

# קריאת השחר

נכתב ע"י פיטפינד, נערך ע"י פיטפינד

## על ההרפתקאה:

זוהי הרפתקאת מו"ד מהדורה שלישית לחבורת דמויות בדרגה 3. בכדי לשחק בהרפתקאה זו כפי שנרשמה נדרשים הספרים: המדריך לשחקן, המדריך לשה"מ ואסופת המפלצות של מו"ד מהדורה שלישית. תיהנו.

## הקדמה:

לפני כמעט 10 שנים מהתקופה בה נפתחת ההרפתקה השליט המכשף הידוע לשמצה "פטריפאר" על כפר דירהאם הסמוך למגדל האבן שלו את נחת זרועו. בעזרת משרתיו השטניים ושותפו האלים 'בורוג' לא העיזו תושבי הכפר לצאת כנגדו. אך סכסוכי עבודה גרמו לעוג הזועם, בורוג, לקום על שותפו, העוג הנזעם חיסל את המכשף בהטיחו סלע כבד כנגד מעבדתו של פטריפאר בקומת המגדל השלישית. פטריפאר חוסל ומעבדתו נהרסה וכמה מן היצורים המכושפים שהחזיק המכשף במקום השתחררו אל הפרא. אחד מן היצורים הללו, יצור דמוי תרנגול הקרוי קוקאטריס (cockatrice), נדד באקראיות לתוך שטחי הכפר דירהאם. החוואי הוותיק דאלאקן ראה את הקוקאטריס וטעה בחושבו כי היצור היה פשוט תרנגול גדול מידות ומכוער ולכן תפס אותו האיכר העמיד בגרונו וסחב אותו לחוותו בחושבו כי על אף עיוותו של התרנגול וודאי יוכל לשחוט אותו בהקדם ולמוכרו לאטליז הכפר. מעט ידע האיכר כי היה אותו תרנגול מכוער מסוגל בנשיכתו בלבד להפוך את קורבנותיו לאבן. בניסיון לשוחטו גזר על עצמו דאלאקן את קללת האבן של הקוקאטריס ובמשך השנה הקרובה גם על שאר משפחתו שנפלו לידי היצור אחד אחר השני, ואיש מעולם לא ניחש כי האשם בכשף זה הוא תרנגול תמים מראה בלול החווה. נשמתו המיוסרת של פטריפאר התענתה במימדי הגיהנום שנים מספר בשל עסקאותיו עם השטנים, אך לבסוף נשלח חזרה לרדוף את מגדלו בכדי להשיג את ספר לחשיו למען אדוניו האפלים בגיהנום, כיוון ששני השדונים משרתיו הקודמים שנותרו בעולם החיים סירבו לשרת עוד את מימדי האופל בהשתחררותם לחופשי לאחר מות אדונם ומזמנם "פטריפאר". אך העוג "בורוג" חטף את ספר הכשפים של המכשף והתמקם מחוץ למגדל ובכך מחוץ להישג ידיו. מאז רודף פטריפאר את מגדל האבן וממתין ליום בו יעשה בורוג צעד מוטעה או יופיע אדם שיסייע בעדו.

9 שנים עוברות מאז התאבנותו של דאלאקן ומשפחות רבות שהתיישבו אחריו בחווה מצאו גם הן את סופן בידי הקוקאטריס. שמועות על קללה שהוטלה על הבית החלו עוברות ברחבי הכפר, ואצבע מאשימה מופנית כלפי המכשף המת. אדונה האחרון של החווה, אדון מלקום, מגלה את כלבו הנאמן מאובן לגמרי בחצר החווה ומתחיל לחשוש לגורלו ולגורל משפחתו, הוא ייתן הכול בכדי להבטיח את שלומם ולהסיר את "הקללה"...

## תקציר ההרפתקה:

הגיבורים מבקשים מקום לינה ללילה בפתח ביתו של מלקום בחוות דאלאקן בשל סערה נוראית המשתוללת בחוץ ומקבלים מידע אודות "הקללה" הרובצת על המקום ומחליטים לסייע. חקירתם נושאת אותם אל הכפר דירהאם בו הגיבורים משוחחים עם מספר אנשי מפתח שיסייעו בידם לפתור את התעלומה, אנשים כמו מריד- משרתו לשעבר של אדון

החווה הראשון, ארניל דאלאקן, ובעל הפונדק ומבשלת השיכר המקומית, מארב, שמכוון אותם למגדלו של פטריפאר. לאחר התקלות לילית בזאבים בחוות דאלאקן שאחד מהם נופל באופן מסתורי תחת "הקללה" ולאור מספר בזיזות בחוות המקומיות נחלצים הגיבורים לעזרה ועולים על עקבות העוג האלים "בורוג" ומגיעים למגדלו של פטריפאר שם הם מתבקשים ע"י בורוג לחסל את רוחו של פטריפאר הנמצאת במגדל. הם נתקלים במגדל בשני משרתיו השטניים של המכשף המת ופותרים את העולם משיקוציהם ואז נפגשים ברוחו המשוטט של המכשף פאטריפאר עצמו המנסה גם היא לשכנעם לסייע בעדה, שני הצדדים ינסו לחסלם עם תום העסקה. בנוסף הם מגלים מספר פרטים על ההיסטוריה של המכשף פטריפאר ורמזים למקור "הקללה". לבסוף אמורים הגיבורים לעלות על הקוקאטריס ולחסלו ובכך לשים קץ "לקללה".

