

במעוז ארזים ישתלפו אל המולם

הרפתקה של מבוכים ודרקונים



כשהטרולים ישתלטו על העולם

הרפתקה של מבוכים ודרקונים 4

כתב: אמיר סטאובר

ערך: חגי גומפרט

www.pundak.co.il, 2015

הקדמה לשה"ם

ראשית כל, עליי להזהיר אותך: זוהי הרפתקת נונסנס הומוריסטית, העלולה להכיל טרול מוזיקלי, חביות רובוטיות ואנשים עם ראש של דג-ליצן. אם אתה יותר טיפוס של בתי קברות רדופי רוחות וטירות אפלות, ייתכן שתהנה פחות להריץ את ההרפתקה הזו.

ההרפתקה מתאימה לדמויות בדרגה 6-8, והיא בנויה מ-11 תמונות (סצינות, המחולקות לרוב לפי המיקום). לפני הרצת ההרפתקה מומלץ לקרוא את כולה, או לכל הפחות כמה תמונות קדימה.

תקציר ההרפתקה

לטרולים נמאס להתאבן באור השמש. תחת הנהגתו של לורד צ'ארלס, הם מקימים את ט.מ.ל.מ.ט (טרולים מנסים לעשות משהו טוב), מפעל המייצר קרם הגנה לטרולים. לאחר שכל הטרולים יהיו חסינים לאור השמש, הם ישתלטו על העולם.

אחד מתושבי הכפר בו מתחילה ההרפתקה, קסטנר, גילה את שיקוי קרם ההגנה, אך נחטף על ידי טרולים ונכלא בספינה טרופה באי המצולה, מקום שהתגייס לעזרת הטרולים. תושבי המקום שומרים שם את קורבנות האדם שיוקרבו לשובנת ים מפלצתית, לה סוגדים המקומיים. ההרפתקה מתחילה כשהדמויות מגלות את השיקוי, והבית זרוע ההרס בו התחולל הקרב בין קסטנר לטרולים ששבו אותו. בניסיון לשפוך אור על המסתורין, הן עושות את דרכן להרים ומתמודדות עם מספר מפלצות שהשתכנו בסמוך לכניסה למעבדה נטושה של ט.מ.ל.מ.ט. הדמויות נכנסות אל המעבדה הנטושה, שם הן פוגשות את מקס, הטרול המוזיקלי שוחר השלום שיתלווה אליהן בהמשך דרכן. התמונה הבאה מכילה קרב רב משתתפים, בין תושבי עיר בהרים לצבא הטרולים, שנועד להמחיש לדמויות את גודל הסכנה. כשהדמויות מגיעות למרכז ט.מ.ל.מ.ט, הן מגלות היעד הבא של הטרולים: כיבוש לגונה סיטי, נקודת מפתח טקטית. הדמויות הולכות ללגונה

סיטי בניסיון לעצור את המרגלים שנשלחו לשם, כדי לסכל את התכנית. הן מגלות שהטרולים הצליחו לגייס לעזרתם את תושבי אי המצולה, וששם מוחזק השבוי קסטנר. הדמויות מפליגות לאי המצולה, אך מתברר להן שקסטנר הסתדר מעולה בלעדיהן – הוא הצליח להימלט מתאו והחל "להחיות" את הספינה הטרופה בקסמיו. הספינה מוכנה להפלגה בדיוק בזמן כדי לסכל מתקפה ימית של טרולים על לגונה סיטי. במהלך המתקפה, מרכז ט.מ.ל.מ.ט נותר ריק, מה שמאפשר לדמויות להיכנס לתוכו ולנטרל את מקור הכוח של הטרולים.

כפי שצינתי, ההרפתקה בנויה מתמונות. התמונות מחולקות למספר אפשרויות חקירה שונות, המובילות לאותה נקודה, כדי לאפשר לדמויות יותר גמישות בחקירה. בנוסף, ברוב בתמונות מופיע פירוט של תוצאות בדיקות מיומנות שונות, ובכמה תמונות מופיעות גם מפות. מטעמי נוחות ואסתטיקה, פרטי המפלצות, הדב"שים והמלכודות רוכזו בנספח המופיע בסוף ההרפתקה.

בהזדמנות זו עליי לציין שהפניות לשה"ם מנוסחות בלשון זכר, אבל מיועדות גם לשה"מיות.

קרסי עלילה

"לאן נעלם אדראן קסטנר?": ההרפתקנים נשלחו אל אדראן קסטנר על ידי אלכימאי, כדי להשיג ממנו רכיב נדיר כלשהו או תרופה למחלה, או שהם נשכרו על ידי קסטנר עצמו כדי להשיג מרכיב נדיר וחוזרים להביא לו אותו. כשהם מגיעים לביתו, הם שומעים על היעלמותו המסתורית.

משהו מסריח בהרי הצפון: ההרפתקנים כבר שמעו שמועות ומעשיות על פשיטות של ברברים

מן ההרים על עיירות קטנות, והסיפור הזה מתאים לתבנית שהכירו. הדמויות נשלחו מטעם גוף שיטור של ממלכה גדולה כלשהי, כדי לחקור את האירוע.

נקלעו לזירת הפשע: הדמויות עוברות בעיירה בדרך ליעד אחר, והן מוצאות קהל רב של סקרנים מחוץ לדלת ביתו, או נכנסות פנימה בעקבות שובל ריח איום הבוקע מבקבוקן השיקוי.

תמונה 1 – היעלמות מסתורית

מיקום: עיירה שלווה ונידחת למרגלות הרי המלעות. אתה עשוי לקרוא לה בשם ציורי ונחמד הקשור לשם הרכס עליו היא ממוקמת, כמו "מגדל שן", "עמק לוע" או "רובד חיידקי".

רקע: בלילה הקודם קולות קרב רמים החרידו את העיירה משלוותה. רבים טוענים שהקולות עלו מביתו של אדם בשם אדראן קסטנר, ועדים מועטים טענו שראו בשעת הדמדומים כמה דמויות גדולות גוף מתקרבות מן ההרים. אדראן לא נראה מאז. סביב ביתו מתקהלים אנשים רבים, אך עדיין לא נעשה שום ניסיון לפענח את המקרה.

ניתן להיכנס לביתו של קסטנר בלי בעיות. בפנים, בחדר דחוס, נמצאת מעבדה. הקירות מכוסים כולם במגילות קלף מלאות גרפים, ובמדפים עמוסי ספרים, שיקויים, מרקחות וכיוצא בזה. במרכז החדר עומד שולחן עגול, גם הוא קבור בערימות של ציוד. בתוך אחד הקירות מותקנת אח מבוערת בגובה העניים, ובתוכה, תלוי מו, משתלשל בקבוקון של שיקוי. הבקבוקון מכיל שיקוי צהבהב וסמך שמפיץ את הריח. מודבקת עליו תווית עם כתב לא ברור. דמויות שמכירות את שפת הענקים וחסיונות לשגיאות כתיב יכולות לפענח את הכיתוב: "כרם אגנה לטרול, מאדורט

נישוי 1.5", כלומר: "קרם הגנה לטרול, מהדורת ניסוי 1.5".

לחדר דלת אחת, המובילה לבית סטנדרטי למדי-סלון, מטבח קטן, מזווה וחדר שינה.

מאגיה

❖ ד"ק 10: לשיקוי יש שימוש רפואי כזה או אחר.
❖ ד"ק 15: רפואי רפואי, למי שהכין את השיקוי אין מושג ברפואה.

❖ ד"ק 20: השיקוי משמש להגנה מפני נזק קורן.

טבע

❖ ד"ק 10: השיקוי מורכב בעיקר מפטריות כאלו או אחרות.

❖ ד"ק 15: הפיטריות מהן הוכן השיקוי עברו התעללות מאגית קשה.

❖ ד"ק 20: פיטריות אלו צומחות בדרך כלל באזורים קפואים, כמו מערות קרח.

❖ ד"ק 25: בפסגת אחד מהרי הרכס ישנה סביבה מושלמת לגידול פיטריות כאלו. זהו אזור פראי למדי, מהסוג שנמצאים בו שבטים ברבריים שמקיימים טקסים פאגניים ותולים את האוזניים שלך לקישוט.

תפיסה

❖ ד"ק 10: בין המגילות והספרים הרבים, בולט במיוחד תליון שתלוי על הקיר. התליון עשוי אבן, ואפילו דמויות שלא בקיאות השפה הענקית יזהו שחרוטות עליו ראשי תיבות. עבור אלו שכן- ראשי התיבות הם ט.מ.ל.מ.ט.

❖ ד"ק 15: על הרצפה והקירות ניכרים סימני קרב- כתמי דם פה ושם, שריטות ועוד.

❖ ד"ק 25: לפי עובי שכבת האבק, ולפי סדר הספרים על המדף, ניתן להסיק כי הספרים

האחרונים שקרא בעל המקום עוסקים בשיקויים מרפאים.

בדיקה ברכס ההרים תגלה עקבות מטושטשים וסימני רמיסה, המובילים במעלה הרכס. הסימנים נעלמים ליד יער.

במגדל גילדת המלומדים ניתן למצוא מפות של רכס המלעות, ומיפויים כלליים של שבטים ברבריים היושבים בו. במפות אלו ניתן להבחין שרובם נמצאים על מדרון הפסגה הגבוהה ביותר. בנוסף, ניתן למצוא בארכיון הגילדה תיעוד של התיישבות טרולית קדומה בפסגה זו. לפי דבריהם של עוברים ושבים בעיירה, קסטנר היה רוקח שעסק במאגיה.

התקדמות העלילה: בדרך זו אחרת, הדמויות מבינות שהתשובה לתעלומה עשויה להימצא בהרים.

תמונה 2 - קרב במערה

מיקום: יער על רכס המלעות

רקע: אם כן, הדמויות יוצאות אל עבר רכס המלעות, ומוצאות את עצמן במהרה באחד היערות הרבים המקיפים את הרכס. היער פראי למדי, וניתן לראות פה ושם שרידים לתרבות כזו או אחרת שנשכחה ונקברה תחת שכבות של עשב ושרכים. לאחר הליכה קצרה ביער, הדמויות מגיעות לקרחת יער מוקפת מצוק, ובה ראיות לכך שבעבר המקום היה מרכז כלשהו. על קרקע היער עדיין יש סימנים לרחבת אבן, ופה ושם מזדקרים עמודים. כמו כן, במצוק נמצאת כניסה למערה שעשויה מלבנים מסותתות. ליד פתח המערה תלויים דגלים חדשים למדי, ועליהם ראשי התיבות ט.מ.ל.מ.ט שגילו ההרפתקנים במעבדה.

אפשרות חקירה 1

היסטוריה

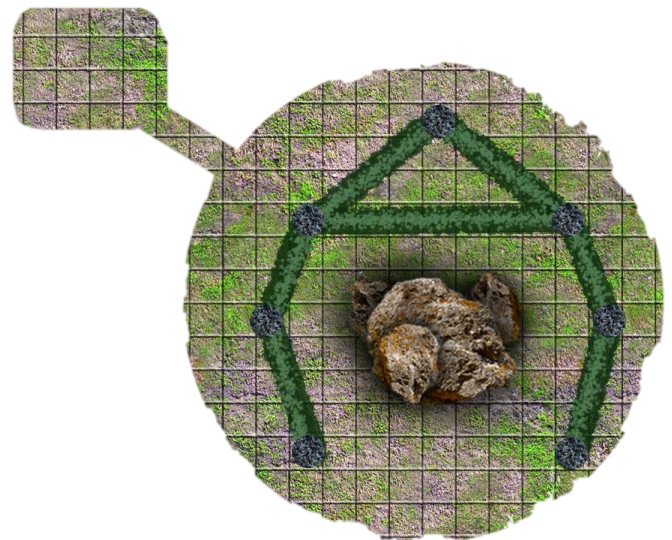
- ❖ ד"ק 10: המקום שימש בעבר כבסיס צבאי.
- ❖ ד"ק 15: כמו הריסות רבות באזור, גם המקום הזה היה שייך לגובלינים. סביר להניח שבקרבת מקום יהיו פסלים של אלים גובליניים.
- ❖ ד"ק 20: בקרחת היער הייתה רחבה עבור אוהלים ואימונים, ואילו המערה הייתה נשקיה.
- ❖ ד"ק 25: המקום ננטש בזמן הקמת העיירה, בגלל עימותים שהיו בין הגובלינים לחיילי העיירה.

