

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

הפריצה

הרפתקה קצרה לדמויות בדרגות 7-8 מאת דניאל רוזנברג

כתיבה: דניאל רוזנברג.

עריכה: בן שלום.

עיצוב: עמיחי ברודו.

ביקורת: אביב מנוח, חגי גומפרט.

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

הפריצה היא הרפתקה קצרה המיועדת עבור המשחק מבוים ודרקונים ומתקיימת בעולם המערכה איז הסערה, למרות שניתן לשלב אותה גם בעולמות מערכה אחרים. ההרפתקה מיועדת עבור 4-6 שחקנים בדרגות שבע עד שמונה.

על-מנת להשתמש בהרפתקה יש צורך בספר 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

במרכז ההרפתקה נמצא חפץ קסום עוצמתי בשם טבעת המימדים שנוצרה על-ידי האשף וורטיק מאיי השמש. לאחר שהוא סיים להכין את הטבעת הוא מכר אותה לאחד מעמיתיו, אשף-עוצמה בשם יורן, והטבעת החלה להתגלגל מיד ליד עד שהיא הגיעה לבית גראציו מנירקור, שם השתמשו בה מטילי הלחשים כדי לזמן שדים ושטנים נוראיים להטיל אימה על האוכלוסייה ולהלחם באויבי הרפובליקה.

לפני מעל לשנה החליט בית גראציו לחזק את טבעת המימדים ולהפוך אותה לחפץ בעל עוצמה קרובה לזו של עתק. תחילה מטילי הלחשים שלהם ניסו לחזק אותה בעצמם אך כשלו והחליטו לפנות לוורטיק בכדי שיטיל עליה כשפים נוספים ויחזק אותה לעוצמה הרצויה. מכיוון שהם ידעו שהוא יסרב לחזק את החפץ עבורם עקב הנסיבות הפוליטיות, הם עשו זאת בעקיפין דרך סוכן שהתחזה לקוסם מצור בשם לואר.

לואר הצליח לשכנע את וורטיק לקבל את העבודה, תמורת סכום כסף נאה כמובן, לפני כחודש. וורטיק החל לעבוד על הטבעת במלוא המרץ עד שנתקל בצורך ברכיב קסם ייחודי, בעת שהוא יצר קשר עם לואר, הוא גילה את זהותו האמיתית והבין ששיטו בו ולמעשה טבעת המימדים שייכת לבית גראציו. זועם, הוא הפסיק את הטקס שהיה אמור לסיים את חיזוק הטבעת והגה תוכנית בכדי לדאוג לכך שהטבעת לא תחזור לידיהם.

ראשית, הוא סיפר על הטבעת לאחת משוליותיו - קוסם צעיר בשם רידאל לוצרנו, צמית לשעבר מנירקור, שהחל להפיץ שמועות בקוטו על טבעת המימדים. וורטיק ה"כעוס" יצר קשר עם לואר ואמר שטבעת המימדים תהיה מוכנה בעוד ארבעה ימים, אך מכיוון שלואר שיקר לו אין הוא מוכן לקחת אחריות במידה ששונאי נירקור ינסו לגנוב את החפץ בזמן הקצר שנותר. לבסוף, לאחר שהוא הכין את התשתית לשוד, וורטיק ביקש מחברו, קוסם שמש בשם אניל, לשכור חבורת הרפתקנים שתפשוט על ביתו ותקח את טבעת המימדים. בנוסף גם השמועות עוררו את סקרנותם של גורמים אחרים בעיר שהחלו לזמום להשיג את הטבעת לעצמם.

בית גראציו לא נרדמו על המשמר והחלו לחזק את ההגנות על טבעת המימדים בארבעת הימים שנותרו. נאוונה, הסוכנת הבכירה בקוטו, משגיחה אישית על חיזוק סידורי ההגנה - דבר שהיא עשתה על-ידי שכירת מכשף לזימון מספר חוצנים, מיקום טבעת מזויפת בבית האחוזה עצמו ושליחת שתי צוותים של סוכנים לבית האחוזה.

תקציר ההרפתקה

הפריצה הינה הרפתקה מבוססת-מיקום, לכן אי אפשר לחזות מראש את מעשי החבורה, מה שתמצאו כאן הוא פירוט המיקומים, הדמויות והיצורים שהחבורה עלולה לפגוש בדרכה, כמו-גם תרחישים אפשריים.

בחלק הראשון תמצאו את המידע המקדים שהדמויות יכולות לאסוף בקוטו אודות החפץ, וורטיק, בית האחוזה, ואודות בית גראציו. החלק השני מתאר את האחוזה של וורטיק, שם הוא מתגורר ביחד עם שלושת השוליות שלו. הטבעת מוסתרת באחוזה אשר מוגנת היטב מפני פולשים בנוסף לשמירה שהוצבה במקום על-ידי נאוונה. שמירה מורכבת מקסמים משרתים רבי-עוצמה ומלכודות שמפוזרות ברחבי האחוזה.

בחלק השלישי תמצאו מידע ותיאור מעשיהם של הגורמים הנוספים המעורבים בהרפתקה: נאוונה ובית גראציו, קוסמי השמש, מקדש שר האור ולבסוף מידע על וורטיק. מומלץ לקרוא חלק זה לפני תחילת ההרפתקה בכדי להבין את מארג הכוחות שמתעניין בטבעת המימדים ולשלב אותם לכל אורך המשחק.

הערות משולחן הכתיבה

הרעיון לכתוב את ההרפתקה הקצרה "הפריצה" הגיע כהשראה מ-מרוצלים. משחק שבו הפריצה וההתגנבות אל תוך מקומות, השגת פריט מסויים או מידע ויצאה עם מינימום תשומת לב מהווים חלק עיקרי במשחק. במבוכים ודוקונים לעומת זאת חלק ניכר מההרפתקות הן בדגש על קרבות. הגרסה הראשונית של ההרפתקה הייתה ממוקדת יותר על הפן ה"שקט" בהרפתקה ופחות על חיסול המגנים, בסיון לשלב את הרעיונות מ-מרוצלים. המבחן של גישה זו הגיע בעת הרצת הניסיון, שם גיליתי ששחקני מו"ד מחפשים יותר אקשן! בעקבות כך ערכתי מחדש את ההרפתקה למוצר שאתם רואים לפניכם - שילוב-כלאיים בין הרפתקת התגנבות לבין סדרת קרבות. ובכל זאת מי שמעוניין יותר בפן ה"שקט" של המשחק, ימצא כאן את כל חומר הרקע הדרוש בכדי להפוך את הפריצה לכזאת - משימה חשאית להכנס, למצוא את טבעת המימדים ולצאת מבלי לעורר את חשד המגנים.

