חוברת הוראות

דף הגיבור (לשחקנים) וקונסולת המנהל (למנהל ההרפתקה).
כל מה שכתוב כאן נבדק על הגרסה החיה בתאריך 31 באוקטובר 2026, בבוקר.

מה יש בחוברת

1. שני המנועים: מה כל אחד עושה
2. פתיחת שולחן — מנהל ההרפתקה
3. כניסה לשולחן — שחקן
4. גיבור חדש
5. דף הגיבור: המסך הראשי
6. אחת־עשרה הלשוניות של הגיבור
7. הפעלה ידנית: יריב, חפץ, מבחן
8. קרב, צעד אחר צעד
9. איך מקבלים משהו מהמנהל
10. קונסולת המנהל: המסך הראשי
11. להריץ הרפתקה
12. מסך הסצנה
13. יריב אקראי: הגרלת מפגש
14. ארבע ההעברות
15. תקלות ופתרונות
16. מה כדאי לדעת מראש

1 · שני המנועים: מה כל אחד עושה

דף הגיבור הוא גיליון הדמות של שחקן, והוא גם המנוע. הוא מחזיק את הגיבור, מגלגל את הקרבות, את המבחנים ואת הקסמים, קונה בחנויות ושומר את התוצאות. כל שחקן פותח אותו בטלפון שלו.

קונסולת המנהל היא המסך של מנהל ההרפתקה. היא מחזיקה את ההרפתקאות, את הסצנות, את היריבים ואת החפצים, והיא מעבירה דברים לטלפונים של השחקנים. המנהל פותח אותה במסך שלו, והשחקנים אינם רואים אותה.

> שני המנועים הם שני קבצים נפרדים. הם מדברים זה עם זה בשלוש דרכים: קוד קצר שהמנהל מקריא, ברקוד שהשחקן סורק, או דרך השולחן המשותף באינטרנט. אין צורך בכולן — אחת מספיקה.

2 · פתיחת שולחן — מנהל ההרפתקה

1. פתח בדפדפן את הכתובת:
   `rpg-table.rpg-table-cloud.workers.dev`
2. בחלק התחתון של העמוד, תחת **The game master — open a new table**, הקלד את סיסמת המנהל.
3. לחץ **Open a new table**. הקונסולה נפתחת מיד.
4. **שמור את הקישור שהקונסולה נפתחה בו.** זו הדרך היחידה לחזור לשולחן הזה. הקישור מכיל את שם החדר ואת המפתח, ובלעדיו אין כניסה לקונסולה.
5. בקונסולה יופיע קוד של שש אותיות. זה הקוד שהשחקנים מקלידים.

שלוש אזהרות קצרות

- הסיסמה היא שלך בלבד. בלעדיה אי אפשר לפתוח שולחן ואי אפשר להיכנס לקונסולה.
- שולחן נשכח שלושה שבועות לאחר הערב האחרון שהתקיים בו. אחר כך צריך לפתוח שולחן חדש ולחלק קוד חדש.
- הקונסולה נפתחת רק מהקישור המלא. כתובת הקונסולה לבדה מחזירה שגיאה — זה מכוון, כדי ששחקן לא יגיע אליה.

3 · כניסה לשולחן — שחקן

1. פתח בטלפון את אותה כתובת: `rpg-table.rpg-table-cloud.workers.dev`
2. בחלק העליון, תחת **A player — join a table**, הקלד את שש האותיות שהמנהל מראה.
3. לחץ **Join the table**. דף הגיבור נפתח.
4. אם המנהל מראה ברקוד — אפשר לסרוק אותו במקום להקליד.

אחרי הכניסה הראשונה, הטלפון זוכר. מאותו רגע הכתובת `/hero` פותחת את דף הגיבור גם בלי שולחן פעיל, כדי שהשחקן יוכל להסתכל בגיבור שלו בין מפגשים.

הגיבור עצמו שמור בטלפון של השחקן, ולא בשרת. לכן: אותו טלפון, אותו דפדפן, ובלי מחיקת נתוני אתרים.

איפה החוברת הזאת נמצאת

החוברת פתוחה בכתובת `rpg-table.rpg-table-cloud.workers.dev/guide`, בלי סיסמה ובלי שולחן. `/guide.pdf` הוא אותו דבר לקובץ שמורידים. יש אליה ארבעה שערים בדרך של השחקן, כדי שלא יצטרך לזכור כתובת:

- בכתובת הראשית, כרטיס 📖 **חוברת הוראות · How to use it** מתחת לכרטיס ההצטרפות, עם **לפתוח את החוברת**.
- בשאלה **מי אתה הערב?** — כפתור שלישי, **📖 חוברת הוראות**, מתחת לגיבור ולמנהל.
- בדף שבו השחקן מקליד את שמו, שורה **📖 חוברת הוראות**.
- בדף הגיבור עצמו, מעל רשימת מה שהתקבל מהמנהל, קישור **📖 חוברת הוראות**.

4 · גיבור חדש

במסך הפתיחה של דף הגיבור יש שני כפתורים:

הכפתור	מה הוא עושה
בריאת גיבור	יצירה מודרכת: גזע, מקצוע ושאר הבחירות, שלב אחר שלב.
שלושה גיבורים מוגרלים מיד — ובחר אחד	המנוע מגלגל שלושה גיבורים שלמים, והשחקן בוחר אחד מהם. זו הדרך המהירה לשחקן חדש.

מתחת לשני אלה יש קיפול בשם **ספרי המשחק**, ובו חומר הרקע לקריאה.

הזריקה הנוספת, ואתה מכוון אותה

לפי החוקים, אחרי שהוגרלו כל המעלות מגיעה לגיבור זריקה אחת נוספת על אחת מהן. עד עכשיו המנוע היה מכוון אותה למעלה הנמוכה ביותר, ועכשיו הבחירה בידי השחקן. לפני שנקבעים העם והמקצוע נפתח מסך שמראה את חמש-עשרה הזריקות, והשחקן לוחץ על המעלה שתקבל את הזריקה הנוספת. הנמוכה ביותר מסומנת כהצעה, ואין חובה לקבל אותה.

הכלל עצמו לא השתנה: המספר שייפול הוא המספר שיירשם, גם אם הוא נמוך מהקודם. זו הסיבה שהבחירה אינה מובנת מאליה: לנסות להעלות מעלה גבוהה הוא הימור. במסך המעלות, בהמשך

הטקס, כתוב לאן הלכה הזריקה ומה היה לפניה. גם מי שמטיל את הקוביות בעצמו מקבל את אותה בחירה, באותו מסך עצמו.

הרצון פותח ארבעה מקצועות

טבלת הרצון שבספר קובעת סף לארבעה מקצועות מיוחדים, והמנוע מתייעץ בה בשלב הבנייה. כהן דורש רצון של תשעים ואחת לפחות, נזיר הקרוס תשעים וחמש, הרץ תשעים ושמונה והנביא מאה. הסף הוא רצפה ולא תחום: מי שרצונו גבוה יותר כשיר גם הוא.

גיבור שרצונו נמוך מן הסף לא יוגרל למקצוע הזה, ואם מנהל ההרפתקה ינסה לתת לו אותו במסך הבחירה, המסך יסרב ויאמר איזה סף חסר. שאר המקצועות אינם מושפעים, וגיבור שכבר משחק במקצוע כזה ממשיך כרגיל.

טקס היצירה: מה נחשף בזה אחר זה

יצירה מודרכת פותחת חלון אחרי חלון, וכל חלון מחכה ללחיצה על **המשך**. קודם נחשף הגזע ואחריו המקצוע, ובכל חלון מופיע האיור מתוך הספר ולידו הקוביות שנפלו.

לכהן יש חלון שלישי, **האל שלך**. המנוע מגלגל את האל מתוך שמונת המסלולים, והמסך מראה את הקובייה שנפלה, את איור הכהונה של אותו אל ואת מה שהספר כותב עליו: תחומו, מה הם כוהניו, הסמל, החיה, עיר הקודש והקורבן שהוא דורש.

מתחת לזה מופיעים שמונת האלים כשמונה כפתורים, ואפשר לבחור אל אחר במקום זה שהוגרל. ההחלטה בידי מנהל ההרפתקה או בידי השחקן, לפי מי שמחזיק במכשיר באותו רגע. האל שנבחר מחליף את האל שהוגרל לכל דבר: התפילות, היכולות שיבואו בדרגות הבאות והאיור. הקובייה שנפלה נשארת כתובה על המסך, כדי שיהיה ברור מה הוגרל ומה נבחר.

אל שתפיסת העולם של הגיבור אינה מתירה לו מופיע ככפתור כבוי, ולידו כתובה תפיסת העולם שהוא דורש. זה חוק מן הספר, ולכן גם בחירה אינה עוברת אותו. אין הגרלה שנייה: מי שאינו מרוצה מן ההגרלה בוחר, ומי שבוחר אינו מגלגל.

מה המעלות נותנות לך

אחרי חלון המעלות בא מסך קצר של המשאבים. הוא מראה רק את הדברים שהשחקן עצמו צריך להשתמש בהם: נקודות רצון, תוספת למעלות, נקודות תבונה, מספר המבחנים החוזרים, ולמי שמטיל קסמים גם קיבולת הקסמים ונקודות הקסם. ליד כל אחד כתוב מה הוא עושה, בלשון ספר החוקים עצמו, והיכן משתמשים בו: נקודות רצון ותוספת למעלות בלשונית המעלות, נקודות תבונה בכפתור הטיפ שליד השולחן, מבחן חוזר בחלון המבחן עצמו וקסמים בספריית הקסמים.