### משיכת השחקנים:

השחקנים יתפתו לסייע למלקום בהסרת "הקללה" מתוך הרצון לחשיפת המסתורין הטמון בתעלומה, האתגר שבחשיפת "הקללה", מתוך רצונם ההרואי וטוב ליבם או בשל הסכום הנכבד שמציע מלקולם בתמורה לשכירת שירותיהם. לתושבי הכפר יעזרו הגיבורים כנגד בורוג בשל צדיקותם ורצונם לעזור או בשל הפרס הכספי שמציע השופט המקומי הדואג לתושבי כפרו.

### הכפר דירהאם:

הכפר של דירהאם ממוקם באזור שכוח ומרוחק מאזורי תרבות מרכזיים, בין גבעות דשא נרחבות וחורשות רחבות ידיים.

הכפר הינו כפר איכרים המורכב ברובו מחוות בעלות משק (חיות למאכל או ביצים, צמר, חלב) ומחוות גידולים (חיטה, שעורה, תירס) הממלאות את פני השטח סביב לכפר בשדות רבים.

לא כל כך הרחק מן הכפר בין כמה גבעות מסולעות וכמה עצים עומד מגדל האבן של המכשף המת פטריפאר.

אחת לשנה נערכות בכפר חגיגות לקראת פסטיבל סוף החורף, אך גודלן והיקפן קטן מאז החל בורוג לסחוט ולבזוז את האיכרים המקומיים.

**דירהאם:** חוות; נטייה- צדיק ניטרלי; הגבלת 400 פ"ז; ממון 4,500 פ"ז; אוכלוסיה 320; מעורבת מעט (בני אדם 312, זוטונים 3, גמדים 2, נומים -, חצי עלפים 2, עוג 1) בורוג מבקר בכפר מדי פעם לסחוט ולבזוז את תושביו).

אנשי רשות: מועצת בעלי הרכוש.

אנשי מפתח: מארב גמד מומחה 2 (פונדקאי ובעל מבשלת שיכר), מריד בן אדם פשוט עם 3 (משרת לשעבר), מלקום בן אדם פשוט עם 2 (בעל חווה), רייטון בן אדם פשוט 2 לוחם 1 (חייל בפרישה), מאלף חצי עלף מומחה 3 (שופט).

### מפתח אל דירהאם:

בכל חווה מלבד המבנים המוזכרים כאן חייה משפחה בת 1 ק4+3 בני משפחה.

### 1. חוות דאלאקן

החווה המפוארת הזו נבנתה ע"י ארניל דאלאקן לפני כעשרים שנה. החווה החליפה בעלים פעמים רבות במהלך השנים האחרונות עקב נשיכותיו המאבנות של הקוקאטריס. כעת

חיים בבית; אדון מלקום, אשתו הלן, שני ילדיו ג'ו ואניטה ושני המשרתים לוקאס ואביגייל. מלקום נכלל במועצת בעלי הרכוש. מלקום בן אדם פשוט עם 2, הלן בת אדם פשוט עם 2, ג'ו בן אדם פשוט עם 1, אניטה בת אדם פשוט עם 1, לוקאס בן אדם פשוט עם 1, אביגייל חצי עלפית פשוט עם 1.

## 2. היכל הכפר

היכל הכפר הוא מבנה רחב, גדול וריבועי, גג הבניין שטוח. ההיכל סגור בלילות ונישמר בידי איש מיליציה בודד וביום פתוח לקהל הכפר. בהיכל הכפר ארבעה חדרים: אולם ההתקהלות, חדר התכנסות מועצת בעלי הרכוש, משרד השופט וחדר האספקה. בהיכל נמצאים כדרך קבע השופט חצי העלף מאלף ואיש מיליציה בודד (כשומר). היכל הכפר מכיל את אספקת הכפר ואת פסלי האבן מחוות דאלאקן (האנשים המאובנים). מאלף חצי עלף מומחה 3, איש מיליציה בן אדם לוחם 1 לובש שריון עור ואוחז חנית קצרה.

