

## מכסחי השדים (התקלות בדרגה 7 – 1500 נק"ן)

התקלות להיכל האגדות של צוות הסערה – ביגור 11 – מאת הגי גומפרט  
ההתקלות מתאימה ביותר לקבוצה של 5 דמויות בדרגה 6 או 4 דמויות בדרגה 7

הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

מספר שבועות חלפו מאז נמצאה גופתו של הרוזן האלדרין בראל באחוזתו המשקיפה על העיר, וחרושת השמועות סביב מותו רק הולכת ומתעצמת. מקרים מוזרים התרחשו באחוזת רב-המשרתים בחר לנעול את דלתות האחוזת, שכן לדבריו היא כעת רדופה. מספר כוהנים ואשף אחד שעברו במקום אישרו את המידע לפיו רוח רודפת את האחוזת וכוחה מתרכז בספריה של הרוזן. לא ברור האם הרוח היא רוחו של הרוזן, או שמא היא הגורם למותו. השמועות מדברות על כך שהרוזן התעסק בכישוף שחור, אולם רב-המשרתים הנאמן מנסה להשתיק את השמועות. המוניטין שלכם כגיבורים זיכה אתכם בכבוד המפוקפק להיכנס לאחוזת ולנסות לסלק את הנוכחות שהתבצרה בספריה. רב-המשרתים הננסי, טיק-דרדר, מוביל אתכם במסדרונות האחוזת ומוכן להושיט עזרה ככל שיתאפשר. "זוהי הספרייה של אדוני המנוח", הוא אומר, בשעה שהוא נכנס בעקבותיכם ונועל אחריו את הדלת. "כפי שתוכלו ללמוד מהמעגל הזה על רצפת הספרייה, השמועות נכונות – אדוני באמת התעסק במאגיה שחורה. אני מצטער. אני לא יודע מי היא הרוח – אבל אני יודע שהיא אלימה ומסוכנת."

### האמת שמאחורי מותו של הרוזן בראל

הרוזן בראל הוא אלדרין גולה. הוא ופמליית משרתיו בני-הפיה עזבו את ארצם הקסומה והפראית והתיישבו בסמוך לעיר. מאז בואו של הרוזן, הוא ומשרתיו סיפקו לתושבים הפשוטים בסביבה מגוון סחורות מופלאות מתוצרת הפיות, כגון לפידי אש-תמיד או זמירים מכאניים אשר נגינתם ערבה לאוזן (מידע זה ידוע לדמויות). לפני כשלוש שנים, הגיעה לאזור ההרפתקנית האלפית יעלה והתארחת אצל הרוזן. השניים, בני גזעים קרובים, נפלו זה בקסמה של זו. מאז חזרה יעלה לבקר את הרוזן בראל לעיתים תכופות יותר ויותר, עד שעברה להתגורר אצלו בקביעות, למורת רוחו של טיק-דרדר. רב-המשרתים מאמין שהאלפים אינם שונים מהגמדים או בני האנוש. דם הפיות שלהם התמעט והאיחוד בין אלפית פרועה לרוזן אלדרין נעלה הוא איחוד אסור. ברגע שנודע לטיק-דרדר כי יעלה הרה, החליט לנקוט באמצעים קיצוניים. הוא האמין שהוא מיטיב עם אדונו כאשר הרעיל את האלפית. לאחר מותה של יעלה, שקע הרוזן בראל בצער נורא. אנשי העיר לא ידעו על קיומה של המאהבת, אולם הם הבחינו כי הרוזן ממעט לצאת מאחוזתו וכי הוא נעשה קר ומריר בדיבורו.

בשעה שהרוזן בראל החל לחקור קסמים אפלים בכדי להשיב את אהובתו ואת בנו שטרם נולד, רב-המשרתים החל להביט על אדונו בחמלה אשר הפכה לרחמים ולבסוף לתחושת עליונות על אדונו המיוסר.

