

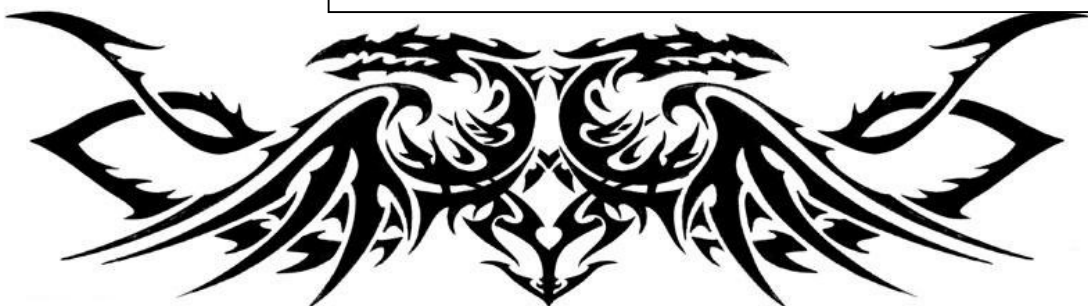


הערכה למתחיל

תוכן עניינים:

3	מה זה? מה עושים עם זה?
4	דמויות לדוגמא למשחק.
5	המשחק הראשון – המסע ל"ראש הדג"
12	איך ממשיכים?
13	"הרפתקה!" – חוקים למשחק.
13	החוק הבסיסי
13	שימוש בקוביות.
14	איך קובעים את דירוג הקושי?
16	תכונות.
17	סוגי הדמויות.
17	יכולות.
18	שיפור היכולות.
19	גזעים.
21	בניית הדמויות.
22	קרב.

כותבים: מיכאל גורודין, יהונתן זילבר, איתי גרייף
עריכה: מיכאל גורודין





הדרקון פקח את עינו.

רק אחת. אישון שחור מלא וורידים אדומים, הוא סקר בסיבוב איטי של ראשו העייף את ערימת הזוהב, הטבעות, היהלומים וחפצים אחרים – יקרים לאין ערוך, שצבר במאות שנות קיומו. עננת העשן עשתה את דרכה אט אט במעלה המערה. מרחוק – ההר שלו נראה כמו הר געש. הדרקון לא יצא ממערתו כבר עשרות רבות של שנים. האם אנשי הכפר עוד זוכרים שהאגדה יכולה לפרוש כנפיים? סערה החלה מתרגשת. עננים שחורים וברקים – הכפריים מיהרו לטרוק את דלתות בתיהם. אור משונה ניצת בקומה העליונה ביותר של מגדל המכשף. הסימנים לא בישרו טובות. גם שני השוליות שלו ידעו זאת. משהו עומד להתרחש.

הם הגיעו מקצוות שונים של הארץ. מעטים מגיעים אל מגדל המכשף ורוצים ללמוד. בודדים מורשים להיכנס. גם רב המאג היה פעם שוליה. הוא השקיף ממרום מגדלו על המרחבים. הגשם העז הכה בפניו, אך הוא התעלם. מבטו השתהה על היער. הוא חיך. הצלקת ממפגשו עם כנופיית האלפים לפני שנים כה רבות עדיין נותרה על לחיו השמאלית – מזכירה לו את שהיה. מאז הוא הספיק לנקום. כל זה היה כבר מזמן. עוד מעט, עוט מעט הוא אמר לעצמו...

מדורה כבתה באותו היער – לא יכולה לגשם ולסערה. שלושה נוודים ידעו – לילה קר לפנייהם. קר ומסוכן. האש לא תרחיק מהם הלילה את מה שמסתירים העצים. במקום אחר – סייף ותיק ניקה את חרבו. שיירה עמדה לצאת ולחצות את ההרים הסגולים. על זרם המים, מפה עתיקה נפלה למערתו של איש דוב שישן את שנת החורף שלו, לועס עצם מתוך שינה.

המכשף ידע. המסע שלו קרב לסופו – יהא אשר יהא. דרך ארוכה מאחוריו. הוא עטף עצמו בגלימתו הרטובה, וחזר אל המגדל. הדרקון הזקן סגר את עינו ושב לשנתו.



המסע שלכם רק מתחיל...





מה זה? מה עושים עם זה?

קראתם פעם ספר, ושאלתם את עצמכם "מעניין מה קרה לפני שכל זה התחיל... איך הם נפגשו"?
 ראיתם פעם סרט, ורציתם לראות מה קורה לדמות הזאת שבדיוק יוצאת מהמסך?
 תהיתם פעם "מה היה קורה אם הסיפור היה נגמר אחרת"?
 רציתם להיות חלק מהסיפור? **עכשיו – אתם יכולים!** ברוכים הבאים לעולם משחקי התפקידים.

החוברת הזאת תעזור לכם לשחק לבד עם החברים שלכם. אתם יכולים להשתמש בחוברת הזאת כדי לשחק מתי שאתם רוצים, להפסיק מתי שבא לכם, ולחזור ולשחק מתי שבא לכם עוד פעם. כל מה שצריך זה כמה חברים שמתעניינים במשחקי תפקידים. ואולי קרמבו. לא צריך נסיון קודם. (גם קרמבו לא באמת צריך).

איך מתחילים לשחק?

אין דבר יותר פשוט.

קודם כל, מחליטים מי יהיה **המנחה** של המשחק. המנחה הוא זה ש"מעביר" את המשחק: הוא מספר לשאר השחקנים מה קורה לדמויות שלהם ומחליט אם הם הצליחו במעשים שהם מנסים לעשות. המנחה צריך לקרוא את המשחק, שמתחיל בעמוד הבא; כל השאר צריכים לא לקרוא, כדי לא לקלקל לעצמם את ההפתעה.

אחרי שהמנחה קרא והבין מה הוא צריך לעשות, צריך לאסוף כמה חברים – בערך חמישה, למצוא מקום שקט שאפשר לשחק בו בלי שיפריעו לכם, להכין כמה דפים נקיים ועפרונות, ומשהו לנשנש ולשתות. זהו. הכפר הקטן מאחוריכם, וההרפתקאות לפניכם. אתם יכולים להיות מי שתרצו, ללכת לאן שתרצו – אתם יכולים לספר איזה סיפור שרק תרצו, ולשחק בו.

השיטה היא פשוטה, ואפשר להתחיל לשחק גם בלי ללמוד אותה ממש. כשמישהו מנסה לעשות משהו, הוא מגלגל קוביית 20, מוסיף את התכונה שבה הוא משתמש ואת היכולות שלו, מול רמת הקושי – אותה קובע המנחה. למפלצות רשומים נתוני הכוח ורמת הקושי. כשמישהו נפגע – יורד ציון הכוח שלו. כוח 0 משמעו מוות. החוקים מסבירים איך מחשבים נזק. אבל אם אתם רוצים להתחיל מייד, אפשר לשחק במשחק על פי הכלל הבא: פגיעה מורידה נקודת כוח אחת. פגיעה מוצלחת במיוחד (בהפרש של מעל 5 נקודות מרמת הקושי) מורידה 2 נקודות כוח.

הנה עוד כמה טיפים קטנים למנחה של המשחק:

- כשאתם קוראים – כתבו לכם בדף בצד את עיקרי הדברים ואת המספרים של המפלצות. עם הדף הזה יהיה קל יותר להעביר את המשחק.
 - חשוב מאוד שכששחקן אומר שדמותו עושה משהו, לא "לחסום" אותו ולהגיד לו ישר "אי אפשר", אלא לנסות ולשלב את זה במשחק.
 - החליטו על העונה בשנה שבה הכל מתרחש.
 - החזיקו שעון לידכם, ושימו לב לשעה – מתי הדברים הולכים לאט, מתי מהר, ומתי מגיע הזמן לסיים...
 - זכרו – תמיד אפשר לשנות הכל, אם נראה לכם שככה יהיה יותר כיף.
- והכי חשוב – תהנו.



דמויות לדוגמא

הלאד גרונין – איש קרבות (בן אדם)

לוחם מיומן, לא מבריק אבל נחוש. יודע מה הוא רוצה ופועל על מנת להשיג את זה. למד להילחם אצל האבירים, ומאז רוצה להיות כמותם. הוא יוצא אל המסע על מנת למצוא מסדר אבירים שיהיה מוכן לקבלו לשורותיו. בינתיים, גרונין נחוש בדעתו להגן על הצודקים ולהעניש את הרשעים. אם יש משהו שהוא לא אוהב – זה שמשקרים לו בפנים. בדרך כלל הוא לא מבין את זה כשזה קורה, אבל אחר כך – הוא מתעצבן. בכלל, גרונין נוטה להתעצבן בקלות יחסית.

כוח: 9, זריזות: 6, שכל: 4, כוח רצון: 7, כריזמה: 8
 יכולות: לחימה בחרב (כוח +1), טיפוס (כוח +1), היאבקות ללא נשק (כוח +1)
 ציוד: חרב רחבה (2+), מגן (1+ לרמת הקושי לפגיעה), מזון לשבוע, 5 לפידים,
 רמת קושי לפגיעה: 17
 משפט אופייני: "כשאני אהיה אביר..." (וכל המשך שהוא).

ראנק רויץ' האססל – איש קרבות (אורק)

ראנק הוא סייף. הוא רזה, ואצבעותיו עדינות. הוא אוהב את חרבו הקצרה, ומשתמש בה בכישרון. הוא חולם להפוך לסייף רב אמן ומפורסם. הוא לא מסתיר את רגשותיו, צוחק וכועס – והכל בקול רם. ראנק אוהב לשתות לאכול ולבלות כמו שצריך. הוא גם יודע לבשל, ועושה את זה לא רע בכלל. ראנק רגיש במיוחד לגבי חרבו, ומקפיד לצחצח אותה מידי לילה.

כוח 7, זריזות 9, שכל 7, כוח רצון 4, כריזמה 7
 יכולות: לחימה בחרב קצרה (זריזות +1), בישול (1), אקרובטיקה (זריזות +2)
 ציוד: חרב קצרה, חבל, מזון איכותי לשבוע, ערכה לניקוי החרב, אבני הצתה.
 רמת קושי לפגיעה: 19
 משפט אופייני: "אתה יודע, אני ידעתי שזה יהיה ככה כל הזמן".

גוגג' קארזאדור – נוכל (ננס)

יצור קטן, עם אצבעות זריזות מאוד ופה זריז לא פחות. אוהב לפטפט – במיוחד על מה שהוא לא ממש מבין בו. בדרך כלל שמח, מנסה לעודד את האחרים שתמיד נראים לגוגג' עצובים מידי. הוא אוהב לפרק דברים – ולא ממש אוהב להרכיב אותם בחזרה. מגיל צעיר הוא חלם על מפות אוצר וארצות רחוקות. עכשיו, הגיע הזמן למצוא את כל זה.

כוח 5, זריזות 10, שכל 8, כוח רצון 5, כריזמה 6
 יכולות: פירוק מנגנונים (זריזות +2), לחימה בסכין (1+).
 ציוד: כלי פריצה מסוגים שונים, סכין ארוכה (1+), קופסא עם חלקים שנשארים כשהוא מפרק משהו.
 רמת קושי לפגיעה: 20
 משפט אופייני: "רגע... כבר מוכן... רגע... לא להתרגז...".

ליוולין אינאר – מכשף (אלף)

ליוולין נמשך לספרים העתיקים מאז שהיה צעיר. הוא הבין בהם יותר מהאחרים, אבל בכפר שלו לא היה לו ממי ללמוד. ברגע שבו יכול היה, הוא יצא כדי למצוא לו מורה ברמה גבוהה. הדבר שאותו ליוולין הכי אוהב ורוצה הוא העיסוק באנרגיות. הוא מסוגל לדבר שעות על צורות הסידור של האנרגיות, ועל ההשפעות שאולי אפשר להשיג. את מה שהוא יודע היום על קסם, הוא למד בעצמו מספר ישרן שמצא במקרה במחסן עזוב. לכן, הוא בטוח, אין דבר שלא יוכל להשיג אם ירצה.

כוח 5, זריזות 7, שכל 9, כוח רצון 7, כריזמה 5
 יכולות: חץ אנרגיה (אנרגיית מים. התקפה עם כוח 9), גילוי קסם (שכל +2), שפת האייקא העתיקה (שכל +1)
 ציוד: ספר בשפה עתיקה, סכין, עששית, נוצות מגילות ריקות ודיו.



רמת קושי לפגיעה: 17

משפט אופייני: "אני הייתי חושב על זה עוד פעם. אתה בטוח במה שאמרת?"



המשחק הראשון – המסע ל"ראש הדג"

1. יוצאים לדרך

כאן מתחיל ממש המשחק. אין טעם להתעכב יותר מידיי – הרי אנחנו כאן בשביל ההרפתקאות שבהמשך. אבל בכל זאת, כדאי להתחיל בתיאור קצר של הכפר הקטן של הדמויות – מי יודע לאן הרפתקאותיהן תיקחנה אותן ומתי (אם בכלל) תחזורנה לכפר הולדתן? הדמויות יוצאות לדרך מוקדם בבוקר. סביר שרובה אנשים עוד ישנים. אך לא כולם. אפשר לתאר את הבתים הקטנים של הכפר, אולי את הנפחיה – שבה הנפח כבר החל לעבוד, והוא מנופף בידו לדמויות. גם הוא יצא פעם לחפש לו הרפתקאות – לפני שנים רבות.

