

שיר של אש וקרח

---- משחק התפקידים ----

חוקי התחלה מהירה

Design: Robert J. Schwalb and Steve Kenson Additional Writing: Jesse Scoble Editing: Kara Hamilton

Development: Steve Kenson Art Direction and Graphic Design: Hal Mangold

Cover Art: Christophe Swal Cartography: Andrew Law

Interior Art: Mark Evans, Pat Loboyko, Christophe Swal and Mike Vilardi

Green Ronin President Chris Pramas

Green Ronin Staff Bill Bodden, Steve Kenson, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Robert J. Schwalb, Marc Schmalz

A Song of Ice and Fire Roleplaying Quick-Start is ©2008 Green Ronin Publishing, LLC. All rights reserved. Reference to other copyrighted material in no way constitutes a challenge to the respective copyright holders of that material. *A Song of Ice and Fire Roleplaying*, Green Ronin, and their associated logos are trademarks of Green Ronin Publishing, LLC. **Printed in the U.S.A.**

A Song of Ice and Fire is © 1996-2008 George R. R. Martin, All rights reserved

עימוד: דניאל רוזנברג

עורך: מיכאל פבזנר

מתרגם: רני שרים

תרגום לעברית על-ידי הפונדק – www.pundak.co.il

אופת fe ek fe קרח

בזמן שביתו התפורר מסביבו, אאיריז נתלה בתקווה אחרונה וניסה לשרוף את העיר לאפר. לפני שהצליח להפעיל את תוכניתו, חבר ממשמר המלך, ג'יים לאניסטר, בגד בשבועתו. בפני כס הברזל, מושב הכוח של וסטרוז, ג'יים רצח את אאיריז השני. בשל מעשה הבגידה הזה, העיר ניצלה והמלחמה הסתיימה. רוברט בראיטון הוכתר למלך ונשא את ביתו של טווין לאניסטר לאישה כדי לזכות בתמיכתה ובעושרה המופלגים של משפחתה.

על כס הברזל

עכשיו הוא זמן שלטונו של רוברט, הראשון משמו, מלך האנדלים, ושל הרואינר ושל ראשוני האדם, אדון שבע המלכויות ומגן הממלכה. עליתו הביאה יציבות חדשה לווסטרוז, והחייטה את שבע המלכויות אחרי שגעונו של אאיריז השני. יחד עם זאת, שלטונו של רוברט לא היה חף מבעיות ובהחלט היו גם במהלך שלטונו התקוממויות ומרידות, כשלחישות על שחיתות, מזימות ודברי בגידה דולפות ממעלה מלך, מושב כוחו של רוברט. גרוע מזה – לא כל הטארגאריינים נהרגו במלחמה. שמועות על יורש אחרון שהוגלה לערים החופשיות מוצאות את דרכן לנמלי שבעת המלכויות, היכן שאלו הנאמנים לשושלת הישנה נאחזים בשבועותיהם בתקווה להחזיר לשלטון את המלכים האמיתיים.

שבע המלכויות

שבע המלכויות גדולות יותר מזה היושב על כס הברזל, והממלכות האימתניות הללו היו קיימות עוד מלפני הטארגאריינים. ניתן לעקוב אחרי שושלות הדם אחורה עד לעידן הגיבורים, כשהקסם חילחל בארץ, דברים אפלים זחלו לאור ירח החורף ומעשי הגבורה הגדולים ביותר של בני תמותה נעשו.

הצפון

הרחק ממעלה מלך ישנו חבל ארץ בלתי מבוית הנקרא בפשטות הצפון. המרחק מאפשר לאנשי הארץ הזו לשמור על מסורות שהועברו עוד מימי ראשוני האדם. הארץ מוכלת על ידי החומה, מחסום כלל יבשתי הבנוי מקרח בצפון, מפרץ הקרח במערב והאדמות הבוציות של המיצר בדרום, והיא נחשבת בפי רוב לארץ לא מתורבתת, היכן שהאנשים עובדים אלים מוזרים ומאמינים בדברים מוזרים עוד יותר. המושל בצפון הוא הלורד אדורד סטארק מבית סטארק, השולט על ממלכתו מהטירה המשגשגת וינטרפל.

הסאגה "שיר של אש וקרח" של ג'ורג' מרטין מתרחשת ביבשת ווסטרוז, בחבל ארץ הידוע כשבע המלכויות. השושלת הטארגאריינית שלטה בווסטרוז במשך מאות של שנים, אבל חמש עשרה שנים לפני תחילת הסיפור הם הודחו במערכה עקובת דם הנקראת "מלחמת החמס". משחק התפקידים של "שיר של אש ושל קרח" מתמקד באירועים ובשנים המובילים אל הספר הראשון – "משחקי הכס". המלך החדש, רוברט בראיטון, מנהיג את הממלכות לאורך עשור של שלום לא שקט, אבל רוחות של שינוי מתחילות לנשב. מעטים יודעים זאת, אבל החורף הולך וקרר.

היסטוריה

אאיון טארגאריין, הידוע בהיסטוריה כאאיון הכובש, פלש לווסטרוז ואיחד אותה. כוחותיו שטפו את הארץ והוציאו את השליטה בה מידיהם של הלורדים האנדלים, אשר בעצמם כבשו אותה מידיהם של ראשוני האדם לפני אלפי שנים. השושלת שיצר אאיון עמדה כמעט שלוש מאות שנים. למרות מהמורות רבות, הכוללות מרידות, התקוממויות ומלחמות אזרחים, הטארגאריינים שרדו. אבל לכל דבר יש סוף, וכך גם היה עם שושלתו של הכובש, כאשר המלך אאיריז השני עלה לשלטון. הוא נודע בהיסטוריה כ"המלך המטורף", והוא הוביל את נפילתו של הבית שפעם היה אדיר.

מלחמתו של מטורף

אאיריז השני היה אכזר ולא שפוי. הוא ראה אויבים בכל צל, והסית את נתיניו נגדו על ידי מעשים של רודנות אכזרית. בסופו של דבר רוברט בראיטון, לורד קץ סופה, הוביל מרד נגד המלך לאחר שנסיך הכתר, ראיגר טארגאריין, חטף את ארוסתו. המרד של רוברט, הידוע גם כמלחמת החמס, גרם לרבים מהביתים הגדולים להתאחד מאחוריו במסע צלב מחריד נגד שושלת טארגאריין, שבא לעקור אותה מהשורש.

המלחמה הייתה ברוטאלית ועקובת דם, אבל קצרה, כשמותם של הטארגאריינים הדהד על גדות הקלשון. שם רוברט בראיטון הרג את נסיך הכתר ראיגר, תוך שהוא מנפץ את שריון החזה שלו, והפך את שטף הקרב. בזמן שרוברט ובני בריתו צעדו אל עבר מעלה מלך, טווין לאניסטר, הלורד של צוק קאסטרלי, התקרב אל העיר. המלך המטורף, בחושבו שבן בריתו משכבר הימים חזר כדי להשיב לו את כס המלכות, פתח את השערים ואפשר לאויב להכנס ולבזוז את העיר.

בקעת ארין

בקעת ארין נמצאת מדרום מזרח לארץ הצפון, מוקפת על ידי האצבעות הסלעיות, מפרץ הסרטנים השומם והרי הירח המאיימים. הלורד ג'ון אירין, ריבון המזרח, הלורד המגונן של הבקעה ויד המלך מושל בחבל ארץ זה מהמאצודה ההררית שלו, הנקראת קן הנשרים.

ארצות הנהר

דרך המלך, העוברת מהחומה למעלה מלך, עוברת ליד הגבול המערבי של העמק במקביל למזלג הירוק של הקלשון. הקלשון הוא מקומן של ארצות הנהר, אזור ירוק ופורה הנשלט על ידי משפחת טאלי מנהרן. הוא מכיל אגם הנקרא עין האלים, שבו יש את אי הפנים, המקום המסתורי בו ראשוני האדם כרתו ברית עם ילדי היער. ארצות הנהר גובלות במיצר בצפון, העמק במזרח, בארצות המערב במערב, ובמעלה מלך ומישור הנהרות בדרום.

המערב

המערב הוא ביתם של הלאניסטרים המושלים מצוק קאסטרי. האזור הוא גם משכנם של מכרות הזהב והכסף העשירים ביותר בשבעת המלכויות. זהו אזור קטן, הנמשל על ידי נמל לאניס והצוק, משכן הכוח של לורד טווין לאניסטר, ריבון המערב ואביה של המלכה סרסיי.

מישור הנהרות

מדרום לארצות המערב נמצא מישור הנהרות, האזור הגדול ביותר אחרי הצפון. דרך הזהב היא גבולו הצפוני, העוברת מהצוק אל מעלה מלך. מישור הנהרות כולל את איי המגן, את הבוסתן ואת העיר רחבת הידיים אולדטאון. האזור הוא עשיר ופורה, חם ושוקק חיים, והוא נמשל על ידי בית טיירל מרמות גנים.

ארצות הסופה

ארצות הסופה שוכנות מדרום למעלה מלך ומפרץ בלאקוואטר, וממזרח למישור הנהרות, ונמשכות עד לים

דורן. ארצות הסופה הן קטנות, אך מלאות בעצים ביער המלך ויער הגשם. ארצות הסופה מכילות את מפרץ הספינות הטרופות, את כף הזעם ואת האי טארת. מושב בית בראתאון נמצא בקץ סופה, ומוחזק על ידו של אחיו הצעיר של המלך, לורד רנלי בראתאון.

דורן

האזור הזה, הדרומי וחם המזג ביותר בכל ווסטרוז, שוכן בין ים דורן לבין המישורים הדורנים, היכן שההרים האדומים יוצרים חץ טבעי בינו לבין שאר ווסטרוז. דורן גם מתווה את חופו של ים הקיץ. הוא נמשל על ידי בית מארטל מסנספיר.

איי הברזל

איי הברזל כמעט ומופרדים משאר ווסטרוז. הם שוכנים מעבר לחופה המערבי של ווסטרוז, אבל נוגעים בקצוות הצפון, ארצות הנהר וארצות המערב. איי הברזל שוכנים במפרץ אנשי הברזל, מערבה לקלשון ולמיצר, ומכילים שבעה איים ראויים לציון והרבה פיסות סלע הנשטפות על ידי הים. אנשי הברזל מאמינים בדת משלהם, בדרך העתיקה של האל הטבוע, ודבר זה מפריד אותם משאר תושבי שבע המלכויות. בית גריג'וי מושל באנשי הברזל, ממושב בטיירת פייק.

מעלה מלך

בתור ביתם של מלך ומלכת כס הברזל, מעלה מלך הוא ליבן של שבע המלכויות. בעבר הוא נחשב לחלק משטחם של הטארגאריינים (שמושבם היה באי דרגונסטון). מעלה מלך נשארה הבירה תחת שלטונם של המלך בראיתאון והמלכה סרסיי. זוהי העיר הגדולה ביותר בשבע המלכויות, והיא מהווה מרכז של סחר, פוליטיקה והרפתקאות.

דמיונות

מונחים חשובים

אלו המונחים אשר נעשה בהם שימוש תכוף במשחק.

יכולת: אחד מהמאפיינים המגדירים את הדמות. יכולות נמדדות בעזרת דרוג.

בדיקת יכולת (או בדיקה): שימוש ביכולת כדי לבצע פעולה שתוצאתה מוטלת בספק. בדיקה דורשת גלגול של מספר קוביות בעלות שש פאות (קוביות הבדיקה) במספר השווה לדרוג היכולת, ולחבר את התוצאות עליהן.

קוביית בונוס: קוביה נוספת שמגלגלים בבדיקת יכולת, אבל לאחר הגלגול יש להוציא מספר קוביות השווה למספר קוביות הבונוס, כאשר מתחילים עם הקוביות אשר מראות את התוצאה הנמוכה ביותר.

דמות: האישיות המומצאת של השחקן בעולם המשחק.

רמת הצלחה: מדד המראה עד כמה מוצלחת היתה בדיקת יכולת, מעבר לכשלון או הצלחה רגילים.

נקודות יעוד: מדד לפוטנציאל העתידי של הדמות, המשמש את השחקנים במהלך המשחק בכדי להשפיע על הגורל ועל תוצאות שמערבות את דמותם.

קוביות: גורם אקראי המשמש לקביעת התוצאה של אירועים מסויימים במשחק. משחק זה משתמש בקוביות בעלות שש פאות, הנקראות גם 6.

חסרון: מאפיין של הדמות עם השפעה המזיקה לדמות, כגון נכות.

מתאם: תוסף או מחסר המוחלים על תוצאת הבדיקה. נכתבים בצורה של # או #+.

קוביית עונש: קוביות המוסרות אחרי שהוסרו קוביות הבונוס (מתחילים מהתוצאות הנמוכות) אבל לפני שמחברים את התוצאות.

יתרון: מאפיין חיובי של הדמות הנותן יתרון במשחק.

דרוג: מדד ליכולת הדמות, הנמדד בין 1 (לוקה בחסר) ל-7 (אגדי). ליכולות יש דרוג של 2 (ממוצע) כברירת מחדל.

תוצאה: הסכום שמקבלים כאשר מחברים את תוצאת כל הקוביות, אחרי שהורדו קוביות הבונוס וקוביות העונש.

קוביית מבחן: קוביה שגולגלה וחושבה בתוך בדיקת יכולת.

במשחק התפקידים של שיר של אש וקרח, כל שחקן שולט בדמות אחת – הנקראת דמות שחקן, או בקיצור ד"ש, בכדי לבדיל דמויות אלו משאר הדמויות במשחק. הדמות היא האלטר-אגו שלך, היא הדלת שלך לשבע המלכיות והייצוג שלך במשחק.

לדמויות יש כמה מאפייני משחק שמגדירים אותן, אבל דמות היא יותר מרק סט של מספרים. לדמות שלך יש עבר, אישיות, דעות, אמונות, מטרות ועוד. איך הדמות שלך נראית ואיך היא מתנהגת תלוי בך, מכיוון שיצירת הדמות, הגדרתה ומשחק הדמות הינם חלק חשוב מהכיף שבמשחק. החלק הבא מתאר כיצד המשחק מגדיר דמויות, וכיצד משתמשים ביכולות, ביתרונות ובגורל.

יכולות

יכולות הן הדרך בה הדמויות פועלות בעולם. הן מתארות את התחומים בהם בדמות מצטיינת ואלו שבהן היא צריכה עזרה ממישהו אחר. יכולות הדמות גם מספקות הצצה על הסגנון שלה, ואולי גם המניע של הדמות לשרוד בשדה הקרב או במשחקי הכס. אמנם לעין הבלתי מיומנת הן נראות רק כמו אוסף של מספרים, אך למעשה יש מאחורי המספרים הללו משמעות, ושם שוכנת הדמות.

דרוג יכולת

רמתה של הדמות ביכולת נמדדת על ידי הדרוג שלה בה. הדרוג הוא מספר שנרשם אחרי שם היכולת, כגון "אתלטיקה 2" או "לחימה 4". ככל שהדרוג גבוה יותר, כך הדמות טובה יותר בשימוש ביכולת הזו. הדרוג יכול להסביר רבות על הדמות שלך, ואם תבין מה הוא אומר זה יכול לעזור לך לתרגם את המספר לתאורים מתאימים. יכולות מדורגות החל מ-1 (הדרוג הנמוך ביותר) ועד ל-7 (הדרוג הגבוה ביותר).

דרוג 1 – לוקה בחסר

דרוג כזה ביכולת – משמעו שהביצועים שלך לוקים בחסר, וגם מטלות פשוטות תהיינה אתגר. בדרך כלל, דרוג כזה משמעו בעיה פיזית או מנטלית.

דרוג 2 – ממוצע

לרוב האנשים בוסטרוז יש את הדרוג הזה ביכולות שלהם. דרוג 2 ביכולת אומר שאתה יכול לבצע מטלות פשוטות, וגם כאלו מאתגרות בהינתן די זמן, אולם דברים מסוימים הם עדין מחוץ ליכולתך. יכולות מתחילות בדרוג 2 כברירת מחדל.

דרוג 3 – מוכשר

דרוג של 3, מעט מעל הממוצע, אומר שיש לך חוש או כשרון מולד ביכולת הזז, או מעט אימון – כמה שעות של הנפות חרב או כמה פעמים של רכיבה על סוס.

דרוג 4 – מאומן

בדרוג כזה אתה משלב את יכולתך הטבעית עם אימון נרחב. אתה יכול לבצע מטלות מאתגרות בלי להתאמץ, ועם קצת מזל אתה יכול להצליח בפעולות מרשימים למדי.

דרוג 5 – מצטיין

אימון נרחב ביחד עם כשרון טבעי מציב אותך ברמה הרבה מעל לאדם הממוצע. למעשה, אלו עם דרוג 5 הם לרוב הטובים ביותר בתחום הזה באזור.

דרוג 6 – אמן

בדרוג 6 אתה נחשב לאחד הטובים בעולם ביכולת מסוימת. אנשים רואים בך מודל לחיקוי, מחפשים אותך כדי ללמוד ממך, או סתם מעוניינים לפגוש אותך.

דרוג 7 – מופת

דרוג 7 הוא הדרוג הגבוה ביותר שאתה יכול לשאוף אליו. הדרוג הזה נדיר כל כך שאלו שיש להם את הדרוג הזה נחשבים לאגדות המופיעות אחת לדור, אם בכלל.

התמחויות

אם דרוג מסמל כשרון מעורב עם אימון, התמחויות מסמלות התמקדות בתחום צר יותר שהוא רק חלק ממכלול האפשרויות שיכולת מיצגת. התמחויות, כמו יכולות, מדורגות מ-1 עד 7. מציינים אותן כמספר ואחריו האות "ב", בשביל "בונוס". כך שאם יש ברשותך התמחות בדרוג 2 בגרזנים, יש לרשום אותה כ"גרזנים 2ב". דרוג ההתמחות אינו יכול לעלות על דרוג היכולת.

ההתמחות שלך מספקת מספר של קוביות בונוס השווה לדרוג שלה. כמו כן, כאשר יריב מבצע בדיקה מול תוצאה פאסיבית, אתה רשאי להוסיף את דרוג ההתמחות הרלוונטי ביותר לחישוב. לדוגמא, אם מרגל מנסה להתגנב לידך הוא מגלגל בדיקת חשאויות מול בדיקת תפיסה פאסיבית. אם התפיסה שלך היא 4, התוצאה הפאסיבית תהיה 16 (פי ארבע מהדרוג). אולם, אם יש לך התמחות של 2 בגילוי, הדרוג הסופי יהיה 18 – 16 על היכולת ועוד 2 על ההתמחות.

תיאורי יכולות

להלן מובאים שמות היכולות ותיאור קצר של מה הן עושות. המשחק המלא מספק הסבר רחב יותר על היכולות השונות ודרכי השימוש בהן.

אתלטיקה

אתלטיקה מודדת את האימון וההפעלה של כושר גופני, קואורדינציה ושרירים. אתלטיקה מודדת עד כמה רחוק אתה יכול לקפוץ, עד כמה מהר אתה רץ וזז ועד כמה אתה חזק.

טיפול בחיות

טיפול בחיות מקיפה את כלל המיומנויות והגישה לאילוף, טיפול ועבודה עם חיות. כאשר אתה רוצה להרגיע סוס מבוהל, לאמן כלב שמירה או עורבים לנשיאת הודעות, יש לבדוק את היכולת הזו.

זריזות

זריזות מודדת את המהירות, הגמישות, הדיוק והרפלקסים. בדרך מסויימת, היא מתארת כמה נוח לך עם הגוף שלך, כמה אתה שולט בתנועה שלך ועד כמה טוב אתה מגיב לסביבתך.

חשאויות

חשאויות מייצגת את היכולת שלך להתחמק מעין ומאוזן. כאשר אתה מנסה לנוע מבלי להתגלות, אתה בודק את החשאויות שלך.

ידע

ידע מתאר את ההבנה שלך על העולם בו אתה חי. הוא מכסה טווח רחב של נושאים, כגון היסטוריה, חקלאות, פוליטיקה, כלכלה ועוד רבים אחרים.

לוחמה

לוחמה היא היכולת של הדמות בניהול שדה הקרב, החל מפיקוד על אנשים, דרך ידע אסטרטגי בתנועת צבאות וכלה בידע טקטי בהיתקלויות של כוחות.

לחימה

לחימה מודדת את היכולת שלך בנשקים, ועד כמה אפקטיבי אתה בקרב. כאשר אתה מתקיף בעזרת ידך החשופות או בעזרת נשק פנים אל פנים, אתה משתמש בלחימה.

נוכלות

נוכלות היא יכולת כללית העוסקת בפעילויות מפקפקות. דוגמאות כוללות פריצת מנעולים, זריזות ידיים ושוד.

מעמד

מעמד מייצג את נסיבות הלידה שלך ואת הידע באשר למה שהדבר מעניק לך. ככל שהדרוג שלך ביכולת זו גבוה יותר, כך סביר יותר שתוכל לזהות סמלי בתים ושלטי אבירים, לשפר את המוניטין שלך ולנהל אדמות ואנשים.

סיבולת

סיבולת מודדת את הכושר הגופני, את הבריאות ואת החוסן שלך. סיבולת מודדת כמה קשיים אתה יכול לסבול וכמה מהר אתה מתאושש מפציעה.

עורמה

עורמה מקיפה תבונה, אינטלקט ואת היכולת להשתמש בידע שלך בצורה פרקטית. לרוב עורמה נבדקת כאשר אתה מנסה להיזכר בפרט או בהוראה, לפתור בעיות הגיון או לפצח צפנים.

צליפה

צליפה מייצגת דיוק עם נשקי טווח. כאשר אתה מנסה לפגוע עם נשק טווח, אתה בודק את יכולת הצליפה.

רפואה

רפואה מייצגת מיומנות והבנה בכלל הידע הרפואי של העולם. היא מייצגת הבנה של בריאות והתאוששות, כאשר הדורגים הגבוהים מייצגים ידע שישנו רק בידי המלומדים המוכשרים ביותר.

רצון

רצון הוא החוסן הנפשי שלך, ומסמלת את הבריאות וכושר העמידה הנפשי שלך. הוא מיצג את היכולת לעמוד מול זוויות ותופעות על טבעיות וגם מהווה את הבסיס להתנגד לתמרון על ידי אחרים.

