



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

רקע להרפתקה

ההרפתקה מתקיימת בדרום-מזרח האי נירקור, בשולי הרי הפירלוס, בשנה 142 אחרי הקריעה. כוחות הרפובליקה של נירקור מנסים להשמיד את חזית השיחרור שמאיימת על שילטונם ונעזרים לשם כך בשבטים של ברברים ודמוי-אנוש שמאכלסים את האיזור.

לפני כחודש וחצי, כרת אנטור, מפקד פלוגה מקומי מטעם הגדודים השמימיים, הסכם עם מנהיג שבט הנולים הימונד. בתמורה לכך שהימונד ישמיד את הכפר סילואן על כל תושביו, אנטור ישלם לו ביד נדיבה ויספק לו נשק רב.

לאחר שאנטור סיפק את הנשק, ניגש אליו בן-אצילים צעיר בשם מנואל עם תוכנית למבצע עוקץ כנגד סוכני חזית השיחרור. אחד מקציניו של אנטור ידליף את המידע אודות העסקה למודיעים של חזית השיחרור וירמוז שמשלוח הנשק להימונד יצא בשיירה ממאחז הר מאריון. אך לאמיתו של דבר אותה שיירה תהווה מלכודת לסוכני חזית השיחרור, כאשר מנואל ושכירי החרב שלו יתחפשו לסוחרים. אנטור אישר את התוכנית וכך מתחילה ההרפתקה בעת שהחבורה מגיעה למאריון בחיפוש אחרי המודיע של חזית השיחרור.

תקציר ההרפתקה

בחלק הראשון של ההרפתקה, מגיעה החבורה למאחז הר מאריון שם הם יפגשו את טילאן, ננסית יערות צעירה אשר עובדת כמשרתת בפונדק "ורד ההרים" ומשמשת כמודיע עבור רשת המודיעין של גאליאן. טילאן תיתן להם מידע על השיירה, ועל היעד שלה – מערה מבוצרת של הנולים.

החלק השני מתאר את המתקפה על השיירה. הכוחות שמשותפים במבצע העוקץ הם רבי-עוצמה יחסית וינסו להשתמש בהפתעה בצורה המיטבית. אם ברצון החבורה לנצח יהיה עליהם לנצל את תוואי השטח לטובתם ולבחור את הזמן הטוב ביותר להתקפה.

בחלק השלישי והאחרון, החבורה מגיעה למערה המבוצרת של הנולים, שם מאוחסן הנשק. המערה מוגנת על-ידי כתריסר נולים מפני התקפה. לאחר כיבוש הביצורים, החבורה תגלה מעבר צר שמוביל אל בטן ההר, שיכול להוביל אותם להרפתקאות נוספות בהתאם לשיקול המנחה...

מניעים לדמויות

בתור שליט מבוכ עליך לסייע לעיתים לדמויות שלך להתחיל את ההרפתקה. הדרך הפשוטה ביותר היא שהדמויות הן חלק מחזית השיחרור או ששיתפו

משלוח הנשק

הרפתקה קצרה לדמויות בדרגות 4-5
מאת דניאל רוזנברג

כתיבה: דניאל רוזנברג.
עיצוב: עמיחי ברודו.
עריכה: בן שלום.

כל הזכויות שמורות, דניאל רוזנברג - הפונדק, 2005.

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

משלוח הנשק הוא הרפתקה קצרה המיועדת עבור מהדורה 3.5 של המשחק מבוכים ודרקונים ומתקיימת בעולם המערכה איי הסערה, למרות שניתן לשלב אותה גם בעולמות מערכה אחרים.

ההרפתקה מיועדת עבור 4-6 דמויות, בדרגה הרביעית או החמישית. ניתן להתאים את ההרפתקה לדרגות אחרות על-ידי הוספה/החסרה של מפלצות או שינוי העוצמה שלהן.

על-מנת להשתמש בהרפתקה יש צורך בספר החוקים לשחקן ובקוביות. מומלץ להשתמש גם בספרים איי הסערה הרשומון, המדריך לשליט המבוכ ומגדיר המפלצות. במהלך ההרפתקה תמצאו מספר הפניות לספר מגדיר המפלצות. במידה שאינו ברשותכם, תוכלו לעיין בו באנגלית באתר הבא –

www.d20srd.org



מבנים חשובים:

הביצורון – הביצורון הוא המבנה הגדול ביותר במאחז והיחיד שעשוי מאבן. יש בו שלוש קומות, ובכניסה ניצבים שני לוחמים. הקומה הראשון משמשת בעיקר לצרכים לוגיסטיים, ניתן למצוא בה את המשרדים, המטבח וחדר האוכל. הקומה השנייה משמשת למגורים עבור מחלקת החיילים ובקומה השלישית ניתן למצוא את מגורי המפקדים (סגן רפאלו והסמלים שלו) כמו-גם את הנשקיה. הגג הינו מבוצר ובעל חרכי ירי לקשתים, שני לוחמים נוספים מאיישים את הגג.

פונדק "ורד ההרים" – הפונדק היחיד במאחז נקרא **ורד ההרים** ולבעליו קוראים יאנור ריליאר. יאנור קנה את הפונדק מבעליו הקודמים לפני שש שנים, ומאז הוא הוא לא עזב. הוא הגיע לנירקור מאיי השמש, ויש האומרים שהקוסמים הטילו עליו קללה ששיבשה את מוחו, דבר שיכול להסביר את העובדה שהוא ממלמל לעצמו לעיתים קרובות ונוהג לרטון בכל הזדמנות. למרות התנהגותו המוזרה, יאנור התחבב על מרבית תושבי המאחז, ועל הסוחרים המבקרים המחשיבים את **ורד ההרים** כפונדק בעל הכנסת האורחים הטובה ביותר בהרי הפירלוס.

