

קרנבל-3 הפתעה שטנית

הרפתקה לדרגה 9 – צוות הסערה

עריכה: דניאל רוזנברג

מאת: חגי גומפרט

במישור השאול הדמויות מוצאות עצמן מול שד שהוא מעבר לכוחן. עליהן להשתמש בחלקות-לשונן בכדי להיחלץ ממצב זה – ולמצוא את הדרך למקום שבו מסתתרים גרימור עין-ערפל ומנהיגי שבט העכביש הנתעב. הדמויות נלחמות בשנית עם המתנקש לבן השיער, הפעם כשיתרון הבית שייך לו!

אל תוך הסערה

הברון צירלס קרא לכם לשירותו שוב – הפעם ממיטת חוליו שם הוא שוכב מוחלש מהרעל של גרימור עין-ערפל, הידוע גם כ"לבן השיער".

בשבועות האחרונים סוכניו של הברון אספו מידע אודות לגיון הדמים וגרימור – הם גילו שהמתנקש שייך לשבט גובלינים שעובד שד מהשאול, שבט העכביש הנתעב שמנהל משא ומתן להצטרפות ללגיון הדמים.

הברון הטיל עליכם משימה – למצוא את נקודת המפגש של הגובלינים, לחסל אותם ובכך לנתץ את הברית המתהווה בין השבטים.

ההרפתקה מתחילה

שעת הנקמה

אפשר לשחקנים מספר דקות בכדי לרענן את זיכרונם מההרפתקאות הקודמות בקו העלילה. להלן מספר אירועים עיקריים מההרפתקאות הקודמות:

- לצד הדמויות ניצב גוטאר, נמיית הים מקרנבל-2 שאת חייו הדמויות הצילו (אלא אם הם נכשלו באתגר המיומנות).
- הדמויות נלחמו בעבר כנגד "לבן-השיער", גובלין מתנקש שהרעיל את הברון.
- הדמויות סיכלו שתי התקפות של לגיון הדמים ובעל-בריתם על הברון ומבצר התקווה הטובה.
- הם מצאו פתק על גופו של גראמיס עם תיאור של תוכניות לגיון הדמים.

המשך: כשהשחקנים מוכנים לצאת לדרך, תאר את המסע שלהם שאורך מספר ימים, עד שהם מתקרבים לנקודת המפגש, שם הם פוגשים את סיור הדמים.

סיור הדמים (היתקלות דרגה 10)

הקרא לדמויות את הקטע הבא, שים לב שמדובר בתיאור סינמטי, שמתרחש מספר ימים לאחר שעת הנקמה.

הדמויות נתקלות בסיור של לגיון הדמים, שמובל על-ידי דובלין בודד ומורכב מכלבי גהנום שלו ועוגים.

"עצרו במקומכם, מסיגי גבול. השטח הזה שייך לראנטור המחודשת וללגיון הדמים!"
חבורת המפלצות כיתרה את קבוצת הנוודים הקטנה בטבעת של חניתות וחרבות משוננות.

ברוך הבא להפתעה שטנית, ההרפתקה השלישית והאחרונה בקו העלילה "קרנבל הגובלינים" של צוות 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".

הפתעה שטנית מיועדת למשחק הנמשך סבב בודד של כנס – כלומר כשלוש וחצי שעות. ההרפתקה מכילה אתגר מיומנות, שלושה אתגרים קרביים ומספר קטעי-מעבר. 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 המסמך תמצא את טופס ההרשמה בו עליך ועל השחקנים למלא את פרטיכם בכדי לקבל נק"ן סערה.

ההרפתקה מיועדת לרמה השלישית של צוות הסערה, כך שרק שחקנים מנוסים עם 4 נק"ן סערה אשר שיחקו בקרנבל-1 ובקרנבל-2 יכולים להשתתף בה. השחקנים המשתתפים במשחק אמורים להביא דמויות משלהם. וודא לפני תחילת ההרפתקה שלכל השחקנים יש דמות מוכנה בדרגה 9

רקע להרפתקה

לאחר שתי התקפות של סוכני לגיון הדמים על מבצר התקווה הטובה, התקפות שנהדפו על-ידי הגיבורים, החליט הברון צ'ארלס לשלוח את אלופיו להנחית מכת-נגד על לגיון הדמים – ובאותה הזדמנות להשיג את הנוגדן לרעל שעמו הרעיל לבן-השיער את הברון צ'ארלס בהרפתקה הקודמת. התרופה לרעל נמצאת בידי שבט העכביש הנתעב.

במקביל ממשיך שבט העכביש הנתעב במשא ומתן עם לגיון הדמים בנוגע לאיחוד הטמא שלהם. נציגי השבט נועדים עם בכירי לגיון הדמים על-מנת לסכם את ההצטרפות שלהם. לשם כך הם פתחו שער מימדי באחד מהמאורות של לגיון הדמים שמאפשר לבני השבט לעבור מהבסיס שלהם בשאול ובחזרה לשם לטובת המשא ומתן בין הצדדים.

סוכני הברון לא מודעים לשער שבין המישורים, אך הגיעו לאוזניהם שמועות על המשא ומתן שמתנהל בין הצדדים. הברון ויועציו החליטו שזאת ההזדמנות המושלמת לנקום – ואולי למצוא את התרופה.

תקציר

הדמויות עושות את דרכן באזורי הספר לעבר נקודת המפגש של הגובלינים. הן נתקלות בסיור של לגיון הדמים ומגלות ממנו את המידע על השער המוביל אל בסיס שבט העכביש הנתעב, שמצוי במישור השאול עצמו. הדמויות מגיעות לנק' המפגש של הגובלינים ולאחר קרב על-גבי חבלים הן מפלסות את דרכן אל תוך השער ואל השאול.

| דובלין צלף | | ארטילריה דרגה 9 | |
|---|----------------------------------|------------------|--|
| דמוי-אדם טבעי בינוני | | 400 נק"ן | |
| יזמה +10 | חושים תפיסה +11; ראייה באור-מועט | נק"פ 72; מדמם 36 | |
| דרג"ש 21; קשיחות 21, רצון 20, תגובה 24 | מהירות 6 | | |
| ⊕ חרב ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | | | |
| +16 נגד דרג"ש; 10ק1+3 נזק. | | | |
| ✦ רובה קשת (רגילה; רענון כאשר דורך כפעולה משנית) ♦ נשק | | | |
| טווח 15\30; +16 נגד דרג"ש; 12ק1+6 נזק. | | | |
| ⊕ מכת רובה-קשת (תגובה מיידית כשיריב נכנס למשבצת סמוכה; רענון 5,6) ♦ נשק | | | |
| רק כנגד היריב שעורר את ההתקפה; +14 נגד דרג"ש; 1ק6+3 נזק. כל השפעת סימון על הרובאי מבוטלת והוא פוסע משבצת אחת הלאה מהיריב. | | | |
| עין הטורף (משנית; התקלות) | | | |
| ההתקפה הבאה שהדובלין מבצע בתור זה נגד יריב המעניק לו יתרון קרבי, מוסיפה 6ק1 נזק. | | | |
| יתרון ממרחק | | | |
| אם שני בני ברית של הצלף מאגפים יריב אחד ונהנים מיתרון קרבי נגדו, גם התקפות הטווח של הצלף נהנות מיתרון קרבי נגד היריב. | | | |
| נטייה רשע | | | |
| שפות אימסקאר, גובלינית | | | |
| מיומנויות איום +9, התגנבות +15 | | | |
| כוח 16 (+7) | זרז 22 (+10) | חכמ 15 (+6) | |
| חוסן 12 (+5) | תבנ 10 (+4) | כרז 11 (+4) | |
| ציוד חרב ארוכה, 20 קליעים, רובה קשת כבד | | | |

