

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

מכרות האש

הרפתקה קצרה לדמויות בדרגה 6 מאת אביב מנוח

כתיבה: אביב מנוח.
עריכה וכתיבה נוספת: דניאל רוזנברג.
עיצוב: עמיחי ברודו.
תודות: רן ניומן, חגי גומפרס.

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

מכרות האש היא הרפתקה קצרה עבור מהדורה 3.5 של המשחק מבוכים ודרקונים ומתקיימת בעולם המערכה איז הסערה, למרות שניתן לשלב אותה גם בעולמות מערכה אחרים. ההרפתקה מיועדת עבור 4-6 דמויות בדרגה 6.

כדי להשתמש בהרפתקה דרושים ספר החוקים לשחקן וקוביות. מומלץ להשתמש גם בספר איז הסערה, הרשומון, המדריך לשליט המבוכ ומגדיר המפלצות. במהלך ההרפתקה תמצאו מספר הפניות למגדיר המפלצות. במידה שאינו ברשותכם, תוכלו לעיין בו באנגלית באתר הבא –

www.d20srd.org

רקע להרפתקה

העוג המאגי טורלאק הוא מנהיג שבט העוגים יללני-הדם, החי בהרים שבמזרח ממלכת לירקון. אך הוא בעל שאיפות מעבר להנהגת השבט: הוא רוצה כוח, והרבה ממנו – כוח שיאפשר לו לגבור על בני-אנוש ובייחוד על קוסמי השמש שצדים את בני-מינו. טורלאק רוצה חופש – ונקמה!

הוא קיבל הזדמנות לכך בעת שגילה קבר עתיק של דרקון, שנבזז ברובו, אך גופת הדרקון עדיין נשארה. טורלאק חקר את הגופה והצליח להשיג מדופלגנגר בשם קרוציט מספר כרכים עתיקים שייתנו בידי מי שיפענח אותם את הידע הנדרש להכין חפצים בעלי עוצמה מחלקי גופו של דרקון. עצמותיו של דרקון, כך סיפרו הכרכים לטורלאק, הכילו משקעים של האנרגיה היסודנית של יצורים אלו. טורלאק החל ליצור מוט כסף מעמוד השדרה של הדרקון, שיעניק לו את הכוח לו הוא זקוק.

לפני כשלושה חודשים הגיעו לאוזני טורלאק קולות חציבה מעברם השני של קירות המערה. סקרן, הוא גילה שבמקום זה בהרים עבר עורק פחם עשיר אותו כרו בני האנוש. בתחילה הוא התעלם מקיומם עד שגילה שלהשלמת עבודתו נדרש לו חומר שיתמזג עם עמוד-השדרה של הדרקון ויהפוך אותו לעמיד וקשיח. על חומר זה להיות חסין לאש, קשה ביותר ועמיד בפני ההקדשות הקסומות שיוטלו על המטה: יגנאריים, אבן אש. חומר מיוחד זה מופק בתהליך סודי על-ידי האזר, גזע של נפחים מהמישור היסודני של האש. טורלאק קרא אליו את מנהיג אחת מחבורות הכרייה של האזר הקרוי פארך וכת עמו ברית. הוא העניק לאזר את מכרה הפחם, בתמורה ליגנאריים טהור.

אך קודם הוא היה צריך לגרש את בני האנוש. כדי לעשות זאת, הכין טורלאק מעגל של רונות עוצמה שהפכו את הפחם במנהרות ליצור חי: גולם של אש. החום העז שקרן מגוף הלהבה של יציר-הכפיים הרג כורים רבים, כולל את מנהיג הצוות, והשאר נמלטו. אז השתלטו האזר על המכרות והחלו לספק לטורלאק את היגנאריים בו הוא חפץ. מעגל העוצמה מוקם בפתח המכרות על מנת שהגולם ימנע ניסיונות חדירה למכרות.

יגנאריים

מינרל הידוע בכינוי אבן האש. הוא נוצר מפחם אבן רגיל בתהליך מאגי מסתורי שידוע רק ליצורים ממישור האש. את היגנאריים אפשר לעבד כמו מתכת ולהפוך אותו ללהבים ולשריונות. תכונותיו של החומר נשארות ליד הדמיון הטובה של המנחה.

בנעשה מסביבם. כך קרה שהספינה עלתה על החוף וגחונה נקרע על הסלעים. תיקונה של הספינה היה כמעט בלתי אפשרי, ולאחר כחודש של עבודת-פרך כבר לא היה בראש מעינם של הנמיות לצאת לדרך. מה יחשבו אחיהם אם ישמעו על אוזלת היד שהפגינו? הם נשארו שם והפכו את העמק שאל חופו הגיעו לביתם. כך קם הכפר גירונדה מסביב לשלד הספינה שניצב עד היום בשולי הכפר, מתפקד כפונדק הברווז השיכור.

גירונדה ניצבת על דרך הים המגיעה מממלכת לירקון, לצדם המזרחי של ההרים והמכרות העשירים שנמצאים שם. עקב מיקומו הנוח, הכפר פרח במהלך השנים והפך לתחנת מסחר חשובה. היישוב מורכב בעיקר ממבני עץ, ביניהם דרכי אפר המתפתלות ללא סדר. חלק גדול מהרחובות מכוסים צמחיה, חלקה פראית וחלקה שתולה. אחת הגינות המפוארות ביותר שייכת לסילקי פרח-הבר, שם גדלים תבלינים ועשבי מרפא.

גודלה של קהילת בני המחצית בעיירה כמעט ולא השתנה במשך השנים שעברו, אך עם השנים ופריחת הכפר הגיעו תושבים נוספים לעמק. להקת הננסים "התיישבים המרקדים" הגיעה למקום לאחר שגורשה לפני מספר שנים מרוזנות אורל ונשארו בעיירה מאז, הלהקה מועסקת דרך קבע בברווז השיכור.

פרנסתם של תושבי גירונדה מגיעה מחלקות אדמה הנושקות לים, בהם מגדלים תבואה, מדייג וממסחר עם המכרות השונים, להם הם מספקים מזון, משקה וחומרי גלם שאינם זמינים למרגלות ההרים, כגון מוצרי לבוש ועץ.

מבנים חשובים

פונדק הברווז השיכור: רוכבת הגלים, ספינת נמיות הים, עדין עומדת בפאתי גירונדה, אך הוסבה במרצת השנים לפונדק משגשג. הוא מנוהל על-ידי בן המחצית ללן חצי-מגש, בנו של חובל הספינה, המכונה כך בשל נטית כרסו העגלגלה לכסות את מגשי האוכל אותם הוא נושא לשולחנות. זהו מבנה מרשים, באורך של כשלושים מטר ורוחב של כששה מטרים, היכול להכיל בקלות יותר ממאה איש.

