

קרנבל הגובלינים-2 סימן הדמים

הרפתקה לדרגה 5 – צוות הסערה

מאת: עידן שנפלד. עריכה: דניאל רוזנברג. פיתוח: חגי גומפרט, דרור סולמי.

מגלות שגוטאר נקלע למארב ונשבה על-ידי הגובלין לבן השיער.

הדמויות עוקבות אחרי החוטפים אל מחנה בקרבת המבצר, שם הן מגלות את גוטאר כלא בתוך מרתף. לאחר קרב עם השוברים שלו, גוטאר חושף בפני הדמויות את המזימה הגובלינית – להתנקש בברון. הוא שולח אותן דרך מנהרה סודית שמובילה לחדר הכס של הברון, שם הדמויות מגלות שגרימור הרעיל את הברון ומתכוון לחטוף אותו לשאל, בעוד הוא משתיל דופלנגר במבצר שמתחפש לברון. בקרב זה הדמויות מביסות את גרימור שנמלט בחזרה לשאל, ומצילות את הברון.

אל תוך הסערה

הברון צ'רלס, שליט מבצר התקווה הטובה, ואתם הפכתם לבעלי-ברית במלחמה כנגד הרשע לאחר המאורעות שהתרחשו ביריד.

לפני כשבועיים קיבלתם ממנו מכתב בו הוא מבקש את עזרתכם על מנת לסייע לו לבלום מתקפה גובלינית חדשה שמרגליו חשפו.

כאשר אתם מגיעים למבצר הוא נראה שונה ממה שזכרתם, ללא היריד הוא קטן בהרבה וכל הנעשה הינו רגוע ושליי יותר. שאתם מזדהים בכניסה למבצר ניגש אליכם אדם מוכר - סמל המשמר מייק "שבע לגימות" שאומר "טוב לראותכם שוב, הברון צ'רלס המתין לראותכם, בואו אחרי"

ההרפתקה מתחילה

המפגש עם הברון

מייק מוביל את הדמויות לפגישה עם הברון. הוא מתייחס לדמויות כאל חברים ותיקים, ועונה על שאלותיהם – אך הוא אינו מודע למזימות גובליניות חדשות או לסיבה שהברון זימן את החבורה. כאשר הם מגיעים לחדר הכס של הברון הקרא להם את התיאור הבא:

חדר הכס הינו רחב ידיים ומפואר. אורכו של החדר הינו כעשרים מטר ורוחבו בסביבות החמישה. שתי שורות עמודים לאורך החדר תומכים בתקרה. ביניהם עובר שטיח מפואר המוביל אל קצהו השני של החדר, שם יושב הברון בראש שולחן מפואר. מצידו של הברון עומדים שניים מיועציו - מכשף אנושי ממסדר השמש ואורק לבוש בשריון לוחות. אתם מובלים לשולחן ומתיישבים. אז פותח הברון בדברים "שלום לכם ידידי, הזמנתי אתכם עקב הבעיה אשר עדיין ניצבת לפנינו, לפני שנביא את בשורת התרבות והאור לאזורי הספר. הבעיה שנקראת לגיון הדמים".

קולו של הברון צלול וברור, מתפזר היטב ברחבי החדר "פעם אחת הצלחתם להכשיל אותם, ואני

ברוך הבא לסימן הדמים, ההרפתקה השנייה בקו העלילה "קרנבל הגובלינים" של צוות 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".

סימן הדמים מיועד למשחק הנמשך סבב בודד של כנס – כלומר כשלוש עד שלוש וחצי שעות. ההרפתקה מכילה אתגר מיומנות, שלושה אתגרים קרביים ומספר קטעי-מעבר של משחק תפקידים. 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 לדמויות ברמה השנייה של צוות הסערה, קרי לשחקנים בעלי 2 נק"ן סערה ומעלה. השחקנים משחקים דמות שהם יצרו בעצמם, בבית או לפני תחילת המשחק.

רקע להרפתקה

לאחר שעוטה הראשים גראמיס נקטל בידי החבורה, לגיון הדמים מבצע את הצעד הבא במטרה להשמיד את מבצר התקווה הטובה. לשם כך הם יצרו קשר עם שבט גובלינים בשם שבט העכביש הנתעב. שבט זה הינו שבט של רוצים ומתנקשים, אשר עוסקים באמנות האלכימיה וסוגדים לאיבירו, נסיכת השדים העוסקת ברעל ושולטת בשכבה ה-222 של השאול. לגיון הדמים הבטיח לראש השבט הגובליני כי בתמורה לשירותים שהשבט יעשה עבורם המכשפים של לגיון הדמים יזמנו שדים אשר יסייעו לשבט. לאחר ניסויים רבים האלכימאי הבכיר של שבט העכביש הנתעב הצליח ליצור רעל מיוחד, אשר מהול באנרגיה שדית אשר גורמת ללחשי ריפוי רגילים לא לעבוד עליו. את הרעל הזה מייעדים הגובלינים לברון צ'רלס. השבט בחר למשימה זאת את אחד מממתנקשיו המאומנים ביותר- גובלין בשם גרימור עין-ערפל אשר מכונה "לבן השיער".

