

אבן הסערה

טרילוגיית השמש האפלה

הרפתקה לדמויות בדרגות 1 - המערכה של ממלכת סטילרוק

הרפתקה ראשונה בטרילוגיית השמש האפלה, מו"ד 3.5

עוטה הברזס

תוכן העניינים

עמודים	נושא
הקדמות שונות	
3	רקע לעולם המערכה
4	רקע לטרילוגיית השמש האפלה ועל אבן הסערה
5	רשימת מקורות
תמונות ההרפתקה	
8	תמונת רקע
11	תמונה ראשונה – ליל ירח מלא
20	תמונה שניה – חשיכת המחילה
27	תמונה שלישית – סיורי קובולדים
29	תמונה רביעית – שרידי המבצר הקסום
34	תמונה חמישית – גארוס השחור
36	סוף דבר

דבר המחבר

חוברת זו, כחברות נוספות שלי, מוקדשת לכל אותם שחקני תפקידים באשר הם. אם מישהו יפיק אפילו דקה של הנאה מחוברת זו הרי שבאתי על שכרי. בפרט מוקדשת עבודתי (וטרילוגיית השמש האפלה כלל) לכל אותם שחקנים מזדקנים כמוני המלווים את המבוכים והדרקונים למעלה מעשרים שנים על שלל מהדורותיו. לאלו אשר **חץ החומצה של מלך**, **ידו המוחצת של ביגבי**, **קריאת קסם** ו**בנאות ראי** הם הרבה יותר משמות של לחשים אלא זכרונות, נוסטלגיה ותחושת גאווה.

חשוב לי כמחבר לציין שבפרסום חוברת זו אין לי שום עניין עיסקי ו/או כלכלי, מטרתי בפרסום החוברת הינו שיתוף והחלפת רעיונות עם חברי לתחביב. מסיבה זו ומסיבות נוספות בחרתי להישאר אלמוני. ככלל חלק מהחוויה של משחק התפקידים הוא המסתורין, ושם הכינוי שבחרתי יוסיף למסתורין שלי כדמות.

ברצוני להודות לדניאל רוזנברג ולשאר אנשי הפונדק אשר עוסקים רבות בשימור מעמד משחקי התפקידים בישראל ומשחק המבוכים והדרקונים ואשר מביאים את חוברתי לתודעתכם שלכם. תודה נוספת לכל אותם שחקנים אשר חוברת זו "התגלחה" על זקנם... חוברת זו היא גם תוצר שלכם. אשמח לשמוע מכם, הערות ביקורות ותובנות שיש לכם. הדבר ישפר אותי כמנחה ויתרום לחווית המשחק של כולנו thecloakwearer@yahoo.com

נתראה בכנסים... **עוטה הברזס**

רקע לעולם המערכה סטילרוק

עולם המערכה בו מתקיימת טרילוגיית השמש האפלה הוא עולם המערכה של ממלכת סטילרוק שתואר בפירוט בחוברותי הקודמות וניתן להורדה מהפונדק – www.pundak.co.il. חלק זה מהווה רקע קצר ומהיר לעולם המערכה אשר יאפשר לשחקנים ולמנחה להתחיל את ההרפתקאות הטרילוגיה ללא שהות נוספת.

עולם המערכה בו מתרחשת טרילוגיית השמש האפלה הוא עולם אשר נשלט ע"י אימפריות אנושיות הנקראות: **דוכסות קרומקון** ו**אמירות יאלייס**. בנוסף לאימפריות אלו קיימת ממלכה אנושית נוספת הצוברת כוח והופכת את אט לאימפרייה בפני עצמה – ממלכת **סטילרוק**.

בנוסף לממלכות אלו קיימת הממלכה האלפית ושתי ממלכות גמדים (צפונית ודרומית). הננסים ובני המחצית לא הקימו ממש ממלכות והם מפוזרים בישובים קטנים. ממלכת סטילרוק השכילה וכתה ברית עם כלל ממלכות דמויי האדם מה שהופך אותה ליריבה חזקה במיוחד.

הברית בין ממלכת **סטילרוק** לממלכה האלפית מבוסס בעיקר על טוהרת לימוד הקסם. בממלכת סטילרוק ובבירתה העיר **סטילרוק** הוקמה האקדמייה לכישוף, בית ספר גבוה למקצועות הקסם. אומנם מספר תלמידים אלפים בילו שנים לא מבוטלות באקדמייה, אך הידע על הקסם לא הופץ ככלל לממלכה האלפית.

כצעד נוסף מצד סטילרוק לחיזוק הברית האלפית והאנושית מוקם בימים אלו בית ספר גבוה לקסמי אשלייה הנקרא מגדל האשליות במעמקי הממלכה האלפית.

מרצי בית הספר הינם מספר מרצים מאקדמיית הכישוף ומספר מרצים מהממלכה האלפית העובדים יחדיו על מנת להכשיר קבוצת קוסמים אלפים אשר ישמשו כוח לחימה מאגי לקראת רוע שעל פי הנבואות מתעורר ומגיע.

בראש מגדל האשליות עומד קוסם ננס מתמחה באשליות ושמו **נבין יד תעתוע**, עם מרצים אלפים ואנושיים תלמידים אלפים מלמדים את רזי הכישוף ואת האשלייה.

מגדל האשליות מוקם סמוך לכפר האלפי **קווייל** השוכן למרגלות נהר דרוורט. הכפר האלפי **קווייל** הנו כפר מיוחד וקסום של אלפי היערות. הם אומנם מגלים נאמנות לממלכת האלפים (העליונים) אך הם גם שומרים על יחודיותם ומתפתחים כשלעצמם בתחומי הטבע הידע השירה ולעיתים ... גם בקסם.

זהו כפר מיוחד וקסום ולא כל אלף מורשה להתגורר בו (על אחת כמה וכמה מיעוט דמויי האדם המורשים להיכנס אליו) ולכן מגדל האשליות אומנם קרוב לכפר אך עדיין מרוחק ממנו, ומבקרי המגדל על פי רוב אינם מורשים לבקר בכפר קווייל.

רקע לטרילוגיית השמש האפלה ולהרפתקה אבן הסערה

טרילוגיית השמש האפלה מעירה לחיים אל מרושע ששמו רולייף מכלא הזמן והצללים בו הוא שכן .

יחד עם אלוהות זו מתעורר הכהן הראשי של אותה אלוהות אף הוא מכלא הזמן והצללים. כהן זה – גאריוס השחור – פועל ללא הפסק לקידום מטרותיו המרושעות של האל אותו הוא משרת.

לאורך מרבית הטרילוגיה המידע על אל זה ישאר תחת מעטה המסתורין והגיבורים יחברו לאורך הטרילוגיה פיסות של שבבי מידע על מנת להבין מיהו אותו אל עמו הם מתמודדים.

אל זה כפי שעוד יסתבר קשור קשר קיומי לאל השמש פיילור, ומטרתו השמדתו של הקשור באל השמש, על כוהניו, אלים רבים השותפים לחזונו ובפרט... השמש שאותה הוא מקיים. אגב, סמלו של אל זה מזכיר עד מאוד את הסמל של האל פיילור - פרט לצורת העיניים, כיוון הקרניים וצבע השמש שהפכה שחורה סמלי שני האלים זהים.

מסיבה שלא ברורה – שתתברר בהמשך – לאל זה עניין בסוג מסוים של חפצי קסם ששבו לא מזמן אל העולם – אבני הסערה, בעזרתם כפי שעוד יתברר כוחו גדל ומתעצם.

יתרה מכך, נראה כי כוחו של האל קשור בצללים – אותם קסמים אשליתיים למחצה ואמיתים למחצה מהם נבואות עתיקות יומין מתריעות ומזהירות כי הם ישנו את סדרו של העולם הטוב.

אל זה מגייס אליו גובלינים רבים שילחמו לצידו. כאשר גובלינים אלו מאבדים את אט לאורך הטרילוגיה את צבע עורם (המוחלף בצבע עור שחור כזפת), את חולשותיהם אך גם את אופיים ואישיותם (כפי שעוד יסתבר, רימו את הגובלינים לשיעבוד לאל זה).

מטרה נוספת לאורך הטרילוגיה היא להכיר לגיבורים (ובכך לשלבם במערכה באופן פעיל) דמויות מפתח מעולם המערכה של סטילרוק, וכמה מקומות בולטים כמו מגדל האשליות, הכפר קורוויל, הממלכה האלפית וממלכת הגמדים הצפונית.

לאור הסכנה הצצה, יצטרכו הגיבורים בטרילוגיה להראות אומץ, תושיה, נחישות ואף דיפלומטיה על מנת לאחד את כלל מכריהם החדשים (השרויים ביחסי מלחמה קרה זה עם זה) לכדי מאבק ברוע הממשמש ובא.

אבן הסערה הינה ההרפתקאה הראשונה בטרילוגיית השמש האפלה. בהרפתקאה זו נשכרים הגיבורים ע"י נבין יד תעתוע לחפש אוצר עתיק יומין שנשלח לזמן זה מהעבר – אבן סערה.

הגיבורים נמצאים במירוץ עם קבוצות הרפתקאנים אחרות אחר אבן הסערה (הקבוצה הראשונה שתביא לנבין את אבן הסערה תזכה בתגמול נוסף, עבודות עתידיעות כהרפתקנים וכ"ו). מקצת מקבוצות הרפתקנים הינם "חביבות וטובות לב" (ועל כן גורלם מוות אכזר כדי לעורר את זעם

הגיבורים שכבר הספיקו לחבבם) ומקצתם "מרושעות" (ועל כן גורלם לפעול כנגד הגיבורים ואף לחבור לגאריוס השחור על מנת לסחוט מהגיבורים את אבן הסערה)

ההרפתקאה מתרחשת במבצר קסום שהאל וכוהנו פוררו וקברו אל מתחת אל פני האדמה, שכן לשם נשלחה אבן הסערה מהעבר אל ההווה בעזרת קסם רב עוצמה.

הגיבורים יכנסו למבצר, ילמדו על האבן, יתמודדו עם מלכודות והקובולדים המאכלסים מערות שכנות בקרבה ולבסוף ימצאו את אבן הסערה.

במהלך ההרפתקאה, הגיבורים יפגשו פעמיים בכוהנו הראשי של אותה אלוהות מרושעת, פעם ראשונה ינסה כהן זה מהגיבורים מלהיכנס למבצר ובפעם השנייה ינסה כהן זה לסחוט מהגיבורים להביא לו את אבן הסערה שכן אחרת יהרוג מכרה חביבה וחדשה שלהם מרלה קוף רגל

הכהן יעלם בצורה מפתיעה תוך שהוא משאיר עקבות של קסם צל בעקבותיו ובכך יגשים חלק מאותם נבואות אפלות מהם חוששת הממלכה האלפית – ובכך יניע את המשך הטרילוגיה.



מבנה ההרפתקאה

חלק זה נועד להבהיר כיצד לקרוא את ההרפתקה זו וככלל את ההרפתקאות שלי. שיטת הכתיבה מבוססת על משחק תפקידים עתיק שנקרא בזמנו "במבוך" של סטיב ג'קסון.

ההרפתקה מורכבת מאוסף של תרחישים / סצינות – להלן תמונות. בכל תמונה מתרחש ארוע מרכזי המניע את העלילה. בד"כ ההתקדמות בין התמונות תלויה בתפקוד הגיבורים ובאופן שבו הם יקבעו את העלילה, כלומר – הגיבורים לאו דווקא יחוו את כל התמונות. ספציפית להרפתקה זו, בשל פשטותה, הגיבורים יחוו את כל התמונות בצורה סדרתית.

בכל תמונה תמצאו את תמצית העלילה, רשימת התפקידים שכוללת את המשתתפים האחרים בסצינה פרט לגיבורים ואת תיאור הסצינה/התמונה המסתיים במשפט "עבור ל" המתאר את התמונה/הסצינה הבאה אליה הגיבורים עוברים ע"פ תפקודם בסצינה זו.

