

קרנבל הגובלינים-1 סחר במזיקים

הרפתקה לדרגה 2 – צוות הסערה

מאת: חגי גומפרט. פיתוח: דניאל רוזנברג. גרסה 1.1

תקציר

הדמויות משוטטות ברחבי היריד עם אור ראשון וחוקרות את מעשי הרצח, כאשר הן פוגשות בבאלק, סוחר מזיקים מזדקן, אשר חולק איתן מידע ונמצא במצוד אחר גובלינים.

הדמויות רודפות אחר גובלין שתקף את באלק ומגיעות לזירת רצח של חיילי המבצר. הן נלחמות עם הגובלינים שבמקום, ומגלות שבין הגופות מוטל אורק מעולף, אותה מנסה הליגיון להפליל ברציחות. המשמר מגיע למקום, לוקח את האורק עמו למבצר. הדמויות ממשיכות לחקור במחנה, עד שהן מקבלות זימון מהמשמר להגיע למבצר לטובת חקירת האורק. בזמן זה גראמיס רוצח את באלק, ולובש את דמותו. שהן מגיעות לחדר המעצר, הדמויות פוגשות את גראמיס שמתחפש לבאלק, כאשר בעת החקירה המבצר מותקף מבפנים על-ידי קבוצה של גובלינים ואורקים מטורפים. שהדמויות מצליחות להדוף את המתקפה, הן מגלות את גופתו של באלק מוחבאת באורווה – ושגראמיס בדמותו של באלק יצא העירה מלווה בשכירי חרב כדי להלהיט את הרוחות ולבצע לינץ' באורקים. על הדמויות להגיע למסבאה שבה גראמיס משלהב את קהל בני-האנוש ולעצור אותו!

אל תוך הסערה

זהו הבוקר שלפני פתיחת יריד המסחר המתקיים במבצר התקווה הטובה. עם השקיעה יערך טקס פתיחת היריד הרשמי: אלא שאותות מבשרי רעה מרחפים מעל האירוע.

שלוש רציחות התבצעו במהלך השבועיים האחרונים, המזינות את השמועות והרכילויות אשר מלוות את היריד כרגיל – כעת לא מדברים על גנבים, מהומות בארים או סגירת חשבונות בין. עכשיו מספרות השמועות על ליגיון הדמים, גובלינים ואף על אורקים שחברו לליגיון.

אתם הגעתם ליריד בכדי לתפוס את הרוצח. האם תעצרו את הרציחות ותגלו מי עומד מאחוריהן?

ההרפתקה מתחילה

מתכוננים לציד

הדמויות מתחילות את ההרפתקה כשהן משוטטות ברחבת יריד המסחר בשעות הזריחה. הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

קשה להאמין שבתוך מספר שעות יתחיל יריד המסחר הידוע – כעת, השמש רק זורחת. מכל עבר ישן קרוניות ומבנים ארעיים, לצד פונדקי הדרכים ודירי העיזים המקיפים את מבצר התקווה הטובה ומפרנסים את יושביו. אוהלים רבים עודם בתהליכי הקמה. היריד יפתח רשמית רק בערב, ולסוחרים הרבים שבאו ליריד ישנו

ברוך הבא לסחר במזיקים, ההרפתקה הראשונה בקו העלילה "קרנבל הגובלינים" של צוות הסערה – סדרת הרפתקאות בעולם המערכה איי הסערה.

ההרפתקה מיועדת למשחק בכנסים ומשתמשת במהדורה הרביעית של מבוכים ודרקונים. לפני הרצת ההרפתקה יש לקרוא את כולה ומומלץ לקרוא גם את "איי הסערה, הרשומון" ואת "מתוך האפלה".

סחר במזיקים מיועדת למשחק הנמשך סבב בודד של כנס – כלומר כשלוש וחצי עד ארבע שעות. ההרפתקה מכילה אתגר מיומנות, שלושה אתגרים קרביים ומספר קטעי-מעבר של משחק תפקידים. ההיתקלויות מיועדות לחבורה של 5 שחקנים, אך בכל התקלות יש הנחיות כיצד להתאים אותה לחבורה של 4 או 6 שחקנים.

לפני תחילת ההרפתקה וודא שכל השחקנים מכירים את צוות הסערה והצטרפו אלינו. בסוף הקובץ תמצא את טופס ההרשמה בו עליך ועל השחקנים למלא את פרטיכם בכדי לקבל נק"ן סערה. את הטופס יש למסור לנציג הפונדק.

ההרפתקה מיועדת לרמה הראשונה של צוות הסערה, כך שגם שחקנים חדשים יכולים לשחק בה. השחקנים יכולים להשתמש בדמויות משלהם, או להשתמש באחת מהדמויות המוכנות מראש.

רקע להרפתקה

כחלק מהמאבק של ליגיון הדמים כנגד בני-האנוש השוכנים באזורי הספר, נשלח סוכן שלהם אל מבצר התקווה הטובה לעורר פחד ושנאה בין בני-האנוש לאורקים. לשם כך נשלח גראמיס, עוטה ראשים העוסק בהברחות ובהתנששויות, להסתנן ליריד הסחר שמתרחש במבצר התקווה הטובה. מטרתו של גראמיס היא לעורר שנאה ותיעוב בין בני-האנוש לאורקים, שני גזעים שהברון צ'רלס מנסה לקרב להלחם. גראמיס מתעתד להפוך את היריד, מסמל של שותפות הדדית, לקרנבל של פחד ושנאה.

הצעדים הראשונים שהוא נקט כללו רצח של בני-אנוש, תוך שהוא משאיר מאחוריו סימנים המפלילים אורקים במעשים הנתעבים. בנוסף הוא הצליח להבריח לתוך מבצר התקווה הטובה חוליות של גובלינים ואורקים, אותם הוא מתכוון לשלוח למתקפה בלילה הראשון של היריד, וכך לגרום לשפיכות דמים ולמהומה.

בנוסף יצר גראמיס יצר קשר עם מספר בני-אנוש הידועים בשנאתם לאורקים ולתאוות הבצע שלהם. בני-אנוש אלה הצטרפו כשכירי החרב למשמר בעת היריד, במטרה להצטרף לגראמיס בשלב האחרון של המזימה שלו – השלב שבו גראמיס ישלהב את בני-האנוש במחנה לבצע לינץ' באורקים, כנקמה על הרציחות ועל מתקפת הגובלינים והאורקים.

באופן זה האורקים יצטרפו להלחם בבני-האנוש מתוך הגנה עצמית, ופעולותיו של הברון צ'רלס להשכין שלום ירדו לטמיון.

עוד יום שלם להציב את מרכולתם. כעת, מרבית האנשים עודם ישנים.

במטרה ליצור יחסים הדדיים ולקרבים לכנסייה של שר האור.
המשך: הדמויות משוטטות ביריד, כשהן פוגשות **סוחר המזיקים**.

