

קבר המסדר הדליאני

הרפתקת היכרות לדמויות בדרגה 1, מבוכים ודרקונים 5

תרגום ועיבוד: דור דוייב, ערך: דניאל רוזנברג

הקדמה

קבר המסדר הדליאני היא הרפתקת היכרות לדמויות בדרגה ראשונה. ההרפתקה מבוססת על סדרת הסרטונים של Matt Colville ביוטיוב, בהם הוא חולק טיפים והסברים לשה"מים.

(קישור לפלייליסט - מומלץ ביותר!)

ההרפתקה תורגמה ועובדה ע"י דור דוייב ומורכבת מהקבצים שפורסמו ומתמלול של סרטוני ההדרכה, בתוספת עריכה וטקסט נוסף.

זוהי הרפתקה קצרה המיועדת למפגש בודד. ניתן, לפי שיקול דעת המנחה, לחלקה לשני חלקים. כמובן שניתן להשתמש בה כהרפתקה ראשונה במערכה. ההרפתקה מתאימה גם לשה"מים חדשים ובנויה באופן שאמור להציג תרחישים ואתגרים שונים.

הנתונים בהרפתקה כתובים עבור מו"ד מה' 5, אבל ניתן להתאים אותם למהדורות שונות.

תקציר ההרפתקה

השחקנים מתחילים בפונדק "הדרקון הירוק" הנמצא בעיירה הקטנה ויליין. אחרי סבב היכרות, השחקנים מגלים שבתו של הנפח נחטפה בידי גובלינים. הם עוקבים אחריהם לקבר עתיק ששייך למסדר אבירים סודי, שם הם נלחמים בגובלינים ומצילים (בתקווה) את בת הנפח. אם השחקנים יהיו מספיק חכמים, הם גם יגלו חדר סודי עם אוצר יקר-ערך.

ההרפתקה מתחילה בפונדק בשעות הערב.

חלק א' - פונדק הדרקון הירוק

הפונדק

הקרא את השורות הבאות:

הערב יורד וקבוצת עוברי אורח נכנסת לפונדק "הדרקון הירוק" בשביל אוכל, חום ומקום לנוח. מספר אנשים יושבים ליד שולחנות או עומדים על יד הבר, בעלי מלאכה שבאו לשתות ולשוחח בסוף יום עבודה. כל יום הוא אותו הדבר כמו קודמו בעיירה השלווה ויליין, אבל כאשר הם מסתכלים עליכם, משהו אומר למקומיים שהיום זה יהיה שונה.

אתם מתיישבים ליד שולחן מוכתם ע"י שנים של שימוש. האויר מלא בריח של שיכר ובישולים וקרני שמש אחרונות מאירות את המקום דרך החלונות המלוכלכים, מצטרפות אל הנרות הדולקים מסביב.

תן לשחקנים לתאר את הדמויות שלהם, וגם זמן לדבר אחד עם השני, לקבוע איך הם מכירים וכיצד הם נפגשו. הם גם יכולים לדבר עם הצוות של הפונדק ועם הלקוחות שבו

דב"שים בפונדק

אלה לא כל באי הפונדק, רק אלו שנמצאים בפונדק כאשר השחקנים מגיעים.

גיזל (בעלי הפונדק) - גיזל היא אישה גבוהה, רזה בגיל העמידה עם שיער ארוך ובלונדיני חיזור הקשור בקוקו. היא שנונה וחדה אך גם חייכנית. היא לובשת שמלה כחולה פשוטה, סינר פשתן מוכתם ע"י שנים רבות של שאריות אלכוהול.

אנשי העיירה עלולים לחשוך בהרפתקנים החדשים שיבואו לעיר, אך גיזל מקבלת את כולם בברכה ועם חיוך גדול. מבחינתה, להכיר לקוחות חדשים, זו הזדמנות.

גואן (הטבח ובעלה של גיזל) - גואן הוא רחב יותר וקצר יותר מאשתו, עם סינר עור המכסה בטן גדולה. ראשו קירח, עם שיער דל מסביב. כמו אשתו, הוא שמח ופתוח לכולם.

גואן מבלה את רוב זמנו במטבח, (גישה דרך דלת מאחורי הבר). השחקנים יכולים לשמוע אותו מדבר עם אשתו דרך הדלת, או לפגוש אותו ברגע שהנפח נכנס.

