



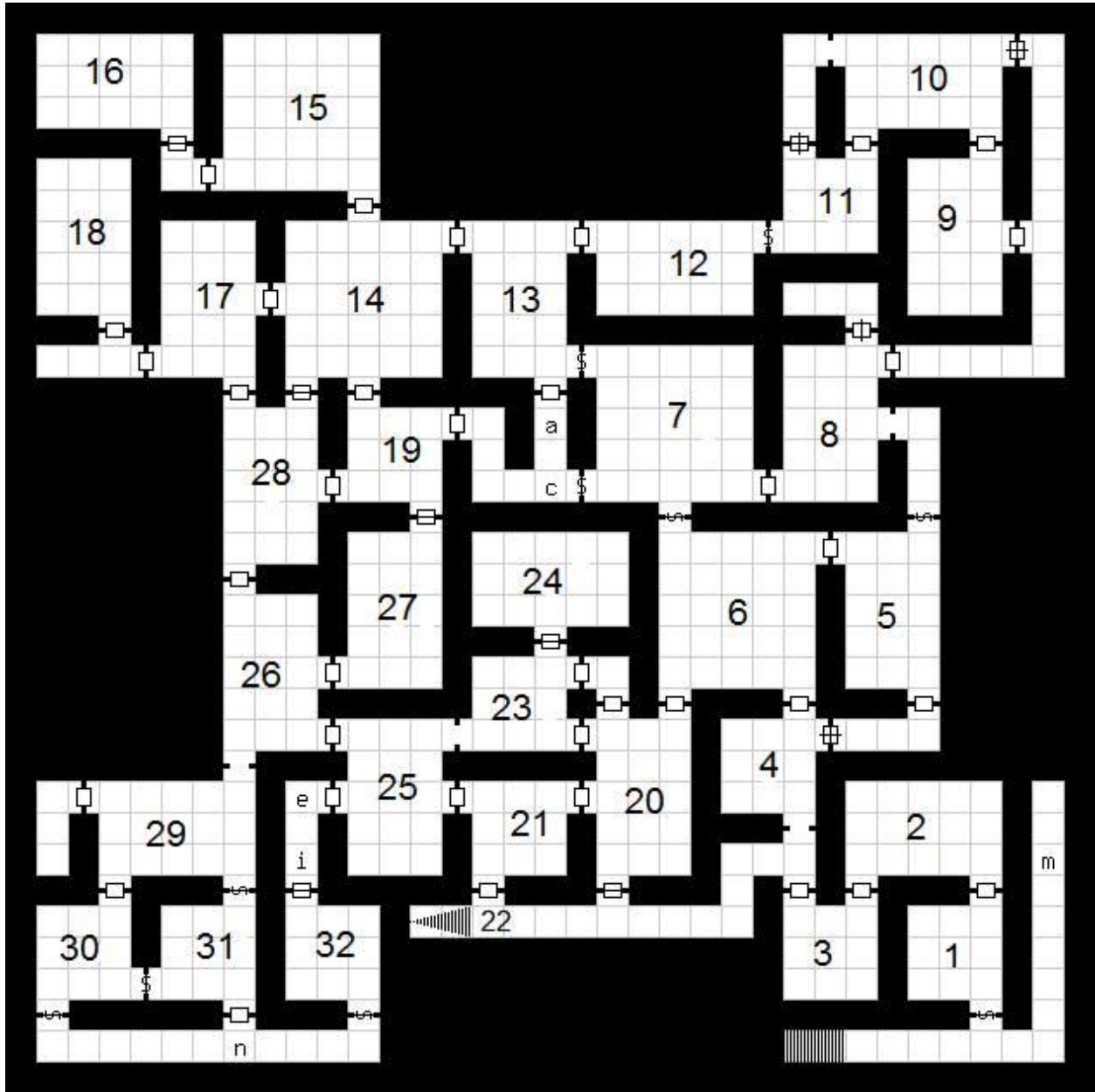
## מצודת מקדש שיף אל המוות

הרפתקה בסגנון פנטזיה

מאת: Dima Venger, Roi Tiefenbrunn, Itamar Mushkin, Yishay Marzel, Milana Finkel, Itai Assaf Greif, Yuval Orner, Liad Lerner, Eran Molot, Shay Rakesh Blechman, Eli Levinger, Arnon Parenti, Shahar Halevy



מפת המצודה, קומה שנייה





## תוכן העניינים

### פירוט החדרים במצודה

2 ..... מפת המצודה, קומה שנייה

3 ..... תוכן העניינים

5 ..... הקדמה

5 ..... הכניסה

6 ..... 1-3 חדרי הכנה

6 ..... 1 - המבואה

6 ..... 2 - חדר ההיטהרות

6 ..... 3 - חדר ההכנות

7 ..... 4 - חדר הכדור

7 ..... 5 - 3 מנופים

8 ..... 6 - הספרייה

9 ..... 7 - הספרייה הרעבה

9 ..... 8 - החדר הירוק

10 ..... 9 - חדר תפילה ועבודה

11 ..... 10 - חדר הייאוש המרסק

11 ..... 11 - חדר אוצר קטן

12 ..... 12 - רצפת הדם

12 ..... 13 - קורבנות

13 ..... 14 - המאורה



13.....	15 - חדר השינה של המכשפה.....
15.....	16 - מעבדת המכשפה.....
16.....	17 - החרבות החלודות.....
16.....	18 - גינת המכשפה.....
17.....	19 - חלל מנוחה ניטראלי.....
17.....	20 - טקס המבחן.....
18.....	21 - חדר המראות.....
18.....	22 - מדרגות למטה.....
19.....	23 - הפסל והצללים.....
20.....	24 - מזבח לשיף.....
21.....	25 - שד קפוא.....
22.....	26 - אמבטיה.....
22.....	27 - חדר ריק.....
22.....	28 - חדר ענישה.....
23.....	29 - חדר שד.....
24.....	30 - חדר תפילה.....
25.....	31 - נפחייה סודית.....
25.....	32 - חדר מדידה.....



## הקדמה

הרפתקה זו היא הרפתקה חלקית; היא מתארת קומה אחת במצודה שמוקדשת לשיף, אל המוות. כדי להשתמש בה ביעילות, יש לבנות את המצודה כולה, ולהכניס את שיף ואת האמונה בו לתוך עולם המשחק.

בקומה יש מלכודות וסכנות, אבל גם דמויות מנחה רבות שאפשר לדבר איתן ולקבל מהן מידע על המצודה ועל האמונה בשיף. זוהי הרפתקה טובה במיוחד עבור דמויות טובות בעלות רקע קדושה (כוהנים, אבירי קודש), שמגיעות לטהר את המצודה מהשפעתה המרושעת, להציל מישהו שלכוד במצודה, או לפגוע באחד משוכני המצודה.

אפשר לשלב בקומה הזו מספר חפצים ורמזים לקומות אחרות.

## הכניסה

המדרגות שעולות לקומה מסתיימות במסדרון די ארוך. דלת הסתרים בצד שמאל של הדמויות אינה ניתנת לגילוי אלא אם מחפשים דלתות סתרים באופן פעיל; במקרה כזה, יש לאפשר לשחקנים למצוא אותה.

