

מצוד בערפל

מתי?

זהו ליל ה-27 בנובמבר, שנת 2941 לעידן השלישי. קרב חמשת הצבאות המפורסם הסתיים לפני שלושה לילות, ורבים מלוחמי העמים החופשיים עוד חורשים את הארץ שמסביב להר הבודד בחיפוש אחר גובלינים שנמלטו מהקרב.

היכן?

ההרפתקנים עוקבים אחרי קבוצת אורקים דרומה אל הביצות הארוכות, מצידו המזרחי של הנהר השוטף. הם עלולים להרחיק עד לפאתיה האפלים של דרך היער הישנה והמוזנחת.

מה קורה?

"הגובלינים נתקפו אימה והחלו להימלט לכל עבר, אבל התקווה המחודשת השכיחה מאויביהם את העייפות והם מיהרו לרדוף אחריהם ומנעו מרובם להימלט. הם הניסו רבים מהם אל הנהר השוטף, ואחרי אלה שנמלטו דרומה או מערבה רדפו עד הביצות של הנהר. שם נהרגו מרבית הנמלטים, ואלו שהצליחו להימלט בקושי רב עד יערות האלפים נקטלו שם, או הוברחו למות במעמקי החשכה חסרת הנתים של יער אפול".

(ג'ר.ר. טולקין, **ההוביט**, בתרגום יעל אכמון, הוצאת כנרת זמורה-ביתן, 2011)

למה?

הניצחון בקרב חמשת הצבאות הושג במחיר כבד, אבל הוא הביא הזדמנות חסרת תקדים להכות את הגובלינים של הצפון עד שלא יראו את פניהם שנים רבות. בנוסף, כבר בתחילת המשחק יגלו ההרפתקנים שקבוצת האורקים שהם עוקבים אחריה תפסה איתה שבויים. הדבר הנכון לעשות יהיה להציל אותם מאשר לתת להם למות באיזו מערה חשוכה.

מי?

האורקים מעוניינים לחצות את דרך היער הישנה, שאליה האלפים כבר לא מגיעים. אלא שיצור עכבישי נתעב מהעידן השני של העולם, המכונה "סאנקליאנט" ("עכבישה הנוטפת שנאה") בפי האלפים, הפך את דרך היער הנטושה לשטח הציד שלו. למזלם של האורקים, אחד מהם הוא גורבאג הרחרחן. זהו אורק ערמומי ואכזר, והוא יודע איך לחלוף על פני העכבישה.

איך?

בפעמיים הקודמות שחצה את נחלת סאנקליאנט, גורבאג וחבריו השאירו לעכבישה פיתיונות חיים – איילים וסוסי פוני.

מנהיג הכנופיה, גולפימבול, אוהב את התוכנית של גורבאג. החיילים שלו הצליחו להציב מארב לכמה מרודפיהם, ועכשיו הם מתכוונים להשתמש בשבויים – גמד, אלף ובני אדם – כפיתיון לעכבישה המפלצתית. בזמן שסאנקליאנט תיקח את הקורבנות שהוצעו לה, האורקים יוכלו לחצות את שטח הציד בבטחה יחסית.

חלקי ההרפתקה:

1. לאור המדורה
2. סירת הסוחר
3. חציית הנהר
4. דרך הביצה ופאתי היער
5. אל בין צללי-עכבישים
6. סיום: לשם ובחזרה
7. נספח: פעמון הביצות, המשך המצוד, תרגום

ההרפתקה "מצוד בערפל" היא תרחיש קצר להיכרות עם שיטת המשחק "הטבעת האחת" (בהוצאת החברה האנגלית "Cubicle 7"). התרחיש מיועד לקבוצה של 4-6 דמויות.

על המנחה לקרוא את כל ההרפתקה לפני המשחק. השחקנים אינם נדרשים לקרוא דבר לפני המשחק.

אם יש לך שאלות, אתה מוזמן לפרסם בפורום הפונדק – <http://forums.pundak.co.il>

מה צריך כדי לשחק

בכדי לשחק דרושים קובייה אחת בעלת 12 פאות (ק12), המכונה במשחק זה גם "קוביית ההישג" וכן שלוש או ארבע קוביות משחק רגילות לפחות, בעלות 6 פאות כל אחת (המכונות "ק6" או "קוביות הצלחה"). דרושים גם דפי-דמות, דמות אחת לכל שחקן. ניתן למצוא דמויות מוכנות בעברית [באתר הפונדק](#). דמויות אלו מותאמות למשחק חד-פעמי ולא למערכה ממושכת.

מה אם יש לי את השיטה המלאה בבית?

זוהי הרפתקת היכרות שמתרחשת ארבע שנים לפני התקופה המוצגת בספרי השיטה. שחקנים שמעוניינים לשחק בני אדם (תושבי דייל, ביאורנים או אנשי היער), מומלץ שישחקו דוד או הורה של הדמות אותה הם מתכוונים לשחק במערכה ממושכת.

התנהלות ההרפתקה

"מצוד בערפל" נועדה לאפשר לשחקנים ולמנחה להתנסות בכל ההיבטים של השיטה, למעט שלב האחוה (התקופה שבין הרפתקה להרפתקה).

ההרפתקה מתחילה כאשר הדמויות נמצאות במצוד אחר קבוצת אורקים המחזיקה בשבויים בהם האורקים מתכוונים להשתמש כפיתיונות לעכבישים.

ההרפתקנים ממחרים במסעם דרומה ופוגשים בסוחר עם סירה. הסוחר יכול להקל את המסע דרך הביצות ובעקבות האורקים, אך הדבר יצריך ממנו סיכון ויארץ את המסלול שלו. מפגש זה מאפשר לקבוצה להתנסות בהיתקלות חברתית.

במשך הימים הבאים, הקבוצה ממשיכה בעקבות האורקים (אם בסירת הסוחר ואם ברגל) ולומדת כיצד מתנהל **מסע ממושך** בשיטה. הקבוצה עלולה להיתקל במכשולים שהביצות הארוכות מציבות בפני עוברי אורח.

