

ניסיון ושמועות

כל מפגש מתחיל ב**ישוב מוכר ובטוח** (ישוב שבו לפחות אחת הדמויות ביקרה במהלך מפגש, או אחוזה של בעל ברית קרוב) ומסתיים על **דרך מוכרת ובטוחה** (בשעות יום) או **ישוב בטוח** (אם לילה).

אם הדמויות סתם תקועות ביער, המפגש מתחיל **במקום שבו הן תקועות ביער** במקום. רשימת ישובים שדמויות ביקרו בהם (ראו רשימת ישובים שטרם ביקרו בהם בהמשך):

- טירת ברקנוולד (העיר הגדולה בפאתי היער, מושב הדוכס)
- פריגוורט (בלב היער, מבשלי בירה נודעים)
- מחנה חוטבי העצים (על גבול הביצה)
- אורבסוואלו (ביער הפטריות, כפר ננסי ריקבון, סחורות מוזרות)
- בלאקסוול (ביער הפטריות, ישוב אנושי, היו עשירים פעם)

בשביל להתחזק, דמויות ביערות דולמן צריכות **לחקור את היער**. בסוף כל מפגש, כל הדמויות שהשתתפו במפגש מקבלות נקודות ניסיון על כל הישג משמעותי ביער שהצליחו להשיג **מרשימת ההישגים** במהלך המפגש. לפני כל מפגש, כל השחקנים שישתתפו מצביעים על איזה הישג הם רוצים לחפש **שמועה**. להישג שיקבל את המקום הראשון תמצא **שמועה קונקרטי** (עם מיקום כללי ביער או דרך להשיג מידע נוסף). למקום השני – **שמועה כללית**. שמועות לא בהכרח יהיו האמת לאמיתה. הדמויות יכולות לעקוב אחרי אחת השמועות, או לעשות משהו אחר, לפי שיקול דעת השחקנים. אפשר כמובן להכיר שמועות חדשות במהלך המשחק.

בשביל לעלות דרגה, דמות צריכה להשיג [דרגה $3 * 2 + 2$] נקודות ניסיון. לדוגמה, בשביל לעלות מדרגה 2 ל-3, הדמות צריכה לצבור 8 נקודות ניסיון. כל הישג אפשר להשיג עד פעם אחת במפגש.

דמות שעולה דרגה מקבלת עוד 6 ק נקודות מזל (ויכולה לבחור לגלגל את כל המזל שלה מחדש במקום רק את הדרגה החדשה) ויכולה לחלק 3 נקודות בין התכונות שלה, אבל לא את כולן לאותה תכונה.

רשימת ישובים שטרם ביקרו בהם:

- מוצב וולגר (מוצב מסחר ומשמר בצפון האגם הגדול)
- דרג' (כפר-נמל מפוקפק ביותר, במורד הביצה)
- הנקלהיי (עיר הבירה של אנשי העז, ידועה כמקום הדוניסטי ופרוע)
- לאנקשורן (עיר מסחר של בני אדם ועז)
- מיגר ריץ' (הופיע משום מקום לפני כמה עשורים, נשלט על ידי המכשפה יגריין מורדלין)
- מוזר (כפר מוזר בעומק היער)

עוד חוקים:

(לא בהכרח סופר עדכני)

יצירת דמות

בחר או גלגל תכונה שתקבל 3 נקודות (מבין כוח, זריזות, חוסן, תבונה, חוכמה, כריזמה).

מתחילים עם 6ק1 + זריזות נקודות מזל (נקודות פגיעה + גלגול חוזר תמורה לחמש)

ציוד התחלתי:

יתרונות מתכונות:

כוח – תוספת לגלגולי נזק בקפא"פ.

3+: לוחם. גורם מינימום נזק גם אם ההתקפה מפספסת. יכולים לשבור את הנשק בשביל לגלגל מכה מחוזקת (מקסימום נזק).

זריזות – תוספת למקסימום מזל (פעם אחת, לא לכל דרגה).

3+: גנב, צייד או (כדמות חדשה) גרימולקין

● גנב – יכול לנסות לפרוץ מנעולים ולשמור על החבורה חשאית, סיכוי של [זריזות] ל-6. לא

צריך ציוד לטיפול ועם ציוד יכול לטפס על הכל. נזק מקסימלי להתקפות פתע.