## 3. הפונדק המקומי - 'דיר השיכורים' ומבשלת השיכר

הפונדק המקומי דומה במבנהו לחווה גדולה ללא משק אחורי אך הוא מכיל חלונות זכוכית, שלט כניסה עליו מאוירת כוס שיכר ודלת צירים הנפתחת פנימה והחוצה. המקום מציעה אוכל, שתייה ולינה ברמה ממוצעת. את הפונדק מנהל גמד בשם מארב, מריד המשרת לשעבר של משפחת דאלאקן גר בקומה העליונה. מארב מנהל גם הוא את מבשלת השיכר המקומית ובכך מספק לעצמו את החביות הגדושות בנוזל המשכר, את היתר הוא מוכר בהנחה בחגיגות תום החורף בכפר המתרחשות כל שנה. מארב גמד מומחה 2, מריד בן אדם פשוט עם 3.

## 4. הנפחיה המקומית - סדן ופרסה

הנפחיה מוכרת כל נשק מתכתי שאינו נדיר ומוכרת כל שריון מתכת קל עד בינוני. הנפח המקומי נקרא הארלו והוא אומן במקצועו ומנסה להיות חביב וידידותי למרות מזגו החם. הארלו עוסק במקצוע אשר מארב הגמד רואה בו כבוד רב, לעיתים ובזמנו החופשי מסייע הגמד לידידו הנפח בכדי לבנות נשקים ושריונות ברמה של עבודת אמן. הארלו בן אדם מומחה 3.

## תחילת ההרפתקאה - בפתח חוות דאלאקן

הגיבורים מגיעים לחוות דאלאקן בכדי לבקש מחסה ומקום לינה ללילה. את הדלת פותח לפנייהם המשרת לוקאס שמנסה להזהירם מפני "הקללה" הרובצת על החווה אך הוא נקטע באמצע דבריו ע"י אדון מלקום שמזמין אותם להיכנס לתוך בית החווה שם הם פוגשים אף את אשתו הלן.

מלקום מסרב בתוקף שהגיבורים יישארו ללון בביתו ומסביר להם אודות "הקללה". מלקום מכיר את השמועות אודות הקללה ויודע מה היה גורלם של אדוני החווה הקודמים אך אינו יודע הרבה מעבר לכך. הוא מספר להם אודות כלבו שנימצא מאובן בחצר האחורית - חצר המשק. הוא מוסיף כי הוא עצמו לא מאמין בקללה אך המאורע האחרון עם כלבו גרם לו להרהר בכך. מלקום מספר לגיבורים כי פסלי האבן שנותרו מבני החווה הקודמים מוחזקים בהיכל הכפר. הוא מוסיף כי משרתו הקודם של מייסד החווה דאלאקן עוד מתגורר בפונדק המקומי. הוא מבקש מהגיבורים לחזור למחרת בערב כשיהיה בידו מספיק זהב לשכור את שירותם (הוא מתעקש על כך שלא יישארו ללון בחוותו ושיחזרו למחרת בערב).

מלקום מפנה את הגיבורים לפונדק המקומי-דיר השיכורים שם יוכלו ללון בלילה ולקבל מידע מקומי מהפונדקאי מארב. לפרטים על חוות דאלאקן ראה *מפתח לדירהאם 1*.

### **דירהאם בלילה**

בלילות, דירהאם אינה מתפקדת. על כן היכל הכפר אינו פתוח לציבור (היכל הכפר מפורט במפתח לדירהאם 2. מרבית האנשים ישנים בביתם והשאר מבלים את הלילה בפונדק. מדי פעם יוצאים האיכרים מבתיהם בכדי לנקות את פתח ביתם או לבדוק את הרחובות השקטים. תשאול של אחד האיכרים יפנה את הגיבורים אל הפונדק המקומי-דיר השיכורים.

### **בדרך למרכז הכפר**

בדרך למרכז הכפר יותקפו הגיבורים ע"י זוג כלבים שחורים ורצחניים, הקרב יופסק לפני שיפגעו הכלבים ע"י בעליהם הפנסיונר הזקן רייטון. רייטון היה בעבר חייל במשמר של הברונות הקרובה. הוא יתנצל בשם כלביו ויודיע לדמויות ששני הכלבים מתנהגים בתוקפנות ונתונים בעצבנות רבה כל פעם שהוא מתקרב לחוות דאלאקן, כבר כמעט 10 שנים שהמצב כך. על אף תמימותו וחוסר הסכנה שהוא מציב בפני הגיבורים רייטון הוא אדם קשה, כעוס וקר מאוד כלפי הדמויות.

### **פונדק דיר השיכורים**

פונדק דיר השיכורים הוא מקום חמים ומלא שימחה, פרטים מורחבים במפתח לדירהאם 3. מארב הפונדקאי ישמח לשתף את החבורה במידע שיש לו על חוות דאלאקן (מארב מאמין שהקללה קיימת ומוכן לספר לחבורה את כל הידוע לו בנושא- שזה לא הרבה, רק שמועות אודות סופם של הבעלים האחרונים של החווה), הוא גם יפנה אותם למריד המשרת לשעבר של אדון דאלאקן שמתגורר עתה בקומה העליונה תודות לרחמנותו ואדיבותו של מארב. אם יבקשו הגיבורים לשכור חדר/ים הם יקבלו אותם מיד ויופנו לקומת הפונדק העליונה.

