

# מערות הרשע היסודני

## הרפתקת "חרבות וכשפים"

מאת איתי אסף רייזמן-גרייף בהשראת המודול הקלאסי

"מקדש הרשע היסודני" מאת גרי גייגס ופרנק מנטצר

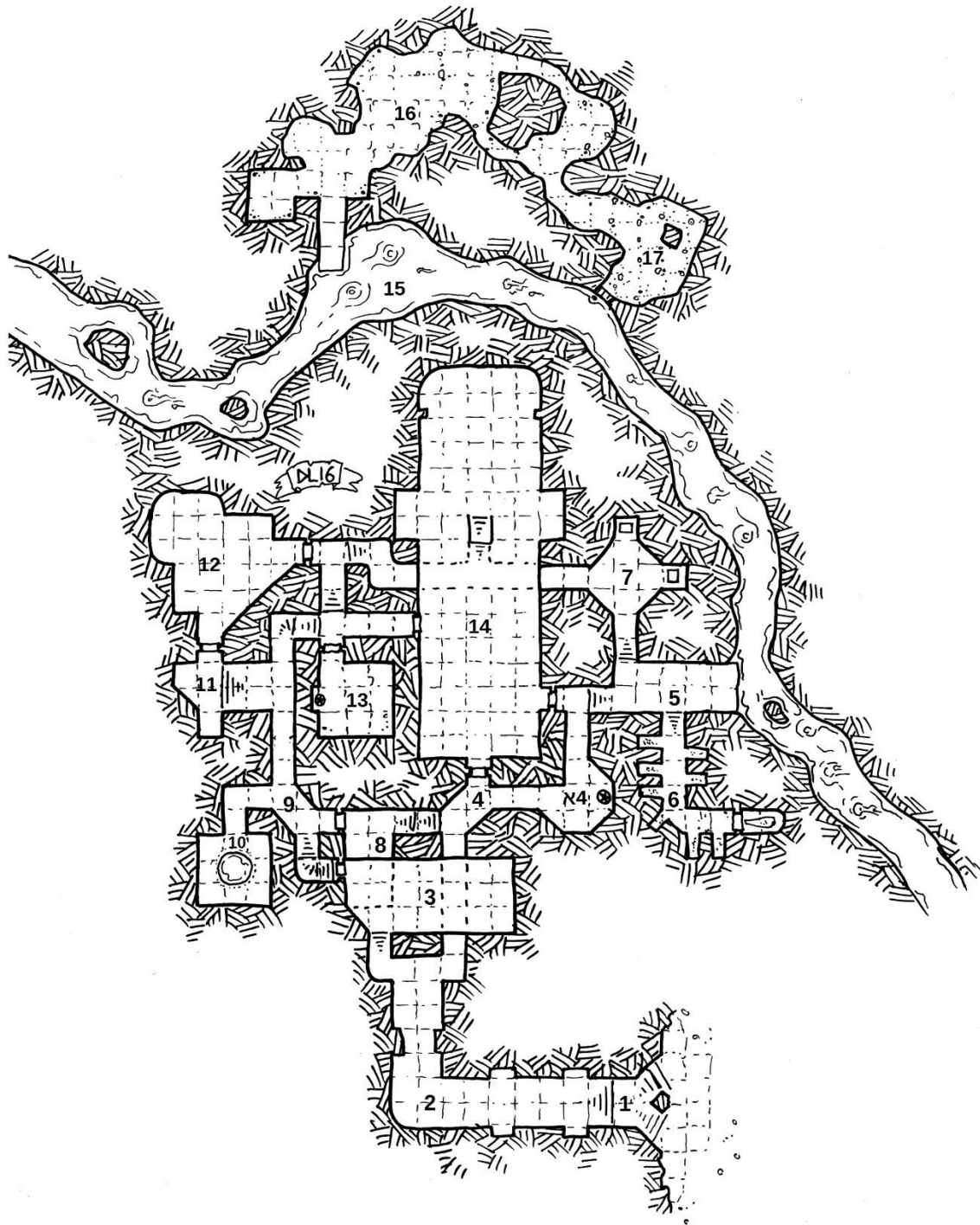
## רקע להרפתקה

שדה אכזרית; כת חסרת מעצורים; רשע, בצורתו היסודנית ביותר... בעוד שהכת מרחיבה את שליטתה ברחבי המקדש הקבור, השפעות הקסם המרושע מתפשטות מעבר לקירות המקדש, ומדביקות את הגבעות, הביצות, והמערות הסמוכות. עבור אנשי כפר הומלט, אין ברירה אלא להשתמש במטבעות האחרונות שלהם כדי לשכור חבורת הרפתקנים שתנקה את המערות הסמוכות מרשע, ותציל את הכפר...

ההרפתקה הזו מתחילה מול הכניסה למערות. לפני שההרפתקנים נכנסים למערות, הקרא להם את הקטע הבא:

יותר מאשר הגמול במטבעות זהב, השתכנעתם לעזור לאנשי כפר הומלט הפשוטים מתוך חמלה; התחיינות הפתטיות שלהם נגעו לליבכם. מישו חייב לעזור להם! ואתם הגיבורים שיעשו זאת. השמועות בכפר אומרות שבאזור קבור מקדש עם כוח מרושע עתיק, שחזר לפעול לאחרונה. הכוח הזה החל להשתחרר מכלאו, וסביבת הכפר החלה להידבק בהשפעות שלו – היער, השדות, אפילו המים הפכו להיות מסוכנים לשתיה. כאן נכנסתם אתם – דרך המערות שלפניכם זורם אחד היובלים של הנהר שכפר הומלט משתמש בו למי שתייה. לדעת אנשי הכפר, זה המקור לזיהום; פתרון בעיית הזיהום לא יפתור את כל הבעיות שלהם, אבל זו התחלה טובה. אחרי שטיפסתם במעלה הגבעה, מצאתם את הכניסה למערות, ועכשיו היא לפניכם – ונראה שהכניסה שופצה לאחרונה...

# מפת המערות



## פירוט המערות

עבור כל חלק במערות עם מספר, יש קטע מתאים בהמשך. שים לב כאשר מדרגות עולות או יורדות, כדי לשים לב אם חדר או מסדרון נמצאים מעל או מתחת חדר או מסדרון אחרים. גמדים, או דמויות אחרות עם רקע בעבודת אבן, יוכלו לזהות את ההבדלים בגובה בקלות.

### 1 – הכניסה למערות

מבט על הכניסה למערה מראה שהמערה עצמה נחצבה לפני זמן רב; אולם, נראה שבחודשים האחרונים, מישהו או מישהם חפר במדרגות ויישר אותן, כך שנוח יותר לרדת למעמקי המערות. בהמשך המסדרון יש כמה כוכים בקירות מימין ומשמאל; בכל כוך ישנו לפיד בתוך טבעת ברזל התקועה בקיר.

רצפת המערות מרוצפת באבן רחבה אפורה, ומכוסה בעפר ואדמה. ניתן לראות עקבות של אנשים, יוצאים ונכנסים מהמערות בימים האחרונים. במהלך היום הלפידים כבויים; בלילה הם דולקים, ומאירים את המסדרון. החציבה המקורית של המערה היא חציבה איכותית, הקירות ישרים יחסית והתקרה נראית יציבה.

### 2 – המשך המסדרון

בהמשך המערה, המסדרון פונה פנייה ישרה ימינה. באמצע המסדרון חלק מהקיר משמאל נסדק וקרס; נראה שמלכודת עתיקה הופעלה לפני כמה חודשים, וסלע עצום נפל מחור בתקרה ונמעך לתוך הקיר משמאל. זוג רגליים עם מגפיים והקצה התחתון של גלימה חומה נגלים מתחת לסלע; נראה שמישהו לא הצליח לזוז בזמן... מגפי העור מכוסים בשכבת דם שהתייבשה. בהמשך המסדרון מתפצל; המזלג הימני ממשיך ישר, ואילו במזלג השמאלי ישנו גרם מדרגות של מדרגות שעולות למעלה.

חיפוש מלכודות יגלה את מנגנון הפעלת המלכודת, שהופעלה כאשר מספר אנשים דרכו על המרצפות שנמצאות ממש מתחת לתקרה. אם ההרפתקנים יחשבו לחפש את המנגנון שהפעיל את המלכודת, הם ישימו לב שהמרצפות שהפעילו את המלכודות מעט גבוהות יותר מהמרצפות מסביב. הידע הזה יעזור להן לגילוי מלכודות בהמשך. אם יש דמות רגישה לקסם, או אם מישהו מטיל גילוי קסם, הם יגלו שהמגפיים קסומים, בקסם נקרומונטי. הדם שכיסה את המים התערבב בכישוף האפל של המקדש, וכעת המגפיים קסומים. בתור חפץ קסום, הם יתאימו את עצמם לגודל הרגליים של כל מי שילבש אותם.

