

אימה ומסתורין בעיר ליאן-גיר

הרפתקת "חרבות וכשפים"

הרפתקה זו מבוססת על ההרפתקה המקורית

שנכתבה על ידי איתי גרייף ומיכאל גורודין

הקדמה

לפני הכול, קרא את כל ההרפתקה, מן ההתחלה ועד הסוף. בגלל שזו הרפתקה עירונית, הדמויות יכולות להגיע לחלקים שונים של העיר בשלבים שונים.

כדאי לך להכיר היטב את **כרונולוגיה של מאורעות** (עמ' 5). חשוב שכאשר הדמויות מדברות עם דב"שים ואלו נותנים להן מידע, המידע הזה יהיה עקבי עם הכרונולוגיה הזו, כדי שהשחקנים יצליחו לבנות לעצמם בראש סיפור של מה התרחש ויפתרו את המסתורין.

הרמזים העיקריים עבור הדמויות רשומים תחת **הרחובות של ליאו-גיר** (עמ' 9). הכנס את הקבוצה שאתה צריך כדי לשלוח את הדמויות למקום הנכון; הקשב בתשומת לב לשחקנים כדי להבין מה הם הבינו ומה לא, כדי להבין איזו קבוצה כדאי להתקיל בהן.

משום שמדובר במשחק חקירה, הדמויות יכולות להיתקע. אתה כמובן יכול לאלתר דרכים להוציא דמויות מתוך מבוי סתום (חלק מהעבודה של כל מנחה, אחרי הכול), אבל בשעת הצורך, אתה יכול לעבור לחלק האחרון של ההרפתקה **גלגלי הצלה** (עמ' 20).

רקע להרפתקה

לאורך אלפי קילומטרים, במשך כמעט שליש מהיבשת הגדולה, משתרך נהר גיר העצום, עורק חיים למסחר ולתנועה עבור מיליוני בני תמותה. בנקודה שבה דרך הקרוונים פוגשת את הנהר הגדול, הוקמה עיר מסחר, ליאו-גיר. היום, זוהי עיר-המדינה הגדולה ביבשת, חיים בה כמיליון תושבים שביניהם נציגים מכמעט כל גזע תבוני (תבוני כמובן שיש לו כסף והוא קונה ומוכר דברים): בני אדם, גמדים, אורקים, מינוטאורים, קנטאורים, ואפילו אלפים!

בתחילת ההרפתקה, הסבר לשחקנים שהם מגלים קבוצת סוכנים של ארגון "המחללים". ארגון "המחללים" הוא ארגון סודי-למחצה, הפועל לשמירה על הסדר והשלום ברחבי האזורים המיושבים של היבשת. משימתו העיקרית היא לנסות למנוע מלחמות, אסונות קסומים, התפרצות של מחלות או הרס, וכן הלאה. הוא פועל דרך נציגויות בערים גדולות, שיתופי פעולה עם ארגונים אחרים, אבל בעיקר דרך סוכנים: אנשים בעלי יכולת ותושיה, ורצון עז לעזור ולשרת אחרים, שפועלים בלי שזהותם ידועה לאחרים בכל רחבי היבשת, כדי למנוע אסונות.

הקבוצה, תחת פיקודו של טאריו, נשלחה לליאו-גיר משום שמישהו גנב שני שרידים קדושים חשובים ממקדש "הלהבה הקדושה": מגילת המדבר החום והגולגולת של הקדוש נאור פזים. מקדש "הלהבה הקדושה" הוא אחד המקדשים הגדולים, העשירים והמשפיעים בעיר כולה, ושני החפצים היו שמורים בו כבר מאות שנים. רכבות צליינים עולים לרגל לראותם בכל שנה; אלו חפצים בעלי כוחות אדירים, שיכולים לשרת את הטוב, אבל אפשר גם לעוות אותם ולהשתמש בהם כדי לקדם את מטרות הרוע. אם כוח מרושע גנב אותם, הוא עלול להשחית אותם ולהשתמש בהם לרעה. מסיבה זו, הגיבורים נשלחים לליאו-גיר: למצוא מי שדד את החפצים הקדושים, ולהחזיר אותם למקדש!

הערות לגבי ליאו-גיר

זמן

הדמויות מגיעות לליאו-גיר בזמן שהירח כמעט מלא לגמרי, למחרת היום הוא יהיה מלא לגמרי, ויום לאחר מכן, הוא יהיה קצת אחרי שהוא מלא לגמרי. זאת אומרת שבשלושת הימים הללו גם בלילה, גם ברחובות שאינם מוארים במנורות רחוב או לפידים, יש מספיק אור כדי לראות, לפחות למרחק הקרוב.

אווירה

ליאו-גיר היא עיר מסחר גדולה, שחיים בה כמעט מיליון בני תמותה שונים; יש בה מגוון מאוד גדול של גזעים: בעוד שהרוב הוא בני אדם חיים כאן גם גמדים, אורקים, ובני גזעים אחרים. אם יש לזה כמה רגליים וזה יכול לדבר, יש כאן מישהו מזה. אבל, משמר העיר עובד קשה מאוד לשמור על השקט. כמעט אף אחד לא חמוש, וכמעט ואין אלימות או פשע. אם הדמויות יעשו בעיות, שומרי העיר יגיעו מהר מאוד, ואם הן מסתובבות בשיריון או חמושות באופן בולט, הן ימשכו מבטים. כל התושבים בעיר יודעים לדבר זה עם זה בשפת המסחר הנפוצה ביבשת, ורובם ישרים ופתוחים גם עם זרים. זוהי עיר מסחר, ולכן לשאול שאלות, ולהחליף רכילות וחדשות זה דבר מאוד נורמלי ונפוץ.

הנהר

הנהר גיר חוצה את העיר לשניים, ולכל אורכו ישנם רציפים, מזחים, בתי מלאכה, מחסנים, פונדקים, וכיכרות שם ניתן לשכור קרונות ועגלות, להעמיס סחורות, ולמצוא מלחים, עובדי-נמל, ושאר אנשים הנמצאים קרוב למים. מהזריחה ועד השקיעה, עשרות ומאות סירות וספינות שטות לאורכו של הנהר, עוזבות את העיר או נכנסות אליה, מורידות סחורות או מעמיסות נוסעים. הנהר רחב, ברוחב שבין 100 ל-200 מטרים, ואפשר לחצות אותו בעשרות גשרי עץ ואבן המחברים בין שני צידי העיר, במעבורות שפועלות כל היום וכל הלילה, ורפסודות או סירות קטנות שניתן לסחור. הנהר זורם באיטיות, ועדיין, מאוד לא מומלץ לשחות בו, ומי ששוחה בו ימשוך תשומת לב. בלילה, התנועה על הנהר, מלבד למעבורות שחוצות אותו, אסורה; עם זאת כמובן שיש סירות של משמר העיר שמפטרלות בנהר כל היום והלילה.

שכונות

העיר ליאו-גיר ותיקה ובנויה היטב. כמעט כל העיר מרוצפת, ומרושתת בשדרות רחבות, רחובות נוחים לניווט ומעבר, וסמטאות המוליכות פנימה לחצרות, בניינים, ושכונות מגורים. כמעט כל הבניינים בנויים מאבן, ורובם בני 2 או אפילו 3 קומות. מרכז העיר מוקף בחומה גבוהה ורחבה, בנויה עץ ואבן, הידועה משום שצידיה החיצוני מכוסה בנחושת ממורקת, והמראה מרהיב במיוחד בזריחה או בשקיעה; גם מחוץ לחומה ישנן שכונות רבות. בתוך החומות יש יותר שומרים מאשר מחוץ לחומות, ושערי העיר ננעלים בלילה.

