

# ליידי בלקבירד

נמלטת על נפשה מנישואי שידוך עם הרוזן קרלו. היא שכרה את שירותיה של ספינת-שמיים של מבריחים, הינשוף, בכדי שתיקח אותה מארמונה בעולם הקיסרי של איליסיום למרחבים הרחוקים של השרידים, כך שהיא תוכל לשהות במחיצתו של מאהבה החשאי לשעבר, מלך השודדים אוריה פלינט.

עם זאת – רגע לפני שהגיעה לנקודת מחצית-הדרך של הייבן, הינשוף נרדף ונלכד בידי המשחתת הקיסרית יד העצב, באשמת הנפת דגל כוזב.

כעת, לידי בלקבירד, שומרת-הראש שלה, וצוות הינשוף כלואים בתא-המעצר, בעוד שמפקד המשחתת, קפטן הולאס, בודק את רשומות ספינת המבריחים באלחוט. זה רק עניין של זמן עד שהם יגלו את הצווים העומדים כנגדה וילמדו כי הינשוף נמצא בבעלותו של לא אחר מאשר הגולה הידוע-לשמצה, סיירוס ואנס.

כיצד ליידי בלקבירד והאחרים יימלטו מיד העצב?

אילו סכנות עומדות בדרכם?

האם הם יוכלו לגלות את מאורתו הסודית של מלך השודדים? אם הם יצליחו בכך, האם אוריה פלינט יסכים לקבל את ידה של ליידי בלקבירד? והאם עד שהם יגיעו לשם, הוא תרצה להיות כלתו?

כתיבה, עימוד וגרפיקה  
גיון הארפר

## השפעות

קלינטון ג'י ניקסון, גיימס ר' ווסט, לוק קריין, וינסנט בייקר, גיונתן וולטון, גויד קארלמן, גיייסון מורנינגסטאר, פרד היקס, רוב דונגהו, לאונרד בלסרה, בן ליהמן, מארק קאוזי, ברנדון אמניקו, קלאודיו קיפולה, מיק ריברסו, גיוס וודון, גיורג'י לוקאס, הייאו מיאזאקי, רייקו קודאמה

## שחקני ניסיון

אדם ציוויר, שנון איסט, מיידנקה הוואנאמי, סייג'י לה-טורה, פול רידל

## תרגום לעברית

עומר גולן-יואל

## יצירת קשר עם המחבר

[oneseven@gmail.com](mailto:oneseven@gmail.com)

## יצירת קשר עם המתרגם

[golan2072@gmail.com](mailto:golan2072@gmail.com)

מסמך זה מורשה תחת רישיון Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us>

גרסה אנגלית 03.14.10

גרסה עברית 1.0

תורגם בהסכמתו בכתב של המחבר.



## נסחפים בכחול

עולמות הכחול הפראי צפים בשמים של גזים הניתנים לנשימה המקיפים כוכב קטן וקר. המלומדים מאמינים כי הכוכב עשוי ממהות טהורה – האנרגיה המזורה שהמכשפים מתעלים עבור קסמיהם. "מערכת שמש" זו הינה קטנה בהרבה ממה שאתה עשוי לחשוב – לוקח כשישה שבועות לחצות משד אחד לאחר בספינת-שמיים תקנית. מרבית עולמות הקיסרות ממוקמים באופן כה קרוב זה לזה שלוקח רק כיום או יומיים לנסוע מאחד לשני.

## המעמקים התחתונים

הגזים הכבדים יותר יוצרים שכבה דחוסה של ערפל מתחת ל"שמיים" של הכחול הפראי. הערפל הזה מאכל – אנשים זקוקים למסכות-גז בכדי לנשום ומרבית גופי ספינות-האוויר יתחילו להתאכל לאחר חשיפה בודדת. שודדים ופושעים אחרים משתמשים לפעמים במעמקים התחתונים כדי לחמוק מסוירים קיסריים ולשגר פשיטות ממקום מחבואם. לרוע המזל, המעמקים הינם ביתם של דיונוני-השמיים ושל דברים מפלצתיים אחרים...

## שמות

זכרים: אייבל, ארטמיס, אוגוסט, אלי, גיובאני, איוון, ג'ק, ג'פרסון, ג'ונאס, לאו, לוגאן, מלאכי, מריו, מיכה, מחום, נוח, אורלנס, אוסקר, סמואל, סילאס, ויקטור, וולאד, ווסטר

נקבות: אליס, ארדנט, אשלין, קאס, קלייר, אלנה, אבלין, פיונה, גרייס, האנה, הייזל, הסטר, איזבל, קריסטה, ג'יבל, ליאה, לוסיל, לידיה, סרפינה, סוניה, סופי, וורוניקה, וויולט

שמות משפחה: בל, בוון, קאנטר, קארסון, קרוס, הארווד, הולאס, האנטר, קאלרה, קיל, מורו, מורגאן, פורטר, פיקט, קווין, סידהו, סוטו, טורו, ווקהירה, ווקר, ווינטר, רייט

בתי-אצולה: אש, בלקבינד, פיירפליי, מונקלאוד, נייטסונג, סנאו, טווילייט, וויטיתורן

## איליסיום

עולם-הבירה של הקיסרות, ביתם של בתי-האצולה הגדולים. איליסיום הוא עולם עשיר ומנוון, בו מטפלים משרתים, עבדים ושומרי-הראש המובחרים של האצולה.

## אולימפיה

עולם הבסיס שח צי-השמיים הקיסרי. מכאן משוגרות משלחות להתרחבות הקולוניאלית ולכל רחבי הכחול הפראי. אולימפיה היא גם ביתם של יצרני הבירה והוויסקי הטובים ביותר בקיסרות.

## הייבן

החשוב ביותר מבין העולמות החופשיים. כאן, במרכזי הערים רחבי-הידיים, איגוד המסחר מנסה להשליט מידה זו או אחרת של סדר על השבטים והפלגים המסוכסכים של האנשים החופשיים. העבדות אינה חוקית כאן, כך שעבדים-לשעבר רבים קבעו את מושבם בהייבן.

## נייטפורט

בניגוד לעולמות אחרים, נייטפורט אינו מסתובב על צירו, מה שאומר שאחד מפניו תמיד שרוי בעלטה. בדיוק בצד זה של העולם, השודדים והמבריחים בנו עיר-נמל חבויה, שבה הם עוסקים בעסקיהם המרושעים. כוורת זו של חלאות ונבלים היא מקום מסוכן, אך ניתן לרכוש כאן כמעט כל דבר שהוא, כולל סודות.

