

## A black and white illustration of a devil-like figure with horns and a long beard, sitting on a throne. The figure is wearing a crown, a long coat, and boots. The background features large, stylized musical notes and a faint musical score. The figure's hands are resting on the armrests of the throne.

## הרפתקה: אורי ליפשיץ

2



# מגדל הפזמון - חוברת ואנור

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 שיטת המשחק הישראלית, ואנור.

לתשומת ליבכם תיאורי הדמויות המוכנות נמצאות בסוף חוברת זו אולם דפי הדמות עבור הדמויות המוכנות נמצאים בחוברת נפרדת.

**באתר ואנור** [www.vanor.co.il](http://www.vanor.co.il) ניתן לרכוש את המשחק ולהוריד דפי דמות עבורה.

## חדרי הארמון

### 1. חדר הכניסה

שני מקבלי הפנים (אלפרד ופופטאר) הם שלדים פשוטים.

**שלד**

חבטה (ק4 נזק)

סמוך

**כנופיה**

7 נק"פ שריון

**יצר:** לפעול בחיקוי נלעג לחיים.

- לשחזר את הפעולות שעשה בחייו.
- לשמור בדבקות על נהלי הטקס.
- להיבהל מכל סממן לאלימות.

### 2. חדר הדיוקנאות

כאשר אתה בוחן מקרוב את הדיוקנים, גלגל +חוכמה. בתוצאה של 10 ומעלה, גלגל שלוש פעמים בטבלה הבאה ובחר אחת מהתוצאות. בתוצאה של 7-9, גלגל פעם אחת, וזה מה שקרה.

דיוקן	השפעה
1 דיוקן של מורה בכיתה המנופף לעבר תלמידיו באצבעו. המורה מת בשיבה טובה אחרי ששכח את כל אשר לימד.	+1 להפגנת ידע להבא.
2 תמונה של אציל קשיש המתקדם בקושי בנוף מושלג. הקור הנובע ממותו מקפיא את פרקי אצבעותיך.	אתה סובל מקירטוע (1- זריזות).
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 ומרעייד את הנשק בידך.	1- להתגרות בגורל להבא.
4 אישה גדולה אווזת מחט. האצילה סרגה עד יום מותה, שומרת על מיומנות וזריזות ידיים. השראה ואומץ ממלאים את ליבך.	קבל שמירה אחת. אתה יכול לנצל את השמירה כדי לקבל +1 להבא.



5	זוג קשיש בנעלי הליכה. בני הזוג מיפו ארצות קרובות ורחוקות, ומתו שמחים וטובי לבב, תוך כדי שיחה על המקומות סביב.	בצע מהלך הפגנת ידע אודות ההיסטוריה של הארמון, אבל עם +כריזמה במקום +תבונה.
6	זוג אצילי למראה עומד בגאון, מביטים הרחק זה מזה, כאילו אינם מעוניינים לשוחח אחד עם השני, בעקשנות בלתי מתפשרת.	קבל 1+ להבא להתגרות בגורל כאשר אתה מגלגל +חוכמה.
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.	קבל 3+ לגלגול הנזק 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:

#### גועלים רוקדים

ציפורניים (ק8 נזק, חודר 1)

סמוך

תכונות מיוחדות: לא גשמי

יצר: לרקוד ללא הרף.

- לסחוף לריקוד.
- להחליף בני זוג במהלך חניני.
- לשחק במגע.

#### קבוצה

10 נק"פ שריון

#### המנצח

חרב קצרה טקסית (ק6 נזק)

סמוך

יצר: לשמור על קצב הנגינה.

- להעצים את התזמורת.
- להקסים באמצעות מוזיקה.
- לבוא לעזרתם של האצילים הרוקדים.

#### מתבודד

12 נק"פ שריון

### 4. חדר הכס

#### המלך הנעלה פרילהלם

חרב אדירה (ק10+3 נזק, חודר 2)

קרוב, רחוק

יצר: לדרוש כבוד והערצה.

#### קסום, נבון, זהיר

16 נק"פ 4 שריון



- להיכנס לזעם משתולל.
- לשאוב עוצמה מהקסם במקום.
- להפגין נוכחות מלכותית רבת עוצמה.

קבוצה, נבון, מאורגן  
6 נק"פ 1 שריון

שלד איש משמר  
חנית (ק8 נזק)  
סמוך, הישג  
יצר: לעשות כפי שנצטווה.