לבסוף, ההרפתקנים מגיעים אל השבויים מיד לאחר שהאורקים עזבו אותם. יהיה עליהם לשחרר אותם ולהגן עליהם מפני העכבישים, בתחילה בקרב נגד העכבישה הגדולה סאנקליאנט ולאחר מכן מול עכבישים רבים.

לפני המשחק כדאי להקדיש כ-10 דקות להסבר על עיקרי השיטה: בדיקות (קוביית ההישג ועוד מספר רלוונטי של קוביות הצלחה), סיבולת ועומס, תקווה וצל, היבטים (כישורים ואפיונים), ניצול נקודות תקווה ומאגר האחוה, מוקד האחוה והמתת התרבותי.

במפגש הראשון עם כל היבט של השיטה (היתקלות חברתית, מסע ממושך וקרב) כדאי לעצור ולהסביר מעט על ההתנהלות בהיבט זה: תפקידים במסע, אקדמות ודין ודברים בהיתקלות, עמדות ופציעות בקרב.

- חלק ראשון: לאור המדורה -

זהו הלילה השלישי למרדף של ההרפתקנים בעקבות קבוצת אורקים שנמלטה מקרב חמשת הצבאות. ההרפתקנים יושבים מסביב למדורה, בתוך אפיק יבש של נחל אכזב, שמאפשר להם ליהנות מהאש מבלי שאפשר יהיה לראות אותה מרחוק.

שאל את השחקנים מי מהדמויות עומדת על המשמר. ההרפתקן העומד על המשמר נמצא מחוץ לאפיק הנחל האכזב, כשלושה מטרים מעל שאר הקבוצה, ומשקיף דרומה. הרפתקן זה רואה עוד שלוש מדורות קטנות אחרות מפוזרות פה ושם, של גמדים מגבעות הברזל ושל אנשי עיר האגם שרודפים גם הם את האורקים. הוא גם מזהה הרחק בדרום את המדורה הגדולה של האורקים אחריהם הם עוקבים. ספר לו כי נראה שהאורקים נמצאים באותו המקום שבו היו בלילה שעבר – כלומר, הם עצרו את מנוסתם בשעה שההרפתקנים התקרבו.

ישנם שני הסברים אפשריים שעולים על הדעת:

1. האורקים התייאשו מהמנוסה והחליטו לחכות לרודפיהם ולהילחם בהם בקרב נואש אחרון.
2. האספקה של האורקים תמה והם נאלצו לעצור יום נוסף באותו המקום כדי לצוד חיות למאכל, מבלי שהציידים יאבדו את עיקר הכנופיה.

למעשה האורקים הקימו את המחנה שלהם ממש על סף הביצות הארוכות. רק שלושה או ארבעה מהם נשארו במחנה – רובם התפזרו בקבוצות קטנות והם מתגנבים בחשאי אל המחנות של רודפיהם.

חשוב לאורקים ללכוד כמה שיותר שבויים לפני שהם חוצים את הנהר אל ארץ הביצות – שם תוואי השטח המישורי לא יאפשר להם להתגנב אל מחנה ההרפתקנים. חלק מהאורקים ימותו בניסיון.

מארב

האות הראשון למזימה הוא כאשר האורקים מחסלים את מחנה הרודפים הראשון ומכבים את המדורה. שעה לאחר מכן האורקים מגיעים אל המחנה השנייה וגם המדורה שלו גוועת. לאחר שעה וחצי נוספות האורקים סוגרים על המדורה השלישית.

בכל פעם שהאורקים מגיעים אל אחת המדורות, כל הרפתקן שבחר לעמוד על המשמר מגלגל בדיקת **ערנות** בד"ק 14 כדי להבחין שהמדורה המהבבת ונחלשת.

אם ההרפתקנים הבחינו במדורות הגוועות, הם יכולים לצאת לעבר מחנה האורקים מיד – בלילה.

כל ההרפתקנים מגלגלים בדיקת **אתלטיקה** בד"ק 14 או צוברים 2 תשישות משום חוסר השינה, אבל הם יגיעו אל מחנה האורקים ממש לפני הזריחה, כחצי שעה לאחר שננטש.

הפחת ב-2 את ד"ק בדיקות המסע של ההרפתקן המוביל, למשך כל המסע בעקבות האורקים.

אם ההרפתקנים מעדיפים לנוח ולהמשיך במרדף ביום, החבורה תגיע אל מחנה האורקים כשהוא נטוש כבר מספר שעות, אך העקבות ברורים ומצביעים דרומה ומערבה, אל מעבר לנהר השוטף ואל תוך הביצות הארוכות.

אם ההרפתקנים עוברים בדרך באחד ממחנות הרודפים האחרים, הם ימצאו מדורה גוועת וגופות של אורקים, בני אדם וגמדים – אך גם סימנים שנלקחו שבויים חיים.

- חלק שני: סירת הסוחר -

החבורה ממחרת דרומה בעקבות האורקים ואל הנהר השטף. זהו מסע של יום אחד והוא עובר ללא אירועים מיוחדים – עד שהדמויות מגיעות אל הנהר ופוגשות בסוחר מעיר האגם.

זהו אגיל בן ונדיל, סוחר אשר איבד את ביתו ומרבית הונו כאשר סמאוג הדרקון הבעיר את העיר.

מעט לאחר קרב חמשת הצבאות, אגיל יצא דרומה בסירה היחידה שלו ששרדה. הוא נמצא בדרכו אל ימת ר'ון בדרום-מזרח, שם הוא מקווה לחדש את הונו.

לאגיל אין אפילו צוות שיחתור בסירה, כך שהוא אינו מסוגל לטוט במעלה הזרם בחזרה אל עיר האגם.

הסירה של אגיל מלאה כמעט עד אפס מקום בארגזי סחורה שהצליח להציל; בדים יקרים תלויים לייבוש על חבל וניכר בהם שחלקם נשרפו מאש הדרקון או נרקבו משהייה ממושכת במי האגם הארוך. מגנים מיותמים, מהלחימה על הנהר הבודד, מוטלים על הסיפון בערימה. בתוך תא המגורים היחיד תלויות פיסות בשר מיובש ופירות יבשים ארוזים בכדים.

