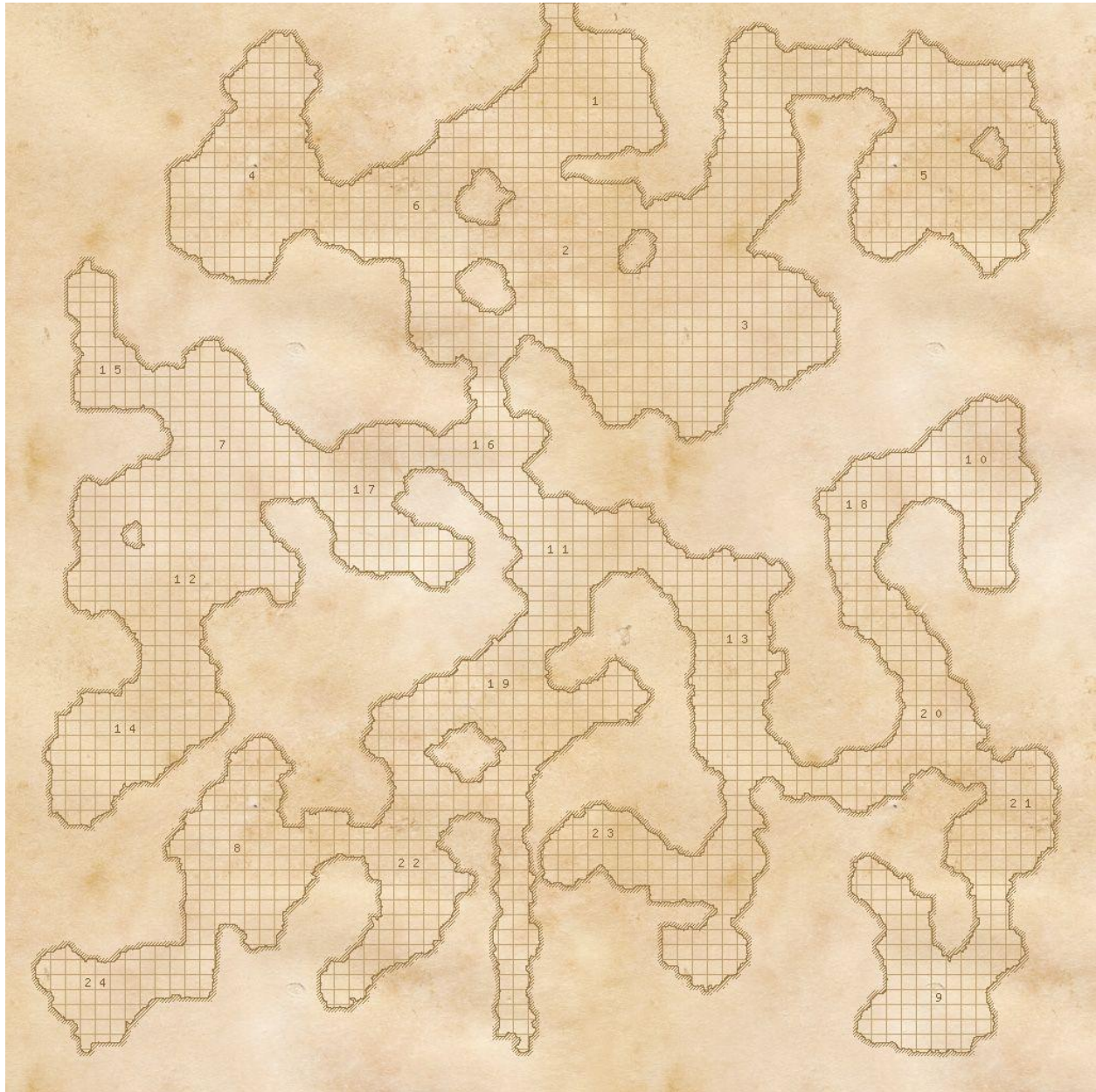




הרפתקה במערות שכוחות האל

הרפתקה בסגנון פנטזיה

מאת: Arnon Parenti, Ofek , זהר סגל , Yuval Orner , Mariel Ron , Dima Venger , Itai Assaf Greif , Alon Karmi
Dawn, Yoav Shoshani, Gilad Novik, Mor Huber, Milana Finkel, Nimrod Yanai





הקדמה

הרפתקה זו נערכת במערות מלאות השפעות קסומות, יצורים מסוכנים, מלכודות והפתעות, רובם בעלות אופי קסום ומסוכן. יש מספר יצורים עתיקים בעלי ידע במערות, ואפשר לשלוח את הדמויות למערות כדי למצוא חפץ מסוים או להשיג ידע מאחד היצורים במערות.