לאחר הבנת הרקע המטרות והמניעים – ניתן להתחיל את הטרילוגיה

"צפו וחזו בחשיכה, אותה החשיכה אליה הורגלנו לחשוב שהיא מוארת..."

עוטה הבודס

רשימת מקורות

אחרונה וחביבה היא תודתי לאותם עשרות המאיירים המוכשרים אשר פירסמו את איוריהם ברשת ובכך איפשרו לי להוסיף לחוברת זו (ולשאר החוברות שלי) מעט צבע, עניין וגוון. הרשימה להלן כוללת את האתרים מהם נלקחו האיורים לחוברת זו :

http://warp-zero.deviantart.com	http://www.elfwood.com
http://www.rivalart.com/	http://www.thanatosrealms.com
http://paizo.com/	http://www.jimpavelec.com
http://www.elfwood.com	http://www.giantitp.com
http://shiramune.deviantart.com	http://anniceris.blogspot.com
http://sketchpit.blogspot.com	http://community.wizards.com
http://www.untameduniverse.net	http://www.knight-writer.co.uk
http://edureboucas.blogspot.com	

מהדורה וספרי עזר

החוברות בהם נעזרתי בכתיבת ההרפתקה ע"פ הוצאה הם

Green ronin's	
Corwyl village of the wood elves	Bow and Blade
Dezzavold	Plot's and poison
The Witch's Handbook	The Cavalier Handbook
The Unholy warrior handbook	Arcana societies of magic
Temples Quarter	Thieves quarter
Wizard of the Coast	
Sword and Fist	Defenders Of faith
Sword and Sorcery	
Eldrich Sorcery	The Book of Taverns
Bastion Press	
Arms and Armor	
Legends and Lairs	
Portals and Plains	

תמונת רקע

שכירת הגיבורים

בסצינה זאת הגיבורים יגויסו על ידי **גנתון עין הנבואה** קוסם אנושי זקן, מתמחה חיזוי רב מוניטין אשר עתיד לשמש כמשנה ראש מגדל האשליות.

גנתון הנו הרפתקן זקן אשר יחפש הרפתקנים במחוזות העיר סטילרוק, בערי גמדים, אלפים, מושבות ננסים והוביטים. גנתון יתקבל בערים בברכה ואהדה.

היות וזהו מפגשם הראשון של הגיבורים עם גנתון, הם יוכלו לנסות לתהות על קנקנו של גנתון – להלן בדיקת המיומנויות שניתן לבצע עליו (השפעה מצטברת)

ד"ק	הערכה	ידע מקומי (לטרובדור +3)	זיהוי מניע
5	הגלימות אותם עונד גנתון הינן מאיכות בד מעולה, דבר המעיד על אצולה כלשהיא.	על פי גלימותיו גנתון חבר מסדר הגלימות הלבנות - כוח קסם של ממלכת סטילרוק.	גנתון נראה מאוד עירני ביחס לגילו.
10	גלימתו ורטייתו של גנתון מאיכות יוצאת דופן.	גנתון הנו מראשי מועצת הגלימות הלבנות.	גנתון בוחן את הגיבורים ותוהה כמה הם קשוחים
15	הבד של הגלימה והרטיה הנו קסום ויקר.	גנתון לא מזמן עבר ללמד במגדל האשליות.	גנתון שם לב להמון פרטים ביחס לגיבורים, סביר להניח שהוא בוחן אותם באמצעים נוספים
20	הרטייה והעינים שמצוירות על הגלימה לעיתים זזות – קסם של חיזוי כלשהו פעיל בבדים הללו ומעביר לגנתון אינפורמציה.	גנתון הנו גיבור ידוע של ממלכת סטילרוק. הוא זה שסיכל את מזימתו של המלך סטילרוק לוגאן הרביעי שזמם לבגוד באבירות ובמועצה.	גנתון מנסה לסנן בבחינותיו גיבורים שלדעתו לא יעמדו במשימה שבשבילה הוא רוצה לשכור גיבורים.
25	איכות הקסם על הבד הנה מיוחדת במינה.	בשנים האחרונות היו שמועות שגנתון עצוב והחל להפחית במספר שיעוריו כמרצה.	גנתון שוכר הרבה גיבורים – ככל הנראה המשימה מורכבת וקשה במיוחד.

גנתון ישכנע הרפתקנים נוספים לבוא ולעבוד עבור מגדל האשליות שעתיד להיבנות. הוא יבטיח שלל עבודות לאלו שיוכיחו את עצמם, בתוספת החוויה שבלראות חבל ארץ קסום ומוסתר מעיני הכלל (יערות העד של קורוויל).

לאחר התמקחות קלה על תנאי ההעסקה (מקדמה של 35 מ"ז ושכר יומי של 50 מ"ז), לגיבורים תינתן הזדמנות לערוך קניות בטרם יחל המסע.

מספר מועט של הרפתקנים (בנוסף לגיבורים) יחלו את מסע בעקבות גנתון אל עבר אזור שומם, שם ישלוף הקוסם מגילה וטבעת מכיסיו ויבקש מכל הרפתקנים להסתדר סביבו במעגל כשהוא מפעיל מעגל טלפורטציה ומעביר את כולם למתחם המגדל.

מתחם מגדל האשליות

את ההרפתקנים יקבל **נבין יד תענוע**, ננס אשף אשליות רב עוצמה ומוניטין. היות וזהו מפגשם הראשון של הגיבורים עם נבין הם יוכלו לנסות ולתהות (השפעה מצטברת)

ד"ק	תורת הלחשים	ידע מקומי (לטרובדור +3)	זיהוי מניע
5	נבין אפוף קסם, קשה לאפנן מה בדיוק אופיו.	הננס נבין וגנתון הינם חברים מזה שנים.	נבין נראה רציני ביחס לננס הטיפוסי
10	נבין מחזיק מטה מיוחד מחומר ואיכות לא ידועים.	נבין ידוע כמומחה האשליות המוביל בכל היבשת.	נבין הינו טיפוס מאוד מאוד רציני.
15	(בשילוב עם גילוי קסם) הילות קסם רבות מספר ורבות עוצמה קורנות מנבין.	נבין מפורסם במיוחד במציאת חפצי קסם, ובפרט אבני הצעקה המשמשים את ממלכת סטילרוק ומסדריה.	על אף שהוא נראה כננס שברירי, מסתיר נבין כוחות רבים והוא רב עוצמה.
20	(בשילוב עם גילוי קסם) נבין אפוף קסמי אשליה רבים ומשונים.	נבין מפורסם בכך שגרש את הדרקון הירוק הנורא קאגריילוק תפלץ רשע ממלכת האלפים.	נבין מתבונן בגיבורים כדי ללמוד אותם.
25	(בשילוב עם גילוי קסם) נבין אפוף אשליות מכל סוג אפשרי.	מעטים יודעים זאת, אך הכפר בו נולד נבין נשרף מנשיפת דרקון.	נראה כי נבין קורא את מחשבות הגיבורים.

נבין יכיר לגיבורים את מתחם המגדל העתידי ואת האזור בו יושבים המורים והתלמידים (כרגע הכל באוהלים). הוא ישכן כל קבוצה באוהל ויאמר לגיבורים שכרגע הם מרכזים את שאר הקבוצות ושיקראו להם בקרוב לקבלת תדריך להרפתקה. בשלב זה יציין נבין כי הוא שולח מספר קבוצות הרפתקאנים לחפש אחר אבן קסומה וכי הקבוצה שתמצא את האבן תזכה לתגמול כספי בערך משולש משאר הקבוצות, ואף לאמונו וביטחונו של נבין – דבר שיעניק להם משימות עתידיות.

בשלב מאוחר יותר יקראו לגיבורים להתרכז ברחבה ונראה כי נבין משוחח עם גנתון ומתכוון לנאום. בשלב זה יהיו במתחם שלוש חבורות הרפתקאנים. כלל החבורות יתחרו ביניהם, וכפי שצויין, החבורה אשר תגיש לנבין את אבן הסערה תזכה בתגמול כספי משולש ואף תהפוך לחבורה הראשית למשימות מיוחדות עבור מגדל האשליות.

במתחם מגדל האשליות יפגשו הגיבורים בעוד שתי חבורות נוספות - חבורה אחת חבורה נמוכה למדי, חבורה שנייה פראית למדי.

יבלטו במיוחד ההרפתקנים **מרלה קוץ רגל** מהחבורה הנמוכה וכן **האנק השוחט** מהחבורה הפראית. מרלה תתקדם לעבר הגיבורים עם חיוך ספק תמים ספק ערמומי, והאנק יתפוס את מבט אחד הגיבורים כאשר ינסה ללחוש סוד לשאר חבורותו.

החבורה הנמוכה (ננסים גמדים ובני מחצית)			
שם	גזע	מקצוע	אופי
גרבו האלכימאי	ננס	אלכימאי	ממציא מטורף, שחחן.
זוק חליל הפלא	ננס	טרובדור	כריזמטי, מרשים, מנהיג
ג'יליאן חוד להב	בת מחצית	לוחמת	אשת קרבות מנוסה
מרלה קוץ רגל	בת מחצית	נוכלת	קנדרית משהו, חביבה במיוחד
בארנד גרזן שיכור	גמד	לוחם	גמד רוטן טיפוסי, שיכור קרב
החבורה הגסה (אורקים ואלפי פרא)			
שם	גזע	מקצוע	אופי
האנק השוחט	חצי אורק	ברברי	תאב שלטון, כוחני, רמאי
מייב משענת הגרונות	חצי אורקית	ברברית	נגררת אחר דמות סמכותית
האיין רועה הפראים	אלף פרא	דרואיד/נזיר	מנהיג, קר רוח וסמכותי
דנצלוס בן כלאיים	אלף/אדם/אורק	לוחם	שקט במיוחד

מבין אנשי הפרא יבלוט חצי אורק בריון (האנק השוחט) אשר יבחן את הגיבורים במבט ספק זועם ספק ערמומי ומיד לאחר מכן יתרחק, תוך שהוא לוקח איתו אלף פרא ומנסה ללחוש לו משהו באוזנו. הגיבורים יוכלו לנסות ולתהות (השפעה מצטברת)

ד"ק	האזנה	קריאת שפתיים	זיהוי מניע
5	(חצי אורק) "נמאס לי מהערכים הבזויים שלך, זו הפעם האחרונה שאני איתך."	חצי האורק מנסה שלא להישמע. הוא מתאמץ לדבר חרישית ומסתיר את שפתיו.	יהיו אשר יהיו כוונותיו של חצי האורק, הוא אינו רוצה שידעו אותם.
10	(אלף) "האנק, תשכח מזה, אנחנו לא נוקטים בשיטות כאלו."	חצי האורק מציין מילים כגון ספורט, תחרות וניצחון.	האלף מתקשה מאוד עם חצי האורק המתמרד. נראה כי ישנו מאבק סמוי על הנהגת הקבוצה.
15	(חצי אורק) "אנחנו רוצים הרי לנצח, נכון? לא באנו לכאן למטרת רוח הספורט."	האלף מציין לחצי אורק את המילים "בשום פנים ואופן לא".	האלף התמודד בעבר עם האורק ונראה כי הוא מנוסה בהרגעתו.
20	(אלף) "בשום פנים ואופן לא! אולי הצלחת לשכנע את מייב, אך שנינו יודעים שהיא הססנית ולא החלטית. בוא נראה מה היא תגיד אחרי שאני אדבר איתה."	האלף אינו מסכים עם חצי האורק הם מסתכסכים בינם, האלף קורא לחצי האורק האנק. חצי האורק מציין לאלף שהוא מאס בערכיו הבזויים.	חצי האורק כועס מאוד על האלף ונראה כי אינו מתכוון לציית לו.
25	(חצי אורק) "יש עוד שיטות לנצח בתחרות הזו, אם לא יהיו לנו מתחרים אזי ננצח לא כך, דיברתי כבר עם מייב והיא מסכימה."	מדבריו של חצי האורק – יש עוד שיטות לנצח בתחרות הזו.	יהיו אשר יהיו כוונותיו של חצי האורק, נראה כי הם זדוניות ומוסכנות.

