על גבי מישור אבוד. בתוך המקדש העתיק חבויים סודות אבותיהם הקדמונים של הילידים והעושר אשר נרמז עליו ביומנו של חוקר הארצות.

הדמויות אינן לבדן במקדש. המקדש הוא גם ביתם של הקופרו המרושעים. הם שוכנים במעיינות מים רותחים ובבורות בוץ עמוק מתחת למקדש.

האם תוכלנה הדמויות להביס את הקופרו ולהמלט מהמקדש, או שאולי יפלו קורבן לכישוף הקטלני של הקופרו?

אי האימה מצפה לכם.

אודות ההרפתקה

הרפתקת מרחבים לדמויות בדרגות 7 - 3



עריכה: טים קיפלין
איורים: טימותי טרומן
תרגום לעברית: קרול דלקנהו
עורך ראשי: גבע פרי
עריכה עברית: נטע בירן

השמות DUNGEONS & DRAGONS[®], D&DR, הינם סימנים רשומים בבעלות חברת TSR Inc.

השמות מבוכים ודרקונים ומו"ד הם סימנים רשומים בבעלות חברת מיצוב בע"מ.

מערכת זו מוגנת ע"י חוקי הגנת זכויות בינלאומיים. כל העתקה, או כל שימוש לא מאושר אחר במידע או בציורים המופיעים בחוברת זו הינם אסורים, כל עוד לא ניתן לכך אישור בכתב מאת חברת TSR Inc.

הדפס בישראל

מהדורה שניה 1990

כל מוצרי TSR לרבות מוצרי D&D ו-AD&D מיובאים לארץ ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה הבלעדית של חברת TSR Inc.

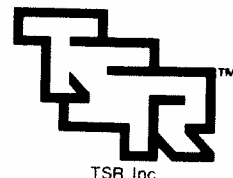
מיצוב בע"מ רח' לכיש 6, חיפה 34756
טל. 04-342338

הפקה: גיא פרי - מיצוב בע"מ

סדר מחשב: טופ-טייפ 03-243827

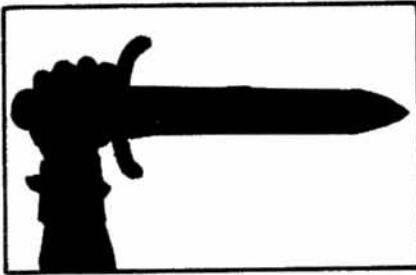
דפוס: טופ-פרינט

שיווק והפצה - באג מחשבים בע"מ
רח' כנרת 13 בני-ברק 03-5794711



TSR Inc.

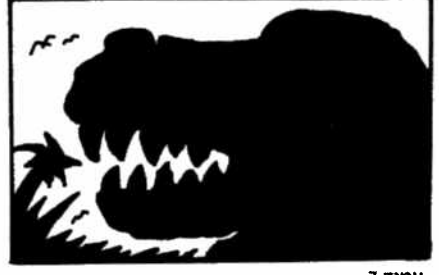
תוכן



עמוד 3



עמוד 4



עמוד 7



עמוד 22



עמוד 24



עמוד 28

- 24 מפלצות משוטטות.
היתקלויות באי טאבו
- 24 מפתח לקומת מקדש 1
- 25 מפתח לקומת מקדש 2
- 27 מפתח לקומת מקדש 3

אימה נספת

- 28 נספה
- 28 עלילות הילופיות.
- 29 היתקלויות בבני-אדם
- 29 חברת אנשים נודדים 1
- 29 חברת אנשים נודדים 2
- 29 חברת אנשים נודדים 3
- 29 מדגם מנהיגי ילידים.
- 29 מנהיגות
- 29 מנהיג המלחמה בשבט.
- 30 מפלצות חדשות.

הילידים חסרי מערה - וגם הדינוזאורים.

הרפתקות האי המרכזי

- 7
- 7 מפות היתקלויות באי המרכזי
- 7 מפלצות משוטטות
- 8 היתקלויות באי המרכזי

מפלצות והרים

הרפתקות המישור המרכזי

- 22
- 22 מפות להיתקלויות במישור המרכזי
- 22 מפלצות משוטטות
- 22 היתקלויות במישור המרכזי

לב המסע

הרפתקות האי טאבו

- 24 מפות להיתקלויות באי טאבו.
- 24

מידע לשליט-המבוך המתקדם

הכנות לקראת ההרפתקה

- 3
- 3 אודות ההרפתקה.
- 3 מפות היתקלות.
- 3 נתונים וקיצורים
- 3 חברת הרפתקנים
- 3 מפלצות משוטטות

"דגירתו מפרשים והתפללו"

מתחילים בהרפתקה

- 4 היבשת.
- 4 מפתח למפת היבשת
- 4 מזג אוויר.
- 4 רקע להרפתקה.
- 5 מציאת מגילות.
- 6 הכנות להפלגה.
- 6 המסע לאי.

רשימת מפות וטבלאות

- 7 מפלצות משוטטות באי המרכזי :1 טבלה
- 8 מפלצות משוטטות באי המרכזי :2 טבלה
- 8 מפלצות משוטטות באי המרכזי :3 טבלה
- 22 מפלצות משוטטות במישור המרכזי :4 טבלה
- 27 תקריות בקומה 3 במקדש :5 טבלה
- 29 היתקלויות בבני-אדם :6 טבלה

- 13 אי האימה :1 מפה
- 14 כפר טאגארואה :2 מפה
- 18 מאורת מערה כללית א :3 מפה
- 18 מאורת מערה כללית ב :4 מפה
- 15 מאורת שודדי-ים :5 מפה
- 16-17 מפת יבשת :6 מפה
- 18 מחנה רקסטה :7 מפה
- 18 מאורת אראנה :8 מפה
- 19 ישוב פאנאטון :9 מפה
- 20 מישור מרכזי :10 מפה
- 21 כפר המאנטרו :11 מפה
- עטיפת המודול 1 קומת מקדש :12 מפה
- עטיפת המודול 2 קומת מקדש :13 מפה
- עטיפת המודול 3 קומת מקדש :14 מפה



ההכנות לקראת ההרפתקה

חוברת ההרפתקים

מודול זה נועד לחבורה המונה כ 10-6 דמויות כאשר ההרפתקה מתחילה. כל דמות צריכה להיות בין דרגות הנסיון 3-6. לחבורה צריך להיות סך של 26-34 דרגות, 30 הוא הסכום הרצוי ביותר. בנוסף לכך, לחבורה חייב להיות קוסם או אלף, ולפחות כהן אחד. ייתכן ותרצה לשנות את הכוח של כמה מפלצות וההתקלויות, בהתבסס על הרכב החבורה.

הזהר ותן לדמויות סיכוי סביר להשרדות. נסה להיות ישר והוגן, אך תן לדמויות לדאוג ולפקפק במצבים מסוכנים במיוחד. לעומת זאת אם שחקנים מתעקשים לקחת סיכונים לא הגיונים, עליהם להיות מוכנים לשלם את המחיר. על כולם לשחק פעולה בכדי להפוך הרפתקה זו למהנה ומרתקת ככל האפשר.

מפלצות משוטטות

טבלאות של מפלצות משוטטות ניתנו בכל פרק התקלות עיקרי. (מלבד הפרק של האי טאבו שם אין כל התקלות במפלצות משוטטות).

אם גילית שתתרחש התקלות בתור מסויים, החלט מה תהיה המפלצת ע"י גילגול ק% (קובית אחוזים) בטבלה המתאימה. טבלאות המפלצות המשוטטות תוכננו כך שהמפלצת המתאימה תופיע באזורים או שטחים מסויימים. אם אתה מרגיש שהמפלצת שגלגלת בכל-זאת לא שייכת מבחינה הגיונית לאזור בו הדמויות נמצאות, גלגל שוב או בחר במפלצת משוטטת שונה.

אם המפלצת שגלגלת חזקה או חלשה מדי לדמויות, אתה רשאי לשנות את מספר המפלצות המופיעות, או להפחית את נקודות הפגיעה של המפלצת, בכדי לאפשר התקלות מאוזנת יותר.

כאשר אתה מתאר היתקלות במפלצת משוטטת, אל תסתמך רק על ראייה. השתמש בכל חמשת החושים בכדי להעניק לשחקנים את האירה שבהתקלות. לדוגמא: השחקנים ישמעו קודם כל את המפלצת רומסת ענפים בפוסעה בשיחים או שימצאו את העקבות שלה, עוד לפני שיפגשו עמה פנים אל פנים. זוהי גם דרך טובה לסמן לשחקנים שהולכת להיות היתקלות מסוכנת. כמו כן יש לנסות להמנע ממפלצות משוטטות לא מתוכננות, שיפרו את האיזון בהרפתקה.



נתונים וקיצורים

נתונים על מפלצות ינתנו בסדר הבא:
שם מפלצת/צלי"ש ; דרוג שריון;

קוביות פגיעה או סוג/דרגה; נקודות פגיעה; תנועה לתור; מספר התקפות לתור; נזק להתקפה; ניצל כמו: דרגה; מוראל; נטייה; כשרונות לדב"ש, כנדרש.

בחוברת זו נעשה שימוש בקיצורים הבאים :

מפות התקלות

לחבורת זו מצורפת מספר מפות של שטחי התקלות, במרבית המיקרים מפה אחת מראה את המיתאר הכללי של האזור ואילו מפות קטנות נוספות מספקות פרטים יותר מדויקים על אותו אזור. המפות ממוספרות מ-1 עד 14 בכדי להקל על שימושן. אתה יכול להשתמש במפות כמו שהן, לשנותן ולהוסיף להן מעט, או להמציא מפות חדשות לגמרי בשביל ההתקלויות. כאשר תשתמש במפות 3 ו-4 (מאורות כלליות) ייתכן ותרצה להוסיף יצורים או מדורים סודיים נוספים.

קיצורים

| | | | | |
|--------------|---|--------------|---|--------------|
| כ | - | נטייה | - | נט |
| כ | - | דרג"ש כריזמה | - | כר |
| מ"ל | - | קובית פגיעה | - | קב"פ |
| נק"פ | - | כהן | - | כ |
| ג | - | דרגה | - | ג |
| א"ר | - | נייטרלי | - | N |
| תנ | - | קוסם | - | ק |
| נ | - | מס' התקפות | - | הת |
| כ | - | כ | - | כ |
| דרג"ש | - | דרג"ש | - | דרג"ש |
| מ"ל | - | מ"ל | - | מ"ל |
| נק"פ | - | נק"פ | - | נק"פ |
| ג | - | ג | - | ג |
| א"ר | - | א"ר | - | א"ר |
| תנ | - | תנ | - | תנ |
| נ | - | נ | - | נ |
| כ | - | כ | - | כ |
| נט | - | נט | - | נט |
| מוראל | - | מוראל | - | מוראל |
| נקודות פגיעה | - | נקודות פגיעה | - | נקודות פגיעה |
| גנב | - | גנב | - | גנב |
| אדם רגיל | - | אדם רגיל | - | אדם רגיל |
| תנועה | - | תנועה | - | תנועה |
| נזק | - | נזק | - | נזק |



מתחילים בהרפתקה

היבשת : (ראה מפה 6)

באמצע חוברת זו ישנה מפת מרחבים בעלת קנה-מידה גדול, המראה את החלק הדרום מזרחי של היבשת ואת האיים הצפוניים בקבוצת האיים. אי האמה ממוקם בקבוצת איים אלה. מפה זו תשמש את הדמויות בזמן הפלגתן אל האי. מפת היבשת משמשת גם דוגמא לדגם מרחבים, ייתכן ותצצה לבסט הרפתקות מבוכים ומרחבים על סמך מפה זו. אתה רשאי גם להגדיל את המפה, ולהוסיף אזורי מרחבים שאינם במפה. מפתח זה מעניק לך רקע כוללני של מרבית האזורים. אתה רשאי להוסיף פרטים להיתקלויות מסוימות על סמך הידע שלך. בכדי לקרוא את מפת היבשת, התחל מלמעלה וקרא משמאל לימין.

חמשת המחוזות : זו היא מולדתם של הזוטונים. האזור נשלט ע"י מועצה של 5 שריפים. כל אחד מהם שולט במחוז. ארבע פעמים בשנה, השריפים נפגשים לסעודה גדולה, ומחליטים מה תהיה מדיניות המחוזות.

דוכסות קאראמיקוס : אזור זה של היבשת פרוץ ולא מיושב. הוא נשלט ע"י הדוכס סטפן קאראמיקוס השלישי. במציאות רק מעט מהאדמות בשליטתו. מרבית האזורים נשלטים ע"י מפלצות ובני אנוש עוינים. לפרטים נוספים ותאור דוכסות קאראמיקוס ראה את ספר חוקי מו"ד למתקדם.

ממלכת אירנדי : בממלכה זו יש ארמון מלכותי שנחצב מאלמוג לבן. המלך והמלכה יהודים והם גיבורי ההרפתקנים; אך אין להם כוח אמיתי, ומשמשים רק כסמלים. השלטון האמיתי הוא בידי מספר משפחות אצולה (ההופכות את אירנדי לאוליגרכיה).

אגודת מינרותאד : האי מינרותאד הוא אנדוטוקטיה. הממשלה מנוהלת ע"י ראשי אגודות מסחר. מינרותאד היא בת ברית של תיאטיס.

אמפריית תיאטיס : אמפריית תיאטיס היא אוטוקרטיה. הקיסר הוא השליט היחיד, אך החלטותיו צריכות לשרת את רצונות האצילים העשירים, ולא לגרום להמונים לתסוס עקב חוקים לא אהודים. העיר תיאטיס בנויה לצד תעלה המפרידה בין חצי האי והיבשה המרכזית, עובדה שהופכת את העיר למרכז סחר. נתיבי סחר לאזור זה ניתן למצוא בספר חוקי מו"ד למתקדם. תרבות תיאטיס דומה לתרבות האמפריה הביזנטית בימי הביניים.

קבוצת איי טאנגיאוס : זו היא קבוצת איים במרחק 1800 ק"מ מחופי היבשת המרכזית. מעט המידע על טנגיאוס שניתן להשיג לוטה באגדות ובאמונות טפלות.

מזג-אוויר ואקלים : תבנית מזג האוויר הכללית של אזור זה ביבשת נע ממערב למזרח. לכן, הרבה גשם יורד על החלק המערבי של הרי אלטן טיפ, בזמן שמעט גשם יורד במדבר האלטיאן. הזרמים החמים מהים ליד תיאטיס ומינרותאד משנים מעט את האקלים בדרום וגורמים לו להיות ים-תיכוני.

ממלכת ווסטלנד, אוסטלנד ו-סודרפיורד : כל אחת מהמדינות הצפון מזרחית האלו מורכבת מממלכות זעירות, המאוחדות תחת שליט אחד. בוסטלנד ואוסטלנד תת המנהיגים מכונים מלכים ובסודרפיורד הם מכונים יארלים. אנשי ממלכות אלו מעריכים יחודיות, כוח גופני ותעוזה בקרב. הם חיים מדייג, ופשטות מזדמנות על כפרי חוף קרובים. מלבד היותם לוחמים עזי נפש, אנשים אלו הם חוקרי ארצות שאין שווה להם. הם מגיעים רחוק בספינות העץ הארוכות שלהם. תרבותם מזכירה את תרבות הויקינגים.

האדמות המבוקעות : "האדמות המבוקעות" הן אזורי סלעים, ורקיעות געשיות עתיקות. ארץ פרועה במיוחד, ומאוכלסת במנודים ובמפלצות.

בית האבן : בית האבן היא מולדת הגמדים. היא משתרעת לאורך הרי אלטן הצפוניים. הגמדים בנו ומתחזקים שביל לשירותו שעוברות בין ההרים. הם גובים מס מענק מאלו המשתמשים בנתיב.

רפובליקת דארוקין : רפובליקה זו, מרכוזת סביב הבירה - דארוקין. עושרם מבוסס על הסחר באגם אמסוראק (האגם היבשתי הגדול), נהר סטרילי, נתיבי השירות המזרחי, והסחר הימי שדרך ביצות מאלפני. דארוקין היא פלוטוקרטיה, כלומר הממשלה מנוהלת ע"י משפחות הסוחרים העשירות. התרבות שלהם מזכירה את זו שהיתה בונציה או גנבה שבאיטליה בימי הביניים.

אלפיהיים : כפי שהשם מרמז, אלפיהיים היא מולדת האלפים. מלך האלפים שולט ביער קאנולברת הגדול. מכיון שביער קאנולברת מטפלים אלפים. הוא גדול יותר מאשר כל יער באזור זה. רפובליקת דארוקין משלמת לאלפים להגן על נתיבי השירות שעובר דרך היער לסלניקה.

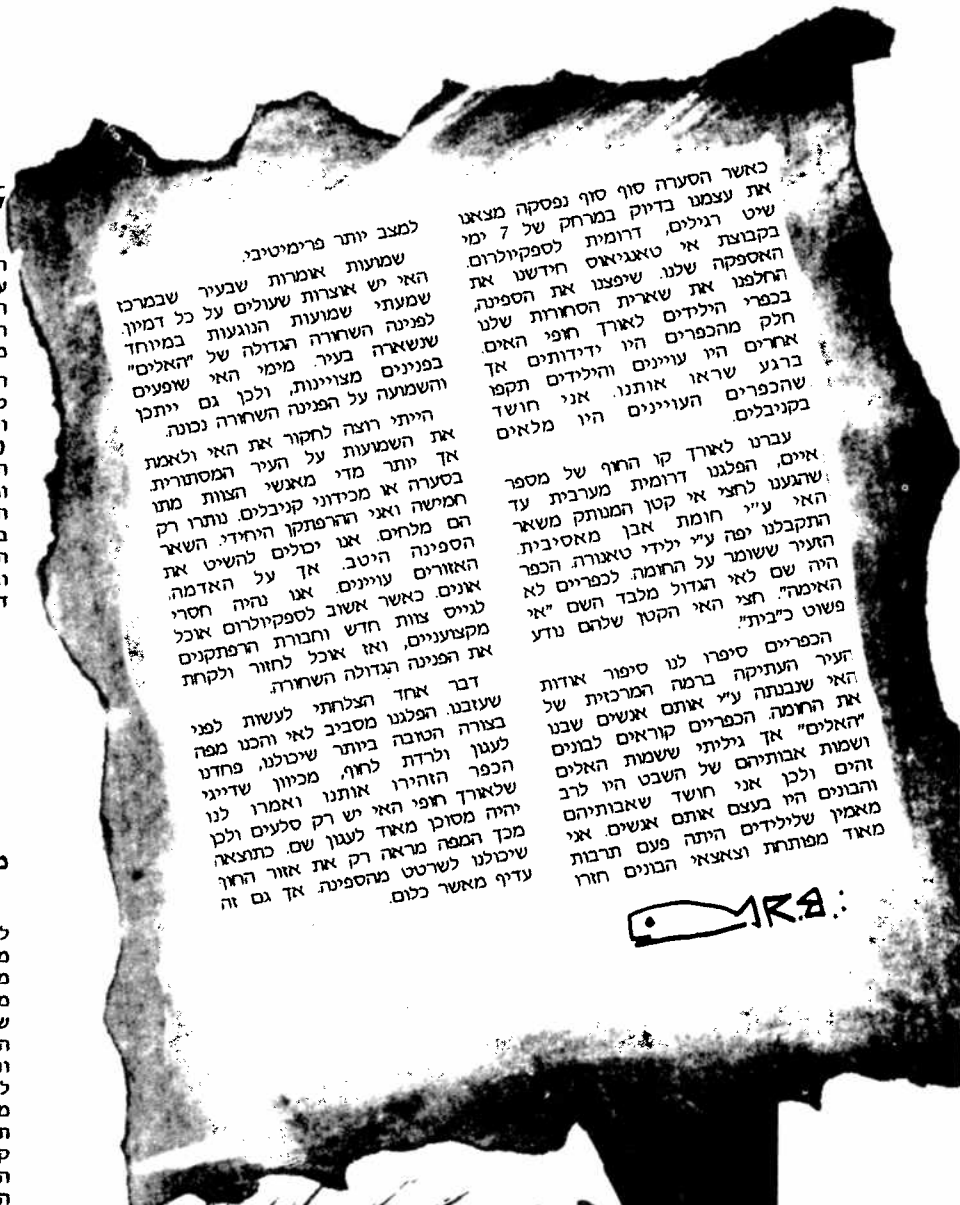
נסיכות ילארום : ילארום נבנתה במרכז נוה המדבר הגדול ביותר שבמדבר אלטיאן. היא גם מרכז נתיבי השירות, שעוברות מצפון לדרום וממזרח למערב. היא נשלטת ע"י הנסיך ילארום ומשפחתו המלכותית. התרבות זהה לזאת של מדינות ערב או ערי פלמירה שבמרכז אסיה; דמשק וסמרקנד.

שבטי אטרואגין : המישורים המדושים, היערות, והגבעות שליד הים מאוכלסים ברועי צאן, ציידים ודייגים הגרים בכפרים קטנים. כל הכפרים טוענים שהם צאצאי הגיבור אטרואגין. אם מאיימת עליהם מלחמה, הם יתאחדו תחת מנהיג שנבחר למטרה זו.

נסיכויות גלאנטרי : גלאנטרי היא מאגוקרטיה, כלומר הנסיכים והנסיכות ששולטים במדינה, הם כולם קוסמים מרמה גבוהה. הם מתגוררים מרבית הזמן בעיר גאלנטרי, אך לכל שליט יש טירה החבויה באזור נידח במרחבים. למעשה השליטים מתעניינים יותר בחקר הקסמים מאשר בשילוט. את מרבית ההחלטות מחליטים מנהלי משק הבית הנסיכותי ומספר קונסולים מבוגרים. הנסיכים והנסיכות אינם בוטחים אחד בשני, הם חיים במצב של שביעות נשק. אך במקרה של פלישה או הפיכה, הם יתאחדו במהירה. במקרי חרום, הם בוחרים באחד מביניהם והוא משמש כ"מנהל" למשך שנה אחת.

אזור חאן האטנגאר : האטנגאר הם מגדלי עדרים נודדים של סוסים, צאן ועזים. הם מחולקים לחמולות משפחתיות קטנות. החמולות לרב פושטות אחת על השניה. מדי פעם מופיע מנהיג בעל עוצמה (חאן) והוא מאחד את האטנגאר לאומה חזקה. כאשר חאן נפטר, יש לו לעיתים רחוקות יורש החוק מספיק, בכדי לשמור על האטנגאר מאוחדים. לרוב האומה מתפוררת, והחמולות מתחילות שוב להלחם אחת עם השניה. תרבותם זהה לאנשי הסוסים ממרכז אסיה (הונים, מונגולים, טורקים וכו').

בעלי אחוזות הלאן : ההלאן הם אנשים ברברים, בהירי שיער אשר צדים, דגים, ומגדלים יבולים במשקים מבודדים. הם מקורבים לאנשים מהממלכה הצפונית מזרחית. אך בינם לבין עצמם אין מנהיג חשוב יותר מאשר בעל האחוזה. תרבותם דומה לתרבות ימי הביניים באיסלנד.



כאשר הסערה סוף סוף נפסקה מצאנו את עצמנו בדיוק במרחק של 7 ימי שיט רגילים, דרומית לספקיולרום. בקבוצת אי טאנגיאוס חידשנו את האספקה שלנו שיפענו את הספינה. החלפנו את שארית הסחורות שלנו בכפרי הילדים לאורך חופי האיים. חלק מהכפרים היו יידידותיים אך אחרים היו עוינים והילדים תקפו ברגע שראו אותנו. אני חושד שהכפרים העוינים היו מלאים בקניבליים.

עברנו לאורך קו החוף של מספר איים. הפלגנו דרומית מערבית עד שהגענו לחצי אי קטן המנותק משאר האי ע"י חומת אבן מאסיבית. התקבלנו יפה ע"י ילידי טאגורת הכפר. הזעיר ששומר על החומה לכפריים לא היה שם לאי הגדול מלבד השם "אי האימה". חצי האי הקטן שלהם נודע פשוט כ"בית".

הכפריים סיפרו לנו סיפור אודות העיר העתיקה ברמה המרכזית של האי שנבנתה ע"י אותם אנשים שבנו את החומה. הכפריים קוראים לבונים ושמות "האלים" אך גיליתי ששמות האלים זהים ולכן אני חושד שהשבת היו לרב והבונים היו בעצם אותם אנשים. אני מאמין שלילדים היתה פעם תרבות מאוד מפותחת וצאצאי הבונים חזרו

MRB:

למצב יותר פרימיטיבי.

שמעות אימרות שעולים על כל דמיון. האיש איצרות שעולים על כל דמיון. שמעתי שמעות הנוגעות במיוחד לפנינה השחורה הגדולה של "האלים" שנשארה בעיר מימי האי שאפעים בפנינים מצויינות, ולכן גם ייתכן והשמעות על הפנינה השחורה נכונה.

הייתי רוצה לחקור את האי ולאמת את השמעות על העיר המסתורית. אך יותר מדי מאנשי הצוות מתו בסערה או מכידוני קניבליים. נותרו רק חמשה ואני הרפתקן היחיד השאר הם מלחים. אנו יכולים להשיט את הספינה היטב. אך על האדמה האזורים עוינים. אנו נהיה חסרי אונים כאשר אשוב לספקיולרום אוכל לגייס צוות חדש וחברת הרפתקנים מקצועניים, ואז אוכל לחזור ולקחת את הפנינה הגדולה השחורה.

דבר אחד הצלחתי לעשות לפני שעזבנו. הפלגנו מסביב לאי והכנו מפה בצורה הטובה ביותר שיכולנו. פחדנו לענון ולרדת לחוף, מכיוון שדייגי הכפר הזהירו אותנו ואמרו לנו שלאורך חופי האי יש רק סלעים ולכן יהיה מסוכן מאוד לענון שם. כתוצאה מכך המפה מראה רק את אזור החוף שיכולנו לשרטט מהספינה. אך גם זה עדיף מאשר כלום.



האדמות בדרום צאוד פוריות, עקב שכבה עבה של אפר מהגבעות הוולקניות העתיקות. החקלאים גילו דרכים טובות יותר לגדל את רב היבולים. האדמות בדרום מפיקות יותר מזון מכל מקום אחר על המפה.

