

# מאורת הדרקון

הרפתקת היכרות עם D&D Next  
ההרפתקה מיועדת ל-3 עד 6 דמויות בדרגות 3

כתיבה: אלון קראוזה הגהה: סימון  
[www.pundak.co.il](http://www.pundak.co.il)

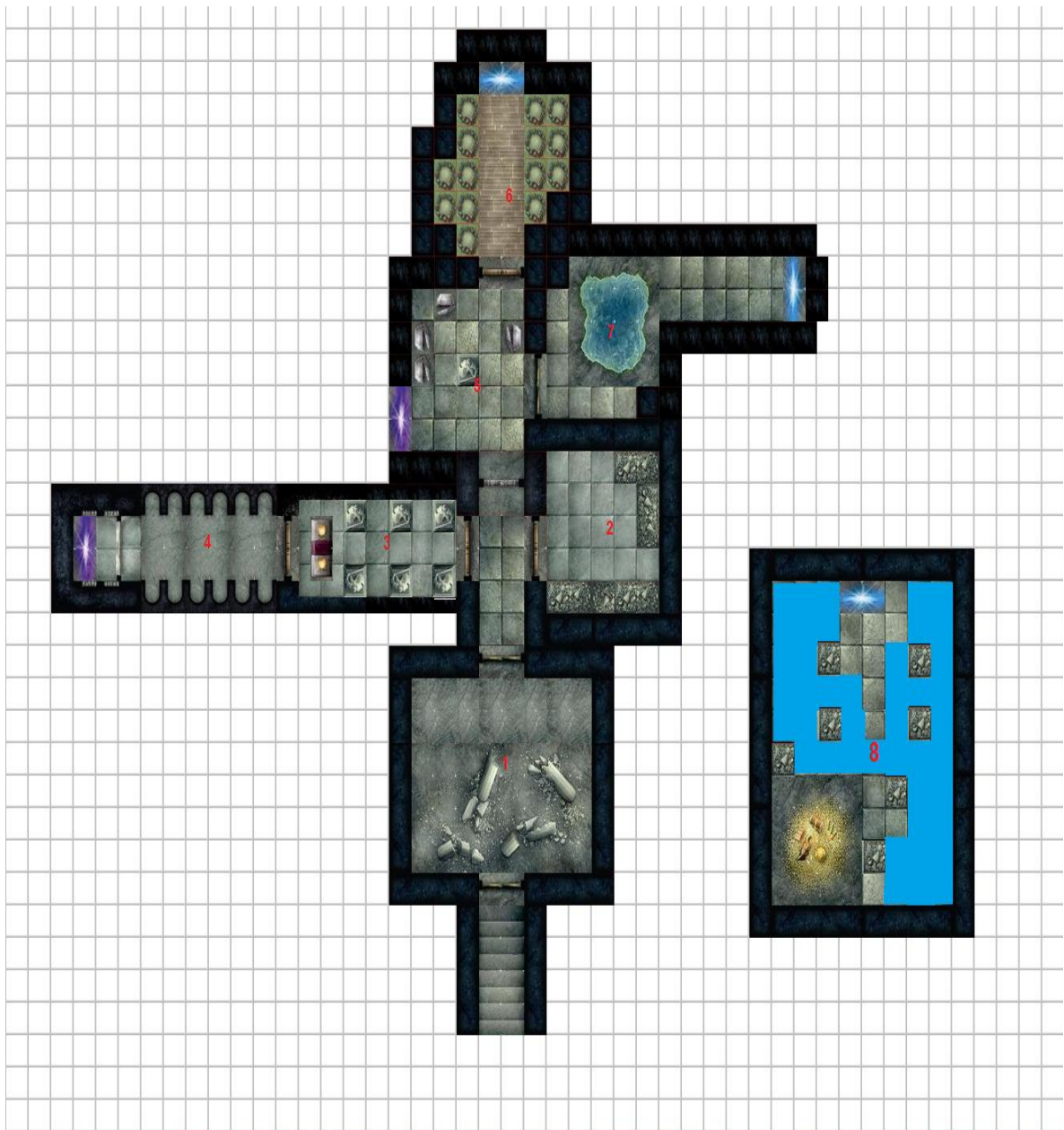


## רקע להרפתקאה:

מאות שנים לפני הקריעה, היה קיים בינות הרי האופל מכרה גמדי קטן בשם דורגיט'. המכרה היה בית לשבט גמדי מעמקים שחיפשו אחר ממלכה עתיקה ונשכחת במעמקי ההר, והתפרנסו מכריית עורקי הברזל העשירים שבהרים. לצערם, במהלך מלחמת התווה, אחת ממשלחות הכרייה שלהם נתקלה במושבה של גובלינים שבשירותו של טולריון. למרות שהגובלינים לא היוו איום ישיר על הגמדים, הם גייסו לעזרתם בעלי-ברית אפלים, וביחד הם תקפו את מכרות הגמדים. בקרב מלא גבורה הצליחו הגמדים להדוף את הפלישה, תוך כדי שהם מוטטו את המנהרות של המכרה על הצבא העוין וגם על עצמם. הגמדים ששרדו קברו את אחיהם, כמו גם את מנהיג השבט ונטשו את המקום. המכרה נשאר מנותק מהעולם, אך הגובלינים שבו המשיכו לשרוד בחשכה. לפניי שלוש שנים דרקון שחור צעיר בשם זיקאוס פרץ פתח אל תוך המכרה, והפך אותו למאורה שלו. הוא שיעבד את שארית שבט הגובלינים והפך אותם למשרתיו בשילוב של אימים והבטחות לעושר. בחודשים האחרונים זיקאוס יצא למסע של התקפות על הכפרים הסמוכים להריי האופל בכדי להפיג את השעמום שלו ולבזוז אוצרות. החדשות בדבר הדרקון ההרסני הגיעו לאוזני השלטונות ברפובליקת יולנדר שהציבו פרס של 10,000 מטבעות זהב על ראשו של הדרקון. קבוצת הרפתקנים קודמות כבר ניסו להרוג את הדרקון אבל אף אחת עוד לא הצליחה, בינתיים.

## הערה:

ההרפתקה משתמשת בחוקי הבטא של מהדורה 5 של מבוכים ודרקונים (D&D Next) מחודש יולי 2013. עשינו את כל המאמצים בשביל שהקרבות יהיו מעניינים ולעניין – בכל מקרה מומלץ לנסות ולקצר את משך הקרבות אם הם מתארכים מעבר לחצי שעה. הנתונים המכאניים של המפלצות השונות שבהרפתקה מופיעות בנספח בסוף – כך שניתן בקלות להשתמש בנתונים מעודכנים של מפלצות שיצאו בגרסאות חדשות של D&D Next. אם יש לכם הערות, הצעות לשיפור או בעיה במכאניקה שגיליתם, אנה שלחו מייל לכתובת [arara9@gmail.com](mailto:arara9@gmail.com).  