הפונדק בעל שלוש קומות, המקבילות לסיפוני הספינה. הכניסה מובילה אל בטן הספינה, הסיפון התחתון, בו הוסבו מחסני הסחורה לאולם גדול, ובסמוך אליו נמצאים המטבחים. בסיפון השני נמצאים חדרי הצוות שהוסבו לחדרי אירוח. במהלך השנה, בעיקר במהלך האביב, העיירה מארחת שיירות מסחר העושות את דרכן מהמכרות לממלכה ומוצאות מקום ללון בפונדק. בשאר השנה קומה זו אינה מאוכלסת, אך לעיתים מוצא את עצמו תושב שתוי יתר-על-המידה מדדה לחדרים ולן שם עד הבוקר. רק לעתים נדירות מגיעים הרפתקנים או אורחים אחרים שאינם חלק משיירה לפונדק. הקומה השלישית, הסיפון העליון, פתוחה לאוויר ומהווה רחבה להתכנסויות ומשחקים. זוהי הכיכר הבלתי רשמי של הכפר ובכל פעם שיש דבר חשוב לדון בו, התושבים מתאספים במקום זה.

הפונדק מהווה נקודת מפגש לתושבי העיירה כמעט על בסיס יומי. בשעות הערב המוקדמות, מתמלא הפונדק אדם. האנשים מדברים על ענייני היום, משחקים בקוביות וקלפים ומאזינים למוזיקה המתנגנת ברקע באדיבותה של להקת התיישבים

אולם תהליך הפקת היגנאריים הביא עימו תופעת לוואי לא צפויה. העשן שעלה מהכבשנים רעיל וגורם להתייבשות. האזור, גולם האש ואף העוג העטוי בדרךון קשקשי הדרךון האדום לא נפגעו מהרעל, אך תושבי העמק, אליו זרם העשן יום וליל, החלו לסבול מהשפעותיו.

תקציר ההרפתקה

בראשית ההרפתקה מגיעה החבורה לעיירה גירונדה, שעשן שחור וסמך מכסה את השמיים מעליה. תושבי העיר מספרים להרפתקנים אודות מערה בה, ממנה יוצא העשן, ומבקשים עזרה. החבורה תצא למחנה הכורים, שם יפגשו את הצוות שנמלט מהמכרות וישמעו אודות יצור האש שתקף אותם והבריחם. הם יוכלו לקבל מידע אודות מבנה המכרות מהיועץ הגמדי של הכורים.

במכרות תתעמת החבורה עם גולם האש, תלחם באזור, תחבל בכבשנים שלהם כדי להפסיק את יציאת העשן הרעיל, ולבסוף תגלה אודות המזימה הזדונית של טורלאק.

לאחר תבוסתו של טורלאק תחזור החבורה למחנה הכורים שם הם יותקפו על-ידי בני שבטו הזועמים של טורלאק. במהומה, ינסה הדופלגנר קרוציט שהתחזה לאחד הכורים, לשדוד מהדמויות את חפצי העוצמה של טורלאק.

מניעים לדמויות

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

- החבורה מגיעה מממלכת לירקון, שם נעצרה אספקת הפחם לבתי המלאכה מאחד מהמכרות בהרים באופן פתאומי. סוחר מקומי או אחד מבני האצולה מציע להם פרס נאה על-מנת שיגלו את הסיבה לכך.
- אם יש נמיה (בן מחצית) בחבורה, הוא שמע שמועות אודות גילרונד – קהילה יבשתית של בני גזעו – והוא מעוניין לראות במו עיניו אם הן נכונות.
- בני החבורה מבלים בפונדק דרכים עלום, כאשר נכנס פנימה אחד הכורים שניצלו מהתקפת גולם האש. הוא מספר אודות היצור רב-העוצמה ועל העושר הרב שנשדד מהם (הכוונה היא למכרה הפחם). אם החבורה מתעניינת הוא מסביר להם כיצד להגיע לעמק.
- כהן החבורה מקבל מהאל שלו מסר בחלום אודות הרעלת תושבי העיירה בעמק הצפוני. והנחיה להגיע לשם ולהצילם.

הכפר גירונדה

כפר, 460 תושבים (65% נמיות, 35% בני-אנוש).

משמר: 12 שומרי סיפון (נמיה לוחם2)

מנהיגים: רון שיבולת, מנהיג הכפר

קטיה (כוהן4), כוהנת הכפר

רימר זריז-רגל (לוחם5), שומר סיפון ראשי

לפני כמה עשרות שנים ספינת נמיות הים "רוכבת הגלים" שטה בסמוך לחוף המזרחי של צור. באותו לילה נערכה הילולה על הסיפון לאחר פשיטה מוצלחת על החוף, המלחים השתכרו ולא הבחינו

הוא מוכר במכרות השונים בתמורה למתכות לא מעובדות וכלי מתכת. בתי העסק השונים בעיירה מכירים אותו כסוחר אמין, גם אם לא נעים במידת מה. מאז שהעשן החל לצאת מהמכרה מלטון לא ביקר בו אלא רק במכרות האחרים. את רוב זמנו הוא מבלה בפונדק הברווז השיכור, אך הוא לא דברן במיוחד ולא שש לשוחח אודות יחסיו עם בני האנוש, אם ידובבו אותו הוא יודע שאחד מהמכרות ננטש עקב מפלצת אש שתקפה את הכורים.

גרן תשע-אצבעות: נגר העיירה, הידוע בכך שעבודותיו נוטות להישבר יותר מהר משהוא מספיק לתקן אותן. יד ימינו, בה חסרה אצבע, מוצגת כעדות ברורה לאיכות עבודתו, אך בן המחצית מציג את העניין כחלק מסיכוני העבודה ולא יותר. מלבד בנית מגדל השעון של טיק, גרן ידוע בכך שסייע לבני האנוש לבנות את מערכת המנהרות במכרות הפחם – הוא הכין והרכיב את קורות העץ, תחת עינו הפקוחה של בארקן האפור, היועץ הגמדי של צוות הכורים. בשל כך גרן הוא אולי האדם היחיד בעמק שיצא לו לשוחח עם הגמד יותר מהחלפת מילים מזדמנת.

חלק ראשון - ההגעה לגירונדה

קבוצה של בתים מופיעה באופק, וביניהם שבילי אפר מפותלים. במרכז עומד מגדל עץ אשר פתח עגול גדול בראשו. בקצה הכפר, בסמוך לחוף הים, נמצאת ספינה. דלת רחבה מובילה הישר לסיפונה התחתון והיא מוארת באורות רבים. מעל הכפר מתנשאים עננים שחורים של עשן ואפר יורד מהשמיים. כל רוח אינה נושבת והאוויר מרגיש חם ויבש מהרגיל.

