

האויב הוא הנשק

הרפתקה עבור מבוכים ודרקונים מהדורה 4, לדמויות בדרגה 6

כתב: איתמר (Rui) עריכה: גיא קאפח.

אתר הפונדק – <http://www.pundak.co.il>

ההרפתקה מיועדת לשימוש עם מבוכים ודרקונים 4. לא כללתי את הנתונים של כל המפלצות, אלא ההנחה היא שיש ברשותכם את מגדירי המפלצות של המשחק. בנוסף להרפתקה עצמה, כללתי חומר רקע רב על העיירה חזית אבן. ההרפתקה עצמה תספיק למפגש אחד או שניים, אך תוכלו להמשיך להרפתקאות נוספות בעיירה.

תקציר ההרפתקה

העיירה הגמדית-אלפית חזית אבן מותקפת על ידי אל מתים. דשיר לית'ראן האלף, אביר קודש וגיבור מקומי מתחיל לחקור את מקורות האל-מתים. הוא אינו יודע שהאשף מארוואר, אלף גולה, מנסה במקביל להקים כוח אל-מתים קטן בכדי להגן על העיירה מפני צבא האל מתים הקרב ובא של הליץ' אנאראק. הדמויות יחקרו מעט, אך מהר מאוד יגררו לתוך ניסיון חטיפה ורצח במהלכו ינסה האשף להפליל את דשיר לית'ראן בתקיפות. אם הדמויות תהרוגנה את לית'ראן, מארוואר המרוצה יקים את האביר כמפקד צבא האל מתים שלו. ההתקלות הסופית תתרחש לאחר שהדמויות יכנסו אל החנות של האשף. מארוואר מתכנן להרוג אותן ולהשתמש בהן כאל מתים חזקים, אך יסכים לכרות איתם ברית כנגד הצבא הקרב. האפילוג יעמת את הדמויות עם השלכות בחירותיהן ומעשיהן.

רקע – עולם המערכה גאנור

גאנור הוא עולם המערכה שלי, שניתן למצוא בפורומים (<http://forums.pundak.co.il>), עולם הבית של המשחק המקוון "ממלכות שבורות". בעולם זה, הממלכות החופשיות של האלפים, הגמדים, הננסים וההוביטים התפצלו מאימפריית דות' הקדומה והן כיום חופשיות משליטתם של בני האדם. ברם, כוח חדש מאיים על הממלכות החופשיות – צבאו האימתני של הליץ' לורד אנאראק. הממלכות החופשיות דרשו תגבורת מממלכת דורטר, הממלכה האנושית השכנה. התגבורת הייתה אמורה להגיע, אך ריימונד, מלך דורטר מת במהלך מרידה וממלכת דורטר נגררה למלחמה עקובה מדם על המלוכה. ריבון ממלכת דורטר הנוכחי, המלך ריקן, אינו שש לשלוח תגבורת לטובת הממלכות החופשיות כאשר הוא נאלץ לנהל מלחמת אזרחים בממלכתו שלו. לכן הוא שלח את הלורד אלפארי קסוול כדי לנהל עם האלפים את המשא והמתן על גודל התגבורת. הלורד קסוול גורר את המפגשים ומתמקח כמה שרק אפשר, בזמן שאלפים וגמדים נלחמים ומתים בקרב אבוד. דבר זה יוצר מתח רב בין האומות, ומשפיע על החברות בין הממלכות החופשיות לממלכת דורטר של בני האנוש.

רקע – העיירה חזית אבן

חזית אבן היא עיירה שנוצרה ממש כשאנאראק התחיל לפלוש לעמים החופשיים, כשהצבא שלו עוד היה קטן יחסית והיה אפשר לעצור אותו, המקום הוקם כדי לשמש כאחד מבסיסי הכוחות לתגבורת המיוחלת מהמלך ריימונד. אך כשריימונד מת והתגבורת התעכבה, העיירה הפכה למעין מקום מפלט – המגנים שהיו פה שמרו על העיירה והיא שגשגה והפכה לעיר של ממש, על גבול האימפריה האלפית. הדמויות יכולות למצוא כאן מקום מנוחה ובילוי, מקום בו כל עוד הן אינן בנות אנוש, הן אפילו רצויות. אין לעיירה ראש עיר או משטר מסודר וקבוע, האנשים מחפשים הנהגה במפקדי החיילים ובכוהן היסקיל. רובם שונאים בני אנוש ומעטים מהם מבינים שהמצב הנוכחי, של המו"מ המתיש, הוא זמני בלבד. אין זה אומר שהם מתאפיינים בסבלנות רבה כלפיהם, דבר שיצער כל בן אנוש שצועד לתוך העיירה הזאת.

*דשיר (דשיריס ברבים) הוא תואר האבירים בקרב האלפים, יש להם כוח פוליטי וחשיבות של אביר אם כי חלקם אף הגיעו למעמד של לורדים. דשיר בתרגום חופשי הוא *אמן המלחמה*. כל אלף יכול לזכות בתואר זה בין אם הוא לוחם, קשת או קוסם.

*גיבור קרב הוא תואר האבירים בקרב הגמדים ויש להם כוח פוליטי של אביר, מצד שני, מתייחסים אליהם כלורדים, ואפילו הנסיך נדרש להוכיח את עצמו כגיבור קרב לפני שהוא ראוי לרשת את כס אביו.

אישים מעניינים:

דשיר לית'ראן – אלף מתנשא שמשמש כמנהיג הכוחות בחזית אבן. הוא גזעני ביותר כלפי בני אנוש, מאחר והוא וויתר על חייו הנוחים בבירה ויצא לזכות בתהילה כמפקד הכוחות, כעת הוא תקוע בחזית אבן, מחכה לתגבורת שעל פי כל הסימנים לעולם לא תגיע. הוא חביב מאוד על תושבי העיירה המעריכים את מאמצי המלחמה שהפגין כדי להגן עליה ובלית ברירה הוא מנהיג כעת את העיירה. הוא סובלני יחסית כלפי גמדים, לעומת חלק מהאלפים, כיוון שהוכיחו את עצמם בקרב לידו כמה וכמה פעמים. הוא מעריך את כוחו של ת'ראר במלחמה, אף כי הוא נוטה להתעלם מעצותיו בתחום האסטרטגיה. לית'ראן בן מאתיים ושלוש שנים, יש לו שיער בגוון בלונדיני ובעל עיניים ירוקות חודרות. שלא כמנהגם של האלפים, הוא מקצץ את שערו כדי שיתאים לקסדה.

ת'ראר – ת'ראר הוא גמד חביב וצעיר שחולם להיות גיבור קרב. הוא הגיע לעיירה יחד עם קרוב לאלפיים גמדים ויחד הם בנו את העיר הזאת. טוב, הוא לא בנה, הוא נלחם והגן בזמן שאחרים בנו. הוא התעקש על בניית פונדק (טברנה, על פי האלפים) ולמרות שבגלל היעדר התגבורת מעל מחצית מכוחות הלוחמים חזרו הביתה, הוא נשאר המפקד הרשמי ודורש נוכחות של לפחות שבע מאות חיילים. ת'ראר מאמין בבני האנוש ולמרות שכמו רוב התושבים הוא מתעב את כל מי שקשור לקסוול הוא מאמין במלך ריקן ובתגבורת שהבטיח. הוא מחבב את לית'ראן ומכבד את המסורת על פיה הוא חי ומסכים איתו על כך שיש לשמור על סיורים קבועים, הוא מוביל את רובם, אחרי הכל. ת'ראר בן שישים ושש שנים, הוא בעל שיער שחור, זקן עבות ופנים קשוחות, עורו כבר התקשה מהרבה שעות בשמש, אך עיניו החומות עדיין מראות תקווה.

