

## אירועים ביער

התקלויות אקראיות באזורים מיוערים

מאת ערן אבירם

חלקים נרחבים מכל הרפתקה מתרחשים באזורים מיוערים, בעוד הדמויות נעות לעבר מקדש אבוד בשממות או בדרכים עתיקות שכבר אין בהן שימוש, בדרכם אל ההרפתקה או חזרה לארצות התרבות. במקום להגיד "עברו יומיים והגעתם", למה לא לעשות את המסע מעט יותר מעניין, ולהכניס בדרך התקלות חדשה?

## רמזים קטנים

תוך כדי מסע על פני גבעות מיוערות או בחורשות דלילות, רואות הדמויות קבוצת עטלפים חולפת, או אלפי נמלים המכסות את הקרקע. אולי הן רואות מספר שלדים של חיות קטנות, המוסתרים בחלקם בין השיחים. כל אלו מעידים על נוכחות כלשהי באזור.

בדיקת טבע יכולה לגלות לדמות שהאזור נראה מתאים לשמש כאזור ציד לדובי מערות ([מ"מ 79](#)) או מנטיקור ([מ"מ 172](#)). בדיקת מרפא עשויה להעלות את טיבן של החיות שכרסמו את העצמות, ובדיקת תפיסה תעזור למצוא עקבות באזור הרומזים למהותם של הטורפים.

לחילופין, הנוכחות עשויה להיות תופעת טבע כלשהי, במקום יצור. אלפי נמלים הנעות לאותו כיוון עשויות לרמוז על שיטפון מתקרב או פעילות געשית, בהם הדמויות עשויות שלא להבחין בכוחות עצמן. מעקב אחר עטלפים עשוי להוביל למערה קטנה שיכולה לשמש כמחנה לילי מצוין (על אף ריחם של העטלפים).

## מבוך צדדי

במהלך המסע עשויות הדמויות להיתקל בהרפתקה לא צפויה (מבחינתם); אתה הרי תכננת את האירוע (מראש). זוהי הזדמנות לבחון מבוך צדדי, וכל הרפתקן חוקר יקפוץ על ההזדמנות במידה והמבוך לא

נראה כפרויקט גדול מדי. חשוב לתכנן את ההרפתקאות הצדדיות האלו באורך של כפגישה אחת, לא יותר משניים או שלושה חדרים והתקלויות, על מנת שלא להפוך את החוויה הזו לעיקר ההרפתקה. המטרה היא להפיח התרגשות בשחקנים נוכח האפשרות לגלות מקומות נסתרים, ולנטוע בהם את התחושה שהעולם הינו גדול ומלא הפתעות.

## זרעי עלילה

- הדמויות נעות בארץ מלאת גבעות, כשלפתע אחת מהן כמעט מועדת לתוך בור נסתר. מסתבר שעונת הגשמים האחרונה ערערה את הקרקע באזור, וחשפה מעברים תת-קרקעיים עתיקים: מנהרות קבורה עתיקות של שבטים ברבריים. סטרייגים ([מ"מ 193](#)) או קרות'יקים ([מ"מ 233](#)) הספיקו להשתכן במקום, המלא בשרידי השבטים, אך אחד החדרים עדיין סגור, בתוכו רוחות השבט שומרות על אוצרות רוחניים.

- תוך כדי הליכה לאורך נהר הקרקע הולכת ונעשית משובשת, והנהר נעשה גועש ושוצף. בעודן מטפסות במעלה הנהר, הדמויות מבחינות שמאחורי אחד המפלים של הנהר מסתתר פתח הנראה כאילו נבנה בידי בנאים. זהו מצבור נשקים סודי של ממלכת גמדים השולטת באזור או שלטה בו בעבר. המקום נשמר בידי שומרים גמדים, או שרידיהם האל-מתים, וכן מלכודות מסוכנות, מכאניות וקסומות.

- סופת שלגים הולכת ומתחזקת במהלך היום (ראו את הסעיף הבא), והחבורה נאלצת לחפש מחסה במהלך הצהריים. הן מגלות מבנה הרוס על ראש גבעה, באמצע שום מקום. מבחוץ נראה המקום כמו מקדש של איון, אם כי מוזנח מאוד. מה ממתין שם בפנים?

## מזג אוויר הפכפך

בעת מסע על פני הארץ, מזג האוויר הוא הגורם המשפיע ביותר על החוויה. מסע המתרחש תחת שמיים קודרים רומז לעתיד קודר באותו אופן, בעוד שרוח קלילה ושמש חמה יכולים לתת תחושה נעימה אפילו למסע טיפוס הרים קשה או מסע ימי ארוך.

בדיקות טבע עוזרות לחזות את מזג האוויר, בעוד בדיקות מאגיה או דת יכולות לתת תחזית הנוגעת לתופעות קסומות טבעיות או אלוהיות; לדוגמא, ייתכן שהימים הקרובים הינם "ימי הצער" של קורלון, בהם הוא בוכה על היופי שאבד במלחמות שבתחילת הזמן. צערו מכעיס את מלורה, וזעמה גורם לרוחות עזות ומערבולות רוח.

שימוש במזג האוויר יכול לתת הקדמה לקראת שינויים בעלילה. אם הדמויות קיבלו הרפתקה פשוטה למראה, למשל חיסול כמה פושטים גובלינים חסרי ארגון, ניתן להתחיל את המסע במזג אוויר אביבי ונעים. למעשה, הגובלינים מונהגים בידי אוני הרעב לנשמות, ומשתמש בהם לצרכיו. לקראת המפגש עימו, אתה רוצה להכניס את השחקנים למצב רוח מתאים, להיעשות מעט חוששים, להכניס אותם למתח. עשה שמזג האוויר יעשה קודר יותר, הרוחות מתחזקות, והשמש שוקעת בצללים מתארכים ומעוררי דאגה. לדמויות נעשה קר ולא נעים, הרוח חודרת מתחת לבגדים, ועלי העצים המרשרשים יוצרים רעשים מטרידים ומשאירים את כולם על קצות האצבעות. מתחיל להתבהר שהמצב נעשה מסוכן יותר...

## סתם דברים מוזרים

אלו הם מני דברים שהדמויות מוצאות, ללא הסבר וללא קשר לעלילה. מטרתם לתת לשחקנים תחושה שהעולם סביבם הינו דינמי, ומלא בפעילות שאינה קשורה לסיפור שעוברות הדמויות.

אולי זהו גוף טרול שרוף וצרוב, חסר ראש, השוכב על הקרקע; שאריות של מחנה, של קבוצת נוודים אחרת; פסל אבן הקבור בחלקו בבוץ; פיסות שריון עתיקות המלאות בחרקים; או שלושה עצים כרותים זה לצד זה.