

# SRD 5.1

מסמך זה הינו תרגום לעברית של ה-SRD.

הקובץ המקורי זמין ב: <http://dnd.wizards.com/articles/features/systems-reference-document-srd>.  
התרגום הינו חלק ממאמץ קהילתי להנגיש חומר מודרן מז"ד 5 לקהל דובר עברית.  
התרגום נעשה על ידי יובל ספיר ([yuval.sapir@gmail.com](mailto:yuval.sapir@gmail.com)) ונערך על ידי צוות התרגומים.  
אם נתקלتم בעיות אתם מוזמנים לשלוח תיקון לדוא"ל הנ"ל.

צוות התרגומים:

אורן ברנסטיין  
אייר בנימין  
אית' אסף ריזמן-גרייף  
איתמר ויסברג  
גיא קאפק  
דניאל רוזנברג  
חגי אלקיים  
חגי מ. גומפרט  
יבגני רוזניקוב  
יוני מנדס  
יותם מיכאל בן משה  
ערן אבירות  
ערן שבב

## Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix

such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4.Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7.Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8.Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9 Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any

Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10.Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 11.Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12.Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13.Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14.Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15.COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. END OF LICENSE

## אלפִי מאפייני אלףים

לדמות האלף שלר מגוון יכולות טבעיות, תוצאה של אלף שנים של עידן אלף.

**העלאת ערך תוכנה.** ערך הזריזות שלר עולה ב-2. גיל. למרות אלףים מוגעים לבגרות פיזית בערך באותו גיל כמו בני-אדם, התפיסה האלפית של הבגרות חורגת מעבר לצמיחה פיזית וכוללת ניסיון אמיתי בעולם. אלף דרך כל מכך על בגרותו ובוחר שם בוגר בסביבות גיל 100 יכול לחיות עד גיל 750.

**נטיה.** אלפי אהובים חופש, גיוון וביטוי עצמי, לפיכך הם נוטים בחזקה כלפי ההיבטים העדינים יותר של תוהו. הם מעריכים ומגנים על החופש של الآخر כמו גם על שליהם, והם לעתים קרובות נוטים לטוב.

**גודל.** גובה האלפים נע בין פחות מ-1.50 מ' לערך 1.80 מ' מהם בעלי מבנה גוף רזה. הגודל שלר הינו מבניוני.

**מיהירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלר היא 9 מ'.

**ראיות חושך.** אתה רגיל לאפלולית העירות ולשמי הלילה, יש לך ראייה מעולה בתנאי חושך ותורה עוממה. אתה יכול לראות בתורה עמודה למרחק 18 מ' כאלו היה זה אור בוהק, וביחסה כאלו הייתה תורה עוממה. אתה לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, רק בין גוונים של אפור. **חוושים חדים.** אתה שולט במינונות הבדיקה.

**שושלת פיה.** אתה מקבל יתרון בזריקות הצלחה נגד ניסיונות הקסמה, וקסם לא צרכים לשון. במקום זאת, הם טראנס. אלפיים לא צרכים לשון. במקום זאת, הם נכסים למדיציה עמוקה בהכרה למשך 4 שעות בימים. (השם המקביל למדיציה כזו הוא "טראנס"). בזמן המדייציה, אתה יכול לחולם בצורה מסוימת; חלומות אלה הם בעצם תרגלים מוחשבתיים שהפכו לרפלקס אחריו, שנים של תרגול. מנוחה כזו, מעניקת לך את אותן תועלות, שבן-אדם מקבל מ-8 שעות שנייה.

**שפota.** אתה דובר, קורא וכותב מדוברת ואלפית. אלפיים הינה שפה זורמת, עם דקיות היגי ודקוק סבור. הספרות האלפית עשרה ומגוונת, ושיריהם זמריותם מפורטים מפוארים בקשר גזעים אחרים. פיטנים רבים לומדים את שפת אלפיים כדי להוציא בלבדות אלףיות לרפרטואר שלהם.

### אלף

בתוך אלף רם, יש לך מוח חד ושליטה ביסודות הקסם לכל היותר. בעולםות נטיה רבים, ישנים שני סוגים של אלפיים רמים. סוג אחד הוא ייר ומtbody, ממשן שהוא נעלם למי שאינו אלף ואףלו לאלים אחרים. הסוג השני נפוץ יידיות יותר, ולעתים קרובות אפשר למצוא אותו בקשר בני-אדם ובני גזעים אחרים.

**העלאת ערך תוכנה.** ערך התבונה שלר עולה ב-1. אימון בשחק אלף. אתה שולט בחרב ארוכה, הרבה קצרים, קשת ארוכה וקשת קצרה. **לחשון.** אתה יודע לחשון אחד על פי בחירתך מרשימה לחשי האשפ. תכונת הטלת הלחשים שלר עברו הינה תבונה. שפה נוספת. אתה דובר, קורא וכותב שפה אחת נוספת לבחירתך.

אם מצאתם שגיאה כלשהי במסמך או בתרגום, אנא הודיעו לנו בכתובת [yuval.sapir@gmail.com](mailto:yuval.sapir@gmail.com)

## גָזָעִים מאפייני גזע

תיאור כל גזע כולל מאפייני גזע המשותפים לכל בני הגזע. המאפיינים הבאים מופיעים עבור רוב הגזעים.

**העלאת ערך תוכנה** כל גזע מעלה ערך תוכנה אחת או יותר של הדמות.

### גיל

פסקת הגיל מצינית את הגיל בו בן גזע זה נחשב בוגר ואת תוחלת החיים הצפיה לבן הגזע. מידע זה יכול לעוזר לך להחליט על גיל הדמות שלך בתחילת המשחק. אתה יכול לבחור כל גיל עבור הדמות, דבר שיכול להסביר ערכי תוכנות מסוימות שלה. למשל, אם אתה משחק דמות מאוד מבוגרת או צעירה, גילה יכול להסביר ערך תוכנות כוח או חסון נמוך במיוחד, בעוד גיל מתקדם יכול להסביר ערך חוכמה או תבונה גבוהה.

### נטיה

לרוב הגזעים יש העדפה לנטיות מסוימות, המתוארכות בפסקה זו. העדפות אלה אין מחייבות את דמיות השחקן, אבל כדאי לחשב מודיען הגמד שלר נטה לתוהו, למשל, בגיןוד לחברה גמדית הנטה לסדר, כדי להבין טוב יותר את הדמות שלך.

### גודל

רוב הגזעים הם מגודל בינוי, קטגורית גודל הכלולית יוצרים בגובה שבין 1.20 מ' ל-2.40 מ' לערך. מספר גזעים נחשים קטנים (בגובה שבין 60 ס"מ ל-1.20 מ'), ולכן כליל משחק מסוימים משפיעים עליהם באופן שונה. הכליל החשוב ביותר מ-bin לה הוא כי דמיות קטנות מתקשות בחזקת נשך כבד, כפי שמוסבר בפרק "צ'יז".

### מיהירות

המיהירות שלך קובעת כמה רחוק אתה יכול לנוע בזמן מסע ("הר��טקהות") ובזמן לחימה ("קרבות").

### שפota

בתוך בן הגזע שלך, הדמות שלך יודעת לדבר, לקרוא, ולכתוב בשפות מסוימות.

### תתי-גזעים

לгазעים מסוימים ישנים תת-גזעים. לחברי תת-גזע יש את כל תוכנות הגזע ובונוס את התוכנות המצוינות עבור תת-газע שלהם. היחסים בין תת-גזעים משתנים באופן משמעותי בין גזע לגזע ובין עולמות שונים.

## בן-אנוש

### מאפייני בני-אנוש

**שפונות.** אתה דובר, קורא וכותב מדוברת וגדמית. גמדית היא שפה עם עיצורים קשים וצלילים גרובים, ומאפיינים אלה מוצאים את דרכם לכל שפה אחרת שהגמד דבר.

#### גמד גבעות

בתור גמד גבעות, יש לך חושים חדים, אינטואיטה عمוקה, ועמידות מדיהימה.

**העלאת ערך תוכנה.** ערך הוכחה שלך עולה ב-1. **קשיחות גמדית.** מספר נזודות הפגיעה המרבי שלך גדול ב-1, ובכל פעם שאתה עולה דרגה הוא גדל ב-1 נוספת.

## דם דרקון מאפייני דם דרקונים

המורשת הדראקונית שלך באהה לידי ביטוי במספר תכונות שימושיות לכל דמי-הדרקון.

**העלאת ערך תוכנה.** ערך הכוח שלך עולה ב-2 ועוד הכריזמה שלך עולה ב-1.

גיל. דמי-דרקון צעירים גדולים במוחו. הם מתחילה ללקת מספר שעות לאחר הבקעה, מגיעים עד גיל 3 לגדול ולהתפתחות של ילד בן-אנוש בן 10 ומגיעים לבגרות עד גיל 15. הם חיים עד סכבות גול 80.

**נטיה.** דמי-דרקון נוטים לקיצוניות, ובוחרים במידוד צד זה או אחר במלחמה הקוסמית בין טוב לרוע. רוב דמי-הדרקון נוטים לטוב, אבל אלה הבוחרים ברוע יכולם להיות רשעים נוראים.

גודל. דם דרקון הינט גבוהים וכבדים יותר מבני-אנוש, והם נישאים למעבר ל-1.80 מ' ובממוצע שוקלים כמעט 120 ק"ג. הגודל שלך הינוBINONI.

**מוחיות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 7% מ'.

#### שושלת דראקונית

דרקון	סוג נזק	נקש נשיפה
שחור	חומרה	קו ברוחב 1% מ' ובאור 9 מ' (הצלה לזריזות)
כחול	ברק	קו ברוחב 1% מ' ובאור 9 מ' (הצלה לזריזות)
פליז	אש	קו ברוחב 1% מ' ובאור 9 מ' (הצלה לזריזות)
ברונזה	ברק	קו ברוחב 1% מ' ובאור 9 מ' (הצלה לזריזות)
נחושת	חומרה	קו ברוחב 1% מ' ובאור 9 מ' (הצלה לזריזות)
זהב	אש	חרוט באורך 4% מ' (הצלה לזריזות)
ירוק	רעל	חרוט באורך 4% מ' (הצלה לחסוך)
אדום	אש	חרוט באורך 4% מ' (הצלה לזריזות)
כסוף	קור	חרוט באורך 4% מ' (הצלה לחסוך)
לבן	קור	חרוט באורך 4% מ' (הצלה לחסוך)

**שושלת דראקונית.** אתה נצר לשושלת דראקונית. בחר סוג אחד של דרקון מטבליות "שושלת דראקונית". נשק הנשיפה והעמידות לנזק שלך נקבעים לפי סוג הדרקון, כפי שמצוין

קשה לעשות הכללות על בני-אנוש, אבל לדמות בן-האנוש שller יש את התכונות האלה.

**העלאת ערך תוכנה.** כל ערכי התכונות שלך גדלים ב-1.

גיל. בני-אנוש מגיעים לבגרות בשנות העשרה המאוחרות שלהם וחיות פחותה שנה.

**נטיה.** לבני-אנוש אין נטייה לכיוון מסוים. אפשר למצוא בקרבם את הטוביים והגרועים ביותר.

**גודל.** גובהם של בני-אנוש מגוון מאוד ונע מפחות 1.50-1.55 מ' למשך 1.80 מ'. ללא תלות במיקומם בטוח זה, הגודל שלך הינוBINONI.

**מהירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 9 מ'.

**שפונות.** אתה דובר, קורא וכותב מדוברת ושפה אחת נוספת לבחירתך. בני-אנוש בדרך כלל לומדים את שפות העמים אותם הם סוחרים, כולל ניבים מקומיים. הם אהבים לתבל את שיחותיהם במיללים שאולות משפטות אחרות: קלילות באורךית, מונחי מזיקה באלאפית, ביטויים צבאים בגדמית וכן הלאה.

#### גמד

### מאפייני גמדים

לדמות הגמד שלך יש מבחן יכולות מולדות, חלק בלתי נפרד מطبع הגמדים.