נקודות ציון בולטות

משום שהעיר חצויה לשניים, יש לה בעצם שני אזורים מרכזיים: בחלק המערבי ניתן לראות את **מגדלי הנסיכים**, המגדלים הגבוהים הצופים על כל העיר שמהם מנהלים הנסיכים את ענייניהם ויושבים במועצתם, **בתי המסחר והבנקים**, בניינים רחבים מכוסי שיש, עם עמודים מעוטרים ופסלים גבוהים המצביעים על עושרם הרב, וההיכלים האליפטיים, המחוברים בגשרים עדינים, של **האקדמיה לכשף**, בית הספר הגבוה לקוסמים. בלב האזור המזרחי של העיר ישנה **הכיכר הגדולה**, אזור ריבועי נרחב עם מרצפות לבנות רחבות ושדרת עצים ירוקי-עד, שמסביבו בתי המקדש הרבים שבעיר, שהגדול ביניהם הוא **מקדש הלהבה הקדושה**. במרחק הליכה קצר מהכיכר הגדולה, נמצא **השוק הגדול**, כיכר עגולה גדולה שגם ביום וגם בלילה ניתן למצוא בה דוכנים רבים המוכרים כל דבר שניתן לדמיין, כאשר מהשוק הגדול יוצאת שדרת **בתי הגילדה**, היכלי עץ ואבן, המנהלים את ענייניהם של כל בעלי המלאכה בעיר, בין אם נפחים או סנדלרים, ובין אם מתנקשים או אלכימאים.

קסם

בעיר ליאו-גיר **אקדמיה לכשף**, אז כמובן שהיא אינה זרה לקסם. בשדרות העשירות וברחובות הגדולים יש מנורות קסומות הפועלות בלילה, ולעיתים נדירות ניתן לראות סוחר עשיר מגיע על העיר, רוכב על שטיח מעופף או על סוס מכונף. לבתי המסחר הגדולים, בתי הגילדות וכן הלאה, יש פעמים רבות הגנות קסומות מפני פריצות וריגול. כך שהקסם קיים בליאו-גיר, אבל אינו נפוץ במיוחד. מלבד קוסמים, הלומדים את מלאכתם ומטילים לחשים, ישנם דרואידים נדירים היכולים להשפיע על סביבתם, על טבע, מזג האוויר, וחיות (וגם הגזעים התבוניים, שהם בעלי-חיים גם), אולם הם אף פעם לא נכנסים לתוך ערים.

כרונולוגיה של מאורעות

חלק זה יסדיר את המאורעות שהתרחשו ממש לפני שההרפתקה התחילה. תחילת ההרפתקה בבוקר היום החמישי בשבוע. השרידים הקדושים, מגילת המדבר החום והגולגולת של הקדוש נאור פזים נגנבו בתחילת השבוע, ביום השני של השבוע, על ידי אחד מהכהנים הבכירים במקדש, כוהן בשם אשד מורד-ים. עם זאת, השרידים אינם אצלו, הם נמצאים לכל אורך ההרפתקה בידי כנופיית אנשי עכברוש המתגוררת במנהרות הביוב של ליאו-גיר.

בעיר ליאו-גיר ישנה אקדמיה לכשף; ביום הראשון של השבוע, חבורה של סטודנטים מצטיינים השתכרו, ושיחקו בשד שבבבוק. לצערם הרב, הוא השתחרר. השד טס לקצה השני של העיר, שם השתלט על גופו ונשמתו של כוהן ישר וטוב לב: הכוהן אשד מורד-ים. השד הכריח את הכוהן לתכנן מזימה אפילה לשדידת אוצר המקדש.

ביום השני של השבוע, אשד מורד-ים שדד את המקדש, גנב את האוצרות, והלך למכור אותם לאנשי העכברוש. אנשי-העכברוש קנו ממנו את אוצרות המקדש, ואת רוב החפצים הגנובים הצליחו למכור, אבל לא את השרידים הקדושים. באותו יום, ראש האקדמיה לכשף גילה שהשד השתחרר. כדי לא לפגוע במוניטין של האקדמיה ושל הסטודנטים, לא סיפר לאיש על המאורע, ובמקום זאת הכריח את תלמידיו המצטיינים ללכת לרחובות כדי לאתר את השד. כדי שלא יצטרכו לגלות מה הם עושים, אמר להם לשקר ולומר שהם הולכים להילחם בכנופיית רחוב "הירח השבור"; זו כנופיה שחבריה משתמשים בקסם רחוב מסוכן. הסטודנטים מחפשים אחר השד שהשתחרר, מבלי לדעת שהוא השתלט על גופו של הכוהן.

ביום השלישי של השבוע, ראש המקדש נחרד לגלות שאוצרות המקדש, ובמיוחד, השרידים המקודשים נעלמו. ראש המקדש לא יכול לספר לאף אחד, כי זה יפגע אנושות במוניטין של המקדש, ועל כן החליט לנסות לגלות את מיקום השרידים מבלי לגלות לאיש. ביום הרביעי של השבוע הוא קיבל תזכורת שהנושים של בנק קרן השפע הולכים לבוא ולגבות את החובות של המקדש, בעוד שלו אין את הכסף לשלם להם (כי שדדו את אוצרות המקדש). ראש המקדש רוצה למנוע מהנושים לבוא ולגבות את החוב שלהם, ושלה חלק מכוהניו כדי למצוא את אוצרות המקדש ובמיוחד את השרידים הקדושים. מכיוון שהכוהן אשד מורד-ים נעלם באותו זמן כמו אוצרות המקדש, ראש המקדש חושד בו שהוא זה אשר שדד את המקדש.

השד לא התכוון להיעלם מהמקדש והאמת היא שהסתיר את עקבותיו היטב, אבל ביום השלישי של השבוע, הכוהן אשד מורד-ים הצליח בכוח אמונתו לעמוד אל מול השד לזמן קצר, מספיק זמן להגיע אל נוודי הנהר, ולרכוש קמיע שדיכא את פעילות השד. הקמיע אינו מושלם, והשד עדיין בתוכו, אבל זה הספיק כדי שיתחיל חיפוש אחר השרידים הקדושים. אשד יודע שמכר את האוצרות לאנשי העכברוש, אבל לא מעיז לחזור למקדש, פן יתפסו אותו ויאלצו אותו לשלם על מעשיו, מבלי שתנתן לו ההזדמנות לכפר עליהם. אחותו התאומה של אשד, תמר, מנהיגה את כנופיית "הירח השבור", וזו מסתירה את אשד ומסייעת לו.

גוף ההרפתקה

כדאי לך להתחיל מקריאת החלק הנוגע להנחיית הרחובות של ליאו-גיר, המופיע בהמשך. ההרפתקה "אימה ומסתורין בליאו-גיר" מתחילה כאשר הדמויות מגיעות לעיר בבוקרו של היום החמישי לשבוע. מכיוון שהשרידים נעלמו מהמקדש, סביר להניח שהשחקנים ירצו להתחיל מביקור במקדש "הלהבה הקדושה". עם זאת, הם יכולים לרצות גם לסייר בעיר, לבקר בחלק מהמקומות ששמעו עליהם, או לחפש שמועות ודברים אחרים.

אם הדמויות הולכות למקדש "הלהבה הקדושה", או לאקדמיית הכסף, או לבנק קרן השפע, או לכל דבר שקשור למשמר העיר (המצודה שבה מחזיקים פושעים, או לאחד מבנייני המשמר הפזורים בעיר) פנה לחלק הרלוונטי. שים לב לתיאור האנשים החשובים בכל חלק.

אם הדמויות יודעות לחפש אחר נוודי-נהר, עבור לחלק של השוק הצף. אם הדמויות מחפשות לדבר עם חברי כנופיית "הירח השבור", עבור לפונדק "מקום המפגש האחרון", לפגוש את חברי הכנופיה. בנוסף, ישנו חלק המתאר את מנהרות הביוב מתחת לעיר. אם הדמויות מגלות על קבוצה מסוימת, למשל שואלות על אנשי-העכברוש ומנסות להבין מי אלו, הן יגלו גם מה הוא מקום המפגש של הקבוצה הזו ואיך להגיע אליו.

