



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.

מכרות האש

הרפתקה קצרה לדמויות בדרגה 6 מאת אביב מנוח

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

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.

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 בכוח, 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 מדופלגנר בשם קרוצ'ט מספר כרכים עתיקים שנתנו בידי מי שפענח אותם את הידע הנדרש להכין מגופו של דרקון חפצים בעלי עוצמה. 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 כ שלושה 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- יגנארום, אבן אש. חומר מיוחד זה מופק בתהליך סודי על-ידי גזע של נפחים מהמישור היסודני של האש- האזר. טורלאק קרא אליו את מנהיג אחד מחבורות הכרייה של האזר הקרוי פארך וכת עמו ברית. הוא העניק לאזר את מכרה הפחם בתמורה ליגנארום טהור.

אך קודם הוא היה צריך לגרש את בני האנוש. כדי לעשות זאת, הוא הכין מעגל של רוניות 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 היגנארום בו הוא חפץ. מעגל העוצמה מוקם בפתח המכרות על מנת שהגולם ימנע ניסיונות חדירה למכרות.

יגנארום:

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

הקדמה

מכרות האש היא הרפתקה קצרה המיועדת עבור המשחק מבוכים ודרקונים ומתקיימת בעולם המערכה איי הסערה, למרות שניתן לשלב אותה גם בעולמות מערכה אחרים. ההרפתקה מיועדת עבור 4-6 שחקנים בדרגה הששית.

על-מנת להשתמש בהרפתקה יש צורך בספר החוקים לשחקן וקוביות. מומלץ להשתמש גם בספר איי 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

מוצלחת על החוף, המלחים השתכרו ולא הבחינו 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 היס המגיעה מממלכת לירקון לצד המזרחי של ההרים והמכרות העשירים שנמצאים שם. עקב מיקומו הנוח, הכפר פרח במהלך השנים והפך לתחנת מסחר חשובה. היישוב מורכב בעיקר ממבני עץ, בניהם 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 "התיישים המרקדים" הגיעו למקום לאחר שגורשו לפני מספר שנים מרוזנות אורל ונשארו בעיירה מאז, הם מועסקים דרך קבע בברווז השיכור.

פרנסתם של תושבי גירונדה מגיעה מחלקות אדמה הנושקות לים בהם מגדלים תבואה, דייג ומסחר 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 היס, עדין עומדת בפאתי גירונדה, אך הוסבה במרוצת 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 מכיל 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 עליו מתאספים במקום התושבים.

הפונדק מהווה נקודת מפגש לתושבי העיירה כמעט על בסיס יומי. בשעות הערב המוקדמות, מתמלא הפונדק אדם. האנשים מדברים על ענייני היום,

אולם תהליך הפקת היגנאריים הביא עימו תופעת לוואי לא צפויה- העשן שעלה מהכבשנים הוא רעיל וגורם להתייבשות. האזר, גולם האש ואף העוג העטוי בדרקון קשקשי הדרקון 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. תושבי העיר מספרים להם אודות מערה בהר ממנו 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 באזר, תחבל בכבשנים שלהם כדי להפסיק את יציאת העשן הרעיל ולבסוף יגלו 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 הדופלנגר 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 סיפורים אודות גילרונד - קהילה יבשתית של בני גזעו והוא מעוניין לראות במו עיניו אם הן נכונות.
- בני החבורה מבלים בפונדק דרכים עלום שם בעת שנכנס פנימה אחד מהכורים שניצל 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 לוחם 2)
מנהיגים: רון שיבולת, מנהיג הכפר
קטיה (כוהן 4), כוהנת הכפר
רימר זריז-רגל (לוחם 5), שומר סיפון ראשי

לפני כמה עשרות שנים ספינת נמיות היס "רוכבת הגלים" שטה בסמוך לחוף המזרחי של צור. באותו לילה נערכה הילולה על הסיפון לאחר פשיטה

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 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 דבר במיוחד ולא שש לשוחח אודות יחסיו עם בני האנוש, אם ידובבו אותו הוא יודע שאחד מהמכרות ננטש עקב מפלצת אש שתקפה את הכורים.

גרון תשע-אצבעות: נגר העיירה הידוע בכך שעבודותיו נוטות להישבר יותר מהר ממה שהוא מספיק לתקן אותם. יד ימינו מוצגת כעדות ברור לאיכות עבודתו, בה חסרה אצבע, 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, ביניהם רחובות 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.