הרצה מוצלחת!



## הקדמה

**פרס של עשרת אלפים מטבעות זהב הושם על ראשו של הדרקון השחור שמטיל אימים על הכפרים מדרום להרי האופל! החלטתם לנסות את מזלכם בלהשיג את הפרס ואת התהילה - מהשמעות בכפרים, הדרקון משתכן בתוך מכרה גמדי נטוש בצלע אחד ההרים. אחרי כמעט שבוע של מסע וטיפוס במעלה ההר, הגעתם אל הכניסה למכרה. הכניסה נראית כמעט כמו כניסה למערה רגילה, אבל אתם מבחינים בסמל שחוק של של שבט גמדי על צד הכניסה למערה.**

המנהרה חוזרת פנימה מספר מאות מטרים ונראית כמו מערה טבעית רגילה. אך בסופה נמצאות מדרגות מסותתות בסגנון גמדי מאבן, ובקצה שלהן דלת אבן. המדרגות משמיעות רעש חזק מאוד כאשר דורכים עליהן, חבטה שמהדהדת ברחבי המנהרה.

## חדר 1 – אולם הכניסה

**ניתן לראות בבירור שחדר זה היה פעם אולם כניסה מפואר. השאריות של רצפת השיש והעמודים השבורים מפוזרים על הרצפה. המקום מואר בקושי על ידי לפיד בודד שמונח במרכז החדר.**

(בדיקת זיהוי בד"ק 10 מגלה את הפרטים הבאים)

**מאחורי העמודים, מתחבאים בצורה מגושמת חבורה של גובלינים, הם נראים כמחכים למשהו.**

הגובלינים שמעו את החבורה מגיעה ומנסים לטמון מארב לדמויות. אם החבורה לא מבחינה בהם לפני הכניסה לחדר, הם יכבו בפתאומיות את הלפיד ויפעלו בסיבוב הפתעה.

אם הדמויות מתמהמהות ליותר מדי זמן בכניסה, המנהיג של הגובלינים יורה לחייליו לתקוף אותם בקשתות שלהם.

הדלת בסוף החדר נעולה (ד"ק 13), המפתח נמצא אצל המפקד. הדלת נפתחת למסדרון שבסופו דלתות לחדרים 2 ו-3, הדלת לחדר 5 נעולה ותיפתח רק על ידי מפתח מסוים אחד (נמצא ברשותו של הגובלין מפעיל המלכודת..

**אוצר:** המפקד מחזיק בשקיק קטן בו נמצאת אבן קוורץ המעוצבת בגסות בתור ראש של דרקון, ו-10 מטבעות זהב.

הגובלינים כבר בזזו את החדר באופן יסודי, ולמעט שרידים אין בו דברים בעלי ערך.

