

ליבה-1 נשיקת השושן

הרפתקה לדרגה 2 – צוות הסערה

מאת: דניאל רוזנברג

תקציר

הדמויות מקבלות פתק המבקש את עזרתן ומוביל אותן לנמל של ברהם. שם הם פוגשות את פרננדז, אחד מאנשי סודו של ריקי, המוביל אותם ל"בזאר". שם הם מופתעים על-ידי מאמיניו של ליפודל התוקפים אותם.

ביציאה מ"הבזאר" טוריון מתנקש בפרננדז ונמלט אל השקיעה. החבורה דולקת בעקבותיו לבקתה מטה ליפודל בקצה העיר, המובילה אותם אל תוך מנהרות תת-קרקעיות. טוריון מתעמת מולן ולאחר שהם מנצחים אותו החבורה מגלה את המקדש הסודי של ליפודל בעיר, שם ממתין להם הוגו שעמו נמצא ריקי הלכוד.

אל תוך הסערה

לפני כיומיים הגעתם לברהם, הנמל הראשי בניסיכות צ'אקלה, לאחר שהגיעו לאוזניכם ידיעות על סדרת הרעלות בעיר – ועל צורך בהרפתקנים!

היום בבוקר כולכם קיבלתם הודעה לפונדק בו אתם שוכנים. ההודעה מכילה מסר קצר:

"אני זקוק לעזרתכם בכדי לחשוף את האמת

מאחורי ההרעלות. איש הקשר שלי ימתין לכם במעגן סירות הדיג שעה לפני השקיעה. הוא ישחק שם

בקלפים. שמרו על חשאינות, כי עוקבים אחריי ואני

חושש לביטחוני – הזמן קצר!"

ההרפתקה מתחילה

הדמויות בעיירה

הדמויות מתחילות את ההרפתקה במסבאה "דג החרב". שמו של בעל המסבאה הוא אלדרון ועם תחילת ההרפתקה הוא בדיוק מגיש להן סיבוב משקאות חדש.

אפשר לדמויות זמן קצר לדיון בנוגע למעשיהן ולהכרות אחת עם השנייה. בזמן זה סביר להניח שהשחקנים ירצו לברר על הדברים שהתרחשו בברהם.

להלן מספר נושאים עיקריים, עבור כל אחד מהם מצוינת המיומנות שעל השחקן להשתמש בה בכדי לברר את המידע הרלוונטי. אם השחקן מתאר היטב את האופן שבו הוא פועל, הענק לו תוסף +2 לגלגול.

- **ההרעלות בעיר (חוכמת רחוב)**

ד"ק 13 – ההרעלות התחילו לפני כשבועיים. הרעל מתחיל עם הופעתן של שלפוחיות על הגב ועל החזה, המתפשטות לכל הגוף. בשלב מאוחר יותר של המחלה כל גופו של המורעל מדמם, והוא גוסס למוות. מי שגילה שמדובר ברעל הוא כוהנו של שומרון, ארנהולד. הכוהן טוען בלהט שמדובר במעשה ידיהם של האלים האפלים, אך אפילו כוחות הריפוי שלו לא מספיקים תמיד בכדי לעצור את המוות.

ברוך הבא לנשיקת השושן, הרפתקת הליבה הראשונה לצוות הסערה – סדרת הרפתקאות בעולם המערכה איי הסערה.

ההרפתקה מיועדת למשחק בכנסים ומשתמשת במהדורה הרביעית של מבוכים ודרקונים. לפני הרצת ההרפתקה יש לקרוא את כולה ומומלץ לקרוא גם את "איי הסערה, הרשומון" ואת "מתוך האפלה".

נשיקת השושן מיועדת למשחק הנמשך סבב בודד של כנס – כלומר כשלוש וחצי שעות. ההרפתקה מכילה שלושה אתגרים קרביים ואתגר מיומנות אחד. ההיתקלויות מיועדות לחבורה של 5 שחקנים, אך בכל התקלות יש הנחיות כיצד להתאים אותה לחבורה של 4 או 6 שחקנים.

לפני תחילת ההרפתקה וודא שכל השחקנים מכירים את צוות הסערה והצטרפו אלינו. בסוף הקובץ תמצא את טופס ההרשמה בו עליך ועל השחקנים למלא את פרטיכם בכדי לקבל נק"ן סערה. את הטופס יש למסור לנציג הפונדק.

ההרפתקה מיועדת לרמה הראשונה של צוות הסערה, כך שגם שחקנים חדשים עם 0 נק"ן סערה יכולים להשתתף בה. השחקנים המשתתפים במשחק יכולים להביא דמויות משלהם, או להשתמש באחת מהדמויות המוכנות מראש.

רקע להרפתקה

בעיירת הנמל ברהם אשר בניסיכות הצפון צ'אקלה מתחשים לאחרונה מקרים רבים של הרעלה, בקרב כלל שכבות האוכלוסייה בעיר. הרעל הוא קטלני ומרבית האנשים נספים ממנו.

