



מקדש הגובלינים

הרפתקת הכרות למשחק חרבות וכשפים, לדמויות בדרגה הראשונה

מאת: ערן (בן-סער) מולוט

סמיה, אוכלים בפונדק המקומי (כל כך מקומי שאין לו שם מלבד "הפאב") 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 שבאמצע 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. הדמות עם החוכמה הגבוהה ביותר תזהה את הריח כריח של גובלינים ותסיק כי הרעידה פערה פתח אל מערות תת קרקעיות וכי חבורת גובלינים שהייתה במקום ניצלה את ההזדמנות וחטפה את המלצרית, שמילולית, נפלה לידיהם.

חדר הפונדק - דילמת הפתיחה

בשלב זה חלק מאנשי הכפר מעוניינים שהגיבורים החמושים יישארו לשמור על הבור ולהגן עליהם מפני מה שעלול לצאת משם. חלק אחר מאנשי הכפר, כולל בעל הפונדק, מעוניין שהם ירדו לבור לחפש את המלצרית ולחלץ אותה. שני הצדדים יפנו אל הרגש של הדמויות (הילדים שלנו בסכנה מול הבת שלי נחטפה), אל תאוות הבצע שלהם (יציעו להם את מעט הפרוטות שיש להם) ויאיימו עליהם (נגרש אתכם מהכפר).

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 ושעל הגיבורים לעמוד על המשמר ולהגן על תושבי הכפר עד שאלו יקראו בבוקר למשמר המלך מהעיירה הקרובה.

הרפתקת **מקדש הגובלינים** נכתבה כך שתתאים לדמויות בדרגה הראשונה, אפשר אפילו להריץ אותה כהרפתקה הראשונה לקבוצת שחקנים חדשה. כמובן שניתן להריץ אותה לדמויות בדרגות גבוהות יותר, אך סביר שהדבר ירוש 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. מפת המקדש והאזורים המובילים אליו נמצאת בסוף ההרפתקה. נהוג, ואף מומלץ, שבהרפתקאות 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 הקוסם הגובליני יכול להופיע גם באזור 7 וגם באזור 8 ועל כן תיאורו מופיע בשניהם), מובן שאם הן כבר הובסו באזור קודם המפלצות לא יופיע מחדש באופן פלאי באזור אחר. כמו כן, בהתאם לתיאורי האזורים, לא בכל מפלצת 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

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, שמימו מתוקים וממנו הגובלינים שואבים מים מידי 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 אל תוך האגם, כאשר מי האגם מגיעים לקרסוליהם. שניים מהם ממלאים בעזרת דליים קטנים שני דליים 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 מגיחים 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.

גובלינים (5)

קוביות פגיעה: 1ק6 נק"פ

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

מה אפשר לעשות?

הגיבורים יכולים להתערב בוויכוח, ואולי 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 המשחק מתחיל בלילה, אם הם מחכים לבוקר אז בבוקר הם יורדים לבור והמשחק מתרחש 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. מדובר בירידה של כשישה מטרים, דרך סדק אדמה צר, אשר בסופו הוא נפער בתקרתו של מסדרון תת קרקעי שגובהו שני מטרים. אם לגיבורים יש חבל עם קרס טיפוס, או כל פתרון אלגנטי אחר, הם יוכלו לרדת בעזרתו אל רצפת המסדרון בקלות. אם אין להם והם יאלצו לקפוץ מטה, אזי כל דמות שהחוסן שלה נמוך מ-11 תספוג 3ק3 נזק מהנפילה.

אזור 1 - מסדרון עם סדק בתקרתו

כאשר יגיעו למטה ימצאו את עצמם הגיבורים 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.

אם בין הגיבורים נמצא גנב (או פייטן או נזיר, למי שמשתמש בהרחבות נוספות של חרבות וכשפים) הוא יכול לבחור לבצע בדיקת הקשבה לרעשים, אם הדבר עולה על דעתו של השחקן. במקרה זה, ואם יצליח בגלגול, יוכל לשמוע רעש שירה רחוק וצווחני במקצת מכיוון אזור 2.

מה אפשר לעשות?