אה, כן, גם יש שם דרקון ושלושה עטלפים בגודל מפלצתי שמשתלשלים מן התקרה. סביר להניח שלדמויות לא יהיה זמן לבחינת היצורים, אבל, בכל אופן, הנה התוצאות של בדיקת טבע:

טבע

- ❖ ד"ק 15: זהו דרקונבג, נעים להכיר. כפי שמרמז שמו, הוא בעל דם דרקוני. דרקונבגים הנם זן של דרקונים שהשתקעו ביערות טבעיים, והם שוכנים במערות שכוחות אל ומוכות עובש. עורם הקשקשי הא בית גידול חמישה כוכבים לפטריות ולעובש.

אפשרות חקירה 2



הפתח למערה מוביל לאולם רחב ידיים, שחלקים מתקרתו הגבוהה קרסו ויצרו במרכזו ערימת בולדרים. מסביב לערימה, פזורים פיגומי אבן שנשתמרו במצב טוב יחסית, וביניהם שרכים ושורשי עצים מפותלים שיצרו מעין מערכת גשרים טבעית בין העמודים. פה ושם תלויים על הקירות דגלים, ובאופן משונה הם נראים חדשים למדי. מבט מדוקדק יותר יגלה שגם עליהם כתובים ראשי התיבות ט.מ.ל.מ.ט.

דרקונבג	בריון בכיר דרגה 9
יחמה +7	חיה קסומה טבעית גדולה
נק"פ 260; מדמם 130	
דרג"ש 21; קשיחות 17; תגובה 19; רצון 17	
עמידות 15 רעל	
מהירות 8, מעוף 10 (ריחוף)	
נשיכה (רגילה, לפי רצון) ♦ רעל	
+10 נגד דרג"ש; 1ק8 + 6 נזק, 5 נזק רעל מתמשך.	
טופר (רגילה, לפי רצון)	
+10 נגד דרג"ש; 1ק6 + 5 נזק.	
התקפה כפולה (רגילה, לפי רצון)	
הדרקון מבצע שתי התקפות טופר.	
התקפת בזק (רגילה)	
הדרקון עף עד 10 משבצות, ומבצע התקפת נשיכה במהלך התנועה, מבלי לעורר התקפה מזדמנת.	
הצלפת שרכים (רגילה)	
+10 נגד דרג"ש; 1ק8 + 5 נזק.	
נשק נשיפה (רגילה) ♦ רעל	
קרוב פיצוץ 5; +8 נגד קשיחות; 1ק10 + 3 נזק רעל, והמטרה סופגת נזק רעל מתמשך 5.	
פיצוץ נבגים (רגילה) ♦ יצירה, אזור	
תנאי: נשק הנשיפה מכוון על משטח מוצק. המשטח הופך לתוואי שטח קשה, ויצור המתחיל בו את תורו מגלגל 1ק20. אם התוצאה נמוכה מ-10, הוא מופל שרוע.	

אפשרות חקירה 1

דת

- ❖ **ד"ק 15:** בתרבויות ברבריות, יש לרוב כמה אלי מלחמה, שעונים לשמות הרואיים כמו הלוחם, המשמיד, המצביא והכרוב.
- ❖ **ד"ק 20:** הלוחם, המשמיד, המצביא והכרוב הם הכינויים של ארבעת אלי המלחמה במיתולוגיה הגובלינית והטרולית. האחרון, אגב, הוא אל הכיבוש.
- ❖ **ד"ק 25:** טרולים נוהגים למקם פסלים של אלים ליד מזבחות ומקדשים המיועדים להם.

אפשרות חקירה 2

בקרב מקום, כאמור, ובמרחק של כעשרה מטרים זה מזה, ישנם ארבעה פסלי טרולים שמתאימים לשמות שהופיעו על המזבח. הראשון מצויד בחרב אדירה, השני באיל ניגוח, השלישי בדגל והרביעי בכרוב כבוש.

פתרון החידה: על הדמויות למתוח שני קווים דמיוניים בין כל זוג פסלים, והמקום בו נפגשים שני הקווים הוא פתרון החידה. מדובר במשטח אבן קטן שמוחבא בין שורשי עץ עבותים.

מאגיה

- ❖ **ד"ק 15:** משטח האבן הוא טלאפורט שנוצר לפני שנים ספורות בלבד.
 - ❖ **ד"ק 20:** השער העל-מרחבי הזה מוביל למקום במרחק ובגובה רב מכאן.
- התקדמות העלילה:** הדמויות צועדות לתוך משטח האבן, ומגלות את עצמן ב... נגלה זאת בפרק הבא.

עטלף מערות חיית צל בינונית	אורב דרגה 3
יחמה +5 נק"פ 40; מדמם 20 דרג"ש 17; קשיחות 14; תגובה 17; רצון 12 מהירות מעוף 8 נשיכה (רגילה, לפי רצון)	
+8 נגד דרג"ש; 1 ק6 + 4 נזק, כל עוד העטלף נמצא במערה הוא זוכה בתוסף +2 לגלגולי התקפה וגורם 2 נזק נוסף.	
התקפת בזק (רגילה, לפי רצון)	
העטלף עף עד 8 משבצות, ומבצע התקפת נשיכה במהלך התנועה, מבלי לעורר התקפה מזדמנת.	

אפשרות חקירה 3

בין שהדמויות גליו זאת על ידי בדיקת היסטוריה, ובין שסתם שוטטו ביער, פסלים של אלים גובליניים אכן ניצבים במרחק מה. במקרה שהדמויות יגלו אותם כבר עכשיו תוכל להשתמש בנתוני בדיקת ההיסטוריה המופיעים בתמונה הבאה.

התקדמות העלילה: הדמויות מגלות את החידה בחדרון הנסתר.

תמונה 3 – ארבעת האלים

מיקום: יער על רכס המלעות

רקע: ליד אחד העמודים במערה, מוסתר מעבר סודי שניתן לגלות בקלות, בהנחה שלדמויות שלך יש זמן לסקור את המערה בשקט. המעבר מוביל לחדר קטן, שנראה כי נחצב לאחרונה. בחדר, שיכול להכיל בדוחק 7 אנשים, יש מתלה נשקים עם כמה פגיונות במצב לא רע, שק עם צידה לדרך ומזבח אבן שחרוטה בו הכתובת הבאה: "**במקום בו נפגשים הלוחם, המשמיד, המצביא והכרוב-נפתח המעבר.**"

תמונה 4 – מקס, נעים להכיר

מיקום: מערות הקרח הנטושות של ט.מ.ל.מ.ט.

רקע: הדמויות מוצאות את עצמן, לאחר שצעדו לתוך הפורטל, בפסגה מושלגת. הרחק למטה הן יכולות לראות את הדרך שעברו מהעיירה ודרך היערות. לידן, יש פתח חצוב ועקום להחריד בתוך הקרח. מתוכו עולה רעש מחריש אוזניים של אלפי זמזומים ורחישות.

אפשרות חקירה 1

הפתח בקרח מוביל למסדרון קצר – ועקום להחריד – שקירותיו מחופים קרח. באחד הקירות קבועות שתי דלתות, גם הן עשויות קרח.

החדר הראשון, מקור השאון, נראה כאילו הוא נאכל לחלוטין על ידי פטריות הזוהרות בכחול עז. ניתן לנחש בקלות, לפי הקור, שגם החדר הזה עשוי קרח, למרות שהפטריות לא הותירו פיסת קיר חשופה אחת. באופן משונה, נראה כאילו הרעש בוקע מהפטריות. על אחד הקירות, נותר אזור קטן שלא נרמס תחת הפטריות. הוא נראה כמו לוח בקרה של מערכת כלשהי – יש עליו שלוש מסילות המסומנות לאורכן במספרים, ובכל אחת קבועה ידית שניתן להניע לאורך המסילה. המסילה הראשונה מסומנת בצבע כחול, השנייה בירוק והשלישית בכתום.

דמות אשר תצמיד את אוזנה לאחת הפטריות, תהיה מסוגלת להבחין שהיא משמיע מנגינה ספיציפית. כמו כן, היא עשויה לחטוף ממנה ביס. כל פטרייה משמיעה מנגינה של יצירה או שיר מפורסם אחר – באך, אלביס פרסלי, הביטלס, אריק אינשטיין...

במצב ההתחלתי, הידית במסילה הכחולה נמצאת על בחלק הגבוה ביותר במסילה, כלומר,

10, ושתי הידיות האחרות קבועות על החלק הנמוך ביותר, כלומר על 0.

יש קשר ישיר בין מצב הידית למראה הפטריות. ככל שהידית הכחולה גבוהה יותר, כך הפטריות מאירות באור כחול יותר ומשמיעות יותר רעש, ככל שהידית הירוקה גבוהה יותר, הפטריות מאירות באור ירוק יותר ומצמיחות יותר קוצים, וככל שהידית הכתומה גבוהה יותר, כך הפטריות מאירות באור כתום יותר ומפיצות יותר גז.

מאגיה

❖ **ד"ק 10:** הפטריות, שכנראה לא טופלו זמן רב, יצאו משליטה והושפעו יותר מדי מלוח הבקרה.

❖ **ד"ק 15:** לוח הבקרה מחובר למערכת צינורות שעוברת בתוך הקירות, ומרססת שיקויים שונים על מצעי הפטריות.

❖ **ד"ק 20:** שלושת השיקויים נרקחו על ידי רב אמן של מאגיה, בדיוק רב ובשיטה שאין מרבים להשתמש בה. שיטה זו מקובלת בעיקר אצל גזעים עתיקים שהגיעו מאזורי הפרא.

טבע

❖ **ד"ק 10:** אין מקום לספק, אלו הן הפטריות שהוכן מהן השיקוי במעבדה המסריחה.

אפשרות חקירה 2

הדלת לחדר השני נעולה. ניתן לשבור את המנעול בד"ק כוח 20, או פשוט להתיק אותה בעזרת אש.

כשהדמויות נכנסות לחדר, הן מוצאות את עצמן מול מוטציה מחרידה. מדובר בטרול, דבר לא סימפטי כשלעצמו, שמראשו גולשת רעמת שיער בלונדיני בוהק, ועורו הצמיח מדי תזמורת בסגנון "סרג'נט פפר". הוא לא נראה עיון, בעיקר לאור העובדה שהוא פורט על נבל, נפולט קריאה אגבית כגון "או-יה, בייבי!" או "שיגעון המוזיקה!"

כשהטרולים ישתלטו על העולם – הרפתקה של מבוכים ודרקונים.

אפשרות חקירה 3

תפיסה

❖ **ד"ק 15:** העקבות וסימני הרמיסה מופיעים כאן שוב – כנראה בגלל שהחוטפים השתמשו בטלאפורט – והקרח שימר אותם ממש טוב. הם מתקדמים לאורך שביל נוח יחסית (לטרו) שעובר בפסגות הרכס.

אם הדמויות יבחרו בשביל זה, הן יגיעו למרכז **ט.מ.ל.מ.ט** בלי לעבור בתמונות 5 ו-6. שביל פסגת הרכס מלא בחוליות של סיירים טרולים, שעשויות למצוא את הדמויות בשלב כזה או אחר של המסע. מדובר בשלושה טרולים של סיוור פסגות ועוד שלושה טרולים משליכי פגיונות.

טרול סיוור פסגות דמוי אדם טבעי גדול	מתגושש דרגה 6
יחמה +7 נק"פ 58 מדמם 29 דרג"ש 24; קשיחות 23; תגובה 23; רצון 22 מהירות 5	
גרזן קרח (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק הישג 2, +13 נגד דרג"ש, 1ק2 +4 נזק	
כדור שלג מתפוצץ (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק פיצוץ 3 בטווח 7, +15 נגד תגובה, 1ק8 +5 נזק, הטרול זוכה בהסתרה עד תחילת תורו הבא	
ציוד שריון עור, גרזן קרח, 8 כדורי שלג מתפוצצים	

טרול משליך פגיונות דמוי אדם טבעי גדול	ארטילריה דרגה 7
יחמה +8 נק"פ 54 מדמם 27 דרג"ש 23; קשיחות 23; תגובה 24; רצון 22 מהירות 7	
הטלת פגיון (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק טווח 15, +13 נגד דרג"ש, 1ק2 +4 נזק	
פגיון הדיפה (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק +11 נגד דרג"ש, 1ק2 +8 נזק, המטרה נהדפת לאחור. ציוד שריון עור, 7 פגיונות הטלה\הדיפה	

כשהוא מבחין בדמויות, הוא מקבל את פניהן בשמחה, שכן היה נעול בחדר זמן רב. הוא מספר שהוגרל להשתתף בניסוי של **ט.מ.ל.מ.ט**, ארגון טרולי שמטרתו לפתור את ההתאבנות בשמש של הטרולים, בעזרת קרם שיזוף לכל טרול. לצערן, הניסוי לא עלה יפה, משום שבטעות קיבל מינון גבוה של פטריות מוזיקה, בהן נתקלו הדמויות בחדר הקודם. בקרי הניסוי של **ט.מ.ל.מ.ט** לא רצו שמקס יפיץ את הבשורה על הארגון החדש, או יתבע אותם על התעללות מאגית, ולכן כלאו אותו באחד מהאגפים שהוזנחו, עם מים, מצע פטריות ראויות למאכל ונבל.