שכנוע

שכנוע הוא היכולת לתמרן ולהשפיע על אחרים. עם יכולת זו אתה יכול להשפיע על האופן בו אנשים אחרים חושבים עליך, להשפיע על היחס שלהם לאחרים או לשכנע אותם לעשות דברים שלא היו עושים אחרת.

שפות

שפות היא היכולת לתקשר בעזרת מילים, בדרך כלל על ידי נאומים, אבל כשזה נוגע לאנשים עם חינוך טוב, גם בעזרת מילים כתובות. הדורג התחילי מייצג ידע בשפה המדוברת ברחבי ווסטרוז. כאשר אתה משפר את היכולת, אתה יכול לשפר את יכולתך לדבר בשפה הזו, או לבחור שפה נוספת.

שרידה

שרידה היא היכולת לשרוד בטבע – צייד, ליקוט מזון, היכולת לנווט ולמצוא עקבות. יכולת השרידה חשובה מכיוון שצייד הוא עדיין דרך טובה לספק מזון למשפחה שלך, ביחוד באזורים הנידחים יותר של ווסטרוז.

תפיסה

תפיסה מודדת את החושים שלך, עד כמה מהר אתה יכול להגיב לשינויים בסביבה שלך ועד כמה טוב אתה מבחין בדיבור כפול ובהטעיות ומסוגל להגיע לאמת שבדברים. כאשר אתה בוחן את הסביבה או מעריך אדם אחר, השתמש בתפיסה.

תרמית

תרמית מודדת את היכולת שלך לשקר ולהטעות. משתמשים בתרמית כאשר אתה מנסה להסתיר את המטרה שלך או את הכוונות שלך. בתרמית משתמשים

גם כאשר אתה מנסה להעמיד פנים שאתה מישהו אחר, לדבר במבטא מזויף או לעטות תחפושת.

יעוד

יעוד היא האפשרות לעצב את הארועים בסיפור בדרכים שמאפשרות לך להתגבר על צרות ולתעלות על גחמות המזל. ככל שהדמות שלך מתבגרת, תוכל להשקיע את היעוד שלך ביתרונות מסוימים שמביאים תועלת בצורה ספציפית, אבל גם כובלים אותך למסגרת העלילה. בכל פעם שאתה קונה יתרון, אתה מביא את עצמך קרוב יותר למימוש היעוד שלך. כמובן שאתה יכול לנסות למרוד ולברוח מהגורל הצפוי לך, אבל מי אמר שהבריחה הזו לא היתה יעודך לכל אורך הדרך?

גורלך נמצא בנקודות היעוד שלך. דרכן אתה יכול לקחת שליטה על הסיפור, ליצור הזדמנויות היכן שלא היו קיימות קודם, להתחמק ממוות כמעט בטוח או לקדם את המטרה שלך. ניתן להשתמש בנקודות יעוד באחת משלוש דרכים: להוציא, לשרוף או להשקיע. משתמשים בנקודות גורל בכדי לשנות את הסיפור בדרך מינורית. שורפים נקודות גורל בכדי לשנות את הסיפור בדרך משמעותית. משקיעים נקודות גורל בכדי להשיג תועלת קבועה. לדמויות צעירות יותר יש יותר נקודות יעוד, ולמבוגרות פחות – מכיוון שהן השקיעו יותר מהן. השקעת נקודות יעוד מתוארת במשחק המלא, והוצאה ושרפה של נקודות יעוד מתוארים בהמשך.

הוצאת נקודות יעוד

השימוש הקל והחסכני ביותר בנקודות יעוד הוא להוציא אותן. כאשר אתה מוציא נקודות יעוד אתה משנה את הנסיבות של אירוע מסויים. אתה יכול לשנות תוצאות של בדיקה או לקחת שליטה סיפורית קלה. ברגע שהוצאת נקודות יעוד, אתה לא יכול להשתמש בה שוב עד שלא תשיג מטרה סיפורית כלשהי, מעין סיום של פרק בחייה של הדמות שלך. מכיוון שאתה אמור להיות מסוגל להשיג מטרה סיפורית כזו פעם במפגש משחק או שניים, לא סביר שתישאר ללא נקודות יעוד לזמן רב.

אתה רשאי להוציא נקודות יעוד בכל זמן, גם כשאין זה תורך, אם כי זה מנומס יותר לתת לאחרים לסיים את תורם לפני שתעשה זאת. אתה רשאי להוציא רק נקודות יעוד אחת כל פעם בכדי לקבל אחד מהאפקטים הבאים:

- לקבל קוביית בונוס לבדיקה. היא יכולה לעבור את הגבול המותר לקוביות בונוס.
- להפוך קוביית בונוס אחת לקוביית בדיקה אחת, מה שלמעשה מאפשר לך לשמור תוצאה של קוביה נוספת.
- להסיר מעצמך קוביית עונש אחת.
- לתת ליריב קוביית עונש אחת.
- לקבל פעולה משנית נוספת.
- להתעלם ממחסר שריון לסיבוב אחד.

- לשפר או להרע את הנטיה של דמות בצעד אחד (ראה אינטריגות, בהמשך).
- לבטל שימוש של דמות אחרת בנקודת יעוד.
- להוסיף פרט קטן לסצנה, כגון מנעול גרוע, רמז קטן או כל דבר אחר שיעזור להניע את הסיפור.

שריפת נקודות יעוד

כאשר להוציא נקודת יעוד לא יספיק, אתה יכול לבחור לשרוף נקודת יעוד בכדי לקבל השפעה גדולה יותר. שריפת נקודות יעוד מוריד את כמות נקודות היעוד שלך באופן קבוע. למעשה, הן מתפקדות כפסילות נוספות ונותנות לך שליטה על הקוביות כאשר הן נגדך. נקודות יעוד הן מצרך נדיר ויקר ערך, ולכן יש לחשוב טוב לפני ששורפים אותן.

כמו עם הוצאת נקודות יעוד, ניתן לשרוף רק אחת כל פעם, בכדי לקבל את אחד מהאפקטים הבאים:

- להפוך את כל קוביות הבונוס שלך לקוביות בדיקה עבור בדיקה אחת.
- להוסיף +5 לתוצאת בדיקה אחת.
- להצליח אוטומטית בבדיקה אחת, כאילו גלגלת בדיוק את דרגת הקושי (ללא הצלחות עודפות).
- להסיר מעצמך את כל הנזק והפגיעות (אבל לא פציעות).

- כאשר הובסת, לקבוע את השלכות התבוסה שלך.
- להפוך בדיקה מוצלחת של דמות כלשהי לכשלון.
- לחייב דמות אחרת אוטומטית באינטריגה.
- לבטל שריפה של נקודת יעוד על ידי דמות אחרת.
- להוסיף פרט גדול לסצנה, כגון רמז משמעותי, דרך יציאה ממצב רע או כל דבר אחר שמשפיע על הסיפור לטובתך.
- לרמות את המוות. במקרה כזה, מאמינים שהדמות מתה והיא מוצאת מהמשחק עד שהמנחה מחליט שהנסיבות מתאימות לחזרת.

יתרונות

השימוש העיקרי בנקודות יעוד הוא לקניית יתרונות שונים, כגון מיומנות מוגברת בקרב, חן חברתי, עושר או אפילו מתת על טבעי. חלקם מתוארים בדמויות לדוגמא, ורבים אחרים מתוארים בספר המלא.

חסרונות

דמויות בשיר של אש וקרח הן לרוב פגומות בצורה כלשהי, חלקן באורח מסוכן. חלקן נאבקות בכדי להתגבר על המכשולים שהגורל העמיד בפניהן, ולכן לחלק מהדמויות במשחק יש חסרונות המחילים עליהן קשיים ומחסרים. חלקם מתוארים בדמויות לדוגמא, והשאר מופיעים בספר המלא.

חוקי המשחק

הקוביות

כמו משחקי תפקידים רבים אחרים, משחק התפקידים של ששאו"ק משתמש בקוביות בכדי לפתור מצבים של הצלחה וכשלון וכן החלטות שונות שעולות במהלך המשחק. משחק זה משתמש בקוביות בעלות שש פאות, מהסוג שיש ברוב משחקי הלוח, ואפשר גם למצוא אותן כמעט בכל מקום אחר. כדי לשחק, מומלץ שתהיינה ברשותך לפחות עשר קוביות.

שימוש בקוביות

מספר הקוביות שאתה מגלגל מתאר את סיכויי ההצלחה שלך במטלה נתונה. היכולת שמתארת בצורה הטובה ביותר את מה שאתה מנסה לעשות קובעת כמה קוביות תגלגל. כאשר אתה מגלגל קוביות בכדי לבצע משהו, הדבר נקרא "לבדוק את היכולת" או "לגלגל מול היכולת". הקוביות הללו נקראות קוביות בדיקה, וכאשר אתה מגלגל אותן ומחבר את המספרים שהן מראות אתה מקבל תוצאה. לפיכך, אם אתה בודק יכולת בדורג 3 אתה מגלגל שלוש קוביות בעלות שש פאות. נניח שקיבלת 2, 3 ו-5. אתה מחבר את המספרים ומקבל תוצאה של 10.

לפעמים, יהיה באפשרותך לגלגל קוביות נוספות הנקראות קוביות בונוס. קוביות בונוס לא מחוברות לתוצאה, אבל מאפשרות לך להשיג תוצאות טובות יותר. לא מגלגלים קוביות בונוס בפני עצמן – תמיד מגלגלים אותן ביחד עם בדיקה, ושומרים את הקוביות עם התוצאה הגבוהה ביותר שמספרן זהה למספר קוביות הבדיקה. קוביות בונוס מסומנות בצורה של #, כשה-# מסמן כמה קוביות בונוס ביכולתך לגלגל. לפיכך, אם נמשיך את הדוגמה הקודמת, אם אתה מגלגל יכולת בדורג 3 עם 2 קוביות בונוס (2#), אתה מגלגל חמש קוביות בעלות שש פאות, ושומר את שלושת התוצאות הגבוהות ביותר.

מתאמים

מתאמים הם תוספים או מחסרים המוחלים על תוצאת הבדיקה. מתאמים מסומנים בצורה של +# או -# כשה-# מסמן כמה יש להוסיף או להחסיר מתוצאת הבדיקה. מתאמים נוצרים כתוצאה ממצבים סביבתיים, כגון ערפל או עשן, פגיעה וכולי.

קוביות עונש

קוביות עונש מייצגות בעיות הנוצרות על ידי פצעים, פגמים או פעולות מסויימות. כל קובית עונש מבטלת קובית בדיקה אחת כאשר אתה מחשב את התוצאה, כאשר מתחילים מהתוצאה הנמוכה ביותר. מחסירים את קוביות העונש אחרי שמגלגלים ואחרי שמחסירים את

קוביות הבונוס. קוביות עונש מסומנות כ-#, כך שאם כתוב 1-ע, זה אומר שיש לך קובית עונש אחת. לדוגמה, אם אתה מגלגל יכולת בדורג 4 עם התמחות 2 וקובית עונש אחת, עליך לגלגל שש קוביות. נניח וקיבלת את התוצאות 6, 5, 4, 3 ו-1. עליך להסיר את התוצאות של 1 ו-3 בגלל קוביות הבונוס. אחר כך, עליך להסיר תוצאה אחת של 4 בגלל קוביות העונש, מה שנותן תוצאה של 15.

בדיקת יכולות

כאשר אתה מנסה לבצע פעולה דרמטית או כאשר תוצאת פעולה מוטלת בספק, אתה בודק את היכולות שלך. בדיקה היא גלגול של הקוביות עם הכוונה לעבור עם התוצאה את דורג הקושי של הפעולה. מספר הקוביות שיש לגלגל נקבע על ידי היכולת הרלוונטית ביותר, כך שאם אתה מנסה לדקור את אחד מהגלימות הזהובות יש לבדוק את הלחימה שלך, ואם אתה מנסה לטפס על קירות מצודה יש לגלגל מול האתלטיקה שלך. צעדים בבדיקות יכולות:

צעד 1: הכרז על הפעולה

צעד 2: בחר יכולת

צעד 3: קבע את דורג הקושי

צעד 4: גלגל את הקוביות

צעד 5: חבר את התוצאות והחל מתאמים

צעד 6: השווה את התוצאה לדורג הקושי

צעד 7: תאר את תוצאת הבדיקה

צעד 1: הכרז על הפעולה

לפני שאתה מגלגל את הקוביות, הכרז על מה שאתה רוצה לעשות. המנחה קובע האם הפעולה דורשת בדיקה. ככלל, אם הפעולה אינה כוללת סיכון ממשי או שכשלונה אינו נושא השלכות משמעותיות, אין צורך בבדיקה, אם כי המילה האחרונה לגבי מה יש לגלגל ומתי שמורה למנחה. פעולות שאולי דורשות גלגול יכולות לכלול, בין השאר: לחימה, טיפוס, קפיצה, הזכרות בפריט מידע חשוב, פניה למלך, השטת ספינה במזג אויר גרוע וכולי. בקיצור, אם תוצאת הפעולה לא מובטחת או שיש לה השלכות דרמטיות, היא כנראה תדרוש בדיקה.

צעד 2: בחר יכולת

אחרי שהמנחה החליט שיש מקום לבצע בדיקה, יש לבחור את היכולת שתבדק. יכולות הן גמישות, מה שמאפשר לך ולמנחה מגוון של דרכים להתמודד עם אתגרים במשחק. פעולה מסויימת עשויה לדרוש יכולת אחת במצב מסויים ויכולת אחרת לגמרי במצב אחר. למשל, אתה עשוי להשתמש בשכנוע כדי לשקר לשומר בכדי שייתן לך לעבור, או להשתמש במעמד במקרה וזה

בדיקה מתמשכת

ישנן פעולות שהן מורכבות או שמנסות להשיג הרבה, ולכן הן דורשות מספר בדיקות בסיסיות בכדי להסתיים בהצלחה – בדיקה מתמשכת. דמות שמנסה לטפס על צוק אולי תדרש למספר בדיקות אתלטיקה על מנת להגיע לפסגה, ומלומד החוקר את השושלת של משפחה שנרמז שמוצאה הוא ממתמירי האש השחורה אולי ידרש לכמה הצלחות בבדיקות ידע בכדי למצוא את ההוכחות שהוא מחפש. כאשר המצב דורש זאת, יתכן והמנחה יודיע לך שתידרשנה שתי הצלחות או יותר בכדי לבצע את הפעולה בהצלחה. כל בדיקה דורשת כמות מסויימת של זמן. ברגע שהשגת את מספר ההצלחות הנדרש, המטלה הסתיימה.

בדיקת תחרות

בדיקת תחרות מתקיימת כאשר שתי דמויות או יותר מנסות להשיג את אותה המטרה ומתחרות עליה. שתי הדמויות מגלגלות מול אותו דרוג קושי. הדמות שעוברת את דרוג הקושי ביותר מנצחת בתחרות.

בדיקת עימות

בדיקות עימות נעשות לעיתים קרובות בקרב, במלחמה ובאינטריגה. בדיקת עימות תמיד משמשת בכדי לפתור פעולה שיכולה להחשב כ"התקפה". לצורך זה, להתקפה יכולה להחשב הנפת חרב, התגנבות על פני שומר או שימוש בקסמי הדמות שלך בשביל לפתות אצילה. בעקרון, בכל פעם שאתה מנסה "לעשות משהו" למישהו אחר, יש לבצע בדיקת עימות. בניגוד לבדיקה בסיסית או לבדיקת תחרות, שבה אתה בודק את התוצאה אל מול רמת קושי הנקבעת על פי קושי המטלה, בבדיקת עימות רמת הקושי נקבעת לפי יכולת היריב. באופן כללי, רמת הקושי היא ההגנה של היריב, הנקבעת לרוב להיות פי ארבעה מהיכולת הנוגדת את שלך: תפיסה מול חשאיות, למשל. בקרב, הגנת היריב נקבעת לפי כמה יכולות, בתהליך המתואר בהמשך.

מי מגלגל?

במקרה של בדיקות עימות, לפעמים יכול להיות בלבול בנושא מי מגלגל ומי "מגן". לדוגמה, דמות המתחבאת משומר. כדי לקבוע מי מגלגל, בדוק מי הדמות הפעילה. אם השומר מחפש באופן פעיל את הדמות המתחבאת בצללים או בארון הבגדים, השומר צריך לבצע את הבדיקה, אבל אם הדמות מנסה להתגנב על פני שומר שלא מודע לנוכחותה, על השחקן לגלגל בדיקת חשאיות מול התפיסה של השומר.

עימותים סימולטניים

לפעמים, שתי דמויות "תתקפנה" אחת את השניה בו זמנית. במקרה כזה שתי הדמויות מבצעות את הבדיקה, וזו עם התוצאה הסופית הגבוהה ביותר זוכה. אם נחזור לדמות הנחבאת והשומר, אם הדמות מנסה להתגנב על פני השומר אשר מחפש אותה באופן פעיל, שניהם מגלגלים, וזה אשר יוציא תוצאה סופית גבוהה יותר יזכה בעימות.

נכשל, בכדי להשתמש בהילה שהוא מקנה לך בשביל להיזיז אותו מדרכך. אמנם שתי השיטות שונות, אבל התוצאה היא זהה – לעבור את השומר.

לרוב המנחה הוא זה שקובע איזו יכולת יש לבדוק, אבל אתה יכול להגיד באיזו יכולת ברצונך להשתמש. אמור למנחה באיזו יכולת אתה מעוניין להשתמש וכיצד, ואם ההסבר מניח את הדעת, הוא אמור לאפשר לך להשתמש ביכולת הזו. כמובן ששימוש בשפות כדי לטפס על חומה או לדקור יריב הוא מגוחך, ולכן יש להשתמש בהגיון לפני הכל.

צעד 3: קבע את דרוג הקושי

כאשר היכולת נקבעה, על המנחה לקבוע את דרוג הקושי של הבדיקה. דרוג הקושי מיצג עד כמה קשה או מסובך האתגר העומד בפני הדמות. כדי לעזור למנחה להעריך את דרוג הקושי, לכל דרוג מוצמד תיאור כלשהו, כגון "שגרת" לדרוג קושי של 6, או "מסובך" לדרוג קושי של 9. ראה דרגות קושי בהמשך.

צעד 4: גלגל את הקוביות

כשיודעים באיזו יכולת להשתמש ומה דרוג הקושי של המטלה, יש לגלגל מספר קוביות השווה לדרוג היכולת. לעיתים תוכל לגלגל עוד קוביות בצורה של קוביות בדיקה נוספות או קוביות בונוס.

צעד 5: חבר את התוצאות והחל מתאמים

אחרי שגלגלת, חבר את תוצאת קוביות הבדיקה והוסף או החסר את המתאמים. מה שקיבלת הינו התוצאה.

צעד 6: השווה את התוצאה לדרוג הקושי

כשיש לך תוצאה, השווה אותה לדרוג הקושי. אם הגעת אל דרוג הקושי או עברת אותו, הצלחת בבדיקה. אם התוצאה הינה פחות מדרוג הקושי, נכשלת.

צעד 7: תאר את תוצאת הבדיקה

אחרי שתוצאת הבדיקה התבררה, המנחה מתאר אותה ומספק פרטים נוספים הקשורים להצלחה או לכשלון.

סוגי בדיקות

גלגול בדיקות הוא בעיקרון זהה ללא תלות בפעולה שאתה מנסה לבצע. מה שמשתנה זו הצורה בה יש לפרש את ההצלחה. בכל אחד מהמקרים אתה מגלגל מספר קוביות בדיקה השווה לדרוג היכולת, ועוד קוביות בונוס מהתמחות, ומוסיף או מחסר מתאמים למיניהם וזאת משווה לדרוג הקושי בכדי לקבוע הצלחה או כשלון.

בדיקה בסיסית

בדיקה בסיסית היא ברירת המחדל עבור כל הפעולות כמעט. אם המשחק או הסיטואציה לא מכתיבים סוג אחר של בדיקה, השתמש בבדיקה בסיסית בכדי לבדוק הצלחה, כפי שמתואר למעלה בצעדי הבדיקה.

דרוגי קושי

לכל פעולה יש דרוג קושי – מספר שקובע עד כמה קשה להצליח בפעולה. אם התוצאה של הגלגול שווה או גבוהה לדרוג הקושי, הבדיקה מסתיימת בהצלחה. דרוגי הקושי הם בקפיצות של שלוש, החל מ-0 לפעולות אוטומטיות, ומטפסים כל הדרך ל-21 (או גבוה יותר), לכאלה שהם כמעט בלתי אפשריים. ראה את הטבלא הבאה עבור דרוגי קושי:

דרוגי קושי	
דרוג	תאור
0	אוטומטי
3	קל
6	שגרתי
9	מאתגר
12	אימתני
15	קשה
18	קשה מאוד
21	הירואי

מידת הצלחה

אתה רק צריך לקבל תוצאה השווה לדרוג הקושי בכדי להצליח בבדיקה, אבל אם עברת את המספר הדרוש בהרבה, ניתן להשיג תוצאות טובות יותר. עבור בדיקות רבות, המשמעות היא להשלים את הפעולה מהר יותר או בצורה טובה יותר. עבור חלק מהבדיקות, כמו לחימה או צליפה, אפשר לגרום נזק נוסף אם מידת ההצלחה גבוהה יותר.

מידת הצלחה	
התוצאה עוברת את דרוג הקושי ב...	מידת הצלחה
0-4	אחת, הצלחה גבולית
5-9	שתיים, הצלחה טובה
10-14	שלוש, הצלחה אדירה
+15	ארבע, הצלחה מדהימה

שימוש במידות הצלחה

לרוב, הצלחה גבולית היא כל מה שאתה צריך, אך לפעמים המנחה יכול לדרוש הצלחה במידת הצלחה מסויימת, בייחוד כאשר יש משמעות לאיכות ההצלחה או למהירותה. למשל, לשיר שיר אשכבה לבנו המת של לורד בעל השפעה יכול להיות מאתגר (9), אבל אם אתה רוצה פגישה בארבע עיניים איתו, תדרש הצלחה אדירה (שלוש מידות) באותה בדיקה, מה שהופך אותה אפקטיבית לקשה מאוד (19). אם לא השגת את המידה הנדרשת זה לא אומר שהדמות שלך לא שרה טוב – רק לא טוב מספיק כדי לקבל את הפגישה שרצתה.

