



## הרפתקה ננסים בתסבוכת הרחבה מקוונת IV

### תוכן העניינים

2	רקע לאירועים
2	טור-אנארוק, עיירת כורי הנחושת
3	מזלם המפוקפק של הגובלינים
3	העמק האבוד
4	מזימתו של סקרייבן
5	מהלך ההרפתקה
5	המפגש עם קליפ
6	הדרך לסטאנטארג
6	סטאנטארג, כפר הגובלינים
7	המסע דרך המכרות
8	עמק הגלמים
8	מגדל הננסים
10	המגדל, קומה ראשונה
11	המגדל, קומה שנייה
11	המגדל, קומה שלישית
13	המגדל, קומה רביעית
13	קלופינגלופר, הננס המכני
15	תרחיש סיום
16	המשך אפשרי: בעקבות סקרייבן המנוול

**שחקן** – אנחנו מזוהים אותך שוב, אם לא תפסיק לקרוא נילץ לבוא אליך הביתה. עבדנו קשה ואתה לא תקלקל לנו את ההרפתקה הזאת. רמאי!

ננסים בתסבוכת היא הרפתקת מו"ד לדרגות נמוכות עד בינוניות. פירוש הדבר הוא כי ניתן להתאים אותה בקלות רבה יחסית לכל קבוצה בדרגות שבין ראשונה לעשירית. התאמה משמעותית יותר תידרש עבור קבוצות בדרגות גבוהות יותר, אך היא אפשרית כמובן. ההרפתקה מערבת את הדמויות בתכנים ומזימות ומובילה אותן לחשוף את האמת ואת הסודות הנשכחים שמאחרי האירועים בעמק נידח בקצה הצפון מערבי של מדבר בנדראו שביבשת רוג'-אמאר. יבשת רוג'-אמאר מפורסמת פרקים-פרקים באתר התעשייה הגובלינית, אך אין שום חובה לעשות שימוש ביבשת, במדבר בנדראו ובעיירה טור-אנארוק עצמה, ואפשרי בהחלט לשלב את ההרפתקה בגיאוגרפיה והפוליטיקה המיוחדות של המערכה שלכם. שה"ם יכול לאמץ בחופשיות את טור-אנארוק עצמה ולמקם אותה במערכה שלו בקרבת עמק או רכס הרים שבהם תתרחש ננסים בתסבוכת.

**שחקן** – הפסק לקרוא תיכף ומיד! קריאת ההרפתקה מקלקלת את המסתורין, הכיף וההתרגשות, וכן מבזבזת זמן יקר שיכול להיות מנוצל לטובת משחק.

**שה"ם** – קרא הרפתקה זו מתחילתה ועד סופה בטרם תריץ אותה. תצטרך לקבל כמה החלטות לגבי גורמים שונים בהרפתקה וחשוב שתקבל לפחות חלק מאותן החלטות, או, לכל הפחות, תהיה מודע אליהן, בטרם תתחיל במשחק. ההרפתקה מציעה רקע סבוך למדי וכל שתרבה לצייר אותו בעיני רוחך ולהוסיף לו פרטים קטנים וחשובים – כך תגדל מידת המציאותיות של המקומות והדמויות שבהרפתקה ותגדל הנאתך והנאת השחקנים.



הרפתקה זו תוכננה לשימוש בשילוב עם חוברת הנמוכים והאמיצים. דב"שים חשובים המופיעים בהרפתקה נבנו בהתבסס על האפשרויות המוצגות בה, תוך שימוש בציוד, תכונות קסומות, מקצועות יוקרה ועוד אלמנטים מתוך החוברת. חלקם פורסמו או יפורסמו בהרחבות רשת עתידיות באתר התעשייה הגובלינית:

<http://www.goblinindustry.co.il>

## רקע לאירועים

ההרפתקה נבנתה כדי להיות גמישה ומודולארית. לאורכה הנחנו אפשרויות שונות ששה"ם יוכל לנצל כדי לפתוח פתח להרפתקאות חדשות ואחרות. גם הסיום ייקבע לא רק על ידי פעולות הדמויות, אלא גם על ידי בחירות שה"ם באשר לכיוונים שונים שאליהם ההרפתקה עלולה להתפתח. מספר תרחישי סיום מוצעים כאן, ושה"ם יכול להשתמש בהם, לשלב ביניהם או ליצור אפשרויות חדשות פרי עטו.

להלן מהלך ההרפתקה בראשי פרקים מקוצרים:

- הדמויות מגיעות לעיירה ולומדות שהגובלינים שודדים שיירות של כורי נחושת.
- המפגש עם קליפ: האיכר "קארט" שוכר את הדמויות לגירוש הגובלינים מאדמתו.
- הדמויות מגיעות לכפר הגובלינים, נלחמות עם יצור דמוי-גולם שיצא מכלל שליטה, ונפגשות עם מוגראק הגובלין.
- הדמויות נכנסות למכרות (עם או בלי מוגראק), ודרכם לתוך העמק האבוד.
- מעבר דרך עמק מלא בננסים אבודים והיצורים המכאניים אשר שומרים עליהם.
- כניסה למגדל מוזר ועימות עם ננס מכאני שמתגלה כאחראי שלא מרצונו לכל האירועים.

## טור-אנארוק, עיירת כורי הנחושת

מאחר וכמעט ולעולם אין מגיעים אורחים לא קרואים לטור-אנארוק.

בעיירה ניתן למצוא את כל המאפיינים הרגילים של עיירה קטנה (ראה פרק 5 במדריך לשליט המבוך, תחת 'דמוגרפיה'):

**טור-אנארוק:** עיירה קטנה, 950 תושבים (850 בוגרים, 100 צעירים). 79% בני-אדם, 9% ננסים, 5% גמדים, 3% זוטונים, 2% אלפים, 2% גזעים אחרים; ערך מוצר מקסימלי 800 פ"ז; הון מקומי מירבי 3800 פ"ז; מוקד כוח מועצה מקומית יטראלית; כוח משמר 10 שומרים, 50 אזרחים מגויסים.

כמו בכל עיירת סף, גם לטור-אנארוק יש מספר גיבורים מפורסמים שמתקבלים בברכה על ידי הקהל במסבאות וזוכים למשקאות על חשבון הבית. השמות אותם מכיר כל ילד הם:

- **סבאם טונאל, אימת הפורמיאנים** הינו לוחם ערבות ברברי המגיע (ככל הנראה) מהדרום. הוא מנהיג עוצמתי שמוביל לעיתים חבורות אל תוך המדבר, להילחם בפורמיאנים המאיימים תדיר על שלום העיירה.
- **דאטורה מכשפת החולות** היא דמות מסתורית שמקורה לא ידוע, המופיעה לעיתים משום מקום ומונעת אסונות גדולים רגעים לפני שהתרחשו. כוחותיה המאגיים מכובדים ומטילים מורא על תושבי העיירה כולה, ואפילו ראשי המועצה משתתקים כשהיא מדברת.
- **מוגראק של המדבריות** הוא הזאב הבודד שנולד וחי בבנדראו. הוא והמדבר אחד הם, ועבורו השממות הן הבית ובעיירה הוא מבקר רק לעיתים. נתוניו של מוגראק של המדבר, הגיבור הגובליני, מפורטים תחת הרחבה מקוונת מספר 2, **מוגראק ת'אמבאטארג**. כדי לעשות בו שימוש מיטבי יש להיעזר בחוברת **הנמוכים והאמיצים**.
- **נאנרו מיאם, מביא הצדק** הוא איש-משמר הלילה הלוחם למען החלשים, שמקורו מהאימפריה הרחוקה. נאנרו מבקר בעיר בקביעות, ומהווה את התגלמות המצפון של תושבי טור-אנארוק. בעצם נוכחותו יודעים התושבים כי אם יעזו לעבור על חוקי המוסר הבסיסיים, יהיה להם עסק איתו. כאשר העיירה מותקפת על ידי יצורים שונים, שלוש או ארבע פעמים בשנה, הוא תופס פיקוד על משמר העיירה ומשמש כמגינה הנאצל. מקצוע היוקרה של **'איש משמר הלילה'** פורסם תחת מערכת רוג'-אמאר ומידע נוסף אודות משמר הלילה והדב"שים פורסמו תחת **'איש משמר הלילה II'**. שתי ההרחבות ניתנות להורדה באתר התעשייה הגובלינית. ניתן לעשות שימוש בנתוניו של כל אחד מהדב"שים בהרחבה II כדי לייצג את נאנרו מיאם.

טור-אנארוק היא עיירת כורים ותיקה השוכנת על הסף הדרומי של הבקע הארנדוריאני, על שוליו הצפוניים של מדבר בנדראו, לצילם של הרי סטאנקריסט. ענני הגשם העולים מן הים במערב במבזבים את השפע שלהם על פסגות רכסי ההרים המערביים ויוצרים "מדבר בצל הגשם", כך שהעיירה מוקפת אדמה צחיחה ברובה, שבה שוכנות מספר חוות המספקות לה את צורכי המזון שלה. טור-אנארוק מונה כ-950 איש, רובם בני-אנוש, אך נמצאים בה מיעוטים מבני שאר הגזעים, בעיקר ננסים. טור-אנארוק בנויה ונראית כמו עיירת סף מהמערב הפרוע: מוקד של 'בלגן מאורגן' הממוקם באמצע שום-מקום, מוקף שממה ואויבים ברברים. תקופות החורף הן קצרות אך עזות, ולמרות שמתכוננים לקראתן, הסופות והשטפונות גורמים תמיד לנזק רב בעיר.

טור-אנארוק מנוהלת על ידי מועצה שליטה המורכבת מחמשת אנשיה העשירים ביותר, כולם סוחרים בעלי השפעה רבה בעיירה. המועצה דואגת לבטחון העיירה, שמירת החוק ועניינים מנהליים, אם כי לרוב איננה מתערבת בחיי היום-יום של התושבים. אדם רשאי אפילו לבנות מבנים היכן שרק ירצה, כל עוד הדבר איננו מפריע להליכי המסחר השגרתיים. על בתי עסק ועסקאות מוטל מס המגיע ישירות לכיסים של חברי המועצה, שמשלמים מכיסם שלהם את משכורתם של אנשי משמר העיר ותשלום עבור עבודות ציבוריות. התושבים מצופים לפתור סכסוכים פשוטים בינם לבין עצמם, אך במידה ועולה עניין כבד-ראש המועצה משמשת כבוררת אחרונה.

עיקר פרנסתה של העיירה הוא ייצוא הנחושת עליו נבנתה. מספר מכרות נחושת קבועים בהרים הצפוניים ועל שוליו של הבקע הארנדוריאני, מספקים לעיר עפרות נחושת גסות. מקבץ רב של אנשי מקצוע הגרים בעיירה מזקקים את הנחושת לצורתה הטהורה, ארובות מכונותיהם הגדולות בולטות מעל גגות העיירה. טעם מר של נחושת ממלא את אוויר העיירה במשך רוב שעות היום, נסחף לבסוף על ידי הרוחות החזקות של הלילה אך חוזר מיד עם תחילת יום העבודה למחרת. בעיר יש בתי זיקוק למספר מתכות נוספות אותן כורים בסביבה, וכן גם כמה ציידים הצדים את הבארקים החיים באיזור. פנינות השנהבה אשר גדלות בתוך גופם של הבארקים התחבבו על הנשים העשירות שבעולם התרבות.

בטור-אנארוק שתי מסבאות, "ביתו של אדון" ו-"המנוחה", שתיהן מספקות בעיקר את הבירה המקומית, הנוצרת על ידי התססת סוג של שורש הגדל באיזור. המסבאות משמשות כמקום מפגש עירוני ומהוות את הבסיס לבילוי שעות הפנאי. "המנוחה" מנוהלת על ידי הננס קרזו טאמארי, שהוא גם אחד מהיושבים במועצת העיר. בעונות הקרוואנים הופכות המסבאות לפונדקים המארחים את חברי השיירות הרבים למספר לילות. בשאר הזמן חדרי השינה משמשים כמחסנים,

הערה חשובה: שים לב כי אף אחד מתושבי העיירה לא יציין כי מוגראק הוא גובלין, ואפילו לא יזכירו כי השבט ממנו מגיע הוא גובליני, אלא אם ישאלו אותם ספציפית מהו גזעו. תושבי העיירה התרגלו לראות את מוגראק כ-"אחד משלנו", והטמיעו בעצמם את סלידתו מאיזכור מקורותיו הגובליניים.

בימים בהם נמצאות הדמויות בעיירה, אף אחד מגיבורי המפורסמים איננו בסביבה, מלבד אולי נאנרו השתקן. עם זאת, הדמויות תשמענה אודותיהם בשיחות באר ובהחלפת דברים בין שני לקוחות באחת החנויות, או אולי יראו את נאנרו מפריד בין שני גברים נאבקים. כאשר הדמויות שואלות את אחד מתושבי העיירה בעניין אין צורך אפילו בזריקת איסוף מידע - אנשי העיר ישמחו לספר לחבורת ההרפתנים על גיבוריהם הידועים, ותיאור מעלליו של כל אחד מהם יכול להשתרע על פני ערב שלם בבאר (מלא בהגזמות ותוספות צבעוניות, לפי ראות עיניו של המספר).

## מזלם המפוקפק של הגובלינים

הגובלינים החוששים חסמו את הפתח אל העמק בקורות עץ והתפנו לחצוב במסדרון החדש שנפרץ. עורק עשיר מאוד של נחושת התגלה שם, והם מצאו את עצמם דוחפים עגלות מלאות בעפרות מאיכות גבוהה דרך כביש ההר ועל המסילה הישנה, בדרך למכור את העושר שהועתר עליהם בטור-אנרוק.

ארבעה שבועות של שפע חלפו ומחסום הקורות של הגובלינים נפרץ על ידי משהו שהגיע מצידו האחר. היצור, מפלצת עשוית פלדה, קטל כמה מן הכורים והמשיך דרך המכרות כשהוא זורע מוות בנתיבו. הוא פרץ החוצה ועלה אל סטאנטארג עצמה, שם הוא עדיין עסוק בהריגת כל יצור חי שנותר.

למזלם של הגובלינים עסוק היצור בהכחדת כל יצור חי, ונראה שאין לו העדפה מיוחדת לגובלינים – הוא טורח באותה מידה להרוג כל יצור נע. בעת שהוא היה עסוק בנסינון שוא להרוג את חיות המשק של הכפר הצליחו רובם להימלט למחסה בהרים אשר שימש אותם בעבר כמקום בטוח מפני השטפונות. במחסה הם מסתתרים בפחד ורועבים לאיטם.

אחד מהמכרות המספקים עפרות נחושת לטור-אנארוק הוא יישוב גובליני קטן בשם סטאנטארג, הבנוי על גבעה קטנה לצד ההרים. הגובלינים מתפרנסים מגידול פטריות מאכל בנקיקים חצובים בשיפוע הפונה כלפי מעלה (כדי להגן על היבולים מהרס בשטפונות) וכן גם מכריית עפרות נחושת באיכות נמוכה.

היזמה החשובה האחרונה של גרונארר היבשושי, מנהיג השבט המנוח, לפני מותו, הייתה בניית מקדח המים. המקדח הוא מבנה פשוט אך מלא תובנה, שנועד להפנות את עוצמת השיטפונות כנגד ההר עצמו ולפרוץ דרך הסלעים הקשים דרך שתוביל, בתקווה, למרבצים עשירים יותר של נחושת. במשך שנתיים עבד גרונארר על המקדח, חדור אמונה בכך שהמכרות הגובליניים נהנים רק משוליו של עורק עשיר באמת. אחרי מותו בנו הגובלינים את המקדח, תחת עידודו (ובעזרת מימון מצידו) של מוגראק.

בשיטפון האחרון שפר מזלם של הגובלינים מעבר לכל דמיון. שטף המים גלש בעוצמה במדרון, התנקז דרך הסכרים לתוך המכרות הגובליניים, והפעיל את המקדח בכח כזה שריסק מעבר דרך מטר וחצי של סלע ומוצק ועוד ארבעה מטרים של שאריות ממפולת ישנה. בצד השני מתגלה העמק הנסתר.

