

# דוגמת קרב - חרבות וכשפים

## הקדמה

דוגמת קרב זו תדגים סיבוב קרב בין הלוחם **זאב אור-בוקר** לבין **דובלין** מרושע. זאב אור-בוקר מוצג בחוברת לשחקן המתחיל כדמות לדוגמא. ניתן למצוא את כל הדמויות לדוגמא מהערכה, כאן: <https://swordsandwizardry.co.il/charsheets>. את הדובלין ניתן למצוא בחוברת למנחה בעמוד 50.

על מנת להתמקד בקרב עצמו אנו נניח כי חוקי יצירת הדמות מוכרים לכם, ועל כן לא נדון בשאלות כמו "מדוע לזאב אור-בוקר יש תוסף התקפה של +3 בחרב דו-ידנית לעומת תוסף של +2 בקלע". אם החוקים אינם מוכרים לכם, אפשר למצוא אותם בחוברת לשחקן המתחיל.

בקרב שתערכו במשחק שלכם, דפי הדמויות יהיו, כמובן, מלאים בפרטים שונים משל זאב אור-בוקר. אך השימוש בדף הדמות יהיה זהה.



# טרם הקרב

בטרם מתחיל הקרב יש לוודא כי לכל שחקן יש דף דמות מלא וברור, וכי המנחה הכינה מבעוד מועד את המידע של המפלצות המעורבות בקרב. בדוגמה שלנו דף הדמות של זאב מוכן, והמנחה פתחה את החוברת למנחה בעמוד 50 או העתיקה את המידע של הדובלין למחברת ריקה ונוחה.

דף הדמות של זאב נראה כך:

אפשר לראות שכל הפרטים בדף מלאים, החשובים מהם לצורך הקרב הם הפרטים תחת הכותרת **ערכים** ואלו תחת הכותרת **כלי נשק**.

## חרבות ונשפים

שם השחקן: \_\_\_\_\_

שם הדמות: **זאב איז-קוקר**

גיל: \_\_\_\_\_ חץ: \_\_\_\_\_ נטייה: **טוב**

דרגה: **1** נקודות נסיון: \_\_\_\_\_

### ערכים

<b>+1</b>	<b>19</b>	<b>10</b>	<b>8ק1</b>
תוסף התקפה	דרג"ש	נק"פ	קנ"פ

גזק: \_\_\_\_\_

### גלגולי הצלה

<b>14</b>	<b>15</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
מלכודות וסכנות	נשימת דרקון	מוות ויעל	לחשים

### מבונות

<b>+5</b>	<b>1-2</b>	<b>+2</b>	<b>16</b>
תוספת נשק	פריים דלדום	תוספת נשק	כוח
<b>+1</b>	<b>+1</b>	<b>+1</b>	<b>17</b>
תוספת נשק	דרג"ש	תוספת נשק	דריכות
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>12</b>
תוספת נשק	תוספת נשק	תוספת נשק	חוסן
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>10</b>
תוספת נשק	תוספת נשק	תוספת נשק	תבונה
<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>12</b>
תוספת נשק	תוספת נשק	תוספת נשק	חוכמה
<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>11</b>
תוספת נשק	תוספת נשק	תוספת נשק	בריזמה

### כלי נשק

שם/תיאור	תוסף התקפה	גזק	קצב אש	טווח
חרב דו-דנית (נשק קסא"ם)	<b>+3</b>	<b>2+8ק1</b>		
קלף (נשק טווח)	<b>+2</b>	<b>2+4ק1</b>	<b>1</b>	<b>12.5</b>
פצצון (נשק קסא"ם וטווח)	<b>+2 / +3</b>	<b>2+4ק1</b>	<b>1</b>	<b>12.5</b>

#### ליד נוסף

שריון אומות (דרג"ש א"א)

גזק זב, שק שינה, שאיבת אסא

זרבת הצלחה, אלפידים

2 נאדוג י"א אובל, חקל 15

#### יכולות מיוחדות

לחייבה ככלי נשק דו-דנית

הדרכת התקפות אויב

#### לחשים

מ"ז    מ"ב    מ"א

תיבת המפלצת של הדובלין בחוברת למנחה נראית כך:

הפרטים החשובים לצורך הקרב הם בשלוש השורות הראשונות:

- **קב"פ** (קוביות פגיעה)
- **דרג"ש** (דירוג שריון)
- **התקפות**

מאד חשוב, כחלק מההכנה של המנחה, לקבוע מראש כמה **נק"פ** (נקודות פגיעה) יש לדובלין. כמוסבר בחוברת למנחה בעמוד 45 יש לגלגל 16ק8 עבור כל קב"פ ולהוסיף את המתאם המצויין. במקרה של הדובלין על המנחה לגלגל מראש 3ק8 ולהוסיף 1. לצורך

הקרב שנדגים מיד, נניח כי סכום הקוביות היה 14, ובתוספת 1 יש לדובלין **15 נק"פ**.

