

# מסתורי ג'ונגל העקרבים

## הרפתקה למבוכים ודרקונים מהדורה 4 עד 7 דמויות בדרגה ראשונה

מאת ערן אבירם

### תקציר ההרפתקה

החבורה נכנסת אל ג'ונגל העקרבים בחיפוש אחר אוראד דיביאן, ידיד משותף שנעלם במהלך מסע חיפושם ונאמר כי נחטף בידי אמזונות. הם פוגשים קבוצת אמזונות, שמנהיגתן, דיאנרה, רכובה על עקרב ענק. האמזונות עוינות ועשויות להתקיף מיד אם לא ישכנעו אותן אחרת במהירות רבה.

במידה והחבורה מנעה מהאמזונות להתקיף, או שבמהלך הקרב הצליחו לדבר איתן ולעצור את הלחימה, לוקחות האמזונות את החבורה אל מחנה הצייד שלהן. שם מתפתח אתגר מיומנויות בסופו עשויות הדמויות לזכות בעזרתן של האמזונות.

בין אם הדמויות הרגו את האמזונות או השיגו את עזרתן, הן מקבלות לידיהן את יומנו של אוראד, ומגלות שאוראד לא נחטף בידי האמזונות, אלא ניצל אותן והצליח להגיע ליעדו - מקדש עתיק ומקולל שבו שוכנת רוח הג'ונגל הקטלנית, דא-טא-מיאן. האמזונות שומרות שאיש לא יכנס למקדש, שכן הרוח יכולה לדבוק בגופו של הפולש, ומהרגע שתשוב לעולם הפיזי היא תחל להפיץ את מחלותיה המסוכנות, שהפילו את הממלכה ששלטה פעם בג'ונגל הזה.

הדמויות יוצאות לעבר הפרמידה על מנת לנסות ולהציל את חברן. במהלך המסע בג'ונגל עשויים השחקנים לאבד קצת משאבים או לזכות בכמה אוצרות יחודיים, וטובתן של האמזונות תעזור להן מאוד. מסע זה גם יקבע

האם הדמויות יגלו את הכניסה האחרית הסודית, שנשמרת באופן פחות מוצלח מהקדמית.

אם הדמויות נכנסות בדרך הראשית, הן עולות במעלה מדרגות הפרמידה ותוך כדי כך נתקלות בקבוצה של שומרי המקדש, אוסף של רוחות חיה זועמות שנכנסו בגופות חברי המשלחת.

אם הדמויות נכנסו בדלת האחרית, הן נתקלות באלף לחישות שחורות, נאגה שומרת שהופקדה על המקדש לפני עידן ועידנים, אך עם הזמן נחלשה והושחתה. הנאגה מפקחת על כניסה סודית לתוך המקדש, דרכה יעברו הדמויות.

בסופה של ההרפתקה מגיעה החבורה עד לראש המקדש ונכנסת אליו, שם מתפתח קרב הכולל בתוכו אתגר מיומנויות כנגד דא-טא-מיאן, האוחז בגופו של אוראד. החבורה יכולה לנסות להוציא את הרוח מחברן, כפי שהדריכו אותן האמזונות (אתגר מיומנויות לא פשוט), או לנסות פשוט להרוג את אוראד ובכך גם לגרש את הרוח (פתרון פחות נעים, אבל אפשרי).

### מה קרה למשלחתו של אוראד דיביאן

אוראד הגיע אל הג'ונגל ולאחר זמן מה פגש באמזונות. הן היו זהירות אך אדיבות, ואירחו את חברי המשלחת בכפרן. אוראד חקר ושאל כל הזמן אודות מקדשו של דא-טא-ביאן, את הדבר רק הכעיס את האמזונות. הן הזהירו אותו כי דא-טא-ביאן הינו רוח רעה ומסוכנת, וכבר מאות שנים שהאמזונות שומרות על הג'ונגל מפני מקדשו המקולל. הרוח הרעה כלואה בתוך המקדש, חסרת גוף, וכך היא אינה מהווה איום – אך אם תמצא לה קורבן להשתלט עליו, היא תוכל לשוב ולהזיק לחפים מפשע. אוראד נשבע שלא יתקרב אל המקדש, וביקש פרטים אודות מיקומו "רק מתוך סקרנות אקדמאית". לאחר שקיבל פרטים אלו, כבר באותו לילה יצא ביחד עם המשלחת אל הפרמידה, שם נכנס בו דא-טא-ביאן ובפרץ

אלימות חיסל חצי מחברי המשלחת. החצי השני נמלט אל הג'ונגל, שם נרדף בידי האמזונות הזועמות, שלקחו לעצמן את היומן שכתב אוראד במקדש. לבסוף, רק נושא כלים אחד הצליח להימלט ולהגיע לעיירת הדמויות.

### הערות לקראת ההרצה בכנס גרגויל

ההרפתקה מתוכננת עבור חמישה שחקנים, כנהוג במו"ד 4, אך בכל הקרבות צוין כמה יצורים יש להוסיף על מנת להוות אתגר לחבורות גדולות יותר (6 ו-7 שחקנים, כצפוי בכנס). במהלך כנס, כמובן, לא מחלקים נק"נ. בנוסף, נשתלו בהרפתקה חפצי קסם רבים בהרבה מהרגיל, בשביל הכיף.

ההרפתקנים אינם מסוגלים לבצע מנוחה ממושכת בזמן ההרפתקה. ניתן לבצע מנוחות קצרות.

ההרפתקה כוללת כמות רבה של חפצי קסם, כי במהלך הכנס זה כיף לקבל הרבה חפצים קסומים. בהרצה בבית, כדאי להחליף את כל האוצרות בהרפתקה בתבניות אוצר המתאימות לחבורה שלך.

ההרפתקה כוללת אתגרי מיומנויות, שהחוקים עבורם מופיעים במדריך לשליט המבוך. עבור מי שאינו מחזיק בספר, להלן הסבר קצר: כל דמות זוכה לגלגל מיומנות לבחירתה (מומלץ להדגיש בפני השחקנים את מיומנויות המפתח), אחת אחרי השנייה. עקוב אחר ההצלחות והכשלונות. אם החבורה הגיעה למספר הצלחות מסוים לפני מספר כשלונות מסוים, המצוינים בתיאור אתגר המיומנויות, אזי הם הצליחו והשיגו פרטים מסוימים. אם הם נכשלו, מתרחשים דברים אחרים.

שאלות? בעיות? ניתן ליצור איתי קשר במייל [nesk1@gmail.com](mailto:nesk1@gmail.com).

הרפתקאות נוספות, מפלצות חדשות ודפי דמות ניתן להוריד בכתובת [www.tactica-games.co.il/dnd4.php](http://www.tactica-games.co.il/dnd4.php)

## תחילת ההרפתקה

הקרא לשחקנים את הקטע הבא.

לפני כשבועיים נודע לכם כי ידידכם אוראד דיביאן, חוקר עתיקות ידוע שם, הקים משלחת ויצא לחקור את ג'ונגל העקרבים, סבכת עצי ענק שמסתירה את חורבותיה של ממלכת סאראן הקדומה. איש אינו מעז לעבור בג'ונגל הקטלני, מחשש למפגש עם עקרבי הענק על שמם הוא קרוי, או עם שבטי האמזונות שנאמר שקבעו בו את ביתן. אוראד יצא לחפש אחר מקדשו של דא-טא-מיאן, רוח הג'ונגל הגדולה לה סגדו בימי ממלכת סאראן.

לפני שלושה ימים חזר אל העיירה נושא כלים פצוע, השורד היחיד ממשלחתו של אוראד, ובפיו סיפורי זוועה על אמזונות מהירות כפנתר וחיות טרף שענינהן בוערות בשנאה. ברור לכם כעת כי גורלו של אוראד נתון בידיכם, וללא עזרתכם, בוודאי ימות בשבי האמזונות או מארסו של איזה עקרב קטלני.

כבר באותו יום הצטיידתם היטב, ארזתם את כלי הנשק וספרי הלחשים, ויצאתם לעבר ג'ונגל העקרבים, שמעבר לנקרת הדמדומים. לאחר מספר ימי מסע הגעתם באחד הערבים לפאתי הג'ונגל ועצרתם לנוח, מוכנים להיכנס למעמקי העצים והשיחים מיד עם אור ראשון.

