



קל20

חוקי התחלה מהירה

נכתב ע"י Green Ronin Publishing

www.greenronin.com

תרגום לעברית: רני שרים

עריכה: דניאל רוזנברג

תודות: חגי גומפרט, מיכאל פבזנר

ניתן להורדה מהאתר www.pundak.co.il

חוברת זו מכילה את חוקי הבסיס. מומלץ לשימוש עם ההרפתקה החינמית "מוות בנמלדרור" בפעם הראשונה שאתם משחקים.

חוקי התחלה מהירה

ד"קים כלליים הינם: אוטומאטי (0, אין צורך לגלגל), קל (5), בינוני (10), קשה (15), מאתגר (20), אימתני (25), אגדי (30), על-אגדי (35), כמעט בלתי-אפשרי (40). רק הגיבורים הדגולים ביותר מסוגלים להצליח בבדיקות עם ד"ק גבוה כעניין שבשגרה.

דרוגי קושי	
מספר	ד"ק
5	קל
10	בינוני
15	קשה
20	מאתגר
25	אימתני
30	הירואי
35	סופר הירואי
40	כמעט בלתי אפשרי

מתאמים

לבדיקות יש מתאמים – מספרים חיוביים ושיליים המתבססים על תכונות ומיומנויות הגיבור, כמו גם על התנאים שבהם הוא נמצא. באופן כללי, תנאים טובים מעניקים תוסף של +2, בעוד שתנאים גרועים מטילים מחסר של -2.

סיבובים וסצנות

הזמן בקל20 מפורק בדרך כלל לסיבובים וסצנות. סיבוב הוא פרק זמן בן שש שניות, מספיק לגיבור בכדי לבצע פעולה או שתיים באמצע קרב או סצנת פעולה אחרת. סצנה היא פרק זמן שאינו מוגדר באופן חד משמעי, בדרך כלל הוא ארוך מספיק בכדי שמשוה משמעותי יתרחשו. תחשבו על סצנה כעל פרק בספר, או כעל סצנה בודדת בסרט.

מאפיינים

קל20 מגדירה את הגיבורים (ודמויות אחרות) במונחים של מאפיינים מסוימים. אלו הם איכויות המוגדרות על ידי המשחק ובדרך כלל בעלות ערכים מספריים המשמשים כמתאם לבדיקות. המאפיינים שתמצא על דף הגיבור כוללים:

תכונות הן ששת המאפיינים הבסיסיים שמגדירים את הגיבור: כוח, חוסן, זריזות, תבונה, חוכמה וכריזמה. כל אחד הוא בעל מתאם הנע בין +5 (מצוין) ל -5 (איום ונורא), כאשר הממוצע הוא +0. לגיבור חזק יהיה מתאם גבוה לכוח, בעוד שלגיבור נבון יהיה מתאם גבוה לתבונה, וכך הלאה.

קל20 הוא משחק תפקידים הרפתקני שבו אתם, השחקנים, לוקחים את התפקיד של גיבורים דמיוניים המנהלים הרפתקאות בסביבה מומצאת. שחקן אחד, המנחה, לוקח על עצמו את התפקיד של יצירת הסביבה והסיפורים שהשחקנים האחרים משתתפים בהם. ביחד אתם יוצרים את סיפורי הפעולה וההרפתקאות שלכם, כמו הספרים, הסרטים ומשחקי המחשב האהובים עליכם.

הדבר הטוב ביותר לגבי משחקי תפקידים הרפתקניים הוא שאתה בשליטה על הפעולה! למעשה, כל דבר שאתה מסוגל לחשוב עליו הוא אפשרי, כיוון שאתה והשחקנים שאיתך שולטים בסיפור.

יתכן ושיחקת כבר משחקי תפקידים אחרים, או שזאת ההכרות הראשונה שלך עם עולמות חדשים של הרפתקאות. בכל מקרה, ברוך הבא לקל20, ולעולמות החדשים של הרפתקאות!

החוקים

קל20 מבוססת על מערכת חוקים המשמשת במשחקי תפקידים פופולאריים רבים, הנקראת קל20. קל20 מתאימה את החוקים הללו כדי לאפשר משחק קל, מהיר וכפי. החוקים הבסיסיים הם פשוטים למדי ומשמשים למעשה כדי לפתור את כל העימותים במשחק. חלק זה סוקר את החוקים ההכרחיים למשחק, כדי להעניק לך הכרות עמם.

הקוביה

קל20 משתמשת בקוביה בודדת בעלת עשרים פאות הנקראת בקיצור "ק20" או "ק120" (עבור קוביה אחת של 20 פאות). ניתן למצוא קוביות אלו בחנויות משחקי התפקידים והתחביב השונות.

בדיקות

פעולות בקל20 נפתרות בעזרת בדיקה, גלגול קוביה, פחות או יותר מתאם - תוסף או מחסר. את תוצאת הבדיקה משווים לדרוג קושי (ד"ק בקיצור): אם התוצאה שווה לדרוג הקושי או גבוהה ממנו, הפעולה מצליחה. אם היא נמוכה מדרוג הקושי, היא נכשלת. לפעמים, מידת ההצלחה או הכישלון (בכמה התוצאה גבוהה או נמוכה מדרוג הקושי) חשובה. במקרים אחרים, אין לה חשיבות.