ברקה (מלצרית ובתם של גיזל וגואן) - ברקה היא נערה מתבגרת, רזה, לובשת שמלה כחולה כמו אמא שלה ויש לה שיער שחור מתולתל של אביה. היא מבצעת את כל העבודות השחורות בפונדק, היא מקבלת הזמנות, מגישה את האוכל, מנקה, מבשלת קצת. למרות שהוריה פתוחים לכולם ועליזים, היא מתנהגת כמו אדונית קטנה, מתרגזת על כל אחד ששופך משהו על הרצפה או נכנס בנעליים מלוכלכות.

כשהיא מקבלת הזמנות, היא בדרך כלל אומרת "מה אתה רוצה?" עם יד אחת בקוצר רוח על המותן שלה. כשהיא שואלת את השחקנים, אמא שלה מצקצקת בלשונה, מה שגורם לה לחייך חיוך מזויף ולשאול שוב "כן רבותי, מה תרצו להזמין?".

קארוק (איכר) - קארוק הוא איש זקן ורזה. עם פנים מחודדות, כמו סמור. הוא מכווץ את עיניו בחשדנות כלפי זרים.

אבל זה לא הופך אותו לבחור רע רק הופך אותו לחוואי רגיל. שמגיע מהשדות למשקה עם החברה לפני שהוא הולך הביתה. אולי קארוק שואל את

לאחר שהשחקנים סיימו לדבר אחד עם השני, עם המקומיים, הזמינו אוכל וקיבלו אותו, זה הזמן שמשוהו מעניין יקרה.

חלק ב': בתו של הנפח

הקרא את השורות הבאות לשחקנים שלך:

אדם גדל קומה, לבוש סינר עור שחור על חולצת פשתן ומכנסי צמר מתפרץ אל הפונדק. הוא מעלה ריח של גופרית ואש ונושא פטיש כבד. "הם לקחו את בסי" הוא אומר "הם תפסו את הבת שלי".

זה ג'אגו הנפח של העיירה. להיות הנפח של העיירה זה עבודה חשובה וג'אגו יכול היה בקלות לקבל מושב במועצה (אם העיירה הייתה גדולה מספיק כדי שבכלל תהיה לה מועצה). אבל ג'אגו הוא אדם פשוט שרוצה בסה"כ לעבוד במתכת ולפרנס את משפחתו.

כאשר הנפח נכנס ומספר על החטיפה וברור שגובלינים מעורבים בעניין, פאסקו יכול לומר: **"שמעתי שמועות על כך שגובלינים פושטים על חוות מצפון ליער החזירים".**

שאלות שניתן לשאול את ג'אגו או אנשים אחרים:

- מה קרה?
- בתו, בסי, נחטפה על ידי גובלינים.
- איך הוא יודע את זה?
- אשתו, ג'נה, ראתה את זה קורה. היא ניסתה לעצור אותם, אבל הותקפה על ידי הגובלינים והיא כעת נחה בבית.
- בסי הייתה בחיים כשלקחו אותה? כן.
- להיכן לקחו אותה?
- אשתו, ג'נה, ראתה שהם נעלמו לכיוון צפון.
- למה לא רדפת אחריהם?
- הוא שמע צעקות מכיוון הבית אך הגיע באיחור וניגש לעזור לאשתו.
- למה הוא בא לפונדק?
- כי הוא מחפש אנשים שיעזרו לו לרדוף אחרי הגובלינים.
- לרדוף אחרי הגובלינים זו משימה מסוכנת, והאחרים ינסו להניא אותו מזה: **"זה מסוכן! אתה לא אביר! אתה תיהרג! אתה לא מדבר בהגיון!"**

השחקנים על מה הם עושים בעיר אם הם מתנגדים לשתף אותו או מתחילים עימות- הוא ייסוג ויחזור לשתות. אף אחד מהאנשים האלה לא יסכן את חייו. נגד גיבורים שנושאים פלדה וקסמים.

מאדוק (איכר נוסף) - מאדוק הוא גם איש זקן, בעל שיער אדום קצר, הוא יושב עם קארוק. השניים מכירים אחד את השני במשך שנים רבות. בעוד מאדוק אינו חשדן כמו קארוק, הוא לא נחמד במיוחד. בעוד קארוק מדבר ישיר וממהר לשפוט אחרים, מאדוק ממעט בדיבור. אך כאשר הוא מדבר- הוא משמיע קול של היגיון.

