

# טרור על הגבעה

הרפתקת "חרבות וכשפים"

מאת איתי אסף רייזמן-גרייף בהשראת המודול  
הקלאסי "אימה על הגבעה" מאת דאגלס ניילס

## רקע להרפתקה

ההרפתקה מתחילה בפונדק "מאורת האריה", שם הדמויות, הרפתקנים מוצלחים ומנוסים כולם, נפגשים שוב אחרי שלא התראו מספר שנים. כפי שקבעו מראש, ההרפתקנים נפגשים מחדש ביום השנה להתפצלות החבורה בעמדת הסחר של רובין (אם כי הם יזכרו אותה בתור עמדת הסחר של גרידו החמדן, אביה של רובין). כאשר ההרפתקנים נפגשים, בקש מהם לספר סיפור מתוך הרפתקאותיהם לשאר החבורה. על הסיפור להיות ברור, עם התחלה, אמצע, וסוף. אף סיפור אינו יכול להימשך יותר מ-4 דקות, כאשר המנחה ימדוד זמנים עבור כל המשתתפים.

הסיפור צריך להכיל שלושה דברים:

- סכנה אחת מסמרת שיער שההרפתקן התמודד איתה בהצלחה
- מישהו או מישהי שההרפתקן הציל או עזר להם, ועל כן הם חייבים להרפתקן טובה (המישהו או המישהי הללו **חייבים** להיות מישהו שאינו אחת מדמויות השחקנים)
- חפץ קסום חזק ומרשים, שסייע להרפתקן להצליח בהרפתקה שלו, אבל איכשהו אבד, נשבר, או שהיה חד-פעמי והשתמשו בו במהלך ההרפתקה. החפץ הקסום **אינו** ברשות ההרפתקן כרגע.

לאחר שההרפתקנים מסיימים לספר את סיפוריהם, ניגשת אליהם רובין; היא שמעה את הסיפורים, התרשמה מהם, ומעוניינת לשכור את ההרפתקנים לטפס לראש הגבעה המסוכנת שנמצאת מרחק יום מסע מתחנת המסחר ולהחזיר לה קסדה מפוארת שאביה איבד כאשר ניסה בדמדומי ימיו לחקור את מעמקי הגבעה, ולא חזר. אחרי התמקחות על התשלום להרפתקנים, ההרפתקנים יוצאים לדרך, לעבר הגבעה הגדולה. יום מסע לוקח את הדמויות אל מעבר לנהר הצווחה, לתחילת הטיפוס על הגבעה. עם תיאור עמדת המסחר שקטנה מאחוריהם, והמים הקפואים של נהר צווחה, הזכר לדמויות את השמועות ששמעו:

*במשך מאות שנים, עמד מנזר בראש הגבעה הגדולה. הנזירים חפרו וחפרו בתוך הגבעה, חוקרים את סודותיה. הם הגיעו עד לאגם לבה גדול, והשתמשו בחום של האגם כדי לחמם את המים בחורף, ולגדל פטריות אקזוטיות. עכשיו, המערות הנטושות מהוות בסיס לעוגים סוחרי עבדים, ויש אומרים שדרקון נושף-אש מצא את דרכו ללב אגם הלבה... ומה על אוצרות המנזר? חלק אומרים שהדרקון לקח אותם; אחרים, שהעוגים; ואולי, הם עדיין שם, במנזר הנטוש בראש הגבעה...*

## על הגבעה

### תנועה בגבעה

אל הגבעה ההרפתקנים מגיעים לאחר יום מסע שעובר ללא מאורעות מיוחדים או מעניינים. הגבעה מכוסה ביער עבות, קשה מאוד למעבר. בני אדם כמעט ולא מטפסים עליה. רוב העצים הם עצי אלון וברוש, גבוהים וקוצניים, וקשים לטיפוס. שיחים סבוכים גדלים בין הגזעים ומקשים על המעבר, וגם אם מטפסים לראש אחד העצים, קשה לראות סביב בגלל הענפים והעצים הגבוהים.

המעבר בגבעה לא דרך השבילים כמעט ובלתי אפשרי, והופך את ההליכה למאוד איטית וקשה. ההרפתקנים יתקשו שלא ללכת בשבילים. הצורך לפנות ענפים, שיחים ושורשים מהדרך בעזרת ידיים וכלי נשק יוריד את המהירות שלהם **לעשירית** ממהירות ההליכה הרגילה שלהם. כאשר ההרפתקנים הולכים בגבעה, השתמש במפה כדי לעקוב אחר הכיוון שלהם; כאשר הם מגיעים לאזור ממוספר, עבור לאזור המתאים. במהלך היום, מסתובבים בגבעה סוירים של הובגובלינים. בכל יחידת סיור כזו יש 13 הובגובלינים. ההובגובלינים משרתים את **המלך הוב**, וינסו ללכוד כל קבוצה של הרפתקנים שייתקלו בה, כדי להביאם למחנה הצבא (מס' 12). אם הקרב נוטה לרעתם, ינסו לברוח חזרה למחנה. ההרפתקנים יכולים לפגוש בסיור צבאי כזה אם הם עושים יותר מדי רעש, מבעירים אש, או מושכים תשומת לב בדרך אחרת.

### מקומות בגבעה

#### 1 – קרחת יער ומפל

קרחת יער נעימה זו, מלאה עשב ופרחים, מקיפה מפל מים בגובה 5 מטרים. המים בנחל נראים קרים וטעימים. בנחל ישנן שלוש **עלוקות עצומות**; הן חבויות במים ושקופות כמעט לגמרי (סיכוי של 10% עבור אלפים או גנבים להבחין בהן). הן יתקיפו כל מי שיתקרב למים.

קוביות פגיעה : 2

דרג"ש: 8 [11]

התקפות: נשיכה

גלגול הצלה : 16

מיוחד: מוצצת דם

תנועה: 6

נטיה: נייטרלי

אם התקפת העלוקה העצומה פוגעת, היא נצמדת לקורבן, ומנקזת 2ק10 נק"פ כל סיבוב עד שהורגים אותה.

## 2 – קרחת יער צרה

קרחת יער זו נמתחת לאורך הנהר, האדמה נמוכה ובוצית, ורוב הדשא נחנק מעשבי ביצה קשוחים יותר. זמזום היתושים טורדני ובלתי פוסק.

## 3 – קרחת יער מוצלחת

פרחי בר רבים צומחים באזורים המוצללים שמתחת לעצים בקרחת היער הזו. נדמה שרעשי היער שקטים יותר כאן.

