



מקדש הגובלינים

הרפתקה למהדורה החמישית של מבוכים ודרקונים

מאת: ערן (בן-סער) מולוט

הרפתקת **מקדש הגובלינים** נכתבה כך שתתאים לכחמש דמויות בדרגה השלישית אך אפשר להריץ אותה לדמויות בדרגות נמוכות יותר ואף כהרפתקה הראשונה לקבוצת שחקנים חדשה. ניתן למצוא בסוף ההרפתקה הוראות להתאמתה לדמויות מדרגה ראשונה או שניה. כמובן שניתן להריץ אותה לדמויות בדרגות גבוהות יותר, אך הדבר ידרוש התאמה של האתגרים בהרפתקה.

מקדש הגובלינים היא הרפתקת זחילת מבוך קלאסית - היא מתרחשת מתחת לפני האדמה בסט של חדרים ומסדרונות המחוברים זה לזה וכל אחד מהם מהווה, פחות או יותר, אתגר בפני עצמו. נהוג, ואף מומלץ, שבהרפתקות זחילה במבוך יוטל על אחד השחקנים לצייר מפה של המבוך כפי שהוא נגלה לקבוצה, על פי תיאורי המנחה. אם זאת, מקדש הגובלינים אינו מבוך מסובך במיוחד - סביר שהשחקנים יבינו את המבנה ויוכלו להסתובב בו גם בלי שיציירו מפה.

הערה חשובה: על מנת להקל על המנחה, בכל אזור ואזור מופיעים הנתונים של כל המפלצות מולן הגיבורים עלולים להתמודד בקרב בו. מפלצות אשר בהתאם לאופן פעולת הגיבורים בעלילה עלולות להופיע בשני אזורים שונים מתוארות בשני האזורים לצורך נוחות (למשל האשף הגובליני יכול להופיע באזור 7 או באזור 8 ועל כן תיאורו מופיע בשניהם), מובן שאם הן כבר הובסו באזור קודם מפלצות לא יופיעו מחדש באופן פלאי באזור אחר. כמו כן, בהתאם לתיאורי האזורים, לא בכל מפלצות חייבים הגיבורים להלחם - לעיתים אין ברירה, אך בחלק ניכר מהמצבים הגיבורים יוכלו להימנע מעימות אם ירצו בכך.

הקדמה להרפתקה

הערה: בהתאם לזמן ולסגנון המשחק, אפשר להריץ את ההקדמה להרפתקה בסגנון פתוח וחופשי, אבל אפשר גם לתאר את ההקדמה לשחקנים ולהתחיל ממש את המשחק בחלק הבא, דילמת הפתיחה.

הגיבורים בדרכם חזרה לעיר הגדולה טלאמאר לאחר שליוו בהצלחה את השיירה של הסוחר העשיר טאניף לשוק הגדול בדרום והגנו עליו מפני

שודדי דרכים (ואף מספר גובלינים חסרי מזל). בדרכם הם עוצרים לילה אחד בכפר קטן בשם סמיה, אוכלים בפונדק המקומי (כל כך מקומי שאין לו שם מלבד "הפונדק") ולנים יחד בחדר היחיד שיש לבעל המקום להשכיר להם.

מאוחר בלילה כולם מתעוררים בשל רעידת אדמה חזקה. מחשש שהמבנה יתמוטט רצים כל שוכני הפונדק החוצה עד יעבור זעם. לאחר מספר דקות של שהיה בחוץ עם יתר דיירי הכפר הרעידות מפסיקות וכולם מתחילים לשוב אל בתיהם, אך לפתע זעקה נשמעת מהפונדק עצמו והגיבורים, יחד עם מספר מקומיים, רצים פנימה. בפונדק הם מגלים כי במרכז החדר הראשי נסדקה הרצפה והאדמה תחתיה פעורה. ביתו של בעל המקום (והמלצרית היחידה שלו) נעלמה ורק הסריג בו כיסתה את עצמה בלילה הקר מונח בפאתי הבור.

בחינה של הבור מעלה כי נודף ממנו ריח רע. הצלחה בבדיקת הבחנה (ד"ק 10) תזהה את הריח כריח של גובלינים וניתן להסיק כי הרעידה פערה פתח אל מערות תת קרקעיות וכי חבורת גובלינים שהייתה במקום ניצלה את ההזדמנות וחטפה את המלצרית, שפשוטו כמשמעו, נפלה לידיהם.

חדר הפונדק - דילמת הפתיחה

לאחר התגלית כי משהו חטף את ביתו, גובלינים לדברי הגיבורים החמושים, בעל הפונדק מתחנן אליהם בבכי מר שירדו אל הבור לחלץ את ביתו, בראנה. מספר מסוים מתושבי הכפר מסכים איתו והם פונים גם הם אל הגיבורים ומבקשים זאת מהם. בתגובה לכך שאר אנשי הכפר שנכנסו אל הפונדק, מעט יותר מהחלק הראשון, יתרעם. אחד מהם, גדעון שמו, יטען בקול רועם שאין לדעת מה יצא מהבור במהלך הלילה ושעל הגיבורים לעמוד על המשמר ולהגן על תושבי הכפר עד שאלו יקראו בבוקר למשמר המלך מהעיירה הקרובה.

על מנת לשכנע את הגיבורים שני הצדדים יפנו אל הרגש של הדמויות (הילדים שלנו בסכנה, הבת שלי נחטפה), אל תאוות הבצע שלהם (כלומר יציעו להם את מעט הפרוטות שיש להם) ואף יאימו עליהם (נגרש אתכם מהכפר). וכך בין הצדדים

מה אפשר לעשות?

מלבד לבחור צד ולהתחיל להתקדם לכיוונו, אין מה לעשות באזור 1.

אזור 2 - אגם המים המתוקים

לאחר צעדה של כחמישים מטרים, המסדרון מסתיים במערה תת קרקעית גדולה. במערה זו נמצא אגם מים תת קרקעי גדול, שמימיו מתוקים וממנו הגובלינים שואבים מים בכל יום. חוף האגם בצד ממנו מגיעים אל החדר גדול ורחב, אך ביתר צדדיו אין די מקום על מנת לעמוד - וממילא מלבד שחיה אין איך להגיע לשם. כמו כן, חלקו הקרוב של האגם רדוד יחסית ואילו צידו המרוחק עמוק מאד - ניתן לראות זאת בקלות מצבע המים. כאשר מתקרבים הגיבורים אל החדר, עוד במסדרון המוליך אליו, הם ישמעו קול שירה גבוה וצווחני, קול של מים ניתזים וקולות צחוק רמים.

אם הגיבורים הגיעו אל האגם בהליכה שקטה וללא מקור אור, הם ימצאו חמישה גובלינים עומדים כארבעה מטרים בתוך האגם, כאשר מי האגם מגיעים לקרסוליהם. שניים מהם ממלאים בעזרת דליים קטנים שני מיכלים גדולים מאד של מים, גובלין אחד אחר שר ורוקד לידם תוך שהוא בועט ומשפריץ מים לכל עבר ועוד שני גובלינים המביטים בשעשוע רב על זה ששר וצוחקים ממנו. אם למרות מה ששמעו מהמסדרון הגיעו הגיבורים עם מקור אור או ברעש רב הם ימצאו במקום זאת חמישה גובלינים המגיחים מהאגם עם חרבות קצרות וחלודות שיתנפלו עליהם בו במקום.

מה אפשר לעשות?

אם הגובלינים לא הבחינו בגיבורים הם יכולים לסגת מהחדר. הגובלינים יסיימו למלא מים רק עוד מספר שעות ואפשר לסיים את ההרפתקה בלי להיתקל בהם שוב. כל ניסיון לקשר עם הגובלינים, פתיחה בשיחה או איום עליהם, יענה באותו אופן - הגובלינים יצווחו, ישלפו חרבות קצרות וחלודות, ויתקיפו את הגיבורים. כמו כן, בשל המרחק והאגם לא ניתן להפתיע את הגובלינים - אם הגיבורים יחליטו לתקוף יהיה לגובלינים די זמן לשלוף חרבות ולהתכונן לקרב. כמובן שאם מלכתחילה הגובלינים על החוף ומוכנים אין מה לדבר על הפתעה.

יתפתח ויכוח קולני ונוקב, אשר לא יסתיים ממש עד שהשחקנים יחליטו מה ברצונם לעשות ויודיעו על כך.

מה אפשר לעשות?

הגיבורים יכולים להתערב בוויכוח, ויתכן כי גם בינם לבין עצמם אין הסכמה על דרך הפעולה הנכונה. בסופו של דבר כל מה שצריך לעשות הוא לקבל החלטה כחבורה ולהודיע על כך, במילים או מעשים, לאנשי הכפר.

אם הגיבורים יורדים אל הבור לחלץ את ביתו של בעל הפונדק אז ההרפתקה מתחילה בלילה, אם הם מחכים ורק בבוקר הם יורדים אל הבור אז היא מתחילה בבוקר. אין לכך השפעה של ממש על המשך ההרפתקה.

על מנת לרדת למטה אל מתחת לאדמה דרך הסדק ברצפה יהיה על הגיבורים לטפס בזהירות על מנת שלא להחליק וליפול. על כל דמות להצליח בבדיקת אתלטיקה (ד"ק 15) על מנת שלא ליפול. מדובר בירידה של כשישה מטרים, דרך סדק אדמה צר, אשר בסופו הוא נפער בתקרתו של מסדרון תת קרקעי שגובהו שלושה מטרים נוספים ועל כן דמות שתכשל ותיפול מטה תספוג 6ק3 נזק. אם לגיבורים יש חבל עם קרס טיפוס, או כל פתרון אלגנטי אחר, הם יוכלו לרדת בעזרתו מתקרת המסדרון אל רצפתו בקלות וללא בדיקת מיומנות. אם אין להם והם יאלצו לקפוץ מטה ולהצליח בבדיקת אתלטיקה נוספת (ד"ק 10) או לספוג 6ק1 נזק.

אזור 1 - מסדרון עם סדק בתקרתו

כאשר יגיעו למטה ימצאו את עצמם בגיבורים במסדרון ארוך וחשוך ויהיה עליהם להשתמש בראיית לילה, לפידים, לחשים או כל אמצעי אחרי כל מנת לראות את דרכם. המסדרון משמש לגובלינים להגיע מהמקדש התת קרקעי הנטוש בו הם חיים לאגם מים תת קרקעי ממנו הם שואבים מים. על הקרקעית יש טביעות רגליים רבות, חלקן פונה לכיוון אחד וחלק לכיוון השני.