| עוג מחריב | | בריון דרגה 9 | |
|--|----------------|-------------------|--|
| דמוי-אדם טבעי גדול | | 400 נק"ן | |
| יזמה +4 | חושים תפיסה +4 | נק"פ 121; מדמם 60 | |
| דרג"ש 19; קשיחות 21, רצון 16, תגובה 16 | מהירות 8 | | |
| ⊕ נבוט אדיר (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק | | | |
| הישג 2; +12 נגד דרג"ש; 2ק10+5 נזק. | | | |
| ⊕ מכה זועמת (רגילה; רענון 6) ♦ נשק | | | |
| העוג מבצע התקפת נבוט אדיר, אולם הוא מבצע שני גלגולי התקפה ולזקח את הטוב מהם. | | | |
| נטייה תוהו רשע | | | |
| שפות גובלינית | | | |
| כוח 21 (+9) | זרז 11 (+4) | חכמ 11 (+4) | |
| חוסן 21 (+9) | תבנ 4 (+1) | כרז 6 (+2) | |
| ציוד נבוט אדיר גדול, שריון פרווה, תליון עם סמל לגיון הדמים. | | | |

| כלב גהנום כלב-צידי | | בריון דרגה 9 | |
|---|----------------|--|--|
| חיה יסודנית בינונית (אש) | | 400 נק"ן | |
| יזמה +4 | חושים תפיסה +5 | נק"פ 117; מדמם 57 | |
| מגן להבות הילה 1 (אש) רק כאשר מדמם; יצור שנכנס להילה או מתחיל בה את תורו סופג 5 נזק אש. | | דרג"ש 21; קשיחות 22, רצון 19, תגובה 21 | |
| עמידות 20 אש | | | |
| מהירות 8 | | | |
| ⊕ נשיכה (רגילה; לפי רצון) ♦ אש | | | |
| +12 נגד דרג"ש; 1ק8+4 נזק וגם 8ק1 נזק אש. אם המטרה מעניקה לכלב הגהנום יתרון קרבי, היא גם נעשית שרועה בפגיעה. | | | |
| ⊕ טקטיקת להקה (רגילה; לפי רצון) ♦ אש | | | |
| +12 נגד דרג"ש; 1ק8+4 נזק וגם 8ק1 נזק אש. השפעה: בן ברית סמוך פוסע משבצת אחת לפניו או אחרי ההתקפה. | | | |
| → נשק נשיפה (רגילה; התקלות) ♦ אש | | | |
| קרוב פיצוץ 3; +10 נגד תגובה; 3ק10+3 נזק אש. | | | |
| נטייה חסר נטייה | | | |
| שפות -- | | | |
| כוח 18 (+8) | זרז 17 (+4) | חכמ 13 (+5) | |
| חוסן 17 (+7) | תבנ 2 (+0) | כרז 10 (+4) | |

דובלין מכוער למראה ניגש אל אחד הנוודים והסיר את הברדס מעל פניו. הבעת תדהמה עלתה על פניו המכוערות.

"אתם לא אורקים!"

"לא", באה התשובה, מלווה באגרוף אדיר שהדף את הדובלין לאחור.

"באנו ממבצר התקווה הטובה למצוא את שבת העכביש הנתעב, ואנחנו נוציא מכס את המידע על מיקומו אם תרצו לתת לנו אותו... ואם לא"

הדובלין קם על רגליו והרים את גרזנו "אין לכם סיכוי מול הלגיון... חסלו אותם!"

שדה הקרב

הקרב נפתח כאשר הדמויות מוקפות, נמצאות בתוך מעגל של מפלצות הכולל את הדובלין מוציא להורג, העוגים וכלבי הגהנום הנמצאים במרחק 4 משבצות מהדמויות.

הדובלינים הצלפים נהנים מיתרון המרחק ונמצאים במרחק של 10 משבצות מהדמויות, כאשר כל אחד מהם מצד אחר של הדמויות.

הוסף פה ושם משבצת של תוואי שטח קשה המייצג שיח קוצני או אבן גדולה. ניתן להשתמש באבנים הגדולות לקבלת מחסה חלקי מהתקפות טווח.

מול החבורה ניצבים:

- ♦ דובלין מוציא-להורג.
- ♦ 2 כלב גהנום כלב-צידי.
- ♦ דובלין צלף.
- ♦ 2 עוג מחריב.

התאמת ההיתקלות: אם בחבורה 6 דמויות, הוסף דובלין צלף. אם בחבורה 4 דמויות, החסר עוג מחריב.

| דובלין מוציא-להורג | | חייל דרגה 9 | |
|---|---------------------------------|------------------|--|
| דמוי-אדם טבעי בינוני | | 400 נק"ן | |
| יזמה +10 | חושים תפיסה +4; ראייה באור-מועט | נק"פ 95; מדמם 47 | |
| דרג"ש 25; קשיחות 23, רצון 19, תגובה 22 | מהירות 6 | | |
| ⊕ גרזן אדיר (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק | | | |
| +15 נגד דרג"ש; 1ק12+5 נזק והמטרה נעשית מואטת עד סוף תורו הבא של המוציא-להורג. | | | |
| → סחרור גרזן (רגילה; התקלות) ♦ נשק | | | |
| קרוב פרץ 1; מכונן נגד אויבים; +15 נגד דרג"ש; 2ק12+5 נזק והמטרה מעוררת התקפות מזדמנות מצד המוציא-להורג גם אם היא פוסעת בשטחו, עד סוף תורו הבא. | | | |
| ⊕ התקפה מקצצת (רגילה; התקלות) ♦ נשק | | | |
| נגד יריב המעניק יתרון קרבי; +14 נגד תגובה; 2ק12+5 נזק ונזק מתמשך 10 (הצלה לסיים). | | | |
| עין הטורף (משנית; התקלות) | | | |
| ההתקפה הבאה שהדובלין מבצע בתור זה נגד יריב המעניק לו יתרון קרבי, מוסיפה 6ק1 נזק. | | | |
| נטייה רשע | | | |
| שפות אימסקאר, גובלינית | | | |
| מיומנויות איום +11, התגנבות +13 | | | |
| כוח 21 (+9) | זרז 18 (+8) | חכמ 11 (+4) | |
| חוסן 15 (+6) | תבנ 12 (+5) | כרז 14 (+6) | |
| ציוד גרזן אדיר, שריון עור, תליון עם סמל לגיון הדמים. | | | |

טקטיקה

היריבים יתקפו את החבורה מכל הכיוונים בניסיון לאגף את הדמויות ולהפריד בניהן. עבור המפלצות ההגנה הטובה ביותר היא ההתקפה והם אינם טורחים להגן על הצלפים, אלא משקיעים כל מאמץ בלגרום כמה שיותר נזק, לא משנה לאיזה מהדמויות. אם הדמויות מתפזרות, כלב הגהנום והעוג פונים לאגף את הרכז או הסער של הקבוצה, בשעה שהדובלין המוציא-להורג פונה להעסיק את המגונן. הצלף מנסה תמיד לתקוף מטרה שמעניק לו יתרון קרבי.