**העלאת ערך תוכנה.** ערך החוסן שלך עולה ב-2. **גיל.** גמדים מתבגרים באותו הקצב כמו בני-אנוש, אך הם חשבים צעירים עד שהם מגיעים לגיל 50. ב ממוצע, הם חיים כ-350 שנים.

נטיה. רוב הגמדים נוטים לסדר, מתוך אמונה חזקה בתרונות חברה מסודרת. הם נוטים גם כן לטוב, עם תחושה חזקה של הגינות ואמונה שכולם ראויים להנות מיתרונותיו של סדר הגון.

**גודל.** גובה הגמדים נע בין 1.20 מ' ל-1.50 מ' והם שוקלים ב ממוצע כ-75 ק"ג. הגודל שלך הינוBINONI.

**מהירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 7% מ'.

שרון כבד לא גורם להפחחת המהירות שלך. **ראיתות חזש.** אתה רגיל לחוש ותאורה עמו. אתה יכול לראותה מעולה בתאורה עמו מה למרחק 18 מ' ככל שהיא זה או בוהק, ובחשכה כאילו הייתה תאורה עמו. אתה לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, רק בין גוונים של אפור.

**עמידות גמדית.** יש לך יתרון בזריקות הצלה נגד רעל, יש לך עמידות לנקק רעל.

אימון קרב גמד. אתה מיומן בשימוש בגרזן יד, גרזן קרב, פטיש מלכמת ופטיש קל.

**שליטה בכלים.** אתה מיומן בכל אומן על פי לבחירתך.

אספקת מברשת שיכר, כלי בנאי או כל נפח. חוכמת האבן. בכל פעם שאתה מבצע בדיקת תבונה (היסטריה) הקשורה למקור של מבנה או יצירת אבן, אתה נחשב מיומן בהיסטוריה ויכול להוציא את כפליים תוסס. השיליטה שלך לבדיקה, במקום תוסף השיליטה הרגיל שלך.

## זוטן

### מאפייני זוטונים

לדמות הזוטון שלך ישן מספר תכונות המשותפות לכל הזוטונים.

**העלאת ערך תכונה.** ערך הזריזות שלך עולה ב-2. גיל. זוטן מגע לבגרות בגיל 20 וכי בדרך כלל עד אמצע המאה השניה שלו.

**נטיה.** רוב הזוטונים נוטים לסדר טוב. בכלל, הם טובים לבנדיבם, שנואים לראות אחרים סובלים, ונשענים בכבדות על הם גם מאד מסודרים ומוסדרתיים, ועל הנוחות של דרכיהם המוכרות. גודל. גובה הזוטונים הוא בממוצע 90 ס"מ ומשקלם נע סביב 20 ק"ג. הגודל שלך הינו קטן.

**מahirות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא  $\frac{1}{2}$  מ'. בר מדל. כאשר אתה מגולג 1 בגלאול ק-20 עברו גלאול התקפה, בדיקת יכולת או זריקת הצלה, אתה יכול לגלאול מחדש את הקobia אבל אתה חיב להשתמש בתואמת הגלאול החדן.

**אמץ.** אתה מקבל יתרון בהזריקות הצלה נגד פחד. קליליות זוטונית. אתה יכול לעברך דרך החלל של כל יצור בגודל יותר מאשר שלך.

**שפונות.** אתה דובר, קורא וכותב מדוברת וזוטונית. השפה הזוטונית איננה סודית, אבל זוטונים לא אוהבים לחלוק אותה עם אחרים. הם כתובים מעט מאוד, ולכן אין להם ספרות עשרה. המסורת המדוברת שלהם, לעומת זאת, חזקה מאוד. כמעט כל הזוטונים יודעים מדוברת כדי לשוחח עם המקומים בארץם בהם הם גרים או שדרוך הם עברים במסעותיהם.

### קל-רגל

בתור זוטון קל-רגל, אתה יכול להסתתר בקלות, אפילו באמצעות אנשים אחרים בתור כסוי. אתה נתה להיות נעים הליכות ולהסתדר היטב עם אחרים.

קל-רגל נוטים יותר לשוטטות מזוטונים אחרים, ולעתים קרובות שכוכבים לצד גאים אחרים או חימ"ח נודדים. **העלאת ערך תכונה.** ערך הכריזמה שלך עולה ב-1. **חמקמקות טבעית.** אתה יכול לנסות להסתתר גם כאשר אתה מוסתר רק על ידי יצור הגדול לפחות אחד יותר מכם.

### חצ-אורק

#### מאפייני חצאי-אורקים

לדמות חצ-אורק שלך יש מאפיינים מסוימים הנובעים מהשולשת האורקית שלך.

**העלאת ערך תכונה.** ערך הכוח שלך עולה ב-2, וערך החום שלך עולה ב-1.

גיל. חצאי-אורקים מתבגרים קצר יותר מהר מאשר בני-אדם, ומגיעים לבגרות בסביבות גיל 14. הם מזדקנים מהר יותר במידה ניכרת, ורק לעיתים רוחקות חיים יותר מ-75 שנים.

**נטיה.** חצאי-אורקים ירשו נטיה לתהו מהוריהם האורקים והם בדרך כלל לא נוטים לטוב. חצאי-אורקים

בטבלה. **נשק נשיפה.** אתה יכול להשתמש בפעולה שלך כדי לשלוף אנרגיה הרסנית. השושלת הדרקונית שלך קובעת את הגודל, הכוח, וסוג הנזק של הנשיפה.

כאשר אתה משתמש בנשק הנשיפה שלך, כל יצור בתחום הנשיפה חייב לבצע זריקת הצלה מסווג אשר נקבע על ידי השושלת הדרקונית שלך. הדק' לזריקת הצלה זו הוא 8 + מהתאם החומר שלך + בהתאם להשליטה שלך. יוצר סוג 2 ק-6 נזק אם נכשל בהצלחה וחצי נזק אם הצלחתו. הנזק גדול ל-3-ק-6 בדרגה 6, 4-ק-6 בדרגה 11, ו-5-ק-6 בדרגה 16.

לאחר שאתה משתמש בנשק הנשיפה, אתה לא יכול להשתמש בו שוב, עד שאתה משלים מנוחה קצרה או ארוכה.

**עמידות לנזק.** יש לך עמידות לסוג נזק הקשור לשושלת הדרקונית שלך.

**שפונות.** אתה דובר, קורא וכותב מדוברת ודראקונית. דראקונית נחשבת לאחת השפות העתיקות ביותר, ופעמים רבות היא משמשת בחקר הקסם. השפה נשמעת נוקשה לרוב היצורים האחרים וכוללת יעוריים קשים ושורקים רבים.

## ZZ

### מאפייני ZZים

ZZים חולקים מאפיינים גזעיים מסוימים כתוצאה ממוצא הגיגונום שלהם.

**העלאת ערך תכונה.** ערך התבונה שלך עולה ב-1, וערך הכריזמה שלך עולה ב-2.

גיל. ZZים מתבגרים באותו הקצב כמו בני אדם, אבל חיים לפחות מעט יותר.

**נטיה.** לצדדים אין נטיה מולדת לרווע, אבל רבים מהם בסופו של דבר מאיימים לשם. בין אם הם נוטים לרוע ובין אם לא, אופיים העצמאי גורם לצדדים רבים לננות לתהו.

גודל. ZZים הם בגודל ובמבנה דומה לבני-אדם. הגודל שלך הינו בינוני.

**מהירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 9 מ'.

**ראיית חישך.** תודות למסורת הגיגונום שלך, יש לך ראייה מעולה בתנאי חושך ותאורה עמוונה. אתה יכול לראות בתאורה עמוונה למרחק 18 מ' כאלו היה זה אור בוהק, ובכך-ca יכול היה תאורה עמוונה. אתה לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, רק בין גוונים של אפור.

**עמידותמן השאל.** יש לך עמידות לנזק אש.

**מסורת הגיגונום.** אתה יודע את הלחש מופתים. כאשר אתה מגיע לדרגה 3, אתה יכול להטיל את הלחש תונכה שטנית כלש מדרג 2 פעמיים עם מאפיין זה, ומשיב את היכולת לעשות זאת כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה.

אם אתה מגיע לדרגה 5, אתה יכול להטיל את הלחש חסיכה פעמיים עם מאפיין זה, ומשיב את היכולת לעשות זאת כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה. עברו לחסים אלה תוכנת הטלת הלחים שלך היא כריזמה.

**שפונות.** אתה דובר, קורא וכותב מדוברת ושפת גיגונום.

אחת נוספת לבחירתך.

## גנו מאפייני גנסים

לדמות הננס שלך יש מאפיינים משותפים עם כל הננסים האחרים.

**העלאת ערך תכונה.** ערך התבונה שלך עולה ב-2. גיל. גנסים מתבגרים באותו קצב כמו בני-אדם, ומצופה מרובים להתיישב לחים בוגרים עד סביבות גיל 40. הם יכולים לחיות עד גיל 350 ואפלו לפעמים עד גיל 500. נטייה. גנסים לרוב גנטים לטוב. אלה שנותים לדוד הרם מלומדים, מהנדסים, מדענים, אנשי רוח, חוקרים או ממציאים. אלה שנוטים לתהווום זם זמרם נזדים, רמאים, נזדים, או תכשיטנים ויוצרים קישוטים. גנסים רינס טובים, ואפלו הרמאים ביניהם הם יותר שובבים מאשר אכזריים. גודל. גובה הננסים נע בין 90 ס"מ ל-20 מ' ובממוצע הם שוקלים כ-20 ק"ג. הגודל שלך הינו קטן.

**מהיירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא  $\frac{2}{7}$  מ'. **ראית חושך.** החטים מתחת לאדמה העניקו לך ראייה מעולגה בתנאי חושך ותאורה עמו. אתה יכול לראות את תאורה עומו מהרחק 18 מ' מבלי היה זה אור ברוק, ובחשכה כאלו הייתה תאורה עומו. אתה לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, רק בין גוונים של אפור.

**ערמותיות גנסית.** אתה מקבל יתרון בכל זירות ההוצאה לתבונה, חוכמה וכירזמה נגד קסם. **שפota.** אתה דובר, קורא וכותב מדוברת וננסית. השפה הננסית, המשמשת כתכليب הגמוני, ידועה במאמרים הטכניים ואוסף הדעת שלו על עולם הטבע.

### גנסיaben

בתוך גנס בן, יש לך כושר המיצאה טبعי וקשייתו מעבר ללאה של גנסים אחרים.

**העלאת ערך תכונה.** ערך החוסון שלך עולה ב-1. **חוותת האומן.** בכל פעם שאתה מבצע בדיקת התבונה (היסטורייה) הקשורה להוסף כפלים Tosoff השליטה שלך, טכנולוגית, אתה יכול להוסיף כפלים Tosoff השליטה שלך, במקרה כל תוסוף שליטה שאתה בדרך כלל מוסיף. **פתחת.** אתה שולט בכל אומן (כל תיקון). בעזרת כלים אלה, אתה יכול לעבד במשך שעה עם חומרים בעלות 10 מ"ץ לבנות מכשיר מכני זעיר (דרג"ש 1, נק"פ). המכשיר מספיק לתפקיד לאחר 24 שעות (אללא אם כן מקדים 1 שעה לתקן אותו ולשמור על תפקוד המכשיר), או כאשר אתה משתמש בפועלה כדי לפרק אותו; אם אתה עשה זאת, אתה יכול לקבל חוזה את כל החומרים ששימושו לייצור המכשיר. אתה יכול שיחי' ברשותך עד שלושה שנים מכני. עצהו צפויים אלה פעילים בכל זמן נתון.