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 חיכו 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 מישאין מצא אותם לאחרונה ועבר להתגורר כאן עם חמשת שכירי החרב האורקים, שהם מבניהם.

אם יבקשו הגיבורים לעבור יהססו 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 והתפללות על מנת להסכים בניהם שבעצם אין מניעה שהגיבורים יעברו פנימה.

אורקים (2), העונים לשמות קביקסראד וקבימאלאז

קוביות פגיעה: 1

דרג"ש: 6 [13]

התקפות: חרב מעוקלת (6ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

ציוד האורקים כולל שריון טבעות, חרבות מעוקלות וכן צרור מפתחות לדלת. מעבר לכך לכל אורק יש שקיק כסף קטן ויחדיו יש להם 9 מטבעות כסף.

דרג"ש: 7 [12]

התקפות: חרב קצרה חלודה (6ק1)

גלגול הצלה: 18

מיוחד: 1- לגלגולי פגיעה באור יום מלא

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: B / נק"נ 15

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 מה שנראה כמו שני אורקים ומאחוריהם פתח גדול. המסדרון ישר וארוך בקטע זה ועל כן ללא ספק גם האורקים רואים אותם, אך בברור לא מתרגשים מכך ולא עושים פעולה עוינת.

אם הגיבורים ממשיכים ללכת קצת הם יראו שהאורקים שומרים על שער גדול, עשוי עץ עבה ומחוזק בלוחות ברזל. שני האורקים לבושים בשריון ואוחזים חרבות מעוקלות, אבל עדיין לא תוקפים. 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 האורקים את חרבותיהם, 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 להתקיף את האורקים, על אחד מהם בברור יש צרור 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 הקוסם מישאין 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

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 נוספים ועוד חרב מעוקלת), ערמת 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.

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. בפינה ניתן למצוא ערמת בדים שלאחר בחינה מתברר שהיו פעם גלימות לבוש. בערמת הבגדים ניתן למצוא 4 שרשראות עם אבן יקרה, כנראה מסמלי הכהנים ששכנו פה בעבר. כל שרשרת שווה כ-200 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. מחפצי נוי הרוסים, כלי מטבח עקומים ואפילו כלי נשק שבורים ושריונות חתוכים עם כתמי דם - יש כאן הכל. אם הגיבורים יחליטו להשקיע זמן ולחפש בבלגן יש סיכוי של 30% שיפעילו מלכודת המוסתרת כאן עוד מעידן המקדש, אלא אם טרם החיפוש דמות גנב תבצע גלגול מוצלח של מלאכה עדינה שיגלה וינטרל את המלכודת. אם תופעל המלכודת ישתחרר מקיר סילון קצר של גז סגלגל שיגרום לתחושת צריבה עזה בעיניים ובלשון של כל מי שנמצא בחדר וכתוצאה מכך יסבול כל מי שנחשף לגז למחסר של 1- לגלגולי ההתקפה וההצלה למשך 3ק1 + 1 שעות או חצי מכך למי שמצליח בגלגול הצלה מתאים.

לאחר חיפוש שיערך כחצי שעה יגלו הגיבורים בסך הכל שני חפצים בעלי ערך. הראשון הוא פגיון שעל ניצבו מוטבעת רוני דהויה. זהו פגיון עם תוסף +1 קסום. החפץ השני הוא טבעת עמידות לאש קסומה ויקרת ערך - מי שעונד אותה יזכה בתוסף של +5 לגלגולי הצלה מאש קסומה ויהיה חסין לחלוטין לאש רגילה.

בחלקו המערבי של החדר ישנה דלת סגורה. גנב המצליח בהקשבה לרעשים 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 גנב לא יגלה ויפרק את המלכודת באמצעות גלגול מלאכה עדינה, פתיחת הדלת תפיל שני סלעים מתקרה במעבר בין אזור 6 ל-7 על ראש שני הגיבורים הצועדים ראשונים. כל אחד מהם יספוג 4ק1 נזק, או חצי מכך למי שמצליח בגלגול הצלה מתאים 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 יכנסו 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 הקוסם הגובליני מאיזור 8 יצטרף גם כן בהפתעה ומיד יטיל לחש הרדמה על הגיבורים.

