

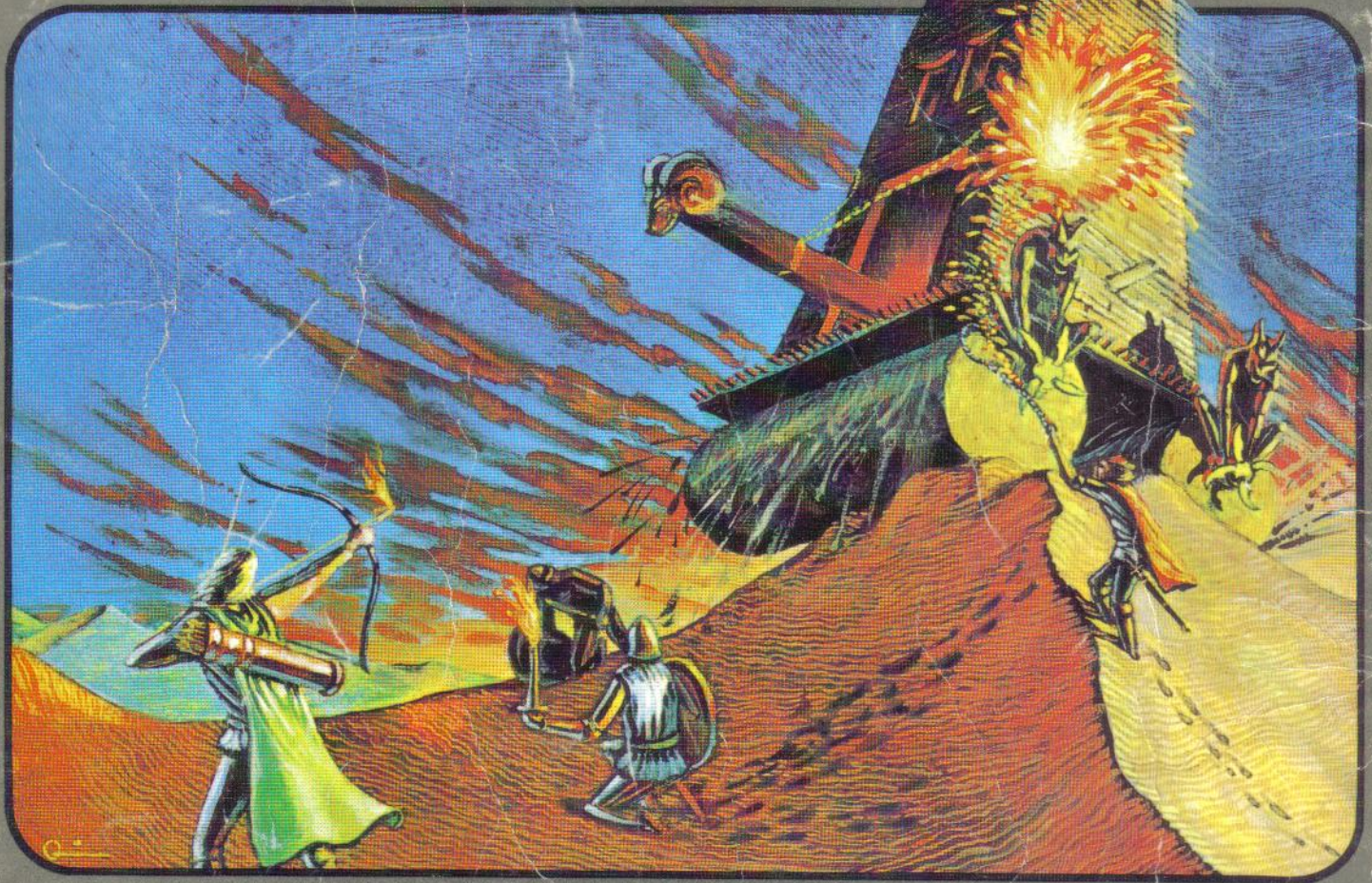
מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

הרפתקה למשחק המתקדם

שליט נוודי המדבר

מאת דיוד קוק

מודול ראשון בסדרת נוודי המדבר

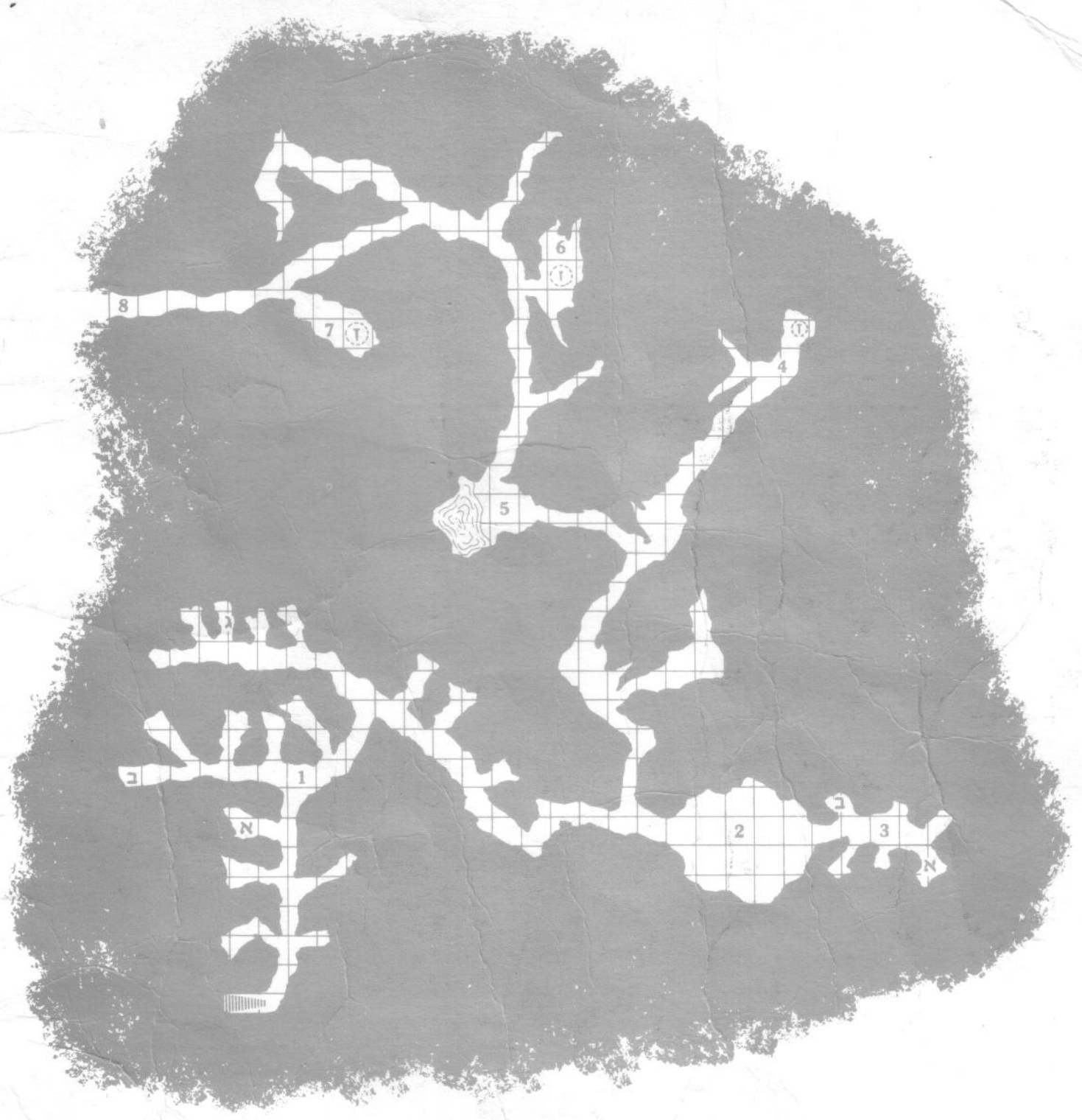


נשלחתם למשימה קטלנית במרחבי מדבר הסיינד. דווחים מצופה גוסס ומפה משורבטת הם ההנחיות היחידות שיש לכם. אתם רוכבים הישר לתוך צבאותיו המפלצתיים של השליט.



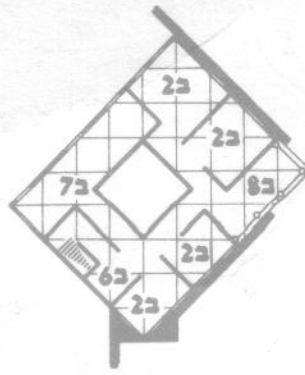
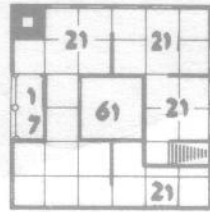
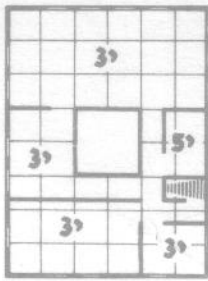
TSR Inc. DUNGEONS & DRAGONS הוא שם רשום בבעלות חברת

מבוכים ודרקונים הוא שם רשום בבעלות חברת מיצוב בע"מ

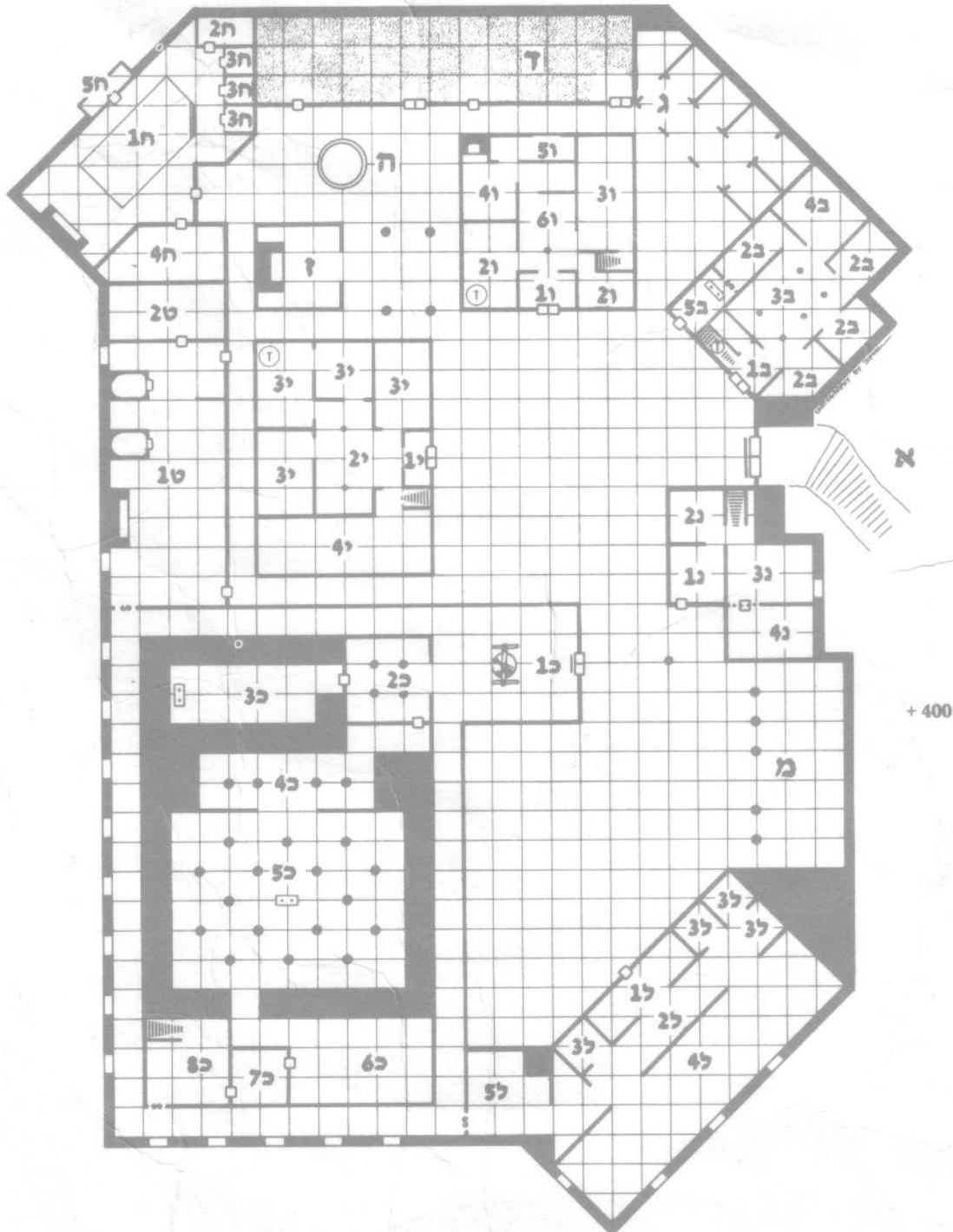


 דלת	 דלת מלכודת ברצפה	 מזבח	 תבואה
 דלת כפולה	 דלת מלכודת בתיקרה	 עמוד	 אח
 שער	 חלון	 מעקה מרפסת	 בריכת מים
 דלת סודית	 מדרגות		

קנה מידה: ריבוע 1 - 1.5 מטר



מנזר הרוע



מבוכים ודרקונים מערכת למתקדם

מודול מרחבים X4

שליט נוודי המדבר

מאת דייוויד קוק

הרפתקה לדרגות 6-9



מיהו האחד השולח פחדים לא מוכרים לליבותיהם של צבאות המחנה? האם הוא אדם או משהו אחר? איזה מהכוחות שלו מכניס פחדים ללגינות הצועדים בשטחים המאוכלסים? מה אתם יכולים לעשות בכדי לעצור את האחד שנקרא השליט?

כל הזכויות שמורות לחברת TSR, Inc. 1984 - D&D DUNGEONS & DRAGONS הם סימנים רשומים, בבעלות חברת TSR, Inc.

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

הודפס בישראל

1990

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

שליט נוודי המדבר

חלק 1: הקדמה

שליט נוודי המדבר מיועד לשימוש עם מערכת מבוכים ודרקונים למתקדם. ערכה זו מרחיבה את הכללים הנתונים במו"ד מערכת למתחיל. לא ניתן להשתמש במודול זה ללא מו"ד כללים למתחיל ולמתקדם.

אם בכוונתך לשחק במודול הזה הפסק לקרוא עכשיו. המידע להלן מיועד לשליט המבוך בלבד, אשר ישתמש במידע כדי להנחות את השחקנים בהרפתקה. ידיעת העתיד לבוא תהרוס את ההתרגשות וההפתעה לשחקנים, כאשר הם נתקלים במצבים בלתי ידועים חדשים.

רקע:

כולל חרבות ושריונות קסומים. כל בני החבורה צריכים להיות מצויידיים להרפתקת מרחבים.

הרפתקה זו משלבת התקלויות מרחבים ומבוכים. המשימה שהדמויות יקבלו תדרוש מהן לחצות את המרחבים ולאסוף מידע. לאורך הדרך יהיו להן הרבה התקלויות, חלקן קשורות למשימתן וחלקן שפשוט מוסיפות התרגשות להרפתקה. פרט להתקלות הראשונה ולאחרונה, סדר ההרפתקות אינו קבוע. במקום זאת, הן מתוכננות בהתאם לפני השטח שבו הן מתרחשות. כאשר דמויות השחקן נכנסות לאותו סוג פני שטח, שליט המבוך מחליט מתי והיכן על המפה כל התקלות תתרחש. לדוגמה: כאשר הדמויות מפליגות ברפסודה במעלה הנהר, שה"מ יכול להפגיש אותן עם המפלצות מהמעמקים לאחר יום אחד של מסע. בהתקלות זו, אם חלק מהדמויות נפגעו קשה, שה"מ צריך לחכות עד שהדמויות כמעט בקצה הנהר לפני שהוא מתקיל אותן שוב. שה"מ שולט בתזמון של כל ההתקלויות. אין הוא צריך לדאוג כי הדמויות יפסידו התקלות חשובה בגלל שהן הלכו בכיוון הלא נכון.

מודול זה מוליך את הדמויות שחקן לאורך החצי הראשון של משימה שניתנת להשלמה על-ידי המשכת המשחק במודול השני בסדרה זו, מקדש המוות. אולם, אם שה"מ רוצה להשתמש רק במודול זה, הוא יכול לעמוד בפני עצמו. כאשר השחקנים מקבלים את משימתם, שה"מ לא צריך לתת להם לנסות למצוא את השליט, אלא הוא צריך להורות להם למצוא את המעבר הגדול ולדווח חזרה את מיקומו. את הופעותיו של השליט יש להשאיר כדי לבלבל את השחקנים ולתת לשה"מ נקודת התחלה להרפתקות נוספות.

כדי להשלים את משימתם בהרפתקה זו (והבאה בסדרה), השחקנים חייבים לנהוג בחשאי. הם יתקדמו דרך אזורים גדולים של אדמות אויב, שבהם צבאות מתכוננים לקראת מלחמה. ברור שדמויות אשר מכריזות על משימתן או נטייתן ימצאו עצמן בצרות צרורות. כאשר שה"מ נותן לדמויות את משימתן הוא צריך להדגיש את הצורך בסודיות.

שה"מ צריך גם להדגיש שהמשימה שהדמויות נוטלות חשובה מאוד. הן יגלו שהמשימה שלהן משכה את תשומת לבם אפילו של יצורים נעלים. מופיע באחד המקומות במודול "מדריך מסתורי". אין הסבר מי או מה הוא יצור זה, והדמויות אינן יכולות לבחון אותו מקרוב. היצור מופיע רק בשעות מצוקה, אבל אין להשתמש בו כדי לחלץ את הדמויות ממצבים שהן נקלעו אליהם עקב טפשותן או פזיזותן! המדריך המסתורי מופיע במודול לשם אוריה והרגשה, ולא כפתרון לכל בעיותיהן של הדמויות.

מודול זה מכיל מפות של מנזר הרוע (החלק הפנימי של הכריכה), מפת מרחב של השממה הגדולה, התקפת שודדי הדרכים, הכפר פרמיאמה והמקדש הקבור. מפת המרחב מתוכננת

במשך שנים, השממה הגדולה ממערב לרפובליקה הייתה ביתם של נוודים פולשים. שבטים קטנים ועלובים אלה, של בני אדם ויצורים אחרים, שוטטו בשממה חסרת הדרכים, ופלטו זה לישובו של זה. לזמן מה, האדונים המקומיים שלטו בנקל בגולנות זו, אך עם הזמן השבטים נהיו מסוכנים; הפולשים שכחו ממאבקהם הפנימיים והתכוננו למלחמה. מרגלים דווחו על צבאות מאסיביים. בשומעם למרגליהם ולסיפורים של פליטים מהמערב, האדונים ומושל הרפובליקה קראו לנשק. הם קראו לשכירי חרב ולוחמים מנוסים להלחם באויבים הנוודים. כל מיני אנשים נענו לקריאה - איכרים, שכירי חרב, חיילים משוחררים, אלפים והרפתקנים. בין הרבים הללו גם החבורה שלכם.

אתם הגעתם מאוחר, מאחר והצבא המרכזי כבר יצא לדרך. חבורתכם הצטרפה לנספחים הבלתי רצויים והבלתי שימושיים שבאו להלחם, להפגש עם הצבא. לאורך הדרך היו הרבה ויכוחים ומריבות. איכרים נלחמו על מגפיו של אדם מת; שכירי חרב שיכורים בזו כפר; אנשים נרצחו בנקמות דם ישנות.

לבסוף, הנספחים הגיעו לכפר שנכבש לא מכבר על-ידי הצבא. בין ההריסות מעלות העשן, היו עדיין שרידים של הנוודים - בני-אדם, אורקים ויצורים אחרים לא ידועים. המפקדים פקדו לעצור במקום זה. כעת אתם חונים כאן במשך מספר ימים.

פרטים לשליט המבוך:

שליט נוודי המדבר הוא חלק ראשון מהרפתקה בת שני חלקים. החלק השני הוא הרפתקת מרחבים X5, מקדש המוות. אותן דמויות מופיעות בשני המודולים, למרות שהן יכולות להתקדם בדרגות במשך המשחק.

לפני שמשחקים במודול זה, שה"מ צריך לקרוא ולהכיר את הפרטים והמאורעות המופיעים. זה יגרום למשחק להיות מהנה ומהיר יותר לכולם. ישנם שמונה חלקים במודול זה: הקדמה, חמש התקלויות, חלק אחד של מפלצות חדשות בסוף המודול וחלק של דמויות מוכנות, שניתן להשתמש בהרפתקה זו.

מודול זה מעניק מידע בשתי דרכים שונות - ממוסגר ולא ממוסגר. את המידע הממוסגר יש להקריא לשחקנים ברגע שיש להם התקלות או שהם נכנסים לחדר. המידע הלא ממוסגר מיועד לשה"מ. הוא יכול להכיל עובדות שהשחקנים יכולים ללמוד על-ידי שאילת שאלות או פעולות מסוימות, אבל השחקנים חייבים לעשות משהו כדי להשיג את המידע הזה.

מודול זה מתוכנן ל-6-8 דמויות בדרגות נסיון 6 עד 9, עם בערך 50 דרגות סך הכל לחבורה. בחבורה צריך להיות מגוון של כל סוגי הדמויות. מומלץ שבחבורה יהיה כהן בדרגה 8 או 9. לכל הדמויות צריכים להיות שניים או שלושה פריטים קסומים

המקומות הללו. בצורה זו, ניתן להשתמש במפת המרחב בהרפתקות בעתיד.

כדי להתחיל לשחק במודול, יש להתחיל עם ההתקלות הראשונה שבקטע הבא.

להתחבר לקצה העליון השמאלי של מפת היבשת שמופיעה במודול X1, אלי האימה, אך אין הכרח להשתמש במפות אלה בצורה זו. במפת המרחב ישנם הרבה מקומות שניתנו להם שמות אך אין תאור שלהם במודול זה, כך ששה"מ יכול לשלב את המפה במערכה שלו ולמלא כל מידע שהוא רוצה על

חלק 2 : מקרא לאזורים המיושבים

מידע כללי:

בכל יום שהדמויות מתקדמות בארצות המיושבות, הסכוי להתקלות הוא 1-2 על 61. לאחר מכן שה"מ צריך לגלגל 20 ולשתמש בטבלה הבאה כדי לקבוע במה נתקלו. לצד כל מספר ישנה השעה של ההתקלות, שעת יום (י), לילה (ל) או כל שעה (כל).

הארצות המיושבות יוצרות את המאוזנים המערביים של הרפובליקה. זהו אזור עני מאוד ובדרך-כלל איננו מוגן היטב. האדמה לאורך נהר האסנדה יבשה וסלעית. היא איננה יכולה להצמיח יבולים ומיושבת בצורה דלילה מאוד. אלה שגרים כאן מתקיימים מגידול בקר, דייג והשקאת השדות לגידול יבולים - עבודה מתמדת מכיון ששטפונות והמדבר הורסים את השדות.

טבלת התקלויות בארצות המיושבות

התקלות	שעה	גלגול קוביה
3-30 שודדים (דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 4 כל אחד; הת 1; נזק 1-8 [חרב] או 1-6 [קשת קצרה]; תנ 40 מ'; ניצל 1:1; מר 8; נט רשע).	כל	1-2
2-12 דביבונים (דרג"ש 5; קב"פ 1+3; נק"פ 14 כל אחד; הת 1; נזק 2-8; תנ 30 מ'; ניצל 1:3; מר 9; נט רשע; הפתעה ב-3-1).	ל	3
1-4 גארגוילים* (דרג"ש 5; קב"פ 4; נק"פ 18 כל אחד; הת 4; נזק 1-4/1-3/1-3/1-3; תנ 30/50 מ'; ניצל 1:8; מר 11; נט רשע; חסינים להרדמה והקסמה).	כל	4
3-18 ננולים (דרג"ש 5; קב"פ 2; נק"פ 10 כל אחד; הת 1; נזק 2-8; תנ 30 מ'; ניצל 1:2; מר 8; נט רשע).	ל	5
2-18 כלבי שאול (דרג"ש 4; קב"פ 5; נק"פ 30 כל אחד; הת 1; נזק 1-6 או נשיפה; תנ 40 מ'; ניצל 1:5; מר 9; נט רשע).	ל	6
2-4 אריות (דרג"ש 6; קב"פ 5; נק"פ 28 כל אחד; הת 3; נזק 1-10/5-2/5-2; תנ 50 מ'; ניצל 1:3; מר 9; נט ניטראלי).	ל	7
2-8 דב"שים. (כל סוג)	י	8
1-6 עוגים (דרג"ש 5; קב"פ 1+4; נק"פ 20 כל אחד; הת 1; נזק 1-10; תנ 30 מ'; ניצל 1:4; מר 10; נט רשע).	כל	9
2-20 איכרים (דרג"ש 9; קב"פ 1/2; נק"פ 2 כל אחד; הת 1; נזק 1-4 [פניון]; תנ 40 מ'; ניצל 1:6; מר 5; נט ניטראלי או צדיק; יהיו 1-4 שמועות בקבוצה).	י	10-14
1-8 זבובים שודדים (דרג"ש 6; קב"פ 2; נק"פ 8 כל אחד; הת 1; נזק 1-8; תנ 30/60 מ'; ניצל 1:1; מר 8; נט רשע; הפתעה ב-4-1).	י	15
1 טרנטלה (דרג"ש 5; קב"פ 4; נק"פ 24; הת 1; נזק 1-8 או רעל; תנ 40 מ'; ניצל 1:2; מר 8; נט ניטראלי, גורם לרקוד).	י	16
2-20 חיילים משוחררים (דרג"ש 2; קב"פ 2; נק"פ 14 כל אחד; הת 1; נזק 1-8 [חרב] או 1-6 [קשת]; תנ 40 מ'; מר 6; נט צדיק או ניטראלי; ידעו 1-6 שמועות לקבוצה).	י	17-19
3-30 זומבים (דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 12 כל אחד; הת 1; נזק 1-8; תנ 40 מ'; ניצל 1:1; מר 12; נט רשע; חסינים להרדמה או הקסמה; תמיד מכים אחרונים).	ל	20

כאשר הדמויות יגיעו עם הנספחים, כמעט כל התושבים לא יהיו באזור. הם עזבו ועברו למקומות בטוחים יותר, או שהם נהרגו. ישנם סימנים בכל מקום למעבר צבא גדול - בנינים שרופים, נשקים שבורים, קברים, עצמות וחיות אוכלות נבלות. אם השחקנים אומרים לשה"מ שהם רוצים לעשות מעשה גבורה או הרפתקני במסע, הוא יכול לבשר להם שהם איחרו את המועד. אין מה לעשות באזור זה.

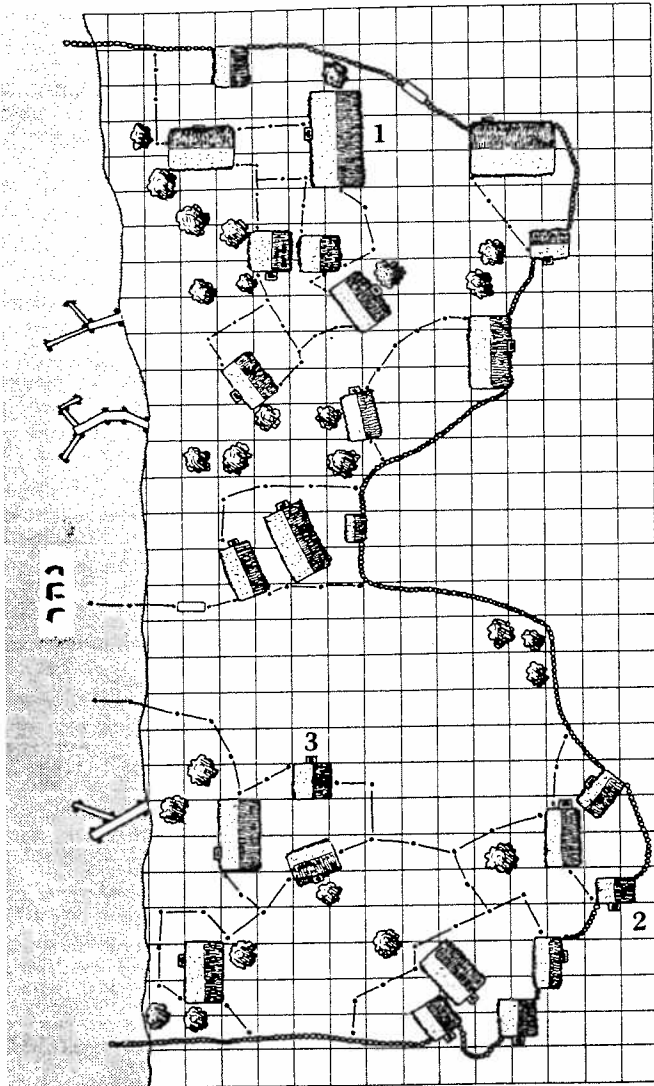


השודדים, דביבונים, גארגוילים, ננולים וכלבי שאול יהיו תחת פקודו של השליט, אבל רק בעקיפין (כלומר בעזרת צבאו, מרגליו או סוכנים אחרים). מי שישרוד לאחר התקלות עם הדמויות ידווח את הארועים למפקדיו. זוהי דרך נוספת שבעזרתה השליט עוקב אחר החבורה.