כאשר ינסה אחד מהגיבורים להבין את פשר שיחתם של חצי האורק והאלף תתקרב מרלה בתמימות גמורה ותנסה ליזום שיחה אשר תפריע לאותו גיבור בבדיקת המיומנות (עונשין של עד 5 נקודות). מרלה תנסה לדבר עם הגיבור ולספר על כך שהיא מתרגשת מאוד מההרפתקאה שעומדת בפניה.

בשלב זה יחל נבין בנאומו ויספר על אגדת אבן הסערה ועל המשימה, אך רגע לפני שנבין יקריא את המגילה ישמע פיצוץ וגרבו האלכימאי יראה מפויח כולו כשבידיו שני מבחנות. הוא יציין בקולו המצחיק "הא... התכוונתי לעשות את זה".

אגדת אבן הסערה

קבוצת אשפים רבי עוצמה התכנסו לפני אלפי שנים לחשל קסם נסתר ומסתורי ולשמור את כל כוחותיו בתוך אבן קסם מיוחדת.

האשפים אשר עסקו בתורת הנסתר ריכזו כוחות קסם רבים באבן קסומה. האבן אשר יצרו אבן הסערה יכולה לשמש ככוח רב עוצמה בידי כוחות הטוב והצדק או שעשויה לשמש ככלי נשק אימתני כנגדם.

מתוך המודעות הזאת פנו הן כוחות האור והן כוחות החושך על מנת להשיג את כת האשפים ואת האבן שברשותם. נרדפים בשל אומנותם נהרגו חברי קבוצת האשפים בזה אחר זה בצורה מסתורית.

האבן נשלחה בכוחות קסם עצומים אל העתיד והיא נשמרת בתוך מבצר קסום שיתגלה בפני אלו הראויים לכך בלילות של ירח מלא.



בשלב כלשהו בזמן הקראת האגדה ישמע קול נפילה של זכוכית - גרבו האלכימאי הפיל קדירת זכוכית גדולה אשר תקפץ בין הגיבורים, תתנפץ, וחלק ממנה יפול ליד אחד הגיבורים. על החלק יהיה מוטבע הסמל של **חנות הקסם של מאגליאר** מהעיר סטילרוק. וכמובן הננס יציין "הה.. כן, טוב את זה לא ממש התכוונתי לעשות".

נבין יציין שאלפי השנים שחלפו קברו את המבצר מתחת לפני האדמה. נבין יציין שישנם מספר פתחים בהם הייתה סלולה דרך למבצר, והוא ישלח כל קבוצת הרפתקנים לפתח אחר באותו הלילה, שלמרבה המזל הינו ליל ירח מלא, והוא יציין לגיבורים נתיב מדויק ללכת בו על מפה.

נבין אומר שהוא ישתמש בכשפיו לעזור לגיבורים ככל שיוכל. הוא יציין שאי שם במעמקי האדמה ישנה מושבת קובולדים (דמויי אדם נמוכים ושפופים בעלי ראש דומה לכלב), ושושבת

הקובולדים אמנם די רחוקה מהאזור בו הוא האבן נמצאת, אך הגיבורים עתידים לפגוש בסיורים של יצורים אלו .

נבין ייעץ לגיבורים להתרחק מסיורים אלו שכן הקובולדים ידועים בפחדנותם ויזעיקו עזרה המונית - במצב זה יהיו הגיבורים בסכנה בשל מיעוט מספרי חמור. עוד יספר נבין שבאזורי הפתחים החלו להסתובב גובלינים מוזרים עם כתמים שחורים על פניהם. נראה שגובלינים אלו מונהגים בידי אדם גבוה ומגולח ראש, עטוף גלימת כהן שחורה . לא ברור אם אדם זה כהן, ואם כן - איזה אל הוא משרת.

נבין יבקש מהגיבורים לנהוג בזהירות מרובה במפגש עם קבוצה זו ולאסוף מידע רב ככל האפשר על הקבוצה, ויבטיח לקבוצה שתחזור עם האבן משימות נוספות ועבודות. כמובן וכמובן כל אוצר נוסף שיתגלה על ידי הגיבורים שמור להם ולהם בלבד.

לבסוף, נבין יזכיר שאל להרפתקנים לצאת ממתחם המגדל, שכן הכפר האלפי הנו סודי ועליו להישאר כך. מיקומי הפתחים צפונית למגדל ולנהר הדרוטי.

בינתיים – עד הלילה , יבלו הגיבורים את הזמן באוהלים.

בשלב מסויים תפסע מרלה קוץ רגל לתוך האוהל של הגיבורים. מרלה קוץ רגל תיכנס ותמשיך לדבר עם הגיבורים תוך שהיא מחזירה פרטים רבים שהיא כיסה מהם (דברים די חשובים שבמקרה "נפלו"). מרלה אף תציין שהיא כיסה דברים אחרים מחבורת הפרא וכי היא מתביישת להחזיר להם שכן הם לא יהיו כל כך מבינים כמו הגיבורים.

מרלה תעניק 10 חצים הטבולים בחומר ירוק - חומצה מוחלשת המוסיפה 2 נקודות לנזק שגורם החץ. עוד תביא מרלה 2 שיקויי ריפוי פצעים קלים בכוח של כהן בדרגה שלישית. מרלה תציין שעל הגיבורים לשקול שיתוף פעולה בשלבים הסופיים של המירוץ.

תמונה ראשונה – ליל ירח מלא

תמצית העלילה

לאחר מסע קטן בליל ירח מלא ללא עננים (תאורה טובה. ניתן להבחין בפרטים) הגיבורים מגלים את הפתח קסום למבצר המתגלה באור ירח מלא, יחד עם חבורת גובלינים המונהגת בידי כהן. מאבק פורץ בין הקבוצות, הכהן נעלם, והגיבורים מנסים לפתוח את הפתח של המבצר.

רשימת התפקידים

גאריוס השחור

- גאריוס, כהן אנושי גלוח ראש, דמות מפתח בטרילוגיית השמש האפלה. בסצנה זו הוא יופיע כדמות אנושית עטויה גלימת כהן שחורה מעוטרת שמש שחורה. פניו יהיו מכוסות בברדס. הוא יראה כדמות אנושית גבוהה. גובלינים עם מעט כתמים שחורים מבעבעים על גופם, כשני גובלינים לגיבור.

* תיאור לגובלין רגיל (די דומה) בספר המפלצות הראשון עמוד 107	
גודל : בינוני	יוזמה : 1+ (זרז)
דרג"ש : 15 (1 זרז, 3 ש.עור מחוזק, 1 גודל)	נק"פ : 3
התקפות : אלה קלה - 1 או קשת קצרה (18 מ')	נשק : אלה 1ק6 - 1, קשת 1ק6, בעבוע 1ק2
הצלה : קשיחות +2, תגובה +1, רצון +0	מהירות : 6 מ'
מיומנויות : האזנה +8, זיהוי +8 (כולל +2 בשל כשרון עירנות)	
מיוחד : ראיית חושך 18 מטרים	

• שלושה הובוגובלינים עם מעט כתמים שחורים על גופם.

* תיאור להובוגובלין רגיל (די דומה) בספר המפלצות הראשון עמוד 119	
גודל : בינוני	יוזמה : 1+ (זרז)
דרג"ש : 14 (1 זרז, 3 ש.עור מחוזק)	נק"פ : 5
התקפות : ח.ארוכה או קשת קצרה (18 מ')	נשק : חרב 1ק8, קשת 1ק6
הצלה : קשיחות +3, תגובה +1, רצון +0	מהירות : 6 מ'
מיומנויות : האזנה +5, זיהוי +5 (כולל +2 בשל כשרון עירנות)	
מיוחד : ראיית חושך 18 מטרים	

חשוב לזכור – כל דמות גובלין / הובוגובלין בהם יתקלו הגיבורים היא בעלת כתמים שחורים דמויי זפת גדולים על פניה וגופה. כתמי הגובלינים יבעבעו יתעוותו וישנו צורה מדי כמה שניות.

דמות עם אינטואיציה טובה בקסם (ידע מאגיה / דת / תורת הלחשים ד"ק 10) תזהה כי לחש / טקס אפל משפיע על הגובלינים, וכי הקסם טרם התקבע סופית על הגובלינים.

המסע לעבר הפתח

בשעת הדמדומים יתארגנו כל קבוצות ההרפתקנים לקראת היציאה. כל קבוצה תחל במסע לכיוון הפתח שלה. המסע אמור להיערך כשעתיים.

שאל את הגיבורים על סדר התנועה, השימוש באור ובלפידים והאם הגיבורים מתגנבים או הולכים בגלוי.

אלא אם כן הגיבורים יחליטו להתגנב, הם יבחילו בגובלין בודד מרחוק (18 – 36 מטרים) עוקב אחריהם. ניסיון לדבר עם הגובלין ייכשל. אם ינסו הגיבורים להתקרב אליו הוא יתרחק – אם ינסו הגיבורים לתקוף אותו הוא ינסה לברוח.

- להזכיר - גובלין זה בעלי כתמים שחורים מבעבעים על גופו.

אם יחוסל הגובלין יתקלו הגיבורים כעשרים דקות לאחר מכן בגובלין נוסף שעוקב אחריהם – התהליך יחזור שוב.

לאחר כשעה וחצי של הליכה יתקרבו הגיבורים אל מקום מואר – לפידים יהיו נטועים באדמה וסביבם כלל הגובלינים הנותרים. אם בשלב זה יש גובלין שעקב אחריהם עד לכאן הוא יחל לצעוק ולהעיר את תשומת לב חבריו לנוכחות הגיבורים.

הגובלינים יהיו במרחק של כמאה מטרים מהגיבורים. הגובלינים יהיו אדישים לנוכחות הגיבורים והם יתייחסו אליהם רק אם יתקרבו.

הובוגובלין יחיד סמכותי יאחז בקשת ויחלק פקודות חיפוש לגובלינים. עוד דמות אנושית לבושה גלימה טקסטית שחורה (גלימת כהן) בעלת ברדס מופשל תהיה תחת שמירה של שני הובוגובלינים אשר יראו כשומרי ראש. הובוגובלינים אלו ישימו לב לגיבורים.

בשלב זה תינתן לגיבורים הזדמנות להגיב – אם יחלו הגיבורים בפעולות קרב אזי מי שיזכה ביוזמה יהא גאריוס השחור שיחל את פעולת מציאת הפתח.

מציאת הפתח על ידי גאריוס השחור

הדמות בגלימת הכהן רוכנת על הקרקע תוך כדי חיפוש. ניסיון לשים לב לפרטים על גאריוס (גילוי שהוא אנושי, גילוי סמלי דת) מצריך חיפוש בד"ק 20 טרם הקרב ו 25 יותר במהלך הקרב. בשעה זו הירח זוהר במלוא אורו, הוא יאיר את האזור שבו גאריוס מחפש ויחשוף מעין דלת לתוך האדמה על תלולית קטנה. הדלת תזרח כאשר אור הירח יפגע בה לראשונה ותפיץ אור לכל כיוון - אור אשר יחשוף את הגיבורים אם הם עדיין לא נחשפו. בשלב זה יצעק גאריוס בשפה הגובלינית את המילה "התקפה" והקרב יחל.