## חדר 2 – היציאה למכרות

החדר חשוך, הקרא את התיאור הבא לאחר שהשחקנים הדליקו מקור אור.

**החדר הזה היה הכניסה לאחת ממערות הכרייה העיקריות של המכרה. השנים שחלפו גרמו לאדמה לקרוס באזור הזה והמעבר חסום כרגע. אחד הסלעים הוא בצבע בהיר משאר הסלעים.**

הסלע הזה הוא למעשה יסודן אדמה, שארית אחרונה לכוחות של היסודנים שתקפו לפני שנים רבות את המכרה. הוא נמצא בתרדמת, אבל הוא יתעורר אם אחת מהדמויות תתקוף אותו או תנסה להזיז אותו ממקומו-

**להפתעתכם, הסלע מתחיל לנוע לאחר שאתם נוגעים בו, הוא מתרומם מהרצפה ויוצר צורה דמוית אדם, אתם מבחינים שבחזהו של היצור יש חלק שעשוי מאבן לבנה ושקופה. היצור לא נראה מרוצה מכך שהערתם אותו ומתחיל להתכונן להתקיף אתכם. גלגלו יוזמה!**

**אוצר:** בתוך יסודן האדמה יש מרבץ של אבן קוורץ (שווה 20 מ"ז).

החדר שימש במקור כמחסן ציוד כרייה וצידה לפני ואחרי חזרה מהמכרות. בתוך הסלעים שקרסו מוחבא פטיש מלחמה +1 מתוצרת גמדית שצבוע בגוון אדום בוהק.

## חדר 3 – היכל התפילה

**אתם מבחינים בפסלים חצי הרוסים בדמות גמדים, צמודים לקירות, כמה לפידים ניצבים במקומות אקראיים בקירות. בקצה החדר נמצאת דלת אבן, אך לפנייה אתם מבחינים בדמות קטנה הצמודה למזבח אבן קטן וממלמלת בטירוף. הדמות מפסיקה כשהיא מבחינה בכם היא עוצרת, ומתרוממת בדממה. אז היא צורחת לעברכם בגובלינית מעורבת עם שפת הסחר - "הדרקון לא יקח אותי, לאלאלא!" ומכוונת את הרובה קשת אליכם. גלגלו יוזמה!**

בין כל זוג פסלים, יש חוט מתוח (ד"ק 14 לזיהוי). כל דמות שעוברת באזור מבלי להמנע מהחוסים מפעילה את המלכודת שלידה (ראה את תיאור ההיתקלות לפרטים). אם דמות עוברת ומפעילה את המלכודת, הגובלין נכנס להתקף צחוק פראי (2- לגלגוליי התקפה לתור אחד, מרפא 4ק1 נזק).

**אוצר:** רובה הקשת שהגובלין מחזיק הוא רובה קשת +1, בנוסף לכך, כל קליע מיוחד שנשאר לגובלין ניתן לשימוש על ידי הדמויות. לגובלין יש ערכת גנבים וכלים להנחת מלכודות, על אף שהם חלודים וישנים.. בנוסף, המפתח לחדר 5 נמצא בשקיק של הגובלין.

חדר זה היה היכל התפילה של הגמדים, בו הם גם נהגו להעביר את זמנם לפני יציאה למכרות או בעתות מנוחה. ניתן למצוא פסלונים קטנים של גריפונים, גובלינים וגמדים שכנראה שימשו משחק קדום, ברחבי החדר.

## חדר 4 – משכן העבר

החדר חשוך, הקרא את התיאור הבא אם לשחקנים יש מקור אור.

**ריח חזק של אבק מכה בכם כאשר אתם נכנסים מבעד לדלת האבן הכבדה, אתם נכנסים מעיין מסדרון עשוי אבן, בצדדי המסדרון נמצאות שורות של גומות בקירות, בכל גומה ישנו ארון קבורה ועליו תחריט של גמד. על הרצפה ליד הכניסה מפוזרות עצמות. בקצה המסדרון ניצב ארון קבורה שנראה שנבנה בצורה מפוארת יותר מהשאר.**

בתוך ארון הקבורה שוכן גיבור גמדי ששמו נשכח במהלך השנים. הוא היה המפקד של הכוחות הצבאיים ששכנו במכרה בימיו האחרונים. הוא נהרג בהתמוטטות של המערה בחדר 2 בעודו מגן על המכרה מכוחות הכאוס. גופתו הובאה לקבורה, אבל הפטיש שלו לעולם לא נמצא.