כשהוא מבחין בהרפתקנים, אגיל ישוט קרוב יותר אל הגדה ויקרא להם בניסיון למכור פירות. הוא מפרט שהפירות היבשים שלו יתקלקלו לפני שיספיק להגיע לימת ר'ון.

"היי, הלו! אנשים טובים ואלפים אציליים! בואו והתקרבו לגדה! מיד אני מגיע אליכם!"

אם ישנו גמד בחבורה ואחד השחקנים שם לב שאגיל לא ציין את נוכחותו, אפשר לתת לשחקן לגלגל בדיקת **תובנה** בד"ק 14 כדי להבין שאגיל פשוט לא מכבד את נוכחותו של גמד.

קבע סבלנות

אגיל מעריך חוכמה על פני גבורה. הסבלנות הבסיסית שלו שווה לערך החוכמה הגבוה ביותר מבין אלו המייצגים את החבורה בהתקלות זו (לרוב סבלנות 2).

דמות איש-האגם או איש-דייל עם מעמד מוסיפה את המעמד שלה לערך החוכמה כדי לקבוע סבלנות.

אגיל מאשים בליבו את תורין צינת-אלון והמלווים שלו על שהעירו את הדרקון ובכך גרמו להרס עיר האגם. הפחת את הסבלנות שלו ב-1 אם לפחות גמד אחד מציג את עצמו בהתקלות. אם אף גמד אינו מציג את עצמו ואינו משתתף בשיחה, אגיל שולח לעברו מבטים חשדניים אך אינו מקצר את סבלנותו.

הגדל את הסבלנות של אגיל ב-1 אם את החבורה מייצג לפחות אחד מהבאים, בהם אגיל רואה בני ברית טבעיים: אלף מיעראופול, איש עיר האגם או צאצא לבני העיר דייל.

לבסוף, הגדל את סבלנותו של אגיל ב-1 אם הקבוצה מוכנה לקנות ממנו פירות יבשים ללא תנאים.

"מכיר אני את שמו של אגיל בן ונדיל!"

אם אחד מחברי הקבוצה הוא **איש האגם** עם הכשרה **במסחר** או **איש דייל** או **אלף מיעראופול** עם הכשרה **במסחר** או **במנהגי זרים**, הוא מזהה מיד את שמו של אגיל בן ונדיל (למרות שאינו מכיר אותו באופן אישי). ההרפתקן יידע לספר על אגיל כאדם מקורב לראש העיר, איש אמיד וסוחר שידו בכל, אך שכמעט וניתק קשר עם שלושת בניו ובתו לאחר שהתאלמן.

השמועה מספרת שמאז הקרע המשפחתי, אגיל מנסה למלא את החסר באמצעות עושר חומרי. שלוש פעמים נראה היה שהוא לוקח תחת חסותו נער או נערה מבטיחים שהיו ליורשיו הרשמיים, למורת רוחם של ילדיו, אך תמיד הסתיים העניין כאשר אגיל מגרש את היוורש בגלל אי הסכמה סביב עסקה זו אחרת.

ספירת הצלחות:						
1	2	3	4	5	6	7

0 הצלחות: מי קטע את ההתקלות?
(אגיל קוטע את ההתקלות) החבורה הצליחה להעליב את אגיל או לאיים עליו ולהרתיע אותו, או שאי-הבנה מצערת גרמה לו לפעול בתוקפנות. הוא מרחיק את הסירה וממשיך בדרכו כשהוא צועק ומקלל את החבורה, את ילדיו, את אנשי עיר האגם "הבוגדניים" או את כל הגמדים כולם. זה מראה עצוב ומצער. בתוך דקות, אגיל נעלם בערפל הנהר, אך הטירוף שהכה בו עלול להעיב על החבורה עוד זמן רב. כל ההרפתקנים מגללים בדיקת שחיתות (ד"ק 14) או צוברים נקודות צל אחת.

(ההרפתקנים קטעו את ההתקלות) אגיל מוכן למכור לחבורה פירות יבשים, אך לא מוכן להעלות אותם על סירתו. הוא ינסה להתחמק מהם ולהמשיך בדרכו מבלי להודות שהוא אינו חש בנוח בחברתם.

1-3 הצלחות: אגיל מאמין שההרפתקנים הם אנשים הגונים, או לפחות שהם יודעים מה הם עושים כשהם ממשיכים דרומה ברגל, אך לא יסכן את עצמו. הוא מוכן לתת לחבורה לעלות על הסירה שלו ולהעביר אותם לצדו המערבי של הנהר, אך לא מעבר לכך. הוא עשוי להציע להם לנטוש את משימתם ולהצטרף אליו. בכל מקרה הוא ישמח למכור פירות יבשים וכלי נשק.

4-6 הצלחות: אגיל מעריך את ההרפתקנים ומוכן להאריך את המסע שלו כדי להקל על זה שלהם. הוא מציע להרפתקנים לעלות על סירתו ופוקד עליהם לחתור אל תוך הביצות הארוכות עצמן.

השיט מפחית ב-1 כל צבירת תשישות במקטע הראשון של המסע.

7 הצלחות או יותר: אגיל מוכן לסכן את עצמו לטובת השבויים שהאורקים לקחו. הוא מציע לחבורה לעלות על סירתו ולחתור אל מעמקי הביצות (כמו ב-4-6 הצלחות). בסיום המסע דרך הביצות, אגיל יטיל גונו וימתין לחבורה עד שתחזור עם השבויים. הוא מוכן להשיב אותם אל הנהר ולקצר עם דרכם בחזרה הביתה. גילוי זה של טוב לב, במיוחד מצדו של סוחר מריר כל כך, מעניק לחבורה נקודת אחווה אחת (הקבוצה מקבלת את הנקודה רק בסיום שבעת ימי המסע הראשונים, לאחר שביצעה שתי בדיקות תשישות ראשונות).

