

רקע להרפתקה

ההרפתקה מתקיימת במערב רפובליקת יולנדר, בכפר קטן שנקרא צ'רט ובביצות היקינטון. מכשף מרושע בשם ז'אן סמפי הגיע לכפר לפני מספר חודשים, במטרה לחקור את ביצות היקינטון ולהתעשר. במהלך שיטוטיו שם הוא גילה מאורה ששימשה בית לדרקון שחור צעיר. הדרקון איים להרוג אותו, אך ז'אן שכנע אותו שברית בניהם תהיה מועילה יותר עבורו. במסגרת הברית, הדרקון יפחיד את תושבי האזור בכך שהוא יעופף מעל הכפרים בלילות ויתקוף עוברי-אורח וז'אן יגבה מהם כסף בתמורה לכך שהדרקון יפסיק לתקוף, כששני שלישי מהכסף יקבל הדרקון. לפני מספר שבועות הם הוציאו את המזימה שלהם לפועל והיא הצליחה מעל למשוער, עד כדי-כך שז'אן אף שכר מספר בריונים שיעברו בין הכפרים ויקחו את הכסף במקומו. צ'רט, הכפר הקרוב ביותר למאורת הדרקון, החל לקרוס מכיוון שגביית המסים עלתה בכדי לאפשר את התשלום לז'אן. כתוצאה מכך אנשים איבדו את רכושם והחלו לרעוב. לפני שבועיים, אחד מהשומרים בכפר התנדב למצוא את ז'אן בביצות וללמוד יותר עליו ועל האיום, אך הוא לא חזר, דבר שהגביר את הייאוש בכפר.

תקציר ההרפתקה

בתחילת ההרפתקה הדמויות מגיעות לכפר צ'רט, שם הן פוגשות את מט, ראש המשמר, שמספר להם על ז'אן והדרקון. הוא מודיע להם על שכירי החרב שמגיעים לגבות את הכסף ושולח אותם לטמון מארב לשכיריו של ז'אן ולהחזיר את הכסף מהדרקון. הדמויות נלחמות בשכירים ומגלות מידע נוסף אודות מאורת הדרקון. הדמויות חודרות לביצות ונלחמות במפלצות משוטטות, בחיפוש אחר המאורה. במאורה, יהיה עליהן להתגבר על שכירי חרב, מפלצות ומלכודות, וכמובן להביס את הדרקון השחור ואת ז'אן.

מניעים לדמויות

בתור שליט מבוך עליך לדעת כיצד לגרום לדמויות שלך להתחיל את ההרפתקה, הדבר משתנה מחבורה לחבורה בהתאם לדמויות. בחלק זה נציג בפניך שלוש דרכים בהן החבורה יכולה להתחיל בהרפתקה:

- החבורה נשכרה בכדי להרוג או ללכוד את ז'אן בעקבות מעשה נבלה אחר שביצע. הם גילו שהוא מתגורר כעת בביצות ועקבו אחריו לשם.
- הדמויות מכירות את השומר שנעלם בביצות והן מחליטות להציל אותו.
- החבורה שומעת על הדרקון שמאיים על כפרים מצפון לביצות ועל-כך שבכפר צ'רט מחפש ראש המשמר, מט, הרפתקנים בכדי להרוג אותו.

ברית הדרקון השחור

הרפתקה קצרה לדמויות בדרגה 3 מאת עומר קפלן

כתיבה: עומר קפלן.
עריכה וכתיבה נוספת: דניאל רוזנברג.
עיצוב: עמיחי ברודו.

כל הזכויות שמורות, דניאל רוזנברג - הפונדק, 2006.

אתם מוזמנים לבקר באתר שלנו –
<http://publishing.pundak.co.il>



'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

Requires the use of the 3rd edition Player's Handbook.

הקדמה

ברית הדרקון השחור היא הרפתקה קצרה עבור מהדורה 3.5 של המשחק מבוכים ודרקונים ומתקיימת בעולם המערכה איי הסערה, למרות שניתן לשלבה גם בעולמות אחרים. ההרפתקה מיועדת עבור 4-6 דמויות בדרגה שלוש.

על-מנת להשתמש בהרפתקה דרושים ספר החוקים לשחקן וקוביות. מומלץ להשתמש גם בספרים איי הסערה הרשומון, המדריך לשליט המבוך ומגדיר המפלצות. במהלך ההרפתקה תמצאו מספר הפניות למגדיר המפלצות. במידה שאינו ברשותכם, תוכלו לעיין בו באנגלית באתר הבא –

www.d20srd.org

שימו לב שמסמך זה מיועד אך ורק עבור שליטי מבוך, אם הינך שחקן, הפסק לקרוא כאן! המסמך מיועד לנשים ולגברים כאחד, אך נכתב בלשון זכר מטעמי נוחות.

הכפר צ'רט

כפר, 300 תושבים (100% בני-אנוש).
משמר: 4 שומרים (איי"ק 1), 2 שומרים מנוסים (איי"ק 2) 15 מתנדבים (איי"פ 1)
מנהיגים: מט, ראש המשמר (לוחם3)
 לירו, מנהיג הכפר (מומחה/אציל 1)

אתם נכנסים לתוך הכפר הקטן, מרבית הבתים בכפר נראים רעועים. מולכם עוברים מספר אנשים בעלי מבט עגום ובאחת הסמטאות יש קבוצת ילדים שמשחקת בערמת זבל ובה מספר חולדות.

כשהדמויות נכנסות לכפר הן ישמעו במהירות מהילדים והמבוגרים על הדרקון, המכשף שלצדו ושכירי החרב שלהם שסוחטים את הכפר. אם הדמויות יתעניינו יותר, הם יופנו למט, מפקד המשמר ששואה כעת בפונדק.

