

מגדל הפזמון



חוברת מכניקה לשיטת עולמות פראיים

הרפתקה: אורי ליפשיץ

תרגום לשיטה: יהודה חלפון

מגדל הפזמון - חוברת Savage Worlds

הקדמה ומונחים חשובים

מה החוברת הזו?

ההרפתקה "מגדל הפזמון" נכתבה על מנת שניתן יהיה להריץ אותה במספר שיטות משחק. חוברת זו מכילה את הנתונים המכניים עבור עולמות פראיים.

ניתן למצוא התחלה מהירה של שיטת המשחק מתורגמת לעברית באתר הפונדק ([כאן](#)).

למה המפלצות באנגלית?

עולמות פראיים לא תורגמה באופן רשמי לעברית. לדעתנו, השיטה מתאימה במיוחד להרצה לשחקנים חדשים או כאלו שלא מכירים אותה, ולכן תרגמנו את דפי הדמות, כדי להקל על המשחק. עם זאת, אנחנו מניחים שהמנחה מיומן מספיק בשיטה וכנראה מכיר אותה באנגלית, ולכן נתוני המפלצות נשארו בשפת המקור.

חדרי הארמון

1. חדר הכניסה

שני מקבלי הפנים, אלפרד ופופטאר, הם שלדים פשוטים.

Human skeleton

Attributes: Agility d8, Smarts d4, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d4

Charisma: -; Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 7

Edges: Level Headed

Special Abilities

- Claw: Str+d4.
- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").
- Undead: +2 Toughness, +2 to recover from Shaken, ignore wound modifiers, disease, poison, and extra damage from called shots.

2. חדר הדיוקנאות

דיוקן	השפעה	
1	דיוקן של מורה בכיתה המנופף לעבר תלמידיו באצבעו. המורה מת בשיבה טובה אחרי ששכח את כל אשר לימד.	+1 לבדיקות ידע לשעה הקרובה.
2	תמונה של אציל קשיש המתקדם בקושי בנוף מושלג. הקור הנובע ממותו מקפיא את פרקי אצבעותיך.	-1 להתגוננות ובדיקות זריזות לשעה הקרובה.
3	התמונה מתארת סצנה קורעת לב של נער צעיר שמנסה להתגונן מפני זאבים. התמונה נוראית, וסצנת המוות שמתגלה לעיניך היא נוראית לא פחות. פחד ממלא את ליבך ומרעיד את הנשק בידך.	-1 לגלגולי התקפה בקרב הבא.
4	אישה גדולה אווזת מחט. האצילה סרגה עד יום מותה, שומרת על מיומנות וזריזות ידיים. השראה ואומץ ממלאים את ליבך.	+2 לשלושת גלגולי המיומנות הבאים.
5	זוג קשיש בנעלי הליכה. בני הזוג מיפו ארצות קרובות ורחוקות, ומתו שמחים וטובי לבב, תוך כדי שיחה על המקומות סביב.	הדמות מבצעת בדיקת רוח, ועשויה לגלות פרטים על סיפור הרקע של הארמון.
6	זוג אצילי למראה עומד בגאון, מביטים הרחק זה מזה, כאילו אינם מעוניינים לשוחח אחד עם השני, בעקשנות בלתי מתפשרת.	+2 לעמידות לפחד למשך שעה.
7	אדם מבוגר בשריון לוחות עם סמל אצולה גדול על חזהו. הדוכס השומר מת תוך כדי לחימה באויבי הממלכה, המראה ממלא אותך תאוות דם ועזוז.	+1 לגלגולי התקפה בקרב הבא (הדמות מתמלאת מרץ ויוצאת בקריאת קרב "בשם מלכי ארמון הפזמון!")
8	כוהנת קשישה בחלוק לבן. הכוהנת מתה מקללה שהוטלה עליה בזמן הכנת שיקוי ריפוי. הבזק מיסטי מאפשר לה לתת את השיקוי לדמות שאחזה בתמונה.	בידה של הדמות מופיע שיקוי ריפוי.

3. אולם הריקודים

הגועלים הרוקדים:

Dancing ghastr

Attributes: Agility d10, Smarts d8, Spirit d8, Strength d10, Vigor d10

Skills: Fighting d8, Notice d8, Stealth d8

Charisma: +2; Pace: 6; Parry: 6; Toughness: 8 (1)

Special Abilities

- Armour +1: Natural armour.
- Claws: Str+d4; Dance Paralysis.
- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").
- Undead: +2 Toughness, +2 to recover from Shaken, ignore wound modifiers, disease, poison, and extra damage from called shots.

Dance Paralysis: Victims must make a Vigor roll or be paralysed, held in the arms as their dance partner, until they next draw a Joker or hearts for initiative.

Stench of Brandy and Death: The Dancing Ghast exude an overwhelming stink of brandy and death in a 5" radius. Those entering the stench must succeed at a Vigor roll, or suffer a -1 penalty to all rolls for 5 minutes.

המקהלה:

המקהלה היא אוסף של שלדים פשוטים שמנגנים בכלים ולא יכולים לעשות כמעט שום דבר אחר. מבחינה מכנית הם משמשים ככלי עזר למנצח ומעניקים לו +1 לגלגולי מיומנות ונזק.

המנצח:

Undead Bard of the Court

Attributes: Agility d10, Smarts d6, Spirit d10, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Notice d4, Knowledge (Local) d10, Persuasion d8

Charisma: +2; Pace: 4; Parry: 5; Toughness: 9 (2)

Gear: Chainmail (+2), masterwork short sword (Str+d6)

Edges: Weapon Finesse

Special Abilities

- Undead: +2 Toughness, +2 to recover from Shaken, ignore wound modifiers, disease, poison, and extra damage from called shots.