הקרב

גאריוס יפקד על קבוצת הגובלינים בקרב תוך שהוא תחת השפעת הלחש מקלט (ראה ספר שחקן עמוד 226, ד"ק להצלת רצון 15). כאשר יחוש גאריוס בסכנה (סיבוב שני של הקרב), הוא יסתתר

מאחורי שני הובוגובלינים שומרי הראש (מה שנחשב כמחסה מלא) ויתרחק באמצעות קסם מפתיע.

גובלין אחד יסתער לעבר כל דמות כאשר הגובלין השני יתקרב אל אותה הדמות בזהירות תוך שהוא צועק מילות קרב בשפה הגובלינית.

ההובוגובלין עם הקשת יצעק פקודות ואחת לשני סיבובים אף ינסה לירות חץ. אם יחוש הובוגובלין זה בסכנה הוא ישתתף באופן פעיל יותר בקרב.

הימלטותו הקסומה של גאריוס

בסיבוב השני יתעטף גאריוס במעין ענן שחור שיעטוף גם את ההובוגובלינים. סיבוב לאחר מכן יתרחק ענן זה במהירות מפתיעה (300 מטר) מאזור הקרב תוך שהוא אט אט מתנדף ואתו נעלמים גם גאריוס ושומרי ראשו ההובוגובלינים.

זפת שחורה מבעבעת

אתגר נוסף שיתווסף לגיבורים הוא הבעבוע של הכתמים השחורים דמויי הזפת מהגובלינים (אך לא מההובוגובלינים)

כתמים אלו עשויים לבעבע ולהתיז נתז קטן, אשר אלא אם יתחמקו ממנו הגיבורים הצלת תגובה ד"ק 15), הם יגרמו לק1 נזק מחומר לא מזוהה, שחור וחם מאוד. עמידות לחום באמצעי קסם יפחית את הנזק בחצי, עמידות לאשליית צל באמצעים קסומים אף הוא יפחית את הנזק בחצי (שניהם ביחד יעניקו הגנה מלאה מהבעבוע).

פרט לכך אין לבעבוע השפעה נוספת והגובלינים אינם שולטים בו. החומר דמוי ה"זפת" לא יזוהה ע"י הגיבורים ולא משנה מה יעשו הגיבורים לזהותו.

אוצרות מהקרב

פרט למעט אלות, חרב ארוכה ו20 חצים ימצאו הגיבורים במפוזר 25 מטבעות זהב על הגובלינים. בנוסף ימצאו הגיבורים כשלושים לפידים לשימוש על פני הקרקע. אם יחפשו הגיבורים סמל דת או סמל לחימה ימצאו סמל מטושטש ודהוי מאוד אשר יזכיר עד מאוד את סמלו של האל **פיילוד**, אל השמש והטוב הידוע כאויב לכל הרוע - זוהי פיסת מידע מאוד שימושית אשר ישכילו הגיבורים לשתף בה את נבין.

השער

האתגר הבא של הגיבורים יהיה פתיחת שער האבן הקסום. ראשית, אם יותר משני גיבורים יבחנו את השער יוסתר השער מאור הירח ועל כן יעלם ויראה כחלק מהתלולית. אור הירח יחשוף שער אבן עבה במיוחד (לא ניתן לנפצו או לשבור אותו) עם תחריטי קסם. אם דמות תקרא את הקסם על השער היא תקרא את מרבית ההוראות שיש לבצוע בכדי שהשער יפתח (ההוראות יפורט בהמשך).

זיהוי חלקים מההוראות :

- ידע מאגיה (סימנים נפוצים בהסטוריית הקסם) ד"ק 15.
- בין מילות הקסם ניתן יהיה לראות מילים אלפית עתיקה .
- מיומנות פענוח כתבים (ד"ק 15)

עוד שכן סמלו של האל **פיילור** יהיה חרוט על הדלת , כהן יוכל לנסות להתפלל ולבקש מכוח קדוש לפתוח את השער – התפילה הנ"ל תתבטא בפעולת גירוש אלמתים

- כהן של פיילור נדרש לגרש 1 קב"פ.
- כהן של אל טוב אחר 2 קב"פ .
- כל כהן אחר ידרש לגרש 3 קב"פ.

פעולת חיפוש על השער (ד"ק 13) תגלה 5 מנעולים שלמרות שהינם נשלטים בקסם (כפי שגילוי קסם יגלה אם יתמקדו עליהם) ניתנים לפריצה / שבירה באמצעים מכניים. קסמם של המנעולים חלש מאוד ביחס לקסם והקדושה הנובעת מהשער (הילת השער חזקה במיוחד , הילת המנעולים חלשה).

ניפוץ המנעול (חוזק/דרג"ש : 10 , נק"פ : 10 עמידות 2) . לחליפין נוכל מיומן יוכל לפרוץ את המנעול (ד"ק 25).

לבסוף, אם הגיבורים אינם מצליחים לפתוח את השער, ניתן על ידי הנחת הידיים במקום הסימון ומעט אינטואיציה להחליק את הידיים למקום המתאים והשער יפתח. השער יחשוף מחילה חשוכה לבטן האדמה אשר כניסה אליה תעביר את הגיבורים לתמונה השנייה - חשכת המחילה.

הוראות לפתיחת השער

- הנח את יד ימין במקום המיועד בצד ימין של השער, ויד שמאל במקום המיועד ליד שמאל.
- החלק את הידיים לכיוון סמלו של פיילור במסילה הקיימת על השער.
- העבר את הידיים לעבר הקרניים של השמש של פיילור בצורה מעגלית.
- נקה את העיניים שעל סמלו של פיילור.
- נקה את הפה שעל סמלו של פיילור.
- החלק את היד על כל הסמל של פיילור.
- הנח שוב את הידיים במקום המיועד.

הדפים הבאים כוללים את המידע שגיבורים יוכלו להפיק ע"י בדיקת המיומנויות והטלת הלחשים השונים על גבי השער – פשוט להדפיס ולחלק לגיבורים שהצליחו בבדיקת המיומנות.

שער הירח - כיתוב מלא

הוראות לפתיחת הספר:

- הנח את יד ימין במקום הרצוי בצד ימין של
הספר ואת יד שמאל במקום הרצוי בצד שמאל של
הספר
- החלק את הידיים לכיוון סמל של פולחן
במסלול שקיימת
- החלק את הידיים לצד הקרניים של השמש
(סמל של פולחן) בצורה ממצלית
- נקה את הפה של סמל של פולחן
- החלק את היד על כל הסמל של פולחן
- הנח שוב את יד ימין במקום הרצוי בצד ימין
של הספר ואת יד שמאל במקום הרצוי בצד שמאל
של הספר.


- מבחן חוכמה (דייק 25) לגיבורים בכדי לקבלת רמז.
- ידע (דת) להשלמת השם פיילור.

שער הירח - כתב אלפי



~ ~ ~ ~ ~ פתיחת ~ ~ ~ ~ ~
- ~ ~ ~ ~ יד ~ ~ ~ ~ ~
~ ~ ~ ~ ~ יד ~ ~ ~ ~ ~
- ~ ~ ~ ~ כיוון ~ ~ ~ ~ ~
~ ~ ~ ~ ~ קיימת ~ ~ ~ ~ ~
- ~ ~ ~ ~ עבר ~ ~ ~ ~ ~
~ ~ ~ ~ ~ (~ ~ ~ ~ ~)
- נקה ~ ~ ~ ~ ~
- ~ ~ ~ ~ יד ~ ~ ~ ~ ~
- ~ ~ ~ ~ יד ~ ~ ~ ~ ~
~ ~ ~ ~ ~

שער הירח - ידע (מאגיה)



~::~~::~~ ::::~::~~::~~ ::::~::~~::~~
- ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ -
~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~
- ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ -
~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~
~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~
- ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ -
~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~
- ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ -
~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~ ~::~~::~~

שער הירח - קריאת קסם



הוראות ל~~~~ השער:

- ~~~ את ~ ימין ב~~~~ ה~~~~ ב~ ימין של השער ואת ~ שמאל ב~~~~ ה~~~~ ב~ שמאל של השער
- החלק את ה~~~~ לכיוון ~~~ של ~~~~~ ב~~~~ שקיימת
- החלק את ה~~~~ לעבר ה~~~~ של ה~~~ (~~~~ של ~~~~~) מעגלית
- ~~~ את ה~~ של ~~~ של ~~~~~
- החלק את ה~~ על כלל ה~~ ~ ~~~~~
- הנח שוב את ~ ימין ב~~~~ ה~~~~ ב~ ימין של השער ואת ~ שמאל ב~~~~ ה~~~~ ב~ שמאל של השער.

תמונה שנייה – חשכת המחילה

תמצית העלילה

לאחר קרב לא פשוט שארך כמעט לילה שלם, מעט לפני שעת הזריחה נכנסים הגיבורים דרך השער אל עבר מחילה. ההליכה במחילה כוללת מספר מלכודות פשוטות (דרדרת בה אפשר להחליק, בור, מאורת עכברושים, קיר האש, אזור טיפוס).



בהמשך המחילה יתגלה היכל אוצר קטן שיספר מעט על אבן הסערה ולבסוף יתקדמו הגיבורים עמוק עוד יותר אל בטן האדמה ויגיעו עד לפאתי אזורים הנשמרים על ידי סיורי קובולדים * המסע שלעצמו יארך חצי יום שלם ולגיבורים תינתן הזדמנות לנוח.

רשימת התפקידים

עכברושים, כחמישה לגיבור.

* תיאור לעכברוש בספר המפלצות הראשון עמוד 201	
גודל : זעיר	יוזמה : 2+ (זרז)
דרג"ש : 14 (2 זרז, 2 גודל)	נק"פ : 1
התקפות : נשיכה + 4	נשק : נשיכה – 1 נזק ב 50% מהמקרים
הצלה : קשיחות + 2, תגובה + 4, רצון + 1	מהירות : 2 מ'
מיומנויות : שיווי משקל + 10, טיפוס + 10, הסתרתות + 18	

מפת המחילה



הכניסה למחילה

הזמן בו השער יפתח והגיבורים יכנסו אליו יהיה קרוב מאוד לשעת הזריחה. השער יחשוף מחילה אשר מדי פעם ניתן יהיה לראות ברצפתה שרידי מרצפות או על דפנות המחילה שרידי אריחים.



ניתן לבצע בדיקת מיומנות השפעה מצטברת, לגמד +4 בשל חוכמת האבן והתמצאות תת קרקעית טיבעית

ד"ק	ידע אדריכלות	חוש כיוון	תורת ארצות הפרא
5	המחילה שבה הגיבורים נמצאים היתה בעברה מסדרון.	כיוון המחילה הינו צפונה.	האיזור אליו פונה המחילה מכיל אויר ורוח. נראה כי האזור אינו אטום לחלוטין.
10	המסדרון בעברו היה מפואר, עם ריצוף משובח וחלונות	המחילה יחסית ישרה ואינה מפותלת.	ישנם עקבות של בעלי חיים זעירים על הקרקע.
15	המסדרון הנ"ל שכן בעבר מעל לפני הקרקע.	כיוון המחילה הינו אל בטן האדמה.	במחילה זו מהלכים עכברושים רבים.
20	מרבית המבנה בו המסדרון שכן נהרס לחלוטין ונקבר מתחת לפני האדמה. יש לצפות לשרידי מבנים בין המערות.	שיפוע המחילה מתון ביותר.	במחילה זו גרים עכברושים רבים.
25	המבצר שאליו היה שייך המסדרון היה בנוי היטב. הזמן קבר חלקים רבים ממנו, אך בשל איכות הבניה יתכן כי חלקים מהמבצר נשמרו כפי שהם ונקברו מתחת לפני האדמה.	המחילה מובילה אל מעמקי האדמה (כמה קילומטרים טובים).	במחילה זו דרכו יצורים דמויי אדם בגודל קטן (קובולדים – סייר עם אויב מועדף יזהה את העקבות).