סוחר המזיקים

הקרא לשחקנים את התיאור הבא:

דמות מהלכת בצללים מולכם, מזנקת לאמצע הדרך עם חרב שלופה ואז בן האנוש שולף מוט-שמש ומאיר עליכם. האור גם מגלה לכם את פניו - זהו אדם גבוה, רזה וקירח שהזקנה עשתה את תנועותיו נוקשות. בגדיו הם אוסף של פריטי לבוש אקזוטיים, אשר משמשים לרוב את שוכני המדבר. הוא גם שזוף מאוד וברור שאת מרבית שנותיו הוא אכן עושה במדבר. "הגעתם בדיוק בזמן" הוא פונה אליכם בעת שהוא מפיל לרגליכם ראש ערוף של גובלין. "תפסתי אותו ממש עכשיו. אחד משניים. החבר הקטן שלו עדיין מרחרח כאן בסביבה - אני רואה שאתם חמושים היטב, אבל האם אתם מסוגלים לתפוס גובלינים?"

האיש הזקן הוא האדון באלק סוחר המזיקים, צייד גובלינים המשתף פעולה לעתים קרובות עם המשמר. הוא נמצא במרדף אחרי גובלין, אולם הוא איבד אותו בחשכה. הוא מבקש מהדמויות שיעזרו לו.

- מי אתה?

"אני באלק, ויש הקוראים לי סוחר המזיקים. אני די מוכר כאן בקרב החיילים של הברון צ'רלס. נשכרתי על ידי המשמר לצוד גובלינים.

היסטוריה או חכמת-רחוב ד"ק 17 - שמו של באלק באמת מוכר באזור. מספרים שהוא רוכב בדרך כלל על כבשה ענקית בשם "הברונית סופה".

- "סוחר המזיקים"?

באלק מתרברב ביכולתו לצוד גובלינים. את התואר הוא קיבל לאחר שראש שבט מבני העורטן דרש "לקנות" ממנו שלושים ראשי גובלינים בתמורה. הוא אכן חזר אל ראש השבט עם "שלושים ראשים של המזיקים המלוכלכים וסוגדי-השטן הללו" וזכה בתמורה בכבשת אימים שהשתייכה לראש השבט.

- אתה לא זקן מכדי לרדוף אחרי גובלינים בחושך?

"אני אדם זקן. כבר קרוב לשלושים שנה שאני נאבק בשדים הקטנים. בשנים האחרונות כוחי החל נוטש אותי והפסקתי להלחם. במקום זה אני מחפש את האנשים הנכונים, להם אני מספק את המידע שאספתי וכישורי המעקב שלי."

- איך אתה יכול לעזור לנו?

"הגובלינים הם איום על כולנו! אני צברתי ידע רב אודותיהם ובייחוד אודות לגיון הדמים במשך 20 שנה. אם אי פעם תצטרכו עזרה בלהבין את מהלכיו של גובלין, פנו אליי."

המשך: המרדף מתחיל.

המרדף (אתגר מיומנות דרגה 3)

הקרא לשחקנים את התיאור:

השיחה עם באלק נקטעת באנחת תדהמה וכאב מפיו, כאשר פגיון ננעץ לפתע ברגלו. מתוך אוהל קטן

בסצנה זו אפשר לשחקנים להכיר זה לזה את דמויותיהן. בנוסף הם יכולים לאסוף מידע אודות הרציחות ולגיון הדמים.
שים לב לזמן - לאחר כעשר דקות או אם השחקנים משתעממים, עבור לסצנה סוחר המזיקים.

- אודות לגיון הדמים (היסטוריה)

ד"ק 10 - "לגיון הדמים" הוא אוסף של שבטי גובלינים צמאי-דם המטילים אימה על אזורי הספר. מספרים על יצורים נתעבים שמשתפים פעולה עם הגובלינים.

ד"ק 15 - לגיון הדמים הוא לא סתם אוסף גובלינים, אלא כוח אפל יותר: זהו ההתאגדות הגדולה ביותר של גובלינים בארצות הפרא שהייתה אי-פעם. הלגיון נתמך בידי דמויי אדם מפלצתיים (ענקים, תפלצות, ובעיקר אורקים) שפועלים בשירותו בעבור שכר או מתוך שנאה לבני האנוש.

ד"ק 20 - בשנים האחרונות הלגיון גייס עוד גובלינים לשירותו, ותקף בני-אנוש, אורקים ובני-גזעים אחרים באזורי הספר. אומרים שמטרתם היא הקמת מעצמה גובלינית שתשלוט בכל אזורי הספר. לגיון הדמים מונהג על-ידי גובלין אכזרי בשם בוגהאק, שמספרים שגייס לשירותו אף שדים.

- שלושת הנרצחים (חוכמת רחוב)

ד"ק 10 - לפני עשרה ימים נרצח אחד מחיילי מבצר התקווה הטובה בשעה שביקר את אחיו המגדל עיזים למחיתו. הוא נמצא מת בתוך דיר העיזים.

לפני שמונה ימים נרצח באכזריות חבר מועצת הברון, דארי. המצביא הזקן נמצא מת בדירתו.

לפני שבעה ימים הוכרז שומר נוסף של המבצר כנעדר, לאחר שלא חזר לביתו. הוא נמצא מת לפני ארבעה ימים, זרוק לצד הקרוון של אורק רופא-אליל מוכר שהגיע ליריד. האורק נחקר ושוחרר.

ד"ק 15 - בתייהם של כל חברי המועצה נשמרים בידי שומרי המבצר. למרות זאת, בביתו של דארי לא היה כל שומר בלילה שבו נרצח. ביתו מכיל סימנים למאבק ונראה היה שהרוצח חיפש אחר מסמכים כלשהם.

ד"ק 20 - הנרצח השלישי הוא השומר שצריך היה לאבטח את ביתו של חבר המועצה דארי בלילה שבו דארי נרצח. הוא הגיע למשמרת, אולם לא נמצא שם בבוקר - או בכלל. גופתו נמצא, כאמור, רק לאחר מספר ימים, כשהיא מצולקת, ערופת ראש וחסרה את זרוע ימין. נראה שהוא נרצח באותו הלילה שבו נרצח דארי, אבל הרוצח לקח את גופתו מהזירה.

- הברון ומבצר התקווה הטובה (חכמת רחוב)

ד"ק 10 - הברון צ'רלס וחייליו מגנים על הגבול הצפוני של ממלכת לירקון וכפופים לרוזנות מחוז הצפון. הברון מאמין באחוה שבין בני-האנוש לאורקים ובעתיד משותף לשני הגזעים.

ד"ק 15 - יריד המסחר אשר נחגג אחת לחודשיים נועד להוות מקום מפגש לבני האנוש ולאורקים

בכל דרך שידרוש מהם. הגובלין לא יודע מה התוכנית, הוא היה בדרכו אל מקום המפגש. **כשלוך באתגר**: הדמויות רודפות אחרי הגובלין לתוך זירת הרצח. הגובלין מצטרף לחבריו כנגד הדמויות.

המשך: הדמויות מגיעות לסמטה של התאספות המזיקים.

התאספות המזיקים (התקלות דרגה 3)

כאשר הדמויות מגיעות לסמטה הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

אתם מגיעים לסמטה קטנה ומזוהמת ובה שלוש קרונות סגורים הרתומים לסוסים – אולם הסוסים מתים ונתחים גדולים פשוט נחתכו מבשרם. במרכז הסמטה מוטלים שלושה גובלינים ואורק מגודל. לא ברור אם הם מעולפים או מתים. לצידם מוטלים שני אנשים במדי המשמר, גופותיהם מרוטשות ללא-היכר ומעליהם ניצב אדם אדיר-מימדים הנושא גרזן העוטה מעיל פרווה וברדס – לבוש חם שאינו מתאים לעונה זו של השנה. אדם נוסף במדי המשמר ניצב במרכז הסמטה, חרבו שלופה ומגואלת בדם. מהאשפתות ומהקרונות שסביבו זוחלים גובלינים הנושאים חניתות. ברגע שהגובלינים מבחינים בכך, הם מזנקים לעברכם באלימות, יוצרים חומה של להבים ומפריעים לכם להתקדם. במקביל, איש המשמר מסתובב ונמלט.