כאשר הרוזן מצא טקס שאמור להשיב את אהובתו אל עולם החיים, חיבל טיק-דרדר בטקס מתוך פחד שיעלה תזכור כי הוא זה שהרג אותה.

הטקס גבה את חייו של הרוזן, בשעה שרוחה המיוסרת של יעלה נלכדה בקירות האחוזת.

בניגוד לפחדיו של טיק-דרדר, יעלה לא יודעת מי הרוצח והיא אינה חושדת במשרתיו של הרוזן. למרות זאת, הקיום החלקי שהיא שרויה בו והייסורים שעברה ברגעיה

האחרונים עשו אותה מרירה וכועסת. היא מכלה את זעמה בכל יצור שנכנס לאחוזת ולא מזוהה על ידה כאחד מהמשרתים.

טיק-דרדר מאמין עדיין שהרוח היא רוחו של בראל והוא מחפש לסלק אותה אל העולם הבא.

### אזור ההתקלות

♦ **תאורה:** לחדר ישנה תקרת ויטראז ועל כן התאורה אפלולית. דמות יכולה לנסות לנפץ את החלון באמצעות התקפה בכדי להעלות את התאורה לזו של אור יום. פעולה כזו תכעיס את טיק-דרדר, והרסיסים מתפקדים כהתקפה נגד כל היצורים בחדר: +10 נגד דרג"ש; 10ק1 נזק.

♦ **השטיח המגואל:** השטיח הפרוש בערך במרכז החדר מוכתם במעגל מאגי בדמו של הרוזן. יצור שאינו מדמם העומד על השטיח זוכה בתוסף +1 לגלגולי ההתקפה עם כוחות שיש להם את מילת המפתח מאגיה, צל או מוות, אולם הוא גם סופג 5 נזק מוות כאשר הוא משתמש בכוח עם אחת או יותר ממילות המפתח הללו. אם היצור מדמם כאשר הוא משתמש בכוח כזה, היא אינו זוכה בכל תוסף והנזק שנגרם לו הוא 10 נזק מוות.

בנוסף, יצור הסמוך לשטיח אך לא עומד עליו, רשאי למשוך אותו כפעולת תנועה תחת רגליהם של העומדים עליו. הוא מבצע בדיקת אתלטיקה בד"ק 25. בהצלחה, הוא מבצע התקפה נגד כל מי שעומד על השטיח: +9 נגד תגובה; בפגיעה המטרה נעשית שרועה.

♦ **מדפי הספרים:** המדפים כבדים, אולם דמות שעומדת עליהם מסוגלת לחרוף אותם כפעולה רגילה באמצעות הישענות על הקיר. זוהי התקפה +9 נגד קשיחות; בפגיעה המטרה שרועה וסופגת 6ק4 נזק. בהחטאה המטרה סופגת חצי נזק והיא אינה שרועה. האזור שהותקף נעשה לתוואי שטח קשה עד לסוף ההתקלות.

♦ **דלפק:** הדלפק מקובע לרצפה ומספק מחסה. לדמות שרועה או שנוקטת בהגנה מלאה הוא מספק מחסה מיטבי.

♦ **אח:** בתחילת ההתקלות האח כבויה, אולם להבות גועשות בתוכה ברגע שהדמויות מתקדמות מספיק באתגר המיומנות.

**כאשר האח בערת:** יצור שמתחיל את תורו בסמוך לאח סופג 5 נזק אש. יצור שמתחיל את תורו בתוך האח סופג 5 נזק אש וגם נזק אש מתמשך 5 (הצלח לסיום).

♦ **רהיטים:** השולחן, שני הכיסאות וצמד החרבות שמעל האח עלולים להתחיל לנוע בכל עת.

♦ **רב-המשרתים טיק-דרדר:** כל עוד הדמויות אינן רואות בו אויב, טיק-דרדר עומד בסמוך לדלת הכניסה, מניף סמלים קדושים של שלוש אלוהויות שונות ומזמר תפילות בארבע שפות, זועק באימה ובהפתעה כאשר הדמויות מותקפות. הוא נראה מגוחך ומעורר רחמים.

