

# מגדל הפזמון



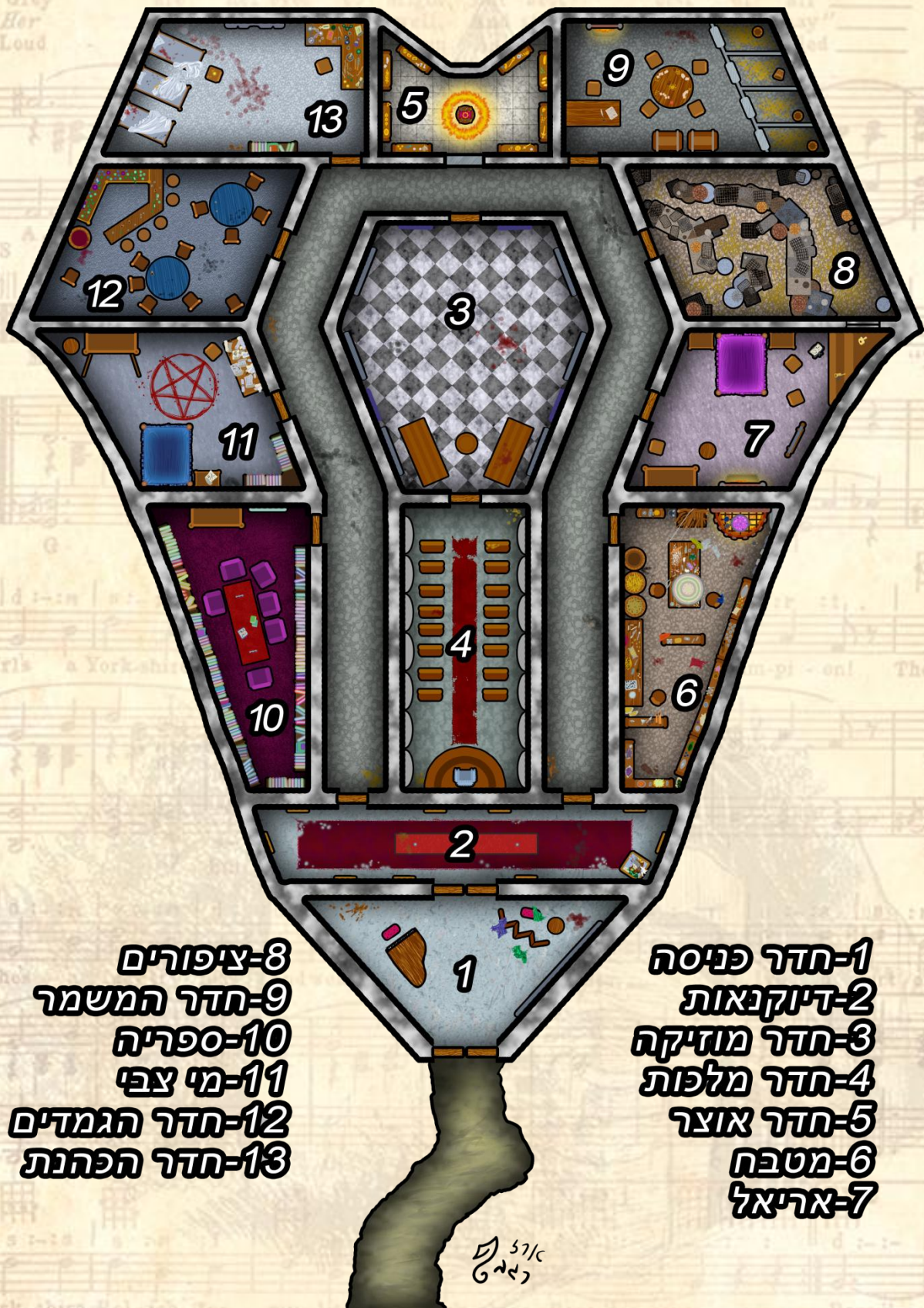
צלילי המנגינה התוגה מהדהדים במסדרונותיו הרדופים של הארמון השקוע,  
לחשיה של בגידה עתיקה העולה מהמתים

אורי ליפשיץ

הרפתקאת משחקי תפקידים



# מפת מגדל הפזמון



8-ציפורים  
9-חדר המשמר  
10-ספריה  
11-מי צפי  
12-חדר הגמדים  
13-חדר הפהנת

1-חדר פניסה  
2-דיוקנאות  
3-חדר מוזיקה  
4-חדר מלכות  
5-חדר אוצר  
6-מטבח  
7-אריאל



# מגדל הפזמון

צלילי המנגינה התוגה מהדהדים במסדרונותיו הרדופים של הארמון השקוע,  
לחשיה של בגידה עתיקה העולה מהמתים

## הערות לקראת הרצה בכנס גיבורים 2014

'מגדל הפזמון' היא הרפתקת זחילת מבוך, המיועדת למפגש חד פעמי של 3-4 שעות ומכוונת להרצה כמשחק כנס. ההרפתקה מיועדת לקבוצה מגוונת של הרפתקנים בעלי ניסיון מועט (מקביל לסביבות דרגה 4 במבוכים ודרקונים).

בחוברת זו תמצא את מהלך ההרפתקה אולם הנתונים המכניים עבור הדמויות, המפלצות והמלכודות עבור שיטות משחק שונות כגון: *Pathfinder*, ואנור ועולמות פראיים, רשומות בחוברות נפרדות. אם שימו לב שבבואכם להריץ את ההרפתקה הזו יש לכם שתי חוברות: חוברת ההרפתקה והחוברת עם הנתונים של שיטת המשחק שאתם חפצים בה.

ההרפתקה מיועדת לשמש כמשחק כנס עבור ארבע או חמש דמויות. אם מספר השחקנים אצלכם שונה, הוסיפו או הפחיתו מפלצות בהתאם. במהלך כנס, כמובן, לא מחלקים נקודות ניסיון. ההרפתקנים אינם מסוגלים לבצע מנוחה ממושכת בזמן ההרפתקה, ולא אמור לעלות בכך צורך.

## מהלך ההרפתקה

הנסיך דורן לבית בורדן שוכר את הגיבורים על מנת לברר מה קרה לאביו המלך, שנעלם לפני עשרים שנה ביחד עם ארמון הקיץ המלכותי כולו שנבלע כאילו בלעה אותו האדמה. כיום, באותו המקום שבו פעם עמד ארמון הקיץ נשמעים קולות מוזרים שעולים ממתחת לפני האדמה, רעידות אדמה וסיוטים מטרידים את האיכרים במקום.

הגיבורים מגיעים לאתר ומגלים מערה שנפערה עקב רעידות האדמה. דרכה הם יורדים לארמון הקיץ, ששקע מתחת לקרקע. תוך כדי שהם חוקרים את הארמון, ששוכניו הפכו לאל-מתים ושדים עקב קללה רבת עוצמה, הם מגלים מה התרחש במקום לפני עשרים שנים: המלך, בעודו מארח שתי אצילות יפות תואר בארמון על מנת מי מהן תנשא לבנו, החליט לרצוח את אישתו ולשאת את שתיהן. האצילות ההלומות התנגדו בעוז, וכל אחת מהן הטילה קללה משלה על המלך. הקללות התנגשו אחת בשנייה וגרמו לכל הארמון לשקוע אל מתחת לפני הקרקע. כל תושבי הארמון הושפעו מהקללות והפכו לשדים או אל-מתים (בהתאם לקללה המסוימת שהשפיעה עליהם).

ההרפתקנים עתידים לגלות את סיפור המעשה ולמצוא דרך לסיים את הקללה באחת משתי דרכים - להציל את נשמותיהן של האצילות, או להביא אותן לידי המלך.