כאשר אתה יוצר מכשיר, בחר באחת מהאפשרויות הבאות: עצהו מכני. עצהו צפויים אלה הינו חי, מפלצת או אדם מכני, כגון צפרדע, עכבר, ציפור, דרקון, או חיל. כאשר העצהו מונח על הקרקע, הוא נע  $\frac{1}{2}$  מ' על פני האדמה בכיוון אקריא בכל אחד מתורותיך. העצהו ממשיע רעשיהם מיצית. מכשיר זה מייצר להבה קטנטנה, שאתה יכול

שגדלו בין אורקים ומוכנים לחיות את חייהם איתם נוטים בדרך כלל לרוע.

**גודל.** חזאי-אורקים גדולים ומוסורבלים במעט מבני-אדם, והם נעים בגובה בין 1.50 מ' למעלה 1.80 מ'. הגודל שלך הינו BINNI.

**מהיירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 9 מ'. **ראיית חושך.** תודות לך האורקים הזורם בעורקיך, ש לך ראייה מעולגה בתאורה עומו מהרחק 18 מ' מבלי היה זה אור בוהק, ובחשכה כאלו הייתה תאורה עומו. אתה לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, רק בין גוונים של אפור.

**מאים.** אתה שולט במידימות איזום. **עמידות נחששה.** כאשר אתה יורד ל-0 נקודות פגעה אבל לא נהרג מיידית, אתה יכול במקומות זה לדחת ל-1 נקודת פגעה.

אתה לא יכול להשתמש במאפיין זה שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

**התקופת פרועות.** כשאתה פוגע בהתקפת נשך קפא"פ בחומרה, אתה יכול לגלגל את אחת מקוביות הנזק של הנשך פעם נוספת, ולהוסיף את התוצאה לנזק הנוסף של הפגיעה החמורה.

**שפota.** אתה שפה נוקשה וצורתה בעלת עיצורים קשים. אין לה כתב مثل עצמה, אבל היא נכתבת בכתב הגמוני.

## חזי-אלף

### מאפייני חזאי-אלפים

דמות חזאי-אלף שלך חולקת כמה מאפיינים במשותף עם אלפיים ויש לה כמה מאפיינים ייחודיים לחזי-אלפים.

**העלאת ערך תכונה.** ערך הכריזמה שלך עולה ב-2, ושני ערכי תכונות אחרים לבחירתך עליים ב-1.

גיל. חזאי-אלפים מתבגרים באותו קצב כמו בני-אדם וmeguiim לברחות בסביבות גיל 20. לעומת זאת, הם חיים הרבה יותר מבני-אדם, לעיתים קרובות אפילו מעבר ל-180 שנה.

**נטיה.** חזאי-אלפים חולקים את הנטיה לתהווום של מורשת האלפים שלהם. הם מעריכים חירות אישית וביטוי יצירתי ולא מראים חיבה למנהיגים או רצון לחסידים. ככלים מרגזים אותם, הם מתרעםים על דרישות של אחרים ולעיתים נתפסים כבלתי אמינים, או לכל הפחות כבלתי צפויים.

**גודל.** חזאי-אלפים הם בערך באותה גובה כמו בני-אדם, נעים בין 1.50 מ' ועד 1.80 מ'. הגודל שלך הינוBINNI.

**מהיירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 9 מ'. **ראיית חושך.** תודות לך האלפי שלך, ש לך ראייה מעולגה בתנאי חושך ותאורה עומו. אתה יכול לראות את תאורה עומו מהרחק 18 מ' מבלי היה זה אור בוהק, ובחשכה כאלו הייתה תאורה עומו. אתה לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, רק בין גוונים של אפור.

**שורשת פיה.** אתה מקבל יתרון בזריקות הצלחה נגד הקסמה, וקסם לא יכול להרים אותך. **מיומנויות רבות.** אתה שולט בשתי מיומנויות לבחירתך. **שפota.** אתה דובר, קורא וכותב מדוברת, אלפיית ושפה

להשתמש בה כדי להדליק נר, לפיד או מדורגה. שימוש  
במיכיר זה דורש פעליה.  
תיבת נגינה. כאשר היא נפתחת, תיבת נגינה זו מנוגנת Shir  
יחיד בעצמה מתונה. התיבה מפסיקת לנגן כאשר היא  
mag'ua לסופ' השיר או כאשר היא סגרת.

# אשף

## מאפייני מקצוע

בתווך אשף, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

### ציוויל

- אתה מתחילה עם הציגו הבא, בנוסף לציוויל מהרקע שלך:
- (א) מטה לחימה או (ב) פג'ין
  - (א) שיק רכיבים או (ב) מוקד מגאי
  - (א) חבילת מלומד או (ב) חבילת הרפטון
  - ספר לוחים

### נקודות פגיעה

- נקודות פגיעות: 1 קן לכל דרגת אשף  
 נקודות פגיעות בדרגה 1: 6 + מתאם החום שלך  
 נקודות פגיעות בדרגות גבוהות יותר: 1 קן (4 או 4+) +  
 מתאם החום שלך לכל דרגת אשף מעבר לראשונה

### שליטה

שריון: אין

### האשף

— ייחדות לחיש לדרג לחיש —									لוחונים	ידועים	דרגה	שליטה	תוספ
9	8	7	6	5	4	3	2	1					
—	—	—	—	—	—	—	—	2	3	+	2	+2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	3	3	+	2	+2	2
—	—	—	—	—	—	—	2	4	3	—	+2	3	
—	—	—	—	—	—	—	3	4	4	+2	+	4	
—	—	—	—	—	—	2	3	4	4	—	+3	5	
—	—	—	—	—	—	3	3	4	4	+3	+	6	
—	—	—	—	—	1	3	3	4	4	—	+3	7	
—	—	—	—	—	2	3	3	4	4	+3	+	8	
—	—	—	—	1	3	3	3	4	4	+4	—	9	
—	—	—	—	2	3	3	3	4	5	+4	+	10	
—	—	—	1	2	3	3	3	4	5	+4	—	11	
—	—	—	1	2	3	3	3	4	5	+4	+	12	
—	—	1	1	2	3	3	3	4	5	+5	—	13	
—	—	1	1	2	3	3	3	4	5	+5	+	14	
—	1	1	1	2	3	3	3	4	5	+5	—	15	
—	1	1	1	2	3	3	3	4	5	+5	+	16	
1	1	1	1	2	3	3	3	4	5	+6	—	17	
1	1	1	1	3	3	3	3	4	5	+6	+	18	
1	1	1	2	3	3	3	3	4	5	+6	+	19	
1	1	2	2	3	3	3	3	4	5	+6	+	20	

### התלת לחישים

#### ספר לחישים

בדרגה 1, יש לך ספר לחישים המכיל שישתלחשי אשף מדרג 1 לבחירתך. ספר הלחישים שלך הוא מאגר לחיש אשף שאתה יודע, למעט הלוחונים שלך, אשר מקובעים במוחך.

#### שינון והタルת לחישים

タルת "האשף" מראה כמה ייחדות לחיש לך. אתה משתמש ביחסות ייחדות לחיש כדי להטיל לחישים מדרג 1 ומעלה.

בתור חוקר הקסם המגאי, יש לך ספר לחישים המכיל לחישים המדגימים את הניצוצות הראשונות של הכוח האמייתי שלך.

#### לוחונים

בדרגה 1, אתה יודע שלושה לוחונים לבחירתך מרשימת לחשי האשף. אתה לומד לחישוני אשף נוספים לבחירתך בדרגות גבוהות יותר, כמתואר בעמודת "לוחונים ידועים" בטבלת "האשף".

בספר הלחשים שלך. פעם ביום כשאתה מסיים מנוחה קצרה, אתה יכול לבחור ייחידות לחש שנמצאו ולהסביר אותן. סכום דרגי ייחידות הלחש יכול להיות כל היוטר מהחצייה דרגת האשף שלך (מעוגלת כלפי מעלה), ואף אחת מהיחידות לא יכולה להיות בדרגה 6 ומעלה. לדוגמה, אם אתה אשף בדרגה 4, אתה יכול לשזר עך שני דרגים של ייחידות לחש. אתה יכול לשזר ייחידת לחש בדרג 2 או שתי ייחידות לחש בדרג 1.

## מסורת מגית

כאשר אתה מגיע לדרגה 2, בחר מסורת מגית המעצבת את השימוש שלך בקסם באמצעות אחת משנות, למשל עצומה. הבחירה שלך מוניקה לך מאפיינים כאשר אתה בוחר בה בדרגה 2 ולאחר מכן בדרגות 6, 10, ו-14.

## SHIPOR URK TAKONA

כאשר אתה מגיע לדרגה 4, ושוב בדרגות 8, 12, 16 ו-19 אתה יכול להעלות ערך תקונה אחת לבחירתך ב-2, או ערכו שתי תקונות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תקונה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

## מומחיות בלחשים

בדרגה 18, אתה מושג שליטה בלחשים מסוימים עד כדי כך שאתה יכול להטיל אותם כרצונך. בחר לחש אשף בדרג 1 ולחש אשף בדרג 2 מתוך ספר הלחשים שלך. אתה יכול להטיל לחשים אלה בדרגת הנמוך ביותר שלהם ללא שימוש ביחסית לחש לאחר ששני אותם. אם אתה רוצה להטיל את אחד הלחשים בדרגת גובהה יותר, אתה חייב לנצל יחידת לחש כרגיל.

אתה יכול להחליף את אחד הלחשים, או את שניהם, בלחשים אחרים דרג, על ידי לימוד במשך 8 שעות.

## לחשי חתימה

כאשר אתה מגיע לדרגה 20, אתה שולט בשני לחשים חזקים ואתה יכול להטיל אותם כמעט ללא מאץ. בחר שני לחשי אשף מדרג 3 מתוך ספר הלחשים שלך בתור לחשי החתימה שלך. לחשים אלה נחשבים תמיד למשונים עבורך, הם אינם נominis במספר הלחשים שאתה יכול לשנן ואתה יכול להטיל כל אחד מהם פעם אחת בדרג 3 ללא שימוש ביחסית לחש. כאשר אתה עושה זאת, אתה לא יכול לעשות זאת שוב עד שאתה מסיים מנוחה קצרה או ארוכה. אם אתה רוצה להטיל את אחד הלחשים בדרגת גובה יותר, אתה חייב לנצל יחידת לחש כרגיל.

## מסורת מגיות

המחקר המאגי הינו עוסק עתיק יומין, שהחל בגלוי הקסם על ידי בני התמותה הראשוניים. הלימוד מעוגן היבט בעולמות משחקים פנטסטיים, עם מסורות שונות המקדשות למבחן המורכב.

המסורות המאגיות הנפוצות ביותר ברב-יקום סובבות סבב בית הספר לקסם. אשפים לאורך הדורות קטלו אלו לחסים וקידזו אותן לשמונה קטגוריות הנקראות מסורות.

כדי להטיל את אחד הלחשים האלה, אתה חייב לנצל יחידה מדרג הלחש או מדרג גבוה יותר. אתה משב את כל ייחידות הלחש כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה.

אתה משנן את רשותה לחשי האשף הזמינים עבור להטלה. לשם כך, בחר לחשי אשף מספר הלחשים שלך מספר הלחשים שאתה יכול לשנן שווה למתחם התבונה שלך + דרגת האשף שלך (ולכל הפחות לחש אחד). הלחשיםჩיבים להיות בדרג 3, יש לך ארבע ייחידות לחש. לדוגמה, אם אתה אשף בדרגה 2, עם ערך התבונה של 16, רשותה הלחשים המשונים שלך יכולה לכלול שישה לחשים מדרג 1 או דרג 2, בכל צירוף, שנבחרו מתוך ספר הלחשים שלך. אם אתה משנן את הלחש קליע קסם מדרג 1, אתה יכול להטיל אותו באמצעות ייחידת לחש מדרג 1 או מדרג 2. הטלת הלחש אינה מסירה אותו מרשותה הלחשים המשונים שלך.

אתה יכול לשנות את רשותה הלחשים המשונים שלך כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה. שיבנו רשותה חדשה דורש השקעת זמן בלמידה שעיליר לבצע כדי הטיל את הלחש: לפחות 1 דקה לכל דרג לחש עבור כל לחש אותו אתה משנן.