בקצה הצפוני של המסדרון, ישנה מלכודת קטלנית על הקיר. נסיון לחפש דלתות סתרים בקצה המסדרון מפעיל מלכודת, הגורמת לסלע ענק בצורת גליל לצאת מהקיר ממול, ולהתגלגל לעבר הדמויות לכיוון צפון. הסלע ממלא את כל המסדרון, ואין אפשרות לחמוק ממנו. הסלע מסוגל לגרום עד 100 נקודות נזק, והוא ישמיד כל דבר בדרכו עד שהוא יגרום את מלוא הנזק שלו (בנקודה זו, הוא יעצר וניתן יהיה לגלגל אותו חזרה על מנת לחזור לחלק הדרומי של המסדרון). גלגול הצלה תגובה בד"ק 15 יאפשר לדמות להוריד מעצמה כל ציוד שיש עליה ולהשליך אותו לפני הסלע. הציוד יושמד, אבל יאט משמעותית את הסלע (נשק ידרוש 10 נקודות נזק, שריון 20, תיק מלא ציוד הרפתקנות ידרוש 30 נקודות נזק).

אם הסלע מגיע עד למדרגות בלי לעצור, הוא מפעיל מרצפת לחיצה, ופותח את הדלת הסודית.



### 1-3 חדרי הכנה

חדרי ההכנה. המתמודדים נכנסים לכאן, לאחר שהוכיחו את עצמם ראויים בפעם האחרונה ע"י התחמקות מהכדור המתגלגל. בעבר, החדר היה מלא בנערים ונערות שקידשו את המתמודדים לאלים, הפשיטו, ניקו אותם ואז הלבישו אותם בשריון הטיקסי ושלחו אותם אל תוך המבוך, להוכיח את עצמם בפני האלים.

#### 1 – המבואה

המבואה היא חדר קטן, שבו ארונות קטנים מברזל, מתחתיהם אח קטנה ומעליהם ארובות. החדר מוזנח והרוס. גידולי פרא צומחי דרך הקירות המתפוררים, וחרקים מתרוצצים על הרצפה המרוסקת. שרידי פסיפסים יכולים להראות, אבל קשה לפענח אותם.

בעבר המתמודדים היו נכנסים לחדר, מופשטים ע"י פרחי הכהונה הצעירים, ורכושם היה מוכנס לארונות הברזל. שרידים אלו של חייהם הקודמים היו נשרפים, והעשן העולה מעלה היה מסמן את תחילתו של הטקס.

#### 2 – חדר היטהרות

החדר מכיל בריכה ארוכה, מדרגות קטנות בתחילתה ובסופה. החדר מפורר ומוזנח. הפסיפסים שלאורך החדר מתארים סצנות נשכחו של קדושה, לידת העולם במים והתחלה חדשה. הבריכה מלאה במים עכורים, עומדים, ובתוכם צמחיה דלה.

בחדר היטהרות זה צעדו פרחי הכהונה שליוו את המתמודדים בדרכם. המתמודדים היו צועדים דרך המים, מיטהרים ומתכווננים לתחילת חייהם החדשים. היום, מי שיעבור דרך הבריכה עלול למצוא את עצמו נשא של מחלת עור קשה.

#### 3 – חדר ההכנות

אור חיוור חודר דרך חור בתקרה, צמחיה מטפסת מכחידה את שאריות בני הנשק והמעמדים הטקסיים. הפסיפסים התפוררו לחלוטין, רומזים למשמעות דתית אבודה. השער הקדמי, מעוצב כזוג נושא נשק, גבר ואשה המחזיקים חנית אחת ארוכה, מעוקם ושבור, מושלך לצד כצעצוע זרוק.



בעבר, החדר היה מלא בשריונות ונשקים טקסיים. המתמודדים היו מגיעים לכאן לצד פרחי הכהונה המלווים אותם, מקבלים את ברכתו של הכהן הראשי, וצועדים בטוחים אל המבוך כדי להוכיח את זכאותם. הקירות היו מלאים בנשק ושריון מוקסמים ורבי עוצמה, חלקם עדיין נושאים בגאון את דמם של המתמודדים הקודמים. היום ניתן למצוא בחיפוש מדוקדק בין הריסות החדר שריון מוקסם אשר שרד, ולהב מעוקל ארוך; שניהם ידרשו תיקון לפני השימוש.

#### 4 – חדר הכדור

בחדר הקטן הזה מרחף באוויר כדור אבן, בגובה מטר ועשרים. קוטר הכדור שישים סנטימטר, ועל פניו מצויר סיפור בתמונות סדרתיות רבות, בגדלים שונים; הסיפור מתאר שלוש אגדות דתיות.

הרפתקן שעובר ליד הכדור במרחק מטר או פחות, צריך לגלגל גלגול הצלה מהשפעות שכליות, או להיות מסומן על ידי הכדור. אם עובר ליד הכדור הרפתקן שסומן על ידי העמוד, הכדור יתקוף אותו. הכדור מתקיף כגולם אבן בדרגה המתאימה, אבל יש לו פי 3 חוסן (או נק"פ) והוא לא סופג נזק מנשקים חדים.

#### 5 – 3 מנופים

החדר המוארך מחזיר את אור הלפידים מקירות השיש המובהקים שלו. כמעט לא ניתן לראות את ההבדל בין הקירות לתיקרה והריצפה. בקיר המזרחי ישנם 3 מנופים קטנים – השמאלי מורם, הימני והאמצעי למטה. אין כיתוב או כל רמז למה הם משמשים.

הליכה רגילה בחדר היא ללא קושי, אך ניסיון לרוץ יצריך גלגול הצלה – השיש חלקלק. כל שינוי של מצב המנופים אינו גורם לשינוי נראה לעין. אם המנוף השמאלי מורם, המלכודות במסדרון ליד חדר 25, המסומנות ב- $i-1 e$  פועלות. אם מורידים את המנוף, הן לא יפעלו. המנוף הימני מפעיל את המלכודות במסדרון מחוץ לחדר 13; אם הוא למטה, המלכודות אינן פועלות. המנוף האמצעי לא עושה דבר.



## 6 – הספרייה

זוהי ספרייה גדולה, מלאה ספרי דת, סיפורים, ספרי חוק והיסטוריה. מדפי ספרים עמוסים מכסים את הקירות. במרכז החדר מספר שולחנות עבודה ועליהם פתוחים ספרים ופזרות מגילות שונות.

בנוסף לדלת הסודית לחדר 7 יש דלתות סודיות לחדר 8 ו-24; את שלושת הדלתות הסודיות באמצעים רגילים, אבל הן גם ייפתחו למשמע לחשים מהמגילות המפוזרות על השולחנות. כאשר הרפתקן מרים מגילה, יש לגלגל צק6 ולבדוק בטבלה מה קרה:

תוצאה בקוביות	השפעת המגילה
3	המגילה מכילה ברכה של האל שיף; אף אחד מהיצורים המרושעים במצודה לא יתקוף את המבורך לא משנה מה הוא עושה
4-7	במגילה יש לחש שפותח את דלתות הסתרים החוצה מהחדר; קריאה במגילה מספיקה כדי להפעיל את הלחש ולפתוח את הדלתות.
8-13	מגילה המכילה סיכום של אחד הספרים, טקסט קצר בנושא דתי או היסטורי כלשהו.
14-15	המגילה מכילה קללה; על ההרפתקן להצליח בגלגול הצלה או לסבול ממחסר של 1- לכל הגלגולים, כל עוד הוא במצודה. הקללה הזו מצטברת עם קללות אחרות.
16	המגילה מכילה ברכה של האל שיף; ההרפתקן נהנה מבונס של +1 לכל הגלגולים כל עוד הוא במצודה. הברכה הזו מצטברת.
17	המגילה מכילה קללה של האל שיף; בפעם הבאה שההרפתקן ישתמש בחפץ חשוב כלשהו, כלי נשק, וכן הלאה, אותו חפץ יישבר ואי אפשר יהיה להשתמש בו עד שיתקנו אותו.
18	המגילה מכילה ברכה של האל שיף; בפעם הבאה שההרפתקן נפצע, הוא מיד רואה לפני עיניו את פרצופו האכזרי של האל שיף, ומספר הנק"פ הנוכחי שיש לו מוכפל. הברכה חד פעמית ולא נצברת. נקודות פגיעה זמניות נאבדות בסוף הקרב.