דמות המצליחה בבדיקת הבחנה (ד"ק 15) תוכל לשמוע רעש שירה רחוק וצווחני במקצת מכיוון אזור 2.

האורקים את גרזניהם, אבל אחד מהם ירים קול ויגיד שהם רק שומרים ושהם לא מחפשים צרות ולכן אין צורך להיבהל או לעשות דבר מה פזיז.

מה אפשר לעשות?

אפשר לתקוף את האורקים, על אחד מהם בברור יש צורך מפתחות תלוי על חגורתו שאיתו ניתן לפתוח את השער. אפשר גם להקשיב להם או לדבר איתם. במקרה של שיחה יספרו האורקים שהם שכירי חרב של האשף מי שאין שקבע את משכנו בתוך המקדש הנטוש של הגובלינים ובתמורה מספק לגובלינים מעט אבטחה ושיקויים כאלו ואחרים. חקירה נוספת תעלה שבדרך כלל האורקים שומרים בצד השני של המקדש, היכן שישנו פתח המוביל אל היערות שמסביב, אבל כאשר גובלינים יוצאים למלא מים באגם שבאזור 2 הם ניצבים לשמור גם כאן. בדרך כלל לגובלינים לוקח שלוש או ארבע שעות למלא מים ולחזור, אבל לפעמים יותר.

אם ישאלו הגיבורים את האורקים בנוגע לביתו של בעל הפונדק הם יספרו שאכן מספר גובלינים שיצאו לפני זמן מה למלא מים חזרו במהרה עם בת אדם חבולה וחסרת הכרה ועברו פנימה אל המקדש. אם הגיבורים חינו לבוקר על מנת לרדת אל המבוך האורקים יספרו, כמובן, שזה קרה לפני שעות, בפעם הקודמת שהגובלינים הלכו לשאוב מים.

האורקים גם יספרו שהמסדרון שהם עומדים פה נחפר על ידי גובלינים בעבר ושמאחורי הדלת ישנו מקדש תת קרקעי נטוש שחלקו כבר חרב. הם הבינו מהגובלינים שבעבר הרחוק המקדש היה על פני הקרקע ביער אבל שקע את מתחת לאדמה לאחר רעידת אדמה גדולה. מאוחר יותר הגובלינים חפרו מחילה, הגיעו אל המקדש התת קרקעי וקבעו בו את מגורי השבט שלהם. הקוסם מי שאין מצא אותם לאחרונה ועבר להתגורר כאן עם שכירי החרב שלו, האורקים, שהם מבניהם.

אם יבקשו הגיבורים לעבור יחסו האורקים. הם לא אמורים לתת לאף אחד לעבור למקדש מהצד השני שלו (אזור 18), אבל בכיוון הזה ההוראות שלהם פחות ברורות. הם ממש לא מעוניינים להלחם בגיבורים החמושים ויאחזו בכל בתירוץ

גובלינים (5)

דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 13 (שריון עור)

נקודות פגיעה 7 (6ק2)

מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 8 | 14 | 10 | 10 | 8 | 8 |
| (-1) | (+2) | (+0) | (+0) | (-1) | (-1) |

מיומנויות התגנבות +6

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9

שפות גובלינית, מדוברת

אתגר ¼ (50 נק"ב)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

סימטר חלוד. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (2 + 6ק1) נזק חותך.

הציוד היחיד על הגובלינים הוא שריון העור שהם לבושים והחרבות החלודות שלהם.

אזור 3 - שער שמירה ואורקים

לאחר הליכה ממושכת מאזור 1 לכיוון זה הגיבורים רואים בהמשך המסדרון הארוך שלושה אורקים ומאחוריהם פתח גדול. המסדרון ישר וארוך בקטע זה ועל כן ללא ספק גם האורקים רואים אותם, אך בברור לא מתרגשים מכך ולא מצבצעים שום פעולה עוינת.

אם הגיבורים ממשיכים ללכת קצת הם יראו שהאורקים שומרים על שער גדול, עשוי עץ עבה ומחוזק בלוחות ברזל. שלושת האורקים לבושים בשריון ואוחזים גרזנים אדירים, אבל לא תוקפים את הגיבורים. להפך, אם הגיבורים יתקדמו ללא כלי נשק שלופים ולא בהליכת קרב או בהתגנבות - אחד האורקים אפילו ירים את ידו לשלום ואז יאותת להם להתקרב אליהם ללא חשש. אם יתקרבו הגיבורים בכלי נשק שלופים, ישלפו גם

והתפלפלות על מנת להסכים בניהם שבעצם אין מניעה שהגיבורים יעברו פנימה.

אזור 5 - חדר הכנה בחורבות

תקרת חדר זה ממוטטת ברובה. יתכן וזה היה חדר החלפת בגדים או חדר הכנה כזה או אחר, משום שניתן למצוא תחת ערמות האבנים והעפר שני שלדים מרוסקים של בני אדם. כנראה כוהני המקדש המקורי שמתו כאשר רעידת האדמה קברה את המקדש. בפניה ניתן למצוא ערמת בדים שלאחר בחינה מתברר שהיו פעם גלימות לבוש. בערמת הבגדים ניתן למצוא 4 שרשראות עם אבן יקרה, כנראה מסמלי הכוהנים ששכנו פה בעבר. כל שרשרת שווה כ-100 מטבעות זהב. מסדרון יוצא צפונה מחדר זה, אך גם הוא קרס והתמוטט ולא ניתן לעברו בו מעבר לכמה מטרים.

אזור 6 - חדר אחסון

חדר זה משמש כחדר אחסון, ייתכן וזה היה גם תפקידו טרם קרס המקדש. כרגע הוא מלא בערמות של פסולת - חפצים שונים ומשונים שהגובלינים אספו, גנבו ובזזו ואחסנו כאן. ניתן למצוא חפצי נוי הרוסים, כלי מטבח עקומים ואפילו כלי נשק שבורים ושריונות חתוכים עם כתמי דם - יש כאן הכל. אם הגיבורים יחליטו להשקיע זמן ולחפש בבלגן הם יפעילו מלכודת המוסתרת כאן עוד מעידן המקדש, אלא אם טרם החיפוש דמות כלשהי תצליח בבדיקת הבחנה (ד"ק 12) ובעקבותיה היא, או דמות אחרת, תצליח בבדיקת זריזות עם כלי גנב (ד"ק 16). אם תופעל המלכודת ישתחרר מהקיר סילון קצר של גז סגלגל שיגרום לתחושת צריבה עזה בעיניים ובלשון של כל מי שנמצא בחדר. למזלם של הגיבורים השנים שחקו את יעילותה של המלכודת וכתוצאה מכך יסבול כל מי שנחשף לגז רק למחסר קטן של 1- לגלגולי ההתקפה וההצלה למשך 1ק3 + 1 שעות, או חצי מזמן זה למי שמצליח בזריקת הצלה לחוסן (ד"ק 13).

לאחר חיפוש שיערך כחצי שעה יגלו הגיבורים בסך הכל שני חפצים בעלי ערך. הראשון הוא פגיון שעל ניצבו מוטבעת רונה דהויה. זהו פגיון עם תוסף +1 קסום. החפץ השני הוא טבעת חום קסומה - מי שעונד נהנה מעמידות לנזק קור וכן אינו נפגע מטמפרטורות נמוכות עד כדי 45- מעלות צלזיוס.

בחלקו המערבי של החדר ישנה דלת סגורה. מי שמצליח להקשיב דרכה, בבדיקת הבחנה (ד"ק 14),

אורקים (3), העונים לשמות קביקסראד, קבימאלאז ומוז)

דמוי אדם בינוני (אורק), תוהו רוע

דירוג שריון 13 (שריון פרווה)

נקודות פגיעה 15 (2ק8 + 6)

מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 16 (+3) | 12 (+1) | 16 (+3) | 7 (-2) | 11 (+0) | 10 (+0) |

מיומנויות איום +2

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10

שפות אורקית, מדוברת

אתגר ½ (100 נק"ב)

תוקפני. בתור פעולה נוספת, האורק יכול לנוע במהירות שלו לעבר יצור עוין שהוא יכול לראות.

פעולות

גרזן אדיר. התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 9 (1ק12 + 3) נזק חותך.

ציוד האורקים כולל את השריון והנשק שלהם וכן צרור מפתחות לדלת. מעבר לכך לכל אורק יש שקיק כסף קטן ויחידיו יש להם 9 מטבעות כסף.

אזור 4 - מבואה צדדית למקדש תת קרקעי

בעבר שימש חדר זה כמבואה, אבל כיום הוא משמש חדר מעבר למחילה ממנה מספקים מים לדיירי המקדש הנטוש. בחדר החשוך ישנו מעט ציוד לשומרים (שני שריונות פרווה נוספים ועוד גרזן אדיר), ערמה של דליי מים קטנים ריקים ועוד מיכל מים גדול אך סדוק. ישנה דלת סגורה, אך לא נעולה, מצד צפון וכן ממערב ישנה דלת פתוחה שהינה בברור דלת סודית, אך שכחו לסגור אותה.

ישמע מצידה השני שיחה של גובלינים, גם אם לא יבין בדיוק על מה הם מדברים. הדלת גם ממולכדת והגובלינים שיצאו לשאוב מים זכרו להפעיל את המלכודת אחריהם. אם לא יגלו, בבדיקת הבחנה (ד"ק 13), ויפרקו, בבדיקת זריזות עם כלי גנב (ד"ק 15) את המלכודת אזי פתיחת הדלת תפיל שני סלעים מהתקרה במעבר בין אזור 6 ל-7 על ראש שני הגיבורים הצועדים ראשונים. כל אחד מהם יספוג 4ק1 נזק, או חצי מכך למי שמצליח בזריקת הצלה לזריזות (ד"ק 12) ויחמוק ברגע האחרון מרוב הנזק.

אזור 7 - אזור מגורי גובלינים

אזור גדול זה שימש בעבר לאזור תפילת הקהל העיקרי של המקדש. כל ריהוט שאולי היה פה בעבר נהרס מזמן והגובלינים שפלו למקדש הפכו את החדר לאזור המגורים שלהם (אחר משניים כאלה). אחד עשר מיטות מאולתרות של גובלינים מפוזרות בחדר והרצפה כולה מלאה אשפה ושאריות מזון. ישנו לפיד דולק בקיר המזרחי של החדר, קרוב לדלת ממנה הגיבורים נכנסים, כך שגם אם אין להם מקור אור עצמאי - יש אור עמום בחדר עצמו.