## תוכנת הטלת לחשים

תוכנת הטלת הלחשים עבר לחשי האשף שלך הינה התבונה, מכיוון שאתה לומד את הלחשים על ידי מחקר عمמי וswing. בכל פעם שלחש מתיחס לתוכנת הטלת הלחשים שלך, אתה משתמש בתבונה. בנוספ', אתה משתמש במתאמים התבונה שלך כדי לקבוע את ד"ק להצלחה מלחשי האשף שלך, וכאשר אתה תוקף עם לחש זהה.

**D"K להצלחה מלחשים = 8 +** **+ תוסף השליטה שלך + מתחם תוכנת התבונה שלך**

**מתאים התקפות לחשים =** **+ תוסף השליטה שלך + מתחם תוכנת התבונה שלך**

## הטלת טקסית

אתה יכול להטיל לחשי אשף בטקס אם לחש יש את התגית "טקס" והלחש מופיע בספר הלחשים שלך. אין חייב לשנן את הלחש כדי להטילו בטקס.

## МОקד הטלת לחשים

אתה יכול להשתמש בМОקד מגי כМОקד הטלת לחשים עבור לחשי האשף שלך.

## לחשים חדשים מדרג 1 ומעלה

בכל פעם שאתה עולה דרגה בטור אשף, אתה יכול להוסיף שני לחשי אשף לבחירותך בספר הלחשים שלך ללא עולות. כל אחד מהלחשים שאתה מוסיף חייב להיות בדרג עבורו יש לך ייחידות לחש, כפי שמצוין בטבלת "האשף". במלר הרפטקאותיך, אתה עשוי למצוא לחשים אחרים אותם תוכל להוסיף בספר הלחשים שלך (ראה בפסקה "ספר הלחשים שלך").

## שזהר מגי

למדת להшиб חלק מהאנרגיה הקסומה שלך על ידי לימוד

## ספר הלחשים שלך

הלחשים שנוספים לספר הלחשים שלך כאשרה עולה בדרגות משקפים את המחקר המאגי שאתה מנהל בעצמך, כמו גם פריצות דרך מחשבתיות שיש לך בעוגע לטבעו של הרב-הוקם. אתה עשוי למצוא לחשים אחרים במהלך הרופתקאות שלך. אתה יכול למשל למצוא לחש כתוב על מגילה בתיבתו של אשף מרושע או ספר עב כרס ומאובק בספריה עתיקה.

**העתיקת לחש לתוך הספר.** כאשר אתה מוצא לחש אשף מדרג 1 או גבוה יותר, אתה יכול להוסיף אותו לספר הלחשים שלך אם הוא בדרגת לחש שאתה יכול להכיר ואם יש לך את הזמן הדרוש כדי לפענה ולהעתיק אותו. העתקת החש לספר הלחשים שלך כרוכה בשיחור הצורה הבסיסית של החש, ואך בפענה משתמשים בכוחם הייחודי של האשף שכתוב אותן. אתה חייב לתרגל את הקסם עד שאתה מבין את האצלים או את המחוות הנדרשות, ואך לכתוב אותן בספר הלחשים שלך באמצעות מערכת הסימנים שלך.

עברו כל דרג לחש, התהילר לך 2 שניות וועלה 50 מ"ז. הוללו מיצגת רכיבים שאתה משתמש בהם בהתנסות עם החש במטרה לשולט בו, ואת הדיו המפורסם שאתה זוקן לו כדי לכתוב את החש. לאחר שהשיקעת את הזמן והcosaף, אתה יכול לשנן את החש בדיקת כמום לחשים אחרים שלך.

**החולפת הספר.** אתה יכול להעתיק לחש מספר הלחשים שלך לתוך ספר אחר, אם אתה רוצה ליצור עותק גיבוי של ספר הלחשים שלך. התהילר זהה להעתיקת לחש חדש לתוך ספר הלחשים שלך, אבל מהיר וקל יותר, לאחר שאתה מבין את מערכת הסימנים שלך ואתה כבר יודע כיצד להטיל את החש. אתה צריך להשיקע רק 1 שעה ו-10 מ"ז עברו כל דרג של החש המועתק.

אם אתה מאבד את ספר הלחשים שלך, אתה יכול להשתמש באותו תהילר כדי לכתוב את הלחשים ששיננת לתוך ספר לחשים חדש. מילוי שארית ספר הלחשים שלך מחייב אותך למצוא לחשים חדשים כדי לעשות זאת, כרגע. מסיבה זו, אשפים רבים שומרים ספרי לחשים לגיבוי במקומם המקורי.

**מראה הספר.** ספר הלחשים שלך הוא אוסף ייחודי של לחשים, עם קישוטים והערות שלולים ממשלו. זה יכול להיות ספר רגיל, בכריית עור שימושית שקיבלה במתנה מהאשף שלימד אותך, ספר עב כרס מצופה זהב וכורוך בקפידה שמצאת בספריה העתיקה או אפילו אוסף דפים מאוגד שאספה בחופזה לאחר שאבדת בתאונת את ספר הלחשים הקודם שלך.

במקומות מסוימים, מסורות אלה משמשות בתוי ספר שניים. במוסדות אחרים, המסורות משמשות בתוי מחלקות אקדמיות, עם פקולטות י Ribot המתחזרות על סטודנטים ומימון. אףלו אשפים שלמים שוליה יחיד במגדליהם משתמשים בחלוקת הקסם למסורות מכשיר למידה, מכיוון שהלחשים של כל מסורת דורשים שילטה בטכניקות שונות.

## מסורת עצומה

אתה מתמקד במחקר הקסם שיוצר השפעות חזקות בתחום היסודות כגון קור עז, להבה צורבת, רעם מתגלgal, ברקים מתפוצצים וחומצה מאכלת. חלק מאשי הטעצומה מוצאים תעסוקה בכוחות צבא ומשמשים בתוי ארטיליריה המפיצאה צבאות אויב מרחק. שנות המשמשים בכוחם המרהייב כדי להגן על החלים, בעוד אחרים מוחפשים רוח משליהם בתוי שודדים, הרופתקנים או רודנים לעתיד.

## ידען עצומה

החול מבחרת מסורת זו בדרגה 2, הזהב והזמן שאתה צריך להשיקע כדי להעתיק לחש עצומה לספר הלחשים שלך יורד לחצי.

## פיסול לחשים

החול מדרגה 2, אתה יכול ליצור כיסים של ביטחון יחסית בתוקן השפעות לחש העצומה שלך. כאשר אתה מטיל לחש העצומה המשפייע על יצורים אחרים שאתה יכול לראות, אתה יכול לבחור מביניהם מספר יצורים עד 1+ דרג החש. היצורים שבחורת מצחיכים אוטומטיות בזריקות הצלחה שלהם נגד החש, והם לא סופגים שום נזק אם הם היו בדרך כלל סופגים חץ נזק בהצלחה בהצלחה.

## לחשן רב-עצומה

החול בדרגה 6, הלחשים המזיקים שלך משפיעים אפילו על יצורים המתהמקם מעיקר ההשפעה. כאשר יוצר מצחיל בזריקת הצלחה נגד לחשן שלך, הוא סופג חץ נזק מההלוון (אם הוא גורם נזק), אך הוא לא סובל מהשפעות נוספות של החשן.

## טעצומה מזותקת

החול בדרגה 10, אתה יכול להוסיף את תוסוף התבונה שלך לגelogול נזק אחד בכל פעם שאתה מטיל לחש אשף מסוימת טעצומה.

## תיעול-על

החול בדרגה 14, אתה יכול להגדיל את עצמת החש הפשוטים שלך. כאשר אתה יכול לגרום נזק מירבי עם החש שగורם נזק, אתה יכול לגרום נזק מירבי עם השפעה שלילתית. אם אתה משתמש במאפיין זה שוב לפני ססיימת מנוחה ארכואה, אתה סופג 2ק-12 נזק תאובה עבור כל דרג לחש, מיד לאחר שהטلت אותו. בכל פעם שאתה משתמש במאפיין זה שוב לפני שסיימת מנוחה ארכואה, נזק התאובה גדל ב-1ק-12 לכל דרג לחש. נזק זה מתעלם מעמידות וחסימות.

# ברברי

## מאפייני מקצוע

בתוור ברברי, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

+4	6	3	חומרה אכזרית (3) (קוביות)	+6	17
+4	6		עוצמה ללא חת	+6	18
+4	6		שיפור ערך תוכנה	+6	19
+4	6		לאוֹף קדמוני הגבלה	+6	20

### דעט

אתה נלחם בפראות קדמוניות בזמן קרבי. בטורר, אתה יכול להיכנס להתקף צעם בתור פיעולה נוספת.

כל עוד אתה צועם, אתה נהנה מהייחדות הבאים כל עוד

אתה לא לובש שריון כבד:

- אתה מקבל יתרון בבדיקות כוח וזריקות הצלחה לכוח.
- כאשר אתה מבצע התקפת נשק קפא"פ המשמשת בתוכנות הכוח, אתה מקבל תוסוף לגילגול הנזק, הגדיל בשאתה עולה בדרגות הברברי, כמתואר בעמודת "נזק צעם" בטלת "הברברי".
- יש לך עמידות לנזק דקוק, חותך ומוחץ. אם אתה מסוגל להטיל לחשיים, אתה לא יכול להטיל אותם או להתרסך בהם בזמן התקף הצעם.
- התקף הצעם שלך נמשך 1 דקה. התקף הצעם מסתיים אם אתה מאבד את ההכרה או אם תורק מסתויים ולא תקפת יצור עוני או ספגט נזק מאז תורק האחרון. אתה יכול גם לסייעים את התקף הצעם שלך כפיעולה נוספת בתורך.
- לאחר שצעמת מספר הפעמים המופיע בעמודת "התקף" צעם "בטלת "הברברי" בהתאם לדרגת הברברי שלך, אתה חייב לסייע מנוחה ארוכה לפני שתוכל להיכנס להתקף צעם נוסף.

### מגנה ללא שריון

זמן שאתה לא לובש שריון, דירוג השריון שלך שווה ל-10+ + מתאם הזריזות שלך + מתאם החום שלך. אתה יכול להשתמש במגן וудין להונאות מאפיין זה.

### התקפה חסרת מעצורים

החול מדרגה 2, אתה יכול להשליך הциידה כל דאגה להגנה ולתקוף ביושן עד. כאשר אתה מבצע את התקפה הראשונה בטורר, אתה יכול להחליט למתוך ללא מעצורים. אם בחרת לעשות זאת אתה מקבל יתרון לגילגול התקפה עם נשק קפא"פ המשמשים בתוכנות הכוח במהלך התור הזה, אבל גילגול התקפה נגד נהנים גם כן מיתרונו עד תורך הבא.

### חשש סכנה

החול מדרגה 2, יש לך הרגשה מוזרה כשדברים בסביבתך הקרובה אינם כפי שהם צריכים להיות, דבר העוזר לך כשאתה מנסה להתחמק מסכנה. אתה מקבל יתרון בדרישות להזיזות נגד השפעות שאתה יכול ליאוט, כגון מלכודות ולחשים. כדי להונאות מיתרונו זה, אתה לא יכול להיות חירש, עיוור, או חסר אונים.

