



להציל את גר'רריק

אוסף היתקלויות מבוססות עלילה
לדמויות בכל הדרגות

בן שלום

מסמך זה מיועד לשליט המבוך. אם אינך מתכוון להריץ אותו לקבוצת משחק כדאי שתפסיק לקרוא בו כעת.

תקציר רצף האירועים

החבורה נתקלת בזוג ציידים הנמלטים מפני ינשודובה פצועה ומשתוללת. לאחר מותה של המפלצת מתגלה גר'רריק, גור ינשודוב תם ויתום שנצמד לגיבורינו בעקשנות. הנטל שבנשיאתו של הינשודוב עלול להתגלות כהזדמנות להשיג רווח משמעותי וגם כמבחן שבו הדמויות תצטרכנה לבחור בין כסף קל לבין טובתו של היצור.

שילוב האירועים בהרפתקה

כדי לעשות שימוש נכון ב"להציל את גר'רריק" על שה"ם לקרוא את האירועים המוצגים כאן עד סופם. אם החלטת לשלב את האירועים במערכה שלך שקול היטב את הנקודה שבה ראוי לדחוף את גר'רריק כדי לסבך את העניינים.

ההיתקלות עם גר'רריק, גור הינשודוב, תסתיים ככל הנראה בהוספתו למצבת הדמויות בחבורה ולכן תהיה משמעות גדולה למקום שאליו פני הדמויות מועדות בעת שהן נתקלות בו. אם החבורה בדרכה למקום מסוין, עליך לשקול אם הימצאותו של גור הינשודוב הצעיר לא תגרום מהומה גדולה מדי. גר'רריק נועד לסבך את העניינים ולספק הזדמנויות למשחק תפקידים מהנה ומאתגר. שקול היטב אם נוכחותו לא תגרום לתסכול מצד השחקנים ותפריע להתנהלותם יותר מהנחוצה.

המפגש הראשוני עם הינשודובה ועם גר'רריק צריך להתרחש באיזור מיוער וסבוך למדי. דאג להבהיר לשחקנים כי שדה הראיה מוגבל על ידי הצמחיה שבאיזור. אין צורך להיצמד לאיזור מסוים בעולם המערכה שלך, כל סבך צפוף יתאים.

רמזים מקדימים

אם יש בחבורה דמות ממקצוע הדראיד או דמות שלה 4 רמות או יותר במיומנות תורת ארצות הפרא, גלגל בסתר עבור כל דמות כזו ובדוק בטבלה הבאה כדי לראות איזה מידע, אם בכלל, הושג דרך השימוש בה:

תוצאת בדיקת	מידע שהושג
10-17	התנהגות החיות באיזור לא רגילה. החיות זהירות מהרגיל ונראה שהן מורגלות בנוכחות בני אדם וחוששות מהם בצורה קיצונית.
18-20	נוסף על המידע שלמעלה: ניתן לזהות פעילות ציידים ענפה באיזור. דמות שלה כישרון מעקב יכולה לנסות לגלות מיומנות תורת ארצות הפרא מול ד"ק של 20 בכדי להתחקות אחרי עקבות הציידים. המעקב יוביל את החבורה אל אתר החניה האחרון של הציידים (שאינם נוכחים במקום).
21+	נוסף על המידע שלמעלה: נראה שהחיות מוטרדות משלוותן. אפילו טורפים גדולים נזהרים שלא להתקרב אל בני אדם וחלקם מוכנים לנטוש את ארוחתם באמצע בכדי להימנע מהסיכון. נראה שהציידים שבאיזור צדים באורח קדחתני וללא בקרה עצמית.

