

מורשת-1 הכתר המלחש

הרפתקה לדרגה 5 – צוות הסערה

עריכה: חגי גומפרט

מאת: מיכאל פבזר, דניאל רוזנברג

חבר בגילדת העגלונים. יוהן הצליח להקסים את מילדרד, למורת-רוחם של הוריה, וכעת הוא גם מנסה להקסים אותם ולהציג את עצמו כמתורבת ומלומד כנגד הרקע של בית הפלאות. בפועל יוהן מתעניין בעיקר באדמות של משפחת קריימר. עלילת המשנה השנייה עוסקת בגנב הידוע לשמצה דריל קור שהגיע לבית הפלאות בכדי מספר חפצי-פלא. מנגד עומדים זוג הרפתקנים שנשכרו לאבטח את המקום - סבסטיאן קנופ ואדל ווגל, שהגיעו לבית הפלאות בעקבות השמועות על דריל במטרה לעצור אותו ולזכות בתהילה.

תקציר

הדמויות מגיעות לבית הפלאות ומשתתפות בנשף, כשבני הפיה כבר נמצאים שם. במהלך הנשף אוצר התערוכה מבקש את עזרת הדמויות. ביחד הם מגלים שהכתר המלחש נגנב, ושבחדר מוטל פצוע הנזיר ויטורין.

בעוד הם חוקרים מכים בני הפיה באורחי הנשף, הורגים חלק מהם ומעוררים לתחייה את המוצגים בבית-הפלאות - פוחלצים של חיות-אימים, פסלים עתיקים וחפצי-קסם. המהומה שנוצרת גורמת למנגנוני ההגנה לפעול ולאטום את בית הפלאות.

הדמויות צריכות להתמודד עם הכאוס, ולהגן על החפים מפשע, ובמקביל לצאת במרדף אחר בני הפיה שנסוגים לגן הבוטני של בית-הפלאות, שם הם מתכננים להטיל טקס שישגר אותם לבסיסם.

לאחר שהדמויות משתלטות על המהומה, הן עוקבות אחרי נתיבו של הכתר המלחש, ונלחמות כנגד רוקס החלומות, בן הפיה שעומד מאחורי הכאוס בבית-הפלאות ולאחר-מכן הן מגיעות לגן הבוטני, שם עליהן להביס את בני-הפיה. כשהנצחון בקרב כבר נמצא בהישג יד, נפתח השער והשאדאר-קאי מצטרפים לקרב, בציוויה של לינדה.

במקביל לקו העלילה המרכזי הדמויות גם יכולות להיות מעורבות בשני קווי עלילה משניים, בהתאם לקצב ההתקדמות שלהן. הן יכולות לסייע בפתרון המשבר באירוסי יוהן הס ומילדרד קריימר או לעצור את מעשי הנוכלות של דריל קור.

אל תוך הסערה

נאספתם בפריהולד, המטרופולין הגדול ביותר באיי הסערה, בחיפוש אחר הרפתקאות. בעיר שמעתם על תצוגה חדשה של חפצים אקזוטיים שנפתחה לקהל הרחב בבית הפלאות.

הרחובות גם שוקקים בשמועות על כך שהנוכל הנודע דריל קור נצפה בפריהולד, ושפניו מועדות לבית הפלאות. מתוך סקרנות הצלחתם להשיג לעצמכם הזמנה לנשף שנערך בבית הפלאות, בחסותו של הסוחר יוהן הס שהכריז על אירוסיו.

ברוך הבא לכתר המלחש, ההרפתקה הראשונה בקו העלילה "מורשת השנהב" 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".

הכתר המלחש מיועדת למשחק הנמשך סבב בודד של כנס – כלומר כשלוש וחצי שעות. ההרפתקה מכילה זוג אתגרי מיומנות, שני 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 השנייה של צוות הסערה, כך שרק שחקנים מנוסים עם 2 נק"ן סערה יכולים להשתתף בה. השחקנים המשתתפים במשחק משתמשים בדמויות שהם בנו מראש. וודא בהתחלה שלכל השחקנים יש דמות מוכנה בדרגה 5.

רקע להרפתקה

בית הפלאות השוכן במרכז פריהולד משמש להצגת חפצי-פלא מרחבי איי הסערה, ולעתים גם מתקיימות בו תצוגות של חפצי-קסם וקדושה. תצוגה שכזו נערכת בעת ההרפתקה, כאשר אחד המוצגים הוא חפץ ייחודי - הכתר המלחש. הכתר נקרא בשם זה מכיוון שהכתר מלחשש אל אלו שחובשים אותו לראשם. הקסם אינו נובע מהכתר, שהינו כתר כסף המעוטר בפנינים, אלא מאבן הירקן שטבועה במרכזו. אבן זו הינה אבן נשמה השייכת למעשה לגדה של רקשאסה גיאגאסורן (ראה מתוך האפלה) וכולאת בתוכה נשמה של בן-תמותה.

באבן חושק יריב מסתורי שזהותו תיחשף בהרפתקה הבאה בקו העלילה, ששלח את סגניתו, מכשפת שאדאר-קאי בשם לינדה לאסוף את שלושת האבנים. לינדה יצאה לאתר את אבן האזמרנד באי המקולל ושלחה צוות-משימה של בני-פיה אכזריים לחיפוש אחר הכתר המלחש ואבן הירקן שטבועה בו.

בערב שבו מתחוללת ההרפתקה מתקיים נשף מפואר בבית הפלאות, לחוגג את הפתיחה הרשמית של תצוגת חפצי הפלא. בנשף זה משתתפים אורחים רבים, בניהם גם נזיר מסתורי בשם ויטורין שבעבר ניסה לרכוש את הכתר המלחש. הנזיר הוא שריד למסדר עתיק, וכבול בברית עם הרקשאסה גיאגאסוראן שלו שייכים הגדה ואבני הנשמה.