### נקודות פגעה

קוביות פגעה: 12 לכל דרגת ברברי

נקודות פגעה בדרגה 1: 12 + תוסף החום שלך

נקודות פגעה בדרגות גבוהות יותר: 12 + (או 7 +

מתאים החום שלך לכל דרגת ברברי מעבר לראשונה

### שליטה

שריון: שריון קל, שריון בינוני, מגנים

נשק: נשק פשוט, נשק קרב

כלים: אין

זריקות הצלחה: חווון, כוח

מיומנויות: בחר שתיים מבינן, אטלטיקה, הבחנה,

הישרדות, טבע וטיפול בחיות

### صيد

אתה מתחילה עם הציוד הבא, בנוסף לציד מהרקע שלך:

• (א) גראן אדייר או (ב) כל נשק קפא"פ קרב'

• (א) שני גראנדי או (ב) כל קל נשק פשוט

• חביתת הרפטן וארבע חניתות הטלה

### ברברי

דרגה	תוספת מאפיינים	שליטה	נצח	התקפי	דעט
+2	2	שריון, מגנה ללא	+2	1	צעם
+2	2	התקפה חסרת מעצרים, חוש סכנה	+2	2	
+2	3	נתיב קדמוני	+2	3	
+2	3	שיפור ערך תוכנה	+2	4	
+2	3	התקפה נוספת, תנועה מהירה	+3	5	
+2	4	מאפיין נתיב	+3	6	
+2	4	אינסטינקט פראי	+3	7	
+2	4	שיפור ערך תוכנה	+3	8	
+3	4	חומרה אכזרית (1)	+4	9	(קוביה)
+3	4	מאפיין נתיב	+4	10	
+3	4	צעם נחש	+4	11	
+3	5	שיפור ערך תוכנה	+4	12	
+3	5	חומרה אכזרית (2)	+5	13	(קוביה)
+3	5	מאפיין נתיב	+5	14	
+3	5	צעם תמיידי	+5	15	
+4	5	שיפור ערך תוכנה	+5	16	

מערך הכוח שלך, אתה יכול להשתמש בערך הכוח במקום תוצאות הבדיקה.

## אלוף קדמוני

בדרגה 20, אתה הופך להתגלמות כוח הпроा. ערכי תכונות הכוח והחומר שלך גדלים ב-4. הערך המירבי של ערכיהם אלה עבורך הינו כעת 24.

## הנתיב של הברזקר

עבור ברברים מסוימים, עצם הוא אמצעי למטרה אחת – ומטרה זו הינה אלימות. הנתיב של הברזקר הוא נתיב של כעס בלתי מושון ומכוונה בדם. כאשר אתה נכנס להתקף עצם של ברזקר, תוהה הקרב מרגש אותך ואתה לא שם לב לריאוותך או למכבר הפיז.

## השתוללות

החול בדרגה 3, אתה יכול להשתולות כאשר אתה נכנס להתקף עצם. אם אתה עושה זאת, למשר התקף העצם שלך אתה יכול לבצע התקפת נשק קפא"פ יחידה כפעולה נוספת בכל תור שלך אחריו תור זה. כאשר התקף העצם שלך מסתיים, אתה סובל מדרגה אחת של תשישות (כמתואר בסוף סל"ש-א).

## דען פדיין

החול בדרגה 6, אתה לא יכול להיות מוקסם או מבוהל בעודך בהתקף עצם. אם אתה מוקסם או מבוהל כאשר אתה נתקף עצם, ההשפעהמושחתת למשר העצם.

## ונוחות מאימת

החול בדרגה 10, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להפחיד מישחו באמצעות הנוכחות המאיימת שלך. כאשר אתה עושה זאת, בחר יצור אחד שאתה יכול לזראות בטוויה 9 מ'. אם היצור יכול לזראות או לשמשו אותך, הוא צריך להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה (ד"ק הינו 8 + תוסוף השיליטה שלך + מתאם הכריזמה שלך) או להיות מבוהל ממשך עד סוף תורך הבא. בתורך הבא, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להאריך את משך השפעה זו על יצור מפוחד עד סוף תורך הבא. השפעה זו מסתiens את היצור מס' 18 את תורו מחוץ לקו הריאיה או במրחך של יותר מ-18 מ' מך. אם היצור מצליח בזריקת הצלחה, אתה לא יכול להשתמש במאפיין זה נגד היצור.

## נקמה

החול בדרגה 14, כאשר אתה סופג נזק מיצור בטוויה ½ מ' מוך, אתה יכול להשתמש בפעולות התגובה שלך על מנת לבצע התקפת נשק קפא"פ נגד היצור.

## נתיב קדמוני

בדרגה 3, אתה בוחר נתיב שמעצב את אופי העצם שלך. בחר בין הנתיב של הברזקר או הנתיב של לוחם הטוטם המפורטים בסוף תיאור המקצוע. הבחירה שלך מעניקה לך מאפיינים בדרגות 3, 6, 10, ו-14.

## SHIPOR ערך תוכנה

כאשר אתה מגע לדרגה 4, ושוב בדרגות 8, 12, 16 ו-19 אתה יכול להעלות ערך תוכנה אחת לבחירתך ב-2, או ערכי שתי תוכנות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תוכנה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

## התקפה נוספת

החול בדרגה 5, אתה יכול לתקוף פעריים, במקום פעעם אחת, בכל פעם שאתה מבצע פעולות התקפה בתורך.

## תנוועה מהירה

החול בדרגה 5, המהירות שלך גדלה ב-3 מי' כל עוד אתה לא לובש שריון כבד.

## איןסטינקט פראי

כאשתה מגע לדרגה 7, האינסטינקטים שלך מושחזים כל כך עד שאתה מקבל יתרון בגelogiy זומנה. בסיום, אם אתה מופתע בתחילת הקרב ואינך חסר אונים, אתה יכול לפעול באופן רגילים לראשונה הראשו, אבל רק אם אתה נכנס להתקף עצם לפני כל דבר אחר בתור זה.

## חומרה אכזרית

החול בדרגה 9, אתה יכול לגלאג קוביית נזק אחת נוספת עבור פגעה בחומרה בהתקפה קפא"פ. בדרגה 13 נזק נוסף זה גדול לשתי קוביית נוספות בדרגה 17 לשלש קוביית נוספת.

## דען נחש

החול בדרגה 11, התקף העצם שלך מאפשר לך להלחם למורות פציעות חמורות. אם אתה מופחת ל-0 נקודות פגעה בזמן שאתה בהתקף עצם ולא מת מיידית, אתה יכול לבצע זריקת הצלחה לחוון בד"ק 10. אם הצלחת בהצלחה, אתה מופחת ל-1 נקודות פגעה במקום. בכל פעם שאתה משתמש במאפיין זה לאחר הפעם הראשונה, ד"ק של בדיקת החומר גדל ב-5. כאשר אתה מסיים מנוחה קצרה או ארוכה, ד"ק מתאפס חזרה ל-10.

## דען תמיד

החול בדרגה 15, התקף העצם שלך חזק כל כך שהוא מסתiens מוקדם רק אם אתה הופך חסר הכרה או אם אתה בוחר לטיים אותו.

## עוצמה ללא חת

החול בדרגה 18, אם התוצאה בבדיקה כוח שלך נמוכה

# דרואיד

## מאפייני מקצוע

בתווך דראOID, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

### נקודות פגעה

נקודות פגעה בדרגה 1: 8 לכל דרגת דראOID

נקודות פגעות בדרגות גבוהות יותר: 18 (או 5) +

מתאים החסן שלך לכל דרגת דראOID מעבר לראשונה

### שליטה

שרוון: שריוון קל, שריוון בינוני, מגינים (דרואדים לא לובשים

### הדרואיד

— ייחדות לחש לדרג לחש —										לחשונים		תוספ' מאפיינים		דרגה שליטה
9	8	7	6	5	4	3	2	1	ידועים	2	3	2	3	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	2	3	—	1	דרואידית, הטלת לחשים
—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	2	4	—	2	צורה פרטית, מעגל דראOID
—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	2	3	—	3	—
—	—	—	—	—	—	—	—	3	4	3	4	שיפור צורה פרטית, שיפור ערך תוכנה	4	—
—	—	—	—	—	—	—	2	3	4	3	3	—	5	—
—	—	—	—	—	—	—	3	3	4	3	3	מאפיין מעגל דראOID	6	—
—	—	—	—	—	—	1	3	3	4	3	3	—	7	—
—	—	—	—	—	2	3	3	4	3	3	3	שיפור צורה פרטית, שיפור ערך תוכנה	8	—
—	—	—	—	1	3	3	3	4	3	3	3	—	9	—
—	—	—	—	2	3	3	3	4	4	4	4	מאפיין מעגל דראOID	10	—
—	—	—	1	2	3	3	3	4	4	4	4	—	11	—
—	—	—	1	2	3	3	3	4	4	4	4	שיפור ערך תוכנה	12	—
—	—	1	1	2	3	3	3	4	4	4	4	—	13	—
—	—	1	1	2	3	3	3	4	4	4	4	מאפיין מעגל דראOID	14	—
—	1	1	1	2	3	3	3	4	4	4	4	—	15	—
—	1	1	1	2	3	3	3	4	4	4	4	שיפור ערך תוכנה	16	—
1	1	1	1	2	3	3	3	4	4	4	4	—	17	—
1	1	1	1	3	3	3	3	4	4	4	4	גוף נッチי, לחשי חיה	18	—
1	1	1	2	3	3	3	3	4	4	4	4	שיפור ערך תוכנה	19	—
1	1	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	ארכי-דרואיד	20	—

### הטלת לחשים

אתה מתחבר למזהות הקדושה של הטבע עצמו ואתה יכול להטיל CISOFIM על ידי עיצוב מהות זו כרצונך.

### לחשונים

בדרגה 1, אתה יודע שני לחשונים על פי בחירתך מראשית לחשי הדראOID. אתה לומד לחשונים נוספים על פי בחירתך בדרגות גבאות יותר, כפי שמוצג בעמודת "לחשונים ידועים" בטבלת "הדרואיד".

אתה יודע דראOIDית, שפת הסתרים של הדרואידים. אתה יודע לדבר בשפה ולהשאיר מסרים סמויים בעזרתה. ואחרים שיודעים את השפה מזהם מסר שכחה אוטומטי. אחרים יכולים לזהות את ההודעה עם בדיקת תבונה (הבחנה) מוצלחת מול ד"ק 15, אבל לא יכולים לפעולה אותה ללא שימוש בקסם.

### דרואידית

דגם	דרגה ד"א	מגבילות	צורות חיים
	מירבי		
תנין	2%	לא מהירות תעופה או שחיה זאב	2%
נשר	4%	לא מהירות תעופה	4%
ענק	—	—	8%
תנין	—	אתה יכול להישאר בצורה החיים למשך מספר שעות השווה למחזית דרגת הדroid א שלך (מעוגל כלפי מטה). לאחר מכן אתה חוזר לצורה הרגילה שלך, אלא אם אתה מנצל שימוש נוסף של מאפיין זה. אתה יכול לחזור לצורת הרגילה לפני כן על ידי שימוש בעוליה נוספת בתווך. אתה חוזר לצורתה הרגילה אם אתה הופך מחוסר הכרה, מופחת ל-0 נקודות פגיעות, או מת.	
תנין	—	בזמן שאתה במצב חיים, שים לב לכלים הבאים:	
תנין	—	• נתוני המשחק שלך מוחלים על ידי נתוני המשחק של החיים, אבל אתה שומר על הנתינה, האישיות וערכי תוכנות התבוננה, החוכמה והכירזמה שלך. אתה שומר גם על כל המאפיינים שלך ועל השליטה שלך בזריקות הצלחה, בנוסף לאלה של היצור. אם ליצור יש את אותה השליטה כמו והתוספות שלו גבויו משך, השתמש בתוספות של היצור במקום שלך. אם ליצור יש פעולות אגדיות או פעולות מאורה, אתה לא יכול להשתמש בהן.	
תנין	—	• כאשר אתה משנה צורה, אתה מקבל את מסטר נקודות הפגיעה וקוביות הפגיעה של החיים. כאשר אתה חוזר לצורת הרגילה, אתה חוזר למסטר נקודות הפגיעה שהי לך לפני שהחלה מירידה ל-0 נקודות חזרת לצורתה המקורית כתוצאה מירידה ל-0 נקודות פגיעה, כל נזק עודף חל על הצורה הרגילה שלך.	
תנין	—	לדוגמא, אם אתה סופג 10 נקודות נזק במצב חיים ול רק 1 נקודה פגעה, אתה חוזר לצורתה המקורית ועודגס 9 נקודות נזק. כל עוד הנזק הנוסף לא מפחית את מסטר נקודות הפגיעה של צורתה המקורית ל-0, אתה לא מביך הכרה.	
תנין	—	• אתה לא יכול להטיל לחשים, והיכולת שלך לדבר או לבצע כל פעולה הדורשת שימוש בידים מוגבלות ליכולות של צורת החיים שלך. עם זאת, שינוי צורה לא שובר את הריכוז שלך בחוש שכבר הטלת, או מונע מכך לבצע פעולות שנן חלק מלחש, כגון קריאה לברך, שכבר הטלת.	
תנין	—	• אתה שומר על כל יתרון הנובע ממאפייני מקצוע, גזע, או מקור אחר ואתה יכול להשתמש בהם אם הצורה החדשה מסוגלת פיזית לעשות זאת. עם זאת, אתה לא יכול להשתמש בכל חוש מיוחד שיש לך, כגון ראיית חזק, אלא אם גם לצורה החדששה שלך יש חזק זה.	
תנין	—	• אתה בוחר האם הצד שלך נופל לאדמה בחלל בו אתה נמצא, מתחזק לתוכך צורתה החדשה או נלבש על ידה. ציוד לבוש מתקדם כרגע, אבל השה"ם מחליט האם זה מעשי עבר הצורה החדשה ללבוש את פיסת הצד, בהתבסס על הצורה והגודל של היצור. הצד שלך אינו משנה את גודלו או צורתו כדי להתאים לצורה החדשה, וכל ציוד שהצורה חדשה לא יכולה ללבוש, חייב ליפול לקרקע או להתרמצג לתוכה. ציוד	