אם אחד מההרפתקנים הוא סייר או דרואיד, או שיש לו רקע בהשרדות, הוא יצליח להבחין בקובץ פרחים זהובים, שצמחו היכן שאלילת טבע קידשה חלק מהאדמה לפני שנים רבות. בקש מההרפתקן לגלגל 1ק6+2 עבור מספר הפרחים שנמצאו. לכל פרח 6 עלי כותרת זהובים, והוא זוהר באור חלש מאוד, כמעט בלתי נראה. הפרחים קסומים, וימשיכו להיות קסומים למשך 24 שעות אחרי שקוטפים אותם. אם מישהו מחזיק בפרח ותולש ממנו עלה כותרת, עליו לגלגל 1ק4:

תוצאה	השפעה קסומה
1	גלגול ההתקפה הבא הוא 20 טבעי
2	נהנה מבונוס של 4+ לגלגול ההצלה הבא
3	מרפא 3ק6 נק"פ מיידית
4	דירוג השיריון משתפר ב-1 באופן קסום למשך 24 שעות

אם הרפתקן תולש עלה כותרת אחרי עלה כותרת ומקבל תוצאה של 1 או 2 לפני שניצל אותן, השפעות אלו אינן מצטברות. תוצאה 4 מצטברת. שים לב שהרפתקן לא יכול להתרפא מעבר לנק"פ המקסימלי שלו.

## 4 – כוורת קטלנית

בקרחת היער הזו פרחים רבים, רוב קלילה נושבת, והעשב הגבוה מתכופף בפני הרוח. ריח הצוף כבד באוויר. אם יש בקרב ההרפתקנים גנב, גלגל הקשבה לרעשים. אם הגנב מצליח בגלגול, הוא ישים לב לזמזום שעולה מכוורת דבורים ענקיות שמוסתרת על ידי העשב הגבוה (מסומנת ב-X במפה). אם הדמויות מתקרבות לטווח 5 מטר ומטה מהכוורת (או כי לא שמו לב אליה או כי הן מתקרבות לבחון אותה) הדבורים יניחו שהם מגיעים לגנוב את הצוף או הדבש שלהן, מיד יתקיפו.

### נחיל דבורים ענקיות

קוביות פגיעה : 3

דרג"ש : מיוחד

התקפות : עקיצה (1ק6 + רעל)

גלגול הצלה : 14

מיוחד : הנחיל מכסה אזור של 6 על 6 מטר, ויכול להתקיף באותה פעולה את כל ההרפתקנים הנמצאים באזור. ניתן להתקיף את הנחיל בעזרת לחשים הגורמים נזק אזורי או סביבתי, או בעזרת לפיד; התקפה בעזרת לפיד מחושבת כמו אלה, אך הלפיד גורם נזק אש 4ק1 לנחיל.

תנועה : 18

נטיה : ניטרלי

הרעל של הנחיל גורם ל-2ק6 נק"פ נזק אם נכשלים בגלגול ההצלה, או 4ק1 נק"פ נזק אם מצליחים. אחרי שמביסים את הדבורים, ניתן לאסוף מהדבש המתוק-מתוק שנמצא בכוורת שלהן. הדבש מריח טוב מאוד, ולא יכול להתקלקל. כל הרפתקן יכול לאסוף עד 3 מנות דבש לפני שהכוורת מתרוקנת, כאשר כל מנת דבש, כאשר אוכלים אותה, מרפאת להרפתקן שאכל אותה 3ק6 נק"פ או מבטלת השפעה רעה אחת (רעל, מחלה או קללה; אם יש כמה השפעות, המנחה יבחר השפעה באופן אקראי).

## 5 – קן נמלים

האוויר באזור זה לח ומריח ממי ביצה, שניתן לראות מדרום, ולכל רוחב האופק. העשב עבות, אך קצר יותר מאשר לגדות הנהר.

אם ההרפתקנים חוקרים את האזור, הם מוצאים קן נמלים ענקיות. אם ההרפתקנים תוקפים מסיבה כלשהי את הנמלים, הן יחלו להגן על הקן: יש להן סטטיסטיקה כמו של נחיל הדבורים, מלבד זה שהן מכסות אזור של מטר על מטר בסיבוב הראשון, ואז מכפילות את האזור בכל סיבוב. בנוסף, הן מתחילות בקב"פ 1 בסיבוב הראשון, ומוסיפות קב"פ 1 בכל סיבוב. בתקווה, אם התפתח קרב, ההרפתקנים יבינו שהוא חסר סיכוי ויברחו מהקן לפני שהנמלים אוכלות אותם. הנמלים לא ירדפו אחר ההרפתקנים משום סיבה אם אלו בורחים מהן.

## 6 – שיחי אוכמניות קסומות

ליד בריכת מים קרירים ונקיים גדל סבך שיחי אוכמניות עתיר פירות. מאות דגיגים, זהובים וכסופים, שוחים בבריכה, ואבני הבריכה חלקות ומרובות גוונים. בין השיחים, ניתן לראות שלושה שיחים יוצאי דופן: הפירות שלהם מקרינים תחושה עדינה של קסם, והאוכמניות עצמן בגווני כסף וזהב, במקום אדום או כחול.

השפעה עתיקה מתחת לאדמה גורמת לשיח אוכמניות קסום לצמוח פעם בכמה שנים. ההרפתקנים מגיעים לכאן כאשר 3 שיחים כאלו צמחו. מכל שיח ניתן לאסוף חופן אחד של אוכמניות, והאוכמניות יישארו טריות וקסומות למשך 24 שעות אחרי הקטיפה מהשיח. אם הרפתקן אוכל חופן שלם, הוא יהנה מההשפעה הקסומה שלו; אכילת פחות מחופן לא תגרום להשפעה קסומה, אבל כן תשביע את ההרפתקן ותגרום לו להרגיש עליז יותר.

אכילת חופן שלם, תגרום להרפתקן להרגיש ממוזל עד מאוד. ההרפתקן ייהנה **ממוזל טוב** שלוש פעמים לפני שההשפעה תפוג. **מזל טוב** עוזר להרפתקן באחת משלוש דרכים: אם הוא מגלגל 1 טבעי, המזל הטוב יגרום לו לגלגל את הקובייה מחדש; אם אויב שתקף אותו גלגל 20 טבעי, המזל הטוב יגרום לאויב לגלגל את הקובייה

מחדש; אם הוא נפגע מכל השפעה שמורידה את הנק"פ שלו ל-0 או פחות, היא במקום זאת מורידה את הנק"פ שלו ל-1.