מקדש הלהבה הקדושה

מקדש "הלהבה הקדושה" הוא המקדש הגדול, העשיר והוותיק ביותר בעיר ליאו-גיר. הוא לא מקדש לאל מסוים, ופולחן לכל האלים ולכל האמונות מתנהל בו. לפני המקדש ישנה כיכר עצומה, ואל דלתות המקדש הפתוחות תמיד גרם מדרגות רחב מאוד ומתון. הישר מול גרם המדרגות, קערת ברונזה עצומה, בקוטר של 2 מטר לפחות, שבתוכה בוערת אש תמיד; לפחות תריסר כוהנים תמיד מתפללים סביב הקערה ומוסיפים לה בולי עץ ריחניים לפני הצורך, ביום ובלילה. בתוך האולם הענק של המקדש, ישנה קערת ברונזה כפולה בגודלה ובגובהה, שגם בה בוערת אש תמיד, וגם מסביב לפחות תריסר כוהנים בכל שעה, ביום ובלילה, שמתפללים ומאכילים את הלהבות. המקדש הוא בניין מלבני עצום, בגובה ארבע קומות. מסביב לאולם הענק, שלו כיפה גדולה מאוד, אגפים של חדרים, ספריות, חדרי אוכל, אולמות לימוד, וכן הלאה. כמעט אלף כוהנים, תלמידים ופקידים חיים ועובדים במקדש.

אם הדמויות פשוט מסתובבות במקדש, הן יכולות לברר כל מיני דברים; אבל אם הן אומרות שהן באו לשאול שאלות לגבי החפצים שנעלמו, מיד לוקחים אותם לדבר עם ראש המקדש מוזיל.

ראש המקדש מוזיל הוא גבר גבוה, רוה, ומבוגר. במהלך היום הוא לובש גלימות לבנות, רחבות ועשירות בעיטורים, ועונד טבעות זהב ושרשרת זהב כבדה. בלילה הוא לובש פיג'מה וחלוק כחול כהה ונוח מאוד. ראש המקדש לא ידע מהיכן הדמויות יודעות על השוד, וינסה להכחיש את דבר קיומו של השוד; אבל אם הדמויות יגידו שהן מארגון "המחללים", הוא יניח שלארגון הסודי יש כנראה איזו דרך מתוחכמת לגלות מה קורה. רק אם הדמויות יגידו לו שהן מארגון "המחללים" הוא יודה שהיה שוד במקדש, ויגיד שהוא חושד בכוהן בשם

אשד מורד-ים. הוא יתן תיאור פשוט של אשד ("גבר כבן 35, שיער שחור גלי, מבנה גוף מוצק") אבל יגיד שאין לו שום מושג למה שאשד יעשה דבר כזה. אשד שירת במקדש כמעט 20 שנה, ותמיד היה ישר והגון וסייע לכולם. הוא לא התנהג בצורה מחשידה, וראש המקדש חושד בו רק משום שנעלם באותו הזמן שהיה השוד. אשד הכוהן היחידי שנעלם, וכמו כוהנים בכירים אחרים, הייתה לו גישה לחדר האוצרות של המקדש. ראש המקדש לא רוצה לדבר השוד יתגלה, ויבקש מהדמויות לשמור על זה בסוד. הוא לא יגלה לדמויות על הכוהנים ששלח לחפש אחר אשד, ולא יספר להם על הנושים של בנק קרן השפע. אם הדמויות יגלו על זה ממקור אחר, הוא יודה בכך, אבל רק אם יישאל על כך ישירות. ראש המקדש יסכים לבטל את משלחות החיפושים של הכוהנים רק בתנאי שישתכנע מעבר לכל ספק שהדמויות יחזירו את השרידים הקדושים למקדש; אמור להיות מאוד קשה לשכנע בכך את ראש המקדש, וגלגול פשוט לא יספיק לזה בלי הוכחות מוצקות להצלחה של הדמויות.

בפני עצמו אין לראש המקדש סיבה לעזור לדמויות, אלא אם ישתכנע שבדרך זאת ישיג חזרה את השרידים הקדושים. רק לדעת שהם מארגון "המחללים" ושהם רוצים לעזור, זה לא מספיק.

אקדמיית הכסף

אקדמיית הכסף נראית לעין מרוב אזורי העיר: זהו אוסף של היכלים שנראים כמעט כמו ביצים ענקיות, מעט פחוסות. ההיכלים הענקיים, שחיצוניותם בנויה מאבן כחלחלה שתמיד זוהרת באור חלוש, מחוברים בגשרים עדינים, בנויים אבן דקה, כמעט שקופה, שעם זאת עמידה מאוד. להיכלים אין כניסות גלויות לעין; לתלמידים שלומדים באקדמיה ולקוסמים מורשים יש טבעות מיוחדות המאפשרות לראות את הכניסות הנעלמות של האקדמיה; מי שמשיג טבעת כזו בדרך כזו או אחרת יוכל למצוא את הכניסה גם הוא.

הדמויות לא יצליחו להשיג כניסה לאקדמיה אלא אם יש לראש האקדמיה סיבה טובה לראות אותן, וסביר להניח שזה יקרה רק אם יגלו על כך שהשד השתחרר.

את האקדמיה מנהל ראש האקדמיה האלפריק דמוס מגוס. בעוד שהוא כנראה מבוגר מאוד, הוא נראה כגבר נאה, בערך בגיל 40, אולי 45. הוא יפגוש את הדמויות במשרד שלו, בקומה העליונה ביותר של ההיכל הגדול ביותר, שם הוא לובש גלימות סגולות מפוארות, עונד טבעות זהב וכסף, ובדרך כלל מסתובב עם מטה ארוך מעץ שחור, מעוטר ברונות ובראשו כדור בדולח כחול.

ראש האקדמיה רוצה להחזיר את השד לבקבוק, לפי שהוא יגרום נזק ולפני שמישהו יגלה שהאקדמיה נתנה לו להשתחרר. הוא לא יספר על כך מרצונו לאף אחד, אבל אם הדמויות ידעו על כך ממקור אחר, הוא יאלץ בליט ברירה לעזור להן להתמודד עם זה.

אם הדמויות מגיעות לאקדמיה כאשר הן יודעות או מנחשות היכן נמצא השד, והן מצליחות לשכנע את ראש האקדמיה שהן בוודאות יכולות להגיע להיכן שהשד נמצא, הוא יתן להן את הבקבוק הקסום ללכידת השד.

ראש האקדמיה יעשה זאת רק אם ישתכנע שהדמויות אכן מתכוונות ללכת ישר להיכן שנמצא השד ולתפוס אותו, והוא יעשה זאת רק אם הדמויות יבטיחו שאז יחזירו את השד בבקבוק חזרה לאקדמיה.

בכל מקרה, הוא יבקש מהדמויות לא לגלות לאף אחד שהשד השתחרר מהבקבוק.

הבקבוק הקסום נראה כמו בקבוק זכוכית גדול, בערך בהיקף של כ-40 ס"מ, ובגובה חצי מטר. יש לו צוואר דק, בקושי בקוטר אגודל, עם פקק שעם שחור. הפקק קסום, דרושה דמות בעלת כוח 14 לפחות כדי לפתוח אותו, וגם כאשר הוא פתוח, שום כח בעולם לא יכול להרחיק אותו מהבקבוק יותר ממטר וקצת; לאוויר בתוך הבקבוק יש ריח עדין של קינמון וציפורן. ברגע שמפסיקים להפעיל כוח על הפקק, הוא חוזר חזרה לבקבוק. אם נוגעים בעזרת צוואר הבקבוק באדם שהשד השתלט עליו, השד מיד ייכנס לבקבוק: הבקבוק ייראה כאילו הוא מלא בעשן שחור-סגול-ירוק. אם השד בבקבוק, הפקק מיד ייסגר, ורק הקסמים החזקים ביותר יוכלו לפתוח אותו שוב; כוח בלבד לא יוכל לפתוח אותו.