## העמק האבוד

הטכנולוגיה הננסית החדשה היתה בנויה על בסיס עקרונות שרק חלקם הובנו די צורכם, בעזרת כלים מאולתרים ועם חוסר ידע עצום בתחום התיאוריה. הננסים התגרו בגורל, ואסון טכנו-מאגי היה רק עניין של זמן.

גדול הממצאים הננסים שבעמק היה טפיק זוק, שהיה זה שמצא כיצד מפעילים את מכונת מזג האוויר, ואף סיים סוף סוף את בנייתו של קלופינגלופר - ננס מכאני שבנייתו החלה על ידי הננס המכני נורפרוץ, שעזב את הקהילה להרפתקאותיו לפני מאות שנים, בטרם השלים את עבודתו. כמו שאר הננסים, גם טפיק לא ידע דבר אודות התרבות העתיקה של בנדראו, אך גם לא הביע בה עניין: מבחינתו, אין זה משנה מה עשה המכשיר או כיצד הגיע לידיו, אלא רק האופן בו הוא עובד וכיצד ניתן להפעילו מחדש. לאחר עבודה מאומצת במשך מספר שנים ביחד עם עוזרו קלופינגלופר, הצליח לבסוף טפיק לבנות מכונה שתכפיל את תבונתו של הננס המכאני פי עשרות מונים - על ידי העתקת כוחם המחשבתי של כל ננסי העמק אל תוך קלופינגלופר. כך יוכל קלופינגלופר, אחת ולתמיד, להבין את המסתורין של העמק עד עומקו. המכשיר היה הראשון (והאחרון) שנבנה כולו בידי ננסים על בסיס הידע שנרכש מאופן פעולתם של הנמנגונים שנמצאו בעמק, ולא על גבי מתקן שכבר היה בו.

הננסים התאספו כולם לכבוד הפעלת המכשיר החגיגי, במסיבה גדולה שהלילה את המצוינות הננסית. הכפר נאסף למרגלות המגדל הננסי וטפיק הפעיל את המכשיר. המכונה השמיעה קול צווחה אימתנית ושילחה ברקים סגולים אל ראשיהם של הננסים כולם. תודעתם, מחשבתם וזכרונותיהם נשאבו ממוחם והוכנסו אל תוך קלופינגלופר, שהזדעזע למדי. במקום להעתיק את שכלם של הננסים המכונה העבירה אותם, והשאירה אותם פראים חסרי תבונה.

לפני מאות ואלפי שנים היה מדבר בנדראו מקום מושבה של תרבות טכנומאגית מתקדמת ביותר. מכשירי תעופה מתקדמים היו מראה שבשגרה, כל תושב השתמש יום-יום במכונות מכושפות, והקסם זרם ברחובות. סופה של התרבות הגיע באירוע מזעזע-עולמות ופתאומי שמחק מהאיזור כל זכר ושריד למבנים המופלאים שכיסו אותה. רק מקומות בודדים, שהיו מוגנים מפני עוצמתו של ההרס, שרדו את האפוקליפסה. אחד מאלו היה העמק הנסתר.

אלפי שנים לאחר מכן, כאשר שבו הגזעים התבוניים להעז להציב את רגלם באיזור שהפך למדבר בנדראו, גילתה משלחת גמדית בחיפוש אחר מחצבים יקרים את הבקע הארנדוריאני (הקרוי על שם מנהיג המשלחת שנפל בקרב שנערך במקום כנגד וויברנים). גמדי המשלחת גילו גם את העמק הנסתר, והתפלאו לראות כי מבין מפולות האבנים והשיחים הענקיים שכיסו את פני השטח במשך השנים בולטים צריחים משונים ומכונות שתפקידן לא ברור. כשחזרו הגמדים לביתם וסיפרו על ממצאיהם, ובין השאר גם על העמק, הם מצאו כי איש אינו מאמין כי המקום באמת קיים. רק ננס אחד הקשיב בדריכות רבה, ולאחר שגייס את בני ביתו למשימה, יצאו למצוא את העמק מלא המכשירים המעניינים והמוזרים.

הקהילה הננסית התפתחה בעמק במשך כמאתיים שנה. הם ניקו אותו ופינו אותו מסלעים ושיחים מיותרים, חושפים מיכשור שהיה ברובו צריחים מעוטרים הבולטים מן הקרקע. הננסים התמקמו ברשת המנהרות שמתחת לפני שטח העמק ובמבנים שעמדו בו, בונים לעצמם בתים מחדרים ששימשו בעבר למטרות מיסטוריות ולא ברורות. מיטב המוחות הננסיים של הקהילה עמלו במשך שנים רבות בניסיון לפענח את מהות המכשירים ותכליתם, וחלק מהמחקרים הניבו פרי. חיי הננסים השתפרו עם הזמן, כשקסמי מחזור אוויר ומנגנוני גידול המזון חזרו לעבוד תחת ידיהם המוכשרות, אך

כעת התפנה קלופינגלופר לתקן את מכונת הזכרונות. במשך הזמן העבודה התארכה, וחלק מהננסים המקוריים הזדקנו ומתו. הננסים אשר חיים כעת בעמק הם ננסים-אבודים, גופם שייך לננסים שתודעתם חיה בתוך גופו של קלופינגלופר ולצאצאיהם.

רק קלופינגלופר המכאני נשאר, המום ומופתע לנוכח הכישלון הנורא. עשרות קולות דיברו בראשו, עשרות זיכרונות סותרים מטשטשים אותו. הוא הצליח להתעשת והחליט כי עליו לשמור על הננסים בטוחים עד שיוכל לתקן את המכונה ולהפוך את הנזק.

מאחר ודעתו הוסחה ללא הפסק על ידי הקולות הרוחשים בראשו, וחובה עליו להתעסק במכשיר המקולקל בכל זמנו הפנוי, החליט קלופינגלופר לבנות שומרים מכאניים שיגנו על הננסים-האבודים עד שייסיים את תיקון המכשיר – מלאכה ארוכה וסבוכה מאוד. בעזרת הידע הננסי המרוכז שהיה בראשו בנה הננס המכני מספר שומרים יצירתיים-כפיים חסרי תבונה, בהוראה אחת בלבד: להרוג ולגרש כל מה שמאיים לפגוע בננס.

## מזימתו של סקרייבן

בקשריו במועצה ובין הסוחרים על מנת להשיג שליטה על המכרות. הוא אינו צופה כל התנגדות, שהרי התושבים משוכנעים כעת שהעפרה העשירה שהביאו הגובלינים נשדדה מכורים אחרים. במהלך החודשים הבאים הוא מתכוון להביא אל העיירה כמויות קטנות של עפרה באיכות נמוכה, על מנת שלא למשוך לעצמו תשומת לב, ואז "לגלות" עורק חדש ועשיר במכרה הגובליני הישן. לסקרייבן יש קבוצה קטנה ונאמנה של שומרי ראש, ובבעלותו גם מכרה נחושת מתפקד וכל העובדים שבו.

סקרייבן נועד לשמש כנבל המניע את העלילה של ננסים בתסבוכת ממקומו מאחורי הקלעים. הוא נבנה לא מתוך ציפייה לעימות אלים וגם בסוף ההרפתקאה שבו יובס על ידי הדמויות. למעשה, סביר כי הדמויות לא תפגושנה אותו כלל במהלך הרפתקה.

סקרייבן נועד לשמש כיריב תכנן ומסוכן, המושך בחוטים ומשפיע באמצעים שפלים על אחרים לציית לו. הוא יסחט אנשים תמי-לב לבצע עבירות ופשעים, יעשוק סוחרים מרכושים באיומים, ישקר ויתבע לעצמו זכויות שאינם ראוי להן וינסה לצבור עוצמה והון בכל דרך אפשרית.

סקרייבן הוא ננס (אשף-אשליה 4\אשליין 6) ואחד מחברי מועצת העיירה. הוא הצליח להסתיר במשך שנים את כישוריו הקסומים מפני תושבי העיירה, משתמש באשליות ומזימות על מנת לקדם את ענייניו הכספיים. סקרייבן רואה את תושבי טור-אנארוק כברברים טיפשים וחסרי תרבות, שהוא בחוכמתו ותבונתו יודע כיצד לסובב על האצבע לפי רצונו.

לפני מספר שבועות החלו הגובלינים של שבט סטאנטארג להביא לעיירה עפרות נחושת עשירות ואיכותיות במיוחד (כפי שתואר בפסקה "מזלם המפוקפק של הגובלינים"). סקרייבן החליט כי מכרה מוצלח שכזה צריך להיות שלו, וניגש למצוא דרך לנצל את חולשותיהם של הגובלינים המטופשים. בימים האחרונים הוא החל להשתמש בלחשי אשליה על מנת לעורר בתושבי העיירה חשד כלפי הגובלינים. הגובלינים נראו כשהם צופים מבין הסלעים על שיירות המגיעות ממכרות נחושת אחרים, כביכול מתכננים מארבים; כשהם מתגנבים בין מחסני העפרות שבעיירה עצמה; וכשהם מסיירים בסביבות מגוריהם של כורי הנחושת. למרות שתושבי העיירה למדו במשך השנים להתייחס אל הגובלינים כאל כורים לא מזיקים, בשבוע האחרון החלו חשדות חדשים להתעורר. כעת בין אנשי טור-אנארוק מתלחשות שמועות ומעשיות מוגזמות, מתודלקות על ידי אותו החשד.

כעת, כשהדיעות בעיר אינן חובבות את הגובלינים, אף אחד לא יצטער אם השבט כולו ימחה מעל פני האדמה ויפסיק להטריד אותם. סקרייבן מתכוון לשכור קבוצת אנשים המגיעים מחוץ לעיירה, למען מטרה זו בדיוק. לאחר מכן ישתמש



הגירסה העברית של המדריך לשליט המבוק הופקה על ידי כוכבי-כסף הוצאה לאור והושקה במהלך כנס ביגור 2004. הרפתקה זו נבנתה תוך שימוש והתבססות על התוכן המופיע בו, ובכלל זה מקצועות יוקרה, חפצי קסם, סכנות שונות, נשקים למערכות חלופיות ועוד.

להודעות וחדשות מבית כוכבי כסף בקרו באתר החברה:

<http://silverstars.co.il>



## מהלך ההרפתקה

בוקר אחד מגיעות הדמויות לעיירה ביחד עם שיירת קרואנים, בין אם כחלק ממשמר המשלחת או במקרה באותו הזמן. ראוי לציין שהתנאים למעבר במדבר בנדראו קשים מאוד וקבוצות שעוברות בו מתכנסות לרוב ביחד מטעמים של בטחון וריכוז מאמצים - לכן סביר כי הדמויות הגיעו לעיירה במסגרת ארגון גדול יותר, כגון שיירת סוחרים.

הצלחה בגלגול זיהוי מניע (ד"ק 15) תבהיר לדמויות כי משהו טורד את דעתם של סוחרי העיירה, והצלחה באיסוף מידע (ד"ק 10) תגלה להם שהשמועות בעיר רצות אודות הגובלינים הבוגדניים האלו, שתמיד משיגים כל דבר באלימות (תושבי העיירה דווקא מכירים את הגובלינים כשוחרי שלום כבר עשרים שנים, אך החשד גורם לעבר להיבצע בצבעי ההווה). איסוף מידע יעיל (ד"ק 15) יגלה כי משלחת הכורים הגובלינית האחרונה לעיר היתה לפני שבועיים, והיא הביאה עימה עפרת נחושת עשירה להדהים. הדובר יוסיף כי מדובר בוודאי בגניבה מאחד מכפרי הכורים האחרים מאחר והגובלינים נצפו כשהם מתכננים מארבים ומציצים על הכפרים האחרים. אנשי העיירה לא מתכוונים לתת לגובלינים לשוב לעיירה פעם נוספת, מבלי להראות להם את הצד העסקי של חרבותיהם. סקרייבן חיכה במיוחד לקראת בואה של משלחת הסחר איתה הגיעה החבורה, עבור חלקה השני של תוכניתו. כעת שוהים בעיר מספר רב של זרים, חלקם חמושים היטב ולמודי לחימה, אותם יוכל לשכור לביצוע העבודה: סילוק הפגע הגובליני מעל אדמות המכרה, שלאחריו יוכל להשתלט בעצמו על אותו מרבץ עשיר. בעוד שלושה ימים יעלמו העדים היחידים ביחד עם שאר השיירה, ואף אחד לא יוכל עוד לקשר בינו לבין פינוי הכפר הגובליני.

לאחר בירור קצר במהלך הבוקר מגלה סקרייבן כי חבורת השחקנים היא אוסף אנשים מוכשרים ופנויים (ואולי גם פנויים להשכרה) המצויים כעת בעיירה, ולכן הוא בוחר בהם. סקרייבן בונה על כך שהדמויות אינן מכירות את הדרך בה דברים נהגו להתנהל בטור-אנארוק, וכי הן אינן מודעות לכך ששבט הגובלינים בסטאנטארג נהג להוות פשוט עוד ספק עפרת נחושת עבור העיירה. הנס המתוחכם מכיר את היחס לגובלינים בעולם המתורבת, ויודע שמבחינת אלו הבאים משם מדובר ביצורים טפילים שיש לחסלם במהירות.

סקרייבן, וכן אף אחד אחר מחוץ לסטאנטארג, אינו מודע לשואה שנפלה על הגובלינים מידי המפלצת המכנית, מאחר והדבר התרחש לפני יום אחד בלבד.

## המפגש עם קליפ

סקרייבן איננו מתכוון לסכן את מעמדו: אל הדמויות הוא ישלח את משרתו האישי, הננס קליפ, על מנת לשאת ולתת איתן. על קליפ הוטל הלחש *חילוף עצמי*, והוא נראה כעת כננס שמן ומנומש. למעשה הוא נמוך יותר מכפי שהוא נראה, רזה יחסית, חסר נמשים, וגבותיו עבות באופן יוצא דופן. לקראת ערב ייגש קליפ אל הדמויות ויציג את עצמו בשם קארט, חוואי במקצועו מאחת החוות בסביבת העיירה. בדיקה עם תושבי המקום (איסוף מידע ד"ק 20) תעלה כי אכן קיים חוואי בשם זה, אלא שהוא ומשפחתו עזבו עם הקרוואן הקודם ועברו להתגורר בעיר מאח'טה אחרי עונה של יכול דל במיוחד (אם שואלים אותו בעניין, יגיד קליפ ששלח רק את משפחתו, אך הוא נשאר). קליפ ידבר בשם קארט האומלל ויספר כי הוא עובד כבר שנים בגידול ירקות מקומיים, אך זהו איננו יעודו האמיתי: לפני כעשרים שנה התיישב שבט גובלינים על מכרה הנחושת של אבותיו וגירש משם את משפחתו. בשנים האחרונות ניגש קארט אל קבוצות השומרים של משלחות הסחר, מנסה לשכור חבורה שתצא למכרה ותגרש את הגובלינים עבורו, אך הוא תמיד נענה בשלילה מאחר ושכירי החרב רצו יותר כסף מכפי שיכול היה להציע להם. כעת הוא מקווה שסוף-סוף חסך מספיק, ומציע לחבורה סכום השווה ל-100 מ"ז כפול סך הדרגות בחבורה (כך שחבורה של 5 דמויות בדרגה 5 תקבל 2500 מ"ז). מתוך זה רבע מהתשלום מייד והשאר בסיום המשימה.

קליפ ימנע מלגעת בדמויות, כדי שלא להפריע לאשליה (ראה תיאור הלחש *חילוף עצמי*). הוא יניח את שקיק הכסף על השולחן, ולא ייתן אותו ישירות לאחת הדמויות.

גלגול מיומנות זיהוי מניע מוצלח מול ד"ק 20 יגלה לדמות כי הננס חושש מפניה. הטלת לחשי גילוי ולחשי ידיעה אחרים כנראה תסוכל על ידי הלחש הטעיה שהוטל על קליפ, ומכוון לחשים אלו להשיב מידע אודות ננס כהה-עיניים בשם אופוס-שן-שום, המשמש בתפקיד רם המעלה של קבצן בעיירה. נתוניו של קליפ מפורטים להלן. שים לב כי כאשר הוא פוגש בדמויות הוא ללא נשק, ללא שריון וחפצים קסומים, ויעשה כל שביכולתו כדי להסתיר את כשרונותיו.