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 הקוסם מאזור 8 ישאר במסתור שלו.
 - אם בסוף הסיבוב השני כל הגובלינים והאורק יובסו ויהרגו, הקוסם 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 ויכלו הגיבורים להמשיך לחקור מכאן את המקדש, אחרת הם ממשיכים בצינוק שבאזור 9 לאחר שיתעוררו מלחש ההרדמה.

גובלינים (6)

קוביות פגיעה: 1ק6 נק"פ

דרג"ש: 7 [12]

התקפות: חרב קצרה חלודה (1ק6)

גלגול הצלה: 18

מיוחד: 1- לגלגולי פגיעה באור יום מלא

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: B / נק"נ 15

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

אורק (מגיע מאזור 9 בסיבוב השני)

קוביות פגיעה: 1

דרג"ש: 6 [13]

התקפות: חרב מעוקלת (1ק8)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

ציוד האורק כולל שריון טבעות, חרב מעוקלת וכן צרור מפתחות לדלתות הצינוק באזור 9.

גובלין קוסם (מגיע מאזור 8 בסיבוב השלישי)

קוביות פגיעה: 2 (קב"פ של 4ק)

דרג"ש: 9 [10]

התקפות: פגיון (4ק1) או לחשים

גלגול הצלה: 16

מיוחד: לחשים, 1- לגלגולי פגיעה באור יום מלא

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 3 / 60

הקוסם הגובליני יודע להטיל שני לחשים מעוצמה ראשונה ביום. הוא הכין היום את הרדמה ואת קליע קסם.

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 הקוסם הגובליני חפר לעצמו כוך מגורים נפרד בו הוא מסתתר כאשר הגיבורים פורצים לאזור 7 וממנו הוא מצטרף לקרב נגדם. הקוסם הגובליני משמש מעין מנהיג רוחני של השבט, וגם אם אינו שמח על כך שקוסם חזק יותר ממנו עבר להתגורר במקדש, הוא עדיין יצטרף לחבריו.

אם המאבק באזור 7 הוכרע לפני הסיבוב השלישי, הגיבורים ימצאו את הקוסם אם יחפשו בחדר או אם הגנב יצליח בגלגול הקשבה לרעשים וישמע אותו מיבב בפחד. במצב זה הקוסם יכנע מיד לגיבורים, יספר להם כיצד בנוי שאר המבוך ומה יש בו - אם כי הוא לא יודע מה בדיוק יש באזורים 13 עד 15 בהם מתגורר הקוסם מישאין. הגולבין 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 הקוסם נעל אותם שם. אם לא, סביר שהנותרים יבחרו לחסל את הגובלין הקוסם - אבל בכל מקרה לאחר לחש ההרדמה הוא ילחם בפראות על מנת לברוח ולשרוד.

אם הגיבורים לא הורדמו על ידי לחש ההרדמה של הגובלין הקוסם ולא נכלאו, הם יגיעו לאזור זה מהכניסה שלו מאזור 7. אם באזור 7 הם כבר נלחמו והביסו את האורק השומר על הצינוק (שמצטרף 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 בפניה 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 הקוסם מישאין (אזור 13), שאכן הוא ראה גובלינים סוחבים אל הקוסם מישאין בחורה מעולפת וחבולה (לפני זמן קצר, או בלילה לפני כמה שעות - בהתאם למתי הגיבורים ירדו 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 הם יתעוררו כשעה לאחר שהורדמו כאשר חצי מהם בתא הדרומי-מזרחי וחצי מהם בתא הדרומי-מערבי. התאים שלהם נעולים וכלי הנשק שלהם בפנית 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 גנב יכולה לנסות לפרוץ את מנעול התא שלה, המנעול חובר לדלת לא מזמן ולא באיכות טובה במיוחד ועל כן הסיכוי לפריצת המנעולים של הגנב ישתפר ב-10%.
2. דמות עם כוח רב שתמצא לנסות לפרוץ את הדלת תוכל לעשות זאת, יש להשתמש בטבלת תכונת הכוח בערך

חיפוש נוסף, ארוך יותר, בחדר הכולל חיפוש אחר דלתות סודיות, 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 8ק1+1 נק"פ. כמו כן ישנן שתי מגילות של לחשי כוהן בתא, מגילה אחת של לחש ברכה ואחת של לחש תפילה, ומגילה אחת של לחש הקוסם גילוי הנעלם מעין.