Confuse

- Range: 12"
- Duration: Instant
- Trappings: Hypnotic music

On a Spirit success, a target must make a Smarts roll at -2 or be Shaken, and on a raise, the roll is made at -4.

4. חדר הכס

*The Great King Frilhelm

Attributes: Agility d10, Smarts d6, Spirit d8, Strength d12+2, Vigor d12+1

Skills: Fighting d8, Intimidation d8, Notice d10, Persuasion d8, Shooting d6

Charisma: -; Pace: 7; Parry: 5; Toughness: 8

Gear: Keen greatsword (Str+d10; Parry -1), shortbow (Shooting; range 12/24/48; 2d6)

Edges: Berserk, Hard to Kill

Armored Skeleton Bodyguards

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d12, Vigor d12

Skills: Fighting d6

Charisma: -; Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 13 (3)

Gear: Platemail (+3), greatclub (Str+d8)

Edges: Level Headed

Special Abilities

- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").
- Fearless: Immune to fear and Intimidation.
- Undead: +2 Toughness, +2 to recover from Shaken, ignore wound modifiers, disease, poison, and extra damage from called shots.

5. חדר האוצר

Door Spikes

Trigger: attempt to open door/disarm trap

Choking cloud, affects all creatures in the hallway. Pass a Spirit check or become unable to speak clearly for an hour (or until treated with a -2 Healing check).

Crown Pedestal - Insanity Mist Trap

Trigger: touching the crown

Blue cloud, affects all creatures in the room. Pass a Vigor check or suffer -1 to all checks for several minutes, as one of your senses become clouded (1d6): sight, sound, taste, smell, touch, or roll twice.

6. המטבח

השד:

✱ Chef Demon

Attributes: Agility d12+1, Smarts d8, Spirit d6, Strength d10, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Intimidation d10, Notice d8

Charisma: -; Pace: 6; Parry: 6; Toughness: 7 (1)

Edges: Frenzy

Special Abilities

- Armour +1: Demonic flesh.
- Claws: Str+d4.
- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").
- Flight: Flying Pace of 9" and Climb 3.
- Arcane Resistance: +3 to resist opposed magic, and +3 armour against offensive magic.
- Evil: Affected by powers and abilities that work on evil creatures.

Hailstorm: The Chef demon can call down surrounding kitchen utensil to attack everyone in a Small Burst Template, doing 2d6 damage (no need for attack). Pass an Agility check to avoid the damage.

Stormwind Aura: The Chef demon surround himself with a buffeting shroud of supernatural, windstorm-force winds. These winds shield him from any other wind effects, and ranged attack suffer -2 to the check.

Vengeful Wind: Anytime the Chef demon takes damage from a raise, a powerful blast of electrically-charged wind explodes forth in the direction of the attacker, in a Small Burst Template around them. Any creature the area of effect must pass an Agility check or take 2d6 points of electricity damage.

7. חדרה של הגבירה אריאל

✱ Ariel

Attributes: Agility d8, Smarts d8, Spirit d6, Strength d6, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d10, Knowledge (History) d10, Persuade 1d12, Stealth d10, Shooting d8

Charisma: +4; Pace: 6; Parry: 6; Toughness: 6

Gear: Whip (Str+d4; Reach 1"), light crossbow (Shooting; range 15/30/60; 2d6; AP 2), Wand of Healing (10 PP)

Special Abilities

- Excellent Disarming: Ariel gets a +2 to checks to disarm an opponent with her whip.
- Known Powers: Stun (distraction), Puppet (charming words), Invisibility, Armor.

8. חדר הציפורים

Eagle, demonic

Attributes: Agility d12, Smarts d6, Spirit d10, Strength d12, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Notice d12

Charisma: -; Pace: 4; Parry: 5; Toughness: 7 (1)

Edges: Alertness, Dodge, Frenzy, Extraction

Special Abilities

- Armour +1: Natural armour.
- Claws: Str+d4 fire damage.
- Low Light Vision: No penalties for dim or dark lighting.
- Flight: Flying Pace of 11" and Climb 0.

9. חדר המשמר

מפקד המשמר, סגן כוהן:

*Field Commander Cohen

Attributes: Agility d10, Smarts d8, Spirit d6, Strength d10, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Intimidation d6, Notice d6, Shooting d6

Charisma: -; Pace: 6; Parry: 6; Toughness: 8 (2)

Gear: Longsword (Str+d8), masterwork dagger (Str+d4), light crossbow (Shooting; range 15/30/60; 2d6; AP 2), chestplate armour (+2)

Edges: Brave, Two-Fisted

שני השומרים:

Common Guard Skeleton

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d12+2, Vigor d12

Skills: Fighting d6

Charisma: -; Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 10

Gear: Platemail (+3), greatclub (Str+d8)

Edges: Level Headed

Special Abilities

- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").
- Mindless: Immune to mind-affecting magic.
- Fearless: Immune to fear and Intimidation.
- Undead: +2 Toughness, +2 to recover from Shaken, ignore wound modifiers, disease, poison, and extra damage from called shots.