חלק ראשון: המאחז

בחלק זה החבורה תבצע איסוף מידע אודות השיירה ותכיר את תושבי המאחז. בתחילת החלק הקרא לחבורה את הקטע הבא:

המסע למאחז הר מאריון מתקרב לסיומו, כאשר אתם רואים את מבנה האבן של המאחז מציץ מעל הרכס הקרוב אליכם, הרכס הראשון של הרי הפירלוס. מעל למבנה האבן אתם מבחינים בדגל הגדודים השמימיים מתנופף ברוח העזה. לאחר חצי שעה נוספת אתם נעמדים מול המאחז, מבנה האבן נמצא במרכז וכתריסר מבני עץ פשוטים יותר מקיפים אותו. שני שומרים ניגשים לעברכם, ידיהם מונחות ברישול על חרותיהם.

השומרים יתחקרו את החבורה למעשיהם ובמידה שהחבורה נושאת נשקים גלויים הם ידרשו לראות אישורים לנשיאת נשק (אישורים אלו מופקים לאזרחי הרפובליקה ולזרים או צמיתים במקרים נדירים, אשר לרוב דורשים שיחוד קל של הפקידים). השומרים לא יחקרו יותר מדי והסבר סביר למעשי החבורה במאחז יספק אותם.

אם החבורה מנסה לגלות פרטים אודות המתרחש במאחז, עליהם להצליח בגלגול איסוף מידע (2+ אם אחד מבני החבורה הוא אזרח הרפובליקה, 2- אם החבורה מעוררת חשד). שימו לב שעל הדמויות לשאול את השאלות הנכונות כדי לקבל את התשובות. כל תוצאה מספקת מידע נוסף על התוצאות הנמוכות יותר:

עמה פעולה בעבר. בחלק זה נציג בפניך שתי דרכים נוספות לקשור את הדמויות אל חזית השחרור, במידה שלא היה קשר ביניהם בעבר:

- החבורה פוגשת מאריון, לוחם מזדקן כרות-יד שבעבר היה אחד ממנהיגי הגרילה וכעת הוא שוהה בצור, מגייס נפשות למאבק כנגד הרפובליקה. לואריון קשרים טובים עם מרבית האירגונים הטובים בצור והוא נודד על-פני האי. הוא ינסה לפנות לחבורה ולהציג בפניהם את המצב העגום של הפליטים ואת הרשעות של הרפובליקה, במידה שזה יכשל, או ינסה לשכור אותם כשכירי-חרב. לאחר מסע של כשבועיים בים, תגיע החבורה לנירקור ותפגוש את גיליאן באי טיודור.

- כוהן החבורה מקבל חיזיון מהאל שלו על חפץ קסום רב-עוצמה, שאבד בהרי הפירלוס ושעליו למצוא גמדת בשם גיליאן מהגרילה שתטיל עליו משימה. הכוונה היא לפסל המיסתורי שנמצא במערה לפי העדפת המנחה. לחילופין, ייתכן שאחד מהלוחמים מקבל חיזיון אודות חרב עוצמתית המחכה לו (כוכב מאיר). בחיזיון כדאי לשלב אזהרה מהסכנות האורבות בדרך, ואולי לרמוז על המארב. זאת בכדי למנוע תחושה שהאל שלח את הדמות למארב בכוונת תחילה.

מאחז הר מאריון

מאחז, 60 תושבים (95% בני-אדם, 5% ננסי יערות). משמר: 30 אנשי הגדודים השמימיים (15 לוחם, 3, 15 לוחם)

12 שומרים מבית ליאונרד (איי"ק) מנהיגים: סגן רפאלו (לוחם6), מפקד מחלקת הגדודים השמימיים. אציל בן 31, סייף מיומן ופילוסוף לעת מוצא.

מאחז הר מאריון משגיח על הדרך בין המכרות של בית ליאונרד בצפון הרי הפירלוס לבין מערב נירקור. המאחז הוא בסיס עבור מחלקה של הגדודים השמימיים המוצבים שם בכדי לאבטח את הדרך ולפעול כנגד חזית השיחרור. במהלך השנים נבנו מספר בניינים נוספים מסביב למאחז והוא הפך לתחנת עצירה עבור שיירות ולמרכז של תרבות באמצע השממה. במרכז המאחז נמצא הביצורון ולידו פונדק **ורד ההרים**. שאר הבניינים ביישוב הינם מחסנים או בתי-מגורים עבור תושבי הקבע במאחז, אחד מהם, בשם באנטון, מפעיל גם חנות קטנה של ציוד בסיסי ומזון.

בנוסף למחלקת החיילים מהגדודים השמימיים, ניתן למצוא שם עוד תריסר שומרים מטעם בית ליאונרד הממומנים על-ידי סוחרים החפצים בהגנה לשיירות שלהם. השומרים משועממים מהעבודה שלהם, דבר הגורם להם לפעמים להתנהג בצורה בירונית. לעתים יש חיכוכים בין השומרים לאנשי הגדודים, שרואים בשומרים אספסוף לא מאומן (כנראה בצדק).



כך שהוא מקווה להקים בקרוב מזקקה קטנה בפונדק. כמו-כן הוא יספר להם חוויות מאיי השמש וכל מיני פרטים קטנים מחיי היום-יום שלו שאינם בעלי חשיבות.

שני ההרפתקנים היושבים על הבאר הם למעשה חוקר הגרימוארה סילביו, אשר נראה שמרבית האנשים מתרחקים ממנו, ושומר ראשו (שמתפקד גם כעוזרו) ראול. סילביו יבחין בחבורה ברגע שהם נכנסים וישים עליהם עין. אם החבורה תיגש אליו הוא יופתע מהתעוזה שלהם לדבר עם חוקר מהגרימוארה. סילביו מודע לכך שהשיירה היא פיתיון והוא נמצא במאחז כשליח מטעם אנטור בכדי לוודא שאין תקלות.

חבורת שכירי החרב מונה חמישה אנשים – שלושה גברים ושתי נשים – שלושה מהם לוחמים, סייר אחד ומכשפת. הם הגיעו להרי הפירלוס מרחבי נירקור כדי לחפש הרפתקאות או עבודה אצל אחד מהסוחרים. הם מוכנים להשכיר את עצמם למרבה במחיר, המשימה הנוכחית שלהם היא לאתר בוגד מנירקור שנצפה עובר במאחז לפני כשבועיים.