פאסקו (סוחר בעל העגלה) ובתו טאלין - פאסקו הוא גבר בגיל העמידה, חייכן ובעל גישה אופטימית. הוא יושב ליד השולחן עם בתו הצעירה ויחד הם סופרים את הכסף שהרוויחו במסעם האחרון לעיירה הסמוכה. על שולחן מונחות כמה מטבעות כסף ונחושת. טאלין מסתכלת על אביה בהערצה וספירת הכסף היא כמו טקס קבוע שהם עורכים. אין להם מספיק כסף כדי שמישהו יחשוב לגנוב מהם.

כסוחר בעל עגלה, הנווד מעיירה לעיירה כדי לקנות ולמכור דברים קטנים, פאסקו וטאלין יודעים עם האזור יותר מכל אחד אחר בעיירה.

מורגטה (נגרית הכפר) - מורגטה היא אישה שמנה, בגיל העמידה. בעבר היא הייתה הטווה והחייטת של העיירה, מתקנת ומכינה בגדי פשתן וצמר. זאת עד שבעלה, ברנן, הנגר, מת כתוצאה מחום גבוה. עכשיו היא עושה תקפיד כפול, גם כחייטת וגם כנגרית של העיירה. היא נמצאת בדרקון הירוק שותה בירה ונותנת לגיזל לטפל באצבעה הנפוחה, אותה היא דפקה עם הפטיש.

אולי קארוק מקניט אותה על כך שהיא לא יודעת לדפוק מסמר. במקרה זה, היא תנפנף באצבעה הנפוחה ותאמר לו: **"זה קרה בזמן שתיקנתי את העגלה שלך, קארוק העצלן. אולי אתה רוצה לטפל בעצמך בציוד שלך?"**

במקרה זה, קארוק שותק. הוא יודע שהוא אפילו לא חצי נגר.

קבלת הזמנות ושיחות חולין

השחקנים דיברו אחד עם השני, תיארת את המקומיים, הגיע הזמן שברקה תיקח מכולם הזמנות. לשם כך יש תפריט שכתוב בגיר על לוח עץ מעל הבר. (התפריט מופיע כנספח בסוף ההרפתקה).

זכור, זהו פונדק, אם השחקנים מבקשים משהו שלא מופיע בתפריט, או לא מוגש בשעה זו של היום, ג'יזל וגואן ינסו לרצות אותם! הם רוצים לקוחות מאושרים. גם אם ברקה נהיית חסרת סבלנות.

חזיר בר
 חיה בינונית, חסרת נטייה

דירוג שריון 11 (שריון טבעי)
 נקודות פגיעה 11 (2 + 8ק2)
 מהירות 12 מ'

כוח	זרז	חוסן	תבן	חכמ	כרז
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

חושים הבחנה קבועה 9
 שפות —
 אתגר ¼ (50 נק"ג)

הסתערות. אם חזיר הבר נע לפחות 6 מ' בקו ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת ניב באותו תור, המטרה סופגת 3 (6ק1) נזק חותך נוסף. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 11 או ליפול שרוע. **נחישות (נטען לאחר מנוחה קצרה או ארוכה).** אם חזיר הבר סופג 7 נקודות נזק או פחות שהיו מורידות אותו ל-0 נקודות פגיעה, מספר נקודות הפגיעה שלו מופחת ל-1 במקום זאת.

פעולות

ניב. התקפת נשק קפא"פ: +3 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 4 (1 + 6ק1) נזק חותך.

הערה: מטרת ההיתקלות הזו היא לגרום לשחקנים להרגיש שכל מה שמעבר לעיירה – מסוכן.

פטרול הגובלינים

בצהרי היום השני הדמויות מגיעות לקצה היער, הקרא את השורות הבאות:

אתם מגיעים לקצה היער ורואים על ראש הגבעה שלפניכם, מבנה אבן עתיק. מהמרחק בו אתם נמצאים ניתן לראות עמודים המעטרים את המבנה מסביב, חלקם כבר מתפוררים ונופלים אך רובם עומדים, תומכים בתקרה הכבדה.

הגובלינים רוצים לחלל את הקבר על מנת להפוך אותו למקדש עבור האל שלהם. הם חטפו את בת הנפח כדי שהיא תהיה משרתת האל במקדש שלו.

בכניסה לקבר עומדים 2 גובלינים שומרים. בנוסף, יש פטרול של 2-3 גובלינים שמסתובבים סביב הגבעה בסיוור שאורך 3 שעות.

אם השחקנים רוצים, הם יכולים לחכות ולתצפת על הקבר מיער ואז לראות את הפטרול ולחסל אותו בנפרד מהקבר.