מי שעומד מאחורי ההרעלות הוא כוהן של ליפודל, אל המחלות והטירוף, בשם הוגו. הוא זיקק את הרעל מהפרח שושן צחור וקרא לו בשם **נשיקת השושן**, זהו רעל קטלני שהורג בימים ספורים. באופן זה מפיץ הוגו מחלות ואימה, מחליש את כוח הטריאומוויראט, ומגייס מעריצים חדשים לאמונתו בליפודל. הוגו גם סוחט את בעלי הממון מקרב קורבנותיו, מעניק להם נוגדן לרעל בתמורה לזהב.

האדם היחידי בברהם שחושד בזהותו של הוגו כמרעיל הוא ריקי שתום העין, בעל "הבזאר", חנות המתמחה בעשבונות, שיקויים, וגם ברעלים. זמן קצר לאחר שהחלו ההרעלות זיהה ריקי את מקור הרעל בפרח שושן צחור ונזכר שהוא מכר להוגו פרח זה. הוא יצר קשר עם הוגו ואיים לחשוף אותו אם הלה לא יחדול להרעיל את תושבי העיר. במקביל ריקי החל לחפש הרפתקנים שיסייעו לו לעצור את הוגו. הוא נמנע מלפנות לשלטונות עקב חששו שהם יאשימו אותו במכירת עשבים לא-חוקיים.

אך הוגו לא ממתין לפעולתו של ריקי והוא שלח את עוזרו, גמד בשם טוריון, לחטוף את ריקי ולהביא אותו למזבח של ליפודל.

החנות סגורה ופרננדז מוביל את הדמויות פנימה דרך דלת צדדית.
הקרא לשחקנים את התיאור:

פרננדז פותח את הדלת הצדית של ה"בזאר", וניחוח עשיר של עשבים, פרחים ותבלינים שוטף אתכם, נובע מתוך החנות. אתם צועדים אל תוך החדר האחורי של החנות, המשמש גם כמחסן – אך כעת זרוע בסימני הרס, צנצנות מנופצות נמצאות בכל עבר, והשולחן במרכז החדר הפוך על הצד, סימני גרזן מעטרים אותו.
מהדלת המוליכה לקדמת החנות מגיח בן-אנוש עטוי בגלימה חומה, עיניו ניצנות שהוא רואה אתכם בעודו ממלמל תפילה. במעבר שמולכם ניצב לטא מרשים, חמוש בכידון ומאחוריו בני-אנוש.

שדה הקרב

- מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:
- ♦ מאמין ליפודל.
- ♦ לטא נושא כידון שהבדידות העבירה אותו על דעתו
- ♦ 2 חרבות להשכיר הנלחמים תמורת בצע כסף.
- התאמת ההיתקלות למספר שונה של דמויות: אם בחבורה 6 דמויות, הוסף עוד חרב להשכיר. אם בחבורה 4 דמויות, החסר חרב להשכיר.

הקרב מתנהל בתוך חדר של ארבע משבצות על ארבע. החבורה נכנסת דרך דלת בדרום, המאמין ביחד עם חרב להשכיר אחת נכנס דרך דלת כפולה מהמערב והלטא עם שאר החרבות להשכיר נכנס דרך דלת צפונית.

חייך דרגה 4	לטא נושא כידון
175 נק"ן	דמו-אדם טבע בינוני
	יזמה +6 מהירות 6 נק"פ 58; מדמם 29 דרג"ש 21; קשיחות 17, רצון 16, תגובה 15, ראה תודעה חסונה
	רגישות 5 קור
	⊕ כידון ארוך (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק
	הישג 2; +10 נגד דרג"ש; 4+10 נזק (ק1+10) נגד מטרה שרועה).
	→ מתקפת אלף החתכים (רגילה; התקלות) ♦ נשק
	קרוב פיצוץ 2; מכון נגד אויבים; +7 נגד תגובה; 4+10 נזק והמטרה הופכת להלומה עד סוף התור הבא של נושא הכידון.
	+ תמרון הפלה (הפרעה מיידית, שאיב נע או פוסע ממשבצת סמוכה; רענון 5,6) ♦ נשק
	+9 כנגד תגובה; המטרה מסומנת ונופלת שרועה.
	ברכת הדרקונים (חופשית כשהופך למדמם; התקלות) ♦ ריפוי
	נושא הכידון זוכה לתוסף +2 לגלגולי התקפה כנגד מטרה שהפכה אותו למדמם. בפעם הבאה שהוא פוגע במטרה, הוא יכול להשתמש בפרץ ריפוי כפעולה חופשית.
	תודעה חסונה
	הלטא זוכה בתוסף +2 להגנות כנגד השפעות תודעה והקסמה.
	נטייה כל נטייה
	מיומנויות סיבולת +13
	ארגון זוג, סיור (3-6 לטאים), משמר (12-20 לטאים וחיות נלוות), סיור רכוב (2-4 לטאים וקאלאהולים)
	כוח 15 (+4) זרז 14 (+4) חכמ 16 (+5)
	חוסן 18 (+6) תבנ 10 (+2) כרז 11 (+2)
	ציוד כידון ארוך, שריון עור.

ד"ק 18 – אומרים שחלק מאלו שמורעלים מקבל איום חד-משמעי: לשלם או למות. אלו ששילמו קיבלו נוגדן לרעל, אך לא ברור מידי של מי.