## הקדמה לשחקנים

כבר שנים שממלכת הצריחים נמצאת במצב ביש. שליט הממלכה, הנסיך דורן לבית בורדן, מכונה עדיין "נסיך" למרות שהוא מולך בממלכה מזה עשרים שנה. עשרים שנה שחלפו מאז יצא המלך פרילהלם למסע ברחבי הממלכה, לפגוש בנשים אצילות על מנת לבחור כלה לבנו. הנסיך, בזמנו עדיין נער בין שישה עשר חורפים, היה מוכן לאירוסין. אף אחד לא אהב את המלך, אדם קשה לב ואכזר שהדבר היחיד שהעם חיבב בו היה העובדה שהוא אביו של הנסיך דורן הצעיר.

המלך פרילהלם הודיע כי בהתאם למסורת הוא יבחר את בת הזוג ההולמת לבנו, יצא לדרך - ומאז נעלמו עקבותיו. כאשר הנסיך הראלד מבקש מכם, קבוצת הרפתקנים הנאמנה לכתר, להגיע לראיון חשאי איתו, אתם מתרגשים. הוא מספר לכם שלפני עשרים שנה, כשיצא המלך פרילהלם לדרך, הוא נסע תחילה עם מלכתו לארמון הקיץ המלכותי. הדבר לא מפתיע כשלעצמו, עד שמוסיף הנסיך פרט חשוב: באותו ערב נעלם ארמון הקיץ של משפחת המלוכה מעל פני האדמה, על כל שוכניו. כעת הגיעו לנסיך שמועות



מהאציל השולט באזור, אודות קולות מוזרים שנשמעים בלילות ממתחת לאדמה וסיוטים שממלאים את חלומותיהם של הכפריים בסביבה.

הנסיך מספר לכם על התחושה הרעה השורה בלבו, על כך שרשעותו של אביו לא נעלמה אלא רק נקברה. משהו מעברה של הממלכה עולה בחזרה אל פני הקרקע, והוא שם את מבטחו בכך כי תתמודדו עם האיום - ותעצרו אותו בטרם יתפרש.

## יוצאים לדרך

ההרפתקה 'מגדל הפזמון' ניתנת להרצה כמשחק חד פעמי או כחלק ממערכה. להרצת ההרפתקה כמשחק חד פעמי, מומלץ לבחור באפשרות הראשונה (משלחת) ולהתחיל את המשחק בשיחה עם הנסיך לאחר שהגיבורים כבר הסכימו לביצוע המשימה. כמו כן, מומלץ להבהיר לשחקנים כי הם משחקים קבוצה שפועלת יחד מזה שנים רבות והם סומכים אחד על השני. הדמויות המוכנות המצורפות להרפתקה מהוות כבר חבורה שכזו.

במידה ותרצו להריץ את ההרפתקה הקצרה הזו כחלק ממערכה גדולה יותר, הנה מספר הצעות לשלב אותה עם המתרחש במערכה:

- משלחת - הנסיך מגייס את הקבוצה כנאמני הממלכה ואנשי סודו, על מנת למצוא את ארמון הקיץ ולגלות מה קרה בו.
- התקלות בשממות - בעוד הגיבורים נמצאים בדרכם ליעד כלשהו, הם שומעים קולות נגינה מוזרים מתוך מערה, אשר מובילים אותם למנהרה ולארמון השקוע.
- בקשת עזרה - הגיבורים נשלחים לחקור את המקום בידי אציל מקומי הדואג לתושביו המפוזרים עקב הצלילים העולים מהקרקע וגורמים לסיוטים.
- ירושה משפחתית - אחד משארי הבשר של אחת האצילות שוכר את הקבוצה על מנת לגלות מה קרה לקרובת משפחתו. הוא מספק לדמויות רקע, ואולי גם חפץ אישי, שידחפו אותם בביורור לטובת - או כנגד! - אחת האצילות.

## איפה נתוני המפלצות ודירוגי הקושי?

על מנת שניתן יהיה להריץ את ההרפתקה בכל שיטת משחק שתמצאו, בחרנו להפריד בין הטקסט והתיאור של ההרפתקה לבין הפרטים המכאניים.

לאורך הטקסט מצוינת רמת הקושי עבור כל אתגר, הנעה בין קל, בינוני וקשה. בחוברת המכניקה שמלווה את ההרפתקה מופיע הסבר לערכים המספריים של כל רמת קושי. באם אין חוברת מלווה לשיטת המשחק או לדרגה שבה קבוצת המשחק שלכם משחקת, אזי השתמש בשיקול דעתך כמנחה וקבע את הערכים המספריים ההולמים עבור אתגרים מרמת הקושי המצוינת.

בדומה, תיאורי האזורים מספקים את הפרטים הסיפוריים עבור כל מפלצת, כיצד הן נראות ומתנהגות. הפרטים הטכניים וכל הנתונים המספריים עבורן מופיעים בחוברת הנלווה, מאחר ואלו עשויים להשתנות בהתאם לשיטת המשחק.

## סיומים אפשריים להרפתקה

הרפתקת 'מגדל הפזמון' יכולה להיגמר במגוון דרכים, אולם הנה מספר הצעות הגשה:

- כל החבורה נהרגת - במקרה שכל חברי הקבוצה מתו, זו רק שאלה של זמן עד שיצליח המלך לשבור את הקללות, הארמון יעלה מעל פני הקרקע והמלך האל-מת ומשרתיו יתחילו לקצור את כל מי שיתנגד לו. מגפת אל-מתים תכסה את הארץ, והדמויות החדשות יצטרפו להתמודד עם הצרה הזו.
- ניצחוננו של המלך המרושע - אם הדמויות מצטיינות למלך, כלומר מביסות את שתי האצילות ומביאות את אבני הנשמה שלהן לחדר המלוכה כדי לבצע את טקס החתונה, הארמון עולה אל מעל פני הקרקע ברעש אדיר. המלך גומל להרפתקנים באוצר וחוזר לשלוט בממלכה - ברשעות רבה.
- ניצחון הטוב - הדמויות מביסות את המלך המרושע ומביאות לכל אחת מהאצילות את החפץ שהיא



חפצה בו. האצילות חוזרות לחיים וגומלות לדמויות ברוחב לב בזמן שהן עושות דרכן חזרה לבתיהן.

- בחירה באחת מהעלמות – הדמויות יכולות לבחור לסייע לאחת העלמות ולהמליך אותה לשליטה.

## ארמון הקיץ של המלך פרילהלם

הארמון מחולק לשלושה אזורים: החדרים באגף המזרחי נמצאים תחת קללת השנאה היוקדת של אריאל, כולם מלאי להבות ושדים; האגף המערבי נמצא תחת הקללה של מי-צבי, מלאים בכפור ורפאים; והאגף המרכזי נמצא בשליטת המלך, שם הכעס והתשוקה שלו ממשיכים לחיות ולצבוע את האוויר בנבזות, אפילו לאחר מותו.

לכל אזור מאפיינים עקביים משלו:

- **אריאל תילתן:** אש, שדי גיהנום, מוארים בלהבות חמות.
- **מי-צבי פאאויש:** כפור, רוחות רפאים, נוכחות ערטילאית, אור כחלחל שאינו מחמם.
- **המלך פרילהלם:** אור אפרפר חיוור, גופות מרקיבות, ניסיונות להציג מצג שווא של מלכותיות.

**מראות:** המראות התלויות ברחבי הארמון עדיין משקפות את הדברים כפי שהיו לפני 20 שנה, והדבר עשוי לשרת את ההרפתקנים ברוב החדרים, ולספק להם רמזים חשובים. בנוסף, דרכן ניתן לתקשר עם הנוכחים בחדר, וזה חשוב במיוחד על מנת לשוחח עם המלך והאצילות.