הדמויות שלנו יוצאות מהכפר אל העיר "ראש הדג". זוהי עיר השוכנת לחופי הים. לא עיר גדולה ממש, אך גם לא כפר קטן. בעיר כזאת, שבה מלחים ושמועות מכל רחבי הממלכה נפגשים, שבה סוחרים עשירים מחפשים שומרי ראש ומזימות נרקחות בחדרים סודיים, בעיר כזאת מקוות הדמויות שלנו למצוא את מזלן.

העיר שוכנת בצידו השני של אגם הביצה. הכפר נמצא על אחד הערוצים הזורמים אל תוך האגם, במרחק כמה ימי מסע מהאגם. ישנו שירות מעבורות על האגם, ובו מקווים ההרפתקנים החדשים שלנו להשתמש על מנת להגיע אל העיר. זה הזמן אולי לבדוק שאף אחד לא שכח דבר, שהדמויות לקחו איתן צידה לדרך, ושכולם מוכנים.

אם אתם רוצים – אפשר להתעכב כאן מעט יותר, ולשחק, למשל, שיחה קצרה עם הנפח (שיכול להזהיר את הדמויות מהסכנות במרכז האגם או בעיר), או להיתקל בראש מועצת הכפר הזקן, שפוגש את הדמויות ומביע תקווה ש"הם לא ישכחו את הכפר שממנו באו". בכל מקרה, כאשר כולם מוכנים, אפשר לצאת לדרך.

אם כן, אנחנו מתחילים מוקדם בבוקר, על השביל היוצא מהכפר.

2. העגלה של מר אולנוס והשוודים

מטרה והסבר כללי: זוהי ההיתקלות הראשונה במשחק. הדמויות פוגשות בעגלה של סוחר אותה תוקפים שוודים. המטרה היא להתחיל את המשחק בקצת אקשן לחילוף העצמות, וגם כדי להתרגל לצורה שבה קרבות עובדים.

אז איך עובד קרב? מאוד פשוט. הצד שתוקף מגלגל ראשון: גלגול קוביית 20+ בונוס ההתקפה (כוח ובונוסים נוספים) מול רמת הקושי של היריב (זריזות + בונוסים + 10). מחצית ההפרש – הנזק – יורדת מציון הכוח של היריב (במקרה של פגיעה). אז הצד השני יכול להגיב. שימו לב! זה אומר שמי שנפגע – קשה יותר עבורו להתקיף.

שימו לב, שהקשת לא נמצא ליד היריב שלו, לכן מי שיוורה בקשת, יריבו לא יכול "להגיב". הקרב נגמר כאשר אחד הצדדים מגיע ל-0 כוח.

הקרב כאן לא אמור להיות קשה. אנחנו רק בתחילת המשחק, והמטרה שלנו היא רק להתחמם קצת. לכן, לאחר כמה פגיעות, השוודים שלנו יברחו. תנו לקרב להימשך מעט, אבל לא יותר מידיי.

תארו לשחקנים את פני השטח, ושאלו אותם כל הזמן מה דמותם עושה כעת. אל תסתפקו ב"אני תוקף את השווד". העמידו את הדמויות שלהם במצבים מעניינים יותר. מתחת לקרון, עם הגב לקרון, בסכנה מהחיצים של השווד למעלה – נצלו את פני השטח וכל מה ששוכב מסביב.

התחלה: כאן ממש פשוט להכניס את הדמויות לעניינים. הן צועדות להן על הדרך, כאשר מעבר לעיקול נשמעות צעקות. השביל מתעקל ועובר למרגלותיה של גבעה תלולה. בהמשך השביל, לאחר העיקול, נמצאת עגלה הפוכה, סביבה כמה בריונים שעומדים לשדוד את הסוחר. כמובן שאפשר גם לטפס על הגבעה ולהגיע מלמעלה. זה פשוט יקח עוד קצת זמן... בינתיים, הסוחר צועק לעזרה. אם הדמויות לא מסתרות, והוא רואה אותן, הוא יתחיל להתחנן לעזרה בקול רם עוד יותר.



מה יש כאן: פני השטח הם השביל העובר למטה, העגלה ההפוכה, הגבעה בצידה האחד ויער בצידו השני של השביל. על הגבעה יושב שודד אחד עם קשת. אם אף דמות לא תטפס למעלה, הוא יוכל לירות על הדמויות בלא הפרעה. בתוך העגלה ההפוכה יושבים (מסתתרים) הסוחר וזמר הדרכים שנוסע איתו (העגלה היא למעשה מעין קרון מכוסה בד). בתוך העגלה יש שתי תיבות – רכושו של הסוחר, וכן דלעות. מעבר לשודד שעל הגבעה, את העגלה מקיפים עוד 3 שודדים כמספר הדמויות. כשהדמויות מגיעות, אחד השודדים מנסה לתפוס את הסוס שכבליו נחתכו והוא רוצה לברוח.

- שודדים: חמושים בחרבות קצרות (ואחד עם קשת). הם צועקים ולא ממש נחמדים. כוח: 5 (8 להתקפה), זריזות: 7 (רמת קושי 18 לפגיעה).
- אולנוס הסוחר: לא ממש יעיל בקרב. הוא נמוך, די מבוגר עם שפם גדול ואוהב לצעוק ללעוס ולהרגיש חשוב.
- שישו הפייטן: זמר דרכים נודד שתפס טרמפ עם אולנוס. יש לו נבל קטן. גם הוא לא ממש יעיל בקרב, אבל הוא דווקא נחמד, ואוהב לדבר ולשמוע.

מה יכול לקרות: כדי שהקרב לא יהיה משעמם מידי, כדאי לגוון מידי פעם. הנה כמה הצעות:

- דלעת! מתוך העגלה, במטרה לעזור, עפה דלעת. הטילו קוביה – אם יצא מספר זוגי – היא פוגעת בשודד. אם יצא מספר אי זוגי – היא פוגעת באחת הדמויות! הדלעת לא ממש גורמת נזק, אבל היא קצת מסיחה את הדעת. הדלעת תתנפץ, וחסר המזל ימצא על חולצתו (או פרצופו) נוזל דלעת די מגעיל.
- מגף! או פטיש! או כל דבר אחר – מתוך העגלה יכולים לעוף גם חפצים אחרים.
- הקשת קופץ. נגמרו לו החיצים, אז הוא קופץ למטה – כנראה ממש על אחת הדמויות.
- שני יריבים טיפסו על העגלה בזמן הקרב, אבל כיוון שהיא נפלה על צידה – הבד לא מחזיק אותם והם נופלים פנימה – בין הארגזים על הדלעות וגורמים לבהלה גדולה בפנים.

סיום: אולנוס יברך את הדמויות בכנות רבה, ויציע לשלם להן 5 מטבעות כסף תמורת ליווי עד לעיר. למעשה, לאולנוס יש הרבה יותר מזה. אם הדמויות תתעקשנה, הן תוכלנה להוציא ממנו עד סכום כפול מזה. רק צריך למצוא קודם את הסוס (שלא התרחק הרבה בתוך העצים – הוא עומד שם ולועס עשב).

הפייטן שישו יהיה כולו התלהבות. הוא יתחיל לנסות ולחבר שיר על גבורת הגיבורים (המתגברים בגבורתם שגברו בגבורה... הוא ישתמש המון בשורש ג.ב.ר), ויתחיל לשאול שאלות – מי הם, מה הם מחפשים וכו'. הוא טיפוס מאוד נחמד. כדאי לנצל את שישו כדי לפתח שיחה קצרה עם הדמויות ולנסות להבין מה באמת השחקנים שלכם מחפשים במשחק. למצוא אוצרות? לחוות הרפתקאות? להיות מפורסמים?

בעיות אפשריות: הקרב יכול להתגלות כקשה מידי. יש לכם שתי אפשרויות. להחליט שחשוב לכם יותר שהקרב יהיה קל כמתוכנן – ולגרום לשודדים לברוח, או לגרום לדלעות להיות יעילות קצת יותר. מצד שני, אתם יכולים לסמוך על הקוביות. אם העסק הולך לרעת הדמויות – השודדים יכולים לתת לגיבורים שלנו הזדמנות לסגת (סך הכל גם הם לא ממש רוצים קרב) או לנצל רגע של חולשה אצל הדמויות, לתפוס תיבה אחת או את שתיהן ולברוח אל תוך היער שנמצא ליד.

יכול להיות שהשחקנים שלכם לא ממש ירצו להגן על העגלה של הסוחר התמים. אפשרות זו סבירה פחות, אך עדיין אפשרית. הם יכולים להחליט להתעלם או אף לנסות ולבוא במשא ומתן עם השודדים. במקרה זה – כדאי לתת להם לעשות את מה שהם רוצים – כל עוד אנחנו זוכרים את המטרה שלנו: לפתוח בקטע אקשן נחמד. אם השחקנים מתעלמים וממשיכים בדרכם – אותם השודדים יתקפו אותם כעבור כמה דקות. אם הם מנסים לדבר עם השודדים – אין עם זה שום בעיה. השודדים רוצים את הכסף של הסוחר, ולא ממש מוכנים להתחלק בו.

אם הדמויות לא רוצות לנסוע עם אולנוס – לא צריך. שוב, הכלל שלנו הוא לא להגייד סתם "לא". אם כי – אין סיבה ממשית שזה יקרה.





3. עולי הרגל של מנזר אייקא

מטרה והסבר כללי: אחרי הקרב הראשון, זה הזמן להירגע קצת. הכל איטי יותר. הדמויות מקבלות הזדמנות לזכות בשיקוי קסום באתגר שונה מאוד מהקודם.

התחלה: הערב יורד – סוף היום הראשון למסע. השביל שעליו נוסעת העגלה מתפצל. נתיב אחד ממשיך לראש הדג, ונתיב שני פונה צפונה, להרים הסגולים. זה הזמן לערוך הכנות ללינת הלילה. בינתיים, שיירה משונה מתקרבת אל הדמויות. אלה ארבעה עולי רגל – לבושים בגלימות שק חומות. רגליהם יחפות, הם צועדים אל מנזר אייקא שבהרים הסגולים. הנזירים הם שני אורקים ושני גמדים (אכן, מראה משונה). עולי הרגל יבקשו לחלוק מחנה לילה עם הדמויות והעגלה של אולנוס.

מה יש כאן: הנזירים הם נחמדים, אם כי מסתוריים משהו. הם מדברים מעט ובשקט, ונראה שלא ממש מפריע להם לצעוד יחפים. הם יחלקו עם כל מי שנמצא את מעט המזון שיש ברשותם: ככר לחם וגבינה צהובה (כדאי להבהיר שלא נראה כי יש להם עודפי מזון). אולנוס לעומת זאת, מצוייד הרבה יותר טוב. הוא ושישו מתחילים להבעיר מדורה קטנה ולעשות "על האש". מתחיל לעלות ריח חזק וטוב של בשר צלוי. אולנוס לא יציע לנזירים אוכל והנזירים לא יבקשו בעצמם. אם הדמויות יבקשו מאולנוס – הוא יחלק בבשר – אבל ירטון על זה.

מה קורה: אם אתם רוצים – אפשר ממש לשחק את השיחה עם הנזירים המסתוריים. זה יכול להיות מעניין. לשם כך חשבו: מדוע עם צועדים למנזר? במה הם מאמינים? איזה מנהג משונה יש להם? מה אסור להם לעשות? מה בדמויות מעניין אותם? (כשאתם משחקים דמות כדאי להחליט על רצון או מטרה לדמות). בכל מקרה, אחד הנזירים (הגמד הגבוה) בשלב כלשהו ישאל את הדמויות שאלה: "אנחנו מחפשים את האמת ועוזרים לאנשי האמת. את כל מי שאנו פוגשים, אנו שואלים שאלה, וגם אתכם נשאל. את התשובה הנכונה אתם יודעים. אך לא בטוח שתצליחו להגיד את התשובה אותה אתם יודעים. שאלתי היא פשוטה. מדוע אנו יחפים? זכרו: אתם יודעים את התשובה הנכונה לשאלה הזו. חשבו, וענו לנו תשובה אחת. אל תנחשו. ענו את התשובה אותה אתם יודעים".

למעשה, התשובה היא ממש פשוטה. "אנחנו לא יודעים". זו התשובה היחידה שאותה הדמויות אכן יודעות לשאלת הנזיר. אם ניתנה תשובה אחרת (כלומר הם ניחשו) הנזיר יסביר את התשובה הנכונה. אם ניתנה התשובה הנכונה – הנזיר יעניק לדמויות שיקוי מרפא (משיב לשותה ממנו את כל כוחו).

סיום: הלילה יורד. זמן לישון. ריח הבשר של אולנוס עדיין תלוי באוויר.

בעיות אפשריות: אם השחקנים לא רוצים לדבר עם הנזירים או לענות לשאלתם – לא צריך (לא חוסמים שחקנים אם אין סיבה). אם משום מה הם החליטו לתקוף את הנזירים התמימים – אלה לא יוכלו להחזיר מלחמה. הם לא ממש מאומנים לקרב (העקרון הוא: להחליטה של שחקנים צריכה להיות השפעה על המשחק).