תיאור שדה הקרב

הקרב מתרחש בסמטה מזוהמת. בקרבת מקום ישנן שלוש כרכרות הרתומות לסוסים מתים. הגופות וערימות הזבל יוצרים תוואי שטח קשה. כל קרון באורך 3 משבצות ורוחב 2 משבצות. גובהו 2 משבצות ואפשר לטפס עליו באתלטיקה ד"ק 15. החיילים והגובלינים השרועים מתים. דריח האורק מעולף ועל גופו הושטלו עדויות מפלילות. בדיוק במרכז הסמטה, בין שלוש הקרונות, עומד חייל. זהו למעשה גראמיס, עוטה הראשים. הוא הוביל את החיילים המתים אל תוך המארב הגובליני. הופעת הדמויות הרסה את תוכניתו וכעת הוא נסוג ומותיר לחבריו לטפל בדמויות.

מול החבורה ניצבים:

- ♦ דובלין רב-קצבים (ה"אדם" עם המעיל)
- ♦ גובלין נוגש-עכברושים
- ♦ 3 גובלינים חניתאים. אם הגובלין מאתגר המיומנות נמלט, הוסף עוד גובלין חניתאי.
- אם בקבוצה 4 דמויות, הסר גובלין חניתאי. אם בקבוצה 6 דמויות, הוסף גובלין חניתאי.

סיבוב הפתעה: אם הדמויות נכשלו באתגר המיומנות, לגובלינים יש הפתעה. אם הדמויות הצליחו באתגר ואיימו בהצלחה על הגובלין, הן זוכות לסיבוב הפתעה.

בקרבת מקום, הנושא את השלט "גלו את עתידכם!", מציץ דמוי-אדם קטן ומגחך. עורו ירקרק, אזניו גדולות, אפו ארוך ופיו המחייך חושף שיניים רקובות. הגובלין מסתובב ומזנק אל גגו של דוכן פירות. באלק מזנק מייד אחרי הגובלין הנמלט, אך נופל בגלל הפציעה ברגלו. "אל תתנו לו להימלט!"

באתגר מיומנות זה הדמויות מנסות לתפוס את הגובלין, חי או מת.

דמות שמעדיפה להישאר עם באלק מלווה אותו לקרון שלו, הנמצא במרחק של כמאה מטר. הדמויות יכולות לרפא את באלק, שאינו פצוע אנושות.

המרדף (אתגר מיומנות דרגה 3):

- ♦ מורכבות 2 (6 הצלחות לפני 3 כשלונות)
- ♦ מיומנויות עיקריות: אקרובטיקה, אתלטיקה
- ♦ מיומנויות משניות: איוס, תובנה, תפיסה

אקרובטיקה (ד"ק 15, עד הצלחה לסיבוב): הדמות מזנקת מעל דוכנים, על גגות הבתים ומעל גדרות בכדי להתקרב אל הגובלין הנמלט. כשלוך משמעו שהדמות נופלת או מתנגשת במכשול ומאבדת פרץ ריפוי בנוסף לכשלוך באתגר.

אתלטיקה (ד"ק 15, עד הצלחה לסיבוב): הדמות רצה מהר במיוחד, הודפת מדרכה דוכנים. כשלוך משמעו שהדמות מתנגשת בעוצמה בדוכן ונפגעת. היא מאבדת פרץ ריפוי בנוסף לכשלוך באתגר.

לתקוף את הגובלין (דרג"ש ותגובה 15, קשיחות ורצון 13): הגובלין נהנה כל העת מהסתרה או מחסה מלאים (5- להתקפות נגדו), אולם ניתן לתקוף אותו באמצעות התקפות שהטווח שלהן הוא 10 משבצות לפחות. פגיעה בגובלין נספרת כהצלחה אחת באתגר והחטאה אינה נספרת ככשלוך. אם הגובלין נפגע יותר מפעם אחת במהלך האתגר, הוא ימות מדימום ברגע שייתפס.

איוס (ד"ק 18, עד הצלחה אחת באתגר): הדמות מפחידה את הגובלין ומבלבלת אותו. הצלחה נחשבת כהצלחה באתגר (למרות שמדובר במיומנות משנית עבורו), בשעה שכשלוך אינו נספר ככשלוך באתגר.

תובנה (ד"ק 13, עד הצלחה לסיבוב): הדמות מגלה מהו הצעד הבא של הגובלין ומזכה את הקבוצה בתוסף +2 בבדיקת האקרובטיקה, האתלטיקה או ההתקפה הבאה באתגר.

תפיסה (ד"ק 15, עד 2 הצלחות באתגר): הדמות מבחינה בגובלין בחשכה. בדיקת האקרובטיקה, האתלטיקה או ההתקפה הבאה של דמות מהחבורה, זוכה בתוסף +2.

הצלחה באתגר: הדמויות תופסת את הגובלין. אם שתיים מההצלחות או יותר הן באמצעות התקפה, הגובלין מת שהדמויות משיגות אותו.

- **אם הגובלין נתפס חי** הוא נכנע ומתחנן לרחמים. הוא מוכן להוביל את הדמויות אל מסתור הגובלינים ביריד. הוא מספר להן שלא נותר הרבה זמן עד שהגובלינים האחרים יבצעו את הרצח הבא.

תובנה ד"ק 15 – הגובלין דובר אמת.

איוס או תרמית ד"ק 20 – הגובלין פולט מידע נוסף – לגובלינים יש משתף-פעולה שהם נשלחו לסייע לו

טקטיקה

רב הקצבים ונוגשי-העכברושים מתמקדים כל אחד במטרה אחרת. החניתאים מרכזים את תשומת הלב שלהם במטרה בודדת בכל סיבוב, מנסים לאגף אותה. הם יעדיפו להתמקד ביריבים שמעניקים להם יתרון קרבי. אם רב הקצבים וכל הנוגשים חוסלו, החניתאים נמלטים, כל אחד לכיוון אחר.

בתום הקרב

על צווארם של הגובלינים ובכיסו של דריח, האורק המעולף, ניתן למצוא תליון ארד הנושא את סמל לגיון הדמים (חרב שהניצב שלה פונה מעלה, מפלחת להבה רושפת). בדיקת מרפא (ד"ק 12) תגלה שדריח נמצא עדיין בחיים, אך נראה שהוא הלוס. דריח נושא בבגדיו מכתב הכתוב בגובלינית. אם אף דמות אינה יודעת גובלינית, הסמל מייק יוכל לתרגם עבורן את המכתב.

אדוננו הנעלה מביא הלהבה מרוצה מביצועיכם. חיסולו של דארי, היועץ לברון האור השקרי (מדובר בברון צירלס), הוכיח את נאמנותכם ללגיון ולראנטור המחודשת.