כשמקס שומע שהדמויות בדרכן לברר את תעלומת **ט.מ.ל.מ.ט** הוא ישמח להצטרף, ושהוא יודע היכן ממוקם המרכז החדש של הארגון.

מקס דמוי אדם טבעי גדול, טרול טרובדור	ארטילריה דרגה 8
יחמה +7 נק"פ 80; מדמם 40 דרג"ש 21; קשיחות 23; תגובה 23; רצון 25 מהירות 9	
טופר (רגילה, לפי רצון) הישג 2; +10 נגד דרג"ש; 2ק6 +4 נזק. All you need is love (רגילה)	
טווח 6; +13 נגד רצון; המטרה הלומה, וסובלת ממחסר -4 לכוחות התקפה עד סוף התור.	
חץ וקשת (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק טווח 20; +10 נגד דרג"ש; 1ק6 +2 נזק.	
נגינת הנתיבים (רגילה) ♦ נשק מקס מבצע 3 התקפות חץ וקשת. אם אחת מהן מחטיאה, מקס יכול לגלגל מחדש את ההתקפה. החצים יכולים לעבור מכשול בינוני אחד בדרכם למטרה.	
נגינה מרתיעה (רגילה) ♦ נשק 3 התקפות חץ וקשת על מטרה אחת. עבור כל חץ שפוגע, המטרה מחליקה משבצת אחת אחורה.	
חץ השמש (רגילה) ♦ ריפוי טווח 13; בן ברית בטווח יכול לנצל פרץ ריפוי.	
ציוד מדי תזמורת, קשת, אשפה ובה 40 חצים, נבל	

התקדמות העלילה: מקס חובר לדמויות, והוא מדריך אותן בהמשך המסע.

תמונה 5 – לכל הרוחות

מיקום: המקדש ההרוס של הגובלינים

מקס מוביל את הדמויות אל מקדש הגובלינים ההרוס "לכל הרוחות", שמוקדש, באופן מפתיע, לאל הרוחות. מקס רוצה לבצע במקדש טקס זימון מערבולת, שכן לדבריו מרכז הארגון נמצא מרחק רב מכאן, ורכיבה על מערבולת תהיה מהירה יותר.

ציין את אופן ביצוע הטקס באופן סימבולי ביותר, כדי לא להעמיס יותר מדי על הדרך למרכז ט.מ.ל.מ.ט, שמימלא רצופה הרפתקאות. אם תרצה, תוכל לקבוע ד"ק מאגיה או דת נמוך לביצוע הטקס. בכל אופן – הדמויות מבצעות את זימון המערבולת בהצלחה, והן רוכבות עליה בדרכם הלאה.

התקדמות העלילה: הדמויות רוכבות על המערבולת אל מרכז ט.מ.ל.מ.ט.

תמונה 6 – טרולים בהמוניהם

מיקום: עיר מבוצרת היטב על רכס המלעות. כמו העיירה הקודמת, מומלץ לקרוא לה בשם שקשור לאופי שלה, כמו "עיר אבן", "חומת צוק" או "סגסוגת אורניום".

רקע: לאחר כיום של תעופה, סערה מתקרבת ובאה לכיוון הדמויות. הרכיבה על המערבולת נעשית מסוכנת יותר ויותר, ואם הדמויות לא נוחתות באופן יזום, הן פוגשות את הקרקע באופן לא נעים כזה או אחר.

הדמויות נוחתות – או מונחתות – ליד עיר שנראית כאילו היא מתכוננת למלחמה. היא מוקפת חומת

ענקים, שצריחים מזדקרים ממנה פה ושם. במרכז העיר ניצבת מצודת אבן אימתנית, עם ביצורים וקלונסאות וחרכי ירי והכול. בינתיים, הטרולים מתכוננים להתקפה על העיר, שתופיע בתמונה זו.

אפשרות חקירה 1

הכניסה לעיר היא דרך שער גדול בחומה. השומרים – שני גמדים – לא מתלהבים מאוד להכניס את הדמויות, בעיקר משום שהן נושאות כלי נשק, אבל לאחר כמה שאלות הם מאשרות את הכניסה. הם כמעט מזעיקים תגבורת כשהם רואים את מקס, אבל בסופו של דבר אחד מהם מחליט שהוא כנראה יותר מדי מוזיקלי בשביל להזיק.

הבתים בתוך העיר גם הם עשויים מאבן, ואווירת המלחמה מורגשת בכל. חיילים בני אנוש וגמדים מרבים להסתובב ברחובות, אזרחים ממעטים לצאת החוצה, ובשטחים הפתוחים ניצבות בליסטראות וקטפולטות. מדי פעם, יוצאת שיירה של חיילים מחוץ לעיר, מלווה באחת מהמכונות האלו.

אם אחד התושבים או החיילים נשאל לגבי רוח המלחמה הזו, הוא משיב כי זה כבר כמה שבועות שטרולים עורכים פשיטות על העיר. בעיית הטרולים כבר ידועה לאנשי העיר זמן רב, מאז הקמתה, אך בזמן האחרון נראה שהם התחזקו. לפעמים הם תוקפים ביום, דבר שנחשב בעבר לבלתי אפשרי עבור טרול, שהופך לאבן באור יום.

היסטוריה

❖ ד"ק 15: פשיטות טרולים אכן נערכו על העיר מפעם לפעם, אך אלו היו רק מטרד בלתי מזיק. לאחרונה, הפשיטות קרו לעיתים קרובות יותר.

❖ **ד"ק 20:** כשתקופה זו החלה, מנהיג העיר, הלורד ארקהם, גייס את הגמדים ליצירת ציוד מלחמה, ומינה מפקדים ומצביאים רבים.

חכמת רחוב

❖ **ד"ק 10:** במרחק מה מהדמויות ישנה סדנה של גמד שגויס למאמץ המלחמתי. נראה שאנשים רבים הולכים אליה כדי לשמוע עוד על המצב.

❖ **ד"ק 15:** כל שיירות החיילים מגיעות ממקום אחד. מדובר במגרש אבן שהוקם עליו מחנה צבאי מאולתר. שיירות החיילים מסיירות סביב העיר וחוזרות לשם דרך השער האחורי.

❖ **ד"ק 20:** באחד ממגדלי מצודת האבן המרכזית יושבת גילדת המצביאים, שדנה בתוכניות לעתיד של הצבא. על המקום יש שמירה כבדה, והשומרים לא מתירים לאזרחים להיכנס לשם.

פשיעה

❖ **ד"ק 10:** ניתן לטפס על מגדלי המצודה המרכזית בעזרת חרכי הירי הרבים הקבועים בהם, שמוסתרים מעיני הדמויות בהתחלה.

❖ **ד"ק 20:** מתחת לחומה האימתנית חפורה דרך סודית המובילה החוצה. הפתח נמצא בבסיס אחד הצריחים.

אם הדמויות ניגשות לאחד מאנשי הצבא הבכירים, הוא אומר להן שישמח אם יעזרו בשמירות מסביב לעיר, ולו רק לפעם אחת. במקרה כזה, אם הדמויות מסכימות, ההיתקלות שנתונה מופיעים בנספח מתרחשת במהלך הסיוור, סמוך לשער. אך סביר שמצב כזה לא יקרה, כי רוב שחקני מבוכים ודרקונים נמנעים בדרך כלל מהצטרפות לגופים גדולים, כמו צבא של עיר. לכן, אם תרצה לכלול את ההיתקלות

בכל זאת, תוכל לגרום לטרולים לנפץ את השער ולחדור אל העיר, כך שלדמויות לא תהיה ברירה אלא להשתתף.

אפשרות חקירה 2

אם הדמויות בוחרות לטפס על מגדל מצודת האבן, הן יגלו שניתן להתגנב בקלות לאחת המרפסות, משם להאזין לנאמר במועצה. רוב השיחה (שמשתתפיה מונים כשמונה אנשים) מתמקדת בנתונים מספריים, ובקביעת יעדים שונים להגדלת הצבא, אך ישנו קטע אחד שעשוי למשוך את תשומת ליבם של ההרפתקנים:

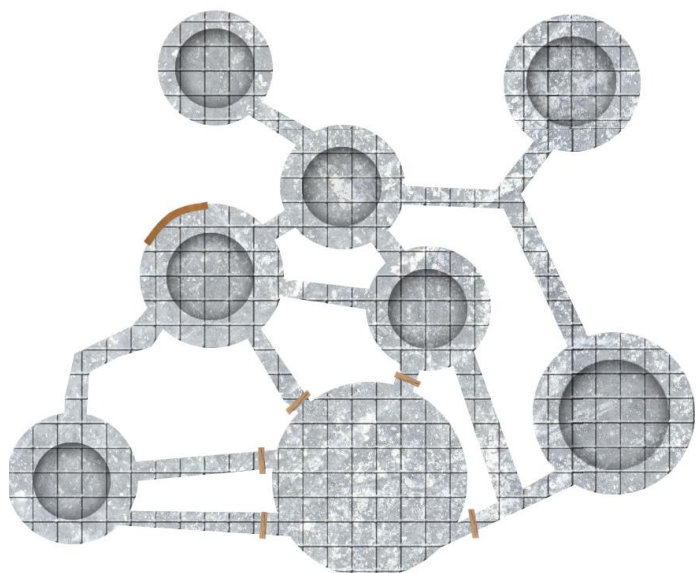
לורד ארקהם (קול נמוך ועייף): ...ועכשיו לנושא אחר, רבותי. גנרל רוהאן, רשות הדיבור שלך.

גנרל רוהאן (קול חמוץ ונמהר): תודה לך, אדוני. ובכן, חוליות הסיוור שלי טוענות שהן מצאו את הבסיס הצבאי שהטרולים הקימו ביער ליד העיר. זה כבר כמה ימים שאני מתכנן לשלוח לשם את חוליות חיילי העילית שלנו, כדי לשים סוף אחת ולתמיד לבעיית הטרולים. אבל כמובן שאני חייב את האישור של כל הפרלמנט, לפני שאנחנו יוצאים אחת ולתמיד לפעולה יומרנית שכזו. יש מתנגדים?

השר אנסיס (קול קליל אך מחושב): לצערי, רוהאן, לא תזכה בתמיכה שלי. אני סבור שגם אם יושמד הבסיס שלהם כאן – הדבר לא יעצור את הטרולים. יותר ויותר יישובים מדווחים על התקפות ענק של טרולים, ומכאן שיש להם בסיס אם גדול בהרבה. אם הבסיס המקומי יושמד, הם פשוט ישלחו חיילים נוספים.

גנרל רוהאן: זה עדיף מלשבת בחיבוק ידיים ורק לבלום את ההתקפות.

להבחין בשמירה הכבדה על הכניסה. כל ניסיון לחדור שמירה בסדר גודל כזה תהיה בגדר התאבדות.



מקס מוביל את הדמויות לעמק נסתר מאחורי הפסגה, שם נמצא פתח מערכת הניקוז של חממות הפטריות של ט.מ.ל.מ.ט. הוא בגובה כשני מטר, על קיר קרח תלול, והוא רחב למדי. לדבריו, זוהי הכניסה הכי בטוחה למרכז. בנוסף לקושי של הטיפוס על הקיר, הדמויות יצטרכו להתמודד גם עם העובדה שהביוב של החממות מנקז את כל השיקויים בהם הושקו הפטריות, והתערובת הזו לא נראית כמו משהו שבריא לזחול בה. אם דמות נוגעת בטעות בשיקוי, אתה יכול לגלגל 1 ק"מ ולבדוק מה קורה לו לפי השיטה הבאה:

- ❖ 1-2: הקרבן נהיה כתמתם ועננת גז מקיפה אותו
- ❖ 3-4: הקרבן נהיה ירקרק, ומצמיח מכמה מקומות קוצים
- ❖ 5-6: הקרבן נהיה כחלחל, ולא יכול לשלוט בדחף לזמזם שיר עליז

לאתגר החשיבה הזה אין כמה פתרונות מוגדרים, וודאי שלא פתרון אחד. אפשר לתת לדמויות

לורד ארקהם: בזאת אין ספק, ידידי, אבל אני מציע שנמנע מפעולות פזיזות לפני שיהיה לנו פתרון סופי ומכריע, שייפתור את הבעיה אחת ולתמיד.