האקלים בקבוצת האיים טאנגיאוס הוא טרופי, בדומה לאיים בדרום האוקיינוס השקט ולקאריביים. האקלים מדרום להרי הגרוס (המשתרעים ממזרח למערב) הוא לח וממוזג; החורפים כאן קלים. האקלים בדארוקין וגאלנטרי חם ובהיר בדומה לדרום צרפת. האקלים בערבות האטנגאר נח בקיץ, אך קר בחורף. האקלים דומה לערבות הרוסיות סביב הים השחור. האקלים בחוף הצפון-מזרחי לח ובדרום-כלל מעונן; הוא דומה לאקלים של דנמרק.

רקע להרפתקה

מציאת המגילות

לפני מספר שבועות, בדרכם חזרה הביתה ממשימה קודמת, חברות ההרפתקנים מצאה מחבוא של מגילות נייר. המגילות היו מטיב מעולה של נייר קלף עדין (מסוג הנייר שנשרד במשך דורות). במסע חזרה הביתה ההרפתקנים נקלעו לסערת גשמים פתאומית והמחבוא הוצף. כאשר ההרפתקנים חזרו לספקיולרום, הם גילו שאף לא אחת מהמגילות קסומה. אך למרות זאת קוסמים תמיד יכולים להשתמש בנייר טוב ללמידת קסמים ולכתיבת ספרי קסמים משלהם. לכן ההרפתקנים פרסו את המגילות בזהירות לפני האח בכדי שתתיבשנה. להפתעתם גילו הרפתקנים שכלל שהנייר התייבש החל להחשף כתב על חלק מהדפים. הואם גרם לכתב סתרים להופיע על נייר הקלף.

הדפים היו חלק מיומן ספינה. תן לשחקנים את הענתק מיומן הספינה שנמצא על הלוח השלישי של כריכת החוברת. מפה לא מושלמת של אי האימה גם כלולה בלוח השלישי של כריכת החוברת. השחקנים יכולים להשתמש במפה בכדי לשרטט את האי בשעה שהם חוקרים אותו. אתה רשאי לקרוא את הקטע הבא לשחקנים או לתת להם לקרוא בעצמם מעותק היומן שברשותם.

מתחילים בהרפתקה

תהיה בסדר גודל של ספינת שייט קטנה. לספינה לא תהיה סירת הצלה. זכור שקיים מס בד"כ של 10% מכלל הירושה. הספינה לא תוכל לעזוב את הנמל עד אשר המס ישולם.

• תן לדמויות להלוות כסף לקניית הספינה. הריבית תהיה לפחות 10% לחודש. את ההלוואה חייבים להחזיר בסוף המסע הראשון. למלוי הכספים המקומיים יש הסכם עם קוסם שישלח מהלך בלתי-נראה לתקוף כל דמות אשר לא שילמה את חלקה בהלוואה שבוע לאחר התאריך הנקוב.

המסע אל האי

בזמן מסען של הדמויות מספקילורום אל אי-האימה השתמש בחוקי המרחבים ובטבלת התקלויות בים, מספר חוקי מו"ד למתקדם. עליד לארגן התקלות בים לפחות פעם ביום במשך ההפלגה אל האי. גלגל 6ק. אם תגלגל 6, אזי תהיה התקלות.

זכור לבדוק מזג-אוויר פעם ביום. גלגל 6ק. גילגול 2 אומר שאין רוח. גילגול 12 אומר שיש סערה או סופה. בדוק בספר חוקי מו"ד למתקדם בקשר להשפעות מז"א במקרה שלך.

בדוק פעם ביום במשך המסע לראות אם החבורה מאבדת את דרכה. גלגל 6ק. אם תקבל 1 או 2, סימן שהחבורה הלכה לאיבוד. ספר חוקי מו"ד למתקדם מסביר מה עליך לעשות כאשר החבורה מאבדת את דרכה.

אם ספינת החבורה נכנסת לאזור שוניית, ק% נקודות יורדות מגוף הספינה.

למרות טיירות אלו, זכור שהדמויות עדיין צריכות להגיע לאי האימה. זכור זאת כאשר אתה מתכנן התקלויות, בדיקת מזג-אוויר, ובדיקות הליכה לאיבוד.

לחקור את האי. הדמויות יקבלו מעבר חופשי. אך עליון לחלק כל אוצר שימצאו חצי חצי עם מעסיקם. ניתן לשנות את העלילה ע"י כך שהדמויות ישכנעו סוחר לפתוח נתיב סחר חדש לקבוצת איי סנגיאוס.

• אפשר לדמויות לקנות ספינה ישנה ורועה.

צור אחוז ע"י חלוקת הסכום ששולם עבור הספינה במחיר ספינה חדשה. אחוז זה יהיה המדד למצבה של הספינה. המהירות וערך גוף ספינה חדשה יוכפלו באחוז זה. כך תקבל ערכים חדשים נמוכים יותר לספינת החבורה. כמו כן בזמן סערה האחוז יורק כוריקת הצלה בכדי שהספינה לא תטבע.

דוגמא: הדמויות קנות ספינה ישנה שעולה 500 מטבעות זהב. ספינה חדשה עולה בד"כ 2000 מטבעות זהב, חלק 500 ב-2000. האחוז שיתקבל הוא 25%. ערך גוף ספינה חדשה הוא 40-20, בממוצע 30. הכפל 30 ב-25% והתוצאה תהיה שערך גוף ספינת החבורה הוא 7.5 מהירות (נמדדת במטר לתור) ספינה חדשה היא 36. הכפל 36 ב-25%, התוצאה תהיה שמהירות ספינת החבורה היא 9 מטר לתור.

• אפשר לאחת הדמויות לרשת ספינה. אם אתה משתמש ברעיון זה ודא שהספינה

יומן הספינה חתום בשם רווי ברבורסה, הרפתקן ידוע ורב חובל אשר נפטר לפני 30 שנה. לאחר חקירה קטנה בפונדקים המקומיים מגלות הדמויות שלפני מותו רווי אכן התכונן למסע דרומה. הוא סטה מהנתיב במסעו האחרון ובקושי הספיק להיות יום אחד בעיר לפני שהחל מגייס אנשי צוות חדשים. לרוע מזלו, רווי הרגיו קוסם בעל עוצמה רבה בשל התערבות ונהרג בצורה איזומה עוד לפני שמסעו דרומה התחיל.

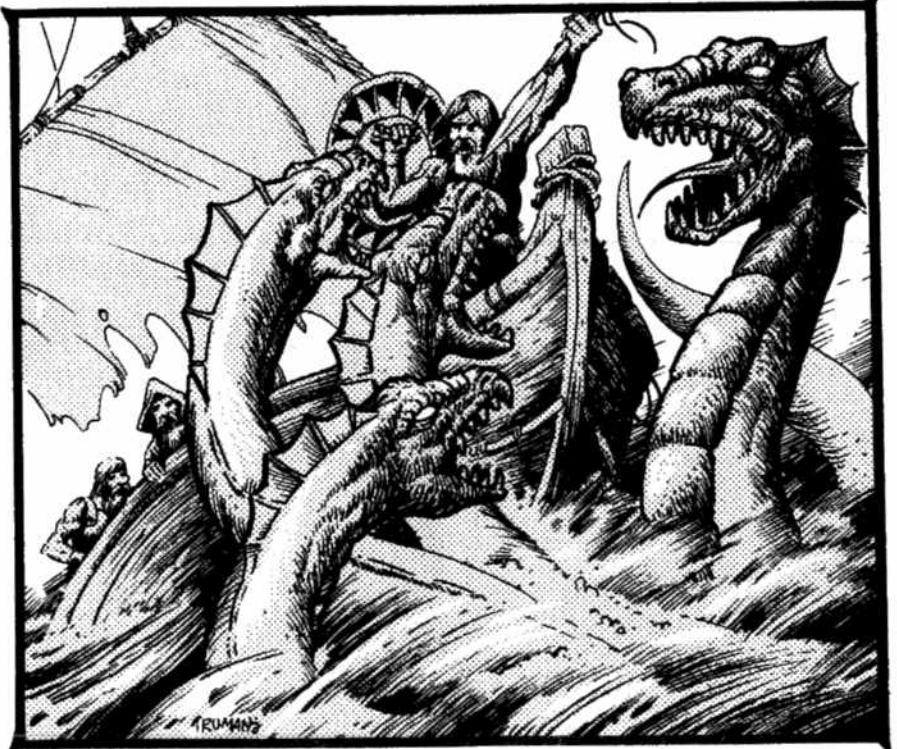
לא רק הסיפור על מותו של רווי ברבורסה מאמת את הכתוב במגילה, אלא גם כל שמועה שמצליחות הדמויות לאתר אודות קבוצת איי סנגיאוס תאמת את הידוע. (עליך להמציא שמועות מתאימות לצורך העניין).

ההכנות להפלגה

הדמויות מתחילות את ההרפתקה בספקילורום שהיא הדוכסות הגדולה של קארמיקוס.

על הדמויות להשיג ספינה או צורת מעבר אחרת אל אי האימה. למרבית המשתתפים לא תהיה בעיה לגייס כמות כסף מספיקה לקניית ספינה קטנה. אם הדמויות לא יכולות להשיג את סכום הכסף הנחוץ, ארגן את העניינים כך שהן תוכלנה להשיג ספינה קטנה או סירה שמשוגלת להפליג באוקיינוס. הנה כמה רעיונות לדרך בה הדמויות ישיגו ספינה:

• דאג לכך שסוחר ישכור את החבורה





הרפתקאות האי המרכזי

טבלה מס' 1

מפלצות משוטטות באי המרכזי

| מס' המופיעים | מ פ ל צ ת | % גילגול |
|--------------|----------------------|----------|
| 2-8 | דבורת ענק | 01-02 |
| 1-6 | נימפה | 03-05 |
| 1-6 | שד | 06-29 |
| 2-12 | אדם * | 30-32 |
| | פסלים חיים ** | |
| 1-6 | פסלי זכוכית חיים | 33 |
| 1-4 | פסלי מתכת חיים | 34-35 |
| 1-3 | פסלי אבן חיים | 36 |
| | לטאות ענק | |
| 1-6 | שממית | 37-40 |
| 1-4 | לטאת דראקו | 41-43 |
| | ליקאטרוף | |
| 1-8 | חולדה-אדם | 47 |
| 1-6 | זאב-אדם | 48 |
| 1-4 | חזיר-אדם | 49 |
| 1-3 | נמר-אדם | 50 |
| 1-2 | דוב-אדם | 51 |
| 1-3 | מומיה | 52 |
| 2-20 | חולדת ענק | 53-58 |
| 1-4 | ראגודסה | 59-60 |
| 2-8 | זבוב שודד | 61-62 |
| 1-2 | עקרב ענק | 63-64 |
| 4-16 | שלד | 65-69 |
| | נחשים | |
| 1-6 | קוברת יורקת | 70-71 |
| 1-8 | שפיפון הכור | 72-73 |
| 1-4 | נחש נקישה ענק | 74 |
| 1-3 | פיטון סלע | 75-77 |
| | עכביש ענק | |
| 1-4 | סרטן עכביש | 78-79 |
| 1-3 | עכביש אלמנה שחורה | 80-82 |
| 1-3 | טראנטלה | 83-84 |
| 1-4 | קרפד ענק | 85-88 |
| 1-2 | טריאנט | 89 |
| 1-4 | נקון | 90 |
| 1-3 | רפא | 91 |
| 2-12 | זומבי + | 92-00 |

כאשר הדמויות יגיעו לאי האימה (מפה I) סביר להניח שהן תעונה באחד מכפרי הילדים בחצי האי הדרומי. תאורים של כפרים אלו ניתנים בתאור הכפר טאנורה (התקלות אזור I).

מכפרים אלו הדמויות רשאיות לנוע אל תוך היבשת. הן רשאיות לסמן משבצת לכל כיוון כאשר הן עוברות במשבצת. (לא יותר מאשר 7 משבצות חדשות). אם השטח במשבצת הררי או מכוסה בצמחיה סבוכה, ראות החבורה תחסם ושרטוט המפה יהיה קשה. באותו רגע עלייך להחליט כמה משבצות חדשות הדמויות יכולות למפות.

מפות של התקלויות באי

עלייך יהיה להשתמש במפות הבאות בכדי לנהל התקלויות באי בכללותו:

- מפה 1: אי האימה.
- מפה 2: הכפר טאנורה.
- מפה 3: מאורת מערה כללית 1.
- מפה 4: מאורת מערה כללית 2.
- מפה 5: מאורת פירטים.
- מפה 7: מחנה של רקאסטטה.
- מפה 8: מאורת הארניאה.
- מפה 9: ישובי הפאנאטון.

כל המפגשים הממוספרים בחלק זה ניתן למצוא במפה 1. אולם, לרבים מן המפגשים, ישנם המפות שלהם. מפות אלו רשומות בתחילתו של תאור המפגשים המסוימים.

מפלצות משוטטות

יש לבדוק פעמיים ביום את המפלצות המשוטטות: פעם בשעות האור ופעם בלילה. עבור הבדיקה הלילית, החסר 1 מגלגול הקוביות, כי רב המפלצות המשוטטות אינן פעילות בלילה. בדוק בטבלאות התקלויות מרחבים שבספר חוקי מו"ד למתקדם, בכדי להחליט אם במפלצות משוטטות מסוימות אפשר להתקל בסוגי האזורים שבהם נמצאת החבורה. אתה תחליט איזו מפלצת אתה רוצה ע"י זריקת ק% בטבלאות 3, 2, 1 של מפלצות איים משוטטות. אם הדמויות נמצאות בחצי האי הדרומי, דרומית לחומת האבן, או אם הן נימצאות באיים הדרומיים, השתמש בטבלה 1. אם הדמויות באי עצמו דרומית לנהר המרכזי או שהן נימצאות באיים הדרום מערביים, השתמש בטבלה 2. אם הדמויות נימצאות צפונית לנהר המרכזי, או אם הן באיים הצפוניים השתמש בטבלה 3.

* אנשים אלו הם בוודאי הילדים החיים באי. למידע על יצירת התקלות בילדים ראה עמ' 29.

** כאשר מגלגלים פסלים חיים כמפלצת משוטטת, יש 50% סיכוי שהם יהיו חיים, ו-50% שהם יהיו פסלים רגילים.

+ זומבים יתקפו כל זר שהם יראו, אלא אם כן הזר נראה כמו ילד. זומבים יתקפו ילד רק כאשר השליט שלהם יאמר להם.

הרפתקאות האי המרכזי

טבלה מס' 2

מפלצות משוטטות באי המרכזי

| מס' המופיעים | מפלצות | % גילגול |
|--------------|-----------------------------|----------|
| 1-6 | ארנאה * | 01-03 |
| 1-4 | דוב מערות | 04-08 |
| 1-2 | חתול גדול: נמר מעוקל שיניים | 09-10 |
| 1-6 | קנטאור | 11 |
| 1 | ציקלופ | 12 |
| 1-6 | זאב אימים | 13-17 |
| 1 | דרקון שחור ** | 18 |
| 1 | דרקון ירוק ** | 19 |
| 1 | דרקון אדום *** | 20 |
| 1-6 | נימפה | 21-22 |
| 1-3 | אייל ענק * | 23-27 |
| 1 | גראגרי | 28-33 |
| 1 | הידרה, 5 ראשים | 34-38 |
| 2-8 | לטאיש | 39-43 |
| 1 | פיל פרההיסטורי | 44-49 |
| 1 | מגתריום * | 50-54 |
| 2-8 | ניאנדרטלי | 55-60 |
| 4-16 | פאנאטון * | 61-65 |
| 1-6 | פורוראקוס * | 66-71 |
| 1-2 | ראקאסטה(נמר מעוקל שיניים) * | 72-75 |
| 1-2 | רוק | 76-77 |
| 2-8 | באבון סלע | 78-84 |
| 1 | טריאנט | 85 |
| 1 | טרוקרופוס | 86-93 |
| 1-3 | טרול | 94-95 |
| 1-2 | וויברן | 96 |
| 2-12 | זומבי | 97-00 |

* מפלצת חדשה, ראה תאור בסוף המודול.

** לא מבוגר יותר מהגיל הממוצע.

*** דרקון אדום צעיר. קוביות פגיעה - 7 או 8 קוביות.

התקלויות באי המרכזי

1. הכפר טאנורה : (השתמש במפה 2)

הכפר טאנורה ממוקם בשטח גלוי בקצה הנינגל. בצפון מעל הכפר מתנשאת תומה בגובה של 15 מטר, הבנויה מלבני אבן ענקיות. החומה משתרעת לאורך 24 ק"מ, המפרידים את חצי האי הדרומי מהאי עצמו.

לאורך החומה ממוקמים ברווחים שווים 28 מגדלים מרובעים. כל אחד ברוחב 30 מ' ובגובה 21 מ'. במרכז החומה יש זוג שערי עץ עזומים. לכל שער יש שתי דלתות רוחב 12 מ', בגובה 12 מ', ובעובי 15 מ'. כל שער יכול

להנעל ע"י בול עץ גדול.

הכפר טאנורה שומר ושולט על שערים אלו. החומה מכירת לילידי הכפר כ"החומה הגדולה".

שביל נקי מוביל אל תוך הכפר מהדרום, הוא עובר דרך טאנורה וממשיך צפונה דרך השערים אל תוך הנינגל שמעבר. השביל מקיף 4 קבוצות של ביקתות. כל קבוצה של ביקתות מסודרת במעגל ופונה לחצר המרכזית. חלקן האחרי של הביקתות פונה אל השביל המקיף. כל קבוצת ביקתות עשויה מעץ, כאשר הגג עשוי מעלי דקל. הביקתות באורך 15 מ' וברוחב 6 מ'. הביקתות מונחות על יתדות עץ כ-3 מ' מעל האדמה.

טבלה מס' 3

מפלצות משוטטות באי המרכזי

| מס' המופיעים | מפלצות | % גילגול |
|--------------|------------------|----------|
| 1 | אלוסארוס * | 01-06 |
| 1 | אנקילוסארוס * | 07-14 |
| 1 | ברונטוסארוס * | 15-21 |
| 1 | תנין ענק | 22-26 |
| 1 | דימטרודון * | 27-34 |
| 1 | דרקון שחור ** | 35 |
| 1 | דרקון ירוק ** | 36 |
| 1 | דרקון אדום *** | 37 |
| 1-6 | נימפה | 38-40 |
| 1 | ענק גבעות | 41-42 |
| 1 | ענקי סלע | 43-44 |
| 1 | הידרה, 5 ראשים | 45-47 |
| 1 | פליסיאופארוס * | 48-53 |
| 1-3 | פטראנודון | 54-61 |
| 1-2 | רוק | 62-68 |
| 1 | טראקודון * | 69-76 |
| 1-2 | טריאנט | 77-82 |
| 1 | טריקרופוס | 83-89 |
| 1 | טייראנוסארוס רקס | 90-94 |
| 1-2 | וויברן | 95-97 |
| 2-12 | זומבי | 98-00 |

* מפלצת חדשה, ראה תאור בסוף המודול.

** לא מבוגר יותר מהגיל הממוצע.

*** דרקון אדום צעיר, 7 או 8 קוביות פגיעה.

כל אוסף ביקתות מייצג חמולה שחיה בכפר. ארבעת החמולות הן: חמולת האייל בדרום, חמולת הנץ במערב, חמולת הנמר בצפון וחמולת צב-הים במזרח. החיה שממנה נלקח שם החמולה היא גם הקמיע של אותה חמולה. חברי החמולה מאמינים שהם ואותה החיה אחים בדם. פסל עץ גדול של החיה המסויימת עומד במרכז כל חצר. בזמן קרב לכל חמולה יש קישוט מיוחד הקשור בקמיע שלה. מרכז הכפר הוא גיבעה מישורית ששטחה בצורה מלאכותית.

במרכז הגיבעה מתנשאת פירמידה בגובה של 3 מטר, העשויה מלבני חימר. דפנות הפירמידה מלוחות אבן. בקצה הפירמידה

הרפתקאות האי המרכזי

יורים רעבים אלו יתקפו את כל מי שינוע 3 מטר אל תוך המפרץ. כל תנין הוא בערך באורך 6 מטר.

3. מאורת נחשי הים: (ראה מפה 1)

מאות צדפות ענק מכסות את קרקעית הים ליד שונית האלמוגים. הצדפות בעומק 6 מטר. אם הדמויות תאסופנה כמה מהצדפות הן תזכנה ב 4ק1 פנינים בשווי 100 מטבעות זהב כל אחת. אך בכל יום בו הדמויות צוללות להשגת הפנינים (כולל הצלילה הראשונה) הן מותקפות ע"י 4ק1 נחשי ים.

נחש ים 4-1: דרג"ש 6: קב"פ 6: נק"פ 9,8,7: תנ (10) 30מ'; הת נשיכה אחת: נזק 1 + רעל: ניצל ל-2: מר 7: נט ניטראלי.

למרות שמספר נחשי הים אינו מוגבל, הצדפות תאולנה לאחר 14 ימי צלילה.

4. התקלות מזדמנת: (ראה מפה 1)

לכל יום בו הדמויות מתקדמות 2 משבצות, הן נתקלות במפלצת משוטטת מטבלה 2 - מפלצות משוטטות של האי. אם זה יתאפשר רצוי שההתקלות תתרחש ליד מאורת המפלצת.

5. מערות באבוני הסלע: (מפה 3 א 4)

ככל שהדמויות מתקרבות לצוק אבן מתפורר, הן שומעות שריקות, נהימות וציפצופים. הרעשים מגיעים מפתח בסלע בגובה של 3 מטר. צחנה נודפת מהפתח החשוך, ומערה מבילה מהפתח אל תוך החשיכה.

בתוך הניקרה חי שבת של כ-15 באבוני סלע.

באבוני סלע (15): דרג"ש 6: קב"פ 2: נק"פ 14 לכל אחד, 16 למנהיג: תנ (13) 40מ'; הת 1 נאבוט/1 נשיכה: נזק 1-3 / 6-1: ניצל ל-2: מר 8: נט ניטראלי.

אתה רשאי להשתמש במאורות כלליות 1 (מפה 3), במאורות כלליות 2 (מפה 4), או במפה שתכננת בעצמך לצורך התקלות זו. בכל חדר במערה חיים 4ק1 באבוני סלע. מלבד חדר האוצר, שם ניתן למצוא את המנהיג ושאר השבט, אף לא אחד מהחדרים מרוהט, אך כמויות גדולות של זבל ואשפה נערמות בינות כל אחד מהחדרים. גלעיני פרות ועצמות מכסים את הרצפה. צמיד זהב בשווי 700 מטבעות זהב וענק כסף בשווי 1,300 מטבעות זהב נמצאים בערימות עצמות לעוסות. באחת מפניות חדר האוצר שני התכשיטים מועמים במקצת אך מלבד זאת הם במצב טוב.

6. מאורת טרמיט המים: (ראה מפה 1)

באזור זה חי לו טרמיט מים באורך 15 מטר, ביתו הוא מערה מסולעת, 11 מטר מתחת לפני המים.

מועצת מנהיגי הכפרים של שבעת הכפרים החליטה שרק תועלת תצמח מסחר עם היבשה המרכזית. אך לרוע המזל ספינות הדייג של הכפרים קטנות מדי, ולא מסוגלות להפליג אל מעבר לתחום הראייה של היבשה. כמו כן הן לא תעמודנה בסערות שבים הפתוח. ולכן, אם החבורה ניחנה בראיה מראש והיא הכינה מלאי סחורות, הכפריים יקבלו את פניה בחמימות. הוסף 2 לקוביות התגובה של הכפרים ושל מנהיגם, כאשר הם יפגשו את החבורה.

כמו כן, הדמויות יכולות למכור את הסחורות שלהן ברווח של 100% (כלומר, הן תקבלנה כפול ממה שהן שילמו). הכפריים אינם עשירים במיוחד, ויכולים רק לבזבז 5,000 פיסות זהב על הסחורות שהביאו הדמויות.

אם הדמויות אחראיות לפתיחת נתיב סחר חדש לחצי האי, הן מקבלות נקודות נסיון בשווי (במטבעות זהב) לסחורה שנמכרה לאחר ביקור זה. הנתיב כבר ידוע, ולכן הרווח מנסיעות נוספות אינו נחשב כנקודות נסיון.

הדמויות יכולות להשתמש ברווחים שלהן או בחסנותיהן לקניית ציוד נוסף. בכל שבעת הכפרים ניתן לקנות ציוד בסיסי במחירים בסיסיים. מלבד: גרזני קרב, רובה-קשת, אבני קלע, מוטות יד, חרבות דו-ידיניות, רמחים, שרשראות ושריונות פלדה, כל החיות המשמשות לתעבורה, והאבזורים המיוחסים להם (כמו שריונות סוס או עגלות הנקשרות לחיות). אמצעי התחבורה במים היחידים שהחבורה יכולה לרכוש הם בוציות, ספינות מפרש ורפסודות.

ההכנות לקראת המסע אל תוך האי:

ילידי הכפר טאנורה לעיתים מבקרים בשוחות הזפת מעבר לחומה הגדולה בכדי לחדש את הציוד שלהם (הכפריים משתמשים בזפת בכדי לאטום את הסירות והגגות שלהם מפני מים). הדמויות יכולות לשכור מדרוך שיקח אותן אל מעבר לחומה הגדולה עד לשוחות הזפת. המדרוך גם יאמר להן היכן ניתן לחצות בצורה בטוחה את השוחות מדרוך עולה כ-5 מטבעות זהב להרפתקה.

החבורה יכולה לשכור 2ק2 סבלים לנשיאת הציוד. אך אף סבל לא יעבור את החומה הגדולה ללא ליווי כוח לוחמים המונה לפחות 30 איש. כל סבל עולה מטבע זהב אחד להרפתקה. לא הסבלים ולא המדרוך יעזבו את השביל או ימשיכו מעבר לשוחות הזפת שבסוף השביל. הילידים לעולם לא ישכירו את עצמם כלוחמים.

2. מפרץ התנינים: (ראה מפה 1)

מתחת לפני המים השלוים במפרץ זה צפים להם 4 תנינים גדולים.

תנינים (4): דרג"ש 3: קב"פ 6: נק"פ 18,15,12,10: תנ (10) 30מ', (10) 30מ' בשחיה: הת 1: נזק 2-16: ניצל ל-3: מר 7: נט ניטראלי.

ממוקם פעמון אזעקה גדול. מסביב לפירמידה יש חומת אדמה מרובעת ברוחב מטר ובעובי מטר. אורך כל צלע - 80 מטר.