כאשר החבורה מתקרבת לכפר, היא מגלה עשן שחור המכסה את השמיים. הכפר עצמו נראה שקט ושומם, בני הכפר מסתגרים בבתייהם ומנסים להימנע מלנשום את העשן. לאחר שהייה של מספר דקות באוויר הפתוח יתכסו בני החבורה בשכבה דקה של אפר. נשימת העשן במשך יום או יותר תגרום להרגשת צימאון מוגברת והתייבשות (כמתואר במדריך לשליט המבוך, פרק 8). זוהי השפעה קסומה שלא תבוטל על-ידי שתייה לבדה.

חלק נכבד מתושבי הכפר נמצאים בפונדק הברווז השיכור, כולל רון שיבולת, מנהיג הכפר הלא רשמי. הוא טרוד ביותר, ובתחילה לא ישים לב לזרים הנכנסים לפונדק. כשהמולה הרגילה השוררת בפונדק תירגע למראה ההרפתקנים החמושים, יציג עצמו רון בפני בני החבורה ויתאר בפניהם את המצב בכפר בימים האחרונים, מאז החל העשן לצאת מהמכרות. הוא מדוכא ביותר וכמעט יתחנן בפניהם לעזור לו על מנת שיציל את השדות שלו ואת הממון של העיירה. רון אינו יכול להעניק גמול העולה על 600 מ"ז לחבורה, בשל המצב הכלכלי הקשה אליו הוא נקלע לאחרונה. אם הם יסכימו, הוא ישלח אותם למחנה הכורים, שם מפקד המשמר לאונרד, ימסור להם פרטים נוספים.

יחסה של החבורה לרון תשפיעה על מגעיהם עם אנשי הכפר. הסכמתם של בני החבורה לעזור מתוך רצון טוב תעניק לחבורה תוסף של עד 4+ לבדיקות איסוף מידע חיפלומטיה עם תושבי העיירה. סירוב לבקשה יגרום לבני הכפר להתעלם כמעט לחלוטין מהחבורה. הם יהיו עסוקים בלקונן על גורל ולהכין

המרקדים, המופיעים כשעל פניהם מודבקים זקנים קטנים ולבנים. מובילם הוא הטרובדור קימבלי הלהטוטן, הידוע בתעלולי הקפיצות שלו, אותם הוא מבצע תוך כדי נגינה בחליל עץ ארוך. בימי רביעי מפנים התיישבים המרקדים את מקומם להופעת תיאטרון בכיכוב נערות הכפר. המחזות המוצגים בימים אלו חוזרים על עצמם כבר שנים רבות, מאז שהמסורת החלה, כיוון שהם לקוחים מארגז הספרים הישן של כהן נמיות הים. אולם בכל פעם שמועלה מחזה, כוהנת הכפר דואגת להוסיף לו תוספות ייחודיות ומשעשעות.

מגדל השעון: מגדל יחיד הניצב במרכז של העיירה, בו גר הנס השען טיק, המנסה מזה זמן רב לסיים את יצירת המופת שלו, השעון של המגדל. למרות שאף אחד מתושבי העיירה לא מבין ממש את הצורך בשעון כזה, הם מוקירים את מאמציו הכנים של הנס טוב הלב. המגדל מהווה נקודת תצפית נהדרת על העמק כולו ומראשו ניתן אף לראות את מגדל התצפית של מחנה הכורים שלמרגלות ההרים, בעזרת משקפת זכוכית.

מבשלת השיכור: קנטו הזהוב, בן מחצית נמוך אך חסון, מכין שיכור בעל שם בעמק ומעבר לו מהשעורה הזהוב שמגדלת משפחתו בעמק. בני האנוש במחנה הכורים ובמקומות אחרים מחכים מידי חודש למשלוח חביות השיכור הזהוב ויכולים רק לרכל בקנאות על תושבי העיירה שזוכים לשתות מידי ערב מהשיכור העשיר בברווז השיכור. לאחרונה הופסקו משלוחי חביות השיכור אל מחוץ לעיירה, לאחר שמשקעי העשן הרעיל חדרו לחביות התסיסה והרסו יבול שלם. חבית אחת שנפתחה בפונדק גרמה למספר אנשים לחלות לפני שהושלכה כלאחר כבוד. קנטו, משגילה זאת, יצא בעצמו אל מחנה הכורים במטרה לרדת לשורש בעיית העשן.

המזבח: כיפת העץ, המכסה מזבח אבן מאולתר לא יכולה להיקרא מקדש של ממש, אבל זה מקום התפילה של העיירה והתושבים לא מתלוננים. הם מתפללים בו למרבית האלים המשמעותיים של חייהם. הוא מנוהל בידי כוהנת ברולין, קטיה חבצלת-ההרים שמה, בת מחצית דקיקה הנמוכה אפילו יחסית לבני גזע האחרים. היא נוהגת להסתובב בגלימות חושפניות ופרחים בשערה. על אף היותה צאצאיתו הישירה של כהן רוכבת הגלים כל קלון לא נקשר בשמה והיא אישיות מכובדת בכפר. אין בכפר כוהן של קלרינה ונראה שזקני הכפר מתאוננים על מות אביה של קטיה, שהיה כוהן "ראוי" בעיניהם.

אנשי גירונדה

רון שיבולת: אפשר לתאר אותו כמנהיגה הלא רשמי של העיירה. רון הוא הבעלים של שטח האדמה הגדול ביותר, הוא מעסיק רבים מבני הכפר בשדות החיטה שלו ומתפקד ככלכלן וראש האספה. רון חושש שהחורף השנה יהיה קשה בשל הבעיות שגרם העשן הרעיל- עובדיו של רון כבר אינם מופיעים לעבודה ושדותיו הורעלו. דרוש לו פתרון מהיר כדי להציל את עצמו ואת הכפר.

מלטון המאובק: בן המחצית הבודד שמטריח את עצמו בעשיית הדרך אל מחנה הכורים בהרים. הכינוי המאובק נטפס בו בשל מראה בגדיו המאובקים תמידית והוא אימץ אותו בחום. את הדרך הוא עושה עם סל קלוי על גבו ובו הוא מוביל תוצרת חקלאית, בדים ארוגים וכלים מעץ אותם

מבנים חשובים

אוהל המסבאה: מהווה את מקום ההתכנסות של החיילים והכורים. הכיסאות הם חביות ריקות והכוסות גושי עץ מסותתים, אבל השיכר הזהוב שמגיע מגירונדה מרווה את צימאונם של באי המקום. לאחרונה הפסיק השיכר להגיע וכל מה שהכורים יכלו לעשות זה להסתפק בשיכר דרכים חמוץ. לפני מספר ימים הגיע למחנה הכורים קנטו הזהוב האגדי, מיצרו של השיכר המפורסם, אך הוא עזב מיד לאחר ששוחח עם תום ורנס, מהל העבודה במכרות. בסביבת המסבאה ניתן למצוא דרך קבע את בארקן האפור, יועצו של תום.

