

עידן הדרקון
התחלה מהירה למשחק התפקידים
תרגום חובבים לעברית

Green Ronin Publishing: נכתב על-ידי:
<http://greenronin.com/>

Quickstart Guide Design: Walt Ciechanowski

Development: Jeff Tidball

Editing: Evan Sass

Art direction and Graphic design: Hal Mangold

Cover art: Alan Lathwell

Cartography: Tyler Lee and Sean Macdonald

Interior Art: Andrew bosley, Jason chen, David kegg , Sung Kim, Matt Rhodes, Mike Sass, and Francisco Torres

Publisher, Dragon Age RPG design: Chris Pramas

Green Ronin staff: Bill bodden, Steve kenson, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz, and Jeff Tidball

Playtesters: Alexander Beldan, Jeb Boyt, Jason Durrall, Charles Frank, Johnathan Greene, Eugene Gualtieri, Dave Hanlon, Alexis Kristan Heinz, John Illingworth, Dan Ilut, Robert W.B. Llwyd, Adam Ludwig, Michael Murphy, Nick Nuber, mark Phillippi, Troy Pichelman, Thomas M. Reid, Bob Roeh, Matt Ryan, Greg Schweiger, Jesse Scoble, Jason m. Stroik, Deanna Tousignant, Maurice Tousignant, and Natalie Wallace

תרגום: עומר היימן

עריכה: גיא קאפח

עימוד: דניאל רוזנברג

<http://www.pundak.co.il>

Dragon Age RPG Quickstart Guide is copyright © 2011 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

© 2011 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo, and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

Green Ronin, Adventure Game Engine, and their associated logos are trademarks of Green Ronin Publishing.

מה כלול

יש שני חלקים להתחלה המהירה. החלק הראשון הוא מדריך מרוכז לחוקים של המשחק, וכולל דף מקוצר שהשחקנים יכולים לשמור לידם בזמן המשחק. החלק השני כולל את ההרפתקה *חובה אל המוות* וארבע דמויות שחקן מוכנות מראש.

מה עוד תצטרך

כמו רוב משחקי תפקידים, בכדי לשחק בהתחלה המהירה צריך לפחות שני אנשים, אבל 4 עד 6 אנשים זו הכמות המומלצת. אחד יהיה אדון המשחק, והשאר יהיו שחקנים. גם נדרשות לפחות שלוש קוביות רגילות, בעלות 6 פאות. עדיף שאחת מהקוביות האלו תהיה בצבע שונה מהאחרות. בנוסף, כמה עותקים של חלקים שונים מההתחלה המהירה יכולים להיות שימושיים, אבל על כל ראה בהמשך.

אם מעולם לא שיחקת במשחק תפקידים

אם אתה מעוניין לתת לנסות את המשחק הזה אבל אין לך מושג על משחקי תפקידים, זה נהדר! משחק תפקידים עשוי להיות אחת החוויות המהנות ביותר עם חבריך, אבל ללמד את הבסיס של משחקי תפקידים זה קצת מעבר ליכולתו של קובץ ההתחלה המהירה הזה.

פתח את הסמארטפון שלך וחפש קצת מידע בסיסי, עמוד הוויקיפדיה על משחקי תפקידים הוא קצת יבש, אבל נקודת התחלה טובה. אפשרות טובה יותר היא למצוא חבר שהתנסה במשחקי תפקידים בעבר, שיסביר ויראה לך כיצד כל העסק עובד. סמוך עלינו, אתה הולך לאהוב את זה.

לפני שאתה משחק

לפני שהקבוצה תיפגש כדי לשחק, אדון המשחק צריך לקרוא את כל ההתחלה המהירה, להדפיס עותק אחד של כל דמות שחקן מוכנה מראש, ולהדפיס מספיק עותקים של דף החוקים המקוצר כך שלכל שחקן יהיה אחד. כמובן ששחקנים אחרים יכולים לקרוא את החלק של החוקים מקובץ ההתחלה המהירה אם הם רוצים.

התחלה מהירה זו גם כוללת את ההרפתקה *חובה אל המוות* ודמויות מוכנות מראש.

אתה מחזיק בידך את השער למשחק התפקידים השולחני של עידן הדרקון. הוא כולל את כל מה שאתה צריך כדי לשחק – חוקים מקוצרים ודמויות שחקן מוכנות. משחק התפקידים של עידן הדרקון מבוסס על סדרת משחקי מחשב מצליחים וזוכי פרסים שפותחו על ידי חברת Bioware.

אם אינך יודע דבר על עידן הדרקון, אז קודם כל – ברוך הבא! הנה הדבר הראשון שרצוי שתדע: עידן הדרקון מוגדר כמערכת פנטזיה אפלה. העולם של ת'דאס אינו מקום של פיות וחדים קרן. זהו עולם קודר, ימי-ביניימי, אכזר ולא הוגן. הגיבורים בעולם, דמויות השחקנים (ד"שים), מתחילים בתחתית וצריכים להוכיח את עצמם. מעבר לכך, הם נדרשים לבצע החלטות מוסריות כאשר אין בחירות נכונות, צודקות או ברורות.

יצורי-אופל מטרידים את ת'דאס – יצורים אפלים אשר פורצים מהאפלה שמתחת לקרקע. בכמה אזורים שידפון על-טבעי מכתים את האדמה עצמה, גורם לתחלואת יבולים ומזהם מי שתייה.

הגמדים הם מתבודדים ואנטי-חברתיים. האלפים מושפלים ומנוצלים בתור משרתים של בני האדם או כנוודים בקבוצות ברחבי הפרא, שנואים על ידי כולם. בני האנוש חצויים לפלגים וסיעות ונמצאים ביריבות מתמדת. מעבר לכך, קוסמים נחשבים כסיכון לאנושות מכיוון ששדים מסוגלים להשתלט עליהם מעולם החלומות בכל עת. קוסמים חופשיים נחשבים ככופרים וניצודים בחוסר רחמים על ידי "צלבנים" – לוחמים של גוף דמוי-אינקוויזיציה.

הרקע לעידן הדרקון אפל ואכזרי, אך עשיר באפשרויות להרפתקאות.

אם יש לך כבר היכרות עם המשחקים של עידן הדרקון, אז הידע המקדים שלך יעשיר את החוויה שלך. עליך להיות מודע שהמשחקיות של משחק תפקידים שונה מזו של משחקי המחשב; דברים לא תמיד יעבדו בדיוק כפי שציפית.

אם אתה כבר מכיר את משחק התפקידים של עידן הדרקון, אולי יש לך את הערכה הראשונה ואולי אפילו שיחקת בעבר, אתה עדיין יכול להשתמש בהרפתקה שכלולה כאן - היא תרחיש מצוין לקבלת שחקנים חדשים למשחק, והחוקים המקוצרים יכולים לשמש כמקור מהיר ונוח.

ממלכת פרלדן

עידן הדרקון מתרחש בעולם של ת'דאס. הרפתקאותיהם הראשונות של השחקנים יתרחשו בממלכת פרלדן, שגדולה בערך פי 3 מישראל.

בני פרלדן רק לאחרונה 'התפתחו' למצבם הנוכחי – לפני מאות ספורות לא היה ניתן להבדיל ביניהם ובין שבטי ברברים נודדים אחרים. הם בהחלט התקדמו מאוד בפרק זמן קצר, אבל לפרלדנים עדיין יש את העוז וההתמדה של לוחמים פראים. פרלדן היא גם ארץ של שוויון מגדרי, בו לא נמנע מנשים לאייש אף מקצוע או מעמד. הם אנשים ישירים, המעריכים מיומנות ואומץ לב.

הים המעורר והאוקיינוס האמרנתיני מקיפים את פרלדן מצפון וממזרח, בהתאמה. בירתה של פרלדן והעיר הגדולה ביותר שלה, דנרים, שוכנת בחוף הצפון-מזרחי ביותר. ליבה של פרלדן הוא הבאנון המרכזי. מזרח פרלדן מכוסה ברובו ביער ברסיליאן, אזור מסוכן לחסרי תשומת הלב. הגבעות הדרומיות מפרידות את יער ברסיליאן מדרום מרכז פרלדן. אגם קאלנהאד הוא אגם מים מתוקים גדול במרכז פרלדן, הראוי לציון בכך שבאחד מאיו שוכן צריח המעגל, שם מחנכים כל קוסם בפרלדן בכדי שלא יסומנו בתור כופרים. הרי הכפור גובלים את פרלדן במערב.

עמוק בתוכם חיים הגמדים של אורזאמאר, אחד משתי ערי הגמדים הגדולות שנותרו בת'דאס. מעבר לערי הכפור שוכנת אימפריית אורליי, ומדרום לפרלדן שוכנות ארצות העורף ושמת הקורקארי. ארצות העורף הן אזור חקלאי פורה ומייצרות את רוב המזון של פרלדן. שממת הקורקארי היא מקום מסוכן אפוף בערפל וביתם של 'הפראיים', אנשים פרימיטיביים שלא הצטרפו להתקדמותם התרבותית של אחיהם הפרלדנים. שממת הקורקארי היא גם המקום ממנו פולשים לפרלדן יצירי האופל, ובמספרים רבים.

לא בדומה לרוב הארצות האחרות בת'דאס, אצילי פרלדן לא נתפסים כטובים יותר מפשוטי העם, ומטרתם היא להגן על פרלדן מאיומים. האדמות הן בבעלות האנשים החופשיים של פרלדן, שמסרו אותן לבאנים (הדומים לברונים

של ימי הביניים. ביחיד 'באן') מסוימים בתמורה להגנה. באנים לרוב מגייסים ומכתירים אבירים בכדי שיתמכו בהם. אבירים נושאים את התואר 'סר', בין אם הם אבירים או אבירות. לעיתים, המלך ממנה אציל בכדי לפקח על אחד מהמאחזים בפרברי פרלדן – אציל כזה ייקרא 'ארל', והמאחז שלו בתור 'ארלים'.

הרוב המוחץ של בני פרלדן הם בני אנוש, אבל בת'דאס יש גם גמדים ואלפים. רוב הגמדים שיימצאו מעל האדמה הם או סוחרים או גולים מערי הגמדים הגדולות. אפילו סוחרים גמדים, אשר מבצעים עבודה הכרחית לבני עמם מתחת לאדמה, נחשבים לבעלי מעמד נמוך בחברת הגמדים.

האלפים של ת'דאס הם גזע מפוזר ורדוף. בעבר הם חיו בממלכה שנקראה העמקים, ממערב להרי הכפור, אבל מלחמת הדת שפתחה הכנסייה בזזה את מולדתם ופיזרה את אנשיה. היום, מעט אלפים – אשר קרויים 'בני העמקים' – חיים כנוודים, בזמן שהשאר חיים כאזרחים סוג ב בגטאות בעריהם של בני האנוש.