שהחבורה מתקרבת לכפר היא מגלה עשן שחור המכסה את השמיים. הכפר עצמו נראה שקט ושומם, בני הכפר מסתגרים בבתיהם 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 נראה טרוד ביותר ולא ישים לב בתחילה לזרים הנכנסים לפונדק, כשההמולה הרגילה השוררת בו 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

משחקים בקוביות וקלפים ומאזינים למוזיקה המתנגנת ברקע באדיבותה של להקת התיישים המרקדים, המופיעים שעל פניהם מודבקים זקנים קטנים ולבנים. מובילם הוא הטרובדור קימבלי הלהטוטן, הידוע בתעלולי הקפיצות שלו בזמן ההופעות, אותם הוא מבצע תוך כדי נגינה בחליל עץ ארוך. בימי רביעי מפנים התיישים המרקדים את מקומם להופעת תיאטרון בכיכוב נערות הכפר. המחזות המוצגים בימים אלו חוזרים על עצמם כבר שנים רבות, מאז שהמסורת החלה, כיוון שהם לקוחים מארגו הספרים הישן של כהן נמיות הים. אולם מדי פעם שמועלה מחזה, כוהנת הכפר דואגת להוסיף לו תוספות ייחודיות ומשעשעות.

מגדל השעון: מגדל יחיד הניצב במרכזה של העיירה, בו גר הננס 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 הננס 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 שיכר בעל שם בעמק ומעבר לו מהשעורה הזהוב שמגדלת משפחתו בעמק. בני האנוש במחנה הכורים ובמקומות אחרים מחכים מידי חודש למשלוח חביות השיכר הזהוב ויכולים רק לרכל בקנאות על תושבי העיירה שזוכים לשתות מידי ערב מהשיכר העשיר בברווז השיכור. לאחרונה, הופסקו משלוחי חביות השיכר 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

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

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 שיודע כיצד לדרבן את אנשיו להשיג את המרב. לאחרונה נפל על ידיו מצב מסובך - 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. לא מספיק בכך, מאז הבריחה מהמכרה הכורים מבליים את כל זמנם במחנה והמתח בינם לשכירי החרב רק גובר אם לא ימצא פיתרון 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 זה 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

איסוף מידע דיפלומטיה עם תושבי העיירה. סירוב לבקשה יגרום לבני הכפר להתעלם כמעט לחלוטין מהחבורה. הם יהיו עסוקים בלקונן על גורל ולהכין את עצמם לקרב או למוות. רון ישלח למותרת קריאה להרפתקנים 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 שמספקת תוצאה נמוכה יותר:

- 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 שהבריח אותם מהמכרה. לאחר-מכן היצור הכריז על עצמו כעל מלך ההר ובקרוב יגיע לכפר בדרישה לכסף!

- ד"ק 13 - במכרה יש קוסם אדיר שהבריח 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 לשלומו 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, נקישת 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.

שהצטבר בימים האחרונים. מבפנים אתם רואים בוקק ירוק שזו מידי פעם וחוס עז בוקק מהחדר שממול. מנורות שמן תלויות מהתקרה לאורך המסדרון שמוביל לחדר ההערכות של הכורים בתחילת מערכת המנהרות.

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+(6ק2) (אש)

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

חבטות קפא"פ 9+(8ק1) +4 וגם 6ק2 (אש); או 2 נגיעות בוערות מגע קפא"פ 9+(6ק2) (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 מעוטרת רונת על כל אחד מאגרופיו הבווערים, 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 בהצלת קשיחות(ד"ק 14,

הד"ק מבוסס חוסן) או שייגרם לו נזק 1ק6 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.

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

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.

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 בארקן נשאר במחנה הכורים, 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 שיגרתני, 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 לודאי שבארקן יהיה שתוי אם כי דעתו צלולה במידה מסוימת, כיעה לגמד. תום אינו שותה כעקרון, 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 בהפגנתיות.

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, לחיוב או לשלילה. לאחר שהכוח שלאונרד שלח לסייע לכורים לא חזר, הוא מסרב להתקרב לשם ולהתעמת עם האיום, לפחות ללא גיבוי של כוחות נוספים. הוא לא רוצה לסכן את אנשיו ומהסס להשאיר את מחנה הכורים חסר הגנה, חשוף להתקפה.

אם החבורה תשאל תום יספר להם שלפני ימים מספר ניגש אליו בן מחצית הקרוי קנטו הזהוב ושאל אותו אודות מכרות הפחם. לאחר שתום סיפר לו מה קרה במכרות הוא 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, בוקק עשן שחור, ריחו גופרתי. הכניסה למכרה מכוסה באפר



4. הכבשנים (ד"ה 7)
 חדר זה שימש בעבר לאחסנה, בו הונח הפחם לפני שנארזו בשקים ונשלח לרחבי האי. עם בוא האזר, הם התקינו כאן את הכבשנים שלהם שיוצרים בתהליך מאגי את הינגאריים 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.

