

**פטריית שררה**

פטרייה זדונית המשתלטת על קהילות שלמות

מאת ערן אבירם

לאחר מסע ארוך ורווי תלאות והרפתקאות, מגיעות הדמויות לעמק נידח ונאנחות לרווחה כאשר הן מוצאות בו כפר קטן. סוף סוף יוכלו לנוח ולהתאושש כמה ימים. או שמא?

אם ישימו לב למתרחש סביבן, עשויות הדמויות להבין משהו אינו כשורה. עיניהם הנבובות של התושבים והרגליהם המשוניים מסתירים סוד נורא האורב מאחורי הקלעים. הכפר השליו עלול להתגלות כמסוכן יותר מסביבתו הפראית.

פטריית השררה היא פטרייה בעלת כוחות מנטליים מוזרים. היא בוקעת ממעמקי האדמה, מתוך אפלת המעמקים, ומשתלטת על ישוב שלם בתוך מספר שעות. מוגנת על ידי עבדיה נטולי הדעת, היא מתחילה לפתות אנשים נוספים להתקרב, ולהחיל עליהם את רצונה.

**שימוש במערכה**

פטריית השררה והקהילה עליה השתלטה יכולים לשמש כהרפתקה קצרה העומדת בפני עצמה. לחילופין, דמויות המצויות כבר במהלך משימה בקנה מידה רחב יותר עשויות להיתקל בפטריית שררה כמכשול בדרכן, למשל אם פטרייה כזו השתלטה על עיירה בה מצוי מקדש שבכספתו ממתנינים רישומים אותם מחפשות הדמויות.

אולי הדמויות מגיעות לכפר מרוחק ומגלות, מאוחר מדי, שהמקום נשלט בידי פטריית שררה. אולי זוהי עיירה שהדמויות כבר מכירות, ויום אחד מגיע למקום אדם זר ובידו קופסא קטנה, אותה הוא מגיש כמתנה למועצת העיירה... שהופכים לקורבנות הראשונים, בעוד הפטרייה ניזונה וגדלה במהירות. אותו אדם עשוי להיות חבר בכת הסוגדת לישויות המרחב שמעבר או אולי אפילו עבדו של מצליף מוח (מ"מ 175) המבקש להרחיב את שליטתו על פני השטח.

**התקלות דרגה 8 (1,750 נק"נ)**

- פטריית שררה
- 2 בני אנוש שיכורי קרב נטולי-דעת
- טרול נטול-דעת

נוכחותו של הטרול מועילה לפטרייה מאוד, מאחר והיא יכולה להשתמש בו כמצבר בלתי נגמר לנק"פ.

פטריית שררה אוהבת להקיף עצמה ביצורים החזקים ביותר עליהם הצליחה להשתלט, מה שמוביל לשילובים משונים, שלא ניתן היה לראות במקום אחר. היא נוהגת להשתכן במרתף או בחדר פנימי של בניין מרכזי בכפר, לרוב מקדש או בית מועצה.

**מפלצות חדשות**

נטול-דעת היא תבנית שמייצגת יצור שמוחו נתון לשליטתה של פטריית שררה. הפטרייה יכולה להשתלט רק על יצורים בעלי מודעות (רוב היצורים עם תבונה 3 ומעלה). פרטים נוספים על תבניות ניתן למצוא בעמוד [165 במדריך לשליט המבוז](#).

**דרישות קדם:** דמוי אדם או חיה קסומה, לא אל-מת

**נטול-דעת** דמוי אדם או חיה קסומה (צמח) נק"נ רגיל חייל

**חושים** ראיית חושך **הגנות** רצון 2-

**עמידות** 5 רעל בדרגה 1, 10 רעל בדרגה 11

**נשיפת נבגים** (משנית; התקלות)

קרוב פיצוץ 3; דרגה + 2 נגד קשיחות; המטרה סובלת מרגישות 5 רעל עד לסוף תורו הבא של נטול-הדעת.

**דם ארסי**

כאשר היצור מבצע התקפת קפא"פ שאינה התקפת נשק וללא סוג נזק, סוג הנזק משתנה לרעל.

**דעת רכרוכית**

אם התקפה המכוונת נגד רצון גורמת ליצור פגיעה חמורה, הוא גם המום עד סוף תורו הבא.

האנשים עליהם משתלטת הפטרייה הינם, למעשה, חפים מפשע, וייתכן אפילו שניתן להסיר מהם את הנגע לאחר שהפטרייה עצמה חוסלה. האם השחקנים יתקיפו ויהרגו את תושבי הכפר התמימים? זה כבר תלוי בהם.

**פטריית שררה** רכז בכיר דרגה 6 (מנהיג) חיה תפוצתית עצומה (צמח) 1,000 נק"נ

**יזומה +7** חושים תפיסה +3; אל-ראייה **נבגים רעילים (רעל)** הילה 5; יצורים המתחילים את תורם בהילה סופגים 5 נזק רעל.

**נק"פ 197; מדמם 98**

**דרג"ש 24; קשיחות 19, תגובה 21, רצון 23**

**עמידות 10 רעל, 10 תודעה רגישות 5 אש**

**זריקות הצלה +5**

**מהירות 0**

**נקודות פעולה 2**

**קנוקנות פולשניים** (רגילה; לפי רצון) \* **תודעה**

הישג 2; +9 נגד תגובה; 2ק6 + 2 נזק תודעה, והמטרה הלומה עד סוף תורה הבא של הפטרייה.

**זרעי שלטון** (רגילה; ריענון) \* **תודעה**

פרץ 2 בטווח 10; +9 נגד רצון; המטרה סובלת 5 נזק תודעה מתמשך (הצלה לסיום). **כישלון ראשון בהצלה:**

המטרה מסתערת על בן הברית הקרוב ביותר כפעולה חופשית. **כישלון שני בהצלה:** המטרה נשלטת (הצלה לסיום).

**נבגים ממריצים** (רגילה; לפי רצון)

קרוב פרץ 5; כל בני הברית זוכים ב-5 נק"פ זמניות ויכולים לפסוע 2 משבצות כפעולה חופשית.

**הזנה** (משנית 1לסיבוב; לפי רצון)

הפטרייה שולחת קנוקנת לבן ברית המצוי בטווח 5 משבצות ויונקת ממנו כוח חיים. המטרה מאבדת 10 נק"פ (לא זמני) והפטרייה משיבה 10 נק"פ.

**נטייה חסר נטייה שפות -**

**כוח 13 (+4)** זרז 16 (+6) **חכמ 11 (+3)**  
**חסן 15 (+5)** תבנ 5 (+0) **כרז 19 (+7)**

פטריית השררה מפקדת על נטולי-הדעת באמצעות טלפתיה. הם שומרים על זהותם אך מאבדים את כוח הרצון והופכים לשלוחות של הפטרייה הראשית.