- אודות ברהם (היסטוריה)

ד"ק 10 – ברהם היא עיירה בינוני (3,200 תושבים) המשמשת כנמל העיקרי של הנסיכות צ'אקלה. מדובר בעיר שניתן למצוא בה בתים נטושים לרוב ורחובותיה מוזנחים, למרות מאמציהם של הטריאומוירים לטפח אותה. המסחר שלה מבוסס על דיג ועל בעלי מלאכה פשוטים, שתוצרתם משמשת את תושבי הנסיכות ואינם ידועים באיכות. חלק מתושביה הם פליטי חסרי-כל שלא מצאו תעסוקה קבועה בנסיכות ושורצים ברחובותיה.
לעיר דרך מסחרית עיקרית אחת, המוליכה למינרס – בירת הנסיכות.

- מעגן סירות הדיג (חוכמת רחוב)

ד"ק 13 – מעגן סירות הדיג הוא המרכז המסחרי של ברהם ומקום מושבו של קומיסר ברהם, השליט בפועל בעיר מטעמם של הטריאומוירים.

המשך: הדמויות עושות את דרכן למעגן הדיג.

מעגן הדיג

מעגן הדיג הוא מרכז הפרנסה של רבים מתושבי העיר. שהדמויות מגיעות לקראת הערב לנמל זהו הזמן בו חוזרות סירות הדיג העירה דבר שהופך את המקום להומה אדם ופעילות. תאר להם את ריחו המלוח של הים ושל הדגים, וכיצד גברים מכל הגילאים עסוקים בלעגון ולפרוק את מטען הדגים שלהם לאותו יום.

הדמויות יכולות לבצע בדיקת תפיסה בכדי לזהות את פרננדז:

ד"ק 13: רוב הפעילות מתרכזת סביב שלוש שולחנות בהם נראה שהדייגים מתמקחים עם הסוחרים על הפדיון היומי שלהם. הדמות מזהה את פרננדז בקצה המעגן עסוק במשחק כלשהו עם אחד מהדייגים.

ד"ק 18: הם מזהים כחצי-תריסר שומרים הפוקחים חצי-עין על המתרחש. בנוסף נראה שיש שלושה טיפוסים חשודים השומרים מרחק מהשולחנות פוקחים עין על המתרחש שם – מדובר בנץ לילה ושניים מבריוניו. אם החבורה מתעמתת מולם הם ייסגו לאחור, נמנעים מלעורר מהומה.

שהדמויות ניגשות לפרננדז הוא עסוק במשחק עם אחד מהדייגים. הוא מתפנה כעבור דקה או שתיים, מזמין את הדמויות למשחק קלפים ידידותי בעוד הוא מציג את עצמו כאיש סודו של ריקי – ומסביר להם שריקי שתום העין הוא זה ששלח לדמויות את הפתק. בתום המשחק פרננדז מוביל את החבורה ל"הבזאר" שם הוא אומר שריקי ממתין להרפתקנים.

המשך: פרננדז והחבורה עושים את דרכם לבזאר.

המארב (דרגה 2)

הדמויות מגיעות ל"בזאר", הממוקם בבניין דו-קומתי עשוי אבן הנמצא על דרך המסחר למינרס.

החרבות להשכיר מספרים שהם לא יודעים דבר לגבי ההרעלות – הם נשכרו לאבטח את החנות מפני פולשים. המעביד שלהם הוא גמד שרירי שלקח איתו את ריקי, לפני כשעה וחצי, לעבר מקום לא ידוע (להם)

הדמויות יכולות לבדוק את הבית (תפיסה):
 ד"ק 15 – התוקפים באו במטרה לבזוז את החנות. הקופה מרוקנת מרוב הזהב ונראה שלא נותרו חפצי ערך בחנות.
 ד"ק 20 – על סוליות סנדליו של המאמין יש סימני בוץ – שיכול היה להגיע רק ממקום בעיר הקרוב לחוף.
 ד"ק 25 – נראה שהשוד של "הבזאר" הוא מבויס, והמטרה העיקרית הייתה לחטוף את ריקי. הכניסה אל המבנה לא בוצעה בכוח אלא ריקי פתח את הדלת – כנראה שהוא הכיר לפחות את אחד מתוקפיו.

אם הדמויות מתחקרות את פרננדו הוא מוסר להם את המידע הבא:

- מי הם התוקפים?

הוא לא ראה אותם מעולם.

- מה הוא יודע על ההרעלות

הוא חושב שריקי חשף את המרעיל, שלדעתו מדובר באחד מלקוחותיו של ריקי שהשתמש בעשביו של ריקי למטרה בזויה.

- מי היה יכול לחטוף את ריקי

לריקי בעלי-ברית רבים בעיר, בעיקר בקרב גילדת הגנבים ונצי הלילה, אך גם שלטונות העיר הם חבריו (זוהי אמירה החוטאת במעט למציאות). הוא בטוח שמדובר באותו נבל שמרעיל את תושבי העיר – שאינו אחד מתושבי העיר.

- מה בדיוק ריקי מוכר

הוא מתמחה בתבליני ובעשבונות, "הבזאר" היא החנות המפוארת ביותר בנסיכויות הצפון! אפילו המכשף ממונהבן הוא לקוח ותיק של ריקי.

