

מדריך למשחק בעולם של שיר של אש וקרח

כתבו: עומר קורת, דניאל רוזנברג. עריכה: מיכאל פבזנר.

הפונדק – www.pundak.co.il

אש מדרום, קרח מצפון. כל אחד מהשניים אסף סביבו שליחים, הן בני אדם והן ישויות עוצמתיות הרבה יותר על מנת שיקדמו את מטרותיו. שניהם שקועים במאבק-אימתנים מראשית הזמן, וכעת שעת ההכרעה הגורלית מתקרבת.

שליחי האש מתיימרים לייצג את החיים, העוצמה וההמשכיות. הם שומרים על מדורות הלילה דולקות על מנת להבריח את החשכה, שלדעתם מסמלת את הרוע והמוות – יש שיגידו שהם אפילו חוששים מפניה. הם מעלים את חרבותיהם בלהבות וכך מפגינים בפני אויביהם את עוצמתה של האש. כוחם של הכשפים שלהם נובע מאבוקותיהם הכבירות ומדמם של אנשים חזקים, אשר מהווים לדעתם כוח, חיות והתמדה. למרות כל זאת, הסיפורים לוחשים שאלו אשר מתמסרים בכל מאודם אל האש מאבדים אט-אט את אנושיותם, שכן הלהבות מאכלות את נפשם כליל.

מטבע הדברים, שליחי הקרח הם ההיפך המוחלט. הם אינם מתיימרים לדבר, מכיוון שרובם טרם מצאו לנכון להראות את פניהם ברבים. המעטים שנגלו לציבור נחשבים לאנשים חלקלקים וערמומיים, אשר פועלים למען טובתם האישית באמצעות הכוחות שהקרח מעניק בתמורה לשירותיהם. סימן ההיכר הידוע שלהם הוא שפתיים כחולות, מה שהוביל להופעתו של הפתגם הידוע "שפתיים כחולות מדברות רק שקרים". על מנת לקדם את מטרותיהם הנסתרות הם מנסים לשלוט על המוות ולכפות את רצונם על התמימים והחפים מפשע. אגדות הילדים הישנות מספרות על יצורים אפלים ומרושעים המשרתים את הקרח, אך כל אדם מפוכח די הצורך לא ילך שולל אחר סיפורים שנועדו לרתק את העוללים. המפלצות הללו ידועות בשם "האחרים". מלומדים עלומים מספרים שכוחו של הקרח, אשר קשור הדוקות במוות, יכול להקים את המתים לתחייה כמשרתים חסרי נשמה ורצון חופשי, אשר רוצחים את כל מה שבדרכם. הדרך היחידה להשמיד אותם סופית היא בעזרת האויבת המושבעת שלהם, הלא היא הלהבה.

בקרב מלחמת האדירים תגיע לידי הכרעה. אחד מהצדדים ינצח וישלוט, והשני יובס וייעלם מהעולם.

מסמך זה מיועד להציג סקירה קצרה של העולם של שיר של אש וקרח לשחקנים ולמנחים לשחק בו. במסמך ארבעה חלקים:

- סקירה קצרה של ווסטרוז – היבשת העיקרית בעולם המערכה.
- סקירה של שיטות המשחק שמאפשרות לשחק בעולם זה.
- דמויות בעולם "שיר של אש וקרח".
- דמויות לדוגמא

ווסטרוז

העולם של ששאו"ק רבגוני ביותר, אך סובב כולו סביב שני הכוחות הענקיים הללו – אש וקרח. הם נסתרים ומסתוריים עד מאוד, אבל הם המניעים את בני האדם, כמו חיילים על לוח משחק, כשכל אחד מהצדדים מנסה לקדם את מטרותיו.

היבשת המרכזית בעולם זה נקראת ווסטרוז (Westeros), והיא מחולקת בין שבעה בתי אצולה ראשיים, אשר תחת דגלו של כל אחד מהם עשרות בתי אצולה קטנים יותר אשר עומדים לצדו. כל אחד מבתי האצולה הגדולים מהווה את שארית הפלטה של שושלת מלוכה אחת, ואכן, בעבר היבשת נקראה שבע הממלכות.

בתי האצולה הם: סטארק (Stark) בצפון, גרייג'וי (Greyjoy), לאניסטר (Lanister) ובאראת'און (Baratheon) במרכז, טיירל (Tyrell) ומארטל (Martell) בדרום, ובית טארגאריין (Targaryen), אשר בניו הם צאצאים לעם הווליריאנים, אשר שלטו ביבשת מאז כבשו אותה לפני מאות שנים. הם שלטו בווסטרוז ממעלה מלך (King's Landing), המרכז הגיאוגרפי והפוליטי של כל היבשת כולה. לאחר ששאר הבתים מאסו בשלטון הדיכוי האכזרי בית טארגאריין, הם הרימו את נס המרד, אשר הונהג על ידי רוברט לבית באראת'און. לאחר שרשרת קרבות קצרים אך אכזריים הצליחו המורדים

להפיל את המלך אריז השני לבית טארגאריין, ורברט עלה במקומו. המורדים טבחו במשפחת האצולה של הטארגאריינים במטרה להכחיד אותה, אבל שניים הצליחו לחמוק מידיהם. אח ואחות, וייסריז ודאינריז, הבנים הצעירים ביותר של המלך אריז.