#### מגפי דם יסודוני

בעת קרב, אם לובש המגפיים נפגע מנזק אש או מנזק קור, הנזק עולה ב-2 נקודות. כל פעם שלובש המגפיים מדמם (להחלטת השה"ם, אבל למשל כאשר הוא נדקר או נחתך מנשק חד) הדם שלו מתפרץ בלהבת אש כחולה, וגורם 3 נק"פ נזק למי שגרם לו לדמם.

### 3 – חדר האדמה הטמאה

שים לב שחדר זה נמצא מעל המסדרון באזור 4.

גרם המדרגות מוביל לחדר רחב, שנראה שנוקה לאחרונה. פינות החדר עדיין מלאות בערימות של אדמה ושברי אבן. בצד שמאל ישנה דלת אבן גדולה, שנראה שנפרצה לאחרונה. בצד ימין של החדר ישנן ארבע חביות עץ גדולות, שמילאו אותן באדמה ושברי אבן שנאספו מהחדר. החדר מואר במספר לפידים, התלויים על כל אחד מארבעת הקירות החדר.

אם אחד ההרפתקנים הוא כוהן או פלדין, הם ירגישו הילת רוע ברורה מהאדמה שבחביות. בחינה בעזרת גילוי רוע או גילוי קסם תגלה שהאדמה בחביות טומאה בטקס יסודני כלשהו. כעת זו **אדמה טמאה**. לאחר גילוי זה ההרפתקנים יוכלו להבין שאפשר להשתמש באדמה הטמאה הזו כדי להצמיח בה דברים טמאים, כדי לבנות מזבחי אבן טמאים, או כדי להפוך אזור כלשהו לטמא אם יכסו אותו באדמה הזו. הדלת למדרגות המובילות לאזור 9 נשברה בכוח, ואפשר לעבור דרכה בקלות יחסית.

### 4 – מסדרון ממולכד

מסדרון זה אינו מואר בלפידים; אם להרפתקנים אין מקור אור, הם לא יצליחו לראות בו כלום.

בהמשך המסדרון, יש התרחבות הנוטה ימינה. בהמשך מולכם ישנה דלת אבן גדולה, סגורה, מכוסה בחריטות. משמאל, גרם מדרגות ארוך וחשוך מוביל למטה. בהמשך מימין המסדרון ממשיך, ומתרחב למעין חדר מעגלי.

אם הדמויות בחנו את המרצפות מתחת למלכודת באזור 1, יש סיכוי של 1-3 בגלגול 1ק6 (גלגל עבורם או בקש ממנהיג החבורה לגלגל) שהן ישימו לב למרצפות ממולכדות באזור זה. אחרת, אם הם לא מחפשים מלכודות, ברגע שלפחות 3 אנשים יהיו באותו הזמן באזור ההתרחבות, המשקל שלהם יפעיל את המלכודת. האזור יתמלא בגז רעיל; על כל ההרפתקנים להצליח בגלגול הצלה, או לספוג 8ק3 נזק מרעל; אם הם מצליחים בגלגול, הם סופגים רק 1ק8 נזק. הגז הרעיל שוקע ונספג באדמה תוך 5 סיבובים; עד אז כניסה לאזור תחייב גלגול הצלה נוסף.

בחינה מקרוב של הדלת לחדר 14 תראה שמישהו חרט על האבן רונות קסומות של קסם יסודני של אדמה לפני מספר שבועות. הדלת נעולה בקסם חזק, וכדי לפתוח אותה נדרש **צופן קסום** כלשהו. אף אמצעי אחר, לא רגיל ולא קסום, לא יכול לפתוח אותה.

### 4א – פסל

אזור זה אינו מואר; אם להרפתקנים אין מקור אור, הם לא יצליחו לראות את האדמה או הפסל.

בסוף המסדרון, המסדרון מתרחב לחדר מעגלי בחלקו; בניגוד לרצפת המסדרון שמוביל לחדר, רצפת החדר מכוסה בשכבה עבה של אדמה טחוחה. משמאל, יש יציאה מהחדר והמסדרון ממשיך. צמוד לקיר המזרחי ישנו

פסל; הפסל עשוי חימר, ונראה כמו דמות אנושית לא מוגדרת וערומה. מסיבה כלשהי, החדר קריר יותר מהמסדרון שמוביל אליו.

בחדר הזה ישנה הקסמה קבועה של קסם יסודני מרושע. דמויות שרגישות לכך כמו כוהן או פלדין, או לחש גילוי רוע או גילוי קסם יאפשר לזהות את ההקסמה ומה יהיו ההשפעות שלה (ז"א השפעת הברכה והמלכודת הקסומה ביציאה מהחדר). להקסמה יש תפקיד כפול: היא משמשת כמלכודת ואזעקה, ומפעילה קסם שדומה ללחש ברכה. הדמויות צריכות להכיר את **הצופן הקסום** כדי ליהנות מהברכה. אם הן מכירות אותו ומשתמשות בו בחדר הזה, הן נהנות מתוסף של +1 להתקפה.

**גולם חימר** קב"פ: 10 (50 נק"פ),  
דרג"ש: 7 [12], התקפות: אגרוף  
(3ק10), גלגול הצלה: 5, מיוחד: חסינות  
לכלי נשק חותכים ודוקרים, חסין לכל  
הלחשים מלבד אלו שמשפיעים ישירות  
על אדמה, תנועה: 8, נטייה: ניטרלי

אם בוחנים את הפסל מקרוב, אפשר לראות שהוא הוכן ונאפה מתישהו בשבועות האחרונים. נראה שהוא לא הוכן במקצועיות גדולה במיוחד. אם מנסים לפגוע בפסל בצורה כלשהי, או מטילים עליו קסם כלשהו, הוא מיד מונפש ותוקף את הדמויות. לפסל יש נתונים של גולם חימר.

בחנינה של רצפת החדר תגלה שהוא כוסה בכוונה תחילה בשכבה

של אדמה שהובאה ממקום אחר. דמויות שראו את האדמה בחביות בחדר 3 יזהו את אותה אדמה. זו **אדמה טמאה** שמתחזקת את ההקסמה שבחדר. אם יוציאו את **האדמה הטמאה** מהחדר, ההקסמה תשבר, והפסל יהפוך לדומם.

הדמות הראשונה שיוצאת מהחדר ולא מכירה את **הצופן הקסום**, תפעיל מלכודת קסומה. היא תרגיש דגדוג קל בכל הגוף, והפסל מיד יתעורר לחיים ויתקוף את הדמות הקרובה ביותר. הפסל לא יעזוב את החדר ולא יכול לפעול שלא על **אדמה טמאה**. כל עוד ההקסמה פועלת, הפסל נהנה מבנוס של +1 לגלגולי ההתקפה שלו. המלכודת הקסומה תזמן את **ביהיים** מחדר 5. הוא יגיע במהירות לאזור, ויצטרף לפסל בהתקפה על הדמויות. אם הוא נכנס לחדר, גם הוא נהנה מבנוס של +1 לגלגולי ההתקפה שלו.

בהמשך המסדרון לכיוון אזור 5, המסדרון מסתיים בגרם מדרגות ודלת. מימין, גרם המדרגות יורד לכיוון חדר 5 ומראש גרם המדרגות אפשר לראות את כל חדר 5. הדלת משמאל היא דלת אבן כבדה, שלפני מספר שבועות תקעו את הצירים שלה כדי שלא תפתח. יידרשו שלושה הרפתקנים עם כוח משולב של 40 כדי לפרוץ את הדלת בכוח, או השפעה אחרת שמאפשרת לעצב אבן.

## 5 – מעבדה מאולתרת

בחדר זה ישנו את אחד מכוהני כת האדמה הטמאה, **ביהיים**. ביהיים עסוק במחקר שלו על הגופות של חברי הכת מלפני כמה דורות, ויהיה שקוע במחקר כך שאפשר להתנגב לתוך החדר שבו הוא עובד. אולם, אם ההרפתקנים הפעילו את המלכודת באזור 4, הוא כמובן ידע שיש פולשים למערות וירוץ לשם כדי לתקוף אותם. שנה את תיאור החדר בהתאם, אם ביהיים לא נמצא בו.