הדמויות יכולות להשיג מידע נוסף באמצעות המיומנות **איסוף מידע**. בהתאם למשחק התפקידים של הדמויות הוסף מתאם או מחסר לגלגול. כל תוצאה מספקת מידע בנוסף על המידע שמספקת תוצאה נמוכה יותר:

- ד"ק 8: לפני קצת יותר מחודש ז'אן יצא לחקור את הביצות. הוא חזר לאחר מספר ימים, לאחר שדרקון שחור עופף מעל לכפר וטרף את הלנה, ילדה בת 12. ז'אן איים שאם הכפריים לא ישלמו לו, הדרקון יחזור.
- ד"ק 11: כל שבוע מגיעים לכפר מספר שכירי-חרב וגובים את הכסף בשמו של המכשף, אך השבוע לירו ומט לא הצליחו לאסוף מספיק כסף ותושבי הכפר מפוחדים.
- ד"ק 13: המכשף התגורר בכפר לפני זמן מה, שמו הוא ז'אן והוא הגיע מפריהולד.
- ד"ק 16: אחד מהילדים שמע את שכירי החרב מתפארים שיש להם מאורה בביצות המוגנת היטב על-ידי לוחמים ומלכודות.

כאשר הדמויות מגיעות אל פונדק החולדות הקרא להן את הקטע הבא:

אתם נכנסים לפונדק קטן. בפונדק יושבים כתריסר אנשים ושותים שיכר סביב מספר שולחנות, חלקם עגולים ואחרים מרובעים, השולחנות רעועים ומכוססים בקצוות. חולדות רבות שורצות בכל פינה של הפונדק.

מט יושב עם שומר נוסף באחד מהשולחנות העגולים, ניתן לזהות אותו בקלות משום שהוא לובש שריון ונושא חרב. כאשר החבורה תכנס לפונדק, מט יקום לעברה ויברך אותה. הוא מניח שמדובר בהרפתקנים ששמעו על הצרה של צ'רט ובאו לעזור. מט יזמין את הדמויות למשקה ואז יספר להן את קורות הכפר בחודש האחרון.

בהתחלה הוא מספר איך הדרקון הרג ילדה תמימה ולאחר מכן הופיע מכשף שהודיע שיבוא אחת לשבוע לגבות כסף מן הכפר. הוא איים שאם תהיה התנגדות, עוד מישהו ייהרג. כתוצאה מכך הוא ולירו החליטו להעלות את המסים. לפני שבועיים המכשף החל לשלוח במקומו שכירי-חרב, הגובים את הכסף ואמורים להגיע גם הערב לכפר, אך הוא ולירו לא הצליחו לאסוף מספיק כסף.

מט יבקש מהדמויות לעזור ויבטיח להם שכפרי האזור ישלמו להם שליש מהסכום שהם שילמו לז'אן, תושבי האזור שילמו עד היום 3,600 מ"ז. אם החבורה תסכים הוא ינסה לענות על שאלות החבורה למיטב ידיעתו ואז יספר להם שהשכירים באים כל יום בשעה שמונה מהדרך הראשית.

צ'רט הוא כפר קטן ועני שנמצא במערב רפובליקת יולנדר מצפון לביצות היקינטון. פרנסת אנשי הכפר מגיעה בעיקר מאיסוף ומכירה של עשבי מרפא ופרחים נדירים מביצות היקינטון. חלק מהכפריים מתפרנס גם מחקלאות. בנוסף, מאז פתיחת פונדק החולדות בכפר לפני מספר שנים, הוא גם משמש מקום מנוחה לסוחרים ולהרפתקנים העוברים בו.

מרבית הבתים בצ'רט הינם קטנים ורעועים, חוץ מהבתים של לירו, בעל חנות המסחר ומנהיג הכפר ושל מט, ראש המשמר. צ'רט לא מוגנת ע"י חומה או גדר ולכן היא חשופה לבוזזים ולמפלצות חולפות. בכפר עוברות שתי דרכים, הראשונה והעיקרית היא מפריהולד בדרום ועד להרי האופל בצפון. הדרך האחרת פונה מזרחה לכיוון הגבול שבין הרפובליקה לאזורי הספר.

מבנים ומקומות חשובים

פונדק החולדות: הפונדק מכונה פונדק החולדות למרות ששמו האמיתי הוא פונדק ארקלנייקן, בגלל החולדות הרבות ששורצות בו. החולדות הבריחו רבים מן המבקרים, אך הפונדק עדיין פופולרי, פשוט מכיוון שזהו הפונדק היחיד בצ'רט. הפונדק קטן יחסית, בחדר הראשי נמצאים שלושה שולחנות עגולים במרכז ועוד ארבעה שולחנות מרובעים הצמודים לקירות. בצמוד לדלת הראשית יש מדרגות שמובילות לחדרי המגורים. החדרים הם בגודל של 3 מטרים לאורך ולרוחב, בכל חדר יש שתי מיטות מעופשות, ארון קטן, שולחן וכיסא רעוע. באחורי הפונדק יש דלת שמובילה אל חדרי העובדים והמטבח. חלק מהרהיטים הנמצאים בפונדק ובחדרי המגורים כורסמו על ידי החולדות. הפונדקאי הוא אדם ערמומי בשם מלו, אשר הגיע לצ'רט במטרה להקים את הפונדק, דבר שגרם למעשה לכפריים שבאותה עת נהגו להשכיר חלק מביתם לאורחים לאבד מקור הכנסה חשוב. צעד זה הפך את מלו לאחד מהאנשים החשובים בכפר והוא דואג לטפח יחסים קרובים עם מט ועם לירו בכדי לוודא שלא ייפתח פונדק נוסף, עובדה זו מאפשרת לו לגבות מחירים גבוהים יחסית מעוברים ושבים. בדיחה נפוצה בקרב הכפריים היא שהחולדה הגדולה ביותר בפונדק החולדות הוא מלו בעצמו, עקב חוטמו הבלט.