לחיצה על השם של שורה פותחת חלונית הסבר. בחלונית כתוב הפרק של המעלה מתוך ספר החוקים, מה המשאב הזה עושה, כמה יש לגיבור, איפה משתמשים בו ומאיזה ספר הכול נלקח. ליד כל

שם כתובות המילים **מה זה?**, כדי שיהיה ברור שיש מה ללחוץ, ובתחתית החלונית יש **סגור**. השורה הקצרה שמתחת לשם נשארה במקומה, והחלונית היא ההסבר המלא לשחקן שלא קרא את ספר החוקים.

בונוסים כמו התוספת לנזק או הבונוס להגנה אינם מופיעים כאן, מפני שהם מגולמים ממילא במספרים של הגיבור, והתיאור שלהם נשאר אצל המעלה שממנה הם באים. המסך אינו משנה דבר בגיבור ואינו מבזבז נקודות, והוא מראה רק את מה שיש לגיבור הזה: שורה שערכה אפס אינה מופיעה כלל.

5 · דף הגיבור: המסך הראשי

המסך שנפתח אחרי הגיבור הוא מסך העבודה, ולא עמוד הסבר. בראשו שם הגיבור, ומתחתיו:

- **המספרים**. כוח־סבל, נקודות קסם, הנשק הפעיל והשריון.
- **נשק** ▾ ו**שריון** ▾. שני תפריטים. כאן בוחרים במה הגיבור נלחם ומה הוא לובש. מה שנבחר כאן הוא מה שהקרב משתמש בו.
- 📦 **רעב** · 💧 **צמא** · 😴 **עייפות**. שלושה מצבים, וליד כל אחד הכפתורים שמטפלים בו: **🍽 לאכול**, **🥤 לשתות**, **🫖 סעדו כאן** ו**🥳 מנוחה...**. אם אין אוכל בתרמיל, הכפתור אומר זאת במילים. ארבעת הפרקים הקצרים שבסוף הפרק הזה אומרים מה כל אחד מהם עושה.
- 🩹 **שיקוי**. שתיית שיקוי מהתרמיל.
- 🩹 **עצירת דימום**. מופיע כשיש פצע שמדמם.
- ▼ **מה שהמנחה נותן**. התיבה שמקבלת קוד, חפץ, מתנה או זמן. ראה פרק 9.

בתחתית המסך שני כפתורים גדולים, והם הניווט הראשי של כל הדף:

🗒 הגיבור	כל מה שקשור לגיבור עצמו. זה הבית.
🛠 הפעלה ידנית	יריב, חפץ או מבחן — כשהמנהל לא נותן קוד. ראה פרק 7.

הכפתור **← חזרה** מחזיר תמיד למסך הראשי.

רעב וצמא: הדף אוכל ושותה בעצמו

הגיבור צורך את הצידה שלו בלי שאף אחד יורה לו. ברגע שהרעב או הצמא עומדים לעלות שלב, המנוע מוציא מן התרמיל אוכל או שתייה וצורך אותם. זה קורה כשהזמן מתקדם: המנהל מקדם את השעון,

החבורה נחה, או הם צועדים יום שלם. גיבור שהמדד שלו כבר מעבר לשלב הראשון צורך גם הוא, כדי שלא יישאר בתחתית הסולם עם תרמיל מלא.

כמה הוא אוכל נקבע בספר ולא כאן: הדרישה היומית שלו, ועוד רבע לגיבור שיש לו חוב להחזיר. כל ארוחה כזאת נרשמת ביומן כמו ארוחה שנלחצה ביד, עם שם המזון, הקלוריות ומה שנשאר מן הפריט. בתוך קרב אין אכילה ואין שתייה, גם אם המדד עומד לעלות.

אם אין ציידה, המנוע אינו ממציא אוכל: המדד עולה שלב והקנסות מתחילים. השורה שמתחת לחיווי אומרת זאת במילים, למשל "*ימי מחסור: שלושה · אין אוכל בתרמיל*" או "*התייבשות קלה (34% חוב נזלים) · אין מה לשתות בתרמיל*". התרעה שנשארת למעלה פירושה מעכשיו שלתרמיל אין מה לתת.

ימי המחסור נאמרים במספר שלם, לפי השורה שבאמת גובה את הקנס. חישוב מדויק היה אומר 1.73 ימים בזמן שהשורה הראשונה גובה, וזה מספר שאינו עוזר לאף אחד בשולחן.

🪷 סעדו כאן: ארוחה שאינה מן התרמיל

רוב האוכל במשחק אינו בתרמיל. מזמינים ארוחה בפונדק, אוכלים אצל מישהו, או מקבלים קערה בדרך. הכפתור **🪷 סעדו כאן** עומד ליד שני החיוויים, והוא מאפס גם את הרעב וגם את הצמא. אין לו מחיר, אין לו משקל והוא אינו מחפש פריט בתרמיל: זו הצהרה של השחקן או של המנהל, ולכן הוא הכפתור היחיד בשורה שאינו כבוי לעולם.

הוא מאפס את שני המדדים במלואם, בכוונה. אדם לוחץ עליו פעם אחת בערב, וחשבון של חצי יום לכל ארוחה היה מחייב אותו ללחוץ חמש פעמים. הוא אינו מקדם את השעון, אינו נוגע בעייפות ואינו מחיה גיבור שמת.

😴 מנוחה: חמישה אורכים, בכל מקום

המנוחה אינה כפתור אחד אלא אורך של זמן. לחיצה על **😴 מנוחה...** פותחת חמש אפשרויות: ½ שעה, שעה, שעתיים, ארבע שעות ולילה. כל אחת מהן היא ההתאוששות של המנוע על פני אותו מספר דקות: שעה של מנוחה רגילה מחזירה חמישה אחוזים מן המאגר ושעה של שינה עשרה אחוזים, והגבול של ארבע שעות הוא שקובע מה נחשב מה.

אפשר לנוח בכל מקום, גם בתוך הרפתקה. מה שעובר בחדר בזמן שהם ישנים אינו עניינו של הדף אלא של מנהל ההרפתקה, ויש לו כפתור לזה בחלון **⚔ יריב אקראי** של הסצנה. הדף מסרב לדבר אחד בלבד: גיבור אינו נרדם כשעומד בחדר משהו עוין.

מזג אוויר קיצוני גובה כפול

מעל 35 מעלות או מתחת ל-5 מינוס, כל נקודת תשישות שהגיבור מאבד נגבית כפול. זה חל על הכול: סבב קרב, מבחן, שעת צעידה, שחייה והמחיר שהמנהל שולח על סצנה. בין שני המספרים האלה הכול נגבה כרגיל, ואין דרגות ביניים.

הדף של הגיבור אינו יודע איפה הוא עומד, ולכן מנהל ההרפתקה הוא שמודיע. הוא שולח ריבוע אחד לכל השולחן, וביומן של הגיבור נרשמת שורה כמו "*מזג האוויר: חום קיצוני · מנהרות חמות · התשישות נגבית כפול*". הריבוע אינו נקלט פעם אחת בלבד: האוויר משתנה במהלך הערב, ואותו ריבוע נשלח שוב ביציאה מן המנהרות. החזרה למצב רגיל היא ריבוע שלישי.

מי שיש לו עמידות אינו משלם את הכפל — עמידות מקור בקור, עמידות מחום בחום. הגיבור אינו צריך לעשות דבר: הדף יודע מה יש לו. עמידות מחום אינה עוזרת בקור ולהפך, ועל זה בפרק 6, בלשונית 👁 חושים.

6 · אחת־עשרה הלשוניות של הגיבור

מעל שני הכפתורים הגדולים יש שורת לשוניות. הסדר הוא הסדר שבו משתמשים בהן בפועל: מה הגיבור עומד בו, מה הוא טוב בו, **מה הוא**, מה יש לו לנצל — ואחר כך רגע הפעולה.

הלשונית	מה יש בה
❤️ **מספרים**	המסך הראשי שתואר למעלה: כוח־סבל, קסם, נשק, שריון, פצעים, ומי הגיבור (מקופל).
📊 **מעלות ותכונות**	חמש־עשרה המעלות ושבעים־וארבע התכונות ברשימה אחת. טבלאות הספר נמצאות מאחורי השורה שהן מסבירות.
👁 **חושים**	חמשת החושים של הגיבור, הדרגה של כל אחד, **ומה היא עושה לו עכשיו**. המספר שליד האייקון הוא מספר החושים שאינם ממוצעים.
✨ **מיוחדים**	כל מה שיש לגיבור לנצל עכשיו — נקודות רצון, נקודות תבונה, מבחנים חוזרים, ותכונות מיוחדות שדרגה נתנה לו ושצריך להפעיל. **הכפתור להפעלה נמצא בפנים.** אם אין לו מה לנצל, האייקון אינו מופיע.
🛡 **בקרב**	הערכים שמנוע הקרב משתמש בהם, והכפתור ⚔️ **קרב** שפותח קרב.
🤝 **בעלי ברית**	מי נלחם לצד הגיבור: משרת, חיית ליווי, בעל ברית שהמנהל נתן, גיבור אורח. מתחת לכל בעל ברית חי יש כפתור **שחרור בעל הברית** — לחיצה ראשונה שואלת, שנייה משחררת.
🪄 **קסמים**	ספר הלחשים, מה מוחל על הגיבור עכשיו, ולוח הלחיצות של הקסמים שהמספר שלהם תלוי בו. **מופיע רק למקצוע שמטיל קסמים.**
👛 **ציוד**	מה הגיבור נושא, מה הוא לובש, הארנק, המשקל והמהירות. ליד מגן כתוב גם מצבו: *סדוק*, *שבור כמעט לגמרי* או *הושמד*.
🌼 **דרגה**	מה הדרגה נתנה, מסלול הגזע, עליית דרגה ונקודות הרפתקה.
📓 **יומן**	מה קרה בערבים הקודמים.
🙋 **על עצמי**	פרוזה על הגזע והמקצוע של הגיבור, מתוך ספר הגזעים — הפרק של הגזע עצמו ולא של הקבוצה שלו, ומתחתיו כתוב מאיזה ספר ומאילו שורות. נקרא פעם אחת, בתחילת הדרך — ולכן הוא אחרון.