דרוגי קושי

כל מטלה בקל20 אפשר לשייך דרוג קושי מספרי - התוצאה שיש להשיג בבדיקה כדי לבצע את המטלה.

ליוכוח או אינם מסכימים. כל הרפתקה יכולה להשתנות אם האדם הנכון בזמן הנכון מאמין לך או לא. המנחה קובע את יחסן של הדמויות שהגיבורים פוגשים במהלך המשחק. הגיבורים יכולים לנסות להשפיע על היחס הזה בעזרת כריזמה ומיומנויות מתאימות (כגון דיפלומטיה או איום). טבלת האינטראקציה מראה את ההשפעה שיש ליחסן של הדמויות ואת דרוג הקושי לשנות את יחסו של מישהו בעזרת שימוש בכריזמה או בדיקת מיומנות. שים לב שתוצאה גרועה במיוחד יכולה להפוך את היחס לגרוע יותר. למשל, תוצאה של 5 או פחות תגרום לאדם לא חברותי להפוך לעוין. באופן כללי, גיבור יכול לנסות להשפיע על דמות אחרת רק פעם אחת בסצנה.

אמנם גיבורים יכולים לנסות להשפיע על דמויות מנחה בעזרת בדיקות כריזמה ומיומנות, אבל בדרך כלל הם לא יכולים להשפיע על גיבורים אחרים בצורה כזו, וכמו כן דמויות מנחה לא יכולות להשפיע עליהם בצורה זו. השחקנים הם אלו שבוחרים את היחס שלהם, ואת הזמן בו הוא משתנה.

מיומנויות הן מאפיין נלמד, משהו שהתאמנת כדי לעשות אותו. אימון במיומנות נותן משתנה נוסף, המתווסף לזה הניתן על ידי התכונות הבסיסיות כאשר אתה מבצע בדיקות הקשורות למיומנות הזו. לדוגמה, אם אתה מאומן בידע על העל טבעי, אתה מקבל תוסף השווה לערך המיומנות כאשר אתה מבצע בדיקת תבונה כדי לגלות משהו על העל טבעי. מיומנויות נותנות לגיבורים תוספים הנעים בין +4 ומגיעים עד ל +20 בדרגות הגבוהות.

כישרונות הינם יכולות או מהלכים מיוחדים שהגיבור שלך יודע. כל כשרון נותן לגיבור שלך יכולת לבצע משהו מיוחד, כפי שנכתב בתיאורו. הגרסא המלאה של קל20 כוללת כישרונות רבים נוספים.

התקפה מייצגת את האימון שגיבור שלך קיבל בלחימה. זהו התוסף שאתה מקבל כאשר אתה מגלגל כדי לפגוע ביריב בקרב.

הגנה היא היכולת של הגיבור שלך להימנע מפגיעה. היא קובעת כמה קשה לפגוע בגיבור שלך בקרב.

גלגולי הצלה (או הצלות, בקיצור) הינן היכולת של הגיבור להימנע מהשפעות מסוימות. עמידות משמשת כדי להתנגד לנזק ולפגיעה ישירה. קשיחות משמשת כדי להתנגד להתקפות על בריאותו של הגיבור, ומתבססת על החוסן. תגובה משמשת כדי להתנגד לפגיעה על ידי שימוש במהירות וזמן תגובה, ומתבססת על זריזות. רצון משמש כדי להתנגד להשפעות מוחיות ולכוחות על טבעיים מסוימים, ומתבססת על חוכמה. גלגול הצלה הוא בדיקה ככל בדיקה אחרת: גלגול, ועוד תוסף הצלה של הגיבור מול דרוג הקושי של ההשפעה או הסכנה שאתה מנסה להתנגד אליהן.

נחישות הינה מאפיין ייחודי של גיבורים (ודמויות חשובות אחרות בסיפור). הוא מיצג את יכולתם להתגבר על מצוקה ולעשות דברים חשובים כאשר הם צריכים. לכל הגיבורים בקל20 יש 3 נקודות של נחישות, והם צוברים עוד כאשר הם עולים בדרגה. אתה ראשי להוציא נקודת נחישות כדי לגלגל מחדש כל קובייה שגלגלת, ולשמור את הגבוהה מבין התוצאות. אם התוצאה השנייה נמוכה או שווה ל10, הוסף 10 לתוצאה, מכאן שתמיד תקבל לפחות תוצאה ממוצעת אם הוצאת נחישות על גלגול. אתה גם רשאי להוציא נחישות כדי לעזור לגיבור שלך להתאושש במהירות מפציעה (ראה **נזק והתאוששות**). גיבורים מקבלים את כל נקודות הנחישות שלהם בחזרה בסוף כל הרפתקה.