10. הספרייה

האב גריין:

* Father Grain

Attributes: Agility d8, Smarts d10, Spirit d12, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Intimidation d10, Healing d10, Notice d10, Knowledge (Religion) d8, Persuasion d10, Stealth d6

Charisma: +4; Pace: 5; Parry: 6; Toughness: 10 (2)

Gear: Scale mail (+2)

Edges: Champion

Powers (Spirit): Detect Arcana (sense magic), Fear, Greater Healing, Obscure (darkness), Puppet (undead)

Special Abilities

- Claws: Str+d4; Paralysis.
- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").
- Undead: +2 Toughness, +2 to recover from Shaken, ignore wound modifiers, disease, poison, and extra damage from called shots.
- Paralysis: Victims must make a Vigor roll or be paralysed until they next draw a Joker or hearts for initiative.

המלכה המתה:

Queen Skeleton

Attributes: Agility d8, Smarts d4, Spirit d6, Strength d12+1, Vigor d10

Skills: Fighting d6

Charisma: -; Pace: 6; Parry: 5; Toughness: 10 (1)

Edges: Frenzy, Level Headed

Special Abilities

- Armour +1: Natural armour.
- Claws: Str+d4; Grab.
- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").

- Grab: Pin your opponent if you hit with a raise, they require a raise on an opposed Strength roll to escape.
- Mindless: Immune to mind-affecting magic.
- Fearless: Immune to fear and Intimidation.
- Undead: +2 Toughness, +2 to recover from Shaken, ignore wound modifiers, disease, poison, and extra damage from called shots.

11. חדר הקוסמת מי-צבי

✱ Mei-Zvi

Attributes: Agility d8, Smarts d12, Spirit d8, Strength d6, Vigor d8

Skills: Fighting d4, Intimidation d6, Notice d6, Knowledge (Magic) d8, Knowledge (History) d8, Knowledge (Nature) d8, Shooting d8

Charisma: -; Pace: 6; Parry: 4; Toughness: 8 (2)

Gear: Dagger (Str+d4), light crossbow (Shooting; range 15/30/60; 2d6; AP 2)

Powers (Smarts): Blind, Pummel, Stun

Special Abilities

- Armour +2: Permanent armour spell.

Fiendish Greyhound

Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d8, Strength d12+1, Vigor d12+1

Skills: Fighting d6, Notice d8, Survival d4, Tracking d8, Innate Powers d8

Charisma: -; Pace: 7; Parry: 5; Toughness: 8 (1)

Powers: Smite (Good)

Special Abilities

- Armour +1: Natural armour.
- Bite: Str+d4; Go for the Throat.
- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").
- Scent: Can navigate, track and detect creatures by scent (range 6", halved for upwind and doubled for downwind, doubled again for very strong scents). Only adjacent creatures can be pinpointed accurately.
- Go for the Throat: Target least armoured location on a raise.
- Arcane Resistance: +1 to resist opposed magic, and +1 armour against offensive magic.
- Resistances: -1 damage from cold and fire.
- Size -1: Reduces Toughness by -1.

Shadow

Attributes: Agility d8, Smarts d4, Spirit d8, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Notice d8, Stealth d8

Charisma: -; Pace: -; Parry: 4; Toughness: 7

Edges: Dodge

Special Abilities

- Incorporeal Touch: Victims must make a Strength roll or suffer a level of Fatigue.
- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").
- Ethereal: Intangible and can only be hurt by magical attacks.
- Create Spawn: Anything slain by this creature is doomed to become one as well.
- Undead: +2 Toughness, +2 to recover from Shaken, ignore wound modifiers, disease, poison, and extra damage from called shots.

12. חדר ההסבה

הגמדים התכשיטנים

Dwarven Jewelry Escorter

Attributes: Agility d10, Smarts d6, Spirit d8, Strength d12, Vigor d12+1

Skills: Fighting d6, Notice d8, Throwing d4

Charisma: -; Pace: 6; Parry: 6; Toughness: 10 (2)

Gear: Breastplate (+2), masterwork dwarven waraxe (Str+d8), armor spikes (Str+d8), medium shield (+1 Parry), throwing axe (Throwing; range 3/6/12; Str+d6)

Edges: Berserk, Two-Fisted

הגמדים עלולים להשתמש בבקבוקי המשקה מהבר ככלי נשק עם Small Burst Template: בקבוקי אלכוהול רעיל וחומצי, נזק 8, גילגול Agility לחצי נזק. ישנם 4 בקבוקים.

13. המרפאה

הכוהנת המקוללת

✱ Undead Cleric

Attributes: Agility d12, Smarts d12, Spirit d12+2, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Healing d10, Notice d10, Knowledge (Religion) d8, Persuasion d10

Charisma: -; Pace: 5; Parry: 6; Toughness: 10 (2)

Gear: Scale mail (+2)

Edges: Champion

Powers (Spirit): Detect Arcana (sense magic), Fear, Puppet (undead)

Special Abilities

- Claws Touch: Str+d4 Damage or Life Transfer.
- Darkvision: No vision penalties for darkness (range 12").

- Undead: +2 Toughness, +2 to recover from Shaken, ignore wound modifiers, disease, poison, and extra damage from called shots.
- Life Transfer: 1 wound is transferred between the cleric and her victim, unless they pass a Vigor check at -2.

דמויות מוכנות

להלן שש דמויות מוכנות לדוגמה, המתאימות לשימוש בהרפתקה. הטקסט שמלווה את הדמויות מתאר אותן כזכרים או נקבות אבל אין שום מניעה להחליף את המין של הדמויות לנוחיות השחקנים.

סמל ראשון לסטר בליידור - לוחם בן אנוש

תיאור: בן אנוש גבה קומה ורחב כתפיים, שריון לוחות כבד מקיף את גזרתו החזקה והחרב לצידו נראית כאילו זכתה לשימוש רב.

