

מחווה אחרונה למת

מאת: ערן אבירם www.tactica-games.co.il/wp

איור מפות: אביב אור chatenoire.deviantart.com



מחווה אחרונה למת היא הרפתקת חובבים של מבוכים ודרקונים מהדורה 4, שנכתבה במיוחד לכבוד ההשקה הרשמית של המהדורה העברית, שנערכה בחנות המשחקים **טקטיקה** ב-28 בספטמבר 2008. ההרפתקה משתמשת במפלצות מתוך 'יזמה משופרת', אוסף מפלצות מקוריות בעברית. להרחבות נוספות ועדכונים גשו לעמוד עזרי המשחק של **טקטיקה**: www.tactica-games.co.il/dnd4.php תודה לפלייטסטרים של הגרסה הראשונית: אביב אור, דסי אלבר ואביתר אמיתי.

הרצת ההרפתקה

מחווה אחרונה למת נכתבה כהרפתקת היכרות למו"ד 4. היא מציגה את עקרונות התכנון הבסיסיים של השיטה: קרבות עם אויבים מגוונים, אזורי קרב מעניינים, ואתגרי מיומנויות.

ההרפתקה אמורה להספיק למפגש אחד ארוך, או שני מפגשים רגילים. על מנת לעודד אווירת מתח, הדמויות נמצאות תחת לחץ זמן: עליהן להביא את הפרחים אל הקבר כל עוד הם טריים. ההנחה היא שהדמויות לא יזכו לבצע מנוחה ממושכת במהלך ההרפתקה, אלא רק מנוחות קצרות. כלומר, הן לא תוכלנה להשיב פרצי ריפוי וכוחות יומיים. התרע בפני השחקנים על כך, על מנת שידעו לשמר את משאביהם!

שחקנים מתחכמים יוכלו לעקוף את הבעיה, בכך שיגשו לאסוף את הפרחים רק לאחר שיפנו את הדרך בתוך המזליאום. הנח להם לעשות כך, ותן להם לבצע מנוחה ממושכת במידה וירצו. תוכניות חכמות ראויות לתגמול. באותה נימה, אל תשכח שנקודות ניסיון מוענקות על כל מכשול עליו הדמויות התגברו: גם אם לא הביסו את היצור אלא הבריחו אותו, וגם אם נמנעו מהמלכודת ולא נפגעו ממנה, השחקנים עדיין זוכים במלוא נקודות הניסיון על האתגר שעברו.

ההרפתקה מיועדת לחמש דמויות בדרגה ראשונה. גם ארבע דמויות יצליחו לסיים אותה, אך בקושי לא קטן.

רקע ההרפתקה

הכפר **מפל העמקים** הוא ישוב קטן ושקט של דמויי אדם, אשר שוכן ממזרח ל**ביצת האיבה** המפורסמת. לפני מאות שנים התנגשו במקום זה שני צבאות ענק, אשר נלחמו על מטרות וארצות שאיש כבר אינו זוכר. במרכז הביצה מצוי קברו של אביר מאותה המלחמה, מצביא רב עוצמה שהנהיג את צבאו לניצחון. הוא נפל באותו הקרב ונקבר בקבר מרשים, סביבו הצטברה עם השנים ביצה גדולה.

נוכחותו של אותו האביר ממשיכה לשמור על האזור, אפילו לאחר מותו שלו ושל ארצו. הזוועות שמאיימות על שאר ישובי העולם – החל ממפלצות מגודלות וכלה בשרי צבא מרושעים – אינן חולפות בעמק מפל העמקים. מדי אביב מבקרים תושבי הכפר בקבר ומגישים מנחות ברכה, לכבודו של האביר עלום השם, כאות תודה על מסירותו. כך, לפחות, היה המצב עד לאחרונה.

לפני כעשרים שנים החלו תושבי הכפר להזניח את המנהג, ובסופו של דבר הפסיקו לפקוד את הקבר. בקיץ האחרון גם נכנס לביצת האיבה שבט גובלינים, ונראה שחוצפה זו היתה הקש ששבר את גב הגמל. אסונות שונים החלו לפקוד את מפל העמקים, ומועצת הכפר מאמינה שהסיבה לכך היא רוח האביר הכועסת. הכפריים מבקשים לשוב ולהניח מנחה על קברו של האביר, על מנת לפייסו, אבל הם חוששים להיכנס אל הביצה ואל הקבר, שבוודאי התאכלס כבר ביצורים שונים.

הגיבורים הם כמה תושבים אמיצים, או נוודים מישורים מרוחקים, שהתבקשו בידי מועצת הכפר לצאת אל ביצת האיבה. תחילה עליהם למצוא פרחי טריאל, פרחי ביצה מקסימים שנאמר שהיו אהובים במיוחד על האביר ואישתו המנוחה. אז עליהם למצוא את הקבר, כל עוד



הפרחים טריים, ולהניח אותם מול הסרקופג בו קבור האביר, בכך למסור את התנצלותם של תושבי הכפר.

לקראת ההרפתקה

במפל העמקים מקבלים השחקנים את המשימה הראשית שלהם, והם יכולים גם ללמוד פרטים נוספים על המלאכה שלפניהם, ואולי גם לזכות במשימה משנית ופריט מועיל.

מפל העמקים איננו כפר גדול, אך בדוכנים ובחנויות שבכפר יכולה החבורה להצטייד בכל הציוד הרגיל המופיע בספר החוקים לשחקן, במחיר הרגיל.

מועצת הכפר מורכבת משלושת זקני הכפר: נוח, אלף זקן שעדיין מסוגל לפגוע בציפור בקשת ממרחק מאה צעדים; סאביה, אשפית בת-אנוש חכמה שמרקחותיה הקסומות מפורסמות בכפר כולו; ושיאן, בת מחצית עם פה גדול שהיא גם מספרת הסיפורים הרשמית של הכפר, תפקיד שמקביל להיסטוריונית שבעל-פה.

משימה ראשית (דרגה 2): מנחת כבוד

אחד משלושת חברי המועצה נפגש עם הדמויות במהלך היום – בביתם, במסבאה המקומית, בחצר האימונים, או בכל מקום אחר – ומבקש מהם לסור לבית המועצה באותו הערב, לארוחת ערב נעימה ושיחה רבת חשיבות. במהלך ארוחת הערב (תבשיל צנוניות מתובל ועוף בלימונים ושום, מאכלים שנחשבים לחגיגיים בכפר), מספרת שיאן את סיפורו של הקבר שבביצת האיבה לדמויות שאינן מן הכפר. לאחר מכן אומרת סאביה בטון מודאג שהיא מאמינה שהאסונות שפוקדים את הכפר

לאחרונה נובעים מכך שרוחו של האביר כועסת על התושבים, שהזניחו את מנחות התודה השנתיות שלהם. נוח מהנהן בהסכמה, ומבקש מהדמויות לצאת אל הביצה, למצוא את פרחי טריאל, ולהניח אותם בקברו של האביר, תוך כדי מתן תפילה קצרה והכרת תודה רשמית מהכפר. בשנים עברו נהגו הכפריים להניח את הפרחים בכניסה למוזליאום, אבל הפעם זה לא יספיק, לדעתו של נוח. צריך להגיע לקבר עצמו, בתוך המוזילאום, ולגשת לאביר באופן אישי. סאביה מעניקה לדמויות שיקוי ריפוי שרקחה במתנה, ומאחלת להם דרך צלחה.

מטרה: הנחת פרחי טריאל על קברו של האביר, והגשת בקשת הסליחה של הכפריים בפניו.
תגמול: 625 נק"נ, והכרת התודה של תושבי מפל העמקים.

הדמויות עשויות למצוא הזדמנויות נוספות להרפתקה אם הן ניגשות למקדש אבנדרה או למשמר הכפר אחרי שהן מקבלות על עצמן את המשימה הראשית (באותו הערב או למחרת בבוקר).

