

# מוות בנמלדרור

הרפתקת מבוא לקל20

---

- קרדיטים -

יצא לאור על-ידי גרין רונין [www.greenronin.com](http://www.greenronin.com)

תכנון מקורי: כריס פראמאס      התאמה לקל20: סטיב קנסון

עריכה: ג'ניפר קלארק-וילקס וטים אמריק

אומנות פנימית: טורן אטקינסון, כריס קיף      עיצוב: כריס פראמאס

צוות גרין-רונין: סטיב קנסון, ניקול לינדרוס, האל מאנגרוב, כריס פראמאס, איוון סס, מרק שמלץ, ורוברט ג. שואלכ.

תרגום לעברית: רני שרים

עימוד ועריכה: דניאל רוזנברג.

---

הרפתקה זו מיועדת לשימוש עם חוקי ההתחלה המהירה של קל20.

ניתן להוריד הרפתקה זו ואת חוקי ההתחלה המהירה של קל20 מהאתר [www.pundak.co.il](http://www.pundak.co.il)

התרגום בוצע בהתאם לרשיון המשחק הפתוח ולתוכן שהוגדר כתוכן משחקי פתוח. אין לשנות/למחוק/להוסיף תוכן או לבצע שינוי כלשהו במסמך זה ללא קבלת אישור מראש של רני שרים ודניאל רוזנברג.

התרגום לעברית לא כולל מפות ותיאור של העיר נמלדרור. המפות נדרשות בכדי לשחק בהרפתקה וניתן למצוא אותן בגרסה המקורית של ההרפתקה באנגלית בקישור הבא - <http://true20.com/files/DeathInFreeportTrue20.pdf>

## – מוות בנמלדרור –

חייו של לוציוס היו שלווים במהלך שמונת החודשים הבאים. חייו חזרו לשגרתם הישנה. שלוותה של הספריה הרגיעה אותו, והוא איבד את עצמו בתוך עולם של ספרים, מגילות וארכיאולוגיה.

ואז התחילו החלומות.

לוציוס התעורר בצרחות, שוב ושוב, כל לילה מחדש. מוחו סוער מתמונות של ערים ענקיות, יצורים מפלצתיים וטקסים אפלים. בתחילה הוא קיווה שהסיוטים יעלמו מעצמם. למעשה, הם רק החמירו. לוציוס לא רצה להכיר באמת, עד שלבסוף לא נותרה לו ברירה. מה שלא היו החלומות האלו, הם היו קשורים לחמש השנים החסרות בחייו. הם הבין שאם הוא רוצה לחיות חיים נורמלים שוב, הוא חייב לגלות מה עבר עליו בשנים האלו.

האדם אשר השתמש בכישוריו כדי לחקור על עברם של אנשים, הפנה אותם הפעם על עצמו. הוא התחיל לשאול שאלות על איך "הוא" התנהג ומה "הוא" עשה במהלך חמשת השנים הללו. הוא הוציא מספר שעות לא מבוטל כדי לקרוא את היומנים ש"הוא" רשם בניסיון לגלות מי השתלט על גופו, ולמה. הכמרים במקדש החלו לחוש שלא בנוח עם קו החקירה של לוציוס. הם רצו לקבור את הפרשה, לא להוציא אותה לאור שוב. הכומר הראשי התחנן בפני לוציוס שיניח לעבר, אבל הספרן פשוט לא היה יכול להסכים.

לפני יומיים, לוציוס נעלם.

מקדשו של אל הידע הוא אחד מהגדולים בנמלדרור. בהיותו מאגר של מגילות חוכמה וידע עתיק, הוא משמש כמגנט לקוסמים ומלומדים כאחד. בנוסף לכמרים, הוא מעסיק גם כמות גדולה של ספרנים הדואגים לאוסף המגילות ולהתנהלות מול המבקרים. לוציוס היה אחד מהספרנים הללו. הוא גדל במקדש וחי כדי לשרת.

לפני שש שנים, משהו מאוד מוזר קרה ללוציוס. ישות חוץ מישורית השתלטה על גופו, החליפה את תודעתו והשתלטה על קיומו. במשך חמש שנים הישות שלטה במעשיו של לוציוס, במטרה ללמוד כל שיכלה על העולם. "לוציוס" החדש, אשר לא דמה כלל בהתנהגותו למקורי, סולק מהמקדש לאחר שנה אחרי שחילל את קדושתו. אז הוא עזב את נמלדרור לגמרי וטייל בעולם במשך ארבע שנים לפני שחזר לנמלדרור.

כאשר לוציוס המקורי חזר לגופו הוא לא זכר דבר ממה שעבר עליו או מהמקומות שביקר בהם, והיה נפחד למדי לשמוע על מעלליו שלו עצמו בזמן "העדרותו". בבושה גדולה הוא ניגש שוב למקדש, מבקש חרטה ורשות להכנס שוב למקדש. הוא הציע לכמרים כמות גדולה של מגילות וחפצים, אשר כנראה נאספו על ידי זה ששלט בגופו בזמן העדרותו. הכמרים נפעמו כל כך ממה שהציע, שהם הסכימו למחול על חטאיו ולקבלו חזרה אל המקדש. גם הוא וגם הכמרים היו מרוצים מההתוצאה, כשכל אחד מהם מנסה לשכוח את התנהגותו התמוהה של הספרן.

## תקציר ההרפתקה

אגיל חושף בפניהם מעט על הרקע של לוציוס והתנהגותו המוזרה. הד"שים אמורים להתחיל בחקירה: הם כנראה ירצו לבקר בביתו של לוציוס, במקדשו של אל הידע, ובספינה של פיראטים אורקים. חקירה זו אמורה לצייר תמונה של לוציוס כאדם אשר תר אחר עברו, ואשר מצא משהו שהוא לא ציפה לו.

במעקב אחר שביל הרמזים, הד"שים לומדים על אחוות הסימן הצהוב. עם מעט מזל, הם יצליחו לעקוב אחרי אנשי הכת עד למחבואם, לחדור אל המאורה ולגלות את המנהרות הסודיות תחתיה. עמוק מתחת לאדמה הם מוצאים גזע של אנשי נחש מנוונים, ולבסוף את לוציוס עצמו. הספרן עונה קשות וימות ללא סיוע.

הד"שים צריכים להתמודד גם עם מנהיג הכת, אדם שאותו הם אולי יזהו מהמקדש. כאשר כומר הכת מנוצח, מתברר שהוא אינו אדם כלל, אלא איש נחש בתחפושת. רק האלים יודעים מה המשמעות לגבי עתידה של נמלדרור.

מוות בנמלדרור מכניס את הדמויות אל תוך מרכזו של מיסתורין פוליטי וקסום, הסובב סביב אחוות הסימן הצהוב אשר מנסים לתמרן את הארועים כדי להחזיר את האל הנורא שלהם בחזרה לעולם. נמלדרור הוא עדיין מרכז שוקק של מסחר, אבל תחת פני השטח זורמים זרמים אפלים. יש כאן סודות, ושאלות ללא מענה. הדמויות ילמדו שיש כאן יותר ממה שניתן לצפות מנמל פשוט. השאלה היא – האם הידע הזה יהרוג אותם?

כאשר ההרפתקה מתחילה, דמויות השחקן (הד"שים) בדיוק הגיעו לנמלדרור על גבי ספינת סוחר. כאשר הם מגיעים לרציף, הם מותקפים על ידי חוליית גיוס, החושבת אותם בטעות למטרה קלה. הכנופיה נהדפת בקלות, מכיוון שהם אינם רגילים לקבל התנגדות אמיתית.

אדם הנראה כמלומד בשם האח אגיל ניגש לד"שים. הוא אומר שהוא מחפש קבוצה שיכולה לדאוג לעצמה, ושיש לו עבודה בשבילים, אם הם מעוניינים: למצוא ספרן אובד. האדם החסר, לוציוס, נעלם לפני יומיים ואגיל להוט למצוא אותו.

## – חלק 1: נוגסים בקרם –

## שבו הזמויות מביסות התקפה פחדנית ומוצאות תעסוקה רווחית בנמלדרור.

לברוח כאשר יסתבר להם שהגיבורים יכולים לדאוג לעצמם. ברגע ששלושה מהם מוכנעים, השאר יברחו.

### הצעת עבודה

כאשר החברים האחרונים של כנופית הגיוס מתפזרים, אדם צעיר בגלימות מתקרב אליכם. "זה ילמד אותם להיטפל למבקרים בעיר" הוא צוחק. "אבל היכן הנימוסים שלי? תנו לי להציג את עצמי. אני הוא האח אגיל, ואני מחפש אנשים שיודעים לטפל בעצמם כשהעניינים מסתבכים. אם תרשו לי לקנות לכם סיבוב של משקאות, נוכל לדבר על הצעת עבודה. מה אתם אומרים?"

אם הגיבורים מסכימים, האח אגיל לוקח אותם לפונדק הקרוב, "עכברוש הסיפון". המקום נראה בערך כמו שהוא נשמע, אבל הבירה טובה יותר ממה שהיית מצפה. אגיל קונה את סיבוב המשקאות הראשון, ואז נותן את הצעתו.

"לפני יומיים, ספרן מהמקדש שלי נעלם. מסיבות שהן מסובכות מכדי לפרט, הכוהן הגדול מסרב לחקור את הנושא. האדם שחסר, לוציוס, הוא חבר שלי ואני מודאג שקרה לו אסון. אני מוכן להציע לכל אחד מכם חמישים מטבעות זהב, עשר עכשיו וארבעים בסיום המשימה, אם תוכלו למצוא את לוציוס ולהחזיר אותו למקדש. אני אספק לכם כל מידע שיש ברשותי, וריפוי אם תצטרכו אחד. מעוניינים?"

בהתחשב במצבם הנוכחי, הגיבורים קרוב לוודאי יסכימו. אם הם חשדניים ולא מסכימים מייד, אגיל אומר שההצעה עומדת בעינה והם יוכלו למצוא אותו במקדשו של אל הידע. כאשר הם מקבלים על עצמם את העבודה, אגיל ממלא את הפרטים החסרים. הוא גם יתן את הפרטים הללו אם הם מעוניינים לדעת יותר לפני שהם מקבלים על עצמם את המשימה. הוא באמת מודאג לגבי שלומם של חברו, ואין לו דבר להסתיר (דבר שכל שימוש במיומנות זיהוי מניע או דבר דומה יעלו).

להלן תיאורו של אגיל למה שהתרחש, בתוספת תגובות לכמה שאלות צפויות.

"הכרתי את לוציוס רוב חיי. שנינו גדלנו במקדש. הוא נהיה ספרן, ואני – כוהן. אבל לפני כשש שנים, משהו מוזר קרה. נדמה שהוא השתנה בין לילה. יום אחד הוא היה חברי הוטיק, ובשני – זר גמור. הוא שאל שאלות מוזרות, לא זכר דבר על החברות בינו והתייחס למקדש כספריה הפרטית שלו. כעבור כמה חודשים תפסו אותו מחלל את אחד מהחדרים הקדושים וגורש מהמקדש. זמן קצר לאחר מכן הוא עזב את נמלדרור לארבע שנים.

"כאשר לוציוס הופיע מחדש, נראה שהוא חזר לאישיותו המקורית. הוא הגיע למקדש והתחנן שיתנו לו לחזור, טוען שלא היה לו כל זיכרון מחמש השנים האחרונות. ת'ורון, הכוהן הגדול, נראה בתחילה נחוש בדעתו לא לתת לו לחזור, אבל חזר בו אחרי שיחה פרטית עימו.

הרקע להרפתקה מניח שהדמויות בדיוק הגיעו לנמלדרור אחרי ששירתו על סיפון ספינת סוחר. אתה יכול לשנות את תנאי ההתחלה כרצונך כדי להתחיל את ההרפתקה בצורה חלקה יותר. לדוגמה, אולי אחד מהד"שים הוא חבר של אגיל מהיבשת. דבר זה יתן לו סיבה נוספת לסמוך על אגיל, ומוטיבציה נוספת לעזור לו למצוא את הצעיר הנעלם. התנאי היחיד הוא שאף אחת מהדמויות לא היתה בנמלדרור בעבר. מידע מוקדם על איך העיר עובדת עשוי להרוס חלק מהכיף, ולכן עדיף שהדמויות יהיו ממקום אחר.

### כנופית הגיוס

אתם עומדים על הרציף בעיר המסחר הגדולה נמלדרור. תחושת הקלה מלווה אתכם כאשר אתם הולכים על הרציף אחרי המסע הארוך והלא נוח. לרוע מזלכם, אין ברשותכם כמעט זהב או אפילו כסף. הסוחר ששכר אתכם נאלץ להפסיק את העסקתכם לאחר שמשלוח האוכל שהוא הוביל התקלקל במהלך המסע. הייתם אמורים להמשיך במסעכם לנמלים נוספים, אבל עכשיו נראה שתאלצו לדאוג לעצמכם בנמלדרור, לפחות לזמן מה.

הפעלתנות בריציפים פשוט מהפנטת. יש שם ספינות מכל העולם, הנושאות מגוון אדיר של סחורות אקזוטיות. ספינים וסוחרים מכל גזע ורקע מתערבבים על הרציפים, והכסף משנה ידיום כל כך מהר שקשה לכם לעקוב. המראות והקולות כל כך מהממים, שאתם בקושי מבחינים בקבוצת הגברים שהתמקמה מסביב לחבורה שלכם. הם אנשים גסים, מלחים קשוחים ומצולקים החמושים באלות ומוטות מתכת. המנהיג של כלבי הרחוב הללו, אדם חסר שיניים עם קעקועים על מפרקי ידיו, מחייך בזדון ואומר "כולכם התנדבתם כרגע לחיים מרגשים בים. אתם רוצים ללכת בדרך הקלה או הקשה?"

