

1401

הרפטקה לדמיות בדרגות 25-30

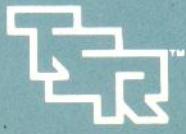
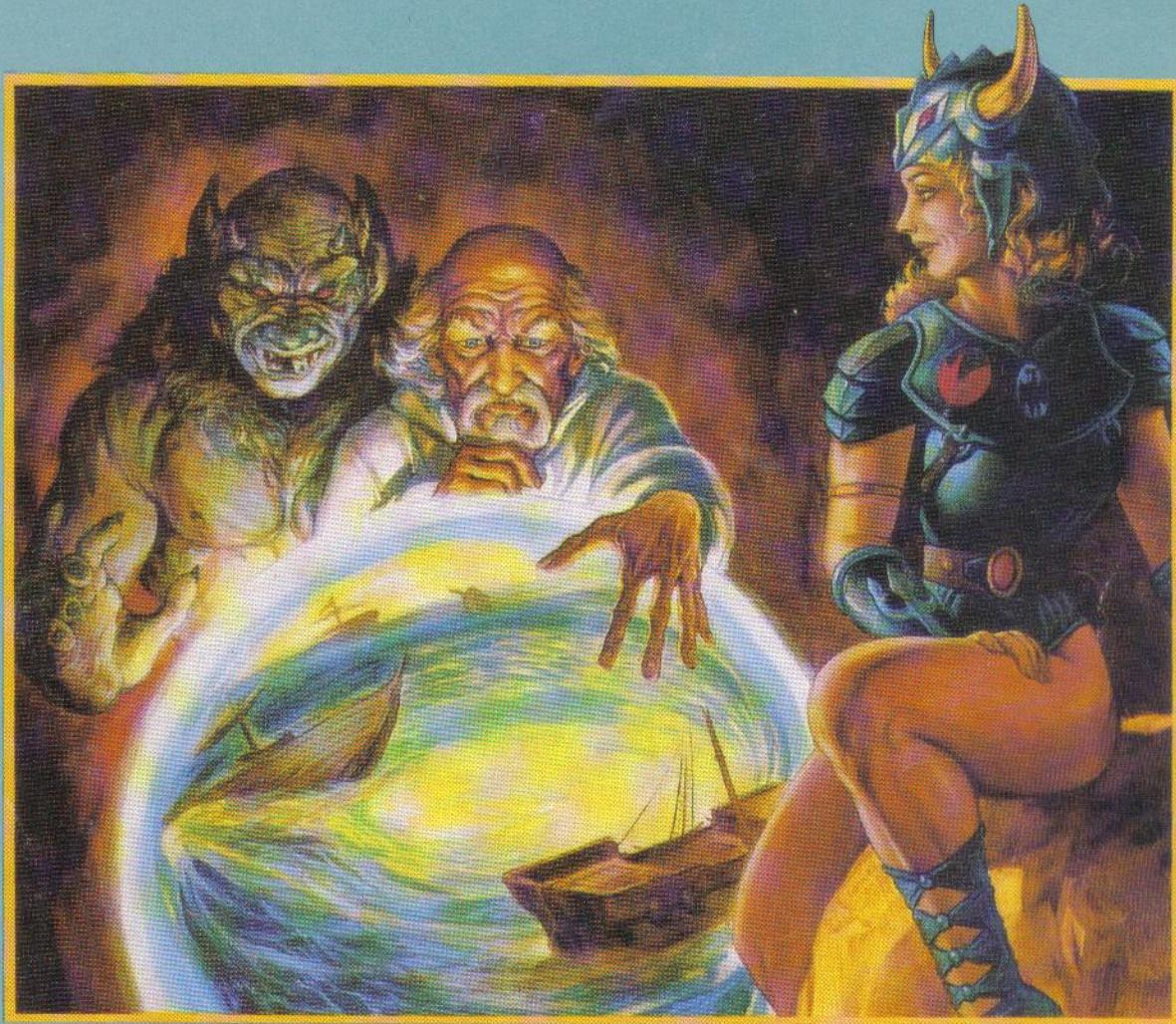
M1

מִתְּחַזֵּק וְדַקָּנוּת

הרפטקה למשחק האשף

אל תוק המערבולת

מאט ברוס וביאטריס הרד

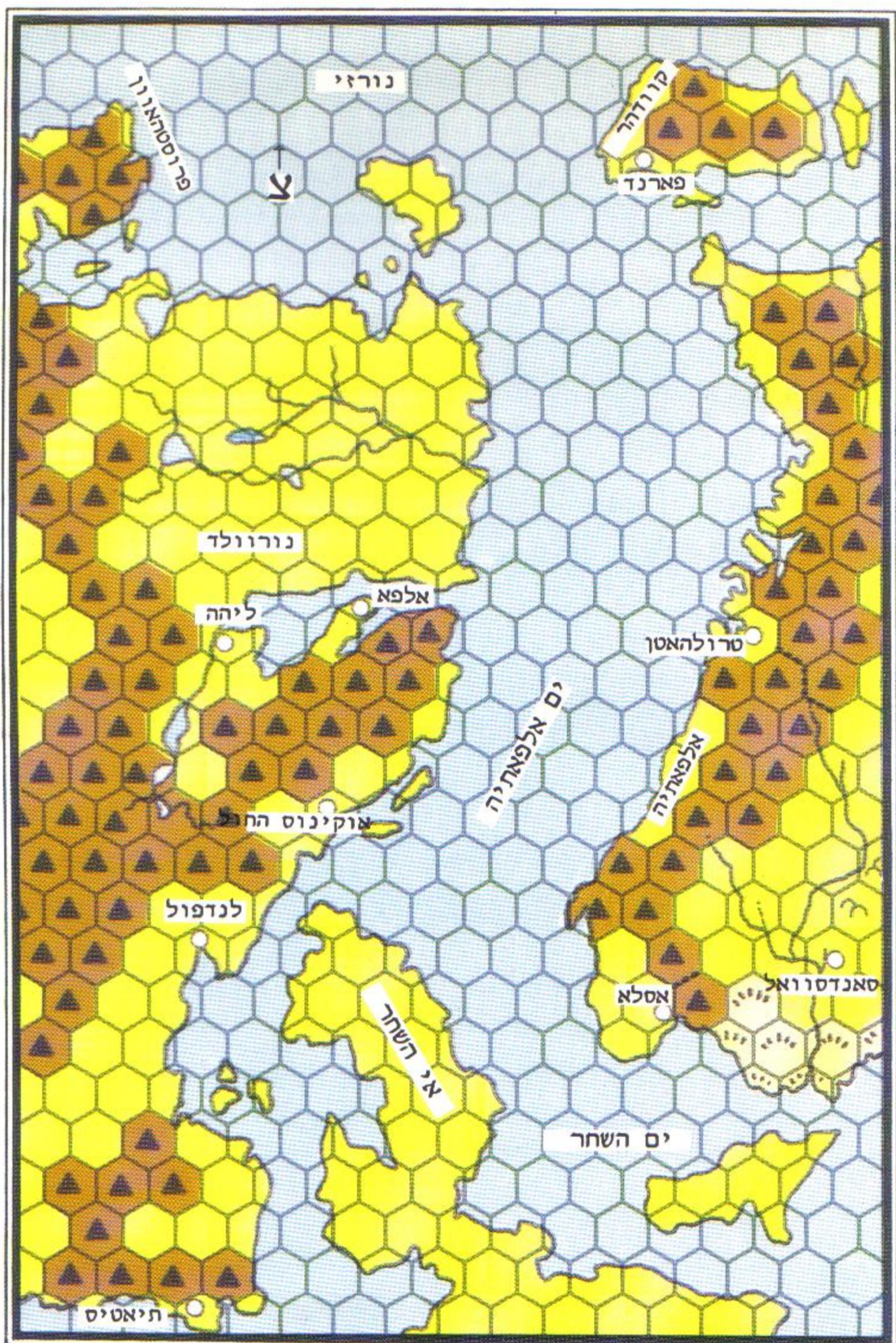


השם TSR Inc. הוא סימן רשום בבעלות חברת

DRUNGEONS & DRAGONS הוא סימן רשום בבעלות חברת מיזוג בע"י



מפת שחקנים



מפתח מפה



קנה מידת: משבצת 1 = 240 מטר

כל הזכויות שמורות ל - TSR Inc 1985.

אל תוך המערבולת

מאת ברוס ובייטריס הרד

תוכן עניינים

מבוא	ר��ע לשלית המבוק
2	גייס צי
3	טבלאות מפלצות והתקלויות מזדמנות
3	מכונות הים
4	
פרק 1: אל תוך המערבולת	
5	ר��ע להתקלות
5	שאייפות בני אלומות
5	מפתח ה התקלויות
7	סוף דבר
פרק 2: המעוות לממלכות הכוכבים	
8	הכנת התקלות
8	שאייפות בני האלומות
8	מכונות עלם זה
8	מפתח והתקלויות
21	התערבות בני האלומות
21	סוף דבר
פרק 3: למען תהילתם של אדוני המלחמה	
22	הכנת התקלות
24	סוף דבר
פרק 4: חזורת אל תוך המערבולת	
26	הכנת התקלות
26	מפתח התקלות
29	אפילוג
רשימת מפות וטבלאות / רשימת עזרי משחק	
6	מפת ש"מ 1: ים אלפאתיה
15	מפת ש"מ 2: הגבולות האויריים בממלכות הכוכבים
16	מפת ש"מ 3: ממלכות הכוכבים
17	מפת ש"מ 4: חקר החסמי
18	מפת ש"מ 5: היר אלפאקס
29	מפת ש"מ 6: המעוות לממלמות הכוכבים
30	מפת ש"מ 7: ספרירלת הים הגדולה
31	כל שיט חדשים
32	טבלאות חדשות
.....	קרבות ימיים מוכנים
.....	דמיות מוכנות
.....	טבלת נתוני מפלצת
.....	טבלת התקלויות מזדמנות
.....	טבלת כל שיט קרביהם
.....	מודרך לימודים לממלמות הכוכבים
.....	בריכה פנימית
.....	בריכה חיצונית
.....	מפת שחזור: ים אלפאתיה



עריכה: אן גריי מקרדי

עיצוב: ג'פ איסלי

גרפיקה: ואלרי ואולסק

תרגום לעברית: קרול דלקנהו

עורך ראשי: גבע פרץ

הפקה: גיא פרץ

סדר מחשב: טופ-טייפ 03-6423486

דפוס: טופרינט בע"מ 03-821648

כל הזכויות שמורות ל- TSR Inc. 1985

אזהרה: חוברת זו תוכננה לשימוש עם
ערכת מבוים ודרקונים למתחילה
(עלכה 1, הקופסה האדומה), למתוךם
(עלכה 2, הקופסה הכהולה) ולמומחה
(עלכה 3, הקופסה הירוקה). היא איננה
מסבירה כיצד לשחק במשחק. חובה
שיינוי ברשותך הכללים למתחילה,
למתוךם ולמומחה בטרם תוכל
להשתמש בערכאה זו.

DUNGEONS & DRAGONS® and D&D® are registered trademarks owned by TSR, Inc. ©1985 TSR, Inc. All Rights Reserved.

**השם מבוקים ודרקונים הוא סימן
resherom בבעלות חברת "מייזוב" בע"מ**

חברת זו מוגנת על ידי חוק הגנת-
זכויות בינלאומיים. כל העתקה או כל
שימוש לא מאשר אחר במידע או
בצורות המופיעים כאן הינו אסור,
אלא אם ניתן לשם כך אישור מפורש
בכתב מחברת TSR Inc.

הודפס בישראל
1991

כל מוצרי TSR לרבות D&D ו-AD&D
מיובאים לארץ ע"י חברת מייזוב בע"מ,
שהיא הנציגת הבלעדית של חברת
TSR Inc.

מיצוב בע"מ

רח' גליקסון 2, תל-אביב 63141
טל. (03) 3882-528, פקס. (03) 528-2689

וננית, פסודנית המלחמה והכיבושים והニア, היא בת אלומות ניטרלית זמנית מספירת הזמן. היא מתענית רק בחילוסירתי, תחילת, ובمرة. מטביעה היא לעינך של המנחים: עובדת החותם צודקים או לא, אינה חשובה לך. היה נטה לנוטש את מאמיה במידה ותס מבסים, ולתמן בעדר השמי לאלופיה החודשים. במלכל החרפתקה היא תשגה את דעתך לאיתים קרובות. בכדי לאזן את כוחות הטעינה, היא משנה את תמייתה בין קויס לאלפקס.

אלפקס, פסודן האטונת וחקמו
אלפקס הוא בן אלומות רגע זמני מספירת הממות. לאחר שהוא ננטש בעולם אחר, הוא מצליח להפוך את מהותו לבת אלומות. בעת לאחר שצרכיו תמידים הושם, הוא החליט שהיען להציג את נקומו.

הוא מתכוון לעורר היתקלות רצינית בין אלפאתיות ותיאטיס בטיחות להרים את שארו בשרו התשנאים, ולזרע הרס ונהומת בעולם כלו. כוונתו הן לחערם על נורולד ולגרום לו לפולש לקודחו, כפי שתואר ברשימות החותם". הוא מודע למוגנות תברון, והוא יודע שדבר זה ייבן היתמודדות אלימה בין שני הקיסרים.

רקע אוזות קוודחר, אלפאתיות, ותיאטיס
אלפאתיות היא האימפריה העתיקה ביותר בעולם. היא ממוקמת באיז גודל בצדיה המזרחי של נורולד. האימפריה בסיסה את כוחה על יסודות קסם חזקים, בעזרת לא פחות מאשר אלף קוסמיים חשליטים במעטצת האימפריה.

תיאטיס צעירה יותר מעאלפאתיות. אימפריה זו הפתשתה במחירות וכעת מולת מס' אים גדולים לאורך החוף הדורי של יבשתה. שתי האימפריות היו יריבות במשך זמן ממושך, בעיקר עקב השליטה על דומיניון נורולד. עניין השליטים המקומיים אין כל חשיבות לעומת הכוח השולט באיז. אף על פי שהם רוצחים עצמאות מוחלתת, הם יודעים שאם שתי התרבותות התנגשנה, הקרבות העיקריים יערכו על אדמותיהם, ויביאו בעקבותיהם מוות ורעב. יש להמנע ממלחמה זאת בכל מחיר.

הברון נורלאן מקודח היה בן ברית זטור לאימפריה האלפאתיות, יחד עם זאת תוכניות להיאשא לניסיכת הקיסרית נכשלה.

רקע לשלייט המבוֹז
ברונות קוודחר, אי קטן בחלקו הצפוני של ים אלפאתייה, אינה האחדאית לערפל המורעל המשמיד את מולדתם של דמיות החוקנים. הברון עצמו אינו מודע לאירועים החוקנים. האשם הוא יצר קוזם וחזק ביותר בסמ' אלפקס. הוא זה ששלח את האולטימוטם לנורולד, כדי שהמלך איריק מנורולד יחשב שתברון אורהי לערפל הרצחני.

אלפקס הוא בן אלומות רגע זמני שגורר את אלפאתיות ותיאטיס להתמודדות שתביא את סופם, בוגר לאטנות והרס לשאר האנויות תוכניטו היא להרים על נורולד ולגרום לה לתקוף את קוודחר, דומיניון של אלפאתיות. התערבות אלפאתיות כנגד נורולד תעוזד בזאות את התערבות תיאטיס, יריבתה של אלפאתיות.

לפני מאות שנה, היה אלפקס קיסר אלפאתי רוזן. נתינו בגדו בו, וגרמו להתקומות איזומה שכאלו מכך הכהידה את אוכוליסית אלפאתיות. לאחר שער שהוא פחה ממש נקמתה. הר בים האלפאתי, בפגישתו נראה החדר בו דר גרש ריגל הפולט להבות יקרקוט-אפורות. אלו הן הלחבות שחתפשו ברובאי הארץ. יחד עם זאת אין החדר מכיל לבת, אלא ורטקס למשור מותת הלחבות נצורות עקב מהילת אטמוספרות רות. הגעתו האחורה של אלפקס לעולם זה משכה את תשומת ליבם של אל פקסים בני אלומות חשובים, קוריס וואני, שכבר קראו ויגר כמעיט שמיימי על גורלן של מס' אוות אוות לא הרגשה על ידי בני האנוש, הם למשהו לא הרגשה על ידו. הם הצלחו לתמן את הארוועים להשגת מטרותיהם המשמעות.

קשר של בני האלומות
הברון נורלאן מקודח חידש את איזמו. נתיניך את אט ננדים ונעלמים עקב אידי השטנינים, האיזורicut בעת על סך בלהה. אנו חיבבים להכנע לדידותנו ולהשבע אמונינו או שנפנש את בראנן. "עלולים לא! אנו לא נכנע לטחיטה המרושעת שלו הברון נורלאן אינו אלא מכשיר בידיו של כוח אחר, ואני אחשוף את אותו אחד שמאחריו הכל."

"אך הו! מעלהך, אנו עלולים להתמודד נגד עוצמתה של אלפאתיות, או גרע יוּת, תיאטיס." המלחמה תשמיד את המועל שנותר מאדמתנו." ומה אם כן? הערפל המורעל אינו טוב יותר, וכנעה לעבדות תהיה הגזעה מכל. נורולד אינה טרף לחומס קטנים, ואלו הזומנים לרמוס את אדמתנו חיבבים להחיש ולשלם את המחר עלי בגדות הנוראה. אבירי הנאמנים, יש לנו לסייע בפניהם כוחותינו בים וביבשה מיד, עליינו לעמוד ומתרמי! גורלו בגאות וכבוד שהו נחלתו מז' ומתרמי! הפליגו לקודח והראו לשילוטו העלווה הזה את מחיר חוצפותו. אנו עוד נראה לה"

יש לשחק את "אל תוך המערבולת" בעוזרת חוקי מ"ד לאשף. בהרפתקה יוכל לשחק ארבעה עד שמונה שחוקנים בדרגות 25 עד 30. להשגת התוצאות המוצלחות ביצור מומלץ של חומרה יהיה מינימום של 150 דרגות בתחילת המשחק.

ברגע שהחברה מוכנה להתחיל את ההרפתקה, תן לה את מפת השחקן שעל הכריכה החיצונית. מפת ש"מ 1 שבע"מ 3 היא לשימושך, היא זהה למפת השחקנים, מלבד האי אלפקס.

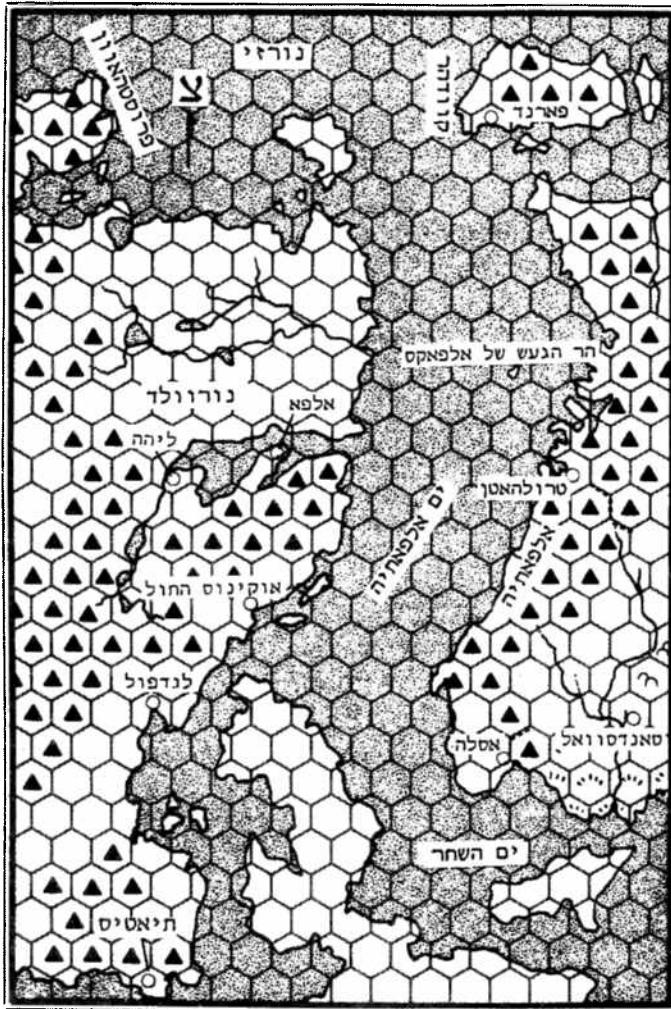
נורולד, תחילת החודף:
בבוקר חושך וסגריר, ערפל סמיך וקר התפשט מעל שוזתיה הנטושים וכפרה של נורולד. הענמה נשאה בקירבה את ריח הרעל והמוות. ערפליה האפורים כיiso הצל, וחנקו כל צורת חיים שהיה השופת לאויר יותר מיום. רוח חזקה זו הרסה את האזוריים הצפוניים במשך שלושה שבועות. האיכרים מס' ספרים סיורים אוזות מחריד שבועה, ומשאיר את האדמה צחיחה ועוגנה. אזוריים סמוכים נרעדים ומגיפות מאיימות על הערים. חבורות איכרים מוכי רعب נמלטים דרומה ונקלעים להתקפות שודדים אכזריים. תורה ובוה ואסונות מטופלים בקרבת האכלוסייה.

חצרו של המלך איריק, מעצת נורולד:

"הוד מלוחך אין אנו יכולים להמשיך לחוכות הברון נורלאן מקודח חידש את איזמו. נתיניך את אט ננדים ונעלמים עקב אידי השטנינים, האיזורicut בעת על סך בלהה. אנו חיבבים להכנע לדידותנו ולהשבע אמונינו או שנפנש את בראנן. "עלולים לא! אנו לא נכנע לטחיטה המרושעת שלו הברון נורלאן אינו אלא מכשיר בידיו של כוח אחר, ואני אחשוף את אותו אחד שמאחריו הכל."

"אך הו! מעלהך, אנו עלולים להתמודד נגד עוצמתה של אלפאתיות, או גרע יוּת, תיאטיס." המלחמה תשמיד את המועל שנותר מאדמתנו." ומה אם כן? הערפל המורעל אינו טוב יותר, וכנעה לעבדות תהיה הגזעה מכל. נורולד אינה טרף לחומס קטנים, ואלו הזומנים לרמוס את אדמתנו חיבבים להחיש ולשלם את המחר עלי בגדות הנוראה. אבירי הנאמנים, יש לנו לסייע בפניהם כוחותינו בים וביבשה מיד, עליינו לעמוד ומתרמי! גורלו בגאות וכבוד שהו נחלתו מז' ומתרמי! הפליגו לקודח והראו לשילוטו העלווה הזה את מחיר חוצפותו. אנו עוד נראה לה"

מפתח שה"מ 1 - ים אלפאתיה



מפתח מפה

	הרims		אגם
	גביעות		ים/אוקינוס
	קנה מידה: משבצת 1 = 240 מטר		מעבר הרims
	ביצות		עיר
	נהר		

ברגע שהחרפתה החלטה לא יהיה ניתן להחליף ספינות הרוסות ששייכות חוקית לדמות בעי מוכן מראש.

טבלת מפלצות והיתקלויות

מצדמנות

בכל פעם שמצויך יצור מסויים בהרפהתקה, גש לטבלה המופיע בחילק הפנימי של הרכיכה. התיקלויות מיזדמנות מוקומות גם הן בחילק החיצוני של הרכיכה. כל עמודה בטבלה זו מותקשת לפך בהרפהתקה. הסיכויים והתדריות של היקלויות מיזדמנת מושברים בתחילתו של כל פרק.

כי מוכן מושבצ'ה. צי 1 הוא כוח רב משימות. צי 2 הוא כוח משימה ממשמעו ששמטרתו הראשונית הייתה בתקופת הפלישה המוניצידות באספהה לכוחות במידה ווותחי מפליג למשימה ממושכת. צי 3 הוא כוח פלישה ממושמע וחוזה אך ניתן להשתמש בו לצורכי עצמאית הן בים והן על היבשה, מאחר ווותחיות יכול לתפקיד זה כלוחמים וכן כחיל רגלים. צי 4 מוגדר כתהוויזקה, עם חותם אפישוריות התתקפה או הגנה, אך ייחד עם זאת מחייב בהרבה

מما זו הוא החליט בלבו לח吉利' מלחמה ולהשבע
אמונם לתינוק האמי'ן, קיסר תיאטיס. למרות
זאת, אין נורלאן מתכוון לתקוף את נורולד. אין
הוא מודע להר הגעש של אלפאקס וערפל המוות.
ירקן ומידע נוטפים אוזות שתי האימפריות ניתן
למצוא בחזרפתקה CM1 מבחן אדוני המלחמה.
(Test of The Warlords), ובurlכת הקופסה
(Down of the Emperors)

ג'וֹסָאִי

המלך אריקל מנורוולד מחליט לתקוף את קווודר וקורא לכל הכוחות להיאסן. דמיוני השחקנים נקראות לחופיע בחצר המלך של נורוולד, במצוות אלפא. עליהם להצטרכ' לצי, או בגיבורים או כמפקדים, ולהפליג לבוונת קווודר. משימותם היא לפולש לבוונות ולהביא את נוראלן לנורוולד חי או מת. ידע את השחקנים אודות חזותות המלך במגעה נוראלן ואודות חזותות המועצה ממלחתמה עם תיאטיס או אלפאתייה. אם המשימה תצליח בחבורה ולדבר' שהינון מפקדים (אם יש) יובתו פרסים כספיים נדיבים יחד עם תארי אנטלה וככל המתלווה אליהם. אפשרות זו תבוצע על פי בחירתה שה"מ, בהתאם לניהול גראDED

ברגע שצוי מלחמה יוקם והד"שים יהיו מוכנים למלחמה. כתם רבב 1 והתחל את הבריתותה

אם החרופתקה היא חילק מסע אחר, יתכן
ודמיות השחקנים יהיו כבר שליטי דמייניות.
הם מזומנים להשתמש בקרקרים והכוחות הימיות
השיכים להם, יחד עם זאת עלייך לודא שכוחות
הדמיות חזקים מספיק להרופתקה כזאת. מאחר
והשלמת שליחות (משחק) כזאת תארך חודשים,
אם לא שנים, מלבד פגעות ונזקים. ולכן,
המגינימים הבא מומלץ עוד בתחילת ההרופתקה:

צבא: לפחות 4,000 גברים המסוגלים להלחם (דרוג
חייל - בינויו ומעלה, עבורי סך כולל של 8,000,
דרגות או קב"פ של יצורים).

צ' : כל צי שמוסgal להציג את הצבא (ובהתו
רכיבה אם יש). ספינות חד סייפוניות המכzieידות
בכלי נגיחה ותותחנות מומלצות.

אם החבורה בדרגה נמוכה או שיש לה חסר ביצ' או בעבא, על מנת להשלים את כוחה הינך ראשיה להשתמש בדמויות מוכנות מראש כדבר'ים, או בחלק מהמצאים המוכנים מראש המוצעים בפרק הדמויות המוכנות.

אם לד"שיהם אין צי בכלל, הם ימענו כמפקדים של צי מוכן מראש, או ישתתפו כגיבורים, אלא כל סמכות צבאית. מנה פלוגה לכל ומות שחקן שבוחר להיות מפקד מנה שהקנים נושפים כՏՏני מפקדים. המפקדים יכולים להתרשם על ספינות דגל.

ברגע שצוי החבורה עוזב את הנמל, לא ניתן להגדיל את העצים או להקטיןם.

מסויימות מותך הסוגים שנבחרו במוח שלו נפgeo. חזור על אותו תהילן אם בעז ייש גם פגיעות. יש להתעלם מכם שלא הוקצב. למטרות קרב, ספינות יש מגוונות יחשבו כאילו טבעו יחד עם כל נסען.

שלב 6: המנצה יכח ככל את רבע מספינות המפסיד, 50% מהנסעים יפללו חלל השאר יכנסו בצדיו להשתלט על ספינה זורה המנצה חייב להקצות 12 מלחים או נחטים שישלטו סדר בספינה. אם לא, חייב המנצה לשחרר או להטביע את הספינה.

שלב 7: קבוע מספר נסף של נפגעים בכוחות (נחטים, מלחים, חותרים) על ספינות שלא נפgeo. מספר הנפגעים יחולק בשווה כאשר הוא מעולג כלפי מטה.

שלב 8: החלט מה תחינה השפעות העייפות על הנחטים, המלחים והחותרים. שני "ק" רצופים יהיו שווים לנצח "יעיפים מאוד". מ"ג יגורום לציל האט את מהירותן חז הסיפוניות. העד המפסיד ותמייד יכנסו, מנצה לא יספוג יותר מאשר פעים הנק'פ' של הצד המפסיד. ספינות שבויות לא נחשבות ניוקות. התעלם מעדף נ"מ של נזק. כמו כן, המפסיד לא יספוג יותר מאשר 50 פעמים נ"מ של נזק המנצה. וזאת בצדיו למנוע התקפת התאבדות של כוח מובהך קטן.

הזרת אידיוט

הכוח המנצה (או זה שנשרר באוצר לאחר תקרב) יכול להזכיר לעצמו עד 1/3 מהנק'פ' הנזקoted שלו או נפגעים (פצועים, מחוסרי תכלה, כוחות ממורדים, אנשים בים וכו'). התאוששות הספינות נקבעת ע"פ נ"מ ולא במספר. יש להתייחס לספינות שהתחמושוagal גוריות ובעלות נ"מ של 10 (לא אפשרות לחימתו) עד שתותקנו בנמל. ספינות אלו יהיו הספינות שטופעו בגין הקרב. אם מסטר נ"מ שnitן להזכיר אינו מספיק בצדיה להצליל את הספינה (לנ"מ מלא) לא ניתן לשפוך את הספינה.

לדמויות יש אפשרות להשיק חלק מחשבויים בעז שלחן לחותרים. עברו כל קבוצה של 50 אסירים מניטית רישע או ניטרליות (מלבד יהדות מובהרות או סוג מפלצות) בגלג וקז, והוסף אות הבנים או חונשין שמתלווה לכיזמה של הדומות הנברחות. בעזרות ניקוד משתנה של 18 או יותר, קבוצת השבויים תctrף לשורות לוחמי החבורה. אפשרות אחרת היא להפוך את השבויים לעבדים שייחtroו בחוד סייפוניות.

יש סיכוי של 60% ששבויים לשועבר יערקו בכל נמל שיראה להם. אך, לאחר שלשה חודשיים ניתן להפוך את השבויים למלחים/לוחמים רגילים. מרומות זאת לא מומלץ להחזיק ספינות שמותפעלות ע"י שבויים בלבד. כל ספינה מפרש יכולה להכיל מסטר שבויים בלבד. המSEL מטרת המלחים הרגיל בכל ספינה. כל ספינה יכולה 5-10 אסירים נוספים בשיטופים. עליך לאפשר לדמויות השחקנים לשכור מלחים ושכורי חרב בנמלים ידידותיים בצדיהם לכפר על האידיוט בצוותן.