היתקלות היכרות (דירוג היתקלות 1)

במהלך התנועה דרך הסבך הדמויות נתקלות במלכודת שהותירו ציידים. ברר את סדר ההליכה של הדמויות ובקש מהדמות המובילה לגלגל הצלת תגובה (ד"ק 20) כישלון בהצלת התגובה מעיד על כך שהדמות נחשבת לנטועה במקומה בעת שאתה מגלגל התקפה עבור המלכודת. המלכודת מבוססת על מיתר דק המתוח על האדמה ומשיכה חזקה בו גורמת לשחרור נדנדה המורכבת מבול עץ שעליו מחוברים יתדות עץ מחודדות. היתדות ננעצות עמוק בגוף ומסתיימות בראש דמוי וו שאמור להיתפס בבשר. בול העץ מונח על ענף ונופל כמטוטלת המיועדת לפגוע במטרה בגובה של 180 ס"מ מעל פני הקרקע. אם הדמות המובילה בחבורה ניצלת מהמלכודת הדמות שאחריה צריכה להציל גם כן. שים לב שדמויות נמוכות, כגון בני מחצית או גמדים אינן מושפעות מהמלכודת כלל ואינן צריכות להציל מולה. המלכודת עצמה פשוטה למדי וניתן להסיק שהיא אינה מיועדת לפגוע בבני אדם. למרות זאת קשה להעלות על הדעת חיה בגובה 180 ס"מ שכך ראוי לצוד אותה. תן לשחקנים להמשיך לנחש והנע את המשחק הלאה.

מלכודת נדנדה: דירוג אתגר 1; התקפה +6, נזק 4ק1 יתדות לנזק של 1 נק"פ (מיוחד: אם הקורבן מנסה לשחרר את עצמו מהיתדות הנעוצות בו ללא זהירות הוא גורם לפצע לדמם בכל סיבוב עוקב לנזק של 1 נק"פ עבור כל יתד שנתלשה מתוך בשרו. שחרור זהיר של היתדות אורך דקה לפחות. ניתן לעצור את הדימום באמצעות בדיקת מיומנות מרפא מול ד"ק 15 או שימוש בלחש ריפוי כלשהו המרפא נזק. שימוש בלחש ריפוי מפסיק את הדימום בנוסף להשפעה הרגילה שלו); חיפוש (ד"ק 20), פירוק מתקנים (ד"ק 20).

הינשודובה המשתוללת (דה"ת 3)

בין אם החבורה נמצאת בחניה או בתנועה דרך הסבך, לפתע נשמעות צעקות אימה ושאגות חיותיות בקרבות מקום ונראה שההמולה מתקרבת במהירות אל מקום הימצאן של הדמויות. בארנאבי וג'פרי הם זוג ציידים חסרי גינונים שנתקלו בינשודובה שאותה ניסו לצוד. הינשודובה נפגעה מהמלכודת שהציבו אבל הציידים לא העריכו נכון את קשיחותה ואת נחישותה. ביצתה של הינשודובה בקעה לפני זמן קצר, ועל כן היא מונעת על ידי אינסטינקטים אימהיים פראיים ותוקפנית אפילו יותר מהרגיל. הציידים ניסו לרוץ היישר דרך הדמויות תוך כדי שהם צועקים לבני החבורה להימלט על נפשותיהם. מיד אחריהם נכנסת בהסתערות עיוורת ינשודובה זועמת. הינשודובה מתנשאת לגובה של 240 ס"מ, גופה מכוסה בנוצות חומות כהות ופרווה מדובללת בגוון חום בהיר יותר. קשה לראות זאת במבט ראשון אבל חדי עין עלולים להבחין (מיומנות זיהוי, ד"ק 18, הקטן את הד"ק ב-1 בכל סיבוב עוקב) בכך ששלושה פצעים פעורים בגבה, ממש תחת העורף. אם בהיתקלות המקדימה נתקלו הדמויות באחת מהמלכודות של זוג הציידים הן תזהינה את הפציעות כתואמות למלכודת.