אם החבורה תנסה לגלות פרטים נוספים אודות השיירה, הם יוכלו למצוא את המידע הבא, בשילוב של משחק-תפקידים טוב ומיומנות באיסוף מידע. כל תוצאה מספקת מידע נוסף על התוצאות הנמוכות יותר:

• ד"ק 10 – השיירה מכילה עשרה אנשים שלוש עגלות.

• ד"ק 15 – הם בדרכם עם מספר ארגזי נשק שמיועדים למלחמה בגרילה, היעד הסופי שלהם הוא שבט גנולי.

• ד"ק 18 – השיירה נראתה חמושה היטב ומוכנה להתמודד עם הגרילה.

• ד"ק 23 – אחת מהעגלות הייתה ממוגנת בכיסוי עץ.

חלק שני: המארב!

מצויידיים במידע אודות השיירה והדרך שהיא עוברת, החבורה תתקוף את השיירה רק כדי לגלות שהם נפלו קורבן למזימה של אנטור ובן האצילים מנואל. חשוב לזכור שלא ניתן לצפות את מעשי החבורה – הם בהחלט מסוגלים לעשות דברים שאתם לא חשבתם עליהם. לכן תמצאו בחלק זה פירוט כללי אודות השיירה ומספר תרחישים אפשריים.

בתחילת חלק זה, החבורה צריכה למצוא את השיירה, דבר פשוט יחסית, מכיוון שהשיירה אינה מנסה להתחבא ולחבורה יש את המסלול שלה. השיירה נמצאת במרחק של 15 ק"מ ממאחז הר-מאריון, כאשר היא מתקדמת בקצב של 10 ק"מ ליום. מערת הנולים נמצאת במרחק של 60 ק"מ מהמאחז. הראה לשחקנים את המפה הכללית, אך אל תציין בפניהם את מיקום השיירה.

• ד"ק 10 – בעל הפונדק, יאנור, הוא איש חביב אבל בעל התנהגות מוזרה, כדאי לחבורה להתרחק ממנו. לעומת זאת, גבירה חדשה בשם מארי הגיעה לפונדק לאחרונה, והיא מוכשרת במלאכתה.

• ד"ק 15 – השומרים שמעו מספר סוחרים מדברים על-כך שהם מובילים נשק להרי הפירלוס. השיירה שלהם עזבה לפני יום וחצי, עם כחצי תריסר שומרים מגינים עליה.

• ד"ק 20 – אורח נוסף הגיע גם כן לפונדק, חוקר מהגרימוארה בשם סילביו, הם לא יודעים מה מעשיו במאחז.

אם החבורה מחליטה לגשת לפונדק "ורד ההרים", הקרא להם את הקטע הבא:

אתם ניגשים לבניין שאליו הפנו אותכם השומרים. בכניסה לבניין עומד שומר, שמביט בכם לרגע וזו כדי לאפשר לכם להכנס לפונדק. הדבר הראשון שאתם מבחינים בו לאחר שאתם עוברים בדלת הוא החום הנעים ששורה בתוכו, והעובדה שהמקום נראה מלא עד אפס מקום. מרבית האנשים בפונדק נראים כסוחרים או לוחמים מהמשמר המקומי, אך אתם שמים לב לשני בני-אנוש בעלי גלימות אפורות ארוכות שיושבים ליד הבר, וכן בקבוצה של לוחמים שנראים כשכירי-חרב. לאחר רגע קל ניגשת אליכם ננסית צעירה, "ברוך בואכם לורד ההרים, פטרוניס נכבדים. אתם בוודאי עייפים מהדרך הארוכה שעברתם. האם אתם מעוניינים במיטה חמה או בארוחה משביעה?" בקריצת עין הננסית מוסיפה "אני אישית ממליצה על שניהם".

הננסית שניגשה לחבורה היא טילאן, אשת הקשר שלהם במאחז. היא תזדהה בפני החבורה אך לא תסכים למסור להם את המידע בזמן שהיא עובדת אלא רק בפגישה בפרטית במהלך הערב. היא חוששת מהימצאותו של חוקר הגרימוארה, סילביו.

טילאן עצמה חברה בחזית השיחרור כשנתיים, אם כי היא אינה לוקחת חלק פעיל אלא מסתפקת בתפקידה כמודיעה וכאשת קשר. את מרבית זמנה היא מעבירה במאחז.

בפגישה בערב, טילאן תמסור לחבורה שהשיירה עזבה לדרכה אתמול והיא מכילה שלוש עגלות המלוות על-ידי ארבעה שומרים שלא נראו מיומנים במיוחד. היא גם יכולה לשרטט להם מפה משוערת של מהלך השיירה ומאחז הנולים, מידע שהיא השיגה הן מהסיירים של הגרילה והן מרכילות של אחד הסוחרים ששיירה. היא יודעת גם שהשיירה מובלת על-ידי סוחר צעיר מבית ליאונרד אשר נראה רברבן ופוחז. (בתום השיחה, שרטט או הראה לשחקנים את המפה.)

בפונדק החבורה תמצא גם את יאנור, בעל הפונדק ואיש חברה שמח. הוא ישמח לארח את החבורה ויספר להם אודות המאכלים המשובחים שלהם ועל



את קצב התנועה של החבורה ניתן למצוא בספר **החוקים לשחקן**, תוואי השטח הם שביל הררי.

הערה: אם אתה מעוניין להעצים את תחושת חוסר הוודאות, ניתן לשלב גם גשם סוער או ערפל במסע ובמארב.

השיירה כוללת שלוש עגלות ועשרה אנשי צוות, מתוכם שמונה שכירי חרב, מחציתם מיומנים. מנואל הוא מנהיג השיירה ומלווה על-ידי מכשף זוטרי, שתפקידו בכוח הוא לנטרל מטילי לחשים אחרים, בעיקר באמצעות לחש קליע קסם. הנתונים של אנשי השיירה מופיעים בסוף חלק זה.

העגלה הקדמית מוגנת על-ידי מבנה עץ המוסתר על-ידי הבד של העגלה. מבנה זה מצויד בשלושה חרכי ירי לכל צד, ומעניק מחסה של שלושה רבעים לכל מי ששוכן בפנים. על העגלה נמצאים שני שכירי חרב מלפנים (אחד מהם ותיק). מנואל ועוד שכיר חרב ותיק מתחבאים בתוך העגלה.