גברים אלו הם, כמובן, כנופית גיוס המחפשת אנשים בריאים בכדי למכור אותם כצוות לאוניות סוחר חולפות. הגיבורים נראים כמטרות קלות ולא מנוסות, מה שהופך אותם למטרה מפתה. הם עשויים להבחין (בדיקת זיהוי, ד"ק 15) באדם צעיר בגלימות הצופה מהצד בעניין. אתה רשאי לתת לכל גיבור עם זיהוי של +5 או יותר להבחין בכך מיידי (כאילו שלקח 10).

שמונה מלחים מכנופית הגיוס מקיפים את הדמויות (ראה פרטים ב**נספח**). חסר השיניים הזקן בחר את נקודת המארב שלו בחוכמה – ארגזי הסחורות הרבים על הרציף הפוכים את התמרון לקשה. הקהל גם הוא צפוף, אם כי הוא יתדלדל במהירות אם יפרוץ קרב.

המלחים הם שחקנים ותיקים בעסקי הגיוס. הם לא לובשים שריון, אבל הם מיומנים עם האלות בהם הם משתמשים בתחילה כדי לגרום נזק לא קטלני במטרה לעלף את הגיבורים ולגרור אותם מהמקום. אם המצב מסתבך, הם עוברים למוטות המתכת שבידם.

המלחים לא מנסים להיהרג – הם מצפים למטרות קלות. כנופיות גיוס צדות את החלשים, ולכן הם ימהרו

"לוציוס חזר למקדש והכל התנהל על מי מנוחות במשך כשמונה או תשעה חודשים. אז, הוא התחיל להראות לא טוב. הוא אמר לי שהוא לא ישן כראוי. משהו הטריד אותו, אבל הוא לא אמר מה. הוא התחיל לשאול שאלות על דרך התנהגותו בדיוק לפני שגורש. הכוהן הגדול דיבר איתו על זה, אבל לוציוס סרב להפסיק.

"אני דאגתי מאוד לחברי. הוא נראה על סף שגעון, כאילו כל דבר קטן ידחף אותו מעבר לקצה השפיות. לפני יומיים הוא לא הגיע למקדש. הלכתי לביתו ומצאתי אותו ריק. חיפשתי בכל מקום שעלה על דעתי, אבל לא הצלחתי לאתר אותו. הכהנים במקדש מכחישים זאת אבל אני יודע שמהו קרה ללוציוס. אני רוצה שאתם תבררו מה.

## חדשות ברחבי נמלדרור

דמויות בעלות יוזמה עשויות לנסות לפזר כמה מטבעות ולבצע כמה בדיקות איסוף מידע כדי לברר מה חדש בעיר. הם יכולים לגלות את השמועות הבאות:

- בנייתו של "המגדלור של דראק" כמעט הסתיימה – רק עוד שלושה חודשים עד שתסתיים לגמרי. אומרים שאדון הים מתכנן חגיגה גדולה לכבוד המאורע.
- לא לחינם קוראים למגדלור הארוך הזה "טיפשותו של מילטון". עשר שנים לבנות אותו, ועכשיו כספות העיר ריקות.
- כוח האדם של משמר אדון הים (המשמר של נמלדרור) קוצץ עד כדי כך שהפשיעה משתוללת. רק העיר העתיקה זוכה להגנה אמיתית.
- ספינות פיראטים לא טורחות אפילו להתחזות כאשר הן מגיעות לנמל. כמה מהן עוגנות בעיר עכשיו, והצוותים של חלקן הם אורקים!
- למועצת הקפטנים נמאס מאדון הים מילטון דראק. יתכן ותהיה לו "תאונה מצערת" לפני שתסתיים בנייתו של המגדלור היקר שלו.

למקדש. רבים מבאי המקדש מתאכסנים שם, ואין שם את הלקוחות המחוספסים שמאפינים את המקומות האחרים בעיר.

## מתחילים

אלא אם לגיבורים יש תוכניות אחרות, האח אגיל מלווה אותם אל "נוצת המלומד". זהו פונדק שקט מחוץ לאזור ההומה של העיר אשר מארח בעיקר מלומדים. הקומה הראשונה מורכבת ממטבח, חדר אוכל ומזווה, ובקומה השנייה ישנם שמונה חדרי אורחים, המסוגלים לאכסן שני אנשים כל אחד. בעלת הפונדק, גברת מכובדת בשם דיזי, מתגוררת בקומה השלישית עם שתי המלצריות שלה. האח אגיל יכול להשיג לגיבורים מחיר טוב: מטבע זהב אחד ליום, עבור כל הקבוצה, והכולל חוץ מלינה גם ארוחת בוקר קלה וארוחת ערב. ארוחת הבוקר היא בשמונה בבוקר בדיוק, וארוחת הערב בחמש. מי שמחמיץ את הארוחה צריך לדאוג לעצמו, או לנסות להתחנף לצוות של דיזי (בדיקת דיפלומטיה, ד"ק 15).

אם הגיבורים מחליטים לא להתאכסן בנוצת המלומד, בין אם בגלל שהם לא בוטחים באח אגיל או כי הם מעדיפים מקום יותר מחוספס, יש לנמלדרור מגוון רחב של חלופות. הנה כמה שתוכל להציג להם: הקרס החלוד (ליד הרציפים, ידוע לשמצה כמסוכן), המגלב (בעיר העתיקה. מושך פיראטים), הספל השבור (על מזח. קטטות מתרחשות שם על בסיס קבוע) והוורד השחור (בעיר העתיקה, מאכלס בעיקר סוחרים שמנים).

## מה אגיל יודע

לד"שים יהיו, קרוב לוודאי, כמה שאלות לאח אגיל. להלן התשובות לשאלות הסבירות ביותר. הוא עונה כמיטב יכולתו מכיוון שהוא באמת מודאג לגבי שלומן של חברו, ולכן היה נדיב במסירת המידע שאפשר להניח שיהיה לו.

- לאן הלך לוציוס אחרי שהוא עזב את נמלדרור?  
אני לא יודע בבטחון. כפי הנראה לוציוס האמין שהוא ביקר במספר רחב של מקומות.
- למה הכוהן הגדול הניח לו לחזור למקדש?  
דבר זה התמיהה גם אותי. ת'ורון הוא לא אדם שמשנה את דעתו בקלות, אך כפי הנראה משהו שלוציוס אמר או עשה הניע אותו לשנות את דעתו.
- האם נוכל לחפש בביתו?  
כן, בוודאי. אקח אותכם לשם ברגע שתרצו.
- האם נוכל לדבר עם ת'ורון או חברים אחרים במקדש?  
כן, אבל בבקשה – אל תזכירו את מעורבותי בעניין. עדיף שתגידו שאתם חברים ותיקים של לוציוס, ובאתם לעיר לבקר אותו.
- האם אתה יכול להמליץ על מקום להתאכסן בו?  
בהחלט. "נוצת המלומד" הוא מקום מכובד הממוקם בערך במרכז הדרך בין ביתו של לוציוס

## – חלק 2: קו חקירה מבטיח –

### שבו דמויות השחקן מנהלות חקירה וחושפות כמה פריטים מעניינים

עליך לזכור שגיבורים יכולים לקחת 10 בבדיקת חיפוש, או לקחת 20 אם הם מקדישים את הזמן כדי לחפש בדקדוק בחדר.

#### 1. חדר אחורי

אין כאן דבר מלבד אוכל יבש ובגדים מלוכלכים.

#### 1. מרתף

הצוהר אינו נעול, ופתיחה שלו תחשוף מדרגות המובילות למטה. המרתף למעשה גדול מהבית עצמו, אם כי ריק באופן מוזר. ישנם מדפי ספרים לאורך הקירות, כמו גם תיבת תצוגה. חיפוש לא יעלה דבר, אבל בבדיקת גילוי (ד"ק 15) תראה שהמדפים חדשים הרבה יותר מהמרתף. יש להם עדיין את הריח של עץ "חדש" – כנראה לא יותר משנה.

### מיקום 2: נקמת הדם

הרשימה של לוציוס מזכירה את קפטן בטן-מצולקת. האח לוציוס אומר שהוא אינו מכיר אדם בשם זה, אם כי הוא חייב להודות שהוא לא יוצא הרבה מהמקדש. גם אם הגיבורים לא ביקרו קודם בביתו של לוציוס, עדיין יתכן והם ירצו לבקר בספינת הפיראטים. לא רק ששמועות רבות ניטוות מסביבה, היא עוגנת לעיני כל, והצוות הלא אנושי שלה לא מנסה אפילו להסתיר את עצמו מעיני התושבים.

בדיקה מוצלחת של איסוף מידע (ד"ק של 15 בעיר או ד"ק 10 ברציפים) תגלה שספינת הפיראטים "נקמת הדם" עוגנת בעיר כרגע. הקפטן שלה, בטן-מצולקת, הוא פיראט אורק ידוע לשמצה הפועל מתוך נמלדרור. הגיבורים רשאים לבצע בדיקות איסוף מידע נוספות כדי לאסוף מידע נוסף לגבי הקפטן, הספינה או הצוות. הטבלה הבמשך מסכמת מה הם יכולים לגלות. הורד את הד"ק ב 5 אם הם שואלים בסביבת הנמל. השחקנים רשאים לקחת 10 בבדיקה, אבל לא 20 מכיוון ששאלות חוזרות ונשנות בנושא בהכרח ימשכו תשומת לב לא רצויה.

### איסוף מידע

קושי	מידע
15	נקמת הדם הגיעה לנמל לפני אחד עשר יום.
20	הצוות נשאר בעיקר על סיפון הספינה, ונראה עצבני ועוין.
20	הצוות כולל תריסר מלחים אורקים, בניהם קצין ראשי אלים.
26	קפטן בטן-מצולקת הרג עשרים ותשעה אנשים בקרב פנים אל פנים.

הגיבורים צריכים להתמודד עם תעלומה. אתה צריך להיות גמיש בעת שהם חוקרים מכיוון שאין דרך לדעת איפה הם ירצו לחפש קודם. מה שנראה לך ברור מאליו עשוי לא להיות כזה לשחקנים.

המקום הטוב ביותר להתחיל בחקירה הוא ביתו של לוציוס. רוב הסיכויים שהדמויות ייגשו לשם מיד, אם כי יתכן והן יצטרכו לקבל דחיפה קלה בכיוון. לדוגמה, האח אגיל עשוי להוביל אותן לשם ("האם תרצו לראות את ביתו של לוציוס עכשיו? עלינו למהר כדי שאוכל להגיע בזמן לתפילות הערב במקדש")

האח אגיל מלווה אותם לשם כדי לוודא שהם לא שודדים את המקום. לא שיש הרבה מה לשדוד, אבל הוא דואג לחברו לוציוס בכל מקרה.

**הערה:** כאשר השחקנים ישמעו לראשונה על "טיפשותו של מילטון" (ראה הערת צד **חדשות ברחבי נמלדרור**) הם עשויים לרוץ ולחקור שם. אמנם המגדלור הוא אתר מפתח בהרפתקאות אחרות בנמלדרור, בשלב זה הוא פשוט אתר בניה. תן לגיבורים לחפש שם אם זהו רצונם, אבל הם לא ימצאו שם משהו בעל חשיבות בשלב זה. בהרפתקה זו אין שום דבר חשוב לגבי המגדלור.

### מיקום 1: ביתו של לוציוס

כפי הנראה, להיות ספרן בעיירת מסחר אינו מקצוע מכניס ביותר. ביתו הקטן של לוציוס הוא בעל קומה בודדת ומכיל שני חדרים, אם כי ישנו גם מרתף לבית. רובו של החדר הראשי מלא בעטי נוצה, מגילות, ספרים, קסות דיו וכלים אחרים שיש למלומד שימוש בהם. ישנו ערסל התחוב לאחת הפינות, ושולחן כתיבה קטן מתחת לחלון הקדמי. החדר האחורי הוא בחלקו מטבח ובחלקו מחסן גרוטאות. צוהר נפתח ברצפה מוביל אל המרתף.

#### 1. החדר הראשי

רוב הספרים והמגילות הנמצאים בחדר עוסקים בגיאוגרפיה, ונושאים שמות כמו "על גמדים ובני אדם: מדריך לארצות נרנג'ן". בבדיקת חיפוש מוצלחת יכולה להעלות מידע מועיל, לפי תוצאת החיפוש:

15 עד 19: בין הספרים והמגילות ישנה פיסת נייר המכילה רשימת דברים שלוציוס תכנן לעשות. ראה

#### דף מידע א.

20 ומעלה: לשולחן הכתיבה יש מגרה עם תחתית כפולה. התא הנסתר מכיל יומן הכתוב באותו כתב כמו הרשימה. תדרש בערך מחצית השעה כדי לעבור על כל הרשומות, המעניינות ביותר מרוכזות בדף **מידע ב**.

אורקים היא בהחלט טעות, אבל יתכן שהשחקים לא יכירו בכך מיד. חסרונם של משמר אדון הים ברציפים אומר שהקרב יכול להתנהל ללא הפרעה. למרות שלוציוס לא בנמצא, ניתן להשיג שלל אחר – אם הם ישרדו את הקרב.

## א. סיפון ראשי

הסיפון הראשי הוא באורך של כ-20 מטרים, וברוחב של כ-6 מטר, עם תורן עבה במרכז וחבלים ואספקה נוספת מפוזרת לרוחבו. ישנם שני פתחים המובילים למחסני הספינה. רובם לא מכילים דבר, אם כי חלקם מכילים אוכל ורום. על הסיפון ישנן שתי במות מגובהות המשמשות להגנה על הסיפון בעת קרב.

יש בדרך כלל שניים (ולפעמים שלושה) אורקים השומרים על כבש העליה בכל זמן נתון, ואחד בכל אחת מהבמות. מבנים אלה נותנים מחסה בפני קליעים, וגם מעניקים תצפית טובה על האזור.