טיק-דרדר מספק לדמויות תוסף +2 לבדיקות היסטוריה ומאגיה כל עוד נראה לו שזה לטובתו. אם הוא רוצה להכשיל את הדמויות שאינן חושדות בו, העצות שלו מסבות מחסר 2- לבדיקות דיפלומטיה, היסטוריה, מאגיה ותרמית. השחקנים אינם מודעים למחסר זה ומאמינים שטיק-דרדר למעשה משפר את הבדיקה, אלא אם תפסו אותו משקר לפחות פעם אחת (ראה אתגר המיומנות הרגעת הרוחות).

## גירוש רוחות (4 הצלחות, 400 נק"ן)

בתחילת ההתקלות, הדמויות מותקפות בידי נוכחות הרפאים אשר תוקפת אותן בהנפשת חפץ וברועות צללים. הננס טיק-דרדר יבהיר לדמויות כי לחימה בחפצים המונפשים רק מתישה אותם. הוא יצהיר שדרושים כוחות מאגיים או קדושים בכדי לסלק את הרוח. הדמויות יכולות לנצל שימושים בכוחות קדושה ומאגיה בכדי לנסות לגרש את נוכחות הרפאים.

**דת (ד"ק 24):** הדמות מנצלת שימוש בכוח יומי או התקלות עם מילת המפתח קדושה ומנסה לגרש את הנוכחות. שימוש בכוח יומי מקנה תוסף +2 לבדיקה ובדיקה מוצלחת מעניקה שתי הצלחות. שימוש בכוח גירוש אל-מתים או הכאת אל-מת היא הצלחה אחת אוטומטית. **מאגיה (ד"ק 26):** הדמות מנצלת שימוש בכוח יומי או התקלות עם מילת המפתח מאגיה ומנסה לגרש את הנוכחות. שימוש בכוח יומי מקנה תוסף +2 לבדיקה ובדיקה מוצלחת מעניקה שתי הצלחות.

**דת (ד"ק 20):** הדמות מניפה סמל קדוש. בבדיקה מוצלחת לא נספרת הצלחה באתגר, אולם הדמות חסינה להתקפת זרועות הצללים של נוכחות הרפאים.

**כשלון באתגר:** באתגר זה לא ניתן להיכשל, הדמויות יכולות לנסות את הגירוש עוד ועוד כל עוד יש ביכולתן לנצל שימושים בכוחות קדושה או מאגיה.

**צבירת 3 הצלחות:** להבות פורצות באח והן שבות ונדלקות גם ללא חומר בערה וגם כאשר מכבים אותן. בשלב זה לא ניתן עוד להתקדם באתגר הרגעת הרוחות.

**צבירת 4 הצלחות:** רוחה של יעלה מופיעה מתוך האח הבוהרת ופונה לתקוף את הדמויות.

## הרגעת הרוחות (8 הצלחות לפני 3 כשלונות, 800 נק"ן)

אם הדמויות פונות אל נוכחות הרפאים במילים או מנסות לזהות אותה ולחוש את כאבה ומניעיה, הן יכולות להרגיע אותה ולהביא להתגשמותה. בשלב זה עליהן לפענח את האמת מאחורי המוות. אם ישלחו, הרוח הזועמת של יעלה תתקוף אותן במלוא העוצמה. אם יצליחו, יהיה עליהן להביס את טיק-דרדר בעצמן, זאת משום שהסמלים הקדושים שהוא אוהז מגנים עליו מפני הרוח.

**דיפלומטיה או תרמית (ד"ק 25):** הדמות מנסה לדבר על ליבה של הרוח ולהרגיע אותה. ניתן לצבור כך 2 הצלחות בלבד.

**דת או מאגיה (ד"ק 23):** הדמות נזכרת בלימודיה ויודעת שהרוח תוכל לנוח בשלווה אם החידה של מותה תפתר. ניתן לצבור כך הצלחה אחת בלבד.