בתום ההיתקלות

אם הן בחרו שלא להרוג אחד מהדובלינים הדמויות יכולות לחקור אותו, והוא משתף פעולה מתוך פחד. גם עוגים מובסים יענו לשאלות אבל הידע שלהם מוגבל, הם יכולים לענות רק על השאלה הראשונה. השבוי עונה לשאלות ברטינות, מחטיף מבטים לכל עבר בעת שהוא מנסה למצוא דרך להימלט.

- היכן נמצאת נקודת המפגש

השבוי מספר כי נקודת המפגש של גובליני לגיון הדמים והאורחים שלהם נמצאת בתוך מכתש במרחק מספר שעות הליכה. המכתש מוגן היטב. מעליו רשת חבלים שבמרכזו שער בוהק.

- ספר לנו אודות המכתש

האלכימאים של השבט משתמשים במקום לאיסוף גז רעיל הנפלט מהקרקע ולגידול עכבישי ענק. הם בנו מערכת מורכבת של רכבלים בכדי שיתאפשר להם לעבור בבטחה מעל לבולענים והאדים הרעילים של המכתש. השער שבמרכזו רשת הרכבלים מוביל למישור אחר, אך הדובלין לא יודע לאיזה.

- מה אתה יודע אודות שבט העכביש הנתעב

שבט העכביש הנתעב הוא תוספת חדשה לגיון. נציגיהם מגיחים דרך השער והם עושים את עבודתם בדממה. גובליני השבט עוצמתיים במיוחד ומסייעים לגיון בזימון שדים.

המשך: היריבים המובסים מתחננים לחייהם. הדמויות ממשיכות לעבר גוב העכבישים.

גוב העכבישים (היתקלות דרגה 10)

הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

לאחר כמה שעות הליכה, מתגלה לעיניכם המחנה של הגובלינים שנמצא בתוך מכתש קטן שקוטרו כמה עשרות מטרים, עומקו כשישה מטר ושוליו תלולים. המכתש מנוקד בפתחי-מערה ובגיזורים שמהם עולים אדים אפורים מחליאים, הגולשים ברחבי המכתש. מעל המכתש פרושה מערכת חבלים צפופה אשר נמתחת מעליו בצורה המזכירה קורי עכביש. בדיוק במרכז הרשת המוזרה, תלויה טבעת ברזל גדולה שבתוכה מסך אנרגיה סגולה אשר ממנה מבזיקים ברקים.

עמודי-עץ גדולים נעוצים בחוסר-סדר בקרקעית המכתש, מחזיקים את רשת החבלים. על הרשת מחליקים סלים גדולים כמעין רכבל, והגובלינים משתמשים בסלים כדי להסיע ביתר קלות משאות כבדים או זה את זה: על אחד הסלים קשור עכביש

ענק, גדול כמעט כאחד הגובלינים. על סלים אחרים תלויים נתחי-בשר ושריון-עכבישים, כלי נשק וגובלינים השקועים בעבודתם. חלק מהחבלים מחזיקים את הטבעת, אחרים נכנסים היישר לתוכה ומקשרים אותה אל סככות שונות המשקיפות על המכתש. ברור כי הטבעת היא שער מישורי מסוג כלשהו.

ההיתקלות מתחילה כאשר הדמויות תוקפות את הגובלינים במכתש, או אם הדמויות מתגנבות לתוך המכתש ומתגלות.

באמצעות בדיקות מיומנות מתאימות, הדמויות יכולות לחשוף מידע נוסף על המכתש והגובלינים.

תובנה ד"ק 18 – הגובלינים שקועים בעבודה מסביב לפי-התהום שבמרכז המכתש. נראה שלא יהיה קשה להתגנב ולהפתיע אותם.

מאגיה ד"ק 22 – השער המישורי פתוח, לפי הצבעים המבזיקים בו נראה שהוא מוביל לשאול.

מבוכים ד"ק 18 – העשן במכתש הוא רעיל ביותר, הגובלינים אוספים אותו לשימוש ברעלים.

הדמויות יכולות לבחור לתקוף את הגובלינים או לנסות לחמוק אל תוך השער ולהמנע מקרב. עודד את השחקנים לתאר את הפעולות שלהן.

הגובלינים במכתש אינם מצפים להתקפה, במידה שהדמויות תוקפות את הגובלינים בקש מהן לגלגל בדיקת התגנבות כנגד ד"ק 19. כל דמות שמצליחה זוכה לסיבוב הפתעה.

אם הדמויות מנסות להתגנב, הן צריכות להצליח כולן בבדיקת התגנבות כנגד ד"ק 21. אם אחת מהדמויות מתגלה הקרב מתחיל ללא סיבוב הפתעה.

תיאור שדה הקרב

סביבת הקרב מורכבת מאוד וכוללת שלושה אזורים: שפת המכתש, רשת החבלים וקרקעית המכתש. קוטר המכתש הוא 15 משבצות של שדה הקרב.

שפת המכתש: הדמויות מתחילות את הקרב כאן, אלא אם הן ניסו להתגנב. יצור בשפת המכתש יכול לנסות לעלות על רשת החבלים כפעולת תנועה, עליו להצליח בבדיקת אקרובטיקה (ד"ק 14, בכישלון הדמות לא נעה והופכת לשרועה). דמות יכולה לבחור לגלוש לתחתית המכתש ללא פגע כפעולת תנועה. גובה השפה מהקרקעית הוא שלוש משבצות.

רשת החבלים: רשת החבלים היא תוואי שטח קשה. אם דמות מבצעת פעולת התקפה כשהיא על הרשת היא חייבת לבצע בדיקת אקרובטיקה (ד"ק 14) או לפול אל תוך המכתש.

על רשת החבלים תלויים שלושה סלי רכבל, אחד בקרבת השער, ובו גובלין אלכימאי, עוד סל נמצא במחצית הדרך, והשלישי בקרבת שפת המכתש. כל סל הוא בגודל 1*2 משבצות.

יצור בתוך סל נהנה ממחסה מהתקפות טווח המבוצעות כנגדו. הוא יכול להניע את הסל 2 משבצות לכיוון אחד בקו ישר, כפעולה משנית (לא ניתן לנוע פחות מ-2 משבצות ברצף בדרך זו).