תקציר

הדמויות מגיעות למבצר התקווה הטובה לאחר שהברון זימן אותן לשם. במבצר הן נפגשות עם הברון ועם גוטאר, אחד ממרגליו הותיקים של הברון שחשף מזימה כנגד הברון. גוטאר מוביל את החבורה להתקפה על מחנה גובליני, כאשר הדמויות תוקפת עמדת משמר אחד וגוטאר במקביל תוקף עמדה אחרת. לאחר שהדמויות מביסות את הגובלינים, הן

משמר בפתח החדר ומוסר לכם להתארגן ולהגיע לחדרו של גוטאר בלי דיחוי. שאתם מגיעים לשם אתם מגלים את גוטאר מחכה לכם בקוצר רוח "השרצים הקטנים בהנהגתו של הלבקן הקימו מחנה לא רחוק מהמבצר, מתכננים פשיטה או משהו דומה, צאצאי הטרוילים האלו. צריכים לטפל בהם לפני שהם ינקטו צעדים. אנחנו נבצע פעולת הסחה – הכוח שלי יתקוף עמדת משמר אחת שלהם ואתם עמדת משמר אחרת. לאחר-מכן נחבור יחדיו ובמהומה שתיווצר נתקוף ונשמיד אותם". גוטאר מצביע על החייל שלידיכם "זהו ארווין, הוא ילווה אתכם בשטח, אל תלכו לאיבוד".

מבקש מימכם לעשות זאת פעם נוספת. לאחרונה הפעילות שלהם התגברה וגוטאר, אחד ממרגלי הנאמנים, חשף שבראשם עומד הגובלין הלבן. גוטאר זקוק להרפתקנים המסוגלים הן להלחם היטב והן לבצע פעולות חשאיות כדי ללכוד את אותו גובלין לבן לפני שהוא יגרום לנזק נוסף". הברון מחווה בידו לעבר נמיית ים מבוגר, גבוה יחסית ובעל צלקות רבות. הוא לבוש בגדים פשוטים, אך תפורים ביד טובה ונושא חרב אשר ניכר כי הוא מיומן בשימוש בה. "גוטאר יתדרך אתכם בפרטים, אני מודה לכם על כך שהסכמתם לסייע לנו בשנית". גוטאר מתקרב אליכם ומסמן לכם לבוא אחריו, בעודכם יוצאים מחדר הכס.

אחרי מספר דקות הכוח המשולב יוצא לדרך, גוטאר מלווה בכתיסר חיילי משמר. לאחר מסע של כחמש שעות הדמויות וגוטאר נפרדים, כל כוח יוצא לתקוף מחנה גובליני אחר. ארווין מוביל את הדמויות לעבר קרחת יער בה יש מחנה שכזה.

גוטאר מתייחס לדמויות כטירוניס, אך שומר על ארשת כבוד, למרות שסגנון דיבורו הוא חד ואף מחוצף. גוטאר ישיב לשאלות של הדמויות, למיטב יכולתו:

- ספר לנו על הגובלין הלבן?

גוטאר נותר קלות ועונה – "גובלין שחושב יותר מדי, שאר הגובלינים בטוחים שעורו הלבן מעניק לו כוחות קסם. אני פשוט חושב שהוא קצת יותר חכם מהגובלין הממוצע, אבל אני עוד אתפוס אותו. לאחרונה הוא התחיל לרחרח באזור המבצר, דבר שמדאיג את הברון".

- מה הוא יודע על המזימה?

"בחודש האחרון התרבו התקיפות של כנופיות גובלינים, נראה שהם מנסים לפגוע בסיורים שלנו ולגרום לנו להתחבא מאחורי חומות המבצר. אבל לפי המקורות שלי זה רק תכסית למשהו גדול יותר – אני בטוח שהמכווערים מנסים למצוא דלת אחורית למבצר ולנשוד אותנו בהפתעה".

- מה הוא לגיון הדמים?

לגיון הדמים הוא ערב-רב של שבטי גובלינים מסריחים שכרתו ברית עם יצורים זועות, אם שר האור ירצה בזה, השטנים יבשלו את הגובלינים לארוחת בוקר! הם מונהגים על-ידי גובלין מכוער במיוחד בשם בוגהאק, וחושבים שהם יכולים לנהל את העניינים באזורי הספר. הברון צ'רלס הוא קוץ בתחת שלהם, ואני מנסה לחקות אותו.

- ספר לנו אודות הברון והמבצר?

הברון הוא מגנוו ומנהיגנו, נבחרו של שר האור, (גוטאר משמיע קול נחירה) כך קוראים לו חלק מהאיכרים. למרות שהוא בן-אנוש, יש לו תעוזה ואומץ לקרוא תיגר על הגובלינים בגבעות. אני לא בטוח שהוא מכיר היטב את האורקים, אבל הוא סומך עליהם ולכן גם אני.

מלכוד גובליני (היתקלות דרגה 6)

במהלך הלילה גוטאר מקבל הודעה שהגובלין הלבן חונה בקרבת המבצר ביחד עם כוח גובלינים גדול. למעשה זהו תכסיס שנועד ללכוד את גוטאר. בזמן שהדמויות אוכלות את ארוחת הבוקר שלהם, הקרא להם את הקטע הבא:

אור הבוקר חודר דרך החלונות אל חדר האוכל של הקסרקטין, בעודכם עסוקים באכילה, מופיע חייל

תיאור שדה הקרב

שדה הקרב הוא מחנה גובליני קטן, הכוללת מספר אוהלים בקרחת יער כאשר מדורה גדולה (2 על 2 משבצות) בוערת במרכז. הגובלינים נמצאים במפוזר בצד אחד של המחנה ובצדו האחר דובי הצללים צמודים אחד לשני. ארווין משמש כניצב בקרב.