**מאגיה (ד"ק 20):** דמות שבוחנת את השטיח המגואל מגלה כי מדובר בטקס להשבת המתים, אולם שמישהו חיבל בצורת המעגל. הקבוצה יכולה לזכות כך בהצלחה אחת בלבד.

**תפיסה (ד"ק 25):** הדמות מנסה להקשיב לרוח ומזהה קול נשי אשר מדבר לעיתים באלפית ולעיתים במדוברת. הקבוצה רשאית למחוק כשלון אחד שנצבר באתגר. פעולה כזו ניתן לבצע רק פעם אחת באתגר.

**צבירת 3 הצלחות:** נוכחות הרפאים מפסיקה לתקוף את הדמויות ורוחה של יעלה מופיעה בדמות אלפית צעירה העשויה צל. בשלב זה האתגר ממשיך עם המיומנויות הבאות:

**איום (ד"ק 23):** הדמות מנסה לסחוט מידע מטיק-דרדר, אשר מודה כי לדעתו האיחוד בין יעלה לבראל אינו ראוי. אם הדמויות מנסות לאיים על יעלה, הן צוברות מייד כשלון אחד באתגר.

**דיפלומטיה (ד"ק 25):** הדמות מנסה להתחבב על יעלה ולהסביר לה שנוכחות הרפאים שלה פוגעת במשרתים שחיים כעת באחוזה. ניתן לצבור כך הצלחה אחת בלבד. ניתן לצבור הצלחה אחת נוספת אם הדמויות מבטיחות לנקום את מותו של הרוזן או את מותה של יעלה.

**מאגיה (ד"ק 23):** הדמות מבינה כי הרוזן נהרג בגלל שמעגל הטקס פגום: חייו נלקחו בכדי להזין את קיומה של יעלה בעולם החיים.

**מרפא (ד"ק 23):** הדמות לומדת מסיפורה של יעלה כי יעלה נרצחה בעקבות אכילת מזון שהורעל – לא בגלל מחלה, כפי שיעלה חשבה.

**תובנה (ד"ק 32):** הדמות שואלת את טיק-דרדר מה הוא יודע על יעלה או על הירצחה, ומבחינה כי הוא מסתיר תיעוב כלפי הרוח או כי הוא משקר בנוגע לידע שברשותו. כשלון בבדיקה זו לא נצבר כשלון באתגר.

**תפיסה (ד"ק 25):** הדמות מוצאת את הספרים אשר שימשו את הרוזן במחקריו. דמות עם כשרון מטיל הטקסים יכולה לזהות כי הרוזן מצא טקס תקין וכי לא ייתכן שצייר מעגל פגום: מישהו חיבל בטקס. הקבוצה יכולה לצבור כך 2 הצלחות לכל היותר (שני ספרים).

**תרמית (ד"ק 25):** הדמות מרמה את טיק-דרדר וגורמת לו לספר על נסיונו עם רעלים אלכימיים. במקרה כזה, טיק-דרדר ינסה להעמיד פנים שהוא רוצה לגלות מי רצח את יעלה. ניתן לצבור כך הצלחה אחת בלבד.

**צבירת 3 כשלונות:** הדמויות מעוררות מחדש את זעמה של יעלה והיא תוקפת את הדמויות שמצליחות אוטומטית באתגר גירוש רוחות.

**צבירת 8 הצלחות:** הדמויות מבינות כי טיק-דרדר הוא האשם במוותם של יעלה ושל בראל. הן יכולות לספר על כך ליעלה או לשקר לה ולשחרר אותה למנוחת עולמים.

## נוכחות רפאים

### חוקף עילית דרגה 7

מלכות

כיסאות מתחילים להלך וספרים מטיחים את עצמם מהמדפים כאשר הנוכחות תוקפת את הדמויות. כאשר כסה גובר, הנוכחות המסתורית מתגשמת בהשפעות מזויעות.