מארוואר – מארוואר הוא אחד מהאשפים האלפים שליוו את הכוחות כשעוד הובטחה התגבורת. לעומת השאר שעזבו ברגע שבני האנוש אכזבו, הוא נשאר ולקח תרומות מחבריו ובעזרתם יצר מחסן צנוע של חפצי קסם. כשהעיירה החלה לשגשג הוא הפך לעשיר של ממש, ומחזיק כיום בבית נאה שהגמדים בנו במיוחד בשבילו. מארוואר שואף להגן על האלפים ולאחר שהתברר מת'ראר שכוחות של אנאראק מתקרבים יותר ויותר הוא נחוש להגן על העיר בכל מחיר – ישנם רק אלף ומאתיים מגנים, ויותר מחצי הם גמדים רעשנים – העיר לא תעמוד בפלישה מסודרת של אנאראק. יש להילחם באש עם אש! מארוואר השתמש בכמה ספרים שקנה בעזרת אחיו ממקומות מפוקפקים בבירה האלפית ולמד את אומנות העלאת המתים האסורה. הוא יבנה צבא, קטן כדי שלא יהווה סכנה אך גדול מספיק בכדי להגן על העיר. מארוואר חולם להיות גדול יותר מהארכמג פארגוס בן האנוש ובז לו ולכל שאר בני גזעו. הוא ילחם עד המוות למען אמונתו, אם כי ביטחונו יתערער במידה והתוכנית שלו לא תצליח וזה עלול להוביל אותו לחשבון נפש על מעשיו. מארוואר בן שמונים וארבע שנים, בעל שיער חום ארוך ועיניים בצבע תואם, הוא לובש בגדים שחורים עם עיטורי כסף ועונד טבעת ירקן.

דורג – דורג מייצג את כל הסטריאוטיפים האפשריים על הגמדים. הוא רועש, חובב קרבות, שמן, חמדן ויש לו חוש למעמקים. הוא בנה את הפונדק שלו, מתחת לאדמה, בדיוק היכן שהשם רומז. לאחר מכן נבנתה קומת קרקע בשביל האלפים, אך זהו המקום החביב על הגמדים ואפילו האלפים התרגלו אל קומת הקרקע שלו, למרות הרעש המעומעם שנשמע מדי פעם כשדורג מוציא את תופי המלחמה הוותיקים שברשותו. הוא קמצן, אך מפגין חוש הומור ורוח טובה לבידחות, גם אם הן על היקף המותניים שלו. דורג בן מאה ואחת שנים, הוא קירח עם זקן שחור גדול שמשתרע על כל לחייו ושמן מאוד.

האח היסקיל – האח היסקיל, הכוהן היחיד שמפיץ את תורתה של מאנורה, הוא דמות מרכזית בחיי היום-יום של העיירה. כל בוקר הוא עולה על הבמה המרכזית ומתפלל יחד עם כולם בתפילת ההשכמה. הוא בקשר טוב עם קבוצת הדרואידים הקטנה שקבעה את ביתה ביער, לה הוא קורא מעגל הבוץ, פשוט כי חומות ההגנה שלהם מחיות ואל מתים מסתכמות בקצת בוץ. היסקיל הוא מאמין אמיתי ומנהל את הטקסים הדתיים של העיירה, אך בעל חולשה למשקאות אלכוהוליים ונוטה שלא להשתכר יותר מדי. בחייו הקודמים היה נוכל, לפני שמצא את האמונה, והוא מעדיף להישאר מנהיג כמה שיותר זמן בלי שהסוד הזה יצא החוצה. היסקיל אוהב להיות המנהיג ומרבה לנסות ולקבל את ההחלטות בשביל העיירה, אם כי דשיר לית'ראן מפריע לו בכך. היסקיל בן מאה שלושים ושבע שנים, הוא קירח ושמן בעל פנים חלקות ועיניים כחולות נעימות.

הנפח היירין – אם יש אלף אחד שהגמדים שונאים, זהו הנפח היירין; כשהגמדים צעדו הביתה, כמה מהם הציעו להישאר במזית אבן בשביל להכין נשקים ולתקן אותם, אך היירין דחה את כולם, הוא נפח מוכשר, ורברבן עד מאוד. הוא מחשיב את עצמו כאמן, ולא נהוג בעיר לסרב להצעות העיצוביות והיצירתיות שהוא מציע ללקוחותיו. חוש הראייה שלו התדרדר עם השנים, אך זהו סוד שהוא שומר כדי שלא יעזו להחליף אותו בגמד. הוא שונא גמדים, מתעב בני אנוש וגאווותן מאוד, הוא מצפה מכל

אחד, כולל הדמויות החדשות בעיירה, להעריך את עבודתו ולהודות לו על כך שפינה מזמנו בשבילם. היירין בן ארבע מאות וחמישים, שעררו הלבן גולש עד לארכובותיו וגביני עיניו נראים כזחלים לבנים.

מירקיל הסוחר – מירקיל הוא שנוא העיירה. הוא בן אנוש סוחר, שלצערם הרב של כל שונאי בני האנוש אחראי על האספקה שלהם. הוא נשלח אישית על ידי אחד מהלורדים של סטרויס, כמחווה וכמתנה, צעד אשר רק העלה את השנאה לבית סטרויס בעיר. מירקיל הוא אדם נחמד וחביב שתקוע בעיר של דעות קדומות וכתוצאה מכך הפך למעט מריר ומתבודד. הוא מטייל הרבה סביב העיירה, משתדל לא לפטפט עם אנשים פן יתעצבנו עליו ויחליטו לצחוק על קומתו הנמוכה או על ראשו החלק והקירח. מירקיל לוקח בדיוק את מה שבית סטרויס הורה לו לגבות, ורק מחכה לרגע בו הוא יוכל לחזור לשרת את הלורד שלו, שהתייחס אליו בידידות ובמסירות. מירקיל בן ארבעים שנים, נמוך וקירח.

שמועות מעניינות:

שמועות אלו עשויות להוסיף עניין להרפתקה ולעודד מגעים, תככים וקשרים בין החבורה לבין שוכני העיירה. ניתן להציג את השמועות בכל דרך שתתאים לסיפור, למשל: הדמויות יכולות להאזין לשיחה בפונדק או לשמוע התלחשויות ברחוב בין שתי אלפיות מצחקקות. שמועה מספר 6 קשורה ישירות לסיפור וכדאי בכל מקרה להציג אותה להרפתקנים ולתת להם דרכים לברר אותה, כמו למשל לדבר עם הנפח היירין, אליו קשורה השמועה, או לראות הזמנה גדולה של כלי נשק מהאשף מארוואר.

- בגלגול חוכמת רחוב מוצלח (ד"ק 12, מחסר 2- לבני-אנוש), הטל ק 6 וספר את השמועה לשחקנים:
1. האח היסקיל שותה רק מים, אומרים הכוהנים. הוא לא מוכן לשתות אפילו את כוס היין הקדושה בחג הירח המלא.
 2. היירין החל ללמד ילדים צעירים לקרוא, בתמורה לכך שיקראו את ההזמנות שלו בזמן שהוא עובד בנפחיה. כמה נדיב מצידו להתחיל ולחנך את הדור הצעיר.
 3. המשקל של דורג הוא לפחות כמספר שנותיו, אם לא יותר.
 4. ת'ראר נפצע שבוע שעבר מזומבי שמצא פתח בשריונו, כשסייר באחד מהפטרוילים שלו. היירין שוב לעג לנפחים הגמדים, ויש שמועות שהגמדים מתכננים לזרוק זבל בחנות שלו כנקמה.
 5. מירקיל החמדן גובה מחירים יקרים פי שלושה יותר מאשר בבירה.
 6. היירין מרוויח בצורה נאה לאחרונה. מתברר שלקוח אחד מזמין הרבה מאוד כלי נשק ממנו. אולי זה דשיר לית'ראן, או מארוואר, או אולי מירקיל מתכנן לרצוח את כולנו?

בנוסף לשמועות תוכלו להשתמש בסצנה נוספת המופיעה בנספח – בת הגבירה, שבה הדמויות צריכות להציל גבירה מידי אל-מתים מסוכנים.

סצנה ראשונה – רציחה באישון לילה

מארוואר חושש מהפלישה המתקרבת ומאיץ את הכנותיו. הוא מחביא את צבאו המתפתח עמוק עמוק בעיר, בחלק שעוד לא חדרו אליו מתיישבים. לצער הרב, מירקיל הסוחר היה עד להתקפה על

האלפים בליל אמש וחושד באל מתים. מארוואר לא מודע לכך שמירקיל לא חולק את חשדותיו עם העיירה, מסרב לדבר איתם לחינם. מארוואר חייב לפעול מהר – הוא חשב על כך כל הלילה והחליט שרצח מירקיל לא יהיה חשוד ביותר, הרי הגיוני שמישהו התעצבן יותר מדי על המגעים הרופפים בין האימפריה לקסוול ורצח אותו.