כדי להיכנס לתוך סל צריך להיות סמוך אליו, ניתן לעזוב את הסל לרשת החבלים ללא בדיקה.

| גובלין סבל | חפ"ש דרגה 9 |
|---|---------------------------------------|
| דמו-אדם טבעי קטן | 100 נק"ן |
| יזמה +8 | חושים תפיסה +4; ראייה באור מועט |
| נק"פ 1 | התקפה שהחטיאה לעולם לא מסבה נזק לחפ"ש |
| דרג"ש 25; קשיחות 20; רצון 19; תגובה 21 | מהירות 6; ראה טקטיקה גובלינית |
| ⊕ סכין (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | |
| +16 נגד דרג"ש; 6 נזק, 8 נזק כנגד מטרה שמעניקה לסבל יתרון קרבי. | |
| ⊕ כוח ההמון (רגילה; לפי-רצון) | |
| נגד יריב הסמוך לשני סבלים אחרים; +14 נגד קשיחות; 6 נזק והמטרה נעשית שרועה | |
| שוכן-חבלים | |
| הגובלין פוסע ללא מגבלה על החבלים ואינו חייב בבדיקת מיומנות כאשר הוא מבצע פעולה רגילה על החבלים. | |
| טקטיקה גובלינית (תגובה מיידית, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הגובלין; לפי-רצון) | |
| הגובלין פוסע משבצת אחת. | |
| נטייה רשע | שפות אימסקאר, גובלינית |
| מיומנויות התגנבות +11, סיבולת +11 | |
| כוח 13 (+5) זרז 14 (+6) חכמ 10 (+4) | |
| חוסן 15 (+6) תבנ 12 (+5) כרז 13 (+5) | |
| ציוד: סכין, מסכת סינון רעלים. | |

| שטן מכונף | מחוגשש דרגה 9 |
|---|---------------------------------|
| דמו-אדם נצחי בינוני (שטן) | 400 נק"ן |
| יזמה +7 | חושים תפיסה +9; ראייה באור מועט |
| נק"פ 96; מדמם 48 | |
| דרג"ש 23; קשיחות 20, רצון 19, תגובה 21 | |
| עמידות אש 10, רעל 5 | |
| מהירות 6; מעוף 10 (מעופף מגושם) | |
| ⊕ טופר משסף (רגילה; לפי רצון) | |
| +14 נגד דרג"ש; 2+8ק4. אם המטרה מעניקה לשטן המכונף יתרון קרבי או שהיא מרוסנת, היא נופלת מהחבלים (אם הדמות מצליחה בזריקת הצלה, היא נעשית שרועה במקום). | |
| ⊕ הסתערות מכונפת (רגילה; לפי-רצון) | |
| כאשר השטן המכונף מסתער, הוא רשאי לסיים את ההסתערות בכל משבצת פנויה הסמוכה למטרה – לאו דווקא במשבצת הפנויה הקרובה ביותר. הטופר המשסף שלו מסב 8ק1 נקודות נזק נוספות כאשר הוא מסתער, והוא רשאי לדחוף את המטרה משבצת אחת בפגיעה ולפסוע משבצת לתוך השטח ממנו הוא דחף את המטרה. | |
| ⊕ רשת לכידה (רגילה; 2 להתקלות) ♦ נשק | |
| הישג 2; +12 נגד תגובה; 10ק3+3 נזק והמטרה נעשית מרוסנת (עד להמלטות). החטאה: המטרה נעשית מואטת (עד להמלטות). ההמלטות מבוצעות במחסר 4-. השטן המכונף אינו חייב לאחוז במטרה – הרשת שלו מסבכת אותה גם כאשר הוא מתרחק ממנה. | |
| ⊕ הבל-פה ארסי (משנית; התקלות) ♦ רעל | |
| קרוב פיצוץ 3; +12 נגד קשיחות; 2ק6+3 נזק רעל. | |
| נטייה רשע | שפות אימסקאר, שאול |
| מיומנויות איום +11, מאגיה +10 | |
| כוח 17 (+7) זרז 18 (+8) חכמ 11 (+4) | |
| חוסן 16 (+7) תבנ 12 (+5) כרז 14 (+6) | |

טקטיקה

ברגע שהדמויות התגלו, השטנים המכונפים מזנקים להפיל אותן מהחבלים ואל תוך המכתש, בשעה שהגובלין האלכימאי מחפה עליהם. הם המכונפים מנסים לתפוס דמויות שמשתמשות בהתקפות טווח. אם לפחות דמות אחת נופלת לתוך המכתש, הגובלינים הסבלים מסתערים בנסיון להקיף אותה.

בתום ההיתקלות

הדמויות יכולות להתקדם ללא הפרעה אל השער התלוי במרכז המכתש – המעבר אל השאול פתוח.

יצור על הרשת רשאי להשתחל דרכה לקרקעית כפעולה משנית, ללא ספיגת נזק.

השטנים המכונפים מתחילים את הקרב על הרשת, פעולת המעוף שלהם מאפשרת להם לנוע בחופשיות ללא בדיקות בכל שדה הקרב.

קרקעית המכתש: המכתש הוא בעומק 6 מטרים. יצור שנופל מהחבלים לתוכו סופג 10ק2 נזק.

יצור שמתחיל את תורו בתחתית המכתש סופג 5 נזק רעל, אבל הוא זוכה למסתור מיצורים הנמצאים על שפת המכתש. ניתן לטפס לשפת המכתש מהקרקעית בפעולת תנועה בקצב טיפוס רגיל. ניתן לטפס לרשת החבלים בפעולת תנועה בפעולה והצלחה בבדיקת אקרובטיקה (ד"ק 18).

כל הסבלים נמצאים בתחתית המכתש, עוטים מסכה שמגנה עליהם מנזק הרעל.

מול החבורה ניצבים:

- ♦ גובלין אלכימאי
- ♦ 4 שטן מכונף
- ♦ 5 גובלין סבל

התאמת ההיתקלות: אם בחבורה 6 דמויות הוסף שטן מכונף. אם בחבורה 4 דמויות החסר שטן מכונף.