אינטראקציה					
יחס	משמעות	פעולות אפשריות			
עוין	לוקח על עצמו סיכון כדי להתנגד לך	יתקיף, יפריע, ינזוף, יברח			
לא חברותי	מייחל לך רע	יטעה, ירכל, יעקוב בחשד, ימנע, יעליב			
אדיש	לא אכפת לו ממך	ידון בצורה מכובדת			
חברותי	מאחל לך טוב	ישוחח, ייעץ, יעיד לטובתך, יציע עזרה מוגבלת			
מועיל	לוקח על עצמו סיכון כדי לעזור לך	יגן, ירפא, יתמוך, יסייע			
תוצאת יחס חדש					
יחס תחילי	עוין	לא חברותי	אדיש	חברותי	מועיל
עוין	פחות מ-20	20	25	35	50
לא חברותי	פחות מ-5	5	15	25	40
אדיש	-	פחות מ-1	1	15	30
חברותי	-	-	פחות מ-1	1	20

ע י מ ו ת

לעיתים קרובות, גיבורים בקל20 נדחפים אל תוך עימות. כאשר מתרחש קרב במשחק, עקוב אחרי הצעדים הבאים:

יוזמה

א י נ ט ר א ק צ י ה

דמויות בקל20 מנהלות מגע בדרכים מרובות. גיבורים מנסים לנהל משא ומתן בין צדדים יריבים, או יוצאים למשימות דיפלומטיות. נבלים מנסים לאיים, או אפילו להעביר את הגיבורים לצידם. לפעמים אנשים נכנסים

קל 20 חוקי התחלה מהירה

תוסף נזק של +3. לכן, כדי להתנגד להתקפה שלו יש להצליח בגלגול עמידות עם דרוג קושי של 18 (+3).

נזק = ק20 + עמידות + שריון מול 15 + תוסף נזק

אם גלגול העמידות מצליח, הדמות לא סופג פגיעה משמעותית – שום דבר מעבר לשריטה, חבורה קלה או בגדים קרועים. אם הגלגול נכשל, המטרה סופגת נזק. כמות הנזק תלויה בסוף ההתקפה (קטלנית או לא קטלנית) וההפרש בין דרוג הקושי לתוצאת גלגול העמידות, כפי שמוצג במד הנזק:

מד נזק		+15	+10	+5	0
חבול	המום	מוכה	חסר הכרה		
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
פגוע	פצוע	בלתי כשיר	גוסס	מת	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

נזק לא קטלני מקורו בהתקפות לא חמושות (אגרופים ובעיטות) וכלי נשק לא קטלניים מיוחדים כגון אלת עור. כשולן בגלגול עמידות מול התקפה לא קטלנית מעיד על כך שהדמות *חבולה*. שים סימון תחת הטור המציין **חבול** במד הנזק. אם גלגול העמידות נכשל ב5 או יותר, המטרה *המומה*. הוסף סימון תחת הטור המציין **המום** במד הנזק. אם הגלגול נכשל ב10 או יותר, המטרה *מוכית*. סמן את הקופסה תחת הטור המציין **מוכה** במד הנזק. אם הגלגול נכשל ב15 או יותר, המטרה *חסרת הכרה*. סמן את הקופסה תחת הטור המציין **חסר הכרה** במד הנזק.

אם יש לסמן קופסא שכבר מסומנת, סמן את הקופסה הבאה בתור. כלומר, אם המטרה אמורה לסמן את הקופסה תחת הטור מוכה, אבל היא מסומנת כבר, יש לסמן את הקופסה תחת הטור חסר הכרה. אם כל הקופסאות של הנזק הלא קטלני מסומנות, ויש לסמן עוד קופסה של נזק לא קטלני, סמן את הקופסה הפנויה הראשונה תחת נזק קטלני (בלתי כשיר, גוסס וכו'). לדמות יכולים להיות מספר לא מוגבל של סימונים תחת חבול והמום.

נזק קטלני מקורו בהתקפות עם נשק, החל מנשקים דוקרים או חותכים כגון חרבות או חניתות עד לנשקים חובטים כבדים כגון אלות קרב או פטישים.

כשולן בגלגול עמידות מול התקפה קטלנית מעיד על כך שהדמות *פגועה*. שים סימון תחת הטור המציין **פגוע** במד הנזק. אם גלגול העמידות נכשל ב5 או יותר, המטרה *פצועה*. הוסף סימון תחת הטור המציין **פצוע** במד הנזק. אם הגלגול נכשל ב10 או יותר, המטרה *בלתי כשירה*. סמן את הקופסה תחת הטור המציין **בלתי כשיר** במד הנזק. אם הגלגול נכשל ב15 או יותר,

בתחילת העימות, כל שחקן מגלגל *יוזמה* כדי לקבוע את הסדר בו יפעלו כל המשתתפים. זהו גלגול של ק20 אליו מתווסף משתנה הזריזות של הגיבור. המנחה מגלגל עבור שאר הדמויות המעורבות בעימות. סדר הפעולות הוא מזה שהשיג את התוצאה הגבוהה ביותר עד לזה שהוציא את הנמוכה ביותר. ברגע שבעל התוצאה הנמוכה ביותר פעל, יש לחזור אל תחילת הרשימה ולהתחיל סיבוב חדש. יש להמשיך בכך עד אשר העימות נגמר.

פעולות

במהלך סיבוב, גיבורים יכולים לבצע כמה סוגים של *פעולות*. באופן כללי, גיבורים רשאים לבצע פעולה רגילה ופעולת *תנועה* בכל סיבוב. בפעולת תנועה נעים מרחק קצר (בין אם על ידי תנועה, טיפוס, שחיה וכדומה), או מבצעים פעולה שוות ערך לתנועה, כגון קימה מהרצפה, שליפת נשק, הרמת חפץ וכיוצא בזה. פעולה רגילה משפיעה על משהו אחר, כגון ביצוע התקפה, שימוש במיומנות או כוח וכדומה.