העגלה האמצעית היא עגלה רגילה שנושאת אספקה למוצב הנולים, שני שכירי חרב (אחד ותיק) יושבים בקדמת העגלה.

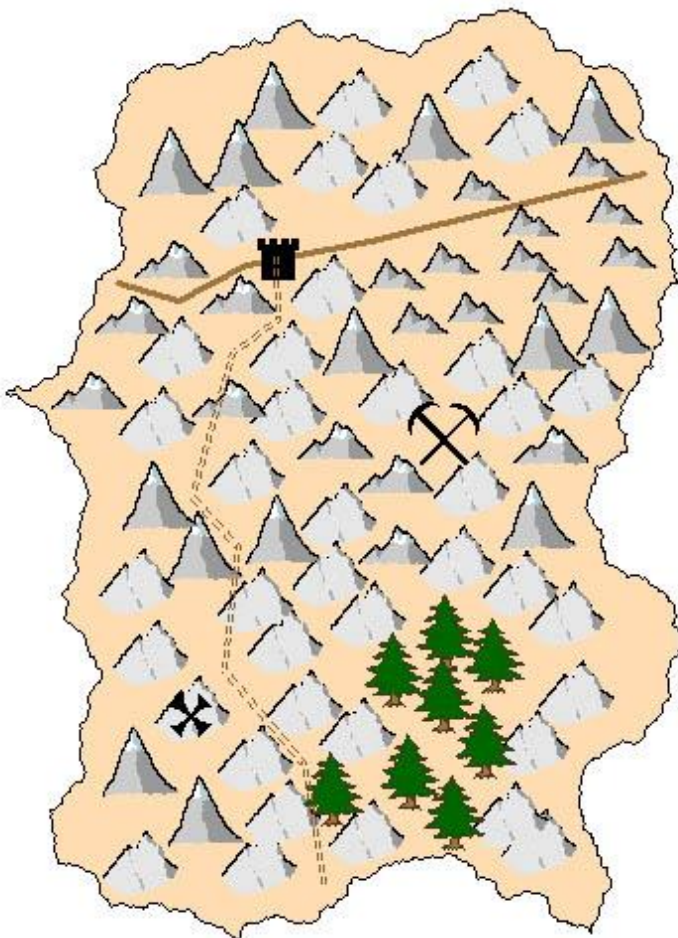
העגלה האחרונה ממוגנת גם היא במבנה עץ, כאשר שני שכירי חרב יושבים מלפנים ובתוכה מתחבאים המכשף ושכיר חרב ותיק. העגלות הממוגנות אינן נושאות אספקה או ציוד כלשהו.

החבורה יכולה לתקוף את השיירה במספר אופנים-

1. תקיפה גלויה במהלך היום: ככל הנראה האפשרות הגרועה ביותר, זהו התרחיש לו מצפים שכירי החרב. סביר להניח ששכירי החרב יזהו את החבורה במרחק מספק בכדי לישר קו לעבר החבורה. השומרים בעגלות המוגנות ייכנסו פנימה, שם הם ימטירו אש מרחוק על החבורה. השומרים בעגלה הלא מוגנת יקפצו ממנה וינסו לתפוס מחסה מאחוריה (חצי מחסה).

2. מארב לשיירה על אם הדרך: מכיוון שהחבורה יודעת את הכיוון אליו מתקדמת השיירה, היא יכולה לנסות לעקוף אותה ולהציב מארב מלפנים. מקרה זה דומה מאוד למקרה הראשון, אם כי ייתכן שהעגלות לא יהיו מופנות לעבר החבורה וכך ימנע השימוש בחרכי הירי. ניתן ואף רצוי לעודד חשיבה יצירתית אצל השחקנים בתרחיש זה.

3. תקיפה במהלך הלילה: במהלך הלילה רק חלק מהשומרים ערים, אם כי מנואל מודע לאפשרות זו. העגלות מסודרות בצורת משולש. ישנם שלושה שומרים במשמרת (שכירי החרב ומנואל ישמרו, המכשף זקוק למנוחה), שניים מהשומרים ימצאו רוב הזמן ליד מדורה ושומר שלישי יתחבא בתוך אחת העגלות הממוגנות. שאר האנשים ישנים בתוך העגלות, תוך שני סיבובים הם יצטרפו לקרב.



4. התחזות: במקרה הזה החבורה לא תוקפת בצורה ישירה את השיירה אלא פשוט מתחזה לסוחרים או עוברי אורח. מנואל הוא גאוותן וייתכן שהחבורה תוכל להערים עליו, למרות שאם החבורה מתקרבת עמוסה בשריון ובנשקים, הוא יירה לפני שישאל שאלות. אם החבורה מצליחה להערים עליו, הם יהיו מודעים לכוח המלא של המשמר ולעובדה שהעגלות אינן עמוסות בנשק. בכל מקרה, ישגihu על החבורה בכל עת שני שכירי חרב.

טקטיקה: שכירי החרב ינסו לנצל את המחסה הניתן על-ידי העגלות בצורה המיטבית. חשוב לזכור שהמחסה מעניק תוסף לדרגיש ולגלגולי הצלת תגובה. בנוסף, אם המטרה של לחש בעל אזור השפעה מוסתרת כולה על-ידי העגלה, היא אינה מושפעת ממנו. בעת הקרב, ימקדו המכשף ושכירי החרב שעמו את האש שלהם על המכשף/אשף בחבורה, על-מנת למנוע ממנו להטיל לחשים. זוהי טקטיקה נפוצה בקרב הלוחמים באיי הסערה, אשר מודעים היטב לנזק העצום שכדור-אש בודד יכול לגרום ולכך שההגנה של מכשפים/אשפים מפני חצים הינה מועטה. הלוחמים בעגלה הקדמית,



סג שכיר חרב ותיק (4): אי"ק2/לוחס1; ד"ק 3; קב"פ 10ק1+2ק8+6; נק"פ 22; יוזמה +5; מהירות 6 מטר; דרג"ש 19, נגיעה 11, נטוע במקום 18; התקפת קפא"פ 6+ (1ק1+2ק8/20-19, חרב ארוכה) או טווח 5+ (1ק8, קשת קצרה); התקפות מיוחדות: התקפת עוצמה; נטייה נייטרלי-סדר; הצלות: קשיחות +5, רצון +1, תגובה +1; תכונות: כוח 15, זרז 13, חוסן 14, תבנ 9, כרז 11, חכמ 10. ציוד: שיריון טבעות, מגן גדול ממתכת, חרב ארוכה, קשת קצרה, 20 חצים, שקיק כסף עם 30 פ"ז.