הינשודובה האם: חית-פרא גדולה; קב"פ 5ק10+20; נק"פ 47 (כרגע 26); יוזמה +1 (זריזות); מהירות 9 מ'; דרג"ש 15 (1- גודל, +1 זריזות, +5 שריון טבעי); התקפות: 2 טפרים +7 קפא"פ, נשיכה 2+ קפא"פ; נזק: טופר 1ק6+5, נשיכה 1ק8+2; פנים 1.5 מ' על 3 מ' 1.5 מ'; התקפות מיוחדות: לפיתה משופרת; תכונות מיוחדות: חוש-ריח; קשיחות +8; תגובה +5; כוח-רצון +2; תכונות: כח 21, זריזות 12, חוסן 19, תבונה 5, חוכמה 12, כריזמה 10; מיומנויות: האזנה +8, זיהוי +7; נטייה: נטרלי.

הינשודובה תוקפת באכזריות כל יריב שהיא רואה, ואיתרע מזלן של הדמויות לעמוד בדרכה. הינשודובה פצועה באורח קשה מהמלכודת שהציבו הציידים, ומאבדת 3 נק"פ בכל סיבוב עוקב. היא תדמם למוות גם ללא מעורבות הדמויות.

הגור

מיד לאחר שהינשודובה מתמוטטת על הארץ ומתבוססת בדמה פורץ מתוך הסבך גור ינשודובים צעיר ורך. הוא שונה בכל מהינשודובה האימתנית שהביאה אותו לעולם. הצליל היחיד שהגור משמיע ומגיב אליו הוא מין צווחה הנשמעת כ"גר'רריק" ומכאן שמו בהמשך ההרפתקאה (למרות שהד"שים יכולים לכנות אותו בכל שם שירצו). גר'רריק רץ אל גופת אימו ונצמד אליה תוך שהוא מתייפח חרישית. הוא ימשיך להתייפח זמן ארוך למדי אבל אם אחת הדמויות תיגש אליו הוא ייצמד אליה בחוזקה ויסרב לעזוב. אם הדמויות תעזובנה את המקום הוא ינטוש את הגופה וירוף אחריה במטרה להצטרף אליה.

גר'רריק, ינשודוב צעיר: חית-פרא קטנה; קב"פ 2ק10+5; נק"פ 16; יוזמה -2 (זריזות); מהירות 9 מ'; דרג"ש 8 (1- גודל, -2 זריזות); התקפות: נשיכה 2- קפא"פ; נזק: נשיכה 1ק4-1; פנים 0.75 מ' על 0.75 מ' 0.75 מ'; תכונות מיוחדות: חוש-ריח; קשיחות +8; תגובה +5; כוח-רצון +2; תכונות: כח 9, זריזות 6, חוסן 13, תבונה 6, חוכמה 11, כריזמה 14; מיומנויות: טיפוס +5, האזנה +6, זיהוי +6; נטייה: נטרלי.

גר'רריק מנסה להצטרף אל הגיבורים. סביר להניח שיבחר דמות דומיננטית אחת וייצמד אליה. הוא יעדיף דמות גדולת גוף על פני דמות נמוכה או רזה ודמות שלבושה גלימה, או כזו שעוטה עליה סטים ונוצות כקישוטים, מזכירה את כסות הפרווה והנוצות הטבעית של בני מינו ולכן תהיה עדיפה בעיניו על פני דמות בשריון מתכת. גר'רריק מגיע לגובה המותניים של אדם בוגר וכבד כמעט באותה מידה. יש לו טפרים חדים אבל הוא אינו עושה בהם שימוש תוקפני. אם הוא נפגע הוא עלול לנסות לנשוך פעם אחת לפני שינסה להימלט.

לשחקנים כי הקולות שהוא משמיע ימשכו, ללא ספק, טורפים לסביבתו.

אם הד"שים אינם מראים שום קשר אישי כלפי גר'רריק תוכל לנסות ולדחוף אותם בכיוון זה. פשוט דאג כי גר'רריק יחל לצווח בהיסטריה, כאילו הפך מודע פתאום לסכנה. דאג שהסיבה להתרגשותו תהיה נהירה לשחקנים. כעבור רגעים מספר, פורצת לתוך קרחת היער חיה מסוכנת או קבוצת מפלצות – באופן זה גר'רריק הופך, ולו לרגע, לחבר מועיל בקבוצה, ואפשר שהד"שים מתחיל לפתח סימפטיה קלה כלפיו.