**קליפ:** ננס זכר, נוכל 5; ד"א 5; דמוי-אדם קטן; קב"פ 5+6; נק"פ 25; יוזמה +8; מהירות 6 מטר; דרג"ש 18 (שריון +3, גודל +1, זריזות +4), מגע 15, נטוע במקומו 14; תה"ב +3; היאבקות -1; התקפה קפ"פ +5 (19-20/4ק1), פגיון מלאכת מחשבת) או טווח-רחוק 9 (3x4ק1), קשת קצרה מלאכת מחשבת); התקפה מלאכה: קפ"פ +5 (19-20/4ק1), פגיון מלאכת מחשבת) או טווח-רחוק 9 (3x4ק1), קשת קצרה מלאכת מחשבת); התקפות מיוחדות: התקפת פתע 3+6; תכונות מיוחדות רתיעה, מציאת מלכודות, חוש מלכודות +1, חמיקה מופלאה, תכונות ננס, ראייה באור-מועט, יכולות דמויות-לחש; נטייה תוהו-ניטרלי; קשיחות +3, תגובה +9, רצון +2; כוח 10, זרז 18, חוסן 13, תבן 10, חכם 10, כרז 14.

**מיומנויות וכישרונות:** מלאכה (אלכימיה) +2, הערכה +6, איזון +6, פירוק מתקנים +7, הסתתרות +16, קפיצה +2, האזנה +10, תנועה שקטה +8, פריצת מנעולים +8, תרמית +10, חיפוש +5, זיהוי +8, לוליינות +12, התחזות +8; יוזמה משופרת, חמיקה. **רתיעה (י"ד):** אם קליפ מצליח בהצלת תגובה כנגד התקפה שלרוב גורמת חצי נזק אם מתנגדים לה, ההתקפה לא גורמת לו כל נזק.

**חמיקה מופלאה (י"ד):** קליפ מגיב היטב לסכנה. הוא שומר על תוספי זריזות לדרג"ש גם כשהוא נטוע במקומו.

**תכונות ננס (י"ד):** תוסף +1 לד"ק לאשליה, תוסף +2 להצלחות כנגד אשליה, תוסף +1 לגלגולי התקפה נגד קובולדים וגובלינואידים, תוסף חמיקה +4 לדרג"ש כנגד ענקים, תוסף +2 לבדיקות האזנה ומלאכה (אלכימיה), ראייה באור מועט.

**יכולות דמויות-לחש:** 1/ליום - אורות מרצדים, צלילי רפאים, פעלול, דיבור עם חיות (חיות חופרות בלבד). דרגת הטלה 1; ד"ק להצלחה 10 + דרג הלחש.

**ציוד:** שריון עור מחוזק מלאכת מחשבת, פגיון מלאכת מחשבת, קשת קצרה מלאכת מחשבת, 20 חצים, גלימת התנגדות +2, 2 שיקויי ריפוי פצעים קלים, שיקוי נטרול רעל, כלי גנב מלאכת מחשבת, טבעת נחושת בשווי 2 מ"ז (הייתה שייכת לאביו).

אם הדמויות חושדות בכך ש-'קארט' מפגין עניין במכרה בדיוק כשהוא החל להניב עפרות יקרות במיוחד, קליפ 'יכנע', יגיד שהן חכמות יותר ממנו, ויסיים לתת להן תשלום גבוה ב-10% שישולם בעוד כמה שבועות, לאחר שייתעשר. הוא יגיד שהמשלחת הגובלינית האחרונה לעיירה הפתיעה אותו מאוד, אך עשתה אותו שמח ונמרץ במיוחד להשגת אדמותיו העתיקות מחדש. קליפ יתריע בפני הדמויות כי אלא אם יסיימו את המשימה בתוך מספר ימים, לפני שהקרוואן עוזב, הן יאלצו לחכות בעיירה עד לבואו של הקרוואן הבא, העלול להגיע רק בעוד זמן רב.

כפר סטאנטארג נמצא במרחק 15 ק"מ בקו אווירי מטור-אנארוק. כאשר הם צריכים להוביל סחורות לעיירה עושים זאת הגובלינים דרך כביש ההר, שסללו בעמל רב. הכביש יוצא מסטאנטארג ועובר לאורך הרי סטאנקריסט עד שהוא מגיע למחצבה נטושה (עפרות הנחשת שכאן נחצבו עד תום) ומשם ממשיכים הגובלינים ועגלות המתכת שלהם על המסילה הישנה עד לטור-אנארוק. היתקליות באיזור כולו עלולות לכלול נדלים, עכבישים, צרעות ורמשים ענקיים אחרים.

**מסע דרך האדמות השבורות:** אם הדמויות אינן מתחקרות את אנשי העיר באשר לכביש ההר והמסילה הישנה סביר להניח כי הן תצאנה לצעוד בקו ישר אל סטאנטארג. כל תושב בעיירה יכול לכוון את הדמויות בקלות לפיסגה הקטומה שתחתיה חיים הגובלינים, אולם דרושה בדיקת איסוף מידע (ד"ק 19) כדי לגלות אודות כביש ההר והמסילה הישנה. בדיקת הישרדות (ד"ק 19) תאפשר לדמות להבין לבדה מהו המסלול החכם ביותר לנוע בו, בהתחשב בתנאי השטח. אם הדמויות צועדות דרך האדמות השבורות, סביר להניח כי המסע לשם יהיה ארוך, ויחייב את הדמויות לחנות במשך שני לילות במהלכו. פני השטח קשים במיוחד, וזיזי הסלע שהמדבר זרוע בהם הופכים את ההליכה מלא נעימה גרידא למכאיבה ממש. בתום יום צעידה הדמויות יגלו שרגליהן זבות דם (6ק1 נקודות נזק הכנעה לדמות שנכשלה בגלגול הישרדות מול ד"ק 10, גלגול 3 פעמים ביום של הליכה) ובהמות כגון חמורים וסוסים שתיכשלה בגלגול איזון (ד"ק 10) עלולות ליפול, לגרום נזק לציוד או לרוכבים (ובכישלון בהצלת תגובה מול ד"ק 10 לשבור רגל, אירוע שפירושו אובדן הרמך, אלא אם לדמויות אמצעי לריפוי קסום). עם הזמן הדמויות חשות רגילות יותר לקרקע הקשה ולומדות ללכת בה כראוי (גלגול הישרדות לצורכי מעבר בטוח זוכים לתוסף +1 לכל יום צעידה). דמות ששוטטה באיזורים נוספים סביב טור-אנארוק תבין מיד כי הדרך לסטאנטארג עוברת בתוואי השטח העוין ביותר באיזור. הגובלינים של סטאנטארג התיישבו במקום קשה ואכזרי, שאף אחד אחר לא רצה בו.

**מסע דרך כביש ההר והמסילה הישנה:** דרך זו קלה בהרבה מקודמתה. מפגשים בדרך עלולים בנוסף למפגשים המשותפים לאיזור 4ק1+4ק4 קופי-אימים שישליכו סלעים על אויבים (יחידת טווח 9 מ', נזק 2ק6+9) או ת'וקווה אחת או שתיים (ראה מגדיר המפלצות). המסע יארך יום וחצי לערך.

**מסע אווירי:** מסע אווירי יקצר באופן משמעותי את הדרך, אולם סביר כי לא יאפשר לדמויות לחלוף מעל הרי סטאנקריסט ולהיכנס לעמק האבוד או אפילו לראותו מבלי לעבור דרך מכרות הגובלינים. רוחות עזות מאוד מנשבות בגובה וברגע שדמות מעופפת או רכובה על רמך מעופף מגיעה לגובה של מעל 1800 מ' (גובה ההרים גבוה מעט יותר) היא תיחשף לרוחות העוצמתיות (בעוצמת רוח סערה, ראה מדריך לשליט המבוך תחת השפעות רוח).

## סטאנטארג, כפר הגובלינים

סטאנטארג ממוקם על הצד הצפוני של גבעה קטנה, למרגלות הרי סטאנקריסט. מערכת של תעלות וסכרים, חלקם הרוסים וחלקם עומדים על תילם, נועדה למנוע מהשטפונות האדירים של סטאנקריסט לסחוף איתם את מרבית הכפר ולפזר אותו ברחבי האדמות השבורות, כפי שכבר קרה בעבר יותר מפעם אחת, אם לשפוט לפי הפסולת הפזורה שם. סטאנטארג הוא ביתם של כ-250 גובלינים משבט טארג, מהם בערך 150 צעירים, חמישים נקבות וחמישים זכרים. נוסף על אלה גופותיהם של כעשרה גובלינים מכל קבוצת גיל ומין מוטלות במקומות שונים ברחבי הכפר, ובמכרה עצמו מפוזרות גוויותיהם של כעשרים כורים וכורות נוספים. כל הגופות מרוטשות באופן מחריד, ובדיקת מרפא (ד"ק 13) תעיד כי הם נהרגו על ידי נשק מוחץ, חותך ודוקר לפני 3-4 ימים. הפגיעות נראות אכזריות במיוחד.

הגובלינים ששרדו מסתתרים במחסה בהרים. אף אחד מהם לא מסוגל להילחם – רצונם של הבוודים שמסוגלים לאזור אומץ הוכרע על ידי הרעב והצמא.

**רעיון להרפתקת המשך:** בנוסף לסבלם הפיזי, חלק מהגובלינים, בהיעדר הנהגה, השתכנעו בצידקת טיעוניו של גובלין שפוי-למחצה בשם ארגרג אשר בטוח שהמפלצת המכאנית היא עונש מהאלים על תאוות הבצע שלהם ותעוזתם בבניית מקדח המים, שהוא בעיניו קריאת תיגר כנגד האלים עצמם. שכנוע הגובלינים הפורשים והשבתם למוטב יכולה להוות בסיס להרפתקה קצרה.

בעת שהדמויות מגיעות לכפר הן נתקלות ביצור המכאני המשתולל ובמוגראק המודאג, אשר מגיע לשם פחות או יותר באותו זמן. פרטי הפגישה נותרים לשיקול שה"ם. אפשרויות שונות יכולות להיות:

- הדמויות נתקלות ביצור המכאני ונלחמות בו. במהלך הקרב או אחריו מגיע מוגראק למקום ומחפש תשובות.
- הדמויות נתקלות במוגראק. הוא תוקפני במיוחד ודורש לדעת מה עשו הדמויות (הוא חושד באופן אוטומטי כי הדמויות קשורות להיעלמות הגובלינים ולהרוגים).
- הדמויות נתקלות במוגראק כשהוא פצוע וזב דם מהמפגש כנגד היצור המכאני. מוגראק מבקש את עזרתו, אבל אינו מסוגל לתרום הרבה למאמץ (אפשרות זו עדיפה אם החבורה קשוחה במיוחד, ולא תזדקק לעזרתו של מוגראק בקרבות שצפויים לה בעמק האבוד).

שה"ם יכול גם להפגיש את הדמויות עם מוגראק לפני הכניסה לכפר. במקרה כזה, עשה שימוש חינוכי במוגראק – שחקנים שדמויותיהן נגועות בדיעות קדומות כנגד גובלינים עלולים להיות מופתעים מאוד. מוגראק יימנע מהריגת הדמויות אם יש לו אפשרות כזו (במקרה זה הוא ייעשה שימוש נרחב ביכולת הלקח הכואב שלו), אולם יגן על עצמו בחירוף ולא יהסס להסב נזק רב לדמות כדי להבהיר את כוונותיו ואת נכונותו.

נתוניו של מוגראק (בדרגה 10) מפורטים בהרחבת רשת II, אשר פורסמה בתעשייה הגובלינית, ומובאים כאן בקצרה למען הנוחות:



**מוגראק:** גובלין זכר, סייר 3/ברברי 2/חוצה אופקים 2/קורא תיגר 3; ד"א 10; דמו-אדם קטן (גובלינואיד); קב"פ 8ק3 + 12ק2 + 8ק2 + 12ק3 + 30; נק"פ 90; יוזמה 10; מהירות 13.5 מ' (45 רגל); דרג"ש 21 (4+ זריזות, 1+ גודל, 5+ שריון עור מחוזק 2+, 1+ מגן קטן), מגע 15, נטוע במקום 21; תה"ב 10; היאבקות 7+; התקפה 13+ קפא"פ (1ק6+2 וגם ייאוש/17-20, חרב קצרה מייאשת 1+) או 15+ טווח רחוק (1ק4+1/20-19, פגיון) או 13+ קפא"פ (1ק2+1 וגם ריסוק, מגן קל מרסק 1+); התקפה מלאה 8+13 קפא"פ (1ק6+2 וגם ייאוש/17-20, חרב קצרה מייאשת 1+) או 6+11 קפא"פ (1ק6+2 וגם ייאוש/17-20, חרב קצרה מייאשת 1+) וגם 11+ קפא"פ (1ק2+1 וגם ריסוק, מגן קל מרסק 1+); התקפות מיוחדות קריאת תיגר, לקח כואב; תכונות מיוחדות ראיית חושך, אויב מועדף (יצייר כפיים), חוש פרא, זעם 3/יום, חמיקה מופלאה, שליטה בפני השטח (מדבר), שליטה בפני השטח (תת-קרקעי); נטייה ניטרלי; גלגולי הצלה קשיחות 15+, תגובה 10+, רצון 4+; כוח 13, זריזות 18, חוסן 16, תבונה 14, חוכמה 15, כריזמה 12. גובה מטר אחד ושני ס"מ; משקל 19.6 ק"ג.

**מיומנויות וכישורונות:** איום 9+, איזון 6+, דיפלומטיה 3+, האזנה 12+, הישרדות\* 14+, הסתתרות\* 14+, זיהוי 12+, זיהוי מניע 7+, חיפוש 7+, טיפוס 6+, ידע (גיאוגרפיה) 11+, ידע (טבע) 9+, לוליינות 9+, קפיצה 3+, רכיבה\* 8+, תנועה שקטה\* 14+; סיבולת השור הזועם, יוזמה משופרת, התקפת מגן משופרת, פגיעה חמורה משופרת (חרב קצרה), לחימה בשני כלי-נשק (נ), מעקב (נ), סיבולת (נ).

**ציוד:** "נשכנית": חרב קצרה מייאשת 1+ (להשפעת הייאוש ראה תכונות חדשות לנשקים קסומים, עמ' 28, בחוברת הנמוכים והאמיצים), פגיון 2+, שריון עור מחוזק 2+, "נגסן": מגן מתכת קל מרסק 1+ (תוסף התקפי והגנתי) (קטן), שיקוי חוסן הדב, שיקוי ריפוי פצעים בינוניים 2x, שיקוי חן חתולי, טבעת נפילת מוצה.

**המפלצת המכאנית:** המפלצת המכאנית היא ערב רב של פטישים, גרזינים, כדורי-מתכת קוצניים ולהבים סתם. היא עומדת תחת כלוב הקנריות של הגובלינים, שהוצב כשהוא תלוי מעמוד גבוה (כדי להגן על הקנריות משטפונות). המפלצת חסרת התבונה אינה מבינה כנראה כי מנוף פשוט יוריד את הכלוב אליה והיא עומדת וחובטת באוויר ללא הועיל כבר שעות רבות, בנסיון לפגוע בקנריות אשר התרגלו כבר לנוכחותה ואינן מתרגשות ממנה. המפלצת תנטוש את עיסוקה הנוכחי כדי למחוץ כל יצור אחר בטווח ראייה. נתוני המפלצת יכולים להיות אלה של גולם ברזל (ראה מגדיר המפלצות). המפלצת המכאנית המסוימת הזו יצאה מכלל שליטה, ותמשיך לתקוף ללא הפסקה עד שתושמד או עד שיעלמו כל היצורים הנעים מתחום ראייתה.

כדי לייצג את המפלצת המכאנית ניתן לעשות שימוש בנתונים הפיזיים או בתיאור של יצורים אחרים, כגון אוטומאטון (מגדיר המפלצות II) או בלתי-נמנע (השתמש בבזלקהוט אם הדמויות בעלות כושר תעופה, או במארט במקרה אחר, ראה מגדיר המפלצות). שים לב כי מדובר ביציר כפיים לא תבוני בניגוד לחלק מהיצורים שהוזכרו, ואל תעשה שימוש ביכולות המיוחדות שלהם מבלי לבדוק שהן מתאימות לעלילה. מיכולות קסומות על-טבעיות או דמויות לחש מומלץ להימנע בפרט.