בבוקר שלמחרת כיביתם את המדורה, קיפלתם את המחנה והתחלתם לנוע בינות לעצי הג'ונגל. עם כל שעה שעברה הפך הג'ונגל לעבות יותר ויותר, והשמש כמו נעלמה בין העלים הגבוהים. קולות ציוץ וצווחה מקיפים אתכם מכל עבר, ותחת כל צעד ושעל ממתין שורש בוגדני או שיח ארסי למראה.

## התקלות 1: מפגש עם האמזונות

השחקנים מוזמנים לחקור את סביבתם ועשויים לבקש פרטים נוספים על הג'ונגל. לאחר כשתיים-שלוש דקות של זמן אמת, קטע פתאום את השיחה בקריאת "רגע! מה זה שם?" או משהו בסגנון. קליע ארוך ודק נורה מבין העצים ונתקע בקרקע לצד אחת הדמויות, וקול נהמותיהן של פומות נשמע מכל עבר.

למול הדמויות מתגלה עקרב ענק ממאחורי השיחים העבותים, ועליו רוכבת אמזונה יפת-מראה, שפניה מעוטרים בצבעי פנים המזכירים פנתר כהה, או פומה.

מסביב לחבורה מתגלות מספר אמזונות נוספות, חלקן נעות כמו פנתר בעוד אחרות מעוטרות בדרבנים גדולים הקשורים לגופן מכל עבר. הצלחה בבדיקת מאגיה, תובנה או דת בד"ק 12 מראה כי האמזונות אחוזות בידי רוחות חיה, שמגבירות את כוחן ודיוקן.

האמזונה הרוכבת על העקרב מציגה עצמה כדיאנרה, מנהיגת חבורת הצייד הזו. היא דורשת מהדמויות לצאת משטחי הצייד שלהן, ולא - יותקפו וילקחו בשבי. "הספיק לנו גבר שקרן אחד, איננו זקוקות לעוד!" (זוהי רמיזה לאוראד דיביאן, אותו האמזונות אירחו בכבוד, והוא בגד בהן)

הדמויות יכולות לנסות לשכנע את האמזונות להקשיב להן, ולהתחיל מיד באתגר המיומנויות. אם הדמויות מתקיפות, יחל הקרב.

במהלך הקרב עשויות הדמויות לנסות לדבר עם האמזונות בכל זאת. אתגר המיומנויות יתחיל תוך כדי הקרב. אם נצברו שתי הצלחות באתגר, דיאנרה תפקוד על האמזונות להפסיק את התקפתן.

## הכנה לקרב

עקרב משפד ענק (ע)

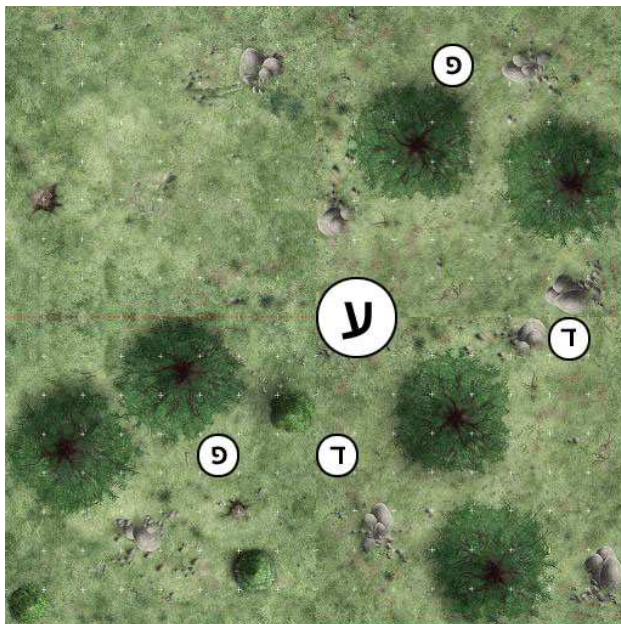
דיאנרה, אמזונה אחוזת פנתר (רכובה על העקרב)

2 אמזונות אחוזות פנתר

2 אמזונות אחוזות דרבן

ב-6 עד 7 שחקנים, הוסף עוד אמזונה אחוזת פנתר.

סלעים ושיחים מספקים מחסה למי שעומד מאחוריהם. עצים מספקים מחסה מטבי. ניתן לטפס על העצים עם אתלטיקה או אקרובטיקה ד"ק 15, ולזכות בהסתרה בזכות העלווה.



בריון דרגה 2	עקרב משפד ענק
125 נק"נ	חיה טבעית גדולה (רמך)
חושים תפיסה +0	יוזמה +3
תחושת ביטחון הילה 5; כל האמזונות בטווח זכות בתוסף +1 להגנת הרצון ובתוסף +1 לגלגולי התקפה.	נק"פ 47; מדמם 23
נק"פ 13	דרג"ש 17; קשיחות 15, תגובה 14, רצון 13
עמידות 10 רעל	מהירות 8
צבת (רגילה; לפי רצון)	
+6 נגד דרג"ש; 10ק1 + 5 נזק והתקפה משנית. התקפה משנית. +4 נגד תגובה; המטרה נעשית אחוזה (עד להימלטות).	
עוקץ משפד (רגילה; לפי רצון)	
הישג 2; +4 נגד תגובה (+8 נגד מטרה אחוזה); 12ק1 + 10 נזק, והמטרה נופלת שרועה (מטרה אחוזה נעזבת).	
השתלחות לכל עבר (רגילה; ריענון)	
העקרב מבצע שתי התקפות צבת והתקפת עוקץ משפד.	
תגובה עוקצנית (תגובה מיידית, כאשר אויב הנאחז בידי העקרב נמלט; לפי רצון)	
העקרב משתמש בהתקפת עוקץ משפד נגד האויב.	
להתנער ולהמשיך (כאשר רכוב בידי רוכב ידידותי בדרגה 2 לפחות)* רמך	
העקרב זוכה בתוסף +4 לזריקות הצלה.	
נטייה חסר נטייה	שפות -
כוח 20 (+6)	זרז 14 (+3)
חסן 17 (+4)	תבנ 1 (-4)
	חכמ 8 (+0)
	כרז 11 (+1)

פגיון ושריון עור עלוב (ואת היומן), ולא מעבר לכך. בכישלון מלא, הדמויות מגורשות מהמחנה ללא כל ציוד.

אמזונה אחוזת דרבן	ארטילריה דרגה 1
דמוי אדם טבעי בינוני	100 נק"נ
יוזמה +5	חושים תפיסה +7
נק"פ 24; מדמם 17	
דרג"ש 16; קשיחות 13, תגובה 15, רצון 13	
מהירות 6	
גרזן יד (רגילה; לפי רצון) * נשק	
+3 נגד דרג"ש; 1ק6 + 1 נזק.	
ירי דרבן (רגילה; לפי רצון) * נשק	
טווח 10/20; +6 נגד דרג"ש; 1ק8 + 4 נזק, והדרבן ננעץ במטרה והיא מואטת עד סוף תורה הבא של האמזונה.	
מטח דרבנים (רגילה; התקלות)	
אזור פרץ 1 בטווח 10 משבצות; 1ק8 + 4 נזק, והדרבן ננעץ במטרה והיא מואטת עד סוף תורה הבא של האמזונה.	
מעטה דרבנים (תגובה מיידית, כאשר האמזונה מותקפת בהתקפת קפא"פ; לפי רצון)	
המתקיף סופג 3 נזק.	
נטייה כלשהי	שפות מדוברת
מיומנויות התגנבות +9; טבע +7	
כוח 12 (+1)	זרז 18 (+4)
חסן 12 (+1)	תבנ 10 (+0)
ציוד שריון עור, קשת קצרה, 30 דרבנים	חכמ 14 (+2)
	כרז 12 (+1)

### התפתחות

במידה והדמויות מסכימות להתרחק מהאזור, הן יגלו שבכל פעם שהן מנסות להיכנס שוב לג'ונגל, הן נתקלות בקבוצת אמזונות (אולי כזו המונהגת בידי מנהיגה אחרת).