היסטוריה: לסטר היה סמל ראשון במשמר המלוכה, יחידת עילית של שומרים שתפקידה ללוות את המלך והמלכה. מסיבה לא ברורה קיבלה היחידה שלו הוראה שלא ללוות את המלך והמלכה במסעם לארמון הקיץ, לאחריו נעלמו עקבותיהם. תיאוריות קונספירציה רבות מסתובבות בראשו של לסטר, שעזב את משמר המלוכה לאחר התקרית. כיום הוא נחוש בדעתו לגלות מה קרה למלך ולמלכה.

פרט טריוויה: לסטר לא אוהב להמתין, בלשון המעטה.

זריזות ק6	כריזמה 0	לחימה ק12
פקחות ק4	תנועה 6	איום ק6
רוח ק6	התגוננות 7	הבחנה ק6
כוח ק12	עמידות 10	התגרות ק6
מרץ ק6		

יתרונות

שרירי: אתה בחור גדול במיוחד, זוכה בתוסף +1 עמידות. בנוסף לכך אתה יכול לשאת פי 8 יותר מהכוח שלך, בניגוד לאחרים שיכולים לשאת רק פי 5.

נשק אישי: חרבך האדירה ידועה לכולם. אתה כל כך מנוסה בלחימה איתה, שאתה זוכה בתוסף +1 בלחימה כשאתה משתמש בה.

התקפת נגד: אתה לוחם מנוסה ויודע לנצל טעויות שעושים אויבך. פעם בסיבוב, כאשר אויב נכשל בבדיקת לחימה נגדך, אתה זוכה להכות בו בחרבך האדירה. זו התקפה רגילה עם מתאם -2.

מכה אדירה: כאשר אתה שולף קלף ג'וקר ביוזמה, אתה יכול להכות בעוצמה כה רבה עד שאתה גורם נזק כפול בהתקפה.

חסרונות

נאמן (שולי): אתה מאוד נאמן למלכה, מוכן ללכת רחוק בשביל לגלות מה קרה לה.

נדר (שולי): נדרת נדר לגלות מה קרה למלכה. אתה כל כך שקוע בקונספירציות מאחורי העלמותה, שלפעמים זה מפריע לך להתרכז בדברים.

מנהג מגונה (מרכזי): אתה לחוץ מאוד לחוץ, אם החבורה יושבת ולא עושה כלום או אפילו מנסה לחשוב יותר מדי אתה מתקדם קדימה אפילו אם זה אומר שאתה ממשיך לבד.

ציוד: חרב אדירה (כוח+ק 10, -1 להתגוננות, דו ידני), חולצת שרשראות ארוכה (+2 עמידות), שריון לוחות (מגן על החזה, +3 עמידות), תיק גב מלא בציוד הרפתקנות בסיסי.

רמזי דה'מישלן - כוהן בן אנוש

תיאור: רמזי צועד קדימה בנחישות, חולצת השריון הצמודה שלו מבליטה את משקלו הרב. על חזהו מנצנץ סמל הכף ומזלג של באת'אלי, אל הסעודה, מאכיל הרעבים ומשקה הצמאים.

היסטוריה: רמזי אולי נראה כאיש בית, אך למעשה הוא הרפתקן מיומן ורודף צדק שהולך לכל מקום בו מתגלה סימן לשחיתות. הוא כבר עבר דרך שממות מלאות אורקים כדי לברך תבואה של כפר נידח, וחצה גאיות בעונת השטפונות כדי לעזור לבית מחסה להאכיל את האסופים. הוא תמיד מנסה לסייע.

פרט טריוויה: שם התואר הראשי שלו הוא רב שף רמזי דה'מישלן דה'באת'אלי.

זריזות ק6	כריזמה 0	לחימה ק8
פקחות ק6	תנועה 5	אמונה ק10
רוח ק8	התגוננות 5	ריפוי ק10
כוח ק8	עמידות 8	הבחנה ק6
מרץ ק8		
נקודות כוח 10		

יתרונות

רקע ניסים: רוחו הקדושה של באת'אלי, אל הסעודה, מאכיל הרעבים ומשקה הצמאים, נחה עליך מהילדות. רוח זו מעניקה לך את היכולת להשתמש בכוחות קדושה. יש לך 10 נקודות כוח.

מרפא: אתה מעולה בכל מה שקשור בריפוי וזוכה בתוסף +2 בבדיקות ריפוי. בנוסף, אתה מעניק לחבריך במסע תוסף +2 לריפוי הטבעי שלהם.

אלוף: באת'אלי בחר אותך להיות אלופו. אתה זוכה בתוסף +2 לנזק כשאתה מתקיף יצורים רעים על-טבעיים, וגם בתוסף +2 לעמידות כאשר יצורים כאלו מתקיפים אותך.

חסרונות

שמן (שולי): אי אפשר להיות כוהן של אל האוכל מבלי לאהוב אוכל. אתה זוכה בתוסף +1 לעמידות, אבל עם משקל כבד מגיעה איטיות גדולה, ואתה סובל ממחסר -1 לתנועה.

פה גדול (שולי): אתה שמח וטוב לבב אבל עם פה גדול. קשה לך לסתום את הפה כשיש אנשים בסביבה. אתה מקשקש כל הזמן ולעיתים קרובות אומר את הדבר הלא נכון בזמן הממש לא נכון.