משימת משנה (דרגה 2): השבת כתבי הקודש

הכהונה הראשית של אראת'יס, דמת-דרקון מכופפת בשם דיארן "פרץ-אש", מבקשת מהדמויות לחפש במוזליאום כתבי קודש עתיקים ויקרי ערך של באהמות. המקדש אינו עשיר כך שהיא אינה יכולה לשלם על הכתבים, אך היא מבטיחה להעניק לדמויות מאוצרות הכהונה שברשותה.

מטרה: השבת כתבי הקודש שבתביבה בקומה השנייה לדיארן "פרץ-אש".

תגמול: 125 נק"נ, וגם סמל חיים אם יש בחבורה כוהן או אביר קודש, או מגן מבטחים אם אין. דיארן מברכת

את הדמויות בברכתה של אראת'יס (תוסף 1+ לבדיקות מיומנות במשך היום הבא).

משימת משנה (דרגה 2): סופו של האיום הגובליני

ראש משמר הכפר, בן אנוש שמנמן ואדום שיער בשם יאצי, מבקש מהדמויות לעצור את התקפות הגובלינים על החוות שמסביב לכפר, על ידי חיסולם או הברחתם מהביצה. הדמויות יכולות לבחור לצאת לחסל את ראש השבט בכל רגע, גם לפני היציאה למשימה הראשית. עם זאת, יהיה להן קל בהרבה לו יעשו זאת בתום ההרפתקה, וכדאי לעודד אותן לחקור תחילה את הביצה ולהכיר את האויב בטרם יצאו מולו לקרב ראש בראש. כדי להבריא את הגובלינים, יכולות הדמויות לבצע בדיקות איום במהלך התקלויות מסוימות בהרפתקה, כמפורט בהתקלויות עצמן.

ההרפתקה מניחה שהדמויות יבהילו את הגובלינים. ההתקלות בראש שבט הגובלינים נותרת בידך, ומומלץ לעשותה קלה יותר אם הדמויות השלימו את ההתקלויות עם הגובלינים במהלך ההרפתקה. (ההיתקלות תצורף בגרסה עתידית של ההרפתקה).

מטרה: חיסול ראש שבט הגובלינים, או לגרום לגובלינים להאמין שהביצות מסוכנות עבורם (ראה התקלויות 1 ו-2).

תגמול: 125 נק"נ, 50 מ"ז לכל דמות, וגם תואר "מגני הכפר", שמעניק לדמויות גישה חופשית לכלי הנשק והציוד שבנשקיי הכפר.

אם השחקנים רוצים לברר פרטים נוספים לפני היציאה, אפשר להם לגלגל את בדיקות הידע הבאות, והקרא להם את המידע המופיע בתוצאה שהשיגו, ובכל התוצאות שלפניה.
חלק מהפרטים הבאים הם ידע מוכר בכפר. ניתן לגלגל דיפלומטיה במקום בדיקת ידע, אך רק פעם אחת לכל דמות, והצלחה יכולה לחשוף רק את התוצאה של ד"ק 10, לא את זו של ד"ק 15.

דת

ד"ק 10: האביר וצבאו סגדו לבאהמות, אל הצדק והטוהר. מאמיניו אדוקים במיוחד, ומשרתיו של האביר עשויים לשוב אפילו אחרי המוות כדי לשמור על טוהר קברו של אדונם.
ד"ק 15: בקברים מכובדים שכאלו נהוג לשים מקדש גדול במרכז המבנה, ואילו את הקברים עצמם לשים בחדרים תת-קרקעיים בצדדיו.
ד"ק 15 לגבי משימת השבת כתבי הקודש: טקסטים קדושים של בהאמות נשמרים לרוב לצד המזבח, שבאופן מסורתי ממוקם באולם התפילה שבקומה השנייה.

היסטוריה

ד"ק 10: האביר נקבר במוזילאום גדול ביחד עם אישתו ומשרתיו. המוזילאום כלל גם מקדש של באהמות וחדרים המכילים את אוצרות הקבורה של המשפחה.
ד"ק 15: חפציהם הפרטיים של האביר ואישתו נקברו ביחד איתם בקבריהם הפרטיים, וקללה תיפול על מי שיעז לבזוז את הקברים הקדושים האלו.

טבע

ד"ק 10: פרח הטריאל נדיר למדי, והוא נשאר רענן רק כשש שעות. הוא אינו מחזיק מעמד מחוץ לסביבת הביצה הלחה.
ד"ק 15: קומותיו התחתונות של הקבר הינן מקום מרבוץ מצויין עבור יצורי ביצה נאלחים ורמשים מסוכנים, כדוגמת חרקי ענק או רפשים.

מאגיה

ד"ק 10: האימפריה העתיקה לה השתייך האביר היתה עשירה בקסם ובפלאים. סביר להניח שהקבר מוגן גם באמצעים קסומים כלשהם, בין אם מלכודות עתיקות או יצורים מונפשים.

חוכמת רחוב

ד"ק 10: הדמות מבררת בקרב הכפריים והחוזאים לגבי מיקומם של הקבר ופרחי הטריאל בתוך הביצה. הצלחה בבדיקה הזו מעניקה תוסף +2 בחלק הראשון של אתגר המיומנות בביצה לבדיקות טבע הנעשות עבור התמצאות.

ההרפתקה מניחה שהשחקנים יצאו לחפש תחילה את פרחי הטריאל, ורק לאחר מכן יחפשו את הקבר. במידה והם מתכוונים לצאת אל הפרחים רק אחרי הקבר, ערוך תחילה את החלקים הראשון והשלישי, ואת השני בנפרד כאשר הם מחליטים לחפש אחר הפרחים.

שים לב שהדמויות יוכלו למצוא לכל היותר זר אחד של פרחים. החיפוש אחר אזורי פריחה אחרים ברחבי הביצה עלול להימשך ימים ארוכים, במהלכם מועצת הכפר מאבדת בהדרגה אמון ביכולתן של הדמויות. הודע על כך לשחקנים, על מנת שידעו שאין להם הזדמנות שנייה להשיג פרחים. אם בכל זאת הם מבזבזים את הזר שהשיגו ומבקשים לחפש פרחים במקומות אחרים, התר זאת, אך הפחת את התגמול על המשימה הראשית.

המסע לתוך הביצה

אתגר מיומנות דרגה 2 (625 נק"ב)

איתור וקטיפת פרחי הטריאל מהווה אתגר מיומנותי. אם אינך מחזיק במדריך לשליט המבוך, אתה מוזמן להשתמש במערכת האובסידיאן. זוהי מערכת אתגר מיומנותי חלופית ולא רשמית, שפועלת קצת אחרת, אבל בעיקרון דומה לזו המופיעה במדריך לשליט המבוך. ניתן להוריד את התרגום העברי של מערכת האובסידיאן מעמוד עזרי המשחק של טקטיקה:

www.tactica-games.co.il/dnd4.php

האתגר שלהלן מבוסס על מערכת האובסידיאן. עם יציאת המדריך לשליט המבוך בעברית, יעודכן הקובץ הזה גם עם מערכת אתגר המיומנות הרגילה.

חלק ראשון: התמצאות בביצה (גופני)

החבורה מחפשת את דרכה בביצה, ומנסה להימנע מסכנות טבעיות שונות.

מיומנויות עיקריות: טבע, סיבולת

כישלון: הדמויות נתקלות בבורות מים עמוקים ונחילי זבובים מוצצי דם, ומתעכבות בגלל בולי עץ רקובים שחוסמים את הדרך. הן מתעייפות מהמסע, וכל אחת מאבדת פרץ ריפוי אחד.

ניצחון חלקי: החבורה מגיעה ליעדה, על אף הלחות והקשיים.

ניצחון: החבורה מגיעה ליעדה במהירות מרשימה, עוקפת כל מכשול ונמנעת מכל נזק. מעודדים מהקלות בה גברו על סכנות הביצה, הם זוכים בתוסף +1 לבדיקות מיומנות בשלב הבא באתגר המיומנות.