רחבת מחנה הכורים: זהו שטח האדמה הנמצא בין גדרות העץ לאוהלים. ברחבה זו נמצאים שטחי האימונים של שכירי החרב של המחנה, אוהל הנשקיה וסככות שמשמשות סוחרים נודדים. סוחרים עוברים במחנה הכורים דרך קבע, אם כתחנה בדרכם אל ההרים או כמטרה בפני עצמה, שכן כורי הפחם ידועים כלקוחות טובים.

מגדל התצפית: במרכז מחנה הכורים ניצב מגדל עץ. סולם מוביל מתחתית המגדל לראשו, שם יושב שכיר חרב הצופה דרך קבע לסכנות. תפקידו השני הוא לבדוק האם אחד מהמכרות הדליק את המשואה שלו כדי לאותת על צרה. כאשר מכרה הפחם הותקף, שלח לאונרד חצי-תריסר מאנשיו לברר מה קרה. אף אחד מהם לא חזר בחיים.

אנשי מחנה הכורים

לאונרד דרווד: מפקד שכירי החרב של המחנה. לאונרד הוא בן אנוש כבן ארבעים ששירת בתחילת דרכו בצבא עד שהחליט לפתוח בקריירה משלו. הוא מנהיג מוכשר שיועד כיצד לדרבן את אנשיו להשיג את המרב. לאחרונה נקלע לדילמה: האנשים שהוא שלח למכרה לא חזרו כך שהוא מהסס לשלוח אנשים נוספים. מצד שני, שאר הסוחרים, ובעיקר תום ורנס, באים אליו בטענות מכיוון שזהו תפקידו להגן עליהם – תפקיד שהוא אינו מבצע כרגע. בנוסף, מאז שברחו מהמכרה, הכורים מבלים את כל זמנם במחנה והמתת בינם לשכירי החרב הולך וגובר. אם לא ימצא פתרון מהיר לבעיה, יאלץ לאונרד לנטוש את הכורים, דבר שהוא אינו רוצה לעשות כלל. לאונרד הוא מכר ותיק של מלטון המאובק ונוהג לארח את בן המחצית הסוחר באוהלו בכל פעם שהוא מגיע לביקור.

תום ורנס: אחראי העבודה של צוות הכרייה. הוא מונה רק עתה, לאחר שאביו, קרטיס ורנס, נהרג על-ידי היצור שהופיע במכרות. תום הוא אדם בשנות השלושים לחייו, אם כי הוא נראה זקן בהרבה, גבו כפוף ושיערו אפור. למרות המצב הקשה הוא שומר על חוש הומור בריא ופנים חביבות לכל. יש מרכלים שדבר זה נובע מכך שהוא לא מכיר במציאות. תום נחוש בדעתו להשיב את השקט ולתבוע מחדש את המכרות שלו, כצאצא של שושלת ארוכה של כורי פחם. הוא מוכן לשלם סכום נאה של 1,200 מ"ז להרפתקנים שיהרגו את יצור האש שהשתלט על המכרה שלו.

בארקן האפור: כשבני האנוש גילו את עורק הפחם בקרבת דרך ההרים הם פנו אל הגמדים בבקשה לעזרה בחציבת פירי המכרה. בארקן האפור קיבל על עצמו את המשימה תמורת תשלום נאה. הוא עזר לתכנן את המכרה ופיקד על בעלי המלאכה שבנו אותו, ביניהם גרן, הנגר מגירונדה. מאז

את עצמם לקרב או למוות. רון ישלח למחרת קריאה להרפתקנים אחרים באמצעות שליחים. בפונדק נמצאים אנשים אחרים היכולים להעניק מידע נוסף על האירועים. מלטון המאובק נראה משחק קוביות עם כמה מחבריו. הוא מכיר את מחנה הכורים ואת תושביו. באחת בפינות יושב גרן הנגר כשהוא מתנדנד על כיסא בעל שלוש רגליים וישן שנת ישרים. גרן מכיר את הגמד היועץ של הכורים, שכן הוא עבד עימו בעבר. טיק, הננס השען מהמגדל, משוחח בלהט עם בן מחצית צעיר על המצאותיו.

בפונדק מסתובבות שמועות רבות על המתרחש. ניתן להשתמש במיומנות איסוף מידע כדי לגלות אותן. כל תוצאה מספקת מידע בנוסף על המידע שמספקות התוצאות הנמוכות ממנה:

- ד"ק 7 - העשן כבר תבע את חייהם של מספר אנשים. לחישות רבות נשמעות אודות המקרה בו דרי פונדק הברווז השיכור הורעלו מחבית שיכר זהוב שהוכנה מתבואה ספוגה באפר. מי ששתה את השיכר לא רק שלא הרגיש רוויה, אלא התייבש תוך שעה לכל היותר ונפל למשכב.

- ד"ק 10 - העשן יוצא מאחד ממכרות הפחם, הכורים הם אלו שאשמים בעשן השחור! חלקם נמצאים במחנה הכורים בקרבת העיר.

- ד"ק 13 - הכורים הותקפו על-ידי יצור נורא, עשוי אש ובעל שני ראשים שהבריה אותם מהמכרה. לאחר-מכן היצור הכריז על עצמו כעל מלך ההר ובקרוב יגיע לכפר בדרישה לכסף!

- ד"ק 13 - במכרה יש קוסם אדיר שהבריה את הכורים באמצעות לחשי-אש וכעת הוא עסוק בתוכניות זדוניות לכיבוש גירונדה!

- ד"ק 16 - קנטו הזהוב, מיצר השיכר, יצא לחקור במחנה הכורים בעקבות ההרעלה של השיכר שלו. אנשי הכפר חוששים לגורלו ובמיוחד הכוהנת קטיה שנהגה לבלות זמן רב עם קנטו. קטיה נמצאת יום-וליל לרגלי מזבח העיירה, מתפללת לשלומם של קנטו ואנשי העיירה (ראוי לציין שהיא עושה זאת תוך שתייה לשוכרה ועישון טבק).

חלק שני - מחנה הכורים

במעלה הדרך, יושב על צלע ההר, נמצא מחנה אוהלים מוקף בגדרות עץ, במרכזו מגדל תצפית עשוי עץ גם הוא. על המגדל ניצב שומר בודד, עוד שני שומרים ניצבים בפתח היחיד של המחנה. אתם יכולים להבחין בהמולה המרובה ששוררת במחנה, שומעים ממרחק את קולות הדיבור, נקישות החרבות והמית הפטישים.