4. הזוחל הענקי

מטרה והסבר כללי: אחרי שנרגענו קצת, זה הזמן לקרב השני. הפעם הקרב הוא קשה יותר. הוא בנוי כך שאי אפשר ממש לנצח בו. מעבר לקרב עצמו, המטרה שלנו כאן היא להפריד בין הדמויות לעגלת הסוחר ולגרום להן לברוח אל תוך היער.

התחלה: שעתים לאחר שכולם הלכו לישון, האדמה מתחילה לרעוד מעט. ריח הבשר של אולנוס משך אליו אורח לא קרוי – זוחל ענקי. הוא חופר את דרכו מתחת לאדמה. אם נשאר שומר בלילה – הוא צריך לבצע בדיקת כוח רצון (רמת קושי 10) לבדוק אם נשאר ער. במקרה זה הוא יוכל להעיר את כל השאר. אם כולם ישנים, יש לבצע בדיקת עירנות (רמת קושי 17) לבדוק אם מישוהו התעורר מהרעשים.



אם אף אחד לא התעורר, ייקח לדמויות מהלך קרב אחד להתעורר ולהתארגן (בינתיים הזחל יוכל לעשות מה שירצה). הסוס של אולנוס יהיה מאוד מאוד לא רגוע.

מה יש כאן: פני השטח: יער צפוף מאוד מצד אחד של השביל, מדורה שעדיין בוערת קצת והעגלה הנזירים אולנוס ושישו לא יהיו יעילים בקרב. זכרו: המטרה שלנו היא להפריד בין העגלה לדמויות.

- הזחל הענקי: אורכו כ- 10 מטרים. יש לו המון רגליים, גוף קשיח וזנב עוקצני. הוא שם לב לריח ולחום. כוח: 16, רמת קושי 26 (כן, קשה מאוד לפגוע בו). יש לו התקפה נוספת עם זנבו: כוח 9. (הבטן שלו היא אזור פגיע במיוחד – רמת הקושי לפגיעה שם היא 12 בלבד. אבל קשה מאוד מאוד להגיע לבטן, ואין שום סיבה שהשחקנים יצליחו בקרב הזה).

מה קורה: כפי שוודאי שמתם לב, הזחל קצת "גדול" על הדמויות שלנו. זה נכון. המטרה היא לא לנצח את הזחל. זה קשה מידי. הזחל נמשך בהתחלה אל אולנוס ושישו (אם הם לא שם – אל הנזירים) – שלא יכולים להגן על עצמם. הדמויות צריכות למשוך את תשומת לבו של הזחל – אפשר על ידי התקפות, אבל הדרך הבטוחה ביותר היא על ידי לפיד (אפשר לתקוע ענפים בגחלים הלוחשות). הזחל נמשך לחום. אפשר גם על ידי בשר צלוי (הזחל נמשך גם לריח).

הדמויות יכולות למשוך את תשומת הלב של הזחל, אבל לא ממש לנצח אותו. כל 2-3 התקפות, החזירו את תשומת לבו של הזחל אל אולנוס ושישו (הצווחים בפחד). הם קפואים במקום מרוב בהלה. הם יכולים לעלות על הסוס ולברוח, אבל בשביל זה, הדמויות צריכות למשוך את תשומת לבו של הזחל, ולצעוק לשניים לברוח בינתיים. כאמור, כיוון שאי אפשר לנצח ממש את הזחל (כנראה), הדרך היא לברוח אל היער. העצים צפופים מידי והזחל לא יוכל להיכנס אל עומק היער (לא הרבה). המרדף, שבו הדמויות מנסות לרוץ ולהגיע אל מעבה היער והזחל רודף עד שהוא נתקע בין שני עצים יכול להיות מעניין.

בעיות אפשריות: אם אולנוס לא נמצא עם הדמויות (מסיבה כלשהי) – הנזירים יכולים למלא את התפקיד שלו לצורך ההתרחשות הזו. בעיה נוספת שעלולה להתעורר היא אם הקרב לא יתפתח כצפוי. במקרה זה – זכרו את המטרה שלנו: להפריד בין הדמויות לעגלה. מעבר לזה, כדאי לתת לשחקנים לעשות מה שהם רוצים, ושלפעולות שלהם תהיה השפעה אמיתית.

אם הולך להם ממש טוב נגד הזחל (או שהם מצאו דרך מחוכמת לגבור עליו) – תנו להם. אם הם לא דואגים לאולנוס ושישו – אין בעיה. שני אלה יכולים לעלות על הסוס ולברוח בעצמם אם אתם רואים שזו הדרך היחידה להפריד בינם לבין הדמויות.

סיום: הסוף כאן הוא על פי התפתחויות הקרב. מה שחשוב הוא שהדמויות נשארות לבד, בלי אולנוס, בלי העגלה (ובלי אוכל). כנראה די עמוק בתוך היער בנסיון להגיע לאזור העצים הצפופים. הזחל הענק ממשיך להסתובב מחוץ ליער.

5. שבט האלפים הפראיים

מטרה והסבר כללי: שוב, אחרי קרב (קשה במיוחד) אנחנו משנים קצת – בשביל הגיוון לאתגר מסוג שונה. הדמויות נתקלות בשבט האלפים הפראיים של היער ובשבועיה שלהם. כאן הם מקבלים רמז חשוב להמשך המשחק. מה שחשוב בחלק המשחק הזה, הוא שהשחקנים מקבלים הרבה מאוד אפשרויות פעולה, וחופש פעולה. חשוב לתת להם להחליט מה באמת הם רוצים לעשות, ולא לחסום אותם. במיוחד בחלק הזה. בדרך כלל – זה יוצר משחק מאוד מעניין. שימו לב – זה החלק המשחק המורכב ביותר. וודאו כי אתם מבינים היטב את כל מה שיש בו לפני הרצתו. מה שחשוב לנו כאן היא השיחה עם אשת העכברוש, והמעבר למרדף ביער.

התחלה: הדמויות ממשכות בתוך היער, בכיוון הכללי שאמור להוביל אותם אל אגם הביצה. העצים כאן, להזכירכם, צפופים מאוד (בגלל זה הזחל לא יכול להיכנס) וקשה לראות למרחק קדימה. מהר מאוד נשמע משהו כמו נביחה או יללה. הערניים (בדיקת זריזות – רמת קושי 20), ישימו לב שעל העץ מעליהם יושב





אלף פרא. הוא לובש שילוב של פרוות ועלים, ציפורניו ארוכות יותר מהרגיל, והוא מסתכל על הדמויות. ממש בהמשך דרכו, האלפים הפראיים של היער חוגגים את חג העצים הגבוהים.

אם הדמויות שמות לב לאלף, הוא קופץ לאדמה (מגובה העץ) ומחכה לתגובת הדמויות. האלפים סוחרים עם אנשים מחוץ ליער, והאלף הזה חושב שהדמויות הן גם סוחרות. הוא לא יתקוף מיוזמתו, וינסה לתקשר עם הדמויות בנביחות ויללות (האלפים הפראיים לא יודעים לדבר כי הלסת שלהם בולטת קדימה. הדרך לעשות את זה היא פשוטה. תחשבו בראש על מה שאתם רוצים להגיד- למשל "שלום, אתם ממש מוזרים" – אבל תגידו את זה ביללות ובנביחות. זה אמור לצאת משעשע למדי). אם תוקפים אותו, זה לא יהיה קשה מידי לנצחו (כוח 8, לפגיעה 18) – הוא חמוש בסכין חלודה בלבד. אבל זעקותיו יביאו את חבריו – עוד 15 אלפים. הם יצליחו לשבות את הדמויות בלא קושי ולהביאן אל המדורה הגדולה בקרחת היער. אם לא תוקפים את האלף, הוא יוביל את הדמויות בבטחה אל קרחת היער ואל המדורה.

אם הדמויות לא שמות לב לאלף, הן ממשיכות להתקדם ורואות את המדורה הגדולה בעצמן. עכשיו הדמויות שלנו חושבות שהן יכולות להפגיע את האלפים, בעוד שלמעשה, האלפים צופים בהם בשבע עיניים.

מה יש כאן: קרחת יער עם מדורה גדולה, סביבה מרקדים ומיללים אלפים פראיים – עוטי פרוות ונוצות ומנופפים בחניטות וסכינים. על המדורה מתחממת קדרה גדולה מאוד. יש כאן כ- 30 אלפים, כך שכל נסיון להילחם בהם ישירות יתסיים רע מאוד. על העצים ניצבים עוד כמה אלפים ומשקיפים מסביב. בצד, עומד כלוב עץ גדול, ובתוכו כלואה אשת העכברוש המשוגעת. אם זה לא ברור – האלפים מתכננים לאכול את אשת העכברוש...

אשת העכברוש השתגעה כי היא הקשיבה לשירת ההרפיות באגם (הסבר בהמשך). המטרה שלנו היא למסור באמצעות לדמויות את המידע על הסכנה הזו. יש לה מבנה גוף אנושי רזה וקטן, אבל ראש של עכברוש וזנב. היא לובשת בלויי סחבות, ומדברת במילים לא קשורות, קופצת מנושא לנושא. מידי כמה מילים היא תתחיל לדבר על דברים לא קשורים כמו "העיניים! העיניים האדומות!" או "הענבים הגדולים" או "הנחשים מחליפים את העור שלהם פעם בשנה!". אבל היא תפלוט גם שהשתגעה כי "הקשיבה באגם". עם קצת מאמץ מצד הדמויות, היא תגיד ש"אסור להקשיב באגם!", "נשים עם כנפיים – אסור להקשיב! שיר רע!". בנוסף, יש לה סירה, שבה היא ניסתה לחצות את האגם. הסירה שלה עוגנת מרחק 200 מטר לתוך היער על גדת האגם. המשוגעת תזכיר גם את הסירה. הדבר השלישי שהיא תזכיר זה את "המפה!", "מפת האוצרות שלי!" "אצל הנשים המעופפות! למעלה! המפה שלי!". "על ההר באגם!".

מה קורה: בגדול – הדמויות מנסות לברוח מהאלפים ולמצוא את הסירה של העכברושה המשוגעת. אם הדמויות תקפו את האלף הבודד, הן מובלות קשורות אל קרחת היער, ונזרקות אל הכלוב יחד עם העכברושה (הקשרים הם קשרי חבל, שאפשר לחתוך עם קצת מאמץ). במקרה זה, תיקי הציוד של הדמויות ייזרקו במרחק מה הכלוב.

אם הדמויות מובלות על ידי האלף בידידות, הן מוזמנות להצטרף לחגיגה. גם במקרה זה, האלפים לא יקבלו את עזיבת אורחי הכבוד שלהם ולא יסכימו לכך. אשת העכברוש מיללת, והדמויות יכולות לגשת בלי שום בעיה לדבר איתה.

אם הדמויות לא הבחינו באלף שעל העץ, הן רואות את הכל מהצד. הכלוב נמצא בצד הקרוב אליהן, כך שהן יכולות לדבר עם אשת העכברוש בלי להיכנס לתוך קרחת היער. יש לזכור, שבמקרה זה האלפים משגיחים על הדמויות.

אחרי השיחה עם אשת העכברוש, תנו לשחקנים להחליט מה הם רוצים לעשות. אם הם כלואים – הם צריכים לנסות לברוח (זה אמור להיות מסובך, אבל תנו להם להצליח בכך). אם לא, אפשר לנסות לשחרר את אשת העכברוש – הכלוב נעול במנעול מיושן. אפשר לנסות לפרוץ בכוח (רמת קושי 22) או אם יש פורץ מנעולים (רמת קושי 12). זה מעשה טוב, אבל היא תילל משמחה ותברח ליער – מצה שימשוך מייד את תשוצת לבם של האלפים – עוברים למרדף. הדמויות יכולות לנסות להתחמק בלי לשחרר את אשת העכברוש. אם האלפים עוקבים אחריהן – המרדף יהיה מיידי. אם לא (הדמויות באו בידידות למדורה),



ייקח להם קצת זמן לשים לב שהאורחים התחמקו. זהו עלבון לאלפים. בכל מקרה, עם ייתרון קטן או בלי, מתחיל המרדף!