כאשר הם מגיעים לפתח המערה, הקרא לשחקנים את התיאור הבא:

למולכם ניצב פתח בצלע ההר. אם לא הייתם יודעים שהוא שם, סביר להניח שלא הייתם רואים אותו סתם, מכיוון והוא כמעט חסום לגמרי בצמחיה ושרכים שמטפסים במעלה האבן. נראה שמקור הפתח טבעי, אך הורחב מאוחר יותר, נקבעו בו אבנים לבניית משקוף והוצבה דלת כניסה. רעשים עמומים עולים מתוך הפתח.

1 – חדר כניסה

הכניסה למערות נראת כאילו היא עברה ימים טובים יותר: האבן היקרה שממנה היא נבנתה התיישנה והחל לגדול אזוב על הרצפה; הדלת המפוארת, שנראת כי היא נבנתה מהטוב שבעצים, בלויה ומלאת חורים; חביות המשקאות החריפים הפתוחות מסביב ממלאים את האוויר בריח אלכוהול חזק.

החדר ריק, אולם יש בו חלק ממולכד, אזור רגיש ברצפה שאם דורכים עליו, קליעים יירו על החבורה מאחד הקירות בחדר. בדיקה הולמת יכולה לגלות כי חלק מהרצפה נראה מוזר, ותגלה את החורים יוצאי הדופן בקיר.

2 – חדר הגופות

החדר חשוך לגמרי. חושך קודר מפריד בין הכניסה לבין היציאה. הליכה במקום מרגישה מוזרה, אך קשה מאוד לשים את האצבע על מה לא נכון בה.

החושך בחדר קסום; מקור אור קסום יבטל אותו, או אם למישהו בחבורה יש אמצעי ראייה שרואה גם בחשיכה קסומה, אז הקרא את הקטע הבא:



אינכם עומדת על רצפה כלל וכלל! מדובר בחדר שרצפתו הוא גופות רבות שנערמו אחת על גבי השנייה. בין הגופות ניתן לזהות קורבנות של מחלות אנושות, פושעים שהוצאו להורג; ייתכן שזו חדר מתים של בית כלא.

3 – חדר הניתוחים

בחדר ישנו שולחן ניתוחים גדול, ומסתובב בו אדם לובש בגדים מרופטים מכוסי כתמים; חלקים מהגוף שלו הוחלפו בחלקי גופות. על השולחן יש גופה מנותחת למחצה של נער צעיר, ולאורך הקירות יש כלובים ויש בחלקם קורבנות, נערים ונערות, שעדיין מחכים לתורם על השולחן...

המדען המטורף בחדר הזה זורק את קורבנותיו בחדר הגופות (חדר 2). הוא לא יפריע לדמויות אם הן לא יפריעו לו, אבל יתקוף אותן אם ינסו לשחרר את הקורבנות העתידיים שעדיין חיים בכלובים. הוא מכיר מעט מההיסטוריה של המערות, ויכול לסייע לדמויות בקסמי מוות, ריפוי, שאלות לגבי אנטומיה, וכן הלאה.

4 – חדר הגורים

על יצוע עור רך בפינה הרחוקה של חדר זה מנמנמים להם 4 גורים של כלבי בלהות. ארבעתם בגודל של כלב בוגר, פרוותם אפורה-כסופה, עיניהם תכולות כמו השמיים.

הגורים אינם עוינים בפני עצמם, וההרפתקנים יכולים לנסות להרגיע את הגורים ולקחת אותם איתם. אם החבורה הצליחה להגיע לכאן בלי להרוג את הכלבה שבאזור 6, הקושי להרגיע את החיות משמעותית נמוך יותר (לדוגמה, ד"ק עבור בדיקת הטיפול בחיות הוא 18, או 28 אם הרגו את אימם). על מנת לאלף את הגורים, יש להצליח בבדיקה הולמת מדי יום במשך שבוע שלם. אם ההרפתקנים שחררו את הכלבה מחדר 6 והיא הגיעה לכאן, היא לא תתן להם לקחת את הגורים ותתקוף הרפתקן שינסה לעשות זאת. אם הכלבה תוקפת את ההרפתקנים, הגורים יתקפו גם.

לגורים יש את כל התכונות של זאב בלהות, עם קוביית פגיעה בודדת. אם יקבלו אוכל מספיק, הם יגדלו בקצב של 1 קב"פ לשבועיים עד להגיעם לגודל מלא. בשלב זה, יפתחו גם את היכולות העל-



טבעיות שהושתלו בהם, ויזכו ביכולת העל-טבעית לנשוף קור אחת ליום. (לדוגמה, התקפת חרוט 30 מ', 8ק6 נזק, גלגול הצלה קשיחות לחצי נזק, ד"ק 18)

5 – עמוד המגנט

החדר חשוך למדי, ורק זוהר עמום הבוקע מפטריות זרחניות מאיר את הקירות. במרכז החדר ניצב עמוד אבן עצום ועליו מפוזרים מספר לא מבוטל של כלי נשק וחלקי שריון, עליהם משתקף ומנצנץ הזוהר הקלוש.

