

⚠ اطلاعیه مهم

برای تهیه این کتابچه زمان زیادی صرف و زحمت زیادی کشیده شده. استفاده از آن رایگان است و هرگونه فروش، کپی تجاری یا انتشار با هدف سودآوری ممنوع می‌باشد.

این فایل فقط برای استفاده شخصی و غیرتجاری طراحی شده. از درک شما سپاسگزاریم!

منبع: [wizardworld.ir](http://wizardworld.ir)

جادوگران

بخش اول فایل pdf شامل داستان همیشه و بخش دوم pdf شامل کاراکتر  
شیت ها (به زبان فارسی و انگلیسی) و نقشه همیشه .  
برای راهنمایی بیشتر ترتیبش به این صورته:

Barbarian

Bard

Cleric

Druid

Fighter

نقشه

Monk

Paladin

Ranger

Rogue

Sorcerer

Warlock

Wizard

## داستان 1

شروع ماجراجویی: "نغمه‌ای در باد نمک"

محل شروع: دهکده‌ی کوچک کنار رودخانه (وسط نقشه، نزدیک پل)

### :(Intro)


در دل دره‌ای آرام، جایی که رودخانه‌ی نمک‌بار میان دشت‌های پوشیده از مه جاریه، دهکده‌ی کوچکی به نام "نم‌زار" سال‌هاست در صلح و فراموشی زندگی می‌کنه. اما چند ماهی هست که همه‌چیز تغییر کرده...

ماهگیرها تور خالی بالا می‌کشن. شب‌ها صدای زمزمه‌هایی از کوه و غار جنوب شرقی شنیده میشه. و بدتر از همه: کودکان دهکده در خواب، یک لالایی عجیب و ناشناخته زمزمه می‌کنن؛ لالایی‌ای که هیچ‌کس به یاد نمیاره کی و چطور وارد ذهنشون شده...

دیروز یکی از بچه‌ها ناپدید شد.

### (Story Hook) 🎯

حاکم شهرک دیواره‌سنگی (سمت چپ بالا)، جایزه‌ای برای کسی گذاشته که بتونه علت این خواب‌ها و ناپدیدشدن‌ها رو کشف کنه. گروه شما، مسافران یا ماجراجویان تازه‌کار، به نم‌زار می‌رسید؛ درست زمانی که دومین کودک هم گم شده...

گزینه‌های اولیه‌ی حرکت بازیکن‌ها: 


- بازجویی از مردم نَمزار
- بررسی رودخانه یا غار پایین نقشه (محل زمزمه‌ها)
- رفتن به قلعه‌ی سمت راست نقشه برای درخواست اطلاعات از کتابخانه‌ی سلطنتی
- جستجو برای ردپای جادویی یا استفاده از جادوهای "Detect" "Magic" یا "Speak with Animals"

نکات قابل گسترش برای دانجن‌مستر: 

- موجودی مرموز در غار زندگی می‌کنه که سال‌ها در خواب بوده؛ حالا داره بیدار میشه.
- قلعه‌ی بزرگ (سمت راست بالا) در گذشته با این موجود پیمانی بسته بوده.

● یکی از NPCها در دهکده، خودش جزو یه فرقه‌ی جادویی خطرناک بوده و حالا می‌خواد موجود رو آزاد کنه.

● نغمه‌ای که بچه‌ها می‌خونن در واقع یک طلسم قدیمیه که کل منطقه رو به تسخیر درمیاره...

نقشه پیشنهادی: 

● دهکده: نَمزار

● قلعه سنگی: ارگ تیزکوه

● شهر دیواره سنگی: مرکز نظامی یا مقر فرماندهی

● غار پایین نقشه: دهان فراموشی

● جنگل شمالی: جنگل زمزمه‌ها

● قلعه شرقی: کتابخانه و دانشگاه سلطنتی جادو

🎲 شروع ماجراجویی: "طلسم خون در مه"

محل شروع: روستای مهدشت (در نزدیکی مرز جنگل و مرداب)

مقدمه (Intro):

در لبه‌ی مرز میان جنگل خاموش و مرداب خون‌بار، روستایی متروکه به نام "مهدشت" هنوز نفس می‌کشد... یا حداقل، چیزی شبیه نفس کشیدن. سال‌هاست که مه غلیظی این منطقه رو ترک نکرده، و روستایی‌ها به ندرت پای بیرون می‌ذارن.