ימי קדם

ראשוני האדם היו בני אנדל, האנדלים, אשר ישבו ב*מוסטרז* בראשית ההיסטוריה המתועדת. האנדלים מצאו את הגשמתם הרוחנית בקרב עצי הלב, עצים כבירים אשר מיוחסות להם תכונות יוצאות מגדר הרגיל. על פי האמונה, כל המתפלל לעצי הלב – תוגשם משאלתו, הודות לכוחם עתיק-היומין של עצי הלב. מבין האנדלים שמאסו בסגידה לעצים היו שהחליטו להקים דת חלופית. זו הייתה ראשית האמונה בשבעה. דת זו סוגדת לאל אחד אשר לו שבע פנים, ולכל אחד מהפנים שם – האם, האב, הנפח, הזקנה, העלמה, הלוחם והזר. האדם פונה אל כל אחד משבעת פניו של האל על פי צרכו: הגנה מהאם, צדק מהאב, יצירה מהנפח, חוכמה מהזקנה, אהבה מהעלמה וכוח מהלוחם. לזר פונים המיואשים ביותר והאדוקים ביותר, אך איש אינו יודע בדיוק מהו תחום השפעתו. כאשר איגון הכובש ושלוש דרקוניו התמירים השתלטו על היבשת המערבית הם כמעט והעלימו את דתם ההרמונית של ראשוני האדם, ובמקומה שמו במרכז את הדת של השבעה. אנשי-הדת הם הספטונים, והיכלי הקודש שלהם, הספטים, מורכבים משבעה מזבחות, שלצד כל אחד מהם פסל של אחד מפניו של האל.

מזרח ומערב

צפונה ומערבה *מוסטרז* משתרע אוקיינוס רחב מימדים, שאיש טרם הרהיב עוז לחצות, או לפחות, איש לא חזר משם בחיים. ממזרח נמצאים איי הקיץ והערים החופשיות, אשר מקיימים עם תושבי *מוסטרז* יחסי סחר ענפים מזה מאות בשנים. הסחורות שמגיעות משם הן האקזוטיות והאיכותיות ביותר שניתן למצוא, ולפעמים אפילו בעלות טבע קסום. שטיחים, תבלינים, עבדים, ספינות, שכירי חרב, דברי מאכל, אבני חן ובגדים – כולם מן המעולים ביותר. למרות הסחר הפורה, תחומי המזרח תמיד היו, וכנראה גם תמיד יישארו, מסתוריים עבור כל מי שחי ביבשת המערבית הגדולה. נאמר שניתן למצוא שם ערים עשירות שיש לבן, אשר הדרן ופארן עולה על חלומותיו של המלך השאפתן ביותר. שם ממוקמים מקדשיהם של הדתות העוצמתיות ביותר והלא מובנות, ביניהן כאלה שסוגדות לאל אחד, חזק מכל, לכל האלים גם יחד, ואפילו לסוסים. אנשי המערב מעולם לא הבין את האמונות הללו, ומעולם גם לא ניסו להבין.

צפון

הגבול הצפוני של *מוסטרז* מסתיים בחומה. זוהי חומת קרח עצומה, עובייה מאות מטרים ואורכה עשרות קילומטרים רבים, אשר הוקמה שם בזמן לא ידוע על מנת להגן על ממלכות המערב מפני הזוועות השורצות בערבות הקרח שמשתרעות הרחק צפונה ממנה – *אחרים*, ענקים, מתים מהלכים, ולאחרונה, גם צבא של ברברים המכנים את עצמם 'האנשים החופשיים', אשר התאגדו תחת שלטונו של אדם המכנה את עצמו 'מאנס ריידר' (Menace Raider). מטרתו של מאנס היא להבקיע את החומה ולמלוך בצפון ווסטרז על הברברים, ומכאן מגיע כינויו – המלך מעבר לחומה. זוהי ארץ בה השלג לעולם אינו מפסיק לרדת והרוחות לעולם אינן מפסיקות לנשוב. על פי האמונה העתיקה, כוחם של השבעה אינו חל מעבר לחומה, בגלל הרוע המסתורי שקבע שם את משכנו. מעטים הם האנשים שחזרו משם, ובפיהם סיפורי זוועות אשר מתחרים רק באגדות העתיקות והאפלות ביותר. יש הטוענים שמשם מגיע כוחה של האלוהות ששמה לא נהגה בשפתי אנוש, התגשמותו של הקרח.