במרחק של שלושים קילומטר מגירונדה נמצא מחנה הכורים. בשער מוצבים שני אנשים, ועוד שומר משגיח מהמגדל על הנעשה. כעשרים שכירי חרב נמצאים במחנה הכורים ותפקידם להגן על דרך השיירות ועל המכרות השונים בהרים. המחנה נמצא קרוב במיוחד, כחצי יום הליכה, למכרה הפחם שננטש.

כעת שוהים במחנה גם חלק מהכורים שנמלטו מגולם האש, והם מבלים באוהל המסבאה או באוהלי המגורים. מספר כורים כבר נפלו למשכב, חולים בשל ריאות מושחרות מעבודה במכרות והתייבשות שנגרמה מהעשן הרעיל.

התנאים במכרה חמורים בהרבה מאלו שבעמק. כל עוד העשן ממשיך לצאת מהכבשנים, יש לבצע בדיקה כל חמש דקות אם הדמות סובלת מהתייבשות. בנוסף העשן גורם למחסר 4- להתקפות טווח שנעשות לטווח שעולה על 3 מטרים מהדמויות וכן גורם ל-20% סיכוי לפספוס בירי לטווח מעל לתשע מטרים. פעולת הכבשנים גורמת לרעש רב במכרה, כך שלא ניתן לשמוע באיזור אחד מה קורה באיזורים אחרים.

גולם אש

יציר כפיים גדול (אש)

ק"פ: 8ק10 + 30 (74 נק"פ)

יוזמה: 6+

מהירות: 9 מטר

דרג"ש: 23 (2 זריזות, 11 טבעי) מגע 12, נטוע במקומו 21

תה"ב/ האבקות: 6+18

התקפה: חבטה קפא"פ 9+8ק1 + 4 וגם 6ק2 אש) או מגע בוער מגע קפא"פ 9+8ק2 אש)

התקפה מלאה: חבטה קפא"פ 9+8ק1 + 4 וגם 6ק2 אש) וגם מגע בוער מגע קפא"פ 9+8ק2 אש); או 2 חבטות קפא"פ 9+8ק1 + 4 וגם 6ק2 אש); או 2 נגיעות בוערות מגע קפא"פ 9+8ק2 אש)

תפוסה/ הישג: 3 מטר/ 3 מטר

התקפות מיוחדות: הילת חום, בערה

תכונות מיוחדות: הפחתת נזק 10 לקור או ברזל קר, חסינות לאש, פגיעות לקור, תכונות יציר כפיים

הצלות: ק 2+, ת 6+, ר 2+

תכונות: כוח 18, זריזות 15, חוסן -, תבונה -, חוכמה 10, כריזמה 1

כישרונות: יוזמה משופרת(נ), תגובות בזק(נ)

סביבה: כלשהי

דירוג אתגר: 7

אוצר: אין

נטייה: תמיד נטרלי

התפתחות: 9-14 ק"פ(גדול), 15-30 ק"פ(ענק)

מתאם דרגה: -

היצור נראה כמו יסודן אש- להבה בעלת זרועות ומבנה השומר על צורתו. יש לו צמיד מתכת מעוטר רונות על כל אחד מאגרופיו הבורעים, לוחות מתכת מעוטרים באופן דומה על גופו, ושני עיגולים שחורים וקטנים משמשים לו עיניים.

הילת חום(י"ד): הגולם מפיץ חום וגיצים ברדיוס 3 מטר. כל יצור בטווח חייב בהצלח קשיחות(ד"ק 14, הד"ק מבוסס חוסן) או שייגרם לו נזק 6ק1 אש.

בערה(י"ד): הגולם מוסיף 6ק2 אש להתקפותיו בקפא"פ ובבדיקות האבקות. הצלת תגובה, ד"ק 14 מפחיתה את הנזק בחצי. הד"ק מבוסס חוסן.

1. הכניסה למכרה (ד"ה 7)

חדר זה שימש כחדר ההערכות של המכרה. כאן נמצאים כלי הכרייה, כלובי ציפורי הקנרית (בהן השתמשו כאזהרה מפני התפרצויות גז), סופה של מסילת הברזל עליה נסעו עגלות הפחם של המכרה, שולחנות, כיסאות ועוד.

כעת גולם האש שוכן בחדר זה, אפוף להבות ירוקות. הוא מפיץ הילת חום שגורמת לכל יצור ברדיוס 3 מטר נזק. הגולם קשור למעגל הכוח שחקוק בקיר (א1). אם הורסים את המעגל הגולם

בארקן נשאר במחנה הכורים, והיה מייעץ מפעם לפעם לאביו של תום, קרטיס, בענייני כרייה והעברת הפחם שהוציאו מהאדמה. בארקן מתכוון לעזוב בקרוב את המקום אם לא תחודש העבודה במכרות, בטענה ש"יש לו דברים חשובים יותר לעשות במקום אחר." תושבי מחנה הכורים מפקפקים בכך שהגמד הרגזן עשה משהו חשוב טרם נשכר לעבודה זו.

התפתחויות במחנה:

החבורה מגיעה למחנה הכורים ומוכנסת על-ידי שכירי החרב לרחבה. הם מבקשים מהם להמתין בזמן שיקראו ללאונרד, מפקדם. זהו נוהל שיגרת, בו כל אורח חדש שמגיע למחנה הכורים ייבדק על-ידי המפקד. לאונרד יקשיב לדברי החבורה על סיבת ימצאם במקום, לאחר מכן יציע להם לדבר עם תום ורנס או עם בארקן, אשר מכירים היטב את המכרות. הוא יכול להציע להם גם מעט ציוד שגרתי אם הם לוקים בחסר, אצל הנפח ניתן למצוא מעט נשקים עשויים מלאכת-מחשבת, אך לא קסומים.

בארקן ותום נמצאים בדרך כלל באוהל המסבאה או באוהלי המגורים של מחנה הכורים. קרוב לוודאי שבארקן יבלה בשתייה, אם כי דעתו צלולה במידה מסוימת, כיאה לגמד. תום אינו שותה, אך הוא מבלה את הזמן במשחקי קוביות עם אנשיו. אדם הנכנס לאוהל המסבאה יכול להבין שמשהו אינו כשורה בין שכירי החרב של המחנה לכורים, שכן הם שומרים מרחק אלו מאלו בהפגניות.