בחלקו הצפוני החדר מסתיים בגרם מדרגות רחב העולה אל אזור המזבח (על כך בהרחבה בתיאור אזור 8), בקיר המערבי ישנן שתי דלתות, הצפונית יותר פתוחה למחצה והדרומית יותר סגורה ובחלקו הדרומי של החדר ישנו פתח אל גרם מדרגות היורד מטה לאזור 16.

מה קורה?

ברגע שהגיבורים נכנסים לחדר שישה גובלינים הנמצאים בו ומשחקים קלפים יקפצו על רגליהם, ישלפו חרבות קצרות וחלודות ויתקפו את הפולשים. בסיבוב הקרב השני יצטרף האורק מאזור 9 אל הקרב לצידם של הגובלינים ובסיבוב השלישי האשף הגובליני מאיזור 8 יצטרף גם כן בהפתעה ומיד יטיל לחשי הרדמה על הגיבורים (את הלחש שהוכן בדרג 2 ראשון, ובסיבוב שלאחר מכן את הלחש שהוכן בדרג 1).

מה אפשר לעשות?

ישנם כמה אפשרויות.

- אם, איכשהו, כל הגובלינים נהרגים בסבב הקרב הראשון, האורק מאזור 9 לא יתנפל על הגיבורים אלא יארוב להם באזור 9. גם האשף מאזור 8 ישאר במסתור שלו.
- אם בסוף הסיבוב השני כל הגובלינים והאורק יובסו ויהרגו, האשף מאזור 8 ישאר במסתור שלו.
- אם בסיבוב השלישי לחש ההרדמה יפיל את כל החבורה, הם ילקחו לצינוק באזור 9 - יש לעבור לשם להמשך ההרפתקה.
- אם לחש ההרדמה לא ישפיע על כולם, אזי או שהגובלינים ינצחו את הנותרים בקרב (פיזית או יכריחו אותם להיכנע) ויכלאו אותם עם חבריהם הרדומים בצינוק או שהגיבורים שלא נרדמו ינצחו בקרב ויעירו את חבריהם.

רק אם ינוצח הקרב יוכלו הגיבורים להמשיך לחקור מכאן את המקדש, אחרת הם ממשיכים בצינוק שבאזור 9 לאחר שיתעוררו מלחש ההרדמה.

גובלינים (6)

דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 13 (שריון עור)

נקודות פגיעה 7 (2ק6)

מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 8 | 14 | 10 | 10 | 8 | 8 |
| (-1) | (+2) | (+0) | (+0) | (-1) | (-1) |

מיומנויות התגנבות +6

חושם ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9

שפות גובלינית, מדוברת

אתגר ¼ (50 נק"נ)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

סימיטר חלוד. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה,

הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (2 + 6ק1)

נזק חותך.

הציוד היחיד על הגובלינים הוא שריון העור שהם לובשים והחרבות החלודות שלהם.

אורק (העונה לשם גיזמאק ומגיע מאזור 9 בסיבוב השני)

דמוי אדם בינוני(אורק), תוהו רוע

דירוג שריון 13 (שריון פרווה)
נקודות פגיעה 15 (2ק8 + 6)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 16 | 12 | 16 | 7 | 11 | 10 |
| (+3) | (+1) | (+3) | (-2) | (+0) | (+0) |

מימונויות איום +2

חושם ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10
שפות אורקית, מדוברת
אתגר ½ (100 נק"נ)

תוקפני. בתור פעולה נוספת, האורק יכול לנוע במהירות שלו לעבר יצור עוין שהוא יכול לראות.

פעולות

גרזן אדיר. התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 9 (1ק12 + 3) נזק חותך.

ציוד האורק כולל שריון, גרזן וכן צרור מפתחות לדלתות הצינוק באזור 9.

גובלין אשף (העונה לשם זיט האשף ומגיע מאזור 8 בסיבוב השלישי)

דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 10 (13 עם שריון מאגי)
נקודות פגיעה 10 (3ק6)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 8 | 10 | 10 | 14 | 10 | 11 |
| (-1) | (+0) | (+0) | (+2) | (+0) | (+0) |

מימונויות מאגיה +4, היסטוריה +4, התגנבות +2
חושם ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10
שפות גובלינית, מדוברת
אתגר ½ (100 נק"נ)

הטלת לחשים. הגובלין האשף הוא מטיל לחשים בדרגה 3. יכולת הטלת הלחשים שלו היא תבונה (ד"ק הצלה מלחש 12, +4 לפגיעה עם התקפות לחש). לגובלין האשף יש את לחשי האשף הבאים משוננים:

לחשונים (לפי רצון): פעלול, קרן כפור, תיקון

דרג 1 (4 יחידות): הרדמה, מגן, נסיגה מזורזת, שריון מאגי

דרג 2 (2 יחידות): חשיכה, הרדמה (הוכן בדרג 2)

בריחה זריזה. הגובלין האשף יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

פגיון. התקפת נשק קפא"פ או טווח: +2 לפגיעה, הישג 1½ מ' או טווח 6 / 18, מטרה אחת. פגיעה: 2 (1ק4) נזק דקר.

הציוד היחיד על הגובלין האשף הוא הפגיון שלו ורכיבי הלחשים.

אזור 8 - במת מקדש הרוס

על במה זו הכוהנים שפעם אכלסו את המקדש היו עורכים טקסים ונושאים דרשות. כל החלק האחורי של הבמה קרס, התקרה התמוטטה עליה ורק חצי ממנה נותר עומד. בהריסות אלו האשף הגובליני חפר לעצמו כוך מגורים נפרד בו הוא מסתתר כאשר הגיבורים פורצים לאזור 7 וממנו הוא מצטרף לקרב נגדם. האשף הגובליני משמש מעין מנהיג רוחני של השבט, וגם אם אינו שמח על כך שאשף חזק יותר ממנו עבר להתגורר במקדש, הוא עדיין יצטרף לחבריו.

אם המאבק באזור 7 הוכרע לפני הסיבוב השלישי, הגיבורים ימצאו את האשף אם יחפשו בחדר (אין צורך בגלגול) או אם יצליחו בבדיקת הבחנה (ד"ק 12) בהקשבה בלבד וישמעו אותו מיבב בפחד.

(ד"ק הצלה מלחש 12, +4 לפגיעה עם התקפות לחש). לגובלין האשף יש את לחשי האשף הבאים משוננים:

לחשונים (לפי רצון): פעלול, קרן כפור, תיקון

דרג 1 (4 יחידות): הרדמה, מגן, נסיגה מזורזת, שריון מאגי

דרג 2 (2 יחידות): חשיכה, הרדמה (הוכן בדרג 2)

בריחה זריזה. הגובלין האשף יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

פגיון. התקפת נשק קפא"פ או טווח: +2 לפגיעה, הישג 1½ מ' או טווח 6 / 18, מטרה אחת. פגיעה: 2 (4ק1) נזק דקר.

הציוד היחיד על הגובלין האשף הוא הפגיון שלו ורכיבי הלחשים.

אזור 9 - הצינוק

לא ברור מה היה תפקיד החדר הזה בימי העבר של המקדש, ייתכן ששימש לחדרי תפילה אישיים, אבל הגובלינים הסבו אותו לצינוק מאולתר. האזור עצמו גדול ומרווח, יש בו כיסא עץ גדול ונוח למראה, וארבעה תאי כליאה קטנים שדלתות סורגים מאולתרות חוברו אליהן. בעבר הדלתות היו קלות לפריצה, אבל לאחר שהאשף מי שאין עבר למקדש שכירי החרב האורקים שלו שיפרו את אחיזת הסורגים, החליפו מנעולים והפכו את הצינוק ליעיל ביותר.

בלי קשר לאיך הגיבורים מגיעים לכאן, בחדר הצפוני-מזרחי של הצינוק כלוא גמד מעולף ובצפוני-מערבי דובלין גדול וזועם שמנער את הסורגים ושואג מידי פעם שהוא יהרוג את כולם.

אם הגיבורים לא הורדמו על ידי לחש ההרדמה של הגובלין האשף ולא נכלאו, הם יגיעו לאזור זה מהכניסה שלו מאזור 7. אם באיזור 7 הם כבר נלחמו והביסו את האורק השומר על הצינוק

במצב זה האשף יכנע מיד לגיבורים, יספר להם כיצד בנוי שאר המבוך ומה יש בו - אם כי הוא לא יודע מה בדיוק יש באזורים 13, 14 ו-15 בהם מתגורר האשף מי שאין. הגובלין יתחנן שיתירו אותו בחיים, אך אם הגיבורים יעשו כך מיד יטיל עליהם לחש הרדמה. אם כל הגיבורים ירדמו, הם ימשיכו את ההרפתקה בצינוק שבאזור 9 לאחר שהגובלין האשף נעל אותם שם. אם לא, סביר שהנותרים יבחרו לחסל את הגובלין האשף - אבל בכל מקרה לאחר לחש ההרדמה הוא ילחם בפראות על מנת לברוח ולשרוד.

חיפוש נוסף, ארוך יותר, בחדר הכולל חיפוש אחר דלתות סודיות, הדורש הצלחה בבדיקת הבחנה (ד"ק 18) יגלה תא סודי בקיר המזרחי אותו הגובלינים לא גילו מעולם. בתא מוסתרים שלושה בקבוקונים המכילים שיקויי ריפוי - אך אחד מהם שבור והשיקוי התנדף ממנו לפני שנים. השניים הנותרים שמישים בהחלט ומרפאים 2ק4 + 2ק"פ כל אחד. כמו כן ישנן שתי מגילות של לחשי כוהן בתא, מגילה אחת של לחש ברכה ואחת של לחש מילת ריפוי, ומגילה אחת של לחש האשף רא"ת הנעלם.

ישנו מעבר הרוס מאחורי במת החדר, אך המעבר התמוטט ואין דרך להגיע אליו או לעבור דרכו. מלבדו אין יציאה מהחדר מלבד חזרה במורד המדרגות הקצרות לאזור 7.