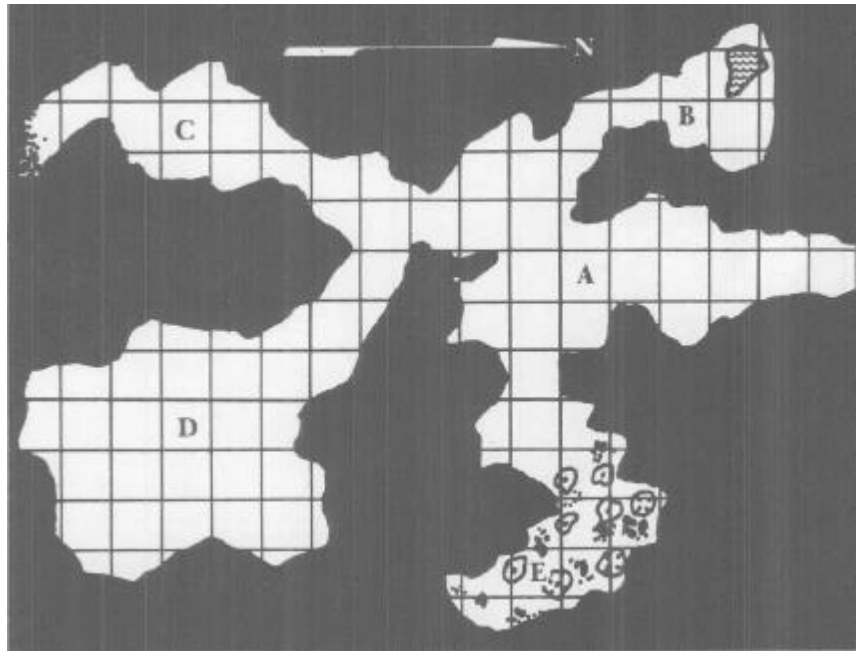
## 7 – פסל עתיק

בראש צוק תלול וקשה לטיפוס זה ישנו פסל שנראה עתיק מאוד של יצור, דמוי אנוש, המחייך בצורה מכוערת. ניתן לראות שעניני הפסל חלולות, ובעבר היה אפשר לשבץ בהן אבני חן. כרגע אין שום דבר בעל ערך ליד או על הפסל.

## 8 – מערת עטלפים

ניתן לראות בקלות כניסה למערה באזור זה של היער. קשה לראות את הכניסה מרחוק, בגלל שסלעים גדולים מקיפים את הכניסה, אף כי הם לא חוסמים את הדרך. יש שיחים שצומחים לרוחב הכניסה, ונראה שאף אחד לא נכנסה אליה בתקופה האחרונה.

זו מערה שגרים בה עטלפים ענקיים ושותי דם. אם ההרפתקנים נכנסים למערה, השתמש במפה של המערה ותאר כל אזור שהם נכנסים אליו:



- A. המערה ריקה, אבל אזור הכניסה מלא בסלעים, וקשה להליכה.
- B. יש כאן בריכה קטנה של מים עומדים, בעושים. כל הרפתקן ששותה מהם, מיד מאבד 12ק"פ.
- C. יש כאן מערה ריקה, שמסתיימת באזור שהתמוטט וחסם את המשך המערה.
- D. החדר הגדול במערה, שבו העטלפים ישנם במהלך היום. יש כאן 4 עטלפים אדירים (קב"פ 4, דרג"ש: 7 [12]), התקפות: נשיכה 10ק"פ, גלגול הצלה : 13, תנועה 4 תעופה 18, נטייה: ניטרלי)

E. בין הסלעים השבורים באזור זה, ניתן למצוא גרזן עתיק, שהקת שלו לבנה מרוב שנים, ופלדת הלהב כהה ואפור, כמו אבן. הגרזן הזה מריח מקסם גמדי עתיק. עבור דמות טובה או ניטרלית, הגרזן מעניק בונוס +1 להתקפה ולנזק. אם הדמות היא גמד טוב, הבונוס עולה ל +2 להתקפה, ו +3 לנזק.

## 9 – צוק צר

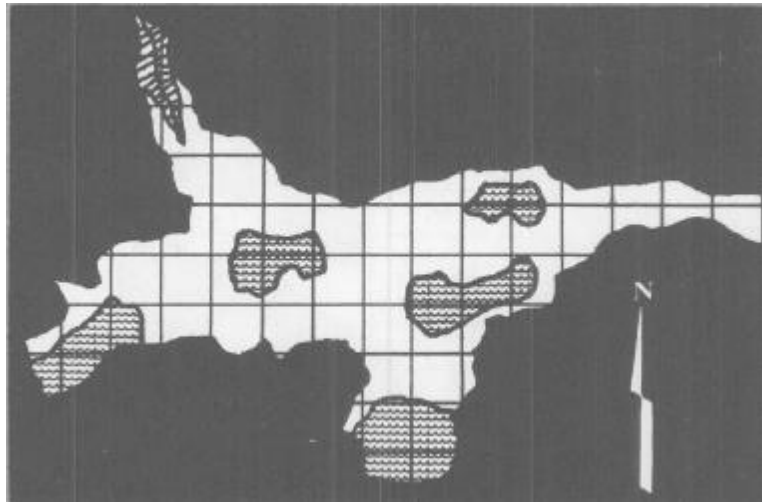
הצוק סלעי מאוד משני הצדדים, ובקושי 6 מטרים לרוחב בפסגה. הצדדים עולים במהירות ולגובה, ואפשר לראות מעבר לצמרות העצים.

ניתן לראות מראש הצוק נוף מאוד יפה של הנחלים, מפל המים, ומאפיינים גיאוגרפיים אחרים של הגבעה.

## 10 – מערת קיטור

האוויר במערה הזו רטוב וחמים, הקירות והרצפה חלקים, נראים רטובים, ונקיים.

התפרצויות קיטור אקראיות פורצות לתוך המערה הזו, ויש בה בריכות מים חמים מאוד, כתוצאה מפעילות גיאותרמית מתחת לגבעה.



יש נחיל של יתושי-קיטור שגר במערה הזו. ברגע שההרפתקנים נמצאים בלב המערה כדי לחקור אותה (אם הם נכנסים לחקור אותה), הנחיל יתקוף את הדמויות. יתושי-הקיטור לא רק עוקצים, אלא שהמגע שלהם גם חם מאוד, כמעט רותח, ויכול לגרום לכוויות קטנות. כל סיבוב שבו ההרפתקנים נמצאים במערה וסובלים מהנחיל, הם סופגים 16 נק"פ נזק חום. ההרפתקנים לא יכולים ממש להילחם ביתושים, שכן הם זעירים מדי וחסינים לאש; האתגר הוא להצליח להביס אותם בדרך אחרת, או, אם הם לא מצליחים, הם חייבים לצאת מהמערה כדי להימלט מההצקות הבלתי פוסקות. אם ההרפתקנים מצליחים להביס את היתושים ולחקור את המערה, הם ימצאו בלב אחת הבריכות, שרשרת ועליה תלויה אבן חן כחולה בגודל ובצורה של ביצה. השרשרת קסומה, ומעניקה ללובש אותה חסינות לאש וחום.

## 11 – חורשה נעימה

חורשה נעימה זו נמצאת בעמק צר על קצה בריכה קטנה. בקצה הצפוני, מפל מים גדול נופל לתוך הנחל. המים נקיים וטובים לשתייה, ומגוון רב של פרחי בר גדלים כאן.

## 12 – מחנה הובגובלינים

קצה הבריכה הגדולה באזור זה נראה בוצי ורמוס. ריח של אוכל מקולקל עומד באוויר. העשב נרמס לתוך האדמה, ובקצה האזר, יש שלושה אוהלים.