אם האמזונות מנצחות בקרב, הן לוקחות את הדמויות בשבי, אל מחנה הצייד שלהן. שם הן מפשיטות את הדמויות מכל פיסת ציוד, נשק או שריון. הדמויות יכולות להתחיל באתגר המיומנויות לשיחה עם האמזונות. האמזונות יחזירו להן את ציודן רק במידה והצליחו ללא כל כישלון. בהצלחה עם כשלון אחד, כל דמות תקבל

אמזונה אחוזת פנתר	מתגושש דרגה 1
דמוי אדם טבעי בינוני	100 נק"נ
יוזמה +6	חושים תפיסה +7
נק"פ 34; מדמם 17	
דרג"ש 16; קשיחות 13, תגובה 15, רצון 13	
מהירות 7	
גרזן יד (רגילה; לפי רצון) * נשק	
+7 נגד דרג"ש; 1ק6 + 4 נזק.	
התנפלות חתולית (רגילה; התקלות) * נשק	
האמזונה מסתערת בלהט פנתרי, משספת עם שני גרזניה כמו טלפי חתול.	
האמזונה מסתערת; שתי התקפות; +8 נגד דרג"ש; 1ק6 + 4 נזק. אם שתי ההתקפות פוגעות באותה מטרה, האמזונה גורמת 4 נזק נוסף.	
צעדי פנתר (תנועה; לפי רצון)	
האמזונה פוסעת שתי משבצות.	
יתרון קרבי	
אמזונה בעלת יתרון קרבי על מטרותיה גורמת לה 1ק6 נזק נוסף בהתקפותיה.	
נטייה כלשהי	שפות מדוברת
מיומנויות התגנבות +9; טבע +7	
כוח 12 (+1)	זרז 18 (+4)
חסן 12 (+1)	תבנ 10 (+0)
ציוד שריון פרווה, שני גרזני יד	חכמ 14 (+2)
	כרז 12 (+1)

### אודות העקרב המשפד

**טבע ד"ק 15:** עקרבים משפדים ענקיים אינם ארסיים בדומה לרוב דודניהם, אך הם בכל זאת עמידים מאוד בפני רעל. הזנב הארוך והקשיח שלהם משמש אותם כמעין אגרוף עצום, אותו הם מנחיתים ממעל על גבי טרפם, בעוצמה רבה. העקרבים הענקיים הינם מגושמים למדי ולכן נוטים להחטיא מטרות שלא הצליחו לאחוז באמצעות הצבתות האדירות שלהם. לעיתים קרובות הזנב רב העוצמה נוחת במקום בו עמדת רק לפני רגע, מרסק את האדמה ומזכיר לך את הקלות בה הוא עלול היה לרסק את עצמותיך!

## עצות למנחים חדשים במהדורה 4

השתלחות לכל עבר הוא כוח התקלות, אך הוא עשוי להתרענן במהלך הקרב. בכל פעם שמתחיל תורו של העקרב, יש לגלגל 1ק6. בתוצאה של 5 או 6 הכוח מתרענן, וניתן להשתמש בו שוב.

על מנת להימלט מאחיזה יש להצליח בבדיקת אקרובטיקה מול התגובה של העקרב, או בבדיקת אתלטיקה מול הקשיחות שלו, כפעולת תנועה.

אויב אחוז שהותקף בידי העוקץ המשפד אינו אחוז עוד, אך העקרב אינו יכול להשתמש נגדו מיד בתגובה עוקצנית (בכוחות תגובה מיידית לא ניתן להשתמש במהלך תורך).

התייחסו אל העקרב ודיאנרה כאל יצור אחד, והשתמשו בהתקפות ובהגנות של העקרב (דיאנרה מנצלת את כל פעולותיה כדי לשלוט בו). אם הדמויות מצהירות כי הן מתקיפות את דיאנרה, השתמשו בהגנות שלה במקום.

## משא ומתן עם האמזונות

הדמויות מנסות להגיע להבנה עם האמזונות. הן עשויות להבין כי הקרב נובע מאי הבנה, וכי למעשה גם האמזונות וגם הדמויות עומדות באותו צד.

**דרגה:** 1 (500 נק"נ)

**מורכבות:** 3 (נדרשות 8 הצלחות לפני 3 כשלונות)

**מיומנויות מפתח:** דיפלומטיה, תרמית, איום

**דיפלומטיה (ד"ק 10):** הדמות מרגיעה את האמזונות ומבהירה שכוונת החבורה היא למצוא את חברן מבלי לפגוע באמזונות. בהצלחה נוספת, הדמויות לומדות שאוראד דיביאן ביקש מהאמזונות את עזרתן בחיפוש אחר חורבות אסורות, והן סירבו לעזור לו. בהצלחה שלישית, הדמויות מגלות שאוראד הוציא מהאמזונות במירמה את מיקומו של המקדש, הלך אליו, ושיחרר את הרוח המסוכנת דא-טא-מיאן.

**איום (ד"ק 10):** הדמות מציגה עצמה באופן סמכותי ומאיים, ומתעקשת על זכותן של הדמויות לעבור בג'ונגל. האמזונות מעריכות עוצמה וכוחנות.

**תרמית (ד"ק 15):** הדמות משכנעת את האמזונות החשדניות שהחבורה אינה קשורה בכל צורה לאנשים אחרים שהיו כאן לאחרונה, ושהדמויות בכלל מחפשות משהו אחר. כל שימוש בתרמית מוריד הצלחה אחת שהושגה באמצעות דיפלומטיה, ולהיפך.

**מיומנויות משניות:** תובנה, היסטוריה

**תובנה (ד"ק 10):** הדמות מבינה כי האמזונות חושבות שהדמויות באו בכוונת זדון, וזוכה בתוסף +2 לבדיקות דיפלומטיה באתגר זה. הצלחה נוספת חושפת כי האמזונות נעשו חשדניות כלפי כל זר, לאחר שמישהו לאחרונה בגד בהן. ניתן להשתמש במיומנות זו פעמיים לכל היותר.

**היסטוריה (ד"ק 15):** הדמות מזהה כי האמזונות משתמשות בביטויים שהיו נפוצים בממלכת סאראן, ומבינה שהן צאצאיות של הממלכה. הדמות מזכירה בפניהן סיפורים ואגדות שהיו נפוצים בסאראן, במטרה להרשים את האמזונות. ניתן להשתמש במיומנות זו 3 פעמים לכל היותר.

**הצלחה**

הדמויות משכנעות את דיאנרה והאמזונות שפניהן לשלום. האמזונות מספרות את כל אשר אירע עם אוראד דימיאן. האמזונות שומרות על ההריסות כבר מאות שנים, לשמור שאיש לא יכנס, שכן בפנים אורבת רוח

הג'ונגל האכזרית דא-טא-מיאן, שממתינה זמן רב לגוף חדש עליו תוכל להשתלט. כעת חייבים לגרש את הרוח מגופו של אוראד, או לחסל את שניהם ביחד.

האמזונות מסכימות לשתף פעולה עם הדמויות כנגד האיום המשותף. הן מאפשרות לקבוצה לנוח במחנה הציד שלהן ונותנות להן את היומן. לאחר מכן הן מכוונות את הדמויות לעבר המקדש, ואף מלוות אותן חלק מהדרך לשם. הוסף +2 לגלגול השוטטות בג'ונגל, באתגר המיומנות הבא.

**הצלחה חלקית**

אם הדמויות מצליחות עם כישלון אחד, האמזונות אינן בוטחות בהן מספיק כדי לעזור, אך הן מספרות להן מה אירע עם אוראד דיביאן. הדמויות מתבקשות לעזוב את המחנה. האמזונות נותנות לקבוצה את היומן ומכוונות אותן לעבר הפרמידה, אך לא מעבר לכך. הוסף +1 לגלגול השוטטות בג'ונגל, באתגר המיומנות הבא.

**התפתחות**

עם כל כישלון במיומנות, דיאנרה מצווה על אחת האמזונות שתחזיק את אחת הדמויות, כדי לרסן אותה. זוהי הפגנת כוחניות בלבד, וכל עוד הדמויות לא מתקיפות את האמזונות, הן לא יחזירו מלחמה.

**כישלון**

האמזונות מסרבות לעזור לדמויות בכל דרך, מאחר ו-"אתם שקרנים ורמאים כמו אותו איש מלוכלך שעבר כאן לפני שבועות". הן דורשות שהדמויות יעזבו את המחנה לאלתר. במידה והדמויות מסרבות, האמזונות מתקיפות (5 אחוזות פנתר ודיאנרה; אזור המחנה אינו כולל תוואי שטח מיוחדים). לאחר הקרב ימצאו הדמויות את היומן.

**היומן של אוראד דיביאן**

היומן ניזוק בידי דם וטחב, ובקושי ניתן להוציא ממנו פרטים. תן לשחקנים את דף הנספח להרפתקה.

