

קבר האימה

הרפתקת גליון-אחד של עולמות פראיים, מאת שיין לאסי האנסלי. תרגום - עודד דויטש.

בעל-אוב ערמומי עושה הכל על מנת להפוך ליצור הנתעב ביותר שניתן להעלות על הדעת - ליץ!

הקדמה

העיירה סוקאנת נלחמה במשך ימים במגפת זומבים. בעוד שקבוצת גיבורים ותיקים יצאה למשימה למגר את בעל האוב האחראי, נותרה בעיירה קבוצת הרפתקנים צעירים אשר חושפים את המלכודת שבעל האוב טמן וכעת עליהם לעמוד מולו בעצמם - לפני שהוא הופך לליץ' מתועב!

צרו דמויות פנטזיה מנוסות או השתמשו בדמויות המוכנות הזמינות להורדה באתר הבית שלנו. גם הקובץ החינמי Wizards & Warriors יועיל לכם.

מתחילים

יש להקריא לקבוצה את הקטע הבא כשהם מוכנים להתחיל.

"לפני מספר ימים גויסתם על ידי בני העיירה סוקאנת על מנת להילחם במגפת זומבים אשר נשלחה כנגדם בידי מכשף שהפך לבעל-אוב בשם תומאס אוצ'אן. השעה כעת היא שעת לילה מאוחרת ואתם יושבים בפונדק העיט האפור וטורפים את הארוחתם הראשונה שלכם להיום שאותה הרווחתם ביושר. קבוצת גיבורים מנוסים מכם יצאה לדרכה צפונה אל רכס הרי המחוסם על מנת לחסל את בעל האוב בהשאינם אתכם לנוח ולשמור על העיר מוגנת ובטוחה.

בעודכם יושבים לצד אנשי העיירה וכואבים את כאב אובדנם של אלו שלחמו לצדכם ונפלו, עולה פייטן מזדקן על הבמה. הוא שר על עמידתה של סוקאנת ועל הגיבורים שהצילו אותה - תוך שהוא כולל גם את חברתכם. המשקאות אשר זורמים כמו מים והשעה המאוחרת גורמים לכם להירגע מההתרגשות של אירועי השבוע שחלף. שעות לאחר מכן ההמולה נרגעת והקהל הגדול מתפזר. רק אתם נותרים באולם, ובעודכם מתחילים לחשוב על המיטה

המפנקת שממתינה לכם בקומה העליונה - נפתחת הדלת."

שומר חמור-סבר, חבר המיליציה הגיבורים, "משהו לא בסדר", הוא אומר בפסקנות. השומר הוא מכר של הגיבורים שכן הם לחמו כתף אל כתף במהלך השבוע האחרון. הוא מוליך אותם אל מחוץ לפונדק ומצביע על תעלת ניקוז מי גשמים במורד הרחוב. "החולדות נוסות", הוא אומר, "יש שם משהו למטה".

כל הלוחמים בעיר פצועים או תשושים - כל הלוחמים הבריאים הצטרפו למרדף צפונה אחר אוצ'אן. מבין אלו שנותרו בעיירה ארבעה במשמרת בעוד שהשאר ישנים אחרי השתייה של הערב. הכניסה היחידה אל הביוב נמצאת ממש ליד המקדש היחיד של העיירה. השומר מוביל את הקבוצה לשם ומבקש מהם בבוטות לרדת מטה ולבדוק האם מעט זומבים זחלו לשם על מנת להסתתר.

לפני שיעשו זאת, על כל דמות אשר חגגה עם המקומיים לגלגל לגלגל חיות. כל דמות אשר נכשלה בגלגול סובלת מסחרחורת קלה בעקבות השתייה והיא תקבל מחסר של 2- לכל הגלגולים מבוססי פיקחות למשך שאר ההרפתקה, אך מקבלת תוסף של 2+ לכל גלגולי החיות לאותו פרק הזמן.

הירידה לביוב

סוקאנת התת-קרקעית היא עתיקה, אך הביוב, שהיה בעבר מבוך עצום של מערות קבורה, הוא תוספת חדשה יחסית. בעברה הרחוק הייתה סוקאנת עיירה גדולה בהרבה, לפני כמה מאות שנים פרצה מגפה חריפה, ואת המתים מאותה מגפה קברו במערכת מערות קבורה.

אוצ'אן חש בנוכחותם של המתים במהלך לימודיו הטמאים והבין כי העיירה היא

המקום המושלם מבחינתנו לסיים תהליך ה"התעלות" שלו לליץ'.

בהרגיש את הקסם האפל בורחות החולדות בחבורות קטנות. פרט זה מאפשר למצוא את אוצ'אן בקלות, אף על פי שמספר מכשולים ניצבים בדרך אליו.