בנשף יש עוד דמויות רבות, ושתי עלילות-משנה שמתקיימות במקביל לעלילה הראשית. עלילת המשנה הראשונה עוסקת באירוסין שבין מילדרד, בת למשפחת בעלי הקרקעות קריימר לבין הסוחר יוהן הס. מילדרד והוריה הוזמנו לנשף על ידי יוהן, שהינו

ההרפתקה מתחילה

הנשף בבית הפלאות

ההרפתקה מתחילה כשהחבורה נכנסת לנשף בבית הפלאות, בו משתתפים כ-60 אנשים. האולם המרכזי הוא אולם התצוגה של בית הפלאות, ובו מוגש שיכר ומזון בשלוש שולחנות ארוכים.

כמחצית מאורחי הנשף הם סוחרים עשירים ואזרחים בולטים מהעיר פריהולד, אורחיו של יוהן הס – כמו הדמויות. שאר אורחי הנשף מתחלקים בין דיפלומטים ממדינות אחרות, מלומדים וכוהנים, ואף מספר הרפתקנים. רוב האורחים רואים בטקס הזדמנות חברתית להפגין את מעמדם ועושרם, והם מתנהגים ולבושים בהתאם.

התצוגה עצמה מתפרשת על כחצי תריסר חדרים, וכוללת חפצי-פלא כיד הדמיון הטובה – משרוקיות שמשמיעות מוזיקה מעצמן, דרקוני-צעצוע שפולטים להבות וגם חפצים אפלים יותר.

סצינה זאת היא באווירה יחסית קלה והומוריסטית – הדמויות שבבית הפלאות צריכות להעלות חיוך על השפתיים, לעתים אפילו להיות מעט מגוחכות.

בסצנה זו החבורה תכיר את הדב"שים העיקריים בנשף והם:

יוהן הס – חבר בגילדת העגלונים, יוהן צבר את הונו ממסחר בבדים. הוא כבן 30, בעל מבנה גוף עגלגל, לבוש בקפידה. ליוהן זיכרון קצר, והוא בעל נטייה לשכוח שמות – לכן הוא רושם את כל הדברים בפנקס, אותו הוא אף שולף לעתים במהלך שיחה.

מילדרד קריימר – מילדרד גדלה באחוזה הוריה, ששוכנת באזור כפרי בלירקון. היא בת טיפועשרה נאה, שמצחקת לרוב, ומתפעמת מבית הפלאות והמוצגים שבו. תשומת הלב של מילדרד נמשכת לדברים בוהקים או בולטים, כמו עורב לזהב. יוהן הקסים את מילדרד בכך שהרעיף עליה מתנות מארצות רחוקות.

זוג האצילים לבית קריימר – הזוג קריימר מאוכזבים מבחירתה של מילדרד, ומתעבים את יוהן. הם לא אוהבים סוחרים כלל, והיו מעדיפים שתתחתן עם חייל בצבא או בעל אדמות אחר. בשיחה עמם רק אלפרד מדבר, בקול בס עבה, כשמתילדה שותקת כל השיחה – כאשר היא מעוניינת להתערב היא מהסה את בעלה ולוחשת לו באוזן את המסר שעליו להעביר.

סבסטיאן קנופ – שכיר-חרב שהגיע מנסיכויות הצפון, סבסטיאן הוא בחור שמנמן ונמוך, חסר סבלנות שמחד מתפטם על האוכל והשיכר בבית הפלאות, ומאידיך חושד בכל עובר אורח שהוא דריל.

טימותי ווגל – שותפו של סבסטיאן היה מבריה בסאפור, עד שמאס בעיר הנמל הקטנה והגיע לפריהולד. יש לו פרצוף עכברי והוא מסתובב ברחבי הנשף, עושה את עצמו מתעניין בחפצים בעת שמנסה לצותת לשיחות של אנשים, ללא כשרון רב.

קריסטן פאבר – קוסם שמש כבן 50, שלא התעניין מעולם בסודות המאגיה יותר מדי, ומעדיף היסטוריה ופיצוח חידות על שדים וכשפים. זוהי התצוגה הראשונה של קריסטן בבית הפלאות, והוא משמש גם כמומחה הצוות לקסם. קריסטן מסתובב בין

האורחים, נלהב להציג להם את שכיות החמדה שהוא אסף, שאת חלקן הוא שולף ממעמקי הגלימות שלו.

אימאגו קרוביין – אחד מחברי גילדת וניהורן שידועה בסחר בנשק ובסחורות מפוקפקות אחרות, נעדר זמן רב מפריהולד וחזר זה עתה. פניו שזופות ושערו השחור עבות, אימאגו מתעניין בעיקר בנשות הנשף, ומדבר בזלזול כלפי הרפתקנים או פשוטי-עם.

פרננדו איש סטרוצי – בן-אנוש מנירקור, שם הוא חקר את יערות העד והחורבות שביער. הוא הגיע לנשף בהזמנתו של קריסטן ואינו מוכר בעיר. פרננדו חוקר את בני-שיחו, מנסה למצוא מידע העוסק באוצרות מהעבר, סודות או היסטוריה. הוא גס-רוח אם נשאל על דברים של מה בכך ואף נדחף לשיחות של אחרים אם הוא שומע משהו שמסקרן אותו.

דיאנה לוקהרט – בחורה נאה בתחילת שנות ה-30, שמפלטת עם כל אדם בנשף שמפגין עושר. היא לובשת שמלה וחולצת משי בצבע אדום, ואוהבת לרכל על שאר משתתפי הנשף, כולל על הדמויות. דיאנה היא למעשה דריל קור. רק מתי-מעט מודעים לכך שמדובר בנוכלת ולא בנוכל – עובדה שדריל מנצלת במרבית ממעשי הנוכלות שלה. למעשה, היא לרוב מתחפשת לגבר לפני שהיא מבצעת את זממה.

סצנה זו מתאימה בכדי להציג בפני הדמויות את עלילות הצד. במהלכה על הדמויות גם לפגוש את אוצר התערוכה, קריסטן פאבר, כהכנה לקראת הסצנה הבאה.

במהלך הסצנה הדמויות יכולות להגיע לחדר שבו מוצג הכתר המלחש על גבי מעמד גרניט. הכתר עשוי כסף ומעוטר בפנינים, עם אבן ירקן הטבועה במרכזו. אם דמות בעלת כוחות קסם מניחה את הכתר על ראשה, היא מתחילה לשמוע לחישות בראשה – הלחישות הן בשפה עתיקה ואינן מובנות.