חלק שני: מציאת הפרחים (מנטלי)

החבורה צריכה לזהות את הפרחים הנכונים, ולקטוף אותם מבלי לפגוע בהם ומבלי להיפגע.

מיומנויות עיקריות: טבע

כישלון: הדמויות קוטפות בטעות סירפד איבה מצוי, שמפיג גז רעיל. כל הדמויות סופגות 5 נזק רעל, אך בסופו של דבר הן מוצאות את פרחי הטריאל וקוטפות אותם.

ניצחון חלקי: הדמויות מוצאות את פרחי הטריאל וקוטפות זר שלם, אורזות אותו היטב בתיק.

ניצחון: הדמויות מוצאות גם את פרחי הטריאל וגם פחוח סתווי, צמח ביצות נדיר בעל תכונות רפואיות מרשימות. ניתן להשתמש במנה אחת מהצמח כדי לזכות בתוסף +5 בבדיקת מרפא או בבדיקת סיבולת להתנגדות למחלה. הדמויות מצליחות לאסוף שלוש מנות כאלו.

חלק שלישי: הגעה אל הקבר (מנטלי)

החבורה מתקרבת אל המוזליאום ונאלצת להתמודד עם הפתעה לא נעימה: מבין הערפילים מתגלים סימנים לנוכחות של דמויי אדם, מחנה כלשהו שהוקם בדיוק מחוץ לכניסה.

מיומנויות עיקריות: התגנבות

כישלון: הדמויות חושפות עצמן בצורה כלשהי, והגובלינים מבחינים בהן בטרם עת. הגובלינים זוכים בסיבוב הפתעה.

ניצחון חלקי: הדמויות מבחינות בגובלינים בזמן. הן מגיעות למיקום מועדף ממש בזמן שהגובלינים מבחינים בהן, וההיתקלות מתחילה כרגיל.

ניצחון: הדמויות מבחינות בגובלינים מבלי שהגובלינים הבחינו בהן. הן זוכות בסיבוב הפתעה.

1. משמר גובלינים

התקלות דרגה 1 (500 נק"נ)

היערכות

ההתקלות מתרחשת מיד בתום החלק השלישי של אתגר המיומנות. הדמויות יכולות להשתמש בהתקלות זו כדי לאיים על הגובלינים, ולעשות את הצעד הראשון לקראת השלמת משימת המשנה. לשם כך צריכות הדמויות לחסל את הגובלינים עד שנותר רק אחד, ובזמן שהוא בורח, לתת לו להימלט. על מנת להצליח להבהיל אותו כמו שצריך, חייבת אחת הדמויות להצליח בבדיקת איום כל עוד הגובלין בטווח שמיעה. במידה וההרפתקנים אינם חושבים על כך בעצמם, אתה יכול להציע להם את הרעיון שנותר רק גובלין אחרון. כדי להשלים את משימת המשנה, צריכות הדמויות להבהיל את הגובלינים עוד פעם אחת, בהתקלות 2. את הפרט הזה, כמובן, אל תחשוף.

1 גובלין לוחם

1 גובלין צלף

3 גובלינים סכינאי

2 עכברושי אימים

טקטיקות

הגובלין הצלף נותר בקצה טווח המדורה, בצמוד לכניסה למזוליאום. הלוחם נותן לסכינאים לנוע קדימה, ובעצמו נע הצידה מסביב למרכז הלחימה, מבצע התקפת טווח ניידת, וממשיך לעבר הדמויות שעומדות מאחור בחסות הערפל. עכברושי האימים מתקיפים את האויב הקרוב אליהם ביותר, אך אם נגרם להם נזק רב, הם פונים נגד מקורו.

עקב הקרקע הבוצית, אף אחד מהיצורים אינו מסתער. כשנותר רק גובלין אחד בחיים, הוא מנסה לברוח.

מאפייני האזור

מדורה: זוהי מדורת מחנה בינונית, אשר מפיצה תאורה בהירה לטווח 5 משבצות. כניסה למשבצת המדורה גורמת $6 + 3$ נזק אש. **ערפל כבד:** ערפל הביצה באזור הינו כבד למדי,

ומערפל את הראייה כבר בטווח 5 משבצות מהמדורה. כל המשבצות מסביב הינן מעורפלות חלקית (מעניקות הסתרה).

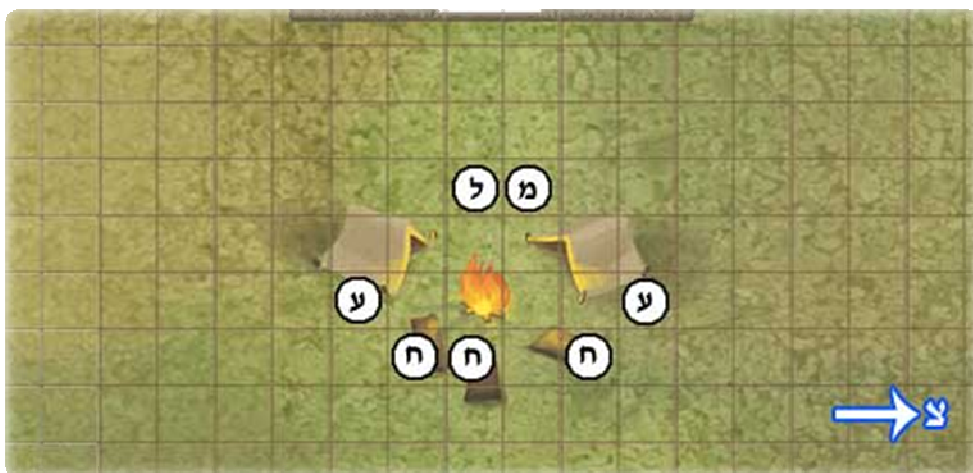
קרקע בוצית: הקרקע באזור בוצית ולא נוחה לריצה. כל הסתערות דורשת הצלחה בבדיקת אתלטיקה או אקרובטיקה ד"ק 12, או שהדמות נופלת שרועה במשבצת השנייה בתנועתה.

דלת המזוליאום: דלת אבן כפולה וסגורה. היא אינה נעולה.

אוצר: בשקיהם של הגובלינים ניתן למצוא כמה צמחים מיובשים בעלי ערך שניתן למכור בכפר בתמורה ל-20 מ"ז, וגם 50 מ"נ ששדדו מעוברים ושבים בגבולות הביצה.

סיכום

הגובלינים אינם יודעים דבר על המזוליאום. הם מפחדים ממנו וחושבים שהוא רדוף רוחות, ולא העזו להיכנס אליו.



לאחר ההתקלות עשויות הדמויות לבחון את מבנה המזוליאום. זהו מבנה ארוך וגבוה. הקירות בלויים וחשופים, והמבנה נטוי מעט על צידו: במשך מאות השנים שחלפו מאז בנייתו הוא הלך ושקע בקרקע הביצה. הוא היה פעם מבנה רחב דו-קומתי, אך כעת זוג החדרים שהיו מימין ומשמאל קרסו ונותרו רק קירות נמוכים והריסות. הקומה השנייה התמוטטה גם היא, אם כי בערפל קשה לראות מה מצבה הנוכחי. ניתן רק להבחין בכך שחלק ממנה עודנו עומד, באזור מרכז הבניין.

האזור הדרומי של המבנה נפגע קשה מנזקי מים, עקב הנחל הביצתי שעובר בו, ובדיקה באזור תגלה שהמים חודרים לבין ההריסות, כנראה לתוך איזה מרתף תת קרקעי.

זכור שהאגפים הימניים והשמאליים של המפה הינם תת-קרקעיים, ואינם גלויים מעל הקרקע. אופיו המוארך של המבנה והריסות החדרים משני הצדדים עלולים לגרום לדמויות לחשוב שהוא קטן מכפי שהינו באמת.

2. חדר הכניסה

בפעם הראשונה שהדמויות נכנסות לחדר זה, הוא ריק. פרטים חשובים על החדר מופיעים בסעיף מאפייני האזור.