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 קוסם (העונה לשם זיט הקוסם)

קוביות פגיעה: 2 (קב"פ של 4ק)

דרג"ש: 9 [10]

התקפות: פגיון (4ק1) או לחשים

גלגול הצלה: 16

מיוחד: לחשים, 1- לגלגולי פגיעה באור יום מלא

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 60 / 3

הקוסם הגובליני יודע להטיל שני לחשים מעוצמה ראשונה ביום. הוא שינן לזיכרון את הרדמה ואת קליע קוסם.

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. האיזור 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 שהקוסם מישאין עבר למקדש שכירי החרב האורקים שלו שיפרו את אחיזת הסורגים, החליפו מנעולים והפכו את הצינוק ליעיל ביותר.

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

כך או כך, אם יגיעו לכדי שיחה עם הדובלין הוא יספר להם שהוא היה יד ימינו של ראש שבט הגובלינים, אבל כשאר הגיע הקוסם מישאין הוא סרב לתת לו להשתכן במקדש. הקוסם 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 לכלות את זעמו באורקים, בגובלינים ובקוסם 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 בהתקלות בהמשך הדרך לתת לגובלינים, אורקים או לקוסם 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 שחרור הדובלין, הוא ירה בו דרך הסורגים עם רובה הקשת שמונח ליד הכסא ויהרוג אותו.

דובלין (העונה לשם ניט)

קוביות פגיעה: 3 + 1

דרג"ש: 5 [14]

התקפות: נשיכה (4ק2) או כל נשק אחר שהוא ימצא או ינתן לו.

גלגול הצלה: 14

מיוחד: מפתיע אויבים בתוצאה של 1-3

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 3 / 120

דובלין יכול להפיע אויבים, אפילו ערים וערניים, בתוצאה של 1 עד 3 בגלגול 6ק1. ציוד הדובלין הוא רק שריון שרשראות.

- 1- בשל עובי הסורגים ואיכות חיבור הצירים שלהם על ידי האורקים.
3. דמות קוסם יכולה להטיל לחש פריצה על הדלת התא שלה.
4. אם כל הגיבורים בתא אחד ינסו יחד להישען בכל כוחם על הסורגים והדלת יש לתת לדמות עם הכוח הגבוה ביותר לגלגל על פי ערך פריצת הדלתות של תכונת הכוח שלה, במקרה זה ללא עונשין.

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 (6ק1 + 1 נזק) ויאיים על הגיבורים שהוא ירה בהם אם לא יחדלו.

אם לאחר זמן מה 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)

קוביות פגיעה: 1

דרג"ש: 6 [13]

התקפות: חרב מעוקלת (8ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

ציוד האורק כולל שריון טבעות, חרב מעוקלת וכן צרור מפתחות לדלתות הצינוק.

מה אפשר לעשות עם הדובלין?

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

מה אפשר לעשות עם הגמד?

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 ארבעה 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 ישתקו לרגע, מלבד זה השר - שאומנם בוהה בהפתעה בגיבורים אבל לא מפסיק לשיר, ואז יתקפו.

- שניים מהגובלינים היושבים ירימו את חרבם החלודה, שהיתה מונחת לצידם, ויתעמתו עם הגיבורים.
- גובלין שלישי ירים מהרצפה רובה קשת קל, יעלה על השולחן, וישתמש ברובה הקשת על מנת לירות בגיבורים מרחוק. יש לו שישה קליעים, אם הם יגמרו הוא ישליך את הקשת על הגיבורים וישלוף גם הוא חרב חלודה על מנת להצטרף לקפא"פ.
- גובלין רביעי, 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 מתוסף של +1 לגלגולי ההתקפה שלו.
- הגובלין הטבח, עם הסיר, ישליך את הסיר על הגיבור המאיים ביותר (זה עם הנשק הארוך ביותר או זה עם השריון הכבד ביותר). אם יצליח בגלגול ההתקפה, ויש לו תוסף של +1 לגלגול זה, הנזק שיגרם הוא $4k1 + 1$ בשל השילוב של משקל הסיר והנזל הסמיך והרותח שבו. לאחר מכן ירוץ הטבח אל שני הסירים האחרים ויחזור על התקפה

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 בקוסם מישאין ששכר אותם על מנת לאתר לו טבעת קסומה בה חפץ (טבעת שליטה באל מתים), אך לאחר שעשו זאת ברח מבלי לשלם להם. הם עלו על עקבותיו לפני כמה ימים ונכנסו אל המקדש הנטוש דרך הכניסה המוסתרת 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.