מאחורי החומה הוקמו מצודותיהם של אנשי משמר הלילה שחורי המדים. הם המגינים האמיצים של המערב, אשר נשבעו להגן בחייהם על שבע הממלכות, אך לעולם לא להתערב בענייניהם הפוליטיים ובעימותיהם של השליטים. זו גם הסיבה שביצוריהן של המצודות פונים רק צפונה – כדי להזכיר להם שחובתם היחידה היא להגן מפני האוימים שמעבר לחומה ולמנוע מהם לקחת חלק במלחמות פנימיות.

לפני מאות שנים, המסדר היה מאורגן ועוצמתי מאין כמוהו ומנה אלפים רבים, כולם מאומנים, אמיצים ומצוידים היטב. כיום הוא מורכב ממאות בודדות של אנשים, שמרביתם גויסו בכוח כעונש על פשעים שביצעו, ורק למעטים מהם יש ניסיון קרבי. הלורד המפקד של משמר הלילה נבחר מאז ומתמיד לשירות לשארית חייו, בבחירות בין כל חברי המסדר, אשר מתבצעות מיד לאחר מותו של הקודם בתפקיד. הלורד המפקד הנוכחי הוא התשע מאות תשעים ושמונה במספרו, לורד מורמונט, הדוב הזקן.

אבירי משמר המלך

בתחילת מלכותם של בני טארגאריין, אשר אימצו לעצמם את המסורת האנדלית המעניקה יחס של כבוד למספר שבע, הוקם המסדר הקטן ביותר, ואולי היעיל ביותר, בכל *ווסטרוז*. זהו מסדר אבירי משמר המלך, המורכב, על פי המסורת, משבעת האבירים המיומנים ביותר בממלכה, אשר נשבעו להגן בחרבם, בנפשם ובחיייהם על המלך, מלכתו ומשפחתו. הם מתאספים בחדר לבן שבו כיסאות מרופדים וכריות לבנות, מסביב לשולחן עגול ולבן. מדיהם הם שריונות כבדים ולבנים, והם עוטים גלימות לבנות. בראשם עומד האביר שנבחר והוכח כלוחם האמיץ, הנאמן והמיומן ביותר בכל היבשת, ולכן תואר זה מביא איתו כבוד גדול. לפני כל התאספות, המסורת מכתובה שעליו לשאול את הנוכחים "מי שומר על המלך עכשיו?", ורק לאחר שמתקבלת תשובה מספקת, הוא מתיר לאחיו לשבועה לשבת, והאסיפה מתחילה. האחריות הקשה ביותר, ואחת מהחשובות שמוטלות על ראש המסדר, היא ניהול "הספר הלבן". בספר זה קיים דף אחד עבור כל אחד מהגברים ששירתו כאנשי משמר המלך מאז הקמתו. ראש המסדר בתקופה הנוכחית הוא סר באריסטאן סלמי, אשר הוכיח את עצמו מעל ומעבר בהגנה על המלך אאריז, אך מבוסו, רוברט באראת'יאון, התיר לו להישאר בחיים אם ישבע לשרת אותו עד מותו.

אוכלוסיית ווסטרוז

הם אולי לא משמעותיים עבור האצילים ומשחקי הכס שלהם, אבל פשוטי העם הם עיקרה של *ווסטרוז*, כמו בכל ממלכה אחרת. הם כמובן נתפסים כחסרי חשיבות ונטולי אישיות בעיני המיוחסים, אבל הם המעניקים לכל עיר, כפר או מושבה ארעית את אופייה ואת האווירה הייחודיים לה. *בדורן*, האזור הדרומי והמדברי של *ווסטרוז*, העיר הגדולה והמיושבת ביותר היא *סאנספיר* (*Sunspear*), עיר הצל, אשר זכתה בשמה בשל החומות הגבוהות המקיפות כל מבנה מגורים, על מנת להגן עליו מהשמש האכזרית. *בפייק* (*Pyke*), העיר המאוכלסת ביותר על האיים המרכזיים, שנשלטים על ידי בית גרייג'וי, כמעט ואין שטחים חקלאיים, מכיוון שהאיים הם למעשה סלעים ענקיים. האנשים מתפרנסים ממסחר, מרעיית עיזים ואיילות ומביזה, כמיטב המסורת של בית גרייג'וי. משמר נהר-אפור (*Greywater Watch*), העיר הקטנה שבשליטת בית ריד, מוגנת באמצעות הביצות שמקיפות אותה. תושביה למדו לצוד יצורי ביצות כמו נחשים וקרפדות באמצעות רשת וחנית, וממנהג זה התפתחה שיטת הלחימה הייחודית רק לתושבי האזור – לכידת היריב באמצעות רשת, והכרעתו בדקירות. מעלה מלך היא הלב הפועם של *ווסטרוז*. היא הגדולה והמאוכלסת ביותר מבין הערים ביבשת והיא נמצאת במרכז *ווסטרוז*. על גבעה באמצע העיר נמצא מבצר מעלה מלך, אשר בתוכו ממוקם כס הברזל, אשר חושל מאלפי חרבות על ידי איגון הכובש, שכבש את *ווסטרוז* באש דרקוניו. מאז ימיו של איגון מלכי טארגאריין מלכו מכס הברזל, וכשרוברט באראת'יאון הוכתר למלך, הוא החליט להמשיך את המסורת.