## המסע לעבר מקדשו של דא-טא-מיאן

בשלב זה אמורים השחקנים להחזיק ביומנו של אוראד דיביאן, ולהתחיל לגשש דרכם בג'ונגל בחיפוש אחר המקדש אותו מצא. עזרתן של האמזונות תועיל להן להתמצא, אך גם ללא עזרה זו ניתן להשתרך אחר העקבות שהותירו אנשי המשלחת, ולהסתמך על יכולות הגישוש הטבעיות של בני החבורה.

### התמצאות בג'ונגל

הדמויות עושות את דרכן בג'ונגל לעבר המקדש.

**דרגה: 1** (500 נק"נ)

**מורכבות: 3** (נדרשות 8 הצלחות לפני 3 כשלונות)

**מיומנויות מפתח:** אתלטיקה, טבע, סיבולת, תפיסה

**סיבולת** (ד"ק 10): הדמות מחזיקה מעמד מול תלאות המסע, ועוזרת לסחוב את חבריה שמשתרכים מאחור.

**תפיסה** (ד"ק 15): הדמות מוצאת את עקבות המשלחת של אוראד ונעזרת בהן כדי להמשיך הלאה.

**אתלטיקה** (ד"ק 15): הדמות רצה לסייר לפני ולצדי הקבוצה, מטפסת על עצים כדי לבחון את הסביבה.

**טבע** (ד"ק 10): הדמות מתמצאת לפי שבילי חיות והנתיבים הטבעיים של צמיחת העצים ביער.

### הצלחה

הדמויות מגיעות אל הפרמידה ומגלות פתח אחורי, מוסתר בינות הג'ונגל. ביכולתן לבחור האם לנסות להיכנס דרכו, או לעלות על פני הפרמידה, בראשה ניתן להבחין בגופות חברי המשלחת.

### כישלון

הדמויות מגיעות אל הפרמידה, עייפות ולאות. הן אינן מוצאות את הכניסה האחורית, ובקרב הבא כולן סובלות ממחסר -2 לכל ההגנות בסיבוב הראשון.

## שוטטות בג'ונגל

לאחר כל בדיקת מיומנות מוצלחת, גלגל 8ק1 בטבלה הבאה (הוסף מתאמים בהתאם לאתגר המיומנות עם האמזונות). ניתן להוציא את אותה התוצאה מספר פעמים.

1	<b>חול טובעני!</b> כל הדמויות צריכות להצליח בבדיקת סיבולת או לאבד פרץ ריפוי. אם לפחות חצי מהקבוצה הצליחה בבדיקה, זה נחשב כהצלחה לטובת אתגר המיומנויות.
2	<b>סירפד ארסי!</b> הדמות בעלת התפיסה הקבועה הנמוכה ביותר (בתיקו, גלגל באקראי) מועדת על סירפד ארסי ונעשית מואטת עד לסוף הקרב הבא.
3	<b>קופים גנבים!</b> מספר קופים צצים מבין העצים, וחולפים במהירות. גלגל +3 נגד תגובה על כל אחת מהדמויות; בהצלחה, קוף גנב ממנה פריט ציוד קטן כלשהו (עששית, מנת מזון, פגיון, וכו')
4	<b>עקרב משפד!</b> החבורה נתקלת בעקרב משפד ענק, שממהר להתקיף אותן. השתמש בנתוני העקרב מהקרב עם האמזונות.
5	<b>פירות קסומים!</b> דמות שאוכלת מהפרי זוכה בעמידות 10 רעל למשך 24 שעות. (אמור לשחקנים שהפרי נראה יוצא דופן, אך אל תחשוף את התכונה הזו עד שהיא נעשית רלוונטית)
6	<b>עץ מכושף!</b> אחד מענפיו של העץ ספוג הקסם הזה יכול לשמש כקנה קסום +2.
7	<b>שרידי ממלכה עתיקה!</b> הדמויות מוצאות הריסות וביניהן תיבת אבן, שעדיין מכילה עתיקות מממלכת סאראן: שני מדליונים קסומים שמעניקים +1 לכל ההגנות (לא כולל דרג"ש).
+8	<b>רוח צהריים נעימה!</b> הדמויות מתעודדות מההתקדמות המוצלחת שלהן עד כה. גלגול המיומנות הבא באתגר זוכה בתוסף +2.

## התקלות 2: מדרגות הפרמידה

הקבוצה מגיעה אל המקדש, ומגלה כי זוהי פרמידת מדרגות גדולה, המורכבת משישה מפלסי אבן אחד על גבי השני. במרכז אחת מפאותיה ישנו גרם מדרגות עתיק המתאים לדמויי אדם, שעולה עד לראשה. ניתן להבחין במספר דמויות במעלה המדרגות; הצלחה בבדיקת תפיסה ד"ק 18 חושפת כי הן דמויות אדם במראן ואת מספרן, אך מתנהלות באיטיות ומשהו בהן נראה... לא בסדר.

אלו הם שרידי משלחת המחקר של אוראד דיביאן. אנשי המשלחת נהרגו בידי משרתיו של דא-טא-מיאן, וכעת נכנסו בגופותיהם רוחות רעות המסורות לשמירה על המקדש מפני פולשים.

### הכנה לקרב

#### 5 גופות מונפשות

ב-6 עד 7 שחקנים, הוסף עוד גופה מונפשת.

הקרב מתרחש על פני מספר מפלסים. הגופות נשארות על המפלס העליון ומנסות לדחוף את הדמויות מפלס אחד למטה. הנפילה גורמת 10ק1 נזק והמטרה נופלת שרועה.

במידה והשחקנים הודפים את הגופות עצמן למטה, עם התקפת התנפלות (כוח כנגד קשיחות) או כוחות שדוחפים, הן ינסו לעלות מפלס אחד (עם מהירות הטיפוס שלהן) ולחזור על הטקטיקה.

## התפתחות

על גבי הגופות ישנו עדיין הציוד שהביאו איתם חברי המשלחת, או לפחות, מה ששרד ממנו.

שריון שרשראות גמדי +1

**תכונה:** אתה זוכה בתוסף חפץ לבדיקות סיבולת השווה לתוסף ההקסמה של השריון.

**כוח (יומי \* ריפוי):** פעולה חופשית. השב נקודות פגיעה כאילו ניצלת פרץ ריפוי.

שריון עור קסום +1

אלה מהדהדת +1

**חמורה:** 1ק6+ נזק רעם

**כוח (יומי):** פעולה חופשית. ניתן להשתמש בכוח זה כאשר אתה פוגע עם הנשק. המטרה הלומה עד לסוף התור הבא שלך.

חרב ארוכה של אימה +1

**חמורה:** 1ק8+ נזק

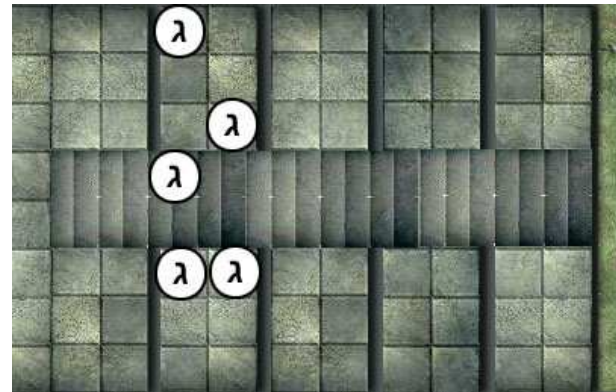
**כוח (יומי \* פחד):** פעולה חופשית. ניתן להשתמש בכוח זה כאשר אתה פוגע עם הנשק. המטרה סופגת מחסר -2 לכל ההגנות (הצלה לסיים).

שרביט קרן חולשה +1

**חמורה:** 1ק6+ נזק

מגן כבד חובט

**כוח (יומי):** פעולה חופשית. ניתן להשתמש בכוח זה כאשר אויב פוגע בך בהתקפת קפא"פ. לאחר יישום תוצאת ההתקפה, אתה דוחף את האויב 1ק4 משבצות.