אין לו נשק, כנראה שזה נלקח ממנו בקרב, אבל לאחר שריפאו אותו הוא בהחלט מוכן לקבל נשק ולהצטרף לגיבורים בתנאי שלבסוף ידאגו לכך שהקוסם 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 אל שם.

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

גמד (העונה לשם ת'ורניר)

קוביות פגיעה: 1

דרג"ש: 4 [15]

התקפות: כל נשק שינתן לו, הוא מעדיף פטישי קרב וגרזנים.

גלגול הצלה: 17

מיוחד: מגלה תכונות של אבן

תנועה: 6

נטייה: סדר

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

כאשר הגמד היה מעולף בתאו היה לו 1 נק"פ, ניתן לרפא אותו עד שיחזור לכמות מלאה של 8 נק"פ.

אזור 10 - חדר אוכל

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 ואם יגלו אותו הוא ינסה להימלט ואחר כך יתחנן על חייו. על מנת להינצל הוא יבטיח את חרבו הקסומה וכן יספר להם שדלת העץ החדשה ממולכדת ואם מישהו מלבד הקוסם מישאין ינסה 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 הקוסם 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 או אף לשבור אותה בקלות יחסית. בתוך התיבה ימצאו הגיבורים שיקוי ריפוי המרפא 1ק8 + 1 נזק וכן שיקוי גבורה שיעניק למי ששותה אותו תוסף של 2+ לגלגולי ההתקפה והנזק למשך 1ק6 + 6 תורות.

ראש שבט הגובלינים (עונה לשם נזוגאר)

קוביות פגיעה: 1ק6 נק"פ

דרג"ש: 5 [14]

התקפות: חרב קצרה קסומה (1ק6 + 1)

גלגול הצלה: 18

מיוחד: 1- לגלגולי פגיעה באור יום מלא

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: B / נק"נ 15

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 (5)

קוביות פגיעה: 1ק6 נק"פ

דרג"ש: 7 [12]

התקפות: חרב קצרה חלודה (1ק6)

גלגול הצלה: 18

מיוחד: 1- לגלגולי פגיעה באור יום מלא

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: B / נק"נ 15

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

ראש שבט הגובלינים (עונה לשם נזוגאר)

קוביות פגיעה: 1ק6 נק"פ

דרג"ש: 5 [14]

התקפות: חרב קצרה קסומה (1ק6 + 1)

גלגול הצלה: 18

מיוחד: 1- לגלגולי פגיעה באור יום מלא

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: B / נק"נ 15

ראש שבט הגובלינים לובש שריון שרשראות ומשתמש בחרב קצרה, נוצצת וקסומה (+1).

אזור 11 - מגורי ראש שבט הגובלינים

חדר זה, שיתכן והיה מטבח כאשר המקדש היה פעיל, משמש את ראש שבט הגובלינים למגורים. בעבר, לפני שקוסם מישאין קבע במקדש את מושבו החדש, לשבט היה ראש שבט אחר - אבל הקוסם לקח אותו ומאז הוא לא נראה. ראש השבט החדש מתגורר באזור זה לבקשת הקוסם, 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.

ראש שבט הגובלינים לובש שריון שרשראות ומשתמש בחרב קצרה, נוצצת וקסומה (+1).

אורקים (3)

קוביות פגיעה: 1

דרג"ש: 6 [13]

התקפות: חרב מעוקלת (8ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

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 וחמישה 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 יוכל לנסות ולבצע גירוש אל מתים כנגד השלדים.