1. החור שבקיר

הביוב זורם ישירות אל הנהר הסמוך, אך זהו אינו הכיוון ממנו מגיעות החולדות. הן עוברות דרך חור קטן בקיר הביוב המתפורר. לאחר כמה דקות של פינוי הריסות מתגלה מעבר עתיק אל תוך מערות הקבורה: גופות דחוסות בגומחות בקיר כבולי עץ. רבות מהן מטולות על הרצפה, מכוסמות בידי חולדות או אוכלי נבלות אחרים.

גלגול ידע כללי עם מחסר של 2- יאפשר לדמות להיזכר כי סוקאנת הייתה בעבר גדולה בהרבה מהיום. העלאה תזכיר לדמות אודות המגפה שהשתוללה ואשר במהלכה מתו אלפים. צבא אפשרי של זומבים שוכב כאן. המתים של אוצ'אן הגיעו מבתי הקברות המפוזרים סביב העיירה, וזהו בלתי שגרתי שהוא טרם רתם את העדר ששוכב כאן.

2. התהום

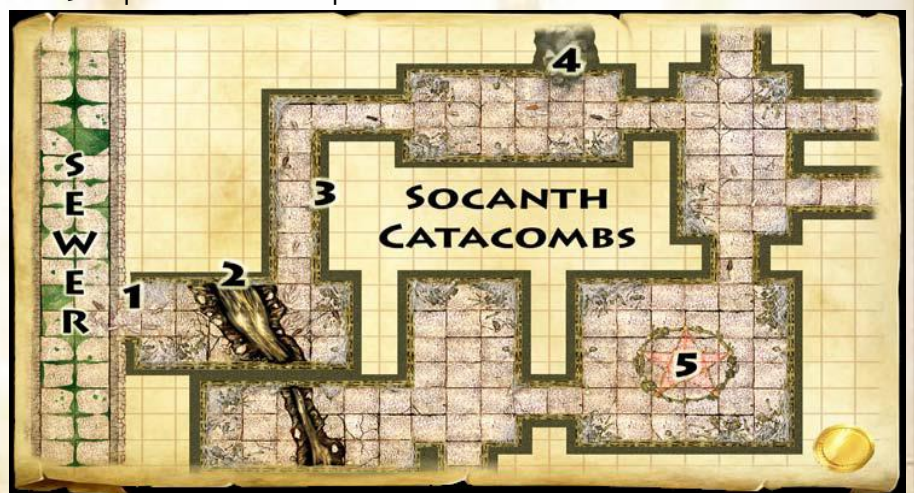
הרצפה בחדר זה שקעה אל תוך זרם תת-קרקעי חזק, דבר המחייב את הגיבורים לבצע קפיצה למרחק על מנת לעבור מעליו (ראו תנועה בספר החוקים), המרחק הוא כארבעה מטרים (2") והגיבורים חייבים בגלגול כוח מוצלח על מנת לעבור מעל התהום. אלו שמצליחים נוחתים על שפת התהום וחייבים בגלגול נוסף על מנת למשוך את עצמם למעלה. כישלון קריטי פירושו כי הגיבור נופל לתהום יחד עם המדרגה עליה עמד וכעת למרחק הדרוש לקפיצה, לכל מי שטרם קפץ, גדל, ועל החבורה למצוא דרך אחרת לעבור את התהום.

שולי התהום תלולים וחלקים ועומקו כעשרה מטרים. נזק של 3ק6 מצפה לכל מי שאיננו מזלו ליפול מטה.

3. נחיל החולדות

ככל שטקס הפולחן של אוצ'אן קרב לסימו, החולדות מבעותות יותר ויותר. שני נחילים רצים בעיוורון אל עבר הקבוצה ותוקפים. ראו את תיאור הנחיל בפרק המפלצות בסופה של ההרפתקה.

המרחב כאן צפוף מאוד, ויש לוודא כי כל אחד יודע היכן נמצאת הדמות שלו ומי מוביל את הקבוצה. לנחילי החולדות אין כל בעיית תמרון במרחב הצר, אולם הגיבורים אינם יכולים לעבור דרך המרחב של דמות אחרת ועליהם לתאם את פעולותיהם בדיוק רב. עליהם להיות זהירים ביותר בשימוש בנשקים היעילים ביותר כנגד נחילים - לחשי



אזור או להבות, שכן קשה לשלוט בלהבה או באזור פיצוץ מלהתפשט לאורך המסדרון הצר.