גיבור (מרכזי): אתה שמח לעזור לכל מי שמבקש עזרה. אתה הראשון שרץ לתוך בניין בוער כדי להציל את החתול שתקוע שם. יצר הגבורה בך חזק כל כך, שלרוב תסכים לצאת למסעות ציד מפלצות ללא ציפייה לתגמול.

ציוד: קורנס (כוח + 8, חודר שריון 2 נגד שריון קשיח, -1 להתגוננות, דו ידני), חולצת שרשראות ארוכה (+2 עמידות), סמל קדוש, תיק גב מלא בציוד הרפתקנות בסיסי ועששית.

כוחות

גירוש: רוחות? שדים? אין להם מקום בעולמנו. כוח זה משפיע על כל יצור בטווח שלא אמור להיות במישור הזה. בצע בדיקת אמונה מול הרוח של התועבה. בהצלחה, המטרה מעורערת. בהעלאה, היא מגורשת למישור ממנו היא הגיעה.

נקודות כוח 3: טווח פקחות; מידי. מתועל דרך הסמל הקדוש.

ריפוי: כי להרוג דברים ולגרש אחרים זה לא מספיק - יחי הריפוי! בהצלחה, אתה מרפא פציעה אחת, או שתיים אם אתה זוכה בהעלאה. הבדיקה סובלת ממחסר השווה לכמות הפציעות של המטרה.

ניתן להשתמש בכוח זה על מנת לרפא גם רעל או מחלה.

נקודות כוח 3: טווח מגע; מייד.

Grey are her eyes so bright, but best
Her name is Rose as well, and strange, strange to say
Loud ly he sang to them and off, off they fled

CHORUS

fg

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

וילהלם "ויל" הסגוני - מכשף בן אנוש

תיאור: בן האנוש נמוך הקומה והקירח מפצה על היעדר הגובה והשיער בגלימות מכשף צבעוניות ותכשיטים רבים לצד חגורת מרכיבי הלחשים שלו.

היסטוריה: וילהלם מנסה להתקבל למשרה בארמון המלוכה כבר שנים, כדרך להיכנס למעמד העליון של העשירים והמשפיעים. הוא רואה במשימה הזו את ההזדמנות שלו להוכיח את יכולתו וערכו עבור הממלכה, והוא נחוש בדעתו לגלות כל פרט מידע שניתן על מה שהתרחש בארמון.

פרט טריוויה: וילהלם הוא חובב של דברים צבעוניים, כמו כן הוא רקדן מעולה.

זריזות ק4	כריזמה 0	לחימה ק4
פקחות ק12	תנועה 6	חקירה ק6
רוח ק8	התגוננות 5	ידע (מאג) ק8
כוח ק4	עמידות 4	הטלת לחשים ק12
מרץ ק4		הופעה (ריקוד) ק6

נקודות כוח 15

יתרונות

רקע מאג: מגיל צעיר למדת באקדמיה לקסם. קראת בספריה, התנסתה במעבדה ואף סיימת אותה בציונים סבירים. אתה זוכה ב-10 נקודות כוח ומתחיל עם 3 כוחות. אבל לקסם יש גם צד לא יציב: כאשר אתה מגלגל 1 בקוביות הטלת לחשים אתה מעורער. ערעור זה יכול לגרום לפציעה.

אשף: אתה אשף, לא סתם איזה קוסם מסיבות. אתה מכיר את הלחשים שלך יותר טוב מכל אחד אחר, אפילו יותר טוב מכמה מהיוצרים שלהם. כל העלאה שאתה מקבל בגלגול הטלת לחש הלחש מפחיתה נקודת כוח אחת ממחיר ההטלה. אתה חייב שיהיו לך כל הנקודות הנדרשות לפני הטלת הלחש.

טעינה מהירה: נקודות כוח לא יעזרו אם אתה לא יכול לחדש אותן בקצב מתאים. אתה מחדש נקודת כוח כל 30 דקות.

כוח חדש: לחשים! הבו לי את כל הלחשים שלכם! בילית שעות וימים בספריה של בית הספר. אתה זוכה בכוח נוסף.

נקודות כוח: קוסם טוב רק ככמות הלחשים שהוא יכול להטיל. כל תוספת לכמות זו מבורכת. אתה זוכה ב-5 נקודות כוח נוספות.

חסרונות

זהיר (שולי): אתה סקרן ואוהב לחקור תעלומות. כל דבר יכול להיות רמז ואסור להשאיר אף רמז מאחור.

עקשן (שולי): כמלומד אתה יודע שאתה אף פעם לא טועה. אולי אתה לא צודק, אבל זה לא אומר שאתה טועה. בעיקר בכל הקשור לאצילים המקומיים.

סקרן (מרכזי): להגיד שאתה סקרן לגבי האצולה זה כמו להגיד שרמזי סקרן לגבי אוכל. כל דבר הקשור באצולה מעניין אותך. אתה יכול לאבד את עצמך בתוך ספרי המקורות והעצים המשפחתיים של האצילים.

ציוד: מטה (כוח + 4, הישג 1, דו ידני, +1 התגוננות); גלימות צבעוניות מאוד מרשימות (מעניקות הגנה כמו שאר הגלימות, אבל הן לפחות יפות) תיק גב מלא בציוד הרפתקנות בסיסי ועששית, ספר לחשים.

כוחות

פיצוץ

פיצוץ בינוני במגוון צבעים גורם 6ק2 נזק לכל היצורים באזור. אם אתה מכפיל את נקודות הכוח אתה יכול לבחור שהפיצוץ יעשה 6ק3 נזק או ששטח הפיצוץ יהיה גדול. אם אתה משלש את נקודות הכוח אתה עושה את שני הדברים.