מה עושים בלשונית המעלות

בראש הלשונית יש רצועת מאגרים, ושניים מהם הם דברים שהשחקן מפעיל בעצמו.

נקודות רצון הן מאגר שכל נקודה בו מעלה מעלה אחת בחמישים לפחות, באופן זמני ולפעם אחת, ברגע שבו הגיבור משקיע את כל מאמציו. בוחרים את המעלה ברשימה ולוחצים, והמסך אומר איזו מעלה דרוכה ובכמה. ערך הבסיס אינו משתנה, והנקודות אינן מתחדשות לעולם.

תוספת למעלות היא מה שהרצון נותן לגיבור כנקודות העלאה קבועות, והן מתחלקות בקבוצות של עשר בין ארבע מעלות בלבד: כוח, תבונה, כושר ומיומנות. מתכננים את החלוקה בלשונית, רואים את הערך שיתקבל, ולוחצים פעם אחת כדי להחיל. ההעלאה קבועה ונרשמת ביומן, ומעלה שהגיעה למאה אינה יכולה לעלות עוד.

מאגר שלישי, נקודות תבונה, מנוצל במקום אחר: בכפתור הטיפ שליד השולחן, כשהשחקן מבקש עצה ממנהל ההרפתקה בשעת מצוקה.

מה יש מאחורי 👁 חושים

לכל גיבור חמישה חושים — **ראייה, שמיעה, ריח, טעם ומישוש** — ולכל אחד דרגה מ־0 עד 6. דרגה 3 היא הממוצע האנושי ואינה עולה ואינה נותנת כלום; 5 נדיר, 6 נדיר מאוד. הדרגה מגיעה מהגזע, ויכולה לרדת בפגיעה או לעלות בלחש.

המסך אומר לכל חוש את הדרגה, **מילה שאומרת אם זה טוב** ("ממוצע מנקודת מבט אנושית", "מפותח יוצא מן הכלל"), ומתחת לזה **מה הדרגה עושה לגיבור עכשיו** — שורה לכל מספר. אם חוש נפגע, כתוב כמה הוא היה וכמה הוא ירד.

החוש	מה הוא מזיז
ראייה	התבוננות והבחון, גילוי מלכודות, גילוי עקבות ועיקוב · **כל מכה בנשק** · **ההגנה שלך** · כל ירי והטלה.
שמיעה	התבוננות והבחון, שירה, נגינה, לימוד שפות, גילוי מלכודות · האינסטינקט נגד הפתעה מאחור · הסיכוי לפגיעה באוזן.
ריח	התבוננות והבחון, גילוי עקבות ועיקוב · וכל מבחן שבו המנהל אומר שהריח הוא החוש המכריע.
טעם	אין תכונה בשם. כל מה שהוא עושה הוא במבחן שהמנהל אומר שהטעם מכריע בו.
מישוש	פריצת דלתות, קשירת חבלים, התבוננות והבחון · **כמה כואבות לו הפציעות** · ואם הוא בכלל מרגיש פצע מדמם פנימי.

שימו לב איך חוש חלש נראה בפועל. גיבור עיוור הוא 200- בהתבוננות, 200- בכל מכה בנשק, 200- ביריי, **וההגנה שלו נופלת באותו מספר** — מי שתוקף אותו מקבל 200+. זה לא מבחן קשה, זה אדם שאינו יכול. ובצד השני, גיבור חרש שר ב־250- וגיבור בעל חוטם של כלב מקבל 50+ בעקיבה.

ראיית חושך היא שורה בתוך חוש הראייה, והיא **כן או לא**. כשהתשובה כן — **חושך אינו מוריד לגיבור דבר**, לא בחדר אפל ולא בחושך מוחלט. ארבעה־עשר מ־46 הגזעים יש להם: הגמדים, הגנום, שני גובלינים, כל האורקים, האלף האפל ואלפי המעמקים. **בונוס ההסתתרות בחושך נשאר לכולם**, כי החושך חשוך גם למי שמחפש אותו.

לטרול הפרו־בלדד שני ראשים, ולכן שתי מערכות חושים. המסך לוקח לכל חוש **את הטוב מבין השניים**, והראש השני גם שומר על גבו: אין להפתיע אותו מאחור. בתוך אותה לשונית 👁 יש לו נקודות לחלק בין החושים של הראש השני — כפתור להעלות וכפתור להחזיר, ליד כל חוש.

עמידות מקור ועמידות מחום. מי שיש לו אותן — הגמד הברונזה עמיד בחום, שיקוי עמידות לקור, רץ בטרנסה — **אינו משלם את כפל התשישות של מזג אוויר קיצוני בטווח שלו**, **וכל נזק של אש או קור נגדו נחצה**. עמידות מחום אינה עוזרת בקור ולהפך.

מה עושים בלשונית הקסמים

הלשונית **🪄 קסמים** מופיעה רק למקצוע שמטיל, ויש בה ספר הלחשים של הגיבור: כרטיס לכל קסם, לפי אסכולה, ועליו המחיר בנקודות קסם, הטווח, זמן ההטלה ומילות הקסם. כפתור **הטל** על הכרטיס מטיל אותו. קסם שדורש מטרה מציג רשימה של מי נמצא כאן; קסם שמחירו תלוי בכמות — עובי המתכת, משקל החפץ, המרחק — מבקש את המספר לפני ההטלה ומסרב בלעדיו.

מה שהקסם עושה בפועל. מתוך 205 הקסמים שבמנוע, 166 עושים היום פעולה ממשית: מזיקים, מרפאים, מזמנים יצור, מקימים חומה, או מטילים השפעה שנכנסת לגיבור או ליצור ונשארת בו עד שהיא נגמרת. 31 מהם מוטלים, גובים את נקודות הקסם, ומה שקורה אחר כך הוא תיאור שלך — הספר כותב מה הם עושים ואינו כותב כמה. השמונה שנותרו ממתינים למספר אחד שעוד לא נקרא מן הספר.

מה מוחל עליו עכשיו. מתחת לרשימה יש לוח קטן שמראה כל השפעה שפועלת על הגיבור ברגע זה: מה היא עושה, לכמה זמן, ומה שהמקור אמר ולא היה אפשר להמיר למספר. גם רעל ומחלה מופיעים שם, מאותו מקום.

✋ לחיצות — מה שהקסם מחכה שתגיד

יש קסמים שהמספר שלהם תלוי במטיל, ולכן אי אפשר לכתוב אותו מראש על הכרטיס: כמה נקודות הוא משקיע, על איזה נשק, על איזו גופה, כמה סיבובים הקסם כבר נמשך. אלה יושבים בלוח **לחיצות**, מתחת לספר הלחשים, ורק הקסמים שהגיבור הזה יודע מופיעים בו. לוחם אינו רואה את הלוח כלל.

בכל שורה: שם הקסם, משפט אחד מה הלחיצה עושה, השדות שצריך למלא, וכפתור. אחרי הלחיצה נכתב מתחת לשורה מה קרה, במילים — וגם סירוב נכתב כמשפט: "יש לך 22 נקודות והתשלום הוא 119. הקסם נמשך עוד 7 סיבובים בלבד".

הקסם	מה ממלאים	מה קורה
גל כאב	על מי, כמה נקודות	שלוש נקודות כח־סבל לכל נקודת קסם. הנקודות נגבות.
גל אושר	על מי, כמה נקודות	ארבע נקודות כח־סבל חוזרות לכל נקודת קסם.
תשלום לפי סיבוב	איזה קסם, כמה סיבובים	גובה את מה שהקסם עולה לכל סיבוב, ואומר לכמה סיבובים עוד יש נקודות.
תנועת הפלא	מרחק	משגר, מטיל נגד תקלה, וגובה את המחיר: 50- לכל הפעולות ל-24 עד 72 שעות.
המשחית (חומר)	איזה נשק	מוסיף חמישים אחוז מערכו שלו באותו נשק.
מבט הכור על שריון	על מי	היצור מת בסיבוב החימום הרביעי.
אלומת אור	—	מציב לגיבור תאורה טובה. הספר נותן לקסם עשר דקות, והמנוע אינו מכבה אותו מעצמו.
מנוחה קסמית	על מי	זוקף שש שעות שינה.
קריאת השיבה	מי שומע, מה עבר	מסיר מן הקרב את מה שעבר את המבחן החדש.
ריקוד קסמי	מי רקד	הנגינה נפסקת, ומתחילים שלושה סיבובים של 50%- לכל מעשיהם.
הקמת זומבי מפלצתי	שם היצור שמת	מקים אותו, או מסרב כשאין גופה שהמנוע מכיר.