**מלכות:** כל החדר ממולכד על ידי נוכחות הרפאים.

### תפיסה

♦ **דת או מאגיה ד"ק 20:** נוכחות רפאים רודפת את החדר. ניתן לסלק אותה בכוח או לנסות לתקשר איתה.

### יזם

הנוכחות מגלגלת יזמה בתחילת הקרב.

### יזמה +5

### הנפשת חפץ (התקפה)

**פעולה משנית** טווח כל החדר  
**מטרה:** השולחן, אחד משני הכיסאות או צמד החרבות.  
**השפעה:** החפץ שנבחר מונפש ופועל מייד, בסדר היזמה של נוכחות הרפאים.

### תנועה כפויה (התקפה)

**פעולה משנית** טווח כל החדר  
**מטרה:** יצור אחד.

**השפעה:** ספרים מזנקים מהמדף ופוגעים בדמות בעוצמה, משב רוח דוחף אותה בכוח או שזרוע-צל גוררת אותה. הדמות מחליקה 2 משבצות (דמות שרועה מחליקה 3 משבצות) או נעשית שרועה.

### זרועות צללים (התקפה) ♦ מוות

**פעולה משנית** טווח פרץ 1 במקום בחדר  
**מטרה:** כל יריב בפרץ.  
**התקפה:** +8 נגד תגובה (+10 נגד מטרה שרועה)  
**פגיעה:** 6+6 נזק מוות והמטרה מעניקה יתרון קרבי לכל תוקף עד סוף תורה הבא של הנוכחות.

**מיוחד:** משבצת אחת לא יכולה להיפגע מהתקפה זו יותר מאחת לתור.

### מניעה

♦ צבירת 3 הצלחות באתגר המיומנות הרגעת הרוחות (מנע זמני)  
♦ חיסולה של יעלה מביא לסיום הנוכחות וכל השפעותיה

רב-המשרחים טיק-דרדר		אורב עילית דרגה 8	
דמוי אנוש פיה קטן, ננס		700 נק"ן	
יזמה +13		חושים תפיסה +4; ראיית אור מועט	
נק"פ 138; מדמם 69		דרג"ש 23; קשיחות 20, רצון 21, תגובה 23; תובנה קבועה 14	
זריקות הצלה +2		נקודות פעולה 1 מהירות 5	
Ⓢ פגיון נסתר (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק			
קפא"פ או טווח 5\10; +13 נגד דרג"ש; 1ק4+5 נזק. נגד מטרה שמעניקה לו יתרון קרבי, טיק-דרדר מוסיף 8ק2 נזק. ההתקפה הראשונה שטיק-דרדר מבצע בהתקלות באמצעות הפגיון מבוצעת ביתרון קרבי ומסבה נזק רעל מתמשך 5 (הצלה לסיים).			
→ תעלולן (רגילה; לפי רצון) ♦ אשליה			
פיצוץ 3; +11 נגד רצון; המטרה נדחפת 3 משבצות ומעניקה לטיק-דרדר יתרון קרבי עד סוף תורו הבא, בשעה שכמה העתקים אשלייתיים שלו קופצים עליה.			
→ ענן אבקה מסמאת (משנית; רענון 5, 6) ♦ אזור			
פרץ 2; טיק-דרדר שולף שיקי ומטיח אותו בקרקע ליצירת ענן של אבקה סגולה, לבנה או ירקרק. השפעה: האזור המושפע מעניק הסתרה מלאה לכל מי שבתוכו, עד תחילת תורו הבא של טיק-דרדר.			
טיק-דרדר עצמו זוכה בהסתרה חלקית עד סוף תורו הבא. הוא רשאי לנסות בדיקת התגנבות בכדי לשמור על עצמו נעלם-מעין גם כאשר הוא מחוץ לענן האבקה וגם לאחר שהענן שקע.			
נגוז (תגובה מיידית כאשר סופג נזק; מתרענן לאחר שימוש בכוח תעלולן) ♦ אשליה, שיגור			
טיק-דרדר נעשה בלתי נראה עד סוף תורו הבא או עד שהוא תוקף. בנוסף, הוא משתגר 5 משבצות.			
נטייה רע			
שפות אלפית, מדוברת			
מיומנויות אתלטיקה +8, אקרובטיקה +14, התגנבות +16, מאגיה +13, תרמית +11			
כוח 8 (+3) זרז 20 (+9) חכמ 11 (+4)			
חוסן 15 (+6) תבנ 15 (+6) כרז 14 (+6)			