'הכנסייה' היא הדת הדומיננטית בקרב רוב בני האדם בת'דאס, וגם דתה של ממלכת פרלדן. חסידיה סוגדים לישות הנקראת הבורא ועוקבים אחר תורתה של נביאתו, אנדרסטה.

הכנסייה גם אחראית לתת רשיונות לקוסמים וגם אחראית על המסדר הצבאי של הצלבנים, שתפקידם לוודא את צייתנותם של הקוסמים. לכל הקוסמים יש קשר מיוחד לעולם שמעבר, שבו שוכנות רוחות גם זדוניות וגם טובות. אלפים ובני אדם יכולים לראות את העולם שמעבר בחלומותיהם. הרוחות המרושעות של העולם שמעבר – שבת'דאס נקראים שדים – לעיתים משתלטים על גופם של קוסמים לא זהירים, בזכות הקשר שלהם לעולם שמעבר, בכדי להיכנס לעולם הגשמי. גמדים לא חולמים ולא יכולים להיכנס אל העולם שמעבר; הקשר שלהם אליו לא קיים, ולכן גם אין גמדים קוסמים.

דף הדמות

כל המידע החיוני לשחקן רשום בדף הדמות שלו. אנחנו נתחיל בסקירה קצרה של דמות בעידן הדרקון על ידי מבט בעמוד השדרה שלה, שמונה התכונות:

- **זריזות** מייצגת את הגמישות, הקואורדינציה והמהירות של הדמות.
- **חוסן** מייצג את עוז הרוח והעמידות של הדמות.
- **כוח רצון** מייצג חוסן מנטלי, משמעת, וביטחון.
- **עוצמה** היא הכוח הפיסי והאיתנות שיש לדמות.
- **ערמומיות** היא המידה של התבונה, ידע וחינוך שיש לדמות.
- **קסם** מייצג את הכישרון המולד של הדמות לשלוט בכוח מאגי וקסום.
- **תפיסה** מכסה את כל החושים והיכולת לקלוט ולפרש מידע.
- **תקשורת** מתארת את הכישורים החברתיים, יכולת האינטראקציה האישית, והיכולת של הדמות שלך להתמודד עם אחרים במישור המילולי.

כל אחת משמונה התכונות מיוצגת בידי מספר יחיד, שיכול להיות שלילי או חיובי. דירוג של 0 הוא הממוצע לאדם פשוט – כלומר, לא גיבור!

לכמה מהיכולות יש מילה אחת או יותר אשר כתובים בקופסה לידן. אלה הם מיקודים, שהם אזורים של התמחות ספציפית שקשורה לתכונה. המיקודים האלו לרוב מובנים מאליהם. למשל, דמות עם מיקוד השכנוע טובות במיוחד בשימוש בתכונת התקשורת שלהם כדי לשכנע אחרים.

חשוב לציין שדמויות לא צריכות מיקוד כדי לנסות לעשות משהו. למשל, דמויות בלי מיקוד השכנוע עדיין יכולות לנסות לשכנע אנשים - הם פשוט משתמשים בערך התקשורת שלהם ללא תוספים. מיקוד הוא פשוט תוסף לדמות עם כישרון או נטייה מיוחדים.

בנוסף, ניתן לראות שיש עוד כמה מספרים על דף הדמות שלך.

- **מהירות** מראה כמה מהר דמותך יכולה לנוע. פעולות התנועה והריצה (ראו את

חלק **הפעולות**) משתמשות בערך **המהירות** כדי לקבוע כמה רחוק הדמות שלך נעה.

- **הגנה** היא דירוג הקוביה (ד"ק) שהאויב צריך לגלגל בכדי לפגוע בדמות שלך בקרב (עוד על דירוגי קוביה בהמשך).

- **דירוג שריון** מודד את ההגנה הפיזית של הדמות. כל פעם שנגרם נזק לדמותך, ערך הנזק מופחת בערך השריון. לדוגמה, אם לדמות מוסבות 5 נקודות נזק ויש לה ערך שריון של 2, היא ספגה בסוף 3 נזק.

- **בריאות** היא הכמות של הנזק שהדמות יכולה לספוג לפני שהיא מתחילה לגסוס או למות.

לכל דמות יש רקע, גזע ומקצוע. הרקע של כל דמות מוסבר בדף הדמות שלה, הוא מתאר את הגזע של הדמות ואת עברה.

לכל דמות מוכנה מראש יש 2 שמות, אחד של זכר ואחד של נקבה. כל שחקן יכול לבחור איזה מין הוא רוצה לשחק.

למשחק התפקידים של עידן הדרקון יש 3 מקצועות: קוסם, נוכל ולוחם. המקצוע של הדמות קובע את הבריאות, כוחות המקצוע, כישרונות וקבוצות נשק – שכולם מוסברים בדף המקצוע.

- **קוסמים** הם דמויות אשר מתאמנות בשימוש בקסם. קוסמי מעגל הם חברים במעגל המאגי, מאומנים בצריח המעגל וקיבלו אישור להתאמן בקסם. אלו אשר מתאמנים בקסם מחוץ למעגל נחשבים ככופרים, והם ניצודים באופן חסר רחמים על ידי הצלבנים. קוסמים משתמשים בלחשיהם כדי לסייע לקבוצה, לפגוע באויבים, לרפא בני ברית ולהציע הגנה.

- **נוכלים** הם דמויות אשר התאמנו בגניבה, סיירות, גישוש וריגול, והם יעילים במצבים הדורשים ערמומיות ופיקחות יותר מאשר שימוש בכוח הזרוע או בלחשים. נוכלים לרוב לובשים שריון קל ומעדיפים נשקים אשר מסתמכים על זריזות מאשר על כוח.

- **לוחמים** הם דמויות שמאומנות באומנות הקרב, ומעדיפים כוח פיזי על פני תכונות אחרות. יש להם התמחות במגוון הרחב ביותר של נשקים ובשריון והם יהיו הראשונים להסתער בכל קרב.

שהיא מכירה. **הטבלה** ממיינת את הנשקים על פי קבוצות נשקים. דמות שמתמשת בנשק שהיא לא מאומנת איתו סובלת ממחסר של 2- לגלגולי התקפה ומורידה רק חצי נזק בפגיעה. בהרפתקה שבהתחלה המהירה כל דב"ש יכול להשתמש ביעילות בכל נשק שרשום בפסקת הנתונים שלו.

כל נשק מתואר על ידי קבוצת הנשק שאליה הוא שייך, הנזק שהוא גורם, ערך הכוח המינימלי שדרוש בכדי להשתמש בו, והמחיר הטיפוסי שלו. לנשקים לטווח רחוק יש 3 מאפיינים נוספים שמתוארים: טווח קצר, טווח ארוך וטעינה. טווח קצר הוא המרחק במטרים שבו הדמות יכולה לירות עם הנשק בלי מחסרים. במרחקים בין טווח קצר עד לטווח ארוך, הדמות סובלת ממחסר 2- לגלגולי התקפה. אי אפשר לירות לטווח מעבר לערך הטווח הרחוק. טעינה היא סוג הפעולה הנדרשת בשביל להתכונן לירות או להטיל.

מבחנים

עידן הדרקון משתמש בשלוש קוביות סטנדרטיות בעלות 6 פאות (6ק3). 2 מהקוביות אמורות להיות בצבע אחד והשלישית בצבע אחר. הקובייה בצבע האחר נקראת קוביית הדרקון. עושים שימוש במבחנים כדי לגלות אם הדמות נכשלה או מצליחה בפעולה שלה בכל פעם שיש סיטואציה מסוכנת במשחק.

רשימת מיקוד

לנחותך, הנה המיקודים מהערכה הראשונה של עידן הדרקון. לפעמים מספר מיקודים יכולים לסייע במידה שווה לאותו המבחן - אם כי תוספי מיקודים לא יוצרים בונוס גדול יותר; אפשר להשתמש רק במיקוד אחד. זריזות: אקרובטיקה, קשתות, התקוטטות, קליגרפיה, יוזמה, להטוטים, להבים קלים, פריצת מנעולים, רכיבה, מלכודות, והתגנבות. חוסן: שתייה, חתירה, ריצה, שחייה וסיבולת. כוח רצון: אומץ, אמונה, מורל, ומשמעת עצמית. עוצמה: גרזנים, אלות, טיפוס, נהיגה, להבים כבדים, איום, קפיצה, כוח, וחניתות. ערמומיות: ידע מאגי, קרטוגרפיה, ידע תרבותי, הנדסה, הערכה, ריפוי, הרלדיקה, ידע היסטורי, ידע צבאי, ידע מוסיקלי, ידע טבעי, ניווט, מחקר, ידע דתי, וכתביה.

לאורך זמן, הדמות תשתפר בדרגה, תשפר את היכולות שלה ותקבל יתרונות אחרים. הדמויות המוכנות מראש של ההתחלה המהירה הזו הן בדרגה 1. חלק מהדמויות-בלי-שחקן (דב"שים) בהרפתקה an arl's ransom זהם בדרגה גבוה יותר, אבל הפרטים לא חשובים, פסקת הנתונים שלהם משקפת בדיוק את היכולות שלהם.

כל מקצוע מעניק מספר כוחות מקצוע. כוחות המקצוע מבדילים כל מקצוע ומגדירים את תפקידו. כוח המקצוע של הקוסם מאפשר גישה ללחשי קסמים, כוח המקצוע של הנוכל נותן את היכולת להתעלם ממחסרים לשריון קל ואת היכולת לבצע דקירה-בגב, וכוח המקצוע של הלוחם מקנה לו יכולות לחימה משופרות.

לדמויות יש גם כישרונות שנותנים להן יתרונות ספציפיים כתוצאה מאימונים מיוחדים או מנטייה טבעית שקיימת אצלן. לכישרונות מספר רמות - מתחיל, מיומן ומומחה. על מנת לפשט את העניינים, התיאורים של הכישרונות בדפי הדמויות הותאמו לרמתם.

כוחות המקצוע של הדמויות המוכנות-מראש מוסברים על גבי דפי הדמות שלהם. נקודות מאנה מוסברות בהמשך המסמך הזה, בחלק שמסביר על הקסם.

ציוד

שריון ומגנים

השריון מספק דירוג שריון שמופחת מהנזק שנגרם לדמות. השריון גם גורם למחסר למהירות ולהגנה. מגנים מספקים בונוס להגנה. למרות שכמה סוגי מגנים קיימים בעידן הדרקון, רק מגנים בינוניים קיימים בהתחלה המהירה. אם לדמות יש את הכישרון של סגנון חרב ומגן, אז מגן בינוני נותן +2 להגנה. אחרת התוסף הוא +1. התוספים והמחסרים האלו כבר מחושבים לדמויות המוכנות מראש של השחקנים ושל הדמויות בלא שחקן שבהרפתקה.