סג מכשף: מכשף3; ד"ק 3; קב"פ 3ק4+6; נק"פ 15; יוזמה +6; מהירות 9 מטר; דרג"ש 16*, נגיעה 12, נטוע במקום 14; התקפת קפא"פ 0+ (1ק19-20/4, פיגיון) או טווח 3+ (1ק8, רובה-קשת קל); התקפות מיוחדות: לחשים; נטייה נייטרלי; הצלות: קשיחות +2, רצון +4, תגובה +3; תכונות: כוח 8, זרז 14, חוסן 14, תבנ 10, כרז 15, חכמ 12. לחשים (6/7, ד"ק +12 דרג הלחש): 0 – אור, אורות מרצדים, גילוי קסם, טשטוש חושים; 1 – קליע קסם, שיריון מאגי, הקסמת איש; ציוד: פיגיון, רובה-קשת קל, 10 קליעים, שקוי העלמות, שקוי תעופה, שקוי ריפוי פצעים קלים.

חלק שלישי: המתקפה על המאחז

מאחז הנולים

המאחז ממוקם על צלע הר הפונה לכיוון מערב ומשקיף על אחת הדרכים בהרי הפיראוס. בתוך המאחז נמצאים כתריסר נולים המונהגים על-ידי נול בשם קיגאן. הנולים מטפחים גם מספר צבועים ומעסיקים עוג. ארגזי הנשק נמצאים במאחז, בזמן שמנהיג השבט הימונד אוסף את אנשיו למתקפה על הפליטים והגרילה. מרבית המערה הינה טבעית, למעט אזורים 5-8, שהורחבו על-ידי הנולים. בזמן התקפה, הנולים יפעלו לפי התרגולת שלהם – הם ינסו למשוך את החבורה לאזור 3, להפילם במלכודת שנמצאת שם ולאחר-מכן לסגת לאזור 5, כדי ללכוד אותם בינם לבין העוג שנמצא באזור 4. חשוב שבמהלך הקרב יספור שליט המבוך את הסיבובים שחולפים על-מנת לחזות את התנהגות הנולים.

בעזרת המפה שהם גילו על גופתו על מנואל, או המידע שהוציאו ממנו במידה שמנואל נשאר בחיים, החבורה יודעת כיצד להגיע למאחז של הנולים, שם מאוחסן משלוח הנשק. במידה שהמפה הושמדה או שהחבורה החליטה לתקוף את המאחז לפני השיירה, הם יאלצו להסתמך על ההוראות של טילאן.

בכל מקרה, על המוביל של החבורה לגלגל אחת ליום בדיקת מיומנות הישרדות. אם לחבורה יש מידע על

שבפיקודו של מנואל, ימקדו גם הם את האש שלהם על מטרה אחת.

לאחר שהקרב יהפוך לקרב פנים אל-פנים, סביר להניח שהקרב יהפוך לכאוטי, אם כי המכשף ימשיך להתמקד במטיל הלחשים העיקרי של החבורה. מנואל ישתמש בשיקוי האצה שברשותו לפני תחילת הקפא"פ. המכשף יטיל על עצמו שריון מאגי ברגע שאחד מהשומרים יזהה שהחבורה מתקרבת. במידה שהחבורה תערים על השיירה או תתקוף אותה בהפתעה מוחלטת, הקרב יהיה כאוטי בהרבה וכל אחד ידאג לעצמו.

שכירי החרב יכנעו לחבורה אם הם יראו שהם מפסידים. אם החבורה תקבל את הכניעה, הם ימסרו לחבורה את נשקיהם ויבקשו לרפא את חבריהם הגוססים. אם החבורה תתחקר אותם (או שכיר-חרב שהם ריפאו) הם יספרו להם שהם נשכרו על-ידי מנואל, אציל מהצפון, בכדי להתחזות לסוחרים ולארום ללוחמי גרילה. הם יודעים את המיקום של מערת הנולים, ושמשלוח הנשק כבר הגיע לשם לפני מספר ימים. גם אם אף אחד משכירי החרב לא ישרוד, יהיה זה דבר פשוט לחבורה להסיק שהשיירה הייתה בעצם מארב.

דירוג ההתקלות של השיירה הוא שבע. בהתאם לעוצמת החבורה ניתן לשנות את מספר שכירי החרב שמגינים על השיירה.

נתוני משחק:

סג מנואל: בן אנוש לוחס4; ד"ק 4; קב"פ 10ק4+8; נק"פ 33; יוזמה +5; מהירות 6 מטר; דרג"ש 22, נגיעה 11, נטוע במקום 21; התקפת קפא"פ 9+ (1ק1+2ק5/20-19, חרב ממזרית) או טווח 7+ (1ק2+8, קשת כוח מרוכבת); התקפות מיוחדות: התקפת עוצמה; נטייה נייטרלי-סדר; הצלות: קשיחות +6, רצון +2, תגובה +2; תכונות: כוח 16, זרז 12, חוסן 15, תבנ 10, כרז 11, חכמ 12. ציוד: שיריון לוחות מלא +1, חרב ממזרית מלאכת מחשבת, מגן גדול ממתכת, קשת כוח מרוכבת (+2), 20 חצים מלאכת מחשבת, שיקוי האצה, שקוי ריפוי פצעים בינוני, מדליון עשוי כסף מעוטר ביהלום בשווי של 150 פ"ז, שקיק כסף עם 40 פ"ז, מפה של האיזור.