זהו מחנה צבאי של הובגובלינים, המשרתים את המלך הוב. כל שבוע בערך, שליח של המלך מגיע לביקור. אם הובגובלינים יצליחו להביס את ההרפתקנים, הם יקשרו אותם, יורידו מהם את כל הציוד, ויחכו איתם עד להגעת השליח, כדי שיחקור את ההרפתקנים. המחנה הצבאי כאן כדי לתכנן פלישה של צבא הובגובלינים לגבעה, כיבוש המנזר, והכנת פלישה לאדמות האדם. את כל זה ההרפתקנים יכולים לגלות אם יביסו את הובגובלינים ויחקרו אותם. הובגובלינים (קוביות פגיעה 1+1, דרג"ש: 5 [14], התקפות: חרב (8ק1) גלגול הצלה: 17, תנועה: 9, נטיה: תוהו).



## 13 – הבקתה המסתורית

במרכז האזור הזה, ישנה בקתה גדולה ומסודרת. הקירות צבועים בלבן, שבילי חצץ מחברים את דלת הבקתה עם שלושת השבילים שמובילים אל ומתוך היער, ויש גינות מלאות פרחים צבעוניים מסביב לבקתה. בכל אחד מארבעת החלונות, תלויים וילונות לבנים, רקומים בעדינות.



בבקתה הזו גרות אחיות, רוזלינדה ורוזבלה. שתי האחיות מכשפות, שחיו על ראש הגבעה הרבה מאוד שנים,



ומכירות את האזור היטב. הן יעדיפו שלא להילחם בהרפתקנים. במקום זאת, הן ישמחו לדבר עם ההרפתקנים, לשמוע איזה הרפתקאות עברו עליהם בגבעה, ולספר להם קצת על מה שמחכה להם בהמשך: אם ההרפתקנים יהיו ידידותיים כלפיהן, הן יספרו להם שבראש הגבעה ישנו מנזר עתיק, שנזנח לפני שנים רבות. המנזר שורץ מפלצות, ובעבר, עבדו בו אלים עתיקים ומרושעים. הן יגידו שאפשר למצוא בגבעה פסל של אליל שנראה כמו האלילים שעבדו במנזר. אם ההרפתקנים הגיעו כבר לפסל באזור 7 ויוכלו לתאר אותו, הן יאמרו שלכך התכוונו. בנוסף, הן

יודעות שישנם מערות בתוך הגבעה עצמה, ואוצר גדול מאוד מחכה במעמקי הגבעה למי שאמיץ מספיק כדי להצליח להתמודד עם הסכנות הנמצאות בה.

מלבד השיחה, האחיות גם ישמחו לסחור עם ההרפתקנים, אם יש להם משהו שאפשר לסחור בו, כמו חפצי קסם, דבש, פרחים קסומים, וכן הלאה. האחיות יכולות למכור להרפתקנים שיקויי ריפוי; כל שיקוי הוא **חד-פעמי**, ושתייה ממנו מרפאת אותם למקסימום נק"פ. לאחיות יש שיקוי ריפוי אחד עבור כל הרפתקן. אם מסיבה כלשהי ההרפתקנים נלחמים באחיות, הן ילחמו עד המוות כדי להגן על עצמן. הן לא יחששו להרוג את ההרפתקנים, אבל לא ירדפו אחריהם אם הם בורחים מהן.

### רוזבלה

קב"פ: 6 + 12

דרג"ש: 2 [17]

התקפות: לחש שיתוק; על מטרה אחת להצליח בגלגול הצלה או להיות משותקת ל-1ק3 סיבובים. אם המטרה מצליחה, היא סופגת 1ק6 נק"פ נזק.

גלגול הצלה: 11

מיוחד: כל עוד רוזבלה בהכרה היא מתעלת אנרגיה קסומה לעבר רוזלינדה שמגנה עליה מכל ההתקפות.

תנועה: 6

נטיה: ניטרלי

### רוזלינדה

קב"פ: 8

דרג"ש: 7 [12]

התקפות: חזוי ברק כמו הלחש, כמטילת לחשים דרגה 8

גלגול הצלה: 10

מיוחד: כל עוד רוזבלה בהכרה היא מתעלת אנרגיה קסומה לעבר רוזלינדה שמגנה עליה מכל ההתקפות.

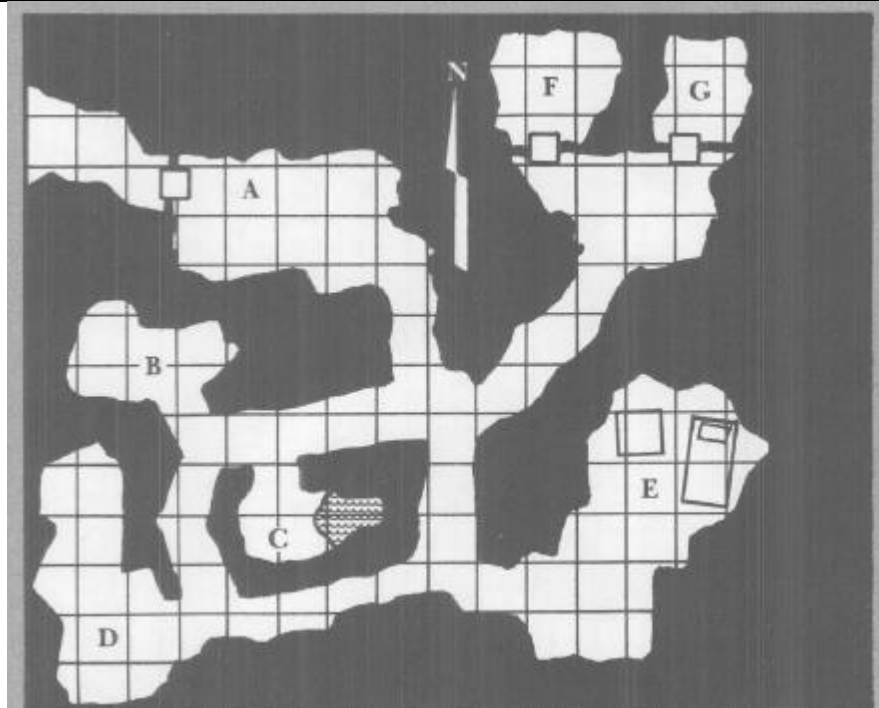
תנועה: 6

נטיה: ניטרלי

אם מביסים אותן בקרב, אפשר לקחת מהן את חפצי הקסם שלהן: לרוזבלה יש טבעת הגנה +3 לדרג"ש וגלגולי הצלה, ושרביט שיתוק (בעלות מטען אחד מטיל חרוט של שיתוק באורך עשרים מטרים עם בסיס ברוחב עשרה מטרים בקצה הרחוק. יצורים בתוך החרוט ישותקו למשך 3ק6 סיבובים. גלגול הצלה לביטול ההשפעה. השרביט מכיל 25 מטענים ולא ניתן לטעון אותו מחדש.) לרוזלינדה יש שרביט קסום קצר, שפעם ביום יכול לשחרר 1ק6 חזוי ברק, שגורמים ל-3ק6 נק"פ נזק כל אחד (גלגול הצלה מפחית את הנזק בחצי).