הוא שולח את פקודיו האל מתים להרוג אותו, אך מירקיל צורח מספיק חזק בכדי שכל האזור הקרוב ישמע אותו – מארוואר תכנן לתפוס אותו ישן, אך לרוע מזלו הסוחר נשאר ער ועבר על החשבונות האחרונים מהחודש. הצרחות יתפשטו במהירות ואם ההרפתקנים ישנים בקרבת מקום, למשל בפונדק, הם ישמעו את האנשים צורחים שמארוואר הותקף. לעומת בני אנוש, האלפים לא מעוותים סיפורים ולא יספרו על עטלפי ענק מהשמיים או ערפד נקמני, אלא פשוט על חברת זומבים אלפים שתקפו אותו.

הדמויות תרוצנה באישון לילה (בערך בשעה 2 בלילה) אל הבית של הסוחר (כדי לקחת את האוצר של המת או כדי לעזור לו) רק בכדי למצוא את דשיר לית'ראן והאח היסקיל רוכנים מעל הגופה של הסוחר בן האנוש. לית'ראן מחליט שהתרחשו מספיק רציחות מסתוריות והיעלמויות של פטרולים ביער, בנוסף, רצח מירקיל יגרום לניתוק העיירה מאספקה. בתגובה לית'ראן מבקש מההרפתקנים לחקור את המקרה, אם הם לא ביצעו את המשימה המשנית או לא התפרסמו, הוא מציע את ההצעה בטברנה. איש לא מוכן להסתכן עם אל מתים מעבר לפטרולים, ככה שהוא מוכרח לקבל את ההרפתקנים, אפילו אם הם בני אנוש. הוא מאמין שאפשר למצוא עקבות של אל מתים, גם אם זה בחושך, ומאחל הצלחה לדמויות. בנוסף, הוא נותן להם לפידיים במידה ויבקשו.

סצנת ביניים - היער החשוך

אם ההרפתקנים יוצאים לדרך בלי לנקוט אמצעי זהירות, הם ילמדו לקח חשוב... העצים לא בטוחים בלילה - חיות מסתובבות ביער, בנוסף לאל מתים. השחקנים יכולים להימנע מההתקלות הבאה על ידי בדיקת התגנבות מוצלחת (5- לבדיקה אם הם נושאים לפידיים) או כל רעיון אחר (למשל, שחקנים קרי לב יבקשו להציב את הגופה של הסוחר כמאכל לזאבים ולשאר החיות על מנת לקבל מעבר בטוח. אם לחבורה יש רעיון מקורי שלא מסתכם בבדיקת ההתגנבות, אין שום דבר רע בלתת להם נק"ן בונוס).

במקרה שהשחקנים לא התגנבו או חשבו על רעיון אחר, שני טיגריסים (זכר ונקבה) עוקבים אחריהם, מחכים לרגע בו הם יהיו עסוקים מספיק כדי להסתער ולהביא ארוחה למשפחה.

סצנה שנייה – המערה של מארוואר

הדמויות תגענה אל המערה של מארוואר, בה הוא מבצע את טקסיו האפלים ומקים את המתים לחיים. הוא משתמש באנשים שהאל מתים שלו רוצחים, מטיילים חסרי מזל או מעט מהאלפים החולים או הזקנים בעיר. המקום אינו נראה כמו מערת עינויים – למרות שבהתחלה היה חייב לרצוח בעצמו, מארוואר לא רוצה ברעת אלו שהוא הורג והוא אינו שומר שם גופות להירקב, הוא רוצח ובאותו לילה מצרף את קורבנותיו לצבאו. על המערה הופקדו שומרים שתפקידם לקטול כל עובר אורח כדי שמארוואר יוכל לצרפו לצבא האל מתים שהקים כדי להגן על העיירה. מארוואר נמצא כרגע במערה וישמע את קולות הקרב – הוא יסוג דרך הפתח האחורי שלה בשקט, אך הוא דאג מראש

למקרה שכזה – הוא ביקש מאחיו להזמין מנפח סמל קדוש של קמרהאן – אל הצדק, הטוב והקנאות בו מאמין דשיר לית'ראן, הוא משאיר את הסמל במערה ומקווה להפליל בכך את הדשיר, לגרום להוצאתו להורג ולהשתמש בגופתו בתור מנהיגת צבא האל מתים שלו.

יריבים

- 2 שומר אימה (מגדיר המפלצות 3, חייל דרגה 7). תפקידם הוא להיות חוטפי הנזק.
- 2 קשת אימים (מגדיר המפלצות 3, ארטילריה דרגה 6). תפקידם הוא להציק לדמויות מרחוק.
- שלד חייל (קבר פתוח, חפ"ש דרגה 6). תפקידו הוא לעכב את השחקן שמתקרב הכי הרבה למערה.
*- 2 טיגריסים (מגדיר המפלצות 2, מתגושש דרגה 6). בהנחה שהם שם, הם הולכים להיות אורבים מפתיעים ותפנית בקרב.

הטיגריסים הם בגדר אופציה. הם לא יתקרבו מדי אל האל מתים, ואם הדמויות נכנסות אל המערה הם יסוגו. העצים עצמם משמשים כמחסה חלקי, אך אם הטיגריסים עקבו אחרי החבורה יכולים להפוך למלכודת מוות.

החלפה:

את קשתי האימים אפשר להחליף בכל ארטילריה. ושלד חייל יוחלף בקלות בחפ"ש. את הטיגריסים יהיה מעט קשה להחליף, אך לטאים (מגדיר המפלצות) יעשו את העבודה טוב. את שומרי האימים אפשר להחליף בכל חייל באותה דרגה, אך יש להוסיף להם את שתי הפסקאות הבאות:

מגן האל מוות (הילה 1)

בזמן שהאדון של שומר האימים בהילה, הפחת חצי נזק מכל ההתקפות המופנות כלפי האדון.

עיני האל מוות

האדון של שומר האימים יכול לראות, לשמוע ולדבר דרך השומר.

תואי השטח: המערה עצמה משמשת מחסה לקשתי האימים, אך הם לא יסוגו אחורה מדי בכדי לא לסכן את המאסטר שלהם. האדמה רכה, וליד המערה יש מעט בוץ (אקרובטיקה ד"ק 15 כדי לא להחליק ולהיות שרוע, תקף גם על האויבים). הלפידים מספקים מעט אור בהיר, אך האזור פתוח וזה יכריח את החבורה להתקבץ יחדיו או לנוע לתוך המערה, שם האור סגור וחזק בהרבה והם יוכלו להתפצל (הכפל את המשבצות שהלפיד מאיר).

טקטיקת קרב:

במידה ויקרה הגרוע מכל בשביל מארוואר והדמויות ירצו במהירות לתוך המערה, הן עלולות לתפוס את האשף בבריחתו. הוא מוסתר בגלימה ובחסות הלילה קשה לראותו, אך הן עלולות לתקוף אותו. אם תרחיש זה יתממש, שומרי האימים ירצו לקרבתו ויגנו עליו ככל שניתן, מספקים לו הזדמנות לברוח. הוא אף עלול להשתמש בפעלול כדי שהתליון יבהק באור ולנסות לתקוף את הדמויות עם הסכין שלו, רק כדי למכור את ההצגה לחלוטין. אם זה לא קורה, השומרים חוסמים את הדמויות מלהגיע לקשתים ומנסים לשמור את השורה הראשונה מרוכזת מולם. הקשתים לעומתם מרכזים את

ההתקפות שלהם על מטרה אחת – זאת שנראית החלשה ביותר – ומנסים להרוג אותה במהירות האפשרית. השלד הלוחם גם הוא מרכז את התקפותיו על המטרה ביותר בעיניו, אך אם יראה שדמות מתקרבת מדי או פורצת את השורות, הוא ישלף את חרבו החלודה ויסתער עליה, קונה זמן למארוואר לברוח. במידה והטיגריסים מצטרפים לקרב, הם יתנפלו יחד על האויב הקרוב ביותר אליהם וינסו לגרור אותו אל העצים. הטיגריסים יצטרפו בסיבוב השני של הקרב, לפי ערך היוזמה שיצא להם.

סיום הקרב

לאחר שההרפתקנים יחקרו את המערה הם ימצאו בה רק את הסמל הקדוש. הוא בצורת חרב ארוכה עם כנפיים בניצבה, עשויה זהב שבוהק לאור הלפידים. בזמן הזה מארוואר יתגנב אל ביתו של לית'יראן, שיצא לסייר בחיפוש אחרי האל-מתים, ויגנוב את הסמל הקדוש שלו שתלוי ממש מעל המיטה בה הוא ישן.