בעת שגר'רריק מתלווה לקבוצה תגלה כי ניתן לשכוח אותו בנקודות מסוימות בקלות. כדי שלא תשכח אותו בעצמך הצב לפניך סימן כלשהו לנוכחותו: הצב דף על הלוח לשה"ם שלך, דאג שמסמך זה יודפס ויהיה מונח תמיד לפניך, או קבע לעצמך סימן אחר לנוכחותו המורגשת תמיד של גור הינשודובים. אם השחקנים אינם שמים לב לנוכחותו וכבר גילו מחויבות כלפיו, תוכל לנצל זאת ולגרום להם להתחיל לחפש בקדחתנות את "הגור שהלך לאיבוד". כאשר הם מוצאים את גר'רריק מחדש תוכל להציב אותו בין טלפיה של מפלצת כלשהי ולהכריח אותם להסתכן אם ברצונם להציל אותו.

הציידים

אם הדמויות הרגו את הדובה ושאגותיה לא נשמעות עוד הציידים יחזרו כעבור מספר דקות בכדי לתבוע את שללם. הם יודו לדמויות בפה מלא אך אין להם שום תחושה של חוב כלפי הדמויות מעבר לכך. הם יתייחסו בזלזול לכל דרישה מצד החבורה, אם של מידע או כל דבר אחר. בארנאבי הוא הדומיננטי מבין שני הציידים, ובדרך כלל מדבר בשמם בזמן שג'פרי מלווה את דבריו בצקצוקי לשון, גיחוכים וקריאות עידוד. שני הציידים דומים מאוד בהתנהגותם בכל היבט אחר: הם שחצנים, גסי-רוח וחסרי נימוס. כדי לטשטש את ריח האדם הם מורחים את עצמם בפסולת, בוך וגללי חיות וכך הלכלוך והצחנה שמלווה אותם היא חיצונית כמו גם פנימית. ג'פרי נושא עליו כמה צרורות של חבלים עבים. ללא התערבות הדמויות הוא ינסה לקשור את גר'רריק ולקחת אותו במטרה למוכרו.

בארנאבי וג'פרי יימנעו ככל האפשר מעימות עם בני אדם. שני הציידים עושים שמות בחיות שבאיזור ומפילים עליהם טרור ללא רחם, אבל הם מודעים למיקומם בתחתית שרשרת המזון בין בני מינם.

✿ **בארנאבי, בן אנוש זכר:** בן אנוש בינוני אדם-פשוט; קב"פ 1+4; נק"פ 4; יוזמה +0; מהירות 9 מ'; דרג"ש 10; התקפות: חרב קצרה או פגיון +1 קפא"פ; נזק: חרב קצרה 1+6 או פגיון 1+4; קפא"פ; פנים 1.5 מ' על 1.5 מ'; קשיחות 1+; תגובה +0; כוח-רצון +0; תכונות: כח 12, זריזות 11, חוסן 13, תבונה 8, חוכמה 10, כריזמה 7; מיומנויות: תורת ארצות הפרא +4, האזנה +5, זיהוי +5, מלאכה (יצירת מלכודות) +5; כשרונות: ערנות, מעקב; נטייה: תוהו-נטרלי.

נקודות נוספות בהתנהגותו של גר'רריק מפורטות להלן. עשה בהן שימוש כדי להציב את השחקנים במצבים מעניינים וכפה עליהם לקבל החלטה:

- גר'רריק זקוק לקילוגרם של בשר לא מעובד כמזון יומי וינסה לצוד כל חיה בגודל חתול או קטנה יותר. הוא עלול להסתכסך במהירות עם יציר סוד או חיית מחמד אחרת של איזו מן הדמויות או של אנשים אחרים. אם גר'רריק צד בעצמו הוא יחלוק חלק מהשלל עם הדמויות. הדמות שאותה הוא מעדיף יותר מכל עלולה לגלות שהוא מביא באמצע הלילה מנחות שונות אל גליל השמיכות שלה: בעיקר עכברים, לטאות וסנאים.
- גר'רריק אינו שומר על היגיינה ועל פרוותו ונוצותיו מצטברות שאריות בשר נא ודם מארוחותיו האחרונות. כתוצאה מכך הוא מוקף בענן צחנה עז מה שיכול להפוך לבעיה קשה בהתחשב בסלידתו העמוקה ממים וממקלחת.
- גר'רריק, כמו כל עולל, אוהב לשים דברים בפיו. כטורף עליון, הוא מעדיף בעיקר פריטים שעדיין מדיפים ריח חיה: מגפי עור, אוכפים, חגורות ופרוות כולם מהווים בעיניו מטרה ראויה לכרסום.
- גר'רריק נמשך מאוד לעשבי עישון. הוא מעדיף לאכול אותם ולא לעשן אותם, והוא מתמיד במנהג זה למרות שהוא מעורר אצלו את הדחף להקיא ללא שליטה על סביבותיו.
- גר'רריק, כמו כל הינשודובים, אינו מחוייב למחזור חיים יומי או לילי, אלא מחליף ביניהם בחופשיות. זמני הערות שלו מתאפיינים בעודף מרץ ואנרגיה והם מסתיימים באחת בשקיעה לתוך שינה עמוקה. במילים אחרות, גר'רריק מכניס את החבורה לצרות והולך לישון.
- לאורך כל זמן הערות שלו ובתדירות נמוכה יותר, גם כאשר הוא ישן, גר'רריק פולט צווחות קולניות. הרעשים שהוא עושה יכולים להתריע בפני אחרים על נוכחותם של הד"שים ולסבך אותם עוד יותר מהרגיל.
- גר'רריק אינו יודע פחד. גם אם החבורה מתגנבת לתוך מאורת הדרקון, גר'רריק יעקוב אחריהם בעקשנות וכנראה ירעיש מספיק בכדי להודיע על נוכחותם. היוצא מן הכלל היחיד לעניין זה הוא הפחד הבלתי מתפשר והנוראי של גר'רריק מהציידים בארנאבי וג'פרי. גר'רריק כבר נתפס בעבר למספר רגעים על ידיהם ועבר רגעי אימה נוראיים עד שאימה באה לחלץ אותו במקורה וטפריה המושחזים. הוא ינסה להסתתר ואולי להימלט מהם בכל כוחו.

שים לב לכך שגר'רריק אמנם מעוניין מאוד להצטרף לדמויות אבל הד"שים אינם מחויבים בהכרח לאותו רעיון. הרשה להם להימנע מנוכחותו אם הם מצליחים להערים עליו ולהותיר אותו מאחור. זכור שגר'רריק לא יוותר בקלות ויעשה הכל, במסגרת יכולתו המוגבלת, כדי שלא להישאר לבד. אם נראה שהם מותירים אותו מאחור ואבדה תקוותו, גר'רריק פשוט יבכה בקול קורע לב. הבהר

ג'פרי, בן אנוש זכר: בן אנוש בינוני אדם-פשוט
1; קב"פ 1+4; נק"פ 4; יוזמה 0; מהירות 9
מ'; דרג"ש 10; התקפות: חרב קצרה 1+ קפא"פ;
נזק: חרב קצרה 1+6 קפא"פ; פנים 1.5 מ' על
1.5 מ' 1.5 מ'; קשיחות 1; תגובה 0; כוח-רצון
0; תכונות: כח 12, זריזות 11, חוסן 13, תבונה
8, חוכמה 10, כריזמה 5; מיומנויות: תורת ארצות
הפרא 3+, חיפוש 2+, האזנה 5+, זיהוי 5+,
מלאכה (יצירת מלכודות) 7+; כשרונות: ערנות,
מיקוד מיומנות (מלאכה: יצירת מלכודות); נטייה:
תוהו-נטרלי.