- האם פרננדו קשור לחטיפה/הרעלות?

פרננדו מכחיש זאת בלהט, וזאת אכן האמת- פרננדו הוא עוזר של ריקי שאינו מודע לצד האפל יותר של שתום העין.

- לאיזה אל שייך הסמל הקדוש? האם יש

מקדש שלו בברהם?

הסמל הקדוש שייך לליפודל, ונראה שפרננדו נבהל מעצם המחשבה שלא אל המחליא יש מקדש בברהם.

המשך: הדמויות יוצאות מהחנות שפרננדו איתם – וכך מתחיל הסצנה קרני השמש האחרונות

קרני השמש האחרונות (אתגר מיומנות)

הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

השמש שוקעת שאתם יוצאים מהחנות קרניה האחרונות מלטפות את הים. לפתע גוף כהה עף במהירות – חץ פוגע בחזהו של פרננדו הזועק בקול ונופל ארצה. דמות עטויה בגלימה מתרוממת מאחת הגגות, קופצת לרחוב ומתחילה לרוץ במהירות, נעלמת מאחורי מהמבנה.

מאמין ליפודל	
דמו-אדם טבע בינוני, בן-אנוש	בריין דרגה 5
200 נק"ן	
יזמה +4	חושים תפיסה +6
מהירות 6	
נק"פ 75; מדמם 37, ראה התפרצות זעם	
דרג"ש 17; קשיחות 17, רצון 17, תגובה 14	
⊕ טופר (רגילה; לפי רצון)	
+8 נגד דרג"ש; 2ק6+6 נזק.	
⊕ התקפה כפולה (רגילה; רענון 4,5,6)	
המאמין מבצע שתי התקפות טופר.	
⊕ התפרצות זעם (חופשית, כשמדמם לראשונה; התקלות)	
+9 נגד דרג"ש; 2ק10+6 נזק.	
⊕ מלמול וצעד (משנית; לפי רצון)	
המאמין פוסע משבצת אחת.	
נטייה תוהו רשע	שפות אימסקאר
כוח 20 (+7)	זרז 15 (+4)
חוסן 15 (+4)	תבנ 9 (+1)
	כרז 13 (+3)
ציוד סמל קדוש של ליפודל, שריון עור.	

בן-אנוש חרב להשכיר	
דמו-אדם טבע בינוני, בן-אנוש	מתגושש דרגה 2
125 נק"ן	
יזמה +6	חושים תפיסה +1
מהירות 6	
נק"פ 38; מדמם 19	
דרג"ש 17; קשיחות 14, רצון 13, תגובה 14	
⊕ חרב ארוכה (רגילה; לפי רצון) ⊕ נשק	
+7 נגד דרג"ש; 2ק8+2 נזק.	
⊕ שיוסף בתנועה (רגילה; לפי רצון) ⊕ נשק	
החרב להשכיר מבצע התקפת חרב-ארוכה. הוא יכול לפסוע משבצת לפני או אחרי ההתקפה.	
⊕ מכה חמקמה (רגילה; התקלות) ⊕ נשק	
+7 נגד דרג"ש; 7ק8+7 נזק והמטרה הופכת לשרועה.	
יתרון קרבי (משנית; לפי רצון)	
החרב להשכיר גורם נזק נוסף של 6ק1 בהתקפות קפא"פ וטווח כנגד מטרה המעניקה לו יתרון קרבי.	
נטייה חסר נטייה	שפות אימסקאר
כוח 12 (+2)	זרז 16 (+4)
חוסן 14 (+3)	תבנ 10 (+1)
	כרז 13 (+2)
ציוד חרב ארוכה, שריון עור.	

סקטיקה

היריבים יתקפו את החבורה משני הצדדים, בניסיון לאגף את הדמויות ולמנוע מהמגונן של החבורה לעמוד בדרך של כל היריבים.

המאמין משתמש בברכתו של ליפודל כדי להעצים את גופו. שהוא קורא בקול לאלו, ידיו מתארכות וטפרים ארוכות מגיחות מהן. הוא משתמש במלמול וצעד כדי לקרב את עצמו למספר רב ככל הניתן של דמויות, משתמש בהתקפה כפולה בכל הזדמנות.

הלטא יתמודד בכבוד כנגד הלוחם המרשים ביותר בחבורה.

החרבות להשכיר מנסים לאגף את הדמויות, ולתקוף מעורף החבורה בשיתוף עם המאמין והלטא. הם נכנעים אם המאמין והלטא מתים והקרב נראה אבוד.

בתום ההיתקלות

אם המאמין והלטא נלכדים בחיים, הם מסרבים להגיד דבר למעט להמשיך ולמלמל דברי מסתורין על אלם ומגדפים את החבורה ללא הרף. המאמין נושא עליו סמל קדוש של ליפודל (דת ד"ק 10 לזיהוי האל).

הצלחה: החבורה מגיעה אל בית מט לפול הקרוב לחוף, צעד מאחוריו של המתנקש. הם נכנסים לבית ורואים את גלימתו נעלמת בדלת סתרים המובילה אל מתחת לקרקע.