## השרידים

סופה מפותלת של רסיסי-עולמות מסתובבים. השרידים הינם כמעט בלתי-אפשריים לניווט, אפילו עבור טייסי ספינות-האוויר הטובים ביותר. השמועה אומרת כי מלך השודדים, אוריה פלינט, שומר על מבצרו הסודי במקום כלשהו במעמקי השרידים ושרק אלו המכירים את סוד הנתיב האמיתי יוכלו להגיע, אי פעם, למבצר זה.

# נטאשה סיידי + ליידי בלקבייד

בת-אצולה קיסרית, בתחפושת, הנמלטת מנישואי שידוך כך שהיא תוכל לשהות במחיצת אהוב-ליבה

<b>תכונות</b> <b>בת-אצולה קיסרית</b> כללי נימוס וטקס, ריקוד, משכילה, היסטוריה, מדע, עושר, קשרים, בית בלקבייד <b>רבת-מכשפים</b> מטילת-לחשים, תיעול, דם-סופה, רוח, ברק, [מעוף], [פיצוץ], [חשיה] <b>אתלטית</b> ריצה, סיוף, חרב-סייף, דו-קרבות, ירי, [אקדח], [אקרובטיקה] <b>קסם אישי</b> כריזמה, נוכחות, פיקוד, אצילים, משרתים, [חיילים] <b>ערמומית</b> מרמה, הטעייה, תחפושת, קודים, [התגנבות], [התחבאות]  התגיות ב[סוגריים] הינן איכויות שאין לך עדיין. ניתן לרכוש אותן באמצעות התקדמויות. ראה את <b>סיכום החוקים</b> , למטה, תחת הכותרת <b>מפתחות</b> .	<b>מפתח המופת</b> כבת-אצולה, את משכמו ומעלה של פשוט-העם. סמני את המפתח שלך כאשר את מראה את עליונותך או כאשר תכונות האצולה שלך מתגברות על בעיה. וויתור: התכחשי למורשתך האצילית. <b>מפתח המשימה</b> עלייך להימלט מהקיסרות ולהיפגש עם מאהבך החשאי שלעבר, מלך השודדים אוריה פלינט, שאותו לא פגשת במשך שש שנים. סמני את המפתח שלך כאשר את מבצעת פעולות במטרה להשלים את המשימה. וויתור: וויתור על משימתך. <b>מפתח המתחזה</b> את בתחפושת, מסווה את עצמך כפשוטת-עם. סמני את המפתח שלך כאשר הצלחת להונות בהצלחה מישהו על ידי תחפושתך. וויתור: גלי את זהותך האמיתית למישהו שהונית. <b>סוד דם-הסופה</b> כל עוד את מסוגלת לדבר, את יכולה לתעל כוח קסם ולבצע כישוף. יש לך תכונת <b>רבת-המכשפים</b> ותגית <b>דם-סופה</b> . <b>סוד המיקוד הפנימי</b> פעם בפגישת משחק, את יכולה לגלגל מחדש כישלוןך כאשר את מבצעת <b>כישוף</b> .
---	--

פצועה  מתה  עייפה  כעושה  אבודה  ניצודה  לכודה

## + תמצית החוקים +

**מפתחות**  
כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:  
❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)  
❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)  
אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:  
❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).  
❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.  
❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).  
❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).  
אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתפוזר, אפילו באמצע קרב!  
לכל מפתח יש גם אפשרות **לוייתור**. אם תנאי הווייתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

**רענון**  
אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי בפרטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות ("בתוך הדמות") כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

**גלגול הקוביות**  
כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).  
גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של 4 ו**מעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3 בכדי להתגבר על המכשול).

**רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני**

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת ו**להוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

# נעמי בישוף

## לוחמת-זירה לשעבר ושומרת-ראש לליידי בלקבירד

<b>מפתח השומרת</b> את מגינתה הנאמנה של ליידי בלקבירד. סמני את המפתח שלך כאשר את מקבלת החלטה המושפעת מליידי בלקבירד או בכדי להגן עליה מפני פגיעה. וויתור: נתקי את יחסייך עם הליידי.	<b>תכונות</b> <b>לוחמת-זירה</b> למודת-קרבנות, ברוטאלית, נשק חי, מהירה, קשוחה, [חזקה], [שוברת-עצמות], [מראה מפחיד]
<b>מפתח הנקם</b> הקיסרות שיעבדה אותך והכריחה אותך להרוג כספורט. נקום תנקמי בהם ותצפי בעריהם בווערות. סמני את המפתח שלך כאשר את מנחיתה מכה על הקיסרות (במיוחד על יד הרג אדם קיסרי). וויתור: סלחי להם על מה שעשו לך.	<b>שומרת-ראש</b> מודעות, איומים, הגנה, פירוק מנשק, ריסון, נשיאה, עיכוב, [אבטחה], [עזרה ראשונה]
<b>מפתח הלוחמת</b> את משתוקקת להלמות ולשאגה של הקרב, כמה שיותר קשוח כך יותר טוב. סמני את המפתח שלך כאשר את נלחמת באויבים ראויים או כאלו העולים עלייך. וויתור: וותרני על הזדמנות לקרב 'טוב'.	<b>שפחה-לשעבר</b> התגנבות, התחבאות, ריצה, קשוחה, עמידות, שנור, אצילים, [שנאה], [עצבי ברזל]
<b>סוד ההרס</b> את מסוגלת לשבור דברים בידך החשופות כאילו שהנפת פטיש כבד. זה מפחיד.	<b>ממולחת</b> בעלת תובנה, מודעות, דרוכה, שקרנים, מלכודות, [סכנה], [הבנת מניע]
<b>סוד שומרת-הראש</b> פעם בפגישת משחק, את יכולה לגלגל מחדש כישלון כאשר את מגנה על מישוהו.	<b>התגיות</b> [בסוגריים] הינן איכויות שאין לך עדיין. ניתן לרכוש אותן באמצעות התקדמויות. ראה את <b>סיכום החוקים</b> , למטה, תחת הכותרת <b>מפתחות</b> .