קצה הגבעה הוא מקום התאספות של הכפר. נציגים מכל חמולה יושבים על תילי אדמה (או עומדים מאחוריהם) לשפניהם אל החמולות שלהם. בשעה שמונה הכפר מנהל את העניינים מקצה הפירמידה. בין שטחי החמולות והגבעה המישורית, השביל מקיף את גני החמולות והשטחים שמיועדים לחיות של החמולות. הם מגדלים חזירים, תרנגולות ועיזים. השביל ממשיך עד שהוא מגיע לחומה הגדולה. משם הוא ממשיך אל תוך הג'ונגל.

שרות הגנה שניה מפרידה בין הכפר והחומה תעלות בעומק 6-9 מ' המלאות בזפת. בבסיס מגדלי החומה הגדולה תמצא את ביקתות לוחמי חיל המצב.

טאנורה הוא אחד משבעת הכפרים שבחצי האי הדרום מזרחי. שאר הכפרים הם קירקורה, דאווה, מורה, פנינוב, בורוואוי ויוסי. כפרים אלו זהים לטאנורה. מלבד חומת האבן הגדולה ותעלת הזפת לכל כפר יש גם את אותם ארבע חמולות. אם החבורה מגיעה לאחד מהכפרים האחרים, השתמש בתאור התקלות הזה וגם באותה מפה.

תרבות ומשטר בכפר: שבעת הכפרים קשורים בברית רופפת ע"י מועצת מנהיגי הכפרים שפוגשים פעם בשנה. אוכלוסיית שבעת הכפרים ביחד מונה כ-2,100 איש.

שבעת הכפרים הם מטריראכיה, כלומר, מנהיג הכפר הוא בעצם אישה. הילידים מייחסים את מוצאם וירושתם לצד אדם. הם גם מאמצים לעצמם את שם המשפחה של אדם.

למרות שמנהיגת כל כפר היא אישה, מנהיג כל חמולה הוא גבר. הכפרים מתאחדים בזמן מלחמה, כאשר כל כפר הוא גודו בפני עצמו. כל כפר בוחר בנציג מיוחד שימשש כיועץ למנהיגה. אדם זה משמש גם כמנהיג המלחמה של הכפר.

הנציג הרשמי לפחות חשוב בכפר הוא שליט הזומבים. יועץ זה הוא בז"כ כוהן או קוסם לפחות ברמה החמישית, הוא גם עומד בראש כות המתיים המהלכים. כת זו היא סודית וחבריה (מלבד שליט הזומבים) לובשים מסכות בזמן טכסי הכת. בטכסים אלו "האבות המהלכים" נבראים. התייחס לכל "אב מהלך" כאל שליט הזומבים בזמן התקלות. למרות שהזומבים משמשים לעיתים כלוחמים או כפועלים, אנשי הכפרים עדיין מפחדים מהם.

החומה הגדולה שמצפון לטאנורה תמיד נשמרת ע"י לוחמים משבעת הכפרים. כל שבת מכל כפר שילח 7 לוחמים, שישמרו על כל מגדל, כלומר יש 96 לוחמים ששומרים על 28 מגדלים. השוחות שמלאות בזפת משמשות כהגנה מישנית, למקרה ותפשט חבורת אל-אנושים, או שמפלצת תתפרע ותלחם ליד החומה. השטח שבין החומה והשוחות נקי מעצים או שיחים כך שהלוחמים יוכלו להטיל את החניתות והחיצים שלהם.

סחר עם הכפריים: בפגישה האחרונה

הרפתקאות האי המרכזי

טרמית מים: דרג"ש 5; קב"פ 4; נק"פ 30; תנ (20מ') 60מ'; הת ראה למטה: נזק 6-1; ניצל ל-3; מר 11; נט נייראלי.

טרמית המים אינו נושך אלא אם כן דוחקים אותו לפינה. לעומת זאת הוא משתמש בנתזי דיו להגנה. אם הטרמית מעל לפני המים בזמן התזת הדיו, חייבת להתבצע זריקת הצלה כנגד רעל (ע"י הדמות שנפגעה) מי שלא מצליח בזריקה משותק לתור 1.

תקיפתו המסוכנת ביותר של טרמית המים היא הפגיעה בגוף הספינה. אם ספינת החבורה עוברת דרך משבצת זו, יש סיכוי של 50% שהטרמית יצמד לגוף, ויעשה 3 נקודות פגיעה לפני שיעזוב. לאחר שנשלם הנזק, יש 50% סיכוי לתור שאחד מהחבורה יבחין בדליפה.

בתוך המאורה המוצפת יש ערמות של עצמות לבנות ותחיתות אשפה שונות. בין חלקי האשפה ניתן למצוא חרבות ישנות, מגפיים, בגדים ספוגים במים ובקבוק אטום המכיל שקי גבורה.

7. מאורת שודדי הים (ראה מפה 5)

שודדי הים שגרים כאן הגיעו מאי אחר. (בחר לך אי או הוסף לך איים חדשים למפה). זהו המחנה ממנו הם יוצאים לפשיטות על הכפרים במישור החוף, בהיפוש אחר עבדים. הם מפליגים בארבע בוציות כל אחת באורך 6 מטר, ובעלת תורן מתקפל. יש כ-41 שודדי ים. אלו הם הנשקים והנחונים שלהם:

מנהיג: דרג"ש 5 ל 4; נק"פ 29; תנ 30מ'; הת 1; נזק 6-1 או ע"י נשק; מר 10; נט רשע.

המנהיג לובש שריון קשקשים ונלחם עם חרב (דו-ידינית). יש לו טבעת להליכה על המים ומפתח הפותח תיבת מתכת שבאזור ד7.

שודדי הים: דרג"ש 5 ל 5; נק"פ 5 לכל אחד; תנ 40מ'; הת 1; נזק: 6-1 או ע"י נשק; מר 7; נט רשע.

שישה שודדי ים לובשים שריון קשקשים ונלחמים עם פיגיונות, 20 אחרים לובשים שריון עור, ונלחמים עם פיגיונות, 14 לובשים עור וחמושים בפיגיונות וברובי-קשת.

ביום 7-8 שודדים מפליגים בכל בוצית, המנהיג מפליג בבוצית לפי בחירתו. שאר השודדים שומרים על המחנה (אזורים 7-7א). (ה7).

7א. המגדלים:

על המאורה צופים שלושה מגדלים, כל אחד בגובה 6 מטר. כל מגדל יכול להכיל עד 4 שודדים. במשך כל הזמן משקיף ממגדל השמירה לפחות שודד אחד (אתה רשאי לגלגל 4ק1 בכדי לקבוע את מסי המשקיפים בכל מגדל).

7ב. הסירות:

הסירות עוננות כאן, אלא אם כן השודדים בפשיטה. בזמן שהשודדים על החוף, המפרשים והמשוטים שמורים בבקתות נפרדות בכדי למנוע גיבובות.

7ג. הבקתות:

הן עשויות מעשב הגג הוא בעצם סככה המורכבת מחרוטים העשויים מעשב. הביקתה שמסומנת ב-מ היא הבקתה של המנהיג. יש בתוכה תא עץ נעול בתוכו נמצאים מפרשי הספינות. הביקתה שמסומנת ב-א' היא הביקתה שמכילה את האספקה. כמו - משוטים, חבלים, מכשירים, מזון, דליי זפת, כלי נשק עודפים ושאר דברים נשמרים שם. הביקתות שמסומנות ב-ש מכילות 4ק3 שבוים. האסירים מחוברים לכבלי פלדה. הבקתות שאינן מסומנות משמשות את שאר השודדים.

7ד. המערה:

מערה זו נשמרת תמיד ע"י 4ק2 שודדים. מטמון השודדים נשמר שם, נעול בתיבת פלדה גדולה אשר יצוקה בתוך הקיר. המפתח היחיד לתיבה נמצא בידי המנהיג, אם התיבה נפרצת בכוח, תא סודי באחד מצדידה יפתח ומתוכו יצא נחש צפע.

צפע שוחות: דרג"ש 6; נק"פ 5; תנ 30(10)מ'; הת נשיכה 1; נזק 4-1 + ארס; ניצל ל-1; מר 7; נט נייראלי.

אם אחת מהדמויות מצליחה לפתוח את המנעול היא תמצא 2000 פיסות נחושת 3000 פיסות כסף 4000 פיסות אלקטרים. 17 אבני חן (שוים) הוא 1,700 מטבעות זהב. מגן המשמש קוסם או אלף. חרב קסומה +1 נתוני החרב הן: נט נייראלי; תבונה 8; אגו 9; מאתרת מתכת; ריחוף באוויר שלושה תורים לשימוש עד 3 פעמים ביום.

7ה. תעלת הבריחה:

מאחורי יציאה סודית במערה, יש תעלת בריחה ברוחב 1.5 מטר (התייחס אל היציאה כאל דלת סודית). התעלה מתפתלת בין הגבעות לאורך 150 מטר, עד שהיא מסתיימת במערכת ניקרות טבעיות, ניקרות אלו מתחזק לפני המים בזמן גאות (סיכוי של 20%).

17. הגדר:

מאורת השודדים מוקפת בגדר של שיחי קוצים ובבסיסה יש סלעים. הגדר בגובה 1.5 מטר וברוחב מטר, היא מונעת כניסת כל יצור מלבד חיות גדולות.

8. קן ההיפוגריף: (ראה מפה 1)

בגבעה הגבוהה ביותר על אי קטן זה ממוקם קן גדול. קן זה הוא ביתם של 5 היפוגריפים.

היפוגריף (5): דרג"ש 5; קב"פ 3+1; נק"פ 14,10,16,20,21; תנ 20(60)מ', בתעופה (40) (120מ'); הת 2 טפרים ונשיכה 1; נזק 6/6-10/1; ניצל ל-2; מר 8; נט נייראלי

יצורים אלו טורפים את החלשות מבין כבשי הפרא שרועות בגבעות. כהגנה על "שטחם", ההיפוגריפים יתקפו כל מי שיטפס על הגבעה במרחק של קילומטר מהקן שלהם.

9. מחנה רקאסטה: (ראה מפה 7)

שבט של רקאסטה הקים מחנה זמני באזור זה.

רקסטה הם גזע של בני אנוש נודדים וערמומים. הם פוסעים זקופים, אך ראשיהם ותווייהם חתוליים. גופם מכוסה בפרווה רכה צהבהבה.

רקאסטה הם גזע גאה וברברי. הם לוחמים נועזים ומכסים את טופריהם הטבעיים "בטופרי מלחמה" (כלי הנשק האהוב עליהם).

חלק מלוחמי רקאסטה רוכבים על נמרים מעוקלי שיניים. רוכבי נמרים אלו נחשבים כלוחמים האמיצים והחזקים ביותר ברקאסטה. רק הם יכולים לעורר כבוד בקרב הנמרים מעוקלי השיניים.

רקאסטה חיים באוהלים מרווחים מרוהטים בטוב טעם. אצרותיהם כוללים מרבדי משי, שטיחים צבעוניים, אביזרי ברונזה, עבודת עור מוזהבת ותכשיטי זהב וכסף. שווי של אוצר השבט הוא כ-10,000 פיסות זהב (ובמשקל זהה ל-10,000 מטבעות).

במחנה זמני זה יש 16 לוחמים פשוטים ו-3 רוכבי נמרים.

לוחם (16): דרג"ש 6; קב"פ 2+1; נק"פ 10 לכל אחד; תנ 30(10)מ'; הת 2 טפרים, נשיכה אחת; נזק 4-1 כל אחד; ניצל ל-2; מר 9; נט נייראלי.

לכל אחד מרוכבי הנמרים 16 נקודות פגיעה, רוכבים אלה יכולים לנטר למרחק של 6 מטר מגב הנמר ולתקוף באותו סיבוב.

נמרים מעוקלי שן (3): דרג"ש 6; קב"פ 8; נק"פ 36 לכל אחד; תנ 45(15)מ'; הת 2 טפרים, נשיכה 1; נזק 8-8/1-12/1; ניצל ל-4; מר 5; נט נייראלי.

9א. האוהלים:

כל אוהל כזה משמש כביתם של רקאסטה.

אוהל 1א9: 4 רקאסטה

(1 הוא רוכב נמר).

אוהל 2א9: 2 רקסטה.

אוהל 3א9: 3 רקסטה.

אוהל 4א9: 3 רקסטה.

אוהל 5א9: 4 רקסטה

(1 הוא רוכב נמר).

אוהל 6א9: 3 רקסטה

9ב. הביתנים:

כל אחד מהם היא ביקתה פשוטה עשויה מיריעות אוהל ובעלת גג המורכב מעלי דקל. הביקתות בנויות על גבי מסגרת עץ, ומוגבהות כ-3 מטר מעל פני האדמה. יריעות

הרפתקאות האי המרכזי



בדאייה: הת 1: נוק 6-1 או ע"י נשק; ניצל ל-2+2; מר 7: נט צדיק.
בנות זוג (12): דרג"ש 7: קב"פ 1-1; נק"פ 3 כל אחד: תני(10)מ30; (15)מ45 בדאייה: הת 1: נוק 6-1 או ע"י נשק; ניצל ל-3+2; מר 7: נט צדיק.

מתחת למיטת המנהיג מוחבאת תיבת עץ המכילה את אוצר השבט - 3,000 פיסות כסף.

10. ד. 10. ה. 10. ו: משטחים אחרים:

משטחים אלו משמשים את שאר השבט. יש שלוש ביקתות על משטחים 10 ו-10 ד, ויש ארבע ביקתות על משטחים 10 ו-10. בכל ביקתה יש משפחת פאנטונים המורכבת מזכר בוגר, נקבה בוגרת ו-1 קפילדים.

ביקתות העץ מלאות ברהיטים המגולפים במיומנות ועשויים ממגוון סוגי עצים אקזוטיים, עשרות עציצים, ומוביילים מקשטים את הביקתות.

11. מאורת אנשי הלטאה:

(ראה מפה 3 או 4)

מאורה זו ממוקמת בקצה הביצה הטובענית בתוך מערה מוצפת למחצה.

אתה רשאי להשתמש במאורות כלליות 1 (מפה 3), מאורות כלליות 2 (מפה 4) או במפה משלך שתוכננה להיתקלות זו.

14 אנשי לטאה חיים בניקרה זו.

אנשי לטאה (14): דרג"ש 5; קב"פ 2+1; נק"פ 10 כל אחד: תנ(18)מ6; בשחייה (12)מ36; הת 1: נשקים; נוק 7-2 או נשק + 1: ניצל ל-2; מר 12: נט נייטרלי

אחד עד שלושה אנשי לטאה נמצאים בכל חדר במאורה מלבד חדר האוצר, שם אפשר למצוא את שארית הקבוצה.

אנשי הלטאה צדים ואוכלים את מיגוון חיות הביצה שחיות באזור, לצורכי פולחן. הם תוקפים מדי פעם את מאורת הנינדרתאל. אנשי הלטאה צברו כמות קטנה של אוצרות מפשיטות אלו המאוחסנות בתיבה לא נעולה ולא ממולכדת בחדר האוצר: 5,000 מטבעות נחושת, 6,000 מטבעות כסף ושמונה אבני לשם בשווי 500 מטבעות זהב כל אחת.

12. מאורת נינדרתאל:

(ראה מפה 3 או 4)

אתה רשאי להשתמש במאורות כלליות 1 (מפה 3) מאורות כלליות 2 (מפה 4), או מפה שתיכנת בעצמך להיתקלות זו.

במאורה זו יש 16 נינדרתאלים רגילים ושני מנהיגים.

נינדרתאל (16): דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 9 כל אחד: תנ (13)מ40; הת 1: נשק; נוק:

אחד מהמשטחים. מסילת בטחון נבנתה בקצות המשטחים בכדי למנוע מפאנטונים צעירים ליפול למטה. המשטחים מתקשרים ביניהם ע"י מערכת של גשרי חבלים למען הצעירים, ואלו שאינם יציבים עוד. פאנטונים בד"כ מטפסים או דואים למושבה שלהם, אך יש גם דלת באחד המשטחים (10-ה), מהדלת ניתן לשלשל סולם חבלים המגיע עד לקרקעית הג'ונגל, וזאת לשימושם של אורחים לא מעופפים. אורחים בד"כ יושנים במשטח הצפוני ביותר (10-ה).

10א. הביקתות:

על משטח זה, נבנו שלוש ביקתות המכילות סך של 14 פאנטונים. יש כ-7 זכרים בוגרים, 5 נקבות בוגרות, ו-2 ילדים. הילדים לא מסוגלים להגן על עצמם ובורחים בזמן התקפה.

פאנטון (14): דרג"ש 7; קב"פ 1-1; נק"פ 4x7, 3x5, 2x1, תני(10)מ30; בדאייה (15)מ45; הת 1: נוק 6-1 או ע"י נשק; ניצל ל-1+2; מר 7: נט צדיק.

10ב. הביקתות:

חמשת ביקתות העץ במשטח זה מכילות 20 פאנטונים, כולל גם את המנהיג מלחמה ושבעת שומרי ראשו. שאר ה-12 פאנטונים הן בנות-זוג הלוחמים.

שומרי ראש (7): דרג"ש 6; קב"פ 2; נק"פ 10 כל אחד: תני(10)מ30; (15)מ45; בדאייה: הת 1: נוק 6-1 או ע"י נשק; ניצל ל-2+2; מר 7: נט צדיק.

העור מגולגלות למטה בזמן גשמים. שלושת הביקתות מכילות כל אחת נמר הקשור בשרשרת כבדה.

9ג. הביקתות המשותפות:

ביקתות אלו זהות לביקתות המשמשות את הנמרים, מלבד פתח העשן שנפער בגג. בתוך הביקתה יש מס' כריות ושטיחים הפרושים על הריצפה.

9ד. שוחת האש:

שוחת אש משותפת זו מוקפת בסלעים, מוט מסתובב עומד במרכז השוחה. אביזרי בישול מפוזרים מסביב.

10. מושבת הפאנטונים:

(ראה מפה 9)

זוהי מושבה קטנה, המונה כ-100 פאנטונים. פאנטון הוא יצור בגודל זוטון, הנראה כהכלאה בין קוף ובואש. הם יכולים לדאות מעוף עץ אחד לעוף עץ שני, כמו סנאי מעופף. לתאור שלם של פאנטון ראה את פרק המפלצות החדשות (עמ' 30) בסוף.

מושבה זו מוסתרת כ-15 מטר מעל פני האדמה בין העצים. את המושבה לא ניתן לראות מהאדמה, וכל יצור מלבד פאנטון - צריך להיות כ-6 מטר, בתוך המושבה בכדי להבחין בה בתוך סביבתה הירוקה.

מושבת הפאנטון כוללת 6 משטחי עץ הממוקמים בין מספר עצים גדולים, כל משטח נתמך מלמטה ע"י מושכות עץ. המשטחים גם נתמכים ע"י רשת חבלים שהיהם לחבלים של גשר תלוי.

מספר ביקתות שונות בגודלן ניבנו על כל

הרפתקאות האי המרכזי

6-1: ניצל ל-2; מר 7; נט צדיק.

מנהיגים (2): דרג"ש 8; קב"פ 6; נק"פ 27, 31; תנ (13) 40 מ'; הת 1; נזק 1-6 + 2; ניצל ל-6; מר 7; נט צדיק.

אחד או שני נינדרתאליים יהיו בכל חדר בניקרה מלבד חדר האוצר, שם יהיו המנהיגים ושאר שבט הנינדרתאליים.

החדרים מלאים ברהיטים גסים, יש בכל אחד שוחת אש, הקירות מכוסים בציורי ציד, והרצפות נשמרות די נקיות.

אוצר הנינדרתאליים נשמר בתיבת אבן לא יצוקה. בתיבה יש 1000 מטבעות כסף, פיניה לבנה גדולה בשווי 500 מטבעות זהב, וחתיכה קטנה של זוכית וולקנית בשווי 10 מטבעות זהב.

13. אוזר הגארגוילים :

(ראה מפה 1)

כאשר הדמויות נכנסות לאזור זה הן מבחינות בפסל מזויע העומד לבדו על צוק אבן במרחק כמה מאות מטרים באופק. כל עוד החבורה במרחק 30 מטר, הדמות אינה נעה. ונראית כלא יותר מאשר פסל אבן. אך אם משהו יזוז יותר קרוב מ-30 מטר הגארגויל (פסל) יזנק קדימה בשאגה אדירה ויתקוף.

גארגויל: דרג"ש 5; קב"פ 4; נק"פ 26; תנ (16) 50 מ'; 30(10) מ' בתעופה; הת 2; טפרים/נשיכה אחת / קרן אחת: נזק 1-4; כל אחת: ניצל ל-4; מר 4; נט רשע.

שאגת הגארגויל, מעוררת שני גארגוילים נוספים (נק"פ 22, 23) הם עוזבים את הצוק השכן ומצטרפים להתקפה.

קרן הגארגוילים שוכן בתוך צוק סלעי בגובה 19 מטר מהקרקע. כל דמות מלבד הגנב שתנסה לטפס על הצוק, חייבת לגלגל פחות מהזריות שלה 20ק1 או שהיא תיפול לקרקע. הנפילה גורמת 6ק3 נזק. הגנב מצליח בניסיונו להגיע למאורה.

בין עצמות וערמות זבל, הדמויות מוצאות אבן ברקת בשווי 600 מטבעות זהב. מגילת הגנה מפני איתני טבע מונחת על הריצפה.

14. מאורות ארנאה :

(ראה מפה 8)

ארנאה הם גזע של עכבישים קסומים בעלי תבונה גבוהה מאוד. הם חיים בין קורי העכביש שבין העצים. הקורים הם בגובה 12 מטר מעל פני קרקעית הג'ונגל. רק דמות שתטפס 6-9 מטר מעל לפני האדמה תוכל לראות את הקורים. חלק מהקורים מכוסים בגג העשוי מתערובת עמידה בפני מים של עלים, קליפות עץ, זלזלים וקורי עכביש.

לכל ארנאה יש מאורה נפרדת, אך הקירות קרובים מספיק בכדי שהארנאה תוכל לקפוץ ממאורה אחת לשנייה. ארנאה נראה כמו עכביש ירקרק חום - ענק (בגודל של סוס פוני קטן). בלוטה גדולה מזורה על גבו -

מכילה מוח גדול. לתאור מושלם של ארנאה ראה את פרק המפלצות החדשות (עמ' 30) בסוף.

שלושה ארנאות גרים בחלק זה של היער מאורותיהם דומות למערות. חלקים רבים של "ריהוט" גס העשוי מקורי עכביש, גפנים ועץ מגובבים על רצפת המאורות. בין חלקי הריהוט ניתן למצוא ארגזי איכסון וספריות המשמשים ללימוד הקסמים.

ארנאות בד"כ מניחים את האוצר שלהם על גגות מאורותיהם.

ארנאה (3): דרג"ש 7; קב"פ 39; נק"פ 19; כל אחד: תנ (13) 40 מ'; 20(6) מ' בקורי העכביש; הת 1; נזק 1-6 + רעל; ניצל ל-3; מר 7; נט רשע.

הארנאה במאורה הראשונה (14) למד את לחשי הקסם הבאים:

רמה ראשונה: *גילוי קסם, הרדמה.*

רמה שנייה: *ריחוף.*

הארנאה במאורה השנייה (14) למד את לחשי הקסם הבאים:

רמה ראשונה: *דיסקיט מרחפת פיתומות,*

רמה שנייה: *אשליה.*

שלושת המאורות זהות מלבד פרטי הקסם שנמצאים בהן.

14 א: *מגן + (שקולל ל -1) ושיקוי שליטה באל-מתים מוחבאים בג מאורה זו.*

14 ב: *מטאטא מעופף מוחבא בג מאורה זו.*

14 ג: *מגילה עליה הקסמים: אול, דמות משתקפת, קריאת שפות, מונחת על גבי שולחן במערה זו, ועל הגג מוחבא שיקוי רעל.*

שני דביבוניים מסיירים באזור שמתחת לקורי הארנאה.

דביבוניים (2): דרג"ש 5; קב"פ 3+1; נק"פ 11,10; תנ (10) 30 מ'; הת 1; נשק: נזק 2-8; או ע"י נשק + 1; ניצל ל-3; מר 9; נט רשע

הדביבוניים מקבלים מהארנאות אוצרות וטובות הנאה בכדי שישמרו על האזור מפני פולשים. כל אחד מהם נושא קרן אזעקה, שמופעלת בסימן הראשון לצרות. כל אחד מהם נושא שקיק ובו מזון פריטים אישיים סנטימנטלים (כמו עצמות ושיניים) ו-10 מטבעות זהב. הם חיים בביקתות בקרבת מקום.

15. אימת הפטראנדון:

(ראה מפה 1)

שלושה פטראנדונים מישבים אזור זה. יש סיכוי של 75% שהפטראנדון יתקוף את הדמויות אם הן יעברו דרך גשר החבלים מעל לנהר המרכזי. לכל אחד שנפגע ע"י

פטראנדון (3): דרג"ש 6; קב"פ 5; נק"פ 26,23,18; תנ (3) 9 מ', בתעופה (30) 90 מ'; הת 1; נזק 1-8; ניצל ל-3; מר 8; נט ניטרולי.

16. קן הרוקים :

(ראה מפה 1)

קן זה שייך לשני רוקים קטנים. בתוך הקן מוחבאת מפה המראה כי אוצר בשווי 17,000 מטבעות זהב נמצא באזור 19.

רוקים (2): דרג"ש 4; קב"פ 6; נק"פ 26,32; תנ (6) 18 מ', בתעופה (50) 150 מ'; התקפות 2 טפרים / נשיכה אחת: נזק 2-5 / 2-5; ניצל ל-3; מר 6; נט צדיק.

17. סכנת הדימטרודון :

(ראה מפה 1)

ברגע שהדמויות נכנסות לאזור הן שומעות סידרת צרחות איומות. במרכז כר דשא דימטרודון מתקיף את אחד הילידים שנאבק בו נואשות.

דימטרודון: דרג"ש 5; קב"פ 7; נק"פ 36; תנ (13) 40 מ'; הת 1; נזק 2-16; ניצל ל-4; מר 8; נט ניטרולי.

להשלמת תאור הדימטרודון ראה את פרק המפלצות החדשות (עמ' 30) בסוף.

אם הדמויות משסעות את הדימטרודון או מבריחות אותו, היליד, למרות היותו פצוע אנושות, נותן לדמויות את אוצרו היחיד גוש פלטינה גולמי, בשווי 50 מטבעות זהב. על הדמויות להשבע לקבור את היליד במקום מיוחד בתמורה לאוצר. אתה רשאי לבחור את מקום הקבורה המיוחד שיצויין בפני הדמויות.