**קירות ודלתות:** כל הקירות בארמון עשויים משיש מעוטר בתחריטים. מעבר הזמן מורגש בהחלט - איש לא ניקה או טיפח את המקום במשך 20 שנים - אבל בדיקה מדוקדקת תגלה כי הארמון נבנה בידי אומנים משובחים. הדלתות כולן עבות למדי ועשויות מעץ אלון יציב שמוחזק יחדיו עם יריעות מתכת, הדלתות לא נעולות אלא אם מצוין במפורש אחרת.

**ריהוט:** במקומות שלא מצוין בפירוט, הניחו שהחדרים מכילים ריהוט מאיכות גבוהה המתאים לחדר המתואר. קשה להעריך את האיכות היות והמקום מוזנח ומכוסה אבק, אבל מבט דרך אחת המראות יסגיר את איכותם המקורית של החפצים.

**תאורה:** מלבד החדרים שמצוינים בפירוש כחשוכים ישנו אור רפאים עמום בכל חלקי הארמון. מקורות האור משתנים: באגף המזרחי התאורה היא בלהבות שמלחכות את הקירות, באגף המערבי זהו אור תכלכל וקר שנראה כנובע מכל חפץ, ובאגף המרכזי ישנו אור אפור ואדיש שנובע מהערפל הדק שמכסה את הרצפה.

**מוזיקה:** בכל חלקי הארמון ניתן לשמוע את המוזיקה מאולם הקונצרטים המרכזי. המוזיקה נשמעת באופן חלש יותר גם במנהרה שמובילה לארמון וניתן לשמוע הדים שלה גם מחוץ למנהרה. בדיקת מיומנות ידע בתחום הקשור למוזיקה או להיסטוריה מקומית (קושי בינוני) תגלה כי מדובר במחרוזות שירי אירועים וחתונות.

## מנהרת הכניסה

צלילי מנגינה מרוחקים מהדהדים ממעמקי המנהרה. אתם ממשיכים לרדת בזהירות עד שפני הסלע הטבעיים נגמרים בפתאומיות בזוג דלתות שיש מעוצבות, גדולות, מזמינות... ופתוחות עד כדי חרך. ערפל אפרפר מזדחל החוצה מבעד לחרך בדלת, והמנגינה נשמעת בביורר כמהדהדת מציין השני.



## האגף המרכזי

### 1. אולם קבלת פנים



לצלילי המנגינה ההולכת וגוברת אתם עוברים מבעד לדלתות השיש הכבדות ועומדים בחדר כניסה רחב. הרצפה מכוסה בערפל שמפיץ אור אפור ועייף. שיירים של ריהוט מפואר ווילונות רקובים ממלאים את החדר. לשמאלכם שלד לבוש מדי משרת מתחיל לנגן על פסנתר לא מכוון את נעימת ההמנון של בית המלוכה, כמו לכבוד כניסתכם. במרכז החדר עומד שלד נוסף בקרעי בגדים, המחווה קידה לעברכם. קבלת הפנים הזו אמורה הייתה להיות מכובדת, אך הדבר רק מדגיש עוד יותר כמה שהיא עלובה ומצמררת.

אך הדבר שמטריד את שלוותכם יותר מכל הוא מראת הקיר הגדולה שמכסה את כל הקיר הימני. ניתן לראות בה השתקפות של חדר נקי, מצוחצח, ושני משרתים, חיים ובריאים, שממתינים לקבל את פניכם.

זהו אולם גדול, ובצידו מראה גדולה בהתאם, בה משתקפים הנוכחים ופרטי הריהוט המרכזיים בחדר: פסנתר ומלתחה.

נוכחים: זוג שלדים, אחד יושב ליד פסנתר ומתחיל לנגן את המנון הממלכה ביחד עם כניסת הדמויות. שני השלדים משתקפים במראה בבירור, נראים בה כשני משרתים.

### מה קורה כאן?

רב המשרתים הוא אלפרד, תפקידו לקחת את המעילים של האורחים ולהכריז על בואם. שמו של הנגן הוא פופטאר. הם לא יודעים הרבה על האירוע שאמור להיערך בארמון, מלבד שהמלך רוצה להתחיל בו מיד, ולכן יאיצו בדמויות להיכנס.

כאשר ההרפתקנים יכנסו לחדר, פופטאר מתחיל לנגן את המנון הממלכה לכבודם. הצלחה בבדיקת ידע (אתגר קל) תראה שזהו המנון המלך. אלפרד ישאל (דרך המראה) "עם איזה בית אתם, תילתן או פאאוויש? או משפחת המלוכה?" בדיקת מיומנות ידע בתחום היסטוריה מקומית (אתגר קל) תבהיר לדמויות כי מדובר בשני בתי אצולה מפורסמים מהארצות השכנות.

לאחר מכן ישאל אלפרד לתוארם ושםם של ההרפתקנים. הוא יכריז בקול רם על "בואו של...". השם הראשון שינתן לו, ויוסיף "ופמלייתו". ואז ינסה לקחת את המעילים של הדמויות ולהניח אותם במלתחה בצד החדר. אלפרד לא ייתן מידע נוסף מלבד לבקש מהדמויות להתקדם בכדי שיוכלו להתחיל באירוע.

השתקפות במראה: מראת קיר גדולה לאורכו של הקיר המזרחי של החדר מראה את הכרוז ואת הנגן כפי שהיו בחייהם. דרך המראה ניתן גם לדבר עם אלפרד.

### תגובות וטקטיקות לחימה

ההשתקפויות של המשרתים במראה אומנם יכולות לדבר, אבל למעשה אין להן שום שליטה על הפעולות של הגוף האל-מת. הגוף יגיב כמו כל שלד סתמי - יתקיף בחזרה במידה ויותקף, למשל - אך ההשתקפות תמציא תירוצים להתנהגותו, כאילו היא התכוונה לכך. לדוגמא, אם השלד של אלפרד מותקף בזמן שההשתקפות לא שמה לב, אזי כאשר השלד ירכון כדי לשרוט הרפתקן, אלפרד יגיד משהו כמו "סלח לי אדוני, יש לך פירורים על החולצה, הרשה לי להסיר אותם...."

אולם קבלת הפנים מבקש להבהיר לשחקנים שזוהי הרפתקה שבה לא כל דבר יוכרע על ידי קרב. למרות



שיש כאן שני שלדים - כביכול, מפלצות פשוטות - אין שום צורך להתקיף אותם, ולמעשה, הדבר רק יקשה על הדמויות להבין מה מתרחש בארמון.

בחדר זה גם ניתן לשמוע לראשונה בבירור את המוזיקה שמלווה את ההרפתקנים בזמן שהייתם בארמון. זה כבר לא הד מתוככי מערה, אלא נעימת תזמורת מרשימה. מעכשיו, המנגינה תלווה אותם מחדר לחדר.

## 2. חדר הזיכרונות

קור נודף מתוך החדר, שלושה נרות בוערים בלהבות כחולות וקרות על גבי שולחן מרכזי. המוזיקה ברקע ממשיכה לנגן בזמן שהאור בחדר מאיר סדרת דיוקנאות משפחתיים, מלכים ומלכות העבר. אחד מהדיוקנאות זרוק בפינת החדר, קרוע.

זהו חדר השושלת, המכיל תמונות פורטרטים של זוגות השליטים משושלת המלוכה. נוכחים: אין.