גיבורים יכולים לוותר על הפעולה הרגילה שלהם כדי לזכות בעוד בפעולת תנועה (כדי לזוז למרחק כפול, למשל). הם יכולים לוותר על שתי הפעולות שלהם כדי לבצע פעולה מלאה – משהו שדורש סיבוב מלא כדי להשלים. לבסוף, פעולות מסוימות – דיבור, ביצוע גלגול הצלה, הפלת חפץ לרצפה וכדומה, הן פעולות *חופשיות*, שאינן דורשות זמן. גיבורים יכולים לבצע כל מספר של פעולות חופשיות לפי החלטת המנחה.

התקפה

כדי להתקיף יריב, יש להשתמש בפעולה רגילה ולבצע *גלגול התקפה*. זהו גלגול של ק20 + תוסף ההתקפה והזריזות שלך. דרוג הקושי שווה ל10+תוסף ההגנה והזריזות של היריב. אם אתה מצליח, ההתקפה פוגעת. אם נכשלת, היא מחטיאה. אם פגעת, אתה ראשי לגרום נזק, ראה **נזק**.

התקפה = ק20 + התקפה + זריזות מול 10 + הגנת היריב + זריזות

נ ז ק

כל מי שנפגע מהתקפה שגורמת נזק צריך לבצע *גלגול הצלת עמידות*. זהו גלגול של ק20 ועוד עמידות (המודדת את היכולת לספוג ולעמוד בפני נזק) ועוד כל המשתנים הנוספים משריון. להתנגדות לנזק יש דרוג קושי בסיס של 15, ואליו יש להוסיף את *תוסף הנזק* של ההתקפה. עבור התקפות לא חמושות, זהו משתנה הכוח של התוקף. עבור התקפה עם נשק, זהו הנזק של הנשק ועוד תוסף הכוח של התוקף. לדוגמה, תוקף עם כוח של +1 האוחז בחרב קצרה (תוסף נזק של +2) יש

- **גוסס** – דמות גוססת חייבת לבצע בדיקת חוסן (דרוג קושי של 10) בתחילת כל סיבוב. כאשר היא נכשלת, היא מתה. בגלגול מוצלח, היא חיה עד הסיבוב הבא (ואז היא צריכה לבצע גלגול נוסף). אם הגלגול מצליח ב10 או יותר (דירוג קושי של 20), המטרה הופכת למנוטרלת וחסרת הכרה.
- **מת** – דמויות מתות הן, ובכן, מתות. זה בדרך כלל מציין את סוף הדמות, למרות שכמה מרפאים חזקים בקל20 יכולים להחזיר לחיים את אלו שנפטרו לאחרונה.

התאוששות

התאוששות מנזק, קטלני או לא, דורשת בדיקת חוסן (דרוג קושי של 10). בדיקה מוצלחת מוחקת מצב נזק, בעוד שבדיקה כושלת מצביעה שלא היה שיפור בתקופת הזמן המדוברת. חלק מסוגי הנזק דורשים כמה בדיקות מוצלחות כדי להעלים לחלוטין. ניתן לבצע בדיקות התאוששות פעם בדקה למצבים חסר הכרה ומוכה, פעם בשעה לפצוע ופעם ביום לבלתי כשיר. דמויות גוססות מבצעות בדיקות כדי להתייבב. אחרי שהתייבבת, מצב של גוסס הופך לבלתי כשיר וחסר הכרה, מהם אתה מתאושש כרגיל (דקה אחת לחסר הכרה, פעם ביום לבלתי כשיר). אתה רשאי להוציא נקודת נחישות כדי לבצע בדיקת התאוששות באופן מיידי לנזק לא קטלני, במקום לחכות דקה. אתה גם ראשי להוציא נחישות על גלגול ההתאוששות שלך כדי להבטיח הצלחה (כי הוצאת נחישות מבטיחה לפחות תוצאה של 10). מצבים של המום וחבוט נעלמים באופן טבעי בקצב של אחד לדקה. מצב של פגוע נעלם בצורה דומה, אחת לשעה. אתה ראשי להוציא נקודת נחישות כדי למחוק את כל מצבי החבוט, המום ופגוע שלך אחרי עימות (אבל לא במהלכו).

עייפות

- דמויות עלולות לסבול מעייפות בנוסף לנזק. זה נובע בדרך כלל ממטלות הדורשות מאמץ אדיר, כגון תזוזה מהירה, התנסות בסביבה עויינת או שימוש בכוחות. ישנן שלוש רמות של עייפות: מתנשף, עייף ומותש.
- **מתנשף**: הדמות סובלת ממחסר של 1- לתכונות הכוח והזריזות שלה, ולא יכולה לבצע תנועה כפולה או להסתער. דמות מתנשפת הסובלת מעייפות נוספת נעשית עייפה.
 - **עייף**: הדמות סובלת ממחסר של 2- לתכונות הכוח והזריזות שלה, ולא יכולה לבצע תנועה כפולה או להסתער. דמות מתנשפת הסובלת מעייפות נוספת נעשית תשושה.
 - **תשוש**: הדמות קרובה להתמוטטות. דמות תשושה נעה בחצי קצב וסובלת ממחסר של 3- לתכונות הכוח והזריזות שלה. דמות תשושה הסובלת

המטרה גוססת. סמן את הקופסה תחת הטור המציינ גוסס במד הנזק.