דבר אחד נרשם ואינו מוחסר: אובדן כוח־נפשי. למנוע אין מאגר כוח־נפשי, ולכן תנועת הפלא מגלגלת את האובדן, כותבת אותו, ואין ממה להוריד אותו. זה המקום היחיד בלוח שבו מספר נאמר ולא נגבה.

> הלוח יושב גם בחלון הקרב, עם אותם כפתורים. מי שהתחיל קסם שנמשך — מעוף חפצים, נוצה ברוח, מבט העוצמה — גובה את התשלום שלו שם, סיבוב אחרי סיבוב.

7 · הפעלה ידנית: יריב, חפץ, מבחן

הכפתור **🛠 הפעלה ידנית** הוא מה שעושים כשהמנהל אומר דבר בקול ואינו נותן קוד. מתחתיו שלוש אריחים:

⚔️ יריב

1. **מי היריב?**. הקלד את שמו, או לחץ **🔎 מהרשימה** ובחר מתוך הבסטיארי.
2. לקרב פנים אל פנים: **⚔️ להילחם!**
3. לירי: קבע **כמה רחוק (מטרים)** בכפתורי **−10** / **+10**, ואז **🏹 לירות!**

🏪 חפץ

החנויות. שלושה יישובים וחמישה מקומות, לחיצה אחת לכל אחד. כאן קונים ומוכרים.

🎯 מבחן

1. **איזו תכונה?**. הקלד את שם התכונה.
2. **מה מנהל ההרפתקה אמר?**. דרגת הקושי. אפשר להשאיר ריק.
3. אפשר להוסיף או להחסיר ידנית ב־**−10** / **+10**.
4. **החוש העיקרי במבחן (לא חובה)** — תיבה שבדרך כלל כתוב בה "—" ואז אינה עושה דבר. אם המנהל אמר שהמבחן נקבע בחוש אחד, בוחרים אותו. בתיבה כל חמשת החושים, **וליד כל אחד כתוב כמה הוא שווה לגיבור הזה** לפי הדרגה שלו. לדרגה ממוצעת אין מספר, והמסך אומר זאת במילים: "*בדרגת הריח שלך הספר אינו מבקש דבר על מבחן כזה*" — כדי שלא תלחץ על משהו שנראה כעושה ואינו עושה. במישוש הספר כותב "לפי קביעת מנהל ההרפתקה" ואינו נותן מספר, והמסך שולח אותך להקליד אותו בשדה השינוי המצבי.
5. **🎯 לבחון!**. והמנוע מגלגל ואומר מה יצא.
6. למבחן של מעלה (כוח, זריזות) יש כפתור נפרד: **🎯 מבחן מעלה**.

מתחת לתוצאה כתוב ממה "מצבי" מורכב, כל גורם בשמו ולידו המספר שלו: העומס, התשישות, חוב השינה, הפחד, החושים, וסינוור אם יש. *עד 30 באוקטובר 2026 המסך הציג שם רק את המספר שהמנהל*

הקליד — הגלגול תמיד נשא את כל השאר, אבל הדין־וחשבון עליו לא. מי שראה "מצבי: 0" והרגיש שהמבחן קשה יותר — צדק.

באותו מסך יש קבוצה שכתוב עליה **"משחק לבד — המנוע מנהל את ההרפתקה"**, ובה **🗺️ צא להרפתקה**, **🧭 תכנן מסע** ו**➡️ צא למסע**. זה הערב של שחקן בלי מנהל.

8 · קרב, צעד אחר צעד

קרב נפתח משלושה מקומות: **⚔️ קרב** בלשונית ♡, **⚔️ יריב** בהפעלה ידנית, או קוד שהמנהל נותן. מכאן זה אותו מסך.

1. המסך אומר **"הקרב מוכן — הלחצן הגדול למטה מתחיל"**. לחיצה עליו פותחת את בדיקת הפתיחה: כל צד מגלגל, ומי שקיבל את התוצאה הגבוהה מתחיל.
2. בתור שלך: **⚔️ תקוף**. יש גם **✨ הטל קסם**, **🎯 הכרז מכה מדויקת** ו**⚔️ הכרז מכה מרוכזת** כשהם זמינים.
3. בתור היריב: **▶ יריב תוקף**. בקרב קבוצתי: **▶ כולם תוקפים יחד**.
4. כדי לדלג על הפירוט: **⏩ כל הקרב**.
5. בריחה: **🏃 בריחה**. היריב זוכה בהתקפה חופשית, והמסך אומר זאת לפני הלחיצה.

שני כפתורי ההגנה

שניהם נשארים דלוקים או כבויים עד שמשנים אותם:

- ♡ **עוצר ב[כלי]**. ניסיון לעצור את המכה. **הכפתור נוקב במה שהגיבור באמת מרים**: אם על זרועו מגן הוא אומר "*עוצר במגן ברזל בינוני*", ולא בשם החרב שבידו. מתחת לכפתור כתוב הסיכוי במילים, למשל "*סיכוי העצירה באלה כבדה: 12%, עשירית מערך הנשק (120)*". הסיכוי נגזר מהתכונה של אותו נשק: עשירית מערכה. מגן הוא מקרה נפרד, והסיכוי בו נגזר מתכונת **מגינים**, ומתחתיו כתוב גם מצב המגן.
- 🫧 **מתחמק**. ניסיון התחמקות. את סיכוי הבסיס קובע המנהל, ומקלידים אותו בתיבה **סיכוי בסיס %** שלידו.

אם הגיבור אינו מאומן בנשק שבידו, הכפתור אומר זאת: "*אין לו אימון ב… : ניסיון לעצור מכה בנשק הזה ייכשל*". במקרה כזה אין טעם להפעיל עצירה.

מגן אינו נשבר פעם אחת. כשעצירה מצליחה נבדקת שבירה לשני הכלים שהתנגשו. נשק שנשבר מושמד מיד, ואילו המגן עומד בשלוש שבירות: הראשונה מסדקת אותו, השנייה שוברת אותו כמעט לגמרי, והשלישית משמידה אותו.

בשתי השבירות הראשונות הוא נשאר על הזרוע והגיבור מוסיף לעצור בו **באותו סיכוי בדיוק**: הנזק אינו מוריד את סיכוי העצירה ואינו מוריד את ההגנה. מגן שהושמד יורד מן הזרוע, נשאר בתרמיל מסומן כמושמד, ואין להחזירו — הלשונית 👛 ציוד מסרבת ואומרת למה.

העצירה עצמה נעשית במגן כשיש מגן על הזרוע: הסיכוי הוא סיכוי המגן, והמגן הוא שמסתכן בשבירה במקום הנשק העיקרי. וגם מי שאוחז קשת או שידיו ריקות יכול לעצור, אם על זרועו מגן.

מה שהעין עושה לכל מכה

דרגת הראייה של הגיבור נכנסת לכל מכה פנים אל פנים, לשני הכיוונים, ובשורת הפירוט כתוב בשמה. עין טובה מוסיפה לו; עין רעה מורידה לו **וגם מוסיפה למי שתוקף אותו**, ובשורה של אותה מכה כתוב "*ראייה דרגה 1*" ובכמה. בירי הראייה אינה נספרת פעמיים: היא בתוך חשבון הירייה, ולכן אינה נוספת שוב מן הקרב.

סינוור הוא העניין השני. מי שסונוור יורד 100 בכל מבחן שנשען על ראייה ובכל ירייה, ולמי שחושיו חדים הקנס גדול יותר — **עין בדרגה 5 מאבדת יותר מעין רגילה**, כי יש לה יותר מה לאבד. הקנס נשאר עד שהמנהל מודיע שעבר.

קשת אינה חרב, והמסך לא ישלים את ההפרש. כשהמנהל פותח ירי והגיבור מחזיק נשק שאינו נשק ירי, לוח הטווח אומר זאת במילים ואינו יורה. אם בתרמיל יש נשק ירי, הוא נוקב בשמו ומציע **🏹 לאחוז בו — פותח את רשימת הנשקים בדף הגיבור**. **הלחיצה אינה מחליפה את הנשק**: היא רק פותחת את הרשימה, והבחירה מה בידו היא של הגיבור ונעשית בדף שלו. אם אין לו בתרמיל נשק ירי, אין כפתור — ואין מה לאחוז.

בסוף הקרב

המסך שואל: **"לשמור את תוצאת הקרב (כוח־הסבל החדש) על הגיבור?"**

- **שמור על הגיבור**. הפציעות והשינויים נרשמים.
- **בטל (החזר למצב לפני הקרב)**. כאילו הקרב לא קרה. זה המקום לסימולציה.

אם היריב נפצע ולא נפל, אפשר **העבר את היריב לשחקן אחר**. הוא ימשיך את הקרב באותו מצב שבו הוא נשאר.

9 · איך מקבלים משהו מהמנהל

במסך הראשי של הגיבור יש תיבה: ▼ **מה שהמנחה נותן — קוד, חפץ, מתנה, זמן**. פתח אותה.

1. הקלד את מה שהמנהל מקריא לתוך השדה **מנהל ההרפתקה נתן לי**, ולחץ **קח אותו**.
2. או לחץ **סרוק** וסרוק את הברקוד מהמסך של המנהל.
3. **מה כבר לקחתי** מראה מה כבר נקלט, כדי שאותה מתנה לא תיקלט פעמיים.