המשך: כאשר השחקנים מיצו את השיחות בחדר או לאחר כעשרים דקות של משחק, קריסטן פאבר ניגש לדמויות ומבקש את עזרתן בנוגע **לגבת הכתר**.

עלילת-צד: הגניבה

דריל קור מעוניינת לגנוב מספר תכשיטים שמוצגים בתערוכה, השייכים לשושלת אצולה עתיקה. התכשיטים מוגנים באמצעים מכאניים וקסומים, שמתריעים על הגניבה ואף מפעילים מלכודות. כנגד דריל פועלים סבסטיאן וטימותי, שאינם מוכשרים במיוחד – תפקידם לשמש כאתנחתא קומית או לקידום העלילה. בתחילת ההרפתקה דריל מוצגת בצורה חיובית, אך בהמשך יוצא לאור אופייה האכזרי ושאינו בוחל בדבר בכדי להשיג את רצונה – היא תנצל את המהומה בכדי לבצע את מעשה השוד. הדמויות יכולות להשתתף בעלילה משנית זו באחת משתי דרכים:

לשתף פעולה עם דריל

אם דריל משכנעת את הדמויות לסייע לה, בין אם באמצעות פיתוי, דיפלומטיה או סתם בשביל הכסף, ניתן לסייע לה בשוד בדרכים הבאות:

צלצול הדמים	אורב דרגה 6
מלכות	250 נק"ן
קול צלצולים נשמע במרחקים, שהולך ומתגבר במהירות עד שהוא הופך לצווחה שמפצחת את אוזניכם	
מלכות: קסם הפיות משפיע על תודעת הדמויות, גורם להן לאבד את שיווי המשקל שלהן ולדימום פנימי.	
תפיסה	
♦ ד"ק 22: אתה מבחין בכך שמסביב לעמוד הגרניט ולגופו חסר ההכרה של ויטוריו קיימת הילה המאירה באור נוגה. נראה שכשאתה מתקרב אליה, הזוהר מתגבר קמעה והיא פועמת בציפייה.	
יזם	
כשאתה הדמויות מתקרבת לעמוד או לויטוריו, המלכות מופעלת והיא תוקפת באמצעות צלצול קטלני. לאחר מכן גלגל יוזמה עבור המלכות, היא ממיכה לפעול עד שהיא מנוטרלת או שאין עוד יצורים בהכרה בטווח 2 משבצות מעמוד הגרניט.	
יוזמה +6	
צלצול קטלני (התקפה)	
פעולה רגילה קרוב פרץ 2	
מטרה: כל יצור בפרץ.	
התקפה: +8 נגד קשיחות.	
פגיעה: 12+5 נזק תודעה והמטרה הלומה (הצלה לסיים). כשלון ראשון בהצלה: המטרה הופכת לחסרת הכרה (הצלה לסיים).	
אמצעי-נגד	
♦ כפעולה רגילה דמות סמוכה למעמד הגרניט יכולה לבצע בדיקת מאגיה לניטרול המלכות (ד"ק 19). בהצלחה המלכות מנוטרלת.	
♦ אם כל הדמויות נמצאות מחוץ לטווח המלכות, היא מפסיקה לפעול. דמות הסמוכה אל ויטוריו מסוגלת לגרור אותו אל מחוץ לטווח המלכות כפעולה רגילה.	

הערה: במשך כל השיחה של הדמויות עם ויטוריו ושהותן בחדר, קרסטן ממלמל ונהיה לבן יותר ויותר... עצביו אינם עומדים באסון שנגלה לפניו.

לאחר ההתגברות על המלכות הדמויות יכולות לבצע בדיקת מרפא (ד"ק 14) על ויטוריו בכדי לעורר אותו. הוא עדיין פצוע ולא מסוגל להשתתף בקרבות. ויטוריו יודה לדמויות על עזרתן, ויספר להן שהוא הגיע לבית הפלאות על-מנת למצוא חפץ שנאבד למסדר שלו – אבן הירקן שטבועה בכתר המלחש. הוא יספר גם שבני הפיה היו במקום לפניו ושהוא נפל קורבן למלכות. ויטוריו יבקש את עזרת הדמויות בהשבת אבן הירקן, ויסיים לשלם להן פיצוי הגון. לבסוף הוא יזהיר את הדמויות שבני הפיה הינם אכזריים, ושכל משתתפי הנשף בסכנה. אם לדמויות שאלות נוספות, ויטוריו יחשוף פרטים נוספים מהידוע לו על אופי אבן הירקן. אין לו מידע נוסף על בני הפיה, רק שמדובר בשליחים של אויבי המסדר שלו. מעט לפני סוף הסיפור, כשהכל כבר בעצם נאמר אבל בזמן שויטוריו עדיין מדבר, נשמעת צעקה מתוך האולם המרכזי של בית הפלאות.

המשך: קרסטן מתמוטט על הרצפה בצרחה ומתחנן בפני הדמויות שיצילו את בית הפלאות וימחרו לאולם המרכזי, לעבר חרבות וכשפים בנשף.

עלילת-צד: החתונה

לחתונה שני צדדים – הצד של הסוחר הס והצד של משפחת פון קריימר. ניתן לסיים את עלילת-הצד במספר דרכים. הדרך הפשוטה ביותר היא לנסות לשכנע את אחד הצדדים שיקבל את עמדת השני, במקרה זה יש

- נטרול מנגנונים ומלכודות – דבר שכרוך בסיכון של פציעה או שאלות מביכות.
- הטעיה או נטרול של זוג שכירי החרב.
- העלמת עדויות מפלילות, התמודדות עם צוות בית הפלאות או יצירת הסחה בכדי למנוע מאורחי הנשף להבחין בשוד.