בפועל העמוד הוא מגנט עצום. כלי נשק וחפצים מתכתיים יעופו מידי הדמויות (בדיקת כח 15). דמות בשריון כבד פשוט תדבק לעמוד (בדיקת כח 20) במידה ותתקרב אליו לטווח של 5 מטר. חיפוש מדוקדק (לדוגמה קושי 20 או 15 עם תאורה) יגלה פגיון בצד האחורי של העמוד שמחובר לציר. סיבוב של הפגיון מחליש את המגנט ומאפשר לשחרר חפצים או דמויות. רוב החפצים שכבר מחוברים לעמוד אינם שווים. שימוש בפגיון לביטול המגנט מפעיל אזעקה שקטה בחדר מספר...

6 – כלבת הבלהות

בחדר יש עדיין אור שנכנס דרך הכניסה. מסביב יש ערימות זבל וקרעי בגדים וחתיכות אחרות של דברים לא מזוהים. בקיר המערה תקועה טבעת ברזל עצומה שאליה מחוברת שרשרת ארוכה של מתכת לא מזוהה שנראית כמו ברזל שחור. הקצה השני של השרשרת מחובר לקולר, שגם הוא עשוי מאותו ברזל שחור, שכרוך סביב צווארו של כלב עצום, שפרוותו לבנה לגמרי, ועיניו כחולות כמו השמיים ביום בהיר. הכלב גדול כל כך שאם היה עומד, הראש שלכם היה מגיע לכתפיים שלו. כרגע הוא כורע על הרצפה, מכרסם עצם גדולה; אולי עצם ירך של עוג.

זוהי כלבת בלהות; מבחינה משחקית היא זהה לזאב בלהות, אולם בנוסף יש לה יכולת על-טבעית לנשוף קור אחת ליום (לדוגמה, התקפת חרוט 30 מ', 8ק6 נזק, גלגול הצלה קשיחות לחצי נזק, ד"ק 18). הכלבה לא תתקוף את הדמויות אלא אם יתקפו אותה. אם ישחררו אותה מהשרשרת, היא תלך בעצלתיים לחדר 4 שם נמצאים הגורים שלה.



6-16 – מסדרון

לאחר ירידה קצרה הגעתם לקצה המערה, אין שום דבר שיעיד על המשך כלשהו.

אחרי מבט בקיר הרחוק יש להצליח בגלגול הצלה או משהו תואם (לדוגמה הצלחה בבדיקת תבונה/חכמה ד"ק 17 או זריזות/כח ד"ק 22) כשלון יוביל למוות מייד. פה פעור של תולעת מערות שמוסווית כהמשך המערה עומדת לבלוע את ההרפתקן הראשון שינסה להיכנס; זריזות תאפשר לחמוק ממה שנראה כמו סלע מתגלגל והוא בעצם הלשון של התולעת. זה איננו קרב, אם התולעת לא מצליחה לאכול את ההרפתקנים מיד היא נסוגה לחדר 16 ונעלמת באחד מהחורים הרבים שברצפתו.

7 – חדר כניסה בטעות

למולכם ניצב פתח בצלע ההר. אם לא הייתם יודעים שהוא שם, סביר להניח שלא הייתם רואים אותו סתם, מכיוון והוא כמעט חסום לגמרי בצמחיה ושרכים שמטפסים במעלה האבן. בהתבוננות טובה יותר – זהו בדיוק הפתח שדרכו נכנסתם. בבדיקה טובה עוד יותר, ניתן אפילו לראות את טביעות הרגליים שלכם. במרחק ניתן לשמוע נקישות, חוזרות, בקצב אחיד. קשה לאתר מהיכן בדיוק, מכיוון והקול חלש. יתכן וזו דלת ברזל שאינה נעולה היטב, יתכן ותוף שיבטי. באוויר יש ריח קל של משהו – סוג של חומר שבבירור איננו טיבעי. חלקכם מזהים אותו כריח של שימור גופות וחניטה. האוויר החם והיבש מקבל את פניכם בברכה.

זהו חדר אשליה. הוא מחקה באופן מושלם את חדר הכניסה עם תוספות הצמחיה להטעיה. הדבר היחידי שאמיתי בחדר הוא השרכים המטפסים, שהם למעשה קסם Entangle קבוע. כאשר מתקרבים לפתח המערה, הוא מופעל. השרכים המטפסים יכרכו סביב הרפתקנים לא זהירים, ויידרש מאמץ לשחרר אותם.