4. חדר החפירה

שמונה זומבים עומדים במרכז החדר ללא כל תנועה. הם כבר חפרו את מחצית הדרך מעלה וכעת הם ממתנים לפקודתו של אוצ'אן על מנת לפרוץ הלאה. עקב העובדה כי הם קיבלו הוראת "המתינו" הם פשוט בוהים בקבוצה בעיניים פערות לרווחה ומבולבלות בעודם נכנסים לחדר. הם יגיבו ברגע שיתקפו, אך יש לשחק קטע זה על מנת להוסיף מתח ואימה.

בתוך קרביו של כל זומבי טמון מיכל זכוכית המכיל גז ירוק וקטלני. בכל פעם שזומבי מחוסל – יש לגלגל קובייה. בגלגול זוגי המיכל נשבר והגז מתפשט על שטח של תבנית התפרצות גדולה. על כל מי שנמצא בפנים לבצע גלגול חיות עם מחסר של 2-. כל מי שמצליח סובל מעייפות; העלאה פירושה כי הגז אינו מפריע להם ואילו כישלון פירושו פגיעה אוטומטית וזעזוע.

5. חדר ההתעלות

במרכז החדר עומד בעל האוב וסביבו ערימות של עצמות, הוא ממלמל מילות כישוף מתוך ספר עתיק שמילותיו נכתבו בדם. בדיקת הבחנה מגלה כי אבן חן שחורה ובלתי מלוטשת מונחת במרכז ערמת העצמות. העלאה מגלה כי שתיים מתוך העצמות חתוכות כמו להבי חרב. ערמת העצמות מהווה למעשה גולם עצמות אשר מונחה לתקוף כל פולש שחודר לחדר (יש לגלגל פחד ברגע שערמת העצמות מתרוממת באוויר והופכת לזוועה קטלנית).

הגולם קשור קשר נפשי לאוצ'אן, וכל עוד הוא "חי" הילה של קסם שחור מקיפה את בעל האוב ומונעת כל פגיעה בו. אוצ'אן לא יכול להטיל לחשים אחרים בעודו מבצע את הטקס שלו. הוא ממשיך לזמר את מילות הטקס בעוד שומר ראשו נלחם בגיבורים והוא יתקוף רק כאשר הוא יסיים.

לאוצ'אן דרושים עוד חמישה סיבובים על מנת להשלים את טקס ההתעלות. אם הגיבורים מצליחים להביס את הגולם לפני הפעולה של אוצ'אן בסיבוב החמישי – הילת ההגנה שלו נופלת וניתן לתקוף אותו כרגיל. הדבר מפריע לטקס והוא יפנה את זעמו אל עבר המפריעים. אם הוא משלים את הטקס ללא הפרעה, הוא הופך לדמי-ליץ', הוא מקבל את יכולת האל-מת, ומכפיל את כמות נקודות הכוח המקסימליות שלו. בנוסף, בכלי-פעם שמישהו מת בקרבת 20 מטרים ממנו ("10") הוא מקבל תוספת של 6ק2 נקודות כוח.

עיירה אסירת תודה

בהנחה כי הגיבורים הצליחו להביס את בעל האוב, העיירה סוקאנת אסירת תודה. ראש העיר מעניק להם את "הנוצה הלבנה" לאות הוקרה על הגבורה, והכחן החדש (הקודם נהרג במהלך הקרבות של השבוע שחלף) נודר כי תמיד יקבלו מרפא ועזרה בין כתלי המקדש.

הקבוצה שהלכה צפונה חוזרת עייפה והעבה לאחר מרדף עקר בעקבות חבורה קטנה של זומבים שנשלחו כפעולת

הסחה הרחק מהעיירה. האם הם יקבלו את עזרתם של הקבוצה או שמא יהפכו לאויבים קנאים? כל זאת הוא סיפור ליום אחר...

מפלצות

תומאס אוצ'אן. בעל אוב.

תומאס הוא יליד סוקאנת, למרות שהיה תמיד עוף מוזר ומנודה עקב התעניינותו הרבה בנושאים מוזרים ומקאבריים, בשלב מאוחר יותר בחייו הוא הקדיש עצמו ללימודי הקסם ובסופו של דבר התמחה בקסמי המוות. כעת הוא מוכן לקחת את הצעד הבא ו"לחיות" לנצח כליץ' נורא. כך הוא ינקום את נקמתו באנשי סוקאנת.