#### 14 – מערת העוגים

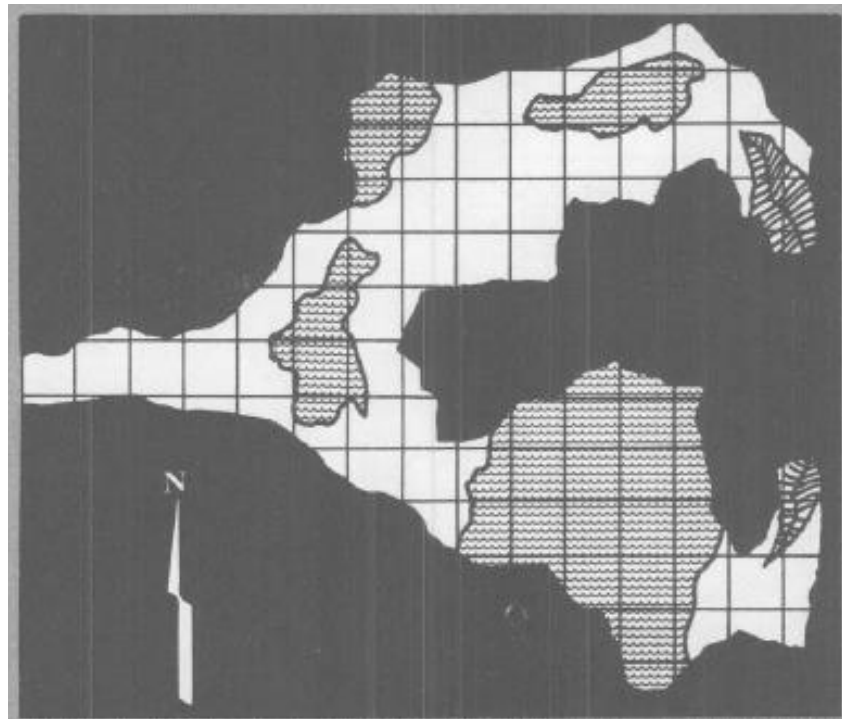
הפתח למערה הזו נמצא למרגלות צוק מאוד גבוה, שהטיפוס בו נראה בלתי אפשרי. נראה ששברי סלעים וחתיכות אבנים נופלים מהצוק הזה לעתים קרובות, והאזור כולו מלא בשברי אבן וסלע. אין כמעט צמחיה באזור.



היעזר במפה הזו של המערה כדי להנחות את האזור הזה:

- A. הדלת לחדר הזה סגורה, וניתן לשמוע מבעד לדלת שני קולות, שצועקים בכאב ובשמחה. בתוך החדר יש שני עוגים, יצורים ענקיים ואלים, שמרביצים זה לזה באלות. אם פותחים את הדלת, הם מיד יעברו להרביץ להרפתקנים באלות. עוגים (קב"פ:  $1+4$ , דרג"ש: 5 [14]), התקפות: אלה  $(1+10)$ , גלגול הצלה: 13, תנועה: 9 נטייה: תוהו)
- B. זהו אזור השינה של העוגים; יש כאן עורות ופרוות על הרצפה, והוא מטונף מאוד.
- C. בחדר הזה יש באר טבעית נמוכה, עם מים נקיים לשתייה.
- D. יש כאן 6 גובלינים עבדים, שישנים ואוכלים כאן, ומשרתים את העוגים. אין להם כלל ציוד, ואם ההרפתקנים מגיעים לכאן, הם ינסו לברוח החוצה מהמערה. הגובלינים לא ילחמו בהרפתקנים; אם אלו תוקפים אותם, הם פשוט יישכבו על הרצפה ויתנו להם להרוג אותם.
- E. יש כאן חדר שינה, עם מיטה רחבה עשויה מעורות ומזרון קש, ושידה בנויה בגסות. יש כאן שני עוגים בוגרים יותר, שגם הם מחזיקים באלות. אם הם ישמעו רעשים מאזור D, הם ילכו לבדוק מי נמצא שם, ואם יראו את ההרפתקנים, מיד יתקיפו אותם. לעוגים אלו אותם נתונים כמו לעוגים מאזור A. לאחד משני העוגים יש מפתח ברזל גדול שתלוי על החגורה שלו; המפתח פותח את הדלתות של F-G.
- F. מחסן. הדלת למחסן נעולה במפתח שנמצא על החגורה של העוג מאזור E. בתוך המחסן יש קופסת ברזל גדולה, המכילה 150 מטבעות זהב שמוטבע עליהן פורטרייט של קיסר עתיק כלשהו מלפני מאות שנים.
- G. מחסן. הדלת למחסן נעולה במפתח שנמצא על החגורה של העוג מאזור E. בתוך המחסן יש עשר חביות של יין זול, שמתיישן לאיטו.

## 15 – מערת קיטור נוספת

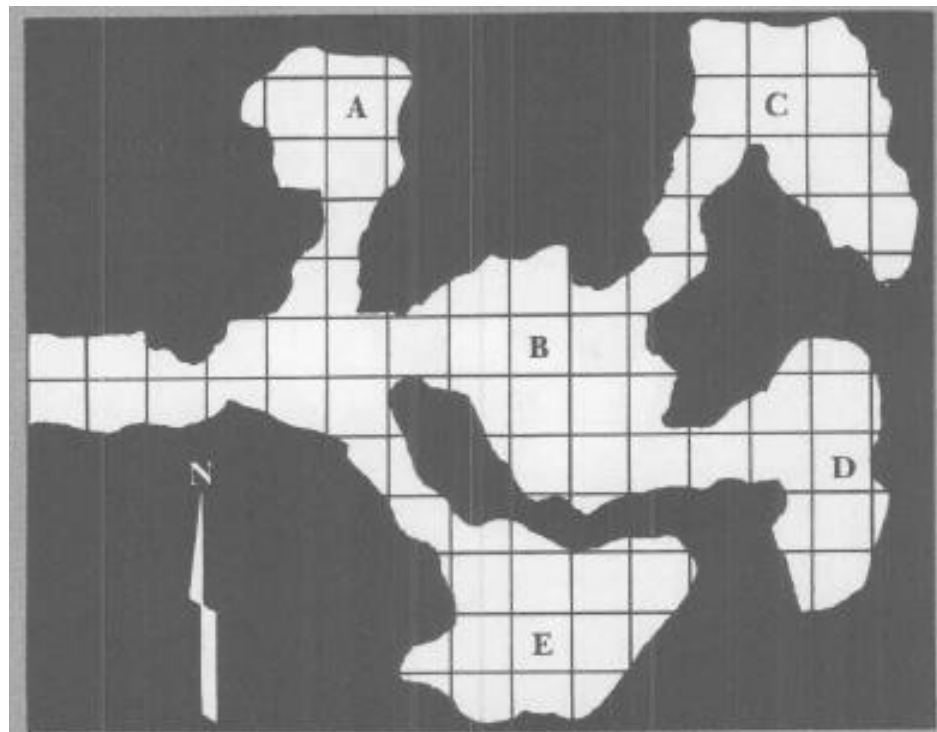


האוויר במערה הזו רטוב וחמים, הקירות והרצפה חלקים, נראים רטובים, ונקיים.