פצועה  מתה  עייפה  כעושה  אבודה  ניצודה  לכודה

## + תמצית החוקים +

**מפתחות**  
כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:  
❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)  
❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)  
אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:  
❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).  
❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.  
❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).  
❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).  
אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתפוזר, אפילו באמצע קרב!  
לכל מפתח יש גם אפשרות **לוייתור**. אם תנאי הווייתור מתקיימים, יש לך האפשרות להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי בפרטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות ("בתוך הדמות") כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6p). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של **4 ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3 בכדי להתגבר על המכשול).

**רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני**

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולהוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

# סיירוס וואנס

חייל קיסרי לשעבר שהפך למבריח ולשכיר-חרב, קברניט הינשוף

<b>מפתח המפקד</b> אתה מורגל במתן פקודות ובגרימה לזולת לציית אליהן. סמן את התכונה שלך כאשר אתה מעלה בראשך תוכנית ומחלק פקודות בכדי להוציאה אל הפועל. וויתור: הכר במישהו אחר כמנהיג.	<b>תכונות</b> <b>חייל קיסרי לשעבר</b> טקטיקה, פיקוד, חיילים, דרגה, קשרים, מפות, ספינות-קרב קיסריות
<b>מפתח הכמיהה הנסתרת</b> אתה מוקסם לגמרי מליידי בלקבירד, אך אינך רוצה שהיא תדע זאת. סמן את המפתח שלך כאשר אתה מקבל החלטה בהתבסס על אהבה סודית זו או כאשר, בדרך כלשהי, אתה מפגין אותה בעקיפין. וויתור: גלה את תשוקתך הסודית והצג אותה ברבים.	<b>מבריח</b> מיקוח, הונאה, התגנבות, התחבאות, הסוואה, זיוף, טייס, ניווט, [תיקוף], [תותחנות]
<b>מפתח הגולה</b> הוגלית מהקיסרות. סמן את המפתח שלך כאשר סטאטוס הגולה שלך גורם לך לצרה או כאשר הוא חשוב לסצנה. וויתור: השג מחדש את מעמדך הקודם או הצטרף לקבוצה חדשה.	<b>שורד</b> קשוח, ריצה, שונר, עמידות, מבט מפחיד, איום, [חובש]
<b>סוד המנהיגות</b> פעם בפגישת משחק, אתה יכול להעניק למישהו אחר הזדמנות לגלגל מחדש גלגול שנכשל, על ידי מתן פקודות, עצות או דוגמא טובה.	<b>לוחם</b> חושל בקרב, ירי, סגנון לחימה בשני נשקים, אקדה, סיוף, חרב, [היאבקות], [מטח עופרת]
<b>סוד דם-העיוות</b> פעם בפגישת משחק, אתה יכול לשגר למקום אחר את עצמך או מישהו שאתה נוגע בו.	<b>התגיית</b> [סוגריים] הינך איכויות שאין לך עדיין. ניתן לרכוש אותן באמצעות התקדמויות. ראה את <b>סיכום החוקים</b> , למטה, תחת הכותרת <b>מפתחות</b> .

פצוע  מת  עייף  כעוס  אבוד  ניצוד  לכוד

## + תמצית החוקים +

**מפתחות**  
כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:

- ❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"י)
- ❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)

אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"י, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"י ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"י, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:

- ❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).
- ❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.
- ❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).
- ❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).

אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתפוזר, אפילו באמצע קרב!

לכל מפתח יש גם אפשרות **לוויתור**. אם תנאי הוויתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי בפרטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות ("בתוך הדמות") כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6p). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של **4 ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3 בכדי להתגבר על המכשול).

**רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני**

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולהוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

# קיל ארקאם

פורץ ומכשף זעיר, קצין ראשון ומכונאי של הינשוף

<b>מפתח תאוות-הבצע</b> אתה אוהב את הדברים הנוצצים. סמן את המפתח שלך כאשר אתה גונב משהו מגניב או מעלה בחכתך רווח גדול. וויתור: הישבע שלא תגנוב יותר לעולם.	<b>תכונות</b> <b>פורץ</b> שקט, התגנבות, התחבאות, מנעולים, חד-תפישה, מלכודות, חושך, [אזעקות], [הסחות-דעת]
<b>מפתח המשימה</b> עליך להוביל בבטיחות את לידי בלקבירד למלך השודדים אוריה פלינט, כך שהיא תוכל להינשא לו. סמן את המפתח שלך כאשר אתה נוקט בפעולה להשלמת משימה זו. וויתור: וותר על משימתך.	<b>תכסיסן</b> מהיר, לחימה 'מלוכלכת', להטוטן, הימלטות, לוליון, [זריזות ידיים], [אקרובאטיקה], [פגיון]
<b>מפתח האחוה</b> נשבעת לקפטן ואנס בקשר אחווה. סמן את המפתח שלך כאשר דמותך מושפעת מוואנס או כאשר אתה מראה כמה עמוק הוא קשר זה. וויתור: נתק את היחסים.	<b>קסם זעיר (השתמש בתגית לחש אחת בכל פעם)</b> לחש אור, לחש חושך, לחש קפיצה, לחש ניתוף, [תיעול], [מטיל-לחשים]
<b>סוד ההחבאה</b> לא משנה באיזה יסודיות חיפשו עליך, תמיד יהיו איתך כמה חפצי-מפתח. אתה יכול להוציא כל חפץ נפוץ ופשוט בהתראה של רגע.	<b>מכונאי</b> תיקון, מנועים, יעילות, חלקי חילוף, חבלה, [שיפורים], [נשקי ספינה]
<b>סוד הרפלקסים</b> פעם בפגישת משחק, אתה יכול לגלגל מחדש כישלון כאשר אתה מבצע כל פעולה שהיא שמעורבים בה עדינות, זריזות או רפלקסים מהירים.	התגיות ב[סוגריים] הינן איכויות שאין לך עדיין. ניתן לרכוש אותן באמצעות התקדמויות. ראה את <b>סיכום החוקים</b> , למטה, תחת הכותרת <b>מפתחות</b> .

פצוע  מת  עייף  כעוס  אבוד  ניצוד  לכוד

## + תמצית החוקים +

### מפתחות

כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:

- ❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)
- ❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)

אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:

- ❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).
- ❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.
- ❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).
- ❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).

אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתפוזר, אפילו באמצע קרב!

לכל מפתח יש גם אפשרות **לוויתור**. אם תנאי הוויתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי בפרטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות "בתוך הדמות" כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6p). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של 4 **ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3 בכדי להתגבר על המכשול).

**רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני**

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולהוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

# סנארגל

## שייט-שמים גובליני וטייס הינשוף

<b>מפתח התעוזה</b> אתה משגשג בנסיבות מסוכנות. סמן את המפתח שלך כאשר אתה עושה משהו מגניב שהוא גם מסוכן או פזיז (במיוחד פעולות טיסה). ויותר: היה מאוד מאוד זהיר.	<b>תכונות</b> <b>טייס</b> נועז, יציב, תמרון, חמיקה, טיסת פעלולים, ניווט, מפות, הבנת האטמוספירה, [הינשוף], [קרב], [ניגוח]
<b>מפתח המצפון</b> אינך אוהב לראות אף אחד סובל, אפילו אויבים. סמן את המפתח שלך כאשר אתה מסייע למישהו בעת צרה או כאשר אתה משנה לטובה את חייו של מישהו. ויותר: התעלם מבקשה לעזרה.	<b>שייט-שמיים</b> תותחנות, טיווח, תחזוקה, תצפית, אותות, קיסרות, שודדים, עולמות חופשיים, הייבן, [תיקון], [קשרים]
<b>מפתח הלצון</b> יש לך חוש להערות עוקצניות. סמן את המפתח שלך כאשר סנארגל אומר משהו הגורם לשחקנים אחרים לחצוק או כאשר אתה מסביר משהו תוך שימוש בעגה הטכנית שלך כטייס. ויותר: כולם זועפים על אחת מהערותיך.	<b>גובלין</b> עיוות צורה, דאייה, ראיית-לילה, גמיש, מהיר, להטוטן, שיניים וטפרים, [חיקוי צורה], [פזיז], [קשרים]
<b>סוד עיוות הצורה</b> כגובלין, אתה יכול לשנות את צורתך, להפוך לנמוך יותר, גבוה יותר, שמן יותר, רזה יותר, או לשנות את צבע עורך, כרצונך.	<b>נכלולי</b> ערום כשועל, חמקמק, הסחות-דעת, מרמה, שפות, שפת המסחר, [Tn], [תחפושת]
<b>סוד המזל</b> פעם בפגישת משחק, אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שלך כאשר אתה מצליח (אז יאללה תשמש בכולך).	<b>התגיות</b> [בסוגריים] הינן איכויות שאין לך עדיין. ניתן לרכוש אותן באמצעות התקדמויות. ראה את <b>סיכום החוקים</b> , למטה, תחת הכותרת <b>מפתחות</b> .

פצוע  מת  עייף  כעוס  אבוד  ניצוד  לכוד

## + תמצית החוקים +

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של **4 ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3 בכדי להתגבר על המכשול).

**רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני**

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולא הוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע, מת, עייף, כעוס, אבוד, ניצוד או לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

### מפתחות

כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:

- ❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)
- ❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)

אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:

- ❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).
- ❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.
- ❖ להוסיף **מפתח** חדש (אך פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).
- ❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).

אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתחפוץ, אפילו באמצע קרב!

לכל מפתח יש גם אפשרות **לוייתור**. אם תנאי הווייתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי בפרטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות "בתוך הדמות" כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.



# הינשוף

ספינת-שמיים ישנה אך אמינה, המותאמת להברחה



השוואת גודל יחסי

הינשוף → 48 מ'

דיונון שמיים → 139 מ'

יד העצב → 550 מ'

## נתונים

אורך: 48 מטרים

צוות: 2-3

תאים: 6 (2 לצוות, 4 לנוסעים)

קיבולת מטען: 15,000 קילוגרמים (6 תאי מטען)

תחנת-כוח:

- ❖ מנוע קיטור דו-צדדי בעל שלושה שסתומים
- ❖ מדחפי אינדוקציה כפולי-סלילים

מהירות שיוט: 160 קשר

מהירות איגוף: 310 קשר תוך הפעלת דחיפה

נשקים: צריח תותח חימוני המותקן מלמעלה

אלחוט: רב-ערוצי לטווח-בינוני עם מיסוך אותות

חיישנים:

- ❖ סונאר קצר-טווח
- ❖ מנתח אטמוספירה לחץ

גוף: מטופל בכדי להתנגד איכול העומקים התחתונים במשך 4 שעות

## מוביל שמיים דגם C9 משופץ

הינשוף היה פעם ספינת מטען מדגם C9, אך מאז בוצעו בו התאמות ושינויים רבים בידי סיירוס וקיל. יש לו אזור מטען קטן יותר וארבעה תאי נוסעים באזור שהוסב. יש לו גם תאי הברחה חבויים המפוזרים ברחבי הספינה.

הינשוף הוא ספינה ישנה, אך הוא יכול לעמוד על שלו אל מול ספינות מודרניות יותר תודות למנועיו המותאמים ולמנוע הקיטור הכבד שלו. גם סנארגל עשה כמה התאמות ייחודיות למערכות הבקרה והשליטה בכדי לאפשר לספינה הגדולה לתמרן כמו כלי קטן בהרבה.

לרוע המזל, כל השינויים הללו הטילו עומס רב על הספינה הוותיקה. קייל שומר על הספינה פועלת מיום ליום, אך כאשר היא נתונה בלחץ משמעותי (מה שקורה לעיתים קרובות) דברים עלולים להתקלקל – צינורות שבורים, שחרור קיטור, דליפות נוזלים, וגרוע מכך.

עם זאת, הינשוף אינו רק ספינת-שמיים, אלא גם בית לצוות. הם מתאספים מסביב לשלוחן האוכל הישן והשחוק מעץ במטבח בכל לילה ומוזים לארבע הרוחות על כך שהגורל ראה לנכון לברכם בספינה טובה שכזו.

[מנחה: אתה יכול לכפות מצבים על הינשוף כפי שהאירועים מכתיבים. הוא מתחיל את המשחק עם המצב **זקוק לדלק** מסומן.]

משותק  מואט  שבור ודולק  זקוק לאספקה  זקוק לדלק



# + הרצת המשחק +

## טיפים, טריקים ועצות למנחה

### אמור 'כן', חפש את המכשולים

ברירת המחדל היא שהדמויות יכולות להצליח בכל דבר המכוסה בידי תכונותיהן. במילים אחרות, הדמויות הן אנשים כשירים ויעילים. לא כיף לבקש גלגול כאשר אין מכשול מגניב בדרך. פשוט אמור 'כן' לפעולה, הקשב, ושאל שאלות כרגיל. אך גם, חפש את ההזדמנות ליצור מכשולים כאשר הפעולה מתפתחת. מאחר ואתה שואל שאלות מנחות ומקשיב בתשומת-לב, הם יצוצו בכל מקום, כך שלא יהיה לך קשה מידי לזהותם.

