

الاختبارات والصفات

🎲 تجربة شيء فيه مخاطرة

يرمي اللاعب نرد d20 ويضيف الصفة المناسبة: شجاع أو ذكي أو طيّب. إذا بلغ المجموع رقم الصعوبة، ينجح الأمر. وإن لم يبلغه، تستمر القصة رغم ذلك: يحدث شيء آخر فحسب.

ما مدى صعوبته؟

12

صعب قليلاً

10

عادي

8

سهل

معظم اللحظات 8 أو 10. احتفظوا بـ 12 للحظات الكبيرة.

أي صفة تناسب؟

صفة واحدة تحصل على +2. والآخران تحصلان على +1.

🛡️ شجاع
القتال والجرأة

🧠 ذكي
التسلل والألغاز والحيل

💖 طيّب
الحديث والتهدئة والاعتناء بالآخرين

ضبط العمر

من 5 إلى 6 سنوات
اطرحوا 3 من كل رقم صعوبة. وكل
تصرّف طيّب ينجح بلا رمية.

من 7 إلى 8 سنوات
العبوا كل رقم صعوبة كما هو
مكتوب.

من 9 إلى 10 سنوات
أضيفوا 2 إلى كل رقم صعوبة.

القتال والإنهاك

يبدأ كل بطل بـ

10 + شجاع

الدرع

على الوحش أن يبلغه ليصيب البطل.

8

نقاط القلب

اشطبوا واحدة كلما أُصيب البطل.

القتال

لتصيبوا، ارموا نرد d20 وأضيفوا شجاع. إذا بلغ المجموع درع الوحش، فهذه إصابة: ارموا d6، فيخسر الوحش هذا العدد من نقاط القلب. وتردّ الوحوش بالطريقة نفسها، أمام درع البطل، بالضرر المكتوب على بطاقتها.

منهك

البطل الذي يصل إلى 0 نقاط قلب يكون منهكًا، لا مصابًا أبدًا. يشجّع الآخرون حتى نهاية المشهد، ويبدأ المشهد التالي وقد عادت إليه كل نقاط قلبه.

طفل خائف

اجعلوا الوحش أكثر طرافة، أو دعوا صديقًا يأتي للمساعدة. يمكنكم إنهاء أي قتال مبكرًا: يستسلم الوحش أو يهرب.

إدارة اللعبة

مهامكم الثلاث



قولوا نعم

إذا جاء طفل بفكرة لا تذكرها الصفحة،
دعوها تنجح، أو تقود القصة إلى مكان
جديد.



اسألوا

اطرحوا الأسئلة المكتوبة تحته، وتأكدوا أن
أهدأ طفل يأخذ دوره.



اقرأوا

اقرأوا النص الكبير في كل صفحة من
القصة بصوت عالٍ وببطء. النقطة وقفة
صغيرة.

❓ إذا تعثرت اللعبة

لا أحد يعرف ماذا يفعل

ارفعوا بطاقة المشهد واقرأوا طريقتين من طرق المحاولة، ودعوهم يختارون واحدة.

اجعلوا شيئًا يحدث الآن، ثم انتقلوا إلى المشهد التالي.

الطاولة تشعر بالملل

جاروهم دقيقة، ثم أحضروا المشهد التالي إليهم.

خرجوا عن الطريق

يستطيع أي شخص على الطاولة أن يقولها في أي وقت. تتوقف القصة، ويأخذ الجميع
نفسًا، ولا يسأل أحد لماذا. ثم أكملوا، أو غيِّروا ما كان مخيفًا أكثر من اللازم.

👉 كلمة التوقّف

«نوقف القصة!»



ساحل سالتيمير

شاشة قائد اللعبة، اللوح الخارجي 3 من 3. الصقوه على ظهر اللوح الداخلي 1.



Kids Adventure Quests

شاشة قائد اللعبة

مجانية للطباعة واللعب

شاشة قائد اللعبة، اللوح الخارجي 2 من 3. الصقوه على ظهر اللوح الداخلي 2.



وادي أدرمور

شاشة قائد اللعبة، اللوح الخارجي 1 من 3. الصقوه على ظهر اللوح الداخلي 3.