כשלו: הדמויות מאתרות את עקבותיו של המתנקש, המובילות אל בית מט לפול בחוף. שהם נכנסים לבית הם צריכות להצליח בבדיקת תפיסה (ד"ק 15) כדי לזהות דלת סתרים ברצפה.

שהם נכנסים פנימה מופעלת מלכודת המפיצה ענן אדים מצחינים ההולם את חושיהם. כל דמות מאבדת פרץ ריפוי.

המשך: הדמויות נתקלות בעכברושי הביבים.

עכברושי הביבים (דרגה 3)

הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

קרני השמש האחרונות נמוגות ואתם נכנסים אל תוך מערה עתיקה שבתוכה נחפרו מנהרות צרות שמשמשות את הביוב של הברהם. הריח המצחין מתערבב עם מי המלח של הים. קול בס נשמע מהמשך המנהרות: "עכברי העיר הגיעו לביוב/מחפשים אחר מביא המוות/הם יפגשו את אחיהם הבכורים/ובמותם יגלו את תהילת ליפודל"

תיאור שדה הקרב

לאחר כ-15 מטר מגיעים הדמויות לחלל גדול במערות, שם זורם מי ביוב מצחינים על הקרקע מצינור קטן המגיע מהעיריה אל תוך הים. החלל הוא באורך של 6 משבצות ורוחב של 4 משבצות, שהדמויות מגיעות ממערב ויש מעבר נוסף אל תוך החשכה במזרח.

הגמד עומד במרכז המעבר, והגובלין ועכברושי הדם הם בצפון החלל, קרוב לפתח המוביל לים.

מול החבורה ניצבים:

- ♦ טוריון, גמד שומר
- ♦ גובלין נוגש עברושים
- ♦ שלושה עכברושי דמים

התאמת ההתקלות למספר שונה של דמויות: אם בחבורה 6 דמויות, הוסף עוד עכברוש דם. אם בחבורה 4 דמויות, החסר עכברוש דם.

עכברוש דם	בריון דרגה 2
חיה טבעית קטנה	125 נק"ן
יזמה +5	חושים תפיסה +6; ראיית חושך
מהירות 6, טיפוס 3	
נק"פ 44; מדמם 22	
דרג"ש 15; קשיחות 14, רצון 11, תגובה 15	
⊕ נשיכה (רגילה; לפי רצון)	
+5 נגד דרג"ש; 10ק1+3 נזק (10ק1+6 נגד בן-אנוש מדמם).	
⊕ זינוק מרטש (תגובה מיידית, לאחר שפגע בהסתערות; התקלות)	
עכברוש הדם מתקיף עם טפריו שתי מטרות סמוכות אליו; +5 נגד דרג"ש; 10ק1+6 נזק.	
⊕ צמא דם (תגובה מיידית, כשאויב סמוך הופך למדמם; התקלות)	
עכברוש הדם מבצע התקפת נשיכה נגד האויב.	
תאונת דם אנוש	
עכברוש דם חייב לתקוף בני-אנוש מדממים הסמוכים אליו.	
נטייה חסר נטייה	שפות -
מיומנויות התגוננות +10	
כוח 16 (+4)	זרז 18 (+5) חכמ 10 (+1)
חוסן 14 (+3)	תבנ 3 (-3) כרז 5 (-2)

באתגר מיומנות זה החבורה רודפת אחרי המתנקש בפרננדז, חושפת את עקבותיו ואת מקום מסתורו של הוגו.

הצלחות: 6

כישלונות: 3

מיומנויות עקרויות: אתלטיקה, אקרובטיקה, חוכמת רחוב, טבע.

אקרובאטיקה (ד"ק 15, עד 1 הצלחה לסיבוב): הדמות קופצת על גגות העיר, מדלגת מעל דוכנים בשוק ומנצלת קיצורי דרך כדי לנסות לתפוס את המתנקש. כשלוך בגלגול משמעו שעקמת את הרגל בעת קפיצה או דבר דומה, הדמות מאבדת פרץ ריפוי. אתלטיקה (ד"ק 15, עד 1 הצלחה לסיבוב): הדמות רצה במהירות אחרי המתנקש, מצליחה לסגור מעט מהפער. כשלוך משמעו שהדמות נופלת ומאבדת פרץ ריפוי.

חוכמת רחוב (ד"ק 18, עד 2 הצלחות): הדמות משתמש בקיצור דרך בכדי לסגור את המרחק למתנקש.

טבע (ד"ק 18, עד 2 הצלחות): אתה מזהה את עקבותיו של המתנקש, המובילות אותך לעבר החוף. איום (ד"ק 18, 1 הצלחה, לא ניתן לבצע אם כבר יש הצלחה בשימוש בדיפלומטיה): הדמות מנסה לחשוף מידע מעובר אורח ברחוב. בהצלחה היא מזעזעת אותו עד כדי כך שהוא פולט בגמגום את הכיוון אליו נמלט המתנקש ותיאור קצר "הוא נמוך וגוף מעט, אך רץ במהירות, גלימתו מתנפפת ברוח והוא אוהז בידו פטיש קרב".

כשלוך משמעו שעובר האורח נס בבהלה, צורח שהדמויות ניסו להרוג אותו.