ההרפתקנים יכולים להמשיך לפתוח מגילות, עד שהם פותחים בסה"כ 3 מגילות לכל הרפתקן.





## 7 – הספרייה הרעבה

אתם מגיעים לחדר ואתם רואים ספרייה גדולה. באמצע הספרייה נמצא שולחן כתיבה קטן, לידו על הרצפה, נמצא כסא שנפל לצד ולידו שלד, כנראה של הרפתקן קודם. על השולחן נמצא ספר עב כרס סגור, הכריכה מעוטרת בזהב ואבני חן, לידו עט נוצה. אתם חשים משיכה חזקה לספר.

ברגע שההרפתקן יגע בספר הוא ירגיש צורך לפתוח אותו. אם הוא יפתח אותו (צריך גלגול הצלה) הוא יקח את הכסא ויתיישב עליו והוא יתחיל לכתוב. הרפתקנים אחרים עלולים להימשך לספרים אחרים בספרייה בדרך דומה, יוציאו אותם מהספרייה ויתחילו לקרוא בתשומת לב מלאה מבלי לשים לב למעבר הזמן או למה שקורה סביבם. כל ספר "ישאב" את הקורא והוא לא יוכל להניח את הספר. רק אחרי גלגול הצלה מוצלח, ההרפתקן יוכל להשתחרר מאחיזת הספר. אם הדמות לא יודעת לקרוא ולכתוב, יהיה לה יתרון וגלגול הצלה יהיה נמוך בחצי מהדרוש.

ניתן להרוס את הספרים, ע"י תלישת הדפים או שריפתם.

כל הרפתקן שאינו מושפע או משתחרר מאחיזת ספר, נתון בסכנה מיידית. הספרייה עוזרת ל"תושבי המבוך" בכך שהיא מקבעת הרפתקנים בחדר, מרעיבה אותם עד למותם והם הופכים לטרף קל. כל מי שאינו מושפע, מסכן את המזון ה"זמין" לכן, אוכלי הגופות שאורבים בספרייה יתקפו אותם כדי שלא יהרסו את "הארוחה".

## 8 – החדר הירוק

החדר מואר באור ירוק בהיר הקירות עצמם מכוסים בחומר לא ברור. על הרצפה ישן כלב עצמות תלת ראשי. אתם רואים שעל הצוואר שלו יש קולר לשיף אל המוות.

בדיקת ידע (ד"ק 15) תגלה שהחומר הירוק על הקירות הוא חומר מעכל. אם ההרפתקנים יגעו בחומר הוא יתחיל לעכל אותם. כל מגע של חפץ כלשהו עם החומר יתיך ויעכל את החפץ. קול התסיסה מהחומר יעיר את הכלב מיד. ברגע שהכלב קם הוא נושף להבות ירוקות מכל פיותיו. השחקנים יצטרכו להילחם בו. לאחר הקרב איתם ישמע קול של בכי מכיוון המסדרון הקרוב; הבכי מקפיא



עצמות כל דמות סופגת -1 לחוסן מיד ללא הצלה. אם הדמויות יוצאות מהחדר בלי להעיר את הכלב, הכלב יעלה בלהבות ירוקות ויעלם.

### חדר 9- חדר תפילה ועבודה

חדר זה נראה כמו שילוב של חדר תפילה וחדר עבודה. בקצה אחד של החדר יש שולחן אבן שחורה, שחוק, ועליו חומרים לכתיבת מגילות; כרך של ספר דת פתוח, וחלק מדפיו עדיין ריקים. בחצי השני של החדר יש מזבח לשיף, אל המוות, ועל מדפים הצמודים לקיר ישנן חבילות של עצמות ישנות, עטופות בכריכות עור שחורות.

בין המגילות ניתן למצוא מגילה קסומה, המכילה לחש כוהנים שמרפא פצעים, ומגילה מקוללת, שמי שפותח אותה יסבול מקללה שתבלבל את התודעה שלו ותקשה עליו לקבל החלטות.

ספר הדת מתאר מעט מהפולחנים של שיף אל המוות. מי שרוצה יכול להשתמש בו כדי להמיר לדתו של שיף ולהפוך להיות כוהן שלו. החבילות מכילות שאריות של קורבנות מן העבר שהוקרבו לשיף. אפשר להשתמש בחבילות כדי לשחד חלק מהמשרתים של שיף ברחבי המצודה.

לאורך המסדרון המוביל מחדר זה לחדר 10 תלויים דיוקנים של כוהנים גדולים של אל המוות, כמו גם קוסמים עוצמתיים אשר שירתוהו כך או אחרת. לעוברים במסדרון נדמה כי הדיוקנים משני צידי הקיר בוהים זה בזה בהבעות של סלידה ותיעוב - וכאשר איש לא מביט לעיתים דיוקן זה או אחר מטיל לחשים על רעהו מהצד השני.

מלחמת הדיוקנים נמשכת זמן רב, ואכן חלק מהדיוקנים מושחתים והרוסים לחלטין. אבל על אף האיבה ההדדית אם העוברים במסדרון ינסו לפגוע בדיון זה או אחר (לעלותו באש, למשל) הדיוקנאות כולם יטילו עליהם את מיטב לחשי ההתקפה שידעו על מנת להציל את חברם. מנגד, אם ינסו העוברים במסדרון רק להוריד מהקיר דיוקן זה או אחר - רק הדיוקנים מאותו צד של הקיר יתערבו בעוד הדיוקנים מהצד השני יהנו מהמחזה.



אם ההרפתקנים מוכיחים עצמם כנאמנים לשיף, או שהם פוגעים בדיוקנאות שעל קיר אחד לשמחת הדיוקנאות שעל הקיר השני, הם יסכימו לדבר איתם ולספר להם על שיף ועל ההיסטוריה של המצודה.

## 10 – חדר הייאוש המרסק

זהו חדר שנדמה ריק, אם כי לאוויר יש ריח קלוש של משהו רקוב.

כל מי שנכנס לחדר הזה מבצע גלגול הצלה (ד"ק 25). כל מי שנכשל מרגיש את היאוש אוחד יותר ויותר. כל מי שנפצע בעשר דקות לפני הכניסה לחדר (הפצע עדיין פתוח ומדמם) מקבל בונוס לזריקה של +1 על כל נקודת פגיעה שאיבד. בכל סיבוב בחדר יש לבצע גלגול נוסף עם +1 לד"ק על כל סיבוב שעבר (אחרי שלושה סיבובים – ד"ק 28 וכו').

מסיבוב לסיבוב היאוש מתגבר, מעלה בפני הדמויות כישלונות מן העבר, מציג הצלחות ככישלונות עצומים, ומדרדר את הדמויות ליאוש עצום. יציאה מהיאוש היא רק על ידי גלגול מוצלח או פצע שנפתח – הכאב הפיזי חזק יותר מהיאוש ומוציא מהלחש.

## 11 – חדר אוצר קטן

בחדר יש ארון קיר גדול מאוד, עשוי מעץ שחור. על הארון איורים של גולגולות צוחקות ומוציאות לשון, מסביב לעיטור ענק של פרצופו של האל שיף.