בשעה שהגיבורים נכנסים למעמקי האדמה האזור יהיה חשוך. על הגיבורים לציין סדר הליכה (המחילה צרה ורק כ-2 דמויות בינוניות יכולות ללכת זו לצד זו), צורת הליכה (התגנבות, הליכה, הליכה מהירה) ושימוש באמצעי תאורה. המחילה היא בשיפוע של כ-75 מעלות, אך ניתן ללכת בה ללא קושי מיוחד.

הזרזרת

לאחר כשעה של הליכה במחילה השיפוע של ההליכה יהיה חד מאוד (כעת כל דמות תחוש שהיא פונה לבטן האדמה) ותואי הקרקע יהיה אבק וחצץ של מרצפות מפוררות. תחת תנאים אלו דמות תוכל בנקל ליפול להחליק ולאבד נקודת פגיעה אחת או שתיים. ההחלקה הראשונית תבוא לכל דמות בהפתעה ואז היא עליה להגיב. כדי לא להחליק, על דמות לבצע אחת מבין הנ"ל

- לבצע גלגול במיומנות האיזון ד"ק 18

- לבצע גלגול במיומנות הטיפוס ד"ק 21, עם שימוש בחבל ויתדות ד"ק 17, שימוש רק בחבל או רק ביתדות ד"ק 19
- לעבור למצב זחילה ולנוע ברבע מהמהירות האפשרית

אם לא יבחרו הגיבורים בזחילה יהיה עליהם להטיל קוביה בשלושה מקומות שונים כאשר בהטלה השלישית בשל שיפוע חד במיוחד יתווסף עונשין של 3.

מאורת עכברושים

בשלב הזה כחצי שעה של הליכה בדרדרת המחילה לא תתקדם יותר לבטן האדמה ותתאזן (בדיקת חוש כיוון ד"ק 13). ככל שירחקו הגיבורים מהדרדרת יעלמו יותר ויותר שרידי המרצפות והאריחים, ולאחר חצי שעה של הליכה נוספת לא יהא להם שום זכר. אט אט יופיעו חורים קטנים בתוך המחילות, הנראים ריקים בהתחלה. בחלק מחורים אלו מסתתרים עכברושים (ד"ק 25 למיומנות זיהוי).

* גיבור עם מיומנות של התמצאות בטבע יקבל תוספת 4 לבדיקת הזיהוי והידע, סירים יקבלו תוספת 2 לבדיקות אלו ודרואיד יקבל תוספת 4. שלושה קבוצות של עכברושים ינסו לתקוף את הגיבורים (מתוך בהלה), גיבור עם אמפטיה לחיות גבוהה מספיק (לפחות בנוס 10 לגלגול) לא יותקף, דרואיד לא יותקף וגיבור הנושא לפיד לא יותקף. * גיבור עם מיומנות אמפטיה חיות המודע לנוכחות העכברושים יוכל לנסות להרגיעם (ד"ק 20).

העכברושים יתקפו בשלושה גלים משלושה כיוונים שונים – מטרתם לא תהיה התקפה אלא יותר המלטות שכן הם חוששים מהגיבורים. כאשר 2 עכברושים פוגעים בגיבור רק אחד מהם יגרום לו לנזק של נקודה. גיבור עם מיומנות התמצאות בטבע אשר ינסה להבין כיצד להבריח את העכברושים יוכל עם ד"ק 12 (לא ניתן לקחת 20) להבין שאש תבריח את העכברושים.

הבור

כשעה לאחר מאורת העכברושים יחלו לצוץ אט אט מרצפות, אך הפעם יהיו אלו מרצפות עץ. לאט לאט הריצוף יתפוס חלקים גדולים יותר ויותר של המחילה. נראה כי העץ בשלבים מאוד מתקדמים של ריקבון וכי חלק מהמרצפות מתנדנדות או רקובות מכדי לדרוך עליהן. * גיבור אשר יחל לחוש בסכנה וינסה ללכת בזהירות יקבל תוספת 2 לבדיקת הזיהוי שתתואר בהמשך.

כרבע שעה לאחר הליכה בתנאים אלו, ריצוף העץ יתפוס את מרבית ריצוף המחילה. בשלב כלשהו הרצפה תתמוטט לכדי בור בגובה של 5 מטרים. גיבור אשר יפול בבור זה יספוג 2 נקודות נזק. אחד מהגיבורים המובילים צריך להתקל בבור (ולא משנה עד כמה הם זהירים). עליו יהיה לנסות להינצל ע"י גלגול הצלת תגובה כנגד ד"ק 17. אם יש לגיבור זה מיומנות קפיצה הוא יוכל להוסיף כבונוס לגלגול את מספר השלבים במיומנות. הגיבורים הסמוכים לגיבור זה יאלצו אף הם לבצע גלגול הצלה, אומנם עם אותם בונוסים, אך עם ד"ק 13.

* החלצות מהבור לא אמורה להוות בעיה, ולאחר הבור יעלם ריצוף העץ והמחילה תראה שוב כמחילה.

קיר האש

כשעה הליכה לאחר הבור תחזור המחילה אט אט להראות שוב כמסדרון של מבצר – האריחים והריצוף מאבן ישו בו אט אט עד שלבסוף תהפוך המחילה למסדרון של מבצר לכל דבר (פרט לחלונות הסתומים בעפר), המסדרון יהפוך להיות מסדרון רחב ידיים (כ 4 גיבורים יוכלו ללכת לרוחבו בנוחות) ובהמשך יתגלה מקור אור יחד עם ריח של עשן. כשיתקדמו הגיבורים הם יגלו שאת המשך המסדרון חוסם קיר אש אימתני.

קולות נפץ של שריפה וריח של חומר נשרף ימלאו את החדר. הגיבורים יוכלו לבצע בדיקות מיומנות (השפעה מצטברת)

ד"ק	תורת הלחשים	ידע טבע	אלכימיה
5	בקיר האש קיים קסם.	החום הגיצים והעשן מתואמים כל כך עד כי ניתן לפסוק בוודאות כי האש טיבעית.	יש באיזור מחסור קל בחמצן. האש אמיתית לחלוטין.
10	קסמים רבים ומסוגים שונים מתפעלים את קיר האש.	האש מעוצבת בצורת קיר באופן סימטרי להפליא שאינו דומה לאש טיבעית.	כמות הפיח והפתם באיזור לא תואמים אש בהיקף שכזה.
15	(בשילוב עם גילוי קסם) קיר האש כולל מספר הילות קסם חלקן רבות עוצמה וחלקן חלשות.	כמות העשן והחום היוצאים מקיר האש קטנים ביחס לגודל השריפה.	האיזור לא מספיק חם ביחס לאש בהיקף הזה.
20	(בשילוב עם גילוי קסם) נראה כי ההילה החלשה דועכת כל כמה רגעים וההילה החזקה מחדשת אותה. ההילה החלשה היא במרכז הקיר בצורת קונוס.	איזורים מסוימים בדפנות קיר האש צריכים להיות שרופים אך הם אינם שרופים.	איזור קיר האש מורכב ממספר תופעות – בינהן אש אמיתית ובינהן משהו נוסף.
25	(בשילוב עם גילוי קסם) דפנות קיר האש הינן אשליה.	דפנות קיר האש אינן מהוות אש אמיתית.	דפנות קיר האש אינן עשויות מאש אמיתית (אולי קסם).

קיר האש הוא שילוב של מציאות עם אשליה, מרכזו של הקיר הוא קונוס אש אמיתית (כמו של ידיים לוחטות) המתחדש כל כמה רגעים. הדפנות של הקיר לעומת זאת הן אשליה (בדיון פחות) של אש, גיבורים שיגלו זאת יעברו את הקיר.

- גיבור שינסה לרוץ דרך קיר האש (אלא אם כן יציין שהוא עובר בצמוד לקירות) יספוג נזק של 6ק4 נק"פ ויסבול מכוויות וצלקות.
- ד"ק להתעלם מהאשלייה בדפנות הקיר הנו מאוד גבוה (ד"ק 22).

מיד כשיעברו הגיבורים את קיר האש הם יראו שלושה קירות אש נוספים המובילים למסדרונות דומים למסדרון ממנו באו וקצרים ממנו בהרבה המובילים הישר אל פני הקרקע.

שאריות קערית לניסויים כימים תהיה על הרצפה – נראה שהתפוצצה לא מזמן ועליה הכיתוב "חנות הקסם של מאגליאר" בשפה המדוברת.

היכל האוצר (היכל החילול)

ככל שיתקדמו הגיבורים לכיוון ההיכל המסדרון (כבר אין שום זכר למחילה) יעוטר בסמלי חרבות, איתורי תפילה ומתקונים לפידיים. הכניסה להיכל תגרום בחילה קלה (שיתוק ל 2 סיבובים / תפקוד בעונשין 5) לכל כהן של אל טוב, כהן של פיילור ישותק למשך 5 סיבובים ויחוש בחילה עזה ואף יאבד נקודת נזק (הסיבה תתואר בהמשך).

תחת מעטה אבק כבד יתגלה ההיכל. סימניו של האל פיילור יתגלו לאורך כל ההיכל וכל דמות עם ידע בדתות תוכל בקלות (ד"ק 10) לזהות שהיכל זה היה פעם היכל תפילה לאל פיילור. סימניו של פיילור הושחתו, ונראה כי נשפכה סוג של חומצה (מיים טמאים) על סמליו.

פינה קטנה נראית כמוזבח אשר עבר שריפה ונשפך עליו מעין חומצה (מיים טמאים). כל דמות שתצליח בבדיקת ידע בדתות (ד"ק 22) תזהה כי נערך במקום טקס חילול. טקס קיצוני זה מבוצע רק ע"י אויב גדול של האל. טקס החילול קיצוני יותר משריפת מקדש שכן הוא משאיר שריד וכוחות קדושה אשר פוגעים בכוהניו של האל המחולל לעיתים אלפי שנים לאחר החילול.

ההיכל כולל ארבעה קירות, כאשר על שניים מהקירות יהיו כיתובים מוזרים שניתן יהיה לפענח. ההיכל אף יכלול מצבה בדמות קבר ואף ערימת אשפה מאוד גדולה.

המצבה

המצבה תכלול הקדשה למספר אבירי קודש ובמיוחד לאבירת קודש מיוחדת בשם **אהלנה להב התקווה**, אשר הצילה היכל זה מחילול מוחלט ולחמה רבות עבור מסדרו של פיילור. עוד יכתב על המצבה כי לזכרה של אהלנה הושארו מספר פריטים, אומנם צנועים, במצבה עצמה אשר יסייעו לממשיכי דרכה. ההקדשה תיכתב בשפה מדוברת עתיקה (דורש ידע היסטוריה בד"ק 10 או ד"ק 5 לטורבדור)

חיפוש במצבה (ד"ק 15) יגלה חרב ארוכה שמורה במצב מצויין מעשה ידי אומן (תוסף 1 להתקפה ונזק), 2 שיקויי ריפוי פצעים קלים (נוצרו ע"י כהן בדרגה 3), שיקוי כיווץ (קוסם מדרגה 3) ואבן אודם בשווי 50 מ"ז.

ערימת אשפה

כהן לאל טוב שינסה לחפש בערימת האשפה יחוש בחילה עזה ויסבול מעונשין 5 לבדיקותיו, כהן של האל פיילור לא יוכל להתקרב לערימת האשפה בשל בחילה כה עזה שיחוש (כפי שלא יוכל להתקרב למזבח המחולל).

חיפוש בד"ק 15 יגלה חפצי תפילה לאל פיילור שהושחטו וטומאו.

חיפוש בד"ק 18 יגלה 2 אבני אודם כל אחד בשווי 50 מ"ז.