הננס המכני אשר ברא את המכונות לא צייד אותן ביכולות דמויות לחש ולא העניק להן תבונה. לחשי גילוי קסם לא יצביעו על יצירי הכפיים הללו כעל מוקדים קסומים משום ששום קסם לא היה מעורב בתהליך יצירתם.

שה"ם רשאי בפירוש לקבוע כי היצור אינו נמצא במצב מכני מיטבי, פועל לאט מהרגיל, ובעל נק"פ נמוכות מהערך המירבי (עשה זאת כדי למנוע צורך בשימוש במוגראק כ-Deus ex machina שיציל את הדמויות בעזרת מגין הקסום, "נגסן", אירוע שעלול להיות מתסכל למדי).

**הערה חשובה:** המפלצת לא תפגע בננס בשום פנים ואופן, ואם תהיה עדה לפגיעה או איום שכזה, היא תסתער מיד על התוקף. היא תשתדל ללוות ולהגן על ננס ממרחק קצר. אם שני ננסים רבים המפלצת לא תתערב, אולם תתקוף כל יצור אחר שיעשה כן. המפלצת מזהה ננסים על פי "ריחם" המיוחד. כלל זה חל גם לגבי ננסים בחבורת הדמויות.

## המסע דרך המכרות

בהנחה שהדמויות שרדו את המפגש עם המפלצת המכאנית, שני יעדים סבירים עומדים בפניהן: חיפוש הגובלינים שנמלטו או ירידה לתוך המכרות (עיקבות היצור הכבד חרטות היטב באדמה, ומובילות היישר לשם). כדי לקצר את האירועים ניתן לקבוע כי צופים שהגובלינים הציבו לתצפת על הכפר ראו את המהומה וכי כמה גובלינים אמיצים ירדו בחזרה למטה (כשהם מודעים או לא מודעים לתבוסת המפלצת).

**רעיון להרפתקת המשך:** החיפוש אחר הגובלינים, שכנועם בכוונות הטהורות של הדמויות והטיפול בהם יכול להוות הרפתקה קצרה בפני עצמה. דמויות בעלות כישורי דיפלומטיה ומרפא תתבלטנה בהרפתקה מסוג זה. שים לב כי מוגראק הוא גיבורם הגדול של הגובלינים, ונוכחותו עם הדמויות תקל עליהם מאוד במשימה ועלולה להוציא ממנה את העניין. מומלץ כי הוא יחליט לצאת לסיור בסביבת הכפר, לבדוק שאף גובלין לא ברח לבדו הרחק, וישאיר לדמויות את הדיבור עם תושבי הכפר שבמערות.

המסע דרך המכרות עצמו יכול להיות קצר או ארוך, על פי רצון שה"ם. המכרות מלאים כלובי קנריות מרוסקים (הכורים משתמשים בקנריות כדי לגלות פליטה של גזים רעילים מהחציבה. כשהקנריות נחנקות, הגובלינים בורחים), כלי חציבה, את שאריות מקדח המים הענקי (שהתסרק תוך כדי עבודה), וגוויות גובלינים. ההתמטטויות והזעזועים שעברו על המכרות הפכו אותם למסוכנים (סלעים נופלים, בורות שנפערם תחת הרגליים וכדומה, השתמש במלכודות בורות ואבנים נופלות בפרק שלישי במדריך לשליט המבוך). שה"ם יכול לקבוע כי הזעזועים חשפו אגם תת-קרקעי המשמש בית לצ'ול או אפילו אבולת\* (ראה מגדיר המפלצות). גמדים העוברים בקרבת הקירות רשאים לגלגל בדיקת חיפוש (ד"ק 15) בתוסף הגזעי של 2+ לגילוי עבודת-אבן יוצאת דופן, אפילו אם אינם מחפשים באופן פעיל. הצלחה בגלגול תגלה להם כי החלק במנהרה שהתגלה לאחר חציבת המקדח נחצב בעבר הרחוק באופן מדויק וחד, אך עיצוב המסדרון נהרס לאחר מאות שנים של רעידות אדמה ומפולות אבנים. כמו כן, הם עשויים להבחין בעורק הנחושת העשיר העובר בהר.

בסופה של הדרך ניצב פתח מואר ברכות שסביבו קרשים שבורים, המוביל לתוך העמק האבוד.

העמק האבוד נמצא מצידם השני של ההרים. בזמן שחלק גדול ממי הגשמים זורם בנתיבים נסתרים ונאסף לכדי אגרוף של כח מאיים אשר מסכן את כל היישובים שבין סטאנקריסט לבין הבקע הארנדוריאני, לכאן מי הגשם הנותרים יורדים ברכות וזורמים היישר לאגם מרכזי גדול. הסביבה כולה נראית כאילו מקומה בעולם אחר מזה של מדבר בנדראו – צמחייה ירוקה עבותה מכסה את פני הקרקע ואת שיפולי העמק, פרחים ופירות מאכל צומחים בכל פינה והמקום כולו נראה כגן עדן של ממש. בין העצים מזדקרים עמודים גבוהים וצריחים שונים שמטרתם לא ברורה, והם מעוטרים במתקנים שונים ותבניות חסרות פירוש (גלגול ידע (מאגי) לא יגלה דבר). בצד המרוחק של העמק, מעבר לאגם, ניתן לראות מבנה ענקי נטוי על צידו. המבנה נראה כמגדל שזרועות מסותתות בולטות ממנו לכיוונים שונים וגובהו מגיע ל-10 מטרים לפחות. כאשר עומדים בפתח העמק קשה להבחין (זיהוי, ד"ק 25) בחורבות נוספות המפוזרות קבורות למחצה מסביב, מכוסות בצמחייה.

להוציא חרקים שונים ומיוחדים וכמה יונקים זוחלים בודדים (בעיקר מעופפים או טפסנים קטנים, שנמלטו מזעמן של המכונות) היצורים היחידים שממלאים את העמק הם ננסיס-אבודים ומפלצות מכאניות זהות לזו שתקפה את סטאנטארג. הננסיס האבודים מסתתרים היטב וקשה לגלותם בתחילה, אולם המפלצות המכאניות תגענה במהירות לכל מקום שבו יישמעו קולות מהומה או קריאות עזרה של ננס אבוד. הננסיס האבודים עשויים להתקיף את הקבוצה, במידה והם יראו בה איום (התגרות מצד החבורה, ירי לעברם וכו'). בכל דקת תנועה יש סיכוי של 10% להימצא בקרבת ננס אבוד וסיכוי של 20% להיתקל במפלצת מכנית (הן מסיירות בקביעות בשטח, בעיקר בסביבות הננסיס). סביב המגדל נמצאים תמיד לפחות עשרה ננסיס אבודים המחכים לארוחתם הבאה ומפלצות מכניות מסיירות סביבן בקביעות. האגם גם הוא מהווה מוקד משיכה לננסיס האבודים, אשר משתכשים בו ושותים ממנו במקומות רדודים.

**רעיון להרפתקת המשך:** העמק האבוד הוא ערש היוולדה או מיטת-חוליה של תרבות עתיקה. חקר העמק עצמו יכול להיות הבסיס להרפתקה ארוכה ומתמשכת. מחילות בצוקי הסלע של העמק עלולות להוביל למקדשים עתיקים מלאים בבריכות מלאות נוזל מטריד ולא מוסבר (אשר פועל כמו מים בדיוק אך מתחמם לאור הירח עד שהוא רותח ומתלקח). האגם המרכזי עלול לכסות על מבנה שקוע בקרקעיתו, אשר מתמשך הלאה אל תוך בטן האדמה ובו חבויים סודות נסתרים (ואולי פתח למישור אחר או עיר של מצליפי-מוחות).

**הערה חשובה:** המפלצות לא תפגענה בננסיס בשום פנים ואופן, ואם תהינה עדות לפגיעה או איום על ננס, הן תסתערנה מיד על התוקף, גם אם מדובר במפלצת מכנית אחרת. הדבר כולל גם ננסיס המשתייכים לחבורת הדמויות. אם שני ננסיס רבים המפלצות לא תתערבנה, אולם תתקופנה כל יצור אחר שיעשה כן. המפלצות המכניות מזהות ננסיס על פי "ריחם" המיוחד. כלל זה חל גם לגבי ננסיס בחבורת הדמויות.

**ננס אבוד:** דמוי-אדם קטן; ד"א 4; קב"פ 8ק8+; נק"פ 26; יוזמה +5; מהירות 15 מ', התחפרות 0.3 מ'; דרג"ש 17 (+1 זריזות, +5 שריון טבעי, +1 גודל), מגע 12, נטוע במקומו 16; תה"ב +3; היאבקות +0; התקפה +5 קפא"פ (10ק1 + 1, טופר); התקפה מלאה +5 קפא"פ (10ק1 + 1, 2 טופרים) וגם +0 קפא"פ (10ק1 + 1, נשיכה); תפוסה/הישג 1.5 מ' / 1.5 מ'; התקפות מיוחדות היצמדות, זעם; תכונות מיוחדות הפחתת נזק -4, חוש-ריח, ראיית חושך 18 מ', רמך; נטייה ניטרלית; הצלה קשיחות +6, תגובה +5, רצון +4; כוח 12, זריזות 12, חוסן 14, תבונה 4, חוכמה 16, כריזמה 7.

**מיומנויות וכישורונות:** האזנה\* +8, הישרדות +7, הסתתרות +9, זיהוי\* +8, טיפוס +2, תנועה שקטה +4; יוזמה משופרת, מעקב. **זעם (י"ד):** כאשר ננס אבוד סופג נזק בקרב הוא נכנס להתקף זעם בסיבוב הבא, הנמשך עד שהוא או יריבו מתים. הוא רשאי לנסות פעם בסיבוב לסיים את הזעם מרצונו באמצעות גלגול הצלת רצון מול ד"ק 20 כפעולה חופשית. השתמש בנתונים הבאים כאשר הננס האבוד נמצא בהתקף זעם: קב"פ 8ק4 + 16; נק"פ 32; דרג"ש 15, מגע 10, נטוע במקומו 14; היאבקות +2; התקפה +7 קפא"פ (10ק1 + 3, טופר); התקפה מלאה +7 קפא"פ (10ק1 + 3, 2 טופרים) וגם +2 קפא"פ (10ק1 + 1, נשיכה); הצלה קשיחות +8; כוח 16, חוסן 18.

**היצמדות (י"ד):** אם הננס האבוד פוגע בהתקפת נשיכה הוא משתמש בלסתותיו החזקות בכדי להיצמד לגופו של היריב וגורם נזק נשיכה אוטומטי בכל סיבוב שבו הוא נותר צמוד. כאשר הוא צמוד הננס האבוד מאבד את תוסף הזריזות שלו לדרג"ש.

**רמך:** כאשר הוא נע על ארבע, הננס האבוד יכול לשמש כרמך ליצור קטן (כגון ננסיס אחרים). יכולתו לשאת משקל מחושבת כאילו היה יצור בגודל בינוני. לחשים המשפיעים על רמכי רכיבה אינם משפיעים על הננס האבוד.

**מיומנויות\*:** כאשר הננס האבוד נמצא באזורים לא מיושבים הוא זוכה לתוסף גזעי של +4 למיומנויות ההאזנה והזיהוי שלו (אשר משוקלל בנתוניו).

## מגדל הננסיס

המבנה הגדול שימש את הננסיס כמרכז כפרם. מבחוץ ניתן לראות כי בקומה הרביעית מרפסת גדולה במיוחד שממנה עולים קולות מכניים: קרקוש גלגלי השיניים, חריקת הבוכנות ושריקות הקיטור הרוחת. קשה לראות פנימה לתוך המרפסת, ואלא אם הדמויות תיכנסנה על ידי טיפוס מפרך ומסוכן על הזרועות, טיפוס קל ביותר על הקירות או על ידי מעוף או שימוש ביכולות דומות סביר כי הן תחקורנה את המגדל מהקומה התחתונה כלפי מעלה.

המבנה המרובע מחולק לארבע קומות, גובה כל אחת כ-3 מ' – השחקנים עשויים לתהות מדוע ננסיס יצטרכו תקרה בגובה שכזה. כמובן, הבניין התקיים כאן הרבה לפני זמנם של הננסיס, אך החבורה אינה יודעת זאת.

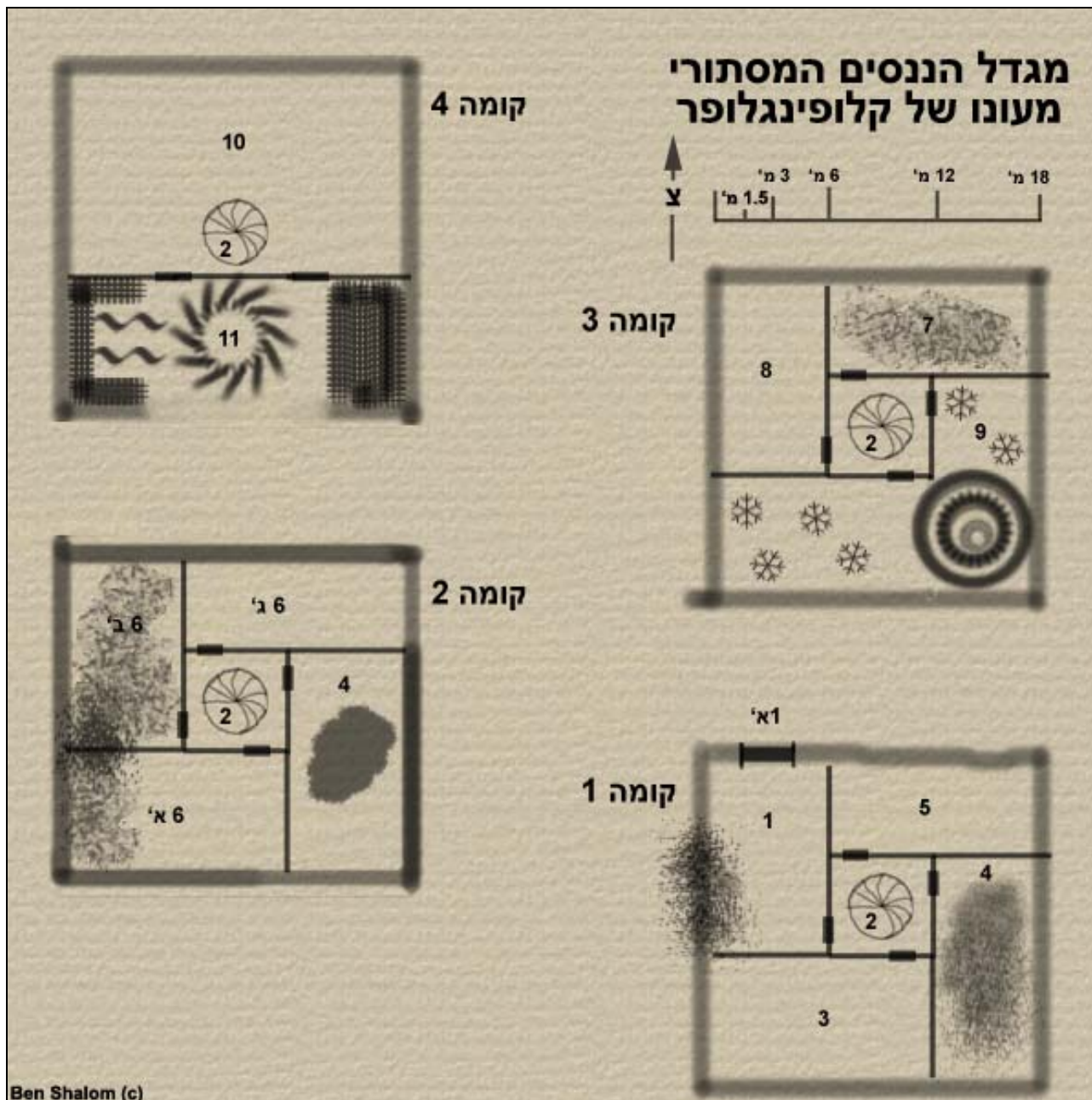
הקירות עצמם עשויים חומר אפור לא מוכר. אין במבנה חלונות, אך הקירות כולם מלאים בחורים קטנים מרובעים (בגודל 2.5 x 2.5 ס"מ) אשר דרכם נכנסים אור שמש ואוויר. ברם, ברוב החדרים הננסיס חסמו את החורים ברובם או בחלקם כדי להגן על עצמם מפני הרוח הנושבת דרך החריכים. עם השנים חלק מהחריכים הסתומים נפתחו, ואת רובם ניתן לפרק בקלות בעזרת מקל או חפץ דומה. הסתימות עשויות טיט.