בארון נעול, וממולכד. אם ינסו לפרוץ את המנעול או לפתוח את הארון בלי לפרק את המלכודת, גז רעיל ימלא את החדר הקטן בתוך 2 סיבובים. הגז לא יפגע במי שנאמן לאל שיף. בתוך הארון ישנן שלוש מגירות גדולות. המגירה התחתונה מכילה כמה שקים שמלאים במאות מטבעות זהב וכסף מן הממלכות השכנות למצודה. במגירה האמצעית, ישנה גלימה שחורה ארוכה, עשויה מחומר רך לא ברור. זוהי גלימה קסומה, ומטיל לחשים שילבש אותה, במידה והוא נאמן לאל שיף או מבורך על ידו, ימצא שכל הלחשים ההתקפיים שלו גורמים קוביות נזק *נוספות* של אנרגיה שלילית או אנרגיית מוות בהתאם לדרגת הלחש. במגירה העליונה ישנו רובה קשת שעשוי מעצמות של בני אדם, מעוטר ברונות המהללות את שיף. עם רובה הקשת ישנם חמישה חיצים, עשויים כולם מעצם. רובה הקשת קסום בפני



עצמו, אבל אם יורים בו את אחד מחמשת החצים, המטרה חייבת להצליח בגלגול הצלה או למות. החיצים נעלמים מיד אחרי שהם פוגעים או מפספסים.

## 12 – רצפת הדם

החדר כולו חלקלק ויש ריח חזק של קטורת באוויר. באחד הקירות ישנו פתח קטן.

הפתח הקטן פותח את הדלת הסודית לחדר 11. כדי לפתוח אותו צריך לשים מנחה בפתח, כמו אבן חן או משהו יקר ערך דומה. הרצפה חלקלקה כי הרצפה מכוסה בדם, ממקור לא ברור. בחיפוש בחדר ניתן למצוא פתח סודי המסתיר גומחה נוספת בקיר, ובה 8 שיקויי ריפוי ישנים שעדיין עובדים. בנוסף, אבן בולטת המסתירה כניסה סודית למערכת מנהרות ומחברת בין הקומה השנייה לראשונה וגם בין חלק מהחדרים. אם השחקנים יחליטו ללכת דרך המנהרה הם ימצאו שם בתחתית שקי מזון ישנים וגם שלדים וגופות. אחד השלדים מחווה באצבעו לכיוון כתובת שכתובה בדם על אחד מקירות המנהרה: "אל תתפריעו את מנוחם של הישנים כדי שהם לא יפריעו למנוחתכם".

## 13 – קורבנות

במסדרון המוביל לחדר זה יש שתי מלכודות, שייטכן ואינן מופעלות (ראה חדר 5). המלכודת באזור c מופעלת בצעידה על הרצפה, שמפעילה פטיש עצום שיורד מהתקרה ומנסה לפגוע בהרפתקן. אם הפטיש פוגע הוא ימחץ את ההרפתקן כנגד הדלת הסודית, מה שכמעט לבטח יראה לו שהדלת שם. ניתן לפרק את הפטיש בזהירות מהמלכודת, והוא פטיש קרב דו ידני, קסום ומקודש לשיף. המלכודת באזור a מופעלת במעבר ליד שלושה חורים בקיר שהוקסמו כך שאם עובר לידם מישהו שלא מקודש לשיף או מבורך על ידו, יוצאות שלוש חניתות מהקיר ומנסות לשפד אותו. גם כאן ניתן לפרק את החניתות מהמנגנון, והן קסומות ומקודשות לשיף.

בחדר זה נראה שהיו מלכודות ישנות שהופעלו; 4 חניתות שפרצו בכוח רב מהרצפה, וכל אחת שיפדה הרפתקן אומלל אחר. כעת מההרפתקנים נשארו רק שלדים לבנים, לבושים עדיין בשיריון מתפורר, מחזיקים חרבות קצרות בידיהם. לאורך הקיר המערבי ישנו ציור קיר מפורט המתאר את עולם המתים וסצינות שונות ממנו, של עינויים ושדים מסוגים שונים.



הרפתקן שיתקרב לחניתות יגלה שהשלדים מונפשים בעזרת כוחו של שיף, אל מוות. השלדים יתקפו מיד, והם מהירים, חזקים וחסונים משלדים רגילים. הם יעדיפו תמיד לתקוף מטרות קדושות, כוהנים לאלים טובים, וכן הלאה. הם יסרבו להתקיף כוהנים לאל המוות.

אם בוחנים את הקיר מקרוב, אפשר להבחין בסצנה אחת שונה מהאחרות, סצנה שמראה קבוצה של צליינים חיים, שכורעים ברך ונושאים תפילה לפני מזבח של שיף, אל מוות. הסצנה הזו מסתירה את הכפתור שפותח את הדלת הסודית לחדר 7.

#### 14 – המאורה

חדר גדול זה הומר למאורת מגורים; בקצה אחד של החדר ישנה ערימת עורות שמשמשים לשינה, רצפת החדר רוסקה כדי ליצור מקום לבור אש ובישול, ובפינה אחרת של החדר ישנה ערימת פסולת שגבהה יותר ויותר. שישה יצורים עם עור חיוור ועיניים ענקיות, קרחים משיער לחלוטין, בוהים בכך בחשש.

ששת היצורים החיים בחדר הם סוג כלשהו של גובלין לבקני, והם משרתים את המכשפה בחדר 15. הם לא יתקפו את הדמויות אלא אם הדמויות ינועו להיכנס לחדר 15. בנוסף לשיניים וציפורניים חדות, אחד הגובלינים הוא כוהן של האל שיף ויכול לרפא את חבריו, ואחד אחר הוא קוסם ספונטני, שמטיל לחשי קרב.

#### 15 – חדר השינה של המכשפה

בחדר זה מפוזרים על הרצפה עשרות ספרים, וביניהם מעט בגדים וחפצים יומיומיים אחר. בפינת החדר תלוי ערסל.

בערסל ישנה מכשפה (אלא אם הצמח הטורף בחדר 18 העיר אותה כבר). בבניסה לחדר המכשפה הטילה לחש אזעקה. ברגע שדמות פוסעת מעבר למפתן, מוזיקה רועשת מתחילה להתנגן – המון חצוצרות, תופים וקרנות יער. המכשפה תתגלגל החוצה מהערסל ותמהר להגן על עצמה על ידי הטלת הלחש העוצמתי ביותר בארסנל שלה – נחיל זועם.



המכשפה היא טרולית עתיקה, בת יותר ממאה שנים, שמצאה מקלט במצודה הזו בזמן שהיא עובדת על הכנת שיקוי נעורים. חדרים 15-18 הם כולם שלה. הספרים על הרצפה הם ברובם רומנים רומנטיים או ספרי היסטוריה יבשושיים, אבל יש ביניהם גם שני ספרי אלכימיה וספר אחד שמתאר את המצודה עצמה. בספר האחרון הדמויות יוכלו למצוא מפה של המצודה, כולל תיאורים של החדרים, כפי שהם היו בימים שבהם המצודה עוד שימשה לסגידה לאל המוות שיף.

המכשפה לא תנסה אפילו לתקוף באמצעות התקפות רגילות, אלא תשתמש רק בלחשים. אם מסיבה כזו או אחרת לא תוכל להטיל לחשים, היא תנסה לברוח לחדר 16, ולהשתמש בשיקוי שהיא רוקחת שם כדי להמיס את הקיר החיצוני ולברוח.

בחדרון שבין חדר 15 ו-16 ישנה מלכודת: בפתיחה של הדלת מופעל קסם "אור" בגובה העיניים. גלגול הצלה דרוש או שהדמות עיוורת ל 6ק סיבובים. המעברון הוא בעצם בור. אם שתי הדמויות הראשונות שעמדו ליד הדלת נכשלו וכרגע עיוורות, עליהן לבצע גלגול אקרובטיקה נוסף. הצלחה הן נשארו בחדר, כישלון - החדרון הוא בעצם בור, נפילה של 10 מטרים שמסתיימת בחידודי עץ (נזק נפילה + 4ק2). בהתבוננות טובה יותר (ד"ק 15) ישנם חורים בנויים לתוך הקיר על מנת לעבור הלאה. המלכודת אינה מופעלת אם מאגדה פותחת את הדלת, והיא יודעת להשתמש בחורים כדי לעבור מעל הבור.