- חלק שלישי: חציית הנהר -

עקבות האורקים ברורים. כעשרה מטרים מהמקום שבו עצר אגיל את סירתו, יש קטע של מים רדודים שבו האורקים חצו את הנהר אל צדו המערבי. במקום זה נמצאת גופתו של אחד השבויים, אשר נהרג כאשר ניסה להימלט בשחייה. הגופה נסחפה אל הגדה ונלכדה בין צמחי המים, שני חצים שחורים נעוצים בגבה.

אם בהתקלות עם אגיל השיגה החבורה לפחות הצלחה אחת, אגיל משיט אותם לצדו השני של הנהר. אם ההתקלות הסתיימה ללא הצלחה, יהיה על החבורה לצלוח את הנהר בעצמה:

כל הרפתקן מגלגל בדיקת **אתלטיקה** בד"ק 14. בכישלון הוא צובר 3 תשישות, בהצלחה 1 תשישות, בהצלחה נהדרת הוא אינו צובר תשישות ובהצלחה מסחררת הוא אינו צובר תשישות ואף מסוגל לסייע להרפתקן אחד אחר לצלוח את הנהר: הוא מפחית ב-1 את צבירת התשישות של דמות אחת אחרת לבחירתו.

על הגדה המערבית מוטל אורק שגרוננו משוסף. בדיקת **רפואה** או **חידה** (ד"ק 14) תגלה שהוא נרצח בחרב מעוקלת של אורקים. זה הקשת שירה בשבוי הנמלט שעל החוף הנגדי – אבל גולפימבל צריך שבויים חיים.

אקדמות לשיחה

התקלות חברתית נחלקת לרוב לשני חלקים: הראשון הוא שלב **האקדמות**. בשלב זה הצדדים מציגים את עצמם וחוקרים זה את זה אודות מעשיהם, מטרותיהם והמניעים שלהם.

ההרפתקנים עשויים להידרש לגלגל בדיקות מיומנות (בד"ק 14) כדי לגלות מידע אודות הצד השני, או כדי לספר מידע על עצמם מבלי לחשוף יותר מדי.

אגיל מציג עצמו: "אגיל בן ונדיל מעיר האגם לשירותכם! האם אוכל לעניין אתכם בתפוחים ובאגסים מיובשים ומתוקים?"

כדאי שאחד או יותר מחברי הקבוצה יציגו עצמם ואת החברים שאינם משתתפים בשיחה. לנימוסים ולהליכות יש חשיבות בארץ התיכונה – לא כדאי להעליב את הסוחר, המריר גם כך.

ניסיון לקרוא את מניעיו של אגיל מבוצע בבדיקת **תובנה**, אבל הרפתקן ערמומי יכול להשתמש ב**שכנוע** כדי לגרום לאגיל לספר על הכעס והמרירות שלו, ועל הרצון להתחיל חיים חדשים וטובים יותר בימת ר'ון. **חידה** מאפשרת להבחין ברמזים לדבר, כגון העובדה שאגיל לא יכול לשוט במעלה הזרם כדי לחזור לעיר האגם, או שמרכולתו מורכבת בעיקר משרידי עיר האגם שהציל מהחורבן, ולא בהכרח מסחורה ששייכת לו כחוק.

ההרפתקנים שמכירים את שמו של אגיל (כמתואר בפסקה "מכיר אני את שמו של אגיל בן ונדיל!") מבצעים בדיקות כאלו בד"ק 12 בלבד.

אם ההרפתקנים מנסים להסתיר מאגיל את הסיבה לשמה הם נעים דרומה (לדוגמה – לא רוצים לספר לו שהם רודפים אחרי אורקים, מה שעלול להרתיע אותו מלסייע להם), הם יכולים להסית את נושא השיחה או לשקר באמצעות **שכנוע** או לספר חצאי אמיתות באמצעות מיומנות **חידה**.

לבסוף, מיומנויות **נוכחות** או **נימוסין** יכולות לחזק את מעמד החבורה בעיני אגיל, כהכנה לשלב השני של ההתקלות החברתית.

דין ודברים

החלק השני של התקלות חברתיות הוא שלב ה**דין והדברים**. שלב זה מתחיל ברגע שההרפתקנים מפסיקים להציג את עצמם ומתחילים לדבר על מה שהם רוצים מאגיל – לחצות את הנהר באמצעות הסירה שלו.

בשלב זה של ההתקלות, שימוש במיומנויות הוא לרוב ישיר – **נוכחות** מאפשרת להרפתקן לאיים על אגיל, או לגרום לו לבטוח בדמות שתגן עליו מפני סכנות הביצה. **שכנוע** יעזור במשא ומתן של רווח והפסד. **השראה** יכולה אולי לעורר באגיל את ניצוץ הטוב שנותר בו ולגרום לו להצטרף למשימה מתוך תחושת שליחות להצלת האנשים שהאורקים חטפו.

תוצאות

כאשר הרפתקן מצליח בבדיקת מיומנות בשלבי האקדמות או בדין ודברים, סמן נקודת הצלחה אחת להתקלות. אם ההצלחה היא נהדרת, סמן שתי נקודות. אם ההצלחה מסחררת, סמן שלוש נקודות. כאשר הרפתקן נכשל בבדיקות אלו, סמן את הכישלון.

ההתקלות מסתיימת כאשר ההרפתקנים מחליטים לסיים אותה משום שהם מרוצים מביצועיהם, או ברגע שמספר הכישלונות שצברו עולה על ערך הסבלנות להתקלות (במקרה כזה אגיל הוא שקוטע את ההתקלות).

כאשר ההתקלות מסתיימת, בדוק כמה נקודות הצלחה צברו בסך הכל.