בנק קרן השפע

בנק קרן השפע הוא אחד מהבנקים הגדולים בעיר. הבנקים בעיר משמשים לשתי מטרות גדולות: האחת, הם מחזיקים בכספות שלהם את ההון של הסוחרים בעיר. השנייה, הם מלווים כסף לסוחרים כדי שאלו יוכלו להרחיב את העסקים שלהם. מדי פעם, הם גם מלווים כסף לגופים ואנשים אחרים, לדוגמה, בנק קרן השפע הלווה הרבה מאוד כסף למקדש "הלהבה הקדושה", ועכשיו הוא רוצה אותו בחזרה.

בניין בנק קרן השפע נמצא ברחוב המאזניים הזהובים. זהו בניין מפואר, מעוטר בתבליטים המתארים סצינות של תעשייה, עושר, ושפע. מעל הדלת תלוי פסל ענק עשוי שיש של קרן שפע, שופעת תבואה, פירות, אבני חן ומטבעות. בתוך הבניין, הדמויות יילקחו לדבר עם פקיד הקבלה, מינוטאור חביב לובש משקפיים הלוכש בגדים מחויטים ורקומים, ושמו מורג. מורג מכיר את רוב מה שקורה בעיר, והוא ידידותי, פתוח, וישמח לדבר. בתור התחלה, אלא אם יש לו סיבה טובה, מורג לא יספר לדמויות שהמקדש חייב לבנק כסף.

אם הדמויות יודעות שהבנק מוכר אוצרות שנגנבו מהמקדש, מורג יודה בכך, ויסביר למה: אנשי-העכברוש פנו לבנק והציעו למכור לו אוצרות שנגנבו מהמקדש. הבנק הסכים לקנות את הסחורה משום שהמקדש חייב לו כסף. אם הדמויות ישאלו את מורג לגבי השרידים, הוא יגיד שאם אנשי העכברוש מכרו אוצרות אחרים של המקדש, סביר שגם השרידים הקדושים אצלם.

משמר העיר

על העיר ליאו-גיר שולטת מועצה של נסיכים, שכל אחד ואחת מהם עומד בראשה של משפחה אצילה, חזקה מאוד ועשירה מאוד, השולטת באחד מתחומי החיים בעיר: הבנקים, ענף הבנייה, העצים, המסחר, הקסם, וכן הלאה. הדמויות לעולם לא יראו את הנסיכים או ידברו איתם, המגע היחיד שלהם עם השלטונות יהיה עם משמר העיר.

מלבד הסיורים ברחובות, הדמויות יכולות לפגוש במשמר באחד מבנייני המשמר, שנמצאים כמעט בכל רחוב או שדרה, או במצודה. המצודה היא בניין מלבני ארוך, בגובה חמש קומות, ללא חלונות ועם דלת אחת ויחידה, גדולה מאוד, בקומה הראשונה. בנוסף למאתיים אנשי משמר שחיים ועובדים כאן, המצודה מחזיקה מספר רב של פושעים שמסיבה זו או אחרת הוכנסו לכלא. מפקד המצודה הוא השופט הראשי חרן עד-פלדה. חרן הוא גבר נמוך, מעט שמנמן, כבן חמישים, שנראה חזק מאוד; הוא מקריח, ויש לו שפם וזקן באותו צבע כמו שיערו: אפור פלדה. הוא בדרך כלל לובש בגדי עיר פשוטים, לעתים רחוקות לובש מדים שחורים של שופט בכיר במשמר העיר, או לובש שיריון ונושא חרב.

אם הדמויות יעשו בעיות וסיור של אנשי משמר יעצור אותם, הם יביאו אותם למצודה לדבר עם השופט. השופט יגלה מהר מאוד שמדובר ב"מחללים", ולכן ישחרר אותם ויתן להם להמשיך בחקירה שלהם, עם זאת, אם הם יעשו נזק גדול למבנה חשוב בעיר או יהרגו מישהו שלא מסיבה של הגנה עצמית, הוא יכלא אותם במצודה, וכך ההרפתקה תסתיים.

המשמר לא יודע על השוד במקדש, וגם אם הדמויות יספרו לאנשי המשמר על השוד, הם לא יעשו דבר אלא אם ראש המקדש יתלונן בעצמו, מה שלא יקרה. אם הדמויות יביאו איכשהו אנשי משמר למקדש, ראש המקדש יכחיש נמרצות את דבר קיומו של השוד.

למשמר יש עניין רב במאבק בין תלמידי האקדמיה לחברי כנופיית "הירח השבור". אם הדמויות יספקו למשמר מידע שרלוונטי לזה, המשמר ינסה לעזור להם עד כמה שאפשר, וינסה לעצור את המאבק הזה. כל פעם שהדמויות עושות יותר מדי נזק ובלגן, אנשי משמר אמורים לעצור אותם, למנוע את הנזק והבלגן, ולהביא אותם למצודה, כדי שהשופט יוכל לנזוף בהם ולגרום להם להפסיק עם זה. הוא גם יכול לעזור להם בחקירה דרך שאלות מנחות ורעיונות טובים להמשך החקירה.

הרחובות של ליאו-גיר

הרחובות של ליאו-גיר הם כנראה הדבר הראשון, ואולי העיקרי, שתתאר. זוהי עיר ענקית ועמוסה, ומדובר ברחובות עמוסים בפרטים: אנשים, בניינים, חיות (סוסים, פרדות, חמורים, עזים וכבשים שלוקחים אותם לשוק או לבתי מטבחיים, כלבים מתרוצצים, עכברושים פה ושם, עורבים ויונים...), דוכנים, עגלות, צריך לתת רושם של רעש ובלגן והמון המון תנועה. אנשים כל הזמן מדברים, כל הזמן זזים, כל הזמן עסוקים במשהו.

אם הדמויות הולכות למקום מוגדר, לדוגמה הן הולכות למקדש או לשוק הצף, תן משפט לתיאור הרחוב ואז עבור למקום שאליו הן הולכות. זכור לתאר את חציית הנהר במידה וזה קורה.

אם הדמויות סתם הולכות ברחוב, אתה יכול לתאר יותר פרטים. זכור, אתה צריך להכניס מאורעות ברחוב שיעזרו לדמויות לגלות את הרמזים שיובילו לפתרון ההרפתקה. בעיר מסתובבות חמש קבוצות שפועלות בצורה שיכולה לספק לדמויות רמזים: הכוהנים בשחור, התלמידים המצטיינים, שוברי הרגליים, אנשי

העכברוש, ואנשי כנופיית "הירח השבור". כאשר אתה מתאר את הקבוצות הללו לדמויות, שים לב היכן זה קורה, ושים לב שהתיאור מושך תשומת לב ומחשיד. בנוסף, פה ושם מסתובבים אנשי משמר העיר, במיוחד ליד המצודה או בניינים של משמר העיר.

כוהנים בשחור

הכוהנים בשחור נשלחו על-ידי ראש המקדש לחפש ולהחזיר את אוצרות המקדש והשרידים הקדושים שנגנבו מהמקדש. הם מסתובבים בקבוצות של ארבעה, שכוללות שילוב כזה או אחר של בני אדם, אורקים, וגמדים. אחד מהכוהנים הוא מנהיג הקבוצה. הם לובשים בגדים נוחים ועשויים היטב, כאשר המנהיג לובש שרשרת כסף המסמלת את מעמדו. הם לרוב נושאים סכינים ארוכות, או אלות ברזל.

מכיוון שראש המקדש חושד באשד, הכוהנים מחפשים אחר אשד. בנוסף, הם מחפשים אחר סוחרים שקנו או מכרו מאוצרות המקדש, אבל בינתיים הם לא הצליחו לגלות לא את זה ולא את זה. הכוהנים לא יספרו לדמויות מידע מרצונם, אלא אם הדמויות הצליחו להוציא מהם את המידע, אולי באיומים או בעורמה.

אם הדמויות עוקבות אחר הכוהנים לראות מה הם עושים, הן ישימו לב תוך זמן קצר שהכוהנים מחפשים אחר כוהן בשם אשד מורד-ים, ושהם מנסים לברר בקרב הסוחרים (לדוגמה בשווקים ובדוכנים) על חפצי קודש שנמכרו ונקנו בשבוע האחרון. מכיוון שאף אחד לא מסייע לכוהנים במידע, מלבד לגלות מה השאלות שהם שואלים, הדמויות לא יגלו דבר מהכוהנים.