חיפוש בד"ק 21 יגלה קנה של ריפוי פצעים קלים (15 מטענים) אשר התחילו לחללו ולגזול מכוחו. כמובן שיש לזהות את הקנה טרם ניתן יהיה להשתמש בו. הקנה זוהר מקסם של קדושה. כדי להפעילו יש להתרכז ולבקש את כוחות ריפוי מהאל שאילו הדמות סוגדת. היות וזהו קנה מחולל, לכהן של אל טוב יקחו 5 סיבובים להפעיל קנה זה ולכל דמות אחרת יקחו 10 סיבובים. הקנה יעוטר בסמליו של האל פיילור אשר הושחתו מעט.

קיר מערבי – עם כיתוב

הכיתוב על הקיר כתוב במדוברת עתיקה (דורש ידע היסטוריה בד"ק 10 או ד"ק 5 לטרובדור) קיר זה כולל תיאור של חבורת האשפים ששהתה במבצר ויצרה את אבן הסערה, הנקראה **נושאי האור הקסום**. הם גילו קסמי מאגייה שאלים רבים העניקו לבני האנוש ולמדו אותם. מבין האלים היתה הערכתם הרבה לפיילור אשר העניק להם את קסמי האור והאמת – קסמים רבי עוצמה שסייעו לסלק חשכה ורוע ששררו בתקופתם.

יריב רציני של חבורת האשפים היה אלף בשם סנדלוס אשר הטיל קללה נוראה. ההיכל שבו הגיבורים נמצאים הוא היכל שנבנה ע"י נושאי האור הקסום בשל הערכתם לפיילור אשר העניק לעולם קסם רב שסייע לייצר את אבן הסערה.

קיר מזרחי – עם כיתוב

הכיתוב על הקיר כתוב במדוברת עתיקה (דורש ידע היסטוריה בד"ק 10 או ד"ק 5 לטרובדור) קיר זה כולל את סיפורם של הכהנים שפרצו למבצר וחיללו את היכלו של פיילור בשמו של האפלה הקסומה שנולדה מן האור והעיבה עליו.

הכהנים מציינים שהחושך האפל המפחיד אשר ישנה את כל החיים של בני האנוש. כמו כן, הם מציינים שהחילול נעשה תוך כדי התגוננות ממתקפה של אבירי קודש ומדברים על נקמה במנהיגת אבירי הקודש **אהלנה להב התקווה**. עוד מציינים הכהנים כי בזמן החילול כבר נהרסה קבוצת נושאי האור הקסום שכן החשיכה האפלה ניצחה אותם.

אזור הטיפוס

לאחר כשעה הליכה מהיכל האוצר (היכל החילול) לאט לאט המסדרון שוב יהפוך למחילה עד ששוב לא יהיה שום זכר למסדרון, ושוב המחילה שוב תתקדם לכיוון בטן האדמה בשיפוע קל (חוש כיוון ד"ק 10). לבסוף יגיעו הגיבורים למעין נקיק ויגלו שהמחילה מגיעה למבוי סתום.

נראה כי ההמשך היחיד יהיה על דמוי צלע הר הקיים בבטן האדמה. הגיבורים יצטרכו להחליט על סדר הטיפוס מה האבזורים בהם משתמשים (ערכת טיפוס מעניקה +2 לכל בדיקה) וכיצד יאירו הגיבורים את האזור כאשר ידיהם עסוקות בטיפוס (טיפוס ללא אור באזור זה יעניק עונשין של 3).

הטיפוס יורכב משלושה שלבים בין כל שלב לשלב ניתן יהיה לעצור ולנוח

- שלב ראשון – טיפוס פשוט יחסית, ד"ק 15
- שלב שני – המצוק. קצת יותר תלול ופחות אחיזה לידיים, ד"ק 20.
- שלב שלישי - מצוק תלול עוד יותר, ד"ק 23. בשלב זה מדי פעם יפלו על הגיבורים מעט חול מעורב עם זרם מים חלש, ועל הגיבורים לבצע בדיקת מיומנות טיפוס כנגד ד"ק 25 או ליפול ולספוג 2 נקודות נזק (או נקודה אחת לגיבור המצליח בבדיקת מיומנות קפיצה כנגד ד"ק 10).

כאשר יהיו הגיבורים במצב קריטי בטיפוס הם יקבלו "עזרה" לא צפויה. מראש המצוק הם יתקלו בהאנק ומייב מחייבים אליהם ומציעים להם "עזרה" בדמות חבלים. החבל של מייב יהיה רטוב במעין חומר לא מזוהה – לא חלקלק אך לא מזוהה. חצאי האורקים יחייכו חיוך משונה לעבר הגיבורים שיוכלו לתהות (השפעה מצטברת).

ד"ק	זיהוי מניע	אלכימיה	תרמית / דיפלומטיה / איום
5		החומר על החבל של מייב אינו חלקלק ומטרתו לא לגרום לגיבורים להחליק.	
10	חיוכם של האנק ומייב חשוד מאוד.	החומר על החבל של מייב אינו מסוכן לאחיזה (אינו רעל או חומצה).	מייב תעזוב את החבל ותברח.
15	להאנק ולמייב יש כוונות נסתרות.	החומר על החבל של מייב מריח כמו שמן בישול.	מייב תייבב, תציין שהיא מצטערת ותברח.
20	האנק ומייב מתכננים להפיל את הגיבורים.	החבל של מייב ספוג בשמן אורקים דליק ודוחה מים.	מייב בורחת, האנק מהסס ובורח.
25	האנק מתכנן לעזוב את החבל ברגע גורלי מייב מתכננת משהו אחר.	שמן אורקים הינו חומר דליק במיוחד.	מייב בורחת, האנק מביטח להיפגש שוב עם הגיבורים ובורח.

ברגע גורלי ביותר יעזוב האנק את החבל ומייב תצית את החבל שלה. הגיבורים יצטרכו לבצע בדיקת טיפוס בד"ק 26 או לספוג 4 נזק (2 לגיבור המצליחה בבדיקת קפיצה בד"ק 20) לאחר התרגיל ימלטו האנק ומייב. כשיעלו הגיבורים למצוק הם יראו את גופותיהם של האיין ודנצלוס. נראה כי הם מתו בקרב ועל גופותיהם סימני חיתוך של גרזן (נשקו של האנק). המסדרון אט אט יהפוך למחילה שתהפוך לאולם גדול ומואר במספר מדורות, וכאן יעברו הגיבורים אל עבר תמונה 3 – סיורי הקובולדים.

תמונה שלישית – סיורי הקובולדים

תמצית העלילה

הגיבורים נכנסים למערה ענקית, במערה ניתן לראות מספר מדורות וסביבן קובולדים, מדי פעם הקובולדים יוצאים לסיור כדי לשמור על אזור המחיה שלהם נראה כי יש כפר קובולדים בסביבה והמערה הנ"ל היא מעין איזור שמירה וסיור.

רשימת התפקידים

קובולדים – בהמוניהם – בשעת קרב ילחמו עד כשלושה בכל גיבור

* תיאור לקובולד בספר המפלצות הראשון עמוד 123	
גודל : קטן	יוזמה : 1+ (זרז)
דרג"ש : 15 (1 זרז, 1 גודל, 1 טיבעי, 2 ש.עור)	נק"פ : 2
התקפות : ח.מחצית-2, ר.קשת קל +2 (24 מ')	נשק : חנית 1ק6 – 2, ר.קשת קל 1ק8
הצלה : קשיחות +0, תגובה +1, רצון +2	מהירות : 6 מ'
מיומנויות : זיהוי 4, חיפוש 4, שמיעה 4 (כולל בונוסים מכשרון העירנות)	

הכניסה למערה

המחילה תסתיים במערה גדולה. הגיבורים ימצאו את עצמם בכניסה עליונה למערה ענקית ויבחינו במספר כניסות ויציאות מאותה מערה. כמו כן ניתן יהיה להבחין כי המערה ממשכה למספר כיוונים – מכאן לא ברור כיצד להמשיך עוד, שכן ידוע שבאזור קיים כפר קובולדים והכניסה אליו פירושה סכנה. כעשרות מדורות בוערות במערה זו (שמשום מה מאווררת היטב) וסביב מדורות אלו ישובים הקובולדים. על הגיבורים להתגנב מבלי שיבחינו בהם (הסתתרות 18, הליכה שקטה 18, ולא ניתן לקחת 20) ולחפש את המשך המסדרון. אם יצליחו הגיבורים להסתתר ולהתגנב הם ימצאו די בקלות באחד מהפתחים המשך של מסדרון בנוי שמשום מה הקובולדים אינם מתקרבים אליו... אם זהו המקרה הגיבורים יכולים לעבור לתמונה הבאה – תמונה 4. אם יתקלו בקובולדים, אזי כפעולה ראשונה אחד מהקובולדים (אם לא יותר) יתקע בשופרו להזעיק את חבריו. עם תקיעה זו יתקעו כל שאר הקובולדים במערה בשופריהם ותחל המולה גדולה לחפש את הגיבורים – הפולשים המסוכנים. מפגש ראשון עם קובולדים מפגש מקרוב במפגש זה יפגשו הגיבורים עם קבוצת קובולדים, כקובולד לגיבור. גיבורים אשר ירעישו יסבלו ממחסר 5 לבדיקת ההסתרות ואו ההתגנבות הבאות. הקובולדים, לאחר תקיעה בשופר, ינסו להימלט מהגיבורים תוך שהם תוקעים בשופר.

מפגש שני עם קובולדים

לאחר שנתגלתה פלישת הגיבורים תפגוש קבוצת קובולדים בגיבורים תוך שהם משלחים מטר חצים אימתני לכל כיוון, תחילה בנסיון להרחיק את האויבים הלא נראים ויותר מאוחר כדי לפגוע בהם. כעת כשלוש קובולדים לכל גיבור יתקפו ממרחק של כ-72 מטרים (כ-3 יחידות מרחק). כזכור, גם בקרב טווח רחוק ניתן לסייע לחבר. הקובולדים בחציהם יסייעו זה לזה ובכך יעניקו לחבריהם תוספת 2 לגלגול התקיפה לכל חבר מסייע.

מפגש שלישי עם קובולדים מפגש חסר סיכוי

כעת קבוצה עצומה של קובולדים יתקדמו לעבר הגיבורים בזעקות קרב ועם קשתות מורמות. כשבעה קובולדים לכל גיבור יתקדמו אל עבר הגיבורים, אך ענן אבק יופיע משום מקום ויהווה חייץ בין הגיבורים לקובולדים. מצידו של הענן הקרוב לגיבורים יעוצב האבק בדמותו של **נבין יד תעתוע** אשר יורה לגיבורים לברוח ואף יראה להם כיוון. על כל גיבור לבצע גלגול חוסן בד"ק של 10. גיבור אשר לא יעמוד בבדיקה יאלץ לרוץ לאט - אומנם לא נשקפת לו סכנה שכן האבק של נבין יחזיק מעמד ויבלבל את הקובולדים, אך עדיין שאל את הקבוצה כיצד היא מגיבה.

בשלב זה, כשהגיבורים רצים לעבר מסדרון המבצר עבור לעבר תמונה 4.