> **הסריקה אינה עובדת בכל טלפון.** קריאת ברקוד מהמסך נתמכת בכרום על אנדרואיד. באייפון ובדפדפנים אחרים הכפתור לא יקרא את הברקוד — שם מקלידים את הקוד. ההקלדה עובדת תמיד.

מה עוד מגיע בריבוע

ארבע ההעברות של פרק 14 הן יריב, חפץ, נקודות ובעל ברית. בריבוע או בקוד מגיעים עוד שישה דברים, וכולם נקלטים באותה תיבה עצמה:

מה מגיע	מאיפה בקונסולה
מחיר הסצנה בתשישות	האריח ⚙ במסך הסצנה, בחצי של סוף הסצנה. ריבוע אחד לכל השולחן.
אכלו כאן ומנוחה	אותו ריבוע. "אכלו" מאפס רעב וצמא, והמנוחה מחזירה תשישות.
התאורה ומזג האוויר	אותו אריח, בחצי של תחילת הסצנה. ריבוע הכניסה, לפני שהם מתחילים.
מבחן	האריח 🎯, או הכפתור שמתחת לפסקה. פותח את חלון המבחן אצל השחקן. אם המנהל אמר שהמבחן נקבע בחוש — ריח, טעם או מישוש — החוש נוסע בתוך אותו ריבוע, והמסך של השחקן פותח את המבחן כשהחוש כבר בחור.
סינוור	**אין לזה כפתור בקונסולה — המנהל מקריא את הקוד.** `סינוור|פנס אל הפנים`, והשחקן מקליד אותו בתיבה. מוריד 100 מכל מבחן שנשען על ראייה ומכל ירייה, ולעין חדה יותר. הוא נשאר עד `סינוור|עבר`, וגיבור אחד יכול לקבל אותו פעמיים בערב.
ערכה שלמה של דמות	חלון הדמות באריח ☗. נשק, שריון, ציוד וכסף בקוד אחד.

10 · קונסולת המנהל: המסך הראשי

הקונסולה נפתחת בשאלה **"איזו הרפתקה הערב?"** וחמישה כפתורים:

📜 בחירת הרפתקה	פותח את רשימת ההרפתקאות.
⚔ העברת יריבים	שליחת יריב לשחקן.
👛 העברת חפצים	שליחת חפץ.
✨ העברת נקודות	שליחת נקודות הרפתקה.
🤝 העברת בעלי ברית	שליחת בעל ברית שילחם לצד הגיבור. ברקוד אחד — העזיבה היא כפתור אצל השחקן ולא ברקוד שלך.

הכפתור **⋯ כל השאר** פותח ארבעה נוספים:

⚖ הספסל	שולחן העזר של המנהל, ואינו שייך לשום הרפתקה: מה שמנהל הרפתקה שואל עשרים פעם בערב — מה זה זאב, כמה זמן הוא לילה, מה שווה נפילה מגג. יש בו גם טבלאות המפגשים של הספר לפי תוואי שטח, והפרוזה שהספרים נותנים לכל תכונה. הספסל מציג ואינו מגלגל.
📱 הצטרפות בברקוד	הברקוד והקוד שהשחקנים סורקים או מקלידים.
✎ כתיבת הרפתקה	כתיבת הרפתקה משלך.
⚄ המנוע מגלגל	מי מגלגל את הקוביות הערב: אני, המנוע, או השחקנים. הכפתור מראה את הבחירה הנוכחית, והוא מחליף אותה.

11 · להריץ הרפתקה

1. לחץ **📜 בחירת הרפתקה**.
2. ארבע הרפתקאות מוכנות, וכל אחת מציגה על התמונה שלה את **טווח הדרגות שהיא כתובה לו**: **אור וערפל** 1–3 · **הרפתקת בלטזר** 4–6 · **אי הדינוזאורים** 7–10 · **שוד תמריס** 4–6. הטווח כתוב גם בשורה שמתחת לשם, וגם בראש ההרפתקה אחרי שהתחלת להריץ אותה.
3. לחץ **▶ הרץ את ...** על ההרפתקה שבחרת.
4. לחץ **▶ Enter the first scene** כדי להיכנס לסצנה הראשונה.

לצאת מההרפתקה. מתחת לכפתור שנכנס לסצנה יש **↩ יציאה מההרפתקה · חזרה למסך הראשי**, והוא מחזיר אותך אל חמשת האייקונים: בחירת הרפתקה, העברת יריבים, חפצים, נקודות ובעלי ברית. הכפתור נשאר על המסך גם בזמן שמסך הסצנה פתוח, וסוגר אותו. ההרפתקה אינה נמחקת, וכל מה שחולק הערב נשאר כפי שהוא.

> **מה אומר טווח הדרגות.** חמישה טווחים: 1–3, 4–6, 7–10, 11–15, ו-16 ומעלה. הטווח אומר לאיזו חבורה ההרפתקה נכתבה, והוא גם מה שקובע כמה נקודות הרפתקנות היא שווה (פרק 12). הוא

> אינו שער: אפשר להריץ כל הרפתקה לכל חבורה, והמנוע לא יעצור אותך — אבל חבורה בדרגות 1–3 באי הדינוזאורים תפגוש יריבים שנכתבו לדרגות 7–10.

יום לפני המפגש: 🎒 הכנה להרפתקה

הכפתור **🎒 הכנה להרפתקה** אומר על עצמו: "כל מה שצריך יום לפני — הסיפור מסופר ישר, תדריך ומפה לכל סצנה, ומה חייב לקרות בכל אחת". הקונסולה עצמה בנויה לשאלות שנשאלות כשהשולחן מחכה — וזה הדף שנועד לזמן שבו אף אחד לא מחכה.

סביב הסצנה יש מדפים נוספים, כל אחד בלחיצה אחת. שמותיהם באנגלית:

🧭 **The party**	מי השחקנים סביב השולחן.
📱	כתובת השולחן כברקוד, לטלפונים.
📖 **The cast**	הדמויות שבהרפתקה.
💰 **The takings**	מה יש לקחת, ובכמה.
⚔ **The fights**	הקרבות שההרפתקה מכינה.
🎲 **What wanders**	טבלאות המפגשים: מה חי בכל מקום, וקובייה לשאול בה. שום דבר אינו מתגלגל בלי לחיצה.
🗺 **The map**	המפה.
🏔 **The line**	כל סצנה בסדר ההרפתקה, עם הפעימות והזמנים שלהן; איפה החבורה; ומה השעון עשה לזמן.
⚖ **The bench**	אותו ספסל שתואר למעלה: שולחן העזר, זמין גם מתוך הרפתקה שרצה.
👁 **What they see**	המפה כפי שהשחקנים מכירים אותה: איפה הם היו, ומה הם יודעים עד כה.
📄 **The packet**	כל ההרפתקה להדפסה: הסצנות בסדרן, שום דבר מקופל, ואחריהן ארבעת הנספחים. כל סצנה מתחילה בעמוד חדש, והכפתורים אינם מודפסים.
📜 **The campaign**	הערבים שהיו: הכרוניקה, ההתפתחות של החבורה, והאנשים.
🌅 **New evening**	**זהירות:** שוכח כל מה שחולק, נמצא ונפתח הערב, ומחזיר את השעון להתחלה. זה הכפתור שפותח ערב חדש, והוא גם מוחק את הערב שהיה.
📥 **import** · **export** 📤	הוצאת מצב השולחן לקובץ, והחזרתו.
🖨	מדפיס את מה שעל המסך.

12 · מסך הסצנה

לסצנה יש שני מסכים שונים, ומה שרואים תלוי במכשיר.

בטלפון: מסך ההרצה

זה המסך שרוב המפגשים מתנהלים ממנו. הוא כולו בעברית, ויש בו שני דברים: שורת אריחים למעלה, וכרטיס הסצנה מתחתיה.

- **כרטיס הסצנה**. מספר הסצנה ושמה, ומתחת **לחצו לקריאת הסצנה**. לחיצה פותחת את הטקסט פסקה אחר פסקה, עם **הבאה**, **הקודמת**, **📖 כל הסצנה בבת אחת** ו **❗ חייב לקרות**. מתחת לכל פסקה יופיעו המבחנים שהפסקה הזאת דורשת — ראה להלן.
- **האריחים**, וכל אחד נושא מספר: **🎯 מבחנים**, **☗ הדמויות**, **⌕ לקחת**, **🗺 המפה**, **✨ נקודות**, **⚙ מאפייני הסצנה** שנושא על פניו את התאורה, ו**⚔ יריב אקראי** שנושא את אחוז הסיכוי.
- **למטה**: **הקודמת**, **☰** (מעבר לסצנה) ו**הבאה**.

אריח שאין לו תוכן בסצנה הזאת כבוי. כל אריח פותח חלון, ובתוך החלון של דמות או של חפץ יש ברקוד שהשחקנים סורקים.

המבחן, ליד הפסקה שמזכירה אותו

בקריאה פסקה אחר פסקה, מתחת לפסקה מופיעים כפתורים קטנים — **🎯 שכנוע · קל** — ובהם רק המבחנים שהפסקה הזאת דורשת. מי שקורא פסקה ורואה שצריך מבחן אינו צריך לחפש אותו: הוא מתחת למה שהרגע קרא.

לחיצה על כפתור פותחת את חלון המבחן: מה הוא (תכונה או מעלה), במה הוא נעשה, דרגת הקושי במילה, התוספת או הקנס לפי הספר, הניקוד, הסבר קצר מה המעלה הזאת עושה, וברקוד `TEST|…` שהשחקן סורק כדי לפתוח את המבחן במנוע שלו.