התקלות דרגה 1 (500 נק"נ)

לאחר שהדמויות גומרות לחקור את אחד מאגפי הקבר (כלומר, אחרי התקלויות 4 או 6) ושבבות לאזור זה, הן נפגשות בקבוצת סיור גובלינית שנכנסת לחדר כדי לברר מה קרה למחנה הפושטים שבחוץ.

היערכות

זוהי ההתקלות השנייה בה יכולים השחקנים להבהיל את הגובלינים. עליהם לפעול באותה הצורה: לאפשר לגובלין האחרון שנשאר חי להימלט, בזמן שלפחות אחד מהם מצליח בבדיקת איום. במידה והדמויות הבהילו את הגובלינים גם בהתקלות הזו וגם בהתקלות 1, אזי הם החדירו בהם מספיק אימה כדי להבריח אותם מהביצות. ראש השבט מקפל את המחנה והשבט עוזב כבר כמה שעות לאחר מכן. הדמויות השלימו את משימת המשנה.

2 גובלינים שחורי להב

2 גובלינים לוחמים

1 חיפושית אש

טקטיקות

הגובלינים מנצלים כל מחסה, אך המכשולים בחדר מקשים עליהם. הם נותנים לחיפושית לנוע ראשונה ולספוג את עיקר ההתקפה, בעוד הגובלינים הלוחמים מבצעים התקפת טווח ניידת ומתקדמים. בסיבובים הבאים הם מקריבים את הניידות ונעים לעמדות איגוף

על מנת להעניק לשחורי הלהב הזדמנות לגרום נזק נוסף. הם מנסים לקפוץ מעל מכשולים במידת הצורך; לכל הגובלינים יש מתאם בדיקת אתלטיקה של +3.

מאפייני האזור

הצלחה בבדיקת תפיסה ד"ק 18 מאפשרת לדמות להבחין ברעשי נגיסה וגריסה חלשים אך נחושים, מכיוון המעבר הצפוני. זוהי מפלצת החלודה, אך אין סיכוי לזהות זאת.

תאורה: תאורה עמומה. במשך היום, אור השמש המועט שמצליח לחדור דרך הערפל מסתנן דרך החורים בתקרה.

הריסות: התקרה והקומה השנייה התמוטטו לתוך החדר במקומות רבים. יש חורים גדולים בתקרה, דרכם אפשר לראות את ערפל הביצה החום. המשבצות המסומנות באבנים גדולות מעניקות מחסה, וניתן לנוע דרכן על ידי קפיצה מעל ההריסות, עם הצלחה בבדיקת אתלטיקה ד"ק 15 (כישלון מונע כניסה למשבצת). המשבצות המסומנות באבנים קטנות הן תוואי שטח קשה.

סורגים: הסורגים במעבר הצפוני הינם נעולים וחלודים, אך קשיחים להפתיע. כוח קסום כלשהו מחזיק אותם במקומם. בדיקת מאגיה בד"ק 15 חושפת שזהו משמר רב-עוצמה, ונראה שישות כלשהי ששוכנת במתחם המוזליאום מחזיקה אותו במקומו. לא ניתן לפרוץ את הסורגים כל עוד אותה ישות מחזיקה בהם.

הישות המדוברת היא אדארה, שרוצה לשמור על בעלה מפני שודדים. כאשר רוחה תתרצה (אחרי התקלות 4), היא תשחרר את אחיזתה מהסורגים. אז ניתן יהיה לשבור אותם עם בדיקת כוח בד"ק 20, לפרוץ אותם עם בדיקת פשיעה ד"ק 20, או לפתוח אותם עם המפתח. המפתח מצוי בתוך הבאר שבחדר 5.



דלת מערבית: הדלת נעולה. ניתן לפרוץ אותה עם בדיקת פשיעה בד"ק 13, או לפרוץ אותה עם כוח בד"ק 16. המפתח נמצא מצוי בתוך הבאר, שלמרבה הצער, נמצאת מעבר לדלת.

סיכום

חפירה בין ההריסות אינה חושפת דבר מלבד שאריות בדים עתיקות ורקובות, שמקורן לא ברור (אלו היו יריעות מפוארות במקדש שבקומה השנייה). הגובלינים שייכים לאותו השבט של הגובלינים מהתקלות 1, והם אינם יודעים דבר על הקבר. הם מעט אמיצים יותר מחבריהם, וכשראו את דלתות המוזליאום פתוחות, נכנסו אליו בחיפוש אחר היצורים שהרגו את חבריהם לשבט.

3. מסדרון מוצף

התקלות דרגה 3 (750 נק"נ)

לצד המוזליאום הצטברה שלולית גדולה, ועם השנים היא התנקזה למסדרון התת-קרקעי הזה. מספר צמחים קטלניים התמקמו כאן, אורבים בתוך המים העכורים. כשהדמויות יורדות במורד המדרגות, המים הולכים ועולים, עד שבתחתית המדרגות (במסדרון עצמו) הם מגיעים עד אמצע החזה של דמויות בגודל בינוני.

היערכות

בתחילת ההתקלות המסדרון חשוך כליל ומלא במים עד לחזה, והדמויות הנועזות שיכנסו פנימה ימצאו עצמן בקרב מסוכן נגד צמחים רעילים, בחשיכה ובבלבול רב. אם זה לא מספיק, הקרב משתנה במהלכו: תוך כדי ההתקלות סביר להניח שדלת הברזל לחדר האיכסון תיפרץ, והמים יזרמו לתוכו ויתנקזו שם לכדי בריכה.

2 שרכי ביצות דביקים שרך ביצות מפיץ צחנה

טקטיקות

זוג שרכי הביצות הדביקים צמודים לתקרה בנקודות המסומנות במפה. קצה המסדרון חשוך לגמרי, כך שעל מנת להבחין בהם מתחתית המדרגות נדרשת הצלחה בבדיקת תפיסה בד"ק 13, אך עם מחסר 5- עקב ההסתרה המלאה. את שרך הביצות מפיץ הצחנה אפשר לראות בבירור: הוא שרוע על דלת גבי דלת הברזל, השורשים שלו מקיפים אותה והוא צמוד אליה כולו. מפיץ הצחנה אינו יכול לזוז, ולא ניתן למשוך, לדחוף או להחליק אותו. מפיץ הצחנה מתחיל את הקרב בשליחת

קנוקנת קוצנית והפצת ענן צחנה. עקב הסביבה המימית, ההתקפה מבוצעת במחסר 2-.

שרכי הביצות הדביקים ממהרים על פני התקרה, במטרה להגיע לדמויות שעומדות בירכתי החבורה. הם גבוהים מספיק כדי שלא להיות מושפעים מהמים. אם הם נפגעים בידי התקפה כלשהי, הם מאבדים אחיזה ונופלים למים, אך גם כעת הם ביתרון – ראו מאפייני האזור, בהמשך.