תמונה רביעית – שרידי המבצר הקסום

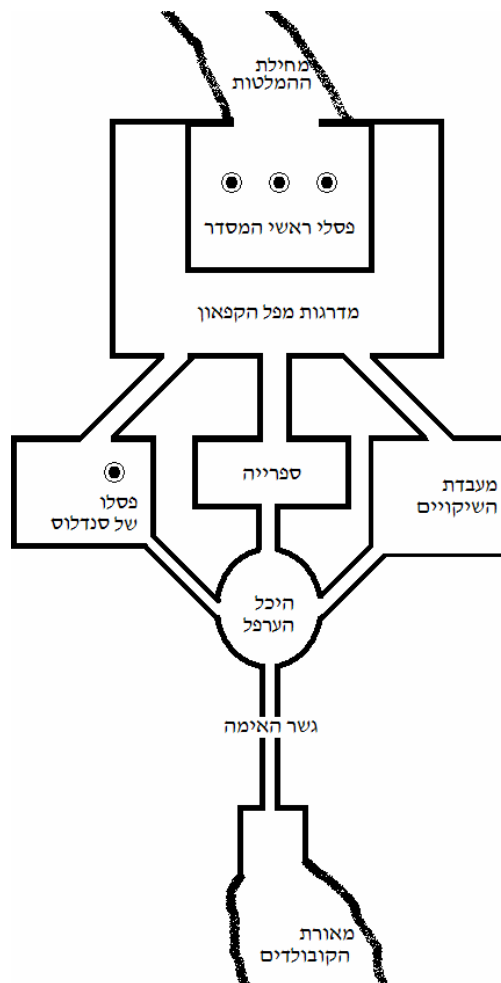
תמצית העלילה

לאחר כלל התלאות והמסעות הגיבורים סוף סוף מגיעים אל ליבו של המבצר העתיק אשר מכיל בין השאר את אבן הסערה. ישנם מעין לפידים קסומים אשר זורחים באור עמום המזכיר מעט את אור הירח, ואם ירצו, יוכלו הגיבורים שלא להשתמש באור באיזור המבצר. לאחר שיתמודדו הגיבורים עם גשר האימה והיכל הערפל ויפששו קצת באוצרות באחד מהחדרים הם ימשיכו לכיוון ההיכל המרכזי, בו נמצאות מדרגות מפל הקפאון וכן פסלי ראשי מסדר האור הקסום אשר יחזיקו את אבן הסערה. משם ימשיכו הלאה לכיוון מחילה שתגלה ויטפסו אל מחוץ לבטן האדמה ויעברו לתמונת הסיום ולמפגש נוסף עם גאריוס השחור.

רשימת התפקידים

בתמונה זו רק הגיבורים משתתפים, עסוקים בחיפוש אחר אוצרות ואבן הסערה.

מפת חדרי המבצר



גשר האימה

המסדרון יסתיים ותתגלה תהום (עמוקה למדי) כאשר על התהום מונח גשר. סביב הגשר, בעיקר בתחתיתו ולעיתים מעליו, ישרקו מדי פעם ברקים, וככלל האויר בגשר טעון חשמל ויזכיר אויר שלפני סערה.

נראה כי הגשר מוביל להיכל גדול ומרשים (לפחות בחיצוניותו) בצורת ספירה, היכל שנשתמר בצורה יוצאת דופן (נראה כי אפילו אבק לא קיים כאן) בזכות הקסם. במחצית הגשר יפגשו הגיבורים בגופות של קובולדים עם פרצוף מבוהל. בדיקת ריפוי מוצלחת בד"ק 20 (לא ניתן לקחת 20) תזהה שהקובולדים מתו כתוצאה מבהלה ולא משום דבר אחר. לאט לאט יופיעו הברקים תוך שהם מלווים ברעמים.

כל גיבור יאלץ לבצע גלגול הצלת רצון נגד ד"ק 15 או לסבול מפחד ואימה משתקים. גיבור אשר יכשל בגלגול ההצלה יחוש פחד ואימה וכל רצונו יהיה לרדת מהגשר. הוא עדיין יהיה בעל מודעות ובחירה ולא יברח אל תוך מערת הקובולדים אך יסבול מעונשין 4 לכל בדיקה שיעשה עד שירד מהגשר.

פרט למעט שעשוע, גשר האימה לא מהווה סכנה לגיבורים ומרגע שיחצו אותו יתפלאו הגיבורים על עצמם מדוע נבהלו כל כך ממנו (לחליפין, ניתן להשתמש בלחש הסרת פחד). כהן לאל פיילור יהיה חסין מהשפעותיו של גשר האימה.

היכל הערפל

כאשר יכנסו הגיבורים להיכל הם יבחינו בערפל כה סמיך עד כי כל גיבור מעבר לעשרים ס"מ לא יראה דבר.

גיבורים יחוו רצון עז להתחיל ללכת בהיכל, רצון הנובע מקסם. גיבור אשר ינסה להתנגד לרצון זה יוכל לנסות להטיל גלגול הצלה רצון בד"ק 18. כל גיבור אשר לא יצליח להתנגד יתחיל ללכת לכיוון אחר ואף להסתובב במקום מעט פעמים. מטרת הקסם בהיכל היא להפריד בין הגיבורים ולבלבל אותם.

- קולות שישמיעו הגיבורים בהיכל הערפל ישמע לעיתים כקול קרוב, לעיתים כקול רחוק לעיתים כקול עמום ולעיתים מלווים בהד.
- רצפת ההיכל בנויה ממעגלים מעגלים, גיבור אשר "ילך קדימה" יסתובב סביב עצמו במעגלים.
- על הגיבורים יהיה לחשוב על דרך יצירתית למצוא אחד את השני ואת היציאה מההיכל. מדי פעם יתקלו הגיבורים בגופת קובולד אשר מת ככל הנראה מרעב.
- רק כאשר ימצאו הגיבורים זה את זה וימצאו פתח הם יוכלו לצאת מהיכל הערפל. הפתח היחיד אותו הם ימצאו יהיה אחד מהפתחים המובילים צפונה.
- אם ינסו הגיבורים לחזור להיכל הערפל הם יגלו שהערפל למד את נטיית ליבם ועתה יהיה עליהם להינצל מגלגול רצון בד"ק 30 או להתרחק מהיכל הערפל כפי שבאו (כלומר לשוב על עקבותיהם בחזרה).

הערפל כשלעצמו הינו שילוב מרשים של מספר קסמי זימון, הקסמה, הזייה ואשליית צל מתוחכמות ביותר .

גיבורים חסרי ישע לחלוטין ישמעו את קולו של נבין יד תעתוע בראשם אשר יעניק להם הוראות כיצד להמשיך צפונה אל היכלו של סנדלוס.

כתמיד יוכלו הגיבורים לנסות כוחם במיומנויות שונות בתנאי הערפל.

ד"ק	חוש כיוון	ידע טבע	תורת הלחשים
5	הגיבור משוכנע שהוא מתקדם צפונה אך למעשה הוא מתקדם במעגלים.	הערפל הינו ערפל טיבעי סמיך וקר. זהו ערפל שזומן לאיזור ממקום קר במיוחד.	יש בחדר קסם, והרבה ממנו.
10	אין לגיבור שמץ מושג על כל כיוון כלשהו.	משהו מניע את הערפל בכיוון מעגלי שונים למטרת בלבול.	מטרת הקסם היא לבלבל את הגיבורים ולהפרידם.
15	הגיבור מבין שמהו מטשטש את יכולת ההתמצאות שלו וגורם לו ללכת במעגלים	מעט מאדי הערפל נעים בכיוון מסויים.	(יחד עם גילוי קסם) יש הרבה קסמי אשליה, זימון והקסמה בעלי הילות חזקות במיוחד בחדר.
20	בחינה מדוקדקת של הערפל מגלה כי מעט מאדי הערפל נעים בכיוון מסויים.	הכיוון אליו נעים אדי הערפל הינו איזור יותר חם.	(יחד עם גילוי קסם) למרות הבלבול הרב שבערפל, יש בחתימות הקסם מעין רמז כיצד להיחלץ
25	הכיוון אליו נעים אדי הערפל הוא צפון.	ניתן ללכת בכיוון מיעוט מאדי הערפל ולצאת מהאיזור.	(יחד עם גילוי קסם) מעט מאדי הערפל מובילים ליציאה מהיכל.

היכל הפסל של סנדלוס

חדר גדול זה מעוטר בפסל אבן מרשים - פסלו של סנדלוס, קוסם אלפי לבוש בגדי הדר. הפסל יהיה כמעט בגובה אדם (גובה גבוה מאוד לאלף).
 החרטות על האבן הן ברמה מאוד גבוהה. דמות עם ידע באדריכלות (גמד יקבל +2) תזהה בד"ק 15 שעל פסל זה הושקעו כ 50 שנות אומן לכל הפחות.
 שמו של סנדלוס חרוט בתחתית הפסל, יחד עם הקדשה באלפית עתיקה. עם מספיק זמן מושקע דמות עם ידע בשפה אלפית ו/או ידע בפענוח כתבים יבין שהפסל הנו פסל הערכה לקוסם סנדלוס אשר היה רב אומן ועילוי בתחומו.

” סנדלוס תרם רבות לקסם וללימוד של נושאי האור הקסום. אך לצערם של רבים, בשעת המבחן סנדלוס לא עמד לצד נושאי האור במלחמתם על אורה של קרן השמש. בשלב מסוים רגז סנדלוס על המאבק והטיל קללה רבת עוצמה שפגעה באור ובחשיכה כאחד.”

הפסל מציין כי סנדלוס הפך למעמד אל תמותי וכי נושאי האור הקסום מקווים כי בבוא היום יעמוד לצידם סנדלוס במאבקם.

נראה כי הפסל עשוי כולו אבן, אך כל דמות תחוש שהפסל עוקב אחריה. מי שיביט לתוך עיני הפסל יסבול מכאב ראש (עונשין 2) חד ופתאומי שיארך כשעה. חיפוש מוצלח על גבי הפסל (ד"ק 15) יגלה אבן אודם בחגורתו של סנדלוס, אשר תיראה כאבן חן פשוטה (שווי 50 מ"ז) אך לדמות עם מיומנות הערכה גבוהה (ד"ק 15) כאבן חן אלפית נדירה במיוחד המלוטשת בידי קבוצת אומנים. מכירת האבן בכפר אלפי תניב 600 מ"ז.

הספרייה

חדר זה נראה כשריד לחדר לימוד והרצאות מרשים במיוחד. קירות החדר מכילים מדפי אבן אשר שימשו בעבר ככונניות לספרים, שולחנות רבים ללימוד ואף שולחן מיוחד שככל הנראה שימש לדיונים.

ספרים רבים ממלאים חדר זה, רובם ספרים שנרטבו והכיתוב בהם נמחק לחלוטין או לחליפין דפיהם נאכלו על ידי תולעים. מעטים מהספרים כוללים מדריכי לימוד שפות (יוכלו לחסוך לגיבורים עלות של מורה עת ירצו ללמוד מיומנות שפה) ומספר בודד של ספרים יהיו מעין קופסא המכילה נרתיק למגילות. המגילות אשר ימצאו בסיפרייה:

- 3 מגילות שירים וסיפורים עתיקים (כל מגילה כזאת תימכר ב 50 מ"ז בכל כפר אלפי)
- מגילת מאגיה – קליע קסם שנכתבה על ידי קוסם בדרגה 3.
- מגילת קדושה – הגנה מרוע – שנכתבה על ידי כהן בדרגה 3.

מעבדת השיקויים

חדר זה נראה כשריד לחדר מעבדה בו היו מזקקים שיקויים. מרבית החדר מכיל מבחנות מלאות בעובש, אך פרט לכך יהיה ניתן למצוא בחדר כ 50 בקבוקים מאיכות מעולה (זכוכית עמידה במיוחד), ושווי של כל בקבוק כמטבע כסף. הבקבוקים אומנם מלוכלכים, אך ניתן יהיה לשטוף אותם ולהשתמש בהם בניסויים.

בנוסף חיפוש ממצא ימצא בחדר זה:

- שיקוי הגנה מרוע (כמו קסם כהן בדרגה 3).
- שיקוי הסרת פחד (כמו קסם כהן דרגה 3).

מדרגות מפל הקפאון

הכניסה לחדר זה תראה במה מוסתרת המוארת באור חזק במיוחד (אור קסום). הבמה תהיה יחסית גבוהה ויהיו אליה מדרגות רבות. מים קרים, אף לשפוט מאדי הקור היוצאים מהם, יזרמו על גבי המדרגות ויחזרו לראש המדרגות בכוח קסום. עלייה במדרגות אלו דורשת בדיקה מוצלחת של מיומנות איזון בד"ק 15, אחרת יחליקו הגיבורים ויספגו נזק של 1-2 נקודות פגיעה. לחליפין, ניתן להשתטח או לזחול על גבי המדרגות ובכך לעלות אותם מהר יותר.

