

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

רקע להרפתקה

ההרפתקה מתקיימת בפריהולד, בירת הרפובליקה של יולנדר בדרום האי צור. הנבל הראשי הוא נוכל בשם מיגל נוראד, פליט מנסיכויות הצפון שהגיע לעיר לפני כשנתיים. חרף מאמציו להתעשר הוא לא הצליח והמשיך לחיות עם חבורת פליטים ברצועת הז'ירקו, רובע העוני של פריהולד.

לפני חודשיים הוא ושניים מחבריו גילו עורק כסף במנהרות בית הקברות לאביונים, אומנם הכמות לא הצדיקה הקמת מכרה, אך בהחלט מספיקה להפוך את מיגל ועמיתיו לעשירים. להפתעתם, במקום כבר התגוררו נזיר מתבודד ובן לווייתו, כוהן בשם נימאר, שניהם נאמנים לארכיבישוף שסרח שילדרייל. הם השתמשו במנהרה כמקום מסתור, לא מודעים לעושר הטמון שם.

שני הצדדים כרתו ברית לנצל יחדיו את עורק הכסף, על-מנת להגדיל את התפוקה הם נקטו בשני אמצעים, האחד שימוש באל-מתים והשני חטיפת מספר נערים מרצועת הז'ירקו שישמשו כעובדים. שיטת הפעולה שלהם היא פשוטה: מיגל ניגש לנערים בודדים ומציג את עצמו כשכיר-חרב שמחפש שומרים לשיירה לנסיכויות הצפון. עבודה עם שכר נאה אך דורשת העדרות של מספר חודשים מהבית. התוכנית עבדה ללא חשדות עד שאחד הנערים הצליח להמלט בחזרה לפריהולד. הוא ומשפחתו ניסו להתלונן בפני משמר העיר אך קסדות הנחושת, האחראים על רצועת הז'ירקו, פטרו את טענותיהם בלא חקירה של ממש.

תקציר ההרפתקה

בתחילת ההרפתקה החבורה קובעת להפגש עם פאול, הנער שנחטף והצליח לחמוק חזרה לרצועת הז'ירקו. לפני שהנער מגיע לנקודת המפגש – ההיכל של ויימאר, מספר שלדים תוקפים אותו והחבורה צריכה לעזור לו. לאחר-מכן, פאול מספר לחבורה אודות מיגל ושותפיו, המכרה ועוד. בעזרת המידע שפאול מספק החבורה מאתרת את אחד מהשותפים של מיגל, ברנד, שמוביל את החבורה לעבר המכרה.

שהחבורה מגיעה למכרה הם מגלים שמיגל מסתייע באל-מתים נוספים שמשמשים כעובדים וכשומרים על הנערים החטופים. על הדמויות להלחם באל-מתים, לעבור מלכודות ולהתגבר על מיגל ושותפיו בדרך לניצחון ולהצלת הנערים.

מניעים לדמויות

בתור שליט מבוך עלייך לדעת כיצד לגרום לדמויות שלך להתחיל את ההרפתקה, הדבר משתנה מחבורה לחבורה בהתאם לדמויות. בחלק זה נציג

האבודים

הרפתקה קצרה לדמויות בדרגה 1 מאת דניאל רוזנברג

כתיבה: דניאל רוזנברג.
עיצוב: עמיחי ברודו.
ביקורת: אביב מנוח.

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

האבודים 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 הראשונה.

על-מנת להשתמש בהרפתקה יש צורך בספר החוקים לשחקן וקוביות. מומלץ להשתמש גם בספר מגילות העוצמה, שם תמצאו מידע מפורט על העיר פריהולד, ובספרים איי הסערה, הרשומון, המדריך לשליט המבוך ומגדיר המפלצות. במהלך ההרפתקה תמצאו מספר הפניות ל מגדיר המפלצות. במידה שאינו ברשותכם, תוכלו לעיין בו באנגלית באתר הבא – www.d20srd.org

בפניך שלוש דרכים בהן החבורה יכולה להתחיל בהרפתקה:

- אלברטו, נציג אבירי הורד בעיר, פרסם הודעה במספר פונדקים בהם הוא קורא להרפתקנים. הוא ייפגש עמם באחד הפונדקים ויסביר להם אודות החטיפה, אם החבורה תסכים לחקור את העניין, הוא יציע להם שתי הצעות. בראשונה, כל דמות תקבל ממנו 150 מ"ז במזומן עבור הצלת הנערים וללא זכויות על האוצר שבמכרה. האפשרות שנייה היא שהדמויות יקבלו את כל הרווחים מהמכרה ואלברטו ידאג לכריית הכסף ולכל ההוצאות הכרוכות בכך. כהערה, אם החבורה עדיין לא הוקמה, ניתן לקבוע שהקריאה היא להרפתקנים בודדים, כך שבעצם אלברטו שוכר כל דמות בנפרד ובצורה זו ניתן להפגיש את החבורה ביחד.

- אחת מהדמויות מכירה את הנער או את משפחתו ומתנדבת לחקור את המקרה ביחד עם שאר החבורה. במקרה זה הדמות עצמה יכולה לפרסם קריאה להרפתקנים נוספים וכך החבורה נפגשת. הם קובעים להפגש עם פאול בהיכל של ויימאר.

- החבורה שומעת שמועות על-כך שאחד מהפליטים ברצועת הז'ירקו מצא מכרה כסף בבית הקברות לאביונים ושהוא מעביד שם אנשים בפרך. הם יוצאים לחקור ומצליחים ליצור קשר עם פאול, שקובע לפגוש אותם בהיכל של ויימאר.

ההיכל של ויימאר

ההרפתקה מתחילה לאחר שהחבורה קובעת להפגש עם הנער פאול במזנון הנקרא ההיכל של ויימאר ברובע הז'ירקו.