הכפר פרמיאמה

שמועות

אם הדמויות יכולות לדבר עם בני-אדם ייחודיים, הן יכולות ללמוד כמה מהשמועות, אמיתיות או כוזבות. שה"מ לא צריך פשוט לתת את השמועה לשחקנים; הם חייבים לבקש מידע מהדב"שים. כדי לקבוע איזה שמועות הדמויות לומדות, גלגל 20ק ובדוק ברשימה.



1. בית המפקד

זהו הבית הגדול ביותר בכפר, למרות שהוא לא נראה טוב יותר מהשאר. מפקד כח הנספחים ונאמניו השתלטו עליו והפכו אותו למפקדתם. המפקד (לוחם דרגה 14) לעולם לא יפגש עם הדמויות. אם הן רוצות להפגש עם המפקד או להעביר אליו מידע, הן יפגשו את הלוחם טראס (דרג"ש 0: לוחם 10: נק"פ 55: הת 1: נזק לפי הנשק; תנ 12 מ': ניצל 10: מר 10: נט צדיק) חמוש בחרב +2. נמצאים בבית גם 4 שומרי ראש (דרג"ש 1: לוחם 6: נק"פ 35: הת 1: נזק לפי הנשק; תנ 12 מ': ניצל 6: מר 9: נט צדיק) חמושים ברובי קשת וחרכות.

טראס אדם מאוד עסוק, המטפל ברוב העבודות שכן המילואים דורש. לכן, יהיה לו מעט מאוד זמן להקדיש לדמויות. הוא יקשיב ויטפל בעניינים הקשורים בכח המילואים (לדוגמה, כאשר הדמויות מדווחות על התרחשויות בעמדות השמירה שלהן), אבל לא תהיה לו סבלנות עם דרישות או תביעות שיגזלו מזמנו. בפעם הראשונה שהדמויות יבואו אליו (אם הן יבואו), הוא יגלה עניין מועט. אם הדמויות ישובו, טראס יהיה חסר נימוס ויתעלם מהן. אם הן יתעקשו לאחר מכן, הוא יפקוד על מאסרן. שה"מ צריך להבהיר קודם לכן, שהדמויות אמורות לצאת להרפתקה ללא עזרתו של איש. כל אחד אחר פשוט "עסוק מדי" או "חשוב מדי".

גלגול
קוביה

- 1 פולשי המדבר לא לקחו עבדים. הם הרגו את אחי, פועל חזק (אמת).
- 2 בראש הצבא התוקף נגרר פסל מפלצתי מחריד מדי בכדי לתאר (שקר).
- 3 דברים מעופפים כיסו את השמים כאשר התוקפים באו לכפר (אמת).
- 4 צבא הרפובליקה הושמד (אמת).
- 5 ניצול סיפר לי שהוא שמע שני חיילים מדברים על "הדברים מההרים השחורים". הוא אמר שהם פחדו מהם וממה שהם יעשו (אמת).
- 6 צבא הפולשים מהמדבר התפור והתמוטט! (שקר).
- 7 ראיו חבורה קטנה של אנשים בורחים לאורך המדבר, כשבעקבותיהם דמות שחורה מעופפת (אמת).
- 8 הפולשים מונהגים על-ידי כח נוראי! (אמת).
- 9 אני אומר לכם, ראיתי זאת במו עיני! הפולשים כולם זומבים! (שקר).
- 10 לא ניתן להרגם! אנשים מתים קמים ונלחמים שוב בשורותיהם! (שקר).
- 11 מספר קרוונים, הנושאים חומרים כימיים נדירים וסחורות לא ידועות, יכולים לחצות את המדבר ללא נזק. צופה אמר לי זאת (אמת).
- 12 ריח רע מופיע לפני הפולשים. הוא הפחיד את כל האנשים (אמת בחלקו).
- 13 צופים שנשלחו נגד צבא הרוע לא חזרו. מצאנו את גולגולותיהם על יתדות (אמת).
- 14 מנהיגיהם יכולים לחולל סופות חול אדירות במזג-אוויר רגוע (שקר).
- 15 מקור הכח שלהם נמצא בכרכרה אדירה מאחורי הפסגות המושלגות. ראיתי זאת בחזון (אמת).
- 16 ניתנה לי ההזדמנות להמיר את דתי או להרג. המזל היה לצדידי ואני נמלטתי (שקר).
- 17 הם תקפו אותנו בליל ירח מלא. צבאם היה רק מפלצות (שקר).
- 18 היית פעם ורפתקן וראיתי את צבאם. הוא לא היה גדול - רק אנשי מדבר עם כמה אורקים ואנשי חיות (אמת בחלקו).
- 19 הם נשלטים על-ידי השליט. הזהרו כי עיניו בכל מקום! אל תבטחו באיש! אל תבטחו בדברי! (אמת).
- 20 השמידו את הדבר הנקרא השליט והשמדתם את כולם. (אמת בחלקו)

הכפר פרמיאמה:

ההרפתקה של הדמויות מתחילה בכפר קטן, פרמיאמה, כפר חקלאי של בני-אדם ממוקם על הקצה של נהר האסנדה. הבניינים עשויים מלבני בוץ יבש עם קירות עבים וחלונות גבוהים וצרים. הגדרות הרבות בכפר עשויות מגזעי עצי דקל וחבל קנים שזור. סביב הכפר, חומה מאולתרת מגזעי עץ דקל, ענפי דקל שזורים ושיחי קוצים. קרב קטן נערך כאן לאחרונה, והשפעותיו נראות על הכפר. כאשר הדמויות הגיעו, החומה הייתה שבורה במקומות רבים והחלק הפנימי של חלק מהבניינים היה שרוף, אבל עד עכשיו הספיקו לתקן את החומה והחיילים ניסו לתקן את הבניינים. נשארו רק שני כפריים בכפר. כל מזונם (בקר ותבואה) נלקח או הוברר.

2. ביתו של הנזיר המשוגע

בבוקר קטנה מלוכלכת זו גר אחד משני הכפריים הנותרים, נזיר משוגע (דרג"ש 9: קב"פ 1/2; נק"פ 2: הת 1: נזק לפי נשק; תנ 12 מ'; ניצל אר; מר מיוחד; נט ניטראלי). הוא מתחבא בבקתה זו כל שעות היום ומפיע רק בשעות הלילה. כולם (כולל הד"שים) יודעים על קיומו, והרב חושבים שהוא איש דת רב עוצמה, הנגוע בחזון מהאלים. אם הדמויות ינסו לדבר עם הנזיר, התנהגותו תהיה לגמרי בלתי צפויה. שה"מ צריך לגלגל תגובת מפלצת כל תור (ראה מו"ד למתחיל ספר כללי משחק לשה"מ עמ' 27) כדי לקבוע כיצד הנזיר יתנהג. אם הוא תוקף, הוא ישלף פגיון מלוכלך שהסתיר מתחת לחולצתו ויזנק על הדמות הקרובה ביותר. באותה עת, הוא יצרר במלוא גרונו. אולם, דבר זה לא ימשוך כל תשומת לב, מאחר והכפריים שומעים לעיתים את הנזיר צורח ללא כל סיבה נראית לעין.

אתם נמצאים בכפר פרמיאמה במשך מספר ימים. מעט מאוד התרחש ובטח שלא משהו מרגש. אין כל דווחים מהצבא המרכזי. מכיון שלקבוצתכם יש יותר נסיון מלחייל הממוצע, מונתם לצופים מיוחדים וקבלתם את התואר המיוחד "צופים". דבר זה איפשר לכם להמנע מלעשות את רוב העבודות המשעממות והמתישות הנדרשות מחייל רגיל.

הלילה יש לכם תורנות שמירה. כמעט כל הכפריים אינם ושאר הצבא יצא לחפש אוכל. רק אתם, המפקדים, ומעטים אחרים נשארו בכפר.

הלילה עובר לאט. הכל נראה שקט ורגיל. לפתע, הרבה אחרי חצות, אתם שומעים צרחה מהחשיכה! ממש בקצה אור העששית שלכם אתם יכולים לראות מספר דמויות נאבקות. צעקות אנושיות מתמזגות עם קולות לא טבעיים.

בקצה אור העששית נלחמים טורף נשמות* (דרג"ש 0: קב"פ 10: נק"פ 50: הת 2: נזק 10-10/1-10: תנ 60 (30) מ'; ניצל כהן 10: מר 12: נט רשע; ראה טוף המודול לפרטים נוספים) והבישוף גיליאם (דרג"ש 1: כהן 7: נק"פ 32: הת 1: נזק 2-7 [6ק1 + 1]; תנ 40 (12) מ'; ניצל כהן 7: מר 6: נט צדיק). לגיליאם הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה: אין

דרגה שניה: שיח חיות

דרגה שלישית: הכאה

דרגה רביעית: אין

דרגה חמישית: משימה

כל שאר הלחשים שלו הוטלו. לגיליאם יש גם טבעת הגנה +1 ואלת ברזל +1. אם החבורה תחקור, גם טורף הנשמות וכס גיליאם יראו את החבורה. גיליאם יצעק לעזרה, באומרו שיש לו מסר חשוב מאוד. טורף הנשמות יגיד, בקול מלא שנאה, "אל תתקרבו, יצורים חסרי הגנה! יצור זה שלי" אם החבורה תתקוף את טורף הנשמות הוא עדיין יתרכז בגיליאם, אבל יתקוף את אלה שיפריעו לו בדרכו.

אם באחד הסיבובים, לגיליאם 10 או פחות נקודות פגיעה, הוא ינסה להטיל את לחש המשימה שלו על דמות בן-אדם הלובשת שריון לוחות. הוא יזרוק שפופרת על הדמות ויגיד, "לך לשם ועשה את שיש לעשות בשם הצדק והחוקי"

אם טורף הנשמות יושמד, הוא יתמוסס וגיליאם יתמוטט לארץ. יהיה ברור לכל שהוא מותש. נראה שהוא היה במדבר ימים רבים. בגדיו מכוסים באבק וחול חדר לשריונו וגרם לשריטות וחנתים בעורו. פניו יבשות ושרופות ושפתיו סדוקות. אין לו כל ציוד פרט לשריון הלוחות והחפצים הקסומים שלו. טורף הנשמות, לעומת זאת, יחזור לתקוף את השליט, אשר חושד שטורף הנשמות נכשל במשימתו. השליט יביס את טורף הנשמות וזה לא ישפיע על נתוניו המופיעים במודול הבא.

אם גיליאם יחיה אחרי הקרב, הוא יסביר שיש לו משימה רבת חשיבות. עם או בלי הסכמת החבורה, הוא יטיל את לחש המשימה שלו על דמות הלובשת שריון לוחות. אם יהיה צורך, הוא יסביר שסכנות גדולות העומדות להתרחש דורשות פעולה זו, ולמרות שמטריד אותו להטיל את הלחש, הוא חייב לעשות זאת. הוא יתן את השפופרת לדמות, עם אותן הוראות הנ"ל. קשה להבינו והוא לא יוכל לתת פרטים נוספים לגבי מה יש לבצע.

השפופרת מכילה מפה גסה של הרמה מעבר למעבר הגדול. ליד כתם אדום גדול ברמה בקושקש: "הו אלים, הנחו אותי להשמיד את מקדש המוות הזה..." שאר המפה מראה את שאר פני השטח, אם כי לא לפרטים.

לנזיר מידע יקר, שהוא יכול לתת לדמויות אם הוא מגיב בצורה חיובית אליהן ואם הן שואלות את השאלות הנכונות. הוא יגיד להן "זהו מהמלאקאז שבביצה" ו-"עיניהם של הרחוקים יכולות לראות". ועוד הוא יגיד לדמויות "חפשו את השער האבוד, שעליו עקרים שומרים". הוא טוען שאינו יודע מה נמצא מעבר לביצה. כאשר שה"מ מנהל את ההתקלות הזו, הוא צריך לשלב מלמולים חסרי פשר וצחקוקים מטורפים. לנזיר אין דבר בעל ערך.

3. המדריך

בבית זה מתאכסן הכפרי השני שנותר, פורמאן תיאוכרטס (דרג"ש 7: קב"פ 1/2; נק"פ 4: הת 1: נזק לפי הנשק; תנ 40 (12) מ'; ניצל אר; מר 8: נט ניטראלי). פורמאן הוא מדריך נהרות. אם ישאל על-ידי הדמויות, הוא יסכים להדריך אותן במעלה הנהר למדבר הסיינד; אולם, יש לשלם לו לפחות 500 פ"ז כדי שהוא יסכים. הוא לא יסכים לעבוד תמורת פחות, וינסה להשיג מה שיותר כסף. במיקות, הוא יציין את הסיכונים הרבים הקיימים - הסכנות שבנהר והעובדה שצבא אויב נמצא אי שם. אם הדמויות לא ישכרו אותו הוא לא יתן להן כל מידע אודות המדבר או המעבר הגדול. לפורמאן יש רק שריון עור ואין לו כל נשק פרט לפגיון. אם החבורה כן תשכור אותו, הוא יתקשש שהם יספקו לו ציוד מתאים, כולל גמל.

לפורמאן מידע נוסף: אם ישאל מה הוא יודע אודות האויב. הוא יספר כיצד התחבא בבוץ שבגדת הנהר כאשר התוקפים באו. חיילות האויב היו בעיקר אנשים או יצורים מאוד דומים לאנשים. רב האנשים רכבו על גמלים. יותר חשוב מכך, היו מספר חיות נוספות - "מפלצות המדבר" ויצורים מעופפים לא מוכרים. בניגוד לפלישות קודמות, התוקפים לא לקחו עבדים. כל מי שנלכד על-ידיהם בסופו של דבר נהרג. מספר פעמים הוא שמע "פקודות השליט" או "לפי פקודתו של השליט השחור". לפי מעט המידע שבידו, הוא מאמין שהצבא המרכזי של הרפובליקה נפל למלכודת של הפולשים במקום מסויים במדבר. אין לו כל מידע נוסף.

התקלויות בארצות מיושבות

את שתי ההתקלויות הבאות יש לשחק לפי סדרן הרשום. שה"מ צריך ללכת לפי ההוראות הנתונות, ולהוסיף או להפחית לפי ראות עיניו. שתי ההתקלויות צריכות להתרחש כאשר הדמויות נמצאות בארצות המיושבות.

1. האדם המסתורי

כדי להכין את השקחנים להתקלות הבאה, שה"מ צריך להקריא להם את הקטע הבא:



מאחר ותפקידם לשמור על המחנה ולדווח כל מאורע יוצא דופן לסראס, יצפו מהדמויות להביא את גיליאם (חי או מת) למנהיג ולדווח, לאחר מכן הם ישלחו חזרה למשמרתם. שום דבר אחר לא יתרחש באותו לילה. ביום המחרת הם יקראו לבית המפקד. סראס יגיד להם שעליהם לבצע משימה בעלת חשיבות עליונה וסיכון רב. הוא יפקוד על הדמויות לצאת למסע למעבר הגדול, לחצות אותו ולמצוא את מקדש המוות. הוא אינו יודע מה עליהם לעשות כאשר הם מגיעים לשם, והוא יגיד להם שעליהם להפעיל את שיקול דעתם. סראס סבור, שבדרך כלשהי המקדש קשור בתוצאות המלחמה. הוא יתן לדמויות את מפתו של גיליאם. המפה גסה מאוד ואינה מראה כיצד להגיע למעבר הגדול. לכן, החלק הראשון של המשימה הוא להגיע לצבא המרכזי של הרפובליקה וללמוד מהצופים שלהם. הצבא נמצא בנקודה מסוימת במדבר במרדף אחרי האויב. הוא יגיד לדמויות שצופים דווחו על קרוון ממערב לעיירה, מעבר לביצת המלח. עליהם להצטרף לקרוון זה ולנוע איתו לתוך מדבר הסיינד. הקרוון עוזב בקרוב ובכדי להצטרף אליו הדמויות צריכות לקחת סירה במעלה הנהר ולחצות את הביצה. לבסוף, לאור חשיבות משימתם, סראס מדגיש את הצורך בסודיות. סוכני האויב יכולים להיות בכל מקום. הדמויות צריכות להזהר מאוד.

ההוראות שסראס נותן לשחקנים צריכות להבטיח שהם ילכו בעקבות אותה דמות (אם ישנה) שגיליאם הטיל עליה משימה בקטע הקודם.

2. סיור הרוע

(לאחר שהשחקנים קיבלו את משימתם מסראס, שה"מ צריך לתת להם זמן להתכונן. אם השחקנים ישאלו על המדרוך, סראס יתחייב לנאמנותו ויציב שישכרו אותו. סראס לא יוכל לתת לדמויות כסף, קסם, אוכל, או סיוע אחר פרט לסירה, והוא לא יוכל לבזבז עוד זמן עם הדמויות. המילואים יוצאים היום מהכפר ועליו לעבוד על פרטים נוספים במערכה. אם גיליאם עדיין חי הוא לא יוכל להוסיף כל מידע פרט לכך שחבורת הצופים שלו הותקפה על-ידי חיות נוראיות ורק הוא נימלט ונשאר בחיים. הוא יוכל להשתמש בלחשיו כדי לרפא כל דמות פצועה. מנקודה זו ואילך הדמויות עומדות ברשות עצמן.

עד שהסירה תהיה מוכנה, יהיה מאוחר ביום. שה"מ צריך להקריא את הקטע הבא לשחקנים.

אתם נמצאים באחד הרציפים הקטנים, מתכוננים לצאת. השמש נמוכה מעל הנהר, ומימיו מבריקים כזכוכית אדומה. המפקד ושאר החיילים כבר עזבו את הכפר וצעדו אל המדבר. פרט לכפריים הנותרים המקום נטוש. כאשר אתם מטעינים את הסירה, אתם שומעים קול נמוך מהדהד, כמו תיפוף מרוחק. הצרצרים והצפרדעים מפסיקים את שירתם. לפתע הכל דומם.

אם הדמויות סורקות את האופק, הן לא יראו משהו יוצא דופן. אולם, אם דמות תסתכל לעבר השמש השוקעת, קיים סכוי השווה למציאת דלת סתרים, שהיא תבחין במשהו. במרחק של בערך 1.5 ק"מ יצור גדול בעל כנפיים עף במעגל מעל הנהר. נראה כי מקור הרעש בכנפיו. הוא יחוג במשך 10 דקות ואז יעוף משם. הדמויות לא יוכלו לראות את היצור בבירור, אבל חצי שעה לאחר מכן (לפני שנתיימה הטעינה), החבורה תשמע שוב את רעש התפוף. אם החבורה תסתכל לשמיים לכוון מערב, הם יוכלו לראות את היצור המעופף. הפעם הוא עף לאורך הנהר לכוון הדמויות, כאשר הוא יתקרב, הדמויות יוכלו להבחין בדמות רכובה על גבו. היצור הוא וויברן (דרג"ש 3: קב"פ 7: נק"פ 44: הת 2: נזק 6-16/1-2 + רעל: תנ 30 (10) מ' / 80 (24) מ'; ניצל 4: מר מיוחד: נט רשע) והדמות הרכובה על גבו היא קוסם (דרג"ש 9: קוסם 6: נק"פ 19: הת 1: נזק 1-4 + לחשים: תנ 30 (12) מ'; ניצל 6: מר 10: נט רשע). יש לו את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה: קליע קסם, מגן
דרגה שנייה: ריחוף, דמות משתקפת
דרגה שלישית: זריזות, ברק

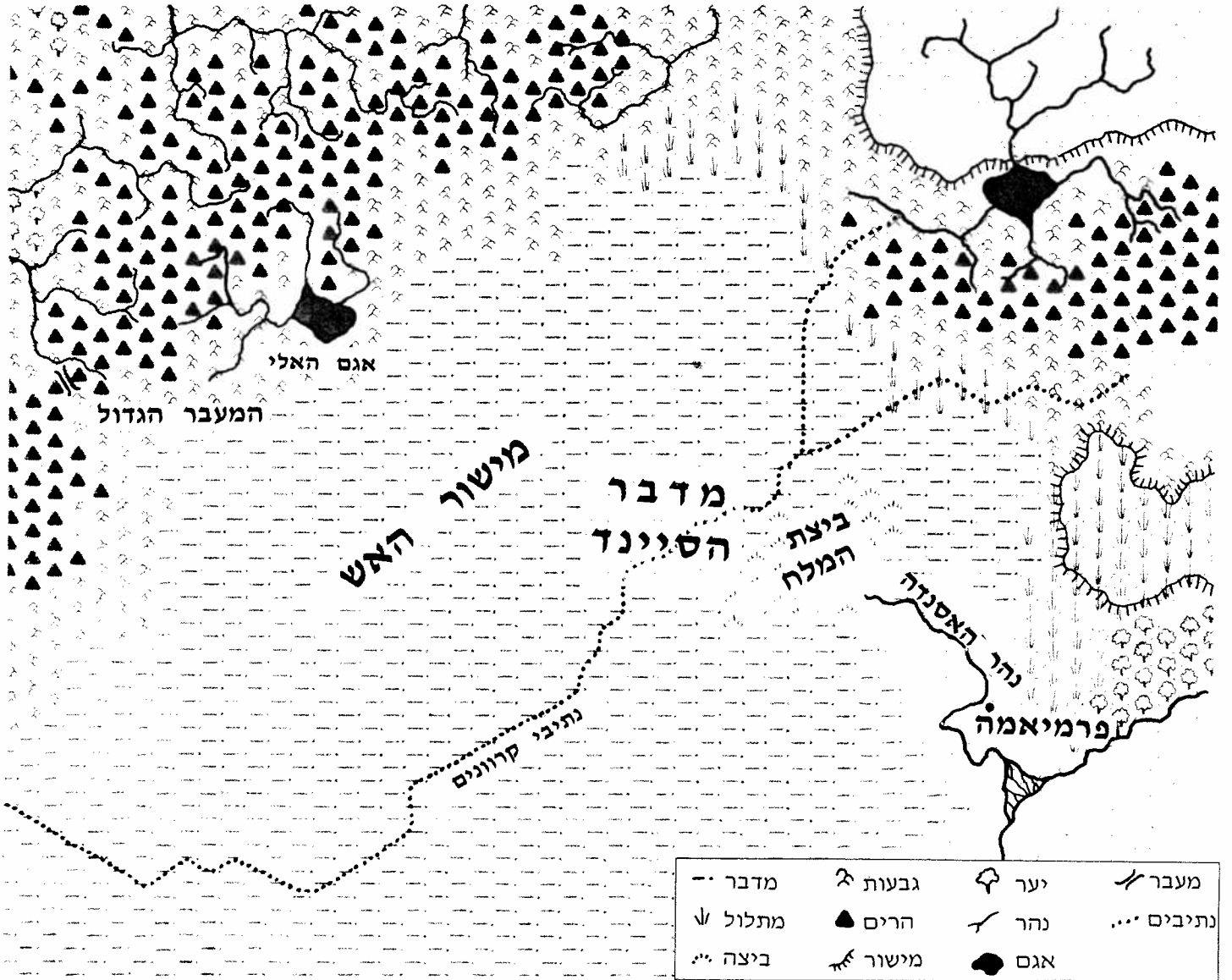
יש לו גם טבעת של אכסון לחשים המכילה את הלחשים הבאים: זריזות וברק (נוק 36-6).

אין צורך לעשות בדיקות מוראל לווברן כל עוד הקוסם חי. אם הקוסם נהרג לווברן יהיה מוראל של 7.

ברגע שהוויברן במרחק של 240 מ', הקוסם יטיל את לחש הזריזות שלו מהטבעת על שלושה טרולים (דרג"ש 4: קב"פ 6+3: נק"פ 40, 32, 28: הת 3: נזק 10-6/1-6/1-1: תנ 40 מ'; ניצל 6: מר 10 (8): נט רשע) המתחבאים לאורך הגדה 80 מ' מהסירה. בסיבוב הבא הטרולים יסתערו על הסירה (במהירות כפולה) ויתקפו (שש התקפות כל אחד). בינתיים הוויברן יצמצם את המרחק ל-180 מ' והקוסם יטיל לחש ברק מהטבעת על החבורה. לאחר מכן, הקוסם ירד מהוויברן, יטיל לחש מגן כדי לשפר את דרוג השריון שלו, ויתן לווברן לתקוף את החבורה. הקוסם יטיל את לחשיו האחרים כמיטב יכולתו. אם יש לו חמש או פחות נקודות פגיעה הוא יעלה על הוויברן ויברח.

הקוסם גם נושא 560 פ"ז, פגיון, ומדליון בצורת גולגולת. זהו מדליון מציאה. כל אחד עם מדליון זה יכול לראות דרך עיניהם של אחרים, לובשי מדליון זה. לשליט יש מדליון כזה והוא יוכל לדעת אם ההתקפה הצליחה ומי הן הדמויות. השליט שומר את המדליון שלו בנרתיק בד סביב צוארו, כך שהדמויות יראו רק חשיכה בצד השני, אם הן יגלו את כוחו של המדליון (אשר הן חייבות לנחש). אם דמות תלבש מדליון זה, השליט יוכל לעקוב אחר התקדמות החבורה, והחבורה לא תוכל להפתיע אף אחד מאמניו.

מפת מרחבים של השממה הגדולה



הקס 1 = 36 ק"מ

חלק 3 : מקרא לנהר האסנדה

נהר האסנדה:

נהר זה מתחיל בביצת מלח גדולה בקצה מדבר הסיינד. מים עולים מתוך האדמה דרך שכבה של מלחים טבעיים, ומבעבעים לתוך הביצה. מהביצה, הנהר נוצר בהדרגה וזורם למזרח. זרמי חלשים, כך שהוא לא נושא איתו הרבה סחף. המים מלוחים בצבע ירוק כחול אפוללי. רב הצמחים לא חיים על מי הנהר, ויש לטהר את המים לפני שניתן לשתותם בבטחה. אם דמות תשתה יותר ממעט לגימות ממים לא מטוהרים, היא חייבת להציל נגד רעל או לסבול מהתכווצויות ומחלה, שלא תאפשר לה לנוע במשך 24 שעות. הצלה מוצלחת פרושה שלמים לא הייתה כל השפעה.

כל היצורים, שנתקלים בהם, יהיו מחוץ למאורתם, בצידי אוכל. הם יהיו עירניים. כולם (פרט לטרמיטים) יראו בדמויות ארוחה טובה.

התקלויות על נהר האסנדה

התקלויות 1 ו-2 צריכות להתרחש, בכל סדר, לפני שהדמויות מגיעות לביצה: מומלץ ששתיהן תתרחשנה מרחק מה במעלה הנהר מהכפר פרמיאמה. התקלות 3 צריכה להתרחש כאשר הדמויות חוצות את הביצה.

1. מפלצות מהמעמקים

אלא אם כן לדמויות יש דרך כלשהי לראות מתחת פני המים, התקפה זו תתרחש ללא אזהרה. כאשר הרפסודה נדחפת עם מוט בחלק רוגע במיוחד של הנהר, היא תרעד ותתנועע כאילו ועלתה על שרטון, ואז היא תפסיק לנוע. בזמן שהדמויות מנסות להבין מה קרה, שלושה סרטנים ענקיים (דרג"ש 2: קב"פ 3: נק"פ 20, 16, 13; הת 2: נזק 12-12/2-2: תנ 20 מ'; ניצל 2: מר 8; נט ניטראלי) יעלו לפני המים ויפתיעו בגלגול של 3-1. אם סרטן פוגע עם שתי צבתות, ויצליח לאחוז בקורבן בטרפיו, הוא ינסה לגרור את הקורבן מתחת לפני המים, ולקחת אותו למקום בטוח כדי לאכול אותו. דמויות אחוזות יספגו 12-2 נקודות נזק בסוף כל סבוב מהאחיה המוחצת של הסרטן. המים רדודים, כך שהדמויות לא יהיו בסכנה נט טבעיה.

ליד אותו שרטון, אורב קרוקודיל (דרג"ש 3: קב"פ 6: נק"פ 36; הת 1: נזק 16-2: תנ 30 מ'; ניצל 3: מר 7; נט ניטראלי). הוא יתקוף כל דמות במים, שאינה במאחו של סרטן. קשה להלחם בקרוקודיל (2- על כל גלגולי "לפגיעה") מאחר והוא ברובו מתחת פני המים: אולם, הוא אינו גדול מספיק כדי לפגוע ברפסודה.

2. שומרי הנהר

הנהר כאן רחב עם עשבים במים הרדודים, העשבים בגובה 2 מ'. כשהרפסודה שלכם עוברת עיקול, אתם יכולים לראות עשן מיתמר ממקומות רבים לאורך שתי גדות הנהר. שורה של עשבים ועצי דקל עבים מונעים מכם לראות כל סימן של מחנה.