מראש גרם המדרגות, לאורן של מספר מנורות שמן התלויות מהתקרה, אתם יכולים לראות חדר מלא בערימות מפוזרות של עפר, שברי אבן, וזבל. בקירות משמאל ומימין ישנם גרמי מדרגות יורדים המובילים החוצה מהחדר. בין הערימות, הועמדו מספר שולחנות עץ מאולתרים: בעצם לוחות עץ פשוטים ולא מהוקצעים על רגליים. על אחד השולחנות ישנה גופה מכוסה תכריכים; ליד הגופה עומד גבר כבן חמישים, לבוש גלימה חומה פשוטה. לרגליו מגפי עור פשוטים, ועל ראשו מעין מצנפת עור חומה. הוא פותח את התכריכים בזהירות, מקלף אותם מן הגופה, בעודו ממלמל לעצמו בקול שקט. גם מהכניסה לחדר אתם יכולים להבחין שעל הצד הפנימי של התכריכים ישנן רונות קסומות, זוהרות בכתום. לחדר אין קיר מזרחי; החדר נפתח לתוך חלל חשוך וגדול,

לחדר אין קיר מזרחי; במקום זה, הוא נפתח לחלל תת קרקעי עצום, שבו זורם יובל תת-קרקעי. המים של הנהר קרים כל כך שמפגיע שהם אינם קפואים, משום שהם מים מקוללים. כל מי ששותה אותם, יקיא אותם מיד ויסבול מ-1ק6 נק"פ נזק. אם מנסים לשחות במים, הקור העצום של המים גורם ל-1ק4 נק"פ נזק קור כל סיבוב. בנוסף, כל 3 סיבובים של שחייה כל הרפתקן צריך לגלגל גלגול הצלה. בכישלון, הוא שותה בטעות ממי הנהר, וסובל מ-1ק6 נק"פ נזק רעל. מי שמפעיל את הצופן הקסום יכול לשחות במים בלי להיפגע מהקור, ושתיית המים לא גורמת לו נזק.

**ביהיים (נקרומנסר) קב"פ: 7 (28)**  
נק"פ), דרג"ש: 7 [12], התקפות: סכין (4ק1), גלגול הצלה: 7, מיוחד: לחשים, תנועה: 12, נטייה: תוהו בסיבוב הקרב הראשון, ביהיים יטיל מגן, שישפר את הדרג"ש שלו ל 2 [17] נגד התקפות מטווח, ו- 4 [15] נגד התקפות קפא"פ. בסיבוב השני, יטיל עצירת איש על 4 מטרות; בסיבוב השלישי יטיל קליע קסם נקרומנטי: ביהיים יורה 5 קליעים קסומים שפוגעים אוטומטית וגורמים 4ק1 + 1 נזק כ"א ומתרפא באותה כמות נזק. בסיבוב הרביעי והילך, ביהיים יטיל עצירת איש או קליע קסם נקרומנטי, בהתאם לנסיבות והחלטת השה"ם. ציוד: סכין, שיקוי צורת הדג, מגילת לחשים עם הלחש הזזת אדמה שלוש פעמים.

אם ההרפתקנים לא הפעילו את האזעקה, הן יצליחו להפגיע את ביהיים. בנוסף, ביהיים יניח שהם מכירים את הצופן הקסום, ולכן יתייחס אליהם בידידות. הוא יענה לשאלות שלהם בפתירות, אלא אם לדעת השה"ם השאלות של ההרפתקנים מרמזות שהם לא באמת חלק מהכת במקדש, ולמעשה מתחזים. במקרה שביהיים יחשוד שההרפתקנים הם מתחזים, הוא יספר להם שקר כלשהו שנועד להשאיר אותם בחדר, ואז ילך במהירות לכיוון אזור 7 ואז חדר 12. אם ההרפתקנים ינסו לעקוב אחריו, הוא יורה להם להישאר בחדר, ואם הם יסרבו, יתקוף אותם. אם ההרפתקנים מכניעים את ביהיים ולא הורגים אותו, הם יכולים לחקור אותו; ביהיים יספר להם מה שהוא יודע, אבל רק בתשובה לשאלות ישירות. הוא לא ינדב מידע, אבל גם לא ישקר, כי הוא שקרן גרוע ונשבר בקלות תחת לחץ; למרות זאת, הוא ישתדל לענות בקיצור ולבגוד בכת כמה שפחות. אם ההרפתקנים משחררים אותו לאחר החקירה, הוא ירוץ מזרחה לכיוון הנהר, יקפוץ למים, וישתמש בשיקוי צורת הדג שלו כדי להימלט.

## מה ביהיים יודע

- לפני כשנתיים, הנביאה הקימה את כת הרשע היסודני מחדש. ביהיים לא יודע מה שמה של הנביאה או מי היא באמת; הוא לא פגש אותה מעולם. חבר ותיק מהלימודים גייס אותו.
- כת הרשע היסודני שלטה באזור הזה לפני כשמונים שנה. חבורה מרשימה של הרפתקנים אמיצים ומוכשרים חיסלה את חברי הכת, שניסו לזמן את נסיכי סוף העולם. אולם, הם לא הצליחו להשמיד את המקדש של הכת לגמרי, ואיכשהו נסיכי סוף העולם הצליחו למשוך את הנביאה חזרה למקדש, ושם היא הקימה מחדש את הכת.
- הנביאה ראתה חזונות-אמת וחלמה נבואות ששכנעו אותה שהסוף קרב: ארבעת נסיכי סוף העולם יפרצו לעולם הזה מארבעת מישורי היסודות של הרשע, מישור ה**אדמה הטמאה**, המים המקוללים, האש האפלה, והרוח הרעה. כאשר יעשו זאת, הם ישמידו את העולם, יהרסו את כל הממלכות והמוסדות שנמצאים בו, וישלטו בחורבות שיישארו. המשרתים הנאמנים שלהם יקבלו עבדים ושפחות, וישלטו תחתיהם בתור נסיכים ואדונים. ביהיים הצטרף לכת הזו לא רק כדי ליהנות מעמדה בכירה אחרי סוף העולם, אלא גם בגלל שהכת מכירה סודות קסומים עתיקים שמעניינים אותו.
- ישנו צופן קסום; מי שיודע אותו יכול להתחמק מחלק מן ההגנות של המערות. ביהיים מכיר את הצופן הקסום וילמד את הדמויות אותו אם יכריחו אותו (ראה אזור 6 לפרטים נוספים).
- במערות הקבורה קבורים אנשי הכת הבכירים מן התקופה הקודמת שבה הכת הייתה פעילה. ביהיים פותח את התכריכים שלהם כדי ללמוד על הכישופים האפלים שהם נקברו איתם. הוא רק בתחילת המחקר שלו, ועוד לא למד דברים חדשים או מעניינים במיוחד.

## שיקוי צורת הדג

זהו שיקוי קסום, הנוזל בצבע תכלת עמוק, בתוך בקבוק זכוכית עבה מעוצבת כמו סלמון. השותה את השיקוי ישנה את צורתו: החלק התחתון של גופו יהפוך להיות סנפיר אפור ענקי, שיאפשר לו לשחות במהירות 18. בנוסף, הוא יכול לנשום ולפעול מתחת למים באופן רגיל. שינוי הצורה נשאר למשך שעה, ואי אפשר לבטלו לפני כן מלבד בעזרת לחש הסרת קללה. כל ציוד ששותה השיקוי לובש על חלקו התחתון של הגוף מתמזג בצורה החדשה שלו באופן קסום, וממשיך להשפיע עליו (במקרה של חפצים קסומים).

## 6 – מערת הקבורה

מסדרון זה אינו מואר; אם להרפתקנים אין מקור אור, הם לא יצליחו לראות בו כלום.

גרם מדרגות יורד לתוך מערה צרה, שבניגוד לחדר ממנו יוצאות המדרגות, נחפרה בצורה גסה במתכוון. הרצפה נשארה סלע לא מרוצף, והתקרה נמוכה ומחוספסת. לאורך הקיר ישנם כוכי קבורה; בתוך כל הכוכים מלבד אחד ישנן גופות מכוסות תכריכים, השוכבות על מדף סלע ארוך, עם הרגליים פנימה והראש לכיוון המסדרון. בקצה המסדרון ישנה דלת אבן גדולה, סגורה.



בכל כוץ מלבד אחד, שממנו ביהיים כבר הוציא את הגופה, ישנה גופה של מנהיג של כת הרשע היסודני שמת לפני עשרות שנים ונקבר כאן לאחר כבוד. הגופות מכוסות תכריכים שעליהן נכתבו רונות קסומות מהצד הפנימי, שמבטיחות שנשמתם של מנהיגי הכת תגיע למישורי הרשע היסודני, ולא למישורים אחרים. קוסם או כוהן בדרגה 9 לפחות יכולים לפענח את הרונות על התכריכים, וללמוד מהן כיצד להטיל את הלחש הזה, בנוסף ללחשים אחרים שהכת פיתחה (ראה אזור 14 לפרטים נוספים). לחש גילוי רוע או גילוי קסם יגלה שיש השפעות קסומות על הגופות. בכוץ השני בקיר השמאלי, ישנו שק עור ישן שחבוי מאחורי הגופה. חיפוש יסודי בכוץ יגלה אותו. בתוך השק יש 150 מטבעות זהב, ו-100 מטבעות כסף; המטבעות ישנות, ושייכות לממלכה שהייתה קיימת באזור לפני מאה שנה.