סג שכיר חרב (4): אי"ק2; ד"ק 2; קב"פ 2ק4+8; נק"פ 17; יוזמה +0; מהירות 6 מטר; דרג"ש 18, נגיעה 10, נטוע במקום 18; התקפת קפא"פ 5+ (1ק1+2ק8/20-19, חרב ארוכה) או טווח 4+ (1ק8, קשת קצרה); נטייה נייטרלי-סדר; הצלות: קשיחות +4, רצון +0, תגובה +0; תכונות: כוח 15, זרז 13, חוסן 14, תבנ 9, כרז 11, חכמ 10. ציוד: שיריון טבעות, מגן גדול ממתכת, חרב ארוכה, קשת קצרה, 20 חצים, שקיק כסף עם 15 פ"ז.



מפתח המערה מוביל פנימה מעבר צר ברוחב של כשישה מטרים, בעל קירות טבעיים, עליהם גדל עובש מוזר בצבע ירוק דהוי. במרכז המעבר בנו הנולים מלכודת בור פשוטה בעומק של שישה מטרים, אשר מטרתה לעכב פולשים – הנולים עצמם עוקפים את המלכודת, כך שאם הנולים בפתח המערה נסוגים פנימה, ייתכן שהחבורה תבחין שהם הולכים בצמוד לקירות המעבר.

⊞ **מלכודת בור עמוקה** (6 מטר): ד"ק 1; הצלת תגובה (ד"ק 15) מונעת; ללא גילגול פגיעה (2ק2); מטרות מרובות (רדיוס של 1.5 מטר); חיפוש (ד"ק 20); ניטרול (ד"ק 23).

חמישה סיבובים לאחר תחילת הקרב בפתח המערה, יתמקמו ארבעה נולים חמושים בקשתות קצרות בקצה הרחוק של המערה (ליד המעבר לאזור חמש) ויקראו לנולים בפתח המערה לסגת פנימה. שבעה סיבובים מתחילת הקרב, יצטרפו אליהם שני הסמלים הנולים, ובמידה שיש עדיין קרב בפתח המערה, הם יצאו לעזור לחבריהם. במידה שהחבורה נכנסת למעבר, הנולים יתקפו אותם בקשתות (פעולה מוכנה) ויסגו לתוך אזור חמש, בכוונה ללכוד את החבורה בינם לבין העוג מאזור ארבע.

4. משכנו של העוג (ד"ה 3, או 6 אם משולב עם אזור חמש)

זהו כוך היוצא מהמעבר, גודלו הוא כחמישה מטרים על ארבעה מטרים, ובצדו הצפוני יש מיטת קש פשוטה. ניתן למצוא בצד הדרומי של החדר שאריות מזון כמו-גם ערמת בגדים מטונפים. העוג השוכן בחדר הגיע ביחד עם אנשי הרפובליקה ששכרו אותו בתור שומר לשיירת הנשק. כעת הוא משמש כשכיר חרב עבור הנולים, בעת מתקפה הוא ממתין בחדרו, מחכה להתפתחות. במידה שהוא ישמע קולות לחימה מאזור חמש הוא יצטרף לקרב, בניסיון להפתיע את החבורה מאחור.

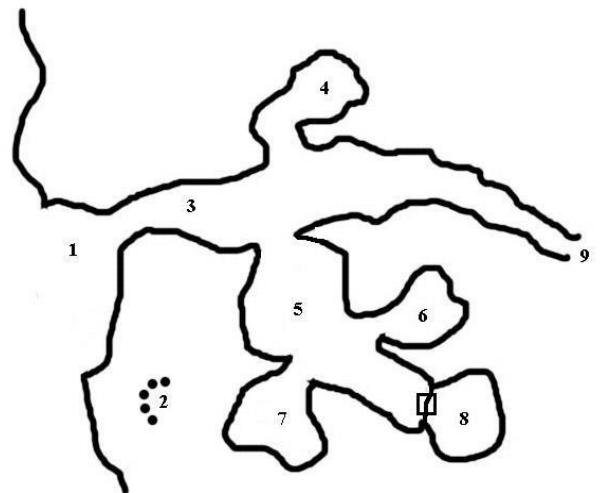
עוג – נק"פ 31; ראה מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

5. החדר הראשי (ד"ה 4 או 6 אם משולב עם איזור ארבע)

חדר גדול שהורחב על-ידי הנולים על-מנת להכיל תשעה מהם. החדר מחולק בין מיטות קש ולצדן תיבות עץ פשוטות המכילות בגדים וחפצים אישיים, לבין שולחנות מעץ המשמשים את הנולים. מתוך הנולים שלושה נמצאים במשמרת, והשישה האחרים בחדר, ישנים, דואגים לנשקים שלהם, או משחקים בגרסה פרימיטיבית של דוקים.

לאחר תחילת המתקפה יחברו לנולים בחדר זה שני הסמלים הנולים מאזור שש, ועמם הכוהן שיטיל לחש ברכה שיפעל על כל הנולים באיזור זה ועל קיגאן והצבועים באיזור 8. לאחר-מכן הסמלים יורו לארבעה נולים לאבטח את המסדרון כפי שמתואר

מיקום מאחז הנולים, ד"ק הוא 10. אם החבורה מנסה להגיע אל המאחז לפני השיירה, הד"ק הוא 15. כישלון בבדיקה פירושו שהחבורה מתעכבת ומתקדמת רק בחצי מקצב התנועה שלהם למאחז. הנחת היסוד בתרחיש המתואר היא שהחבורה תוקפת בצורה ישירה את המערה ומטהרת אותה. במידה שהחבורה נסוגה בשלב מסוים, יזעיקו הנולים את בני-שבטם. במקרה זה יגיע תוך 8ק1 שעות פטרול של נולים למערה (2 סמלים נולים+4ק2 נולים+4ק1 צבועים). לאחר 24 שעות יגיע למערה הימונד ועמו שני-תריסר נולים לוחמים.



1. פתח המערה (ד"ה 3, משולב עם אזור 2)
פתח המערה הוא רחב יחסית, כ-15 מטר הוא מאויש על-ידי שני נולים שעסוקים באכילה, שתייה או נמנום קל. הם שאננים וסומכים על הצבוע שעומם שיזהה סכנה לפני שהיא תתקרב בעזרת חוש הדיח שלו. גלגולי הזיהוי וההאזנה של הנולים סובלים ממחסר של 5-.