מול החבורה ניצבים:

- ♦ סמל לגיון
- ♦ 2 מקלל שטני
- ♦ 6 חיילי לגיון טירוניס
- ♦ 3 דובי צללים

אם בקבוצה 4 דמויות, הסר דוב צללים אחד ו-2 חיילי לגיון טירוניס. אם בקבוצה 6 דמויות, הוסף דוב צללים אחד ו-2 חיילי לגיון טירוניס.

סמל לגיון	חייל דרגה 5 (מנהיג)
דמוי-אדם טבעי בינוני, גובלין	200 נק"ן
יוזמה +8	חושיים תפיסה +5; ראייה באור מועט מהירות 5
נק"פ 64; מדמם 32	
דרג"ש 21 (23 עם חומת מגנים; קשיחות 21, רצון 18, תגובה 19)	
חניית (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
+12 נגד דרג"ש; 1ק8+5 נזק, ראה הנהגה המחזית. אם המפקד פוגע בהתקפה מזדמנת הוא פוסע משבצת.	
→תמרון טקטי (משנית; רענון 5,6)	
קרוב פרץ 5; בעלי ברית בפרץ פוסעים 3 משבצות.	
חומת מגנים	
הסמל נהנה מתוסף +2 לדרג"ש כאשר לפחות לפחות גובלין אחד סמוך אליו.	
טקטיקה גובלינית (מייד, כאשר מפוספס על ידי התקפת קפא"פ; לפי רצון)	
הסמל פוסע משבצת אחת.	
הנהגה מהחזית	
כאשר התקפת קפא"פ של סמל לגיון פוגעת באויב, בעלי ברית זוכים לתוסף +2 לגלגולי התקפה ונזק עד לסוף תורו הבא של הסמל.	
נטייה רשע	שפות גובלינית, סחר
מיומנויות אתלטיקה +12 איום +7	
כוח 20 (+7) זרז 14 (+4) חנמ 16 (+5)	
חוסן 16 (+5) תבנ 12 (+3) כרז 10 (+2)	
ציוד חנית, שריון קשקשים, מגן כבד	

טקטיקה

אם הם מודעים לבואם של הדמויות הגובלינים יתארגנו לקרב - ששת החיילים ומפקדם יערכו בקו קרבי, בקו ישר או בקו בצורת ריש. הם ינסו לרתק את המגנים של החבורה, בעוד דובי הצללים מאגפים אותם ומנסים לפגוש בדמויות המוגנות פחות. לבסוף המקללים ניצבים מאחור, משתמשים בהצצה לשאול בכל הזדמנות, אף אם הם פוגעים בבני-בריתם. אם סמל הלגיון נהרג, החיילים הטירונים ישברו את המבנה וינסו להימלט.

בתום הקרב

ארווין מוביל את החבורה לנקודת המפגש עם גוטאר – אך הוא אינו מגיע. לבסוף, שהדמויות או ארווין מבינות שקרה משהו, הן עושות את דרכן למחנה שאותו גוטאר היה אמור לתקוף.

המשך: הדמויות מתחקות אחרי עקבותיו של גוטאר. אם הן רוצות לחזור למבצר או לתקוף ישירות את הגובלינים, ארווין מנסה להניא אותם מפעולה זו.

החיפוש אחר גוטאר (אתגר מיומנות דרגה 5)

שהדמויות מגיעות למחנה שאותו גוטאר תקף, הן מגלות מחזה מזווע: גופות של חיילי משמר פזורות בכל עבר, חרוכות, מדממות ומוכות. גם הרבה גופות גובלינים פזורים במקום – אך גוטאר אינו נראה, למרות שחרבו מוטלת על קרקע היער. תאר להם שיש עקבות של כנופיית גובלינים שעזבה את המקום לכיוון מערב, ואולי גוטאר איתם.

האתגר מורכב משני חלקים. בחלק הראשון הדמויות צועדות בעקבותיו של גוטאר, עד שלקראת השקיעה הן מגיעות למחנה אורקי הנמצא במרחק של כשעת מסע מהמבצר.

במחנה האורקי מתחיל החלק השני שבו מאתרת החבורה את מקום המחבוא שאליו לקחו את גוטאר.

החיפוש אחר גוטאר (אתגר מיומנות דרגה 5)

- ♦ מורכבות 3 (8 הצלחות לפני 3 כישלונות)
- ♦ מיומנויות עיקריות: טבע, תפיסה, תובנה, חוכמת רחוב, איוס.
- ♦ מיומנויות משניות: היסטוריה, אתלטיקה, דיפלומטיה.

חלק ראשון

החלק הראשון מסתיים לאחר 4 הצלחות.

טבע (ד"ק 19, עד 2 הצלחות): הדמות מתחקה אחרי העקבות של הפלוגה, שהינם בולטים וברורים, לא נעשה ניסיון להסתירים.

תפיסה (ד"ק 20, עד 2 הצלחות): בבחינה מעמיקה, הדמות מגלה סימנים לגובלינים - ענפים שבורים, שיחים דרוסים ואבנים שהוזזו ממקומם וגם סימני דימום.