המרדף מלווה בקרבות קצרים כאשר אלף אחד או שניים מצליחים להשיג את אחת הדמויות (קרבות קצרים: כוח 6, רמת קושי 14). מה שחשוב כאן הוא הקצב המהיר. הכל צריך לקרות מהר (כדאי שתקומו על הרגלים, ותגבירו את קצב הדיבור. זה יוצר לשחקנים הרגשה של לחץ). כולם רצים, אלפים צועקים, חניטות עפות, ענפים מכים בפנים. מידי פעם, תנו לשחקנים לגלגל קוביה, וגונו את המרדף באירועים הבאים:

- נפילה: הדמויות שגלגלו נמוך במיוחד (פחות מ-5) נופלות. 2 פראים משיגים כל דמות שנופלת. צריך לעזור לה.
- הליכה לאיבוד: שתי דמויות מוצאות עצמן רצות ביער לבד. צריך למצוא איכשהו את שאר הדמויות. תנו לשחקנים לחשוב על פתרון (רמת קושי 19 מול חכמה. הוסיפי עד 6 נקודות בונוס על יצירתיות פתרון).
- פציעה: אחת הדמויות נפגעת מחנית (3 נקודות כוח יורדות). היא לא יכולה לרוץ לבד – יש לעזור לה.
- נחש! המשוגעת לא דיברה סתם. נחש עם עיניים אדומות כורך עצמו סביב רגלי אחת הדמויות (רמת קושי 17 מול כוח רצון – צריך פשוט להוריד אותו, אבל זה קשה).
- עפר נכנס לעיני אחת הדמויות והיא מתעכבת.
- אשת העכברוש! אם הדמויות שחררו אותה, היא מופיעה, נושכת אלף שצץ מאחורי אחת הדמויות ומובילה את הדמויות לסירתה (אחרי בערך 3 קרבות עם אלפים). הדמויות מרוויחות משהו מכך ששחררו אותה.

תרגישו חופשיים לחשוב על עוד אירועים להכניס באמצע המרדף. זכרו, כל הזמן שנים-שלושה אלפים משיגים את הדמויות לקרב קצר. לא צריך יותר מידי קרבות כאלה, אבל כדאי שיהיו כמה (משהו כמו 5-6 קרבות קצרים).

סיום: לבסוף, הדמויות יוצאות מהיער לחוף האגם – שם אכן מחכה סירתה של העכברושה – סירת משוטים קטנה (מספיקה עבור הדמויות). האלפים מייללים מתוך היער וזורקים כמה חניטות, כשהסירה מתרחקת אל תוך האגם. אם הדמויות לא קיבלו מאשת העכברוש את כל המידע, היא תצוץ מתוך היער ותקפוץ לתוך הסירה (תוך פרץ צחוק מטורף). כך היא תוכל להגיד את מה שלא הספקתם לשים בפיה. האלפים מייללים על החוף, כשארוחת הערב שלהם מפליגה מהם (האלפים פוחדים ממים).

בעיות אפשריות: אם הדמויות לא מקשיבות עד הסוף לאשת העכברוש ולא שומעות את כל המידע – הכניסו אותה שוב בסוף המרדף בקפיצה על הסירה. בעיה אפשרית נוספת היא כי השחקנים שלכם יסתבכו ולא ידעו מה לעשות, או שהמרדף יהיה קשה מידי. במקרה כזה – תעזרו להם קצת. זכרו: אתגר במשחק הוא מעניין אם הוא קשה, אבל לא קשה מדי.

6. אי ההרפיות

מטרה והסבר כללי: הדמויות מגיעות אל צוק ההרפיות שבמרכז אגם הביצה. שם הן צריכות להשתמש במידע שקיבלו מאשת העכברוש. לא להקשיב להרפיות ולהשיג את האוצר הקטן של ההרפיות.

התחלה: הדמויות שטות בסירה כדי לחצות את האגם. זהו אגם גדול מאוד – כמעט ים. בצידו השני שוכנת העיר "ראש הדג" – בין האגם לים. איש לא יודע למה קוראים לאגם "אגם הביצה". ההפלגה עוברת בנעימים. המים שקטים, השמים בהירים, ויש רוח גבית – אפשר לפרוש את המפרש הקטן ולנוח. לאחר כמה שעות, ניתן לראות במרחק צוק באמצע האגם. זהו הצוק שבו שתי הרפיות הקימו קן. אשת העכברוש עברה שם והשתגעה. אם הדמויות לא קיבלו את המידע אשת העכברוש יכולה לחזור על הכל עכשיו שוב. כאשר מתקרבים יותר אל הצוק, ניתן לראות שתי דמויות מעופפות מעליו ולשמוע משהו...



מה יש כאן: מאוד פשוט. יש צוק באמצע האגם ועליו קן ענקי שעשוי מקש וזרדים. מעל הקש מעופפות שתי הרפיות: הן נראות כמו ציפורים גדולות עם ראש אנושי. ההרפיות לא תתקופנה פיזית את הדמויות, אבל הן "שרות". שירתן צורמת, זיפנית ומכוערת, אבל קסומה. מי ששומע אותה חושב שזו השירה היפה ביותר ששמע מימיו, ועלול להשתגע.

אם הדמויות הבינו את אזהרתה של אשת העכברוש, הן תסגורנה את אזניהן. כל מי שעושה זאת – בטוח מכל פגע. מי שלא סוגר אוזניים, מגלגל מול כוח רצון (רמת קושי 22) יכול לעמוד בשירת ההרפיות. אפשר לנסות לפגוע בהן מרחוק (כוח 4, רמת קושי לפגיעה 20). מי שמושפע מהשירה – משתגע. שיקוי הריפוי יכול לעזור לו.

מה קורה: העניין הוא, שבתוך הקן, יש להרפיות אוצר קטן. אפשר לטפס על הצוק, אלא שצריך למצוא דרך אחרת לאטום את האזניים (או לעמוד בגלגול כח הרצון מול השירה). כדי לטפס יש להצליח בגלגול כפול: ראשית מול זריזות (מציאת אחיזה מתאימה) ואחר כך מול כוח (היכולת הפיזית לטפס) – שניהם מול רמת קושי של 19. כשלון באחד הגלגולים פירושו נפילה (ירידת נקודת כוח) וחשיפה מחודשת לשירת ההרפיות (מי שהצליח בגלגול כח הרצון מאבד את הריכוז, מי שאטם אזניו – הנפילה מקלקלת את זה). מי שמנסה לטפס, צריך להצליח פעמיים בגלגול הכפול. (גלגול כפול כדי לעלות, ועוד פעם כדי לרדת).

בתוך קן ההרפיות, יש 10 מטבעות כסף, מפה בלויה וישנה ותיבת עץ קטנה – ובתוכה תליון יחפה (ממש לא קסום) עליו הרוט עלה והאות "ב". בנוסף – ביצה אפורה גדולה.

סיום: גם, פשוט. ירידה מהצוק וההפלגה בהמשך האגם. ההרפיות לא תעזובנה את אזור הקן אם הדמויות לא לקחו את הביצה.

בעיות אפשריות: אם השחקנים שלכם לא רוצים בכלל לנסות ולטפס על הצוק, אפשר להשתמש באשת העכברוש שתצעק "המפה שלי! מפת האוצר!". אם גם זה לא גורם להם לרצות ולמצוא את המפה – כנראה שהם לא מעוניינים. זהו משחק. אם הם לא רוצים – לא צריך. זה היופי במשחקי תפקידים. אפשר באמת לעשות מה שרוצים, וזה לא "יקלקל" את הסיפור – כי אפשר להמציא סיפור אחר במקום!

7. סערה!

מטרה והסבר כללי: נו, אי אפשר לסיים בלי עוד קטע של אקשן. וכדי לגוון – זהו לא קרב. כלומר, לא ממש. הדמויות נקלעות לסערה, ו"נלחמות" מולה. מה זה אומר? הנה ההסבר.

התחלה: השקט של האגם הוא השקט שלפני הסערה. עננים קודרים מתגבשים בשמים, רוח קרה מתחילה לנשוב, טיפות של גשם – סערה עומדת להתרגש...

מה יש כאן: הסערה היא כמו מפלצת. היא מתקיפה את הדמויות וסירתן הקטנה בצורות שונות, וכדי להתגבר עליה, יש להצליח מספר פעמים. במקרה שלנו, התייחסו לסערה כבעלת כוח 10 (כלומר צריך בערך 7 הצלחות מולה).

מה קורה: ההתקפות של הסערה הן:

- גלים – כוח 10 לכל גל (גל הוא התקפה אחת)
- הצפה! הסירה מתמלאת במים – יש להוציאם בדליים (רמת קושי 18 מול זריזות)
- התורן נופל! צריך להתחמק ממנו (זריזות, קושי 19) ואז להפיל אותו למים כי הוא שוכב עכשיו על צד אחד של הסירה ומושך אותו למטה (כוח, קושי 20)
- מישוהו צריך להחזיק את מוט ההגה יציב (כוח 20) – אחרת הסירה משתוללת בגלים.
- אדם במים! מישוהו נופל. הוא צריך להישאר לצוף (כוח, קושי 17), ואז למשוך אותו חזרה (כוח רצון, קושי 20)





שוב, הרגישו חופשיים להמציא עוד התקפות לסערה.

8. סיום

זהו. אחרי הסערה, הדמויות מסיימות את ההפלגה שלהן ומגיעות אל שערי העיר "ראש הדג". זו לא עיר גדולה ממש, אבל יחסית לכפר הקטן ממנו הגיעו – זהו כרך ענק! ריחות תבלינים ודגים, קולות של שוק, תגרות, ויכוחים וכרוזים, והמון אנשים – מכל הגזעים!

קול מוכר נשמע מאחורי הדמויות! אלה שישו ואולנוס! מסתבר שבזכות הדמויות, הם הצליחו לברוח על העגלה שלהם ולהגיע בבטחה ל"ראש הדג". אולנוס יודה מקרב לב לדמויות ויעניק להן 10 מטבעות של כסף. שישו ירצה לשמוע כל מה שעבר עליהן בדרך. את התליון, יזהה אולנוס כשייך לקוסם בארגל החי בעיר. בארגל בטח ישמח לקבל את התליון שלו בחזרה (הוא אכן איבד את התליון הזה לפני שנים וישמח מאוד לקבלו) בתמורה הוא ייתן לדמויות עוד שני שיקויי ריפוי.

זהו. המסע הראשון נגמר. אז מה עכשיו?





מה עכשיו? איך ממשיכים?

היה מגניב? החברים נהנו? מצויין. עכשיו, אתם יכולים לפתוח קבוצה ולשחק עם החברים שלכם, מתי שאתם רוצים ובאיזה משחק שבא לכם לשחק. אם כולם רוצים – אפשר להמשיך לשחק בהרפתקה ששיחקתם בה עכשיו, ולהמשיך את הסיפור: המפה שנמצאה יכולה להוביל למסע מהעיר אל הים הפתוח, אל האיים המסתוריים ואולי אל האוצר הגדול. או, שאפשר להישאר ב"ראש הדג". בארגל ישמח לקבל את התליון שלו חזרה, והוא בהחלט צריך מידי פעם עזרה בכל מיני נושאים. העיר וסביבתה מלאים הרפתקאות ודברים לעשות (איזו זאב שמתחיל להסתובב בעיר? אולי גנבו לבארגל רכיבי לחש חשובים? אולי הוא צריך לברר משהו עם גילדת הסוחרים? הוא ישמח אם הדמויות יישארו ויעזרו לו. הזחל מהיער יכול להגיע לעיר גם הוא). ואולי לצאת אל ההרים הסגולים והמסתורין הלא ידוע ששם בעקבות הנזירים? יש שמועות על ארצות קסומות מאחורי ההרים. ומה עם אשת העכברוש? בעיר היא יכולה להרפא. אולי היא עוד תחזור ותופיע בסיפור? והאפלים הפראיים? הכל תלוי בכם.

אפשר גם לשחק בהרפתקה אחרת לגמרי, לפי מה שתבחרו. היופי הוא שאפשר לשחק בכל עולם ובכל סיפור שמעניין אתכם – בין אם זה מבוסס על סדרת טלוויזיה או ספר שאתם אוהבים, רעיון שחשבתם עליו לבד (מסע בזמן? חלליות? פנטזיה? גיבורי על? מסע בזמן לתקופה שיש בה חלליות ואבירי פנטזיה, וגם גיבורי על?) או הרפתקה שמישהו אחר כתב.

בחלק הזה נלמד אתכם כמה מהסודות המקצועיים של מנחים מנוסים. והנה הסוד הראשון: בשביל לשחק לבד, עם החברים שלכם, לא צריך כמעט כלום! לא נסיון של שנים, לא ספרים מיוחדים או אוסף ענק של קוביות, רק כמה חברים שאוהבים את המשחק.

הסוד השני הוא איך מתחילים לשחק, ואת הסוד הזה כבר למדתם בעצמכם: אספתם כמה חברים וסיפרתם להם שיש משחק מגניב, ואפשר לשחק בו לבד. כשתפתחו קבוצה בעצמכם, בין אם זה יהיה עם החברים ששיחקתם איתם עכשיו או עם ילדים אחרים, כל מה שצריך זה לאסוף חמישה או שישה ילדים, ורצוי לקבוע יום קבוע ושעה קבועה למשחק, למרות שלא חייבים נפגשים במקום שאפשר לשחק בו בשקט, מכינים כיבוד לכולם, מחליטים מי יהיה המנחה, ומתחילים לשחק.

הסוד השלישי הוא איך מנחים משחק. קודם כל, אתם צריכים רעיון. אפשר לקחת את הרעיון שלכם מספר שקראתם לאחרונה, או ממה שראיתם בטלוויזיה או בסרט. אפשר לשנות את השמות של הדמויות, אפשר לשנות את הסוף ואת ההתחלה, ואפשר לשלב רעיונות ממה מקומות ביחד: למשל, את הסוף של סרט אחד שמאוד אהבתם, ואת הרעים מסדרת טלוויזיה אחרת, ואולי גם איזה רעיון מגניב מאיזה ספר. ככל שתכינו יותר עלילות, תגלו שאתם מציאים דברים לגמרי לבד, בלי צורך להשתמש ברעיונות משום מקום אחר. אפשר כמובן לקחת הרפתקאות מוכנות ורעיונות להרפתקאות מכל מיני מקומות, למשל מהעיתון "הפאה החמישית" שאפשר לקרוא גם באינטרנט (יש כתובת בהמשך הדף).