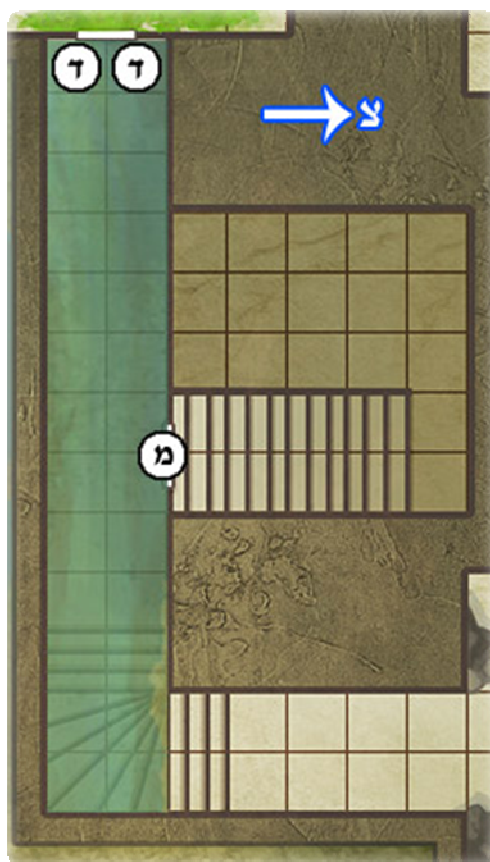
התפתחות הקרב

הדלת שמאחורי מפיץ הצחנה רעועה במיוחד, ונשברת כאשר השרך נעשה מדמם. באותו הרגע משתנית כל זירת הקרב: המים מתנקזים מיד לתוך חסר האיכסון בגל גועש, שגורר את כל המשתתפים בקרב שלוש משבצות לעבר הפתח ובמורד המדרגות. כל היצורים באזור צריכים להצליח בבדיקת אתלטיקה ד"ק 17, או ליפול שרועים בסוף הגרירה. כעת המים התנקזו כולם אל חדר האיכסון. הבריכה ממלאת את החדר כמעט עד לכניסה. המסדרון הפך למסדרון רגיל ורטוב. מפיץ הצחנה יהיה כנראה בתוך המים, וימהר לטפס על אחד הקירות.

מאפייני האזור

חושך: ללא מקור אור קסום, כדוגמת לחש אור, או לפיד שמוחזק גבוה מעל המים, לא ניתן לראות דבר. על מנת להחזיק את הלפיד מעל המים בהצלחה, יש לנצל פעולה משנית בכל סיבוב, או שתנועות הלחימה והגלים במים מכבים אותו.

המים עכורים מאוד ונחשבים כבעלי תאורה עמומה, כך שכל יצור קטן שנמצא בתוכם (כדוגמת השרכים) זוכה בהסתרה. היצור נחשב גם כבלתי נראה כך שאי אפשר לבצע נגדו התקפה מזדמנת. ראו "כיצד מכוונים נגד מה



שלא רואים", עמוד 275 בסל"ש. לשרכים יש ראיית חושך, כך שהם אינם מושפעים מכך בעצמם.

המסדרון מוצף: המסדרון מלא במים עד לחזה, כך שחלקים רבים מהקרב מתרחשים מתחת למים. כל התקפה בנשק שנעשית נגד יצור מתחת למים סובלת ממחסר 2- (מלבד התקפות בקבוצות הנשק של חנית או רובה קשת), כמו גם כוחות עם מילת המפתח אש. ההתקפות קוצים משוננים וקוצים רעילים נעשות בדומה להתקפות חנית, ואינן סובלות ממחסר זה. כל יצור קטן



חייב להצליח כל סיבוב בבדיקת אתלטיקה לשחייה, בד"ק 12, או שיש סיכוי שיטבע (סל"ש עמוד 182 לפרטים).

מימדי המסדרון: גובה המסדרון הוא 2 משבצות. דמויות בגודל בינוני עשויות להיות גבוהות מספיק כדי לפגוע בקפא"פ ביצורים על התקרה, במיוחד אם הן שוחות מעט למעלה. (טכנית, כל דמות בינונית תופסת כמשבצת וחצי לגובה). התקפות שכאלו סובלות ממחסר 2- לפגיעה.

סיכום

החדר הצמוד למסדרון הינו אחד מחדרי האוצרות של המשפחה. האוצרות סגורים בתוך תיבות ברזל על רצפת החדר, והדמויות ידרשו לצלול דרך המים העכורים כדי לפתוח אותן (לא ניתן להשתמש ביד מאגית על התיבות מרחוק, מאחר ונדרש קו ראייה). למרבה המזל, הן לא נעולות. עם זאת, הן היו ממולכדות במלכודת רעל: גל המים שיחרר את הקפיצים, והרעל התפזר במים מסביב לתיבות. כל דמות שירדת לאסוף אוצר מאחת התיבות סופגת התקפה של 4+ נגד קשיחות; 3 נזק רעל. ישנן שלוש תיבות: באחת יש שקים עם סך של 250 מטבעות כסף; בשנייה יש כתרי ברונזה וטבעות זהב בשווי כולל של 120 מ"ז; ובשלישית יש זוג פגיונות טקסיים בשווי של 85 מ"ז.

הדלת לחדר 5 עשויה אבן, והיא יציבה במיוחד אך אינה נעולה.

4. חדר הקבורה של אדארה

התקלות דרגה 2 (668 נק"נ)

זהו חדר הקבורה של אישתו של האביר, אדארה. מספר קרות'יקים חפרו לאחרונה אל חדר הקבורה, וכעת הם ניזונים על העובשים, שנוצרו כתוצאה מהלחות מהמסדרון המוצף. רוחה של אדארה סובלת עקב חילול קיברה, והיא תודה לשחקנים לאחר חיסול הקרות'יקים.

היערכות

ישנם קרות'יקים רבים בחדר, שיתנפלו על הדמויות ברגע שישמעו אותן נכנסות בדלת. בנוסף, החפירות של הקרות'יקים והמים שבמסדרון הצמוד החלישו את החלק הזה של הבניין במידה ניכרת. במהלך הקרב עלולים חלקים מהתקרה להתמוטט, ולקבור תחתם גיבורים וקרות'יקים גם יחד.

קרות'יק בוגר

2 קרות'יקים מתפתחים

3 קרות'יקים צעירים

2 סכנות התמוטטות

טקטיקות

הקרות'יקים פועלים כלהקה, כשהבוגר רץ קדימה והצעירים נעים בקרבתו, משתדלים לאגף על ידי תקיעת אחת הדמויות במעבר צר. המתפתחים נשארים מאחור, מנסים לתפוס אויבים מנותקים מהלחימה בחזית. הקרות'יקים אינם נעים רק על הרצפה: יש להם מהירויות טיפוס וחפירה, והם משתמשים בהן כמיטב יכולתם. מהירות החפירה מאפשרת להם לחפור מתחת לקירות, בעוד הטיפוס מאפשר להם להימנע מתוואי השטח הקשה שבחדר.

אחד הקרות'יקים לא נמצא כלל בחדר – הוא נמצא במחילה, ויצטרף רק בסיבוב השני של הקרב.

מאפייני האזור

תאורה: העובש שמול הכניסה הינו זרחני, והוא מפיץ בחדר תאורה רגילה, מלבד במשבצות המסומנות באפור, שבהן יש תאורה חלקית. העובש אינו משפיע מכל בחינה אחרת.

תוואי שטח קשה: הבור בפינת החדר, ממנו בקעו היצורים, הוא תוואי שטח קשה, כמו גם שתי המשבצות הסמוכות אליו.

הקבר: ניתן להיכנס לארבע המשבצות של הקבר הגדול שבמרכז החדר, והוא מעניק מחסה מפני קוי השפעה שעוברים דרכו. ניתן גם לקפוץ על הקבר עם הצלחה בבדיקת אתלטיקה ד"ק 16.

סכנת התמוטטות
אורב דרגה 1
סכנה 100 נק"נ

התקרה מתחילה להתמוטט במטר אבנים!

סכנה: התקרה מתמוטטת באחת משתי המשבצות המסומנות, ומבצעת התקפת פרץ 1.

תפיסה

לא ניתן להבחין בסכנה עם בדיקת תפיסה.

מיומנויות נוספות: מבוכים

בדיקה כפעולה חופשית בד"ק 20: הדמות מבחינה בפגמים הרבים בתקרה, ויודעת מהי משבצת המטרה.

יוזמה +4

הפעלה

סכנה זו מופעלת במהלך הסיבוב השלישי של הקרב (גלגל יוזמה והוסף את המלכודת לסדר היוזמה), ושוב בסיבוב החמישי. אחת הסכנות עלולה לפעול עוד לפני כן, אם הקרות'יקים מבצעים סך-הכל מצטבר של 3 תנועות עם מהירות חפירה.