פשוטי העם בכל חלקי היבשת חיים כצפוי – עוזרים להוריהם בעבודתם כשהם מגיעים לגיל הנעורים, או אם מתמזל מזלם הם הולכים ללמוד מקצוע אצל מומחה ומבלים אצלו שנים כשוליות. כשהם מגיעים לבגרות, הם מנהלים את העסק של הוריהם ומפרנסים אותם, נושאים אישה ומולידים ילדים, או פותחים עסק משלהם, נושאים אישה ומולידים ילדים – וחוזר חלילה.

הידע שנאגד במאמר הזה הוא פרי עבודתם של חוקרי תולדות *ווסטרוז* ממצודת המלומדים, שבאולדטאון. הסקרנים במיוחד יוכלו לבקר בספריית המצודה ולשאול משם את הספרים המתאימים.

שיטות משחק לששאו"ק

לשיר של אש וקרח יצאו שתי שיטות משחק רשמיות, וכמובן שניתן להשתמש בשיטות נוספות כדי לשחק בעולם זה.

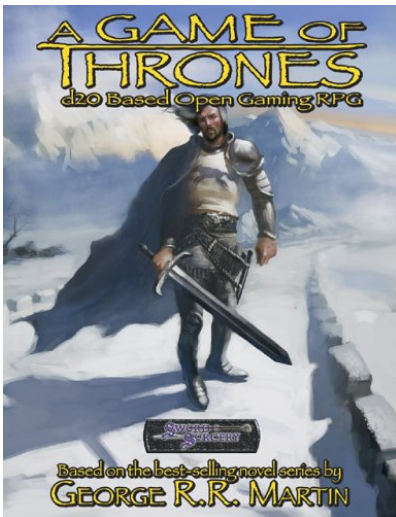


השיטה הנוכחית שיוצאת לאור נקראת Song of Ice and Fire Roleplaying.

לשיטה זו שני ספרי בסיס, כאשר הראשון בהם מכיל את כל המידע הדרוש בכדי לשחק, והספר השני מהווה ספר מערכה לעולם של שיר של אש וקרח. בשיטה הדמויות שייכות לאותו בית אב, והשחקנים מנהלים גם את הבית, מעבר לדמות האישית של כל שחקן. המכאניקה היא ריאליט, כאשר אין קסם או חפצים קסומים בשיטה.

ניתן להוריד [חוקי התחלה מהירה](http://www.greenronin.com) כדי להתרשם מהשיטה, או לבקר באתר של Green Ronin, שמוציאה אותה לאור.

<http://www.greenronin.com>



השיטה השנייה שיצאה באופן רשמי לששאו"ק נקראה A Game of Thrones Roleplaying Game ויצאה לאור על-ידי חברת Guardians of Order לפני שזו פשטה את הרגל. כיום קשה מאוד להשיגה.

השיטה מבוססת על ק20 למכאניקה שלה, וצורת המשחק דומה יותר לצורת המשחק המוכרת ממבוכים ודרקונים, ולא על כך שהדמויות שייכות לאותו בית.

בנוסף ניתן להתאים שיטות קיימות לשימוש עם שיר של אש וקרח. יש לזכור שבעולם אין קסם כמעט וגם לא חפצי-קסם, שהמשחק רווי בדיפלומטיה ובתככים, ושקרבות הם דבר מסוכן.

יש לציין שמאפיינים אלו שונים כמעט לחלוטין ממאפייני

עולם פנטזיה קלאסי (עיין ערך טולקין) שמשמש כבסיס למשחק מבוכים ודרקונים.

המלצתי האישית (ד.ר.) היא להשתמש בשיטת המשחק (SIFRP) Song of Ice and Fire Roleplaying, זוהי שיטה שעושה את העבודה מצוין.

דמויות בעולם של שיר של אש וקרח

אז מה בעצם התפקיד של הגיבורים בעולם הפיאודלי הזה?

ובכן, התשובה לשאלה זו מתחלקת לשתי אפשרויות: אצילים או פשוטי עם (במשחק התפקידים SIFRP ההנחה היא שלפחות חלק מהדמויות שייכות למעמד האצולה וכל הדמויות חברות באותו בית-אב).

