

המדריך להמרת הרפתקות

מהמהדורה החמישית של מבוכים ודרקונים לחרבות וכשפים

צוות חרבות וכשפים

הרפתקאות! אין כסף גדול יותר מלקרוא הרפתקה טובה, מושקעת ומרתקת. החשק להריץ אותה מיד לשחקנים הוא אדיר. אבל לפעמים, אוי! ההרפתקה הנהדרת שקראנו כתובה למהדורה החמישית של מבוכים ודרקונים, ואילו אנחנו משחקים חרבות וכשפים. מה לעשות?

למזלנו שתי השיטות דומות מאד, ואפשר בקלות רבה להריץ כל הרפתקת מהדורה חמישית גם בשיטת חרבות וכשפים. יהיה צורך בהמרה קצרה ומאד לא מסובכת של כמה פרטים, דקות של עבודה בלבד ואפשר לרוץ.

כאשר אנו ניגשים לשחק הרפתקה שנכתבה למהדורה החמישית של מבוכים ודרקונים בשיטת חרבות וכשפים, כל מה שצריך הוא המרה מהירה של נתוני המפלצות והאתגרים השונים.



המרת בדיקות

הרפתקאות למהדורה החמישית מכילות בדיקות מיומנויות שעל הדמויות לצלוח אם הן מעוניינות להתגבר על מכשול כלשהו או לגלות דבר מה. על פי רוב הדבר יצוין בשם המיומנות הנדרשת ומספר המטרה שיש להגיע אליו. בחרבות וכשפים אין מיומנויות זמינות לכלל סוגי הדמויות. על כן חלק ממיומנויות אלו יומרו לשימוש במיומנויות גנב תואמות, ואחרות לבדיקות תכונה (בדיקות תכונה מוסברות בעמוד 29 בחוברת למנחה המתחילה).

טבלת המרת מיומנויות

מיומנות מהדורה חמישית	בדיקה מתאימה בחרבות וכשפים
אקרובטיקה	בדיקה כנגד תכונת הזריזות
אתלטיקה	לטיפוס - בדיקת מיומנות טיפוס של גנב או בדיקת כוח עם מחסר של 2- לפתוח דלת - בדיקת פריצת דלתות על פי ערך הכוח של הדמות בכל מקרה אחר - בדיקה כנגד תכונת הכוח
הבחנה (perception)	להאזנה - מיומנות הקשבה לרעשים של גנב בכל מקרה אחר - בדיקה כנגד תכונת החוכמה
התגנבות	מיומנות הסתרתות בצללים או תנועה חרישית של גנב בהתאם לנסיבות
זריזות ידיים	לפריצת מנעולים - מיומנות פריצת מנעולים של גנב לפירוק מלכודות - מיומנות מלאכה עדינה של גנב בכל מקרה אחר - בדיקה כנגד תכונת הזריזות
מיומנויות חוכמה שונות (מלבד הבחנה) - הישרדות, טיפול בחיות, רפואה, תובנה (insight)	בדיקה כנגד תכונת החוכמה
מיומנויות כריזמה שונות - איום, הופעה, שכנוע, תרמית	בדיקה כנגד תכונת הכריזמה
מיומנויות תבונה שונות - דת, היסטוריה, חקירה, טבע, מאגיה	בדיקה כנגד תכונה התבונה

לבדיקות אלו יש להוסיף מחסרים או תוספים על פי דירוג הקושי הנדרש בהרפתקה.

טבלת מתאמים על פי דירוג קושי

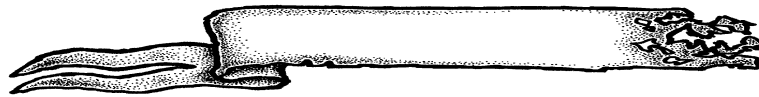
מתאם לבדיקת מיומנות גנב*	מתאם לבדיקת תכונה*	דירוג קושי לבדיקה במהדורה חמישית
+20%	+4	9 - 0
+10%	+2	14 - 10
-	-	19 - 15
-10%	-2	24 - 20
-20%	-4	29 - 25
-30%	-6	+30

* מתאמים אלו מעלים או מורידים את ערך התכונה או המיומנות לבדיקה זו, כך שמתאם חיובי הוא לטובת הדמות ומתאם שלילי הוא לרעתה. דמות עם חוכמה 14 המבצעת בדיקת חוכמה עם מתאם של +2 צריכה לגלגל 16 ומטה (במקום 14 ומטה) בגלגול 1ק20. גנב עם מיומנות מלאכה עדינה של 60% המבצע בדיקה עם מתאם של -10% יצטרך לגלגל 50 ומטה בגלגול 1ק100.