אם הדמויות יפתחו את הקבר שלו או ינסו להתעסק איתו, הרוח שלו תדבר אליהם. אם הפטיש נמצא ברשותם הרוח תדרוש אותו לעצמה. אם הדמויות יסרבו, הרוח תתקוף ותעורר את שאר הלוחמים הגמדים שנמצאים בקבר. אם הדמויות ייתנו לו את הפטיש, הרוח תודה להם ותפתח בשבילם את הדלת הנסתרת שנמצאת מאחורי הקבר, שם נמצא מעבר סודי לחדר 5 (מצויר בתור פורטל סגול במפה)

אם הדמויות לא השיגו את הפטיש, הרוח תדרוש מהם לנסות ולמצוא אותו. אם הם יסכימו, היא תכוון אותם לעבר חדר 2, אם הם יסרבו הרוח תתקוף אותם.

הרוח לא יודעת על כך שדרקון השתלט על המכרה שלה, ותסרב להאמין אלא אם הדמויות יצליחו בבדיקת שכנוע בד"ק 17.

## חדר 5 – פסל ראש השבט

החדר חשוך, הקרא את התיאור הבא אם לשחקנים יש מקור אור.

**במרכז החדר נמצא פסל של גמד שרירי ש"מחזיק" את התקרה ביד אחת ומושיט את ידו השנייה כלפיי חוץ, הגמד מפוסל עם בגדים מפוארים על גופו. על תחתית הפסל יש כיתוב בגמדיו. מסביבו יש 4 כלובים, כולם פתוחים. עצמות של יצורים דמויי לטאות שוכבות בפנים, כנראה שהן מתו מרעב לפני הרבה זמן. לחדר יש 3 דלתות שמובילות החוצה. אחת מהן היא הדלת שממנה נכנסתם, אחת מובילה צפונה ואור קלוש בוקע מהחריצים שלה, ואחת מובילה מזרחה ורעש קל של טפטוף נשמע ממנה.**

דמות דוברת גמדית יכולה לפענח את הכתוב:

**שישה פנים לנו, ללא פה או שערות, לנו יש עשרים ואחת עיניים אך הן לא רואות.**

בכל כלוב יש חפץ אחד: פסל עכביש מנחשת, מדלייה עם 10 גמדים מוטבעים עליה מניפים את נשקיהם למעלה, שק עם קוביות משחק עשויות מעצם, ומשקפיים שבורות. אם הדמויות יניחו את הקוביות בידו של הגמד, הן ייעלמו ובמקומן יופיעו 2 בקבוקונים של שיקויי ריפוי. אם הדמויות יניחו כל חפץ אחר בידו של הגמד. כל הכלובים ייאטמו ולא יפתחו שוב למשך 24 שעות, וחצים יפלו מהתקרה על הדמויות. כל דמות שנשלת בהצלת זריזות בד"ק 12 תספוג 4ק1 נזק.

אם בפסל ייגע גובלין או יצור בעל נטייה לתוהו, המלכודת תופעל מיד בלי קשר לדברים שיושמו בידו של הפסל. זאת מערכת הגנה שהושמה שם בימים האחרונים של המכרה, כמערכת שתספק מחסה ללוחמים שיצטרכו את הריפוי, ובתור מלכודת לכוחות הפולשים.

אוצר: בחדר יש 3 שיקויי ריפוי שמונחים בתוך ערמת גלים של באזיליסקים בפינה.

## חדר 6 – מרבד הפטריות

**הדבר הראשון שמכה בכם כאשר אתם פותחים את הדלת, הוא האור הסגלגל שבוקע ממנו. כאשר אתם בוחנים את החדר, אתם שמים לב שהאור בוקע ממאות הפטריות שנמצאות בצידדי וקירות החדר. במרכז החדר עומדים כמה גובלינים על במת עץ צרה, חלק מהם חותכים את הפטריות ומכניסים אותן לשק מבד מלוכלך. אחד הגובלינים שולף ראש של בן אדם חסר מזל וזורק אותו לערמת הפטריות, ולהפתעתכם הרבה, הפטריות מאכלות את הבשר ברגע שהוא נוגע בהן, משאירות רק את הגולגולת החשופה של האדם המסכן. הגובלינים פונים לעברכם ושולפים את הסכינים שלהם.**

מכאן הגובלינים שבמבוך מלקטים את מזונם, שבט קטן של פטריות תבונתיות מצא את דרכו לעבר החדר הזה דרך סדקים באבן, הגובלינים גברו על הפטריות, ולמדו לנצל את המצב והם אוכלים את הפטריות לפני שהן גדלות ומפתחות תבונה.

עם השנים הגובלינים פיתחו חסינות להשפעת הפטריות, ולמעשה פיתחם עמם סימביוזה - הם מאכילים את הפטריות בצואה ואשפה שלהם, כמו גם בחיות שלא נראות להן טעימות מספיק.

הפטריות מנסות לעכל כל דבר שבא איתן במגע. כל יצור שנמצא במשבצת עם פטרייה חוטף 4ק1 נזק חודר כל תור. הגובלינים ינסו לנצל את העובדה הזו וינסו לדחוף את החבורה לתוך הפטריות.