נשקים וקבוצות נשקים

כדי להשתמש בנשק ביעילות, על הדמות להיות מאומנת בו. דמות יכולה להשתמש ביעילות בכל נשק ששייך לקבוצת נשקים

קסם: חנית מאגית, יצירה, אנטרופיה, קדמוני, ורוח.
 תפיסה: אמפתיה, שמיעה, חיפוש, ראייה, ריח, ומעקב.
 תקשורת: טיפול בחיות, מיקוח, רמאות, הסתוות, אטיקט, הימורים, חקירה, מנהיגות, הופעה, שכנוע, ופיתוי.

מבחנים פשוטים

כדי לבצע מבחנים פשוטים, שהם הסוג הנפוץ ביותר של מבחנים, מגלגלים 6ק3 ומוסיפים את היכולת הרלוונטית. אם לדמות יש מיקוד מתאים ליכולת הזו, מוסיפים עוד 2+ לגלגול. למשל, כאשר דמותך מנסה להישאר על האוכף במצב מסוכן ומסובך, יש לגלגל 6ק3, ולהוסיף את ערך הזריזות של הדמות ועוד 2+ אם יש לה את מיקוד הרכיבה. דמות יכולה להוסיף רק ערך תכונה אחת ותוסף מיקוד אחד בכל מבחן. יש לזכור שאין צורך במיקוד מתאים על מנת לגלגל מבחן. בהרפתקה המצורפת, מיקודים המתאימים למבחן, רשומים בסוגריים אחר ערך התכונה. למשל, "יש צורך במבחן ערמומיות (ניווט)". הסכום של התוצאה בקוביות ותוספי התכונה והמיקוד מושווים לדירוג קובייה (ד"ק) שמייצג את הקושי של המבחן. ככל שיותר קשה להצליח בפעולה, כך הד"ק גבוה יותר. אם הסכום שווה או גבוה יותר מהד"ק אז המבחן עבר בהצלחה.

6ק3 + ערך תכונה + תוסף מיקוד (2+) נגד דירוג קובייה

דירוגי קושי של מבחנים

קושי המבחן	דרוג קובייה	דוגמה
שגרת	7	לרכוב על סוס בקצב רגוע
קל	9	לחצות בריכה בשחייה
ממוצע	11	להגיש עזרה ראשונה
מאתגר	13	טיפוס על חומת לבנים בחושך
קשה	15	לשכנע את המשמר שהחרב שלך לא מזיקה
קשה מאוד	17	לאתר עקבות ישנים בגשם זועף
מעורר יראה	19	לירות בתפוח כשעיניך מכוסות
בלתי אפשרי	21	לחצות אוקיינוס בשחייה

לפעמים הנסיבות של מבחן מסוים יהפכו אותו לקל או לקשה יותר מהרגיל, דבר שיתבטא בתוסף או מחסר לתוצאה הסופית. אלה לעתים נדירות גדולים יותר מ-3.

במקרים מסוימים מבחנים עוזרים לדעת לא רק אם הצלחת אלא גם מהי מידת ההצלחה. את איכות ההצלחה משקפת קוביית הדרקון (שהיא כזכור, הקובייה בעלת הצבע המיוחד מבין השלושה). אף על פי כן, התוצאה בקוביית הדרקון לעולם לא חשובה אם המבחן נכשל.

לדוגמה, דמות שמנסה להשתלב בנשף אריסטוקרטי מבצעת מבחן תקשורת (גינונים). בהנחה שהדמות מצליחה במבחן מלכתחילה, תוצאה של 1 בקוביית הדרקון אומרת שהדמות בקושי עוברת את הסטנדרטים הנוקשים של חברי הנשף עם כל הנימוסים והגינונים המתאימים, בזמן שתוצאה של 5 או 6 אומרת שהדמות משתלבת כל כך בחינניות כך שהיא מצליחה להרשים את סביבתה ואת המארחים.

ברוב המקרים שליט המשחק קובע את ההשפעות המדויקות של קוביית הדרקון. קרב והטלת-לחשים הם יוצאי דופן, שבהם יש חוקים יותר מסובכים לקוביית הדרקון. עוד על אלו בהמשך.

מבחנים מנוגדים

לפעמים היכולות של דמותך עומדות כנגד יכולותיה של דמות אחרת, זה נקרא מבחן מנוגד. במבחן מנוגד כל הצדדים מבצעים מבחן פשוט בו-זמנית, אבל במקום להשוות את תוצאותיהם לד"ק, הם משווים את התוצאות שלהם זו לזו – והדמות עם התוצאה הגבוהה ביותר מנצח. אם יש תיקו, הדמות עם הערך הגבוה ביותר בקוביית הדרקון מנצח. אם עדיין יש תיקו, ערך התכונה הגבוה יותר מנצח.

המשתתפים במבחן מנוגד לעתים משתמשים בתכונות או יכולות שונות. למשל, דמות שמנסה להתגנב מאחורי שומר מגלגל זריזות (התגנבות) כנגד תפיסה (שמיעה) של השומר.

מבחנים מתקדמים

לעתים מבחן הוא כל כך מסובך, מורכב וארוך שנדמה לא-מתאים לבצע אותו בגלגול יחיד. דוגמאות לכך הן מחקר ספרות נרחב על גזע אבוד, ניווט ספינה דרך סערה אל חוף

מבטחים, או עימות פומבי של פוליטיקאים בניסיון לזכות באהדת הקהל.

במצבים כאלו ודומים להם משתמשים במבחנים מתקדמים. אלו הם מבחנים פשוטים או מנוגדים שדורשים סדרה של גלגולים לפני שאפשר לקבוע הצלחה או כישלון. מבצעים כל גלגול אינדיבידואלי כרגיל כמו מבחן רגיל או מנוגד. במבחן מוצלח – שבו התוצאה שווה או גדולה מהד"ק של הבדיקה או של הגלגול המנוגד – תוצאת קוביית הדרקון נוספת לסכום של הגלגול המתקדם. בגלגול כושל, אין תוספת (או שהסכום של היריב עלה בתוצאת קוביית הדרקון, עבור מבחן מתקדם מנוגד).

הצלחה במבחן מתקדם מתרחשת כאשר סכום כל התוצאות שווה או גדול מהד"ק של המבחן המתקדם. חשוב לזכור שכל גלגול במבחן מתקדם לוקח כמות מסוימת של זמן – סיבוב, דקה, שעה, יום או כל פרק זמן אחר – תלוי במבחן, כך שהמבחן המתקדם גם יכול לקבוע כמה זמן לקח לבצע את פעולה.

לרוב מבחן מתקדם יכול להיכשל רק אם הזמן או המשאבים נגמרו, או במקרה של מבחן מתקדם מנוגד שהיריב ניצח את המבחן קודם.

קרב

מאוד קל לשחק קרבות בעידן הדרקון; סדר היוזמה נקבע פעם אחת בתחילת הקרב וכל המשתתפים מבצעים את תורותיהם לפי הסדר הזה. כל מעגל שבו כל הדמויות מבצעות פעם אחת את תורם נקרא סיבוב. כשכל סיבוב נגמר, סיבוב חדש מתחיל.

יוזמה

בתחילת הקרב, כל משתתף בקרב מבצע בדיקת יוזמה בגלגול של זריזות (יוזמה). זה מבחן פשוט, אבל אין ד"ק – התוצאות של כל המשתתפים מדורגות לפי הסדר, מהגבוה לנמוך, והמשתתפים בקרב פועלים לפי הסדר הזה. בתיקו מטפלים כמו בתיקו במבחנים מנוגדים. שליט המשחק לרוב יגלגל בנפרד לכל דב"ש חשוב, אבל לדב"שים לא חשובים מגלגלים ביחד כקבוצה, והם גם פועלים ביחד, בשביל לחסוך זמן ולפשט דברים.

פעולות

הדמויות מבצעות פעולות בתורן. יש שני סוגי פעולות: משניות ועיקריות. בכל תור כל דמות מבצעת פעולה משנית אחת ופעולה עיקרית אחת. דמות יכולה לבצע זוג פעולות משניות

במקום זאת.

הפעולות המשניות והעיקריות הנפוצות רשומות פה. פעולות פחות חשובות ממשניות הן פעולות חופשיות, לדוגמה: לצעוק או להסתכל. דמות יכולה לבצע פעולות חופשיות ללא הגבלה כל עוד שליט המשחק מסכים.

פעולות עיקריות

התקפת קפא"פ (קרב פנים אל פנים): דמותך תוקפת יריב במרחק של 2 מטרים או פחות.

התקפת טווח: דמותך תוקפת אויב על ידי הטלת נשק או ירי בנשק לטווח רחוק.

ריצה: דמותך נעה מספר מטרים השווה לפעמיים ערך המהירות שלה. מיותר לציין שדמותך צריכה לעמוד לפני ביצוע הפעולה (כלומר, היא לא יכולה לרוץ ממצב שכיבה).

הגנה: דמותך זוכה לתוסף של +2 להגנה עד תחילת התור הבא שלך.

ריפוי: דמותך מגישה עזרה ראשונה לבן ברית פצוע. כדי לעשות זאת הדמויות חייבות להיות צמודות, ושיהיו לדמותך תחבושות מוכנות (באמצעות הפעולה להכין). בצע **מבחן ד"ק 11 של ערמוניות (ריפוי)**. בהצלחה בן הברית מקבל בריאות השווה לערך הערמוניות שלך + ערך קוביית הדרקון בגלגול; אותו בן ברית לא יכול ליהנות מעוד פעולת ריפוי כזו מאף אחד עד שהוא סופג עוד נזק.

פעולות משניות

להכין: לדוגמה, שליפת נשק מנדנו או להוציא משהו מהכיס. כחלק מהפעולה הזו אפשר גם להניח משהו שכבר נמצא בידי דמותך.

תנועה: דמותך נעה את מהירותה במטרים. אם היא מגבילה את מהירותה לחצי, היא יכולה להשכב על הקרקע, לקום, לטפס או לרדת מסוס או כרכרה.

כוון: אתה מתכנן בזירות את המכה הבאה שלך. אם הפעולה הבאה שלך היא התקפת קפא"פ או טווח (אפילו אם בתור הבא שלך), דמותך מקבלת +1 לאותו גלגול התקפה.

הפעל: משתמשים בפעולה הזו עם כוחות מסוימים או חפצים שהתיאור שלהם אומר "בצע פעולת הפעלה כדי..."