לחימה

עדיין הבסת אותו. המטבע של תבוסה הוא נזק, ורוב הפעולות בקרב – מטרתן לגרום די נזק ליריב כדי להרוג אותו, לנטרל אותו או להכריח אותו להכנעה. מכיוון שריפוי אינו מובטח בעולם של שיר של אש וקרח, מעטים הם הקרבות הנמשכים עד הסוף המר.

בדיקת העימות

הדרך המרכזית לגרום נזק ליריב היא בדיקות עימות. עליך לבדוק את יכולת הלחימה או הצליפה שלך אל מול הגנת הקרב של היריב שלך. הצלחה תגרום נזק לפי הנשק שבו אתה משתמש, כשנזק נוסף נגרם על ידי מידת הצלחה גבוהה יותר. דרוג השריון של היריב שלך מוריד את כמות הנזק, אבל כל שארית יורדת מהבריאות של יריבך. כאשר הורדת את יריבך ל-0 בריאות, הבסת אותו ואתה יכול להחליט על ההשלכות של תבוסה זו.

נתוני קרב

יש כמה נתונים החשובים לקרב, כגון בריאות, הגנה ותנועה, המחוברים מתוך כמה יכולות מפתח. להלן נתוני הקרב של המשחק, והדרכים לחשב אותם.

הגנה קרבית

ההגנה הקרבית היא קו ההגנה הראשון אל מול התקפה, והיא שווה לדרוג שלך ב:

זריזות + אתלטיקה + בונוס הגנתי (ממגנים או נשקי הדיפה) מינוס מחסרי שריון (משריון שאתה לובש)

בריאות

בריאות היא היכולת שלך לספוג נזק ולהמשיך להילחם. זה לא משנה כמה נזק ספגת לבריאות – כל עוד יש לך אפילו נקודה אחת אתה נלחם כרגיל.

בריאות = דרוג הסיבולת X 3

תנועה

תנועה מסמלת כמה הדמות שלך זזה כאשר היא משתמשת בפעולה כדי לזוז בשדה הקרב. רוב הדמויות נעות 4 מטרים כאשר הן לא עמוסות או מואטות על ידי חפצים מסורבלים או שריון. על כל שתי קוביות בונוס בהתמחות בריצה, אתה נע עוד מטר אחד, אבל אם האתלטיקה שלך היא רק 1, אתה יכול לנוע רק 3 מטרים. דמויות הלוכשות שריון עלולות לנוע לאט יותר. על כל שתי נקודות סרבול שיש לשריון, יש להפחית את תנועת הדמות במטר אחד.

לחימה היא חלק מהחיים – והמוות – בשבע המלכיות. שליט חייב להיות מוכן להילחם כדי להגן על אדמותיו, אביר כדי להגן על אדונו, והאנשים הפשוטים ממלאים את תפקידים כחילות רגלים. החלפות מהלומות אכזריות של חרבות וגרזנים וההשלכות הקטלניות שלהן מהוות את האקשן האכזרי של משחקי הכס. קרב הינו מסוכן ויכול להותיר את הדמויות פצועות, שביות ואף מתות.

סיבובים, תורים ופעולות

כאשר קרב מתחיל, שטף המשחק מתחלק לרגעים בדידים הנקראות סיבובים, כשכל אחד מהם נמשך בערך שש שניות בתוך עולם המשחק. לכן, עשרה סיבובי משחק דורשים בערך דקה בזמן משחק.

במהלך סיבוב, כל דמות וכל יריב מקבלים תור לפעול. תור הוא ההזדמנות של הדמות לעשות משהו בעל משמעות (או לא), העשוי להשפיע על התפתחות הקרב. הפעולות מתבצעות לפי סדר, כך שמי שפועל ראשון מחיל את ההשפעות של הפעולה שלו לפני אלו שפועלים אחריו.

בתור של דמותו, השחקן יכול לבחור מתוך מגוון של פעולות. רוב הפעולות נופלות לאחת משלוש קטגוריות: ראשית, משנית או חופשית.

פעולה ראשית דורשת את רוב הזמן בתורה של הדמות ומייצגת שטף מהלומות אכזרי, ריצה על פני שדה הקרב וכולי.

פעולה משנית דומה לפעולות ראשיות, אבל דורשות פחות זמן, מה שמאפשר לשלב שתיים מהן בתור במקום פעולה ראשית. אי אפשר לשמור פעולות משניות לסיבוב הבא, לכן שים לב לכך שאתה משתמש באלו המגיעות לך לפני תום הסיבוב.

לבסוף, פעולות חופשיות דורשות מעט מאוד זמן. בדרך כלל מדובר בפעולות כגון צעקת פקודות לאנשים שלך, שליפת נשק ודברים נוספים שדורשים מעט מאוד זמן, אם בכלל. בדרך כלל תוכל לבצע כל מספר של פעולות חופשיות שתמצא, אבל המנחה רשאי להחליט ששיחה ארוכה או חיטוט בשקי האוכף ידרשו יותר זמן ממה שפעולה חופשית מאפשרת.

נזק ותבוסה

המטרה של כל קרב היא להביס את אויבך. הבסת יריב כוללת בדרך כלל, אם כי לא תמיד, את ההרג שלו. יחד עם זאת, אם היריב שלך נכנע, בורח או מאבד הכרה,

שריון

השריון של הלוחם מסמל את עוצמתו, מעמדו ועושרו, אבל לפני הכל, שריון משמש להגנה. לכל שריון יש שלושה תכונות, כפי שמראה הטבלה שבהמשך: דרוג, מחסר וסרבוול.

שריונות			
שריון	דרוג שריון	מחסר שריון	סרבוול
ביגוד	0	0	0
גלימות	1	0	1
עור רך	2	-1	0
עור קשה	3	-2	0
טבעות	4	-2	1
שרשראות	5	-3	2
לוח חזה	5	-2	3
קשקשים	6	-3	2
לוחות	7	-4	2
ושרשראות			
לוחות מלא	10	-6	3

דרוג שריון

שריון מעניק מידה מסויימת של הגנה, כפי שמוצג על-ידי הדרוג שלו. כאשר אתה מקבל נזק בקרב, אתה מפחית את דירוג השריון שלך מהנזק המתקבל. ניתן להקטין את הנזק עד ל-0, אבל לא מתחת ל-0.

מחסר שריון

שריון יכול להסיט מכות מוות ממך והלאה, אבל הוא גובה ממך מחיר. השריונות הכבדים יותר מפריעים לתנועה וגורמים לך להיות מגושם ואיטי יותר, מקשים עליך להגיב ליריבך ולשמור על האיזון בלהט הקרב. את מחסר השריון יש להפחית מתוצאות של בדיקות זריזות ומערך ההגנה הקרבית שלך.

סרבוול

שריון כבד הוא מסורבל. כפי שהוזכר קודם, כל שתי נקודות בסרבוול מפחיתות את התנועה שלך במטר אחד, וכל נקודה בשריון מפחיתה את מהירות הריצה שלך במטר אחד.

נשקים

נשקים הם יותר מרק כלים. כמו שריון, הם סימן של מעמד, של אימון ושל מומחיות. איש חרב האוחז בלהב ברבובי נלחם אחרת מזה המחזיק חרב ארוכה. טבלת הנשקים מכילה תקציר של הנשקים הנפוצים בווסטרוז ואלו שיש בהם שימוש בחוקי ההתחלה המהירה. כמו לשריונות, גם לנשקים יש תכונות משלהם המתארות אותם.

התמחות

עמודת ההתמחות מראה איזו התמחות רלוונטית לבדיקות לחימה או צליפה עם הנשק.

אימון

יש כלי נשק שקל יותר להשתמש בהם מהרגיל. כדי להציג את הסיבוך שבשימוש בנשקים מסויימים, הם דורשים רמת התמחות מסויימת בכדי להשתמש בהם ללא עונש. על כל קובית התמחות שחסרה לך, אתה מקבל קובית עונש אחת לבדיקות קרב עם הנשק. אם יש לך את רמת ההתמחות הנדרשת, אתה מאבד את קוביות ההתמחות הנדרשת מהגלגול שלך.

נזק

הנזק שנשק גורם מחושב גם ממבנהו וגם מיכולתו של האוחז בו. הנזק הבסיסי שווה לדרוג של היכולת הרשומה. נשקים רבים גם מכילים מתאמים המתווספים או מחוסרים מדרוג היכולת הרשומה. רוב נשקי הלחימה מסתמכים על אתלטיקה, ורוב נשקי הצליפה מסתמכים על זריזות, אבל ישנם יוצאים מן הכלל.

את הנזק הבסיסי הרשום יש להכפיל במידת ההצלחה שלך בבדיקת הלחימה או הצליפה, כך שהצלחה גבולית (מידה אחת) תגרום לנזק הבסיסי, שתי מידות גורמות לנזק כפול, שלוש דרגות לפי שלושה נזק וכך הלאה. רק אחרי שאתה מכפיל את הנזק יש להוריד את דרוג השריון של היריב.

מאפיינים

כמו לדמויות, גם לנשקים יש מאפיינים. חלקם מהווים יתרונות, המעניקים תוספים טקטיים בקרב, וחלקם מהווים חסרונות הבאים לקזז נזק גבוה או יתרון אחר. לרוב הנשקים יש לפחות מאפיין אחד.

סתגלתי

נשק סתגלתי תוכנן לשימוש ביד אחת או בשתי ידיים. כאשר אתה אוחז אותו בשתי ידיים, הגדל את נזק הבסיס של הנשק ב-1.

מסורבל

נשקים מסורבלים הם כבדים או מגושמים. אם לנשק יש מאפיין של סרבוול, הוא מתווסף לסרבוול הכולל שלך לצורך הפחתת התנועה שלך בשדה הקרב.

טווח קרוב

לנשק טווח קרוב יש טווח אפקטיבי של 10 מטרים, מה שמאפשר להתקיף יריבים בטווח הזה ללא עונש. אתה יכול להתקיף אויבים בטווח רחוק יותר, אבל מקבל -1ע על כל 10 מטרים נוספים או חלק מהם (כך שתקיפה של יריב בטווח 11 מטרים כופה קובית עונש אחת).

הגנתי

נשקים הגנתיים משרתים מטרה כפולה – הם יכולים לשמש כנשקים, אבל לרוב הם יעילים יותר בהסטה של נשקי היריב. כאשר אתה חמוש בנשק הגנתי ולא מתקיף בעזרתו, אתה מוסיף את ערכו של מאפיין זה לערך ההגנה הקרבית שלך. לרוב הנשקים הללו יש גם את המאפיין "נשק משנה", המאפשר לך להחזיק אותם כנשק נוסף מעבר לנשק העיקרי שלך. אם תבחר להוסיף את הנזק הנוסף שמתקבל ממאפיין הנשק המשני לנזק, אתה מאבד את התוסף ההגנתי שלך עד לתחילת תורך הבא.

מהיר

נשק מהיר תוכנן לעקוף את הגנות היריב ולהכות ברצף מהיר. כאשר אתה משתמש בהתקפה מפוצלת עם נשק מהיר, אתה מקבל עוד +1 ב לכל בדיקה. כמו תמיד, מספר קוביות הבנוס לא יכול להיות גבוה יותר ממספר קוביות הבדיקה.

לפיתה

נשקי לפיתה מאפשרים לך לאחוז ביריב ולמנוע ממנו להתרחק ממך. כאשר אתה פוגע ביריב עם נשק לפיתה, והתוצאה שלך בבדיקה גבוהה מערך האתלטיקה הפאסיבי של היריב שלך (כוח היא ההתמחות הרלוונטית במקרה זה), אתה רשאי לבחור ללפות את יריבך.

יריב לפות לא יכול לזוז עד שתשחרר אותו (מה שדורש פעולה חופשית) או עד שהוא מביס אותך בבדיקת לחימה מנוגדת (האבקות היא ההתמחות הרלוונטית, וזה דורש פעולה משנית). יריב לפות יכול לבצע התקפות רק בעזרת נשקי האבקות או להבים קצרים. לבסוף, יריב לפות מחסיר 5 מערך הגנת הקרב שלו, עד למינימום של 1.

ללפיתה יש את המגבלות שלה – בזמן שאתה לופת יריב אינך יכול לזוז, ואתה יכול להתקיף רק את היריב הלפות בעזרת נשקי לפיתה או נשקים משניים.

טווח רחוק

בהנחה שיש לך קו ירי נקי, אתה יכול לירות עם נשק טווח רחוק עד לטווח של 100 מטרים. לכל 100 מטרים נוספים או חלק מהם, אתה מקבל -1 ע לבדיקת הצליפה שלך.

רכוב

נשקים רכובים הם גדולים ומסורבלים, ומיועדים לשימוש מעל גבה של חיית רכיבה. שימוש בנשקים אלו כאשר אתה לא רכוב כופה -2 ע לבדיקות הלחימה שלך.

נשק משני

ניתן לאחוז נשקים משניים ביד החלשה שלך, מה שמאפשר להוסיף את תוסף המאפיין הזה לנזק של הנשק הראשי בבדיקת לחימה מוצלחת. כדי לקבל את היתרון הזה אתה חייב להשתמש בהתקפה עם שני נשקים (ראה בהמשך).

חודר

נשקים חודרים עוקפים שריון. כאשר אתה פוגע ביריב משורין, נשק חודר שריון מתעלם ממספר נקודות מדרוג השריון השוות לערכו של מאפיין זה.

עוצמתי

דמויות חזקות יכולות להשקיע יותר כוח בשימוש בנשקים עוצמתיים, וכך לגרום ליותר נזק בפגיעה מוצלחת. לכל נקודה שיש לך בהתמחות הכוח, אתה ראשי להוסיף 1 לנזק הבסיס של הנשק בפגיעה מוצלחת.

הישג

כאשר אתה נלחם עם נשק בעל הישג, אתה יכול להתקיף יריבים שאינם סמוכים אליך. אתה יכול להתקיף יריב הנמצא עד 3 מטרים ממך בעזרת בדיקת לחימה. אולם, להלחם ביריב הנמצא בטווח של פחות מ-3 מטרים ממך נהיה מסובך יותר, וכופה -1 ע על בדיקות הלחימה שלך.

טעינה

נשקי צליפה עם מאפיין הטעינה דורשים פעולה כדי לטעון אותם מחדש. המאפיין מציין איזו פעולה נדרשת בכדי לטעון את הנשק מחדש – משנית או ראשית.

מנתץ

נשק מנתץ תוכנן לרסק מגנים, נשקי הדיפה ושריון. כאשר אתה מקבל יותר ממידת הצלחה אחת בבדיקת לחימה בעזרת נשק מנתץ, אתה מפחית את ערך המאפיין מהתוסף ההגנתי או דרוג השריון של היריב. הניתוץ פועל קודם על התוסף ההגנתי מהנשק. הפחתת התוסף ההגנתי של נשק או דרוג השריון של שריון ל-0 הורסת את הנשק או השריון.

איטי

נשק איטי הוא מגושם, וקשה להניף אותו עם מהירות וכן. לא ניתן לבצע התקפה מפוצלת עם נשק איטי.

דו ידני

נשקים גדולים דורשים שתי ידיים בכדי להשתמש בהם ביעילות בקרב. אם אתה משתמש ביד אחת בלבד, אתה מקבל -2 ע לבדיקות הלחימה או הצליפה שלך.

נשקים				
נשק	התמחות	אימון	נזק	מאפיינים
גרזן קרב	גרזנים	-	אתלטיקה	סתגלתי
גרזן יד	גרזנים	-	אתלטיקה-1	הגנתי +1, נשק משני +1
אלה	קהים	-	אתלטיקה-1	נשק משני +1
מטה	קהים	-	אתלטיקה	מהיר, דו ידני
פטיש קרב	קהים	-	אתלטיקה	מסורבל 1, עוצמתי, מנתץ 2, איטי, דו ידני
אגרוף	האבקות	-	אתלטיקה-3	לפיתה, נשק משני +1
גנטלה	האבקות	-	אתלטיקה-2	לפיתה, נשק משני +1
סכין	האבקות	-	אתלטיקה-2	מהיר, נשק משני +1
להב ברבوسی	סיוף	ב1	זריזות	הגנתי +1, מהיר
חרב רחבה	להבים ארוכים	ב1	אתלטיקה+1	סתגלתי
חרב ארוכה	להבים ארוכים	-	אתלטיקה+1	-
חרב קצרה	להבים קצרים	-	זריזות-1	מהיר
מגן קטן	מגנים	-	אתלטיקה-2	הגנתי +1, נשק משני +1
מגן בינוני	מגנים	-	אתלטיקה-2	הגנתי +2
מגן גדול	מגנים	ב1	אתלטיקה-2	מסורבל 1, הגנתי +4
מגן צריח	מגנים	ב2	אתלטיקה-2	מסורבל 2, הגנתי +6
פגיון	להבים קצרים	-	זריזות-2	הגנתי +1, נשק משני +1
דקר	להבים קצרים	-	זריזות-2	נשק משני +2
פגיון ארוך	להבים קצרים	ב1	זריזות	חודר 2
חנית	חניתות	-	אתלטיקה	מהיר, דו ידני
רומח טורנירים	חניתות	ב1	טיפול בחיות+3	מסורבל 1, רכוב, עוצמתי, הישג, איטי
קשת, עיקול כפול	קשת	ב1	זריזות+1	טווח רחוק, עוצמתי, דו ידני
קשת ארוכה	קשת	ב1	זריזות+2	טווח רחוק, חודר 1, דו ידני, מסורבל 1
רובה קשת קל	רובה קשת	-	זריזות+1	טווח רחוק, טעינה (משנית), איטי
רובה קשת בינוני	רובה קשת	-	זריזות+1	טווח רחוק, חודר 1, טעינה (משנית), איטי, דו ידני
גרזן יד	מושלך	-	אתלטיקה	טווח קרוב
כידון	מושלך	-	אתלטיקה	טווח קרוב
סכין	מושלך	-	זריזות-1	טווח קרוב, מהיר
חנית	מושלך	-	אתלטיקה	טווח קרוב

תיקו

אם יש תיקו, יש להשוות את הדרוג של התמחות המהירות. אם עדיין יש תיקו, על הדמויות לבצע בדיקה נוספת כדי לבדוק מי מהן פועלת קודם. זה לא משנה את מיקומן בסדר הכללי, אלא רק קובע את הסדר ביניהן.

השתתפות

התוצאה של בדיקת הזריזות קובעת את הנקודה המוקדמת יותר שבה הדמות רשאית לפעול. אתה יכול להשוות את הפעולה שלך לנקודה מאוחרת יותר, אבל אינך יכול להתערב בפעולה של דמות אחרת. אתה יכול לקבל את תורך רק אחרי שדמות אחרת סיימה לפעול.

צעד 2: פעולות

לבו של הקרב הוא בפעולות של הדמויות. הבחירות שהדמויות מבצעות, ההצלחה או הכשלון של הגלגולים שלהן ואיך שהן מתנהלות בשדה הקרב עובדים ביחד

סדר הקרב

כל הקרבות משתמשים באותה סדרה של צעדים, החוזרים על פני מספר סיבובים עד שהקרב מסתיים.

תאור
צעד 1: יוזמה
צעד 2: פעולות
צעד 3: תוצאות

צעד 1: יוזמה

יוזמה היא הסדר שבו כל משתתף מקבל את תורו. כל משתתף (או קבוצה של משתתפים דומים) בוחר את הזריזות שלו (עם התמחות במהירות). המנחה מסדר את התוצאות מהגבוהה לנמוכה. הדמות עם התוצאה הגבוהה פועלת ראשונה, וממשיכים בסדר יורד עד לדמות האחרונה.

התקפה עם שני נשקים (ראשית)

כאשר אתה מחזיק נשק בידך הראשית ונשק משני ביד החלשה, אתה יכול לשלב אותם כדי לבצע התקפה חזקה יותר – פשוט הוסף את הרמה של המאפיין "נשק משני" לנזק של הנשק הראשי שלך במקרה של בדיקת לחימה מוצלחת. אם לנשק המשני שלך יש את המאפיין "הגנתי", הוא מאבד אותו עד לתורך הבא.

התקפה משולבת (ראשית)

אמנם התקפה מפוצלת והתקפה עם שני נשקים דורשות פעולה ראשית, ניתן לשלב אותן לפעולה אחת בצורה הבאה: יש לפצל את קוביות הבדיקה בין יריבים מרובים כמו בהתקפה מפוצלת, ואז אתה מגדיל את הנזק של כל ההתקפות לפי המאפיין "נשק משני" כמו בהתקפה עם שני נשקים.

התקפות רכובות

התקפות רכובות מתבצעות כאשר אתה מתקיף מעל גבי חיית רכיבה. לחימה מעל גבי סוס נותנת מגוון יתרונות, הכוללים יכולת תנועה מוגברת, יתרון גובה ובמקרה שהחיה מאולפת לקרב, גם התקפות פרסות או נשיכה. כאשר אתה רוכב על סוס, אתה זוכה ביתרונות הבאים:

- השתמש בתנועה של החיה במקום בשלך.
- זכה בתוסף +1 לבדיקות קרב כאשר אתה מתקיף יריבים לא רכובים.

כאשר אתה רוכב על סוס שאולף לקרב, אתה זוכה ביתרון נוסף:

- אם החיה לא זזה במהלך תורך, הוסף 2 לנזק בבדיקת לחימה מוצלחת.

להתקיף את חיית הרכיבה

אמנם זה נחשב לחוסר כבוד להתקיף את חיית הרכיבה של פרש, סוסך עדיין נמצא בסכנה כאשר אתה רוכב עליו לקרב. היריבים שלך רשאים לבחור להתקיף אותך או את סוסך. אם הבריאות של הסוס יורדת ל-0, הוא מת. אתה רשאי להוציא נקודת יעוד כדי לתת לחיית הרכיבה שלך פגיעה או פגיעה ולמחוק את הנזק לבריאות. (ראה פציעות בהמשך.)