גובלין אשף (העונה לשם זיט האשף)
דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 10 (13 עם שריון מאגי)
נקודות פגיעה 10 (6ק3)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 8 | 10 | 10 | 14 | 10 | 11 |
| (-1) | (+0) | (+0) | (+2) | (+0) | (+0) |

מיומנויות מאגיה +4, היסטוריה +4, התגנבות +2
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10
שפות גובלינית, מדוברת
אתגר ½ (100 נק"נ)

הטלת לחשים. הגובלין האשף הוא מטיל לחשים בדרגה 3. יכולת הטלת הלחשים שלו היא תבונה

(שהצטרף ללחימה באזור 7 בסבב השני) אז אין כאן איש מלבד הגמד והדובלין הכלואים.

מה אפשר לעשות במקרה זה?

אם טרם הביסו את האורק, הוא אורב להם בפינה הדרומית-מזרחית של החדר ויתנפל על הצועד הראשון מבין הגיבורים בהפתעה מוחלטת. אם הגיבורים לא יקטלו אותו בו במקום, הוא יזרוק את נשקו בסיבוב השני, יכנע ויבקש רחמים. אם יענה בחיוב הוא יכול לספר להם מהיכן נכנסים לחדרי האשף מישאין (אזור 13), שאכן הוא ראה גובלינים סוחבים אל האשף מישאין בחורה מעולפת וחבולה (לפני זמן קצר, או בלילה לפני כמה שעות - בהתאם למתי הגיבורים בחרו לרדת אל הסדק ברצפת הפונדק) ושלא יעזו לשחרר את הדובלין כי הוא משוגע לגמרי והוא יהרוג את כולם ללא הבחנה. הוא יתן להם את מפתחות הצינוק ויבקש מהם לתת לו לברוח או לכלוא אותו בצינוק, אם הם רוצים. אם הגיבורים יאפשרו לו לברוח, הוא יעשה את דרכו לכניסה הראשית באזור 18, יקרא לשני האורקים הנוספים ויכין איתם מארב לגיבורים באזור 12.

אם הגיבורים כן הורדמו או הובסו בקרב באזור 7 הם יתעוררו כשעה לאחר שהורדמו כאשר חצי מהם בתא הדרומי-מזרחי וחצי מהם בתא הדרומי-מערבי. התאים שלהם נעולים וכלי הנשק שלהם בפינת החדר. שאר חפציהם עדיין עליהם. אם הם כבר הביסו את האורק השומר אז אין איש בחדר, אם טרם אז האורק יושב על כסא העץ ולועג להם.

מה אפשר לעשות במקרה זה?

ישנם מספר דרכים להיחלץ מתאי הכליאה:

1. דמות כלשהי יכולה לנסות לפרוץ את מנעול התא שלה בבדיקת זריזות עם כלי גנב (ד"ק 14). המנעול חובר לדלת לא מזמן ולא באיכות טובה במיוחד ועל כן הסיכוי הטוב, יחסית, להצליח.
2. ניתן לנסות לשבור את הדלת, אך בשל עובי הסורגים ואיכות חיבור הצירים שלהם על ידי האורקים הסיכוי קלוש ודורש בדיקת כוח (ד"ק 24).

3. דמות שיודעת להטיל לחש נקישה יכולה להטיל אותו על דלת התא שלה.

מובן שאם האורק השומר נמצא בחדר הוא לא ישב בשקט, אם השיטה בה ינסו הגיבורים להיחלץ מהתאים לא מוסתרת מעיניו הוא יקום, ירים רובה קשת כבד (10ק1 נזק) ויאיים על הגיבורים שהוא ירה בהם אם לא יחדלו.

אם לאחר זמן מה, שעתיים לכל היותר, הגיבורים לא יצליחו להיחלץ מהתאים - הדובלין בתא הצפוני-מערבי יתלוש את הדלת שלו מצירה, יזנק החוצה, יהרוג את האורק (אם הוא שם) ולאחר מכן יתלוש את סורגי התאים של הגיבורים בכוונה להרוג גם אותם.

אורק (העונה לשם גיזמאק)
דמוי אדם בינוני (אורק), תווה רוע

דירוג שריון 13 (שריון פרווה)
נקודות פגיעה 15 (2ק8 + 6)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 16 | 12 | 16 | 7 | 11 | 10 |
| (+3) | (+1) | (+3) | (-2) | (+0) | (+0) |

מיומנויות איום +2

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שפות אורקית, מדוברת אתגר ½ (100 נק"ג)

תוקפני. בתור פעולה נוספת, האורק יכול לנוע במהירות שלו לעבר יצור עוין שהוא יכול לראות.

פעולות

גרזן אדיר. התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 9 (3 + 12ק1) נזק חותך.

ציוד האורק כולל שריון, גרזן וכן צרור מפתחות לדלתות הצינוק באזור 9.

מה אפשר לעשות עם הדובלין?

דמוי אדם בינוני (גובלינאי), תוהו רוע

דירוג שריון 14 (שריון פרווה)
נקודות פגיעה 27 (8ק5 + 5)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 15 | 14 | 13 | 8 | 11 | 9 |
| (+2) | (+2) | (+1) | (-1) | (+0) | (-1) |

מיומנויות הישרדות +2, התגנבות +6

חושם ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10
שפות גובלינית, מדוברת
אתגר 1 (200 נק"נ)

בריון. כאשר הדובלין פוגע עם נשק קפא"פ, הוא גורם קובית נזק אחת נוספת.
התקפת הפתעה. אם הדובלין מפתיע יצור ופוגע בו בהתקפה במהלך סיבוב הקרב הראשון, המטרה סופגת 7 (6ק2) נזק נוסף מההתקפה.

פעולות

מכה לא חמושה: התקפת קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 3 נזק מוחץ. כמו כן, מכיוון שהדובלין כלוא אין לו נשק, אך אם ישיג ידיו על כלי נשק כלשהו יוכל כמובן להשתמש בו.

ציוד הדובלין הוא רק שריון הפרווה שלו.

מה אפשר לעשות עם הגמד?

אם ישחררו את הגמד, יהיה צורך לרפא אותו (בלחש או שיקוי) על מנת שיתעורר ויספר להם את סיפורו. הוא חלק מקבוצה של גמדים שבעבר נתקלו באשף מישאין ששכר אותם על מנת לאתר לו טבעת קסומה בה חפץ (טבעת שליטה באל מתים המתוארת בהמשך), אך לאחר שעשו זאת ברח מבלי לשלם להם. הם עלו על עקבותיו לפני זמן מה ונכנסו אל המקדש הנטוש דרך הכניסה הנסתרת ביער - המחילה שמגיעה לאזור 18. לרוע המזל שם נתקלו באורקים שומרים שהזעיקו את הגובלינים וכל חבריו מלבדו מתו בקרב. הוא איבד את הכרתו והתעורר כאן בצינוק לפני כמה ימים ומאז הוא חוזר להכרתו ומתעלף מפצעיו לסירוגין.

אם הגיבורים יהיו חופשיים, בין אם הגיעו כך מלכתכילה או שהשתחררו מהתאים בהם הם נכלאו, הם יוכלו לנסות לדבר עם הדולבין הכלוא בתאו - אבל רק בעזרת לחש קסם כזה או אחר יוכלו להרגיע אותו. לחילופין אם ישחררו אותו מתאו הוא ימנע מלהרוג אותם ובמקום זאת ישוחח איתם לפני שימשיך בדרכו. אם הדובלין הוא זה שחילץ את הגיבורים מהתאים הוא דווקא ינסה להרוג אותם, ואז יהיה צורך להביס אותו או להשתמש בלחש קסם על מנת להרגיע אותו.

כך או כך, אם יגיעו לכדי שיחה עם הדובלין הוא יספר להם שהוא היה יד ימינו של ראש שבט הגובלינים, אבל כאשר הגיע האשף מישאין הוא סירב לתת לו להשתכן במקדש. האשף הטיל עליו לחש שהרדים אותו והוא התעורר כאן בצינוק. זה היה לפני זמן רב ומאז הוא כלוא, כאשר האורקים מאכילים אותו רק מידי פעם - וגם אז לא הרבה. הוא מעוניין ללכות את זעמו באורקים, בגובלינים ובאשף מישאין. אם ישאלו אותו על בת בעל הפונדק, הוא לא ראה כלום - הוא היה כלוא. הוא גם לא יודע מי זה הגמד בתא השני (אם טרם שוחרר) ומה הוא עושה שם.

על בסיס השיחה הזו יש לגיבורים, כנראה, כמה אפשרויות:

- הם יכולים להחליט שהדובלין מסוכן ולהלחם בו.
- הם יכולים לתת לו להצטרף אליהם - אבל במצב זה יש לזכור שהדובלין יעדיף תמיד לקפוץ לקרב מאשר לעצור ולדבר, ואם יחליטו במהלך היתקלות בהמשך הדרך לתת לגובלינים, אורקים או לאשף לחיות הדובלין יתעצבן מאד, ולפחות במקרה של אורקים יפתח בקרב עימם בעצמו.
- הם יכולים לתת לו ללכת אל דרכו. במקרה זה הדובלין יעשה דרכו לאזור 16, שם יהרוג את שני גובלינים ואורק בטרם האחרים יכניעו אותו ויהרגו אותו.

כמו כן, אם האורק נכלא על ידי החבורה לפני שחרורו, הדובלין ירה בו דרך הסורגים עם רובה הקשת שמונח ליד הכסא ויהרוג אותו.

דובלין (העונה לשם ניט)

ניתן לרפא אותו עד שיחזור לכמות מלאה של נק"פ.

אזור 10 - חדר אוכל

חדר זה תפוס בעיקר על ידי שולחן עץ גדול, מעליו תלויה נברשת נרות שחצי מפמוטיה שבורים ובחצי השני תקועים נרות מאולתרים ודולקים. האור מאיר על מחזה גרוטסקי, בפינת החדר הרחוקה הגובלינים אלתרו מטבח - אש בוערת ועליה סירים מבעבעים של מרק או נזיד כלשהו, וסביב השולחן יושבים שישה גובלינים עם קערות מלאות למחצה ועוד גובלין נוסף, החובש כובע והלובש סינר מלוכלך מאד, נושא סיר מבעבע מהמטבח המאולתר אל השולחן.

כל הגובלינים מלוכלכים מאד, תוך כדי הארוחה הם צועקים זה על זה, משליכים חפצים ואף אוכל זה על זה ואחד הגובלינים שר ללא הרף בקול צווחני וצורם. מעבר לכל זה באזור עומד ריח נורא במיוחד שכנראה עולה מהסירים של הגובלינים.

כאשר יכנסו הגיבורים אל החדר הגובלינים ישתתקו לרגע, מלבד זה השר - שאומנם בוהה בהפתעה בגיבורים אבל לא מפסיק לשיר, ואז יתקפו.