גופות מונפשות	בריון דרגה 2
מונפש טבעי בינוני (אל-מת)	125 נק"נ
<b>יזמה -1</b>	<b>חושים</b> תפיסה +0; ראיית חושך
<b>נק"פ 40</b> ; <b>מדמם 20</b> ; ראו גם <b>חולשת זומבי</b>	
<b>דרג"ש 13</b> ; <b>קשיחות 13</b> , <b>תגובה 9</b> , <b>רצון 10</b>	
<b>חסינות מחלה</b> , רעל; <b>עמידות 10</b> מוות; <b>רגישות 5</b> קורן	
<b>מהירות 4</b> , טיפוס 4	
⊕ <b>חבטה</b> (רגילה; לפי רצון)	
+6 נגד דרג"ש; 1ק6 + 2 נזק, והמטרה נדחפת משבצת 1.	
⬅ <b>עווית מוות</b> (כאשר מופחת ל-0 נק"פ) * <b>רעל</b>	
הגופה המונפשת מתפוצצת. קרוב פרץ 1; +4 נגד קשיחות; 1ק6 + 2 נזק רעל.	
<b>חולשת זומבי</b>	
אם הזומבי סופג פגיעה חמורה, הוא מופחת מיד ל-0 נקודות פגיעה.	
<b>נטייה חסר נטייה</b>	<b>שפות -</b>
<b>כוח 14 (+3)</b>	<b>זרז 6 (-1)</b>
<b>חן 10 (+1)</b>	<b>תבנ 1 (-4)</b>
	<b>חכמ 8 (+0)</b>
	<b>כרז 3 (-3)</b>

## התקלות 3: חדר הלחישות

חבורה שהצליחה באתגר המיומנויות בשוטטות בג'ונגל מגלה שלמקדש יש גם כניסה אחורית, נסתרת. סמלים מיסטיים מסביב לכניסה זו רומזים לכך שבפנים ממתין שומר בן אלמוות, שהופקד בידי כוהניה של סאראן כדי להשגיח על המקדש (גלגול מאגיה, דת או היסטוריה בד"ק 16).

זוהי הנאגה השומרת אלף לחישות שחורות, שלאורך מאות שנים נותרה בחדר זה, לשמור על הכניסה. נוכחותו המשחיתה של דא-טא-מיאן דיללה את כוחותיה ועיוותה את דעתה, והיא משכה אליה קבוצה של קובולדים עלובים הרואים בה אלה רבת עוצמה. היא נהנית להתאכזר אליהם ולהרעיב אותם, והם מביאים לה מדי פעם מנחות קטנות על מנת לרצות אותה.

החדר אינו מואר כלל, שכן גם הנאגה וגם הקובולדים יכולים לראות היטב בחושך. הנאגה תשתשע עם הדמויות כמה רגעים, מבהילה אותן ומשחקת איתן ("אני הוא הקול בחשיכה, אוכל לענות לכם על שלוש שאלות!"), אך במהרה תשתעמם מכך. אז היא תצחק על הדמויות ותצווה על הקובולדים המבוהלים להתקיף.

**הריסות:** ברחבי החדר פזורות הריסות וערימות אשפה. ניתן לטפס עליהן בבדיקת אתלטיקה ד"ק 15 כחלק מתנועה, והן נחשבות כתואי שטח קשה.

**מזבח:** המזבח מבורך עדיין בידי הרוחות השומרות של סאראן. כל דמות העומדת בסמוך אליו זוכה בתוסף +1 לגלגולי התקפה והצלות. ניתן להבין זאת על ידי בחינת המזבח, גם מרחוק, כפעולה משנית (דת או מאגיה ד"ק 10). הנאגה, שהושחתה לאורך השנים, אינה זוכה בתוסף זה.

## הכנה לקרב

### אלף לחישות שחורות (נאגה שומרת) 10 קובולדים מורעבים

ב-6 עד 7 שחקנים הוסף עוד שני קובולדים מורעבים.

### טקטיקה

הנאגה נותרת בירתת החדר ומשלחת מילות כאב ויריקת רעל בכל הזדמנות. היא גדולה מכדי לעבור בין העמודים ואין לה כוונה לדחוק עצמה. הקובולדים רצים קדימה ללא מחשבה, מסתערים ככל יכולתם. רק מי שלא מוצא דרך להגיע אל הדמויות, מנסה להטיל את החנית שלו.

### אלף לחישות שחורות (נאגה שומרת מוחלשת)

חיה קסומה נצחית גדולה (זוחל) 400 נק"נ  
**יזמה** +4  
**חושים** תפיסה +7; ראיית חושך  
**נק"פ** 66; **מדמם** 33  
**דרג"ש** 18; **קשיחות** 16, **תגובה** 17, **רצון** 15  
**זריקות הצלה** +2  
**מהירות** 6  
**נקודות פעולה** 1

⊕ **הצלפה בזב** (רגילה; לפי רצון)  
 הישג 2; +9 נגד דרג"ש; 1ק6 + 2 נזק, והמטרה נדחפת 2 משבצות.

↗ **מילת כאב** (רגילה; לפי רצון) \* **תודעה**  
 טווח 20; +10 נגד רצון; 2ק8 + 3 נזק תודעה, והמטרה נטועה (הצלפה לסיים).

↔ **יריקת רעל** (רגילה; ריענון) \* **רעל**  
 קרוב פיצוץ 3; +8 נגד קשיחות; 1ק6 + 1 נזק רעל, והמטרה סופגת נזק רעל מתמשך 5, מחסר 2- להגנת הקשיחות, ומחסר 2- לזריקות הצלה (הצלפה לסיים כל המצבים).

**נטייה** כלשהי  
**מיומנויות** היסטוריה +15, מאגיה +15, תובנה +13  
**כוח** 12 (+3) **זרז** 14 (+4) **חכמ** 10 (+2)  
**חסן** 11 (+2) **תבנ** 14 (+4) **כרז** 12 (+3)

## קובולד מורעב

חפ"ש דרגה 1  
 דמוי אדם טבעי קטן (זוחל) 25 נק"נ

**יזמה** +3  
**חושים** תפיסה +1; ראיית חושך  
**נק"פ** 1; התקפה שהחטיאה לעולם אינה גורמת נזק לחפ"ש.

**דרג"ש** 14; **קשיחות** 11, **תגובה** 13, **רצון** 11; ראו גם **חוש מלכודות**  
**מהירות** 6

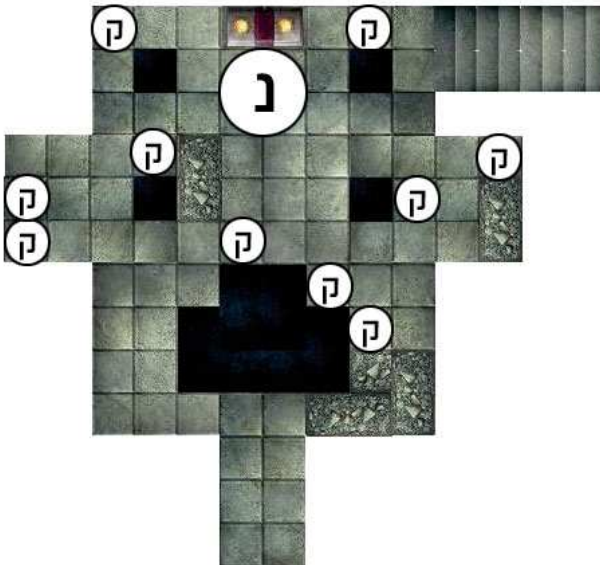
⊕ **חנית הטלה** (רגילה; לפי רצון) \* **נשק**  
 +5 נגד דרג"ש; 4 נזק.

↗ **חנית הטלה** (רגילה; לפי רצון) \* **נשק**  
 טווח 10/20; +5 נגד דרג"ש; 4 נזק.

**חמקמק** (פעולה משנית; לפי רצון)  
 הקובולד פוסע משבצת 1.

**חוש מלכודות**  
 הקובולד זוכה בתוסף +2 לכל ההגנות נגד מלכודות.

**נטייה** רשע  
**שפות** דרקונית, מדוברת  
**מיומנויות** התגנבות +4, פשיעה +4  
**כוח** 8 (-1) **זרז** 16 (+3) **חכמ** 12 (+1)  
**חסן** 12 (+1) **תבנ** 9 (-1) **כרז** 10 (+0)  
**ציוד** שריון פרווה, חנית הטלה



בירכתי החדר נמצאים האוצרות שאספה הנאגה עם השנים, רובם הובאו לה בידי משרתיה הקובולדים. כמו כן ישנם מטבעות כסף וזהב רבים, בסך של 760 מטבעות כסף ו-450 מטבעות זהב.