8 – מזווה בוץ

הרצפה של חדר גדול זה מכוסה בבוצ; יש בו שלושה גושי בוצ יבשים למחצה, כל אחד גדול כשני אנשים לפחות.



בחדר זה יש אנשי בוץ בדומה לאלו מחדר 24. אם ההרפתקנים מנסים לפתוח את גושי הבוץ, יתקפו אותם אנשי הבוץ במספר ודרגה נמוכים מהחבורה. בכל גוש בוץ ישנה גופה של הרפתקן אחר שאנשי הבוץ מעכלים בעזרת הבוץ המיוחד שלהם. על ההרפתקנים ניתן למצוא סכום מטבעות קטן, ושלושה שיקויים קסומים, שניים שמרפאים פצעים, ואחד שמסייע בקרב בעזרת מהירות וכוח קסומים.

8-22 מסדרון

רעידת האדמה גרמה לקריסת הקיר וחשפה מעבר צר, זרם של אוויר חם ויבש מביא אליכם ריחות של חומרי שימור וחניטה. מתוך החדר נשמעת איוושת אוויר שלא ברור אם היא נשימתם האחרונה של אל מתים או תנועת האוויר שנדחס בחדר.

חדר 9- המראה הקסומה

לחדר הזה אפשר להגיע רק אחרי הקרב בחדר 21.

במרכז החדר בלי שום רמז כיצד הכניסו אותה לכאן, ניצבת מראה עצומה, שמכסה כמעט את כל רוחב החדר. אפשר להציץ מאחוריה, שם היא צבועה בצבע שחור ואטום; למראה אין עובי. היא דו-ממדית לגמרי.

המראה קסומה ואי אפשר לפגוע בה או להזיז אותה. אחרי הקרב, המראה לא תשקף את ההרפתקנים יותר. אפשר לצעוד דרך המראה, ולהגיע מיד לחדר 14.

10 – המים הבלתי אפשריים

החדר מלא במים עד הברכיים. זה נראה כאילו הם זורמים לכיוון הקיר. ישנה דלת בצד המזרחי של החדר.

אם פותחים את הדלת מגלים שהיא בעצם לא מובילה לשום מקום. יש קיר שחוסם את המעבר. אבל איכשהו המים ממשיכים לזרום דרך הקיר.



11 – צומת

בחדר מעבר זה, תקוע על הקיר גלגל, שנראה כמו הגה של ספינה. הגלגל עשוי מעץ שחור לגמרי, וליד כל ידית, חרוטה רונה אחת, צבועה בצבע אדום חלודה.

אף שהגלגל קבוע בקיר, ניתן לסובב אותו ללא מאמץ; הגלגל לא יסתובב מעצמו, רק אם יסובבו אותו. יש לגלגל 8 צירים, זאת אומרת שיש לו 16 ידיות. אפשר לתרגם את הרונות ולראות שהן מתארות מספרים מ-1 עד 16, והצבע הוא גם כמובן. כאשר ההרפתקנים מבחינים בגלגל, הידית המצביעה למעלה היא הידית עם המספר 8. ההרפתקנים יכולים לסובב את הגלגל, והמספר שיהיה למעלה, הוא מספר הגמדים שיהיו להם בצד שלהם במשחק בחדר 19.

12 - ההיכל

זהו חדר אבן בעל צורה משונה, כפי הנראה מערה טבעית שעובדה אך מעט לפני ששבו איתני הטבע וקנו בה שליטה. רצפת החדר קעורה אך קירותיו ישרים, על תקרתו מסתמנות התחלות של נטיפים רבים. בחדר יש ניחוחות מעורבים של עשן ושל טחב מערות. במרכז החדר, בתחתית הרצפה, בוערת להבה קטנה ואדמדמה במיוחד. הלהבה מאירה בקושי אבל היא חמה מאוד, ועולה ממנה עשן ירוק-כהה סמיך. הסלעים סביבה נקיים מטחב וירוקים מהפיח. לחדר יש מעין שלוחה משונה, שנראית כמו מערה טבעית קטנה או שארית ממערה טבעית, מלאה בנטיפים וזקיפים מפותחים ונוטפת מים צהבהבים. מתוך המערה יוצאים קולות חריקה ודפיקות מהדהדות.

13 – האסיר

במרכז החדר ישנו מעגל עשוי רונות כחולות חצובות באדמה. כל רונה בוערת באש כחולה שקטה. במרכז המעגל ישנה דמות אנושית, עשויה אש לגמרי, שנראית מרחפת באוויר.