מאגדה, המכשפה הטרולית (דמוי אדם גדול - 13 קב"פ)

דרג"ש 15, 97 נק"פ, הצלות - קשיחות: +9, רצון: +13, תגובה: +5

התחדשות: 5 נק"פ בסיבוב (למעט נזק חומצה או אש)

לחשים: נחיל זועם (מזמן מאות נמלי אש שיוצאות מהרצפה, מהתקרה ומהקירות ועוקצות את כל מי שבסביבה עם ארס שמשחק מרוב כאב (6ק5 נזק + שיתוק למשך 6ק2 סיבובים אלא אם מצליחים בהצלחת קשיחות עם ד"ק 22), עור גומי (+5 לדרג"ש טבעי, +5 נוסף לדרג"ש נגד נזק חבטה [פטישים, אבני קלע וכד']), זימון סיוט (אם המטרה נכשלת בגלגול הצלה רצון נגד ד"ק 20, מזמן



דוב אימים עם קב"פ כפול משל המטרה. הדוב הוא אשליה, אבל המטרה סובלת ממחסר -10 לגלגולים כדי להתגבר על האשליה), ריב ומדון (אם שתי המטרות נכשלות בגלגול הצלה רצון נגד ד"ק 19, הן חייבות לתקוף אחת את השנייה למשך 4 קב"פ סיבובים. אם אחת מהמטרות מצליחה, הלחש נכשל), שנת ישרים (גלגול הצלה קשיחות נגד ד"ק 18, או שהמטרה נרדמת למשך 10 סיבובים), לחש נגד (מאגדה יכולה להטיל לחש זה גם לא בתורה, בעת שלחש מוטל עליה. היא מגלגלת 20 + 13, אם היא מקבלת יותר מד"ק של 10 + דרגת המטיל + דרג הלחש, היא מחזירה את האנרגיה הקסומה על המטיל עצמו. לחש זה אינו יעיל נגד לחשים שאינם מופנים כלפי מאגדה אישית).

## 16 – מעבדת המכשפה

בחלק הצפוני של החדר ישנו שולחן ארוך ועליו מעל 100 צנצנות מסומנות - "עיני נחש", "שיני ערפד", "ריחן כתוש" וכו'. בחלק הדרומי עומד דוד פליז ומתחתיו מחתה שבו בוערת אש כחולה חמה במיוחד. אדים מהדוד מתועלים באמצעות צינור זכוכית מלא פיתולים לבקבוקון בפינה הדרום מערבית של החדר.

בחדר זה המכשפה מחדר 15 רוקחת את שיקוייה. דמויות בעלות יכולת רקיחת שיכויים יכולות לאסוף מהחדר חומרים להכנת שיקויים בשווי 4,000 מ"ז.

השיקוי הלא מזוקק שבדוד יכול להפוך כל מוצר מוגמר לחומרי הגלם שלו. אם כמה טיפות ממנו יגעו בחרב, היא תהפוך לגוש מתכת בלתי מעובד וכמה פיסות עור. אם הוא יישפך על בגד, הוא יתפרק לחוטים. התהליך לוקח בין 2 ל- 24 שעות, בתלות בגודל החפץ. חפצים קסומים יכולים לגלגל גלגול הצלה קשיחות נגד ההשפעה (ד"ק 12).

השיקוי המזוקק הוא שיקוי נעורים. לגימה אחת מהשיקוי תגרום לדמות להיעשות צעירה יותר בחמש שנים. עד כה, זוקקו 7 מנות מהשיקוי. שים לב שדמויות אנושיות צעירות עלולות למצוא את עצמן בבעיה רצינית אם הן ישתו יותר ממנה אחת של השיקוי (ככלל, דמויות מעל גיל 15 עדיין נחשבות לבוגרות, על כל שנה מתחת לגיל 15, הדמות תסבול ממחסרים, כיוון שעוד לא הגיעה לבגרות). מי



שישתה מספיק מהשיקוי כדי להביא את גילו למספר שלילי, יעלם בצליל כשל מיתר פוקע מנבל, ולא ייראה עוד לעולם.

## 17 – החרבות החלודות

חדר ריק למעט שני פסלים הצמודים לקיר הצפוני. הפסלים הם פסלי אדם בגודל מלא הכורעים ברך אחד מול השני ומושיטים את ידיהם אחד לכיוון השני בגובה הכתפיים, פניהם מלאי צער ויגון. כל פסל נושא בידי אחד מקצוותיה של חרב ממזרית, כך שהיא מוחזקת במקביל לרצפה בגובה כתפיהם של הפסלים.

בחינה פשוטה ביותר מראה כי החרבות חלודות לגמרי וישברו בשימוש הראשון.

נפח יכול לתקן את החרבות ולהפוך אותן לשמשות. בנוסף, אפשר לתקן אותן בנפחייה הסודית בחדר 31.

## 18 – גינת המכשפה

זהו חדר חיצוני, שנהנה מאור שמש רב מן החלונות הפונים אל חוץ המצודה. החדר משמש כגינה, ומלא בצמחים מסוגים שונים. מולכם הישר מול הכניסה ישנו צמח ענקי, גבוה מגובה של אדם ממוצע, עם פריחה מוזרה בראשו שנראית כמו לוע פעור.

החדר משמש לגינה המשונה של המכשפה. הגינה שמורה על ידי פרח טורף (שיסתפק בכל מנת בשר, כולל בשר מפלצת, אך לא בבשר מיובש). הצמח אינו קרב קשה עבור הדמויות, אך אם הוא זוכה להתקפה אחת הוא יצווח, מה שיביא (תוך מספר סיבובים) את המכשפה או יצורים מחדרים סמוכים.

בגינה עצמה יש מיני צמחים מועילים, שהפשוטים מביניהם הם צמחי מרפא קוצניים עם עלים בשרניים. דמות עם ידע חלקי (נגיד כל סייר או כל גובלין) תזהה אותם ככאלו, ותדע שאפשר למרוח אותם על פצע (ריפוי פצעים קלים) או להכין תה (ריפוי רעל/מחלה). רק מי שיש לו כשרון רלוונטי יוכל להכין מהם שיקוי – שקול לריפוי פצעים בינוניים. מי שיש לו כשרון רלוונטי ידע גם שסלט מצמח טורף גורם לאפקט דומה לשיקוי של זעם ברזרקר (לא נדרש כשרון להכנת סלט).





## 19 – חלל מנוחה ניטראלי

בפתיחת דלת אפשר לראות חלל פתוח שאיננו מוגבל בדלת. המביט בחדר מבחוץ יוכל לראות רצפת שיש לבנה, קירות שיש לבנים, אור רך שנובע מכל מקום בערך, מעט מסנוור, ושלושה פתחים חסרי דלתות אחרים.

חדר זה הוא הטעיה אחת גדולה; ברגע שהראשון שנכנס לחדר מגיע למרכזו (בין עם נכנס לחדר אדם אחד או חמישה) הדלתות יעלמו (מבפנים ומבחוץ לחלל) ויהפכו לקירות. במרכז החדר יופיע שעון חול עשוי אור שמודד שתי דקות בזמן אמת. ש-ו-ם-ד-ב-ר לא יכול להרוס את הקירות, לעצור את השעון או לפתוח את הדלת... אחרי שתי דקות זמן אמת השעון נעלם והדלתות מופיעות...