*מגפי טיפוס עכבישי*

**תכונה:** כאשר אתה מבצע בדיקת אתלטיקה לטיפוס, אתה יכול לטפס במהירותך הרגילה במקום במחצית המהירות.

**כוח (יומי):** פעולת תנועה. בפעולת תנועה זו, אתה נע במהירות טיפוס השווה למהירותך.

*כפפות כוח עוג*

**תכונה:** אתה זוכה בתוסף חפץ +1 בבדיקות אתלטיקה ובדיקות תכונה עם כוח (אבל לא בהתקפות המבוססות על התכונה כוח).

**כוח (יומי):** פעולה חופשית. ניתן להשתמש בכוח זה כאשר אתה פוגע בהתקפת קפא"פ. הוסף תוסף כוח +5 לגלגול הנזק.

*שרביט קסום +2*

**חמורה:** 2ק6+ נזק

*גלימת עמידות +2*

**הקסמה:** קשיחות, תגובה ורצון

**כוח (יומי):** פעולה משנית. אתה זוכה בעמידות 5 לכל הנזק עד לתחילת התור הבא שלך.

*שריון עור חתך מוות +1*

**תכונה:** עמידות למוות 5 ועמידות לרעל 5.

**כוח (יומי \* מוות):** תגובה מיידית. אתה יכול להשתמש בכוח זה כאשר אויב פוגע בך בהתקפת קפא"פ. אתה גורם 10ק1 + מתאם כריזמה נזק מוות לאותו אויב.

*שריון שרשראות נשגב +1*

**כוח (יומי \* ריפוי):** פעולה משנית. עד לסוף תורך, כל דמות שאתה מרפא בעזרת כוח התקלות או כוח יומי שלך, משיבה מספר נקודות פגיעה נוספות השווה ל-10ק1 + מתאם הכריזמה שלך.

*פטיש מלחמה רועם +1*

**חמורה:** 1ק6+ נזק רעם

**כוח (יומי \* רעם):** פעולה חופשית. ניתן להשתמש בכוח זה כאשר אתה פוגע עם הנשק. אתה גורם 8ק1 נזק רעם נוסף ודוחף את המטרה משבצת 1.

*קשת ארוכה בוורת +1*

**חמורה:** 1ק6+ נזק אש

**כוח (לפי רצון \* אש):** פעולה חופשית. כל הנזק שגורם נשק זה הוא נזק אש. ניתן לבטל השפעה זו בפעולה חופשית נוספת.

**כוח (יומי \* אש):** פעולה חופשית. ניתן להשתמש בכוח זה כאשר אתה פוגע עם הנשק. אתה גורם 6ק1 נזק אש נוסף, והמטרה סופגת נזק אש מתמשך 5 (הצלה לסיים).



## התקלות 4: חדר הקורבן

הדמויות נכנסו אל המקדש (דרך המדרגות הראשיות או דרך הכניסה הסודית) ומצאו דרכן אל ראש הפרמידה. כאן ישנה חצר רחבה שבה בריכת מים גדולה, ספסלי אבן מתפוררים, וקירות עליהם עיטורים מפורטים. בכל עבר ישנם צמחים מטפסים ושיחים רחבים, והמקום נראה זנוח.

**קירות מעוטרים:** בעיטורים ניתן לראות כוהני דת מזמרים תפילות ולוחמים אמיצים מניפים חרבות מעוקלות, העומדים כנגד נחשי ענק ונלחמים בצמחיה עצמה שנראה ומנסה לחסלם. זהו תיאור כמה מהקרבות שניהלו אנשי סאראן כנגד הרוחות הרעות שבסופו של דבר הכריעו את ממלכתם. בתחתית העיטורים ניתן להבחין בדמויות שרוחות חונקות את צווארן, נלקחים בידי כוהנים אל תוך הפרמידה. (לקראת טקס הגירוש).

**בריכת המים:** זהו מאגר מי גשם טהורים, המבורך בידי השמש. מי ששותה ישירות מהבריכה המבורכת זוכה בעמידות 5 מוות, למשך 24 שעות.

**הירידה לתוך הפרמידה:** בין הצמחים המכסים את הרחבה ניתן למצוא מדרגות אבן היורדות לעומק הפרמידה. שלד של בן אנוש שוכב על המדרגות, מוסתר מתחת לצמחים (תפיסה ד"ק 14). כל דמות עם הכשרה במרפא תזהה שהשלד נהרג רק לפני כמה ימים והבשר נתלש מעצמותיו. כל דמות עם הכשרה בטבע תבין שלא יתכן שצמחים כיסו על פני הפתח בתוך ימים ספורים בלבד – קסם כלשהו האיץ את גדילתם.

## הכניסה לחדר הקורבן

כאשר הדמויות יורדות במדרגות הן מוצאות מספר חדרים ריקים, המוארים בידי פתחים בקירות שנותנים לאור השמש להיכנס. באחד מהחדרים נראה בביור שאריותיו של מחנה שאיכלס כ-15 איש – אנשי המשלחת. סמני לחימה וקריעה, כמו בציפורניים חדות, נראים בכל עבר.

רוב המסדרונות התמוטטו ובחדרים לא נמצא דבר, אך ניתן לראות מסדרון שההריסות שבו פונו הצידה (בידי חברי המשלחת), ומוביל לעומק הפרמידה. בקצה המסדרון ישנו חדר קטן עם דלת אבן גדולה, עליה כיתוב במדוברת עתיקה, ניב מיושן אבל קריא של השפה המדוברת, בו דיברו בממלכת סאראן.

**דלת חידה:** דלת האבן הגדולה תיפתח רק אם תאמר התשובה לחידה ("חמש", האות ח' מופיעה חמש פעמים בחידה). מומלץ לרשום את החידה לשחקנים ולהגיש להם על דף, ולא להקריא אותה. רעש הדלת הנפתחת יבהיר לדא-טא-מיאן כי אויבים מתקרבים, והוא יתכונן לקראתם.

*כשיש עושר רב, אינני, אך כשיש מחסור - הנני*

*באמצעה של ההתחלה ובכל זירת רצח,*

*בראשיתה של כל חידה, ובסופו של הנצח,*

*נעים מאוד להכירכם,*

*כמה פעמים הופעתי בפניכם?*

## חדר הקורבן

חדר זה שוכן במרכז הפרמידה, ובעבר שימש כמרכז הטקסים הדתיים של סאראן. כעת אורב בו דא-טא-מיאן, שכמעט וסיים להשתלט על גופו של אוראד, ורק ממתין עד שיצליח לחסל את אישיותו כליל.

החדר מואר בידי אור שמש הנכנס דרך חרכים בתקרה ובקירות. לאורך הקירות ישנם מסלולים מוזרים, שנראה שמגיעים עד לרצפה, שם הם מתפצלים ומכסים את החדר בשתי וערב. (בין כל משבצת למשבצת ישנה גומחה שכזו). בדיקת מבוכים בד"ק 13 מבהירה כי המסלולים והגומחות מיועדים לזרימת מים.

דא-טא-מיאן ממתין במרכז החדר, ובמבט ראשון נראה לכאורה כמו אוראד דיביאן, אותו הדמויות מכירות מזמן. אך לאחר רגע מסתבר כי גופו של אוראד התעוות בעקבות השיקוץ האוחז בו. ציפורניו התארכו ונעשו שחורות ועקומות, כתפיו התרחבו, גבו שחוח ופניו עוטות הבעה של שנאה וסבל, שכל כך לא הולמת את חברן הותיק של הדמויות.

כאשר הדמויות נכנסות, פונה לעברן דא-טא-מיאן בנהמה עמוקה. "ומי אתם? בשר נוסף? דאאא טאאא מייאאאן רעב, תמיד רעב לעוד!" פניו מתעוותים לרגע, ופתאום רואה החבורה הבעה מוכרת, את אוראד המפוחד, עיניו מביעות בהלה נוראית. "אני מצטער, אני כל כך מצטער! הוא... הוא שולט בי, איני יכול עוד להתנגד! אל תהרגו אותי, אני מתחנן!"

זה הזמן לגלגל יוזמה.

## הכנה לקרב

קירות החדר מעוטרים בשרטוטים רבים ומפורטים, המסבירים כיצד יש לבצע את טקס הגירוש. כל דמות בעלת הכשרה בתפיסה או היסטוריה תבין מיד שהשרטוטים האלו הינם בעלי חשיבות. בחינת השרטוטים (בדיקת היסטוריה או תובנה בד"ק 15) חושפת את עיקרי הטקס: יש לגרום למים מהבריכה לזרום לתוך החדר עם המסלולים שלאורך הקירות, ואז לאפשר להם לשטוף דרך הגומחות בחדר. אז ניתן יהיה לכפות על רוחות רעות האוחזות בקורבנות חפים מפשע לצאת מתוך הגוף ולהתגשם באוויר, מוחלשות ופגועות.