| גובלין אלכימאי | רכו דרגה 9 |
|--|---------------------------------|
| דמו-אדם טבעי קטן | 400 נק"ן |
| יזמה +8 | חושים תפיסה +4; ראייה באור מועט |
| נק"פ 94; מדמם 47 | |
| דרג"ש 23; קשיחות 20, רצון 21, תגובה 23 | |
| מהירות 6; ראה טקטיקה גובלינית | |
| ⊕ סכין (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק, רעל (ראה תוכן) | |
| +14 נגד דרג"ש; 1ק4+4 נזק. נגד מטרה שמעניקה לו יתרון קרבי, האלכימאי מוסיף את מילת המפתח רעל וכן 5 נזק רעל בפגיעה. | |
| ⊕ אש אלכימאית (רגילה; התקלות) ♦ אש | |
| אזור פרץ 2 בטווח 10; +13 נגד תגובה; 3ק6+2 נזק אש. | |
| ⊕ ערפל רעיל (רגילה; התקלות) ♦ רעל | |
| אזור פרץ 2 בטווח 10; +13 נגד קשיחות; המטרה המומה עד סוף תורו הבא של האלכימאי. | |
| השפעה: עד סוף תורו הבא של האלכימאי, כל יצור באזור הנהה מהסתרה חלקית וסובל רגישות 5 לרעל ותודעה. | |
| ⊕ תמצית עכבישים (רגילה; התקלות) ♦ רעל | |
| אזור פרץ 1 בטווח 10; +13 נגד קשיחות; 2ק6+2 נזק רעל והמטרה מואטת עד סוף תורו הבא של האלכימאי. | |
| משא הרסני (כאשר מגיע ל-0 נק"פ) | |
| כל כוח התקלות שהאלכימאי לא השתמש בו, מנוצל מייד כאשר האלכימאי הוא מוקד ההשפעה. האלכימאי עצמו נהרג מייד. | |
| טקטיקה גובלינית (תגובה מיידית, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הגובלין; לפי-רצון) | |
| הגובלין פוסע משבצת אחת. | |
| נטייה רשע | שפות אימסקאר |
| מיומנויות התגנבות +12, פשיעה +12 | |
| כוח 9 (+3) זרז 19 (+8) חכמ 10 (+4) | |
| חוסן 14 (+6) תבנ 15 (+6) כרז 16 (+7) | |
| ציוד סכין, אש אלכימאית, כלי ערפל רעיל, כד תמצית עכבישים | |

מידע על השאל:

באיי הסערה, השאל שונה מזה שמוצג בקוסמולוגיה הבסיסית של מבוכים ודרקונים. הדמויות יכולות לבצע בדיקות ידע בכדי לגלות מידע על השאל.

ד"ק 20 (דת, מאגיה) – השאל הוא בית לכל גזעי השדים הידועים, אך בחלק מהשכבות – לרוב אלו הנשלטות על-ידי נסיכי שדים, ניתן גם למצוא בני גזעים אחרים. לעתים מדובר בסוחרים, אחרים הם כתות מטורפות של קנאים המחפשים לכרות ברית עם שד זה או אחר.

ד"ק 25 (דת, מאגיה) – השאל בנוי ממחוזות שונים, או "שכבות". כל שכבה היא גוש עצום של חומר מוצק, כמו דיסק של סלע או כדור של עצמות, אשר מרחף מעל תהום אינסופית. בין שכבה לשכבה מרחפים עננים של עשן חומצי, ורק לעיתים רחוקות ניתן ליכות להצצה חטופה בשכבה אחת, כאשר עומדים על שכבה אחרת.

המשך: הדמויות נכנסות דרך השער אל מחוזות השאל, שם יתרחש דין ודברים עם שדים.

דין ודברים עם שדים (אתגר מיומנות)

כשהדמויות עוברות בשער, הקרא לדמויות את הקטע הבא:

אתם מוצאים את עצמכם על ראשו של צוק גדול ושחור, מוכה-רוחות. האזור שמסביבכם צחית, והחום הינו בלתי נסבל. במרחק אתם רואים סלעים אדירים שמזדקרים לאוויר, שהשמיים עצמם בצבע ירוק חיוור. התאורה במקום זה נובעת מתוך עורקים בוהקים של מגמה הזורמת בתוך הקרקע, הרחק מתחתיתכם.

השער שממנו הגעתם נראה מהעבר הזה כמו קשת של אבני בזלת בגובה של כשני מטרים, שבמרכזה בוהק אור סגול בהיר. הכבלים המגיעים מתוך איי הסערה דרך השער מתכנסים לתוך מערכת גלגלות בצד הזה של השער.

לא רחוק מכם, גרם מדרגות אבן שחורות מוביל למטה אל השממה. על סף המעבר ניצב שד גדול ומכונף. יש לו ראש של חזיר בר, קרניים מסתלסלות, גוף לטאי וזנב תנין. הוא ניצב על שתי רגליים, טופח מדי פעם בכנפיו שחורות-הנוצה בשעה שהוא מחיך אליכם בזדון ואומר: "אתם לא נראים כמו משרתים של לגיון הדמים".

השד, בערותו שמו, אינו מעוניין להלחם בדמויות, אלא לדבר – מדובר בשד עוצמתי שלגיון הדמים ככל לשירותו, והוא מתעב את הגובלינים החצופים ואת השטנים המשתפים איתם פעולה.

הערה: אם החבורה תוקפת, אזי השד נמלט במעוף והחבורה נכשלה באתגר המיומנות.

דין ודברים עם שדים (אתגר מיומנות דרגה 9)

- ♦ מורכבות 2 (6 הצלחות לפני 3 כישלונות)
- ♦ מיומנויות עיקריות: איום, דיפלומטיה, תרמית.
- ♦ מיומנויות משניות: מאגיה, תובנה.

איום (ד"ק 18 עד 4 הצלחות): השדים מקבלים איום כצורת שיחה נורמלית לחלוטין – למעשה גישות אחרות מרתיעות אותו. בקש מהשחקנים לתאר באופן ציורי כיצד הם מאיימים עליו.

דיפלומטיה (ד"ק 23 עד 2 הצלחות): שדים לא מבינים מילים מנומסות – להפך, הדבר מעצבן אותם. אחרי כישלון ראשון בדיפלומטיה, תאר את התגובה הנזעמת של השד, אשר מתחיל לפקפק בכוחן של הדמויות.

מאגיה (ד"ק 18 עד 1 הצלחה): הדמות יודעות מספיק על אופיים של שדים כדי להבין באילו דרכים ניתן לשכנע אותם. היא יודעת שאיום היא צורת הדיבור הנאותה כלפי שד.

תובנה (ד"ק 20 עד 1 הצלחה): הדמות מבינה את סגנון דיבורו, התנהגותו ואופיו של השד ומבינה שהוא מתעב את לגיון הדמים ובמיוחד את לבן-השיער, דבר שמקל על התמרון שלו. בדיקת האיום/דיפלומטיה/תרמית הבאה כנגד השד זוכה לתוסף +2 לגלגול.

תרמית (ד"ק 20 עד 3 הצלחות): הדמויות יכולות לנסות לרמות את השד, להציג את עצמן כבעלי-ברית של לבן-השיער או לחלופין שליחים של שד אחר, עוצמתי יותר. קשה לשטות בשדים, אך כאשר מצליחים השד נלהב ומתחיל לרקום מזימות לפי התרמית שהדמויות הציגו.

"מי אתה?": אם הדמויות שואלות את השד באשר לזהותו או תפקידו, הוא ישיב: "אני הוא בערות", *אומן השערים והמעברים! הוצבתי כאן בכדי לאבטח את השער אל איי הסערה. לא תוכלו להתמודד מול כוחי האדיר!"*

הצלחה באתגר: השד מאפשר לדמויות לעבור, הוא עובר בשער ופולש אל איי הסערה.

כשלון באתגר: השד צוחק בקול מהדהד ונמלט בתעופה וצולל אל מעבר לקצה המגדל. ראו את תיאור ההיתקלות במשכן טורפי הדמים להשלכות.