נקודות כוח: 2, 4, 6

טווח: 24/48/96; מייד.

קליע

קליע המורכב מכל הצבעים בעולם יוצא לך מהיד, משאיר אחריו שובל צבעוני אשר מתפוגג עם הפגיעה. כאשר הקליע פוגע הוא גורם 6ק2 נזק. ניתן לירות עד שלושה קליעים כאלו בהטלה אחת, בעלות נקודת כוח נוספת עבור כל קליע וכל קליע הוא התקפה בפני עצמה. ניתן לירות קליע אחד חזק במיוחד אשר גורם 6ק3 נזק ועולה 2 נקודות כוח.

נקודות כוח: 1

טווח: 14/24/48; מייד.

טלקניזיס

עצלותך הובילה אותך ללמוד את הלחש הזה. אתה יכול להזיז כל דבר, כל עוד הוא לא כבד מפי 10 מהפקחות שלך (או פי 50 בהעלאה).

הזזת דברים חיים: לא כולם אוהבים שמזיזים אותם והם יכולים להתנגד באמצעות הרוח שלהם נגד תוצאת בדיקת הטלת הלחש שלך. אם המטרה הצליחה להתנגד, אתה לא יכול להזיז לה אפילו את השערות על הראש. אם היא נכשלה, אתה יכול להזיז אותה לכל מקום בטווח.

הזזת כלי נשק: אשף אמיתי לא נלחם בחזית, הוא שולח את החרב שלו קדימה. הנשק מתקיף באמצעות גלגול הטלת לחשים והתוסף לנזק הוא הרוח, ולא כוח.

השלכת חפצים: ניתן להשליך חפצים ויצורים. טווח התנועה הוא פקחות כל תור. כאשר אתה משליך יצור הוא סופג נזק השווה לרוח +6.

נקודות כוח: 5

טווח פקחות: מייד.

משך: 3 (תחזוק 1 לסיבוב נוסף)

גילוי/הסתרת קסם

אתה יכול לחוש בכל דבר קסום בטווח הראיה שלך, בין אם זה חפץ קסום או יצור בלתי נראה.

כמובן שאם אתה יודע איך לחפש דברים, אתה יודע גם להסתיר דברים.

אתה יכול להסתיר דבר אחד קסום.

נקודות כוח: 2

טווח ראייה: מייד.

משך: 3 (תחזוק 1 לסיבוב נוסף) גילוי או 1 שעה (תחזוק 1 לשעה נוספת) הסתרה.

זימון בן ברית

אל לו לקוסם להתהלך לבדו, פן ימות מוות נוראי וחסר רחמים. או לפחות, זה מה שלימדו אותך באקדמיה.

כקוסם מנוסה אתה יכול לבחור מבין שני זימונים, שומר סלע או זאב אימים. אתה מזמן את בן הברית הנאמן שלך לכל מקום בטווח. בהעלאה, בן הברית עמיד יותר ויותר קשה להרוג אותו.

שומר סלע

זריזות ק6	תנועה 6
פקחות ק6	התגוננות 5
רוח ק6	עמידות 10
כוח ק8	לחימה ק6
מרץ ק8	הבחנה ק6

יצור האבן חסר הפחד הזה (+4 לעמידות) מתאושש מהר מערעור (+2).

הוא חמוש בחרב ארוכה (כוח +8) וחסין בפני רעלים ומחלות. יריה מדויקת לא גורמת לו לנזק נוסף.

נקודות כוח: 3

טווח פקחות: מידי.

משך: 3 (תחזוק 1 לסיבוב נוסף)

זאב אימים אדיר

זריזות ק8	התגוננות 6
פקחות ק4	עמידות 6
רוח ק6	לחימה ק8
כוח ק8	הבחנה ק6
מרץ ק8	איום ק8
תנועה 10	

זאב אימים זה נושך קודם (כוח +6) ושואל שאלות אף פעם. בהעלאה הוא מוצא את הנקודה החלשה ביותר בשריון מטרותו. כאשר הזאב רץ הוא מגלגל ק10 במקום ק6.

נקודות כוח: 4

טווח פקחות: מידי.

משך: 3 (תחזוק 1 לסיבוב נוסף)

סמי בת תלולית - נוכלת זוטונית

תיאור: בת המחצית צועדת קדימה בחן חתולי, חגורת כלי הפריצה שלה לא משמיעה צליל בזמן שהיא מחייכת חיוך רחב ומניחה את ידיה על צמד סכינים מבריקים.

היסטוריה: גילדת הגנבים כבר מזמן לא מקבלת לשורותיה כל גנב מזדמן. הם מעוניינים באנשים יודעים להשיג דברים יוצאי דופן, שיודעים לעבוד טוב בצוות ושיש להם קשרים טובים באצולה. סמי מעוניינת להצטרף לגילדה וחושבת שהצלחה במשימה הזו יכולה לתת לה את כל שלושת הדברים הללו יחדיו: למצוא אוצרות מעניינים, לבנות עבודת צוות וליצור קשרים בצמרת.

פרט טריוויה: סמי נוהגת להפגין את עמדותיה בנחרצות.

זריזות ק10

פקחות ק6

רוח ק8

כוח ק6

מרץ ק6

כריזמה 0

תנועה 6

התגוננות 6

עמידות 5

לחימה ק6

טיפוס ק8

פריצת מנעולים ק8

הבחנה ק8

התגנבות ק12

חוכמת רחוב ק6

איום ק6

יתרונות

גנבת: את גנבת מאומנת וזוכה בתוסף +2 בטיפוס, פריצת מנעולים, הבחנה והתגנבות.