اما طی هفته گذشته، اتفاقات عجیبی افتاده:

● صدای ناقوس کلیسای متروکه هر شب در ساعت خاصی به صدا درمیاد

● حیوانات روستا ناپدید شدن

● و نشانه‌هایی از قربانی شدن یک کشیش در مرداب پیدا شده

حالا کدخدای روستا پیغام داده و دنبال گروهی شجاع برای تحقیق و مقابله با این طلسم خونینه...

### 🎯 قلاب داستان (Story Hook)

شما، ماجراجویانی تازه‌کار یا شاید کنجکاو، به مهدشت می‌رسید؛ جایی که حتی آفتاب هم دل تابیدن ندارد.  
کدخدا به شما می‌گه:

«این صدای ناقوس... اگه گوش بدی، انگار داره یه ورد می‌خونه. و ما شک داریم که کسی از گذشته‌ی روستا برگشته... از اونایی که باید مدت‌ها پیش مرده باشن.»

### 🧭 گزینه‌های اولیه‌ی حرکت بازیکن‌ها:

- بررسی کلیسای متروکه و ناقوس طلسم‌شده
- پرس‌وجو از پیرزن عجیب روستا که همه ازش دوری می‌کنن
- رفتن به مرداب و جستجوی آثار قربانی

- دنبال کردن نورهای آبی که شبها بین درختها دیده می‌شن
- تحقیق در مورد افسانه‌ای قدیمی که بچه‌ها تو روستا ازش می‌ترسن

نکات قابل گسترش برای دانجن‌مستر: 

- روح یک کشیش خون‌آلود در ناقوس زندانی شده و با وردی خاص آزاد میشه
- مرداب دروازه‌ی ورود موجودی جادویی از دنیای مردگان شده
- یکی از ساکنین روستا (مثل نانوا یا پدر کدخدا) از اعضای یه فرقه مخفیه
- روستا روی مقبره‌های باستانی ساخته شده که طلسمش داره فعال میشه
- ناقوس توسط الف‌های تاریکی ساخته شده بوده و حالا به دنبال بازگشتشون‌ان

نقشه پیشنهادی: 