- ארבעה מהגובלינים היושבים ירימו את חרבם החלודה, שהיתה מונחת לצידם, ויתעמתו עם הגיבורים.
- גובלין חמישי ירים מהרצפה רובה קשת קל, יעלה על השולחן, וישתמש בקשת קצרה על מנת לירות בגיבורים מרחוק. יש לו רק שישה חצים, אם הם יגמרו הוא ישליך את הקשת על הגיבורים וישלוף גם הוא חרב חלודה על מנת להצטרף לקפא"פ.
- גובלין שישי, הגובלין המזמר, יקפוץ על השולחן, ירים חרב חלודה שהיתה מונחת עליו, ויתקוף את הגיבורים תוך שהוא עומד על השולחן. הדבר יספק לו יתרון גובה והוא יהנה מיתרון גלגולי ההתקפה שלו כנגד מי שלא עומד עימו על השולחן.
- הגובלין הטבח, זה עם הסיר, ישליך את הסיר על הגיבור המאיים ביותר (זה עם הנשק הארוך ביותר או זה עם השריון הכבד ביותר). אם יצליח בגלגול

אין לו נשק, כנראה שזה נלקח ממנו בקרב, אבל לאחר שירפאו אותו הוא בהחלט מוכן לקבל נשק ולהצטרף לגיבורים בתנאי שלבסוף ידאגו לכך שהאשף מישאין ישלם על מעשיו. אבל הוא לא יהיה מוכן להצטרף אליהם אם הם יצרפו אליהם את הדובלין. אם הגיבורים יצרפו אליהם את הדובלין הגמד יכעס ויבקש ללכת לדרכו. הגיבורים יכולים לספר לו על היציאה אל הפונדק ואז הוא יעשה את דרכו לשם, אחרת הוא ינסה לחזור לאזור 18, אבל הגובלינים באזור 16 יהרגו אותו לפני שיצליח להגיע לשם.

כדאי לציין שאם יש גמד בין הגיבורים, על המנחה להזכיר לו שגמדים תומכים זה בזה - אם יש דיון בנושא.

גמד (העונה לשם ת'ורניר)

דמוי אדם בינוני (גמד), סדר ניטראלי

דירוג שריון 13 (שריון פרווה)

נקודות פגיעה 15 (2ק8 + 6)

מהירות 7½ מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 15 (+2) | 12 (+1) | 17 (+3) | 11 (+0) | 13 (+1) | 9 (-1) |

מיומנויות אתלטיקה +6

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 11

שפות גמדית, מדוברת

אתגר ½ (100 נק"ב)

עמידות גמדית. יתרון בזריקות הצלה נגד רעל, ועמידות לנזק רעל.

פעולות

מכה לא חמושה: התקפת קפא"פ: +3 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 3 נזק מוחץ. כמו כן, מכיוון שהגמד כלוא אין לו נשק, אך אם ישיג ידיו על כלי נשק כלשהו יוכל כמובן להשתמש בו.

ציוד הגמד הוא רק שריון הפרווה שלו. כמו כן כאשר הגמד היה מעולף בתאו היה לו 0 נק"פ,

ראש שבט הגובלינים (עונה לשם מזוגאר, מגיע מאזור 11 בסיבוב השלישי)
 דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע
 דירוג שריון 17 (שריון שרשראות ומגן)
 נקודות פגיעה 21 (6ק6)
 מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|---------|---------|---------|---------|--------|---------|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 10 (+0) | 10 (+0) | 8 (-1) | 10 (+0) |

מיומנויות התגנבות +6
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9
שפות גובלינית, מדוברת
אתגר 1 (200 נק"נ)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

התקפות מרובות. ראש שבט הגובלינים מבצע שתי התקפות קפא"פ עם חרבו, אך ההתקפה השניה בחסרון.
סימיטר. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק חותך.

פעולות תגובה

הפניית התקפה. כאשר תוקף את ראש השבט יריב אשר הוא יכול לראותו, הוא יכול לבחור גובלין אחר הנמצא במרחק של 1½ מטרים ממנו. הוא מחליף מקום עם הגובלין הנבחר אשר הופך במקומו ליעד ההתקפה של היריב.

ראש שבט הגובלינים לובש שריון שרשראות, משתמש במגן ובסימיטר תקינה.

אזור 11 - מגורי ראש שבט הגובלינים

חדר זה, שיתכן והיה מטבח כאשר המקדש היה פעיל, משמש את ראש שבט הגובלינים למגורים. בעבר, לפני שהאשף מישאין קבע במקום את מושבו החדש, לשבט היה ראש שבט אחר - אבל

ההתקפה, ויש לו תוסף של +5 לגלגול זה, הנזק שיגרם הוא 4ק1 +1 בשל השילוב של משקל הסיר והנוזל הסמיך והרותח שבו. לאחר מכן ירוץ הטבח אל שני הסירים האחרים ויחזור על התקפה זו עוד פעמיים בטרם ישלוף גם הוא חרב חלודה ויצטרף לקרב.

לאחר שני סיבובים של קרב, אם הוא לא הוכרע, ראש שבט הגובלינים, שחדרו מעבר לחדר האוכל, באזור 11, יצטרף לקרב.

גובלינים (7)

דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 13 (שריון עור)
 נקודות פגיעה 7 (6ק2)
 מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|--------|---------|---------|---------|--------|--------|
| 8 (-1) | 14 (+2) | 10 (+0) | 10 (+0) | 8 (-1) | 8 (-1) |

מיומנויות התגנבות +6
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9
שפות גובלינית, מדוברת
אתגר ¼ (50 נק"נ)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

סימיטר חלוד. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק חותך.

קשת קצרה. התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 24 / 96 מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר.

סיר עם תבשיל לוחט (הטבח בלבד). התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגיעה: 3 (4ק1 + 1) נזק מוחץ.

הציוד היחיד על הגובלינים הוא שריון העור שהם לובשים והחרבות החלודות שלהם.

ראש שבט הגובלינים (עונה לשם נזוגאר)
דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 17 (שריון שרשראות ומגן)
נקודות פגיעה 21 (6ק6)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 10 | 14 | 10 | 10 | 8 | 10 |
| (+0) | (+2) | (+0) | (+0) | (-1) | (+0) |

מיומנויות התגנבות +6

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9
שפות גובלינית, מדוברת
אתגר 1 (200 נק"נ)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

התקפות מרובות. ראש שבט הגובלינים מבצע שתי התקפות קפא"פ עם חרבו, אך ההתקפה השניה בחסרון.

סימיטר. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק חותך.

פעולות תגובה

הפניית התקפה. כאשר תוקף את ראש השבט יריב אשר הוא יכול לראותו, הוא יכול לבחור גובלין אחר הנמצא במרחק של 1½ מטרים ממנו. הוא מחליף מקום עם הגובלין הנבחר אשר הופך במקומו ליעד ההתקפה של היריב.

ראש שבט הגובלינים לובש שריון שרשראות ומשתמש במגן ובסימיטר תקינה.

אורקים (3, אחד מהם עונה לשם גיזמאק)
דמוי אדם בינוני (אורק), תוהו רוע

דירוג שריון 13 (שריון פרווה)
נקודות פגיעה 15 (8ק2 + 6)
מהירות 9 מ'

האשף לקח אותו ומאז הוא לא נראה. ראש השבט החדש מתגורר באזור זה לבקשת האשף, כדי שיהיה קרוב אליו ויוכל להעביר דרכו פקודות והנחיות לשאר הגובלינים. בחדר זה מקובעת דלת עץ חדשה, עבה ומשופצת בקיר הצפוני ושתי דלתות עץ ישנות ורגילות - אחת במזרח מובילה אל המטבח באזור 10 והשניה במערב מובילה לחדר ההרוס באזור 12.

הדלת הצפונית לאזור 13, כמובן, נעולה. במרכז הדלת ישנו נקשן בצורת ראש צפרדע עם עיגול מתכת בפיו (בו אמורים להקיש) וכאשר מישהו מתקרב לטווח של חצי מטר מהדלת, עיני הצפרדע נפקחות והיא נועצת מבט מתכתי במי שקרב אליה.

מה אפשר לעשות?

אם ראש השבט לא הצטרף לקרב עם הגובלינים באזור 10, הוא ימתין מתחת למיטה וישתדל לא לעשות רעש. אם יגלו אותו הוא ינסה להימלט ואחר כך יתחנן על חייו. על מנת להינצל הוא יבטיח את חרבו "הקסומה" (היא לא באמת קסומה, רק תקינה ונקייה מחלודה) וכן יספר להם שדלת העץ החדשה ממולכדת ואם מישהו מלבד האשף מישאין מנסה לפתוח אותה משתחרר גז רעיל ומסוכן.

כמו כן חשוב לזכור שאם האורק מאזור 9 שוחרר על ידי הגיבורים, הוא הביא עימו את שני האורקים מאזור 18 והם אורבים לגיבורים באזור 12, מאחורי הדלת. ברגע שישמעו את הגיבורים בחדר, מדברים בינם לבין עצמם או עם ראש השבט, הם יתקפו - ואם ראש השבט עדיין כאן ובחיים הוא יצטרף אליהם. אם זה לא המצב והגיבורים משחררים את ראש השבט, הוא יברח לאזור 16 וימתין שם עם שאר הגובלינים לראות מי מנצח במאבק בין האשף מישאין לגיבורים.

כך או כך, חיפוש בחפציו של ראש השבט יגלה תיבה קטנה תחת המיטה. התיבה סגורה ונעולה, אך ניתן למצוא את המפתח סביב צווארו של ראש השבט, לפרוץ את התיבה בבדיקת זריזות עם כלי גנב (ד"ק 12) או אף לשבור אותה בבדיקת כוח קלה יחסית (ד"ק 10). בתוך התיבה ימצאו הגיבורים שיקוי ריפוי המרפא 4ק2 + 2 נזק ושבעה עשרה מטבעות כסף.

המלכודת פורקה והדלת נפרצה - אפשר להיכנס לאזור 13.