דלת האבן בקצה המסדרון תקועה והצירים שלה סדוקים. ניתן לפתוח אותה בעזרת לחש מתאים, או שתי דמויות עם כוח משולב של 24 לפחות יכולות לפתוח אותה בכוח. אם הדמויות מצליחות לפתוח את הדלת, הקרא להן את הקטע הבא:

דלת האבן הגדולה נפתחת בקול גרירה חזק. מעבר לדלת, ישנו כוץ גדול שנחצב באדמת הגבעה. באמצע הכוץ ישנו מזבח אבן גדול, מכוסה רונות החרוטות בו. על הכוץ שוכבת גופה נוספת, מכוסה תכריכים.

אם ההרפתקנים נוגעים בגופה או מנסים ללמוד את ה**צופן הקסום** מהמזבח, הגופה תתעורר ותתקוף אותם.

**מומיה יסודנית** קב"פ: 6 + 4 (31 נק"פ), דרג"ש: 3 [16], התקפות: אגרוף (12ק1), גלגול הצלה: 11, מיוחד: נפגעת רק מנשקים קסומים וגם הם גורמים חצי נזק, חסינה לאש וקור תנועה: 6, נטייה: תוהו, המכה של המומיה גורמת למחלה מרכיבה שמונעת ריפוי קסום ומורידה מהירות ריפוי רגיל ב-90%. לחש ריפוי מחלה מעלה מהירות ריפוי רגיל ל-50%. רק לחש הסרת קללה מסיר את המחלה הזו.

בחינת הגופה תראה שגם היא מכוסה בתכריכים כמו הגופות בחוץ, אבל תכריכים עבים יותר, ונדמה שיש עליהם רונות רבות יותר וצפופות יותר. בנוסף, ממש מקרוב אפשר לראות הבזקי אור כתום שעוברים בין התכריכים מפעם לפעם.

#### **הצופן הקסום**

בחינת המזבח מקרוב תגלה שהרונות שעליו מלמדות לחש קסום ספציפי; בניגוד לרוב הלחשים, את הלחש הזה כולם יכולים ללמוד, משום שהוא דומה לתפילה, או שבועה. זהו ה**צופן הקסום**. אפשר ללמוד את הלחש בלי להפעיל אותו.

מרגע שדמות למדה את ה**צופן הקסום**, היא יכולה לבחור להפעיל אותו או להפסיק להפעיל אותו בכל רגע. הפעלת ה**צופן הקסום** דומה לזמזום תפילה לא מובנת בליבך, שוב ושוב, כל הזמן. בקש מהשחקן של כל דמות שמפעילה את הצופן הקסום לציין בעפרון על דף הדמות כל שעה שעוברת שבה הדמות מפעילה את הצופן (חלקים של שעה נחשבים כמו שעה). כל עוד ההרפתקנים במערות, יש לעקוב אחר סך כל השעות שכל דמות הפעילה את ה**צופן הקסום**.

## 7 – מראות יהלום

בחדר זה יש אור קלוש, שבוקע מהמראות.

גרם מדרגות יורד לתוך מסדרון קצר, שנפתח מיד לחדר מעוין. בפינה השמאלית ישנו מסדרון ארוך שיוצא מהחדר. בפינה הנגדית והימנית ישנם כוכים ובהן זוג מראות גבוהות שפונות זו כלפי זו, כך שכל אחת מהן נמצאת בזווית ביחס לשאר החדר. נוגה קלוש בוקע משתי המראות, ומאיר את החדר באור חלש.

כל אחת מהמראות היא בגובה מטר ועשרים, ועומדת על מעמד עשוי שיש, שמחזיק אותה. כל מראה עשויה משכבת יהלום אחת, קסומה. לא ברור כיצד הצליחו למצוא, ללטש או לייצר חתיכת יהלום אחידה כזו, או מדוע היהלום אינו שקוף. מישוהו שרגיש לקסם שכזה, כמו כוהן או פלדין, ולחש גילוי רוע או גילוי קסם, יגלה שקסם טמא עולה משתי המראות ומשפיע על האזור שביניהן.

אם מישוהו עומד באמצע בין שתי המראות, והוא לא מפעיל את **הצופן הקסום**, הוא יראה את בבואתו חוזרת על עצמה עד אינסוף במראה; לולעת הבבואות חודרת את המחסום שבין הממדים, ומגיע למישור **האדמה הטמאה**. המראות מיד ינסו לגנוב את נשמתו. עליו לגלגל גלגול הצלה; אם הוא מצליח, הוא חוטף 2ק4 נק"פ נזק ומאבד את ההכרה. אם הוא נכשל, נשמתו נחטפת למישור **האדמה הטמאה**, ורוח זעם יסודנית ממלאת את גופו. ההרפתקן מיד יתקיף את חבריו לקבוצה ולא יפסיק להתקיף עד שיצליחו להכניע אותו או להרוג אותו. לחש הסרת קללה יגרש את רוח הזעם היסודנית ויחזיר את הנשמה שלו ממישור **האדמה הטמאה**. בין אם הוא הצליח או נכשל, הקסם של המראות נכבה ל-23 שעות.

אם מישוהו עומד בין שתי המראות ומפעיל את **הצופן הקסום**, המראה שעליה הוא מסתכל תראה לו מערה גדולה, ובה כמות עצומה של אבני חן מנצנצות. ההרפתקן ידע שהוא יכול להושיט את ידו דרך המראה, ולאסוף חופן של אבני חן. אם הוא עושה זאת, על השה"ם לגלגל: ההרפתקן מצליח לאסוף 3ק4 אבני חן, שכל אחת שווה 5ק12 מטבעות זהב. אחרי שהוא עושה זאת, הקסם של המראות נכבה למשך 23 שעות. המסדרון מחדר 7 לחדר 12 עובר מתחת לחדר 14. באמצע המסדרון ישנו גרם מדרגות שעולה למעלה, ומוביל לתוך חדר 14.

## 7א – אזור כניסה

אזור זה לא מואר, ואם אין להרפתקנים מקור אור, הם לא יראו דבר.

גרם המדרגות מוביל לרחבה קטנה, שלידה דלת אבן גדולה. דלת האבן סגורה, ונראה שחידשו אותה לאחרונה: הרחיבו את המסילה שהיא נמצאת בתוכה, והחליפו לה צירים, כך שתעבוד חלק יותר.

אם הדמויות בחנו את המרצפות מתחת למלכודת באזור 1, יש סיכוי של 3-1 בגלגול 1ק6 (גלגל עבורם או בקש ממנהיג החבורה לגלגל) שהן ישימו לב למרצפות ממולכדות באזור זה. אחרת, אם הם לא מחפשים מלכודות, ברגע שלפחות שני אנשים יהיו באותו הזמן באזור הכניסה, המשקל שלהם יפעיל את המלכודת. האזור יתמלא

בבת אחת ברסיסי קרח וברד חדים כתער. על כל ההרפתקנים שנמצאים באזור לגלגל גלגול הצלה. בהצלחה, הם סופגים 6ק1 נק"פ נזק חותך. בכישלון, הם סופגים 6ק2 נק"פ נזק חותך ועוד 6ק2 נק"פ נזק מקור. דלת האבן סגורה ונעולה מבפנים. לחש מתאים או פריצת מנעולים יפתחו אותה.

## 8 – חדר רטוב וקר

חדר זה אינו מואר; אם להרפתקנים אין מקור אור, הם לא יצליחו לראות בו כלום.

גרם המדרגות הארוך מוביל לתוך חדר שתקרתו נמוכה, והאוויר בו קר במיוחד. רצפת החדר מכוסה בשכבה לא עמוקה, כמה סנטימטרים של מים קרים מאוד, שמקורם לא ברור. המים כהים מאוד, ואתם לא יכולים לראות את רגליכם בתוך המים.

בחדר הזה ישנה הקסמה קבועה של קסם יסודני מרושע. דמויות שרגישות לכך כמו כוהן או פלדין, או לחש גילוי רוע או גילוי קסם יאפשר לזהות את ההקסמה ומה יהיו ההשפעות שלה (ז"א השפעת *ההאטה* או *ההאצה*). כאשר ההרפתקנים חוצים את החדר, הם יכולים להרגיש את המים הקפואים מטפסים במעלה הבגדים שלהם, מספיגים את מה שהם נועלים, את המכנסיים שלהם, עד שהם מכסים את כל הגוף. זה לא משנה מה הם לובשים, גם אם זה לא מבד, זה עדיין יהיה ספוג ממים, אלא אם לדמות יש משהו שמגן עליה מהקסמות או קללות. אם ההרפתקן משתמש ב**צופן הקסום**, המים יפעלו עליהם כלחש *האצה* למשך שעה: ההרפתקן ינוע ויתקוף במהירות כפולה. אם ההרפתקן לא משתמש ב**צופן הקסום**, המים יפעלו עליו כמו לחש *האטה* למשך שעה: הוא ינוע ויתקוף בחצי המהירות. כדי שהמים יפעלו על ההרפתקן להיות במים במשך סיבוב לפחות ולנוע בחדר. אם ההרפתקנים מוצאים דרך לחצות את החדר בלי להיכנס למים, הם לא ישפיעו עליהם. כפינה הצפון-מערבית של החדר ישנה דלת אבן גדולה, פתוחה, שניתן לעבור דרכה בקלות.