אם הכוהנים רואים מסיבה כלשהי את אשד מורד-ים, הם כמוכן יזהו אותו וינסו לתפוס אותו בחיים ולהביא אותו חזרה למקדש.

תלמידים מצטיינים

ראש האקדמיה שלח את התלמידים המצטיינים של האקדמיה לחפש אחר השד שהשתחרר מהבקבוק. הוא הורה להם להסתיר את המטרה האמיתית שלהם מאחורי סיבה מזויפת: שהם מסתובבים כדי לאתר את אנשי כנופיית "הירח השבור", שמשתמשים בקסם רחוב בסגנון מסוכן. הם בדרך כלל מסתובבים בקבוצות של שבעה או שמונה תלמידים.

התלמידים המצטיינים של האקדמיה לובשים גלימות ארוכות בצבע כחול כהה, מעוטרת ברונוות זהב וכסף בשביל היופי; הרונוות לא עושות כלום. לכולם יש טבעת ממתכת סגולה לא מוכרת על יד שמאל; הטבעת מאפשר לראות את הכניסות הסודיות לאקדמיה לכסף. לרובם גם חגורות רחבות, שמהן משתלשלים שיקים ותיקים קטנים, ובהם מיני חומרי כישוף, מטות קטנים, שיקויים, וכן הלאה.

אם הדמויות יעקבו אחר התלמידים, הם יגלו שהתלמידים שואלים שאלות ומחפשים אחר אנשי הכנופיה, וגם מספקים בהתלהבות את הסיבה לכך, אבל שמדי פעם הם גם שואלים שאלות על אנשים שמתנהגים מוזר. אחרי זמן מה אפשר להבין שהתלמידים מחפשים גם אחר אנשים שבשבוע האחרון התחילו להתנהג בצורה

שלילית מאוד, אולי אלימה, בוודאי שעוברת על החוק. נראה שיש להם סיבה מאוד טובה להאמין שמישהו בשבוע האחרון התחיל להתנהג בצורה כזו, לא ברור למה.

אם הדמויות יצליחו לגרום לתלמידים איכשהו לספר להם מה קורה, התלמידים יגלו להם שהם שיחררו בטעות את השד מהבקבוק, והם בטוחים שהוא השתלט על הגוף של מישהו בעיר, אבל אין להם מושג מי.

אם הדמויות מצליחות לנחש איכשהו שהשד בתוך הגוף של אשד, והם מצליחות לשכנע את התלמידים שיעזרו להם, התלמידים יכולים לבצע קסם שיגלה את מיקומו של אשד מורד-ים, בעזרת השם המלא שלו. הקסם יוביל את הדמויות לפונדק מקום המפגש האחרון.

אם הדמויות פוגשות את אשד ובטוחות שיש בתוכו את השד, למשל כי הוא סיפר להם שזה המצב, התלמידים יעזרו להם לקבל את הבקבוק מראש האקדמיה.

שוברי-רגליים של קרן שפע

שוברי הרגליים של בנק קרן השפע הם בריונים להשכיר, שעושים עבודות עבור הבנק, ובמיוחד גובים עבורו הבנק חובות שאנשים לא רוצים להחזיר. הם מסתובבים בקבוצות של שלושה מינוטאורים, חמושים בגרזנים גדולים המתאימים למידותיהם, ושריונות עור מחוזקים. השריונות ניכרים לעיר, אבל הגרזנים כמעט תמיד חבויים בשקי יוטה או מתחת לגלימת מסע או משהו דומה.

אם הדמויות שמות לב לשוברי-הרגליים, הם יכולות לראות אותם עושים כל מיני דברים:

במהלך היום אפשר לראות אותם מוכרים חפצים שנראים כמו חפצי קדושה יקרים לסוחרים בשווקי העיר. בלילה, באזורים עניים יותר של העיר, אפשר לראות אותם רוכשים חפצים שנראים בבירור כמו חפצי קדושה יקרים מאנשי-עכברוש.

ביום השישי של השבוע, כמה קבוצות של שוברי-רגליים מבקרות במקדש, מציקות לכוהנים, וחלקם אפילו מנסים להשיג פגישה עם ראש המקדש.

שוברי הרגליים מתנהלים בחוצפה רבה, וסביר להניח שהם לא יפחדו מהדמויות ולא יענו על שאלות בקלות. אם הדמויות מצליחות להוציא מהם מידע, הם יספרו לדמויות שהמקדש חייב לבנק הרבה כסף, שכנראה למקדש אין כסף כי אנשי העכברוש פרצו אליו, שאנשי העכברוש מוכרים חפצי קודש שנגנבו מהמקדש, ושהם קונים חפצים ומוכרים אותם כי הבנק מרגיש שיש לו זכות לכך, כי המקדש חייב לו כסף.

כזכור, המקדש יעדיף שלא להתעסק בנושא השוד ובטח שלא יסתבך עם שוברי הרגליים. יש להדגיש, אף שובר רגליים אף פעם לא יגע באיש משמר או יתחצף לאיש משמר, ובוודאי שלא יתקוף איש משמר.

אנשי-עכברוש

אנשי-עכברוש נראים כמו שילוב בין עכברוש ענק ובן אדם, יש להם ראש של עכברוש, ידיים זריזות, זנב, ופרווה על כל הגוף. הם בדרך כלל לא לובשים בגדים רגילים, אלא רצועות עור שמהן תלויים הרבה תיקים, שקים, סכינים, ומיני דברי ציוד אחרים; הם לובשים גם גלימות אפורות גדולות, שבהן הם מתכסים כדי להסתיר את עצמם מעט. הם ביישנים למדי, ולכן יוצאים בדרך כלל עם תחילת הדמדומים, פעילים בעיקר

בלילה, ומתחבאים קצת לפני הזריחה. עם זאת, אין זה בגלל שהם מפחדים מהאור או רגישים לאור; הם פשוט מעדיפים להיות פעילים בלילה.

אנשי-העכברוש מתגוררים בקהילה במנהרות הביוב (עמ' 15).

בדרך כלל הדמויות יראו רק איש-עכברוש אחד, לפעמים בשניים, מסתובבים ברחוב. אם הם מוכרים או קונים משהו, הם יהיו שניים. הם פחדנים, ולא חזקים במיוחד, אבל זריזים מאוד.

ברחוב, אנשי-העכברוש מוכרים את הביזה של השוד מהמקדש: חפצי קדושה יקרי ערך, פמוטים, ספרי קודש יקרים, תכשיטים, תמונות, שטיחים, וכן הלאה. אם הדמויות מצליחות לתפוס אנשי עכברוש ולהוציא מהם איכשהו מידע לגבי הציוד הגנוב, אנשי העכברוש יודו שקנו את הביזה מאדם בשם אשד. הם לא יודעים למה הוא שדד את המקדש, וגם לא אכפת להם, ואין להם מושג איפה הוא עכשיו. אם הדמויות יצליחו להפעיל עליהם לחץ, הם גם יגלו להם ששרידי הקדושה נמצאים עדיין במנהרות הביוב.

בנוסף לנסינות מכירה, אנשי-עכברוש גם מסתובבים לבדם ומנסים להשיג מידע לגבי שרידי הקדושה, ובמיוחד, הם מנסים למצוא מישהו שיקנה אותם בלי לסכך אותם בצרות. בינתיים הם לא הצליחו. לא נראה שהם מבינים כמה השרידים הללו חזקים ויקרים. אם הדמויות עוקבות אחר אנשי העכברוש הללו, הם יצליחו לגלות על מה הם שואלים שאלות ולהבין ששרידי הקדושה נמצאים אצלם.

אם הדמויות מדברות עם אנשי העכברוש בלי להפחיד אותם, אנשי העכברוש יוכלו גם לספר להם שהתלמידים המצטיינים נאבקים באנשי כנופיית "הירח השבור", אבל הם לא יודעים למה.