## ב. מגורי הקצינים

קפטן בטן-מצולקת והקצין הראשון אגרו חולקים חדר מתחת לסיפון הראשי (בניגוד למלחים אנושיים, הם אוהבים להרגיש את תנודות הספינה!). גודלו של החדר הוא בערך 5 מטרים על 5 מטרים, ודחוס בחפצים. ישנן שתי מיטות, שולחן ותיבה, כולם ממוסמרים לרצפה (כדי למנוע מהם לזוז במהלך סופה). התיבה די גדולה (ויכולה בקלות להכיל אדם) ויכולה לשמש גם כשולחן.

במהלך היום נמצאים בחדר קפטן בטן-מצולקת או אגרו, ושניהם נמצאים בו בלילה.

כרגע מפוזרים על התיבה מפות ניווט שונות, אך ניתן להבחין בקלות במנעול ברזל. המנעול מולכד בעזרת מחט מורעלת. דרושה בדיקת חיפוש (ד"ק 20) כדי לאתר את המלכודת ובדיקת פירוק מנגנון (ד"ק 21) כדי לנטרל אותה. נסיון לפתוח את התיבה בלי לנטרל את המלכודת פירושו שהמחט "מתקיפה" את הדמות עם תוסף קרב של +8. פגיעה מוצלחת תאלץ את את הקורבן לבצע בדיקת קשיחות מול הרעל (ד"ק 14). יש לפרש את התוצאה על מד הנזק: כשולן כתוצאה של פגוע, כשולן ב-5 כפצוע וכך הלאה.

התיבה לא מכילה את לוציוס, אבל היא כן מכילה את שלל הפיראטים. 100 מטבעות זהב, 1250 מטבעות כסף ו-500 מטבעות נחושת. על גבי מיטת הכסף הזו נח מטה עם עיטורי קשקשים. זהו חפץ על טבעי המכיל את הכוחות הבאים: התנגדות ליסודות, עיצוב האור, מגן מנטלי ומחסום. המטה מכיל 50 מטענים כאשר כל שימוש בכוח מכלה מטען אחד. המשתמש חייב להיות אשף והכוחות מתפקדים לפי הדרגה שלו. זהו הפריט שהקוסם קנזיל שלח את בטן-מצולקת למצוא.

## ג. מגורי הצוות

שאר חברי הצוות חולקים את החדר בגודל 6-על-6 מטרים הנמצא מתחת לחלקו האחורי של הסיפון. ליד כל קיר ישנם שני ערסלים ותיבה לשמירת חפצים

קרא את הקטע הבא כאשר הגיבורים רואים לראשונה את נקמת הדם.

נקמת הדם היא ספינת אורקים הבנויה בגסות, באורך של כשלושים מטרים. גוף הספינה מצולקת מקרבות רבים, אך נראה שהיא בהחלט מסוגלת לשוט. אתם שמים לב שאין אף ספינה אחרת העוגנת בסביבתה. המפרש מקופל, אבל עמדת הצופה מאויישת באורק עם קשת קצרה. שני שומרים אורקים נוספים עומדים ליד כבש העליה לספינה, מבטיהם הקשים וחרבותיהם המשוננות מעודדים את העוברים ושבים להמשיך ללכת.

השומרים הינם עויינים כפי שהם נראים. כל מי שמנסה לדבר איתם או לבקש להפגש עם קפטן בטן-מצולקת מתבקש באופן חד משמעי להסתלק. האורקים יגבו את הצהרותיהם בהדגמה פיזית אם הגיבורים ממשיכים להתעקש ולא נראים מאימים. אחרת, הפיראטים קוראים לקצין הראשי, אגרו.

אגרו מתכופף מעבר לסיפון הקדמי, מגלה גוף אורק ענקי. הוא צווח, נוחר ויורק כשאתם שואלים אותו על לוציוס. כאשר אתם מסיימים, אגרו אומר "הוא היה כאן בשבוע שעבר, מתרפס ומתחנן להפגש עם הקפטן. אמרתי לו אותו דבר שאני אומר לכם: תסתלקו!"

אתם מבחינים שהקשת בקן התצפית מותח חץ במיתר הקשת. אגרו והשומרים מניחים את ידיהם על ניצבי החרבות המעוקלות המרושעות למראה שלהם. הם בפירוש ששים לקרב. זה ברור שיש להם משהו מוסתר על הספינה – אבל האם זהו לוציוס?

למעשה, אגרו מספר את האמת לגבי סילוקו של לוציוס. האורקים עצבנים בגלל שקוסם רב עוצמה בשם קנזיל שכר אותם כדי להתקיף ספינה אחרת כדי להשיג עבורו מטה קסום ורב עוצמה. קפטן בטן-מצולקת לא אוהב להתעסק עם קוסמים, אבל התשלום היה טוב מכדי לוותר עליו. הוא נעל את המטה מחדרו, והצוות שומר עליו מסביב לשעון עד שקנזיל יבוא לאסוף אותו. בטן-מצולקת מאוד עצבני ולהוט לראות את המטה עוזב את הספינה בבטחה – הוא בהחלט יתקיף כל מי שינסה לעלות עליה.

מה שאגרו לא יודע הוא שלוציוס הצליח לדבר עם הקפטן בזמן שהוא ביקר בפונדק בעיר. לוציוס חשד הוא בילה זמן מסויים על גבי נקמת הדם בשנים החסרות שלו, ולכן חיפש את הקפטן האורק. אחרי שנדחה על ידי אגרו, הוא עקב אחרי קפטן בטן-מצולקת כדי לשאול אותו כמה שאלות. ראה את הערת הצד על קפטן בטן-מצולקת למידע נוסף.

## כל הצוות לספינה

בפני הגיבורים פתוחות כמה אפשרויות להתמודד עם האורקים. הם יכולים להסתער על הצוות ולהתחיל תגרה, או שהם יכולים לשים תצפית על הספינה כדי לעקוב אחרי קפטן בטן-מצולקת. גיבורים חמקניים יכולים לעלות על הספינה בלילה כדי לרחרח מסביב. תקיפה של נקמת הדם והתמודדות עם שנים עשר

עליו כתוב:

קפטן, שמי הוא לוציוס ואני מאמין שאתה מכיר אותי.  
הייתי רוצה לדבר איתך בקשר לזמן שביליתי על סיפון  
ספינתך. בבקשה אמור לאנשיך שיתנו לי לעלות  
לספינה כשאגיע בפעם הבאה.

### מיקום 3: המקדש

במוקדם או במאוחר, על הגיבורים לחקור את מקדשו של אל הידע. המבנה הוא גדול למדי, וניתן לראות אותו מרוב חלקי העיר. בפעם הראשונה שהם מגיעים אליו, קרא בקול את התאור הבא.

המקדש הינו מבנה מרשים, ומסגרתו המקושטת מתנשאת לגובה של מעל שלוש מטרים. דלתות הארד הגדולות עומדות פתוחות וחושפות אולם מרוצף. פסלים בדמותו של האל מרמזים שזהו מרכז הפולחן, אולם מדפי ספרים מתנשאים לכל אורך הקירות, מהרצפה עד לתקרה המעוטרת ציורים. המקום נראה כספריה באותה מידה שהוא מקדש, ושורות של מלומדים שקטים ולבושי גלימות מעידים על כך בנוסף. אדם צעיר בגלימות מתקרב אליכם. הוא מציג את עצמו כנורטון, מתלמד במקדש, ושואל אם יכול להיות לכם לעזר.

נורטון יכול לקחת את הגיבורים אל משרדו של הכוהן הראשי, שנמצא קומה אחת מתחת. הם מועברים למילוס, אדם שקט עם משקפים מעוטרת קרן, שהינו העוזר האישי של הכוהן הראשי ת'ורן. וכאן הם עוצרים. מילוס פשוט מסרב לאפשר להם גישה לכוהן הגדול. אם הדמויות ינסו לנקוט באמצעים אלימים, תריסרי כוהנים יגיעו למקום תוך דקות. זהו בברור רעיון גרוע, העלול לגרום להשלכות מרחיקות לכת.

בקשתכם לדבר עם הכוהן הגדול נדחית מידיית על ידי מילוס. "אני חושש שפגישה כזו היא בלתי אפשרית" הוא אומר. "הכוהן הגדול עסוק בתכנון טקס החנוכה של המגדלור של דראק. אסור להפריע לו. אולם, אני עיני ואוזניו של ת'ורן במקדש. אתם רשאים לשאול אותי את שאלותיכם."

### מילוס מדבר

הנה כמה תשובות שמילוס יתן לשאלות הסבירות ביותר.

• מהו המגדלור של דראק?

בוודאי ראיתם אותו בדרככם לנמלדרור – זהו מבנה ענק. אדון הים דראק, שליטה של נמלדרור, בונה אותו כדי להנציח את אבותיו המהוללים. בניית המגדלור נמשכת כבר כמעט עשר שנים, וטקס החנוכה הוא בעוד כמה חודשים.

• מה אתה יכול לספר לנו על לוציוס?

הוא ספרן מצויין, אולם הוא עשה כמה בחירות גרועות. הוא עזב את המקדש למשך ארבע שנים, אבל

אישיים. כל עוד הספינה עוגנת בנמל יהיו שם שניים או שלושה פיראטים ישנים. הגיבורים מוזמנים לנבור בכביסת אורקים מלוכלכת אם זהו רצונם, אבל אין כאן דבר בעל ערך.

### טקטיקות האורקים

קפטן בטן-מצולקת לא שרד את כל השנים האלו כפיראט בזכות היותו טיפש. צוותו מאומן היטב, והם מתורגלים למקרה של התקפה. כאשר הקרב מתחיל, השומרים משמיעים אזעקה על ידי צרחה אימתנית. הם ממקדים את ההגנה מסביב למגורי הקצינים, ובכל מקרה לא עוזבים את הספינה. האורקים בבימות המוגבהות משתמשים בקשתות כדי לנטרל איומים ברורים, בראש הרשימה אשפים המציגים יכולות על טבעיות. אורקים ישנים מתעוררים ומצטרפים לקרב היכן שהם נחוצים ביותר. אגרו יוצא אל הסיפון הראשי כדי לארגן את המאמצים ההגנתיים. אולם אם הקפטן לא על הספינה, הוא נשאר בחדר הקצינים כדי לשמור על המטה.

### התפתחויות

הגיבורים לא יודעים על קנזיל. הוא עדיין רוצה את המטה, ואם החבורה לקחה אותו הוא ינסה לעקוב אחריהם. הוא עשוי לרדוף אחר הגיבורים מיד עם הגיעו לנמלדרור. לחילופין, עשוי לעבור זמן מסוים עד שיעלה בידו ללמוד על גורל החפץ, מה שיכול להפוך אותו לאתגר מתאים לחבורה יותר עוצמתית. הקוסם הוא משני להרפתקה, ולכן פרטיו אינם מובאים כאן. אם זהו רצונך, זו יכולה להיות הזדמנות טובה להציג למשחק דמות מנחה. הוא יכול לחזור ולרדוף את החבורה, או להופיע רק כמפגש חד פעמי וכביכול אקראי.

### קפטן בטן-מצולקת

קפטן בטן-מצולקת מפחיד, ובצדק, סוחרים ויורדי ים כאחד. הוא וצוותו הילכו טרור בנתיבי הספנות במשך שנים, והם יודעים את מי בנמלדרור צריך לשחד כדי לשמור על כך.

מכיוון שהוא מחכה לקוסם קנזיל, הוא מבלה את רוב זמנו על הסיפון. מפעם לפעם הוא יורד מהסיפון כדי לחטוף משקה או ארוחה, מה שנותן לגיבורים הזדמנות לדבר איתו. הפיראט הזקן לא יגיד דבר לגבי לוציוס אלא אם כן ישחדו אותו, אבל בהינתן התמריץ התאים, יחשוף את הסיפור המלא:

הקפטן זיהה את לוציוס מיד, והוא אכן היה על סיפון נקמת הדם לפני מספר שנים. הספרן קנה לו משקה ושאל אותו שאלות רבות לגבי התקופה ההיא, דבר שנראה תמוה לבטן-מצולקת: בן האנוש הרי היה ממש שם! לוציוס שילם לקפטן בטן-מצולקת סכום נאה כדי להצטרף למסעותיהם של הפיראטים, להתבונן בהם ולרשום הערות. האורקים מצאו את זה מוזר, אבל הכסף שלו היה טוב ככל כסף, והוא לא הפריע להם. אחרי כמה חודשים לוציוס המשיך בדרכו, וזו היתה הפעם האחרונה שהקפטן ראה אותו (או חשב עליו), עד לפני כמה ימים.

לקפטן יש בארנקו פתק מלוציוס שהועבר לו דרך אגרו,

חזר בשנה שעברה. הוא לא היה במקדש כבר כמה ימים, ואני לא יודע איפה הוא.

• האם לוציוס התנהג מוזר לאחרונה?

הוא נראה קודר יותר ויותר במשך החודשים האחרונים. הוא גם התחיל לשאול שאלות מוזרות. הכוהן הגדול דיבר עם האיש בעצמו, אבל ללא הועיל.

• אילו שאלות לוציוס שאל?

הוא שאל על פעולותיו במקדש בזמן שקדם לסילוקו. כאילו שהוא לא היה פה בעצמו! אף אחד לא רוצה להזכר בחילול הקודש שהוא גרם, אבל הוא לא עזב את הנושא.

• מה אמר לו הכוהן הגדול?

לוציוס הזניח את חובותיו לאחרונה, והכוהן אמר לו להיות חרוץ יותר להבא. הכוהן אמר לו לוותר על העבר ולהתרכז בהווה. המאורעות של חמש השנים האחרונות - עדיף להם שישכחו.