כותרת זו היא הפרמטר המשמעותי ביותר בזהותו של אדם בכל חברה פיאודלית, כמו שניתן ללמוד מההיסטוריה של העולם שלנו. כמעט תמיד, חבורה של דמויות תהיה מאותו מעמד, מכיוון שתקשורת בין מעמדות בחברה של ששאו"ק מסתכמת בעיקר בפקודות שאצילים מנחיתים על משרתים או חיילים.

אם אנו משחקים פשוטי עם, לא סביר שניתקל בתככי חצר או במשחקי כוח, לפחות לא בתחילת המשחק. כשנתקדם, ודמויותינו תתחזקנה, יוכל להיות שנגיע לחלונות הגבוהים ואפילו ניקח חלק

פעיל במשחקי הכס, או אולי נזכה בתואר אצולה זוטרה. חבורת פשוטי עם ככל הנראה תיתקל ביותר אתגרים פיסיים, היות והיא לא נהנית מהגנתן של חומות, טירות או שומרים אישיים. אם המערכה שאנחנו רוצים לשחק בה מתמקדת באיתור וחיסול של ברוך פשע מפורסם, תקשור עם האחרים או חקירת דתות מסתוריות בבראבוס, כנראה שאנחנו פשוטי עם. מערכה זו תהיה בעלת אופי דומה יותר למשחק התפקידים הקלאסי בעולם פנטזיה.

אם אנו משחקים חבורה שכוללת בני אצולה ובעלי מעמד מבוסס בבית האב, רוב מה שנעשה יהיה קשור באינטרסים של בית האב שלנו. היות ומדובר בדמויות גיבורים בעלות נופך יוצא דופן באישיותן, סביר שיש להן גם מטרה אישית, שאותה הם מנסים לקדם. אם אנחנו רוצים לשחק במערכה שבה מטרתנו היא לחרחר מלחמה בין שני בתי אצולה, טיהור שמו של הפטרון שלנו או כיבוש מצודתו של מורד נגד משפחת המלוכה, נשחק בני אצולה. מערכה זו תהיה בעלת אופי שונה מהמערכות שאליהן אתם רגילים. בחירת המעמד שלכם צריכה להיות החלטה משותפת של המנחה והשחקנים, בהתאם לאופי המשחק אותו אתם רוצים.

הדמויות בעולם של שיר של אש וקרח הן לרוב נטולות כוחות קסם, אך יש בעולם המערכה גישה לכוחות הנסתר – הכוללים אלמנטים שאינם מוכרים לאדם הממוצע שחי בווסטרוז – בין אם זה קסם-דם או נוכחותם של חסרי פנים מבראבוס, כוהן אדום או אפילו ביצי דרקון אשר מראות סימני חיים. הבה ונדמיין ציר, שבקצהו האחד מערכה אשר מתרכזת סביב אתגרים פיסיים או דיפלומטיים, ובקצהו השני מערכה שהעל טבעי מצוי בה בכל. ייתכן אף שהמנחה שלכם יאפשר לכם לשחק כוהן אדום או מאיגיי (סוג של מעלה באוב למחצה וידעוני למחצה), והאתגרים שמולם יתמודדו יהיו קשורים לחפצים קסומים וישויות על טבעיות, כגון מכשפים, דרקונים, אחרים. כמובן שיש הרבה מאוד נקודות באמצע, אך כמוצא מרבית המערכות בעולם של ששאו"ק יתחילו נמוך בציר זה, אך לפי בחירת המנחה יתכן שאט אט תגלו דברים נסתרים, שהאביר השמרן שלכם לא האמין בקיומם.

לבסוף, לאחר שקבענו אם אנחנו משחקים פשוטי עם או אצילים ואת מידת מעורבותו של העל טבעי בספורינו, ואנחנו יודעים מאיפה הדמות שלנו מגיעה ומה היא יודעת לעשות, זה הזמן לחשוב על אישיותה ומטרותיה. למעשה, אני ממליץ לגשת לחלק זה ראשון, אבל כל שחקן והעדפותיו.