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 או אחת מהדמויות נתקלות בעדות למזימה זדונית של בית גראציו או גורם אחר החושק בטבעת לעצמו. בעת שהם חוקרים את הדבר הם מגלים את טבעת העוצמה ומגיעים לקוטו בדיוק בזמן לשמוע את השמועות שמפיץ רידאל. בשלב זה הם יכולים ליצור קשר עם אניל או עם המקדש.

- אחד מבני-החבורה מתעניין בחוצנים או הינו מתמחה בלחשי זימון, הוא שומע על טבעת המימדים, ועל הסיפור הסובב אותה.

- אניל, קוסם השמש, יוצר קשר עם החבורה בכדי לשכור אותה, במידה שאחד מבני החבורה הוא קוסם שמש בעצמו. אחרת, מקדש שר האור תיצור קשר עם החבורה ותשכור אותם בכדי להשיג את החפץ.

חלק ראשון - איסוף מידע

לאחר שהחבורה מתחילה בהרפתקה סביר להניח שהדמויות ירצו לדעת יותר אודות המשימה, מומלץ שבתור מנחה תעודד התנהגות זו מכיוון שהסתערות עיוורת על בית האחוזה של וורטיק היא מעשה שטות.

דרך אחת לעשות זאת היא לאסוף שמועות המסתובבות בעיר על נושאים הקשורים למשימה של החבורה. יש להשתמש במיומנות איסוף מידע בהתאם לשאלות הדמות כדי לדעת מה החבורה מגלה. כל תוצאה מספקת מידע בנוסף על המידע שמספקת תוצאה נמוכה יותר:

אם החבורה מבררת פרטים אודות וורטיק -

- ד"ק 10 - וורטיק הוא אחד מהאשפים הבכירים בקרב קוסמי השמש. יש להם אוזניים בכל מקום, לא כדאי לדבר עליהם בפומבי.

- ד"ק 15 - הוא חבר במועצת המגים. וגר במעלה ההר, בבית אחוזה מפואר עם השוליות שלו.

- ד"ק 22 - אומרים שהוא יודע לזמן שדים נוראיים ושאר מפלצות, אחד מאנשי העיר ראה כיצד הוא יוצר אריה עם ראש של עז וכנפיים.

- ד"ק 26 - לוורטיק יש ילד מאהובתו - דרקונית כסופה שמתחזה לבת-אנוש. אומרים שהילד הוא מראה נורא כל-כך, שוורטיק כלא אותו מתחת לבית האחוזה.

מידע שהחבורה יכול לאסוף על האחוזה -

- ד"ק 8 - האחוזה נמצאת בשיפולי ההר, באזור שבו גרים מספר עשירים וידועים נוספים.

- ד"ק 12 - בית האחוזה מוגן היטב, השודדים האחרונים שניסו לפרוץ נתפסו והוגשו כמאכל לזוועות הנוראיות שוורטיק מזמן.

- ד"ק 15 - בבית האחוזה גרים וורטיק, השוליות שלו וצוות קטן של משרתים ושומרים.

- ד"ק 18 - השומרים בני-האנוש אינם מהווים את ההגנה האמיתית, וורטיק שולט במספר רב של יצורים בניהם יסודנים, שדים, אלמתיים ושלל מפלצות קסומות אחרות שהוא זימן.

שמועות הקשורות לטבעת המימדים -

- ד"ק 12 - יצירתו של וורטיק, מדובר בטבעת רבת-עוצמה שנמצאת כעת בידיים של בית גראציו שמשתמשים בה בכדי לשעבד את תושבי נירקור.

- ד"ק 15 - הטבעת נמצאת בבית האחוזה של וורטיק, מוגנת. השמועות מספרות שלאחר שוורטיק גילה שבית גראציו הוא הבעלים של הטבעת הוא זעם ואיים לזרוק אותה לים.

- ד"ק 18 - וורטיק הודיע שהטבעת אינה באחריותו יותר במידה שיקרה לה משהו, בעקבות כך השמועות מתרוצצות על מספר הרפתקנים וקוסמים שזוממים להשיג אותה ממנו.

• ד"ק 22 - הטבעת משמשת לזימון חוצנים, בעיקר שדים ושטנים ולחיצוק כוחם.

מי הם ומה מעשיהם של בית גראצ'יו -

• ד"ק 10 - בית גראצ'יו הוא אחד מבתי האצולה של נירקור, המפורסם בעושרו ובסוכניו הפועלים בכל רחבי איי הסערה.

• ד"ק 14 - שגרירות בית גראצ'יו שוכנות באחד מהבתים המפוארים במפלס העליון של קוטו והינה מוגנת היטב. יש אומרים שהשגרירות היא לב-ליבה של הפעילות החשאית של גראצ'יו באיי השמש וצור.

• ד"ק 18 - בעקבות השמועות ברחובות על טבעת המימדים, נשלחו מספר סוכנים לחזק את השמירה על הטבעת.

• ד"ק 23 - יודעי דבר ברחובות מלחשים שאליאסטר, שגריר בית גראצ'יו, השתמש בטבעת בכדי לזמן שדים ושטנים לשמור עליה.

דרך נוספת לחשוף מידע היא ליצור קשר עם האנשים המעורבים בעניין. החבורה יכולה לנסות ולהיפגש עם משרתיו ו/או שוליותיו של וורטיק בעיר, אם הם קיבלו את התיאור שלהם ממקום אחר או פגשו בהם כבר באחוזה. אם הם יצליחו לשכנע אותם לדבר (ייתכן שבאמצעות לחשים), סביר להניח שהדמויות ישיגו מידע יקר-ערך אודות המתרחש, בעיקר על כוחות בית גראצ'יו ופחות אודות וורטיק, בית האחוזה, וההגנות של בית האחוזה. למידע נוסף אודות השוליות והמשרתים ראה את החלק השני.

חלק שני - האחוזה

בחלק זה תמצאו את תיאור האחוזה ובית האחוזה, על ההגנות שלהם, השוכנים ומיקום טבעת המימדים. בחלק זה הדמויות צריכות לאתר את מיקום הטבעת, סביר להניח על-ידי שיחות עם שוכני הבית, ריגול, חדירה פנימה וכיו"ב. לאחר-מכן סביר להניח שהם יבצעו את הפריצה, כחבורה או דמות בודדת, שלב זה צריך להתאפיין בזריזות, מכיוון שברגע שמוזהים אותם, יגיעו למקום תוך עשר דקות סיור של משמר העיר. אם החבורה לא פורצת לבית האחוזה עצמו, הם יתקלו רק בחלק מההגנות, אלו שוורטיק מוכן לאבד וכאלו שבית גראצ'יו התקינו במקום במטרה לשמור על הטבעת.