כיכר הכפר: בהצטלבות הדרכים בתוך צ'רט יש כיכר קטנה שבה מתאספים תושבי הכפר באירועים מיוחדים וחגים. סביב הכיכר נמצאת חנות המסחר של לירו ופונדק החולדות. לרוב ניתן למצוא בכיכר את ילדי הכפר הצעירים, מחפשים דברים מעניינים או סיפורים אודות מקומות רחוקים והרפתקאות נועזות.

חלק ראשון - סיפור הכפר

בחלק זה הדמויות פוגשות את מט, שמבקש את עזרתן ומגלות מידע נוסף אודות הדרקון וז'אן.

הרפתקה קצרה - ברית הדרקון השחור

לאחר שהדמויות מגלות את המידע, הן יכולות לנוח מספר שעות, ובערב לצאת לארוב לשכירים.

חלק שני - המארב

לאחר שהדמויות הכינו את המארב שלהם לשכירי החרב, או אם הם ממתנינים להם על אם הדרך, הקרא להם את הקטע הבא:

אתם מסתתרים בחושך ומסתכלים על הדרך הראשית של צ'רט, באופק אתם יכולים לראות שש דמויות צועדות לכיוונכם.

כאשר השכירים מגיעים לטווח ירי מהדמויות, הודע על כך לשחקנים. אם הדמויות מעדיפות להפתיע את השכירים בטווח, הודע לדמויות כאשר השכירים מגיעים לטווח 9 מטר. בשלב זה הדמויות צריכות לבצע בדיקות הסתתרות נוגדות לבדיקות זיהוי של השכירים, ובדיקות תנועה שקטה נוגדות לבדיקות האזנה של השכירים (לשכירים יש +1 בזיהוי והאזנה).

אם הדמויות לא התגלו, השכירים ימשיכו לצעוד לכיוון ביתו של לירו, ראש הכפר. בשלב זה החבורה יכולה לתקוף בהפתעה, אם חלק מהדמויות התגלו על ידי השכירים, הדמויות שלא התגלו יכולות עדיין לנצל את סיבוב ההפתעה ולתקוף.

חבורת שכירי חרב (ד"ה 3)

⊕ שכירי חרב (4)

בן-אנוש; אי"ק1; ד"א 1/2;
יוזמה +1; מהירות 9 מ';

דרג"ש 16; נק"פ 7,7,6,6; הצלות קשיחות +4, תגובה +1, רצון +1;
התקפת קפא"פ +4 (ק8+2 / 19-20, חרב ארוכה); הישג 1.5 מ';

כישרונות: חמיקה, מיקוד נשק (חרב ארוכה).
ציוד (לכל אחד): חרב ארוכה, שריון עור מחוזק, מגן מתכת גדול, 20 מ"כ.

⊕ שכירי חרב מנוסים (2)

בן-אנוש; אי"ק2; ד"א 1;
יוזמה +1; מהירות 9 מ';

דרג"ש 16; נק"פ 17,15; הצלות קשיחות +5, תגובה +1, רצון +1;
התקפת קפא"פ +5 (ק8+2 / 19-20, חרב ארוכה); הישג 1.5 מ';

כישרונות: חמיקה, מיקוד נשק (חרב ארוכה).
ציוד (לכל אחד): חרב ארוכה, שריון עור מחוזק, מגן מתכת גדול, 15 מ"ז, שיקוי ריפוי פצעים קלים.

אסטרטגיה: שכירי החרב יאגפו את שתי הדמויות שנראות להם הכי חלשות, אלו ללא שריון או העוטות שריון קל. הם ימנעו מדמויות לוחמניות בתחילת הקרב, אלא אם מדובר בקשת.

בתום הקרב הדמויות יכולות לגלות את הדרך למאורת הדרקון בשתי אפשרויות. האפשרות הראשונה היא שהדמויות ניצחו את השכירים, והם מתחקרים אחד מהם. האפשרות השנייה היא שחלק משכירי החרב ברחו לכיוון מאורת הדרקון, והדמויות יכולות לרדוף אחריהם ולהגיע למאורה, בהנחה שיוכלו לעמוד בקצב הבסיס של 9 מטר ולעקוב אחריהם (הישרדות ד"ק 15). אך גם אם

חלק משכירי החרב נמלטו החבורה עדיין יכול לתחקר במקום זאת את השכירים שהתעלפו. בנוסף, כל אחד מהמנהיגים נושא עליו מפה גסה המתארת את הדרך למאורת הדרקון.

תחקור השכירים: אם הדמויות מתחקרות את אחד השכירים, השכיר בהתחלה יראה התנגדות סמלית אך ברגע שיופעל עליו איום ממשי (אין צורך בבדיקת איום) הוא יסכים למסור את כל המידע שברשותו. הם יספרו שמכשף הציע להם משכורת נאה כדי שילכו כל יום לגבות כסף מכפר אחר. עד היום הם לא נאלצו להרוג אף-אחד או להפעיל כוח. הוא יספר שלמכשף קוראים ז'אן סמפי, והוא כרת ברית עם דרקון שחור, הם לא ראו את הדרקון בעצמם. כחלק מההסכם שכירי החרב התגוררו במאורה בביצות ביחד עם ז'אן והדרקון.

אם הדמויות יכריחו את השכיר שהם חקרו לבוא איתם כדי להראות להם את הדרך, ויצליחו בבדיקת איום (ד"ק 15) הוא יבוא בלית ברירה, אך ינצל כל הסחת דעת של הדמויות כדי לברוח.

חלק שלישי - המסע בביצות

בחלק זה הדמויות מחפשות את המאורה בביצות היקינטון, ועלולות להיתקל בכמה מן היצורים האכזריים המתגוררים בהן.