התפרצויות קיטור אקראיות פורצות לתוך המערה הזו, ויש בה בריכות מים חמים מאוד, כתוצאה מפעילות גיאותרמית מתחת לגבעה. יש נחיל של יתושי-קיטור שגר במערה הזו. ברגע שההרפתקנים נמצאים בלב המערה כדי לחקור אותה (אם הם נכנסים לחקור אותה), הנחיל יתקוף את הדמויות. יתושי-הקיטור לא רק עוקצים, אלא שהמגע שלהם גם חם מאוד, כמעט רותח, ויכול לגרום לכוויות קטנות. כל סיבוב שבו ההרפתקנים נמצאים במערה וסובלים מהנחיל, הם סופגים 6ק1 נק"פ נזק חום. ההרפתקנים לא יכולים ממש להילחם ביתושים, שכן הם זעירים מדי וחסינים לאש וחום; האתגר הוא להצליח להביס אותם בדרך אחרת, או, אם הם לא מצליחים, הם חייבים לצאת מהמערה כדי להימלט מההצקות הבלתי פוסקות. אם ההרפתקנים מצליחים להביס את היתושים ולחקור את המערה, הם ימצאו בלב אחת הבריכות, שרשרת ועליה תלויה אבן חן אדומה בגודל ובצורה של ביצה. השרשרת היא שרשרת קסומה. אם הלובש את השרשרת מתקיף בעזרת נשק קפא"פ עשוי מתכת, הנשק שלו ילהט בחום עצום בזמן ההתקפה. הנשק יגרום נזק אש של 6ק1 נק"פ לכל מי שנוגע בנשק, זאת אומרת גם מי שאוחז בנשק וגם מי שנפצע ממנו, וזה בנוסף לנזק הרגיל שהוא עושה. כמובן שאם מי שמחזיק בנשק חסין לחום, הוא לא יספוג ממנו נזק.

## 16 – מערת אנשי מערות

השתמש במפה הזו כדי לתאר את המערה:



הכניסה למערה נראית משומשת היטב, וצעדים רבים שיוצאים ונכנסים ממנה. שבט קטן של אנשי מערות גר במערה הזו. ניתן לראות סימנים לאשפה שנקברה מסביב לכניסה למערה, המצביעים על כך שגרים בה זמן רב.

- A. על הקיר שעונות חניתות שראשן ראש אבן, ומונחים בערימה כמה גרזנים עם ראש אבן בפינת החדר. בנוסף, יש שקים עם אוכמניות טובות למאכל, וגזרים.
- B. אזור המפגש העיקרי של אנשי המערה. אנשי השבט, תריסר מהם, יהיו כאן.
- C. חדר שינה. יש כאן עורות על הרצפה, ושמיכות מפרוות שמונחות עליהן.
- D. חדר שינה. יש כאן עורות על הרצפה, ושמיכות מפרוות שמונחות עליהן.
- E. חדר שינה. יש כאן עורות על הרצפה, ושמיכות מפרוות שמונחות עליהן.

יש בסך הכול 12 אנשי מערות במערה הזו, 8 מבוגרים ו-4 ילדים. אנשי המערות לא יתקפו את ההרפתקנים אלא אם הם תוקפים אותם; אם מתפתח קרב, 4 מהמבוגרים ינסו לברוח עם הילדים, ו-4 יתקפו עם חניתות או גרזנים. אנשי מערות (קב"פ: 1, דרג"ש: 7 [12]), התקפות: חנית או גרזן (1ק8), גלגול הצלה: 17, מיוחד: פראות, תנועה: 12, נטייה: ניטרלי) מכיוון שאנשי המערות מגינים על המשפחה שלהם, הם מתקיפים בפראות מפתיעה, ונהנים מבונוס של +2 להתקפה. לאנשי המערות קשה מאוד לתקשר, משום שאין להם שפה, ויש להם חיים פשוטים מאוד, כמו לבעלי חיים.

### 17 – קרחת יער גדולה

בקרחת היער הגדולה הזו כמעט ואין צמחיה. הקרקע חשופה, ויש מעט סלעים ושיחים פזורים בה. למרות הגודל שלה, היא נראית נטושה ואפלולית. בקצה המזרחי של קרחת היער ישנו גרם מדרגות רחב חצוב בסלע, המוביל לראש הגבעה, שם ניתן לראות חומה מתפוררת, המקיפה מספר בניינים.

קרחת היער הזו נמצאת קרוב לבית הקברות, ואם הרוח נושבת מהכיוון הנכון, ניתן להריח את הקברים... השביל בסלע מוביל אל המנזר הנטוש.

### 18 – בית קברות

שיחי קוצים התחילו לצמוח באזור זה, בין אבנים מלבניות לבנות גדולות, המפוזרות ברוב האזור. במהרה אפשר להבין שמדובר בקברים עתיקים, וצמחי פרא השתלטו על בית הקברות.

רוב המצבות שבורות, ובכל מקרה שחוקות כך שאי אפשר לקרוא אותן. מי שמסתובב בבית הקברות, יקבל תחושה לא נעימה, וריח הקברים ילך ויתחזק.

אם ההרפתקנים מבלים בבית הקברות הזה זמן מה, משוטטים בו ומחפשים בין הקברים, שבעה מהקברים יפתחו לפתע, ויצאו מהם טורפי גופות (קב"פ: 2, דרג"ש: 6 [13]), התקפות: 2 טפרים (1ק3) ונשיכה (1ק4), גלגול הצלה: 16, מיוחד: חסינות, שיתוק, תנועה: 9 נטייה: תוהו) טורפי גופות חסינים ללחשי הקסמה ושינה. בכל

פגיעה של טפרים, על המטרה להצליח בגלגול הצלה או להיות משותקת ל-3ק6 סיבובים. בתוך אחד הקברים שממנו יצאו טורפי הגופות, יש שק עור קטן, ובו ארבע אבני ענבר, זהובות וגדולות. האבנים מלוטשות, וזוהרות באור השמש. כל אבן שווה 125 פ"ז בשוק ממוצע; בנוסף, האבנים זוהרות בקסם כוהני עתיק. כל עוד הן שלמות, הן פועלות כאילו הוטל עליהן לחש אור. כל דמות טובה יכולה לשבור אבן ענבר כזו במאמץ מסוים. שבירת אבן כזו תגרום לפרץ של אור שמש, שיגרום 4ק10 נק"פ נזק לכל אל-מת בטווח 30 מטרים מהדמות.



## המנזר הנטוש

אדמת המנזר הנטוש מכוסה בעשבים ושיחים דלילים. עצים צומחים בין אבני החומה, והשורשים שלה פירקו את החומה טוב יותר מכל מכונת מצור. בנייני המנזר והעמודים שלו עשויים גרניט, אז הם שלמים, אבל מכוסים כמעט לגמרי בירוקת, טחב, צמחים מטפסים, וכן הלאה.