## שינון והטלת לחשים

טבלת "הדרואיד" מראה כמה יחידות לחש יש לך כדי להטיל לחשים מדרג 1 ומעלה. כדי להטיל את אחד מלהשי הדרואיד, אתה צריך לhatteshim biyahichidat לחש מדרג הלחש ומעלה. אתה משיב את כל יחידות החש שנאלץ כאשר אתה מסיים מנוחה ארכואה.

כדי שהלחשים יהיו זמינים עבורך להטלה, אתה משין חלק מהם, לבחירתך, מתוך רשימת לחשי הדרואיד. כאשר אתה עשה זאת, מסטר לחשי הדרואיד שאתה יכול לשון שווה למתאם החוכמה שלך + רמת הדroid א שלך (לכל הפחות לחש אחד). הלחשים חיברים להיות בדרג עבורי יש לך יחידות לחש.

לדוגמא, אם אתה דroid א בדרגה 3, יש לך ארבע יחידות לחש מדרג 1 ושתיים מדרג 2. עם ערך תכונת חוכמה של 16, רשימת הלחשים המשוננים שלך יכולה לכלול ישישה

לחשים מדרג 1 או דרג 2, בכל צירוף. אם אתה מכין את הלחש ריפוי פצעים מדרג 1, אתה יכול להטיל אותו באמצעות ייחידת לחש מדרג 1 או מדרג 2. הטלת החש אינה מסירה אותו מרשימה הלחשים המשוננים.

אתה יכול גם לשנות את רשימת הלחשים המשוננים כאשר אתה מסיים מנוחה ארכואה. שינון רשימה חדשה של לחשי דroid א דורש זמן יותר מאשר בעור כל לחש ובמדייטה: לפחות 1 דקה לפחות עבור כל לחש ברשימה שלך.

## תוכנות הטלת לחשים

תוכנות הטלת הלחשים עברו לחשי הדרואיד שלך הינה חוכמה, מכיוון שהקסם שלך ניזון מההיסטוריה וההחברות שלך לטבע. אתה משתמש בחוכמה בכל פעם של לחש מתייחס לתוכנות הטלת הלחשים שלך. בנוסף, אתה משתמש בהתאם החוכמה שלך כדי לקבוע את דק להצלחה מלחשי הדרואיד שאתה מטיל ובגלגול התקפה איתם.

$$\text{ד"ק הצלחה מלחש} = 8 + \text{תוספת השליטה שלך} + \text{תוספת החוכמה שלך}$$

$$\text{מתאים התקפת לחש} = \text{תוספת השליטה שלך} + \text{תוספת החוכמה שלך}$$

## הטלת טקסית

אתה יכול להטיל לחשי דroid א טקס אם להחיש יש את התגית "טקס" ושיננת אותו.

## מרכז הטלת לחשים

אתה יכול להשתמש במרכז דroid א (ראה "ציד") כמרכז הטלת לחשים עברו לחשי הדרואיד שלך.

## צורה פרראית

החל בדרגה 2, אתה יכול להשתמש בעוליה כדי ללבוש באופן קסום צורה של חייה שראית בעבר. אתה יכול להשתמש במאפיין זה פעמיים. אתה משיב שימושים שנוצלו כאשר אתה מסיים מנוחה קצרה או ארכואה. דרגת הדroid א שלך קובעת לאיזה חייה אתה יכול להפוך, כפי שמוצג בטבלת "צורות חיים". בדרגה 2, למשל, אתה יכול להפוך לכל חייה שיש לה דירוג אטגר של  $\frac{1}{4}$  או נמוך מזה, ואין לה מהירות טיסה או שחיה.

שלך על ידי מדיטציה והתייחדות עם הטבע. במהלך מנוחה קצרה, אתה בוחר איזה ייחידות לחש שנצללו להшиб. ייחידות הלחש יכולות להיות בעלות דרג משולב שווה או קטן ממחצית דרגת הדראיד שלך (מעוגלת לפני מעלה), ואף אחת מהייחידות לא יכולה להיות בדרגת 6 ומעלה. אתה לא יכול להשתמש בתוכונה זו שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

לדוגמה, כאשר אתה דראיד בדרגה 4, אתה יכול להшиб עד שני דרגים של ייחידות לחש. אתה יכול להшиб ייחידת לא יותר בדרג 2 או שתי ייחידות לחש בדרג 1.

### **לחשי מעגל**

החיבור המיסטי שלך לאדמה מאפשר לך להטיל לחשים מסוימים. בדרגות 3, 5, 7, ו-9 אתה מקבל גישה להחשי המعال, בהתאם למקום בו הפcta לדראיד. בחר מקום זה – ארקט, ביצה, הרים, חוף, יער, מדבר או מרעה. רישומות הלחשים לפ' אзор מופיעות בהמשך.

ברגע שיש לך גישה להחש מעגל, לחש זה תמיד משwon עבורך, והוא לא נחשב למספר הלחשים שאתה יכול לשון כל יום. גם אם אתה מקבל גישה להחש שאינו מופיע בראשימת לחשי הדראיד, הלחש נחש会被 בכל זאת לחש דראיד עבורך.

### **ארקט**

#### **דרגת דראיד לחשי מעגל**

אחזית אדם, הצמתת קוצים	3
גשם צלעפות, האטה	5
חוosh תנועה, סופת קרה	7
חרוט כפוי, תקשורת עם הטבע	9

### **ביצה**

#### **דרגת דראיד לחשי מעגל**

חץ חומצה, חשיכה	3
הליכה על מים, ענן צחנה	5
אייתור יצור, חופש תנועה	7
מגיפת חרקים, סקירה	9

### **הרים**

#### **דרגת דראיד לחשי מעגל**

הצמתת קוצים, טיפול עכבייש'	3
התמצגות עם אבן, חזיז ברק	5
עור אבן, עיצוב אבן	7
מעבר קיר, קיר אבן	9

### **חוות**

#### **דרגת דראיד לחשי מעגל**

בבאות ראי, צעד רפואי	3
הליכה על מים, נשימת מים	5
חוosh תנועה, שליטה במים	7

שהתמצג אין כל השפעה עד שאתה חוזר לצורתך המקורית.

### **معال דראידי**

בדרגה 2, אתה בוחרمعال דראידי שאתה מזדהה איתו, כגוןمعال האדמה. הבירה שלך מעניקה לך מאפיינים בדרגה 2 ושוב בדרגות 6, 10 ו-14.

### **SHIPOR URK TAKONA**

כאשר אתה מגע לדרגה 4, ושוב בדרגה 8, 12, 16 ו-19, אתה יכול להעלות את ערך תוכנה אחת לבחירתך ב-2, או שאתה יכול להגדיל ערכיו שתי תכונות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תוכנה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

### **גוף נצח'**

החל בדרגה 18, הקסם הקדמוני שממלא אותך מאט את ההזדקנות שלך. עברו כל 10 שנים שעוברות, הגוף שלך מזדקן רק בשנה אחת.

### **לחשי חיים**

החל בדרגה 18, אתה יכול להטיל את רוב לחשי הדראיד שלך בכל צורה שהפcta אליה באמצעות צורה פרראית. אתה יכול לבצע את הריכבים הקוליים והתונועתיים של לחשי הדראיד בעודך במצבה חייה, אבל אתה לא מסוגל לספק ריכבים חומריים.

### **ארק-דראיד**

בדרגה 20, אתה יכול להשתמש בצורה פרראית שלך מספר בלתי מוגבל של פעמים. בנוסף, אתה יכול להתעלם מהמרכיבים הקוליים והתונועתיים של לחשי הדראיד שלך, כמו גם כל מרכיב חומר של אמצעית לו עלות ואין צורך על ידי הלחש זה קיים גם במצבה הרגילה שלך וגם כאשר אתה במצבה החיה שלך.

### **معال האדמה**

معال האדמה מורכב ממיסטיים ומולדים המגנים עליך וטוקסים עתיקים בעזרת מסורת לא כתובה עצומה. דראידים אלה נפגשים בתוך מעגלים קדושים של עצים או אבני עמודות ולוחשים סודות קדומים בשפה הדראידית. החברים החכמים ביותר בمعال משמשים ככהנים ראשיים בקהילות שעדין שומרות על האמונה העתיקה, ומשמשים כיעצים לשלייטים של עמים אלה. חבר בمعال זה, הקסם שלך מושפע מהארץ בה הושבעת אל המعال בטקס מסתורי.

### **לשון נסף**

כאשר אתה בוחר להציג לمعال זה בדרגה 2, אתה לומד לשון דראיד נוסף לבחירתך.

### **שחוור טבעי**

החל מדרגה 2, אתה יכול להшиб חלק מהאנרגיה הקסומה

בצמחיים אלה כחלק ממוקד הטלת הלוחשים עליהם, למשל על ידי חיבור פיסות אלון או טקסוס או גבעולי דבקון. באופן דומה, דראיד משתמש בצמחיים אלה כדי ליצור חפצים אחרים, כגון כליל נשק ומגנים. הטקסוס קשור לממות ולילדיה מחדש, لكن מייצרים ממנו ידיות לטיימטר או למגל, מילה קשורה לחיות ואלון לכוכה. עצים אלה מצויינים לייצור ניצבי נשך או אפילו נשך שלם, כגון נבותים או מטאות לנשך טוויה, כגון חיצים או חניתות הטלה. דראידים המגייעים מאזורים שאין בהם את הצמחים המתוארים כאן בוחרים צמחיים אחרים לשימושם דומיהם. למשל, דראיד מדברי עשוי להשתמש בעץ יוקה ובקקטואים.

### **הדרואידים והאלים**

חלק מהדרואידים סוגדים לכוחות הטבע עצםם, אבל רוב הדראידים עובדים את אחד מאלי הטבע הרבים ברוב-יקום (רשימות האלים בנספח סל"ש-ב כוללות אלים רבים כאלה). הסגידה לאלים אלה נחשבת לעתים קרובות מסורת עתיקה יותר מאשר המסורת של אנשי דת ותושבי הערים.