אם יש לסמן קופסא שכבר מסומנת, סמן את הקופסה הבאה בתור. אם המטרה אמורה לסמן את הקופסה תחת מנוטרל, אבל היא כבר מסומנת, יש לסמן את הקופסה תחת גוסס. אם גם היא מסומנת, יש לסמן את הקופסה תחת מת.

- **נזק משני**: נזק קטלני גורם ל"נזק משני" לא קטלני כתוצאה מהלם וכאב הפגיעה. כל פעם שהגיבור שלך סופג נזק קטלני, סמן גם את הנזק הלא קטלני המקביל לו, כך שגיבור פצוע הוא גם הלום, וגיבור מנוטרל הוא גם מוכה. תוצאות מצבי הפגיעה מצטברות.

מצבי פגיעה

- דמויות פגועות בקל20 יכולו לסבול מאחד או יותר מתשעת מצבי הפגיעה המוצגים במד הנזק ולהלן.
- **חבול** – דמויות חבולות סובלות ממחסר של 1- לגלגולי העמידות שלהן מול נזק לא קטלני על כל סימון שיש להן תחת טור החבול.
 - **המום** – דמויות המומות מאבדות פעולה מלאה לאחר שהן מקבלות מצב זה. הן לא יכולות לבצע פעולות, אבל שומרות על ההגנה הרגילה שלהן. הן יכולות לפעול כרגיל בסיבוב שלאחר מכן. הן סובלות ממחסר של 1- לגלגולי העמידות מול נזק לא קטלני על כל סימון שיש להן תחת טור ההמום.
 - **מוכה** – דמויות מוכות מאבדות פעולה מלאה לאחר שהן מקבלות את המצב הזה. הן לא יכולות לבצע פעולות, מאבדות את תוסף (אבל לא מחסר) הזריזות להגנה, ואיבדים מקבלים +2 לגלגולי ההתקפה כנגדן. בסיבובים הבאים, דמויות מוכות יכולות לבצע או פעולה רגילה או פעולת תנועה.
 - **חסר הכרה** – דמויות חסרות הכרה לא יכולות לבצע כל פעולה עד שיתעוררו.
 - **פגוע** – דמויות פגועות סובלות ממחסר של 1- לגלגולי העמידות שלהן מול נזק קטלני על כל סימון שיש להן תחת טור הפגוע.
 - **פצוע** – דמויות פצועות הן *מזועזעות* וסובלות ממחסר של 2- לכל הגלגולים שלהן, כולל גלגולי התקפה והצלה. המחסרים נשארים עד אשר כל הסימונים תחת הטור פצוע נמחקים. בנוסף, דמויות שקיבלו פגיעה כזאת הן הלומות לסיבוב אחד אחרי קבלת המצב פצוע, הן לא יכולות לבצע פעולות, מאבדות את תוסף (אבל לא מחסר) הזריזות שלהן להגנה, ואיבדים מקבלים +2 לגלגולי ההתקפה שלהם מולן. דמויות פצועות סובלות ממחסר של 1- לגלגולי העמידות שלהן מול נזק קטלני על כל סימון שיש להן תחת טור הפצוע.
 - **בלתי כשיר** – דמויות מנוטרלות פצועות קשה מאוד. אם דמות כזו מבצעת פעולה רגילה היא מאבדת הכרה ומתחילה לגוסס בסיבוב הבא.

מרפא

מעייף

אתה יכול לרפא פציעות במגע. על ידי שימוש בפעולה מלאה, אתה יכול להעניק לפצוע בדיקת התאוששות המשתמשת בתוצאת בדיקת המרפא שלך במקום בבדיקת החוסן שלו. אם בדיקת ההתאוששות נכשלת, אתה חייב לחכות את זמן ההתאוששות הרגיל למצב זה, או לספוג רמת עייפות או להוציא נקודת נחישות לפני שתנסה שוב. אתה יכול לייצב דמות גוססת עם בדיקת מרפא בדרוג קושי של 10.

אתה יכול לרפא את עצמך. אתה לא יכול לרפא את מצבי המוכה או חסר ההכרה שלך, או לייצב את עצמך כשאתה מת, מכיוון שאינך יכול לבצע פעולות מלאות במצבים אלו. אתה יכול להשתמש במרפא כדי לרפא את עצמך ממצב בלתי כשיר, אבל אם תכשל בבדיקה מצבך יחמיר לגוסס.

זמן: מרפא דורש פעולה מלאה.

עיצוב להבה

מעייף

אתה יכול ליצור ולשלוט על אש באמצעות התודעה. אתה יכול לבצע בדיקות של עיצוב להבה כדי להצית אש, להגדיל את גודלה של אש קיימת או כדי ליצור אור ללא חום.