גורלו של גר'ריק

במידה והדמויות אכן אימצו, גם אם באופן זמני,
את גר'ריק, אפשרויות חדשות להשתמש בו
תפתחנה בפניך כעת כשה"ם. התייחסויות לחלק
מהאפשרויות מפורטות בהמשך:

גר'ריק כיציר סוד

גר'ריק רחוק מלהיות יציר סוד טיפוס או אידיאלי.
מומלץ כי תשלול את האפשרות הזאת מהשחקנים.

גר'ריק כחיה מלווה

גר'ריק יכול לשמש כחיה מלווה לא שגרתית. זכור
כי התפתחותו של גר'ריק אינה תלויה ביכולת
הדמות להחזיק חיות מלוות וברגע שגר'ריק יצבור
סך קב"פ הגדול יותר מזה שהדמות יכולה
להשתלט עליה ביעילות הוא יחזור להיות פראי
והיא תיוותר ללא יכולת להכפיף אותו לרצונה
מחדש.

הערה מיוחדת: אם אתם עושים שימוש בחוקי
מהדורה 3.5 רק דרואיד או סייר בדרגה הגבוהה
ב-3 ומעלה ממספר הקב"פ הנוכחי של גר'ריק
יכול להחזיק אותו כחיה מלווה.

גר'ריק כחיה נדירה

שה"ם חד עין יכול היה לשים לב לעובדה שגר'ריק
נבון מהרגיל לבני מינו. גר'ריק אינו צפוי להפוך
לנבון יותר עם הזמן, ובוודאי שלא ילמד לדבר
פתאום, אבל הוא נחשב למקרה נדיר בקרב בני
מינו. ינשודובים גאונים הם תופעה נדירה ומעניינת
וישנם אלו שישלמו סכומי כסף נכבדים תמורת
ההזדמנות לחקור אותם. אחד מהם הוא ג'ארל
ברינגדורף המוצג להלן אבל ישנם עוד רבים
אחרים שיכולים להתחרות ביניהם על הזכות
הזאת. מספיק אירוע אחד ויחיד שבו תיחשף
תבונתו העדיפה של גר'ריק בשביל ליצור חרושת
שמועות אודות הינשודוב הנבון. גר'ריק נבון
במידה דומה לזו של ילד בגיל 6 לערך.
אירועים שיכולים לחשוף את תבונתו העדיפה של
גר'ריק יכולים להיות:

- הבנה אינסטינקטיבית למחצה של דבריהם
של בני אדם: בני החבורה יכולים להתייעץ
באשר לגורלו של הינשודוב וגר'ריק יגלה מיד
חיבה עזה כלפי בן החבורה שנראה שרוצה
בטובתו.
- התנהגות כללית: סקרנות מעידה על תבונה –
גר'ריק מאזין למתרחש, מביט סביב, ושוקע
מדי פעם בהרהורים.

- הימנעות מסכנה: נראה שלגר'ריק הבנה
כמעט על טבעית של הסכנות שמולם החבורה
עומדת. הוא יודע מתי להתכופף ומתי לצעוד
אחורה בחשש. זכור שגר'ריק הססן מטיבעו
וימנע גם מגורמים שאינם מסכנים אותו, כך
שלא ניתן לעשות בו שימוש יעיל (וחסר
רחמים, ללא ספק, אם לא אכזרי ממש)
כמנגנון לזיהוי מלכודות וסכנות שונות.
- גר'ריק לומד: אם גר'ריק הואכל על ידי אחת
הדמויות הוא יפנה אליה כאשר יהיה רעב שוב
(מה שיקרה תוך זמן קצר). הוא ינסה לפנות
ישירות לשק או לתיק שבו מוחזק האוכל. נניח
כי החבורה נתקלת בקבוצת איכרים שמלווה
בכלבים. גר'ריק יתחיל לחקות את התנהגות
הכלבים. הוא ישמיע קולות דמויי נביחה,
ויציית בדומה לכלבים לפקודות אדוניהם,
כלומר יתיישב כשהאיכרים יורו לכלבים
להתיישב וכו'. לפתע גר'ריק יגלה פרץ של
תובנה ולאחר שהאיכר ישליך גזר עץ כדי
שהכלבים ירצו להשיבו, גר'ריק ישקע
בהרהורים וכעבור רגע, כאשר הכלבים יחזרו,
ישליך בעצמו גזר עץ כדי להמריץ אותם. הוא
יביע שביעות רצון ברורה מההשתעשעות עם
הכלבים.
- גר'ריק עוזר: אם בני החבורה מושכים בחבל
דמות אחרת מתוך בור, גר'ריק ימהר לתפוס
את קצה החבל במקורו ולסייע להם. באירועים
דומים גר'ריק ינסה לסייע בעיקר דרך חיקוי
התנהגותם של בני החבורה. שים לב שייטכן
והוא יזיק יותר מאשר יסייע. המטרה כאן אינה
להציל את בני החבורה באמצעותו אלא לרמוז
על יכולותיו העדיפות.

