

Dungeons & Dragons

Official Game Accessory

עמק רעם רשומון

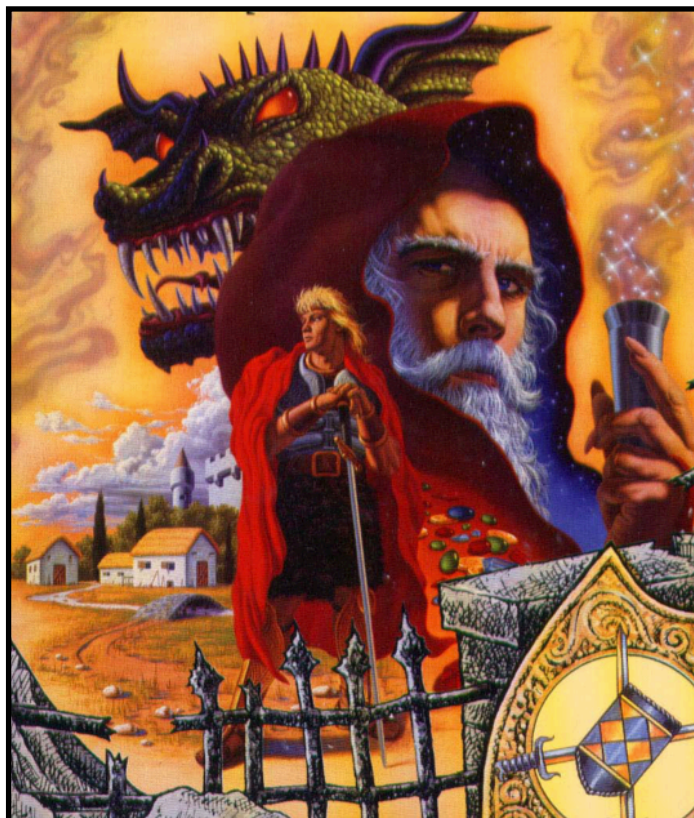


מבוכים ודרקונים קלאסי - מיני עולם מערכה

עמק רעם - מאת קולין מקומב 1992. איפשהוא במיסטרה...

תרגום והוספה: תמיר לוי 2021.

blackdogcomp@gmail.com



עמק רעם יצא לאור ב-1992 ע"י חברת TSR כעולם מערכה פנטסטי בסיסי המתרחש כולו בעמק קטן (ראה מפה בסוף).
התמונה לקוחה מן החוברת המקורית וצוירה ע"י רוג'ר לאבלייס.

חלק 1: המסע בעמק רעם
חלק 2 : ההיסטוריה של עמק רעם
חלק 3 - היישובים המרכזיים בעמק

חלק למנחה
חלק 4 : יצורי העמק
חלק 5 : שמועות בעמק
חלק 6: תיאור של אנשים ומקומות בעיר מליניר



חלק 1: המסע בעמק רעם

הגבעות מסתיימות באדמת מרעה ממזרח ובצוק
כביר ממערב, שם ניצב מבצר הגמדים העתיק
'בית קמין'.

חומות מבצר הגמדים עמוסות בסדקים וסימנים
המעידים על הקרבות הרבים שהתחוללו באזור
והאדמה סביב שחורה.
לא רק הגמדים בעלי השפעה ועוצמה באזור זה,
אלא גם האורקים (אשר חזרו לאחר שנים של
שקט יחסי), המנסים בכל הזדמנות לגרום לצרות
בבית קמין.

היות והגבעות מתאימות למגורי הגמדים כמו גם
האורקים והיות וישנה שנאה יוקדת בין שני
הגזעים - מעטים הסיכויים שיגיעו להסכמה מי
שולט בגבעות פארולאס וקרוב לוודאי שיעבירו
את חייהם במלחמה שאינה פוסקת.

ישנה דרך בין היישוב 'קליין' לבין בית קמין.
הדרך הייתה בעבר בטוחה למעבר סחורות אך
מאז שהאורקים חזרו, התנועה כמעט ואינה
קיימת היות וסוחרים לא מוכנים להסתכן במוות
מהתקפות שבטי האורקים.

קליין ואגם אוסטרל

ממזרח לגבעות פארולאס, נמצא הכפר קליין על
גדות אגם אוסטרל.

"הסער הנשפך", הוא שמו של מפל מים אדיר
שמהווה את מקור המים לאגם וממנו נלקח
הכינוי לעמק - היות וכאשר האוויר אינו נע,
מימיו של המפל משמיעים שאגה החוזרת כהד

צא מנקודת הנחה כי האדם הממוצע עובר 30
ק"מ במשך 10 שעות צעדה וכי רכיבה על סוס
מקצרת את הזמן בחצי.
במילים אחרות, הרפתקן רכוב, יגמע 60 ק"מ
ב-10 שעות.
אם הקצב נשמע לך איטי מדי, דמיין סוס עמוס
לעיפה בצידו ושריון, השומר על קצב מהיר ללא
הפסק.

עמק רעם מוקף מכל צדדיו בצוקים שגובהם
כמעט 750 מטר ומעטות הדרכים המובילות
החוצה ממנו לעולם הגדול. עמק רעם הוא
למעשה מיני עולם בפני עצמו וכולל את רוב סוגי
השטח הנפוצים בארץ גדולה: יערות, אגמים,
מישורים ואדמות ביצה.
מאפיינים אלו פזורים באופן כמעט אקראי בעמק
ובהם שוכנים יצורים מעניקי ברכה כמו גם כאלו
אפלים שכוונתם להרע.

גבעות פארולאס

בצפון ובמערב נמצאות גבעות פארולאס אשר
נקראות ע"ש הרפתקן מפורסם: הגמד הראשון
שהניח את כף רגלו בעמק.
הגבעות חלקות ועגולות ונראות כמעט
מהונדסות. המדרונות החומים מנוקדים בעצים
נמוכים ושיחים שונים.

אקוסטי ברחבי העמק. למרות זאת, הצליל חולף מעל הכפר קליין דרך הצוקים.

הגבעות הבוערות

מזרחית לקליין, נמצאות הגבעות הבוערות - אשר קיבלו את שמן כתוצאה מהגיזרים והקיטור הפורץ מהן. הגבעות הוולקניות הללו מרעידות מדי פעם את ההרים. ישנן מספר עצים בגבעות הללו (בעיקר מחטניים) והן מהוות בית בעיקר לגובלינים וקובולדים שנמלטו מאויביהם האלפים.

חייהם של השבטים הללו לא נוחים כמו בתקופת שהותם ביער, אך הם התרגלו לאוויר הגופרית ותוקפים מדי פעם כורים ושיירות בדרך למכרות. החיות בחלק הצפוני של עמק רעם, נוטות להיות חיות קטנות כגון ארנבים ושפני סלע, שנאים וכו' אך מדי פעם ישנה עדות לדוב או חיה גדולה אחרת.

במקום יש בעיקר עורבים וציפורי טרף ואוכלי נבלות.

יער גאונטלין

יער גאונטלין מכסה כמעט רבע משטח העמק. כמות האור החודר מצמרות העצים, משתנה מאזור לאזור.

היער יכול להיחשב כסבוך וצפוף אך מואר מדי פעם ע"י קרני השמש (בחלקו הדרומי) או מלא בטחב ורטיבות (כמו בחלק שליד הגבעות הבוערות).

ישנן גבעות משוננות מראה בחלקו הצפוני, תהומות ומערות לאורך הנהר ממערב וגבעות נוחות ופסטורליות מדרום מזרח.

בחלקו המזרחי, המוני סלעים מפוזרים על הקרקע.

עובדה זו הובילה לשמועה כי שבט של ענקי גבעות מתגוררים במקום והשתלטו על כל חלקו המזרחי של היער.

בחלקו הדרומי של היער, היכן שהאלפים שולטים, החיות רגועות וניתן למצוא שלל יצורים קסומים לצד בריכות צלולות ועצים מלכותיים למראה.

מרכז יישוב האלפים נחשב כמעניק שלוה כמעט מושלמת.

אך בעת האחרונה, כוחות הרסניים השתלטו על חלק מן היער ושינו בו את סדרי הטבע. כוח מכושף, משנה את היער כך שנוצרות בו תופעות מוזרות:

נחלים זורמים אל הכלום, גבעות לפתע מסתיימות בחדות עד שהמטייל בהם נעצר

בתדהמה למראה האדמה. ציפורים וחיות אחרות באותו האזור, גם כן מושפעות מן הכישוף הפראי וישנם דיווחים על חיות הנראות כשילוב מעוות של מספר יצורים.

מישור העשב הגדול

המישור חוצה את עמק רעם מצפון לדרום וכולל בתוכו אדמה צחיחה כמו גם אדמה פוריה שבה חוות מרעה וחקלאות.

העשבייה במקום צומחת לגובה של 1.20 מטר ומהווה מקום מושלם להסתתר בו לאחר מרדף או בכדי לייצר מארב.

קרבות שונים בהיסטוריית העמק, הגיעו לשיאם במישור העשב והחוקר חד העין יכול ויבחין בין העשבייה הגבוהה, בפיסת שריון או אפילו נשק גמדי או אלפי - (איכותי לאין שעור מתוצרת מודרנית יותר מעשה האדם).

נפחים רבים ימצאו עניין בכלי נשק שכאלו, במטרה ללמוד את סודות חישול הפלדה. חלקם אף ישכרו הרפתקנים לחפש עבורם.

לעיתים, חבורות חיפוש שכאלו ייפגשו ויפתרו את העימות ביניהם באופן אלים ומדמם.

החכם יימנע מלמצוא עצמו בין שני חבורות שכאלו היות וכל אחת מהן תדרוש חזקה על המציאה.

המישור הוא גם בית הגידול הטבעי של לא מעט יצורים.