● צייד – יכול למנוע מהחבורה ללכת לאיבוד ולעקוב אחרי עקבות, סיכוי של [זריזות] ל-6. 1+

סיכוי לחבורה בצייד או דייג. יכול לאמן חיה מלווה (חיה בדרגת הצייד או פחות).

● גרימולקין – יכול להפוך לחתול, יכול להפוך לחיור רצחני מרחף בחשכה (מאבד שליטה,

מרפא 6ק2, 8ק נזק), תכסיס פיות. רגיש לברזל.

חוסן – מתווסף ליחידות נשיאה.

3+: ג'בר או טחבן

● ג'בר – מתעלם ממחסר לתנועה של תרמיל או שק אחד

- טחבן – טריק ננסי, אימוץ עובש, לא לובש שריון כבד.

תבונה – יכול להכין עד [תבונה] דרגי לחש ביום.
+3: יכול לזהות חפצי קסם וכוחות קסומים. מתחיל עם ספר לחשים.

חוכמה – יכול להכין עד [חכמה] לחשי כהן.
+3: ידע צמחים (סיכוי של [חכמה] ל-6), +1 סיכוי של החבורה למצוא צמחים. יכול להקדיש עצמו לקדוש, ולחדש נס כל יום. המחיר – צריך להישבע על אחד מהבאים – עוני, ללא שריון, ללא נשק.

כריזמה – יכול ללמוד מאחרים עד [כריזמה] תעלולי פיות.
+3: מנהיג, אלף, ארוך קרניים או גרו

- מנהיג – +1 לגלגולי מוראל לשכירים וגלגולי תגובה של יצורים מדברים. שמועה נוספת בישובים.

- אלף – רונת יער, תכסיס פיות. רגיש לברזל.

- גרו – [כריזמה] מנגינות מכושפות. לא יכול לסרב לסעודה. רגיש לברזל.

- ארוך קרניים – מעמד אצולה. 1 יום הקסמת אדם או ברגל קצר-קרניים. פועל עד הזריחה.

- צ'ינ'לינג – שלושה תכסיסי פיות

קסם: הסיכוי לכישלון בהטלת לחשים מאגיים עם שריון הוא [שריון] ל-6 (אבל אפשר עם קסדה וכובע). הלחש עדיין מתבזז. בלחשים קדושים יש סיכוי מצטבר פר שבוע להיכשל אם השתמשת בלחש, רונה או תעלול. 1 ל-6 לתעלול או 3 מ-6 ללחש או רונה.

גירוש אל מתים: כל דמות שהתפללה בשבוע האחרון במזבח יכולה לגרש אל-מתים עם סמל האמונה ותפילה כנה. דרוש סמל אמונה מרשים (לפחות 50 מ"ז, למשל מכסף) ואם לא כל המתים גורשו בהצלחה, הסמל נפגע ודורש כמה שעות לתיקון (למשל, הכסף משחיר). בגירוש עם סמל לא מרשים הוא נהרס לגמרי בכישלון. משפיע על ק6 דרגות של אל-מתים + מספר השבועות לאלים שהדמות נשבעה. אל מת מגורש בורח מהדמות אם הוא נייד, או נרתע ומאבד פעולה אם הוא שומר על מאורה או מקום מקודש.

קרב (לא עדכני)

אם אין הפתעה: השחקנים פועלים ראשונים, לחשים בסוף, נזק קפא"פ נגרם סימולטנית.

תחמושת – אם נשק דורש תחמושת, צריך לסחוב אותה. תחמושת תופסת יחידת ציוד אחת עבור הרבה תחמושת. אחרי כל קרב או פעילות שדורשת מספר יריות (כמו צייד) יש להפחית את התחמושת ביחידה. חץ בודד (כמו ניסיון התנקשות) לא מפחית תחמושת. היחידות הן הרבה ☐ מספיק ☐ מעט ☐ אחרון. תור מבוכ של חיפוש אחרי קרב (או כמה שעות ביער) יכול להציל יחידת תחמושת בגלגול חכמה מוצלח (קושי 10).