גר'ריק כמושא למחקר מדעי

ברגע שהשמועה תעשה לה כנפיים אודות גור
הינשודוב המוחנן יופיע באיזור ג'ארל ברינגדורף,
חוקר מפלצות מהשורה הראשונה. ג'ארל אינו
סוחר או לוחם. הוא מלומד ספקן מלא חשיבות
עצמית, ויטרח להשחית את רוב זמן החבורה על
סיפורים אודות מחקריו בנוגע להרגלי הרבייה
המסובכים של המדוזה ועל מנהגי החיזור של
הגריפונים בהשוואה לאלו של סוסים וניצים. ג'ארל
עשיר למדי ויציע לבני החבורה סכום מכובד של
4,000 מטבעות זהב בתמורה לכך שיתלוו אליו
לעיר הראשית הקרובה, שבה נמצאת המעבדה
שלו, ביחד עם גר'ריק. אם הד"שים מתעניינים
בגורל שצפוי לגר'ריק מידי של ג'ארל, זה האחרון
אינו מהסס להסביר כי עליו להחזיק את המפלצת
(ג'ארל לעולם יראה בגר'ריק מפלצת מסוכנת)
בכלוב סגור שבו יחקור את התנהגותו. על הדמויות
להבין כי מדובר בכליאה ממושכת של גור
הינשודובים וכי ייגרם לו סבל. אם הד"שים נהגו בו
יפה, גר'ריק עלול להיאבק נגד כל מי שינסה
להפריד אותו מהן, ובכלל זה הן עצמן.
את נתוני המשחק של ג'ארל על שה"ם להכין
בהתאם למצב.

גר'רריק כמכונת מלחמה

קאמו דיזסטרט המכונה דיזאסטר הוא שליחו המועדף של מנהל זירת קרבות גלדיאטורים לא חוקית וחשאית בעיר הקרובה. הוא הבטיח תשלום של 2,000 מטבעות זהב לבארנאבי וג'פרי עבור ינשודוב שאותו יוכל להציב בזירה. אם הציידים נמלטו הוא יגלה מה עלה בגורלו של גר'רריק וגם אם לא, רשת המודיעים שהוא מחובר אליה עניפה מספיק בכדי להשיג לו כל מידע אודות כל גור ינשודובים, שאחרי הכל אינו בדיוק חית מחמד נפוצה.

דיזאסטר ינסה להציע לד"שים הצעה צנועה של 1,000 מטבעות זהב תמורת הגור, אבל ימשיך ויעלה את ההצעה אם הדמויות מסרבות עד לסכום שבעיניו, לא ניתן לסרב לו, של 5,000 מטבעות זהב. הוא לא ידרוש מהדמויות להביא את גר'רריק אל העיר אלא רק להפקיד אותו בידי המנוסות. הבהר לדמויות כי מדובר בעיסקה מפוקפקת ואם הד"שים יחקרו מעט יותר הם יגלו כי המטרה היא לעשות שימוש בגר'רריק בזירה עד שימות בקרב רווחי במיוחד. דיזאסטר לא יסגיר את המידע הזה מרצונו אלא אם נראה שזה מכשול בלתי עביר לסגירת העיסקה.