מקלל שמוני		ארטילריה דרגה 5
דמוי-אדם טבעי בינוני, גובלין	חושים תפיסה +5; ראייה באור מועט	200 נק"ן
יזמה +6	מהירות 6	
נק"פ 51; מדמם 25	דרג"ש 18; קשיחות 17, רצון 16, תגובה 18	
⊕ חרב קצרה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	+10 נגד דרג"ש; 1ק6+3 נזק.	
⊕ קשת ארוכה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	טווח 20/40; +12 נגד דרג"ש; 1ק10+5 נזק.	
⊕ הצצה לשאול (רגילה; לפי רצון) ♦ מוות	אזור פרץ 2 בטווח 10; +8 נגד רצון; 1ק6+5 נזק מוות.	
קללה שטנית (הפרעה מיידית, שאיב נע למשבצת סמוכה למקלל; לפי רצון) ♦ מוות	+8 נגד רצון; 1ק6+5 נזק מוות.	
נטייה רשע	שפות גובלינית, שאול	
כוח 13 (+3)	זרז 19 (+6)	חכמ 17 (+5)
חוסן 15 (+4)	תבנ 8 (+1)	כרז 10 (+2)
ציוד חרב קצרה, שריון עור, קשת ארוכה, אשפה ו30 חצים.		

חייל לגיון טירון		חפ"ש דרגה 3
דמוי-אדם טבעי בינוני, גובלין	חושים תפיסה +1; ראייה באור מועט	38 נק"ן
יזמה +4	מהירות 6	
נק"פ 1. התקפה שפסופה לעולם לא תעשה נזק לחפ"ש	דרג"ש 17 (19 עם חומת מגנים); קשיחות 15, רצון 13, תגובה 12	
⊕ חרב ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	+6 נגד דרג"ש; 5 נזק.	
⊕ טקטיקה גובלינית (תגובה מיידית, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את החייל; לפי רצון)	הגובלין פוסע משבצת אחת.	
חומת מגנים	חייל לגיון הדמים נהנה מתוסף 2 לדרג"ש כאשר לפחות גובלין אחד סמוך אליו.	
נטייה רשע	שפות גובלינית	
מיומנויות אתלטיקה +6	כוח 18 (+4)	זרז 14 (+2)
חוסן 15 (+2)	תבנ 10 (+0)	כרז 9 (-1)
ציוד חרב ארוכה, שריון עור, מגן קל		

מארונאק דוב צללים		בריון דרגה 4
חיה קסומה נצחי בינוני	חושים תפיסה +1	175 נק"ן
יזמה +5	מהירות 6	
נק"פ 68; מדמם 34	דרג"ש 16; קשיחות 17, רצון 15, תגובה 16, ראה צורת דוב עמידות 10 תודעה	
⊕ נשיכה (רגילה; לפי רצון)	+7 נגד דרג"ש; 2ק6+4 נזק.	
⊕ חבטה (רגילה; לפי רצון)	הישג 2; +8 נגד דרג"ש; 1ק8+4 נזק.	
⊕ זעם דוב הצללים (רגילה; רענון 6)	היצור מבצע התקפה נשיכה זוג התקפות חבטה כנגד מטרה אחת.	
צורת דוב (משנית; התקלות) ♦ אשליה	הטארונאק טומן אשליה במוחם של יצורים אחרים שצורתו הוא צורת דוב. כל יצור תבוני המשתתף בקרב סובל ממחסר של 2- על גלגולי התקפה כנגד הטארונאק מכיוון שהוא לא מודע לצורתו האמיתית. ההשפעה מתפוגגת אם הטארונאק הופך למדמם.	
נטייה תוהו רשע	שפות שאול	
מיומנויות התגנבות +10	ארגון כנופיה (3-8 טארונאקים), מלווים (4-1 ודמוי-אנוש)	
כוח 14 (+4)	זרז 16 (+5)	חכמ 8 (+1)
חוסן 18 (+6)	תבנ 6 (+0)	כרז 15 (+4)

- מול החבורה ניצבים :
- ♦ הובגובלין מכשף מוות
- ♦ 2 אורק שכיר חרב
- ♦ 2 אורק מניף שרשרת דקרים

אם בקבוצה 4 דמויות, הסר מניף שרשרת דקרים.
אם בקבוצה 6 דמויות, הוסף מניף שרשרת דקרים.

מכשף מוות	רכז דרגה 6
דמוי אנוש טבעי בינוני, הובגובלין	250 נק"ן
יזמה +7	חושים תפיסה +6, ראייה באור מועט
מהירות 6	
נק"פ 68; מדמם 34	
דרג"ש 19; קשיחות 17, רצון 18, תגובה 19	
⊕ מטה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	
+11 נגד דרג"ש; 1ק8+5 נזק.	
⊕ מגע מרקיב (רגילה; לפי רצון) ♦ מוות	
+10 נגד קשיחות; 1ק6+4 נזק מוות, המטרה מאבדת עמידות לנזק מוות וסופגת נזק מתמשך 5 מוות (הצלה לסיום שתי ההשפעות).	
✶ קליע ריקבון (רגילה; רענון 5,6)	
טווח 10; +10 נגד תגובה; 2ק8+5 נזק והמטרה סופגת מחסר של 5- לכל ההגנות עד לסוף תורו הבא של המכשף.	
עמידות הובגובלינית (תגובה מיידית, כשהמכשף הוא קורבן של השפעה; התקלות)	
המכשף מבצע זריקת הצלה כנגד ההשפעה שהפעילה את היכולת.	
סימן מוות (כשאיב מוריד את הנק"פ של המכשף אל מתחת ל-0; התקלות) ♦ מוות	
האויב שהפעיל את ההשפעה סופג 2ק10+5 נזק מוות.	
נטייה רשע	שפות אימסקאר, גובלינית
מיומנויות איום +8, מאגיה +9	
כוח 15 (+5)	זרז 18 (+7)
חוסן 10 (+3)	תבנ 13 (+4)
	חכמ 17 (+6)
	כרז 10 (+3)