בשלב זה של השיחה מצטרפים רוב השרים האחרים לעמדתו של ארקהם, התכנית לפלוש לבסיס מתבטלת והישיבה ננעלת.

אפשרות חקירה 3

הטרולים אכן הקימו בסיס ביער. הבסיס מכיל כ- 20 צריפי עץ מפוזרים, וצריף אחד גדול יותר שמשמש כנשקייה. הבסיס משכן קצת יותר ממאה טרולים חמושים, אך דמויות שידועות ענקית יכולות לנסות להתגנב לבסיס, להאזין לטרולים ולגלות בקלות שהם מתכוננים להתקפה שתצא ממש בשעה הקרובה. הנשקייה כמעט לא מצויה תחת השגחה, כך שניתן להתגנב אליה ולרושש את הטרולים מנשק, או להתחזות לטרולים בעזרת שריונות. שביל נוח להליכה שיוצא מהבסיס מוביל לט.מ.ל.מ.ט. לדמויות יש מספיק זמן לחזור לעיר ולדווח למישהו שהטרולים יתקיפו בעוד זמן קצר. אם הן עושות זאת, לורד ארקהם יעניק להן פרס כלשהו לאחר הקרב.

התקדמות העלילה: לאחר הקרב, הדמויות ימשיכו בדרך זו או אחרת אל הבסיס המרכזי החדש של ט.מ.ל.מ.ט, אם בזכות מידע מודיעיני חדש של לורד ארקהם, או סביר יותר: בזכות הדרכתו של מקס הטרול המוזיקלי.

תמונה 7 – חממה מהגהינום

מיקום: מרכז ט.מ.ל.מ.ט.

רקע: מרכז ט.מ.ל.מ.ט שוכן בתוך פסגה חלולה של הר מושלג, והכניסה היחידה אליו היא גשר קרח שנמתח מעל תהום. כבר מרחוק ניתן

להמציא פתרונות משוגעים, כמו הסטת הזרם ועד זחילה במהופך על התקרה.

תעלת הניקוז הולכת ומעפילה במשך כ-20 מטר. היא מגיעה לחממות הפטריות. זהו אולם גדול בכל המידות, שתקרתו עשויה מקרח שקוף למחצה המאפשר לראות דמויות בקומה מעל בצורה עמומה. על הרצפה פרושים מרבדים על מרבדים של פטריות מכושפות בשלל צבעים. כמו כן, מהתקרה משתלשל מיכל ממנו מתפצלים צינורות רבים, הפולטים מפעם לפעם תערובות שיקויים. נתוני המלכודת להלן:

צינורות השקיה מכושפים מלכודת (תמונה 7)

מלכודת: בסוף כל סבב, צינורות ההשקיה מתזים שיקוי על 3-4 דמויות אקראיות.

תפיסה

◆ ד"ק 20: הדמות מבינה שהצינור יתז בקרוב.

התקפה

פעולה רגילה קרוב פרץ 5
מטרות: כל היצורים בפרץ. גלגל קוביות כדי לבחור כמה דמויות אקראיות מתוכם.
התקפה: +11 נגד תגובה
פגיעה: 1 ק6 נזק, 5 נזק מתמשך

דרכי התמחדות

◆ בדיקת אתלטיקה בד"ק 13
◆ דמות יכולה לקלקל את מתקן הצינורות על ידי התקפה (דרג"ש 16, הגנות אחרות 10, נק"פ 35).
◆ דמות יכולה לזרוק אובייקט קטן שיסתום את אחד הצינורות.

לאחר שהדמויות מפלסות את דרכן בין סבך צינורות ההשקיה והפטריות – יהיה משעשע אם הן יתקפו את השחקנים, בעיקר אם חסכת מהשחקנים את ההתקלות הקודמת – הן מגיעות לקצה החממה הענקית, המסתיימת בקיר קרח. בתוך הקיר קבועות יתדות המובילות לקומה השנייה. בצד, ישנה דלת לא נעולה. מאחורי הדלת נמצא מחסן קטן ומוזנח, המעיד על כך

שאינן מרבים לרדת לחממה. בתוך המחסן יש כלי עבודה שונים (מברגים, מסוריות וכו'), צלוחית עם ציפורניים מצופות שוקולד, והחשוב מכל – חליפות הגנה מפני שיקויים. חליפות המתכת מותאמות לצורת גופו של טרול, ומספקות כיסוי לכל הגוף כמעט, כך שאם יצור בינוני לובש אותן הוא עשוי להיראות כטרול. (החליפות מעניקות +6 לדרג"ש ועמידות 10 בפני רעל ומחלה).

הקומה השנייה הומה וסואנת. חוליות של טרולים חיילים מתרוצצות הלוך ושוב. בחללי עבודה מונמכים (בסגנון "כוכב המוות") טרולים קוסמים רוכנים מעל צלחות פטרי, ומרכיבים שיקויים משונים. לעיתים, טרול בדרגה בכירה מובל על ידי הפמליה שלו ממקום למקום, רוכב על לטאת ענק. קשה לנווט במקום, ונראה שהוא לא תוכנן לפי שיטתיות מסוימת. מיותר לציין שאם הדמויות לא מסוות את עצמן עם החליפות, או מתחבאות היטב, חיל המשמר מוזעק והן מותקפות (תוכל להשתמש בנתוני טרולים המופיעים בנספח).

מבוכים

- ❖ **ד"ק 10:** המפעל מורכב מרשת של אולמות עגולים עם חללי עבודה, המקושרים ביניהם בסבך מסדרונות. זה לא שהטרולים בנו אותו כך בכוונה, כדי להקשות על פולשים, פשוט יש להם חוש אדריכלי מעוות.
- ❖ **ד"ק 15:** התכנון של המקום גורם לו להיראות ענק, אבל למעשה הוא בשטח של כחצי קילומטר רבוע.
- ❖ **ד"ק 20:** חלק מהמסדרונות חסומים על ידי שער עץ, ונראה שהרבה מהם מובילים לאותו מקום, ייתכן שזהו אולם מרכזי חשוב.

פרופסור ח. ר. ר. ציניצר (קול שורק ונחשי):

האנשים שלי עובדים יום ולילה, אדוני. מצאנו כמה נוסחאות טובות, אבל אף אחת מהן לא עונה על כל הדרישות שלך. אנחנו לא יודעים עוד כמה זמן נפתח את השיקוי האולטימטיבי, אבל עד אז תצטרך להסתפק בגרסה האחרונה שפיתחנו. למרות שאני יודע שאתה לא אוהב את תופעות הלוואי של זה על טרולים, אדוני.

צ'ארלס: אני שונא כשהם מזמרים.

גנרל אִירוֹקס (קול תקיף, מלא בעיצורים

פוצצים): סלח לי, אדוני, אבל החיילים שלי קצת מתוחים. הם לא מבינים למה אתה מתכוון לכבוש את לגונה-סיטי, ואני בטוח שאם תסביר לנו- כי גם אני לא מבין- הם יהיו רגועים יותר.

צ'ארלס: אדוני הגנרל, אני אשמור את התכניות

שלי לעצמי, ואעשה מה שמתחשק לי מתי שמתחשק לי! אז תמסור לחסרי החוליות שלך שאתה קורא להם בטעות חיילים, שאם הם לא משתפים פעולה, הם יכולים להתחפף ולהירמס למוות כשאנחנו נכבוש את היבשת! זה ברור לך?!

אירווקס: כמובן, אדוני.

צ'ארלס: ובכן, עכשיו אני רוצה להציג בפניכם את אדמירל סנדבר, שהצטרף לשורותינו לא מזמן. הוא ממונה על הצי הימי. אדמירל סנדבר, הרשה לי לברך אותך- אתה היחיד שלא עשה שום דבר מועיל ועדיין לא סבל מנחת זרועי. הזמן הזה נגמר, חביבי.

אדמירל סנדבר (קול נמוך וצרוד): למעשה, אדוני, הקמתי צי נאה למדי. חיל המלחים שלנו מיומן, ויש לנו 3 ספינות מלחמה, 5 ספינות הרעשה, 5 תלת-תורניות ו-

❖ **ד"ק 10:** לאורך המסדרונות, תלויים מהתקרה דגלים במרחקים קבועים, בדיוק בגודל להסתיר כשני יצורים בינוניים.

❖ **ד"ק 15:** אם עוקבים אחר התקדמותן של חוליות החיילים, ניתן להבחין שרובן יוצאות דרך הפתח המרכזי מחוץ למפעל, ולא חוזרות (אלא לאחר כמה ימים). החוליות הנכנסות למפעל הולכות לאחד האולמות הנעולים.

❖ **ד"ק 20:** אחת הדרכים להתגנב לאולמות הנעולים היא לקדוח בתקרת הקרח של הקומה התחתונה. כמו כן, יהיה אפשר, עם קצת מזל, להתגנב פנימה ביחד עם חוליה הנכנסת לאולם.

אפשרות חקירה 1

מעבר לאחת הפינות מגיחה פמליה רשמית במיוחד, המוליכה טרול שאם לא היה רוכב על לטאה גבוהה, לא היה נראה לעין. ניכר בו שהוא חשוב מאוד- הוא משוריין היטב, וקסדה דמוית גולגולת של דרקון מכסה את החלק העליון של פניו. אחריו עוברים כמה טרולים חשובים נוספים. השיירה מתקדמת לאיטה אל עבר האולם הנעול המרכזי, וחומקת בעד הדלתות כדי שהן לא יישארו פתוחות אפילו לשנייה מיותרת אחת.

נדרשת בדיקת התגנבות בד"ק 15 כדי להתגנב פנימה ביחד עם כולם, או בדיקת פשיעה בד"ק 15 על מנת לצותת לשיחה:

לורד צ'ארלס (קול צורם ומלחיץ): ...בולדרים יכולים לזוז יותר מהר מכם! אנחנו מתכוננים לפלישה רצינית, ואתם לא זזים! אני רוצה שכל אחד מכם יגיד לי מה הוא בדיוק עושה, ולא כדאי לכם להתחמק ממני! מה אתה עושה, למשל, ציניצר?

אפשרות חקירה 3

באחד מהאולמות, שנראה מפקדה צבאית, כמה חוליות מתארגנות ליציאה. מפקדם עומד מול כמה חיילים ומתדרך אותם. אם הדמויות לבושות כטרולים כשהן נכנסות לאולם, המפקד חושב שהן כמה מחייליו. הוא נוזף בהרפתקנים על האיחור, ובתור עונש הוא מכריח אותם להתקלח בשבוע הקרוב. הוא מורה להם להחליף את חליפות ההגנה בשריון ומצייד אתם בנשק (שרשרת להבים: הישג 3, כוח נגד תגובה, $2k4+4$ נזק). החוליות יוצאות מהמרכז ויורדות לחוף, שם מחכה להן ספינה שלוקחת אותם לאי המצולה (אורך המסע הוא 3 ימים). שם, החיילים מתמקמים בבסיס. סדר היום בבסיס לא נוקשה, ואפשר להסתלק מן הבסיס בקלות. במקרה שהדמויות מפליגות עם הטרולים לאי המצולה, הן מדלגות על התמונה הבאה.

אפשרות חקירה 4

לאחר שיטוט קצר במפעל הדמויות שמות לב שאחד הקוסמים בחללי העבודה המונמכים יוצא דופן: הוא לובש מדי צבא, ללא שריון, ועונד מדליות צבאיות. כמו כן, הוא לא עוסק במצעי גידול של פטריות מכושפות, אלא רוכן מעל צלחת ובה נוזל זוהר, ולידו פזורות חתיכות קלף ועליהן כתב מוזר (גם דמויות שידועות ענקית לא מבינות אותו). מבט מדוקדק יותר יראה לדמויות שבתוך הנוזל הזוהר מופיעה תמונת רפאים של נמל, ושהמילים על הקלף נכתבות מעצמן. אם הדמויות יתעניינו במעשיו, הן יצטרכו לשרוד בדיקת תרמית או דיפלומטיה, כדי שהטרול לא יהדוף אותן מעליו בנימוס טרולי. אם הצליחו, הטרול מספר להרפתקנים שהוא ממונה על קליטת המידע שמגיע מן המרגלים בלגונה-סיטי:

צ'ארלס: מספיק! מצידי תחרטט מספרים עד מחר. העוצמה של הצי הימי שלך תימדד בקרב, לא לפי מספרים. אבל יש לך עוד זמן לעשות משהו מועיל, סנדבר, כי אני מתכוון לשלוח לשם מרגלים לאיזו תקופה.

אירווקס: מרגלים? איך תחביא טרולים בעיר של אלפים ובני מחצית?

צ'ארלס: תתפלא. לעומתכם, יש כמה כאן ששווים משהו, כמה שבאמת נחוצים כדי לנהל מלחמה. אולי כשהם יחזרו תוכלו ללמוד מהם על מיומנות.