אם, בהבזק של הבחנה ואינטואיציה, ינסו הגיבורים לדבר עם הצפרדע המתכתית שהיא הנקשן, הצפרדע תנסה לענות להן - אך לא ניתן יהיה להבין אותה בשל חישוק המתכת שהיא אוחזת בפיה. לאחר שיוסר ממנה החישוק (לא דורש גלגול) הצפרדע תודה להם ותספר להם כי היא מכילה את נשמתו של בזאסט, ראש שבט הגובלינים המקורי. האשף מישאין לכד אותו בנוקשן בעזרת מגילה עוצמתית שהיתה ברשותו. הוא יספר להם כי ביתו בעל הפונדק אכן נלקחה על ידי מספר גובלינים לאשף מישאין והושארה שם וכן שיש מלכודת בדלת אותה ניתן לפרק בזהירות אם יקשיבו להוראותיו. אם יעשו כן כל דמות תוכל לפרק את המלכודת בקלות בלי צורך בגלגול כלשהו. הצפרדע המכילה את נשמתו של בזאסט עוד תספר להם כי כל עוד האשף מישאין חי היא תשאר לכודה כאן, ורק חיסולו ישחרר אותה אל העולם הבא.

שלדים (6)

אל מת בינוני, סדר רוע

דירוג שריון 13 (שאריות שריון)
נקודות פגיעה 13 (2ק8 + 4)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 10 | 14 | 15 | 6 | 8 | 5 |
| (+0) | (+2) | (+2) | (-2) | (-1) | (-3) |

רגישות לנזק מוחץ

חסינות לנזק רעל

חסינות למצבים מורעל, תשוש

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9

שפות מבין מדוברת אך לא יכול לדבר

אתגר ¼ (50 נק"נ)

פעולות

חרב קצרה. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (2ק6 + 2) נזק חותך.

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 16 | 12 | 16 | 7 | 11 | 10 |
| (+3) | (+1) | (+3) | (-2) | (+0) | (+0) |

מיומנויות איום +2

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10

שפות אורקית, מדוברת

אתגר ½ (100 נק"נ)

תוקפני. בתור פעולה נוספת, האורק יכול לנוע במהירות שלו לעבר יצור עוין שהוא יכול לראות.

פעולות

גרזן אדיר. התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 9 (1ק12 + 3) נזק חותך.

ציוד האורקים כולל שריון טבעות, חרב מעוקלת וכן על אחד מהם, האורק מהצינוק, צרור מפתחות לדלתות הצינוק באזור 9.

מה אפשר לעשות עם הדלת לאזור 13

ניתן להקיש בנוקשן. מאום לא יקרה לזמן מה, אך לאחר שתי דקות הדלת תפתח ושישה שלדים יצאו ממנה ויתקיפו את כל מי שבחדר, מלבד ראש השבט הגובליני. אם ינצחו את השלדים יוכלו הגיבורים להיכנס לאזור 13. כמובן שאם יש דמות כוהן בין הגיבורים הוא יכול לנסות ולבצע תיעול קדושה של גירוש אל מתים כנגד השלדים.

ניתן לנסות ולפרוץ את הדלת בבדיקת זריזות עם כלי גנב (ד"ק 16) או לנסות זאת בעזרת הכוח שלהן (ד"ק 14). הדבר ישחרר מלכודת גז שתגרום לכל מי שנכשל בזריקת הצלה לחוסן (ד"ק 13) לסבול ממחסר לגלגולי ההתקפה וגלגולי ההצלה למשך 2ק6 דקות. בנוסף המלכודת תזמן מיד את ששת השלדים שיתקפו את הגיבורים. אם מראש ניסו לבחון את הדלת, הצלחה בבדיקת מיומנות הבחנה (ד"ק 18) תגלה את המלכודת מראש ואז ניתן לנסות ולפרק אותה מבלי שיזמנו השלדים בבדיקת זריזות עם כלי גנב (ד"ק 14). גם אם ראש שבט הגובלינין סיפר לגיבורים על המלכודת ניתן לנסות ולפרק אותה מבלי שיזמנו השלדים וזאת ללא צורך בבדיקת ההבחנה. אם

אזור 12 - חדר הרוס

מה שלא היה תפקידו של חדר זה, הוא התמוטט לחלוטין ברעידת האדמה שהפילה את המקדש. תקרתו קרסה ויש מעט מאד מקום שניתן לשהות בו, בעיקר בקרבת הדלת. אין דבר בחדר, אך יש בו די מקום לשמש למארב של שלושת האורקים המשפיע בחדר 11 - אם האורק מאזור הצינוק שוחרר.

אזור 13 - ספריית הקוסם

חדר זה הוא ספריית האשף. החדר מכיל ארון גדול עם מדפי ספרים מאחורי דלת זכוכית, שולחן עץ עבה במרכז החדר העומד על שטיח רך וכן כיסא קריאה נוח. על השולחן עומדים שני נרות גדולים (בגובה זרוע אדם כל אחד מהם), האחד לבן והשני שחור. בניהם מונח ספר פתוח. בחינה של הנרות תגלה כי הם דלקו לפני זמן לא רב. הספר נראה חלק וריק בכל עמודיו. למראית עין, אין דלת יציאה מהחדר מלבד הדלת אל אזור 13.

ארון הספרים מכיר 12 ספרים, בעיקר ספרי ידע מסתורי והיסטוריה, אך אין בו ספרי לחשים. זו יכולה בקלות להיות ספריה של אדם מלומד שאינו בהכרח אשף, ואם הגיבורים יאספו את הספרים הם יוכלו למכור אותם למלומדים או אצילים בעד 30 מטבעות זהב לספר.

מה אפשר לעשות?

אם מי מהגיבורים יכול להטיל את הלחש ראיית הנעלם (לחש מעוצמה שניה) או שיש בידיו את מגילת לחש זה מאזור 8, ניתן להטיל את הלחש ואז תתגלה דלת בלתי נראית בקיר המזרחי של החדר, ליד ארון הספרים. הדלת נעולה אך ניתן לפרוץ אותה בבדיקות זריזות עם כלי גנב (ד"ק 18). לרוע המזל, אם לא זומנו ונוצחו השלדים באזור 11, כאשר יתחיל מישהו לנסות ולפרוץ את הדלת יפתח קיר כפול בצד המערבי וממנו יצאו ששת השלדים ויתקפו את הגיבורים. לאחר שינצחו, ואם הצליחו לפרוץ את הדלת, ניתן יהיה לעבור לאזור 14.

דרך אחרת לראות את הדלת היא על ידי השיטה שהאשף מישאין הרכיב שמסוגלת לעקוף את הקסם ומאפשרת לו לפתוח את הדלת בעזרת

המפתח שלו. אם מישהו יושב בכיסא הנוח הוא מיד יוכל לראות כי ישנם משפטים כתובים בספר שנדמה היה כי הוא ריק. כתובים בו שני משפטים הנראים חסרי פשר, אבל מי שיקריא אותם בקול יוכל לראות את הדלת הבלתי נראית למשך 4ק1 + 1 דקות.

שלדים (6)

אל מת בינוני, סדר רוע

דירוג שריון 13 (שאריות שריון)
נקודות פגיעה 13 (2ק8 + 4)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|---------|---------|---------|--------|--------|--------|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 15 (+2) | 6 (-2) | 8 (-1) | 5 (-3) |

רגישות לנזק מוחץ

חסינות לנזק רעל

חסינות למצבים מורעל, תשוש

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9

שפות מבין מדוברת אך לא יכול לדבר

אתגר ¼ (50 נק"נ)

פעולות

חרב קצרה. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (2ק6 + 2) נזק חותר.

בין אם מישהו מצליח לפרוץ את הדלת או לא, יוכלו הגיבורים לחפש היטב בחדר ולמצוא מתחת לנר השחור מפתח נוסף שהשאיר האשף מישאין בחדר למקרה חרום. למען בטחונו הוא גם הוסיף מלכודת קסומה - רק אם הנר השחור דולק ניתן להרים את המפתח מהשולחן, מי שינסה להרים אותו ללא שהדליק את הנר יגלה לאחר צעד שהמפתח לא באמת בידו אלא עדיין על השולחן מתחת לנר.

מה אפשר לעשות עם הנרות?

צמד הנרות הם האוצר יקר הערך ביותר של האשף מישאין. כאשר הנר השחור דולק, כל מי שנמצא בטווח של עד 5 מטרים ממנו יכול לקרוא כל טקסט שהוא, בכל שפה שהיא, באותה קלות

שהיה קורא את הטקסט כאילו היה כתוב בשפת אימו. כאשר הנר הלבן דולק, כל מי שנמצא בטווח של עד 5 מטרים ממנו יכול לקרוא במהירות כפולה ממהירות הקריאה הרגילה שלו. אם הגיבורים לא ישמרו את הנרות לעצמם, מלומד, אציל או אשף אחר ישמח לקנות אותם מהם בעד אלפי מטבעות זהב לכל נר. בנרות נותר די חומר דלק על מנת לבעור למשך עשרים שעות כל אחד.

אזור 14 - חדר המגורים של האשף

זהו חדר המגורים של האשף. בחדר זה מיטה, שולחן אוכל, ארון אישי, אמבט ושאר פריטים אישיים. במיטה שוכב מישהו ישן עם מצנפת, כנראה האשף עצמו. ישנה דלת נוספת לצד המיטה בקיר הצפוני, אך היא סגורה ונעולה.

מה יש כאן?

- הארון מלא בגדים רבים, מצעים למיטה, ומדף אחד עם בקבוקונים מלאים בקרמים ומשחות (שלא עושים דבר).
- האמבט ריק ממים, אך יש בו סבון קשה, ספוג רחצה מהסוג שבני האצולה משתמשים בו וברוז צעצוע מעץ. הברוז מגעגע לפעמים.
- על שולחן האוכל יש שאריות של ארוחה. מישהו אכל עוף (לפי העצמות) ושעועית ירוקה (לפי השאריות). יש גם בקבוק יין משובח על השולחן שהסועד כנראה בחר שלא לפתוח.
- במיטה שוכב מישהו, כנראה האשף מי שאין, וישן. רעש לא מעיר אותו.

מה אפשר לעשות?

ניתן לנסות ולפרוץ את הדלת הצפונית בבדיקת כוח (ד"ק 20) או לפרוץ אותה בבדיקת זריזות עם כלי גנב (ד"ק 16). זו דלת עבה וכבדה. אם נפרצה הדלת אפשר להתעלם מהחדר ולעבור לאזור 15.

בחינה מקרוב של האשף הישן תגלה שהוא ישן ואינו מגיב לרעשים. אם יוטל לחש גילוי קסם יהיה ברור שישנה השפעה קסומה כלשהי על האשף הישן (סוג של בדיון אילם, למען האמת). גם לחש גילוי רשע יזהה רשע רב מן האשף הישן.