9 זימון יסודן, סקירה  
יער

### **דרגת דראיד לחשי מעגל**

טיפוס עכבייש, עיר קליפה	3
גדילת צמחים, קריאה לב רק	5
חופש תנואה, חיזי	7
עד עז, תקשורת עם הטבע	9

**מדבר**

### **דרגת דראיד לחשי מעגל**

דממה, טשטוש	3
הגנה מאנרגיה, יצירת מזון ומים	5
קמילה, שטח דמיוני	7
מגיפת חרקים, קיר אבן	9

**מרעה**

### **דרגת דראיד לחשי מעגל**

הישלומות מעין, מעבר ללא עקבות	3
אור יום, האצה	5
חופש תנואה, חיזי	7
חלום, מגיפת חרקים	9

**עד הארץ**

החל בדרגה 6, מעבר דרך תוואי שטח קשה שאינו קסום, לא עולה לך בתנוועה נוספת. אתה יכול גם לעبور דרך צמחים לא קסומים, מבלי שהם יאטך ומבליל לסתוג נזק גם אם יש להם קוצים או שהם מהווים סכנה דומה. בנוסף, יש לך יתרון בזריקות הצלחה נגד צמחים שנוצחו על ידי קסם או ששונו כדי לעכב תנואה, כגון אלה שנוצרו על ידי הלחש סיבוך.

### **שמר טבעי**

כאשר אתה מגיע לדרגה 10, יסודנים ייצור פיה לא יכולם להקסם או להבהיל אותך יותר ואתה חסין בפני רעל ומחלות.

### **מקלט טבעי**

כאשר אתה מגיע לדרגה 14, יוצרים מעולם הטבע חסמים את החיבור שלך לטבע ומהסיטים לתקוף אותך. כאשר חיה או צמח תוקפים אותך, היצור צריך לבצע זריקת הצלחה לחוכמה נגד ד"ק להצלחה מלחחים דראידים שלך. אם היצור נכשל, הוא חייב לבחור מטרה אחרת, או שההתקפה מפספסת אוטומטית. אם היצור הצליח בהצלחה, הוא הופר חסין להשפעה זו במשך 24 שעות. היצור מודע להשפעה זו לפני שהוא מבצע את ההתקפה שלו נגדך.

### **צמחים ועצים קדושים**

הדרואיד מחשב צמחים מסוימים קדושים, במיעוד אלו, אלמוני, דבקון, חזרה, טקסוס, לוז, ליבנה, מילה, סמבוק, ערבה, ערער וכיינית. דראידים משתמשים לעיתים קרובות

# כהן

## מאפייני מקצוע

בתרור כהן, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

### צ'יז'

- אתה מתחילה עם הצ'יז' הבא, בנוסף לצ'יז' מהרקע שלך:
- (א) אלה או (ב) פטיש מלחמה (אם אתה שולט בו)
  - (א) שרiron קשטים, (ב) שרiron עור או (ג) שרiron
  - שרשראות (אם אתה שולט בו)
  - (א) רובה קשת קל ו-20 קילו'ים או (ב) כל נשק פשוט
  - (א) חבלית נזיר או (ב) חבלית הרפטון
  - מגן וסמל קדוש

נשך: נשק פשוט

כלים: אין

זריקות הצלחה: חוכמה, קריזמה

מיומנויות: בחר שתיים מבין דת, היסטוריה, רפואי, שכנו ותובנה.

### נקודות פגיעה

נקודות פגיעה: 1 ק"8 לכל דרגת כהן

נקודות פגיעות בדרגות גבירותיות: 1 ק"8 (או 5) +

מתאים החוסן שלך לכל דרגת כהן מעבר לראשונה

### שליטה

שריון: שרiron קל, שרiron ביןוני, מגינים

### הכהן

דרגה	שליטה	תוספ' מאפיינים	לחשונים ידועים	לחשונים ייחודיים	— ייחודות לחש לדרג לחש —
1	+2	הטלת לחשים, תחום השפעה קדוש	3	2	—
2	+2	תיעול קדושה (1 / מנוחה), מאפיין תחום השפעה קדוש	3	3	•
3	+2	—	3	4	•
4	+2	שיפור ערך תוכנה	4	3	•
5	+3	השמדת אל-מתים (ד"א ½)	4	4	•
6	+3	תיעול קדושה (2 / מנוחה), מאפיין תחום השפעה קדוש	4	3	•
7	+3	—	4	4	•
8	+3	שיפור ערך תוכנה, השמדת אל-מתים (ד"א 1), מאפיין תחום השפעה קדוש	4	3	•
9	+4	—	4	3	•
10	+4	התערבות אלוהית	5	3	•
11	+4	השמדת אל-מתים (ד"א 2)	5	3	•
12	+4	שיפור ערך תוכנה	5	3	•
13	+5	—	5	3	•
14	+5	השמדת אל-מתים (ד"א 3)	5	3	•
15	+5	—	5	3	•
16	+5	שיפור ערך תוכנה	5	3	•
17	+6	השמדת אל-מתים (ד"א 4), מאפיין תחום השפעה קדוש	5	3	•
18	+6	תיעול קדושה (3 / מנוחה)	5	3	•
19	+6	שיפור ערך תוכנה	5	3	•
20	+6	שיפור התערבות אלוהית	5	3	•

### הטלה לחשים

בתרור מוליך לאלוהי, אתה יכול להטיל לחשי כהן.

רשימת לחשי הכהן. אתה לומד לחשוני כהן נוספים:

לבחירתך בדרגות גבירותיות יותר, כפי שמצוין בעמודת "לחשונים ידועים" בטבלת "הכהן".

### לחשוניים

בדרגה 1, אתה יודע שלושה לחשוניים לבחירתך מתוך

### שינון והטלה לחשים

טבלת "הכהן" מראה כמה ייחודות לחש יש לך כדי להטיל

לחשי התחום, הנגישים לרק בדרגות כohan המצוינות בתיאור התחום. כאשר לחש תחום נגיש לך, הוא תמיד משונן עבורה, והוא לא נחוץ למספר הלוחשים שאתה יכול לשנן כל יום. אם יש לך לחש תחום שאינו מופיע בראשית לחשי הכהן, לחש נחשב בכל זאת לחש כohan עבורה.

## טיול קדושה

בדרגה 2, אתה מקבל את היכולת לתעד אנרגיה חדשה ישרות מהאל שלך, ובאמצעות אנרגיה זו ליצור השפעות קסומות. אתה מתייחל עם שתי השפעות האלה: גירוש אל-מתים והשפעה התליה בתחום הקדוש שלך. חילק מהתחומים הקדושים מעניקים לך להשפעות נוספות כאשר אתה מתקדם בדרגות, ממופרט בתיאור התחום. כאשר אתה משתמש בתיעול קדושה, אתה בוחר איזו השפעה ליצור. לאחר מכן, עליך לסייע מנוחה קצרה או ארוכה כדי להשתמש בתיעול קדושהשוב. חלק מהשפעות תיעול הקדשה דורשות זריקת הצלה. כאשר אתה משתמש בהשפעה זו ממקצע זה, ד"ק שווה לד"ק להצלחה מלאה הכהן שלך.

החל בדרגה 6, אתה יכול לתעד קדושה פעמיים בין מנוחות, והחל בדרגה 18, אתה יכול לעשות זאת שלוש פעמים בין מנוחות. כאשר אתה מסיים מנוחה קצרה או ארוכה, אתה מшиб את כל השימושים שניצלת.

## טיול קדושה: גירוש אל-מתים

בתור פועלה, אתה מציג את הסמל הקדוש שלך ומשמיע תפילה נגד האל-מתים. כל אל-מת שרווא או שמע אותך, בטוח 9 מ' מטר, ציריך לבצע זריקת האצלת לחוכמה. אם היוצר נכשל בזריקת ההצלת, הוא מגורש ממשך 1 דקה או עד שהוא סופג נזק.

יצור מגורש חייב לנצל את תורתו בניסיון לנوع הרחק מפרק כל האפשר, והוא לא יכול לנوع מרצונו לחיל בטעות 9 מ' מטר. הוא גם לא יכול לבצע תגובות. בתור פועלה, הוא יכול להשתמש בעועלת מאוז או לבסות להשתחרר מהשפעה המונעת ממנו לנوع בלבד. אם אין לו لأن לנוע, היוצר יכול להשתמש בפעולות חמיקה.

## SHIPOR URK TAKONA

כאשר אתה מגיע לדרגה 4, ושוב בדרגות 8, 12, 16 ו-19 אתה יכול להעלות ערך תקונה אחת לבחירתך ב-2, או ערכיו שתי תקנות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תקונה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

## השמדת אל-מתים

החל בדרגה 5, כאשר אל-מת נכשל בזריקת ההצלת שלו נגד גירוש האל-מתים שלך, היוצר מושמד מיד אם דירוג האתגר שלו הוא שווה או קטן מס' מסויים, כפי שניתן לראות בטבלת "השמדת אל-מתים" בהמשך.

## השמדת אל-מתים

דרגת כohan יכול להשמיד אל-מתים בד"א...

5 ½ ומטה

לחשים מדרג 1 ומעלה. כדי להטיל את אחד הלוחשים האלה, אתה חייב לנצל יחידה מדרגה הלאש או מדרגה גבוהה יותר. אתה מшиб את כל יחידות הלאש כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה.

אתה משנן רשותה לחשי הכהן הזרים עבורה להטלה, בבחירה מתווך רשותה לחשי הכהן. כאשר אתה עשויה זאת, בחר מספר לחשי כohan השווה למataם תוכנת חוכמה שלך + דרגת הכהן שלך (לכל הפקות לחש אחד). הלוחשים חיבים להיות בדרג עבורי יש לך יחידות לחש לדוגמה, אם אתה כohan בדרגה 3, יש לך ארבע יחידות לחש בדרג 1 ושתי יחידות לחש בדרג 2. עם ערך חוכמה של 16, רשותה של הלוחשים המשונים שלך יכולת לחשיים בדרגה 1 או בדרגה 2, בכל צורך שהוא. אם אתה משנן את הלאש רפואי פצעים מדרג 1 או מדרג 2. הטלת הלאש אינה מסירה אותו מרשותה של הלוחשים המשונים שלך.

אתה יכול לשנות את רשותה של הלוחשים המשונים שלך כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה. שינוי רשותה חדשה דורש השקעת זמן בתפילה ומדיטציה: לפחות 1 דקה לכל דרג לחש עבורי כל לחש ברשותה שלך.

## תוכנת הטלת לחשים

תוכנת הטלת הלוחשים עבר לחשי הכהן שלך הינה חוכמה. כוחם של הלוחשים שלך נובע מהאפשרויות שלך לא. בכל פעם שלחשי מתייחס לתוכנית הטלת הלוחשים שלך, אתה משתמש בחוכמה. בנוסף, אתה משתמש במataם ההוראה שלך כדי לקבוע את ד"ק להצלחה מלאה הכהן שלך, וכאשר אתה תוקף עם לחש זהה.

**D"K להצלחה מלאה לחשים = 8 + תוסוף השליטה שלך + מטאם תוכנת החוכמה שלך**

**מתאים התקפות לחשים = תוסוף השליטה שלך + מטאם תוכנת החוכמה שלך**

## הטלה טקסטית

אתה יכול להטיל לחשי כohan בטקס, אם לחש יש את התגיות "טקס" ושיננת את הלאש.

## מרכז הטלת לחשים

אתה יכול להשתמש בסמל קדוש (ראה "ציד") כמרכז הטלת לחשים עבורי לחשי הכהן שלך.

## תחום השפעה קדוש

בחר תחום השפעה אחד הקשור לאל שלך, למשל התחום "חיים". התחומים מפורטים בסוף תיאור המקצוע, וכל אחד מהם מובאות דוגמאות של אלים הקשורים אליו. כאשר אתה בוחר תחום השפעה בדרגה 1 אתה מקבל לחשי תחום ומאפיינים אחרים. תחום ההשפעה גם מעניק לך דרכים נוספת להשתמש בתיעול קדושה כאשר אתה מקבל מאפיין זה בדרגה 2, ואפשרויות נוספות בדרגות 6, 8 ו-17.