הערה: אם השחקנים לא מחכים ומסתערים על הקבר, הפטרול יגיע ויצטרף לקרב בחדר 2 בסיבוב הקרב השלישי ואז השחקנים יהיו מותקפים משני צדדים.

תן לשחקנים אפשרות לחכות. אם הם לא מעלים את זה בדעתם, אפשר להציע להם לסייר מסביב לקבר. יכול להיות שהם פשוט לא חשבו על זה.

השחקנים רשאים להתערב בכל עת. אם לא, הרשו לתושבי האנשים להתווכח:

"אנחנו צריכים ללכת יחד!"

"לא, זו התאבדות! אנחנו צריכים לשלוח לברון תור בקשת עזרה"

"לא, זה ייקח יותר מדי זמן!"

באופן אידיאלי, השחקנים יציעו לעזור, אבל אם הם לא, ברקת תצטק ותצביע על הדמויות:

"היי, יש כאן הרפתקנים! למה לא לשאול אותם אם הם יכולים לעזור?"

שאלות נוספות:

• **מה יש צפונית לעיירה?**
 יער הקרוי "יער החזירים". הוא נקרא כך כיוון שאנחנו צדים שם חזירי בר.

• **מה יש ביער?**

כלום. חזירי בר. אנחנו צדים שם כל הזמן ואין שם גובלינים. כנראה שהם הגיעו מעבר ליער.

• **מה יש מעבר ליער?**

יש שם קבר עתיק על גבעה, אבל אנחנו לא מתקרבים לשם. אומרים על המקום שהוא רדוף.

• **איך אפשר למצוא את הגובלינים?**

הם השאירו עקבות מהבית של הנפח לכיוון יער החזירים.

אחרי שהדמויות שימו לחקור את ג'אגו והם מחליטים לצאת לדרך, עבור לחלק הבא. אם השחקנים לא שאלו איך למצוא את הגובלינים, אחד הדב"שים יכול להציע להם לבדוק את ביתו של הנפח כדי לחקור ולמצוא את העקבות.

זה גם הזמן שיש לשחקנים להצטייד לקראת ההרפתקה, בכפר ניתן לרכוש רק ציוד, שריונות וכלי-נשק פשוטים (שווי עד 20 מ"ז).

חלק ג': הדרך ופטרול הגובלינים

הדרך לקבר

הדרך לקבר עוברת דרך היער ולא ניתן לעשות אותה ביום אחד. השחקנים יהיו חייבים לעזור למנוחה ביער. בהתאם להחלטת המנחה, ניתן לגלגל קוביית היתקלות אקראית ואז לומר לשחקנים שהלילה עבר ללא אירועים.

לחלופין, ניתן לתת להם להיתקל בחזיר בר שתוקף אותם - אחרי הכל, הם פלשו לטריטוריה שלו. אם בחבורה יש ארבעה שחקנים או יותר, הם נתקלים בשני חזירי בר.

הקבר נראה קרוב יותר ואתם יכולים לראות את הפיתוחים המעטרים את גג האבן הכבד ואת העמודים התומכים בו. דלת אבן כבדה ניצבת בפתח הקבר וזו נראית כבדה מכדי שאדם או גובלין יצליחו לפתוח אותה. אך דלת האבן שבורה וחלקים ממנה זרוקים על הקרקע לפני המבנה.

משני צידי הפתח עומדים שני גובלינים, נשענים על החרבות שלהם ומדברים אחד עם השני בגובלינית.

במידה והפטרוול הזהיר את השומרים, הם נכנסו פנימה כדי להתכוון לשחקנים. במקרה כזה הקרא את התיאור ללא המשפט האחרון.

השחקנים יכולים להתמודד עם השומרים במספר דרכים:

- השחקנים יכולים לתקוף מרחוק, אך אם הם לא הורגים אותם בתקיפה הראשונה, הגובלינים יברחו אל תוך הקבר בפעולה הראשונה שלהם כדי להזהיר את השאר.
- השחקנים יכולים להתגנב מאחורי הקבר ולהפתיע את הגובלינים וכך לחסל אותם.
- במידה והשחקנים פשוט מתקרבים לקבר- השומרים רואים אותם ונסוגים פנימה.

חלק ד': הקבר

מפת הקבר מופיעה כנספח בסוף המסמך.

1) חדר הכניסה והמדרגות

מעבר לפתח עם הדלת השבורה, ישנו חדר מבואה ובצידו מדרגות היורדות אל תוך הקבר.