בין היתר, בקר ובאפלו ומדי פעם עדרי סוסים האוכלים עשב לצד שלדים מתפוררים מקרבות העבר.

בינות העשבייה הגבוהה ישנם גם יישובים - מעט במספר - הנחשבים לא יותר גדולים מחוות בעלי מספר חד ספרתי של מבנים.

אותם חוואים וחוויות מתמודדים עם יצורים אחרים עוינים, אך מפגינים תעוזה יוצאת דופן. הלוחמים הגדולים ביותר שיצאו מעמק רעם, הגיעו מחוות שכאלו.

מזג האוויר במישור משתנה תכופות כתוצאה מהרוח העזה הנושבת בעמק. היערות והגבעות מהוות מקום מקלט, אך לא כך הדבר בנוגע למישור... בהחלט ישנם מצבים בהם השמש מאירה ושולטת ברקיע ושעה לאחר מכן, מסתתרת בינות ענני סערה.

ביצות הדכדוך

ביצות הדכדוך נמצאות מדרום לגבעות פארולאס. בעבר, הביצות היו יער נפלא שבו הייתה אקדמיית הלוחמים, אך כתוצאה מלחש הרסני -

אחד המקומות היפים בעמק הפך להיות אחד המקומות המכוערים בו. האזור כולו נראה מעוות. בריכות המים שנאגרו לאחר הגשמים האחרונים אינם מושכים אליהם חרקים אלא רק אצות וזוהמה. השלוליות ריקות מבעלי חיים ואילו מי הביצה מתעתעים: חלקם בצבע חום ועומקם מספר סנטימטרים וחלקם גבוהים מאדם בוגר. היות והאוויר באדמת הביצות הוא רעיל במידה מסוימת, ישנן מעט חיות המתגוררות שם. כאשר הרפתקן נכנס לביצה, עליו לגלגל הצלה כנגד רעל או שיסבול ממינוס אחד להתקפה ולנזק כמו גם לדירוג השריון. האוויר תמיד לח ומעופש והערפל התמידי שם, תמיד נע במעגלים היפנוטיים. מדי פעם בפעם, האדמה פולטת עננה של גז רעיל. פלג של נהר הדרייק זורם כאן ומתפתל בעצלתיים עד אשר יוצא ונשפך למאגר גדול. לצד המאגר ישנה טחנה ישנה השרויה במסתורין - זאת כי לא יעלה על הדעת משהו אשר יחליט להתגורר שם.

יער בריצ'ט

מדרום לביצות הדכדוך, גדל היער השליו של בריצ'ט. יופיו של יער גאונטלין חיוור בהשוואה לאצילות וההוד של יער בריצ'ט. העצים המלכותיים כמעט ארכיטיפיים במראם. הגזעים ישרים וגבוהים והעלים בוהקים בצבע אמרלד ירוק. רצפת היער נעימה להליכה ופה ושם ניתן למצוא בריכות בצבע כחול עמוק כאשר אור השמש צובע תמידית את היער בגוון חום זהוב. גם אם ישנם ענני סערה בעת החורף, יער בריצ'ט תמיד נשאר חמים ונעים. בע"ח ביער אינם עוינים ואינם ביישנים ואלא אם ייתקלו בעוינות, לא יימנעו מלפגוש באחרים המטיילים במקום. ישנם שועלים בעלי זנב אלגנטי ולהקות זאבים שצדות ארנבים חולים וצבאים שהתרחקו מן העדר. כך נשמר האיזון הטבעי. במרכז של היער ישנו מעיין קסום, אשר יש לו חלק בהפיכת המקום למופלא כל-כך. מי המעיין מרפאים פצעים ומסירים קללות כמו גם מחלות. מי המעיין זורמים בפלג קטן ברחבי היער אך המים מאבדים מיכולתם אם יילקחו מן היער. מימיו המעיין נחשב כסוד כמוס וישנו הסכם שבשתיקה בקרב אלו השומרים עליו, כי אלימות לא תותר סביבו. אך אם כוח עוין אכן ביצע זאת, העונש הוא קשה: הדמות תובא למצב של גסיסה

פעמים רבות ואז תושקה במי המעיין ולבסוף תושלך אל מחוץ ליער גוססת כמזון לאוכלי נבלות. אם כוח כלשהוא מנסה לתקוף את היער עצמו, היער כולו (כולל החיות) נהפך כמעט ליצור מודע בעל חישה והופך קטלני כלפי התוקפים.

יער גראקן

ממזרח ליער בריצ'ט, נמצא יער גראקן על עצי הגבוהים (אף יותר מענקים). אור השמש בקושי חודר את צמרות העצים וכתוצאה מכך, רצפת היער קירחת למדי. תחושת עזות שוררת ביער זה עם הרוחות המגיעות ממישור העשב הגדול. היער עמו אפלולי וקודר. סימנים רבים של כוח על אנושי נראים בו: סלעים אדירים שנופצו בכוח, סימני טפרים על העצים ועקבות עמוקות בשבילים. הגשמים העזים שנופלים בעמק מתאספים על העלים הרחבים, ומדי פעם נופלים כמטח על הקרקע. יער גראקן הוא ללא ספק מקום מסוכן.

האזור סביב מליניר

האזור סביב מליניר נמצא מזרחית לצפון יער גראקן והוא מלא במכרות העתיקים של הגמדים כמו גם אלו החדשים יותר שנוצרו ע"י בני האדם. בחלק המזרחי נמצא הכפר הקטן ומוקף העצים טורלין. יישוב שרק עתה מתאושש מהשפעת לחש מרושע שגרם לחורף כבד ליפול עליו. העיר מליניר - היישוב הגדול ביותר בעמק רעם - נמצאת לגדת אגם גאניף ובו כמובן האי המסתורי של הקוסם. מימיו של האגם מדרום מתחברים לביצה השחורה.

יער בצת

יער בצת, כיאה לשמו, מלא בבריכות של מים מעופשים ואדמתו תמיד רטובה. עצים שולחים ענפים ושורשים עמוק באדמה למצוא עוגן. כל צעד באדמה, גורם למגפיים לשקוע יותר ומעלה עננה מסריחה מלאה ברחשים מציקים. היער כולו קודר ומדכא ויש מעט מאד עצים יבשים להסקה. יער בצת, כמו יער גראקן, מלא בבקתות של אלו אשר היו טיפשים מספיק לנסות ולהתיישב בו. בקתות אלו אף הן שוקעות באדמה הרכה. היות ואנשי לטאה טבחו במתיישבים המקוריים, ברבים מהבתים נשארו חפציהם של האחרונים.

הרפתקנים לעיתים נשכרים ע"י קרוביהם של
המתיישבים, להשיב חזרה אוצר כזה או אחר מן
הבקתות.

הביצה השחורה

בשלב מסוים, אדמת יער בצת הופכת להיות
האזור הידוע בשם הביצה השחורה.
אזור זה רטוב תמידית ולפיכך ירוק עד - עם
שרכים ועצים נמוכים ורקובים.
האדמה מסוכנת ובה בוץ טובעני המוביל למוות
מהיר עבור אלו שאינם מכירים את סודות
השבילים שם.
החרקים בביצה השחורה אף גרועים יותר מיער
בצת ולא ניתן להרחיקם מן הגוף...אלא אם כן
מורחים על הגוף צמח הגדל במקום (שלווע המזל
נראה זהה לחלוטין לקיסוס רעיל).



הגבעות המקורננות

גבעות אלו מיוערות (אך לא בצפיפות) ובהן
מערות רבות. עקב קרבתם לביצה השחורה, היה
ניתן לשער כי האוויר בהם יהיה לח, אך לא כך
הדבר היות ורוחות העמק שולחות את הלחות
חזרה לביצה.
מזג האוויר בגבעות נעים למדי והאוויר הצח
מהווה רעננות נחוצה לאחר ביקור בביצה
הסמוכה.
הגבעות אינן נחשבות מסוכנות היות ואין בהן
שודדים או מפלצות ידועות אך אלו שכן שוכנים
שם...

גבעות העצם

בחלק הדרום מערבי של העמק, נמצאות גבעות
העצם. בניגוד לנעימות השוררת בגבעות
מקורננות, גבעות העצם הן גבעות של אדמה קשה
ויצורים עוינים.
ישנם מערות ונקיקים מסוכנים באזור זה.
עננה של אבק לבן כעצם מדי פעם עולה באוויר
וגורמת לחנק בגרון.
גבעות העצם הן לפחות בית לדרקון אחד גדול.
בעבר, חוסל דרקון שם אך בשנים האחרונות ישנן
עדויות על דרקון נוסף...גדול יותר...המרחף
באזור.

נהר הדרייק

נהר הדרייק האצילי זורם לכל אורך העמק.
למרות כי הוא מתפצל פעמים רבות, כיוון זרימתו
זהה (מצפון לדרום).
מקור נביעתו הוא אגם אוסטרל ואז הוא מתפצל
מערבה ומזרחה.
לא נדיר לראות כלי שיט על נהר הדרייק - עושים
דרכם לטורליין, מליניר או קליין למטרות מסחר.
היות ויצורים מרושעים נמצאים במספרים
ניכרים בצפון, היה מקובל לחשוב כי אותם
יצורים, ירעילו את מי הנהר בכדי להרוג את
תושבי העמק מדרום.
בעבר, שבט קובולדים אף ניסה לעשות זאת, רק
לאחר מכן גילו כי זרימתו של הנהר חזקה מדי
והרעל שקע והתמוסס מדולל במימיו.

חלק 2 : ההיסטוריה של עמק רעם

הערה: חלק זה מיועד לשה"מ ועלול לגרום לספויילרים עבור השחקנים.