לפני הדמויות סיור גדול של צבא השליט. הוא חונה משני צידי המעבר בנהר. בגדה השמאלית חונים 25 קשתים רכובים (דרג"ש 7: קב"פ 1/2: נק"פ 3 כל אחד; הת 1: נזק לפי סוג נשק; תנ 80/40 מ' רכובים; ניצל אר; מר 8; נט ניטראלי) חמושים בקשתות קצרות וחרבות, כולם לובשים שריון עור. הם מונהגים על ידי לוחם (דרג"ש 2: ל7; נק"פ 46: הת 1: נזק לפי סוג נשק 2: תנ 80/40 מ' רכוב; ניצל 7; מר 10; נט רשע) שלובש חגורת כח עלנק. הוא פוגע כמו מפלצת 8 קב"פ וגורם לנזק כפול עם נשקיו, חרב ורומח. הוא נושא גם קרן לא קסומה. אם קבוצתו מותקפת, הוא ישמיע בקרן, ויומן תגבורת מהצד השני של הנהר.

בצד השני של הנהר בנפרד מבני האדם, 20 אורקים (דרג"ש 6: קב"פ 1: נק"פ 16 כל אחד; הת 1: נזק לפי נשק; תנ 40 מ'; ניצל 1: מר 8; נט רשע) חמושים בחרבות קצרות וקשתות. רודים בהם 8 דביבונים (דרג"ש 5: קב"פ 3: נק"פ 18: הת 1: נזק לפי הנשק 1: תנ 30 מ'; ניצל 3: מר 9; נט רשע) חמושים בפטישי עץ גדולים (נזק 1-10). קבוצה זו מונהגת על ידי 2 נמרי אדם (דרג"ש 3 (9): קב"פ 5: נק"פ 30, 28: הת 3: נזק 16-6/2-6/1-1: תנ 50 מ'; ניצל 5: מר 11; נט רשע). הם כרוגע בצורתם האנושית, אבל יחליפו לצורת נמר עם סימן ראשון לבעיות.

אם אחת הדמויות עונדת את מדליון המציאה (ראה ארצות מיושבות התקלות 2) בצורה חשופה, החבורה לא

ביצת המלח:

ביצה גדולה זו היא מקורו של נהר האסנדה. ישנם כמה משטחים בוציים גדולים, המכוסים במלח, שבהם דבר לא צומח. שאר הביצה מכוסה בעשבים עבים, שגדלים לגובה של 2 מ'. עשבים אלה מאוד יבשים ופריכים, ונוקשים ללא הפסק ברוח. אין שבילים בביצה זו. כל מעבר דרכה יש לעשות בסירה. כל דמות שתנסה לשחות בביצה, תשקע 30 ס"מ כל 5 סבובים ותהיה מסוגלת להתקדם רק 1/3 מקצב תנועתה הרגיל. תנועה דרך העשבים (אפילו בסירה) נשמעת כמו הרוח. מי הביצה מסריחים מאוד ולא ניתן לשתותם אלא אם טוהרו. אם דמות תלגום אפילו לגימה קטנה, היא חייבת להציל נגד רעל או תחלה ולא תוכל ללכת, להטיל לחשים או להלחם במשך 48 שעות.

הרפסודה:

הסירה שהדמויות קבלו גדולה מעט מרפסודה. מאחר והנהר רחב, רוגע ורדוד במספר נקודות, רפסודות הן כלי התחבורה הטוב ביותר. הרפסודה גדולה מספיק כדי לשאת את הדמויות, ציודן וחיותיהן. ישנו תורן אחד למפרש, אך ניתן להעזר במוט להתקדמות. סכנה קטנה במרכז הרפסודה מספקת צל מהשמש. קצב התנועה הוא 20 ק"מ ליום (10 מ' לסיבוב), מאחר והזרם כמעט ולא משפיע על הרפסודה.

התקלויות אקראיות במסע בנהר

בזמן שהדמויות נעות על הנהר, שה"מ צריך להשתמש בטבלת ההתקלויות בארצות מיושבות. כאשר נתקלים ביצורים בנויים לא-מעופפים, יש סיכוי של 70% שימצאו על גדת הנהר, בשאר המקרים, הם ישוטו במורד הנהר ברפסודה דומה לזו של הדמויות.

בזמן שהשחקנים בביצה, שה"מ צריך להשתמש בטבלה למטה. להתקלויות יש לבדוק פעם ביום ופעם בלילה, כאשר הן קורות בגלגול של 1-2 על 1. אם התקלות מתרחשת, גלגל 1 ו-2 כדי לקבוע במה נתקלו.

גלגול קוביה	התקלות
1	1 הידרה (דרג"ש 5: קב"פ 12-5; נק"פ 96-40: הת 5-12; נזק 1-10 לראש; תנ 40 מ'; ניצל 12-5: מר 9; נט ניטראלי).
2-4	1-4 עלוקות ענקיות (דרג"ש 7: קב"פ 6: נק"פ 32 כל אחת; הת 1: נזק 1-6 (מציצת דם); תנ 30 מ'; ניצל 3: מר 10; נט ניטראלי).
5-6	4 טרמיטי ביצה (דרג"ש 4: קב"פ 1+1: נק"פ 15 כל אחת; הת 1: נזק 1-3 או רעל או נזק בגוף סירה; תנ 30 מ'; ניצל 1: מר 10; נט ניטראלי).
7	1-10 עטלפי ענק (דרג"ש 6: קב"פ 2: נק"פ 12 כל אחת; הת 1: נזק 1-4: תנ 10/20 מ'; ניצל 1: מר 8; נט ניטראלי).
8	1 דרקון שחור (דרג"ש 2: קב"פ 7: נק"פ 45: הת 3: נזק 20-5/2-5/2-2 או נשיפת חומצה; תנ 30/80 מ'; ניצל 7: מר 8; נט רשע).

יוכלו לדבר איתה, כאשר ישתמשו בתע"ח, או בפעם הראשונה שישתמשו בשאלתה. אם נוצר קשר, היא תלעג לדמויות על גורלן, באומרה שגורלן נחרץ והן אינן יכולות להמלט. היא לא תגלה מה יקרה לדמויות או כיצד הן יכולות להמלט.

2. אם הדמויות ינסו לעזוב את האזור, הן תמיד יחזרו לבקתה. לאזור כולו יש עוות שאינו מאפשר לדמויות לעזוב בצורה רגילה. לאחר שהדמויות התקדמו 100 מטר מהבקתה, שה"מ צריך לאמר שהן מתקדמות דרך שכבה עבה של עשבים ורואות לפנייהן את הבקתה. אותו דבר יתרחש אם הן ינסו לעוף, לשחות וכו', מחוץ לרדיוס של 100 מ'. הן יוכלו להמלט אם ישתמשו בדלת מימד או העתקה. הן גם יכולות לעזוב את האזור עם המלאקאז מובסת.

3. במשך הלילה המלאקאז "תתקוף". בחצות, כל דמות ערה צריכה להציל נגד לחשים עם 2- אלה שנכשלות להציל ירדמו ולא יתעוררו עד הבוקר. אם לפחות אחת הדמויות ערה כל הלילה לא יקרה דבר. אם כל הדמויות נרדמו במשך הלילה, המלאקאז תינק את מוחה של אחת מהן. בבוקר, כשהחבורה תתעורר, הדמות שממנה ינקו את המוח תהיה חסרת מוח לחלוטין, צמח. שאר הדמויות יזכרו שהיו להן חלומות רעים. שים לב: אם יניקת המוח של דמות אפשרית, בלילה הראשון המלאקאז תינק דב"ש, אם יש כזו עם החבורה.

4. אם הדמויות יפגעו בבקתה לא יקרה דבר יוצא דופן. אולם, אם הן ינסו לעזוב את האזור ויחזרו אליו, הבקתה תהיה שלמה שוב. כל פעם שהדמויות ינסו לעזוב ויחזרו, הבקתה תהיה במצבה המקורי. אם הדמויות יפרקו את הבקתה וישאו אותה איתן ברפסודה, העצים יעלמו באטיות כאשר הן חוצות את העשבים.

5. המלאקאז בקשר עם השליט. אם הדמויות נלכדות כאן, השליט ידע מכך. הוא גם ידע אם הדמויות נמלטו.

המלאקאז תמשיך לתקוף, כפי שהוסבר קודם, עד שהדמויות ימלטו, או שלכולן נשאב המוח. אם מוטל לחש ביטול קסם על הבקתה, המלאקאז מיד תשחרר את הדמויות. המטיל ישמע קול במוחו האומר לדמויות ללכת. המלאקאז לא תבוטל: היא רק תשחרר את הדמויות. לחשים אחרים לא ישפיעו על המלאקאז.

אם שה"מ רואה שלדמויות יש קושי להמלט ממאחזיה של המלאקאז, הוא יכול להשתמש בדרכים הבאות לעזור להן: כהן יכול להעלות שאילתה כדי להשיג מידע איך להמלט (למרות שהאל ידרוש שחפץ קסם בעל ערך רב יזרק תחילה לביצה בתמורה), או קוסם יכול ליצור קשר עם מישור גבוה כדי להשיג את המידע. לכל השאלות יהיו התשובות אמיתיות ולקוסמים אין סיכוי לאי-שפיות (אולם, שה"מ לא צריך לומר זאת לקוסם!). אם לחבורה אין את הלחשים הללו, הן יראו דמות מרחפת בקצה האזור. זהו "המדריך המסתורי". אם הן ילכו לנקודה שבה הופיע המדריך המסתורי, הן ימצאו שפופרת קטנה. בפנים תהיה מגילה עם אחד משני הלחשים הנ"ל. שה"מ צריך להחליט איזה לחש, מבלי לתת שאילתה אם לחבורה כבר אין כהן, לדוגמה. למי שפיתח את השפופרת תהיה משימה להשלים, כאשר משימתו הנוכחית הושלמה. אין זריקת הצלה למשימה זו. שה"מ צריך להחליט על משימה מתאימה בהתאם למערכה שלו. אם הדמויות עדיין לכודות אחרי זה, המדריך יופיע בחלום. הוא יאמר להן לנסות לחש, שהן עדיין לא ניסו. אם הדמויות עדיין לא מבינות את המצב, הן יצטרכו להמלט ללא עזרתו של המדריך המסתורי.

דמויות אשר מוחן נוקז על-ידי המלאקאז, ניתן להשיב רק לאחר שהחבורה נמלטה. הסרת קללה מיד תשיב דמות מנוקזת.

תוכל להפתיע את הסיור, לא משנה מה הם יעשו. אם, בזמן לכישת המדליון, החבורה תחביא את הרפסודה בעשבים, נמרי האדם יובילו את הדביבונים והאורקים לנקודה זו. האורקים ישארו בקצה העשבים עם הוראות להרוג כל מי שמנסה לברוח: זאת הם ינסו לעשות בעזרת ירי חיצים. הדביבונים ונמרי-האדם יתקדמו לרפסודה ויפתחו בקרב, בהפתעה של 1-3. אם החבורה תחליט, בזמן לכישת המדליון, לעבור את המחנות, הקשתים, בני-האדם והאורקים, יתפרשו לאורך שתי הגדות וירו. כל הקשתים יוכלו לעקוב אחרי הרפסודה במעלה הנהר ללא קושי. הם ימשיכו לעקוב בגדות הנהר עד שהמוראל שלהם ישר או שהם יהרגו. אם הדמויות ינסו להתגנב מעבר למחנות (שוב, בזמן לכישת המדליון) בלילה, האורקים ינהגו כמו שרשום למעלה. בני-האדם לא ילחמו.

אם אף דמות אינה לובשת את המדליון, החבורה תהיה מסוגלת להסתתר בעשבים מבלי להתגלות. במידה וינסו להתגנב בלילה, הם יצליחו אם הם ישמרו על שקט ולא ידליקו אורות. אם הם יתגלו, האורקים יתקפו כפי שהוסבר קודם. אם הדמויות ינסו לעבור את המחנות באור יום, יש סיכוי של 50%, שהם יהיו מספיק במעלה הנהר לפני שהאורקים יגלו אותם. במקרה כזה, רק הקשתים הרכובים ירדפו אחריהם. אחרת, אם הרפסודה נתגלתה, הקשתים והאורקים יתקפו כפי שהוסבר קודם.

יש אוצר דל מאוד במחנה. אם מחפשים באחד המחנות, הדמויות יגלו 500 פ"ז במטבעות שונים. אם מחפשים בשני המחנות יתגלו 1000 פ"ז.

3. המלאקאז.

התקלות זו צריכה להתרחש כאשר הדמויות חוצות את הביצה. המיקום המדויק בביצה נתון לשה"מ.

בלילה שלפני ההתקלות, לדמות הישנה עם החכמה הגבוהה יהיו חלומות. חלומות אלה לא יעירו אותה, והיא לא תזכור פרטים מהחלומות, אבל בבוקר היא תדע שהיו לה חלומות רעים ברורים ביותר. שה"מ צריך לתאר ארועים מחיי הדמות שהיו רעים ומסוכנים. הדמות תזכור את הארועים האלה ושבצורה מסוימת הם היו "שונים", כאילו הארועים התרחשו אחרת בחלום מאשר בהרפתקה שבה ארע הארוע. הדמות גם תזכור, שהיה מעין כח, שצפה, ניזון, הנחה או צחק על הדמות. שה"מ צריך להדגיש את ה"שונים" וה"ירות" שבחלומות אלה, כדי ליצור אוריה לקראת ההתקלות.

כאשר אתם מתקדמים בקצה מלא עשבים של הביצה, אתם שומעים רק רעשים טבעיים בנוסף לקול פיצוח העשבים. האויר איך וחס ועבודת דחיפת הסירה עם המוט קשה ומיגע. לאט לאט הסביבה מתחילה להשתנות. העשבים נעשים עבים יותר. גידולים צומחים על חלק מהגבעולים. כתמים גדולים של עובש חום-ירוק נפרשים לפניכם. דגים, בצבע לבן-אפור, שוחים ממש מתחת לפני השטח. השמש שוקעת באטיות בשמים האפורים.

כאשר הדמויות מתקדמות, הנוף הולך ונעשה יותר רקוב. העשבים יהיו מעוותים עם גידולים משונים, עובש ידבק לרפסודה והדגים יהיו יותר ויותר מעוותים. אולם, השנוי כל כך אטי כך שהדמויות לא יבחינו בכך, אלא אם כן הן ישאלו או ישימו לב במיוחד. אם הן לא יעשו זאת, הדבר היחיד שהן יבחינו הוא שהביצה נעשית יותר ויותר שקטה. בסוף היום, הדמויות יבחינו בבקתה קטנה, מוגבהת על עמודים, מעט מעל פני שטח הביצה. זהו מבנה ישן. הוא בנוי מחדר אחד ריק. אין דבר או איש בסביבה.

ברפש שמתחת לבקתה גרה השפעה רעה. זוהי אינה מפלצת, אלא כח רע. הבקתה הייתה פעם ביתה של מכשפת רעה במיוחד. כאשר היא מתה, הבקתה וכל סביבתה נתמלאו עם מוות הרוע שלה. בצורה מסוימת, הבקתה וסביבתה "חיים" על כח זה. אם משתמשים בלחש גילוי קסם, האזור כולו יראה קסם. כמו-כן, גילוי רוע יחשוף רוע עוצמתי בסביבה. לבקתה ולסביבתה מספר השפעות קסומות.

1. לסביבה יש אישיות. היא קוראת לעצמה המלאקאז. הדמויות

חלק 4 : מקרא לנתיב הקרוונים

הם יתפזרו ויתחבאו. שאר השומרים ירכבו להצטרף אליהם וישתמשו בחניתות כדי לעצור את הדמויות, בזמן שהסוחרים יובילו את החיות הלאה. ברור, שאם הדמויות יתקפו את הקרוון, הן לא ירשו להצטרף אליו!

כאשר הדמויות יצטרפו לקרוון (כפי ששה"מ צריך להאיץ בהם לעשות), הם יגלו במהרה שהקרוון הוא קבוצה קשוחה חמת-מג. אם הדמויות עדיין לא הבינו, שה"מ צריך להזהיר אותן לא לדבר על משימתן, נטייתן או אמונתן. הוא יכול להדגיש עובדה זו, בכך שיציין שכל אחד מהאנשים, יכול להיות מרגל. שוב, השחקנים צריכים להיות ערים לצורך בסודיות.

התקלויות בנתיב הקרוונים

שתי ההתקלויות הראשונות יכולות להתרחש בכל שעה ששה"מ רוצה. ההתקלות השלישית צריכה להתרחש אחרונה. כפי שתואר קודם, הקרוון ינוע בשעות הבוקר והערב. בשאר השעות הקרוון ינוח.

1. שודדי דרכים

מכיוון שאנשי הקרוון אינם הנחמדים והאדיבים ביותר שפגשתם, חברותכם הסכימה לשמש כחיל החלוץ. לאחר שרכבתם למרחק של 300 מטר לפני הקבוצה, חברותכם מבחינה בסימני מעבר של קבוצה גדולה של אנשים. לעיתים אתם רואים קברים, שנפתחו על ידי חיות. לפי השרידים, אתם יכולים לראות שצבא הרפובליקה עבר כאן, כנראה רק לאחרונה. לאחר שאתם רוכבים לקצה של צוק תלול, אתם רואים ענק אבק באופק. נראה שהוא מתקדם לעברכם.

ענן האבק הוא כנופיה של 100 שודדי דרכים (דרג"ש 7: קב"פ 1: נק"פ 5: הת 1: נזק לפי נשק; תנ 80/40 מ' על סוסים; ניצל 1:1; מר 7: נט ניטראלי) דוהרים לכוון הקרוון. הם כולם חמושים בחרבות וקשתות קצרות. השודדים מונהגים על ידי לוחם (דרג"ש 2: 8: נק"פ 50: הת 1: נזק 8-1: תנ 80/40 מ' על סוס; ניצל 8: מר 9: נט ניטראלי) הלוכש שריון לוחות וחמוש בחרב. הוא גם נושא שופר תקיעה.

אם הדמויות יפעלו במהירות, הן יוכלו להזהיר את הקרוון בזמן כדי להתכונן להתקפה. לא יהיה מספיק זמן להכנס לעמדת התגוננות, אבל השומרים יוכלו להתכונן. קהל יגיד לדמויות ליטול את הפיקוד על אחת העמדות למשך ההתקפה; הוא חש שנסיוןן יהיה הכרחי להבסת השודדים.

אם הדמויות לא יזהירו את הקרוון, שודדי-הדרכים יתקפו אותן בהפתעה. עד שהדמויות יחזרו לקרוון, כל השומרים והסוחרים יהיו מתים. השודדים יבזזו את הגופות ויובילו את הגמלים איתם. הדמויות יצטרכו להמשיך בהרפתקה לבדן.

המפה להלן מראה את הקרוון, מיקום יחידות השומרים (כמה אנשים יש בכל אחת) והתקפות השודדים (כמה אנשים יש בכל התקפה). השחקנים צריכים לבחור על איזה עמדה הם רוצים לפקד. קהל והסמלים יקחו את שאר העמדות. השודדים אז יתקפו. שה"מ צריך לנהל את הקרב כך: גלגל עבור השומרים והשודדים הנלחמים אחד בשני באותה עמדה, כמו עבור הדמויות. יש לבצע גלגול אחד "לפגיעה" לכל חמישה שומרים ושודדים. אם יש פגיעה, חמישה אנשים מהצד היריב נהרגו. בשודדים שנלחמים בדמויות יש לטפל כרגיל. לאחר שהשחקנים נלחמו שלושה סיבובי קרב (או שהרגו את כל התוקפים בעמדה), שה"מ צריך לתאר את המצבים בשאר העמדות. יש לאפשר לדמויות לנהוג כרצונן.

מדבר הסיינד:

לאחר עזיבת הביצה, הדמויות יכנסו למדבר הסיינד. המדבר יותר צחיח וסלעי מאשר חולי: אזורים מסולעים, צוקים ושיחי קוצים פזורים בשטח. בשעות היום הטמפרטורות מגיעות לעיתים קרובים ל-40 מעלות או יותר. בלילה הטמפרטורות יורדות עד ל-5-0 מעלות. טיילים מנוסים אינם מתקדמים בשעות הצהרים ואחר-הצהריים. במדבר הסיינד, רב התנועה נעשית בשעות הבוקר, אחר הצהריים המאוחרות והלילה המוקדמות. אם השחקנים מתעקשים לנוע בשעות החמות ביותר של היום, הם יצטרכו להציל נגד מוות. אלה שיכשלו בהצלה, יספגו 1-4 נקודות נזק מהחום. הצלה מוצלחת פרושה שהדמות אינה מושפעת מהחום.

הקרוון:

כאשר הדמויות יגיעו לנתיב הקרוון, הן מיד יבחינו בקרוון המתקדם לעברן, בכוון שהן צריכות ללכת. הקרוון מכיל את הבאים:

שליט הקרוון: סורנה לאמשאר, סוחר (דרג"ש 9: קב"פ 1/2: נק"פ 4: הת 1: נזק 4-1 (פגיון); תנ 50/40 מ' על גמל; ניצל אר: מר 9: נט ניטראלי), הוא מנהיג הקרוון. הוא מחליט את כל ההחלטות העקרויות, בהתאם לעצות מהאחרים.

מפקד המשמר: אחמד קהל, לוחם (דרג"ש 0: 6: נק"פ 5: הת 1: נזק 10-3 [8ק1 + 2]: תנ 50/40 מ' על גמל; ניצל 6: מר 8: נט רשע). הוא משתמש בחרב +2, נזק נוסף (4x ל-10-1 סיבובים), נט ניטראלי, כח רצון 17, לובש שריון קשקשים +2 ונושא מגן +2. קהל הוא סוכן סמוי של השליט, עובד במסלולי הקרוונים כדי להשיג מידע על אויבי השליט וקרוונים שווה לבזוז. הוא לובש מדליון מציאה, שפועל כפי שהוסבר בסיור הרוע, הארצות המיושבות התקלות מס' 2. הוא לא יזהר לגבי הדמויות ולא תהיה לו כל סיבה לחשוד בהן אם לא יעשו משהו יוצא דופן.

סמלי המשמר: שני לוחמים (דרג"ש 2: 3: נק"פ 24, 20: הת 1: נזק 9-2 [8ק1 + 1 עבור כח]; תנ 50/40 מ' על גמל; ניצל 3: מר 8: נט רשע) בשם זאיד ודאקהיאל. לזאיד יש שקוי גבורה.

שומרים: השומרים הם 40 לוחמים דרגה 1. לכולם הנתונים הבאים: דרג"ש 6: 1: נק"פ 6: הת 1: נזק לפי הנשק; תנ 50/40 מ' על גמל; ניצל 1:1; מר 7: הנטיה שלהם ניטראלית (25%) או רשע (75%). הם רוכבים על גמלים ומצוידים בשריון עור ומגן, חרבות וחניתות.

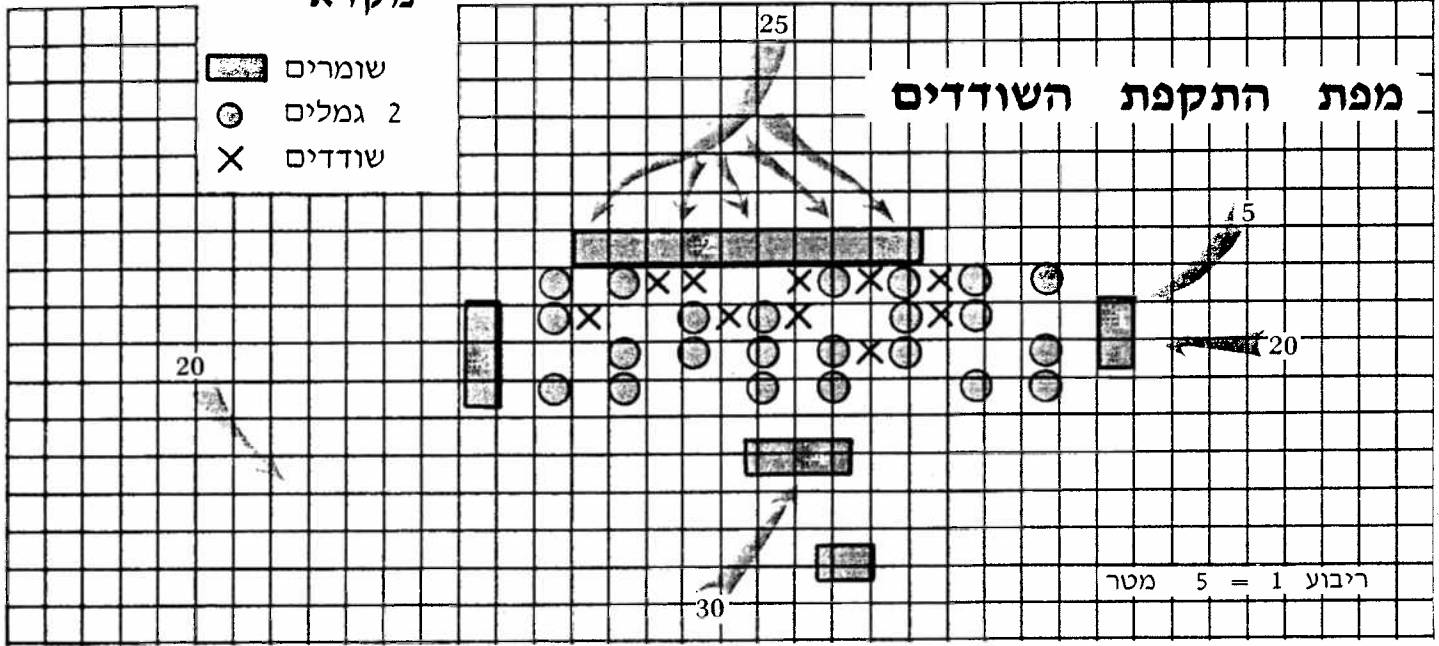
סוחרים: ישנם 12 סוחרים (דרג"ש 9: קב"פ 1/2: נק"פ 3: הת 1: נזק 4-1 (פגיון); תנ 40 מ' מ'; ניצל אר: מר 6: נט ניטראלי). הסוחרים דואגים לגמלי המשא. כולם נעים ברגל.

מלבד הגמלים שבשימוש השומרים ומפקדיהם, ישנם 40 גמלים עמוסים בסחורות ו-6 גמלים נוספים לתחלופה. הגמלים עמוסים בפירות יבשים, תבואה ובידים.

אם הדמויות ישארו בשטח חשוף כשהקרוון מתקרב, לאמשאר, קהל ו-10 שומרים ירכבו לקראתן. הם יעצרו במרחק צעקה מהדמויות וישאלו מי הן ולאן מועדות פניהן. אם הדמויות לא יעשו משהו עוין או חשוד, לאמשאר יתקדם לשוחח. הוא יהיה זהיר אך ידידותי. אם ישאל, הוא יסכים לאפשר לדמויות להצטרף לקרוון. אם אחת מהדמויות לובשת דבר מה, שיכול להעיד על נטייתה או דתה, לאמשאר יזהיר את הדמויות להסתיר את החפץ. קרוון זה, הוא יסביר, אינו שואף למי הוא האדם או מהי דתו, כל זמן שהאדם יעשה את עבודתו.

אם החבורה תהיה פיזוה מספיק לתקוף את הרוכבים שהתקרבו,

מקרא



התקפת השודדים בכל עמדה תהיה כדלהלן:

ממש לפני הצהריים, הקרוון מגיע לנווה מדבר. נווה המדבר, הוא לא יותר מבריכה של מי-בוץ בין סלעים, מוקפת במעט עצי דקל עלובים. הסוחרים קושרים את הגמלים בניחותה ומתחילים להקים מחנה: אחד קהל מציב שומרים במקומות מוסתרים היטב. המקום נראה בטוח. לאמסאר מתקרב לחבורתכם ומסביר, "כאן נעצור למספר ימים. האנשים והחיות עייפים ולהמשיך להתקדם ללא מנוחה פרושו מוות עבורנו. היה לנו מזל שמצאנו את נווה המדבר האבוד. לפעמים החול מסתיר אותנו, ולפעמים המים אינם. אתם תהיו אורחי" אומנם, אתם כבר הבחנתם שהסוחרים החלו לאסוף תמרים ושחטו שניים מהגמלים. כעבור זמן קצר ריח הבשר והאורז המתבשל תלוי מעל נווה המדבר.

אם הדמויות יסרבו להשאר במחנה, לאמסאר יזהיר אותן שזהו עלבון רציני להכנסת אורחים. אם הדמויות יתעקשו לעזוב, הן לא יוכלו לשכור מדריך, ואף אחד לא יתן להן הדרכה. יתרה מזאת, אחד קהל יתחיל לחשוד בחבורה. הוא יצור קשר עם השליט וידע אתו על מיקום החבורה. אחרת, לא יקרה דבר נוסף.

אם החבורה נשארת, הם יהיו אורחי כבוד במשחה בערב. אחרי קפה סמיך וחזק, הסוחרים יכניסו מגש עמוס בבשר גמל מונח על שכבת אורז. מעל כל זאת ישפכו חמאת גמלים מותכת, עד שהיא נשפכת מהמגש. לאמסאר יזמין את הדמויות לסעוד. הן ידרשו לטבול את אצבעותיהן במגש ולמשות החוצה כדורי בשר ואורז מטפטפי שומן. לאמסאר וקהל יסעדו איתן, ויציעו לדמויות חתיכות בשר מובחרות שהם משו מהמגש. לאחר שהדמויות שבעו (ולאכול מעט יהיה עלבון), שאר הסוחרים יטלו את מקומם סביב המגש. הארוחה תסתיים בתמרים ירוקים מעט.