דוכן אוכל אחד מני רבים ברובע הז'ירקו, ההיכל של ויימאר מורכב מאוהל קטן עם דוכן מזון בקצה ומספר שולחנות מפוזרים. בימים בהם לא גשום ויימאר פורש עוד מספר שולחנות בחוץ, בינות הזוהמה. ויימאר הוא כבן 40, עם זקן מדולדל וקרחת גדולה, הוא מדבר בקול רם ונוהג לצחוק עם לקוחותיו. זהו עסק משפחתי - אשתו של ויימאר, כריסטינה, היא הטבחית בעת שבנו הבכור ארני, בן 13, משמש כמלצר. המזון כאן הוא זול במיוחד, כשליש ממחירו הרגיל לעומת פונדק רגיל, אך האיכות היא מזעזעת, בייחוד השיכר. שהחבורה יוצאת הקרא להם את הקטע הבא:

הערב יורד ואתם מפלסים את דרככם ברחובות רובע הז'ירקו, בינות הזוהמה וההמולה. סימני העוני נמצאים בכל פינה, מרבית הבתים הם סככות עשויות עץ, בניגוד חריף לשכונות האמידות של העיר. לאחר עשרים דקות אתם נכנסים לתוך אוהל סואן עם אנשים האוכלים משהו שנראה כמו דייסה ולצידה כוס שיכר. מספר אנשים מפנים את אחד השולחנות שאתם מתקרבים, ודקה לאחר מכן ניגש אליכם מהצד השני של האוהל גבר כבן 40, "ברוכים הבאים אדונים נכבדים להיכל של ויימאר, כאן תוכלו לטעום את הדייסה המשובחת שאינתי הכינה בעצמה או להתענג על כנפי העוף שלנו"

סביר להניח שויימאר יעניק להם שירות אישי על-מנת לנסות לזכות בתשר גדול.

השלדים תוקפים! (ד"ה 1)

מיגל ושותפיו לא נחו בזמן שפאול נמלט מהמנהרה וכעת הם הצליחו לאתר אותו. בזמן שהחבורה אוכלת בתוך ההיכל של ויימאר, ממתין בחוץ הכוהן נימאר ועמו שני שלדים. שפאול מתקרב לאוהל, נימאר פוקד על השלדים להרוג את פאול ונמלט מהמקום.

בזמן זה החבורה נמצאת בתוך האוהל ושומעת את הרעש והמהומה מהרחוב, הקרא להם את הקטע הבא:

בעת שאתם אוכלים נשמעות לפתע צרחות מבחוץ, לכולן מכנה משותף - "האל-מתים תוקפים!" אתם יוצאים בריצה החוצה ובמרחק של חמישים מטר מהאוהל אתם רואים נער כבן 15, המתאים לתיאור של פאול, ניצב באמצע הדרך ושני שלדים חמושים בחרבות מתקדמים לעברו!

סביר להניח שבסיבוב הראשון הדמויות ינועו לעבר השלדים ולא יוכלו לתקוף, בזמן זה אחד השלדים יפגע בפאול עם חרבו ויעלף אותו.

כא שלדים בני-אנוש (2)

אל-מת בינוני; ד"א 1/3;
יוזמה +5; מהירות 9מ";
דרגיש 13; נק"פ 6,8; הצלות קשיחות +0, תגובה +1, רצון 2+;
התקפת קפא"פ +1 (1ק6+ / 19-20, חרב קצרה);
הישג 1.5מ";

תכונות מיוחדות הפחתת נזק 5אומוחץ, חסינות לקור, תכונות אל-מת; ראה את מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.
ציוד (לכל אחד): חרב קצרה.

הקרב הראשון שלכם?

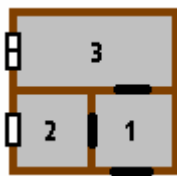
אם זהו הקרב הראשון שאתם מנהלים, כדאי לשים לב לנקודות הבאות:

- בתחילת הקרב, בקשו מכל שחקן לגלגל יוזמה ורשמו את היוזמה על דף בצורה מסודרת, לאחר מכן גלגלו את היוזמה של המפלצות/דב"שים. דאגו לסדר הפעולה הנכון והכריזו כל פעם שמתחיל סיבוב חדש.
- ניתן לסמן את מיקום הדמויות בקרב באמצעות דף נייר או לוח לבן וטוש מחיק, בצורה זו תדעו כיצד נראה הקרב בכל רגע. ניתן גם להשתמש באסימונים, קוביות או בכל סמן אחר.
- מומלץ לקבוע שקרבות מתנהלים ללא "חזרה לאחור" - לא ניתן להתחרט על פעולות שבוצעו.
- רשמו על דף נייר את כמות הנק"פ שיש לכל משתתף בקרב. באותו דף רשמו את הלחשים שהוטלו בקרב, השפעות קסומות וכיו"ב. ליד כל השפעה יש לרשום באיזה סיבוב תפוג השפעת הלחש/יכולת מיוחדת.

מספר דקות לאחר תום הקרב פאול יתאושש ויודה לחבורה. נימאר נמלט מהמקום לפני הקרב, אם אחת הדמויות חיפשה אנשים חשודים בתחילת הקרב והצליחה בגילגול זיהוי (ד"ק 15) היא רואה

בית זה נמצא על התפר שבין רצועת הזיירקו לבין נירקור הקטנה. הבית בנוי מלבנים והוא בן קומה אחת, יש לו דלת אחת בחזית הפונה לרחוב ושתי חלונות, אחד מהם פונה לרחוב והשני לסימטה קטנה ומסריחה.

ברנד נמצא במהלך הלילה במנהרות, שם הוא ממתין לשמוע מנימאר האם השלדים הרגו את פאול. נימאר פחד להשאר לראות את השלדים הורגים את פאול, אך מכיוון שהוא בטוח בניצחונם הוא דיווח שפאול נהרג. ברנד חוזר לביתו רק בשעה תשע בבוקר, כך שאם החבורה מגיעה מוקדם יותר הוא לא יהיה בבית, דבר שיכול לאפשר להם לטמון לו מארב. החבורה יכולה להיכנס לבית דרך הדלת או דרך החלונות. אם יש סימני פריצה על הדלת, ברנד יהיה מוכן למארב, אחרת הוא יהיה מופתע בסיבוב הראשון.



1. הכניסה והמטבח

דלת הכניסה עשויה מעץ (ד"ק 18 לשבירה) ונעולה (ד"ק 20 לפריצת מנעולים) אם החבורה מנסה לפתוח את הדלת במהלך יותר משלושה סיבובים הם יתחילו למשוך תשומת-לב מעוברי אורח. אם הם יפרצו את הדלת והשאירו סימנים, תוך כשעה יגיעו למקום שלושה שומרי מועצה מקסדות הנחושת שקיבלו דיווח על פריצה.

אתם נכנסים לחדר בגודל של שלוש מטר על שלוש מטר, עם שתי דלתות, אחד מצדכם השמאלי והשנייה היישר מלפנים שפתוחה במקצת. הקירות הפנימיים בחדר עשויים מעץ, הנראה מרקיב במקצת. בחדר יש ארון ושולחן מטבח עם שרפרף הנמצאים בקיר לימינכם, בצד השני יש מתלה ארוך עם מספר בגדים, כמה מהם נפלו על הריצפה.