בצד המרוחק של החדר יש אזור נקי מפטריות, זהו האזור שבו הגובלינים ישנים, כשהדמויות מגיעות לחדר מספר גובלינים צעירים בורחים לכל עבר, מנסים למלט את נפשם.

## חדר 7 – לב הטומאה

**החדר הזה כנראה היה פעם מקום אכסון למתכות שהגמדים כרו, כמה מדפים וארגזים עדיין נשארו שלמים. אבל כיום במרכז החדר נפער בור שמוביל למערה בהמשך. הבור עצמו מלא במים עכורים.**

מאחוריי עיקול במנהרה אורבים הכוהנים הגובלינים (דק 14 לזיהוי). כאשר אחד השחקנים מתקרב אל הבריכה הקרא את הטקסט הבא:

**מתוך המים העכורים עולה גוש אפרפר שמתחיל לנוע לעברכם. באותו רגע מזנקות מעיקול במנהרה דמויות קטנות עטויות בגלימה שחורה. גלגלו יוזמה!**

גלגול ידע בד"ק 13 יגלה את הפרט הבא:

**הגוש האפרפר הזה הוא למעשה רפש אפור, היצור הזה ידוע מהסיבה שהוא גורם לנשקים שפוגעים בו להתמוסס.**

אוצר: הציוד של הגובלינים ניתן לבזיזה על ידי החבורה. בנוסף לכך, בדיקת חיפוש בד"ק 15 תוביל למציאה של ארגז אחד שלם שהוחבא מאחור. הארגז מכיל פגיון +1 מתוצרת גמדית 21 שיקויי ריפוי. בקצה החדר, יש מעבר תת-קרקעי המוביל אל חדר 8 – למאורת הדרקון!

## חדר 8 – מאורת הדרקון

החדר חשוך, הקרא את התיאור הבא אם לשחקנים יש מקור אור.

**אתם צועדים לתוך השער הקסום, ומוצאים את עצמכם במערה רחבה. אבנים מנותצות נמצאות על הרצפה, כנראה נטיפים שנותצו על ידי כוח כלשהו ונשחקו על ידי מים שזורמים על רצפת המערה. בקצהו של החדר אתם שמים לב לנצנוץ מתכתי, על ערימה של מטבעות זהב יושב לו הדרקון השחור, מביט בכם בעיניו האדומות.**

הדרקון מסכים לנהל שיחה קצרה עם החבורה, במהלכה הוא יכול לגלות את הפרטים שנמצאים ברקע של ההרפתקה. אבל בסופו של דבר הוא מעוניין לאכול את החבורה ולא יסכים להצעות שמובאות אליו. אם הדרקון יובס, הוא יאמר כמה מילים אחרונות לחבורה.

**"אתם עוד תשלמו על זה, האחרים... לא ייתנו לכם לחיות אחרי מה שעשיתם..."**

אוצר: במטמון של הדרקון יש מטבעות, אבניי חן וחפצים יקרים בשווי של 2,000 מ"ז.

## ניצחון!

החבורה ניצחה את הדרקון! היא מתקבלת בכפרים בתשואות אדירות, הם הגיבורים שהצילו את הכפרים מהאיום של זיקאוס. הם מקבלים את התגמול שהובטח להם. עם זאת, מי הם אותם אחרים שזיקאוס הזכיר בנשימתו האחרונה? ומה המשמעות של כל זה עבור הדמויות? בשביל לגלות את כל זה, השחקנים יצטרכו להצטרף לפעם אחרת, או להמשיך את הסיפור שלהם בעצמם בעזרת ספר המערכה.

# נספח – נתוני הפלצות להיתקלויות:

## התקלות – חדר 1

גובלין מפקד  
גובלינים – 3 עבור 4 שחקנים, 4 אם יש 5 שחקנים, 5 אם יש 6 שחקנים.

### גובלין מפקד

דמוי אדם קטן (גובלינואיד)  
דרג"ש: 16 (שריון שרשות)  
נק"פ: 27  
מהירות: 25 רגל  
חושים: ראיית חושך - 60 רגל  
כוח: 14 (2+) זרז 12 (1+) חוסן 13 (1+)  
תבונה: 12 (1+) חכמה 10 (0) כריזמה 16 (3+)  
נטייה: סדר רע  
שפות: אימסקר, גובלינית

### תכונות מיוחדות:

**מפקד+2:** יצורים חברותיים עם פעולת "ממושמע" שיכולים לראות או לשמוע את המפקד ונמצאים במרחק של עד 30 רגל ממנו מקבלים תוסף +2 לגלגוליי נזק.  
**איתן:** לא יכול להיות מפוחד כל עוד יש יצור אחר במרחק 30 רגל ממנו בעל התכונה הזו