18. מאורת עוג :

(ראה מפה 3 או 4)

אתה רשאי להשתמש במאורת מערה כללית 1 (מפה 3), מאורות מערה כללית 2 (מפה 4), או במפה משלך שתכנתת להיתקלות זו.

חדר הקבורה העתיק הוא ביתם של 5 עוגים.

עוגים (5): דרג"ש 6; קב"פ 4+1; נק"פ 21,18,18,15,9; תנ (10) 30 מ'; הת 1; אלה: נזק 1-10; ניצל ל-4; מר 10; נט רשע.

יש סיכוי של 50% שכל חדר מאוכלס בעוג אחד, מלבד חדר האוצר, שבו שאר העוגים נמצאים.

הרפתקאות האי המרכזי

אחלמה בשווי 3,000 מטבעות זהב.

22. איום הפלסיאוסרוס :

(ראה מפה 1)

פלסיאוסרוס רעב אורב מתחת לפני מימי אגם זה.

פלסיאוסרוס: דרג"ש 6 ; קב"פ 16 ; נק"פ 60 ; תנ 50(16) מ' בשחיה ; הת נשיכה 1 ; נזק 4-24 ; ניצל ל-8 ; מר 9 ; נט נייטראלי.

לתאור מושלם של הפלסיאוסרוס ראה את פרק המפלצות החדשות (עמ' 30) בסוף. היצור תוקף את כל מי שמתקרב כ-5 מטר מהחוף, אם הוא תוקף, הפלסיאוסרוס מושך את קורבנו אל האגם בתור הבא.

אם הפלסיאוסרוס נשחט, והגוף נחתך, הדמויות תמצאנה עצמות יד שעונדת טבעת החלמה.

23. התקלות אקראית :

(ראה מפה 1)

בכל יום בו הדמויות נמצאות 2 משבצות באזור זה, הן נתקלות במפלצת משוטטת מטבלת מפלצות משוטטות מביא המרכזי 3.

24. הידרת היס :

(ראה מפה 1)

אם ספינת החבורה תעבור בשטח של משבצת אחת ממקום זה, היא תותקף ע"י הידרת ים בעלת 6 ראשים.

הידרת ים: דרג"ש 5 ; קב"פ 6 ; נק"פ 48 ; תנ 40(13) מ' בשחיה; הת 6 ; נזק 1-10 כל אחת; ניצל ל-6 ; מר 11 ; נט נייטראלי.

הידרת היס תוקפת יחד עם ששת ראשיה בכל תור. ראש אחד מושמד על כל 8 נקודות נזק שההידרה סופגת.

מאורת ההידרה ממוקמת 60 מטר מתחת לפני היס במערה מוצפת. בתוך המאורה נמצא האוצר שההידרה אספה מספינות טבועות, ועוברים ושבים חסרי מזל. האוצר כולל 1000 מטבעות זהב, שריון קשקשים 3, גיזון חלוד שבקצהו גולה משובצת (שווי 500 מטבעות זהב) ושיקוי נשימה במים.

טפרים / נשיכה 1 + נשק נשיפה : נזק 1-6 / 1-6 / 3-24 או נשיפה ; ניצל ל-8 ; מר 9 ; נט רשע

לעיתים (33% מהזמן) הדרקון ישן על גבי ערימת האצרות שלו וניתן להפתיעו. אך אם הוא ער בשעה שהדמויות נכנסות למערה, הדרקון ידע שהן שם. יש סיכוי של 50% שבמקום לשסע את הדמויות הדרקון יניח לדמויות לעזוב שלמות ובריאות. הוא יעשה זאת בתנאי שהדמויות יותרו על כל החפצים הקטומים שלהן.

אם אתה משתמש במפה 3 או 4, הדרקון חסם את כל התעלות בניקרה שקטנות מדי לתנועה בשבילו.

מאגר אוצרות הדרקון מכיל 40,400 מטבעות כסף, 2000 מטבעות זהב, ומבחר של 30 סוגי תכשיטים בשווי של 18,000 מטבעות זהב.

21. מאורת הטרוגולודיטים

האומללים : (ראה מפה 3 או 4)

אתה רשאי להשתמש במאורות כלליות 1 (מפה 3), מאורות כלליות 2 (מפה 4) או מפה שתיכנת להיתקלות.

כאשר הדמויות מתקרבות לאזור זה, הן מתחילות להריח צחנה חריפה. הצחנה מתגברת ככל שהדמויות מתקרבות לפתח חשוך באדמה. נראה כי מקור הריח הוא בפתח זה.

במאורה זו יש 17 טרוגולודיטים. הם עברו לאחרונה למקום זה בשל האקלים הטחוב ו"הנעים".

טרוגולודיט (17) : דרג"ש 5 ; קב"פ 2 ; נק"פ 10 כל אחד ; תנ 40(13) מ' ; הת 2 טפרים / נשיכה 1 ; נזק 1-4 כל אחת ; ניצל ל-2 ; מר 9 ; נטייה רשע.

בכל חדר במאורה יש בין אחד לארבע טרוגולודיטים, מלבד בחדר האוצר שם ניתן למצוא את שאר הטרוגולודיטים.

תיבת האוצר של הטרוגולודיטים קשורה בשרשרת לקרקעית בריכה מצחינה המכילה נוזל כהה בעומק מטר. התיבה החלודה מחוברת ליתד שעל קרקעית הבריכה. בכדי להגיע אל התיבה יש לחתוך את השרשרת (עלייך להחליט מה יהיו סיכוייהן של הדמויות בהסתמך על מעשיהן). למרות שהתיבה נעולה, ניתן לפרוץ את המנעול ברגע שהתיבה תוצא מהבריכה.

מתחת לזוהמה בקרקעית הבריכה, נמצא המפתח למנעול התיבה. לדמויות יש רק סיכוי של 20% למצוא בטעות את המפתח, אך אם הן תחפשנה באזור בצורה פעילה, יש לכל דמות סיכוי של 1 ל-6 למצוא את המפתח.

מאגר חפצי הערך מכיל 2,000 מטבעות נחושת, 2,000 מטבעות כסף, 1,000 מטבעות אלקטרום, 3,000 מטבעות זהב, 6 אבני

כל אחד מחדרי הניקרה מואר ע"י לפיד. הלפידים מחוברים לקירות האבן ע"י גוש שחור ודביק של זפת. תאורה עמומה בכל חדר מגלה חדר קבורה, שמפוזרות בו עצמות ותכריכים רקובים.

בחדר האוצר מתחת לערמת תכריכים נמצאת תיבת אוצר העוגים. בתוך ארגז העץ הנעול נמצאים 2000 מטבעות כסף, 1000 מטבעות זהב ושלוש גולגלות נמרים.

19. אנקילוסרוס מופרע :

(ראה מפה 2)

בשעה שהדמויות נעות באזור מיוער זה, מופיע אנקילוסרוס ותוקף אותן בטרוף בעזרת זנבו. למרות שבד"כ הוא צייתן, יצור זה רעה לאחרונה בחלקת עשבי לוקו, וכעת הוא נמצא תחת השפעת הצמח. היצור הענק תוקף עד אשר הוא נשחט (+6 למוראל) או עד אשר השפעת הצמח נמוגה (לאחר שעתים)

אנקילוסרוס: דרג"ש 0 ; קב"פ 7 ; נק"פ 33 ; תנ 20(6) מ' ; הת 1 זנב; נזק 2-12 ; ניצל ל-4 ; מר 6 ; נט נייטראלי.

אזור זה הוא גם אזור היצי של אלוסארוס. אלוסארוס : דרג"ש 5 ; קב"פ 13 ; נק"פ 55 ; תנ 50(16) מ' ; הת 1 נשיכה ; נזק 4-24 ; ניצל ל-7 ; מר 9 ; נטייה נייטראלי.

אם בידי הדמויות מפת האוצר מקן העורבים (אזור 16), הן רשאיות לחפור ולחפש את האוצר הגדול, שקבור 3 מטר מתחת לפני האדמה. החפירה תמשך 2+4ק1 תורים, גלגל למפלצות משוטטות כל תור. אם אחת תופיע, היא תהיה אלוסארוס.

האוצר מכיל 2,000 מטבעות זהב, שלושה יהלומים בשווי 3,000 מטבעות זהב כל אחד וענק ספירים בשווי 6,000 מטבעות זהב.

לתאור מושלם של האנקילוסרוס והאלוסארוס ראה את פרק המפלצות החדשות (עמ' 30) בסוף.

20. משכן הדרקון הירוק :

(ראה מפה 3 או 4)

אתה רשאי להשתמש במאורות כלליות 1 (מפה 3) מאורות כלליות 2 (מפה 4) או במפה שתיכנת להתקלות זו.

כאשר הדמויות עוברות בגבעה סלעית נמוכה הן מבחינות בפתח רחב בצד הגבעה. כאשר הדמויות מתקרבות לפתח המערה הן שומעות נשיפות כבדות שבאות מתוך הניקרה החשוכה.

אם הדמויות נכנסות לניקרות הן ימצאו את כל החדרים ריקים, מלבד אחד. בחדר האוצר הדמויות נתקלות בדרקון ירוק. יצור שהגיע לגיל מופלג ובעל חזות מפחידה.

דרקון ירוק: דרג"ש 1 ; קב"פ 9 ; נק"פ 45 ; תנ 30(10) מ', בתעופה 90(30) מ'; הת 2



הרפתקת המישור המרכזי

טבלה 4 מפלצות הרפתקת המישור המרכזי

| גילגול קוביה | מפלצת | גילגול קוביה | מפלצת |
|--|---|--|---|
| מהיער אך עדיין להמנע מקרב. | 2-3 זובי מערה (2) : דרג"ש 5 : קב"פ 7 ; נק"פ 33,28 ; תנ (13) 40 מ' ; הת 2 טפרים / נשיכה 1 ; נזק 8-12/1-8 ; ניצל ל-3 ; מר 9 ; נט ניטראלי. | 9 פילים פריהיסטוריים (2) : דרג"ש 3 : קב"פ 15 ; נק"פ 67, 59 ; תנ (13) 40 מ' ; הת 3 : 2 ניבים או רמיסה 1 ; נזק 2-12/2-12 או 32-4 ; ניצל ל-2 ; מר 8 ; נט ניטראלי. | 10 טריסראטופס : דרג"ש 2 : קב"פ 11 ; נק"פ 50 ; תנ (10) 30 מ' ; הת 1 נגיחה או רמיסה 1 ; נזק 3-18 ; ניצל ל-6 ; מר 8 ; נט ניטראלי. |
| מגורים מעוקל-שן (2) : דרג"ש 6 : קב"פ 8 ; נק"פ 35,29 ; תנ (16) 50 מ' ; הת 3 נזק 8-1-1-8 ; ניצל ל-4 ; מר 8 ; נט ניטראלי. | 12 רעידות אדמה : רעידות אדמה משתנות בחוזקות שונות (גלגל בק1) | 11 נמרים מעוקל-שן (2) : דרג"ש 6 : קב"פ 8 ; נק"פ 35,29 ; תנ (16) 50 מ' ; הת 3 נזק 8-1-1-8 ; ניצל ל-4 ; מר 8 ; נט ניטראלי. | 1-4 רעידה קטנה - אין השפעה |
| עדר חיות (5) : דרג"ש 7 : קב"פ 2 : נק"פ 10 כל אחד ; תנ (26) 80 מ' ; הת 3 ; נזק 2-1-1-4/1-2/1-1 ; ניצל ל-1 ; מר 5 ; נט ניטראלי. | 4-1 רעידה חזקה - הדמויות מופלות מרגליהן, 30% סיכוי לנפילה אם באמצע טיפוס הר. | 6 זאבי אימים (4) : דרג"ש 6 (16) 50 מ' ; קב"פ 1+4 ; נק"פ 11,14,16,19 ; תנ (16) 50 מ' ; הת 1 ; נזק 2-8 ; ניצל ל-2 ; מר 8 ; נט ניטראלי. | 5 רעידה חזקה - הדמויות מופלות מרגליהן, 30% סיכוי לנפילה אם באמצע טיפוס הר. |
| זאבי אימים (4) : דרג"ש 6 (16) 50 מ' ; קב"פ 1+4 ; נק"פ 11,14,16,19 ; תנ (16) 50 מ' ; הת 1 ; נזק 2-8 ; ניצל ל-2 ; מר 8 ; נט ניטראלי. | 6 רעידה חמורה - העצים מוטים, אבנים מתדרדרות, חריצים קטנים נוצרים באדמה, הדמויות מופלות מרגליהן, אם בתוך החורשה, 5% סיכוי לדמות שתספוג 6ק נזק מנפילת עצים, 60% סיכוי לנפילה אם באמצע טיפוס הר. | 6 חזירי בר (2) : דרג"ש 7 : קב"פ 39 נק"פ 10 ; תנ (16) 50 מ' ; הת 1 ; נזק 2-8 ; ניצל ל-2 ; מר 9 ; נט ניטראלי. | 6 רעידה חמורה - העצים מוטים, אבנים מתדרדרות, חריצים קטנים נוצרים באדמה, הדמויות מופלות מרגליהן, אם בתוך החורשה, 5% סיכוי לדמות שתספוג 6ק נזק מנפילת עצים, 60% סיכוי לנפילה אם באמצע טיפוס הר. |
| עדר חיות (5) : דרג"ש 7 : קב"פ 2 : נק"פ 10 כל אחד ; תנ (26) 80 מ' ; הת 3 ; נזק 2-1-1-4/1-2/1-1 ; ניצל ל-1 ; מר 5 ; נט ניטראלי. | 7 רעידה חמורה - העצים מוטים, אבנים מתדרדרות, חריצים קטנים נוצרים באדמה, הדמויות מופלות מרגליהן, אם בתוך החורשה, 5% סיכוי לדמות שתספוג 6ק נזק מנפילת עצים, 60% סיכוי לנפילה אם באמצע טיפוס הר. | 7 עדר חיות (5) : דרג"ש 7 : קב"פ 2 : נק"פ 10 כל אחד ; תנ (26) 80 מ' ; הת 3 ; נזק 2-1-1-4/1-2/1-1 ; ניצל ל-1 ; מר 5 ; נט ניטראלי. | 7 רעידה חמורה - העצים מוטים, אבנים מתדרדרות, חריצים קטנים נוצרים באדמה, הדמויות מופלות מרגליהן, אם בתוך החורשה, 5% סיכוי לדמות שתספוג 6ק נזק מנפילת עצים, 60% סיכוי לנפילה אם באמצע טיפוס הר. |
| זאבי אימים (4) : דרג"ש 6 (16) 50 מ' ; קב"פ 1+4 ; נק"פ 11,14,16,19 ; תנ (16) 50 מ' ; הת 1 ; נזק 2-8 ; ניצל ל-2 ; מר 8 ; נט ניטראלי. | 8 רעידה חמורה - העצים מוטים, אבנים מתדרדרות, חריצים קטנים נוצרים באדמה, הדמויות מופלות מרגליהן, אם בתוך החורשה, 5% סיכוי לדמות שתספוג 6ק נזק מנפילת עצים, 60% סיכוי לנפילה אם באמצע טיפוס הר. | 8 זאבי אימים (4) : דרג"ש 6 (16) 50 מ' ; קב"פ 1+4 ; נק"פ 11,14,16,19 ; תנ (16) 50 מ' ; הת 1 ; נזק 2-8 ; ניצל ל-2 ; מר 8 ; נט ניטראלי. | 8 רעידה חמורה - העצים מוטים, אבנים מתדרדרות, חריצים קטנים נוצרים באדמה, הדמויות מופלות מרגליהן, אם בתוך החורשה, 5% סיכוי לדמות שתספוג 6ק נזק מנפילת עצים, 60% סיכוי לנפילה אם באמצע טיפוס הר. |

המישור המרכזי גובל בצידו האחד בהרים ובצידו השני בנהר הגדול. הוא מובדל מכל השאר ע"י צוקים תלולים ומשוונים המתנשאים לגובה 1000 מטר.

הר געש רדום מאפיל על המישור, בלוע הר זה שוכן אגם. את הר הגעש ניתן לראות כמעט מכל מקום במישור.

מעלות החום במישור נמוכות יותר מאשר בשאר הארץ, מלבד באגם. את מרבית המישור מכסים כרי דשא ויערות.

הדמויות יכולות להגיע למישור רק ע"י שלוש דרכים : ע"י הצית גשר החבלים (ראה אזור 15), ע"י שימוש באביון תעופה קטום, או ע"י טיפוס. דמויות ללא מיומנות טיפוס, לא תוכלנה לעלות בצוקים בהצלחה. אפילו גנבים חייבים לבדוק נפילה כל 30 מטר (30 פעמים). רמוז לדמויות על הסיכון הכרוך בטיפוס. אתה יכול גם לרמוז לשחקנים שהכפר מנטרו יכול לשמש מקום נוח לדמויות להקים בסיס להמשך ההרפתקות בשטח.

מפות למישור המרכזי

התקלויות : אתה תזדקק למפות הבאות בכדי לנהל התקלויות במישור המרכזי :
מפה 10 : המישור המרכזי.
מפה 11 : הכפר מנטרו.

קנה המידה במפת המישור המרכזי הוא 1600 מטר למשבצת. לכן הדמויות ינועו 6 משבצות ביום כאשר הן משתמשות במפה זו. כאשר הדמויות תעלנה את הצוקים באזור 27, יקח להן הרבה יותר זמן להתקדם.

מפלצות משוטטות

בדוק התקלויות במפלצות משוטטות ע"י גילגול לק1 כל פעם שהדמויות מתקדמות שלוש משבצות. אם תקבל 5 או 6 - תהיה התקלות. גלגל לק2 בטבלת מפלצות משוטטות במישור המרכזי בכדי לקבוע במה יתקלו הדמויות.

התקלות במישור המרכזי

25. מחצבת הזהב :

(ראה מפה 10)

רעש אחרון חשף מכרה עפרות זהב באיכות גבוהה. גמד או כל דמות אחרת שיודעת אודות חציבה יכולה לזהות את המכרה ולשער את הערך של 5 גושי זהב לכל 10 מטבעות עפרה שנחצבו. המכרה הוא למעשה קטן ואינו מספק יותר מאשר 15,000 גושי זהב מזוקק.

בכדי להשיג כמות זו הדמויות חייבות לחצוב, להעביר ולזקק 1,500 קילוגרם של עפרות. שני אנשים יכולים לחצוב 100 קילוגרם עפרות ביום אחד.

ניתן להביא פועלים מהיבשה המרכזית

26. יער טריאנט :

(ראה מפה 10)

יער זה פתוח וקל לעבור דרכו, אך ענפי העצים מעל שזורים אחד בתוך השני, והופכים את היער לאפל ועגמומי. 15 טרנטים מפוזרים ברחבי יער קטן זה.

טריאנט (15) : דרג"ש 2 : קב"פ 8 ; נק"פ 41-34 ; (33+8) ; תנ (6) 18 מ' ; הת 2 ענפים ; נזק 2-12 כל אחד ; ניצל ל-8 ; מר 9 ; נט צדיק.

ניתן לזהות טריאנט רק במרחק של 10 מטר או פחות. הם מפתיעים את הדמויות בגילגול

3-1 ב-ק1.

טריאנטים אלו מתבודדים ומנסים להימנע מכל מגע עם הדמויות. הטריאנטים הם היצורים החיים היחידים ביער, ואם הדמויות ינועו דרך היער מבלי לחפש, הסיכוי של היתקלותם בטריאנטים הוא רק 1 ל-20.

הטריאנטים מתעלמים מהדמויות, אך המעשים הבאים שיעשו ע"י הדמויות יגררו את התגובות הבאות :

חיפושים : אם הדמויות מחפשות יצורים יש להן סיכוי של 6-1 לגלות טריאנט. אם הן מחפשות במיוחד אחר טריאנטים הסיכוי גדל ל-3 ל-6.

טיפוס על עצים : יש סיכוי של 1 ל 20 שבאחד מהעצים עליו תטפס דמות יהיה טריאנט. אם הדמות לא מזיקה, הטריאנט לא ינוע ולא יחשוף את נוכחותו. אם הדמות מתקיפה או מכאיבה, הטריאנט מיד יהרוג או ישבה את התוקף. תוך כדי קריאה לעזרה. טריאנטים נוספים (1+4ק1) יבואו תוך 6ק2 (תורים).

נדיעת עצים : אם הדמויות תנסנה לגדוע עץ, טריאנט אחד יופיע בתור הראשון של הפעילות. הטריאנט ינסה להמנע מכך שיבחינו בו, אך יגרום לעץ הנגדע לנוע במהירות של 10 מטר לתור. טריאנט נוסף יופיע במשך כל תור לאחר מכן. הטריאנטים עושים ככל יכולתם להרחיק את הדמויות

הבערת אש : אם הדמויות מדליקות מדורה קטנה באזור, היער מתחיל להתרחק בהדרגה

הרפתקת המישור המרכזי

פאנו הוא אדם מבוגר. מצולק מאוד, ונכה בידו השמאלית. חולשתו, האחריות שלו כלפי השבט ואמונתו התפלות בנוגע לאי, מונעות ממנו להצטרף לדמויות בפשיטה. רצונו הטוב חשוב, מכיון שדעתו על הדמויות קובעת מה היחס שהכפריים יתנו להן. פאנו הוא בעל מזג נוח, אך הוא גאה במעמדו, ולא יסבול לזלזול בו, או ב"מנהיג" הכפר.

אומלט, כוהן השבט: דרג"ש 9 : כהן 6 : נק"פ 22 : תנ (40)13 מ' : הת 1 : נוק 6-1 או ע"י נשק : מר 8 : נט צדיק.

לחשים: עוצמה ראשונה: ריפוי פצעים קלים, טיהור מזון ושתיה. עוצמה שניה: ברכה, שליטה בנחשים. עוצמה שלישית: רפוי מחלות.

אומלט הוא אדם אדוק, מסור לאלוהיו (אולורון, שליט השחקים) אך נראה שהוא בורך וקולל גם יחד. הוא אדם שהגיע לגיל מופלג וחי במשך שנים רבות, הרבה מעבר לאורך חיי אנשים אחרים בשבט. הכפריים מתייחסים לזאת כברכה של אלוהיו. אך הוא שביר וחלש ופעולותיו מוגבלות מאוד, כשלון העבר. בשל מצבו, אומלט לא יכול להצטרף להרפתקה או לעזור בצורה פעילה לדמויות, אך הוא מוכן לעזור לדמויות ע"י קסמיו. הוא יוכל להטיל קסמים אך עליו לקבל התרעה של יום.

29. האי טאבו :

(ראה מפה 10)

פרטים על אזור זה ניתנים בפרק הרפתקתו באי טאבו.

המיותורים שנתרו מהדיג באותו יום.

הכפר עצמו מכיל 6 ביקתות העשויות מדקלים ומוגבהות כחצי מטר מעל פני האדמה על גבי קלונסאות. בתוך האגם יש שתי ביקתות נוספות בגובה מטר מעל פני המים על גבי משטחים. הביקתות הקטנות שבאגם (6 מטר על 12 מטר) שייכות לאומלט. אדם זקן המשמש ככהן הכפר. הבנין הגדול יותר (10 מטר על 15 מטר) משמש כביקתת הכניסים.

הכפר מאוכלס ב-50 חברי שבט החיים מדיין וחקלאות זעירה. הם מחולקים ל-5 משפחות גדולות. כל משפחה חיה כקבוצה אחת ומתחלקת במזון ובעבודה, לכל משפחה יש נכסים משלה: סירות, מכשירי דיג וביקתות. אנשים אלו אינם לוחמים, אך אם יותקפו, הם יגנו על עצמם בדרך הטובה ביותר ששישוריהם מאפשרים להם. אם הדמויות לא תוקפות את הכפר, קבוצה של גברים חמושים בחניתות יקבלו את פניהן. בתחילה התחיתות מושלכות קרוב לדמויות הכפריים ינסו להפחיד את הדמויות ע"י צעקות ועויתות. אם הדמויות נשארות ידידותיות, הכפריים מברכים אותם ומובילים אותם אל תוך הכפר. בכפר נערכת הכרות בין הדמויות ובין פאנו "המנהיג המדבר" וראש הכפר, אומלט כוהן השבט, ו"המנהיג" גלופת עץ קטנה של איש זקן שנשמרת בביקתת הכניסים באגם. הדמויות מבינות שכל ההחלטות החשובות באות מפי "המנהיג" בשעה ש"המנהיג המדבר" (פאנו) משמש כשליט, ומתורגם את רצונו "המנהיג". לאחר פגישה זו, מוגשת בפני הדמויות ארוחה של דגים אפויים, פירות, פשטידת תפ"א, מרק צבים, ציפורים צליות ובירה. ארוחה זו נערכת על החוף, ומדורות עשן גדולות מודלקות בכדי להניס את החרקים. מספר משפחות מספקות מקומות לינה, הילידים מתעקשים שלפחות דמות אחת תישל בכל ביקתה. הילידים נוטנים לכל דמות כל מה שהיא מבקשת, אך הם מצפים לאותו יחס בעתיד, עליד להשתמש במנהג זה לפחות פעם אחת במשך הרפתקה.

הדמויות יכולות להשאר בכפר במשך כמה זמן שתרצנה, אך לאחר תקופה מסוימת, הן מתבקשות לעזור לכפריים להשמיד את האיום שעל הכפר. פאנו ואומלט מספרים לדמויות שקבוצה של אנשי שבט מומרים (כעת צידי ראשים) פושטים על הכפריים. המומרים התיישבו בחורבת מקדש גדולה בצד המערבי של האי במרכז האגם. הכפריים לא יכולים לעשות דבר כנגד אויבם, מכיון שהמומרים חזקים יותר, ומכיון שהאי שהם יושבים בו נחשב כאסור. למרות שהכפריים עוזרים לחבורה ע"י אספקת סירות וכל הציוד הדרוש להן, הם לא מוכנים לדרוך על אדמת האי.

פאנו "המנהיג המדבר" : דרג"ש 9 : לוחם 4 : נק"פ 26 : תנ (40)13 מ' : הת 1 : נוק 6-1 או ע"י נשק : מר 8 : נט צדיק.