### 20 – קסרקטין

בניין הרוס וריק זה שימש כמגורים עבור שומרי המנזר. החדרים ריקים כמעט לגמרי, מלאים באבק וזבל.

### 21 – בריכה ענקית

גוף מים גדול זה מלא במים ירוקים וכהים, ושפת הבריכה מרוצפת באבנים גדולות וחלקות.

המים חמים למגע, משום שהלבה מחממת אותם. הם מטונפים ולא טובים לשתיה ללא טיהור כלשהו. כל דמות ששותה מהם בלי לטהר אותם קודם תקיא את נשמתה, ותסבול ממחסר של 1- לכל הגלגולים למשך 48 שעות (אפשר לרפא בעזרת ריפוי מחלה).

### 22 – פיר קיטור

נקיק רחב זה נראה אפל וחסר תחתית. טחב גדל על צידי הנקיק, ואוויר חם עולה ממנו.

הנזק הזה מוביל לתוך הגבעה, היישר לאגם הלבנה. מי שיפול לתוכו, ימות ביסורים.

## 23 – קבר עתיק

הדלתות הכפולות לבניין הזה מעוטרות בתבליט של פרצוף מכוער ומעוות. פיו של הפרצוף פעור, וחושף שורות של שיניים חדות. ידי היצור מעטרות את עמודי הדלתות, כמעט ובוקעות החוצה לאחוז במתקרבים לדלת.

פרצופו של היצור מזכיר את הפסל מאזור 7.

בתוך האולם יש פסל עצום, הדומה לפסל של אזור 7, אבל עם שתי אבני אודם מלוטשות בחורי העיניים שלו. ניתן לעקור את האבנים מן הפסל, אולם דמות שתעשה זאת תסבול מקללה. על הדמות להצליח בגלגול הצלה. אם היא מצליחה, היא נופלת מהפסל וחוטפת 4ק1 נזק. אם היא נכשלת, הקללה רודפת אותה למשך 48 שעות, והיא סובלת ממחסר של 2- לכל הגלגולים. לחש הסרת קללה יוריד את הקללה מהדמות. מן האולם המרכזי יש דלתות אבן לאחוזות קבר, שבהן קבורים הנזירים שהיו במנזר הזה; כעת, הגופות והתכריכים הפכו לערימות של אבק.

## 24 – גן עשבים

שדה זה שימש בעבר לגידול צמחי מאכל ותבלינים. כעת, עשבי פרא וקוצים השתלטו עליו לחלוטין.

אין בשדה הזה דבר מלבד צמחים רגילים לחלוטין.

## 25, 27 – מגורי תלמידים

בעבר התגוררו כאן פרחי כהונה, נזירים מתלמידים, ואחרים. כעת, נשארו ערימות של כפיסי עץ, מסגרות חלולות, אבק וזבל היכן שהיו פעם מיטות, שידות, כיסאות ושולחנות.

בחדר אין דבר מעניין.

## 26 – חדר אוכל

חדר גדול זה מכיל שני שולחנות עץ ארוכים, מכוסים בטחב בעל גוון חולני ירוק-צהבהב.

הטחב אינו מזיק ואפילו אכיל; יש לו טעם דומה לקולורבי, והוא מזין. יש מספיק טחב ליצירת 10 מנות ברזל.

## 28 – מטבח

תנור שבור ושברי חרס מנותצים מפוזרים במטבח הנטוש הזה. בפינה הדרום-מזרחית ישנה ערימה של מה שהיה פעם זבל, ומאז עבר מספר מחזורי חיים. משפחת עכברושים גדולה הפכה את ערימת הזבל לביתה החם.

העכברושים יברחו אם יבריחו אותם בעזרת אלימות, רעש חזק, או אש. הערימה מצחינה ומבעבעת אם מחפשים בה, ואם מישהו מצליח לחפש בה, הוא ימצא 3 אבני ספיר, בשווי 75 פ"ז כל אחת.

## 29 – ספרייה

קירות החדר הזה מכוסים במדפים, ועליהם בלגן גדול. הניירות והעור של הספרים והמגילות התפוררו, והתערבבו אלו באלו. ברחבי החדר ישנם שולחנות וכיסאות שנרקבו והתפרקו לאורך השנים.

חיפוש מדוקדק בקרב כל ערימות האבק יגלה שתי מגילות קסומות. המגילות מכוסות ברונוות כחולות זוהרות, ומטיל לחשים, גם קוסם וגם כוהן, יכול לחקור אותן. כל מגילה היא **חד פעמית**, ומאפשרת למטיל לחשים לחקור אותה יחד עם אחד מהלחשים שלו, לבחירתו. לאחר חמישה ימים רצופים של חקירת המגילה והטלות חוזרות ונשנות של הלחש הנבחר, הלחש מתחזק והמגילה הקסומה מתכלה לגמרי. הלחש הנבחר מתחזק; אם הוא גורם נזק, יש בונוס של +2 לכל קוביית נזק, ואם הוא מאפשר גלגול הצלה, גלגול ההצלה נעשה במחסר של -2.

### 30 – גן המזרקה

אין גג וקרני השמש מכות באזור של המנזר ללא מפריע. מסביב לאזור ישנם תשעה עצי לבנה. האדמה מכוסה בשכבה עבה של דשא ופרחים. במרכז האזור ישנה בריכה שבקצה הדרומי שלה מזרקה שזורמת לתוך קערת אבן גדולה. המים זורמים מתוך הקערה, חזרה לבריכה. המים קרירים ונקיים למראה. האבנים על שפת וקרקעית הבריכה, והאבן ממנה עשויה המזרקה, לבנות כמו ענפי העצים.

כוהן יכול להרגיש קסם כוהני שעולה מתוך המים במזרקה. כל מי ששותה מן המים מגלגל 1ק4, ומיד ניצב בפני בחירה, בהתאם לטבלה. עליו לבחור מיד באחת משתי אפשרויות; אם השחקן מסרב לבחור, על המנחה לבחור עבורו באקראי בין שתי האפשרויות. המזרקה תעבוד פעם אחת בלבד עבור כל דמות, לא משנה במה היא בחרה.

תוצאה	אפשרות א'	אפשרות ב'
1	הדמות מיד מאבדת באופן תמידי נקודה בתכונה אחת לבחירתה.	על הדמות השותה לבחור דמות אחרת; הדמות שנבחרה מיד מאבדת באופן תמידי נקודה בתכונה אחת לבחירתה; הדמות השותה מיד מקבלת 2 נקודות באופן תמידי לתכונה אחת לבחירתה.
2	הדמות משותקת למשך 10ק2 סיבובים.	על הדמות השותה לבחור דמות אחרת; הדמות שנבחרה מאבדת את הראייה בעין אחת, לבחירתה; הדמות השותה מקבלת חסינות תמידית משיתוק.
3	הדמות מאבדת 2 נק"פ באופן תמידי מהנק"פ המקסימלי שלה.	על הדמות השותה לבחור דמות אחרת; הדמות שנבחרה מאבדת 2 נק"פ באופן תמידי; הדמות השותה מעלה את הנק"פ המקסימלי שלה ב-6.
4	הדמות נהנית מבונוס של +1 לכל הגלגולים שלה למשך ה-24 שעות הבאות.	על הדמות השותה לבחור דמות אחרת; הדמות שנבחרה סובלת ממחסר של -1 לכל הגלגולים שלה למשך ה-24 שעות הבאות; הדמות השותה נהנית מבונוס של +3 לכל הגלגולים שלה למשך ה-24 שעות הבאות.