## מה קורה כאן?

כשמצליבים עיניים עם מבטו של אחד מהאנשים בדיוקנאות, האדם שמביט בדיוקן רואה את הרגעים האחרונים של האנשים בדיוקן לפני מותם. כל רגע כזה מותיר חותם על החווה אותו. גלגל באקראי בטבלה הבאה כדי לראות באיזה דיוקן הדמות נוגעת. מלבד התמונה הקרועה, ישנם שמונה דיוקנאות בחדר.

אחת התמונות הוסרה ממקומה על הקיר, והיא כעת זרוקה על הריצפה, מושחתת. הצלחה בבדיקת תבונה או מיומנות ידע (אתגר קל) תגלה כי לפי סדר התמונות, הדיוקן המושחת הוא זה של המלך פרילהלם ואישתו. העיניים בדיוקן קרועות. אם מתקנים את הציור (באמצעות לחש או בדיקה אחרת - שיהיו יצירתיים!) אזי מי שיגע בו יראה את דמותו של האב גריין, (הכוהן מחדר 10), דוקר את המלכה למוות בספרייה.

השתקפות במראה: החדר נראה במראה בדיוק כפי שהוא נראה כעת.

## הדיוקנאות הקסומים

1	דיוקן של מורה בכיתה המנופף לעבר תלמידיו באצבעו. המורה מת בשיבה טובה אחרי ששכח את כל אשר לימד.	תוסף לבדיקות ידע במהלך ההרפתקה
2	תמונה של אציל קשיש המתקדם בקושי בנוף מושלג. הקור הנובע ממותו מקפיא את פרקי אצבעותיך.	קושי קל עם זריזות או מהירות תגובה.
3	התמונה מתארת סצנה קורעת לב של נער צעיר שמנסה להתגונן מפני זאבים. התמונה היא נוראית וסצנת המוות שמתגלה לעיניך היא נוראית לא פחות. פחד ממלא את ליבך ומרעיד את הנשק בידיך.	קושי קל לגלגולי התקפה בקרב הבא.
4	אישה גדולה אוחזת מחט. האצילה סרגה עד יום מותה, שומרת על מיומנות וזריזות ידיים. השראה ואומץ ממלאים את ליבכם	תוסף בינוי לשלושת בדיקות המיומנות הבאות
5	זוג קשיש בנעלי הליכה. בני הזוג מיפו ארצות קרובות ורחוקות, ומתו שמחים וטובי לבב, תוך כדי שיחה על המקומות סביב	הדמות מבצעת בדיקת מיומנות דיפלומטיה (קושי בינוני) ועשויה לגלות פרטים על סיפור הרקע של הארמון.
6	זוג אצילי למראה עומד בגאון, מביטים הרחק זה מזה, כאילו אינם מעוניינים לשוחח אחד עם השני, בעקשנות בלתי מתפשרת.	תוסף בינוי לבדיקות הנוגעות לעקשנות והתמדה



7	אדם מבוגר בשריון לוחות עם סמל אצולה גדול על חזהו. הדוכס השומר מת תוך כדי לחימה באויבי הממלכה, המראה ממלא אותך תאוות דם ועזוז.	תוספת מרץ ועזוז לגלגולי התקפה בקרב הבא (הדמות מתמלאת באנרגיה ויוצאת בקריאת קרב "בשם מלכי ארמון הפזמון!")
8	כוהנת קשישה בחלוק לבן. הכוהנת מתה מקללה שהוטלה עליה בזמן הכנת שיקוי ריפוי. הבזק מיסטי מאפשר לה לתת את השיקוי לדמות שאחזה בתמונה.	בידה של הדמות מופיע שיקוי ריפוי.

### 3. אולם הקונצרט והריקודים

לפניכם נפרש חדר משושה, מלא באבק ושברים, אך מבט במראות שמעטרות את הקירות מגלה השברים היו בעבר רהיטי יוקרה, חלק מאולם נשפים יוקרתי. הקירות מקושטים בשטיחי קיר ותבליטים. ערפל אפור מכסה את הנברשות החלודות ונוסף מטה באור חיוור. בשני קצותיו הדרומיים של החדר יושבות שתי קבוצות נגנים - שלדים האוחזים בכלי נגינה, בצד ימין כלי עץ ובצד שמאל כלי מתכת. זהו מקור המוזיקה שמהדהדת בכל רחבי הארמון. המנצח שעומד בין קבוצות הנגנים מניף את ידיו חסרות החיים במיומנות ניכרת.

במרכז האולם נעים שלושה זוגות שלדים בחינניות מפליאה, רוקדים לצלילי המוזיקה שמהדהדת באויר. כל מספר רגעים כל השלדים עוצרים, מוחאים כף ומחליפים בני זוג. המראה יכל היה להיות מרשים, אפילו מעורר השתאות, אלמלא היה כה מחריד.

זהו אולם גדול, מלא תנועה ומוזיקה, אך הכל מת ורקוב - המוזיקה מנוגנת בידי גופות, והרקדנים נעים בחיקוי נלעג לחיים.

נוכחים: שישה אצילים מתים מרקדים, חברי התזמורת והמנצח.

### מה קורה כאן?

האל-מתים בחדר עסוקים בריקוד, וכל זמן שלא יפריעו להם או לחפצים בחדר, הם לא יפסיקו לרקוד. אם הקבוצה גורמת להפסקת המנגינה אז האל-מתים רק עומדים במקום, קפואים בתנוחת ריקוד. אם הדמויות נכנסות ממש אל תוך החדר, האל-מתים מנסים לרקוד עימן, ואם הדמויות מצליחות בריקוד, עם בדיקת זריזות או מיומנות מתאימה (אתגר ממוצע) הן יכולות לנוע בחדר מבלי שיותקפו - נעות מגופה לגופה תוך כדי ריקוד בדרך ליעדן!

**השתקפות במראה:** קירות החדר מעוטרים לסירוגין במראות ובשטיחי קיר. במראה ניתן לראות שהאורחים של המסיבה הם בבירור מהמעמד העליון, הרוקדים הם אצילים ונכבדים שלבושים בהתאם. הנגנים לבושים בבגדי שרד של התזמורת, אולם הם פועלים ללא מחשבה.

**פיתוחים אפשריים:** האצילים מאוד לא מרוצים ממצבם המקולל, אבל אין להם שום יכולת לתקשר, אפילו לא דרך המראות. המנצח מעוניין להמשיך את ההתנהלות התקינה של הטקס.

### תגובות וטקטיקות לחימה

הרקדנים האל-מתים פועלים ללא בינה של ממש. אם הדמויות נכנסות לאזור מבלי לנסות לרקוד, אזי בזמן החלפת בני זוג ינסו האל-מתים לתפוס אותן. אם דמות נכשלת באתגר הזריזות, האל-מת שתפס אותה מנסה להכפיף אותה לריקוד בכוח. המגע שלהם מצמרר ומקפיא, וגורם למי שנפגע להתעטף בידיהם ולהיגרר עימם בתנועה בלתי חנינית בעליל.

באם לא מפריעים לנגנים, הם לא יפריעו לקבוצה. אם הקבוצה מפריעה לנגנים אזי הם יעלו את הווליום המוזיקלי ויתחילו להכות את ההרפתקנים עם כלי הנגינה שלהם. הווליום הגבוה יקשה על הגיבורים להתרכז, ויטשטש אותם כך שיסבלו ממחסר קל (1- או 2-) לכל הבדיקות למשך שעה. ניסיון לגרש את חברי התזמורת באמצעות גירוש אל-מתים יגרום לכולם להתפוגג מלבד המנצח.



#### 4. אולם המלוכה



בקצהו הדרומי של החדר הארוך, על במה מוגבהת, יושב שלד על כס שלטון עשוי מתכת קרה. ערפילים אפורים מתפשטים ממנו ומכסים את רצפת החדר. למרגלות הבמה עומדים שני שלדים גדולים בשריון לוחות ושומרים על הדרך לעברו.