סצנה שלישית – העימות עם דשיר לית'יראן

הדמויות תוכלנה לנסות ולמצוא את לית'יראן – הוא מסייר בחיפוש אחרי האל מתים. אם יעומת עם החשדות כנגדו הוא יעלב מכך שהדמויות רואות בו פושע ויטיח בהם מילים זועמות ואת אכזבתו מהם. אם הם לא מאמינים לו, הוא מוכן להראות להם את הסמל הקדוש שעל מיטתו (שכבר לא נמצא שם, כי הוא נגנב). בכל מקרה הוא לא יסכים להיכנע ולהאסר (במקרה ואפשרות זאת תעלה). הוא לא יתקוף אותם עד שהם לא יתקפו אותו, אלא אם יש בן אדם בחבורה. בנוסף, הוא מסתובב עם עוד שני חיילים חצי אלפים (למרות שהאלפים בזים להם ושונאים אותם, חלק מהם מרגישים מחויבות לעזור בחזית).

יריבים

- 1 דשיר לית'יראן. הוא פה כדי להעסיק את הדמויות ולשמור אותן בקרב קפא"פ.
- 2 חצאי אלפים אומני ההונאה (מגדיר המפלצות 2, רכז דרגה 7). הם מסייעים לו בשליטה בקרב.

חייל עלית דרגה 7

דשיר לית'יראן

דמוי אדם טבעי בינוני

יזמה +7 חושים תפיסה +4, ראייה באור מועט

נקודות פגיעה 156 מדמם 78

דרג"ש 24 קשיחות 22 תגובה 19 רצון 20

מהירות 5

בנוס לזריקות הצלה +2 נקודות פעולה 1

חרב ארוכה (נשק, רגילה, לפי רצון). התקפה: +13 נגד דרג"ש. פגיעה: 2ק8+5 נזק.

העפה מאיזון (נשק, לפי רצון) התקפה: +13 נגד תגובה.

פגיעה: 1ק8+5 נזק והמטרה נטועה ומקנה יתרון קרבי ללית'יראן (הצלה לסיום).

פגיעה צורמת (נשק, ריענון 6, דורש יתרון קרבי נגד המטרה). התקפה: +13 נגד קשיחות.
פגיעה: 1ק8+5 נזק, והמטרה המומה (הצלה לסיים).
דיוק אלפי (התקלות, אישי, פעולה חופשית)
השפעה: גלגל מחדש גלגול התקפה. השתמש בתוצאה השנייה, אפילו אם היא נמוכה יותר.

נטייה סדר-טוב שפות אלפית, גמדית, מדוברת.

מימוניות אתלטיקה +6, אקרובטיקה +6, דיפלומטיה +4

ציוד שריון לוחות +1, מגן כבד, חרב ארוכה +1, 300 מ"ז.

כוח 20 (+8)	זרז 12 (+4)	חכמ 10 (+3)
סון 16 (+6)	תבנ 12 (+4)	כרז 11 (+3)

הערה למנחה

מארוואר רוצה את לית'ראן מת, הוא הלך רחוק מדי מכדי שהכל יכשל עכשיו. אם ההרפתקנים לוקחים אותו חסר הכרה אל העיר, הם לא רק יעמדו בפני אלף זועם שרוצה אותם מתים, אלא גם בפני אשף ערמומי שינצל את הפציעות שלית'ראן ספג כדי להרוג אותו כשהם לא שמים לב. בהנחה שהם יקחו אותו חסר הכרה, העיר תכניס אותו לכלא רק כדי לחקור אותו, אך לא באמת תציב שמירה על אלופה. מארוואר ינצל זאת כדי להרוג את לית'ראן בשקט בזמן שהוא ישן בתאו. בהנחה שהם לוקחים את גופתו לעיר, ההרפתקנים צריכים להסביר את הסיפור ולהתמודד עם שנהא עזה, אך בגלל שהסמל הקדוש שלו אכן נמצא שם הם לא מוכנסים לכלא. מארוואר פשוט יגנוב את הגופה של לית'ראן מבית הקברות ויקים אותה לחיים.

סצנת בנינים – היחס של תושבי העיר לדמויות

במקרה שהשחקנים הרגו את דשיר לית'ראן, לאחר העימות עם הרשויות, לפחות שומר אחד צופה עליהם בכל אשר ילכו. בנוסף לכך אנשים יתייחסו אליהם בחשדנות ואלפים יתייחסו אליהם בשנאה. ת'ראר יסרב לדבר איתם ויקלל אותם, אך יורגע על ידי חבריו. הוא לא מאמין שחברו עשה את זה, לא משנה מה החלאות האלה מצאו במערה. במידה והתגרה מתפתחת לקרב, המשמר יזעק למקום ואנשי העיר יתחילו לעשות לינץ' בדמויות שיצטרכו לברוח או למצוא את מותן. אם זה מה שקורה, עבור לאפילוג השני של ההרפתקה. מארוואר לא יקח את הסיכון עם המטורפים האלה, ולצערו יפעל לבד.

אם ההרפתקנים, חרף השנאה כלפיהם (או שהם האמינו לדשיר ואז הם אהודים למדי) נשארים בעיר ומנסים לשדל את האנשים לשתף שמועות, הם יגלו שת'ראר ראה באחד מסיורי הלילה שלו דמות אפולית עטוית ברדס עושה את דרכה בין העצים. הדמות נמלטה כשת'ראר ניסה להתקרב אליה, זה היה מארוואר שניסה לבדוק האם הצבא שלו תפס כמה מטיילים היום. זהו רמז מטרים לאירועים הבאים והשחקנים עשויים להבין שהם טעו בזיהוי הרוצח. באותו לילה, מחשש התפשטות השמועה, מארוואר ירצה להיפגש עם ההרפתקנים בתנאים שלו, לפני שהם יבינו שהוא הרוצח.

סצנה רביעית – המפגש עם מארוואר

בשלב האחרון, ת'ראר ולית'ראן (אם הוא עדיין בחיים ומחזיק בתפקידו) מארגנים את הגנות העיר לקראת הפשיטה הקרבה של האל-מתים. מארוואר יבקש להיפגש עם ההרפתקנים כצעד נואש ואחרון להשיג עוד אל-מתים חזקים להגנה על העיר. במידה וההרפתקנים לא יענו לו, בלילה שלפני ההתקפה הוא ינסה להרוג אותם בשנתם עם האל מתים החזקים ביותר שלו (ואם הם הרגו את לית'ראן, הוא ייכלל בין השורות).

במקרה והם יענו להזמנתו, הוא יוביל אותם למחסן שלו שם יראה להם את אוסף הגופות שהוא שמר – הוא יסביר להם את תוכניתו ויבקש ברית – הוא יפנה אל האלפים והגמדים מביניהם ויאמר להם שזוהי חובתם להגן על הבית, ואם יש בן אנוש או בן גזע אחר הוא יאמר שאין הוא חייב להפוך לאל מת, פשוט לא לומר לאנשי העיר מה הוא עושה. הוא לא יודה בכך שהוא הפליל את לית'ראן, מחשש שזה יהרוס את הסיכויים לברית עם הדמויות.

אם הדשיר מת ומארוואר לקח את גופתו להחייאה טמאה, הוא דאג לצייד אותו בדיוק באותם כלי נשק שהוא השתמש בהם בחיים – הוא לא לוקח סיכון שהאל-מת לא יהיה מיומן בשימוש בנשקים אחרים. עם זאת, אין לו מספיק זמן לקנות ציוד מיוחד (כמו חרב ארוכה +1), ולכן אם ההרפתקנים בזזו את גופתו של לית'ראן הוא ישתמש בציוד רגיל ולא קסום.

שאלות ותשובות אפשריות של מארוואר

"למה אתה עושה את זה?"

"אני עושה את זה על מנת להגן על המולדת שלי, על העיר הזאת. חזית אבן לא תעמוד בפני ההתקפה של לורד אנאראק, בלי עזרה אחרת אנחנו אבודים. אנחנו לא סתם נקראים חזית אבן, אתם יודעים. אם אנחנו ניפול, לאנאראק תהיה גישה נוחה מאוד לאגף את המבצרים האחרים שלנו בחזית".

"האם אתה הפללת את לית'ראן?"

"לא. לית'ראן ביקש ממני לעשות את זה, הוא הרג אותם ואני החייתי אותם. זה היה הרעיון שלנו בעקבות חוסר התגבורת" (בדיקת תובנה נגד התרמית שלו תגלה שהוא משקר).