• האם היו ללוציוס אויבים?

למיטב ידיעתי, לא. יתכן והוא רכש כמה בזמן ששהה מחוץ לנמלדרור, אבל איני יודע דבר על תקופה זו.

• למה הותר ללוציוס לחזור למקדש?

הוא ליקט אוסף מעניין של ספרים בזמן מסעותיו בעולם. הוא הציע לתרום את האוסף הזה למקדש ככפרה, והכוהן הראשי הסכים.

• האם נוכל לראות את הספרים הללו?

הם עוד לא נחשפו לציבור. המומחים שלנו עוד עובדים עליהם ובודקים את אמינותם. הם יחשבו לציבור בשנה הבאה.

**הערה למנחה:** הספרים הללו היו במרתפו של לוציוס - ולכן הריח "חדש" של המדפים - וכוללים את יומני המסע המוזכרים ברשימת הדברים לעשות. לוציוס כתב את היומנים הללו בזמן שהיה אחוז דיבוק, אולם קשה מאוד לפענח אותם. לא רק שהכתב הוא בשפה זרה, הם גם כתובים בצופן מסובך. אפילו אחרי שהספרנים יצליחו לשבור את הצופן, הם יעמדו מול אותה בעיה שנתקלו בה עם הספרים שנתרמו: הנושאים שם מאוד איזוטריים, ורובם פשוט זרים.

• אם לוציוס נעדר, למה אינכם מחפשים אחריו?

אין ברשותינו את המשאבים הנדרשים כדי להקים משלחת חיפוש אחרי כל ספרן שלא מגיע לעבודה. בכל מקרה, אין שום ראיות המצביעות שקרה לו משהו רע. אני בטוח שלוציוס פשוט ישן היכנשהו כדי להעביר חמרמורת, או משהו דומה.

## שאלות במקדש

אחרי שדיברו עם מילוס, הדמויות רשאיות לדבר עם אחרים במקדש. ניתן למצוא כאן ארבעה סוגי אנשים: כוהנים, מלומדים, ספרנים ומאמינים. האנשים

הקבועים במקדש מכירים את לוציוס, אבל הם מקמצים במידע. (מילוס הנחה את הצוות לא להרהר בנושא). אם הגיבורים נתקלים באח אגיל במקדש, הוא מעמיד פנים שאינו מכיר אותם. אם הגיבורים מאוד עקשנים בשאלותיהם, הם יתבקשו לעזוב את המקדש ולהפסיק להטרד את הכמרים והמלומדים.

יתכן ולאחר מכן הגיבורים ירצו לשאול את אגיל לגבי מילוס. הוא יאמר להם שלמרות שמילוס אינו כוהן בעצמו הוא הינו יד ימינו של הכוהן הגדול, ותו'רון לא מקבל שום החלטה ללא להתייעץ עימו. הוא נמצא במקדש כחמש עשרה שנים, ומסור למטרותיו, למקדש ולת'ורן - בסדר הזה.

## מילוס

מילוס גר בנמלדרור כבר עשורים, מתחזה למגוון של אנשים ומחליף זהויות במידת הצורך. שני הוריו היו חברים באחוות הסימן הצהוב, והוא חונך אל תוך האמונה. תפקידו בתוך מקדש אל הידע היה לעזר רב: לא רק שיש לו גישה לחומר מחקרי רב, יש לו גישה לאוזנו של אחד האנשים המשפיעים בעיר.

במחקריו, מילוס למד על ישויות חיצוניות המשתלטות על בני תמותה כדי לחקור דרכן על זמנים ועולמות אחרים. כאשר לוציוס עבר שינוי אישיותי בין לילה מילוס ידע מה קורה - אבל לתסכולו הוא ידע גם שכאשר לוציוס האמיתי יחזור, הוא לא יזכור דבר ממה שעבר עליו. כאשר התחילו הסיוטים אצל הספרן, הדבר משך את תשומת ליבו של מילוס. נראה שלוציוס דווקא כן זכר משהו מהזמן שעבר עליו במישור האחר. מילוס החליט לחטוף את האדם כדי להוציא ממנו את המידע הזה. מידע עתיק כזה יועיל מאוד לאחוה.

למרבה הצער, תוכניתו לא עבדה. ללוציוס היו כמה זכרונות חזקים, אבל הם היו קצרים וחסרי ערך. חשוב יותר, החטיפה גרמה לכמה חוקרים לעלות על נתיב שיוביל אותם בסופו של דבר ישר אל מקדש הכת. נמלדרור היא מרכזה של תוכנית שאפתנית, ומנהיגי הכת לא צריכים שחבריה ימשכו תשומת לב בצומת ארועים קריטית זו. הסבירות נמוכה שמילוס ישרוד.

## מגנים צהובים בשקיעה

למעשה, חקירתם של הגיבורים לא עוברת ללא תגובה: מילוס הוא למעשה חבר בדרגה גבוה באחוות הסימן הצהוב. אחרי ביקורם במקדש הוא מחליט שיש לנקוט בפעולה, ומורה לאחר מחברי הכת לדאוג לחיסולם. חבר הכת, אנזו, מגייס כוח קטן של שכירי חרב הידועים בתור המגינים הצהובים, ונותן להם תיאור של הגיבורים.

חברי המגינים הצהובים מתפזרים ברחבי העיר. העיתוי המדויק שבו הם עושים זאת נתון לשיקולך, אבל מומלץ שהדבר יתבצע זמן קצר אחרי הביקור בשלושת המקומות שתוארו למעלה. כדאי לך לשמור את ההתקלות עימם לזמן שבו לדמויות נגמרו הרמזים



והן צריכות דחיפה בכיוון הנכון, או כאשר השחקנים עומדים לעשות משהו מטופש למדי (כמו לפרוץ למקדש הידע בחרבות שלופות, או להסתער על נקמת הדם)..

כאשר שכירי החרב מוצאים היכן הגיבורים מתאכנסים, הם מציבים מארב. הם מתקיפים בשקיעה, מקווים לתפוס את הגיבורים עיפים ולא מוכנים אחרי יום ארוך של חקירות.

השמש שוקעת במערב, מציגה את צלילתו של המגדלור של דראק עם קרניה הגועות. אתם בדרככם חזרה אל הפונדק, מוכנים לארוחה חמה ולמשקה חזק, כאשר אתם שומעים את הצליל שאין לטעות בו של רובה קשת נורה. תוך כדי מעופם של הקליעים האוויר, יוצאת מאחת הסמטאות קבוצת לוחמים עם מגנים צהובים, חרבותיהם שלופות. נראה שארוחת הערב תצטרך לחכות.

ששת שכירי החרב תיכננו את התקפתם והציבו את עצמם לאורך רחוב ארוך כדי לכתר את הדמויות בתוכו. ישנו שכיר חרב החמוש ברובה קשת על גג בקדמת הרחוב. מנהיג שכירי החרב ריטורו ושניים מלוחמיו יצאו מהסמטה כדי לחסום את הדרך שלפני הקבוצה, בזמן שאשף הקבוצה בלקו וחבר נוסף חוסמים את הדרך מאחור.

תוכניתם של שכירי החרב היא לבודד את הגיבורים ואז לחסל אותם עם שילוב של ירי קשתות וקרב פנים אל פנים ממוקד, תוך כדי שהם מטווחים אשפים ולוחמים חמושים היטב קודם. הם ימשיכו להלחם כל עוד מנהיגם, ריטורו, עומד. לאחר מכן אלו שיהיו במיקום שיאפשר להם לברוח, ובמיוחד זה על הגג, יברחו.

הערה למנחה: כפי שמצויין בנספח, ריטורו ובלקו נחשבים לאויבים, אבל שאר שכירי החרב המלווים אותם נחשבים חפ"שים, מה שאמור לתת לגיבורים יתרון קל בקרב.

אם מישהו משכירי החרב נתפס, הם ממהרים להודות שאינם יודעים מי שכר אותם. ריטורו דאג לזה, והוא לא יוכל לדבר אם הוא מת. אם ריטורו נלכד, הוא מעמיד פני קשוח לזמן מסויים אבל לבסוף מגלה שגבר בשם אנזו שכר אותם. אבל אפילו ריטורו לא יודע יותר מזה על אנזו: היה לו כסף, ומבחינתם של המגינים הצהובים זה מספיק.

אולם, לריטורו יש פיסת קלף עם כתובת רשומה עליה. זהו המיקום בו הוא אמור לפגוש את איש הקשר כדי לקבל תשלום, לאחר סיום המשימה. אם הגיבורים מחפשים בחפציו, הם מוצאים פגיון עם ניצב משנהב, ש"ל" חרוט עליו. הפגיון היה שייך ללוציוס, וניתן לריטורו כמקדמה על התשלום. אין לו שום מידע לגבי מקורו.

## – חלק 3: האמת לפתע מובנת –

שבו דמויות השחקן מגלות את צידה האפל של העיר, וחושפות סוכן של כוחות הרשע.

חייל פשוט ונער שליחויות. חייט במקצועו ואדם חלש אופי ולא ממוקד, הוא פנה אל תורת הנסתר בנסיון להשיג שליטה על חייו. האחוה גייסה אותו אחרי שהוא נראה מבקר חנויות רבות של מיסטיקה וספרים, בנסיון לרכוש סודות קסומים (כן, אנזו הוא עד כדי כך מבולבל). אנזו עוד לא הוכנס במלואו אל הכת, אבל הוא הוכיח את עצמו כשליח יעיל. מילוס הטיל עליו לשכור את המגנים הצהובים כדי לבדוק אם הוא יכול לשמור על דיסקרטיות, במחשבה שהגיבורים אינם איום אמיתי.

אנזו הוא חפ"ש רגיל בדרגה 1, והוא לא ילחם. אם הגיבורים מתעמתים איתו, הוא מיד נשבר. הוא פחדן בבסיסו והתעמרו בו לעתים תכופות כך שהתרפסות נהייתה חלק מאופיו. הוא חושף את הפקודות שניתנו לו, ויכול להוביל את הדמויות למפקדתה של הכת. אולם טווח ידיעותיו של אנזו הוא די מוגבל:

- הכת נקראת האחוה. אנזו עדיין לא ראוי לדעת את שמה של הישות האפלה שאותה הם משרתים.
- מנהיג הכת הוא אשף רב עוצמה. אנזו מכיר אותו רק בשם "האדון".
- הגיבורים הכעיסו את האדון ובשל כך זכו לגזר דין מוות.
- ישנם כמה חדרים נוספים מתחת לבית החסום בלבנים, אבל אנזו מעולם לא היה בהם.

לאחר ההתקפה של המגנים הצהובים, הגיבורים אמורים להבין שחקירתם עוררה במישהו עניין מהסוג הלא ידידותי. בנקודה זו, הם יכולים לפתור את המסתורין בשתי דרכים, כתלות באילו הוכחות הם מצאו.

## לבדוק את הכתובת

אם הגיבורים לקחו את הכתובת מריטורו, הם יגלו שהיא מובילה אותם לבית מרזח בשם "השחף השחור". זהו מקום מפוקפק ליד הרציפים. אם ריטורו נחקר, הוא יגלה שהוא אמור לפגוש שם את אנזו לאחר השקיעה עם הוכחה לכך שהמשימה בוצעה. אחרת, הגיבורים כנראה יצטרכו לארוב במקום. אנזו הוא קל לזיהוי- אדם רזה ועצבני שנראה לא במקום עם הקהל הקשוח הרגיל של השחף השחור. הדבר הקל ביותר יהיה לעקוב אחריו: הוא יכול להוביל את הגיבורים ישר אל מקדש הכת, בית חסום בלבנים ברחוב צדדי.

## אנזו

אם לומר את האמת, למרות שאנזו חולם להשיג כוח ועוצמה דרך אחוות הסימן הצהוב הוא למעשה רק

- הורו לאנזו פעמיים במהלך הימים האחרונים להביא אוכל לבית, משהו שלא קורה בדרך כלל.

## לעקוב אחרי מילוס

אחרי שביקרו במקדשו של אל הידע ונתקעו בחקירתם על ידי מילוס, יתכן והגיבורים יתחילו לחשוך בו. הם יכולים ללמוד די הרבה ממעקב אחריו. הוא לא עוזב את המקדש לעיתים קרובות, אבל כאשר הוא עוזב, הוא מבקר בכמה מקומות משונים. ביציאה טיפוסית, מילוס עשוי לעצור בחנות מיסטיקה או קסם כדי לקנות רכיב כלשהו לקסם (משונה), לאדם שהוא כביכול לא אשף) או לעצור בשוק כדי לקנות בעלי חיים, כגון עז שחורה (למרות שאל הידע לא דורש קורבן חי). לבסוף הוא ניגש לבית חסום בלבנים ברחוב צדדי ונעלם בתוכו.

אם הגיבורים לא יודעים מה עליהם לעשות, אתה יכול להכווין אותם בעדינות בכיוון הנכון. לדוגמה, יכול להיות שהם יראו את מילוס מגיע אל השוק ללא גלימות המקדש שלו, ויתעלם לחלוטין מכל פניה אליו. דבר זה לבדו אמור להעלות את חשדם לגביו, לפחות מספיק כדי להתחיל לעקוב אחריו, למרות שדבר זה קשה לביצוע ברחובות ההומים (ודורש בדיקות התגנבות מול בדיקות גילוי של מילוס, ובדיקות גילוי מצד הגיבורים כדי לא לאבד אותו בהמון). מילוס לבסוף נעלם בתוך הבית החסום בלבנים. זו לא הדרך הטובה ביותר למצוא את לוציוס, אבל היא עובדת.

## מיקום 4: הבית החסום בלבנים

הבניין העוזב-למראה הוא למעשה מפקדת הכת, ובו ניתן למצוא את לוציוס. הוא נמצא ברחוב צדדי שהינו נטוש רוב הזמן.