בדרך כלל צריך חוקים כדי שיהיה לכולם יותר ברור מה הדמויות שלהם יכולות לעשות, ומה "גדול עליהן". אפשר להשתמש בחוקים מכל ספר משחקי תפקידים – יש מאות ספרים כאלו! – או להשתמש בחוקים שהכנו לכם בחוברת הזאת. היתרון בחוקים האלו הוא שמאוד קל ללמד אותם. כשאתם משחקים, החוקים עוזרים לכם להחליט מה מצליח ומה לא מצליח – אבל זכרו: המנחה אחראי על החוקים, ומותר לו לשנות אותם אם הוא רוצה. והנה עוד סוד קטן: תהיו הוגנים כשאתם משנים את החוקים. אף אחד לא משחק "נגד" השני ואף אחד לא "מנצח". כולם נהנים מהמשחק ביחד.

הסוד האחרון הוא באמת הסוד הכי חשוב, שכל מנחה מוצלח לומד בשלב מסוים. תמיד יהיו רגעים שבהם לא תדעו מה עושים עכשיו: השחקנים יחליטו החלטה שלא חשבתם עליה. שחקן יתרגז על החלטה שעשיתם, למרות שחשבתם שהיא הוגנת. לא תדעו איך ממשיכים עם ההרפתקה הלאה בפגישה הבאה. הסוד הוא כזה: כל מנחה נתקע לפעמים. כשאתם נתקעים, תנסו לעשות כאילו אתם יודעים מה צריך לעשות, תאלתרו הכי טוב שאתם יכולים – ואחר כך חפשו עצות ממנחים מנוסים יותר, כאלה שאתם מכירים או באתרי אינטרנט שעוסקים במשחקי תפקידים.

כתובות אינטרנט שימושיות



www.roleplay.org.il
www.roleplay.org.il/phorum
www.roleplay.org.il/guild
www.goblinindustry.co.il

אתר העמותה לקידום משחקי תפקידים בישראל. עדכונים ומידע
 הפורומים של העמותה – שם ישמחו לענות לכם על שאלות
 הגילדה – מאגר השחקנים הארצי
 "התעשייה הגובלינית" – חומרי משחק, ועוד

"הרפתקה!" – חוקים למשחק

חלק זה יסביר כיצד להשתמש בשיטה כדי לשחק. בשיטה זו אפשר לתאר את הדמויות שמשחקים
 השחקנים, דמויות של המנחה, ויצורים אחרים שאפשר למצוא בעולם. בכל פעם שרוצים לבדוק אם
 הדמויות, או יצורים אחרים, מצליחים לעשות משהו, המנחה (זוכרים?) צריך להחליט. כדי לעשות את זה,
 הוא יכול להשתמש בחוקים של השיטה.

החוק הבסיסי

החוק הבסיסי של המשחק הוא מאוד פשוט: אם המנחה מחליט לגלגל קוביה כדי לבדוק הצלחה של
 פעולה, הוא קובע **דירוג קושי** (ד"ק בקיצור), והשחקן מגלגל קוביה בת **20** פאות (שמכונה בקיצור
 ק20). אם התוצאה שווה או גבוהה מדירוג הקושי, אז זו הצלחה. אם היא נמוכה מדירוג הקושי, זה
 כשלון. זה הכול. אם אתם רוצים – אפשר להתחיל לשחק וזהו. ליתר בטחון, הנה הסבר מפורט יותר של
 איך הדברים הללו עובדים

**והכי חשוב: כשאתם לא בטוחים מה לעשות, מה לגלגל ומה זה עושה – מנחה המשחק קובע, לפי
 מה שלדעתו יהיה הכי מעניין למשחק. החוקים לא חשובים. המשחק, הסיפור וההנאה כן.**

שימוש בקוביות

פעמים רבות בזמן משחק, הדמויות ינסו לעשות כל מיני דברים, או שינסו לעשות להן כל מיני דברים,
 והמנחה יצטרך להחליט האם הדברים הללו קורים בכלל, ואם כן, איך.

דוגמא: ראנק, איש הקרבות, רודף אחרי שודד על גגות ליאו-גיר. הם רצים על גג של בניין, והשודד קופץ
 לגג של הבניין השני. ראנק, למרות הפחד הקל, מחליט לקפוץ אחרי השודד... האם הוא יצליח להגיע לגג
 השני, או שמא יפול לרחוב מגובה שלוש קומות?

בחלק מהמקרים, המנחה מחליט האם הפעולה הצליחה או לא, ומה התוצאה שלה. במקרים אחרים, תרצו
לגלגל קוביה. כאשר מחליטים לגלגל קוביה, תמיד מגלגלים קוביה אחת של 20 פאות.

לא תמיד חייבים לגלגל קוביה. יש כמה מקרים שבהם כדאי דווקא **לא לגלגל**. למשל:

- אם הפעולה היא פשוטה או משעממת, אז לא צריך להתעכב עליה ואפשר להחליט שהיא הצליחה.
 לדוגמא, אם גוגג' הננס מחליט ללהטט בסכינים בזמן ארוחת הערב, אז הוא יכול פשוט לעשות זאת,
 לא חייבים לגלגל קוביה לראות אם הצליח.
- אם המנחה מחליט מה התוצאה של הפעולה, כי זה חשוב למשחק שלו. למשל, המנחה רוצה שאחת
 ההרפיות באי ההרפיות תברח כדי להשתמש בה מאוחר יותר כמישהי שרוצה לנקום בדמויות. אם
 מישהו היה מנסה לירות בהרפיה, המנחה יכול להחליט שהוא מפספס בלי לגלגל קוביה.
- אם מה שהדמויות רוצות לעשות הוא בלתי אפשרי (למשל לקפוץ עד הירח, או לאכול זכוכית) לא
 צריך לגלגל קוביה – הן נכשלות אוטומטית. המנחה מחליט מתי פעולה היא בלתי אפשרית ומתי לא.

אז מתי כן מגלגלים?

- בכל פעם שהדמויות רוצות לעשות משהו מסובך ו/או מעניין, והמנחה לא מחליט שהן מצליחות או
 נכשלות אוטומטית, אלא שיש להם גם סיכוי כלשהו להצליח, אבל גם סיכוי כלשהו להיכשל.
- בכל פעם שהמנחה רוצה ליצור מתח אצל השחקנים, שידאגו קצת לדמויות שלהם, ולא יהיו בטוחים
 אם יקרה משהו רע לדמויות או לא. למשל, כשמנסים לעשות דברים באמצע קרב, אפילו דברים





פשוטים (כמו לפתוח דלת כדי לברוח, למשל) המנחה יכול לבקש מהשחקן לגלגל קובייה כדי לראות אם הוא נפגע או לא.

בכל פעם שמגלגלים קובייה, המנחה קובע לפעולה דירוג קושי. **הצלחה או כישלון** נקבעים לפי הגלגול. אם השחקן הגיע בתוצאה לדירוג קושי, או עבר אותו, הוא הצליח. אם הוא גלגל מתחת, הוא נכשל. פשוט מאוד.

דוגמא: ראנק מנסה לקפוץ מגג אחד לגג שני, בצידו השני של הרחוק. המנחה מחליט שדירוג הקושי של הקפיצה הוא 20, כי הרחוב די צר. השחקן של ראנק מגלגל 20, ומוציא 12. מכיוון ש-12 נמוך מ-20, הקפיצה נכשלת, וראנק נופל לרחוב למטה...

ברוב הפעמים, השחקן לא מגלגל 20 סתם, אלא מוסיף לגלגול בונוסים מתכונות ויכולות. המנחה מחליט מתי תכונות או יכולות מתאימות לגלגול, ואומר לשחקן אם להוסיף אותן או לא.

דוגמא: המנחה מחליט שאקרובטיקה מתאימה לקפיצה, ואומר לשחקן של ראנק להוסיף את יכולת האקרובטיקה שלו.

כמו שמוסבר בחלק על היכולות, כאשר משתמשים ביכולת מוסיפים את הערך של היכולת וגם הערך של התכונה שעליה היא מבוססת לגלגול כדי לקבל את התוצאה הסופית.

דוגמא: ביכולת האקרובטיקה של ראנק כתוב (זריזות + 2). לראנק יש זריזות 9, ולכן הוא מוסיף $11 = 9 + 2$ לגלגול. מכיוון שראנק גלגל 12, התוצאה הסופית שלו היא $23 = 12 + 11$. דירוג הקושי היה 20, ו-23 מעל 20, לכן ראנק הצליח בקפיצה לגג השני!

מלבד תכונות או יכולות המנחה יכול להחליט שלשחקן יש בונוסים או מינוסים אחרים לגלגול, בגלל פעולות שהדמות עושה, או תנאים של השטח שמשפיעים על מה שהיא מנסה לעשות.

דוגמא: לפני הגלגול של הקפיצה, המנחה היה יכול להחליט שראנק מקבל +2 לקפיצה כיוון שהוא רץ מהר לפני כן. אם ירד גשם והגג חלק, המנחה יכל לתת לראנק -3 כיוון שהוא עלול להחליק. או, אם הרגל של ראנק הייתה פצועה בצורה קלה, הוא יכל לתת לו -1 בגלל הכאב ברגל.

בכל מקרה, המנחה הוא זה שמחליט האם מצב כלשהו נותן תוספת או עונשין, וכמה.

איך קובעים את דירוג הקושי?

המנחה צריך להחליט מה האופי של הפעולה שהדמות מנסה לעשות. האם זו פעולה פשוטה או מסובכת, האם אפשר בדרך כלל לעשות אותה לבד, בלי כלים, או שחייבים כלים מיוחדים כדי לעשות אותה, אם זו פעולה שכולם יכולים לעשות או שחייבים להיות אנשי מקצוע כדי להצליח?

פעולות פשוטות: לפעולות פשוטות אין דירוג קושי: אלו פעולות לא מעניינות, שהדמות מצליחה בהן אוטומטית. בשביל שמהו יהיה מעניין הוא צריך להיות קשה (זאת אומרת שהדמות עלולה להיכשל) או מסוכן (זאת אומרת שמהו רע עלול לקרות במהלכו), או כמובן, שניהם ביחד!

פעולות פשוטות הן בדרך כלל פעולות פיזיות, כמו לקפוץ, לרוץ, או לטפס, או יומיומיות, כמו לפתוח דלת, או להחזיק במישהו שלא יפול. נגלגל עבור פעולות כאלה, רק אם משהו הופך אותן לקשות, למסוכנות, או לשניהם. למשל:

לרוץ סתם זה לא מעניין; אבל לרוץ אחרי שודד בסמטאות פתלתלות זה קשה, כי הוא יכול להתחבא או לרוץ מהר יותר וכך להתחמק מהמרדף. הדמויות מגלגלות כדי לראות אם הן תופסות את השודד או לא. לפתוח דלת סתם זה לא מעניין; אבל לפתוח את הדלת ולסגור אותה מהר בזמן שירורים על הדמות חיצים באמצע קרב, זה מסוכן, כי הדמות עלולה להיפגע מהחיצים. מגלגלים קובייה כדי לראות אם הדמות נפגעה או לא.





לתפוס מישור שנופל מגג זה גם קשה (כי הוא עלול להחליק מהיד ולפול) וגם מסוכן (כי עלול להיגרם לו נזק מהנפילה). מגלגלים קוביה כדי לראות אם הדמות נפלה מהגג או לא, ואם כן, כמה נזק נגרם לה.

דירוג הקושי של פעולות פשוטות הוא בדרך כלל בין 10 ל-20, כאשר 20 זו פעולה שהיא גם קשה וגם מסוכנת (כמו לקפוץ מגג אחד לשני בצד השני של הרחוב). ככל שפעולה יותר קשה ו/או יותר מסוכנת, כך דירוג הקושי גבוה יותר.

פעולות מסובכות הן פעולות שבדרך כלל דורשות ידע או מקצוע כלשהו, כמו לחקור שפה עתיקה, לתקן שריון עור, או לנווט ביער סבוך לפי מפה. כמו במקרה של פעולות פשוטות, לא כל פעולה מסובכת מחייבת גלגול; רק אם יש סיכון לכשלון כדאי לגלגל. אחרת, בדרך כלל הדמות תצליח בה. למשל, אם אין הגבלת זמן, דמות שיש לה ידע מתאים יכולה לנווט ביער, בסופו של דבר. אבל אם יש הגבלה של זמן, היא עלולה להיכשל.

דירוג הקושי של פעולות מסובכות הוא בדרך כלל בין 15 ל-25. צריך לזכור שמאוד קשה להגיע לדירוג קושי מעל 20 בלי בונוסים, מה שאומר שאנשים שאין להם את הכלים או היכולות המתאימות פשוט ייכשלו.