ביצוע התקפה

כשתוקפים אויב, יש לבצע מבחן פשוט. הד"ק הוא ערך ההגנה של המטרה. בהצלחה התוקף גורם לנזק, בכישלון ההתקפה לא עושה דבר. בפסקת הנתונים של הדמויות המוכנות כבר

חושב תוסף ההתקפה שכולל את ערך התכונה, תוסף המיקוד וכל תוסף מתאים אחר.

להוציא את אויביהם מכלל פעולה ולא להרוג אותם.

הסבת נזק

בפסקת הנתונים של כל דמות מוכנה מראש רשומים כלי הנשק שברשותה והנזק שהם מסבים. כדי לגרום נזק, פשוט גלגלו על פי הנתונים והפחיתו את התוצאה מערך הבריאות של המטרה. אם למטרה יש שריון, הפחיתו את ערך השריון מהנזק לפני הורדת ערך הבריאות של המטרה, אלא אם כן הנזק מוגדר כ'חודר', שבו השריון לא יעיל. כשלדמות יש בריאות 0 היא גוססת (אין כזה דבר ערך בריאות שלילי). דמות גוססת יכולה לדבר, אבל לא יכולה לבצע אף פעולה. אלא אם כן הדמות מקבלת עזרה ראשונה כדי להעלות את ערך הבריאות שלה, הדמות תמות במספר סיבובים השווים ל-2+ החוסן שלה. בשביל לחסוך זמן ולשמור על פשטות, אויבים רגילים מתים כשערך הבריאות שלהם מגיע ל-0. אבל חשוב לזכור שמשותפים בקרב יכולים לבחור

פעולות

פעולות הם מההיבטים המרגשים ביותר של משחק התפקידים עידן הדרקון. ככה זה עובד: כל פעם ששחקן מבצע התקפה מוצלחת ומקבל "דאבל" (שתי קוביות מראות אותה תוצאה, לא חשוב אם אחת מהן היא קוביית הדרקון או לא), הוא זוכה במספר נקודות פעולות השווה לתוצאה על קוביית הדרקון. ניתן לנצל את נקודות הפעולות (נ"פ) באופן מידי על מנת לבצע פעולות המפורטים ברשימה להלן. אפשר לבחור כל שילוב של פעולות במסגרת מכסת הנ"פ, אך לא ניתן לבחור את אותו הפעולות פעמיים בהתקפה, להוציא התכתשות, שאותו אפשר לבחור כמה פעמים בתור. לשם הבהרה, דב"שים יכולים לבצע פעולות בדיוק כמו דמויות שחקן.

עלות נ"פ	פעולות רגילים פעולות
+1	התכתשות: אתה יכול להזיז את עצמך או את המטרה של ההתקפה שלך במרחק 2 מטרים לכל כיוון על כל נקודת פעולות שאתה מנצל.
1	טעינה מהירה: אתה יכול לטעון נשק לטווח רחוק באופן מידי.
2	הפלה ארצה: אתה מפיל את האויב שלך לקרקע. כל דמות המבצעת התקפה נגד אויב שרוע מקבלת +1 להתקפה.
2	עמדה הגנתית: ההתקפה שלך מכינה אותך למגננה. אתה מקבל +2 לערך ההגנה עד תחילת התור הבא שלך.
2	פריקה מנשק: אתה מנסה לפרוק את המטרה שלך מנשקה. אתה והמטרה מבצעים מבחן התקפה מנוגד. הגלגולים האלה לא מזכים בנ"פ נוספות. אם אתה מנצח במבחן, אתה מעיף את הנשק של היריב 1ק6+ ערך כוח במטרים הרחק ממנו בכיוון לבחירתך.
2	מכה אדירה: אתה מסב 1ק6 נוספים למטרה שלך.
2	חדירת שריון: אתה מוצא חריץ בשריון של היריב שלך. ערך השריון שלו יורד בחצי (לעגל למטה) להתקפה הזאת.
3	התקפת בזק: אתה יכול לבצע התקפה שנייה נגד אותו אויב או נגד אויב שונה בטווח. בכדי לבצע התקפת טווח רחוק אתה צריך נשק טעון ומוכן. ההתקפה הנוספת הזו לא מניבה נ"פ.
4	מכה כפולה: ההתקפה שלך כל כך חזקה שהיא משפיעה על 2 מטרות. ראשית, בחר מטרה משנית. היא חייבת להיות צמודה אליך אם אתה משתמש בנשק קפא"פ או במרחק 6 מטרים מהמטרה הראשונית שלך אם אתה משתמש בנשק לטווח רחוק. יישם את תוצאות המבחן נגד המטרה המקורית שלך למטרה המשנית שלך (במילים אחרות, אתה מבצע גלגול התקפה אחד ומיישם אותו על 2 המטרות). אם אתה פוגע במטרה המשנית, היא סובלת מהנזק הרגיל שלך.
4	לתפוס את היוזמה: ההתקפה שלך משנה את הקצב של הקרב. אתה עובר לתחילת סדר היוזמה. זה אומר שאתה זוכה לתור נוסף לפני שחלק מהמשתתפים בקרב פועלים שוב. אתה נשאר בראש סדר היוזמה עד שמישהו אחר תופס את היוזמה.

2	הטלה מיומנת: הפחת את מחיר המאנה של הלחש ב1. זה יכול להפחית את המחיר ל0.
2	לחש אדיר: אם הלחש עושה נזק, מטרה אחת של הלחש לבחירתך סובלת מ 1 ק6 נוסף.
3	מגן מאנה: אתה משתמש במאנה העודפת של הלחש כדי ליצור מגן זמני. אתה מקבל 2+ להגנה עד תחילת התור הבא.
4	הטלה מהירה: לאחר שאתה מסיים עם הלחש הנוכחי, אתה יכול להטיל עוד לחש מיד. ללחש השני חייב להיות זמן הטלה של פעולה משנית או עיקרית. הלחש השני לא יכול להניב עוד נ"פ.
4	לחש כביר: השפעות הלחש הרבה יותר דרמטיות מהרגיל. עד תחילת התור הבא שלך, כל אחד שמנסה לבצע התקפת קפא"פ נגדך חייב לבצע מבחן כוח רצון (אומץ). הד"ק למבחן הוא 10+ ערך הקסם שלך. מי שנכשל מבצע פעולת הגנה או תנועה במקום התקפה.

עוד הרפתקאות מחכות!

בתקווה ההתחלה המהירה הזו עוררה את התיאבון שלך לעוד מעידן הדרקון.

- מצורפת להתחלה המהירה ההרפתקה חובה אל המוות, שמכילה גם דמויות מוכנות מראש..
- המקום הכי טוב לפנות אליו הלאה הוא ספר החוקים הבסיסי של עידן הדרקון. הוא מכיל כל מה שתצטרך כדי להריץ הרפתקאות וגם עוד הרפתקה.
- בקר באתר www.greenronin.com
- שמוציאה את משחק התפקידים של עידן הדרקון לאור, שבו יש המון תוכן מגניב.
- שחק משחק ניסיון בשלישיית משחקי Dragon Age למחשב/קונסולות.
- הצטרף לקהילת הפונדק <http://pundak.co.il/forums> אתר המוקדש למשחקי-תפקידים, משחקי לוח ומדע בדיוני ופנטזיה. האתר מכיל מאגר נרחב של תכנים לתחביב הנפלא הזה – מאמרים, סקירות והתחלות מהירות (כמו זאת שאתם קוראים ממש עכשיו!), פורום קהילתי חי ותוסס, הוצאה לאור, וגם פנינה אינטרנטית ממש מגניבה בלי קשר.

בריאות ויוזמה

יש שלוש דרכים להחלים ולהשיב בריאות פגועה. הראשונה היא דרך פעולת הריפוי, שתוארה קודם. השנייה היא להיות המטרה של לחש ריפוי. השלישית היא לקחת פסק זמן של 5 דקות אחרי התקלות קרבית. בסוף פסק הזמן הבריאות של דמותך עולה ב6 + ערך החוסן. כמובן שאי אפשר לבצע הפסקה כזו כאשר ערך הבריאות שווה ל-0.

הטלת לחשים

הטלת לחשים בעידן הדרקון היא ישירה ופשוטה. קוסם חייב להכיר לחש (במקרה של ההתחלה המהירה הזו - הלחש קיים בפסקת הנתונים שלו) כדי להשתמש בו. על הקוסם לבצע פעולה ולנצל נקודות מאנה (נ"מ בקיצור) כדי להטיל אותו. בתיאור של כל לחש מתואר הסוג של הפעולה – משנית או עיקרית – הדרושה על מנת להטיל אותו.

לאחר שהקוסם ביצע את הפעולה וניצל את נקודות המאנה הדרושות בכדי להטיל לחש, עליו לבצע מבחן הטלה בכדי לראות מה קורה. זה מבחן פשוט שבו הד"ק תלוי בלחש, בכישלון דבר לא קורה. בהצלחה, ההשפעות של הלחש מתבצעות, עם סיבוך אחד חשוב: לפעמים מותר למטרות הלחש לבצע מבחן התנגדות כדי להימנע מחלק או כל השפעות הלחש. הוראות למבחני ההתנגדות האלו הם חלק מתיאור הלחש.

קוסמים משיבים 1ק6+ 4 נקודות מאנה כל שעה שלמה שבה הם נחים. לצורך הפשטות של ההתחלה המהירה הזו, נניח שקוסמים לא יכולים להטיל לחשים בזמן שהם לובשים שריון.

פעולות לחשים

כמו בקרב, דאבל בקוביות מאפשר לך לבצע פעולות. גם בהטלת לחשים, מקבלים מספר נקודות פעולות השווה לערך קוביית הדרקון בגלגול של המטיל וניתן לבחור בכל פעלול רק פעם אחת בהטלה מוצלחת. פעולות הלחשים הזמינים רשומים להלן.

עלות נ"פ	פעולות לחשים פעלול
1-3	הטלה מועצמת: העלה את הד"ק של המבחן להתנגדות מההשפעות של הלחש בערך השווה לנ"פ שהשקעת בפעלול, עד למקסימום של 3.

חובה אל המוות הרפתקת היכרות של עידן הדרקון תרגום חובבים לעברית

נכתב על-ידי: Green Ronin Publishing:

<http://greenronin.com/>

Design: Chris Pramas E Editing: Evan Sass
Art Direction and Graphic Design: Hal Mangold

Publisher: Chris Pramas

Green Ronin Staff: Pauline Benney, Bill Bodden, Joe Carriker, Steve Kenson, Jon Leitheusser,
Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Donna Prior, Evan Sass, and Marc Schmalz

Playtesters: Chris Hardwick, Kevin Sussman, Wil Wheaton,

תרגום: עומר היימן

עריכה ועימוד: דניאל רוזנברג, גיא קאפח

<http://www.pundak.co.il>

Duty Unto Death is copyright © 2013 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.