לתפוס את דריל במהלך השוד

- אם הדמויות מתעניינות בלכוד את דריל, הן יכולות – אך עליהן ראשית להבין מי מבין הנוכחים בכנס הוא דריל ולאחר-מכן ללכוד אותה בשעת מעשה. דברים שיכולים להתרחש במקרה זה:
- חקירת האורחים בכנס, כשדריל (דיאנה) מנסה להפליל אורחים אחרים.
- מעקב אחר דריל ותפיסתה בעת הגניבה.
- מרדף אחריה, אשר מתרחש במקביל להרס שזורעים בני הפיה בבית הפלאות – על השחקנים להחליט מה יותר חשוב עבורם, או להתפצל. ניתן להשתמש באתגר המיומנות של המרדף.
- יתכן שדריל מחליטה לקחת בן ערובה – במקרה כזה הדמויות צריכות להשתמש בדיפלומטיה או בפעולה זריזה בכדי לפתור את המשבר.
- ניתן גם לשכנע את דריל שהדמויות תהיינה שותפות בפשע, במטרה לבגוד בה ולהסגירה לרשויות.

שימו לב שלא מצופה שהדמויות ישתתפו בקרב כחלק מעלילת המשנה, אלא רק בשימוש במיומנות ואולי בבדיקת תקיפה בודדת – על-מנת לא לגזול זמן.

גנבת הכתר (מלכות דרגה 6)

לאחר שהדמויות משתלבות בנשף, בעת שהסעודה כבר התחילה והאורחים ישובים לשולחנות, קרסטן ניגש לדמויות, חיזור ומפחד בעליל ומבקש את עזרתן. בשלב זה האווירה משתנה מהרוח הקלילה בסצנה הקודמת, לאווירת אימה ופחד מהלא-ידוע. קרסטן מוביל את הדמויות לעבר החדר שבו אוכסן הכתר המלחש. הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

קרסטן מוביל אתכם לאחד מהחדרים הצדדים, בעת שהמולה של הסעודה שמאחוריכם דועכת מעט. כשאתם נכנסים אל תוך החדר, אתם מבחינים שכמעט כל המוצגים שבו הרוסים – ודמות אנושית מדממת שוכבת על הרצפה, ליד מעמד גרניט מרוסק.

בני הפיה שדדו את הכתר המלחש מחדר זה, ובמקביל גם דאגו להרוס אותו באופן יסודי – בשביל הכיף. הדמות האנושית המדממת הינו נגוע-הפיה ויטוריו, הנזיר שילווח את הדמויות במהלך ההרפתקאות הבאות בקו העלילה.

ויטוריו שם את עינו על אבן הנשמה שטבועה בכתר המלחש, אך הוא איחר את המועד, והגיע לחדר רק בכדי לגלות שבני הפיה כבר לקחו את הכתר. הוא עצמו נפל קורבן למלכות שהם הטמינו מאחוריהם, וכעת מאיימת גם על הדמויות, אם הן לא תהיינה זהירות מספיק:

להשתמש בכישורי שכנוע, לנסות לאיים על אחד הצדדים או לשחד אותם.

דרך ברוטאלית לגשת לבעיה היא שיטת ה"אין אדם – אין בעיה". כמובן שאי אפשר פשוט להרוג אנשים בפומבי – בשביל זה דרושה תכנית כלשהי שתאפשר לדמויות לבצע את הרצח מבלי להתגלות. ביצוע רצח כאן אינו דורש קרב – אף אחד מהאנשים הללו אינו לוחם. כישורים רלוונטיים יכולים להיות קשורים לזריזות, התגנבות, התחבאות, וכך הלאה. במקרה זה לא תמיד רצוי שהסיוס יהיה... אופטימי – בכדי להדגים לשחקנים מה המשמעות של פתרון בעיה בדרך שכזו.

חרבות וכשפים בנשף (אתגר מיומנות)

הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

כשאתם מגיעים אל האולם המרכזי של בית הפלאות, המהומה שוררת בכל – שולחנות האוכל הפוכים, אורחי הנשף רצים לכל עבר וחלקם שוכבים מדממים על הקרקע. במרכז המהומה נעים במהירות בני-פיה: גופם תמיר ועל פרצופם בצורת משולש נסוך חיוך רחב. נראה שהם נהנים מהקטל. מספר בני פיה מתקדמים לעבר הקצה הרחוק של האולם, אחד מהם נושא את הכתר המלחש. בעוד אתם עומדים בכניסה לאולם, בית הפלאות מתחיל לרעוד, והדלתות הראשיות והחלונות המובילים החוצה נטרקים בבת-אחת, דבר שרק גורם להגדלת הבהלה באולם – אנשים צורחים ומשתוללים, מכים על הדלתות הנעולות ומנסים לפרוץ את החלונות... והכל לשווא.

מה קורה בסצנה

הסצנה של חרבות וכשפים בנשף היא סצנה מורכבת, שכוללת מספר רב של אפשרויות פעולה הפתוחות בפני השחקנים. במהלך הסצנה הדמויות צריכות להצליח באתגר מיומנות בכדי להרגיע את הרוחות ולמצוא את רוקם החלומות שמעורר את המהומה המכושפת. בין תחילת הסצנה וסופה, זהו הזמן המתאים לטפל בהתפתחות עלילות המשנה בהרפתקה – דריל קור תנצל את הזמן לבצע את השוד שלה, וסכסוך הנישואין יגיע לשיא בזמן המהומה.

מומלץ שלפחות אחד מהדב"שים שהדמויות מכירות ייהרג במהלך הסצנה – על ידי בני הפיה, פסל מונפש, או אורח אחר בנשף (למשל דריל). זה יפתיע את השחקנים ויערער אותם, שכן הדב"שים הללו מרגישים חשובים – אבל יש להימנע מלהרוג דב"שים באופן שימנע מהדמויות להשלים קו עלילה או פעולה.

כמנחה עליך לדאוג לניהול הקצב של הסצנה – לשמור על קצב מהיר ודרמטי, שמדגיש את האימה ואת המבולקה מחד, וגם לדאוג שיישאר לשחקנים מספיק זמן לסיים את ההרפתקה. ברגע שהשחקנים מסיימים משהו ולפני שהם מתחילים משהו נוסף, יש לחשוב אם יש זמן להתמודד עם שני הקרבות ואתגר המיומנות שממתינים להם בהמשך.

אם הדמויות לא הספיקו להשלים את הכל – לא נורא, זה חלק מהרעיון.