## 9 – מסדרון ממולכד

מסדרון זה אינו מואר; אם להרפתקנים אין מקור אור, הם לא יצליחו לראות בו כלום.

המסדרון מתרחב, וההתרחבות נוטה שמאלה. מעבר לנטייה, המסדרון ממשיך ישר, או ימינה. המסדרון מכוסה בשכבה לא עמוקה של מים כהים, קרים.

אם הדמויות בחנו את המרצפות מתחת למלכודת באזור 1, יש סיכוי של 1-3 בגלגול 6ק1 (גלגל עבורם או בקש ממנהיג החבורה לגלגל) שהן ישימו לב למרצפות ממולכדות באזור זה. אחרת, אם הם לא מחפשים מלכודות, ברגע שלפחות 3 אנשים יהיו באותו הזמן באזור ההתרחבות, המשקל שלהם יפעיל את המלכודת. סופת קרח ממלאת את האזור כולו, וגורמת ל-10ק3 נק"פ נזק קור לכל מי שנמצא באזור, ללא גלגול הצלה. סופת הקרח נשארת סיבוב אחד, ואז נעלמת.

בניגוד לאזור 8, המים שמכסים את המסדרון כולו אינם מוקסמים. הם סתם קרים.

## 10 – הבאר לסוף העולם

בחדר זה יש אור שבוקע מהבאר, ומאיר את החדר.

קירות החדר הזה חלקים במיוחד, והאוויר לח וקפוא. התקרה גבוהה במיוחד, ומים נוטפים ממנה כל הזמן. במרכז החדר ישנה באר עגולה, ששפתה בנויה מאבן אפורה. המים מתוך הבאר עולים, ונשפכים מעבר לשפת הבאר אל רצפת החדר, ומשם מטפסים במעלה הקירות אל התקרה, ואז נופלים מהתקרה לרצפה במעין טפטוף תמידי. אור בוקע מהבאר, כאילו זורח בתוכה משהו.

המים בחדר כולו הם **מים מקוללים**, ומישהו שרגיש לקסם שכזה, כמו כוהן או פלדין, ולחש גילוי רוע או גילוי קסם, יגלה שקסם טמא ממלא את מי הבאר ומשפיע על מי שמביט לתוכה. ההשפעה של הבאר גורמת לזה להיראות כאילו בתוך הבאר ישנו ירח מיניאטורי שזורח, ומאיר את המים בבאר ואת החדר. הרפתקן שעומד ומביט באור הירח, ולא מפעיל את **הצופן הקסום** חייב לגלגל גלגול הצלה. אם הוא מצליח, הוא חוטף 4ק2 נק"פ נזק ומאבד את ההכרה. אם הוא נכשל, הוא הופך לליקנטרופ. בירח המלא הבא, הוא יהפוך לעכברישי. בזמן שהירח המלא זורח בשמיים, הוא מאבד לגמרי את העשתונות ויתקוף את מי שלידו, וינסה להפיץ את מחלתו כמה שיותר. בשאר הזמן, הוא יכול לשנות צורה לעכברישי או לעכברוש ענק, לשלוט בעכברושים, ונפגע רק מכלי נשק כסופים או קסומים. אם ההרפתקן מפעיל את **הצופן הקסום** ומביט באור הירח, אמור לו שהוא רואה חזיון, אבל הוא מיד שוכח אותו. אותו הרפתקן מקבל השפעה אחת של **ראיית עתיד**. בכל נקודה במשחק, עבור כל גלגול 20, בין אם שלו, של אחד מחבריו או של אויב כלשהו בטווח ראייה, אחרי הגלגול, אם תוצאת הגלגול לא מוצאת חן בעיניי ההרפתקן, הוא מיד יכול להפוך כשלון להצלחה, הצלחה לכשלון, פגיעה לפספוס, או פספוס לפגיעה. מה שיקרה הוא, הגלגול ותוצאותיו הם למעשה החזיון שההרפתקן ראה כאשר הביט בבאר; כך הוא מיד ידע מה הוא צריך לעשות כדי להימנע מהגלגול, ואז יעשה זאת. החזיון עובד כמה שניות קדימה – זה אומר שההרפתקן יכול להשפיע על גלגול אחד עם תוצאות מיידיות.

הרפתקן שייכנס לתוך הבאר, יחטוף 6ק1 נק"פ נזק בסיבוב מהקללה, לא משנה אילו אמצעי הגנה יש לו. עומק הבאר הוא אינסופי, וההרפתקן לא יכול לשחות עד סופה, או למצוא משהו בתוך המים, גם לא את הירח.

## 11 – אמנות קרח

בחדר זה יש אור שבוקע מהקרח, ומאיר את החדר.

מדרגות רחבות עולות אל רחבה נקייה, שבצד אחד שלה דלת אבן גדולה, ובצד הנגדי כוך ובו פסל קרח עומד זקוף. מים כהים, קפואים, זורמים מתחת לדלת האבן הגדולה, ממלאים את הרחבה, ואז זורמים במורד המדרגות הרחבות. מול המדרגות הרחבות, הקיר הנגדי מכוסה בקרח, שחלקים ממנו כהים יותר או בהירים יותר. החלקים הכהים והבהירים יוצרים צורות ודמויות, כך שהקרח נראה כמו ציור קיר ענקי: הציור מראה אולם ענקי, ובמרכזו ספרה שחורה לחלוטין. מתוך הספירה יוצאים 4 חזיזי ברק, או זרועות תמנון, לא ברור, ואוחזים בארבעה בני אדם שמתעוותים באימה וכאב. מסביב לספרה, הזרועות וארבעת בני האדם הסובלים, ישנו מעגל מורכב ממספר לא ברור של דמויות מטושטשות בגלימות רחבות, חלקן נושאות ידיהן לתקרה, אחרות על הברכיים ידיהן משולבות בתפילה.

דלת האבן לחדר 12 סגורה ונעולה; לחש מתאים או פריצת מנעולים יפתחו אותה.

**מתגנב סמוי** קב"פ: 8 (45 נק"פ),  
דרג"ש: 3 [16], התקפות: "נשיכה"  
(4ק4), גלגול הצלה: 8, מיוחד: בלתי  
נראה, תעופה, תנועה: 12, נטייה:  
ניטרלי

פסל הקרח נראה כמו סוג של דמות חסרת תווים, כמעט חצי בן אדם: חזה וממנו יוצאות שתי זרועות חסונות המסתיימות בטפרים ארוכים וחדים, ראש חסר תווים לחלוטין, והחלק התחתון נהיה צר יותר ויותר, כך שאין לדמות רגליים. הפסל הוא פסל קרח רגיל, ואינו מונפש; עם זאת, בחינה מדוקדקת תגלה

שבאמצע הפסל ישנו יהלום גדול, שנראה מלוטש ואיכותי, בגודל ביצת תרנגולת. אם שוברים את הפסל (הוא עשוי קרח, זה לא קשה לשבור אותו), אפשר לקחת את היהלום. היהלום הוא חפץ קסום: **אבן הכפור**. בחדר הזה יש מתגנב סמוי. המתגנב הסמוי יתקוף את הדמויות אם הן ינסו לפרוץ את הדלת או לשבור את פסל הקרח. הוא לא יתקוף הרפתקנים שמפעילים את **הצופן הקסום** אלא אם הם מתקיפים אותו.

### **אבן הכפור**

אבן הכפור היא יהלום גדול, מלוטש ואיכותי. היהלום קסום, ולכן רק אש דרקונים יכולה להרוס אותו. לאבן הכפור יש ארבע יכולות:

- המחזיק יכול להשתמש באבן כדי לירות קליע כפור מהאבן. המחזיק מגלגל גלגול התקפה כאילו השתמש בקשת ארוכה; אם הוא פוגע, המטרה סופגת 1ק6 נק"פ נזק קור. בנוסף, אם המטרה חוטפת נזק קור נוסף ב-3 הסיבובים הקרובים, הנזק מוכפל. המחזיק יכול לירות קליעי כפור ללא הגבלה.
- פעם ביום, המחזיק יכול להשתמש באבן כדי להטיל *סופת קרח*, כמו הלחש.
- פעם ביום, המחזיק יכול להקסים כלי נשק אחד. למשך 10 סיבובים, כלי הנשק מקבל +1 להתקפה, וגורם 1ק6 נק"פ נזק כפור, בנוסף לנזק הרגיל שלו, אם הוא פוגע.
- פעם ביום, המחזיק יכול ליצור מגן קרח מסביב לעצמו או מטרה אחת אחרת. המגן הקרח יספוג את הלחש הבא שמוטל, ויישבר. אם לא הוטל על המטרה לחש בשעה שאחרי השימוש, המגן יימס.