מתנקשת: את זוכה בתוסף +2 לגלגולי נזק כאשר את מתקיפה יצור שלא שם לב אליך.

מזל: אפילו ביחס לבני המחצית את ברת מזל, וזוכה בצ'ופר נוסף בתחילת כל מפגש.

פלורנטיין: את מאומנת בשיטת לחימה מעולה ומהירה. את זוכה בתוסף +1 לבדיקות לחימה כאשר את נלחמת ביצור בעודך מחזיקה כלי נשק ביד אחת, בעוד ידך השנייה פנויה. בנוסף, כאשר כמה אויבים מתאגדים עליך, הם סובלים ממחסר -1 לכל גלגול התקפה נגדך.

חסימה: את מסיטה התקפות הצידה בסחרור אחד של להבך. את זוכה בתוסף +1 להתגוננות.

חסרונות

נאמנה (שולי): הדרך הטובה ביותר לבנות עבודת צוות טובה היא להיות נאמנה לאנשי החבורה ולעזור להם בכל מה שאפשר, גם אם זה קצת על חשבונך שלך.

חמדנית (שולי): אין גנב שאינו חמדן. המטרה שלך בחיים היא להשיג כמה שיותר אוצר לכן כל מטבע טועה הוא מטבע שמקומו בכיסך.

בטחון מופרז (מרכזי): אין דבר שאת לא יכולה להשיג. אז מה אם גילדת הגנבים לא מקבלת אנשים חדשים, את תראי להם שמקומך איתם.

גזע, בת מחצית

בני המחצית ממוזלים מטבעם, ולכן זוכים בצ'ופר נוסף בכל מפגש. בנוסף הם יצורים מלאי מרץ ולכן גם זוכים בתוסף למרץ שלהם. למרות כל המעלות הטובות שלהם, הם נמוכים ופחות עמידים, ולכן סובלים ממחסר לעמידותם.

ציוד: שני פגיונות (כוח +4, (שריון עור +1) עמידות, (תיק גב מלא בציוד הרפתקנות, ציוד פריצה.

נד ממסדר העדשים - נזיר בן אנוש

תיאור: בן האנוש השרירי הולך עם מבט של שלושה עמוקה בעיניו. מלבד זוג מכנסיים קצרים וסנדלים הוא סוחב תיק צד קטן ותו לא.

היסטוריה: נד חיי מספר שנים בכפר הסמוך למגדל הפזמון, ומכיר מקרוב את מצוקתם של תושבי האזור הסובלים מסייטות.

פרט טריוויה: נד נהנה מאוד ממזונות ומשקאות טובים, אבל משתדל לא להיראות להוט מידי לאכול כדי לשמור על מתינות, כנדרש מנזיר.

זריזות ק10

פקחות ק6

רוח ק6

כוח ק10

מרץ ק6

כריזמה 0

תנועה 6

התגוננות 7

עמידות 5

לחימה ק12

הבחנה ק10

איום ק6

השרדות ק8

יתרונות

אמן לחימה: אתה תמיד חמוש - באגרופיך. כאשר אתה מתגונן אתה נחשב כמתגונן חמוש, כאילו היה לך נשק בידך. בנוסף, אתה מומחה בהתקפה עם ידיים חשופות וגורם נזק הולם של כוח +4.

שני אגרופים: אתה מסוגל להלחם בשתי ידיך בצורה מושלמת. אתה מבצע שתי התקפות ללא מחסרים.

חסרונות

עני (שולי): נזיר לכל דבר, חסר ציוד פרט למה שיש לו על גבו ומעט מטבעות בכיס.

שגעון (שולי): מסרב לאכול אוכל פרט למה שהוא צריך על מנת לשרוד.

פצפיסט (מרכזי): מסרב להתחיל קרב, כל החיים חשובים. אם הוא יותקף הוא יגן על עצמו עם ידיו ולעולם לא יקח חיים. כל הנזק שהוא עושה הוא נזק מהמם ולא הורג.

בסטר אברסקיל - פייטן חצי אלף

תיאור: חצי אלף, חצי התלהבות טהורה, בסטר צועד בבגדי אצולה חצי כחולים, חצי כסופים. סייף קשור למותניו הצרים והוא חצי שורק, חצי שר תוך כדי הליכה.

היסטוריה: בסטר הוא אחד ממספר אצילים נמוכי מעלה שנבחרו לבלות מספר שנים מילדותם בחצר המלוכה תחת השגחתה של המלכה. הוא זוכר בחיבה רבה את המלכה ונחוש בדעתו לגלות מה קרה לה.

פרט טריוויה: בסטר הוא חובב חריזה ידוע ומשתדל לדבר בחרוזים בכל הזדמנות שהוא יכול.

זריזות ק10

פקחות ק6

רוח ק8

כוח ק6

מרץ ק6

כריזמה +2

תנועה 6

התגוננות 8

עמידות 5

לחימה ק6

הבחנה ק6

הטלת לחשים ק6

שכנוע ק12

חוכמת רחוב ק4

נקודות כוח 10

יתרונות

מושך: כחצי-אלף אתה מושך מטבעך. נשות החצר מסתכלות עליך יותר מהראוי. אתה זוכה בתוסף +2 לכריזמה.