בחדר אין דברים בעלי-ערך, רק מעט אוכל ומספר בגדים. אם ברנד חוזר כבר מהמנהרה חלק מהבגדים המוטלים על הרצפה מלוכלכים בחול ומעט בוץ.

2. חדר האורחים

חדר קטן וצפוף זה מכיל מיטה אחת ומספר ארגזים עם ערב-רב של כלים שבורים, בגדים ישנים ועוד. הרצפה שלו מלוכלכת ובזווית העין אתם רואים עכברוש אפור גדול יושב על קצה המיטה, הוא מביט בכם ונעלם למרווח שבין הקיר למיטה.

חדר זה משמש עבור אורחים, אך במרבית הזמן ברנד זורק כאן את הדברים שהוא לא צריך יותר או מפריעים לו. אין כאן דברים בעלי ערך. החלון בחדר זה עשוי זכוכית ונעול מבפנים, לא ניתן לפתוח אותו מבחוץ. כדי להכנס, יש לשבור את החלון דבר שיעיר את ברנד אם הוא נוכח.

מישהו לבוש בגלימה מביט בעניין על פאול והשלדים אך נעלם במהירות בינות הקהל. לאחר שהם נכנסים לאוהל ופאול מזמין לעצמו דישה, הוא יספר להם את המידע הבא על מה שקרה לו. פאול מדבר במשפטים קצרים ובחשש, עיניו מביטות לכל עבר כל הזמן:

לפני שבעה שבועות, ניגש אליו אדם בשם ברנד שמתגורר בקצה רצועת הזיירקו ליד נירקור הקטנה. הוא הציע לו עבודה כשומר בשיירה לצפון ביחד עם השותף שלו. פאול הסכים ושבוע לאחר מכן, הוא נפגש עם ברנד והשותף שלו – מיגל שתקפו אותו והממו אותו. שהוא התעורר, הוא גילה את עצמו ביחד עם עוד ארבעה נערים אחרים במנהרה אפלה. הוא נשבה על-ידי מיגל ושותפיו, עוד שלושה בני אנוש ששלטו על מספר אל-מתים. בעת השבי הוא עבד במנהרה בחציבה של כסף. לפני ארבעה ימים הוא הצליח להמלט בעת שמיגל ביחד עם אחד משותפיו עזב את המנהרה בכדי להעביר את הכסף העירה. שלושם הוא נפגש עם משמר העיר, ודיבר עם סמל בשם לונגהוק מקסדות הנחושת שרשם את תלונתו אך אמר לו שאין למשמר זמן פנוי בכדי לטפל בנושא כרגע.

שאלות נוספות שהחבורה יכולה לשאול את פאול:
שאלה: היכן נמצאת המנהרה?

היא נמצאת בבית הקברות לאביונים, אינני יודע את מיקומה המדוייק כי נמלטתי משם בלילה ואיבדתי את דרכי עד עלות הבוקר שאז חזרתי לעיר.

פאול אינו מסוגל להוביל את החבורה למנהרה, אם החבורה תנסה למצוא את המנהרה לבד ללא עזרה, היא לא תצליח.

שאלה: אתה יכול להוביל אותנו לביתו של ברנד?

"אני אשמח להוביל אותכם למחרת בבוקר לשם, כעת מאוחר מדי מכדי להסתובב ברחובות, זה עלול להיות מסוכן! אתם תצטרכו לדבר איתו לבדכם, אני מעדיף שלא ידעו שחזרתי לעיר."

אם החבורה תנסה ללחוץ על פאול להצטרף אליו, הוא יתכווץ בפחד ויראה סימנים שהוא רוצה להפסיק לדבר על נושא זה. למרות זאת בגילגול מוצלח של דיפלומטיה (ד"ק 15) או איום (ד"ק 15) החבורה תשכנע אותו להוביל אותם לבית.

שאלה: מה אתה יכול לספר לנו על מיגל, אנשיו והאלמתיים?

"אינני יודע בדיוק מי הם השותפים שלו, אם כי לא ראיתי שם מטיל לחשים, הם היו חמושים היטב. יש כחצי-תריסר אל-מתים, שניים מהם עדיין עם חתיכות בשר על גופם."

שאלה: למה אתה לא מחכה לשומרי המועצה שינקטו בפעולה?

"לחכות לקסדות הנחושת? פאול מגחך "מבחינתם שרצועת הזיירקו תלך לעזאזל, לא איכפת להם בכלל מאיתנו!"

ביתו של ברנד

לאחר שהחבורה מסיימת לתחקר את פאול הוא יוביל אותם לבית של ברנד ויפרד מהם לשלום

3. חדר השינה

חדר רחב-ידיים זה מכיל בקצה אחד שלו מזרון ענק המונח על מספר קרשי-עץ, ברוחב של כמעט שני מטר. מולכם אתם רואים ארון עשוי עץ משובח ולצדו תיבת מתכת עם מנעול. לצד הדלת יש מראה גדולה ומתלה שעליו תלויים מעיל ונדן עם חרב קצרה. בקיר שלצד המיטה יש חלון עם סורגים שמשקיף על סמטה צרה. בניגוד לשאר הבית, חדר זה הינו נקי וללא בלגן.

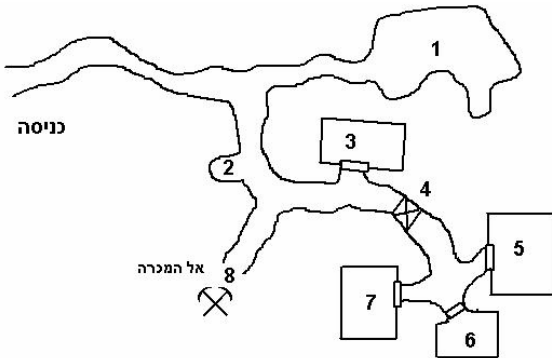
ברנד יסכים להוביל את החבורה למנהרות והוא יספר להם אודות שותפיו למעשה ועל עורק הכסף, הוא שימש כסוכן שלהם בעיר והוא לא שהה במנהרות לאורך זמן, כך שהוא לא מכיר אותן היטב, הוא יודע שיש כחצי תריסר אל-מתים.

מכרה הכסף

אי-שם בקצה בית-הקברות לאביונים, מעבר לגבעה המטילת אימה, במרחק של כשלוש קילומטר מסע מהעיר, יש בור פעור בעומק של שלושה מטרים באדמה ובתחתיתו פתח שמוביל פנימה...