נאמנותם של האורקים לא תשכח. בוגהאק יעניק לנו זכויות מלאות במעצמה המתחדשת. מביא הלהבה הינו נדיב ויעניק לנו את הרי הצל ואת לירקון להתיישבות, ואת בני האנוש והאלפים כעבדים וחייות-טרף.

הפיצו את הבשורה בין השבטים ושייפו להבים למתקפת-הפתע על לירקון הנתעבת.

בברכת ראנטור המחודשת ובוגהאק ירום הודו גרימול האדיר

תובנה ד"ק 20 – כתב היד עדין ומסולסל ונכתב בידי דמוי-אדם זריז ומסודר במיוחד שעבורו פעולת הכתיבה היא יומיומית, דבר שאופייני למלומדים.

חמישה סיבובים לאחר הקרב מגיעה למקום קבוצה של חצי-תריסר שומרים חמושים בהנהגת הסמל מייק "שבע-לגים". הם מתחקרים את הדמויות לאחר-מכן מבצעות חיפוש במקום ועוצרות את דריח. מייק מספר שאחד מהמודיעים של המשמר מסר שדריח משתף פעולה עם הגובלינים. הדמויות יכולות לבחור להציג בפני המשמר את העדויות שהן מצאו. בכל מקרה מייק יודיע לדמויות שעליהן להתייצב בבית המעצר לטובת תחקורו של האורק וראיון אצל קצין במשמר עוד כשעתיים.

המשך: הדמויות ממשיכות לחקור בריד המסחר.

יריד המסחר

סצנה זו מיועדת לתת לשחקנים הפוגה בין הקרבות ולאפשר להם להמשיך לחקור. בזירת הקרב, הן מגלות שהקרוניות עצמן ריקות, אך שתיים מהן מכילות סימני טפרים של על הקיר הפנימי. הקרונית השלישית מכילה מדפים וערסל

גובלין חניתאי	מתגושש דרגה 2
דמוי-אדם טבעי קטן	125 נק"ן
יזמה +4 חושים תפיסה +2; אור מועט	
נק"פ 36; מדמם 18	
דרג"ש 16; קשיחות 14; רצון 13; תגובה 16	
מהירות 6; ראה טקטיקה גובלינית	
⊕ חנית ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
הישג 2; +7 נגד דרג"ש; 10ק1+2 נזק והמטרה נדחפת משבצת אחת או החניתאי מחליק משבצת אחת הלאה מהמטרה.	
הישג ערמומי	
דרושה חנית ארוכה; החניתאי מסוגל לאגף יריבים מטווח 2 משבצות, בתנאי שבן הברית המאגף איתו נמצא סמוך למטרה ומעברה השני. נגד יריב מאגף, החניתאי מוסיף 6ק1 נזק.	
טקטיקה גובלינית (תגובה מיידית, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הגובלין; לפי-רצון)	
הגובלין פוסע משבצת אחת.	
נטייה רשע	שפות אימסקאר, גובלינית
מיומנויות התגנבות +11, פשיעה +6	
כוח 14 (+3) זרז 16 (+4) חכמ 12 (+2)	
חוסן 12 (+2) תבנ 11 (+1) כרז 11 (+1)	
ציוד: חנית ארוכה, שריון עור	

גובלין נוגש עכברושים	רכז (מונהיג) דרגה 3
דמוי-אדם טבעי קטן	150 נק"ן
יזמה +4 חושים תפיסה +1; ראייה אור מועט	
מהירות 6; ראה טקטיקה גובלינית	
נק"פ 44; מדמם 22	
דרג"ש 17; קשיחות 15, רצון 16, תגובה 17	
⊕ מטה-הצלפה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
הישג 2; +8 נגד דרג"ש; 10ק1+3 נזק וכן ברית אחד בטווח 5 זוכה בתוספת 2 להתקפות נגד המטרה, תחילת תורו הבא של הנוגש. אם המטרה מעניקה לנוגש יתרון קרבי, היא גם נעשית שרועה.	
⊕ הצלפה כואבת (רגילה; רענון 5,4,6) ♦ נשק	
הישג 2; +7 נגד תגובה; 2ק3+3 נזק והמטרה נעשית הלומה עד תחילת תורו הבא של הנוגש.	
טקטיקה גובלינית (תגובה מיידית, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הגובלין; לפי-רצון)	
הגובלין פוסע משבצת אחת.	
נטייה רשע	שפות אימסקאר, גובלינית
מיומנויות איום +7, התגנבות +9, פשיעה +9	
כוח 10 (+1) זרז 16 (+4) חכמ 10 (+1)	
חוסן 13 (+2) תבנ 12 (+2) כרז 15 (+2)	
ציוד: מטה-הצלפה (אלה)	

דובלין רב-קצבים	חייל דרגה 3
דמוי-אדם טבעי בינוני	150 נק"ן
יזמה +7 חושים תפיסה +7; אור מועט	
נק"פ 48; מדמם 24	
דרג"ש 19; קשיחות 18, רצון 15, תגובה 16	
חסינות פחד	
⊕ גרזן (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
+10 נגד דרג"ש; 10ק1+4. השפעה: המטרה מסומנת עד סוף תורו הבא של רב הקצבים.	
⊕ שיסוף הדמים (רגילה; רענון 5,6) ♦ נשק	
דרושה חרב ממזרית; +10 נגד דרג"ש; 10ק1+4 ורב הקצבים ובני בריתו נהנים מיתרון קרבי נגד המטרה, עד תחילת תורו הבא.	
החטאה: חצי נזק.	
השתוללות (תגובה מיידית כאשר נעשה מדמם לראשונה בהתקלות)	
הדובלין מקבל נקודת פעולה. הוא רשאי לנצל אותה בתורו הבא.	
עין הטורף (משנית; התקלות)	
ההתקפה הבאה שרב הקצבים מבצע בתור זה נגד יריב המעניק לו יתרון קרבי, מוסיפה 6ק1 נזק.	
נטייה רשע	שפות אימסקאר, גובלינית
מיומנויות איום +11, אתלטיקה +10, התגנבות +7	
כוח 19 (+5) זרז 18 (+5) חכמ 13 (+2)	
חוסן 16 (+4) תבנ 11 (+1) כרז 16 (+4)	
ציוד: גרזן קרב, גלימה עם ברדס, 2 שיקויי ריפוי (שתייה מנצלת פרץ ריפוי, מרפאת 10 נק"פ).	

וקראה לי על שם הביצה המקוללת! חה"י" לדבריו). המשחק שהם משחקים דומה לדמקה, והם שקועים בו, לא שמות לב לדמויות.

החדר בנוי כמסדרון ברוחב 4 משבצות ואורך של 10 משבצות. מקבילה אליו שורה של חמישה תאי-כלא, בגודל 2 על 2 משבצות. בתא הקרוב לדלת נמצא נער צעיר שנתפס במעשה גנבה, וישן על הדרגש שלו. מחוץ לתאו של דריח, הרביעי במספר, עומד פקיד של משמר המבצר שתפקידו לרשום את העצורים.

דריח, הבודד?

דריח כבר ער, אבל עדיין מטושטש קצת. הוא יושב על דרגשו ומשחק בעצבנות באצבעותיו – פוקק אותן, מקמץ אותן לאגרוף ומגרד את דרגש העץ בציפורניו. מדי פעם הוא מלקק את שפתיו ומקרקש באזיקים שעל ידיו. הוא מוכן לענות לשאלות שיופנו אליו. הפקיד רושם על קלף את כל מה שהאורק אומר. אם דמות מזכירה את המכתב בגובלינית, והדמויות עוד לא קראו אותו, הפקיד יכול לתרגם את הכתוב בו.