"אתה משקר".

"בסדר, אני משקר. לית'ראן לא היה קשור לזה, אבל הוא יכול להיות מפקד נפלא לצבא שלי. אתם לא חייבים לראות בי אויב – שנינו רוצים להגן על חזית אבן".

"אין לך מצפון, מפלצת?"

"המטרה מקדשת את האמצעים. כל מה שאני עושה, אני עושה למען המולדת שלי, למען האומה שלי. לשאר העולם לא אכפת מהאלפים, אין שום סיבה שנתייחס אליהם אחרת. לקחנו את החולים והזקנים מבין האלפים והפכנו אותם ללוחמים אמתיים שיכולים להגן על ארצנו".

"אנחנו צריכים להרוג אותך, אתה יודע"

"אם אני אמות, כל השלדים יתפוררו לאבק או יצאו מכלל שליטה. לא קראתי בספר עד כדי כך, אבל אז מותם של האלפים יהיה לשווא. כעת הם יכולים לשרת כלוחמים בשורות הקדמיות, להציל את חייהם של הדור הצעיר, להילחם בשביל עתיד האלפים והגמדים, כל העמים החופשיים".

"איך למדת העלאה באוב?"

"לפני שהגעתי לפה חבר אחד הציע את הרעיון. לקחתי את הספר בכדי להשמידו, אך כששמעתי שהתגבורת תתעכב שמרתי אותו. לבסוף התחלתי ללמוד אותו במערה של לית'יראן". (בדיקת תובנה כנגד התרמית שלו תגלה שהוא משקר).

"אתה משקר".

"טוב, בסדר. התעניינתי כשהייתי קטן יותר ולמדתי את זה מתוך רצון לידע. שמחים?" (בדיקת תובנה כנגד התרמית שלו תגלה שהוא משקר).

"אתה משקר. שוב".

"זה לא מעניינכם כיצד השגתי את הספר".

"מה יקרה אחר כך, אם נשאיר אותך חי?"

"זה תלוי. אם תבקשו ממני לא להשתמש בטקטיקה הזאת יותר, כך יהיה. זה מהלך נואש, לא משהו שרציתי לעשות כל ימי חיי. אם נשרוד, זה יהיה רק בעזרת הצבא שלי. אין שום דרך אחרת".

"כמה חיילים מונים הצבא שלך?"

"לא ספרתי בדיוק. אני מניח שמאה וחמישים. אספתי את הצבא הזה כבר מעל לחצי שנה, וחימשת אותם בברזל שקניתי מהירין. ללא ידיעתו למה זה משמש, כמובן".

"מה תעשה אחרי זה?"

"אם נשרוד, תגבורת תגיע והעיר תשרוד. אני אעזוב את העיר ולא אחזור למקום הזה לעולם, ואשרוף את הספר לפני שאגיע לביתי שבבירה".

"אתה רוצה אותנו כאלופים אל מתים? למה?" (במידה והוא לא תקף אותם בלילה)

"אני מעוניין בצבא חזק. אתם תהיו חזקים יותר כאל מתים – תהיו חסינים לפחד ושינה ולקסמי מוות שקוסמים אל מתים משתמשים בהם, ותוכלו להפגיע בבגידתכם את מנהיגי הקרב. כמה חיילים עלובים עלולים להיתקל בקשיים להרוג שר גולגולת. אתם כאל מתים? יש לכם סיכוי אמיתי".

"למה לנסות להרוג אותנו?" (במידה והם משאירים אותו בחיים אחרי שהוא ניסה להרוג אותם)

"אתם איום, חקרתם עמוק מדי. בנוסף לכך, אני מעוניין בצבא חזק. אתם תהיו חזקים יותר כאל מתים – תהיו חסינים לפחד ושינה ולקסמי מוות שקוסמים אל מתים משתמשים בהם, ותוכלו להפגיע

בבגידתכם את מנהיגי הקרב. כמה חיילים עלובים עלולים להיתקל בקשיים להרוג שר גולגולת. אתם כאל מתים? יש לכם סיכוי אמתי. אבל, כמובן, יש אפשרות שתהיו מפקדים חיים בשדה הקרב... אני לא מתנגד".

קרב מול מארוואר

- מארוואר המעלה באוב. הוא הבוס הסופי ושליט הקרב הזה. רכז.
 - 2 שומר אימים (מגדיר המפלצות 3, חייל דרגה 7). שומרי הראש שלו.
 - *דשיר לית'יראן אלוף האל-מתים. אם הוא יופיע, הוא מהווה הפתעה ואתגר מיוחד לשחקנים. חייל.

דשיר לית'יראן אלוף האל-מתים
 דמוי אדם טבעי בינוני (אל מת)
 יוזמה +8 חושים תפיסה +4
 נקודות פגיעה 166 מדמם 83
 דרג"ש 24 קשיחות 23 תגובה 20 רצון 21
 מהירות 5
 חסינות מחלה, רעל עמידות 10 מוות רגישות 5 קורן

חרב ארוכה (נשק, רגילה, לפי רצון). התקפה: +13 נגד דרג"ש. פגיעה: 2ק8+5 נזק.
 העפה מאיזון (נשק, לפי רצון) התקפה: +13 נגד תגובה.
 פגיעה: 1ק8+5 נזק והמטרה נטועה ומקנה יתרון קרבי ללית'יראן (הצלה לסיים).
 פגיעה צורמת (נשק, ריענון 6, דורש יתרון קרבי נגד המטרה) התקפה: +13 נגד קשיחות.
 פגיעה: 1ק8+5 נזק, והמטרה המומה (הצלה לסיים).
 אכול את החיים (רענון 6) התקפה: קפא"פ 1 נגד מטרה מדממת; +12 נגד דרג"ש.
 פגיעה: 1ק10+3 נזק מוות, ודשיר לית'יראן אלוף האל-מתים מחדש 1ק6 נק"פ.

נטייה חסר נטייה ציוד שריון לוחות +1*, מגן כבד, חרב ארוכה +1*.
 * רק אם ההרפתקנים לא בזזו את גופתו. אחרת, ציוד רגיל.

כוח 20 (8+) זרז 12 (4+) חכמ 10 (3+)
 חסן 16 (6+) תבנ 12 (4+) כרז 11 (3+)

מארוואר המעלה באוב
 דמוי אדם טבעי בינוני
 יוזמה +5 חושים תפיסה +, ראייה באור מועט 13
 נקודות פגיעה 202 מדמם 101
 דרג"ש 19 קשיחות 23 תגובה 19 רצון 22
 מהירות 6
 בונוס לדריקות הצלה +2 נקודות פעולה 1

הילה ארורה (הילה 3)

כשבני ברית נכנסים להילה או מתחילים את תורם שם, הם מקבלים +1 לכל ההצלות.

מטה ארוך (נשק, רגילה, לפי רצון). התקפה: +13 נגד דרג"ש. פגיעה: 1ק8+2 נזק.

קרניים של חולשה (מוות, לפי רצון). טווח 10; +12 נגד קשיחות.

פגיעה: 1ק6+5 נזק מוות, והמטרה מוחלשת (הצלה לסיום).

קרניים כפולות (מוות, לפי רצון) השפעה: מארוואר מבצע שתי התקפות קרניים של חולשה.

קללת המג (אש, רענון 3,4,5,6). התקפה: טווח 5; +13 נגד קשיחות.

פגיעה: המטרה סופגת 5 נזק אש מתמשך ומואטת (הצלה לסיום לשניהם).

גיהנום מסביבי (אש, היתקלות). התקפה: קרוב פרץ 3; +13 נגד תגובה.

פגיעה: 3ק10+13 נזק אש.

דיוק אלפי (התקלות, אישי, פעולה חופשית)

השפעה: גלגל מחדש גלגול התקפה. השתמש בתוצאה השנייה, אפילו אם היא נמוכה יותר.

השתגרות (היתקלות, מתרענן שוב כשמדמם לראשונה)

מארוואר מחליק את כל מי שליידו משבצת אחת אחורה ומשתגר 6 משבצות. יכולת זאת לא מעוררת התקפות מזדמנות.

תעתועי אורות (התקלות, מתרענן שוב כשמדמם)

התאורה בחדר יורדת מתאורה בהירה לתאורה עמומה או מתאורה עמומה לחשיכה.

נטייה חסר נטייה שפות אלפית, גמדית, מדוברת.