הקרא את הקטע הבא:

אתם נכנסים ויורדים במדרגות העתיקות. האויר בפנים מחניק וריח של עובש מעורב בצחנת גובלינים נקלט באפיקים. המסדרון חשוך מאוד ורק אור מועט מהכניסה השבורה נכנס פנימה ומאיר את המדרגות. מתוך הקבר נשמעות לחישות מרוחקות של טקס אפל שמתקיים.

הערה: אם השחקנים לא הצליחו לחסל את השומרים ו/או את הפטרוול, יכול להיות שהם יחשבו מחוץ לקופסה ולא ירצו להיכנס לקבר.

במקרה זה הם יכולים לנסות לגרום לגובלינים לצאת, למשל להצית מדורה בכניסה ולנפנף כדי לגרום לעשן להיכנס פנימה. אפשרות נוספת היא להכין מארב - הם יכולים להדליק מדורה קטנה ולהשאיר את שקי השינה שלהם סביב המדורה כדי לגרום לגובלינים לחשוב שהם חונים בחוץ. הגובלינים יפלו בפח ויצאו, והשחקנים יכולים לתקוף אותם בהפתעה.

במידה והשחקנים מחליטים לחכות, לפטרוול יש הזדמנות לחלוף על פניהם. וכשזה קורה, צריך לקבוע מי מצליח להבחין במי.

המנחה מגלגל בדיקת התגנבות עבור הגובלינים וכל שחקן מגלגל בדיקת התגנבות עבור עצמו. זהו הד"ק עבור קביעת ההפתעה! כעת, השה"מ מגלגל בדיקת תפיסה וכל שחקן מגלגל בדיקת תפיסה עבור עצמו ומשווים את גלגול התפיסה עם הד"ק שהטיל הצד השני. כל שחקן/גובלין שגלגל פחות מהד"ק - מופתע בסיבוב הראשון!

יכול להיות שאף אחד מהצדדים לא מבחין בשני ושניהם חולפים אחד על פני השני. יכול להיות שהשחקנים לא פועלים בחשאי וזו אינן הפתעה אלא מגלגלים יוזמה ומתחילים את הקרב.

גובלין
 דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 15 (שריון עור, מגן)
 נקודות פגיעה 7 (6ק2)
 מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוסן	תבן	חכמ	כרז
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

מיזמניות התגנבות +6
 חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה
 שפות גובלינית, מדוברת
 אתגר ¼ (50 נק"נ)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

סימטר. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק חותר.
קשת קצרה. התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 24 / 96 מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר.

טקטיקה: הגובלינים חכמים מספיק כדי לירות בשחקן הכי פחות משוריין.

לאחר הסיבוב הראשון, אם הגובלינים ספגו נזק משמעותי הם מתחילים לסגת, ורצים לכיוון הקבר תוך כדי ירי חצים אל עבר השחקנים.

אם הגובלינים לא מחוסלים עד סוף הסיבוב שני של הקרב הם מצליחים לצעוק אזהרה בגובלינית לשומרים בפתח הקבר. במקרה זה, השומרים בפתח הקבר ייסוגו לתוך הקבר ויזהירו את האחרים, מה שיגרום להם להיות מוכנים לשחקנים (לא יהיה לשחקנים אלמנט הפתעה).

הכניסה לקבר

במידה והשחקנים חיסלו את הפטרוול לפני שהם הצליחו להזהיר את השומרים, השומרים לא מודעים לבואם של השחקנים. ובמקרה כזה, הקרא את הקטע הבא:

2) חדר השומרים

הקרא את הקטע הבא :

לכתובת השבועה. הזות האבן תגלה תא נסתר המכיל 3 שיקויי ריפוי זוטרים ושקיק עם 100 מ"ז.

אתם נכנסים לחדר גדול, במרכזו כלי גדול מנחושת ניצב על הרצפה. נראה שהגובלינים הפכו את החדר הזה למקום החניה שלהם. לכלוך ועצמות של בעלי חיים פזורים ברחבי החדר וחמישה גובלינים יושבים שם, חלקם לועסים עדיין.

בחדר יש חמישה גובלינים. במידה והגובלינים לא הוזהרו ע"י השומרים, השחקנים יכולים להפתיע אותם (גלגול התגנבות כנגד גלגול תפיסה).

אם הגובלינים הוזהרו, אז הם מחכים לשחקנים. ניתן לומר לשחקנים שהם מזהים את אחד השומרים מהכניסה. (הערה: לא חייבים באמת להוסיף עוד גובלינים, רק לתת לשחקנים את התחושה שלמעשים שלהם יש השלכות).