בחלק זה לא מופיעים כלל הנתונים עבור הדב"שים והיצורים, אלא רק עבור אלו שצפוי שהחבורה תתקל בהם. במידה שמסיבה זו או אחרת החבורה כן נלחמת במשרתיו ועוזריו של וורטיק, ניתן להשתמש בנתוני הדב"שים שמופיעים במדריך לשליט המבוכ ובתיאורי המפלצות ממגדיר המפלצות.

1. הדרך

האחוזה של וורטיק ממוקם בשולי קוטו על שיפולי ההר, באזור יש מספר בתי-אחוזה נוספים, חלקם שייכים לקוסמי-שמש אחרים וחלקם שייכים לסוחרים עשירים או הרפתקנים ידועים. יש דרך עפר שעוברת באזור המגיעה מקוטו, בעלת התפצלויות המוליכות לכל בית-אחוזה.

כל הדרכים מובילות לאניל

וורטיק הטיל על אניל את המשימה לשדוד את טבעת המימדים, והוא ניגש אליה ביסודיות. בין אם הוא שכר את החבורה ישירות, שיכנע את מקדש שר האור לשכור הרפתקנים או מפיץ מידע ברחובות קוטו, החבורה תפגוש אותו, לפחות במידה שהם צריכים סיוע.

אניל יתייחס לחבורה בפתירות מסויימות, ויכבד אותם במילים ובמזון, אך באותה מידע הוא ישמור לעצמו בקנאות את מעורבתו של וורטיק בעניין. מכיוון שהוא ניזון ישירות ממנו, אניל מסוגל לספק לחבורה כמעט כל פיסת מידע שהם יחפצו בה, אך הוא ינסה למעט בכך בכדי לא לעורר את חשדם של החבורה מחד, ולהמנע מליצור את הרושם בבית גראצ'יו שהפורצים קיבלו מידע פנימי. המידע שהוא מסוגל לספק כולל זמני העדרות של וורטיק מהאחוזה, תיאור של הטבעת שמספיק עבור הלחש *איתור חפץ*, רמז לכך שהטבעת נמצאת במבנה הניסויים ותיאור כללי של ההגנות שבית גראצ'יו הציב.

גם אם החבורה פועלת דרך המקדש או מלקטת מידע נוסף ברחובות, אניל יהיה מודע להם ויעביר להם את המידע בעת הצורך בעזרת צינורות אחרים.

2. מתחם בית האחוזה

המתחם מוקף על-ידי גדר-שיח בעל פתח אחד שבו ממוקם ביתן שמירה המאויש על-ידי זקיף אחד במהלך היום ושני זקיפים במהלך הלילה (אחד מהם יוצא לסיוורים מדי פעם), בכל-עת יש בביתן גם כלב-שמירה. אל הזקיפים יש להתייחס כאל אי"ק3, לפי המופיע במדריך לשליט המבוכ, נתוני כלב השמירה מופיעים במגדיר מפלצות, חשוב לזכור שהוא בעל התכונה *חוש-ריח*. שניים מהזקיפים חשדניים במיוחד עקב גל השמועות ששוטף את קוטו, חשדם נובע מהפחד שמישהו יפרוץ לבית, שאר הזקיפים רגועים בהרבה. אם הדמויות מנסות להכנס בשער, הן ייעצרו על-ידי הזקיף, שישאל אותם לסיבת ביקורם במקום. אם הם רוצים לפגוש את וורטיק, הזקיף ייבקש מהם לחכות ויבקש מאחד מחבריו לברר את הנושא. בהתאם לטיב סיפור הכיסוי של הדמויות ושיכנוע הזקיף (גילגול דיפלומטיה) וורטיק יחליט האם לאשר את כניסתם פנימה, שתתבצע בליווי כמובן.

למעשה הזקיפים משמשים בעיקר כקישוט, ויכולתם לעצור פולשים מוגבלים. ההגנות האמיתיות על המתחם מורכבות מלחשים ומיצורים מזומנים. על גדר השיח של האחוזה מוטל באופן תמידי לחש *אזעקה*, בצורת כיפה שקופה המקיפה למעשה את כל המתחם היבשתי והאווירי שלה בגובה של 18 מטר. הלחש משמיע אזעקה קולית בתוך בית-האחוזה ושולח מסר לוורטיק עצמו. ניתן לעקוף את הלחש באמצעות שיעתוק פנימה או מעבר תת-קרקעי. בעת הפעלת האזעקה מגיע למקום אחד מהג'אני, המשקיף על הנעשה מהמישור האתרי ופועל בהתאם, הוא שומר על קשר תמידי עם וורטיק ושאר המגנים באמצעות לחשים. אם החבורה נשכרה על-ידי אניל, הג'אני מודע אליהם ויסתפק בלצפות בנעשה, אחרת, הוא

התקפות מיוחדות: עליונות קרקעית, דחיפה;
תכונות מיוחדות: הפחתת נזק 10/-, ראית חושך 18
מ', צלילת אדמה, תכונות יסודן. ראה מגדיר
המפלצות לפרטים נוספים.

3. בית המשרתים

בית המשרתים כולל חמש חדרים. חדר משותף
הכולל שתי שולחנות וספרייה קטנה. שני חדרים
המיועדים לשומרים, בכל חדר מתגוררים זוג מהם.
חדר לגן וחדר נוסף לטבחית, שהיא גם אם לשני
ילדים צעירים. בצמוד לקיר החיצוני של הבית יש
מלונה המשמשת את שני כלבי השמירה.

החבורה יכולה לנסות ליצור קשר עם המשרתים
בעת שהם מבקרים בעיר או משוטטים ברחבי
האחוזה. במקרה השני, המשרתים יהיו חשדנים
אם הם יראו את הדמויות מסתובבות באחוזה
וינסו להזעיק את וורטיק או אם הוא נעדר את אחד
מהשוליות שלו.

המשרתים גם יוצאים לעיתים לעיר, למעט הגן
שכבר מלאו לו 55 והוא מעדיף לשהות באחוזה
ובחדרו. הטבחית יוצאת לעיר פעמיים ביום, בכדי
לקנות צידה טרייה למטבח. הזקיפים מבליים את
זמנם הפנוי בעיר לרוב, לשניים מהם יש בת-זוג
שממתינה להם שם.

צוות תגובה מהירה (ד"ה 7)

על-מנת לחזק את ההגנות, נאוונה הציבה צוות
תגובה מהירה בבית המשרתים שיגיבו לכל איום.
אם נשמעים קולות קרב מאזור מסויים באחוזה
הצוות יגיע למקום תוך 5-10 סיבובים, המכשף
מטיל את לחשיו מאחור ושכירי החרב מסתערים
קדימה, הם יילחמו כל עוד המכשף בחיים.