הנזק הוא למזל. אם המזל נגמר, הנזק מתחיל למלא יחידות ציוד נלבש בתור פציעות. כל פעם שאתה נפצע, גלגל חוסן נגד +8 פציעות או שתאבד הכרה. יש יצורים שגורמים להשפעות נוספות (רעל, קללה, שיתוק, מחלה, אובדן איברים) כשהם גורמים לפציעות. אם לא בטוחים – כל עוד לדמויות נשאר מזל, אפשר להניח שההתקפה לא פגעה בהן ממש.

גם עייפות ממסע ארוך ממלאת יחידות ציוד.

מגן - 2+ שריון, אפשר לשבור בשביל לבטל נזק מההתקפה אחת

קסדה – לא מוסיפה לשריון, אבל אפשר לשבור אותה בשביל להכריח את המנחה לגלגל מחדש קוביית נזק (הנמוך מהשניים)

מהלכים מיוחדים:

קסם – מכריזים בתחילת הסיבוב. אם עד סוף הסיבוב הקוסם לא נפצע, הקסם פועל. אם האויב מופתע, הקסם פועל מייד אבל הקוסם מאבד את התור הראשון. אם הקסם עושה נזק, הוא עושה את כולו בלי הצלה.

התגנבות: התקפת פתע עושה נזק מוגבר (ק12) ובקפא"פ מתעלמת משריון.

ציוד

9 יחידות ציוד נלבש, 10 מטר מהירות (מהיר), 2- לכל 3 יחידות ציוד (או עייפות או פציעה) מעבר לחוסן ולכל שקל/תיק עם יותר מארבע יחידות ציוד (מהיר ☐ רגיל ☐ איטי ☐ צולע)

דמויות עם +3 חוסן יכולות להתעלם מהמשקל של שק אחד

דוגמא:

לגימלי יש 2 חוסן, הוא לובש שריון כבד (3), קסדה (1), מגן (1) וגרזן (1) וחמישים מטבעות זהב (0), ויש לו תיק עם 5 מנות צידה (1), חבל (1), 5 לפידים (1) וצור ופלדה (1). יוצא מזה שהוא נושא עליו 6 יחידות ציוד וסוחב עוד 4. בגלל שהחוסן שלו הוא 2 הוא סוחב 4 מעבר לחוסן, ומאבד יחידת תנועה, ועוד יחידה בשביל התיק, עבור מהירות של איטי (או 6 מטר לתנועה בקרב, 20 קילומטרים ביום מסע על דרך טובה, או שני משושים ביום על דרך טובה).

אם לגימלי היו 4 נקודות חוסן, הוא היה לובש רק 2 יחידות מעבר לחוסן, ויכול להתעלם משק אחד, ולכן הוא היה יכול לזוז בקצב מהיר (10 מטר בקרב או 40 קילומטרים ביום מסע, או 4 משושים).
חוץ משריון, תמיד אפשר להשליך ציוד בשביל להתחיל לזוז מהר יותר.

מסעות

בזמן מסע, כל דמות זקוקה:

1. למנת מזון ליום
2. ציוד לשינה (לפי העונה)

שם דמות:

תכונה	תוס ף	3+?
כוח		לוחם
זריזות		צייד\גנב
חוסן		ג'בר
תבונה		קוסם
חכמה		כהן
כריזמה		מנהיג

צ'יוד

יחידות	ציוד נישא על הגוף	משקל כולל
		קל
		בינוני 2-
		מהירות
		כבד 2- מהירות
		חוסן 1
		חוסן 2
		חוסן 3
		חוסן 4
		חוסן 5

עקרונות לשחקנים

- חקרו במופלא
- מכם
- עבדו כצוות
- הזמן קצר

משקל כולל	חפצים בתרמיל	יחידות
קל		
בינוני 2-מהירות		

יכולות מיוחדות (לחשים, תכסיסים, רונות)

יכולת	שימושים	יכולת	שימושים

ידע הוא כוח – דף רשומות

שם החבורה

סמל

מטרות

	1
	2
	3

שמועות

סודות

טובות וחברים

רכוש

זהב

--

משקל כולל	חפצים בשק	יחידות
קל		
כבד 2-מהירות		

משקל כולל	חפצים בשק	יחידות
קל		
כבד 2-מהירות		

משקל כולל	חפצים בשק	יחידות
קל		
כבד 2-מהירות		

משקל כולל	חפצים בשק	יחידות
קל		
כבד 2-מהירות		