### **חדרו של מריד**

חדרו של מריד הוא חדר צנוע המעיד על כך שגר בו אדם דל אמצעים וזקן. מריד יעדיף לספר לגיבורים מידע אודות תקופת שירותו בחוות דאלאקן למחרת בבוקר בתירוץ כי הגב שלו כואב מאוד לאחר שנאלץ להרוויח את לחמו בעבודה כל אותו יום.

### **דירהאם ביום**

ביום דירהאם פועלת במלואה והיכל הכפר פתוח לקהילת הכפר וזרים כאחד. האיכרים כולם ממהרים עם זריחה וקריאת התרנגולים להתחיל בהכנות מהירות לקראת החגיגות השנתיות בכפר לכבוד סוף החורף. יש לרמוז עם בוקר כי אחד מקריאות התרנגולים נשמעת מעט מעוותת(קריאת הקוקאטריס). דירהאם ביום הוא כפר שקט ושלו, אך ביום הגעת הדמויות הוא מלא וסוער – הכול בשל החגיגות אחר הצהריים.

### **חקירת הגיבורים-כללי**

החקירה תתקדם ותחשוף לגיבורים את עברם של בעלי חוות דאלאקן הקודמים, השמועות אודות פטריפאר-רוחו ומעורבותו "בקללה", ומעשיו הנפשעים של בורוג ומקום הימצאו.

#### **מריד**

מריד יספר לגיבורים את הפרטים הבאים:

- כל בני הבית בתקופת עבודתו בחוות דאלאקן הפכו לאבן מלבדו ומלבד משרת נוסף שנמלט מהכפר וככל הנראה גם מן המחוז.
- מריד שמע כי האדון האחרון של החווה שכר מספר שכירים שיסרקו את תוך ביתו וסביבת הגבעות המקיפות את החווה בעקבות מקור "הקללה" אך דבר לא נימצא והחיפושים הסתיימו כשאחד מהשכירים הפך לפסל אבן.
- מריד מאמין בכל ליבו כי קללה נוראית הוטלה על הבית אך אינו יכול להצביע על מקור הקללה (הוא כמובן טועה), הוא חושד כמובן שפטריפאר (כאן הוא מכניס פרטים בסיסיים על עברה של העיירה והתקופה בה היה פטריפאר בין החיים) מעורב בעניין אך מודיע כי למכשף ולאדונו הקודם לא היה שום קשר, גם לא של איבה ולכן הטלת קללה על הבית ע"י המכשף הידוע לשמצה נראית לו כדבר תמוהה.
- מריד מזכיר כי רוב המקרים של התאבנות בחווה מאז ומעולם קרו במשק החווה מלבד שני מקרים שזכור לו אישית רק אחד מהם ובכך הוא מפריח כל רעיון שמקור הקללה הוא בחצר המשק: "אני זוכר שבאותו יום השמיים קדרו והתרנגולות היו מפוחדות ורצו באימה פנימה (גם הקוקאטריס אך מריד לא ידע זאת) לתוך הבית ולאחר המהומה נמצאה בתו הקטנה של אדון דאלאקן מאובנת לגמרי בחדר האירוח שאני חוזר שנית היה בתוך הבית".

#### **השופט**

- השופט מאלף נמצא רוב היום בהיכל הכפר משם הוא מטפל בבעיות הכפר
- השופט מאמין כי "הקללה" כלל לא קיימת ושההתאבנויות הם נקמתו של מישהו כלשהו בחווה, הוא רק לא יכול להצביע מי.
- השופט יפנה את הדמויות לחדר בו נמצאים הפסלים של קורבנות "הקללה", תיאורם הוא כך; 8 נשים 9 גברים 2 כלבים ותרנגול זכר גדול אחד (שבתקופת דאלאקן ניסה לגרש את הקוקאטריס משליטתו בלול התרנגולות וככל הנראה נכשל). רוב הפסלים בעלי מבט מלא אימה והם מיישרים מבטם בכדי להביט במשהו העומד מולם שמגיע לגברים למותניהם ולכלבים לראשם. השאר ככל הנראה הותקפו ע"י הקללה בהפתעה מאחור.

#### **תושבי הכפר**

- ניתן לתחקר כללית את תושבי הכפר לשמועות בעזרת זריקת איסוף מידע 51 מטבעות זהב (ככה משום מה אנשים פותחים יותר את הלב).
- בתוצאה:
- 10-** האנשים בכפר מאמינים שהקללה הושמה על החווה כעונש על מעשי דאלאקן בעבר אך איש לא יכול לחשוב על משהו רע שעשה דאלאקן בחייו אי פעם, או מישהו שאיתו הסתכסך ושיכול לבצע דבר שכזה (הכוונה כאן היא לפטריפאר).
- 15-** תושבי הכפר המזדמנים יספרו לקבוצה במידת מה של חשש כיצד סוחט העוג בורוג אותם ואת שאר האיכרים ואת מקום הימצאו.
- 20-** שמועות חולפות בעיר שמגדל האבן שנמצא לא רחוק מן הכפר עדיין לא נבזז אף לא על ידי בורוג עדיין שמסיבה מחשידה מסרב להיכנס עליו, תושבי הכפר חושדים שכוח אפל עוד רודף את המקום (ניחוש מוצלח של התושבים, רוחו של פטריפאר אכן רודפת את המגדל).