זהו יסודן אש. ייתכן והוא תבוני ויכול לדבר עם ההרפתקנים ולבקש את שחרורו. ייתכן והוא אילם, ורק יביט בהרפתקנים בשקט. ניתן למחוק רונות אם שופכים עליהן אדמה, מה שיכבה אותן מיד. נגיעה ברונות או אפילו לשפוך עליהן מים לא יעשה להן דבר. האש ברונות קרה, ולא תפגע בהרפתקנים. כיבוי כל אחת מהרונות מיד ישחרר את היסודן. אם ההרפתקנים משחררים אותו, הוא



יברך כל אחד מההרפתקנים בברכת אש חד פעמית, לבחירתו; אם ההרפתקנים מגיעים לחדר 21 ונלחמים בבבואות שלהם, ברכת אש זו **לא תהיה** לבבואות שלהם.

סוג ברכה	השפעה
מגן	מגן אש מקיף את ההרפתקן לכל אורך הקרב. המגן גורם נזק אש אוטומטית לכל אויב שנמצא בטווח קפא"פ, ללא הזדמנות להתחמק ממנו.
פיצוץ	ההרפתקן גורם לפיצוץ אדיר ברדיוס של 3 מטרים הגורם לנזק רב, בכל נקודה לבחירתו. הפיצוץ לא יפגע בידידים, רק באויבים. ניתן להצליח בגלגול מיומנות רלוונטי כדי לספוג חצי נזק.
דם בוער	כל פעם שההרפתקן נפצע לאורך הקרב, הדם שלו מתפרץ באש. מי שפגע בהרפתקן, אם נמצא בטווח קפא"פ חייב להצליח בגלגול מיומנות רלוונטי או לחטוף נזק אש השווה לנזק שהוא עצמו גרם.
קרן אש	קרן אש בוערת בוקעת מידידיו של ההרפתקן, בקו ישר, עד שהיא פוגעת באדמה או סלע מכל סוג. כל אחד בקו האש נפגע, בין אם ידיד או אויב, ללא גלגול הצלה.

14 – המזבה

בקצה הרחוק של המערה, חבוי בחשיכה כמעט על-טבעית, חצוב בקיר האבן פסל קדמוני בדמות שד מקורנן, ולפניו מנחת עצמות אדם עתיקת-יומין.

הכוח הקסום של השד הזה מפעיל את המדען בחדר 3, וגם אחראי למראה הקסומה בחדר 9. תפילה הולמת או קורבן הולם יאפשרו להרפתקנים לדבר עם השד וללמוד ממנו קסמי מוות וריפוי.

15 – חדר המכונה

ריח חזק של עובש מקדם את פניכם. אזור וסדקים בסלע השונה מן הסלע ממנו נחצב שאר המקום ונוצר רושם כאילו החדר כולו הוא תוספת מתקופה מאוחרת יותר. הסדקים והצמחייה נקטעים בקו מדויק במרכז החדר. מנקודה זו והלאה הקירות והריצפה חלקים מאד וכמעט נקיים לחלוטין מאבק. אפילו ריח העובש לא מורגש מנקודה זו והלאה. פירצה בקיר שממול חושפת מנגנון שנראה כחלק ממכונה גדולה. אחת לכמה שניות נשמעת חבטה מתכתית חזקה. ליד הפירצה נמצא שלד לבוש



שנראה שלם לחלוטין. הבגדים מתאימים לאופנה האחרונה ונראה שלא התבלו בכלל. ידו של השלד תקועה בתוך המנגנון ומפריעה לתפקודו התקין. על צוואר השלד, שרשרת ועליה תלוי משהו שנראה כמו מפתח מתכת שבראשו כדור זכוכית. המתכת נראית זהה למתכת ממנה עשוי המנגנון.

קסמים אינם פועלים בנקודה זו. בנוסף, גם חפצי קסם לא יפעלו או ישפיעו על ההרפתקנים, אם כי יחזרו לפעול כרגיל ברגע שההרפתקנים ימשיכו בדרך.

16 – חדר התולעת

בצומת מערות זה, ישנם חורים רבים ברצפה. ניתן בקלות לעקוף את החורים כדי להגיע לאחד משני ההמשכים של החדר. מתחתית החור ניתן לשמוע רחש קל, כשל נשימה קלה, ומדי פעם עולה ממנו ענן של ריח לא נעים, כשל עור ישן.

זו המאורה של תולעת המערות. חלק מהחורים צפופים ודורשים הצלחה בגלגולי מיומנות כדי לעבור בהם. אם חוקרים את החורים מוצאים את התולעת שאם נאלצת להגן על עצמה תתקוף כל פעם מחור אחר, ויכולה לעבור ביניהם בקלות רבה. באחד החורים יש גופה של הרפתקן שנפל כאן בעבר. יש עליו מפתח חלוד, חרב קסומה (בהתאם לדרגה), שיקוי ריפוי פצעים וספר כרוך בעור שחור (יומן מסע של ההרפתקן).