שני האנשים יוכלו לספר לחבורה על המאורעות במכרה. תום יתאר בקול עצור כיצד אביו, קרטיס, ניסה לעצור את היצור אך נהרג עוד לפני שהתקרב אליו. מאז אותו יום הכורים לא העזו לחזור למכרות ואף שיגרו בקשת עזרה לעיר הקרובה. הבקשה עדין לא נענתה. מאז שהכוח שלאונרד שלח למכרה לא חזר, הוא מסרב להתקרב לשם ולהתעמת עם האיום, לפחות ללא גיבוי של כוחות נוספים. הוא לא רוצה לסכן את אנשיו ומהסס להשאיר את המחנה חסר הגנה וחשוף להתקפה.

אם החבורה תשאל, תום יספר להם שלפני מפר ימים ניגש אליו בן מחצית הקרוי קנטו הזהוב ושאל אותו אודות מכרות הפחם. לאחר שתום סיפר לו מה קרה במכרות, קנטו יצא אליהם לבדו. בארקן האפור יזהיר את החבורה שעליהם למצוא את מקור העשן במהרה או שהם יחנקו במנהרות של המכרה. הוא גם יטיל ספק באיכות קורות התמיכה של המכרות לאור המצב הנוכחי ויזהיר אותם ממפולות.

חלק שלישי - מכרה הפחם

מפתח המכרה, המסותת בצידו של ההר, בוקע עשן שחור, ריחו גופרתי. הכניסה למכרה מכוסה באפר שהצטבר בימים האחרונים. מבפנים אתם רואים בוקע ירוק שזו מידי פעם וחום עז בוקע מהחדר שממול. מנורות שמן תלויות מהתקרה לאורך המסדרון שמוביל לחדר ההערכות של הכורים בתחילת מערכת המנהרות.

במכרה הפחם יש שני חדרים ראשיים, שני פירי כרייה ראשיים ומסדרונות המחברים ביניהם. חלק מהחדרים תפוסים כעת על-ידי האזר, כאשר טורלאק ואנשיו נשארו באזור מערת הדרקון.



סג אזור, אומן חישול (3)
 חוצן בינוני (נוכרי, אש); ד"א 2;
 יוזמה +1; מהירות 6מ';
 דרג"ש 21; נק"פ 12,12,14; הצלות קשיחות +4,
 תגובה +4, רצון +4;
 התקפת קפא"פ 3 + (1ק3/1+8x וגם 1 אש, פטיש
 קרב); הישג 1.5מ';
 תכונות מיוחדות ראיית חושך 18מ', חסינות לאש,
 התנגדות לחשים 13, פגיעות לקור; ראה את מגדיר
 המפלצות לפרטים נוספים.
 ציוד (לכל אחד): פטיש קרב, שריון קשקשים, 15
 מ"ז.

סג אזור כשפן
 חוצן בינוני (נוכרי, אש); אזור כוהן 3; ד"א 5;
 יוזמה +6; מהירות 6מ';
 דרג"ש 27; נק"פ 34; הצלות קשיחות +8, תגובה
 +6, רצון +9;
 התקפת קפא"פ 9 + (1ק3/3+8x וגם 2 אש, פטיש
 קרב); הישג 1.5מ';
 תכונות מיוחדות ראיית חושך 18מ', חסינות לאש,
 התנגדות לחשים 16, פגיעות לקור;
 לחשים (1+2, 1+3), ד"ק 13+דרג הלחש: 2-דממה,
 כוח שור, ריפוי פצעים בינוניים; 1-ברכה, ריפוי
 פצעים קלים, חסד אלוהי, גרימת פחד;
 ציוד: פטיש קרב (מ"א), שריון קשקשים +1, מגן
 גדול +1.

לאחר שהאזור הובסו יש לכבות את הכבשנים, זאת
 ניתן לעשות על-ידי הריסתם, אם כי פעולה זו
 תגרום לפיצוץ שימוטט את תקרת החדר, או ע"י
 שימוש במנגנון הכיבוי המובנה. כדי להבין את אופן
 פעולת הכבשן יש לבצע בדיקת ידע מתאימה (ד"ק
 16) לאחריה ניתן לבצע בדיקת פירוק מתקנים (ד"ק
 20) כדי לכבות את הכבשנים. כיבוי לא מבוקר עלול
 להיות הרסני בדיוק כמו הריסתם של הכבשנים.
 לאחר כיבוי הכבשנים, העשן יפסיק לצאת. יעברו
 מספר שעות עד שהאוויר במכרות יתנקה מהעשן,
 אם כי ניתן לקצר את הזמן לשעה אחת באמצעות
 לחשים השולטים על רוחות.

5. פיר הכרייה המרכזי (ד"ה 6)
 בעבר היה זה פיר הכרייה המרכזי של בני האנוש
 וכיום הוא הפיר המרכזי של האזור. פה הם כורים
 את הפחם לו הם זקוקים. ניתן למצוא כאן שלושה
 כורים בנוסף לפארך, מנהיג האזור. הם יתקפו
 בסימן הראשון לפולש. אם המלכודת באזור 2
 הופעלה לא יהיה ניתן להפתיעם.

סג אזור, אומן חישול (3)
 חוצן בינוני (נוכרי, אש); ד"א 2;
 יוזמה +1; מהירות 6מ';
 דרג"ש 21; נק"פ 11,12,15; הצלות קשיחות +4,
 תגובה +4, רצון +4;
 התקפת קפא"פ 3 + (1ק3/1+8x וגם 1 אש, פטיש
 קרב); הישג 1.5מ';
 תכונות מיוחדות ראיית חושך 18מ', חסינות לאש,
 התנגדות לחשים 13, פגיעות לקור; ראה את מגדיר
 המפלצות לפרטים נוספים.
 ציוד (לכל אחד): פטיש קרב, שריון קשקשים, 15
 מ"ז.

יתפורר לעפר פחמי. לחשים כגון ביטול קסם יפרו
 את כוחו של המעגל למשך זמן הלחש אך הוא
 יתחדש מיד לאחר מכן. למעגל חסינויות ופגיעות
 בדומה לגולם עצמו וכל מכה שתגרום 5 או יותר
 נקודות נזק תשביר את המעגל. כל לחש בעל
 המתאר קור יבטל מיד את המעגל.
 פקודותיו של הגולם הן למנוע את כניסתו של כל
 אחד, מלבד טורלאק והאזור, אל תוך המכרה.
 שחקנים יכולים לנסות ולהערים על פקודותיו של
 הגולם בעזרת משחק תפקידים טוב ומחשבה
 יצירתית.