- לעמוד בדרכה של התקפה המכוונת נגד מלכו.

## 6. המטבח

השד:

מתבודד, חוצן  
12 נק"פ 3 שריון

שד שף  
הטלת סכר"ם (ק10 נזק)  
סמוך, הישג  
יצר: לסיים את העוגה.

- לגונן על עוגת החתונה.
- להתקיף באמצעות כלי מטבח.

## 7. חדרה של הגבירה אריאל

מתבודד, מאורגן, נבון, קסום  
12 נק"פ 0 שריון

הגבירה אריאל  
שוט(ק8 נזק, חודר 2)  
סמוך, הישג, קרוב, רחוק  
תכונות מיוחדות: יופי מסנוור  
יצר: להשתחרר מהקללה.

- להקסים אחרים.
- לפקוד על משרתים לבוא לעזרתה.
- לסגת כשהסיכויים נגדה.

## 8. חדר הציפורים

קבוצה, גדול, מאורגן, נבון  
10 נק"פ 1 שריון

אשר  
טפרים בוערים (ג[ק8]+1 נזק, חודר 1)



סמוך, הישג

תכונות מיוחדות: חצי נשרים וחצי להבה

יצר: להגן על הלהקה.

• לעוט מלמעלה.

• לנצל את המחסה של הכלובים.

## 9. חדר המשמר

כוהן, מפקד המשמר

חרב (ג[2ק10] נזק)

סמוך

יצר: לחיות לפי קוד הכבוד.

• לעמוד על עמדתו המוסרית.

• להוביל חיילים אל הקרב.

• להכניע מבלי להרוג.

מתבודד, נבון, מאורגן, זהיר

12 נק"פ 4 שריון

שלד איש משמר

חנית (ק8 נזק)

סמוך, הישג

יצר: לעשות כפי שנצטווה.

• לעמוד בדרכה של התקפה המכוונת נגד מפקדו.

קבוצה, נבון, מאורגן

6 נק"פ 1 שריון

## 10. חדר המשמר

האב גריין

אש קסומה (ק10 נזק, מתעלם משריון)

קרוב, רחוק

תכונות מיוחדות: קסם אפל

יצר: לשרת את מלכו.

• לחרוש מזימות ולפעול בהתאם.

• לחלק פקודות לאל-מתים.

• ליצור אל-מתים.

מתבודד, מאורגן, נבון, נכלולי, קסום

14 נק"פ 0 שריון

גופת המלכה

מתבודד, קסום



קרוב

יצר: לנקום.

• להטביע כל רעש אחר ביללה בלתי פוסקת.

• לפצוח בצווחה מחרישת אוזניים.

## 11. חדר הקוסמת מי-צבי

מי-צבי

מתבודד, קסום, נבון, מאורגן

11 נק"פ 2 שריון

קליע קסום (ק10 נזק, מתעלם משריון)

קרוב, רחוק

יצר: להיות מוכנה לכל דבר.

• לזמן צללים.

• להכין מעגל הגנה.

• לפקד על יציר-סוד.

יציר-סוד כלב רוח

מתבודד, חוצן, מאורגן

10 נק"פ 19 שריון

נשיכה בוערת (ק8 נזק)

סמוך

תכונות מיוחדות: עור עשוי צל

יצר: לרדוף.

• לעקוב למרות כל המכשולים.

• להקיא להבות.

• לציית לפקודות.

צל

כנופיה, גדול, קסום, יציר כפיים

11 נק"פ 49 שריון

מגע צל (ק6+1 נזק)

סמוך, הישג

תכונות מיוחדות: עשוי צל

יצר: להחשיך.

• לכבות אור.

• להוליד צל חדש מחלל שנפל.

• לנקז כוח גופני.

## 12. חדר ההסבה



## גמד תכשיטן

## כנופיה, נבון, מאורגן

גרזן (ק6 נזק)

7 נק"פ 2 שריון

סמוך

יצר: להגן.

- להסתוות כבן אנוש.
- לדרוש עסקה טובה יותר.
- להשליך בקבוקי משקה תוססים.

## 13. מרפאה

## הכוהנת הארורה

## מתבודד, קדוש, קסום, נבון

לא מסוגלת לגרום נזק בעצמה

6 נק"פ 29 שריון

יצר: לטפל בנזקקים.

- להעביר פציעות בין דמויות.
- להעביר את פציעותיה למישהו אחר.
- לסגת מהתקפה.