אחרי הסעודה, שה"מ צריך לתת לשחקנים שלקחו חלק להציל נגד רעל. לדמויות שהצליחו בגלגול ההצלוח לא יקרה דבר יוצא דופן. אלה שנכשלו בהצלה לא יוכלו להרדם בגלל כאבי בטן נוראים ובחילה. בשתיים בלילה, הדמויות הערות יבחינו בצחנה באויר. כשהצחנה תתגבר, ישמע ציוץ מרוחק. דמות מעופפת קטנה תחצה את הירח. יצור זה הוא טאבי (דרג"ש 6; קב"פ 5; נק"פ 35; הת 2; נזק 4-1/4-1+; אשליה; תנ 24/6 מ'; ניצל 5ק; מר 12; נט רשע; כיוס, התחבאות בצללים, הליכה שקטה 40%; ראה סוף ההרפתקה). דבר לא יתרחש כשהוא עף מעל.

שעה לאחר מכן, הטאבי (לאחר ששרק את האזור) יחדור למחנה בעזרת תכונת ה"הליכה שקטה" שלו. הוא ימצא את

1. עשרים שודדים יסתערו על עשרת השומרים בעמדה זו. השומרים יקדמו אותם בחניתות, ובכך יהרגו את רוב הסוסים ויפילו את הרוכבים. במקום להשאר במבנה, השומרים יסתערו קדימה לתקוף את השודדים עם חרבות. בשלב זה, חמישה שודדים נוספים ירכבו לתוך האנשים הלא מאורגנים, דבר שיגבה תשלום כבד. בסוף שלושה סיבובים, השומרים יהיו בצרות צרורות. שלושה שומרים ישארו, להלחם ב-8 שודדים.

2. עשרים וחמישה שודדים יתקפו את חזית הקרוון. עשרת השומרים יהיו פרושים על שטח גדול מדי בכדי לעצור אותם והרבה מהרוכבים יפרצו פנימה לגוף הקרוון. בסוף שלושה סבובים ישארו חמישה שומרים, הנלחמים בשישה שודדים רכובים, בזמן שעשרה שודדים נוספים רוכבים בתוך הקרוון, תוקפים את הסוחרים ומנסים להוביל את החיות (X-ים על המפה).

3. בנקודה זו, 20 שודדים ירדו מסוסייהם ויתפסו מכסה מאחורי סלעים. מכאן, הם ישתמשו בחצים להשמיד את עשרת השומרים בעמדה זו. גם השומרים יתפסו מכסה מאחורי סלעים וחיות שנפלו. הם ישיבו אש בזריקת חניתות. בסוף שלושה סיבובים, עמדה זו תהיה בקפאון. יהיו שמונה שומרים וששה עשר שודדים. אף אחד מהצדדים לא יסתער על השני.

4. שלושים שודדים והמנהיג, יסתערו במבנה צפוף על שורת החניתות של עשרת השומרים בעמדה זו. יתרחש קרב עז פנים-אל-פנים. בסוף הסיבוב השלישי, חמישה עשר שודדים והמנהיג בדיוק יגיעו לחיות שבקרוון. כל השומרים מתים. המנהיג יתכוון לתקיעת שופרו.

אם הדמויות יצליחו להביס את כל התוקפים בשתי עמדות או להרוג את המנהיג, השודדים ימלטו. אחרת, הם ילחמו עד מוות.

אם הקרוון ינצח בסוף הקרב. הדמויות ילמדו שעשרים שומרים, 5 סוחרים, 8 גמלים וזאיד נהרגו. (אם הדמויות ראו יותר שומרים או סוחרים נופלים בקרב, הן יגלו שהלקם רק אבדו את ההכרה, נפצעו קלות או התחזו למתים.) חיפוש בגופות שודדי-הדרכים יגלה סכום כולל של 200 פ"ז. אם הן רוצות, הדמויות יכולות ללכוד 20-2 מסוסי השודדים. יהיה ברור שלאף אחד מהשודדים אין קשר לשליט צבא הרוע של המדבר. אחרי הקרב, הקרוון יעזוב את האזור מהר ככל האפשר.

2. נווה המדבר האבוד

אם השחקנים נפרדו מהקרוון, אסור לשה"מ להקריא את הקטע הבא לשחקנים. כמו כן, יש להתעלם מכל מידע אודות הקרוון.

שהמרפסת עולה, העמודים גבוהים יותר ושלמים יותר. לצד ששת העמודים הגבוהים ביותר עומדים שישה שלדים, לבושים בקרעים ושריון ומחזיקים נשקים שונים. בדיקה מדוקדקת תגלה שהשלדים ניצבים בעזרת מסמרים שנעצו באבן. נשקיהם ושריוניהם ישנים וחלודים ואינם שמישים.

ב. המזבח החיצוני.

אזור גדול ופתוח זה כמעט ונקי מחול. במרכזו בריכת אבן, כעת יבשה וסתומה בחול. ממש מתחת לחול ישנו שפיפון הבור (דרג"ש 6; קב"פ 2; נק"פ 12; הת 1; נוק 4-1 + רעל; תנ 30 מ'; ניצל ל1; מר 7; נט ניטראלי), אשר יתקוף כל מי שיגע בבריכה. אם מפנים את החול מתחתית הבריכה, נחשפים סדרה של ציורים וסימנים. חלק מהציורים מראים אנשים מציעים פרחים ופירות לאל בצורת אדם-עקרב, היושב לפני בור מעלה להבות; אחרים מראים את האדם-עקרב נלחם במפלצות אכזריות. הכתובות בשפה לא ידועה. אם יקראו בדרך כלשהי, הן אומרות, "זאת אנו נותנים לזה ששומר אותנו, כדי שיוכל לשמור על השער לנצח".

ג. חדר כניסה

בחדר זה ערימות קטנות של הריסות ועץ רקוב. לאורך הקיר הרחוק ישנם שלושה סרקופאגים (ארונות קבורה של מומיה). כל הארונות מקושטים בכתובות וציורים. הציורים מטושטשים, אך הדמויות יוכלו להבחין, שהם הראו בעבר אדם-עקרב מוקף בלהבות. הכתובות, אם יקראו בדרך קסומה כלשהי, אומרות שארונות אלה מכילים שלוש גופות של כהנים זוטרים מהמקדש. על כל ארון יש אזהרה - שאין להפריע את מנוחת הארון או שתוטל קללה על הפולש (אין כל השפעה אם פותחים את הארונות). כל הארונות מכילים גופות חנותות. נראה שאת אחד הארונות פתחו לאחרונה. בדופן הפנימית של הסרקופאג יש וו סודי, אשר כאשר ישוחרר, יפתח את הדופן. המומיה מחוזקת

מחנה הדמויות. הוא בא לגנוב את המפה של הדמויות. אם הדמויות הציבו שומרים נוספים, או עשו כל מאמץ אחר לשמור על רכושן, הן יראו את הטאבי מתקרב ויוכלו להלחם בו. אם, מצד שני, לא ננקטו אמצעים אלה, משימת הטאבי תסתיים בהצלחה. הדמויות יבחינו בו כשהוא עף עם משהו אחוז בטרפיו. הוא ינסה להמנע מקרב ולהמלט למקדש הקבור. אם הוא יספוג יותר מ-15 נקודות נזק הוא לא יוכל לעוף וינסה להמלט רגלית.

אם לטאבי יש את המפה, או שהוא נאלץ להמלט, הוא יתקדם קילומטר לאורך המדבר (הרחק מנתיבי הקרוונים). אחרי קילומטר, ישנה הריסה קטנה מוסתרת מאחורי צוק נמוך (ראה מקדש קבור). הטאבי יעוף או ירוץ לתוך ההריסות הללו ויעלם. אם הדמויות לא יעקבו אחרי הטאבי, לאמסאר ישלח אותן לסיור תצפית למחרת. הוא רוצה לדעת יותר אודות היצור שעף בלילה מעל המחנה והאם הוא מהווה סכנה לקרוון. בסיור הדמויות יגלו את המקדש הקבור.

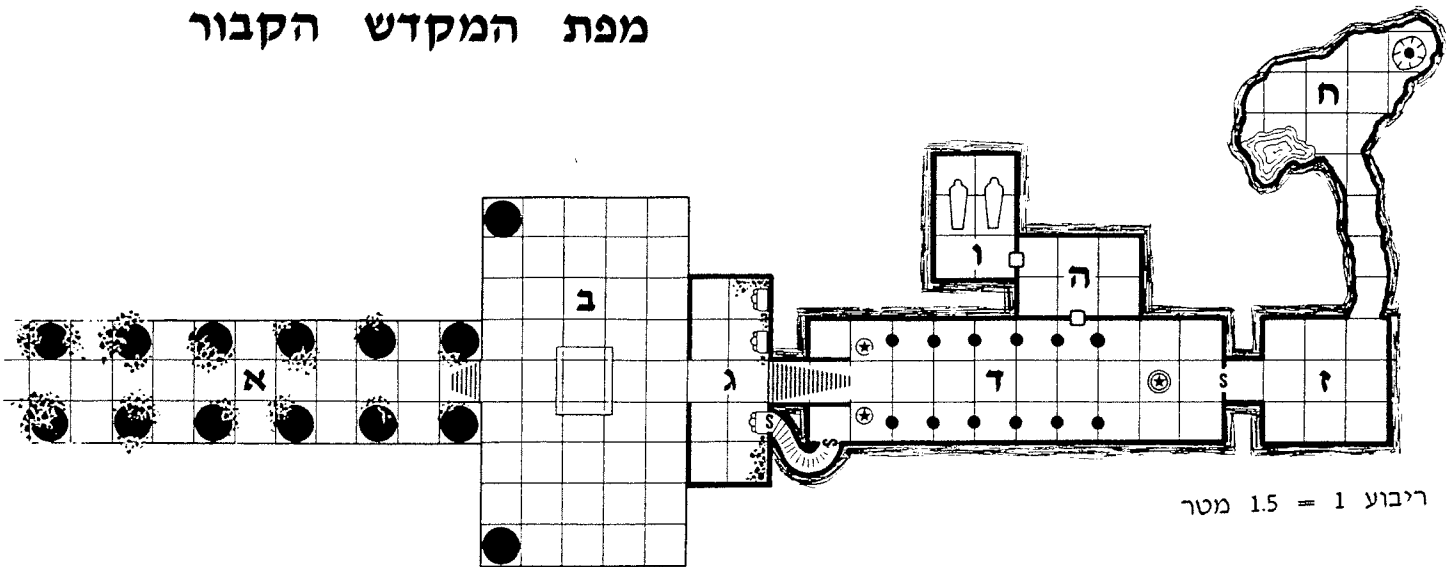
המקדש הקבור

נראה שהאתר היה פעם בית מקדש, אך עתה הוא ערימת הריסות. הוא היה בנוי מאבן חול אדומה ושיש ורוד. העמודים חרוטים בסימנים בלתי ידועים ועל הקירות הנוותרים נראה שפעם היו מצוירים ציורים, אך עיטורים אלה נמחקו כמעט כליל מהחול שעף ברוחות המדבר. עתה, ערימות חול נערמות סביבם. עולה ריח עז של רקבון מההריסות, ובאים רוכנים על הקירות העומדים.

א. שביל העמודים

מרפסת צרה זו של עמודים עולה מתוך החול. בקצה הנמוך, ניתן לראות רק את הקצוות השבורים של העמודים, אך ככל

מפת המקדש הקבור



קיר	הריסות	סרקופאג עומד	עמוד שבור
בור	סרקופאג	פסל	עמוד
בריכה	מדרגות	דלת סודית	דלת

לדופן ותנוע יחד איתה. מעבר יש גרם מדרגות מאבן צר, שמתקל שמאלה ומסתיים בדלת. ישנה גם יציאה מהחדר דרך מדרגות יורדות.

ד. אולם המתים

משני צידי המדרגות ישנו פסל של ספינקס רובץ. שניהם מפוסלים מסוג של אבן שקופה זהובה. השמאלי הוא גולם אמבר (דרג"ש 6: קב"פ 10; נק"פ 60; הת 3; נזק 2-12/2-12/2-20; תנ 20 מ'; ניצל ל5: מר 12; נט ניטראלי; חסין להרדמה, הקסמה ומאחז; יכול לגלות נעלם מעין). יש לו הוראות לתקוף כל יצור, שירד במדרגות הראשיות לתוך האולם. רעש הלחימה יזעיק את אבאתו (פניו מוסתרים בגלימה) ואת הטאבי מחדר ז', מגוריו של אבאתו. הטאבי יתקוף את החבורה ואבאתו ישתמש בלחשיו. אם הגולם מפסיד בקרב, אבאתו וטאבי ימלטו ל-ח', השער. הגולם לא יתקוף, את מי שישתמש במדרגות הסודיות מחדר ג'.

את קירות החדר מכסים ציורי קיר (פרסקות) המראים את הכנת גופה לקבורה ולחיים אחרי המוות. נראה כי הרבה מהציורים נמחקו בכוונה - חלקים מהם קולפו, כך שקשה לזהות מה הם היו בעבר. בקצה המסדרון ישנה במה קטנה ועליה פסל של אדם עם ראש של בז מכוסה בעלי זהב. הפסל שוקל 100 ק"ג וניתן למכורו תמורת 5,000 פ"ז בעיר גדולה. ליד בסיס הפסל פזרות אבנים שבורות. בדיקה של האבנים תגלה כי הן חלק מפסל או פסלים - סוג של אדם או חרק, או שניהם. מאחורי הפסל ישנה דלת סודית.

ה. מחסן

חדר זה מכיל הרבה תיבות ישנות, ריהוט מתפורר, פסלים שבורים וצנצנות אפר אטומות. שכבת אבק עבה מכסה את כל החדר. אם אחת מצנצנות האפר נפתחת, כל הדמויות בחדר צריכות להציל נגד נשיפת דרקון מהסרחון המחליא שבוקע מהתכולה הבלתי-ידועה שבצנצנת. כשלוך בהצלה פרושו, שהדמות ב-2- בכל "לפגיעה", הצלות ונסינות גירושים למשך שני התורים הבאים. באחת מפינות החדר מוחבאות מספר מגילות עתיקות. רשומות על אלה, בשפה שנשכחה לא קסומה, ההיסטוריה של המקדש. יקח לשחקנים מספר שעות לקרוא את הכתוב.

המגילות מספרות על האל אדם-עקרב שחי במקדש זה. יצור צדיק, שהופקד על שמירת זוועות רעות מסוימות מתחת לאדמה, הרחק מעולם בני-האדם. כדי לסייע לו במשימה זו, האלים העניקו לו חסינות מכל דבר פרט ליתד שנהב קסום. במשך הזמן, התפתחה דת סביב האדם-עקרב ומאמיניו הקימו את המקדש סביבו. בנקודה זו, התייעדו מסתיים.

ו. חדר קבורה

חדר זה מכיל שני סרקופאגים מקושטים, נחים על במה. סביב הבסיס של כל אחד חרוטה אזהרה לא להפריע את מנוחתם של הכהן והכהנת הגדולים של זה ששומר אותנו. הארונות מאוד גדולים וכבדים. כל אחד מהם מזהב ומאותר ב-10 אבני-חן (שוות 500 פ"ז כל אחת). אם האבנים או הארון מוטרדים, דיירי החדר יתקפו. דיירים אלה הן שתי מומיות* (דרג"ש 3: קב"פ 5+1; נק"פ 33, 29; הת 1; נזק 1-12 + מחלה; תנ 6 מ'; ניצל ל5: מר 12; נט רשע). אחת נחה בכל ארון. הן ילחמו עד שיהרגו, יגורשו או יבוטלו. בתחתית כל ארון יש שקוי אורך חיים.

ז. מגורי אבאתו

זהו חדרו של אבאתו, נגפה (דרג"ש 3; קב"פ 9; נק"פ 50; הת 1; נזק 1-8 + לחשים; תנ 40 מ'; ניצל ק: 9; מר 9; נט רשע; ראה סוף המודול), והטאבי שלו (דרג"ש 6; קב"פ 5; הת 2; נזק 4-1/1 + השליה; תנ 24/6 מ'; ניצל ק: 5; מר 12; נט רשע; כיוס, השתנרות בצללים, הליכה שקטה 40%: ראה סוף המודול).

הטאבי הוא אותו יצור שנכנס למחנה הדמויות, ויהיה לו אותו מספר נקודות פגיעה, שהיו לו בסוף ההתקלות.

אם הטאבי הצליח לגנוב את המפה מהדמויות, היא תהיה כעת בידי אבאתו. אם לא, הטאבי חזר לדווח על כשלונו. אם הדמויות לא נלחמו בגולם, אבאתו והטאבי יהיו בחדר זה. כשהדמויות נכנסות, אבאתו עומד ליד השולחן, מסתכל לתוך מראה המראה חדר קטן, מלא בקטורת, שבתוכו עומד אדם, לבוש בשריון מזור שחור כולו. לא ניתן לראות את פרצופו. אם לאבאתו המפה, הוא יתכוון למסור אותה דרך המראה, ברגע שהדמויות נכנסות. הטאבי יתקוף את החבורה, בזמן שאבאתו ישתמש בכוחותיו הקסומים לפגוע בהן. הוא ישמור את ההשחתה שלו כדי להשמיד את הנשקים והחפצים הקסומים של תוקפיו. אם נקודות הפגיעה של אבאתו יורדות ל-20 או פחות, הוא והטאבי יברחו ל-ח', השער.

המראה היא מראת שילוח, שתראה כל מראה מוכר למשתמש. ניתן להעביר דרכה חפצים, אך לא יצורים חיים; אולם, לחשים לא ניתן להעביר דרכה. כל תור שהמראה עובדת, היא צורכת אחת הטעינות שלה: כרגע נותרו בה רק ארבע טעינות. במשך הקרב, המראה עדיין תפעל. האיש בשחור (השליט) יוכל לראות את תוצאות הקרב. אם השחקנים יסתכלו לתוך המראה, השליט יבחן אותם, יכתוב שתי הודעות על קלף ויעביר אותם אליהם. ההודעה הראשונה תהיה "בואו ותהנו מהכנסת האורחים שלי, בני תמותה. אני אחכה לכם מצידו השני של המעבר הגדול". ההודעה השנייה: "יש ללוות את נושאי קלף זה למקדש הגדול. מידו של השליט". הוא ישתחוה בפניהם והמחזה ידעך. אם יערך חיפוש בחדר, הדמויות ימצאו 5 אבני חן, כל אחת שווה 500 פ"ז. החפץ הנוסף היחיד בעל ערך לדמויות בחדר הוא מגילה. היא אינה קסומה ונושאת את ההודעה הבאה בכתב סתרים: "הם חמקו מהמלאקאז. למד מה הם יודעים ודווח אלי". בתוך המגילה דחוס פתק נוסף, קטן יותר: "השג את המפה ושלח אותה לאיש השחור מעבר למדברו". שתי ההודעות מהשליט ומתייחסות לדמויות.

ח. השער

זוהי מערה קטנה בקצה אחד ישנה בריכת מים, ובשני בור שנעלם במעמקי האדמה. מפורזות בחדר עצמות של יצור לא מזוהה. אם אבאתו וטאבי ברחו לחדר זה, הם ילחמו כמקודם. אם אבאתו בסכנת מוות, הוא יחצה את החדר בריצה ויקפוץ לתוך הבור, ומיד יעלם. מתוך הבאר יעלה פרץ של אדים בריח מתוק-מחליא ומקהלה של צרחות וצחוק מטורף.

אם מישהי מהדמויות רוצה לקפוץ לבור אחרי אבאתו, שה"מ צריך לתת לה אזהרות כמו: "הבור נראה ללא תחתית" או "אתם שומעים צווחות ושאגות מפלצתיות מלמטה". אם השחקן מתעקש, הוא ימות. אם החבורה תנסה לטפס לתוך הבור, הם יגלו שהאבנים חמות מדי וריח הרקבון חזק מידי בכדי להמשיך. אם הדמויות יבחנו את העצמות, הן יגלו שהעצמות שייכות לדבר שהיה כנראה שילוב בין אדם לחרק. נראה גם, שהעצמות פורקו בכוונה. חיפוש נוסף יעלה את גולגלת היצור, משופדת ביתד שנהב גדול עם חריטות. אם היתד יוצא מהגולגולת, תשמע חבטה חזקה כמו רעם. האדמה תרעד והעצמות יחלו להתחבר יחדיו. הגולגולת תדבר בקול נמוך ומהדהד: "הא, בני תמותה! שחררתם אותי נוסו על נפשיכם!" בזמן שהדמויות מסתכלות על השלד, בשר יתחיל לצמוח על גופו. החדר כולו יתחיל להתנועע, רסיסים יפלו מהתקרה ופרץ של זעקות יבקעו מהבור. כמו כן יתפרצו מהבור אש, אדים, עשן וריח רקבון. אם הדמויות עדיין לא עזבו את החדר, האדם-עקרב יצעק: "ברחו עכשיו! כל עוד אתם יכולים!" כדי להעניק לדבריו משמעות רבה יותר, חלק גדול מהתקרה יתמוטט וכמעט יחסום את היציאה.

האדם-עקרב היה פעם השומר רב-העוצמה של שער זה, אך הוא הובס ונשכח מהעולם. תבוסתו איפשרה לאבאתו להשגיח על האתר הזה וללמוד את סודותיו. אבאתו קיבל עזרה מהשליט בתמורה לשרותים ומידע. על-ידי הסרת היתד, הדמויות השיבו את היצור להיות השומר, אשר משתמש כעת בכוחותיו לאטום

את הבור. את היצור (דרג"ש 0) ניתן להרוג רק בעזרת יתד השנהב, שהדמויות משכו מגולגלתו.

אם הדמויות ינסו לשוב לאזור זה אחרי שהאדם-עקרב הופיע, הן לא יצליחו להתקדם מעבר לאולם המתים. שאר חלקי המקדש התמוטטו.

3. ידיד או אויב?

זוהי ההתקלות האחרונה, שתעבור על הדמויות בזמן שהן עם הקרוון. היא צריכה להתרחש ברגע, שבו הדמויות רחוקות משאר אנשי הקרוון, בזמן רכיבה חזרה מהמקדש הקבור, או בזמן שהן משמשות כזופים קדמיים.

אתם רוכבים בערוץ צר, השביל היחיד שמתאים לחיותיכם. המדבר מתחיל להיות חם בצורה בלתי נסבלת. כשאתם עוברים עיקול בערוץ, אתם רואים אדם עומד בצל סלע.

האיש הוא צופה קדמי של חבורה של דרבישים, אשר עקבו אחרי התקדמות הדמויות בערוץ. בסלעים מתחבאים 40 דרבישים (דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 5; הת 1; נזק לפי נשק; תנ 40 מ'; ניצל 10; מר 10; נט צדיק) חמושים בחרבות וקשתות קצרות. במרחק של כקילומטר ישנה קבוצה גדולה יותר של כ-100 דרבישים. הם חמושים באותה צורה וכולם רכובים על גמלים. הגמלים של 40 הדרבישים, שמתחבאים בסלעים נמצאים עם קבוצה זו.

הדרבישים לא יתקפו או יחשפו עצמם, עד שיראו את תגובת הדמויות לצופה הקדמי בתחתית הערוץ. אם השחקנים יתקפו אותו, הדרבישים ירו עליהם חיצים. אם הדמויות לא יעשו מעשה עויין, הדרבישים ישארו מוסתרים, עד שהצופה יסמן להם שהכל בסדר. אם 40 הדרבישים בסכנה גדולה, אחד האנשים ירוץ חזרה לקבוצה הגדולה ויזעיק עזרה. 100 האנשים הנותרים יגיעו בתור אחד.

כאשר החבורה תתקרב לצופה, הוא יראה את כוונותיו לשלום בכך שניח את נשקיו בצד. אם ישאל מי הוא, הוא יענה "מטייל". אז הוא ישאל את הדמויות "האם אתם מאמנות האמת?" אם תשובתם שלילית, או שאינם מבינים, הוא ישאל "האם אתם מוכנים להמיר את דתכם?" באותו רגע, הדמויות יבחינו בתנועה בסלעים מעליהן. 40 הדרבישים יתרוממו ויאיימו על הדמויות עם קשתותיהם. אם הדמויות יטענו שהן מאמנות האמת, הצופה ישאל אותן, "לפי איזה סימן?" אם הדמויות יראו את סמל הקודש של כהן צדיק, הוא יסמן שהכל בסדר ושאר האנשים ירדו להצטרף אליו. אם הן ישתמשו בסמל קדוש אחר, הוא יסמן לדרבישים *לאיים עליהן כמקודם, ניתן להן את האפשרות להמיר את דתן.

אם הדמויות הוכיחו את עצמן, הן ילכו חזרה אל הקבוצה הגדולה של הדרבישים. אם תוצע להן האפשרות להמיר את דתן, והן יסכימו, הן יצטרכו לוותר על נשקיהן וכמובן חפצים קסומים (בדידים, מגילות וכו') כאות לנכונותם. אם הן יסרבו, נשקיהן ילקחו בכת, והן ילכו תחת משמר לקבוצה הגדולה. הפעולה הקטנה ביותר, שיכולה להיות הטלת לחש, תגרום לשומרים לפעול.

כאשר הדרבישים יגיעו לקבוצה הגדולה, הם יבורכו על-ידי מנהיגם, תאלל אל האריידיהן, כהן (דרג"ש 6; כהן 10; נק"פ 42; הת 1; נזק 1-8 + 2 [אלת-ברזל]; תנ 80/40 מ' על סוס; ניצל כהן 10; מר 10; נט צדיק).

יש ברשותו את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה: רפוי פצעים קלים, גילוי רוע, טיהור מזון ומים, הסרת אימה.

דרגה שניה: ברכה, דע נטיה, מאחז איש, שקט רדיוס 5 מ'.

דרגה שלישית: רפוי מחלה, הסרת קללה, הכאה.

דרגה רביעית: בריאת מים, רפוי פצעים-קשים, ביטול רעל.

דרגה חמישית: שאילתה, ביטול רוע.

יש לו אלת-ברזל +2, טבעת שליטה בחיות ושרשרת הגנה. אם החבורה תבוא בשלום, תאלל ילחש תפילת הודיה לשובם בשלום של הסיור. כהן שישים לב לכך, יבחין שתאלל גם מטיל לחש גילוי רוע בזמן התפילה. אם אף אחת מהדמויות לא תפגין כוונות רעות כלפי הדרבישים, תאלל יהיה מרוצה ויקבל את החבורה בברכה. אם הוא יגלה רוע, תאלל יטיל מיד מאחז איש על הדמות או הדמויות שנתגלו. שאר החבורה יצטרכו להשבע בחייהם על התנהגותו הטובה של האדם האחוז. תאלל יתן ללחש לדעוך, אך ימשיך לפקוח עין על הדמויות החשודות.

אם החבורה תסרב לערוב לדמות אחוזה, אותה דמות תהרג ושאר החבורה תהיה חשודה.

אם החבורה תבוא כמורמים, תאלל יטיל את אותם לחשים כמקודם, אך לא יטרח להסתיר את פעולותיו. אם אחת הדמויות תאותר כרעה, תאלל יפקוד על הריגת כל החבורה. החבורה תוכל למנוע זאת על-ידי סיפור מהיר של משימתם.

לאחר שתאלל שוכנע לגבי כוונות החבורה, הוא יציע להם לרכב איתו. אם הדמויות לא גרמו לו לכל חשד, הוא יפקוד על החזרת נשקיהן וחפציהן הקסומים. הוא יתעקש שאנשי החבורה יהיו אורחיו, במחנה שלו, באותו לילה. המחנה, הוא יסביר, במרחק של יום אחד. אם משהי מהדמויות זקוקה לטיפול כהני דחוף, תאלל יציע את לחשיו אלא אם לחבורה יש כהן שיכול לטפל בבעיה.

ברגע שהדמויות יגיעו למחנה הדרבישים (שה"מ צריך להחליט כמה זמן זה יקח), הן יראו שהוא מורכב מאוסף של אוהלים מוקמים במקום מוגן. נראה כי במחנה 250 איש. לדמויות ינתנו אוהלים וישארו עם שמירה או ללא שמירה בהתאם למצב. אם הדמויות צריכות להמיר את דתן, מדריכי דת יתנו להן שעורים בשארית היום. בלילה, הדמויות ישתתפו במשתה כאורחים של תאלל. הסעודה תהיה דומה לזו שנערכה על-ידי הסוחרים בנוה המדבר, פרט לכך שהבשר יהיה עדין: יוגש טלה ולא גמל.

אחרי המשתה, תאלל ישאל איזה חדשות הדמויות מביאות מהארצות המרוחקות. אחרי שישמע את שיש לדמויות להגיד, הוא יספר את חדשות המדבר. אם ישאל אודות צבא הרפובליקה והיכן ניתן לאתר, הוא יספר על התבוסה המוחצת שהוא ספג: לפי סיפורו, הוא הובל לתוך מלכודת וכמעט הושמד כליל על-ידי כוחות הרוע שהתחמשו למלחמה. לאחר מכן הוא ישאל מדוע הדמויות נכנסות למדבר בשעה מסוכנת כזו. אם הן יסבירו את מטרתן, הוא יהפוך לרציני וחמור סבר. הוא יסלק את כל האחרים וישמע את שיש לדמויות לספר בפרוטרוט. אחרי שקשיב, הוא יספר להן את אשר הוא יודע.