קשרים: כאציל שגדל בחצר המלוכה פיתחת לעצמך קשרים רבים בקרב האצילים ואנשי החצר. אתה יכול לנסות לשכנע אותם לעזור לך יותר מאשר לכל אדם אחר.

מכה ראשונה: כל פעם שיריב עובר בסמיכות אליך אתה זוכה בהתקפה חופשית נגדו, כל עוד אתה לא מעורער.

רצון עז: קשה לשכנע אותך אחרת. כאשר מישהו מאיים עליך או מנסה להתגרות בך אתה זוכה בתוסף 2+ בהתנגדות. אתה זוכה בתוסף זה גם כאשר אתה מגלגל רוח או פקחות בבדיקת רצון.

רקע מאגי: פה ושם למדת כמה לחשים ואתה משתמש בהם בצורה טובה יחסית. אתה זוכה ב-10 נקודות כוח ומתחיל עם 3 כוחות. אבל לקסם יש גם צד לא יציב. כאשר אתה מגלגל 1 בקוביות הטלת לחשים אתה מעורער, ערעור זה יכול לגרום לפציעה.

חסרונות

שגעון (שולי): אתה נהנה לדבר בחרוזים גם אם אף אחד אחר לא נהנה מזה.

פוביה (שולי): אתה קצת מפחד להיות לבד. אתה בנם של שני גזעים אך לא חביב על אף אחד מהם, ולכן אתה תמיד מחפש חברה. אם אתה לבד אתה מבצע את כל בדיקות המיומנות שלך במחסר 2-.

סקרן (מרכזי): אתה מאוד סקרן לגבי העלמותה של המלכה, וחייב לגלות מה קרה למלכה בכל מחיר, גם אם זה על חשבון בטחונך האישי.

גזע, חצי אלף

כחצי אלף אתה זריז מטבעך וזוכה בתוסף לזריזות. המורשת האלפית שלך העניקה לך את היכולת לראות בחושך מוחלט ולכן אתה לא סובל ממחסרים בחושך חלקי או מוחלט. אבל לא הכל טוב בלהיות גזעי למחצה - אתה לא כל כך יודע איך להתמודד עם שני הגזעים מהם הגעת, וסובל ממחסר 2- לכריזמה כאשר אתה מדבר עם גזעים אלו.

ציוד: סייף (כוח +4), בגדים רשמיים בצבעי כחול וכסף, שכוללים גלימות, צעיף ונעלים תואמות, תיק גב מלא בציוד הרפתקנות.

כוחות

העלת/הפחתת תכונה

כוח זה מאפשר לדמות להעלות את התכונה של מטרה בטווח בערך של קוביה אחת, למשל מ-6 לק-8. בהעלאה, הערך עולה בשתי קוביות. כמו כן ניתן להשתמש בכוח על מנת להוריד תכונה של מטרה בטווח. המטרה מתנגדת בעזרת בדיקת רוח. הצלחה מורידה את ערך התכונה בקוביה אחת, בהעלאה התכונה יורדת בשתי קוביות. לא ניתן להוריד ערך מתחת לק4.

ניתן להטיל כוח זה על כמה מטרות בטווח על ידי ניצול נקודת כוח נוספת עבור כל מטרה, עד למקסימום חמש מטרות. כל המטרות מושפעות באותה צורה ועבור אותה תכונה.

נקודות כוח: 2

טווח פקחות; מידי

משך: 3 סיבובים (תחזוק 1 ל-1 סיבוב נוסף).

תחפושת

הלחש גורם למטרה להיראות כמו אדם אחר. העלות הבסיסית היא 3 נקודות כוח ותוספת של 1 נקודת כוח עבור כל הפרש בגודל. על מנת לחדור מבעד לתחפושת צריך להצליח בבדיקת הבחנה עם מחסר 2- אם הבוחן מכיר את הדמות או 4- בהעלאה. אם הבוחן לא מכיר את הדמות, המחסר גדל ל-4 ו-6- בהתאמה.

נקודות כוח 3-5 :

טווח: מגע; מייד.

משך: 10 דקות (תחזוק 1 ל-10 סיבובים נוספים).

האצה

המטרה נהיית מהירה יותר. היא זוכה לשני תורים בסיבוב במקום אחד. המטרה חייבת לסיים את התור הראשון לפני שהיא מתחילה את השני. בהעלאה היא זוכה להחליף את קלף היוזמה כל סיבוב כל עוד הקלף הוא 8 ומטה.

נקודות כוח 4 :

טווח: מגע; מייד.

משך: 3 סיבובים (תחזוק 2 לסיבוב נוסף).

מגדל הפזמון – שותפים ליצירה

כתיבה: אורי ליפשיץ Uri@NaimMeod.com

עריכה: ערן אבירם Nnesk1@gmail.com

איורים ומפה: ארז רגב Taleslord@gmail.com

עימוד: מירל אופנהיימר Mirelopp@gmail.com

המרה לשיטות משחק:

אורי ליפשיץ - פאת'פינדר (Pathfinder).

אביב מנוח - ואנור (מבוסס Dungeon World).

יהודה חלפון - עולמות פראיים (Savage Worlds).

פלייטסטרים:

אביב אור, אביתר עמיתי, אוהד לבנה, אורי איילון, אורי הדר, גיל רן, מאיה הכט, עופר מתוקי.

תודות:

על כתפי גמדים - הפודקאסט למשחקי תפקידים.

נוצר בישראל, 2014.

"מלאכים יכולים לעוף כי הם לוקחים את עצמם בקלות"

ג. ק. צסטרטון.