יפעל רק אם הם ינסו לחדור אל בית האחוזה עצמו.

היצורים שמגנים על מתחם בית האחוזה כוללים
כשני תריסרי גפנים רצחניים המפוזרים בגדר
השיח, שאומנו לשמור עליה מפני פולשים. כל מי
שמנסה לעבור דרך גדר השיח יותקף על-ידי שלוש
גפנים רצחניות (ד"ה 5). בנוסף, במתחם האחוזה
שוכן סמוך לפני האדמה יסודן אדמה דגול, שתוקף
פולשים המתקרבים לבית האחוזה או מבנה
הניסויים, הוא מזהה גם אם משהו מנסה לחדור
תת-קרקעית למקומות אלו.

סג גפן רצחני (3)

צמח גדול; ד"ה 3;

יוזמה 0+; מהירות 1.5מ';

דרג"ש 15; נק"פ 30,31,33; הצלות קשיחות 7+;

תגובה 1+, רצון 2+;

התקפת קפא"פ מכה 9+ (1ק6+7); הישג 3מ' (6מ')

עם קנוקנת): התקפות מיוחדות: לפיתה 1ק6+7,

סבך לוכד, תפיסה משופרת;

תכונות מיוחדות: אל-ראיה 9מ', הסוואה, חסינות

לחשמל, עמידות לאש וקור 10, תכונות צמחים.

ראה מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

סג יסודן אדמה דגול

יסודן ענק (אדמה, נוכרי); ד"ה 9;

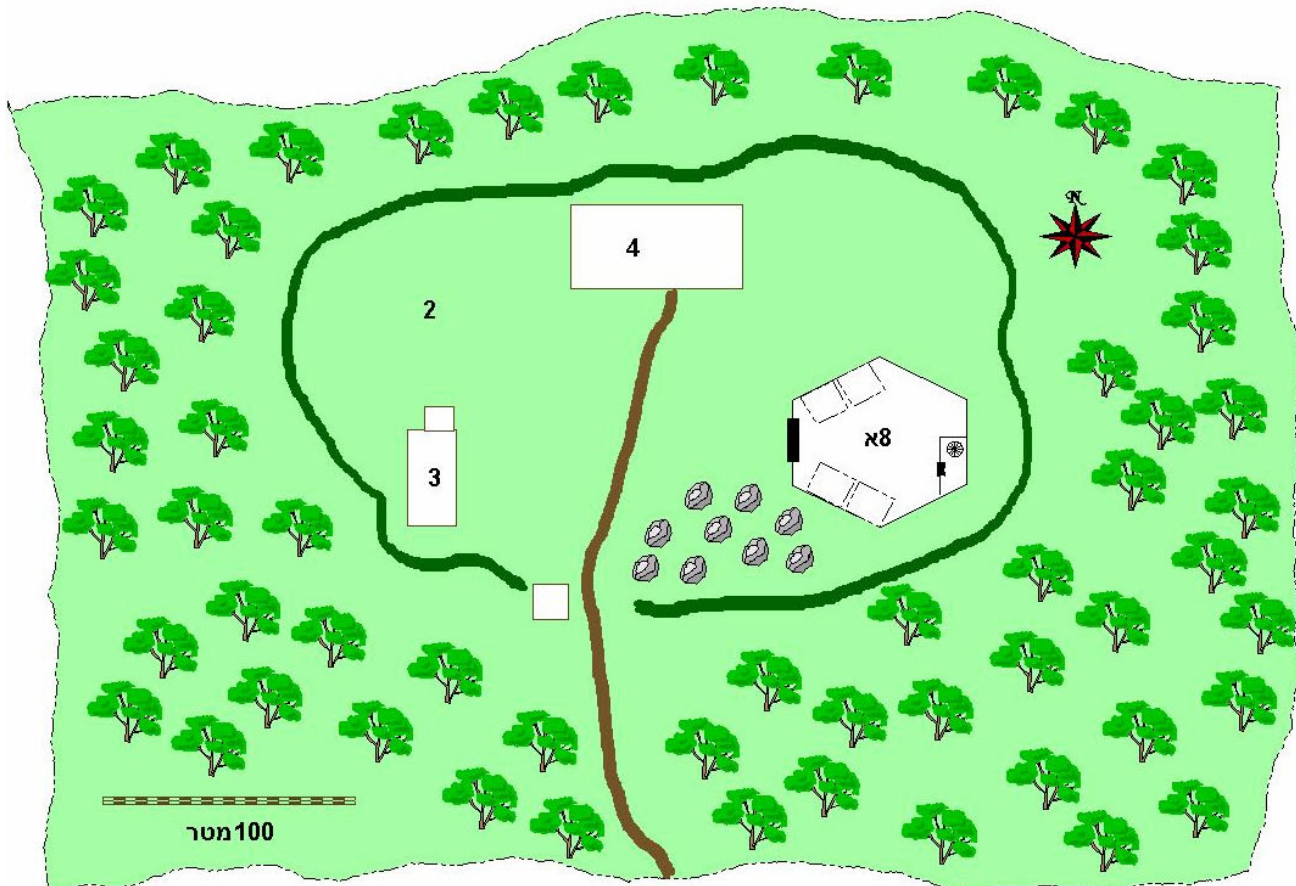
יוזמה 1-; מהירות 9מ';

דרג"ש 20; נק"פ 197; הצלות קשיחות 17+, תגובה

6+, רצון 9+;

התקפת קפא"פ מכה 23+ (2ק10+10); התקפת

קפא"פ מלאה 2 מכות 23+ (2ק10+10); הישג 4.5מ';



סג שכירי חרב (3)

בן-אנוש; אי"ק 5; ד"א 3;

יוזמה +5; מהירות 6מ';

דרג"ש 20; נק"פ 34,36,38; הצלות קשיחות +6,

תגובה +4, רצון +1;

התקפת קפא"פ +10 (1ק8+3/19-20, חרב ארוכה);

הישג 1.5מ';

כישרונות: תגובת בזק, יוזמה משופרת, מיקוד נשק

(חרב ארוכה).

ציוד (לכל אחד): חרב ארוכה (מ"א), שריון חבקים,

מגן מתכת +1, שיקוי ריפוי פצעים קלים, 20 מ"ז.

סג מכשף

בן-אנוש; מכשף 6; ד"א 6;

יוזמה +6; מהירות 9מ';

דרג"ש 18; נק"פ 31; הצלות קשיחות +4, תגובה +6,

רצון +7;

התקפת קפא"פ +2 (1ק6-1, מטה); הישג 1.5מ';

כישרונות: יוזמה משופרת, הטלה קרבית, לחש

חודר, רצון ברזל; מיומנויות: ריכוז 9; יציר-סוד:

סמור.