## 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.

## רמזי דה'מישלן - כוהן בן אנוש

תיאור: רמזי צועד קדימה בנחישות, חולצת השריון הצמודה שלו מבליטה את משקלו הרב. על חזהו מונצנץ 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.

## **וילהלם "ויל" הססגוני - 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.

## **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.

## **נד ממסדר העדשים - נזיר בן אנוש**

**תיאור:** בן האנוש השרירי הולך עם מבט של שלווה 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.

## **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.



הלוחם: סמל ראשון לסטר בליידור

נק"פ	שריון	קובית נזק	דרגה
26	26	ק10	4

תכונות

תכונה	כוח	זריזות	חוסן	תבונה	חוכמה	כריזמה
ערך	16	12	16	15	8	9
מתאם	+2	0	+2	+1	-1	0

נטייה

טוב: הגנה על החלשים ממך.

ציוד

מעמסה: 8 \ 14.

נשק אישי, מנות קרב (5 שימושים, 1 משקל), שריון קשקשים (2 שריון, 3 משקל), מגן (+1 שריון, 2 משקל), נוגד רעלים (0 משקל), מנות קרב (1 משקל), משחות ועשבי מרפא (1 משקל).

מהלכים

בן אנוש: אתה יכול לגלגל מחדש גלגול נזק (שלך או של מישהו אחר), פעם אחת בכל קרב.

כיפוף סורגים והנפת שערים: כאשר אתה משתמש בכוחך על מנת להרוס מכשול דומם, גלגל +כוח. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר שלושה מהרשימה הבאה. בתוצאה של 7-9, בחר שניים.

- הפעולה אינה לוקחת זמן רב.
- לא נגרם נזק למשהו בעל ערך.
- הפעולה לא מרעישה יותר מהרגיל.
- ניתן לתקן את החפץ ללא מאמץ רב.

נשק אישי: זהו הנשק שלך. יש רבים כמוהו, אבל האחד הזה הוא שלך בלבד. נשקך הוא חברך הטוב ביותר. הוא כל חיך. אתה שולט בו כפי שאתה שולט בגורלך. בלעדיך הוא חסר תועלת, ואתה חסר תועלת בלעדיו. הנף את נשקך בגאווה.

חרב (משקל 1); טווח: סמוך; שיפורים: חדה (חודר +2), מלאכת מחשבת. חזות: מוכתמת דם.

משוריין: התעלם מהתג מגושם בשריונות שאתה עוטה.

עור ברזל: אתה מקבל +1 שריון.

ניחוח הדם: כאשר אתה הולך מכות, ההתקפה הבאה שלך נגד אותו האויב גורמת +4ק1 נזק.

חקירה באיומים: כאשר אתה מאיים להשתמש באלימות כדי להפעיל לחץ במהלך משא ומתן, אתה יכול לגלגל את הכוח שלך במקום הכריזמה.

קשרים

מלא את שמה של אחת הדמויות האחרות בקבוצה בקשר אחד לפחות:

\_\_\_\_\_ חב לי את חייו, גם אם הוא לא מודה בכך.

נשבעתי להגן על \_\_\_\_\_.

אני מודאג לגבי יכולתו של \_\_\_\_\_ לשרוד במבוך.