מכשולים יכולים להיות אנשים (שודדים, גובלינים, אנשי-קיסרות, אזרחים, אצילים), מזג-אוויר, מפלצות (דיונוני שמיים, צלופחים מעופפים), נסיבות (שריפות, נפילה, ירי על הדמויות, מרדפים, הימלטויות) או כל דבר אחר שאתה יכול לדמיין.

אם דמות מנסה משהו שאינו מכוסה על ידי תכונותיה, זהו מכשול בפני עצמו: חוסר בניסיון ובהכשרה. הרבה דברים מהנים יכולים להתפקשש כשאתה לא יודע מה אתה עושה! בנוסף לכך, השחקנים ינסו לפעמים דברים שהם גרועים בהם כך שהם יוכלו להיכשל ולהוסיף קוביות למאגר שלהם. זהו מהלך טוב עבורם והוא נותן להם הזדמנות להיכנס ליותר צרות, כך שכולם זוכים מכך.

### מצבים

מצב מגביל את מה שהשחקן יכול לומר על דמותו. זהו רמז האומר למנחה ולשחקן לשים לב לדבר זה ולהשתמש בו כחומר לפיתוח העלילה. משחק הוא פשוט מצב בו אנחנו אומרים דברים אחד לשני, הלא כן? כך שאתה חושב, "מה אגיד עכשיו?", ואתה מסתכל למטה ורואה, "אה, אני כעוס. אז אכעס על מישהו עכשיו. 'סנארגל! למה עוד לא הגענו לנייטפורט, חתיכת בטלן חסר-תושייה!'" עבור המנחה, המצבים יכולים ליצור הזדמנויות או לתת הרשאות. "אתה פצוע, כן? עכבישי הריק יכולים להריח דם. הם מסתערים לעברך בנחיל, ומתעלמים מהאחרים." לפעמים מצב יכול להיות מכשול בפני עצמו, דבר המצריך גלגול בכדי להתמודד איתו.

### שאל שאלות, אל תתכנן

כאשר אתה המנחה, אל תנסה לתכנן את מה שייקרה. תחת זאת, שאל שאלות – הרבה והרבה שאלות ודאג לך שהן יפנו לעבר הדברים שאתה מעוניין בהם. כמו למשל, סיירוס נותן לנעמי פקודה כמטחוי-אוזן מליידי בלקבירד, אך השחקנית של הליידי לא שמה לב לכך מיד. נעמי פועלת על פי הפקודה. כך שאני שואל את השחקנית של ליידי בלקבירד, "כיצד את מגיבה כאשר הקברניט מטיל פקודות על שומרת-הראש שלך? האם זה בסדר מבחינתך?", ואז, כאשר זה בכלל לא בסדר, "מה את אומרת לו? מה את אומרת לנעמי?" ועוד כמה שאלות דומות לכך – וכולם צועקים אחד על השני ומגלגלים קוביות בכדי לכפות את רצונם.

שאל גם שאלות כגון:

"האם משהו נשבר כשאתה מבצע את התמרון המטורף הזה?"

"לא נראה לך שהאש מתפשטת מעבר לשליטתך?"

"זה נשמע כמו תוכנית נועזת. מה הצעד הראשון?"

"האם שניכם מוצאים עצמכם במקום שקט ביחד? האם משהו מתרחש ביניכם?"

"האם אתם יודעים משהו על מורדי שמי-הארגמן? איך הם? האם זה נורמאלי עבורם שהם ימצאו במרחק כזה מהקיסרות?"

שמור על תנועה שכזו בקצב יציב והמשחק יעוף קדימה דיי טוב. חלק מתפקידו של המנחה הוא להקשיב למה שהשחקנים אומרים, לתפוס את זה, לסובב את זה ולהסתכל על זה, ולראות אם יש עוד משהו לעשות עם זה.

תפקידו של המנחה: להאזין, לשלב מחדש, לשחק בהתלהבות את הדב"שים, ליצור מכשולים מעניינים, ולכפות מצבים לפי מה שהאירועים מכתבים (בייחוד כאשר גלגולים נכשלים).

# + מכשולים וקשיים +

### הימלטות מתא-המעצר

קירות התאים בתא-המעצר של יד העצב עשויים מפלדה עם מעגלים ברזל כבדים על הדלתות.

**מכשולים:** פריצת המעגל: 3. הונאת שומר מחיל-הנחתים: 3. (בישופ בלבד – פריצת הדלת בכוח בקט: 5). התגנבות ברחבי הספינה: 4. לחימה בצוות: 3. לחימה בנחתים: 4. לחימה בהרבה נחתים: 5 (או גבוה מכך).

**הסלמה:** אזעקה מופעלת. עוד נחתים מופיעים. היגשון מושלך מהספינה בכדי לעצור את בריחתכם. מישהו מופרד מהקבוצה (אבוד ו/או לכוד).

### מארב של צייד ראשים

אלא אם כן היגשון ישמור על פרופיל נמוך, מעולותיו ימשכו את תשומת-ליבם של צייד ראשים המעוניינים להרוויח מהצוים העומדים על ראשו של וואנס או מהפרס על ראשה של ליידי בלקבירד.

**מכשולים:** השבת מלחמה במארב: 5. בריחה: 3. ניסיון למשא-ומתן איתם: 4. שימוש בטריק 'מולוכ' בכדי להפוך את הקערה על פיה: 3.

**הסלמה:** מישהו נתפס ומוחזק באיומי אקדח (לכוד).

### קרבת ספינות-שמיים

אתה תמיד רוצה להיות מעל לאויב בקרב ספינות-שמיים – אלא אם כן ספינתך מצוידת לצלילה אל תוך המעמקים התחתונים...

**מכשולים:** תמרון לעמדת ירי טובה: 3. תמרון כנגד ספינה קטנה ומהירה יותר: 4. תמרון בכדי לעלות על סיפון האויב: 4. ירי על ספינת האויב: 3. ירי על ספינה קטנה ומהירה יותר: 4. התחמקות מאש האויב: 3. התחמקות מאש כבדה של האויב: 4-5.