2. מלכודת במסדרון (ד"ה 6)
 כאשר האזור ראו את האכיות הירודה של קורות
 העץ התומכות במכרה, הם הכינו מלכודת שתמוטט
 את הקורות ותפיל עימן את תקרת האבן בחלק זה
 של המכרות. המלכודת מופעלת בצורה ידנית על-
 ידי אחד מהאזרים באזור 4 שמשמש שצופה.
 הפעלת המלכודת תעיר את תשומת לבם של האזור
 גם באזור 5 לכך שיש פולש במכרות.
סג מלכודת תקרה מתמוטטת: ד"א 6;
 חיפוש ד"ק 20; ניטרול ד"ק 16;
 התקפת קפא"פ 20 + (8ק6, גושי אבן); ריבוי מטרות
 (כל מי שעומד שבחדר 3 על 3 מטר);

3. הפיר הנטוש
 בתוך הפיר נמצאת גופת נמיה, שיערה שרוף, בגדיו
 חרוכים וכוויות רבות מכסות את עורו. זהו קנטו
 הזהוב שפרץ למכרות בניסיון לגלות את מקור
 העשן. כדי לעבור את הגולם הוא שפך על עצמו
 חבית של שיקר שהתלקח בעת שנכנס לתחום הילת
 החום של יציר-הכפיים. הגולם התעלם מהנמיה,
 שאת חתימת האש שלו זיהה בטעות כזו של האזור,
 וקנטו רץ בהיסטריה דרך החדר ונפל אל תוך הפיר,
 שם הוא ספג חבטה שעילפה אותו, הפצעים שהוא
 ספג מהנפילה והאש המשתוללת גרמו למותו.

4. הכבשנים (ד"ה 7)
 חדר זה שימש בעבר לאחסנה, בו הונח הפחם לפני
 שנארו בשקים ונשלח לרחבי האי. עם בוא האזור,
 הם התקינו כאן את הכבשנים שלהם, שיוצרים
 בתהליך מאגי את היגנאריים הטהור. שלושה בעלי
 מלאכה בסיוע כשפן עמלים בחדר זה על הכבשנים
 והם יתקפו לסימן ראשון של פולש. במידה
 והמלכודת באזור 2 הופעלה, הם יהיו דרוכים ולא
 יהיה ניתן להפתיעם. הכשפן יתחיל להטיל את
 לחשיו המסייעים בסימן ראשון לקרב.

פאך, שר המכרות

חוצן בינוני (נוכרי, אש); אזור נזיר; ד"א 5;

יוזמה +3; מהירות 12מ';

דרג"ש 22; נק"פ 38; הצלות קשיחות +8, תגובה

+9, רצון +8;

התקפת קפא"פ 7 + (1ק6+3 וגם 2 אש); התקפת

קפא"פ מלאה 5/5 + (1ק6+3 וגם 2 אש); הישג

1.5מ'; התקפות מיוחדות אגרוף הלם;

תכונות מיוחדות רתיעה, מחשבה דמומה, ראיית

חושך 18מ', חסינות לאש, התנגדות לחשים 16,

פגיעות לקור; כישרונות חמיקה, נידות, פריקת

נשק משופרת;

ציוד: טבעת הגנה +1, שיקוי ריפוי פצעים בינוני,

מחרוזת ירקנים בשווי 600 מ"ז.

האזור והחבורה

בתור מנחה, תוכל להתייחס לאזור כאל עוד מפלצות להרוג, או שתוכל להתייחס אליהם כאל יריב אינטלגנטי. במקרה זה האזור יעזור אחד לשני. ברגע שהאזור יראו שהחבורה מתקרבת לאחד מהחדרים, הם ישלחו אזור אחד שיעזיק את האזור בחדר השני. כך שתוך שלושה סיבובים מהרגע שבו החבורה נצפתה על-ידי האזור, כל האזור יהיה באותו חדר. הקבוצה השנייה תעדיף לאגף את החבורה מאחור באמצעות אחד מהמעברים הצדדיים. כאשר האזור מאוחדים, אם החבורה עדיין לא הרגה חלק מהאזור, הם יעדיפו לפתוח עם החבורה במשא ומתן (בעת שהחבורה מוקפת מכל עבר) מאשר להלחם מולם. האזור יסכימו לעזוב את המכרות בתמורה לתשלום על הטרחה שלהם - 3,000 מ"ז במזומן. הם יטענו שהאזור שבידי טורלאק גדול בהרבה ויסכימו למסור מידע עליו אם החבורה תשלם להם. בנוסף, הם יכבו את הכבשנים.

א6. המבוא למערת הדרקון (ד"ה 5)

במסדרון המוביל למערת הדרקון נמצאים זוג עוגים וחיית המחמד שלהם, כלב-ציד גדול (אינו נלחם). העוגים ישנים אך הכלב ערני ויעיר אותם ברגע שיזהה את החבורה (בעזרת החוש-דית שלו). ניתן להשתמש במיומנות אמפתיה לחיות (ד"ק 15) על-מנת לא לעורר את חשדו של הכלב.

פאך, עוג, יללן דם (2)

ענק גדול; ד"א 3;

יוזמה 1-; מהירות 9 מ' (בשריון פרווה);

דרג"ש 16; נק"פ 28,29; הצלות קשיחות +6, תגובה

+0, רצון +1;

התקפת קפא"פ 8 + (2ק8 +7 אלה אדירה); הישג 3

מ';

תכונות מיוחדות ראיית חושך 18מ', ראייה באור

מועט; ראה את מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

ב6. מערת הדרקון (ד"ה 8)

זוהי המערה בה שוכנות עצמותיו של הדרקון האדום ובו שוקד טורלאק על הכנת מטה העוצמה שלו. המטה עוד לא מוכן לחלוטין, הוא עוד לא הוקדש בלחשים שיעניקו לו את עוצמתו. טורלאק מחזיק במספר חפצים שהוא הכין מגופתו של הדרקון האדום.

כאשר החבורה נכנסת למערה, טורלאק שותה את שיקוי דם הדרקון ותוקף. אם מתפתח קודם לכן קרב באזור 6א', הוא ישתה שיקוי האצה ויטיל על עצמו העלמות מעין ואז יתקוף. הוא יתמקד בשימוש מתוחכם בלחשי העלמות מעין, חשיכה והתמרה כדי לבלבל את החבורה.

פאך, טורלאק, עוג מאגי

ענק גדול; ד"א 8;

יוזמה +4; מהירות 12מ', מעוף 12מ';

דרג"ש 20; נק"פ 37; הצלות קשיחות +7, תגובה

+1, רצון +3;

התקפת קפא"פ 8 + (3ק6+7/ 19-20, חרב אדירה);

הישג 3מ';

תכונות מיוחדות ראיית חושך 27מ', שינוי צורה,

ראייה באור מועט, התחדשות 5, התנגדות לחשים

19;

יכולות דמויות לחש: כרצונו חשכה, העלמות מעין;

1/יום הקסמת איש (ד"ק 14), חרוט כפור (ד"ק 18),

התמרה, צורה ערפילית, שינה (ד"ק 14).