המרת גלגולי הצלה

לעיתים אתגרים בהרפתקות למהדורה החמישית ידרשו גלגולי הצלה. בעוד שבמהדורה החמישית גלגולי הצלה מבוססים על אחת משש התכונות, בחרבות וכשפים יש לבדוק כנגד מה מגלגלים להצלה ובהתאם להחליט מהו הגלגול הנכון.

- האם ההשפעה שיש להינצל ממנה היא סוג של **מלכודת או סכנה כללית**, אך לא כזו הגורמת למוות מיידי? אם כן יש להשתמש בגלגול ההצלה כנגד **מלכודות וסכנות**. אם לא יש להמשיך לבדוק.
- האם ההשפעה שיש להינצל ממנה היא **נשיפת דרקון** או נשיפה של יצור דומה דיו לדרקון בכוחו האגדי והנורא? אם כן יש להשתמש בגלגול ההצלה כנגד **נשיפת דרקון**. אם לא יש להמשיך לבדוק.
- האם ההשפעה שיש להינצל ממנה גורמת למוות או שהיא **רעל כלשהו**? אם כן יש להשתמש בגלגול ההצלה כנגד **מוות ורעל**. אם לא יש להמשיך לשלב האחרון.
- אם הגעת לשלב זה יש להשתמש בגלגול ההצלה כנגד **לחשים** בכל מקרה.



המרת מפלצות

בהרפתקה המקורית דאגו לאזן את עוצמת המפלצות עם הדרגות המומלצות לדמויות, וכדאי לנסות לשמור על איזון זה בהמרה. יש שתי אפשרויות עיקריות: להשתמש במפלצות דומה מחרבות וכשפים, או להמיר את הנתונים של המפלצת משיטה לשיטה.

שימוש במפלצת דומה מחרבות וכשפים

האפשרות הפשוטה היא להשתמש במפלצות כפי שהן מופיעות בחרבות וכשפים. אם בהרפתקאת מהדורה 5 מצויין כי בחדר 15 שוכן מינוטאור, אפשר פשוט להשתמש במינוטאור כפי שהוא מופיע בחרבות וכשפים.

המפלצת חזקה מדי, מה לעשות?

- אם מדובר בכמה מפלצות, אפשר לצמצם את מספרן עד שהאתגר יתאים לכמות ודרגת הדמויות.

- אפשר להחליש את נתוני המפלצת. להוריד את את כמות קוביות הפגיעה היא הדרך המהירה ביותר לעשות זאת, כי כך כמות הנק"פ של המפלצת יורדת בהתאם. אפשר להעלות (כלומר להחליש) את ערך גלגול ההצלה שלה, להחליש את התקפותיה ועוד.

המפלצת חלשה מדי, מה לעשות?

- אפשרות אחת היא להוסיף לקרב מפלצות מאותו סוג או מסוגים אחרים.
- אפשר להעצים את נתוני המפלצת - להוסיף לה קב"פ (ונק"פ), לשפר את גלגול ההצלה שלה (כלומר להוריד את הערך המספרי), לחזק את התקפותיה ועוד.

המרת נתונים



המרה של נתוני המפלצת ממהדורה 5 לחרבות וכשפים לוקחת מעט יותר זמן, אבל היא נדרשת כאשר המפלצת המופיעה במהדורה 5 לא קיימת בחרבות וכשפים.

שלב 1: קב"פ

קב"פ המפלצת נקבע לפי הנק"פ שלה במהדורה 5, זאת בשל הבדלי הקוביות בשיטות. הקב"פ גם מכתוב גם את ערך גלגול ההצלה של המפלצת.