מיומנויות דיפלומטיה +11, תרמית +11, מאגיה +10, טבע +10

ציוד מטה להבות עזות +1 (ספר החוקים לשחקן), גלימות, 350 מ"ז, ספר העלאה-באוב.

כוח 15 (+6) **זרז** 12 (+5) **חכמ** 10 (+4)

סון 21 (+9) **תבנ** 18 (+8) **כרז** 14 (+6)

החלפה:

את שומרי האימים אפשר להחליף בכל חייל דרגה 7, אך יש להוסיף להם את הפסקאות הבאות:

מגן האל מוות (הילה 1)

בזמן שהאדון של שומר האימים בהילה, הפחת חצי נזק מכל ההתקפות המופנות כלפי האדון.

עיני האל מוות

האדון של שומר האימים יכול לראות, לשמוע ולדבר דרך השומר.

תוואי שטח: החנות עצמה מצומצמת והדמויות בחדר האחורי, אבל השלדים מקיפים את הדמויות. במקרה שהם דיברו ישירות (פנים אל פנים) עם מארוואר הוא עצמו יכול להשתמש בדלפק שבחדר האחורי כמחסה, אך סביר יותר להניח שישתמש בשיגור בכדי להתרחק מהשחקנים. הנרות מספקים תאורה בהירה למדי, ויש שאריות דם על הרצפה שעלולות להיות מחליקות (ד"ק 15 אקרובטיקה על מנת להמנע מליפול שרוע). בנוסף, כשמארוואר מגיע בפעם הראשונה למדמם, הוא משתמש בתעתועי אורות כדי לעמעם את האור בחדר לתאורה באור מועט, בתקווה להקשות על הדמויות.

במידה והוא מגיע לפחות מ-20 נק"פ ויש לו שיגור מוכן, הוא ישתמש שוב בעמעום אורות בכדי להשאיר את הדמויות בעלטה מוחלטת בעוד הוא בורח. כמובן שלא-ל-מתים שינויי התאורה לא מפריעים, אז יש להם יתרון. כמו כן בחדר האחורי יש תיבה לא נעולה המכילה שתי אבני חן ותליון אבן טופז, כל אחד מהם שווה 50 מ"ז.

טקטיקת קרב:

מארוואר תקוע בעמדה רעה בעוד שהוא מדבר. כשהקרב מתחיל הוא משתגר ומחליק את ההרפתקנים לעמדות שעוזריו יוכלו לאגף בקלות ומשתדל לתקוף כמה שיותר עם קרניים כפולות. בהנחה שהוא רואה מטרה שמתקרבת אליו, הוא מטיל עליה את קללת המג. אם הוא מוקף בשני אנשים ומעלה, הוא משתמש ב*גיהנום מסביבי*, ומשתגר שוב ברגע שהוא מדמם. האל מתים יחסמו את הדרך ככל יכולתם ויתקפו באגרסיביות כל אויב שקרוב לאדון שלהם. אם דמות תתקוף את מארוואר מרחוק, הוא עשוי להורות לאל מתים שלו להתקרב אליו בשביל בונס ההגנה, או לתקוף את הדמות. בנוסף, אם יש דמות חלשה במיוחד הוא ישסה בה את לית'יראן, כדי לעלף אותה במהירות וביעילות. אם הוא ינצח, הוא לא יחוס על הדמויות, וישתמש בספר האפל שלו להפוך אותן לאל מתים.

הערה למנחה:

אם הדמויות יכלאו את מארוואר, הוא יפקוד על צבאו להגיע ולעזור לו. הוא יודיע להרפתקנים שהוא יעשה את זה אם הוא לא ישוחרר, כיוון שהוא לא מאמין שהם יעזו להרוג אותו. אם זה קורה, ההרפתקנים יכנסו לקרב שהם לא יצאו ממנו בחיים.

בכוונה לא נכתבו נתונים לספר ההעלאה-באוב. זה אמור להיות ידע סודי, אסור, ואפשרי שהדמויות לא יבינו מה כתוב שם. הספר עלול לגרום לחבורה להיגרר לעוד הרפתקה: אולי שד עתיק מחפש את הסודות הטמונים בספר? אולי אח של מארוואר לבקש לנקום במי שהרג את אחיו ולקח את הספר הגנוז? החזקת ספר כזה היא בלתי חוקית ואם החבורה תנצח את מארוואר ותחשוף לאנשי העיר (ובייחוד האח היסקיל) את הספר, זה ישמש כהוכחה לטענותיהם כנגד האשף. אם הם לא יחשפו את הספר (כדי למכור אותו, ללמוד אותו או כל סיבה אחרת) הם יוכלו להראות את החדר עם הגופות. דבר זה ישאיר את טיב האירועים בחנות בגדר הספק ויתן לדמויות לצאת מהעיירה, שנואים ביותר, אך בחיים.

סצנת אפילוג:

האפילוג מתחלק לשלושה סיומים אפשריים:

- **הסיום הראשון**, ואולי האפשרי ביותר, זה שמארוואר מת ואיתו הצבא. האל מתים התפוררו לאבק, נשמותיהם חופשיות סוף סוף. העיירה, לעומת זאת, לא עמדה כנגד הצבא. עם או בלי דשיר לית'יראן, העיירה לא הצליחה להחזיק מעמד כנגד מתקפת האל מתים. ת'ראר נהרג בקרב, מוקף בשורות של אל מתים ודם שחור על כל הגרזן הדו ידני שלו, ומאות חפים מפשע מתו לפני שהשאר הצליחו לנוס על חייהם. השנאה לבני האדם, במיוחד אם מישהו מהחבורה היה אחד כזה, הלכה וגברה, מהומות רבות באימפריה האלפית גורמות להתפתחות השנאה לבני האדם גם בממלכה

הגמדית, והחברות בין הממלכה הגמדית לממלכת דורטר של בני האדם מתפוררת אט-אט. העיירה הפכה לבסיס כוחות נוח ביותר לכוחות של אנאראק, ובין אם הצבא ינוצח או לא היא לעולם לא תחזור לגדולתה. נחמה פורתא יש בכך שמאורעות אלו חידשו את הערנות של הגמדים והאלפים וגרמו להם להסתמך פחות על התגבורת המיוחלת ולהשתדל לפעול בעצמם.

- **הסיום השני**, שנועד יותר להרפתקנים בעל לב קר או כאלה מחושבים מאוד, זה שמארוואר חי ואיתו הצבא. הקרב היה קשה, אך עם או בלי דשיר לית'ראן, האנשים ניצחו. אם לית'ראן חי הוא מצליח להציל את ת'ראר ממוות וודאי בידי כמה זומבים, אחרת ת'ראר נפצע אנושות ומת, יחד עם האח היסקיל שניסה להגיע אליו בשדה הקרב. כוחות הלורד אנאראק נהדפו אחורה במידה מספקת, ותגבורת אלפית וגמדית עושה את דרכה אל העיר. מארוואר לא שורד את הקרב – שלד תקע חרב בליבו, אך הוא מת רק לאחר שצבאו כבר עשה את העבודה. אם הוא מת כשפשעיו מתגלים לאנשים, שמו נמחק מספרי ההיסטוריה והוא נחשב למקולל לעד, אם הוא מת כשפשעיו מכוסים, הוא נשאר גיבור קרב שייזכר בספרי ההיסטוריה של העיר. אם לית'ראן מת, דורג יהיה המנהיג של העיירה עד שיבוא המפקד הבא להשיב סדר, והעיירה ממשיכה לתפקד, אך בינתיים, לעד ייזכר הקרב על חזית אבן בו האל מתים פנו אחד כנגד השני, עד שחלקם התפוררו לאבק.

- **הסיום השלישי**, אולי העגום ביותר בשביל החבורה, זה שהם מתים ומארוואר מחיה אותם מחדש כאל-מתים. הוא נותן בידם פיקוד על צבאו, ואם לית'ראן עדיין חי הם יהיו המפקדים הכפופים לו. הקרב היה הצלחה – ת'ראר נפצע אך שרד, לית'ראן, אם הוא חי, הוכיח ששוב שהוא ראוי לתואר דשיר והאשף מארוואר שרד. הוא לעולם לא חוזר שוב להעלאה-באוב, ועוזב את העיירה אפילו לפני חגיגות הניצחון. לעד יזכרו שלושתם כגיבורי העיירה, יחד עם החוקרים האמיצים של הרציחות והחטיפות המסתוריות – שהרי אחרי שהם חקרו, הרציחות והחטיפות הפסיקו. לית'ראן (אם הוא בחיים) מעתיק את חייו מהבירה לכאן, סמוך ובטוח שהאנשים צריכים אותו, ות'ראר מקבל מעמד של גיבור קרב בקרב הגמדים. אם הדשיר לא חי, ת'ראר הופך להיות המנהיג של העיר. בינתיים, תגבורת אלפית וגמדית עושה את דרכה אל העיירה. ולמרות ההקרבה של המגנים, לעד ייזכר הקרב על חזית אבן כקרב בו האל מתים פנו אחד כנגד השני, הורסים והורגים זה את זה ובכך מצילים את העיר.