הבית הוא שגרתי לחלוטין, נראה כמו מחבוא מושלם. זהו מבנה פשוט בעל קומה אחת, בגודל של 6 מטרים על 10 מטרים. קירותיו החיצוניים הרעועים עשויים מעץ, אבל החלונות נחסמו כולם בלבנים. שתי מדרגות מובילות למעלה, אל דלת עץ הנראית חסונה למדי.

הדלת נעולה (פרוק מכשירים, ד"ק 25). בדיקת כוח מוצלחת (ד"ק 18) יכולה לפרוץ אותה, אבל גורמת להרבה רעש, דבר שיזהיר את האחוזה לגבי נוכחותם של הגיבורים.

כשהם נכנסים, הגיבורים מבחינים שהמקום הינו חורבה. ישנן ערמות של שברי אבנים וזבל בכל מקום, ובלתי אפשרי לנחש כמה חדרים היו בבית במקור. כל מי שיצליח בבדיקת גילוי (ד"ק 20) יבחין שהבית נבנה על יסודות של בניין אחר: האבנים מאיכות טובה יותר ובעלות גימור מקצועי יותר.

באזור האחורי של הבית ישנו צוהר עץ ברצפה. הוא אינו נעול או ממולכד, ומתחתיו ישנו גרם מדרגות המוביל למטה.

## 1. מרתף היינות

גרם המדרגות מוביל למטה אל תוך מרתף יינות ישן. בקירות מקובעים תשע חביות גדולות עשויות עץ אלון, כל אחת בגובה 2 מטרים ובאורך של כמעט שלושה מטרים. נראה שהן נמצאות במקום כבר זמן רב, אם כי יש בחדר מעט מאוד אבק, באופן מוזר.

בתוך חמש מהחביות עדיין יש יין, אם כי הוא מקולקל. שאר החביות הן חלולות, וישמיעו קול כזה אם יקישו עליהן. אחת מאלו על הקיר המערבי מכילה כניסה סודית. דמות שברשותה כשרון המעקב יכולה לנסות בדיקת השרדות (ד"ק 20) כדי להבחין בטביעות רגל מטושטשות המובילות מגרם המדרגות אל החבית. (הבדיקה צריכה להעשות לפני שכל החבורה מדשדשת לה בחדר, מה שימחוק את כל העקבות).

לחבית יש צירים מבפנים. שימוש במתג חבוי יגרום לחצי הקדמי להפתח ולגלות מעבר אבן ועוד מדרגות המובילות למטה. בדיקת חיפוש (ד"ק 17) תגלה את המנגנון החבוי. אם הגיבורים יחליטו לבדוק את החביות "בדרך של הרפתקנים" (כלומר, לשבור אותן), לחביות יש עמידות של 5.

הכניסה המוסתרת מפעילה אזעקה על טבעית המזהירה את מילוס על הגעת הגיבורים, לא משנה היכן הוא נמצא. אם הוא לא נמצא באזור, הוא מוצא מקום מבודד ומשתמש בקמע השיגור שלו כדי לעבור אל תוך אזור המקדש (אזור 7).

בשלב זה מילוס רץ אל המערות (אזור 6), ומעיר את אנשי הנחש המנוונים הנמצאים שם. הוא מורה להם להכנס למנהרות ולארום לגיבורים בהצטלבות (אזור 2) או בחדר הכספת (אזור 4). אחרי ששלח את אנשי הנחש, מילוס מכין את עצמו ואת עוזריו לקרב.

## כמה לא מדברים על מה שאסור לדבר עליו?

כשהשחקנים יגלו על "זה שאסור לדבר עליו", השחקנים אולי ירצו לדעת כמה הדמויות שלהם יודעות עליו. ידע (על טבעי) או ידע (תיאולוגיה ופילוסופיה) יכולים לגלות כמה דברים מעניינים.

קושי	מידע
15	זה שאסור לדבר עליו הוא אל מרושע שעל פולחנו נכתב בתרבויות רבות.
20	האל הזה מתמקד בשגעון ובהרס, והכתות שלו דוכאו פעמים רבות בעבר.
25	הערצה לזה שאסור לדבר עליו ידועה עוד מהזמנים העתיקים. האגדה מספרת על גזע של אנשי נחש העובדים אותו.
30	אפילו מלומדים מפחדים ללחוש את שם הכת שלו: אחוות הסימן הצהוב.

## 2. הצטלבות

גרם המדרגות הצר נפתח אל תוך מסדרון של אבן מלוטשת, ברוחב של בערך 3 מטרים, הממשיך צפונה בערך 8 מטרים ואז מתפצל לצומת T. בהצטלבות ישן דלתות על הקיר הצפוני והמזרחי.

בתחילת אזור ההתפצלות ישנה מלכודת בור מכוסה. ברגע שיודעים על מיקומה, קל למדי ללכת מסביבה. דרושה בדיקת חיפוש מוצלחת (ד"ק 24) כדי לגלות את המלכודת, ובדיקת פירווק מכשיר מוצלחת (ד"ק 20) תוכל להשאיר אותו סגור. כל מי שמפעיל את המלכודת חייב להצליח בגלגול תגובה (ד"ק 20) כדי לא ליפול ולספוג נזק נפילה +1 בתחתית הבור בעומק 3 מטרים.

אף אחת מהדלתות אינה נעולה. הדלת הצפונית מובילה אל מסדרון באורך של כ 10 מטרים, הנוטה לצפון מזרח, ובו ניתן לראות שתי דלתות בחלק הגלוי. הדלת המזרחית מובילה אל חדר החניכה (אזור 3). בצד המערבי של צומת ה T ישנה דלת סודית (חיפוש, ד"ק 20) המחוברת אל המערות. מהדלת יכולים לצאת להתקפה על הדמויות עד לחמישה אנשי נחש – תלוי כמה זמן היה למילוס להזהיר אותם.

אם אנשי הנחש מחמיצים את החבורה, הם נשארים באזור 2 ומחכים להזדמנות מתאימה. קרוב לוודאי שהם יתקיפו את הגיבורים כאשר הם מתקדמים אל עבר המקדש (אזור 7).

## 3. חדר החניכה

הדלת נפתחת וחושפת חדר מתומן בגודל של 10 מטרים על 10 מטרים. החדר נבצע כולו בשחור, והתקרה כמו מכוסה כוכבים כשמי הלילה. ישנו שקע מעגלי במרכז החדר, בעומק של כ 3 מטרים. על יד הקיר הרחוק אתם יכולים לראות שולחן מכוסה באביזרי פולחן: גוגג, מחתת קטורת, שני פמוטים ועוד כמה חפצים שאתם לא מצליחים לזהות. אין איש בנמצא, אבל החדר מקרין הילה של איום שקט.

החדר המוזר הזה הוא חדר החניכה של אחוות הסימן הצהוב. הוא צבוע בשחור ככבוד לבייתו הכוכבי של זה שאסור לדבר עליו. מגוייסים אשר הוכיחו את עצמם מובאים לחדר כדי שישפטו על ידי הישות מעוררת האימה הזו. מועמד העובר חניכה מופשט מבגדיו ונדחף אל תוך השקע. אז, מילוס מבצע טקס כדי למשוך את תשומת לבה של הישות האפלה. זוהי אינה חוויה נעימה, וכזו שלא סביר שפחדנים כמו אנזו יעמדו בה.

החפצים על השולחן יכולים להיות בעלי עניין לשחקנים. הפמוטים עשויים מכסף טהור ומעוצבים כמו נחשים מתפתלים. הם עתיקים למדי, ועשויים ביד אמן. כל אחד מהם שווה ברוחב 50 מטבעות זהב, או כפול מזה אם ימכרו לאשף המבין את מקורם. הנרות שחורים, אבל אינם יוצאי דופן. מחתות הקטורת עשויות ברונזה (שוות כ 5 מטבעות זהב כל אחת). הן מלאות ומוכנות להבערה. מספר תיבות קטנות נמצאות ליד, ומכילות קוביות קטורת נוספות. לגוגג יש

מקום של כבוד על השולחן. הוא עשוי ארד ומעוטר בדמות של נחש (שווה בערך 10 מטבעות זהב).

## עכשיו באמת פישלתם...

הרפתקנים לרוב לא מתאפקים מלהתעסק עם דברים שהם מוצאים. לרוב זה לא חכם, אבל הפעם זה באמת מסוכן שכן הם יכולים בטעות להפעיל את הטקס. אם הגיבורים מדליקים את הנרות והקטורת, ומקיישים בגוגג שלוש פעמים, הם מושכים את תשומת ליבה של הישות האפלה.

החדר מהדהד עם קולו של הגוגג. מעליכם אתם רואים את הכוכבים מנצצים, כאילו אתם באמת מביטים בשמיים. אז, אתם מרגישים נוכחות – ומהשקע המעגלי פורצים זרועות תמנון שחורות.

לא צריך יכולת מיוחדת כדי להרגיש את הרוע כאן. הוא עתיק ועוצמתי, ואתם יכולים רק לקוות שהזרועות לא באו עבורכם.

כל מי שנמצא בחדר בזמן הזה חייב להצליח בהצלת רצון (ד"ק 20) או לאבד זמנית נקודת חוכמה. זרועות הצידי לא מתקיפות אף אחד מחוץ לשקע. התקפות או הטלת לחשים על הזרועות הינן חסרות תועלת, שכן זה שאסור לדבר עליו מגיע ממציאיות אחרות וזרות, מעבר להבנתם של בני תמותה. הזרועות נשארות לשני סיבובים, ואז נעלמות.

לדמויות הנמצאות בתוך השקע צפויה חוויה מחרידה. הזרועות לופתות אותן, לוחצות, מושכות ודוחפות. קולות לא אנושיים ממלאים את ראשן, לוחשות מילים נוראיות ומזמנות מראות של אימה. למרות שהדבר נמשך רק שני סיבובים, הוא נראה כנצח. לבסוף, הזרועות נסוגות ונעלמות. כל מי שנאלץ לסבול את החוויה, מאבד 5 נקודות חוכמה (הצלת רצון, ד"ק 20, כדי לאבד רק 2 נקודות חוכמה). איבוד החוכמה הוא זמני, מלבד נקודה אחת שהיא תמידית. אף אדם לא יוצר קשר ישיר עם זה שאסור לדבר עליו ויוצא ללא שריטה.

אלו המגיעים לחוכמה של 5- נכנסים למצב קטטוני, מעונים על ידי סיוטים של זה שאסור לבדר עליו. נקודות נזק לחוכמה חוזרות בקצב של אחד לכל יום שלם (24 שעות) של מנוחה.

## 4. חדר הכספות

ברגע שאתם פותחים את הדלת, עיניכם נמשכות מיד לזוויות הסגולים והראוותנים התלויים על הקירות. אולם תשומת לבכם עוברת מהר מאוד אל מרכז החדר, היכן שכמה דמויות שלדיות מתעוררות לחיים ומתקדמות לעברכם, טפרים מושטים קדימה. אתם רואים תיבות רבות מפוזרות בסביבה, אבל תאלצו להלחם את דרככם מעבר למתים המהלכים בכדי להגיע אליהן!

החדר הקטן והדחוס הזה הוא חדר הכספות של הכת: מילוס אכסן בו הרבה מאוד ממון במהלך השנים. בכיר בכת אשר ביקר במקום לאחרונה הניע את השלדים

של כמה שוליות כושלות כשומרים על האוצר. הוילונות הסגולים נעדרו בעיקר לקישוט, אבל עוזרים להסתיר דלת סודית למנהרה העתיקה של אנשי הנחש (חיפוש, ד"ק 20).

מספר השלדים שווה למספר הגיבורים בקבוצה. קרוב לוודאי שהלחימה תתנהל בטווח קרוב מאוד. אנשי הנחש המנוונים מאזור 6 עשויים להצטרף לקרב אם הגיבורים לא נתקלו בהם כבר, ואם הקרב מתברר כקל מידי לגיבורים.

ישנן ארבע תיבות בחדר, כולן נעולות (פירוק מכשיר, ד"ק 20). מילוס נושא את המפתחות עליו כל הזמן. אם הגיבורים הרגו אותו לפני, הם יוכלו לפתוח את התיבות בקלות. לתיבות עמידות של 7, אם הגיבורים מנסים לשבור אותן.

תיבה #1 מכילה 500 מטבעות זהב ו-1500 מטבעות כסף.

תיבה #2 מכילה 3000 מטבעות כסף ושיקוי שהוא קמע (חפץ קסם בעל שימוש חד פעמי) של מרפא +5.

תיבה #3 מכילה 2500 מטבעות כסף וארבע אבני שהם השוות 60 מטבעות זהב כל אחת.

תיבה #4 מכילה 2200 מטבעות כסף. על המטבעות שוכב מגל גדול על טבעי המעניק +4 תוסף חמיקה.

## 5. ספרייה

עוד חדר מתומן, שהפעם נראה כמו חדר לימוד או ספרייה. מכתבה מעץ אלון נמצאת ליד הקיר המרוחק, מוקף במדפים עמוסים ספרים ומגילות. מנורת שמן תלויה משרשרת במרכז החדר, להבה קטנה בוערת בה-הצללים בחדר נראים כחיים.

מילוס ירש את הספרייה הזו מהקודמים לו בתפקיד. חלק מהספרים נכתבו לפני אלפי שנים, וחלקם כתובים בשפה שלא היתה בשימוש זמן דומה. כל מלומד היה שמח לשים את ידיו על האוסף הזה, מלבד העובדה שכל ספר מלא במילות כפירה ותועבות.