בכל 92 הסצנות של ארבע ההרפתקאות יש 230 מבחנים, וכל אחד מהם קשור לפסקה שדורשת אותו. בדרך כלל הם מתפרסים על שתיים או שלוש פסקאות שונות בסצנה; בעשרים סצנות כולם שייכים לפסקה אחת, פשוט מפני שכך כתובה הסצנה.

> **העוגן הוא פסקה, לא משפט.** פסקה בתדריכי הסצנות היא 46 עד 67 מילים, ולכן הכפתור יושב בסוף הפסקה שמזכירה את המבחן — לא בתוך השורה עצמה. אם מבחן נוסף לסצנה ועוד לא

> נקבע לו עוגן, הוא יופיע בסוף הפסקה האחרונה, תחת הכותרת **עוד מבחנים בסצנה הזאת**. היום אין סצנה כזאת באף אחת מארבע ההרפתקאות.

האריח **🎯 מבחנים** ממשיך להראות את כל מבחני הסצנה יחד, בלי קשר לפסקאות. שתי הדרכים פותחות את אותו חלון.

👃 אם חוש אחד מכריע את המבחן

בתוך חלון המבחן יש כפתור מקופל: **👃 אם חוש אחד מכריע את המבחן**. פתח אותו ויש בו ריבוע לכל חוש. **זאת הכרעה שלך ולא של המנוע**: הספר מתמחר ריח, טעם ומישוש לא מול תכונה בשם אלא מול "כל מבחן שבו החוש הוא החוש העיקרי להצלחה" — כלומר מול המצב שאתה מתאר, ורק אתה יודע מהו.

לחיצה על חוש מוסיפה אותו לאותו ברקוד של המבחן, בשדה שלישי: `TEST||קשה|עיקוב ועקבות גילוי`. `חוש=ריח`. השחקן סורק אותו כרגיל, והמבחן נפתח אצלו כשהחוש כבר בחור ועם השורה של החוש בתוך החשבון, לפי הדרגה של **הגיבור שלו**.

> **אין צורך לעדכן דף שכבר בשולחן.** דף גיבור שלא שמע על השדה הזה מתעלם ממנו ופותח בדיוק את אותו מבחן עם אותה דרגת קושי. השדה מסומן ב־`=` כדי שלא ייקרא בטעות כדרגת קושי. וכשלא בחרת חוש, הקוד שנוצר זהה למה שהקונסולה הזאת יצרה תמיד.
>
> **מישוש הוא יוצא מן הכלל.** הספר כותב עליו "לפי קביעת מנהל ההרפתקה" ואינו נותן מספר — אז הריבוע אינו מוסיף כלום והמסך אומר זאת. המספר נשאר שלך להקליד.

נתוני קרב לכל דמות

באריח **☗ הדמויות**, לחיצה על דמות פותחת את החלון שלה, ובו הקטע **נתוני קרב**: כוח־סבל, הגנה, אומץ, ובמקום שיש להם — התקפה, נזק וטבלת ההרפתקנות. **לכל דמות בארבע ההרפתקאות יש ערכים כאלה**, גם לסוחר הפירות וגם למשרתת, מפני שהשאלה "ומה אם נתקוף אותו?" נשאלת בכל ערב.

בתחתית אותו חלון יש **שני ברקודים**, ושניהם לאותה דמות: אחד מעביר אותה לשחקנים **כיריב**, והשני **כבעל ברית** שנשאר איתם בקרבות הבאים. אין ברקוד של עזיבה: **העזיבה אינה שלך** — לכל בעל ברית חי יש כפתור שחרור בדף הגיבור עצמו, בלשונית 🤝 בעלי ברית.

מה יש על הדמות, ואיך מעבירים אותו

באותו חלון, מתחת לנתונים, יש הקטע **נושא**: הנשק, השריון, הציוד והארנק של אותה דמות. לכל דמות בארבע ההרפתקאות יש רשימה כזאת — ולמי שאינו נושא דבר כתוב **למה**: "*חיה — אינה נושאת דבר*",

"*קהל או קול — אין כאן גוף לחפש בו*", "*שדון מבריאת בליון — בקע מתוך פרי ואינו נושא דבר*".

הכסף אינו כתוב מראש אלא **מוגרל**, לפי מעמדה הכלכלי והפוליטי של הדמות ולפי דרגתה. השורה אומרת את שלושתם: "*ארנק · איש כוח שכיר · מנעד: 3 עד 8 כסף · דרגה 2*", ומתחתיה "*גולגל עכשיו: 6 כסף*". כל פתיחה של החלון מגלגלת מחדש, והברקוד נושא את הסכום שגולגל.

ליד הרשימה כפתור קטן: **👛 ברקוד להעברת הציוד**. לחיצה עליו פותחת **ריבוע אחד לכל הערכה** — נשק, שריון, ציוד וכסף באותו קוד — והשחקן סורק אותו פעם אחת. ריבוע אחד ולא ארבעה, כי מנהל שצריך להעביר ארבעה ריבועים ברצף מעביר שלושה.

> **ציוד של דמות אינו שלל אוטומטי.** שום דבר אינו מגיע לגיבור מעצמו. אתה לוחץ על הכפתור כשהחבורה שודדת את האיש, קונה ממנו, או מחפשת על גופו — וזאת הכרעה שלך ולא של המנוע. הערכה היא של **אדם אחד**: לשלושה שומרים לוחצים שלוש פעמים, והטלפון מקבל שלוש פעמים.

לצד הכותרת כתוב מאיפה הערכים באו, וזה חלק מהתשובה:

מה כתוב	מה זה אומר
לפי הסצנה	הסצנה אומרת במפורש איזה יצור זה, והערכים הם של היצור מהבסטיארי.
לפי גיליון הדמויות של ההרפתקה	מתוך 24 פרופילי הדמויות שכתבת להרפתקה.
ערכי המחבר, מתוך הערות הסצנה	המספרים שכתבת בתוך הסצנה עצמה, בפרוזה.
הושלם לפי מה שהדמות היא	להרפתקה אין מספרים לדמות הזאת, והמנוע עגן אותה בדמות מקבילה.
המנוע בונה אותו לפי מקצוע · דרגה	אין נתונים כלל, ולכן הערך מחושב מהמקצוע ומהדרגה.

במקרה האחרון מופיע גם הטווח בסוגריים — למשל כוח־סבל **34** (31–38). זה חציון של תשעה גיבורים שהמנוע בנה באמת באותו מקצוע ובאותה דרגה, והטווח הוא מה שיצא בהם; השריון והנשק בחישוב הם של המנחה. דמות אחת בארבע ההרפתקאות אינה אדם אחד אלא כמה מינים, והחלון אומר זאת במילים ושולח לטבלת המפגשים של הסצנה.

✨ נקודות הרפתקנות, סצנה אחר סצנה

האריח **✨ נקודות** נפתח על **נקודות הסצנה הזאת**, בשלוש רמות:

הרמה	מתי
מינימום	משחק גרוע — עברו את הסצנה ולא הרוויחו ממנה דבר.
ממוצע	משחק רגיל — עשו את מה שהסצנה נועדה לו.
מקסימום	משחק טוב במיוחד — גם מה שהיה אפשר למצוא בה, נמצא.

מתחת לשלושת המספרים מופיעים **שמות הגיבורים**, ולכל אחד שלושה כפתורים. לחיצה בוחרת את הרמה שבה אותו גיבור שיחק בסצנה הזאת; הכפתור הנבחר מסומן ב-✓ והבחירה נאמרת שוב במילים מתחת לשורה, יחד עם הסך שנצבר לו עד כה. לחיצה שנייה על אותה רמה מבטלת אותה.

השמות מגיעים מהשולחן מעצמם, אם יש שולחן פתוח. בלי שולחן אפשר להקליד שם ביד, ב**להוסיף שם**.

שום דבר לא מגיע לטלפון תוך כדי ההרפתקה. המניין הוא של מסך המנהל. בסוף, בקטע **סיכום ההרפתקה**, כל גיבור מופיע עם הסך שלו מתוך המקסימום של ההרפתקה, ולחיצה על **למסור לגיבור** מציירת ברקוד עם הסכום כולו. אם יש שולחן פתוח, אותן נקודות גם מוצעות בטלפון של אותו שחקן והוא מאשר אותן אצלו.

מאיפה המספרים. לכל הרפתקה יש טווח דרגות משלה, וממנו נגזר הכול. הטווחים הם חמישה — 1–3, 4–6, 7–10, 11–15, ו-16 ומעלה — וכל הרפתקה מצהירה על שלה. הרפתקה בטווח המתחילים (1–3) שווה שתי דרגות; כל טווח מעליו שווה בערך דרגה אחת, לפי מה שדרגה עולה באמצע הטווח. מחירי הדרגות נמדדו על 44 עקומות הדרגה של המקצועות במנוע. האורך מוסיף אחר כך, ופחות: הוא נכנס כשורש היחס בין זמן המשחק הצפוי לחציון.