Dragon Age, the Dragon Age logo, BioWare, and the BioWare logo are either registered trademarks or trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the United States, Canada, and other countries.

Green Ronin, Adventure Game Engine, and their associated logos are trademarks of Green Ronin Publishing.

דבר המתרגם

חובה אל המוות היא הרפתקת היכרות למשחק התפקידים של עידן הדרקון. אתה יכול לצפות שהיא תיקח בין 3 ל-5 שעות. רק אדון המשחק אמור לקרוא את החלק של ההרפתקה, שמכיל מידע שעלול להרוס את הכיף לשחקנים.

חובה אל המוות מורכבת משני חלקים עיקריים, שכל אחד מהם מכיל 4-5 היתקלויות. כל היתקלות מתויגת בתור היתקלות קרב, חקירה או משחק תפקידים. התייגים האלו מאפשרים לך לדעת בכלליות מה אתה והשחקנים יכולים לצפות מההיתקלות.

ההיתקלויות קרב מציעות קרב ו'אקשן', שבו הדמויות מתמודדות עם אויבים שעליהם להביס. היתקלויות חקירה מאפשרות לדמויות השחקנים לתקשר עם הסביבה ולרוב כוללת חיפוש אחרי מידע או חפץ מסוים. היתקלויות משחק תפקידים דורשות מהגיבורים לתקשר עם דמויות בלי-שחקן (דב"שים), לרוב כדי ללמוד מידע או לשאת-ולתת.

הקדמה

במקור כתבתי את ההרפתקה במטרה להריץ אותה בתוכנית Tabletop של וויל ויטון, ביוטיוב. זה הכל היה סוג של אלתור, כך שהכנתי את ההרפתקה תוך פחות משבוע. ניתן לראות שההרפתקה היא בפורמט יותר פתוח

מההרפתקאות הרגילות שלנו. כך אני כותב הרפתקאות לשימוש במשחקים הביתיים שלי. אני משתמש הרבה בנקודות, מה שעובד עבורי בשולחן. החלטתי לשמור את הפורמט, כך שתוכל לראות דימוי טוב של ההרפתקה המקורית. הוספתי גם פסי-צד עם פרטים משעשעים מהצילום עצמו.

שיחקנו בערך שש שעות באותו היום, והצילום נערך למסגרת של שעה, אותה ראית בשני הפרקים של Tabletop. אני מקווה שגם אתה תהנה עם חובה אל המוות כמונו!

Chris Pramas

רקע

לפני 100 שנה, כשפרלדן עוד הייתה בשליטת הממלכה השכנה אורליי, המלכה המורדת מוירה התחבאה למשך תקופה קצרה בצריח המבוצר שליד הכפר קוץ-ירק. כשהגיעו החדשות שכוח תקיפה של אורליי התקדם לכיוון הצריח, המלכה ביקשה ממפקד הצריח, סר ויקטור קוץ-ירק, להסיח את דעתם של האורליסיאנים בזמן שהיא ושומריה יחמקו מהצריח. ויקטור עשה יותר מכך. הוא ארב לאורליסיאנים ואז נסוג למגדלו. מאבקו העיקש שכנע אותם שהמלכה נצורה בצריח, אז הם עצרו את התקדמותם והתמקדו בכיבוש הצריח. סר ויקטור וחייליו הגנו על הצריח בחייהם. בסוף, אציל אורליסיאני בשם הנרי לה-פונט הביס את סר ויקטור בדו-קרב ובזז ממנו את חרבו

ההרפתקה. אתה יכול לתת להם לבחור אם זה חשוב לשחקנים או לחלק בצורה אקראית.

- הסבר מעט על השומרים האפורים ועל טקס ההצטרפות. שאל כל שחקן האם הוא גוייס או התגייס, ואיך הם הגיעו לידי השומרים האפורים.
- ספר להם שפרלדן הייתה בשליטת ממלכת אורליי למשך כמעט מאה שנה.

השומרים האפורים:

השומרים האפורים הם מסדר של לוחמים עם יכולות יוצאות מן הכלל שהקדישו את חייהם ללחימה ביצירי-אופל ברחבי תד'אס. השומרים האפורים ידועים בכך שהם מתעלמים מהגזע, המין, מעמד כלכלי, הלאום או אפילו עבר פלילי של אלו שהם מגייסים כל עוד הם ראויים להצטרף לשורות השומרים האפורים. למרות מספרם המועט, השומרים האפורים היו המפתח בהבסת כל מגפת יצירי-אופל עד עכשיו והובילו כל מאבק.

ההצטרפות:

כדי להיפך לשומר אפור, על המגויס לעבור טקס חניכה הנקרא ההצטרפות. אתם יודעים שאתם מהסיבות לכך שהשומרים האפורים כל כך מעטים היא שמעט מאוד יכולים לשרוד את הטקס הזה, ורק אלו שיש להם סיכוי סביר לעבור את ההצטרפות מגויסים. הטקס וכל הפרטים שקשורים לגביו נשמרים בסוד בקפדנות על ידי השומרים האפורים, והם מושא לחרושת שמועות לא פוסקות. מעטים שורדים, אבל אלו שעוברים אותו בחיים הופכים לשומרים אפורים מעתה ועד יום מותם.

חלק ראשון: אל קוץ-ירק

בחלק הראשון של ההרפתקה, דמויות השחקנים מגיעות לקוץ-ירק ומגלות שמישמת ליווי פשוטה היא לא כל כך פשוטה אחרי הכל. בחלק זה יש 4 היתקלויות, המערבות קרב, חקירה ומשחק תפקידים.

היתקלות 1: דנקן

משחק תפקידים

- הדמויות היו עם דאנקן בדרכים כבר מספר שבועות.
- למרות שהדמויות מכירות בשטחיות אחת את השנייה כבר זמן מה, הן עדיין לא מיוודדות ממש.
- בארוחת הערב דאנקן אומר "אני יודע למה בחרתי כל אחד מכם, אבל אתם לא. ספרו לי למה אתם חושבים שאתם ראויים להיות שומרים אפורים". זו הזדמנות של כל שחקן להשווץ קצת בפני שאר השחקנים.

הקסומה כפרס. כשהאציל הבין שהוא רומה והמלכה חמקה מהמגדל לפני זמן רב, הוא הורה על חייליו להרוס את הצריח.

אך הקרבתו של סר ויקטור משכה את תשומת הלב של רוח מהעולם-שמעבר ששמה 'חובה'. חובה כל כך רוגש על ידי חוש החובה של סר ויקטור והקרבתו שהוא משך את כל המגדל אל העולם שמעבר לפני שהאורליסיאנים הספיקו להחריבו, ואז לקח על עצמו את משימתו האחרונה של האביר. הוא צפה מהעולם שמעבר, מחכה לכל אורליסיאני שיעבור בסביבת המגדל. הוא צפה במשך עשורים, והפך לקצר ראייה ככל שהשנים עברו. כשהנכד של הנרי לה-פונט נכנס לעמק הסובב את הצריח כשהוא נושא את חרבו של סר ויקטור, חובה סוף סוף פעל. הוא החזיר את הצריח לת'דאס, אך בעת שעשה זאת מספר שדים הספיקו לעבור גם הם אל ת'דאס והחיו את גופותיהם של הנרצחים והמגנים של הצריח. לחובה יש שליטה מוגבלת ביותר על יצורים אלו, ויש להם אג'נדה משלהם.

כרגע הצריח קיים בתד'אס בעזרת כוחו של חובה, אך הוא לא יחזיק לזמן רב. חובה נחוש לסיים את משימתו לפני שעליו לחזור לעולם שמעבר.

הדמויות והמשימה

הדמויות הם מגויסי 'השומרים האפורים' שעדיין לא עברו את טקס החניכה שלהם. הם מלווים את דאנקן (מנהיג השומרים האפורים בפרלדן) מערבה כשהוא מקבל הודעה. עליו לשנות את מסלולו ולנוע לעבר צריח מעגל המאגי. הוא רוצה שדמויות השחקן ימשיכו בדרכן לעבר הכפר של קוץ-ירק, ושם עליהם לפגוש בקבוצה של שומרים אפורים מאורליי ובמנהיגם אלדריק לה-פונט וללוות אותם לצריח המעגל שם יפגשו שוב בדאנקן.

הבעיה

אנשיו של אלדריק לה-פונט נשחטו והוא נחטף. חובה מחזיק בו בראש המגדל שעקר והחזיר מהעולם שמעבר. כעת הוא מענה אותו ומנסה להוציא ממנו את התוכניות הזדוניות של האורליסיאנים להשתלטות על פרלדן – אך חובה לא מודע לעובדה שהמלחמה בין הארצות כבר הסתיימה לפני 30 שנה.

פעולות מומלצות לפני המשחק

- אם השחקנים כבר מכירים את המערכה של עידן הדרקון, חלק מהפעולות האלו לא הכרחיות כלל. אם לאחד מהשחקנים יש ניסיון וידע בנוגע למערכה, תן לו להסביר לשאר השחקנים.
- הסבר לשחקנים על עידן הדרקון ועל המערכה.
- חלק לשחקנים את הדמויות, שנמצאות בסוף

המשימה

- למחרת בבוקר דאגן אומר שהוא קיבל הודעה אך הוא לא אומר כיצד (זהו סוד של השומרים האפורים שהדמויות לא למדו עדיין).
- עליו לשוב באופן מיידי אל מעגל המאגי.
- על דמויות השחקן להשלים לבדם את משימתם הנוכחית, שאותה הוא מסביר.
- עליהם ללכת לכפר קוץ-ירק, שנמצא בעמק במרחק ימים ספורים מפה.
- שם עליהם לפגוש את אלדריק לה-פונט וחבורתו – שומרים אפורים מממלכת אורליי השכנה.
- אלדריק ומלווייו ישהו בפונדק הנקרא 'מגף המלכה'.
- עליהם ללוות את לה-פונט לרציפים של אגם קאלנהאד, שם דאגן יפגוש בהם שוב. אז כולם ימשיכו יחדיו אל העיר דנרים, שם לה-פונט צריך להיפגש עם המלך קאילן.
- נוכחותו של לה-פונט בפרלדן היא סוד. יש כאלו שעדיין נוטרים טינה כלפי האורליסיאנים. זו הסיבה שהדמויות ולה-פונט יפגשו מחוץ לדרך המלך.