מחליות
כ. אם צי יש מהירות ממוצעת של 50 מ' לשיבוב
ס. אם צי יש מהירות ממוצעת של 100 מ' לשיבוב
ע. חוותים הם ימאים (לא עבדים, או אסירים
עולם)

כניות עוזרת דודג' במקומם, אפ':
פ. מסטר חוותים. קטן למחצית מספרם
המקור. צ. מסטר המלחים. קטן למחצית מספרם
המקור. (ט) לא ניתן להשתמש בחוותים אט מספרם
הוקטן לרבע מספרם המקורי. לא ניתן
להעזר בפרשיה של ספינה אם מסטר
המלחים הוקטן לרבע מספרם המקורי.

שלב 4: ערך ממוצע של ני הד"ק (היבור שניים)
וחולוקות (שניים) הסץ שיתקבל יראה את הד"ק
החופשי שקיבל עצי. אח"כ חשב את דרג הכוח של
הכוחות הלחומים והעץ.
מעבר כוחות: בסיס את הגיקוד על סך הקב"פ של
הכוחות או על הדרגות ולא על מסטר היצורים.
ערך ממוצע של כל משתני הקרב (ואלה מלמעלה)
וחולוק הד"ק הצע/כה. סיים את הקרב בעזרת
חוקי מונת מלחמה רגילים, והשתמש במקום
בטבלה למטה.

הבדל	טבלת תוצאות קרב ימי		
	זוק	נפגעים	עייפות
מן:מן	מן:מן	מן:מן	מן:מן
לל	5%	8%	-
לל	10%	15%	-
לק	10%	15%-5%	24%-16
לק	20%	20%-5%	30%-25
ק:מ	20%:AN1/2	25%-5%	38%-31
ק:מ	30%:AN1/2	30%-10%	50%-39
ללו	40%:AN1/2	35%-10%	63%-51
ללו	30%	40%-15%	80%-64
ל:ן	50%	50%-15%	90%-81
ק:ק	60%	60%-20%	100%-91
קרן	30%:AN1/2	70%-20%	120%-101
ל:ןמ	30%	80%-25%	150%-121
ל:מכ	70%:AN1/2	90%-25%	+ 151

מ"כ מנצח מ"פ: מפסיד
% - אהוו התפוגים, נ"מ לספינות, בקב"פ או
דרגות ליצורים.

A,2/A-1 - המנצח סובל מסטר שווה או מهزית
מנפיגי המנצח (בקב"פ או בדרגות)

ל - הכוח לא עיריף
ק - הכוח קצת עיריף
מ - הכוח מאד עיריף

ג - הכוח נסוג לנמל הבית
כ - הספינות הנותרות נכנעו למנצח.

איך להשתמש בטבלה

שלב 5: החלט מה הנזק בספינות (נזק לספינה)
כמה איחלט אילו ספינות נפגעו בכוח, עד
שיגיעו לסך תן"מ. את הנזק לספינה ניתן לחلك בין
הספינות השונות. צי ביחלט אילו ספינות

מכונות חיים

יתכן ויפרצו קרבותים רבים במשך הרפהתקה זו. נחל אותם על פי חוקי מכונות המלחמה, אך בתספת השינויים הבאים:
כי מרכיב מסויניות, מלחמים, חוותים ויחידות ימיות. תפkidן של הספינות בלבד טובלה, והוא לשאת כל תוחנות (בליטאות), או אשר אביזרים המאפשרים הטעינה לספינות אחרות מלחים בלבד לא נלחמים, מלבד במרקם שעליחים להחטף זה, חוותים לא ידרשו להלחם (אלא אם כן הם נחתים). ספינות תישרנו להטעינה עצמים על ותחטוף אותן אותן, או תעוגנה ותתקופה עצמים על מושבם. יש להשתמש במלאה של ספינות וצוותיהם. לדוגמה את עצמתן המלאה של ספינות וצוותיהם. אנו ממליצים על נקודות העדים הבאים בצד
לקבל תוצאות הGINOT הGINOT.

שלב 5: קבוע את דרג הקרב הימי (ד"ק) לכל כוח.
שלב 2: קבוע את דרג הכוח הבסיסי של המלחים (דרכ"ב), תוך הטעמאות מהציגו ותוספות מיהודה. התעלם מ חוותים אלא אם אין צורך שיתפעלו את הספינה והם מסוגלים להלחם. קבוע את סך נקודות עשרירות מהדרכ"ב המקורי.

השימוריות:
א. אם 20% מסך נזק מונת מבנה הספינות של הצי הוא חד סייפונית.
ב. אם 50% מסך נ"מ הצי הוא חד סייפונית.
ג. אם 80% מסך נ"מ בצי הוא חד סייפונית.
תותחנות:
ד. אם ל-5% מהספינות יש כלי תותחנות.
ה. אם ל-50% מהספינות יש כלי תותחנות.
איילי בזז:
ו. אם ל-20% מהספינות יש איילי בזז או ציוד נגיחה.

קסם:
ח. אם 1% מסך נזק מונת מבנה הספינות של הצי נתון תחת קסם.
ט. אם 20% מסך נזק מונת מבנה הספינות של הצי נתון תחת קסם.
י. אם 100% מסך נזק מונת מבנה הספינות של הצי נתון תחת קסם.

מעל:
כ. אם 1% מסך נ"מ הצי יכול לתמן במרחב תלת מימדי.
ל. אם 20% מסך נ"מ הצי יכול לתמן במרחב מ-100%.
מ. אם 100% מסך נ"מ הצי יכול לתמן במרחב תלת מימדי.
(ט) מתייחס צי שיכל לעז, לנע מתחת לפני הימים, או לתמן משור אחר.

פרק 1: אל תוך המערבות

הסיפורים שנמלטו תעתורנה כ奢עה לאחר שעוזם את אゾר הדרקונים, ב_LPונן לשיטת הדשים. אם לאחר 24 שעות עדיין לא חוץ הדשים, הסיפורים הפלגנה חורה לנמליחן.

אם החבורה חוזרת הביתה, המלך מסרב בכל תוקף להיענות לדרישת הדרקונים. הערפל יחוור לרוחם מעלה הארץ, בפירוש מות ואימה. המועצה תשלח את החבורה חזרה, לאחר השפהלהה הפומבית.

הדים הם השליטים העיקריים בנורוולד, הם רשאים לתרע על זמיותיהם, מעשה שלא יגורר כל תמצאה. לבירן ערלאן אין כל יד במצוות זה ובודאי ממאנן שמכتبתו התיותר על הזכיות של נורוולד הוא מתיחה של אחד מבני האצולה העזירים בפוארכד. אך הערפל בנוורולד הופך סמיך יותר וקטלני יותר מדי יום. נינן להשתמש בקסם כדי להחליט מה לעשות, וכל הנזאות יובילו למסקנה ש Hatchי חייב לצאת לדרכו שוב.

בכל מקרה חצי יחוור לדרקונים, הדרקונים יחוורו וניסו לנגורם כדי לחזור על עקבותיו. אם הדשים ינסו לעبور את אゾר הדרקונים (פוחתת 250 מטר מההיתקלות הקודמת), עברו להיתקלות 3, סופה פיתואמית. אם הדרקונים הובסו או שהחבורה החליטה לעבור דרכם, עברו להיתקלות 2, גישת הברון.

נקודות ניצחון לבני אלומות אם היתקלות 2 היא ההיתקלות הבאה, ואני מקבלת 5 נקודות. אם היתקלות 3 היא ההיתקלות הבאה, אלףאס מתקבל 3 נקודות. אם השליטים מותרים על זמיותיהם, קוריס מקבל 3 נקודות.

2. גישת הברון
בחור שירויות אחת מפלגות החבורה להיתקלות זו, רק לאחר שהיא זמן לחתverb.

הלילה זומם, החפרעות הייחידות נבעות מהගלים הנשברים על בטן האוניה. עשיית הספינה מהבהבות בערפל הלילה. רגע לפני החלפת הנשمرות, הספינות מותות ימינה, המפרשים מנופחים במלואם. בקשיינו ניתן להבחין בכוחות אף נראה כי הם אלו של קוודזהר.

הברון בדרכו חורה מסאנדסול לפארנד, בית אלפאטייה. הנסיכה המלכותית נמלטה בסטר יפוייסו. כוחلوحמים זה לא יכול את מולדתכם המעונה, אלא יביא עלייה גורל נורא אף יותר. אם לשיטים אכפת מנתיניהם, הם ימלאו אחר הדרישת והצדקה ינצח בסופו של דבר".

היצורים הם זרקונים קוזמיים וענקים. קוריס כישף אותם בכדי שיירעו פחד בכל צור בעל 5 קב"פ/דרגות או פחות. אם החבורה בעלת עצמה גבורה, תן לדركון 5% החטיפות לקסם. פקודות הדרקונים הן לעזר את חצי ולגרום לו לחזור לנמל הבית.

ברגע שסיפורים שאין על סייפון הדשים רואות את הדרקונים קיימים 80% סימני שהן תוחזרנה הביתה (גלגול קוביית אחיזים עברו כל קבוצה של חמיש ספינות). כל השאר ימשיכו למלא את פקודות מפקדיהם. כל עוד שלושת הדרקונים באוזר, לא יכולים הדשים לבתו בעריקים. על סייפון סיפורים הדשים הוצאות מנסה לנטרש את הספינות (גלגול 2' ב 2' ו 50%), מנסה להתחבא בצרה במשהה במחסני האספה מהורי חיבות או חbillות (גלגול 3' ב 6' ב 10%), או נשר מאבולה בתאיו. עורך בדיקה זאת לכל קבוצה של 20 אנשים שעל סייפון אחת מסיפורים הדשים.

בזמן המלחמה, יכולים הדשים לדודת אל הדרקונים או להשר על ספינותיהם. כל עוד הטעורה משתוללת לא ניתן להטיל לחשים עקב התנודות הספינה. הדשים יכולים לבורר, לתකון, או לדבר אל הדרקונים. אם החבורה מתעתקשת להמשיך להפליג בשארית ספינותיה אל מעבר לדרקונים, הדרקונים יתחללו לנגן את כנפיהם מעל למי הים וכך יגרכו טורה מלוכתית. אח"כ כל דركון ישתמש בשנק הנשיפה שלו נגד ספינות שתחרת הגשם וכן יכסה אותו בקרחה ויקפאנן (דשים יספמו רק מחציתו הנזק מהתקפה זאת). ספינות שהתקפה פושט צפות ניירות מהירות שאר הספינות מוגאות ל-1/4 נמיהירות הרגילה ברגע שכן שוטות לכיוון הדרקונים. לרוח המשנתה בחזקה יש סיכוי של 10% בסיכון לגרום ל-4' נמ' של ספינות להתגש בקרחוניים, ולגרום 50% נמ' של נזק. הדרקונים לא יעופו עד שהם או הדימות יוכנעו.

אם החבורה מנסה לנחל משא וממן או להכנס בזעם הסערה, הדרקונים מפשיקים את תקיפתם (אם הם מתקיפים) ונוחתים על הדרקונים. אין חס מגלים מי שלח אותם אך אומרים את הדברים הבאים:

"צי גדול זה חייב לחזור לנמלו מיד, ולהתמן עד אשר זעם האלים יחולף וهم יפוייסו. כוחلوحמים זה לא יכול את מולדתכם המעונה, אלא יביא עלייה גורל נורא אף יותר. אם לשיטים אכפת מנתיניהם, הם ימלאו אחר הדרישת והצדקה ינצח בסופו של דבר".

הדרקונים יჩכו עד אשר חצי יחוור לנמל, אם חצי ינסה להלוף מעל פניות הם יתקפו בדרך התגלו. בניסין להפתיע, הוא פוקד לפחות מ-10 ערפל הלילה. אין כל תועלת בהימלאות, וכן נורלאן מחליט להפליג לכיוון פארנד.

הכנת היתקלות

צי החבורה עוזב את אחד מנמלי נורוולד, בפליגו צפונ מזרחה. השמיים מעוננים וכשבות רוחות מתונות מהמזאה. יום לאחר עיבטים, הערפל האפור מתפזר ככל שהרווחות מתגברות. אם החבורה חוזרת לנמל הבית שלה הערפל מתגבר בשנית. עד אשר חצי מותח את מפרשיו ומנסה לפולש לפארנד, בירטהה של קוודזהר.

בעבר היהתלו מזדמנות יש להשתמש בטור הראשון שבטלת ההיתקלויות המזדמנות שכרכicha הפנימית. היתקלויות כאלו יתרחשו עם ביום ברגע המתאות. הימנע מההיתקלויות אם חצי כבר ספג נזקים כבדים.

פרק זה מסודר כהרפקה מתוכנת. המבוססת על הצלחת החבורה, וכן עלולה להתרחש בהתאם לנסיבות היתקלויות שונות. אחרי כל השתלשלות היתקלויות בהן זוכה הימנע מההיתקלויות בין האלומות. כאשר סוף סוף יכנס חצי אל תוך המערבולות, קרא את החלק "סוף דבר" שבסוף פרק זה.

שאיות בני האלומות

קוריס: מנסה בהilities למגנו כל קשר בין צי החבורה לבין הברון, מאחר ופעולה זו תגביר את הסיכומים למלחמה. קוריס אינו יכול להשפיע על הר הגעש של אלףאס, אך מקווה לסכל את תוכניותיו כאשר יגרכו לחזור לנמל הבית.

ואנניה: מצפה מהחבורה שתכובש את ברונות קוודזהר. לעת עתה קוריס הוא יריבת העיקרי. אלףאס: מטורו היה לא גורם לחבורה לפגש את הברון. כאשר החבורה לבב ים, אלףאס סגור את השער, ומפסיק את הלחבות כך שלא ניתן למצוא את החרר שלו.

פתח ההיתקלויות

ברגע שהצי עוזב את נורוולד, יש בתחילת עברו את ההיתקלות הבאה קרא את השורות הבאות לשחקנים:

1. מבשרי השלום

שמש הקץ הצפוגית שוקעת ובוהקת על פני קצף הגלים, הליים בינוות לדרקונים. בשעה שהספינות עוברות ליד הדרקונים חמרות כלבי ים צוללות אל מי הם הקפואים והוירקיים. הרוח העזה והקרה מעיפה פתיתית שלג מהדרקונים הגולים. הרי הדרקון מתנשאים בחוד מעל לצר. אך לפטע, שלושה יצורים לבנים דמיי לטאות מגינים מהורי קבוצת הדרקונים. כאשר הם שואגים בעוצמה של אלפי רעים. בין האנשים מתפשתות אימה ותדהמת.

אם החבורה תזקיר את זורחת הדרקונים, נורלאן יבין מיד שהחומרה לא מוחשת את חסינכה. במקורה כזו הוא לא יחשוף את זהות מריאללה, ומיד ייכחיש כל קשר לערפל היעיל ולדרישה. נורלאן טען שירושש קנאית כלשהו בפארנד העיל עלי עליית שוא. לאחר שהוא משיב אליו את כבודו, הוא וורש שהחבורה תשחררו מיד מהאר וואין לה כל סיבה לשובות אותו.

אם הברון נשבע או מוצא להורג, עברו לתיתקלות 4, השלית. אם מריאללה וnorlaan ישחררו ואנשיו יקבלו יחס הוגן, נינת' יהיה להימנע ממצב לא נעים. נורלאן ימנע מכל פירוטם העיניין. ספינות החבורה יכולות לחמשך להפליג לכיוון נורולד. החיתקלות תבא תהיה היתקלות 6, פתיח השיכחה.

- נקודות ניחון לבני אלומות 3 אם היתקלות 4 מתרחשת, אלפאקס מקבל נקודות.
- אם היתקלות 5 מתרחשת, אניתה מקבלת נקודות.
- אם היתקלות 6 מתרחשת, קוריס מקבל נקודות.

3. סופה פיתאומית

מכיוון דרום מזרח מגנים מעל לאוקיינוס עננים שחורים מאויימים. אנשים מתחילהם להתרצע, מאבטחים את המיטהן וסגורים את הפתחים. המפרשים מתונפים בפראות ברוח בשעה ששפינה מתנדדת בין הגלים.

אלפאקס החושש כי החבורה נשלט במשימתה, יוצר סופה בנסיך ללחוף את הצ'יף מוארת, הישר לכיוון פארנד. התיחס לרוח כאשר כל "סופה או סערה" (כללים למתקדם ע"מ 44-43) צי החבורה יכול לנסוט לשוט לפני הסערה, או לנסתות להשתחרר ממנה. אם החבורה מחליטה להימנע מהסערה, לחש שיטות במצג אויר או לחש משאלה לאפשרו לצוות להימלט מהחרחות העוזות מבליערים כל נזק. אם הצ'יף לא מוחלך לפולגות פפרדות, אז כל לחש ישחרר בערך 1/4 מהسفינות. לשאר הספינות יש אפשרות להפליג דרך הסערה. התנהג כמתואר למטה.

החבורה יכולה לשוט לפני הסופה (או בתוך הסערה) בכדי להציג את מטרתה מהר יותר. ספינות רגליות יכולות לנחות כך ללא פגע, אך חד הסיטוניות חייבות למתוור את מפרשין. יתכן וזה מוחלט. ספינות (1-20%) יושמדו בשוערה וניזוק ייה מוחלט.



מפקד: הברון נורלאן, קצינים על הסיפון, לוחמים בדרגה 4.

נורלאן, ברון קוודה, קווג'יק מנורזי; ל 15; נט ר; Tab 13; חכ 10; כר 12.

אוור איש על הספינה: 5,000 פ"ג, חרב 4+, +, שרין קששים 3+, טבעת שליטה באדם.

נורלאן הוא לוחם אמיתי, אך יחד עם זאת שבים של אנמנות לאלאטיה למדיו אותו להסתיר את מניעיו ורגשותיו האמייתים. הוא יעדיף לנחות בפחנותו אם הדבר עינוק לו יתרון, אך זאת, הוא יגיב באלימות אם מריאללה, אהובתו תהיה בסכנתה.

מריאללה, אליאס הילדברג, נסיך אלפאertia: אדם רגיל: דרג"ש 9; נק"פ; 3 נט ר.

אין לה כל אוור איש על הספינה, מלבד תלון המוכיחה את זהותה.

מריאללה היא דמות מושכת אך מרידנית ורבבנית. היא לא תגלה את זהותה האמיתית אלא אם כן הברון יהיה בסכנתה, או אם יתיחסו אליה כל אישיות בדרגת נחותה.

אם הברון נשבעה, הוא נפל למרגלות הדמויות ומתחנן לרוחמים, בטענה ש"אהבה עיוורת וחסרת תקוות הכרירה אותו לבצע מעשה בגידה זה".

ניתן לשובות את נורלאן רק אם כל הצי שלו יכול, אחרת, לספינותיו יש סיכוי של 80% להעלם אל תוך הערפל. אם נסיון זה נכשל צי החבורה יכול לדזרן אותן. המרדף ימשך 6-7 שעות. במשך חמירות, לחבורה יש סיכוי של 10% לתפוס ולשבות את הספינות הנטוררות.

אם בסוף המרידף נורלאן לא ניתפס, הוא בורה יחוּד עם שארית ספינותיו לפארנד. החיתקלות הבאה תהיה היתקלות מסק, חתגשות בפארנד. ערפל נמוג בוקר.

צי השוחר של נורלאן

10 ספינות מפרש קטנות: 60 נ"מ כל אחת, תוחנות, דרג חיל טוב, דרג צי טוב

ד"ק ממוצע: 110 מהירות ממוצעת: 50 מ' לשבעה ס"מ נס: 600 מלחים: 100

נתחים: 500 (250 קב"פ) אנשיים בצי: 350 נחתים: 50% קשותות ארכות, דרג"ש 4, לוחמים

דרגה 2.

חיל רשות

מייטען הספינה: עצים משוחבים, תבלינים, חיטה,

30 סוסי מלחמה וצדיד רכיבה רב.

ערך חמיטען: 12,000 פ"ג

פרק 1: אל תוך המערבולות

6. פתח השיבחה

לאט לאט, הצי נוצר ומחילה לחזור על עקבותיו. אנשי הכוחות מתרוצצים על הסיפון והמתנפף מגבר את קצב החתירה. השמיים הפכו סגולים, ורעם מפיחד מתגלגל מאחוריך, לאימתכם הרבה אתם מגלים שספיניכם נישפט אל תוך מעבורת הנפערת בים. ציוויכם מותחים את כל המפרשים וחוטרים במירב הכוח. לבסוף, הספינות מתרחכות מהחסנה. אך לפטע הבור נפער מאחוריו הספינה.

חלק מהספינות כבר החלו להסתובב סביב המערבולות העצומות. תוך כמה רגעים, כל הציע נקלע בין גלי הים היוקקים שחוורים. על גבי הספינות שורתה מתחית המערבולות שנובעת ממוקמי הים, בתחתית המערבולות מופיע חיזיון...פתח...לילה, וכוכבים, ואולי דרד הימלטות. אך ברגע אימתה זה, מוחותיכם המבולבלים דוחים חיזיון בלבתי אפשרי זה, ולבסוף אתם מאבדים את החרטיכם.

אל תיתן להבורה אף אפשרות אחרת כאשר היכנס עוברים היתקלות זו. השליך את כל הדמויות ומוחותיהן אל תוך המערבולות באותו זמן.

ואניהם פתחה שער גדור מוד שמקשר את החבורה עם חלק אחר של הגלקסיה. היא מיודעת לאלוiphיה עתיד מוחדר יותר בעולם מרווח המכחה שיכבשו אותן. חמיערבולות חותמת פרק זה. עברו לפרק 2. אף אחד מבני האלומות לא יזכה בנקודות נוספות.

לאחר ההיתמודדות

אם קורייס זוכה במירב הנקודות בפרק זה, הוא מופא 50%-100% מנגעני הנחותים והמלהים. האנשים מוצאים עצם בעולם الآخر צפים על רפסות, או על חלקי הספינות. אין הם זוכרים מה קרה.

אם ואניהם זוכה במירב הנקודות, אחת מהדמויות האמיצות יותר בחבורה, עדיפות ללחומים מנטיה ניטרלית, קיבל מטה נישחון. במנוחה מוגדרות מוגדרות חסרת הכרה במערבולות, לחמות יפיפה מופיע לפני בחולם ואומרת, "חצחות, גיבור שליל' קח את הפרס שלך, ובכדי לפחות את שמי הפעל את כוחותיו שם ואני?" לפאר את הדמות מותעוררת, היא מגלה לתדהמתה שהמתהמושחל התיבב בחגורתה. אם אלפאקס זוכה במירב הנקודות, אף אחד מהחבורה לא זוכה בדבר. וניקוד שני בני האלומות האמורים מופחת ב-5 נקודות. ואולי אף יסכל את הדרך לאלומות.

בחוף. אם החבורה כבר עברת את התקלות 2, ספינות צי השוחר של נורלאן שנימלטו מהקרב הקודם מעדיפות לחץ סיפוניות.

שאר משכבות החוף של קודזהר אין מוגנות. אם החבורה מחליטה לתקוף הקס אחר מפארנד, היא תוכל לעגן, לפרוק בחופשיות ולתמן לכיוון החוף עצמו.

צדיה הדורמי של קודזהר (ארבעה הקסים) נהנה מאקלים מקומיים עקב הימצאות הרים גבויים, זורם תות ימי חם המגע מהמזורה, ואוסף מעינות חמימים. צדיה הצפוני של קודזהר נהנה מאקלים מקומיים קוטביים.

העיר אינה מבוצרת, ואוגודה של 1000 גברים (דרוג חיל בניגון, לחומם דרגה 2, ד"ק 75) מגינה על העיר, לא כולל חד הסיפוניות. להשתתת מידע מושך אודות נורלאן עין בהיתקלות 2.

תקיפות מסדרות חוף

כל צי שלא זוכה בקרב נגד יעדים בחוף שהוא יום חייב לסתג, הכוונות הנורדרים ישארו על האוניה. המפסיד לא יוכל להחזיר לעצמו כוחות שאבדו במשך תקיפה חוף כושלת, אלא אם כן הטעקים, פריקת הספינות מצילה מיד.

צי הבית של נורלאן

5 חד סיפוניות גדולות: 50 נ"מ כל אחת, איל-ניאוח ותותחנות. דרגה חיל: טוב, דרג צי: טוב, ד"ק ממוצע: 120, מהירות ממוצעת: 40 מ' לשיבוב

55 ס"ח כל נקודות מבנה: ימאים: 950 (1,900 קב"פ)

ימאים: 50% קשותות אחוריות, דרג"ש 4 לחומים דרגה 2, כל ספינה נשאת 190 ימאים, 180 מותוכם חותרים, 10 נספחים מותפקדים כמלחים. כולם מסוגלים להלחם. חייל: רשות

מפקד: ברון נורלאן, מפקד הספינה, הקצינים-לחומים דרגה 4.

אם נורלאן נשבע או מוצא להורג, עבור להיתקלות 4 חשליה. אם החבורה לא מצילה לפולש לאו, או אם נורלאן משוחרר ומתרסם לאנשיו ברחמים, עבור להיתקלות 6,فتح חשחת.

נקודות נישחון לבני אלומות

אם היתקלות 4 מיתרחת, וניקוד 3 נקודות.

אם נורלאן משוחרר, קורייס מקבל 6 נקודות.

אם הפלישה נכשלה, אלפאקס מקבל 3 נקודות.

הסעירה משתוללת עד אשר תצי מגע לקודזהר. כל האנשים שעל האונייה נחשבים "יעייפים מאוד" ע"פ חישובי מכון הים. אך יחד עם זאת זאת הצי ממשך לכיוון קודזהר במחירות מושלשת, וגיעו למרחק של 25 מטר מהחוף הדרומי מערכי של קודזהר.

אם כל הספינות צלicho להחלץ מהסערה, עברו להיתקלות 2, נגשחת הברון, כאשר הספינות מגיעות לקודזהר, עבור להיתקלות 5, היתגשות בפארנד. שאר הספינות תפלגנו לכיוון פארנד ללא היתקלות נוספת. הספינות שבקדזהר יכולות לנוח עד אשר צי יגיע.

נקודות נישחון לבני אלומות
אם היתקלות 2 מיתרחת, קורייס מקבל 2 נקודות.

אם היתקלות 5 מיתרחת, אלפאקס מקבל 3 נקודות ואניה מקבלת 5. אם היתקלות כזו מעלת, אם הצי מתחלק, חלק נקודות כמו ויחסן לאלפאקס 3 נקודות נוספות.

4. השליה

צללית כהה מופיע לפני חדרות ספיניכם. פניהם מוסתרות מתחת לבזרס שלה, וקול נמוך נשמע, "קראיתם היגר על שליחי, וכעת מיטל גול האומות על הך וותר מתميد. במחיצתכם נושא מאד מיוחד שאסור לכם לדבר אוזותינו לעולם, לאחר ופעולה זו תגרור אחראית את הרס אוניותם. כרגע אין דבר שיש ביכולתי לעשות בכדי למנוע את גולכם. כאשר הים שמתחתיים והשמיים שמעל מופכים לסגולים, זיכרו שעלייכם לחייך מעין הסערה.

מיד לאחר המשפט האחרון נעולות חזמות ושין נחטים מפעילים את האזקה שעיל תורן האוניה.

ההיזיון הוא דמות של קורייס. הוא הוזיר את החבורה מפני הצלילה אל תוך המערבולות (ראה היתקלות 6).

בעעה שהדמויות עוברות את היתקלות, מוריאה (ותברון, אם עוד בחיים) נעלמים מתאיים. הם נילקו ע"י קורייס בצד למנוע את התערבות נורולד בפרשה. וכל זכר מותקRET זו נמחק מזכרונים. אם הם עוד בחיים, הברון חיזר לפראן, ומריאה מוחזרת לחצר המלוכה.

עblrן להיתקלות 6, פותח השיכחה. קורייס מקבל 5 נקודות. אם הברון מומת, אלפאקס מקבל 2 נקודות.

5. היתגשות בפארנד

כאשר ספינות הד"שים מגיעות לקודזהר, המש חד ספינות גדולות עוזבות את הכלול וממוקמות בתחום היכולת את פארנד. הן חיל מנהיגת העיר. תוכנית היא להעסיק את צי החבורה לפנים שיעטן

מפתח היתකויות

1. סופת הקרה

ברגע שהכרתכם חוזרת אליכם, קול סערה מחלף את קולה הבלתי אנשי של המערבות. הטפניות עדין מסתובבות, אך סערת קרח גדולה משתוללת השלג והברד מונעים מכלום לעשות כל דבר מלבד למצוא מהשנה.

כל המים שנשאבו מהמערבות Kapoor באoir הקר שבחלל. ובור זה יציר סופת שלג מעל צי. על השחקנים לגלל זריקות הצלחה לכל ספינה נגד לחסינים. הטפניות הנעכנה כמו לווחם בדרגת ממוצע בין הנושאים. עברו כל זריקת הצלחה שנכשלה הטפניות תשפוגנה % 30 נזקים עקב הסערה. אם לא הנזקים הם 10%.

הסערה נשחתה אט וקוטה לפני שהיא שוכנת. רק אז התנוטים מבניים שהם הגיעו לעולם אחר.

האר געלם. וכן גם טורפו של האוקינוס. כל מה שנותר הוא חלל מלאים וודומים מעלה מתחות לטפניה. בחשיכה הלק מהכוכבים המורחקים מנענעים, כל אחד מהם בעכבר ובברק שונה כאילו היה יתרחק עצמו. האoir קר ורוח מוזרה מנשנת בין קרעיהם הפרשי שנתרנו.

מפרשி כל הטפניות נקרוו לגאים עקב הסערה, הטפניות לא ימולות לשוט בעזרת מושטים בלבד. הци נסחף ע"י הזרמים לכיוון היתקלות.

2. אי גן עדן

תוך כדי ריחוף של הци, נקלע בדרךכו משטו עגול גדול, השט ללא תנודות. למרבה הפלא מקיפה את המשטה ספרית אור. נראה כי המשטה הוא אי מכוסה בעירות, ומוקף בkilometerים של ים. בקצוותיו של המשטה נשברים גלים לדגלי חוף דמיוני.

חד הטפניות הראשונות שמנויות לגלים מגלוות שניתן לשוט על פניהם ולמשוך אחריהם טפניות. המשטה יש שמיים כחולים משל עצמו המסתירים את שאר החלל. האoir ליד האי חמימים וניחוי הייעור מוחשי יותר.

קוריס: יעוזר לחברת החרפתקה זו אם היא תימנע מאלימות וחרס (ראה התערבות). התנהנות שונה של החברה תגרור התעלמות מהד"שים.