- חלק רביעי: דרך הביצה ופאתי היער -

במהלך 17 ימי המסע הבאים, הקבוצה נעה דרך הביצות בשעה שחבר הקבוצה המוביל מחפש את עקבות האורקים ומאיץ בחבריו להגביר קצב ולהדביק אותם. עונת המסע היא סתיו. לנוחות הימנה, מסלול המסע כבר מחושב (כולל שלושת הימים שקדמו לתחילת ההרפתקה) ומחולק לשני מקטעים.



בדיקות תשישות (ד"ק 14):

ההרפתקן המוביל מגלגל בדיקת מסע אחת. כל הסיירים מגלגלים בדיקת סיור. כל הציידים מגלגלים בדיקת ציד. אם כל ההרפתקנים מתפקיד אחד נכשלו בבדיקה שלהם, כל חברי הקבוצה צוברים 3 נקודות תשישות.

לבסוף כל הרפתקן מבצע שתי בדיקות מסע כדי לבדוק את ההתמודדות האישית שלו עם תנאי הדרך. הוא צובר 3 נקודות תשישות על כל כישלון. אם הרפתקן מבצע בדיקת תשישות ומגלגל 11 בקוביית ההישג, הקבוצה נתקלת במכשול.

סיום המסע:

פגעי הדרך ניכרים בהרפתקנים (ומיוצגים באמצעות נקודות תשישות). אבל הם מגיעים אל בין צללי-עכבישים.

מקטע ראשון של המסע:

דרך הביצות הארוכות 7 ימי מסע. הקבוצה נעה דרומה מצדו המערבי של הנהר השוטף עד הכניסה לדרך היער הישנה, מדרום לאפיק הרי יעראופל המשתלב עם הנהר השוטף.

מכשולים מתאימים: עננת יתושים או פעמון הביצות. **אירוע מעניין:** מתחת לאבן גדולה נמצאת ערימה קטנה של מטבעות ותכשיטי זהב עתיקים ששווים 2 אוצר. בדיקת חיפוש (ד"ק 14) תגלה עקבות רגליים טריות, רחבות ורטובות. דמות עם הכשרה בפזמוני חכמים תכיר שיר קצר בשם פעמון הביצות, המספר על שוכני הביצה, אשר חובבים זהב ועצמות אדם (השיר מופיע בסוף ההרפתקה). אם הצטרף למסע, הסוחר אגיל עשוי לדרוש חלק מהאוצר.

מקטע שני של המסע:

אל פאתי יעראופל ודרך היער 10 ימי מסע. הקבוצה יוצאת מהביצות הארוכות ועולה על דרך היער הישנה. עשרות שנים של הזנחה עשו את הדרך סבוכה ומסוכנת כמעט כמו היער עצמו. שיחים ועלים יבשים מכסים את השביל, וסנאים שחורים גדולים צופים בעוינות בעוברי האורח.

מכשולים מתאימים: פרי רעיל או החורף קרב. **אירוע מעניין:** הקבוצה מוצאת גמד פצוע בשם מימור. הוא שבוי שהצליח להימלט ומסתתר בתעלה לצד הדרך. הוא יתלווה אל הקבוצה אם יצליחו לטפל בפצע (רפואה ד"ק 16) ויעניק לה נקודת אחווה אחת נוספת. אם הריפוי ייכשל, מימור ימות.

בכל מקרה הוא יספיק לספר שהאורקים מחזיקים באלף ובשלושה אנשי עיר האגם. מנהיג אותם אחד בשם גולפימבול, שמוצאו במוריה. הוא רוצה להשתמש בשבויים כפיתיון שיעסיק את "הגבירה המפלצתית והילדים שלה" בזמן שהאורקים חוצים את הנחלה שלה.

שישה מכשולים לדוגמה:

עננת יתושים (מכשול למוביל)
המוביל הכניס את החבורה לתוך אזור ההשרצה של יתושי הביצות העוקצניים. כל ההרפתקנים צוברים נקודת תשישות אחת נוספת.

החורף קרב (מכשול לסייר)
הסופות הראשונות מכות באזור ומבשרות על תחילת דצמבר. כל הסיירים מגלגלים בדיקת סיור בד"ק 14 כדי למצוא מחסה בטוח עד שהסופה תחלוף. אם כולם נכשלו, כל ההרפתקנים צוברים 3 נקודות תשישות נוספות.

פרי רעיל (מכשול לצייד)
הצייד מזהה פירות פטל טעימים, אבל שורשיו של הצמח ינקו את השנאה השוררת על יעראופל. דמות אחת אכלה את הפרי והורעלה. היא נחשבת עייפה בבדיקות המבוצעות במסע, אך תחלים לפני שהחבורה מגיעה אל בין צללי-עכבישים.

פעמון הביצות (מכשול לצופה)
צליל מהדהד בלילה כמו פעמון רפאים אדיר וגורם להרפתקן אחד ללכת בשנתו אל עומק הביצה. הצופה מגלגל בדיקת ערנות בד"ק 14 כדי להגיב לפני שהקורבן יתעורר בתוך המים הקרים ויצבור 4 נקודות תשישות. בהצלחה, הצופה יכול להעיר את חברו כך שיצבור רק נקודת תשישות אחת, או למצוא מישהו שישיר שיר מרגיע (בדיקת שירה בד"ק 16) וישתיק לחלוטין את השפעת הפעמון.

עקבותיו של זאב-האדם (מתאים לכל תפקיד)
יללה נישאת על פני הרוח בשעה שהקבוצה מוצאת עקבות של זאב ענקי, גדול מדוב. כל ההרפתקנים מגלגלים בדיקת פחד בד"ק 12 או מאבדים נקודת תקווה אחת. דמות המוכשרת בהיכרות עם האויב (זאבים) יודעת להרגיע את כולם כי המפלצת רחוקה, אבל האם תוכל להתנגד לדחף לעקוב אחריה ולנטוש את משימת ההצלה מבלי לצבור נקודת צל? בדיקת השחיתות היא בד"ק 18.