התקפה

פעולה רגילה קרוב פרץ 1

מטרות: כל היצורים בפרץ

התקפה: +5 נגד תגובה

פגיעה: 2ק6 + 4 נזק

החטאה: חצי נזק



סיכום

לאחר הקרב מופיעה בחדר דמות ערטילאית של אישה, תווי גופה מעורפלים ופניה לא ברורים. היא מציגה עצמה כאדארה, אישתו של דאטאריוס, "המצביא של נזר הזהב" (השם אינו אומר דבר להרפתקנים). היא מודה להרפתקנים על שחיסלו את היצורים שחיללו את הקבר, אומרת שהסירה את הגנתה מהמסדרון המוביל לבעלה, ומזהירה שלא ינסו לשדוד את קברו של דאטאריוס, שכן הדבר יעלה את חמתו. אז היא מגישה להם כתודה את התכשיט האישי איתו נקברה: קמע הגנה +1.

5. היכל ההסבה

לאורך תקופה של כמה עשרות שנים לאחר בניית הקבר, נהגו להתאסף אנשי מפל העמקים בחדר הזה באירועי חג חשובים, לכבד את זכרם של המתים בחגיגה מסורתית. כיום החדר מוזנח והמדרגות להיכל התפילה שבקומה השנייה מרוסקות, אך עדיין אורבות כאן כמה סכנות, ולצידן ממתנים אוצרות. הדלת לחדר 7 לא נעולה.

הבאר

בעבר נהגו לכסות על הבאר בעזרת לוח קרשים, אך כעת הוא בלוי ורקוב, ורוב הקרשים נפלו לבאר. היא רחבה מאוד, והצצה פנימה חושפת שהיא בעומק של כעשרה מטרים. עם תאורה מתאימה, ניתן להבחין בהשתקפות מים בתחתית הבאר.

תפיסה ד"ק 13: ניתן להבחין בשקע כלשהו לאורך קיר הבאר, בערך במחצית הגובה. הכוך גדול מספיק כדי להכיל מה שנראה כשמיכה מגולגלת, בלוייה למראה.

טיפוס מטה: ניתן לטפס במורד הבאר עם הצלחה בבדיקת אתלטיקה ד"ק 17. כישלון ב-5 או יותר (ראו "אתלטיקה", ע"מ 181 בסל"ש) גורם לדמות ליפול לתוך

המים, וגם מעורר את העטלפים ממרבצם (ראו בהמשך). הדמות סופגת 10ק1 נזק עבור כל 3 מטרים שנפלה, מלבד ה-3 האחרונים; המים מרככים את הנפילה.

המים: המים בתחתית הבאר נגועים במחלה קדפת הביצות, המתוארת בהמשך. המחלה מתקיפה כל דמות שבאה במגע עם המים.

אוצר: בתוך השמיכה מצויים מספר חפצים ששומר הקבר החליט להחביא ולשמור לעת צרה: ארבע אבני חן ירוקות בשווי 50 מ"ז כל אחת, וסט מפתחות שפותח כל דלת במוזליאום. המפתחות פותחים גם את שער הברזל בחדר 2.

להק עטלפים
סכנה 100 נק"נ **אורב דרגה 1**

אתה שלח ידך אל הבקע בקיר, כשלפתע עשרות עטלפים מזנקים החוצה בטיסה מבוהלת.

סכנה: הלהק אורב בכוך, ומתפרץ החוצה בהפתעה כאשר מפריעים את שלוותו.

תפיסה
ד"ק 17: הדמות מבחינה בלהק העטלפים כאשר היא

לצד הכוך.

ד"ק 22: הדמות מבחינה בלהק העטלפים כשהיא עומדת בקצה הבאר.

מיומנויות נוספות: טבע או מבוכים

ד"ק 15: הדמות יודעת שכוכים מעין זה מאוכלסים לרוב בידי חיות לא-מזיקות שאוהבות חשיכה ומסתור.

הפעלה

העטלפים מתעוררים באחד משלושה תנאים: כאשר דמות שולחת את ידה לתוך הכוך; כאשר דמות נופלת למים, או כאשר נשמע רעש חזק כלשהו מהחדר שמעל הבאר.

התקפה

תגובה מיידית **קרוב** פרץ 7

מטרות: כל היצורים בטווח

התקפה: +4 נגד תגובה

פגיעה: המטרה מאבדת את שיווי המשקל ונופלת שרועה. אם המטרה עמדה בסמוך לקצה הבאר או בתוך הבאר עצמה, היא חייבת להצליח בזריקת הצלה או שטיפול למים.

דרכי התמודדות

דמות שרוצה לשלוח את ידה לתוך הכוך יכולה לנסות בדיקת זריזות בד"ק 15. אם היא מצליחה, היא שולפת את השמיכה מבלי לעורר את העטלפים.

מחלה דרגה 3

קדפת הביצות

מחלה זו עלולה להתפתח במים עומדים ועבשים. הקורבן הולך ומאבד נזלים, בהקאות ושלשולים, עד שהוא מתייבש כליל.

התקפה: +7 נגד קשיחות
סיבולת שיפור ד"ק 17, יציב ד"ק 14, החמרה ד"ק 13 ופחות

המטרה > השפעה ראשונית המטרה מתקשה לאכול ולשתות. כל מנוחה קצרה הופכת ל-10 דקות, ומנוחה ממושכת ל-8 שעות. המטרה אינה יכולה לשתות שיקויים בזמן קרב.	<> המטרה מאבדת פרץ ריפוי אותו לא ניתן להשיב עד שהיא מחלימה. בכל פעם שהמטרה נעשית מדממת, היא סופגת נזק מתמשך 5 (הצלה לסיום).	< מצב סופני המטרה מיובשת ואינה מסוגלת לבצע כל פעולה. היא אינה משיבה פרצי ריפוי לאחר מנוחה ממושכת.
--	--	--



הקומה השנייה

תקרת היכל ההסבה התמוטטה בחלקה, וניתן לראות שבקומה השנייה ישנו חדר נוסף. על מנת לטפס במדרגות מעלה יש צורך בהצלחה בבדיקת אקרוסטיקה ד"ק 14. כשולן ביותר מ-5 משמעו שהדמות מועדת ומאבדת 10ק1 נקודות פגיעה בנפילה על האבנים החדות.

החדר שבקומה השנייה היה בעבר חדר התפילה. וילונות בלויים מעטרים את שרידי הקירות, והצלחה בבדיקת דת ד"ק 10 מגלה כי הם מציגים את סמלי הקודש של באהמות. שברי ספסלי עץ מכסים על הרצפה, וחלקים גדולים מהרצפה, התקרה והקירות ממוטטים. השאר מכוסים באזוב או קורי עכביש.

הדבר היחיד בעל עניין בינות הריסות החדר הוא מזבח עץ עתיק, בצד המזרחי. העץ מנוקב ורקוב במקומות רבים, ואם יש מקור אור בחדר, ניתן לראות דרכם כי יש בפנים תיבת מתכת כלשהי.

כל נגיעה במזבח העץ גורמת לו להתמוטט - פלא שהחזיק מעמד כל כך הרבה שנים בסביבת הביצה הזו. עקב התרסקות המזבח, האוויר מתמלא בנבגים רעילים. החשיבו זאת כהתקפה בקרוב פרץ 1, הנעשית נגד כל יצור חי באזור; התקפה: +4 נגד קשיחות; פגיעה: המטרה סופגת 5 נזק רעל.

בתוך מזבח העץ יש תיבת ברזל חלודה ולא נעולה. בתוכה ניתן למצוא מגוון מגילות המלאות בכתבים קדושים של באהמות, שמורות היטב בתוך נרתיק עור משומן. לצידן נמצא שיקוי ריפוי.

הצלחה בבדיקת דת או מאגיה ד"ק 13 חושפת שאחת המגילות היא למעשה טקס *יד הגורל* (סל"ש עמוד 297). את שאר המגילות ניתן למכור לסוחרים בתמורה ל-50 מ"ז, או לתת לדיארן "פרץ-אש" במפל העמקים בתמורה להשלמת משימת המשנה. דיארן אינה זקוקה למגילת *יד הגורל*, הדמויות יכולות לשמור אותה.