השולחן הוא יצירת אמנות, וטופל ביד אוהבת. עליו מונח ספר שחור כרוך בעור שחור עם גימורי כסף. כותרת הספר מבשרת רעות: *ספרו של זה שאסור לדבר עליו*. הוא מלא בסיפורים וטקסים המערבים את אל האימה, ודפיו מיועדים עבור חברי כת בלבד. מי שלא עבר את החניכה של הכת חייב להצליח בגלגול הצלת רצון (ד"ק 20) או לסבול מנקודת נזק זמני לחוכמה, ובנוסף לנזק קטלני על מד הנזק (כמו בהצלת עמידות כושלת, רק עם תוצאת הצלת הרצון במקום).

שאר הספרייה מלאה בספרים ומגילות. רובם כתובים בשפות שאינן ידועות לגיבורים. ממבט בכמה מהכותרות נראה שעדיף להניח להם לנפשם: כת הלב המדמם, שרץ הדורות ולידתם המחודשת של העתיקים. כל אחד מהספרים הללו יהיה שווה כנראה

הרבה מאוד כסף לאדם המתאים, אבל חיפוש אחריו יכול להוביל לתשומת לב מהסוג הבלתי רצוי.

כמה מכתבים מפוזרים על השולחן. שניים מהם הינם דוחות התקדמות על בנייתו של המגדלור של דראק. השלישי הוא קצר, אבל ממצה:

הכנותינו כמעט הושלמו. נגיע לנמלדרור לפי לוח הזמנים. ודא שהכל מוכן בשבילנו. האחוה סומכת עליך.

- נתל

**הערה למנחה:** השלכות המכתב חשובות בהרפתקאות ההמשך. נכון להרפתקה זו, הוא משמש כדי להבהיר שהמקדש הוא לא המקום היחיד בו פועלת הכת.

החדר הזה הוא מקום מצויין לשתול כמה זרעי עלילה להרפתקאות המשך. רמז פה יכול להוביל את הדמויות למקום הבא, אם חשבת על אחד. דבר כזה יעשה את המשחק שלך יותר כמו סיפור מתמשך ופחות כמו סדרת טלוויזיה.

## 6. מערת המנוונים

בלי ידיעתם של תושבי נמלדרור, להקות של אנשי נחש מנוונים חיות במערות מתחת לעיר. החלק הקטן הנמצא כאן מתחבר בעצם לרשת ענפה וגדולה הרבה יותר. כאשר אנשי הנחש המתורבתים בנו את המקדש פה, הם וידאו שהוא יתחבר לרשת המערות של דודניהם, מה שנתן להם גישה לכוח אדם נטול מחשבה, אם יצטרכו אותו.

לא סביר שהגיבורים יפגשו את אנשי הנחש המנוונים באזור הזה, אם כי יתכן והם ימצאו את המערות הסודיות (חיפוש, ד"ק 15). בניגוד לשאר המבנה, המערות האלה מחוספסות וללא גימור. הן מובילות למערה גדולה בה המנוונים מוציאים את רוב זמנם. קרא את התיאור הבא בפעם הראשונה שהגיבורים רואים את המערה.

מערה גדולה ולא סימטרית נפרשת לפניכם. היא שונה משאר החדרים שראיתם, ונראית ישנה ופרימיטיבית יותר. היא לפחות בגודל של 13 על 16 מטרים, ואפילו גדולה יותר בכמה אזורים. ברחבי המערה מפוזרות שאריות, עצמות וזבל אחר. אתם שומעים שכשוך מים מהפינה הצפון מערבית, שם שוכנת בריכת מים אפלה. המים נראים שחורים, וקשה לאמוד את עומקה או רוכבה של הבריכה.

חיפוש במערה לא מגלה דבר בעל עניין לדמויות. מסדרון קצר מוביל מזרחה ואז מסתיים בפתאומיות. דלת סודית כאן (חיפוש, ד"ק 20) מובילה אל תוך המקדש (אזור 7). יש מערה מתחת לבריכה המובילה עמוק יותר אל מתחת לפני הקרקע. דבר זה אינו חשוב להרפתקה זו, אבל יכול לבוא לידי ביטוי בהרפתקאות ההמשך, או בהרפתקאותיך שלך.

## 7. מקדשו של זה אשר אין לדבר עליו

זוג דלתות מוביל אל תוך המקדש עצמו. באורח פלא, הן אינן נעולות. בנקודה זו, מילוס בהחלט מודע לנוכחותם של הגיבורים, ומעוניין לטפל בהם תחת עינו של זה שאין לדבר עליו.

כאשר אתם פותחים את הדלתות, אתם מסונוורים לרגע על ידי אור לפידים בוהק. אחרי שעניכם מסתגלות לאור, אתם רואים שהגעתם לליבו של המקדש: אולם ארוך, מוקף בשישה עמודים ענקיים, אורכו כ-15 מטר ורוחבו מעל ל-10 מטרים. על כל עמוד חקוק נחש הכרוך סביבו, והעיטור ממשיך כציור על התקרה והקירות. מזבח מבזלת שחורה עומד בצידו האחר של האולם, וסמל צהוב מוזר חקוק על הקיר מאחוריו. ישנו פסל של זוועה בעלת זרועות תמנון – זהו בוודאי מראהו של זה שאסור לדבר עליו.

שתי דמויות עם גלימות שחורות עומדות מאחורי העמודים הרחוקים, רובי קשת דרוכים בידן. מאחורי המזבח עומד אדם הלוּבש גלימה שחורה עם ברדס. כאשר אתם נכנסים לאולם, הוא מסיט לאחור את הברדס, חושף את המשקפיים מעוטרות הקרן המוכרות לכם. מילוס מחייך לתגובתכם ואומר "אתם

הזרים הראשונים שהגיעו למקדשו של זה שאסור לדבר עליו. מגיעות לכם תשבחות. זהו גם סופכם!"

כעת זהו קרב עד הסוף המר. מילוס בחר את המיקום שיתן לו יתרון מקסימלי. הוא נעזר בשני עוזרי מקדש שתמיד זמינים.

למילוס היה מעט זמן להתכונן לקרב. אחרי ששלח את אנשי הנחש המנוונים לקרב (ראה אזור 1), הוא חזר לכאן כדי לתדרך את עוזרי המקדש. הם עטו את שריונם והכינו את נשקיהם.

לכל שלושת אנשי הכת יש מחסה, מה שנותן להם +4 להגנה ו+2 לגלגולי הצלת התגובה שלהם. הקרב נפתח בטווח, בת שעוזרי המקדש יורים ברובי הקשת שלהם ומילוס משתמש בכוחותיו העל טבעיים, בעיקר בעיצוב הלב כדי לגרום לפחד ויאוש, או בהזזת חפץ כדי לפרוק את הגיבורים מנשקם או להעיף עליהם חפצים אחרים. ראה את תיאורו של מילוס בנספח לפרטים נוספים.

במהלך הקרב, מנהיג הכת מתעלם מכל השאלות לגבי לוציוס, מתגרה בהם לגבי חוסר הידיעה שלהם עם משפטים כגון "איני מצליח להבין למה אתם כל כך מתעניינים בגורלו של הספרן הזה. הוא חסר חשיבות במהלכם הגדול של הדברים. אבל אתה מוזמנים למות למענו."

## – לאחר הקרב –

### סיפורו של לוציוס

לוציוס נאנח בהקלה ומודה מקרב לב למציליו. הם הצילו אותו ממוות כואב וודאי, ועל זה הוא אסיר תודה להם. אם הגיבורים מזכירים את האח אגיל, לוציוס מביא דאגה לשלום חברו, ומבקש לעזוב את המקדש מייד כדי למצוא אותו. הוא מוכן לחלוק עם החבורה את כל המידע המועט שהוא יודע, אם הם שואלים.

לוציוס פולט את כל הסיפור אודות הישות שהשתלטה עליו, עזיבתו, חזרתו והצרות שבאו לאחר מכן. הוא מסביר שמילוס שלח אותו לבצע מטלה בבית החסום בלבנים, שם תפסו אותו וגררו אותו אל מתחת לאדמה. מילוס דיבר על ישויות חוץ מישוריות, אבל לא הזכיר את שמן או הסביר מדוע הן מנסות ללמוד על עולמות אחרים. איש הנחש המרושע עינה את לוציוס, ושאל שאלה אחר שאלה על זכרונותיו מהמישורים האחרים. מילוס בוודאי האמין שיש ידע יקר בראשו של לוציוס, אך הספרן לא היה מסוגל להגיד לו הרבה. איש הכת נעשה יותר ויותר מתוסכל ואמר ללוציוס פעמים רבות שהוא עומד להרוג אותו – דבר שהוא בוודא היה עושה ללא התערבותם של אנשי החבורה.

אגיל מאוד מרוצה ומשלם בשמחה את הסכום שהוסכם עליו (אם כי קרוב לוודאי שהדמויות מצאו הרבה יותר מזה אצל אנשי הכת). הוא ולוציוס מציעים לגיבורים את שירותיהם, אם הם זקוקים להם. יכולתם

כאשר הגיבורים מביסים את מילוס לבסוף, הם מגלים שהוא אינו אדם כלל. צורתו האמיתית מתגלה לאחר מותו. קרא את הטקסט הבא לאחר שמונחת עליו מכת המוות.

מילוס נופל לרצפה, דמו נשפך על רצפת המקדש הארוך. הוא מרים את ראשו פעם אחת אחרונה ומפטיר "בשם הסימן הצהוב, אנו עוד נשלוט!" ואז מת. כשעיניו מזדגגות לאחר המוות, הוא עובר תהליך שינוי צורה מחריד. עורו ועצמותיו משתנות באורח לא טבעי, ועד מהרה חזותו האנושית נעלמת. גופתו של מילוס שרועה על הרצפה בצורתה האמיתית, איש נחש מפלצתי עם עור קשקשים ולשון מפוצלת. רק משקפי הקרן המונחות על ראשו הנחשי נותנים רמז לצורתו הקודמת. אתם יכולים רק לתהות איך הוא הצליח לשמור על התרמית במשך זמן כה רב, והאם יש אחרים כמוהו בעיר.

כאשר הקרב נגמר והשלכותיה של צורתו האמיתית של לוציוס שוקעות, ההרפקתנים יכולים להפנות את תשומת ליבם למציאת וטיפול בלוציוס המסכן. מילוס החביא אותו מאחורי המזבח, קשור ומוסתר מהעין. העינויים שעבר השאירו אותו במצב חסר הכרה ובלתי כשיר, אבל ניתן לעזור לו עם מיומנות הרפואה או כוח המרפא.

לבצע מחקר במקדשו של אל הידע יכולה להיות בעלת ערך רב בהמשך.

באשר ללוציוס, עתידו אינו ברור. מילוס סיפק לו כמה מהתשובות שחיפש על עברו, אבל הוא עדיין מעוניין לברר עוד. הוא עדיין לא בטוח אם ישאר במקדש או

שיעזוב את נמלדרור כדי לחפש אחר עברו. למרבה הצער, יתכן שלוציוס לעולם לא ידע שלוה לאחר גניבת חמשת השנים מחייו.

מה עוד שוכן מתחת לנמלדרור? זהו סיפור לעת אחרת.

## נספח

### בני ברית

#### האח אגיל

אשף בן אדם דרגה 2

**תכונות:** כוח +0, זריזות +1, חוסן +1, תבונה +0, חוכמה +2, כריזמה +1

**מיומנויות:** ריכוז (+7), דיפלומטיה 5 (+6), רפואה 5 (+7), גילוי 4 (+6), ידע (תיאולוגיה ופילוסופיה) 5 (+10)

**כשרונות:** הטמעת חפץ, מיקוד מיומנות (ידע – תיאולוגיה ופילוסופיה), כוח מורחב\*

**כוחות:** (מבוססי חוכמה, תוסף +7, ד"ק הצלה 13) מרפא, ראייה מיסטית, מחסום

**קרב:** התקפה +2 (זריזות), נזק +0 (לא חמוש) או על פי נשק, הגנה +2 (זריזות), יוזמה +1

**גלגולי הצלה:** עמידות +1, קשיחות +1, תגובה +1, רצון +5

\*כוח מורחב מאפשר ללוציוס להשתמש במרפא על כל האנשים ברדיוס של מטר וחצי, אבל במחיר של הוספה של +6 לד"ק התשישות

#### לוציוס

מומחה בן אדם דרגה 2

**תכונות:** כוח -1, זריזות +0, חוסן -1, תבונה +2, חוכמה +1, כריזמה +1

**מיומנויות:** מלאכה (כריכת ספרים) 4 (+6), מלאכה (קליוגרפיה) 4 (+6), איסוף מידע 4 (+7), ידע (אמנות) 4 (+8), ידע (גיאולוגיה) 4 (+8), ידע (הסטוריה) 4 (+8), ידע (על טבעי) 4 (+8), ידע (תיאולוגיה ופילוסופיה) 4 (+8), שפות 4 (מדוברת), ושש נוספות, חיפוש 4 (+6)

**כשרונות:** נחוש (ללמוד על עברו), מוכשר 3x (איסוף מידע, וחמישה כשרונות ידע)

**קרב:** התקפה +0, נזק -1 (לא חמוש) או על פי נשק, הגנה +0, יוזמה +0

**גלגולי הצלה:** עמידות -1, קשיחות -1, תגובה +0, רצון +3

### חפ"שים

חפ"שים הם ניצבים, ונועדו כדי למלא קרב בלי להוות איום מתמשך על הדמויות. כאשר חפ"ש נכשל בגלגול העמידות שלו, הוא מחוסל (כאילו נכשל בגלגול ההצלת העמידות בצורה הגרועה ביותר האפשרית)

### פיראט של נקמת הדם

אורק לוחם דרגה 1

**תכונות:** כוח +3, זריזות +0, חוסן +1, תבונה -1, חוכמה -2, כריזמה -2

**מיומנויות:** קפיצה 4 (+7), גילוי 4 (+4), שחיה 4 (+7), **כשרונות:** מיקוד התקפה (חרב מעוקלת), אימון

בשריון (קל), מוכשר (גילוי וזיהוי מניע), אימון בנשק **יכולות:** ראית חושך (20 מטרים), רגישות לאור\*

**קרב:** התקפה +1 (+2 עם חרב מעוקלת), נזק +3 (לא חמוש), +6 (חרב מעוקלת או קשת), הגנה +1 (+4) עם חרב מעוקלת מול קפא"פ, יוזמה +0

**גלגולי הצלה:** עמידות +1, קשיחות +3, תגובה +0, רצון -2

\*רגישות לאור – חשיפה לאור חזק (בעוצמת אור שמש) מעוורת את האורק לסיבוב. בסיבובים לאחר מכן הוא מסוננר (-1 לגילוי, חיפוש והתקפה) כל עוד הוא פועל באור חזק.