הצתת אש: אתה יכול להצית כל חומר דליק בקו הראיה שלך עם פעולה רגילה ובדיקת עיצוב להבה מוצלחת (דרגת קושי 15). מטרת חייבות להצליח בגלגול הצלת תגובה (דרגת קושי 15) כדי להימנע מלספוג נזק אש +2. המטרה חייבת להצליח בהצלה כל סיבוב. הצלה מוצלחת פירושה שהאש כבית. אתה יכול להצית אותה מחדש עם עוד פעולה רגילה ובדיקת עיצוב להבה. דמות שעולה באש יכולה לכבות את הלהבות בעזרת מים (או חומר אחר לכיבוי שרפות). התגלגלות על האדמה במשך סיבוב תיתן תוסף של +4 לגלגול הצלת התגובה. בנוסף לשימוש ההתקפי, אתה יכול להשתמש בכוח הזה כדי להדליק נרות (עד לתריסר נרות בריבוע של מטר עם בדיקה אחת), לפידים, אח ביתית וכיוצא בזה. לשיקול המנחה, הדלקה של פריטים קטנים כמו נרות לא תעייף.

הגדלת אש: אתה יכול להגדיל את עוצמתה וגודלה של אש. דרוג הקושי במקרה הזה הוא +10 ל 1 לכל הגדלה של 0.1 מטר רבוע. כל שתי הגדלות גם יתנו +1 לפוטנציאל הנזק של האש. האש שומרת על גודלה ועוצמתה החדשה כל עוד אתה מתרכז, ויכולה לבעור גם אחרי שכל חומר הדלק נשרף, אבל עדיין ניתן

מעייפות נוספת הופכת לחסרת הכרה (ועליה להתאושש מכך כרגיל, ראה **מצבי נזק**).

- **התאוששות:** אחרי כל שעה של מנוחה הגיבור רשאי לבצע בדיקת כושר (דרוג קושי 10) כדי להתאושש מעייפות. הצלחה תוריד את רמת העייפות של הדמות בדרגה אחת (מתשוש לעייף, מעייף למתנשף, ממתנשף לכלום). מנוחה מלאה של עשר שעות מאפשרת לכל דמות להתאושש לחלוטין מכל רמות העייפות שלה.

כוחות

עולמות המשחק הם מקומות מופלאים ולדמויות רבות יש **כוחות על טבעיים** שהן יכולות להשתמש בהם. כל כוח הוא כמו מיומנות נפרדת, מלבד זה שכוחות זמינים רק לגיבורים עם תפקיד האשף והם עולים כמו כשרון (בגלל שכוחות הם, בעקרון, סוג כשרון הייחודי לאשפים). גיבורים יכולים להתחיל עם מגוון כוחות, וגם ללמוד עוד במהלך המשחק. לכוחות יש רמה המבוססת על דרגת האשף, וברמה זו משתמשים כדי למדוד את יעילותם.

עייפות

השימוש בחלק מהכוחות יוצר עומס על גופו ומוחו של האשף. כאשר האשף משתמש בכוח מעייף, יש לבצע **הצלת עייפות**. זוהי הצלת רצון מול דרוג קושי של 11 (עבור הכוחות של אשף בדרגה ראשונה). כשולן בגלגול גורם לדמות לסבול מרמת עייפות.

שימוש חוזר בכוחות במרווח זמן קטן מקשה על ההתנגדות לעייפות. כל פעם שאשף משתמש בכוח מעייף במהלך שעה, הקושי של הצלת העייפות גדל ב-1. לדוגמה, אם אשף משתמש בכוח מעייף בפעם הראשונה, הוא מבצע הצלה מול דרוג הקושי הרגיל. דקה לאחר מכן, הוא משתמש בכוח מעייף נוסף. הפעם, דרוג הקושי גבוה באחד (11). שימוש בכוחות רבים בקצב גבוה יכול לעייף אפילו את האשפים החזקים ביותר.

כדי להעלים את המחסר המצטבר להצלת העייפות, האשף חייב להימנע משימוש בכוחות מעייפים לפחות שעה. האשף לא חייב לנוח במשך הזמן הזה, רק להימנע מלהשתמש בכוחות מעייפים. אתה גם יכול להשתמש בנקודת נחישות כדי להסיר את המחסרים המצטברים, ולזכות בכוח מחדש.

תיאורי כוחות

מתוארים כאן הכוחות הידועים לגיבורים בהרפתקה "מוות בנמלדרור". החוקים המלאים כוללים את הכוחות האלה, ועוד רבים נוספים.

קל20 חוקי התחלה מהירה

של שלושה מטרים תוסיף 5 לדרוג הקושי של הבדיקה. מי שרואה את הדמות זכאי להצלת רצון כדי להבין שהיא לא אמיתית אם יש לו סיבה לחשוד כך – כגון העובדה שהיא לא משמיעה קול. אתה יכול ליצור אור כמו הכוח עיצוב להבה (ראה **עיצוב להבה**). אתה יכול ליצור אפקטים של תאורה בכל נקודה בטווח הראיה שלך, והם ימשכו כל עוד אתה מתרכז.

מטלה	דרוג קושי
יצירת אור	5 (+5 לכל 3 מטרים נוספים ברדיוס)
אשליה חזותית	10 (+5 לכל קוביה נוספת של 3 מטרים)
טשטוש (20% החטאה)	15
טשטוש (50% החטאה)	20
העלמות מעיין	25

זמן: עיצוב אור דורש פעולה רגילה. יצירת אור דורשת פעולת תנועה.