אתם חודרים אל תוך הביצות, מוקפים ברעשים של חיות שונות, החל בציפורי וכלה ביללות של כלבי-ביצות. האוויר באיזור זה מסריח, ככל הנראה מגופרית, וההליכה בסבך קשה.

כדי למצוא את מאורת הדרקון על החבורה להצליח שלוש פעמים בבדיקת הישרדות. דרוג הקושי נקבע לפי כמות הרמזים שלחבורה יש לגבי מיקום המאורה. אם לחבורה יש את המפה או שהם קיבלו הוראות מאחד משכירי החרב, הד"ק הוא 15. אם יש להם גם את המפה וגם הוראות מאחד משכירי החרב, הד"ק הוא 12. אם הם מלווים על-ידי אחד משכירי החרב, הם זוכים בתוסף +2 לגלגול.

החבורה מבצעת בדיקה אחת לשעה. בכשלון, החבורה משוטטת לריק במשך שעה. בנוסף, אחת לשעה עליכם לגלגל אחוזים ולבדוק את התוצאה בטבלת ההיתקלויות:

ק%	ההיתקלות	ד"ה
1-70	לא מתרחש דבר	--
71-76	נחש ארסי בינוני	1
77-83	3 גועל	2
84-90	נחש ארסי ענק	3
91-96	ביעות	3
97-100	כחושן	5

נתוני המפלצות מפורטים בעמוד הבא.

⊕ נחש ארסי בינוני

חיה בינונית; ד"א 1;

יוזמה +3; מהירות 6 מ', טיפוס 6 מ';

דרג"ש 16; נק"פ 9; הצלות קשיחות +3, תגובה +6, רצון +1;

התקפת נשיכה +4 (ק1-4 וגם רעל ק16 נזק חוסן, ד"ק 11); הישג 1.5 מ';

יכולות מיוחדות חוש ריח.



סג גועל (3)

אל-מת בינוני; ד"א 1;
 יוזמה +2; מהירות 9 מ';
 דרג"ש 14; נק"פ 11,13,15; הצלות קשיחות +0,
 תגובה +2, רצון +5;
 התקפה נשיכה +2 (1+6ק) וגם שיתוק); התקפה
 מלאה נשיכה +2 (1+6ק) וגם שיתוק) ו 2 טפרים +0
 (1+3ק) וגם שיתוק); התקפות מיוחדות קדחת גועל,
 שיתוק; הישג 1.5 מ';
 יכולות מיוחדות תכונות אל-מת, ראיית חושך 18 מ'
 התנגדות לגירוש +2; לפרטים נוספים ראה את
 מגדיר המפלצות.

סג נחש ארסי ענק

חיה ענקית; ד"א 3;
 יוזמה +6; מהירות 6 מ', טיפוס 6 מ';
 דרג"ש 15; נק"פ 33; הצלות קשיחות +6, תגובה +7,
 רצון +3;
 התקפת נשיכה +6 (1+6ק) וגם רעל 6ק נזק חוסן,
 ד"ק (14); הישג 3 מ'.
 יכולות מיוחדות חוש ריח.

סג ביעות

אל-מת בינוני; ד"א 3;
 יוזמה +3; מהירות 9 מ';
 דרג"ש 17; נק"פ 29; הצלות קשיחות +1, תגובה +4,
 רצון +6;
 התקפה נשיכה +5 (1+8ק) וגם שיתוק); התקפה
 מלאה נשיכה +5 (1+8ק) וגם שיתוק) ו 2 טפרים +3
 (1+4ק) וגם שיתוק); התקפות מיוחדות קדחת גועל,
 שיתוק, צחנה; הישג 1.5 מ';
 יכולות מיוחדות תכונות אל-מת, ראיית חושך 18 מ'
 התנגדות לגירוש +2; לפרטים נוספים ראה את
 מגדיר המפלצות.

סג כחושן

ענק גדול; ד"א 5;
 יוזמה +2; מהירות 6 מ', שחייה 12 מ';
 דרג"ש 16; נק"פ 63; הצלות קשיחות +11, תגובה
 +4, רצון +3;
 התקפה טופר +9 (1+6ק); התקפה מלאה 2 טפרים
 +9 (1+6ק) ונשיכה +4 (1+3ק); התקפות מיוחדות
 שיסוע 2ק+6; הישג 3 מ';
 יכולות מיוחדות חוש ריח, התחדשות 5, ראיית
 חושך 27 מ'; לפרטים נוספים ראה את מגדיר
 המפלצות.

חלק רביעי: מאורת הדרקון השחור

בחלק זה הדמויות מגיעות למאורה, ונלחמות בז'אן
 ובדרקון, ובמפלצות ובמלכודות שהם הכינו.
 לאחר שהחבורה מוצאת את המאורה, הקרא להם
 את הקטע הבא:

אתם מגיעים למאורה בה מתגוררים המכשף
 והדרקון. מבחוץ היא נראית כמו גוש סלע ענק
 המגיח מהביצות, מתנשא לגובה של מספר מטרים.
 אתם צועדים דרך הכניסה השחורה והלחה, האור
 היחיד נובע מלפיד בודד המקובע בקיר.

אם ברחו שכירי חרב למאורה, הם יספרו לז'אן על
 הדמויות, והוא יכין את השומרים לקרב.
 בכניסה למבוך, שאל את השחקנים לגבי סדר
 ההליכה של הדמויות ורשום זאת על דף נייר.