פרסים:

משימה ראשית דרגה 7 – לפתור את הרצח בעיירה. 1200 נק"ן לכל דמות. אם העיירה ניצלה לאחר הקרב הסופי, עוד 200 נק"ן לכל דמות.

אם החבורה עוזבת במצב שהעיר אוהבת אותם, 500 מ"ז לכל אחד.

משימה משנית (דרגה 7) – להציל את ריוויה. אם ההרפתקנים לא השתמשו באיום באתגר המיומנות (ובכך הפחידו את ריוויה מאוד) ושמרו את הטבעות לעצמם (ולכן לא שמרה אחת כפרס), 200 מ"ז לכל אחד.

נספח ראשון - משימה משנית, הבת של הגבירה

ניתן להשתמש בשמועות בתור הזדמנות לחקור מעט את האזור הלא בטוח של חזית אבן. משימה משנית אחת הכוללת קרב ואתגר חברתי מובאת להלן- אם אתה רוצה להאריך את ההרפתקה או לגרום לדמויות להכיר את העיר טוב יותר.

הגבירה טאנדה, אלפית מהמעמד הגבוה, שלחה את בתה ריוויה לפתות את לית'ראן לנישואים פוליטיים - בית דשיריס הוא בית מכובד. ברם, במהלך המסע ריוויה נחטפה על ידי קבוצת שודדים. השודדים, אלפים שאיבדו את ביתם בעקבות המלחמה, לא הכירו את הסכנות האורבות ביער והותקפו בלילה הראשון על ידי אל מתים. במהלך הקרב הצליחה ריוויה לברוח, אך המזל לא האיר לה פנים והיא נתקלה בקבוצת שלדים. היא הסתגרה בתוך בקתה קטנה וחסרת חלונות והתפללה שהמפלצות ילכו. למזלה, השלדים לא שמו לב אליה והמשיכו בדרכם. משותקת מפחד, היא לא מעזה לצאת החוצה ללא עזרה, יודעת שתמצא את מותה כמו השודדים.

הצג בפני החבורה שמועות על היעלמותה של ריוויה ב'מתחת לאדמה' של דורג או בשיחה עם ת'ראר או לית'ראן. לית'ראן עצמו לא יכול להפקיד כוחות או לצאת להציל אותה, ולכן יפנה בבקשת עזרה לכל מי שמוכן לעזור, הוא יפרסם מודעה ובנוסף לכך ישאל אישית בפונדק, וילחץ על ת'ראר למצוא אנשים. הוא יציע גם כסף, אם פנייה לרגשי המוסר לא תספיק לעודד את הדמויות לעזור בחיפושם.

כשהדמויות ינסו לאתר את הבת של הגבירה, הם יגיעו למחנה של השודדים. בדיקת תפיסה בד"ק 17 תגלה שמאבק התרחש פה, ובדיקת מבוכים בד"ק 21 תגלה סימני עקבות וריח מחליא של אל מתים. בבדיקת טבע או תפיסה בד"ק 25 הם יכולים לגלות את העקבות של ריוויה, של השלדים ואת תיבת המסתור של השודדים, דבר המאפשר להם להפתיע את השלדים. התיבה נעולה, כל דמות המיומנת בפשיעה יכולה לפתוח אותה באופן אוטומטי או לבצע בדיקת אתלטיקה בד"ק 22. התיבה מכילה מאתיים מטבעות זהב ושלוש טבעות זהב שריוויה ענדה.

במקרה והדמויות לא יצליחו לגלות את סימני העקבות והתיבה, הן יוכלו לראות את החבלים החתוכים ואת קרעי הבגדים הברורים של ריוויה. הן יוכלו לעקוב אחרי השביל הזה, היישר אל הבקתה אך יאבדו את יתרון ההפתעה שהיה יכול לעמוד להן אם היו מצליחים בבדיקה. זכרו, מטרת ההיתקלות להיות קצרה ומהנה, אין צורך שהיא תהפוך לקרב לחיים ולמוות. ההיתקלות כוללת:

קרב עם השלדים

- 2 שלדים מוחצי עצמות (מגדיר המפלצות 2, חייל דרגה 7). הם משמשים בתור חוטפי הנזק.
- 4 שלדים לגיונרים (כספת המפלצות, חפ"ש דרגה 7), כדי לתת לשחקנים הרגשה שהדמויות שלהם מגניבות.
- שלד מושרץ אבן (קבר פתוח, אורב דרגה 7), כדי לתבל את הקרב באורב ערמומי. הוא בצד השני

של הבקתה, מנסה לאגף את ריוויה במידה ותצליח לחמוק מהיציאה הקדמית, אך יגיב למשמע קולות קרב ויגיע מיד.

מפלצות חלופיות:

במידה ואין ברשותך את נתוני המפלצות לעיל, אל חשש. שלדים שוברי עצמות יכולים להיות מוחלפים בכל חיילים אחרים שסופגים נזק, ובשביל השלדים הלגיונרים צריך רק כמה חפשי"ם באותה הדרגה. את השלד מושרץ האבן אפשר להחליף בכל אורב שעושה שימוש טוב בתנאי השטח – תוכל לשנות את זמן ההיתקלות לערב ולהשתמש ברפא מטורף (מגדיר המפלצות).

תוואי שטח - בקתה עצמה שעשויה מאבן וגודלה 10 על 10 משבצות, בתוך הבקתה נמצאת ריוויה, שצורחת ומתחננת אל הדמויות להציל אותה.

מול הבקתה יש גבעה קטנה בגודל 4 על 4 משבצות ממנה הראות טובה בהרבה. כל יצור שתוקף מהגבעה יצור שלא על הגבעה מקבל +1 לגלגולי ההתקפה והנזק. שים לב, תוואי השטח הזה נועד לעזור לשחקנים. השלדים טיפשים וכמעט חסרי טקטיקה, ואין צורך לבאס את השחקנים בכך שהשלדים מתרחקים ומותירים את הגבעה חסרת תועלת.

טקטיקת קרב:

השלדים הלגיונרים מסתערים ומנסים לאגף את המטרה הקרובה ביותר. השלדים שוברי העצמות משתדלים ליצור פערים בין הלוחמים שבחבורה לבין הקוסמים כדי לאפשר לשלד מושרץ האבן להיטמע באבן ולזחול בקצב איטי אל השורה האחורית בחבורה. כשהוא יגיע קרוב אליהם הוא יכה, ואם לוחמי השורה הקדמית יסתערו לעברו הוא יטמע באבן וישתמש בה כמחסה עד שיהיה מוכן להכות שוב. הוא שלד יחסית ערמומי, אך הוא לא יחרוג מהטקטיקה הזאת גם במחיר חייו. השלדים נלחמים עד המוות השני שלהם. אין בהם פחד או רצון לברוח.

בסוף הקרב –

כשהדמויות מסיימות עם השלדים, הן יכולות להגיע אל ריוויה ולקבל את תודותיה. אם הן מציגות בפניה את הטבעות שלה, היא נותנת לדמויות לשמור אחת מהטבעות (כל אחת בשווי 100 מ"ז). אם הן לא מציגים את הטבעות, היא מבטיחה לשלוח פרס ברגע שתקבל משלוח כסף חדש מאמה.