### פעולות:

**התקפה מרובה:** המפקד מבצע 2 התקפות חנית או 2 התקפות עם הקשת  
**חנית:** +6 לפגיעה, 1ק8+2 נזק. (6 בממוצע)  
**קשת קצרה:** +5 לפגיעה (טווח 80 רגל/320 רגל) 1ק6+1 נזק (4 בממוצע)

### גובלין

דמוי אדם קטן (גובלינואיד)  
דרג"ש: 15 (שריון טבעות)  
נק"פ: 13  
מהירות: 25 רגל  
חושים: ראיית חושך - 60 רגל  
כוח: 11 (0+) זרז 12 (1+) חוסן 13 (1+)  
תבונה: 8 (1-) חכמה 10 (0) כריזמה 10 (0+)  
נטייה: נטרלי רע  
שפות: אימסקר, גובלינית

### תכונות מיוחדות:

**איתן:** לא יכול להיות מפוחד כל עוד יש יצור אחר במרחק 30 רגל ממנו בעל התכונה הזו

### פעולות:

**חנית:** +5 לפגיעה, 1ק8 נזק. (4 בממוצע)  
**קשת קצרה:** +5 לפגיעה (טווח 80 רגל/320 רגל) 1ק6 נזק (3 בממוצע)  
**ממושמע:** הגובלין בוחר יצור בטווח הקפא"פ שלו, ההתקפה הבאה שמבוצעת נגד היצור הזה על ידי יצור אחר בעל הפעולה הזו מבוצעת ביתרון

## התקלות - חדר 2

1 יסודן אדמה

### **יסודן אדמה**

יסודן גדול

דרג"ש:12

נק"פ: 32(10+ נקפ על כל שחקן מעבר ל4)

מהירות:25 רגל

חושים:ראיית חושך- 60 רגל

כוח:19(4+) זרז8(1-) חוסן16(3+)

תבונה5(3-) חכמה10(0) כריזמה 10(0)

נטייה: נטרלי

שפות:-

### תכונות מיוחדות:

**חסיניות:** היסודן חסין לרעל, לא יכול להיות משותק, מורעל, מאובן ולא ניתן לגרום לו לישון.

**התנגדות:** ליסודן יש התנגדות לכל נשק לא קסום

**רגישות:** היסודן רגיש לרעם.

### פעולות:

**חבטה:**+5 להתקפה(טווח 10 רגל) 2ק6 נזק.

**רעידת אדמה(התחדשות 6):** כל יריב במרחק 10 רגל מהיסודן צריך להצליח בהצלת

זריזות(ד"ק11) או לספוג 1ק6 נזק



## התקלות - חדר 3

### **גובלין מניח-מלכודות**

**דמוי אדם קטן (גובלינואיד)**  
דרג"ש:14(שריון עור)  
נק"פ: 20(6 נוספים על כל שחקן מעבר ל4)  
מהירות:25 רגל  
חושים:ראיית חושך- 60 רגל  
כוח11(0+) זרז16(3+) חוסן13(1+)  
תבונה8(1-) חכמה12(1+) כריזמה10(0+)  
נטייה: נטרלי רע  
שפות:אימסקר, גובלינית

### **תכונות מיוחדות:**

**ניצול יתרון:** בסבב הראשון של הקרב, הגובלין מקבל יתרון נגד כל יצור שפועל אחריו בסדר היוזמה.  
**קליעים מיוחדים:** לגובלין יש 4 קליעים מיוחדים: 2 קליעים בוערים ו2- קליעים קפואים. הוא יכול להשתמש בקליע אחד בכל תור. הקליע מוסיף 1 נזק לגלגוליי הנזק שלו כמו גם משנה את סוג הנזק לסוג הנזק של הקליע.  
**חוש מלכודות:** הגובלין חסין להשפעות המלכודות בחדר 3.

### **פעולות:**

**פגיון חלוד:** +4 לפגיעה, 1ק4 נזק. (2 בממוצע)  
**רובה קשת:** +6 לפגיעה (טווח 80 רגל/320 רגל)  
1ק8+3 נזק(7 בממוצע)  
**ירי מהיר(התחדשות 6):** הגובלין מבצע 2 התקפות רובה קשת.

### **מלכודת חצים מורעלים:**

המלכודת הזו מופעלת על ידי דריכה על החוט המתוח בין זוג פסלים. החוט נמשך ומפעיל את המלכודת שמוחבאת בגסות על הפסלים. מצד ימין נורה חץ רעיל בגובה של מטר וחצי, ומצד שמאל נורה חץ רגיל לגובה מטר ועשרים.  
אם דמות מפעילה את המלכודת. בצע גלגול התקפה לכל חץ( תוסף +3 לפגיעה, 1ק6 נזק). אם החץ המורעל פגע בדמות, היא חייבת להצליח בהצלחת חוסן בד"ק 11 או לספוג 1ק6 נזק רעל.  
הד"ק לנטרול המלכודת הוא 12, וניתן להימנע ממנה בפשטות אם מודעים אליה.