ואניא: מצפה שהחברה תגין את אומץ ליביה בכל היוזנות. ואם הם אכן אמיצים היא תעוזר לחברת ברוך שואה (ראה התערבות).

אלפאקס: מוטרד מהמצוות החבורה במקומם שהיה פעם האיפריה שלו. כל חפציו הוא בהרס מוחלט ומהיר של החברה. הוא מתנדג לתוכנית של ואניא לחשוף את מקורותיה (ומקורותיו) לחברת (ראה התערבות).

תבונות עולם זה

אין כוח ממשיכה מיוחד בחלל, מלבד אחד שפועל ע"י מסות גוזלות. כל עצם השוקל שיותר 20,000 מט או יותר מעורר ממשיכה. כל עצם אחר שאינומושפע ממשיכה פשוט מרחף בחלל, ומתפרק בעזרת הרוחות הסולריות.

לודוגמא: נסועים על גבי ספינה ימשכו לעמeka. אדם שיקפו מראת הטורן יתרסק על הטיפון. ספינה שאיבדה את כל ח'ן'ם שללה תטרוף עקב כוח המשיכה של עצמה (ניתן לשום וווטאות). טפניות אלו נמשכות לנוגדים שמיימים גדולים, לדוגמא כוכבים אסטרואידים, אלא אם כן הם משתמשים בסוג מסוים, כפרשים שלוכדים את מיזחיהם או קסומים, קשורים וווטאות את הרוחות הטסוריות, כסם). יצור בגודל של אדם לא יוכל "לשחות" קרחך ממשיכתו של חף גודל.

טפניות שלא מושפותות מהשביבה לא תוכלנה לשנות ע"פ צוון גביהם, אלא עקב ממשיכה אחרת. טפניות אלה יכולו להישועות ע"י נגפיים גדולים או מייצבים אופקיים זהים. יצור מושך יכול בклות לעזר בשינוי גובהה של ספינה (סלעים, וركונים). נינן לעשות נגפיים מלמומיות ממפרשים ומוקרכות עץ. רוח חזקה או יצור מושך מאפשרים לטפניה לדוחוף ספינה אחרת מעולם מושך.

אם הטפניות מתמדנות במרקח נמוּן יותר מ-16,000 מ' מגוף שמיימי, הטפניות תתחלנה להימשך אליו. כסם, רוחות חזקות, או יצורים מושכים ישפכו בכדי לנתק דרך מיד ולהמנע מסון, אם צי לא מוכן יורד לגובה 6,000 מ', לא מיזדמתן, או יצור מושך מיד באסון וככל הטפניות יתוגר מיד באסון וככל הטפניות יושמדו. יצורים חזקים יותר יאלצו לעשות זריקת הצלחה מוצלחת וכך נשים ב-5 או שיכומו.

הניצולים יותרו עם וקוטן ע"פ. אם השחקנים לא יכולים כיצד לנוט את טפניותיהם, עליהם לגלוות שיטות חדשות בהיתקלות, אי גן עדן.

הכנות היתקלות

בפרק זה השתמש במפת ש"מ מס' 6. החבורה בדיק עברה את המערבות של ואניא והגיע להקלות של הגלקסיה. ברגע שהחברה מס' 5 מילא את היתקלות 1, סופת הקרה, נראה כי חצי מרוחף בשמיים, חשוכים ומוקדים בכוכבים. אין כל ים לשוט עליון, ואין כל קרקע מתחת. למעשה, הם מוחרים בחלל בין הכוכבים אך, יחד עם זאת ניתן לנוושם בחופשיות. החברה הגיעה לאימפריה העתיקה שהאלפאות נטשו. לפניהם מילא אירן אלפאקס שלטיות המופרדות באוצר זה. הם חולקו לשני טיעות המופרדות לאקדמיה נשלטה ע"י פרגון אלפאקס, עבדה את יסוד האש. המתינים באירן פתרו שער שבועה המכילה אויר לשימה.

בחשפלתו התחיל אלפאקס מלחמה כנגד המתינים באoir. אקדמיות האoir והאס חילו במלחמה שהחriba את כל עולם. לפני שהאקדמיה לאיר והורבה ע"י מושתרי האש ברוח תלמידית לכוכב אחר זמן קצר לפני ששחררו את נקם האחוזן, הילו עמלות מוחלטות שפזרו את הכבב. הכל שברו שאלפאקס נהרג, אך הוא שרד והיגלה את עצמו לאזר מרחוק וחזק יותר. בהשבועו שיום אחד הוא ניקם, הוא בגד בנטיתו הטיבעית למספרת האנרגיה ורכש אלמאות כאשר עבר למספרת המות. באשר לאלפאות שרדון, חלוקם הקימו עמלות קטנים יותר באoir, אלו שהאמינו באoir התיישבו בעולם שקט ומרחיק המוקף באטמוספרת איר. זהו עולם של הדמיות בו בנו האלפאות את אימפריה הקסם האידירא שלהם. אך סוד ה-*arcane* החזק מכל הלחשים אבד, למרות זאת האלפאות נשאו אומה שיש לחוש ממנה במונחים של בני האדם.

על החברה לחזור איזור זה בשם מים בכדי למצוא את דרכה חזרה הביתה. במשך החיפוש היא חושفت מידע אודוות שלושת בני האלומות ומטרתו של אלפאקס. עברו את ההיתקלות ע"פ הסדר שניתן, או ע"פ הסדר שמוסבר בסוף כל היתקלות. פעם ביום בזק אפרחות היתקלות מיזדמתן, או כאשר מגע הרגע המתאים. הנסי של טבלת ההיתקלות המיזדמת בכריכה הפנימית.

מטרות בני האלומות

בכל פעם שזמני מגע לסדר של 15 נקודות (או שיקלול של 15) הוא רשאי להתעורר בהרפתקה החבורה. מספר סוג התערבות רשומים בסוף פרק זה. הפעל את ההתערבות ברגע שיראה לך המתאים ביותר.

פרק 2: המעוֹף לממלכות הכוכבים

לאחר חיפוש של מספר שעות, החבורה מוצאת את פיתחה הענק של מהילה. קריא בפני השחקנים את הכתוב:

המהילה מכילה מיטה בעלת מימדים מפלצתיים, היא מכוסה בערומות קש. לכל עצם במערה יש מימדים עצומים, מזלות וסכךנים בגודל של זרוע, שידה בגודל סיירה. בחלקה הנגדית של המערה ניתן למצא ארונות עץ ריק. בשעה שאתת בוחן את האזור, עד כבושים ענקיות נכנסים בהציגם סמלים פולחניים גמהה יותר מאשר אדם רגיל. ומחרותיהם, הם שומעים נשיפות המתוזקות מרגע לרגע.

השידה מלאה במטבעות נחותת הנושאות את תבנית פניו של אלפאקס ואת המילים "אלפאתייה מעל לכל - הקיסר אלפאקס הראשון".

המהילה שיכת לבוהה ענק, כמה רגעים לאחר שהחבורה נכנסה למהילה, מגיע היצור בלילוית עד כבושים, הוא נכנס ומשתמש בכוחות הטלקנסיס בכדי לגלל סלע עצום בפתח היציאה. משקל האבן הוא חמיש טון וחחבה 16 מטר.

היצור המגעה לגובה 3 מטר, והוא בוהה ענק מגע הגרגנטוארים. טווח השפעת לחשו מוכפל בחמש. המהה יכול להרים משקל המגיע עד ל- 50,000 טט בכוחות הטלקנסיס שלו. ויכן, לגרום לנוק של 26 נקודות מבנה בעורת צעדיו המורסקים, בשעה שהוא מוקף ספינות, שאר כוחותיו נשארים ללא שניין. הכבישים לא מזיקות, אך בעולות מימדים גרגנטוארים. יש מעט מקומות בהם יכולות הדמיות להתחבא, כך שהיצור מגלה אותן ב מהירות. אם נוכחת במקום פלוגת נחתים, היצור מרים את אחד הנחתים ואוכל אותו על המקום.

לאחר מכן היצור תוקף את החבורה, ומנסה לדוחוף כל אחד מהם אל תוך שוחה בעומק 34 מטר. הטלקנסיס שלו מסוגל להרים 26 דמיות בסבוב ולהפילן אל תוך השוחה.

ברגע שכל הדמיות נלכדו, הבוהה מכסה את השוחה בסלע ענק. כל יום, בשעת הזוריה, הבחורה פותח את השוחה ומציא החוצה 4κ אנשים, לאורות הבוקר. הוא בוחר קודם כל נחתים או דב"שים.

הבוהה נעלם במשך שאר היום. אם החבורה מוצאת דרך הימלטות, היא תצליח לחזור לספיניתה. אפשרויות אחרות היא שהחבורה תתקוף את הבוהה בכל פעם שהוא פותח את השוחה. אם היצור מרגיש כי הוא מפסיד בקרב, הוא מנסה להימלט, ובדרך הוא מסיר את הטלע מהכנסה. החבורה יכולה סוף סוף לחזור לספינתה.

הארוכים בקאו מסתימים בונצות צימחות גדולות מפרשיקן, עשויים מבד דמוי קורי עקיבש. הנוצאות גדולות על עצים בג'ונגל המקומי ואת הקורים שוררים להקות עקבשים לא מאיקים. החבורה תגלה פריטים אלו אם היא תחקור את האי. על החבורה תימצא אם יהיה מקום לעזיבת.

אם יירך חיפוש בכל האי, החבורה תימצא פסלים גדולים בצדיה החשוף של גיבעת, הפסלים הם בדמות אנשים רזים וגובותיהם הלובשים גלימות ארוכות או שרירן. ניתן למצוא כמה איתוריהם על טבעותיהם או מגיניהם בהציגם סמלים פולחניים של משפחות אלפאתייה עתיקות.

כאשר נצולו אלפאתייה העתיקה נמלטו הם עצרו באו והשאירו את הפסלים כمبرחות הנצח היסטוריים ששאירו האלפאתיים בא לפפי שעוזבו. הדמויות לא יכולות לאסוף כל מידע על האי הם שישי האי אדישים לגבי כל דבר המתרחש בעולםם. כאשר הצהו זעוב הרוח מישבת לכינוי היקלות, 3 אי העין.

נקודות ניצחו לבני אלמוות. אם החבורה תוקפת את הילידיים, ואינה מקבלת 5 נקודות. אם החבורה מפסידה 30% או יותר מאנשי, אלפקס מקבל 5 נקודות. אם אף אחד מהן"ל לא מתרחש קוריס מקבל 5 נקודות.

3. אי העין

סלע אדר נקרע בדרכם, מוקף במספרית או הוא נראת כמו אסטרואיד צחיח ומסולע בעמקים ניתן להבחין כמעט כמעט. את שתוורתה את הקורבנות הזהה לספינות. יש לשגור או לכלה את הקורבנות. אחריתם הם ינסו להשפעות דומות.

הצי יכול להתקרב לביטהה אל הסלע ורק אם ינווט את דרכו בין קבוצות האבניים המשוננות. במחיצת המהירות וקטן הספינות הצללה את נזק הספינות נ"מ לפניה תגענה למעבר. השלש את נזק הספינות תוכלנה להשאר שם, בשעה שעשור הצהו עזון לדי הטלעים הגדולים יותר, כ-2000 מטר הרחק מהתבעת החצוניות. ניתן להציג דרך המעבר ודרך זו סלעי לחblk העליון.

לפני החקירה, הקצינים מזכירים לד"שים את הסכנה הטמונה בשליחת חיילות רגילים בארצות לא נודעת. מוחה של החבורה יונצל טוב יותר אם הוא תנסה להימנע מותאות כמו אלו שארעו על האי. אם יוכrhoו הנחתים ללכת הם יפגינו את מורת רוחם. אך לא אחד מהם יחוור. אם החבורה מחליטה ללכת, ילכו אחרים ליווי של 20 איש.

מאות ילדים הלובשים איזור חלציים, גלימות צבעוניות, נוצות ופרחים מתרוצצים בחוץ ומונפים בידיהם שלום. הילדים שדרוים יותר דוחפים תרישם סיורים קאנו (זוגיות) מכנסות, וכבר מתחילהם לחזור לכיוון הספינות, תוך פיזור נוצות מזרות על פני המים. תברים וגהים החלולים ושוחים בעקבות הקאנו. את הקאנו מכסים סלי פירות וזרנוק. לא נראה כי אף אחד מילדים נושא נשק.

הילדים המקבלים את פני הארץ, שלדים וידידותיים. האי מכל 1,500 נפש. הם משליכים פרחים וכתרים על הספינות, ומציעים סלים מלאים בפירות נפלאים (זונגה). אף על פי שהילדים חבורתיים ואין להם כל כוונות עניות, הם עדין בוגר סכנה לצוות. הם אוכלי זונגה, פרי גודל דמיות, מונע מהם כל שאיפה לעשות משהו מעבר לרצון לאכול ארוחה טובה מדי פעם. אחרי שהם אוכלים זונגה, הם שוכחים מחבריהם, והופכים שביעי רצון רק מהובדה שהם יחוו נוחות ואכילת זונגה. מתגנבים מהספינות ונחנים מתענוגות האי. אין הם חזרים יותר, ולאחר חקירה קקרה הד"ים מגלים מה קרה. ד"שים האוכלים מהפרי הייבטים לגילן ריקת הצללה מוצלת בנדג רעל ב 9 או שישבו מהשפעות דומות.

הדמיות נתנות אשר מיידי לפריקת 90%-63% (נקום + 60) מהמלחמות, הימאים והחටים משתכנים גם הם. החבורה והצאות חיברים לחזרה מיד לספינות ולהיכן יחידות הצללה שתוחזרה את הקורבנות הזהה לספינות. יש לשגר או לכלה את הקורבנות. אחריתם הם ינסו לחזר לאו. ייחיות הצללה תצליח להציג את מסגר האביזרות הבא: גלגל 1κ = 1, 50% = 2, 75% = 5, 100%. הוסף 5% לתוכה, עברו כל ד"ש בחזרה בייחיות הצללה. שאר הקורבנות מתחבאים ביערות ולא ניתן למצוא אותם. אם האוחדים עוברים את 100%, שאר הילדים הופכים אסירים.

אם מונעים מהקורבנות את אכילת פרות הזונגה השיכרות תימשך 4 ימים. גם אם ד"שים יחשפו בכל הספינה אחורי זונגה בעצם, מספר זונגות חבויים ישאר על הספינות. מדי פעם במשך החזרפה, ספינה אחת או שתיים יסתפו לפטע עם הזומן ולא תמלאנה את החוראות, ציוויתן הישתכר מאותו פרי הייזוע לשמעה. חלק מאנשי הצוות הפחות מושמעים יגדלו את הפרי על הספינה ויברחו אותו לאורך כל החזרפה.

לאחר צפיה בקאוו של הילדים החבורה מבינה כיצד עליה לשנות את מבנה הספינות כך שהיא ניתן להשתלט בקלות עליהן בחול. המשוטים



H 85

פרק 2: המעוֹף למלכות הכוכבים

لتת עזרה נוספת לחבורה וمبקש מהם לעזוב את הענן מיד. המלך לאוס נעלם יחד עם מגלו, והען נמוג לאט לאט.

מרגע זה, הרוח מעיפה את הדמויות לכיוון כל היתקלות ממנה הם נמנעו. אם החבורה עברה את כל היתקלויות הרוח מעיפה אותה לעבר היתקלות 5, הים הגדול בשמיים.

5. הענקית העדינה

כמה מאות מטרים תלאה, מרוחף לו ענ בשמיים. עליו יושבת ענקית כאשר רגילה מתנדדות באוויר, והיא מנופפת לכיוון ספינות החבורה. אם החבורה מתקרבת היא קוראת לעזרה.

היעור היא נקבה ענקית. היא ואחיה גודלים יותר מאשר בני מינם لكن יש להתייחס אליהם כאל מפלצות גרגנטואניות.

הענקית עונדת טבעת מחסום שיכיל המעילה אותה משלייט אלפאקס (ראה את והיתקלות הבאה), היא יוצר חמוד ואהוב תעוגות שאיט מעוניין להזיק לחבורה.

שמה הוא קנטה. היא נמנמה על פיסת ענן מרופי ארעה כאשר הענן היתנתק והתרחק. בשתי האתערות, מעאה עצמה בודדה ואבודה. היא מתחננת בפניה החבורה לגרור אותה חזרה הביתה. אביה הוא מלך ארץות העננים ויחיה אסיר תודה אם היא ויחזור לביתה. היא מציעה לנשוף רוח מפושי החבורה ולהביאה אל אرض העננים. אם החבורה עניית בקשה היא נוגנת תרואות לתגيع לביתה.

ברגע שהם מגיעים, היא מזמין את החבורה לעלות לחוף ולפנות את אביה. אם החבורה מסרבת, נראה שהיא מאוכבת, אך היא לא מונעת מהם לעזוב עברו להיתקלות 6, אם החבורה מקבלת את הזמנת, היא תולכת לכיוון ארmono של המלך עמוק בארצות החלום. עברו להיתקלות 6.

נקודות ניצחון לבני אלמוות אם החבורה מטשטת את הענקית על הענן, אלפאקס מקבל 5 נקודות.

אם החבורה גוררת את הענקית לארץ העננים ומחליטה לעזוב מיד, קוריס מקבל 5 נקודות.

אם החבורה מחליטה לעקוב אחרי הענקית לאורmono אביה, ואניה מקבלת 5 נקודות.

השומר, המלך לאוס, מקבל בברכה את אנשי החבורה על גבי הענן שלו. הוא ממעץ לחבורה מזוין ומחסה על פי רצונם. ביוי המלך לאוס אפשרות לשנות את צורת העננים למעורות, מיטות, ושולחנות. הוא מתיידד עם החבורה ומנסה לעוזר להם. הוא מנדב מידע לחבורה רק אם הוא נשאל שאלות ספציפיות.

1. הוא יידע שאמפריה גודלה שלטה פעם באזור זה, אבל היא הרשה את עצמה מזמן.

2. הוא זוכר שלאלפאקס היה הקיסר האחרון שלה, ושאנשיו בגדו בו. הוא היה מוריש לחלווטין. לאוס לא ידוע דבר>About הboroim. הם לא היו קיימים בזמן האempria האלאטאית.

3. הוא שיזק למספרת הזמן, וקוריס הוא אדונו. ביום אחד קוריס מערוב באיזו מריבה עם בני אלמוות אחרים אודות גורלו של עולם אחר. את הדמויות מטאירות את "השליח" (ראה היתקלות 4 בפרק 1), והוא מסpter לען שזה אחד מצוראות התיתגלות של קוריס.

4. יש מקום מעבר לחול שיש ביכולתו להחזיר נסעים אבודים חזרה למולדתם. הוא נראה כמו ערפל סמיך.

אם החבורה מבקשת הטבירים למציאת ערפל זה, הוא נוטן להם שק עור גדול. הוא מכיל את כל הרוחות המזיקות המונעות מהחבורת לחזור לביתה. רוח המשנה שת עת היא הרוח שלבשו תעריף את החבורה למקומות מרוחק זה.

אם החבורה תשאל, לאוס ישביר לה שהאי נמצא באזור המרוחק מאוד מטהעולם בו בית הדמויות נמצא. הן למודות כאן עקב גחמותם של אובי קורייס. זה כל המידע שיבידי לו.

אם קוריס יתקוף הוא ומגדלו יעלמו מיד ויחזר רק לאחר שהחבורת עוזבת.

לאורך הדרכ הcharbra יכול לעמוד בצד חדש את אספקת המזון שלה. קרא את היתקלות 6, ובעברו להיתקלות 5, הענקית העדינה.

נקודות ניצחון לבני אלמוות אם החבורה מתעלמת מהענן, אלפאקס מקבל 5 נקודות.

אם החבורה מקבלת את שק הרוחות, קוריס מקבל 5 נקודות.

ואניה לא מרוחחת דבר מהיתקלות זו.

4. חזרה לשומר הרוחות

ברגע ששק הרוחות יפתח, יתכן וזה יקרה עקב התערבות אלפאקס, או בעקבות צוות שתורת השפעת זונגה, כל הרוחות המיקות יימלטו וחזרו את החבורה חזרה להיתקלות זו. לאחר מכן לאוס מגלה את הסיבות שגרמו לפתחת השק לווס מבין שהחבורת מתמודדת נגד בני אלמוות חזקים. מכיוון שאין הוא רוצה להתערב, הוא מסרב

אם החבורה לא תצליח לטבוח את היצור, הוא חזר בחבורה בוים ענקים נוספים, ובשעה שתחברה מתחילה להפליג בדרךה הוא תוקף את הספינות. הוא וחבריו לא ממשיכים לדודו את הספינה אל מעבר לטבעת הסלעים.

אם החבורה נמלטה הבוהה מטיל לחש קללה על הצי, ומניק לו את שנאת בואהו, אלפאקס.

דמות השחקנים תשמענה את תוכן קללו ואות השם "אלפאקס". אם כל ספינות החבורה שבנקיק מושמדות, הבוהה עוזב, ומTELם מכל הניצולים. מרבית החזקי שלוח שירותים מביות אותו כאשר חצי מטוריל להפליג, הרוחות מביאות אותו לאזור היתקלות 4, שומר רוחות השמיים.

נקודות נצחון לבני אלמוות:
אם החקיפה והביסה את הבוהה הראשון, ואני

המקבלת 5 נקודות.

אם החבורה נמלטה מבלי לאבד ספינות, קוריס מקבל 5 נקודות.

אם החבורה מאבדת ספינות מעבר, והבוהה 18

חופס, אלפאקס מקבל 5 נקודות.

4. שומר רוחות השמיים

מעבר לניבכם מרוחף לו ען סוף החוסם את הדורך, רוחבו וגובה מגיעים למאות מטרים. בפסגת הענן מתנוטס לו מגדל בוהק.

ען הכסף הוא ארצו של שומר רוחות השמיים. הוא יצור צדיק בן אלמוות ותקפיו היהודי הוא בשלוט ברוחות השמיים באזור זה. הוא חסין מפני כל התקפה פיזית או קסומה מצד החבורה.

החבורה לא נתקלת בעווית בשעה שהיא מנסה להגיע לענן, לעגון לידו, ולפיטוע על גבי הערפפים הצלופים. מרכיבי הענן רכים, אך ניתן לפיטוע על פניו.

ברגע שהחבורת מגיע לבסיס המגדל קרא לפניה את הקטע הבא:

דلت הנחשות שבבסיסו של המגדל נפתחת ואדם הלבוש בגדימות לבנות וארוכות מופיע. לאחר שהוא בוחן את החבורה כמה דקota, הוא מרים את ידו ואומר, "ברוכים הבאים לממלכתינו, נסיעים אצילים. אני הוא המלך לאוס, אדון העננים האלו. הפלגתם במשק ימים ובימים וראים מקומות דיבים. אני כבוז את משכני בנסיבותכם, ונוח בו עד אשר הרוחות תהינה בעדכם ותבאננה אותן לעידכם."

6. אדרמוֹן ענקי הענינים

7. אי עופות החוויה

אתם מבהים בצדדים בעורתו המוכרת של אי שמיימי הנקריא בדרככם. הוא קטן מאוד, אולי בעל קוטר של 16 מטר לכליותר. הים המקיף את האי מקיף את החופים עד למרחק של 52 מטר.

האי דומה לאין גון עدن. אי זה מיושב ע"י קוסמת בעלת עצמה, קרסי. המשנה צורות אנשים לחיוות, במיעוד עופות חוויה. היא חיה במערה המוסתרת בשיפולי הר קטן.

אם הדמויות חוקרות את האי, הן לא תמצאננה את המערה מייד, אך לעומת זאת הן תשמננה לב שיש עופות הדודו רביים בכל האי, ביןן העדרות הדמויות ולמרות החוראות להשר באספניה, כמו קציניהם יורדים לחוף בחברת אנשי צוות. בצדדי מענו התתרממות בספינותם הם מתארגנים לקבוצות ומחפשים מזון, קורות עץ, ומים טריים. רבים (5200) לא חזרו. כאשר הדמויות חוראות לך מקבלות ודוחות אודוט האנשים שלא חזרו.

החברה יכולה לארכן כוח חילוץ ולנסות למצוא את האנשים הנעדרים. אם הנגיד של קורייס מספיק (15 או יותר), הוא יכול לחזור בעת (ראה התעריות בסוף פרק זה), ברגע שהחברה עוברת משוחרר את אחד הענקים שמתעלם מהחומרה אך מזג על קטטה.

לפתע מרים המלך מזג ומנסה לנערץ אותן בדמות שגראית לו והשנה ביוטר. תוך כמה שניות מתחוללת מהומה ושאר הענקים זורשים גם הם את הלקם בקיטעה. בשעה שקיטה מנסה ללא תולעת לעצור בעודס. קניתם בחיקקלות זו הם ענק ענק גרגנטואנים. אין הם מקשיבים ל垦טת, רעטנים לבשר טרי נבר על נחמדותם. תנובתם הפטאומית נגרמת עקב התערובת של אלפאקס המנסה לנקום. קניתה לא משפעת ממנה בעקבות הטבעת. החברה חייבות להילחם ולנצח או ללחום או לנצח או ביטול קסת החוצה. בעורתה של קניתה לחש ביטול קסת משחרר את אחד הענקים שמתעלם מהחומרה אך מזג על קטטה.

אם החומרה מנצחת, הדמויות שנשבו נאכלות, ושאר הענקים מגיעים לטפיות ברגע שכןן נסות להימלט. כל ענק יש כתירסיד קילושנים והם ממחזרים לעבר הספינות. כל פגעה מוגצת גורמת ל-40-2 (2020) נזק בנקודות מבנה וחוגות 5200 אגושים רגילים. ברגע שהטפיניות יוצאות מטוחה הקשלונים הן יכולות להשתמש בתותחות נגדי הענקים.

אם החומרה מנצחת, קניתה מתנצלת עבור נימוסיהם הגורניים של חברויות. היא ממלאת את ידה באוצרות שהציאה מכיסי אביה ומעיניקה אותו לחומרה. האוצר מכיל 10,000 פ". הרוב קסומה 5+, בדיו לפועל. לאחר מכן היא מלוהה, וטיח מעופף קסום גדול. לאחר מכן היא מלוהה את החומרה חוזרת לטפיניותה ונפרזת מהם לשולם עבר להיתקלות 2, אי עופות החוויה. מיד לאחר עייפותם, מתגללה כי אספקת המזון שעלה הספינות היידלדלה, גם עקב הזנחה של צוות שאכל את פרות הזונגה.

נקודות נצחון לבני אלומות
אם החומרה מנצחת את הענקים, ואני מקבלת 5 נקודות.
אם החומרה נמלטה, ונותשת דמוות, אלפאקס מקבל 5 נקודות.
קוריס לא מרוויח דבר מהיתקלות זו.

מטיל בעיר ב策ורת עופות החוויה. אם היא תتابקש היא תחויר אותך לצורם המקורית ברגע שהחברה תמצאו אותך.

בינתיים שאר הצוות צד עופות החוויה בצדדים את המלאי, בהדרן של הדמוויות הם החלו בסעודת גוזלה. עברו כל שעה בה הדמוויות נעדרות, וכ-10 מהצוות החסר נעלם בתוך המנה העיקרית בסודה. יתכן והחלות יעמיסו את הספינות באספה. יתכן והחלות יעדוף של עופות או פירות, ישפיצו את הנזקים, וינוו.

הdemoות מניחות שון יכולות להישאר במערתת של קרסי כאוות נפשן, זהו משכן קטן ונוח.

קרסי (קוסמת בדרגה 30): דרג'ש 9; נק"פ 60; מה' 12(40); חת 1 מבט או הטלת לחשים; נזק קסם + שעוני אחר, או לחשים; הצלת קוסם 30; נט' כח 9; חב' 18; חכ' 27; כו' 14; כר' 19. אין חפצים קסומים או כל נשק.

אם החומרה נשארת ומאפשרת לנועות לנorth, קרסי מיעצת להם לשוט לעולם התחרתי, שם הם יגשו ברוחו של נזיר קדום תירז (או של ד"ש שנעד). הרוח, לובשת גלימה אדומה ארוכה בעלת ברודס, ואנומת הדמוויות מאילו סכנות עליהם להימנע פנוי חזרותם למולדתם. קרסי מסבירת לדמוויות מה עליהם לעשות במקודש המהוות (היתקלות 8 א"ג'ר):

"חיפרו תעלת קטנה ומלאו אותה בנזקים כמו חלב דבש ושורות. הביאו כבש שוחרת למזבח, ומণעו משאר דורות המתמים לקבל את הלקם, עד אשר הרוח הנכונה מגיע."

יש כ-5% סיכוי שהחומרה יהיה שמי תחיות. אם אף אחת מהן לא במנצח, קרסי מתנדבת ליצור אותם, ומחייכת בחביבות לשני נהנים העומדים בקייבתה. החומרה תטמין וכ-10 ימים נוספים, עד אשר רוח החיבות תעז את חברה לביון שער העולם התחרתי. אם החומרה מגלה את משימותה בפני החילות או הקצינים, האנשים מסרבים ללכט. הם מכיראים שיתחכו חדש אחד באי של קרסי. ואז הם יפליגו לכיוון העופל עליו דבר המלך לוס. למרות זאת ספינת מפרש קטנה יחד עם חלק מצויה מסכימה להיצטרף לדמוויות במסען לעולם התחרתי.

נקודות נצחון לבני אלומות
אם החומרה ממשינה את קרסי, ואני מקבלת 5 נקודות.
אם החומרה מתחברת עם קרסי, קורייס מקבל 5 נקודות.
אם החומרה איבדה 40 אנשים או יותר באיזה אלפאקס מקבל נקודה אחת.

בפתחה של המערה, יושבת על הסלע, עלמה>Ifiphia וمبرכת אתכם לשולם. היא מזדקפת ומסמנת לכם לעקב אהricht.

העלמה היא קרסי, דמות זמנית בת אלומות. היא מנוטה ניטרלית, וקורה לسفرת האדמה. דמותה הארץית היא של קוסמת בדרגה 30 לה כוותות מיהודים בהם היא משתמשת כאשר היא פושתת אנשים או יורים אונשיידיים בממלכתה. אם הם עוקבים לגלו זריקת הצלת נגד חשים עם 10 או שטיח מעופף קסום גדול. לאחר מכן היא מלוהה, שתים יוקסמו. יש ללגלו זריקה נספת מאחר וקרסי משתמש בשנק מבט המשנה יעוריהם אחרים. מבטה יכול לשנות את כל היצורים המבבטים בה אם שחקן מודיע כי הדמוות שלו לא מביטה בקרסי, אין היא מושפעת. הקורבנות בדרך כלל הופכים לעופות החוויה, אך לעיתים היא תבחר בצוות נספות. לאורך ההרפתקה קרסי יכולת להשתמש בכל קסם שמתואר בחוקים (אחד לסבוב).