באשר לציוד בווסטרוז, שמות המטבעות הם פיסות נחושת, צב"י כסף ודרקוני זהב. תוספות לציוד כוללות שני חומרים מיוחדים: פלדה ואליריאנית וזכוכית-דרקון. הראשונה היא מתכת נדירה שמשמשת בעיקר לחישול חרבות בעבור בני אצולה רמי-מעלה. היא לעולם אינה מחלידה, היא קלה בהרבה מפלדה רגילה ויש לה חדות מדהימה. השנייה נדירה אפילו יותר. מדובר בחומר שקוף, נוקשה וכהה, אשר מגע שיטחי איתו יכול לגרום לצלקת עמוקה – עד כדי כך הוא חד. שני חומרים אלה הם חסרי מחיר-שוק. לא קיים אדם שהניח ידו על חפץ שחושל מאחד מהם וינסה למכור אותם, היות והם מעבר לערך של כסף. באשר לחפצים קסומים – הם כה נדירים בווסטרוז, עד שכמעט ולא ניתן למצוא אותם. מעבר לים הם נפוצים מעט יותר, אך גם שם הם יקרי המציאות. הם לא עומדים למכירה בחנות, ותכונותיהם לעולם אינן ברורות. מכיוון שהם לא מופיעים בספרים, כל מה שנוגע לחפצים קסומים הוא לשיקולו של המנחה בלבד - בהחלט הגיוני להחליט שהמערכה תתנהל בלעדיהם.

דמויות לדוגמא

בחלק זה תמצאו תשע דמויות לדוגמא. ארבע מתוכן נכתבו על-ידי עומר כרקע למערכה שלו, בגישת פשוטי העם, ללא שימוש בשיטה ייעודית לעולם. החמש הנותרות שייכות לבית האב מאשווד, במשחק בו השתתף דניאל, על-בסיס השיטה SIFRP.

קלרנס פיפר מארצות הנהר

אפילו בשביל בן שני לבית אצולה מכובד, קלרנס נחשב שאפתן ויהיר. הוא הוכשר כדיפלומט, ותמיד אהב לדבר. הוא גם טוב בזה. ביכולתו לנאום, לשכנע, להונות, לאיים ולעודד, כשאת כל אלה הוא עושה בטבעיות מולדת. הוא תמיד החשיב את עצמו למנהיג, וגם הוכיח את עצמו ככזה – הוא היה המוקד החברתי המושך ביותר בחצר אביו. קלרנס הוא חובב ציד, וכך הוא רכש כישורי מעקב ויכולת הבחנה בפרטים מפותחות במיוחד. כמובן, ככל בן אצולה, הוא למד סיף עם מאמן פרטי, והגיע לכדי יכולת מרשימה בכך, כמו ברוב מה שהוא עושה.

אחיו הקטן של קלרנס, דאמיון, תמיד היה מוזר ומרוחק. הוא היה שקט, ונהג להתבודד בחדרו שעות ארוכות. ערב אחד, קלרנס בן ה-16 החליט לגלות מה הוא עושה על מנת לספק את סקרנותו. הוא התגנב אל מגוריו והסתתר שם, מחכה שאחיו ייכנס. מה שהוא ראה שם השפיע עליו יותר משיכל לדמיון. כשדאמיון נכנס אל החדר, הדבר הראשון שהוא עשה היה להשליך אבקה ירוקה אל האח הבוערת, אשר להבותיה הגיבו בלחשוש. לאחר שניות, הן התגבשו לפניו אנושיות בוערות, שהחלו לדבר בשפה לא מוכרת, ודאמיון ענה להן. מרגע זה, קלרנס ההמום והמבוהל לא זכר דבר מלבד הזדחלות החוצה בקושי ממקום המסתור שלו.

החל מערב זה, קלרנס חי בהרגשה שקיים כוח העולה בהרבה על כל מה שהוא הכיר והשיג עד עכשיו. עקב טבעו השאפתן, הוא גמר אומר בליבו לגלות מהו אותו כוח, ולשים עליו את ידו ויהי מה.

סר מרק בלמור מהבקעה

גבוה, זקוף ובעל ארשת ידידותית, מרק בלמור הוא בן שלישי, וככזה, מעולם לא היה לו סיכוי לזכות בירושת אביו. לכן, הוא לא פיתח אשליות, והחליט להשקיע את חייו בתורת המלחמה. הוא החל לשרת כנושא כליו של סר אמון קולדוואטר מגיל 8, ועד גיל 15 הוא כבר השתתף בתחרויות. שנתיים מאוחר יותר זכה מאדונו בתואר אבירות. התמדתו באימוניו ומיקודו במשימתו העניקה לו יכולת גבוהה בשימוש בחרבו, גם אם לא נתברך בכישרון פראי, כמו של ג'ים לאניסטר למשל. כך גדל מרק כאיש של כבוד, קרבות טובים ורצוי גם בדיחה גסה. נחישותו לדבוק בקוד האבירות ובלמידת הסיף מעולם לא הפריעה לו ליהנות מנשים, יין ואוכל.

כשהיה בן 17, הוא וסר אמון נשלחו לאתר ולהביא למעצר את אחד הפושעים המסוכנים בבקעה. זו הייתה אמורה להיות משימה שגרתית ופשוטה, אך שודד זה החזיק שני שומרי ראש והיה מוכן לתגרה, אשר אכן פרצה להפתעתם של זוג הלוחמים. במהלך הקרב, סר אמון נפצע פצעי מוות, ומרק הצליח לגבור על תוקפיו. מעשהו האחרון של אדונו היה להעניק לו את תואר האבירות שלו, לפני שנפח את נשמתו. סר מרק נשבע שלעולם לא יבייש את התואר, ויצדיק את המחווה שזכה בה מאדונו.