דמות גנב יכולה לנסות ולפרוץ את הדלת במיומנויות פריצת המנעולים, דמויות אחרות יוכלו לנסות זאת בעזרת הכוח שלהן על פי טבלת תכונת הכוח. הדבר ישחרר מלכודת גז שתגרום לכל מי שנכשל בגלגול הצלה לסבול ממחסר של 2- לגלגולי ההתקפה וגלגולי הצלה למשך 6ק2 דקות. בנוסף המלכודת תזמן את חמשת השלדים שיתקפו את הגיבורים. דמות גנב יכולה לנסות לחפש מלכודות על הדלת בעזרת מיומנות מלאכה עדינה ולפרק אותה. אם ראש שבט הגובלינין סיפר לגיבורים על המלכודת הדבר ישפר את מיומנות הגנב בניסיונו לפרק את המלכודת ב-10%. אם 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 אוזנת בפיה. לאחר שיוסר ממנה (לא דורש גלגול) הצפרדע תודה להם ותספר להם כי היא מכילה

את נשמתו של בזאסט, ראש שבט הגובלינים המקורי. הקוסם מישאין לכד אותו בנוקשן בעזרת מגילה עוצמתית שהיתה ברשותו. הוא יספר להם כי בת בעל הפונדק אכן נלקחה על ידי מספר גובלינים לקוסם מישאין והושארה שם, וכן שיש מלכודת בדלת אותה ניתן לפרק בזהירות אם יקשיבו להוראותיו. אם יעשו כן כל דמות, לא רק הגנב, תוכל לפרק את המלכודת בקלות. הצפרדע המכילה את נשמתו של בזאסט עוד תספר להם כי כל עוד הקוסם מישאין חי היא תשאר לכודה כאן, ורק חיסולו ישחרר אותה אל העולם הבא.

שלדים (5)

קוביות פגיעה: 1

דרג"ש: 8 [11]

התקפות: מכות ושריטות (6ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטייה: ניטרלי

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

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 - אם האורק מאזור הצינוק שוחרר.

אזור 13 - ספרית הקוסם

חדר זה הוא ספריית הקוסם. 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 מכובים אך ניכר בהם כי דלקו לפני זמן לא רב. הספר נראה חלק וריק בכל עמודיו. למראית עין, אין דלת יציאה מהחדר מלבד הדלת אל אזור 13.

ארון הספרים מכיל 12 ספרים, בעיקר ספרי ידע מסתורי והיסטוריה, אך אין בו ספרי לחשים. זו יכלה בקלות להיות ספריה של אדם מלומד שאינו

מה אפשר לעשות עם הנרות?

צמד הנרות הם האוצר יקר הערך ביותר של הקוסם מישיאין. 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 קוסם אחר ישמח לקנות אותם מהם בעד 500 מטבעות זהב לכל נר. בנרות נותר די חומר דלק על מנת לבעור למשך עשרים שעות כל אחד.

אזור 14 - חדר המגורים של הקוסם

זהו חדר המגורים של הקוסם. בחדר זה מיטה, שולחן אוכל, ארון אישי, אמבט ושאר פריטים אישיים. במיטה שוכב מישהו ישן עם מצנפת, כנראה הקוסם. 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 וברווז צעצוע מעץ. הברווז מגעגע לפעמים. לבד.
- 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 הקוסם מישיאין, וישן. רעש לא מעיר אותו.

מה אפשר לעשות?

ניתן לנסות ולפרוץ את הדלת בכוח או במיומנות גב. זו דלת עבה, למי שינסה לפרוץ אותה בכוח יהיה מחסר של 1- לגלגול הקוביה. אם נפרצה הדלת אפשר להתעלם מהחדר ולעבור לאזור 15.

קוסם, ואם הגיבורים יאספו את הספרים הם יוכלו למכור אותם למלומדים או אצילים בעד 30 מטבעות זהב לספר.

מה אפשר לעשות?

אם בידי הגיבורים קוסם המכיר את הלחש גילוי הנעלם מעין (לחש מעוצמה שניה) או שיש בידיו את מגילת לחש זה מאזור 8, ניתן להטיל את הלחש ואז תתגלה דלת בילתי נראית בקיר המזרחי של החדר, ליד ארון הספרים. הדלת נעולה אך דמות גב עם מיומנות פריצת מנעולים תוכל לנסות ולפתוח אותה בהנחיית הקוסם. לרוע המזל, אם לא זומנו ונוצחו השלדים באזור 11, כאשר יתחיל הגב לנסות ולפרוץ את הדלת יפתח קיר כפול בצד המערבי וממנו יצאו חמשת השלדים ויתקפו את הגיבורים. לאחר שינצחו, ואם הגב הצליח לפרוץ את הדלת, ניתן יהיה לעבור לאזור 14.