סוסים שנהרגו

כאשר חיית הרכיבה שלך נהרגת, אתה חייב להצליח בבדיקת טיפול בחיות בדורג קושי אימתני (15). אם אתה מצליח, אתה קופץ לפני שהחיה מתמוטטת למרחק של כמטר ממנה. אם אתה נכשל, אתה מקבל נזק (שמתעלם משריון) השווה לדורג שהיה לחיה באתלטיקה, ואתה לכוך תחתיה. כדי לשחרר את עצמך, עליך להוציא פעולה ראשית ולהצליח בבדיקה מאתגרת (9) של אתלטיקה או זריזות (כשההתמחויות הרלוונטיות הן כוח או גמישות, בהתאמה). דמויות אחרות יכולות לנסות לעזור לך על ידי הוצאת פעולה ראשית והצלחה בבדיקה זהה. כל עוד

בכדי ליצור את הריגוש והסכנה בקרב. רק הדמיון שלך מגביל את מה שהדמות יכולה לנסות לבצע במהלך הקרב, אבל הקטע הבא סוקר את רוב הפעולות הנפוצות שאפשר לנסות בהצלחה בקרב.

כל דמות, החל מזו עם תוצאת היוזמה הגבוהה ביותר וכלה בזו עם תוצאת היוזמה הנמוכה ביותר, מקבלת את תורה ויכולה לבצע או פעולה ראשית אחת או שתי פעולות משניות. פעולה משנית יכולה להיות התקפה, תנועה, מציאת מחסה או קימה על הרגליים. פעולה ראשית כוללת חמיקה, הסתערות, תיקול היריב, הפלת יריב מסוסו וכך הלאה. ככלל אצבע, נדרשות בערך 3 שניות כדי לבצע פעולה משנית, ו-6 שניות כדי לבצע פעולה ראשית. לכן, אם ברצונך לבצע משהו שלא מופיע בקטע הבא, המנחה יאלץ לשפוט כמה זמן תיקח הפעולה, והאם מדובר בפעולה ראשית או משנית.

התקפה (משנית)

התקפה היא קרוב לוודאי הפעולה הנפוצה ביותר בקרב. בין אם אתה חמוש, לא חמוש (אבל עצבני) או מחזיק בנשק מאולתר, אתה ראשי לתקוף את יריבך.

כאשר אתה חמוש בנשק לחימה, אתה חייב להיות סמוך ליריבך. דבר זה נקרא להיות מעורב (בקרב).

כאשר אתה חמוש בנשק לחימה עם מאפיין ההישג, אתה ראשי להתקיף יריב במרחק של עד שלושה מטרים.

כאשר אתה חמוש בנשק צליפה עם מאפיין טווח קרוב אתה ראשי להתקיף יריב בטווח של עד 10 מטרים ללא עונש.

כאשר אתה חמוש בנשק צליפה עם מאפיין טווח רחוק אתה ראשי להתקיף יריב בטווח של עד 100 מטרים ללא עונש.

אם אתה מקיים את התנאים הללו, גלגל בדיקת לחימה או צליפה והשווה את התוצאה להגנה הקרבית של יריבך. פגיעה מוצלחת גורמת לנזק בסיס, וכל מידת הצלחה נוספת תכפיל את הנזק פי מידת ההצלחה. אחרי שחישבת את הנזק, הפחת ממנו את דרוג השריון של היריב, ואת הנותר הפחת מהבריאות של היריב.

ניתן לבצע רק פעולת התקפה אחת בסיבוב.

התקפה מפוצלת (ראשית)

כאשר יש מולך מספר יריבים, אתה ראשי לנסות להתקיף יותר מאחד בכל פעם. כאשר אתה עושה זאת, אתה מפצל את קוביות הלחימה שלך בין ההתקפות כראות עיניך. יתכן ותצטרך גם לפצל את קוביות הבונוס שלך שכן מספר קוביות הבונוס לא יכול לעלות על מספר קוביות הבדיקה. בצע כל התקפה בנפרד, כרגיל.

אתה לכוך, אתה מקבל מחסר של 5- להגנה הקרבית שלך.

הפלת רוכב מסוס (ראשית)

בנוסף להתקפה ישירה, אתה רשאי לנסות למשוך ולהפיל רוכב מסוס. אתה יכול לנסות את הפעולה הזו רק אם יש לך כלי נשק עם מאפיין הלפיתה או נשק מוט. בצע בדיקת לחימה מול דרוג הטיפול בחיות הפאסיבי של הרוכב (עם התמחות ברכיבה). אם הצלחת, הפלת את הרוכב והוא שרוע על הרצפה ליד חיית הרכיבה שלו.

פעולות אחרות

בנוסף להתקפה, ישנן עוד פעולות שניתן לבצע בקרב.

סיוע (משנית)

כפעולה משנית, אתה יכול לסייע לבעל ברית בבדיקה. אם אתה מסייע בהתקפה, אתה חייב להיות סמוך ליריב. למטרת בדיקות אחרות, בעל הברית שלך חייב להיות בטווח ראייה, שמיעה או בסמוך אליך, בתלות בבדיקה המדויקת שבה אתה מנסה לעזור לו. אתה נותן לו חצי מדרוג היכולת שלך כקוביות בונס. כרגיל, מספר קוביות הבונס לא יכול לעבור את מספר קוביות הבדיקה.

עצור לנוח (ראשית)

כפעולה ראשית אתה לוקח כמה שניות כדי לעצור ולהסדיר את הנשימה שלך. גלגל בדיקת סיבולת אוטומטית (0). הצלחה תמחק נקודת נזק אחת. כל מידת הצלחה נוספת תוריד עוד רמת נזק אחת.

הסתערות (ראשית)

תוך שאתה זורק את הזהירות כלל הרוחות, אתה דוהר קדימה כדי למחוץ את אויבך. הסתערות מאפשרת לך לשלב תנועה והתקפה. אתה יכול להסתער על אויב שנמצא במרחק של עד פי שניים מערך התנועה שלך. בסוף ההסתערות בצע התקפה רגילה. אתה מקבל 1-ע להתקפה, אבל 2+ לנזק הבסיס של הנשק במידה וההתקפה מוצלחת.

חמיקה (ראשית)

במקרים שבהם הסיכויים מאוד לרעתך, לפעמים הדבר הנכון הוא פשוט לזוז מהדרך. כשאתה מבצע את פעולת החמיקה, אתה רשאי לזוז עד לחצי מערך התנועה שלך, בדרך כלל בכדי למצוא מחסה. גלגל בדיקת זריזות. הוסף לתוצאה את התוספים מהמאפיין "הגנתי" של הנשקים שלך. התוצאה הסופית מחליפה את ערך ההגנה הקרבית שלך עד לתורך הבא – אפילו אם היא גרועה יותר.

שימוש בחפץ (משנית)

שימוש בחפץ כולל להרים חפץ מהקרקע, להזיז עצם כלשהו, להוציא פריט מתיק או מתיבה, לשלוף נשק מנדן וכולי. הדבר כולל גם פתיחת דלתות וחלונות, התעסקות עם מנופים או מתגים או כל דבר אחר שדורש ממך למשוך, לדחוף או איכשהו להזיז חפצים בסביבה.

יתכן והזמן שלוקח להגיע לחפצים לא נגישים, כגון חפץ קטן בתחתית התרמיל, יהיה ארוך יותר, לפי החלטת המנחה.

תנועה ושליפה

ניתן לנוע ולשלוף נשק באותה פעולה, אבל זה גורם לך לקבל 1-ע לכל ההתקפות שלך עד לתורך הבא.

תנועה (משנית)

תנועה היא הליכה נמרצת שנותנת לך לעבור את ערך התנועה שלך במטרים. אם אתה מחליט להוציא את שתי הפעולות המשניות שלך על תנועה, תוכל לעבור עד פי שניים מערך התנועה שלך.

ריצה (ראשית)

בנוסף לתנועה רגילה, אתה יכול גם לרוץ. ריצה מאפשרת לך לעבור עד פי ארבעה מערך התנועה שלך.

השתטחות/קימה (משנית)

אתה יכול להשתטח על הרצפה או לקום על רגליך כפעולה משנית. אם הסרבול עליך הוא 2 או יותר, אתה זקוק לפעולה ראשית כדי לקום.

רכיבה או נהיגה (משנית)

כאשר אתה רוכב על חיה, הפעולה של החיה היא זו שמשמשת לתנועה או להתקפה, אבל אתה חייב להוציא פעולה – משנית אם היא מאולפת ללחימה, ראשית אם לא – כדי לשלוט בה. אם החיה נפגעה, אז הפעולה היא פעולה ראשית בלא תלות באילוף שלה.

רכבים הרתומים לחיות פועלים בצורה דומה לרכיבה על החיות עצמן. נהיגה ברכב דורשת פעולה משנית בכל סיבוב. אם הנהג מת או נוטש את משמרתו, הרכב ימשיך לנוע כל עוד החיות יאותו למשוך אותו, בדרך כלל בכיוון שאליו הופנו לאחרונה. דמויות אחרות ברכב יכולות לנוע כרגיל, אבל הרכב נחשב כקרקע בוגדנית. אם תנועה אמורה לקחת נוסע אל מחוץ לרכב, הוא עלול לקבל נזק מהנפילה. נפילה מרכב איטי תגרום ל-1ק6 מינוס 3 נזק, בעוד שנפילה מרכב מהיר תגרום ל-1ק6 + 3.

הכנה (ראשית)

אם אתה מוציא את כל תורך בהכנה לקראת פעולה בתורך הבא, אתה מקבל +2ב לבדיקה, תחת החוקים הרגילים של קוביות בונס. הבונס מהכנה לא מצטבר לאורך הסיבובים, ואם משהו מונע ממך לבצע את הפעולה בתורך הבא, קוביות הבונס הולכות לאיבוד.

שימוש ביכולת (משנית)

אתה רשאי להשתמש ביכולות שאינן קשורות באופן ישיר לקרב. אתה יכול, לדוגמה, להשתמש באתלטיקה כדי לשבור דלת, בתפיסה כדי לחפש יציאה, בזריזות כדי לתפוס חבל מתנדנד וכולי. דרוג הקושי תלוי בפעולה

שאתה רוצה לנסות, וחלקן עלולות להיות קשות יותר בהתחשב בהפרעות הקיימות בקרב.

בנוסף, ברוב היכולות ניתן להשתמש בסיבוב אחד, אבל חלקן יותר מורכבות ועשויות לדרוש יותר מפעולה אחת כדי להשתמש בהן, מה שאומר שתצטרך להוציא כמה פעולות כדי להצליח במטלה בזמן שהקרב משתולל סביבך.

נקודות יעוד

נקודות יעוד עשויות לתת לך שליטה נוספת על גורלך ולאפשר לך לשנות את הנסיבות בדרכים קטנות או משמעותיות. הוצאה או שרפה של נקודות יעוד בקרב אינה דורשת פעולה.

צעד 3: תוצאות

קרב נמשך לאורך כמה סיבובים, כאשר כל משתתף פועל בתורו, עד סוף הקרב. כל סיבוב נותן למשתתפים פעולות נוספות ואת האפשרות לנצל אותן בשביל לעשות את מה שהם רוצים. יש לחזור על השלבים האלו עד אשר יש מנצח ברור.

כאשר צד אחד ברח או הובס, הקרב הסתיים והמנצח קובע את גורלו של המפסיד.

נזק

כאשר יריב פוגע בך בקרב, ישנו סיכוי שתקבל נזק. כל נזק שעובר את דרוג השריון שלך יורד מהבריאות שלך. נזק שיורד אינו פוגע ביעילות שלך, אלא אם כן הבריאות שלך יורדת ל-0, ובמקרה כזה אתה מובס.

הפחתת נזק

אמנם יש לך רק מאגר בריאות קטן, ישנן דרכים להסיר מעצמך נזק ולמנוע תבוסה. הפחתה או הסרה של נזק בדרכים הבאות לא נחשבת כפעולה. בנוסף, אתה יכול להפחית נזק בכל רגע, גם לא בתורך. הדרכים הללו הינן בנוסף לפעולה של עצירה לנוח.

באופן כללי, דמויות לא חשובות – חיילים חסרי שם המשוחקים על ידי המנחה, למשל – לא משתמשים באפשרויות הללו ולא עוצרים לנוח. הם פשוט סופגים נזק ומתים כאשר הם מגיעים ל-0 בריאות. דבר זה נועד כדי לפשט את העניינים ולהגביל את האפשרויות היותר מורכבות לדמויות חשובות בסיפור.

פגיעות

פגיעה היא נזק משני אבל מתמשך, לפחות ביחס לנזק. כל פעם שאתה מקבל נזק, אתה יכול לקבל על עצמך פגיעה ולהפחית את הנזק הנגרם בכמות השווה לדרוג הסיבולת שלך. כל פגיעה שאתה מקבל תיתן לך מחסר של 1- לתוצאות כל הבדיקות שלך. אתה לא יכול לקבל יותר פגיעות מדרוג הסיבולת שלך.

נזק מחוץ לקונפליקטים

מצבים מסוימים יכולים לגרום לנזק שהוא אינו תוצאה של מעורבות בקונפליקט. לדוגמא, דמות שנלכדה וידועה ביכולת הלחימה שלה עלולה לאבד את יד החרב שלה (כמו שקרה לחבר מפורסם במשמר המלך). לאובדן כזה יש השלכות לכל אורך חיי הדמות, ככל הנראה במספר רחב של יכולות, יותר ממה שהיה נובע באופן רגיל מפגיעה קבועה. במקרים כאלו, הדמות שורפת נקודת יעוד ומקבלת חסרון במקום למות.

מלבד פציעות קבועות, הדמות יכולה להפחית כל נזק בעזרת החוקים הרגילים – גם כזה שנגרם מחוץ לקרב. דמות שעולה באש יכולה להפחית את הנזק על ידי קבלת פגיעות (כוויות) או פצעים (כוויות חמורות). באופן דומה, דמות הנופלת מגובה יכולה להפחית נזק על ידי שבירת עצם (פגיעה), או ריסוק של הרגל (פגיעה). אם הנזק עובר את הבריאות של הדמות היא בדרך כלל מתה – העולם אינו סלחני. הנזק הזה מוסר בסוף הקרב או ההתקלות, ואין לו השפעה אלא אם הוא גורם לפגיעה או לפגיעה.

כמה איומים הם מסוכנים כל כך שאפילו פגיעה לא תוכל להציל אותך ממוות. נפילה מעשרות מטרים, טבילה בבריכת לבה או שתיה של חבית של אש פרא הם כל כך קטלניים שכדי להמנע מהם דרושה התערבות של הגורל. במקרים כאלו, אתה חייב לשרוף נקודת יעוד אם ברצונך להציל את עצמך.

פציעות

חלק מההתקפות הן כל כך אכזריות וקטלניות שהדרך היחידה להמנע מתבוסה היא לקחת על עצמך פגיעה. פגיעה מורידה את כל הנזק מהתקפה אחת, וכופה 1-ע לכל הבדיקות שלך. אתה לא יכול לקבל יותר פציעות מדרוג הסיבולת שלך. אם מספר הפציעות שלך עובר את דרוג הסיבולת שלך, אתה מת.

תבוסה

אם הבריאות שלך נופלת ל-0 או פחות, אתה מובס ויוצא מהקרב. היריב שהביס אותך בוחר מה קורה לך. בחירות נפוצות כוללות את הדברים הבאים:

מוות

זוהי התוצאה הנפוצה ביותר של תבוסה. אתה מת. בתלות בתקופה בה מתת, יתכן כי הדמות שלך תקום כאל מת ותהפוך לרפא... אם אתה מאמין באלה דברים.

מום

היריב עשוי להשאיר אותך חי, אבל עם דבר מה שיעזור לך לזכור אותו. דוגמאות הן צלקת מכוערת על הפנים, אובדן של עין, אצבע או איבר אחר. המנצח מפחית באופן קבוע את אחת מהיכולות של המפסיד בדרוג אחד.

כופר

המנצח מחזיק במפסיד, או בחפץ כלשהו השייך לו, עבור כופר. בטורנירים זה לרוב אומר שהמנצח מקבל את הסוס והשריון של המפסיד. במלחמה, זה אומר שבי עד אשר המשפחה של המפסיד תוכל לשלם כמות נכבדת של מטבעות, או שבוי אחר בעל ערך.

לעטות שחורים

אלו אשר רואים כבוד בשרות במשמר הלילה עשויים לתת לאויביהם לעטות שחורים ולהצטרף לאנשי משמר הלילה על החומה. לרבים זהו גורל גרוע ממוות, שכן משמעו לאבד כל מעמד, משפחה ורכוש. לאלו אשר מעריכים את חייהם יותר מדברים שוליים כאלו, עטיית שחורים נותנת להם הזדמנות לחיות.

איבוד הכרה

אתה מאבד הכרה ונעזב למוות. אתה מתעורר שעתיים עד שתיים עשרה שעות מאוחר יותר (גלגל שתי קוביות וחבר את התוצאה). כשאתה חסר הכרה אתה חסר אונים, ויתכן שתהרג או תאכל על ידי מישהו או משהו אחר. גורל זה הוא לרוב שווה ערך למוות.

כניעה

אתה יכול לנסות להכנע כדי לבחור את תנאי תבוסתך. כאשר אתה רואה שתבוסה היא בלתי נמנעת, אתה יכול, בתורך, להציע למנחה תנאים שתחתם הדמות שלך תובס, כולל את תוצאות התבוסה. למשל, אתה יכול להציע שדמותך תובס ותאבד הכרה, או תשבע עבור כופר. המנחה יכול לקבל את התנאים שלך, לתת לך הצעת נגד, או לדחות אותה. אם אתה דוחה את הצעת הנגד של המנחה, אינך יכול להכנע.

יעוד ותבוסה

אתה רשאי לשרוף נקודת יעוד בכדי לבחור תוצאה אחרת ממה שבחר עבורך יריבך. אם משפחתך עניה, אתה יכול לבחור מום או מוות על פני כופר, או לבחור לאבד הכרה כאשר יריבך מנסה להרוג אותך.

החלמה

הפגיעות והפציעות שאתה מקבל בקרב מחלימות... בסופו של דבר. הקצב שבו אתה מחלים תלוי בהאם קיבלת נזק, פגיעה או פציעה. נזק לבריאות נעלם מהר. פגיעות לוקחות יותר זמן, עד שבוע או יותר. פציעות יכולות להציק לך חודשים. אלו הן סכנות הקרב.

נזק

נזק הוא רק שריטות, חבלות וחתכים. בסוף הקרב, אתה מסיר את כל הנזק מהבריאות שלך.

פגיעות

פגיעות הן חמורות יותר ולוקח להן זמן רב יותר להרפא. בכל יום לאחר שקיבלת את הפגיעה אתה מגלגל בדיקת

סיבולת. דרגת הקושי תלוי ברמת הפעילות שלך באותו היום, כפי שמוצג בטבלה הבאה. בדיקה מוצלחת מסירה פגיעה אחת. כל מידת הצלחה נוספת מסירה פגיעה נוספת. כשלון בבדיקה, לעומת זאת, אומר שאתה לא מחלים כלל. אם אתה נכשל בבדיקה ב-5 או יותר, אתה מקבל פגיעה נוספת. אם אתה לא יכול לקבל פגיעה נוספת, אתה מקבל פציעה במקום.

החלמה מפגיעה		
פעילות	דוגמא	דרוג קושי
קלה או ללא	בלי רכיבה, לחימה או פעילות פיזית	6
בינונית	מסע, מעט פעילות פיזית	9
מאומצת	לחימה, פעילות פיזית מאומצת	12

פציעות

פציעות הן פגיעות חמורות הדורשות את הזמן הרב ביותר להחלים וגורמות נזק מתמשך. כל שבוע לאחר שקיבלת פציעה אתה מגלגל בדיקת סיבולת. דרוג הקושי תלוי ברמת הפעילות בשבוע הזה, כפי שמוצג בטבלה הבאה. הצלחה מסירה פציעה אחת. שלוש מידות הצלחה מסירות פציעה נוספת. אם אתה נכשל בבדיקה ב-5 או יותר, אתה לא מחלים ומקבל פציעה נוספת. אם אתה לא יכול לקבל פציעה נוספת, אתה מת.

החלמה מפציעה		
פעילות	דוגמא	דרוג קושי
קלה או ללא	בלי רכיבה, לחימה או פעילות פיזית	9
בינונית	מסע, קצת פעילות פיזית	15
מאומצת	לחימה, פעילות פיזית מאומצת	21

רפואה

הדרך הטובה ביותר להחלים היא על ידי קבלת טיפול רפואי. יכולת הרפואה יכולה להאיץ את ההחלמה על ידי כך שתתן לרופא להחליף את יכולת הסיבולת של המטופל ביכולת הרפואה שלו. מכיוון שפגיעות ופציעות כופות מחסרים ועונשים על כל הגלגולים, כולל בדיקות החלמה, זה יכול להביא לשיפור משמעותי. כדי להשתמש ברפואה, הרופא חייב להקדיש לפחות ארבע שעות ביום למטופל. כאשר הדמות אמורה לגלגל בדיקת סיבולת, הרופא מגלגל בדיקת רפואה במקום זאת. בדיקת רפואה שנכשלה לא יכולה לגרום לפציעה או לפגיעה נוספת.

אינטריגה

נתוני אינטריגה

ישנן כמה יכולות הקובעות את היעילות שלך באינטריגה. להלן מובאות היכולות הללו והדרך לחשב אותן.

הגנת אינטריגה

קו ההגנה הראשון שלך מול השפעה הוא הגנת האינטריגה שלך, המשלבת את הערנות, התבונה והמעמד שלך. הגנת האינטריגה שלך שווה ל:

תפיסה + עורמה + מעמד + מתאמים סיבתיים

איפוק

איפוק הוא היכולת שלך לעמוד בלחץ של משא ומתן וניסיונות שכנוע. כאשר יריב מצליח להשפיע עליך, הורד את האיפוק שלך בכמות השווה להשפעה שהוא גרם. אתה לא מושפע מיריבך אלא אם האיפוק שלך מגיע ל-0, ובמקרה זה אתה מובס.