**ערימות גולגולות:** ערימות אלו נחשבות לתוואי שטח קשה, ומי שנמצא בסמוך אליהן או עליהן סובל מרגישות 5 מוות.

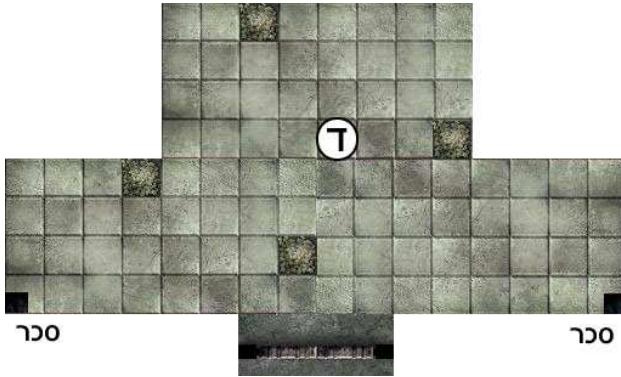
## טקטיקה

דא-טא-מיאן מתחיל את הקרב בפרץ פראות כדי לרסן את אויביו, ומיד מתקרב לאויב הקרוב ביותר, שולח רוחות דיבוק בתקווה לפגוע בכל הקבוצה, ומנצל נקודת פעולה כדי להתקיף עם ציפורניו הקטלניות.

אם הוא נהדף לפינה או כנגד קיר, הוא מטפס באמצעות מהירות הטיפוס שלו כדי להגיע למקום מבטחים, תוך שהוא נמנע באופן ברור מהסכרים ומהמסלולים. (כל דמות עם תובנה קבועה 10 ומעלה מבחינה מיד בכך שהוא מפחד מהמים).

הוא משתמש ברוחות דיבוק בכל הזדמנות, ומעדיף לחלק את ההתקפה הבסיסית שלו על שני אויבים שונים, כדי לגרום נזק מתמשך לכמה שיותר דמויות. הוא משתמש ברמיסת הדעת בכל הזדמנות, אך שים לב כי זהו כוח תגובה מיידית, כך שניתן להשתמש בו רק פעם אחת בסיבוב – אם מבוצעות מספר בדיקות דת באותו הסיבוב, דא-טא-מיאן יכול להתקיף רק אחרי אחת מהן.

דא-טא-מיאן (אוראד דיביאן)		
דמוי אדם פיה בינוני		
רכז בכיר דרגה 5		
1,000 נק"נ		
יזומה +9	חושים תפיסה +5	
נק"פ 256; מדמם 128	דרג"ש 22; קשיחות 19, תגובה 16, רצון 17	
התחדשות 5 (אם סופג נזק קורן, ההתחדשות אינה פועלת בתורו הבא. מפסיק כליל לאחר שדא-טא-מיאן עוזב את אוראד)		
עמידות 5 תודעה, 5 מוות		
זריקות הצלה +5		
מהירות 6, טיפוס 4		
נקודות פעולה 2		
⚔ <b>ציפורניים תולשות נשמה</b> (רגילה; לפי רצון) * נשק		
שתי התקפות; +11 נגד דרג"ש; 1ק8 + 4 נזק, והמטרה סובלת מנזק מוות מתמשך 5 (הצלה לסיום).		
↩ <b>רוחות דיבוק</b> (משנית; ריענון (:::)) * <b>הקסמה</b>		
רוחות חיה אכזריות פורצות מדא-טא-מיאן ומנסות להשתלט על קורבנות חדשים.		
קרוב פרץ 5; +8 נגד רצון; 1ק6 + 4 נזק מוות, והמטרה נדחפת משבצת אחת ונעשית נטועה עד לסוף תורה הבא.		
↩ <b>פרץ פראות</b> (רגילה; התקלות)		
רוחות הג'ונגל העתיקות מבליחות ברחבי החדר, שורשים וענפים בוקעים מהרצפה ומנסים לכבול את הדמויות.		
קרוב פרץ 5; +8 נגד קשיחות; 2ק6 + 4 נזק מוות והמטרה מרוסנת (הצלה לסיום).		
↪ <b>רמיסת הדעת</b> (תגובה מיידית, כאשר דמות בטווח מבצעת בדיקת דת כחלק מטקס הגירוש; לפי רצון) * <b>תודעה</b>		
טווח 10; +8 נגד רצון; 1ק10 + 3 נזק מוות, והמטרה נופלת שרועה.		
נטייה כלשהי	<b>שפות</b> דרקונית, מדוברת, מרום	
<b>מיומנויות</b> היסטוריה +15, מאגיה +15, תובנה +13		
<b>כוח</b> 12 (+3)	<b>זרז</b> 14 (+4)	<b>חכמ</b> 17 (+5)
<b>חסן</b> 16 (+5)	<b>תבנ</b> 9 (+1)	<b>כרז</b> 19 (+6)
<b>ציוד</b> בגדי מסע		



## טקס הגירוש

טקס הגירוש מהווה מעין אתגר מיומנויות. על הדמויות להצליח בכל הפעולות הבאות, והכל תוך כדי קרב מול דא-טא-מיאן, שינסה למנוע מהן להשלים את הטקס. ניתן לבצע את רוב הפעולות הללו בו-זמנית, על ידי כמה דמויות ביחד.

בכל פעם שהדמויות מצליחות באחת הפעולות האלו, דא-טא-מיאן מתערער באופן זמני וסופג מחסר 2- לכל ההגנות עד לתחילת תורו הבא. בדומה לכל מחסר, גם מחסר זה מצטבר, כך שאם באותו סיבוב נשבר פתח בתקרה, נפתח סכר ונאמר פסוק קדוש, הוא יסבול ממחסר 6- לכל ההגנות עד לתחילת תורו.

**לדקלם את המילים הקדושות:** על מנת שהטקס יצליח צריך להקריא פסוקים נבחרים ממנהגיה של ממלכת סאראן. כל דמות עם הכשרה בדת מבינה זאת מיד. יש צורך להצליח בפעולה זו שלוש פעמים על מנת שהטקס יוכל להצליח.

דת ד"ק 15: פעולה משנית. הדמות מדקלמת את הפסוקים הקדושים. דא-טא-מיאן מתמלא בזעם ומיד משתמש על הדמות ברמיסת הדעת.

**לשחרר את הפתחים בתקרה:** ראשית יש לאפשר למים לזרום מהבריכה שבראש הפרמידה לתוך החדר. שני הפתחים השקופים שבתקרה הינם עשויים מזכוכית, וניתן לרסק אותם באמצעות התקפת טווח מוצלחת מול דרג"ש 17. כמו כן, דמות שתיכנס לתוך הבריכה יכולה למצוא את הפתחים בקלות (תפיסה ד"ק 10) ולפתוח כל אחד כפעולה רגילה.

**לפתוח את שני הסכרים:** המים זורמים במסלולים במורד המעברים מהתקרה, לאורך הקירות, אל שני סכרים בפינות החדר. כל עוד הסכרים סגורים, המים מנותבים דרך פתחים קטנים בקיר, לחדרים אחרים במקדש. הסכרים מצוים בגובה שני מטרים מעל הרצפה, ומנגנונים עתיקים אמורים לאפשר את פתיחתם. פשיעה ד"ק 15: פעולה רגילה, שחרור המנגנון התקוע ופתיחת הסכר.

אתלטיקה ד"ק 12: פעולת תנועה לטיפוס אל מסלול המים. נדרשת פעולה משנית כדי לשבור את ידית הסכר או לדחוף אותו כך שיפתח.

לאחר שהושלמו השלבים האלו יחלו המים לזרום בגומחות שברחבי הרצפה, זוהרים בכוח המילים הקדושות שנאמרו עד כה. כוחותיהם המטהרים של המים מתפזרים בחדר, ומחלישים את אחיזתו של דא-טא-מיאן בגופו. כעת ניתן לבצע את השלב האחרון בטקס, והקשה מכולם.

**הוצאת הרוח הרעה מאוראד דיביאן:** כעת יש לפתוח את דא-טא-מיאן לצאת מגופו של אוראד, ולחפש קורבן אחר. אם הדמויות יצליחו להחזיק מעמד בפני הדיבוק, דא-טא-מיאן יוותר חסר גוף, וניתן יהיה להכות בו ישירות ולחסלו סופית.