והמבחנים והקרבות נספרים בתוך הסכום. כל הרפתקה מצהירה כמה שווים המבחנים שלה והקרבות שלה, והסצנות שוות את ההפרש:

ההרפתקה	דרגות	הסצנות	מבחנים וקרבות	ערב במיטבו
אור וערפל	1–3	124	150	274
פרשת בלטזר	4–6	308	250	558
אי הדינוזאורים	7–10	1,661	260	1,921
שוד תמריס	4–6	120	240	360

לכן סצנה באור וערפל שווה 2 עד 8 במקסימום, בשוד תמריס 3 עד 10, ובאי הדינוזאורים 81 עד 172 — כי שם דרושות 1,400 נקודות לדרגה. בתוך כל הרפתקה הסצנות מתחלקות לפי מה שכל אחת מחזיקה: מה שחייב לקרות בה, מה שאפשר למצוא בה, המבחנים שבה והאנשים שבה, והסכום שלהן הוא בדיוק הסכום שבראש החלון.

על מבחן בודד אין צורך לתת נקודות. הברקוד של המבחן נושא אותן, ומנוע השחקן מזכה אותו בעצמו כשהוא עובר. לכן רשימת הניקוד לפי דרגת קושי כבר אינה בחלון הזה.

⚙ מאפייני הסצנה

אריח אחד, ובו כל מה שהחדר הזה עושה לשחקנים: התאורה שהם נכנסים אליה, ומה שהוא גובה מהם כשהם יוצאים. על פני האריח כתובה **התאורה בלבד**, ורק כשהיא משנה משהו; בחדר מואר היטב כתובה שם נקודה. המספרים נמצאים בפנים, ושם גם כתוב מה כבר נמסר.

בראש החלון כתוב מה המקום הזה — חדר, רחוב, שטח פתוח — כמה זמן הוא לוקח בבסיס, ומה ההרפתקה כתבה על התאורה שלו. כל ברירת מחדל שלמטה יוצאת מן השורה הזאת.

תחילת הסצנה

תאורה. ארבעה כפתורים, וזה כל אוצר המילים של האור במנוע: **✷ תאורה טובה**, **◐ תאורה חלקית**, **◔ תאורה קלושה**, **● חושך מוחלט**. מה שההרפתקה כתבה מסומן מראש, ולחיצה קובעת אחרת. אין רשימה של נרות ולפידים: מי שהדליק לפיד לוחץ על הדרגה שהלפיד נותן — לפיד בחדר חשוך הוא תאורה חלקית, נר הוא תאורה קלושה.

הדרגה הזאת אינה הערה; היא מספר אצל השחקן. כל תכונה שצריכה עיניים משלמת, וכל תכונה של הסתתרות מרוויחה:

התאורה	תכונה שצריכה עיניים	תכונה של הסתתרות
✷ תאורה טובה	ללא שינוי	ללא שינוי
◐ תאורה חלקית	-50	+50
◔ תאורה קלושה	-100	+75
● חושך מוחלט	-200	+100

מזג האוויר בסצנה. שלושה כפתורים: **🔥 חום קיצוני**, **◦ רגיל**, **❄ קור קיצוני**. רק הקיצוני משנה משהו — מעל 35 מעלות או מתחת ל-5 מינוס התשישות נגבית כפול. מעליהם כתוב באיזו יבשת ההרפתקה מתרחשת ומה האטלס אומר עליה; זה הקשר להחלטה, וההחלטה שלך.

ריבוע הכניסה. ריבוע אחד לכולם, בכניסה לסצנה, ובו התאורה ומזג האוויר. בתאורה טובה ובמזג אוויר רגיל אין מה להעביר, ולכן אין ריבוע — והחלון אומר זאת במילים.

סוף הסצנה

תשישות. המספר שהסצנה גובה, ומשני צדיו מינוס ופלוס. המחיר נגזר ממה שהסצנה עצמה מצהירה, והוא מעוגן בכלל הצעידה שבספר: שעה של הליכה רגילה שווה בערך עשרים נקודות לגיבור שמאגרו אלף.

מה המקום	המחיר	כמה זמן על הרגליים
חדר, חנות, מרתף	10	חצי שעה
רחובות, שוק, חצר	20	שעה
שטח פתוח	40	שעתיים
שטח פתוח עם מכשולים	60	שלוש, וחלקן קשות

המחיר אחיד לכולם, וגיבור שמאגרו גדול יותר פשוט מרגיש אותו פחות. הקרבות והמבחנים אינם בתוכו, מפני שהם נגבים לבדם בדף של השחקן.

זמן. כמה זמן הסצנה לקחה, גם הוא עם מינוס ופלוס. כשתעבור לסצנה הבאה הוא ייגבה מאליו משעון העולם.

אכלו כאן. כן או לא. "כן" מאפס רעב וצמא לכל מי שסורק — לפונדק ולארוחה אצל מישהו.

מנוחה. בלי מנוחה, שעה, שלוש שעות או שמונה. זה זמן שהם בחרו להשקיע, והמנוע מחזיר בו תשישות.

ריבוע אחד לכולם סוגר את החצי הזה: התשישות, הזמן, הארוחה והמנוחה בקוד אחד. מתחתיו כתוב אם התשישות כבר נמסרה ואם הזמן כבר נגבה, ולידו **✓ נמסר להם** — הסימון קיים כדי שלא תגבה את אותו חדר פעמיים.

על מחשב: דף הסצנה

- **הפס העליון**. שם הסצנה ומספרה (למשל: 1 מתוך 25). **◀** ו **▶** מדלגים בין סצנות, **⊞ detail** פותח את הפירוט.
- **חמשת השלבים** — **1 הגעה**, **2 פעימה 1**, **3 פעימה 2**, **4 יציאה**, **5 הערות**. אלה השלבים של סצנה אחת, בסדר שבו הם קורים. **השלב הבא ▶** מתקדם, **◀ הקודם** חוזר.

- **📖 התמצית**. הטקסט הקצר שקוראים בקול.
- **☗ מי כאן**. מי נמצא בחדר הזה.
- **⌂ דברים**. מה יש בחדר: חפצים, כסף, מה שאפשר לקחת.
- **▤ הכול**. כל מה שהסצנה מחזיקה, בלי סינון.
- **to the phones 📢**. שליחת הקטע שקוראים בקול אל הטלפונים של השחקנים.
- **השעה** — **pass ⏳** מקדם את שעון העולם. **say it ☁** אומר מה מצב השמיים.
- בסוף הסצנה: **הסצנה נפתרה · המשך אל …**

בתוך סצנה שמופעלת, חלק מהכתוביות באנגלית וחלק בעברית. זה מצב הקונסולה היום: המדפים והכותרות באנגלית, שלבי הסצנה ודף ההכנה בעברית.

13 · יריב אקראי: הגרלת מפגש

במקומות שבהם יריב יכול להופיע פתאום — דרך פתוחה, יער, סמטה, חצר אחורית, חוף, ביצה, מנהרה — לסצנה יש טבלת מפגשים משלה. בתוך בית מגורים, בארמון, בזירה או בשוק שוקק באור יום אין טבלה, וזו החלטה ולא השמטה.

היצורים בכל טבלה נלקחו מספרי היצורים שלך, לפי סעיף 🗺 **תפוצה** של כל יצור: רק מי שהספר משבץ בתוואי השטח של הסצנה ובאזור שלה. בדרכים ובסמטאות שתיים מעשר השורות הן אדם — גזע ומקצוע, בדרגה 3.

איך מגרילים

1. בטלפון, באריח **⚔ יריב אקראי**, כתוב אחוז הסיכוי של הסצנה (בין 10% ל-25%). לחיצה פותחת את החלון.
2. **⚄ האם מתרחש מפגש?** מגלגל 1D100 מול האחוז הזה, ואומר במילים אם משהו מגיע.
3. אם כן: **⚔ מי הגיע?** מגלגל על הטבלה. התשובה מופיעה עם כוח־הסבל, ההגנה, האומץ והדרגה של מי שהגיע, והשורה שיצאה מודגשת ברשימה.
4. **לחיצה על מי שהגיע פותחת ברקוד.** השחקנים לוחצים 📷 בדף שלהם ומכוונים לברקוד, והיריב נכנס למנוע הקרב שלהם. אפשר ללחוץ גם על כל שורה אחרת בטבלה, אם החלטת בעצמך מי מגיע.

הם יושבים לנוח

המנוחה עצמה נלקחת בדף של השחקן, ובאותו חלון יש שורה משלה: **הם נחים**, ומתחתיה 1, 2, 4 ו-8. לחיצה על מספר מגלגלת פעם אחת לכל שעה, לפי אחוז הסיכוי של הסצנה, ואומרת אם משהו הגיע ובאיזו שעה. לחיצה אחת עונה על לילה שלם.

השחקנים אינם רואים את המסך הזה. הם אמורים לשקול בעצמם אם המקום בטוח. בסצנה שאין בה טבלת יריבים כתוב במילים שהמנוחה עוברת בשקט.

הטבלה בנויה כך שככל שהיצור חזק יותר כך הסיכוי שיגיע קטן יותר: השורה הראשונה תופסת 18 מתוך 100 והאחרונה שתיים. שום דבר לא מתגלגל מעצמו — שני הגלגולים קורים רק כשלוחצים.

על מחשב אותו דבר יושב בדף הסצנה, בשורת השלבים, תחת **⚔ יריב אקראי**.

14 · ארבע ההעברות

כל ההעברות עובדות אותו דבר: בוחרים מה להעביר, הקונסולה מייצרת מחרוזת אחת, והשחקן קולט אותה.

1. בקונסולה: לחץ על ההעברה המתאימה (⚔ יריב, 👛 חפץ, ✨ נקודות, 🤝 בעל ברית) ובחר מה להעביר. ערכה שלמה של דמות עוברת בריבוע משלה, מתוך חלון הדמות עצמה.
2. הקונסולה מראה קוד, וליד הקוד כפתור העתקה. יש גם ברקוד.
3. בדף הגיבור: השחקן פותח **▼ מה שהמנחה נותן**, מקליד את הקוד ולוחץ **קח אותו**. או סורק את הברקוד.