### חבר כנופית ג'וס

מומחה בן אדם דרגה 1

**תכונות:** כוח +1, זריזות +2, חוסן +0, תבונה -1, חוכמה -1, כריזמה +0

**מיומנויות:** טיפוס 4 (+5), איסוף מידע 4 (+4), איום 4 (+6), ידע (אקטואליה) 4 (+3), ידע (חוכמת רחוב) 4 (+5), נהיגה (ספינה) 4 (+6), חיפוש 4 (+3), שחיה 4 (+5)

**כשרונות:** אנשי קשר\*, מיקוד חמיקה, מוכשר (איום וידע – חוכמת רחוב), התקפת פתע\*\*, אימון בנשק

**קרב:** התקפה +2 (זריזות), נזק +0 (לא חמוש) או +3 (אלה או מוט ברזל), הגנה +3 (זריזות, חמיקה), יוזמה +0

**גלגולי הצלה:** עמידות +0, קשיחות +0, תגובה +2, רצון +1

\* אנשי קשר – חברי כנופית הגיוס יכולים לבצע בדיקת איסוף מידע בדקה אחת, אם יש להם דרך לתקשר עם אנשי הקשר שלהם

\*\* התקפת פתע – +2 לנזק נגד מטרות הלומות או מופתעות

### שלד

**סוג:** אל מת דרגה 1

**גודל:** בינוני

**מהירות:** 10 מטרים

**תכונות:** כוח +1, זריזות +1, חוסן -, תבונה -, חוכמה +0, כריזמה -5

**כשרונות:** יוזמה משופרת

## אויבים

### אגרו, קיצין ראשון על נקמת הדם

אורק לוחם דרגה 2  
**תכונות:** כוח +3, זריזות +1, חוסן +1, תבונה -1,  
חוכמה -1, כריזמה -1  
**מיומנויות:** איום 4(+6), גילוי 4(+3), נהיגה(ספינה) 4  
4(+5), שחיה 4(+7)  
**כשרונות:** אימון בשריון (קל וכבד), מיקוד  
מיומנות(איום), אימון בנשק  
**יכולות:** ראיית חושך (20 מטרים), רגישות לאור\*  
**קרב:** התקפה +2(זריזות), נזק +3(לא חמוש) או  
6(+חרב מעוקלת), הגנה +2(זריזות), עם חרב מול  
קפא"פ, יוזמה +1  
**גלגולי הצלה:** עמידות +1(+4 עם שריון שרשראות),  
קשיחות +3, תגובה +1, רצון -1  
\* ראה תחת "פירט של נקמת הדם"

### בלקו, אשף של המגינים היצהובים

אשף בן אדם דרגה 1  
**תכונות:** כוח +0, זריזות +2, חוסן +0, תבונה +0,  
חוכמה -1, כריזמה +2  
**מיומנויות:** ריכוז 4(+3), ידע(על טבעי) 4(+4), גילוי  
4(+3), התגנבות 4(+6)  
**כשרונות:** מיקוד חמיקה  
**כוחות:** (מבוססי כריזמה, +6, ד"ק הצלה 12): עיצוב  
אור, עיצוב הלהבה, הזזת חפץ, ראייה מיסטית  
**קרב:** התקפה +2(זריזות), נזק +0(לא חמוש), +2  
(מטה), הגנה +3(זריזות, חמיקה), יוזמה +2  
**גלגולי הצלה:** עמידות +0, קשיחות +0, תגובה +2,  
רצון +1

### מילוס

אשף איש נחש דרגה 4  
**תכונות:** כוח +1, זריזות +1, חוסן +0, תבונה +1,  
חוכמה +3, כריזמה +2  
**מיומנויות:** ריכוז 5(+8), דיפלומטיה 5(+7),  
התחפשות 5(+7), עם שינוי צורה, אמנות הבריחה  
5(+6), ידע(אמנות) 5(+6), ידע(הסטוריה) 5(+6),  
ידע(על טבעי) 5(+6), ידע(תיאולוגיה ופילוסופיה)  
5(+6), התגנבות 0(+3)  
**כשרונות:** יוזמה משופרת, מכה לא חמושה משופרת\*,  
מוכשר (אמנות הבריחה, התגנבות), עמידות  
**כוחות:** (מבוססי חוכמה, +10, ד"ק הצלה 15): מרפא,  
עיצוב הלב, הזזת עצם, כאב, השאה, פגיעה +10\*\*  
**יכולות:** שינוי צורה(3 יום, דמויי אדם)  
**קרב:** התקפה +3(זריזות), נזק +1(לא חמוש), +2  
(פגיון), +3 (חנית קצרה), הגנה +3(זריזות), יוזמה  
+5  
**גלגולי הצלה:** עמידות +1, קשיחות +1, תגובה +2,  
רצון +7  
\* מכה לא חמושה משופרת – מאפשר למילוס לעשות  
נזק קטלני עם מכה לא חמושה  
\*\*ד"ק ההצלה מכוח הפגיעה של מילוס הוא 20

**יכולות:** הפחתת נזק 2\מוחץ\*, ראיית חושך(20

מטרים), עמידות\*\*  
**קרב:** התקפה +1(זריזות), נזק +1(לא חמוש) או על  
פי נשק, הגנה +1(זריזות), יוזמה +5  
**גלגולי הצלה:** עמידות +0, קשיחות -, תגובה +1,  
רצון -

\* הפחתת נזק 2\מוחץ – מכיוון שלשלדים אין בשר או  
איברים פנימים, הדבר הופך אותם עמידים לנשקים  
דוקרים או חותכים, ולכן מקבלים +2 לגלגולי  
העמידות מולם.  
\*\* עמידות – שלדים חסינים לקור, רעל, שינה,  
שיתוק, הלם, מחלה או אפקטים או כוחות הפועלים על  
המחשבה. הם לא פגיעים לפגיעות חמורות, נזק או  
שאיבה של תכונות או כל אפקט הדורש הצלת  
קשיחות אלא אם הוא משפיע במפורש על חפצים  
דוממים.

### עוזר מקדש של האחוזה

לוחם בן אדם דרגה 1  
**תכונות:** כוח +1, זריזות +0, חוסן +1, תבונה +1,  
חוכמה +2, כריזמה +0  
**מיומנויות:** ריכוז 4(+6), מלאכה (קליוגרפיה) 4(+5),  
רפואה 4(+6), ידע (על טבעי) 4(+5), ידע  
(תיאולוגיה ופילוסופיה) 4(+6)  
**כשרונות:** אימון בשריון (קל וכבד), רצון ברזל, זעם\*,  
אימון בנשק  
**כוחות:** פגיעה +6\*  
**קרב:** התקפה +1, נזק +1(לא חמוש), +2 פגיון נחש,  
+3 (אלה קלה), +3 (רובה קשת), הגנה +1(+2 עם  
אלה או פגיון מול קפא"פ), יוזמה +0  
**גלגולי הצלה:** עמידות +1(+3 עם שריון קשקשים),  
קשיחות +3, תגובה +0, רצון +4  
\*פגיעה – הכוח מאפשר לפגוע מיסטית במטרה עם  
נגיעה. עוזרי המקדש חייבים לגעת במטרה, והמטרה  
חייבת להצליח בהצלת קשיחות מול ד"ק 16 כשכשולן  
מפורש כמו כשולן בהצלת עמידות מול נזק. הכוח  
דורש פעולה רגילה והינו מתיש.

### שכיר חרב של המגן היצהוב

לוחם בן אדם דרגה 1  
**תכונות:** כוח +1, זריזות +0, חוסן +1, תבונה -1,  
חוכמה -1, כריזמה +0  
**מיומנויות:** טיפוס 4(+3), גילוי 4(+2), רכיבה 4(+4),  
התגנבות 4(+4)  
**כשרונות:** אימון בשריון(קל), אימון במגן, ירי מדוייק,  
אימון בנשק  
**קרב:** התקפה +1, נזק +1(לא חמוש), +3 חרב  
קצרה, +3 רובה קשת, הגנה +1(+3 עם מגן), +4 מול  
קפא"פ, יוזמה +0  
**גלגולי הצלה:** עמידות +1(+3 עם שריון עור מחוזק),  
קשיחות +3, תגובה +0, רצון -1

**סוג:** דמוי אנוש מפלצתי דרגה 1 (זוחל) (לוחם דרגה 1)

**גודל:** בינוני

**מהירות:** 10 מטרים

**תכונות:** כוח +0, זריזות +0, חוסן -1, תבונה +1, חוכמה +0, כריזמה +1

**מיומנויות:** התחפשות 4(+5, +15 עם שינוי צורה), אמנות הבריחה 0(-1), ידע(על טבעי) 4(+5), גילוי 4(+4), התגנבות 4(+3), השרדות 4(+4)

**כשרונות:** אימון בשריון (קל וכבד), יוזמה משופרת, מכה לא חמושה משופרת, מוכשר (אמנות הבריחה והתגנבות), עמידות, אימון בנשק

**יכולות:** שינוי צורה, ראית לילה(20 מטרים)

**קרב:** התקפה +1, נזק 0+(לא חמוש), 3+(חרב מעוקלת), הגנה +1, יוזמה +4

**גלגולי הצלה:** עמידות 0(+3) עם שריון שרשראות, קשיחות +1, תגובה 0, רצון 0+

אנשי הנחש שלטו פעם באימפריה אדירה. אולם ידיעותיהם בכישוף ובמישורים אחרים לא עזרו להם כאשר זה שאין לדבר עליו זומן לליבה של ולוסה. אימפריית ולוסה הושמדה, רובה נבלעת מתחת לגלים, ומיליונים נהרגו בחורבן. כמה שרדו, והמשיכו לאכלס את האיים של ממלכתם הקדומה.

את אנשי הנחש שנותרו ניתן לחלק לשתי קבוצות. המנוונים הם צאצאיהם המקוללים של אלו שהשתגעו מביאתו של אל האימה. אין להם שום זכרון של הישיגי אבותיהם, והם נוטים לפעול על פי אינסטינקט, מוכתמים על ידי שיגעון. רוב אנשי הנחש המנוונים חיים מתחת לפני האדמה, ועולם אל פני השטח רק לעיתים רחוקות. מעט מאוד מאנשי הנחש הם צאצאים של אנו אשר שמרו על שפיותם. הגזע המתורבת הזה שגשג במשך שנים על ידי כך שנשאר נעלם מהעין. הם חיים בבידוד, או לחילופין, מאמצים צורה של אדם או עלף וחיינו בין הגזעים שירשו מהם את הארץ.

אנשי נחש הם דו-רגלים, אבל שומרים על הצווארים הגמישים והזנבות הארוכים של הנחשים. יש בניהם מגוון רחב של צבעים, אם כי שחור הוא הצבע הנפוץ בקרב המנוונים.

כמעט דבר לא נותר מהאימפריה אשר שלטה בעולם בזמנים עברו. המנוונים מתרבים ומרקיבים מתחת לאדמה כמו מוגלה, ופורצים אל פני השטח מידי כמה עשורים כיד לרצוח ולהשליט אימה. אנשי הלטה מואשמים ברוב ההתקפות הללו, שכן מעטים האנשים שמסוגלים לזהות את השניים כזנים שונים.

אורך חייהם של אנשי הנחש המתורבתים הוא גדול מאוד. חלק מהאשפים שלהם הם בני אלפי שנים, אולם הם לרוב מתבודדים ורודפים אחר מטרותיהם האישיות. אפילו בין אנשי הנחש מעטים מכירים את האווחה הסימן הצהוב, ואלו שכן מכירים לא מתארים לעצמם שהם יעזרו להסתבך עם זה שאין לדבר עליו פעם נוספת. יתכן וזהו המסווה הטוב ביותר לאחוה, והסיבה העיקרית שאנשי נחש חזקים לא השמידו אותה עדיין.