**הסלמה:** היגשון נפגע ומאבד שליטה (שבור ודולף, מואט). עוד ספינות אויב מופיעות. אתם נדחפים אל תוך סופה כתוצאה מפעולות האויב. הקרב מושך דיונון שמיים.

### משא-ומתן עם נוכלים

בכדי למצוא את הנתב הסודי אל מאורתו של מלך השודדים בשרידיים, תיאלצו להתמודד עם המון טיפוסים מופקקים.

**מכשולים:** מציאת מאורה של העולם-התחתון: 3. להראות להם שלא כדאי להתעסק איתכם: 3. ארגון עסקה הוגנת: 4. ארגון עסקה הפועלת לטובתכם: 5. חשיפת שקריהם המכוערים: 4.

**הסלמה:** הנוכלים מחליטים פשוט לקחת מכם את מה שהם רוצים. אתם נבגדים. מישהו עקב אחריכם למפגש!

### מתקפת דיונון שמיים

כאשר אתם עוברים דרך המעמקים התחתונים, מנועים מושכים דיונון שמיים רעב. זרועות-הציד שלו סוגרות על היגשון...

**מכשולים:** הימלטות מזרועות-הציד: 5. תקיפת הדיונון: 3. תמרון בתוך דיו הדינון: 4. הימנעות מנוק מהתקפות הדיונון (מחיצה, מכות, נשיכות, שיר רועם): 3.

**הסלמה:** הדיונון קורא בשירו לדיונון אחר. דמו של הדיונון מושך מפלצת או מפלצות אחרות. היגשון נמשך עמוק יותר אל תוך המעמקים (אבוד). התרסקות על סלעים/אפסולת/עולם חבוי (שבור ודולף, משותק).

### לוחמה במכשף

אוריה פלינט הוא בעל דם-אש ורב-מכשפים. לא שמישהו יצטרך להילחם בו, עם זאת, אני מתכוון, מדוע דבר כזה יתרחש?

**מכשולים:** חמיקה מפיצוצי אש קסומה: 3. תקיפת פלינט דרך הגנותיו הקסומות: 5. עמידה באש ובעשן כאשר הקרב מתמשך: 3.

**הסלמה:** האש מתפשטת אל מחוץ לשליטה. אתה מפיל את הנשק שלך כאשר הוא נעשה חם או קר מידי.

# + תכונות ותגיות חדשות +

## מוניטין

מהימון, אמין, חסר-פחד, פיזי, חסר-רחמים, חשאי, מסוכן, קטלני, אכזרי, בלתי-צפוי, הרואי, מכובד, רחום

## דס-רפאים

מעוף, דיבוק, שליטה בטכנולוגיה, חשמלי, שליטה מוחית, ביעות, התגנבות, העמסת-יתר

## צוות

תותחנות, טיווח, תחזוקה, בקרת נזקים, תצפית, אותות, היגיון, מטען, אספקה, עזרה ראשונה, עלייה על סיפון האויב

## דס-אבן

הקשחה, הפיכה לכבד, התמזגות באבן, הפיכה לאבן, בלתי-ניתן להזזה, חובט, תנועה דרך אבן, עיצוב סלע, קשוח

## שודד שמיים

מרושע, חותך ודוקר, חרב מעוקלת, סכין, ירי, רובה, תותחן, עלייה על סיפון האויב, צוות, ביזה, לכידה, שתייה, קשוח, בוגדני, מפחיד, אנשי-קשר, עולם-תחתון

## דס-ריק

אל-הראות, ריק, הפיכה לחסר-משקל, מעבר דרך עצמים, מחיקת מוח, לחש-נגד, איון

## דס-חלום

שימום, שינוי חלום, הזיה, לחימה עיוורת, קריאת מוח

## מגלה-ארצות

סקרן, בעל-מודעות, זריז, קשוח, ידע עתיק, שפות, חורבות, מפלצות, מיתוסים, מפות

## צייד-דס

איסוף מידע, חקירה, הפחדה, חשאי, זיהוי דס, רפלקסים, סמכות, קרב-יריות

## חוקר

חיפוש, הסקה, חד-תפישה, פיתוי, חקירה, שיחוד, כפייה, אנשי-קשר, התגנבות, הונאה, תובנה, היגיון, קרב-אגרופים, אקדח

## נועז

אמיץ, מעיז, הירואי, הצלה, נפילה, אש, פיזי, פיצוצים, הימלטויות, אחד מול רבים, אנדרדוג

## כורה

מנהרות, עבודה, חזק, מכוש, אור קלוש, עצירת נשימה, עופרות-מתכת, עמידות בקור, עמידות

הערה: כאשר אתה רוכש תכונה חדשה, אינך מתחיל עם תגיות. עליך לרכוש אותם עם התקדמויות.

# + מפתחות וסודות חדשים +

## מפתח הנוסע

אתה אוהב לחקור מקומות חדשים ולפגוש אנשים חדשים. סמן את המפתח שלך כאשר אתה משתך אחרים בפרט מעניין אודות אדם, מקום או דבר או כאשר אתה נוסע למקום מלהיב וחדש. וויתור: ותר על ההזדמנות לראות משהו חדש.

## סוד הנתיב האמיתי

אתה יודע כיצד לנווט בשריזים. דרישה: עליך ללמוד את קודי הניווט ממשיהו היודע סוד זה.

## סוד מגלה-הארצות

היית בכל מקום בכחול, ראית המון דברים מוזרים. פעם אחת בפגישת משחק, אתה יכול לגלגל מחדש כישלון כאשר אתה מתמודד עם מנהיגים מקומיים או עם מקומות מוזרים. דרישה: נסעת מצד אחד של הכחול לצד השני.

## מפתח הסוחר

אתה אוהב לסגור עסקאות ולסחור בטובות-הנאה. סמן את המפתח שלך כאשר אתה מתמקח, מתחבר לאיש-קשר חדש, או עושה טובה למישהו בתמורה לטובה שהוא עושה לך. וויתור: נתק את עצמך מרשת אנשי-הקשר שלך.

## סוד שיר השמיים

אתה יודע כיצד לקרוא לדיונוני השמיים ויכול לנסות לתקשר עימם כאשר הם מופיעים. דרישה: למדת עם מאסטר של שיר השמיים או נקשרת בקשר-חלום לדיונון שמיים.