אם מישתו מאיים על קרסי בשנק, היא נכנעת ומבטייחת לא לפגוע באף אחת מהdemoיות. היא מחזירה את הדמוויות לצורתן המקורית ומצעיה הכנסת אורחים. היא מגלה כי הוצאות הנדר

פרק 2: המעוֹף לממלכות הכוכבים

"חיקשו עכשו חבירי, היהות ודרךכם ארוכה וכוחות רבים מוגדים לנטישותיכם. אלפאקס הפך לבן אלמוות לאחר שבעד בתורתי הריאונית. הוא זה שחփ בפרש האטושות ארכסם. הוא זה שמתוכן לבנוו בבני מיון. הייחרו מזעמו, היהות והבאתם על עמכם את שנאנן התמדדי כאשר פגעיםם בבני, עיין העין הענק. עלייכם להתגבר על רצונם במותכם, תוכלו לחזר לנוורולו, לבודם, על גבי טפינה זרה. אל תפגעו בספיניתה של אניה בא'יא תארל נקמתה תהיה עזה כמו זאת של אלפאקס".

תנשמה פונה חזורה לשווה. אם כהן משתמש בלחש החיה את מותים או בלחש זהה של הנשמה, צורת האל מת מטופרת ושרידי גופו הקודם מתגלים על האדמה החשופת. רק אז ניתן להחיות את הגופה בזרק הרגילה. אם המשמה אינה אחד מהודשים, השתמש בתנונים הבאים עבורי וזהב'ש. תיריאז (מייסיטיקן בדרגה 14) דרג"ש 4'; קב'פ' 14****; חת 4 אברוח/רגל; נזק 56X6; נזק כמו ל 14; מה 05; נט צדיק; כוח 14; תב 15; אור 17; כיש 16; כר 13; אין חפצים קסומים, אין צו"א. כאשר התשכה מסתימת, נוכחותו של אדם חי באירוע דידקט קינאה ושינאה בקרוב שווות האל מティים. הדמויות חיבבות לבrho או שיוקפו ע"ז וק"ט 4 אל מטיים, שיבחו בשירותיות. אין הם עוקבים אחריו החבורה מעבר ל-100 מטר אחרי השווות. الآחריות מזדחלים מסביב לתעלת בכדי הגיעו לחבל ולדבש.

אם החבורה מוקפת היא חייבת להימלט או להלחם בכנפיות אל מטיים המגיחים מהשווות. החבורה יכולה לברוח בעוזרת מרבד התעופת (אם הוא נרכש בחיתקלות), או להחשים כמו תעופת, העתקה, או שע. הרקח הצלחה ננד רעל ב-5 או רעלים למגע (ארקית הצלחה שואניה או קוריס שימוטו). אפשרות נספת היא שואניה או קוריס יערבני, אם נותרה להם היתערבותות נספת (ראה ע"מ 21). אחד מותם יכול לדאוג לתעבורתו (כמו ספינה תא ימירתה חוקי ערקה למומחה, אך היא לא תוכל לשקוו במישור זה).

נקודות ניצחון לבני אלמוות
אם החבורה הרסה או נטרלה את השד, ואני מקבלת 5 נקודות.
אם החבורה לא מצליחה לעזוב את מקדש הממוות, אלפאקס מקבל 5 נקודות.
אם החבורה מצליחה לעזוב בכוחות עצמה ומצליחה להחῖות את נספה של הנשמה הצדיקה, קוריס מקבל 5 נקודות.

אם החבורה משמידה את השד, חצלים נעלמים בחשיכה ולא חזרום. הדמויות יכולות לחשיט את הספינה הארוכה למיקום הרצוי להן, ולהזoor בביטחון לשער. אם החבורה שטה בספינה מעבר לשער, היא נעה רק 30 מטר לsembוב (מהירות שיט).

אם החבורה עוזבת לפני שקרטי מזוכרה את המסע לעולם התחתית, עברו להיתקלות זו, קולו של הממוות.

8א-ד. מסע לעולם התחתית

8א. השער השחור

ההרק מעבר לניטיבכם, מופיע נקודה שחוורה ומזרחה היא כל כך שחוורה עד כי היא נראה כmo פצע פעור בשמיים. את הפתחת מקיפים ברקים חזהים קטנים. ככל שאתה מתקבבים הרוח מוגברת, ומעלפה אבן קטנות ואבק אל תוך החשיכת.

השער אינו מוחבר לשירות אל ספירת אנתופית, אלא למישור אמצעי. החבורה יכולה להכנס וlezat בבייטה מהשער.

8ב. שומר העולם התחתני

היכנס חזרום עמוק יותר לתוך עולם חשוך זה ולאט לאט מתחת לבנה ספיניתם מופיעים ים שחור, כ 450 מטר לפני שפיניתם מופיע ספינה נספחת, ספינה ארוכה ושחוורה שמספרה מkopלים ומשטיה זוממים.

שומר העולם התחתני, שד רועם (ראיה מפלצות חדשות), מפקד על הספינה הארוכה ועל צוות המורכב מ 80 צללים. אם החבורה מפליגה לכיוון הספינה הארוכה היא נשארת דומות. וזה אומר שד:

"אני שומר העולם התחתני. נি�ישו את ספינותיכם, מכאן והלאה רק ספינתי תביאו את הדרכים ליעדם".

הוואות השדר הון לכבוד את החבורה במישור זה. השדר משקר. הוא מנסה לשכנע את הדמויות להחזר את ספינתן לשער. אם הוא מצליח הוא מעביר את הדודים עבר פ"ז אחד למקדש הממוות ונותש אותם שם.

אם החבורה מנסה להימנע מגע עם הספינה הארוכה, השדר מנסה מיד לירט אותם. הוא מלכה את צללו בכדי לזרום, הספינה השוחרה מבדיקה אותן והשדר מכין את תקיפתו כנגד החבורה ומלהיכה. יתכן והשדר ישתמש בכוחות כמו לחש האטה נגד הכוחות שיגביל אותם במשך הקרב, ספינטו קסומה ובמישור זה היא יכולה לנוע במחירות של 65 מטר בסביב. היא נחשבת לדרג"ש 2 כי יש לה 200 נ"מ.

8ג. מקדש הממוות
מתוך המים השחורים והדלוחים, עולה לו אי קטן שאדמותו מושחרת. קופרו לא יותר ארוך מ 30 מטר. ברכזו עמוד מצח ולפני השווה עוגלה החפורת באדמה. דפנות מקיפים מנוסים ברפש שחור מבריק ושמונגי. הדולף אל מחוץ לשפט השווה, ונוזל חזורה לתוכת, בהדיפו חנת מות וריבון מחלילאי.

אם החבורה מגיעה אל האי יחד עם השד, היא נעצבת על האי והספינה הארוכה מפליגה בדרך, אלא אם כן החבורה מתקיפה ומשמידה את השד. השווה נפתחת לשירות לספירת הממוות, עובדה/msbira מדו"ע השווה לא מוצפת. כל מי שנוצע בפרש שבשוחה מסיד דרגת נסיכון אחר. אלו הנכensis למספרה הממוות מותים.

אם החבורה מבצעת את הוראותיה של קרסי, מיגון יוצרים אלמותים מגיחים מהשווות. ככל מנסים לשנותות מהתעללה אלא אם כן החבורה עצרת מבעודם בעזרת חרבותיה. הוצרים לא מתקיפים את החבורה, במקומות זאת, הם מנסים להתגנב בין בני אנשי החבורה ולהגיעו לתעלת הומ. נק"פ אחד גורם לא-למת לסתג ולחכות עני סבובים טספים. יצור אחד יזדקק ל-20 סבובים בכדי לכלות את תוכן התעללה. אם מספר הסבובים ומספר החל מותים מסתכם ב-6 או יותר (שש אלמותים ממש סבו אחד, או אחד במשה"ש סבובים וכ"ו) האורחות מתקלקלות והרהור לא תפיע.

הגעתה של הנשמה הרצואה תעריך 3ק 4 סבובים ובינתיים 1ק 8 יוצרים יייחו מהשווות. לכוהנים יש את סיוכיהם הרגילים לסליקם, אך לא ניתן להרים אף אחד מהאלמותים בזרק זו. אל-מותים מסולקים פשטוטה סבובים וכ"ו) האורחות מתקלקלות והרהור לא תפיע.

המושיע בטבלה למטה.

20ק	יצורים המופיעים
1	נקון
3-2	רפא
10-4	روح
13-11	פנטום (אובי)
17-14	שד (רוח רפאים)
20-18	דיבוק (רבגנט)

הנשמה לה מהচות הדמויות מופיעה כrho רפאים צדיק, הלובש גלימה אדומה בעלת ברדס. הוא מיד שותה את החלב והדבש. ואז מדבר לחבורה.

נקודות ניצחון לבני אלומות
אם חברורה מושمرة מושמרת, אלףאקס מקבל 5
נקודות.
אם חברורה עוברת בהצלחה את האבנים
המרוחפות, ואניהם מקבלת 5 נקודות.
אם חברורה בוחרת לבסוף בנתיב אחרת, קוריס
מקבל 5 נקודות.

11. קולו של המוטו היתקלות זו מופיע בשתי המשבצות הממוספרות 11 ב"מפת ספריילת הים הגדולה".

במשך יום שלם הרוחות דעם לאיטן. פין
הים חלקיים כמו שמן. בכל שעת החום
והדממה מעיקם יותר.
אתם מבחיכים ברומים מוזרים ובעות
הפורצים מהמשטח החלק. הבועות הנספרות
מונרכות ואז כל הים מסביב לسفינה מתחילה
לבבעו כאלו הוא רותה.

אם דמויות מסוימות, הן שומות רעים
וקולות מוזרים כל פעם שבועת מתופצת. הבועות
והקולות נוצרים ע"י מכשפות ימיות (ראה ערך
לאשוו). שירות המכשפות ותchanון מגיעים
لتדריות הגבורה ביותר כאשר הים למשעה
רותה. תלק מהדמויות שוממות את קולו של
מלכנו או את קולו של קוריס אסן חן כבר פגש
אותן, המזהירים אתן שים הוא אשלה והדרך
היחידה חזרה הביתה היא לעזלו אל תוך הים.
חקק מהצאות שאכל זונגה יפלחו את סתיות
האוונגים ויקשיבו לשירה, בדרך זו הם גוזרים את
גורלם וספינתם שטה לא מטריה.

כל דמות שאוניה לא אטומות כבר צלה אל
tron המהוות מחליטה לנוטו בינהם, אין היא
נטקלה בקשיים להימנע מהאסטרואידים
הנגישים. אך מדי שעה, יש סיכוי שמטאור יפגע
בسفינה (זרקת פגעה כמו לוחם ורגה ג', דרג'ש
ספינה רגילה) או, אם הוא מפפס, יש לו סימי
של 10% לפגוע באסטרואיד סמו.

הספינה מקבלת 5 נזק (מגע ואש) כל
פעס שטמור פוגע בה. ראה חוקי התקפות
מיוחדות באש, ע"מ 26 בחוברת לשחקן האשף יש
להתיחס לכל הנזקים לספינה כמו לנקודות
מבנה.

אם מטאור פוגע באסטרואיד, הספינה מקבלת 5
נקודות, על כל הנזקים אם הם חמוצים על
הסיפון או בפנים, לזרוק גילגול הצלה נגד לחשים
בצ'. אם זרקת ההצלה נכשלה, הקורבנות טובלם
מקוק 10 נקודות נזק. אם היא מצלילה, אין נזקים.
הרשיסים חודרים לבניה הספינה כאלו היה
עשוי ניר.

הensus בין הסלעים המרוחפים עורך 2ק4 ימיים.
אם חברורה עברת איזור הספינה נהרסה, חברורה צפה
לhitkilot 15. אם הספינה נהרסה, חברורה צפה
חרזה לאי של קרס, ובדרך סופגת נזק נוסף
מהרשיסים.

אם חברורה מחליטה להפליג על הים, היא
תצליח לא להגיע למטרת מלחמה ולשוט לכיוון מרכז
הספרירה. אם חברורה מנסה לשוט בחול הריך
שבין הים השטוח והאבנים, הדף הספרירה משוך
את חברורה חזרה לים הנגדל. שום קסם או רוח
לא צלחו לפגוע תוצאה זו.

אם חברורה תנסה לעבור "מורת" לספרירה
היום, חברורה תונגן בשמשת הנזלי כאשר היא
הפוכה ותיא תשקע בתוכנה ותופיע מחדש כאשר
היא צפה בצד השני. דמויות שייאחזו בספינה
תנצלנה ללא עבייה, אך האחרים חייכים לשחות
אחרי הספרינה. דמויות שוחמות בכבאות
תשארנה בין שני המשטחים ותתבענה אם לא
יצילו אותן. ברגע שהחומרה שיטה על המשטח
העלון של הספרירה הגדולה, עברו להיתקלות זו.
אם חברורה מחליטה לעבור בין האבנים
המתרסקות, עברו להיתקלות 10.
בני אלומות לא מקבלים נקודות עקב היתקלות
זו.

10. הסלעים המרוחפים

כמה גודלה של סלעים משוננים מרחפת
בשמיים, וממלאים עד אין סוף את חלל.
מוני פעמים אבן ספרירה בוערת מתרץ באמצע,
מתנגשת בסלע אחר ומפצצת אותו. ואז אף
רשיסים חדים מותעופפים לכל הכוונים, כמו
סכינים קטלניים.

הזמן נע לאט יותר בעולם התתמי, בהשוואה
לכוכב הקודם. מאז שהחברה עברה את האי של
קרים, עברו ששה חודשים. אם ספינות המתייט
בשער או באי של קרס, הן כבר איןן. עברו
ליהתקלות 8.

8d. חזרה לאי של קרס

כאשר חברורה חזרה הוותה מעיפה אותה לאי
של קרס. הדמויות מגולות שהציגו עזב. קרס
מופעת ושמחה לפגוש את הדמויות. היא
מסבירה לדמויות שחן נעדרו במשך חצי שנה
ואף אחד לא ציפה שחן תוחזינה.
היא מציעה את הכנסת האורחים שלה בשנית,
עד אשר חברורה תצא לאוב. במידה וספינות
הדמות נחרסו הן יכולות בינתים לבנות רפסודה
או ספינת מפרש קטינה. במשך הזמן, קרס
מוחיהו אותן מפניהם הסכנות האורובות בדרכן.

זאת שיעים להפליג על פני הים הגדול
והשטוח שמשתרע מכאן ועד שלושת
הממלכות הקטנות לא מומלץ להימנע
מהם היות והاضרונות השניות היא הסלעים
המעופפים. והם קיימים במרבית אזור
החמצן שבחלל. מהירותם מדהימה והם
חריגים כל דבר שנקרה בודכם.

יש רק אזור אחד אותו ניתן לחוץ בצד
להגיע לצד השני. האזור מיושב במפלצות.
זימורן קטלנית ואסור לאיש להקשיב
לקולותיהם.

בחמש, אודבות לעוברים ושבים שתי
מפלצות מחരידות. אחת שוכנת מתחת למים.
היתרchkו מהמעורבות שלה. השנייה מסתתרת
behר ותמיד תוקפת בהפתעה. איש לא זכה
מעולם לצפות בהן, כך שלא יוכל לעזור לכם
יודר. אולי אנשי שלוש הממלכות יכולים לעזור
לכם למצוא את אשר אתם מוחשים".

עברו להיתקלות 9, הים הגדול בשמיים, ממש
יכולו השחקנים לבחור את נתיבם.

9. הים הגדול בשמיים

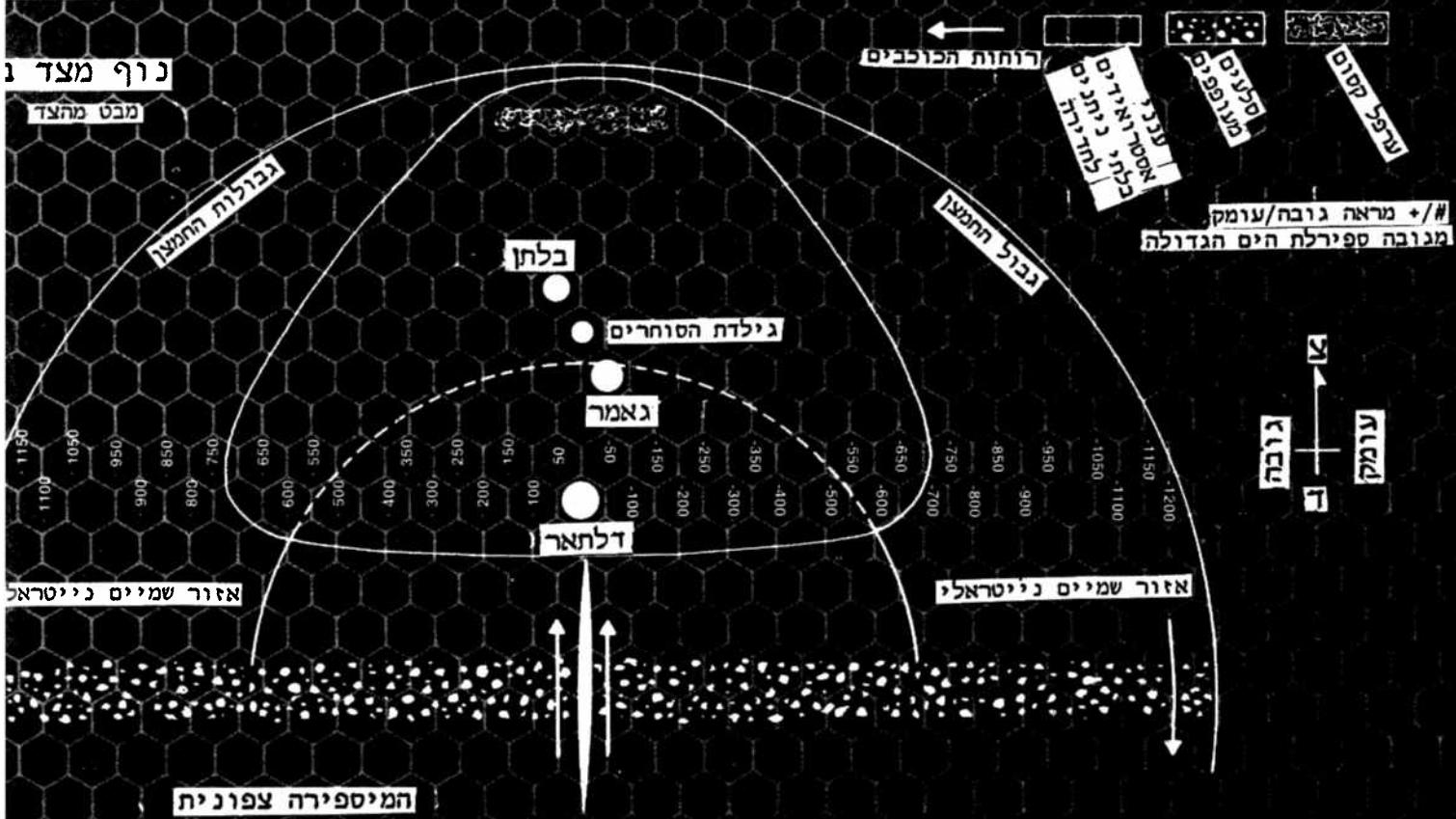
מעבר לחול הנוטר לפניכם משתרעת
ספרירה מים ענקית, יוועונית מתערבות
ומתפתלות בחול החצון. במרקזה נוצר ים
שטווח שנראה כי ניתן לנוטט בו. כמו תמייה,
חים המרכז מקריה בכיפות אור וחום, כאילו
היא עולם נפרד.

מספרם בין הסלעים המרוחפים עורך 2ק4 ימיים.
אם חברורה עברת איזור הספינה נהרסה, עברו
להיתקלות 15. אם הספינה נהרסה, חברורה צפה
חרזה לאי של קרס, ובדרך סופגת נזק נוסף
מהרשיסים.

ஸטרע איזור הים ממלא בקבוצות רבות של
אבנים משוננות המתגלגות ומתנתקות
יחד.

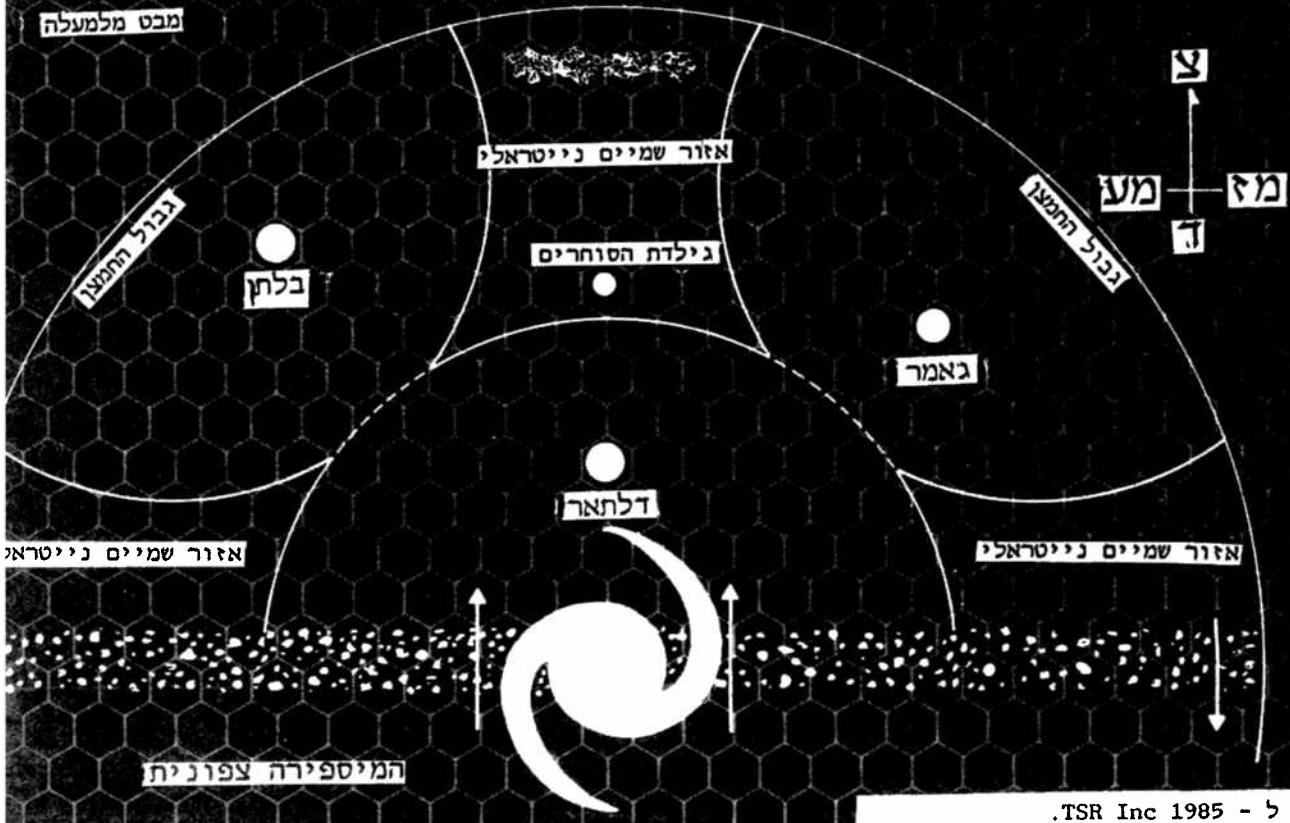
מפת שמי מ מלכות הכוכבים גבולות אויריים

קנה מידה = 160 מ'

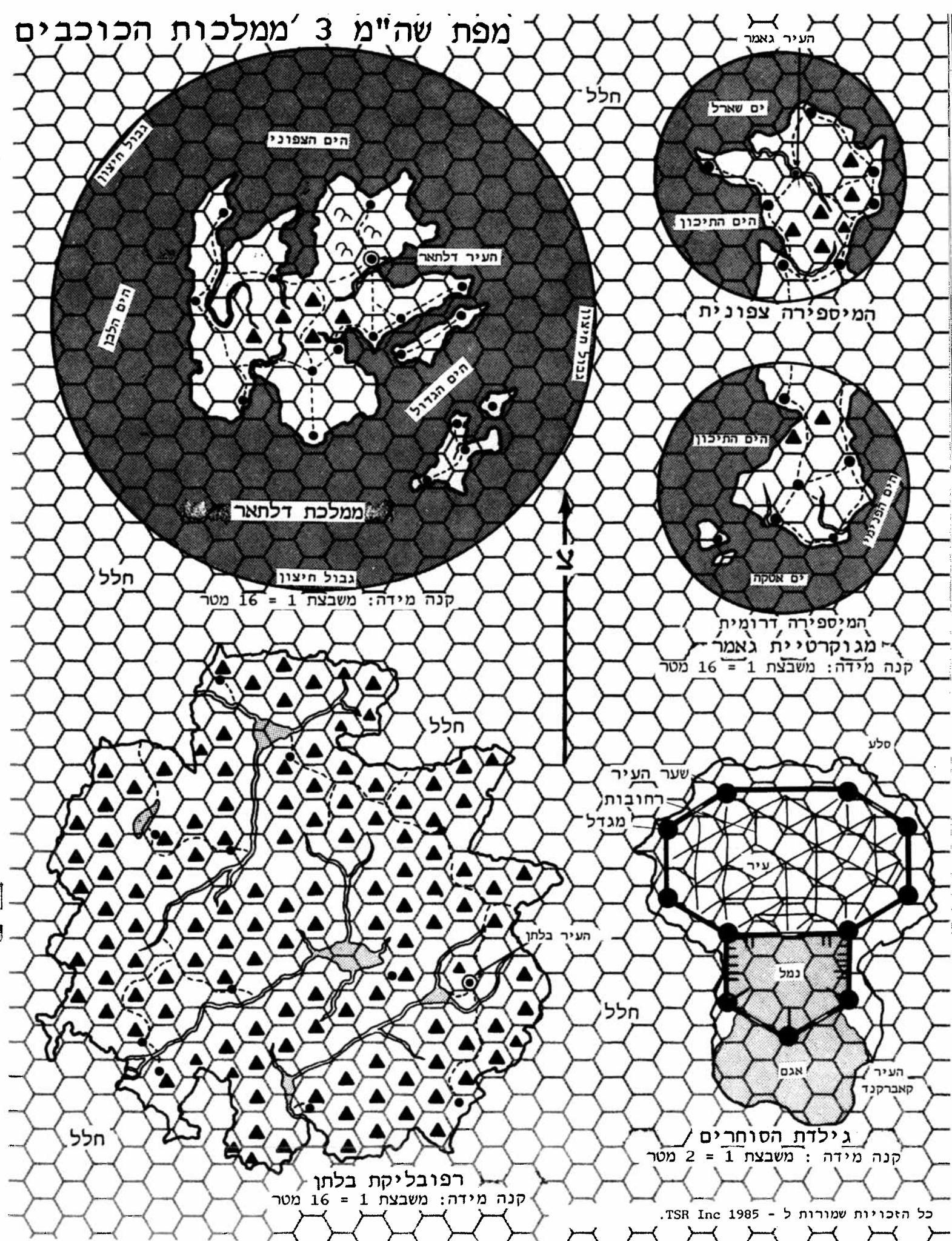


נוף עליון א

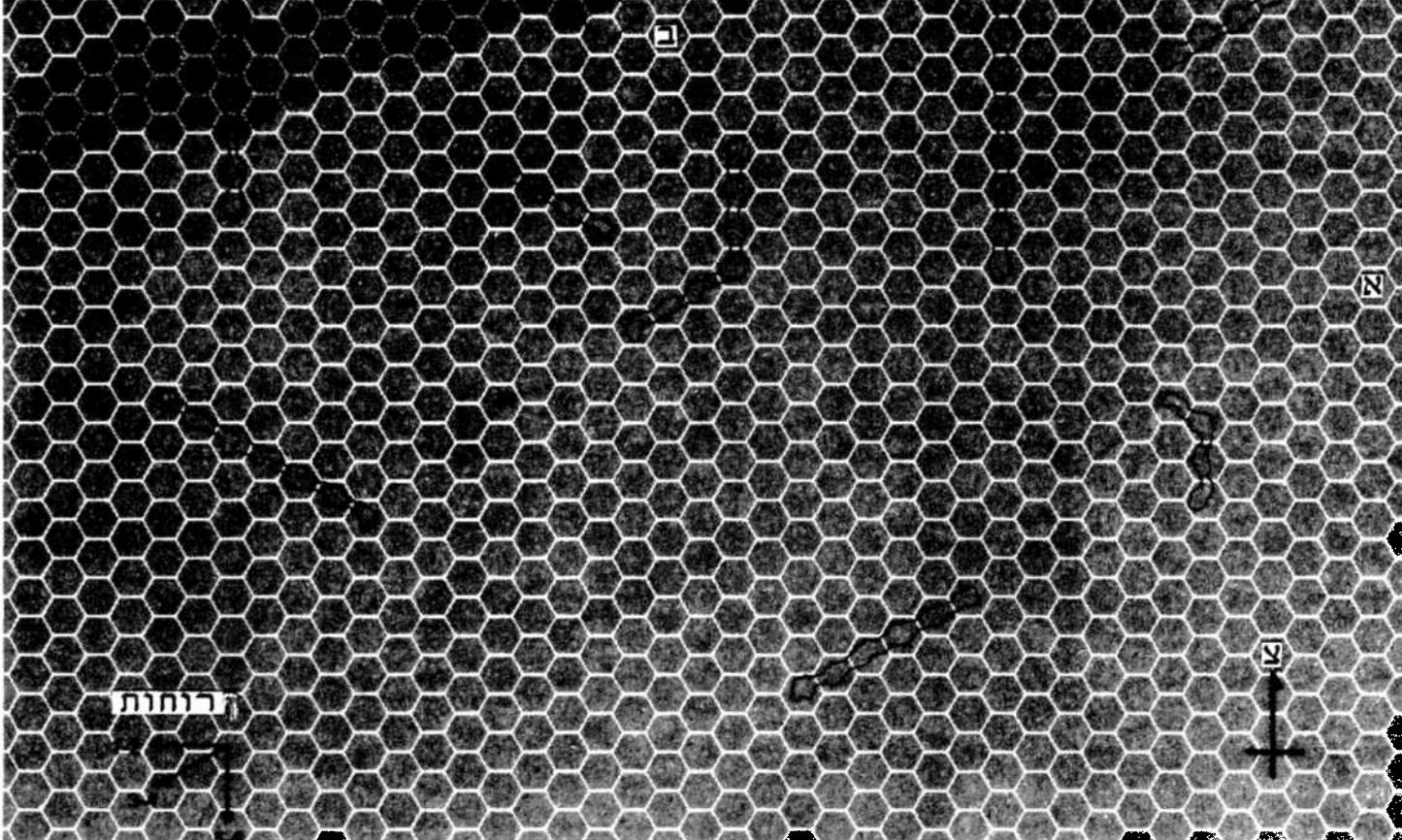
מבט מלמעלה



מפת ש"מ 3' ממלכות הכוכבים



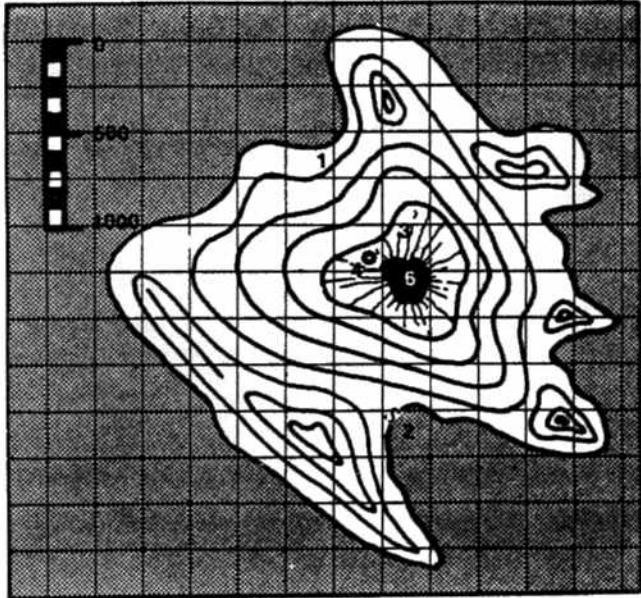
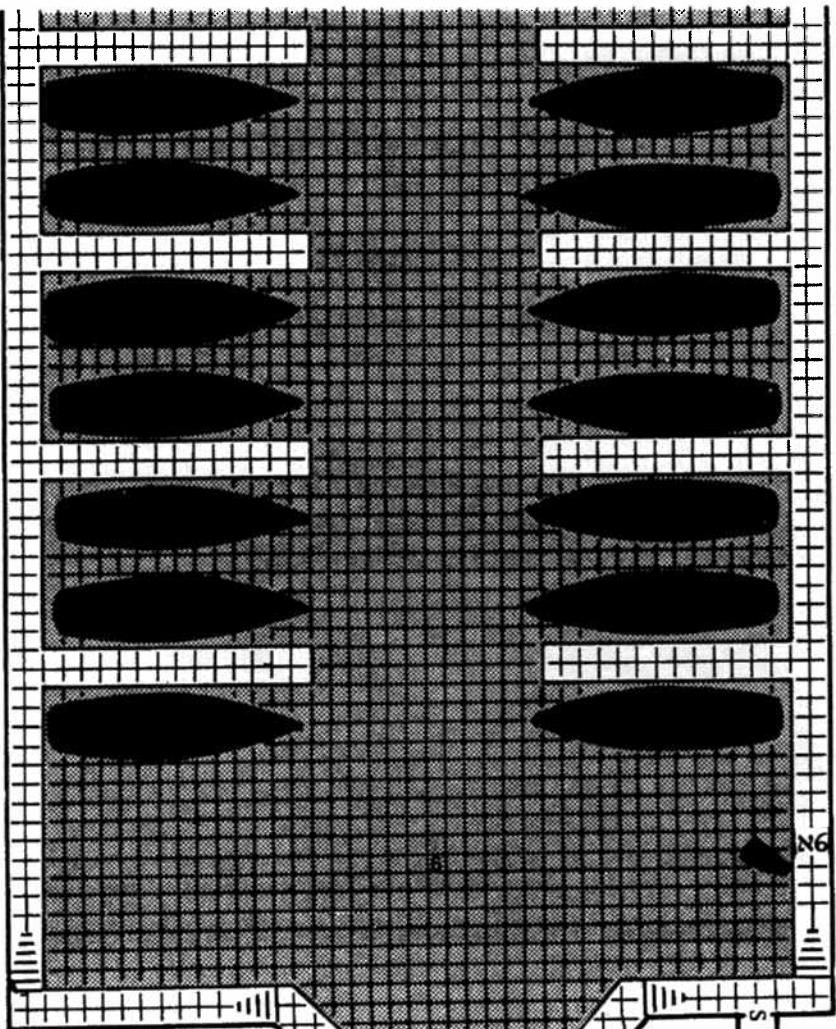
מפתח שה"מ 4 - הקרב האחורי