לחשים (7, 6, 4, ד"ק +13דרג הלחש): 1 - קליע

קסם, שריון מאגי, חולשה, הקסמת אדם; 2 - זימון

מפלצת II, כדור להבות; 3 - מכת ברק.

ציוד: טבעת הגנה +1, קמע שריון טבעי +1, מגילת

כדור-אש (6ק6), שיקוי ריפוי פצעים בינוניים,

פנינה בשווי 120 מ"ז.

4. בית האחווה

בית האחווה הוא המבנה העיקרי והמרשים ביותר באחוותו של וורטיק, מדובר במבנה עשויים מלבנים בעל שתי קומות עם גג משופע ומרפסת גדולה המשקיפה מלמעל.

בית האחווה מוגן היטב, ראשית קירותיו הם בעלי עובי של 10 ס"מ ובתוכם קיימת שכבת עופרת המונעת אפשרות להשתגר אל תוך הבית מבל (למעט המרתף שרק בודדים יודעים על קיומו) אלא רק בתוכו. שכבה זו מונעת גם הטלת לחשי חזזי על המתרחש בתוך הבית. הדלת לבית והדלתות בקומה השנייה נעולות כולן על-ידי לחש מעל קסום (ד"מ 16) וגם הדלתות שמובילות לחדרי השוליות בקומה הראשונה (ד"מ 4). בנוסף מוטלים על בית האחווה לחשי ההגנה הבאים: לחש אזהרה (קולית), קידוש (השפעת לחש-הפגת העלמות).

בבית נמצאים זוג ג'אני שכרתו ברית עם וורטיק ומשמשים כשומרים, הראשון הוא ג'אני לוחם 5 בשם נינאס והשנייה היא נוכלת 6 בשם אלוריה, שניהם שוהים בבית אם וורטיק לא נמצא. בנוסף אליהם ניתן למצוא עוד מספר שומרים, המצויינים בתיאור המפורט של החדרים, וכמובן את וורטיק עצמו ושוליותיו. אם וורטיק אינו נמצא, אלוריה מפקדת על האבטחה, והיא מודעת לתיכנון של וורטיק לשדוד את טבעת המימדים, כך שהיא תימנע מלפעול אלא כתגובה למעשים חריגים של החבורה.

5. בית האחווה - קומת קרקע

קומת הקרקע משמשת עבור אורחים וכמגורים לשוליות. ניתן למצוא כאן מטבח וחדר אוכל גדול, חדר אורחים מפואר וגם ארבע חדרי שינה

המיועדים לשוליות, שרק שלושה מהם תפוסים (וורטיק אינו מעוניין בשוליה נוספת). חדר זה משמש כעת עבור אורחים המגיעים לישון בבית. חדר האורחים הוא מפואר וכולל זוג ספות נוחות, שולחן עץ מעוטר ומספר חפצי אומנות, חלקם בעלי השפעות קסומות המאדירות את יופיים.

בבית האחווה מתגוררים בנוסף לוורטיק שלושת השוליות שלו והם:

שאניה לומארק (אשף-עוצמה 6) - לטאית בת 31, היא השוליה הבכירה של וורטיק ומשמשת גם כעוזרת אישית שלו בעת הצורך. במקור היא הגיעה לאיי השמש מיולנדר, לפני שהפכה לשוליה של וורטיק היא בילתה מעל לשנה בנדודים ברחבי איי הסערה. שאניה היא בעלת קשקשים בצבע חום-אדמדם ופנים אפורות. היא לא מחבבת אנשים שמתערבים בעסקיה ותהיה נוקשה כלפי אורחים. שאניה מפקדת על מגני בית האחווה בעת העדרו של וורטיק ומסוגלת ליצור עמו קשר באמצעות קסם בכדי להודיע לו על כל אירוע חריג. היא מכרה קרובה גם של הדרקונית הכסופה ואף ביקרה פעם עם וורטיק ביבשת קסינטור, מקור הלטאים.

רידאל לוצרנו (נוכל/אשף-יצירה 3) - גבר נאה ושחום עור בן 22, רידאל הוא המתלמד החדש של וורטיק, שהתקבל לשירותו רק לפני שבעה חודשים, מיד לאחר שסיים את לימודיו באקדמיית הקסם. לפני שהוא הפך לאשף רידאל היה צמית בנירקור, שם הוא נמלט לגרילה ושירת כתצפיתן לפני שאחד מהקוסמים שם גילה את כישורו הקסום.

מארק סטובק (אשף 4) - ביומיים הראשונים של ההרפתקה מארק נעדר מהאחוזה, הוא נמצא באחד משני ה"בקתות" של וורטיק הנמצאות ביערות שמצפון לקוטו. מארק נולד בדולפיר, שם הוא אימץ לעצמו את המוטו "החזק מנצח" והחליט להפוך למטיל לחשים במרדף אחרי הכוח.

6. בית האחווה - קומה שנייה

שני גרמי מדרגות מוליכים לקומה השנייה. הראשון מוביל מחדר האוכל אל המרפסת שמשקיפה על האחווה וקוטו מלמעל. במרפסת קיימת תצוגה קסומה מרהיבה שוורטיק יצר המאפשרת לצופה להסתכל על כל נקודה באיי השמש ממבט הציפור. התמונה "צולמה" מלפני כשנתיים, כך שחדי העין יבחינו בהבדלים קלים בינה לבין המצב היום. זהו האיזור היחיד בקומה השנייה ללא הגנות נוספות.

גרם המדרגות השני מוביל לחדרי הפרטיים (שלושה במספר) של וורטיק, הכניסה לאזור זה אסורה לשאר האנשים אלא באישורו המפורש או בליווי שלו. המסדרון בקומה זו מעוטר במספר רב של תמונות, חלקן תמונות נוף ואחרות הינן פורטרטים, כולן לא קסומות בעליל. הרצפה הינה רצפת עץ כמו-גם הקירות, זוג נברשות מפוארות מעטרות את התקרה. בקצה המסדרון יש פסל אבן גדול - גרגויל מחוזק (12 ק"פ) שתוקף כל מי שנמצא במסדרון ללא ליווי או אישור. בנוסף לגרגויל, ניתן למצוא כאן חומס אתרי המשוטט בקומה השנייה ובגרם המדרגות. וורטיק מגדל אותו כחיית-מחמד וכזקיף כנגד ניסיונות חדירה במישור האתרי.

הדלת הראשונה במסדרון מובילה לחדר התרעננות בו ניתן למצוא חור שירותים (המשעתק בצורה קסומה את תוכנו לבור כרוי מחוץ לבית), גיגית גדולה המשמשת לאמבטיה, המלתחה של וורטיק

ומראה גדולה.