● روستا: مهدشت

● کلیسا: ناقوس خفته

● جنگل شمال غربی: سایه‌زار

● مرداب جنوب: مرداب خون‌بار

● دخمه مخفی در زیر کلیسا

● کلبه‌ی پیرزن: لبه‌ی جنگل

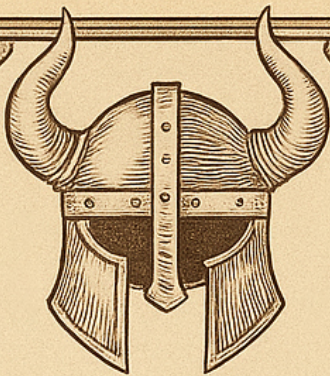
● دخمه‌ی الف‌های تاریکی: در اعماق مرداب

RACE

GENDER

ALIGNMENT

CLASS



CHARACTER NAME

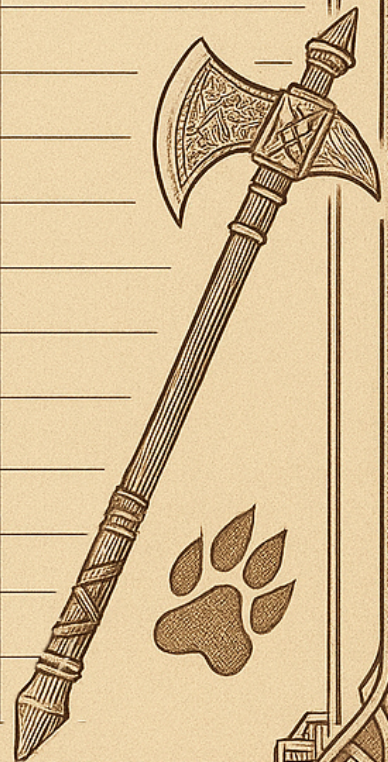
FEATURES &  
TRAITS

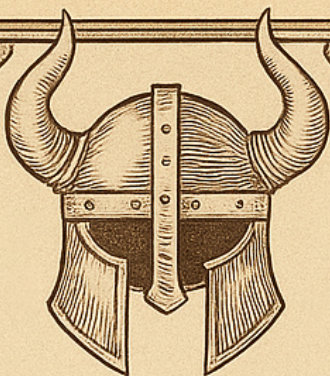
EQUIPMENT

NAME

DESCRIPTION

BACKGROUND





نژاد  
قانون

جنسیت  
رده (کلاس)

اسم شخصیت

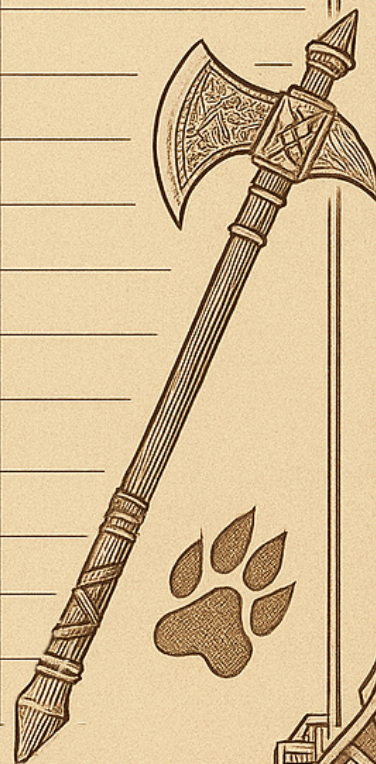
ویژگی ها و صفات

تجهیزات

نام

توضیحات

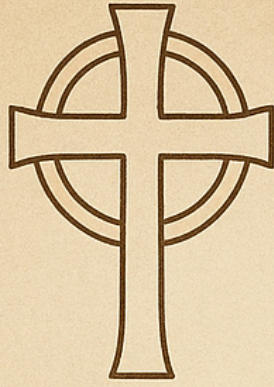
پیشینه شخصیت











تعداد  
قانون

جنسیت  
رده (کلاس)

اسم شخصیت

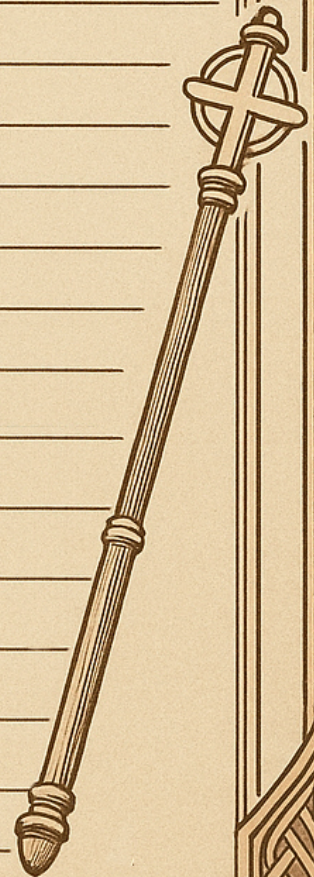
ویژگی ها و صفات

تجهیزات

نام

توضیحات

پیشینه شخصیت





نژاد  
قانون



جنسیت  
رده (کلاس)