מלחמות העמק

לפני בוא האדם לעמק, האלפים והגמדים חיו בו. שני הגזעים היו אדישים אחד לשני בתחילה היות ואף צד לא חמד בטריטוריית האחר. בחילוף הזמן, ההבדלים ביניהם התחדדו היות וגישתם הבסיסית כלפי החיים הייתה כה שונה. המפגשים ביניהם הפכו נדירים והאדישות התחלפה בחוסר אמון וחשדנות. מצב זה הוביל לבסוף לאיסור על מפגש בין השניים. מספר גמדים ואלפים, צעירים וחמומי מוח, החלו להתכתש פה ושם ולבצע פעולות גרילה ובסופו של דבר (היות ולשני הגזעים זכרון ארוך) - הדבר הוביל למלחמה כוללת. האלפים, חמושים בקסם עוצמתי, הפכו את מצודות הגמדים לערימת עפר. קשתי האלפים צלפו בגמדים בקלות ממסתור היער. היה נראה כי הגמדים הובסו אך כניסיון אחרון לצאת מנצחים, השתמשו הגמדים ברוחות העמק והציתו את היערות. בין אם כנקמה על שריפת היערות או שמא הרצון להימלט - האלפים יצאו מן היער בהמוניהם, פניהם מכוסות אפר ונשימתם כבדה ונלחמו בגמדים במישור. דם רב זרם והתערבב במימי נהר הדרייק.

בינתיים, הגזעים המרושעים באמת (כדוגמת האורקים והגובלינים), ניצלו את הסיטואציה בכדי לזרוע הרס בקרב אויביהם המושבעים ביודעם כי שני הצדדים יאשימו אחד את השני במעשי הזוועה שביצעו. למשך זמן מסוים, ערמומיות זו השתלמה והטבח בנשים, זקנים וטף מידי האורקים הגביר את הזעם של הגמדים והאלפים אחד כנגד השני. הדבר השתנה כאשר ילד אלפי נמלט והצליח לספר את שאירע בכפר. שני הצדדים נפגשו והסכימו על הפסקת נשק במטרה לטפל באויב המשותף. כוחם המשותף היה רב. הגובלינים נמלטו עבר הגבעות הבוערות ואילו האורקים נמלטו מן העמק לחלוטין. הגמדים והאלפים - אוכלוסייתם קטנה בהרבה, נסוגו ליערות ולהרים בכדי להחלים.

הגמדים הקימו לעצמם בית חדש בגבעות פארולאס ואילו האלפים בחלק הדרומי של יער גאונטלין.

הם נמנעו מלהיפגש אחד עם השני אך שמרו על קשר עם הקהילה הקטנה של בני המחצית אשר התגוררו בעמק.

בני האדם הגיעו לעמק בערך בתקופה זו ומצאו אותו עשיר במחצבים ולכן החלו להתיישב ולהקים ערים במטרה לנצלו עד תום.

כאשר נפגשו בני האדם עם הגזעים האחרים (הגמדים, האלפים ובני המחצית) - הדבר היה מלווה בחשדנות רבה היות והגזעים הילידים לעמק, חששו ממלחמה נוספת שאולי תפרוץ. ושוב פעם, כאשר היחסים בין הגזעים הטובים החלו להיות מתוחים - הופיע האויב המשותף המרושע לאחדם (גם אם לזמן קצר).

הגובלינים, אשר כעת שלטו בגבעות הבוערות, החלו להתנחל בחלק הצפוני של יער גאונטלין ואילו האורקים שחזרו ונקמה בעיניהם החלו לתקוף את הגמדים בגבעות פארולאס. האלפים והגמדים, היו נותנים למצב להמשיך מבלי להתערב בצרותיו של האחר... אך בני האדם צעדו קדימה ולקחו על עצמם את תפקיד המאחד. ברית נוצרה וכוח משולב הביס שוב את הגזעים המרושעים אשר כעת היו מפוזרים והאיום הוסר. בני האדם יצאו מן הברית כמנצחים הגדולים אך שאר הגזעים - למרות כי הפסיקו לזמום אחד כנגד השני - הפגינו אי רצון לנהל קשרי מסחר עם האחר. מצב זה של שלום קר קיים עד היום הזה. ישנה הימנעות של האלפים והגמדים לפגוש אחד בשני ואם כן קורה הדבר - חשדנות רבה והתנהלות גסה מלווה אותו מפגש.

הקמת הקוואדריאל.

לאורך השנים, ממלכות קמו ונפלו מחוץ לעמק וזרם של פליטים החל מגיע. ביניהם היו קוסמים עוצמתיים, אבירים ללא מלך, כהנים חדורי אמונה וגנבים מיומנים. אותם פליטים התיישבו על חורבות היישובים הישנים וניסו לבנות עתיד. חלקם הצליחו וחלקם לא. חלקם התפרנסו מן החקלאות והמסחר והציד וחלקם ביצעו פשיטות על כפרים אחרים ואף שיתפו פעולה עם הגובלינים והאורקים שנותרו בעמק. ואז, מגיפה מוזרה הכתה בעמק במפתיע. המגפה הכתה ביישובי האדם כמו גם במחילות בני

המחצית, בין עצי האלפים ובתוך מצודות הגמדים.

למרות מאמציהם של מיטב המרפאים - תרופה לא נמצאה ומרבית תושבי העמק מתו וגופותיהם נרקבו באדמה.

מוזרה עוד יותר הייתה העובדה שיצורים מרושעים לא הושפעו ממנה ולמעשה, חלקם אף התחזקו ממנה. עובדות אלו גרמו לרבים להאמין, כי קוסם כלשהוא היה אחראי לדבר במטרה כי המפלצות ישתלטו על העמק.

שוב, היו אלו בני האדם שאיחדו את הגזעים הטובים של העמק והכהנים של הגזעים השונים איחדו את כוחם בתפילה וריכוז (שאף גרם לחלקם למות מתשישות) ולהביס את האורקים והגובלינים כמו גם לחסל את המגפה.

המועצה ההיסטורית נוסדה ובה נציג מכל אחד מן הגזעים במטרה לדון בהבטחת עתידם בעמק. הם נפגשו באי הקוסם באגם גאניף.

מטרתם המיידית הייתה כי מלחמות העמק (כפי שנקראו המלחמות בין האלפים לגמדים), יסתיימו ולא ישובו.

לכולם היה ברור שייקח לא מעט זמן עד כי שני הגזעים ילמדו לחיות בהרמוניה, אך בתור התחלה, ניסו לייצר בסיס שבו לא יילחמו אחד בשני.

כסמל להסכם, המועצה קיבצה חבורת הרפתקנים אשר יסיירו בעמק וייקחו על עצמם להילחם ולהדוף את הכאוס בכל מקום בו יפגשו בו.

חלק מן הגזעים לא הפגינו התלהבות לרעיון אך עד מהרה דעתם השתנתה כאשר כל אחד מהם חיפש את נציג הכבוד לחבורה העתידית.

נציג הגמדים היה טארגאט דמאורק - לוחם ידוע בעל מוניטין כי הרג יותר ממאה אורקים במהלך חייו.

האלפים שלחו את הקשתית הטובה ביותר שלהם: ת'סנדריה זוהר-כוכבים אשר כשרונותיה באמנות הקסם כמו גם אמנות הירי בקשת היו אגדיים.

בני האדם שלחו שניים: איש אמונה ונוכל. הכהן היה האב פאטריוס טימוריס שנחשב למרפא המפורסם בעמק בעוד השני - אשר נודע רק בשם 'העורבן האפור' - החזיק במוניטין כי לא היה מנעול או או מלכודת אשר יכלו לכשורונותיו.

אחרונים הצטרפו נציגי בני המחצית: האחים התאומים קוריאן ודוריאן הזריזים אשר נידבו את חרבותיהם הקצרות.

החבורה יצאה לבצע את המוטל עליה ואף הצליחו בכך.

היו אלו ת'סנדריה וטארגאט בחבורה (שלמרבה האירוניה) שהבינו אחד את השניה ויצרו קשר אמיץ.

בסוף המשימה, החבורה חזרה לאי הקוסם בכדי לדווח למועצה והתגלה כי שניים מהם מתו.

היו אלו העורבני האפור וקוריאן בן המחצית שמתו מהתקפת הדרקון ה-אדום 'אפר' אשר ניסה להשמיד את הכפר טורלין.

במותם, אפשרו לת'סנדריה להנחית את מכת המוות בעזרת לחש שהכינה מראש.

בטקס רב רושם, ארבעת השורדים מהחבורה הוכרזו כ-'קווארדיאל' - הגנרלים של העמק.

מאז אותו יום, כל אימת שאחד מן הקוואדריאל מת, הגזע אליו היה שייך, מתחייב לשלוח את נציגו החדש לתפוס את מקומו של המת.

גורל מאוחד

ת'סנדריה וטארגאט הכריזו על נישואין כאשר פרשו מן הקוואדריאל.

הכרזה זו גרמה לתרעומת משני הגזעים וסערת נפש. נראה היה שלמעט הזוג הטרי, לא היה בנמצא אף לא אחד שלא התנגד לנישואים בין גזעים.

למרות המהומה, בסופו של דבר החתונה התקיימה ולרווחת הזוג, לא נרשמו אירועים אלימים.

האורחים היו רבי מעלה מכל הגזעים והזוג היה שרוי באהבה.

כולם חיכו ללידת ילדם הראשון אך לרוע המזל, הבוגדנות הכתה.

הרצח של הזוג וילדם שעדיין לא נולד ועוד באירוניה כי המבצעים היו אלפים וגמדים ששיתפו פעולה במעשה הנתעב, גרמה לאעזוז ובושה של ממש שאיחדה את שני הגזעים בהחלטה להניח את העוינות בעבר.