## **12 – מערת הקור**

חדר זה מואר באור חזק שבוקע מכל הקרח שנמצא בו.

החדר הגדול הזה כולו מכוסה קרח; הרצפה קפואה, הקרח תיפס על הקירות ומכסה את התקרה כולה. שכבת הקרח עבה, אטומה, וזוהרת באור לבן. מתוך הרצפה בכל רחבי החדר עולים זקיפי קרח, פוגשים נטיפי קרח שיורדים מהתקרה. הקרח נמס וקופא, שוב ושוב, יוצר בורות קטנים וקפלי קרקע ברצפה. ליד אחד הזקיפים הגדולים עומדת אישה גבוהה, יותר משני מטר, רזה באופן קיצוני, שעורה כחול ושיערה שחור לגמרי; היא לבושה בבגדי עבודה פשוטים. שתי קרני אור בוקעות מידיה, ומעצבות בדרך קסם את זקיף הקרח שלפנייה, והיא יוצרת ממנו פסל. משני צדדיה עומדים שני יסודני מים, צורות מים גבוהות ורחבות, שנראות כמו גל שניתק מן הים, וממשיך איכשהו להתקיים באוויר בלי מים אחרים מסביבו. המים של יסודני המים כהים מאוד.

**רחש (כוהנת כפור) קב"פ:** 7 (28 נק"פ), דרג"ש: 5 [14], התקפות: מיוחד, גלגול הצלה: 7, מיוחד: חסינה לנזק קור, סופגת נזק כפול מאש או חום לחשים, תנועה: 12, נטייה: תוהו בכל סיבוב רחש תעשה אחד משלושה דברים: ריפוי נזול, רחש יורה סילון של מים לעבר אחד מיסודני המים אם הוא עדיין קיים, ומרפאת לו 6ק3 נק"פ. חנית קרח, רחש מטילה חנית קרח לעבר מטרה כלשהי; המטרה סופגת 6ק3 נק"פ נזק, או חצי אם מצליח בגלגול הצלה. זרימה, רחש נכנסת לתוך רצפת הקרח, הופכת למים, ויוצאת בנקודה אחרת בחדר, לבחירתה. ציוד: טבעת הגנה מקללות (+2 לגלגולי הצלה, מכיל 13 מטענים, שימוש במטען כדי להטיל הסרת קללה כמו כוהנת דרגה 10)

בחדר יש את אחת מהכוהנות הגדולות של הכת, הכוהנת רחש. אם בקרב ההרפתקנים יש מישהו שמפעיל את הציופן הקסום, רחש תניח שהם חלק מהכת, ותתנהג אליהם בדידות. היא לא זוכרת שנעלה את הדלתות, ולכן לא תשים לב שהם נאלצו לפרוץ פנימה כדי להיכנס (אלא אם עשו זאת בכוח, ומשכו תשומת לב; במקרה כזה, היא תדע שהם עוינים לה). היא תענה לשאלות שלהם בפתיחות, אלא אם לדעת השה"ם השאלות של ההרפתקנים מרמזות שהם לא באמת חלק מהכת, ולמעשה מתחזים. במקרה שרחש חושדת שהם מתחזים היא תורה להם לעזוב את החדר. אם הם מסרבים, היא תתקוף. בזמן הקרב, נטיפי קרח נופלים מהרצפה; בכל סיבוב, בחר הרפתקן אחד באופן אקראי – על אותו הרפתקן להצליח בגלגול הצלה או לספוג 6ק2 נק"פ נזק מנטיף שנפל עליו. בנוסף, הקרח חלקלק במיוחד; כל פעם שהרפתקן זז יותר מ-10 רגל בסיבוב, עליו להצליח בגלגול הצלה, או שהתנועה שלו מסתיימת והוא נופל לאדמה.

אם ההרפתקנים מכניעים את רחש ולא הורגים אותה, הם

יכולים לחקור אותה; רחש תספר להם מה שהיא יודעת, אבל תנסה להגזים ולהפריז ככל האפשר, ולתבל את תשובותיה בגידופים ועלבונות. היא לא תשקר, אבל היא תנסה לגרום לתשובות שלה להיות מפותלות ולא מועילות. אם ההרפתקנים משחררים אותה לאחר החקירה, היא תרוץ לעבר חדר 10, ותקפוץ לתוך הבאר. מלבד רחש יש בחדר שני יסודני מים. יסודני המים לחלוטין תחת שליטתה של רחש, ולא יעשו דבר ללא פקודה מפורשת ממנה, אפילו אם מתקיפים אותם. הם כמובן יתקיפו כל מי שהיא תורה להם להתקיף.

#### מה רחש יודעת

**יסודן מים קב"פ:** 8, דרג"ש: 2 [17], התקפות: מכה (6ק3), גלגול הצלה: 8, תנועה: 6, שחיה: 18, נטייה: ניטרלי סופגים נזק כפול מאש או חום.

- לפני כשנתיים, הנביאה הקימה את כת הרשע היסודני מחדש. רחש לא יודעת מה שמה של הנביאה או מי היא באמת; היא לא פגשה אותה מעולם. רוח יסודנית של מים גייסה אותה לכת.

- כת הרשע היסודני שלטה באזור הזה לפני כשמונים שנה. חבורה מרשימה של הרפתקנים אמיצים ומוכשרים חיסלה את חברי הכת, שניסו לזמן את נסיכי סוף העולם. אולם, הם לא הצליחו להשמיד את

המקדש של הכת לגמרי, ואיכשהו נסיכי סוף העולם הצליחו למשוך את הנביאה חזרה למקדש, ושם היא הקימה מחדש את הכת.

- הנביאה ראתה חזונות-אמת וחלמה נבואות ששכנעו אותה שהסוף קרב: ארבעת נסיכי סוף העולם יפרצו לעולם הזה מארבעת מישורי היסודות של הרשע, מישור **האדמה הטמאה**, **המים המקוללים**, **האש האפלה**, ו**הרוח הרעה**. כאשר יעשו זאת, הם ישמידו את העולם, יהרסו את כל הממלכות והמוסדות שנמצאים בו, וישלטו בחורבות שיישארו. המשרתים הנאמנים שלהם יקבלו עבדים ושפחות, וישלטו תחתיהם בתור נסיכים ואדונים. רחש הצטרפה לכת הזו משום שהיא מאמינה שהטבעת העולם כולו במים מקוללים זה רעיון טוב. היא פנאטית דתית בקטע הזה.
- ישנו **צופן קסום**; מי שיודע אותו יכול להתחמק מחלק מן ההגנות של המערות. רחש מכירה את **הצופן הקסום** ותלמד את הדמויות אותו אם יכריחו אותה (ראה אזור 6 לפרטים נוספים).
- המים המקוללים מאפשרים לרחש ליצור קרח מקולל, וממנו היא יכולה לייצר חיילים ומפלצות של קרח, שלא יימסו באור השמש. רחש אמורה לייצר צבא של יצורים כאלו עבור הנביאה, כדי לסייע בקידום מטרת הכת ובהבאת סוף העולם.

### 13 – האביר המאובן

חדר זה אינו מואר; אם להרפתקנים אין מקור אור, הם לא יצליחו לראות בו כלום. הדלת לחדר זה סגורה, נעולה ותקועה. גם אחרי שפורצים את הדלת בעזרת לחש או יכולת פתיחת מנעולים, יש לפתוח את הדלת בכוח; שתי דמויות עם כוח משולב של 24 ומעלה יכולות לפתוח את הדלת.

החדר הרחב הזה מכוסה אבק; בעבר הרחוק נראה שהיה חדר מגורים מפואר כלשהו, אבל מן המכתבה, הכיסא, השולחן בצד, המיטה, נשארו רק ערימות אבק ולכלוך גבוהות בצורות שבקושי אפשר לזהות את הרהיטים שהיו. בפנית החדר ישנו פסל עשוי אבן; הפסל מפורט ברמה מדהימה שגורמת לו להיראות כמעט אמיתי: איש משורין, מניף חרב ביד אחת ומרים מגן ביד שנייה; פרצופו מעווה בהבעת כעס ואימה.