17 – הראש הידידותי

קירות החדר מכוסים במדפים על גבי מדפים עם צנצנות בגדלים שונים. הדבר הראשון שאתם שמים לב אליו הוא ריח חזק של חומר משמר את חלקי הגופות שמוחזקות בצנצנות. מאחורי עמוד האבן אתם מבחינים בצנצנת ענקית המכילה ראש רקוב למחצה. העיניים עוקבות אחריכם...

הראש הרקוב למחצה שייך לקוסם שחי לפני 300 שנה בשם גארטוך. הראש יכול לדבר, אבל את רוב הזכרונות הקודמים שלו הוא איבד. הוא לא זוכר לחשים או עובדות לגבי קסם, וייתכן והוא משקר ואינו הראש של גארטוך כלל וכלל...



18 – רוח ניקל כלואה

בצד הקיר קדחו גומחה, והציבו בה סורגי כסף טהור. מאחורי הסורגים, ניתן לראות רוח ניקל קטנה, בגובה מטר אולי, שנראית אומללה למדי.

הרוח מבקשת אם אפשר לשתות משהו, ואם נותנים לה משהו לשתות, היא נחנקת ומשתנקת, ומבקשת מים מהחדר הסמוך (חדר 10). אם נותנים לה מים מחדר 10, הקסם במים גורם לה להתפוגג; רגע לפני שהיא חוזרת חזרה למישור שלה, היא תתן לדמויות רמז היכן נמצא מה שהן מחפשות, או תזהיר אותן מחדר 23.

19 – גמדי האבן המרושעים

ברצפתו של החדר קבוע לוח משחק, משבצות ירוקות ואדומות, אורך כל אחת 30 סנטימטרים, 8 משבצות על 8 משבצות. בעמוד מולכם נחצב בור, ובתוכו ישנו פסלון עשוי אבן לבנה בוהקת, שנראה כמו גמד, בגובה מטר ועשרים אולי יותר, לבוש גלימות מפוארות, ונושא כתר.

הפסל הלבן מונפש, ויכול לדבר ולזוז, אם כי לא לצאת מהבור החצוב בעמוד. אי אפשר לפגוע בו, להטיל עליו לחשים או לפגוע בו בכל דרך. ברגע שההרפתקנים פונים אליו, הפסל יצחק באושר, ויריח את ידיו, מה שיגרום ל-8 פסלים בצבע לבן של גמדים להופיע בצד שלו של הלוח. מספר הפסלים השחורים של גמדים שמופיעים על הלוח בצד של ההרפתקנים נקבע לפי הגלגל בחדר 11; ברגע שהגמדים מופיעים, אי אפשר לסובב יותר את הגלגל בחדר ההוא עד שהמשחק מסתיים; הוא תקוע במצבו. הגמד מתחיל, והמשחק מתנהל בדומה לדמקה, ופסלי הגמדים מונפשים וילכו לאן שיגידו להם ההרפתקנים. כאשר גמד על הלוח נאכל, הוא נעלם לגמרי. אם ההרפתקנים מנצחים, כל גמד שלהם שעדיין נמצא על הלוח מתפורר ומגלה ערימה של אבני שוהם בוהקות, שניתן למכור. אחת מאבני השוהם בכל אחד מהגמדים תהיה אבן קסומה, שיכולה לחזק לחש או יכולת מיוחדת של דמות באופן חד פעמי (ברגע שמרימים את האבן מרגישים ומזהים את הקסם שלה). אם הגמד בעמוד מנצח הוא צוחק בקול מרושע, וכל הגמדים שנשארו בצד שלו הופכים לענקים (סטטיסטיקות כמו של עוגים) ותוקפים את הדמויות. כל אחד מהגמדים שההרפתקנים הורסים מתפורר ומגלה ערימה קטנה



של יהלומים, כאשר אחד היהלומים הוא אבן קסומה שיכולה לחזק לחש או יכולת מיוחדת של הדמות באופן רב פעמי (20קטענים, הדמויות ירגישו ויזהו את הקסם ברגע שירימו את האבן).

20 – בריכות הזמן

האוויר בחדר לח, וריח של מים עומד באוויר, בקיר מולכם נקבעו שלושה חורים קטנים בתקרה, ומהם יורדים זרזיפי מים לאורך הקיר, מה שנותן לו גוון כהה יותר ומראה חלקלק יותר. הזרמים נקווים במורד הרצפה בשלוש בריכות נפרדות.

הבריכות קסומות; כל אחת מציגה השתקפות של זמן אחר בחייו של המתבונן – עבר, הווה, ועתיד. מי שמביט בבריכה יראה רק את ההשתקפות של עצמו, ולא של אחרים.