המשך: החבורה יורדת במדרגות האבן השחורות אל משכן טורפי הדמים.

משכן טורפי הדמים (התקלות דרגה 11)

מעבר צר מסתלסל מפסגת הצוק מטה, מוביל אותך לתוך אמפיתיאטרון שחצוב בתוך הסלע, מעוטר בנימים אדומים כדם. רוח עזה נושבת במקום, נושאת עמה יללות שנוצרות כשהרוח עוברת בסדקים צרים. אתם מגיחים לתוך האמפיתיאטרון, ולהק של שדים קטנים מתפזר, חושף בפניכם במה הקבועה בצוק ומשקיפה על המושבים, בה עומדים גובלין שגופו מקועקע עם שדים ועכבישים הנואם בפני הקהל - תריסר צללי גובלינים ושטנים היושבים במושבים, חסרי גוף, שקופים ואפלים – ורק עיניהם חיות. זוג שטנים מכונפים ניצבים מאחוריו. אתם מבחינים גם בגרימור, לבן-השיער, שנמצא באחד המושבים התחתונים, משוחח עם שטן נוסף.

אחד מראשי השבט של העכביש הנתעב שקוע בנאום משולהב בשפה הגובלינית. גובליני הצללים צופים

| המתקש לבן השיער | מחוגש עלית דרגה 10 |
|---|----------------------------------|
| דמוי-אדם טבעי קטן, גובלין | 1000 נק"ן |
| יזמה +12 | חושים תפיסה +13; ראייה באור מועט |
| נק"פ 214; מדמם 107 | |
| דרג"ש 27; קשיחות 21, רצון 24, תגובה 25 | |
| מהירות 6; ראה טקטיקה גובלינית | |
| ⊕ פגיון מורעל (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק, רעל | |
| +17 נגד דרג"ש; 2ק6+3 נזק וגם נזק מתמשך 5 רעל (הצלה לסיים). | |
| → קללתה של איבירו (רגילה; התקלות) ♦ רעם | |
| קרוב פרץ 2; רק כנגד יריבים; +13 נגד רצון; 3ק8+5 נזק רעם והמטרה הלומה עד סוף התור הבא של המתקש. | |
| עקיצת העכביש (רגילה; התקלות) ♦ נשק, רעל | |
| המתקש 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 | |
| המתקש לבן השיער גורם נזק נוסף של 2ק6 כנגד כל מטרה שמעניקה לו יתרון קרבי. | |
| טקטיקה גובלינית (תגובה מיידית, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הגובלין; לפי-רצון) | |
| הגובלין פוסע משבצת אחת. | |
| נטייה רשע | |
| שפות אימסקאר, גובלינית | |
| מיומנויות התגנבות +12, תרמית +12 | |
| כוח 14 (+8) זרז 20 (+10) חכמ 17 (+8) | |
| חוסן 17 (+8) תבנ 10 (+5) כרז 14 (+7) | |
| ציוד פגיון, שריון עור | |

| שטן מכונף | מחוגש דרגה 9 |
|---|---------------------------------|
| דמוי-אדם נצחי בינוני (שטן) | 400 נק"ן |
| יזמה +7 | חושים תפיסה +9; ראייה באור מועט |
| נק"פ 96; מדמם 48 | |
| דרג"ש 23; קשיחות 20, רצון 19, תגובה 21 | |
| עמידות אש 10, רעל 5 | |
| מהירות 6; מעוף 10 (מעופף מגושם) | |
| ⊕ טופר משסף (רגילה; לפי רצון) | |
| +14 נגד דרג"ש; 2ק8+4. | |
| ⊕ הסתערות מכונפת (רגילה; לפי-רצון) | |
| כאשר השטן המכונף מסתער, הוא רשאי לסיים את ההסתערות בכל משבצת פנויה הסמוכה למטרה – לאו דווקא במשבצת הפנויה הקרובה ביותר. הטופר המשסף שלו מסב 8ק1 נקודות נזק נוספות כאשר הוא מסתער, והוא רשאי לדחוף את המטרה משבצת אחת בפגיעה ולפסוע משבצת לתוך השטח ממנו הוא דחף את המטרה. | |
| ⊕ רשת לכידה (רגילה; להתקלות) ♦ נשק | |
| הישג 2; +12 נגד תגובה; 1ק10+3 נזק והמטרה נעשית מרוסנת (עד להמלטות). החטאה: המטרה נעשית מואטת (עד להמלטות). ההמלטות מבוצעות במחסר 4. השטן המכונף אינו חייב לאחוז במטרה – הרשת שלו מסבכת אותה גם כאשר הוא מתרחק ממנה. | |
| → הבל-פה ארסי (משנית; התקלות) ♦ רעל | |
| קרוב פיצוץ 3; +13 נגד קשיחות; 2ק6+3 נזק רעל. | |
| נטייה רשע | |
| שפות אימסקאר, שאול | |
| מיומנויות איום +11, מאגיה +10 | |
| כוח 17 (+7) זרז 18 (+8) חכמ 11 (+4) | |
| חוסן 16 (+7) תבנ 12 (+5) כרז 14 (+6) | |

להלחם בשאול
לכל שכבה בשאול מאפיינים שונים שמשפיעים על הדמויות. בשכבה זו קיימות ההשפעות הבאות:
תגבור אש ורעל – כוחות עם מילת המפתח רעל או אש מקבלות +1 לגלגולי ההתקפה. התוסף כבר כלול בנתוני המפלצות.
דם יוקד – כל יצור שהופך למדמם שואג בכאב בעת שדמו מתחיל לרתוח. הוא סופג 10 נזק אש בנוסף לנזק שהוא ספג מההתקפה.

בנאום בעניין, הם למעשה הקרנות קסומות של מכשפים משבטים שונים של לגיון הדמים. בתור צללים, אין להם השפעה על ההיתקלות.

גרימור והשטן שעמו הוא משוחח, שגרירת-אריניס הם המסוכנים ביותר באולם. זוג השטנים המכונפים ניצבים מאחורי מנהיג השבט, משמשים כמשגיחים ושומרי-ראש.

אם הדמויות הצליחו באתגר דין ודברים עם שדים, הן זוכות לסיבוב הפתעה ומספיקות לשמוע חלק מהנאום של ראש השבט אשר מכריז על הצטרפות שבט העכביש הנתעב ללגיון הדמים. אם הדמויות נכשלו, הקרב מתחיל כרגיל.

תיאור שדה הקרב

האמפיתיאטרון מעוגל וקוטרו 20 משבצות. קוטר הרחבה שבמרכזו הוא 10 משבצות. שורת המושבים הראשונה היא בגובה משבצת, וכל שורת מושבים גבוהה במשבצת מקודמתה. רוחבה של כל שורת מושבים משבצת אחת.

מנהיג השבט והשטנים המכונפים נמצאים בבמה במרכז האמפיתיאטרון, גרימור והאריניס נמצאים בקצה הימני של שורת המושבים השנייה.