פעם היה זה חלל מנוחה \ חלל ניטראלי למתאמנים במבוך, מקום בו הם יוכלו להיות מנותקים לרגע מכל הקורה בחוץ ובפנים. היום זה מקום בו גיבורים רבים מבזבזים את כל הלחשים \ חפצי קסם \ יכולות שלהם ללא כל סיבה אמיתית...

## 20 – טקס המבחן

החדר חשוך ואי אפשר לראות לתוכו. אפשר לשמוע מלמול מאוד חלש עולה מתוכו.

החדר חשוך כולו ואין אפשרות לראות, גם ראייה קסומה וגם ראייה באור מועט מתבטלות. מטילי לחשים יכולים לנסות לזהות את המלמול, ובהצלחה יבינו שמדובר במילות לחש. אם ההרפתקנים נכנסים לחדר, החדר יואר באור חזק שיסנוור את ההרפתקנים לרגע, ואז הם יראו שהם מוקפים בכוהנים של שיף אל המוות. הכוהנים יסיימו את הלחש שלהם באותו הרגע, ויעלמו. על אחד הקירות יהיה אפשר לראות פסיפס יפה שמתאר את המאבק של שיף באחד מאלי הטוב: ירונון אל הצמחיה. הציור מתאר את ירונון כדמוי-קנטאור, חצי אדם חצי אייל, מחזיק קשת ושערו החום מתנפנף בדהירתו.

בקר הנגדי של החדר מצויר שד שחור, ולו ארבעה ראשים וארבע ידיים; כל יד מחזיקה כלי נשק: חנית, חרב, שוט וגרזן. סיבוב אחרי שהכוהנים נעלמים, סורגי ברזל יחסמו את הכניסות לחדר, עיניו



של השד יזהרו בכחול, והוא יופיע מתוך הקיר ויתקוף את ההרפתקנים, צועק עליהם שזו תחנתם האחרונה.

השד הוא מפלצת חזקה ומיומנת בנשקים; ברגע שההרפתקנים יביסו אותו הסורגים יתפוררו לאפר.

## 21 – חדר המראות

החדר כולו עשוי ממראות; הרצפה, התקרה, הקירות...

ברגע שההרפתקנים יכנסו לחדר הדלת מאחוריהם תהפוך למראה גם היא. מתוך אחת המראות תצא עלמה צעירה בת אנוש, לבושה בחולצת יער ירוקה ומכנסי עור צבי חומים; על ראשה יש זר של פרחים.

היא תגיד שקוראים לה לינ'טור והיא בתו של ירונן אל הצמחיה. היא שבויה בקומה העליונה של המקדש ומבקשת את עזרת ההרפתקנים לשחרר אותה. אז ההרפתקנים ישמעו צרחה איפשהו מעליהם ולינ'טור תעלם. ברגע שהיא נעלמת כל המראות מתנפצות בבת אחת, וענן רסיסים ממלא את החדר; יש להתייחס לענן הרסיסים כלחש כדור אש מעוצמה מקבילה למטילי הלחשים של החבורה, אבל הנזק הוא נזק חותך ולא נזק אש. בנוסף, רסיסי הזכוכית נתקעים בפצעים ומקשים על ריפוי; החלמה טבעית וריפוי קסום עובדים בחצי יעילות עד שהנזק מתרפא לחלוטין.

## 22 – מדרגות למטה

מדרגות צרות אלו נראות כאילו לא היו בשימוש זמן רב.

המדרגות עוקפות את הקומה למטה, ויורדות מרחק עמוק לתוך האדמה, אולי 20 מטר לתוך האדמה. הן מסתיימות בחדר מרתף יחיד, ללא אור או פתחים נוספים. בקיר המרתף קבועה טבעת ברזל ענקית, וממנה יוצאת שרשרת, שמסתיימת בקולר סביב צווארו של שלד של ילד צעיר, כבן 8 או 9. השלד אינו מונפש, ובחדר אין דבר.



## 23 – הפסל והצללים

בחדר עומד פסל שיש במרכזה של קרן אור יחידה מלבד זאת החדר חשוך לחלוטין. הפסל מחזיק ספר וחרב, על צווארו יש תליון עם קמיע בצורת עין, על ראשו נזר כסף, על קרסולו צמיד עם פעמונים ולרגליו קערה מלאה במטבעות.

הרפתקנים שנכנסים לחדר חייבים לגלגל גלגול הצלה (תבונה 23) או לאבד את אחד מחושיהם לפי הטבלה (גלגל וק6):

תוצאה	השפעה	תוצאה	השפעה
1	ראייה	4	שמיעה
2	ריח	5	טעם
3	מישוש	6	אובדן הכרה

הצלחה בגלגול ההצלה לא מסייעת במיוחד; החדר מלא בצללים חיים שמנסים לגנוב את הגוף של ההרפתקנים. האור היחיד הוא אלומת האור הבודדת שמאירה את הפסל. סביב ההרפתקנים ישנן לחישות שמטריפות את דעתם, ואם מנסים לצאת רואים שהדלת נעלמה בחושך. הצללים ילטפו את ההרפתקנים באצבעותיהם הקפואות, ובכל סיבוב שבו ההרפתקנים לא הגיעו לפסל הם סופגים וק3 נזק כפור. בנוסף, עם הצטברות הנזק נוספות השפעות; אחרי שההרפתקנים סופגים 5 נקודות נזק כפור הם לא יכולים להחזיק חפצים; אחרי 9 נקודות נזק כפור הם לא יכולים לדבר; אחרי 13 נקודות נזק כפור המהירות יורדת לאפס ואי אפשר להזיז את הידיים מרוב רעידות; ב-15 נקודות כפור יש להצליח בגלגול הצלה נגד קושי 23 או לקפוא למוות, ולהמשיך בגלגול עם כל נזק כפור נוסף. אל הפסל ניתן להגיע בשישה צעדים, כאשר הכפור והחושך מוריד את המהירות של ההרפתקנים לצעד בסיבוב. נגיעה בפסל גורמת לצללים להשאב לתוכו.

אם ההרפתקנים מגיעים לפסל הם יכולים להוריד מהפסל את מה שיש עליו ולקחת את זה איתם.

הספר מאפשר לכל מטיל לחשים להטיל לחשים ממישור הצללים; הטלת לחש מהספר תעלים אותו, כמו ממגילה, אבל כל הלחשים יחזרו לספר אם ייחשף ללילה ללא ירח וכוכבים.



החרב מכילה את כוחם של הצללים להקפיא; ההתקפות שלה גורמות בנוסף לנזק הרגיל נזק כפור שמצטבר כמו בהשפעת הצללים. בנוסף, בפגיעה ראשונה ביצור עם חושים הוא חייב להציל או לאבד את אחד מחושיו כמתואר למעלה.

התליון הוא סמל קדוש לקאני, אל הצללים.

נזר הכסף מאפשר ללובש אותו לראות את הנסתר מעין.

צמיד הקרסול מאפשר ללובש להיעלם מעין לפי רצון, נותן בונוס גבוה מאוד להתגנבות והליכה חרישית, ופעם ביום מאפשר ללובש לזמן את קול הצללים: כל היצורים התבוניים בטווח שמיעה ממנו, מלבדו, חייבים להציל או לסבול מהשפעות של בלבול וטירוף חושים למשך וק6 דקות.

פעם ביום, המחזיק בקערה יכול לבקש ממנה משהו שקערה יכולה להכיל (מאכל ומשקה, חומרים נוזליים, מטבעות, שיקויים קסומים, חופני אבני חן או יהלומים, וכן הלאה), והקערה תתמלא במשהו הזה. אולם, כאשר משתמשים בכוחה של הקערה, כל החפצים בטווח 20 מטר מהקערה הופכים לצללים, והמחזיקים בהם סופגים וק3 נזק כפור.