דבריו של דריח:

1. דריח מכחיש את ההאשמות נגדו ודורש שישחררו אותו מייד. בדיקת תובנה (ד"ק 16) תגלה שהוא אינו משקר.
2. הוא מודה שאתמול בלילה הוא שתה יתר על המידה, ביחד עם אחד מהסוחרים. הוא מקלל את בן-האנוש ואומר שאולי הנוכל החדיר משהו למשקה שלו – אף אורק שמכבד את עצמו לא משתכר באמת!
3. אם החבורה מזכירה את הקמע או את המכתב דריח נראה מבולבל ומופתע בתחילה ואז מהכחיש כל קשר ללגיון הדמים או לגובלינים מכל סוג. אין לו מושג כיצד הגיעו אליו הקמע או המכתב – הוא טוען שהוא סוגד לשר האור. בדיקת תובנה (ד"ק 17) מגלה שדריח משקר בקשר לאמונתו אך נראה שהוא באמת מופתע לשמע המכתב.
4. דריח טוען שמאשימים אותו ברצח רק בגלל שהוא אורק. הוא מאשים את המשמר בקשירת קשר נגד הגזע האורקי.
5. אם מקריאים לדריח את המכתב, הוא טוען שהדמויות כתבו את המכתב במטרה להפליל אותו.

בעת החקירה הפקיד והשומרים לא מתערבים בנעשה, למעט להשמיץ את דריח ואת הגזע האורקי – יוצא הדופן הוא זאדוש שמנסה להגן על דריח לעתים.

המשך: בדיוק שהחקירה מיצתה את עצמה או שהשחקנים מתחילים להשתעמם ממנה, הגובלינים והאורקים תוקפים, התחל את קרב בבית המעצר.

הקרב בבית המעצר (התקלות דרגה 3)

השומר בן האנוש מעיר "זאדוש, נער האורווה התורן שקט הלילה במיוחד. נראה לי שהוא מתבטל שם במקום לבצע את העבודה." כאילו בתשובה לדבריו, הדלת אל האורווה נפרצת ומעברה השני מזנקים זוג אורקים כחוישים בעלי עור

התלוי מהתקרה ועל רצפתה סימני גרירה. הקרונית שימשה כמגורים, ולא מזמן ריקנו אותה מתוכנה. הדמויות יכולות להמשיך לשוחח עם באלק, ולשאול אותו את השאלות, כפי שמופיע בסצנה סוחר המזיקים. לאחר זמן-מה באלק יתנצל וילך לנוח באוהלו. שם גראמיס רוצח אותו ולובש את דמותו. לבסוף, הדמויות יכולות להמשיך ולאסוף מידע ביריד הסחר כפי שמופיע בסצנה מתכוננים לציד. הדגש את תחושת הפחד במחנה, ואת המתוחות בין בני-האנוש לאורקים.

המשך: לאחר שהשחקנים מיצו את החקירה, או אם עוברות יותר מכעשר דקות משחק, הן פוגשות את אחד מאנשי המשמר שמזמן אותם למבצר.

בית המעצר

כשהדמויות מגיעות למבצר התקווה הטובה הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

אתם עוקבים אחרי השומר אל בין חומות מבצר התקווה עצמו. בחצר הפנימית של המבצר הוקם מחנה צבאי גדול, המכיל את אנשי המשמר ושכירי החרב שמאבטחים את יריד הסחר. השומר מובילים אתכם לעבר שלושה מבני אבן הצמודים לחומה. שניים מהם מאובטחים על-ידי איש משמר והשלישי הוא אורווה ולידה עגלה לסוס אחד – אולם היא אינה רתומה כרגע. ליד האורווה ניצב באלק המשוחרר עם זוג שכירי חרב, ומניד לכם לשלום. אי אפשר שלא לשים לב לכבשה אדירת מימדים הצמודה אליו – היא נושאת על גבה סלי קש, ארגזים מעץ וכן מספר חניתות הטלה ודגל מגולגל. השומר שהוביל אותכם מבקש ממכם להמתין בבית המעצר לבואו של הסמל.

האדון באלק שניצב ליד השומרים הוא למעשה גראמיס ששרצח את באלק וכעת עוטה את ראשו הכבשה האדירה היא המאתימה "ברונית סופה". באלק מתעלם מהדמויות, מסביר שהוא עסוק בענייניו. הברונית סופה אדישה לכל, אפילו לרצח של בעליה והעובדה שאורקים וגובלינים מסתתרים בתוך המטען שהיא נושאת.

כשהשחקנים נכנסים לבית המעצר הקרא להם את הקטע הבא:

בית המעצר הוא מקום מסודר, אם כי למרבה הפליאה ריק כמעט מאסירים. חדר השומרים הוא קטן, מכיל מספר כיסאות וזוג שולחנות בקיר שמול הכניסה מהחצר, קבוע אח מלא פחמים (לא דולקת בו אש) ומעליו תלוי על הקיר מגן מתכת מבריק עם סמל בדמות ראש-אריה, סמל מחוז הצפון של לירקון. בנוסף לכניסה מהחצר יש גם דלת מקשרת לאורווה. בית המעצר מכיל חמישה תאים, ורק שניים מהם מלאים – התא של דריח ועוד תא בו יש נער צעיר. הסמל מייק מבקש ממך להמתין עם העצור וזוג השומרים בעוד הוא הולך לקרוא לסגן. השומרים מתיישבים ליד אחד מהכיסאות ומתחילים לשחק.

שני השומרים הם זאדוש חצי-אלף ויקינטון ("לא על שם הפרח... אמא שלי הייתה מטורפת רואת-שחורות

צהוב-ירקרק. הם עוטים בגדים קרועים עשויים עור גס ורקוב ועיניהם משקפת חייתיות וזעם פראי. הם מניפים אבנים חדות ופיסות עץ, גופם מלא צלקות מהצלפות שוט וסימנים של ברזל מלובן, ונראה שהם נעים מתוך טראנס. היחיד מהם שנראה בעל רסיס של תבונה הוא גובלין חמוש היטב שקעקוע גדול מכסה את פניו ומשווה לו מראה שטני. נראה שהוא מנהיג אותם לקרב, משסה אותם בבני-האנוש. בו בזמן מתמלא תא המעצר של האורק בעשן להבות ודמות אנושית נעה בתוכו, אוחזת בדריח ואז שניהם נעלמים.

בדיקת תפיסה (ד"ק 12) תחשוף שנראה שהאורקים אבדו כל שבב הגיון או מחשבה ושהגובלין מוביל אותם. לא ניתן לדבר אליהם או לעצור אותם. שימוש באותה בדיקה (ד"ק 17) יחשוף שהדמות שהופיעה בתאו של דריח נשאה חרב שעמה היא דקרה את דריח לפני ששניהם נעלמו.

תיאור שדה הקרב

שדה הקרב כולל את חדר המועדון וחדר המעצר, על חמשת תאי הכלא שבו. הרהיטים שבחדר המועדון הופכים משבצות רבות בו לתוואי שטח קשה וניתן להסתתר מאחוריהם בכדי לקבל מחסה נגד התקפות טווח. ניתן לתקוף רהיט בכדי להרוס אותו לחלוטין. הפגיעה אוטומטית ולרהיט יש 10 נק"פ.