אנשי כנופיית הירח השבור

כנופיית "הירח השבור" היא כנופיית הרחוב הכי גדולה בליאו-גיר. בסיסה הוא פונדק מקום המפגש האחרון, מחוץ לחומות העיר. מנהיגה אותה תמר מורד-ים, אחותו התאומה של אשד. אשד לימד בסתר את אנשי הכנופיה להטיל קסמים פשוטים, ולכן הם מכירים קסמי רחוב מלוכלכים, ומשתמשים בהם למטרותיהם. אנשי הכנופיה בדרך כלל מבצעים פשעים פשוטים בלילה, כמו שוד, פריצה, וכן הלאה, וביום סוחטים באיומים בעלי עסקים ודוכנים. המשמר כמובן מחפש לעצור אותם בכל מקום שבו אפשר לראות שהם עוברים על החוק, אם כי קשה להוכיח את זה בדיעבד.

אנשי הכנופיה מסתובבים בקבוצות של חמישה עד עשרה; הם בדרך כלל בחורים ובחורות צעירים, בין גיל 14 ל-18, לבושים בגדי רחוב לא נקיים, מדי פעם זה או אחר מסתובב עם סכין גדולה או אלה פשוטה. לכל אחד מהם יש במקום כלשהו על הבגדים דיסק פשוט ממתכת כסופה, שיש בו שבר גדול ובולט. אין לאנשי הכנופיה שיריון או נשקים איכותיים. אחד בקבוצה קטנה או שניים בקבוצה גדולה גם ידעו להשתמש בקסמים. אנשי הכנופיה בעיקר מגיבים לדברים במשחק; אם התלמידים המצטיינים תוקפים אותם, הם ינסו להילחם בהם. אם הדמויות עוקבות אחריהם, הן יגלו שהם שואלים פה ושם על שדים, על שדים שמשתלטים על בני תמותה חיים, ועל מה אפשר לעשות לגבי זה. נראה שהבירורים שלהם לא מועילים להם, ואף אחד לא מספק

להם תשובות. הם לא יודעים שתמר מחביאה את אשד בפונדק, ולא יודעים שום דבר על השוד, על השרידיים הקדושים, או על משהו שקשור לזה.

משמר העיר

יחידות משמר העיר בדרך כלל מורכבות משישה חברים, אם כי אם יש בלגן גדול במיוחד, הן יכולות להגיע גם לעשרים חברים. היחידה מורכבת בדרך כלל מבני אדם, אלפים, גמדים, אורקים, חצאי-גמדים, ולעתים נדירות מינוטאורים. אנשי המשמר חמושים בשריונות פלדה, כידונים ארוכים, חרבות קצרות, ורובי קשת כבדים. על השיריון מצויר להם סמל העיר, מתומן ודרכו עובר נהר כחול. לכל יחידה יש סמל שמפקד עליה, ועל הקסדה שלו יש עיגול זהב.

אנשי המשמר מתעסקים בשמירה על הסדר והשקט, ולא הרבה מעבר לזה. הם יפסיקו קרבות בין התלמידים המצטיינים ובין אנשי הכנופיה, ובין הדמויות וכל אחד. הם כמעט ולא מתעסקים ב"מי התחיל", אלא רק בהפסקת ההמולה. הם יגיעו במהירות לכל מקום שבו יש אלימות וינסו להפסיק אותה, בהנחה שהם שומעים עליה, ז"א בהנחה שיש רעש או נזק בולט או שיש תושבים באזור שעדים לאלימות ויכולים להזעיק עזרה. המשמר כמובן לא יודע כל; אם אין שום דרך לדעת שאלימות מתרחשת, הוא לא יגיע לעצור אותה. משמר העיר נועד לוודא שהדמויות לא יפתרו ישר כל בעיה באלימות, והוא גם נועד להציל את הדמויות אם הן מסתבכות בקרב קשה מדי.

השוק הצף

השוק הצף הוא השוק השני הכי גדול בליאו-גיר, אחרי **השוק הגדול**. השוק הצף הוא בעצם אוסף גדול, ערב-רב של רפסודות, סירות ורציפים, המכסים כמעט את כל רוחבו של הנהר, בקצה הדרומי שלו. ליד שער היציאה מהעיר, ישנו מפרץ גדול מאוד, שבו עוגנים כל כלי השיט הללו; השוק כל הזמן בתנועה, כאשר בלי רפסודות וסירות מסיימים למכור את מרכולתם הם יוצאים מהמעגן במפרץ, ואחרים נכנסים במקומם. יש כמעט מאה כלי שיט שונים בשוק הצף, המוכרים כל דבר שניתן לדמיין.

אם הדמויות ינסו לברר היכן קונים ומוכרים חפצים גנובים, יובילו אותן לשוק הזה. בירורים בשוק הזה יעזרו לדמויות לגלות שאנשי-עכברוש מוכרים ושוברי-רגליים של בנק קרן השפע קונים חפצי קדושה יקרי ערך בחצי השבוע האחרון. גם כאן הן יוכלו לראות תלמידים מצטיינים מבררים בין הסוחרים אם מישהו שהם מכירים התחיל להתנהג בצורה מוזרה, אלימה, מפרת חוק וסדר, בשבוע האחרון. הסוחרים שמים לב לביירוים הללו, אבל לא יודעים מה גורם להם. בנוסף, הדמויות יכולות לשמוע שאנשי כנופיית הירח השבור מבררים מידע על שדים ועל זה שהם משתלטים על אנשים, אבל גם את זה הסוחרים לא יודעים להסביר.

בנוסף, הדמויות יכולות לפגוש את נוודי הנהר בשוק הזה. נוודי הנהר חברים בשבט שאין לו נחלה קבועה: משפחות גדולות וחמולות של נוודי נהר, שיש להן סירות, ואפילו ספינות נהר גדולות, שטים במעלה ובמורד הנהר גיר כל חייהם; אין להם בית קבוע. למרות זאת, חלק מהמשפחות הגדולות השתכנו בעיר ליאו-גיר כמעט

באורך קבע, ומצדיקים זאת לעצמם על ידי זה שהם מגיעים לשוק הצף, שזה כמעט כמו להיות עדיין בשיט. נוודי הנהר יודעים כל מה שקורה בעיר; הם הדמויות מצליחות לשכנע את נוודי הנהר לדבר איתן, למשל דרך זה שהן משיגות להן חפץ יקר ערך, משלמות להן הרבה כסף, או עושות משהו מתוחכם אחר, נוודי הנהר יספרו להן שאנשי העכברוש מחזיקים באוצרות המקדש, ושהם במנהרות הביוב. בנוסף, אם הדמויות מצליחות לשכנע את נוודי הנהר לעזור להן, והן שואלות על אשד מורד-ים, הם יספרו להן שביום השלישי של השבוע אשד רכש קמיע שמגן עליו משדים. הם לא יודעים למה, וגם לא שאלו.

פונדק מקום המפגש האחרון

פונדק זה הוא בניין גדול, בנוי מחוץ לחומות, צמוד לנפחיה, לסככת תיקון עגלות, ואורווה; על השלט מצוירת האות X. לפונדק שתי קומות, הוא רחב מאוד, ויכול לאכלס לפחות שמונים איש. בחדר האוכל הגדול יש אפילו במה, ובדרך כלל קבוצת נגנים שעושה מוזיקה, ורקדניות ורקדנים שרוקדים. בעלת הפונדק היא תמר מורד-ים. אם הדמויות מבררות על כנופיית הירח השבור, יפנו אותן לכאן.

רוב לקוחות הפונדק הם אנשי כנופיית הירח השבור, והם לבושים ומתנהגים בהתאם. במרתף היינות ישנה דלת סודית; מאחוריה ישנו חדר קטן חבוי, שבו מסתתר אשד.

אם הדמויות מתחילות לשאול שאלות, במהרה תמר תגיע לברר מי הן ומה הן רוצות.