## מפתח המשפצר

אתה פשוט לא יכול לעזוב את זה בשקט. סמן את המפתח שלך כאשר אתה משנה, משפר, מתקן או משפצר טכנולוגיה זו או אחרת. וויתור: וותר על האפשרות להתעסק עם טכנולוגיה.

## סוד הצלף

אתה קטלני בנשק חם (או בשני כלי נשק חמים). פעם בפגישת משחק, אתה יכול לגלגל מחדש כישלון כאשר אתה יורה. דרישה: השתתפת בקרבות-ירי רבים או שאתה לומד ממישהו שהשתתף בקרבות שכאלו.

## מפתח השודד

אתה בוזז, פושט ומשליט טרור בכחול הפרטי. סמן את המפתח שלך כאשר אתה מרשים מישהו בטבעך הפיראטי או עושה משהו בכדי להוסיף למוניטין שלך כשודד. וויתור: פתח דף חדש והתחל להיות ישר.

## סוד הניסיון

פעם בפגישת משחק, אתה יכול להשתמש בתגיות מיותר מתכונה אחת כאשר אתה מבצע ולגלגל. דרישה: ניסיון במגוון רחב של מצבים מסוכנים.

## מפתח הנדר

נדרת נדר לגבי התנהגות אישית שנשבעת שלא להפר. סמר את המפתח שלך כאשר הנדר שלך משפיע באופן משמעותי על החלטותיך. וויתור: הפר את הנדר שלך.

# לידי בלקבירד

התקדמויות  
בלתי-מנוצלות

שחקן:

מפתח המופת

מפתח המשימה

מפתח המתחזה

מפתח ה

מפתח ה

סוד דם-הסופה

סוד המיקוד הפנימי

סוד ה

סוד ה

## אצילה קיסרית

כללי נימוס וטקס, ריקוד, משכילה, היסטוריה, מדע, עושר, קשרים, בית בלקבירד

## רב-מכשפים

מטילת-לחשים, תיעול, דם-סופה, רוח, ברק

## אתלטית

ריצה, סיוף, חרב-סיוף, דו-קרבות, ירי

## קסם אישי

כריזמה, נוכחות, פיקוד, אצילים, משרתים

## ערמונית

מרמה, הטעייה, תחפושת, קודים

פצועה  מתה  עייפה  כעושה  אבודה  ניצודה  לכודה

## + תמצית החוקים +

הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

### מפתחות

כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:

- ❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)
- ❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)

אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:

- ❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).
- ❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.
- ❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).
- ❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).

אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתחפוץ, אפילו באמצע קרב!

לכל מפתח יש גם אפשרות **לוייתור**. אם תנאי הווייתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי בפרטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות ("בתוך הדמות") כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6p). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של **4 ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3) בכדי להתגבר על המכשול.

### רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולהוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם

# נעמי בישוף

התקדמויות  
בלתי-מנוצלות

שחקן:

מפתח השומרת

מפתח הנקם

מפתח הלוחמת

מפתח ה

מפתח ה

סוד ההרס

סוד שומרת-הראש

סוד ה

סוד ה

## לוחמת-זירה

למודת-קרבות, ברוטאלית, נשק חי, מהירה, קשוחה

## שומרת-ראש

מודעות, איומים, הגנה, פירוק מנשק, ריסון, נשיאה, עיכוב

## שפחה-לשעבר

התגנבות, התחבאות, ריצה, קשוחה, עמידות, שנור, אצילים

## ממולחת

בעלת תובנה, מודעות, דרוכה, שקרנים, מלכודות

פצועה  מתה  עייפה  כעושה  אבודה  ניצודה  לכודה

## + תמצית החוקים +

הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

### מפתחות

כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:

- ❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)
- ❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)

אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:

- ❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).
- ❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.
- ❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).
- ❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).

אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתחפוץ, אפילו באמצע קרב!

לכל מפתח יש גם אפשרות **לוייתור**. אם תנאי הווייתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי ברטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות ("בתוך הדמות") כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6p). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של **4 ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3) בכדי להתגבר על המכשול.

### רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולהוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם

# סִירוּס וואָנס

התקדמויות  
בלתי-מנוצלות

שחקן:

מפתח המפקד

מפתח הכמיהה הנסתרת

מפתח הגולה

מפתח ה

מפתח ה

סוד המנהיגות

סוד דם-העיוות

סוד ה

סוד ה

## חייל קיסרי לשעבר

טקטיקה, פיקוד, חיילים, דרגה, קשרים, מפות, ספינות-קרב  
קיסריות

## מבריה

מיקוח, הונאה, התגנבות, התחבאות, הסוואה, זיוף, טייס, ניווט

## שורד

קשוח, ריצה, שנור, עמידות, מבט מפחיד, איום

## לוחם

חושל בקרב, ירי, סגנון לחימה בשני נשקים, אקדח, סיוף, חרב

פצוע  מת  עייף  כעוס  אבוד  ניצוד  לכוד

## + תמצית החוקים +

הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

### מפתחות

כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:

❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)

❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)

אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:

❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).

❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.

❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).

❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).

אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתחפוץ, אפילו באמצע קרב!

לכל מפתח יש גם אפשרות **לוויתור**. אם תנאי הוויתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי ברטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות ("בתוך הדמות") כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6p). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של **4 ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3) בכדי להתגבר על המכשול.

### רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולהוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם

# הייל ארקאם

התקדמויות  
בלתי-מנוצלות

שחקן:

מפתח תאוות-הבצע

מפתח המשימה

מפתח האחוה

מפתח ה

מפתח ה

סוד ההתבאה

סוד הרפלקסים

סוד ה

סוד ה

פורץ

שקט, התגנבות, התחבאות, מנעולים, חד-תפישה, מלכודות, חושך

תכסיסן

מהיר, לחימה 'מלוכלכת', להטוטן, הימלטות, לוליינ

קסם זעיר (ניתן להשתמש בתגית לחש אחת בכל פעם)

לחש אור, לחש חושך, לחש קפיצה, לחש ניתוץ

מכונאי

תיקון, מנועים, יעילות, חלקי חילוף, חבלה

פצוע  מת  עייף  כעוס  אבוד  ניצוד  לכוד

## + תמצית החוקים +

הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

### מפתחות

כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:

❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)

❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)

אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:

❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).

❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.

❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).

❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).

אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתחפוץ, אפילו באמצע קרב!