## התקלות – חדר 4

בתחילת ההיתקלות הרוח תוקפת, ובכל תחילת סיבוב עד שהיא מושמדת 1-2 שלדים מתעוררים לחיים.

### **רוח רפאים**

אל-מת בינוני

דרג"ש:13

נק"פ: 20 (+4 על כל שחקן מעבר ל4)

מהירות:תעופה 60 רגל

חושים:ראיית חושך- 60 רגל

כוח6(-2) זרזר2(0) חוסן14(+2)

תבונה10(0) חכמה11(0) כריזמה 12(+1)

נטייה: ניטרלי

שפות:אימסקר, גמדית

### **תכונות מיוחדות:**

**חסינויות:** הרוח חסינה למחלה, נזק מוות ורעל.

הרוח לא יכולה להיות מוקסמת, מפוחדת, משותקת, מאובנת או מורדמת.

**לא גשמי:** כאשר הרוח סופגת נזק שאינו נזק כוח או נזק קורן או ממקור לא גשמי אחר,

היא סופגת רק מחצית מהנזק. בנוסף, הרוח יכול לעבור דרך חפצים גשמיים.

### **פעולות:**

**שאיבת חיים:** +5 לפגיעה, 1ק3+8 נזק מוות, הרוח מתרפא ברבע מהכמות הזו.

### **שלד**

אל-מת בינוני

דרג"ש:13(שריון חלוד, מגן עץ רקוב)

נק"פ: 7

מהירות:25 רגל

חושים:ראיית חושך- 60 רגל

כוח11(0) זרזר10(+0) חוסן10(+0)

תבונה6(-2) חכמה8(-1) כריזמה 3(-4)

נטייה: חסר נטייה

שפות:-

### **תכונות מיוחדות:**

**חסינויות:** השלד חסין למחלה, נזק מוות ורעל.

השלד לא יכול להיות מוקסם, מפוחד, משותק, מאובן או מורדם.

**התנגדויות:** לשלד יש התנגדות לנזק חודר

**רגישויות:** השלד רגיש לנזק חבטה

### **פעולות:**

**פטיש:** +5 לפגיעה, 1ק8 נזק. (4 בממוצע)

## התקלות – חדר 6

גובלינים מלקטים, כמספר השחקנים.

### **גובלין מלקט**

דמוי אדם קטן (גובלינואיד)

דרג"ש: 14 (שריון עור)

נק"פ: 15

מהירות: 25 רגל

חושים: ראיית חושך - 60 רגל

כוח: 11 (0+) זרז 12 (1+) חוסן 14 (2+)

תבונה: 8 (1-) חכמה 10 (0) כריזמה 10 (0+)

נטייה: נטרלי רע

שפות: אימסקר, גובלינית

### פעולות:

סכין: 5+ לפגיעה, 1ק4+2 נזק. (4 בממוצע)

דחיפה: יצור אחד סמוך לגובלין צריך להצליח בהצלת כוח בד"ק 12 (14 אם הגובלין רץ לפני הפעולה הזו או אם הוא מוותר על פעולת התנועה שלו לתור הזה) או להידחף 3 רגל אחורה.

## התקלות – חדר 7

1 רפש אפור.

X גובלין תלמיד-אופל (= X = כמות השחקנים, חלקי שניים, לעגל כלפי מטה).

הגובלינים ינסו לרכז את כוחות הריפוי שלהם ברפש האפור בכדי להסב לציוד של ההרפתקנים כמה שיותר נזק.

### **רפש אפור**

רפש בינוני

דרג"ש: 8

נק"פ: 30

מהירות: 10 רגל

חושים: ראיית סומא- 60 רגל

כוח: 12 (+1) זרז 6 (-2) חוסן 16 (+3)

תבונה 1 (-5) חכמה 10 (0) כריזמה 3 (-4)

נטייה: חסר נטייה

שפות: -

### **תכונות מיוחדות:**

חסינויות: הרפש לא יכול להיות מוקסם, מפוחד, משותק, מאובן או מורדם.

התנגדויות: לרפש יש התנגדות לנזק חומצה, קור או אש

המסה: כל נשק לא קסום שפוגע ברפש מקבל מחסר 1- תמידי לגלגוליי נזק. התוסף הזה

מצטבר עם כל פגיעה. אם נשק מגיע למחסר של 5-, הוא מושמד.

תחמושת לא קסומה מושמדת מיידית עם פגיעתה ברפש.

### **פעולות:**

חבטה: +5 לפגיעה 1ק6 נזק חבטה, ועוד 1ק12 נזק חומצה.