### טקטיקה

טיק-דרדר תוקף באמצעות פגיון נסתר. הוא משתמש בתעלולן תגוז בכדי להשתגר למקס בטוח ולתקוף ממרחק. אם הוא יכול להפיל את מדפי הספרים על שתי דמויות לפחות, למשוך את השטיח מתחת לרגליהן של שתי דמויות או לדחוף דמות אל האח הבוהרת, כך יעשה.

ייעלה		חייל עילית דרגה 6	
דמוי אנוש פיה בינוני (אל-מת), אלפית		500 נק"ן	
יזמה +8		חושים תפיסה +12; ראיית אור מועט	
נק"פ 100; מדמם 50		תובנה קבועה 15	
דרג"ש 22; קשיחות 18, רצון 20, תגובה 21		חסינות הקסמה, פחד, רעל	
עמידות 10 אש, 20 מוות; ערטיילאי		רגישות כאשר היא חשופה לאור-יום יעלה מאבדת את הערטיילאיות וההזחה שלה.	
זריקות הצלה +2		נקודות פעולה 1 מהירות מעוף 7 (ריחוף); הזחה	
Ⓢ חרב צל (רגילה; לפי רצון) ♦ מוות			
+11 נגד דרג"ש; 2ק6+2 נזק מוות והמטרה נעשית מואטת עד סוף תורה הבא של יעלה. נגד מטרה מואטת יעלה רשאית להוסיף 6ק1 נזק או להפוך את המטרה לשרועה, לבחירתה.			
⊕ חוש בכאבי (רגילה; מתרענן בכל פעם שיעלה סופגת נזק) ♦ הקסמה, רעל, תודעה			
+10 נגד רצון; יעלה מוסרת מהמשחק כאשר היא נכנסת במטרה ומאלצת אותה לחוות את הסבל שהיא חוותה (הצלה לסיים). בתחילת כל תור, המטרה בוחרת אם להיות נשלטת עד ידי יעלה בתור זה, או לספוג 15 נזק רעל ותודעה במקום.			
כאשר המטרה מצליחה בהצלה, יעלה מופיעה במשבצת לא-תפוסה הסמוכה אליה.			
צעד צללים (תנועה; מתרענן כאשר יעלה מדממת) ♦ שיגור			
יעלה משתגרת 7 משבצות ומסיימת את השיגור בסמוך ליצור אחר. יצור זה נעשה מואט עד סוף תורה הבא של יעלה.			
נטייה חסרת נטייה			
שפות אלפית, מדוברת			
מיומנויות אקרובטיקה +11, דיפלומטיה +10, טבע +12, תפיסה +12			
כוח 9 (+2) זרז 16 (+6) חכמ 15 (+5)			
חוסן 11 (+3) תבנ 13 (+4) כרז 14 (+5)			

### טקטיקה

יעלה מנסה לתקוף דמויות באמצעות חוש בכאבי ולהפנות אותן זו נגד זו או להוליך אותן אל תוך האח או אל בין החפצים המונפשים. היא משתמשת בצעד צללים בכדי לחמוק מלוחמי קפא"פ ולהתקרב ללוחמי טווח פגיעים. חרב צל משמשת אותה רק להתקפות מזדמנות.

כל החפצים המונפשים פועלים בתור היוזמה של נוכחות הרפאים ובדיקות התפיסה והתובנה שלהם זהות לאלו של יעלה.