האתגר החברתי:

במידה והדמויות מפתיעות את השלדים (בדיקת הטבע המוצלחת או גלגול התגנבות כשהם מבחינים בבקתה), הם יכולים לחסל מהר ובשקט את השלד מושרץ האבן ולנסות לשכנע את ריוויה לצאת מהבקתה המותקפת דרך היציאה הקדמית ולתת להם להשתמש בה כמחסה נגד השלדים. ריוויה משותקת מפחד. פה זוהי ההחלטה של המנחה – אתה יכול להתנות את זה במילים בלבד, גלגול מתאים (דיפלומטיה או איום הם המתאימים ביותר) או להפוך את זה לאתגר מיומנות קצר – הדמויות יכולות לבקש מריוויה לפתוח את הדלת גם באמצע הקרב, אך היא תסרב בכל תוקף, לא מוכנה לקחת את הסיכון עם הזוועות הללו. בכל מקרה, אם הדמויות תצלחנה לשכנע אותה, ריוויה תצליח

להתגנב אל מחוץ לבקתה ולאפשר לדמויות להתגנב אל הבקתה הריקה ולהשתמש בה כמחסה.

במידה ובחרת באתגר מיומנות:

סך הכל נקודות ניסיון: 600.

נדרשות 3 הצלחות לפני 3 כשלונות.

דיפלומטיה (עד 2 הצלחות) ד"ק 21 – הדמויות מדברות אל ריוויה ומנסות לדרבן אותה לצאת, מבטיחות לה שהשטח פנוי. אם הם הצליחו בשני הגלגולים, הם מקבלים +2 לגלגול הבא שלהם. איום (עד 3 הצלחות) ד"ק 15 – הדמויות מאיימות על ריוויה שישאירו אותה לבד. הצלחה בכך עשויה להפוך את הקרב לקל בהרבה אך תגרום לריוויה להימנע מלהעניק לדמויות את הטבעת. אם הדמויות מצליחות רק בעזרת שימוש באיום, ריוויה תתייחס אליהן בפחד ושנאה למשך שארית ההרפתקה. תרמית (עד 2 הצלחות) ד"ק 19 – הדמויות אומרות שהבקתה מקוללת, שהשלדים קרובים לפרוץ את הדלתות או כל שקר אמין אחר. במידה ונכשלו, הדבר נחשב כשני כשלונות ולא כאחד, כי ריוויה מאבדת את האמון בהן (ובנוסף, ימנע שימוש נוסף במיומנות הזאת). תובנה (עד הצלחה אחת) ד"ק 19 – הדמות מבינה את חרדתה של ריוויה ואומרת דברים מרגיעים, אולי ממלמלת משהו על גיבורים אמיצים בהיסטוריה האלפית או מבטיחה שכל זה יגמר מהר, או פשוט מבינה איך היא תגיב לטיעון הבא. הצלחה בבדיקה זאת תביא +2 לגלגול הבא, אך כישלון יוביל ל-2 בגלגול הבא (נחשב בכל מקרה כהצלחה או כישלון, כי זה מבזבז זמן). במידה והדמויות נכשלות באתגר, הן לא יוכלו להשתמש בבקתה כמחסה.

נספח שני – נתוני דב"שים

מתגושש דרגה 3
150 נקודות ניסיון

ת'ראר בן קימלן
דמוי אדם טבעי בינוני
יזמה +6 חושים תפיסה +9, ראייה באור מועט
נקודות פגיעה 50 מדמם 25
דרג"ש 17 קשיחות 16 תגובה 15 רצון 14
מהירות 5

יציב במקומו

כאשר השפעה כופה עליך תנועה – באמצעות משיכה, דחיפה או החלקה – אתה יכול לנוע משבצת אחת פחות מכפי שמצוין בהשפעה. עקב כך, השפעה שאמורה למשוך, לדחוף או להחליק מטרה משבצת 1, אינה מכריחה אותך לנוע אלא אם אתה מסכים לכך.

גרזן אדיר (נשק, רגילה, לפי רצון). התקפה: +8 נגד דרג"ש.
פגיעה: 12+2 נזק ות'ראר יכול לפסוע משבצת.
זעם (התקלות). ת'ראר תוקף פעמיים עם *גרזן אדיר*.

נטייה טוב שפות גמדית, מדוברת.

ציוד גרזן אדיר, 50 מ"ז.

כוח 13 (+2)	זרז 17 (+4)	חכמ 15 (+3)
חסן 18 (+6)	תבנ 16 (+4)	כרז 13 (+2)

טקטיקה: ת'ראר נלחם בצורה פשוטה ביותר. הוא תוקף את היריב שנראה לו החזק ביותר ומשתמש בזעם כשהוא יורד למדמם.

בריון דרגה 1
100 נקודות ניסיון

דורג "הכרס"
דמוי אדם טבעי בינוני
יזמה +3 חושים תפיסה +6, ראייה באור מועט
נקודות פגיעה 32 מדמם 16
דרג"ש 11 קשיחות 15 תגובה 13 רצון 12
מהירות 5

יציב במקומו

כאשר השפעה כופה עליך תנועה – באמצעות משיכה, דחיפה או החלקה – אתה יכול לנוע משבצת אחת פחות מכפי שמצוין בהשפעה. עקב כך, השפעה שאמורה למשוך, לדחוף או להחליק מטרה משבצת 1, אינה מכריחה אותך לנוע אלא אם אתה מסכים לכך.
שמן דורג מקבל עמידות 2 לנזק כל עוד ההתקפה לא חמושה.

אגרוף (רגילה, לפי רצון). התקפה: +4 נגד דרג"ש.
פגיעה: 1ק4+4 נזק והמטרה נדחפת משבצת אחת.

נטייה טוב **שפות** גמדית, אלפית, מדוברת.

ציוד 26 מ"ז.

כוח 13 (1+)	זרז 13 (1+)	חכמ 13 (2+)
חסן 16 (3+)	תבנ 12 (1+)	כרז 13 (2+)

טקטיקה: דורג ישתדל לתקוף מטרה חמושה בנשק חד במטרה להפיל אותה ולהשאיר רק את אלו שלא חמושים. אם אין כאלה, הוא תוקף את המטרה הקרובה ביותר.

היירין הנפח	בריון דרגה 1
דמוי אדם טבעי בינוני	100 נקודות ניסיון

יזמה +7 **חושים** תפיסה +8, ראייה באור מועט

נקודות פגיעה 39 **מדמם** 19

דרג"ש 11 **קשיחות** 15 **תגובה** 13 **רצון** 12

מהירות 5

לקוי ראייה -2 לגלגולי ההתקפה כשהיירין משתמש בהתקפות טווח.

חרב קצרה (נשק, רגילה, לפי רצון). התקפה: +7 נגד דרג"ש. פגיעה: 1ק6+5 נזק.

דיוק אלפי (התקלות, אישי, פעולה חופשית)

השפעה: גלגל מחדש גלגול התקפה. השתמש בתוצאה השנייה, אפילו אם היא נמוכה יותר.

נטייה טוב **שפות** אלפית.

ציוד 99 מ"ז, חרב קצרה.

כוח 12 (2+)	זרז 13 (1+)	חכמ 13 (2+)
חסן 15 (3+)	תבנ 14 (3+)	כרז 12 (2+)

טקטיקה:

היירין יתקוף את המטרה החלשה ביותר, תמיד. הוא ישתדל לא להיגרר לקרב קשתות.

האח היסקיל	בריון דרגה 3
דמוי אדם טבעי בינוני	150 נקודות ניסיון

יזמה +7 **חושים** תפיסה +8, ראייה באור מועט

נקודות פגיעה 42 **מדמם** 21

דרג"ש 12 **קשיחות** 16 **תגובה** 13 **רצון** 13

מהירות 5

אלה (נשק, רגילה, לפי רצון). התקפה: +7 נגד דרג"ש. פגיעה: 1ק6+5 נזק.

דיוק אלפי (התקלות, אישי, פעולה חופשית)

השפעה: גלגל מחדש גלגול התקפה. השתמש בתוצאה השנייה, אפילו אם היא נמוכה יותר.

מילת מרפא (משנית, פעמיים להתקלות, אחת לסיבוב). קרוב פרץ 5.

המטרה יכולה לנצל פרץ ריפוי ולהשיב 1ק6 נקודות פגיעה.

נטייה טוב שפות אלפית.

מיומנויות מרפא +7

ציוד 25 מ"ז, ערכת מרפא.

חכמ 13 (2+)

זרז 13 (2+)

כוח 12 (2+)

כרז 14 (3+)

תבנ 14 (3+)

חסן 16 (4+)

טקטיקה:

האח היסקיל ירפא את עצמו רק כאשר הוא יורד לערך הדימום שלו. הוא יתקוף את המטרה הקרובה ביותר. אם הוא נלחם עם בני ברית, הוא ירפא אותם רק ברגע שהם ירדו לערך הדימום וישתדל לאגף איתם.