למעשה האשף מי שאין הצליח לרכוש טבעת שליטה באל מתים מחבורת גמדים ומשתמש בה על מנת לשלוט בביעות. כאשר האשף האמיתי אינו במיטה הוא שולח את הביעות לשכב בה במקומו ומטיל עליו סוג מיוחד של בדיון אילם שהוא עצמו פיתח הגורם לביעות להראות כאשף ישן למשך עד 12 שעות. אם יגעו מי מהגיבורים באשף הישן, יתפוגג הבדיון והביעות יתקוף את הגיבורים בחדר.

ביעות

אל מת בינוני, ניטראלי רוע

דירוג שריון 14 (עור מחוזק)
נקודות פגיעה 45 (8ק6 + 18)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 15 (+2) | 14 (+2) | 16 (+3) | 10 (+0) | 13 (+1) | 15 (+2) |

מיומנויות הבחנה +3, התגבות +4

עמידות לנזק תאובה; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שלא נעשות עם נשק מוכסף

חסינות לנזק רעל

חסינות למצבים מורעל, תשוש

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 13

שפות מדוברת

אתגר 3 (700 נק"נ)

רגישות לאור שמש. כל עוד הביעות נמצא באזור אור שמש, הוא סובל מחסרון בגלגולי התקפה ובבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכות על ראייה.

פעולות

התקפות מרובות. הביעות מבצע שתי התקפות חרב ארוכה או שתי התקפות קשת ארוכה. הוא יכול להשתמש ביכולת שאיבת חיים במקום התקפת חרב ארוכה אחת.

שאיבת חיים. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', יצור אחד. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק תאובה. המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלה לחוסן בד"ק 13 או שמספר נקודות הפגיעה המירבי שלה מופחת בכמות השווה לנזק שספגה. הפחתה זו נמשכת עד שהמטרה מסיימת מנוחה

ארוכה. המטרה מתה אם השפעה זו מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המירבי שלה ל- 0. דמוי אדם שנהרג על ידי התקפה זו הופך לאחר 24 שעות לזומבי תחת שליטת הביעות, אלא אם הוא הוחזר לחיים או שגופתו הושמדה. הביעות יכול לשלוט לכל היותר בשנים-עשר זומבים בכל זמן נתון.

חרב ארוכה. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 6 (8ק1 + 2) נזק חותך, או 7 (10ק1 + 2) נזק חותך אם ההקפה נעשתה עם שתי הידיים.

קשת ארוכה. התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 45/180 מ', מטרה אחת. פגיעה: 6 (8ק1 + 2) נזק דוקר.

אם הגיבורים לא הצליחו לפרוץ את הדלת היא תפתח מעצמה לאחר הקרב עם הביעות.

אזור 15 - מעבדת הקוסם

מעבדת האשף מכילה שולחן עץ גדול, פנטגרם מצויר על הרצפה, ערכת אלכימיה, חלקי יצורים וכל מה שניתן למצוא במעבדת אשף. גם האשף מישאין כאן, יחד עם ביתו של בעל הפונדק שיושבת לידו ואוחזת בידו בחיבה רבה. אם הגיבורים פרצו את הדלת האשף יראה מופתע לראותם, אם הדלת נפתחה לאחר הקרב עם הביעות הוא יראה קצר רוח במקום (הוא פתח אותה מרחוק בעקבות רעש הקרב).

מה אפשר לעשות?

אפשר לתקוף מיידית את האשף מישאין. בקרב מישאין מפעיל קודם כל את הפנטגרם שלו, שהוכן מבעוד מועד ופועל בדומה לחש זימון יסודן פחות ומזמן שני מפטי אבק לעזרתו. ביתו של בעל הפונדק תשאר מאחורי שולחן העץ של האשף ותשליך חלקים מערכת האלכימיה על הגיבורים לאורך הקרב (ללא השפעה), עד שהאשף יובס.

אפשר לשוחח עם האשף ועם ביתו של בעל הפונדק, בראנה. הם יספרו סיפור דומה - רעידת האדמה פערה את החור ברצפת הפונדק דרכה היא נפלה מטה ואיבדה את הכרתה. הגובלינים של האשף מצאו אותה ולקחו אותה אליו והוא השתמש בכישוריו על מנת לרפא אותה. לאחר שהתאוששה ונחה קצת, ולאחר שיחה עם האשף

מישאין, החליטו השניים כי הם מאוהבים, מתאימים זה לזו והם מתכוונים להינשא ולגור יחד במקדש. בראנה אף מתכננת ללמוד אשפות ממנו.

הטלת לחש גילוי קסם תאמת את מה שכל בר דעת יחשוד בו בשלב זה - ביתו של בעל הפונדק נמצאת תחת השפעתו של לחש הקסמת אדם. אם הגיבורים יגידו לאשף כי הם יודעים זאת או אפילו רק חושדים בזאת, הוא יפעיל את לחש הזימון בפנטגרם ויתקוף.

כמובן שהגיבורים יכולים להחליט שזה לא עניינם ולחזור אל בעל הפונדק ולספר לו על כך, זה גם סיום אפשרי לעלילה. אבל אם בכל זאת ילחמו ויביסו את האשף מישאין בראנה תשתחרר מלחש ההקסמה, תודה להם מקרב לב - על אף שהיא לא יודעת מה האשף רצה ממנה, ודאי שלא רצתה לבלות את שארית חייה מתחת לאדמה או, האלים ירחמו, ללמוד אשפות. היא תתלווה אל הגיבורים בשאר סיורם במקדש אם יתעקשו, אבל היא תבקש שיקחו אותה קודם כל חזרה אל הפונדק. כמו כן היא תראה להם את המגירה הסודית בשולחנו של מישאין, שם מונח ספר הלחשים שלו המכיל את כל הלחשים המצוינים בתיאורו של מישאין. אשף החבורה יוכל להעתיק את הלחשים אל הספר שלו, אם יחפוץ בכך, אך מכיוון שהדבר אורך זמן רב אין ספק שיהיה עדיף לעשות זאת לאחר שיצאו הגיבורים מהמקדש.

האשף מישאין

דמוי אדם בינוני (אדם), סדר רוע

דירוג שריון 13 (עם שריון מאגי)

נקודות פגיעה 20 (8ק4 + 4)

מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) | 17 (+3) | 12 (+1) | 11 (+0) |

חושים הבחנה קבועה 11

שפות מדוברת, גובלינית, אורקית

אתגר 3 (700 נק"נ)

הטלת לחשים. מישאין הוא אשף בדרגה 4. יכולת הטלת הלחשים שלו היא תבונה (ד"ק הצלה מלחש

ההצלה בכל אחד מתורותיו, ואם ההצלה מצליחה, ההשפעה מסתיימת לגביו.

יכולת הטלת לחשים טבעית (1 / יום). המפיט יכול להטיל את הלחש הרדמה באופן טבעי, ללא צורך ברכיבים חומריים. יכולת הטלת הלחשים שלו היא כריזמה.

פעולות

טופרים. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג $1\frac{1}{2}$ מ', יצור אחד. פגיעה: 4 (4ק1 + 2) נזק חותר. **נשיפה מעוורת (טעינה 6).** המפיט נושף חרוט באורך $4\frac{1}{2}$ מ' של אבק מעוור. כל יצור באזור זה חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 10 או להפוך עיוור ל-1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצלה בסוף תורו, ואם ההצלה מצליחה ההשפעה מסתיימת.

אזור 16 - אזור מגורי גובלינים

לאחר ירידה בגרם מדרגות ארוך וצר מאזור 7 מגיעים למה שהיה בעבר חדר מבואה למקדש ומשמש היום כאזור המגורים השני של הגובלינים. יש בו מקום לאחד עשרה גובלינים, אך חמישה מהם הלכו להביא מים מאזור 1 ורק שישה נותרו כאן.

אם שוחרר הדובלין מאזור 9, הצינוק, ולא הצטרף לגיבורים הוא הגיע לכאן והחל קרב בינו לבין הגובלינים, שאף הזעיקו את האורקים מאזור 18. הדובלין הצליח להרוג שניים מהגובלינים ואורק אחד בטרם הוכרע בקרב ומת. לחילופין, אם שוחרר הגמד מאזור 9 ולא הצטרף לגיבורים הוא הגיע לכאן ומת בקרב עם הגובלינים. אם האורקים שבאזור 18 דווקא השתתפו במארב שבאזור 12, אפשר להתעלם מהם - הגובלינים הרגו את הדובלין או הגמד לבדם.

אם שוחרר ראש השבט מאזור 11 הוא ימתין כאן עם יתר הגובלינים, וכשיראה את הגיבורים יבדוק עימם אם כבר ביקרו את האשף מי שאין. אם כן, הוא יניח שהם רבי עוצמה ויורה לגובלינים שלו לא לפגוע בהם ולתת להם לעבור לאן שירצו. אם לא, הוא יורה לגובלינים לתקוף. אם ראש השבט לא כאן, הגובלינים הנותרים יתקפו בכל מקרה. האורקים (או האורק הבודד, אם אחד כבר נקטל על ידי הדובלין) מאזור 18 יצטרפו לכל קרב שיהיה

13, +5 לפגיעה עם התקפות לחש). יש לו את לחשי האשף הבאים משוננים:

לחשונים (לפי רצון): אור, חזיז אש, יד מאגית, פעלול

דרג 1 (4 יחידות): גילוי קסם, מגן, קליע קסם, שריון מאגי

דרג 2 (3 יחידות): צעד ערפילי, הצעה

פעולות

פגיון. התקפת נשק קפא"פ או טווח: +4 לפגיעה, הישג $1\frac{1}{2}$ מ' או טווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגיעה: 4 (4ק1 + 2) נזק דוקר.

ציוד האשף כולל טבעת הגנה המעניקה +1 לדרג"ש ולזריקות הצלה, טבעת שליטה באל מתים ונרתיק ובו 16 מטבעות זהב. טבעת השליטה באל מתים היא אוצר מעיין, אך בטבעת לא נותרו מטענים ואת הסוד לטעינתה ידע רק האשף מי שאין.