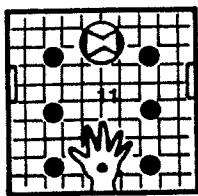
מפתח מפה

- | | |
|--|-------------------|
| | הרפל רעל |
| | הר הגעש של אלפאקס |
| | שונית |

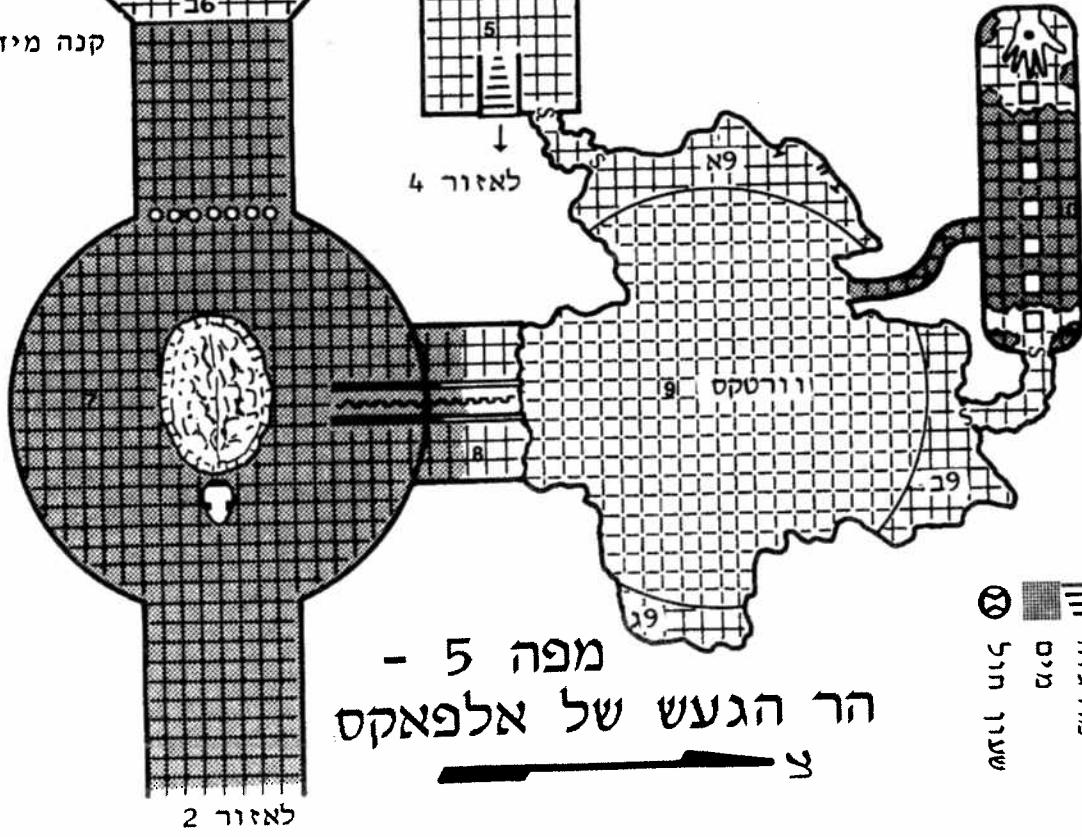
קנה מידה: משבצת 1 = חצי מטר



קנה מידה: משבצת 1 = 80 מטר



קנה מידה: משבצת 1 = 3 מטר



פרק 2: המעוֹף לממלכות הכוכבים

במלחמות אפשרית בעולם אחר, אך יחד עם זאת הוראותיהם חן לאזור החבורה. אם החבורה מראה את מטה הנג'וחון(ראה פרק 1) היוצרים ממספרים כי גם לאניה היה אחד כזה פעם.

נקודות ניצחון לבני אלומות
אם החבורה תוקפת את היוצרים, אלףאקס מקבל 5 נקודות.
אם החבורה מגלה את טיבעה של ואניה, היא מקבלת 5 נקודות.
אם החבורה מצליחה לצאת מミישור זה בכוחות עצמה, קורייס מקבל 5 נקודות.

14. שיבטה של ואניה
הensus לאזרז זה ממושך והחבורת חייבות להסתדר עם הקבוצה מזו זעמה. רדמי הטע באזרז זה של הספרייה גועשים וסופות חן דבר נפוץ. ולמרות הטע הסוער, החבורה צריכה להגיע להתקינות זו ללא כל קשיים מיוחדים, נפגעים או נזק. ביןתיים אלףאקס מסכל כל נסיוں לצורן נזק. בעורות כסם (מלבד זוגנות). יסוד הוועש מנשה לחריעיב את החבורה בכדי שהיא תකוף את ספיניתה של ואניה, כאשר היא תגיע לאזרז ההתקינות, קרא את הכתוב

לאחר ניוט אורך ומיגע נגד זרים
נגדיים, אתם מוגעים לאי קטע לד קצח
הספרירה. בחלקו הוא מכוסה בעצי אלון. בין
החוּר וחיצים משתרעות גבעות רבות
המכוסות בעשב ירוק וועיר. עשרות כבשים
מלחמות את הדשא ליד העצים.

אם עדין נותרו אנשי צוותם מסרבים להרים עונן עד אשר הספינה או הרפטודה מצידותם בחילכה. הם מתחים עד אשר חד"שים עסוקים בחקר העיר או בדיג, בכדי לתקן את החווית ולהכין סעודת.
ועבור להתקנות 15.

נקודות ניצחון לבני אלומות
אם הכבשים נפגעו, ו/או הצוות מתמודד נגד החבורה, אלףאקס מקבל 5 נקודות.
אם הכבשים לא נפגעו והחבורת מצליחה להימנע ממרד, קורייס מקבל 5 נקודות.
ואניה לא מתקבלת נקודות בהתקנות זו.

לחידרה הענקית יש אוצר המכיל 10,000 פ"ט חרבי מזוירות 2+, 5+ ועוד שדים, חרטות עליה כתובות האומרות "כוחה של ואניה מגן על הכוכבים".

החבר, מניטיה ניטרלית, בעלת תבונה ומדברת מ"מודברת", אלףית, וכל שפה ממשור יסוד המים, שפת ענק הוסיף. היא קוראת כסמים ויכולה לגלוות את הבילוי ראה, יערום מספירת המומות ומעמידה עצמה חזרה לאניה אם נשאה מושמד או נהרג.

החבר יודעת מה טיבעה ומטרתה של ואניה אך תגליה זאת לדמיותך אם בפרק זה חן הענק את מגלה כל מידע נוסף, אך היא נוטה לכוכן את בעלייה לא אלףאקס, וזאת עקב ערפיפלי הקסם, אזור מצידיו הנגיד של עולם זה (ראה פרק 3) ואל תוך החר של אלףאקס.

נקודות ניצחון לבני אלומות
אם החבורה לא מצליחה לעبور ניקחה זו, ו/או לסגור את השער למשור המים, אלףאקס מקבל 5 נקודות.
אם החבורה עוברת בהצלחה את ה尼克חה מבלי לאבד אף אחד מהמצוות, או מבלי להשמיד את החיזקה, קורייס מקבל 5 נקודות.

אם החבורה משמידה את החידרה ואניה מקבלת 5 נקודות.
אם החבורה עוברת את הnickה או דרך היבשה או בספינה, עברו להתקנות 14. לאחר שציני החבורה עבר את ספרירתה חים, מאגרי המון בספינה מוזלדים ביהור. אם החבורה לא מצליחה לעبور את הnickה, היא צפה אל תוך מישור יסוד המים. אז עבור להתקנות 13.

15. מישור המים
מאחר והחבורת נכנסה דרך וורטקס, הדמויות שעשוות מים. אין לנו זיקות לאיזורי נשימה בכדי לשחד במים זה. הדשים לא יכולים למלט במעלה הוורטקס עקב זרים חזקים.

עבור כל סבוב שהחבורת נשארת במישור זה, יש לחבורה 10% סיכויים להיתקל בזקן יצורי יסוד המים. הם מקיפים לאט לאט את החבורה בסיבוב, ובוחנים אותה בעיניהם האפורות והקורות לפניהם שהם מחליטים לפתח בשיתה. אם החבורה תוקפת אותם, אין לה סיכוי לחזור לניקה, אלא בעוזרת לחש משאללה או ספיניתת ימית (אם היא סופקה לפניהם בן ע"י בן אלמוני). נקודות נזק לד"ש או דב"ש או שהוא תופס 6ק נזקן רגילים מסיפון האונייה. הדרך היחידה לאנשיים רגילים מסיפון האונייה. הדרך היחידה להרוג יצור זה היה לכורות את כל ראשי. כאשר ספינית הדשים עברה מתחתיי, שניים מראשיו נוגסים בתווך הספרינה בכדי לעוצרה, וארבעת האחים תוקפים את הנסעים. ברגע שהחבורת שחררה את הספרינה מהיותה ההיירה, רק לאחר 2 סבוגים יהיה ניתן להתרחק מטווה הראשים.

12. אבן מערבות ומלתאות אבן

ליד מרכז ספרילת חיים, שני חופים יוצרם ניקחה ברוחב מטר. מערבות אנקים חדים משקיפים על הים לכל אורך החופים. בצדיה המערבי של הניקחה, מערבות גוזלה מסמלת את מרכזה של הספרילה, ומורקנת מים כחולים לתוך פתח שוחר, בין תחתית הצעק חמוץ וקצת המערבות תיכון שהרים חלש יותר, יש מעבר לא יותר רחב מ-35 מ'.

אם החבורה מנסה לעזון במקום שחדמה היא מדבר על הצלקים, היא מגלה שחדמה היא מדבר צחיח ומוסלע. מענין צידי הניקחה, המדבר נמשך עד חלל החיצון של הספרילה שם הוא הופך לסלעים מחודדים. ושם הם הופכים לסלעים מרוחקים, העפים בשמיים.

הטפרטווארה במדבר היא מעל 40 מעלות, ולא ניתן למוצא מקורות מים. כל 10 תורות במדבר זה, גז רעל זולף מותחת לסלעים, ונוצר פיצוץ ברגע המגע עם התאир. כל פיצוץ שווה ל-10ק6 כדורי אש שיש לו 50% סיכויים לחפשיע על החבורה. יש לאפשר לחברת למיצוא כמה שברי עץ בכדי שיכלו לבנות רפסודה. כל הים בו שיטה החבורה וורטקסים מישור המים, המדבר הוא כל מה שנותר מעולם של אלףאקס. אויביו הרטס אוטו והשairoו עבורה את ספרילת המים הענקית ואת הצללים. מוא, יצורים מכוכב חיצוני הפכו וורטקס זה וסוגו את כל האחרים.

המים זורמים חזרה למקום ממנו הם באו. בקצת זה, יעמדו כמה מאות שנים עד אשר הים יעלם שחליטן. כל מי שנשאב מערבות נכנס למישור יסוד המים (חיג'קלות 13). זה הינו אחת מה"מפלצות" שקרים הזכירה קודם.

המפלצת השנייה מתחבא מעל מעבר הצר בזק המזרחי. בתחילת היצור נואה כמו עמו ענק החצבים בתוך הצר. הוא יכול להפתח את הספינות המפליגות מתחתיו בהתקפה הרטונה. הוא יכול להטיל לחש אשליה ולהתעורר את קרובנותיו פעם ביום. בהתקנות זאת, האשליה היא דركון רב בראשים העף לכיוון החבורה מהזק המערבי.

היצור הוא החדרה עצומה (התיחס אליו כל גרגנטואה), יש לו רק שש ראשיים, אך לכל ראש יש 128 נקודות פגיעה. ראש אחד גורם 4*40 (4ק4) 6ק נזקן נזק לד"ש או דב"ש או שהוא תופס 6ק נזקן רגילים מסיפון האונייה. הדרך היחידה לאנשיים רגילים מסיפון האונייה. הדרך היחידה להרוג יצור זה היה לכורות את כל ראשי. שניים מראשיו נוגסים בתווך הספרינה בכדי לעוצרה, וארבעת האחים שחררה את הספרינה מהיותה ההיירה, רק לאחר 2 סבוגים יהיה ניתן להתרחק מטווה הראשים.

16. המזעב הדלטני.

לאחר שהשערה העזה תזרת את סיכוּיכם ותיקותיכם לאחור הביתה, רוחות חלל מבאות אתכם לשטוח קסן. נראה כי המבנה הוא מעשה ידי אדם, יש בו מגדל תעצית קטן. דיל זר מתננסס על תקיעת אתם שומעים את קול החמרחך של תקיעת קרן כאשר זקיף נמוך אך פעלן מופיע מהורי המגדל, וקורא לרוחות לבוא לעורכם. שבעה אנשים ישבים במנدل אחד מהם מחזק הגנת.

האנשים הם חלק מהיל המשמר של דלטן. התקדים הוא לשומר על חלק זה בחלל ולהציג את ניצולי טפirlת הים הגדולה. הם מונחים כצ' איש כלום לוחמים צדיקים בדרגה 5 אחד נושא הוא המפקד. שמו הוא יוריק, והוא לוחם פלאדיין בדרגה 20, שהזעב כאן לשומר על המגדל ע"י המונינים עליו.

יוריק (لوحם בדרגה 20; דרג"ש-2; נק"פ 150; חת 1
 חרב; נז 1ק 8+; נז 5+ ניגול 20; מר 11; נט צ; כח 18;
 TAB 22; חכ 15+; זר 13; כש 16; CR 17
 חפצים קסומים: חרב ממזרית 2+: קמע למושע
 יסועון, שיין לחותן 3+:
 לחשים:
 עצמה: א/or (X)
 עצמה: 2 ברכת, שיח חיות
 עצמה: 3 הכהנה

כאשר המצללים מביאים את החבורה למגדל, יוריק מוציא מזון ומנוחה לניצולים. המגדל מעוצב בצורה פשוטה, יש מאחוריו רציף קטן, בקומה התחתונה אלם ראשי, ובקומה האמצעית אלם שנייה. הקומה האחoustonה נפתחת לגג, שם שומרים צופים ללא הפסקה בשמיים. כל שלושה וחודשים מספר ספינות דלתניות עוצרות במגדל ומחליפות את חיל המשמר, מקבלת דיווחיהם, ולהביא אספקה טרייה. מידע נוסף אודות הדלטנים, בלתנים וגמוראים ניתנו למزاוב פרק 3. הדלטנים מוטדים בעקבות צי גודל שעבר ליד מגדלים לפני כמה ימים. הם שלחו שליח להודיע את מלכים. הם חושדים שמדובר בעי גמאוריאני בדרךו לתקוף את דלטן. אם הרוחד יוכל לבטה תפוחץ מלחמה. תאוור הציז מוגלה לתארו צי החבורה. אם יוריק מוגלה שלחברה יש קשר כלשהו לציז הוא מיד מצווה לעוזרם, באשותם ריטן. כל חתנות תפוחה בקדב לחירות ולמוות. אם החבורה שואלת אודות דלטן, יוריק עונה شيئاً ארעם. הוא מסביר את כיוונה הכללי אך מזהיר שבאותו אזור יש שתי מלוכות נספות, בלטר ווגמר. קיימת ביהם הפסקת אש מעורערת, וקרבותם הם דבר שכיח. תתקנות



15. סערת בני אלמוות

עمر להתקלות זו ברגע שהחברה עוזבת את האי.

בסערה הייתה והיא נוצרה ע"י בן אלמוות.enkameh
בן האלמוות משמיד את הספינה והורג את אנשי הצוות הנזוטרים. הד"שים יכולים לשroid אם יוצפו על גבי שרבי הספינה או התונן. ממש כמו ימים הם מרחפים בחלל, ולבסוף עוזבים את ספרילת הים. עברו להיתקלות 16.

בן האלמוות האחדאי לסערת זו מקבל מיד 5 נקודות. אם ואניה כעסה בשל מות כבשיה או אם היא הרויחה בפרק זה 20 נקודות או פחות, היא מפנה את גבה לחבורה. מעתה ולהלאה התעבויותיה יכוונו לשמדות החבורה, עד אשר החבורה תוכלית עצמה ע"י מעשה גבורה ראוי ציון, הסבר בפרק 3.

השערים נגרמה או ע"י ואניה שכבשה נשחטו או ע"י אלפאקס הכוус על כך שהחברה עברה את ובאופן נראים גלים עצומים. השערת מהזקמת מרגע לרגע עד אשר גל עצום מרסק את הספינה.

השערת נגרמה או ע"י ואניה שכבשה נשחטו או ע"י אלפאקס הכווס על כך שהחברה עברה את ספרילת הים הגדולה. החבורה לא יכולה לשוט

אלפאקס: אלפאקס תמיד נגד החבורה. מחריגע שהחרפתקה מתנהלת בניגוד לתוכניותיו, הסכומים שלאלפאקס יתערב מועטים יחסית לשאר בני האלומות.

אלפאקס חייב להתייער בפחות פעם אחת לפני שהחבורא מגיעה לספרילת חיס הגדולה. אם באוטו רע עדיין אין לאלפאקס 15 נקודות הוא מתרבר בכל זאת אך הוא מאבד את כל הנקודות שהוא צבר בפרק זה, ועד להיתקלות 9.

הтурברותו הראשונה של אלפאקס כלפי החבורה היא פתיות שקר החירות (ראה היתקלות 4). הוא עשויה זאת ע"י העברת רונו ליד השך. וברז זה קורה ברגע הפחות העצמי מבחינות הדמיות. אז הוא קורע את השק

ותוקף את הדמיות, כל החוזות הרעות מתגפלות על הספינות. החוזות מעיפות את ספינות החבורה חרזה להיתקלות 3.

אפשרות נוספת היא שלאלפאקס מתרבר במיקרים כמו:

כל החבורה נעלט ב-5 עד סוף החרפתקה. הכריזמה של כל המפקדים הממניגים בספינה מופחתת ב-5 וכן גם מתייחסים אליהם פיקודיהם בלבד - החלילים והמלחים. פקודות לא תמיד תמלאנה, יתכונו עירוקות, מרידות, או שתשדרו מהומות. מצב זה יתקיים עד אשר אלפאקס ישמד.

כל המNON בספינה נירקב שעיה אחריו הוא נוצר או מוכנס לבטן האוניה. כל נסיניות הקסט ליצור מNON נכשלות מיד.

לא ניתן לבטל קללות אלו, מלבד ע"י אלפאקס עצמו או בNON-אלומות זמני אחר.

סוף דבר

אם קוריס מקבל את מירב הנקודות בפרק זה, כל הקללות שהטיל אלפאקס על החבורה מבוטלות.

אם ואנניה מקבלת את מירב הנקודות, יתכן ושתי אפשרויות תתרחשנה.

אם היא עדיין חבורתית היא תפץ את רוח הגבורה בין החלילות. הци וכל החילות יגידלו את ניקוד הקרב שלהם ב- 20 נקודות. אך אם מעשי החבורה הרגיזו אותה, היא מורידה את ניקוד הקרב ב- 20 נקודות.

מצב זה מתקיים עד אשר אלפאקסמושמד. אם לרוע המזל לאלפאקס יש את מירב הנקודות, מחלת ריקבון חשות מרפה מכללה 50% מהמלחילות.

מלחלים, חורדים ואנשי הים שעוזיון גונתו בעז. במקרה של שיין דבר לא קוריא. חבר את הנקודות של כל זמני השיג במשך שני הפרקם ושמור את התוצאות לסוף החרפתקה. התוצאות יעזוז לחיליט איזה NON-אלומות שולט בסופו.

קוריס: קוריס בדרך כלל יתעורר כדי לעוזר לחברות, או בריפואה, החיהית דמות אבודה, או שיפוץ ספינותה. לאחר מההפרשות להתרבעות קוריס היא ממש לפני שחבורת פוגשת את קרסוי בפעם הראשונה (ראה היתקלות 7). אם זה יתרחש קרא את הכתוב לשחקנים:

במעבר שמולכם מופיע אדם נאה ובוחק, והוא אומר "ברוח נואמים בניי, כפי שציפיתי, לא סותים מגורלכם. אך עדיין חייב אני להזהירכם מפני הסכנות והמתנות הצפויות לכם מעבר לעיר זה. ביחס את שלוי הדריכים, וקייטפו את הפרחים הכהולים. אילכו את שורשיהם מכאן שהם יגנו עליכם מפני כוחות הקסומת. הרכחו אותן לחשבו לכם אמנים, היא תהפוך לבת בריתכם. החיון מתמוגג וקולות החיים שביער מטעורדים, כאילו זה אתה הקצתם מחלום.

מנועות ממט לתת מידע נוסף לזרים. אך יוריך מציג לחבורה לחשוש בסיררת מפרש קטנה אם ברצוניה לעזוב. ברגע שהחבורת תישא על הספינה את דגל השלום היא תקבל מחסה בנמל של דלטר. משם היא תוכל להגיע לרשויות העיר ולהסביר את בעיתה. אם אין לחבורה מה להסתור סביר לחבורה אישור בכתב שמורר לה לנוט בשמי דלטר.

נקודות ניצחון לבני אלומות
אם החבורה מחליטה לחחות לسفינה הדלתניתה הباءת, אלפאקס מקבל 5 נקודות. אם החבורה מתקיפה ומשתלטת על המגדל, ואנניה מקבלת 5 נקודות. אם החבורה מודת ליוריק וממשיכה להפליג מיד, קוריס מקבל 5 נקודות.

17. שיבת הארמדה

צורת מפרשים מופיע באופק, ולאט לאט מתקדמת לקראותם במלאה המהירות. עשרות סיירות, החל מסירות מפרש, חד ספינות וכליה בסירות ארכות, מסודרות במבנה קרב רהב.

הספינות שיכות לצי החבורה. באמצעות קרבם במג'ה קרב נושא קשר עין עם ספינת החבורה. כאשר הצי מזהה את החבורה הוא מקבל אותה בברכתה. כאשר הצי עזב את האי של קרסוי, קוריס קורש הטעות במדינה והחבורא מנעה במקדש המות (ראה היתקלות 8). במקרה זה, קרא את הכתוב לשחקנים:

גשר או לבן מסנוור אותכם מכיוון השער. היצורים האלימים מכסים את פניהם ומיד זוחלים חזרה למחלותיהם, קול רועם לפטע נשמע, "יעזבו את מישכטן של אלפאקס. דרככם הגיע קרוב מדי למארתו. لكم בעיקות הגשר וחיזרו לשמיים החופשיים".

ואנניה: בדרך כלל מתרברת בכדי לעוזר לחברות. שימושו התערבותות אחת עד אשר הדמיות מגיעות למקדש המות. אם היא מנוצחת קרא את היתקלות הבאה.

במיקרום אחרים, היתערבותה הנפוצה ביותר היא להעלות את נתוני הדמות האמיצה ביוטר במקודה אחת. היא בדרך כלל בוחרת נתון אחד ע"פ סדר עדיפויות: כות, כריזמה, זריזות, או כושר. היא עלולות לא تعالה תכונה מעבר ל-18.

אם ואנניה נגד החבורה (כבשותיה נפגעו או ניקודה פחות מ- 25 בפרק) התרבותיוניתה העתידית מחייבת משלוחות או תחבורות מתחדשות של המגדל בשל מהירותו להגיע לאזור הערפל שטונאר ע"י לוס. על פי הידוע לו, הצי לא נתקל בסימן חיים נוספים. אלא אם כן הד"שים ממש תוקפים את הצי, קוריס מקבל 5 נקודות.

התערבויות בני אלומות

בני אלומות יכילים להתרבר בצד לעוזר או לגרום צורות לחבורה. התערבויות אלו יופעלו ברגע המתאים על פי שיקול דעתו של השה"מ, כאשר הרגע יראה לו מותאים.

הבטחת היתקלות

מטרת הדמיות בפרק זה היא להציג לערפל הקסום בצד הנגדי. מעבר הצי מעורר תgebota בכל האזור. בכדי להציג אל הערפל החבורה חיבת להתחבר לכוחות השוניים או להלחם בהם.

בחלק זה של השמיים יש שלוש מלכחות כזריות. בין הגעת החבורה קיימת באזורי הפסקת אש בתי עיבת, אך כל התחרשות לא צפיה עלולה לגורר בעקבותיה קטנות. מלכחות עיריות אלו שרווד לאורך כל המלחמות שלחן בזמות אורך החוים של מערכות המלחמה שלחן ובשל חוסר הרצון של גילות הטהורים לההערב. הגעת צי החבורה מעוררת תגבוה משמעותית. אפשר לחבורה להתמודד עם כל הכוחות הפועלים, כולל בני בריתם החדשניים, מבלי לנצל את יתרונם (ערבים בירות לא שלוחות את עבדיהם למלחמה). בזמן תנעומת המלכות הכוכבים, השתמש מוקם: בטוחה 3 משכונות מדلتאר. מט' חילות: 3,250 (4,550 ייחד עם בחמות) סוכ: 650 גברים החמושים בקשוטות ארוכות, 200 תותחים, 1,100 סייפים, 650 פרשים, 650 כוהנים גובה. כל שלוש העולמות וגילדות הטוחרים בערך באותו גובה. כך שהח乞נים יכולים לחתudem מתנווה בעולם תלת מימורי אם הם מסתבכים. כאשר החבורה מגיע לאחת המלכות הכוכבים השתמש במפת ש"מ 3.

לאחר שהד"שים מגיעים למטרתם, הערפל הקסום. קרא בפניהם את חלק הנקרה סוף דבר בסוף פרק זה. כריתת בריות או כיבוש ממלמות, מגידל את מספר החילופים עבור הפרק הבא, אל תוך המערבולת.

דלטאדר

באזור יש אי גדול הדומה לאי גן עדן. מרבית הארץ מכוס במשקים משגעים ומספר כפרים הממוקמים בנקודות מפותח. כלכלת זו מובססת על חקלאות. היא מספקת בכדי לאלכיל את התושבים ואפיו ליצוא. האוכלוסייה, המכונה אנשי מישורים, מגיע ל-50,000 נפש, 30% מישובים בתוך או ליד הבירה.

בדلتאר שלוטים מועצת כנסיה רבת עצמה ומלך, המסדר הוא צדיק ותומך באמנות פלאדין. במדינה שלט המלך קורואלד, אחד מהזהוגמאות הטובות יותר למלך, הכנסיה לוקחת על עצמה את השילוטון, עד אשר האביר המותאים מהמסדר מוכתר כמלך (אין העברת שלטון בירושה).

מלך קורואלד (פלאדין בדרגה 33) דרג"ש 5/10; לו 35; נק"פ 100; הת 1 חרב ממארית; נק' 64+(7+) ניצל כמו ל 33; מורה 11; נט' צ; כוח 17; חכ' 16; תב 13; זר 21; כיש 14; כר 16; חפצים כסומיים: שרין קששים 4+, מנ 2+, חבר מזורי 5+ מגינה. אבירים נוספים הם ע"פ שיקול דעתו של ש"מ.