3) מלכודת דריכה

פתח מוביל אל מסדרון קצר ומדרגות נוספות. בתחתית המדרגות, לבנה בולטת מהרצפה מהווה מלכודת דריכה. היא פועלת רק יצורים בגודל בינוני ומעלה. חיפוש מלכודות (גלגול תפיסה, ד"ק 12) יגלה את המלכודת. ניתן לדלג מעל המרצפת מבלי להפעיל את המלכודת. מאידך, ניתן לנטרל את המלכודת ע"י שימוש בכלי גנבים (גלגול זריזות ידיים, ד"ק 10 לנטרול).

במידה ואף אחד לא מזהה את המלכודת, הדמות הראשונה בגודל בינוני שדורכת על המרצפת מפעילה את המלכודת ולהב חרמש יוצא מהתקרה וגורם לה נזק.

נתוני המלכודת: ד"ק 12 לזיהוי, +6 להתקפה, 1+4ק2 נזק שיסוף, גלגול הצלה זריזות לחצי נזק.

4) חדר הזיכרון

בחדר זה ניצב פסל על גבי כן אבן. הפסל הוא של סקסטוס וריוס, מנהיג המסדר הדליאני. בחדר זה מתבצע טקס מתועב של הגובלינים וכאן השחקנים ילחמו בבוס - דובלין (Bugbear). כאשר השחקנים נכנסים לחדר, הקרא את הקטע הבא:

אתם שומעים קולות בשפה לא מובנת. כאשר אתם נכנסים לחדר, אתם רואים חלל ארוך, 3 עמודים בכל צד לאורכו של החדר ובקצה המרוחק שלו, ניצב על גבי כן מאבן, פסל גבוה של אביר בשריון, ידו הימנית מונפת הצידה.

במרכז החדר עומד גובלין שאמאן, השורף עשבים שונים ומלמל מילת כישוף בגובלינית. ריח העשבים השרופים מחניק את נשימתכם. לפניו, עומד דובלין שמביט בשאמאן עוסק במלאכתו ולצידו גובלין נוסף מחטט באפו. מצד ימין, בתוך כלוב קטן וחלוד, אתם רואים נערה צעירה, בגדיה קרועים ומלוכלכים והיא מייבבת בבכי.

עקב רעשי הקרב הגובלין הנוסף דרוך ומוכן לפולשים ויקבל יתרון על בדיקות תפיסה אם הדמויות מנסות להתגנב. אם הוא יצליח, הוא יקרא בקול והדמויות לא יקבלו סיבוב הפתעה.

בחדר יש דובלין, גובלין שאמאן, ומספר גובלינים השווה למספר השחקנים, פחות שניים.

גובלין

דמוי אדם קטן (גובליניא), ניטראלי רוע

דירוג שריון 15 (שריון עור, מגן)

נקודות פגיעה 7 (6ק2)

מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוסן	תבן	חכמ	כרז
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

מיומנויות התגנבות +6

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה

שפות גובלינית, מדוברת

אתגר ¼ (50 נק"ב)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

סימטר. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק חותר.

קשת קצרה. התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 24 / 96 מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר.

תזכורת: אם השחקנים לא פגשו את הפטרול ולא חסלו אותו- הפטרול יצטרף לקרב בסיבוב השני והשחקנים יהיו מותקפים מ-2 כיוונים.

לאחר שהגובלינים חוסלו, השחקנים יכולים לראות את החדר. הקרא את הקטע הבא:

החדר נראה כמו חדר הנצחה. במרכז החדר עומד כלי גדול מנחושת מלא בגחלים לוחשות. נראה שהכלי שימש בעבר להקרבת מנחה. על הקיר ימני, מצויר ציור גדול המתאר קרב גדול בין אבירים עוטי שריון לבין יצורי אופל ורשע. על הקיר ממול, ישנה כתובת בתבליט:

"אני נשבע, לשמור על כבוד המסדר הדליאני, לשמור על החוק ולהילחם ברוע בכל צורותיו, תוך שמירה על סודותיו של המסדר".