חדר מספר 1 (ד"ה 2):

חדר גדול יחסית, עם קירות לחים וחלקים, בשני
 צדדי החדר יש זוג לפידים שמפיצים אור וקבועים
 בקיר, ועוד לפיד אחד נוסף בהמשך המסדרון,
 מהתקרה נוטפות טיפות מים. בחדר ישנם חמישה
 גובלינים שז'אן שכר להגנה על המאורה.
 אם אף שכיר לא הצליח לברוח מהדמויות ולהיכנס
 למערה כדי להודיע את החדשות לגובלינים, שניים
 מהם יעמדו במסדרון בכניסה והשאר ישבו סביב
 שולחן בצפון מזרח החדר. אם הדמויות לא
 מכריזות על כך שהן הולכות בשקט אז הגובלינים
 ישמעו אותם ויתכוננו לקרב. במידה שהדמויות
 נעות בשקט, עליהן לערוך בדיקת תנועה שקטה
 נוגדת לבדיקת ההאזנה של הגובלינים (תוסף +3).
 אם הגובלינים לא מצליחים לשמוע את הדמויות,
 הדמויות הצליחו להפתיע אותם. שני השומרים הם
 גובלינים ממוצעים. אם שכירי החרב הגיעו
 למאורה, כל הגובלינים מוכנים לקרב.

סג גובלין ממוצע (4)

דמוי-אנוש קטן; אי"ק 1; ד"א 1/3;
 יוזמה +1; מהירות 6 מ';
 דרג"ש 15; נק"פ 4,5,5,7; הצלות קשיחות +3,
 תגובה +1, רצון -1;
 התקפה כוכב שחר +2 קפא"פ (1ק6); התקפה חנית
 +3 טווח (1ק4); הישג 1.5 מ';
 יכולות מיוחדות ראיית חושך 18 מ'.
 ציוד: כוכב שחר, 2 חניתות, שריון עור, מגן קל.

סג גובלין מיומן

דמוי-אנוש קטן; לוחם 1; ד"א 1;
 יוזמה +2; מהירות 6 מ';
 דרג"ש 17; נק"פ 11; הצלות קשיחות +3, תגובה +2,
 רצון +0;
 התקפה כוכב שחר +4 קפא"פ (1ק6+2); התקפה
 חנית +3 טווח (1ק4+2); הישג 1.5 מ';
 יכולות מיוחדות ראיית חושך 18 מ'.
 ציוד: מפה למאורה, כוכב שחר, 2 חניתות, שריון
 עור מרופד, מגן קל.

הרפתקה קצרה - ברית הדרקון השחור

אסטרטגיה: אם הגובלינים מוכנים לקרב, הם יעמדו בפתח וכאשר הדמויות יכנסו הם יתקיפו אותן, כדי לאלץ אותן להילחם במעבר הצר. כל גובלין ממוצע יתקוף דמות אחרת, והגובלין המיומן יתקוף את מטיל הלחשים בחבורה. אם הדמויות הפתיעו את הגובלינים, שני השומרים ינסו לעצור את החבורה בזמן ששאר הגובלינים מנצלים סיבוב אחד בהתכוננות לקרב. אם הגובלין המיומן מובס בידי הדמויות, שאר הגובלינים ינסו לברוח לחדר 5. **איום:** אחרי שהדמויות הכניעו את הגובלינים, הן יוכלו לאיים על אלו שנותרו בחיים. הטבלה הבאה מראה מה הגובלינים יספרו לפי תוצאת הבדיקה.

ד"ק	תוצאה
10	הגובלין יגיד שהוא וחבריו פגשו את המכשף ז'אן סמפי, והוא הציע להם שכר בתמורה לשירותם.
13	הגובלין יגיד שז'אן כרת ברית עם דרקון וביחד הם סוחטים את הכפריים. צבע הדרקון שחור והוא נמצא בקצה המבוך.
18	הגובלין יפרט אודות המלכודת בחדר 2, מגורי השומרים בחדר 3 ועל המפלצת בחדר 5. הוא לא מודע למלכודת ב3ב'.

חדר מספר 2 (ד"ה 2):

חדר קטן יחסית, תקרתו בנויה בצורה מעט עגולה, באחד הקירות מקובע לפיד, מתחתיו שולחן קטן, כסא וחנית שעונה על הקיר לידם. הקירות ורצפת החדר לחים, שלוליות מים נקוו באזורים מסוימים אך יש מספר אזורים יבשים המכוסים בקש. ביציאה מחדר זה ז'אן התקין מלכודת בור מוסווה, כדי ללכוד פולשים המנסים לחדור אל החדרים הפנימיים של המבוך. שכירי החרב ז'אן נוהגים לעבור דרך חדר מספר 1 כדי להיכנס.

מלכודת בור מוסווה: ד"א 2:

חיפוש ד"ק 24; ניטרול ד"ק 19; הפעלת מיקום, הצלת תגובה (ד"ק 20), עומק 6 מ' (2ק6 נפילה); ריבוי מטרות (המטרה הראשונה בשתי משבצות של 1.5 מ' כ"א);

אם דמות נופלת לבור, היא צריכה להצליח בבדיקת טיפוס (ד"ק 20) כדי לטפס, או להשתמש בדרך יצירתית אחרת. בתוך הבור יש שלד של דוב גדול שנלכד. שני סיבובים לאחר שהמלכודת מופעלת, יסתערו לתוך החדר הגובלינים מחדר 1 (ד"ה 2).

חדר מספר 3, חלק א' (ד"ה 4):

חדר רחב ידיים שבפינתו מספר דרגשים מצחינים. בקירות קבועים ארבעה לפידים והתקרה בחדר נמוכה יחסית. החדר משמש כמגורי השכירים ובכל עת נמצאים בחדר שישה מהם, השומרים גם על ז'אן מפני פולשים. השכירים יתכוננו לקרב ברגע שישמעו קולות מחדרים 1 או 2.

אם נשארו ניצולים מהקרב עם השכירים בצ'רט, הם הזהירו את דרי המבוך ואז חזרו לחדר 3, הם יצטרפו לקרב עם שאר השכירים. זכרו כי אם הם נפצעו במהלך הקרב עם הדמויות, הנק"פ שלהם לא השתנה מאז.