מהמדורה ומשאיר מרחב של 15 מטר. שלושה טריאנטים נעים לעמדות מסביב למדורה ושולטים בעצים. הם לא יעשו כלום כל עוד הדמויות משתמשות בענפים יבשים ושיחים מתים להעברת האש. אם הדמויות אוספות ענפים חיים או עצים, כל טריאנט שולח שני עצים למחנה מאוחר בלילה. אם הדמויות לא תנסנה להשמיד את העצים הן לא תותקנה, אך העצים ינסו לקחת או להרוס כמה שיותר מטען. אם דמות משתמשת בקסם המבוסס על אש, היא תותקף ע"י טריאנטים.

27. חומת הצוקים :

(ראה מפה 10)

הצוקים שמקיפים את האגם הוולקני יוצרים חומת אבן מתנשאת ומרשימה עטופים לרב בעננים נמוכים. פסגותיהם נראות משוננות ובמקומות מסויימים מושלגות.

לא ניתן להבחין בשביל ברור על חומת הצוקים, אך נראה שאפשר לטפס על החומה במקומות רבים. אפילו דמויות ללא מיומנות בטיפוס יכולות לנסות לטפס על הצוקים, היות ויש מקומות אחיזה ושרשים על גבי משטחי הסלע.

לכל הדמויות מלבד גנבים, יש סיכוי נפילה של 50% בזמן הטיפוס. ניתן להפחית זאת ב-10% אם הגנב מנחה את הדמויות הסיכוי הבסיסי של דמות יופחת ב-10% אם ניקוד הזריזות שלה הוא 15 או יותר. אם הדמויות קשורות אחת לשניה, ניתן להפחית עוד 20% מסיכויי הנפילה הבסיסיים. אתה יכול להמשיך להפחית את סיכויי הנפילה בהסתמך על מעשי הדמויות.

הטיפוס לקצה הצוקים נמשך 12 שעות. במשך זמן זה עדיין תגלגל להתקלות רגילה על טבלה 4, אך רק ההתקלויות הבאות יתרחשו : פטראאודון (היתקלות 4) פטרואקטיל (התקלות 5) רעידות (התקלות 12). בפסגה, הסלעים מכוסים בקרח ושלג, והמעלות הן מתחת לאפס. לא יתרחשו כאן התקלויות, אך דמויות שיעברו כאן את הלילה ללא ביגוד חם יסבלו מ 6ק2 נקודות נזק עקב חשיפה לקור. הדמויות יכולות להבעיר אש, במידה והן הביאו עצים עימן. לא ניתן למצוא עצים לשריפה באזור זה.

כאשר הדמויות יורדות אל תוך לוע הר הגעש (ירידה של 8 שעות) מעלות החום עולות והאקלים הופך לטרופי. צמחית גינגל מכסה את המרדות אך אוכלוסית החיות בעמק דלילה. המשך לגלגל להתקלויות במפלצות משוטטות, אך התעלם מהתוצאות אלא אם לגלגל 12 ב 6ק2, במקרה זה רעידה מזערית תזעזע את הקרקע.

28. הכפר מאנטרו :

(ראה מפה 1)

כפר זה שוכן על חופי האגם. הקצה המערבי של הכפר מוקף בגזעי עצי דקל וענפים החופפים אחד את השני בצורה גסה. גדר זו משתרעת אל תוך המים משני צידי הכפר. חלק מחומה זו הוארך בכדי ליצור שתי מכלאות דגים המשמשות להחזקת הדגים



הרפתקות באי טאבו

אי מסולע זה, מלא בהריסות, פסלים, ומדרגות שבורות. החורבה הגדולה ביותר על האי היא המקדש, שנחצב בתוך צוק האבן בחוף המערבי של האי. ניתן להכנס לשם בקלות דרך האגם, היות ומדרגותיו הרחבות יורדות אל תוך מימי האגם. שם הדמויות מתחילות את השלב האחרון בהרפתקה שלהן.

אי זה היה פעם מרכז ממלכת קופרו עד אשר חיילות הילידים הרסו את כוחם. אל תספר לשחקנים מה ומי היו הקופרו. זהו חלק מהאיסור שבאי. לתאור מושלם של הקופרו ראה את פרק המפלצות החדשות (עמ' 30) בסוף.

מאורת אנשי השבט המומרים היא בקומה הראשונה במקדש (מפה 12). בשעה שאנה מתאר את אזורי המקדש וזכור את הפרטים הבאים: כל המקדש טחוב ומסריח, האויר חם ועומד, יצורים קטנים עוירים מתאספים ללא הפסקה ליד הדמויות, חלקם אף מעופפים פה ושם.

מפות התקלות באי טאבו

אתה תזדקק למפות הבאות בכדי לנהל התקלויות אי טאבו:

- מפה 12: קומה 1 במקדש.
- מפה 13: קומה 2 במקדש.
- מפה 14: קומה 3 במקדש.

מפלצות משוטטות

אל תגלגל להתקלות במפלצות משוטטות כל עוד הדמויות באי טאבו.

התקלויות באי טאבו

מקרא לקומה 1 במקדש

(ראה מפה 12)

30. הכניסה למקדש

הכניסה למקדש נחצבה בדפנות צוק מסולע. שני שקעי מוטות וקרשים שביים בולטים ממדרגות המקדש. שתי מדרגות מובילות למשטח ובו שורת עמודים. המשטח והעמודים עשויים משיש אדום. ראשים מצומקים רבים, לסתות, קמעות עם נוצות ושאר חפצי פולחן שבטיים מונחים על גבי מוטות התקועים בסדקי רצפת המשטח.

שלוש קבוצות מדרגות מובילות למשטח שני כ-1.5 מטר מעל הראשון. בכל אחד מצידו המדרגות מונחים רגל ועקב מאבן. רגליים אלו הן שרידים של פסלי ענק שפעם עמדו במדרגות. מפלס המדרגות הסופיות מאונף בעמודי שיש אדום נוספים. בסוף

המשטח השני יש פתח המוביל חזרה אל תוך הצוק. הפתח מאונף גם הוא ע"י 2 עמודי שיש. בקירות האחוריים הזויתיים של המשטח - נחצבו שני תבליטים של אנשים המחזיקים קערות עם גחלים בוערות.

31. עמדת השומרים

אנשי השבט החיים במקדש הצרו בזהירות מעבר זה ע"י שכבות חצץ, כך שרק דמות אחת יכולה לעבור במעבר כל פעם. בצד השני של המעבר מחכים שלושה לוחמים מרמה 1, ולוחם אחד מרמה 5.

לוחמים (דרגה 1) (3) : דרג"ש 7 ; לוחם 1 ; נק"פ 7 כל אחד; תנ 40(13) מ' ; הת 1 ; נזק 1-6 או ע"י נשק ; מר 8 ; נט רשע.

לוחם (דרגה 5) : לוחם 5 ; נק"פ 32 ; תנ 40(13) מ' ; הת 1 ; נזק 1-6 או ע"י נשק ; מר 9 ; נט רשע. לוחם זה לובש שריון עצם, ונושא מגן וחנית 1.

שומרים אלו יכולים להבחין בכל פולש הנע לאורך החומה. הם מנסים לשחות את יריביהם אחד אחד. אם הם מותקפים לכולל אש, ברק, או כל קסם דומה השומרים מקבלים +1 בוריקות והצלה שלהם היות והם מוגנים היטב ע"י מחסה. אם מוראל שומרים אלו יורד, הם ינוסו חזרה אל האולם המרכזי (אזור 32).

32. האולם המרכזי

אולם גדול זה היה פעם אזור הפולחן הראשי במקדש, אך אנשי השבט משתמשים בו כאזור המגורים העיקרי שלהם. הרצפה מכוסה במרבדים, קערות, וכלי אוכל העשויים מעצם. אש בוערת במרכז החדר. האולם עצמו בגובה שתי קומות. לאורך שלושת צידי הקומה השניה יש מרפסות. במרכז התיקרה נחצב פתח גדול 6 מטר על 9 מטר המשקיף על השמים. לאורך הפתח נמתחה רשת בכדי למנוע מפולת או כניסת יצורים קטנים. הרשת אינה מונעת מהדמויות להכנס, אך היא גם לא תישא את משקל הדמויות. מאחת מפינות הפתח, משתלשל חבל המגיע עד לריצפה.

במרכז הקיר שמול הכניסה נחקקו פנים הממלאים את השטח שמהריצפה ועד לתיקרה. הפנים נראות כשל אנוש או דמוי-אנוש עם פה פעור. התבליט נחרס כך שקשה לקבוע איזה יצור היה זה בעבר. כל שאר הדלתות ממוקמות בקומת המירפסת.

באולם זה 10 אנשי שבט, 12 נשים ו-8 ילדים.

אנשי ונשות השבט (22): דרג"ש 9 ; לוחם 1 או אר: נק"פ 5 כל אחד; תנ 40(13) מ' ; הת 1; נזק 1-6 או ע"י נשק ; מר 9 ; נט רשע.

הגברים והנשים נלחמים, בשעה שהילדים מנסים לברוח דרך החבל. הגברים מאזורי 32 ו-33 באים לתגבר את אנשי השבט שכאן, תוך 2 תורים. אם מוראל המבוגרים ירד, הם ינסו להסתער לכיוון היציאה לכניסת המקדש.

32A. הרווקים של השבט ישנים בחדרים אלו. כל חדר מלא בקישוטים של עצמות מגולפות, נוצות, ושלדי דגים. על הקירות נשענות קשתות קצרות וחניתות. מסביב למזורה קטנה מסודרים במעגל, מרבדים, סירים העשויים מדלעת, וקערות מגולפות המלאות בבוץ ואפר. התיקרה מוכתמת בפיח, והאיר מריח משומן, עשן, זיעה ודגים. בכל חדר יש 7 גברים המספרים אחד לשני סיפורי התפארות.

גברים צעירים (14): דרג"ש 7 ; לוחם 1 ; נק"פ 6 כל אחד; תנ 40(13) מ' ; הת 1 ; נזק 1-6 או ע"י נשק; מר 9 ; נט רשע.

כל גבר לובש שריון עור פרימיטיבי, וחמוש בחנית וחץ וקשת.

חיציהם של הגברים הצעירים מצופים ברעל צמחים דביק, הגורם ל 61 נקודות נזק נוספות. הרעל גורם כמו כן להקאות תכופות וחום למשך 102 קעות, זריקת הצלה מוצלחת כנגד הנזק מבטלת את המחלה ואת הנזק הנוסף.

32B. חדר זה שמור לבנות הלא נשואות של השבט, הוא מעוטר כמו 32A מלבד הנשק, שהוא כידונים העשויים מעצם ומתכת. יש גם כלים רבים כמו מגרדות, מחטים ופטישיים.

בחדר זה יש 5 בנות. הן מסדרות את שערן, מנקות את שניהן, מציירות כתובות קעקע ועושות שאר פעולות בכדי לשפר את חזונו. הבנות (3 נק"פ כל אחת) לא תוקפות, אך מנסות לברוח אם זה אפשרי.

32C. חדר גדול זה הוא מגורי המנהיג השבט. בחדר זה נמצאים הילידים הבאים:

המנהיג : דרג"ש 5 ; לוחם 7 ; נק"פ 44 ; תנ 40 (13) מ' ; הת 1 ; נזק 2+1-8 ; מר 10 ; עם נט רשע.

המנהיג לובש שריון עצם וחמוש במגן ומרד.

בניו של המנהיג (3) : דרג"ש 7 ; לוחם 3 ; נק"פ 20,17,16 ; תנ 40(13) מ' ; הת 1 ; נזק 1-6 ; מר 9 ; נט רשע.

כל בחור לובש שריון עור וחמוש בחנית.

רופא האליל : דרגש 6 ; כהן 5 ; נק"פ 21 ; תנ 40(13) מ' ; הת 1 ; נזק 1-6 ; מר 9 ; נט רשע.

הרפתקות באי טאבו

קצה סנפיר יש ציפורן ארוכה בודדת. הפסל בשווי 2,000 מטבעות זהב.

הפסל הוא בדמות קופרו. לתאר מושלם, ראה את פרק המפלצות החדשות (עמ' 30) בסוף.

כל מי שמביט בפסל חייב לבצע זריקת הצלה כנגד לחשים. כל דמות שאינה מצליחה בזריקת הצלה הופכת בסתר למשרתת של הקופרו, עד אשר כוחו של הפסל נהרס. הקללה יכולה להשבר רק אם הפסל יבורך ע"י כהן צדיק, או אם הפסל נהרס בעצמו.

המסדרון שמעבר לחדר זה חסום במפולת סלעים ואינו ניתן למעבר. אתה יכול לבחור באפשרות שמסדרון זה יוביל לאזורים נוספים שאתה תיכנת.

מקרא לקומה 2 במקדש

(ראה מפה 13)

חלק מקומה או בעומק 1.5 מטר מתחת למים. שים לב אילו אזורים מוצפים, והזכר לשחקנים מצב מיוחד זה בתאוריק. שים לב למקורות אור טבעיים, הם יכולים בקלות להיגמר או להפוך לחסרי תועלת אם הדמויות ירטיבו אותם.

38. אולם מוצף במים

רישמית אולם זה היה חדר עינויים, כעת הוא בעומק של מטר וחצי מים. דמויות מתחת לגובה של 120 ס"מ, שלובשות שריון מתכת חייבות לשמור על ראשן מעל המים בדרך כלשהי, אחרת הן תטבענה.

התיקרה אדמדמה-שחורה בשל התרבות חמצן. קורות התמיכה כמעט רקובות לחלוטין. דמויות שנכנסות לחדר זה דרך המסדרון יכולות להיכנס דרך התיקרה לאורך 36 בקומה 1 במקדש.

מספר דגי מערה, לא מוזיקים, חיים בחדר זה ובמסדרונות המוצפים שמעבר. מדי פעם הם נתקלים ברגלי הדמויות. הדמויות מרגישות שהם קרים וחלקלקים.

מתחת לפני המים חבויות מספר מתכות חדות, אבנים ושברי זכוכית. לכל דמות יהיה סיכוי של 1 ל-6 לדרוך על חפץ חד כל 10 צעדים. אלא אם כן היא תפלט את דרכה בהירות ע"י חרב, חנית, מקל או מוט. דריכה על חפץ גורמת ל-2 נקודות נזק.

הדלת שמובילה אל מחוץ לחדר זה פתוחה ומגלה מעבר שפתוח גם הוא ומלא במים בגובה 1.5 מטר. לאורך המעבר יש דלתות בעלות סורגי פלדה. הסורגים מאוד חלודים, וניתן לשוברם ע"י כל דמות שתגלגל את הכוח שלה, או פחות ב 20q1, כל התאים ריקים.

בה. הדלת הממולכדת דקה ונשברת כשדורכים עליה. היא מפילה את כל מי שעומד עליה לאורך 40 בקומה השניה של המקדש. כל מי שנופל סופג 6q1 נקודות נזק.

בפינה הצפון מערבית של חדר זה, מערכת מדרגות מובילה למשטח צר (א). משטח זה ממוקם מאחורי עיני הפנים החצובות המשקיפות לאורך 32. כל מי שעומד על המשטח יכול להשקיף על האולם המרכזי ע"י הסתכלות דרך שני חורי העיניים. בין שני העיניים יש בוכנת עץ גדולה וידיה. אם מישהו ימשוך בידית בחוזקה, בוכנה זו תפוזר ענן אבק דליק, בקוטר 6 מטר דרך אף הפנים, אל תוך האולם המרכזי. ענן האבק יכול לגרום ללהבות באולם המרכזי ולהתפוצץ. זה גורם ל 6q4 נקודות נזק לכל דמות באזור. זריקת הצלה מוצלחת כנגד נשיפת דרקון תפחית את הנזק בחצי. יש סיכוי של 50% שפיצוץ באולם המרכזי יגרום לפיצוץ זהה במקום שהבוכנה נמצאת, שיגרום ל 6q2 נקודות נזק לכל מי ששם.

35. המעבר החסום

מסדרון זה מסתיים בחומת אבנים מגושמות, שחוסמת לחלוטין את המעבר. חומה זו נבנתה ע"י אנשי השבט המורמי, בכדי למנוע מיצורים שבקומה התחתונה של המקדש לצאת ממקום משכנם. הילידים לא טורחים יותר לשמור על חומה זו היות ויצורים כמעט ואף פעם לא מנסים לפרוץ דרכה. אם לדמויות יש כלים מתאימים, הם יכולים לחצוב פתח רחב מספיק בשביל דמות אחת לעבור דרכו במשך שעה.

36. רצפה רופפת

חלק זה של הריצפה נחלש במשך השנים מלמטה, בשל חוסר השימוש בו. האבן וקורות התמיכה נרקבו ע"י מים ורפש. האזור שמסומן ב-מ, יציב מספיק בשביל שאדם אחד יתאה אותו בכל פעם. אם שני אנשים או יותר יעברו - הם יגרמו לאזור להתמוטט. כאשר הדמויות יפלו לחדר מוצף במים (קומה 2 במקדש, אזור 38) לא יגרם נזק לדמויות שנפלו.

37. המזבח הפרטי

חדר מזבח זה מכיל אביזרים שפעם שימשו את הכהנים בעבודת ה"אלים" שלהם. אדן אבן מרובע ניצב לאורך הקיר הצפוני. לידו יש כמה מקלות תיפוף מעצם, 3 קערות משובצות באבני חן (בשווי 500 מטבעות זהב כל אחת) חליל באמבוק מתפורר, ושיירי מניפת נוצות.

על האדן מונחת תיבת אבן קטנה מקושטת בגילופים מסובכים, ובעלת שתי דלתות המסתובבות על צירים. בתוכו יש פסל זהב ואלמוגים יוצאי דפן. הפסל נראה כמו אנוש אמפיבי בעל ראש חלק, עיניים גדולות ופה עם מחושים. גופתו דמוית אנוש, בעלת שתי ידיים המסתיימות בקרומים וציפורניים. מהמותנים ומטה הגוף מתפצל לשלוש כפות מישוש ארוכות, המסתיימות בסנפירים. בכל

לחשים : עוצמה ראשונה: גרימת פצעים קלים (x2) עוצמה שניה: מאחו אנוש, הקסמת נחש

רופא האליל לובש שריון עצם וחמוש באלת עצם.

נשים (5) : דרבי"ש 9: נק"פ 39: תנ (13) 40 מ' : נט רשע.

נשים אלו אינן נלחמות.

המנהיג, בניו ורופא האליל באים לעזור לשאר המשפחות באולם המרכזי (באזור 32) אם האזקה מופעלת. הם גם יבדקו כל רעש יוצא דופן שיבוא מאזור זה. אם הם יאבדו את המוראל שלהם, הם יברחו לחדר זה ויגנו עליו.

בחדר מפוזרים סירים, דלעות, שרשראות עצם, ערמות שלדים, עורות ופרוות רבות. באחד מהשלדים נמצאות 7 אבני חן (1,200 מטבעות זהב, 1,000 מטבעות זהב, 200 מטבעות זהב, 500 מטבעות זהב, 50 מטבעות זהב). באחת מהדלעות חותם שיקוי מעוף. מהקירות תלויות שש פרוות בשווי 100 מטבעות זהב כל אחת.

33. חדר תצפית סודי

דלת סודית, לא ידועה לילידים, מובילה מהמרפסת הצפונית באזור 32 לחדר קטן ליד הכניסה הראשית. המסדרון מאובק במיוחד ולמראית עין אינו בשימוש. בחדר שטיחים רקובים, המאורגנים בקרעים על הרצפה, במיגון צבעים.

מספר מוטות אבן ושפופרות ברונזה מכסים את הקיר הדרומי של החדר. מחור קטן בתיקרה תלום שלוש חבלים נרקבים. חבלים אלו והמוטות הפעילו פעם מערכת מכנית בתוך הפסל ההרוס שעומד בכניסה למקדש. שפופרת הברונזה שימשה פעם כמיקרופון לקולות ה"אלים". שקע קטן נחצב בגב הפסל (ב), שעומד בחלק המשופע של הקיר. פסל זה פונה אל כניסת המקדש (אזור 30) מהקיר הצפון מזרחי. אדם יכול לעמוד בשקע זה ולהשקיף על הכניסה דרך 2 נקבי ריגול.

קירות השקע מכוסים בטחב חום. הטחב מכוסה באבק טחוב ולכן צבעו האמיתי (צהוב) לא נראה.

טחב צהוב : דרג"ש תמיד אפשר לפגוע: קב"פ 9: נק"פ 8 : תנ 0: הת נבגים: נזק 1-6 + נבגים: ניצל ל-2 ; מר לא בשימוש : נט ניטראלי.

34. חדרי כהנים

בחדר סודי זה "האלים" צפו בפולחן שנערך לכבודם. החדר ריק מחפצים והרצפה מכוסה בשיכבות עבות של אבק וחול. האבק מכסה דלת ממולכדת בפינה הצפון מזרחית, כך שלדמויות יש רק סיכוי של 2 ל-6 להבחין

הרפתקות באי טאבו

39. חדרו של הגדול מכולם

הדלתות לאולם זה בגובה 5 מטר מעל לרצפת החדר. החדר מלא במים עד לגובה 6 מטר. אם הדמויות לא בוחצות את דרכן היטב, הן מתגלגלות במדרגות (או שלבי הבמה) ונופלות אל תוך החדר, ללא נזק. בחדר זה חיים שני עקרי ענק:

עקרי ענק (2): דרג"ש 2; קב"פ 3; נק"פ 22,17; תנ (20(6) מ'; הנת 2 צבתות; נזק 2-12/2-12; ניצל ל-2; מר 7; נט נייטרלי.

מאחר והם לא יכולים לשחות, עקרי הענק בדי"כ נשארים על הבמה, או על המדרגות ליד הכניסה. כל עקרב באורך 240 ס"מ. העקרבים מאוד רעבים, ותוקפים כל דבר או את כל מי שנכנס לחדר.

39A. במקום זה על הבמה מונחת צדפת ענק בעומק מטר וחצי מתחת לפני המים.

צדפת ענק: דרג"ש 5 פתוחה, (-2) סגורה; קב"פ 10; נק"פ 55; תנ 0; הנת 1; נזק 4-24; ניצל ל-5; מר אין; נט נייטרלי.

לתאור מלא של צדפת הענק ראה פרק המפלצות החדשות (עמ' 30) בסוף,

עליך להחליט מתי החבורה תבחין בצדפה. בתוכה מונחת פנינה גדולה שחורה בשווי 3,000 מטבעות זהב.

אם הצדפה מותקפת מרחוק, היא נסגרת ולא נפתחת לפחות עוד תור 1. ניתן "לדוג" את הפנינה מהצדפה הפתוחה. סיכוייה של הצדפה תהיה גרועה ב-5% מגנב ברמה הראשונה. אם הדמויות לא מצליחות לדוג את הפנינה, הצדפה נסגרת, וייתכן ואף לוכדת בתוכה דמות חסרת הצלחה. הצדפה לא תיפתח מעצמה בזמן התקפה. ניתן לפותחה בכוח ע"י כמה דמויות, אם יש להן כוח משותף של 50 או יותר. קסם *פליצה* פועל גם הוא.

40. מאורת הסנדקים

רצפת חדר זה מכוסה בשוליות קטנות, ולאורך הקירות יש מספר פסלים, חלקם של יצורים אצילים, חלקם של נשים המחזיקות ילדים, והשאר של מפלצות נוראות. כל הפסלים מגולפים היטב, אך נהרסו בשל הזמן והלחות. האבנים זוהרות בירוק ואדום, כאשר משתקף בהן אור, דבר הנותן לפסלים הפשוטים והתמימים, מראה לא טהור.

לפני הדלת הסודית שבקיר הדרומי יש שוליות גדולה. במרכז תיקרת החדר יש דלת מלכודת ברורה, הדלת מובילה לקומה עליונה (קומה 1 במקדש, אזור 34). דלת מלכודת זו עשויה מעץ, ונראה שהיא רקובה מאוד.

4 קוברות יורקות ליפפו את עצמן מסביב לחלק מהפסלים.

קוברת יורקת (4): דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 6,4,2,2; תנ (30(10) מ'; הנת נשיכה 1 או יריקה 1; נזק 1-3 + ארס; ניצל ל-1; מר 7; נט נטרלי.

בקוברות אלו זורם דם קר ולא ניתן להבדיל בינן לבין הפסלים בויונות, ניתן לראותן ע"י אור רגיל. הנחשים לא תוקפים אל אם כן ניגשים אליהם.

בבסיס אחד הפסלים בפנינה הצפון מזרחית יש 50 מטבעות זהב.

יש שתי יציאות לחדר זה. המעבר צפונית לאורך 45, דלת סודית בקיר הדרומי. בנקודה במפה שמסומנת " ^ " יש הדק חבוי שמפיל את שער ההחלקה לאורך הכניסה הצפונית לחדר זה, כאשר דמות תדרוך עליו. הדמויות זקוקות לכוח משותף של 50 או יותר בכדי להרים את שער ההחלקה.

המסדרון בצד השני של הדלת הסודית מוצף. הדלת נפתחת כלפי פנים וכל דמות שתהיה ליד דלת זאת בשעה שהיא תיפתח תסחף לאורך 10x62 מטר לאורך המסדרון ועד לבקתה באזור 45. הדמויות יטולטלו הרבה, ויקבלו 42 נקודות נזק. דמויות שלא עמדו ליד הדלת הסודית יכולות להציל את עצמן ולהשאר עומדות בשעה שהדלת נפתחת. אם הדלת הסודית תפתח מהצד של המסדרון, כל הדמויות שבמים יסחפו אל תוך חדר זה.

41. בריכת התנינים

במרכז אזור זה של המסדרון, יש גרם מדרגות קצר המוביל למשטח. המשטח עומד בדיוק מעל לפני המים ומכוסה בפטריות רעל ספוגיות. הוא קר וחלקלק למגע. אם מגרדים את הספוג מעל פני האבן וגמד יבדוק את המשטח, הוא יבחין בכך שלא היה ניתן לחצוב בסלע, וכן לא היתה ברירה אלא לערוך שינויים בעומק המסדרון.

מעבר למשטח, המדרגות מובילות חזרה אל תוך המסדרון המוצף. שלושה תנינים רגילים חיים בחלק זה של המסדרון.

תנינים (3): דרג"ש 5; קב"פ 2; נק"פ 21,19,15; תנ (30(10) מ'; בשיחה: הנת 1; נזק 1-8; ניצל ל-1; מר 7; נט נייטרלי.

תנינים אלו אכלו רק לטאות קטנות, עכברושים ונחשים, לכן הם תוקפים כל דבר שנכנס למים.

42. אולם הכהנים

הדלת לחדר זה סגורה, וכאשר בודקים אותה, אפשר לראות שהיא חתומה, וזה מה שמע מהמים להיכנס לאולם זה.