⊞ נולים (2) – דרג"ש 16 (שיריון עור מרופד); נק"פ 12, 15; ראה מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.
⊞ צבוע – נק"פ 15; ראה מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

2. עמדת תצפית

מעל המערה, בנו הנולים עמדת תצפית מוסתרת באמצעות מספר סלעים, שבה נמצא בכל עת זקיף נוסף, אשר משגיח על הפתח וחמוש בקשת. מרחק העמדה מהפתח הוא כ-20 מטר. הזקיף מקבל תוסף של 10+ לגילגולי ההסתתרות שלו מהעמדה. בנוסף במידה שהוא מותקף, הוא זוכה לשלושת-רבעי מחסה.

⊞ נול – דרג"ש 16 (שיריון עור מרופד); נק"פ 13; ראה מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

3. המעבר (ד"ה 1)



הקריעה, החרב התגלגלה מבעלים לבעלים, לאחרונה היא הגיעה לידי של סוחר נשק מנירקור והיא הסתירה את כוח הקסם שלה בכדי לא ליפול לידיים מרושעות. במידה שבחבורה אין דמויות מרושעות, היא תחשוף את הקסם שלה. נתונים- חרב +1; נטייה: נייטרלי-טוב; שפות: אימסקאר; תכונות: תבן 10, חכמ 14, כרז 14; חושים: ראייה ושמיעה 40 מ'; יכולות: גילוי רוע 1/יוס, ברכה 3/יוס; מטרה: הגנה על אלפים; אגו: 14; מחיר שוק: 7850 מ"ז.

8. חדרו של קיגאן (ד"ה 7)

הכניסה לחדר זה חסומה על-ידי דלת. לאחר שהחבורה נכנסת, הקרא להם את הקטע הבא:

הדלת נפתחת בקול חריקה ומולכם אתם רואים זוג נולים חמושים היטב, אחד מהם נראה גדול יותר מכל נול אחר שראיתם עד כה והשריון של השני מעוטר בכפפה ובחרב – סמלו של חיראוס. מהפינה הצפונית של החדר אתם שומעים נהמות עמומות בעת ששלושה צבועים גדולי-מימדים מתקדמים לעברכם.

בחדר נמצאים קיגאן, מנהיג הנולים, כוהנו של חיראוס ושלושה צבועים מגודלים המשמשים כחיות המחמד של קיגאן. בזמן שהלחימה מתרחשת בחלקים האחריים של המאחז, הם מתכוונים בחדר אך לא מצטרפים לחימה. כאשר החבורה פורצת פנימה, קיגאן והכוהן יסתערו עליהם מלפנים והצבועים יתקפו מהצד.

טקטיקה – כפי שמתואר באזור 5, הכוהן מטיל על הנולים ועל הצבועים לחש ברכה. בעת הקרב באזור 5, הכוהן נסוג לחדר זה ומטיל על עצמו את הלחש כוח שור. בעת שהחבורה מגיעה לדלת (בדיקות האזנה) מתחילים קיגאן והכוהן להתכונן לקרב: סיבוב 1 – קיגאן שותה את השיקוי מגן אמונה, הכוהן מטיל על עצמו את הלחש מגן אמונה. סיבוב 2 – הכוהן מטיל על עצמו את הלחש נשק קסום.

סיבוב 3 – הכוהן מטיל על עצמו את הלחש ברכה אלוהית.

הנתונים שמופיעים עבור קיגאן, הכוהן והצבועים הם לאחר השלמת ההכנות לקרב המתוארות לעיל. במידה שעברו שישה סיבובים אחרי תום הטלת הלחשים, והחבורה לא נכנסת פנימה, יצאו קיגאן, הכוהן והצבועים לחקור את אזור חמש.

בתחילת הקרב, יטיל הכוהן הגנולי על הלוחם המרשים ביותר בחבורה *אמיזת איש*, אם הקסם מצליח, סיבוב לאחר-מכן יבצע קיגאן *מכת מוות* (מעורר התקפות מזדמנות) על אותו לוחם. שילוב קטלני זה שימש אותם רבות בעבר.

באיזור ארבע. במידה שהמסדרון מאובטח יצאו הסמלים עם ארבע נולים לחקור את פתח המערה. אם הנולים במעבר מותקפים, הם ייסגו לתוך החדר, שם יתקפו את החבורה שמונת הנולים יחדיו.

סמלים נולים (6) – דרג"ש 16 (שיריון עור מרופד); נק"פ – 10,12,12,13,14,16; ראה מגדיר המפלצות לפרטים נוספים. תחת השפעת הלחש ברכה – +1 לגילגולי התקפה.

סמלים נולים (2) – נול לוחם; ד"ק 2; קב"פ 10ק1 + 8ק2 + 6; נק"פ 25, 27; יוזמה +5; מהירות 6 מטר; דרג"ש 19; התקפת קפא"פ *7+ (1ק1+8ק2)/3א, גרזן קרב) או טווח *3+ (1ק1, קשת קצרה); נטייה רוע-נייטרלי; הצלות: קשיחות +7, רצון +0, תגובה +1. תכונות כוח 15, זרז 12, חוסן 14, תבן 8, חכמ 11, כרז 8.

צייד: גרזן קרב מלאכת מחשבת, שריון טבעות, מגן גדול ממתכת. *תחת השפעה הלחש ברכה.

6. חדר הסמלים

חדר זה משמש מגורים עבור שלושה נולים. שניים מהם משמשים כסמלים עבור הכוח והשלישי הוא הכוהן של חיראוס, המשמש גם כמנהיג רוחני וכיועץ לקיגאן. שני הסמלים ישנים בקצה הצפוני של החדר, לכל אחד מהם תיבת מתכת ממורקת המכילה כל-אחת כ-80 מ"ז. הצד המזרחי של החדר מופרד על-ידי מחיצה שמאחוריה נמצאים דבריו של הכוהן הכוללים מזבח קטן הבנוי מעץ ועליו שאריות רבות של שעוות נרות. מאחורי המזבח מוחבא פסל של יצור אנושי מעוות העשוי מירקן וזוהר באור קלוש. הפסל אוהז ביד אחת בחרב והיד השנייה מושטת קדימה עם כף היד פונה כלפי מעלה. שווי הפסל הוא 200 מ"ז.