תמר היא אישה רזה וגבוהה, שנראית צעירה מכפי גילה. עינייה קשות, השיער שלה קצוץ ומסודר מעל הכתפיים, והיא תמיד נושאת חרב ארוכה ודקה, וסכין. היא תמיד מלווה בשומר הראש והחבר שלה, רונאן; רונאן גבר גבוה מאוד, חסון, שרירי וקשוח. הוא לבוש תמיד בבגדים נוחים ושיריון שרשראות, חוגר חרב ארוכה ונושא קשת ארוכה וחיצים.

תמר לא תספר לדמויות שום דבר אלא אם היא ממש מוכרחה. אם הדמויות יעזרו לאנשי הכנופיה נגד התלמידים, היא תהיה ידידותית מאוד, אבל עדיין לא תספר להם דבר. אם הדמויות גילו איכשהו היכן אשד מוחבא, היא תוביל אותם אליו בלית ברירה. אם הדמויות ידעו לומר לתמר מה לעשות לגבי שדים, או אפילו יביאו איתם את הבקבוק, היא תיקח אותם לאשד. תמר תיקח את הדמויות לאשד רק אם היא תשתכנע שהן הגיעו עם דרך לעזור לאשד לגבי השד. היא לא תגלה לדמויות שום דבר גם אם תשתכנע שהן טובות ורוצות לעזור; רק אם הן מגיעות עם דרך קיימת לעזור לו, היא תסתכן ותיקח אותם אליו. היא ורונאן ילחמו למוות כדי להגן על אשד.

כאמור, אשד מסתתר בחדר סודי במרתף היינות של הפונדק. החדר בקושי שני מטר על שני מטר, ויש בו מזרון, סיר לילה, וארון קטן, וזהו. אשד נראה כאילו לא התקלח שבוע ולא ישן חודש, כי השד מעכל אותו מבפנים: הוא גבר לא מבוגר, עם שיער שחור גלי, ועיניים גדולות. כרגע הלחיים שלו שקועות, והעור שלו חיוור מאוד, והוא רועד כמעט ללא הפסקה, כאילו מקור או מהלם. מסביב לצוואר יש לו תליון גדול מאוד, עם שרשרת עשויה פלדה כחולה, וגוף התליון נראה כמו ראש של אריה, שפיו פעור, והעיניים שלו בורקות

באדום. האור של העיניים הולך ונחלש משעה לשעה, וכאשר יכבה לגמרי, איתו יכבה גם הקסם של התליון; השד יחזור לשלוט באשד.

אם הדמויות מגיעות לאשד, הוא יספר להן מה שהוא יודע: שהשתלט עליו שד, הוא לא יודע מהיכן השד או מדוע השתלט עליו, והשד גרם לו לשדוד את המקדש ולמכור את כל האוצרות לאנשי העכברוש. הוא לא יודע היכן אנשי העכברוש נמצאים או היכן החביאו את האוצרות; העסקה נעשתה באחד השווקים, באמצע הלילה אחרי השוד. ברגע של אמונה טהורה, אשד הצליח להגיע לנוודי הנהר ולקנות את התליון שעוזר לו לחמוק משליטת השד. עכשיו כל מה שהוא רוצה זו אפשרות לתקן את המעוות.

מה שאשד רוצה זה להחזיר את כל האוצרות למקדש ולהיפטר מהשד, אבל הוא לא יודע איך לבצע אף אחד משני הדברים הללו. הוא יעשה כל מה שהדמויות יבקשו, אם הן ישכנעו אותו שהן יודעות כיצד למצוא את האוצרות של המקדש, וכיצד להיפטר מהשד.

מנהרות הביוב

אם הדמויות יבררו על אנשי העכברוש בעיר, הן יגלו שיש להם קהילה במנהרות הביוב. מנהרות הביוב גדולות מאוד, ארוכות מאוד, מסועפות מאוד. הן מרוצפות באבן, ביוב זורם דרכן, והקירות שלהן גבוהים וקמורים. המנהרות חשוכות תמיד, וחייבים לספק אור או דרך כלשהי לראות בחושך, אחרת תוך כמה צועדים אפשר להחליק, לפול, ולשבור את הראש. מציאת הקהילה של אנשי העכברוש היא עניין מאתגר, וסביר להניח שלפחות קבוצה אחת של אנשי עכברוש, פי שתיים ממספר הדמויות, תנסה לעצור או לעקב את הדמויות בדרך לקהילה שלהם.

אם הדמויות מצליחות להגיע לקהילה, הם יגיעו לצומת גדול, שבו מספר מנהרות ביוב נפגשות. אנשי העכברוש בונים מעין קינים, עשויים בד, חימר, וקש. הם ישנים בקבוצות, לפעמים בערימה של חמישה או שישה אנשי עכברוש בוגרים, ובחלק מהקנים הם מסתירים את הצידה שלהם, אוכל, ציוד, כלי נשק, וגם האוצרות שהם גונבים. באחד מהקינים הדמויות יוכלו למצוא את מגילת המדבר החום ואת הגולגולת של הקדוש נאור פזים.

נתוני מפלצות ודב"שים

אנשי משמר העיר

אנשי משמר העיר מופיעים בקבוצות של 6 עד 18 חברים. בתוך הקבוצה, על כל 5 אנשי משמר רגילים, ישנו סמל אחד.

איש משמר

קב"פ: 1

דרג"ש: 5 [14]

התקפות: כידון (8ק1) או חרב קצרה (6ק1) או רובה קשת כבד (8ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטיה: כלשהי

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

סמל משמר

קב"פ: 3

דרג"ש: 5 [14]

התקפות: חרב כבדה (10ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטיה: ניטרלי

דירוג קושי / נק"נ: 3 / 60

יחידות משמר מסתובבות בעיר בקבוצות של 6 אנשי משמר. במקרה שיש בלגן גדול במיוחד, יגיעו לאזור קבוצות גדולות יותר, של 12 או 18 אנשי משמר. אנשי משמר לא ילחמו עד המוות; אם הקרב ינטה לרעתם, הם יברחו. מכיוון שאף אחד בעיר לא מתעסק עם המשמר, הם בדרך כלל ינהגו בבטחון עצמי מוחלט.

כוהנים בשחור

מסתובבים בקבוצות של ארבעה.

קב"פ: 2

דרג"ש: 6 [13]

התקפות: סכין ארוכה (4ק1) או אלת ברזל (8ק1)

גלגול הצלה: 16

מיוחד: בתורו במקום התקפה יכול להטיל לחש אחד מהרשימה, כל לחש פעם ביום: *הגנה מרוע, ברכה, דממה ברדיוס 5 מטר, עצירת איש, ריפוי פצעים קלים*

תנועה: 12

נטיה: טוב

דירוג קושי / נק"נ: 30 / 2

אחד הכוהנים בשחור הוא המנהיג, והוא לובש שרשרת כסף. שרשרת הכסף היא חפץ קסום המאפשר לראש המקדש לדעת מיד אם הלובש את השרשרת גוסס (ז"א יורד ל-0 נק"פ). בנוסף, כוהן הלובש את השרשרת יכול להשתמש בה כדי לתקשר עם כל כוהן אחר שלובש שרשרת כזו.

תלמידים מצטיינים

התלמידים המצטיינים מסתובבים בקבוצות של שמונה.

קב"פ: 1

דרג"ש: 8 [11]

התקפות: סכין (4ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: בתורו במקום התקפה יכול להטיל לחש אחד מהרשימה, כל לחש פעם ביום: *הרדמה, קליע קסם, מגן, היעלמות מעין, רשת, חזיון תעתועים, ריחוף, תע"ח*

תנועה: 12

נטיה: 80% ניטרלי, 15% טוב, 5% תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 30 / 2

שוברי-רגליים של קרן השפע

שוברי-רגליים של קרן השפע מסתובבים בקבוצות של שלושה.