6. המקדש

חדר זה שימש כמקדש באהמות העיקרי באזור עבור טקסי לוויה וימי זיכרון. הוא נשמר במצב טוב, ועשוי לתת רושם שגוי: המזבח הוא למעשה אשליה, שבאה לשמור מפני שודדי קברים. מתחת לאשליה ממתין בור קוצני, ובתוכו גם שומר הקבר המסוכן ביותר: נחש שלדי ענק.

התקלות דרגה 3 (725 נק"נ)

היערכות

הכניסה לחדר נמוכה משאר הרצפה בחצי מטר לערך, והיא עולה בשיפוע לאורך חמש משבצות עד שהיא מגיעה למזבח. עקב כך, ארבעת הפסלים משקיפים מגבוה על מי שעולה מכיוון הדלת. הנחש קם ממרבצו רק כאשר מישוהו מפיג את האשליה.

נחש שלדי

מלכודת בור קוצני

טקטיקות

הנחש השלדי מזנק מחוץ לבור רק כאשר האשליה מתפוגגת. הוא מתחיל בניסיון לבלוע אויב משורין במיוחד, ואז עובר לאויב הקרוב ביותר. הוא שומר את נקודות הפעולה שלו כדי להשתמש בנגיחה הודפת נגד אויבים נוספים שמתקרבים אליו. הוא מעדיף להישאר בתוך הבור, אך אם ידרש לצאת כדי להגיע למטרה מרוחקת, יפלוט תחילה את הדמות שבלע לתוך הבור.

מאפייני האזור

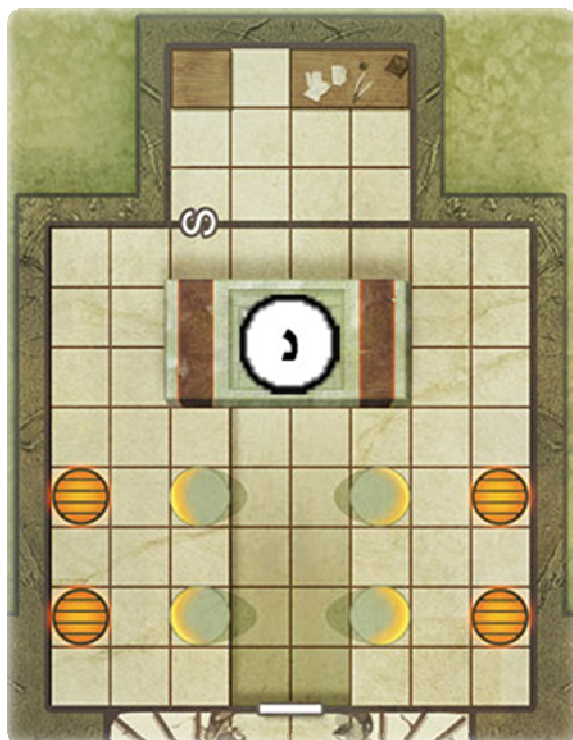
תאורה: ארבע מחתות גדולות צמודות לקירות החדר, ובווערות באש קסומה. החדר כולו מואר היטב. המחנות מקרינות רק חום מועט, והאש אינה גורמת נזק. **פסלים:** הפסלים נראים כלוחמים בשריון לוחות מלא. הם מציגים גמד, בת אנוש, דם-דרקון ואלף. הם גדולים יותר מגודלם האמיתי של גזעים אלו, ומספקים מחסה לכל מי שנכנס למשבצת שלהם.

הפסלים אינם מסוכנים כלל, אך כדאי לתת את הרושם שהם עלולים לקפוץ לחיים בכל רגע. בניגוד לשאר המוזליאום, החדר הזה וכל מה שבתוכו שמור היטב, כך שהפסלים במצב מצוין, נראים כשומרי המקדש שיקומו כדי להתקיף את כל מי שעובר תחתם. שחקן שמבקש לדעת עליהם עוד יכול לבצע בדיקת היסטוריה או דת. הצלחה בד"ק 17 חושפת שפסלים שכאלו היו נפוצים לפני מאות שנים בקרב הסוגדים לבאהמות, והם מציגים גיבורים אמיצים שמתו בשירות האל.

אשליה המזבח: כל מי שנכנס לחדר רואה מיד את המזבח לפניו, ונראה שעל המזבח מונח ספר עתיק. השווה את בדיקות התובנה הקבועות של חברי הקבוצה לד"ק 18 (כדאי שתרשום אותן אצלך מראש, כדי לא לשאול את השחקנים מהי התובנה הקבועה שלהם ובכך לעורר חשד!). מי שעובר את הד"ק חש שמשהו לא בסדר לגבי המזבח: הצללים לא נעים עליו כמו שצריך, או שהאבן נראית חסרת טקסטורה.

מי שמנסה להרים את הספר חייב להצליח בזריקת הצלה: בהצלחה הוא נופל שרוע ליד הבור, ובכישלון הוא נופל לתוכו. נגיעה במזבח או נפילה דרכו לתוך הבור מבטלים מיד את האשליה ומעירים את הנחש.

בור קוצים: מי שנופל לבור סופג 10 נזק מהנפילה, וגם התקפה מהקוצים שבתחתיתו: +4 נגד תגובה; 8 נזק והמטרה נופלת שרועה.



סיכום

בתחתית הבור מצויים השלדים של שני הרפתקנים בני מחצית. אחד מהם לבוש עדיין בשריון עור יורד מבוכים +1 ואילו השני מחזיק בקנה תגמול קודר +1.

בקיר המערבי מצויה דלת סתרים, (תפיסה ד"ק 21). היא מובילה לחדר הכתבים של המקדש, שבו שולחן עבודה וארון ספרים. בין הספרים ניתן למצוא ספר טקסים עתיק שמכיל את הטקסים חיית שליח, הבנת שפות ופה קסמים. אחת משורות הספרים נשענת על בקבוק של שיקוי ריפוי, שנשכח שם לפני מאות שנים.

7. חדר האוצרות

חדר זה הכיל בעבר את אוצרות המשפחה של שושלת האביר, אך רבים מהם נפלו לפגעי הזמן, ואחרים נאכלים ממש ברגעים אלו בידי מפלצת חלודה רעבה, שמצאה את דרכה לחדר הזה דרך הפתח שבערימת האשפה. החדר מכיל גם זוג אורחים לא צפויים: שני שדוני אבק, שנחים על גבי הרצפה וממתינים להזדמנות להזיק.

התקלות דרגה 3 (675 נק"נ)

היערכות

מפלצת החלודה ושדוני האבק עשויים לשמוע את הדמויות כבר מהרגע שהן יורדות במדרגות; בצע עבורם בדיקות תפיסה. בשלב הזה הדמויות כבר שומעות בבירור את רעשי הנגיסה והגריסה, שנפסקים אם המפלצת הבחינה בהם.

הג'לי העכור מבחין בדמויות אוטומטית ברגע שהן מסיימות לרדת במדרגות, אך הוא מתעכב עוד כמה רגעים בעיכול העכברושים אותם בלע, כך שהוא מפספס את ההזדמנות לסיבוב ההפתעה.

מפלצת חלודה

2 שדוני אבק

ג'לי עכור

טקטיקות

מפלצת החלודה מעכבת את הפעולה שלה עד שהיא רואה דמות כלשהי – עדיף כזו שעוטה שריון מתכת - ואז היא נעה לקראתה בשמחה, ומשתמשת מיד בנגיסה מחלידה. שדוני האבק ממתינים לשעת הכושר, וחושפים

עצמם רק כאשר מזדמנת להם האפשרות לתפוס מישהו בהפתעה במשבצת סמוכה, כך שיוכלו להימלט מיד. אז הם בורחים אל מאחורי עמוד ומשתמשים במעטה אבק, בתקווה שלא יבחינו בהם. בסיבוב הבא יתקיפו שוב בהפתעה.