ברנד מוליך את החבורה בשולי בית הקברות במהלך חצי שעה של הליכה עד שהם מגיעים לכניסה למנהרה. ברנד יסרב ללוות את החבורה אל תוך המנהרות גם תחת איומים. אם החבורה תתעקש הוא ילך איתם אך ינסה לברוח במהלך הקרב הראשון אל מחוץ למנהרות.

המנהרות עצמן חפרות בעומק של מספר מטרים מתחת לאדמה, שהינה חולית, האוויר במנהרה הינו לח ופה ושם יש קצת בוץ. כל כמה מטרים יש חיזוקי עץ בשולי המנהרה. המנהרה עצמה צרה, ברוחב של שני מטר וגובה של שני מטר.



1. מבוי סתום (ד"ה 2)

המנהרה נפתחת אל תוך חלל גדול, שנראה חצוב בחול, מקירות החלל מוחזר אליכם האור מפיסות מנצנצות של מתכת. בקיר שמיימכם יש פתח נוסף אך החדר עצמו שומם. מספר חפצים מוטלים על הריצפה, רובם ארוכים וצרים, דומים במעט לעצמות! אתם בוחנים את הראשון ומגלים שמדובר באת חפירה נטוש ואז נשמע רחש מכיוון הפתח והדבר הבא שאתם רואים הוא יצור מוזר שתלוי מהתקרה וחושף לעברית את שיניו, שהינם דקות וארוכות, שנייה לאחר מכן ידיו מתארכות ואז מצליפות לעברכם!

היצור הוא חונק, הוא מעדיף להשאר על התקרה ובמרחק של שלוש מטר מהחבורה כדי לנצל את ההישג העדיף שלו.

כח חונק

תפלץ קטן; ד"א 2;
 יוזמה +6; מהירות 6מ', טיפוס 3מ';
 דרגיש 17; נק"פ 16; הצלות קשיחות +2, תגובה +5, רצון +4;
 התקפת קפא"פ מחוש 6 + (3+3ק1); התקפת קפא"פ מלאה 2 מחושים 6 + (3+3ק1); הישג 3מ';
 תכונות מיוחדות מהירות, ראית חושך 18מ'; ראה את מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

החלון בחדר השינה מוגן בסורגים ויש צורך בבדיקת כוח (ד"ק 22) כדי לפרוץ אותם ולהכנס פנימה. שהחבורה חוקרת את החדר היא מגלה שבתוך הארון יש בעיקר בגדים, וקופסה עם צידה לשבוע לאדם אחד. כדי לפתוח את תיבת המתכת יש לפרוץ את המנעול (פריצת מנעולים ד"ק 25). התיבה מכילה בתוכה שק אחד עם 25 מטבעות זהב ועוד שק עם 50 מטבעות כסף. לצד מונח שריון עור מרופד, רובה קשת קל עם 10 קליעים ופגיון. לתיבה יש תחתית כפולה (ד"ק 24 לגילוי) שבתוכה יש שקיק קטן עם שלוש פנינים, כל-אחת בשווי 50 מ"ז, שק עם 100 מ"ז ושני שיקויים לריפוי פצעים קלים.

במידה שהחבורה הגיעה אחרי תשע בבוקר, ברנד נמצא בחדר השינה. אם החבורה שמרה על שקט בזמן שהיא חקרה את הבית (כלומר השחקנים ציינו במפורש שהם שומרים על שקט והצלוחו בבדיקות תנועה שקטה (ד"ק 20)) ברנד עדיין ישן על מיטתו, והציוד שלו נמצא בתוך הארון. אחרת, ברנד שמע את החבורה והוא אורב לדמויות מאחורי הדלת, אם הדמות הראשונה שנכנסת לחדר השינה נכשלת בגילגול זיהוי (ד"ק 15) היא מותקפת בהפתעה על-ידי ברנד.

כח ברנד

דמוי-אדם בינוני; נוכל/איי"ק1; ד"א 2;
 יוזמה +7; מהירות 9מ';
 דרגיש 18; נק"פ 15; הצלות קשיחות +4, תגובה +5, רצון +0;
 התקפת קפא"פ 4 + (1ק1+2/20-19, חרב ארוכה);
 הישג 1.5מ'; התקפות מיוחדות התקפת פתע +1ק6;
 כישרונות יוזמה משופרת, מיקוד נשק (חרב ארוכה); תכונות כוח 14, זרז 16, חוסן 14, תבן 8, כרז 10, חכמ 11.
 ציוד: שריון עור מרופד, מגן מתכת גדול, חרב ארוכה, 20 מ"ז, שיקוי ריפוי פצעים קלים.

תיאור: ברנד הוא בן אנוש רזה, בעל תווי פנים צרים, גוון עור שחום ועיניים שחורות. הוא לבוש בבגדי עור לרוב ונועל מגפיים מהודרות. הוא מדבר בצורה מהירה ובמשפטים קצרים, יש לו נטייה לדלג על מילות קישור בזמן שהוא מדבר.

החקירה של ברנד

ברנד יכחיש כל קשר לחטיפה ויטען שאינו מבין מה הדמויות רוצות ממנו. אך ברגע שהוא יראה את פאול הוא יביט עליו בתדהמה וימלמל "אבל, הוא אמור להיות מת, זה לא יכול להיות..." ויסכים לענות לשאלות החבורה בתנאי שהם לא יסגירו אותו לשומרי המועצה. גם בדיקת איים מוצלחת (ד"ק 20) תשכנע אותו לענות על השאלות.

מיני הרפתקה - האבודים

בחדר מוטלים מספר חפצים שהשאירו קורבנות קודמים, כולל 25 מ"מ, 7 מ"ז ותליון קטן משובץ פינה בשווי 25 מ"ז.

2. השומרים (ד"ה 1)

בתוך כך זה ניצבים שני שלדים שהוצבו שם לאחר הבריחה של פאול, הם תחת הוראות לתקוף כל אדם שעובר ואינו מוכר.

סג שלדים בני-אנוש (2)

אל-מת בינוני; ד"א 1/3;
יוזמה +5; מהירות 9מ';
דרג"ש 13; נק"פ 6,8; הצלות קשיחות +0, תגובה +1, רצון +2;
התקפת קפא"פ +1 (1ק6+1/19-20, חרב קצרה);
הישג 1.5מ';
תכונות מיוחדות הפחתת נזק 5 ומוחץ, חסינות לקור, תכונות אל-מת; ראה את מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.
ציוד (לכל אחד): חרב קצרה.