כאשר הדמויות נכנסות לחדר מספר קרני אור בודדות תחדורנה פנימה דרך חריכים פרוצים. להוציא הארת מספר פריטים ישירות, קרני האור הבודדות מונעות מהעיניים להתרגל לחשיכה ואינן מסייעות בפועל למי שאינו נהנה מראיית חושך. גם ראייה באור מועט אינה עוזרת; להיפך – מי שעניו רגישות לאור עלול לסבול מכאב ראש קל (ללא השפעות משחק) בדקות הראשונות בעת שעיניו תתאמצנה להסתגל לחשיכה ללא הועיל.



מגוף הבניין עצמו בוקעות בכל קומה (למעט הרביעית) זרועות לצדדים. הזרועות עשויות מאבן כבדה (אותו חומר אפור), והן גושים מוצקים לכל דבר. שימושן, אם היה כזה, נשכח מזמן. שלוש הקומות הראשונות מחולקות לארבעה חדרים שווים בגודלם (6 x 12 מ' שהן 8 x 4 משבצות), ובהם דלת הנפתחת אל תוך גרם מדרגות לולייני העובר דרך מרכזן של כל הקומות. הקומה הראשונה היא קומת הקרקע, אך משום שהבניין כולו שקוע באדמה היא אינה הקומה התחתונה ביותר. המדרגות המובילות לקומות הנמוכות יותר חסומות על ידי התמוטטויות, פסולת ורפש. כל הדלתות בבנין הוצבו על ידי הננסים בפתחים שאין בהם צירים או שאריות של דלתות עתיקות יותר, למעט הדלתות שבקומה הרביעית.

**רעיון להרפתקת המשך:** רק מאמץ אדיר של אנשים רבים יוכל לחשוף את הדרך לשארית הבנין. מאמץ שכזה עלול להיות מתגמל ביותר. שה"ם יכול להציב מתחת הקרקע את שאריות עיר שלמה שהבניין הננסי הוא בעצם המגדל הגבוה ביותר שהיה בה, והיחיד אשר נותר מעל לפני הקרקע. המבנים והמחילות התת-קרקעיות יכולים להוות בסיס להרפתקאות מבוך אגדית של ממש.



## 1.א'. הדלת

בקר קבועה דלת גדולה ועגולה, עשויה מתכת חלודה. הדלת פתוחה וקוטר הוא מטר לערך. דמויות בעלות מיומנות משלח יד (בנאי) או מלאכה (עבודת בניין) וכן גלגולי מיומנות אוטומטיים (גמדים מגלגלים למיומנות חיפוש). דמויות אחרות חייבות להצהיר כי הן בוחנות את הדלת וסובלות ממחסר 2-. ננסים אינם זוכים לגלגול אוטומטי אולם אינם סובלים ממחסר. אם גלגול המיומנות הצליח (ד"ק 15) הדמות מבינה לראות כי הקיר שכאן התמוטט ונפער בו פתח גדול, אשר נסתם על ידי תערובת דמוית-טיט ולבנים ונקבעה בו דלת. משמעות הדבר היא כי הדלת נבנתה זמן רב אחרי הבנין, ונקבעה במקום ההתמוטטות.

הננסים אכן הציבו את הדלת בקיר. הדלת מכוסה מבפנים ומבחוץ בתחריטים בננסית עתיקה. חלק מהסימנים אינם ברורים וחלק מהאותיות אינן נמצאות בשימוש. הכתב הוא ניב של ננסית עתיקה שהתפתח בעמק במשך מאות שנים. שימוש מוצלח במיומנות פענוח כתבים (ד"ק 25, +5 לדמויות הדוברות ננסית) יגלה כיצד להגות את המילה "היפתח" באופן הנכון בניב הקדום. כישלון יגלה כי יש להגות את המילה כ-"איפתח", "כושלתח", "פיתה" או מילה דומה. כישלון בהפרש של יותר מ-5 מהד"ק הדרוש לא יגלה דבר. אמירת הסיסמה אינה משפיעה כלל אלא אם האומר הינו ננס. במקרה כזה הדלת נסגרת (אם היא פתוחה) או נפתחת (אם היא סגורה). היא עושה זאת באורח קסום ובמהירות אדירה, מבלי להשמיע צליל. מי שעומד בדרכה של הדלת חייב להצליח בהצלת תגובה מול ד"ק 20 או לספוג 6+6ק4 נקודות נזק. מנגנון הדלת הקסום מקרין הילה חזקה של מסורת התהפוכה. כדי לתקוע את הדלת כך שלא תזוז באמצעות נעיצת חפצים בציריה יש להצליח בגלגול פירוק מתקנים מול ד"ק 25. כישלון פירושו שהדלת תיסגר או תיפתח כרגיל תוך שהיא מרסקת את הגורם המפריע.

דמויות נבונות עלולות לנסות להשתמש בדלת כנשק כנגד המפלצות המכניות. אפשרות זו מוגבלת מעט משום שהמפלצות המכניות לא תיכנסנה למגדל. אם מפלצת עומדת בפתח ודמות הנמצאת בפנים גורמת לדלת להיסגר על המפלצת, היא תספוג את הנזק (אם תיכשל בהצלה) ותעוף פנימה. המפלצת תפסיק לפעול מיד ותשכב ללא ניע במקומה עד שיוציאו אותה אל מחוץ למגדל (ואז היא תתעורר מחדש).

## 1. חדר כניסה

הקיר הצדדי והתקרה של חדר זה התמוטטו בחלקם (הפתחים שנוצרו בעיי ההריסות מספיקים למעבר יצור בגודל קטנטן ומטה). ערימות החורבות חוסמות את המעבר לכל יצור רגיל אך מהוות בית לרביעיית נדלים גדולים במיוחד. הנדלים יתקפו יצור בודד (אורגני בלבד) שיימצא בחדר או כל מי שיגיע בערימת הסלעים.

**נדלים מפלצתיים קטנטנים (4):** רמש קטנטן; ד"א 1/8; ק"פ 1/4 ק; נק"פ 1 כל אחד; יוזמה +2; מהירות 6 מ', טיפוס 6 מ'; דרג"ש 14 (+2 גודל, +2 זריזות), מגע 14, נטוע במקומו 12; תה"ב 0; היאבקות 13-; התקפה +4 קפא"פ (1-3ק5 וגם רעל, נשיכה); התקפה מלאה +4 קפא"פ (1-3ק5 וגם רעל, נשיכה); תפוסה/הישג 0.75 מ' 0 מ'; התקפות מיוחדות רעל; תכונות מיוחדות תכונות רמש, ראיית חושך 18 מ'; נטייה ניטרלי; הצלה קשיחות +2, תגובה +2, רצון +0; כוח 1, זריזות 15, חוסן 10, תבונה -, חוכמה 10, כריזמה 2. מיומנויות: הסתתרות +18, טיפוס +10, זיהוי +4; כישרונות: לחימה מסוגנת (נ).

## 2. חדר מדרגות

המדרגות עולות עד לקומה הרביעית. המדרגות צרות ורווחים פעורים ביניהן (כך שניתן להפיל אבן קטנה מהקומה הרביעית והיא תגיע לקומה הראשונה מבלי לגעת בדבר). הירידה אל מתחת לקומה הראשונה חסומה, כאמור למעלה. שטח המדרגות מואר באופן קלוש על ידי פתח הקבוע בתקרה של הקומה הרביעית. בפתח נמצאת ספירלה דמוית מאוורר אשר מסתובבת באיטיות באופן קסום. הספירלה יצאה ממקומה ולכן היא חורקת ושורטת את דפנות המסילה שבה היא נתונה. רעש מטריד ממלא את המדרגות (וכופה מחסר של 8- לגלגולי האזנה). תיקון המאוורר דורש גלגול פירוק מתקנים מול ד"ק 10 (יש לשחרר את האבנים שבמסילה) ויבטל את המחסר לגלגול האזנה.

אופן הבנייה של המדרגות מקשה על ריצה. דמות שרצה חייבת להצליח בגלגול איזון (ד"ק 10) בכל סיבוב או ליפול (1ק6 נקודות נזק הכנעה). המדרגות לא מותאמות לננסים ולא ברור כלל אילו רגליים מוזרות עלולות למצוא אותן נוחות לטיפוס.

## 3. נדלים

בחדר זה השתכנו זוג נדלים מפלצתיים בינוניים שנכנסו דרך שבר בקיר הפתוח והפכו את החדר לקן. הנדלים נוהגים לצאת דרך החרך וללכת לאורך קירות העמק, וכך הם נמנעים מהמפלצות המכניות. בין הריסות העצים הלעוסים והבדים הקרועים שעומדים בפניו החדר בערימה אחת גדולה ניתן עוד למצוא (חיפוש, ד"ק 18) שמונה מטבעות כסף וכלי ננסי מיוחד - משבר חיתוכי עקום - שאף דמות לא תצליח להבין את מטרתו.

**נדלים מפלצתיים בינוניים (2):** רמש בינוני; ד"א 1/2; ק"פ 1 ק; נק"פ 4 כל אחד; יוזמה +2; מהירות 12 מ', טיפוס 12 מ'; דרג"ש 14 (+2 טבעי, +2 זריזות), מגע 12, נטוע במקומו 12; תה"ב 0; היאבקות 1-; התקפה +2 קפא"פ (1-6ק1 וגם רעל, נשיכה); התקפה מלאה +2 קפא"פ (1-6ק1 וגם רעל, נשיכה); תפוסה/הישג 1.5 מ' 1.5 מ'; התקפות מיוחדות רעל; תכונות מיוחדות תכונות רמש, ראיית חושך 18 מ'; נטייה ניטרלי; הצלה קשיחות +2, תגובה +2, רצון +0; כוח 9, זריזות 15, חוסן 10, תבונה -, חוכמה 10, כריזמה 2. מיומנויות: הסתתרות +10, טיפוס +10, זיהוי +4; כישרונות: לחימה מסוגנת (נ).

**משבר חיתוכי עקום:** זהו כלי עבודה הנדסי מתקדם, שארית מהתרבות העתיקה. בידי אדם המיומן בשימוש בו, ניתן המשבר החיתוכי העקום תוסף +20 למיומנויות פריצת מנעולים ופירוק מתקנים.

## 4. התמוטטות

חלק מהתקרה (שהיא רצפת החדר שבקומה השנייה) התמוטטה לתוך החדר שבקומה הראשונה. בין עיי החורבות ניתן למצוא שאריות של מכונה מתכתית גדולה שתכליתה לא ידועה. היא הושמדה לחלוטין. דמות שתעלה לקומה השנייה ותעמוד על סף הבור שנפער עלולה לגרום להתמוטטות של חלק נוסף מהתקרה (20% בכל סיבוב, הצלת תגובה מול ד"ק 15 כדי להימנע מליפול ולספוג נזק הכנעה 1ק6). דמויות שנמצאות למטה בזמן התמוטטות עלולות לספוג נזק משמעותי (8ק8 לעומדים ישירות למטה, הצלת תגובה, ד"ק 20 לחצי נזק. לעומדים בצדדים ייגרם נזק 8ק4 אם ייכשלו בהצלת תגובה מול ד"ק 20, הצלחה מבטלת את כל הנזק).

## 5. חדר ריק

חדר זה ריק למעט פסולת הפזורה על הריצפה, מיני מוטות מתכת וברגים ענקיים מוטלים על הרצפה. גלגול חיפוש מול ד"ק 20 יגלה סיר לילה עתיק וכנראה משומש.

## המגדל, קומה שנייה

### 6. חדרי מגורים ישנים

שלושת חדרים אלו שימשו ננסים חשופים לפני שנים רבות. חדרי הננסים סגורים בדלתות עץ רגילות נעולות (פריצת מנעולים ד"ק 17). קירותיהם של שלושת החדרים צופו מבפנים בלוחות עץ מכל הצדדים. בחדר 6א' ו-6ב' התמוטטה תקרת העץ. להוציא שברי קרשים, בכל אחד מהם ניתן למצוא מיטה מוצעת (סדין מתפורר), ארון ספרים ושולחן כתיבה נרקבים וסיר לילה.

בחדר 6א' בארונות מצויים מדפים ובהם מדריך טכני ויומן משונים הכתובים בננסית עתיקה. הדפים מתפוררים וניתן לשאוב מהם מעט מאוד מידע. קריאה של שעה לפחות במדריך תבהיר לדמות בדיוק כיצד פועלת המכונה בחדר 7 ותעניק לה תוסף 2+ לכל גלגולי המיומנות הקשורים לתפעול חפצים מכניים שונים שונים בעמק. תוסף זה עלול להיות משמעותי במיוחד אם הדמויות תחקורנה את הקומות התחתונות יותר של המגדל או את שרידי התרבות האחרים. רוב היומן עוסק בפירוט מתומצת של חיי יום-יום ננסיים ולא מעניינים. קריאה מדוקדקת תחשוף כי הננסים אינם יושבי העמק המקוריים, ובדפיו האחרונים ישנם איזכורים אודות יום חג ואירוע גדול שעתידי לקדם את הננסים צעד ענק אל העתיד.

בחדר 6ב' מתחת לכרית המיטה בחדר הדרומי יותר (ניתן למצוא גם בחיפוש ד"ק 19) נמצא כלי ננסי נוסף, קפיץ חד-משווי.

**קפיץ חד-משווי:** זהו כלי עבודה הנדסי מתקדם, שארית מהתרבות העתיקה. הקפיץ החד-משווי יכול למשוך בקצב אטי חפצים מתכתיים דרך האוויר אליו וממנו, בדומה ללחש טלקיניזיס. ניתן להניע חפצים במשקל של עד 3 ק"ג, בקצב תנועה של 10 מ' בסיבוב. אפשר רק להפעיל או להפסיק את היכולת וחייב להיות קו ראייה פנוי אל החפץ. אם מכים בקפיץ החד-משווי על חפץ מתכתי הוא מתמגנט בעוצמה משמעותית למשך 10+10 דקות.

בחדר 6ג', שהוא היחיד שהתיקרה בו נותרה מצופה לחלוטין בעץ שורר חושך מוחלט. התיקרה מכוסה בטחב צהוב.

**טחב צהוב (ד"א 6):** אם מפריעים לטחב הצהוב, הוא מתפרץ בענני נבגים רעילים הממלאים את החדר. כל הנוכחים חייבים להצליח בהצלת קשיחות מול ד"ק 15 או לספוג 6ק1 נזק לחוסן. לאחר דקה יש צורך בהצלת קשיחות נוספת בד"ק 15 – גם מצד אלו שהצליחו בהצלה הראשונה – בכדי שלא לסבול נזק 6ק2 לחוסן. אש משמידה טחב צהוב, ואור שמש הופך את הטחב הזה לרדום.

משטח העץ המכסה את התיקרה (בלבד) קסום. במידה והדמויות הצליחו להיפטר מן הטחב ולא להזיק לתיקרה הן תגלינה תחת הטחב משטח מופלא המכוסה בכתב צפוף ומסתורי. התיקרה נבנתה כנסיין של ננס מכשף להחזיר לתוך מוחו לחשים באופן יעיל יותר. הוא העתיק לחש אחד לתוך התיקרה, אך גילה כי הלחש אינו מועבר לתודעתו בשינה, התאכזב, ונטש את הפרוייקט. התיקרה אינה מתפקדת כמתוכנן, כאמור, אולם היא מאפשרת לדמות אשף ללמוד לחש חדש ממנה (כאילו הייתה עמוד בספר לחשים). שה"ם צריך לבחור לחש אשף/מכשף המתאים לדרגת הדמות, רצוי מהדרג הגבוה ביותר של לחשים אותו היא מסוגלת להטיל. לחש נדיר, לא מוכר, או גירסה מיוחדת של לחש קיים הן בחירות טובות (וגם לחש ששה"ם אוסר במשחק אך מוכן לעשות לו חריג חד פעמי). עדיף לחש שימושי, כגון חלום, ולא התקפי כגון מטח מטאורים.