עננה של ביש מזל (מתאים לכל תפקיד)
יום המסע מתחיל ומסתיים על רגל שמאל. לאורך כל היום, אין אחד שלא נתקל בענף, מעד במדרון, מצא אבן במגף, או ספג לשלשת עופות. כל ההרפתקנים מגלגלים בדיקת שחיתות בד"ק 14 או סובלים נקודת צל אחת בגלל הייאוש המתגבר.

- חלק חמישי: אל בין צללי-עכבישים -

בבוקר ה-19 למסע (16 יום לאחר שנתפסו השבויים), מבחינים ההרפתקנים בעשן מרוחק העולה ממחנה האורקים. במהלך אותו היום, עקבות האורקים ברורים. למחרת מגיעים ההרפתקנים למגדל אבן עתיק ומתפורר, מוקף גזעי עצים שחורים, המשקיף על דרך היער. עצמותיהן של חיות קטנות מפוזרות על הקרקע בהמוניהן וקורים אפורים וצפופים עוטפים את עלוות העצים ממעל. מתוך המבנה נשמע קול יבבה.

הצריח המתפורר

מבפנים החורבה נראית גרוע יותר מאשר מבחוץ. גג המבנה קרס לפני שנים והוחלף בסך של ענפים שחורים וקורים אפורים. על הקרקע מוטלים שני בני אדם יחפים, רגליהם פצועות, שאחד מהם הוא שמתייפח בקול. שניהם כפותים בחבלים.

סוס פוני קשור בפינה המרוחקת של המבנה והוא נראה מותש ומבוהל. על גבו מוטל אדם נוסף שידיו ורגליו קשורות ונראה שהוא מחוסר הכרה. במרכז הרחבה ניצב עמוד אבן גבוה שהיה, בימים טובים יותר, צירו של גרם מדרגות ספירלי. השבוי האחרון משתלשל ברפיון ממדרגה שעוד בולטת מתוך העמוד. זהו אלף מעולף, חסר חולצה, שתלוי באוויר וכפות ידיו קשורות. רגליו מגרדות את העלים היבשים שעל הקרקע. גבו החשוף פונה כלפי ההרפתקנים ומלא בפצעים מכוערים שנגרמו מהצלפות באמצעות ענף. העמוד העקום מתנדנד ממשקלו של האלף. הסיבה היחידה שהעמוד לא נפל לפני שנים היא משום הקורים המתוחים בין קצהו העליון של העמוד ובין העצים. עכשיו הקורים רוטטים, ודאי מזעיקים את העכבישים.

זמן לסעוד

כשאישי עיר האגם המייבב רואה את ההרפתקנים, הוא מפסיק להתייפח וקורא להם חלושות. "מהר, הם שמו אותנו כפיתיון לאיזו מפלצת... שחררו אותנו!" בתוך שניות, האוויר נמלא בלחישות והקורים ממעל מתחילים לרטוט. איש האגם משתק ומתמוטט כאילו נרדם, ואור השמש החלוש מוסתר לחלוטין כאשר מלמעלה מופיעה עכבישה ענקית, בעלת רגליים עקומות ומכוסה בשכבה של קורים וקליפות עץ יבש. זו הזדמנות עבור ההרפתקנים לחפש דברים שיקנו להם יתרון (בדיקת **לוחמה** בד"ק 14. הצלחה נהדרת מעניקה שני יתרונות והצלחה מסחררת שלושה יתרונות: כל יתרון מעניק קוביית הצלחה אחת נוספת לבדיקה אחת (במהלך הקרב).

טיפים למנחה

1. זכור שיריב עם 0 שנאה נעשה עייף.
2. כאשר הרפתקן תוקף יריב ומגלגל 11 בקוביית ההישג, ההתקפה הבאה של אותו היריב נגד ההרפתקן מסוכנת מהרגיל: ניסיון לצליפה.
3. סאנקליאנט עטפה את עצמה בשכבת קורים וקליפות עצים יבשות ליצירת מגן. הזכר לשחקנים כי צליפה מוצלחת עם גרזן או עם מכוש תוכל לתלוש מעליה את שכבת ההגנה.
4. סאנקליאנט גדולה עד כדי כך שחמישה הרפתקנים יכולים להיאבק בה בו זמנית.
5. ייתכן שיהיה על ההרפתקנים לסגת. הרפתקן שאינו הוביט יכול לשאת שבוי מעולף אחד.

לשחק את סאנקליאנט

סאנקליאנט תסגור על הרפתקן אחד כדי ללכוד אותו בקורים. ברגע שלכדה אותו, היא תשתמש ב**לחשי הזדון** שלה כנגד שאר הקבוצה.

זבובים ועכבישים

בתחילה הדמויות מתמודדות עם סאנקליאנט הענקית. היא יריב אחד, ולכן ההרפתקנים בוחרים מי נאבק בה ומי נשאר בעורף. עד חמישה הרפתקנים מסוגלים להתמודד עם סאנקליאנט בו-זמנית.

סאנקליאנט	
רמת תכונה	
6	
שנאה	סיבולת
7	60
הגנה	חמיקה
ק2 \ ק3*	4 + 3 (קליפות עצים)
מיומנויות	
הישרדות ק2	אישיות ק3
מסורת ק2	תנועה ק3 + 6
משלח-יד ק1	תפיסה ק2 + 6
מיומנויות נשק	
ק3 + 6	לכידה
	אין נזק, אין סיכוי פציעה
ק2 + 6	עוקץ
	נזק 6, פציעה ד"ק 16
תכונות מיוחדות	
זינוק אדיר	בטן רכה
לחשי זדון	גודל עצום
	לכידת קורבן

בטן רכה סאנקליאנט גדלה ושמנה, אבל העור בבטנה רך ופגיע. אם קליפות העצים שהיא עוטה יוסרו ממנה, סאנקליאנט תגלגל רק ק2 בבדיקות הגנה.

גודל עצום סאנקליאנט לא נכנעת לפציעה אחת בלבד, וגם לא כאשר הסיבולת שלה מופחתת ל-0. היא מתה רק ברגע שספגה שתי פציעות או ברגע שהיא גם פצועה וגם ללא סיבולת. אם הסיבולת שלה שווה ל-0, סאנקליאנט נעשית עייפה.