מכאן, השיחה ממשיכה בכיוונים שכנראה פחות יעניינו את הדמויות, הרבה פרטים מספריים יבשים. סביר להניח שהן ירצו לפעול בתגובה למה ששמעו. אם הם ינסו לפרוץ לחדר ולהתחיל להילחם, אתה יכול לרמוז להם בצורה רצינית שהם יהיו מאוד, מאוד, מאוד לא חיים אם הם יתעסקו עם צבא הטרולים של ט.מ.ל.מ.ט.

אפשרות חקירה 2

במידה ואחד ההרפתקנים עוטה את חליפת ההגנה, אחד הטרולים חושב שהוא חברו הטוב, מתנפל עליו בחיבוק טרולי, ופוצח בשיחה ידידותית. הטרול מוסר לידי ההרפתקן חסר המזל צרור מסמכים, ואומר לו שמסמכים אלו מחליפים ידיים כל שבוע כדי שלאויבים יהיה קשה יותר להשיגם (כפי שניתן לראות, זה לא עבד).

משום מה, המסמכים מכילים מפרט טכני של חבית, בתוכה מגוון מכשירים כמו מזרק, נבוט, ספר, ועוד. דמויות שידועות ענקית יגלו שזה למעשה שרטוט של המרגלים ששלח לורד צ'ארלס ללגונה-סיטי. כמו כן, המסמכים מפרטים כיצד בדיוק ישתלטו הטרולים על לגונה-סיטי כשיהיה בידיהם מספיק ידע עליה.

התמונה בצלחת היא המידע היוזואלי שקולט אחד מהם, והמילים שנכתבות מעצמן נשלטות על ידי מרגל אחר. השלישי משדר לטרול אחר. לדבריו, אף אחד חוץ מלורד צ'ארלס וכמה טרולים נוספים לא יודע מיהם המרגלים. הוא מספר להרפתקנים שבקרוב יהיה לצבא מספיק מידע על העיר כדי לכבוש אותה.

התקדמות העלילה: הדמויות הולכות אל עבר לגונה-סיטי, כדי לראות האם יוכלו לעצור את המרגלים, או מפליגות ישירות לתמונה 9.

תמונה 8 – צרות בלגונה-סיטי

מיקום: נחשו איפה.

רקע: לגונה-סיטי שוכנת על צלע הר הפונה אל הים. גם היא מורכבת בעיקר מבתי אבן. לכל אורכה פרוש נמל אבן, ולמרבה ההפתעה לא עוגנות בו ספינות, אלא דיונוני ענק, שעל גבם קשור מעין צריף קטן ומכולות רבות. ברגעים אלו ממש, המרגלים של צ'ארלס- חביות רובוטיות- מסתובבים חופשי ברחובות.

חכמת רחוב

❖ **ד"ק 5:** לגונה-סיטי היא עיר נמל, לכן טבעי שבנמל יהיו הרבה היתקהלויות ומפגשים חברתיים.

❖ **ד"ק 10:** סביבת מפגשים חשובה נוספת היא פונדק המגדלור. זהו פונדק דו קומתי השוכן במגדלור לשעבר ממש על שפת המים, והוא רוחש תמיד בשמועות ובמעשיות. בעלי המקום, מר וגברת נראים, הם שני אלפים קרירים המנסים להימנע ככל הניתן מוויכוחים קולניים בנושא שמועה כזו או אחרת.

❖ **ד"ק 15:** הגוף המרכזי בעיר הוא גילדת הסוחרים, האחראית, בין היתר, על אפסון הסחורה היוצאת מלגונה-סיטי לפני שהיא נשלחת אל מעבר לים. ניתן להיכנס למקום רק בליווי אחד השומרים, שכן יש בו גם מסמכים סודיים הכוללים את המידע אודות הסחורה העתידה לצאת.

מאגיה

❖ **ד"ק 20:** דמות אשר תבצע בדיקת מאגיה במיקום ספיציפי, בו התרחש אחד האירועים המופיעים בהמשך, תוכל לגלות את הקסם שמפעיל את החביות המונפשות.

אפשרות חקירה 1

לפני שההרפתקנים מגיעים לעיר עצמה, הם עוברים דרך פרברי לגונה-סיטי: אזור בעל אופי כפרי, השוכן על גבעות אבן, ומשובץ בחוות קטנות וישנות. בחצר של אחת החוות נמצא מישהו שבהחלט לא שייך לכאן: בן-מחצית בלבוש רשמי, חרב סיף בנדן מהודר חגורה למותניו, וכובע עמוס נוצות לראשו. הוא שוכב על הקרקע, מחוסר הכרה. די בטלטול קל כדי להעיר אותו.

הוא מספר לדמויות שקוראים לו ג'ק, והוא חבר באיגוד המשמר המלכותי של העיר. בלילה הקודם הוא הוצב בעמדת השמירה הרגילה שלו, ולפנות בוקר שמע רעשי חבטה בלתי שגרתיים עולים מאזור החוות. הוא הלך בעקבות הרעש לחווה הזו, ופה הוא חשד: לפי מה שידוע לו, החווה נטושה כבר חמש שנים. לפתע חש מהלומה בגבו, ואז, כנראה, איבד את הכרתו.

החווה אכן נראית כאילו לא טיפלו בה במשך כמה שנים. מבני העץ רקובים ומטים לנפול, הקש

באסם העלה עובש, ורוב הרכוש במבנה שכנראה שימש כבית נבזז.

תפיסה

❖ ד"ק 15: בבית יש חבית בירה שנראית חדשה ולא רקובה באופן מחשיד.

ניחשתם נכון! זו החבית המרגלת של צ'ארלס! היא מנסה להיראות רגילה כמה שניתן, אך אם דמות תתקרב אליה יותר מדי החבית תתקייף.

חבית תבונית מונפש טבעי קטן קטן אבל עצבני	אורב דרגה 7
יחמה +8	
נק"פ 80 מדמם 40	
דרג"ש 23; קשיחות 23; תגובה 24; רצון 19	
מהירות 9 (גלגול) 6 (ציפה)	
חרב קצרה (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק	
+13 נגד קשיחות, 10ק1 +3 נזק	
התקפת בזק (רגילה)	
החבית מתגלגלת עד 10 משבצות, ומבצעת התקפת חרב קצרה במהלך התנועה, מבלי לעורר התקפה מזדמנת.	
מוט (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק	
הישג 3, +14 נגד תגובה, 12ק1 נזק, בפגיעה מעל 15 המטרה מופלת שרועה.	
הפלה (רגילה)	
החבית מתגלגלת עד 12 נשבצות, ומבצעת התקפת מוט במהלך התנועה, מבלי לעורר התקפה מזדמנת.	
פגיון מורעל (רגילה) ♦ נשק, רעל	
המטרה חייבת להיות ללא יכולת תנועה, +15 נגד קשיחות, 28ק2 +2 נזק, 4 נזק מתמשך.	

אפשרות חקירה 2

בנמל בדיוק עוגן דיונון-סחר, עמוס במכולות של חביות בירה. נראה שהפריקה כבר החלה, כי על הנמל יש ערימה של חביות, אחת מהן היא המרגלת. לידה עומד מלח בן מחצית צעיר, רוכן מעל מלח בן מחצית אחר, ששוכב על הרצפה.

בשיחה עמם, יתברר לדמויות שבן המחצית השרוע על הרצפה, אנדר שמו, עזר למלח השני,

גארט, לפרוק את החביות. בשעה שגארט היה עסוק בסידור החביות ולא הסתכל, אנדר הופל פתאום, ומאז זיכרונו של אנדר עמום. הוא רק זוכר את עצמו שרוע על רצפת הצריף המותקן על גב הדיונון, ורעש של חביות מדרדרות. הוא התעלף, גארט הוריד אותו לנמל ודאג לשלומו. הוא התעורר לפני זמן קצר, במצב די טוב.

אם המלחים יישאלו על הדרך שעשו עד ללגונה-סיטי, הם ישיבו ששום דבר מיוחד לא קרה במהלכה. הם מובילים בירה כבר שנים, והדרך שעשו הפעם לא הייתה שונה במשהו.

מרפא

❖ ד"ק 10: אנדר התעלף כתוצאה ממהלומה שספג ממרחק קצר מאוד. הדמות יכולה לטפל בו באופן בסיסי בלבד.

❖ ד"ק 15: הדמות יכולה לטפל באנדר כך שיוכל לעמוד בחזרה על רגליו תוך כמה דקות.

אפשרות חקירה 3

זירת ההתרחשות השנייה היא הקומה השנייה בפונדק המיגדלור. מלח אלף זקן מפעיל את פנס המגדלור הישן הניצב ליד מתקן לחביות בירה, שם מתחבאת אחת החביות, וכמה אנשים מתקהלים סביבו. הוא מספר בלהיטות שבמהלך דרכו ללגונה-סיטי, הוא הבחין במשהו לא שגרתי במרחק מה ממנו- קבוצה של כשלוש ספינות מלחמה. עכשיו, בעזרת הפנס של המגדלור, הוא מנסה לאתר את הספינות, עד כה ללא הצלחה. אם הוא נשאל על עצמו והמסע שלו כאן, הוא משיב כי שמו הוא קפטן וולרויס, והוא מייבא מתכות נדירות ואבנים טובות.

במהלך השיחה, מזדעק קפטן וולרויס לפתע, וצונח על הרצפה. ההתקהלות מתגברת, ואלא

אם כן אחת הדמויות עושה משהו אחר, הוא מובל אל ביתו של החובש.

מרפא

- ❖ ד"ק 10: על הקרסול של קפטן וולרוס יש סימן דקירה שנוצר ממש בדקות האחרונות. זוהי דקירה מזערית, כמו זו של מחט. לפי איך שהאיזור הגיב, ניתן להסיק שהמחט הייתה מורעלת. הדמות יכולה לטפל בפצע באופן בסיסי בלבד.
- ❖ ד"ק 15: זה לא רעל מוכר, ייתכן שהוא פיתוח של אדם פרטי. אם לקפטן וולרוס יש מזל, הרעל לא ישאיר אותו במצב של חוסר הכרה יותר מדי זמן. כשהוא יקום, בכל אופן, הוא לא יזכור הרבה ממה שקרה. הדמות יכולה לטפל באזור כך שהשפעת הרעל תפחת.
- ❖ ד"ק 25: הדמות מסוגלת לטפל באזור כך שהשפעת הרעל תתפוגג תוך שלוש שעות.

אפשרות חקירה 4

אנשים רבים מתקהלים באחד ממחסני הגילדה. שומרים נוספים הוזעקו כדי לפקח על זירת הפשע, וגם אזרחים רגילים מסתובבים שם.

אין ספק, הייתה שם פריצה: ערימות של ארגזי סחורה הופלו, ותוכנם מפוזר על הריצפה, חביות בירה מתגלגלות, והכספת בה נשמרו המסמכים הסודיים נפרצה. המסמכים עדיין שם, למרבה המזל. השומרים מניחים לאנשים להסתכל, אבל לא נותנים להם להתקרב יותר מדי. אחד השומרים עומד בצד ומשיב לשאלות של אנשים.

לדבריו, הפריצה הייתה בצהרי היום הזה. הוא וצוות של עוד כחמישה שומרים שמרו על המבנה בחוץ, ואנשי הגילדה, שבדרך כלל נמצאים בפנים למטרה כלשהי, היו במועצת העיר. לאחר זמן מה, השומרים שמעו קולות עזים מבפנים, ונכנסו

מיד. הפורץ לא היה שם, וגם סימנים שיעזרו בגילוי לא היו.

פתרון התעלומה: במקרה הראשון, אחת החביות

ניסתה למשוך את תשומת לבו של השומר כדי שתוכל להוציא ממנו מידע במקום שקט. לאחר שהשיגה את המידע שרצתה, החבית היממה אותו כדי שלא יזכור דבר.

במקרה השני, אחת החביות התגנבה לדיונון הסחר של גארט ואנדר, וברגע שאנדר היה לבדו, היא ניסתה להוציא ממנו ידע בכוח. כשזה לא עלה יפה, היא היממה אותו במוט כדי שלא יזכור דבר.

במקרה השלישי, אחת החביות התגנבה למתקן חביות הבירה בפונדק. היא לא רצתה שקפטן וולרוס ידווח לכולם על אניות המלחמה הטרוליות, וניסתה למנוע זאת בעזרת רעל.

במקרה הרביעי, אחת החביות התגנבה אל מחסני הגילדה, וניסתה להשיג כמה שיותר ידע על המסחר בלגונה-סיטי.