25- אחד מנערי החוות אמר שבילדותו הוא זוכר מקרה אחד ממקרי ההתאבנות. באחד הבקרים הוא שמע צרחה של אישה כלשהי קוראת לעזרה יחד עם צווחות האימה של התרנגולות והוא מוסיף- "בחיי שכמה מאותם צווחות, לא, בעצם צווחה אחת נשמעה מעוותת(הקוקאטריס)".

### תנו קצת מחשבה:

הדמויות יכולות לשבת בפונדק ולחשוב קצת על הנושא:  
דרושה זריקת חוכמה(אחת לכל שחקן):

15- ישנם יצורים כמו המדוזה והבסיליסק שיכולים להפוך אנשים לאבן אך הם גדולים מדי בכדי להתחבאות בבית שכבר נערך בו סריקה(הגיבורים ידעו זאת אם דיברו כבר עם מריד).

18- אם קיבלו הדמויות רמזים אודות פאטריפאר המכשף הם עלולים לקשור אותו לעניין באיזו תיאוריה שרק יעלו.

23- אולי למשק ולתרנגולות יש קשר לעניין?(לא חובה להחשיב בזריקה כי זה יכול לקלקל במידה והשחקנים יסטו מרצף ההרפתקה וייגשו ישר ללול התרנגולות)

### בערב בחוות דאלאקן:

כשיגיעו הדמויות לחוות דאלאקן הם יזהו בחושך שתי דמויות אפלות מתקרבות חרישית למשק החווה- אלו בעצם שני זאבי אימים(דייר וולבס ע"מ 57 באסופת המפלצות) שבאו לזלול תרנגולות מהמשק.

אם הדמויות ינסו לעצור בעדם ינוע אחד מהם לתקוף את הדמויות ואחד ירוץ לעבר המשק לחטוף תרנגולת שמנה ועסיסית(חכו תראו מה מחכה לו).

כשינצחו הדמויות את הזאב הם ישמעו יללת אימה מכיוון המשק וירוצו לעברו רק בכדי לגלות פסל של זאב עומד בתנוחת קרב במרכז החצר האחורית ואת התרנגולות רצות(ביניהם גם הקוקאטריס מוסתר מעיני השחקנים) באימה לתוך הלול הענק שלהן. אדון מלקום משקיף מהחלון ומביט למטה, רואה את הזאב וכמעט מתעלף באימה- עוד קורבן "לקללה"!

### השריפה:

מיד לאחר ההיתקלות עם הזאבים ישמע פעמון החירום מכיוון הכפר ולהבות מרוחקות יחשפו בפני הגיבורים, בכפר יגלו הדמויות כי הרתה פשיטה נוספת על אחת מחוות הכפר מידי בורוג העוג. השופט המקומי, חצי העלף "מאלף" יציע לגיבורים 1000 פ"ז אם יביאו קיץ לאימה שמטיל בורוג על דירהאם. ויעודדם לצאת לדרך כבר למחרת בבוקר לאחר שיחדשו כוחם בפונדק המקומי אשר בו מציע להם מארב לילה לינה ללא תשלום אם יסכימו לסייע לכפר.

ומה אם הדמויות לא יסכימו לסייע לתושבי דירהאם?

מה זאת אומרת לא יסכימו?! אם הם לא רוצים לסייע לאנשים, ללחום בעוגים או להרוויח כסף אז בשביל מה הם יוצאים להרפתקאות?. מלבד זאת הזכר להם שהם יוכלו לחקור את מגדל האבן ושבורוג נמצא בדרך ממילא.

### מגדל המכשף:

מגדלו של פטריפאר ניצב במרחק מה מן הכפר בין כמה גבהות מסולעות וחרשות מדוללות הנחות בסביבה, כאשר עוד ניתן להבחין ממיקומו בשדות המעובדים של חוות הכפר. המגדל חצי הרוס לאחר התפרעותו של בורג לפני כ-10 שנים, קומת המעבדה (הקומה השלישית) הרוסה למדי ופתוחה לאוויר הפתוח וקיר החומה המעוגלת שסביבה בעבר את המגדל נהרס לגמרי, בתוך חצר מגדל האבן הפנימית הוקם אוהל רחב הנתפר מעורות של חיות מקומיות בו עושה בורג העוג את משכנו. בורג ישב מחוץ לאוהל כאשר יגיעו הדמויות לפתח המגדל.