תאלל לא יודע דבר אודות השליט או הכח שמאחורי צבאות הרוע. שבוט מנהל את חייו כמעט כבעבר, מנסים לשרוד ופולשים לישובי הלא-מאמינים באזור. הוא כן יודע, שצבא הרפובליקה איננו ולא יוכל לעזור לדמויות. הוא עוד יודע, שמסע לכון ההרים מסוכן: ככל שהדמויות יתקדמו, הן יצטרכו לחמוק

שאינו איש. אין עוד דבר שאני יכול לספר לכם. אחד מאנשי ידריך אתכם דרך קצרה. יהיו האלים עמכם." אם לחבורה יש את המדליון, הוא ימשיך: "זה שמאחורי הרוע הזה יכול לראות אותכם דרך מדליון שברשותכם. תמיד שימרו אותו מכוסה".

שלושת הדברים שהוזכרו קודם הם המפלצת בתרדמת חורף, שומרי המעבר ומנזר הרוע. כשהחבורה תשלים את ההתקלויות הללו, הם ילמדו מספיק כדי להתקדם למיקום הבא. אולם, השגת המידע דורש מהשחקנים לשאול את השאלות הנכונות או לפענח את מה שהן למדו.

המדריך יוביל את הדמויות 15 קילומטר מהמחנה ויצביע לכיוון הגבעות. הוא יסתובב ויחזור על עקבותיו למחנה. הדמויות יהיו ברשות עצמן.

מיותר סיורי ומחנות אויב. הכרתו של הארץ מוגבלת לאזור המדבר ולגבעות במערב. אין הוא יודע דבר אודות הארצות, שמעבר להרים, אך הוא יודע מעט על המעבר הגדול. "מעבר" אינו מונח הולם בשבילו, הוא אומר. הוא למעשה מבוך של ואדיות צרים, קניונים ומערות חשוכות, שמעט נכנסים אליהן ועוד פחות חוזרים. הוא זוכר, שפעם היה מנזר בפתח כדי להדריך ולהגן על מטיילים בדרכם; אולם, אין הוא בטוח שהוא עדיין שם. שה"מ צריך לאפשר לדמויות לשאול את תאלל שאלות. אולם, הוא לא תמיד ידע את התשובות, או שיהיה לו מידע מוטעה. בסוף הלילה, תאלל יודיע לדמויות, שתהיה לו הדרכה נוספת עבורן בקרוב.

כעבור כמה ימים (שבהם הדמויות יוכלו לנוח ולצבור נקודות פגיעה ולחשים), תאלל יזמן את הדמויות. הוא יאמר: "למדתי רק מעט, ואין אני מבין את שלמדתי. בדרככם, חפשו את הדברים הללו: תחילה, ארץ, שבה אימה ישנה תחת פני האדמה; שנית, ארבעה אנשים חזקים שלא יכולים לנוע; ולבסוף, איש

חלק 5 : מקרא למדבר הסיינד

סיור אויב 1:

סיור זה של צבא השליט כולל 20 נגולים (דרג"ש 5 קב"פ 2; נק"פ 10; הת 1; נזק 8-2; תנ 30 מ'; ניצל ל2; מר 8; נט רשע), 5 הרפיות (דרג"ש 7; קב"פ 3; נק"פ 18; הת 3 + מיוחדת; נזק 1-4/1-4/1-6 + מיוחד; תנ 50/20 מ'; ניצל ל3; מר 7; נט רשע) ומנהיג קוסם (דרג"ש 8; קב"פ 18; הת 1; נזק 1-4 + לחשים; תנ 40 מ'; ניצל ק6; מר 8; נט רשע), שיש לו טבעת הגנה +1 ואת הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה: הגנה מרוע, הרדמה.

דרגה שנייה: העלמות מעין, רשת.

דרגה שלישית: כדור-אש, הגנה מקליעים רגילים.

סיור אויב 2:

30 גובלינים (דרג"ש 6; קב"פ 1-1; נק"פ 3; הת 1; נזק 6-1; תנ 20 מ'; ניצל אר; מר 7; נט רשע), 10 דבינונים (דרג"ש 5; קב"פ 3+1; נק"פ 15; הת 1; נזק 8-2; תנ 30 מ'; ניצל ל3; מר 9; נט רשע), 2 טרולים (דרג"ש 4; קב"פ 6+3; נק"פ 38, 32; הת 3; נזק 1-10/1-6/1-6 + מיוחד; תנ 40 מ'; ניצל ל6; מר 10 (8); נט רשע; מרפא 3 נק"פ בסיבוב) ומנהיג לוחם (דרג"ש 2; ל7; נק"פ 45; הת 1; נזק 2-9 [8ק1 + 1]; תנ 40 מ'; ניצל ל7; מר 9; נט רשע), שנושא חרב +1 (ללא תכונות מיוחדות).

סיור אויב 3:

סיור מיוחד זה של צבא השליט מונהג על-ידי ענק אש (דרג"ש 4; קב"פ 11+2; נק"פ 58; הת 1; נזק 5-30; תנ 40 מ'; ניצל ל11; מר 9; נט רשע). בקבוצה ישנם 5 הרפיות (דרג"ש 7; קב"פ 3; נק"פ 12; הת 3 + מיוחדת; נזק 1-6/1-4/1-4 + מיוחד; תנ 50/20 מ'; ניצל ל3; מר 7; נט רשע) ולוחם (דרג"ש 4; ל4; נק"פ 20; הת 1; נזק 8-1; תנ 40 מ'; ניצל ל4; מר 8; נט רשע), שמוביל חימרה מאולפת (דרג"ש 4; קב"פ 9; נק"פ 50; הת 5 + מיוחדת; נזק 3-1/1-3-8/2-8/2-12 + מיוחד; תנ 60/40 מ'; ניצל ל9; מר 9; נט רשע).

מישור האש:

לאחר שהדמויות יעזבו את מחנה הדרבישים, הן יכנסו לאזור שנקרא "מישור האש". כאן הטמפרטורות בדרך-כלל 40 מעלות או יותר במשך היום, ומעט פחות במשך הלילה. האזור הוא מישור מאדמת לבה עם הרבה סלעים חדים וחול נושב. אין נוו-מדבר או בארות בשום מקום, ורק מעט צמחים יבשים. אם הדמויות ינועו בשעות החמות ביותר במישור האש, הן חייבות להציל נגד נשיפת דרקון או לספוג 1-10 נקודות נזק מהחום. אלה שמצליחות בהצלה, עדיין יספגו 1-4 נקודות נזק.

גבעות המדבר:

מעבר למישור האש ישנה שרשרת של גבעות נמוכות. מרחוק הן נראות חשופות וחסרות חיים; אולם, ישנם הרבה סוגים של חיות קטנות, שיחים, מדשאות ועצים קטנים באזור. בגבעות, ליד ההרים, העצים הופכים גבוהים וצפופים יותר.

התקלויות אקראיות במדבר הסיינד

בזמן שהדמויות חוצות את המדבר, שה"מ צריך לבדוק התקלויות אקראיות. יש סכוי של 1 מ-6 להתקלות בכל יום שהחבורה במישור האש. קיים סכוי של 2 מ-1 מ-6 להתקלות בכל יום שהחבורה בגבעות המדבר. אם החבורה עדיין נושאת את מדליון המציאה חשוף, ההתקלות תהיה עם אחד מנאמני השליט. אחרת, כדי לקבוע בכמה נתקלים, גלגל 20ק1 בדוק בטבלה מטה.

גלגול קוביה	מישור האש	גבעות המדבר
1-3	באסיליסק (1-4)	קוקאטריס (1-4)
4	דרקון כחול (1)	ציקלופ (1)
5	אפריטי (1)	סיור אויב 3
6-10	סיור אויב 1	סיור אויב 2
11-14	סיור אויב 2	סיור אויב 1
15-17	סיור אויב 3	ענק גבעות (2-5)
18	סלאמנדר להבות (1-2)	גורגון (1-3)
19-20	עקרב ענק (1-4)	וויברן (1-3)

ארוכות. כאשר היא מופיעה, עליה לצוד מהר ותתקוף כל מקור מזון בקרבתה. ההידרה תנסה להרוג כמה שיותר יצורים, ולאכול אותם מאוחר יותר. היא תתקוף דמויות או חיות רכיבה באופן אקראי.

אם הדמויות יהרגו את ההידרה, הן יוכלו לחפש בקן שלה, שהיא לא יותר מאזור חלול מתחת פני האדמה. פזורות בו עצמות של הרפתקנים חסרי מזל, 1000 פ"א, 2000 פ"ז ואבן-חן בשווי 50 פ"ז. כמו כן בקן פיסת עור. על צד אחד ישנה מפה המראה את הדרך לשומרי המעבר. הדמויות השלימו את החלק הראשון בחידה, שניתנה להם על ידי מנהיג הדרבישים: למצוא "ארץ, שבה אימה שוכנת מתחת פני האדמה".

2. צבא האויב מתקדם

התקלות זו יכולה להתרחש במישור האש או בגבעות המדבר.

בזמן שאתם מתקדמים, אתם מבחינים בערפל נמוך לפניכם. שעה מאוחר יותר, אתם מגלים שהערפל הוא למעשה ענן אבק ענקי. כעת אתם מבחינים ברעש מרוחק, מעין רעם עמום שמתחזק ונחלש. כאשר הרעש מתקרב, נראה כי אורך הענן כמספר קילומטרים. מאוחר מדי בכדי להתחמק ממנו, אך לפתע, פתח מערה קטן מופיע בואדי קטן.

ענן האבק נוצר מצעידתם של חלק מרכזי מצבא השליט לכוון המזרח. הצבא יצעד לכוון הדמויות, ויקים מחנה, כשיגיע לאזור המערה. המחנה יחסה שטח של 10 קילומטר רבועים. המערה תהיה קרוב למרכזו.

המערה, שהדמויות מצאו, קטנה, בעומק של כ-10 מ' בלבד. אין דבר מענין במערה; אולם, היא גדולה מספיק להכיל את כל החבורה ואת החיות שלהן. אם הדמויות יסתתרו במערה, וינקטו באמצעים כגון טשטוש עקבות, הסתרת הפתח עם שיחים או הטלת לחש שטח דמיוני, הן לא יתגלו מיד. אם הדמויות ישארו בשטח פתוח במקום להסתתר, קבוצה של 20 גובלינים (דרג"ש 6: קב"פ 1-1; נק"פ 3: הת 1: נזק 6-1; תנ 50/20 מ' על זאבים; ניצל אר; מר 8; נט רשע) רכובים על זאבי אימים (דרג"ש 6: קב"פ 4+1; נק"פ 22: הת 1: נזק 8-2; תנ 50 מ'; ניצל 2: מר 8; נט ניטראלי) יגלו אותם. אם ברשות הדמויות אישור המעבר, שניתן מהשליט במקדש הקבור, והן יציגו אותו, הגובלינים יובילו אותן לצבא המרכזי. אחרי לילה במחנה, תחת שמירה, החבורה תקבל לוויה (סיור אויב 3) למנור הרוע. אם הדמויות ילחמו, הגובלינים יגנו על עצמם, בזמן שלפחות אחד ירוץ חזרה לקרוא לעזרה. שה"מ צריך לנסות להבהיר לשחקנים, שלחימה אינה הפתרון המתאים - נראה כי הצבא מכיל אלפי אנשים ומפלצות! אם אפשרי, הדמויות ישבו ויחזקו במחנה לחקירה. במקרה כזה, כל ציודם ילקח וידיהם יכבלו (ובכך הטלת לחשים תהיה בלתי אפשרית). ככלל, אלא אם-כן קורה דבר מה יוצא דופן, דמויות שנלכדו יעונו ויוצאו להורג.

אם השחקנים נבונים וישארו מוסתרים, הצבא יכנס לאזור שלהם ויקים מחנה. אם הדמויות יסתכלו, הן יראו מבטים חטופים של יצורים נעים בקצה הערוץ: בני-אדם, דביבונים, גובלינים על זאבי אימים, ענק מסוג כלשהו וטרולים. הרבה מהיצורים יתקרבו לקצה הערוץ ויזרקו לתוכו אשפה, כולל גוויות. במשך הזמן עופות אוכלי נבלות יתקהלו סביב פתח המערה. אין חשש שצבא השליט יגלה את הדמויות. אולם, המערה תתחיל להתמלא בריח של רבוב.

בלילה, הדמויות יראו אור מדורות מעבר לקצה הערוץ. אוכלי הנבלות עזבו, כך שאם הדמויות רוצות לעזוב את המערה ולחזור, הן לא יעשו רעש. במרחק של 3 מ' מקצה הערוץ ישנו מחנה קטן של חמישה חיילים נוודי-מדבר (דרג"ש 6: ל1; נק"פ 4: הת 1: נזק 8-1; תנ 40 מ'; ניצל 1: מר 8; נט רשע), לבושים בגלגמות וחמושים בחרבות. מעבר להם, המישור מנוקד במדורות למרחק של קילומטרים. המדורה הקרובה לחיילים נמצאת במרחק של 100 מ'. אם הדמויות יסתכלו על חמשת האנשים, הן מיד יבחינו שהם לא עירניים. מדי פעם, גובלין או יצור קטן אחר ישוטט לתוך המחנה שלהם ויגורש על-ידי זריקת אבנים, כללות וניפונף חרבות. אם יקשיבו לחיילים יגלו כי הם מדברים

אם הדמויות יראו את אישור המעבר, שהן קיבלו מהשליט במקדש הקבור, אף אחד מהסיורים לא יפגע בהן לרעה. במקום זאת, הם יובילו אותן למנור הרוע. הדמויות יורשו לשמור על נשקיהן, אך יהיו תחת שמירה כל הזמן. אם הן יתקפו סיור שמלווה אותן, הסיור ילחם עד מוות.

התקלויות במדבר הסיינד

ההתקלויות הבאות יכולות להתרחש בכל סדר, אך הראשונה צריכה להתרחש כאשר הדמויות חוצות את מישור האש.

1. המפלצת בתרדמה

כאשר אתם חוצים את המישור הלוהט, אתם רואים שורה של עננים שטים לכוון שלכם. אחרי הצהריים, השמיים הופכים מעוננים חלקית, ארוע נדיר במישור האש. תוך חצי שעה, מתחיל לרדת גשם. תחילה הגשם חלש, אך במהרה הוא הופך לחזק מאוד. אינכם יכולים לראות למרחק הגדול מ-3 מטר לפניכם, והגשם מכה על כתפכם וראשיכם. רטובים עד לשד עצמותיכם בגשם חם, אתם מברכים את ההקלה בחום. ואז, באותה מהירות כמו שהוא התחיל, הגשם נפסק. השמש בוקעת מבין העננים ואדים מתחילים לעלות מהשלוליות הרבות והנחלים שנשארו. כעת חם ולח.



כשהדמויות ממשיכות ללכת, הן יבחינו ששבר הענן שטף את כל האזור. יש מעט בוך, אך החול הפך להיות לח ודביק, ולכן ההליכה קשה לחיות. שעה אחרי שבר הענן, הדמויות ירגישו את האדמה רועדת מתחת לרגליהן. אם הן יעצרו להקשיב, הן ישמעו רעש גירוד עמום מתחת לרגלן. לפתע, ראש דמוי-דרקון יפרוץ מתוך האדמה בדיוק לפני הדמויות! בהתאם לרמות המוראל הנתונות בספר-הכללים, שה"מ או השחקנים צריכים לגלגל לבדיקת מוראל לכל חיה ודבי"ש עם החבורה (עם 2- עבור החיות). אם יצור נכשל בבדיקת המוראל, הוא ינוס למרחק 2-5 קילומטר, לפני שיעצור. שזה יקרה רכובים יזרקו מחיותיהם, ושמונה ראשים נוספים יפרצו מתוך האדמה ליד הראשון.

האדמה בוקעת והידרת מדבר (דרג"ש 3: קב"פ 9: נק"פ 72: הת 9: נזק 10-1 לראש; תנ 40 מ'; ניצל 9: מר 11; נט ניטראלי) עולה לתקוף את הדמויות. הידרת מדבר דומה להידרה רגילה פרט לדרוג השריון שלה ובכך שהיא בתרדמה בתקופות יובש

בשפתם שלהם ובשפה המדוברת, אך אינם יכולים לדבר גובלינית או כל שפת מפלצות אחרת. לבסוף, בערך ב-10 בלילה, האנשים ישכבו לישון. אחד האנשים ישאר ער, כנראה כדי לשמור מפני נגבים ורוצחים בלילה.

אם הדמויות ישובו למערה, הלילה יעבור ללא כל תקרית ולמחרת בבוקר, הצבא יפרק את המחנה (עם הרבה עקבות וקללות) וימשיך להתקדם. הדמויות לא יתגלו. אם הדמויות החליטו לחקור את המחנה במשך הלילה, הן יצטרכו תחילה להפטר מהשומר ליד הערוץ. מכיון שהוא איננו עירני, הדמויות יוכלו להפתיע אותו ב-3-1. אם הן יפנו אליו באופן גלוי, הן יכולות להתחזות לחיילים בצבא השליט. אולם, אם ישנו גמד, אלף או זוטון בחבורה, השומר יחשו, מכיון שאין כאלה בצבא. אם הדמויות יכולות להמציא הסבר הגיוני להמצאות הדמות (שה"מ צריך להחליט מה הגיוני), הוא לא יעיר את חבריו. אם אין דמויות מיוחדות בחבורה, השומר יקבל את הדמויות כחיילים. הוא עדיין יחשו, בחושבו שהן נגבים או רוצחים, אך לא יעיר את חבריו. ברגע שיתקרבו לשומר, הדמויות יוכלו להבחין שעל פניו מצויירים שלושה עיגולים שחורים, כנראה סימון של שבט או כת מסוימים. פניהם של האנשים הישנים צבועות בצורה דומה.

אחרי שהחיילים חוסלו, החבורה יכולה להתחפש עם בגדי החיילים המתים ולנוע במחנה. אם הן עושות זאת, שה"מ צריך להשתמש בטבלת ההתקלויות המיוחדת הבאה, ולבדוק כל 10 דקות. הסכי להתקלות הוא 1-3 בקוביה בעלת שש פאות. יש לגלגל 6q1 כדי לקבוע במה נתקלו.

גלגול קוביה והתקלות

1. 2-8 דביבונים (דרג"ש 5; קב"פ 3+1; נק"פ 18; הת 1; נזק 2-8; תנ 30 מ'; ניצל 3; מר 9; נט רשע; הפתעה ב-3-1) המחפשים יצורים בודדים או חבורות קטנות כדי להכותן ולשדוד אותן. הם לא ירצחו את קורבנותיהם, אלא אם-כן הם חייבים. הדביבונים לא מכירים את הסיסמה ואינם נושאים אוצר.

2. 2-20 שומרים (דרג"ש 6; ל1; נק"פ 5; הת 1; נזק 1-8; תנ 40 מ'; ניצל 1; מר 8; נט רשע) שיכורים (40%) או מסיירים במחנה. אם הם שיכורים, הם יהיו ידידותיים לחבורה ויזמינו אותם למשקה. בעזרת שאלות מתוחכמות, השחקנים יוכלו ללמוד 1-6 שמועות ואת סיסמת הלילה ("הידרה"). אם השומרים מסיירים במחנה, הם יפרידו כל מריבה שהם יכולים, על-ידי שימוש בכל כח שברשותם, מבלי לחשוש להרוג אם הם חייבים. הם ינסו ללכוד כל חבורה המכילה גמד, אלף או זוטון אלא אם כן ניתן הסבר טוב לנוכחות הדמות.

3. 1 ענק גבעות (דרג"ש 4; קב"פ 8; נק"פ 44; הת 1; נזק 2-16; תנ 40 מ'; ניצל 8; מר 9; נט רשע) נושא סוס שגנב (ארוחת הערב שלו) תחת זרועו. הוא ינסה להבריח את הדמויות. אם הוא נכשל, הוא יתקוף.

4. 1-4 גארגוילים* (דרג"ש 5; קב"פ 4; נק"פ 20; הת 4; נזק 1-3 / 1-4-1-6; תנ 30/50 מ'; ניצל 8; מר 11; נט רשע; חסינים להרדמה והקסמה) יתעופפו אל החבורה ויטרידו אותם. הגארגוילים לא יזיקו לחבורה אלא אם הם הותקפו בעצמם.

5. 2-5 קצינים, כולם לוחמים (דרג"ש 3; ל4; נק"פ 30; הת 1; נזק לפי הנשק; תנ 40 מ'; ניצל 4; מר 8; נט רשע) יעצרו את החבורה וידרשו לשמוע סיסמה ואת מעשי הדמויות באזור זה. אם הדמויות לא יענו לשביעות רצונם של הקצינים, הם יזעיקו סיור משמר לעצור אותן.

6. מחנה יגנת השמור על-ידי 10 לוחמים (דרג"ש 4; ל2; נק"פ 12; הת 1; נזק 1-8; תנ 40 מ'; ניצל 2; מר 9; נט רשע) המונהגים על-ידי לוחם קצין (דרג"ש 1; ל7; נק"פ 40; הת 1; נזק 10-1; תנ 40 מ'; ניצל 7; מר 9; נט רשע) הנושא חרב דו-ידינית ולובש שריון לוחות 2+. השומרים יעצרו כל מי שינסה להכנס למחנה, וידרשו לדעת סיסמה ואת סיבת הביקור. אי מתן תשובה הולמת, יגרום להם לתקוף, בזמן שאחד קורא לעזרה ממחנה קרוב. עזרה (30-3 שומרים נוספים) תגיע תוך תור אחד. במרכז של כל מחנה יגנת ישנו כלי רכב גדול. גובהו 10 מ' והוא בצורת פירמידה. במקום גלגלים יש לו שני גלילים כמו של מכבש. נראה כי הרכב עשוי מעץ.

רכב זה הוא יגנת עץ (דרג"ש 6; קב"פ 25; נק"פ 100; הת 1; נזק 80-8; תנ 40 מ'; ניצל מיוחד; מר 12; נט ניטראלי; ראה סוף המודול לפרטים נוספים). אם הדמויות יתקפו את המחנה, הוא יחל להתנדנד הלך וחזור באטיות. אחרי 4 סבובים כאלה, הוא יתקוף, ירדוף אחרי הדמויות, אך לא יחכה שהשומרים יצאו מדרכו. למעשה, הוא ירמוס כל העומד בדרכו, עד שהדמויות יעזבו את המחנה. ברגע זה, הוא יעצר ולא יזוז עוד. התקפתו תגרום לבהלה במחנה ואם הדמויות נמלטו, לא ירדפו אחריהן עוד.

אם הדמויות מצליחות להתיידד עם מישהו מהאנשים, שהן פוגשות, או אם הן מתגנבות קרוב למחנה ומקשיבות, הן יכולות ללמוד מעט מידע חיוני. שה"מ צריך לגלגל מהרשימה שלמטה, כדי לקבוע מה הן למדו. תפקידן של הדמויות יהיה לשאול את השאלות הנכונות (או אם הן מקשיבות, לחבר יחדיו את הקטעים שהן שומעות) כדי ללמוד מידע זה.

שמועה	גלגול קוביה
השליט בברית עם כוחות עוצמתיים ממקום אחר.	1
צבא הרפובליקה נמחץ על ידי מכונת התופת העוצמתית של השליט.	2
כעת, שצבא הרפובליקה הושמד, צבא השליט מתכוון לצעוד לעבר ארצות המזרח. ההתקפה תחל בעוד כחודש.	3
השליט הוא מטיל לחשים רב עוצמה, ששומר על עצמו עם יצורים לא מהעולם הזה.	4
אין עוד כוחות של השליט מכאן ועד המעבר הגדול.	5
ישנו סימן סודי כלשהו, שיראה את הדרך האמיתית דרך המעבר הגדול.	6

אם הדמויות ישתמשו בקסמים נראים לעין (כדור-אש, ברק וכ"ו) בזמן קרב במחנה, זה יסב את תשומת לבם של אחרים. אחרי תור אחד, 50 שומרים (אותם נתונים כמו של אלה שנתנו קודם) יגיעו לזירת הקרב. בסיבוב שלאחר מכן, 50 שומרים נוספים יגיעו. אלא אם הדמויות ברחו לפני שהקבוצה הראשונה הגיעה, או שהן מסוגלות להתחמק בהמולת הקרב בחושך, הן ילכדו. דמויות לכודות יטופלו כפי שהוסבר קודם לכן.

בבוקר, ללא כל תלות במעשי הדמויות, הצבא יפרק את המחנה וינוע מזרחה. ישארו מאחור שרידים של צבא בתנועה - גוויות, ציוד שבור ואפר שריפה. אם הדמויות יחשבו על כך, הן יוכלו ללכת אחרי עקבות הצבא למעבר הגדול.

הערה: בהתקלות זו קיימות אפשרויות רבות נוספות להרפתקות. אם שה"מ רוצה, הוא יכול לאפשר לדמויות לנסות כל דבר בגבול הסביר. יש לטפל במאורעות כאלה כאשר הם מתעוררים, אך יש תמיד לזכור כי חשאיות תצליח יותר מלחימה. אפילו קבוצה של שחקנים מומחים, לא יכולה לקוות להביס אלפי אנשים ומפלצות.



חלק 6 : מקרא לשערי המעבר

1. שומרי המעבר

בלילה חבורתכם מתקדמת בחורשת עצים, שגדלה ליד ביסיו של צוק סלעי. קשה להתקדם: העצים והסלעים מכריחים אתכם לסטות לעיתים תכופות. כאשר אתם מגיעים לבסוף לפסגת הרכס, אתם מגלים קרחת יער בצורת קערה. בקצה השני אתם רואים ארבעה פסלים ענקים. פרטי פניהם כמעט דהו, וקשה לראות שהם פוסלו לייצג אנשים זקנים. כל אחד מהפסלים עומד כשידיו שלובות לפניו.

מאחורי הפסלים מוסתרת מערה קטנה. כאשר עומדים בנקודות מסוימות במערה ומדברים, נראה כאילו כל אחד מהפסלים מדבר. במערה מסתתר מטורף (דרג"ש 0; קב"פ 1/2; נק"פ 3; הוט 1; נזק 4-1; תנ 40 מ'; ניצל אר; מר 7; נט ניטראלי). הוא מבין את מטרת המערה, ויודע היכן יש לעמוד כדי לגרום לכל פסל לדבר. המטורף הציב תוף בכל אחת מהעמדות. מעל כל תוף הוא קשר אבן. מערכת של חבלים מאפשרת לו לשחרר את כל האבנים יחדיו בכל אחת מהעמדות. ברגע שהדמויות נכנסות לקרחת היער, המטורף יראה אותן וירוף לאחת העמדות. הפסל הראשון יאמר בלחישתו: "הביטו! מישהו נכנס לעמק שלנו. מי זה?" המטורף ירוץ לעמדה שניה ויגרום לפסל השני להגיד: "כמה מטיילים. מה הם רוצים?" "הם רוצים לפגוע בנו", שלישי יענה. אז האחרון יגיד: "שקט. הם לא יראו אותנו".

המטורף, היה בעבר שבוי בידי השליט. כעת, אחרי שנמלט, הוא מסתתר בחורשה כבר כמעט שנה. בתקופה זו הוא גילה את הפסלים ולמד כיצד להשתמש בהם. כעת הוא משוכנע, שהוא והפסלים הם אחד. כאשר אפשרי, הוא ידבר דרך הפסלים ולא ישירות לאדם השני. הוא תמיד יתייחס אל עצמו כ"אנחנו". הוא לא ירצה, שיצילו או ירפאו אותו, אך בעקבות עברו יש לו מידע שימושי אודות מנזר הרוע, המעבר הגדול והשליט.

מרגלות הרי המעבר:

הגבעות למרגלות ההרים שונות מגבעות המדבר. אורנים מסתעפים ועקומים גדלים באדמה, ונחלים, הנושאים מים מההרים השחורים, זורמים באזור. הגבעות מטורשות מאוד, עם צוקים וערוצים תלולים. האדמה, למרות שהיא מכוסה בעצים ודשא, חולית וסלעית. אם השחקנים יעצרו לציד, הם עשויים למצוא אנטילופה וחיות קטנות אחרות. האויר קריר קצת יותר מבמדבר, אולם ממוצע המעלות הוא עדיין 35 מעלות ביום. למערב, ההרים השחורים עולים מעל לאופק, פסגותיהם לעיתים נעלמות במעטה עננים. אפילו מרחוק, הדמויות יכולות לראות שהפסגות גבוהות, מחודדות וקפואות.

ההרים השחורים:

רכס ההרים הוא אחד משרשרת ההרים הגבוהים והמסוכנים ביותר, בכל הארצות הידועות במערכה. (שה"מ מוזמן ליצור רכס גבוה יותר) פסגותיו מכוסות באופן קבוע בקרח, וקרחונים גדולים ממלאים הרבה מהעמקים הגבוהים. מרחוק ההרים נראים לבנים וכחול עמום, אך מקרוב, הכחול הופך לאפור. רב ההרים נמצאים מעל קו העצים, אפילו מעל רב המדשאות הגבוהות ביותר שמכסות את המדרונות הנמוכים ביותר. תנועה לאורך ההרים בלתי אפשרית, רק דרך מעברים ושבילים מסוימים: כל מטייל, שינסה לחצות את ההרים, יתקל בחוסר מזון, תהומות מכוסה שלג, מפולות שלגים, צוקים, מפלצות ערמומיות, פור ואויר דליל עד שלא ניתן לנשום. אם הדמויות מנסות לחצות במקום שאיננו מעבר, הן ימותו אלא אם יחזרו על עקבותיהן.