איפוק = כוח רצון X 3

נטיה

נטיה היא הדרך בה הדמות שלך מסתכלת על אדם מסוים באינטריגה, והיא מתארת האם היא רואה אותו באור חיובי או שלילי, האם היא מנסה לעזור לו או לפגוע בו. נטיה קובעת את האופן בו אתה מתכנן לשחק את הדמות שלך לאורך האינטריגה. בנוסף, הנטיה שלך מתפקדת כסוג של "שריון" ומגינה עליך מההשפעה של היריב שלך. הרבה יותר קשה לשכנע אדם ששונא אותך לעזור לך מאשר אדם שאוהב אותך. לפיכך, כאשר יריב עומד להוריד את האיפוק שלך, אתה מפחית את דירוג הנטיה שלך מכמות ההשפעה שהוא גרם.

נטיה גם משפיעה על ניסיונותיך השכנוע או התרמית שלך בצורה של מתאמים לתוצאות הבדיקות שלך. זה יכול להיות אתגר להסוות את הסלידה שלך כאשר אתה מנסה להתחבר לאויב ותיק כמו שזה קשה לרמות מישהו שאתה אוהב. השפעת הנטיה על בחירת המילים, שפת הגוף שלך ואלמנטים נוספים במהלך השיחה אינה ניתנת להכחשה. אתה יכול להקים לעצמך חומות של בוז ולעג, אבל אז יהיה לך קשה לשנות את דעתם של האנשים סביבך.

ישנם שבעה דרגים של נטיה, ממש כמו דרגי היכולות. שלושה הם חיוביים, שלושה שליליים ואחד ניטרלי. בטבלא הבאה מצוינים תיאורים, ביחד עם דרוג הנטיה, והמתאמים לתרמית ולשכנוע.

מעשי גבורה נועזים משתוללים אולי בראשיהם של הצעירים והתמימים, אבל מאחוריהם, מאחורי השורות האינסופיות של חיילים ואבירים, נמצא הכוח המניע האמיתי של הממלכה. החרבות ואלו האוחזים בהן הם נשקים רבי עוצמה, אבל בסופו של יום הם רק כלים, שבהם משתמשים ומהם נפטרים כאשר יש צורך בכך. אלו אשר מכוונים את הנשקים האלו הם אלה אשר משחקים את משחקי הכס, הקנוניות הפוליטיות היכולות להצית מלחמה או להביא שלום לארץ שסועת קרבות. אמנות אינטריגה ואלו אשר שולטים בה הם הכוח האמיתי בוסטרוז, ועורמתם היא מסוכנת וקטלנית כמו מיטב האבירים בשבע המלכיות.

לאינטריגה יש שני מרכיבים עיקריים: השיחה וההשפעה. שיחות הן המסגרת שבתוכנה נפרסת האינטריגה וההשפעה הינה המטרה של כל צד בשיח.

השיחה

האינטריגה מחולקת ליחידות זמן חופשיות הנקראות שיחות. שיחה לא מתרחשת במסגרת זמן מוגדרת – אחת יכולה לדרוש רק כמה שניות ואחרת יכולה להמשך שעות. על המנחה להעריך את אורך הזמן שדורשת השיחה על פי אורך משחק התפקידים שהתרחש בה ועל פי הנסיבות השונות הקשורות בשיחה.

במהלך שיחה, כל משתתף מקבל תור לפעול בו. בתורו, על השחקן לגלגל בדיקות יכולת או לבצע תמרונים אחרים בכדי להסיט את האינטריגה לטובתו. ברגע שכל שחקן פעל, השיחה מסתיימת, ואז או שהאינטריגה נפתרת או ששיחה חדשה מתחילה.

השפעה

המטרה של כל אינטריגה היא להשיג מספיק השפעה כדי לכפות על יריבך להגיד דבר מה, לחשוף מידע או לפעול כרצונך. בין אם אתה מנסה לשנות את דעתו של אדם, להתחזות למישהו אחר או סתם לפתות מישהו, התהליך הוא זהה. במובן מסויים, השפעה מתפקדת בצורה דומה לנזק. כמו בקרב, אתה מגלגל בדיקת יכולת – תרמית או שכנוע במקום לחימה או צליפה – נגד ערך הגנת האינטריגה של היריב שלך. הצלחה תייצר כמות של השפעה המוחלת על האיפוק של היריב שלך. כאשר האיפוק מגיע ל-0, היריב מובס והמנצח בוחר את ההשלכה של הנצחון.

פעיל, אבל לא תמנע ממישהו אחר לעשות כן, וניתן לשכנע אותה להצטרף למזימה נגדך בקלות רבה.

שנאה

דמויות כאלו פועלות כדי להרע לך ועושות כל שביכולתן לפגוע בך, גם אם זה יסכן אותן עצמן. דמות ששונאת אותך תצא למלחמה נגדך, תפגע במשפחתך ותעשה כל מה שביכולתה בכדי לפגוע בך או בשמך. אנשים כאלו הם אויבך הגרועים ביותר.

נטיה התחלתית

עם תחילת האינטריגה, כל המשתתפים קובעים את הנטיה ההתחלתית שלהם. ברירת המחדל היא אדישות עבור דמויות חדשות, אבל השחקנים חופשיים לבחור את הנטיה שלהם כרצונם. בחירת הנטיה אמורה להסתמך על מה שהדמות יודעת לגבי הצד שמנגד, מפגשים קודמים והרגשה כללית לגבי ההתנהגות של הדמות.

אמנם זה מפתה לחשוב במונחי משחק ולשקול את היתרונות המכאניים של כל נטיה, יש להמנע מכך ולבחור על פי מה שאתה חושב שהדמות שלך מרגישה. לנטיית הדמות שלך עלולות להיות השלכות לא צפויות. למשל, אם אתה פותח באינטריגה עם נציג של בית אחר ומיד קובע לעצמך את הנטיה של שנאה, בהכרח תיצור לעצמך אויב בשל העוינות והגסות שלך. באופן דומה, מעבר לחיבה כברירת מחדל כשאתה מנסה לשכנע מישהו יכולה להשאיר אותך פתוח לתמרון בעצמך. בקצרה, יש לחשוב איך הדמות אמורה להרגיש ולבחור נטיה המתאימה למצבה הרגשי.

התפתחות נטיות

במהלך אינטריגה הנטיות של המשתתפים עשויות להשתנות. ארועי השיחה, ביחד עם משחק דמות, מאפשרים למנחה ולשחקנים להתאים את הנטיות שלהם להתפתחויות שהתרחשו בשיחה הקודמת. בתחילת כל שיחה המשתתפים רשאים לשפר או להחמיר את הנטיה שלהם בצעד אחד.

היוצא מהכלל היחיד הוא כאשר דמות הושפעה בהצלחה בשיחה הקודמת. דמויות כאלו לא יכולות להחמיר את הנטיה שלהן ביחס לדמות שהשפיעה עליהן, אבל הן יכולות לשפר אותה בצעד.

סדר האינטריגה

כאשר נוצר מצא חברתי שלא ניתן לפתור על ידי משחק דמות בלבד, מתחילה אינטריגה. מקרים כאלו יכולים לכלול משא ומתן או חקירה, אבל גם פיתוי, כריתת בריתות, הסתה להתקפה או דברים נוספים. כל האינטריגות עוקבות אחרי אותו רצף של צעדים, כמפורט בהמשך.

נטיות

נטיה	דרוג	מתאם תרמית	מתאם שכנוע
חיבה	1	-2	+5
ידידות	2	-1	+3
אדיבות	3	0	+1
אדישות	4	0	0
ניכור	5	+1	-2
סלידה	6	+2	-4
שנאה	7	+3	-6

חיבה

חיבה מרמזת על אהבה והערצה, על תחושות של מחויבות ונאמנות, כדוגמת אלה הנחלקות בין בני זוג קרובים, הורים וילדים וכן הלאה. דמות בנטיה הזו תכנה לרוב הבקשות, גם אם הבקשה יכולה לגרום לה נזק. דמות בנטיה כזו ככל הנראה תתעלם מפגמים באדם אותו היא מחבבת, ואף תיתן את חייה למענו.

ידידות

נטיה זו מסמלת אחווה ורצון טוב, כפי שניתן לראות בין אחים, חברים ותיקים או אנשים שהתגוררו יחד זמן רב. ידידות יכולה גם לסמל את הקשר בין חבורת אבירים שפועלת למען מטרה משותפת והקשרים בין חברי משמר לילה קרובים. דמויות ידידותיות תהיינה מוכנות לעשות טובות עבורך ואף לקחת סיכונים כדי לעזור לך. הן לא תיבגדנה בך, וזה מה שחשוב יותר מהכל.

אדיבות

דמויות אדיבות רואות אותך באור חיובי ורואות בך מכר, אם כי לא בדיוק חבר. לא סביר שדמויות כאלו ייקחו סיכון כלשהו למענך, אבל יתכן והן יעזרו לך אם הדבר לא יפגע בהם. דמות אדיבה עלולה לבגוד בך, אבל לא בלי סיבה טובה.

אדישות

לדמות אדישה אין רגשות חזקים כלפיך, לכאן או לכאן. יתכן ותצליח לשכנע אדם כזה לעזור לך, לבצע את פקודותיו מתוך הרגשת חובה או לעשות לך טובה אם יצא לו מזה משהו בתמורה. דמות כזו לא תיקח סיכונים עבורך, אלא אם תקבל גמול הולם.

ניכור

ניכור מעיד על חוסר ידידותיות כללי, מעין קור לא נעים. בין אם היחס הזה נובע מחוסר אמון, מונוטין או עוולות בעבר, דמות זו לא תיקח שום סיכון עבורך, ועשויה לשעשע את עצמה ברקימת מזימות נגדך.

סלידה

דמויות כאלה פשוט לא אוהבות אותך. הסיבות יכולות להיות מוצדקות או לא, אבל הן מסתכלות עליך בבוז בכל מקרה. דמות שסולדת ממך לא תנסה לפגוע בך באופן

וכלה בלחוס על חיך כאשר ליריבך יש כל זכות לקחת אותם ממך.

הטעיה

אתה עשוי להתחיל בהטעיה בכדי לרמות את יריבך, לתת לו מידע שקרי או להסתיר את כוונותיך מאחורי מסכה של שקרים. כאשר הטעיה היא המטרה שלך, אתה מגלגל בדיקות הטעיה במקום שכנוע בכדי לזכות בהשפעה.

שינוי מטרות

ללא ספק יהיו מקרים בהם תכנס לאינטריגה עם מטרה מסוימת, רק כדי לגלות משהו הרבה יותר מעניין תוך כדי השיחה. בתחילת שיחה חדשה, אתה רשאי לשנות את המטרה שלך, אבל היריב שלך זוכה בחזרה בכמות איפוק השווה לרצון שלו.

צעד 2: יוזמה

כדי לקבוע מי מבצע בדיקה ומתי, כל משתתף באינטריגה מגלגל בדיקת מעמד (עם קוביות בונוס ממוניטין). המנחה רושם את כל התוצאות ומסדר אותן מהגבוהה לנמוכה. המשתתף בעל התוצאה הגבוהה יותר מתחיל ראשון, ואחריו בסדר יורד אלו עם התוצאות הנמוכות יותר. יש לשים לב שסדר התוצאות לא מחייב את סדר הפעולות – תוצאת הבדיקה רק מראה כמה מוקדם משתתף כלשהו יכול לפעול.

צעד 3: טכניקה

אם נטיות הן השריון באינטריגה, טכניקות הן נשק. הטכניקות מתארות את הטקטיקה שבה דמות משתמשת באינטריגה, אבל יותר מכך, הן קובעות כמה השפעה הדמות תגרום בבדיקה מוצלחת ומהן ההשלכות של תבוסה.

הטעיה

ניתן להשתמש בהטעיה במקום בשכנוע כדי לחקות כל אחת מהטכניקות, אבל רק כאשר אתה מנסה להערים על היריב, כמו להקסים אותו תוך כדי התחזות, או ניהול משא ומתן כאשר אין לך שום כוונה לקיים את הצד שלך בעסקה. עליך לבצע את ההחלטה הזו כאשר אתה בוחר את המטרה שלך. כאשר אתה מגלגל הטעיה, השתמש בהתמחות המתאימה ביותר לטכניקה בה אתה מנסה להשתמש. אם יש לך קוביות גם בהתמחות השכנוע המתאימה, אתה רשאי לבחור להשתמש בהן במקום בהתמחות ההטעיה.

שימוש בטכניקות

בין אם אתה מגלגל שכנוע או הטעיה, אתה רשאי לגלגל קוביות בונוס המתאימות לטכניקה בה אתה מנסה להשתמש. דרוג הקושי הוא הגנת האינטריגה של יריבך. הצלחה בבדיקה מייצרת השפעה בהתאם הטכניקה שהיתה בשימוש (השווה בדרך כלל לדרוג ביכולת), כפול מידת ההצלחה. אינך חייב לבחור באותה הטכניקה לאורך

תאור

צעד 1: מטרה

צעד 2: יוזמה

צעד 3: טכניקה

צעד 4: משחק דמות

צעד 5: פעולות

צעד 1: מטרה

במרכז של כל אינטריגה ישנה המטרה שלך, מה שאתה מקווה להשיג. המטרה היא המניע שלך, מה שאתה רוצה שהיריב שלך יגיד או יעשה, או ההתפתחות שאתה מעוניין למנוע. ללא מטרה אין אינטריגה – ישנו רק משחק דמות, שאמנם הוא מעניין בפני עצמו, אבל לרוב הוא לא מקדם את הסיפור בצורה משמעותית.

מטרות נוטות להיות ברקע האינטריגה, ואינן נחשפות לרוב עד שצד אחד משיג נצחון. המטרה שלך מעניקה נופך למשחק הדמות שלך ונותנת לך טיעונים לצורך הויכוח. להלן רשימה של מטרות שיכולות לעורר אינטריגה. הרשימה אינה מכילה את כל המטרות האפשריות, אבל היא משמשת כבסיס שאיתו אפשר להמציא מטרות הרלוונטיות למשחק.

שים לב שהמטרה היא התוצאה המיידית שברצונך להשיג מהאינטריגה. לאינטריגות רבות במשחקי הכס ישנה מטרה מרחיקת לכת. יתכן ואתה שם את עינך על כס הברזל כמטרה סופית, אבל ידרש מספר רב של אינטריגות ומטרות קטנות יותר בכדי להשיג מטרה זו.

ידידות

אינטריגות רבות מערבות ניסיונות ליצור בריתות או חברויות, בין אם לטווח הקצר או הארוך. המטרה שלך היא לקדם רגשות של אחווה אצל מטרתך, בכדי להפוך אינטריגות עתידיות לקלות יותר או אף לא נחוצות. ידידות, מן הסתם, מכסה טווח רחב של אפשרויות, ועם מטרה זו ניתן גם להתחתן עם מישהו, לפתות מישהו, ליצור ברית חדשה או פשוט לרכוש ידיד.

מידע

ידע הוא כוח, ומידע הוא אחת המטרות העיקריות לאינטריגה. כאשר אתה בוחר במטרה זו, אתה מנסה לרכוש מידע, לשמוע שמועות, רכילות או כל דבר אחר שיאפשר לך לקבל יתרון על אויבך. מידע עשוי להירכש על ידי תמרון נכון בחצר המלוכה או תוך כדי האזנה ללחישות שמתרוצצות ברחובות מעלה מלך. מידע הוא בעל ערך והוא נחוץ כאשר אתה מנסה להמנע משרטונים בעודך מנווט במשחקי הכס.

שירות

כאשר אתה בוחר בשירות כמטרה, אתה מצפה שהיריב שלך יבצע דבר מה עבורך. דבר מה הזה יכול להיות כמעט כל דבר, החל מלהלוות לך כמה דרקוני זהב, דרך לרגל אחרי המלכה, לתת לך מחיר טוב על חרב חדשה

כל האינטריגה, ואתה רשאי להחליף טכניקות על פי האופן בו הצגת את התנהגות דמותך לאורך השיחה.

הסתה

הסתה משמשת כדי למלא יריב בזעם או בשנאה כלפי משהו או מישהו. הסתה היא מסוכנת, שכן היא יוצרת רגש חזק שיכול לגרום למטרה לנהוג בפזיזות.

הסתה של מטרה משמעה לגרום ליריב אחד לפנות כנגד אחר, בדרך כלל על ידי הבאת הוכחות לבגידה, מעשים מתועבים או חשיפה של פרט עסיסי כלשהו שהמטרה עשויה למצוא אותו מתסיס. הסתה היא עוצמתית אבל מיצרת השפעה רק לטווח הקצר. הנטיה של המטרה כלפי האדם, הארגון או בית האצולה יורדת במספר רמות השווה לדרוג השכנוע שלך. בכל יום לאחר מכן הנטיה משתפרת בצעד אחד עד לרמתה המקורית, אלא אם כן הנסיבות גורמות לאישוש הנטיה החדשה.

איום

אחת מהטכניקות היעילות ביותר, איום משתמש בהפחדות ובאיומים כדי להפחיד או לערער את המטרה. שימוש מוצלח באיום גורם ליריב להמלט מהמקום אם ניתן בידו, או משפר את הנטיה שלו לאדיבה (או בצעד אחד, אם הוא כבר אדיב) כל עוד אתה נשאר בקרבת היריב והוא אינו יכול לברוח. המטרה תעשה כבקשתך, תגלה מידע ואולי אף תשקר אם היא מאמינה שאין דרך אחרת להמלט מנוכחותך. הנטיה של דמות שאיימת עליה תמיד תהיה סלידה או גרוע מכך באינטריגות עתידיות.

פיתוי

מכל הטכניקות, פיתוי היא העדינה ביותר. שימוש בטכניקה הזו דורש אימון וסבלנות, הבנה בשפת גוף והיכולת לרמוז יותר מאשר להגיד. אם אתה מביס את מטרתך בפיתוי, אתה ממלא אותה בתשוקה או לפחות במוכנות להכנע לפיתוי שלך. אתה משפר את הנטיה של המטרה במספר רמות השווה לדרוג השכנוע שלך. אם המטרה נמשכת אליך, מסוגלת לאהבה פיזית, ולפחות חברותית, היא נכנעת לתשוקתה. לפיכך, יתכן ותידרשנה כמה אינטריגות כדי לפתות את המטרה.

כל יום לאחר מכן, הנטיה של המטרה יורדת ברמה אחת עד שהיא מגיעה לרמה הנמוכה באחת מהרמה ההתחלתית שלה כלפך. ניתן לתחזק את הרגשות על ידי שימוש בקסם כדי לחזר אחרי המטרה וליצור שיפור קבוע בנטיה שלה. דמויות עם נטיה התחלתית של ניכור או גרועה יותר שפותו מעמידות פנים כאילו הן נמשכות אל המפתה, ואפילו יתנו אהבים, או אקט פיזי אחר, עם המפתה. הן רק ימשיכו עם העמדת הפנים אם הן מאמינות שדבר זה ישפר את מעמדם או יקנה להן יתרון על גביך – לידת ממזר, למשל, או נעיצת סכין בגרונוך.

הקנטה

הקנטה היא מסוכנת. אתה מדרבן דמות אחרת לפעולה בהתבסס על עקיצות ועלבונות. אתה יכול להקניט דמות

טכניקות

טכניקה	השפעה	התמחות שכנוע	התמחות הטעיה
מקח	דרוג עורמה	מקח	רמיה
קסם	דרוג שכנוע	קסם	משחק
שכנוע	דרוג רצון	שכנוע	משחק
הסתה	דרוג עורמה	הסתה	רמיה
איום	דרוג רצון	איום	רמיה או משחק
פיתוי	דרוג שכנוע	פיתוי	רמיה
הקנטה	דרוג תפיסה	הקנטה	רמיה

מקח

כאשר אתה מתמקח, אתה מנסה לשכנע מישהו לעשות משהו בתמורה לפיצוי כלשהו. מקח יכול לשמש כדי לשחד שומר, ליצור ברית, להשיג שירות וכולי, אבל הוא עובד רק כל עוד אתה שומר על צדך בעסקה.

משתמשים במקח כאשר מנהלים משא ומתן בכדי להשיג שירות שבו הצד השני מבצע עבורך משהו בתמורה למשהו אתה מספק לו. זה יכול להיות משהו פשוט כמו תמורה כספית בצורה של דרקוני זהב, או שזה יכול להיות הסדר אחר כלשהו.

קסם

השתמש בקסם כאשר אתה מנסה להפוך את המטרה לחברותית יותר, ולשפר את הנטיה שלה כלפך, בניסיון להפוך אותה ליותר נוחה באינטריגות עתידיות. כאשר אתה משתמש בטכניקה הזו אתה מרעיף על המטרה מחמאות, מזדהה עם הרגשות והבעיות שלה ועובד כדי להתאים את עצמך לרצונותיה.

כאשר אתה מביס את היריב שלך באמצעות קסם, אתה משפר את הנטיה שלו בצעד אחד. השיפור נשאר עד אשר הנסיבות גורמות לו להידרדר – בגידה מצדך, למשל, או יריב המסית את המטרה נגדך. בנוסף, אתה מקבל קובית בדיקה נוספת לבדיקות השכנוע או ההטעיה באינטריגה הבאה שלך מול יריב זה.

שכנוע

לפעמים טיעון חזק יכול להעביר את הנקודה שלך יותר טוב מאשר קסם או פיתוי. שכנוע משמעו להציג את הנקודה שלך בעזרת טיעונים ברורים והגיגניים. הוא לרוב פחות יעיל מכיוון שהוא לא מגובה באיום, ואין ליריב מה להרוויח. בעקבות זאת, נדרש לעיתים יותר זמן בכדי לשכנע אנשים, ביחוד כאשר הנטיה שלהם היא שלילית כלפך.

הרהור

אתה מוותר על הפעולה שלך בשיחה. אתה מקבל +2 לבדיקה אחת כלשהי בשיחה הבאה. מספר קוביות הבונוס שלך לא יכולות לעבור את מספר קוביות הבדיקה. ברגע שאתה משתמש בהן בבדיקה, קוביות בונוס עודפות אובדות.