דרך אחרת לראות את הדלת היא על ידי השיטה שהקוסם מישיאין הרכיב שמסוגלת לעקוף את הקוסם ומאפשרת לו לפתוח את הדלת בעזרת המפתח שלו. אם מישהו יושב בכיסא הנוח הוא מיד יוכל לראות כי יש כתוב בספר שנדמה היה כי הוא ריק. כתובים בו שני משפטים הנראים חסרי פשר, אבל מי שיקריא אותם בקול יוכל לראות את הדלת הבילתי נראית למשך $1 + 4$ ק1 תורות.

שלדים (5)

קוביות פגיעה: 1

דרג"ש: 8 [11]

התקפות: מכות ושריטות (6ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטייה: ניטרלי

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

בין אם הגב מצליח לפרוץ את הדלת או לא, יוכלו הגיבורים לחפש היטב בחדר ולמצוא מתחת לנר השחור מפתח נוסף שהשאיר הקוסם מישיאין 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.

אפשר לתקוף מיידית את הקוסם מי שאין. בקרב מי שאין מפעיל קודם כל את הפנטגרם שלו, עליו הוטל מבעוד מועד לחש זימון מפלצות | בטרם הגיבורים נכנסו לחדר ועל כן המפלצות אשר הלחש מזמן יופיעו כבר בסיבוב הראשון. בת בעל הפונדק תשאר מאחורי שולחן העץ של הקוסם ותשליך חלקים מערכת האלכימיה על הגיבורים לאורך הקרב, עד שהקוסם יובס.

אפשר לשוחח עם הקוסם 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 הקוסם מצאו אותה ולקחו אותה אליו והוא השתמש בכישוריו על מנת לרפא אותה. לאחר שהתאוששה ונחה קצת, ולאחר שיחה עם הקוסם מי שאין, החליטו השניים כי הם מאוהבים, מתאימים זה לזה והם מתכוונים להינשא ולגור יחד במקדש. בראנה אף מתכננת ללמוד קוסמות 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 איש. אם הגיבורים יגידו לקוסם 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 הקוסם מי שאין בראנה תשתחרר מלחש ההקסמה, תודה להם מקרב לב - על אף שהיא לא יודעת מה הקוסם רצה ממנה, ודאי שלא רצתה לבלות את שארית חייה מתחת לאדמה או, האלים ירחמו, ללמוד קוסמות. היא תתלווה אל הגיבורים בשאר סיורם במקדש אם יתקשו, אבל היא תבקש שיקחו אותה קודם כל חזרה אל הפונדק. כמו כן היא תראה להם את המגירה הסודית בשולחנו של מי שאין, שם מונח ספר הלחשים שלו. בספר הלחשים הבאים: מעוצמה ראשונה - אור, גילוי קסם, הקסמת איש, מגן, עצירת פתח, קליע קסם וקריאת קסם. מעוצמה שניה - איתור חפץ, גילוי הנעלם מעין, חשיכה רדיוס 5 מ', מנעול קסמים, ריחוף, רשת ותמונת ראי. קוסם החבורה יוכל להעתיק את הלחשים אל הספר שלו, אם יחפוץ בכך, אך הדבר אורך זמן רב וללא ספק יהיה

בחינה מקרוב של הקוסם הישן תגלה שהוא ישן ואינו מגיב לרעשים. אם יוטל לחש גילוי קסם יהיה ברור שישנו לחש כלשהו המוטל על הקוסם הישן (סוג של חזיון תעתועים, למען האמת). גם לחש גילוי רוע יזהה רוע רב מן הקוסם הישן.