הזזת חפץ מעיין

אתה יכול להזיז חפצים עם כוח המחשבה. בדיקת הזזת חפץ תאפשר לך להזיז חפצים קו הראיה שלך. דרוג הקושי של הכוח תלוי במסת החפץ שאתה מנסה להזיז, והאם אתה מוכן להסתכן בעייפות או לא. שימוש מעיין בהזזת חפץ יכולה להזיז עד פי עשרה מהמסה אשר מפורטת בטבלה (10 ק"ג בדרוג קושי של 10, עד ל1000 ק"ג בדרוג קושי של 40) ומכפיל את הנזק הרשום.

דרוג קושי	מסה	נזק
10	1 ק"ג	+1
15	2.5 ק"ג	+2
20	5 ק"ג	+3
25	12.5 ק"ג	+4
30	25 ק"ג	+5
35	50 ק"ג	+6
40	100 ק"ג	+7

אתה יכול להזיז את החפץ במהירות של 1.5 מטרים כפול דרוג הזזת החפץ שלך לכל פעולת תנועה שאתה מוציא.

אם שני אשפים נאבקים על שליטה באותו חפץ, יש לבצע בדיקת הזזת חפץ מנוגדת. הזוכה שולט על החפץ באותו הסיבוב. אם יצור אוחד בחפץ, יש לבצע בדיקת הזזת חפץ מול דרוג הכוח של היצור.

לכבותה. כל עוד אתה שומר על האש המוגדלת, הקורבן לא זוכה לגלגול הצלת רפלקסים כדי לכבות את האש (אף שעדיין ניתן לכבות אותה עם מים), והאש גורמת לנזק נוסף על פי תוצאת בדיקת עיצוב הלהבה שלך. כלומר, אשף שמצליח בבדיקת עיצוב להבה בדרוג קושי של 15 יכול להגדיל את הנזק שהאש גורמת ב +2 ואת אזור הלהבה בחצי מטר רבוע.

אור: אתה יכול ליצור נקודה בוהקת המפיצה אור אך לא חום, המאיר אזור ברדיוס של 6 מטרים. דבר זה דורש פעולת תנועה ובדיקת עיצוב להבה בדרוג קושי של 5. כל תוספת של 5 לדרוג הקושי תוסיף 3 מטרים לרדיוס האור. ניתן להזיז את נקודת האור לכל נקודה בטווח הראיה שלך כפעולת תנועה. יצירת אור אינה מעייפת.

עיצוב הלב

מעייף

אתה יכול לכפות רגשות על יצור אחר. המטרה צריכה לבצע גלגול הצלת רצון. אם היא נכשלת, אתה רשאי לכפות עליה את אחד המצבים הרגשיים הבאים:

יאוש: המטרה סובלת ממחסר של 2- לגלגולי הצלה, התקפות, בדיקות ונזק. יאוש מבטל את השפעת תקווה.

פחד: המטרה בורחת מאובייקט הפחד שלה (הנבחר על ידיך).

חברות: יחס המטרה משתנה בדרגה אחת לכיוון החיובי (עוין ללא חברותי, לא חברותי לאדיש, וכו). יצורים המעורבים בקרב ימשיכו להלחם ולהגן על עצמם כרגיל. חברות מבטלת את השפעת שנאה.

שנאה: יחס המטרה משתנה בדרגה אחת לכיוון השלילי (אדיש ללא חברותי, לא חברותי לעוין). שנאה מבטלת את השפעת חברות.

תקווה: המטרה מקבלת תוסף +2 לגלגולי הצלה, גלגולי התקפה, בדיקות, ונזק. תקווה מבטלת את ההשפעה של ייאוש.

זמן: עיצוב הלב דורש פעולה רגילה.

עיצוב אור

מעייף

אתה יכול לשלוט באמצעות התודעה באור. עם בדיקה מוצלחת אתה יכול לגרום לעצמך להראות מטושטש או לא ברור, או אפילו בלתי נראה.

אתה יכול ליצור דמויות אור תלת מימדיות כמו-אמיתיות בקוביה של שלושה מטרים. כל קוביה נוספת

הצעה

מעייף

אתה יכול להשתיל הצעות במוחם של אחרים. ההצעות חייבות להיות מנוסחות בצורה שתגרום להן להשמע הגיונית. הצעה ליצור שירה או ידקור את עצמו, יעלה את עצמו באש או יפגע בעצמו בדרך ברורה נכשלת אוטומטית. לעמות זאת, הצעה שאומרת שבריכת החומצה היא למעשה בריכת מים, וטבילה מהירה תהיה מרעננת, היא סיפור שונה...

אם הצלת הרצון (דרוג הקושי הוא 10 + חצי דרגת האשף, מעוגל למעלה) של הקורבן נכשלת, הוא מבצע את ההצעה במשך שלושים דקות לכל דרוג הצעה שיש לאשף, או עד שהושלמה – מה שקורה קודם. אתה יכול לציין תנאים שיגרמו להפעלת הפעולה, ובמקרה זה ספירת הזמן תתחיל מרגע הפעלת התנאי. הצעות מאוד סבירות יתנו למטרה מחסר של 1- או 2- לגלגול ההצלה, לפי שיקול המנחה.