החרב כנגד השרביט

בשנים שחלפו, לוחם מפורסם בשם סר ג'יימסון, הקים אקדמיה ללוחמים באזור שדרומית לגבעות פארולאס.

אותה אקדמיה שגשגה ופרחה והדבר היווה סימן לשאר בעלי מקצוע להקים מוסדות דומים. הקוסמים הקימו מגדל שבו לימדו את אמנות הקסם ברכס הרים (במקום שנודע בשם 'פסגת כשף').

הכהנים בתורם, הקימו מקדש וסמינר בעיירה מלינר ואילו הנוכלים הקימו גילדה במלינר ובטורלין (כאשר רק זו שבמלינר שרדה). הייתה זו תקופה של סדר וחיים שלווים.



ולמרבה הצער, הסדר והשלווה הופרו היות ולמרות כי בני האדם הצליחו לאחד את הגזעים השונים, הם התקשו לעיתים להיות מאוחדים אחד כלפי השני.

היות והמפלצות נסוגו ולא היוו איום זה שנים, קטנוניות הופיעה והחל מאבק על השפעה פוליטית.

הלוחמים והקוסמים היו הראשונים לריב... וויכוחים הפכו למהלומות... ועד מהרה שני הצדדים מצאו עצמם במלחמה כוללת. קריאות לשכירי חרב מעבר לעמק נשמעו ומכונות מלחמה צעדו עבר פסגת כשף עד כי המקום הפך להריסות.

האוויר היה רווי בכשף וצלילי חרבות ולא נראה היה כי הדבר הולך להשתנות.

הקוסמים, בראותם כי כוחם נחלש, הטילו את הלחש החזק ביותר שיכלו וכתוצאה מכך, היער אשר היה כמגן, הפך לאזור מעוות ונוראי מבעבע הידוע כיום כביצות הדכדוך.

הלוחמים ששרדו, נשבעו לנקום. שנה לאחר מכן, כאשר הקוסמים היו בתחושת בטחון כוזבת, הם קיבלו קבוצה קטנה של מתלמידים במבנה המחודש שבפסגת כשף. טבח נוראי התרחש ע"י המתנקשים ולא נותר אף אחד בחיים.

אותם מתנקשים נמלטו ולא ידוע דבר על מיקומם. השמועה המפורסמת ביותר היא, כי נמלטו אל הביצות שבחלק הדרומי שבעמק. ידוע כי הקוסמים כמו גם הלוחמים השאירו אחריהם אוצרות וחפצים יקרי ערך.

הלוחמים על שריונם וכל הנשק אשר מוטלים בהריסות האקדמיה בביצות הדכדוך ואילו הקוסמים על אוצרותיהם המכושפים בכספות אשר במגדל הנטוש בהרים.

הדבר היחיד שמונע מהרפתקנים לבזוז מקומות אלו, היא השמועה העיקשת כי שומרים ערטילאיים נמצאים שם...

חלק 3 - היישובים המרכזיים בעמק

בעוד הגמדים הקימו את בית קמין בגבעות פארולאס והאלפים מפוזרים ביער גאונטלין, בני האדם חיים לרוב בשלושה יישובים עיקריים בעמק: קליין, מליניר וטורלין. קליין, ממוקמת בצפון, הינו יישוב חקלאי המסתמך על מרעה וחיות משק. טורלין, ממוקמת סמוך ליער, הינה עירת חוטבי עצים המרוויחה גם מהסחר למליניר. כפי שהוזכר, טורלין כרגע מתאוששת מלחש כפור שגרם לרוב תושביה לעזוב. מליניר, היא היישוב הגדול והמשפיע ביותר בעמק, גם בגלל מיקומה במרכז אך גם בגלל הקשר שלה עם העולם החיצון.

קליין

קליין נמצאת על גדת אגם אוסטרל הסוער ומתבססת על מימיו כמו גם על האדמה הפוריה סביב לו. מי האגם כה בריאים עד כי נראה שמספר הדגים לא פוחת. האדמה הפוריה סביב מספקת יבולים מרשימים יותר מכל מקום אחר בעמק. יש בעיירה גם מסבאה בשם 'ההרפיה המלודית' אשר משרתת את תושביה (הצמאים) של העיירה. מסבאה זו כה פופולרית בקליין עד כי הפכה לאולם העיירה הלא רשמי אליו באים להירגע, לנוח, לשחרר קיטור ולדון בכל. אוכלוסיית קליין מורכבת לרוב מבני אדם אך גמדים, אלפים ובני מחצית מתקבלים בה בברכה. אין נפחיה בקליין ואם התושבים רוצים עבודת מתכת, הם עושים דרכם למליניר או מזמינים דרך עמדת הסחר. עמדת הסחר שולחת פעם בשבוע סוחר להביא מוצרים ממליניר על נהר הדרייק. הנפח במליניר לרוב מסיים את העבודה תוך שבועיים ואילו הנפח בטורלין לרוב מסיים מהר יותר אך איכותו נחשבת נמוכה יותר. בכדי לפצות על המחסור בנפחיה, קליין נחשבת למקום המתמחה ברצענות. בהינתן זמן לבעל מקצוע בקליין, כל עור יכול להפוך ליצירת אמנות. המסחר היחיד שמתרחש כיום הוא זה עם מליניר היות ואורקים ושאר שבטים החלו להופיע בדרך הישנה המובילה לבית קמין ואין סוחר אחד שיהמר על מסע מוצלח לשם.

ישנו מגדל תצפית במרכז העיירה ובו תמיד תצפיתנים אשר במידה ורואים כי התקפה מתקרבת, מכים בפעמון גדול. צליל הפעמון (אף כי קליין מעולם לא עמדה בפני התקפה) מסמן לתושבים כי עליהם להתחמש ולהיות מוכנים.

טורלין

עיירה גאה זו כעת ניצבת שוממה לרוב. בתיה ריקים וחוטבי העצים שבה נטשו כתוצאה מן הכישוף שהוטל עליה. ישנם מספר תושבים אשר נשארו במקום ומאמינים כי טורלין נועדה לגדולות ויכול להיות כי הם אף צודקים. השמועות על הכישוף שהתפוגג נעו מהר וכעת לא מעט עושים דרכם להתיישב בעיירה חזרה. מבנה העיירה בנוי סביב הדרך למליניר ולמכרות. הדרך מתפתלת סביב העיירה ואז ממשיכה דרום מזרח. רוב הבניינים החשובים בטורלין מצויים על הדרך הזו. למרות הירידה באוכלוסייה, הנפח, הנגר, האופה והשוחט עדיין כאן. הנגרייה הגדולה וסניף גילדת הגנבים נסגרו מאז הקללה כאשר האחרונים אמנם השאירו מעט חפצים מאחור אך גם מלכודות. המקדש עדיין פתוח אך עובד באופן מינימלי ולכן כל ריפוי שהחבורה תצטרך יעלה להם יקר יותר משמעותית. המקדש הוא גם המקום בו ילדי טורלין לומדים. הנזק הגדול ביותר נגרם לחוואים. סביב טורלין ניתן למצוא חוות עזובות שהחורף הכבד הרס את יבוליהן. פונדק הכרית הרכה ומסבאת הגובלין המחייך פתוחים לציבור וכרגע רואים עלייה כאשר תושבים מתחילים לחזור. טורלין היא עיירה דמוקרטית במהותה בה בוחרים כל חמש שנים את ראש הכפר. ראש העיר הנוכחי, מחזיק בתפקיד כבר קרוב ל-20 שנה. בחור גדול ונעים הליכות, הוא יודע גם להיות תקיף כאשר טובת הכפר תמיד לנגד עיניו.

מליניר

מליניר הינה עיירה עם חומה ובה יותר מ-400 תושבים. בני אדם ודמויי אדם חיים שם מעורבים מבלי שנראה כי למישהו אכפת. במובן מסוים, מליניר הינה עיירה לדוגמה היות ואין שנאה של אחד כלפי השני או רשע מזוקק בין תושביה. העיירה מחולקת לששה רבעים ללא הפרדה ביניהם:

אזור המגורים, השוק הגדול, אזור הסוחרים
 ואזור המחסנים.
 לאחר מכן, העשירים הקימו לעצמם רובע בו הם
 חיים עד היום בחלק הדרום מזרחי והכהנים
 הקימו רובע נוסף.
 עורק החיים של העיירה הוא נתיב הסחר
 והעיירה תמיד עושה הכל בכדי להקל על סוחרים
 ולמנוע פגיעה בעסקים ולכן לא פלא שמרכז
 העיירה הוא השוק הגדול.
 אזור המגורים הוא צנוע למדי והרחובות נקיים
 יחסית, הבתים לרוב מתנשאים לגובה קומה
 אחת או שניים ועשויים מעץ ואבן.
 מצפון מזרח לשוק, ישנו רובע סוחרים, שם ישנם
 חנויות המוכרות חפצים מחוץ לעמק או דברים
 מיוחדים.
 מדרום לרובע המקדש, מתנשאות שלוש אחוזות
 גדולות המהוות את רובע העשירים.
 אזור זה מוקף בחומה.
 אזור המחסנים נמצא ליד הרציפים על גדת נהר
 הדרייק ושם ניתן למצוא את כל הסחורה
 המאוחסנת שהגיעה למליניר מעיירות אחרות
 ומחוץ לעמק.
 ישנה חומה מסביב לעיר, שנבנתה והגנה על
 התקפה אחת כנגד העיר ע"י נולים.
 פונדקים: 'העז הצוחקת' - כנראה הפונדק
 המשובח ביותר בעמק. בניין בן שלוש קומות
 המנוהל ע"י גמד בשם בודייה בולון העושה הכל
 כמעט למען נוחות לקוחותיו וחמוש בפטיש
 מלחמה קסום לטיפול בלקוחות בעייתיים. את
 שם הפונדק לקח מכינוי שהעניק לו אחד
 מחבריו.
 עוד על מליניר ותושביה, בחלק למנחה.