למעשה הקוסם מי שאין הצליח לרכוש טבעת שליטה באל מתים מחבורת גמדים ומשתמש בה על מנת לשלוט בטורף גופות. כאשר הקוסם האמיתי אינו במיטה הוא שולח את טורף הגופות לשכב בה במקומו ומטיל עליו סוג מיוחד של חזיון תעתועים שהוא עצמו פיתח הגורם לטורף הגופות להראות כקוסם ישן למשך עד 12 שעות. אם יגעו מי מהגיבורים בקוסם הישן, יתפוגג החזיון וטורף הגופות יתקוף את הגיבורים בחדר.

טורף גופות

קוביות פגיעה: 2

דרג"ש: 6 [13]

התקפות: 2 טפרים (3ק1), נשיכה (4ק1)

גלגול הצלה: 16

מיוחד: חסיונות, שיתוק

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 60 / 3

טורף הגופות חסין ללחשי ההקסמה ושינה. כל מי שנפגע מהתקפת טורף הגופות יהיה משותק למשך 3ק6 סיבובים אם יכשל בגלגול הצלה.

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

אזור 15 - מעבדת הקוסם

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

מה אפשר לעשות?

עדיף לעשות זאת לאחר שיצאו הגיבורים מהמקדש.

הקוסם מי שאין

קוביות פגיעה: 4
דרג"ש: 6 [11]
התקפות: פגיון (4ק1) ולחשים
גלגול הצלה: 12
מיוחד: לחשים
תנועה: 12
נטייה: תוהו
דירוג קושי / נק"ב: 240 / 5

מי שאין יכול להטיל שלושה לחשים מעוצמה ראשונה, הוא הכין ליום זה את לחש קליע קסם פעמיים ואת לחש מגן. מי שאין יכול גם להטיל שני לחשים מעוצמה שניה והוא הכין ליום זה את רשת ואת תמונת ראי. כמו כן מיד בתחילת הקרב יפעיל מי שאין את הפנטגרם שיטיל לחש זימון מפלצות אשר יזמן מפלצות ללא העיכוב הרגיל. ציוד הקוסם כולל גלימת הגנה +3, טבעת שליטה באל מתים ונרתיק ובו 16 מטבעות זהב.

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 לעשרה גובלינים, אך חמישה מהם הלכו להביא מים מאיזור 1 ורק חמישה 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 הטרם 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 הקוסם 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 בחדר זה בסיבוב השני, אלא אם השתתפו במארב באזור 12.

גובלינים (5 או 3)

קוביות פגיעה: 1ק6 נק"פ
דרג"ש: 7 [12]
התקפות: חרב קצרה חלודה (1ק6)
גלגול הצלה: 18
מיוחד: 1- לגלגולי פגיעה באור יום מלא
תנועה: 9
נטייה: תוהו
דירוג קושי / נק"ב: B / נק"ב 15

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

אורקים (2 או 1, מגיעים בתחילת הסבב השני)

קוביות פגיעה: 1
דרג"ש: 6 [13]
התקפות: חרב מעוקלת (1ק8)
גלגול הצלה: 17
מיוחד: אין
תנועה: 12
נטייה: תוהו
דירוג קושי / נק"ב: 1 / 15

ציוד האורקים כולל שריון טבעות וחרב מעוקלת.

ראש שבט הגובלינים (עונה לשם נזוגאר)

קוביות פגיעה: 1ק6 נק"פ
דרג"ש: 5 [14]
התקפות: חרב קצרה קסומה (1ק6+) או, אם נלקחה ממנו, חרב קצרה וחלודה (1ק6)
גלגול הצלה: 18
מיוחד: 1- לגלגולי פגיעה באור יום מלא
תנועה: 9
נטייה: תוהו
דירוג קושי / נק"ב: B / נק"ב 15

ראש שבט הגובלינים לובש שריון שרשראות ומשתמש בחרב קצרה, נוצצת וקסומה (+1) - 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 מישאין. 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, אזי ישנם 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 הדולבין עם הגיבורים או שהגיבורים יבהלו מהם).

אורקים (2 או 1)

קוביות פגיעה: 1

דרג"ש: 6 [13]

התקפות: חרב מעוקלת (8ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

ציוד האורקים כולל שריון טבעות וחרב מעוקלת.

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 מישאין והחזירו אותה למשפחתה ולכפר שלה.

מפת מקדש הגובלינים