דרך המראות שמכסות את תקרת החדר ניתן לזהות את המלך פרילהלם מבית בורדן על כס המלכות. הוא פונה לעברכם ומרעים בקולו "נתינים, הבו לי את העלמות ואת הכוהן. יש להתחיל בטקס".

בחדר זה מקבלים השחקנים הוראה אכזרית, וכאן גם בסופו של דבר תסתיים ההרפתקה, לטוב או לרע.

**נוכחים:** המלך, שני שומרי ראשו. ייתכן שיגיעו לכאן גם האב גריין מחדר 10, והמנצח מחדר 3.

#### מה קורה כאן?

המלך, ששכלו נותר חד על אף מצבו המקולל, מבחין בדמויות הנכנסות ודרך המראות שמעטרות את החדר הוא יצווה עליהן להביא אליו את הכוהן ואת העלמות, על מנת לבצע את טקס החתונה. בכל ניסיון לדבר איתו הוא ינתב בחזרה את השיחה לדרישותיו, כעסו הולך ומתגבר. המלך אולי איבד את רוח החיים, אבל לא את גאוותו העצומה, והוא דורש שיתחסו אליו בכבוד ויעשו כפי שהוא מצווה. הוא יתנהג כמו נאד מנופח להדהים, אבל לא ימהר להתקיף - כדאי לשמור זאת לקראת סוף ההרפתקה!

המלך פרילהלם יוכל לתת את הפרטים שצריך על מנת להשלים את דרישותיו, למשל הכוונה כללית לחדריהן של העלמות או הכוהן. המלך יודע שהעלמות לא יבואו מרצונן, וזה לא מעניין אותו; במידה וישאל על כך ספציפית, הוא יגיד כלאחר יד שניתן פשוט להכניע את נוכחותן הגופנית, ולהביא לו את אבני הנשמה שלהן. זה יספיק לו בהחלט.

**השתקפות במראה:** במראה ניתן לראות את המלך, גבר נמוך, שמן ובעל סבך שיער אפור. השומרים נראים מיומנים וקשוחים. הצלחה בבדיקת אבחנה (קושי בינוני) תחשוף את צרור המפתחות שבין גלימותיו של המלך.

**פיתוחים אפשריים:** במידה והדמויות מביאות לחדר את הכוהן מחדר 10, את טבעות החתונה מחדר 12, ואת אבני הנשמה של אריאל (חדר 7) ומי-צבי (חדר 11), הכוהן ימהר לערוך את טקס החתונה ולהביא לסיומה של ההרפתקה. כל עוד חסר עדיין אחד הפרטים, המלך ידרוש את הבאתו מיד.

#### תגובות וטקטיקות לחימה

במידה ואחת הדמויות עושה תנועה אלימה ברורה לעבר המלך, השומרים יהדפו אותה לאחור. קרב של ממש יפתח רק במידה והחבורה בביורר מעוניינת בכזה.

המלך מעדיף שלא לרדת מהבמה, ממנה הוא נלחם עם חרבו הארוכה, וכל מי שנפגע מידה חש צורך לכרוע ברך. השומרים ישתדלו להגן על המלך בכל מחיר.



במידה ומתחילה לחימה, המנצח מחדר 3 יבחין בכך וימהר לתוך החדר, משתמש ביכולותיו כדי לסייע למלך ולשומרו. המנגינה תשתנה, תהפוך להיות מעוותת ואכזרית.

## 5. חדר האוצר

חדר זה נועד בבירור לאחסן את חפצי הערך של הארמון. הקירות מלאים מדפים שמכילים כלים יקרים, סכ"ם מכסף, אגרטי קריסטל ועוד. במרכז החדר, על מעמד יוקרתי, נח כתר זהב ואבנים טובות שמוקף בלהבות זוהרות שמאירות את החדר. הלהבות משתקפות מכל הכלים היקרים מסביב.

הדלת לחדר הזה היא יותר מסיבית ומתכתית משאר הדלתות. היא גם נעולה, כמצויין בהמשך.

נוכחים: אין.

## מה קורה כאן?

הדלת לחדר נעולה והמפתח נמצא בצרור המפתחות של המלך. אם הדלת לא נפתחת על ידי המפתח, אזי עננה קטנה של אבק פיות משתחררת מעל הדלת ועלולה לגרום לדמויות לגודש בגרון שגורם להתקף שיעול בעקבותיו הדיבור הופך לצרוד ובלתי מובן עד שמטפלים בו (בדיקת מרפא בקושי בינוני, או מנוחה של שעה) השפעה זו מפריע להטלת לחשים.

בחדר נמצאים מספר אוצרות מלכותיים. על מעמד בשולחן צדדי מונחת טבעת האירוסין של המלך, ועל מעמד אחר כתר המלוכה. כל אחד מחפצי הערך בחדר ממולכד נגד גניבה.

הכתר מונח על מעמד, ואם לא לוחצים על כפתור נסתר בו, אז משתחרר ענן של גז שנועד לעמעם את חושיהם של פולשים ולאפשר למשמר ללכוד אותם. מלבד הענן, המלכות משמיעה אזעקה בחדר המשמר ושני השומרים שבו יגיעו לכאן. הגז עלול לגרום לדמות לערפול בחוש כלשהו. (גלגל וק6: ראה, שמיעה, טעם, ריח, מישוש, או גלגל פעמיים). הערפול מקשה לפעול, בצורת מחסר קל לפעולות מתאימות וצובע את הדמויות בכחול.

בנוסף יש בחדר כמה אלפי מטבעות זהב.

השתקפות במראה: החדר נראה במראה בדיוק כפי שהוא נראה כעת, מבלד שבמציאות חלקי המתכת בחדר חלודים.

## תגובות וטקטיקות לחימה

במידה והאזעקה הופעלה, השומרים מגיעים בתוך מספר רגעים, ומתקיפים ללא היסוס. במידה ויש מראה בחדר, אפשר לשמוע את השומרים זורקים האשמות על גניבה, ביזה, ובגידה במלך.



## האגף המזרחי

האגף המזרחי נמצא תחת השפעות הקללה של אריאל, והשנאה היוקדת שלה למלך הבוגדני. הקללה פתחה פתח למעמקי הגיהנום וגרמה למגוון שדים להשתלט על העובדים באגף.

### 6. המטבח

האור והחום הממלאים את המטבח הזה מגיעים מהאח הגדול בצידו הצפוני. מעל ללהבות הבעורות מבעבע סיר של סירופ סוכר מתקתק, הריח מכביד על האוויר. מול הדלת, על שולחן עבודה, מונחת עוגת קומות בגובה מטר וחצי, המצויה בתהליכי עיטור. מאחוריה עומד שד גבה-קומה שכובע שף מונח ברישול בין קרניו ובידיו הוא אווז מזלף שאיתו הוא מקשט את העוגה. כאשר הוא מבחין בכם הוא שולח יד ומרים קופיץ גדול וחד.

אפשר להבחין בריח המתקתק-מחליא הנובע מהחדר אפילו כשעוברים על פני הדלת במסדרון. אם הדמויות חולפות על פני החדר מבלי להיכנס, השד יבחין בהן חולפות במסדרון, ויצא עם העוגה לרדוף אחריהן.

נוכחים: שד טבח.