מול החבורה ניצבים:

- ♦ גרימור עין-ערפל (המתקש לבן השיער)
- ♦ מנהיג שבט העכביש
- ♦ שטנית אריניס שגרירה
- ♦ 2 שטנים מכונפים
- ♦ שרציו של בערות' (אם הדמויות נכשלו באתגר דין ודברים עם שדים)
- ♦ התאמת ההיתקלות: אם בחבורה 6 דמויות הוסף שטן מכונף. אם בחבורה 4 דמויות החסר שטן מכונף.

| שוגרית אריניס | ארטילריה דרגה 11 |
|---|----------------------------|
| דמוי-אדם נצחי בינוני (שטן) | 600 נק"ן |
| יזמה +11 | חושים תפיסה +7; ראיית חושך |
| נק"פ 86; מדמם 43 | |
| דרג"ש 24; קשיחות 21, רצון 23, תגובה 24 | |
| עמידות אש 10 | |
| מהירות 6; מעוף 10 (ריחוף) | |
| ⊕ כפפה משוריינת (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | |
| +18 נגד דרג"ש; 1ק12+4 נזק. | |
| ⊕ קשת ברונזה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק, אש | |
| טווח 20\40; +18 נגד דרג"ש; 1ק10+5 נזק וגם 1ק10 נזק אש. | |
| ⊕ חץ מייסר (רגילה; התקלות) ♦ נשק, אש, מוות | |
| טווח 20\40; +17 נגד תגובה; 2ק10+5 נזק אש ומוות, והמטרה מוחלשת עד סוף תורה הבא של האריניס. | |
| ⊕ חץ רודף (רגילה; התקלות) ♦ נשק, אש | |
| טווח 20\40; +18 נגד דרג"ש; 15 נזק וגם 1ק10 נזק אש. התקפה משנית: +15 נגד תגובה; 3ק8+5 נזק והמטרה הופכת לשרועה. התקפה שלישית: +15 נגד קשיחות; נזק מתמשך 10 אש (הצלה לסיים). | |
| ⊕ חץ צורח (רגילה; התקלות) ♦ רעם | |
| אזור פרץ 2 בטווח 20; נגד כל יריב בטווח; +16 נגד קשיחות; 1ק10+5 נזק רעם והמטרה חירשת והלומה עד סוף תורה הבא של האריניס. החטאה: חצי נזק והמטרה לא חירשת או הלומה. | |
| נטייה רשע | |
| שפות אימסקאר, קדמונית, שאול | |
| מיומנויות איום +13, דיפלומטיה +13, תובנה +12, תרמית +13 | |
| כוח 9 (+4) זרז 21 (+10) חכמ 14 (+7) | |
| חוסן 14 (+7) תבנ 15 (+7) כרז 16 (+8) | |
| ציוד קשת ברונזה, 3 חיצים מיוחדים (מייסר, רודף, צורח) | |

3 דמויות, ואז בכל סיבוב הוא תוקף עם עקיצת העכביש מנסה להימנע מהמגנים של החבורה ולשמור על ניידות. מנהיג שבט העכביש והשטנים המכוננים תוקפים את הדמויות חזיתית, משתמשים ביכולות של הנפת חנית הבל פה-ארסי בתחילת הקרב, בתנאי שהם פוגעים בלפחות שתי דמויות ואף יותר. לאחר-מכן השטנים המכוננים משתמשים בהסתערות מכונפת לגרום נזק נוסף ולתמרן את הדמויות לעמדות גרועות.

האריניס שומרת על מרחק מהדמויות, מתחילה את הקרב עם חץ צורח במטרה להעניק לבעלי-הברית שלה את היתרון לאחר מכן היא מכוונת את כל החיצים המיוחדים שלה בזה אחר זה כלפי הדמות שגורמת את הנזק הרב ביותר.

אם שרציו של בערות' משתתפים בקרב, גרימור מכוון אותם בכדי לסייע לקרב החזיתי שבין הדמויות ומנהיג שבט העכביש. שים לב שהשדונים עלולים לתקוף גם את מנהיג השבט אם הוא נמצא באזור שלהם.

בתום ההיתקלות

בעת הקרב צללי הגובלינים והשטנים עוקבים בעניין רב אחרי המתרחש – אך כשהדמויות מנצחות הן נעלמות בזו אחר זו. צל אחד נשאר אחרון ומתקרב אל הדמויות.

" אני הוא ח'ארבה, יד-ימינו של מביא הלהבה. מסרו לממונים עליכם את ההודעה הבאה: סופו של אחד מהשבטים, לא מסמן את סופו של לגיון הדמים – זה רק פצע שיחלים עם הזמן. מביא הלהבה ינהיג אותנו קדימה, ואנחנו נמחץ את לירקון ואת הבוגדים באזורי הספר, למען ראנטור המחודשת!"

בתום הדברים שלו, הצל האחרון נעלם גם הוא. בכוכים שבצוק מאחורי האמפיתיאטרון הדמויות מוצאות מעבדה אלכימית מצוידת היטב, ככל הנראה של לבן-השיער. שם הם גם מוצאים את ספריית המחקר שלו, ובו מידע יקר-ערך שיכול לשמש בכדי לרפא את הברון מהשפעת הרעל.

סיום ההרפתקה

הדמויות שבות אל מבצר התקווה הטובה עם בשורת הניצחון והידע שחשפו. אנשי הברון משתמשים במחקר האלכימאי בכדי להפוך את התהליך של הרעל השטני ולהשיב את הברון לקו הבריאות, והדמויות הופכות לגיבורות, וזכות לתואר של כבוד מטעם הברון.

בעת שהן עוזבות יריד המסחר מתאסף פעם נוספת מסביב למבצר, והפעם תחת סימן של שלום מחודש בין האורקים ובין בני האנוש. מסבאת "אריה ההרים" נפתחה מחדש בשיתוף פעולה של האורקים ובני האנוש.

אתם נפרדים מאנשי המבצר. העולם הגדול קורא לכם, ויש עוד כל כך הרבה מקומות לראות ואוצרות לגלות.

| מנהיג שבט העכביש | חייל (מנהיג) דרגה 9 |
|---|--------------------------|
| דמו-אדם טבעי קטן, גובלין | 400 נק"ל |
| יזמה +11 | חושים תפיסה +8; אור-מועט |
| נק"פ 94; מדמם 46 | |
| דרג"ש 25; קשיחות 22, רצון 21, תגובה 23 | |
| מהירות 6; ראה טקטיקה גובלינית | |
| ⊕ חנית ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק, רעל | |
| הישג 2; +17 נגד דרג"ש; 10ק2+4 נזק וגם נזק מתמשך 5 רעל ומחסר 2- לכל גלגולי ההתקפה (הצלה לסיום שתי ההשפעות). | |
| → הנפת-חנית (רגילה; רענון 5,6) ♦ נשק, רעל | |
| קרוב פרץ 2; +15 נגד תגובה; 10ק2+4 נזק וגם נזק מתמשך 5 רעל (הצלה לסיום) והמטרה נדחפת משבצת אחת. | |
| טקטיקת העכביש הנתעב (תנועה; לפי-רצון) | |
| ראש השבט, כמו-גם כל בן-ברית גובלין בהיתקלות, רשאים להפעיל טקטיקה גובלינית כפעולה חופשית בתגובה לכל התקפה שהחטיאה (ולא רק התקפת קפא"פ שהחטיאה). יתרון זה נמשך עד סוף תורו הבא של ראש השבט. | |
| טקטיקה גובלינית מיידיה, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הגובלין; לפי-רצון) | |
| הגובלין פוסע משבצת אחת. | |
| נטייה רשע | שפות אימסקאר, גובלינית |
| מיומנויות איום +13, דיפלומטיה +12, התגנבות +13 | |
| כוח 16 (+7) זרז 19 (+8) חכמ 14 (+6) | |
| חוסן 14 (+6) תבנ 12 (+5) כרז 17 (+7) | |
| ציוד חנית ארוכה, שריון עור, קסדה עם נוצות | |