אורק מניף שרשרת דקרים	מתגושש דרגה 5
דמוי-אדם טבעי בינוני	200 נק"ן
יזמה +6	חושים תפיסה +3
מהירות 6	
נק"פ 58; מדמם 29	
דרג"ש 19; קשיחות 18, רצון 16, תגובה 15	
⊕ שרשרת דקרים (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
הישג 2; +10 נגד דרג"ש; 1ק10+4 נזק, המטרה נדחפת שתי משבצות ונופלת שרועה. האורק פוסע משבצת.	
→ סחרור שרשראות (רגילה; רענון 6) ♦ נשק	
דרוש שרשרת דקרים; קרוב פרץ 2; רק כנגד יריבים; +7 נגד קשיחות; 2ק6 נזק, המטרה נדחפת 2 משבצות ונופלת שרועה; החטאה : חצי נזק.	
תקיפת בזק (תגובה מיידית כאשר יריב עוזב משבצת סמוכה; לפי רצון) ♦ נשק	
האורק מבצע התקפה נגד היריב, אפילו אם היריב פוסע	
התאוששות קרבית (חופשי, כאשר האורק מחטיא התקפת קפא"פ; מתחדש כאשר משתמשים בתגובת בזק)	
האורק מבצע התקפה נוספת נגד אותה מטרה	
נטייה רשע	שפות אימסקאר, גובלינית
מיומנויות איום +9, סיבולת +11	
כוח 19 (+6)	זרז 14 (+4)
חוסן 18 (+6)	תבנ 10 (+2)
	חכמ 13 (+2)
	כרז 14 (+4)
ציוד שרשרת דקרים, שריון קשקשים	

היסטוריה (ד"ק 19, עד הצלחה אחת): היזכרות בגיאוגרפיה של האזור תניב ממצעים יעילים. ישנם הרבה מקומות חשופים שדרכם כנופית גובלינים לא תוכל לעבור בהם. הפרטים הללו עוזרים לצמצם את טווח החיפוש אחר הפלוגה. דמות תיזכר במספר מערות גובלינים ומחנות מעורבים של דמוי-אנוש אליהם הגובלינים יכלו לפנות.

אתלטיקה (ד"ק 21, עד הצלחה אחת): ריצה מהירה על גבעות מלאות סלעים, בין כרי עשב פתוחים ובמעלה עליות תלולות. ככל שהדמות ממהרת יותר העקבות שהשאירה הפלוגה יותר חדשים וברורים. דמות אשר נכשלת בבדיקה נופלת וסופגת חבטה לא נעימה וכך מאבדת פרץ ריפוי אחד.

חלק שני

החלק השני מסתיים גם הוא לאחר 4 הצלחות.

חוכמת רחוב (ד"ק 20, עד 2 הצלחות): הדמות מתחקרת עוברים ושבים האם הם ראו בן מחצית פצוע מובל ע"י גובלינים ומבררת על מקומות היכולים להעניק מחסה לחוטפו של גוטאר. כישלון משמעו שהעובר ושב שהדמות תחקרה מזהיר את האורקים שייחנו מסיבוב הפתעה.

איום (ד"ק 19, עד 2 הצלחות): הדמות מנסה לסחוט מידע מאחד מהאורקים ברחוב, או אולי בבית המרזח המקומי והמסריח עד אשר הוא מספר לה מה הוא ראה.

תובנה (ד"ק 18, עד 2 הצלחות): המחנה הוא קטן, סקירה של המבנים בו, כמות התנועה בכל מבנה והסימנים החיצוניים שלו, יכולים לצמצם את מספר מקומות המחבוא האים לגובלינים שלכדו בן-אנוש.

דיפלומטיה (ד"ק 21, עד הצלחה אחת): הדמות מנסה לשחד או לשכנע אחד מהאורקים או בני האנוש במחנה בכדי לחשוף מידע על גובלינים חשודים במחנה.

תפיסה (ד"ק 20, עד הצלחה אחת): הדמות מזהה סימנים למעבר של גובלינים בסמטאות המחנה.

הצלחה באתגר: הדמויות מגלות את המחבוא בזמן, לפני שגוטאר גוסס.

כשלון באתגר: ארווין מוביל את הדמויות למחבוא, אך זה מאוחר מדי עבור גוטאר, שכבר גוסס.

מרתף העינויים (דרוג התקלות 5)

הכניסה למרתף הינה מסמטה לצד הבית. זוהי דלת בקרקע המובילה למדרגות היורדות מטה. הדלת נעולה (פשיעה ד"ק 20 או כוח ד"ק 22).

תיאור שדה הקרב

המרתף הינו חלל גדול (12 על 9 מטר) כאשר בקצה המנוגד לדלת כבול גוטאר בשלשלאות לקיר. על מנת להפתיע את האורקים דרושה בדיקת התגנבות בד"ק 16. אם האורקים קיבלו מידע שהדמויות מגיעות, הן מקבלות סיבוב הפתעה.