הפסל הוא למעשה האביר ריי צעד-רקיע, אחד ההרפתקנים האמיצים והמוכשרים שנכנסו למקדש כדי להביס את הרשע שהיה בו. אחת ממשרתי הכת, מדוזה, הפכה אותו לאבן. אם ההרפתקנים מבינים שמדובר באדם שהפך לאבן, הם יכולים להפוך אותו חזרה לאדם בעזרת לחש הפיכת אבן לבשר או לחש הסרת קללה. אם ריי צעד-רקיע יהפוך חזרה לאדם, הוא יהיה מבולבל ואולי יחשוב בהתחלה שההרפתקנים הם עוינים לו (במיוחד אם אחד מהם או יותר מפעיל את **הצופן הקסום**) אבל אפשר יהיה להסביר לו מה קורה במהרה. מיד כאשר הוא מבין מה קורה, האביר יבקש להצטרף להרפתקנים ולסייע להם. הוא גם ישתף איתם את כל המידע שהוא יכול כדי לעזור להם להתמודד עם הסכנות במערות.

מה ריי יודע

- ישנה ברייה בת מיליוני שנים, בעלת רשע עתיק וחסר גבול, הקיימת במישור אחר. צורתה האמיתית של הברייה בלתי נתפסת על ידי בני התמותה; המעטים שפגשו בה זוכרים רק את העין האחת שלה, ספרה אפלה עצומה, שבולעת את האור, ומקיא הרס וטמאה.

**ריי צעד-רקיע (אביר הצדק) קב"פ: 12**  
 (100 נק"פ), דרג"ש: 2 [17], התקפות:  
 חרב ארוכה (8ק1+3), גלגול הצלה: 3,  
 מיוחד: הגנה על חבר, תנועה: 12, נטייה:  
 טוב  
 ציוד: שריון לוחות מלא, מגן, חרב ארוכה  
 קסומה (3+ להתקפה ולנוק), 3 שיקויי  
 ריפוי (8ק3 נק"פ כל אחד), גלימת  
 האלפים, חגורת כוח ענקים, סכין כסופה  
 הגנה על חבר: פעם בסיבוב, ריי יכול  
 לזנק אל מול התקפה, השפעה, או לחש  
 אחד, ולספוג אותם במקום המטרה  
 המיועדת שלהם. ריי יכול לעשות עבור  
 התקפה, השפעה או לחש אחד בלבד  
 בסיבוב.

- הברייה הזו, שריי מכנה "המשחית", השתלט על ארבעה מישורי יסודות; הוא הפך את השליט של כל אחד מהמישורים הללו למשרת רב כוח ומרושע כמוהו, ומשתמש בהם כדי להרחיב עולמות. אלו מישור **האדמה הטמאה**, **המים המקוללים**, **האש האפלה**, ו**הרוח הרעה**. "המשחית" שם את עינו האפלה על העולם הזה, והוא מעוניין להחריב אותו.
- הברייה הזו אינה יכולה להשפיע על המישור הראשוני ישירות, אלא אם מאפשרים לה, דרך טקסים אפלים וקסמים נוראיים. לכן, היא מתקשרת עם אנשים בעזרת חלומות, חזיונות, רעיונות מטורפים. בדרך זו היא הצליחה למשוך אליה קוסמים וכוהנים, שהקימו כת ובנו מקדש, ועבדו אותה. אותה כת ניסתה לזמן את משרתיה של הברייה הזו, שאותם כינו "נסיכי סוף

העולם" – וזו הנקודה שבה ריי וחבריו התערבו. הם הגיעו לעמק שבו נמצא המקדש של הכת הזו כדי לעצור אותם. הם הצליחו להביס את רוב משרתיהם של מנהיגי הכת, והתכוונו לפרוץ לתוך אולם התפילה הראשי, כאשר נפלו למארב. אחת המשרתות של מנהיגי הכת הייתה מדוזה, והיא הפכה את ריי לאבן. זה הדבר האחרון שהוא זוכר.

- אנשי הכת מתפללים לברייה הזו, והתפילה לברייה הזו מכתימה את נשמתם. היא מפרקת את הווייתם ויוצרת בתוכם ריק. ככל שהם עושים זאת יותר, כך קל יותר לברייה הזו להשפיע עליהם. הם משתמשים בתפילה הזו כדי לזהות אחד את השני ולתקשר אחד עם השני.
- המקדש נבנה עם מלכודות רבות, משום הסדזים העמוק של ראשי הכת. אולם, ההנדסה שלהם מעט פגומה – ניתן לזהות את המלכודות דרך הגבהה קלה של המרצפות שמפעילות את המלכודות (הידע הזה שקול לגילוי המרצפות המוגבהות באזור 1).
- אנשי הכת הבכירים, הקוסמים והכוהנים, היו מתעלים אנרגיה יסודנית מהמישורים עליהם השתלטה הברייה; האנרגיה הזו הייתה נותנת להם כוח, אבל גם משנה אותם.



## 14 – אולם התפילה הגדול

במרכז האולם הגדול ישנה ספרה שחורה לחלוטין. מתוך הספרה יוצאים ארבעה מחושים, או ארבע זרועות תמנון, או ארבע קנוקנות של חושך – לא ברור. בקצה כל זרוע כזו, מוחזק איש לבוש גלימה חומה; קסם אפל בוקע מהספרה ולתוך האנשים המוחזקים, והם מתעוותים בכאב, וצורחים באימה. ארבעה כדורי כוח בוערים מסתובבים בעצלתיים ברחבי התקרה, ומאירים את החדר.

אם ההרפתקנים נכנסים לתוך החדר, הייצוג של הבריה יתקוף אותם. הספרה לא יכולה לתקוף ישירות; במקום, היא מנסה להשתלט על הרפתקנים שהפעילו את **הצופן הקסום**. בכל סיבוב, הספרה מנסה להשתלט על אחד ההרפתקנים; על אותו הרפתקן לגלגל 12ק1. אם התוצאה שווה או נמוכה למספר השעות שהפעיל את **הצופן הקסום**, "המשחית" משתלט על ההרפתקן לגמרי, ומורה לו לתקוף את חבריו עד המוות. בינתיים, הוא ממשיך להשתלט על עוד מהם. אם התוצאה גבוהה ממספר השעות שהפעיל את **הצופן הקסום**, הברייה לא משתלטה עליו, אבל יש לסמן כאילו עברה עליו שעה נוספת (כך שאם היה כתוב שהשתמש בצופן במשך 4 שעות, תוסיף שהשתמש בו במשך 5 שעות). אם אף הרפתקן לא הפעיל את **הצופן הקסום**, אין לברייה במה להיאחז והיא לא יכולה להשחית אותם. בנוסף, הברייה זורקת את ארבעת האנשים שהיא מחזיקה לעבר ההרפתקנים. בעודם נזרקים, האנשים הללו עוברים טרנספורמציה שהופכת אותם לארבע מפלצות יסודניות, השייכות לאחד מהמישורים המקוללים. ארבעת המפלצות היסודניות מחוברות לעין דרך קנוקנות החושך שיוצאות ממנו, ומאפשרות לו לשלוט בהם. אחרי שארבעת המפלצות מובסות, הספרה השחורה מתפוגגת ונעלמת מהחדר.

<p><b>פלודיוס</b> קב"פ: 8 (40 נק"פ), דרג"ש: 5 [14], התקפות: רומח קרח (8ק3), גלגול הצלה: 5, מיוחד: חסין לקרח וקור, תנועה: 6, נטייה: תוהו כאשר מופיע מקלל הרפתקן אחד בלב <b>קרחוני</b>. ההרפתקן סופג 1 נק"פ נזק קור; בסיבוב שאח"כ, 2 נק"פ נזק, ואח"כ 3 נק"פ, וכן הלאה כל סיבוב. כל סיבוב נגרם לאיגנציוס אותו הנזק. הקללה נעלמת מיד כאשר איגנציוס או פלודיוס מתים.</p>	<p><b>איגנציוס</b> קב"פ: 8 (40 נק"פ), דרג"ש: 5 [14], התקפות: מכה (8ק3 + 6ק1 נזק חום), גלגול הצלה: 4, מיוחד: חסין לאש וחום, תנועה: 9, נטייה: תוהו, כאשר מופיע מקלל הרפתקן אחד בדם <b>בוער</b>: ההרפתקן סופג 1 נק"פ נזק חום; בסיבוב שאח"כ, 2 נק"פ נזק, ואח"כ 3 נק"פ, וכן הלאה כל סיבוב. בנוסף, כל סיבוב נגרם לפלודיוס אותו הנזק. הקללה נעלמת מיד כאשר איגנציוס או פלודיוס מתים.</p>
<p><b>טרסטר</b> קב"פ: 8 (40 נק"פ), דרג"ש: 5 [14], התקפות: מכה (10ק3), גלגול הצלה: 5, מיוחד: חסינה לנשקים לא קסומים, תנועה: 6, נטייה: תוהו פעם אחת בסיבוב, טרסטר יכולה לרפא 6ק3 נק"פ נזק שנגרם לאחת מהמפלצות היסודניות האחרות.</p>	<p><b>אריין</b> קב"פ: 8 (40 נק"פ), דרג"ש: 5 [14], התקפות: חזיז ברק (6ק3), גלגול הצלה: 4, מיוחד: מטיל גם חזיז ברק וגם טורנדו כל סיבוב, תנועה: תעופה 15, נטייה: ניטרלי; מטיל <b>חזיז ברק</b> 8ק3 נזק, גלגול הצלה לחצי נזק <b>וטורנדו</b> על המטרה להצליח בגלגול הצלה או לעוף באוויר: לא יכולה לפעול באותו הסיבוב, וסופגת נזק 1ק6 נק"פ מן הנפילה חזרה לאדמה.</p>

