

## בור הבשר

התקלות דרגה 6 (1,250 נק"י)

מאת ערן אבירם

בהתקלות זו פוגשות הדמויות כנופיית בני אופל המשתמשת במערה חשוכה כמקום מסתור. הם חולקים את מגוריהם עם אוטיוג רעשן ומגעיל, המשמש אותם כבור זבל וכהסחת דעת מצוינת עבור פולשים.

הדמויות יורדות למערה דרך הסולם בצד המערבי.

**3 בני אופל**, עמוד 48 [מ"מ](#)

**ננס חמקן**, עמוד 186 [מ"מ](#)

**אוטיוג**, עמוד 12 [מ"מ](#)

**זוחל אשפתות**, עמוד 114 [מ"מ](#)

## טקטיקה

בני האופל והננס מכבים מיד את העששית ומסתתרים ברחבי המערה. הם מקווים שקולותיו הבלתי פוסקים של האוטיוג ימשכו את החבורה לעבר צידה הדרומי של המערה, אז יוכלו לאגף אותם מאחור ולתפוס אותם בהפתעה. במידה ומבחינים בהם, בני האופל נעים דרך החדר עם **צעד אפל**, מתקיפים עם יתרון קרבי, וממשיכים דרומה. הם מנסים למשוך את הדמויות איתם, מאחר והם מעדיפים להילחם בחדר הדרומי, שם האוטיוג והרצפה החלקלקה משחקים לטובתם.

הננס ישאר בחדר הצפוני עד שרוב הדמויות כבר נעו דרומה, אפילו אם בני האופל כבר עזבו את מקומות המסתור שלהם. הוא יצא כנגד הדמות המחזיקה במקור אור וינסה לכבות אותו, כדי להקל על חבריו. הוא לא נכנס לחדר הדרומי, מעדיף תמיד להתקיף דרך המעברים ולסגת לאחור, כדי להסתתר מחדש.

בניגוד לאוטיוגים רבים אחרים, אוטיוג זה אינו מנסה להסתתר והוא נוהם וגונח כל הזמן. הוא משתמש בהישג המרשים שלו כדי לנסות ולתפוס כל דמות המגיעה לסביבתו. הוא מעדיף במיוחד דמויות שנפלו שרועות

בגלל הריר, שכן הן מעניקות לו יתרון קרבי. בני האופל חינוכו אותו (בכאב) לאורך זמן, והוא יודע שלא לגעת בהם או בננס.

זוחל האשפתות נכנס לקרב רק בסיבוב השלישי (גלגל עבורו יוזמה עם תחילת הסיבוב). הוא פורץ דרך הקיר המערבי, מעל אחת הבמות, ובעזרת מהירות הטיפוס שלו נע באלגנטיות למטה, מנסה לתפוס את היצור הקרוב אליו ביותר, בין אם גיבור או בן אופל.

## מאפייני האזור

**תאורה:** עששית מוחשכת, המטילה אור עמום. ברגע בו מבחינים הגנבים ברעש בסביבות הסולם, הם מכבים את העששית. כל המשתתפים בהתקלות, מלבד הננס, רואים בחושך.

**ריהוט:** במערה הצפונית ישנם מספר כיסאות עץ ודרגשים, כולם בחלק המערבי ביותר בחדר (מחוץ לשדה הראייה של מי שנכנס לחדר לראשונה).

**ריר אוטיוג:** המשבצות המקיפות את הבור מכוסות בריר. דמות שנכנסת למשבצת זו חייבת להצליח בבדיקת אקרובטיקה בד"ק 12 או ליפול שרועה.

**בור:** עומקו של הבור הוא כ-2 מטרים. האוטיוג יכול לטפס החוצה אם ירצה, אך הוא עצלן ושמן, ויטרח לצאת רק אם כל קורבנותיו נמלטו אל מחוץ להישג ידו.

## שימוש בהרפתקה

מערת הגנבים יכולה להיות סופה של הרפתקה קצרה בה הדמויות רודפות אחר כנופיית גנבים מקומית במקרה זה, כדאי להוסיף לפינה הצפון-מזרחית ערימת אוצר, הכוללת את כל מה שבזזה הקבוצה.

ניתן להשתמש בהתקלות כמערה טבעית המצויה מתחת לטירה, כחדר הזבל/מגורי מתנקשים בטירתו של נבל כלשהו. בני האופל, או הנבל הראשי, משתמשים

בבור האוטיוג כדי להיפטר לא רק מזבל, אלא גם מגופות אויביהם ההרוגים.

ניתן להשתמש בהתקלות זו כהתקלות קשה עבור דמויות בדרגות 3 או 4. שחקנים שישקלו את צעדיהם בחוכמה תוך כדי הקרב יוכלו להתרחק מדרכו של זוחל האשפתות ובכך לגרום לו להתקיף את אויביהם או להעסיק את האוטיוג, מסירים מעצמם שני איזמים במכה אחת.