הקור הנובע מהמדרגות יגרום נזק של נקודת פגיעה אחת מקור לגיבור אשר עלה על המדרגות בצורה רגילה, ולנזק של 3 נקודות פגיעה מקור לגיבור אשר זחל על גבי המדרגות (לחליפין לחשי ספיגת יסוד קור ימנעו נזק זה).

בימת אבן הסערה

במה זו מוארת במיוחד, בעקבות מספר לחשי אש תמידית שהוטלו במקום, והיא מכילה שלושה פסלים של קוסמים שגם בהם רמת הפרטים והדיוק מרשימה במיוחד.

- פסל אחד במרכז – של בן אדם זקן מאוד
- פסל שני בצד ימין – של אלף
- פסל שלישי – אף הוא נראה או של בת אדם גסה במיוחד או של גמדה שברירית וגבוהה במיוחד, ביחס לגמדים.

על הפסלים יהיה כתוב באלפית עתיקה:

- פסל בן האדם – אל ג'וראר אדון המגילות
- פסל האלף – תן סאלון נער היערות
- פסל הגמדה – רואדריף רוקחת השיקויים

כל פסל יעוטר בגלימה, נרתיק צד לשיקוי ונרתיק צד למגילות בנוסף כל הפסלים אוחזים באבן כחולה בוקת, שתואם לתיאורו של נבין לאבן הסערה.

כאשר ילקח מאחד הפסלים נרתיק מגילה יעלמו המגילות מכל הפסלים.
כאשר ילקח מאחד הפסלים נרתיק השיקויים יעלמו השיקויים מכל הפסלים.
כאשר ילקח מאחד הפסלים הגלימה יעלמו הגלימות מכל הפסלים.

הגלימה שלובש פסל האלף הנה גלימת אלפים מוחלשת (חצי מהבנוס).
המגילה שעונד בן האדם הנה מגילת קליע קסם של קוסם בדרגה החמישית.
השיקוי שלובשת הגמדה הינו שיקוי האצה של קוסם מדרגה חמישית.
שאר הגלימות / שיקויים / מגילות הינם חסרי ערך.

את האבן יש לקחת בו זמנית מכל השלושה (אחרת תיראה האבן כאשלייה)
כאשר תאחז האבן ע"י שלושה גיבורים יתגלה לאותם גיבורים חזון - שלושת הפסלים יזיזו את ראשם וידברו זה לזה, אך דבר זה יראה לגיבורים האוחזים ב"אבנים" ולהם בלבד.

הפסלים ידברו את המילים הבאות:

האדם - "זה התחיל, פעם נוספת, הוא חזר, חזר עם החשיכה שלו"
האלף - "כך נראה, המקדש העתיק, הברית הוא ידרוש אותם לכשיתחזק"
האדם - "אסור לתת לו להתחזק, הוא עוד חלש"
הגמדה - "הגמדים, הם הראשונים, הם כבר סובלים, יש להצילם. לכו אל הגמדים."

מרגע שהאבן תילקח תפתח דלת סודית אשר תוביל את הגיבורים אל מחילה מוארת המובילה אותם מחוץ למבוך – אומנם הדבר יצריך טיפוס, אך טיפוס קל במיוחד .
שאר הדלתות המובילות להיכל זה (פרט לדלת בה באו הגיבורים) סגורות וניתנות לפתיחה רק מהכיוון השני. אלו הם דלתות אבן קשות במיוחד.
כאשר יחליטו הגיבורים לצאת מהמבוך עבור לתמונת הסיום – גאריוס השחור.

תמונה שישית – גאריוס השחור

תמצית העלילה

הגיבורים מטפסים במעלה מחילה אל כיוון פתח היציאה, שם הם יבחינו באותו כהן שחור בגלמות מלווה בשני שומרי ראשיו הובוגובלינים שעורם מלווה בכתמים שחורים. קרב יחל בין הגיבורים לכהן ושומרי ראישו בסיומו של הקרב תתמוסס במהירות גופתו של גאריוס.

רשימת התפקידים

שלווה הובוגובלינים עם מעט כתמים שחורים על גופם שומרי ראש של גאריוס

* תיאור להובובלין רגיל (די דומה) בספר המפלצות הראשון עמוד 119	
גודל : בינוני	יוזמה : 1+ (זרז)
דרג"ש : 14 (1 זרז , 3 ש.עור מחוזק)	נק"פ : 5
התקפות : ח.ארוכה או קשת קצרה (18 מ')	נשק : חרב 1ק8 , קשת 1ק6
הצלה : קשיחות +3 , תגובה +1 , רצון +0	מהירות : 6 מ'
מיומנויות : האזנה +5 , זיהוי +5 (כולל +2 בשל כשרון עירנות)	
מיוחד : ראיית חושך 18 מטרים	

האנק ומייב – חצאי אורקים, בהנחה ששרדו

חצאי אורקים כפי שמתואר בספר השחקן	
גודל : בינוני	יוזמה : 2+ (זרז)
דרג"ש : 15 (2 זרז , 3 ש.עור מחוזק)	נק"פ : 12
התקפות : ח.ארוכה +3 או קשת קצרה (18 מ')	נשק : חרב 1ק8 + 3 , קשת 1ק6
הצלה : קשיחות +3 , תגובה +1 , רצון +0	מהירות : 6 מ'
מיומנויות : האזנה +5 , זיהוי +5 , תורת ארצות הפרא +9	
מיוחד : ראיית חושך 18 מטרים	

גאריוס השחור – כהן בדרגה 3

ראה דמות הכהן לפרטים	
גודל : בינוני	יוזמה : 3+ (זרז)
דרג"ש : 17 (1 זרז , 3 ש.קשקשים)	נק"פ : 17
התקפות : אלת קרב כבדה +3	נשק : אלה 1ק8 + 3
הצלה : קשיחות +2 , תגובה +1 , רצון +4	מהירות : 6 מ'
מיומנויות : האזנה +8 , זיהוי +8 , תורת ארצות הפרא (כולל +2 בשל כשרון עירנות)	
לחשים : עיין רעה , גרמית פחד , הגנה מטוב , סיוע	

הטיפוס

כאשר יטפסו הגיבורים במעלה המחילה הם ישמעו קולות רמים וגסים של הובגבלינס השמחים על נצחון בקרב (כך זה ישמע באוזני כל דובר גובלינית ובאוזני כל גמד) הגיבורים יבחינו בדם על המחילה ובגופות החבורה הנמוכה (פרט למרלה) קטועי איברים, זרוקים לתוך המחילה.

פני הקרקע

בפני הקרקע יבחינו הגיבורים בהאנק (או מייב) משוחח עם גאריוס. אם יראה אותם האנק הוא יצביע לעברם ויצוין "הנה הם – הם כנראה מחזיקים באבן". גאריוס ישאג פקודת קרב והקרב יתחיל. מרלה תיראה מדממת וגוססת קשורה לגזע עץ מרוחק, נראה כי התעללו בה קשות.

הקרב

ההגובלינים יעשו הכל בכדי לעכב את הגיבורים מלהגיע לגאריוס. גאריוס יחל את הקרב בהטלת לחש של הגנה מטוב, מה שיעניק לו תוספת הדיפה של 2 לדרג"ש ותוספת 2 לגילגולי ההצלה (פרט כנגד גיבור ללא נטייה לטוב). הלחש ימשך למשך 3 סיבובים. בסיבוב שלאחריו יתקרב גאריוס לגיבורים (או שיתקרבו הם אליו) ויטיל את הלחש עין רעה על הגיבור החזק שבחבורה. גיבור זה יסבול למשך 3 סיבובים מעונשין של 1 לגילגולי ההתקפה (הצלה רצון ד"ק 13). בסיבובים הבאים אם לא יהיה גאריוס בסכנת איום מיידי יטיל גאריוס את הלחש סיוע (שיעניק לו עוד 4 נק"פ ותוספת של 1 להתקפה למשך 3 סיבובים) ולבסוף גרימת פחד (הצלה רצון ד"ק 13) על אחד מהגיבורים.

בשלב זה ירים גאריוס את האלה שלו ויחל להכות בגיבורים. על הגיבורים להיות ערמומיים במיוחד כדי לגבור עליו. אם הגיבורים מתקשים סייע להם במידת האפשר.

סוף הקרב

גופתו של גאריוס תמוסס עת ימות ולא ישאר ממנה זכר. גיבורים חדי אבחנה ישימו לב כי על גופתו היתה כתובת קעקע המזכירה עד מאוד את סמלו של האל פיילור. יתרה מזאת גלימתו של גאריוס – שהיתה כל רכוש – היא גלימת טקס של האל פיילור אשר עברה תהליך של חילול וצביעה מחדש במעין צבע שחור. בשלב זה מרלה תמות מפצעה. אם האנק ומייב עדיין בחיים, לא יהיה ניתן להוציא מהם מידע אינפורמטיבי במיוחד שכן הם סתם חמדנים אשר קיבלו מגאריוס הצעה טובה יותר.

נבין, יחד עם 2 קוסמות אלפיות (קאלילי וואלנת'), יופיעו באיזור. נראה כי הם מיהרו להגיע בעקבות חזיון שראו. נבין יבחן את גלימת הכהן ואז ילחש באלפיות את המשפט שיעלה על פניהם של הקוסמות האלפיות מבט מזועזע.

"צל , חזק ואכזרי ... מהסוג שעליו נבואות הזעם מדברות".

סוף דבר

נבין וגנתון יציינו שישנם חפצי קסם רבים שהם מעוניינים להביא למגדל. כרגע, בעקבות המידע המסעיר שהביאו הגיבורים, ירצה נבין ללמוד את טיב הסכנה איתה הוא מתמודד. נבין יציין שהוא ישהה את משימות חיפוש האוצרות ויבקש עזרה עתידית מהגיבורים בהבנה של הכת המסתורית.

כרגע משימות חיפוש האוצר מושהות. גיבור אשר יתעקש לקבל עבודה יוכל להישאר במתחם המגדל ולעבוד בשמירה בשכר של 5 מ"ז ליום.

חלוקת ניסיון

חלוקת הניסיון תעשה לפי הטבלה בספר שליט המבוך ע"מ 166, להלן הפעולות השכיחות שביצעו הגיבורים בהרפתקאה ודירוג האתגר שהם מוסיפות בין אם כניסיון לכלל החבורה ובין אם כניסיון לגיבור בודד.

תרחיש / אויב	דירוג אתגר
הובוגובלינים	1.5 לכלל החבורה
גובלינים	0.5 לכל גיבור
גאריוס השחור	2.5 לכלל החבורה
שליפת אבן הסערה	0.5 לגיבור שניחש
פעולות פענוח למינם	0.25 לגיבור מפענח
פתיחת השער	0.25 לגיבור הפותח
מציאה של אוצר	0.25 לגיבור הפותח
עירנות מיוחדת	0.5 לגיבור העירני
שרידה של המרצפות הנעות	0.25 לגיבור השורד
עצירת המרצפות הנעות	0.25 לגיבור המפרק
קובולדים	1 לכלל החבורה
היכל הערפל – רעיון מקורי	0.25 לרעיון מקורי
קיר האש מעברו ופיצוחו	0.25 לרעיון מקורי

המשך לטרילוגיה זו יהיה צפונית לעמק האלפים בהרי ריאוקאם, בה יחפשו הגיבורים תשובות למסתורין שעליהם נקלעו תוך שהם עוזרים לקבוצת גמדים להשתלט בחזרה על המכרה שלהם.

הרפתקאה זו נקראת **מכרה סודות השחור** והיא תפורסם בקרוב ב"פונדק".