ארבע הערות מעשיות:

- בעל ברית שהמנהל נותן נשאר אצל הגיבור עד שהוא נהרג או עד שהשחקן משחרר אותו. השחרור הוא כפתור בדף הגיבור, בלשונית 🤝 בעלי ברית, מתחת לכל בעל ברית חי — לחיצה ראשונה שואלת, שנייה משחררת. הוא נשמר על הגיבור.
- נקודות מתחלקות שווה בשווה בין המשתתפים, אבל המחיר של עליית דרגה מחושב לכל גיבור בנפרד.
- ערכה שלמה — נשק, שריון, ציוד וכסף של דמות אחת — עוברת בקוד אחד. חלק שהמנוע אינו מזהה נדחה לבדו ושאר הערכה נכנסת; הכסף נכנס לארנק והשאר לתרמיל.
- גיבור שלם אינו עובר בברקוד: הוא כבד מדי לריבוע. להעברת גיבור משתמשים בשולחן המשותף.

דמות שמנהל ההרפתקה בנה בעצמו

בעל ברית רגיל נשלח בשם: "לוחם דרגה 5", "גמד הרים", "סוס בר". מה שעובר הוא בקשה, והטלפון של השחקן בונה ממנה אדם חדש, ולכן המעלות, הציוד והשם נקבעים בקוביות. יש דרך שנייה, והיא מעבירה דמות שהמנהל בנה בעצמו: הגזע והמקצוע שבחר, המעלות שרצה, ציוד שקנה לה בחנויות והשם שנתן לה.

1. המנהל בונה את הדמות בדף גיבור רגיל, עם **בריאת גיבור**, ומצייד אותה.
2. באותו דף הוא לוחץ **📤 ייצוא הגיבור** ומעתיק את הטקסט שמופיע.
3. בקונסולה, ב **🤝 העברת בעלי ברית**, מתחת לתיבת השם יש תיבת הדבקה. הוא מדביק שם את הטקסט ולוחץ **put him on the table**.
4. מופיע ריבוע, והשחקנים סורקים אותו או מקלידים את עשרת התווים שלידו.

הדמות נשמרת על הגיבור כמו כל בעל ברית אחר. היא נשארת מערב לערב, היא נכנסת לקרב רק כשהשחקן מכניס אותה בלשונית 🤝, והיא יוצאת רק במוות או בכפתור השחרור. זה ההבדל מ **📥 הבא גיבור אורח**, שמביא גיבור לערב אחד בלבד ושוכח אותו כשהדף נטען מחדש.

וכשאין שולחן פתוח. אפשר לשלוח לשחקן את הקובץ או את הטקסט בכל דרך שנוחה, והוא לוחץ בדף שלו **🤝 שמור כבעל ברית**. זה אותו מסמך ואותה תיבת הדבקה של האורח, וההבדל הוא רק לאן הדמות נכנסת: **📥 הבא גיבור אורח** מכניס אותה לערב אחד ושוכח אותה בטעינה מחדש, ו **🤝 שמור כבעל ברית** שומר אותה על הגיבור כמו הריבוע.

המסמך עצמו אינו נכנס לריבוע. גיבור שלם שוקל בין תשעה לשלושים ואחד קילובייט, וחייל אימפריאלי בדרגה שתים־עשרה שוקל 436, בעוד שריבוע מחזיק כשלושה. לכן המסמך עובר דרך השולחן המשותף והריבוע נושא את המפתח שלו בלבד. הדרך הזאת עובדת רק כששולחן פתוח, והקונסולה אומרת זאת אם אין. יש שם גם כפתור שמוריד את המסמך מן השולחן כשכבר אין בו צורך.

15 · תקלות ופתרונות

מה קרה	מה לעשות
הקונסולה מחזירה 403	נכנסת לכתובת בלי המפתח. פתח את הקישור השלם שקיבלת כשפתחת את השולחן. אם אבד — פתח שולחן חדש מהסיסמה, וחלק קוד חדש.
"That table is gone"	עברו שלושה שבועות מהערב האחרון. פתח שולחן חדש.
הקוד של השחקן לא נקלט	שש אותיות, באותיות גדולות, בלי רווחים. אם עדיין לא — בקש מהמנהל להציג אותו שוב מתוך **🧮 הצטרפות בברקוד**.
הסריקה לא עושה דבר	הטלפון אינו תומך בקריאת ברקוד. הקלד את הקוד.
הגיבור נעלם	הגיבור שמור בטלפון ובדפדפן שבהם הוא נוצר. דפדפן אחר, גלישה פרטית או מחיקת נתוני אתרים — הגיבור לא יימצא. חפש בטלפון ובדפדפן המקוריים.
אייקון חדש לא מופיע בטלפון	הקונסולה בטלפון היא אפליקציה מותקנת, והיא לא מתרעננת אחרי עדכון עד שסוגרים ופותחים אותה מחדש.
מניין הנקודות נעלם	הוא נשמר בדפדפן שבו נלחץ, ובו בלבד. מסך אחר, דפדפן אחר או מחיקת נתוני אתרים — והוא לא יהיה שם. אותו מסך, אותו דפדפן.
הכפתור 🎯 אינו ליד המשפט שחיפשתי	הכפתור נקשר ל**פסקה** שמזכירה את המבחן, ויושב בסופה. אם הוא בסוף הפסקה האחרונה תחת **עוד מבחנים בסצנה הזאת** — למבחן הזה עוד לא נקבעה פסקה.

לדמות אחת יש תמונה ולדמות אחרת לא	כמה גזעים חולקים את אותו מקצוע, ולציור יש גזע. במקום לנחש איזה, הקונסולה אינה מראה ציור כלל — ציור של הגזע הלא נכון גרוע מאין ציור.
אין אריח ⚔ בסצנה	הסצנה אינה מקום שיריב מופיע בו פתאום. שלוש מארבע ההרפתקאות נפתחות בסצנה כזאת: חנות, פונדק, שוק. הסצנה הראשונה עם טבלה היא 3 או 4.
רוצים את המסך באנגלית	הוסף לכתובת `?lang=en`. לחזרה לעברית: `?lang=he`. דף הגיבור פותח בעברית כברירת מחדל.
אין לשונית 🪄 קסמים	המקצוע של הגיבור אינו מטיל קסמים. הלשונית מוסתרת בכוונה, כדי שלא ייפתח חלון שאין בו מה לעשות.
הגיבור נלחם ב־1D4	לא נבחר נשק. פתח **נשק** ▾ במסך הראשי ובחר את הנשק מהתרמיל.
הגיבור אכל בלי שלחצתי	זה מכוון. המנוע מוציא אוכל ושתייה מן התרמיל לפני שהמדד עולה שלב, והארוחה נרשמת ביומן.
התרעת הרעב אינה יורדת	אין בתרמיל מה לאכול. השורה שמתחת לחיווי אומרת זאת, ואחריה כתוב מספר ימי המחסור.
נכנסתי להרפתקה ואיני מוצא את הדרך חזרה	הכפתור ↩ **יציאה מההרפתקה** נמצא מתחת לכפתור הכניסה לסצנה, והוא על המסך גם בזמן שהסצנה פתוחה. יש גם שתי מילים קטנות בראש העמוד שעושות את אותו הדבר.
קוד של בן ברית בנוי אינו נקלט	המסמך עובר דרך השולחן המשותף, ולכן צריך שולחן פתוח בשני הצדדים. אם המנהל כבר הוריד את המסמך מן השולחן, שיעלה אותו שוב ויראה ריבוע חדש.

התשישות נגבית כפול	מזג האוויר קיצוני. חפש ביומן את השורה **מזג האוויר**, ובקש מהמנהל את הריבוע של **רגיל** כשיוצאים משם.

16 · מה כדאי לדעת מראש

- **המנהל פוסק, והמנוע מודיע מתי.** יש יכולות שהמנוע אינו מפעיל, והוא אומר זאת במילים: "*מנהל ההרפתקה פוסק — המנוע אינו מפעיל זאת*".
- **כל גיבור בטלפון שלו.** אין מסך מרכזי שמראה את כל הגיבורים בבת אחת. השולחן המשותף מחזיק את מה שהועבר, לא את הגיליונות.
- **הקונסולה אינה מראה את ההרפתקה לשחקנים.** הבנייה של דף הגיבור אינה כוללת את הטקסט הכתוב של ההרפתקאות. מה שמגיע לשחקן מגיע דרך העברה, או בקול.
- **הרעב והצמא מטופלים מעצמם.** המנוע מוציא אוכל ושתייה מן התרמיל לפני שהמדד עולה שלב, ולכן אין צורך לנהל אותם בשולחן. מה שנשאר לשולחן הוא מה שאין בתרמיל.
- **אין ביטול כללי.** הקרב הוא היחיד שאפשר להחזיר לאחור, בכפתור **בטל** שבסופו. העברה שנקלטה — נקלטה.

נכתב ב־17 באוקטובר 2026 ועודכן ב־19, ב־20, ב־21, ב־23 (פעמיים), ב־27 וב־31 בו, מול הגרסה החיה של שני המנועים. כל שם כפתור בחוברת הועתק מהמסך עצמו. אם כפתור השתנה מאז, המסך הוא הנכון.