### 31 – אולם תפילה

חמישה פסלים עצומים של אלים נשכחים תומכים בתקרת החדר הגדול הזה. הרצפה היא אבן חלקה ונקייה מאוד.

את שתי הדלתות הסודיות בחדר ניתן למצוא בגלגול רגיל למציאת דלתות סודיות.

### 32 – חדר ריק

שכבה עבה של אבק מכסה את רצפת החדר הריק הזה.

החדר אכן ריק.

### 33 – מאורת עוגים

חדר זה היה פעם חדר עבודה, אולם הריהוט שהיה בו נותץ ונזרק לפינה. שלושה יצורים גדולים הפכו אותו למאורה עבורם, יש ערימת עורות ופרוות ענקית בפינה אחת שם הם ישנים, ובור באמצע החדר, שם דולקת מדורה שממלאת את החדר בעשן וריח בשר שרוף. מסביב למדורה יושבים שלושה עוגים עצומים.

העוגים מיד יתקפו כל מי שנכנס לחדר. עוגים (קב"פ: 4 + 1, דרג"ש: 5 [14], התקפות: אלה (10ק1 + 1), גלגול הצלה: 13, תנועה: 9 נטייה: תוהו) כמו העוגים במאורה, גם הם סוחרי עבדים. הרוע שלהם מגן עליהם מקסמו של האל האפל, אך הם לא מודעים לכך.

### 34 – כלא גובלינים

חמישה יצורים ירוקים, כמעט עירומים, מטונפים ופתטיים מביטים בכם בחשש מפינת החדר; הם כבולים אלו לאלו בשרשרת ארוכה יחידה.

יש כאן חמישה גובלינים, עבדים שתפסו העוגים. הם לא ילחמו בדמויות, אלא ירצו להשתחרר ולברוח. אם הדמויות תוקפות אותם מסיבה כלשהי, הם פשוט יישכבו ויחכו למוות. אם מתחקרים אותם הם יוכלו לספר שחלק מן הצבא ההובגובליני נכנס למנזר מתוך כוונה להשתמש בו כבסיס צבאי, אולם זנח את הרעיון מהר מאוד כאשר הובגובלינים החלו למות בדרכים מסתוריות.

### 35 – חדר ציוד

נראה שמישהו בזמן האחרון ניקה את החדר הזה והחל לסדר אותו. הביאו לכאן ארגזים וחביות של ציוד, סלילי חבלים, מוטות עבור חניתות ונוצות עבור חיצים. אולם, הסידור של חדר הציוד הזה נפסק באמצע ונזנח מסיבה כלשהי.

אין בחדר הזה ציוד שימושי, מלבד כמה מאות מטרים של חבל איכותי.

### 36 – עוד חדר ריק

שכבה עבה של אבק מכסה את רצפת החדר הריק הזה.

קסם אפל כלא מתגנב סמוי בתוך החדר. הוא יתקוף את המטרה הראשונה שנכנסת לחדר במטרה להרוג, ולא יפסיק עד שיחסלו אותו. מתגנב סמוי (קב"פ: 8, דרג"ש: 3 [16], התקפות: נשיכה (4ק4), גלגול הצלה: 8, מיוחד: בלתי נראה, תעופה, תנועה: 12 נטייה: ניטרלי)

### 37 – מזבח עתיק

נראה שהחדר כולו מרוכז סביב הדמות של החיך התפלצתי המוכר, המלא שיניים חדות, המביט בכם מתוך גוש גרניט שחור במרכז החדר. במקום אבני חן, חורי העיניים הם חורים שחורים, השואבים את מבטכם, ונשמט אפכם, פנימה. רוח קרה חזקה מתחילה לנשוב מגבכם פנימה אל תוך החדר. לפני גוש האבן העצום ישנו סדק ברצפה, וקסדה זוהרת מונחת ליד הסדק.

הקסדה היא הקסדה של גרידו. ברגע שנפתחת הדלת, האל העתיק של המנזר יתחיל לתקוף את הדמויות. הרוח הקרה תנסה להעיף את הדמויות לתוך החדר. כל דמות ששתתה מהמזרקה באזור 30 ובחזרה באפשרות ב' נכשלת בגלגול הצלה אוטומטית ועפה לתוך החדר. דמויות שלא שתו או שבחרו באפשרות א' יכולות לנסות גלגול הצלה, ובמקרה של הצלחה הרוח לא מעיפה אותן לתוך החדר. בתוך החדר, גוש הגרניט מתעורר לחיים, קונקנות של קסם דם אפל בוקעות ממנו ותוקפות את ההרפתקנים. האל האפל מתחיל לנסות להרוג אותם. **אל אפל** (קב"פ: 12 דרג"ש: 3 [16] התקפות: מיוחד גלגול הצלה: 3 מיוחד: חסינויות, תנועה: 0 נטייה: תוהו) גוש הגרניט סופג חצי נזק מנשקים לא קסומים, והוא חסין לאש ולקור. בכל סיבוב האל האפל תוקף עם 3 זרועות. כל זרוע גורמת 10ק1 נזק אם פוגעת, ומתחילה לחנוק את המטרה שלה. מטרה שנחנקת מתה תוך 3 סיבובים. מטרה שנחנקת יכולה להשקיע את הסיבוב שלה כדי להשתחרר מזרוע שנחנקת אותה; הצלחה בגלגול הצלה תשחרר אותה מהזרוע. בנוסף, ניתן להתקיף את הזרוע כדי לשחרר קורבן שנחנק; לזרוע יש דרג"ש 5 [14], ו-20 נק"פ. אחרי שנגרם לה 20 נזק, היא משחררת את הקורבן שנחנק. במקום כל זרוע שנכרתת, צומחת זרוע אפלה חדשה. כל עוד גוש הגרניט שלם, הרוח הקרה ממשיכה לנשוב פנימה ומשאירה בפנים את הדמויות שנכשלו בגלגול הצלה או בחרו באופציה ב'. כאשר גוש הגרניט מתפורר, הרוח הקרה נפסקת, והשפעת האל האפל נעלמת מהמנזר.

### 38 – חדר הצטיידות

חדר גדול זה סודר ונוקה; נראה שהרכיבו מספר רב של מיטות מאולתרות, ואפילו לחלו לבנות מטבח זמני. אולם, החדר פונה במהירות ובחוסר סדר, מסיבה כלשהי.

בחדר זה התכוונו להשתמש כבסיס קדמי לפלישה של ההובגובלינים, אולם הקסם של האל האפל גירש את ההובגובלינים שהיו כאן. הדלת לחדר 39 חסומה, ואי אפשר לפתוח אותה.