בדיקות ותכונות

מנסים משהו מסוכן

השחקן מטיל את ה־d20 ומוסיף את התכונה שמתאימה: אמיץ, פיקח או לב־טוב. אם הסכום מגיע למספר הקושי, זה מצליח. אם לא, הסיפור ממשיך בכל זאת: פשוט קורה משהו אחר.

כמה זה קשה?

קל	רגיל	מאתגר
8	10	12

רוב הרגעים הם 8 או 10. את 12 שומרים לרגעים הגדולים.

איזו תכונה מתאימה?

תכונה אחת מקבלת 2+. שתי האחרות מקבלות 1+.

אמיץ
לחימה והעזה

פיקח
התגנבות, חידות ותחבולות

לב־טוב
דיבור, הרגעה ודאגה לאחרים

כוונון האתגר

מצב סיפור	מורידים 3 מכל מספר קושי. כל דבר שנעשה בלב־טוב מצליח בלי הטלה.
הרפתקנים	משחקים כל מספר קושי כמו שהוא כתוב.
ותיקים	מוסיפים 2 לכל מספר קושי.

קרבות ומותשים

כל גיבור מתחיל עם

8

נקודות לב

מוחקים אחת בכל פעם שהגיבור נפגע.

10 + אמיץ

מגן

מפלצת צריכה להגיע אליו כדי לפגוע בגיבור.

קרבות

כדי לפגוע, מטילים d20 ומוסיפים אמיץ. אם הסכום מגיע למגן של המפלצת, זו פגיעה: מטילים d6, והמפלצת מאבדת כמספר הזה נקודות לב. מפלצות פוגעות בחזרה באותה דרך, מול המגן של הגיבור, לפי הנזק שעל הכרטיס שלהן.

מותשים

גיבור שמגיע ל־0 נקודות לב מותש, אף פעם לא פצוע. הוא מעודד את האחרים עד סוף הסצנה, ומתחיל את הסצנה הבאה עם כל נקודות הלב שלו.

מישהו בשולחן לא מרגיש בנוח

הופכים את המפלצת למצחיקה יותר, או שולחים חבר לעזור. אפשר לסיים כל קרב מוקדם: המפלצת מוותרת או בורחת.

מנחים את המשחק

שלושת התפקידים שלכם

מקריאים

מקריאים בקול, לאט, את הטקסט הגדול בכל עמוד סיפור. נקודה היא הפסקה קטנה.

שואלים

שואלים את השאלות שמתחת, ודואגים שגם מי שהכי שקט יקבל תור.

אומרים כן

אם למישהו יש רעיון שהדף לא מזכיר, תנו לו לעבוד, או לפחות להוביל למקום חדש.

אם המשחק נתקע

אף אחד לא יודע מה לעשות	מרימים את כרטיס הסצנה ומקריאים שתיים מהדרכים לנסות. הם בוחרים אחת.
משעמם ליד השולחן	גורמים למשהו לקרות עכשיו, ועוברים לסצנה הבאה.
יוצאים מהשביל	זורמים עם זה לרגע, ואז מביאים אליהם את הסצנה הבאה.

מילת העצירה

"עוצרים את הסיפור!"

כל אחד ליד השולחן יכול להגיד את זה, בכל רגע. הסיפור נעצר, כולם נושמים, ואף אחד לא שואל למה. אחר כך ממשיכים, או משנים את מה שהיה מפחיד מדי.



חוף סולטמיר

מסך המנחה, לוח חיצוני 3 מתוך 3. מדביקים אותו על גב לוח פנימי 1.



Talewick Quests

מסך המנחה

להדפסה ולמשחק בחינם



עמק אלדרמור