שכיר חרב (4):

בן-אנוש; אי"ק 1; ד"א 1/2; יוזמה +1; מהירות 9 מ'; דרג"ש 16; נק"פ 7,7,6,6; הצלות קשיחות +4, תגובה +1, רצון +1; התקפת קפא"פ +4 (1ק8+2/19-20, חרב ארוכה); הישג 1.5 מ'; כישרונות: חמיקה, מיקוד נשק (חרב ארוכה). ציוד (לכל אחד): חרב ארוכה, שריון עור מחוזק, מגן מתכת גדול, 5 מ"ז.

שכיר חרב מיומן (2):

בן-אנוש; לוחם; ד"א 2; יוזמה +5; מהירות 9 מ'; דרג"ש 21; נק"פ 19,20; הצלות קשיחות +5, תגובה +1, רצון +0; התקפת קפא"פ +7 (1ק10+3/19-20, חרב ממזרית); הישג 1.5 מ'; כישרונות: חמיקה, מיקוד נשק (חרב ממזרית), יוזמה משופרת, מיומנות נשק (חרב ממזרית). ציוד (לכל אחד): חרב ממזרית מ"א, שריון חבקים, מגן מתכת גדול, שיקוי מגן האמונה +2*, שיקוי ריפוי פצעים קלים, 5 מ"פ. * השכירים משתמשים בשיקוי לפני הקרב.

איום: אם הדמויות יאימו על שכירי חרב שנותרו בחיים, השתמש בטבלה שמופיעה בחדר מספר 1 כדי לקבוע מה הם מגלים.

חיפוש בחדר יניב את האוצר של שכירי החרב, כולל של אלו שהלכו לכפר. בחדר יש שמונה שקיקים השייכים לשכירי החרב המכילים 25 מ"ז כל אחד ועוד ארבע שקיקים המכילים 80 מ"ז כל אחד.

חדר מספר 3, חלק ב' (ד"ה 2):

זהו המעבר בין חדר 3 לחדר 4. ז'אן הציב באזור זה ז'אן מלכודת ידיים בוערות, כדי לסלק אורחים בלתי רצויים.

מלכודת ידיים בוערות: ד"א 2:

חיפוש ד"ק 26; ניטרול ד"ק 26; הפעלת קירבה (אזעקה), השפעת לחש (ידיים בוערות, ד"מ 3, 3ק4 נזק, הצלת תגובה ד"ק 11 לחצי נזק);

אם ז'אן רואה שהחבורה מתעכבת באזור זה או נפגעה מהמלכודת הוא יכול לבחור לנצל את היתרון ולתקוף את החבורה בזמן זה. השתמש בנתונים ובטקטיקה שלו המופיעים בחדר 4.

חדר מספר 4 (ד"ה 4):

חדר זה מואר במנורה שנתלית מהתקרה וזוהרת באור קסום. קירות החדר מסותתים קמעה ומעוגלים, הרצפה שטוחה ומוברקת. בחדר יש שולחן מעץ אלון ומיטה רחבת ידיים.

ז'אן מתגורר בחדר זה, מוכן בכל עת להתמודד עם פולשים. הוא שרד מספיק שנים בכדי לדעת להיות מוכן בכל עת. לפיכך הוא השיג מגילות ושיקויים

ז'אן בכסף שהוא סחט מהכפריים, כמו-גם 300 מטבעות זהב.

חדר מספר 5 (ד"ה 3):

חדר בגודל בינוני, מהתקרה יש טיפטוף בלתי פוסק של מי ביצות מעופשים, שנקווים בשלולית מצחינה בפינה הצפונית של החדר, רצפת החדר מעוטרת בעצמות רבות של בעלי-חיים. החדר חשוך למעט אור מועט החודר דרך חריצים בתקרה. בקיר הדרומי יש שקע המשמש כמקום השינה עבור כלב ית', שז'אן והדרקון הצליחו לשכנע להצטרף אליהם, לפחות לעת-עתה. הכלב מתחבא בצללים בתקרה, משם הוא תוקף במעוף כל מי שנכנס לחדר, לא לפני שישתמש בהתקפת ה**נביחה** שלו.

סג כלב ית'

חוצן בינוני (רשע, נכרלי); ד"א 3; יוזמה +6; מהירות 12 מ', מעוף 18 מ' (טוב); דרג"ש 20; נק"פ 19; הצלות קשיחות +5, תגובה +5, רצון +5; התקפה נשיכה +6 (1ק8+4); התקפות מיוחדות יללה, הכשלה; הישג 1.5 מ'; יכולות מיוחדות חוש ריח, מעוף, ראיית חושך 18 מ', הפחתת נזק 10/כסף; לפרטים נוספים ראה את **מגדיר המפלצות**.

חדר מספר 6 (ד"ה 5):

חדר גדול, חשוך וקר, מן התקרה נופלות טיפות בקצב אחיד. זקיפים ונטיפים רבים מעטרים את החדר, מחזירים כל אור שמוקרן אליהם, דבר שגורם למשחק של אור וצללים בחדר.

בחדר עצמו אין מקורות אור, למעט אלו שהדמויות מביאות עימן. החדר הוא רחב ידיים, תקרתו בגובה של 10 מטר, גובה שמאפשר לדרקון להתעופף בו בחופשיות. בקצה הרחוק של החדר יש בריכה מצחינה, שיש מעבר בינה לביצות שמחוץ למאורה. כאשר הדמויות נכנסות לחדר, הדרקון מתייצב מולן, מוכן לקרב. בנוסף אליו נמצאים בחדר גם הגובלינים שנמלטו מחדר 1 (הדבר לא משפיע על הד"א).