זמן: הצעה דורשת פעולה מלאה.

מחסום

אתה יכול ליצור הפרעה ליצורים או כוחות על טבעיים. אתה יכול להשפיע על אזור סביבך ברדיוס של 1.5 מטרים על כל דרגת אשף שברשותך. לחילופין, אתה ממקד את המחסום על יצור אחד שבטווח הראיה שלך. כל יצור המושפע מהמחסום חייב להצליח בבדיקה מנוגדת מול התוצאה שקיבלת בהפעלת המחסום כדי להשתמש בכוחות על טבעיים. כוחות שקיבלו תוצאה נמוכה משלך נכשלים, אך המשתמש בהם עדיין סובל מעייפות אם יש כזו. אשפים יכולים לבחור להעלות את רמת העייפות שנגרמת מהכוח ברמה, כדי לקבל תוסף של 5+ בבדיקת ההתנגדות למחסום שלך. במקרה כזה, אתה ראשי לקבל על עצמך דרגת עייפות נוספת כדי לחזק את המחסום ולגרום להם לבצע את הבדיקה כרגיל (ללא התוסף). דבר זה אינו דורש זמן, ונחשב כחלק מהבדיקה להתגברות על המחסום.

מחסום יצורים: אתה יכול להשתמש במחסום כדי לחסום יצורים על טבעיים מסויימים. המנחה מחליט אילו יצורים ניתן לחסום, לפי עולם המשחק. דוגמאות כוללות אלמתיים, יסודנים, יצורי פיה, ויצורים העשויים מאנרגיה או מחשבה.

כל יצור המושפע מהמחסום שלך חייב להצליח בהצלת רצון בדרוג קושי השווה לתוצאת הפעלת המחסום שלך כאשר הוא מנסה לעבור את גבול המחסום (רדיוס של 1.5 מטרים כפול דרגת האשף שלך). יצור שנכשל לא יכול לחצות את סף המחסום או להשפיע בצורה ישירה על מה שנמצא בתוכו, כל עוד המחסום פועל.

זמן: מחסום דורש פעולת תנועה.

תקיפה עם חפצים: אתה יכול להשליך חפצים על יריב. דבר זה דורש גלגול התקפה וגורם נזק לפי תוצאת הבדיקה של הזזת חפץ, כפי הכתוב בטבלה למעלה. מכיוון שהזזת חפץ הינה פעולת תנועה, אתה יכול להזיז חפץ ולהתקיף איתו (כפעולה רגילה) באותו הסיבוב.

הזזת חפצים מרובים: כפעולה מלאה אתה יכול לנסות להזיז כמה חפצים בו זמנית. השתמש בדרוג הקושי של החפץ הכבד ביותר, והוסף 2+ לקושי של בדיקת הכוח ובדיקת העייפות עבור כל חפץ נוסף. אתה לא יכול לפגוע ביריב עם חפצים מרובים כפעולה אחת.

זמן: הזזת חפץ דורש פעולת תנועה. הכוח פועל למשך עשרה סיבובים (דקה אחת) ודורש ריכוז כדי להישאר פעיל.

כאב

מעייף

אתה יכול לגרום למטרה כאב איום. לצורך זה, אתה חייב לגעת במטרה, אשר מבצעת הצלת רצון (דרוג הקושי הוא 10 + חצי דרגת האשף, מעוגל למעלה). אם היא נכשלת, המטרה הלומה (ראה את תיאור המצב פצוע להסבר). כל עוד אתה שומר על ריכוז, האפקט ממשיך. הקורבן מגלגל הצלת רצון מחדש כל סיבוב כדי להתגבר על הכאב. בהצלה מוצלחת, הכוח מפסיק לעבוד ואתה חייב להשתמש בו שוב כדי להשפיע על הקורבן (עם הגדלת הקושי לעייפות הרגילה הכרוכה בהפעלת כוחות בזמן קצר). המטרה מקבלת תוסף מצטבר של 2+ להצלת הרצון שלה מול כל הפעלה נוספת של כאב עליה באותה סצנה.

זמן: כאב הוא פעולה רגילה.

ראייה מיסטית

אתה יכול לחוש בשימוש ובהשפעות הנמשכות של שימוש בכוח על טבעי. המנחה מבצע עבורך בדיקה מוסתרת של ראייה מיסטית בתגובה לשימוש בכוח על טבעי בסביבתך. דרוג הקושי הבסיסי הוא 10, והוא עולה ב 1+ על כל 3 מטרים של מרחק בינך לבין מקור או מטרת הכוח (מי מהם שקרוב יותר). בבדיקה מוצלחת משמעה שחשת בשימוש בכוח. אתה גם יודע את הכיוון והמרחק הכללים למקור ומטרת הכוח. אם התוצאה הייתה 5 או יותר מעל הדרוש, אתה לומד איזה כוח הופעל. אם היא היתה 10 או יותר, אתה גם לומד את זהותו של מקור הכוח, אם הוא מוכר לך.

זמן: ראייה מיסטית הינה תגובה, ואינה דורשת כל פעולה מצידך.