כאן מסתיים החלק לשחקן.

חלק 4 : יצורי העמק

אף אחד לא חקר את פסגת הכסף. ישנו משהו במקום המשרה פחד אף בהרפתקנים האמיצים ביותר.

גבעות פארולאס

מישור העשב הגדול

במישור העשב חיים יצורים רבים, מקורם לרוב הוא מן האדמות סביב. אורקים מגבעות פארולאס הינם מחזה נפוץ כמו גם גובלינים וקובולדים מהגבעות הבווערות.

אלמתיים לעיתים נמצאים משוטטים מביצות הדכדוך והרפיות וקנטאורים לעיתים יוצאים מגבולות יער בריצ'ט.

דובי ינשוף, דובלינים ונולים מגיעים מיער גאונטלין ויער גראקן במטרה לצוד בערבות גם כן.

הגמדים מעדיפים לצוד את אויביהם במישור הפתוח כמו גם האלפים שמגרשים את היצורים משטחם ביער גאונטלין ובנוסף לכל, ישנם כמוהן בני האדם - הרפתקנים אשר יוצאים לסייר בארץ.

המישורים סביב העיירות, אינם שורצי מפלצות ואותם מפלצות שניסו לתקוף חוות בודדות גילו בדרך הקשה כי הן מוכנות ומבוצרות היטב למקרה שכזה.

יער גאונטלין

ברחבי יער גאונטלין הגדול, ישנם איזורים שהאלפים הפכו בטוחים (עבור אלו שאינם מתכוונים להרע לאלפים). אזורים אחרים ביער מהווים ניגוד אפל לאור האלפים.

לפחות אזור אחד נמצא בשליטת הנולים. פעם בכל עונה, כטקס התבגרות, יוצאים חבורות של 10-15 נולים לציד בו הם שוחטים כל יצור אשר הם פוגשים.

היות והנולים הם אויבים מושבעים של האלפים, לרוב הריגת אלפים נעשית דרך עינוי איטי. הרפתקנים בהחלט יכולים למצוא גופות מעונות שהשאירו אחריהם הנולים.

הנולים, אולי בגלל טקס ההתבגרות, לעיתים נודדים מעבר לטריטוריה שלהם ומתכתשים רבות עם האלפים.

הנולים גם נמצאים במאבק עם שכניהם הדובלינים.

הדובלינים, בהיותם ערמומיים, לרוב מתגנבים לכפרי הנולים וחוטפים את הנשים והצעירים למטרת עבדות.

למרות זאת, שני הצדדים אינם נכנסים למלחמה כוללת היות והאויב שהם שונאים יותר מכל הינם האלפים.

בצפון, הגמדים והאורקים מצויים במאבק עיקש על השליטה באזור כבר עשרות שנים. למרות כי הגמדים מצויים יותר ומאורגנים יותר, לאורקים עומד יתרון המספרים והעובדה כי חיי הפרט זניחים בעיניהם.

כתוצאה מכך, האורקים מתחילים להשתלט אט אט על הגבעות.

כל מי שמטייל בגבעות, כמעט בוודאות יפגוש בכוח אורקים או גמדים מפטרלים או אף בקרב של שני הצדדים.

2 הצדדים נלחמים אחד בשני ללא הפסק וישמחו לבני ברית.

הגבעות הבווערות

גובלינים וקובולדים התנחלו בחלק הצפוני של הגבעות אך לא במספרים שיאיימו על היישוב קליין. אם זאת, המספרים כן מהווים איום על אלו שיחליטו לבקר בגבעות.

יש לפחות להקת זאבים אחת גדולה בגבעות (זאבי פרא או ווארגים כפי שהם נקראים), כאשר לפעמים הגובלינים מצליחים לתפוס ולאלף גור אחד או שניים מהם. יש גם פומות (אריה הרים) המשוטטות ואורבות למטיילים בדרך.

ביצות הדכדוך ופסגת הכסף

עקב הקרבות הרבים שהתרחשו שם, ביצות הדכדוך מלאות בגופות המוסתרות בין השורשים והערפל שמעיק (שמופיע אף ביום הבהיר ביותר). עם מספר האלמתיים הגבוה במקום, אין פלא כי מספר היצורים החיים נמוך מאד.

מפעם לפעם, כוחות קטנים של זומבים ושלדים צועדים כנגד החיים באזור. מי שולט בהם ומדוע הינן שאלות שאין להן תשובה.

אולי מדובר בכהן מרושע המקווה להשיג עוצמה או שמה הקוסם המטורף החי לפי האגדה בפסגת כסף.

ידוע כי מי שמתיישב בקרבת פסגת כסף, מבקש על עצמו הרס.

למרות כי אין התיישבות שם זה זמן רב, נראה כי ההתקפות היוצאות משם מתרחשות כאשר ישנה נוכחות חיים באזור.

יכול להיות כי מדובר בצירוף מקרים ואולי האלמתיים פשוט מפטרלים במקום גם כשאף אחד לא באזור.

יער גראקן

‘הטיפשים צועדים בחוסר מחשבה ליער גראקן’
הינה אימרה ידועה.
כל דבר ביער הזה, גדול יותר ומרושע יותר מבכל
מקום אחר בעמק.
כל הדיווחים מצביעים על כך שעוגים הינם
המפלצת הנפוצה והדומיננטית ביער גראקן
ומספרם עולה על 20.
הסלעים הזרוקים והעצים השבורים מעידים על
כוחם הרב.
מסיבה מסתורית כלשהיא, העוגים אינם יוצאים
מן היער. ישנה שמועה כי העוגים אינם
מתרחקים מכיוון שהם שומרים שמהו אחר לא
ייצא... אך האגדות בנוגע לאותו משהו, עמומות
עד מאד.

עוד יצור שידוע כי הוא משוטט ביער הינו דוב
הינשוף. אותם יצורים (שהשמועה אומרת כי
נוצרו מניסוייו של קוסם מטורף), ידועים
באגרסיביות הרבה שהם מפגינים ובניגוד לעוגים
- אין להם בעיה לצאת מגבולות היער ולחתוך
אדם בוגר לחתיכות קטנות עם מקורם החד
וטפריהם.
מסיבה זו, אף חוואי אינו טיפש מספיק לבנות
את חוותו קרוב מדי אל היער.
בהרבה מקרים, ניתן לראות עדויות או לשמוע
צללים המעידים על התכתשות אלימה בין דובי
הינשוף והעוגים על השליטה ביער.

מערות מליניר

המערות סביב העיר עשירות ביצורים.
במפה מצויינות רק מספר מועט מהן.
המכרות הישנים הן הבסיס של קבוצת שודדים
אנושיים חסרי מוסר שמנהיגם (ניקולאס
מייבראש), ידוע במליניר כאדם מכובד.
השודדים לעולם לא חוקרים את המכרות מעבר
לנדרש היות והם מאמינים כי המערות רדופות
ברוחות גמדים ובני אדם מן העבר.
כתוצאה מכך, השודדים תמיד נמצאים בחבורה
קטנה של לפחות שלושה מהם.
ניקולאס, בהיותו עירוני, אינו מאמין באגדות
הללו ולכן מנסה כל הזמן לשלוח אותם לחקור,
במטרה למצוא אוצר אך הללו מתרחקים עד
לנקודה בה העששית אינה נראית לעיני השאר.
השודדים תלו לא מעט פעמונים וכו' והדבר
מעניק לשוטטות במכרות, תחושה מוזרה ואף
מטרידה.
אותם שודדים, הצילו להשיג כמות עצומה של
זהב.

האלפים הם הכוח השולט בדרום היער. הנולים
בצפון מערב והדובלינים בצפון מזרח.
בנוסף לצדדים אלו, ישנם יצורים נוספים:
מראהו של וויברן אינו נדיר והשמועות מדברות
אף על קן שלם.
ישנם גם אזורים שהנולים לא מעיזים להתקרב
ואשר נשלטים ע"י עכבישים. למרות כי עכבישים
אינם נחשבים כיצור בעל תבונה גבוהה, ישנו כוח
מרושע אשר מנחה אותם באזור שנמצא במרכז
היער.
ישנו מספיק ציד ביער והמטייל בו יגלה כי יש
ביער הרבה יותר מפלצות ממה שמראהו המלבב
מותיר רושם.

יער בריצ'ט

ביער בריצ'ט המופלא, ישנם מעט איומים לסדר
החיים הרגיל.
למרות זאת, ישנו משהו באוויר הגורם לך
להרגיש כי אינך רצוי כאן. ככל שהמטייל מאריך
את שהותו, כך התחושה גוברת עד כי נראה
שהיער כולו פועל כנגדו.
אם אותו מטייל לא יוכיח את רצונו הטוב כלפי
היער, תחושה זו תהפוך בלתי נסבלת.
האמת היא שיער בריצ'ט מהווה הרחבה של רצונו
של בראן-אפ-שיימוס, חד קרן המגן על היער.
שיערו לבן כשלג וקרנו שנהב טהור.
אותו חד קרן עובד נמרצות בכדי להרחיק כל רוע
מיער בריצ'ט לאחר שראה מה קרה ביער
גאונטלין.
חד הקרן השפיע על העצים עצמם, לפתח חשדנות
וסלידה מאלו ההולכים על שתיים ואלא אם כן
אותם יצורים שהולכים על שתיים לא יפגינו עזרה
ורצון טוב כלפי היער, לא תהיה להם מנוחה.
ביער בריצ'ט חי גם שבט קנטאורים שאינם
מחבבים הפרעות מזרים.
אם משהו יאיים על סגנון חייהם או אם חד
הקרן יבקש זאת מהם, הם יצודו ללא לאות את
אותו אחד.
העצים יעזרו לקנטאורים במסע הציד.
בחלק הצפון מערבי של היער ישנה גם מערה ובה
מספר הרפיות.
הסיבה היחידה שהצליחו לשרוד, היא כי מערתם
מוגנת היטב.
אותן הרפיות מוכרחות לעוף בשביל ציד מעבר
ליער בריצ'ט או שהעצים יקרעו אותן לגזרים.
לעיתים ישנן מפלצות משוטטות ממישור העשב
הגדול וחד הקרן עושה כל שביכולתו לצוד אותן
יחד עם היער.