הרעש שמתעורר מהקרב גורם למיגל ולשותפיו להתעורר ולהצטייד לקרב במהלך הלילה. אם החבורה תוקפת ביום, הרעש מסווה על-ידי הרעש הנובע מחציבת הכסף.

3. חדר הכליאה (ד"ה 1)

הדלת לחדר זה נעולה על-ידי בריח חיצוני. הנערים נמצאים בחדר רק בלילה, ביום הם עובדים במכרה.

אתם פותחים את הדלת ורואים מולכם שני נערים שוכבים על מזרון קש, המתעוררים משינה למשמע הרעש של פתיחת הדלת, אחד מהם קם בבעתה שהוא רואה אותכם ומסיט את מבטו הצידה שם אתם רואים שני זומבים מתקדמים לעברכם!

סג זומבים בני-אנוש (2)

אל-מת בינוני; ד"א 1/2;
יוזמה +0; מהירות 9מ' (לא מסוגלים לרוץ);
דרג"ש 11; נק"פ 17,14; הצלות קשיחות +0, תגובה -1, רצון +3;
התקפת קפא"פ מכה +2 (1ק6+1); הישג 1.5מ';
תכונות מיוחדות הפחתת נזק 5 וחותך, פעולות רגילות בלבד, ראיית חושך 18מ', תכונות אל-מת; ראה את מגדיר המפלצות לפרטים נוספים.

ארבעת הנערים שנחטפו, בגילאי 14-17, נמצאים בחדר זה. הם יודו לחבורה שהצילו אותו ויבקשו מזון ומים – לאחר-מכן הם ימלטו החוצה.

4. מלכודת במסדרון (ד"ה 1)

המלכודת הותקנה על-ידי מיגל בעת שהוא הגיע לכאן כאמצעי הגנה נוסף.

סג מלכודת תיל חדה: ד"א 1;

חיפוש ד"ק 22; ניטרול ד"ק 15;
התקפת קפא"פ +10 (2ק6, תיל); ריבוי מטרות (כל מי שעומד בחזית);

5. חדרם של מיגל ומארט (ד"ה 3)

בחדר זה יש זוג מיטות, אחת בכל קיר ובמרכז שולחן נמוך עם שתי כיסאות, ליד אחד מהם עומד

בחור צעיר, קירח במקצת ועם כרס קטנה החמוש בחרב ארוכה, הוא מביט לעברכם בזילזול בזמן שהוא מתקדם בצעד בטוח בכדי לתקוף אותכם.

מיגל, מסתתר מאחורי הדלת, מנסה להפתיע את האדם הראשון שנכנס אל תוך החדר בתקיפה מאחור (ניתן לגלגל זיהוי, ד"ק 17, כדי לראות אותו בזמן).

סג מארט

דמוי-אדם בינוני; לוחם; ד"א 1;
יוזמה +1; מהירות 6מ';
דרג"ש 19; נק"פ 12; הצלות קשיחות +4, תגובה +1, רצון +1;
התקפת קפא"פ +6 (1ק8+3/19-20, חרב ארוכה); הישג 1.5מ';
כישרונות התקפת עוצמה, מיקוד נשק (חרב ארוכה); תכונות כוח 16, זרז 13, חוסן 14, תבן 9, כרז 10, חכמ 12.
ציוד: שריון רצועות, מגן עץ גדול, חרב ארוכה (מ"א).

סג מיגל

דמוי-אדם בינוני; נוכל; ד"א 2;
יוזמה +3; מהירות 9מ';
דרג"ש 18; נק"פ 14; הצלות קשיחות +2, תגובה +6, רצון +0;
התקפת קפא"פ +4 (1ק8+2/19-20, חרב ארוכה); התקפת קפא"פ מלאה +2 (1ק8+2/19-20, חרב ארוכה) ו-2 (1ק6+2/19-20, חרב קצרה); הישג 1.5מ'; התקפות מיוחדות התקפת פתע +1ק6;
כישרונות שליטה בשתי נשקים, הגנה עם שתי נשקים; תכונות כוח 14, זרז 16, חוסן 14, תבן 11, כרז 10, חכמ 10.
ציוד: חולצת קשקשים, חרב ארוכה (מ"א), חרב קצרה (מ"א), 30 מ"ז, שיקוי ריפוי פצעים בינוני. מפתח לחדר 5.

בחדר יש שתי מיטות צרות, ליד כל מיטה יש תיבה סגורה המכילה פריטים אישיים. באחת מהן יש אוצר נאה של ארבע פסלים זהובים בגודל של כ-10 ס"מ כ"א בצורת חיות – ינשוף, פנתר, שועל ודולפיין. השווי של כל פסל הוא 80 מ"ז.

6. חדר האחסנה

הדלת לחדר זה הינה נעולה במנעול (ד"ק 25 לפריצה). בפנים יש שלוש ערמות של גושי כסף גולמיים מעורבים עם אבן במשקל של כ-40 ק"ג ושווי של כ-120 מ"ז. החדר גם משמש לאחסנת אתי חפירה, זוג מריצות ומספר מכושים.

7. הכוהן והנזיר (ד"א 3)

הדלת נפתחת ללא חריקה ומגלה בפניכם מחזה מוזר, אדם לבוש בגלימה ארוכה יושב על מחצלת למרגלות מיטה גדולה. הוא מביט לעברכם, עיניו הירוקות חודרות, ואז הוא מדבר בקול שלו "ברוכים הבאים נוודים למשכני הצנוע, האם אוכל להציע לכם מים? או שתמצאו להצטרף אליי למדיטציה?"

לאחר שהחבורה הצילה את הנערים, הם יקבלו את הפרס מאלברטו או לחילופין יתחילו לשכור אנשים שיחצבו עבורם את הכסף מהמנהרה (סביר להניח שלדמויות אין את המיומנויות הנדרשות לכך בעצמן). ברצועת הזיכרון יתחילו להסתובב מספר שמועות על גיבורים אמיצים שהצילו נערים מאבדון, והדמויות אף יזכו ליחס מועדף שם. קסדות הנחושת לעומת זאת יסתכלו בעין עקומה על "התערבות" הדמויות בתחום השיפוט שלהם.

הרפתקאות נוספות

האבודים הינה רק ההרפתקה הראשונה של החבורה שלכם! אתם יכולים להשתמש בה כקשר קפיצה להרפתקאות נוספות, מורכבות יותר ובעלות אתגר. אנו ממליצים להשתמש בהרפתקה מגילות העוצמה כהרפתקת המשך לאבודים, היא מתחילה גם בעיר פריהולד ומיועדת לדמויות בדרגה 2. מגילות העוצמה גם מכילה מידע רב על פריהולד שיוכל לשמש אותך בעתיד.