מובן שהדמויות לא אמורות לדעת את כל זה בשלב זה, אבל אמור להתעורר בהן איזשהו חשד. אם הדמויות לא מפתחות תיאוריה לגבי הפתרון לתעלומות בשלב זה, אפשר לספק להן עוד חומר למחשבה בעזרת עוד אפשרויות חקירה באותו סגנון. חשוב לזכור, כמובן, שכל האירועים הנוספים יכולו נוכחות של חביות בירה. אם הדמויות חוזרות לזירות האירועים, בידיעה שהגורם המשותף לכולן הוא חביות בירה, הן אפילו לא צריכות לבצע בדיקה כלשהי כדי להבחין בחביות יוצאות הדופן. על כולן מודבקת תווית, עם הכיתוב: בירט צפע, מבשלת העחים וויפר (כלומר: בירת צפע, מבשלת האחים וויפר). אם תרצה להימנע מהיתקלות אפשרית עם

במרחק מה, האדמה שוקעת ומתוכה עולות דמויות ערפל של דגים ואלמוגים. אזור זה, המצולה, שואב לתוכו כל דבר חי.

התקלות ♦ יצירה, אשליה

פעולה רגילה טווח 5

השפעה: אתה יוצר אשליה של שונות ערפילית במשבצת פנויה בטווח. השונות לא יכולה לזוז מהמשבצת, והיא נשארת עד סוף תורך הבא. השונות יכולה לשאוב כפעולה רגילה.

מטרה: עד שני יצורים הסמוכים לשונות

התקפה: כריזמה נגד קשיחות

פגיעה: 12ק+ מתאם כריזמה, והמטרה או המטרות לא יכולות לצאת מהמשבצת עד שהשפעת התקפה זו נגמרת.

לאחר מכן, הספר מציין את תאריך ההוצאה להורג של אדראן קסטנר, ומפרט את המידע שאספו החביות בלגונה-סיטי. החבית שהממה את אנדר לא אספה מידע רב, אבל הצליחה להשיג מג'ק את מספר השומרים והחיילים באיגוד המשמר המלכותי. החבית שהזריקה רעל לקפטן וולרוס יודעת שהשמועות על ספינות מלחמה לא מזוהות כבר עושות להן כנפיים, והחבית שפרצה לגילדת הסוחרים הצליחה להעתיק את המסמכים המפרטים את הייצוא והייבוא לחדשיים הקרובים.

התקדמות העלילה: הדמויות עושות את דרכן אל אי המצולה, כדי להציל את אדראן קסטנר.

תמונה 9- מסתורי אי המצולה

מיקום: אי המצולה.

רקע: באופן מפתיע, אף אחד מתושבי לגונה-סיטי לא שמע מאודו על אי המצולה. הספר שמצאו הדמויות מכיל גם מפה של הים באזור לגונה-סיטי, כולל אי המצולה. ספנים מקומיים יסכימו לקחת את הדמויות לשם, למרות שהדבר יגרום

החביות, אתה יכול "להזעיק" את אנשי העיר ולהשמיד בעזרתם את החביות אפילו בלי קרב. אם השחקנים שלך אובססיבים להיתקלויות, או

תכלית

התמרה לאיש-דג

הבהובחים כחולים מביזקים על פני עורך, המתכסה בקשקשים. זימים מופיעים על לחיך, בנוסף לסממנים נוספים של שוכן מים- צבתות, סנפירים וכדומה.

יומי ♦ התמרה

פעולה משנית אישי, או כל בן ברית סמוך

השפעה: אתה הופך לאיש-דג עד סוף ההיתקלות או עד שעוברות 5 שעות. בעורך איש-דג, אתה מסוגל לנשום במים ולעמוד בלחץ שבמעמקי הים. כמו כן, אתה זוכה בתוסף +4 למהירות התנועה במים, ובתוסף +3 לגלגולי התקפה כנגד יצורים שוכני מים.

שאתה אובססיבי להיתקלויות, תוכל להשתמש בנתונים המופיעים בנספח.

לאחר שהחביות הושמדו, בדרך זו או אחרת, הן מתפוצצות והמגנונים הפנימיים שלהן נחשפים. בין היתר ניתן למצוא בין המערכות המורכבות ספר, המכיל את כל המידע שנאסף על ידי החבית. עיון בספר יראה לדמויות שלפני שהחביות הגיעו ללגונה-סיטי, הן ריגלו גם במקום בשם אי המצולה. הן הגיעו לשם יחד עם אדמירל סנדבר, שנשלח לשם כדי לנסות לשכנע את בני המקום- מעין אנשי דג- להצטרף לטרולים. יחד איתו הגיע גם שבוי בשם אדראן קסטנר, שיוצא להורג בקרוב כדי להראות למקומיים מה יקרה למתנגדים. עוד עולה מהספר כי סנדבר הצליח להתחבר עם אנשי הדת מאי המצולה, והם חשפו בפניו לחשים סודיים השמורים רק לכוהנים. עקב הקשרים שקשר עם אנשי הדת, קיים סיכוי גבוה שגם תושבי אי המצולה יצטרפו לטרולים. הלחשים מפורטים בספר, כך שכל דמות בעלת מקצוע עם מקור כוח מאגיה או קדמוני יכולה להשתמש בהם.

להם להרים גבה. הדמויות יכולות להשתמש בבדיקות שונות כדי לאתר את היעד ולהגיע אליו.

חכמת רחוב

- ❖ **ד"ק 15:** בנמל עוגן דיונון-סחר שנראה כאילו הוא עומד להפליג בעוד זמן קצר לכיוון הכללי של אי המצולה. הספנים מעמיסים עליו סחורה בארגזים גדולים, ואפשר לרוקן את אחד מהארגזים ולהתחבא בתוכו. אם הדמויות בוחרות באפשרות זו, הן יצטרכו לרדת בשלב מסוים ולשחות לאי. אחרת, הן ימצאו את עצמן בממלכה בקצה השני של העולם, מה שיכול להיות משעשע למדי.
- ❖ **ד"ק 20:** לספנים בלגונה-סיטי אין רק דיונונים. במרחק מה על הנמל עוגנות כמה סירות קטנות שנראה כאילו לא השתמשו בהן שנים, ואף אחד לא משגיח עליהן.

טבע

- ❖ **ד"ק 15:** הספר מתאר באופן כללי את האקלים והנוף באי המצולה, מה שמאפשר לדמות לדעת באופן כללי מאוד איפה נמצא האי ביחס ללגונה-סיטי.
- ❖ **ד"ק 20:** בספר מוזכרים דגי רעמתן, דבר שיכול לעזור באיתור האי, שכן דגי רעמתן חיים בסביבות מאוד מסוימות.

מאגיה

- ❖ **ד"ק 15:** בנוסף ליכולות הפיזיות של לחש ההתמרה לאיש-דג, הלחש מעניק גם יכולת "להרגיש" היכן נמצא המקדש בו פותח הלחש- באי המצולה.

כך או כך, הדמויות מגיעות לאי המצולה בסופו של דבר. תושבי המקום הם אנשי-דג מסוגים שונים: לחלקם יש ראש עם זרועות דינון, לחלקם

יש צבתות במקום זרועות, לחלקם יש שורת סנפירים המבצבצת מן הגב, לחלקם יש קשקשים במקום עור וכדומה. למרות שאין שם בני אנוש בכלל, הם לא מתרגשים לראות חבורה של בני אנוש וטרול. האי כולו נוטה על צידו, כך שחלקו נמצא מתחת למים. בינות לצמחייה הטרופית חבויים מבני אבן היוצרים מבוך עירוני של כיכרות, סמטאות ורחובות.

אפשרות חקירה 1

סמוך לחוף של האי, גדלה שושנת ים גדולה (גדולה מן הרגיל, אך לא כמו השושנה לה סוגדים אנשי השושנון). ניתן להבחין בה בעזרת בדיקת תפיסה בד"ק 10. דמות שזיהתה את השונה תשים לב לשביל שמסומן בצדפים היוצא ממנה. השביל מתחיל בעומק של כחצי מטר, אך הוא יורד מטה-מה אל תוך כחול הים. אם הדמויות ביצעו את קסם ההתמרה לאנשי דג, או כל קסם אחר המאפשר נשימה במים, הן יוכלו ללכת בו בקלות. השביל מגיע לעיר תת-ימית של אישושנונים, אנשים בעלי ראש שושנון. מרכז העיר הוא שושנת ים עצומה, אליה ניגשים מדי פעם אישושנונים כדי להביא לה מנחות קטנות. השושנה לא בוחלת גם בכריש או דולפין חסר מזל שנלכד בטעות בזרועותיה. קצת הלאה ממרכז העיר, ניצבת ספינה טרופה תחת שמירה כבדה.

דת

- ❖ **ד"ק 15:** שושנת הים הכבירה, היא ככל הנראה האלה של תושבי המקום. התושבים מאכילים ומפטמים אותה כדי שתספק להם הגנה.

חוכמת רחוב

- ❖ **ד"ק 10:** הספינה הטרופה הוסבה לבית כלא, לכן שומרים רבים מגינים עליה.

כשהטרולים ישתלטו על העולם – הרפתקה של מבוכים ודרקונים.

מלבד העובדה שהיא נמצאת מתחת למים, ומאוכלסת על ידי אישונונים, זוהי עיר רגילה למדי. ניתן למצוא בה בתי מגורים, חוות סרטנים, פונדקים וכדומה. אם אחד המקומיים נשאל על הספינה, הוא משיב כי זהו בית כלא, שם נמצאים האנשים שיוקרבו לשובת הים. אם הוא נשאל גם על הטרולים, הוא משיב שככל הידוע לו העיר התגייסה באופן רשמי לעזרתם של הטרולים. כמה מהתושבים חושבים שזה רעיון טיפשי, אבל אף אחד לא מעז להביע את דעתו מחשש שיוקרבו לשובת.

לאחר כחצי יום, נשמעים קולות גרירה רמים מכיוון הספינה, ובאורח פלא היא מתרוממת, עטופה במעין שדה כוח סגול קסום. האישונים בוהים במחזה בעיני דג פעורות למשך זמן מה, ולאחר מכן קבוצה של חיילים מוזעקת ועולה אל פני המים. במקרה כזה, הדמויות עוברות ישר לתמונה האחרונה.

אפשרות חקירה 2

באחד הכיכרות באי המצולה יש התקהלות. אנשי דג עם כובעים מגוחכים בצורת שושנת ים אווזים בשרשראות של אנשי דג כפותים, ואיש דג זקן למראה נואם בקולי קולות בשפה משונה. לאחר כמה משפטים איש דג בכובע מגוחך מתרגם אותו למדוברת:

... מי ייתן והאלה הגדולה, הוד שושנותה, מרובת הזרועות הכבירה, בעלת הלוע שלא ניתן להימלט ממנו, הנוראה בעקיצותיה, האדירה והנפלאה שבכל יצורי הים, תקבל את מנחתנו. מי ייתן והאלה הגדולה, בעלת המעי עם הפתח היחיד, בעלת הסימטריה הרדיאלית המופלאה, שלוקחת חלק ענק ובלתי נפרד מתת-המחלקה שאים, קרובת המשפחה האצילית והכבירה של מדוזות,

תספק לנו הגנה תמורת כופרים עלובים אלו. אני מכריז על הקרבת הקורבן המאה וחמישים.

בשלב זה אנשי הדג וההמון שצועד אחריהם מתחילים לצעוד אל עבר המקדש. מיד לאחר שהזקן, המתורגמן והשבויים נכנסו, דלתות המקדש נסגרות. לאחר כחצי שעה הדלתות נפתחות שוב וההמון נוהר פנימה, כל אחד שקוע בתפילה.

אפשרות חקירה 3

בכיכר המרכזית באי ניצב המקדש ענק, בסגנון פירמידה אצטקית. בחלל המרכזי במקדש יש רחבת אבן, ובה מים המגיעים עד הברכיים. רצפת הרחבה וקירותיה מכוסים באצות, צדפים, בלוטי ים, כוכבי ים וכדומה. במרכז הרחבה יש טוטם – עמוד עבה המגיע מהרצפה לתקרה. הוא הולך ונעשה קטן יותר ככל שהוא מתקרב לרצפה. הטוטם מחולק ל-5 שכבות, המעוטרות בתבליט: בשכבה העליונה ביותר יש תבליט של סרטנים, בשכבה השנייה יש תבליט של כרישים, בשכבה השלישית יש תמונונים, בשכבה הרביעית יש חכאים (הדגים המפחידים עם ה"מנורה" שמשתלשלת מהראש), בשכבה התחתונה יש דרקון-ים.

טבע

❖ ד"ק 10: הטוטם מתאר את בעלי החיים השונים החיים בעומקים שונים של הים.