לצד החבורה ניצבים:

- ◆ שני אנשי משמר (זאדוש חצי-אלף ויקינטון)
- ◆ מול החבורה ניצבים:
- ◆ סמל לגיון, גובלין
- ◆ 2 אורק פראי
- ◆ 2 אורק אחוז-אמוק

התאמת ההיתקלות: אם בחבורה 6 דמויות, הוסף אורק אחוז-אמוק. אם בחבורה 4 דמויות, החסר אורק אחוז-אמוק.

סמל לגיון	
דמוי-אדם טבעי בינוני, גובלין	חיייל דרגה 4 [מנהיג]
175 נק"ן	175 נק"ן
יזמה +8	חושיים תפיסה +5; ראייה באור מועט
מהירות 5	
נק"פ 56; מדמם 28	
דרג"ש 20 (22 עם חומת מגנים); קשיחות 20, רצון 17, תגובה 18	
⊕ חנית (רגילה; לפי-רצון) ◆ נשק	
+11 נגד דרג"ש; 1ק8+5 נזק, ראה הנהגה מהחזית. אם המפקד פוגע בהתקפה מזדמנת הוא פוסע משבצת.	
→ תמרון טקטי (משנית; רענון 5,6)	
קרוב פרץ 5; בעלי ברית בפרץ פוסעים 3 משבצות.	
חומת מגנים	
הסמל נהנה מתוסף +2 לדרג"ש כאשר לפחות לפחות גובלין אחד סמוך אליו.	
טקטיקה גובלינית (מייד, כאשר מפוספס על ידי התקפת קפא"פ; לפי רצון)	
הסמל פוסע משבצת אחת.	
הנהגה מהחזית	
כאשר התקפת קפא"פ של סמל לגיון פוגעת באויב, בעלי ברית זוכים לתוסף +2 לגלגולי התקפה ונזק עד לסוף תורו הבא של הסמל.	
נטייה רשע	
שפות גובלינית, סחר	
מיומנויות אתלטיקה +12, איום +7	
כוח 20 (+7)	זרז 14 (+4) חכמ 16 (+5)
חוסן 16 (+5)	תבנ 12 (+3) כרז 10 (+2)
ציוד חנית, שריון קשקשים, מגן כבד	

אורק פראי	
דמוי אדם טבעי בינוני	בריון דרגה 3
150 נק"ן	150 נק"ן
יזמה +3	חושיים תפיסה +5; ראיית אור מועט
נק"פ 53; מדמם 27	ראה עוצמת הלוחם
דרג"ש 16; קשיחות 16, רצון 15, תגובה 17	מהירות 6, טיפוס 4
⊕ נשק מאולתר (רגילה; לפי רצון) ◆ נשק	
+7 נגד דרג"ש; 1ק8+4 נזק.	
⊕ תפיסה (רגילה; לפי-רצון)	
+6 נגד תגובה; המטרה אחוזה (עד להמלטות) והפראי פוסע לתוך השטח שלה. הוא יחליק איתה כאשר היא מחליקה, נדחפת או נגררת. בדיקות ההמלטות מבוצעות במחסר 2-.	
⊕ להלחם בשיניים (משנית; לפי-רצון)	
נגד מטרה אחוזה בלבד; אין צורך בגלגול התקפה; 5 נזק. מיוחד: התקפה זו נחשבת לתמיכה באחיה.	
⊕ עוצמת הלוחם (רגילה, רק כשמדמם; התקלות) ◆ נשק, ריפוי	
האורק הפראי מבצע התקפה בסיסית ומחזיר לעצמו 14 נק"פ.	
נטייה תוהו רשע	
שפות (מבין גובלינית)	
מיומנויות עמידות +6	
כוח 15 (+3)	זרז 15 (+3)
חוסן 13 (+1)	תבנ 6 (-1)
	חכמ 9 (+0)
	כרז 13 (+2)

אורק אחוז-אמוק	
דמוי אדם טבעי בינוני	מתגושש דרגה 2
125 נק"ן	125 נק"ן
יזמה +4	חושיים תפיסה +5; ראיית אור מועט
נק"פ 34; מדמם 17	ראה עוצמת הלוחם
דרג"ש 16; קשיחות 15, רצון 13, תגובה 16	מהירות 6, טיפוס 4
⊕ נשק מאולתר (רגילה; לפי רצון) ◆ נשק	
+7 נגד דרג"ש; 1ק6+3 נזק.	
⊕ השתלחות (רגילה; לפי-רצון)	
נגד מטרה המעניקה יתרון קרבי; +7 נגד דרג"ש; 3ק6+3 נזק.	
⊕ עוצמת הלוחם (רגילה, רק כשמדמם; התקלות) ◆ נשק, ריפוי	
אורק אחוז אמוק מבצע התקפה בסיסית ומחזיר לעצמו 9 נק"פ.	
נטייה תוהו רשע	
שפות (מבין גובלינית)	
מיומנויות התגבבות +9, פשיעה +5	
כוח 16 (+4)	זרז 16 (+4)
חוסן 10 (+1)	תבנ 6 (-1)
	חכמ 9 (+0)
	כרז 13 (+2)

טקטיקה

סמל הלגיון מתמקד בדמות הקרבית ביותר בחבורה. כל אורק פראי מתמקד במטרה אחת, תוקף עם תפיסה, כשהוא הצליח הוא מבצע בכל סיבוב התקפת נשק מאולתר ושתי התקפות להלחם בשיניים כנגדה. אחוזי-האמוק בתורם מתמקדים במטרות שאותן תקף אחוז הדיבוק. הם ינסו לאגף דמויות וינעו הלוך ושוב בתוך בית המעצר. אם אף מטרה לא מעניקה יתרון קרבי, אחוזי-האמוק יתקפו יריבים שמשמשים בהתקפות טווח.

אנשי המשמר

הפקיד נכנס מייד לתא המעצר בכדי לתפוס מחסה. זאדוש ויקינטון מתבצרים בפניה שבה שיחקו. הם הופכים את שולחן המשחק בכדי ליצור מחסה נגד התקפות טווח ואינם נעים. לטובת הפשטות הם נחשבים כיצור אחד בעל 20 נק"פ בעל זוג התקפות לסיבוב. יוזמת אנשי המשמר היא 10 וההגנות שלהן הינן 15. אם היצור מדמם, זאדוש מתעלף והיצור מבצע התקפה בודדת. אם הנקי"פ של היצור יורד ל-0, שניהם מתים.

רובה-קשת (לפי-רצון) ◆ נשק
טווח 15\30; גלגל 20, 15 ומעלה היא פגיעה; 5 נזק.

בתום הקרב

גופות האורקים המתים מעידים על כך שהם סבלו מהתעללות. על גופתו של סמל הלגיון מקועקע סמל ליגיון הדמים. בדיקת תפיסה (ד"ק 15) תגלה סימני דם בתאו של דריח.