גלגול הצלה	קב"פ בחרבות וכשפים	נק"פ מהדורה 5
17	1	10 - 0
16	2	20 - 11
14	3	30 - 21
13	4	50 - 31
12	5	70 - 51
11	6	80 - 71
9	7	90 - 81
8	8	100 - 91
6	9	120 - 101
5	10	140 - 121
4	11	160 - 141
3	12	170 - 161
3	13	180 - 171
3	14	200 - 181
3	15	210 - 201
3	16	220 - 211
3	17	230 - 221
3	18	240 - 231
3	19	+241

שלב 2: דרג"ש

הדרג"ש של המפלצת במהדורה החמישית יהיה גם הדרג"ש שלה בחרבות וכשפים.

למזלנו הן הדרג"ש של המהדורה החמישית והן הדרג"ש של חרבות וכשפים נקבעים על פי אותו סולם - ערך בסיסי של 10 המשתפר ככל שקשה יותר לפגוע במפלצת או ככל שהשריון שלה (טבעי או נלבש) מגן עליה יותר. אמנם כשמשווים מפלצות בין המשחקים רואים כי לא תמיד הדרג"ש זהה, אבל על פי רוב ההבדלים אינם גדולים.

שלב 3: התקפות

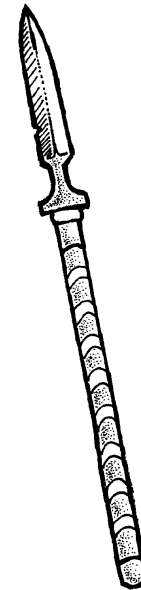
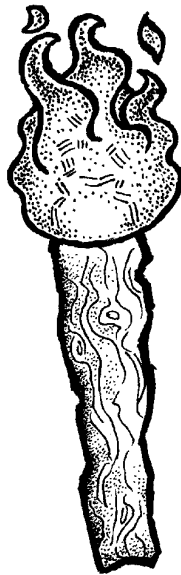
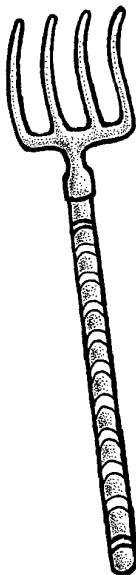
ניתן לדלג על שלב זה ולהשתמש בנזק של התקפות של המפלצת כפי שהן מופיעות במהדורה 5. שימו לב כי מתאם ההתקפה בחרבות וכשפים הוא כערך הקב"פ של המפלצת. אך אם רוצים התאמה טובה יותר, הנזק של ההתקפה נקבע על פי סוג ההתקפה והקב"פ של המפלצת:

סוג ההתקפה	קב"פ 1 עד 5	קב"פ 6 עד 10	קב"פ 11 עד 15	קב"פ 16 ומעלה
הולמת או מוחצת (אגרוף, מכת מחוש, הטחה, חיבוק עז וכדומה)	6ק1	6ק2	6ק3	6ק4
דוקרת (מקור, נשיכה, מחט וכדומה)	6ק1	8ק1	6ק2	8ק2
חותכת (טופרים)	8ק1	8ק2	8ק3	8ק4
כלי נשק כלשהו	על פי כלי הנשק התואם בחרבות וכשפים			

לדוגמה: מפלצת עם 7 קב"פ התוקפת בטופרים תגרום 8ק2 נזק לכל התקפה כזו.

אם ההתקפה משולבת בהשפעה קסומה, רעל או אפקט אחר השתמשו בקטגוריה אחת פחות מהקב"פ האמיתי של המפלצת. עבור מפלצות עם קב"פ 1 עד 5 הורידו מדרגה אחת את סוג קוביית הנזק.

לדוגמה, אם טופרי המפלצת כוללים גם רעל, הנזק ירד ל 8ק1. מפלצת עם 3 קב"פ וטופרים רעילים תגרום לנזק של 6ק1.



שלב 4 - תנועה

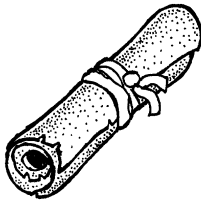
על מנת לקבוע את ערך התנועה יש לבדוק את המהירות המצויינת למפלצת במהדורה 5.