### דובלין

**קב"פ: 3 + 1**

**דרג"ש: 14**

**התקפות: נשיכה (2ק4), נשק (1ק8)**

**גלגול הצלה: 14**

**מיוחד: מפתיע אויבים בתוצאה של 3-1**

**תנועה: 9**

**נטייה: תוהו**

**דירוג קושי / נק"ן: 3 / 120**

דובלינים הם דמויי אדם גדולים, שעירים ודומים לגובלינים. הם חמקמקים יותר מכפי שגודלם מרמז, וכמעט תמיד יקבלו את ההזדמנות להפתיע אפילו אויבים ערניים, בתוצאה של 3-1 בגלגול וק6.

# הקרב מתחיל!

לקרב יש שלושה שלבים. שניים מהם מתרחשים בתחילת הקרב, והשלישי חוזר על עצמו שוב ושוב עד תום הקרב. השלבים הם:

1. **בדיקת הפתעה** - לעיתים אחד הצדדים עלול להפתיע את השני ויש לבדוק זאת. שלב זה מתרחש **רק פעם אחת** בתחילת הקרב.
2. **קביעת יוזמה** - שלב בו קובעים איזה מהצדדים פועל ראשון ואיזה שני (וכן שלישי, רביעי והלאה - אם משום מה יש יותר משני צדדים בקרב). שלב זה מתרחש **רק פעם אחת** בתחילת הקרב.
3. **סיבובי קרב** - השלב המעשי בו כל צד תוקף את השני, על פי הסדר שנקבע בשלב היוזמה, ומנסה לגרום נזק ליריבו. שלב זה **חוזר על עצמו שוב ושוב** עד תום הקרב.

## שלב ראשון - בדיקת הפתעה

בתחילת כל קרב, אם יש סיכוי שאחד הצדדים מפתיע את השני, בין אם במקרה ובין אם באופן מתוכנן מראש (למשל משום שאחד הצדדים הכין מארב לצד השני) תתבצע בדיקת הפתעה לכל צד שעלול להיות מופתע. יש לגלגל 1ק6 לכל צד כזה, ואם התוצאה היא 1 או 2 הצד מופתע. השפעת ההפתעה מתרחשת רק בשלב השלישי של הקרב, **סיבובי הקרב**. צד מופתע אינו יכול לפעול בסיבוב הקרב הראשון.

כאמור, שלב זה אינו תמיד מתקיים - אם שני הצדדים רואים זה את זה ממרחק מה כאשר הם מתקרבים זה אל זה, אף צד לא יכול להיות מופתע ואין צורך בשום גלגול. אפשר לדלג ישר לשלב השני. **בדוגמת הקרב שלנו** נניח כי גם זאב אור-בוקר וגם הדובלין מודעים זה לזה ולכן אין צורך בבדיקת הפתעה.

## שלב שני - קביעת יוזמה

שלב פשוט ומהיר, כל צד בקרב מגלגל 1ק10. סדר הפעולות בשלב הבא, סיבובי הקרב, יהיה על פי תוצאות אלו (במקרה של תיקו מגלגלים מחדש). **בדוגמת הקרב שלנו** השחקן של זאב אור-בוקר השיג תוצאה של 8 בגלגול הקוביה והמנחה, שגלגלה עבור הדובלין, השיגה תוצאה של 6. בהתאם לכך בכל סיבוב בקרב זאב יתקוף ראשון והדובלין שני.

## שלב שלישי - סיבובי קרב

השלב השלישי הוא השלב בו ממש מתרחש הקרב. בשלב זה, על פי הסדר שנקבע ביוזמה, כל צד יכול לזוז, לתקוף את היריב, או גם לזוז וגם לתקוף. כל שלב כזה נקרא **סיבוב קרב**, וכל סיבוב קרב אורך כ-10 שניות.