### **בורג העוג**

פרטים אודות עוגים ניתן למצוא באסופת המפלצות של המהדורה השלישית בע"מ 144. בורג הוא עוג חזק יותר משאר בני מינו והוא גם ברברי. יש לו את היכולת להיכנס לזעם פעם ביום (ראה ברברי בספר לשחקן מהדורה שלישית), יש לו 36 נק"פ והוא תוקף עם בונוס של +1 להתקפה יותר מעוג רגיל, ויש לו בונוס של +2 לזריקת ההצלה: סיבולת יותר מכל עוג רגיל. הוא נע במהירות של 40 רגל. בורג מחזיק עליו 300 מטבעות זהב וחרב ארוכה מכושפת: +1 אותה הוא אסף מגיבור בודד שהוא הרג בעבר, בורג משתמש באלה כבדה מעץ בשעת קרב.

בורג ינסה לשכנע את הדמויות לסייע לו ולגרש את הנוכחות האיומה במגדל (רוחו של פטריפאר – הוא עדיין לא יודע מה היא) ומבטיח לגלות להם את מיקומו של אוצר גדול תמורת עזרתם (הוא משקר ואינו מכיר שום אוצר). אם יסכימו יניח להם בורג להיכנס בשלום למגדל ויחכה לשובם ואם יסרבו הוא יבהיר להם למה הוא נחשב "אלים ביותר".. אם יצליחו הגיבורים להשמיד את הרוע בתוך המגדל ויחזרו אל בורג הוא יחשוף את שקריו ויודיע לדמויות שלא היו צריכים לבטוח בו כיוון שהוא רוצח ובריון וינסה לחסלם!

### **קומה 1 – חדר האירות**

דלת עץ גדולה ועבה שמנעולה נפרץ באגרסיביות מובילה אל תוך חדר זה. חדר האירות הוא חדר מרווח ועגול שקירותיו בנויים מאבן ותקרתו מעץ. נברשת נרות נטלת מן התקרה ואח מרווחת נחה בצידו. ספות עור חמימות הוצבו במרכזו, גרם מדרגות שנבנה בצד הקיר מוביל לאורכו במעגליות אל הקומה העליונה יותר. מלבד זאת החדר ריק.

### **קומה 2 – צמד זדוני**

חדר זה היה בעבר חדר העבודה של פטריפאר אך כעת הוא שרוי בתוהו ובוהו. צמד השדונים האימפיים ששירתו בעבר את המכשף הרסו כעת את החדר ופיזרו את המסמכים של אדונם לכל עבר ושרפו את רובם, הם פירקו שידות, הוציאו מגירות ושרטו את הקירות. הם השתעממו לבסוף והחלו לבצע דברים נפשעים מחוץ למגדל בכפרים בסביבה אך הם תמיד חוזרים לבסוף לחדר זה דרך החלונות המוארכים שלו. הם ינסו להפיל בפח ולחסל את הדמויות ברגע שיבחינו בהם, העוקץ הרעיל בזנבותיהם ויכולת ההיעלמות שלהם יוכיחו את כוחם בקרב. פרטים על שדונים רצחניים אלו ניתן למצוא באסופת המפלצות של המהדורה השלישית בע"מ 48. לצערם של הדמויות המסמכים בחדר נשרפו או נקרעו כולם ולא יוכלו לסייע בעדם והם יאלצו להמשיך לאחר הקרב במעלה המדרגות לקומת המעבדה.

### **קומה 3 – המעבדה, או מה שנותר ממנה**

הקומה הבאה הינה מה שנותר מהמעבדה של המכשף פטריפאר לאחר ריסוקה ע"י הסלע שהטיח בה בורוג. ניכר במעבדה שהיא הייתה בעבר מקום אכסון של יצורים שונים לפי הכלובים השבורים בחדר הנעים בין גדלים שונים, וניתן להבחין בשברי הבקבוקים והמבחנות בהם היה משתמש המכשף לניסויי האלכימיה שלו. סלע גדול שוכב במרכז החדר ומתחתיו שלולית דם יבש ושברי עץ מבצבצים (גופתו של פטריפאר והשולחן שהיה במעבדה) הדמויות לא יוכלו להרים את הסלע (אלא אם כן אחד מהם הוא עוג...). דלת בצד המעבדה מובילה לחדר נוסף: חדרו האישי של פטריפאר..