דיבור מהיר

אתה יכול לשחרר רצף שהינו לא יותר מגיבוב של שטויות בתקווה לתפוס את יריבך לא מוכן ולהסיח את דעתו. בצע בדיקת שכנוע מול תוצאת הרצון הפאסיבית של היריב. אם אתה מצליח בבדיקה, המטרה מאבדת את דרוג העורמה שלך מערך הגנת האינטריגה שלה עד סוף השיחה הבאה.

השפעה

השפעה הינה הפעולה הנפוצה ביותר באינטריגה. היא מיצגת את הנסיון שלך להשפיע על התנהגות המטרה שלך. גלגל שכנוע או הטעיה מול הגנת האינטריגה של היריב, עם קוביות בונוס לפי הטכניקה שבה אתה משתמש. בדיקה מוצלחת תגרום ליריב לקבל השפעה בכמות שנקבעת על פי הטכניקה בה השתמשת, והנכפלת במידת ההצלחה שלך. הפחת את דרוג הנטיה של היריב מהערך הכולל. הערך הסופי יורד מאיפוק היריב שלך. יריב שירד ל-0 איפוק מובס.

תמרון

אתה מנסה לתמרן את רגשות היריב כדי לגרום לו להשתמש בטכניקה מסויימת. בצע מבחן שכנוע מול ערך הרצון הפאסיבי של המטרה שלך. אם הצלחת, אתה ראשי לקבוע את הטכניקה בה המטרה תשתמש בשיחה הבאה.

הרגעה

אתה יכול לנסות להעלות את האיפוק של דמות אחרת בעזרת הצלחה בבדיקת שכנוע אימתנית (12). הבדיקה מתואמת על ידי נטית הדמות עליה אתה מנסה להשפיע, כרגיל. הצלחה מחזירה לה איפוק בכמות השווה לדרוג השכנוע שלך. כל מידת הצלחה נוספת מחזירה נקודת איפוק נוספת.

פרישה

אתה לא חייב לסבול השפלות מיריב אגרסיבי, ואם יש דרך לעזוב, אתה יכול לפרוש מאינטריגה. כאשר אתה עושה כן האינטריגה מסתיימת, אבל ישנן השלכות הנקבעות על ידי המנחה, ביחוד אם היו עדים כלשהם לחולשתך.

לחילופין, כאשר היריב מתגלה כלא מעוניין בדיון או משא ומתן, ומתנגד בהצלחה לכל נסיונות השכנוע שלך, אתה יכול לבחור לפרוש מהאינטריגה, אם כי מידע ושאלות שהועלו במהלכה יכולים להיות בעלי השפעה בהמשך.

לפעולה, אבל במחיר של הרעת הנטיה שלה כלפיך. אם נטית המטרה היא אדיבה או טובה יותר, היא עושה כמבוקשך, אבל לאחר המעשה הנטיה שלה מדורדרת בצעד אחד. דמות אדישה או מנוכרת עשויה לא לבצע את המעשה, בהתבסס על הסיכון שהדבר מעמיד בפניה, ושוב – הנטיה שלה מדורדרת בצעד אחד. לבסוף, יריבים עם נטיה גרועה יותר מסלידה מתקיפים אותך, או בורחים אם אין בידיהם אפשרות לעשות כן.

צעד 4: משחק דמות

בליבה של כל אינטריגה עומדת הצורה בה אתה משחק את הדמות שלך. בצעד זה, השחקנים רשאים לדון ולהתווכח, לזמום ולהתמקח, לשקול אפשרויות ולהציג טענות. אין סדר פעולות ברור בצעד זה, והוא מיועד להיות חופשי וכללי ולהמשיך עד שהמנחה מחליט שהגיע הזמן לעבור לצעד הבא – בדרך כלל בנקודה דרמטית בה שחקן חושף את רצון הדמות שלו, אך לפני שהוא מקבל תשובה.

כמובן שלא כל קבוצות המשחק מרגישות בנוח עם משחק דמות שכזה, ויש אנשים שעשויים להעדיף גישה יותר מכאנית בכדי לפתור את הסצנות הללו. במקרים כאלו, או במקרה שהאינטריגה קצרה ולא משמעותית בתמונה הגדולה, המנחה עשוי פשוט לדלג על צעד זה.

משמעות משחק הדמות

משחק התפקידים של ששאו"ק הוא, מן הסתם, משחק תפקידים, ולכן הצגה משכנעת של הדמות שלך או של טיעונים משכנעים יכולים להיות בעלי השפעה על האינטריגה. משחק טוב משפר את סיכוייך על ידי כך שהוא מעניק לך נקודות בונוס, לרוב אחת או שתיים, אבל לעתים רחוקות שלוש עבור משחק משכנע במיוחד. מצד שני, רצף מסויים של משחק יכול להביא אותך להגיד את הדבר הלא נכון בזמן הלא נכון, מה שיכול להרע את סיכוייך על ידי החלת מחסר של 1- עד 5- לתוצאת הבדיקה, בתלות בכמה גרועה היתה פליטת הפה.

לא כל הקבוצות מכילות שחקנים מוכשרים, ולא כל אחד מרגיש בנוח להשתתף במשחק דמות מסוג כזה. כדאי שהמנחה לא יעניש שחקן שלא מתאים לסוג משחק שכזה.

צעד 5: פעולות

במהלך שיחה, משתתף יכול לבצע אחת מהפעולות המפורטות בהמשך. כל משתתף רשאי לבצע רק פעולה אחת.

סיוע

אתה יכול לתמוך בטענות של דמות אחרת, ולעודד אותה כאשר היא מתווכחת ומתדיינת. אם תצליח בבדיקת שכנוע מאתגרת (9), אתה יכול להעניק לבעל הברית שלך חצי מדרוג השכנוע שלך (מעוגל למטה) כתוסף לתוצאת הבדיקה הבאה שלו.

השפעה שהיריב גורם לך בבדיקות שכנוע או הטעיה מוצלחת.

דרך נוספת להוריד את כמות ההשפעה החיצונית עליך היא על ידי תסכול. כל נקודה של תסכול מפחיתה מההשפעה את דרוג הרצון שלך. אולם, כל נקודת תסכול גוררת עמה 1-ע לכל בדיקות ההטעיה והשכנוע למשך שאר האינטריגה. אם כמות התסכול שלך עוברת את דרוג הרצון שלך, אתה מובס. בסוף האינטריגה, בין אם ניצחת או הובסת, כל התסכול שלך נעלם.

תבוסה

אם האיפוק שלך יורד ל-0 או פחות, או שהתסכול שצברת עובר את דרוג הרצון שלך, אתה מובס והיריב משיג את מטרת האינטריגה שלו.

כניעה

אתה יכול להכנע ליריב ולהציע לו פשרה במקום להיות מובס לחלוטין, אם זהו רצונך. אתה יכול להכנע רק בתורך, והיריב רשאי לקבל את התנאים, להציע הצעת נגד או לדחות את הכניעה. אם אתה דוחה את הצעת הנגד, אז האינטריגה ממשיכה ואתה לא רשאי להכנע שוב.

גורל ותבוסה

אתה רשאי לשרוף נקודת גורל כאשר אתה מובס כדי לבחור את תוצאת האינטריגה במקום את התוצאה שהיריב שלך הצהיר עליה. המנחה חייב לאשר את התוצאה החדשה.

כמו בקרב, דמויות לא חשובות לרוב לא מפחיתות השפעה על ידי תסכול, והן נוטות להכנע מהר כאשר האינטריגה פונה נגדן. זה מאפשר למנחה להפסיק את האינטריגות הלא מעניינות כאשר נעשה ברור שהדמויות עומדות לנצח (בהנחה שהאינטריגה היתה מעניינת מספיק בכדי לבצע אותה מלכתחילה).

קרא את המטרה

אתה יכול להשאר ברקע בשיחה זו ולנסות לקרוא את הנטיה והטכניקה של המטרה שלך. בצע בדיקת תפיסה מול תוצאת ההטעיה הפאסיבית של המטרה שלך. אם אתה מצליח, אתה מגלה את הנטיה והטכניקה של המטרה בשיחה זו. כתוצאה מהבנה זו, אתה זוכה בקובית בדיקה נוספת לכל בדיקות השכנוע וההטעיה שלך למשך יתר האינטריגה. ניתן להשתמש בפעולה זו רק פעם אחת במהלך אינטריגה.

מגן המוניטין

אתה יכול לנסות להשתמש במוניטין ובמעמדך כדי להשפיע על היריב. בצע בדיקת מעמד מול תוצאת הרצון הפאסיבית של היריב. אם אתה מצליח, הנטיה של היריב משתפרת בצעד אחד. ניתן להשתמש בפעולה זו רק פעם אחת במהלך האינטריגה.

עבור לקרב

בתורך, אתה יכול לנטוש את האינטריגה ולעבור לקרב. ברור שזו אינה אפשרות הפתוחה בכל אינטריגה, ויכולות להיות לה השפעות מרחיקות לכת. ברגע שאתה עובר לקרב, האינטריגה מסתיימת מיידית והקרב מתחיל.

נסיגה

אתה יכול להתבצר ולחזק את ההגנות שלך מול היריב. בצע בדיקת רצון (עם קוביות בונוס ממשמעת). התוצאה במבחן מחליפה את הגנת האינטריגה שלך למשך יתר השיחה.

השפעה

כאשר יריב משפיע עליך בהצלחה במהלך אינטריגה, אתה מאבד חלק מהאיפוק שלך ועלול לשנות את התנהגותך. כל השפעה החורגת מדרוג הנטיה שלך יורדת מהאיפוק שלך. כאשר האיפוק שלך יורד ל-0 אתה מובס. לכל כמות אחרת אין השפעה עליך.

תסכול

הדרך העיקרית להוריד מכמות ההשפעה עליך היא בעזרת דרוג הנטיה שלך. את הערך הזה מורידים מכל

הרפתקה לדוגמא: מסע למעלה מלך

קרא את הקטע הבא בקול רם למשתתפים בסצנה:

טורניר. המלך, רוברט באראתיאון, שליט שבע המלוכויות, הכריז על טורניר ופסטיבל בעיר מעלה מלך. כל הלורדים והאבירים של שבע המלוכויות מוזמנים להשתתף בחגיגות, באכילה ובתחרויות הרמחים שבהן אבירים מכל רחבי הארץ ינסו להוכיח את תעוזתם, ובקרבות נוספים בכדי לזכות בפרס שמוצע על ידי הכתר (בנוסף להערצת הקהל ועידודו).

ברור לכם גם שהטורניר מייצג הזדמנות חשובה בשביל הבית שלכם: ליצור בריתות, ללמוד את כל הרכילות האחרונות מחצר המלוכה ולפגוש את הגברים והנשים אשר מייצגים את בתי האצולה של וסטרוז. בבוא הזמן, אלו יהיו בני הברית, האדונים או היריבים שלכם. משתלם לדעת להיכן נושבת הרוח, והפרס בטורניר הזה הוא יותר מכספי בלבד.

אתם פותחים במסע לאורך דרך המלך שתיקח אתכם דרומה, אל עבר מעלה מלך. מה שהתחיל כהרפתקה מרגשת בבוקר קיץ בהיר, קיבל תפנית אפורה – ענני גשם השחירו את השמיים ואת מצב רוחכם, ואז החלו להמטיר גשם שהרטיב את הדרך ואת בגדיכם. בצומת הדרכים אמור להיות פונדק, ואתם מקווים מאוד שהדבר הכון. אש חמה, בגדים יבשים וארוחה טובה יעשו רבות כדי לשפר את מצב הרוח שלכם.

תן לשחקנים הזדמנות לתאר את הדמויות שלהם ואת מעשיהם עם החבורה בדרך לטורניר. אולי תרצה לתת לשחקנים הזדמנות לשחק ולהכנס לדמות על ידי דיון במזג האוויר הגרוע, מה הם יכולים לצפות לו במעלה מלך, מה הם מצפים להשיג מהטורניר וכולי.

אם יש פחות משישה שחקנים במשחק, אתה יכול להוציא מהמשחק את הדמויות שהשחקנים לא בחרו בהן או לחילופין להשתמש בהן כדמויות מנחה. דבר זה יעזור לתת לך "קול" בתוך החבורה ולעודד את השחקנים למשחק דמות.

אם יש לך שישה שחקנים ואתה עדיין מעוניין להציג דמות מנחה לקבוצה, העתק את הדמות של ניקולס נהריים, החלף את שמה והצג את הדמות החדשה לקבוצה כסייר או יערן המלווה את הקבוצה. הדמות הזו יכולה גם להיחטף או להיות קורבן של השודדים בסופו של דבר.

משתה לעורבים

ברגע שהשחקנים מרגישים בנוח עם הדמויות והיתה להם הזדמנות לשחק מעט את האישיות שלהן, הקרא את הקטע הבא:

מסע למעלה מלך היא הרפתקת הכרות למשחק של ששאו"ק, המיועדת להציג את חוקי המשחק והעולם של וסטרוז לשחקנים מתחילים. היא יכולה לשמש גם כהרפתקה מקדימה ל-Peril at King's Landing, המפורסמת גם היא על ידי Green Ronin Publishing.

תקציר

הדמויות נמצאות בדרכן אל העיר מעלה מלך, כביכול בכדי להשתתף בטורניר שאורגן על ידי המלך, רוברט באראתיאון. במהלך המסע הדמויות עוזרות למנוחת לילה בפונדק, נפגשות עם כמה טיפוסים מקומיים לא נעימים ועם קבוצה של שודדים שיתכן שתחטוף דמות אחת או יותר למחנה שלהם. הן אמורות להתמודד עם השודדים בצורה זו או אחרת ולהמשיך בדרכן למעלה מלך.

בסצנה אחת, הקבוצה נתקלת בעדויות למעשיהם של הבנדיטים לאורך הדרך למעלה מלך. כשהלילה יורד, הדמויות מוצאות פונדק מקומי ומארגנות את שהותן ללילה.

בסצנה שתיים, הקבוצה נחה וחכה ללילה, מה שמאפר לשחקנים להתנסות במערכות השונות בשיטת המשחק בארועים המתרחשים בשעות הערב. דברים נוספים מתרחשים בלילה.

בסצנה שלוש, השודדים מתקיפים את הדמויות על הדרך, בנסיון לקחת את חפציהן, או לחילופין (אם הדמויות גילו את המרגל של השודדים בפונדק), הדמויות מתקיפות את השודדים במחנה שלהם. בכל מקרה, הדמויות צריכות להתמודד עם האיום ולהמשיך בדרכן.

הדמויות

שש דמויות מוכנות מראש מוצגות עם ההרפתקה, כולן חברות בבית אצילים משני כלשהו; יורש העצר הצעיר והפמליה שלו. הדמויות באות עם תאורי אישיות ורקע, וכדאי לעודד את השחקנים לשחק אותן על פי המידע הזה. קרוב לוודאי שלא כל המידע יבוא לידי ביטוי בהרפתקה קצרה זו, אבל המעט שיבוא יכול להוסיף להנאה של השחקנים מהמשחק והדמויות, ואפילו לגילויים מרעישים ולפיתוח דמות!

סצנה אחת: על הדרך

בסצנה זו, הדמויות עושות את דרכן אל עבר צומת הדרכים, בה תפניה דרומה אל עבר מעלה מלך. לאורך הדרך הן תמצאנה עדויות לצרות באזור, כאשר הלילה יתקרב והן תזדקקנה למצוא מקום לישון בו.

מעבר אפילו ליכולתו של המלומד רודולפוס לריפוי (מה) שכל בדיקה במטרה להחזיק אותו בחיים (תראה).

נוכחות הדמויות וכל פעילות ליד הגופות גורמת לו לנוע ולגנוח בכאב. כל תשומת לב נוספת מהדמויות תחזיר אותו לסף ההכרה, כשהוא בקושי מסוגל לדבר.

מבעד לשפתיים סדוקות ומכוסות דם, הוא מסוגל לתת לדמויות את המידע הבא - נסח את המידע בקולו של ג'ורדל, בהתבסס על מה הדמויות עושות ואומרות, והאם הן שואלות את נושא הכלים הגוסס שאלות.

ג'ורדל, אדונו טיימון ואביר נוסף בשם סר רודיק היו גם הם בדרכם אל מעלה מלך בכדי להשתתף בטורניר. לעת ערב הם נתקלו בקבוצת גברים גסים למראה שהתקיפו אותם ממארב. האנשים היו כנראה שכירי חרב או חיילים לשעבר, שכן הם היו חמושים היטב ולא נלחמו כמו שודדים רגילים. הם הורידו את שני האבירים מסוסם והרגו אותם. ג'ורדל נדקר גם הוא והושלך אל התעלה. הוא איבד הכרה ואינו זוכר דבר נוסף עד שהדמויות הגיעו אליו.

אחרי שהוא מוסר את המידע לעיל, ג'ורדל מת. כדי לחדד את חריפות הסצנה, ג'ורדל יכול לבקש מהדמויות שתדאגנה עבור הגופות לקבורה המתאימה לאבירים, שינקמו את מותם או שניהם גם יחד. אמנם אין עליו שום סימן שיעיד על כך, ג'ורדל הוא מאמין אדוק של השבעה ויתנחם מתפילותיה של ספטה אלנה, אם תאמר אותן. נסינות להזיז את ג'ורדל עשויים להחרף את מצבו, והוא יאבד הכרה וימות.

סצנה שתיים: בצומת

בסצנה זו הדמויות מגיעות לפונדק על הצומת. קבלת הפנים לה הן זוכות תלויה במצב שבו הן מגיעות, ועשויה לכלול יותר מרק ארוחה ומיטה ללילה.

הפונדק בצומת

הפונדק הזה מופיע כמה פעמים בסאגת הספרים של ששאו"ק. אם תבחר בכך, זה יכול להיות אותו פונדק המתואר בספרים, או אחד אחר בדרך למעלה מלך. ללא ספק, ישנם פונדקים רבים לאורך הדרכים הראשיות, כל אחד מהם דומה למשנהו, ולכן זהו עניין קל להפוך את הפונדק הזה לאחד אחר. בנוסף, בעלי הפונדקים מתחלפים מפעם לפעם – תמיד יש צורך בפונדק על דרך סואנת, אבל יתכן ועל בעלי הפונדק נפלה צרה כלשהי. דבר זה יכול גם הוא להיות תירוץ לשוני בפונדק.

אחרי שהדמויות משאירות מאחוריהן את תוצאות הטבח של התקפת השודדים, הקרא את הקטע הבא לשחקנים:

מראה גג העץ של הפונדק הוא מראה מבורך בגשם הבלתי פוסק, ויותר ממנו העשן הכחלחל היוצא

צמרמורת שאינה נובעת מהגשם הקר עוברת במורד גבכם כשאתם רואים להקת עורבים מעופפת, מקרקרת ומהלכת במורד הדרך. עם הרוח, מגיעה אליכם צחנה המתערבבת עם ריח העלים הרקובים – צחנת מוות.

בתעלה רדודה בצד הדרך אתם מבחינים בגופות: שלושה גברים, אחד מהם בקושי מבוגר יותר מילד. לבושם כולל רק את בגדיהם התחתונים מלבד לשכבה של בוץ ודם, ופצעים על גופם מצביעים על הקרב שהתנהל לפני שמתו. מי שלא הרג אותם הוריד מעליהם את כל רכושם לפני שהטיל את גופותיהם לצד הדרך, ושקעי העיניים שנאכלו על ידי העורבים הם עדות שקטה לרשע בליבו של האדם.

תן לשחקנים להגיב אל הגופות בדרך שנראית להם הולמת. יתכן והם ירצו לחקור עוד, לתת קבורה הולמת לנרצחים או שהם יבחרו להקשיח את ליבם אל מול המחזה העגום ולהתרכז בהמשך הדרך ובסכנות שאורבות בה.

אם הדמויות בודקות את הגופות מקרוב, תן לשחקנים לגלגל בדיקת עורמה קלה (3), ותן להם את המידע הבא על פי התוצאה:

כשלון: הם לא לומדים דבר נוסף מעבר למה שתואר להם בראשונה.

הצלחה (מידה אחת): סימני חלודה על הבגדים מרמזים שכל הגברים לבשו שריון, אם כי הוא לא בנמצא. אפילו המגפים שלהם נלקחו. ממצב הגופות אפשר להסיק שהם נהרגו לפני לא יותר מיום, בערך.

הצלחה (שתי מידות ומעלה): הידיים של הגברים המבוגרים מיובלות ומפוחות בצורה שמעידה שהם היו אבירים, כשהצעיר הוא כנראה נושא הכלים שלהם.

יתכן שספטה אלנה ודמויות אחרות תרצנה לדאוג לקבורה הולמת לגופות, או לפחות להתפלל לאלים עבור נשמתם. חפירת קברים בקרקע הבוצית היא מטלה מלוכלכת ואיטית, וכך גם איסוף אבנים לגלעד. מדורת קבורה פשוט אינה אפשרית בגשם שיורד באותו הזמן. הדמויות יכולות להחליט גם לקחת את הגופות איתן על גבי הסוסים, או ללכת לפונדק ולחזור עם עזרה וכלים מתאימים כדי לקבור את הגופות. הדבר החשוב הוא, שאם הדמויות נמצאות באיזור מעט זמן או מזיזות את הגופות לפני שהן ממשיכות הלאה, הן מופתעות לגלות שאחת מהן זזה!

סיפורו של נושא הכלים

ג'ורדל, נושא הכלים של סר טיימון, אחד מהאבירים שנרצחו, עדיין בין החיים, אולם הוא פצוע קשה וגוסס. הפצע בבטנו כבר מזוהם קשות, הוא איבד דם רב והוא

מהארובה, המספר על מעון חם ואולי גם על ארוחה ומשקה כדי להתאושש מהמסע. כאשר הצללים מתארכים ואתם מתעייפים מיום הרכיבה, שלא לדבר על הזעזוע ממעשה ידיהם של השודדים שעברתם בדרככם, אתם מזרזים את עצמכם אל החצר הבוצית של הפונדק.

בעלת הפונדק היא אישה זקנה בשם מאשה הידל: שעה אפור, שיניה אדומות מהעשב אותו היא תמיד לועסת. היא מעסיקה כמה צעירים כדי שיעזרו עם העבודה במקום, ולא ברור אם הם קרובי משפחה או יתומים שנאספו על ידה. אמנם היא בעלת עסק ממולחת כשזה נוגע ללקוחות, יש לה מקום רך בלב לילדים.