אם הדלת תיפתח ברשלנות, כל מי שבמים יסחף אל תוך החדר, ויטפוג 6 נקודות נזק. באולם זה עומדים מזבח אבן קטן ומספר ספסלי אבן. על וו אבן שעל הקיר תלויה אלת עצם 2+. בתא סודי בצד הימני של המזבח חבויים 500 מטבעות זהב ושני פסלי אלמוג, בשווי 1,000 פיסות זהב כל אחד. אם החדר מוצף, התא יהיה חבוי מתחת לפני המים. לא ניתן להבחין בשום דבר אחר באולם.

43. מאורת העכברושים

כאשר הדמויות נעות לאורך מסדרון זה, הן מבחינות בחורים גסים וגדולים בקיר, בדיוק מעל לפני המים. חורים אלו הם מערותיהם של 10 עכברושי ענק, ששוחים החוצה ותוקפים את הדמויות משני צידי המעבר בשעה שהן עוברות לידם. העכברושים נמשכים לאור וריח.

עכברושי ענק (10): דרג"ש 7; קב"פ 1/2; נק"פ 2 כל אחד; תנ (20(6) מ', 40(13) מ'; בשיחה: הנת נשיכה 2; נזק 1-3 + מחלות; ניצל ל-1; מר 8; נט נייטרלי.

אם ירד מוראל העכברושים, הם יברחו אל תוך המערות להתחבא. המנהרות עשויות מבזף, ורחבות מאוד. החדרים הגדולים בסוף המנהרות מסוימות הם המאורות הראשיות של עכברושי הענק. העכברושים מגסים לברוח עם פלשו לחדרים אך יהיו מוכנים להלחם למות אם יש צורך בכך.

במאורה ישנם סחבות, כמה עצמות, מגילה מכורסמת (עם לחש *לימף* עליה) ושלושה בקבוקי מתכת עם שיקוי (2 עם שיקוי *כייאט* ושיקוי נגוע כעת רעל קטלני)

44. מלכודת אש

חדר זה במקורו היה ממולכד בכדי לירות להבת אש מחור ליד הקיר הצפוני. עכשיו החדר מוצף עם 1.5 מטר מים, אך המלכודת עודנה פועלת אך במתכונת אחרת.

תיל בגובה הקרסול מתוח לאורך מרכז החדר. אם התיל נקרע עקב משיכה, הוא משחרר זרם שמן על שטח של 3 מטר רוחב על 3 מטר אורך מלפני הדלת הצפונית. זהו שמן מיוחד אשר מתלקח ברגע שנפגש עם מים.

כאשר השמן פורץ בלהבות, ענן מים מכסה כל דמות באזור, וכך מתלקחת שארית השמן. השמן בוער במשך 6 תורים, וגורם 3 נקודות נזק לתור לכל דמות שנלכדה באש. ניתן לנגב את השמן. השמן הבורע ממלא את אייר החדר בעשן ומקשה על הנשימה. דרוש מהדמויות לעזוב את החדר כמה שיותר מהר. נסה לגרום לדמויות לנוע מהר. תאר להן איך

הרפתקות באי טאבו

לבריכות הגייזר. דמויות שיפלו אל תוך בריכות הגייזרים יספגו 8ק1 נקודות נזק בשל המים הרותחים לכל תור. אם נסיון ההקסמה נכשל, הקופרו ינסה לתקוף את הדמויות גופנית או להתחבא בבוץ החם, ויחכה להזדמנות לתקוף שנית. אם נראה כי הדמויות חזקות יותר או שהן פשוט לכודות במרפסת, הקופרו לא ינסה שנית, אלא יחכה בבוץ המבעב. אם הדמויות פגועות קשה או חלשות, הקופרו יתקפו גופנית ונפשי.

הקופרו לעולם לא נכנע ומנסה לשעבד כמה שיותר דמויות. אם כל החבורה תשועבד, הקופרו ינצל אותן בכדי לחדש את ממלכת הקופרו העתיקה. אם זה יקרה, מוטב שתחשוב על דרכים בהן הדמויות ישרתו את הקופרו, או שהדמויות יפרשו מההרפתקה, ויתחילו הרפתקה חדשה מאוחר יותר. שוחח על כך עם השחקנים, ותן להם הזדמנות להציע פתרונות משלהם.

48. הבאר הרוחת

זוהי המרפסת הגבוהה ביותר בקומה זו. כאן נמצא המעיין החם שמתקשר למחפורת, בצורת "U" שבאור 45 בקומה 2 במקדש. הדמויות יכולות לשחות לצד השני של המחפורת ולטפס החוצה, אך כל אחת מהן תספוג 10ק2 נקודות נזק במידה והן לא מוגנות בפני החום. על המרפסת ליד המעיין כמעט ולא ניתן להבחין בשקיק שמחבא מתחת לשכבת מינרלים. בשקיק יש חמש אבני ברקת. כל אחת בשווי 1,000 פיסות זהב. הדמויות תמצאנה את השקיק רק אם הן תחפשנה במרפסת.

49. הניקרות

מערכת זו של מרפסות מובילה למערכת ניקרות טבעיות. לניקרות אלו אין מפות ולכן אתה יכול ליצור אזורי התקלות משלך. אתה רשאי לאפשר ליצורים שוכני מערות רבים להתגורר כאן. אתה גם יכול לכלול יציאות המובילות למישור המרכזי.

50. שכבה קרומית חלשה

חלק זה של התיב אינו אלא שכבה קרומית דקיקה שמעל למעיין חם. אם השביל לא יבדק תחילה, הדמות המובילה תשבור את המשטח, הדמויות תיפולנה למים החמים ויסבלו מ 10ק1 נקודות נזק בתור הראשון ו 8ק1 נקודות כל תור עד אשר הן תחולצנה. הקרום מתפורר בקצוות והדמויות לא יכולות להתקרב יותר מאשר מטר וחצי מהקצה מבלי ליפול בעצמן. ניתן להשתמש בחבלים, מוטות ושאר שיטות הצלה הדומות לאלו שמשתמשים בהם בקרח דק, בכדי להציל את הדמויות שנפלו למים.

51. כס-המלכות החבו

טבלה 5 תקריות בקומה 3 במקדש

גילגול תקרית קוביה

- מעיין בוץ מתפרץ ומתז בוץ לוהט על דמויות מזדמנות (3-1 נקודות נזק).
- גייזר מתפרץ, ומתז קיטור לוהט על דמויות מזדמנות (4-1 נקודות נזק).
- ענן קיטור ממעיין חם מכסה שטח בקוטר 3 מטר, ומעורר את כל מי שבשטח למשך 1-4 תורים. (בחר באקראיות מי הדמות שהענן יתרכז בה).
- על דמות מזדמנת מותזים מים רותחים.
- בועות גאו מתפוצצות ליד דמות מזדמנת, החייבת לבצע זריקת הצלה כנגד רעל, או שהיא תאבד הכרתה למשך תור אחד (לא ניתן לפעול כנגד זה).
- רעידת אדמה קלה מזעזעת את הניקרה...

46. מרפסת המינרלים

מרפסת זו מובילה אל המדרגות לקומה 2 במקדש. אם הדמויות נסחפו לאורך מדרגות אלה, הן יכולות לעצור עצמם במרפסת זו. המרפסת לבנה בשל מאגרי קלציום, וחמה מספיק בכדי להכאיב, אך לא להזיק. כל המרפסות חלקות במקצת, ולדמויות יש 1 ל-10 סיכויים להחליק אם הן לא זהירות. הדמויות תוקפות ב 3-, ומגינות ב 3- (פחות 3 בדרג"ש) בשל האחיזה הלא בטוחה, והרטיבות, יש להן גם סיכוי של 10% בתור להחליק. דמויות שמחליקות מפסידות לפחות סיבוב אחד. יתכן והן אף יחליקו מהמרפסת (השתמש בשיפוטך במקרים אלו).

47. הקופרו

באזורים אלו בבוץ המבעב מסתתרים קופרו. קופרו הם דו-חיים דמויי אנוש השוכנים בברכות גיזר חמות.

קופרו (2) : דרג"ש 3 ; קב"ש 8+4 ; נק"ש 44, 49 ; תנ (3) 9 מ', 50 (16) מ' בשחיה : הת 1 נשיכה/1 זנב או הקסמה : נזק 3-18/1-4 ; ניצל ל-9 ; מר 9 ; נט רשע.

לתאר מלא של הקופרו, ראה פרק המפלצות החדשות (עמ' 30) בסוף.

הקופרו ישתמש ביכולת ההקסמה המיוחדת שלו בכדי לשבות את בני החבורה. יתכן והוא ינסה לפתות דמויות לעזוב את המעבר וללכת

אספקת האויר מתמעטת במהירות. תן לכל דמות מספר נקודות נזק, או שהדמויות תגלגלנה זריקות הצלה כנגד מוות עקב חוסר הכרה.

ניתן לפתוח את הדלת הבוהרת ע"י גילגול 1 ב 6ק1 ע"י כל דמות שנעה מתחת למים. כאשר הדלת נפתחת, המים זורמים אל מחוץ לחדר וסוחפים עמם דמויות לא מוכנות אל דלת ההזזה התחתונה שמעבר. הדמות הראשונה שתפגע בדלת ההזזה תספוג 4ק1 נקודות נזק. אם הדלת למסדרון המוצף (אזור 43) נפתחת, המים יזרמו דרך דלת ההזזה לאורך המדרגות במשך 2 דקות (12 תורים), הדמויות נזרקות כנגד דלת ההזזה ואל מתחת למים. הן סופגות 2-1 נקודות נזק במשך כל תור עד אשר הן תופסות יומה בכדי לשמור על ראשן מעל לפני המים.

על הקיר המזרחי בין הדלת הרגילה ובין דלת ההזזה יש מוט, אם מושכים אותו כלפי מטה, המוט מרים את דלת ההזזה. אם הדמויות מרימות את דלת ההזזה בשעה שהמים עדין זורמים, הן יסחפו דרך המדרגות לקומה 3 במקדש. זה יגרם ל 6ק2 נקודות נזק לכל הדמויות המעורבות.

45. הבאר הרוחת

במרכז מסדרון זה יש גל אבנים מסותתות המסודרות במעגלים ונמשכות עד שלא ניתן לראות את סופן, כ-20 מטר מתחת לרצפה. גל האבנים מלא במים רותחים. גל האבנים יוצר צורת "U" וכך אוגר מים בקרקעית. הקצה השני של ה-"U" יוצר זיו המשקיף על הניקרה הגדולה בקומה 3 (אזור 48).

המים מתחממים עקב פעילות וולקנית. דמויות יכולות לשחות את המרחק, אך הן עלולות לסבול מ-10ק2 נקודות נזק אם לא יהיה להן אמצעי הגנה כלשהו כנגד המים הרותחים. לא ניתן לנקז את המים שבבאר, היות ומים חמים כל הזמן זורמים פנימה.

מקרא לקומה 3 במקדש

(ראה מפה 14)

זוהי הניקרה הטבעית הגדולה היחידה. האויר חם, מהביל, ומוזהם בגזים געשיים. רצפת הניקרה מלאה בשלוליות בוץ מבעבעות, גייזרים קטנים, מעיינות חמים, ושכבות מינרלים. הצבעים הם אדומים עשירים, חומים וצהובים משולבים עם שחורים ואפורים. מרפסות מצופות בקרומי מינרלים משתרעות מצדי הניקרה בכמה נקודות. נטיפים ניתלים מהתיקרה מתאחדים עם זקיפים בכמה מקומות ויוצרים עמודים מהתקרה עד לרצפה. החום באולם מונע שימוש בזיונות. מדי פעם חלק מהמעיינות החמים מתפרצים ויוצרים ענני קיטור ולהבות או אדמות שמאירות למשך כמה שניות חלקים מהחדר.

בשעה שהדמויות נעות בנקרה זו, יש להן סיכוי של 1 ל-6 בתור, שאחת מהתקריות הבאות תתרחשנה.



יצור כלשהו חי, והבאתו ליבשה המרכזית - כבקשתו של קוסם או מלך. אין זה יוצא דופן שנסיכים ונסיכות גלנטרי, ירצו מפלצת חיה מאי האימה.

אם מעשה זה יעשה בהתנדבות, יתכן והתמורה תהיה שוה את המאמץ.

שליחות כזאת דורשת תיכנון זהיר: כיצד לתפוס את המפלצת, כיצד לשמור עליה שקטה, כיצד להעבירה אל מעבר לאוקיינוס.

מפלצות שיהוו אתגר או שמתאימות להרפתקה זו יהיו: פטודאקטיל, טיראנוסורוס רקס, סטגוסארוס. או אולי אפילו קוף ענק.

6. אוצר טבוע

הדמויות יכולות למצוא מפת מטמון המעניקה את תאור הספינה הטבועה שליד אי האימה. המידע בתאור ברור מספיק בכדי שהדמויות יזהו את האי כלול בתאור רשימות על החומה הגדולה, הדינוזאורים, והגזעים המיוחדים.

המפה צריכה לכלול את המיקום הכללי של הספינה, מקום טוב יכול להיות בצד הדרום מערבי, בין ההרים המעלים עשן והשוניות. ולבסוף המפה צריכה לכלול תאור של מטען הספינה. בספינה הטבועה צריכה כמוכן לשכון מפלצת ימית.



עלילות חילופיות

מאחר ומודול זה מעניק לך מידע רב על אי האימה, יתכן ותרצה להשתמש במקומות ובתאורים פעמים נוספות, לאחר שתסיים הרפתקה זו. להלן מספר הצעות להרפתקות נוספות באי האימה. כל אחת מלווה בהסבר קצר לדרך הטיפול בהרפתקה.

1. השמדת שליט הזומבים

זוהי הרפתקה קצרה המתאימה לשימוש - עוד לפני שהדמויות תחדורנה ליבשה בפעם הראשונה.

הכפר טאנורה מותקף לאחרונה ע"י אל-מתים. הכפריים מפוחדים, ונראה כי מנהיג השבט מאבד את הסמכותיות הנחוצה לו בכדי לשמור על הסדר. כאשר נשאלים האנשים, הם עונים במונחים מפוחדים על שליט הזומבים. בשעות הלילה, זומבים ורוחות מסיירות בשבילים, והורגות הולכי רגל בודדים.

כפי שמצויין במפה 2, כל אזור הכפר מוקף בבתי קברות. בתי קברות אלו שורצים במערות ויצורים משוקצים. היצור שמעורר את הפחד הגדול ביותר הוא שליט הזומבים. עלך להתכונן להרפתקה זו ע"י שירטוט ואיכלוס המנהרות מתחת לבתי הקברות.

2. מיפוי האי

מידע הוא תמיד בעל ערך לאחר פתיחת אזורים חדשים, סוחר, יתכן ונסיד, או שרטט מפות סקרן, ירצו מידע נוסף אודות אי האימה. הוא ישכור את הדמויות בכדי שיעשו חקר מקיף על האי, ימפו את האזורים, ויציינו פרטים חשובים. זאת יכולה להיות משימה מתמשכת ומסובכת.

3. ציד הדינוזאור

חבורה חזקה המצויידת היטב, יכולה להחליט שהריגת מספר דינוזאורים ונשיאת גופן או חלקים מהם חזרה אל היבשת, תשתלם לה. סביר להניח שהתמציות הנדירות וחלקים מחיות אלו, יסחטו מחירים גבוהים מקוסמים ואספני דברים מיוחדים.

4. השמדת שודדי הים

בכדי להבטיח סחר חופשי עם היבשה, יש תחילה להרוג את שודדי הים. סוחרי היבשה המרכזית יתנו לדמויות ספינה לביצוע משימה זו.

השתמש בתאור שודדי הים שניתן בהתקלות באזור 7. אם לדעתך שודדי הים אינם חזקים מספיק בכדי לקרוא תיגר על הדמויות, הגדל את הרמה או את מספר שודדי הים, או תן להם הנגות חזקות יותר.

5. הביאו אותם חיים

משימה קשה לדמויות חזקות תהיה לכידת

במרפסת הגבוהה ביותר, בדיוק מתחת לנטיף נמצא כס-המלכות. שלד מחייך יושב על הכס. המים העשירים במינרלים שנפלו במשך שנים מהתקרה יצרו קרום מסביב לשלד והכס. קרום זה מסתיר אותם מלבד התווים הכלליים. לפני הכס מונחת חרב, שגם היא מוסתרות בחלקה ע"י הקרום. על אחת מאצבעות השלד מונחת טבעת שגם היא מוסתרת ע"י הקרום. גם החרב וגם הטבעת בעלות מראה פשוט ורגיל. הטבעת היא טבעת טלקוניזיס והחרב היא חרב 2+ בעלת יכולת הקסמת איש.

ואסטרטגית מבריקה יש לה מליין של תע"ח. בעזרת נסיונה ושימוש נכון בפריט זה, היא מחליטה לרוב לפעול בצורה הנכונה.

סאנאר : דרג"ש 9 ; גנב 3 ; נק"פ 8 ; תנ 40(13) מ' הת 1 ; נזק 4-1 או ע"י נשק ; מוראל 10 ; נט רשע ; כוח 9 ; תבונה 14 ; חכמה 9 ; זריזות 12 ; כושר 10 ; כריזמה 17.

לאישה זוממת זו יש מטרה אחת - להפוך למנהיגת כל הכפרים! היא מפקיחה את הסחר עם היבשה המרכזית, ככלי למטרה זו. סאנאר תשתמש בכל אדם ככל שתוכל, למשך כמה זמן שתוכל כל עוד הוא יכול לשרתה. היא חסרת רחמים ובוגדנית. היא מעשית ומכבדת את אלו שמתחמקים מעמדת כוח.

קונא : דרג"ש 9 ; אדם רגיל ; נק"פ 3 ; תנ 40(13) מ' הת 0 ; מר 6 ; נט נייטרמלי ; כוח 12 ; תבונה 6 ; חוכמה 7 ; זריזות 12 ; כושר 12 ; כריזמה 15.

מנהיגה זו אינה אמיצה או מבריקה במיוחד. לעיתים היא פועלת ע"פ תחושה. היא לעולם אינה אכזרית במתכוון. קונא נהנית לתת ליועצים שלה להחליט, בשעה שהיא נשארת הדמות הציבורית. לעיתים היא משתמשת בכריזמה שלה בכדי לשלוט בהם. היא מאוד אהובה.

מנהיגי המלחמה בשבט

באקורה : דרג"ש 6 ; לוחם 5 ; נק"פ 36 ; תנ 40(13) מ' הת 1 ב-2+ ; נזק 6-1 + 2 ; מר 10 ; נטייה נייטרמלי ; כוח 16 ; תבונה 8 ; חוכמה 10 ; זריזות 16 ; כושר 17 ; כריזמה 11.

בשל מימונתו בנשקים, לוחם זה מאוד מכובד בכפרו. אין הוא חכם במיוחד, אך יש לו יועצים טובים. באקורה בעל כוח רצון חזק, לעיתים הוא מאמין באמונות תפלות.

קורו : דרג"ש 7 ; לוחם 4 ; נק"פ 24 ; תנ 40(13) מ' הת 1 ב3+ ; נזק 6-1 + 3 ; מר 10 ; נט צדיק ; כוח 17 ; תבונה 10 ; חוכמה 9 ; זריזות 15 ; כושר 16 ; כריזמה 12.

מנהיג חזק זה נושא ירושת משפחה זניח. למרות שקודם כל הוא לוחם, קורו הוא אדם אדיב וישר, יחסו ההוגן והאצילי הן לאנשיו והן לשבוי העניקו לו כבוד ותהילה בכל שבעת הכפרים.

מאסואה : דרג"ש 7 ; לוחם 4 ; נק"פ 20 ; תנ 40(13) מ' הת 1 ב-1+ ; נזק 6-1 + 1 ; מר 10 ; נט רשע ; כוח 15 ; תבונה 10 ; חוכמה 8 ; זריזות 14 ; כושר 13 ; כריזמה 7.

אנשי הכפר מפחדים מלוחם יהיר זה, ולא רק בשל מימונתו בלוחמה שבה הוא מתפאר, אלא גם בגלל אכזריותו לאלו העוברים בדרכו. מאסואה לא אהוב זרים. אין הוא מעונין בסחר עם היבשה המרכזית, אך הוא שלט ע"י מנהיגת הכפר.

אדם רגיל, נקבה : דרג"ש 9 ; נק"פ 2 ; נט רשע.

חבורת אנשים משוטטים 3

לוחם, זכר, דרגה 2 : דרג"ש 2 ; נק"פ 14 ; נט רשע; בעל גזון +1.

כהן, נקבה, דרגה 2 : דרג"ש 2 ; נק"פ 10 ; נטייה צדיק; בעלת לחש טהר מוזן ושיים.

קוסם, נקבה, דרגה 1 : דרג"ש 9 ; נק"פ 1 ; נט רשע; בעלת לחש הרדמה.

גנב, זכר, דרגה 2 : דרג"ש 7 ; נק"פ 7 ; נטייה נייטרמלי; בעל חרב +1 (הופכת ל-3+ נגד דרוקן).

אדם רגיל, זכר (2): דרג"ש 9 ; נק"פ 2 כל אחד; נט רשע.

מידגם מנהיגי ילידים

יתכן ותראה ליצור דבשיים בכדי לאכלס את אי האימה, כך גם תוכל ליצור רקע להרפתקה שלך. דלשיים אלו לא נועדו להצטרף לדמויות או לתוקפן בגלוי.

מנהיגי הילידים הבאים יעמדו בראש שבע הכפרים, או ישמשו כהשראה ל-דבשיים אחרים שתיצור. שלוש נשים מנהיגות ושלושה מנהיגי מלחמה יסופקו כאן. פרטים על שליט הזומבים ומנהיג שאר הכפרים הם לבחירתך.

זכור שמספרים לנקודות פגיעה, דרוג שריון, מספר התקפות וזק, כבר הותאמו לכוח, זריזות וכושר. הנח לעצמך שלמנהיגי המלחמה יש מגנים וחניתות. שריון ישפר את דרוג השריון שלהם.

מנהיגות

גי'קאל : דרג"ש 9 ; אדם רגיל ; נק"פ 5 ; תנ 40(13) מ' הת 0 ; מר 10 ; נט צדיק ; כוח 8 ; תבונה 14 ; חוכמה 14 ; זריזות 11 ; כושר 8 ; כריזמה 12.

אישה זקנה ומכובדת זו, היא מנהיגה חריפה

התקלויות בבני-אדם

התקלויות בבני אדם יכולות לכלול ילידים או הרפתקנים אחרים המלווים במדריכי דרך מקומיים ובסבלים. אתה יכול להמציא חבורות אלו בשעה שנתקלים בהן, או שאתה יכול לקחתם מהרשימות והטבלאות הבאות. המספר המופיע הוא 6p2.

לרב, ילידי האי הם שוכני שלום, וילחמו רק אם תוקפים אותם. לרובם דרוג שריון 9 לחלקם יהיה שריון עור (דרג"ש 7), או שריון מיוחד העשוי מעצמות דג מוקשות או מעצמות חיה (דרג"ש 5). לוחמים חמושים בד"כ בחניתות וקשתות קצרות. אתה יכול להוסיף לחשים, או לגלגל אותם באקראיות. חפצי קסם אפשר להוסיף או לגלגל כמו בחוקי מו"ד למתקדם. מאחר והמצאת חבורות אדם יכולה לקחת זמן, הנה שלוש חבורות אופייניות.

חבורת אנשים משוטטים 1

לוחם, זכר. דרגה 4 : דרג"ש 2, נק"פ 20, נט צדיק.

קוסם, זכר, רמה 1 : דרג"ש 9, נק"פ 4, נט צדיק; בעל לחש הקסמת איש.

גנב, נקבה, דרגה 1 : דרג"ש 7, נק"פ 2, נט רשע; בעלת שיקוי הקטנה.

אדם רגיל, זכר : דרג"ש 9, נק"פ 1, נט נייטרמלי.

אדם רגיל, נקבה : דרג"ש 9, נק"פ 3, נט רשע.

אדם רגיל נקבה : דרג"ש 9, נק"פ 3, נט צדיק.

חבורת אנשים משוטטים 2

לוחם, נקבה, דרגה 2: דרג"ש 1; נק"פ 13; נט נייטרמלי; לובשת שריון לוחות +1 ובעלת פטיש מלחמה +1.

קוסם, נקבה, דרגה 3: דרג"ש 9; נק"פ 8; נט נייטרמלי; בעלת לחשים איתור קסם, הגנה מפני רוע וחזיון תעתועים.

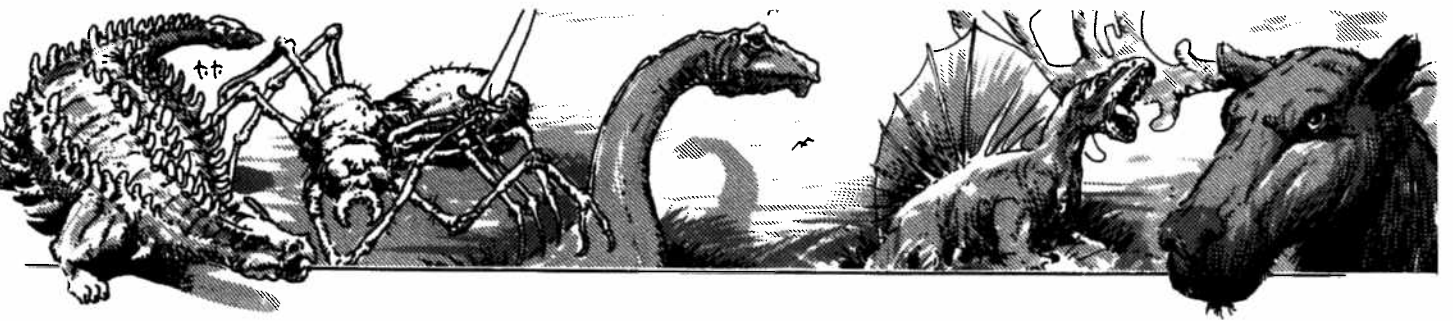
אדם רגיל, זכר : דרג"ש 9; נק"פ 4; נט נייטרמלי.

אדם רגיל, נקבה: דרג"ש 9; נק"פ 1; נט צדיק.