מפיט אבק (2, מזומנים מהפנטגרם)
יסודן קטן, ניטראלי רוע

דירוג שריון 12
נקודות פגיעה 17 (6ק5)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 5 | 14 | 10 | 9 | 11 | 10 |
| (-3) | (+2) | (+0) | (-1) | (+0) | (+0) |

מיומנויות הבחנה +2, התגנבות +4

רגישות לנזק אש

חסינות לנזק רעל

חסינות למצבים מורעל

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 12

שפות צור, רוח

אתגר $\frac{1}{2}$ (100 נק"ב)

פרץ מוות. כאשר המפיט מת, הוא מתפוצץ בפרץ אבק. כל יצור בטווח $1\frac{1}{2}$ מ' ממנו צריך להצליח בזריקת הצלה לחוסן בד"ק 10 או להפוך עיוור למשך 1 דקה. היצור העיוור יכול לחזור על זריקת

בחדר זה בסיבוב השני, אלא אם השתתפו במארב באזור 12.

| | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|
| 10 | 11 | 7 | 16 | 12 | 16 |
| (+0) | (+0) | (-2) | (+3) | (+1) | (+3) |

מיומנויות איום +2

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שפות אורקית, מדוברת אתגר $\frac{1}{2}$ (100 נק"נ)

תוקפני. בתור פעולה נוספת, האורק יכול לנוע במהירות שלו לעבר יצור עוין שהוא יכול לראות.

פעולות

גרזן אדיר. התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג $1\frac{1}{2}$ מ', מטרה אחת. פגיעה: 9 (12ק1 + 3) נזק חותך.

ציוד האורקים כולל את השריון והנשק שלהם.

ראש שבט הגובלינים (עונה לשם מזוגאר)
דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 17 (שריון שרשראות ומגן)
נקודות פגיעה 21 (6ק6)
מהירות 9 מ'

| | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|
| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
| 10 | 14 | 10 | 10 | 8 | 10 |
| (+0) | (+2) | (+0) | (+0) | (-1) | (+0) |

מיומנויות התגנבות +6

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9 שפות גובלינית, מדוברת אתגר 1 (200 נק"נ)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

התקפות מרובות. ראש שבט הגובלינים מבצע שתי התקפות קפא"פ עם חרבו, אך ההתקפה השניה בחסרון.

סימיטר. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג $1\frac{1}{2}$ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק חותך.

גובלינים (6 או 4)

דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 13 (שריון עור)
נקודות פגיעה 7 (6ק2)
מהירות 9 מ'

| | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|
| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
| 8 | 14 | 10 | 10 | 8 | 8 |
| (-1) | (+2) | (+0) | (+0) | (-1) | (-1) |

מיומנויות התגנבות +6

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9 שפות גובלינית, מדוברת אתגר $\frac{1}{4}$ (50 נק"נ)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

סימיטר חלוד. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג $1\frac{1}{2}$ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק חותך.

קשת קצרה. התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 24 / 96 מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר.

סיר עם תבשיל לוהט. התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגיעה: 3 (4ק1 + 1) נזק מוחץ.

הציוד היחיד על הגובלינים הוא שריון העור שהם לובשים והחרבות החלודות שלהם.

אורקים (2 או 1, מגיעים בתחילת הסבב השני)

דמוי אדם בינוני(אורק), תוהו רוע

דירוג שריון 13 (שריון פרווה)
נקודות פגיעה 15 (8ק2 + 6)
מהירות 9 מ'

| | | | | | |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|-----|-----|------|-----|-----|-----|

פעולות תגובה

דירוג שריון 13 (שריון פרווה)
נקודות פגיעה 15 (2ק8 + 6)
מהירות 9 מ'

| כוח | זרז | חוסן | תבן | חכמ | כרז |
|------|------|------|------|------|------|
| 16 | 12 | 16 | 7 | 11 | 10 |
| (+3) | (+1) | (+3) | (-2) | (+0) | (+0) |

מיומנויות איום +2

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10
שפות אורקית, מדוברת
אתגר ½ (100 נק"ג)

תוקפני. בתור פעולה נוספת, האורק יכול לנוע
במהירות שלו לעבר יצור עוין שהוא יכול לראות.

פעולות

גרזן אדיר. התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגיעה,
הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 9 (1ק12 + 3)
נזק חותך.

ציוד האורקים כולל את השריון והנשק שלהם.

סיום ההרפתקה

לאחר שהגיבורים יחלצו את בת בעל הפונדק, או
לאחר שיסיימו לחקור את כל חדרי המקדש, הם
יכולים לחזור את הפונדק לקול תשואות אנשי
הכפר ולהיות מוכרזים כגיבורי הכפר סמיה. בעל
הפונדק אינו בעל אמצעים, אך הוא ירשה מעתה
לגיבורים לאכול ללא תשלום בפונדק. רוב שכרם
של הגיבורים הוא, כמובן, שהצילו את ביתו של
בעל הפונדק מהשפעתו של הקוסם מישיאן
והחזירו אותה למשפחתה ולכפר שלה.

הערות להרצת ההרפתקה לדרגות

נמוכות יותר

כמו בכל הרפתקה יש מקום להתאים אותה
למספר דמויות השחקן ודרגותיהם. הרפתקה זו
ללא ספק תהיה קשה מאד לארבע דמויות מדרגה
ראשונה וקלה הרבה יותר לשש דמויות מדרגה
שלישית. מומלץ למנחה לעבור מראש על
ההיתקלויות ולהתאים אותן למספר דמויות השחקן
והדרגתן. אפשר להקטין או להגדיל את כמות

הפניית התקפה. כאשר תוקף את ראש השבט
יריב אשר הוא יכול לראותו, הוא יכול לבחור גובלין
אחר הנמצא במרחק של 1½ מטרים ממנו. הוא
מחליף מקום עם הגובלין הנבחר אשר הופך
במקומו ליעד ההתקפה של היריב.

ראש שבט הגובלינים לובש שריון שרשראות
ומשתמש במגן ובסימטר תקינה, אלא אם זו כבר
נלקחה ממנו ואז ישתמש בחרב חלודה כשאר
הגובלינים.

אזור 17 - חדר שומרים

חדר זה משמש כמגורי חמשת האורקים שבשרותו
של הקוסם מישיאן. כרגע הוא ריק. ניתן למצוא 32
מטבעות כסף ו-11 מטבעות זהב בין המזרונים
שעל הרצפה.

אזור 18 - כניסה ראשית למקדש

כאשר שכן המקדש מעל לפני האדמה, הדלתות
שבין אזור 16 לאזור 18 היו דלתות המקדש
הראשיות. כעת ישנה כאן מערה, ממנה יוצאת
מחילה תלולה המובילה מעלה אל פני השטח.
שבט הגובלינים חפר את המחילה לפני שנים
רבות, ואם יטפסו בה החוצה יצאו ממנה בלב היער
שבין הכפר סמיה לעיר טלאמאר.

אם לא התרחש קרב באזור 16 ימצאו כאן שני
אורקים השומרים שאיש לא יכנס למקדש. אם
התרחש רק קרב עם הדובלין המשוחרר אבל לא
עם הגיבורים יש כאן רק אורק אחד. הם, או הוא,
עייפים ורגוזים וירטנו למראה הגיבורים היוצאים
מהמקדש. אך מכיוון שאין להם הוראות למנוע
יציאה מהמקדש, הם לא יתקפו אלא אם יותקפו
(למשל אם הדובלין עם הגיבורים או שהגיבורים
יבהלו מהם).

אורקים (2 או 1)

דמוי אדם בינוני(אורק), תוהו רוע

רוב הדמויות בדרגה ראשונה יש להחליפו בגועל.

- אזור 15: אם רוב הדמויות בדרגה שניה הפנטגרם של האסף מישאן מזמן מפיט אבק אחד בלבד המופיע רק בסיבוב השני. אם רוב הדמויות בדרגה ראשונה הפנטגרם כלל לא מזמן את מפיטי האבק והאסף מישאן הופך למטיל לחשים מדרגה שניה בלבד ועל כן אין לו כלל לחשים מדרג 2 ואין לו את הלחש גילוי קסם מדרג 1.
- אזור 16: אם רוב הדמויות מדרגה שניה יש להחסיר שני גובלינים ואורק אחד (אם ישנם אורקים בקרב) ואם רוב הדמויות מעוצמה ראשונה יש להחסיר עוד שני גובלינים.

מנוחה קצרה במהלך ההרפתקה

בהרפתקה זו ישנן מספר הזדמנויות לביצוע מנוחה קצרה לצורך התרעננות:

- ניתן לבצע מנוחה קצרה באזורים 4, 5 או 6.
- אם הגיבורים נלכדו בקרב באזור 7, הם יכולים לבצע מנוחה קצרה בצינוק באזור 9 לפני שהם מנסים לחלץ עצמם ממנו.
- ניתן לבצע מנוחה קצרה בחדרו של ראש שבט הגובלינים באזור 11.
- אחרי שמביסים את האסף מישאן באזור 15 ניתן להישאר בחדריו (אזורים 13 עד 15) ללא הפרעה לצורך מנוחה.

הגובלינים או האורקים בקרבות מסוימים, אפשר להחליף את הביעות של האסף מישאן בגועל או אל מת חלש יותר אחר וכדומה. הנה מספר המלצות לעזרה:

- אזור 2: יש להגביל את מספר הגובלינים למספר החברים בקבוצה. אם רוב הדמויות בדרגה שניה יש להחסיר גובלין אחד, ואם רוב הדמויות בדרגה ראשונה יש להחסיר גובלין נוסף, עד למספר מינימלי של שני גובלינים.
- אזור 3: מספר האורקים צריך להיות זהה לדרגה הממוצעת של הקבוצה, פחות אחד לקבוצה של שלוש דמויות ומטה.
- אזור 7: אם רוב הדמויות בדרגה ראשונה או שניה יש להחסיר שני גובלינים ואין לצרף את האורק מאזור תשע.
- אזור 10: אם רוב הדמויות בדרגה ראשונה או שניה יש להחסיר שני גובלינים. אם רוב הדמויות מדרגה ראשונה אז גם אין לצרף את ראש השבט מאזור 11.
- אזור 11: אם ישנו מארב אורקים ורוב הדמויות מדרגה שניה או ראשונה, יש להחסיר אורק אחד. כמו כן אם ישנו מארב ורוב הדמויות מדרגה ראשונה ראש שבט הגובלינים לא מצטרף לקרב אלא מנסה להימלט.
- אזור 11 או אזור 13: אם השלדים תוקפים מספרם יהיה ארבעה בלבד אם רוב הדמויות בדרגה שניה ושלושה בלבד אם רוב הדמויות בדרגה ראשונה.
- אזור 14: אם רוב הדמויות בדרגה שניה יש להחליף את הביעות בטורף גופות ואם

מפת המקדש