כשהדמויות יוצאות לחצר המבצר, הקרא להן את הקטע הבא:

חצר המבצר היא המולה, בעת שגופות של אורקים, גובלינים ובני-אנוש מוטלות בכל עבר. הסמל מייק שוכב מדמם על הקרקע ולידו קצין משמר בדרגת סגן שמנהל את חיילי המשמר מסביב. ליד הדלת שמובילה לאורווה שוכבת הברונית סופה, לרגליה שני סלי קש מאלו שנשארה על גבה. אחד מהם פתוח ונטווי על צידו, ריח צחנה נודף ממנו. הסל השני סגור, אך נודפת ממנו צחנת ריקבון.

הסל השני מכיל את גופתו הערופה של באלק. גופו הופשט כמעט לחלוטין מבגדים - רגלו פצועה מנשק חד וקטן, אולי פגיון. ראשו אינו בנמצא. בדיקת היסטוריה או טבע בד"ק 15 תעלה שמועות על עוטי ראשים - יצורים המסוגלים לערוף ראשים של בני-תמותה ובאופן זה להתחפש אליהם.

חיפוש בין הגופות בחצר ימצא את גופתו של דריח. בירור קצר בחצר ילמד את הדמויות שלאחר הטבח עזב באלק את המקום בליווי מספר שכירי חרב, בצעקות על "נקמה באורקים, רצחו את בני-הבלעל". באלק עשה את דרכו למסבאת "אריה ההרים".

המשך: הדמויות עושות את דרכן בעקבות גראמיס.

מסבאת "אריה ההרים" (התקלות דרגה 4)

מחוץ למסבאה נאסף קהל המונה כארבעים בני-אנוש. במרכזו ניצב באלק, נואם לאנשים - בעוד מאזינים נוספים מצטרפים כל הזמן. מצדדיו של באלק נמצאים השומרים שעמם הוא שוחח במבצר, מניפים את חרבותיהם באוויר בזעקות נקמה. נראה שהגעתם ברגע המכריע - בכל דקה יתחיל ההמון את דרכו בכדי לנקום באורקים על הטבח במבצר.

סצנה זו משלבת קרב עם דיפלומטיה - ייתכן שהשחקנים ירצו לדבר לקהל או לבאלק לפני הקרב. הדמויות יכולות לנסות לשכנע את הקהל שבאלק הוא לא באלק, ולעצור אותם מלבצע לינץ' באורקים, או לגרום להם לסייע לחבורה. לחילופין ייתכן שהדמויות ינסו למשוך את באלק לצד, על-מנת לעצור אותו ללא נוכחות קהל.

כל טקטיקה היא לגיטימית, השתמש בקהל ככלי-עזר ליצירת סצנה מהנה ומותחת, שבה הדמויות מדברות ונלחמות יחדיו.

תיאור שדה הקרב

הקרב מתרחש ברחבה גדולה, בה ניצבים מספר ארגזים. בנוסף לדמויות וליריבים, מספר רב של אזרחים ממלאים את הרחבה - דבר שהופך שימוש בכוחות אזוריים למאתגר במיוחד. האזרחים עוזבים את הרחבה לאחר שני סיבובים.

מול החבורה ניצבים:

- ♦ גראמיס, עוטה הראשים
- ♦ זוג בני-אנוש חרב להשכיר
- ♦ זוג בני אנוש רובאים
- ♦ נאלאגוב שגריר זדוני

הנאלאגוב משתגר לקרב בסיבוב השני, ביוזמה שלו. התאמת ההיתקלות: אם בחבורה 4 דמויות, החסר רובאי, אם בחבורה 6 דמויות, הוסף חרב להשכיר.

מחוגשש דרגה 4	גראמיס, עוטה הראשים
דמוי אדם תפלץ בינוני (עיוור) 175 נק"ן	יוזמה +7; חושים תפיסה +3; חוש רעד 5, ראה גניבת ראשים נק"פ 53; מדמם 26
	דרג"ש 19; קשיחות 17, רצון 17, תגובה 18 מהירות 6; ראה תנועה אקרובטית
	Ⓢ חרב ממזרית (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק +9; נגד דרג"ש; 10ק1+4 נזק.
	+ גאות ברזל (רגילה; לפי-רצון נרק כאשר מתחזה לבאלק) ♦ נשק +9; נגד דרג"ש; 10ק1+4 נזק והמטרה נדחפת משבצת אחת. גראמיס רשאי לפסוע משבצת אחת בכדי להשאר סמוך אליה. מיוחד: גראמיס מקבל את הכוח הזה מראשו של באלק. כאשר הוא מאבד את ראשו, הוא מאבד את התקפת גאות הברזל שלו.
	+ מכה קטלנית (רגילה; התקלות) ♦ נשק נגד מטרה מדממת; +9; נגד דרג"ש; 10ק2+4 נזק וגראמיס מבצע התקפה משנית נגד המטרה. החטאה: חצי נזק ואין התקפה משנית. התקפה משנית: +9; נגד קשיחות; המטרה סובלת מחסר 2- לגלגולי ההתקפה ומנזק מתמשך 5 (הצלה לסיים שתי ההשפעות).
	תנועה אקרובטית (תנועה; התקלות) גראמיס פוסע 6 משבצות ורשאי לעבור דרך שטחם של יריבים.
	גניבת ראשים (רגילה; התקלות) ♦ התמרה גראמיס לוקח את ראש גופתו של דמוי אדם בינוני הסמוך אליו. גראמיס מסוגל לדבר בשפה אחת שהקרנב דיבר, מקבל את החושים שלו וזוכה בתוסף +8 לבדיקות תרמית שנועדו לחכות את המת. הוא יכול להשתמש בכוח אחד לפי רצון שהיה לבעל הראש.
	ראש רופף (הפרעה מיידית כאשר סופג נזק שאמור להפחית אותו ל-0 נק"פ; התקלות) ♦ ריפוי ראשו של האדון באלק נערף או נמחץ וגראמיס נוטש אותו. המחוסים שלו מגיחים החוצה. גראמיס משיב 13 נק"פ אולם הוא סובל מחסר 2- לכל בדיקת 20 ואינו יכול לראות, עד ששיג ראש חדש.
	נטייה רשע מיומנויות פשיעה +10, תרמית +9
	כוח 16 (+4) זרז 18 (+5) חכמ 11 (+2) חוסן 13 (+2) תבנ 13 (+2) כרז 17 (+4)
	ציוד: חרב ממזרית, מגן

מחוגשש דרגה 2	בן-אנוש חרב להשכיר
דמוי-אדם טבע בינוני 125 נק"ן	יוזמה +6; חושים תפיסה +1
	נק"פ 38; מדמם 19
	דרג"ש 17; קשיחות 13, רצון 12, תגובה 13 מהירות 6
	Ⓢ חרב ארוכה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק +7; נגד דרג"ש; 10ק1+3 נזק.
	+ שיסוף בתנועה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק החרב להשכיר מבצע התקפת חרב-ארוכה. הוא יכול לפסוע משבצת לפני או אחרי ההתקפה.
	+ מכה חמקמקה (רגילה; התקלות) ♦ נשק +7; נגד דרג"ש; 10ק1+8 נזק והמטרה הופכת לשרועה.
	יתרון קרבי החרב להשכיר גורם נזק נוסף של 6ק1 בהתקפות קפא"פ כנגד מטרה המעניקה לו יתרון קרבי.
	נטייה חסר נטייה שפות אימסקאר
	כוח 12 (+2) זרז 16 (+4) חכמ 10 (+1) חוסן 14 (+3) תבנ 10 (+1) כרז 13 (+2)
	ציוד חרב ארוכה, שריון עור