תפיסה

❖ ד"ק 10: לפי הקול שמשמיע הקיר שמול הכניסה, ניתן להסיק כי יש מאחוריו עוד חלל. ❖ ד"ק 15: בין סבך האצות ובעלי החיים הקטנים שעל הקיר, מוחבאת כתובת, ומתחתיה עיגול.

בכתובת על הקיר כתוב: "כולו רגליים, אך לזוז אינו יכול, נפל מן השמיים, אל הים הכחול".

פיתרון החידה: מדובר בכוכב ים. יש להצמיד כוכב ים כלשהו לעיגול. לאחר שהדמויות עשו כך, חלק מהקיר מחליק הצידה, ומאפשר לדמויות לעבור.

מעברו השני של הקיר יש חדר עם תקרה גבוהה, המלא במים עד מחציתו בערך (הגובה בו נמצאות הדמויות). מן הפתח ממנו נכנסו לחלל זה יוצא משטח אבן, שיכול להכיל את הדמויות בקושי, ועליו חמש דיסקיות אבן. על כל אחת מהדיסקיות מצוירת שמש עם קרניים באורכים שונים. עומקם של המים הוא כחמישה מטר. בנוסף, פזורים במים 5 טוטמים במרחקים שווים זה מזה. טוטם אחד מתאר סרטנים, השני כרישים, השלישי תמנונים, הרביעי חכאים והחמישי דרקון ים. בכל טוטם יש שקע עגול שמתאים לגודל הדיסקיות.

על הקיר מול הפתח, בגובה של כ-4 מטר מגובה המים, נמצא תבליט עגול של שושנת ים. כמעט בלתי אפשרי לטפס על הקיר, כי זורם עליו זרזיף של מים, מה שהופך אותו לחלקק.

פתרון החידה: בעלי החיים על הטוטמים במים תואמים את בעלי החיים על הטוטם בכניסה. כאמור, כל סוג של בעלי חיים חי בעומק שונה, שמגיעה אליו כמות שונה של אור: לשכבה הראשונה (סרטנים) מגיעה כמות האור הגדולה ביותר, לשכבה השנייה (כרישים) מגיע קצת פחות אור, וכן הלאה. אם כן, את הדיסקית עם השמש עם הקרניים הארוכות ביותר יש להצמיד לטוטם הסרטנים, הדיסקית עם השמש המאירה קצת פחות שייכת לטוטם הכירשים, וכן הלאה. לאחר שהדמויות מצמידות לטוטם את הדיסקית המתאימה לו, הוא מתרומם מעט. כל טוטם מתרומם לגובה שונה, כך שלאחר התאמת כל

הדיסקיות, נוצרות מדרגות המובילות לתבליט. התבליט מחליק הצידה, ומאפשר לדמויות להיכנס אל תוך חדר עגול קטן. את קירותיו של החדר מעטרים הירוגליפים המתארים אנשי דג, הגוררים אנשי דג זעופי פנים אל עבר שושנות ים ענקיות. בהירוגליפים נוספים מתוארות שושנות ים המפיצות אור, ואנשי דג משתחווים להן.

לפני שהדמויות מספיקות לחשוב "אוי ואבוי, נראה לי שזו כת מרושעת", הרצפה של החדר נפתחת, והדמויות נופלות מטה-מטה, בתוך גליל ארוך, אל עבר התמונה הבאה.

התקדמות העלילה: הדמויות מגיעות אל העיר התת-ימית של האישושנונים.

תמונה 10 – אוי ואבוי, זו באמת כת מרושעת

מיקום: העיר התת-ימית של האישושנונים.

בעודן צונחות במורד הגליל האינסופי כמעט, הדמויות שבסוף מחכה להן לוע עגול של יצור ענק משונה, כמו הלוע של הסארלק ממלחמת הכוכבים. בין פתח הצינור ללוע יש רווח של מטר.

מה? למה אתם מסתכלים עליי ככה? כי הדמויות לא יכולות לנשום מתחת למים? שטויות. נמשך.

הלוע של שושנת הים הענקית **מכשילה דרגה 9**
מלכות

מלכות: לוע בשטח של 3 על 3 מוביל למערכת עיכול של שושנת ים, ובולע כל דמות המתחילה את תורה בתוכו.

אקרובטיקה

◆ ד"ק 15: הדמות מצליחה להיאחז בבליטה בצינור.
◆ ד"ק 20: הדמות מחליקה הצידה לפני שהיא מגיעה ללוע.

◆ ד"ק 25: הדמות נוחתת על הלוע כך שרגליה מצדו האחד חורעותיה מצדו האחר, כמו "מגשרת" על הלוע. הדמויות הבאות שייפלו ינחתו על דמות זו, ולא יצנחו לתוך הלוע.

כשהטרולים ישתלטו על העולם – הרפתקה של מבוכים ודרקונים.

תגובה מיידית קפא"פ
מטרה: יצור או יצורים בשטח הלוע
התקפה: 18+ נגד קשיחות

פגיעה: היצור או היצורים סופגים 8ק2 נזק רעל ו-5 נזק רעל מתמשך (הצלה לסיום), ונשאבים קצת למטה.

דרכי התמחדות

- ◆ דמות המבצעת בדיקת כוח בד"ק 14 מצליחה להימלט מהלוע.
- ◆ דמות יכולה לתקוף את שושנת הים (דרג"ש 19, קשיחות 26, תגובה 18, רצון 17, נק"פ 300)

לאחר שהדמויות נחלצו מהלוע של השושנה, השושנה מתעצבנת. היא סוגרת את זרועותיה ולא מאפשרת לדמויות לברוח. למרבה הפלא, הדבר הבא שהיא עושה הוא להתחפר באדמה, ולפלוס בתוכה דרך בתוך מנהרה. כעבור זמן מה של חשיכה כמעט מוחלטת, השושנה מגיחה אל פני הקרקע שוב. הפעם הדמויות נמצאות בתוך מבנה עץ רעוע ומרקיב, שחוזק על ידי רשת של מוטות ברזל. השושנה זורקת את הדמויות על הרצפה וממהרת להיעלם בתוך האדמה שוב. המנהרה נסתמת. (הערה: מרגע זה ועד שיצויין אחרת, הוסיפו לכל שם עצם את התואר "מרקיב").

תפיסה

- ❖ **ד"ק 10:** המקום, יהיה אשר יהיה, טבע בים לפני זמן רב. רשת הברזל היא חידוש טרי למדי, כי הברזל עדיין לא חלוד.
- ❖ **ד"ק 15:** זהו חדר של ספינה טרופה. ייתכן שלאחר שהספינה טבעה, המקום הוסב לבית כלא. על רשת הברזל חרוטות רונות המזכירות את ההירוגליפים בחדר העגול במקדש.
- ❖ **ד"ק 20:** מישוהו, ככל הנראה קורבן נוסף של האישושוננים, שהה בחדר הזה לפני כשבוע.

מאגיה

- ❖ **ד"ק 15:** שימוש כלשהו במאגיה נעשה בחדר.

דת

- ❖ **ד"ק 10:** המקומיים-אנשים בעלי ראש שושנון- אימצו את שושנת הים העצומה כאלה שלהם.
 - ❖ **ד"ק 15:** בתמורה להגנה שהשושנה מספקת להם, המקומיים מקריבים לה קורבנות: כופרים שלא צייתו לעקרונות הדת.
- בפינת החדר עומדת תיבה סגורה, ועליה יומן. הדיו ברוב הדפים כבר מחוק לגמרי, פרט לדף אחד, בו הדיו טרייה:

אם אתם קוראים את זה, סימן שכוחם של האישושוננים מתחזק. וזה לא טוב. אם התכנית שלהם ושל הטרולים תצא לפועל, הדבר היחיד שנוכל לעשות הוא לקוות שרוב הממלכות החזקות יצליחו לעצור אותם.

אני יודע על מזימת הטרולים בגלל שיקוי מסתורי שמצאתי יום אחד במערה על רכס המלתעות. ניתחתי אותו במעבדה הביתית שלי, והסקתי שהוא מיועד להגנה מפני התאבנות. כנראה הריח החריף שלו משך טרולים, כי באותו לילה שניים פרעו לביתי. ניהלנו קרב. הם לקחו אותי בשבי, והובילו אותי למפעל שלהם בהרים. המנהיג המבחיל שלהם אמר להם לשלוח אותי לאי המצולה, בספינה עם מנהיג טרול זוטר, כדי שיוכל לשכנע את המקומיים להצטרף אליו. אחרי שכולם ראו מה יקרה אם הם לא יצטרפו, הוא כלא אותי פה. לרוע מזלם, הקורות הרעועות של הספינה לא עמדו בפני כוחות הקסם שלי, והצלחתי לחמוק מכאן. הפתח שפתחתי נמצא בתוך התיבה. כעת אני שוקד על שיקום הספינה בעזרת קסם, ואשמח אם תצטרפו אליי.

שלכם, אדראן קסטנר

אם המנעול של התיבה עבד אי פעם, עכשיו הוא כבר הרוס לגמרי, ואפשר לפתוח את התיבה בקלות. ואכן, בתחתית התיבה פעור פתח, סמוך לקיר בו תקועות יתדות מאולתרות. שולי הפתח חרוכים, מה שמעיד על כך שקסטנר השתמש בכוח אש. כאשר הדמויות יורדות, הן מגיעות

לחדר גדול יותר. בתוך הקירות עובר מעין שדה כוח סגלגל, בעל מרקם דמוי עץ, המחזק את המבנה. בחדר ישנה יציאה למסדרון שלאורכו פזורות דלתות, וגם הוא מחוזק על ידי שדה הכוח. מתוך אחת הדלתות עולה המהום חרישי. בתוכו נמצא אדראן קסטנר, חצי אלף זקן, שוקד על התקנת שדות כוח במקומות נוספים. הוא מקבל את הדמויות בסבר פנים יפות, ואומר שיידרשו לו כמה ימים כדי להשלים את הספינה. הוא מספר להן שתוכניתו היא להפליג לממלכה ביבשת אחרת, שם יש לו מכרים בקרב בית המלוכה, ולגייס את צבאה כדי להכריז מלחמה על ט.מ.ל.מ.ט. גם אם הדמויות לא מעוניינות לשתף פעולה עם קסטנר, הוא מציע להן לעזור לו, כדי שיוכל לעזור להן להגיע בבטחה אל מקום אחר. לקראת סיום השיפוף, נשמעים מלמעלה, מעל פני הים, קולות פיצוץ, ריסוק ובעירה רמים. כאשר הספינה מוכנה לבסוף, והחבורה ביחד עם קסטנר עולה לפני הים, היא מוצאת את עצמה בעיצומה של מלחמה. הספינה נמצאת במפרץ בין שתי שלוחות של הרכס, בצד אחד נמצא מרכז ט.מ.ל.מ.ט, ובצד השני לגונה-סיטי. רוב המלחמה מתנהלת באוויר (על ידי קליעי קסם, בליסטראות ארוכות טווח וחיל פרשים מכונפים), אך ניתן לראות ששני הצדדים נערכים להתקפה דרך הים, שתתחיל בעוד זמן קצר.

התקדמות העלילה: הדמויות נלחמות בצבא ט.מ.ל.מ.ט. (אפשר להפסיק להוסיף "מרקיב" לשמות עצם).

תמונה 11 - הקרב במפרץ

מיקום: המפרץ של רכס המלתעות

ההתקפה דרך הים מתחילה. לגונה-סיטי שולחת דיונוני מלחמה, ומנגד הטרולים שולחים ספינות

מלחמה. החבורה מוצאת את עצמה ליד דיונון מלחמה, המתכוון להתקפה על ספינת מלחמה טרולית. מסביב נמצאים עוד דיונונים וספינות, ובאוויר הקרב האווירי עדיין גועש, אך כדי לא לסרב את ההיתקלות כדאי להתמקד בקרב בין דיונון אחד לספינה אחת. המרחק בין הדיונון לספינה הוא כתשעה מטרים, והספינה של הדמויות וקסטנר נמצאת במרחק של כארבעה מטרים מדיונון המלחמה. המפקד, לא אחר מאשר קפטן וולרוס, מזהה את הדמויות וקורא להן להצטרף למתקפה. נתוני היצורים מופיעים בנספח.

ואמנם, לחימה אינה האפשרות היחידה של הדמויות. אדארן אומר להרפתקנים שבזמן שהיה בשבי הצליח להשיג מידע על אופן פעולתו של השיקוי, וגילה כי במפעל מותקן מכשיר המסוגל לעשות זאת. לפי מה שניתן לראות מהמפרץ, השמירה על מרכז ט.מ.ל.מ.ט הוסרה לגמרי, כך שניתן להתגנב לתוך המפעל בקלות. אפילו אם הדמויות לא יתחפשו לטרולים וייכנסו פנימה כבני אנוש (או בני-כל-גזע-אחר) רגילים, לא יקרה להן כלום, כי המפעל נטוש לחלוטין.

