

תיבות אוצר

תיבות אוצר לא שגרתיות, שיפתיעו את השחקנים
מאת ערן אבירם

מעטים הם התיאורים שמלבים את התרגשות השחקנים יותר מאשר "יש בחדר תיבת אוצר". הכל עשוי להיות בתוך תיבת אוצר! מה מחכה בפנים? האם נקבל סוף סוף תגמול על הקרבות והעבודה הקשה, או שנזכה להפתעה לא נעימה בצורת מלכודת קטלנית?

כתבה זו מציעה כמה תיבות אוצר לא שגרתיות, כאלו שהשחקנים יופתעו למצוא או יתקשו לפתוח, או אפילו לגלות. השתמשו בד"ק המתאים לדרגת ההרפתקנים, כפי שרשום בטבלה בעמוד 40 **במדריך לשליט המבוד**.

תיבת רפאים

תיבה זו נשמרת מידי גנבים לא בידי מלכודת ומנעול, אלא פשוט בכך שהיא אינה לגמרי גשמית. ניתן לראות אותה, אך היא מוזחת, ולא ניתן לגעת בה. ניתן להפוך את התיבה לגשמית ולבטל את ההשפעה הקסומה באמצעות אמירת מילת קוד, שנקבעה בזמן הטלת הטקס. מילה זו מופיעה לרוב ברשימותיו של המטיל, או מופקדת בידיו של שומר. לרוב, המילה היא בדרקונית, אך לא בהכרח. **מאגיה או דת (בינוני)**: הדמות מבינה שטקס כלשהו דחף את התיבה מעט אל מחוץ לעולם, ושנדרשת מילת קוד כדי להפוך אותה לגשמית.

תובנה (קל): הדמות מנסה להסיק מהי מילת הקוד לפי מה שהיא יודעת על יוצר התיבה או על המקום בו היא מצויה. הצלחה מעניקה תוסף +2 לבדיקה לביטול הטקס. **מאגיה או דת (קשה)**: הדמות מצליחה לבטל את הטקס, ולהחזיר את התיבה לגשמיות. השחקנים יכולים גם לנסות ולנחש את המילה בעצמם. ייתכן שזהו שמה של חרבו הארורה של שר-הצבא, או אלמנט מוכר מהעלילה.

תיבה שבורה

התיבה הזו התקלקלה באופן כלשהו. ייתכן שהקסם שהוטל עליה השתבש, או שהמנגנון המכאני נשבר, או שמלכתחילה נבנה באופן לקוי.

תפיסה (קל): הדמות מבחינה בכך שהמנגנון לא יציב, ושניתן לפרוק אותו בקלות יחסית. **פשיעה (קל)**: לכאורה, קל לפרוץ את התיבה הזו. אך תוצאת בדיקה של 1 טבעי או כזו הנמוכה ב-5 מהד"ק הנדרש, גורמת למנגנון להתפרץ באופן לא צפוי: קרוב פרץ 1; +5 דרגת החבורה נגד תגובה; נזק בינוני; החטאה: חצי נזק.

אם התיבה סגורה באמצעים קסומים, ניתן להשתמש גם במיומנות מאגיה, והנזק הנגרם הינו מסוג כוח.

תיבה מוסתרת

תיבה זו לא נראית כלל כמו תיבה, אלא כחפץ אחר. להלן שלוש דרכים מוכרות להסתרת תיבות, וניתן להמציא עוד רבות.

שולחן עם תא סתרים: בארמונו של מלך הננסים, מוסתרים האוצרות בשולחנות האוכל והעבודה: שולחנות עץ בעלי רגל אחת, עבה מאוד, שבתוכה תא סתרים. קבר לכאורה: חלקת הקבר של משפחת האצולה בנויה מכמה קומות, ארבעה סרקופגים בכל אחת. כל הקברים בקומה השלישית אינם קברים אמיתיים, אלא תיבות אבן המכילות את אוצרות הקבורה של המשפחה. הסוד בעצים: בירון האלף שומר את חפציו בעצים שמסביב לחורשתו. העצים חלולים, ובכל אחד יש חור - ובחלקם גם משפחת סנאים שהשתכנה במקום. **תפיסה (קשה)**: הדמות מבחינה בצירים או במנגנון אחר בחפץ, ומבינה כי ניתן לפתוח אותו. הנח לשחקנים לתאר כיצד הם מנסים לפתוח את החפץ, אל תגלה להם את הפתרון.