גראמיס והחרבות-להשכיר מתמקדים במטרה הנראית פגיעה אך מסוכנת ומתחילים להסתחרר סביבה ולהכות בה ללא רחם. הרובאים מסייעים ללוחמי הקפא"פ, מנסים לגרום נזק נוסף למטרות פצועות. כשהנאלאגוב מצטרף הוא נעמד בחזית האויב, מנסה למשוך אליו את הדמויות, מפעיל טלקינזיס בכל הזדמנות. כאשר שתי דמויות נמצאות סמוך אליו, הוא יפעיל **הבזק להבות** ויופיע ליד יריב שנראה לו פגיע. אם ראשו הרופף של גראמיס נערף, קרא:

ההתקפה עורפת את ראשו של באלק, שנזרק באויר, הגוף חסר הראש מתנדנד לרגע במקום ועורו מקבל גוון של שעוות-נר בעת שמצווארו נשלפים מחושים. היצור מצחק בקול רטוב. "חה! לא מספיק כדי לחסל אותי. אני לא באלק. אני גם לא בדיוק אנושי..."

בתום הקרב

ההמון האנושי מתפזר לאחר שדמותו האמיתית של גראמיס נחשפת. סגן המשמר מגיע ומודה לדמויות על עזרתם – הם אף מוזמנות לארוחה אצל הברון למחרת בערב!

על גופו של גראמיס נמצא פנקס הכתוב באימסקאר:

- הגובלינים מחכים בנקיק מצפון למבצר. הם הביאו עמם גם מספר אורקים המשרתים את הליגיון.
 - טומאס נמצא במחנה. אם אני זוכר את התנהגותו, אוכל לגייס מספר שכירי חרב שינקמו באורקים.
 - ח'ארבה מסר שהלבן לא יגיע בזמן ליריד, הוא עדיין מנסה לשחד אותו. אני לא סומך על גובלינים שמעריצים עכבישים ושטנים.
 - צריך למצוא מי הבעלים של הכבשה הענקית.
 - באלק יצר קשר עם הרפתקנים, ביררתי עליהם מידע (הכנס כאן מספר פרטים על השחקנים). נראה שהם מהווים איום. נשלח אותם למאורה של קרומוס, הוא יטפל בהם.
 - הלבן הסכים לבצע את המשימה. ח'ארבה שלח נץ כדי שארד למסתור. נמאס לי מהגובלינים...

המשך: סצנה זו היא הסצנה הרשמית האחרונה בהרפתקה – השחקנים הצליחו במשימה!

סיום ההרפתקה

ההרפתקנים גברו על מרגלי הליגיון ובני בריתם. הברון מוסר להם את תודתו אישית בארוחת ערב למחרת. גם קהילת האורקים מודה להם על-כך שטיהרו את שמשם. למרות זאת, צל כבד מלווה את פתיחתו של יריד המסחר. קרוב לעשרים חפים-מפשע מצאו את מותם בלילה הנורא, והראיות מצביעות שהמזימה לא תמה...

בן-אנוש רובאי		ארטילריה דרגה 2
דמוי-אדם טבעי בינוני	125 נק"ן	
יוזמה +4	חושים תפיסה +7	
נק"פ 30; מדמם 15		
דרג"ש 14; קשיחות 15, רצון 14, תגובה 16		
מהירות 5; ראה דריכה בתנועה		
⊕ חרב קצרה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק		
+8 נגד דרג"ש; 1ק6+2 נזק.		
⊖ רובה קשת (רגילה; רענון כאשר משתמש בדריכה) ♦ נשק		
טווח 15\30; +9 נגד דרג"ש; 1ק3+8 נזק.		
⊕ מכת רובה-קשת (תגובה מיידית כאשר מותקף בקפא"פ; התקלות) ♦ נשק		
נגד התוקף; +8 נגד דרג"ש; 1ק4+2 נזק וכל השפעת סימון על הרובאי מבוטלת.		
דריכה בתנועה (משנית; לפי-רצון) ♦ נשק		
הרובאי מרענן את התקפת רובה הקשת שלו ונע משבצת אחת.		
יד יציבה (משנית 1\0; סיבוב; לפי-רצון)		
התקפת רובה הקשת הבאה של הרובאי בתור זה מוסיפה 1ק6 נזק. אם המטרה נמצאת בטווח 15 משבצות, היא גם נדחפת משבצת אחת בפגיעה.		
נטייה חסר נטייה	שפות אימסקאר	
כוח 14 (+3)	זרז 16 (+4)	חכמ 13 (+2)
חוסן 12 (+2)	תבנ 10 (+1)	כרז 11 (+1)
ציוד: חרב קצרה, 20 קליעים, רובה קשת, שריון שרשראות		

נאלאגוב שוגריר זדוני		חייל דרגה 4
דמוי אדם טבעי קטן (שד), גובלין	175 נק"ן	
יוזמה +7	חושים תפיסה +1; ראיית אור מועט	
נק"פ 55; מדמם 27		
דרג"ש 20; קשיחות 15, רצון 16, תגובה 17		
עמידות 5 אש, 5 חומצה		
מהירות 6; ראה טקטיקה נאלאגובית והבזק להבות		
⊕ חרב מעוקלת (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק		
+11 נגד דרג"ש; 1ק2+8 נזק (1ק3+10 בפגיעה חמורה). השפעה: המטרה מסומנת עד סוף תורו הבא של הנאלאגוב.		
⊖ טלקינזיס (משנית; לפי-רצון) ♦ כוח		
קרוב פרץ 5 נגד מטרה אחת בפרץ; +8 נגד קשיחות; 3 נזק כוח והמטרה נגררת או נדחפת 2 משבצות.		
⊖ הבזק להבות (רגילה; התקלות) ♦ אש, שיגור		
קרוב פרץ 1; +8 נגד תגובה; 3ק3+6 נזק אש. החטאה: חצי נזק. השפעה: הנאלאגוב משתגר 6 משבצות ומבצע התקפה משנית. התקפה משנית: קרוב פרץ 1; +6 נגד תגובה; 3ק3+6 נזק אש. החטאה: חצי נזק.		
טקטיקה נאלאגובית (תגובה מיידית כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הנאלאגוב; לפי-רצון)		
הנאלאגוב פוסע משבצת אחת.		
נטייה רשע	שפות גובלינית, שאול	
מיומנויות התגנבות +10, מאגיה +8, פשיעה +10		
כוח 15 (+4)	זרז 16 (+5)	חכמ 9 (+1)
חוסן 15 (+4)	תבנ 13 (+3)	כרז 16 (+5)
ציוד: חרב מעוקלת, שריון עור		

טקטיקה

מסמך זה מכיל תיאור ושמות של מיקומים, אלים, דמויות, חפצים, ארצות ומידע נוסף של עולם המערכה "איי הסערה". זכויות היוצרים על תוכן זה שייכות לפונדק הוצאה לאור ואין להפיץ, להעתיק או לבצע שימוש אחר במידע זה ללא אישור מהפונדק הוצאה לאור. אין להפיץ, להעתיק או להשתמש במסמך זה מחוץ למסגרת צוות הסערה, ללא קבלת אישור בכתב הן מהפונדק הוצאה לאור והן מכותב המסמך.