ציוד: חולצת שרשראות 1+ יצר-דרקון אדום

(התנגדות 5 לאש), קמע שריון טבעי 1+, שיקוי דם

דרקון אדום (+2 כוח; נשיפת אש 6ק10, הצלה ד"ק

19, כשל דרקון צעיר), חרב אדירה (מ"א), שיקוי

האצה, מטה מעצם דרקון משולב ביגנאריים

במערה אין דברים בעלי-ערך למעט אלו שנמצאים על גופתו של טורלאק, למרות שיש במקום שלד ענק של דרקון. בקצה המרוחק של המערה יש פתח נוסף המוביל גם הוא החוצה. המטה אינו קסום כרגע, תוכל לקבוע שהחבורה מוצאת במקום את הספרים שמסבירים כיצד להפוך את המטה לחפץ קסום רב-עוצמה.

חלק רביעי - הנקמה

בזמן שהחבורה חוזרת למחנה הכורים לאחר שהיא גברה על האויבים במכרה, גילו מספר עוגים משבט יללני-הדם שטורלאק מת. מובלים על-ידי עוג ברברי, הם גילו את עקבות החבורה ומגיעים למחנה הכורים תוך זמן קצר. התקיפה צריכה להתבצע בעת שהחבורה במחנה, במידה שהם נשארים ללון בו, היא תתבצע בלילה.

במחנה שוהה גם קרוצ'ט, דופלגנר שמסייע לטורלאק, וכעת מרגל אחרי מעשי הכורים. כשהוא רואה את ההרפתקנים חוזרים עם חפציו של טורלאק ושומע את הסיפורים הוא מבין שטורלאק נהרג והרווח שלו נעלם. בעת שהעוגים תוקפים הוא ינסה לנצל את המהומה כדי להמם את הדמות שמחזיקה את המטה (ואת אוצר החבורה) על-מנת לשדוד אותו. הוא ישתמש ברעל נוזלי מוח של זחל פגרים כדי לשתק את הדמות.

פאך, קרוצ'ט, דופלגנר

בן אנוש מפלצתי (משנה צורה) נוכלל; ד"א 6;

יוזמה +1; מהירות 9מ';

דרג"ש 18; נק"פ 38; הצלות קשיחות +5, תגובה

+8, רצון +7;

התקפת קפא"פ 7 + (1ק6+1 חרב קצרה); הישג 1.5

מ'; התקפות מיוחדות התקפת פתע 2ק6+;

תכונות מיוחדות: שינוי צורה, רתיעה, גילוי

מחשבות.

סיכום ההרפתקה

כאשר החבורה מגיעה לגירונדה, תיערך לכבודם מסיבה בפונדק, בה יכבדו התיישבים המרקדים. העשן יתפוגג לחלוטין תוך כיומיים וההרפתקנים יוכרזו כגיבורי גירונדה. קטיה תתאבל ממותו של קנטו הזהוב ולא תעזוב את המזבח למשך יומיים. מטיל הלחשים בחבורה יכול להתחיל לחקור את המטה ואת הספרים שמתארים את הטקסים שיהפכו אותו למטה רב-עוצמה.

הרפתקאות נוספות

מכרות האש יכולה לשמש קרש-קפיצה נפלא להרפתקאות נוספות בעולם איי הסערה. שבט העוגים יכול לצאת למסע תקיפות כנקמה על מות מנהיגם, או אולי גורם מסתורי מברית הצללים מעוניין במטה עבור תוכנית זדונית זו או אחרת. אתה מוזמן גם למצוא השראה ורעיונות להרפתקאות בחוברת איי הסערה, הרשומון.

סא עוג ברברי2

ענק גדול; ד"א 5;
יוזמה +0; מהירות 12 מ' (בשריון פרווה);
דרג"ש 17; נק"פ 58; הצלות קשיחות +8, תגובה +1, רצון +1;
התקפת קפא"פ 13 + (2ק8+10 אלה אדירה); הישג מ';
תכונות מיוחדות ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חמיקה מופלאה; ראה את מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

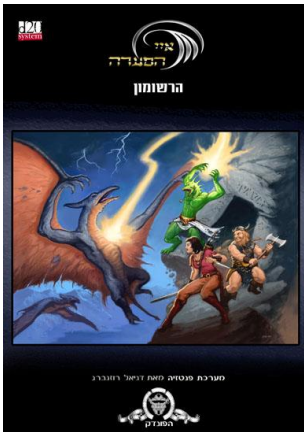
סא עוג, יללן דם (6)

ענק גדול; ד"א 3;
יוזמה -1; מהירות 9 מ' (בשריון פרווה);
דרג"ש 16; נק"פ 28,29,29,31,32,34; הצלות קשיחות +6, תגובה +0, רצון +1;
התקפת קפא"פ 8 + (2ק7+8 אלה אדירה); הישג 3 מ';
תכונות מיוחדות ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט; ראה את מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

ניהול הקרב

מומלץ לנהל את הקרב רק סביב הדמויות, כאשר בשאר המחנה שכירי החרב והכורים נלחמים בעוגים. תוצאות הקרב תלויות רק במעשי הדמויות.
שכירי החרב (15 במספר) הם לוחם2.

איי הסערה, הפסלמן



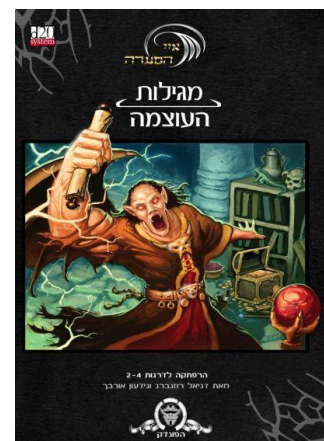
ההרפתקאה מכרות האש מתקיימת בעולם המערכה איי הסערה, עולם של קסם, הרפתקאות ומסתורין. אם ברצונכם ללמוד יותר אודות הרפובליקה, חזית השיחרור ומקומות אחרים ומגוונים, כמו-גם אודות האלים והאנשים באיי הסערה תוכלו לגלות כל זאת ועוד בחוברת איי הסערה, הרשומון הניתנת לרכישה בחנויות המובחרות.
המערכה מומלצת הן לשה"מים ותיקים שמחפשים מקורות השראה חדשים והן לשה"מים חדשים. ניתן לשלב כחלק ממערכה קיימת או לקבוע אותה כעולם 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, ששוקקת 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 55 ₪.



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.
מכרות האש, 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, איי הסערה, הרשומון, 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 מכרות are designated as Open

Game Content: Fire golem stats and description, in accordance with this license. If so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE. "מכרות האש, דניאל רוזנברג, 2006."