חיפוש אחר דברים סודיים בחדר (גלגול תפיסה, ד"ק 15) יגלה אבן משוחררת בקיר, מתחת

גובלין שאמאן
דמוי אדם קטן (גובלינאי), תוהו רע

דירוג שריון 13 (שריון עור)
נקודות פגיעה 7 (6ק2)
מהירות 9 מטר (30 רגל)

כח	זריזות	חוסן	תבונה	חכמה	כריזמה
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	13 (+1)	10 (0)

מיומנויות התגנבות +4
חושים ראיית חושך 18 מ' (60 רגל), תפיסה קבועה 11 שפות גובלינית, מדוברת אתגר 1/2 (100 נק"ג)

הטלת לחשים: הגובלין הוא מטיל לחשים בדרגה 1. יכולת ההטלה שלו היא **חכמה** (ד"ק 11 להצלה מלחש, +3 לפגיעה עם התקפת לחש). יש לגובלין את הלחשים האלה מוכנים:

- לחשונים (לפי רצון): יצירות הדרואיד, יצירת להבה, שוט קוצני.
- דרג 1 (2 יחידות): סיבוך, ענן ערפל.

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות כפעולת בונס בתורו.

פעולות

סימטר. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 5 רגל, מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק חותר.

קשת קצרה. התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 24 / 96 מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר.

גובלין
דמוי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דירוג שריון 15 (שריון עור, מגן)
נקודות פגיעה 7 (6ק2)
מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוסן	תבן	חכמ	כרז
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

מיומנויות התגנבות +6
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה שפות גובלינית, מדוברת אתגר ¼ (50 נק"ג)

בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגה או התחבאות בתור פעולה נוספת בתורו.

פעולות

סימטר. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק חותר.

קשת קצרה. התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 24 / 96 מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר.

דובלין
דמוי אדם בינוני (גובלינאי), תוהו רוע

דירוג שריון 16 (שריון פרווה, מגן)
נקודות פגיעה 27 (8ק5 + 5)
מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוסן	תבן	חכמ	כרז
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

מיומנויות השרדות +2, התגנבות +6
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שפות גובלינית, מדוברת אתגר 1 (200 נק"ג)

בריון. כאשר הדובלין פוגע עם נשק קפא"פ, הוא גורם קובית נזק אחת נוספת (כלול בהתקפות).
התקפת הפתעה. אם הדובלין מפתיע יצור ופוגע בו בהתקפה במהלך סיבוב הקרב הראשון, המטרה סופגת 7 (6ק2) נזק נוסף מההתקפה.

פעולות

כוכב שחר. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 11 (8ק2 + 2) נזק דוקר.

חנית הטלה. התקפת נשק קפא"פ או טווח: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ' או טווח 9/36 מ', מטרה אחת. פגיעה: 9 (6ק2 + 2) נזק דוקר בקפא"פ או 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר בטווח.

טקטיקה: הגובלינים יתקפו בקשתות את הדמויות הלא משוריינות ויגנו על השאמאן. השאמאן יטיל לחש "סיבוך" (Entangle) ולאחר מכן יתקוף עם קשת.

הדובלין יתקוף את הדמות המשוריינת ביותר בחבורה. במידה ואחת הדמויות תיפול מחוסרת הכרה, הדובלין יאמר בצורה עילגת לשאר הדמויות בשפה המדוברת:

"אתם להסתלק.... חבר שלכם לחיות"

לאחר הקרב הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

הפסל שלפניכם נראה מרשים. הוא מגולף מאבן ובמצב טוב, בהתחשב בשנים שעברו עליו. הוא מציג אביר בעל תווי פנים אציליות, יד שמאלו מונחת על ניצב חרבו ויד ימינו מונפת הצידה, כאילו מזמינה מישהו להיכנס.

הפסל ניצב על כן אבן, עליו חרוט המשפט:

"על מנת לשמור אותה, עליך לתת לי אותה"

זו חידה שתפתח את הדלת הסודית. התשובה לחידה היא "שבועה" או "הבטחה". אתה יכול לקבוע שכל אחת מהדמויות מכירה את שבועת המסדר הדליאני ויכולה להגיד אותה בקול.

במידה והשחקנים פתרו את החידה נכון, הפסל יסתובב על כנו אל עבר הדלת הסודית וזו תיפתח, מגלה את המעבר אל חדר הקבורה.

הערה: במידה ויש כהן או פלאדין בחבורה והוא אומר את שבועת המסדר מול הפסל, הדלת תפתח, אך החבורה לא תפגוש אל-מתים, אלא את רוחו של סקסטוס וריוס שיודה להם על שהצילו את קברם של האבירים מחילול, ובתמורה יתן להם את האוצר.