## המגדל, קומה שלישית

### 7. מטחנת מתכת

חדר זה ריק כמעט. שבבי מתכת דקים המכסים את הריצפה. בפינת החדר מוטלת משקפת קסומה משובצת אבני ירח. שוויה הרגיל 3,000 מ"מ והיא מעניקה לצופה דרכה, בנוסף להגדלה, גם ראייה באור-מועט בדומה ליכולתם של האלפים ובני גזעים אחרים. בעלי היכולת הזו מכפילים את טווח הראיה המוגדל שלהם בעת שהם עושים שימוש במשקפת. במרכז החדר ניצב עמוד מתכתי בוהק, אשר נראה שהשנים לא השפיעו עליו. מצידו של העמוד בולטת ידית שניתן לסובב. בצידו העליון קבוע פתח בעומק 30 ס"מ, המסתיים במשטח ישר. בצד העמוד, קצת מתחת לגובה זה, ניתן לראות פתח קטן. סיבוב הידית מפעיל את המטחנה. המשטח הישר והאטום למגע נפרד ויוצר רווח דקיק שבדקיקים בין להבים המתכת המשוננים אשר מרכיבים אותו. די בסיבוב קל בכדי לשלוח את הלהבים כלפי מעלה. אם דמות מעיזה לשים אחת מגפיה בתוך הפתח והמטחנה מופעלת דם בשר ועצם יגרסו ויותזו החוצה מהפתח התחתון יותר. אין הצלה. הדמות סופגת מיד נזק של 20ק10 נק"פ ומאבדת 2 נקודות חוסן. נק"פ מתרפאות כרגיל אולם נקודות החוסן שבות רק אם היד או הרגל צומחת מחדש באופן כלשהו (כנראה קסום). בנוסף, כל פריט ציוד, כגון כפפה או נעל אשר נעטה על הגף שנכרתה מושמד (למעט עתקים..). באופן מיידי. משקלה של המטחנה, במידה ומנסים לשאת אותה, הוא כאלפיים ק"ג.

### 8. מעבדה

המעבדה מלאה נוזלים אלכימיים שנשפכו על הקירות והרצפה, חלקם זוהרים בחושך. אחד הנוזלים, המכסה שטח של 3 על 3 מ', מתפקד מכל בחינה כמו טחב חום שקוטרו 1.5 מטר.

**טחב חום (ד"א 2):** טחב חום ניזון מחום, ומושר אותו מן הסביבה ומה שנמצא בה. הטמפרטורה תמיד קרה במעגל בקוטר 10 מטר סביב לטחב. יצורים חיים במרחק 1.5 מטר סופגים 3ק6 נזק קור שאינו קטלני. אם מקרבים אש לטחב חום, הדבר מכפיל את גודל משטח הטחב מיד. נזק קור, כגון הנגרם מלחש חרוט כפור, משמיד אותו מיד.

במעבדה ניתן למצוא שלושה שיקויים: ערמומיות השועל, השבה פחותה, וזעם. שלושת השיקויים ישנים מאוד ופקקיהם סדוקים מזה זמן רב, ולכן הם מתפקדים רק בחצי ממשך הזמן הרגיל שלהם (מלבד השבה פחותה, הפועל כרגיל). בחדר האוצרות נמצאים זוג ארגזי מתכת גדולים והפוכים, וביניהם בערימה מוטלים 10 מטבעות פלטינה, 2 אבני קוורץ כחול (15 מ"מ כל אחת), שרביט ריחוף, ופנינת עוצמה דרג 4.

## 9. בועת אנומליית מגנטופילית של הרצף האתרי

בחדר זה הציבו הננסים מכשיר שמצאו במקום אחר בעמק, לאחר ששברו את הקיר המפריד בין החדרים (ניתן להבחין בשאריות שרידיו עדיין). המכשיר המופלא סייע להם ללכוד יצורים הנעים במישור האתרי לצרכי משא-ומתן (שעיקרו סחיטה), ניסויים שונים ומשונים, דרישות כופר ואיסוף ידע. המכשיר מתפקד באופן עצמאי, ללא מגבלה. קורבנו האחרון, הכלוא מזה שש שנים, הוא דרקון כסף מתבגר בשום אלדאירס.

הדרקון הכסף נמשך בכוח המגנט האתרי במהלך סיור בין המישורים ומצא עצמו כלוא בתוך הבועה ללא יכולת לצאת. הוא מתקיים כבר שנים בעזרת קמיע הקיום שלו, וכל צעקותיו ותלונותיו לא עזרו לו. הוא מיואש ופגוע, אולם טבעו האציל לא נפגע. הוא לא ישפיל את עצמו או ייכנע לכל דרישה, אך הדמויות עלולות להצליח לדרוש ממנו שירות כלשהו. אם דרישות החבורה משפילות או מרגיזות, הוא יעדיף לנשוף ולהקפיא אותן או להבריח אותן ולהישאר כלוא. הוא לא ישקר כדי להשתחרר. מזה שלוש שנים שאלדאירס סוגד לאלת התקווה ומאמין כי היא בוחנת את סבלנותו. הוא עלול לראות בהצעות מבזות מצד הדמויות נסיון לבחון את כבודו העצמי, ועל כן יעמוד בכל נסיון מסוג זה. החדר עצמו קריר. נסיון להיכנס לחדר, להתעלם מהדרקון ולקחת חפץ או דבר מה אחר יעורר את חמתו ויגרמו לו לנשוף חרוט מקפיא כנגד הנוכחים.

שתי הדלתות שבחדר יכולות לאפשר לחבורה ליצור הטעיה מצד אחד בזמן שחלקן חומקות ולוקחות חפץ או דבר אחר מן החדר. המכשיר הקדום מושך אליו יצורים אתריים ומאלץ אותם לעבור למישור החומרי, תוך שהוא כולא אותם בחדר בתוך ספירה שקופה-ירקרקת. לספירה יש השפעה הדומה לשילוב בין לחשי המעטפת העמידה של אוטילוק ועוגן ממדי - לא ניתן לצאת ממנה בכל צורה פיזית או קסומה, אך ניתן להטיל בתוכה לחשים. מתוך הבועה יכולות לצאת רק השפעות אנרגיה, כגון נשיפת הכפור של הדרקון. בועת הקסם מוצבת על גבי מכשיר מתוחכם למראה המכסה  $6 \times 6$  מ' מהרצפה. המכשיר מתממת לאורך צידה של הבועה ומגיע עד לראשה. בימים שלפני האסון הטכנומאגי עבדו הננסים על פירוקו של קוליארוט פגוע (זן של בלתי-נמנע) שנלכד על ידי המכונה בזמנו. ליד גופתו המכאנית של הקוליארוט המוטלת בצד החדר מצויים מספר כלים, ביניהם גם התער שבב דו-צדדי. את הקוליארוט הננסים הרגו וניתחו מתוך סקרנות. הם הצליחו לפרק ממנו את זרועו ולשמר את יכולת קרן היניקה שלו. זרוע הקוליארוט מסוגלת לירות קרן שהשפעתה זהה ללחש יניקה (Enervation, קרי גם ניקוז) שלוש פעמים בשבוע, בלחיצה על הדק מתאים הקבוע בה (את ההדק ייצרו הננסים). הטווח הוא 60 מ' ודרגת המטיל 13.

**אלדאירס, דרקון כסף מתבגר:** דרקון גדול (אוויר); ד"א 6; ק"פ 16ק12+48 (152 נק"פ); יוזמה 0+; מהירות 12 מ', מעוף 45 מ' (גרוע); דרג"ש 24 (1- גודל, +15 טבעי), מגע 9, נטוע-במקומו 24; תה"ב 16+; היאבקות 24+; התקפה: 19+ קפא"פ (2ק6+6, נשיכה); התקפה מלאה: 19+ קפא"פ (2ק6+4, נשיכה) וגם 14+ קפא"פ (1ק2+2, טפרים) וגם 14+ קפא"פ (1ק6+2, 2 כנפיים) וגם 14+ קפא"פ (1ק8+2, מכת זנב); תפוסה/הישג 3 מ'1.5 (3 מ' לנשיכה); התקפות מיוחדות: נשיפת כפור או נשיפת גז משתק; תכונות מיוחדות שינוי צורה, הליכת עננים, פגיעות לאש, חסינות לקור ולחומצה, חסינות לשינה ולשיתוק, ראייה באור מועט, ראיית חושך לטווח 36 מ', נפילת מוצה; נטייה: סדר-טוב; הצלות: קשיחות 13+, תגובה 10+, רצון 14+ (18+ נגד השפעות מוות והשפעות תודעה); כח 19, זריזות 10, חוסן 17, תבונה 18, חוכמה 19, כריזמה 18; מיומנויות: איזון 7+, מרפא 14+, תרמית 14+, הסתתרות 4-, האזנה 22+, תורת הלחשים 27+, זיהוי מניע 24+, חיפוש 24+, לוליינות 6+, זיהוי 20+, ידע (טבע) 14+, ידע (מאגי) 14+, קפיצה 27+, ריכוז 12+, דיפלומטיה 21+; כשרונות: מיקוד מיומנות (תורת הלחשים), התקפה ביעף, שריון טבעי משופר, מיקוד מיומנות (דיפלומטיה), עמידות.

**נשק נשיפה:** נשיפת כפור, נזק קור 8ק8, הצלת תגובה ד"ק 21 לחצי הנזק. או נשיפת גז משתק, שיתוק למשך 1ק4+6 סיבובים, הצלת קשיחות ד"ק 21 נוגדת. אחרי נשיפה אלדאירס מוכרח לחכות 1ק4 סיבובים עד לנשיפה הבאה. לחשי מכשף ידועים (6/6, דרגת מטיל 3): 0 - גילוי קסם, גילוי רעל, אורות רוקדים, קרן קור, הבזק, שיבוש אל-מת; 1- היפנוט, מטח צבעים, חבל נע, חולשה, שינה, הקסמת אדם.

**ציוד:** תרמיל (קשור על בסיס עדינה בצורתו הדרקונית) ובו קמיע הקיום (נושא אינו זקוק למזון ולמשקה), זוג שיקויי ריפוי פצעים אנושים. לצווארו שרשרת כסף עדינה, כמעט בלתי מורגשת, המעניקה לו תוסף 4+ להצלות רצון כנגד השפעות מוות והשפעות תודעה, ואשר יכולה להפוך לשריון לוחות 3+ של עמידות לכפור (10) על פי רצון (הוא אינו יכול לעשות שימוש בשריון כאשר הוא בצורת דרקון), כפפת כישוף (אשר כרגע נראית כחלק משריון שרשראות המכסה את כף ידו הימנית ובו פעורים רווחים שדרכם בולטים הטפרים) אשר מאפשרת לו להטיל לחש אחד מעוצמה 2 ומטה כלחש מהיר, אחת ליום.

**טקטיקה:** אלדאירס סבל רבות, אולם עודנו טוב וטהור לב כשהיה. הוא לא יפגע בדמויות, אך אם ישמע אותן מתקרבות או יחוש כי הן עומדות לברוח ולנטוש אותו הוא ישנה צורה לזו של יצור לא מזיק למראה או לצורה דומה לזו של אחד המבקרים, כדי לעורר אמפתיה מצידם. הוא יטיל את הלחשים הלא-קטלניים שלו: שינה, הקסמת אדם, הפנוט ועלול אפילו לעשות שימוש יצירתי בלחש חבל נע אם אחת מהדמויות נושאת עליה חבל שכזה, כדי לסבך אותה. הכפפה שלו מאפשרת לו לשלב הטלת לחשים מהירה עם נשק הנשיפה שלו או לחשים אחרים.

אם אלדאירס יבין שהדמויות רוצות רק לקחת חפץ מסוים מהחדר ולברוח הוא ינסה לעצור אותן, ויתכונן באמת ובתמים לשלם להן עבור שירותיהן לאחר שיכריח אותן לשחרר אותו. הוא יעדיף להישאר כלוא על פני פגיעה ממשית בחפים מפשע.

**תער שבב דו-צדדי:** זהו כלי עבודה הנדסי מתקדם, שארית מהתרבות העתיקה. ניתן לעשות בו שימוש כנשק, עם המחסר הרגיל של 4- (אלא אם לוקחים עיבודו כישרון שליטה בנשק אקזוטי). אם האוחז בתער פוגע ביציר-כפיים מכאני (או ביצור מכאני אחר) בהתקפת מגע, הוא איננו מגלגל נזק כרגיל אלא מבצע בדיקת מיומנות פירוק מתקנים בתוסף 20+. תוצאת הבדיקה היא הנזק שנעשה ליצור. התקפות כנגד יצורים אחרים אינן יעילות במיוחד (גורמות נקודת נזק אחת בלבד, ללא תוסף כח).

המכונה עצמה מסובכת במיוחד, אפילו בקנה מידה ננסי. דרוש גלגול פירוק מתקנים מול ד"ק 24 כדי לשחרר את הדרקון במקום בו הוא נמצא. כישלון בהפרש של יותר מ-5 עלול לגרום (גלגל 10): להפעיל מנגנון אשר יקטין את הבועה וימחץ את הדרקון לנזק 3ק6 נק"פ בסיבוב עד שנסיון אחר מצליח או עד מותו (4-1) או לשחררו בחזרה למישור האתרי וקלקול המכונה (5) או לשום דבר (10-6). אם הדרקון שוחרר מבלי שהדמויות ניסו לסחוט אותו קודם לכן הוא יהיה אסיר תודה ומלא הערכה. הוא לא ירשה לאיש לרכוב עליו בשום פנים ואופן.

## 10. אולם

זהו חדר רחב ידיים שזוג דלתות מובילות ממנו אל חדר המכונה, שרעשים עולים ממנו כל הזמן (קלינגלופר עצמו מייצר רעש אך קשה לזהות אותו בתוך שאון הפעילות של המכונה).

בפינה הדרום מערבית של החדר שעון על הקיר מתקן גדול למדי, מורכב למראה. זהו להביוור טכנומאגי עתיק, ובמבט מקרוב ניתן לראות כי הוא חבוט ושרוט וכי יש לו לא פחות מארבע-עשר ידידות אחיזה שונות וידידת אחת שנראית כמנוף (כמובן שניתן להזיז אותה).

### להביוור טכנומאגי עתיק

המתקן מתפקד לכל עניין ודבר כמו להביוור (ראה מדריך לשה"ם). הוא יורה פעם בסיבוב. שלא כמו כלי נשק אחרים לטווח רחוק, הנשק גורם נזק אש במסלול שרוחבו 1.5 מטר, לכל המשבצות שלאורך טווח הירי (12 מטר). הנשק טעון באנרגיה קסומה ולא ברור כיצד ניתן לטעון אותו (נשאיר זאת לדמיונו של שה"ם אולם נציין כי כנראה רק דמויות שתצלחנה בגלגול תורת-הלחשים וידע (מאגי) מול ד"ק 25 כל אחת תוכלנה להבין משהו מדרך הפעולה של המתקן). כרגע הנשק מכיל תחמושת המספיקה ל-14 יריות.

נתוני הנשק:

כלי נשק אקזוטי (כלי ירי)

כלי נשק דו-ידי (בגודל בינוני), טווח מיוחד (ראה לעיל)

נזק	פגיעה חמורה	יחידת טווח	משקל	סוג נזק
6ק3	אין	6 מ'	8 ק"ג	אש

ניתן לחמוק מאש הלהביוור על ידי הצלת תגובה מוצלחת (ד"ק שווה לגלגול ההתקפה המשוקלל, לחצי נזק). הלהביוור יורה פעם אחת בסיבוב, כפעולת סיבוב מלא, ללא תלות במספר ההתקפות של האוחז בו. ניתן להכין פעולה כדי לירות בלהביוור אך לא ניתן לעשות בו שימוש כדי לבצע התקפות מזדמנות, למעט שימוש כאלה (במקרה כזה הוא גורם נזק של 6ק1, כאלת ברזל). ללהביוור קושי של 10 ו-50 נק"פ. אם הוא מושמד הוא מתפוצץ וגורם נזק 6ק1 עבור כל מטען תחמושת שנותר בו לכל מי שנמצא בטווח 1.5 מ' למטען (כך שלהביוור שבו 14 יריות יתפוצץ ויגרם נזק אש 6ק14 לכל מי שבטווח 21 מ').