21 – חדר ריק

החדר הזה ריק. מה זאת אומרת ריק? נראה שאין בו דבר, כלום, גורנישט, נדה. זה לא מרגיש הגיוני שהוא ריק, חייב להיות לחדר הזה משהו, המשך כלשהו...

בדיקה מדוקדקת וקצת אגרסיבית תביא לנפילה מחלקים של הקיר הגובל בחדר 9. כאשר הקיר יפול תתגלה מראה והקבוצה תשתקף בה. המראה מוזרה; בקושי אפשר להבחין שהיא קיימת, והמבט נופל בעיקר על קבוצת הרפתקנים, זהה להרפתקנים לחלוטין.

אתם ניצבים בפני עצמכם ואתם נראים כועסים, האם אתם מכירים את החולשות שלכם טוב מספיק על מנת לגבור על עצמכם?

קבוצת ההרפתקנים נלחמת בעצמה. הקבוצה שהמנחה מגלם תלחם עד המוות ולא תסכים לברוח או להיכנע. אחרי שאחת הקבוצות נהרגת, הקבוצה שעדיין עומדת (גם אם זו הקבוצה שהמנחה גילם) תמשיך בהרפתקה, בזמן שהקבוצה שנהרגה, יתגלה שהיא בנויה מחלקי גופות שונים בדומה למדען בחדר 3. לשתי הקבוצות אותן זכרונות, כאשר הקבוצה שהייתה בנויה מגופות לא זכרה שהיא בנויה מגופות. נראה שהמראה קסומה, והובילה לכאן מחדר אחר.



22 – משחק המבוך

החדר מואר ונראה כי ישנו כיתוב על הרצפה לפניכם, בשפה עתיקה שאינכם מבינים. נראה כי הכיתוב הולך לכיוונים שונים ויוצר מבוך. בחדר ישנם 3 פסלים פזורים. פסל אחד של לוחם, הלהב מעוטר ביהלומים ואבני אודם. הפסל השני הוא של מכשף, עיניו אבני ספיר. הפסל השלישי גנב, תיקו מעוטר באבני איזמרגד.

אי אפשר להתקרב לפסלים בלי לחצות את הכיתוב במקום כלשהו. ברגע שזה קורה (גם אם הדמות מרחפת באוויר כשזה קורה), האור בחדר כבה, וכל אמצעי האור האחרים, גם הקסומים, כבים. ראייה רגילה בחושך ואף ראייה קסומה לא עובדות. נשמעות חריקות אבנים, והיציאות לחדר נחסמות. בחדר נוצר מבוך שעלה מתוך הכיתוב על הרצפה. כל מספר צעדים אקראי (לדוגמה 3ק2), ישנה מלכודת שעל ההרפתקנים להתחמק ממנה (המלכודות על הרצפה, גלגול הצלה או חיפוש רגילים, נזק קסום בהפעלה). איסוף אבני החן מהפסלים מעניק אור כדי לראות את המשך הדרך. כאשר אחד ההרפתקנים יגיע לסוף המבוך, האור יחזור, הפתחים לחדר ייפתחו, וההרפתקנים יוכלו לעזוב עם אבני החן.

23 – המושבה

הגעתם למעבר צר שמספיק בקושי לאדם אחד לעבור.

כאשר כל ההרפתקנים מתחילים לעבור במעבר, נחיל של חרקים יטפס עליהם, יעקוץ וינשך; כל חרק שמת הופך לעננה קטנה של גז מצחין בצבע צהוב, שלושה חרקים ענקיים נופלים מהתקרה ומתחילים לתקוף את ההרפתקנים במעבר הצר והמחניק. כאשר הם מתים כל המעבר מלא בגז שמשחק וגורם לך לכאבי תופת בכל הגוף.

יש לגלגל קובייה אחת של נק"פ לפי דף הדמות, זהו כלל הנק"פ שנשאר לכל הרפתקן כשההכרה חומקת מהם.

עבור כל הרפתקן, גלגל 6ק; לפי הטבלה, תאר כיצד הרגש מציף את ההרפתקן ולא מאפשר להתעלם ממנו:



1 - ייאוש, 2 - עצב, 3 - אדישות, 4 - אושר, 5 - אהבה, 6 - תקווה

חרקים בגודל אדם שמזכירים משהו בין גמל שלמה לנמלה מכונפת מקיפים את ההרפתקנים והם מצליחים להבין את מה שהם חושבים אליהם:

”זו היתה טעות, השומרים לא היו אמורים לתקוף אתכם, הייתם צריכים פשוט ללכת מפה, עכשיו אתם חלק מהמושבה ותעזרו להגן עליה מפני הענקים שבאים לגזול את מזוננו ולהכחיד אותנו”.