התקלויות בשערי המעבר

שתי ההתקלויות בקטע זה, חייבות להתרחש בסדר הרשום. למטורף ששולט בשומרים יש מידע חיוני להתקלות השניה, בלעדיו הדמויות יהיו בחסרון רציני.

לדמויות כל סיבה לחשוד, שהם אינם מה שהם טוענים. בלילה, הם הופכים לרעים ורצחניים. במשך שנים הם חיו במנזר, משתמשים בתרמית זו, כדי לרצוח מטיילים שנשארים לישון. הם הצליחו כל-כך טוב, שהשליט החליט לשכור את שרותיהם, לתת להם לשמור על הכניסה למעבר הגדול. הם עשו זאת בהצלחה רבה.

כדי להוסיף כח לתרמית שלהם, הבהתים מעמידים פנים, שהמנזר נמצא תחת קללה חזקה. כפי שהם מסבירים למבקרים, הקללה משפיעה רק על הנזירים ומבקרים, שאינם נשמעים לאזהרותיהם בזמן שהם נשארים. הבהתים מזהירים את הדמויות לא לעזוב את חדריהן בלילה בשום מקרה, גם אם הן שומעות צרחות או קולות אחרים. הבהתים מסבירים זאת בכך שהנזירים צריכים להיות יותר פעילים בשעות הלילה, להתפלל במקדש, לצייר סימנים מיסטיים ולשרוף קטורת במבנים השונים, כדי להרגיע חשד, הנזירים יגידו למבקרים, שהם אינם חייבים להשאר במבנה האורחים בשעות היום והם רשאים לנוע בחופשיות במנזר. הם יבקשו מהמבקרים לכבד את דתם ולא להכנס לאזור המקדש, מאחר ורק אלה, שהושבעו בדתם רשאים לדרוך על האדמה המקודשת.

אם הדמויות מציעות לעזור לנזירים, ההצעה תתקבל. הנזירים יזהירו, שהרפתקנים אמיצים אחרים ניסו בעבר, וכולם נכשלו. הנזירים גילו כי מקור הקללה בצריך הנפח, שממנו מופיע יצור קרח בלילה. הנזירים לא יודעים את סיבת הקללה; אולם, הם יטענו, שהיא הוטלה על ידי אל רב עוצמה.

היצור הוא למעשה סלאמנדר כפור שחי באח בצריך הנפח. במשך היום הוא נמצא בתעלות קפואות מתחת למנזר. בלילה הוא מחפש מזון. הוא שונא את הבהתים, אך לא יתקוף אותם. הבהתים ישמחו מאוד אם הוא ימות.

אם הדמויות ישאלו אודות "האדם שאיננו אדם" (שמתחם לבהתים), הבהתים יטענו, שאינם יודעים את התשובה. הם יבטיחו לחפש את התשובה בספריה שלהם. כמובן, שהם לא יטרחו לעשות זאת.

המקרא לחדרים, שנתון בהמשך, מתאר את החדרים כפי שהם יופיעו במשך היום. אם יש הבדל כלשהו בצורה בלילה, הדבר יהיה רשום. כל היצורים בחדרים יהיו רק בשעות הלילה, אלא אם כן צויין אחרת. במשך היום, ברוב החדרים האנשים נכנסים ויוצאים.

בהמשך רשום רצף מאורעות. זה יסביר מה יקרה כאשר הדמויות יגיעו למנזר וכיצד הן יטופלו. בעזרת רצף המאורעות והמקרא לחדרים, שה"מ יוכל לנהל את ההתקלות.

רצף מאורעות במנזר הרוע

הקטע הבא נותן קווים מנחים למאורעות, שיתרחשו במנזר, כשהדמויות יגיעו. אלה הם רק קווים מנחים: הם אינם מתייחסים לכל פעולות הדמויות. שה"מ צריך לתאם את המאורעות כראות עיניו, כשהוא זוכר את מטרות הבהתים במנזר. כשהחבורה מגיעה למנזר, שה"מ צריך להקריא את הקטע הבא:

רכבתם לאורך מישור ללא עצים מזה כמה ימים. שלג קל ירד והאוויר קר למדי. לפתע אחד מחבורתכם מצביע על משהו במרחק. שם, על רקע ההרים השחורים והשלג הלבן, אתם רואים פס אדום. שעה נוספת עוברת, כשאתם רוכבים לקראתו, וכעת אתם יכולים להבחין שזוהי שורת גנות. זמן מה לאחר מכן, אתם רואים קבוצת בנינים צפופים על צוק סלעי. לבסוף, מקרוב, נראה המנזר. גרם מדרגות רחב מוביל מתחתית הצוק לשער שלמעלה. שני גברים, לבושים גלימות כתומות-צהובות, יחפים מטאטאים את תחתית המדרגות. הם רואים אתכם, מחייכים ומשתחוים. "אחים, האם אתם מבקשים מחסה ללילה?" שואל אחד מהם.

אם אחת הדמויות תתקרב למרחק של 3 מ' מהפסלים, אחד יצעק: "אל תתקרב, בן תמותה. זוהי אדמתנו המקודשת!" פסל אחר יגיד: "דבר כרצונך. כל מי שבא אלינו מקבל את מבוקשו". אם הדמויות ימשיכו להתקרב, המטורף ישתחרר את האבנים הקשורות מעל התופים, ובכך יגרום לפסלים להוציא קול נפץ אדיר. מיד לאחר מכן פסל יגיד: "אל תעוררו את זעמנו, בני תמותה!" אם הדמויות יתקדמו מעבר לכך, הפסלים יחלו לצרוח ולשיר במקהלת קולות מטורפים. לבסוף, המטורף יתמוטט מפחד ויתחיל להתחנן לרחמים. זה יועבר לשחקנים דרך אחד הפסלים.

אם הדמויות אינן מתקדמות או אם הן מוצאות את המטורף, הן רשאיות לשאול אותו שאלות ישירות או דרך הפסלים. הוא יודע את הדרך למנזר הרוע והמעבר הגדול. אם ישאל אודות "האדם שאיננו אדם" הוא ינחח ויצחק בשקט ואז יאמר: "שאלו את האנשים הקדושים שעל הגבעה הגדולה, הם ידעו את התשובה". אם הדמויות ישאלו אודות המעבר, הוא יאמר: "חפשו את בולע השמש ולכו בעקבות נחש, שאיננו מתפתל". אם הדמויות ישאלו אודות השליט, הוא יצרח: "הוא שאין לו שם! משרת המוות! הוא מתגורר בכרכרה עם הרבה חדרים, בארץ שאינה קרח ואינה אש. פעם נפגשנו בעולם מעבר לארץ זו, בעולם מעל העננים." לאחר מכן, המטורף יפרוץ ביללות ומלמולים ויתכרבל לכדור קטן ושקט על הרצפה. הוא לא יגיב לכלום. אם שואלים אותו שאלה למשהו, שהוא אינו יודע את התשובה, הוא ימציא תשובה על המקום. לפעמים התשובות ישמעו הגיוניות: לפעמים הן יכללו הוראות מוזרות או חידות שמוצאות חן בעיניו.

רק משאלה יכולה לרפא את המטורף. אם הדמויות משתמשות באחת כדי לרפא אותו, הוא יגלה, שאיננו יכול לזכור מה קרה לו במשך השנתיים האחרונות, מכיוון שהדרך היחידה, שהוא יכול להתרפא, היא על ידי שכחת כל מה שקרה לו.

מאחר והפסלים הם החלק השני בחידה, שנתן מנהיג הדרבישים, על שה"מ לדאוג, שהדמויות יקבלו כוונים להתקלות הבאה. אולם, אם הדמויות פשוט לא מבינות, אסור לשה"מ לתת להן עזרה.

2. מנזר הרוע

התקלות זו היא האחרונה במודול. אם שה"מ משתמש בחצי השני של הסדרה, הרפתקת מרחבים X5, מקדש המוות, ההרפתקה תמשיך במודול שהוא כאשר הרפתקה זו מסתיימת. מנזר הרוע ממוקם קרוב מאוד לצל ההרים השחורים. עד שהדמויות יגיעו למנזר, הן יעברו את קו העצים ויחצו מדשאות הרריות. המנזר בנוי על ראש סלע, שמזדקר מעל פני השטח. המנזר מוקף, מכל הכוונים, בצוקים תלולים (הגבהים מסומנים על המפה). גרם מדרגות רחב מטפס מבסיס הסלע לכניסת המנזר.

המנזר עצמו מורכב ממספר מבנים. חלקם יוצרים את הקירות החיצוניים, בזמן שאחרים עומדים נפרדים בתוך השטח. כולם בנויים מאבן ויש להם גגות מחודדים מרעפים אדומים. כל החלונות במבנים ובקיר החיצוני סגורים בתריסים. בפנים, המנזר מקושט בציורי פרסקו וחרטויות עץ בעלי משמעות דתית.

המנזר היה פעם ביתם של מספר נזירים צדיקים, בלילו של כפר. לפני שנים רבות הושמד הכפר, נשרף ונבזז על ידי חבורה של פולשים רעים. נזירי המנזר נלכדו מוקפים. כמעט שנה הם החזיקו מעמד, מקציבים זוהירות את אספקתם, אך לבסוף הבלתי נמנע הגיע וכמעט כולם נהרגו. אולם, מאחר והמנזר כל כך מרוחק מציוויליזציה ועמוק באדמת אויב, לא נודע על גורלם.

כעת, דיירים חדשים השתלטו על המנזר. הנזירים, שבהם נפגשים בהתקלות זו הם למעשה בהתים (ראה סוף המודול לפרטים). במשך היום, הם יתנהגו כמו אנשי דת רגילים, ולא יתנו

מקרא לחדרי מנזר הרוע

א. גרם המדרגות המרכזי

ישנם 999 מדרגות חקוקות מסלע הצוק. המדרגות מובילות מהמישור לשער הראשי של המנזר. על כל אחת מהמדרגות חרוט סמל, שמייצג אחת מ-999 התפילות של הדיירים הקודמים, שנאמרו תוך כדי ירידה לעולם האמיתי. בכל מדרגה תשיעית, ישנו פסלון לצד המדרגות. אלה יצגו בעבר את 111 מצוות ההבנה, שלהן נתנו מנחות בזמן עליה במדרגות. בראש המדרגות ישנו שער, ששתי דלתותיו מפותלות וצבועות. אחת מראה את מהות האמת מתרוממת מעל המון של יצורים מעוותים. השניה מראה יצור שומר מבריה רוחות רעות.

ב. בית ההארכה

מבנה זה הוא מקום לינתם של מבקרים במנזר. מבחוץ, הוא רגיל - אבן צבועה לבן. לפני הדלתות הראשיות ישנו עיגול בקוטר 15 ס"מ מחימר אדום. המבקרים מתבקשים לגעת עם ראשם בעיגול לפני שהם נכנסים. בדרך זו, הם מביאים כבוד לרוחות המגינות על הבית. דבר זה לא ישפיע על היחסים של הכהן עם אלוהיו. על כל אחת מדלתות הכניסה מצוירת עין, כדי שהרוחות המגינות יוכלו לראות רוע לפני שהן נכנסות.

1. כניסה

הכניסה לבית ההארכה מחולקת לשני חדרים קטנים, שניהם ריקים מריהוט או קישוטים. מתחת למדרגות, שמובילות לקומה השניה, ישנה דלת מלכודת חד-כוונית, סודית, שניתן לפתוח מלמטה (דרך העצבות, אזור 4). הבהתים משתמשים בדלת מלכודת זו, כדי להכנס בחשאי לבית ההארכה בלילה.

2. חדרי שינה

חדרים קטנים אלה משמשים כחדרי שינה למטיילים מבקרים. כל אחד יקבל חדר. את כל חלונות החדרים ניתן לסגור בעזרת וילונות עבים. ישנם מעט רהיטים בכל חדר: מצע מעץ קשה וכרית מאבן, ותיבה קטנה, שרפרף וסיר לילה. אף אחד מהחדרים לא יהיה תפוס, כשהדמויות יגיעו.

שני ה"נזירים" יובילו את הדמויות במעלה המדרגות, ממלמלים משהו בכל צעד שהם צועדים ומשתחווים לפסלים הקטנים לאורך המדרגות. ברגע שיגיעו למעלה, הם יפתחו את השער, יקראו לבהת שמתחזה לאב-המנזר ויציעו להכניס את החיות הדמויות לאורווה. כשאב-המנזר יגיע, הוא ישאל אם השחקנים רוצים להשאר ללילה בבית ההארכה. אם הם ירצו, הוא יסביר את הקללה המדומה, אך יגיד להם, שהם יהיו בטוחים בפנים. הוא ידربן אותם להשאר במנזר, באומרו שמחוץ למנזר מסוכן בלילה.

אם הדמויות יציעו להביס את הקללה (סלאמנדר הכפור), הבהתים יסכימו. הם יעזרו לחבורה להתמקם, וכביכול יתפללו ויברכו אותם. באותו לילה, הבהתים לא יעשו דבר. הם ישארו בפנים ולא יפריעו לשחקנים.

אם הדמויות יצליחו להביס את סלאמנדר הכפור, הנזירים יופיעו למחרת, צוהלים ומוזים לאלים, ששחררו אותם מהקללה הנוראה. הם יתעקשו, שהדמויות ישארו בלילה למשתה. הם יסבירו, שדתם אינה מאפשרת להם לסעוד עם הדמויות, אך הם ישמחו להכין ארוחה טובה עבורן: אגוזים, תבואה, שורשים ופירות יבשים יחד עם יין. לא יהיה בשר. כל האוכל, שניתן לדמויות, יהיה מסומם. אם הן לא יצליחו בהצלה נגד רעל הן ירדמו. כאשר הדמויות יתעוררו, שלוש יהיו כבולות בשרשראות לקיר בקטקומבה אזור 3, שלוש נוספות יהיו נעולות בתא באזור 4, ודמויות נוספות יהיו נעולות באזור 5. כל לילה הבהתים יבואו ויקחו דמות נוספת "להצטרף אליהם לארוחת ערב", כשהם מתחילים בדב"שים. שה"מ צריך לאפשר לדמויות סכוי סביר להמלט ממאסרם, בעזרת לחשים או ערמומיות. אם מישהי מהדמויות מצליחה להשאר ערה אחרי המשתה, או אם המשתה לא מתקיים מסיבה כלשהי, הבהתים ישתמשו במנהרה לבקר בבית ההארכה. הם ינסו ללכוד אחת הדמויות כל לילה, או, אם נכשלו בכך, כמה שיוכלו בלילה אחד. אם הבהתים מעלים חשד, הם ינסו להרוג את הדמויות, כשהם מנסים להיות חשאיים ככל האפשר.

אם מסיבה כלשהי הבהתים מותקפים במשך היום, הם יגנו על עצמם בעזרת נשק-מוט וחרבות. הם ילחמו לפי רמת קוביות הפגיעה שלהם וניתן לפגוע בהם רק בעזרת נשקים קטומים, אפילו בשעות היום.



33. חצר

חצר מרוצפת, קטנה זו מאפשרת לאויר צח ומעט שמש לחזור לחדרים התחתונים. לכל החדרים והמרפסות סביב החצר יש חלונות. במרכז החצר ישנו פסל מוט אבן שמתמר לגובה של 2 מ' ובראשו כדור הגדול מעט מהמוט. אם הדמויות ישאלו, הנזירים יסבירו, שזוהי תצוגה של אחד האלים שלהם. אין דבר אחר בחצר.

34. מטבח

נראה כי לא השתמשו בחדר זה מזה זמן רב. אבק מכסה את השולחן היחיד והאח. מעט סירי בישול מונחים במסודר באחת הפינות. אם הדמויות ישאלו את הנזירים על חוסר השימוש במטבח, הם יסבירו, שמאז שצבאות הרוע באזור, לא מגיעים אליהם הרבה מבקרים. אלה שכן מגיעים בדרך-כלל סועדים עם הנזירים. הדמויות יכולות להשתמש במטבח כדי להכין להן ארוחות אם הן רוצות.

35. אולם מדיטציה

זהו חדר קטן המכיל מזבח לרוח המגינה על בית ההארכה. המזבח מוקף בנרות וקטורת ומאחוריו מסך עם ציורים מחולק לשלושה חלקים. מאחורי המסך מוסתרות הדלתות הסודיות לשאר הבית.

כל לילה חדר זה מכיל בהתאם (דרג"ש 4: קב"פ 7+2; נק"פ 44: הת 3; נזק 1-6/1-4/1-4 + מיוחד: תנ 12 מ'; ניצל ל10: מר 10: נט רשע), מתפלל כביכול לבטחון הדמויות. כאשר הבהתים מחליטים לפעול (ראה רצף מאורעות), זה שנמצא בחדר זה יכנס לבית ההארכה דרך הדלתות הסודיות. אין דבר בעל ערך בחדר.

36. חדר הדרכה

זהו חדר קטן, מוקושת בפאר, עם ציורים המתארים את האלים השונים שעבדו הנזירים הקודמים במנזר. כל תמונה מראה את האל מוקף בסמלי הכח שלו. לאורך תחתית התמונות ישנה סדרה של תמונות קטנות יותר, שמתארות את הסיפורים הקשורים באלים. הבהתים אינם מכירים את הסיפורים טוב מספיק כדי לספר אותם. אם ישאלו אותם אודות החדר, הם יגידו, שמטרתו לספק מקום למחשבות רגועות עבור האורחים. אם יבקשו מהם להסביר את הציורים, הם יסרבו, באומרם: "ניתן לגלות את מיסתרי דתנו רק דרך הרהורים והתגלות. לאחר שתעשו זאת, תוכלו להיות אחד מאיתנו".

37. חדר הרהורים

חדר צר זה חסר ריהוט וקישוטים. מטרתו היתה למנוחה ומדיטציה בזמן בניית בית ההארכה. כעת ניתן להשתמש בו לכל דבר, שהדמויות רוצות.

38. מרפסת

מרפסת זו בולטת מהקצה החיצוני של המנזר. מכאן הדמויות יוכלו לראות בבירור את ההרים השחורים. המרפסת בגובה 120 מ' מעל הקרקע.

ג. אורווה

זהו צריף פתוח המשמש כאורווה לחיות השייכות למבקרים. הוא יהיה פתוח כאשר הדמויות יגיעו, כנראה לא היה בשימוש זמן רב. האבוסים כמעט ריקים, מכילים רק מעט דשא ותבואה רקובה. ציוד לטיפול בחיות תלוי על הקירות, כולו רקוב ומצב גרוע. אם ישאלו את הבהתים על כך, הם יסבירו שאין להם חיות ואינם משתמשים באורוות בעצמם. עבר זמן רב מאז אירחו מבקרים.



ד. אסס

כאשר המנזר היה פעיל, בנין ארוך זה הכיל את התבואה עבור הנזירים. הדלתות הגדולות הן כפולות, בזמן שהדלתות הקטנות הן דלתות הולנדיות (ניתן לפתוח את החלק העליון והתחתון בנפרד). כל הדלתות מאוד יציבות. על כל אחת מצוירת דמות של רוח-שומר, כביכול לשמור על התבואה מלהתקלקל.

בפנים, ישנו שטח ריק, שממנו הוצאה תבואה. מעבר לשטח הריק, התבואה נערכה כמעט עד התקרה. החדר מאובק ואפור. אם יפזרו את התבואה, ענני אבק יתרוממו וחיפושיות וחרקים שונים יתחילו להתרוצץ. ברור כי ההספקה ישנה ורקובה ולא ניתן להשתמש בה.

מתחבאים באסס 10 עכברושים ענקיים (דרג"ש 7: קב"פ 1/2: נק"פ 2: הת 1; נזק 1-3 + מחלה; תנ 12 מ'; ניצל ל1: מר 8: נט ניטראלי). הם די שבעים מחרקים ואשפת הבהתים. הם יתקפו רק אם התבואה תפוזר.

אם השחקנים ישאלו את הבהתים מדוע כל התבואה מקולקלת, הבהתים יסבירו, שזה חלק מהקללה. כל התבואה, שהם אוספים, מתקלקלת תוך זמן קצר. הבהתים יתנצלו על כך ויסבירו כי על הדמויות לספק מזון לחיותיהן. למעשה, הבהתים אינם טורחים לאסוף או להשתמש בתבואה, מאחר והם אינם אוכלים.

ה. הבאר

הבאר הוא מקור המים של המנזר. גג מעץ בנוי מעל הבאר; על האדמה ליד ישנו דלי וחבל באורך 25 מ'. המים בעומק 20 מ'. המים עולים בסלע בעזרת לחץ של מעין תות קרקעי.

1. בית הנזירים

בנין זה עשוי מאבן צבועה לבן. רצועה בצבע אדום וירוק מטר מעל האדמה מקיפה את הבנין. לפני הדלתות ישנו עיגול בקוטר 2 מ' של אדמה שחורה. לפני הכניסה לבית, חייבים לשבת על העיגול הזה, כדי לעודד את הרוחות המגינות על הבית. כמו בבית ההארכה (ב), על הדלתות מצוירות עיניים כדי לראות רוע לפני שנכנסים. אם מישהי מהדמויות תכנס לבית בלילה, שני הבהתים (אזור 21) יעקבו אחריה ויחכו לתקוף ברגע המתאים ביותר.

1.1 מסדרון כניסה

לאורך הקירות, משני הצדדים, ישנן שתי אצטבות של נשקי-מוט. ישנם 10 נשקים בסך הכל, במצב טוב ונראה כי הנזירים מטפלים בהם. אם ישאלו מדוע הנשקים הללו כאן, הבהתים יציינו את העובדה כי יש להגן על המנזר מכוחות הרוע בארץ.



41. מטבח

בדרך כלל הבהתים לא משתמשים במטבח, אבל הם ינקו ויסדרו אותו, כדי שיראה רגיל לפני שהדמויות נכנסות אליו. החדר, אמנם קטן, אבל נקי. הוא מרוהט בשולחן אחד ואח גדולה. על השולחן מספר קערות, סכין גדול וצורות של שורשים ועשבים. אם הדמויות יבחנו את השולחן, הן יבחינו בכמה כתמים אדומים, שיכלו להגרם כמעט מכל דבר. אם הדמויות יבחנו מקרוב, הן ימצאו את האח מלאה באפר רטוב ואת הארובה סתומה בקורי עכביש.

51. מזווה

בעבר השתמשו בו לאחסן מזון עבור הנוזרים שחיו בבית. כעת הוא מאוד מאובק. ערימות סמרטטים וכלי בישול שבורים דחוסים בפינה. ביניהם מוסתרת גולגולת של אדם.

61. חצר

זוהי חצר פתוחה וזה לזו שבבית ההארחה (3ב).

71. מרפסת

מרפסת זו צופה על הבאר וצריף הנפח. היא בגובה 5 מ'. אין כאן דבר מה בעל חשיבות.

21. חדרי שינה

בעבר, השתמשו בחדרים אלה הנוזרים, בני-האדם שגרו במנזר, לשינה. כעת, הבהתים משתמשים מעט מאוד בחדרים. החדרים מרוהטים בצניעות, מכילים רק מזון קש, קערה ומנורה: הם מאובקים וקורי עכביש בפינות. אם השחקנים יבחנו את הקערות, הם יבחינו, שכל אחת מוכתמת באבקה אדומה כחלודה (דס יבש).

באחד החדרים דלת מלכודת סודית לקטקומבות למטה. (אזור 6, המעבר המטפטף). ניתן לפותחה משני הצדדים. בלילה, יהיו שני בהתים* (דרג"ש 6: קב"פ 7+2; נק"פ 43, 40; הת 3: נוק 1-4/1-6 + מיוחד; תנ 12 מ'; ניצל ל:10; מר 10: נט רשע) בחדר זה כל הזמן. הם יתקפו כל יצור, שיכנס לבנין.

31. חדר אוכל

זהו חדר צר עם שולחן נמוך ומספר שרפרפים קצרים. בשורה, לאורך אחד הקירות, ישנן מספר קערות וכלי אוכל. בדרך כלל הבהתים לא משתמשים בחדר זה, אך יתנו את הרושם שהוא בשימוש כאשר יגיעו מבקרים למנזר. בפעם הראשונה, שהדמויות יראו את החדר, תהיה שכבה של אבק על הכל - יותר אבק ממה שיכול היה להצטבר ביום או אפילו שבוע. אם הדמויות יחזרו לחדר מאוחר יותר, הוא יהיה נקי ויראה כאילו השתמשו בו לאחרונה.

ז. צריף הנפח

נראה כי הצריף נזנח מזמן. בפנים ישנה אח גדולה עם שני מפוחים במצב טוב. אין אש באח, והאוויר סביבו קר מאוד. אם ישאלו על כך, הנוזרים יסבירו, שזה כנראה קשור לקללה. תחת הגחלים חי סלאמנדר כפור* (דרג"ש 3: קב"פ 12: נק"פ 53: הת 5: נוק 6-1-8+2-12/(4X)1-2 מקור; תנ 12 מ'; ניצל 12: מר 9: נט רשע). אין הוא מופיע במשך היום, אף דמות לא תושפע מהקור ברדיוס 6 מ'. בלילה, הוא יוצא ותר אחר טרף במנור ומסביב לו. הוא לא יתקוף את הבהתים, אלא אם כן יאלץ. עמוק מתחת לגחלים מוסתר גרזן +2 וטבעת העלמות מעיץ. שניהם חסינים להשפעות הקור העז במאורה.

ח. בית מרחץ

הבית הפינתי הזה היה פעם בית המרחץ של המנור, אך כעת אין הוא בשימוש. אם יישאלו מדוע, הבהתים יסבירו שאין להם את כח האדם הדרוש לחמם ולמלא את המרחץ.



ט. מחסן מטבח

הדלת לחדר זה נעולה, כדי שהדמויות לא יראו את סוג המזון, שהבהתים אוכלים. אין שום דבר בחדר, פרט לטרף ישן. אם ישאלו את הבהתים אודות החדר, הם יענו כי זהו חדר המתים שלהם.

י. אולם אימונים

בעבר השתמשו בבנין זה כחדרי לימוד להדרכה באמונת הנוזרים. כעת משתמשים בו הבהתים כמקום מפגש ומרכז פיקוד, כאשר מגיעים משרתי השליט למנור. על הרצפה לפני הדלתות ישנו עיגול כחול מחימר. לפני הכניסה לאולם, הדמויות יתבקשו לשפשף את כפות ידיהן על העיגול כדי לרצות את הרוחות המגינות על הבית. על דלתות הכניסה מופיעות אותן עיניים, שמופיעות על שאר דלתות המנור; אולם, בעיניים יש חורי הצצה קטנים המאפשרים לאלה שבפנים לראות את המתרחש בחוץ. על הקיר החיצוני צבועה קשת, מטר מעל הרצפה, בצבעים כחול, ירוק, כתום ואדום.

יא. כניסה

הכניסה מקושטת בפאר בחריטות וציורים של אלי הלמידה, שלהם עבדו הנוזרים בעבר. אלה מראים אנשים זקנים, טובי-לב, עם זקנים ארוכים וגלימות מחזיקים חפצים שונים - מראה, קערת מים, חיה קטנה וצמח מסוג כלשהו. בלילה הכניסה ממולכדת: מי שיחצה את הסף לתוך הבנין ישחרר גרזן מהתקרה, אשר יתנופף לעבר זה ששיחרר אותו. הגרזן יפגע כמו לוחם דרגה 4 ויגרם 1-10 נקודות נזק. וו סודי על הקיר ליד הכניסה משחרר את המלכודת.

יב. חצר

לא כמו שאר החצרות בבנינים האחרים, במרכז החצר הוא ישנו עץ במקום פסל. העץ נבול. אין דבר נוסף בחצר.

יג. כיתות לימוד

בכל אחד מהחדרים הללו שולחן נמוך, עשיתי, ציוד כתיבה וציור, קלף וערימה של מגילות וספרים ישנים. במשך היום, אם הדמויות יבקרו בבנין הזה, יהיה בהת אחד בכל חדר, כביכול לומד נושאים דתיים. הבהתים למעשה מחפשים חומר שיכול לעזור להם. בלילה, יהיו ארבעה בהתים* (דרג"ש 4: קב"פ 7+2: נק"פ 40: הת 3: נוק 4-1-4/1-4 + מיוחד: תנ 12 מ'; ניצל 10: מר 10: נט רשע) פזורים בין החדרים. הם יעקבו אחר כל דמות שתכנס לבנין, ויתקפו ברגע המתאים ביותר.