אורק שכיר חרב		חייל דרגה 4	
דמוי-אדם טבעי בינוני		175 נק"ן	
יוזמה +6	חושים תפיסה +3		
מהירות 6			
נק"פ 55; מדמם 27			
דרג"ש 20; קשיחות 18, רצון 16, תגובה 15			
גרזן (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק			
+10 נגד דרג"ש; 10+4			
+ הנפת אימים (רגילה; רענון 6) ♦ נשק			
דרוש גרזן; +10 נגד דרג"ש; 10+4 והמטרה המומה עד לסוף התור הבא של האורק. החטאה: חצי נזק.			
תקיפת בזק (תגובה מיידיית כאשר יריב עוזב משבצת סמוכה; לפי רצון) ♦ נשק			
האורק שכיר החרב מבצע התקפה נגד היריב, אפילו אם היריב פוסע			
התאוששות קרבית (חופשי, כאשר אורק שכיר חרב מחטיא התקפת קפא"פ; מתחדש כאשר משתמשים בתגובת בזק)			
האורק שכיר החרב מבצע התקפה נוספת נגד אותה מטרה			
נטייה רשע		שפות אימסקאר, גובלינית	
מיומנויות איום +9, סיבולת +11			
כוח 19 (+6)	זרז 14 (+4)	חכמ 13 (+2)	
חוסן 18 (+6)	תבנ 10 (+2)	כרז 14 (+4)	
ציוד גרזן קרב, שריון קשקשים, מגן קל			

סקטיקה

אם הדמויות נכשלו בהתגנבות והאורקים מודעים לבואם אז 2 שכירי חרב יתמקמו מצידי הדלת, 2 האורקים עם השרשראות לידם והאורק האחרון יישאר ליד גוטאר.

אם האורקים לא מודעים לבואן של הדמויות הם ימצאו ברחבי החדר. בשני המקרים החל מהסיבוב השני האורקים ילחמו בקרב פנים אל פנים עם החבורה, מניפי השרשראות מנסים לדחוף את המגנים כדי להגיע למטרות הרכות יותר. הם ישתמשו בשחרור שרשראות בהזדמנות הראשונה בה הם יכולים לפגוע בלפחות שלוש דמויות.

מכשף המוות תוקף מאחור עם קליע ריקבון, אם הוא פוגע במטרה – היא הופכת למוקד ההתקפות של כלל האורקים, עקב הפחתת ההגנות שלה.

בתום הקרב

לאחר שהאורקים מתו והשחקנים משחררים את גוטאר הקרא את הקטע הבא:

גוטאר שוכב על הרצפה, כולו מכוסה חתכים וחבורות ובלי כוח לזוז. במבט מקרוב נראה כי הוא עבר עינוי כלשהו, ככל הנראה בעזרת חומצה. הוא מביט בכס במעורפל מספר רגעים עד שעניו מתמקדות. הוא פותח את פיו בקושי ואומר בקול מלא כאב "החלאה הקטנה הזאת... חטפה אותי... לא יכולתי יותר" ברגע זה נראה כאילו הוא נשבר ודמעות זולגות מעיניו "הוא בדרך לצ'רלס, אתם לא תגיעו בזמן... הכול אבוד..." אך לפתע אורו עיניו "המנהרה! גן המבצר... המזבח... חייב לנטות לטוב..." נראה כי משפט זה עלה לו במאמץ רב, והוא מתעלף.

אם הדמויות הצליחו באתגר המיומנויות גוטאר עדיין חי, אך מנוטרל מכלל פעילות למשך מספר ימים. אם הדמויות נכשלו, גוטאר נפטר לאחר מילותיו האחרונות.

המשך: אפשר לדמויות לבצע בדיקת מיומנות כלשהי כדי לגלות את מיקומו של גן המבצר.

גן המבצר

גן המבצר נמצא בחלקו האחורי של המבצר (דרום) ופתוח לקהל. הוא מוקף בגדר ירוקה נמוכה, ושני שומרים עומדים על המשמר בפתח של שער המוביל פנימה. לא קשה למצוא בתוך הגן את המזבח עצמו וכאשר השחקנים מגיעים אליו הקרא להם את התיאור הבא:

המזבח נמצא בין בפינה מוצלת קטנה בפינת הגן, הוא מוקדש לאל גאליוס, אל המסעות והקרב. המזבח הינו גוש אבן מלבני אשר כל אחת מפאותיו הוברקו עד לבוהק. במשטח העליון נחקקו באבן חרב ותרמיל. מול המזבח יש שטיח קטן שניתן לכרוע ולהתפלל עליו וכן מספר מנחות פשוטות שהשאירו אנשים אשר היו במקום. בנוסף לסמלו של האל ישנם שלושה אגרטלים הנראים כבוקעים מתוך האבן ויוצרים שורה מול המתפלל. באגרטל הימני מונח ורד שחור מזן נדיר במיוחד, באגרטל האמצעי מונח ורד אדום ובאגרטל השמאלי ורד לבן. המקום ריק מלבדכם והוא משרה תחושת שלוה נעימה.