תנועה בחרבות וכשפים	מהירות במהדורה *5
1	10 או פחות
3	15
6	20
9	25
12	30
15	35 או 40
18	45
21	50 או 55
24	60
27	65
30	70
33	75
36	80
48	85 ומעלה

* המהירות ברגליים (Feet). אם המידע הנתון הוא במטרים, בהרפתקה שעברה המרת מידות לשיטה המטרית, יש להחשיב כל 10 רגל כ-3 מטרים. מהירות של 30 רגל היא מהירות של 9 מטרים.

שלב 5 - יכולות מיוחדות

אין דרך ישירה להמיר יכולות מיוחדות, אך אין בזה צורך אמיתי. הדרך הפשוטה ביותר היא להשאיר את היכולת כפי שהיא, לקבוע את הנזק שהיא עושה (או להשאירו כפי שהוא) ואם יש גלגול הצלה מהיכולת - להמיר אותו כמוסבר מעלה. אם רוצים לדייק אפשר לבדוק אם היכולות מבוססת על לחש כלשהו, ואז אפשר להשתמש בלחש דומה מחרבות וכשפים. אם היא לא מבוססת על לחש אפשר לנסות ולמצוא מפלצת בחרבות וכשפים בעלת יכולות דומות ולהעתיק ממנה את היכולת.



שלב 6 - נטיה

לכל מפלצת במהדורה חמישית יש נטיה המורכבת משתי הגדרות, אחת על ציר סדר - תוהו, והשניה על ציר טוב - רע. יש להשתמש בנטיה בציר הראשון, סדר, ניטרלי או תוהו.

שלב 7 - דירוג קושי ונקודות ניסיון

לבסוף יש לקבוע את דירוג הקושי (ד"ק) וערך הנק"ן של המפלצת. דירוג הקושי הבסיסי של מפלצת הוא כערך הקב"פ שלה, אותו מתאימים על פי הטבלאה הבאה:

מתאם	יכולת מיוחדת
+1 ד"ק	ארבע או יותר התקפות בסיבוב
+2 ד"ק	התקפה שיכולה לגרום ל-26 נקודות נזק או יותר
+1 ד"ק	גרימת מחלה או רעל לא קטלני
+1 ד"ק	שיתוק, בליעה בשלמות או כל יכולת המונעת מהיריב לנוע
+1 ד"ק	נזק מתמשך אחרי פגיעה (בשל חיבוק או מחיצה)
+1 ד"ק	הקסמה
+2 ד"ק	התאבנות, חנק, רעל קטלני או קסם הורג
+1 ד"ק	דרג"ש 20 או יותר
+1 ד"ק	התחדשות
+1 ד"ק	חסינות לכלי נשק שאינם קסומים או לנזק מסוג מסוג מסוים
+1 ד"ק	חסינות לקסם - 50% או פחות או חסינות ללחשים מסוימים
+2 ד"ק	חסינות לקסם - מעל 50%
+2 ד"ק	כוח דמוי לחש המקביל ללחש שעוצמתו 3 ומעלה
+1 ד"ק	הטלת לחשים שעוצמתם 2 לכל היותר
+2 ד"ק	הטלת לחשים שעוצמתם 3 ומעלה
+3 ד"ק	הטלת לחשים שעוצמתם 5 ומעלה
+2 ד"ק	ניקוז דרגות עם גלגול הצלה
+3 ד"ק	ניקוז דרגות ללא גלגול הצלה
+1 ד"ק	תבונה על אנושית
+1 ד"ק	תעופה או נשימת מים
+1 עד +3 ד"ק	אחר, לשיקול המנחה

לאחר שנקבע דירוג הקושי, ערך הנק"ן הוא על פי הטבלה הבאה:

ערך נק"ן	דירוג קושי
1,100	9
1,400	10
1,700	11
2,000	12
2,300	13
2,600	14
2,900	15
+300 לכל ד"ק נוסף	16 ומעלה

ערך נק"ן	דירוג קושי
15	1
30	2
60	3
120	4
240	5
400	6
600	7
800	8

בהצלחה!