דברים לעשות בסצנה

על הדמויות לטפל ראשית כל בבני-הפיה שמתעמרים בבני-האנוש בחדר. זה לא קרב אמיתי אלא אתגר מיומנות.

בזמן שהדמויות מטפלות באתגר הן מאבדות קשר עין עם בני-הפיה שנמלטו – עד שהן לא תשתלטנה על הפאניקה, הן לא יכולות להתחיל במרדף.

לכן המטרה העיקרית של הדמויות הינה להשקיט את האולם – אך בזמן זה בן-הפיה הקרוי רוקם החלומות מנפיש פסלים וחפצים בבית הפלאות, ושולח אותם בכדי להגביר את המהומה ולפגוע במשתתפי הנשף, וכך מפריע בצורה פעילה לדמויות.

במקביל לביצוע אתגר המיומנות, מתרחשים דברים נוספים באולם. הדמויות יכולות לנסות לתפוס את דריל קור או לסייע לה. דריל מנצלת את הפאניקה בכדי לבצע את מעשי השוד שלה – והיא לא תעצור בדבר, גם אם היא צריכה להיפטר מעובר-אורח או שניים. אם הדמויות נשבו בקסמה של "דיאנה לוקהרט", דריל תנצל אותם למטרותיה.

לחילופין הדמויות יכולות לפתור את משבר הנישואין של הס ומשפחת פון קריימר. הסוחר, מילדרד ובני הזוג קריימר מפוחדים מהמצב, הם בכנות חוששים לחייהם, וזהו הזמן המושלם לעזור להם להפגין אומץ לב בפני הורי הכלה, או לחילופין לסייע לבני הזוג קריימר לבייש את חתנם לעתיד ולבטל את הנישואין.

להשליט סדר במהומה (אתגר מיומנות דרגה 5)

♦ מורכבות 3 (8 הצלחות)

♦ מיומנויות עיקריות: איום, דיפלומטיה, חוכמת רחוב, מאגיה, תובנה.

♦ מיומנויות משניות: אקרובטיקה, מרפא.

הערה: לאתגר זה חוקים מיוחדים במקרה שבו דמות נכשלת בבדיקה, ראה כשלון באתגר בהמשך.

הפרדת קרבות (איום או חוכמת-רחוב, ד"ק 18 עד 3 הצלחות): אנשים מתחילים להיות מרוגזים ועצבניים ונשקים מתחילים להישלף – דבר שעשוי להפוך למרחץ דמים. הדמויות מרגיעות בכוח או מפזרות במלים את הצדדים הנצים.

נאום להרגעת הרוחות (דיפלומטיה ד"ק 21 עד 3 הצלחות): הדמויות מרגיעות את הקהל או אנשים בודדים באמצעות נועם דבריהם.

תבנית בכאוס (תובנה ד"ק 19, עד 2 הצלחות): הבנת התבנית של המהומה וכיצד עובדים בני הפיה מאפשרת לחבורה לעצור את פעולתם.

חמיקה מסכנה (אקרובטיקה ד"ק 20, הצלחה): הדמות מתחמקת מפסל מתרסק ומצילה אורח.

טיפול בפצועים (מרפא ד"ק 18, הצלחה): ישנם אנשים שנפצעו - טיפול בפצועים מפגין שהדמויות מסוגלות לטפל במצב ולשפר אותו באופן ברור לעין.

ביטול כשפי רוקם החלומות (מאגיה ד"ק 21 עד 3 הצלחות): הדמות מתמודדת בדו-קרב קסום כנגד כשפי בני הפיה.

הצלחה באתגר: החבורה מצליחה להרגיע את הקהל, ולאתר את עקבותיו של רוקם החלומות.

כשלון באתגר: לא ניתן להיכשל באתגר זה.

פוחלץ דוב		בריון דרגה 5
מונפש טבעי בימוני		200 נק"ן
יזמה +5	חושים תפיסה +4	
מהירות 4		
נק"פ 76; מדמם 38		
דרג"ש 18; קשיחות 17, רצון 14, תגובה 15		
⊕ חבטה (רגילה; לפי רצון)		
+10 נגד דרג"ש; 2ק10+5 נזק.		
↓ עוצמת הדוב (רגילה; מתרענן כשהופך למדמם)		
+10 נגד קשיחות; 2ק10+9 נזק והמטרה הופכת לנטועה עד סוף התור הבא של הפוחלץ. אם המטרה מדממת היא סופגת עוד 1ק10 נזק והופכת לשרועה.		
→ זעם הטבע (תגובה מיידית, כשהופך למדמם; התקלות)		
קרוב פיצוץ 3; רק כנגד אויבים; +8 נגד תגובה; 3ק8+5 תודעה.		
נטייה ללא נטייה		
- שפות		
מיומנויות אתלטיקה +13		
כוח 20 (+8)	זרז 16 (+6)	חכמ 14 (+5)
חוסן 16 (+6)	תבנ 2 (-1)	כרז 10 (+3)