מאגיה

- ❖ **ד"ק 15:** אפשר לשלוט על השיקויים שבעזרתם הטרולים הנלחמים במפרץ מוגנים מהשמש, בדרך כלשהי.
- ❖ **ד"ק 20:** לוח הבקרה, הדומה לזה בו הדמויות ניתקלו בתמונה 4, נמצא באחת העמדות של המכשפים. הדמות מסוגלת לנווט אליו.

על לוח הבקרה אין שמירה כלל. הדמויות יכולות לשנות את מיקום הידיות כאוות נפשן. כל שינוי במיקום אחת הידיות משפיע על הטרולים למטה במפרץ, מה שיכול להחליש את הטרולים, אך רק סדר מסוים של מיקום הידיות מבטל את השפעת כשהטרולים ישתלטו על העולם – הרפתקה של מבוכים ודרקונים.

השיקוי לגמרי. דמות יכולה לגלות אותו על ידי בדיקת מאגיה בד"ק 20. כמו כן, סדר הידיות המסוים הזה מופיע בתוך ספר בשם "ספר הנוסחאות" הנמצא באולם הראשי, בו התקיים הדיון.

ייתכן שהאפשרות לפלוש למפעל לא תעלה בראשן של הדמויות. במקרה כזה, אפשר לומר לדמות שמסוגלת לבצע בדיקת מאגיה לערוך בדיקה כזו, ולפעול לפי התוצאות המופיעות למעלה.

בכל אופן, כאשר הדמויות מסדרות את הידיות בצורה הנכונה, השפעת השיקוי מתבטלת. ומכיוון שזוהי שעת בוקר, לטרולים חסרי ההגנה אין ברירה אלא לעמוד מופתעים בשמש הקופחת ולהתאבן.

זהו סופו של מרכז ט.מ.ל.מ.ט, וכנראה של רוב הטרולים באיזור.

נספח - היתקלויות 6 ו-11

מתגושש דרגה 7	חייל גמד דמוי אדם טבעי בינוני
	יחמה +6 נק"פ 60 מדמם 30 דרג"ש 23; קשיחות 24; תגובה 22; רצון 22 מהירות 5
	חרב אדירה (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק +15 נגד דרג"ש, 12ק1 + 5 נזק
	עבודת צוות החייל הגמד תמיד תוקף ביחד עם קבוצה של עוד שלושה חיילים.
	ציוד שריון שרשראות, קסדה, חרב אדירה

ארטילריה	בליסטראה מכונה גדולה
	נק"פ 50 שטח 2X2 דרג"ש 20; קשיחות 20; תגובה 3 מהירות 4 יירוט (רגילה, לפי רצון) טווח 50, 17 + נגד דרג"ש, 12ק1 + 20 נזק
	מפעיל הבליסטראה חייבת להיות מאוישת בתא שלה על מנת ליירט או לזוז.
	מחסה הבליסטראה מספקת מחסה ליצור בינוני אחד.
	ציוד 6 סלעים

מתגושש דרגה 6	טרול להבים דמוי אדם טבעי גדול
	יחמה +7 נק"פ 58 מדמם 29 דרג"ש 21; קשיחות 22; תגובה 23; רצון 22 מהירות 5 גרזן יד (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק +13 נגד דרג"ש, 12ק1 + 4 נזק
	סחרור להבים (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק הישג 3, 15 + נגד תגובה, 2ק4 + 4 נזק
	ציוד שריון עור, גרזן יד, שרשרת להבים

כאן ניתן למצוא את כל נתוני היצורים בשתי ההיתקלויות המורכבות.

תמונה 6

חיילי העיר: 5 חיילים בני אנוש, 5 חיילים גמדים, 2 מפקדים, 2 בליסטראות,

טרולים: 6 טרולי להבים, 4 משליכי פגיונות, 2 טרולים מכושפים.

הערה: בהיתקלות זו הופעל חוק עבודת צוות: כשמגיע תורם של החיילים לתקוף, רק שלושה מהם תוקפים. מדי פעם ניתן לשלב התקפה של בליסטראה או מפקד.

מנהיג דרגה 7	מפקד דמוי אדם טבעי בינוני
	יחמה +8 נק"פ 60 מדמם 30 דרג"ש 24; קשיחות 23; תגובה 23; רצון 22 מהירות 5 חנית הטלה (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק טווח 17, 12 + נגד תגובה, 12ק1 + 5 נזק פיקוד (תגובה מיידי) אם תוצאת גלגול ההתקפה של המפקד גבוהה מ-13, חייל הסמוך לו מבצע התקפה בסיסית.
	ציוד שריון שרשראות, קסדה, 7 חניתות הטלה

מתגושש דרגה 7	חייל בן אנוש דמוי אדם טבעי בינוני
	יחמה +6 נק"פ 58 מדמם 29 דרג"ש 21; קשיחות 22; תגובה 23; רצון 22 מהירות 5 חרב (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק +12 נגד דרג"ש, 12ק1 + 2 נזק
	עבודת צוות החייל בן האנוש תמיד תוקף ביחד עם קבוצה של עוד שלושה חיילים.
	ציוד שריון שרשראות, קסדה, חרב מעוקלת

סיפון העץ המותקן על דיונון המלחמה יכול להכיל עד 8 דמויות בינוניות.
ציוד: שריון כבד

ימאי
 דמוי אדם טבעי בינוני
יחמה +7
 נק"פ 60 מדמם 30
 דרג"ש 21; קשיחות 20; תגובה 23; רצון 23
 מהירות 6, שחייה 4
חרב סיף (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק
 הישג 2, +12 נגד תגובה, 1ק2+3 נזק
הפעלת תותח (רגילה)
 טווח 15, +16 נגד תגובה, 1ק10+10 נזק
 מיוחד: הימאי זקוק לפקודה כדי להפעיל כוח זה, וחייב להיות על סיפון הדיונון.
פלישה (רגילה)
 הימאי משליך חבל עם קרס אל האונייה אליה הוא פולש, ואם הצליח, הוא נעזר בחבל כדי לזנק לסיפון השני. כדי לבדוק האם הצליח בהטלת החבל, דרושה בדיקת אתלטיקה בד"ק 7. הימאי סובל ממחסר -1 עבור כל משבצת המפרידה בינו לאונייה השנייה.
 מיוחד: הימאי זקוק לפקודה כדי להפעיל כוח זה.
ציוד: מדי צי הים, חרב סיף, חבל עם קרס

קפטן וולרוס, אלף מפקד
 דמוי אדם טבעי בינוני
יחמה +11
 נק"פ 64 מדמם 32
 דרג"ש 25; קשיחות 24; תגובה 25; רצון 26
 מהירות 6, שחייה 4
חרב סיף ארוכה (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק
 הישג 3, +14 נגד תגובה, 1ק2+5 נזק
הפעלת תותח (רגילה)
 טווח 15, +16 נגד תגובה, 1ק10+10 נזק
 מיוחד: קפטן וולרוס חייב להיות על הסיפון כדי להפעיל כוח זה.
רובה קשת (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק
 טווח 10, +13 נגד תגובה, 1ק2+5 נזק
פיקוד
 קפטן וולרוס יכול לתקוף בתורו, ובנוסף לתת עד שתי פקודות.
ציוד: מדי צי הים, חרב סיף ארוכה, רובה קשת, 20 חצים

טרול משליך פגיונות
 דמוי אדם טבעי גדול
יחמה +8
 נק"פ 54 מדמם 27
 דרג"ש 23; קשיחות 23; תגובה 24; רצון 22
 מהירות 7
הטלת פגיון (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק
 טווח 15, +13 נגד דרג"ש, 1ק2+4 נזק
פגיון הדיפה (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק
 +11 נגד דרג"ש, 1ק2+8 נזק, המטרה נהדפת לאחור.
ציוד שריון עור, 7 פגיונות הטלה\הדיפה

טרול מכושף
 דמוי אדם טבעי גדול
יחמה +7
 נק"פ 70 מדמם 35
 דרג"ש 24; קשיחות 25; תגובה 24; רצון 23
 מהירות 7
מגע מכושף (רגילה, לפי רצון)
 +15 נגד קשיחות, 1ק2+3 נזק, ו-3 נזק מתמשך
חרב מקוללת (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק
 +15 נגד דרג"ש, 1ק10+4 נזק.
ציוד שריון עור, חרב

תמונה 11

חיילי לגונה-סיטי: 1 דיונון מלחמה (המשמש כספינה), 4 ימאים, 1 קפטן וולרוס,

צבא ט.מ.ל.מ.ט: 4 טרולים פושטים, 2 טרולים תותחנים, 2 חיילים אישושנונים, 3 כרישי לחימה.

דיונון לחימה
 חיה טבעית עצומה (שוכן מים)
יחמה +9
 נק"פ 150 מדמם 75
 דרג"ש 29; קשיחות 29; תגובה 20; רצון 23
 מהירות 6 (שחייה)
זרוע עצומה (רגילה)
 הישג 6, +18 נגד קשיחות, 1ק20+4 נזק, והמטרה שרועה.
 מיוחד: הדיונון זקוק לפקודה כדי להפעיל כוח זה.
סיפון

ארטילריה דרגה 6	אישושנון חייל דמוי אדם טבעי בינוני (שוכן מים)
	יחמה +5 נק"פ 54 מדמם 27 דרג"ש 22; קשיחות 21; תגובה 23; רצון 21 מהירות 6 (שחייה)
	חץ (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק טווח 30, +10 נגד דרג"ש, 1ק10 + 4 נזק.
	נחשול היצים (רגילה) ♦ נשק האישושנון מבצע 5 התקפות חץ אל עבר מטרה אחת או שתיים סמוכות. הוא יכול להזיז את החצים ממסלולם עד 6 משבצות ממסלולם המקורי.
	ציוד: קשת ארוכה, אשפה עם 20 חצים, שריון קל

אורב דרגה 6	כריש לחימה חיה טבעית גדולה (שוכן מים)
	יחמה +8 נק"פ 60 מדמם 30 דרג"ש 23; קשיחות 21; תגובה 24; רצון 18 מהירות 8 (שחייה)
	נשיכה (רגילה, לפי רצון) +13 נגד דרג"ש, 2ק6 + 4 נזק
	התקפת בזק (רגילה) הכריש נע עד 10 משבצות, ומבצע התקפת נשיכה בנקודה כלשהי במהלך התנועה. התקפה זו אינה מעוררת התקפה מזדמנות.
	הפלה למים (רגילה) הישג 2 מטר לגובה, +16 נגד קשיחות, והמטרה מופלת למים.

אורב דרגה 6	טרול פושט דמוי אדם טבעי גדול
	יחמה +10 נק"פ 54 מדמם 27 דרג"ש 23; קשיחות 23; תגובה 25; רצון 22 מהירות 7, שחייה 5
	הטלת פגיון (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק טווח 17, +13 נגד דרג"ש, 1ק12 + 4 נזק
	פלישה (רגילה, לפי רצון) הטרול הפושט משליך חבל עם קרס אל האונייה אליה הוא פולש, ואם הצליח, הוא נעזר בחבל כדי לזנק לסיפון השני. כדי לבדוק האם הצליח בהטלת החבל, דרושה בדיקת אתלטיקה בד"ק 7. הטרול הפושט סובל ממחסר 1- עבור כל משבצת המפרידה בינו לאנייה השנייה.
	חטיפה (רגילה) ♦ נשק הישג 2, +16 נגד תגובה, והמטרה לכודה ברשת. במידה והתקפה זו הצליחה, הטרול הפושט מבצע פעולת פלישה בחזרה לספינתו יחד עם הקורבן.

ארטילריה דרגה 6	טרול תותחן דמוי אדם טבעי גדול
	יחמה +9 נק"פ 70 מדמם 35 דרג"ש 22; קשיחות 22; תגובה 23; רצון 24 מהירות 7
	הפעלת תותח (רגילה) טווח 17, +16 נגד תגובה, 1ק10 + 7 נזק מיוחד: הטרול התותחן חייב להיות על סיפון הספינה כדי להפעיל כוח זה.
	קליע קסם (רגילה) ♦ אש אזור פרץ 3 בטווח 15, +17 נגד דרג"ש, 1ק10 + 6 נזק.
	רובה קשת (רגילה, לפי רצון) ♦ נשק טווח 20, +16 נגד תגובה, 1ק6 + 5 נזק.
	ציוד: 8 קליעים קסומים, רובה קשת, 12 חצים