גאון רייט ממשמר גריוואטר

גאון גדל בארצות הביצה, המקום שבו החיים הם קרב מתמיד נגד תנאים קשים וחיות עוינות, כשאיש לא נמצא כדי לעזור לך. כל אחד חייב למצוא את דרכו שלו לשרוד לאחר שהוא מגיע לבגרות, מכיוון שאין אף אחד אחר שיעשה את זה בשבילו. דרכו של גאון הייתה לכרות ברית עם הטבע העוין, ולהפוך אותו לבעל ברית. הוא למד להשתמש בצמחים שנחשבו לרעילים, להשתמש במי הביצה כהסוואה, וישן על עצים. כל אלה כישורים שכל שוכן ביצות חייב לסגל לעצמו על מנת לשרוד שבוע אחד כבוגר בארצות הפראיות הללו. אבל גאון צעד צעד אחד מעבר בהשתלבותו בטבע - הוא התחבר לצד החייתי שבו, ולמד איך לתקשר עם חיות בר. הוא הפך לחבר שלהן במקום לטרף שלהן, והם עזרו זה לזה לצוד ולהתגונן מפני איומים טבעיים.

בני קהילתו לא קיבלו זאת בהבנה, והסתכלו עליו בעין צרה, כאילו הוא מבצע כשפים אפלים. הוא נאלץ לפרוש, ולנדוד על מנת למצוא בעצמו את גורלו. שיטוטיו הובילו אותו צפונה, אל החומה, שם הוא מצא משפחה של מנודים אשר יכולה לקבל אותו לחיקה חרף המזרות שלו – אנשי משמר הלילה. בחומה הוא משמש כסייר בעזרת שני זאבי השלג האימתניים שלו, שמסוגלים לעקוב אחרי מטרה טוב יותר מכל אדם.

אלמונד מאייר מבראבוס

אלמונד נולד בנם השלישי של משפחת סוחרים אמידים מבראבוס. הבן הראשון נועד לרשת את חברת הסחר, והבן השני נועד לסייע לו בכך. הוריו התקשו למצוא לו מקום כסוחר, מכיוון ששני התפקידים החשובים, שנתפסו על ידיהם, יוחלפו בעתיד בידי אחיו הגדולים. לכן, הם החליטו לשלוח אותו ללמוד אצל אוסטאר אל'באן, רקדן מים, על מנת שיוכל להביא כבוד למשפחתם בדרך ייחודית. אלמונד הצליח בלימודיו יותר משהם חשבו, ובמהרה הוא הפך לתלמידו המועדף של אוסטאר. בתום הכשרתו, מורו שלח אותו למסע על מנת שיחזור והוכיח שישם את מה שלמד. אלמונד החליט לסוע לווסטרוז, היבשת הזרה, על מנת לחפש שם אתגר שיספק את אוסטאר. לאחר חודשים של שיטוט שהעלו חרס בידיו, מלבד שודדים ופורעי חוק פשוטים שהביס בקלות, אלמונד החליטו שמשמר הלילה יוכל לספק לו מטרה שתהיה ראויה לכישוריו. לאחר שהוכיח את כישוריו בפניהם והכניע אביר באמצעות חרב אימונים, הם ניאותו לשלוח אותו למשלחת החיפוש ככוח תומך, שיתרום למטרתה ולא יהווה נטל.

בית האב מארשווד (SIFRP)

בית אב זה שוכן בצפון המרוחק והקר, בקרבת החומה. מעוז הבית נמצא בשטח הררי ובסמוך אליו ישוב קטן שבו עוברת דרך ראשית. לבית עוד שתי נחלות, הנחלה הראשון היא ארץ מישורית שבה זורם הנהר "מים-אפלים", המזין את האדמות הפוריות שבנחלה. הנחלה השנייה היא בית לשודדי דרכים רבים, המוצאים מחסה ביערות ובביצות שבנחלה. במעמקי היער, שעל שמו נקרא הבית, יש גם חורבות מסתוריות מימי קדם.

הבית הוא בית חדש יחסית, שעבר אסונות רבים, החל בפרשיית רצח אכזרית שבה אחיו של הלורד הרג את הלורד ואת מרבית משפחתו, וכלה בבגידה של אחד מהבתים השכנים. לרשות הבית עומד צבא קטן, הכולל יחידת חיל-רגלים מאומנת, יחידות משמר וקשתים שמאיישות את המעוז ולבסוף קבוצת סוירים שאחראית על צפון הנחלה – הנושקת לחומה, ומשתפת פעולה עם משמר הלילה. בית האב מונהג על-ידי הלורד לותר אטרייאידס, שבעת זה נמצא במסע דיפלומטי לדרום, למעלה מלך.