אודות עולם המערכה

ההרפתקה משלוח הנשק מתקיימת בעולם המערכה איי הסערה, עולם של קסם, הרפתקאות ומסתורין. אם ברצונכם ללמוד יותר אודות פריהולד, יולנדר ומדינות אחרות, כמו-גם אודות האלים והאנשים באיי הסערה תוכלו לגלות כל זאת ועוד בחוברת הרשומון, איי הסערה הניתנת לרכישה בחנויות המובחרות.

הרפתקת המשך - מגילות העוצמה

נהנתם מה"אבודים"? המשיכו לגלות את העולם המופלא של מבוכים ודרקונים ואיי הסערה באמצעות ההרפתקה המוכנה - "מגילות העוצמה"!



לפרטים נוספים בקרו באתר האינטרנט שלנו – <http://publishing.pundak.co.il>

האדם בחדר הוא הנזיר רוח האגם, הוא ידבר עם החבורה וינסה לשכנע אותם שאין בו רוע, בכדי להמנע מעימות מיותר לדעתו. הוא יסביר לחבורה שהוא נמצא במנהרות כי זהו מקום רגוע ואין הוא מתעניין במעשיהם של בני-אנוש אחרים. במהלך השיחה, נימאר מסתתר בתוך ארון בגדים גדול שנמצא בפניה, מוכן להסתערות במידה שהדמויות תוקפות את רוח האגם או פותחות את הארון. אם תיפול בידיהם ההזדמנות לתקוף חלק מהחבורה בזמן ששאר הדמויות נלחמות עם מיגל, הם ינצלו אותה.

בנוסף לארון ולמיטה, יש בחדר שידה עם בגדים, ושולחן קטן עם מספר נרות שמשמש כמעין מזבח, המעוטר בחיפושית גדולה. בתוך השולחן יש מגירה סודית (חיפוש ד"ק 24) בתוכה יש ספרון קטן המכיל כתבים דתיים של כת החיפושית ושקיק המכיל פגיון משובץ באבן ירקן בשווי 150 מ"ז.

רוח האגם

דמוי-אדם בינוני; נזיר; ד"א 2; יוזמה +7; מהירות 9 מ'; דרגיש 15; נק"פ 15; הצלות קשיחות +4, תגובה +6, רצון +5; התקפת קפא"פ +3 (2+6ק1); התקפת קפא"פ מלאה +1/+1 (2+6ק1); הישג 1.5 מ'; תכונות מיוחדות רתיעה; כישרונות יוזמה משופרת, חמיקה; תכונות כוח 14, זרז 16, חוסן 12, תבן 9, כרז 10, חכמ 14. ציוד: שיקוי ריפוי פצעים בינוני.

נימאר

דמוי-אדם בינוני; כוהן; ד"א 1; יוזמה +1; מהירות 6 מ'; דרגיש 20; נק"פ 10; הצלות קשיחות +4, תגובה +1, רצון +4; התקפת קפא"פ +4 (1+8ק3, כוכב שחר); הישג 1.5 מ'; כישרונות מיקוד נשק (כוכב שחר); תכונות כוח 14, זרז 12, חוסן 14, תבן 9, כרז 10, חכמ 14. לחשים (1+3, ד"ק +12+דרג הלחש): 1 - נשק קסום, *2x ריפוי פצעים קלים, גרימת פחד; ציוד: שריון רצועות, מגן מתכת גדול +1, כוכב שחר.

טקטיקה: לחשים המסומנים בכוכבית מוטלים לפני תחילת הקרב, הנתונים מעודכנים בהתאם.

8. המכרה

מתוך הכיכר המרכזית יוצאות חמש זרועות באורכים משתנים אל תוך המנהרה, בחלקם יש עורקים של מחצבי כסף. מלבד סימני כרייה, אין באיזור זה דברים בעלי עניין. במהלך היום נמצאים כאן ארבעת הנערים תחת המשמר של שני הזומבים. שווי הכסף במנהרה הוא 1200 מ"ז, אך העלות הכרוכה בהעסקת עובדים ובמכירת הכסף הוא 25 אחוז. כלומר הדמויות יכולות להרוויח 900 מ"ז. קצב הכרייה הוא 100 מ"ז לשבוע.

סיכום ההרפתקה

מיני הרפתקה - האבודים

נספח: דמויות מוכנות מראש

בחלק זה אנו מציגים בפניכם שש דמויות בדרגה הראשונה המוכנות למשחק ומגיעות מעולם איי הסערה.

פינגר'ס

בן-אנוש נוכל 1

קוביות פגיעה	1ק6+2 (8 נק"פ)
יחמה	+7
מהירות תנועה	9 מ' (6 משבצות)
דרוג שיריון	18 (+5 שיריון, +3 זריזות), מגע 13, נטוע במקומו 15
התקפה	חרב ארוכה +1 קפא"פ (1ק8+1) 19-20 או קשת ארוכה +3 טווח (1ק8)
תפוסה/הישג	1.5 מ' 1.5 מ'
התקפות מיוחדות	התקפת פתע 1ק6+
תכונות מיוחדות	מציאת מלכודות
הצללות	קשיחות +2, תגובה +5, רצון +2
תכונות	כוח 12, זריזות 16, חוסן 14, תבונה 10, חוכמה 10, כריזמה 11
מיומנויות	הסתתרות +7, האזנה +4, זיהוי +4, זיהוי מינע +4, חיפוש +4, פירוק מתקנים +4, פריצת מנעולים +7, תנועה שקטה +7
כישרונות	יחמה משופרת, ירי מטווח אפס
שפות	אימסקאר
ציוד	שריון עור מרופד, חרב ארוכה, מגן מתכת גדול, קשת ארוכה, 30 חצים, כלי גנב מלאגת מחשבת, 30 מ"ז

טוקג' זרוע-איתנה

אורק ברברי 1

קוביות פגיעה	1ק12+2 (14 נק"פ)
יחמה	+1
מהירות תנועה	6 מ' (4 משבצות)
דרוג שיריון	17 (+6 שיריון, +1 זריזות), מגע 11, נטוע במקומו 16
התקפה	גרזן אדיר +5 קפא"פ (1ק12+6) 3x או קשת קצרה +1 טווח (1ק6)
תפוסה/הישג	1.5 מ' 1.5 מ'
תכונות מיוחדות	זעם 1/יום, ראייה בחושך 18 מ'
הצללות	קשיחות +4, תגובה +1, רצון +1
תכונות	כוח 18, זריזות 12, חוסן 15, תבונה 10, חוכמה 12, כריזמה 8
מיומנויות	איום +3, האזנה +5, השרדות +3, מיפוס +6, שחייה +8
כישרונות	התקפת עוצמה
שפות	אימסקאר
ציוד	גרזן אדיר מלאכת מחשבת, שריון רצועות, קשת קצרה, 20 חצים, 2 שיקויי ריפוי פצעים קלים, 15 מ"ז

רקע ותיאור: רועש ואוהב קטטות, מגיל צעיר טוקגי אהב לשותות ולריב. שני דברים שגרמו לו לעזוב את השבט שלו לטובת פונדקים וחיי הרפתקאות.