אזר, אומן חישול (3)

חוצן בינוני (נוכרי, אש); ד"א 2;
 יוזמה +1; מהירות 6מ';
 דרגיש 21; נק"פ 12,12,14; הצלות קשיחות +4,
 תגובה +4, רצון +4;
 התקפת קפא"פ 3 + (ק1+8x3/1 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.

אזר כשפן

חוצן בינוני (נוכרי, אש); אזר כוהן; ד"א 5;
 יוזמה +6; מהירות 6מ';
 דרגיש 27; נק"פ 34; הצלות קשיחות +8, תגובה +6, רצון +9;
 התקפת קפא"פ 9 + (ק1+8x3/3 וגם 2 אש, פטיש קרב); הישג 1.5מ';
 תכונות מיוחדות ראיית חושך 18מ', חסינות לאש, התנגדות לחשים 16, פגיעות לקור;
 לחשים (3+1, 2+1, 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 שהאזר 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 כיבוים, 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 האזר. פה הם כורים את הפחם לו הם זקוקים. ניתן למצוא כאן שלושה כורים בנוסף לפארך, מנהיג האזר. הם יתקפו בסימן הראשון לפולש. אם המלכודת באזור 2 הופעלה לא יהיה ניתן להפתיעם.

1. הכניסה למכרה (ד"ה 7)

חדר זה שימש כחדר ההערכות של המכרה. כאן נמצאים כלי הכרייה, כלובי ציפורי הקנרית, בהם 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 שחוקק בקיר (א1). אם הורסים את המעגל הגולם 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 תשבור את המעגל. כל לחש בעל המתארקור יבטל מיד את המעגל. פקודותיו של הגולם הן למנוע את כניסתו של כל אחד, מלבד טורלאק והאזר, אל תוך המכרה. שחקנים יכולים לנסות ולהערים על פקודותיו של הגולם בעזרת משחק תפקידים טוב ומחשבה יצירתית.

2. מלכודת במסדרון (ד"ה 6)

שהאזר ראו את האיכות הירודה של קורות העץ התומכות במכרה, הם הכינו מלכודת שתמוטט את הקורות ותפיל עימם 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 האזר גם באזור 5 לכך שיש פולש במכרות.

אזר מלכודת תקרה מתמוטטת: ד"א 6;

חיפוש ד"ק 20; ניטרול ד"ק 16;
 התקפת קפא"פ 20 + (ק8, 6, 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 האזר, וקנטו רץ בהיסטריה דרך החדר ונפל אל תוך הפיר, שם הוא ספג חבטה שעילפה אותו, הפצעים שהוא ספג מהנפילה והאש המשתוללת גרמו למותו.

התקפת קפא"פ $8 + (8 \times 2 + 7)$ אלה אדירה; הישג 3 מ';
 תכונות מיוחדות ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט; ראה את מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

36 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.

שהחבורה נכנסת למערה טורלאק שותה את שיקוי דם הדרקון ותוקף. אם מתפתח קודם לכן קרב באזור 6א', הוא ינצל סיבוב אחד לשתות שיקוי האצה ולהטיל על עצמו העלמות מעין ואז יתקוף. הוא יתמקד בשימוש מתוחכם בלחשי העלמות מעין, חשיכה התמרה כדי לבלבל את החבורה.

ט טורלאק, עוג מאגי

ענק גדול; ד"א 8;
 יוזמה +4; מהירות 12 מ', מעוף 12 מ';
 דרגי"ש 20; נק"פ 37; הצלות קשיחות +7, תגובה +1, רצון +3;
 התקפת קפא"פ $8 + (3 \times 6 + 7)$ / 19-20, חרב אדירה; הישג 3 מ';
 תכונות מיוחדות ראיית חושך 27 מ', 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 יציר-דרקון אדום (התנגדות 5 לאש), קמע שריון טבעי +1, שיקוי דם דרקון אדום (+2 כוח; נשיפת אש 6 ק10, 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 קרוציט, דופלגנגר שמסייע לטורלאק, וכעת מרגל אחרי מעשי הכורים. שהוא רואה את ההרפתקנים חוזרים עם חפציו של טורלאק ושומע את הסיפורים הוא מבין שטורלאק נהרג והרווח שלו נעלם. בעת שהעוגים תוקפים הוא ניסה לנצל את המהומה כדי להמם את הדמות

ט אזר, אומן חישול (3)