| נשרציו עול בערות' | מכשול דרגה 9 |
|---|--------------|
| סכנה | 400 נק"ל |
| להבה מקיפה את גופו של השד כשהוא מעופף באוויר ונוחת ליד גרימור – הוא אומר בקול "השלמתי את חובי אלי"ך" ללבן השיער, בעת שענן של שדים קטנים, כל אחד מהם בעל טופר חד וארוך עוטף את שדה הקרב – ואז בערות' נעלם. | |
| סכנה: בערות' קורא לשדונים נתעבים שמסייעים לגרימור בקרב. | |
| תובנה או תפיסה | |
| ♦ ד"ק 20: גרימור שולט ומכווין את ענן השדים, נראה שאם הוא יפסיק לכוון אותם אזי הם יתפזרו. | |
| יזמה זהה ליזמה של גרימור. | |
| ענן שדונים (התקפה) ♦ אזור | |
| ללא פעולה (אחת לסיבוב) | קרוב פרץ 1 |
| מטרה: כל יצור שנמצא בתוך השטח המותקף שאינו מעופף. | |
| התקפה: +14 נגד תגובה | |
| פגיעה: 2ק6+5 נזק והמטרה מקבלת מחסר של 2- להגנות הדרג"ש והתגובה שלה עד תחילת תורה הבא. | |
| השפעה: גרימור יכול להזיז את האזור עד 4 משבצות כפעולה משנית. | |
| אמצעי-נגד | |
| ♦ אם גרימור מתחיל את תורו תחת ההשפעה הלום או המום, השדונים לא תוקפים אף מטרה. | |
| ♦ אם גרימור נהרג או מאבד את ההכרה, שרציו של בערות' נעלמים. | |
| ♦ אם דמות תוקפת את ענן השדונים בהתקפת אזור או התקפה קרובה, הענן מתפזר. השדונים מתקבצים בשנית בתחילת תורו של גרימור, מוכנים לתקוף שוב לפקודתו. | |

טקטיקה

כשגרימור מבחין לראשונה בדמויות הוא מחייך חיוך רחב ומתחיל להקניט אותן ("התגעגעתם ללהב החד", "ייומכם האחרון הגיע, בני הגזעים התבוניים ייכחדו מהעולם" וכך הלאה). גרימור ישתמש בקללתה של איבירו בהזדמנות הראשונה שהוא יכול לפגוע בלפחות

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.

דף מעקב למנחה – צוות הסערה

הרפתקה: קרנבל-3 הפתעה שטנית

שם הכנס: _____ סבב: _____ (בוקר/צהריים/ערב ויום)

שם המנחה: _____ דוא"ל: _____ תאריך: □□/□□/□□□□

(משחק של צוות הסערה מיועד ל 4-6 שחקנים)

השחקנים שהשתתפו:

| שם השחקן | דואר אלקטרוני | מספר שחקן (אם יש) | נק"ן סערה קודם |
|----------|---------------|-------------------|----------------|
| 1. | | | |
| 2. | | | |
| 3. | | | |
| 4. | | | |
| 5. | | | |
| 6. | | | |

הערות מנחה:

יש למלא טופס זה לפני תחילת ההרפתקה. בתום ההרפתקה ניתן למסור אותו לנציג הפונדק או לשלוח את הפרטים לדואר האלקטרוני - stormteam@pundak.co.il

נק"ן סערה

(שם השחקן)

השלים בהצלחה את ההרפתקה
קרנבל-3 הפתעה שטנית

הדמות שלו חיסלה את צמרת שבט העכביש הנתעב ואת נציגי לגיון הדמים והסירה את האיום על חייו של הברון צירלס ועל הסיכוי של דו-קיום בין בני האנוש של ממלכת לירקון והאורקים של אזורי הספר.

צוות הסערה: <http://publishing.pundak.co.il>

נק"ן סערה

(שם השחקן)

השלים בהצלחה את ההרפתקה
קרנבל-3 הפתעה שטנית

הדמות שלו חיסלה את צמרת שבט העכביש הנתעב ואת נציגי לגיון הדמים והסירה את האיום על חייו של הברון צירלס ועל הסיכוי של דו-קיום בין בני האנוש של ממלכת לירקון והאורקים של אזורי הספר.

צוות הסערה: <http://publishing.pundak.co.il>

נק"ן סערה

(שם השחקן)

השלים בהצלחה את ההרפתקה
קרנבל-3 הפתעה שטנית

הדמות שלו חיסלה את צמרת שבט העכביש הנתעב ואת נציגי לגיון הדמים והסירה את האיום על חייו של הברון צירלס ועל הסיכוי של דו-קיום בין בני האנוש של ממלכת לירקון והאורקים של אזורי הספר.

צוות הסערה: <http://publishing.pundak.co.il>

נק"ן סערה

(שם השחקן)

השלים בהצלחה את ההרפתקה
קרנבל-3 הפתעה שטנית

הדמות שלו חיסלה את צמרת שבט העכביש הנתעב ואת נציגי לגיון הדמים והסירה את האיום על חייו של הברון צירלס ועל הסיכוי של דו-קיום בין בני האנוש של ממלכת לירקון והאורקים של אזורי הספר.

צוות הסערה: <http://publishing.pundak.co.il>

נק"ן סערה

(שם השחקן)

השלים בהצלחה את ההרפתקה
קרנבל-3 הפתעה שטנית

הדמות שלו חיסלה את צמרת שבט העכביש הנתעב ואת נציגי לגיון הדמים והסירה את האיום על חייו של הברון צירלס ועל הסיכוי של דו-קיום בין בני האנוש של ממלכת לירקון והאורקים של אזורי הספר.

צוות הסערה: <http://publishing.pundak.co.il>

נק"ן סערה

(שם השחקן)

השלים בהצלחה את ההרפתקה
קרנבל-3 הפתעה שטנית

הדמות שלו חיסלה את צמרת שבט העכביש הנתעב ואת נציגי לגיון הדמים והסירה את האיום על חייו של הברון צירלס ועל הסיכוי של דו-קיום בין בני האנוש של ממלכת לירקון והאורקים של אזורי הספר.

צוות הסערה: <http://publishing.pundak.co.il>