לרוב ניתן לראות אותו מסתובב חמוש מכף רגל ועד ראש, ועם כוס שיכר בהישג יד. רק לעתים נדירות הוא מואיל לקום לפני הצהריים. טוקגי מתמר לגובה של כמעט שתי מטר, שריריו נפוחים מתרגילי הכוח שהוא עושה מדי לפני השקיעה. עורו אפור ומעוטור בצלקות.

טיפים למשחק: טוקגי שש להרפתקאות בייחוד כאלו שמעורבות בהן קרבות רבים מול יריבים מאתגרים. את לילותיו הוא מעביר בפונדקים המקומיים, במשחקי מזל ובשתייה. טוקגי הוא בחור הגון שלא אוהב שקרנים ובוגדים. הוא מאמין בעצמו ובמילה שלו - למרות שאחרי מספיק שתייה, הוא מסוגל לשכוח את הבטחותיו.

רקע ותיאור: נוכל צעיר כבן 19, פינגר'ס הגיע מנסיכויות הצפון. מגיל צעיר הוא אהב להסתובב ברחובות ולנצל הזדמנויות כדי לצבור עושר או למצוא חן בעיני הנערות המקומיות, בזמן שהוריו ציפו ממנו שילמד וישכיל.

פינגר'ס לבוש לרוב בהידור מסויים, כפי שידו משגת, עם עגיל באוזנו. גובהו מטר ושבעים, עורו בהיר ועיניו ירוקות.

טיפים למשחק: פינגר'ס מתעניין בכסף ובעצמו. הוא אוהב לבלות אך תמיד שם לב לדברים שקורים סביבו. בדרך-כלל ערים ומקומות תרבות חביבים עליו, אך תמורת הגמול המתאים הוא מוכן לעשות כל דבר, כל עוד אינו טיפשי או מסוכן יתר על המידה.

מיני הרפתקה - האבודים

גלים איינהור

אלף מכשף 1

קוביות פגיעה	1ק4+2 (6 נק"פ)
יחמה	+6
מהירות תנועה	9 מ' (6 משבצות)
דרוג שיריון	12 (2 זריזות), מגע 12, נמוע במקומו 10
התקפה	פגיון 1 - קפא"פ (1ק4-19-20) או רובה קשת קל 2 + טוח (1ק6\19-20)
תפוסה/הישג	1.5 מ' 1.5 מ'
תכונות מיוחדות	עימ כיציר סוד, תכונות אלף
הצלחות	קשיחות 2, תגובה 2, רצון 3+
תכונות	כוח 8, זריזות 15, חוסן 14, תבונה 10, חוכמה 12, כריזמה 16
מיומנויות	ריכוז 6, תורת הלחשים 2+, תרמית 5+
כישרונות שפות	יזומה משופרת אימסקאר, אלפית
ציוד	פגיון, רובה קשת קל, שיקוי ריפוי פצעים קלים, מגילת העלמות מעין, 40 מ"ו
לחשים ליום	4, 6
לחשים ידועים	0 - צלילי רפאים, גילוי קסם, יד מאגית, קריאת קסם
	1 - קליע קסם, שריון מאגי

נורת'רן באנו

בן-אנוש כוהן 1 (שר האור)

קוביות פגיעה	1ק8+3 (11 נק"פ)
יחמה	+4
מהירות תנועה	6 מ' (4 משבצות)
דרוג שיריון	18 (8 שיריון), מגע 10, נמוע במקומו 18
התקפה	אלת קרב 2+ קפא"פ (1ק8+1)
תפוסה/הישג	1.5 מ' 1.5 מ'
תכונות מיוחדות	גירוש אל-מתים
הצלחות	קשיחות 5+, תגובה 0+, רצון 4+
תכונות	כוח 12, זריזות 11, חוסן 16, תבונה 12, חוכמה 14, כריזמה 10
מיומנויות	ידע (דת) 2+, ידע (מישורים) 2+, ידע (מאגיה) 2+, ידע (איי הסערה) 2, ריכוז 6+, ריפוי 3+
כישרונות שפות	יזומה משופרת, מיקוד נשק (אלת-קרב) אימסקאר, סולארינג
ציוד	שריון רצועות, מגן מתכת גדול, אלת קרב מלאכת מחשבת, סמל קדוש (שר האור), 25 מ"ו
לחשים ליום	3, 2+1
לחשים מוכנים	0 - מיהור מים ומזון, אור, גילוי קסם
	1 - ברכה, מגן האמונה, עמידות כנגד יסודות*
תחומי השפעה	ידע, שמש

רקע ותיאור: נורת'רן נולד בפריהולד אך נדד עם הוריו שהיו חברים בגילדת הנוודים ברחבי האי. הוא הפך לכוהן לאחר שהתוודע למצבם העגום של הפליטים ברצועת הזיירקו ונשבע לעזור להם. מכיוון שלכנסייה של שר האור אין השפעה רבה בפריהולד, הוא החליט לצאת להרפתקאות כדי לעזור לאנשים אחרים ולצבור עוצמה שתאפשר לו להפוך את העולם למקום טוב יותר. נורת'רן הוא גבר בן 23, בעל עור כהה ועיניים שחורות, גובהו הוא 1.65 מטר. הוא נושא בגאווה מגן עם סמל של שר האור ועל צווארו נמצא בכל עת הסמל הקדוש שלו.

טיפים למשחק: נורת'רן מוכן להקריב את חייו כדי לעזור לאחרים. הוא יתנדב למשימות מסוכנות, גם ללא גמול כספי. מי שמוכיח את עצמו בעיניו, יזכה לנאמנותו הבלתי-מתפשרת. אחרים, שמתעניינים בזהב ולא בקידום הצדק והטוב בעולם, ימצאו שנורת'רן בז להם.