סייר מאני מלכותי		מתגושש דרגה 3
מונפש טבעי בימוני (יציר כפיים)		150 נק"ן
יזמה +6	חושים תפיסה +7; ראייה באור מועט	
מהירות 8		
נק"פ 45; מדמם 22, ראה סטאזיס		
דרג"ש 17; קשיחות 15, רצון 14, תגובה 16		
חסימות שינה, רעל, מחלה; עמידות 5 תודעה; רגישות 5 כוח		
⊕ חנית ארוכה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק		
הישג 2; +8 נגד דרג"ש; 1ק8+4 נזק.		
⚡ חזיז כוח (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק, כוח		
הסייר המאני מניף את החנית שלו באוויר, ידיו נטעות באנרגיה הנאגרת בקריסטל השקוע בקת. החנית זוהרת בכחול והבק אנרגיה ניטח לעבר היריב. טווח 10; +8 נגד דרג"ש; 1ק8+3 נזק כוח.		
→ גל הדף (רגילה; התקלות)		
קרוב פרץ 2; מכוון נגד אויבים; +6 נגד תגובה; המטרה הלומה (הצלה לסיים) ונדחפת 2 משבצות.		
מהירות קטלנית		
סייר מאני זוכה בתוסף 1ק6 לנזק בהתקפות קפא"פ וטווח אם הוא נע לפחות 3 משבצות בסיבוב זה.		
פרץ מאגי (משנית; התקלות) ♦ ברק		
הסייר מאני מנצל פרץ ריפוי ומסוגל לבצע התקפה בסיסית נוספת. עד סוף תורו הבא ההתקפות שלו גורמות 5 נזק ברק נוסף.		
סטאזיס (שמגיע ל-0 נק"פ)		
לוחם מכאני מפסיק לתפקד ברגע שהנק"פ שלו יורד מתחת ל-0, משתמש במאגרי המשקע שנתרו לו בכדי לשמר את עצמו בהקפאה. במצב זה, נזק נוסף משמיד את הלוחם המכאני. ניתן להעיר את הלוחם המכאני לחיים חדשים באמצעות טקס תיקון יציר כפיים.		
נטייה חסר נטייה		
שפות ננסית, סולארינג		
מיומנויות אקרובטיקה +9, התגנבות +9		
ארגון בודד, זוג, סיור (3-6 לוחמים מכאניים)		
כוח 14 (+3)	זרז 17 (+4)	חכמ 13 (+2)
חוסן 13 (+2)	תבנ 5 (-1)	כרז 8 (+0)
ציוד חנית ארוכה		

טקטיקה

פוחלצי הדוב מסתערים לעבר השורה הקדמית של החבורה, בזמן שהלוחמים המכאניים מנסים לעקוף את השורה הקדמית של החבורה, בכדי לאגף ולתקוף את הדמויות שנמצאות מאחור.

רוקם החלומות ניצב על המרפסת, רחוק מהישג התקפות הקפא"פ של הדמויות. משם הוא תוקף את החבורה ללא רחמים, מנסה תמיד לפגוע בכמה שיותר דמויות, על-מנת לגרום יותר כאב. אם אחת הדמויות מתקדמת לעבר גרם המדרגות, אחד או שניים מהלוחמים המכאניים ינוע לחסום אותו.

כשדמות נכשלת בבדיקה, אחד מהדב"שים נהרג עקב אירוע לבחירתך. האירוע יכול להיות מטיל אימה או משעשע, בהתאם לבחירתך ואופי השחקנים.

המשך: הדמויות משתלטות על ההמולה, ומתקדמות לעבר רוקם החלומות.

רוקם החלומות (דרוג התקלות 6)

רוקם החלומות הוא בן-הפיה שנמצא מאחורי החזיונות והזוועות שטובחות במשתתפי הנשף. מדובר ביצור סדיסטי ואכזר, ששואב עונג משפיכות דמים. רוקם החלומות מחפה על נסיגתם של בני הפיה: כאשר הדמויות מגיעות אליו, הן עוד מספיקות להבחין בחבריו המתרחקים, פונים אל מחוץ לגלריה.

תיאור שדה הקרב

בסיס הפעולה של רוקם החלומות הוא גלריה ארוכה, ברוחב של 6 משבצות ואורך של 18 משבצות, המלאה בשריונות של לוחמים אותם הוא הנפיש ובמספר פוחלצים. לגלריה יש גם מרפסת המשקיפה על התצוגה מלמעלה, ובמרפסת זו ניצב בן-הפיה, שולח את הקסם שלו לכל עבר. הגישה למרפסת הינה באמצעות גרם מדרגות לולייני, הנמצא בקצה הרחוק של החדר מהכיוון שבו נכנסות הדמויות.

מול החבורה ניצבים:

- ♦ בן-פיה רוקם חלומות.
- ♦ 2 פוחלצי דוב.
- ♦ 4 לוחמים מכאניים.

התאמת ההיתקלות: אם בחבורה 6 דמויות הוסף 2 לוחמים. אם בחבורה 4 דמויות החסר פוחלץ דוב.

בן-פיה רוקם חלומות		ארטילריה דרגה 7
דמוי אדם פיה בימוני		300 נק"ן
יזמה +7	חושים תפיסה +9	
מהירות 6		
נק"פ 64; מדמם 32		
דרג"ש 19; קשיחות 19, רצון 20, תגובה 18		
עמידות 5 תודעה		
⊕ מגע מבלבל (רגילה; לפי רצון) ♦ תודעה		
+12 נגד תגובה; 1ק10+6 נזק.		
השפעה: רוקם החלומות פוסע 3 משבצות.		
⚡ צריבת תודעה (רגילה; לפי רצון) ♦ תודעה		
טווח 10; +12 נגד רצון; 2ק8+7 נזק תודעה.		
⚡ תיעול צלמוות (רגילה; רענון 5,6) ♦ מוות		
טווח 10; כנגד יצור אחד או שניים: +11 נגד תגובה; 2ק6+3 נזק כוח וגם נזק מתמשך 5 מוות (הצלה לסיים).		
⚡ חלום בלהות (רגילה; התקלות) ♦ תודעה		
אזור פרץ 2 בטווח 10; רק כנגד אויבים: +10 נגד רצון; נזק מתמשך 10 תודעה והיצור הלום (הצלה לסיים שתי ההשפעות).		
השפעה: כל בעלי-הברית באזור ההשפעה מסוגלים לפסוע משבצת ולבצע התקפה בסיסית כפעולה חופשית.		
נטייה רשע		
שפות סולארינג		
מיומנויות אבחנה +9, מאגיה +8		
כוח 14 (+5)	זרז 15 (+5)	חכמ 12 (+4)
חוסן 16 (+6)	תבנ 10 (+3)	כרז 17 (+6)

בתום ההיתקלות

לאחר מותו של רוקם החלומות, המהומה בבית הפלאות מתחילה לדעוך והרוחות נרגעות. **המשך:** הדמויות מתחילות במרדף אחרי בני הפיה מעקבות הטירוף.

עקבות הטירוף (אתגר מיומנות)

לאחר שהדמויות הרגו את רוקם החלומות, בני הפיות שונתרו בחיים נמלטים לעבר הגן הבוטני. בסצנה זו הדמויות יכולות להשלים את הקצוות שונתרו פתוחים בעלילות המשנה ולאחר מכן לרדוף אחרי בני הפיה ולגלות את הבסיס שלהם בבית הפלאות.