טבלה 6

התקלויות בבני אנוש

| (גלגל וק10) | (גלגל וק2) | (גלגל וק8) | (גלגל וק6) |
|-------------|----------------|--------------|------------|
| 1-6 אדם | רגיל 1-5 רמה 1 | 1-3 צדיק | 1-3 זכר |
| 7 כוהן | 6-8 רמה 2 | 4-5 נייטרמלי | 4-6 נקבה |
| 8 לוחם | 9-10 רמה 3 | 6-8 רשע | |
| 9 קוסם | 11 רמה 3 | | |
| 10 גנב | 12 רמה 5 | | |



קצב תנועה : (20) 6 מ'
התקפות : נשיכה 1 / זנב 1
נוק : 12-18/2-3
מספר מופיע : 0 (1-3)
ניצל כמו : לוחם : 13
מוראל : 8
סוג אוצר : אין
נטייה : נייטראלי

הברונטוסאורוס הוא אחד מהדינוזאורים הגדולים ביותר, יש לו זנב חזק המתחדד בקצהו, גופו ענק ותומך בצוואר ארוך וראש קטן. היצור באורך 20-24 מטר ושוקל יותר מ-30 טון.

מכיוון שהברונטוסאורוס כבד כל כך הוא מבלה את מרבית זמנו במים, כך שהמים עוזרים לו לשאת את משקלו. אם רואים רק את צווארו מבצבץ מעל למים, ניתן לחשוב בטעות שהברונטוסאורוס הוא פליסיאורוס או נחש ים. דינוזאור זה אוכל צמחים וניתן למצוא רק בביצות עמוקות, או בגדותיהן.

דימטרודון

דרוג שריון : 5
קוביות פגיעה : 7
קצב תנועה : (13) 40 מ'
התקפות : נשיכה 1
נוק : 16-2
מספר מופיע : 0 (1-6)
ניצל כמו : לוחם : 4
מוראל : 8
סוג אוצר : V
נטייה : נייטראלי.

הדימטרודון הוא אוכל בשר, יש לו מפרש על גבו. המפרש הוא שילוב של עצמות קוציות המחוברות ביניהן ע"י קרום עור. ארכו של הדימטרודון הוא כ-3 מטר ומשקלו קרוב לטון. את הדימטרודון צדים לרב בבגעות ובאזורים היבשים יותר של הביצות.

אייל (ענק)

דרוג שריון : 6
קוביות פגיעה : 8
קצב תנועה : (13) 40 מ'
התקפות : גניחה 1
נוק : 12-1
מספר מופיע : 0 (1-6)
ניצל כמו : לוחם : 4
מוראל : 7
סוג אוצר : אין
נטייה : נייטראלי

האיילים הענקיים מאכלסים את הגבעות והמישורים. הם באורך 3-4 מטר ומשקלם קרוב לטון. הקרניים מתפרסות לאורך 3 מטר או יותר. איילים ענקיים אוכלים שיחים ועשבים. הם ניצודים ע"י זאבי האיילים והנמרים מעוקלי השיניים.

אנקילוסאורוס

דרוג שריון : 0
קוביות פגיעה : 7
קצב תנועה : (6) 20 מ'
התקפות : זנב 1
נוק : 2-12
מספר מופיע : 0 (1-8)
ניצל כמו : לוחם : 4
סוג אוצר : אין
נטייה : נייטראלי

גופו של האנקילוסאורוס מכוסה בשריון קרני עבה, שבסופו זנב חזק דמוי אלה. דינוזאור זה הולך על 4 ואוכל צמחים, אורכו 5 מטר, גובהו 120 ס"מ, ומשקלו 4-5 טונות. ניתן למצוא אנקילוסאורוס בד"כ בג'ונגלים ובבגעות.

ארנאה

דרוג שריון : 7
קוביות פגיעה : ** 3
קצב תנועה : (16) 20 מ'
בקורי עכביש : (13) 40 מ'
התקפות : 1
נוק : 6-1 + רעל
מספר מופיע : 3-1 (1-6)
ניצל כמו : קוסם : 3
מוראל : 7
סוג אוצר : D
נטייה : רשע

הארנאה הם גזע עכבישים ענק בעלי אינטליגנציה. גודלם הוא כשל פוני קטן. צבעם חום ירקרק. ניתן להבדיל בין ארנאה ועכביש ענק אחרים ע"י הגוש המזר שעל גופם. הוא מכיל את מוחם הגדול. הארנאה תווים קורים ונשיכתם ארסית.

הזרועות הקדמיות של ארנאה מתחלקות לאצבעות גמישות. הארנאה משתמש בהן לתפוס שלל, ולתפעול כלים פשוטים. בנוסף לכך הארנאה יכול להטיל לחשים כמו קוסם בדרגה 3 (2 קסמים מעוצמה I, קסם אחד מעוצמה II). את מרבית זמנם הם מבלים בלמידת קסם.

ארנאה גרים ביערות וג'ונגלים עבותים. הם תווים את בתיהם גבוה בין העצים. לחלק מהקורים יש גג מקליפות עץ, עלים וזלזלים. בחלקים המכוסים, הארנאה שומרים על כליהם הגסים, מחקרי הקסם ורהיטים גסים העשויים מקורים, קליפות עץ, זלזלים ועץ. ארנאה הם האיובים המושבעים של הפאנטון, הם תוקפים אותם ברעע שנוצר קשר עין. הם חברותיים כלפי דובי הזבובים ולעיתים קרובות שוכרים אותם כשומרי היער שמתחמם.

ברונטוסאורוס

דרוג שריון : 5
קוביות פגיעה : 26



מפלצות חדשות

המפלצות בפרק זה הן תוספת מיוחדת לאי האימה. אתה יכול כמובן להוסיף נתונים לפי רצונך. לכל אחת מהמפלצות האלו יכולים להיות מימדי ענק, נקודות פגיעה נוספות, דרוג שריון טוב יותר ויכולת לגרום לנוק רב יותר. ניתן להמציא מפלצת מיוחדת לחבורה מסוימת ע"י קביעת נקודות הפגיעה במקום לגולל אותם. למנהיגי קבוצות יהיו בד"כ נקודות פגיעה נבחות או מקסימליות. יצורים פריהיסטוריים נוספים ימצאו בספר חוקי מו"ד למתקדם.

אלוסאורוס

דרוג שריון : 5
קוביות פגיעה : 13
קצב תנועה : (16) 50 מ'
התקפות : נשיכה 1
נוק : 24-4
מספר מופיע : 0 (1-4)
ניצל כמו : לוחם : 7
מוראל : 9
סוג אוצר : V
נטייה : נייטראלי.

אלוסאורוס הוא דינוזאור קארניבסאורוס (אוכל בשר) ענק שמתהלך זקוף על רגליו האחוריות. הוא מתרומם לגובה של 5 מטר, ומשקלו כמספר טונות. האלוסאורוס תוקף ע"י נשיכה במלתעותיו הענקיות שמלאות בשיניים דמויות סכינים. האלוסאורוס צד לרוב בבגעות ומרחבי אזור מישורי.



בדרגה 9. מנהיג זה נשמר ע"י 4p2 לוחמים
מדרגה 4.

צדפת ענק

דרוג שריון: 5 (-2)

קוביות פגיעה: 10

קצב תנועה: 0

התקפות: 1

נזק: 4-24

מספר מופיע: 0 (1-4)

ניצל כמו: לוחם: 5

מוראל: אין

סוג אוצר: E

נטייה: נייטראלי

מפלצת זו נראת כצדפה רגילה מלבד שהקוטר שלה הוא 2 מטר. היא מתנשאת לגובה 120 ס"מ, דרוג השריון שלה 5, כאשר היא פתוחה, ו-2 (-) כאשר היא סגורה. כאשר היא מותקפת מרחוק, צדפת הענק נסגרת ולא נפתחת לפחות במשך תור אחד.

ניתן למצוא צדפות ענק בכל סוג מים, אך הן נמצאות לרב במקור מים קר ורדוד.

פאנאטון

דרוג שריון: 7

קוביות פגיעה: 1-1

קצב תנועה: (10) 30 מ'

ריחוף: (16) 50 מ'

התקפות: 1

נזק: 1-6 או ע"י נשק.

המספר המופיע: 0 (18-3, 30-300)

ניצל כמו: לוחם: 1

מוראל: 7

סוג אוצר: אין

נטייה: צדיק

הפאנאטון נראה כהכלאה בין בואש וקוף. הוא בערך בגודל של זוטון, ואורך זנבו 120 ס"מ - בעזרתו הוא אחוז בחפצים. לדוגמא, בזמן לוחמה בין העצים פאנאטון לעיתים קרובות מלפף את זנבו סביב ענף לתמיכה. בנוסף לכך לפאנאטון יש קרומי עור שנמתחים מהזרוע לרגל. יש לו +2 בכל זריקות ההצלה בשל גודלו הקטן וזריזותו.

פאנאטון מעדיפים לאכול פירות וירקות, אך הם עשויים לאכול בשר. הם גרים בכפרים בעצים שנבנו על גבי משטחים מעץ וזלזלים. המשטחים מחוברים ע"י גשרי חבלים. כל כפר של 30-300 הוא שבת נפרד. פאנאטונים הם בני ברית עם הטרנטים והנימפות, והם חברותים כלפי האלפים. פאנאטונים הם איביהם המסורתיים של הארגואה, בני העכביש. על כל 30 פאנאטונים, יש מנהיג מלחמה בעל 3 קוביות פגיעה ולפחות 15 נקודות פגיעה. יש לו גם שומרי ראש שהם 6q2 לוחמי פאנאטון. כל אחד מלוחמים אלו לוחם כמפלצת של 2 קוביות פגיעה ויש לו 4p1 + 4 נקודות פגיעה.

המחשבות והזכרונות של כל דמות אותה הוא הקסים. דמות יכולה להיות נשלטת רק ע"י קופרו אחד בכל פעם, אך אין הגבלה למרחק ממנו הקופרו יכול לשלוט. את הקסם ניתן לשבור ע"י **ביטול קסם** או ע"י מותו של הקופרו השולט. בנוסף לכך הדמות הנשלטת מקבלת זריקת הצלה חדשה בתחילת כל חידוש משחק, אם היא מוצלחת הדמות חופשיה.

מאגאטריאום

דרוג שריון: 6

קוביות פגיעה: 11

קצב תנועה: (10) 30 מ'

התקפות: 3 טפרים

נזק: 2-12/2-12

מספר מופיע: 0 (1-6)

ניצל כמו: לוחם: 6

מוראל: 7

סוג מסמון: אין

נטייה: נייטראלי

מאגאטריאום הוא ענק עצל שניזון מעלים, שורשים ושיחים, גובהו 7 מטר והוא יכול לפסוע זקוף על רגליו האחוריות. בד"כ הוא הולך על 4 הוא איטי, טיפש ורדוף שלום, אלא אם כן מתגרים בו.

יליד

דרוג שריון: 9

קוביות פגיעה: 1 - 1

קצת תנועה (13) 40 מ'

התקפות: 1

נזק: 1-6 או ע"י נשק

מספר מופיע: 0 (30-3, בכפר 300-30)

ניצל כמו: לוחם: 1

מוראל: 7

סוג אוצר: A

נטייה: כל אחת מהשלוש

הילידים הם אנשים פרימיטיביים הגרים בג'ונגלים, טרופיים או לא טרופיים. הלוחמים של השבטים היותר קשוחים (כולל גם קניבאלים) הם כולם לוחמים מדרגה ראשונה, אבל הילידים מהשבטים השקטים הם לרוב אנשים רגילים שיש להם כמה מנהיגים. רוב הילידים לא לובשים שריון, אך ישנם כאלה שלובשים שריונות עור, (דרג"ש 7).

מנהיגי השבט יכולים ללבוש כל סוג שריון מיוחד או עצמות חזקות, או פיסות עץ (דרג"ש 5 או 6). הילידים יכולים גם לשאת מגינים.

על כל 20 ילידים יש לוחם מדרגה 2 המשמש כמנהיג. על כל 40 ילידים יש לוחמים מדרגה 4 המשמשים כמנהיגי המלחמה. לכל כפר של לפחות 100, יש מנהיג שהוא לוחם בדרגה 6. יש סיכוי של 50% שבכפר של לפחות 10, יש כהן רוחות שהוא קוסם או כהן לפחות בדרגה 5. אם נתקלים ב-300 ילידים, יש "מנהיג גדול" לפחות

גראנג'רי

דרוג שריון: 5

קוביות פגיעה: 13

קצב תנועה: (13) 40 מ'

התקפות: נשיכה אחת או רמיסה

נזק: 2-12 או 18-3

מספר מופיע: 0 (1-6)

ניצל כמו: לוחם: 7

מוראל: 7

סוג אוצר: אין

נטייה: נייטראלי

הגראנג'רי נראה כהכלאה בין גירפה וקרנף חסר קרן. צוארו הארוך מאפשר לו להגיע לצמרות העצים ולאכול עליהם. אורכו של הגראנג'רי 10 מטר והוא מתרומם לגובה של 6 מטר.

קופרו

דרוג שריון: 3

קוביות פגיעה: 4 + 8

קצת תנועה (3) 10 מ'

שחיה: (16) 50 מ'

התקפות: נשיכה 1 / זנב 1 או הקסמה

נזק: 4-18/1-4

מספר מופיע: 3-1(3-1)

ניצל כמו: לוחם: 9

מוראל: 9

סוג אוצר: I + N

נטייה: רשע

הקופרו הם גזע של דו חיים האוהבים חום, הם בעלי אינטליגנציה וכוח גדולים. לכל אחד יש ראש חלק, עיניים גדולות, כף מישוש, פה בעל שריר סוגר. לקופרו זרועות קדמיות אנושיות ושתי זרועות המסתיימות בידים קרומיות עם ציפורניים. מהמותניים ומטה גופם מתפצל לשלושה זנבות המסתיימים בציפורן חדה. לקופרו יש +2 בזריקות הצלה שלהם כנגד לחשים.

הם אינם שונאים את כל האנשים, אך הם רואים את בני האדם כפרחים שיש להשתמש בהם, להשתעשע בהם, ולשלוט בהם. תפוצתם מוגבלת מאוד בשל הצורך שלהם באקלים חם ולח, כמו מעיינות חמים, וביצות טרופיות. התרבות שלהם התדרדרה במשך השנים.

בזמן קרב, הקופרו נושך בשעה שהוא מלפף את שלושת זנבותיו סביב הקורבן בחוזקה. נשקו הקטלני ביותר של הקופרו הוא כוח הקסמה מיוחד. במקום לתקוף בתור בדרך רגילה, הקופרו יכול להשתמש בכוח זה על כל קורבן בטווח 10 מטר. אם הקורבן לא מצליח בזריקת הצלה כנגד קרן מוות, הדמות הופכת צייתנית לחלוטין לכל פקודות הקופרו. אם זריקת ההצלה מוצלחת, התקפה זהה מצידו של הקופרו לא תהיה יעילה.

קסם הקופרו הוא סוג שונה של **הקסמת אדם** - בו אדם מתנהג רגיל (כולל שימוש קסמים ואביזרי קסם), אך הוא מסור לחלוטין לטובת הקופרו. הקופרו יודע מה



אוכפים אלו מאפשרים לראקאסטה לזנק 10 מטר ממקום ולתקוף באותו סיבוב. הנמרים מעוקלי השיניים המבויתים, פראיים מדי מכדי שירכב עליהם כל יצור שאינו ראקאסטה.

בישובי ראקאסטה יש 10 קצ 10 ראקאסטה, ו 8 קצ נמרים. ישובים אלו מורכבים מאוהלים צבעוניים וביתנים. למרות שיש להם אוצר מסוג M. לראקאסטה יש מרבדים ושטיחים מאיכות אומנותית, קערות מגולפות, גביעי שתיה ושאר אביזרים בעלי ערך, ולא אבני חן ותכשיטים.

טראקודון

דרוג שריון : 5
 קוביות פגיעה : 14
 קצב תנועה : 40 (13) מ'
 התקפות : זנב 1
 נזק : 12-2.
 המספר המופיע : 0 (1-6)
 ניצל כמו : לוחם : 7
 מוראל : 6
 אוצר : אין
 נטייה : נייטרלי

הטראקודון הוא דינוזאורוס דמוי ברווז שמגיע לגובה של 5-6 מטר. החיה רצה על רגליה האחוריות, ואוכלת רק צמחים. דינוזאורוס זה יכול להיות מסוכן אם

ראקאסטה

דרוג שריון : 6
 קוביות פגיעה : 1+2
 קצב תנועה : (10) 30 מ'
 התקפות : 2 טפרים / נשיכה 2
 נזק : 4-4/1-4/1-4.
 מספר מופיע : 0 (1-8+3-30) נמרים מעוקלי שיניים)
 ניצל כמו : לוחם : 2
 מוראל : 9
 סוג אוצר : M (מיוחד)
 נטייה : נייטרלי

ראקאסטה הם גזע אנשים נודדים דמויי חתול. הם הולכים זקופים כמו האנשים, אך הם מכוסים בפרוה רכה צהבהבה - ויש להם תוי פנים וראשים חתוליים. ראקאסטה לוחמים בעזרת "ציפורני מלחמה" ממתכת שמולבשות על ציפורניהם הטבעיות. ללא "ציפורנים" מיוחדות אלו ציפורני ראקאסטה עושות נזק רק של 1-2 נקודות, כל אחד. ראקאסטה יכולים להשתמש בנשק רגיל כמו חרב, אך הם בד"כ בזים להם ומעדיפים להשתמש בנשק הטבעי שלהם (ציפורני המלחמה).

ראקאסטה לעיתים קרובות מבייתים נמרים מעוקלי שיניים, שאח"כ הם רוכבים עליהם בציד או בקרב. הנמרים חדי השיניים נשלטים ע"י לחץ בברכיים וע"י רכיבה קפדנית. יש להם אוכפים מיוחדים שלא מגבילים את מיומנות הלחימה שלהם.

על כל 100 פאנאטונים יש תת מנהגי שבטי בעל 6 קוביות פגיעה, 30 נקודות פגיעה ו-1+ על כל גילגול נזק. לתת המנהגי יש 4 קצ 4 שומרי ראש, אשר לכל אחד מהם 3 קוביות פגיעה ו-15 נקודות פגיעה. אם נתקלים ב-300 פאנאטונים, מוביל אותם מלך שבטי בעל 8 קוביות פגיעה, 50 נקודות פגיעה ו-2+ על כל גילגול נזק. יש לו 4 לוחמים פאנאטונים המשמשים כשומרי ראש. לכל אחד משומרים אלו יש 6 קוביות פגיעה, 30 נקודות פגיעה, ותוספת 1+ לכל גילגול נזק.

פורראקוס ("מקור-החרב")

דרוג שריון : 6
 קוביות פגיעה : 3
 קצב תנועה : 50 (16) מ'
 התקפות נשיכה : 1
 נזק : 1-8
 מספר מופיע : 0 (1-8)
 ניצל כמו : לוחם : 2
 מוראל : 8
 סוג אוצר : U
 נטייה : נייטרלי

פורראקוס או מקור-חרב, הוא צפור לא מעופפת בגובה 2 מטר, יש לה כנפים קטנות לא שימושיות ורגליים אחוריות גדולות. ציפור זו אוכלת בשר ורודפת אחרי הצייד שלה. לעתים על גבי אדמה שטוחה היא מגיעה למהירויות גבוהות. לפורראקוס יש מקור גדול שמכה בציד בכוח של חרב.

פליסיאוסארוס

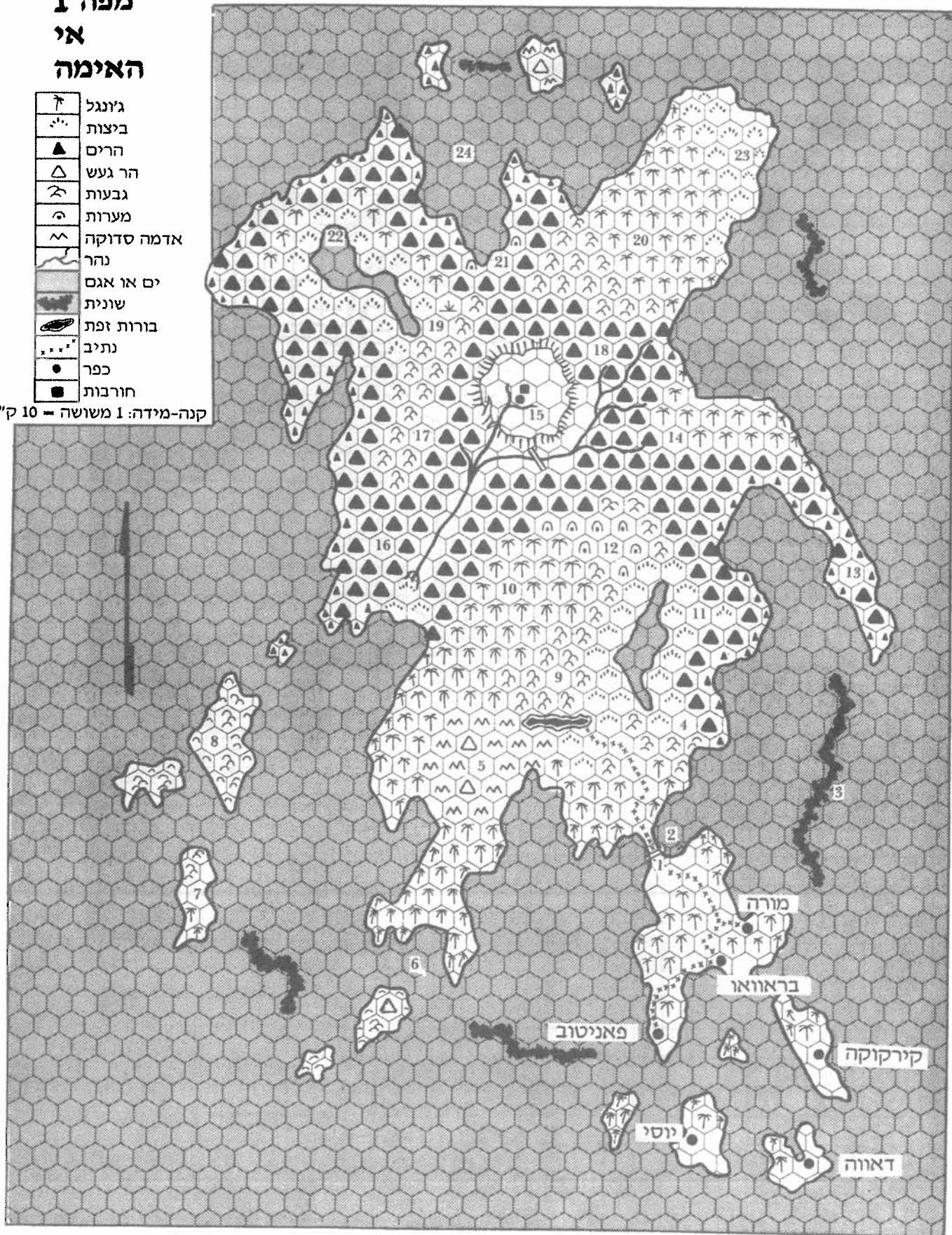
דרוג שריון : 6
 קוביות פגיעה : 16
 קצב תנועה : שחייה (16) 50 מ'
 התקפה : נשיכה 2
 נזק : 24-4.
 מספר מופיע : 0 (1-3)
 ניצל כמו : לוחם : 8
 מוראל : 9
 סוג אוצר : אין
 נטייה : נייטרלי

פליסיאוסארוס הוא דינוזאור אוכל דגים השוכן באגמים. אורכו בד"כ 15-10 מטר. יש לו צוואר ארוך במיוחד. ראשו גדול ודמוי נחש מלא בשיניים חדות. לדינוזאור זה יש סנפירים קטנים במקום רגליים, בכדי להקל על השחייה. הוא תוקפני ויכול להפוך ספינות קטנות ורפסודות.