לפני תחילת הקרב, הדרקון ידבר עם הדמויות. אתה יכול לקבוע שהדרקון מנסה לשדל אותן להחליף את ז'אן כשותפו לפשע. הוא מחבב את הרעיון שבני-אנוש עובדים עבורו. במידה שהדמויות מסכימות, הוא יטיל עליהן להיפטר מז'אן ראשית, ולאחר מכן הוא ישלח אותן לסחוט את כפרי הסביבה, כשהוא לוקח שני שלישי מהשלל והדמויות מקבלות שלישי. הדמויות יכולות לנסות לשכנע את הדרקון, על-ידי שוחד או בדיפלומטיה להפסיק את התקפותיו על הכפר. דירוג הקושי הבסיסי הוא 30, ויש צורך להצליח בשתי בדיקות. ניתן ומומלץ להוסיף מתאמים אם הדמויות הרגו את ז'אן, מציעות לדרקון שוחד, מתנות או טובות הנאה אחרות. כמובן שגם משחק-תפקידים משובח יזכה את הדמות במתאם לגלגול. אם הדמויות מאיימות על הדרקון, הוא יגיב בנשיפת חומצה. במידה שהדמויות הצליחו לשכנע את הדרקון להפסיק את ההתקפות בדיפלומטיה, הענק להן את הנק"ן הרגיל של ד"ה 5, בנוסף למענק של 300 נק"ן

רבים, כדי להתכונן לכל יריב אפשרי, מעבר לכך הוא גם דאג להתקין את המלכודת באזור 3ב'. ברגע שז'אן יודע שהדמויות חדרו למבוך, עקב קולות קרב או דיווחים מאנשיו, הוא שולח את הקיפוד שלו, תחת לחש העלמות, לעקוב אחרי המתרחש. הוא גם מטיל על עצמו ועל הקיפוד **שריון מאגי**. אם הקיפוד מדווח שהדמויות נמצאות בחדר 3, הוא ישתמש בחפצים הבאים: מגילות חוסן הדוב, חן חתולי, שיקוי עור קליפה, ולחשי פעלול, התנגדות. הוא מטיל את הלחשים כך שהקיפוד גם מושפע מהם.

סג ז'אן סמפי

בן-אנוש; מכשף 4; ד"א 4; יוזמה +6; מהירות 9 מ'; דרג"ש 12; נק"פ 20; הצלות קשיחות +4, תגובה +4, רצון +6; התקפת קפא"פ +1 (1ק4-1, פגיון); הישג 1.5 מ'; כישרונות: יוזמה משופרת, הטלה קרבית, חמיקה; מיומנויות: תורת הלחשים 7, ידע (מאגי) 7, ריכוז 8; יציר-סוד: קיפוד. לחשים (6, 7, 4, ד"ק +13+דרג הלחש): 1 - ידיים בוערות, שריון מאגי, גרימת פחד; 2 - כדור להבות. ציוד: 2 שיקוי עור קליפה +3, גלימת התנגדות +1, מגילות: חן חתולי, חוסן הדוב, 2 העלמות מעין, 2 מכת-חשמל, *2 שיקוי ריפוי פצעים קלים, 20 מ"ז.

יציר-סוד: קיפוד, חיית פרא קסומה זעירה. נק"פ 5, מהירות 4.5 מ', דרג"ש 18. קשיחות +2, תגובה +3, רצון +1. נשיכה +5 קפא"פ (1ק4-3): התקפות מיוחדות רעל, כדור מגננה; תכונות מיוחדות ערנות, רתיעה משופרת, שיתוף לחשים, קשר אמפתי, מגע; לפרטים נוספים ראה את **מגדיר המפלצות**.

שינויים בנתונים של ז'אן לאחר ההתכוננות: לאחר שז'אן משתמש בחפצים ובלחשים שלו כפי שמפורט לעיל, עדכנו את הנתונים הבאים: דרג"ש 21, נק"פ 28, יוזמה +8, קשיחות +6, תגובה +6.

אסטרטגיה: כאשר הקיפוד חוזר לחדר, מעניק לו ז'אן את הלחש **מכת חשמל**. אם הדמויות נתקלות במלכודת באזור 3ב', מטיל ז'אן שני **כדורי להבה**. הקיפוד נוגע בדמות הראשונה שנכנסת לחדר ומחשמל אותה, במקביל ז'אן יתקוף את אותה הדמות עם שני כדורי להבה. בסיבוב הבא הוא ימשיך לתקוף עם כדור להבה בודד וינסה לגרום לבריון החבורה להמלט בעזרת הלחש **גרימת פחד**. באופן דומה הוא ימשיך להלחם עד הסוף המר. אם יש לטא בחבורה, ז'אן ימקד את ההתקפות שלו עליו, אם אין, הוא יתמקד תחילה במטילי הלחשים של החבורה. הקיפוד שלו ישתמש ביכולת כדור מגננה להתחבא. ברגע שהנק"פ של ז'אן ירד אל 7 ומטה, הוא ישתה את שיקוי הריפוי שלו. בשלב זה הקיפוד יתקוף בכדי לשמור על אדונו.

בחדר יש דרגש שינה אחד, שולחן עבודה שעליו מונחים מספר ספרים עבי-כרס, העוסקים במתכות, היסטוריה ותיאוריית הקסם. בשולחן יש גם שתי מגירות שבתוכם יש מרכיבים ללחשים. מתחת לדרגש מוחבאים 120 מטבעות פלטינה, החלק של

הרפתקה קצרה - ברית הדרקון השחור

שנמצא בבריכה. במקרה זה הענק לדמויות את הנקיץ כאילו הם הרגו את הדרקון.

המלצה: דרקון הינו אחת מהמפלצות החזקות ביותר, וקרוב עמו מהווה לרוב את נקודת השיא של המפגש. מומלץ לפרט את האירועים בקרב, את פעולותיו של הדרקון והאווירה במערה. לפני תחילת הקרב יש לרמוז לדמויות על הקרב הקשה הצפוי. דרקון הוא יריב מאתגר ללא ספק.