במהלך המרדף מומלץ לתאר בעושר את בית הפלאות, שהינו בית אבן מפואר ועתיק, עם תצוגות וחפצים שונים ומשונים, מסדרונות פתלתלים, חדרים נסתרים וכמובן מרובה קומות.

המרדף אחרי בני-הפיה (אתגר מיומנות דרגה 5)

- מורכבות 2 (6 הצלחות לפני 3 כישלונות)
- מיומנויות עיקריות: אקרובטיקה, מבוכים, תובנה, תפיסה.
- מיומנויות משניות: התגנבות, טבע.

אקרובטיקה (ד"ק 15 עד 2 הצלחות בסיבוב): הדמות קופצת מעל מעקים, מתחמקת מאגרטי ענק שחוסמים לה את הדרך או רצה במורד המדרגות.

התגנבות (ד"ק 19 עד 1 הצלחה): הדמות צופה בבני-הפיה מבלי שהם שמים לב, ומגלה לאן מועדות פניהם.

טבע (ד"ק 19 עד 1 הצלחה): הנסיון של הדמות מורה על-כך שבני-פיות אלו הגיעו מהגיונגלים של אלסאנדר, ובאזור עם צמחיה הם ירגישו בטוחים.

מבוכים (ד"ק 15 עד 3 הצלחות): מבנה בית הפלאות, על קיצורי הדרך והמכשולים, נהיה נהיר לדמות. ניתן להשתמש במיומנות זו גם בכדי לאתר את עקבות בני הפיה.

תובנה (ד"ק 17 עד 2 הצלחות): הדמות מנסה להבין את התבנית ואת התכסיסים בהם בני-הפיה מנסים להתחמק מהחבורה.

תפיסה (ד"ק 15 עד 2 הצלחות): הדמות עוקבת אחר בני-הפיה ומגלה להיכן הם מתקדמים, או מזהה מלכודת שהם הניחו בדרכן של הדמויות.

הצלחה באתגר: הדמויות עוקבות בהצלחה אחרי בני הפיה לגן הבוטני.

כשלון באתגר: הדמויות מגיעות לגן הבוטני, אך בני-הפיה כבר סיימו את הטקס שעוטף אותם במעטה מגן.

טקס בני הפיה (דרוג התקלות 7)

לאחר המרדף הדמויות מגיעות למקום מבטחם של בני הפיה, גן-בוטני אחורי של בית הפלאות, ששימש עד היום לשתילה ולמחקר של צמחים נדירים, ואינו פתוח לקהל הרחב.

הקרב מתקיים בשני גלים. בגל הראשון הדמויות ילחמו מול בני הפיה ומשרתיהם. בגל השני תופיע לינדה, מכשפת השאדאר-קאי, כדמות ערטילאית

דרך השער שבני הפיה פתחו לבסיסה במישור הצללים. היא זועמת על הדמויות והיא תשלח את משרתיה, לוחמי השאדאר-קאי, לגל התקפה שני. את הגל השני מומלץ לתזמן בתום הסיבוב השני או השלישי בקרב, בהתאם להצלחת הדמויות.

תיאור שדה הקרב

הגן הבוטני הוא מבוך של צמחייה, שבשליש האחורי שלו מבוצע הטקס. אם החבורה נכשלה באתגר המיומנות, בני הפיה הפעילו מעטה מגן על עצמם.

מול החבורה ניצבים:

- גנב-אמת
- 2 קלע בן-פיה
- 2 טולראג (עץ מונפש קטן)
- 2 לוחמי-סער שאדאר-קאי (גל התקפה שני)

התאמת ההיתקלות: אם בחבורה 6 דמויות הוסף לוחם סער. אם בחבורה 4 דמויות החסר לוחם סער.

גנב אמת	רכו דרגה 7 (מונהיג)
דמוי אדם פיה בינוני (פיה)	300 נק"ן
יוזמה +4	חושים תפיסה +6
מהירות 6, שיגור 4	
נק"פ 80; מדמם 40	
דרג"ש 21; קשיחות 19, רצון 21, תגובה 19	
עמידות 10 תודעה	
Ⓢ סכין פיות (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	
+12 נגד דרג"ש; 2ק8+4 נזק, והמטרה מחליקה משבצת.	
⚔ קליע בהק (רגילה; לפי רצון) ♦ תודעה	
טווח 5; +10 נגד רצון; 2ק10+3 נזק תודעה והמטרה מעניקה יתרון קרבי עד סוף התור הבא של גנב האמת.	
מילת פקודה (רגילה; לפי רצון) ♦ הקסמה	
גנב האמת בוחר בעל-ברית בטווח של עד 5 משבצות, בעל הברית מחליק 2 משבצות ומבצע התקפה בסיסית כפעולה חופשית. ההתקפה מקבלת תוסף +2 לגלגול ההתקפה ו+5 לגלגול הנזק.	
תגבור כאב (תגובה מיידי; לפי רצון) ♦ תודעה	
כשבעל ברית בטווח 5 משבצות פוגע באויב, האויב סופג בנוסף לנזק הרגיל של ההתקפה גם נזק מתמשך 5 תודעה (הצלה לסיים).	
נטייה רשע	שפות סולארינג
מיומנויות אבחנה +9, מאגיה +8	
כוח 14 (+5)	זרז 15 (+5)
חוסן 16 (+6)	תבנ 10 (+3)
	חכמ 12 (+4)
	כרז 17 (+6)

קלע בן-פיה	ארטילריה דרגה 5
דמוי אדם פיה בינוני (פיה)	200 נק"ן
יוזמה +6	חושים תפיסה +7
מהירות 6	
נק"פ 51; מדמם 25	
דרג"ש 17; קשיחות 16, רצון 16, תגובה 18	
Ⓢ סכין פיות (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	
+12 נגד דרג"ש; 2ק6+4 נזק.	
Ⓢ קשת צלמוות (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	
טווח 20; +10 נגד תגובה; 2ק10+5 נזק.	
⚔ התפרצות זעם (רגילה; התקלות) ♦ כוח	
פרץ 1 בטווח 10; +9 נגד רצון; 3ק7+6 נזק כוח והמטרה הופכת לשרועה.	
נטייה רשע	שפות סולארינג
מיומנויות התגנבות +10	
כוח 14 (+5)	זרז 15 (+5)
חוסן 16 (+6)	תבנ 10 (+3)
	חכמ 12 (+4)
	כרז 17 (+6)

אם הדמויות נכשלו באתגר המיומנות, על כל בני הפיה קיים מעטה מגן:

מעטה מגן (הפרעה מיידית, כשנפגע מהתקפה; התקלות)
 בן הפיה סופג רק מחצית מנזק ההתקפה, האויב שפגע בן הפיה סופג 5+6ק3 נזק כוח.