מפה 1 אי האימה

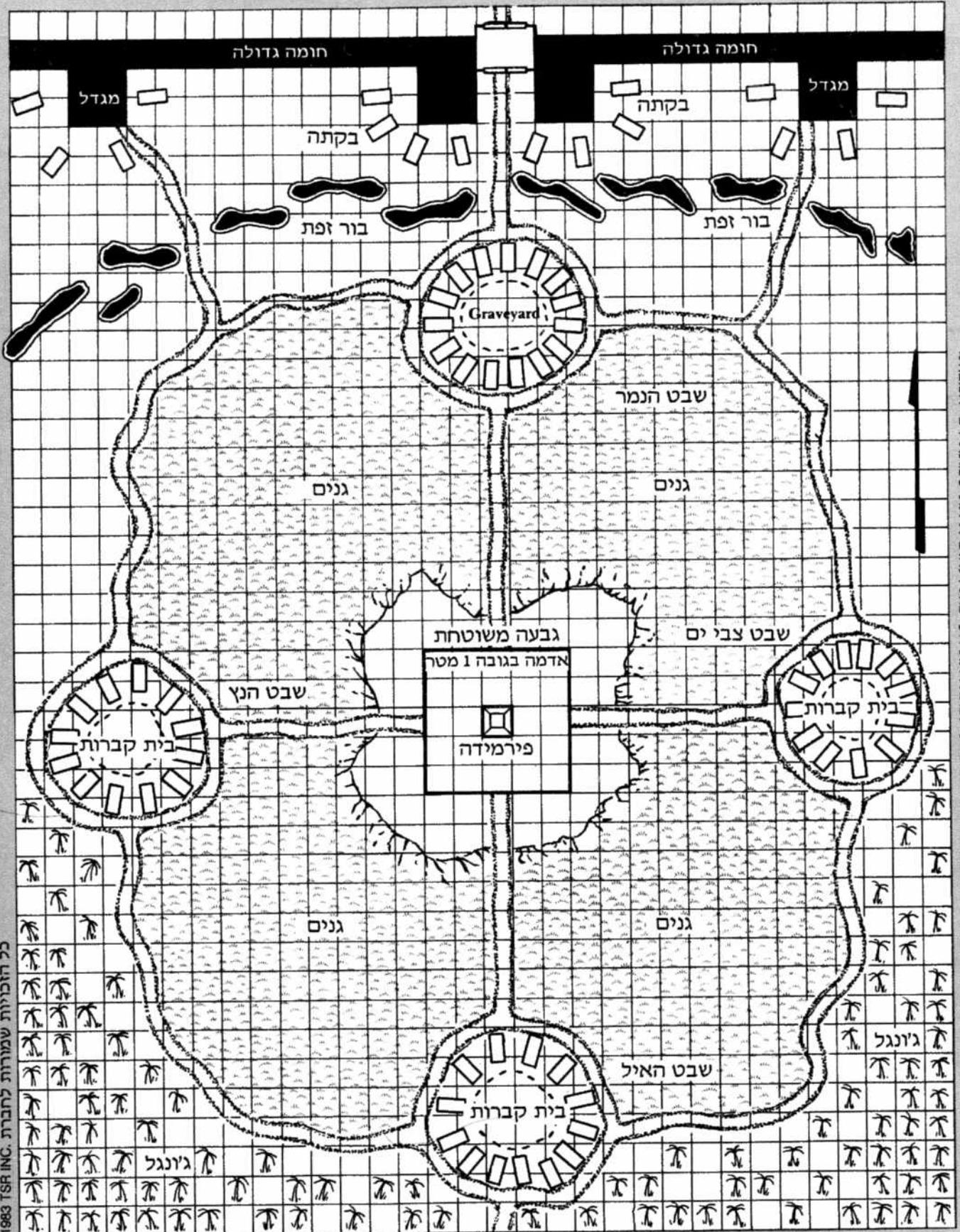
| | |
|--|------------|
| | ג'ונגל |
| | בליצות |
| | הרים |
| | הר געש |
| | גבעות |
| | מערות |
| | אדמה סדוקה |
| | נהר |
| | ים או אגם |
| | שונית |
| | בורות זפת |
| | נתיב |
| | כפר |
| | חורבות |

קנה-מידה: 1 משושה = 10 ק"מ



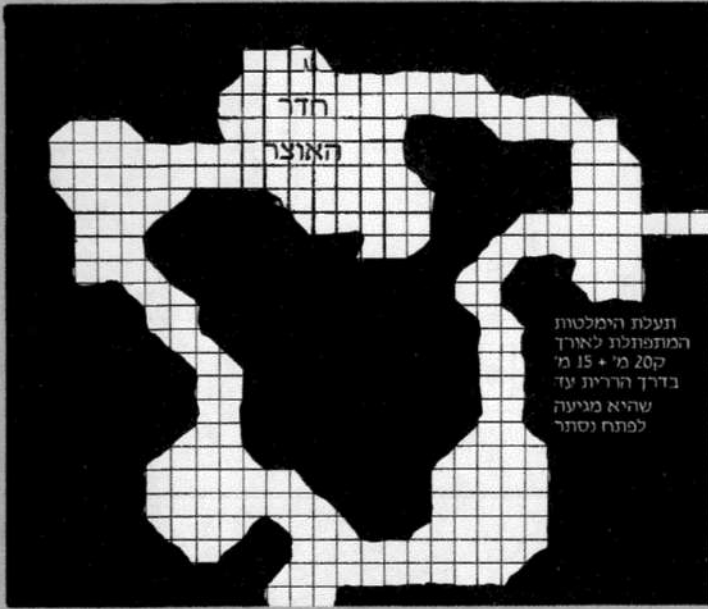
מפה 2 כפר טאנורה

קנה-מידה: 1 ריבוע = 16 מטר



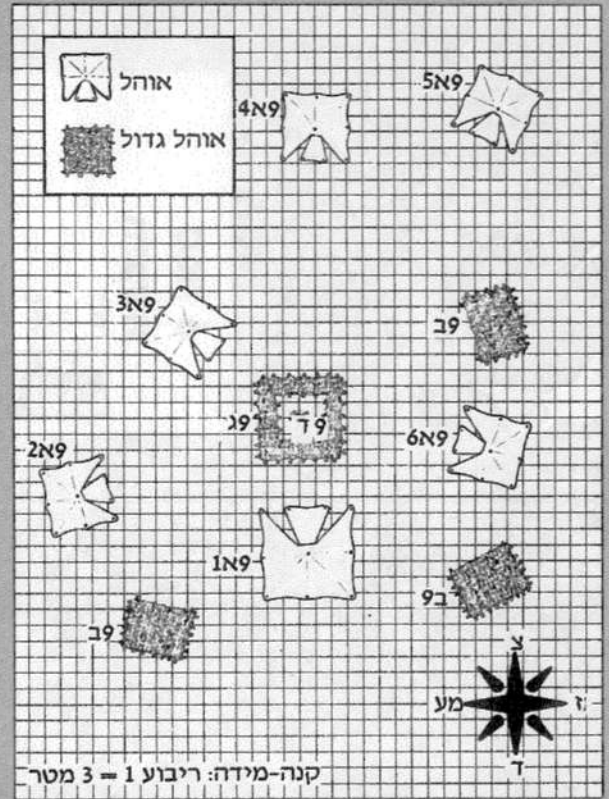
לרשימת המפות יש לפתוח את הסיכומים ולהוציא את שמות דפי המפות.

מפה 3 מאורת מערה כללית

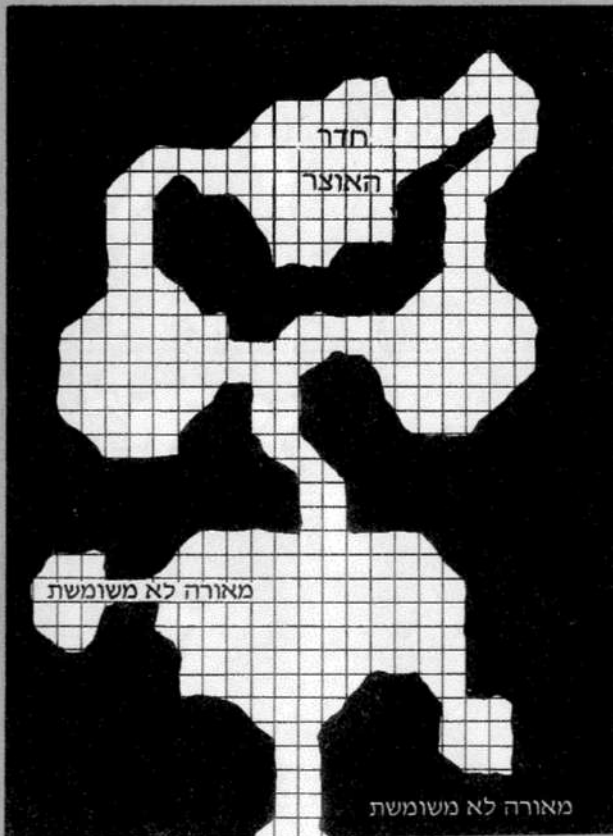


כניסה

מפה 7 מחנה רקסטה

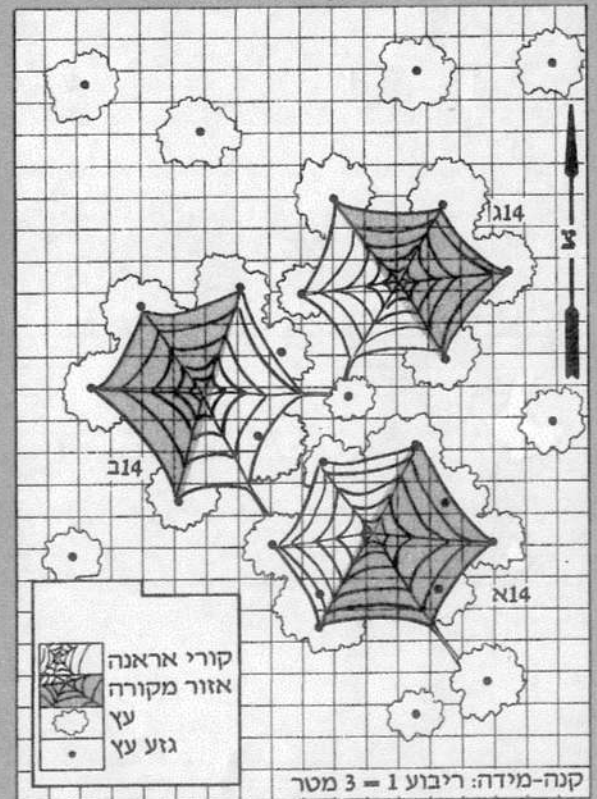


מפה 4 מאורת מערה כללית ב

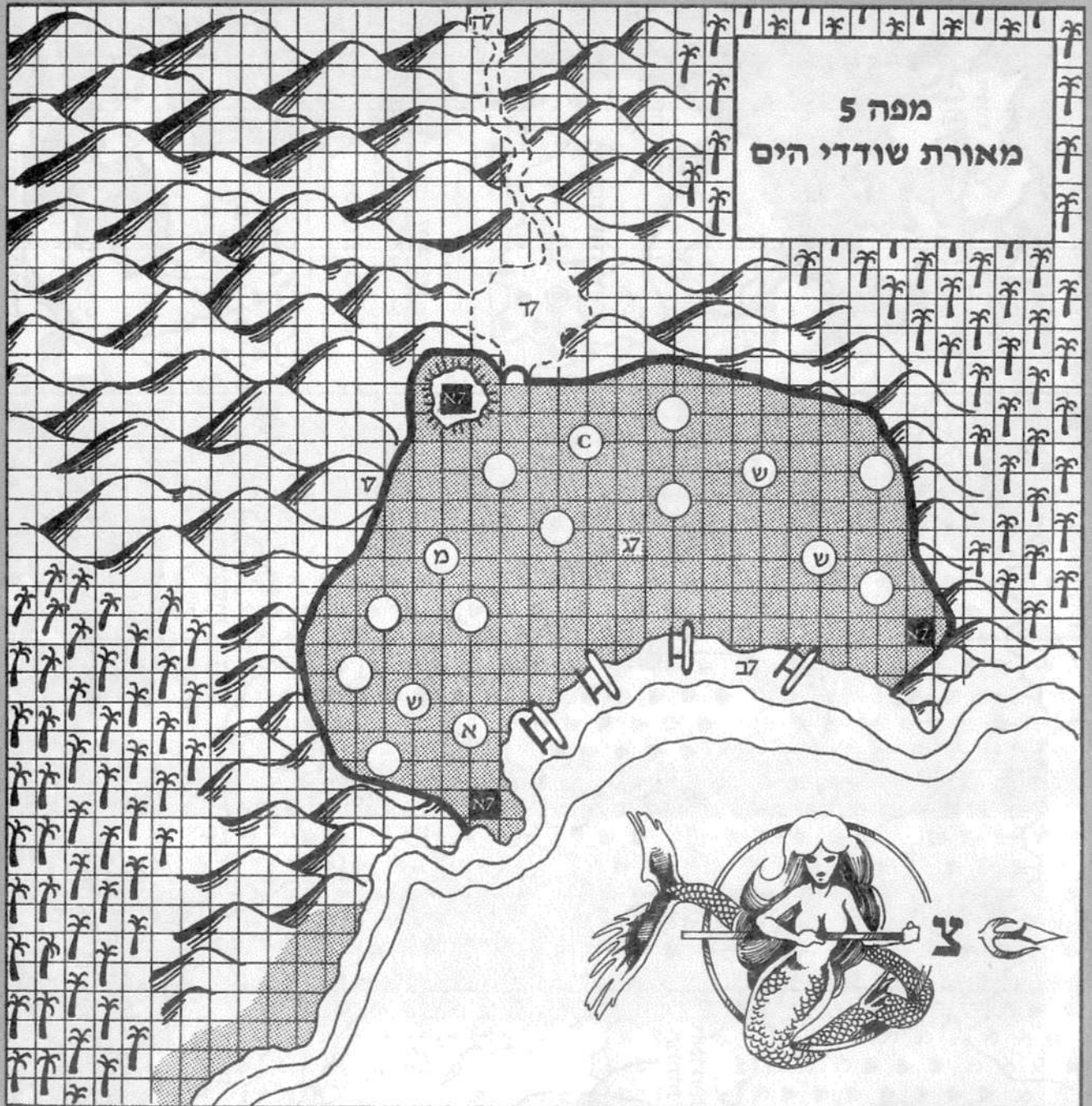


כניסה

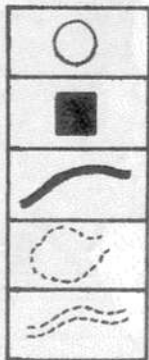
מפה 8 מאורת אראנה



להסרת המפות יש לפתוח את הסיכות ולהוציא את שמונת דפי המפות.



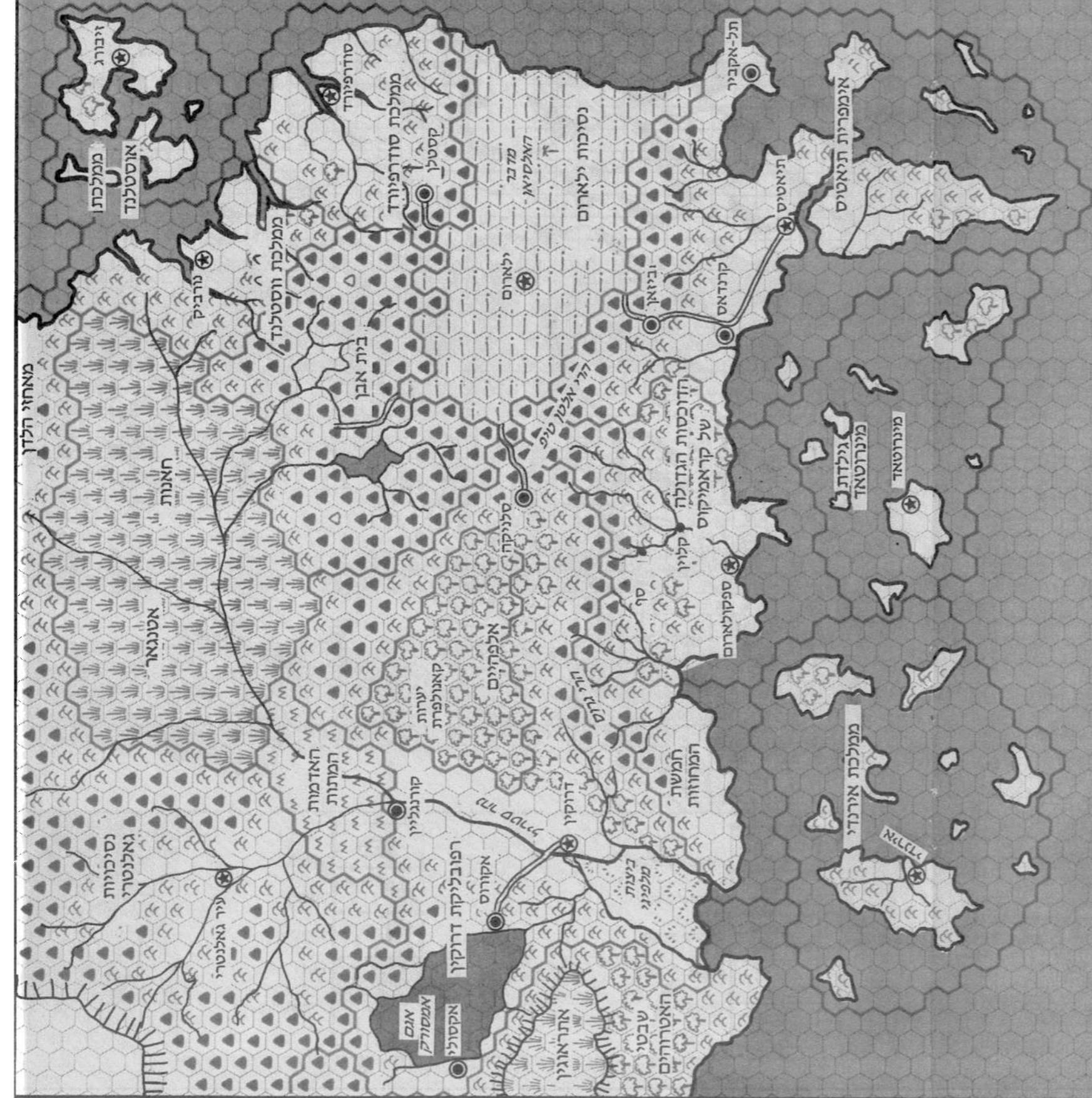
קנה-מידה: ריבוע 1 = 3 מטר



בקות עשבים
מגדל שמירה
חומת קוצים
מערה
תעלה



בוצית
גבעות
ג'ונגלים
חוף
אדמה מוגבהת



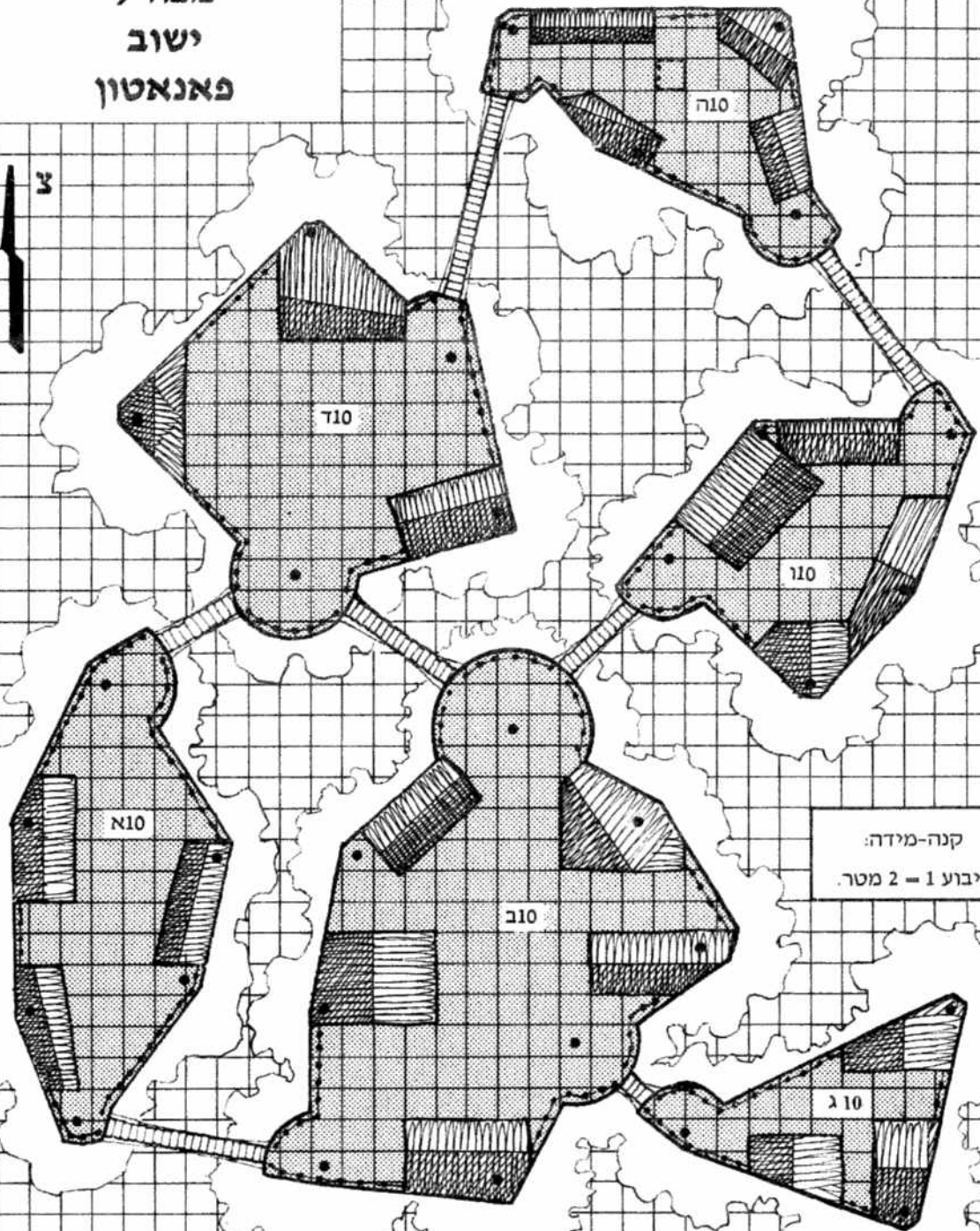
מפה 6 היבשת

| | |
|--|------------|
| | בירה |
| | עיר |
| | כביש סלול |
| | נתיב |
| | נהר |
| | הר |
| | הר געש |
| | גבעות |
| | יער |
| | ביצה |
| | אדמה סדוקה |
| | ערבות/דשא |
| | גבול |
| | מישור |
| | גיזגול |
| | ים או אגם |
| | מדבר |

קנה-מידה: ריבוע 1 = 36 ק"מ



מפה 9
 ישוב
 פאנאטון

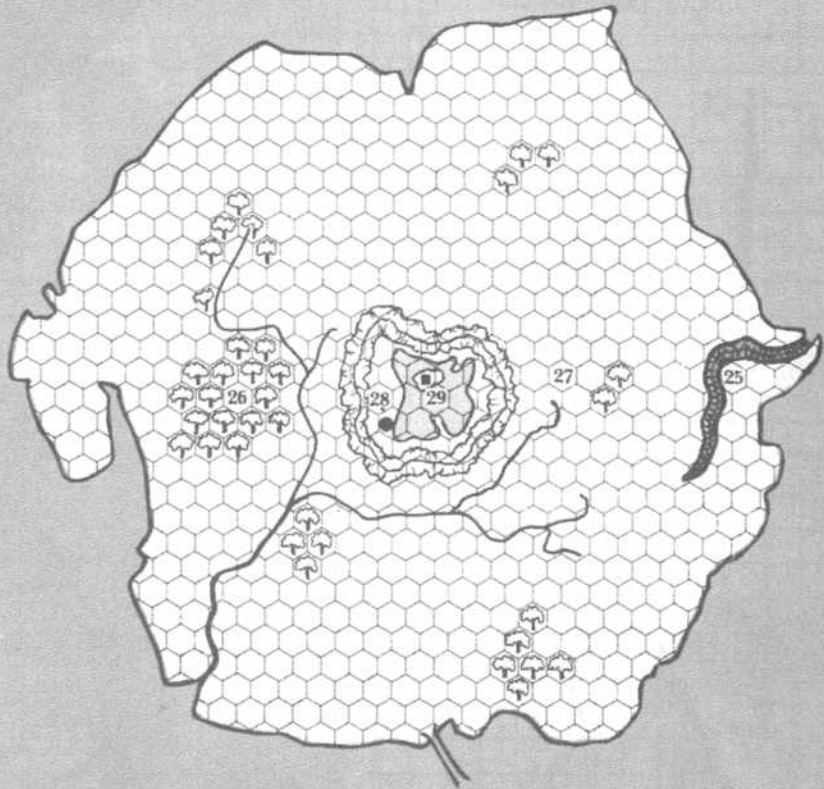


קנה-מידה:
 ריבוע 1 = 2 מטר

- | | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |

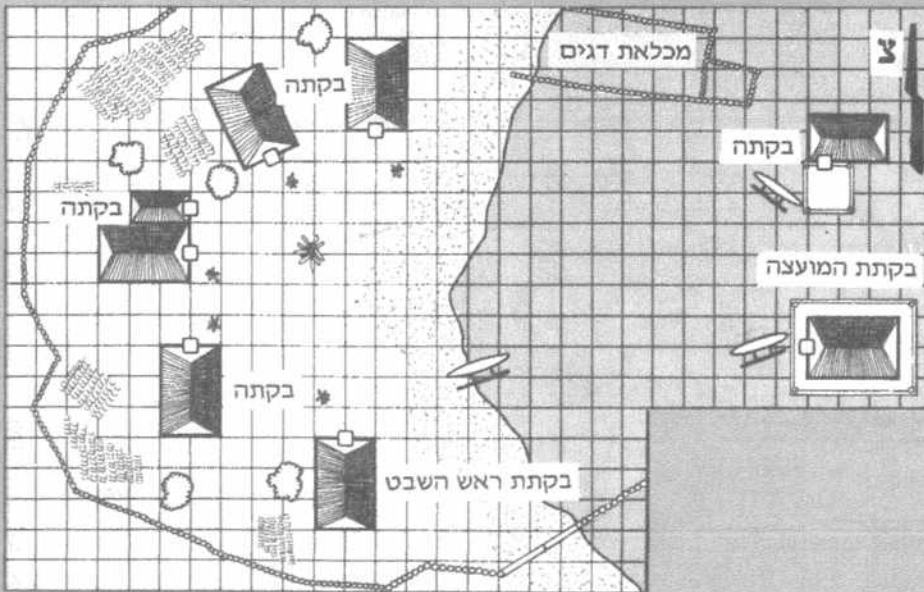
להסרת המפות יש לפתוח את הסיכות ולחצוץ את שמונת דפי המפות.

מפה 10 מישור מרכזי



| | | | |
|-----------------------------|-----------|--|----------|
| | כפר | | חורבה |
| | גשר חבלים | | ערוץ נחל |
| | צוק | | אגם |
| קנה-מידה: משושה 1 = 1.6 ק"מ | | | |

להסרת המפות יש לפתוח את הסיכות ולהוציא את שמונת דמי המפות.



מפה 11 כפר המאנטרו

| | |
|---------------------------|--------|
| | דלת |
| | בוצית |
| | עץ |
| | גן |
| | אש |
| | חוף |
| | אגם |
| | גדר-עץ |
| קנה מידה: ריבוע 1 = 3 מטר | |

N



מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

הרפתקה למשחק המתקדם

אי האימה

מאת דייוויד קוק וטום מולדווי

מאות מילין מן היבשה, מוקף במים טמוני סכנות, שוכן אי הידוע רק כאי האימה.

ג'ונגלים אפלים וביצות בוגדניות אורבים לאלו האוזרים די אומץ להכנס למעמקי האי בחיפוש אחר המישור האבוד, בו הריסות של תרבות, שהיתה מפוארת בזמנה, טומנות בחובן אוצרות רבים - וסודות רבים!

אי האימה הוא הראשון בסדרת הרפתקאות, שנועדו לשימוש עם כללי מו"ד למתקדם. המודול מתוכנן כעזר לימודי הנועד לסייע לשליטי מבוך חדשים ליצור הרפתקאות מרחבים משלהם.

מודול זה כולל 13 מפות של האי, 16 מפלצות חדשות והצעות להרפתקאות נוספות באי האימה. מפת יבשת מיוחדת, הכוללת רקע ומידע גם היא מצורפת.

מודול זה מיועד לשימוש בשילוב עם הכללים למתקדם של משחק מבוכים ודרקונים - D&D^R, אשר ממשיך ומרחיב את הכללים למתחיל לא ניתן לשחק בו מבלי לדעת את הכללים. למתחיל ולמתקדם, שנכתבו על ידי חברת Inc. TSR, והודפסו בעברית על ידי חברות מיצוב ו-BUG.

© 1983, כל הזכויות שמורות לחברת TSR, Inc.

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

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