דיפלומטיה (ד"ק 15, 1 הצלחה, לא ניתן לבצע אם כבר יש הצלחה בשימוש באיום): הדמות משוחחת עם עובר אורח ברחוב, בהצלחה המידע דומה למתקבל בשימוש במיומנות איום.

תובנה (ד"ק 18, 1 הצלחה) – אתה מזהה את התבנית של דרך ההמלטות של המתנקש, נראה שהוא לוקח דרך פתלתלה בשולי ברהם אל החוף בקצה המערבי של העיר.

דת (ד"ק 18, 1 הצלחה) – הדמות מנסה להזכר במידע על מאמיני ליפודל בעיר, ועל מנהגיהם. היא נזכרת בשמועות על סימנים לחילול קדוש התואם למאמיני ליפודל שנמצאו במערב ברהם, בסמוך לחוף.

תפיסה (ד"ק 13) – אתה מעניק תוסף של +2 לגלגול אקרובאטיקה/אתלטיקה/טבע/חוכמת רחוב לאחד השחקנים האחרים לפי בחירתך.

מומלץ להעניק תוסף +2 או מחסר -2 לגלגול המיומנות אם השחקן משקיע במיוחד בתיאור או לא משקיע כלל.

אם החבורה לא צוברת 6 הצלחות תוך 3 סיבובים המתנקש מגיע למסתורו והחבורה נכשלת באתגר המיומנות מיידית.

הערה: מומלץ לתאר את אתגר המיומנות בפסים רחבים כמרדף דינאמי וקוצף, מבלי להתעמק בפרטי הניווט בעיר או להשתמש במפה.

בתום ההיתקלות

בבדיקת תפיסה מוצלחת (ד"ק 12) הדמויות יזהו לחישות אפלות מהמעבר הגדול – לחישות אלו נשמעות כמו תפילה. על גופו של טוריון הדמויות ימצאו זהב, כמו-גם שיקוי ריפוי.

המשך: הלחישות הנשמעות מהמעבר מובילות את הדמויות למזבח הטומאה.

מזבח הטומאה (דרגה 5)

אווירה אפלה בעת הקרב, בעת שאחד מאזרחי העיר אזוק לקיר ונראה שהוא מורעל. הוגו מלווה במספר עוזרים מטורפים.

תיאור שדה הקרב

מול החבורה ניצבים:

- ♦ הוגו
 - ♦ שני מאמיני ליפודל
 - ♦ בן-אנוש קשת
 - ♦ נחיל עכברושים מטונפים
- התאמת ההיתקלות למספר שונה של דמויות: אם בחבורה 6 דמויות, הוסף עוד מאמין. אם בחבורה 4 דמויות, החסר מאמין.

מזבח הטומאה מורכב משני חללים, כל אחד מהם בגודל של 4 על 4 משבצות, שבין החללים מחבר מסדרון קצר ברוחב של שתי משבצות ואורך של משבצת.

בחלל הראשון, בסמוך לכניסה למזבח הטומאה, ניצב מאמין ליפודל ולידו נחיל העכברושים. הוגו, שאר המאמינים והקשת נמצאים בחלל השני, בסמוך למזבח הטומאה עצמו. לידם, אזוק לקיר, נמצא ריקי.

הוגו	רכו עלית (מנהיג) רמה 4
דמוי אנוש טבע בינוני, בן-אנוש	350 נק"ן
יוזמה +6	חושים: תפיסה +2; חוש רעד 5
מהירות 6	
נק"פ 96; מדמם 48	
דרג"ש 20; קשיחות 17, רצון 18, תגובה 16	
גלגולי הצלה +2 נקודות פעולה 1	
⊕ פטיש קרב (רגילה; לפי רצון)	
+10 נגד דרג"ש; 2ק6+3 נזק.	
⊕ מכת הצדק (רגילה; לפי רצון)	
+10 נגד דרג"ש; 2ק6+3 נזק ובעל ברית מקבל תוסף +3 לגלגולי התקפה כנגד המטרה עד לסוף התור הבא של הוגו.	
⊕ רעם נוקם (רגילה; התקלות) ♦ רעם	
+10 נגד דרג"ש; 2ק6+3 נזק רעם והמטרה הלומה עד סוף התור הבא של הוגו.	
⊕ להבת הנקמה (רגילה; יומי) ♦ אש	
+10 נגד דרג"ש; 4ק6+3 נזק וגם נזק מתמשך 5 אש (הצלה לסיים). החטאה: מחצית נזק. מיוחד: אם המטרה תוקפת בתורה היא לא יכולה לבצע הצלה כנגד הנזק המתמשך.	
מילה מרפאת (משנית; 2/התקלות) ♦ ריפוי	
הוגו או אחד מבעלי-בריתו יכול לנצל פרץ ריפוי ולקבל עוד 6ק1 נק"פ.	
נטייה רשע	שפות אימסקאר
מיומנויות דת +8, תרמית +9	
כוח 16 (+5) זרז 14 (+4) חכמ 10 (+2)	
כושר 16 (+5) תבנ 12 (+3) כרז 14 (+4)	
ציוד: פטיש קרב, שריון קשקשים	