ההרפתקנים יתחילו לעבוד במושבה, למלא את אסמי המזון, להתאמן עם הלוחמים, ולשרת את המלכה-האלה. כל התגובות שלהם מונעות על ידי הרגש שגלגלתם בכניסה. ככל שההרפתקנים ידברו ביניהם יותר, כך הם יגלו שיש סיבות שונות לעשות דברים; הם יכולים להחליף ביניהם את הרגשות שלהם. ישויות נוספות במושבה מחזיקות ברגשות שונים, רק כשהם נתקלים במישהו עם רגש מנוגד לחלוטין לשלהם, הם מקבלים הצעה לעובדה שהם משועבדים למלכה.

כעבור זמן, אחרי שעברו מספיק רגשות שונים (לדוגמה 5), ההרפתקנים נקראים אל המלכה לראיון שבו היא מנסה לאכול אותם; כל הרפתקן מקבל תיאור הולם לרגש שעוד לא עבר: הייאוש מכריע, העצב שובר את ליבו, אדיש לחלוטין להתרחשות הזו, מאושר לשרת את המלכה, האהובה מכל היצורים, תקווה להיות קרבנות ולהתגלגל מחדש. רגע לפני המוות מקבלים הארה על ההתרחשויות שעברו עליהם בכל הזמן הזה ויש להם הזדמנות אחת להתגונן לפני המוות. המלכה ניזונה מהרגשות השליליים של ההרפתקנים: הפחד, הכעס; ככל שהם מביעים רגשות שונים יותר מהרגשות של המושבה כך היא מתחזקת.

המלכה היא יצור גדול בגובה חמישה מטרים עם זרועות באורך שלושה מטרים שנגמרות בפגיונות חדים, הכנפיים שלה יכולות לייצר גל קול משתק או משב רוח שמגן עליה מפני חצים ונשקי נשיפה, היא פחדנית ותשתמש בעיקר בטקטיקות של נסיגה ושיתוק לפני שתנסה לתקוף.

כשהמלכה מתה החדר מתמלא בגז כחול, אתם מרגישים שכח המשיכה התהפך, ההכרה שלכם נעלמת במהירות, כשאתם מתעוררים אתם מוצאים את עצמכם בחדר לא גדול, מלא בחרקים מתים ומטבעות



זהב ועל ערימת הזהב מונח חרק שנראה כמו המלכה אבל היא לא גדולה יותר מכלב קטן, אתם מבינים שהגז שינה את הגודל שלכם ואתם לא יודעים מה עומד להתרחש עכשיו.

חיפוש מדוקדק יאפשר למצוא ביצים של החרקים התבוניים, אותם מכשף נבון יכול לגדל כחיית הקסם שלו. ערך הביצה בשוק גבוה מאוד (לדוגמה 20 אלף מטבעות זהב). בערימה יש אוצרות קסומים נוספים.

24 – הבריכה העגולה

חדר מאובק מאד. במרכז החדר בריכה עגולה. העיגול מדויק וחלק לחלוטין, בערך שני מטרים בקוטר, ונראה כאילו הסלע עצמו נחתך ונחרך באמצעים לא ידועים. מתחתית הבריכה ובמרכז העיגול עולה עמוד עבה (כחצי מטר בקוטר) הממשיך ועובר את התקרה. המים עכורים מאד, כמעט בוציים. בחדר הזה נשמעות החבטות המתכתיות ברורות יותר, ועם כל חבטה מעט אבק יורד מן התקרה. באופן מוזר, העמוד עצמו נקי לחלוטין מאבק.

אם מצמידים את האוזן לעמוד, ניתן לשמוע בברור מים (או נוזל אחר) זורמים בו.

לא ניתן לראות זאת בלי להכנס למים, אך הבריכה עצמה בעומק שלושה מטרים ובתחתיתה נמצאת תיבה גדולה וכבדה עשויה זכוכית ומסגרת מתכתית (נדרשת בדיקת כח לבדוק אם היא ניתנת להזזה בכלל). חור המנעול מתאים למפתח מיוחד.

תיבה זו נעולה בשני מנגנונים. בנוסף למנעול (המפתח בחדר 15), נעילה קסומה חזקה במיוחד מונעת מן המכסה להפתח גם לאחר השימוש במפתח. ניתן לפתוח את התיבה רק אם מבטלים את הנעילה הקסומה (לדוגמה אם לוקחים את התיבה לחדר 15). כל קוסם יוכל לזהות את הנעילה הקסומה. בנסיון הראשון להכנס לבריכה, יעורר את המפלצת השוכנת בה להגיב (אנשי-בוץ, במספר ודרגה המתאימים להרפתקנים).