כשגוטאר אמר כי המזבח צריך לנטות לטוב הוא התכוון פשוטו כמשמעו. כל אחד מהאגרטלים מסמל נטייה – הורד הלבן את הטוב, הורד השחור את הרוע והורד האדום את הנייטרלי. כל אשר צריך לעשות כדי לפתוח את המנהרה הינו לדחוף את הצד השמאלי של המזבח כלפי מטה (וכך האבן "נוטה" לכוון הטוב). כאשר דבר זה מתבצע מנגנון מכני פותח דלת סתרים באדמה לצד המזבח.

דלת הסתרים נפתחת אל גרם מדרגות חשוך היורד מטה ומוביל למסדרון תת-קרקעי נטוש הפונה לכיוון המצודה. המסדרון מלא אבק וקורי עכביש ונראה כאילו לא השתמשו בו זה זמן רב. לאחר כמה דקות הליכה הדמויות מגיעות למבוי סתום. המבוי הסתום מסתיר דלת סתרים, ובדיקת תפיסה בד"ק 21 תגלה ידית הפותחת אותה. הדלת מובילה לחדר הכס של הברון.

נסיון ההתנקשות (דרוג התקלות 7)

הגובלין הלבן חדר אל תוך המבצר, מלווה על-ידי שלושה דופלנגר ים. הם הצליחו ללכוד את יועצו של הברון, המכשף והאורק שהדמויות ראו בתחילת ההרפתקה, ושניים מהדופלנגרים לובשים את דמותם.

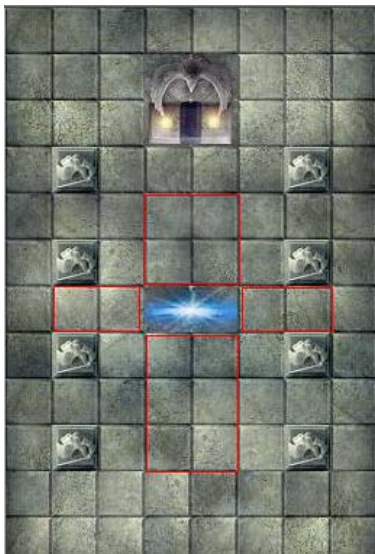
כאשר אחת הדמויות פותחת את הדלת, הקרא את הקטע הבא:

שניים מיועציו של הברון ניצבים במרכז החדר, מול כס הברון, בניהם עומד גובלין בעל שיער לבן שעוטה בגדי עור שחוקים ומאחוריו זוג אנשי משמר. אלברד, הקוסם ממסדר השמש פוסע קדימה ופונה לברון "אדוני, גובלין זה טוען שהוא בא בבקשת שלום מלגיון הדמים. ערכתי עליו את בדיקות האבטחה הקבועות והוא עבר אותן".

הברון נשען קדימה מסמן לגובלין שיתקרב אליו קדימה וידבר. הגובלין פוסע צעד קדימה, ואז קורים הדברים במהירות. הגובלין מזנק באוויר, פגיון בידו ודוקר את הברון. אחד מאנשי המשמר שמאחורי

מתקנש לבן שיער		מתגושש עליה דרגה 6	
דמוי-אדם טבעי בינוני, גובלין		500 נק"ן	
יזמה +9	חושים תפיסה +8		
מהירות 8 ראה גם עקיצת העכביש			
נק"פ 144; מדמם 72			
דרג"ש 23; קשיחות 17, רצון 21, תגובה 20			
נקודות פעולה 1			
Ⓢ פגיון מורעל (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק, רעל			
+12 נגד דרג"ש; 1ק6+4 נזק וגם נזק מתמשך 5 רעל (הצלה לטיום).			
→ קללתה של איבירו (רגילה; רענון 5,6) ♦ רעם			
קרוב פרץ 2; רק כנגד יריבים; +9 נגד רצון; 2ק8+5 נזק רעם והמטרה הלומה עד סוף התור הבא של המתקנש.			
עקיצת העכביש (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק, רעל			
המתקנש פוסע עד 6 משבצות, ומבצע 3 התקפות פגיון מורעל במהלך התנועה שלו. הוא יכול לתקוף רק פעם בודדת כל מטרה, והוא זוכה ליתרון קרבי כנגד כל מטרה שהוא תוקף.			
יתרון קרבי			
המתקנש לבן השיער גורם נזק נוסף של 2ק6 כנגד כל מטרה שמעניקה לו יתרון קרבי			
נטייה רשע שפות אימסקאר, גובלינית			
מיומנויות תרמית +10, התגנבות +12			
כוח 13 (+4) זרז 19 (+7) חכמ 17 (+6)			
חוסן 17 (+6) תבנ 10 (+3) כרז 14 (+5)			
ציוד פגיון, שריון עור			

דופלנגר מתגנב		מתגושש דרגה 5	
דמוי אנוש טבעי בינוני (משנה-צורה)		200 נק"ן	
יזמה +7	חושים תפיסה +3		
מהירות 6			
נק"פ 62; מדמם 31			
דרג"ש 20; קשיחות 16, רצון 18, תגובה 18			
Ⓢ חרב קצרה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק			
+10 נגד דרג"ש; 1ק6+4 נזק.			
Ⓢ הטעיית משנה צורה (משנית; לפי רצון)			
+8 נגד תגובה; המטרה מעניקה למשנה הצורה יתרון קרבי עד סוף תורו הבא של הדופלנגר.			
יתרון קרבי			
הדופלנגר המתגנב גורם נזק נוסף של 1ק6 כנגד כל מטרה שמעניקה לו יתרון קרבי			
שינוי צורה (משנית; לפי רצון) ♦ התמרה			
הדופלנגר משנה את צורתו הפיזית כדי להופיע לכל יצור אנושי בינוני, כולל ליצור ספציפי.			
נטייה חסר נטייה שפות אימסקאר			
מיומנויות תרמית +12, תובנה +7, התגנבות +10			
כוח 12 (+3) זרז 17 (+5) חכמ 13 (+3)			
חוסן 14 (+4) תבנ 11 (+2) כרז 16 (+5)			