שליט, לשטייט יש נתון מנהיגות של 48, והתאען 3 שבאות ייחד עם אנשי. כל החילות צדיקים. * דוחות זהות למעברות גדולות, יש להן משטחים שטוחים על התוון המאפשרים הפרושים מעופפים להמריא בקלות. אך סוג ספריה זה נע במחירות 30 מטר לסבוב, במקומות 40.

אם החבורה מגיע לדلتאר ללא חצי, יונק לה מהשת במבצר. כאשר צי הארמדה מוגלה את נוכחותה של מלכה בעלות עצמה, הוא עוצר ומתקיים דין. בשל סיבות פוליטיות, רשות את דلتאר מוגנות מעבר בשמי דلتאר, וורשים את חזרתה לאחר. אם החבורה לא חזרה לצי, ממלאת מקום המפקד פוקד על הארמדה לתקוף את חצי של דلتאר ומנסה לשיט דרך אוזות. מאותו רגע המלך מבטיח פרס עברו תפישת הד"שים, שפהם לאויבים. על הדמיות להימלט בחשאי מדلتאר ולהזoor לציז שלחן, כמה שיוטר מחר.

אם החבורה חזרה לציז שלחן, היא לוקחת פיקוד ובורחת תוכניות פולחה חדשה. החבורה יכולה לתקוף את דلتאר, או להימנע ממנה, בכל מקרה תפליג לכיוון אחת המלכות החירות. בכדי לתקוף את דلتאר החבורה חיבת ותילה להפליג לים של דلتאר עקב מוח המשיכת. בכדי להגיע לאוצר הערפל יש לעבר באחד מאזרוי השמיים. המלכות נשכחות עד לגבות אゾורי החל החמוץ.

אם החבורה חזרה לציז שלחן, היא לוקחת פיקוד ובורחת תוכניות פולחה חדשה. החבורה יכולה לתקוף את דلتאר, או להימנע ממנה, בכל מקרה תפליג לכיוון אחת המלכות החירות. בכדי לתקוף את דلتאר החבורה חיבת ותילה להפליג לים של דلتאר עקב מוח המשיכת. בכדי להגיע לאוצר הערפל יש לעבר באחד מאזרוי השמיים. המלכות נשכחות עד לגבות אゾורי החל החמוץ.

אם צי החבורה הושמד עוד לפני תחילת פרק זה, החבורה יכולה לרמש את אחות המלך אם היא תאמר לו שהוא בשילוח נגד אלפאקס. המלך אפיו יציע לה ספריה בצד שטולח החבורה בדורכת. בעזרת ספריה בזוזות החבורה תוכל להגעה לערפל הקסום (ראה סוף פרק זה) ללא התערבות גאנר או בלטר.

בלטר וגאנר מייד מתחזרות נגד דلتאר. דוחות מרגלים אודוט צי מאחד מושבות לחאהמין שאוינו איזור מותכן פלישה. אם צי החבורה מפליג מעבר לדلتאר, בלטר וגאנר. ורק לאחר מכן, דلتאר יאפשר את מעבר הארמדה בתומו האורי.

בלטר

בלטר מאכלס את חלקו העליון של שבר הכוכב. מרחוק הוא נראת כמו קומס העסוי מסלע, ובכוון הנגדי לקצה הוא מוקף במשטה אטמוספירי עזיר. את היבשה מכסים הרים גבוהים ועמוקים יוחקים. הנתרות המגיעה לנצח איזור זה גועשים בדרכם למיטה אל תוך החלל. מסוות רמתה של עננים צפים מעלה מעבר לשמיים של בלטר.

רביית הכהרים ממוקמים בקצוות מורות תחרים. הכלכלה מבלוטת מושחתת על רביית אוצרות מעברות. כל אחד נושא לתגבורת הכהרים הכלולים בכוחו הנחחות הכלול בצד זיה.

פרק 3: לمعنى תהילתם של אדוני המלחמה

בכדי לבסס את שליטתו בממלכות הכוכבים. אך, ממשלו מפורדת עקב מריבות פנימיות ויריבות בין בתיה הספר לקסם השונים.

הוֹד קָסְמוֹתָן האַלְזָנוֹטָן (קסם מעוצמתה 35; דרג'ש 3; נק"פ 70; חת 1 פג'ון; נזק 1-4; ניצל כ-2; ניצל כמו קסם בדרוגה 35; מר 8; נט ר; כח 11; תב 18; חכ 16; זר 12; כ"ש 12; כ"ר 17) חפצים קסומים: טבעת הגנה 5+, פג'ון 2+ של ניקוּ, שרשראת להגנה מפני תע"ח וכדוריו בדולח, מטה יסוד האש/ אביזרים נוספים הם ע"פ שיקול דעת השה"מ

כוחות גארדיים
בכדי להשיגו לגאמור, פולשים חייבים להפליג על כל ים של המישור, ולהגיעו לחוף. בכדי להשיגו לבירה גאמור, יש להפליג לאורך נהר השין, גאמור מבוצרת ובדרך כל חיים שם 10,000 נפש, כולל החילות הבאים:

כוח: פלנגוֹת העליית של גאמור ד"ק 207
שליט: הוֹד קָסְמוֹתָן האַלְזָנוֹטָן
מיוקם: בטוחה 5 משכבות מגאמור
מס' חילופים: 7,002(2,000 קב"פ עם בחמות)
סוג: 400 פרשים עם קשתות ארכוכות, 100 ותוותנים, 500 סייפים, 1,000 קסמים (כל החילות בדרוגה 3).

אם היבשה מותקפת, ניתן לגייס את הכוח הבא נגד הפלשים:

כוח: שבטים גארדיים: ד"ק 100
שליט: לורד יונסטף, קסם בדרוגה 20
מיוקם: כל משכצת בגאמור
מס' חילופים: 2,002(2,000 קב"פ)
סוג: 1,900 איכרים בעלי כל נשק מאולתרים, 100 קסמים בדרוגה 3.

חץ הגאומרי: מבני קרב ביצורת להקות בראשים. דרגוג קרב: 273 מהירות ממוצעת: 40 מטר / סטוב

דרוג צי: עליית דרגוג חיל: עליית 5 שפינות לבת (*): 50 נ"מ כל אחת (כל אחת מצוידת בכדור בדולח בעורתו ניתן לנוט גם במצב של חשיכת מוחלטת)

סה"כ נקודות מבנה: 250
ចוות: 30(175 קב"פ)

30 חד סייפוניות קטנות: 90 נ"מ כל אחת, ותוותן.

2,700 ניקוד מבנה כולל: 2,100, קב"פ. כולל דרקוניים (אנשי ביצ: 30, 2,370 קב"פ. כולל דרקוניים)

אנשי ים: 20% קשותות ארכוכות, לוחמים בדרוגה 1. דרג'ש 6, ד"ק ביבשה 137.

חד סייפוניות: כל אחת נשכת ע"י דרקון קטן בחול. אם הדרקון המשיך מות החילות יוכלים לחפות לחותרים ולהשתמש במסותים קסומים.

הדרקוניים יכולים לשמש בנשך נשפה.

שליט: למפקד יש גורם 65 של מנהיגות, והטאean יחד עם אנשיו במשך שבועיים. כל החילות ניטרליים.

(*) שיטת המלחמה של הדרקוניים הכהולים היא לנחות על שפינות האויב לתוךו את הנוטעים ולאפשר לכוחות שלהם לתקוף את הסיפון. הדרקוניים הם חלק בלתי נפרד מהצי ממש כמו התוחות.

מאורעות

אם צי החבורה מביס את צי המלחמה של בלטר, רשותו הרפובליקת מסכימות לערוֹן משא ומתן. אם החבורה מסכימה לחותם על הסכם שלום פרדר ולא לתקוף אותן יותר, בלטר מובלטת את שיינוף הפעולה ע"מ גאמור. צי החבורה יכול לעוזב. אם לא, הבלטורים מנסים לנקום בעורת הגאמוריים. מחר מאוד החבורה מבינה שלא ניתן לעبور בשאר החלק בלטר לא עזרתו של אחד מושבי האסטרואיד. הדרך היחידה לרכוש את שיינוף הפעולה של בלטר היא לפולש אליהם. רק סיירים בלטוריים מכירים את הדרכיהם ההיסטוריות לעبور באסטרואיד בביטחון, אך זה הוא סוד מדיני. אם החבורה פולשת לבירה, בלטר כנעת ומוסרת את מפוטת הניזוט. גילדת הנගבים מקימה מחתרת הפעולה עד אשר החבורה מושמדת או עוזבת. חילות החבורה מאבדים 1000 אנשים עבר כל יום ונגנד 100 מגילדת הנגנים.

גאמור

נאמר היא מכב עגול וקוטן, קוֹטוֹרָה לא עולה על 130 ק"מ, היא בעלת איזוריים מגוונים. הכלכללה מאוד מפותחת, כולל סחר במוצרים חקלאות, אוצרות טבע, וכלי אומנות שונים. בארץ זו יש אוכלסיה של 30,000 נפש. בתחום האורי של גאמור מפוארים איטים רבים.

נאמר היא מדינת שלטון קסם (מגוקרטיה) המסורת לרשות. מדינה שלט קסם רב עצמה הנער במספר שלויות שוגם הם קסמים. הוֹד קוסמוֹתָן האַלְזָנוֹטָן, זומם להרווֹס את דלתאר

החקלאות בקשרי מסוגלת להזין את האוכלוסייה ובבלתי לעיתים נאלצת להסתמך על תפוקה דלתארית או גmericית. האוכלוסייה מונה כ- 150,000 נפש ר"א 15,000 גמדים.

בלטר היא רפובליקה המיצגת את מרבית הפעולות (צבאתי, דתית, קסמים וכו'). החברה מתבססת על ראיית עולם ניטרלית ובדרך כלל לא תומכת באמונה מסוימת מעבר לאמונה בחופש. בלטר מייצגת ע"י המזKir הכלכלי של הרפובליקה, לורד רוזן דריין.

ماכ"ל לורד רוזן דריין (גב בדרוגה 28): דרג'ש 3; נק"פ 65; חת 1 חרב רגילה; נזק 1-6; ניצל כ-4; ניצל כמו גנב בדרוגה 28; מר 9; נטיה א; כח 12; תב 15; חכ 12; זר 17; כ"ר 15; כ"ר 10
חפצים קסומים: טבעת הגנה 3+, חרב ארכוכת 3+ להולכת שלל, שרשראת להגנה מפני תע"ח, וכדוריו בדולח. חפצים נוספים הם ע"פ שיקול דעתו של השה"מ.

רוזן דריין הוא גם שליטה הסודי של גילדת הנגנים. תחת שליטתו נמצא כ- 500 גנבים מדרגות שונות.

כוחות בלטר
בלטר היא בירתה של הרפובליקה. מרכזה של חפורה תחת הקרקע, במרכזה של בלטר. רק מבנה של 5 מגדלים גבוהים בצדדים של הרחוב המרכזי. לפחות 8,000 אנשים חיים בבלן הארץ. לעיר יש את חיל המשמר הבא.

כוח: משמר רפובליקת בלטר ד"ק 97
שליט: לורד רוזן דריין
מיוקם: בטוחה של 5 משכבות מבלטר
מס' חילופים: 3,800(3,800 קב"פ)
סוג: 200 אנשי החמושים בקשותות ארכוכות, 300 תותחים, 3,000 סייפים, 1,300 גמדים

אם אזרוי ההרים נפלשים, ניתן לגייס את האוכלוסייה המקומית בכדי שתוכנן על מוללהה.

כוח: מיליצית רפובליקת בלטר ד"ק 78
שליט: לורד בריפנאלץ, גמד בדרוגה 12
מיוקם: כל משכצת הר בבלטר
מס' חילופים: 8,000(8,000 קב"פ)
סוג: 5,620 איכרים בעלי כל נשק מאולתרים, 1,800 גמדים בעלי גראינים וקשותות.

צי בלטר נמצא במערה סודית. משתמשים בו כמו הדלתארים.
כוח: צי בלטן
דרוג קרב: 172 מהירות ממוצעת: 100 מטר/לבוב
דרוג צי טוב דרגוג חיל: טוב

דרוג חייל: מתחת לממוצע

סירות מפרש קטנות: 80 נ"מ כל אחת, תותחנות

סוה"כ נקודות מבנה: 4,000
פירטיטים: 1,500 (1 קב"פ)

פירטיטים: קב"פ: 1: דרג"ש 7: ד"ק ביבשה 53.
תכלת ספינה: 30 פירטיטים, כל אחד יכול לשמש
כמלח או כלוחם, יחד עם סchorה בשווי
(1ק62000 פ"ז).
שליטי: לשיטי יש גורם מנהיגות 40 שעות האימון
עם אנשיו ניתנות להזנתה. מרבית החילות
בעלות נטייה רשות.

הערפל הקסום

אזור זה ממוקם מול ספירתה הים הגדולה, ליד
גבול החמוץ של מלכות הרכובים. הוא נראה כמו
ענף או אבק כוכבים. השער יופיע ע"פ מחוותיהם
של הדומיות או המפקדים. כאשר הספינות
מנצחות לצד השני של הערפל, הן תופענה
במקומות זאת באזור שהן חשבו עליון, או רצו בו.
במקרה של החבורה המ丑ב הקסום יושבע ע"י בני
האלומות הצופים בהתקומות החבורה. ברגע
שהחבורה מפליגה אל מעבר לערפל היא מופיעה
בימס האלפאטי, בעולמה שלא, ליד הר הגעש של
אלפאקס.

סוף דבר

נקודות ניצחון לבני אלומות
קוריס: מקבל 20 נקודות עבור כל מלוכה אותה
כוורת החבורה ברית
ואנניה: מקבלת 20 נקודות עבור כל מלוכה אליה
החבורה פולשת בחצלה.
אלפאקס: מקבל 20 נקודות עבור כל מלוכה
שהחבורה משמידה לחלווטין (צבא מקומי שגורלו
קטן ב-80%).

אם קוריס מנצח בפרק זה, 50% מכל הנגעים
בארכמדת הד"שים וכוחות הברית, מול ספינות,
מוחזרים לחיים. בשעה שחצץ בטון הערפל
הקסום, הספינות הטורפות ואנשי הכוחות שהלון
מופיעים בתהילה כוחות רפאים, ואז מקלים
את צורותם הגישתיות. אף אחד מאנשי הכוחות לא
זוכר מה ארע.

אם ואנניה מנצחת, האוכלוסייה המנוצתת או
זאת שבדינה ברית עם הדומיות מתיחסת אליהן
כאל גיבורת ודורשת שהדומיות תהפוכנה לשלייטי
הארץ.

אם אלפאקס מנצח, הוא מקבל 20 נקודות
נספות, במקורה של הסדר, לא קורה דבר. הוסף
ניקוד פרק זה לסיכון הקודמים ושמור את
התוצאות לשימוש עתידי.

12 ספינות מפרש גדולות: 160 נ"מ כל אחת,
תותחנות

סוה"כ נקודות מבנה: 4,080
מלחים: 600
אנשי צוות: 840
נחתים: 240 (480 קב"פ)

נחתים: לוחם 2: דרג"ש 5%
ד"ק ביבשה 176
תכלת ספינה: 5 נחתים לספינה יחד עם סchorה
בשווי 9,000-1,500 (3ק62000 פ"ז).
מקוד: למפקד יש גורם מנהיגות של 50, וה坦מן
יחד עם אנשיו כל הזמן. החילות ברובם בעלי
נטיה ניטרלית.

אוועים
לחגנתה, תgiloth סוכמת על בידות שיתוף
הפעולה עם שלושת הממלכות האחרות. אם
קאבךנד מותקפת ע"י אחת מהמלחמות,
חייבות שתי האחרות לבוא לעוזרתם. אם התוקף
הוא פולש זר חיובות כל השלשה להattaחן נגד
הפלישה ולתביס אותה. אם שתי מלכות
מתאחדות נגד השילשית, הכוח יהיה בידי
הקאלאציה, ככלומר היא רשאית לבקש עזרה
מהgiloth ותעביד כל שחורה בין שלושת הממלכות.
מצח הクラブת תמיד תמנע הרשות להיכנס לנמל.
אם תנען רשות הgiloth תעתלם מהארמאדה כל
עוד אין היא תוקפת את ספינותיה או את העיר.
הgiloth מודעת לקיום הערפל הקסום העומדות
לעתים משתמש בו בכדי לשלוחם עם עולמות
אחרין, זהו סוד מדיני.

פרשי השמיים
לפחות פעם אחת במשך המשחק, עליך לדאוג
לכך שהפירטיטים יתקפו את צי החבורה. הם
פועלים מאטטרואיד בחלל האויר הדלתאני.
פירטיטים יש מאורה חזקה לקוברכנד (במראה
ובחרב הרכות), אך שמה תוטטונה, יש האמורים
כי היא מכילה מאות פ". רדק הפירטיטים יודעים
היכן היא. אם החבורה מחליטה לתקוף אותה,
עליהם לחקר אסירים בכדי לאטר את מיקומה.
יש רק 1% סיכוי לכל 10 אסירים שימצא נוט.
הנותן לא מגלה את הסוד מרוצונו, אך ייחד עם
זאת למצוא מידע לא יהיה דבר בלתי אפשרי.
מאורת הפירטיטיםتكلיל 2ק6200,000 פ"י וברית
החותמה בינהם בין גמר אוודות פלישה
אפשרית לבתור. אם החבורה מביאה ברית זו
לבתור ומציעה את עוזרתה בטיפול באוים, בלא
וילדת הסוחרים תפננה גבן לנאמר ותתאחדה
עם החבורה.

צי הפירטיטים
דרוג קרבי: 153 מהירות ממוצעת: 50 מ' לסיוב
דרוג צי מצוין דרג' חייל: עלית
דרוג צי: מתחת לממוצע

צוות: לוחמים בדרגה 5, דרג' 8, אם הם
モותקים הם נלחמים כחילות רגילים ד"ק
ביבשה 207.

ספינות: אלא אם כן ספינה נחרשת הוצאות לא
סובל מפגימות נוספות. בראשים ים המשתתפים
בקרב מכונת ו팀 גורמים נזק מושלש בנקודות
מבנה.

שליטי: למפקד יש גורם מנהיגות של 55, וה坦מן
שבועות עם אנשי.
(*) ראה פרק מפלצות חדשות עברו כריש
חשמים. כאמור יש 3 להקות כרישים
כיחיות לוחמה.

אוועים

אם החבורה מביסת את גאמר, בלאר (אם הוא
עדין חופשי) שולח את הצי שלו בכדי שיירט את
החבורה. הם תוקפים ברגע שהחבורה עוזבת
לכיוון הערפל הקסום. כוחות גמר לא נכנעים,
ונלחמים עד אשר האיש האחרוןמושם.
גאמר בדרך כלל לא משתמש בכישורי השמיים
בעימותים פתוויים. ספינות אלו תוכנו לשמש
כמרגלים או לתקוף כוחות חסרי אונים. להקת
הקרים השלישי אף פעם לא תשתתף בקרב
עיקרי (מכותה ים) מוחר ותלא מפוזרת במלחמות
הכוכבים. שתי האחרות נשאו ברכבת הכוכב
כחגנה וכאכזבי תורתה. כרישים שמיים יכולים
לעוף מעל כל ארץ ללא כל תגבלת. הם יעורבו רק
אם הבירה מוחת איזום. רק אז הם ילחמו
בhitklotot ימיות חשובות.

הגילדת הסוחרים

גילדת הסוחרים היא עיר גודלה הסgorה בתוך
מכצר, בראשו של צוק קטן, זהו נמל מסחרי מרכזי
ודרכו עוברם מרבית מעיסקי הגילדת. העיר
עשיה בוצרה יוצאת דופן.
לגילוד הגנבים בבלט יש סניף חשוב בעיר.
האוכולוסייה נעה סביבה 15,000 תושבים.
גילדת הסוחרים שולטות בAKERND, ועל
מרבית מושבות הממלכות. כ-50 מושבות
שולטות במקום זה וקובעות את כל החוקים.

מוחות הגילדת: למורות שהיא מבוצרת, העיר
מנונת בוצרה עלבה

כוח: שומר קאבךנד ד"ק 97
שליטי: הסוחר הנסיך מוחמד עבדול עזיז זאות אל
שוו ה-5, אודם ריגל.
מיקום: חומות העיר
מס' הילוט: 1,500 (1 קב"פ)
סוג: 1,300 סייפים, 200 תותחים.

גילדת הסוחרים

דרוג קרבי: 153 מהירות ממוצעת: 50 מ' לסיוב
דרוג צי מצוין דרג' חייל: עלית
דרוג צי: מתחת לממוצע
דרוג צי מפרש קטנות: 60 נ"מ כל אחת



שלושת הממלכות והgilדה הן הניצולות הייחידות שנותרו מלחמתה הקוזומה עם אלפאקס. גאמר היא צaucית של סיעה שהתגנזה לקייסר המושיע. סיפר מלחמתם העוקבה עזין נור בשיריהם ואגדותיהם. אם החבורה פולשת אליהם. היא תקבל בקבוקון המכיל חלק מודם חמיויש של אלפאקס. במרקם 50 מטר מהבקבוקון לאלפאקס יש רק 3% התגנוזות לקסם. התפירותים הם צaucים מסיעתו של אלפאקס. מזו המלחמה הנゾלה הם חיים באסטרואיד, וטוקפים מדי פעם מלכחות אחרות ועורכים עליהם פשיטה.

אם החבורה מורתת ברית עם אחת מהממלכות מצילהה להטייר ממנה את האיים, המלכה תשיכים לשלווה עם החבורה חצי מהצד (המקורי) שלה. היא תעשה זאת רק בכדי להרים את אלפאקס.

אם החבורה כובשת ממלכה (או את גילדת הסוחרים) היא יכולה להחרים את צי המפסיד ולהוציאיה לשליות נגד אלפאקס.

אם החבורה מביסת את צי הפירטים לפחות פעם אחד, הגilda מוכנה לשלווה שליש מהצד שלה יחד עם החבורה.

יכולות לתקוף את הספינות הלאווניות בתוספת $\text{ض} + \text{د}'\text{ك}$. אפשר לחברה (גיגל ועוד) שיקוש בתמנה, או 95% סיכוי שהן אמר שתחומות של בוחנת את הים) לאתרא את השינויים.

יעיפות, בחילות, והערפל הרעיל, לא משפיקים על האל מטיים. אם צי החבורה נכנע או מנסה להימלט, הספינות המשורייניות יידפו את ספינות החבורה עד אשר אחר משני הציים יושמד. אל מטיים לא לוקחים שבויים, לל, או מהזירים לעצם אבידות של ספינות או יקרים. צי אנושי הנלחם בסביבה בה מרוחף הערפל הרעל סופג קנס של 20% . עקב לכך ספינות שעון ניירות יותר מיום אחד תושמדנה.

אם פלוגות ספינות משורייניות מובס她们, התיחס אל כל היצורים שעל סייפן הספינות כאילו השומד. ניתן להשתמש בספינות שנטפסו כמתואר בחוקי הים, עם מספר חותרים רגיל. פלוגות שנמלטו חזרות לנמל התת קרקעי ומחדשות את אנשי הצוות שלחן (ראה חלק 6 למטה) דבר תאורך $2\text{ك} 4\text{ك}$ שעות, ואז חן חוזרות בקרב.

בחתשב בכוחם הבכיר של שבטי האל מטיים, יש סיכוי מועט שארכמדת החבורה תשרוד. אך ככל שהንזק שהחבורה תגרום לספינות המשורייניות יגדל, כך גם תגדלנה נזקנות הנסיך שהחבורה תקבל. עליך לאפשר לחבורה לשרוד תוך כדי הסתחרות בין שבטי הספינות, עד אשר חן נשפות לחופי החר של אלףאקס. בסוף הקרב, הספינות המשורייניות תפוגנה חזרה אל מאחורי החר תיכון שהחבורה לא יכולה לראות אותן (ראה אור 2 בחלק ב).

אם החבורה מעלהיה להשמד את צי האלים, היא יכולה לעגן לחופי החר בחופיות. אם השחקנים מוחלטים לחזור לנורולד במקום, הזכר להם שהערפל הרעל עדין מרוחף לכיוון זה ויש לנטרל אותו. אם אין בתוצאות זו מספיק, אלףאקס גורם לערפל המותה לרוחף לכיוון צי הד'שים, כך שהאפשרות היחידה לנורולד להם היא להתחבא מאחוריו, לייד אור 2. פניו של קורייס גם יכולים להופיע בין הענינים ולומר לחברה שאם היא תמשיך לכיוון נורולד אנשיה ימותו מהערפל, ותאבך כל תקנותה של נורולד.

ב. הדר המותה

1. החר של אלףאקס

הר יבש ומסולע זה קrhoת מכל אמchia. מעבר צר עוזב את ההור, ומקייף את בסיס החר. לא ניתן להבחין בכל פעילות.

השתמש במפתח $\text{ش} 5$ להיתקלות זו. היתקלות מזדמנת תונעה בכל מקום על פני החר. לאחר בחינת העקבות על שביל העפר ניתן להבחין

ככל לנעו בסביבה קרב אחד. ברגע שני ציים מערבים בקרוב, גלגל בסטור ذك התועאה תראה את משך הקרב בסובי קרב. סיים קרב בצרה רגילה $\text{ع}'\text{ف}$ חוקי מכונת היס-תיזות שנמלטו או נסגו לא יכולו לתקוף במשך שארית היום. אפשר לד'שים לנחל משחק תפקדים במשך חילק מתקבב, כמו הטעעה או התשלוט על ספינה משוריינת במשך החתקפה, או מהלך מוצלח. הספינה אותה מחליטים הד'שים לתקוף חיבת להחיל את מפקד הצי. אם הד'שים מבצעים מעשי גבורה, ד'ק החץ או תנויים המכונת הקרב ישוט בחתאמ. אפשר לד'שים לשחרר את כל כוחם או להפסיק בקרב כמו גברים.

כוח: אבירי אימות המותה

דרוג קרב: 214 מהירות ממוצעת: 60 מ' לשיבוב
דרוג צי: עליית דרגון חיל: עליית דרגון חיל:

20 ספינות משורייניות: 200 נ'מ כל אחת, תותחות

סה"כ נזקודות מבנה: 24,000
אל-מטיים: 20,000 (20,000 נ'ק קב'ג)

אל מטיים לספינה: 50 שלדים, 20 זומבים, 15 טרופי גופות, 7 נקזונים, 5 רפואיים, 3 רפואיים. ד'ק ביבשה: 156. מפקד: ליש, גורם מנהיגות: 60. אם הצי מוחלך בהתאם למספר ספינות האויב, הכוחות הנוספים יהיו תחת פיקוד דיבוקי דרוג', בעלי מנהיגות 45. נתון האימונים לא משתנה.

(*) ספינות משורייניות: התיחס לספינות המשורייניות כל חד ספינות גוזלות, מלבד העובדה שיש להן $180-220\text{ك}$ נזקודות מבנה, מהירות של 60 מ' לשיבוב, דרג'ג' 2.

ספינות משורייניות הן אביזרים קסומים שאין זמיינות בדרך כלל בעולם הרגיל של בני האגוש. הן זומנו מספירת המותה. המבנה שלחן מופת בלחות פלאזה שחורה (דר'ג'ג' 2), הוטל עליו כסם המאפשר לשפינה לצוף מעל משטח נזלי. הספינות המשורייניות מסווגות לגולות בימייד אחר, או בעולמות כמו אלו שתוארו בפרק הקודם. בשל כוון הקסום הן מסוגלות לשוט במהירות 60 מטר בסביב.

אסטרטגיית האל-מטיים

ההווארות הן לירוט ולהעסיק ספינות אויב. כל ספינות האל מטיים מודעות לשוניות המקיימות את החר ומנסות לכלוד את אויביהם בחן. לכל ספינה שעוברת במסבצת שוניות יש 60% סיכויים לעולות על שירטון. ספינות שנפגשו נשאות ניירות עד אשר הן נגררות ומשופצות. ספינות אל מטיים

פרק זה מוחלק לשושנה חלקיים. החלק הראשון כולל את החיתקלות הימית בין ארמדת החבורה וכי האל מטיים של אלףאקס. ברגע שהחברה חוצה את הערפל הקסום בממלמות המכובדים, צע של אלףאקס יוצא מחר הגש ומנסה לירוט את החבורה. גם אם החבורה תפסיד בקרב זה, הד'שים יוכל לחקור את החר של אלףאקס השתמש במפתח $\text{ش} 4$ להיתקלות זאת. החלק השני כולל את החיפוש בהר של אלףאקס אלפאקס, המՐתף התתאי, המלכודות שם ושיבת החבורה לביתה. ולבסוף, האפילוג, שם יוחלט איזה בן אלמות זכת, ובהתאם הפרסים או הקנסות שיוטלו על החבורה. עקב מעורבותו השירה של אלףאקס בפרק זה, קוריס או ואניה לא יוכל להתרער שירדות.

מפתח היתקלויות א. הקרב הטופי?

לאט, ערפל הכוכבים נמוג ואט מರיחים את ניחוחו המוכר של חיים מתהות לספינותכם. חזרות המלכות חזו, הן מנפות את המפרשים. השימוש האודומי נושא יחסית לאופק, כמעט מוחורי הר גדול. מפני חזרה יוצאות להבות אפורות, ופונות לאיתן מעובה. הריה החיליא והמורכבר כל כך מזיך לכם את הרעל המאים על נרוולו. לפטע, חזקי מזחיר על ספינות מפרש המגיעות מכיוון תחת. ספינות שחוורות מפלחות בדממה את גלי הים, הן מסתזדות במבנה קרב. האזעקה כבר משמעת והוצאות מכין את התוצאות.

בתבוננו שהחבורה חזקה ורך הערפל הקסום לים האלפאתי, קרא אלףאקס לצי העולם התתאי. זה הוא מוחה מפהיד, המורכב מאלפי יקרים אלטמים המשיטים ספינות משורייניות, חד-ספינות גוזלות המכוסות בפלהה כחה. מטרתם היא להשמיד את ארמדת החבורה, בכל מחיר.

בתחלת החיתקלות, רגילה החבורה מנשבת מהמזורה במחירות רגילה. רגילה החבורה מתחליה את החיתקלות המשורייניות מותחים במרקח 3 משבצות מאורן, הספינות מאורן ב. צי אחד מלא משבצת שלמה במבנה קרב. קרב מתרחש כאשר שני ציים מאכלסים משבצת אחת. מטרות תנואה, כל סבוב קרב שווה ל 15 דקות. חלק את ממוצע התנואה לשובב ב 4, ועגל כלפי מטה. התוצאה מראה את מספר המשבצות שצי

פרק 4: חזרה למערבולות

אם אלפאקט מודע לנוכחות החבורה, שני אוביים תוקפים אותה. אחד מתחבה בספינה הסמוכה בינו עד אשר החבורה משוכנעת שהיא נאבקת ביצור אחד בלבד. מעבר סודי פנימה הצפוף מזוחית מקשר עם אזור 6.