בסוף הקרב, השחקנים יכולים לשחרר את הנערה מהכלוב – היא נראית סובלת מהלם, מכות יבשות ורעב, אך ללא פציעות חמורות. היא תודה להם ותבקש מהם ללוות אותה בחזרה לעיירה.

5) חדר הקבורה הסודי

כשהשחקנים נכנסים לחדר, הקרא את הקטע הבא:

ניכר בחדר כי לא נכנסו אליו שנים רבות. קורי עכביש מכסים את הקירות ואת הכדים המונחים על הרצפה. שאריות של נרות עתיקים שדלקו לפני זמן רב מפוזרים מסביב.

מימינכם ומשמאלכם ניצבים 6 סרקופגים, 3 מכל צד. הסרקופגים מעוטרים בגילופים מיוחדים, ועל כל אחד מהם חרוט שמו של האביר שנח בתוכו. אליוס רקסוס, רמולוס "הגבוה", דריוס למקוס, ג'ואנה לומברדיה, בוראקס סטונדקס, ננדוס ארסמוס. בקדמת החדר, מונח סרקופג גדול יותר ומעוטף יותר מהשאר ועליו חרוט "סקסטוס וריוס דיליאנוס".

אם השחקנים יפתחו את הסרקופגים הקטנים, הם ימצאו שם רק שלדים.

אם הם יפתחו את הסרקופג הגדול, התוצאה תלויה בשבועה שלהם לפתיחת הדלת הסודית – אם היא בוצעה בידי איש קודש, רוחו של סקסטוס וריוס תופיע. אחרת השלד המונח שם יקום לתחיה, יחד עם עוד שלושה שלדים מהסרקופגים האחרים ויתקפו את החבורה.

קרב:

שלד
אל-מת בינוני, סדר רוע

דירוג שריון 13 (שאריות שריון)
נקודות פגיעה 13 (8ק2 + 4)
מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוסן	תבן	חכם	כרז
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

רגישות לנזק מוחץ
חסינות לנזק רעל
חסינות למצבים מורעל, תשוש
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה
שפות מבין את השפות שידע בחיים אבל לא יכול לדבר
אתגר ¼ (50 נק"נ)

פעולות

חרב קצרה. התקפת נשק קפא"פ: +4 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר.
קשת קצרה. התקפת נשק טווח: +4 לפגיעה, טווח 24 / 96 מ', מטרה אחת. פגיעה: 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר.

מפגש עם הרוח:

במידה ומי שאמר את שבועת המסדר הדליאני הוא פלאדין או כהן, כאשר החבורה פותחת את הסרקופג הגדול, רוחו של סקסטוס וריוס מופיעה לפנייהם ואומרת:

*אני הוא סקסטוס וריוס דליאנוס.
אתה, לוחם קדוש, בא לפני כדי להישבע אמונים להילחם ברשע ולעזור למצוקים, לחיות חיי ענווה, לשמור על החוק ולכבד את אורחות המסדר הדליאני.
אמור בפיהך את השבועה!*

במידה והפלאדין/כהן אומרים את השבועה, רוחו של סקסטוס וריוס אומרת:

יהי כן לוחם קדוש! זכור כי קיבלת עליך את שבועת המסדר הדליאני. השמר שלא תחלל את שבועתך והבא כבוד למסדר.

הרוח מתפוגגת והחבורה יכולה לקחת את השלל מהסרקופג.

השחקנים ימצאו בסרקופג הגדול שקיק עם 300 מ"ז, 2 שיקויי ריפוי, מגילה קסומה (לבחירת המנחה) וחרב קסומה (חרב ארוכה +1, +2 נגד גובלינים). זוהי חרבו של סקסטוס וריוס ושמו חרוט על הניצב שלה.

סוף ההרפתקה

החבורה יכולה לחזור לעיירה יחד עם בת הנפח. הם מתקבלים בשמחה ובפונדק עורכים עבורם מסיבה. הנפח מודה להם מקרב לב ומעניק להם הנחה קבועה על שרותים ומוצרים.

תפריט יומי

ערב – 3 מ"ז

צלעות כבש

תפו"א מטוגן

עוגת אוכמניות

בוקר – 3 מ"ז

ביצים מקושקות

תפו"א אפוי

דייסת שיבולת שועל

משקאות - 2 מ"ז

שיכר הבית

יין

צהרים - 4 מ"ז

עוף מטוגן

מרק ירקות שורש

לחם

מפת הקבר :