בהתאם לשיקול המנחה, הפסל יכול להוביל את החבורה להרפתקאות נוספות או להיות חפץ קדוש לאל של אחד מבני החבורה.

7. המטבח

המטבח מסריח משיכר העשוי בתהליך מסתורי על-ידי הנולים כך שצבעו הופך לירוק-בהיר והוא חמוץ במיוחד. הדבר הבולט ביותר בחדר הינו מתקן פרימיטיבי להכנת שיכר-הנולים, ולידו כמה כדאי חרס עם המשקה המבחיל. אך הדבר שיעניין את השחקנים במיוחד הוא ערמת הארגזים שנמצאת בחדר ועליהם מוטבעים סמל הרפובליקה. ישנם חמישה ארגזים, כל אחד עשוי מעץ אלון משובח ונעול (ד"ק 25 לפתיחה). בתוך כל ארגז יש כ-20 נשקים שונים, החל בחרבות ארוכות וקשתות וכלה בחניתות ופטישי קרב. חלק קטן מהנשקים הינם חדשים ומוטבעים בחותם הרפובליקה אך השאר משומשים ובמצב תחזוקה ירוד.

באחד מהארגזים נמצאת החרב האינטליגנטית *כוכב מאיר*. החרב נוצרה לפני 150 שנה, בזמן מלחמת הכאוס, שם היא השתתפה בקרבות רבים. לאחר



ציוד : חרב דו-ידנית, שיריון טבעות +1, שיקוי ריפוי פצעים קלים, מדליון של חיראוס מזהב לבן (שווי 120 מ"ז).

סך צבועים (3) – נק"פ 12, 13, 15; ראה מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

9. המנהרה אל תוך ההר

חלק זה הינו גמיש בהתאם לשיקול המנחה, ניתן להוביל את החבורה אל תוך קומפלקס תת-קרקעי מורכב או להחליט שהמנהרה הינה מבוי סתום.

סיכום ההרפתקה

לאחר שהחבורה מביסה את הנוליס, היא תרצה לקחת עימה את משלוח הנשק, דבר שלא יהווה בעיה בתנאי שהם שמרו על העגלות של מנואל ואנשיו. לאחר שהימונד יגיע למאחז ויגלה את גופות הנוליס הטבוחים ואת היעלמות הנשק המובטח, הוא יבטל את הברית שכרת עם אנטור.

הרפתקאות נוספות

לאחר סיום המשימה, החבורה יכולה להמשיך ולתמוך בחזית השיחרור במאבק כנגד הרפובליקה. מצד שני, אנטור יהיה להוט לגלות את ההרפתקנים שהכשילו את העסקה שלו ולנקום בהם.

קיגאן – נול סייר; ד"ק 4; קב"פ 5+8+10; נק"פ 38; יוזמה +5; מהירות 6 מטר; דרג"ש 21; התקפת קפא"פ 9+ (1+8+4/3X, גרזן קרב +1) או טווח +6 (ק1, קשת קצרה); נטייה רוע-נייטרלי; הצלות: קשיחות +8, רצון +2, תגובה +4; תכונות: כוח 16, זרז 12, חוסן 15, תבנ 8, חכמ 12, כרז 11.
ציוד : גרזן קרב +1, שיריון טבעות, מגן גדול ממתכת, קשת קצרה, 10 חצים, שיקוי מגן אמונה +2, 2X שיקוי ריפוי פצעים קלים, 150 מ"ז.

סך כוהן נולי – נול כוהן; ד"ק 4; קב"פ 5+8+5; נק"פ 30; יוזמה +4; מהירות 6 מטר; דרג"ש 20; התקפת קפא"פ 11+ (1+10+8/19-20, חרב דו-ידנית); נטייה נייטרלי-תווה; הצלות: קשיחות +6, רצון +4, תגובה +2; תכונות: כוח 15, זרז 12, חוסן 12, תבנ 11, חכמ 13, כרז 9.
לחשים (2/4/4, ד"ק +11+דרג הלחש): 0 – 2X גילוי קסם, יצירת מים, אור; 1 – נשק קסום*, ברכה, מגן אמונה, ברכה אלוהית; 2 – כוח שור*, אחיזת איש; תחומי השפעה: מלחמה, כוח. *לחשים מתחום ההשפעה.

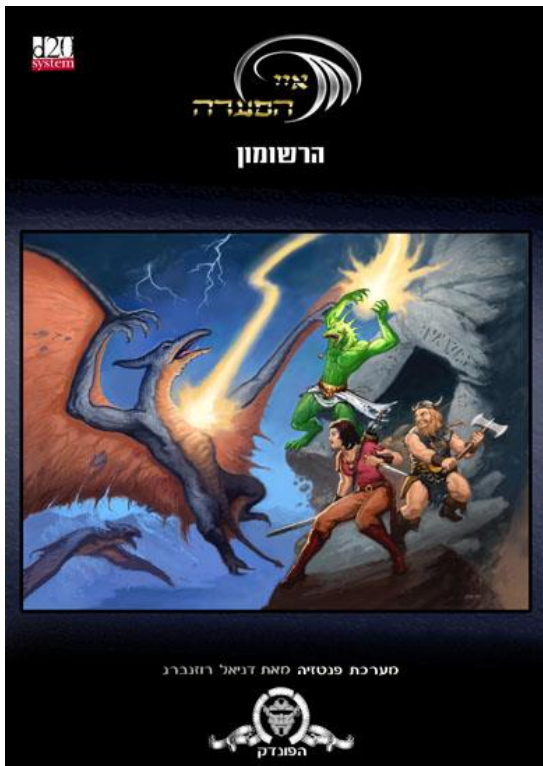
אודות עולם המערכה

ההרפתקאה משלוח הנשק 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 כעולם המערכה שלכם.

לפרטים נוספים על איי הסערה והורדות:

<http://publishingwww.pundak.co.il>





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, דינאל רוזנברג, 2004.
משלוח הנשק, דינאל רוזנברג, 2005

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 **משלוח הנשק, 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 **משלוח הנשק** are designated as Open Game Content: parts two and three, excluding descriptions, in accordance with this license. If so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE. "משלוח הנשק, דינאל רוזנברג, 2005"