איום או תרמית ד"ק 15: פעולה רגילה. הדמות משכנעת את דא-טא-ביאן, באמצעות עלבונות או איומים, לצאת מאוראד דיביאן. אם השחקנים לא עולים על הרעיון הזה בתוך סיבוב, הצע להם את האפשרות הזו.

לאחר שדא-טא-מיאן עוזב את גופו של אוראד, חוקר הארצות המותש זוחל אל קצה החדר, ונותר שם עד סוף הקרב.

בעת שדא-טא-מיאן הינו חסר גוף, הוא זוכה במאפיין **ערטילאי** (סופג חצי נזק מכל התקפה), מאבד את כל כוחותיו ואת יכולת ההתחדשות וזוכה בכוח חדש:

#### ← דיבוק (פעולה רגילה; לפי רצון) \* **הקסמה, תודעה**

קרוב 5; +10 נגד רצון; 6 נזק תודעה, והמטרה נשלטת עד אשר דא-טא-מיאן מגורש מגופה.

כאשר דא-טא-מיאן נכנס למטרה, הוא מפסיק לפעול בתורו בסדר היוזמה, בעודו מבצע את פעולותיה עברה, בתורה. כל נזק שסופגת המטרה יורד גם מסך הנק"פ של דא-טא-מיאן.

בסוף תורה של המטרה, היא מבצעת בדיקת סיבולת ד"ק 17 כדי לנסות ולהתנגד לנוכחות המרושעת. ניתן לעזור לה באמצעות פעולת עזרה לאחר, עם בדיקת דיפלומטיה או מרפא (הדמות העוזרת חייבת לעמוד בסמוך למטרה). לחילופין, כל דמות בתורה יכולה לבצע בדיקת איום או תרמית בד"ק 15 כפעולה רגילה. הצלחה בבדיקה גורמת לדא-טא-מיאן לצאת מהמטרה ולהופיע במשבצת סמוכה.

לאחר שדא-טא-מיאן יוצא מגופו של קורבן הוא חוזר לפעול בתורו בסדר היוזמה. הוא הלום עד סוף תורו הבא.

דא-טא-מיאן יכול להפסיק כוח זה כפעולה משנית.

#### טקטיקה

בכל סיבוב מנסה דא-טא-מיאן להשתלט על דמות כלשהי באמצעות הכוח **דיבוק**, אפילו אם הדבר מעורר התקפות מזדמנות. לאחר שהצליח, הוא משתמש בהתקפות לפי-רצון שלה על האויב הקרוב ביותר.

כאשר הוא מגורש מקורבן, הוא ממחר ככל יכולתו להיכנס לתוך דמות אחרת, לא חשוב איזו. השחקנים יעשו בחוכמה אם יכינו פעולות להתקיף את דא-טא-מיאן ברגעים בהם הוא חשוף, לפני שיספיק להיכנס לגוף חדש. אם השחקנים חדשים בשיטה, ראוי להציע להם את האפשרות הזו, לאחר כמה סיבובי קרב.

#### סיום ההרפתקה

במידה והצליחו הדמויות לחלץ את דא-טא-מיאן מגופו של אוראד, הוא יודה להן מקרב לב על שהצילו את חייו. הוא יראה להם חדר אוצרות סודי שחשף במעמקי הפרמידה, ובו ערימות של מטבעות כסף וזהב, ותכשיטים לרוב (בשווי כולל של 2,400 מ"ז). בדרכן של הדמויות לעזוב את הג'ונגל הן פוגשות שוב באמזונות, שישמחו מאוד לשמוע על חיסולו של דא-טא-מיאן, יהללו את הדמויות, ואפילו יסלחו לאוראד, שכן "טיפשותו היוותה חלק חשוב בחיסולה של הרוח הרעה". בחזרה בעיירה, אוראד יעניק לדמויות תגמול נדיב של מאות מטבעות זהב, די והותר כדי להצטייד לקראת ההרפתקה הבאה. אוראד כבר מתכנן מסע גילוי ארצות חדש אל גיא האנקות שבמורד ההרים השחורים...

במידה והדמויות הרגו את דא-טא-מיאן בתוך גופו של אוראד מבלי להשלים את הטקס, הרוח הרעה תצרח ותתפוגג, אך לא תחוסל. היא תשקע דרך חרכים ברצפה עמוק אל החדרים הנסתרים במקדש, שם תמתין במשך שנים ארוכות נוספות לבואו של פתי חדש. האמזונות ישמחו לראות שהקבוצה שרדה את מפגשה עם הרוח הרעה, אבל לא יתפלאו לשמוע על מותו של חברם ועל כך שהרוח הרעה נותרה עדיין לרדוף את המקדש. הן חוזרות לשמור על הג'ונגל מפני ההריסות המקוללות, ולא נותנות עוד לאיש להיכנס. הדמויות הן האנשים האחרונים שיזכו לראות את הריסותיה של סאראן, לפחות לדורות הקרובים.

## יומנו של אוראד דיביאן

### היום ברחנו מן האמזונות

המטורפות האלו צדו אותנו במשך שעות ארוכות, עד שהצלחנו להתחמק מהן. אני חושב שהן לא מעזות להתקרב לסביבות המקדש, ולכן הפסיקו לרדוף אחרינו. מצוין! זה אומר שאנחנו קרובים! בתחילה הן היו אדיבות למדי, במיוחד בהתחשב שאנחנו פולשים לנחלתן, אבל הן נעשו נעימות הרבה פחות כשהזכרתי את מקדשו של דא-טא-מיאן. אחרי תחינות רבות הצלחתי לשכנע אותן לכוון אותי לעבר המקדש, בתמורה לכך שאשבע שלא אתקרב אליו. אומנם שיקרתי, אבל לא היתה לי ברירה! התגליות שממתינות בפנים, קשה לי לתאר כמה מופלאות הן יהיו. מהי תרמית אחת קטנה, לעומת קדמת המדע כולו?

### היום מצאנו את המקדש

לאחר שיטוטים רבים. נראה שאנשי סאראן אהבו צורות גיאומטריות; המקדש בנוי כפרמידת מדרגות, וכל היכליו הפנימיים בנויים בזוויות ישרות ונקיות. ישנן גומחות מים לאורך הקירות בכל מקום, אולי מערכת השקייה פנימית? כמה מוזר.

### היום חלק מהעוזרים נעלמו

אני לא יודע לאן, הלכו מבלי להותיר סימן. חלק מהאחרים אומרים שהם שמעו קולות מוזרים במהלך הלילה. גם אני זוכר קולות שכאלה... זוהי כנראה איזו מחלת גיונגלים שמעוררת בנו הזיות. צריכים להיזהר מהיתושים והמים המעופפים! מצאתי בריכה טהורה בראש הפרמידה, אני חושב שחדר הקורבן האגדי נמצא מתחתיה...

### היום אפתח את חדר הקורבן

מצאתי את הדלת, אני משוכנע בכך! קולות מוזרים נשמעים מהצד השני, אך על אף שליבי מלא ברעדה, דבר לא יעצור אותי מלגלות את סודותיה של סאראן. כל חברי במשלחת מפצירים בי להסתובב, לעזוב את הגיונגל המקולל, אך אני יודע... אני יודע שבתוך החדר הזה מחכה התשובה! אנשי סאראן רצו לוודא שהחדר יהיה סגור ומסוגר. הדלת נשמרת באמצעות חידה מוזרה, אבל אני חושב שהצלחתי לפצח אותה...

### היום.... איזה יום היום!...

אני מרגיש את לחישותיו, הולכות וגוברות לכדי צעקות...

...דבר לא יוותר ממני...

אני מקווה שהפולש במחשבותי אינו יכול לחוש בתוכניתי. נראה שהוא יודע עלי יותר ויותר עם כל שעה....

אולי... אולי בחדר הקורבן, אותו חדר ארור בו חיכה לי, אוכל לבצע את טקס הטיהור...

...לגרש אותו מתוכי, להרחיק את הרוח הרעה!...

המים המטוהרים, הוא אינו יכול לסבול אותם...

...לא יוכל להחזיק בי עוד, וכאשר יוותר חסר גוף, אכה בו בכל כוחי....

...מזעמו הנורא, איני יכול עוד לעמוד על רגלי למול רצונו המפלצתי...

ואם לא... שתשמור מלכת העורבים על נשמתי האומללה.