1. חדר מרחץ ראשי

ברכה בעומק 12 מ' נמצאת במרכז החדר. היא מלאה במים חומים מלאי ירוקת. הירוקת שצפה על פני המים מסתירה גילי עכור* (דרג"ש 8: קב"פ 5: נק"פ 26: הת 1: נוק 12-1: תנ 3 מ'; ניצל 12: מר 12: נט ניטראלי; חסין לברק ונשקים), שחי בבריכה. אם הדמויות יתקרבו לקצה הבריכה, הוא יתקוף. תחתיו ישנם 2000 פ"כ ועצמות של קורבנות קודמים. הרצפה, הקירות והבריכה מכוסים מרצפות מצוירות. בדיקה תגלה שהן מסבירות את טקס הרחצה המסורתית של הנוזרים שחיו כאן בעבר. בקצה אחד של החדר ישנו תנור חימום.

2. סכנת העובש הצהוב

זהו חדר הלבשה, מכוסה בעובש צהוב* (דרג"ש תמיד נפגע: קב"פ 4: נק"פ 20: הת מיוחדת: נוק 6-1 + מיוחד: תנ 0 מ'; ניצל 2: מר ח"מ; נט ניטראלי). בקצה הרחוק של החדר, מתוך העובש, מתרומם שלד עם חרב מבריקה בידו. השלד והחרב אינם קסומים. אין דבר מה בעל ערך בחדר זה.

3. חדרי הלבשה

השתמשו בחדרים הקטנים הללו כחדרי הלבשה כשהמרחצאות פעלו. אין שום דבר בחדרים אלה.

4. מחסן

החדר מכיל עצים לבערה, אמבטיות לחימום מים ומספר קערות גדולות המכילות שאריות של שמנים ריחניים מקולקלים.

5. גזוזטרה

זוהי גזוזטרה צרה המשקיפה מעבר לצוק. היא בגובה של 120 מ'. מעקה הגזוזטרה מאוד יציב ויחזיק בקלות מי שינסה לטפס עם חבלים.

ט. מטבח המנור

הבהתים עדיין משתמשים במטבח גדול זה, שפעם שימש דיירים רבים, ממה שיש היום, להכנת הארוחות שלהם. נראה כי המטבח רגיל לחלוטין: אולם, אין בו דברי מאכל (קמח, בשר, פירות, אגוזים וכו'). לאורך הקיר החיצוני ישנם שני תנורים גדולים ואח גדולה. אין דבר מה בעל ערך במטבח. הדלת למחסן המטבח (ט) נעולה.

4. אולם כנסים

שער המקדש מגולף ועם ציורים. דלת אחת מראה גלגל עגול. סביב קצוות הגלגל ישנן שבעה מחזות שונים. בראש הגלגל ישנה חבורה של יצורים דמויי-אלים, כנראה אלי המקדש. שאר המחזות מראים אדם (בתחתית), קבוצה של יצורים שטניים נאבקים זה בזה, קבוצה של חיות, את היסודות אדמה, אש ואויר. במרכז העיגול הסמל הקדוש של המסדר - קרני שור ושמש ביניהן. בחצי השני של השער תמונה של יצור דמוי-אל, מכוער ואכזרי, הורג יצורים קטנים ומזויעים על רקע של עננים. השער סגור על בריח מבפנים.

הבהתים לא יאפשרו לדמויות להכנס למקדש בחופשיות. הם יסבירו שאדמת המקדש קדושה ולא-מאמינים לא יכולים להכנס. אם הדמויות ימצאו בתוך המקדש, הבהתים ינסו להרוגן.

11. חצר היצונית

החצר מקושטת בציורים דומים לאלה שעל שער המקדש. האדמה מרוצפת בחימר אדום, שחור וכחול. במרכז החצר ישנה מסגרת גדולה שתומכת בפעמון. בעזרת מוט מעץ, התלוי במאוזן לאורך הפעמון, מצלצלים בו. החצר מובילה למרפסת המקדש ומסדרון מקורה, שמקיף את כל אזור המקדש.

12. מרפסת המקדש

למרפסת - רצפה מחימר צהוב וגג מקושט בגילופים רבים של פרחים ופרצופים מחייכים. במרכז המרפסת גלגל בקוטר 1.5 מ', תלוי במאונך על מוט. על הגלגל מגולפות תפילות ותלויים פעמונים קטנים. הגלגל מוחזק על צירו וניתן לסובב אותו בקלות. על הגלגל יושב קוף, קשור למוט בשרשרת ארוכה, שאומן לסובב את הגלגל כאשר כל יצור, שאינו נזיר (או בהת), נכנס לאזור המרפסת. רעש הפעמונים יזעיק שני בהתים* (דרג"ש 4: קב"פ 7+2; נק"פ 38, 41; הת 3: נזק 1-6/1-4/1-4 + מיוחד: תנ 12 מ'; ניצל 10: מר 10: נט רשע) וסמור ענק מאולף (דרג"ש 7: קב"פ 4+4; נק"פ 20; הת 1 + מיוחד: נזק 2-8; תנ 15 מ'; ניצל 3: מר 8; נט ניטראלי) תוך 2-8 סיבובים. השומרים הללו בדרך-כלל מסיירים במסדרון סביב המקדש. הם לא יקבלו עזרה מיצורים אחרים במקדש. אם אחד הבהתים נהרג, השני ינסה להמלט ולהזהיר את אלה שבפנים. אם הוא הצליח, החבורה לא תוכל להפתיע אף יצור במקדש.

13. בית התפילה הנטוש

הדלת לחדר זה לא בשימוש מזה זמן רב וניתן לפותחה רק לאחר גלגול קוביה "לפתיחת דלתות". בפנים ישנו חדר חשוך, צר ומאובק, ונראה כי לא השתמשו בו לאחרונה. בקצה החדר ישנו מזבח קטן, גם כן מכוסה אבק. זהו שולחן אבן קטן, שעליו מונח פסל של יצור דמוי-דרקון על סלע. תחת אחד מטרפיו הוא מחזיק נחש מתפתל עם פרצוף של אישה. בטרף השני הוא אוחז בפנינה גדולה (שווה 1000 פ"ז). המזבח מוקדש לאלי הצדק. כל דמות צדיקה שתביע כבוד למזבח (תדבר בכבוד, תציע תפילות, תנקה את הפסל וכו') תבורך. זה יתן לדמות +1 "לפגיעה", נזק ומוראל. הברכה הזו, שלא כמו הלחש הרגיל, תמשך 24 שעות. שה"מ צריך לא להודיע לדמות מה התרחש: הדמות פשוט תרגיש מן תחושה משונה עוברת בה. אם שה"מ מרגיש כי מעשי הדמות היו מכוונים לטובה אישית (השחקן ראה דמות אחרת מקבלת את התחושה הלא מובנת ועושה את אותו הדבר כדי להנות מההפקר), היא לא תבורך. חשוב שהדמויות יהיו כנות במעשיהן. ברגע שהדמויות יעזבו את החדר הזה, הן לא יזכו בברכה אם הן יחזרו. אם דמות כלשהי תגנוב את הפנינה או תגרום נזק למזבח בדרך כלשהי, היא תהיה עם -1 בכל גלגולי "לפגיעה" והצלה במשך 24 שעות. אין שום דבר אחר בחדר.

14. אולם כניסה

החדר מרוהט בכבדות. קשת מקיפה את קירות החדר בגובה של מטר מעל הרצפה. מעליה שאריות של הרבה ציורים בהירים,

בחדר זה שולחן ארוך ומספר כסאות. על השולחן ישנן פיסות נייר ועששיות. לא יהיה כאן איש ביום או בלילה. הניירות הם ציורים, שרבוטים או רשימות על מידע שנאסף ממגילות ישנות. ישנה מגרה סודית בשולחן, המכילה מספר מכתבים מהשליט: אחד, מעניק לבהתים את הסמכות לשמור על המעבר; באחר, מופיעה רשימה של אסירים שהועברו אל הבהתים; בשלישי, הוראה, שיש להביא לשליט לפחות אחת מהדמויות בחיים, אם הן יופיעו במנזר. ניתן גם תאור מלא של הדמויות במכתב.

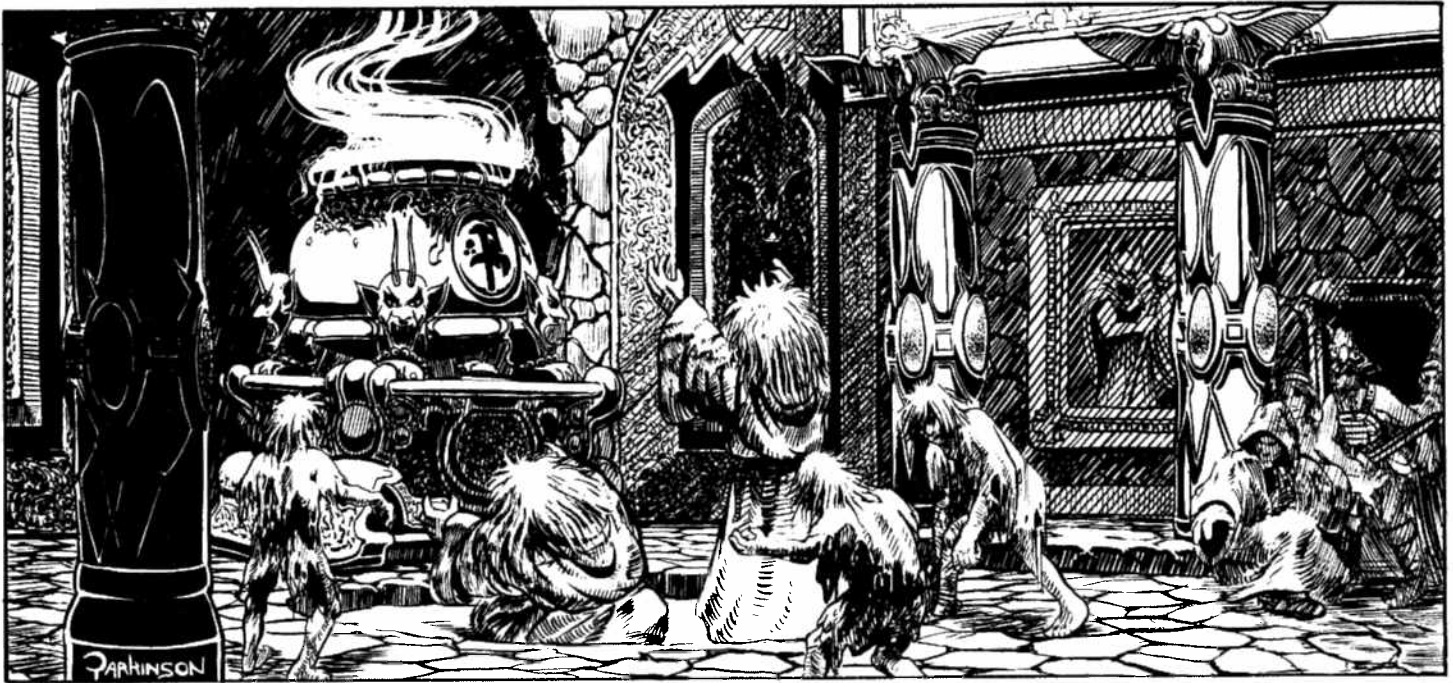
5. מחסן

לאורך קירות החדר ישנם מדפים של חומרים: מגילות (לא קסומות), קלף, דיו, צבעים וצורות של צמחים יבשים. אם שה"מ מחליט, שמישהי מהדמויות מסוגלת לזהות את הצמחים הללו, היא תוכל לדעת שאלה הם צמחים, שמשמשים למרפא, לנוגדנים נגד רעל ולמשחות רפואיות. אולם, הדמויות לא יכולות להבחין שכל הצמחים נגועים בפטריה רעילה. אם יאכלו את הצמחים או ישימו אותם על פציעות, הדמות חייבת להציל נגד רעל (עם +4) או למות. אין דבר אחר בעל ערך בחדר.

3. המקדש

אזור זה של המנזר מופרד על ידי חומה משאר הבנינים. החומה בגובה 4 מ', עשויה מאבן צבועה לבן, כמו שאר המנזר. הפתחים היחידים שנראים לעין בחומה, הם השער והחלונות המשקיפים מעבר לצוק. גובה הצוק לאורך אזור זה הוא 120 מ'. ישנן שתי דלתות סודיות בחומה: אחת לתוך הספריה הפרטית והשנייה לתוך מטבח המנזר ט1.





6. חדר גלימות

בעבר השתמש בחדר זה, אב המנזר הצדיק, בהתכוננו לטקסים במקדש. אין בו קישוטים כלל. לאורך הקיר ישנן 4 תיבות. השתיים הראשונות פתוחות, תכולתן (גלימות, סנדלים ובגדים תחתונים) פזורה על הרצפה. שתי התיבות האחרות סגורות. אחת מכילה עוד בגדים כמו התיבות הפתוחות. הרביעית כביכול זהה; אולם, בתחתית ישנו תא סודי, שכאשר תא זה נפתח, הדמויות יראו אשליה (אין גלגולי הצלה), שהתיבה היא שער לבור עמוק. בתחתית הבור יש להבות וצלליות של יצורים שדוניים מנתרים. האשליה לא תפוג אם יגעו בה, אך לא תגרום כל נזק לאלה שרואים אותה. מוסתרת על ידי האשליה חנית מוקטנת (באורך 15 ס"מ). זוהי חנית אימה. כאשר דמות מנסה לפגוע עם החנית, היא תגדל באורח קסם לאורך של 3 מ', ותאפשר לתקוף כל דמות במרחק של 3 מ'. לחנית אין תוספות לפגיעה והיא גורמת רק ל-6-1 נקודות נזק. אולם, אם החנית פוגעת ביצור מוקסם או אל-מת, היצור מיד יברח מהקרב.

7. חדר כניסה של אב המנזר

בחדר קטן זה יש שני שרפרפים נמוכים, שולחן קטן ועששית. אין בחדר כל קישוטים. מכורבל מתחת לשולחן אפעה ענקי (דרג"ש 5; קב"פ 4; נק"פ 23; הת 2; נזק 4-1 כל אחת + רעל; תנ 12 מ'; ניצל 2; מר 8; נט ניטראלי). הרעשן בקצה זנבו הוסר. אם האזעקה באזור כ2, מרפסת המקדש הופעלה, אב-המנזר הבהתי ישחרר את הנחש והוא יוכל לנוע בחופשיות בחדר. אם לא הושמעה אזעקה, הנחש יהיה קשור לקיר בשרשרת. במקרה כזה, הנחש לא יוכל לתקוף דמויות, שנכנסות לחדר והולכות לאורך הקיר הרחק מהשולחן. אין שום דבר בעל ערך בחדר זה.

8. חדר התפילה של אב המנזר

בחדר תלויים בדי משי מצויירים ושטיחי פרווה. באחת הפינות ישנו מזבח קטן. ישנם מספר נרות דלוקים סביבו. המזבח הוא ללא ספק לאל רשע. כורע ברך ליד המזבח אב המנזר, בהת* (דרג"ש 4; קב"פ 7+2; נק"פ 50; הת 3; נזק 4-1-4/1-6/1 + מיוחד; תנ 12 מ'; ניצל 10; מר 10; נט רשע). לצידו שוכב דב גריזלי (דרג"ש 6; קב"פ 5; נק"פ 34; הת 3; נזק 4-1-4/1-8/1; תנ 12 מ'; ניצל 2; מר 8; נט ניטראלי) חיות השעשועים של אב המנזר. אם יותקף, הוא ינסה להזעיק עזרה ולהלחם לעבר המדרגות, היורדות לתוך הקטקומבות. אם אפשרי, הוא ימלט דרך המדרגות, בזמן שהגריזלי מעכב את החבורה.

שנסרטו או כוסו בלכולך. הרצפה עשויה מרצפות עץ קטנות, שיוצרות דוגמאות בצבעים שונים. המרצפות תוכנו בצורה ערמומית, כך שכל מי שידרוך עליהן יגרום לסדרה של אנחות וזעקות דמויות-אדם להדהד דרך הרצפה. הרעש יזעיק כל מי שנמצא באזור כ5, המקדש המרכזי. הוא לא יעורר את תשומת לבם של יצורים אחרים במנזר.

בקשת המובילה למקדש המרכזי, ישנה מלכודת קסומה. כל דמות, שתעבור דרכה, מבלי להגיד: "אני בא אליך, אדוני", תשחרר קללה על עצמה. אם הדמות מצילה נגד לחשים, לקללה אין השפעה. אם ההצלה נכשלת, הקללה תגרום לדמות לשכוח את כל עברה. היא לא תזכור את חבריה, שמה, היכן היא נמצאת או מדוע היא כאן. כל הלחשים ישכחו, אולם ניתן לשנן לחשים חדשים כרגיל (אם יש מספיק זמן). הדמות לא תזכור את כוחם של חפצים קסומים, אך לא תשכח איך לדבר ואיזה סוג היא. היא תשמור על כל כישורי הסוג דמות פרט ללחשים.

5. המקדש המרכזי

החדר מקושט בציורים וגילופי עץ. כל הקירות מכוסים עץ מגולף המראה אלים שונים מוקפים בפרחים. העמודים צבועים בפסים שחורים, אדומים, צהובים וכחולים ומשובצים בהם צדפים ומראות קטנות. האור המשתקף ומרצד יוצר נקודות זוהרות בכל רחבי החדר. במרכז החדר ישנה במה. על הבמה ישנה קלחת.

סביב הקלחת עומדים שני בהתים* (דרג"ש 4; קב"פ 7+2; נק"פ 39, 32; הת 3; נזק 4-1-4/1-6/1 + מיוחד; תנ 12 מ'; ניצל 10; מר 10; נט רשע), שלושה טורפי-גופות (דרג"ש 6; קב"פ 2; נק"פ 10; הת 3; נזק 3-1 כל אחת + מיוחד; תנ 10 מ'; ניצל 2; מר 9; נט רשע). הם יתקפו כל מי שיכנס לחדר, אלא אם כן הוא מלווה בנזיר (או מישהו הלוש גלימה של נזיר). אולם, אם אפשרי, הם ינסו לשכנע כל דמות שאיבדה את זכרונה באזור כ4, שהיא למעשה לצידם וששאר בני החבורה הם האויב, אם הדמות לא מצליחה להציל נגד לחשים, היא תאמין לבהתים אלא אם יש דמויות שחקן אחרות באזור. אם אחד הבהתים נהרג, השני יברח. הוא לא יזהיר יצורים אחרים במקדש, אלא ינסה להמלט למנזר. בתא סודי בבמה מוסתרות 3000 פ"ג, 3 אבני-חן (שוות 500 פ"ז כל אחת) ומפה המראה את מיקום המעבר הגדול.

2. מזבח הספריה

בתוך הקיר בין שתי הכניסות לספריה הראשית, אזור ל, ישנו מזבח קטן לאל, שמגן על אלה שמחפשים ידע. המזבח כולל פסל של אדם עם שלוש זרועות וראש של שור. יד אחת אוחזת בעששית, השניה אוחזת בפגיון והשלישית בנוצת כתיבה. ישנם מספר נרות סביב הפסל. נראה שלא השתמשו בהם מזה זמן רב. אולם, הפסל נראה נקי ובלי אבק.

3. חדרונים

בכל אחד מהחדרים הקטנים האלה שרפרף, עששית, שולחן כתיבה וכמה מגילות. במשך היום, החדרונים לא יהיו מאוכלסים. בלילה, יהיה בהתאם (דרג"ש: 4 קב"פ 7+2 נק"פ 33; הת 3; נוק 1-4/1-6/1-1 + מיוחד: 12 מ'; ניצל 10; מר 10; נט רשע) אחד באחד החדרונים. שה"מ צריך להחליט באיזה חדרון הבהת נמצא. הבהת מחפש בכתבים תורות אבודות. הוא ינסה להסתתר מהשחקנים, ויתקוף רק אם יצליח ללכוד דמות לבד או אם יאלץ להלחם.

4. ספריה ראשית

זהו חדר ארוך מלא במדפים, שמגיעים עד התקרה, בגובה 3 מ'. המדפים עמוסים במגילות, שחלקן חדשות יחסית, בזמן שאחרות די ישנות ומתפוררות. נראה שהשתמשו בחדר לאחרונה. אם הדמויות יחקרו את המגילות, שה"מ צריך לגלגל ולקבוע לפי הטבלה הבאה מה הן מצאו. יהיה צורך בלחש קריאת שפות כדי לקרוא את המגילות.



גלגול קוביה (ק%) מגילה שנמצאה

מאמר על הפרוש של הטקסים האמיתיים של דת המנור.	1-75
חלק מתולדות המנור. הוא מכסה רק תקופה של שנה. המנור קיים מזה 500 שנה.	75-90
תאור גאוגרפי, אשר, אם יחקר, יגלה את מיקום המעבר הגדול ויתן מעט כוונים כלליים כיצד למצוא את הדרך דרכו.	91-95
כתובים דתיים, שמתארים מקדש עצום, "הכרכרה מעבר להרים". המקדש נמצא מעבר למעבר הגדול. כל שאר המידע יהיה אודות הבדלים בדעות דתיות ולא יסייע לדמויות.	96-99
מגילה קסומה, שתעניק לכל קורא, שאינו כהן, נקודה אחת של חכמה. כל כהן שאינו צדיק, כמו הנזירים שחיו כאן בעבר, יפסיד נקודה אחת של חכמה. שה"מ צריך להחליט אם דתו של הכהן ושל הנזירים זהה. לאחר שקראו במגילה, היא תתפורר.	100

ישנן יותר מ-5000 מגילות בספריה.

5. הארכיון הסודי

כמו בספריה הראשית, חדר זה מלא במדפים, עמוסים מגילות. אולם, המגילות הללו הן אלו שנמצאו או נכתבו על ידי הבהתים. אם הדמויות יקראו שתיים או יותר מהמגילות הללו, הן ילמדו את ההיסטוריה של הבהתים במנור זה. איך הם הגיעו לגור כאן ומה הם עשו מאז שהם הגיעו. הדמויות גם ילמדו אודות ההסכם בין הבהתים והשליט שמעבר למעבר הגדול. לבסוף, הן ילמדו את הכוון למעבר הגדול וכיצד למצוא את הכניסה אליו. הן לא ישאבו כל מידע אודות כיצד למצוא את דרכן דרך המעבר הגדול. ישנן גם ארבע מגילות של תורה עתיקה. יש סכוי של 1 מ-20, שמגילה שנקראת תהיה אחת מאלה. אם הדמות קוראת אחת מהמגילות הללו, היא חייבת להציל נגד לחשים. אם הצילה, היא רשאית לשאול את שה"מ שלוש שאלות של כן או לא, כאילו הוטל לחש שאילתה. אם הדמות נכשלת בזריקת ההצלה, היא תהיה מבלבלת באופן קבוע ולא תוכל להלחם או

אם הדמויות יתירו את הפסל של האל הרשע, הן לא יושפעו. אולם, תוך 4-1 סבובים, ברק גדול יפגע בצוק בדיוק מתחת לפינה הזאת של המקדש, ירסק אבנים וישאיר חור גדול. תוך 12-2 סבובים, החדר יטה לפתע, וסדקים יופיעו בקירות. כל שחקן צריך להחליט תוך שניות מועטות מה הוא עושה. אם הוא ירוץ למדרגות או לדלת (לא דלת הסודית!), הוא יהיה בטוח. אם הוא עושה כל דבר אחר, הוא יפול יחד עם החדר, כשהוא יחליק מקצה הצוק. דמויות, שנפלו, יספגו 60-6 נקודות נוק מהנפילה ויהיו מחוסרות הכרה ל-24 שעות.

אם הדמויות יחפשו בחדר לפני שהוא מושמד, הן ימצאו 3000 פ"י, 5000 פ"כ ומגילה עם שלושה לחשים: אור, קריאת שפות וגלולי הנעלם. הבדים המצויים שווים 4000 פ"ז אם ימכרו בעיר מרכזית.

ל. הספריה

בנין זה שונה בחזונו מכל האחרים. במקום אבן לבנה, ספרית המנור עשויה חימר אדום. בתוך החימר במקומות רבים הוטבעו חותמים מיסתיים. הם אינם קסומים, אך נועדו לעודד את רוח הלמידה באלה שנכנסים לספריה.

1. כניסה

בכניסה הרחבה יש פסל משני צידי הדלת. אחד הוא של איש עם ראש של עוג אוחז בחרב ומנפנף בדגל, רץ דרך העננים. השני הוא של אישה זקנה, טובת לב מחזיקה פיסת בד. בתחתית שני הפסלים ישנה כתובת בשפה לא ידועה. כל אחת מזהה את הפסל: האיש הוא "שומר נגד קריאת שקר ומחשבות כופרות". האשה היא "בעלת האמת". פסלים אלה, אם ימכרו בעיר מרכזית, יהיו שווים 5000 פ"י. כל פסל שוקל 3000 מטבעות.

להטיל לחשים, עד שיטל עליה לחש הסרת קללה. המגילות הללו יפעלו רק פעם אחת.

מ. צריף איכסון

זהו בנין עם חזית פתוחה המכיל מבחר של כלים וגרוטאות, שנאספו במנזר במשך שנים רבות. בצריף ניתן למצוא כלי עבודה של נגר וחתת, חבל, מריצות, עששית, עצי הסקה, דליים מעץ וחפצים שכיחים אחרים. רב החפצים מכוסים אבק וקורי עכביש. מעטים, כמו העששית, נראה שמשתמשים בהם מדי פעם. אין דבר מה בעל ערך רב בצריף.

נ. בית אב המנזר

בנין קטן זה שימש בעבר כמגוריו הפרטיים של אב המנזר. מבחוץ הוא נראה כמו שאר הבנינים – אבן צבועה לבן. אין בו קישוטים. הדלת והחלונות עשויים עץ שחור שלא נראה טבעי. חומר זה חסין בפני אש, נשקים ולחשים. הדלת והחלונות הם למעשה שערים למקדשו של השליט. החדרים בתוך בית אב המנזר הם למעשה חלק מהמקדש הזה. אדם שנכנס מהמנזר יועתק (ללא כל נזק) למקדשו של השליט. כאשר אדם יוצא מהחדרים הללו, הוא יחזור למנזר. למרות שהדמות תהיה במבצרו של השליט, היא לא תוכל לחקור יותר מאשר את מעט החדרים, שיוצרים את ביתו של אב המנזר על המפה הזאת. לשליט יש מכשיר קסום, שמאפשר לו להשתמש בחדרים האלה בהעתקה רגילה. הוא משתמש בשער זה כדי ליצור קשר עם משרתיו, הבהתיים, וצבאו בשדה.

החלק הפנימי של החדרים האלה שונה מאחרים במנזר. הרצפה גדולה, עשויה אבנים גדולות. הקירות מאבן שחורה עם גלפים של דגמי רוע.

אם הדמויות עדיין עונדות את מדליון המציאה (ארצות מיושבות התקלות 2), הן לא יוכלו להפתיע אף דמות באזור זה. אם שה"מ רוצה, הוא יכול, שחלק מהיצורים הנבונים בחדרים אלה יכינו מלכודות לדמויות.

נ1. חדר שומר

זהו חדר קודר, מלא עשן ללא כל ריהוט פרט לתנור חימום מעלה עשן. מכורבלים, הרחק מהתנור, שלושה ווייטס (דרג"ש 5: קב"פ 3: נק"פ 22, 20, 18; הת 1: נזק ניקוז אנרגיה; תנ 10 מ'; ניצל 3: מר 12; נט רשע), אשר הוכרחו על ידי השליט לשמור על החדרים. הם יתקפו כל יצור שנכנס לחדר, אלא אם השליט נמצא או נתן הוראה לא לתקוף. אין שום דבר בעל ערך בחדר.

נ2. חדר כנסים

בחדר פזורים כרים ועל הקירות תלויים בדים עשירים. אין יצורים בחדר. אולם, ישנו, שולחן מכוסה בניירות, כסת דיו ונוצת כתיבה. אם הדמויות יחפשו בין הניירות, הן ימצאו רשימה של כוחות צבא השליט, אשר צועד לכוון מזרח. בין הניירות גם רשימה חלקית של הסוכנים, שעובדים עבור השליט. ניירות אלה יהיו לעזר רב לצבאות המזרח, אם השחקנים יכולים לחשוב על דרך כלשהי להחזיר אותם.

נ3. נשקיה קטנה

לאורך הקירות בחדר זה, ישנם חניתות, נשקי-מוט, חרבות ונשקים אחרים. גם מגנים תלויים על הקירות. כל הנשקים במצב מצוין, אך אינם קסומים. הדמויות יוכלו למצוא כל נשק (פרט לרומח), שרשום ברשימת הציוד בספר הכללים. השליט מחזיק בנשקיה זאת למקרה שתוקפים יצליחו להכנס לחדרים האלה, או למקרה שהבהתיים במנזר צריכים סיוע. החלון בחדר זה משקיף על מישורים שבהם רק עצים מעטים. אין הרים באופק.