הביצה השחורה

מפרכי הביצה השחורה על מימיהם השקטים מטעים... בתוכם שוכנים עשרות יצורים. חלקם רגילים וחלקם פארודיה מעוותת על יצורים קיימים. יצורים העשויים מטבח חלקלק וקנוקנות, יצורים המזכירים לטאות דביקות כחיקוי לאדם. בולי עץ נסחפים מתגלים לעיתים כתנינים בהסוואה. חלק מן העצים הם טורפים שבבסיסם שלדי חיות כמזכרות.

מוטציה מוזרה של תנין הופיעה לאחרונה סמוך לביצה השחורה: מעין תנין ההולך על שניים גרר דייג אומלל לביצה. הדייג לא נמצא אך עקבות התנין הובילו חזרה לחוות סביב, שם התגלה כי נחטפה נערה צעירה ונלקחה. אנשי החוות מאד מעוניינים לדעת מה עלה בגורלה. טרולים גם כן משוטטים בביצה השחורה, גופם החלקלק והדוחה משתלב היטב עם האזור. שלטונם של הטרולים בעומק הביצה מוחלט ואין קורא תיגר עליהם אך משום מה, הם אינם מתרחקים מעומק הביצה למעט הפעמים שהם מחפשים טרף. סוג מוזר של איש לטאה נצפה במקום בזמן האחרון והדיווחים מתגברים על נוכחותם. מעט מאד ידוע חוץ מזה.

הגבעות המקורנות

מכיוון שבגבעות המקורנות ישנה את אחת הדרכים היחידות אל מחוץ לעמק, לא מפתיעה העובדה שיצורים שונים החליטו להתיישב שם ולשדוד את העוברים ושבים. אחת החבורות המפורסמות היא של שלושה מינוטאורים צעירים המלווים במנטיקור. חבורה זו דורשת רבע מן השלל בתמורה לכך שיחוסו על חיי העוברים. בתחילה היו דורשים יותר ואף לעיתים הורגים את כל מי שעבר למען אוכל, אך כאשר ראו כי תנועת המסחר הופכת דלילה - שינו גישה. היות והחבורה הזו קשוחה למדי, תמורת התשלום המוזכר הם לרוב מלווים את השיירה החוצה מן העמק ללא בעיות מיוחדות. היצורים האחרים בגבעות הם הגובלינים אשר נמאס להם לחיות בצל המינוטאורים וחושבים לעבור מקום.

הם תוקפים את השיירות מקליין לכיוון מליניר ובזמן האחרון כה בהצלחה - עד כי סוחר קליין ואנשי מליניר הכריזו על פרס למי שימצא את מנהיג החבורה ויביא אותו למשפט. כמובן שכרגע, ניקולאס אינו חושף את זהותו ונחשב כאדם מכובד במליניר. אם הדמויות יחליטו (לאחר שהשיגו ידע) לתקוף אותו או להצביע עליו, ניקולאס יהיה ערמומי דיו לבקש הוכחות במשפט.

האזור סביב טורלין

אוכלוסיית בני המחצית גדלה באזור זה כאשר האדם הגיע. בני המחצית אשר עברו להתגורר בבתי האדם - ניצלו היות ויום אחד כל בני המחצית אשר נשאר במחילותיהם - נמצאו מתים. עוד שבט של יצורים נמצא באזור והם דומים לחתולים בעלי טפרים ארוכים. הם קוראים לעצמם ראקאסטה. חלק מתושבי האזור הזה הינם גובלינים וקובולדים ווארגים, ישנו פרס על מי שיביא עמו גופות גובלינים וקובולדים ווארגים. חוץ מן היצורים הללו, ישנה שמועה כי מישוה גדול הדומה לעכברוש עוצמתי, מתגורר באזור.

יער בצת

יער בצת הינו בית גידול ידוע לעשרות מפלצות. גופות אשר נמצאות ביער, לרוב הופכות במעשה קסם כלשהו לגועלים המשוטטים ביער ותוקפים. גועלים אלו הן יוצאי דופן מכיוון שזיכרונות האדם שהיו, נשארים. עובדה זו הופכת אותם ערמוניים יותר ואויבים מסוכנים יותר. הגועלים מונהגים ע"י נקזן שהיה בעברו לוחם ומצביא בשם אושרד טונשה. אושרד וכנופיית הגועלים הם חלק מן הסיבה שאנשי הלטאה בסכנת הכחדות באזור. הבעיה טמונה בכך שאם הגועלים ינצחו את אנשי הלטאה - אזי העמק בסכנת מתקפת גועלים היות וכל מי שנופל מולם חלל, מצטרף לצבאם. אם אנשי הלטאה ינצחו, ללא ספק יבחרו בדרך של פשיטות ושוד. מה שידוע הוא, כי כוח הגועלים נחלש כאשר הם מתרחקים מיער בצת. לא ידועה הסיבה מדוע. אולי זה המקום ואולי זו נוכחותו של אושרד ואולי אף קסם עתיק החבוי ביער. מה שבטוח, שבעיה זו תצטרך להיפתר ואין פתרון שיוביל לשלום. רק אופציה גרועה פחות.

חלק 5 : שמועות בעמק

ספינת המלך

אומרים כי מתחת למפל האדיר שבאגם אוסטרל, ישנו אוצר. הסיפור הוא, כי מלך כלשהוא מארץ אחרת, יחד עם יועציו, הפליג בספינה עם אוצר אשר נועד לחתונת בנו ולמשפחת הכלה. היות ומיהרו, הוא פקד על רב החובל לנוע כמה שיותר מהר. רב החובל הפליג גם בלילות וכאשר הגיעו לאזור זה עם הערפילים שבו, איבדו שליטה והספינה התנפצה במפל. נכון להיום, לא מעט חוקרים קיפדו את חייהם בניסיון למצוא את האוצר.

הריסות העורבן

ממזרח לגבעות הבוררות, ישנו מבצר הידוע כמבוכ קטלני. השמועה אומרת כי היה שייך לנוכל רב אמן שפרש לאחר קריירה ארוכה כהרפתקן. בעזרת אכזריות, כוח, קסם ודיפלומטיה - שכנע ההרפתקן שבט של גובלינים כי ייבנו עבורו את המבצר ואז סילקם ללא תשלום. לאחר מספר שנים נעלם וגורלו לא נודע. מאז, שבטי גובלינים וקובולדים התנחלו במקום.

המצוק המיילל

המצוק המיילל נמצא ביער גאונטלין באזור שבשליטת הנולים. מדובר בצוק גדול עשוי גרניט בגובה של כמעט חצי ק"מ וברוחב של ק"מ וחצי מכל כיוון ובתוכו מעברים צרים מסתוריים (האלפים יודעים דרכים סודיות בהן היות ולעיתים הם מופיעים בלב אזור הנולים). המקום קיבל את שמו מן היללה הגדולה הנשמעת כאשר הרוח עוברת בתוכו בלילות סערה. ישנם כאלו שמאמינים כי המקום כולו הינו כלי נגינה של ענקים או שמא מכשיר עינויים.

מוזר אף יותר כי בלילות ירח מלא, אורות כחולים מהבהבים בסלע. הנולים והדובלינים נמנעים מלהתקרב לשם עקב פחד פרימיטיבי ואילו האלפים, למרות היותם רציונליים יותר, מעדיפים להימנע מלהתקרב אם אין הדבר הכרח.

אם הרפתקן ירצה להגיע לשם, הוא יגלה שהדבר מורכב. המקום נמצא כאמור בלב אדמת הנולים.

במשך תקופה ארוכה, מאורתו הגדולה של הדרקון 'אפר' נותרה שוממה לאחר שהקוודריאל טיפלו בו. השלל נבזז מזמן ע"י הרפתקנים. אך שמועות על מות הדרקון יצאו מן העמק והגיעו לפינות בהן מתגוררים דרקונים אחרים. שמועה שכזו הגיעה אל בן דודו - 'צרב' - אשר עף לכיוון העמק במטרה לשמור על האוצר רק בכדי לגלות שהאוצר נבזז. צרב, בזעמו, הרג חלק מן המפלצות שבאזור ונשבע להשיב את השלל שלדעתו מגיע לו כירושה. כרגע הוא מדי פעם יוצא לשרוף חוות ולטרוף מפלצות והרפתקנים נודדים. הקוודריאל הנוכחי אכן יצא לשם ללמדו לקח אך הם שגו בהערכת כוחו וספגו מפלה. צרב הינו דרקון אדום בוגר וזועם. חושיו חדים ומאורתו היא קומפלקס המלא במלכודות וללא ספק הינו היצור החזק בעמק. השאלה היא, מתי יחליט לצאת למסע הנקמה...



מבצר האביר האפל

למרות כי כמות האלמתיים כאן פחותה מאשר בביצות הדכדוך, שלדים וזומבים ואף גרוע מכך עדיין משוטטים סביב המבצר. מעט מאד ידוע אודות האביר האפל ומשרתיו. השמועה העיקרית היא, כי הוא צאצא של אחד המתנקשים שהכו בקוסמים בזמן מלחמת החרב והשרביט (ראה בחלק ההיסטוריה). ישנם סיפורים נוספים אך הסיפורים כדרכם - סותרים אחד את השני ולכן האמת אינה ידועה.