כל החפצים על הפסל מקוללים, לאחר השימוש הראשון בהם לא ניתן להסיר אותם או להמנע מלהשתמש בהם. כל יום, האוחזים בחפצים מאבדים נקודת חוסן אחת לצמיתות; כאשר החוסן מגיע ל-0, הם הופכים לצללים וחוזרים לחדר הזה.

ניתן להסיר את הקללה על ידי הבאת החפצים המקוללים לחדר התפילה של קאני בחדר 30; שם יש לבצע טקס לעילוי נשמתם של ההרפתקנים הקודמים שהחפצים הפכו לצללים, וזה יסיר את הקללה מן החפצים.

## 24 – מזבח לשיף

זהו חדר אפלולי בנוי מאבן שחורה ופסלים המתארים לוחמים במהלך מותם מסודרים לאורך הקירות הצרים. במרכז הקיר הרחוק עומד מזבח באורך 3 מטר וברוחב של חצי מטר. מעל המזבח חרוטים



בקר תווי פניו של שיף אל המוות. על המזבח חרוטות המילים "הודו לשיף כי יוציא אותנו מהעוול הזה".

ברגע שהשחקנים ייכנסו לחדר ייפול שער ברזל אל מול הדלת ויחסום אותה. השער חסין לכל הנסיונות הרגילים או הקסומים לפתוח אותו. השער יתרומם אך ורק אם קרבן יוקרב: ארוחה אחת לפחות על כל דמות שנכנסה ומספר סוגי דם כמספר הדמויות (לא חובה של הדמויות אבל הקרבה של דם פוגעת בנק' חוסן).

### 25 – שד קפוא

במרכז החדר ישנו שד עצום, שנראה כמו קרפד העומד על שתי רגליו האחוריות, שחור, וגדול כמעט כמו עוג. נראה שהשד קפוא במקום ואינו זז. על הקיר הדרומי מצוייר מעגל של רונות קסומות, מסביב לאיור מפחיד של פרצופו של שיף אל המוות.

הרפתקנים הנכנסים לחדר ישחררו את השד מקפאונו, והוא מיד יתקוף אותם. השד לא יצא מהחדר משום סיבה, ולא יתקוף הרפתקנים שהאל שיף בירך או קידש. בנוסף למכות רגילות, השד מפיץ סביבו הילה שמרעילה את האוויר והופכת אותו לחומצי ומזיק לעור חשוף, ללא גלגול הצלה. כמו כן הוא יכול בנוסף להתקפות הרגילות שלו לשלוח את הלשון שלו ולכרוך אותה סביב צוואר, איבר גוף או בית החזה. אם הוא מצליח לתפוס את הצוואר של הרפתקן הוא יתחיל לחנוק אותו למוות, גורם חמישית מהנק"פ שלו כנזק כל סיבוב. אם הוא תופס איבר גוף אחר, הוא יגרום לו נזק ויגרום למחסרים בשימוש באותו איבר, וכן יגרום להרפתקן להפיל את מה שהוא מחזיק אם מדובר ביד. אם הוא תופס את בית החזה, הוא יפיל את ההרפתקן או יעיף אותו ויתקיל הרפתקן אחר.

כאשר השד מובס, הוא נעלם. אולם, תוך 24 שעות הקסם בחדר מזמן אותו מחדש, אלא אם הורסים את הרונות המצוירות על הקיר.



## 26 – אמבטיה

באמצע החדר ישנה אמבטיה שקועה ברצפה, הממלאת את רוב החדר, ומשאירה אזור חיץ בין האמבטיה לקירות שרוחבו כמעט מטר. המים באמבטיה כחולים לגמרי, כאילו מישהו לקח את השמיים והפך אותם לנוזל. ריח מלוח, כמעט חי, שאינו לא נעים, עולה ממי האמבטיה.

אנשי דת, טקסים מתאימים או גלגולי כשרון מתאימים יכולים לזהות את המים כמים קדושים לירונון, אל הצמחייה. כל פעם שמישהו נכנס לאמבטיה, מי האמבטיה יורדים מעט, כאילו נשתים לתוך הציוד והגוף שלו. יש מספיק מים באמבטיה כדי לברך שמונה הרפתקנים ואת הציוד שלהם.

הברכה של ירונון חד פעמית, והיא תגן על ההרפתקן מההשפעה השלילית הבאה שתכה בו: למשל קללות ממגילות, קסמים עוינים, מגע הכפור של צללים, וכן הלאה.

## 27 – חדר ריק

החדר ריק

## 28 – חדר ענישה

במרכז חדר זה ישנו עמוד ברזל כהה, העולה מהרצפה ועובר דרך התקרה, והיקפו שני מטר. מהעמוד יוצאות מספר רב של שלשלאות, עם אזיקים פתוחים בסופן. על הקירות ישנם ציורי קיר רבים המתארים סצינות ענישה שונות, קורבנות ערומים כבולים לעמוד, וכוהני שיף מענים אותם ומענישים אותם בהצלפות ודקירות. לאורך אחד הקירות ישנם מספר שוטי עור עם קצות ברזל וחניתות ארוכות, תלויים על הקיר.

כל הרפתקן שעובר ליד העמוד, צריך להציל מהשפעה שכלית, או להיות מסומן. שים לב להשפעות של הכדור בחדר 4. השלשלאות קסומות, ויתקיפו כל הרפתקן שסומן על ידי הכדור בחדר 4; 4 שלשלאות יתקיפו כל הרפתקן מסומן בצורה זו, כאשר המטרה שלהן היא לפגוע בהרפתקן ואז לתפוס אחת מידי או רגליו. שלשלת שתופסת הרפתקן בצורה זו נסגרת בצורה קסומה על האיבר שנתפס, ואי אפשר לפתוח אותה בלי לשבור את הברזל ממנו היא עשויה. אם השלשלאות מצליחות לתפוס את



ההרפתקן בכל איבריו, הן יצמידו אותו לעמוד, והוא יתחיל לספוג נזק כל סיבוב, כאילו מצליפים בו בשוט עם קצוות מתכת. הנזק ימשיך עד שההרפתקן מת, או עד שהשלשלאות שמחזיקות בו נשברות. ניתן להוריד נשקים מהקיר ולהשתמש בהם; הם מקודשים לאל שיף.

## 29 – חדר שד

עוד לפני שנכנסים לחדר ניתן לחוש חמימות עולה מהרצפה, וריח קטורת ממלא את החלל וזולג מתחת לדלת. הרצפה בחדר מכוסה דק עץ, והחדר עצמו מחולק למספר תתי חדרים המופרדים במחיצות דקורטיביות עשויות נייר אורז המעוטרות בציורים של עגורים עדינים ועצי דובדבן. במרכז ניצבת מחתה ובה גחלים לוחשות, ובמרכזן ניצבת חרב מלובנת מחום. בפינת החלל המרכזי מונחת קטורת מסורתית, ולידה כר ישיבה ושולחן נמוך ליחיד ועליו קערת אורז וברווז צלוי ביין.

החדר משמש כמקום המגורים של שד משנה צורה. אולי Oni.

שלושה חללים נוספים נמצאים מאחורי מחיצות הנייר:

באחד נמצא אמבט שנהב מלא בדגים מוזהבים ואדומים. לדגים יכולות מרפא. לצד האמבט ניצב כלי פריטה מסורתי שמקסים את מי שמקשיב לנגינתו. הכלי עצמו ממולכד – מחט מורעלת מוסתרת בין מיתריו. קשקשי הדגים יכולים לסתור את הרעל.