היתקלות 2: פורסטאל

קרב

- דמויות השחקן נודדות במשך יומיים. הן מתקרבות לקוץ-ירק.
- השמש מתחילה לשקוע והדמויות מחפשות מקום מוצלח להקים בו את המחנה שלהם.
- אדם מגודל בשריון שרשראות ומצויד בגרזן דו ידני קופץ מאחורי סלע גדול בשביל.
- "אני הוא פורסטאל אר ניטיג או פורסטוולד ואתם על הדרך שלי!"
- הוא דורש את הכסף, ואת הציוד של הדמויות.
- בהצלחה במבחן **תפיסה (שמיעה)** ד"ק 14 הדמויות שומעות נהמות מאחורי סלעים אחרים בשביל.
- כאשר הדמויות מסרבות לדרישותיו של פורסטאל, הוא צועק "הראו להם את הדרך הקשה, בחורים!"
- אך אין שום תגובה.
- פורסטאל נוזף באנשיו, מדרבן אותם לתקוף. אז דמויות השחקן רואות צורות אפלות קופצות מאחוריו. להב מעוקל משסוף את בטנו של פורסטאל כשהוא צועק ונופל ארצה.
- כולם מגלגלים יוזמה.
- בזמן שפורסטאל דיבר, שני יצירי אופל הרגו את אנשיו. לאחר שרצחו גם את פורסטאל, דמויות השחקן הן המטרות הבאות.
- יש שישה אנשים מתים, על גופותיהם יש 80 חיצים, 6 קשתות, 6 חניתות, גרזן דו ידני 50 מטבעות כסף.

יציר-אופל צרחן
תכונות
תקשורת: 0
חוסן(ריצה): 1
ערמומיות: 2
זריזות (יוזמה, להבים קלים, התגנבות): 5
קסם: 2
תפיסה(שמיעה): 3
כוח: 2
כוח רצון: 1
יכולות קרביות
בריאות: 35
מהירות: 16
הגנה: 15
דירוג שריון: 3
התקפה: חרב, +7 לגלגול התקפה, 1ק6 +4 נזק.
כוחות
פעולות מועדפים: התקפת בזק (2 נ"פ) ורעל (+2 נ"פ).
זעם: צרחן יכול לבצע פעולות התקפת בזק עבור 2 נ"פ. רעל: כפעולת מיוחדת של 2 נ"פ או יותר, צרחן מרעיל את המטרה של התקפת חרב שגרמה 1 נזק לפחות. הקורבן חייב להצליח בבדיקת חוסן ד"ק 13 בתחילת כל תור או לספוג 1ק6+2 נזק. ההשפעה נמשכת למספר סיבובים השווה למספר נ"פ שהושקעו.
צרחה: כפעולה משנית, הצרחן מיילל וצועק, כל מי ששומע אותו צריך להצליח בבדיקת כח רצון (אומץ) ד"ק 11 או לסבול מחסר 1- לבדיקות התקפה והגנה עד סוף הקרב. השפעה זו אינה מצטברת.

היתקלות 3: האורליסיאנים המתים

חקירה

- למחרת בצהריים הדמויות מגיעות לעמק שבו שוכנת קוץ-ירק.
- הדמויות רואות את הכפר במרחק. מעבר לו יש גבעה קטנה ועליה צריח מבוצר.
- הדמויות מבחינות בלהקה של אוכלי-נבלות מקיפות את מרכז הכפר בתעופה.
- הן נכנסות לכפר אך לא רואות נפש חיה. הבתים מוזנחים ומלוכלכים.
- הציפורים מובילות אותן לכיכר המרכזית בכפר.
- הדמויות מוצאות שם 4 גופות של בני אנוש ו5 גופות של סוסים. בני האנוש היו בבירור לוחמים מסוג כלשהו והם מתו במאבק. הם לובשים שריון אך לאיש מהם אין נשק.
- בדיקת **ערמומיות (ריפוי)** ד"ק 10 מגלה שהגופות מוטלות ככה לפחות יומיים.
- בדיקת **תפיסה (חיפוש)** ד"ק 10 מגלה שעל אוכף של אחד מהסוסים חקוק הגריפון, הסמל של השומרים האפורים.

כוחות

יניקת חיים: גופה מונפשת יכולה לינוק חיים כפעלול מיוחד של 5 נ"פ. כל אויב בטווח 6 מטר סופג 1/6 נזק חודר והגופה מרפאת בריאות בכמות שווה לנזק הכולל שנגרם.
פעלול מועדף: יניקת חיים וחדירת שריון.
שגעון מוסרף: השד שאוחז בגופה המונפשת הוא משוגע. הגופה המונפשת מצליחה בכל בדיקת כוח-רצון (מורל) שהיא נדרשת לבצע.

ההיתקלות תוכננה במקור כהיתקלות קרבית. אך אנו כבר השקענו שעתים כדי להגיע לנקודה זו ושיקול הזמן היה אילוף, לכן שיניתי את ההיתקלות למשחק-תפקידים על המקום והדגמתי את האומץ של קאלי בשימוש המיומן שלה בגרזן.

חלק שני: צריח קוץ-ירק

בחלק השני של ההרפתקה, דמויות השחקן חייבות לחקור את הצריח המסתורי שהופיע מעל קוץ-ירק. זה המקור לאל-מתים שהרסו את הכפר. המגדל מתנשא לגובה של 20 מטרים, בקדמתו עומדת דלת גדולה ומחוזקת וחרכי ירי מפוזרים לאורכו ולרוחבו. ניכר שהמגדל נמצא בעמדת תצפית מעולה על קוץ-ירק ועל כל העמק הסמוך. מבחן מוצלח של **קסם (רוח)** ד"ק 7 יאשר שכל המקום מסריח מקסם והעולם שמעבר.

היתקלות 1: כניסה

חקירה

- בצד הדרומי של הצריח שוכנת דלת מחוזקת. נראה שהיא הכניסה היחידה.
 - באופן מפתיע, הדלת לא נעולה או חסומה.
 - מעבר קצר מוביל לעוד דלת, גם היא פתוחה.
 - מעבר לה שוכן חדר רחב (15 על 12 מטר). ישנם כתמים חומים (דם מיובש) על הקירות והרצפה.
 - יש דלת בקיר המזרחי ובקיר המערבי. הדלת המזרחית מובילה להיתקלות 2: **מגורי השומרים** והדלת המערבית מובילה להיתקלות 3: **אדמה חרוכה**. לא נשמע רעש מעבר לדלתות.
 - מול הדלת המזרחית יש שאריות הרוסות של מתרסים.
 - נשקים ומגנים שבורים מפוזרים בחדר.
 - על חלק מהמגנים מופיע הסמל של קוץ-ירק – חרב עטופה בקוצים על רקע ירוק.
- ## היתקלות 2: מגורי השומרים
- קרב
- הדלת לחדר רחב הידיים הזה (12 על 24 מטר) לא נעולה.
 - מספר דרגשים שלמים לאורך הקיר מעידים שהחדר הזה היה פעם הבסיס הצבאי של הצריח.

- בכיכר נמצא הפונדק 'מגף המלכה', ומאחורי דלתו הסגורה בוקעים רעשים עמומים.

היתקלות 4: מגף המלכה

משחק תפקידים או קרב

- מגף המלכה הוא פונדק פרלדני ממוצע; בר, שולחנות וכיסאות, מטבח ומזווה מאחורה, חדרים ללינה למעלה.
- יש דלת מקדימה ודלת מאחור, וחלונות בחדר המרכזי.
- השורדת היחידה בקוץ-ירק נצורה במטבח של 'מגף המלכה'. שמה קאלי, היא הייתה ברמנית וטבחית מזדמנת בפונדק.
- כשדמויות השחקן מתקרבות לפונדק, מספר גופות מונפשות מנסות להרוג את קאלי.
- **אופציית משחק תפקידים:** הדמויות מגיעות כשקאלי נעצה גרזן בראש הגופה האחרונה. היא אומרת: "דברו עמי והוכיחו שאתם שייכים לחיים!".
- **אופציית קרב:** יש ארבע גופות מונפשות בפונדק. הדמויות יעזרו לקאלי להביס אותן.
- שיחה עם קאלי מגלה ש'המוזרויות' בקוץ-ירק החלו לפני יומיים.
- קאלי אומרת שיצורים שלדיים רצחו אנשים בכפר, ואז כמה מהקורבנות הונפשו וגם תקפו.
- עד כמה שהיא יודעת, היא האדם החי היחידי שנותר בקוץ-ירק. השאר נהרגו או ברחו. היא כמובן שרדה מכיוון שהיא הייתה טובה עם הגרזן והסתתרה.
- מידע יעיל שקאלי יכולה להעביר הוא שהצריח על הגבעה מאחורי הכפר לא היה שם לפני שלושה ימים. הוא הופיע משום-מקום וזו בטח הסיבה שכל הטירוף הזה התחיל.

גופות מונפשות	שד רעב
תקשורת: -2	
ערמומיות: 0	
חוסן(קשיחות): 4	
זריזות: 2	
קסם: 2	
תפיסה: 0	
כוח(טלפיים, איום): 3	
כוח רצון: 2	
יכולות קרביות	
בריאות: 30	
מהירות: 8	
הגנה: 12	
דירוג שריון: 0	
התקפה: טלפיים, +5 לגלגול התקפה, 1/6 +5 נזק.	

- אם דורכים על אחת מנקודות הלחץ, החדר מתמלא בלהבות שגורמות 3ק6 נזק.

היתקלות 4: פסלים

חקירה

- גרם המדרגות ממגורי השומרים עולה מעלה אל הקיר המזרחי של החדר הזה (15 על 15 מטר).
- אין יציאה נראית לעין מהחדר.
- במרכז החדר יש שולחן ארוך מעץ מהגוני.
- גרזן קרב נועץ את **מכתב 2** לשולחן.
- על השולחן נמצאים גם 4 כתרים ממתכת, כל אחד מונח על כרית קטיפה אדומה. בצדו הפנימי של כל כתר חרוטות שתי מילים: 'השליט הטוב'.
- בצדי השולחן יש שמונה פסלים (4 בכל צד).
- כל הפסלים מתארים אישה זהה, אך בביגוד ובפוזות שונות בכל פסל.
- מבחן מוצלח של **ערמומיות (ידע תרבותי)** ד"ק 10 מגלה שהאישה היא מוירה, המלכה המורדת. מוירה חיה לפני 30-50 שנה.
- בתחתית כל פסל חרוטה מילה. המילים הן: יפהפה, רחום, מהולל, רב עוצמה, הגון, איתן, גחמן וחכם.
- כל פסל נמצא בתנוחה המתאימה למילה שחרוטה בתחתיתו. הפסל של 'רב עוצמה' מחזיק חרב, הפסל של 'חכם' מחזיק מגילות וספרים וכך הלאה.
- על הדמויות לשים את 4 הכתרים על הפסלים שבתחתיתם חרוטות תכונות של שליט טוב. עד שהפסלים הנכונים יבחרו, דבר לא קורה.
- השליט הטוב הוא רחום, הגון, איתן וחכם.
- כאשר הפסלים הנכונים נבחרים, גרם המדרגות מופיע לאורך הקיר מול קצה השולחן. בקצה גרם המדרגות נמצאת דלת לא נעולה המוביל ל**היתקלות 5**.