לוחם בן אדם דרגה 2

**תכונות:** כוח +2, זריזות +0, חוסן +0, תבונה -1, חוכמה +0, כריזמה +2

**מיומנויות:** טיפוס 5(+7), איום 5(+7), ידע (חוכמת רחוב) 5(+4), גילוי 5(+7), השרדות 0(+2)

**כשרונות:** אימון בשריון(קל), מוכשר(גילוי והשרדות), מעקב, מיקוד נשק(גרזן קרב), אימון בנשק

**קרב:** התקפה 2(+3 גרזן קרב), הגנה 2(+2 (לא חמוש) או 5(+3 גרזן קרב), הגנה 2(+3) עם מגן, 4(+ מול קפא"פ), יוזמה 0+

**גלגולי הצלה:** עמידות 0(+2) עם שריון עור מחוזק, קשיחות +3, תגובה 0, רצון 0+

## בטן מצולקת, קפטן נקמת הדם

לוחם אורק דרגה 3

**תכונות:** כוח +4, זריזות +1, חוסן +1, תבונה +1, חוכמה -1, כריזמה 0+

**מיומנויות:** איום 6(+6), קפיצה 6(+10), ידע(חוכמת רחוב) 6(+7), נהיגה(ספינות) 6(+7)

**כשרונות:** אימון בשריון (קל וכבד), ביקוע\*, יוזמה משופרת, רצון ברזל, אימון בנשק

**יכולות:** ראית חושך(20 מטרים), רגישות לאור\*\*

**קרב:** התקפה 4+(זריזות), נזק 4+(לא חמוש), 7+(גרזן קרב קסום), הגנה 4+(זריזות), 5+ עם מגן, 7+ מול קפא"פ, יוזמה 5+

**גלגולי הצלה:** עמידות 1(+4) עם שריון שרשראות, קשיחות 4+, תגובה 2+, רצון 2+

\* ביקוע – כאשר בטן מצולקת הורג יריב בקפא"פ, הוא ראשי להתקיף פעם נוספת

\*\* ראה "פיראט של נקמת הדם"

## יצורים חדשים

### איש נחש, מנוון

**סוג:** דמוי אנוש מפלצתי דרגה 1 (זוחל) (לוחם דרגה 1)

**גודל:** בינוני

**מהירות:** 10 מטרים

**תכונות:** כוח +1, זריזות +0, חוסן +1, תבונה -2, חוכמה -2, כריזמה -1

**מיומנויות:** אמנות הבריחה 0(+2), גילוי 4(+2), התגנבות 0(+2), השרדות 4(+2)

**כשרונות:** יוזמה משופרת, מכה לא חמושה משופרת, שינה רדודה\*, אימון במגן, מוכשר(אמנות הבריחה והתגנבות)

**יכולות:** ראיה לילה(20 מטרים), רעל

**קרב:** התקפה +1, נזק 1+(לא חמוש, עם רעל), 4+(חנית), הגנה 1(+4) עם מגן כבד, יוזמה 4+

**גלגולי הצלה:** עמידות 2+, קשיחות 3+, תגובה 0, רצון -1



- מהירות 5 מטרים בשחיה
- ראיית חושך למרחק 20 מטרים
- כשרונות נוספים: יוזמה משופרת, מכה לא חמושה משופרת ומוכשר(אמנות הבריחה והתגנבות)
- כשרונות מועדפים: עמידות
- רעל (ראה תיאור)
- שפות אוטומאטיות: ולוסאנית. שפות נוספות: כולן. אנשי נחש מנוונים הם אנאלפאבתיים, ללא תלות בתפקיד.
- לאנשי נחש מתורבתיים יש את המאפיינים הבאים.
- 1- חוסן, +1 תבונה, +1 כריזמה. שינויים אלה מחליפים את השינויים שניתנים על ידי אנשי נחש מנוונים.
- לאיש נחש מתורבת יש את תת הסוג "משנה צורה"
- שינוי צורה (ראה תיאור). יכולת זאת מחליפה את יכולת הרעל של אנשי הנחש המנוונים.
- שפות אוטומאטיות: מדוברת, ולוסאנית. שפות נוספות: כולן. שפות אלה מחליפות את שפות אנשי הנחש המנוונים.

רעל: למנוונים יש נשיכה מורעלת הגורמת לשיגעון. הצלת קשיחות(ד"ק 11). נזק ראשי 2 נקודות חוכמה, נזק משני 1 נקודת חוכמה.

שינוי צורה: איש נחש מתורבת יכול לשנות את צורתו לכל דמוי אדם קטן או בינוני כפעולה מלאה. איש נחש יכול לשמור על צורתו החדשה עד שהוא בוחר ללבוש צורה חדשה, אבל הוא יכול לשנות צורה רק עד שלוש פעמים בכל יום. איש נחש חוזר לצורתו המקורית כאשר הוא נהרג. כאשר הוא משנה צורה, איש נחש מקבל תוסף של +10 לבדיקות התחפשות.

### דמויות אנשי נחש

כמעט כל אנשי הנחש המנוונים הם לוחמים. אנשי נחש מתורבתיים יכולים לבחור כל תפקיד שירצו, אבל רובם מעדיפים את תפקיד האשף. המידע בבלוק המידע מיצג לוחמים בדרגה 1, למרות שקרוב לוודאי, אנשי נחש מתורבתיים יהיו בדרגה גבוהה יותר.

לאנשי נחש מנוונים יש את המאפיינים הבאים.

- +1 כוח, +1 חוסן, -2 תבונה, -2 חוכמה, -1 כריזמה
- גודל בינוני
- מהירות 10 מטרים על היבשה

## – תמסירים –

### תמסיר א.

#### דברים לעשות:

#### לישון!

לדבר עם קפטן בטן מצולקת

לקנות לפת

לכתוב ביומן

לקרוא שוב את יומני המסע

לישון עוד קצת!

## תמסיר ב.

לפני שש שנים

התעוררתי הבוקר מותש באופן מדאיג. אני מרגיש כאילו ביליתי את הלילה בקרב, לא בשינה. ראשי כואב ואני מרגיש חלש. אני לא יכול להחמיץ יום עבודה, אבל אני מאמין שאגביל את עצמי למטלות קלות היום.

הרשומה הבאה, חמש שנים מאוחר יותר

שיעזרו לי האלים! מה קרה לי? התעוררתי מחלום מוזר רק כדי לגלות שחמש שנים חלפו. אגיל סיפר לי שסולקתי מהמקדש לפני ארבע שנים, בשל חילול הקודש. לבטח, זהו טירוף!

לפני שישה חודשים.

חיי חזרו למסלולם, פחות או יותר. זכיתי לחזור אל המקדש. קבלת הפנים היתה חשדנית, אבל נראה שכולם שמחו ש"חזרתי לעצמי". יש לי כל כך הרבה שאלות על הזמן שחלף, אבל אני מאמין שעדיף להשאיר אותו מאחורי. אם האל ירצה בזאת, הידע יבוא אלי.

לפני ארבעה חודשים.

אגיל אמר לי שמילוס חיפש אותי שוב, והיה מודאג לגבי "התקף" נוסף. אולי הוא אכן מודאג לגבי שלום המקדש, אבל לבטח הוכחתי את עצמי בזמן שחלף. חיי הם שוב שלי, ולא אוותר עליהם!

לפני חודשיים.

החלומות באו שוב בליל אמש. איני יודע אם אזכה שוב לשנת לילה טובה! חלמתי על ערים גבוהות כעננים, ויצורים משונים כל כך שאיני יכול לתאר אותם. האם דבר זה קשור לשנים החסרות לי, או שזהו פשוט עינוי חדש?

לפני חודש.

ברור לי עכשיו שעלי למצוא תשובה אם ברצוני שהחלומות יפסקו אי פעם. ת'ורון ומילוס ניסו להניא אותי מזה- אני חושב שהם חוששים ממה שיקרה למקדשם. חבל שחמלתם לא כוללת גם יצורים חיים.

לפני שבוע.

אני מתחיל להרגיש כאילו צופים עלי. אני יכול רק להתפלל שזו אינה אבן דרך נוספת בדרכי לשגעון. אני חושב שאקח את הפגיון שלי הבוקר. בעיר כמו נמלדרור, אי אפשר להיות זהיר מידי, ביחוד כאשר פיראטים עוגנים בנמל.

# דמויות מזכנות

## רזלז

רקע: ננס

תפקיד: לוחם דרגה 1

גודל: קטן

מהירות: 7 מ

**תכונות:** כוח +2, זריזות +1, חוסן +2, תבונה +0, חוכמה +1, כריזמה +0  
**מיומנויות:** טיפוס 4(+6,+4), בשריון, קפיצה 4(+6,+4), בשריון, גילוי 4(+7), התגנבות 4(+9,+7), בשריון  
**כשרונות:** אימון בשריון (קל), רצון ברזל, ראית אור קלוש\*, מוכשר (מלאכה – כימיה, גילוי), מיקוד נשק(פטיש), אימון בנשק, לחימה בשני נשקים\*\*  
**קרב:** התקפה 3(זריזות, גודל, +4 עם פטיש), נזק 2(לא חמוש), +5(פטיש), +4(קשת קצרה), הגנה 3(+3 זריזות, גודל, +4 עם פטיש מול קפא"פ), יוזמה +1  
**גלגולי הצלה:** עמידות 2(+4 עם שריון עור מחוזק), קשיחות +4, תגובה +1, רצון +3  
**שפות:** מדוברת, ננסית  
**גובה:** 1.2 מטרים  
**משקל:** 24 ק"ג  
**גיל:** 56

**נשקים:** פטיש מעוקל ננסי(3 נזק), קשת קצרה (3 נזק)  
**שריון:** עור מחוזק (2 עמידות, -2 מחסר בדיקות לשריון)  
**ציוד:** תרמיל, שק שינה, לום, בגדי מסע, פלדה וצור, אשפת חצים עם 20 חצים, 3 לפידים  
**כסף:** 14 מטבעות זהב, 8 מטבעות כסף

## מלזזיר

רקע: חצי אלף

תפקיד: אשף דרגה 1

גודל: בינוני

מהירות: 10 מטרים

**תכונות:** כוח -1, זריזות +2, חוסן +1, תבונה +1, חוכמה +0, כריזמה +3  
**מיומנויות:** ריכוז 4(+4), דיפלומטיה 4(+9), איסוף מידע 4(+9), ידע(על טבעי) 4(+5), גילוי 4(+6), חיפוש 0(+3)  
**כשרונות:** מיקוד חמיקה, ראית אור קלוש\*, מוכשר(דיפלומטיה, איסוף מידע), מוכשר(גילוי, חיפוש)  
**כוחות:** (מבוססי כריזמה, +7, ד"ק הצלה 13): עיצוב אור, הזזת חפץ, ראיה מיסטית  
**קרב:** התקפה 3(זריזות), נזק 1-(לא חמוש), +1(אלה), +3(רובה קשת), הגנה 2(זריזות), יוזמה +2  
**גלגולי הצלה:** עמידות +1, קשיחות +1, תגובה +2, רצון +2  
**שפות:** מדוברת, אלפית, גמדית  
**גובה:** 1.67 מטרים  
**משקל:** 71 ק"ג  
**גיל:** 25

**נשקים:** רובה קשת (3 נזק), אלה (2 נזק)  
**שריון:** אין  
**ציוד:** תרמיל, שק שינה, קסת דיו, עט נוצה, צרור מגילות קלף, אשפה עם 20 חצים, שעווה וטבעת חותם, בגדי מסע.  
**כסף:** 4 מטבעות זהב, 8 מטבעות כסף

## אליאנה

רקע: בת אדם

תפקיד: מומחה דרגה 1

גודל: בינוני

מהירות: 10 מטרים

תכונות: כוח +0, זריזות +3, חוסן +1, תבונה +1, חוכמה +0, כריזמה +1

מיומנויות: אקרובטיקה (+7, +6 בשריון), רמיה (+5), טיפוס (+4, +3 בשריון), דיפלומטיה (+5), פרוק מכשיר (+5), אמנות הבריחה (+7, +6 בשריון), איסוף מידע (+5), גילוי (+6), חיפוש (+6), התגנבות (+7, +6 בשריון)

כשרונות: אימון בשריון (קל), מיקוד חמיקה, מוכשר(גילוי, חיפוש), לחימה בשני נשקים\*, אימון בנשקים

קרב: התקפה +3 (זריזות), נזק +0 (לא חמוש), +2 (חרב קצרה), +3 (רובה קשת), הגנה +4 (זריזות, חמיקה), יוזמה +3

גלגולי הצלה: עמידות +1 (+2 עם שריון עור), קשיחות +1, תגובה +5, רצון +0

שפות: מדוברת, עלפית, אורקית

גובה: 1.8 מטרים

משקל: 80 ק"ג

גיל: 19

נשקים: שתי חרבות קצרות (+2 נזק), רובה קשת (+3 נזק)

שריון: עור (+1 עמידות, -1 מחסר בדיקות לשריון)

ציוד: תרמיל, שק שינה, דוקרנים, בגדי מסע, צור ופלדה, חבל (15 מטרים), שקיק, אשפה עם 20 חצים, משרוקית סימון, ערכת פריצה

כסף: 1 מטבע זהב, 5 מטבעות כסף

## ת'זרגרים

רקע: גמד

תפקיד: לוחם דרגה 1

גודל: בינוני

מהירות: 10 מטרים

תכונות: כוח +2, זריזות +0, חוסן +2, תבונה +0, חוכמה +2, כריזמה +0

מיומנויות: ריכוז (+6), דיפלומטיה (+4), ידע (תיאולוגיה ופילוסופיה) (+4), חיפוש (0, +2 באבן), זיהוי מניע (+6)

כשרונות: אימון בשריון (קל וכבד), קשיחות אדירה, ראית אור קלוש, מוכשר(מלאכה, חיפוש – רק באבן), אימון בנשק כוחות(מבוססי חוכמה, +6 בונוס, ד"ק הצלה 12): מרפא

קרב: התקפה +1, נזק +2 (לא חמוש), +5 (חרב), +3 (פגיון), +3 (רובה קשת), הגנה +1 (+3 עם חרב או פגיון מול קפא"פ), יוזמה +0

גלגולי הצלה: עמידות +2 (+5 עם שריון שרשראות), קשיחות +4, תגובה +0, רצון +2

שפות: מדוברת, גמדית

גובה: 1.4 מטרים

משקל: 76 ק"ג

גיל: 71

נשקים: חרב(נזק +3), פגיון (נזק +1)

שריון: שריון שרשראות (+3 עמידות, -3 מחסר בדיקות לשריון)

ציוד: תרמיל, שק שינה, בגדי מסע, סמל קדוש, נרתיק למגילות, 3 לפידים, אבן משחזת

כסף: 18 מטבעות זהב, 8 מטבעות כסף