اسم شخصیت

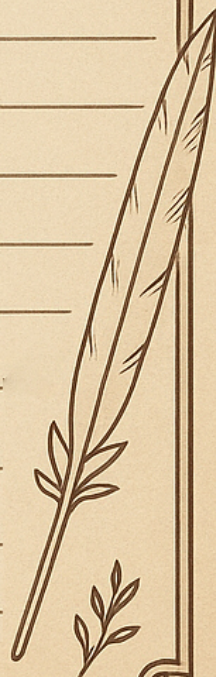
ویژگی ها و صفات

تجهیزات

نام

توضیحات

پیشینه شخصیت

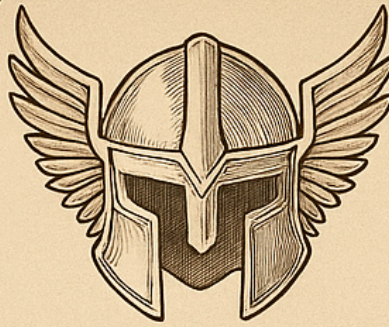


RACE

GENDER

ALIGNMENT

CLASS



CHARACTER NAME

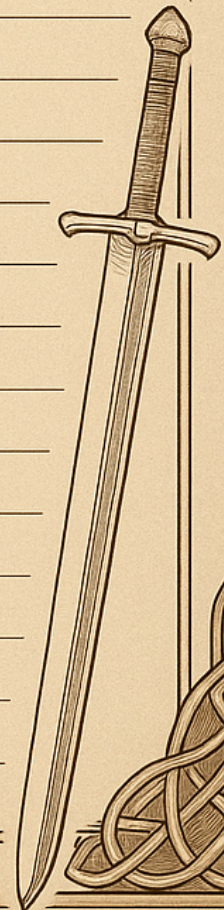
FEATURES &  
TRAITS

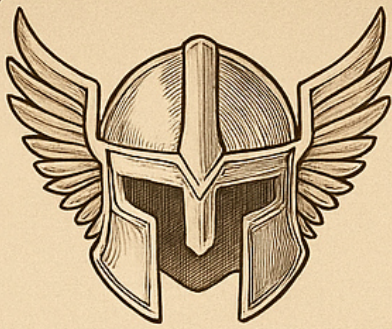
EQUIPMENT

NAME

DESCRIPTION

BACKGROUND





نژاد  
قانون

جنسیت  
رده (کلاس)