האימה שבמכרות

במכרות שליד הגבעות הסמוכות למליניר, נמצאת חבורת שודדים בעלת מוניטין אימתני התוקפים את החלשים וחסרי ההגנה. השמועות מספרות כי המכרות היו שייכים בעבר לגמדים ואילו השודדים העירו משהו קבור שלעולם לא היה אמור להיות חי. ישנו חשש גדול כי אם המכרות לא ייאטמו והשודדים יובאו לצדק או יגורשו - סכנה גדולה תאיים על האזור כולו.

המערות השורקות

המערות השורקות נמצאות מצפון וממערב למליניר והן שריד גמדי של מחילות ומערות מסועפות. ישנן שתי כניסות ידועות למערות ועל שתייהן ישנה שמירה מטעם העיר אך חייבת להיות כניסה סודית אליהם, זאת כי מפלצות עדיין יוצאות משם לשחר לטרף. כאשר הרוח עוברת דרך הכניסה הגדולה, נשמע קול שריקה גדול ורעש זה יחד עם המוניטין של המערות - מספיק בכדי להרתיע את המקומיים לחקור את תוכן. ההיסטוריה של המערות רצופה בחמדנות, עצב וכעס. הגמדים היו הראשונים לסבול מעצבות כאשר חפרו שם אך בהיותם גזע רציני בהתנהלותו, לא שמו לב לכך. כאשר שכרו בני אדם לעזרה - האחרונים החלו לריב תכופות בינם לבין עצמם. זמן קצר לאחר מכן, הגמדים נטשו את המערות ללא הסבר. פשוט אספו את חפציהם וחזרו לגבעות פארולאס. בני האדם, להוטים להרוויח מן המערות, החלו לנוע פנימה בניסיון לכוון זהב ומינרלים נוספים אשר נמצאו שם. רק לאחר חודש כאשר נמצאו שלדי גמדים, מבותרים לחתיכות, הבינו כי ישנו כוח שם שאולי ועדיף להתרחק ממנו.

המקום מעורר שנאה בלב אלו החוקרים אותו וכיום בני האדם מספרים לילדיהם כי השריקות המגיעות משם, הינן צלילי הרוחות של אלו שמתו במקום ונמנעים מלהתקרב.

הריסות קראל

הריסות קראל הן מקום עתיק יומין שהשתלט עליו גזע מוזר של אנשי לטאה (שאינם דומים לאנשי הלטאה הנפוצים יותר). אפילו אלו הרגילים לצוד בביצה, משתדלים לא להתקרב.

המגדל הרדוף

בקצה ביצות הדכדוך מופיע מגדל חיוור בינות הערפילים, סגנון בנייתו מוזר וישנו גלגל מים ליד המשמיע צלילים חורקים בסנכרון עם האורות המוזרים שמופיעים במגדל. יש כאלו המספרים בלחש, כי רוחו של סר ג'יימסון נמצאת שם.



חלק 6: תיאור של אנשים ומקומות בעיר מליניר

מגדלי השמירה והחומה

חמישה מגדלי שמירה מאפשרים למשמר העיר להשגיח ולהיות מעודכנים במצב השורר בעיר. בכל מגדל ישנו פעמון נחושת גדול במקרה שישנה התקפה או אש משתוללת. ישנם גם צינורות מכושפים המייצרים תקשורת עם בית המשמר ועמדת השומרים - כך שהשומרים יכולים להיות מעודכנים במצב מבלי לעורר פאניקה בעירה. השומרים ידועים בערנותם. מסביב לעירה (למעט מצד אגם גאניף), ישנה חומה עשויה אבן גרניט בגובה 10 מטר ועובי של מטר. בצד החיצוני ישנן שאריות מהקרב האחרון עם הנולים אך בסה"כ החומה במצב מצויין.

2. בית המשמר

סה"כ ישנם 30 חיילי משמר מגזע האלפים, בני האדם ובני המחצית. כל חיילי המשמר מאומנים היטב בנשק וערניים.

3. עמדת השומרים

השער הראשי נמצא בחלק הצפוני ומוביל לטורלין ולמערות ששורקות. השער הוא שער סורגים שעולה עד לגובה של שלושה מטרים. הוא עשוי ברזל בתוספת קוצים שיגרמו ל-10 ק"מ נזק למי שייתקע תחתיו. בעמדת השומרים ישנו גלגל גדול המחובר למנגנון מורכב הפותח וסוגר את השער. זוהי נקודת הביקורת בה השומרים שואלים את הבאים למטרת שהותם במליניר.

4. בית העירה

בחדר זה נמצאים כל המוסדות של מליניר: לשכת ראש העירה, אולם המשפטים, גביית המיסים וכו'. לרוב, המקום עמוס במבקרים. פעילות היום יום מתבצעת ע"י מלומד אלפי בשם קונור. למרות כי הוא עובד יותר מדי תמורת שכר נמוך מדי, הוא עדיין ידידותי ואחראי בין היתר על רישום וביצוע של ענייני העירה ומזכיר אישי לראש העירה.

ראש העיר - ואלום (אדם לוחם בדרגה 9) עובד ללא הפסק אך תמיד יש לו זמן עבור חברים. אם ואלום ייאלץ לשכור את החבורה עבור עניינים הקשורים לבטחון מליניר - הוא יתייחס אליהם בכבוד ואם יצליחו במשימה, יראה בהם חברים. אין לזלזל בואלום היות והוא גם חבר בקוואדריאל.

5. כלא

לכאן משליכים את העבריינים במליניר לאחר שהורשעו במשפט. הקירות חזקים ואף יש בהם כישוף מחזק כך שכמעט ובלתי אפשרי להימלט מהמקום ללא עזרה מהחוץ. מערכת החוק והצדק במליניר - הנה נוקשה ומהירה. היות ומליניר היא בסך הכל עירה תרבותית - רוב העבריינים לא מקבלים את עונש המוות אלא לרוב הצלפות בפומבי.

6. האורג

בחנות זו יש את כל סוגי השטיחים והווילונות כמו גם הבגדים. האורג המוכשר הוא סטפן דס הרביס. כל עבודה שתינתן לו תסתיים לרוב לאחר שבוע עבודה. למרות כשרונו הניכר לעין, סטפן לא גובה מחיר יקר. הוא יודע כי איכות עבודותיו יחד עם אישיותו העליזה - יספקו לו לקוחות בשפע. סטפן הוא גם קוסם בדרגה 1.

7. נפחיה

סארן הנפחית, נחשבת לנפחית הטובה ביותר בעמק. רק הגמדים של בית קמין (מקום הולדתה) נחשבים טובים יותר. למרות כי עבודתה יקרה יותר (להעלות בין 3-5 מטבעות זהב מהרשום בספרי החוקים) - עבודתה מצויינת ושווה את התוספת. סארן היא גמדה מעט חשדנית ולא מתיידדת בקבלות עם זרים אך ברגע שעשתה זאת - הופכת נאמנה עד מאד ואף תצטרף להרפתקאות יחד עם שריון הלוחות הקסום שלה וגרזן הקרב +2 שלה.

8. בית הקצב

הקצבייה במליניר גדולה במיוחד ומספקת את רוב הבשר באזור.

הפונדק המשובח ביותר בכל העמק. מדובר בבית בגודל שלוש קומות עם יותר מ-50 חדרים. בכל חדר ישנה מיטת נוצות נוח וסדינים שנארגו ע"י סטפן דס הרביס. המקום פופולרי עד מאד ואחד המקומות היחידים בו מגישים במסבאה יין משובחת עלות ללילה במקום עולה מטבע זהב אחד ואילו ארוכה ושתייה תעלה את המחיר ל-3. הבעלים - גמד בשם בדיה בולון - נחשב לטיפוס מעניין ומוזנח במראהו אך יחד עם זאת עושה מאמצים שהלקוחות ירגישו בנוח. בדיה מחזיק כספת מתחת לבר ובה 500 מ"ז ואת פטיש המלחמה שלו +3.

10. אורוות הפונדק

כאן שומרים על סוסי המבקרים במקום. נער האורווה - בחור צעיר בשם הו-די מחזיק ברשותו מידע רב על שמתרחש בעיירה. הו-די מכיר כל שמועה ותמורת טיפ של מטבע כסף, ישמח לשתף את ההרפתקנים.

11. השוק

מרכז הסחר של העמק כולו. ישנם מספר כייסים בדרגה 4 המשוטטים כאן כמו גם חיילי משמר המפטרלים במטרה לתפוס אותם ולמנוע מהומות. כמות המוצרים בשוק די מדהימה והמחירים תחרותיים.

12. מגורי השונה של המקדש

כהנים נודדים השייכים לסדר ולטוב מוזמנים לישון כאן ללא עלות. יש מקום כאן ל-30 כאלו במיטות פשוטות ושקט יחסי למדוט ולהתפלל. מתחת לאחת המיטות, מוסתר פמוט עשוי כסף שנגנב בעבר על ידי אחד מהם מהמזבח שבמקדש.

13. מגורי הכהן הראשי

כאן מתגוררת ולומדת הכהנת הראשית של המקדש. אנורה הכהנת עסוקה למדי (דרגה 9) ומתחת למיטתה מוסתרת כספת המוטמעת ברצפה ובה 500 זהב, דיסקית מוזהבת בשווי 200 זהב ושבע אבני חן בשווי 100 זהב האחת.

14. המקדש

השבילים המובילים למקדש מלאים בעשבייה ופרחים ועצים המעניקים תחושת שלווה להולך בהם. המקדש עצמו הוא בניין גדול ופתוח ומעט החלונות פתוחים גם כן ונותנים לאור השמש להיכנס. הכהן האחראי על תחזוקת המקדש הוא מרטין (אלף דרגה 5), בחור חייכן המעניק שירותי כהן בחינם לתושבים.