כמו כן, במקום נמצאים:

ברנה: משרתת צעירה ומושכת בשנות העשרה המאוחרות. היא מביאה את המזון והשתיה לאורחים, ומוציאה את שאר זמנה בניקיונות (ומידי פעם פלירטוט עם אורחים נאים).

דווין: בחור חסון שמתפקד כנער האורווה, וגם כסבל בכל פעם שיש משהו שכבד מידי לברנה או מאשה. **הוראס:** פחח נודד שמשותן כרגע בפונדק, זקן שעבר ונדד הרבה בחייו. הוא בדרכו אל מעלה מלך, אבל עצר בפונדק ומציע את שרותיו בתיקון דברים בתמורה לאוכל ומיטה ללילה.

קורבין: שכיר חרב הטוען שהוא בדרכו למעלה מלך, אך אומר שהוא בפונדק כבר זמן מה שכן חלה במזג האויר הגרוע. הוא נוטה להשאיר ליד האח, משתעל קלות ומושך באפו, תוך שהוא שותה תה חם. לא מפתיע, אם כן, שאנשים נוטים להמנע מחברתו. האמת היא שקורבין עובד עם השודדים ונשאר בפונדק כדי לצוד אחר מטרות מתאימות.

הרגש חופשי להוסיף דמויות לפונדק שמתאימות לרעיונות שיש לך על אינטראקציות מעניינות וכיוצא בזה. אתה יכול לתת לשחקנים להציע עוד דמויות, בהתאם לסוג האנשים שהיו רוצים לפגוש.

זוהי סצנה חופשית למדי, שבה הדמויות מבלות זמן מה בפונדק ונחות בלילה לפני שהן יוצאות שוב למסע. הדרך המדויקת שבה יקרו הדברים תלויה בפעולות שהשחקנים יחליטו לקחת, אם כי אתה יכול לעודד אותם לבחור בקו מסוים של פעולה.

מעט אימון נדרש

הזדמנות אחת שהעצירה בפונדק מציעה היא ההזדמנות להתאמן בלשחק את המשחק. לדוגמה, כאשר הדמויות מגיעות לפונדק, לחות, מכוסות בוך וקופאות מקור, אתה יכול לתת לשחקנים לנסות את שיטת האינטריגה על ידי כך שהדמויות תתמקחנה עם מאשה על המחיר של הארוחה והחדרים. הנטיה של מאשה היא אדישה כלפי הדמויות (וכנראה הן אדישות כלפיה). נתוני האינטריגה שלה הם:

מאשה הידל: שכנוע 3 \ מקח 2, הגנת אינטריגה 6, איפוק 6.

לא אמור להיות קשה יותר מידי לדמות כלשהי (ריס, רודולפוס או אלנה, קרוב לוודאי) להשיג מחיר סביר מבעלת הפונדק. הזדמנויות נוספות לבדוק את המערכת של המשחק בפונדק כוללות:

- דמות יכולה לנסות לפתות את המשרתת, את נער האורווה או את אחד משוכני הפונדק האחרים. דבר זה יכול לקבל תפנית מעניינת אם אחת מדמויות המנחה מגלה עניין באחת מדמויות השחקנים ופותחת באינטריגה, בייחוד אם זו מישהי שמעוניינת בנושא הכלים ג'ונה (שהיא למעשה ילדה!).

- דמות יכולה לשחק בקוביות עם חלק מהאורחים האחרים. בצע אינטריגה בעזרת הטעיה כדי לראות אם הדמות מצליחה לנצח.

- דמויות כמו ריס, מריק, ניקולאס או ג'ונה עשויות לערוך אימון נשק בחצר בשעות הערב או בבוקר למחרת. זה נותן הזדמנות לנסות את שיטת הקרב. במקרה הזה, תבוסה נחשבת כשכיבה על הגב בבזבז עם חרב לגרונוך ולא מוות. יתכן ותרצה לאסור על דמויות לקחת פגיעות ופציעות במהלך האימון, אלא אם השחקנים מעוניינים להחשיב זאת בתור תאונות שנגרמו במהלכו, ובמקרה כזה פגיעה אמיתית (ובוודאי שפציעה) תביא קץ לאימון בו במקום. דבר זה גם ישאיר את הדמויות במצב רע כאשר הן תתקלנה בסכנה האמיתית בהמשך.

- אחת מהדמויות הלוחמות של החבורה עשויה לבצע אימון קליעה מאחורי הפונדק, ובכך להתנסות בחוקי הקרב בטווח.

צרות על הדרך

רוב הסיכויים הם שהשחקנים ינסו לברר עוד על קורבנות השודדים שנתקלו בהם, בין אם כדי לגלות יותר על מה שקרה, לקבל עזרה בקבירת הגופות או בכדי להתמודד עם הבעיה.

למרבה הצער, האנשים בפונדק לא ששים להענות לאף אחת מהבקשות. דאוין הוא הגבר הצעיר היחיד שבכושר, אבל הוא אינו לוחם. הוא יכול לעזור להזיז או לקבור את הגופות, אבל מאשה מעדיפה שהוא ישאר קרוב לפונדק. היא מציעה "שהמתים ידאגו לעצמם". הוראס פוטר את עצמו מחמת גילו, וקורבין מתלונן על מצבו הבריאותי ועל כך שאין לו כוונה להחמיר אותו בקור והרטיבות השוררים בחוץ.

אם השחקנים לוחצים בנושא, הם יכולים לפתוח באינטריגה קצרה עם הדמויות הללו כדי לנסות לשכנע

יותר. הוא אפילו מחזיק בראשו פנטזיה להתחרות בטורניר, ואולי לזכות באחת התחרויות ולזכות באהדה מלכותית, ברגע שיהיה ברשותו די כסף לקנות את כלי הנשק ההולמים אדם עם כישורי הלחימה שלו.

בליבו, אנדר הוא בריון ופחדן, אמיץ רק כשהוא תוקף ממארב ועם גיבוי מאנשיו, אבל סביר שיתקפל אם יוכרח להתעמת עם מישהו ברמתו.

"סר" אנדר	
יכולות	
טיפול בחיות 3	
אתלטיקה 3	
לחימה 4	1ב להבים ארוכים, 1ב רמחים
תכונות	
הגנה קרבית 4 (8 עם מגן גדול) \ דרוג שריון 5	
בריאות 6 \ תנועה 2 מטרים	
חרב ארוכה	4+1ב \ 4 נזק
רומח מלחמה	4+1ב \ 6 נזק \ מסורבל 2, רכוב, עוצמתי, הישג, איטי.
מגן גדול	4-1ע \ 1 נזק \ מסורבל 1, הגנתי +4

וורט, קול וקורבין, שוודדים

וורט, קול וקורבין מהווים את יתר חבורת השוודדים של אנדר. וורט וקול הם חיילים לשעבר, ציידים לא חוקים לעת מוצא, שגילו שלפעמים קל הרבה יותר פשוט לקחת מה שהם רוצים ולקבל פקודות מאנשים כמו אנדר. הם לא מגולחים, לא רחוצים ולא חכמים יותר מידי, אבל הבינו שזה לא ממש משנה כל עוד אתה יודע איך להניף גרזן. קורבין הוא יותר שכיר חרב מאשר שווד, ומחשיב את עצמו למתוחכם יותר. הוא אכן כזה, לפחות בהשוואה לחברה בה הוא מבלה.

וורט \ קול	
יכולות	
שרידה 3	
חשאיות 4	1ב התגנבות
לחימה 3	1ב גרזנים
תכונות	
הגנה קרבית 4 \ דרוג שריון 5 (שרשראות)	
בריאות 6 \ תנועה 4 מטרים	
גרזן קרב	3+1ב \ 2 נזק \ סתגלני.
קשת ציידים	2 \ 2 נזק \ טווח רחוק, דו ידני.

אותן לשתף פעולה. למרות שהוא מסתיר זאת, קורבין למעשה סולד מהדמויות (הוא מחשיב אותן כמטרות) בעוד שהשאר אדישים אליהן. ברנה או דאוין עשויים להיות אדיבים כלפי הדמויות, אם אתה מרגיש שאחד מהם מוקסם מאחת הדמויות (יש משהו רומנטי בחבורת זרים רמי מעלה בדרכם לטורניר המלך).

מה שקורה בלילה

אחרי שהחבורה פורשת ללילה, קורבין מתגנב החוצה מהפונדק כדי לספר לשוודדים האחרים כל מה שלמד מהתבוננות בדמויות וציתות להן במהלך הערב.

אלא אם דמות אחת לפחות נשארת ערה כדי לצפות מתוך או מחוץ לפונדק, הן לא מגלות על עזיבתו של קורבין. אם חלק מהדמויות עומדות על המשמר, או ישנות באורווה למשל, הן עשויות להבחין במשהו. גלגל בחשאי בדיקה לחשאיות של קורבין 4 (עם 1+ב להתגנבות) מול התפיסה הפאסיבית של הדמויות. מי שמבחין בקורבין מתחמק החוצה יכול לנסות לעקוב אחריו, על ידי בדיקת חשאיות נגד התפיסה הפאסיבית של קורבין (8). לחילופין, הדמויות יכולות להתעמת איתו.

אם מתעמתים איתו, קורבין משקר וטוען שהוא רצה רק לשאוף קצת אוויר (מה שעשוי לעורר חשד לאור ההתעקשות הקודמת שלו להשאר בתוך הפונדק) או פשוט מנסה להמלט. אם הוא חושב שהוא יצליח לתפוס דמות בודדת בהפתעה, השוודד תוקף. אם הדמות מובסת, היא נלקחת כבת ערובה ונלקחת אל מחנה השוודדים עבור כופר או כדי לשמש קלף מיקוח.

יחד עם זאת, קרוב לוודאי שקורבין יחמוק בלי שיבחינו בו בחזרה אל חבריו, שיחליטו לתת "קבלת פנים" הולמת לדמויות כאשר הן תעזבנה את הפונדק בבוקר.

סצנה שלוש: אתגר השוודדים

בדרך זו או אחרת, הדמויות תאלצנה להתמודד עם השוודדים אשר מטילים את אימתם על פיסת דרך זו לפני שהן תוכלנה להמשיך הלאה. או שהדמויות מבחינות במרגל החומק החוצה מהפונדק ומצליחות לעקוב אחריו למחנה השוודדים (מה שיתן להן את האפשרות להפוך את הקערה ולהפתיע את השוודדים), או אולי הן מצליחות לתפוס אותו ולהוציא ממנו מידע על השוודדים, או לחילופין, השוודדים אורבים לדמויות על הדרך לא הרבה אחרי שהן עוזבות את הפונדק.

"סר" אנדר, אביר עריק

המנהיג של קבוצת השוודדים הקטנה הוא אביר עריק אשר פנה לפשע. "סר" אנדר (אם כי הוא כבר אינו ראוי לתואר) עדיין מחזיק בשריון ובנשק של אביר, אבל אין לו אדמות, אין לו תואר, ומעט מאוד בתחום המצפון ורגשות האשם. התוכנית שלו היא לפשוט לאורך דרך המלך כל עוד השלל הוא טוב, ואז אולי לעבור לטריטוריה טובה

אם הדמויות מתקרבות בזירות למחנה (בדיקת חשאויות מול התפיסה הפאסיבית (8) של השודדים) הן יכולות לתפוס אותם בהפתעה. אם הן מצליחות, הדמויות תקבלנה קובית בדיקה נוספת לבדיקות ההתקפה שלהן בסיבוב הראשון של הקרב. אחרת, השודדים מגלים את הדמויות בזמן כדי לפעול, והן לא מקבלות יתרון.

עדיין, התקפת השודדים בבסיסים יכולה לתת לדמויות יתרון, בין השאר בשל העובדה שהשודדים לא יהיו רכובים. אם הקבוצה תתקיף במהירות, היא יכולה להשיג נצחון מוחץ. כמו במקרה המארב, אם אנדר או שני שודדים אחרים מובסים, השאר נסים או נכנעים, בתלות באפשרויות הפתוחות בפניהם.

הרפתקאות המשך

אמנם ההרפתקה נגמרה, אך הסיפור של הדמויות והמשחק עצמו רק מתחילים! מה הן תמצאנה כאשר במעלה מלך? מדוע זימן המלך רוברט את הטורניר (מלבד ההזדמנות לאכול, לחגוג ולנאוף)? מי יופיע, ואילו אג'נדות ותככים הם יביאו איתם? האם יש יותר שודדים לאורך דרך המלך מאשר נראה לעין?

קורבין

קורבין	
יכולות	טיפול בחיות 3
חשאויות 4	1ב התגנבות
לחימה 3	1ב להבים ארוכים
תכונות	הגנה קרבית 4 (6 עם מגן) \ דרוג שריון 5 (שרשראות) בריאות 6 \ תנועה 4 מטרים
גרזן קרב	3+1ב \ 4 נזק .
מגן	3 \ 1 נזק \ הגנתי +2.

מארב!

אם קורבין עזב את הפונדק ללא שתפסו אותו בלילה הקודם, או אם הדמויות תפסו אותו אבל לא תקפו את השודדים במחנה שלהם, אזי השודדים אורבים לקבוצה במקום נוח, בערך ק"מ וחצי במורד הדרך.

אנדר וקורבין (אם לא נתפס) מחכים רכובים על סוסים מאחורי עיקול בדרך, נשקיהם שלופים, בעוד שוורט וקול יורים עם קשתותיהם ממחסה העצים שלצד הדרך, לפני שהם מסתערים אל תוך הקרב כשהם מניפים גרזנים. ההחלטה של השודדים האם לשאת ולתת עם הקבוצה או להתקיף מיידית תלויה בדיווח של קורבין על עוצמתה של החבורה והמוכנות שלה להתמקח. אם אנדר חושב שיצליח לנצח ללא להתקיף, הוא יעשה כן, ויסמן לבצע מטח קשת מתוך היער כדי להגדיש את חוזק העמדה שלו במידת הצורך. הוא לא יהסס לאיים על אלנה או רודולפוס (אשר נראים כלא לוחמים) אם הוא חושב שיצא לו מזה משהו.

אם קורבין דיווח שסביר שהחבורה לא תהיה מוכנה למשא ומתן, השודדים יתקפו ראשונים ונסו להפיל את סר מריק וניקולס נהריים לפני הכל (שכן הם נראה כלוחמים המסוכנים ביותר). אנדר פוטר את ריס בתחילה כ"רק ילד" ולא מסוכן, מה שעשוי להתגלות כטעות.

אם אנדר או שני שודדים אחרים מובסים, השאר יברחו אלא אם יש להם יתרון מכריע. השודדים לא יהססו לקחת דמויות מובסות כבנות ערובה שישמשו כקלפי מיקוח.

שים לב שאנדר וקורבין רכובים על סוסים, והסוסים הללו הם סוסי קרב.

מחנה השודדים

אם הדמויות הצליחו לעקוב אחרי קורבין מהפונדק או תפסו אותו והצליחו להוציא את המידע ממנו, הן מוצאות את מחנה השודדים, הממוקם בערך ק"מ אחד מהפונדק והצומת, בתוך היער. זהו מחנה פשוט וגס בקרחת יער שבו השודדים ישנים וקושרים את הסוסים שלהם. זהו גם המקום בו הם שומרים את מה שלקחו מקורבנותיהם עד כה: 24 פני מנחשת, 87 צבאי כסף, 4 דרקוני זהב, מגן בינוני וחרב ארוכה, וכן שני הסוסים על ציודם.

דמויות לדוגמא

הדפים הבאים מציגים דמויות לשימוש בהרפתקה לדוגמא "מסע למעלה מלך". כל דמות היא מלאה ומוכנה לשימוש, ומוצגת בתבנית הבאה:

שם הדמות

קטע זה מתאר מה מקומה של הדמות בבית האצולה שלה, מגדיר חלק מאחריות הדמות ומה התפקיד שהיא עשויה למלא בהרפתקה. בנוסף, מוצגות כמה נקודות עיקריות בהיסטוריה והאישיות של הדמות כדי לתת קווים כללים על הרקע של הדמות.

יכולות

דמויות מוגדרות על ידי בחירת היכולות וההתמחויות שלהן, האזורים שבהן לדמות יש כשרון או אימון כלשהו. היכולות הרשומות הן רק אלו אשר הערך שלהן גבוה מ-2. ליד היכולת רשום הדרוג שלה כמספר. אם לדמות יש התמחויות הקשורה ליכולת, הן רשומות לידה בכתב נטוי, וכוללות גם את מספר קוביות הבונוס שהיא מקבלת מההתמחות.

תכונות

חלק זה מתאר את התכונות המחושבות העיקריות של הדמות הנמצאות בשימוש בקרב ובאינטריגות. בחלק העליון נמצאים דרוג התפיסה של הדמות והתוצאה הפאסיבית. לאחר מכן ישנן תכונות האינטריגה, כולל הגנה ואיפוק. לבסוף ישנן התנועה והריצה, ואז הגת הקרב, דרוג השריון והבריאות. החלק האחרון מציג את הנשק, השריון, העושר ופריטים חשובים אחרים שיש לדמות בתחילת המשחק.

מאפיינים

כאן מוצגים מאפייני הדמות, כולל נקודות גורל והתיאור המשחקי של כל יתרון או חיסרון.

הלורד ריס

כל חייו ידעת שיום אחד תקבל אחריות על הבית. אומנת לזה מהרגע שיוכלת ללכת ולדבר. אבל תמיד קיווה שזה לא יהיה מהר כל כך. אף שאתה רק בן ארבע עשרה, אתה "הלורד ריס", ואביו מת וקבור כבר מספר חודשים.

זו היתה תאונת צייד: מרדף דרך הצמחייה העבותה שליד ביתך, נביחת כלבי הצייד, וקול הרעם של הפרסות. ענף נמוך, הם אמרו, מכה לראשו ונפילה מהאוכף במהירות גבוהה. כמעט שני שבועות הוא שכב במיטה, בינתו עזבה אותו, מזון בכוח מים ודבש כדי להחזיק אותו בחיים עוד מעט זמן. לקראת הסוף באה הקדחת, ההזיות על אויבים המתקפים אותו, בלבול לגבי איזו שנה זו ומי מדבר איתו, עד שהמוות בא כשחרור מבורך מהכאב.

מאז עשית את המוטל עליך וניסית להיות חזק עבור ביתך ומשפחתך. אמך אלנה קיבלה את מותו של אביו בצורה הקשה ביותר, והלכה לחפש נחמה באמונתה, משאירה אותך לטפל באחיך הצעיר קליין, רק בן עשר, ובאחותך הקטנה בריאנה, המכונה "ברי", בת שבע בלבד.

אתה מודה לעוזריך הקרובים על תמיכתם, עוזרים אשר שרתו גם את אביו. דודך, סר מריק, הינו אביר ותיק הנלחם לצד אביו בעתות מלחמה. קור הרוח שלו ונוכחותו היציבה נוסכים בך בטחון. המלומד רודולפוס, אשר היה המורה שלך מאז שהיית ילד, הוא קול של הגיון והבנה עבורך, ונותן עצות חוכמה. פעם חשבת שאין דבר אשר הוא אינו יודע, אבל למדת אחרת כאשר לא הצליח להציל את חייו של אביו. זו לא היתה אשמתו, אמך אומרת שהשבעה קראו לו אליהם, ולא יהיה הוגן לשמור טינה למורך האהוב... אבל אתה עדיין צריך להזכיר את זה לעצמך מפעם לפעם.

עכשיו אתה והפמליה שלך בדרככם למעלה מלך, מסע שקיוות לעשות יום אחד לצד אביו. עכשיו אתה הולך, לבדך, כדי לטעון את זכותך להנהיג את ביתך בפני המלך רוברט ולתת כבוד לאביו ואבותיו הקדמונים. אתה יודע שהם צופים בך, ולכן אסור לך להכשל.

הלורד ריס - נתונים

יכולות	
טיפול בחיות 2	1ב רכיבה
עורמה 3	
סיבולת 3	
לחימה 3	1ב להבים ארוכים
שפות (מדוברת) 3	
צליפה 3	1ב קשתות
שכנוע 3	
מעמד 6	1ב יוחסין, 1ב ניהול
לוחמה 3	1ב פיקוד
רצון 3	
תכונות	
תפיסה 2 (8)	
הגנת אינטריגה 11 \ איפוק 9	
בריאות 9 \ תנועה 3 מטרים \ ריצה 14 מטרים	
הגנה קרבית 3 (5 עם מגן בינוני) \ דרוג שריון 5 (שרשראות)	
חרב ארוכה	3+1ב \ 4 נזק.
מגן בינוני	3 \ 1 נזק \ הגנתי +2.
קשת ציידים	3+1ב \ 2 נזק \ טווח ארוך, דו ידני.
ציוד אישי	שריון שרשראות, מגן בינוני, חרב ארוכה ונדן, קשת ציידים, אשפה עם 10 חצים, טבעת חותם, סוס רכיבה, אוכף, 24 דרקוני זהב.
מאפיינים	

נקודות יעוד: יש לך 2 נקודות יעוד להוציא במהלך המשחק.

ראש הבית: אתה מפקד על הבית ואחראי על תחזוק אדמותיך, הבטחון של אנשיך וחלוקת עושרך. הוסף +2 לתוצאת כל בדיקת מעמד.

ראש למספרים: כאשר אתה מגלגל לארועי בית, אתה יכול להוסיף את דרוג העורמה שלך (3) לתוצאה. בנוסף, כאשר אתה מגלגל מעמד כדי ליצר עושר לבית שלך, אתה יכול לגלגל 1 בקוביה כמו הדרוג שלך בניהול (1), במקרה זה).

שליטה בנשק: כאשר אתה פוגע עם חרב ארוכה בקרב, אתה מוסיף +1 לנזק הבסיס שלה (כבר מחושב).

סר מריק

אחרי נולד תמיד היה יורש העצר של הבית, וזה לא הטריד אותו כלל. מעולם לא שאפת לתואר או לצמיתים. תמיד הרגיש יותר בנוח עם האנשים הפשוטים: חיילים, אנשי מלאכה והמשרתים של האחוזת. גם כילד, תמיד התחברת יותר עם הבנים של הצמיתים של אביו והסוחרים בטירה מאשר עם הבנים והבנות האצילים של בעלי הבית של אביו. נולד תמיד היה זה עם הלשון המוכשרת, שידע מה הדבר הנכון לעשות או להגיד, ותמיד היית שמח וגאה לתמוך בו בשלטון.