בכל פעם שמגיע תורה של דמות, או מפלצת, היא יכולה (אך לא חייבת) לבצע את הפעולות הבאות, בכל סדר הנראה לה:

- **פעולה חופשית** - כל פעולה קצרה שאינה התקפה, הטלת לחש או שימוש בחפץ קסום. לצעוק מילת אזהרה לחבר, לזרוק כלי נשק ולשלוף אחד אחר, לאיים על היריב "היכנע, אין לך סיכוי!" וכן הלאה. ההחלטה הסופית אם הפעולה שהשחקן רוצה שדמותו תבצע היא פעולה חופשית או לא היא תמיד בידי המנחה.
- **תנועה** - כל דמות ומפלצת יכולות לנוע. דמויות נעות עד 12 מטרים בסיבוב, אלא אם המנחה מציינת סיבה שבשלה הדמויות איטיות יותר. מפלצות נעות כמות מטרים כמצוין תחת **תנועה** בריכוז המידע שלה. הדובלין שלנו, למשל, יכול לנוע 9 מטרים בסיבוב.
- **התקפה** - התקפה יכולה להתרחש בכמה אופנים, כל אחד מהם נחשב להתקפה וניתן לבצע רק אחד מהם בסיבוב:
  - **תקיפה בעזרת נשק** כלשהו - בין אם בקרב פנים אל פנים או לטווח באמצעות קשת, למשל.
  - **הטלת לחש** - כל הטלת לחש בקרב נחשבת לפעולת התקפה, גם אם הלחש עצמו אינו התקפי, למשל לחש מגן.
  - **שימוש בחפץ קסום** - הכוונה להפעלת חפץ קסום כמו טבעת, מטה או שרביט, שתיית שיקוי קסום או הקראת לחש ממגילה. כלי קסם הפועלים ללא הרף, למשל **טבעת הגנה**, אינם דורשים פעולה, הם פשוט פועלים כל הזמן.

לאחר שכל הדמויות והמפלצות מסיימות את הפעולות שלהן, נגמר סיבוב קרב אחד ומתחיל ה**סיבוב הבא**.

## הקרב!

זאב אור-בוקר פסע אל תוך המסדרון במבוך וגילה כי בצידו השני עומד דובלין ושומר על המעבר. המנחה אמרה לשחקן של זאב כי הדובלין שולף חרב וביקשה ממנו לגלגל יוזמה. השחקן של זאב גלגל 10ק1 וקיבל תוצאה של 8, המנחה גלגלה 10ק1 עבור הגובלין והתוצאה היתה 6. זאב אור-בוקר פועל ראשון.

בסיבוב הקרב הראשון השחקן של זאב ציין שזאב שולף את החרב הדו-ידנית שלו, רץ אל הדובלין ותוקף. בואו נסתכל בנתוני הנשק של זאב:

כלי נשק				
שם/תיאור	תוסף התקפה	נדק	קצב אש	טווח
חרב 17-ידנית (נשק קפא"פ)	+3	1ק8+2		
קלע (נשק טווח)	+2	1ק4+2	1	12.5 מ'
פציון (נשק קפא"פ וטווח)	+2 / +3	1ק4+2	1	12.5 מ'

כפי שניתן לראות כאשר זאב משתמש בחרב הדו-ידנית שלו הוא נהנה מתוסף התקפה של +3 והנדק של החרב הוא 1ק8+2. תוסף ההתקפה יעזור לקבוע עם זאב מצליח לפגוע בדובלין והנדק יגולגל רק אם אכן הוא יצליח בכך.

**גלגול ההתקפה** הוא תמיד גלגול של 1ק20, ולתוצאת גלגול זה יש להוסיף את תוסף ההתקפה. ההתקפה תצליח אם הסיכום של גלגול הקוביה והתוסף יהיה **שווה או גבוה מהדרג"ש** (דירוג השריון) של הדובלין. אם נסתכל בנתונים שלו (מסומן כאן ליד הספרה 2 באדום) נראה שהדרג"ש של הדובלין הוא 14:

**דובלין**

קב"פ: 1 + 3 <sup>1</sup>

דרג"ש: 14 <sup>2</sup>

התקפות: נשיכה (4ק2), נשק (1ק8) <sup>3</sup>

גלגול הצלה: 14

מיוחד: מפתיע אויבים בתוצאה של 1-3

תנועה: 9

נטייה: תוהו

דירוג קושי / נק"ן: 3 / 120

דובלינים הם דמויי אדם גדולים, שעירים ודומים לגובלינים. הם חמקמקים יותר מכפי שגודלם מרמז, וכמעט תמיד יקבלו את ההזדמנות להפתיע אפילו אויבים ערניים, בתוצאה של 1-3 בגלגול 1ק6.