הדלת האמצעית נפתחת לחדר השינה של וורטיק, שמוגן על-ידי לחש *אזעקה שקטה* בצורה תמידית. קירות ודלת החדר עשויים מעץ שבתוכו ניצוקה שכבת ברזל דקה, דבר הנועד למנוע את האפשרות לחדור לחדר באמצעות לחש *מעבר-קיר*.

חדר העבודה נמצא מאחורי הדלת הרחוקה, בחדר יש שתי שולחנות גדולים וספרייה מפוארת של כרכי היסטוריה וידע כללי, כמו גם מספר ספרים העוסקים במסורות הקסם השונות. לעיתים בחדר זה יהיו גם מספר ספרי קסם או חפצי קסם אחרים שוורטיק משתמש בהם. מאחורי הספרייה יש חדר סודי, בו יש מדרגות המובילות לחדר האוצר המזויף במרתף.

7. בית האחוזה - המרתף

בבית קיים מרתף נסתר שמשמש כמעבדתו של וורטיק וחדר האוצר שלו. הדרך היחידה להגיע אליו היא בעזרת לחשים. קירות המרתף עשויים מאבן ושכבת ברזל דקה שמונעת מעבר לחדר באמצעות *מעבר-קיר*. וורטיק יכול לשגר את עצמו לחדר החירום במרתף מכל מקום בבית האחוזה על-ידי פקודה מוחית המפעילה *דלת-מימדים*. במרתף יש ארבעה חדרים:

חדר האוצר המזויף הוא חדר קטן, אליו מוליכות מדרגות מחדר העבודה בקומה השנייה. הוא מכיל מספר חפצים ומעט אוצר, המשמש בכדי להטעות פולשים. אין קישור פיזי בין חדר זה לשאר החדרים במרתף. בית גראצ'יו התעקש בפני וורטיק שיציב טבעת נוספת בכדי להטעות פולשים ולכן ניתן למצוא בחדר זה טבעת מימדים מזויפת. אם החבורה שודדת חדר אוצר זה, וורטיק יכעס קמעה אך יבליג.

חדר נוסף משמש כמעבדה, בו וורטיק מבצע את מרבית העבודה המורכבת שלו. חדר האוצר האמיתי נמצא גם הוא במרתף ומכיל ממון רב, חפצים יקרים, חפצי קסם שונים כמו-גם חפצי קסם מוכנים ללקוחות. שוד של חדר האוצר האמיתי יגרום לוורטיק לזעום ולנקוט בכל פעולה על מנת להחזיר לעצמו חפצים אלו.

החדר לשעת חירום משמש לוורטיק כחדר הצטיידות בעת התקפה, ומכיל ציוד רב לשעת חירום כולל שיקויי ריפוי, נשק ועוד. מחדר זה יש שתי דרכים לצאת אל מחוץ לאחוזה, באמצעות שער שמשגר את העובר בו לאקדמיית הקסם או מנהרה חפורה שמגיחה ביער במרחק של כחצי קילומטר מבית האחוזה.

שלושת החדרים האחרונים מוגנים על-ידי גולם ברזל, בהתאם תקרת המרתף היא גבוהה מספיק והדלתות רחבות בכדי לאפשר לו לנוע ממקום למקום. הגולם תוקף כל יצור שאינו וורטיק ואינו מוסר את הסיסמא הנכונה ("נאמה-אמידה") - כך שיצור שמתחזה לוורטיק יותקף גם הוא.

8. מבנה הניסויים

מבנה זה הוא בצורת משושה בקוטר של 60 מטר, בעל שער גדול ברוחב של ארבעה מטרים הניתן לנעילה מבחוץ באמצעות מוט פלדה. המבנה משמש לניסויי קסם של וורטיק והשוליות שלו, כמו-גם לזימון שדים ותועבות אחרות. החדרים והמעברים במבנה מתאימים בגודלם למעבר של יצורים גדולים, כלומר רוחב וגובה של לפחות 3 מטר.

וורטיק בחר לאחסן כאן את טבעת המימדים ולא בחדרי האוצר שלו, בכדי להקל על שליחיו לשדוד את הטבעת וכמובן למנוע נזק לביתו. נאוונה חיזקה את ההגנות במקום והוסיפה צוותי אבטחה משלה בצמוד לטבעת.

ההיכל המרכזי של המבנה כולל שטח פנוי גדול שבמרכזו גולם חימר בתהליך בנייה, ארבע כלובי ברזל ואבן המשמשים עבור יצורים בקירות הצדיים ובקצה הרחוק מהשער יש דלת המובילה לחדר מבודד, בו נמצאות המדרגות לקומה התחתונה. שלושה מהכלובים תפוסים על-ידי היצורים הבאים: כימרה עם ראש דרקון שחור; זוג בזילסקים; ורביעיית פרות שגרתיות לחלוטין. כל היצורים בכלובים נמצאים תחת השפעת לחש הקסמה ולא יתקפו את הדמויות.

תוכל להשתמש ביצורים אלו לשיקולך בכדי להוסיף עוד אלמנט להרפתקה, במידה שישודן האדמה מרסק את אחד מהכלובים, לדוגמה, או השטנים משחררים את הכימרה. במקרה זה החשב את היצורים בצורה מלאה לטובת הנק"ן שלהם. אם החבורה הורגת את היצורים בעודם בכלובים, או משחררת אותם בכדי להילחם בהם, הם לא יקבלו על-כך נק"ן - למרות שהתקפות הטווח של הכימרה והבזילסק יעברו דרך הסורגים. את נתוני המפלצות ניתן למצוא במגדיר *המפלצות*.

בעת שהחבורה תיכנס למבנה הם יראו את גולם החימר שאינו פעיל ולא יזיק לדמויות, אם כי במבט ראשון הוא עלול להראות מאיים. בעת שהם סורקים את המבנה, אתה יכול להחליט שהם מותקפים על-ידי יסודן האדמה הדגול או שהשטנים המזוקנים מלמטה שומעים אותם ומסתערים אל תוך ההיכל, בהתאם למידת ההתגנבות של החבורה ומעשיהם.

המדרגות לקומה התחתונה מובילות לחדר קטן ממנו יש ארבע יציאות, שתיים מכוסות בוילון. כל האזורים בקומה התחתונה מוארים על-ידי אבנים המקובעות בקיר אשר הוטל עליהם *אור תמידי*. היציאה הראשונה מובילה לחדר ציוד, מרביתו פשוט ונפוץ. היציאה השנייה מובילה למעבדה (בעלת שווי של 500 מ"י) בו שוהים שלושה שטנים מזוקנים, שיתקפו כל מי שיורד במדרגות (ד"ה 8).