הדבר היחיד בו קינאת באחיו הייתה ידה של אשתו היפיייה, אלנה. אמנם נולד היה המוח והכוח של הטירה, אלנה תמיד הייתה הנפש והלב שלה. היא הביא שמחה, צבע וצחוק להיכלים שלה והתענגה על מוזיקה ונשפים. מעולם לא דיברת על אהבתך אליה – היא הייתה ארוסתו של אחיו, ואז אשתו! – אבל נשבעת לעצמך להגן עליה עם חייו, אם ידרש. מאז פטירתו של נולד התאווית להפתח בפני אלנה, לנחם אותה, אבל כללי הנימוס עצרו את ידך וחנקו את קולך. בכל מקרה, היא מצאה את נחמתה בספט, בתפילות לשבעה.

אתה היית נשוי גם כן, אבל רק לזמן קצר. שמה היה שוואנה, צעירה וביישנית. בת לבית שביקש למצוא חן בעיני אביו בזכות השידוך. היא נפטרה פחות משנה לאחר חתונתכם, בלידה, יחד עם התינוק שנשאה ברחמה. מעולם לא נישאת מחדש, אף שהיו לך מאהבות פה ושם. העדפת, במקום זאת, למקד את זמנך ותשומת הלב שלך בטובת הבית, קודם באחיו ועכשיו בבנו, רייס. אמנם הנער מחונן, כמו אביו, אתה יודע שהוא יזדקק לך בחודשים ואף בשנים הבאות בכדי שיוכל לגדול ולהיות המנהיג והלורד שאתה יודע שהוא יכול להיות.

ועכשיו הגיעו הזימונים לטורניר במעלה מלך. בדרך כלל היית מקדם בברכה הזדמנות כזו – תחרות רמחים שתאפשר לך לבחון את אונך מול זה של מיטב האבירים בשבע המלכיות, אבל עכשיו יש לך מחויבויות אחרות, עליך לדאוג ללורד הצעיר ולליידי... כלומר, ספטה אלנה, אשר בחרה להתלוות אליכם.

סר מריק - נתונים

יכולות	
טיפול בחיות 3	1ב רכיבה
אתלטיקה 3	2ב כוח
סיבולת 4	2ב עמידות
לחימה 5	2ב להבים ארוכים \ 1ב חניתות
שפות (מדוברת) 3	
לוחמה 3	
תפיסה 3	
מעמד 4	
זריזות 3	
תכונות	
תפיסה 3 (12)	
הגנת אינטריגה 9 \ איפוק 6	
בריאות 12 \ תנועה 3 מטרים \ ריצה 14 מטרים (2\12 עם רומח)	
הגנה קרבית 3 (5 עם מגן בינוני) \ דרוג שריון 10 (לוחות)	
חרב ממזרית	5+1ב \ 4 נזק \ סתגלני.
מגן בינוני	5 \ 1 נזק \ הגנתי +2.
רומח טורנירים	3+1ב \ 6 נזק \ מגושם 2, רכוב, עוצמתי, הישג, איטי.
ציוד אישי	שריון לוחות, מגן בינוני, חרב ממזרית ונדן, רומח טורנירים, סוס רכיבה, אוקף, 16 דרקוני זהב.
מאפיינים	

נקודות יעוד: יש לך נקודת יעוד אחת להוציא במהלך המשחק.

אביר משוח: הוסף +2 לתוצאת כל בדיקת מעמד. אתה מסוגל לשאוב כוח מהמעלות שלך כאביר. פעם ביום כפעולה חופשית, אתה יכול להוסיף +5 להגנה ולכל התוצאות הפאסיביות למשך סיבוב אחד.

פגם: -1ע לכל הבדיקות המערבות את יכולת הנוכלות.

לוחם להב ארוך: כאשר אתה נלחם עם להב ארוך אתה יכול לוותר על קוביות הבונוס שלך בלהב ארוך בבדיקת הלחימה כדי לקבל עוד מידת הצלחה כאשר אתה פוגע ביריב. בנוסף, יריבים עם נשק הגנתי שאינו מגן מקבלים מחסר של 1- להגנה הקרבית שלהם מולך.

פטרון: אדם בעל מעמד (במקרה זה, לורד רייס) ערב לך ומשמש כפטרוןך.

המלומד רודולפוס

אמנם כוח וברזל שולטים בשבעת המלכויות, תמיד האמנת שהגיון וידע הם האמצעים לשלוט היטב ובחוכמה. זה אולי נובע מכך שמעולם לא היה לך שום כשרון בנשק או בלחימה – עובדה שהשרישו אל תוך ראשך הרבה מאוד כילד – אבל תמיד היית חכם ולמדת מהר כשזה נגע ללימוד מספרים. הצלחת להרוויח לעצמך מקום במצודה כדי לקבל אימון כמלומד. אתה עדין נזכר בחיוב בימך שם, כשמאגרי ידע עצומים היו פתוחים בפניך והיית בחברת מוחות הדומים לשלך. אתה נזכר בערגה בלילות של דיונים על הסטוריה ופילוסופיה על ספלי יין מתובל. אלו אכן היו ימים טובים.

הם לא היו דומים כלל לימים השחורים של המרד של רוברט, כאשר מלחמה קרעה את שבע המלכויות וכוון וברזל קבעו שוב את עתידם של אנשים. המשפחה שלך שילמה ביוקר עבור נצחונם של המלך: אביך ואחייך נפלו בשדה הקרב, וכל מה שנותר מבית האצילים שלך הוא שמו, שנלקח כנדוניה יחד עם אחותך כשנישאה לאחד מאנשיו של רוברט, ואדמותיכם סופחו לשלו (אם היו לו כלל אדמות), והוא ובניו מושלים עליהן.

אך אלו דאגות שאינן נוגעות לך יותר. לקחת על עצמך משרה בבית אצילים ולזרד שאמנם לא העריך למידה וידע בעצמו, אבל בהחלט העריך את שוויים לבניו ובנותיו. הפכת למורו של ריס הצעיר, ומאוחר יותר קלין ואפילו בריאנה הקטנה, ונשבעת לעצמך שתלמד אותם את ערכם של פילוסופיה, הסטוריה ומדעים בנוסף על כוח הזרוע ולחימה. זו היתה דרכך לשנות את העולם, או לפחות את החלקה הקטנה שלך בו, לטובה.

ריס תמיד היה תלמיד חרוץ, הרבה יותר פתוח ללימוד מאביו או דודו. אין לך שום ריב עם סר מריק, מלבד זאת שהוא מאמין שילד יכול ללמוד כל מה שהוא צריך לדעת בחצר האימונים, באורווה ובבית בוש. בכל זאת, מריק הוא אדם נאמן ובעל כבוד, גם אם מעט קשה עורף ועקשן. תמיד מצאת בלידה אלנה בת ברית במשימתך לחנך את ילדיה. הכתם העיוור היחיד שלה מבחינתך תמיד היה אמונתה העיוורת, בעוד שאתה אדם המאמין בהגיון. לאלים, איך שלא יקראו או איך שלא יראו בעיני האדם, תמיד היתה השפעה מועטה מאוד על ארועי העולם, מניסיוןך.

המלומד רודולפוס - נתונים

יכולות	
טיפול בחיות 3	
עורמה 4	1ב פענוח \ 1ב זכרון
רפואה 3	1ב טיפול במחלה \ 1ב טיפול בפגיעות
ידע 4	2ב חינוך
שפות (מדוברת) 3	
שפות (ולרית עתיקה) 2	
שכנוע 3	1ב שכנוע
מעמד 4	1ב ניהול
רצון 3	
תכונות	
תפיסה 2 (8)	
הגנת אינטריגה 10 \ איפוק 9	
בריאות 6 \ תנועה 4 מטרים \ ריצה 15 מטרים	
הגנה קרבית 6 \ דרוג שריון 1	
מטה 2 \ 2 נזק \ מהיר, דו ידני.	
פגיון 2 \ 1 נזק \ הגנתי +1, נשק משני +1	
ציוד אישי	גלימות, מטה, פגיון ונדן, שרשרת מלומד, ערכת כתיבה, 2 עורבים, שקיק של תירס, ספרים בנושאי הסטוריה, דגלנות ואגדות, 16 דרקוני זהב.
מאפיינים	

נקודות יעוד: יש לך נקודת יעוד אחת להוציא במהלך המשחק.

פגם: 1-ע לכל הבדיקות המערבות את יכולת הצליפה.

מיקוד ידע (דגלנות): כאשר אתה בודק ידע בדגלנות, הפוך את קוביות הבונוס מחינוך (2) לקוביות בדיקה.

מיקוד ידע (הסטוריה ואגדות): כאשר אתה בודק ידע בהיסטוריה או אגדות, הפוך את קוביות הבונוס מחינוך (2) לקוביות בדיקה.

אדון העורבים: אתה יכול לשגר עורבים כדי להעביר הודעות. בצע בדיקת טיפול בחיות, כשהקושי תלוי במרחק אליו אתה מנסה לשלוח את העורב. למרחק של עד 75 ק"מ, זוהי בדיקה קלה (3), לכל 40 ק"מ נוספים, הוסף 3 לרמת הקושי. המנחה יגלגל עבורך בסתר את הבדיקות הללו כדי לקבוע אם העורבים הגיעו ליעדם.

ניקולס נהריים

אמנם גדלת בחצרות והיכלים של טירה, תמיד הרגשת יותר בנוח בטבע הפראי מחוצה לה. שלוות היער קוראת לך, יחד עם ההתרגשות שברכיבה בדהירה מהירה וההתרגשות של מרדף וצייד. הכתם היחיד על החוויות שלך הוא מותו של לורד נולן, אדון טוב ואדם שהכרת וכיבדת מילדות. הוא תמיד התייחס אליך טוב ובחביבות, גם אם לא ידעת מדוע עד לאחרונה.

אתה ממזר. אמך, אלן, עבדה כמשרתת בטיירה. היא פגשה במקרה גבר צעיר בפסטיבל והרתה לו, ומעולם לא ראתה אותו שוב. היא גידלה אותך בכוחות עצמה, עם עזרה מחברים ומקרובים. לורד נולן היה אדיב מספיק כדי לוודא שהיא תשמור על מקומה בטיירה ושיטפלו בבנה, ובבוא הזמן, שזה יקבל עבודה באורוות עם אדון הסוסים, מכיוון שהוא אהב כל כך לעבוד עם סוסים בעצמו. רק על ערש הדווי אמך אמרה לך, ולך בלבד, שאביך היה הלורד נולן, מפרשית אהבים לפני נישואיו. קיווית יום אחד אולי להתחבר לאביך, אבל גם הוא נלקח ממך, וכנראה מעולם לא ידע שהכרת אותו.

מבחינתך, אתה שמח עם מקומך בעולם. אין לך שום שאיפות לתואר או לאדמות, שכן אינך לורד ואינך מתאים לחיים בעיר. אם יש לך שמיים פתוחים מעליך, אורווה לישון בה וסוס לדהור עליו, אתה מאושר. אתה מקווה שיום אחד תקבל את התואר של אדון הסוסים מלורד ריס, שגילית לאחרונה שהוא אחיך הצעיר. מפעם לפעם אתה נאבק עם הידע הזה ותוהה האם לחשוף אותו בפני מישהו, אבל אז אתה חושב: למה לטלטל את הסירה? תן לעבר להשאר בעבר. ריס הוא לורד עכשיו, והבית והאדמות שלו, ובזכות. עליך להסתפק במזל הטוב שהאלים הרעיפו עליך ולהשאיר אותו לנפשו, גם אם לעתים היית רוצה את הנחמה שיש באח לחלוק איתו את העונג הפשוט של הרכיבה והצייד.

ניקולס נהריים - נתונים

יכולות	
טיפול בחיות	3
אתלטיקה	4
סיבולת	5
לחימה	3
צליפה	3
רצון	3
תפיסה	3
מעמד	3
זריזות	4
תכונות	
תפיסה	3 (12 בסיס, 13 גילוי)
הגנת אינטריגה	8 \ איפוק 9
בריאות	15 \ תנועה 4 מטרים \ ריצה 15 מטרים
הגנה קרבית	9 (11 עם מגן בינוני) \ דרוג שריון 5 (טבעות)
גרזן קרב	2+3 \ 5 נזק \ סתגלתי.
מגן בינוני	3 \ 2 נזק \ הגנתי +2.
חנית	3+1 \ 4 נזק \ מהיר, דו ידני.
פגיון	3 \ 2 נזק \ הגנתי +1, נשק משני +1.
ציוד אישי	שריון טבעות, מגן בינוני, פגיון ונדן, גרזן קרב, חנית, מדים, 10 דרקונים זהב.
מאפיינים	

נקודות יעוד: יש לך נקודת יעוד אחת להוציא במהלך המשחק.

שליטה בשריון: השריון שלך מתאים כמו עור שני. הגדל את דרוג השריון ב-1 (כבר מחושב) והקטן את הסרבול (אם קיים) ב-1.

לוחם גרזן I: כאשר אתה נלחם עם להב ארוך אתה יכול לוותר על חלק או כל קוביות הבונוס שלך בגרזנים בבדיקת הלחימה כדי לגרום ליריב פצע מדמם. היריב מאבד מספר נקודות בריאות בתחילת התור הבא שלו, והוא שווה למספר קוביות הבונוס שעליהן ויתרת. הנזק הזה מתעלם משריון, שכן הוא נובע מפצע שכבר קיים.

ממזר: כממזר, אתה מאבד -1ע מכל בדיקות השכנוע כאשר אתה בא בדברים עם דמויות ממעמד גבוה יותר.

שליטה בנשק: כאשר אתה פוגע עם גרזן-קרב ביריב, אתה מוסיף +1 לנזק הבסיס שלו (כבר מחושב).

נושא הכלים ג'ונה

מעולם בחיך לא התרגשת כל כך כמו במסע הזה למעלה מלך. רק בחלומותיך הפרועים ביותר העזת לקוות על מסע כזה בחברתם של אציל ואביר ותיק, לראות את האבירים הטובים ביותר והשמות הגדולים ביותר בשבע המלכויות מתקבצים ביחד למחזה של אומץ, יכולת ועוצמה. אלו אשר מכירים אותך חושבים שאלו הפנטזיות הנאיביות של נער אורווה חסר נסיון, אבל הם אינם יודעים – איש אינו יודע – איך "נושא הכלים ג'ונה" היתה עד לא מזמן מאורסת לגבר שגילו היה כמעט פי שלושה משלה.

מאז שהיית קטנה לא גילית שום עניין בשמלות ובבובות, ולא היה לך רצון להתנהג כמו גברת אמיתית. לא, העדפת להתלכלך במשחק עם הבנים ולחלום על כך שיום אחד את תירמי חרב ומגן בעצמך כאבירה אמיצה. שום דבר שעשו הוריק הטורדניים לא הניא את דעתך, כולל עונשים והרצאות ארוכות. כל עונש רק חיזק את רצונך להיות לוחמת אדירה כמו המלכות-הלוחמות של פעם, כמו ניימריה. אך היו עקשנים באותה מידה, ועשו כל מה שביכולתם כדי לצקת אותך לתבנית של גברת.

הקש ששבר את גב הגמל היה כאשר הם מכרו אותך לנישואים עם אביר בעל אדמות זקן ונרגן, אלמן פעמיים שגילו משולש משלך. שנאת את הגבר המגעיל מהרגע שראית אותו, ונשבעת שתעדיפי למות מאשר להתחתן איתו. באותו לילה, כאשר כל האחוזה ישנה אחרי חגיגת האירוסים שלך, ארצת כמה חפצים וחמקת החוצה מהחלון אל תוך הלילה. גזזת את שערך ועטית על עצמך בגדי ילד שהורדת מחבל כביסה, הצגת את עצמך לאחרים כ"ג'ונה" במקום "ג'נה", ולבסוף מצאת תעסוקה אצל לורד נולן, בתחילה באורוות ולבסוף כנושא כלים.

נושא הכלים ג'ונה – נתונים

יכולות	
טיפול בחיות 3	1ב רכיבה
אתלטיקה 3	
סיבולת 3	
לחימה 3	
חשאויות 3 (+4 לתוצאה)	1ב התגנבות
כאשר מתגנב)	
נוכלות 3	1ב גניבה
תפיסה 4	
מעמד 3	
זריזות 4	1ב מהירות
תכונות	
תפיסה 4 (16)	
הגנת אינטריגה 8 \ איפוק 6	
בריאות 9 \ תנועה 5 מטרים \ ריצה 25 מטרים	
הגנה קרבית 10 (11 עם מגן קטן) \ דרוג שריון 2 (עור)	
חרב קצרה 3 \ 3 נזק \ מהיר.	
מגן קטן 3 \ 1 נזק \ הגנתי +1, נשק משני +1.	
גרזן יד 3 \ 2 נזק \ הגנתי +1, נשק משני +1.	
גרזן יד מושלך 2 \ 3 נזק \ טווח קרוב.	
רובה קשת קל 2 \ 5 נזק \ טווח רחוק, טעינה (משנית), איטי.	
ציוד אישי	שריון עור, מגן קטן, חרב קצרה ונדן, גרזן יד, רובה קשת קל, אשפה עם 12 קליעים, מדים, 8 דרקוני זהב.
מאפיינים	
נקודות יעוד: יש לך 3 נקודות יעוד להוציא במהלך המשחק.	

נטמע בהמון: אתה רשאי לבצע בדיקת חשאויות כדי להיטמע בקהל כפעולה חופשית. בנוסף, הוסף את דרוג העורמה שלך (2) כתוסף לתוצאה של בדיקת החשאויות שלך כדי להיטמע.

מהיר: התנועה הבסיסית שלך היא 5 מטרים. כאשר אתה רץ, את נע פי חמישה מהתנועה שלך.

חשאי: כאשר אתה בודק חשאויות בכדי להתגנב, אתה מגלגל מחדש את הקוביות שמראות 1. בנוסף, אתה ראשי להוסיף את דרוג הזריזות שלך לתוצאת הבדיקה כאשר אתה מתגנב.

ספטה אלנה

"האלים הינם מסתוריים, מתחלפים בין רחמים לאכזריות, ואינם מסבירים את עצמם לבני תמותה, באותו האופן שלורדים ומלכים אינם מובנים לפשוטי העם." כך למדת כשהיית ילדה ואימך מתה מקדחת. גודלת על ידי ספוט חביבות בשרותו של אבך, אשר לימדו אותך כיצד להתנהג כגברת ואת כל המיומנויות להן תזדקקי בכדי לנהל אחוזה משלך. אמנם פחדת מפני האבן של השבעה כילדה, למדת לאהוב ולכבד אותם ולהבין שהם אוהבים אותך ומבקשים שתחיי חיים נכונים וישרים תוך שאת מתענגת למראם.

ואיך הם חייכו אליך כשבחרו את נולך להיות לבעלך: גבר נאה ואמיץ, חכם, עדין ונחמד אליך. אמנם הנישואים שלך אורגנו, אהבת אותו מהרגע הראית את פניו הנאים, מהרגע שהרגשת את ידך בידו כשהוא הביא אותה אל שפתיו. השנים שאחרי נישואיך היו משביעות רצון. בית טוב עבור בעלך וילדת לו שלושה ילדים נהדרים, כולל בן ויורש, תינוק הראשון – ריס. זה נראה כה מוזר עכשיו להסתכל על פניו הרציניות של גבר צעיר בשריון הרכוב על סוס ולזכור את התינוק הקטן שינק משדך. ריס הוא גבר עכשיו, ואת אלמנה. הבית שלו יעבור לאשתו כאשר הזמן יבוא. השבעה נותנים, והשבעה לוקחים.

התאבלת במשך זמן רב אחרי מותו של נולך. את עדיין מתאבלת, בדרכים מסוימות, וכנראה שתמיד תתאבלי, אבל אינך מבקשת יותר לעקוב אחריו אל המוות. בבוא הזמן הוא יבוא אליך, כמו שהוא בא לכל היצורים בני התמותה. בינתיים, הילדים שלך זקוקים לך, והאלים דרשו ממך סוג אחר של שירות. אמנם את עדיין צעירה, יצאת מחיבוקה של האם ושמעת את קריאתה של הזקנה.

ספטה אלנה – נתונים

יכולות	
זריזות 3	
עורמה 3	
רפואה 3	
ידע 3	1ב חינוך \ 1ב מחקר
שפות 3(מדוברת)	
שכנוע 3	1ב מקח \ 1ב קסם \ 1ב שכנוע
תפיסה 3	1ב אמפטיה
מעמד 4	
רצון 5	1ב תיאום \ 1ב משמעת
תכונות	
תפיסה 3 (12 בסיס, 13 אמפטיה)	
הגנת אינטריגה 10 \ איפוק 16	
בריאות 6 \ תנועה 3 מטרים \ ריצה 14 מטרים	
הגנה קרבית 8 (12 עם מגן גדול) \ דרוג שריון 1	
אלה 2 \ 2 נזק.	
מגן גדול 2 \ 1 נזק \ הגנתי +4, מסורבל 1.	
רובה קשת 2 \ 3 נזק \ טווח רחוק, חודר 1, טעינה	
בינוני (משנית), איטי, דו ידני.	
ציוד אישי	גלימות, מגן גדול, אלה, רובה קשת בינוני, אשפה עם 10 קליעים, סמלה של הזקנה, 9 דרקוני זהב.

מאפיינים

נקודות יעוד: יש לך נקודת יעוד אחת להוציא במהלך המשחק.

חביבת האנשים הפשוטים: כאשר אתה בא בדברים עם אנשים בעלי מעמד של 3 ומטה, אתה מקבל +1ב לבדיקות שכנוע.

אדוק: פעם ביום אתה רשאי לקרוא לאמונה שלך באלים כדי לחזק אותך. אתה מקבל קוביית בדיקה נוספת למבחן בודד.

עקשן: הוסף לאיפוק שלך מספר נקודות השווה למשמעת שלך.