טוריון, גמד	חייל דרגה 5
דמוי-אדם טבעי בינוני	200 נק"ן
יוזמה +3	חושים תפיסה +5; אור מועט
מהירות 5	
נק"פ 66; מדמם 33	
דרג"ש 21; קשיחות 19, רצון 18, תגובה 16	
זריקות הצלה +5 נגד רעל	
⊕ גרזן קרב (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
+12 נגד דרג"ש; 1ק10+4 נזק והמטרה מסומנת עד סוף תורו הבא של טוריון.	
⊕ ביקוע אימים (רגילה; התקלות) ♦ נשק	
טוריון מבצע עד שלוש התקפות גרזן. כל אחת נגד מטרה אחרת.	
צעד בטוח (תנועה; לפי-רצון)	
דרוש מגן; טוריון וכן ברית סמוך פוסעים שתי משבצות. הם חייבים לסיים את הפסיעה כשהם סמוכים זה לזה.	
מחסה פתאומי (הפרעה מיידית, כאשר בן ברית סמוך מותקף בידי יריב מסומן; לפי-רצון)	
דרוש מגן; בן הברית זוכה במחסה נגד ההתקפה. אם ההתקפה פגעה בכל-זאת, היא גורמת חצי נזק בלבד למטרה, אך גם חצי נזק לטוריון.	
יציב במקומו	
טוריון רשאי להפחית משבצת אחת מכל דחיפה, גרירה או החלקה שמופעלת עליו. כאשר טוריון מושפע מהתקפה שהופכת אותו לשרוע, הוא מבצע זריקת הצלה על מנת להימנע מכך.	
נטייה רשע	שפות אימסקאר, ננסית
מיומנויות היסטוריה +8, תבונה +10	
כוח 17 (+5) זרז 9 (+1) חכמ 16 (+5)	
חוסן 18 (+6) תבנ 12 (+3) כרז 10 (+2)	
ציוד: גרזן קרב, מגן כבד, שריון קשקשים	

גובלין נוגש עכברושים	רכו (מנהיג) דרגה 3
דמוי-אדם טבעי קטן	150 נק"ן
יוזמה +4	חושים תפיסה +1; ראייה אור מועט
מהירות 6; ראה טקטיקה גובלינית	
נק"פ 44; מדמם 22	
דרג"ש 17; קשיחות 15, רצון 16, תגובה 17	
⊕ מטה-הצלפה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
הישג 2; +8 נגד דרג"ש; 1ק6+3 נזק וכן ברית אחד בטווח 5 זוכה בתוסף +2 להתקפות נגד המטרה, תחילת תורו הבא של הנוגש. אם המטרה מעניקה לנוגש יתרון קרב, היא גם נעשית שרועה.	
⊕ הצלפה כואבת (רגילה; רענון 6,5,4) ♦ נשק	
הישג 2; +7 נגד תגובה; 2ק6+3 נזק והמטרה נעשית הלומה עד תחילת תורו הבא של הנוגש.	
הכוננת הסוררים (תנועה; לפי-רצון)	
דרוש מטה-הצלפה; חיה טבעית אחת הסמוכה לנוגש סופגת 5 נזק, ומחליקה 3 משבצות.	
טקטיקה גובלינית (תגובה מיידית, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הגובלין; לפי-רצון)	
הגובלין פוסע משבצת אחת.	
נטייה רשע	שפות אימסקאר, גובלינית
מיומנויות איום +7, התגנבות +9, פשיעה +9	
כוח 10 (+1) זרז 16 (+4) חכמ 10 (+1)	
חוסן 13 (+2) תבנ 12 (+2) כרז 15 (+2)	
ציוד: מטה-הצלפה (אלה)	

טקטיקה

טוריון מסתער קדימה, מתקרב למספר רב ככל האפשר של דמויות ומכה בהם עם ביקוע אימים. נוגש העכברושים שומר על מרחק מהדמויות, שולח את העכברושים לאגף את הדמויות, בעוד הוא תוקף עם ההישג העדיף שלו. עכברושי הדם מתמקדים בבני-אנוש מדממים. אם נוגש העכברושים נהרג, ואין בן-אנוש מדמם בקרב, הם ימלטו לעבר היס.

טקטיקה

נחיל העכברושים פוסע אל תוך החבורה, מנסה לפגוע בכמה שיותר מהדמויות עם התקפת הנחיל שלו. שני המאמינים חוסמים את דרכם של הדמויות להיכנס לחלל, מתמקדים במטרה הסמוכה אליהם. הוגו משתמש בכוחות החזקים שלו עם תחילת הקרב, כנגד הדמות עם השריון הקל ביותר שנמצאת בחזית החבורה. הוא משתמש במכת הצדק להכווין את תקיפות מאמיני ליפודל כנגד אותה מטרה. אם הוא הופך למדמם הוא משתמש במילה מרפאת על עצמו. כאשר אחד המאמינים הופך למדמם, הוא ישתמש גם במילה מרפאת עליו.

(אם השחקנים הם בעלי נסיון מועט במו"ד 4 או בטקטיקה בעת קרב, כדאי לוותר על יכולת הריפוי של הוגו).