### **גובלין תלמיד-אופל**

דמוי אדם קטן (גובלינואיד)

דרג"ש: 15 (שריון טבעות)

נק"פ: 6

מהירות: 25 רגל

חושים: ראיית חושך- 60 רגל

כוח: 11 (+0) זרז 12 (+1) חוסן 13 (+1)

תבונה 10 (0) חכמה 14 (+2) כריזמה 10 (+0)

נטייה: ניטרלי רע

שפות: אימסקר, גובלינית

### **פעולות:**

אלה: +5 לפגיעה, 1ק6 נזק. (3 בממוצע)

קלע: +4 לפגיעה (טווח 30 רגל/120 רגל)

1ק4 נזק (2 בממוצע)

מטיל לחשים: הגובלין יכול להטיל את הלחש הבא פעם ביום:

ריפוי פצעים: יצור חי אחד בטווח 25 רגל מהגובלין מרפא 1ק8+4 (8 בממוצע) נק"פ.

הגובלין יכול לבצע התקפת קפא"פ או טווח כחלק מהפעולה הזו.

## התקלות – חדר 8

### **זיקאוס הדרקון**

**דרקון גדול**

**דרג"ש: 14**

**נק"פ: 50 (+6 על כל שחקן מעבר ל-4)**

**מהירות: 60 רגל שחייה, 60 רגל בליגה, 150 רגל תעופה**

**חושים: ראיית סומא- 60 רגל ראיית חושך 120 רגל**

**כוח: 20 (+5) זרז 10 (0) חוסן 18 (+4)**

**תבונה: 12 (+1) חכמה: 13 (+1) כריזמה: 12 (+1)**

**נטייה: תוהו רע**

**שפות: אימסקר, גובלינית, דרקונית**

### **תכונות מיוחדות:**

**חסיניות:** הדרקון חסין לנזק חומצה והוא לא יכול להיות מפוחד, משותק, או מורדם.

**התנגדות לקסם:** לדרקון יש יתרון בכל זריקות ההצלה נגד קסם

**חושים חדים:** הדרקון מקבל תוסף +5 לכל הבדיקות לזיהוי יצורים מוסתרים

**הילת פחד:** יצור שמתחיל את תורו בטווח הראיה של הדרקון חייב להציל בזריקת הצלה

של חוכמה בד"ק 12 או להיות מפוחד לדקה אחת. בזמן שהיצור מפוחד, הוא חייב

להשתמש בפעולת התנועה שלו כדי להתרחק מהדרקון. בתור הפעולה שלו, היצור

המפוחד יכול לבצע זריקת הצלה של חוכמה או כריזמה בד"ק 12, אם הוא מצליח הוא

נעשה חסין להשפעה הזו למשך 24 השעות הבאות. חסינות זו תקפת גם ליצורים ששרדו

את הדקה.

### **פעולות:**

**התקפה מרובה:** הדרקון מבצע התקפת נשיכה אחת 20 התקפות טפרים, או נשיכה אחת

ומכת זנב אחת.

**נשיכה:** +6 לפגיעה (טווח 10 רגל), 2ק4+5 נזק חודר.

**טופר:** +6 לפגיעה, 1ק6+5 נזק חותר.

**מכת זנב:** +6 לפגיעה (טווח 10 רגל), 1ק6+5 נזק מוחץ. אם המטרה בגודל בינוני

ומטה, הדרקון יכול לדחוף את המטרה עד 10 רגל או לגרום לה להיות שרועה.

**נשיפת חומצה (התחדשות 5-6):** הדרקון נושף חומצה בשורה באורך 80 רגל ובעובי 3

רגל. כל יצור באזור ההשפעה חייב לבצע הצלת זריזות בד"ק 13. בכישלון- 2ק6+4 נזק

חומצה, בהצלחה- חצי נזק.

### **מאורת הדרקון:**

מאורתו של הדרקון רוויה בקסם שלו ובנוכחותו המרושעת ותפעל כבעלת ברית לדרקון

במהלך הקרב. המנהרה יכולה לנקוט בפעולות הבאות פעם בקרב. המנהרה פועלת

בסוף סבב היוזמה.

**זרם חזק:** המים ברצפת המנהרה מנסים להרחיק את האויבים של הדרקון ממנו. כל יצור

בינוני הנמצא במרחק 10 רגל או פחות מהדרקון חייב להצליח בהצלת כוח בד"ק 13 או

להידחף 10 רגל הרחק מהדרקון.

**חשכה:** חשכה על טבעית אופפת את המערה למשך סיבוב אחד. במהלכה רק יצורים עם

ראיית לילה מסוגלים לראות.

**ריפוי:** אנרגיות אפלות מתקבצות סביב הדרקון, אוטמות את פצעיו. הדרקון מרפא 10

נק"פ.