היועצים רץ לעבר הברון – ואז דמותו משתנה, לובשת את זה של הברון.
צ'ארלס עצמו, שלאחר שנות הרפתקנות רבות פיתח חוש מיוחד לסכנה בלתי צפויה, מניף את חרבו ותוקף את הגובלין – שנסוג בפניו, שולף מחגורתו בקבוקון קטן ושובר אותו על השטיח המפואר במרכז החדר. עשן מתחיל לעלות מהשטיח ואז פתח נפער באוויר, מוביל אל השאול. הברון שואג בקול למשמר, אך אז קופא במקומו משותק – כנראה שהפגיון היה מורעל.

העבר לשחקנים את התחושה שזהו הקרב הגורלי.

תיאור שדה הקרב

השתמש במפת קרב עבור קרב זה. הדמויות מתחילות את הקרב באזור הדרומי של המפה, בעת שהמתקנש והדופלנגרים נמצאים בקרבת הפסלים והכס. האזור המוקף באדום הינו השטיח הבווער שיוצר מחסום אש, במרכזו השער לשאול.

מול החבורה ניצבים:

- ♦ מתקנש לבן שיער
- ♦ 4 דופלנגר מתגנב
- ♦ שער לשאול

אם בקבוצה 4 דמויות, הסר דופלנגר מתגנב. אם בקבוצה 6 דמויות, הוסף דופלנגר מתגנב.

שער לשאול		אורב דרגה 5	
סכנה		200 נק"ן	
פתח המסתחרר במהירות תלוי באוויר, ומעברו השני נפרש מישור של אש והרס. רוחות אפלות מתפרצות מהשער לעברכם.			
סכנה: השער מנסה לאחוז במטרות שעוברות בקרבתו, ואז ממשיך ושובר מהן את כוח החיות.			
דת או מאגיה			
♦ ד"ק 17: הדמות יודעת שהשער מוביל לאחת משכבות השאול, ומזהה את הסימנים שמקיפים אותו כאלו השייכים לאיבירו. הדמות יודעת באמצעות איזה טקס ניתן לסגור את השער.			
♦ ד"ק 22: הדמות מזהה את המשבצות שחשופות להתקפה המזדמנת של השער.			
יזם			
השער מגלגל יזמה בתחילת הקרב. בנוסף בכל פעם שדמות נעה דרך שטח המוקף בקו אדום, השער מבצע התקפה מזדמנת כנגדה.			
יזמה +6			
רוח אפלה (התקפה)			
התקפה מזדמנת		קפא"פ	
מטרה: יצור שנמצא בתוך השטח שמוקף בקו אדום.			
התקפה: +10 נגד דרג"ש			
פגיעה: 1ק6+5 נזק אש, המטרה נמשכת 2 משבצות לכיוון השער והופכת לנטועה עד לתחילת תורה הבא של המטרה.			
ניקת חיות (התקפה)			
פעולה משנית		קפא"פ	
מטרה: יצור נטוע שנמצא בתוך שטח השער או סמוך לו.			
התקפה: +9 נגד קשיחות.			
פגיעה: 2ק6+5 נזק מוות.			

טקטיקה

הדופלגנגרים מנסים להקיף את החבורה ולתמרן אותם לקרבת השער. המתנקש לבן השיער משתמש בעקיצת העכביש בכדי לתקוף יריבים מדממים בעיקר. כל היריבים נמנעים מהשטח של השער לשאול, שתוקף את כל היצורים בקרב למעט המתנקש לבן השיער.

בתום הקרב

כאשר המתנקש לבן השיער מגיע ל-0 נק"פ, הוא זועק בקול ומניף באוויר תליון שעליו סמל של עכביש מעוות – שמתחיל לזהור באור כחלחל העוטף את המתנקש, ומשגר אותו אל תוך השער ואל השאול.

שניות לאחר מכן השער מתנפץ בלהבה אדירה. דופלגנגרים ששרדו נכנעים לאחר שהמתנקש נסוג. הדמויות יכולות לרפא את הברון, אך במרוצת השעות והימים מתגלה שהרעל שבו השתמש המתנקש מורכב – למרות שהברון מתאושש וחוזר לעצמו, גופו נשאר חלש, פגוע על-ידי הרעל. לטובי המרפאים במבצר אין תרופה לרעל קטלני זה, שנראה שמאכל אט-אט את הברון מבפנים.

סיום ההרפתקה

כאן נגמרת ההרפתקה השנייה של קרנבל הגובלינים. הדמויות הצילו אמנם את חייו של הברון ואולי אף של גוטאר, אך הברון נגוע ברעל קטלני, והמתנקש נמלט לפני שהדמויות הספיקו לעצור אותו.

מסמך זה מכיל תיאור ושמות של מיקומים, אליים, 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.