## 15 – היובל המקולל

היובל שזורם לתוך הנהר של הומלט בוקע עמוק באדמה, זורם דרך מערות תת-קרקעיות, ופורץ החוצה למרגלות הגבעות. המערות מאפשרות גישה לחלק מהאזור התת-קרקעי שבו זורם הנהר. ההרפתקנים יכולים להיכנס לנהר בחדר 5, ולשחות בו במעלה הנהר עד שהם מגיעים לרציף אבן, שמוביל למערה נוספת, באזור 16. המים של הנהר קרים כל כך שמפתיע שהם אינם קפואים, משום שהם **מים מקוללים**. כל מי ששותה אותם, יקיא אותם מיד ויסבול מ-1ק6 נק"פ נזק. אם מנסים לשחות במים, הקור העצום של המים גורם ל-1ק4 נק"פ נזק קור כל סיבוב. בנוסף, כל 3 סיבובים של שחייה כל הרפתקן צריך לגלגל גלגול הצלה. בכישלון, הוא שותה בטעות ממי הנהר, וסובל מ-1ק6 נק"פ נזק רעל. מי שמפעיל את **הצופן הקסום** יכול לשחות במים בלי להיפגע מהקור, ושתייט המים לא גורמת לו נזק. אם ההרפתקנים יוצאים מחדר 5 ושוחים נגד הזרם לכיוון אזור 16, ייקח להם 10 סיבובים לשחות לכניסה לאזור 16. אולם, רק 6 סיבובים הם בתוך המים המקוללים. ההרפתקנים יוכלו לראות שהמים הופכים להיות מקוללים כאשר הם עוברים את הקיר שמעברו השני נמצא אזור 17. משהו מעבר לקיר מחלחל לתוך המים וגורם להם להיות מקוללים.

## 16 – מערת האש

אזור זה אינו מואר; אם להרפתקנים אין מקור אור, הם לא יצליחו לראות בו כלום.

קירות המערה חמים למגע. ככל שהולכים עמוק יותר לתוכה, כך החום מהקירות גובר. החפירה באזור הזה גסה יותר, והקירות מלאים בסדקים שדרכם פרצה מגמה, עד שהתקררה והפכה לעורקים של אבן בזלת שחורה. בחלק מהעורקים, נראה שמהו בתוך האבן זו, סדקים קטנים מופיעים על פני האבן, ופה ושם נראה שמהו מתוך האבן פרץ החוצה, שובר את האבן מסביב...

הכניסה לאזור היא דרך רציף אבן שנבנה ויוצא אל תוך מי היובל התת-קרקעי. הרציף מוביל לתוך המערה. התקרה כאן גבוהה משמעותית יותר מאשר בשאר המערות, הרצפה גסה ולא משויפת, והקירות חמים מדי מכדי שאפשר יהיה לגעת בהם או להתקרב אליהם לזמן ארוך. בתוך אבני הבזלת יש **אש אפלה**. דמויות שרגישות לקסם כזה, כמו כוהן או פלדין, או לחש גילוי רוע או גילוי קסם יאפשרו להרפתקנים לאתר אבנים שיש בתוכן **אש אפלה**. פעולת הציבה זהירה תוכל להוציא אבן כזו בלי לשבור אותה. השה"ם יכול לבקש גלגול הצלה כדי להצליח להוציא כל אבן, כאשר כישלון גורם לאבן להישבר ולאש להתפוצץ, מה שגורם 3ק6 נק"פ נזק לכל מי שבטווח קרוב לאבן. אם ההרפתקנים מצליחים להוציא אבן כזו, הם יכולים להשתמש ב**אש האפלה** שבתוכה. **לאש אפלה** יש שני שימושים: ההרפתקן יכול להטיל את האבן לעבר אויב, כמו נשק הטלה. אם האבן פוגעת, היא מתפוצצת, וגורמת 3ק6 נק"פ נזק אש למטרה. לחלופין, הרפתקן מטיל לחשים יכול לשאוב את הכוח של **האש האפלה** מתוך האבן; פעולה זו מוסיפה 1ק6 נק"פ נזק

אש לכל קוביית נזק שעושה הלחש (כך למשל, אם הלחש גורם 10ק3 נק"פ נזק, הוא גורם בנוסף עוד 6ק3 נק"פ נזק). אפשר לעשות זאת אפילו ללחשי קור – **האש האפלה** שורפת בקור המצמית שלה.

## 17 – בור האש

אזור זה מואר באור כתום חזק מהעמוד במרכזו.

קירות המערה מקרינים חום ואור. במרכז המערה ישנו עמוד אבן בזלת גבוה, קורן באור כתום. ליד העמוד עומד יצור, שפלג הגוף העליון שלו נראה כשל גבר גדול ושרירי, עם עור אדום ושיער שחור מקורזל; פלג הגוף התחתון שלו הוא כשל נחש ענקי, קשקשיו שחורים, כתומים ואדומים. היצור מתעסק בערימה של אבני בזלת שחורות, ונראה שהוא מפורר ומפרק אותן, וכאשר הוא מוצא חתיכה כרצונו, הוא שם אותה בזירות בערימה לצידו. מלבד ערימה של חתיכות בזלת נאות, יש ליד היצור מה שנדמה כשלוש גופות; שלושה אנשים לבושים בגלימות חומות, שנראות חרוכות היטב, עם כוויות ענקיות ועמוקות על הפרצוף והאיברים הגלויים שלהם. שלושת האנשים שכובים אחד על השני, כאילו ערמו אותם בערימה.

היצור הוא סלמנדרה. הוא עסוק באיסוף **אש אפלה**, אבל אם הוא יראה את ההרפתקנים (כי הם ימשכו תשומת לב בדרך כלשהי) הוא מיד יתקוף אותם. הסלמנדרה הזו אינה נאמנה לכת: היא הגיעה לכאן דרך קרעים בין המישור הזה למישורים היסודניים, בגלל הפעילות של הכת במקדש. אנשי הכת ניסו להשתלט עליו, והוא הרג אותם. אם מורידים את הסלמנדרה ל-5 נק"פ או פחות, היא תנסה לברוח דרך הקרע המישורי שנמצא בתוך העמוד. בחיפוש על הגופות, ההרפתקנים יוכלו למצוא 29 מטבעות זהב,

**סלמנדרה** קב"פ: 7 (35 נק"פ), דרג"ש: פלג גוף עליון 5 [14] פלג גוף תחתון 3 [16], התקפות: מגע ומחיצה (2ק8 +6ק1 מחום), גלגול הצלה: 9, מיוחד: חום, מחיצה, תנועה: 9, נטייה: תוחו מי שעומד בטווח קפא"פ מהסלמנדרה סופג 1ק6 נק"פ נזק חום כל סיבוב

12 מטבעות כסף, שיקוי גבורה (מעניק +2 להתקפה ולנזק למשך 1ק6 +6 סיבובים), שיקוי ריפוי מוגבר (מרפא 3ק8 +3), וחרב קצרה בוערת (למשמע מילת פקודה החרוטה על הלהב, הלהב בוער באש קסומה. הנשק גורם ל-1ק6 נק"פ נזק אש נוסף בקרב; בנוסף החרב קסומה ומוסיפה +2 להתקפה ולנזק).

דמויות שרגישות לקסם, כמו כוהן או פלדין, ולחש גילוי רוע או גילוי קסם יאתרו את הקרע המישורי שנמצא בתוך העמוד. ניתן לסגור את הקרע בעזרת **הצופן הקסום**, אולם ניתן גם להרחיב אותו ולזמן יסודן אש ברשות ההרפתקן שמפעיל את הצופן. אם ההרפתקן מצליח בגלגול הצלה, יסודן האש משרת אותו בנאמנות

**יסודן אש** קב"פ: 8, דרג"ש: 2 [17], התקפות: מכה (2ק6), גלגול הצלה: 8, תנועה: 12, נטייה: ניטרלי סופג נזק כפול מקור וקרח; מכות גורמות לדברים דליקים להתלקח.

מוחלטת. אם הוא נכשל, יסודן האש תוקף את ההרפתקנים. סגירת הקרע המישורי תגרום למים להפוך לנקיים וראויים לשתייה לאורך הימים הקרובים. עם זאת, לאחר מכן, אנשי הכת פשוט יחזרו, ויזהמו את הגבעות שוב...