סג שטן מזוקן (3)

חוצן בינוני (רשע, נוכרי, סדר, באטאזו); ד"א 5;

יוזמה +6; מהירות 12 מ';

דרג"ש 19; נק"פ 44,46,47; הצלות קשיחות +8,

תגובה +7, רצון +5;

התקפת קפא"פ +9 (2+10ק3), להב-מוט וגם פצע

(שטני); התקפת קפא"פ מלאה +4/+9 (2+10ק3),

להב-מוט וגם פצע (שטני); הישג 3 מ'; התקפות

מיוחדות: פצע שטני, זקן, טירוף קרב, זימון

באטאזו;

תכונות מיוחדות: הפחתת נזק 5/כסף או טוב,

ראית חושך 18 מ', חסינות לאש ולרעל, עמידות

לקור וחומצה 10, התנגדות לחשים 17, טלפתיה

30 מ'. ראה את *מגדיר המפלצות* לפרטים נוספים.

היציאה השלישית מכוסה בוילון ומובילה למעין חדר אשפה מצחין, בו זרוקים חלקי בעלי-חיים

ועוד. היציאה הרביעית, המכוסה גם היאבוליון, נפתחת למסדרון באורך של 10 המוביל אל חדר הזימון והניסויים הראשי. בחדר עגול בקוטר של 6 מטר, במרכזו בימה קטנה ועליה מעגל לזימון יצורים ומסביב שלל שולחנות וציוד המיועד להטלת לחשים וטקסים. טבעת המימדים נמצאת בחדר זה בתוך תיבה קטנה מכסף, עליה מוטבע סמל בית גראצ'יו.

על הטבעת שומרים שלושה בני-אנוש מלווים בחתול גהנום, המאתר פולשים באמצעות חוש ריח שלו. בני האנוש הציבו שולחן ומספר ארגזים בכניסה לחדר, על-מנת לספק לעצמם מחסה. עם השמע קולות קרב, הם יתפסו עמדות עם קשתות מאחורי המחסום וירו בכל מי שנכנס למסדרון. מי שינסה להסתער יגלה לצערו כי לפני המחסום נחפרה מלכודת בור עמוק. כדי לעבור אותה צריך להצליח בגילגול ההצלה או לנוע בזהירות - שווה ערך לפעולה רגילה (לאחר שהמלכודת התגלתה). הקרב הוא בעל דרוג התקלות 10.

סג **מלכודת בור עמוק**; ד"א 1;

חיפוש ד"ק 20; ניטרול ד"ק 23;

הצלת תגובה (ד"ק 20) לחמוק; עומק 6 מטר (ק26, נפילה);

סג **שכירי חרב (2)**

בן-אנוש; אי"ק 5; ד"א 3;

יוזמה +5; מהירות 6מ';

דרג"ש 19; נק"פ 36,38; הצלות קשיחות +6, תגובה +4, רצון 1;

התקפת קפא"פ +10 (ק1+8/3-20, חרב ארוכה) או טווח +6 (ק1+8/3-20, קשת ארוכה); הישג 1.5מ';

כישרונות: תגובת בזק, יוזמה משופרת, מיקוד נשק (חרב ארוכה).

ציוד (לכל אחד): חרב ארוכה (מ"א), שריון חבקים, קשת-כוח ארוכה מורכבת (+3), 20 חצים, מגן מתכת, שיקוי ריפוי פצעים קלים, 5 מ"ז.

סג **מנהיג**

בן-אנוש; לוחם; ד"א 6;

יוזמה +2; מהירות 6מ';

דרג"ש 20; נק"פ 56; הצלות קשיחות +7, תגובה +4, רצון 2;

התקפה קפא"פ +12 (ק2+4, שרשרת דקרים) או טווח +8 (ק1+8/3-20, קשת ארוכה); התקפה מלאה קפא"פ +12/7+ (ק2+4, שרשרת דקרים) או טווח +3/8+ (ק1+8/3-20, קשת ארוכה); הישג 3מ';

התקפות מיוחדות: התקפת סופה; כישרונות: התקפת סופה, מומחיות, התנחות בנשק (שרשרת דקרים), חמיקה, ניידות, התקפת זינוק, שליטה בנשק אקזוטי (שרשרת דקרים), מיקוד נשק (שרשרת דקרים).

ציוד: שרשרת דקרים 1+, שריון חבקים 2+, קשת-כוח ארוכה מורכבת (+3), 20 חצים, מגן מתכת, קשת ארוכה מורכבת, שיקוי ריפוי פצעים קלים, 10 מ"ז, תליון מעוטר בטופו בשווי 350 מ"ז.

סג **חתול גהנום**

חוצן גדול (רשע, נוכרי, סדר); ד"א 7;

יוזמה +9; מהירות 12מ';

דרג"ש 21; נק"פ 60; הצלות קשיחות +9, תגובה +11, רצון 8;

התקפת קפא"פ טופר +13 (ק1+8/6); התקפת קפא"פ מלאה 2 טפרים +13 (ק1+8/6) וגם נשיכה +8 (ק2+3); הישג 1.5מ'; התקפות מיוחדות: תפיסה משופרת, זינוק חתולי, ריטוש ק1+8/3;

תכונות מיוחדות: הפחתת נזק 5/טוב, ראית חושך 18מ', בלתי נראה באור, עמידות לאש 10, חוש ריח, התנגדות לחשים 19, טלפתיה 30מ'. ראה את מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

טקטיקה: כל עוד הדמויות נמצאות במרחק, שכירי החרב והמנהיג יכרעו ברך מאחורי המחסה (תוסף של 9+ לדרג"ש ו 3+ לגילגולי הצלה) וימטירו עליהם חצים מרחוק, מתמקדים במטילי הלחשים של החבורה. במהלך קרב הפנים אל פנים, המנהיג ינסה לפגוע בכמה שיותר דמויות באמצעות ההישג העדיף שלו והתקפת הסופה, כמו-גם לנסות לגרום לכך שדמויות שיתקפו אותו יעוררו התקפה מזדמנת. בזמן זה שכירי החרב ישמרו עליו מפני איגופים וחתול הגהנום, הנהנה מהאור החזק המופץ על-ידי לחשי האור התמידי, יתקוף את העורף של החבורה.