לחשי זדון סאנקליאנט משקיעה נקודת שנאה אחת כדי להטיל לחש בהרפתקן אחד. ההרפתקן מבצע בדיקת **שחיתות** (ד"ק 16), בכישלון הוא צובר נקודת צל אחת ונעשה עייף למשך מספר סיבובים השווה ל-10 פחות רמת החוכמה שלו. אם בזמן זה ההרפתקן מגלגל 11 בקוביית ההישג בבדיקה כלשהי, העייפות מכניעה אותו והוא נרדם עד שהשפעת הלחש תסתיים.

זינוק אדיר כל עכביש יכול להשקיע נקודת שנאה אחת כדי לזנק ולתקוף הרפתקן בכל עמדה, כולל עמדה עורפית.

לכידת קורבן כל עכביש יכול ללכוד קורבן כאשר הוא פוגע באמצעות התקפת לכידה. הרפתקן שנלכד מפחית את החמיקה שלו בחצי (מעוגל כלפי מעלה) ואינו יכול לשנות עמדה.

העכביש אינו יכול להשתמש בהתקפת לכידה כל עוד הוא מחזיק בקורבן לכוד. אם העכביש גלגל הצלחה נהדרת או מסחררת בהתקפת לכידה, יש לו הזדמנות לנסות לעקוץ את הטרף מיד.

במהלך הקרב, עכבישים נוספים מתאספים בראש הצריח המתפורר, אך נראה שהם מפחדים להתקרב. בדיקת **תובנה** בד"ק 14 תגלה שהם מפחדים מסאנקליאנט.

כאשר סאנקליאנט קורסת ומתה, העכבישים מסתערים.
 מספר העכבישים שווה למספר ההרפתקנים ועוד 1.
(זהו קרב אופציונלי, בהתחשב במגבלת הזמן בכנס)

עכביש יעראופל	
רמת תכונה	
3	
שנאה	סיבולת
2	12
הגנה	חמיקה
2ק	4
מיומנויות	
הישרדות 1ק	אישיות 1ק
מסורת 1ק	תנועה 3ק+3
משלח-יד 1ק	תפיסה 1ק+3
מיומנויות נשק	
2ק+3	לכידה אין נזק, אין סיכוי פציעה
2ק+3	עוקץ נזק 3, פציעה ד"ק 16
תכונות מיוחדות	
לכידת קורבן	זינוק אדיר

*- הזינוק האדיר ולכידת הקורבן של עכביש יעראופל
 זהים ליכולות של סאנקליאנט.

- סיום: לשם ובחזרה -

ההרפתקנים הצליחו להציל את השבויים והם יכולים
 לחזור אל עיר האגם, שם יתקבלו בזרועות פתוחות.
 בכל מקרה הם מקבלים שתי נקודות ניסיון כל אחד.

אם תבחרו לשחק את המסע חזרה, בדיקות התשישות
 הן אחת לצופה, אחת למוביל ושתיים להתמודדות אישית
 עם הדרך.

אם הקבוצה ליוותה את השבויים לעיר האגם, היא יכולה
 להפוך את עיר האגם למפלט קבוע שלה (כמתואר
 במדריך לשחקן, *The One Ring: Adventures over*
(the Edge of the Wild)).

האורקים, בהנהגתם של גוליפימבול ממוריה וגורבאג
 הרחרחן, הצליחו לחצות את היער. הם עלולים לגרום
 לצרות בארצם של אנשי היערות או של בני ביאורן, או
 לנסות את מזלם ולהגיע אל ההרים. אם ההרפתקנים
 יבקרו שם בעתיד, הם עשויים להיתקל בהם.

- נספח -

פעמון הביצות

זהו שיר עתיק, כמעט נשכח, מתקופה אפלה שלפני בוא הגמדים אל ההר הבודד. ההרפתקנים עשויים להזדקק לשיר כאשר הם מוצאים את האוצר במסעם דרך הביצות הארוכות.

השיר נועד להזהיר ילדים מפני שוכני הביצה הנקראים מיוליפים, והוא יכול לשמש רמז ראשוני להרפתקה המוכנה בספר השיטה של "הטבעת האחת".

הצל במעון המיוליפים
 כמו דיו שחור ולח.
 בפעמון הם מזמינים
 אותך, ילדי הרך.

בעומק מרתפי המיוליפים,
 לחים, טחובים וצוננים,
 לאורו של נר חלוש,
 זהב המיוליפים מונים.

אל תבוא בסף דלתם,
 עת פעמון קורא רכות,
 כי מיוליפים, מלבד זהב -
 אוספים גם עצמות.

המשך המצוד

חלק מהשחקנים שהתנסו בהרפתקה "מצוד בערפל", בהרצות המבחן שלה או כשרצה בכנסים, התאכזבו לגלות שהאורקים מצליחים להימלט.

משום כך, בחרנו להוסיף אפשרות שההרפתקנים ממשיכים לרדוף אחרי האורקים גם אחרי שנאבקו בעכבישה סאנקליאנט.

ההחלטה להמשיך במצוד היא אמיצה ומסוכנת (ויש שיגידו: מטופשת). חלק מההרפתקנים עלולים למצוא את מותם אם ימשיכו לרדוף אחרי האורקים לאורך דרך היער הישנה.

אמיץ ומטופש

כנופיית האורקים כוללת שישה עשר יריבים, בהם גורבאג הרחרון, עשרה חיילים, שני גששים, המנהיג גולפימבול ושני ווארגים המלווים אותו.

בתחבולות תעשה לך מלחמה

הרפתקן שמצליח בבדיקת **לוחמה** (ד"ק 14) יבחין שרק שלושה מהאורקים מצויים בנשק שימושי לטווח רחוק.

אם ההרפתקנים יפתחו במתקפה ממרחק, האורקים יאלצו להסתער עליהם במעלה המדרון אל הצריח המתפורר ולזכות אותם בשני תורות של חילופי אש חד צדדיים. רק גורבאג הרחרון ושני הגששים זוכים להשתמש בקשתות בזמן חילופי האש.