6. **ספינה משוטטים**
כלי שיט פשוט זה משמש לבדיקת מבנה אבורי האימה לאחר קרב. החבורה יכולה להשתמש בו לחקירות המעבר לאזור 7.

6. **המרפסת העלית**
המעבר מטפס מעלה לתעלה לאזור 6, ומשקייף מעלה מלא. מספר זיזים יוצאים מהקיר המזרחי, ומונעים צפיה אל התעלה לאזור 7, האי המdomה.

6. **המערכת**
סדק גדול עובר בקיר. הוא משמש למתקינות וסגירת השער באזורי 7, האי המdomה. התגנבות במ עבר מעוררת את צב הדרקון, אם הוא עדין לא חושם. הוא שוחה אל תוך הנמל ומנסה להפתיע את החבורה. אם מישמו שם לב לגלים במים, הוא מבחין בצב דרקון.

7. האי המdomה

מאורה מעוגלת זו מלאה במים שחורים ושקטים. במרכזה יש שני איים קטנים. שער גדול חוסם את המעבר לצדיה הנגדי של המaura.

שני האיים הם גבוהים וראשו של צב הדרקון. הוא תוקף מיד את כל מי שמטפס עליו, מתעסק עם השער או עם המעבר הסודי (אזור 8). המערה המשמשת לפתח השער ממוקמת באזורי 6. באזורי 8 נפתח מעבר ברוחב 3 מטר, בחלקה הצפוני של המaura. המים לידו המעבר רוזדים והדשווים יכולים למשוך את המסלילות מתחת לפני המים, בכדי לפתח את המעבר, החבורה זוקחת לכוח מושלב של 70 או יותר בכדי לפתח בדחיפת. אם החבורה בוחנת את המסלילות, היא מבינה בשרשראת עבה ועגלת הזוחות לאלו המשמשות להעלאת ספינות למיבודוק (מצח יבש).

המעבר למאהר החמוץית מתחבר עם אזור 2, השער הסודי.

עיניו של השדר מאפשרות לאלפאקט לצפות בעבר, בכל שעה מסוימת היום, אלא אם כן חן מבוטלות ע"י לחש. אם אלפאקט הPsiיד בקרוב, הוא עד לנוכחות החבורה על האי, אם הוא ניצחן, אין הוא צופה בת. הוא יכול להטיל כל לחש, פעם אחת בסבוב, היישר מאזור 11, נגד כל מי שמתקרב.

במעבר קטן לאזור 4. בתוך המרתק היתקלויות תורחשנה רק באזורי 4 ו-9. היתקלויות תורחשנה פעם בשעה בעורת גלגול 1-2 ב-6.

5. שוחת דנאל

המדרגות מסתיימות בפתחותם במריכז חדר מרובע במרקח 12 מטר מהציפה בצד המערבי. הריצפה היא עיסת מחrizoid של אברים נרכבים, ראשים, זורות בשער או עצמות המזיכרות קלקי גוף אנושי. הצתנה האימנה כמעט ולא מאפשרת נשימה סדירה. תוך כמה דקות יצורים מזויימים מתחילה לוחול, ולמהות את זרועותיהם לעברכם.

משוחה מכילה 640 זומבים, 128 טורפי רוחות, 6 רפואיים, ורופאים אחד, כולל פזירים בחדר זה. הם תוקפים את כל מי שמנסה לחצות חדר זה. רוח הרופאים והרופאים תוקפים כל דמות שעומפת מעלה הזומבי.

על כל 3 מטר רביע שדמותו עוברת, 10 זומבים וטורפי גופות, מנסים לתקוף אותה. אלא אם כן חן עפות, דמויות לא יכולות לנצלו יותר מרובע כל שבוב. בנוסף לכך, רק דמות אחת כל פעם יכולה להיכנס לרבע חדש בשל מסות האל מתרחילים.

הזומנים וכורפי הגופות לא רודפים יצור חי אל מעבר לדלת הסתרים המובילת לאזור 6 אך הרופאים והרופאים יעשו זאת. כל נסיו לשוב אהורה לא יעילה בחדר זה. דלת סתרים קטנה על הקיר המזרחי מתחברת לאזור 9. היא נפתחת בדחיפת.

6. הנמל התת קרקעי

מערבית למקום שלכם משתרעת מערה עצומה, המכשכת לכל אורך שדה הראייה שלכם בחשיכה. נראה כי זהו נמל גדול, עוגנות בו ספינות משוריות, מזחי אבן ומילים שחורים ודולוחים. מסביב למערה עצור מעבר ברוחב 7 מטר; מטפס מעלה לפתח גדול בצד המזרחי. ספירות אוור כחלחול ניתלות מתחילה שמעל למים.

הספרות הן אוור המשכי. אזור זה הוא בסיסם של אבורי האימה. אם החבורה השמידה את צי האלמאות, רק 1-4 ספינות משוריות תעוגנו בnpm. אם לא, כל הספרות המשוריות שרדו בקרוב קשרות למזחים. האל מרים חזוז לוורטקס באזורי 9 אחרי כל קרב.

2. **השער הסודי**
סולם צר יורד אל תוך המים, בתוכם מעבר סודי מוביל לנמל האל מותים. המעבר הגדול נראה כמו צוק משונן, אך הסלע קר ל מגע. ניתן לפתחו אוטו רק בעזרת לחש פריצת, או ע"י פעולה לפחות 70 נקודות כוח.

כאשר השער נפתח, קרא את חתונו לשחקנים:

חלק ניכר מהדלתות נשאר מתחת לפני המים. מהruk המעבר הפעור לפניכם נודף אל תוך הלילה ריחו חמוץין של הריקון. התיקת בגובה מספיק כדי לאפשר מעבר ספינה גדולה.

פתחת השער הסודי תנגורם ל-80% סיכון שהשומד יתעורר, צב דרקון (ראה אזור 7). במקרה זה אין לחבורה סיכוי להפתיעו כאשר היא נכנסת לאזור.

3. המכתש

הגעתם ללווה החר, ומתחתיים משתרע מכתש עgom. מפתח שחר בקרעינו, מדרגות אל תוך השמיים לחבות מסדריות, המטשטשות את שדה הראייה שלכם.

הלהבות הן אלו המרעלות את נרוולד. החבורה מגלה זאת מיד. עבר כל שעיה בה שוחה החבורה באזורי הלהבות, כל אחד מסיסיו נקודת כושר (ניתן להחזיר לאחר יום מנוחה, או בעזרת שיקוי ניטROL).

אם החבורה מטפסת/עפה אל תוך הפתעה השחר, היא תגעה לאזור 9, לווע המות. אם לא, תן לחבורה למצוא את הכנסייה.

4. הכנסייה

כנסייה עגולה מובילה אל תוך באר היודות אל תוך החסיכה. מעל לכניסה חצוב בתוך החדר שלד בגודל אדם. עיניו מוחקют בצעב אדום ומופיעו יוצאות להבוט.

הראש הוא מלכודת שניתן לבטל את פעולתה בעזרת לחש ביטול כסם. אם לא, כדור אש 50-60 מטר אל תוך הכנסייה, כל שני סבבים, כל עוד יוצר חי נשאר במרקח 10 מטר מהכנסייה. מתחת לכינסיה יש מדרגות המובילות לאזור 5.

11. שעון תחואל של חזקן

קרא את הכתוב לשחקנים שדמותיהם אסטרואליות.

אתם רואים את שאר החבורה עומדים בסוד זהה, רק שהיא פונה לקיר במקומות לחדר. מולכם עומד שעון חול בגובה 3 מטר חול לבן נשף מהלך העליון לתחתון ושם תחiou משחזר. שני חלונות גוזלים בעמידה החדר עולם על הים למטה למרחק 1000 מטר. במרכז החדר עומד איש ומחייך אליכם: "ברוחם באים בני אנשי לבסוף, הגעתם לסוף מסע הגבורה שלכם. שייתתם את מיטותי החיבת. כעת הגיע הזמן למיליכם, סוף, סוף,"

הדמיות שצורה אסטראלית, נראות כמו ספריות או מהרחות בחדר. הן ימלות לנו לפחות מוחי בינהן. שאר הדמיות לא מדועת בטבע האמתי של הספריות. על השה"מ להפכו לא לחשוף את חזות הספריות. דמיות ביטה אסטרואלית יכולות לחטיל לחשים בדרך וחגילה נגנו אלפאקס, החתקפות באוט מומישו אסטרואלי. מלבד זאת הדמיות רוחניות חלטיין.

שעון החול ניתן במקור לאלפאקס עי' ואניאת. והוא אביזר רב עצמה המשוגל לשומר את גורטקס העצום פתוח. רק ואניה יכולה להשמשה. אם החיבורה גורמת לחול לזרום משוחרר לבן (עי' הפיכת שעון החול או משיכת החול לעמלה), הגורטקס מתחזק והאי וכל מה מקיר אותו מושמד. החדר רועד ומתחליל בחתפורה. הדמיות יכולות לצאת ורד' מראות מקסם (אשלית החלונות) שבעצדי הקירות, לים טלית תחר (וואה התיקלות 12). בכך לחזיז את שעון החול יש צורך ב 50 נקודות כוח או קסם רב וגופמה.

האיש שבחר תוא צורתו האנושית של אלפאקס, שד רעם בצוות אדים. ראה בפרק המפלצות החדשות אווזות היער. אם הדמיות מסבירות להזנוף אליו במסע החישע שלו, הוא חזהון לשד רעם וונקף את החבורה (בעזרת הגיגיימית והאסטראלית). אלפאקס יכול לחטיל בכל קסם המתואר בחוקים עד לגמל יכולות תיאכליות (ראיה פרק מפלצות חדשות). עברך כל סכוב בו השעון מסווב אלפאקס סוג 5 נקודות נזק. אם נקודות הפגיעה של מופחותות ל- $\frac{1}{4}$ ממסתן המקורי, הוא מעבר חרזה לטפירת אנטרופי. אלפאקס סוג את מלאו הנזק מוחרב לאיש המשטה והעמימות שלופני קסם מופחתת ל- $\frac{1}{3}$ - $\frac{1}{2}$ במORTH 10 מטר מהבקבוקן הקדוש החבורה הייתה אמורה להשיג חפצים אל משך תחרותפתסה).

בבב 39

מעבר סודי בקיר הצפוני מותקף עט איזור טן, מסדרון המותה. הוא נפתח בעקבות לחץ קל. החמדון שמעבר למזרן בתרון רווח קסומה, חזקה תמיידית. כל דמות הנבלצת לפני הכנסה חיבת גולגול פחותה מהכמה שלה או שתועוף 200 מטר אל תוך הנזול שלמטה בורטקס. החבורה תוכל להגעה לכך השני בביטחון אם היא תלך מאחוריו הדומות המצתקות יותר, ואם כל חמץם בחרבל.

ז' ۶۹. זיו זה לכוד במערכות קפיציות. כל אחד מהזרה גליה חיבר לגלגול פחות מחייב שלו או שיוולח אל תוך החרטקס. אם לדמות אין כל אמצעי געופה או שהוא לא תחברה לחבל, היא תשלח עיניך לספרית המות.

ג. מסדרון המות

אתם עומדים על יוז צר, בערך 5 מטר מעל ערפל סמייך, ובתחילת מסדרון דמו שפופרת. 3 מטר לפניכם, מרוחף לו במרכז החול רבע של חומר בלתוי מזווהה. מעבר, הערפל מטורום ומתחילה לנע במעגלים, והוא חוסם את שדה הראייה.

לכל קסם חמוטל כאן יש נס סיכוי עברו דרגת
טמטיל לעמוד באוצר זה. דבר זה אינו יכול חפש
קסמים.

טיפוס אורך סבוב נספ. טיפוס אורך טיפוס חזורה לאזוריים 9 א ו 9 ב, בבדיקה אפשרות טיפוס חזורה לאזוריים 9 א ו 9 ב, בבדיקה, הקורמן יכול לבצע בדיקת כוח נספפת בכדי שיתגלו מוגבלותם של המרפקים. בכך יתאפשר עלייחם ולהציג לצד השמי של המעדן, על כל דמות גלגול פחות מחוכש משלמה. מישלון, פירשו שהדומות נופלת אל תוך גותעלתה מתחת המלאה בנזול מהוורטקס. כל אחד מטפל אל תוך התעללה ונכשל בבדיקה כוון, נשאוב אל תוך מעבר הנקשר לוורטקס באוזר 9. בסבוב נספפת, הקורמן יכול לבצע בדיקת כוח נספפת בכדי שיתגלו מוגבלותם של המרפקים. בכך יתאפשר עלייחם ולהציג לצד השמי של המעדן, על כל דמות גלגול פחות מחוכש משלמה. מישלון, פירשו שהדומות נופלת אל תוך גותעלתה מתחת המלאה בנזול מהוורטקס. כל אחד

רף דמות אחת כל פעם רשות לטעס על ריבועו. הריבוע מורח במשך סבוב נספ' כאשר משוחה עמד עליו, איך' ח' הוא מתחילת לשקו, הרבע מגע קרכעית התעללה לאחר 3 סטבמים. רובעים לא ימושחו חזרם למיסומם המסורי.

בסוף המעבר בולטות מהקיר אבן עצומה, ובבסיסה נקודה עגלה שחורה. היא מקרינה קסם תשתקה תמיידי המכיל גם את הריבוע תמרחף האחרון. רק דמיות שעומדות מחדן נזירות את הנקודה. אלו הבוחנות אותה במשך ימינו מסבוב "מגולפות" (אין הצלחה גנולחות אזור 11 בצדקה אסטרטאלית. ידע בסתר את הדמיות המעורבות מה קרה. אלו הדורכים על גיקודה מועברים יחד עם כל ציודם לאזור 11. מהעברית היא חד סיטרת בלבד.

ט. חמי בדוק

הקרען באוצר זה מעוקמת מימייקצת. חיצית הדורמי מוכסה במים. תחדר אינו מכיל דבר מלבד זוג מסילות ושרשת ברזל עבה הנמתחת מהקירות הצפוני ועד לצד העני, מתחת לפני חמם.

המשילות נמשכות עד אורך ג' דורך פתוח קטן
מוגנתת לתעללה הסודית. ניתן לפותחה בדחיפה ע"י
כוח משולב של 50 או יותר.

המשילות משמשות להובלת הספינות המשוריות מהטרק ומוחוץ לוורטקס באזורי 7. העגלה באזורי 7 נגררת במעלת המשילות ע"י שרשאות המופעלות בעזרת המערכת הממוקמת באזורי 9. המעבר הרטסובי באזורי 9 יפתח כמו הדורמי, אך דמוות החזופות היימות לגלגל בדיקת כו"ר בכדי להימנע מנפילה אל תוך הוורטקס בשעה שהמעבר נפתח.

ט. לוש המזוודה

נראה כי זאת היא תחתיית מכתש ההר. לעזחחר אין אלא פותח אל תוך השיכחה. אין כל גוש, אלא ממש אודר קר המלווה בתהפרצונות להבות.

קוטר החלע הוא כ 70 מטר ופונטיון מכוסה בנוול שחור ובמירик המטפטף בגועל. ישנו שלושה זיזים בקירות המערבי, הצפוני והמזרחי. אין ניגיאות וסירות.

עקב הלחבות, שדה הרαιיה מוגבל ל 15 מטר. החלולו הוא ורטקס אל ספירת המאות. כל אחד מהחנכים לעולם זה נחשב מושך כל חזרפתקה. נגיעה בזווית גורמת לאבדן דרגת סמיון כל סבוב החטול מטוגל ליצור וקע זוועות לטסוב (כל אחד ממשך וקע 4 סבוביים). הם ונקפים (כמו יצורים של טוקוב^ט) כל יצור חי במרחב 3 מטר מhapת, או 7 מטר מעלה לפתח. כאשר הם פוגעים בדיםות, היא החזיבת לגילג בדיקת כוח בכדי להימנע ממשיכה זוקם מטר למיטה, אל תוך הנזול. דמותו הנאהות בברוף, ומנסה לטפס חזרה למעלה, נגררת כל נסבוב 5 מטר נספים עד שהיא מצליחה לצאת, נציגת, או מגיע לאפיקת כוחות.

הוורטקס לא יסגר עד אשר החבורה בטפל
באביר באזור ונג שאון החול של הזמן.

٢٩

לאזור 7, ושולטת במיזוק מומוקמת בז'יז' זה. באשר המערבים נפתחים, ואם הצב דורך עדין ללא הושמד, הוא מוזחל במעלת המסילה וממשמש כבנשיפתו כנגד התבורה. אה"כ הוא harus לאזור 7.

ואניהם: כל דמות מתקבלת 20,000 נקודות ניסיון, ומתקבלת נקודה נוספת בכל נספה אחת. דרגות שאבדו מוחזקות מיד. שילוי יכול ליצור עם החיבורה קשר ולומר לה שואגנית העניקה להם כוח שמיימי לו היה תוכל לקרווא בזמן מלחמה. מכוח זמין רק פעם אחת לכל דמות ומיכל 50 דרכונים מזרת וארטיסטיס (ד"ק - 503). ואניהם יכולים ליצור קשר עם הדמויות הניתראליות בחיבורו ולמרות זהן שהן יכולות את מסען לאלומות בספירת החזון.

אלפאקס: דמויות שרדון, אם נשארו, מקבלות רק את נקודות הניסיון שהוענקו במשך החרפתקה. נורוליד מתמטוטה, ונחלשת עד כדי כך שככל הדומינוניים שללה מתמרדים. בנצלם את היחולשתה הפיאומית, ויאטיס פולשת לנורוליד. חברה נספה תיווצר בכך פולש באלאפס אולי בהרפהתקה אחרת, אולי בעולם אחר, אולי בזמן אחר.

(נ"כ) שיגוון לאוגן רך באמצעות מנוחה (לעלום לא בעזרת כסם), 1 נקודה לסבוב בה השד ישן. אלפאקס יכול להטיל כל לחש (מלבד הקסמים המינויים לשדים) של כסם בדרגה 36, אך הוא עולה לו כפול בנ"כ (לדוגמתו, כדור אש עלה לו 6 נ"כ).

לشد יש את היכולת הבאה: מדובר לכל יצור חי או לא חי (1 נ"כ): שליטה במתים כמו אל מות' בעל 32 קב"מ (1 נ"כ/קב"פ) 40 מטר זיוניות: כביסה/יציאה למשורים אסטרט' אליים ואטיריים יום 1 (נ"כ 9) מוחריר 1 נ"כ פ' לשעה (1 נ"כ/קב"פ); חסין בפניו כל סוג קריית מחבות, מחלות, הדזנות, קרני מוות ושואבי ארגנטינה: מבצע תלמורט ללא טיעיות (בתוך מישור החומר הראשמי, 6 נ"כ: או מחוץ או בחזרה למישור החיצוני, 9 נ"כ)(*) אלפאקס יכול לשולוט במשרתיו האל מותים ברדיוס של 160 מטר.

הshed לא זוקק לאויר, מים או מזון בכדי לשרוד מאחר והוא יוצר בן אלומות. רך כליל נשק סטומים בעלי תוספת 2+ או יותר ישפיעו עליו. כל פעם שמנגלת קובייה לבודיקת נזק, התוצאה היא תמיד חסומה ביתר שכינון. לדוגמה, בזקן חיזוק מוגבל ל-27 נקודות. כאשר מתייזם עליו מים הוא מתרגן עד כדי התקפת המתדי.

התהיס לתמונותיו הגופניות של אלפאקס כל כוח 18, תבונה 20, חכמה 25, זריזות 27, כושר 18, כראיות 19/0. בפני אנשים תשד מעורר בחוללה, אלא אם כן הוא מוחלט ללבוש צורה יותר חיננית בעיני אנשים. כל התקפותיו הגופניות ישקפו את כוחו של השד (3+ לפגוע ולהזיק).

ג. אפיילוג
אם אלפאקס ברוח מהחר שלו או חושמו, קוריס מקבל 20 נקודות ניצחון (אלפאקס מPsi).

אם החיבורה השמידה את צי האלומות במשך הקרב תימי ואני מקבלת 20 נקודות.
אם אלפאקס הביס את החיבורה במרחף, הוא מקבל 40 נקודות.

חבר את כל הנקודות שבני האלומות קיבלו בחופשתה זו בכדי לקבוע מי ניצח, ואח"כ בחר בחמשת המתאים.

קוריס: מוחזיר לחיים את כל הדמויות המתות ואלו שנפלו לספרת האנטרופיה, הוא מטיל ברמת שיגשוג על זומניין חז"שים (יש להתייחס כאן מגב איזאיל במשך 10 שנים, אלא אם כן חז"שים לא מחייבים את הדומינוניים כראוי). כל דמות בחיבורה מקבלת 20,000 נקודות ניסיון, אם ברצונו הדמויות העדיקות להפחז לבנות אלומות קוריס יוצר עמן קשר ואומר להן שהן יכולות להתחייב לנסות את מסען לאלומות בספירת המחשבה.

ברגע שאלאפס נמלט, הדמויות שבעזרת אסטראלית חזרות לגופותיהם שנשארו באוזר זה. הן יכולות ברגע לחזור לחדר בו בצרותן האנושית.

12. חזרה אל תוך המערבות
ברגע שהחברה יצאת מארחת המראות הבלתי נראות באוזר נג, קרא את החובב:

אתם נאחזים בשביי ספריות שנותרו מקרב חאתון. רעדית אדמה עצומה מעדיפה את החור ולפעע הוא שוקע אל תוך המערבות. לשובכם אתם מגלים שוגם את נסחפים לתוךם לפטע הכל נצער בתבאת אחדת חיים שקט ורונע, וחדר נעלם. במרקח כמה מאות מטרים מכם, מופיע לאיטה ספרינה העשאות את דגלי קודזהאר.

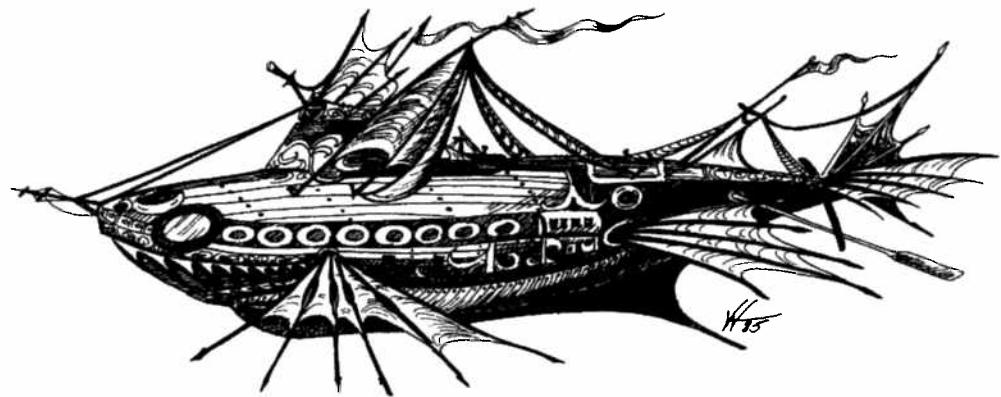
שעון חול השמיד את האי (יחד עם הצי שנוצר) וחזר לואנינה. בכדי להציג את החיבורת היא לכדה אותה במילכות זמן קצרה, שהחזרה את החיבורת למקום מהה תחילתה החרפתקה. אף אחד מלבד החיבורת לא ידע לעולם מה בדיק ארע, נורוליד משוגת כתמייד וארמדת החיבורת (כל כוח נסח) חזרה בביטחון לנמלית, חיות ותומשלות מעולם לא פיאה לדרכה. מאותן סיבות, הברון נורלאן לא מכיר עדיין את החיבורת, ומוריד אותה בנמל בה היא בקשה, לאחר שהצליחה מהים הצפוני הקפוא. הברון נורלאן בדרכו לאלאפס לאפאתיה לפונש את הנסייה מוריילה. אם החיבורת מצלה להשכע אותו (בכל דרך אפשרית) לעזוב את הנסיכה ולהזר לפארנה, היא תקבל ווספה נקודות נסיכון. אך תוכניותיו של אלפאקס היטולינה במלואן והחיבורת תשימחה את משימתה חנאצלת. כמו כן מולאה הנבואה שהחברה תחזר לביתה, לבדה על ספרינה זרת...>.

מפלצות חדשות	
שד רועם	-5
דרוג שרין:	*****16
קובית פגיעה:	נק"פ: 110
אלפאקס:	180
נקודות בות:	(7)20
תגונעה:	(15)50
תיעופת:	1 חריב/1 שוט ב 3+
תתקפות:	+ 3/1-2 + 3
זוק:	1/150
מס' חפופות:	1/ (מיוחד)
ニיצל כמות:	קסטס/16 קסטס (36)*
אטי קסט:	80% במרקח 2 מטר
מוראל:	12 רשות
נטיה:	עריך נק"ג: 15,000/11,750

* נתוני מיוחדים של אלפאקס

הshed הרועם, אלפאקס הוא יוצר מספירת החומות. תוך כדי השגת הזמניות שלו, אלפאקס הפק לשוד כות, בנוסף להחזרת כישורייו כקסם. אלפאקס הוא אחד משמותיו הרבים. לשוד מפחד זה יש גוף אנושי, אmens גבוח (שד בגובה 4 מטר). משני צידי מצחיו ייצאות שתי קרניות חומות שתי ציפוי. אחות באורך 30 ס"מ. מגבו צומחות שתי ציפוי עטלף.

שליטה במוח: כל כוחותיו המיוחדים של השד נוצרו דרך עצמתו במוח. זה כולל כמונן את יכולתו ליצור השפעות דמיות קסט דוד יכולת מוחית. ניתן ליצור כך רק השפעה אחת בסבוב, גם כאשר השד מותקף פיזית או בזמן תגונעה. שליטה במוח דרושת שימוש בנקודות כוח



קברניטי "כרייש-השמיימס" יושב בצרית קטן אשר בו נמצא צינור ודק המשולב לחזר אל המישור הראשוני גם בשעה שהספינה "מוצפנת". הקברניט משמש בזאת על-מנת לחפש קורבנות אՓוריים מבלי شبיחינו בספינותו שלו. חלק מן הקברניטים נהוגים להטיל לחץ "היעלמות מעין" על הצינור. ניתן להזכיר את תוך קליה-שייט.

ניתן להԶות את הוצאות בקהל בשל מעלי העור החזרויים, הכותנות השטוות והמבטא הגמור הבהיר שליהם. חמישה אנשי צוות אחרים על הבתוחן בספינה, על התחרשות ועל עליטה במהירות ונויות הספינה. לכלישייט מסוג זה ניתן להרגיל מלוּל.

קברניט אחד, קוסט בדרגה טו
המשה אנסי צוות (תוון, מלוחם, נחטים)

ניתן לדוחס בירכת הספינה עוד מימייה נסעים או אסירים על-גביו מהשן המתען בנפח 10,000 מט. לगאָר 3 פלוגות של 5 ספינות-הצפנה, הנקראות "להקות בישים". שיטת הלחימה תרגילה שלון היא לאתר קורבן באמצעות כדור בדולח ולאחר מכן ב"אמבוֹשׁ". הם מרכיבים את הירי שלהם על בו ב"אמבוֹשׁ". הם מרכיבים את הירי שלהם על ספינה אחת לפחות סיבוב אחד או שניים ולאחר מכן מרכיבים את עצם, תוך הצלמות מהן "מצפינים" את עצם, או ייצאה מ"הצפנה" מטעאות הקרב. כנסה או ייצאה מ"הצפנה" או רוכות סיבוב אחד שלם. בקרב גחל, להקות כרישים לעולם אין לו כdotות ספינות או שבויים. יתפסו.

פעמים לפעם ניתן להיתקל ב"כרייש" ועוד במשמעות ריגול. ידוע כי הם נהוגים לתקוף ספינות סוחר מבודדות.

אם אי פעם נקלעת "להקת-כריישים" לקרב "ממנת הים" כנד צי אחר, "כרייש השמיימס" לא יהיה מסוגלים לגרום לצוות המוביל נזק עולה על עשר פעמיםUrcons בקרים בנקודות מבנה. אפילו אם "להקת הכרישים" תנכח בקרב, רוב היסכומים שהיא תושמד להלוטין בשל פגימות ורגילות הטובעות מקרב ימי.

ספינות-הצפנה ("כרייש השמיימס")	
ניקוד מבנה: 40+	מטר/יום: 120
דרוג שריוון: 40	מטר/סבוב: 40
רלווטוי	
צוות: 6: אנשי	משקל: 10,000 מט
חותרים: אין	תותחנות: אין
נגוח: אין	נחות: אין
יכולת מיוחדת-הצפנה	הנעה: קסומה

לספינות-הצפנה יש צורה זהה לשורת כרייש, היא מצויה בסניירים גדולים מקודימה ולמטה, ואביזר עמוק למעלה האורך הממוצע הוא 15'10" מטר.

כל שיט זה מסוגל "להצפן" עצמו אל מחוץ למישור הדרומי, וכך הוא הופך לבלייה נראת בעיני ספינות ריגולות, וחסן בפני מגע פוי. מבנה הספינה תמיד קסום בשל יכולת זו. היא יכולה להישאר במצב הצפנה במשך 6 שעות כל יום. אימות הספינה היא לחש כיפוף עץ המסלל את האפשרות להצפן, (ኒצַל כמו לוּם 50). לחש ביטול קסם בזמן שהספינה מוצפנת מבטל יכולת זו במשך סבוב אחד.

לחשי תעופה קבועים מיוחדים המוטלים על החגga מאפירים ל"כרייש השמיימס" לנוט בשמיים. בנוסף לכך, נמצאים בתחתית הספינה שלשהلوحות מתכת עם כוחות דிரוח רבי-עוצמת. כל-שייט זה אינו יכול לנוע בחלל נזיל (אלא אם הוא "מושפן"). לחש ביטול קסם המוטל על ההגגה ייגרום לכלישייט לנוע ללא שליטה במשך סיבוב אחד. כוחות הקסם הזורשים לצורך יצירת כלישייט שכאה אינס ניתנים לחשוה על-

ידי ומויות החשכנים. על-מנת לתקוף, על "כרייש-השמיימס" להזכיר עצמו מן "ההצפנה" אל המישור הראשוני. חורים עגולים נפתחים בקידמת הכליל, ומאנפרדים בכך לשתי ביליטראות כבדות לבצע ירי כנד כלישייט של האויב. יש להתייחס אליהן כל-קטפולדות אלא שראשי היכיוניס מכושפים כך שייתפוציצו כאשר הם נתקעים במשטח קשה, ויגרמו לזק של 56 נ"מ.