אין עליהם נק"ן משום שהם חלק מהיכולת של נוכחות הרפאים.

צמד חרבות מונפשות		בריון פשוט דרגה 6	
מונפש טבעי קטן (אל-מת)		-- נק"ן	
נק"פ 1; התקפה שהחטיאה לעולם לא גורמת נזק למפלצת פשוטה		דרג"ש 18; קשיחות 17, רצון 20, תגובה 21	
חסינות הקסמה, פחד, רעל		מהירות מעוף 6 (ריחוף)	
Ⓢ להב אחד (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק			
+10 נגד דרג"ש (+12 בהתקפה מזדמנת); 8 נזק.			
⊕ צמד להבים (רגילה; לפי-רצון)			
החרבות מבצעות שתי התקפות להב אחד.			
נטייה חסר נטייה			
שפות --			
כוח 16 (+6) זרז 16 (+6) חכמ 15 (+5)			
חוסן 15 (+5) תבנ 13 (+4) כרז 14 (+5)			

שולחן או כסא מונפש		מתגושש פשוט דרגה 6	
מונפש טבעי קטן (אל-מת)		-- נק"ן	
נק"פ 1; התקפה שהחטיאה לעולם לא גורמת נזק למפלצת פשוטה		דרג"ש 20; קשיחות 17, רצון 20, תגובה 18	
חסינות הקסמה, פחד, רעל		מהירות 5	
Ⓢ חבטה (רגילה; לפי-רצון)			
+11 נגד דרג"ש; 6 נזק.			
צעד השרפרף (משנית; לפי-רצון)			
השולחן או הכסא פוסע משבצת אחת ומתעלם מתוואי שטח קשה.			
נטייה חסר נטייה			
שפות --			
כוח 14 (+5) זרז 20 (+8) חכמ 15 (+5)			
חוסן 15 (+5) תבנ 13 (+4) כרז 14 (+5)			

## מכסחי השדים – הישגים

סמן את הסוגריים הריקים ( ) עבור כל הישג בהתקלות.

- ( ) באנשי – הקרב מסתיים כאשר יעלה מחוסלת.
- ( ) צדק מעוות – הקרב מסתיים כאשר טיק-דרדר מחוסל.
- ( ) שותפים לפשע – הקרב מסתיים כאשר הדמויות מצליחות באתגר הרועת הרוחות אך בוחרות לשקר ליעלה לגבי זהות הרוצח.
- ( ) עיר החטאים – הקרב מסתיים כאשר גם יעלה וגם טיק-דרדר מחוסלים.
- ( ) ממרח הרפתקנים – הקרב מסתיים כאשר כל הדמויות מחוסלות.
- ( ) תשע נשמות – כל הדמויות נותרות בחיים בסוף הקרב.
- ( ) ערימת קרשים – כל החפצים (שולחן, 2 כיסאות, צמד חרבות) מונפשים ומושמידים במהלך ההתקלות.
- ( ) אין לו חיים – יצור נמחץ למוות תחת מדפי הספרים.
- ( ) ציד מכשפות – יצור נשרף למוות בתוך האח או בסמוך אליה.
- ( ) ז'וּוּוּוּוּוּוּוּוּוּ! – דמות אחת הורגת דמות אחרת תחת השפעת מוש בכאבי של יעלה.
- ( ) ולפני שתגייד "פאזוזו" ... – הדמויות צוברות 4 הצלחות באתגר גירוש רוחות בתוך פחות משני סיבובי קרב שלמים.
- ( ) שרלוק הולמס – הדמויות משלימות את אתגר הרועת הרוחות מבלי לצבור אף לא כשלון אחד.
- ( ) שברי זכוכית – חלון-התקרה נשבר במהלך ההתקלות.

בסך הכל נרשמו \_\_\_\_\_ הישגים מתוך 13.  
(אל תדאגו, אי אפשר להשיג את כולם במשחק אחד!)