גר'רריק כתועבה

פרימבל דאלאגאן הוא איכר אלמן וקשיש מהסביבה, שאיבד את כל משפחתו בהתקפה פראית אחת של ינשודובים. הוא נטש את אדמתו וחי מן היד לפה בחודשים האחרונים. הדבר היחיד המחזיק אותו בחיים הוא יצר הנקמה. כאשר פרימבל יגלה אודות גור הינשודובים הוא יבקש להרוג את מה שהוא רואה כתועבה. אם יופרע הוא

ינסה לשכנע את הד"שים כי גר'רריק אמנם נראה תמים אבל ללא ספק יהפוך למפלצת צמאה לדם בעוד חודשים ספורים. בתחילה פרימבל יציג את עצמו כאזרח מודאג המנסה להפסיק את מסע ההרג. אם שכנוע הדמויות לא יעלה בידו, הוא ינסה להציע את כל רכשו (מספר פיסות נחושת) ואת נאמנותו הנצחית כמשרת תמורת נקמת דם ילדיו ובמיוחד בתו הקטנה, טאמארה. הוא ינסה לשחק על רגשותיהן של הדמויות. הבהר לשחקנים כי פרימבל אינו מהווה איום של ממש עליהם.

❖ **פרימבל דאלאגאן, בן אנוש זכר: בן אנוש**
 בינוני; קב"פ 1ק4-2; נק"פ 2; יוזמה +0; מהירות 9 מ'; דרג"ש 10; התקפות: פגיון 1- קפא"פ; נזק: או פגיון 1ק4-1 קפא"פ; פנים 1.5 מ' על 1.5 מ' 1.5 מ'; קשיחות 2-; תגובה +0; כוח-רצון +2; תכונות: כח 9, זריזות 10, חוסן 7, תבונה 11, חוכמה 10, כריזמה 13; מיומנויות: משלח-יד (איכר) +6; כשרונות: מיקוד מיומנות (משלח-יד:איכר), רצון ברזל; נטייה: נטרלי-טוב.

גר'רריק מתבגר

תוך שישה חודשים גר'רריק יגיע לגיל ההתבגרות ויהפוך ליצור המסוכן שהוא באמת. זריזותו, כוחו וחוסנו יגדלו במהירות והוא יהפוך ליצור קטלני וצמא דם כאשר טבעו החייתי ישתלט עליו. אם הדמויות רוצות לשמור על קרבתן לגר'רריק עליהן להשקיע בו מאמץ וחיבה ולטפל בו במסירות. חלץ מהאירועים כל הזדמנות למשחק תפקידים עמוק.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation

and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

להציל את גר'ריק, בן שלום, 2003

Designation of Product Identity: All Images and Logos (excluding the d20 System Logo) are Product Identity.

Designation of Open Gaming Content: All textual material in this document is designated as open gaming content.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

Wizards of the Coast(R) is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and is used with permission.

מסמך זה מיועד לשימוש במשחקי תפקידים המתרחשים בדמיון השחקנים ולא במציאות. הוא אינו מיועד למי שאינו יודע להבדיל בין דמיון ומציאות. כל דמיון לאנשים, מקומות, ארגונים, או אירועים אמיתיים במסמך מקרי בהחלט. מסמך זה מוגן על ידי זכויות יוצרים ועל ידי הסכם ייחודי הקרוי Open Gaming License המובא למעלה בשלמותו. לפרטים אודות תנאי השימוש יש להתייחס למידע המובא שם או לפנות לכותב המסמך. 'להציל את גר'ריק' כל הזכויות שמורות לבן שלום, ישראל 2003.

Should a contradiction be found between the English text appearing above and the Hebrew translation, the English version takes precedence over the Hebrew version.

כל אזכור או התייחסות לחברות או למוצרים במסמך זה אינם מערערים על הזכויות השמורות או הסימנים הרשומים המוזכרים. בכל מקרה של יכרע הכתוב באנגלית.