בהתאם לכך, השחקן של זאב מגלגל את הקוביה בת 20 הפאות שלו (20ק). התוצאה שלו היא 13, הוא מוסיף לתוצאה זו את תוסף ההתקפה שלו (+3, כאמור) ומקבל תוצאה סופית של 16 - **יותר מהדרג"ש של הדובלין**. ההתקפה פגעה!

אחרי הפגיעה מוצלחת השחקן של זאב מגלגל קוביות על פי הנזק של החרב,  $1 + 2$ , תוצאת גלגול קוביה בת 8 פאות ועוד 2. השחקן של זאב מגלגל את הקוביה והתוצאה היא 4, על כן לאחר הוספת עוד 2 - **הדובלין סופג 6 נקודות נזק**. המנחה, שקבעה עוד טרם הקרב כי לדובלין 15 נק"פ, מפחיתה את הנזק מסך נקודות הפגיעה של הדובלין והוא **נותר עם 9 נק"פ** בלבד.

שמח בחלקו, השחקן של זאב מכריז כי זאב סיים את התור שלו. כעת התור עובד למנחה שמשחקת את הדובלין בקרב. גם הדובלין תוקף בתורו. כאשר מפלצת תוקפת היא בוחרת אחת מבין ההתקפות שלה המצויינות בנתוני המפלצת (מסומן למעלה ליד הספרה 3 באדום), ולכן הדובלין יכול לבחור אם לנשוך את זאב או להשתמש בנשק שלו, אך לא שניהם יחד. המנחה מחליטה שהדובלין יתקוף בעזרת החרב שלו.

גלגול ההתקפה של מפלצת הוא גם גלגול של 1ק20, כאשר לתוצאה זו מוסיפים את הקב"פ של המפלצת, ללא המתאימים (בדומה לתוסף התקפה של דמות). אם נסתכל בנתונים של הדובלין (מסומן למעלה ליד הספרה 1 באדום) נראה שהקב"פ של הדובלין הוא  $1 +$ , בהתעלם מה-"1+", הדובלין מוסיף 3 לתוצאת גלגול ההתקפה שלו. ההתקפה תצליח אם הסיכום של גלגול הקוביה והקב"פ יהיה **שווה או גבוה מהדרג"ש** (דירוג השריון) של זאב אור-בוקר. אבל מהו הדרג"ש של זאב אור-בוקר?

הדרג"ש של זאב מופיע, ממש ליד כמות הנק"פ של זאב, תחת **ערכים** בדף הדמות שלו. לזאב יד דרג"ש של 17:



המנחה מגלגלת עבור הדובלין, ותוצאת גלגול הקוביה שלה הוא 11. בתוספת הקב"פ של הדובלין, 3, התוצאה הסופית שלה היא 14 - **פחות מהדרג"ש של זאב**. הדובלין לא מצליח לפגוע בזאב ועל כן לא מגלגל נזק.

אם ההתקפה היתה מצליחה, הדובלין היה מגלגל 8ק1 (הנזק של הנשק שלו) והשחקן של זאב היה סופג את הנזק הזה ומפחית אותו מ-10 נקודות הפגיעה שיש לזאב.

כך או כך, לאחר הפעולה של הדובלין מסתיים סיבוב הקרב ומתחיל סיבוב חדש ובו שוב זאב פועל ראשון והדובלין שני. אלא אם זאב או הדובלין יבחרו לעשות דבר מה אחר, למשל להיכנע או להימלט מהקרב, כל אחד מהם ימשיך לגלגל התקפה, להוסיף תוצאה את תוסף ההתקפה או הקב"פ, להשוות לדרג"ש של היריב - ובמקרה של פגיעה לגלגל נזק אותו היריב סופג.

## סוף הקרב

אם סך נקודות הפגיעה של הדובלין מגיע לאפס ומטה, הדובלין יפול וימות.

אם סך נקודות הפגיעה של זאב מגיע לאפס ומטה הוא לא מת מיד אלא ממשיך לאבד נקודות פגיעה אחת נוספת בכל סיבוב. זאת משום שדמות שחקן מתה רק כאשר היא מגיעה למינוס 10 נקודות פגיעה. אם הדבר יקרה לזאב, לחברים שלו תהיה הזדמנות להגיע אליו ולחבוש אותו לפני שהוא מת, כפי שמוסבר בחוברת למנחה בעמוד 62.

## חוקים נוספים

חוקי הקרב המלאים מופיעים בחוברת לשחקן בעמודים 57-62.