הצלף ממקד את התקפות הטווח שלו באותה מטרה שהוגו תוקף, אם אחד מהדמויות נמצא בחלל מזבח הטומאה, הצלף מאט אותו עם צליפה ברגל.

בתום ההיתקלות

הדמויות משחררות את ריקי שאזוק לקיר, המודה להם על גבורתם ומסביר להם שהוגו הוא זה שהרעיל את תושבי העיר. הוא מציע להם את עזרתו בפיתוח נוגדן שיאפשר למורעלים להתרפאות. בנוסף, הדמויות יכולות להשמיד את מזבח הטומאה ולהביא את הוגו למשפט אם הם לא הרגו אותו. המשד: סצנה היא הסצנה הרשמית האחרונה בהרפתקה – השחקנים הצליחו במשימה!

סיום ההרפתקה

ההרפתקנים תפסו את הוגו שהיה אחראי להרעלות ומשתמשים בנוגדן בכדי לרפא את תושבי העיר המורעלים. דבר זה הופך אותן לגיבורי העיר, זהב ותהילה היא מנת חלקם לזמן הקרוב. ריקי מודה להם באופן אישי, מוכן לעמוד לשירותם בעתיד. אפילו הטריאומפיראט שם לב לגבורת הדמויות, בעת שהקומיסר של ברהם מזמין אותם לסעודה לציון הניצחון שלהם על כוהנו של ליפודל.

מאמין ליפודל		בריון דרגה 5	
דמו-אדם טבע בינוני, בן-אנוש		200 נק"ן	
יזמה +4	חושים תפיסה +6		
מהירות 6	נק"פ 75; מדמם 37, ראה התפרצות זעם		
דרג"ש 17; קשיחות 17, רצון 17, תגובה 14	טופר (רגילה; לפי רצון)		
+8 נגד דרג"ש; 2ק6+6 נזק.	התקפה כפולה (רגילה; רענון 4,5,6)		
	המאמין מבצע שתי התקפות טופר.		
	התפרצות זעם (חופשית, כשמדמם לראשונה; התקלות)		
+9 נגד דרג"ש; 2ק10+6 נזק.	מלמול וצעד (משינית; לפי רצון)		
	המאמין פוסע משבצת אחת.		
	נטייה תוהו רשע		
כוח 20 (+7)	זרז 15 (+4)	חכמ 8 (+1)	שפות אימסקאר
חוסן 15 (+4)	תבנ 9 (+1)	כרז 13 (+3)	
ציוד סמל קדוש של ליפודל, שריון עור.			

בן-אנוש צלף		ארטילריה דרגה 3	
דמו-אדם טבע בינוני, בן-אנוש		150 נק"ן	
יזמה +8	חושים תפיסה +11; ראייה באור מועט		
מהירות 7	נק"פ 41; מדמם 20		
דרג"ש 16; קשיחות 17, רצון 17, תגובה 19	חרב ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק		
+8 נגד דרג"ש; 1ק8+1 נזק (9+8ק1 בפגיעה חמורה).	קשת ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק		
	טווח 20/40; +10 נגד דרג"ש; 1ק10+5 נזק.		
	צליפה ברגל (רגילה; רענון 4,5,6) ♦ נשק		
	נגד מטרה שמעניקה יתרון קרבי; טווח 20; +10 נגד דרג"ש; 1ק10+5 נזק והמטרה נעשית מואטת (הצלה לסיים).		
	נטייה כלשהי		
	מיומנויות התגנבות +10		
כוח 13 (+3)	זרז 20 (+7)	חכמ 16 (+5)	שפות אימסקאר
חוסן 17 (+5)	תבנ 11 (+2)	כרז 12 (+3)	
ציוד חרב ארוכה, קשת ארוכה, 30 חיצים			

נחיל עכברושים מטופנים		מחגוש דרגה 3	
חיה טבע בינוני (נחיל)		150 נק"ן	
יזמה +7	חושים תפיסה +5; ראייה באור מועט		
מהירות 5, טיפוס 2	נק"פ 45; מדמם 22		
דרג"ש 16; קשיחות 13, רצון 12, תגובה 15	עמידות מחצית נזק מהתקפות קפא"פ וטווח; רגישות 5		
	להתקפות אזור וקרוב.		
	פרץ נשיכות (רגילה; לפי רצון)		
+7 נגד דרג"ש; 1ק4+6 נזק ונזק מתמשך 5 (הצלה לסיים)	נטייה תוהו רשע		
	שפות אימסקאר		
כוח 12 (+2)	זרז 18 (+5)	חכמ 8 (+0)	שפות אימסקאר
חוסן 13 (+2)	תבנ 2 (-3)	כרז 10 (+1)	

מסמך זה מכיל תיאור ושמות של מיקומים, אלים, דמויות, חפצים, ארצות ומידע נוסף של עולם המערכה "איי הסערה". זכויות היוצרים על תוכן זה שייכות לפונדק הוצאה לאור ואין להפיץ, להעתיק או לבצע שימוש אחר במידע זה ללא אישור מהפונדק הוצאה לאור. אין להפיץ, להעתיק או להשתמש במסמך זה מחוץ למסגרת צוות הסערה, ללא קבלת אישור בכתב הן מהפונדק הוצאה לאור והן מכותב המסמך.