בתום הקרב, הדמויות יכולות לחפש בחדר. בקצה החדר יש שקע בקיר, שבתוכו נמצאים 550 מטבעות זהב וגם 240 מטבעות פלטינה, הכסף שהדרקון השיג מהעסקה עם זיאן. בשקע יש גם אצטדות שריון +1, שלוש אבני ספיר בשווי של 150 מ"ז כל אחת, ופסל זהב בדמותו של האל שומרון, בשווי 300 מטבעות זהב. ליד אותה גומחה נמצא את השומר מצ'רט שנעלם, הוא חי, אבל כפות ומעולף.

סיכום ההרפתקה

לאחר טיהור המאורה הדמויות יכולות לנוח, ולצבור כוח לדרך חזרה. במידה שהן מחזירות את הכסף, הן מגיעות לכפר ונערכת מסיבה לכבודם, הן נחשבות גיבורי האזור ומקבלות 1,200 מטבעות זהב מתוך הכסף שזיאן גבה מכפרי האזור, כמו-גם מענק של 150 נקיץ לכל דמות. אם הדמויות לא מחזירות את הכסף הן לא מקבלות מענק נקיץ והופכות לפושעים מוכרים, לפחות באזור זה.

לדמות או לדמויות שניהלו את המשא ומתן, ושל 150 נקיץ ליתר הדמויות.

8 דרקון שחור צעיר

דרקון בינוני (מים); ד"א 5; יוזמה +4; מהירות 18 מ', מעוף 50 מ' (עלוב); דרגיש 19; נקיץ 85; הצלות קשיחות +9, תגובה +7, רצון +7;

התקפה נשיכה +13 (2ק6+); התקפה מלאה נשיכה +13 (2ק6+); וגם 2 טפרים +10 (1ק6+); וגם 2 כנפיים +10 (1ק4+); התקפות מיוחדות נשק נשיפה (קו חומצה, 4ק6, ד"ק 17); הישג 1.5 מ'; יכולות מיוחדות חושים חדים, חסינות לשינה, שיתוק וחומצה, נשימת מים, חוש סומא 18 מ'; כישרונות: ריבוי התקפות, התקפת עוצמה, מיקוד נשק (נשיכה), התקפה טבעית משופרת (נשיכה), יוזמה משופרת;

אסטרטגיה: הדרקון ינסה לנצל את יכולת המעוף שלו והמהירות שלו. הוא יסתובב סביב החדר ויעוף לגובה, בכדי למצוא נקודות שבהן הוא יוכל לתקוף מספר דמויות בפעם אחת. הוא ישתמש בנשק הנשיפה שלו בכל סיבוב שהוא יכול. הגובלינים ינסו רק להסיח את דעתן של הדמויות מהדרקון.

לדרקון לא איכפת מהגובלינים והוא לא יתחשב בהם כאשר הוא משתמש בנשק הנשיפה שלו.

אם הדרקון איבד את מרבית הנקיץ שלו, והחבורה עדיין עומדת, הוא ימלט לביצות דרך המעבר

איי הסערה הפסולת

ההרפתקה מכרות האש מתקיימת בעולם המערכה איי הסערה, עולם של קסם, הרפתקאות ומסתורין. אם ברצונכם ללמוד יותר אודות הרפובליקה, חזית השיחרור ומקומות אחרים ומגוונים, כמו-גם אודות האלים והאנשים באיי הסערה תוכלו לגלות כל זאת ועוד בחוברת איי הסערה, הרשומון הניתנת לרכישה בחנויות המובחרות.

המערכה מומלצת הן לשה"מים ותיקים שמחפשים מקורות השראה חדשים והן לשה"מים חדשים. ניתן לשלבה כחלק ממערכה קיימת או לקבוע אותה בעולם המערכה שלכם.

48 עמודים, מחיר מומלץ לצרכן 60 ₪.

מגילות העוצמה

ההרפתקה מגילות העוצמה מתאימה לחבורות מתחילות ומנוסות כאחד בדרגות 2-4. העלילה תוביל אותכם בין הרחובות השוקקים של פריהולד, לעבר המרחבים הפתוחים ואל מתחת לקרקע, הדמויות ייתקלו במגוון אתגרים, הכוללים קרבות עזים, חקר מבוכים ודיפלומטיה.

בנוסף להרפתקה תמצאו בחוברת פירוט על פריהולד, העיר הגדולה ביותר באיי הסערה, ששוקת מזימות ותככים. פריהולד יכולה לשמש כבסיס לחבורה ולתת השראה להרפתקות רבות. ניתן לשלב את ההרפתקה בקלות בכל עולם מערכה המבוסס פנטזיה.

36 עמודים, מחיר מומלץ לצרכן 50 ₪.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

איי הסערה, הרשומון, דניאל רוזנברג, 2004.
ברית הדרקון השחור, דניאל רוזנברג, 2006.

The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0a: Any and all Pundak logos and identifying marks and trade dress, including all Pundak product and product line names including but not limited to הרשומון, איי הסערה, ברית הדרקון השחור, any specific characters, creatures, and places; capitalized, italicized names and names of places, artifacts, characters, countries, creatures, geographic locations, gods, historic events, magic items, organizations, spells, and abilities; all artwork, maps, and cartography, logos, or graphic designs; except such elements that already appear in the d20 SRD or as Open Game Content below and are already OGC by virtue of appearing there. The above Product Identity is not Open Game Content and reproduction or retransmission without written permission of the copyright holder is expressly forbidden. Subject to the Product Identity designation above, the following portions of הפריצה are designated as Open Game Content: NPC and monster stats, in accordance with this license. If so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "2006, דניאל רוזנברג, ברית הדרקון השחור".