\_\_\_\_\_ הוא חלשלוש, אבל אני אהפוך אותו לקשוח כמוני.

~~~



## הכוהן: רמזי דה' מישלן

| נק"פ | שריון | קובית נזק | דרגה |
|------|-------|-----------|------|
| 20   | 1     | 6ק        | 4    |

## תכונות

| תכונה | כוח | זריזות | חוסן | תבונה | חוכמה | כריזמה |
|-------|-----|--------|------|-------|-------|--------|
| ערך   | 12  | 8      | 12   | 13    | 16    | 15     |
| מתאם  | 0   | -1     | 0    | +1    | +2    | +1     |

## נטייה

**טוב:** סיכון עצמך בניסיון לרפא אחר.

## ציוד

**מעמסה:** 10 \ 3.

מנות קרב (5 שימושים, 1 משקל), סמל הכף ומזלג של באת'אלי (0 משקל), שריון שרשראות (1 שריון, 1 משקל), מטה (סמור, דו-ידני, 1 משקל) ותחבושות (0 משקל), שיקוי ריפוי (0 משקל).

## מהלכים

**בן אנוש:** לבני האנוש אמונות רבות ומגוונות. בחר לחש מכשף אחד; אתה יכול להכין ולהטיל לחש זה כאילו היה לחש כוהן.

**גירוש אל-מתים:** כאשר אתה אווז בסמל הקדוש שלך בגלוי וקורא לאל שישמור אותך, גלגל +חוכמה. בתוצאה של 7 ומעלה, וכל עוד אתה ממשיך להתפלל ולנופף בסמל הקדוש, יצורים אל-מת לא יכולים להתקרב מעבר למרחק הישג ממך. בתוצאה של 10 ומעלה, אל-מתים תבוניים נעשים המומים לרגע מהזוהר האלוהי ואילו אל-מתים חסרי בינה נמלטים. אם אתה פועל בתוקפנות כלפי היצור, ההשפעה פגה והוא יכול לפעול כרגיל. יתכן שאל-מתים תבוניים ימצאו דרך להטריד אותך ממרחק; הם נוטים להיות ערמוניים.

**מסדר קדוש:** באת'אלי, אל הסעודה, מאכיל הרעבים ומשקה הצמאים. תחום שליטה: המדוכאים והנשכחים. הדת כוללת טקסי מנחה וקורבן חשובים. עתירה: זבח.

**הכוונה שמימית:** כאשר אתה פונה אל האל בהתאם לעתירה המקובלת של מסדרך, תקבל פריט מידע שימושי או ברכה פחותה הקשורים לתחום השליטה של המסדר, לפי החלטת המנחה.

**פולחן:** כאשר אתה שווה זמן מה ללא הפרעה (כשעה או יותר) במדיטציה, לימוד או תפילה, אתה:

- מאבד את הלחשים המוכנים שהיו ברשותך.
- מכין לחשים חדשים לבחירתך, שסך דרגותיהם לא עולה על 5; אף לחש לא יכול להיות מדרגה גבוהה יותר מדרגתך.
- מכין את כל הפסוקים, הם אינם נחשבים כנגד המגבלה לעיל.

**הטלת לחשים:** כאשר אתה מטיל לחש שהכנת, גלגל +חוכמה. בתוצאה של 10 ומעלה, הלחש מוטל בהצלחה ואינו נשכח, כך שאפשר להטילו בשנית. בתוצאה של 7-9 הלחש מוטל בהצלחה, אך בחר השלכה נוספת:

- אתה מסב לעצמך תשומת לב לא רצויה או שם את עצמך במצב בעייתי; המנחה תחליט מה קרה.
- הלחש הוטל בניגוד להלכות המסדר - אתה סובל ממחסר 1- מתמשך להטלת לחשים, עד הפולחן הבא שלך.
- לאחר ההטלה, אתה שוכח את הלחש ולא תוכל להטילו בשנית עד שתבחר בו שוב בפולחן.

שים לב שתחזוק השפעתם של לחשים מתמשכים עשויה לעיתים לכפות מחסרים על גלגול הטלת הלחשים שלך.

**שלווה:** כאשר אתה מטיל לחש, התעלם ממחסר ה-1 הנובע מלחש מתמשך אחד.

**עזרה ראשונה:** הלחש ריפוי פצעים קלים הוא פסוק עבורך ולכן לא נחשב כנגד מגבלת הלחשים שאתה מכין.

**ממריץ:** כאשר אתה מרפא מישהו, הוא גם מקבל תוסף +2 לנזק להבא.

## קשרים

מלא את שמה של אחת הדמויות האחרות בקבוצה בקשר אחד לפחות:

\_\_\_\_\_ העליב את האל שלי; אני לא בוטח בו.

\_\_\_\_\_ הוא אדם טוב וירא אל; אני בוטח בו ללא עוררין.

\_\_\_\_\_ תמיד נמצא בסכנה, אני אשמור עליו.

אני פועל להמיר את דתו של \_\_\_\_\_ לאמונתי.



## המכשף: וילהלם "ויל" הססגוני

| נק"פ | שריון | קובית נזק | דרגה |
|------|-------|-----------|------|
| 14   | 0     | 4ק        | 4    |

### תכונות

| תכונה | כוח | זריזות | חוסן | תבונה | חוכמה | כריזמה |
|-------|-----|--------|------|-------|-------|--------|
| ערך   | 8   | 13     | 10   | 18    | 15    | 12     |
| מתאם  | -1  | +1     | 0    | +3    | +1    | 0      |

### נטייה

**ניטרלי:** חשיפת פרט כלשהו אודות תעלומה קסומה.

### ציוד

**מעמסה:** 5 \ 6.

ספר הלחשים (1 משקל) ומנות קרב (5 שימושים, 1 משקל), אוגדן ספרים (5 שימושים, 2 משקל) ושלושה שיקויי ריפוי (0 משקל), פגיון (מגע, 1 משקל), שלושה נוגדי-רעל (0 משקל).

### מהלכים

**בן אנוש:** בחר לחש כוהן אחד. אתה יכול להטילו כאילו היה לחש מכשף.

**ספר לחשים:** למדת כמה לחשים, אותם רשמת בספר הלחשים שלך. אתה מתחיל עם שלושה לחשים מדרגה ראשונה ועם כל הלחשונים. בכל פעם שאתה עולה דרגה, הוסף לספר הלחשים לחש אחד חדש, מדרגתך או מדרגה נמוכה יותר.

**הכנת לחשים:** כאשר אתה מעביר זמן מה ללא הפרעה (כשעה או יותר) בעיון בספר הלחשים שלך, אתה:

- מאבד את הלחשים המוכנים שהיו ברשותך.
- מכין לחשים חדשים לבחירתך מתוך ספר הלחשים, שסך דרגותיהם לא עולה על 5;
- אף לחש לא יכול להיות מדרגה גבוהה יותר מדרגתך.
- מכין את כל הלחשונים, הם אינם נחשבים כנגד המגבלה לעיל.

**הגנת לחשים:** אתה יכול לסיים לחש מתמשך כדי להשתמש באנרגיה הקסומה שלו על מנת להדוף התקפה. הלחש מסתיים ואתה מחסיר את דרגת הלחש מהנזק שנגרם לך.

**מגן מאגי:** כל עוד יש לך לפחות לחש מוכן אחד מדרגה 1 ומעלה, יש לך +2 שריון.

**הטלת לחשים:** כאשר אתה מטיל לחש שהכנת, גלגל +תבונה. בתוצאה של 10 ומעלה, הלחש מוטל בהצלחה ואינו נשכח, כך שאפשר להטילו בשנית. בתוצאה של 7-9 הלחש מוטל בהצלחה, אך בחר השלכה נוספת:

- אתה מסב לעצמך תשומת לב לא רצויה או שם את עצמך במצב בעייתי; המנחה תחליט מה קרה.
- הטלת הלחש מפריעה למארג המציאות; אתה סובל ממחסר 1- מתמשך להטלת לחשים, עד לפעם הבאה שתכין לחשים.
- לאחר ההטלה, אתה שוכח את הלחש ולא תוכל להטילו בשנית עד שתבחר בו שוב בהכנת לחשים.

שים לב שתחזוק השפעתם של לחשים מתמשכים עשויה לעיתים לכפות מחסרים על גלגול הטלת הלחשים שלך.

**טקס מאגי:** כאשר אתה שואב מכוחו של מקום קסום כדי ליצור השפעה קסומה, ספר למנחה מה ברצונך להשיג. תמיד אפשר ליצור השפעה טקסית, אך המנחה תציב 1-4 מהתנאים הבאים:

- הטקס ימשך ימים/שבועות/חודשים.
- ראשית, עליך לבצע דבר מה.
- תזדקק לעזרה מ-\_\_\_\_\_.
- הטקס דורש השקעה כספית גדולה.
- אתה מסוגל לבצע רק גרסה מוחלשת של הטקס, מוגבלת ופחות מהימנה.
- אתה ובני בריתך תהיו תחת סכנה מ-\_\_\_\_\_.
- תצטרך לשבור את ההקסמה של חפץ קסום מסוים לשם ביצוע הטקס.