### מה קורה כאן?

החדר מואר היטב, הלהבות באח בוערות. השד עסוק בעיטור עוגה גדולה; בחינה מדוקדקת תגלה שמדובר בעוגת חתונה, ולצידה מונח עיטור של שלוש דמויות מבצק סוכר, המיועד להנחה על ראש העוגה. הדמויות נראות כמו זוג האצילות והמלך, וקל להבחין במאפיינים הבולטים שלהם: שיערה האדום של מי-צבי הגבוהה, הגלימה הירוקה של האלפית אריאל, והמלך העוטה שריון עם סמל המלוכה.

השתקפות במראה: הטבח נראה כגבר מבוגר, בעל שיער לבן ועיניים טובות, בניגוד מוחלט למראו העוקצני והמתלהם של השד.

פיתוחים אפשריים: אם הקבוצה תברח מהחדר, השד ירדוף אחריהם, אך באיטיות, שכן הוא ידחוף את העגלה שמחזיקה את העוגה.

### תגובות וטקטיקות לחימה

השד מעוניין לחזק את טעמה של העוגה, ואין טעים מבשר אדם. הוא פיקח, ובעל כוח טלקינטי בו ישתמש בקרב. הוא יתחיל בלהפוך את הסיר שמעל האש, לשפוך את תוכנו על הרצפה כדי ליצור אזור חלקלק. לאחר מכן יפיל את העוגה על דמות אחרת, כדי להטביע אותה ולהקשות עליה לנוע ממקומה. לאחר מכן יגרום לגזעי עץ בוערים להתגלגל מהאח ולהתפרץ במטח של גחלים לוהטות.

### 7. חדר הפייטנית אריאל

החדר הוא בבירור חדר אורחים יוקרתי המיועד לאצילים: מיטת אפיריון כבדה, ארון קיר מפואר, אח בוערת, מראת גוף גדולה, פינת נגינה עם מספר כלים ומעמד תווים. בצד החדר ניתן לראות דמות נשית שלובשת שמלה קצרצרה המורכבת מלהבות קטנות שנתפרו יחדיו. הגוון העל טבעי של עורה לא פוגע כלל ביופיה המרהיב. היא מביטה בכם עם מבט ענוג ושואלת "הוי, אדונים נכבדים, האם לא תמצאו בלבכם חמלה על נערה שכמותי?"

אריאל מהיער יא-אי השוכן הרחק למזרח זכתה בצדק לכינוי "חיוכה של הזריחה". אצילה צעירה



ממשפחה אלפית מכובדת, הדבר היחיד בה שהיה יפה יותר מחיוכה הוא ריקודה החינני. לאחר כל הופעה הייתה מתפתחת מריבה בין בני האצולה על הזכות למלא את בקשותיה הקטנות ביותר. סיפורים מספרים שהיא יכלה להשיג עם חיוך יותר משרוב המלכים יכלו להשיג עם צבא. אריאל כרגע נמצאת תחת השפעת הקללה שלה עצמה, שהפכה אותה לשדה.

**נוכחים: אריאל.**

## מה קורה כאן?

אריאל רוצה בחזרה את שרשרת חותם המשפחה שלה, הנדוניה שנתנה למלך, שכן רק לאחר שתתיר את הקשר ביניהם ניתן יהיה לשחררה מהקללה. בנוסף, היא רוצה שהמלך המרושע לא ירדוף אחריה עוד - כלומר, היא תנסה לשכנע את הדמויות לחסל את המלך בשבילה.

היא תנסה לשכנע את הקבוצה לסייע לה בקול שקט, נעים, בתמימות או בערמומיות מעודנת. היא מתחילה בתחינה, "אדונים נכבדים, אנא סייעו לי", אך לא תהסס לנסות להקסים את הקבוצה בעזרת לחשיה כדי להשיג את רצונה.

כאשר הקבוצה תכנס לחדר, אריאל תתחיל בלהטיל הקסמה על מי שיראה לה חזק ביותר, ותבקש ממנו להגן עליה. לאחר מכן היא תמשיך להטיל הקסמות על חברי הקבוצה. היא מעוניינת בחותם המשפחה שלה אך מפחדת ממנו, ותסרב לצאת מהחדר.

**השתקפות במראה:** דרך המראה ניתן לראות אלפית יפיפיה, שיערה הבלונדיני גולש לעבר השמלה הקצרה שלה שמורכבת ממאות עלים קטנים שנתפרו יחדיו. המבט שלה יציב אבל ניתן לראות פחד בעיניה.

**פיתוחים אפשריים:** אם החבורה עוזבת את החדר, אריאל לא תרדוף אחריהם, אבל ניתן יהיה לשמוע את זעקות העצב שלה מחוץ לחדר.

## תגובות וטקטיקות לחימה

במקרה שהדמויות מגלות עוינות, אריאל תגביר את הטמפרטורה בחדר, עד שחפצים יתחילו להתלקח. לאחר מכן אז היא תנסה לברוח דרך הדלת הסודית המובילה לחדר הציפורים (חדר 8), ובאם הציפורים עדיין בחיים, הן יצייתו לה וילחמו לצידה.

אם מביסים את אריאל, נופלת לקרקע אבן נשמה במקום גופתה. זוהי אבן חן שבתוכה כלואה נשמתה של אריאל.

## 8. חדר הציפורים

החדר מלא בשורות של כלובי מתכת שמיועדים לבעלי חיים קטנים. הכלובים יוצרים מסדרון פתלתל לאורך החדר, המרוצף בעציצים ריקים ושיירים של קישוטי נחושת על הכלובים. הכלובים הצפופים מסתירים את המשך החדר אבל החדר כולו מואר מלהבות שנמצאות מעבר לשורות הכלובים.

**נוכחים:** מספר נשרי אש, המכונים אשרים.

## מה קורה כאן?

החדר שימש בעבר כחדר ציפורים גדול, והוא מלא בכלובים של ציפורים אקזוטיים. מספר ציפורים אחוזות-שד מצויות בצידו השני של החדר, מותירות שובל של ניצוצות בוערים במעופן. הציפורים מסתתרות מעבר למסדרון המעוקל.

**השתקפות במראה:** בחדר אין מראה, אך במידה ומביאים אליו מראה, ניתן לצפות במחזה מרהיב: כל אחד מהאשרים היה בחייו תוכי יפיפיה מסוג שונה: קקדואים, נימפיים, תוכי נשר ולוריים. החדר מלא בצבעים ומרקמים של נוי: ירוק, כחול, אדום, צהוב שנוצצים על גבי נוצות, נקודות, כנפיים ומקורים.



מבעד למראה גם ניתן לשמוע את כל התוכים מחקים קולות של מנגינות מימים עברו. האפקט מרגיע וגורם לתוכים עצמם, כלומר לציפורי האש, להירדם. הן נותרות כך עד שמישהו יעיר אותן, נניח הפייטנית אריאל במקרה והיא תותקף.

**פיתוחים אפשריים:** אם אריאל מותקפת בחדרה, היא תמהר לכאן דרך הדלת הסודית, כדי להיעזר בציפורים.

## תגובות וטקטיקות לחימה

האשראים מנצלים את גודלו של החדר ואת המחסה שמעניקים הכלובים הגדולים כדי לבצע התקפות תוך כדי תעופה מצד אחד של החדר לצד השני, מעל לכלובים.

### 9. חדר המשמר

הדלת נפתחת לחדר מרווח שמואר היטב על ידי אח מחוממת. הקיר הצפוני מורכב מסדרה של מספר תאי מעצר. למול הדלת עומד שולחן עבודה קטן ועליו ערימת ניירות מסודרת בקפידה. במרכז החדר שולחן נוסף, עם ערימה של מטבעות וקלפי משחק.

**נוכחים:** מפקד המשמר לני כוהן ושני שומרים, כולם אחוזי דיבוק שטני.

(באם הדמויות ניסו לפרוץ לחדר האוצר והפעילו מלכודת, אז השומרים ירצו לשם והחדר יהיה ריק. באם לא אזי ניתן להקריא את הפסקה האחרונה.)