כאשר האורקים יגיעו אל ההרפתקנים, ההרפתקנים הם שיפתחו ביוזמה.

זכור שמרבית האורקים **פחדנים** וינסו לסגת כאשר השנאה שלהם מופחתת ל-0. גולפימבול עשוי להשתמש ביכולת **הקול המצווה** שלו כדי להשאיר אותם בקרב.

אורק חייל	
רמת תכונה	
3	
שנאה	סיבולת
1	12
שריון	חמיקה
ק3	1+3 (מגן)
מיומנויות	
הישרדות ק2+3	אישיות ק2
מסורת ק1	תנועה ק2
משלח-יד ק1	תפיסה ק3
מיומנויות נשק	
ק2	חרב עקומה נזק 4, פציעה ד"ק 14
תכונות מיוחדות	
פחדנות	

פחדנות אם בתחילת הסיבוב אין ליצור נקודות שנאה, הוא ינסה לברוח מהקרב.

אורק גשש	
רמת תכונה	
2	
שנאה	סיבולת
1	8
שריון	חמיקה
ק2	2
מיומנויות	
הישרדות ק2	אישיות ק1
מסורת ק1	תנועה ק3
משלח-יד ק1	תפיסה ק2
מיומנויות נשק	
ק3	קשת קצרה נזק 4, פציעה ד"ק 14
ק1	פגיון נזק 3, פציעה ד"ק 14
תכונות מיוחדות	
פחדנות	

פחדנות אם בתחילת הסיבוב אין ליצור נקודות שנאה, הוא ינסה לברוח מהקרב.

גורבאג הרחרון	
רמת תכונה	
2	
שנאה	סיבולת
2	8
שריון	חמיקה
ק2	3
מיומנויות	
הישרדות ק2	אישיות ק1
מסורת ק1	תנועה ק3+4
משלח-יד ק1	תפיסה ק2
מיומנויות נשק	
ק2+4	קשת קצרה נזק 4, פציעה ד"ק 14
ק1	פגיון נזק 3, פציעה ד"ק 14
תכונות מיוחדות	
פחדנות	זריזות הנחש

- תרגום מונחים -

- Feat Die – קוביית ההישג
- Success Dice – קוביות הצלחה
- Great Success – הצלחה נהדרת
- Extraordinary Success – הצלחה מסחררת
- Culture – תרבות
- Standard of Living – רמת חיים
- Calling – שליחות
- Endurance – סיבולת
- Fatigue – תשישות
- Weary – עייף
- Wounded – פצוע
- Hope – תקווה
- Shadow – צל
- Miserable – אומלל
- Shadow Weakness – פגם אופי
- Attributes – תכונות
- Heart – נפש
- Body – גוף
- Wits – שכל
- Athletics – אתלטיקה
- Inspire – השראה
- Stealth – התגנבות
- Riddle – חידה
- Search – חיפוש
- Lore – ידע
- Battle – לוחמה
- Craft – מלאכה
- Travel – מסע
- Awe – נוכחות
- Courtesy – נימוסין
- Explore – סיור
- Awareness – ערנות
- Hunting – ציד
- Healing – רפואה
- Song – שירה
- Persuade – שכנוע
- Insight – תובנה
- Protection Test – בדיקת הגנה
- Fear Test – בדיקת פחד
- Corruption Test – בדיקת שחיתות
- Traits – היבטים
- Distinctive Features – אפיונים
- Specialties – הכשרות
- Valor – גבורה
- Rewards – מענקים
- Wisdom – חוכמה
- Virtues – מעלות

זריזות הנחש כאשר הוא נפגע מהתקפה, גורבאג משקיע נקודת שנהא אחת כדי להגדיל את החמיקה שלו ב-3 נקודות בניסיון למנוע את הפגיעה.

גולפימבול	
רמת תכונה	
5	
שנאה	סיבולת
5	20
שריון	חמיקה
2ק	3+4 (מגן)
מיומנויות	
הישרדות 2ק+5	אישיות 3ק
מסורת 1ק	תנועה 3ק+5
משלח-יד 2ק+5	תפיסה 2ק
מיומנויות נשק	
2ק+5	חנית נזק 4, פציעה ד"ק 16
תכונות מיוחדות	
קול מצווה	חוסן מחריד

חוסן מחריד כאשר הוא נפגע מהתקפה, גולפימבול משקיע נקודת שנהא אחת כדי להקטין את הנזק ב-5 נקודות.

קול מצווה גולפימבול משקיע נקודת שנהא אחת כשהוא צועק על האורקים האחרים. כל בני בריתו משיבים נקודת שנהא אחת שנוצלה (הוא אינו משיב את נקודות השנהא של עצמו).

ווארג	
רמת תכונה	
3	
שנאה	סיבולת
1	12
שריון	חמיקה
2ק	5
מיומנויות	
הישרדות 2ק+3	אישיות 1ק
מסורת 0ק	תנועה 3ק
משלח-יד 0ק	תפיסה 2ק+3
מיומנויות נשק	
2ק+3	נשיכה נזק 3, פציעה ד"ק 16
תכונות מיוחדות	
לכידת קורבן	זינוק אדיר
	פחד מאש

לכידת קורבן הווארג יכול ללכוד קורבן כאשר הוא פוגע באמצעות התקפת נשיכה. הרפתקן שנלכד מפחית את החמיקה שלו בחצי (מעוגל כלפי מעלה) ואינו יכול לשנות עמדה.
 הווארג אינו יכול להשתמש בהתקפת נשיכה כל עוד הוא מחזיק בקורבן לכוד.

זינוק אדיר הווארג משקיע נקודת שנהא אחת כדי לזנק ולתקוף הרפתקן בכל עמדה, כולל עמדה עורפית.

פחד מאש בסיום הסיבוב הראשון של קרב מול הרפתקן המניף לפיד או כלי בוער אחר, הווארג מאבד נקודת שנהא אחת.