דוגמא: ראנק מוצא תיבת עץ קטנה שמגולף עליה שיר בשפת האייקא העתיקה. המנחה מחליט שלפענוח הרמזים שבתוך השיר דירוג קושי של 25. מכיוון שלראנק אין יכולות מתאימות, הוא לעולם לא יצליח לגלגל מעל 20, ולכן אין לו סיכוי להצליח בכך. לליוולין, לעומת זאת, יש יכולת מתאימה. אם הוא מגלגל הוא מוסיף לגלגול +10 (משום שיש לו את היכולת בשכל +1, ותכונת השכל שלו היא 9). אם ליוולין יגלגל 15 או יותר ב-20, הוא יצליח לפענח את הרמזים, אחרת גם הוא ייכשל.

ישנן פעולות שדירוג הקושי שלהן מעל 25, ואפילו מעל 30, פעולות שרק גיבורים יכולים אולי להצליח בהן והן חשובות מאוד למשחק. הדמויות שהשחקנים משחקים יכולות להיות גיבורים, אבל אפילו גיבורים לא טובים בכל!

דוגמא: הלאד, ראנק וגוג' חוקרים מקדש אייקא עתיק, כשמתוך הרצפה מגיח נחש אבן ענקי, בגודל שלושה בני אדם לפחות! השחקן של הלאד מחליט שהוא ינסה להחזיק את הנחש הענקי בזמן שראנק וגוג' בורחים עם האוצר של המקדש. המנחה מחליט שהיאבקות בידיים ריקות מול נחש אבן ענקי היא פעולה הירואית, שמתאימה רק לגיבורים, ונותן לה דירוג קושי 30! להאלד יש +10 בהיאבקות (קפיצה מהירה לדף דמות שלו בעמ' 4 תסביר למה), אבל אפילו הוא חייב לגלגל 20 או להיכשל במשימה המסוכנת הזו. לראנק וגוג' אין +10 לגלגול היאבקות, ועל כן המשימה בשבילם היא בלתי אפשרית.

בטבלה הבאה ישנן כמה דוגמאות לדירוגי קושי, כדי לעזור למנחה להחליט כמה קשה הפעולה שהדמויות מנסות לעשות.

דירוג קושי	דוגמאות
15	לתקן שריון במהירות עם כלים מתאימים, לירות בחץ וקשת בזמן רכיבה; לנווט בעזרת מפה; להיאבק או להילחם באדם ממוצע.
20	לנווט רק עם סימני דרך, בלי מפה; לטפס על הר בלי ציוד; להיאבק או להילחם בלוחם מיומן וחמוש היטב או ביצור אכזרי וגדול ממך.
25	להילחם באויבים מרובים על גשר מתמוטט; לפרק מלכודת קסומה כשיורים עלייך חיצים; להצליח להטיל לחש מתוך מגילה שאתה לא מכיר.
30	לחצות אדמת ביצות/מדבריות/ערבות קפואות בלי ציוד או הכנה מראש, לטפס במעלה מגדל עשוי שיש בלי ציוד בזמן סופת שלגים, לרקוד את ריקוד שבעת הסכימים בלי לחתוך אף אחד בזמן שאתה שיכור.



זכור, אם דירוג הקושי של מטלה הוא מעל 20, היא אפשרית רק למי שיש בונוסים לגלגול כשהוא מנסה לעשות אותה, אחרת היא בלתי אפשרית ואין בשביל מה לגלגל. מנחה צריך להסביר לשחקנים איזה תכונות או יכולות היו מאפשרים להם להצליח בפעולה הזו, אם בכלל.





תכונות

לכל דמות יש חמש תכונות: כוח, זריזות, שכל, כוח רצון, וכריזמה. כוח וזריזות הן התכונות הפיזיות ומאפיינות את הגופניות של האיש, ושכל, כוח רצון וכריזמה הן התכונות המנטאליות ומאפיינות את השכל והאישיות של האיש.

ערכי התכונות של אנשים רגילים נעים לרוב בין 4 ל-9. ערכים של 1-3 מאפיינים ילדים צעירים (במקרה של התכונות הפיזיות) או לאנשים שיש להם בעיות מיוחדות (במקרה של תכונות מנטאליות). הערך 10, תכונה מושלמת, הוא נדיר ומופיע אצל מעט אנשים בעולם. 6 הוא הערך הממוצע של אנשים, כך שזריזות 6 מייצגת איש רגיל עם זריזות ממוצעת, כאשר איש עם זריזות 8 הוא איש זריז במיוחד, בניגוד לאיש עם זריזות 4 שהוא איטי ומגושם.

ציוני התכונות הם קבועים ולא משתנים (פרט לציון הכוח שיכול לרדת בגלל פציעה ולחזור למקורי לאחר מרפא או מנוחה).

כוח: תכונה זו מאפיינת עד כמה הדמות חזקה וחסונה מבחינה פיזית; כאשר הדמות דוחפת, מושכת או מרימה דברים כבדים, כאשר היא מטפסת או שוחה או כאשר היא מנסה לעמוד בתנאים קיצוניים – בכל המקרים הללו ובאחרים היא משתמשת בתכונת הכוח שלה. משתמשים בכוח כאשר מנסים לפגוע במישהו בעת קרב, וזו התכונה שנפגעת כאשר פוגעים בכך בעת קרב. הסבר נוסף ניתן בחלק על קרב.

זריזות: תכונה זו מאפיינת עד כמה הדמות מהירה, גמישה, וזריזה. כאשר הדמות רצה או קופצת, מנסה להתחמק, לעשות משהו בזריזות ובדייקנות, בהיחבא, או מהר – בכל המקרים הללו ובאחרים היא משתמשת בתכונת הזריזות שלה. משתמשים בזריזות כדי להתחמק מפגיעות בקרב, וכן כדי להתחמק מלחשים מסוימים או מלכודות. הסבר נוסף לגבי זה ניתן בחלק על קרב ועל לחשים.

שכל: תכונה זו מאפיינת עד כמה הדמות חכמה, מבינה מהר, ויכולה ללמוד. כאשר הדמות מנסה לעשות חישובים או להיזכר במשהו שקראה או שמעה פעם, כאשר היא מנסה לפתור חידה או להבין טקסט מסובך, להצליח במקצוע שלה או בדיונים מסובכים – בכל המקרים הללו ובאחרים היא משתמשת בתכונת השכל שלה. חלק מהמקצועות מטילים לחשים עם תכונה זו.

כוח רצון: תכונה זו מאפיינת עד כמה הרצון של הדמות חזק ועקבי. כאשר הדמות רוצה להתנגד להשפעות עליה, או כאשר היא רוצה להשליט את הרצון שלה על אחרים או על הסביבה שלה – בכל המקרים הללו ובאחרים היא משתמשת בתכונת כוח הרצון שלה. חלק מהמקצועות מטילים לחשים עם תכונה זו.

כריזמה: תכונה זו מאפיינת עד כמה הדמות טובה ביחסים עם אנשים אחרים. כאשר הדמות רוצה לשכנע אנשים אחרים או לעודד אותם או להפחיד או להשפיע עליהם – בכל המקרים הללו ובאחרים היא משתמשת בתכונת הכריזמה שלה.

והכי חשוב: התכונות הן רק שמות ומספרים, אבל הן מייצגות דמות שלמה. לרשימת התכונות השלמה יש משמעות מעבר לפרטים הקטנים. לדמות שלכם יש הרבה שכל ומעט כוח? אולי זה כי בילדותה היא רק ישבה ולמדה? אולי אסור היה לה לצאת מהבית? הרבה כוח רצון ומעט זריזות? אולי זה צליעה מהילדות, שגרמה לדמות הזו לפתח אופי חזק במיוחד? הרבה שכל אך מעט כוח רצון? אולי זה מישהו שהכל הלך לו בקלות, והוא שונא להתאמץ?



סוגי הדמויות

לכל דמות יש מקצוע, הקובע את תחום התמחותה של הדמות. מקצועה של הדמות קובע את סוג היכולות שיהיו לה. לכל מקצוע יכולות רבות, וכך גם אנשים אותו מקצוע יכולים להיות מאוד שונים זה מזה. המקצועות הם: אנשי קרבות, נוכלים ומכשפים.

אנשי הקרבות מתמחים בלחימה: סייפים, אבירים, ברברים וכדומה. הנוכלים הם הגנבים, הרמאים, וכל אלה הפועלים בדרכים עקלקלות. מכשפים של שכל הם העוסקים בחקר האנרגיות הקסומות וניתובן. מכשפים של כח רצון חוקרים את הכוח המנטאלי הטמון בכל אחד. מכשפים של כריזמה משתמשים בכוחו של הטבע, ובאנרגיות של היצורים החיים, בני האדם והצמחים.

והכי חשוב: אלה רק שמות. אל תסתפקו בזה. "איש קרבות" יכול להיות אביר אצילי, ברברי פראי, שודד ים פרוע ומסוכן, נזיר מסתורי, חייל ממושמע, מפקד כריזמתי ועוד. "נוכל" יכול להיות שודד דרכים שחי ביער, גנב עירוני מתוחכם, נער שגדל בקרקס, גנב סוסים מהמישורים הרחבים. "מכשף" יכול להיות לובש גלימות קורא ספרים, מישהו ש"חי" את הכישוף ועושה הכל לפי האינטואיציה שלו, אדם שקיבל כוחות קסומים מאל (או שד...) המציאו את הסיפור של כל דמות. זכרו – אין שני "נוכלים" זהים. כל אחד יהיה שונה ומיוחד.

יכולות

לכל מקצוע רשימת יכולות שהוא יכול לבחור מהם. דמות לומדת או משתפרת ביכולות דומות משום שניסיון החיים שלה נוגע לתחום מסוים, ועל כן היא רוכשת יכולות שנובעות מתחום הזה. כאשר דמות רוכשת יכולת, היא תמיד רוכשת אותה עם ערך 1. לדמות אף פעם לא תהייה יכולת בערך 0, והיא לא יכולה לרכוש יכולת בערך גבוה מ-1.

כל יכולת קשורה לתכונה מסוימת. המשמעות של זה היא שהיכולת נסמכת על התכונה הזו ונעזרת בה. לדוגמא, יכולת הלחימה קשורה לתכונת הכוח, ויכולת ההתדיינות קשורה לתכונת הכריזמה. כאשר דמות משתמשת ביכולת מסוימת, היא מוסיפה לגלגול גם את ערך היכולת וגם את ערך התכונה שאליה היא קשורה. דמות יכולה לנסות להשתמש ביכולות מסוימות גם אם אין לה ערך בהן, באמצעות גלגול שמוסיף את התכונה שאליה היכולת קשורה, עם עונשין של 4.

דוגמא: לאסתר אין יכולת לחימה ומעולם לא למדה להשתמש בנשק. אולם, כאשר היא מותקפת באמצע הדרך במפתיע היא בוחרת להגן על עצמה באמצעות מטה ההליכה שלה. יכולת הלחימה נשענת על כוח, ולאסתר יש כוח: 5. היא מגלגלת 20 ומוסיפה 5, אבל מורידה 4 משום שאין לה את יכולת הלחימה. הנה הצעה לרשימת היכולות. לחלק מהיכולות יש רק שמות – המציאו בעצמכם איך פעולות יכולות אלה! אתם גם מוזמנים להמציא עוד יכולות וקסמים.

אנשי קרבות:

התמחות לחימה בכלי נשק (לכלי נשק מסויים. כוח/ זריזות, תלוי בכלי הנשק. נשק כמו גרזן, אלה או חרב רחבה דורש כח. נשק כמו חרב סיף, סכין או קשת דורש זריזות) שימוש במגן (כוח) – משפר את רמת הקושי הנדרשת לפגיעה בדמות.

אקרובטיקה (זריזות): קפיצות, גלגולים וכדומה.

היאבקות ללא נשק (כוח): היכולת להילחם ללא נשק, לרתק יריב לרצפה.

נטרול מנשק (זריזות): משתמשים ביכולת זו כאשר התוקף מנסה להתקיף לא כדי לפגוע, אלא כדי

להוציא את הנשק מידי יריבו

התמחות בלחימה מול יצורים ענקיים (שכל)

עמידות (כח רצון) מאפשר להמשיך להילחם ולהתעלם מזנב שנגרם. על כל נקודת יכולת ניתן להתעלם

מנקודת נזק אחת. הנזק הזה חוזר עם סיום הקרב. זה מאפשר בעצם להמשיך ולהילחם, למשל, לא

להתעלף מהפצעים עד תום הקרב.

התמחות בלחימה מול יצורים מעופפים (שכל)

לחימה מושכת (כריזמה) לחימה יפה, שיכולה להרשים אנשים.

**נוכלים:**

התגנבות (זריזות): התגנבות, הסתרתות והתחמקות.
מנגנונים (זריזות): פירוק מלכודות ומנעולים.
זיוף (זריזות): זיופי מסמכים, חתימות וכו'.
אקרובטיקה (זריזות): קפיצות, גלגולים, וכדומה.
טיפוס (זריזות): על משטחים תלולים יותר מעצים.
התחפשות (כריזמה): הסתרת תווי פנים, חיקוי אנשים, התחפשות למישהו מסויים.
מיקוח (כריזמה): היכולת להתמקח ולהשיג מחיר טוב.
שקר (כריזמה): היכולת לשקר – ולגלות מי משקר.
הקסמה (כריזמה): היכולת למצוא חן בעיני אנשים.