### **חדרו האישי של פטריפאר – מקור הצללים**

בחדר מיטה מרווחת ומעוצבת היטב ותיבת עץ מחוזקת בפסי מתכת זהב. הרצפה היא משיש בחדר זה והיא מציגה מעגלים בצבעים אדום ושחור. מרגע בו יעמדו כל הדמויות בתוך החדר תיסגר הדלת וצללים יתאספו אל מאחוריהם מתוך כל פינות החדר. רוח הצללים של פטריפאר תופיע ותציג עצמה בקול לוחש וגוססני, היא תסביר לדמויות שהיא תוכל לנוח רק אם היא תשיג שוב לידיה את ספר הלחשים שלה (מה שלא בדיוק מדויק, היא נשלחה לעולם החיים בכדי להשיג את הספר בשביל כוחות האופל בגיהנום אליו נשלח במותו). פטריפאר יסביר לדמויות כי הוא בלתי מנוצח (שקר) וינסה לשכנעם לחסל את בורוג ולהשיב לו את ספר הלחשים שלו, כאשר הוא מבטיח להניח להם לקחת את אוצרותיו שנחמים בתיבה בחדרו. אם ישבו לו הגיבורים את ספר הלחשים ויחסלו את בורוג יחשוף פטריפאר בפניהם את הנסיבות בהם נשלח לעולם החיים ויודיע להם כי בכדי לשרת בפעם האחרונה את אדוניו השטניים הוא יקריב קורבן דמים – אותם! פרטים על רוח צללים (Allip), ניתן למצוא באסופת המפלצות של המהדורה השלישית בע"מ 16. \*הדמויות יכולות לבחור לחסל את פטריפאר ישר כאשר יפגשו בו ובכך לסייע לבורוג (ראה בורוג העוג) או שהם יכולות לבחור לחסל את בורוג ואת פטריפאר ישר כאשר הם פוגשים בהם: הבחירה ביניהם.. גם אם היא לא משנה הרבה...

*בתיבתו של פטריפאר ניתן למצוא את האוצר עליו דיבר (ראה 'הפרס' בסוף ההרפתקאה) וניתן למצוא מספר רשומות אותם שמר בנפרד בתיבתו:*

**הרשומות** - למעשה שלושה רשומות נמצאות בתוך התיבה הקשורות למחקריו של פטריפאר (הרשומות היחידות שנותרו ממעבדתו):

1. האחד מסביר על הלחש הטקסי והמסובך של זימון שדון אימפ הכרוך במספר השבעות ולחשים ובבניית פנטגרם המוקף בנרות, הרישומים נכתבו בדם על מגילות קלף מצהיבות.
2. השני מסביר בפירוט קל אודות אחד מיצורי המעבדה הקודמים של פטריפאר: הקוקאטריס: "נוצותיו של הקוקאטריס הינם הכלי המושלם ליצירת עטי הנוצה הטובים ביותר לכתיבת מגילות הלחשים, הקוקאטריס שהוא למעשה עוף מאוד מעוות בצורתו הדומה בראשו וברוב חלקי גופו לתרנגול רחב מידות, אך זוג כנפי עטלף בוקעים מגבו וזנבו זנב לטאה הקוקאטריס ניזון אך ורק מחיטה וחרקים. הקוקאטריס יתקוף רק כאשר יתגרו בו, אזהרה- אין לטפל בקוקאטריס ללא רסן וללא אמצעי זהירות מפני כוחו העל טבעי- רעה רישום אחר (רמז לדמויות על אשמתו של הקוקאטריס באיבון האנשים בחוות דאלאקן- ראה רשומה 3).
3. השלישי מסביר כיצד לרקוח את השיקוי רב העוצמה המחזיר אנשים ממצב ההתאבנות (לדמויות אין רמה מספקת לרקוח אותו) ומסביר כיצד לבנות מתקן פשוט המאפשר לבקבוק השיקוי להיפתח ולהישפך מתוך חגורת המשתמש ברגע של התאבנות.



בסוף הרשומה נכתב: "אמצעי זהירות" (רמז לשיוך לקוקאטריס- אם הם לא עלו על זה סימן שהשחקנים שלך ממש אבל ממש...).

### שם קוד: תרנגול שחוט

עם הזרתם מהמגדל הדמויות ישמעו מהכפריים על התאבנות נוספת ויוכלו למצוא את אדון מלקום מתייפח בביתו על פסלה של אשתו, הוא יסרב לדבר עימם ומשרתיו יסבירו לדמויות שבעברו הצער כבד מדי. אך הדמויות יוכלו לשמוע אותו ממלמל מדי פעם: "היא רק יצאה לרגע להאכיל את התרנגולות... למה זה מגיע לנו? למה?" (רמז נוסף ואחרון לאשמת הקוקאטריס והימצאותו בין תרנגולי החווה).

כעת אמורים השחקנים לחבר את פיסות המידע למסקנה אחת: יצור מעוות דמוי תרנגול מאבן את תושבי החווה והוא מסתתר בלול התרנגולות. מכאן הדמויות ימהרו ללול בכדי למצוא ולחסל סופית את מקור "הקללה".

אז מי אחראי לקללה? לא המשרת, לא השופט, לא הפונדקאי... זה היה התרנגול!

