

## הנפצה פתאומית

כשהשחקנים מעיזים לפנות ימינה, צריך לחנך אותם מאת ערן אבירם

כידוע לכל שה"מ, הרפתקת מו"ד טובה נראית כמו קו ישר – מסלול שמתחיל עם המלך שנותן לדמויות משימה, ומסתיים עם הדרקון שצריך להרוג. השחקנים צועדים לאורך הדרך בנוקשות ובהתמדה, מתעלמים מכל פיתוי חיצוני, ממושמים וצייתנים.

למרבה הצער, לא תמיד זהו המצב. במקרים נדירים, החבורה מחליטה ללכת לכיוון אחר. שיחה עם הזמר הנודד מגרה את השחקנים לעקוב אחרי השמועות אודות קובולדים בגבעות. התקלות אקראיות עם ינשודוב מעודדת את הקבוצה לצאת לצוד את ההיידרה האגדית שבעמק. ואולי, חס ושלום, מגיעים השחקנים לצומת במבוך, ומחליטים לפנות ימינה במקום שמאלה. ההרפתקה עומדת להיהרס!

על מנת למנוע חריגה מחרידה זו מתבנית ההרפתקה המאורגנת, משתמשים שה"מים שונים בפתרונות שונים. נהוג להפיל על אחת הדמויות פיל, או לגרום לתקרת המערה לקרוס במפולת אבנים מעל ראשי הדמויות.

גישות אלו הינן גסות וחסרות תחכום, ולא משיגות את התוצאה הרצויה: נטיעת אימה בלבבות השחקנים, כך שלא יעזו שוב פעם לחרוג מהמסלול המתוכנן עבורם. צוות הפאה ה-21 ממליץ להשתמש בפתרון אחיד ובדוק, מפלצת שהותאמה במיוחד למטרה זו.

## הנפצה פתאומית

הנפצה פתאומית נוצרת יש מאין כאשר אתה חייב למצוא פתרון מיידי לתופעת עשל"ר (עצמאות שחקנים לא רצויה). היא מונפצת ישירות מתוך המרחב שמעבר, ונוצרת בדיוק מעבר לפינה הבאה. היא גם בלתי נראית עד שהיא מתקיפה, והיא תמיד זוכה בסיבוב הפתעה.

להנפצה הפתאומית אין עיניים, ראש או זרועות. היא אינה אלא אוסף מחושים סגולים-שחורים המפרישים ריר נורא. במרכז המסה המחרידה ישנו פה עטור מאות שיניים, ושפתיים עצומות אשר מתעוותות באופן על-טבעי.

המאפיין היחודי ביותר של ההנפצה הפתאומית הוא היכרותה האינסטנטטיבית עם הקבוצה מולה היא נלחמת: המפלצת המזעזעת יודעת בדיוק באיזה אופן הקבוצה מנסה להיכשל במשימתה, וצווחת ללא הרף הוראות כיצד לחזור למסלול הנכון. להנפצה הפתאומית יש גם חולשה מדהימה ממש באותה מידה: במידה והקבוצה עושה ולו צעד אחד בחזרה לעבר הכיוון הרצוי, מרצונם ה-"חופשי", היא מתפוגגת לכדי ערפל ונשאבת בחזרה אל המרחב שמעבר. מדהים.

**טקטיקה:** ההנפצה הפתאומית מתחילה את הקרב בצעקת **לכו!** אדירה, ומפנה כל מטרה נשלטת נגד חברותיה, בהתקפות התנפלות, בחזרה לעבר הכיוון ממנו באו. לאחר מכן היא תופסת דמויות באמצעות הרבצה ומרביצה באמצעותן לשאר הדמויות.

## אודות ההנפצה הפתאומית

הצלחה בבדיקת מבוכים מגלה את הפרטים הבאים. **ד"ק 15:** זהו הדבר הנורא ביותר שניתן להעלות על הדעת! ממש כדאי שתסתובבו ותלכו להביס את הדרקון. **ד"ק 20:** זהו יצור מחריד ממש, הוא עד כדי כך גרוע, שאין סיכוי שקראתם עליו במגדיר המפלצות אז אין לכם מושג כמה הוא מסוכן. הוא ממש מסוכן. לכו אחורה. **ד"ק 25:** אתה מזהה את היצור באופן מדויק לגמרי: זהו מותך המתקרב. עדיף שלא לפגוש אותו.

לעיתים קורה שעצם נוכחותה של ההנפצה הפתאומית מעודד את השחקנים להמשיך לחקור לכיוון עליו היא שומרת, שכן **בוודאי יש משהו בעל ערך** מאחורי יצור אדיר שכזה, שמתעקש לגרש אותך לאחור. במקרה כזה, מומלץ להפיל עליהם אבנים.

הנפצה פתאומית	רכז בכיר דרגה 5
חיה קסומה תפלץ עצום	0 נק"נ (לא מגיע להם)
<b>יזמה +7</b>	<b>חושים</b> תפיסה +10, אל-ראייה
<b>בעתה בלתי נתפסת (פחד, תודעה)</b> הילה 5; כל אויב שמתחיל את תורו בהילה סובל מחסר 4- לרצון, כי הוא מבין שאין לו סיכוי להביס את היצור, ועדיף לחזור אחורה ולבחור באפשרות שמקדמת את ההרפתקה.	
<b>נק"פ 260; מדמם 130</b>	
<b>דרג"ש 21; קשיחות 19, תגובה 17, רצון 17</b>	
<b>עמידות 15</b> מוות, 15 קורן, 15 תודעה; <b>רגישות</b> חומצה (כאשר המפלצת סופגת נזק חומצה, היא מתעטשת)	
<b>זריקות הצלה +5</b>	
<b>מהירות 4</b> , שיגור 6	
<b>נקודות פעולה 2</b>	
<b>⊕ הצלפה במחוש (רגילה; לפי רצון)</b>	
הישג 3; +10 נגד תגובה; 10ק1 + 7 נזק והמטרה נדחפת 3 משבצות.	
<b>⊕ הרבצה (רגילה; לפי רצון)</b>	
הישג 3; +10 נגד קשיחות; 10ק1 + 4 נזק, וההנפצה מחליקה את המטרה לתוך אויב אחר בהישג. בצע התקפה משנית נגד האויב האחר: +10 נגד תגובה; 2ק8 נזק לשתי המטרות, ושתייהן נופלות שרועות.	
<b>↩ לכו! (רגילה; ריענון (::: (::: (:::)) * פחד, תודעה</b>	
קרוב פרץ 10; +10 נגד רצון; המטרה נשלטת (הצלחה לסיים).	
<b>↗ עונש נורא באמת (רגילה; התקלות)</b>	
טווח 10; מכונן נגד מטרה נשלטת; המטרה מאבדת את אחד מחפצי הקסם שהיא נושאת, בעת שההנפצה בולעת אותו לנצח.	
<b>נטייה</b> סדר טוב	<b>שפות</b> מדוברת
<b>מימנויות</b> איום +13	
<b>כוח</b> 25 (+9)	<b>זרז</b> 10 (+2)
<b>חוסן</b> 20 (+7)	<b>תבנ</b> 12 (+3)
	<b>כחמ</b> 14 (+4)
	<b>כרז</b> 14 (+4)