## 11. המכונה

זהו החדר בו עובד קלופינגלופר על המכונה. תיאורו מפורט בחלק הבא. כל נסיון לעשות שימוש בקסם מעבר לקיר כדי לרגל דרך הדלתות או הקיר, להשתגר פנימה וכדומה, נידון לכישלון משום ששדה נוגד-קסם בוקע מתוך החדר וחורג מספר סנטימטרים מעבר לגבולותיו.

## קלופינגלופר, הננס המכני

קלופינגלופר נמצא באולם גדול, עובד על מכונת הזיכרונות הבעייתית. ניתן להיכנס אל ההיכל דרך המרפסת הפונה לעמק או דרך אחת משתי הדלתות. כניסה דרך המרפסת דורשת טיפוס על הקיר כולו, שהחורים הקטנים שבו, כפי שהוזכר בתיאור המגדל, מקלים על המלאכה (טיפוס, ד"ק 12). ניתן לעשות זאת תוך כדי שימוש במומנויות הסתתרות (הרעש שבפנים מחפה ומבטל את הצורך בתנועה שקטה). מתוך החדר נובע שדה נוגד-קסם, המגיע עד למשבצות שבמרחק 1.5 מ' מפתחו, ומטיל לחשים העומד בנקודות אלו יחוש בו. מי שינסה לעוף באמצעי קסום, לטפס בעזרת לחש טיפוס עכבישי או יעשה שימוש באמצעים דומים כדי לחדור להיכל עלול בהחלט למצוא את עצמו מתרסק וסופג נזק בעת שהקסם חדל מלפעול.

ההיכל הוא חדר של 18 x 6 מטרים (12 x 4 משבצות), כאשר הפתח, ברוחב 8 מ', מצוי במרכזו של הקיר הרחב. מכונת הזכרונות המקולקלת תופסת את רוב השטח שבצידי החדר. המכשיר מוקף בשידות עליהן מכשירים קטנים וגם מה שנראה כמנוע קיטור גדול ועובד (תופס משבצת אחת) וסוללה חשמלית ענקית הרוטטת קלות (תופסת משבצת אחת), שניהם מחוברים למכשיר הזכרונות. על אחת השידות עומד כדור בדולח ערפילי, שבתוכו נובע אור צהבהב. זהו המקור להילה נוגדת-הקסם שמכסה את כל החדר, וניתן לשבור אותו על ידי גרימת 2 נקודות נזק (קלופינגלופר לא יצר חפץ זה, אלא מצא אותו). כלי עבודה וחלקי חילוף מפוזרים לאורך החדר, ומהווים מכשול עבור מי שמנסה להסתער לרוחבו. קלופינגלופר עומד ליד המכשיר, מרוכז בו כולו, אלא אם הבחין בדמויות באופן כלשהו.

**אפשרות לסיבוב המצב:** אם מוגראק ליווה את החבורה, או אם הוא הגיע לעמק בנפרד, הוא עלול להיות עוין מאוד כלפי הננס המכני. החבורה עלולה למצוא את עצמה בין מוגראק הזועם, המאשים את הננס המכני בנזק שנעשה לכפרו (ושנאותו ליצירי כפיים בוודאי שאינה עוזרת כלל) לבין הננס המכני שרק דואג לגורלם של ננסי העמק, כאשר הכרחי לבחור במי לתמוך. אל תשכח לתגמל שחקנים הנוהגים על פי אופי דמותם, ולא רק על מחשבה נבונה ומציאת פתרונות ופשרות.

כמה טעויות לדוגמה שעלולים להצליח להרגיע את מוגראק:

"היצור הזה (הננס המכני) הוא אולי היחיד שיוודע כיצד לעצור את המכונות מלפגוע באחרים."

"חשוב מה יקרה לגובלינים אם יצורים שבעמק הזה או מעבר לו יגלו כי אתם כה עוינים."

"הוא אינו אשם! בוא ונברר תחילה את הדברים."

**אם קלופינגלופר הבחין בדמויות קודם לכן:** בפינת החדר מונחת משקפת קסומה משובצת אבני ירח (זהה לזו שנמצאת בחדר 7). שוויה הרגיל 3,000 מ"ז והיא מעניקה לצופה דרכה נוסף להגדלה גם ראייה באור מועט, בדומה ליכולת של אלפים ובני גזעים אחרים. בעלי היכולת מכפילים את טווח הראיה המוגדל שלהם בעת שהם עושים שימוש במשקפת (כדי פי ארבעה). מדי שעה לערך, או אם משהו מעורר אצלו חשד, מציץ קלינגלופר לעמק שתחתיו ומוודא שאיש אינו מרע לננסים האבודים. אם הוא יראה את הדמויות פוגעות, מאיימות או מסכנות את הננסים האבודים או יחשוד שמשהו או מישהו עושה זאת, הוא יעזוב מיד את עבודתו, יקח את הלהביוור מחדר 8, ויצא לטפל בבעיה. אם קלופינגלופר הבחין בדמויות אך לא נראה שהן מהוות איום או סכנה, הוא יישאר למעלה וימשיך לעבוד על המכונה.



**אם הדמויות פורצות לחדר בגסות:** הננס המכאני רואה כל אדם שפולש לחדר כסיכון פוטנציאלי. הוא היחיד שיוכל למצוא את הפתרון לבעייתם של הננסים, וכל גורם חיצוני רק יפריע, ישבש ויעכב אותו. הננס יצחק על הדמויות שהן מפריעות לתהליך העבודה התקין, ויאיים עליהן לצאת מיד. סיבוב לאחר מכן, ואין זה משנה כיצד יגיבו הדמויות, יכנסו כל נשמות הננסים שבתוכו לבהלה ויגרמו לו לצאת מריכוז ולאבד שליטה (הוא לא יתקוף, אבל יהיה מבולבל ועלול לצרוח, למלמל או לקלל). קלופינגלופר מודע תמיד לכך שאם הוא יושמד הוא ייקח איתו לאבדון את הכפר כולו, ולכן דואג להמשך קיומו מעל הכל ולא יסכן את עצמן סתם כך. הוא ילחם רק אם הדמויות מאיימות להשמיד אותו אך אם נראה כי הוא מפסיד בקרב הוא יצחק להן לעצור ויתחנן שיפסיקו מכיוון שהוא התקווה האחרונה של ננסי העמק.

**אם הדמויות תיכנסנה לחדר בזהירות:** במידה והחבורה רגועה ותגיע לחדר, קלופינגלופר יגש לבדוק במשקפת את מצב הננסים, ובמידה והכל טוב, יתעלם מהחבורה וימשיך לעבוד. הוא לא יתקוף אבל גם לא ייזום שיחה. הוא מודע לחלוטין לדמויות למרות שלא נראה כך. אחרי מספר סיבובים הוא עלול לפנות לאחת מהדמויות ולבקש ממנה בקשה בסגנון "העבירי לי בבקשה את מפתח הברגים הכסוף הגדול ביותר שעל המדף הימני בקיר הדרומי". הדמויות תזכנה לתשובות קצרות ולאקוניות על שאלות שיופנו כלפיו.

דוגמאות לשאלות נפוצות ולתשובות טיפוסיות של קלופינגלופר:  
**ש: מהם היצורים המכאניים?**  
**ת: השומרים של הננסים.**  
**ש: מי הם הננסים?**  
**ת: שוכני העמק הזה.**  
**ש: איך מכבים את היצורים המכאניים?**  
**ת: אסור לכבות, הם חשובים.**  
**ש: מה אתה?**  
**ת: ננס מכני.**  
**ש: מה אתה עושה?**  
**ת: מתקן את מכונת העתקת הזיכרונות, ואתם מפריעים לי ללא הפסק.**  
**ש: עוד כמה זמן תסיים את המכונה?**  
**ת: שלושה שבועות.**  
**ש: כמה זמן אתה עובד על המכונה?**  
**ת: 74,945 ימים.**  
**ש: מה אמורה המכונה לעשות?**  
**ת: להחזיר את המחשבות למקומן האמיתי.**  
**ש: מי יצר אותך?**  
**ת: [בדקלום, כאילו מתוך הקלטה] יוצרי הוא טפיק-זוק, גדול הממציאים הננסיים בכל הדורות, שלא קמו לו מתחרים בתבונה ובידע בכל הדורות, בעל הפנטזים וחזוה התקלות, מהנדס בחדר עליון וגאון שאין כדוגמתו יצר אותי, בסיועו של נורפרוך-אנקסימנסטי האדורוביאני-קרוכיס-פטרולום-הוליס-באבג'ר-פרום ושלוש עוזריו: פומיון, טלדאור, והסנבאך אצבעוני.**

אחרי דקה לערך קלינגלופר מנסה להחליף חלק כבד הנמצא בפינת החדר. ברור כי הוא מתקשה מאוד להרים את החפץ. אם הדמויות תסייענה לו הוא ישיב בפירוט רב יותר לשאלות ויספר להן בשמחה (הוא אומנם נחוש לסיים את משימתו, אך הבדידות מציקה לו) כי העבודה שלו מתעכבת בגלל חלק שחסר לו – התער השבבי הדו-צדדי אשר נמצא בחדר 9, שם "הלטה הגדולה" הכלואה בבועת האנומליה המגנטופילית של הרצף האתרי מונעת ממנו לקחת את החפץ. הוא אינו חושש מטפרי המפלצת, אבל מספר כי הקור עלול להזיק לו והוא אינו יכול לקחת על עצמו את הסיכון.

ישנה דרך נוספת להאיץ את העבודה. היא דורשת עבודה משותפת על המכונה, בביצוע דברים שאדם אחד אינו יכול לעשות - סיבוב שני ברזים מרוחקים בו-זמנית, ויסות לחץ בחלק כלשהו תוך כדי כיוונון עדין בחלק אחר, וכן הלאה. גם אם הדמויות השיגו את התער השבבי הדו-צדדי מחדר 9 שהם עלול לרצות לבחון את שיתוף הפעולה שלהן.

נתוניו של קלינגלופר מובאים כאן לשם הנוחות. שהם יכול לשנותם כדי להפכו ללוחמני או עמיד יותר או פחות על ידי שימוש באפשרויות המובאות בחוברת הנמוכים והאמיצים וכן תוך שימוש בהרחבת רשת III – ננסים מכניים, שהתפרסמה בתעשייה הגובלינית.

**קלופינגלופר:** ננס מכני זכר, מומחה 20; ד"א 19; יציר-כפיים בינוני; קב"פ 20ק6+6; נק"פ 101; יוזמה 2-; מהירות 6 מטר; דרג"ש 8 (2- זריזות), מגע 8, נטוע במקומו 8; תוסף התקפה בסיסי/היאבקות 22/15+; התקפה 22+ קפ"פ 6ק1+7, מוט מתכת); התקפה מלאה: 22/17+12+ קפ"פ 6ק1+7, מוט מתכת), או 18/18+13/8+ קפ"פ 6ק1+7, מוט מתכת), תכונות מיוחדות אל-ראייה (מבוססת חום), הנדסה מתקדמת (חבילת חיישנים), הנדסה מתקדמת (ציפוי עופרת), חסינות לאש (מרפאת), חסינות לקור (מאבד זריזות), התנגדות ללחשים 18 (נגד לחשי חיזוי), קשיחות 5, ראייה באור-מועט, ראיית חושך 36 מ', רועש, ריפוי מהיר 1/שעה, תכונות יציר-כפיים; נטייה ניטראלי; הצלה קשיחות 6+, תגובה 4+, רצון 10+; כוח 25, זריזות 7, חוסן -, תבונה 25, חוכמה 7, כריזמה 7; גובה 1.3 מ', משקל 650 ק"ג.

**מיומנויות וכישרונות:** האזנה 21+, הערכה 31+, הסתתרות 2-, זיהוי 23+, חיפוש 33+, ידע (הנדסה) 29+, ידע (מאגי) 29+, מלאכה (אלכימיה) 31+, מלאכה (מכונות ומכשירים) 28+, מלאכה (עבודות מתכת) 28+, מרפא 9+, פירוק מתקנים 32+, פענוח כתבים 31+, ריכוז 11+, שימוש בחפצי קסם 21+, תנועה שקטה 22-, פריצת מנעולים 0+, שליטה בשתי ידיים (נ), מיקוד מיומנות (מלאכה: עבודות מתכת), מיקוד מיומנות (מלאכה: מכונות ומכשירים), מיקוד מיומנות (מלאכה: אלכימיה), מיקוד מיומנות (פירוק מתקנים), אצבעות זריזות, עמידות 2 x.

**אפשרות לסיבוב המצב:** אם הדמויות רואות עננים אפורים כבדים לפני שהן נכנסות למכרות הגובלינים או שומעות רעמים מתגלגלים במרחק כאשר הן בתוך העמק האבוד עצמו הן עלולות להבין (פשוט אמור להן) שגשם עומד לרדת. דמות נבונה עלולה לשער ששיטפון עז שיופנה לתוך המכרות (היישר למקום בו ניצב פעם מקדח-המים של הגובלינים) יציף את העמק האבוד הקטן ויכחיד את הננסים האבודים. אסון שכזה יכול לדחוף את הדמויות לסייע לקלינגלופר להתמודד עם אלדאירס הדרקון, להציל את הננסים בדרך אחרת, לברוח ולנטוש את העמק או לנסות ולחסום את המעברים באופן כלשהו. האיום אינו מוכרח להיות מידי – ייתכן כי הדמות יודעת כי החורף קרב ובשבועות הקרובים צפוי לרדת גשם.

אם שהם רוצה להכניס את גורם הלחץ משום שהמשחק מתעכב, או אם הדמויות אינן פועלות מספיק כדי לתחקר את הננס המכני, הוא יכול להחליט כי קלופינגלופר ישאל איך הם נכנסו אל העמק ומה כוונותיהם באזור. כשיגידו שנכנסו דרך מכרה הנחושת העתיק הוא יביע עניין וישאל איך קרה שהמכרה נפרץ. כשהם יספרו לו אודות המכונה והשטפונות הוא יראה מוטרד. הוא יודע כי גל השטפונות הבא, שצפוי להגיע בתוך מספר ימים, עשוי בהחלט לפרוץ דרך המכרות ולהציף את העמק, ובכך עלול להטביע את הננסים כולם. את המכונה, לעומת זאת, הוא יוכל לסיים רק בעוד מספר שבועות. האירוניה בכך שמאות שנות עבודה ירסו שלושה שבועות לפני סיום העבודה לא חומקת ממנו, והוא ממש מאבד עשתונות. לאחר שיחזור לעצמו, יפנה לדמויות בבקשת עזרה.

ישנה אפשרות אחרת ששהם יכול להפוך להרפתקה שלמה נוספת: במקום לסיים את העבודה מהר יותר עלולות הדמויות להצליח לעצור את הגשם. מכונת מזג האוויר הטכנומאגית נמצאת בעמק האבוד במקום כלשהו. טפיק זוק הצליח להפעיל אותה בעבר – האם תצלחנה הדמויות לעשות זאת בשנית? ההשלכות של הצלחה יכולות להיות מרחיקות לכת, והכישלון עלול להיות כואב ביותר.

הריסת קלופינגלופר תהיה הרת אסון מבחינת הננסים האבודים, על אף שהם לא יהיו מודעים לכך. הננס המכני טרח במשך שנים רבות לחפש אחר אותו מכשיר או אמצעי שיוכל להחזיר את בני קהילתו האבודים למצבם הקודם, המתורבת, תוך כדי שהוא דואג להם ומאכיל אותם ובמקביל מטפל בתחזוקה השוטפת של מכונות הענק המתכתיות שבנה על מנת להגן על העמק ותושביו. כעת, שקלופינגלופר נהרס, אין איש שימשיך את מלאכתו והננסים האבודים ישארו במצבם לנצח. יותר מזה, כעת המכונות השומרות עליהם יחלו להישחק ולהרס עם הזמן. בכל שבוע, מכונה נוספת תשבות עד שלאחר כחצי שנה, אף מכונה לא תמשיך לתפקד. העמק הפרוץ עלול להוות מוקד משיכה עבור הרפתקנים ומחפשי אוצרות המעוניינים לחקור את סודות העמק, שנקברו יחד עם התרבות שבו לפני מאות ואלפי שנים. מכיוון שהכניסה היחידה לעמק עוברת דרך מכרות הגובלינים יתכן שאלה יפגעו שוב, הפעם מהגל החדש הזה. נקיפות מצפון מצד דמויות השחקנים עשויות להוביל אותם להרפתקת המשך בעמק, בניסיון להמשיך את דרכו של הננס המכני המטורף, ולגאול את הננסים האבודים. מאחר שקלופינגלופר היה חסר אמצעים קסומים, מטילי הלחשים בחבורה יכולים לשמש תפקיד מפתח בפתרון הבעיה. שה"ם קשה לב עלול להחליט כי נסיונותיו האמיצים של הננס המכני היו כולם לשווא וכי נשמות הננסים שוחררו אל המוות הגואל (נחמה קלה בלבד) או נותרו בגופו (גזר דין של סבל נצחי, עבורו).