החבורה מורכבת מחמש דמויות שמוצגות להלן:

פיטר מארשווד

פיטר הינו בנו הבכור של ראש הבית, וככזה יורש העצר עתידי. פיטר מתעניין בעיקר במסחר ובעשיית כסף. הוא מתאמן אצל ראש המשמר, לוגובני, באימוני לחימה ונלהב להוכיח את עצמו בקרב. הוא חגג זה מכבר את יום הולדתו ה-17 ומרגיש מעט חסר-מנוח בנחלה הצפונית המבודדת של משפחתו – הוא משתוקק לרדת דרומה, ולהכיר מחוזות חדשים. בעת העדרו של אביו, פיטר משמש כמנהיג הבית.

פיטר משוטט לעתים ביערות של הבית, חוקר את החורבות האבודות, פיטר מציג את מסעותיו ליער כמסעות ציד. חלק ממשרתיו מרכלים שהוא שקוע שם בתרדמת, מתקשר עם רוחות קדומות. איש לא מעלה את הנושא בפני הלורד, מחשש לעמוד בפני זעמו.

דאנקן מארשווד

דאנקן הינו צעיר בן 12, נצר לשושלת מארשווד, בן-דודו של פיטר, העובדה שפיטר הוא בן יחיד ללורד, הופכת אותו לשני ברשימת היורשים של הבית. הוא משמש כשותף לאימוני לחימה של פיטר, למרות שהוא אינו תלמיד חרוץ ומעדיף לבלות את זמנו בצפייה בחיילים הנלחמים בחצר המעוז ובהתגנבות לחדר המפות.

כבר בגילו הצעיר דאנקן מפגין חוש טקטי מפותח וחולם על היום בו הוא יוביל חיילים לניצחונות מהוללים בשדה הקרב.

מרטין לוחש-לעכברושים

מרטין הופיע בנחלת בית מארשווד לפני כשלוש שנים, מציג את עצמו כמלומד נודד ומפגין ידע רחב, למרות שהוא אינו מלומד מהמצודה – מעמד שאותו הוא שואף להציג. זמן קצר לאחר הגיעו מרטין

הופיע בחדריו הפרטים של הלורד לותר. איש אינו יודע על מה שניהם שוחחו או איזה התחייבות מרטין העניק ללותר, אך בסופו של דבר מרטין הצטרף לבית, משמש באופן רשמי כמלומד אך בפועל הוא הינו רב-המרגלים של הבית.

מרטין הוא בשנות השלושים המוקדמות לחייו, מוקף לרוב בעכברושים אותם הוא אוהב ומטפח – ומשתמש בהם לצורך ריגול. קרבתו לעכברושים גורמת לחלק מהאנשים להירתע ממנו בייחוד בשל שמועות המספרות שהוא נראה משוחח עם העכברושים - אך מרבית האנשים אינם מתייחסים לכך ברצינות.

מתתיהו קובלר

מתתיהו הוא בנו הממזר של הלורד אלכסיי, אביו של הלורד לותר. כאשר לותר עלה לשלטון, מתתיהו עזב את בית מארשווד ונדד מזרחה – משאיר מאחוריו את אמו ואת אחותו. למתתיהו דם של האנשים הקדומים, שמקנה לו עור כהה ועיניים ירוקות חודרות. לאחר שהוא עזב את הבית, הוא נדד במזרח למשך שנים ארוכות, עד שהוא ראה חיזיון שבו צל עוטף את המעוז של בית מארשווד ואת אמו ואחותו נבלעים על-ידי הצל.

עם חזרתו נשבע מתתיהו אמונים ללורד לותר, וויתר על כל טענה שהייתה לו לכס הבית. עם הזמן מתתיהו הפך לסייר של הבית, מתמחה במסעות לצפון ולמקומות רחוק, ובעל מיומנות רבה בשימוש בקשת הכפולה העוצמתית אותה הוא נושא. מתתיהו עדיין זוכה לחיזיונות לעתים, והוא מתכונן ליום שיגיע בו עליו תוטל החובה להדוף את הצל שיאיים על משפחתו.

לוגובי איש מארשווד

לוגובי הוא לוחם מזדקן בשנות ה-50 לחייו והינו ראש המשמר של בית מארשווד, ומשמש בתפקידו מאז ימי אביו של לורד לותר. הוא בעל עין אחת ושיער שמתחיל להלבין. לוגובי משמש כמאמנו בקרב פנים אל פנים של פיטר ודאנקן, ומלווה אותם לכל מקום. הוא מתעב את הברברים בצפון וחשדני כלפי בתי האב השכנים – ניסיונו המר לימד אותו שאין לסמוך על אף אחד מהם.