מאחורי שולחן העבודה יושב בזקיפות שלד בשריון לוחות מלא ומביט בכם כאשר אתם נכנסים. מאחוריו שני שלדים נוספים משחקים בקלפים על שולחן קטן.

## מה קורה כאן?

השומרים לא מגלים שום יוזמה, אך אירועים שמתרחשים בחדרים אחרים עשויים למשוך את תשומת ליבם (למשל, הפעלת האזעקה בחדר 5).

חיפוש בחדר יגלה הוראה בכתב מהמלך למפקד המשמר לשחרר את כל שאר השומרים ממשמרתם, שכן הוא לא מעוניין שיפריעו לאירוע החתונה (וספציפית, לרצח אשתו). בדיקה ברשימות תגלה שהשומרים היחידים בארמון הם המפקד ושני הסגנים שלו, לצד שני שומרי הראש של המלך.

**השתקפות במראה:** בחדר אין מראה, אבל אם מביאים לכאן אחת אז ניתן לנהל שיחה עם מפקד המשמר. המפקד, לני, נראה כגבר גבה קומה, בעל שיער מאפיר בקצוות ושפם מסולסל. לני כוהן הוא אדם טוב לב שלוקח את תפקידו בחשיבות רבה ומציית לפקודות בלא שאלות, מה שהופך אותו לקצת נאיבי. הוא מכיר את הארמון היטב ויכול לפרט מה היה בכל חדר לפני הקללה. כמובן, הוא לא יודע מה כל חדר מכיל כיום.

**פיתוחים אפשריים:** דמויות שאיבדו את ההכרה בכל מקום אחר בארמון ילקחו על ידי השומרים (המסיירים מדי פעם) ויתעוררו באחד מתאי המעצר.

## תגובות וטקטיקות לחימה

במקרה שהדמויות לא מתייחסות בכבוד לשומרים, למשל על ידי התקפתם או דחיפתם, הם ינסו להכניס את הדמויות לתאי המעצר שבצד החדר. במידה ויש מראה בחדר, אזי גם הדרדרות בשיחה עלולה להביא את לני לתת פקודה לכלוא את הדמויות. קרב של ממש יתחיל רק במידה והדמויות ינקטו בצעד התקפי בעצמן - וגם בכזה מצב, השומרים ישתדלו לא להרוג את הדמויות אלא להמם אותן ולהכניסן לתא המעצר.



## האגף המערבי

האגף המערבי של הארמון נמצא תחת קללתה של הקוסמת מי-צבי. הכעס שלה על המלך המרושע והתאוותן הוא קר ונקמני, ועל כן התעטפו החדרים באור כחלחל ומקפיא שמשאיר את כל הנוכחים בהם במצב משומר היטב. הטמפרטורה הנמוכה והאור הלא טבעי ממלאים את המקום באווירה תוקפנית.

### 10. הספרייה

שניים מקירות החדר מוסתרים מאחורי ארונות גדולים שמכילים המוני ספרים והקיר השלישי מכיל ארון למעילים וחלוקים לצד מראת נחושת גדולה. שולחן קריאה נוח מוקף כורסאות ממוקם במרכז החדר ועליו פמוטי כסף עם נרות שבוערים באור כחול. קור זולג מהחדר כשאתם פותחים את הדלת. על אחת הכורסאות יושבת דמות נינוחה, שמפסיקה לקרוא בספר כאשר אתם פותחים את הדלת. "האם כבר הגיע הזמן להתחיל את הטקס?" האיש בעל העור הכחול השקוף למחצה מביט בכם במבט שואל, גלימותיו הפרומות עומדות בניגוד חד לסמל הקודש הבוהק על צווארו.

נוכחים: הכוהן יועצו של המלך, גופתה של המלכה מוסתרת בארון.

### מה קורה כאן?

הכוהן, האב גריין הוא יועצו ואיש סודו של המלך, יושב בספרייה הקרה ומעלעל בספר של טקסי חתונה. בארון מוסתרת גופתה של המלכה. האב גריין ידבר אל הקבוצה דרך המראה וישאל אם העלמות מוכנות לטקס, או אם המלך כבר קרא לו. כל תשובה חיובית מצב החבורה תגרום לו להנהן, לברך את הדמויות לשלום, וללכת מיד לחדר המלוכה (חדר 3). כל תשובה שלילית תגרום לו להישאר בספרייה ולבקש מהדמויות להניח לו להתכונן לטקס.

**תיאור במראה:** המראה מגלה אדם נמוך ושמן. גלימות הכהונה שלו עשויות מבד עשיר ושיערו דליל. עיניו קטנות, קרובות אחת לשנייה ונעות בעצבנות מצד לצד, מסגירות שהנינוחות שלו למעשה מזויפת.

### תגובות וטקטיקות לחימה

הכוהן ילחם רק אם תוקפים אותו או אם הקבוצה מתקרבת לארון בצד החדר. הוא יזמן את גופתה של המלכה, שתתפרץ מתוך הארון כאל-מת ותתקוף, בזמן שהוא משתמש בתפילות טמאות להזיק לקבוצה.

השלד של המלכה עדיין לובש קרעים של הגלימה המלכותית, שרשרת פנינים ואת טבעת החותם של הממלכה. התכשיטים בשווי של 120 פ"ז.

### 11. חדר הקוסמת מי-צבי

זהו חדר אורחים, שמכיל מגוון רהיטים יוקרתיים: מיטת אפיריון, ארון פתוח שמכיל שייירי שמלות, שולחן עבודה עמוס מגילות שבירות וארון ספרים מרשים. אך החדר כבר לא מתפקד כחדר אורחים, שכן פנטגרמה מצוירת על הרצפה במרכז החדר. מעבר לה עומדת דמות נשית מרשימה, בוהקת באור כחול, תלתליה האדומים בוהקים בעודה מניפה מטה עם גולת זכוכית אדומה. לצידה יושב כלב-רוח נחוש מבט, שיניו חשופות. הדמות פונה לעברכם ואומרת מבין שפתיים קפוצות "סורו לאחור, מפרי הבטחות, אני לא אבוא לעמוד בפני אדונכם הבהמה."

מי-צבי, הקוסמת הראשית של מסדר תשעת ימי המחר, אווזת בקצוות אצבעותיה עוצמה וחוכמה מרשימים יחסית למניין שנותיה הצעיר. גלימותיה הכחולות מפותלות סביבה, ידיה אווזות במטה שקצהו האדום





בוהק באותו גוון של תלתליה האדומים, דמות תמירה עם קול ברור וענייני שמבטה כולו אומר רצינות. הקוסמת מי-צבי לא מוכנה לשום פשרה. היא רוצה לקבל את הכתר ותהיה מוכנה לצאת מהחדר המבוצר שלה רק על גופתו של המלך.

**נוכחים:** הקוסמת ויציר הסוד שלה, כלב-רוח.

## מה קורה כאן?

מי-צבי לא מבזבזת זמן. היא חושבת שהדמויות באו לקחת אותה לטקס החתונה עם המלך. במידה וזהו אכן המצב, יתפתח קרב בן רגע; אחרת, יצטרכו הדמויות לשכנע אותה שהן לא בשירות המלך. או-אז תספר הקוסמת שהיא מעוניינת בכתר המלוכה שנמצא בחדר האוצר. זהו האוצר היקר ביותר של המלך פרילהלם, וכשיהיה ברשותה, היא תכניע את כוחו רצונו סופית ותשתחרר מהקללה. אם מביאים למי-צבי את הכתר היא תודה לקבוצה ותעלם.