**מציאת הקוקאטריס:** בתוך הלול ובין התרנגולות נדרשת זריקת איתור או חיפוש ברמת קושי 23 בכדי לאתרו בין התרנגולות- הרשה לכל שחקן לנסות. עם זה נכשל שאל את השחקנים מדוע הם חושבים שהקוקאטריס תקף את תושבי החווה אם הוא אינו אוכל בשר (ראה את רשומותיו של פטריפאר המכשף 2)- התשובה לכך שאמורה לעלות היא כיוון שהוא הרגיש מאוים. לאחר שיבינו זאת השחקנים הם וודאי ינסו לאיים על הקוקאטריס בדרך זו או אחרת: לשרוף את הלול, לתקוף את התרנגולות... אז ורק אז יחשוף היצור המקולל את מקורו, אההה... פרצופו.

**תיאור הקוקאטריס:** לתאר לפני השחקנים בלחש מתגבר (או שלא): "תרנגול זכר ורחב מידות קם בעצלתיים ממקומו בקן התרנגולים, ממראה ראשון הוא נראה כתרנגול נורמאלי- קצת מפוטם וגדול מהרגיל. ואז הוא מותח לפתע את כנפיו- קרומי עור אפרפרים נמתחים בין אצבעות הטלפיים של כנפי העטלף המאיימים שלו, זנב לטאה ירקרק מכוסה במעט נוצות זהובות נחשף מבין רגליו, הוא מנער את גופו הפלומתי עמוס הנוצות החומות- זהבהבות ופוקח את עיניו. שני עיניו השחורות תהומיות בוהות לעברכם במבט מאיים, מקורו נפתח באיום ולמלאו חרדתכם אתם מבחינים בשורות רבות של שיניים קטנות וחדות כסיכות. הנה דוגמא מרושעת ביותר איך התמים שביצורים: התרנגול הקטן שבלול החווה יכול להפוך לסיוט נורא שימלא את לילותיכם בתמונות תרנגולים רצחניים".

ככדי לקבל פרטים על הקוקאטריס וטקטיקות הקרב שלו ראה את אסופת המפלצות של מהדורה שלישית ע"מ 38.

### **מה קורה אם אחת הדמויות מתאבנת באמצע הקרב?:**

אם זוהי הרפתקה שמורצת בנפרד- ללא המשך אז אותה דמות תישאר מאובנת לנצח ככל הנראה ותצטרף לרשימת הקורבנות של הקוקאטריס (אם לא יהיו מקרים כאלה של מוות/התאבנות בהרפתקאות אז מה הטעם בהצבת סכנות?). אם ההרפתקה הזו היא חלק ממערך הרפתקאות מורצות אז השה"מ תמיד יכול לאלתר:

מכשף עובר בסביבה ומציע לדמויות להשיב את חברם לבשר ודם תמורת תשלום(דוגמא בלבד).

### **סצינת סיום:**

אם שחיטתו של התרנגול המקולל הכפר ינשום לרווחה. פסטיבל קץ החורף יתקיים כמתוכנן והדמויות יהיו אורחי כבוד. מלקום האבל על אישתו יתחיל לאסוף כסף על מנת שיוכל לפנות בהקדם לעיר הכי קרובה הממוקמת ימים מספר מדיראיהם שם הוא מקווה למצוא אשף שיוכל להחזיר את אישתו ממצבה העגום.  
אי שם באחת השכבות היותר בוערות של הגיהנום שני שדונים מתכווצים מאימה בצד פנטגרם אפל כשאליהם קרבה רוחו השחורה של מג אפל עוד יותר. הוא כעוס ביותר על שלא הצליח להשיג את ספר הלחשים לו ונידון לעינויי נצח בגיהנום, כעת הוא מתכוון להוציא את כל הזעם שלו על שני משרתים בוגדניים ביותר מתקופתו בחיים.. ויש לו נצח לעשות את זה!

### **הפרס:**

אוצרותיו של פטריפאר הנחים בחדרו האישי אותם יוכלו הדמויות למצוא בתיבת אוצר לאחר שהביסו את רוח הצללים בדמותו: מגילת הלחש 'חץ החומצה של מלף', מגילת הלחש 'עיוורון/חירשות', טבעת הגנה +1 (ראה המדריך לשה"מ- חפצים קסומים), 50 מטבעות פלטינה ופגיון מכושף(+1).  
כשיחסלו את הקוקאטריס יזכו הדמויות למענק של 300 מטבעות זהב מאדון מלקום שיודה להם מקרב ליבו אך יישאר במצב נפשי קשה בשל התאבנות אשתו(אין דבר שהדמויות יכולות לעזור בו כאן).  
בנוסף יזכו הדמויות בכל הכסף שהבטיח להם מאלף לאחר השריפה בכפר(מאחר והם טיפלו בבורג).

### **התאמת ההרפתקה:**

ייתכן והיצורים המוצבים בהרפתקה יהיו חלשים מדי בכדי להתמודד עם יותר מ3 דמויות שחקן בדרגה 3. המנחה מוזמן להוסיף כרצונו זאבים, שדונים, או דרגות ברברי לעוג בכדי להתאים את רמת הקושי של ההיתקלויות לקבוצה לה הוא מריץ.

### **הרפתקה מהנה!**