**היגיון בריא:** כאשר אתה בוחן את סביבתך באמצעות ניתוח מדויקדק והסקת מסקנות, השתמש בתבונה במקום חוכמה במהלך בחינה.

### קשרים

מלא את שמה של אחת הדמויות האחרות בקבוצה בקשר אחד לפחות:

\_\_\_\_\_ ימלא תפקיד חשוב בעתיד לבוא. כך חזיתי!

\_\_\_\_\_ שומר ממני סוד חשוב.

\_\_\_\_\_ חושב שהוא מבין בדרכי העולם, אך הוא טועה; אלמד אותו ככל שאוכל.



## הנוכלת: סמי בת תלולית

| נק"פ | שריון | קובית נזק | דרגה |
|------|-------|-----------|------|
| 14   | 1     | 8ק        | 4    |

### תכונות

| תכונה | כוח | זריזות | חוסן | תבונה | חוכמה | כריזמה |
|-------|-----|--------|------|-------|-------|--------|
| ערך   | 16  | 16     | 8    | 9     | 12    | 15     |
| מתאם  | +2  | +2     | -1   | 0     | 0     | +1     |

### נטייה

**ניטרלי:** הימנעות מהתגלות, או הסתננות בהצלחה למקום כלשהו.

### ציוד

**מעמסה:** 10 \ 5.

מנות קרב (5 שימושים, 1 משקל), שריון עור (1 שריון, 1 משקל), 3 מנות דמעות נחשים ו-10 מטבעות, פגיון (מגע, 1 משקל) וחרב קצרה (סמוך, 1 משקל), 3 סכיני הטלה (הטלה, קרוב, 0 משקל), ציוד הרפתקנות (1 משקל).

### מהלכים

**בת-מחצית:** כשאת מתקיפה עם נשק טווח, את גורמת +2 נזק.

**מומחית מלכודות:** כאשר את מנצלת כמה רגעים כדי לבחון אזור מסוכן, גלגלי +זריזות. בתוצאה של 10 ומעלה קבלי 3 שמירות. בתוצאה של 7-9 קבלי שמירה אחת. בעודך באזור, השתמשי בשמירות בכל פעם שתצרי תשובה לאחת מהשאלות הבאות:

- האם יש כאן מלכודת ואם כן, מה מפעיל אותה?
- מה המלכודת עושה כאשר היא מופעלת?
- האם מוסתר כאן דבר נוסף?

**תכסיסי נוכלות:** כאשר את מכייסת, פורצת מנעולים או מפרקת מלכודות, גלגלי +זריזות. בתוצאה של 10 ומעלה, את מבצעת את הפעולה ללא בעיה. בתוצאה של 7-9 את מצליחה, אבל המנחה תציע לך בחירה בין שתי אפשרויות המערבות סכנה, חשד או מחיר.

**מוסר גמיש:** כאשר מישהו מנסה לזהות את נטייתך, את יכולה לספר לו כל נטייה שתצרי.

**התקפת פתע:** כאשר את מתקיפה יריב מופתע או חסר הגנה באמצעות נשק פנים-אל-פנים, את בוחרת בין גרימת נזק כרגיל לבין גלגול +זריזות. בתוצאה של 10 ומעלה, בחרי שתי אפשרויות. בתוצאה של 7-9, בחרי אחת:

- את מספיקה להתרחק מהיריב בבטחה.
- את גורמת נזק רגיל ועוד 1ק6.
- את יוצרת יתרון: +1 להבא עבורך או עבור בן ברית שמנצל את היתרון שנוצר.
- הפחיתי את השריון של היריב ב-1 עד שיתקנו.

**מרעילה מקצועית:** התמקצעת בטיפול ושימוש ברעלים.

- דמעות נחשים (נגיעה): כל מי שמסב נזק למטרה מגלגל פעמיים ומשתמש בתוצאה הגבוהה יותר.

הרעל לא נחשב *מסוכן* לשימוש עבורך. את גם מתחילה עם 3 מנות מהרעל. כאשר יש לך זמן לאסוף חומרים ומקום בטוח לרקוח בו, את יכולה ליצור ללא עלות שלוש מנות של הרעל.

**עשירה ואנינת-טעם:** כאשר את מציגה חזות מגונדרת ורברבנית באמצעות החפץ היקר ביותר שברשותך, בחרי מישהו בסביבתך. הוא יעשה כמיטב יכולתו להניח ידיו על החפץ, או על חפץ דומה לו.

**הראשונה לירות:** פשוט אי אפשר להפתיע אותך. כאשר יריב אמור להפתיע אותך, את בכל זאת פועלת ראשונה.

**מתחת לחגורה:** כאשר את משתמשת בכלי נשק עם התג *מדויק* או *מגע*, את גורמת 1ק6+ נזק בהתקפת פתע.

### קשרים

מלאי את שמה של אחת הדמויות האחרות בקבוצה בקשר אחד לפחות:

גנבתי משהו ששייך ל \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ שומר לי על הגב כשדברים מסתבכים.

\_\_\_\_\_ יודע מידע מפליל אודותי.

\_\_\_\_\_ ואני משתתפים במזימה יחד.



## הטרובדור: בסטר אברסקיל

| נק"פ | שריון | קובית נזק | דרגה |
|------|-------|-----------|------|
| 19   | 0     | 6ק        | 4    |

### תכונות

| תכונה | כוח | זריזות | חוסן | תבונה | חוכמה | כריזמה |
|-------|-----|--------|------|-------|-------|--------|
| ערך   | 8   | 13     | 13   | 15    | 11    | 16     |
| מתאם  | -1  | +1     | +1   | +1    | 0     | +2     |

### נטייה

**תוהני:** דירבון אחרים לפעולה החלטית וחשובה אך בלתי מתוכננת.

### ציוד

**מעמסה:** 8 \ 3.

מנות קרב (5 שימושים, 1 משקל), ספר שירים בשפה נשכחת (0 משקל), בגדים ראוותניים (0 משקל), דקר (סמור, מדויק, 2 משקל), עשב מקטרת (0 משקל).

### מהלכים

**אלף:** כאשר אתה נכנס למיקום חשוב (החלטה שלך) אתה יכול לבקש מהמנחה עובדה אחת מההיסטוריה של המקום זה.

**מקסים וגלוי לב:** כאשר אתה מדבר עם מישהו בכנות, אתה יכול לשאול את השחקן של הדמות שאלה מהרשימה הבאה. עליו לענות עליה בכנות ולאחר מכן באפשרותו לשאול אותך שאלה מהרשימה (עליה עליך לענות בכנות).

- את מי אתה משרת?
- מה היית רוצה שאעשה?
- איך אני יכול לגרום לך לעשות \_\_\_\_\_?
- מה אתה באמת מרגיש ברגע זה?
- מהו הדבר בו אתה חושק מכל?

**בקיאות הטרובדור:** תחום התמחות - אגדות גיבורי העבר.

בפעם הראשונה שאתה נתקל בציור, מיקום או חפץ חשובים (החלטה שלך) הקשורים לתחום ההתמחות שלך, באפשרותך לשאול את המנחה שאלה אחת אודותיו. המנחה תענה על השאלה בכנות ולאחר מכן היא עשויה לשאול מהי המעשייה, השיר או האגדה ממנה למדת מידע זה.

**אמנות מאגית:** כאשר אתה טווה לחש פשוט מתוך הופעתך, בחר בן ברית והשפעה:

- ריפוי 1ק8 נזק.
- תוסף 1ק4 לנזק הבא.
- הוא מתנער מהשפעתה של הקסמה אחת.
- בפעם הבאה שבן הברית מקבל סיוע ממישהו, הוא מקבל תוסף 2+ במקום 1+.

גלגל +כריזמה. בתוצאה של 10 ומעלה, בן הברית מקבל את ההשפעה שנבחרה.

בתוצאה של 7-9, הלחש עובד, אך אתה מושך תשומת לב לא רצויה או שקסמך מהדהדים כך שהם משפיעים על מטרות נוספות, לפי החלטת המנחה.

**חוף מבטחים:** כשאתה חוזר למקום ישוב בו ביקרת בעבר, ספר למנחה מתי היית כאן לאחרונה. המנחה תתאר מה השתנה מאז הביקור האחרון.

**קצת עזרה מהחבר'ה:** כאשר אתה מצליח בהענקת סיוע למישהו, גם אתה מקבל תוסף 1+ להבא.

**שיר מרפא:** כאשר אתה משתמש באמנות מאגית לריפוי, אתה מרפא 1ק8 נזק נוסף.

**צליל אכזר:** כאשר אתה משתמש באומנות מאגית לתגבור הנזק, אתה מעניק 1ק4+ נזק נוסף.

### קשרים

מלא את שמה של אחת הדמויות האחרות בקבוצה בקשר אחד לפחות:

זאת לא ההרפתקה הראשונה שלי עם \_\_\_\_\_.

שרתי שירים אודות \_\_\_\_\_ הרבה לפני שפגשתי אותו.

\_\_\_\_\_ הוא מושא לבדיחותי לעיתים קרובות.

אני כותב בלדה על הרפתקאותיו של \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ בטח בי לשמור סוד.