טבעת המימדים

טבעת זו נוצרה על-מנת לאפשר לזמן שדים וחוצנים אחרים למישור הראשי ולשעבד אותם. לטבעת שתי כוחות עיקריים. ראשית היא מחזקת את האחיזה של המישור הראשי בחוצן, כך שהזמן שהוא יכול לשהות במישור הראשי גדל. משך ההשפעה של לחשי זימון המוטלים על-ידי המחזיק של טבעת המימדים, הופכים לדקה לדרגה (במקום סיבוב לדרגה). הוא גם מסוגל להשתמש בטבעת בכדי להטיל אחת ליום את הלחש זימון מפלצת VII. הכוח השני של הטבעת מאפשר לפתוח שער מאחד המישורים לבחירת אותו הטבעת למישור הראשי. שער זה נשאר פתוח לתקופה של 62 שעות. לפני פתיחת השער יש לבצע טקס האורך 48 שעות וכולל מחוות אפלות ולחשים עוצמתיים. פרטי הטקס נתונים לשיקולך כמנחה.

חלק שלישי - השחקנים

מקדש שר האור - למקדש אין זיקה ישירה לטבעת המימדים, אך הוא יריב מושבע של בית גראצ'יו. בעקבות השמועות ראש המקדש הורה למארק, עוזרו האישי, לברר מה ניתן לעשות בנידון. מארק יצר קשר עם אניל אשר מסר לו מידע נוסף ומדאיג, בעיני מארק. עקב כך הוא החל בחיפוש אחרי חבורת הרפתקנים שתהיה מוכנה להשיג את הטבעת תמורת תשלום. ללא ידיעתו הוא ממלא את רצונו של אניל. המקדש מוכן לתמוך בהרפתקנים פומבית ואינו מסתיר את מעורבתו בנידון.

בית גראצ'יו - אחד מבתי האצילים בנירקור, גראצ'יו נחשבים לתקיפים שבין אצילי נירקור, בעלי רצון להשתלט ולכבוש בכל עת. למטרה זו הם בנו רשת עניפה של מרגלים ונציגויות ברחבי האיים, שתמיד מחפשים הזדמנויות חדשות כדי לצבור עוצמה. מקור עוצמתם לא נובע מכוח טהור אלא בעיקר ממידע, עורמה וכסף. בסיס רשת

מיני הרפתקה - הפריצה

כיוצר חפצים כישרוני. וורטיק הצליח בכך והפך לחבר במועצת המגים לפני שנתיים, אומרים שהוא זכה למעמד בעקבות טויות קסם המאפשר מעבר בטוח יחסית דרך סופת הכאוס הסובבת את איי הסערה ליבשות שמעבר. יש אומרים שאת ההשראה לכך הוא קיבל מהדרקונית הכסופה ויר-אטו-נארה עמה הוא נוהג לבלות חלק ניכר מזמנו. חלק מאותם רכלנים אומרים גם שהיחסים בניהם הם עמוקים יותר מאשר ידידות אמיצה אך איש לא מעז להגיד דבר זה בפניהם.

וורטיק נראה כאדם מהשורה, בעל שיער חום עם קצוות לבנים, עיניים ירוקות ועור פנים חיור. מבנה גופו בינוני וגובהו הוא 1.67 מטר. וורטיק הוא אשף-יצירה 16 בעל אוצר משולש מדב"ש בדרגתו, מרבית האוצר שלו מורכב מחפצי קסם שהוא יצר בעצמו.

סיכום ההרפתקה

אניל, או מארק, יבקר את החבורה וישלם להם בתמורה לכך שהם ימסרו לידיו את טבעת המימדים ויודע להם על כך. למרות ששוד הוא פשע באיי הסערה, וורטיק לא יפעל כנגד הדמויות אלא אם הם שדדו חפצים נוספים, במקרה זה הם יגלו את חמתו הנוראית של וורטיק.

הרפתקאות נוספות

הפריצה יכולה לשמש כהתחלה של הרפתקאות נוספות, ייתכן שטבעת המימדים היא רק צעד ראשון במזימה אפלה של בית גראציו להשתמש בשדים ובבני-שטן בכדי לכבוש חלקים מאיי הסערה. אם הטבעת נשארת בידי החבורה, הדבר עלול למשוך את תשומת לבם של גורמים אפלים...

המרגלים שלהם הוא בקוטו ומונהג על-ידי נאוונה. נאוונה תשמור על טבעת המימדים בכל מחיר. שליחיה מסתובבים בקוטו, מתחקים אחרי הרפתקנים או אנשים אחרים המתעניינים בטבעת המימדים ובוורטיק. אם החבורה לא נוקטת אמצעי זהירות, שעות ספורות לאחר שהם מתחילים לחקור נאוונה תשמע עליהם.

אם היא מחליטה שהחבורה מהווה איום, היא תנסה לחסל אותם. נאוונה עצמה לא תתקוף את החבורה ישירות, אלא תשתמש בשכירי-חרב או הרפתקנים למטרה זו.

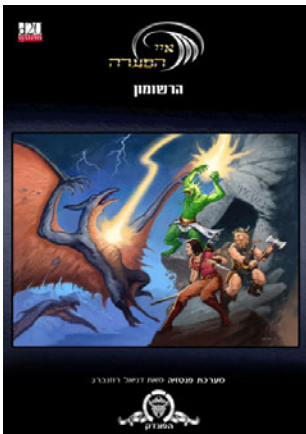
מסדר השמש - מסדר השמש לא יתערב במהלך ההרפתקה בייחוד עקב העובדה שוורטיק הוא חבר במועצת המגים ובעל קשרים ועוצמה במסדר. אין זה מענייני המסדר עסקיו הפרטיים של חבריו.

וורטיק "המכניע" נולד - וורטיק הוא אחד מחברי מועצת המגים של מסדר השמש וידוע כיוצר חפצים אגדי וגם כאחד ממזמני המפלצות הכישרוניים החיים היום.

וורטיק נולד לפני 41 שנה בקוטו, שם כישרונו זוהה בגיל צעיר והוא התקבל לאקדמיית הקסם אותה הוא סיים בהצטיינות. לאחר האקדמייה הוא נדד מספר שנים בחברת מספר הרפתקנים, ביחד איתם הוא צבר עוצמה וידע רב. בחלוף השנים הוא גילה שהוא מעדיף להתעמק בניסויים ובמחקר ולא בעבודת שטח מאומצת. למרות זאת, את כינויו הוא קיבל בתקופה זו, בעת שעמד בדד מול וויברן והצליח להפנט אותו באמצעות קסמיו.

לבסוף הוא נפרד מחבריו וחזר לקוטו עשיר ובעל מוניטין כהרפתקן ואשף מיומן. מטרתו הייתה להתקדם בשורות מסדר השמש ולרכוש לעצמו שם

א"י הסערה הפריצה



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 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

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, הפריצה, 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 הפריצה, "2006 דינאל רוזנברג, 2006

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.
הפריצה, דינאל רוזנברג, 2006.