קב"פ: 6 + 4

דרג"ש: 6 [13]

התקפות: נגיחה (4ק2), נשיכה (3ק1), גרון ענק (6ק2)

גלגול הצלה: 11

מיוחד: לעולם לא מאבד את הדרך

תנועה: 12

נטיה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 400 / 6

אנשי-עכברוש

קב"פ: 3

דרג"ש: 6 [13]

התקפות: נשיכה (3ק1) או סכין (4ק1)

גלגול הצלה: 14

מיוחד: נפגעים רק מכלי נשק כסופים או קסומים; התחמקות

תנועה: 12

נטיה: תוהו

דירוג קושי / נק"נ: 4 / 120

אנשי-עכברוש שיודעים שאויבים מתקרבים יכולים להתחבא; במידה והם מתחבאים הם יצליחו להפתיע את אויביהם בתוצאה של 1 עד 4 בגלגול 6ק1. אנשי העכברוש של ליאו-גיר פחדנים, ויעדיפו שלא להילחם, אלא כדי להגן על הצעירים שלהם. אנשי עכברוש שנלחמים כדי להגן על מאורה שיש בה אנשי עכברוש צעירים ילחמו עד המוות. איש-עכברוש פצוע שמעוניין יכול, במקום לתקוף, לנסות להתחמק מהקרב; בתוצאה של 1-4 בגלגול 6ק1 איש העכברוש הצליח לקפוץ קפיצה עצומה במהירות כפולה מהמהירות הרגילה שלו לכיוון לבחירתו והוא מיד חבוי מעין. כעת, בעודו חבוי, איש העכברוש יכול לברוח מהקרב.

אנשי כנופיית הירח השבור

אנשי הכנופיה מופיעים בקבוצות של 5 עד 10 חברי כנופיה. בקבוצה ממוצעת יש חבר כנופיה אחד שיודע קסמים; אם יש 9 או 10 חברי כנופיה בקבוצה, יהיו שניים שיודעים קסמים.

קב"פ: 1

דרג"ש: 8 [11]

התקפות: 1 סכין (4ק1) או אלה גדולה (6ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: אין

תנועה: 12

נטיה: ניטרלי

דירוג קושי / נק"נ: 1 / 15

חבר כנופיה שיודע קסמים

קב"פ: 2

דרג"ש: 8 [11]

התקפות: 1 סכין (4ק1)

גלגול הצלה: 17

מיוחד: בתורו יכול להטיל לחש אחד מהרשימה, כל לחש פעם ביום: קליע קסם, מגן, רשת, עצירת איש, ריפוי

פצעים קלים

תנועה: 12

נטיה: ניטרלי

דירוג קושי / נק"נ: 30 / 2

אנשי הכנופיה לא ילחמו עד המוות ויעדיפו לברוח אם הם נפצעים קשה, מלבד אם הם בנוכחותה של תמר מורד-ים, המנהיגה שלהם. בנוכחות תמר, הם ילחמו עד המוות.

תמר ורונאן

תמר מורד-ים

קב"פ: 7 + 7

דרג"ש: 4 [15]

התקפות: חרב סייף (8ק2), סכין (4ק2)

גלגול הצלה: 12

מיוחד: אם תמר נמצאת במרחק 5 מטר לכל היותר מאזור מוצל, היא יכולה להיעלם מעין לפני שהיא מתקיפה וליהנות מבונוס 4+ להתקפה, או אחרי שהיא מתקיפה, ולתת מחסר של 4- לכל מי שמנסה להתקיף אותה.

תנועה: 15

נטיה: ניטרלי

דירוג קושי / נק"נ: 600 / 7

רונאן

קב"פ: 16 + 8

דרג"ש: 2 [17]

התקפות: חרב ארוכה (4+ 8ק1) או קשת ארוכה (2+ 8ק1)

גלגול הצלה: 12

מיוחד: פעם בסיבוב, אם רונאן בטווח קפא"פ עם אויב שמנסה לתקוף את תמר, גלגל 20ק1; בתוצאה של 7 ומטה, רונאן מפריע להתקפה והתוקף מפספס את תמר אוטומטית.

תנועה: 9

נטיה: ניטרלי

דירוג קושי / נק"נ: 600 / 7

גלגלי הצלה

במקרה הצורך, אנשי משמר יכולים ללוות את הדמויות למצודת המשמר, לדבר עם השופט הראשי חרן עד-פלדה. או שהשופט שמע כבר מהדמויות שהן שייכות לארגון "המחללים", או שהוא יגלה על כך בדרך אחרת (אולי הוא בעצמו חבר בארגון הסודי?) השופט יכול להעביר מגוון רחב של שמועות או רמזים לדמויות, הנחוצים כדי להוציא את הדמויות ממבוי סתום. השופט יסביר שהוא לא יכול להתערב בעניין בלי תלונה רשמית של ראש המקדש, וכי הוא יודע שהדמויות הולכות לעשות נזק ובלגן ואולי גם להפר את החוק, אז זה צריך לקרות בלי שהוא יודע על זה (קריצה, קריצה).

אם הדמויות נתקעות בעלילה ולא יודעות איך להתקדם, אפשר ששוברי הרגליים של הבנק יביאו אותן למורג; מורג יגיד להן שהוא שמע על הדמויות משמועות שמסתובבות בעיר ורוצה שיעזרו לו: הוא יספר לדמויות שהמקדש חייב לבנק הרבה כסף, והבנק רוצה להשיג את השרידים הקדושים כי ככה יוכלו להפעיל לחץ על המקדש לשלם את חובותיו. מורג מאמין שהשרידים אצל אנשי העכברוש, וישלח את הדמויות למנהרות הביוב כדי להשיג את השרידים הקדושים.

אם המשחק הגיע ליום השביעי בלי פתרון, התלמידים המצטיינים ימצאו את אשד בעצמם, וינסו ללכוד אותו בעצמם. התלמידים המצטיינים לא יצליחו להתמודד עם כל חברי הכנופייה בפונדק מקום המפגש האחרון לבדם, ולכן, משום שהם יודעים שהדמויות בכל מקרה מעורבות בסיפור, הם יגשו לדמויות ויבקשו מהן לעזור להם. לתלמידים לא אכפת מהשרידים או האוצרות, רק מאשד, אז הדמויות יוכלו בקלות להגיע להסכם עם התלמידים שהן יעזרו לתלמידים להשיג את אשד בתמורה לכך שהתלמידים יעזרו להן להשיג את השרידים בחזרה. אם התלמידים לוקחים את אשד לאקדמיה והדמויות לוקחות את השרידים למקדש, זו עדיין הצלחה חלקית.

סוף המשחק

הדמויות אמורות לחבר את המידע מהתלמידים ומאנשי הכנופיה שהשתחרר שד שיכול לשלוט באנשים ולגרום להם להתנהג אחרת. זה אולי יגרום להם להבין שאשד נשלט על ידי שד ולכן ביצע את השוד; זה יסביר למה שמישהו שהיה נאמן למקדש במשך עשרים שנה פתאום יקום וישדוד אותו ללא סיבה. המידע מהתלמידים יכול להוביל את הדמויות להבנה שהשד השתחרר מהאקדמיה, וכך לקבל את העזרה מראש האקדמיה. אם הדמויות הבינו שיש שד, שהוא תפס את אשד, והשיגו את הבקבוק, בסופו של דבר הם אמורים להגיע לפונדק, ותמר תראה שהם יכולים לעזור לאח שלה, ותקח אותם אליו. אז, הם יכולים כולם ללכת להילחם באנשי העכברוש, ולהחזיר את השד לאקדמיה, ואת אשד והשרידים הקדושים למקדש. אם הדמויות הגיעו להסכם עם התלמידים המצטיינים ועזרו להם להשיג את אשד והשד בתמורה להשגת השרידים בחזרה, התלמידים ייקחו את אשד לאקדמיה והדמויות ייקחו את השרידים למקדש; זו עדיין הצלחה חלקית.

בסוף המשחק, כדאי לך להנחות לקבוצה את השיחה שלהם עם ראש המחללים: הוא מתאר להם את כל מה שקרה, מתאר כיצד החקירה של הדמויות עזרה לפתור את התעלומה (זו הזדמנות טובה לחזור על כמה דברים מגניבים שהם עשו ועל שלבי הפתרון), ומברך אותם על כך שהחזירו סדר ושלווה לעיר ליאו-גיר. לפחות לבינתיים...