הג'לי העכור ינסה לחסום בגופו את הכניסה לחדר ולמנוע מהדמויות תנועה במסדרון. כאשר הוא מתפצל לשניים, כל מחצית מתמקדת באויב אחר.

מאפייני האזור

תאורה: החדר מואר בידי מנורות קסומות, אך המסדרון אינו מואר כלל.

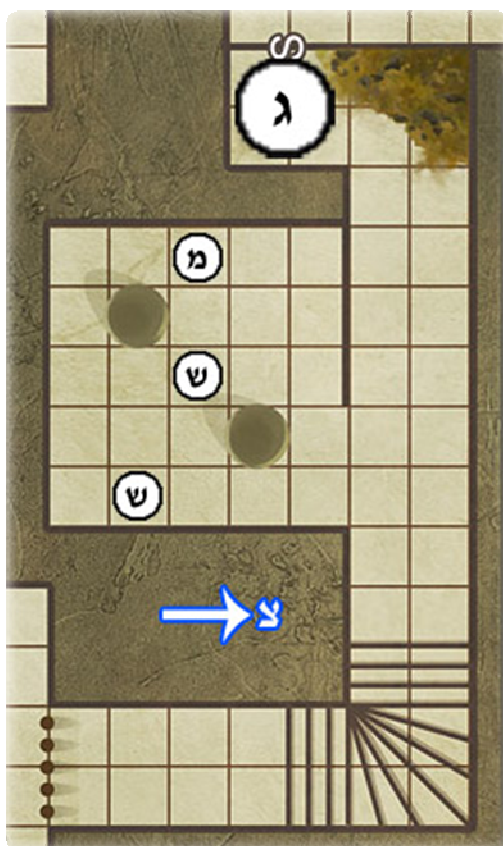
ערימת האשפה: בפניה הצפון מערבית של המסדרון נבקע פתח בקיר העליון, ועם השנים התנקזו כאן עלים מתים, שרכים נבולים ושאר צמחיה ביצתית רקובה. דמות קטנה יכולה לעבור דרך החור ללא קושי רב, אך דמות בינונית תצטרך להתאמץ.

בערימת האשפה אין דבר בעל ערך, מלבד כמה ראשי חניתות ותכשיטים פרמיטיביים של שבט הגובלינים, שהתנקזו לכאן.

סיכום

סקירה מהירה בחדר חושפת שרוב האוצרות נהרסו בידי מפלצת החלודה. ניתן לאסוף כלי סכו"ם יקרי ערך מכסף, בשווי כולל של 40 פיסות זהב.

בקיר המערבי מצויה דלת סתרים, שבעבר היתה מוסתרת היטב. עם זאת, נוכחותו של הג'לי העכור החומצי שחקה את הקיר, וכעת ניתן להבחין בה בבדיקת תפיסה בד"ק 17, כך שסביר שהתפיסה הקבועה של אחת הדמויות תספיק לכך.



8. חדר הקבורה של דאטאריוס

לבסוף הגיעה החבורה לחדר קבורתו של האביר ששמו נשכח בערפילי הזמן, דאטאריוס. נאמנו הקרובים שבו לאחר מותם בתור רפאים ששומרים על החדר מפני פולשים, בקנאות קיצונית.

התקלות דרגה 3 (700 נק"נ)

היערכות

לאחר שהדמויות נכנסות לחדר מופיעים חיילי הרפאים מתוך האוויר, ישויות חצי-שקופות שמקרינות נוכחות מאיימת ועתיקה. הרפאים דורשים מהדמויות לצאת מהקבר הקדוש הזה, ולא יותקפו. אלא אם הדמויות מסתובבות ויוצאות מיד, הרפאים פותחים בהתקפה. הם משוכנעים בצדקתם ודבר לא ישכנע אותם אחרת. מאידך, ייתכן שתעדיף לערוך כאן אתגר מיומנות של שיחה עם הרפאים, במהלכה השחקנים מרגיעים אותם (עם דיפלומטיה ותובנה), מצטטים טקסטים דתיים (דת), מנהלים את טקסי האשכבה המתאימים (היסטוריה) או פשוט מבלפים (תרמית) כדי למנוע מהם מלהתקיף כך שאפשר יהיה לגשת אל הקבר ללא פגע.

4 חיילי רפאים

ביעות מלחמה (אפשרי)

טקטיקות

חיילי הרפאים צובאים על הדמויות בחזית, זוכים ביתרון קרבי בזכות טקטיקות הרפאים שלהם. מדי כמה סיבובים מנסים כמה מהם לבצע התנפלות על הדמויות, במטרה להדוף אותן לאחור.

מאפייני האזור

תאורה: חדר הקבר חשוך למדי, אך אור כחול חיוור בוקע ממקור לא ברור, נותן תחושה מצמררת. כל החדר נחשב למעורפל קלות.
הקבר: ניתן להיכנס לארבע המשבצות של הקבר הגדול שבמרכז החדר, והוא מעניק מחסה מפני קוי השפעה שעוברים דרכו. ניתן גם לקפוץ על הקבר עם הצלחה בבדיקת אתלטיקה ד"ק 16.

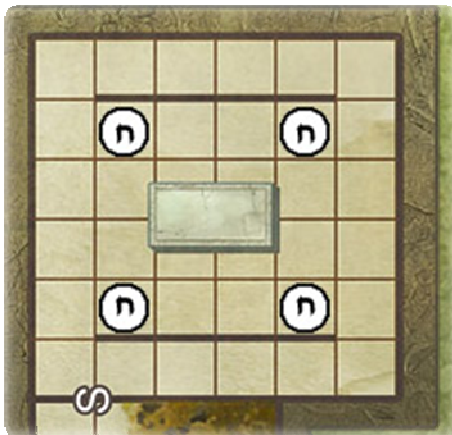
סיכום

אם הדמויות מניחות את הפרחים על הקבר ומגישות את בקשת הסליחה בשם תושבי מפל העמקים, מופיעה מעל הקבר דמות רפאים של דאטאריוס. הוא אומר כי רוחו פויסה, וכעת יוכל לנוח בשקט כמה שנים נוספות. הוא מזהיר שאם ישכחו אותו בשנית, ישובו הצרות על מפל העמקים פי שתיים. בתמורה לגבורתן של הדמויות ולכבוד שהפגינו כלפיו, הוא מעניק להן את חרבו שלו: *שומרת נזר הזהב*. זוהי חרב ארוכה מהדהדת +2, בעלת תכונה מיוחדת: תוסף +2 להגנת הרצון נגד השפעות פחד.

החבורה סיימה את המשימה הראשית בהצלחה, וכך מגיעה ההרפתקה לסופה.

אם מישהו פותח את הקבר, דאטאריוס קם ממרבצו, זועם על חילול מקום מנוחתו. הוא נוהם בקול שמגיע כמו מהעולם הבא, "שודדים עלובים, מסעכם מסתיים כאן! נשלחתם לפייסני, אך בגדתם בעקרונותכם, בגדתם במפל העמקים! כעת אקח אתכם איתי אל קברי..." התחל מיד קרב חדש. דאטאריוס קורא שוב למשרתיו שיבואו לצידו, ושניים מהם נענים לקריאתו – שני חיילי רפאים מופיעים לצידו.

במותו, מקלל דאטאריוס את הדמויות ומאחל להן שכל עושרו יהיה עבורן כאין וכאפס. ואכן, האוצר מחדר האוצרות מתפורר לאבק, והחרב הארוכה שבתוך הקבר מאבדת מקסמה. החבורה נכשלה במשימה הראשית, אך ניצחונם על האביר מבטיח כי הרוח גורשה ולא תטריד עוד את הכפר. עם זאת, כעת כשהאביר אינו משגיח עוד על העמק, ימים קשים צפויים למפל העמקים...



מחווה אחרונה למת

המוזיאום

כל משבצת = 1.5 מטרים