מי-צבי אוהבת לדבר באופן ישיר, אך היא משתמשת במילים גבוהות וניסוחים מורכבים.

מי-צבי היא מטילת לחשים מוכשרת ביותר. הפנטגרמה על הרצפה היא למעשה מעגל הגנה מרוע שכולא בתוכו צל. לא קשה למטיל לחשים אחר להבחין במעגל אולם נדרשת בדיקה האם הוא מבחין בצל שבתוכו. מי שעובר דרך המעגל מסתכן בהתקפה מצד הצל.

**תיאור במראה:** האישה היא גבוהה ומרשימה, תלתלים אדומים מקפצים ליד עיניה הנוקבות. החיוך שלה מלא בביטחון וכל כולה מקרינה אוירה של עוצמה ונחישות. הבגדים שלה עוטפים אותה בקיום של כוח.

## תגובות וטקטיקות לחימה

הקוסמת משתמשת בהתקפות טווח, סומכת על מעגל הפנטגרמה שיפחיד את הקבוצה מלהתקרב. דמות שחקן תצטרך לחצות את הפנטגרמה כדי להגיע אליה, מה שיאפשר לצל שנמצא בתוך המעגל להתקיף. מי שכבר הצליח לחצות את המעגל יסבול התקפה מצד כלבה הצייתן של הקוסמת.

אם מביסים את מי-צבי, נופלת לקרקע אבן נשמה במקום גופתה. זוהי אבן חן שבתוכה כלואה נשמתה של מי-צבי.

## 12. חדר ההסבה

הדלת נפתחת לחדר הסבה שבבירור נועד לארח אנשים עשירים. נברשת ממלאת את החדר באור כחול קר שמאיר שני שולחנות כחולים, כסאות ובר משקאות מרשים בצד החדר. במרכז החדר עומדת דמות שנראית כמו גמד גבוה במיוחד עטוף בגלימת מסעות שחורה, עיניו בוערות באור תכלת קר והוא מביט בכם בציפיה בזמן שידו מונחת על תיבה קטנה ומרשימה שמונחת על אחד השולחנות. לצד השולחן שעון פטיש קרב.

**נוכחים:** שני גמדים תכשיטנים, האחד עומד על כתפיו של השני כדי להיראות גבוה יותר.

## מה קורה כאן?

כאשר הדמויות נכנסו לחדר, הגמדים מציגים בפניהן חשבונית על סך 1,000 מטבעות זהב, בציפייה לקבל מהן את הכסף. קולם של הגמדים נשמע בצורה מקוטעת, מרוחק ועמום, כמו מתוך בקבוק - זאת מאחר והם נשמעים דרך ההשתקפות של הבקבוקים שבחדר, כמצוין בהמשך. הגמדים מתעצבנים במהירות מכך שלא מבינים אותם.

הגמדים הם צורפים שהביאו את טבעות האירוסין למלך ומצפים לתשלום (אותו ניתן לספק להם מחדר 5). במידה ויקבלו אותו, הם יתנו לגיבורים שלוש טבעות אירוסין ללא כל מילה נוספת. שתיים מהטבעות מיועדות לנשים, בזמן שאחת מיועדת לגבר עם אצבעות שמנות. הגמדים גם יכולים לספר לדמויות הרבה על המוניטין של המלך כרודף שמלות ידוע ועל עושרה של הממלכה. הם לא יודעים הרבה יותר מזה. הם



זוכרים שהמלך אמור להיות כבר נשוי, אבל לא שמעו שום דבר מהמלכה בזמן שהותם. עם זאת, הם לא מעוניינים לדחוף את האף לענייני הממלכה.

בזמן שהם מחכים, עוסקים הגמדים בשתייה מהבר הגדול שבפינת החדר. לרוע המזל האלכוהול שבבקבוקים כבר מזמן קפא והפך לגושי קרח נוטפי רעל.

**השתקפות במראה:** אין בחדר מראה, אבל ההשתקפות מהבקבוקים מראה את המתרחש בחדר. עם זאת, בגלל שאין זו מראה אמיתית, ההשתקפות לא מושלמת. ניתן לראות בה שני גמדים נכבדים, עטורי תכשיטים.

**פיתוחים אפשריים:** אם מצליחים לתקשר עם הגמדים הם ישמחו לתת לגיבורים את האוצר אם הגיבורים יצילו אותם מהקללה שהם נתקעו בתוכה.

## תגובות וטקטיקות לחימה

במידה והגמדים מותקפים, הם מסירים את הגלימה הארוכה ומתפצלים, כל אחד אוזן בפטיש מלחמה.

### 13. מרפאה

סמל מסדר "אחיות הרחמים" תלוי בגאון על הקיר בה שנראה בבירור כמרפאה. שלוש מיטות מונחות בצמוד לקיר השמאלי, לכולן סדינים שראו ימים טובים יותר. נרות מאירים שולחן עבודה ומעבדת אלכימיה קטנה, שלצידה דמות בחלוק לבן, מערבבת חומרים שמבהיקים באור הכחול בתוך בקבוקונים.

**נוכחים:** רוח רפאים בתוך גוף של כוהנת.

### מה קורה כאן?

מבחינה של הספרים והרכיבים על השולחן ניתן לגלות (קושי בינוני-גבוה) כי האלכימאית מכינה זוג שיקויי אהבה עבור המלך (אלו בפועל שיקויי הקסמה). החדר הוא חדר מנוחה לטיפול בחולים. האלכימאית תיגש לדמות הפצועה ביותר, ובעודה אומרת מילות הרגעה ונועם, תיקח ממנה את פצעה - אך תעביר אותם למישהו אחר מהקבוצה.

החדר מכיל ציוד ריפוי וערכה שלמה של שיקויים, מתוכם שני שיקויי ריפוי תקינים ושיקוי ריפוי אחד שפג תוקפו והוא מתפקד כרעל.

**השתקפות במראה:** אין מראה בחדר. אם מביאים אליו מראה, החדר נראה כפי שהוא נראה כעת, רק שמצבו טוב בהרבה.

**התפתחויות אפשריות:** הכוהנת האלכימאית לא זוכרת יותר מכמה דקות בכל פעם, ולכן תתייחס לדמויות באותה הדרך בכל פעם שהן נכנסות, מעבירה פציעות מדמות אחרת לאחרת. אם השחקנים ישכילו להשתמש בכך, הם יוכלו להזיז פציעות בין חברי הקבוצה באופן שמועיל להם.

## תגובות וטקטיקות לחימה

אם הכוהנת מותקפת, היא תעביר פציעות מעצמה למי שתקף אותה. הכוהנת לעולם לא באמת מרפאת נזק לדמויות.



## מגדל הפזמון – שותפים ליצירה

כתיבה: אורי ליפשיץ Uri@NaimMeod.com

עריכה: ערן אבירם Nnesk1@gmail.com

איורים ומפה: ארז רגב Taleslord@gmail.com

עימוד: מירל אופנהיימר Mirelopp@gmail.com

## המרה לשיטות משחק:

אורי ליפשיץ - פאת'פינדר (Pathfinder).

אביב מנוח - ואנור (מבוסס Dungeon World).

יהודה חלפון - עולמות פראיים (Savage Worlds).

## פלייטסטרים:

אביב אור, אביתר עמיתי, אוהד לבנה, אורי איילון, אורי הדר, גיל רן, מאיה הכט, עופר מתוקי.

## תודות:

על כתפי גמדים - הפודקאסט למשחקי תפקידים.

נוצר בישראל, 2014.

“מלאכים יכולים לעוף כי הם לוקחים את עצמם בקלות”

ג. ק. צסטרטון.