תכונות: זריזות: 4, חיות: 6, כוח: 6, פיקחות: 10, רוח: 8

מיומנויות: הבחנה 8ק, הטלת לחשים 8ק, חמיקה 6ק, ידע (תורת הנסתר) 10ק, לחימה 4ק

כריזמה: 2-; **תנועה:** 6; **הדיפה:** 4; **קשיחות:** 5

מגרעות: נבזות, נקמנות

יתרונות: אדון הזומבים (מנפיש זומבים לצמיתות), כוח רצון עז, נשק מזהה (קליע), רקע על-טבעי (קסם)

ציוד:

- סרט זרוע- של סיבולת (עמידות בפני מחסר אחד של פגיעה)
- מגן אמה של קרב (קובייה נוספת למיומנות הלחימה, משוקלל לעיל)
- קריסטל כוח (שומר 5 נקודות כוח. מטיל לחשים יכול למלא מחדש עם גלגול הטלת לחשים. כרגע מלא)
- טבעת חשיבה חדה (+2 לגלגול התאוששות מזעזוע)
- סיף מרושע (כוח + 6 + 1; העלאה מגדילה את קוביית הנזק ב-8 במקום 6)
- 8 אבני חן שחורות (שווי 6ק1 X \$50 כל אחת).
- יומן בכריכת עור של בעל אוב עתיק בשם אכראט. השימוש בספר דורש לימוד מעמיק של תקופת חיים שלמה, אבל אולי אפשר למצוא אדם או ארגון שיהיו מוכנים לשלם סכום מכובד בעבורו...

לחשים (25 נקודות כוח): זומבי, פיצוץ, קליע, שריון.

זומבים

מתים מהלכים אלו הם אותם יצורים טיפוסיים אשר נוהמים ומחפשים בשר טרי למאכל.

תכונות: זריזות: 6, חיות: 6, כוח: 6, פיקחות: 4, רוח: 4

מיומנויות: הבחנה 4ק, הפחדה 6ק, ירי 6ק, לחימה 6ק

תנועה: 4; **הדיפה:** 5; **קשיחות:** 7

יכולות מיוחדות:

- **טלפיים:** נזק כוח.
- **חסר פחד:** זומבים חסינים לפחד ולהפחדה.
- **אל-מת:** +2 לקשיחות. +2 להתאוששות מזעזוע. תקיפות מדויקות אינן גורמות לנזק כפול

(למעט בראש). התעלמות ממחסר בגין פגיעה.

- **חולשה (ראש):** פגיעה בראש תגרום לתוספת של +2 נזק.

גולם עצמות

יצור דמוי גולם זה עשוי ממאות עצמות אדם. רוחו שוכנת בתוך אבן חן שחורה ומתוגברת בקסם רב. אם אבן החן נהרסת הגולם מתפרק מיד.

תכונות: זריזות: 6, חיות: 8, כוח: 10, פיקחות: 4, רוח: 4

מיומנויות: הבחנה 6ק, הפחדה 6ק, לחימה 8ק

תנועה: 6; **הדיפה:** 6; **קשיחות:** 8

יכולות מיוחדות:

- **להבי עצם:** כוח+6ק
- **חסר פחד:** גלמי עצם חסינים לפחד ולהפחדה.
- **השתללות משופרת:** גלמי עצם יכולים לבצע שתי התקפות ללא מחסר.
- **אל-מת:** +2 לקשיחות. +2 להתאוששות מזעזוע. תקיפות מדויקות אינן גורמות לנזק כפול (למעט באבן החן). התעלמות ממחסר בגין פגיעה.
- **חולשה (אבן חן):** אבן החן היא מקור אי-החיים של הגולם. פגיעה בה תגרום לתוספת של +4 נזק אולם לשם כך יש צורך בתקיפה מדויקת עם מחסר של 4-.

נחיל עכברושים

לעיתים אויבים קטלניים ביותר מגיעים באריות קטנות. הנחיל המתואר כאן מתאר נחיל של עכברושים. לנחיל יש להתייחס כאילו היה יצור לכל דבר ועניין. כאשר הוא נפצע הוא מתפזר לכל עבר. נחיל מכסה שטח השווה לתבנית התפרצות בינונית והוא תוקף כל מי שנמצא בתחום זה.

תכונות: זריזות: 10, חיות: 10, כוח: 8, פיקחות: 4, רוח: 12

מיומנויות: הבחנה 6ק

תנועה: 10; **הדיפה:** 4; **קשיחות:** 7

יכולות מיוחדות:

- **נשיכה:** העכברושים נושכים כל מי שנמצא בתחום השפעת הנחיל, פוגעים אוטומטית וגורמים נזק של 2ק4. הנזק נגרם במקום החשוף ביותר, ודמויות עטויות שריון מלא חסינות מפני הנשיכות.
- **נחיל:** +2 להדיפה; כיוון שהנחיל מורכב מעשרות עכברושים נשקים חותכים ודוקרים לא באמת גורמים נזק ממשי לנחיל. נשקים המשפיעים על אזור יפעלו כרגיל ודמות יכולה לנסות ולדרוך על הנחיל בניסיון להסב לו נזק (גלגול כוח) בכל סיבוב.