מכשפים:

גילוי השפעה קסומה (שכל)
התקפת אנרגיה (שכל): יש "לקנות" יכולת חדשה לכל סוג אנרגיה: חום, קור, אש, ברק וכו'. ציון השכל של המכשף נחשב ככוח בהתקפה זו, הרמה ביכולת היא הבונוס להתקפה.
שינוי (שכל): היכולת לשנות משהו. ככל שהציון כאן גדול – אפשר לשנות יותר דברים.
אשליה (שכל): בהתחלה חיקוי השפעות של קולות, אחר כך (אחרי רמה 3) גם מראות.
התקפת כוח פנימי (כח רצון): כמו התקפת אנרגיה, אבל עם כוח רצון. להתקפה תהיה צורה של נשק העשוי כאילו מאוויר.
ריפוי (כח רצון): מספר פעמים ביום כרמת היכולת – השבת הכוח לרמה המירבית.
זימון חיה מסייעת (כריזמה): מספר פעמים ביום כרמת היכולת – זימון חיה שתעזור. החיות כאן הן חיות קטנות כמו ארנבים, יונים, דגים קטנים וכו'. שום דבר מסוכן באמת.
ריפוי צמחים (כריזמה): מספר פעמים ביום פי שניים כרמת היכולת – השבת הכוח לרמה המירבית.
שליטה בצמחיה (כריזמה): ניתן לשלוט על פי רמת היכולת. כשמשתמשים בכישוף הזה כדי לתקוף, הכוח של הצמח הטורף יהיה פי 3 מרמת היכולת.
יד רפאים (שכל או כח רצון)
קריאת מחשבות (כח רצון או כריזמה)
השפעה על מחשבות (כח רצון או כריזמה)
התמחות בהתקפה קסומה (שכל) דירוג היכולת מתווסף כבונוס להתקפה לכל קסם התקפי אחר.
ביטול קסם (שכל או כח רצון) רמת הקושי נקבעת על ידי המנחה, ותלוי בעוצמת הכישוף אותו מנסים לבטל.
זימון חיה מסוכנת (כריזמה)
הפחדה (כח רצון או כריזמה)
שליטה ביסוד (כריזמה) יש לקנות יכולת נפרדת לכל יסוד (אש, אויר, אדמה ומים). היכולת מאפשרת לנצל את הקיים בסביבה ליצירת השפעות חדשות (מפולת סלעים, הזזת אש, מערבולת במים, רוח חזקה יותר וכדומה). ככל שהיכולת חזקה יותר, ניתן להשיג השפעות חזקות יותר.

קסמים ועייפות: השימוש בקסם מעייף, לאחר הטלת כישוף, יורדות למטיל נקודות כוח על פי רמת הכישוף (כמות הנקודות שהשחקן השקיע ביכולת). למשל, אם השקעתי שתי נקודות ביכולת "התקפת אנרגיה – חץ אש", כל שימוש בכישוף הזה יוריד לדמות 2 נקודות כח. נקודות הכח הללו חוזרות לאחור מנוחה קצרה. המשמעות העיקרית היא שמכשף יוכל להטיל כמות מוגבלת של קסמים בהיתקלות אחת (שבמהלכה הוא הרי לא נח!).

והכי חשוב: תהיו יצירתיים. תמצאו יכולות חדשות. הדמויות פגשו בנויר מוזר שלימד דווקא את הנוכל לקרוא מחשבות? אם זה מוסיף למשחק, אם זה הופך את המשחק למעניין יותר – למה לא? במשחקי תפקידים, בניגוד למשחקי לוח למשל, המשחק וההנאה ממנו חשובים הרבה יותר מהקפדה על החוקים היבשים. בא לכם לשנות משהו? להוסיף משהו? קדימה!



שיפור היכולות

בסוף כל משחק, השחקנים מקבלים נקודה עד שלוש (על פי שיקול המנחה. בדרך כלל – נקודה אחת. מי שהצליח במיוחד – שתיים או שלוש) לשיפור היכולות או רכישת יכולות חדשות.

מה שחשוב לזכור כשמשפרים את הדמויות ורוכשים יכולות חדשות, הוא את עקרון ה"איזון". דמויות השחקנים צריכות להיות מאוזנות אחת מול השנייה. זה לא אומר שכולם צריכים להיות טובים בהכל באותה המידה – זה יהיה סתם משעמם. אבל זה אומר, למשל, שעל המנחה לא לאפשר למכשף לקחת קסם שיהפוך אותו לחזק הרבה יותר משאר הדמויות. קסם כזה הוא אפשרי, אבל הוא יעלה יותר נקודות, כך שהמכשף יוכל לקבל אותו בעוד כמה הרפתקאות, כאשר גם האחרים ישתפרו קצת.



גזעים

גזע דמות צריך להיות תבוני, כלומר מדבר ומשתמש בכלים. אחרת, לא יהיה לו מעניין לשחק. סוס, למשל, יכול להיות גזע די משעמם בהשוואה לטרול. גזע צריך להיות דמוי-אנוש. כזה שנראה פחות או יותר כמו בן אדם, כדי שיהיה לו קל להסתובב בעולם, להיכנס לערים או לבתים, ולהשתמש בכלים ובציוד. לדוגמא, עדיף לשחק אורק או גמד, שדומים יחסית לבן אדם, מאשר קנטאור (חצי אדם חצי סוס) או מאנטיקור (אריה מעופף עם זנב של עקרב). נתאר כאן שישה גזעים, אך אתם יכולים להמציא נוספים!

אורקים

אורקים קצת יותר גבוהים מבני אדם, והגובה הממוצע שלהם נע בין 1.95 ל-2.05 מטרים. כמו שהעור של בני אדם נע בין לבן-ורדרד לשחור, כך העור של אורקים נע בין ירוק-זית בהיר, לירוק-חום כהה, באזורים שונים בעולם. צבע השיער שלהם הוא בדרך כלל צהוב-קש, חום, ג'ינג'י או ערמוני, ויש להם ניבים בולטים מהלסת התחתונה. לאורקיות יש בדרך כלל ניבים בולטים פחות מאשר לאורקים. לאורקים הזכרים צומח זקן ושפם, כמו לבני אדם זכרים. לאורקים יש ראייה מאוד טובה בחושך, כמו לחתול, והם יכולים לראות גם במקומות שיש בהם מעט מאוד אור. אורקים חיים בממוצע כמו בני-אדם, עד לגיל 60-70 שנה.

אלפים

מכל הגזעים, האלפים מגיעים במגוון הגבהים הגדול ביותר, ויש ביניהם אלפים בגובה 1.50 ועד 2.10 מטרים או אפילו לפעמים יותר. הם רזים יותר מבני אדם, יש להם אוזניים מעט מחודדות בקצה ועיניים שקדיות. צבע העור שלהם נע מלבן-ורדרד או ירוק בהיר, לשחור או ירוק כהים. לאלפים צומח שיער ויש להם עיניים בכל צבע שאפשר לדמיין כמו חום, שחור, סגול, זהוב, לבן או ירוק. בדרך כלל צבע העיניים והשיער זהים. לאלפים זכרים לא צומח שיער פנים, לא שפם ולא זקן. אלפים יכולים לראות את החום שבוקע מיצורים חיים או מחפצים חמים, כך שיש להם ראייה מוגבלת גם בחושך מוחלט, אבל הם לא יכולים לשים לב לדברים שהטמפרטורה שלהם זהה לטמפרטורה של הסביבה שלהם (כמו מלכודות או בורות, או כמו יצורים מסוימים שאין להם חום גוף, כמו אל-מתים או גלמים, למשל). אלפים חיים בממוצע כמו גמדים, כ-400 עד 500 שנה בממוצע.

בני אדם

בני אדם מגיעים לגובה שבין 1.60 ו-1.90 בדרך כלל, אם כי יש יוצאי דופן. צבע העור שלהם נע בין לבן-ורדרד, דרך גוונים כהים יותר (כמו אדמדם או חום) ועד לשחור. צבע השיער שלהם הוא בדרך כלל בלונדיני או שטני, או חום או שחור, מתאים בגוון לצבע העור. יש להם עיניים שחורות, כחולות, ירוקות או חומות. בני האדם הזכרים מגדלים שיער פנים, שפם וזקן. ממגוון סיבות, זהו אחד הגזעים הכי נפוצים בכמעט כל עולם שתגיעו אליו. בני אדם חייבים בממוצע כמו אורקים, כ-60-70 שנה.

גובלינים

גובלינים שייכים ל"גזעים הנמוכים", זאת אומרת שהגובה שלהם נע בין 1.20 ל-1.40 מטרים בממוצע, אם כי יש קבוצות גבוהות יותר. צבע העור שלהם דומה לשל אורקים, אם כי נוטה להיות בהיר יותר, כמעט ירקרק, במקרים רבים. הם מגדלים מעט מאוד שיער על הראש, והם לא מצמיחים שיער פנים. גובלינים יכולים לראות את החום שבוקע מיצורים חיים או מחפצים חמים, כך שיש להם ראייה מוגבלת גם בחושך מוחלט, אבל הם לא יכולים לשים לב לדברים שהטמפרטורה שלהם זהה לטמפרטורה של הסביבה שלהם (כמו מלכודות או בורות, או כמו יצורים מסוימים שאין להם חום גוף, כמו אל-מתים או גלמים, למשל). ממגוון סיבות גובלינים הוא גזע נפוץ כמעט כמו בני אדם בכל עולם שתגיעו אליו. גובלינים חיים בממוצע כמו ננסים, כ-30-50 שנה.

גמדים

גמדים שייכים ל"גזעים הנמוכים", זאת אומרת שהגובה שלהם נע בין 1.20 ל-1.40 מטרים בממוצע. צבע העור שלהם דומה לזה של בני אדם, ונע בין לבן-ורדרד לחום כהה, אם כי לא שחור לגמרי. השיער שלהם מתאים בגוון לצבע העור שלהם, בדרך כלל, אם כי יש יותר גמדים ג'ינג'ים או עם שיער אדום. גם



הגמדים הזכרים וגם הגמדים הנקבות מגדלים שיער פנים שופע מאוד, גם שפם וגם זקן, ונהוג אצל כל הגמדים שגם הנקבות מגדלות ומטפחות את שיער הפנים שלהן. לגמדים יש ראייה מאוד טובה בחושך, כמו לחתול, והם יכולים לראות גם במקומות שיש בהם מעט מאוד אור. גמדים חיים בממוצע כמו אלפים, כ-400 עד 500 שנה בממוצע.

ננסים

ננסים שייכים ל"גזעים הנמוכים", זאת אומרת שהגובה שלהם נע בין 1.20 ל-1.40 מטרים בממוצע, אם כי יש קבוצות נמוכות יותר. צבע העור שלהם הוא לבן-ורדרד, חום, צהוב, נחושת או זהוב. צבע העיניים שלהם בדרך כלל חום, זהוב או ירוק בהיר, וצבע השיער שלהם בדרך כלל כהה. הם מצמיחים מעט מאוד שיער, גם על הקרקפת וגם על הפנים, ולרוב מגלחים הכול. ננסים חייבים בממוצע כמו גובלינים, כ-50-30 שנה.