היתקלות 5: הספרייה

חקירה

- דמויות השחקנים עולות מגרם המדרגות בצד המערבי של החדר. בצד הרחוק (המזרחי) של החדר יש עוד גרם מדרגות המוביל מעלה.
- החדר הוא בבירור סוג כלשהו של ספרייה. מדפי ספרים ממלאים את החדר. הספרייה עצמה לא במצב טוב. ספרים, מגילות ומסמכים מפוזרים בחדר באי-סדר, חלקם קרועים.
- על יד הקיר הדרומי יש שולחן המלא במגילות, דיו ונוצות כתיבה. **מכתב 3** נועץ לשולחן באמצעות אחד הקוצים של כוכב שחר.
- כל הספרים והמגילות מתארים תיעוד מדויק

- מתרסים חוסמים גרם מדרגות בפניה הצפון-מערבית של החדר(אשר מוביל להיתקלות 4).
- תיבות מנופצות והריסות אחרות מלכלכות וממלאות את החדר ולא נותר דבר בעל ערך. נראה כאילו החדר נבזז ביסודיות.
- יש שישה אויבים בחדר: 3 שלדים עם קשתות מאחורי המתרסים ו3 מפוזרים בשאר החדר.
- לקשתים יש קשתות ארוכות (+2 להתקפה, 1ק6+ 3 נזק). לשלושת השלדים האחרים יש חניתות הטלה (+3 להתקפה, 1ק6+6 נזק). כל השלדים ישתמשו בטפרים בקרב.
- אם הקרב קל ומסתיים מהר מדי, עוד 2 או 3 שלדים יכולים לרדת אל החדר מגרם המדרגות.
- בקיר המזרחי של החדר יש שלד לא מנופש ממוסמר לקיר עם חרב קצרה. הוא לבוש במדים של משמר קוץ-ירק. **מכתב 1** נועץ על הגופה.

שלד
תכונות
תקשורת: 2-
ערמומיות: 2-
חוסן(קשיחות): 2
זריזות: 2
קסם: 1
תפיסה: 0
כוח(טלפיים): 3
כוח רצון: 2
יכולות קרביות
בריאות: 17
מהירות: 10
הגנה: 12
דירוג שריון: 0
התקפה: חנית הטלה, +3 לגלגול התקפה, 2ק6 +3 נזק.

היתקלות 3: אדמה חרוכה

חקירה

- חדר זה שימוש במקור גם כמגורי השומרים, אך במהלך המצור המיטות נשברו כדי ליצור מחסומים והחדר מולכד כדי לגרום נזק לאורליסיאנים.
- הדלת לחדר לא נעולה.
- הרצפה, הקירות והתקרה חרוכים משריפה.
- ברחבי החדרים מפוזרות עצמות שבורות ושרופות.
- יש שלוש נקודות לחץ במרכז החדר, ניתן לגלות אותן באמצעות **תפיסה (חיפוש)** ד"ק 13 ולפרק את המלכודת באמצעות **זריזות (מלכודות)** ד"ק 13.

- כשהוא מדבר עם הדמויות, הפרנויה שלו גוברת והוא מתחיל לתשאל אותם – מי הם? את מי הם משרתים? היכן המלכה מוירה?

פתירת ההרפתקה

לדמויות השחקנים יש שתי דרכים עיקריות לפתור את ההרפתקה. הם יכולות לשכנע את חובה שפרלדן חופשית ונכדה של המלכה מוירה הוא כעת המלך. דרך אחרת היא לנסות ולהביס את חובה בקרב ולהציל את אלדריק לה-פונט.

משחק תפקידים

אם הדמויות משכנעות מספיק וגורמות לחובה לפקפק במעשיו, הוא יבקש מהדמויות להחזיק את ידיו.

חובה ימשוך את התודעה של הדמויות איתו, והדמויות ירגישו שהן עוזבות את גופתיהן. אם מי מהדמויות מנסה להתחמק ושוברת את הקשר, חובה זועם, מאשימן בבגידה ותוקף. אם הן סומכות על חובה, נשמות הדמויות מרחפות מעל גופן. חובה יטיס אותן מעל פרלדן במהירות עצומה אל עבר דנרים, בירת פרלדן – שם הם רואים את המלך קאילן נואם בפני קהל. חובה מבין שאכן הנכד של מוירה שולט. לאחר מכן חובה מאיץ דרומה, לעבר אזורי הפרא של קורכרי, שם בביצות יש אינספור יצירי-אופל. זה יכול להעיד רק על דבר אחד: שמגפה חדשה מגיעה. חובה מתמלא חרטה על כך שהתעלם מהעולם הרחב בהתעסקות באובססיה שלו.

קרב

אם הדמויות בחרו להילחם בחובה, הפרנויה שלו התאמתה. הוא יצרח לעברן לאורך הקרב שהם מרגלים אורליסיאנים, בוגדים לפרלדן, וכו'. חובה ישתמש בהתפרצות מהעולם שמעבר ככל הניתן לו, מכיוון שהיכולת מאפשרת לו לפגוע בכמה אויבים בו זמנית. השחקנים יכול להתקשות בקרב מול חובה, מכיוון שהוא רוח ונשקים רגילים גורמים רק לנזק מוגבל. קסם, כמובן, עובד כרגיל. הם יכולים להשתמש בחרב של סר ויקטור אם הם חושבים על כך.

קוץ-דם – חרבו של סר ויקטור היא חרב קסומה ארוכה. בנוסף לנזק הרגיל שלה, היא גורמת גם נזק 1 חודר.

זזהיר של כל מה שהתרחש בקוץ-ירק, למרות שהם לא מתוארכים (אך אלו שבמדפים מסודרים לפי סדר ההתרחשות). זרים נתקלו בחשד, ונאמנותם של מקומיים הוטלה בספק. להגיד שהכתבים הם אובססיביים זו לשון המעטה.

- האויבים המרכזיים בכל הכתבים הם האורליסיאנים. הם מתוארים כ'כובשים' ובכתבים יש שאיפה חוזרת להשתחרר מעול שליטתם.
- מבחן **ערמומיות (היסטוריה)** בד"ק 7 יגלה שהכתבים הם מהתקופה שבה אורליי שלטה על פרלדן, לפני 100 שנה בערך.
- גרם המדרגות המזרחי מוביל מעלה לדלת האחרונה ולהיתקלות 6. היא לא נעולה.

היתקלות 6: פסגת החובה

משחק תפקידים או קרב

- זה החדר העליון בצריח. בכל ארבעת הצדדים יש חלונות, המציעים נוף עוצר-נשימה בכל הכיוונים.
- במרכז החדר יש במה מורמת ועליה שני כיסאות עץ.
- בכיסא אחד יושב אסיר כפות, לבוש בשריון שעליו חקוק סמל הגריפון של השומרים האפורים. הוא בבירור הוכה. זהו אלדריק לה-פונט.
- בכיסא השני שוכנת גופה של אדם הלובש שריון לוחות בסגנון מיושן. עורו המת מתוח ועיניו המזוגגות בוהות בשום-דבר. ידיו לופתות חרב ארוכה ומקושטת.
- מאחורי הכיסאות עומדת דמות רפאים הלובשת שריון לוחות הדומה לזה של הגופה. חריטה של קוצים מעטרת את השריון. הדמות היא הרוח של חובה.
- בתחילה חובה מאמין שדמויות השחקנים הם פרלדנים שנשלחו על ידי המלכה המורדת. הוא מברך אותם בקוראו "הגעתם סוף סוף! ידעתי שהאורליסיאני הזה הוא שקרן מטונף כמו כל בני עמו".
- אם הדמויות משוחחות עם חובה, הוא מספר להם את הסיפור של סר ויקטור וההקרבה שהוא וחייילו עשו למען המלכה המורדת. הפגנת החובה הזו של סר ויקטור ריגשה אותו ומאז הוא השגיח על קוץ-ירק וחיכה לשובה של המלכה מוירה.
- בכל פעם שהוא מזכיר אורליסיאנים חובה עוצר את סיפורו וסוטר לאלדריק לה-פונט.
- כאשר אלדריק לה-פונט הופיע בקוץ-ירק כשהוא נושא את חרבו של סר-ויקטור, חובה ידע ששעתו סוף סוף הגיעה. הוא וחבורתו היו בבירור כוח גישוש אורליסיאני והיה צריך לעצור אותם. הוא הרג את אנשיו של אלדריק ולקח את השומר האפור כאסיר.

סיום

בין בגלל שהוא הבין את טעותו ובין בגלל שהוא הובס בקרב, חובה יחזור אל העולם שמעבר, אם כי הצריח נשאר בפרלדן. הדמויות יכולות לשחרר את אלדריק לה-פונט ולקחת אותו לפגוש בדאנקן. אלדריק יהיה אסיר-תודה ויהלל את הדמויות בפני דאנקן, שיתרשם ממסעם הארוך והישגיהם של הדמויות, ויחליט שכעת הדמויות יכולות להצטרף אל השומרים האפורים.

חובה
תכונות
תקשורת(אטיקט, הנהגה, שכנוע): 2
ערמומיות: 3
חוסן: 4
זריזות: 4
קסם: 6
תפיסה: 0
כוח(להבים ארוכים, איום): 5
כוח רצון(מורל): 7
יכולות קרביות
בריאות: 60
מהירות: 14
הגנה: 14
דירוג שריון: 5
התקפה: חרב ארוכה, +7 לגלגול התקפה, 2ק6 5+ נזק.
כוחות
פעולות מועדפים: התפרצות מהעולם שמעבר (3 נ"פ) התקפת בזק. התפוגגות: אחת להתקלות, חובה יכול להתפוגג לריק למשך דקה. במצב זה הוא יכול להמשיך לדבר, קולו מגיע מכל מקום ומאף מקום. התפרצות מהעולם שמעבר: חובה יכול להעמיס את גופו עם כוח העולם שמעבר, ולשחרר אותו באלימות. גל אנרגיה גורם 1ק6 נזק חודר לכל האויבים בחדר. גוף מוגשם: חובה הוא רוח ומוגן על-ידי העולם שמעבר. רק התקפות קסומות ונשק קסום יכולים להזיק לו. דמויות יכולות לבצע פעולות אויב הרוח עבור נ"פ בודדת (במקום 3 נ"פ). דמות שמתמש בפעולות גורמת נזק רגיל, אך מחליפה את תכונה הכוח בקסם. לדוגמה דמות עם קסם 2 וחרב ארוכה, תגרום 2ק6+2 נזק עם הפעולה.