במידה והדמויות עוזרות לקלופינגלופר בהצלחה, מומלץ שהסיום יהיה אופטימי יותר. הננס יסיים את הרכבת המכונה בכל מקרה בתוך שלושה שבועות, ואפילו פחות בעזרתן של הדמויות (אם נעשה שימוש באפשרות לסיבוך המצב על ידי שטפון (ראה למעלה), הזמן יהיה קצר בהרבה, בתקווה). המכונה תפעם בקול רוטט ומספק, וכולם יהיו מאושרים, אך בעיה אחת תשארו: כיצד אוספים מאות ננסים אבודים לאותו המקום? כמה מהאפשרויות הן יציאה לצייד ננסים אבודים, תוך שימוש במלכודות, נשקי הכנעה, לחשי לכידה וכן הלאה, ואולי אף תכנות מחודש של מכונות המתכת כך שיסרקו את העמק בחיפוש אחר ננסים אבודים ויתפסו אותם. לאחר שהובאו כל הננסים האבודים לקדמת המגדל, ונותרו על ידי גדר כלשהי כך שלא יברחו, יוכל קלופינגלופר להפעיל את המכונה. המכונה תעבוד באופן מושלם ותוציא את נשמות הננסים מתוך קלופינגלופר ואל תוך גופותיהם שלהם, אך כאן תתגלה בעיה לא צפויה: לאחר מאות שנים השתנתה אוכלוסית הננסים בעמק, חלקם מתו מזקנה ואילו ננסים חדשים נולדו. הנשמות חסרות הגופים יכנסו אל תוך גופי הצעירים, ואולי תיווצר מהומה גדולה אף יותר וכל הנשמות כולן יכנסו לגופים אקראיים לגמרי! במידה ויש פחות או יותר מדי גופים, המצב יהיה מסובך אפילו יותר.

לאחר שהננסים חוזרים לעצמם, מלבד הכרזה מיידית על יום חג להילולו של קלופינגלופר, הם גם מתחילים מיד בתכנון כפרם החדש. הננסים ירצו את שלושת כלי העבודה שמצאו הדמויות בחזרה, שהרי הם היו שייכים לשלושת המנהיגים של הכפר. עם זאת, כהוקרת תודה, הם עשויים להסכים לתת אחד מהם לחבורה. הננסים עשויים לבקש מהחבורה לצאת עבורם למסעות מחקר במערות התת-קרקעיות אליהן הם בעצמם עוד לא נכנסו, ובתמורה יוכלו לתת להם עוד מהכלים האלו ואולי גם אוצרות אחרים (ראו רעיון להרפתקת המשך, תחת "מגדל הננסים", למעלה). בטווח הארוך יותר, הננסים עלולים או לרקום קשרי ידידות עם שבט הגובלינים שמצדו השני של המכרה, או להתעלם מהם ולזכות ליחס זהה. קלופינגלופר ישנה את הפקודות של המפלצות המכניות וידאג לכך שהן לא תזקנה עוד למי שאינו מסוכן ממש. אם היחסים בין הננסים לגובלינים של טארג יהיו טובים, הוא עלול להורות להן לא לפגוע לא בננסים ולא בגובלינים. המפגש הראשון שלו עם מוגראק יכול להיות כבד משקל באשר להחלטה זו.

סקרייבן האשליין הוא ננס חסר-מוסר. סבלני ומאופק, הוא פועל באיטיות מאחורי הקלעים בניסיון בלתי פוסק לקדם את ענייניו. נתוניו מובאים כאן לשימוש שה"ם בהמשך, אולם סביר כי המזימה הקטנה שלו במקרה המדובר, גם אם לא תעלה יפה, עדיין לא תכריח אותו לחשוף את פרצופו האמיתי (דמויות חשדניות ונבונות עלולות לגלות אותו, אולם גם אז הסיכוי גדול שהוא יצליח להימלט). יציר-הסוד שלו, קלווין הארנבון, נראה גם הוא כהפך ממה שהוא באמת – חיה מרושעת ואכזרית (גם אם חסרת עוצמה פיזית). נאמנותו לאדונו אינה יודעת גבולות, כראוי ליציר-סוד. דמות שבאה איתו במגע עלולה לגלות כי הוא נושא טפילים הגורמים לגרדת (מציקה מאוד, אך ללא משמעות משחקית).

סקרייבן עלול שלא להוות איום לחבורה בדרגות גבוהות מבחינת הסיכון הפיזי שהוא מהווה בעצמו, אולם יש לו קשרים ענפים בעיירה והוא מסוגל לארגן חבורות בריונים המורכבות מכורים קשוחים וכן מלווי שיירות.

בראשית הדמויות לא תפגושנה את סקרייבן עצמו. לא סביר כי הדמויות תחשודנה בקליפ במפגש הראשון אלא אחרי שפגשו את מוגראק הגובלין והבינו שמשוהו אינו כשורה. חיפוש אחר האיכר קארט יגלה בסופו של דבר כי מישוהו התחזה לקארט האמיתי. שימוש בלחשים כאמור בתיאור במפגש עם קליפ, יגלה נתונים אודות פוסום-שן-שום, ננס קבצן מסכן על סף עיוורון. לאחר זמן מה שה"ם יכול לאפשר לדמות להיתקל בקליפ בדמותו האמיתית ואז היא עלולה לחוש כי הוא מוכר לה ממקום כלשהו. תגרת בארים באחד מהפונדקים עלול להפגיש את קליפ בעימות חזיתי מול הדמויות הלא חושדות, לאפשר לדמות חדת אבחנה וזיכרון לזהות את טבעת הנחושת שעל אצבעו כזהה לזו שעטה עליו בזמנו "האיכר קארט".

נאנרו מיאם, איש משמר הלילה יכול לשמש כדב"ש חשוב בעימות בין החבורה לבין סקרייבן. אם החבורה תצליח באופן מתוחכם לגרום לסקרייבן להיפתס "על חם" על ידי נאנרו בעת שהוא עובר עבירה שהיא בגדר סמכות האכיפה של משמר הלילה, זה עלול להיות סופו היאה של סקרייבן.

**סקרייבן:** זכר ננס, אשף-אשלות 4/אשליין 6; ד"א 10; דמוי-אדם קטן; קב"פ 4ק4 + 4ק6 + 10; נק"פ 40; יוזמה 0; מהירות 6 מ'; דרג"ש 14 (1+ גודל, 3+ חפצים), מגע 13, נטוע-במקומו 13; תה"ב 5; היאבקות 1; התקפה 5+ (4ק1 - 1, מטה קטן); תכונות מיוחדות התמחות (אשלינות מתקדמת), התמחות (הרחבת בדיון), התמחות (שזירת מחזות), יכולות דמויות-לחש, יציר-סוד ארנבת, יתרונות יציר-סוד, ראייה באור-מועט, תכונות ננס, רגישות לאשלות; נטייה ניטראלי מרושע; גלגולי הצלה קשיחות 4+, תגובה 3+, רצון 11+ [2+ נגד אשלות]; כוח 9, זריזות 10, חוסן 12, תבונה 18, חוכמה 14, כריזמה 12. גובה 99 ס"מ; משקל 19.5 ק"ג. מיומנויות וכישרונות: איום 3+, איסוף מידע 3+, דיפלומטיה 10+, האזנה 4+, הסתתרות 4+, זיהוי מניע 7+, זריזות ידיים 2+, ידע (היסטוריה) 9+, ידע (מאג) 17+, ידע (מקומי) 9+, מלאכה (אלכימיה) 13+, פענוח כתבים 11+, ריכוז 14+, תורת הלחשים 19+, תרמית 6+; הארכת לחש, כתיבת מגילות (נ), לחש מהיר, מיקוד לחש (אשליה), מיקוד לחש דגול (אשליה), ריצה (נ). **התמחויות אשליין:** לסקרייבן מספר התמחויות שלקח במסגרת מקצוע האשליין. בחוברת הנמוכים והאמיצים מופיעים הפרטים על התמחויות אלו.

**יכולות דמויות-לחש (ד"ל):** 1/יום – אורות מרצדים, דיבור עם חיות (חיות שוכנות מחילות בלבד, למשך דקה אחת), פעלול, צלילי רפאים. דרגת מטיל 1; ד"ק הצלה 11 (13 עבור דיבור עם חיות).

**יתרונות יציר-סוד:** כאשר קלווין הארנבת, יציר-הסוד של סקרייבן, עומדת במרחק 1.5 מ' (5 רגל) ממנו, סקרייבן זוכה לכשרון ערנות (שלא משוקלל לתוך נתוני המיומנויות). בנוסף לזה, נהנה סקרייבן מהיתרונות הבאים:

קשר אמפתי (ע"ט): סקרייבן מסוגל לתקשר באופן טלפתי עם יציר-סודו עד למרחק של 1.6 ק"מ (1 מייל). הקשר שלו למקום או חפץ מסוים זהה לקשר שיש ליצור הסוד עם אותו המקום או החפץ. שיתוף בלחשים: כאשר סקרייבן מטיל על עצמו לחש, השפעת הלחש תפעל גם על יציר הסוד שלו, אם זה נמצא במרחק של עד 1.5 מ' (5 רגל). כמו כן, הוא רשאי להטיל לחשים שמטרתם "המטיל" על יציר הסוד. מגע: קלווין, יציר הסוד של סקרייבן, יכול להעביר לחשי מגע שהטיל עליו אדונו.

**רגישות לאשלות:** סקרייבן מומחה בזיהוי וניתוח אשלות. הוא זוכה לגלגול הצלה כנגד כל אשליה בטווח של 9 מ' (30 רגל) שהוא מודע לה, גם אם לא בא איתה במגע.

**תכונות ננס (י"ד):** תוסף 1+ לד"ק לאשלות, תוסף 2+ להצלות כנגד אשלות, תוסף 1+ לגלגולי התקפה נגד קובולדים וגובלינואידים, תוסף חמיקה 4+ לדרג"ש כנגד ענקים, תוסף 2+ לבדיקות האזנה ומלאכה (אלכימיה), ראייה באור מועט.

לחשי אשף מוכנים 5/6/5/5/3; ד"ק להצלה 14 + דרג לחש, עבור לחשי אשליה 17 + דרג לחש; דרגת מטיל 10, עבור לחשי אשליה 11): 0- קרן קור, טשטוש חושים, אור, הבזק, אורות מרצדים; 1- בדיון אילם, חילוף עצמי, מטח צבע, זימון מפלצת (2), שריון מאג; 2- בבואת ראי, העלמות מעין (2), חץ החומצה של מלך, גילוי מחשבות, צחוקה המבעית של טאשה; 3- ענן מצחין, אחיזת אדם, הצעה, בדיון דגול, חץ-אש; 4- ערפל מוצק, עין קסומה (2), מחזה רבגוני, קיר אשליה; 5- ערפל מחשבתי, אשליה מרחבית, בדיון מתמשך.

ספר לחשים: 0- כולם; 1- בדיון אילם, חילוף עצמי, מטח צבע, פיתום, זימון מפלצת, שריון מאג, הודעה, הקסמת אדם, אבחון; 2- בבואת ראי, בדיון פחות, המלכות של לאומונד, העלמות מעין, הטעיה, צחוקה המבעית של טאשה, חץ החומצה של מלך, גילוי מחשבות, מנעול קסם; 3- עלומות, ענן מצחין, אחיזת אדם, הצעה, כתב-אשליה, בדיון דגול, חץ-אש; 4- המקלט הבטוח של לאומונד, ערפל מוצק, עין קסומה, מחזה רבגוני, קיר אשליה; 5- ערפל מחשבתי, אשליה מרחבית, בדיון מתמשך. ציוד: מטה קפ"פ קטן, טבעת הגנה 1+, צמידי שריון 2+, מוט ביטול, פסלון פלאי: זבוב בהט.

**קלווין (יציר סוד):** חיה קטנטנה; קב"פ 8ק1/4 (בפועל 8ק4); נק"פ 20; יוזמה 3+; מהירות 12 מ' (40 רגל), התחפרות 3 מ' (10 רגל); דרג"ש 17, מגע 15, נטוע-במקומו 14; תפוסה/הישג 0.75 מ' (2.5 רגל) 0/ מ' (0 רגל); תכונות מיוחדות חוש ריח, רתיעה משופרת; נטייה ניטראלי מרושע; הצלה קשיחות 3+, תגובה 6+, רצון 9+, תכונות כוח 4, זריזות 17, חוסן 10, תבונה 7, חוכמה 10, כריזמה 6.

מיומנויות וכישרונות: אומנות הבריחה 6+, הסתתרות 8+, לוליינות 5+, תנועה שקטה 6+; ריצה. **רתיעה משופרת (י"ד):** כאשר קלווין מצליח בגלגול הצלת תגובה כנגד התקפה אשר בדרך כלל עושה חצי נזק עם גלגול הצלה מוצלח, הוא אינו סופג נזק כלל. כמו כן, גם אם נכשל בגלגול ההצלה, הוא סופג רק חצי נזק.

**טקטיקה:** אם סקרייבן מאויים באופן מיידי הוא יטיל מחזה רבגוני וישזור לתוכו את צחוקה המבעית של טאשה, אחיזת אדם או הצעה כדי להשפיע על מירב המטרות האפשרי. מיד אחר כך הוא יעשה שימוש מיטבי בכישרון הריצה שלו כדי להימלט. הוא עלול להתעלל ולהתעמר ביריבים חלשים, בתנאי שהוא בטוח לגמרי שהוא מסוגל להביסם.

# Open Game License

Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your

Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

'הנמוכים והאמיצים, הרחבה מקוונת',

'הנמוכים והאמיצים, הרחבה מקוונת וו',

'הנמוכים והאמיצים, הרחבה מקוונת IV',

וגם 'הנמוכים והאמיצים', כל הזכויות שמורות, בן שלום, 2003

**Designation of Product Identity:** The following items are Product Identity: All Images and Logos (excluding the d20 System Logo); All class descriptions, flavor text and tables. All individual character, item, locations, organizations and other named elements.

**Designation of Open Gaming Content:** All SRD derived material and all class ability descriptions are open gaming content.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission. Wizards of the Coast(R) is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and is used with permission.

Artwork on page 7 was done by R. Hryniewicz, all rights reserved to the artist.

The map on page 9 was done by Ben Shalom, all rights reserved.

מסמך זה מיועד לשימוש במשחקי תפקידים המתרחשים בדמיון השחקנים ולא במציאות. הוא אינו מיועד למי שאינו יודע להבדיל בין דמיון ומציאות. כל דמיון לאנשים, מקומות, ארגונים, או אירועים אמיתיים במסמך מקרי בהחלט.

מסמך זה מוגן על ידי זכויות יוצרים ועל ידי הסכם ייחודי הקרוי Open Gaming License המובא למעלה בשלמותו.

לפרטים אודות תנאי השימוש יש להתייחס למידע המובא שם או לפנות לכותב המסמך.

'הנמוכים והאמיצים' כל הזכויות שמורות לכן שלום, ישראל 2003.

Should a contradiction be found between the English text appearing above and the Hebrew translation, the English version takes precedence over the Hebrew version.

כל אזכור או התייחסות לחברות או למוצרים במסמך זה אינם מערערים על הזכויות השמורות או הסימנים הרשומים המוזכרים. בכל מקרה של סתירה בין הכתוב באנגלית לבין הכתוב בעברית, יכריע הכתוב באנגלית.