הבדלים בין הגזעים

כל הגזעים יכולים לבחור את כל היכולות ויש להם את חמשת התכונות, אבל הם נראים שונה, כך שהבחירה היא בעיקר עניין של העדפת השחקנים. אבל, אם המנחה רוצה, הוא יכול להחליט שלגזעים יש אופי מסוים שמשפיע על התכונות והיכולות שלהם. הנה אפשרות אחת:

דוגמא: מיכאל מחליט שבעולם שלו, לכל גזע יש ערים וממלכות משלו, בעלות אופי מסוים. לכן הוא נותן את הטבלה הבאה לשחקנים כשהם בונים דמויות:

סוג גזע	תיאור	השפעה
אורקים	אורקים הם גזע סוחרים, על היבשה ועל הים. הם בונים ערים ענקיות ומתוחכמות, ונוודים בכל מקום בעולם. אבל זה גם הופך אותם לסנובים מאוד, והם שונאים להילחם.	1- לכריזמה +1 לכוח רצון -1 ליכולת לחימה +1 ליכולת משא ומתן.
אלפים	אלפים חיים עמוק ביערות הענקיים על קו המשווה. הם חיים בפקוד מתמיד מהגמדים, אויביהם השנואים, ולכן מגיל צעיר מאוד מלמדים את הילדים שלהם להסתתר ביער ולהילחם. הם כמעט ולא יוצאים מהיערות שלהם.	2- לכוח רצון, +1 ללחימה בסכין, +1 להישרדות ביער, +1 להתחבאות.
בני אדם	בני אדם חיים בשבטים, בכל מקום בעולם שבו הם יכולים. החל מההרים הכי גבוהים, ועד למישור החוף או למדבר הכי צחיח, בני אדם מצליחים לחיות שם. יש להם אהבת נדודים וחשדנות מסמכות, לכן הם לא אוהבים חיות בערים.	1- כריזמה, +1 כוח רצון, +2 הישרדות בכל מקום, -1 לכל יכולת בעיר או מתחת לקרקע.
גובלינים	גובלינים חיים ביישובים קטנים בכל רחבי העולם המיושב, לרוב בונים מעץ או מאבן, ולכן אוהבים לחיות ליד הרים, גבעות או יערות שיספקו חומרי בנייה. הם חברתיים מאוד, סולליים זרכים בין היישובים שלהם, ולרוב יוצרים בריתות או אימפריות ענקיות של מאות יישובים כל אחת.	2+ כריזמה, -1 כוח רצון, +1 ליכולות בנייה או תיקון, -1 ליכולות שרידה בטבע.
גמדים	גמדים לא אוהבים לנדוד, ומעדיפים להשתקע במקום אחד, ולבנות ערים ענקיות ששואבות את כל המשאבים מהסביבה שלהן, כמו פחם, עצים, מתכות או חומרי בניין. הם עמידים מאוד לרעלים, מה שאומר שהם גם יכולים לשתות יותר אלכוהול מכל אחד אחר, ומאוד אוהבים את הטעם...	1- לכריזמה, +2 לכוח, +2 התנגדות לרעלים, -1 לניווט או הישרדות בכל מקום.
ננסים	ננסים הם גזע מיסטי מאוד. יש להם מאות סיפורים ושירים שמועברים בע"פ מאחד לשני, אלפי אלילים וגיבורים שחיים בשמיים, מתחת לאדמה ובכל מקום ביניהם. יש להם הרבה מאוד אמונות וכללים, בנוגע לכל היבט בחיים שלהם, החל מאוכל, איך הבית שלהם	+1 שכל, +1 כוח רצון, +1 לכל יכולת שקשורה לקסם או מיסטיקה, -3 בכל פעם שהם עוברים על אחת ממאות האמונות שלהם בכוונה או במקרה (החלטת



מסודר, מה ללבוש, עם מי להתחתן, או מתי להילחם.	המנחה).
---	---------

כמובן שמנחה יכול להחליט על תיאורים שמתאימים לו, או להחליט שכל הגזעים חיים פחות או יותר אותו דבר, בחוות, כפרים או ערים, ולכולם אותן תכונות ויכולות, וההבדל היחידי הוא במראה. אפשר לקחת רעיונות מספרים, סרטים – מה שנראה לכם מעניין!



בניית דמויות

מה אני רוצה לשחק? זה השלב הראשון. חשבו, בכלליות, מה בא לכם לשחק? אחרי שתקבעו תכונות יכול להיות שהדברים ישתנו. אבל חשבו, האם מעניין אתכם לנסות מכסף מסתורי ממסדר "גריפון האש"? אולי גנב חמקמק שנמאס לו להסתובב בעיר והוא יצוא לחפש את האוצר הגדול? אורק אצילי ששואף להוכיח לעולם את יכולתו ולהיות אביר? זה גם הזמן לבחור גזע.

קביעת התכונות: ישנן שתי דרכים לקבוע תכונות לדמות שלך. הדרך הראשונה היא לגלגל 7 קוביות רגילות בנות 6 פאות (שנקרא להן 6 בקיצור). קחו את חמשת התוצאות הגבוהות ביותר, הוסיפו לכל אחת 3, וחלקו בין התכונות השונות כרצונכם.

ליאת בונה את הדמות שלה, קורדיליה. היא מגלגל 7 פעמים ק, ויוצא לה: 1, 2, 2, 3, 4, 5, ו-5. התוצאות הגבוהות ביותר הן 2, 3, 4, 5, ו-5, מה שנותן לה תכונות של 5, 6, 7, 8, ו-8 (היא מוסיפה 3 לכל תוצאה). עכשיו היא מחלקת את התוצאות בין התכונות. מכיוון שהיא רוצה לבנות דמות חזקה שטובה עם אנשים, היא שמה 8 בכוח רצון וכריזמה; היא מדמיינת את הדמות שלה כרוזה וזריזה, או היא שמה 7 בזריזות, ולבסוף מציבה את ה-6 בשכל וה-5 בכוח.

הדרך השנייה היא לחלק נקודות בין התכונות שלך. כל התכונות מתחילות עם הערך 4; לשחקן יש 14 נקודות לחלק בין התכונות כראות עיניו, כל עוד אף תכונה לא מתחילה עם ערך גבוה מ-9. ערן בונה את הדמות שלו, הארלן. הוא מחליט לחלק נקודות בין התכונות שלו. מכיוון שהוא רוצה לבנות דמות חזקה וקשוחה, הוא שם 5 נקודות בכוח, ועוד 3 נקודות בכוח רצון. הוא גם רוצה שהדמות שלו תוכל להתחמק טוב ממכות, או הוא שם 4 נקודות בזריזות; זה משאיר לו רק 2 נקודות שאותן הוא שם בשכל, כדי שהארלן יוכל להסתדר בעולם. או בסה"כ יש להארן כוח 9 (4+5), זריזות 8 (4+4), שכל 6 (4+2), כוח רצון 7 (4+3) וכריזמה 4 (4+0).

בחירת סוג הדמות והיכולות: כעת על השחקן לבחור סוג דמות ויכולות מתאימות. השחקן יכול לבחור 3 יכולות, שיתחילו בערך 1, או לבחור 2 יכולות, שאחת מהן תתחיל בערך 1 ואחת ב-2.

ציוד: כל דמות מתחילה את המשחק עם מספר פרטי ציוד (קוביית 6 ועוד 3 פרטים). זה יכול להיות כלי נשק שמתאים לדמות, עששית (מנורה), לפידים, חבל, מזון לשבוע וכו'. ככלל, פריט ציוד נותן בונוס של 1+ כאשר משתמשים בו (למשל – סכין לקרב). פרטי ציוד באיכות טובה במיוחד או בגודל גדול במיוחד יוסיפו בונוס של 2+ (למשל סכין שעשויה בידי אומן, או חרב ארוכה).

פרטים אחרונים – והכי חשובים: כש לדמות יש תכונות, סוג דמות יכולות וציוד, עצרו וחשבו: מה המשמעות של כל זה? מה הדמות שקיבלתם? זה הזמן להשלים פרטים אחרים מעניינים לגבי הדמות, כמו שם, מראה חיצוני, משפחה. כדאי להוסיף שתי תכונות אישיות בולטות לדמות. משהו שהיאאוהבת במיוחד, או שונאת במיוחד, או משהו שחשוב לה במיוחד וכו'. כמו כן, כדאי להוסיף כמה פרטים קטנים על הדמות: מה מרגיז אותה? אולי יש לה תחביב? חיית מחמד? הרגל מעצבן? פרטים אלו יעזרו לשחקן לגלם את הדמות, ולמנחה לכתוב עבור הדמות הרפתקאות מעניינות. בקיצור – זה מה שהופך את המשחק למשחק תפקידים אמיתי, ומהנה הרבה יותר. והרי בשביל זה כולנו כאן, לא?

דמויות מנחה: בניגוד לדמויות של השחקן, המנחה לא חייב להיצמד לכללים הכתובים מעלה. בהתחלה כדאי לתכנן דמויות כמו שבונים דמויות שחקן, אולם מאוחר יותר, המנחה יכול לתכנן דמויות בהתאם לצרכים שלו, ולבחור להן יכולות ותכונות בהתאם.

למשל, מיכאל הוא המנחה של הקבוצה. הוא מחליט להכין דמות של שודדת דרכים, או הוא בונה אותה בדרך הכתובה לעיל: הוא מגלגל 7 קוביות, בוחר את חמשת התוצאות הגבוהות, ואח"כ בוחר לה יכולות ממחלקת הלחימה: התחמקות, סיוף, ולחימה בנשק טווח. בהמשך הוא רוצה לבנות את ליצן החצר; מכיוון שיש לו תמונה ברורה בראש של איך יהיה ליצן החצר, הוא מחליט מראש איך יראו התכונות שלו, ובוחר לו את היכולות לוליינות, הטעייה וידע רב, שאמנם מגיעים ממחלקות שונות, אבל מתאימים לרעיון שלו של הדמות.





קרב

קרב מתרחש בכל פעם שמישהו מנסה לפגוע במישהו (או משהו) אחר, או כאשר מישהו מנסה להכניע מישהו (או משהו) אחר.

כאשר תוקף, דמות או יצור, מנסה לפגוע בדמות או יצור אחרים, במטרה, לגרום להם נזק ולהוריד את דירוג הכוח שלהם ל-0. כדי לגרום נזק, התוקף משתמש בכלי נשק כלשהו, ואם הוא פוגע, הוא מוריד את דירוג הכוח של המטרה שלו. כאשר הכוח של דמות או ייצור יורד ל-1 או 2, הם מאבדים את ההכרה ואינם יכולים לפעול או לזוז. כאשר הכוח של דמות או ייצור יורד ל-0, הם מתים.

כאשר תוקף מנסה להכניע מישהו אחר, הוא מנסה להכריח אותו לעשות משהו באלימות: למשל, לתפוס אותו שלא יזוז, לחטוף ממנו משהו שהוא מחזיק ביד, לדחוף אותו מהגשר, וכן הלאה. אם הוא מצליח, הוא לא גורם נזק אלא במקום זאת, מצליח לעשות את מה שניסה לעשות: לתפוס ולהחזיק את המטרה שלו, לדחוף אותו מהגג, וכן הלאה.

התנהלות קרב

קרב מתנהל בסיבובים, כאשר בכל סיבוב כל המשתתפים בקרב פועלים ביחד. השחקנים מגלגלים את הקוביות עבור הדמויות שלהם, והמנחה מגלגל עבור דמויות המנחה ועבור הייצורים שנמצאים בקרב.

סיבוב הוא פרק זמן קצר, כמה שניות בלבד, שבהן כולם מספיקים לעשות פעולה אחת, לתקוף או לנסות להכניע. בתחילת כל סיבוב, כל השחקנים אומרים מה הדמויות שלהן מנסות לעשות: הם יכולים לנסות להתקיף מטרה כלשהי (מספר דמויות יכולות להתקיף את אותה המטרה, אם הן רוצות), להגן על עצמם, או לנסות לברוח מהקרב. אחרי שהשחקנים אומרים מה הדמויות שלהם עושות, המנחה מחליט מה היצורים והדב"שים עושים, ואז מתרחש הסיבוב.

אם לתוקף יש יכולת לחימה, הוא מוסיף את היכולת הזאת לגלגול ההתקפה שלו. אם הוא מנסה להכניע את המטרה שלו, הוא מוסיף יכולת אחרת שמתאימה, למשל היאבקות. גם דמות או ייצור בלי יכולת לחימה יכולים להילחם באמצעות דירוג הכוח שלהם, אבל אז הם מקבלים בנוסף עונשין של 4.

דירוג הקושי של הגלגול הוא 15 ועוד הזריזות של המטרה. אם יש יכולת התחמקות, או יכולת מתאימה אחרת, מוסיפים אותה. ישנם חפצים או קסמים שמשפיעים על יכולת ההתחמקות, וגם תנאים מסוימים (כמו חושך, או מחסה, לדוגמה) שיכולים להשפיע על יכולת ההתחמקות.

דוגמא: הארלן מתקיף את אחד משומריו של ליצן החצר. לשומר יש זריזות 5 והתחמקות: 1, ולהארלן יש כוח: 9 ולחימה: 2, והוא משתמש בחרב שנותנת לו 2+ נוסף, ועל כן הוא מוסיף לגלגול 13 $(9+2+2)$ = 13, והוא צריך להצליח לעבור את המספר 21 $(21 = 15+5+1)$. השחקן של הארלן מגלגל 20 ומקבל 10; מכיוון ש-10 ועוד 13 זה 23, מעל 21, הוא מצליח לפגוע בשומר.

כאשר דמות או יצור נפגעים, נגרם להם נזק. התקפה רגילה גורמת נקודה אחת של נזק, כאשר יכולות מסוימות לפעמים מוסיפות לנזק. אם משתמשים בנשק שמוסיף ליכולת לחימה, הבונוס של הנשק נוסף גם לנזק. נקודות הנזק יורדות מהכוח של הדמות או הייצור שנפגע.

דוגמא: הארלן הצליח לפגוע בשומר; מכיוון שהוא משתמש בחרב שנותנת לו בונוס של 2+, הוא גורם לשומר נזק של 3 נקודות. לשומר יש כוח: 7, שבגלל הנזק יורד לכוח: 4.

דוגמא נוספת: הארלן מנסה לחטוף את הכתר מהראש של ליצן החצר. ליצן החצר זריז מאוד וקשה לפגוע בו: יש לו זריזות 7 והתחמקות 3, כך שדירוג הקושי הוא 25. החרב של הארלן ויכולת הלחימה שלו לא עוזרים, כי הוא לא משתמש בחרב כדי לחטוף את הכתר, אז הוא משתמש רק בתכונת הזריזות שלו, 6. פירושו של דבר שהוא צריך להוציא 19 או יותר ב-20 כדי להצליח לחטוף את הכתר. יש לזכור שגם אם הארלן מצליח לחטוף את הכתר, לליצן החצר לא נגרם נזק, הוא רק מאבד את הכתר לראשו...