אלפאקס הוא יוצר הגינוי אשר לעתים רחוקות מתפרק בהפתעה, בחודיפו לאפשר לקורבן להיכנע להלוטין ולא תנאים, כמובן). אם הקורבן לא נכע, אלפאקס רוזם בקהלו ומאזן את שני כלי נשקי המוחדים (7 נקודות כוח), חרב זו ידנית לביוטר 10+, 5+ נגד בני אדם, שוט ניקוז בעל אותה תוספת. שני כלי הנשק מופיעים בידיו של השד. אם השד מפיל אותם הם נעלמים, בחזרם למשור השד.

השד יכול להשתמש בשני כלי הנשק בו זמינות. אם אלפאקס "נהרג" נפתחו מתכלה ונשメתו הרשעת חזרת למספר המות. אם השד שורד או הוא יתקוף בשנית עד אשר כל החבורה מתה או כנעה לרצונו. אם דבר זה מתרחש, אלפאקס הופך לשמיימי.

כוח משימה מס' 3: פלוגת הפשיטה הנורוולדיית		כוח משימה מס' 1: פלוגת קרב אוקיאנית
דרוג קרב: 106 מוחירות ממוצעת: 50 מ' דרוג צי: טוב דרוג חיל: טוב 30 טפיניות-מלחמות: 70 נ"מ כל אחת. סה"כ נקודות מבנה: 1000 ימאים: 6,750 (2,250 קב"פ) אנשים בצד: 2250	דרוג קרב: 106 מוחירות ממוצעת: 40 מ' דרוג צי: טוב דרוג חיל: טוב 30 טפיניות-מלחמות: 70 נ"מ כל אחת. סה"כ נקודות מבנה: 120 נ"מ כל אחת, אילן גיגות ותווחנות. 5 חד-סיפוניות קטנות: 80 נ"מ כל אחת, אילן גיגות. 10 אוניות מפרש גדלות: 150 נ"מ כל אחת.	דרוג קרב: 102 מוחירות ממוצעת: 40 מ' דרוג צי: טוב דרוג חיל: טוב 4 חד-סיפוניות גדלות: 120 נ"מ כל אחת, אילן גיגות ותווחנות. 5 חד-סיפוניות קטנות: 80 נ"מ כל אחת, אילן גיגות. 10 אוניות מפרש גדלות: 150 נ"מ כל אחת.
ימאים: ניתן להשתמש בהם הן בתור חותרים והן בתור נתדים, דרג"ש 6 לוחמים ברוברים בודדים. ד"ק ביבשה 96. מפקד: אם איןנו ד"ש יש למנהיג גורם מנהיגות 65 והוא ערך אימונים עם אנשיו במשך שבוע אחד.	ימאים: ניתן להשתמש בהם הן בתור חותרים והן בתור נתדים, דרג"ש 6 לוחמים ברוברים בודדים. ד"ק ביבשה 96. מפקד: אם איןנו ד"ש יש למנהיג גורם מנהיגות 65 והוא ערך אימונים עם אנשיו במשך שבוע אחד.	סה"כ נקודות מבנה: 2380 נקודות: 350 (700 קב"פ) מלחים: 200 חותרים: 1020 גברים בצד: 1570 נקודות: 20% קשת ארכוב, דרגת 2, דרג"ש 4 ד"ק ביבשה 103, עשויים לחיות רוכבים (ראה צי 4). אוניות מפרש: נשאות אספקה, ציוד וחימוש נחטים כל אחת. מפקד: אם איןנו ד"ש, למנהיג יש גורם מנהיגות 45 והוא ערך אימונים עם אנשיו במשך 5 שבועות.
כוח משימה מס' 4: פלוגת תמייה לצי		כוח משימה מס' 2: פלוגת ההתקפה המלכובית
דרוג קרב: 105 מוחירות ממוצעת: 50 מ' דרוג צי: טוב דרוג חיל: ממוצע 15 חד-סיפוניות קטנות: 100 נ"מ כל אחת, אילן גיגות ותווחנות. 30 אוניות מפרש קטנות: 90 נ"מ כל אחת, תותחנות.	דרוג קרב: 105 מוחירות ממוצעת: 41 מ' דרוג צי: מצין דרוג חיל: מובהך 1 חד-סיפונית מלוחמות: 150 נ"מ, אילן גיגות ותווחנות. 6 חד-סיפוניות גדלות: 130 נ"מ כל אחת, אילן גיגות ותווחנות. 15 חד-סיפוניות קטנות: 80 נ"מ כל אחת, אילן גיגות ותווחנות. 2 נחתות: 140 נ"מ כל אחת, תותחנות.	דרוג קרב: 180 מוחירות ממוצעת: 41 מ' דרוג צי: מצין דרוג חיל: מובהך 1 חד-סיפונית מלוחמות: 150 נ"מ, אילן גיגות ותווחנות. 6 חד-סיפוניות גדלות: 130 נ"מ כל אחת, אילן גיגות ותווחנות. 15 חד-סיפוניות קטנות: 80 נ"מ כל אחת, אילן גיגות ותווחנות. 2 נחתות: 140 נ"מ כל אחת, תותחנות.
ימאים: לוחמים דרגה 1, דרג"ש 6, ד"ק ביבשה 77 כל חד-סיפונית נשאת 70 ימאים, 60 כחותרים ו-100 מלחים. כולם מסוגלים לחייהם. אוניות מפרש: נשאות אספקה, כלינשך, 300 טשיי מלחמה קלים וניזוד פרשים, ימאים בכל אוניה, התקציב של 30,000 פ"ז לצורך רכישות, שכיריות, תיקונים, מיסוי נמל. מפקד: אם איןנו ד"ש, למנהיג יש גורם מנהיגות 45 והוא ערך אימונים עם אנשיו במשך 5 שבועות.	ימאים: 4200 (1350 קב"פ) ימאים: 1350 (1350 קב"פ) אנשים בצד: 1350 ימאים: לוחמים דרגה 1, דרג"ש 6, ד"ק ביבשה 77 כל חד-סיפונית נשאת 70 ימאים, 60 כחותרים ו-100 מלחים. כולם מסוגלים לחייהם. אוניות מפרש: נשאות אספקה, כלינשך, 300 טשיי מלחמה קלים וניזוד פרשים, ימאים בכל אוניה, התקציב של 30,000 פ"ז לצורך רכישות, שכיריות, תיקונים, מיסוי נמל. מפקד: אם איןנו ד"ש, למנהיג יש גורם מנהיגות 45 והוא ערך אימונים עם אנשיו במשך 5 שבועות.	סה"כ נקודות מבנה: 2410 נקודות: 875 (1750 קב"פ) מלחים: 340 חותרים: 2,280 גברים בצד: 3495 נקודות: 20% קשתות ארכוכות, דרגת 2, דרג"ש 4 ד"ק ביבשה 166 נקודות: נשאות 200 אלףים בדרגת 100%, 2 קשתות ארכוכות, הטלת לחשים, דרג"ש 4. הם מהווים חלק מכוח הנחתות. מפקד: אם איןנו ד"ש, למנהיג יש גורם מנהיגות 45 והוא ערך אימונים עם אנשיו במשך 10 שבועות.

קוילואן, במקור בה מיר אלפתיים, הגיע לנורולד בחפשו הרפטוקות וקרובי משפחה צפוניים. הוא מילא בהצלחה את כל מה שרצה, ומיקם את עצמו בביטחון אחדishi האלפים הצפוניים. הוא חזר מדי פעם לבני האנוש לעיתים בפיו בשורות מלך ווּרוֹולד. הוא שומר על קשר עם חבריו בני האנוש, ומתעכין במיוחד בשיטות הלוחמה שהברוי פיתח.

ברוגאן מהמדרגות אביר צדק בדרגה 28

11	זריזות	15	כוח
16	כושר	9	תבונה
7	כרייזמה	15	חרכמה
דרוג שריון 4-	נקודות פגעה 90		

נחש: פטיש מלחתה 3; + קשת קצרה 1; + עשרה חצים 2; + מגנו +
שריון: קשキים 4; מגן 2 +
ציד: טבעת טלקינזיס

ברוגאן הוא דמות מרשיםה בעלת כתפיים רחבות, פנים זעופות, וזקן גחל שחור. כאשר הוא מבין שמשמעות המלחמה של החאן מאטיגר מתחילה לראות בו איום, ברוגאן עוזב לנורולד. הוא מגלת שהקמת ברוגנות בטבע קשה, אך התמורה היא עצמאוות. סקרנות יותר מכל דבר הביאה אותו לחצר המלך אוטיל.

קלארנסת הנכיה קסס צדק בדרגה 28

11	זריזות	13	כוח
14	כושר	17	תבונה
11	כרייזמה	11	חרכמה
דרוג שריון 5	נקודות פגעה 50		

נחש: שני פגינות 4; + מטה כשפים
שריון: טבעת הגנה 2; + גלים השתקפות
ציד: טבעת איחסון לחשים
לחשים: 8 מעוצמה 1, 8 מעוצמה 2, 7 מעוצמה 3
מעוצמה 6, 4 מעוצמה 5, 6 מעוצמה 6, 6 מעוצמה 9
5, 5 מעוצמה 8, 4 מעוצמה 9

קלארנסת לא בזבזה את זמנה והקימה ספרייה ומעבדה בנורולד. סמכיותה כkosmot העסיקו אותה מАЗ הקמות ביתה החדש. ולמרות זאת, כאשר המלך זימנת, היא עזבה הכל מיד. מלבד זאת, קלארנסת מתגעגעת בסתר לחשי החרפטוקות.

לחשים: 8 מעוצמה 1, 8 מעוצמה 2, 7 מעוצמה 3, 7
מעוצמה 4, 7 מעוצמה 5, 6 מעוצמה 6, 5 מעוצמה 7.

גיאופרי בילה את מרבית ימי בעירה לעニアים ולחולים בארץ מגוריו "מאחיזי החופש החלדייניס". בשל האתגר הבלטי-סקוק והרשע המתחזק, הוא עזב את ארץ אבותיו לארצות החדשות שבנורולד. הוא זומן על ידי המלך אוטילאל להציג אל צי המלחמה. גיאופרי הוא טיפוס רציני ועניני. אויב אודיר בעת קרבי אך גם רחמן ודיבר בעיתות שלום. הוא מבלה שעות בדידות רבות במדיטציה שקטה.

ווסטון הגבורה גנב ניטראלי בדרגה 28

16	זריזות	12	כוח
9	כושר	7	תבונה
15	כרייזמה	16	חרכמה
דרוג שריון 0	נקודות פגעה 70		

כלינשק: חרב 3 +, שני פגינות 2 +, קשת ארכוב +
שריון: שרiron עיר 3 +, טבעת הגנה 2 +
ציד: טבעת הפיכת קסם

ווסטון הגבורה הוא הרפטון לomid מסעות. הוא חזה במרביה הערים והארצאות המתורבות. יש לו הרجل להגיע למקום חדש עם ארנק מלא וציפות גבוחות, ותוך חדש וחודשים לעמוד כשבחו צוילכת חברות שומריהם וסוחרים בעסוקים.

הוא גם אינו מוצלח כל'יך בניהול דומיניו אולום ארנקו עדין מלא ומקומיים עדין אינם עומדים לתלותו.

קוויילאן מגדל האלמים אלף צדק בדרגה 10

18	זריזות	10	כוח
11	כושר	13	תבונה
9	כרייזמה	12	חרכמה
דרוג שריון 8-	נקודות פגעה 31		

כלינשק: חרב 2 +, קשת ארכוב 3 +, עשרה חצים 2 +; חמישה חצים 4 +
שריון: שרiron קשキים 4 +, מגן 3 +, טבעת הגנה +
ציד: גלים ומגפי אלףים

נק"נ: 2,800,000
לחשים: 5 מעוצמה 1, 4 מעוצמה 2, 3 מעוצמה 5
מעוצמה 4, אחד מעוצמה 5

אם לשחקנים שלך אין דמויות רמות-דרגת, אתם יכולים לשמש בדמותם המוכנות מראש. עוד את השחקנים להוסף אופי על התפקידים הללו. לדמויות אלו מופיעים השירין וכליינשק הבסיסיים בלבד. וודא כי לכל אחת מהן יש את הפריטים הבאים:

500,00 פ"ז באבניין, תכשיטים או מטבעות 12 שקיומים

3 טבעות קסומות

2 חפצי קסם שונים

4 מלואים נאמנים (אם השחקן רוצה בהם)

כאשר יש בכך צורך, השתמש בקוביות על-מנת לקבוע כמה מן המופיעים לעיל יש לכל דמות. גילגול אוטרי עלי-פי רישומות החפצים הקסומים בערכות מוד"ד למתחיל, למתקדם או למומחה יקבע את הצדוק הקסום הנוסף.

프로그램 הצדיק פלדין צדק בדרגה 28

כוח 15	זריזות	7	תבונה
חוכמה 13	כרייזמה	10	חרכמה
דרוג שריון 5-	נקודות פגעה 95		
כלינשק: חרב 3 +, קשת ארכוב 2 +, 20 חצים + 1			

שריון: שרiron לוחות 3 +, מגן 2 +
ציד: שיטה מעופף
לחשים: 3 מעוצמה 1, 3 מעוצמה 2, 3 מעוצמה 3, 2 מעוצמה 4

프로그램 הוא לוחם נודד מממלכת וסטלנד. הוא ערך מסעות ברוב הארץות המטורבות, ועשה לעצמו תהון גדול. הוא ביסס עצמו בארכונות משלו בעת הבלה הגודלה לקרקע, ונשבע אמונה למקדש גיאופרי. לאחר שנגיאופרי קיבל זימון בחול מן המלך, החליט פרוגוס להותיר את בארכונו בידו של אחד מאנשיו הנאמנים ולהציגו לגיאופרי

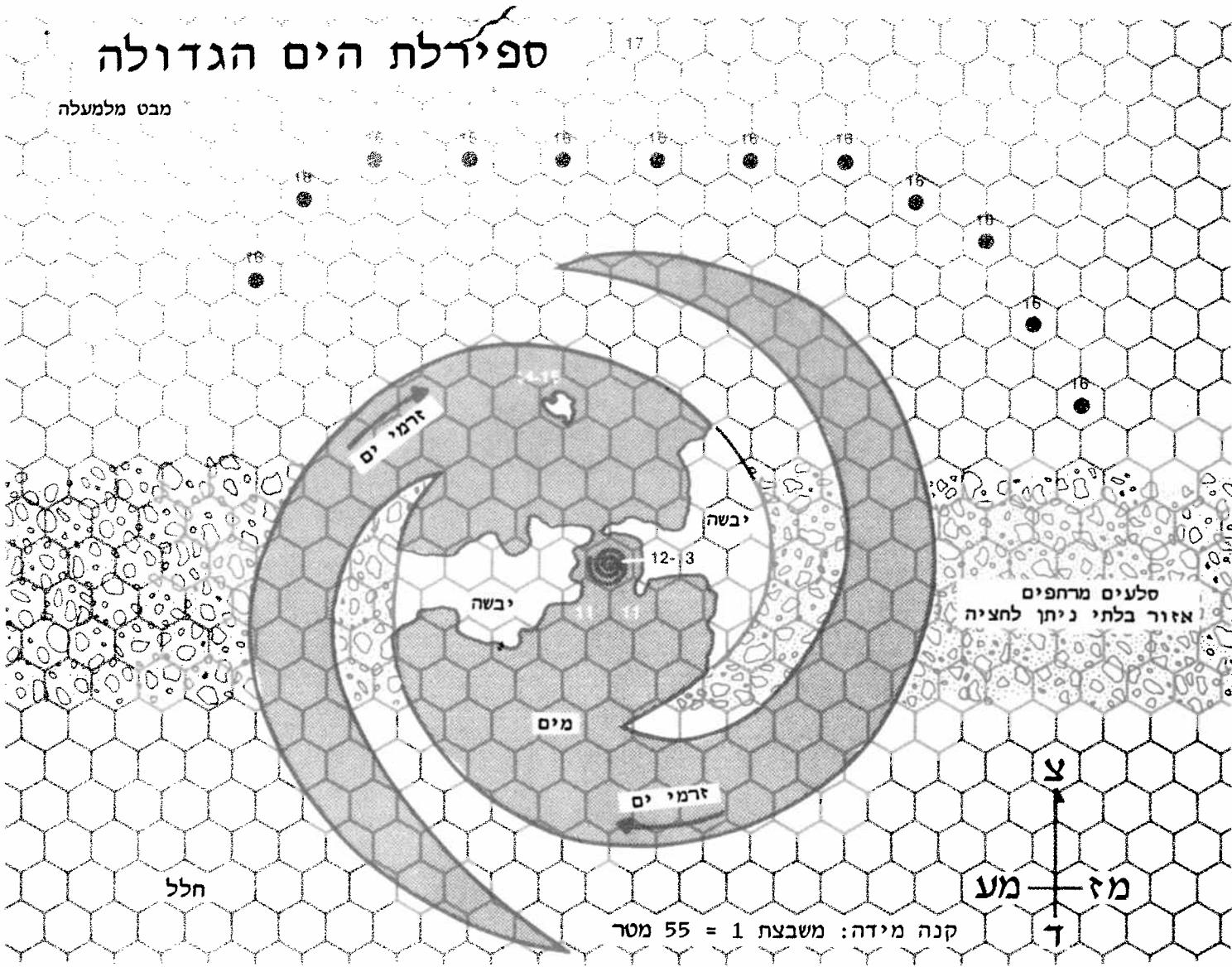
גיאופרי מהלדן כוון צדק בדרגה 28

כוח 11	זריזות	10	תבונה
17	כושר	13	חרכמה
9	כרייזמה	12	חרכמה
דרוג שריון 4-	נקודות פגעה 85		

כלינשק: אלט-ברזל 3 +, 5 + ננד אל-מתים
שריון: שרiron לוחות 3 +, מגן 3 +
ציד: שרשת הגנה

ספרלת הים הגדולה

מבט מלמעלה



טבלת תוצאות קרב ימי

הבדלים מפני	נזק לספינה מפני	נפגעים נוספים מפני	עיפוי מפני
לל	0.5%	---	1-8
ללא	0.10%	---	9-15
לק	5%:51%	0:10%	16-24
לק	5%:20%	0.20%	25-30
קם	5%:25%	1/2X:20%	31-38
קם	10%:30%	1/2X:30%	39-50
ללא	10%:35%	X:40%	51-63
ללא	15%:40%	0.30%	64-80
לק	15%:50%	X:50%	81-90
ק:קנ	20%:60%	X:60%	91-100
ק:מן	20%:70%	1/2X:50%	101-120
לק:ן	25%:80%	0.30%	121-150
לק:ן	25%:90%	1/2X:70%	151 +

מכatz
מספר
מפני
%
א, X
לא
ק
מ
כ
נכ

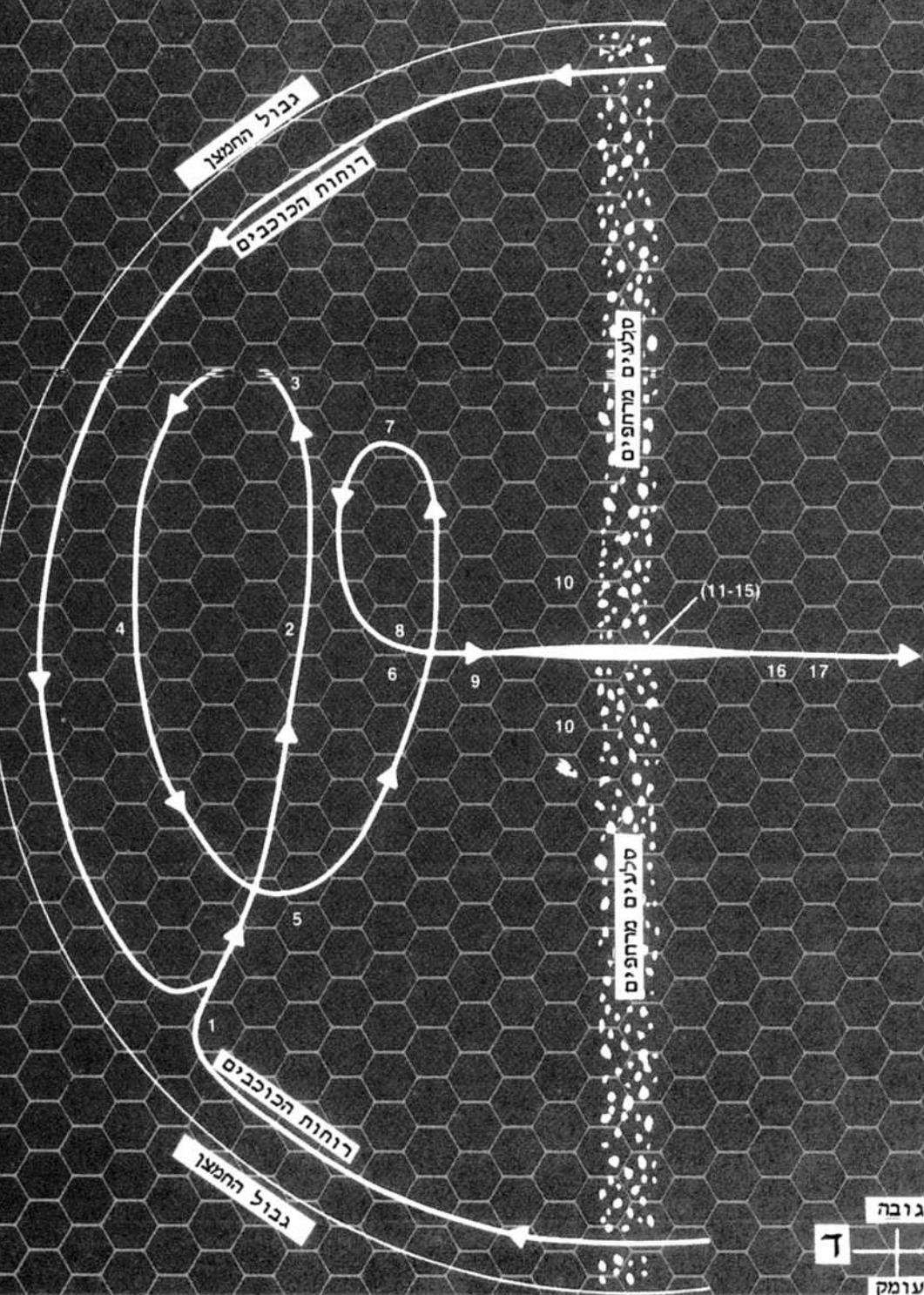
מכatz
מספר
מפני
%
א, X
לא
ק
מ
כ
נכ

המוח לא עירף.
המוח מאד עירף.
המוח נמלט למול הבית או למקום בטווח.
הספינות חותרות בכענות למנצח.

המנצחה סובלת מאותו מספר נפגעים כמו המפסיד או מחצי (בקב"פ/דרגות).

המוח לא עירף במקצת.

מדריך מימדים למלךות הכוכבים



המיספירה דרומית

כל הזכויות שמורות ל - TSR Inc 1985

מבט מהצד

קנה מידת: משכנת 1 = 160 מטר



טבלה משולבת של נתוני מפלצות

שם	דרג'ש	קב"פ	נק"פ	חח'	נו	תנ	ט	תלד'	חוברת מיוחדת	התקפה מיוחדת	הגנה מיוחדת
אוב	0	***10	45	2	3-8/3-8	(20)60	ר	ן	למומחה	ן	ן
בוחה ענק	-4,-3,-2	(7)**88	400	1	64-8	20(7)	ר	ן	למומחה	ן	ן
ענינק גודל	4	104*	468	1	6P24	80(30)	ג	2	מטקה'/מום'	ן	לא
דולפין כחול	5	3*	14	1	60(10)	6-8	צ	17	למומחה	לא	לא
דרקון לבן	0	**9	40	3	30(10)	30(10)	ג	11	למתකדים	ן	לא
צב דרקון	-1	120	120	6	מיוחד	80(30)	מיוחד	8	למומחה	ן	לא
דרוג'**	-2	***15	120(40)	1-8/1-8/10-60	10(3)	30(10)	ר	2	למומחה	ן	לא
רוח רפואיים**	-4	*30	240	3	30(10)	30(10)	ר	8	למומחה	ן	ן
טורף ניפות	-2	63	63	1(4)	מיוחד	30(10)	מיוחד	8	למומחה	ן	ן
ענק אבן	6	9	9	2	30(10)	30(10)	ר	18	מטחילה	לא	לא
היפרג'יפ	0	162	162	3	1-3/1-3/11-3	18-3/18-3/48-8	צ	2	למתקדמים	לא	לא
הייזה ענק	5	36	36	3	60(20)	6-1/6-1/10-1	ג	16	למתקדמים	לא	לא
לויתן מזיפות	5	15	15	3+1	120(40)	120(40)	NA	12	מפני חדשות	ן	לא
ליש*	6	768	768	6	4-40X6	80(30)	מיוחד	2	מפני חדשות	ן	לא
אוכל זונגה	9	27	27	1	20-2	80(30)	מיוחד	14	למומחה	לא	לא
רבננט**	3	30	30	1	30(10)	30(10)	ר	2	אשר	ן	ן
רבננט	-3	81	81	1	180	30(10)	מיוחד	--	אשר	ן	לא
שד רועם**	-4	75	75	1	NA	30(10)	אין	6	למומחה	ן	לא
מכשפה ימית	-5	96	96	2	8-2/8-2/6-3	40(5)	מיוחד	10	מפני חדשות	ן	לא
צליל	4	16(9*)	16(9*)	3	3	40(5)	מיוחד	7	מפני חדשות	ן	ן
שלד	7	1/2	1/2	3	80(20)	60(20)	ר	10	אשר	ן	לא
רוח	2	1	1	1	30(7)	30(7)	ר	7	מפני חדשות	ן	ן
לויתן זרע	6	1/2	1/2	2	50(15)	50(15)	ר	12	מפני חדשות	ן	לא
יסודון מים*	7	7	7	1	1-4	40(15)	מיוחד	17	מטחילה	ן	ן
טרומיט מים	5	11	11	1	+ 1-4	30(10)	מיוחד	19	למתקדמים	לא	ן
נקאו	5	5	5	1	1-6	30(10)	מיוחד	14	למתקדמים	ן	ן
רפאי*	3	36	36	1	+ 108	50(15)	מיוחד	100(30)	100(30)	100(30)	לא
זומבי	8	*36	*36	1	162	60(20)	3-60	2	למומחה	ן	לא
		16	16	1	72	60(20)	3-24	7	למתקדמים	לא	לא
		4	4	1	18	60(20)	1-6	15	למתקדמים	לא	לא
		*3	*3	1	14	60(20)	מיוחד	17	מטחילה	ן	ן
		**4	**4	1	18	40(15)	מיוחד	16	למתקדמים	ן	ן
		8	8	1	9	80(30)	מיוחד	18	מטחילה	לא	ן

(7*) (9*) מוצבים על 7 או 9 מוכ比ות אחורי קב"פ היצור.

טבלת היתקלויות מזדמינות

שם אלפאתייה	המספרה הדידומית	המלכות הכוכבים	המספרה צפונית	הו אלפאקס	התיקליות
***	---	---	---	10-20	אוב (1-2) (1-20)
01-30	01-**10	---	---	---	דולפין (1-6)
11-20	11-20	01-30	---	---	דרקון כחול (1-2)
21-35	21-35	31-35	---	---	דרקון לבן (1)
31-35	36-40	---	---	21-*30	צב דרקון (1)
36-40	36-40	---	---	31-35	דרוג' (1)
---	---	---	---	36-50	רוח רפואיים (1-2)
---	---	---	---	36-50	רוח רפואיים (2)
---	---	---	---	51-80	טורף ניפות (30)
41-45	41-45	36-40	---	36-40	רוקים ענקיים (2-12)
---	---	41-60	---	41-60	צי הגדלה (1-12)
---	---	61-65	---	46-50	היפריפ (1-12)
41-65	41-65	---	---	46-50	לויתן מזיפות (6)
---	---	66-80	---	66-80	צי פירטים (1-4)
---	---	66-80	---	66-80	רבננט (1-4)
51-70	51-70	81-90	---	81-90	כריש השמים (1-4)
---	---	81-90	---	81-90	רוח (1-6)
71-**75	71-**75	91-00	---	91-00	לויתן זרע (1-6)
66-70	66-70	---	---	---	טראם מים*
71-75	71-75	---	---	---	יסודון מים (2-8)
76-85	76-85	---	---	---	שינוי במג' איר
76-85	76-85	91-98	---	91-98	ערצת בני אלומות***
86-00	86-00	99-00	---	99-00	

* במרק 30 מטר מהווים ספירות הים הגדולה במלכות הכוכבים.
** בתוך ספירת הים הגדולה במלכות הכוכבים.
*** החיבורה משגינה מידע או רמז אודוט עניין מעורפל

מִנְזָבְחַיִם וְדָלְקָוּנְזִים

DUNGEONS & DRAGONS®

הרפטקה לשחק האשף

אל תוך המערבולת

מאט ברוס וביאטריס הרד

אלפאתייה, הקיסרות העתיקה ביותר, בעל סודות קדומים ומיסתוריים. הקיסרות צמחה משך מאות שנים וכעת עוצמתה מאיימת על האנושות כולה. יש האומרים כי האלאטיאנים באים מעולם אחר, אולם אין איש היודע בודאות.

מעבר להישג-ידם של בני-תמותה, שוכן גאון רשע, עדין באפלה. לשעבר קיסר נגיד של אלפאתייה העתיקה, וכעת יישות מספירת האנתרופיה, הוא מחשש אחר נקמה באימפריה האדרה מכל ובעצם האנושי כולם. מוזימתו הביאה ערפל קטלני המרחף מעל פניו נורולד כולה. הוא עשויה אף להתפשט אל האומות הדרכומיות.

המצב כה חמור, עד כי אדוני הספרות נאלצים כעת לבחון את כוחם. מבחינותם, זהו העת שעלה בני-תמותה להתרבב. כדי לזכות בעוראה אלוהית על האדם לעמוד על

שלו בכוחות עצמו. נייס צי אדייר ומחפשים אחד מפקדים מוכשרים. הוכיחו ערככם ושעררי הספרות הנצחיים יפתחו בפניכם...

הרפטקה זו מיועדת לשימוש עם כללי המשחק מבוקים ודוקונים, ולא ניתן לשחק בה ללא הערכות מתחילה, למתקדם. למומחה ולאטף. שייצאו לאור בעברית בהוצאה מיזוב בילאומי בע"מ.

1985, 1991 © כל הזכויות שמורות לחברת TSR Inc.

מיזוב בע"מ

נלייקסון 2

תל-אביב 63141

טלפון 03-5282689 פקס 03-5283882