מכתב 1:

לאֱלוֹ שֶׁשָׂרְדוּ:

כפי שהמלכה מוירה פקדה, הובלתי גיחה נגד האורליטיאנים שבאו להרוג אותה וכך לחסל את המרד. בשם אנדרסטה, הבסנו אותם! אך כאשר הם איגפו אותנו, הייתי חייב להורות על נסיגה למגדל. וכאן נעמוד.

יחי פרלדן!

- סר ויקטור קוץ-ירק

מכתב 2:

לאֱלוֹ שֶׁשָׂרְדוּ:

הזעם של ההתקפה שלנו הרתיחה את האורליטיאנים. הם לא רגילים לאֱלוֹ שעומדים ונלחמים בהם. ממה שראינו מראש הצרית, הצבא האורליטיאני נשאר בעמק. הם וודאי מאמינים שהמלכה מוירה עדיין כאן. אני מקווה שזה אומר שהיא בטוחה ורחוקה מכאן. להבת המרד חייבת לבעור עד שכולנו נהיה חופשיים.

למען פרלדן!

- סר ויקטור קוץ-ירק

מכתב 3

אם מישהו ישרוד:

הרגנו כל כך הרבה מהחוזרים האורליטיאנים שאני לא מצפה לשום רחמים כשהמתקפה האחרונה תבוא. ביצעתי את חובתי לפרלדן. אני מקווה שילד"י יוכלו לחיות בחופש. שאנדרסטה תברך את המלכה מוירה.

הכל למען פרלדן!

- סר ויקטור קוץ-ירק

שם: אמאן(ז) או אלורה(נ)
 גיל:
 מקצוע: נוכל
 מראה:
 רקע: אלף דאלי
 מין:
 דרגה: 3, נקודות ניסיון: 5000

בריאות	מחסר	שריון	הגנה	מהירות
40	0	4	*15	14

סוג שריון: עור כבד, מגן קטן. *14 עם קשת

2	תקשורת
1 (ידע טבע)	ערמומיות
1	חוסן
4 (אקרובטיקה, להבים קלים)	זריזות
0	קסם
2 (ראייה)	תפיסה
3	עוצמה
2 (אומץ)	כוח רצון

כוחות מקצוע ולחשים

כוח מקצוע – התקפת פתע: עליך להתקרב למטרה שלך עם פעולת תנועה ולנצח במבחן מנוגד של זריזות (התגנבות) שלך נגד תפיסה (ראייה) של המטרה שלך. אם אתה מנצח במבחן אתה יכול להשתמש בפעולה העיקרית שלך בתור הזה כדי לבצע עליו התקפת פתע. זו התקפת פנים אל פנים עם 2+ לגלגול ההתקפה ו+1ק6 לנזק.

תוסף פעלול: אתה יכול לבצע את הפעלול חדירת שריון תמורת 1 נ"פ במקום 2 .

כישרון – גישוש: אם אתה נכשל במבחן זריזות (התגנבות), אתה יכול לבצע גלגול נוסף, אך עליך לשמור את תוצאות הגלגול השני.
 בנוסף אתה יכול לבצע את הפעלול לתפוס את היוזמה תמורת 3 נ"פ במקום 4.

ציוד: תיק גב, 55 מטבעות זהב, ערכת ריפוי, 3 לפידים, חבל(30 מטרים), נאד מים.

תנועה: הליכה (14), הסתערות (14), ריצה (28).

התקפות:

נשק	גלגול התקפה	נזק	טווח קצר	טווח ארוך	זמן טעינה
חרב קצרה	+6	1ק6+5			
אגרופ	+3	1ק3+3			
קשת קצרה	+4	1ק6+5	16	32	משנית

רקע:

רקע: איש פרלדן חופשי
מין:
דרגה: 3, נקודות ניסיון: 5000

שם: קיגון(ז) או קיילין(נ)
גיל:
מקצוע: לוחם
מראה:

בריאות	מחסר	שריון	הגנה	מהירות
53	-2	5	12	10

סוג שריון: שריון מתכת קל

2 (טיפול בחיות)	תקשורת
0	ערמומיות
3	חוסן
2 (רכיבה)	זריזות
1	קסם
1 (מעקב)	תפיסה
3 (גרזנים)	עוצמה
2 (אומץ)	כוח רצון

כוחות מקצוע ולחשים

כישרון - אימון בשריון: אתה יכול ללבוש שריונות עור ומתכת בלי לסבול מחסר לזריזות.

כישרון - סגנון דו-ידני: כשאתה פוגע במטרה עם נשק דו-ידני, אתה יכול להזיז את המטרה 2 מטרים לכל כיוון.

בנוסף, כאשר אתה משתמש בנשק דו-ידני אתה יכול לבצע את הפעלול מכה אדירה תמורת נ"פ 1 במקום 2.

ציוד: תיק גב, 60 מטבעות זהב, ערכת ריפוי, 3 לפידים, נאד מים.

תנועה: הליכה (10), הסתערות (5), ריצה (20).

התקפות:

נשק	גלגול התקפה	נזק	טווח קצר	טווח ארוך	זמן טעינה
גרזן דו-ידני	+5	3ק3+6			
אגרופ	+3	1ק3+3			
חנית הטלה	+3	1ק6+6	8	16	משנית

רקע:

רקע: גמד
 מין:
 דרגה: 3, נקודות ניסיון: 5000

שם: סאנדור(ז) או סאימה(נ)
 גיל:
 מקצוע: לוחם
 מראה:

בריאות	מחסר	שריון	הגנה	מהירות
52	0	5	14	9

סוג שריון: שריון מתכת קל, מגן בינוני

2 (התמקחות)	תקשורת
3 (ידע תרבותי)	ערמומיות
3	חוסן
2	זריזות
0	קסם
1 (חיפוש)	תפיסה
3 (טיפוס)	עוצמה
2 (אומץ)	כוח רצון

כוחות מקצוע ולחשים

אימון בשריון: אתה יכול ללבוש שריונות עור ומתכת בלי לסבול מחסר לזריזות.

סגנון נשק ומגן: אתה מקבל את התוסף המלא כשאתה משתמש במגן (כבר מחושב בדף הדמות). בנוסף אתה יכול לבצע את הפעלול עמדה הגנתית תמורת נ"פ 1 במקום 2.

ציוד: תיק גב, 62 מטבעות זהב, ערכת ריפוי, 3 לפידים, נאד מים.

תנועה: הליכה (9), הסתערות (4), ריצה (18).

התקפות:

נשק	גלגול התקפה	נזק	טווח קצר	טווח ארוך	זמן טעינה
כוכב שחר	+5	2ק5+6			
פגיון	+3	1ק4+6			
אגרופ	+3	1ק3+3			
סכין הטלה*2	+2	1ק3+6	6	12	משנית

שם: וואלאס(ז) או וונדה(נ)
 גיל:
 מקצוע: קוסם
 מראה:

רקע: קוסם מעגל בן אנוש
 מין:
 דרגה: 3, נקודות ניסיון: 5000

מהירות	הגנה	שריון	מחסר	בריאות
12	12	0	0	34

סוג שריון: אין

1 (חקירה)	תקשורת
2 (ידע דת, ידע מאגי)	ערמומיות
1	חוסן
2	זריזות
4 (קסם פראי)	קסם
2	תפיסה
3	עוצמה
2	כוח רצון

כוחות מקצוע ולחשים

כוח מקצוע – חנית מאגית: כאשר אתה אוחז במטה או בשרביט, אתה יכול להשתמש בחנית מאגית כהתקפת טווח. זו התקפה הזזה להתקפת טווח רגילה (כך שפעלולים אפשריים) ולא דורשת נקודות מאנה, אבל הגלגול הוא מבחן קסם (חנית מאגית). פרטים נוספים מתחת לקטגוריית הנשק.

כוח מקצוע – לחשים: ריפוי, שריון סלע, אחיזת חורף, פיצוץ אש, הדף מנטלי
 נקודות מאנה (נ"מ) - 40. גלגול הטלה - 3ק6 + 4.
 ציוד - 65 מטבעות כסף, תיק גב, ערכת ריפוי, 3 לפידים, נאד מים

פיצוץ אש (2 נ"מ) * פעולה: עיקרית * ד"ק: 12
 להבות שורפות את אויביך. פרץ הלהבות הוא באורך 8 מטרים ו2 מטרים רוחב. כל מטרה בפיצוץ סופגת 2ק6+1 נזק. מטרה שמצליחה בזריזות (אקרובטיקה) ד"ק 16 סופגת רק 1ק6+1 נזק.
ריפוי (1-3 נ"מ) * פעולה: עיקרית * ד"ק: 10
 בחר כמה נ"מ אתה מנצל כאשר אתה מטיל את הלחש; המטרה מקבלת חזרה 1ק6 חיים על כל נ"מ שנוצלה. אתה יכול להטיל על עצמך.
שריון סלע (3-7 נ"מ) * פעולה: מיוחדת (דקה, רק מחוץ לקרב) * ד"ק: 10
 הלחש נותן לך ערך שריון של 4. הלחש נמשך שעה, על כל נ"מ נוספת שמנוצלת מעבר ל-3 הראשונות, הלחש נותר לעוד שעה, עד למקסימום 6 שעות. את הלחש ניתן להטיל רק על עצמך.

אחיזת חורף (2 נ"מ) * פעולה: עיקרית * ד"ק: 12
 מטרה בטווח 20 מטר נעטפת בעננת קרח שנשארת 4 סיבובים. בסיבוב הראשון המטרה סופגת 1ק6 נזק חודר. בזמן שהלחש פעיל, המטרה מבצעת מבחן חוסן(עמידות) ד"ק 16 בתחילת כל תור. בהצלחה הלחש מסתיים. בכישלון המטרה סופגת 1ק6 נזק חודר ומחסר 2- מצטבר לזריזות.

הדף מנטלי (3 נ"מ) * פעולה: עיקרית * ד"ק: 12
 אתה מייצר פיצוץ מנטלי ברדיוס 2 מטרים שמרכזו בנקודה שאתה רואה בטווח של עד 50 מטר. מי שבשטח הפיצוץ מוטל ארצה ולא יכול לבצע פעולה עיקרית בתור הבא. בהצלחה במבחן עוצמה (כוח) ד"ק 14 המטרה רק מוטלת ארצה

תנועה: הליכה (9), הסתערות (4), ריצה (18).

התקפות:

נשק	גלגול התקפה	נזק	טווח קצר	טווח ארוך	זמן טעינה
מטה	+2	1ק6			
אגרוף	+3	1ק3+3			
חנית מאגית	+6	1ק4+6	16		