4. תא מאסר

חדר זה הוא תא מאסר. הדלת נעולה והבריחים מאוד מוצקים (כדי שהווייטס לא יכנס). בחדר פזור קש מלוכלך ומסריח. בפניה הרחוקה מתחבאת אישה, דרסלה הגנת (דרג"ש 9: גב 5: נק"פ 13: הת 1: נזק לפי נשק; תנ 12 מ'; ניצל גב 5: מר 6: נט ניטראלי). אין לה נשק והיא לבושה בזוג מכנסיים וחולצה בלויים. אם הדמויות יצילו את דרסלה, היא תספר להן את סיפוריה. לפי דבריה, היא שמעה על תכשיט גדול, מרהיב ביופיו מוסתר במקדש עתיק הרחק מעבר להרים. היא וכמה נוספים הלכו לחפש ולגנוב את התכשיט. הם מצאו את המקדש, למדו שהוא מאוכלס על ידי יצורים רבים והצליחו להכנס מבלי שיבחינו בהם. לרוע מזלם, הקבוצה התגלתה לפני ביצוע הגניבה. כל חבריה מתים. אחרי שתוחזר למנזר, היא תסרב לחזור למקדשו של השליט. אם הדמויות כן ימשיכו, היא תעזוב, בתקווה להגיע לארצות במזרח. היא תוכל לתת לדמויות את המידע הבא:

1. הם צריכים לחפש את סימן הדג במסעם דרך המעבר הגדול.
2. המקדש במרחק רב מצידם השני של ההרים.
3. המקדש מקושט כך שהוא נראה כמו כרכרה גדולה.
4. בימים קדושים מסוימים, הם יוכלו להכנס למקדש מחופשים לאנשי צבא של השליט.
5. החלקים הפנימיים של המקדש מסוכנים מאוד, מלאים בשומרים יצורים לא ידועים, ומלכודות מכל הסוגים.

לא יהיה לה מידע מועיל נוסף. אחרי שנלכדה, היא תסביר, שהיא הוחזקה מכוסת עיניים. אין היא יודעת מדוע היא הייתה בתא, שממנו הדמויות חילצו אותה, פרט לכך שזה היה למטרה מיוחדת.

5. מסדרון עליון

המסדרון הזה ריק מרהיטים. אין כל יצורים בנמצא. על הקירות, מגילות עם כתובות שונות. אלה הן תפילות לאל רשע גדול. החלונות משקיפים על מישור מנוקד בעצים. ישנם הרים נמוכים במרחק.

6. מחסן

החדר הזה מכיל מספר ציודים נפוצים: נרות, עששיות, עצים לתיקונים, כלי עבודה וחביות של גרין ושומן. באחת הפינות ישנו מונד, לוחם (דרג"ש 1-; 11: נק"פ 72; הת 1: נזק 4-11 [8ק1] + 3); תנ 12 מ'; ניצל ל11: מר 9: נט רשע). יש לו חרב 2+, שריון לוחות 2+; מגן 1+; וטבעת זימון ג'יני. מונד הוא אחד ממפקדיו העליונים של השליט. אם יותקף בחדר זה, הוא ילחם כמיטב יכולתו ויזמן את הגייני רק אם יספוג 30 או יותר נקודות נזק. אם המוראל של מונד נשבר, הוא לא יכנע, אלא ינסה להמלט. החלונות בחדר זה משקיפים על מישור מנוקד בעצים. אין הרים באופק.

7. מרפסת

אזור קטן זה הוא מרפסת פתוחה. כאשר הדמויות ידרכו על המרפסת, הן ימצאו עצמן חזרה במנזר. אם הן יעברו דרך הדלת הזאת, הן ימצאו עצמן במקדשו של השליט.

הקטקומבות

המעברים האלה חקוקים בסלע. הקירות והתקרה מוצקים ואין שום פיגומים. הרצפה חלקה, אבל הקירות גסים מכוסים בליטות. רב המעברים די יבשים, והאוויר מחניק מאוד.

1. אזור קבורה

במעבר זה, גומחות מלאות בארונות קבורה - חלקם מאוד ישנים, חלקם חדשים יחסית. רובם שלמים, אך מעטים סדוקים או שבורים, וניתן לראות את העצמות שבפנים. כולם מכוסים באבק וקורי עכביש.

א. ארון קבורה זה מכיל את גוויתו של ערפד* (דרג"ש 2: קב"פ 7: נק"פ 42: הת 1: נזק 10-1 + מיוחד; תנ 20/12 מ': ניצל ל:7: מר 11: נט רשע). כרגע הוא "מת", יתד תקועה בליבו. אם היתד תוסר, הוא ישוב לחיים תוך 10 סיבובים. הוא רעב וירדוף אחרי הדמויות בקטקומבות.

ב. בגומחה זו ישנו ארון גדול. כתובת מסבירה שזהו ארון של אב מנור קודם בעל אמונה גדולה. אם המכסה יפתח, הדמויות יגלו שלד, ולצידו שופרת ארוכה מעצם. השופרת מכילה מפה של המעבר הגדול, המראה את הדרכים הנכונות, שיש לקחת, כדי לעבור דרכו.

ג. בחלק האחורי של גומחה זו חרוטה כתובת, אך היא מכוסה באבק וקורי עכביש. בכתובת אין דבר חשוב. הגומחה מכילה ארון קבורה אחד גדול. אם דמות תכנס לגומחה ישנו סכוי של 3-1 קב"פ אחד גדול. הדמות תספוג 40-4 נקודות נזק, אלא אם תציל נגד שיתוק. המפולת תחסום לגמרי את הכניסה לגומחה. אם הדמות נכשלת בהצלה, הדמויות האחרות יכולות למשוך אותה מתוך האבנים תוך סיבוב אחד. אם הצליחה בהצלה, היא לא תספוג כל נזק, אך תהיה לכודה בצד השני של המפולת. יקח 6 תורים לחלץ אותה. מוסתר בארון (אשר ישבר כאשר התקרה תתמוטט) בדיד פחד וכתר משובץ תכשיטים בשווי 8000 פ"ז.

2. מזבח סודי

במרכזו של חדר עגול זה - פסל גדול של אדם לבוש שריון שחור אקזוטי. אם הדמויות ראו את השליט במראה בונה המדבר האבוד, הן יזהו שזה הוא. סיבוב צוארו מלופף נחש גדול, לכאורה חלק מהפסל. על הפסל מוטל לחש פה קסום קבוע: כאשר החבורה נכנסת לחדר, הוא יגיד: "אה, יצורים קטנים, באתם לסגוד לי ולא להווי! כירעו בך והתפללו לרחמינו!" הקול יתן הוראה לכול היצורים בקטקומבות, ובכך הפתעה תהיה בלתי אפשרית, רק אם הדמויות ישארו כאן לפחות שלושה תורים.

הנחש הוא למעשה פיטון סלעים (דרג"ש 6: קב"פ 5: נק"פ 30: הת 2: נזק 2-8/1-4: תנ 10 מ': ניצל ל:3: מר 8: נט ניטראלי), אשר יתקוף כל מי שיתקרב למרחק של 3 מ' מהפסל. אם המוראל שלו נשבר הוא יחלל במעלה הפסל. אין אוצר בחדר.

3. תאים

המסדרון נגמר בארבעה תאים קטנים - לא יותר מגומחות בטלע עם שרשראות ואזיקים בחלק האחורי של כל אחד. הרצפה של כל תא מכוסה בשלוליות וזוהמה.

א. קשור לקיר הגומחה אב המנור הקודם, כהן (דרג"ש 9: כהן 7: נק"פ 10: הת 1: נזק לפי נשק; תנ 12 מ': ניצל כהן 7: מר 5: נט צדיק). הוא אינו יכול לדבר ולכן אינו יכול להתפלל או להטיל לחשים. במשך השנים שהוא כלוא כאן, הוא הפך כמעט עורר. אולם, הוא עדיין רואה מספיק כדי לכתוב והבהתים החזיקו אותו בחיים כדי לדלות ממנו מידע ולמקרה חרום. אם יחולץ, הוא לא יבטח בדמויות עד לאחר השקיעה, כשהוא יוכל לדעת אם הן בהתים או לא. הוא מכיר את מבנה המנור ואת המעברים התת-קרקעיים ויכול להוביל את הדמויות דרכם.

ב. תאים אלה ריקים.

4. דרך היסורים

המעבר הזה מוביל לדלת המלכות הסודית, שמובילה לבית ההארכה (אזור 11). בסופו ישנו סולם, שמוביל לדלת המלכות. אין סוגר בצידה השני של דלת המלכות, לכן ניתן לפתוח אותה רק מהצד הזה. לצידי המעבר פזרות עצמות. אם הדמויות יבחנו אותן, הן יראו שהן עצמות של בני-אדם, שנלעסו ופוצחו.

5. החדר מלא-המים

המעבר מוביל לחדר גדול. ליד הקיר שממול ישנה בריכת מים גדולה, חלק ממעין שמזין את הבאר. המים קרים מאוד, ועכורים עם בועות חול. חיה בתוך המים עלוקה ענקית (דרג"ש 7: קב"פ 6: נק"פ 23: הת 1 + מיוחד; נזק 6-1: תנ 10 מ': ניצל ל:3: מר 10: נט ניטראלי). בתחתית הבריכה יש שלושה תכשיטים (1000 פ"ז כל אחד) ושיקוי גבורה.

6. המעבר המטפטף

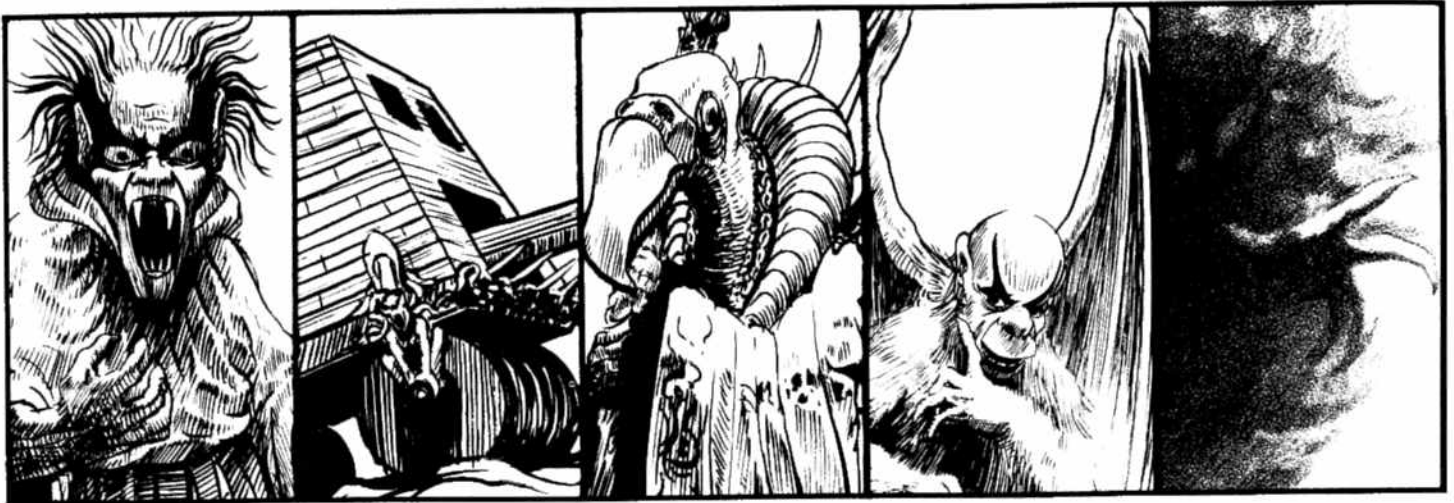
זהו מעבר לח מאוד; מים מטפטפים ללא הרף מהתקרה ויוצרים שלוליות על הרצפה. מהשלוליות זורמים נחלים קטנים לאזור 8, היציאה הסודית. אין יצורים במעבר הזה. ישנן מספר הסתעפויות, אשר אחת מהן מובילה לדלת המלכות הסודית שנפתחת למגוריהם של הנוזרים. דלת זו ניתן לפתוח משני הצדדים.

7. דלת מלכות

בנקודה זו יש סולם שמוביל לדלת מלכות בתקרה. דלת זו ניתן לפתוח משני הצדדים. היא נפתחת לאולם האימונים.

8. היציאה הסודית

מעבר זה מתפתל כברת דרך (לא מופיע על המפה) ולבסוף מסתיים בדלת סודית. כאן נמצא שומר בהת* (דרג"ש 4: קב"פ 2+7: נק"פ 36: הת 3: נזק 4-1/4-1-6 + מיוחד; תנ 12 מ': ניצל ל:10: מר 10: נט רשע) ושני דביבונים (דרג"ש 5: קב"פ 3+1: נק"פ 20, 18: הת 1: נזק 8-2: תנ 10 מ': ניצל ל:3: מר 9: נט רשע), אשר הגיעו מבחוץ. הם ילחמו בפולשים מבפנים או מבחוץ (כל דמות שלא לובשת בגדי נוזר). אם המוראל שלהם נגמר, כל היצורים יברחו דרך הדלת הסודית. הדלת נפתחת למישורים האלפיים בתחתית הצוק עליו בנוי המנזר.



חלק 7 : מפלצות חדשות

חלק זה מציג מפלצות חדשות, שמופיעות במודול זה. כל היצורים הניתנים כאן מאוד נדירים ויש להשתמש בהם לעיתים רחוקות במערכה רגילה.

בהת*

מס' מופיעים: 2-8 (2-8)
ניצל כמו: לחום 10
מוראל: 10
סוג אוצר: A
נטיה: רשע

דרוג שריין: 4
קוביות פגיעה: 7+2**
תנועה: 40 (12) מ'
התקפות: 2 טרף / 1 נשיכה
נזק: 4-4/1-4/1-6/1 + מיוחד

בהתים הם יצורים נבונים ורעים, דומים לליקנטרופים ואל-מתים. במשך היום, הבהתים נראים כבני אדם רגילים. בלילה שערם נעשה פרוץ ועורם קשקשים. ידיהם הופכות לטרפיים ושיניהם לניבים. במצב זה, הם צדים בני אדם ודמויי אדם למזון. הם מאוד שנונים ולעיתים קרובות משתמשים בהונאה ומרמה להשיג את ארוחותיהם.

בקרב, הבהתים תוקפים עם טרפיהם ונשיכתם. נשיכתם קרה למגע. מלבד הנזק הרגיל, כל יצור שנפגע מבהת חייב להציל נגד שיתוק או לאבד תחושה. יצורים חסרי תחושה תמיד מפסידים יוזמה ופוגעים עם 2-. אובדן התחושה ימשך 1-4 סבובים.

לבהתים יש את כל החסינויות של יצורים אל-מתים (הרדמה, הקסמה, מאחז, רעל וגאזים). גם הם, כמו אל-מתים, לא עושים רעש כשהם מתקדמים. לא ניתן לגרשם. הם מצילים בדרגה גבוהה מקוביות הפגיעה שלהם. לא ניתן לפגוע בבהתים עם נשקים לא קסומים, אבל פגיעה בודדה מנשק מבורך יהרוג מיד. בנוסף, בהתים מקרינים הילה חזקה, שמונעת מלחשי גלולי רוע ודע נטיה לפעול עליהם. דע הנטיה יראה שהבהתים הם צדיקים.

בהתים מעדיפים לחיות ליד אזורים מיושבים על-ידי בני-אדם, ולצוד את אלה שגרים שם. לעיתים קרובות, הם יעבדו יחדיו. בדרך-כלל, הם יתחוו למשהו תמים (נזירים, צוענים נודדים, משפחה בקצה העיר וכו'), כדי למנוע חשד.





Pappas

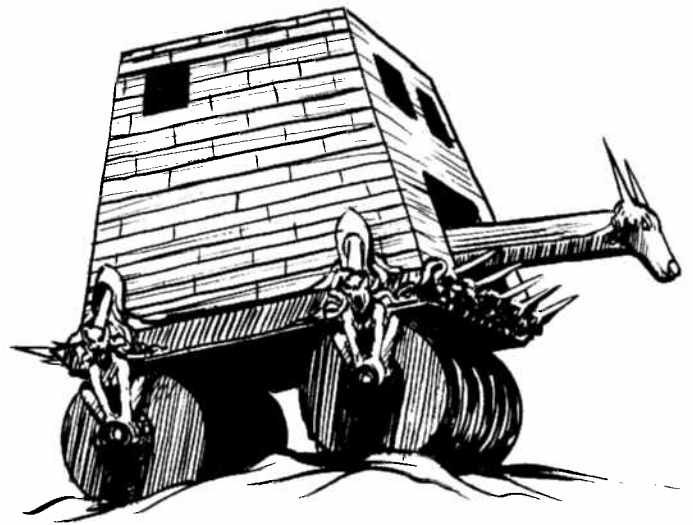
נגפה

מס' מופעים: 1 (1)
ניצל כמו: קוסם: 9
מוראל: 9
סוג אוצר: 1
נטיה: רשע

דרוג שריון: 3
קוביות פגיעה: 9
קצב תנועה: 12)40 מ'
התקפות: 1 נשיכה או לחשים
נוק: 1-8 או מיוחד

נגפים נראים כמו בני-אדם יבשים וכחושים עם ראשים של בז. הם נבונים וקסומים מאוד בטבעם. הם יכולים להשתמש בכוחות הבאים עד שלוש פעמים ביום: יצירת להבות (זה יגרום לחפץ שניתן להבעירו במרחק של עד 20 מ' לפרוך בלהבות במשך 3-1 סבובים. הוא יגרום 12-2 נקודות נוק כל סבוב. זריקת הצלה נגד לחשים תוריד את הנזק לחצי), שיתוק (כל היצורים הצדיקים במרחק של 3 מ' חייבים להציל נגד לחשים או להיות משותקים למשך 4-1 סבובים), השחתה (זה יגרום לחפץ דומם במרחק של עד 20 מ' להרקב עד שיהיה לא שמיש. לחפצים קסומים מותר גלגול הצלה נגד לחשים לפי דרגת הדמות המשתמשת בחפץ), חושך וחזיון תעתועים. בקרב, נגפה ינסה להמנע מלחימה אם אפשר, וישתמש בלחשי.

לעיתים נדירות פוגשים בנגפים, המעדיפים להמצא בהריסות נטושות או בשממה. הם מדברים בשפתם, בשפת נטייתם והשפה המדוברת.



יגנת

אבן	עץ
0	6
30**	25**
30 (10) מ'	40 (12) מ'
1 מעיכה	1 מעיכה
10-100	8-80
(1)0	(1)0
מיוחד	מיוחד
12	12
N-ו M	G
ניטראלי	ניטראלי

דרוג שריון:
קוביות פגיעה:
קצב תנועה:
התקפות:
נוק:
מס' מופעים:
ניצל כמו:
מוראל:
סוג אוצר:
נטיה:

יגנתים הם מכונות קסומות ענקיות הנראים כמו בתים, פירמידות או פסלים על גלילים גדולים. הם מונפשים בצורה קסומה ויש להם מודעות מסויימת של סביבתם, המאפשרת להם לצוד ולהרוג. הם עשויים מעץ או אבן.

יגנתים מאוד ניידים. הם יכולים לעצור, להתקדם לאחור או להסתובב בסיבוב אחד, דבר המאפשר להם לתקוף יצורים מלפנים, מאחור או לצידם באותו סיבוב. הם תוקפים על-ידי מעיכת הקורבן עם גלילי הענק שלהם. רוחב הגלילים 10 מ', דבר המאפשר להם לתקוף יותר מקורבן אחד בדרכם. אם יש רק קורבן אחד בנתיב מסוים, ההתקפה נעשית כרגיל. אם יש שתי מטרות או יותר, כל מטרה רשאית להציל נגד נשיפת דרקון. מטרות שהצליחו בזריקת ההצלה, התחמקו ממסלול היגנת. אלה שנכשלו בהצלה ילפגעו על ידי היגנת, אם הוא יגלגל את מספר ה"לפגיעה" שלו נגד המטרה. מבצעים גלגול נפרד לכל מטרה.

לכל היגנתים יש את החסינויות הבאות: כל הקליעים הלא קסומים: לחשי הרדמה, הקסמה ומאחז; ורעל.

יגנת עץ: סוג זה של יגנת מופיע בדרך-כלל כבנין גדול על גלילים. גובהו 6-10 מ'. הוא מציל נגד הכל פרט לאש קסומה, עם 5 או יותר. יגנת מעץ ישל בכל גלגולי ההצלה שלו נגד כל התקפה של אש קסומה.

יגנת אבן: מופיעים כפירמידות קטנות או פסלי ענק על גלילים. גובהם 12-15 מ'. ניתן לפגוע בהם רק עם נשקים קסומים או לחשים. כל זריקות ההצלה נעשות ב-4 או יותר. יגנתים מאבן יכולים למחוץ בנינים קטנים, אפילו כאלה עשויים מאבן.

יגנת נושא את אוצרו בתוכו. ניתן למצוא את האוצר רק אחרי שהיגנת מת.



טאבי

מס' מופעים: 1-4 (1-4)
ניצל כמו: קוסם: 5
מוראל: 6 (12)

סוג אוצר: אין
נטיה: רשע

דרוג שריון: 6
קוביות פגיעה: 5
קצב תנועה: 20 (6) מ'
תעופה: 80 (25) מ'
התקפות: 2 טרף
נוק: 1-4/1-4 + מיוחד

טורף נשמות*

מס' מופעים: 1 (1)
ניצל כמו: כהן: 10
מוראל: 12
סוג אוצר: אין
נטיה: ניטראלי

דרוג שריון: 0
קוביות פגיעה: 10*
קצב תנועה: 60 (20) מ'
התקפות: 2 טרף
נוק: 1-10 + מיוחד

הטאבים הם יצורים קטנים, בעלי כנפיים, דמויי-קוף בגודל של חתול ביתי. גופם מכוסה בפרווה עבה, זהובה, בזמן שכנפיהם עשויות עור מתוח, כמו של עטלף. נודף מהם ריח של רקבון, שניתן להריח ממרחק של 30 מ'. הם נבונים ושנונים.

בקרב, טאבי ילחם עם ציפורניו החדות, אשר נוטפות רעל כחול גבישי. מי שנפגע מטאבי, חייב להציל נגד שיתוק. שחקן שנכשל בהצלה יולך שולל ויתקוף כל יצור שלידו. דמות שהולכה שולל רשאית לתקוף רק עם נשקים או בידיים חשופות, אך היא תעשה זאת כמיטב יכולתה. ההשפעה תמשך 12-2 תורים, או עד שלוש ביטול רעל יוטל על הקורבן. לטאבי סכוי של 40% לכייס, ללכת בשקט ולהסתתר בצללים. הטאבים מעדיפים לארוב לדמויות, לתקוף, ואז להתחבא - כשהדמות שהולכה שולל תוקפת את האחרים.

אורך חייהם של הטאבי גדול מאוד, בזמן זה הם צוברים מידע רב אודות אגדות עתיקות ותורות נשכחות. הם נבונים ומדברים בשפתם. קוסם מדרגה גבוהה יכול לחקור אודות לחש שיכבול טאבי לשרותו. אם המחקר נעשה והלחש מוטל כהלכה, הטאבי יהיה לשרות הקוסם, עד שאחד מהשניים ימות. בזמן ששועבד, הוא יהיה נאמן לחלוטין לדמות המפקדת עליו. במקרים כאלה, יש להשתמש במוראל שבסוגריים. טאבי משועבד גם יעזור לאדונו על ידי מסירת מידע שהוא יודע.

טורף נשמות הוא יצור ממימד אחר שזומן על ידי כהן מדרגה גבוהה. משתמשים בו לרציחת יצורים לפי פקודת הכהן, שזימן אותו. טורף נשמות מופיע בענן שחור זוהר ויכול ללבוש כל צורה שיחפוץ. ברגע שקיבל קורבן להרוג, הוא לא יחדל עד שהקורבן או הוא עצמו הובס. טורף הנשמות מאוד נבון וישלים את משימתו בכל דרך שיוכל.

בקרב, היצור יתקוף אם שני טרפיים בכל סיבוב. בנוסף, בכל פעם שהוא פוגע, הוא ינקז נקודה אחת של חכמה אלא אם הקורבן הציל נגד קרן מוות. יש לבצע גלגול הצלה בכל פעם שהדמות נפגעת. ניתן לפגוע בטורף נשמות רק בעזרת נשקים קסומים. כסף ונשקים רגילים לא ישפיעו עליו. אם הקורבן נהרג על ידי טורף הנשמות, או שחוכמתו ירדה לאפס, הקורבן מת, וטורף הנשמות יחזור למימד שלו. לא ניתן להחיות קורבנות, שמתו מטורף הנשמות. אחרת, לדמות חוזרת נקודת חכמה אחת ליום. אם נקודות הפגיעה של טורף הנשמות יורדות לאפס, הוא יתמוסס לענן חסר צורה ויתפזר. הוא לא יחזור.

אם קורבנו של טורף הנשמות נהרג על ידי מישוה אחר או אם טורף הנשמות מובס, הוא יחזור לכהן, שזימן אותו, ויתקוף אותו. בגלל זעמו, יהיו לו 20 קב"פ והוא יגרום 18-3 נקודות נוק, כאשר הוא תוקף. אם יובס פעם שניה, הוא יעלם לנצח.

חלק 8 : רשימת דמויות מוכנות

יתכן והדמויות שחקן במערכה של שה"מ לא יהיו בדרגה גבוהה מספיק כדי לשחק את המודול הזה. במקרה כזה, שה"מ יכול לשמור את המודול עד שהדמויות במשחק מוכנות, או שהוא יכול לתת לשחקנים להשתמש בדמויות המוכנות הנתונות מטה. דמויות אלה תוכננו להתאים להרפתקה; שחקנים המשתמשים בהן ימצאו שההתקלויות מהוות אתגר, אך לא מעבר ליכולתן של הדמויות.

בטבלה מטה רשומות שבע דמויות, חבורה טיפוסית למודול הזה. כל המידע הדרוש נתון, כולל חפצים קסומים, שהדמויות מסוגלות לשאת. אין רשימת לחשים עבור מטילי הלחשים: הבחירה צריכה להעשות על ידי כל שחקן עבור הדמות שלו. למספר הדמות יש מספר תואם ברשימת החפצים הקסומים, אחריו מופיעה רשימה של חפצים קסומים שימושיים, שממנה השחקן יכול לבחור מה הוא רוצה לשאת. עבור ציוד, שה"מ צריך לאפשר לדמויות מוכנות לבחור איזה ציוד שהן רוצות מרשימת הציוד בספר הכללים, עם הגבלה רק של העמסה. בנוסף, לכל דמות שחקן צריך להיות 500 עד 1000 פ"ז בתחילת ההרפתקה.

טבלת דמויות מוכנות

מס'	סוג	דרגה	כח	תבונה	חכמה	כושר	זריזות	כריזמה	נק"פ
1.	כהן	8	11	12	14	16	10	7	46
2.	לוחם	9	15	12	6	17	12	10	60
3.	אלף	6	12	17	9	11	8	10	23
4.	קוסם	8	7	15	8	14	9	8	31
5.	גמד	7	15	7	10	16	10	9	46
6.	גנב	7	13	9	9	14	14	12	25
7.	זוטון	6	12	16	12	10	14	10	26

רשימת חפצים קסומים

1. שריון לוחות +1; מגן +1; טבעת עמידות באש; מטה הכאה; שקוי שליטה באל-מתים
2. חרב +1, להבה עפ"י פקודה, שקוי ריפוי; שקוי מהירות; שריון לוחות +1; מגן +1
3. חרב +1, תבונה 9, איתור אבני-חן, ראיית הבלתי נראה, ריחוף, נטיה צדק, אגו 7; 8 חצים +1; תיק רחב ידיים
4. פגיון +1; טבעת טלקנוזיס; מגילה של קליעי קסם, העלמות רדיוס 3 מ', דיסנטגרציה; שרשרת הגנה; בדיד קור
5. מגן +2; חצי רובה +2; פטיש מלחמה +3; מגילה של הגנה מליקנטרופים; שקוי ריפוי
6. חרב +1; שריון עור +1; טבעת גרוש
7. חרב +1; קליע +1; שריון לוחות +1; גלימה ומגפי אלפים

מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS®

הרפתקה למשחק המתקדם

שליט נוודי המדבר

מאת דיויד קוק

היכוננו למלחמה! אנשי מדבר ושבטים של יצורים אל-טבעיים מתכוננים לתקוף את האדמות הפוריות והעשירות במזרח. גויסו צבאות בכל המזרח להתמודד עם האויב הפולש מהמערב. אדונים ומשרתים התאחדו לקדם את פני האויב.

אך הגורל יעד תפקיד שונה למעטים. דגלים לא יתנוססו בצעדם. חוליה של אבירים לא תסתער לפקודתם. במקום זאת, הם ילחמו את המלחמה בחשאיות, סודיות וערמומיות. הסיכונים שהם יטלו גדולים, אך גורל שני הצבאות תלוי בהם.

עבור חבורתכם זה מתחיל לילה אחד הרחק מהלחימה. לפתע הופקדה בידכם המשימה המסוכנת ביותר של המלחמה.

האם תוכלו לחצות את מדבר הסיינד, שביידי האויב ולמצוא את המעבר הגדול?

האם תוכלו למצוא את האדם הידוע כ-"השליט"?

מה תעשו כשתמצאו אותו?

כך מתחילה הרפתקתכם בשליט נוודי המדבר, החלק הראשון בהרפתקה מרגשת בת שני חלקים. ניתן להמשיך את הרפתקה במקדש המוות או לסיים אותה במודול זה. האם חבורתכם תעשה את המוטל עליה?

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