15. ספרייה

זהו בית עשוי אבן בגודל קומה אחת אליו תושבי מליניר הולכים בכדי להעשיר את הידע שלהם. שימוש בספרייה עולה 2 זהב ליום. הבניין משמש גם כבית הספר ובמהלך היום ניתן למצוא בו ילדים המתרוצצים או לומדים שיעורים.

16. חלפן

עם כל התנועה והמסחר הקיים במליניר - נוצר צורך בחלפן ובנק. קארין, בת מחצית פיקחית שהיא גם חברה בקוואדריאל (דרגה 9), ממלאת בדיוק את התפקיד הזה וברשותה אלפי מטבעות זהב המוגנים במיטב המלכודות.

17. מלומד

כאן גר פיקמן המלומד (קוסם דרגה 2). למרות נטייתו לקשקש ולהאריך במילים (לעיתים לוקח יותר מחצי השעה עד שאתה המקבל תשובה ישירה), פיקמן בהחלט עשיר בידע ויהיה מוכן לענות על שאלות תמורת 50 מטבעות זהב ויומיים של חקירה.

18. גילדת הגנבים

גילדת הגנבים מונהגת ע"י תומאס השחור - עבריין ידוע ורב אמון בשינוי צורה ושימוש בתחפושות.

חמדנותו של תומאס אגדית. בית הגילדה ממוקם במחסן לצד האגם. לתומאס עצמו יש 'הבנה' עם ניקולאס מייבראש מאזור 24.

19. מסבאת הדרקון הרוקד

תומאס השחור ואיינרי יהיו מוכנים לשלם לא מעט בכדי להשיג מידע על המקום (השורץ במלכודות שמישהו מתחזק אותן).

26. בית הקוואדריאל

מקום זה נבנה עבור הקוואדריאל כהוקרה ע"י תושבי העמק. רק ראש העיר ואלום והחלפנית בת המחצית קארין מבקרים כאן היות וחברי הקוואדריאל הגמדים והאלפים משוטטים בעמק. המקום מלא במזכרות מהחבורה הנוכחית וחבורות העבר (דוגמת ראש דרקון ונשק האויבים שהתמודדו מולם). לא מעט גנבים ניסו לגנוב מן המזכרות הללו אך כשלו.

27. אי הקוסם

מעט מאד ידוע על אי הקוסם. בעליו הוא קוסם בשם ג'ופרי - אשר באופן מסתורי - נמצא במקום מאז שמלינר נוסדה. היות והקוסמים בעמק מחויבים בשבועת סודיות - אין לדעת מה יש שם. שמועה אחת מקובלת היא שבאי ישנה ספריה גדולה המוקדשת לספרי כישוף.

עוד דמויות משמעותיות ללא שחקן בעמק:

דאפיר החכם (כהן בדרגה 5)

דאפיר הוא טיפוס מוזר המשוטט במלינר ולא מפסיק למלמל משפטים שעל פניו נראים חסרי פשר אך לעיתים כאשר מחברים אותם יחדיו - מתגלה מסר בעל משמעות עמוקה.

אפאן בן העמק

אפאן הוא לוחם פרוע עם מזג חם אשר ניתן למוצאו לרוב במסבאת הדרקון הרוקד. הוא מסתבך בצרות לעיתים תכופות וגופו מלא צלקות מן ההצלפות שעבר בחייו ושהותו בכלא של מלינר. הוא ישמח להצטרף להרפתקאות אך ראוי לזכור כי הוא פרוע למדי באופיו.

דארא

לוחמת ברברית המחפשת תהילה. דארא מסוכנת ביותר בקרב אך אינה מחפשת צרות חוץ מזה. שתקנית באופיה ולבושה בפרוות, דארא היא זאבה בודדה שלה חלומות נבואיים.

מקום זה נחשב למקום בעייתי במלינר. המשמר מבקר בו לעיתים רחוקות והמסבאה הפכה לאבן שואבת עבור פורעי חוק וטיפוסים מפוקפקים. הטיפוס שאליו צריך ללכת בכדי למכור סחורה גנובה או להשיג מידע היא איינרי - נוכלת שהיא הבעלים אך עובדת במקום כביכול כמלצרית.

20. אזור חופשי

האזור החופשי הוא הכינוי שניתן לשטח על גדת נהר הדרייק מדרום לאזור המגורים. בעבר היה זה שטח מרעה אך כיום זהו מקום שתושבי העיר באים לנוח ולטייל ולעיתים כאשר מזג האוויר נעים - מוזיקאים ואמנים מופיעים שם להנאת הכלל.

21. הטוחן והאופה

הלחם הטעים בעמק נאפה במקום זה. ריצ'רד הטוחן שהיה בעברו לוחם, מתגורר הטחנה הגדולה וגובה פיסת כסף עבור כיכר לחם. ריצ'רד קצת משועמם מחייו ויסיכים להצטרף להרפתקה (אך לא יסכן את חייו).

22. הרציף

עשרות סירות נמצאות כאן להשכרה עבור מטבע זהב ליום. הנוף על גדות האגם יפהפה.

23. מחסנים

זהו האזור בו סוחר העמק וממקומות אחרים, מאכסנים את מרכולתם. יש ריח תמידי של דגים באזור.

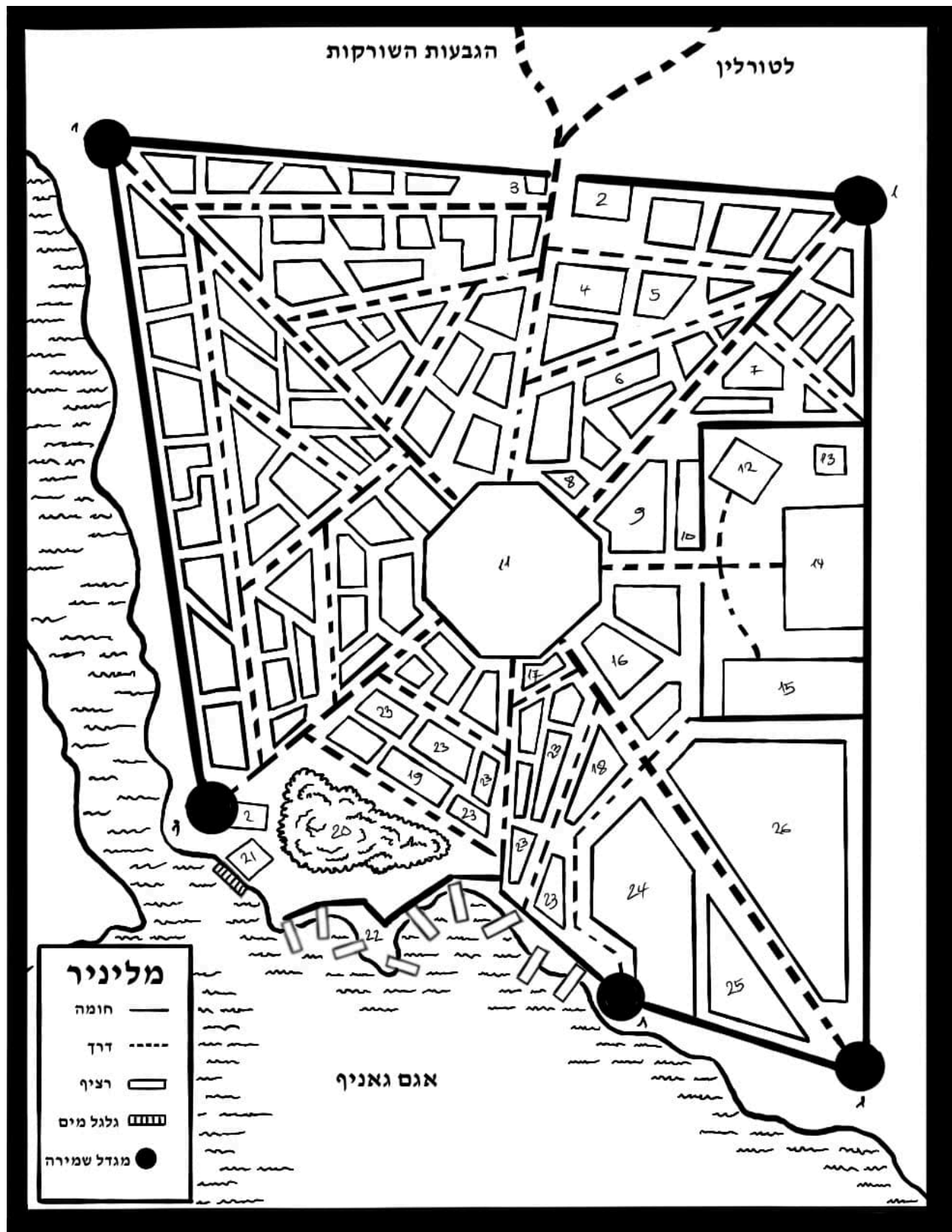
24. אחוזת ניקולאס מייבראש

ניקולאס מייבראש נחשב על פני השטח כאחד התושבים המכובדים במלינר וסוחר מצליח. למען האמת, הוא נבל דו פרצופי השודד שיירות סחר של סוחרים אחרים תוך שימת לב להריגת כל עד בשיירה.

25. אחוזת המתבודד

אף אחד לא יודע מי מתגורר באחוזה ואף גנב לא הצליח להיכנס ולצאת משם עם שלל בחיים.

לאראס נחשב כאידיוט הכפר אך הוא למעשה
דופלגנר המשתמש בערמומיותו בכדי למצוא
קורבנות. הוא יצטרף לחבורה רק אם יהיה בטוח
שהוא יכול להרגם אחד אחרי השני.



[illegible]