اسم شخصیت

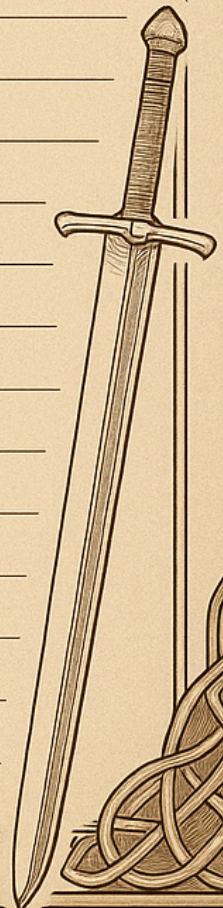
ویژگی ها و صفات

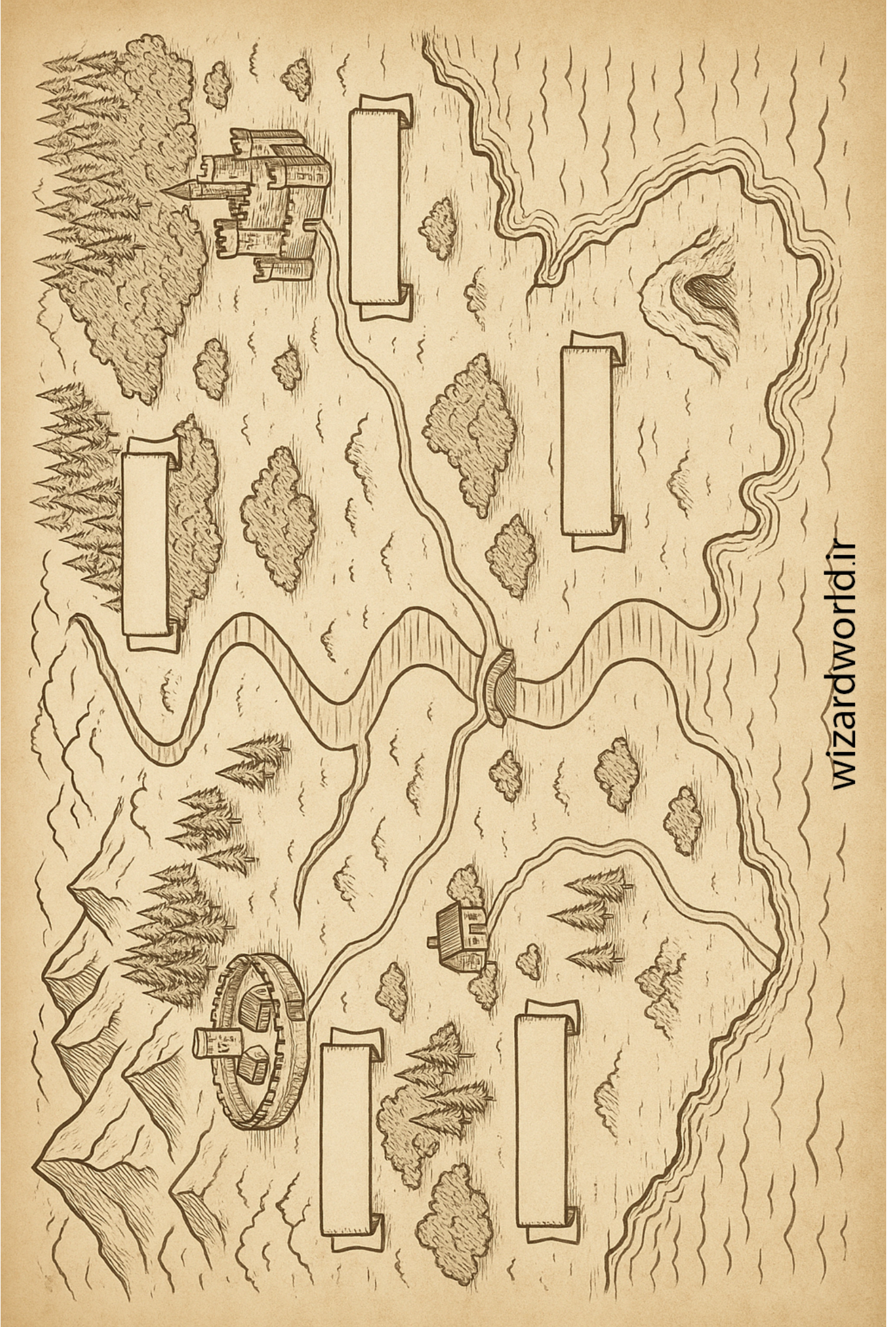
تجهیزات

نام

توضیحات

پیشینه شخصیت





RACE

GENDER

ALIGNMENT

CLASS



CHARACTER NAME

FEATURES &  
TRAITS

EQUIPMENT

NAME

DESCRIPTION

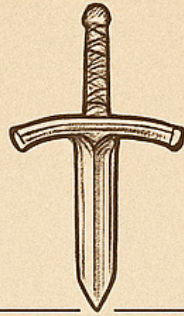
BACKGROUND





RACE

ALIGNMENT



GENDER

CLASS

CHARACTER NAME

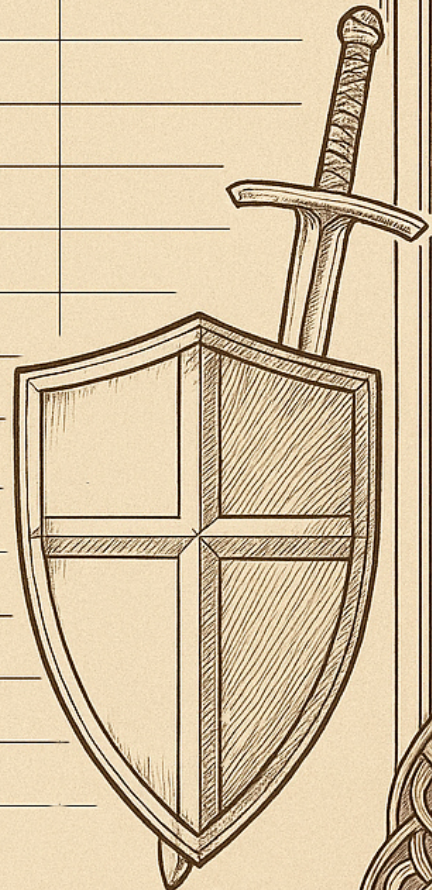
FEATURES &  
TRAITS

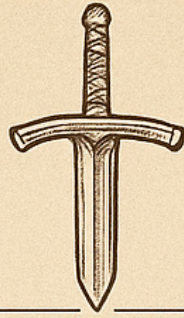
EQUIPMENT

NAME

DESCRIPTION

BACKGROUND