בשני יש שולחן עבודה ועליו פסלונים קטנים של שדים דמויי נחש שמגולפים בעץ. לידם, כלי עבודה עשויים מלאכת מחשבת שיעודיים לגילוף, הברקה, שיוף וגימור. יש שם גם בקבוק זכוכית ובו לקה אדומה. לצד השולחן ניצב כן ציור ולידו מכחול עשוי סוף וקסת דיו ירוקה. על כן הציור מונחת תמונה המתארת קרב בין לוחם לשד, בה לשד יש ארבע ידיים והוא נע במהירות, כמעט רוקד. לוחמים שמתבוננים בתמונה מזהים את כי הלוחם מצליח לעקוף את מגננותיו של השד בעזרת עבודת רגליים נכונה.

הדיו והמכחול הם מכושפים, וניתן לצייר איתם חפצים דוממים שיהפכו לממשיים לזמן קצר. הקסת

קטנה וכמעט ריקה, אז יש מספיק דיו לשני שימושים בלבד.



מעבר למחיצה השלישית ניצב מחזה מוזר - הקיר מכוסה כולו מסיכות, בשלל צבעים וצורות. יש שם מסיכה של אישה יפה, מסיכה של איש חכם, מסיכה של מכשפה זקנה, מסיכה של אציל, מסיכה של שליח נמוך-דרג ועוד. אלו הפרצופים שהשד יכול ללבוש.

השד עצמו מגיע בתחפושת לחדר, או אולי משתגר לשם לפי רצונו. יכול להיות שהוא שם כשהדמויות מגיעות. הוא ינסה לשטות בהם, ראשית ע"י כך שהוא יכעס על הפלישה שלהם לפרטיותו ולאחר מכן יהפוך לידידותי ויציג את פירושו לחידות שונות שהמבוך יכול להציע. הוא ינסה לסמם את הדמויות ואז להרוג אותן, או להשיג מהן משהו בעל ערך. הוא לא רוצה להילחם בקרב הוגן אם הוא יכול להימנע מכך.

בתחילה, השד עשוי לקחת תחפושת של אישה יפה ולרחוץ באמבט, להראות כמו חכם זקן ולשבת בפינת העבודה, או לעטות שריון ולעסוק במדיטציה בפינת החדר לצד הקטורת.

אם יתפתח קרב, הוא ישלוף את החרב המלובנת מהמחתה (הוא חסין לאש ויכול לאחוז בה), יפשוט את מסיכתו ויתגלה במלוא אימתו ושלל זרועותיו. ניתן לגבור עליו בקרב בעזרת מהלך דומה לזה שביצע הלוחם בציור, ולהביס אותו לפני שהוא יקטול את כולם.

אם השד רואה שהוא מפסיד בקרב, הוא ימלט דרך הדלת המובילה למסדרון הקצר הצמוד לחדר. בקצה המסדרון ישנו ציור של מערבולת סוערת בלב ים שחור. השד יקפוץ דרך הציור, ויעלם לאוקיאנוס בצד השני של העולם.

### 30 – חדר תפילה

על הקירות תלויים שטיחי משי רקומים ביד אומן, המראים סצינות טבע בשעות ערביים, מלאות צללים ארוכים הנופלים כטל על פני השטח, על הצמחייה וחיות הבר. במרכז החדר שטיח תפילה, ובאמצע הקיר הדרומי מזבח שנהב קטן, עם גונג שחור תלוי מעליו. על המזבח בוערת קטורת, והעשן הריחני העולה ממנה כהה יותר מהרגיל, מפיץ צללים סביבו.





זהו חדר תפילה לקאני, אל הצללים. השד משנה הצורה מחדר 29 עובד את קאני, והקים כאן מזבח קטן. ניתן לזמן כאן את רוחות ההרפתקנים המתים בחפצים המקוללים מחדר 23 ולנסות להביא אותן למנוחה שלמה.

### 31 – נפחייה סודית

במסדרון הארוך (n) מחוץ לחדר מפטרל גולם ברזל עשוי פלדה שחורה; הגולם יתקיף כל מי שאינו מקודש לאל שיף או מבורך על ידו. הגולם חסין לחלוטין לכל נשקי הברזל, וכל פעם שהוא פוגע בדמות משורינית, יש 35% שלמגע שלו תהיה אותה השפעה כמו מפלצת חלודה.

חדר זה נראה כמו נפחייה קסומה קטנה; ישנו סדן מתכת גדול, ולידו כבשן. הכבשן בוער בחום עצום, אולם נראה שקסם כלשהו מתפעל אותו, משום שאין מפוח צמוד אליו ואין בו חומרי בעירה. על הקירות תלויים כלי עבודה רבים באיכות גבוהה לעבודת נפחות. נראה שאין בחדר חומרי גלם.

ניתן לתקן כאן נשקים ושריונות בעזרת גלגולי מיומנות הולמים. אפשר גם להשתמש בנפחייה כדי להקסים כלי נשק ושיריון, עם חומרי גלם מתאימים ומטילי לחשים המסוגלים לכך.

בנוסף, ניתן לתקן כאן את החרבות הממזריות מחדר 17. השימוש בנפחייה על החרבות הממזריות מחדר 17 ינקה מהן את החלודה ויהפוך אותן לשמישות באופן קסום; הן יהפכו לקסומות, יתנו למשתמש בהן בונוס של +1 להתקפה ו+2 לנזק, יגרמו נזק כפול למשרתיו של שיף, ובנוסף, אם שני אנשים שונים משתמשים בכל חרב והם תוקפים את אותה המטרה, שניהם יהנו מאותה השפעה קסומה: אם אחד מהם פוצע את המטרה, השני מיד מקבל התקפה נוספת על אותה מטרה. השפעה זו לא יכולה להתרחש יותר מפעם בסיבוב, משום סיבה שהיא.

### 32 – חדר מדידה

במסדרון בין חדר 25 לכאן יש שתי מלכודות, במקומות המסומנים ב-e ו-i. במלכודת הראשונה, כל הרפתקן שעובר צריך להצליח בגלגול הצלה נגד השפעות שכליות, או לחטוף זעזוע קסום. הזעזוע גם מוריד ממנו ברכות של האל שיף, במידה ויש עליו כאלו. במלכודת השנייה, הרפתקן שמבורך או מקודש לאל שיף לא צריך לגלגל; הרפתקנים אחרים צריכים להצליח בגלגול הצלה נגד השפעות



שכליות, או לספוג מכה של כאב נפשי ועינויים גופניים, הגורמים לנזק. ייתן והמלכודות לא פועלות, ראה חדר 5.

לאורך הקיר הדרומי ישנו ציור קיר המראה את אל המוות שיף במלוא הדרו הנורא. הוא מביט בכם, פורש את ידיו הגרומות לימין ולשמאל, ולא ברור אם הוא מברך אתכם, מחבק אתכם, הוא מתכוון להתנפל ולהרוג אתכם.

בחדר הזה למועמדים השונים הייתה הזדמנות לכרוע ברך מול שיף ולהקדיש עצמם לו. הרפתקנים שגרמו נזק לאחד ממשרתיו של שיף במצודה ירגישו משיכה קלושה לעשות זאת; הרפתקן שכורע ברך, ישמע את קולו המלחשש של שיף באוזניו, ויקבל הזדמנות להקדיש עצמו לשיף. כל הרפתקן שמקדיש עצמו לשיף יהנה מבונוס של +1 לכל הגלגולים שלו כל עוד הוא במצודה. הרפתקן שמקדיש עצמו לשיף לא יכול להיות משויך למסדר דתי אחר או להיות כוהן של אל אחר מלבד שיף.