\_\_\_\_\_ לא בוטח בי, ומסיבה טובה.



## האלוף: נד ממסדר העדשים

| נק"פ | שריון | קובית נזק | דרגה |
|------|-------|-----------|------|
| 22   | 22    | 10ק       | 4    |

## תכונות

| תכונה | כוח | זריזות | חוסן | תבונה | חוכמה | כריזמה |
|-------|-----|--------|------|-------|-------|--------|
| ערך   | 15  | 8      | 12   | 12    | 16    | 13     |
| מתאם  | +1  | -1     | 0    | 0     | +2    | +1     |

## נטייה

**טוב:** שם עצמך בסכנה על מנת להגן על מישהו חלש ממך.

## ציוד

**מעמסה:** 7 \ 13.

מנות קרב (5 שימושים, 1 משקל) שריון קשקשים (2 שריון, 3 משקל) וסימן כלשהו לאמונתך, תאר אותו (0 משקל), נשק מוט (הישג, +1 נזק, דו-ידי, 2 משקל), מנות קרב (1 משקל) ושיקוי ריפוי (0 משקל).

## מהלכים

**בן אנוש:** כאשר אתה מתפלל להכוונה, אפילו לרגע, ושואל "מה כאן מרושע?" המנחה תענה בכנות.

**הנחת ידיים:** כאשר אתה נוגע במישהו, עור לעור, ומתפלל לשלומו, גלגל +כריזמה. בתוצאה של 10 ומעלה, אתה מרפא לו 8 נק"פ או מסיר ממנו מחלה אחת. בתוצאה של 7-9 המטרה מתרפאת אך הנזק או המחלה מועברים אליך.

**משורייני:** התעלם מהתג מגושם בשריונות שאתה עוטה.

**אני הוא החוק:** כאשר אתה משתמש בסמכותך האלוהית לפקוד על דב"ש, גלגל +כריזמה. בתוצאה של 7 ומעלה, הדב"ש בוחר אפשרות אחת:

- לעשות כדברך.
- להתרחק בזהירות ואז לברוח.
- להתקיף אותך.

בתוצאה של 10 ומעלה, אתה גם מקבל תוסף +1 להבא נגדו. בתוצאה של 6 ומטה, הדב"ש עושה כרצונו ואתה סובל 1- להבא נגדו.

**משימה קדושה:** הקדשת את עצמך למשימה קדושה באמצעות תפילה והיטהרות טקסית.

אתה יוצא לגלות את האמת אודות העלמותם של המלך והמלכה.

בחר שתי ברכות:

- חוש כיוון חזק ויציב אל עבר \_\_\_\_\_.
- חסינות מ \_\_\_\_\_ (לדוגמה: כלי-נשק חדים, אש, הקסמות וכו').
- סימן לסמכותך האלוהית.
- חושים החודרים דרך כל מרמה.
- קול המתעלה על כל מחסום שפה.
- היעדר כל צורך במזון, משקה ושינה.

המנחה תבחר אלו נדר או נדרים נדרשים ממך על מנת לשמור על הברכות שנתנו לך:

- כבוד (איסור: תכסיסים וטקטיקות פחדניות).
- צניעות (איסור: גרגרנות במאכל, שתייה ותענוגות הבשר).
- אדיקות (נדרש: ביצוע תפילות וטקסים דתיים קבועים מדי יום).
- נקם (איסור: לא לאפשר לאף יצור מרושע להמשיך ולחיות).
- כנות (איסור: לשקר).
- חמלה (נדרש: להביא מזור לכל מי שבצרה, יהא אשר יהא).

**הכאה:** כשאתה נמצא במשימה קדושה אתה גורם 4ק+ נזק.

**אחרי!** כאשר אתה מוביל את המתקפה אל הקרב, כל אלו אותם אתה מוביל זוכים בתוסף +1 להבא.

**הגנה קדושה:** אתה מקבל +1 שריון כאשר אתה במשימה קדושה.

## קשרים

מלא את שמה של אחת הדמויות האחרות בקבוצה בקשר אחד לפחות:

התנהגותו הבלתי אחראית של \_\_\_\_\_ מסכנת את נשמתו!

עמד לצידי בקרב, ואני יכול לבטוח בו לחלוטין.

אני מכבד את אמונותיו של \_\_\_\_\_ אך מקווה שיום יבוא והוא יראה את דרך האמת.

\_\_\_\_\_ הוא אדם אמיץ, יש לי הרבה מה ללמוד ממנו.



## 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.