רקע ותיאור: גלים נולד לפני 72 שנה ביישוב אלפי קטן ביערות ריונווד בצפון צור. שם הוא החל לעסוק בלימודי הקסם, ובגיל 60 נשלח לאקדמיית הקסם בקוטו. הוא גילה במהרה שאין לו את כוח הרצון בשביל להיות אשף והחל להתרועע עם תושבי העיר. לבסוף, לאחר שהיה ברור לכל שהוא אינו ראוי להיות אשף, חזר גלים לביתו וניסה לחיות כאלף מהשורה. לפני שנה הוא החליט לצאת ולחפש את גורלו מחוץ ליער המוגן וכך הוא הגיע לנסיכויות הצפון, שם גילה את כוחות הקסם של המכשפים.

גלים הוא אלף נמוך יחסית, רזה ובעל פנים תמירות. שערו חום עם גוונים ירוקים ועיניו בצבע טורקיז. הוא מסתובב עם העיט שלו תמיד, שומר עליו מכל פגע.

טיפים למשחק: גלים נוטה לחשוד בבני-אנוש זרים עקב החינוך האלפי שהוא קיבל המאשים אותם בקריעה. הוא יעדיף לסמוך על דמוי-אנוש או על בני-אנוש שהוכיחו את עצמם.

מיני הרפתקה - האבודים

תור אק-טומאר

לטא לוחם 1

קוביות פגיעה	10ק1+2 (12 נק"פ)
יחמה	+0
מהירות תנועה	6 מ' (4 משבצות)
דרוג שיריון	19 (7 שיריון, +2 טבעי), מגע 10, נמוע במקומו 19
התקפה	חרב ארוכה +6 קפא"פ (1ק8+3 או קשת ארוכה +1 מווח (1ק8) או מופר +6 קפא"פ (1ק3+3)
התקפה מלאה	חרב ארוכה +6 קפא"פ (1ק8+3 מווח (1ק8) או 2 מפרים +6 קפא"פ (1ק3+4) וגם נשיכה +1 (1ק3+1)
תפוסה/הישג	1.5 מ' 1.5 מ'
תכונות מיוחדות	חוש ריח
הצללות	קשיחות +5, תגובה +0, רצון +4
תכונות	כוח 16, זריזות 10, חוסן 15, תבונה 12, חוכמה 10, כריזמה 12
מיומנויות	איום +2, מלאכה (כלי-נשק) +3, טיפול בחיות +3, רכיבה +3, טיפוס +5
כישרונות	מיקוד נשק (חרב ארוכה), התקפת עוצמה
שפות	אמונ'קאר, סולארינג
ציוד	שריון קשקשים, מגן מתכת גדול, חרב ארוכה מלאכת מחשבת, קשת ארוכה, 20 חצים, סוס רכיבה קל, שיקוי ריפוי פצעים קלים, 15 מ"ז

קלוד ואן מורס

בן-אנוש טרובדור 1

קוביות פגיעה	10ק1+2 (8 נק"פ)
יחמה	+6
מהירות תנועה	6 מ' (4 משבצות)
דרוג שיריון	18 (5 שיריון, +2 זריזות), מגע 12, נמוע במקומו 15
התקפה	חרב ארוכה +1 קפא"פ (1ק8+1 או קשת קצרה +2 מווח (1ק6))
תפוסה/הישג	1.5 מ' 1.5 מ'
תכונות מיוחדות	ידע טרובדורי 2, שיר-נגד, דיתוק, השראת אומק (1/יום)
הצללות	קשיחות +1, תגובה +4, רצון +2
תכונות	כוח 13, זריזות 14, חוסן 12, תבונה 12, חוכמה 10, כריזמה 14
מיומנויות	איון +3, ריכוז +4, תרמית +5, פענוח כתבים +3, דיפלומטיה +6, איסוף מידע +6, הופעה +6, הסתתרות +4, האזנה +3
כישרונות	יחמה משופרת, מיקוד מיומנות (הופעה)
שפות	אימסקאר, סולארינג, טאלין, אלפית
ציוד	שריון עור מרופד, מגן עץ גדול, חרב ארוכה מלאכת מחשבת, קשת קצרה, 20 חצים, 30 מ"ז
לחשים ליום	2
לחשים ידועים	0 - צילי רפאים, אורות מרצדים, יד מאנית, שיר-ערש

רקע ותיאור: לבוש בגלימה מתנוססת ועם שיר על שפתיו בכל עת, קלוד נראה מאושר מהחיים בכל עת. הוא נוטה למשוך תשומת לב במהירות בכל מקום אליו הוא מגיע, בזכות הקסם האישי שלו ונטייתו הטבעית להומור. מבחינה גופנית הוא לא נראה מרשים במיוחד, למעט עיניו, הירוקות ובעלות ניצוץ ייחודי.

קלוד הגיע במקור מעיר הנמל סאפור אשר בממלכת לירקון, שם הוא גדל ברחובות העיר, תחת השגחת הוריו. אביו, כוהן במקדשו של ברולין, הנחיל לו את הצחוק התמידי ואת המבט האופטימי על החיים.

טיפים למשחק: קלוד אוהב להופיע בכל מקום אליו החבורה מגיעה. מעבר לכך, הוא ישתמש בכישרון הדיפלומטיה ובכריזמה הטבעית שלו כדי להפוך לדובר החבורה.

רקע ותיאור: לטא מיתמר ובעל עור ירוק מבריק, תור הוא מראה מפחיד לאויביו. אך אלו שמכירים אותו, שמים לב גם לצליעה קלה ברגלו השמאלית, דבר שנובע מעיוות מולד. עיוות שגרם לכך שתור לא הפך ללוחם בקרב הלטאים. דבר שלא השאיר לו ברירה אלא לעזוב את איי השמש ולחפש הרפתקאות במקומות אחרים.

טיפים למשחק: זר בקרב בני-האנוש, תור אינו אוהב את הערים אלא מעדיף את השלווה מחוץ להן. אם הוא פוגש לטאים אחרים הוא יתחבר אליהם במהירות.

בעת קרב או צרה אחרת, תור נאמן לכבודו ולחבריו ויעשה כל אשר ביכולתו כדי לעזור להם.

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, הרשורה, איי הסערה, האבודים, 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 האבודים are designated as Open Game Content: appendix one, pre-generated character stat blocks, excluding descriptions, in accordance with this license. If so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "2006, דניאל רוזנברג, האבודים, דניאל 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.

.2004, הרשומון, דניאל רוזנברג,

.2005, מגילות העוצמה, דניאל רוזנברג,

.2006, האבודים, דניאל רוזנברג,