תיבת מלכודת כפולה

זהו צמד תיבות שמנסות להטעות את השודדים, ולהרתיע אותם מלקחת את האוצר. אחת התיבות הינה מלכודת, ואין בה שום אוצר. היא יושבת לצד תיבת אוצר אמיתית, והשתיים בנויות באופן זהה. בדיקת תפיסה חושפת כי שתיהן ממולכדות באותו אופן, אך בתיבה האמיתית אין מנגנון מלא, אלא רק מספיק כדי לתת את הרושם שהיא ממולכדת. תיבת המלכודת שונה מרעותה רק בכך שהיא אינה נעולה, בכך מפתה את הדמויות לפתוח אותה קודם. לאחר שהמלכודת מתפרצת, הדמויות עשויות לחשוב שהתיבה הנעולה אינה

אלא מלכודת גם היא - ובוודאי נוראית יותר! - ולפיכך יחליטו לעזוב את המקום, ולא לגעת באוצר. **תפיסה (בינוני)**: שתי התיבות נראות ממולכדות. הדמות מבחינה שלמרות שלשתי התיבות יש מנעול, רק אחת התיבות נעולה. (תיבת האוצר האמיתית) **פשיעה (בינוני)**: הדמות מצליחה לפרק את המלכודת בתיבת המלכודת, או מבינה שאין כל סכנה בתיבת האוצר. בדיקה נוספת מאפשרת לדמות לפרוץ את התיבה הנעולה. פתיחת התיבה הממולכדת גורמת לזוג חרבות קצרות לזנק מבפנים, מונעות בידי ידיים מכאניות. אם זה לא מספיק, לאחר רגע התיבה מתפרקת ומשחררת שני סביבוני להבים מונעים בקפיץ, שמסתחררים ברחבי החדר ומשספים את כל מי שנמצא בו. מאחר ואין בה אוצר, יש בה הרבה מקום להפתעות...

התקפה ראשונית: קפא"פ 1; מכוון נגד הדמות העומדת מול התיבה; +5 דרגת החבורה נגד דרג"ש; נזק מוגבל בינוני.

מכשילה דרגה X נק"נ בהתאם לדרגה	סביבון להבים מלכודת
מהירות 2	יוזמה 3 + דרגה
התקפה	פעולה רגילה
מטרות: כל יצור בפרץ	קרוב פרץ 1
התקפה: +5 דרגה נגד דרג"ש	פגיעה: נזק גבוה.
כל סיבוב נע הסביבון 2 משבצות בכיוון אקראי. אם הוא נע לתוך דמות, הוא דוחף אותה משבצת 1 ומפיל אותה שרועה.	דרכי התמודדות
	<ul style="list-style-type: none"> פשיעה ד"ק גבוה לפירוק המלכודת. כשלוך ב-5 ויותר גורם לדמות לספוג נזק נמוך. הצלחה ראשונה גורמת למלכודת להאט למהירות 1 והנזק יורד לבינוני. הצלחה נוספת מפסיקה את פעולתה של המלכודת. ניתן להתקיף את הסביבון: דרג"ש +13 + דרגה, הגנות אחרות 10 + דרגה; נק"פ 10 כפול דרגה; עמידות 5 לכל הנזק. אם גורמים לסביבון לדמם, הוא נעשה מואט וחלש כאילו הצליחו בבדיקת פשיעה מולו.

מתלבט מה לשים בתוך התיבה? פתח את ספר ההרחבה החדש **תיבת האוצרות**, ותמצא בו מאות חפצים קסומים חדשים!