השאדאר-קאי מצטרפים לקרב

בתום הסיבוב השני או השלישי של הקרב, כשנראה שהדמויות מתמודדות בהצלחה עם בני-הפיה, מצטרפים השאדאר-קאי לקרב, הם מופיעים בסמוך לגנב האמת ובעלי יוזמה של 24. הקרא לשחקנים את התיאור הבא:

במרכז הגן הבוטני, האוויר הופך לצלול ואתם מריחים את הריח המלוח של הים. באוויר מופיע חיזיון של חוף מרוחק, עם צדפים שבורות ובמרכז ניצבת מכשפת שאדאר-קאי שפונה לבני הפיה: "חסלו את בני האנוש והביאו אלי את אבן הירקן! לאדוננו אין סבלנות להפרעות – אני זקוקה לסיועכם בכדי לאתר את אבן האזמרגד" לאחר שהיא מסיימת לדבר היא ממלמלת מילות קסם, ואז פורצים מהאוויר לוחמי שאדאר קאי שמסתערים לעברכם.

בתום ההיתקלות

לאחר שהדמויות מביסות את בני הפיה והשאדאר-קאי הן מוצאות את אבן הירקן על גופו של גנב האמת, כמו-גם תיאור של הכתר ושל אבן האזמרגד.

המשך: לאחר מספר דקות מתפרצים לגן הבוטני קרסטן בליווי של הנזיר ויטורין, שצולע קלות, הם מספרים שקרסטן הצליח בטקס והמהומה בבית הפלאות נרגעה.

סיום ההרפתקה

ויטורין מבקש את עזרתן של הדמויות שלו במסע אחר אבן האזמרגד. הוא מספר להם על עוול קדום שנעשה למסדר שלו, ועל כך שכעת, למען הטוב בעולם, הוא יצא למשימה להחזיר את האבנים. אבן האזמרגד נאבדה באי המקולל, כשהאמצעים לאתרה טמונים בשרידי המנזר שלו.

בהתאם למעשי הדמויות במהלך ההרפתקה, גם משבר החתונה נפטר בדרך זו או אחרת, ודרייל קור מצליחה לגנוב את התכשיטים מבית הפלאות או נתפסת במהלך השוד.

טולראג	
מונפש טבעי גדול (צמח)	250 נק"ן
יוזמה +3	חושים תפיסה +4
מהירות 6	
נק"פ 86; מדמם 43	
דרג"ש 19; קשיחות 21, רצון 17, תגובה 16	
חסינות הקסמה, מחלה	
⊕ מכת ענף (רגילה; לפי רצון)	
+10 נגד דרג"ש; 5+6ק3 נזק.	
⊕ סערת ענפים (רגילה, רק כשמדמם; לפי רצון)	
+10 נגד דרג"ש; כנגד מטרה אחת או שתיים; 5+6ק4 נזק.	
נטיעת שורשים (תנועה; רענון 5,6)	
כל אויב סמוך לטולראג הופך למסומן עד סוף התור הבא של הטולראג. הטולראג זוכה לתוסף +2 לגלגולי התקפה כנגדו. אם המטרה עוזבת את המשבצת שבה היא נמצאת, הטולראג מבצע התקפה מזדמנת, גם אם המטרה פוסעת.	
נטייה ללא נטייה	שפות -
מיומנויות אתלטיקה +13	
כוח 20 (+8)	זרז 16 (+6)
חוסן 16 (+6)	תבנ 2 (-1)
	חכמ 14 (+5)
	כרז 10 (+3)

לוחם סער שאדאר-קאי	
דמוי אדם צל בינוני	250 נק"ן
יוזמה +9	חושים תפיסה +5; ראייה באור מועט
מהירות 6; ראה דילוג צללים	
נק"פ 68; מדמם 39	
דרג"ש 20; קשיחות 19, רצון 17, תגובה 19	
⊕ חרב קצרה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	
+11 נגד דרג"ש; 4+6ק2 נזק והמטרה מעניקה יתרון קרבי עד סוף התור הבא של לוחם הסער.	
‡ סחרור חרבות (רגילה; רענון 4,5,6) ♦ נשק	
+11 נגד דרג"ש; רק כנגד מטרה שמעניקה יתרון קרבי; 4+6ק3 והמטרה הלומה (הצלה לסיום).	
דילוג צללים (תנועה; התקלות) ♦ שיגור	
לוחם הסער משתגר 3 משבצות והופך לבלתי-מוחשי עד תחילת התור הבא שלו.	
נטייה ללא נטייה	שפות אימסקאר
מיומנויות אקרובטיקה +14, התגנבות +14	
כוח 17 (+6)	זרז 18 (+7)
חוסן 12 (+4)	תבנ 10 (+3)
	חכמ 14 (+5)
	כרז 11 (+3)
ציוד זוג חרבות קצרות	

סקטיקה

בני הפיה נלחמים מאחור, בעת שהטולראגים מעכבים את ההתקדמות שלהם. בני הפיה מتركזים במטרה בודדת, כשגנב האמת משתמש בקליע הבהק בכדי לתת לקלעים יתרון קרבי כנגדה. כשהשאדאר-קאי מצטרפים לקרב, הם עובדים בשיתוף פעולה עם הטולראגים ועם בני הפיה, כשבכל הזדמנות הם מפעילים **סחרור חרבות** בסיוע גנב האמת שמתמש בקליע הבהק.

מסמך זה מכיל תיאור ושמות של מיקומים, אלים, 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.