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

ט פארך, שר המכרות

חוצן בינוני (נוכרי, אש); אזר נזיר; ד"א 5;
 יוזמה +3; מהירות 12 מ';
 דרגי"ש 22; נק"פ 38; הצלות קשיחות +8, תגובה +9, רצון +8;
 התקפת קפא"פ $7 + (1 \times 6 + 3)$ וגם 2 אש; התקפת קפא"פ מלאה $5 + 5 + (1 \times 6 + 3)$ וגם 2 אש; הישג 1.5 מ'; התקפות מיוחדות אגרוף הלם;
 תכונות מיוחדות רתיעה, מחשבה דמומה, ראיית חושך 18 מ', חסינות לאש, התנגדות לחשים 16, פגיעות לקור; כישרונות חמיקה, ניידות, פריקת נשק משופרת;
 ציוד: טבעת הגנה +1, שיקוי ריפוי פצעים בינוני, מחרוזת ירקנים בשווי 600 מ"ז.

האזר והחבורה

בתור מנחה, תוכל להתייחס לאזר כאל עוד מפלצות להרוג, או שתוכל להתייחס אליהם כאל יריב אינטלגנטי. במקרה זה האזר יעזרו אחד לשני. ברגע שהאזר יראו שהחבורה מתקרבת לאחד מהחדרים, הם ישלחו אזר אחד שיועיק את האזר בחדר השני. כך שתוך שלושה סיבובים מהרגע שבו החבורה נצפתה על-ידי האזר, כל האזר יהיה באותו חדר. הקבוצה השנייה תעדיף לאגף את החבורה מאחור באמצעות אחד מהמעברים הצדדיים. כאשר האזר מאוחדים, אם החבורה עדיין לא הרגה חלק מהאזר, הם יעדיפו לפתוח עם החבורה במשא ומתן (בעת שהחבורה מוקפת מכל עבר) מאשר להלחם מולם. האזר יסכימו לעזוב את המכרות בתמורה לתשלום על הטרחה שלהם - 3,000 מ"ז במזומן. הם יטענו שהאוצר 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-צייד גדול. העוגים ישנים אך הכלב ערני ויעיר אותם ברגע שיזהה את החבורה (בעזרת החוש-ריח שלו). ניתן להשתמש במיומנות אמפתיה לחיות (ד"ק 15) על-מנת לא לעורר את חשדו של הכלב.

ט עוג, יללן דם (2)

ענק גדול; ד"א 3;
 יוזמה -1; מהירות 9 מ' (בשריון פרווה);
 דרגי"ש 16; נק"פ 28, 29; הצלות קשיחות +6, תגובה +0, רצון +1;

מיני הרפתקה - מכרות האש

שמחזיקה את המטה (ואת אוצר החבורה) על-מנת לשדוד אותו. הוא ישתמש ברעל נוזלי מוח של זחל גורים לשקת את הדמות.

סא קרוצ'ט, דופלנגר

בן אנוש מפלצתי (משנה צורה) נוכל; 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.

סא עוג ברברי

ענק גדול; ד"א 5; יוזמה +0; מהירות 12מ' (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 18מ', 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 (2ק8+7 אלה אדירה); הישג 3 מ'; תכונות מיוחדות ראיית חושך 18מ', 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 תלויים רק במעשי הדמויות. שכירי החרב (15 במספר) הם לוחם 2.

סיכום ההרפתקה

החבורה מגיעה לגירונדה, תיערך לכבודם מסיבה בפונדק, בה יכבוו התיישים המרקדים. העשן יתפוגג לחלוטין תוך כיומיים וההרפתקנים יוכרזו כגיבורי גירונדה. קטיה תתאבל מרות על מותו 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, שבת 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.

איי הסערה הפלאון

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

48 עמודים, מחיר מומלץ לצרכן 60 ₪.



מגילות העוצמה

ההרפתקה מגילות העוצמה מתאימה לחבורות מתחילות ומנוסות כאחד בדרגות 2-4. העלילה תוביל אותכם בין הרחובות השוקקים של פריהולד, לעבר המרחבים הפתוחים ואל מתחת לקרקע, הדמויות ייתקלו במגוון אתגרים, החללים 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 מְכֻרֵת הָאֵשׁ, אִי הַסַּעֲרָה, הַרְשׁוּמוֹן, 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 מְכֻרֵת are designated as Open Game Content: Fire golem stats and description, in accordance with this license. If so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "מְכֻרֵת הָאֵשׁ, דְּנִיָּאל רוֹזֶנְבֵּרֵג, 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.

אִי הַסַּעֲרָה, הַרְשׁוּמוֹן, דְּנִיָּאל רוֹזֶנְבֵּרֵג, 2004.
מְכֻרֵת הָאֵשׁ, דְּנִיָּאל רוֹזֶנְבֵּרֵג, 2006.