تّراد

جنسیت

قانون

رده (کلاس)

اسم شخصیت

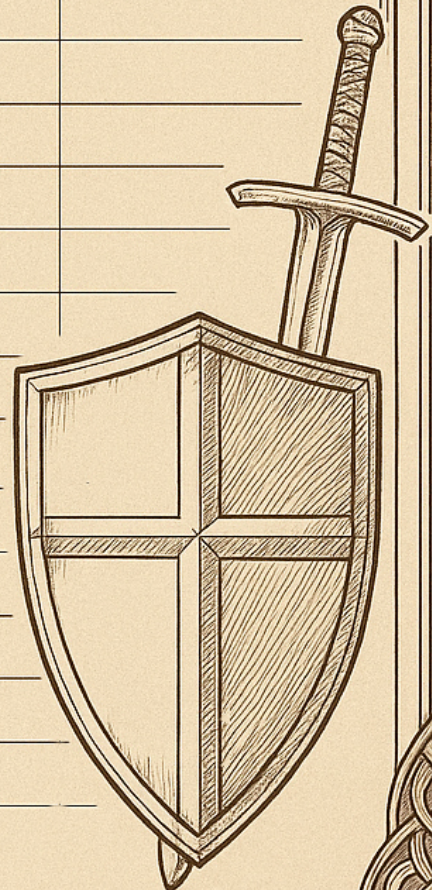
ویژگی ها و صفات

تجهیزات

نام

توضیحات

پیشینه شخصیت















RACE

ALIGNMENT



GENDER

CLASS

CHARACTER NAME

FEATURES &  
TRAITS

BACKGROUND

EQUIPMENT

NAME

DESCRIPTION





نژاد  
قانون

جنسیت  
(ده کلاس)

اسم شخصیت

ویژگی ها و صفات

تجهیزات

نام

توضیحات

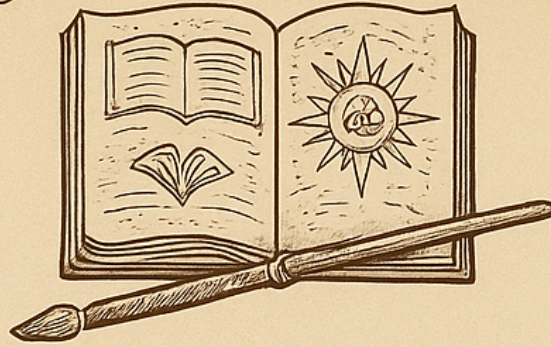
پیشینه شخصیت





تژاد

قانون



جنسیت

رده (کلاس)

اسم شخصیت

ویژگی ها و صفات

تجهیزات

نام

توضیحات

پیشینه شخصیت