לכל מפתח יש גם אפשרות **לוייתור**. אם תנאי הווייתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי ברטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות ("בתוך הדמות") כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6p). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של **4 ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3) בכדי להתגבר על המכשול.

### רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולהוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם



שחקן:

## טייס

נועז, יציב, תמרון, חמיקה, טיסת פעלולים, ניווט, מפות, הבנת האטמוספירה

## שייט שמיים

תותחנות, טיווח, תחזוקה, תצפית, אותות, קיסרות, שודדים, עולמות חופשיים

## גובלין

עיוות צורה, דאייה, ראיית-לילה, גמיש, מהיר, להטוטן, שיניים וטפרים

## נכלולי

ערום כשועל, חמקמק, הסחות-דעת, מרמה, שפות, שפת המסחר

מפתח התעוזה

מפתח המצפון

מפתח הלצון

מפתח ה

מפתח ה

סוד עיוות הצורה

סוד המזל

סוד ה

סוד ה

פצוע  מת  עייף  כעוס  אבוד  ניצוד  לכוד

## + תמצית החוקים +

הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

### מפתחות

כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:

- ❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)
- ❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)

אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו-1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:

- ❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).
- ❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.
- ❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).
- ❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).

אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתחפוץ, אפילו באמצע קרב!

לכל מפתח יש גם אפשרות **לוויתור**. אם תנאי הוויתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל-7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי בפרטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות ("בתוך הדמות") כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של **4 ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3) בכדי להתגבר על המכשול.

### רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולהוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם

# שם:

התקדמויות  
בלתי-מנוצלות

שחקן:

תכונה:

תכונה:

תכונה:

תכונה:

תכונה:

תכונה:

תכונה:

תכונה:

תכונה:

מפתח ה

מפתח ה

מפתח ה

מפתח ה

מפתח ה

סוד ה

סוד ה

סוד ה

סוד ה

פצוע  מת  עייף  כעוס  אבוד  ניצוד  לכוד

## + תמצית החוקים +

הגלגול נכשל, אתה מקבל חזרה את קוביית המאגר שלך. אם היא מצליחה, הקובייה שלך אובדת.

### מפתחות

כאשר אתה מסמן **מפתח**, אתה יכול לעשות אחד מהדברים הבאים:

- ❖ לקחת **נקודת ניסיון** (נק"ן)
- ❖ להוסיף קובייה למאגר שלך (עד למקסימום של 10)

אם אתה מסכן את עצמך בגלל המפתח שלך, אתה מקבל 2 נק"ן, או 2 קוביות מאגר (או 1 נק"ן ו1 קובייה למאגר). כאשר צברת 5 נק"ן, אתה מרוויח **התקדמות**. אתה יכול להשקיע את ההתקדמות שלך באחד מהדברים הבאים:

- ❖ להוסיף **תכונה** נוספת (בהתבסס על משהו שלמדת במהלך המשחק או על חווית עבר כלשהי שעלתה במשחק).
- ❖ להוסיף **תגית** לתכונה קיימת.
- ❖ להוסיף **מפתח** חדש (אף פעם לא תוכל לקחת את אותו המפתח פעמיים).
- ❖ ללמוד **סוד** (אם יש לך האמצעים לעשות זאת).

אתה יכול לשמור אצלך התקדמויות אם ברצונך בכך, ולהשקיע אותן בכל זמן שתחפוץ, אפילו באמצע קרב!

לכל מפתח יש גם אפשרות **לוויתור**. אם תנאי הוויתור מתקיימים, יש לך **האפשרות** להסיר את המפתח ולזכות בשתי התקדמויות.

### רענון

אתה יכול לרענן את המאגר שלך בחזרה ל7 קוביות בכך שתקיים **סצנת רענון** עם דמות אחרת. אתה יכול גם להסיר מצב או לזכות מחדש בשימוש בסוד, בתלוי בפרטי הסצנה. סצנת רענון היא זמן טוב לשאול שאלות ("בתוך הדמות") כך שהשחקן השני יוכל להציג צדדים של דמותו – "מדוע בחרת בחיים האלו?" – "מה אתה חושב על הליידי?" – "למה לקחת את העבודה הזו?" וכיוצא בזה. סצנות רענון יכולות להיות גם פלשבקים.

### גלגול הקוביות

כאשר אתה מנסה להתגבר על מכשול, אתה מגלגל קוביות (בעלות שש פאות – 6p). התחיל בקובייה אחת. הוסף קובייה אם יש לך **תכונה** היכולה לסייע בידך. אם לתכונה זו יש **תגיות** כלשהן הנוגעות לדבר, הוסף קובייה נוספת עבור כל תגית. לבסוף, הוסף כל מספר שהוא של קוביות **ממאגר** הקוביות האיש שלך (המאגר שלך מתחיל עם 7 קוביות).

גלגל את כל הקוביות שאספת. כל קובייה המציגה תוצאה של **4 ומעלה** היא פגיעה. אתה זקוק למספר פגיעות השווה ל**רמת** הקושי (כרגיל 3) בכדי להתגבר על המכשול.

### רמות: 2 קל --- 3 קשה --- 4 מאתגר --- 5 קיצוני

**אם אתה עובר**, עזוב את כל הקוביות שגלגלת (כולל כל קוביות שהן מהמאגר בהן השתמשת). אל דאגה, תוכל להשיג חזרה את קוביות המאגר שלך.

**אם אינך עובר**, לא השגת עדיין את מטרתך. אך אתה יכול לשמור על קוביות המאגר שגלגלת **ולהוסיף עוד קובייה למאגר שלך**. המנחה יקשה את המצב בדרך כלשהי ויתכן שתוכל לנסות שוב.

### מצבים

כאשר האירועים דורשים זאת ובמיוחד כאשר אתה נכשל בגלגול, המנחה עשוי לכפות מצב על דמותך: **פצוע**, **מת**, **עייף**, **כעוס**, **אבוד**, **ניצוד** או **לכוד**. כאשר אתה לוקח על עצמך מצב, סמן את התיבה שלו ואמור כיצד הוא נוצר [הערה: מצב ה"מת" פירושו פשוט שדמותך "נחשבת למתה" אלא אם כן אתה אומר אחרת].

### סיוע

אם דמותך בעמדה המאפשרת לה לסייע לדמות אחרת, אתה יכול לתת להם קובייה מהמאגר שלך. אמור מה דמותך עושה בכדי לעזור. אם