**לחשי תחום השפעה קדוש**  
לכל תחום השפעה ישנה רשותה של לחשים, אלה הם

אנרגיית ריפוי שיכולה להשיב מספר נקודות פגיעה השווה לחמש פעמים דרגת הכוון שלך. בחר יצורים כלשהם בטוח 9 מ' ממר, וחלק את נקודות הפגיעה ביניהם. מאפיין זה יכול להעלות יוצר לכל היוטר למחצית כמות נקודות הפגיעה המרבי שלו. אתה לא יכול להשתמש במקרהין זה על אל-מתים או יצרי כפים.

### רפואה מבורך

החול מדרגה 6, לחשי הריפוי שאתה מטיל על אחרים, מרפאים גם אותך. כשאתה מטיל לחש מדרג 1 ומעלה המשיב נקודות פגיעה ליוצר אחר ממר, אתה משיב נקודות פגעה בכמות השווה ל-2+ דרג הלחש.

### מכה שמיימת

בדרגה 8, אתה מקבל את יכולת להחדר אנרגיה חדשה לנשך שלך. עם אחת בכל תור שלך כאשר אתה פוגע ביצור עם התקפת נשך, אתה יכול לגרום להתקפה לאחרם בונוס 1ק8 נזק קורן למטרה. כאשר אתה מגיע לדרגה 14, המזק הנוסף גדול ל-2.8.

### רפואה עליון

החול בדרגת 17, כאשר אתה צריך לגלאל קובייה אחת או יותר כדי להчисב נקודות נזק עם לחש, אתה במקומות זאת משתמש במספר הגובה ביותר האפשרי לך קובייה. לדוגמה, במקום להчисב 2ק6 נקודות פגעה ליוצר, אתה משיב 12 נקודות.

1	ומטה	8
2	ומטה	11
3	ומטה	14
4	ומטה	17

## התערבות אלוהית

החול מדרגה 10, אתה יכול להפיצר באל שלך להתערבע בשマーク כאשר יש לך צורך אדיר.

אתה צריך להשתמש בפעולה כדי לבקש סיוע מהאל שלך. תאர את הסיווע שאתה מבקש, וגלgal קוביות אהוזם. אם תוצאת הגלגול שווה או נמוכה מדרגת הכוון שלך, האל שלך מתעורר. השה"ם בוחר את אופי ההתערבות; השפעה של לחש כוון או לחש תחום כלשהו יכול להתאים.

אם האל שלך מתעורר, אתה לא יכול להשתמש במקרהין זה שוב במשך 7 ימים. אחרת, אתה יכול להשתמש בו שוב אחרי שסימנת מנוחה ארוכה.

בדרגה 20, בקשר להתערבות מצלחה באופן אוטומטי, ללא צורך בגלגול.

## תחום השפעה קדוש חיים

תחום החיים מתמקד באנרגיה החיונית והטסוסת – אחד הכוחות היסודיים של היקום – המקיים את כל החיים. אליו החיים מקדמים חיוניות ובריאות דרך רפואיים ופצעים, עזרה למצקים והרחקת כוחות המוות והאל-מוות. כמעט למעט אליו הרוע יכול לטען להשפעה בתחום זה, במיוחד לאלים חקלאים (כגון ציונט, אראוי, ודמטר), אליו שימוש (כגון לתינדר, פלוור, ורע-חראתה), אליו רפואי או סיבולות (כגון אילטורה, מישקל, אפולון, ודיאן-קחת) ואליו בית קהילה (כגון הסטיה, חתchor, ובולדרי).

### לחשי תחום השפעה קדוש חיים

דרגת כוון לחשיים
ברכה, רפואי פצעים
נסח רוחני, שיקום פחות
החייאה, משואת תקווה
שומר אמונה, שומר מות
הקמת מתים, רפואי פצעים המוני

### שליטה נוספת

כאשר אתה בוחר תחום זה בדרגה 1, אתה שולט בשניון כבד.

### תלמיד החיים

כמו כן החול מדרגה 1, לחשי הריפוי שלך יעלים יותר. בכל פעם שאתה משתמש בחש מדרג 1 ומעלה כדי להчисב נקודות פגעות ליוצר, היוצר משיב 2+ דרג הלחש נקודות פגעה נוספות.

### טיפול קדושה: שמירת חיים

החול מדרגה 2, אתה יכול להשתמש בתיעול קדושה כדי לרפא יצורים הפצעים קשה. כפועלה, אתה מציג את הסמל הקדוש שלך ומעורר

# כוש

## מאפייני מקצוע

בתרור כוש, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

### נקודות פגיעה

נקודות פגיעה: 1 קן לכל דרגת כוש

נקודות פגיעה בדרגה 1: 6 + תוסף החוסן שלך

נקודות פגיעות בדרגות גבוהות יותר: 1 קן (או 4) +

מתאים החוסן שלך לכל דרגת כוש מעבר לראשונה

### שליטה

שריון: אין

### הכוש

דרגה	שליטה	תוספ	נקודות	לחישונים									
				ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים
9	—	—	+	—	—	—	—	—	—	2	2	4	—
8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	3	4	מעין הקסם
7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	4	על-קסם
6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	4	5	שיפור ערך תוכנה
5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	4	6	מאפיין מקור כוש
4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	3	5	—
3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	3	7	+
2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	4	8	+
1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	3	9	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	3	10	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	3	11	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	3	12	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	3	13	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	14	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	15	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	16	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	17	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	3	18	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	19	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	20	+
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	2	20	+

### יחידות לחש

טבלת "הכושף" מראה כמה ייחידות לחש יש לך בכך:

להטייל לחישום מדרג 1 ומעלה. כדי להטייל את אחד הלחישום האלה, אתה חיבר לנצל יחידה מדרגה הלאה או מדרגת גובה יותר. אתה משביב את כל ייחידות הלחש כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה.

לדוגמא, אם אתה יודע את הלחש מדרג 1 יד'ם בערית ויש לך ייחידות לחש מדרג 1 ומדרグ 2 שלא ניצלת עדין, אתה יכול להטייל את הלחש באמצעות כל אחת מיחידות הלחש.

### הטלת לחישום

אריעול שהוא בעבריך, או בחיו של הורה או אב קדמון, הטביע בר חותם בל ימחה ומילא אותו בקסם מגי. מעין קסם זה, שמקורו לא ברור, מאפשר לך להטייל לחישום.

### לחישונים

בדרגה 1, אתה יודע ארבעה לחישונים לבחירתך מרשימה לחשי הטעינה. אתה לומד לחשוני כושף נוספים לבחירתך בדרגות גבוהות יותר, כפי שמצוין בעמודות "לחישונים ידועים" בטבלת "הכושף".

להשתמש בנקודות הכישוף שלך בדרגות גבוהות יותר.  
**יצירת יחידות לחש.** אתה יכול להמיר נקודות כישוף שלא נצלו ליחידה לחש אחת כפולה נוספת בסופת בתורך. טבלת "יצירת יחידות לחש" מראה את העולות של יצירה יחידת לחש בדרג נתנו. אתה לא יכול ליצור יחידות לחש מדרגה הגבוהה מ-5. כל יחידות הלחש שאתה יוצר עם מאפיין זה נעלמות לאחר שאתה מסיים מושם מנוחה אחרת.

### יצירת יחידות לחש

דרג יחידת	מחייר נקודות	יחס	כישוף
2	1		
3	2		
5	3		
6	4		
7	5		

**המרת יחידות לחש לנקודות כישוף.** בתור פועלה נוספת בטורך, אתה יכול לנצל יחידת לחש אחת ולקבל מספר נקודות כישוף השווה לדרג יחידת הלחש.

## על-קסם

בדרגה 3, אתה מקבל את היכולת לשנות את הלחשים שלך כדי שיתאימו לרכirk. אתה לומד שתי אפשרויות על-קסם מהרשימה הבאה לבחירתך. אתה לומד אפשרות נוספת בסופת דרגה 10 ושוב בדרגה 17. אתה יכול להשתמש רק באפשרות על-קסם אחת לכל לחש כאשר אתה מטיל אותו, אלא אם צוין אחרת.

### לחש זהיר

כאשר אתה מטיל לחש שגורם ליצורים אחרים לבצע זריקת הצלחה, אתה יכול להגן על כמה מיצורים אלה מפני כוחו המלא של הלחש. כדי לעשות זאת, אתה מנצל 1 נקודת כישוף ובוחר מספר יצורים עד לגובה מתאם הכריזמה שלך (לכל הפחות יצור אחד). יצור שנבחר מציליך אוטומטית בזריקת ההצלאה שלו נגד הלחש.

### לחש רחוק

כאשתה מטיל לחש בעל טווח של 1% מי או יותר, אתה יכול לנצל 1 נקודת כישוף כדי להכפיל את טווח הלחש. כאשר אתה מטיל לחש בעל טווח מגע, אתה יכול להשיקע 1 נקודת כישוף כדי להפוך את טווח הלחש ל-9%.

### לחש מחזק

כאשר אתה מגלל נזק עבור לחש, אתה יכול לנצל 1 נקודת כישוף כדי לאגלל מחדש מספר קבויות נזק השווה או קטן ממתאמים הכריזמה שלך (פחות אחת). עלייך להשתמש בתוציאות הגלגולים החדים. אתה יכול להשתמש בלבד מחזק גם אם כבר השתמשה באפשרות על-קסם שוניה במהלך הטלת הלחש.

### לחש מורה

כאשתה מטיל לחש שמשכו 1 דקה או יותר, אתה יכול למצל 1 נקודת כישוף כדי להכפיל את משך הלחש, עד לכ-10 דקות.

### לחשים ידועים מדרג 1 ומעליהם

אתה יודע שני לחשים בדרג 1 לבחירתך מרשימה לחשיי הכוורת.

עמדוודת "לחשים ידועים" בטבלת "הכוורת" מראה מתי אתה לומד לחשיי כושף חדשים לבחירתך. כל אחד מלחשיים אלו חייב להיות בדרג עבורי יש לך יחידות לחש. למשל, כאשר אתה מגיע לדרגה 3 במקצוע זה, אתה יכול ללמוד לחש חדש אחד מדרג 1 או 2.

בנוסף, כאשר אתה עליה דרגה במקצוע זה, אתה יכול לבחור את אחד מלחשי הכווש שאותה יודע ולהחליפו בחש אחר מרשימה לחשיי הכווש, אשר חייב גם כן להיות בדרג עבורי יש לך יחידות לחש.

### תוכנית הטלת לחשיים

תוכנית הטלת הלחשים עבר לחשיי הכווש שלך הינה כריזמה, מכיוון שכוח הקסם שלך מסתמך על היכולת שלך להקרין את רצונך על העולם. בכל פעם שלחשי מתייחס לתוכנת הטלת הלחשים שלך, אתה משתמש בכריזמה. בנוסף, אתה משתמש במתאמים הכריזמה שלך כדי לקבוע את ד"ק להצלחה מלחשי הכווש שלך, וכאשר אתה תוקף עם לחש צזה.

**ד"ק להצלחה מלחשיים** = 8 + תוסוף השליטה שלך + מתאם תוכנת הכריזמה שלך

**מתאם התקפות לחשיים** = תוסוף השליטה שלך + מתאם תוכנת הכריזמה שלך

### מוקד הטלת לחשיים

אתה יכול לשנות בМОדק מגאי ממוקד הטלת לחשיים עבור לחשיים הכווש שלך.

## מקור כוש

בחר מקור כוש, המתאר את מקור כוח הקסם המקורי שלך, כגון ייחוס דרךוני. המקור שלך מעניק לך מאפיין מסוים כאשר אתה בוחר אותו בדרגה 1 ושוב בדרגות 6, 14 ו-18.

## משמעות

בדרגה 2, אתם מתחברם למשמעות קסם עמוק בתוך עצמן. משמעות זו מיצג על ידי נקודות כישוף, אשר מאפשרות לך ליצור מגוון רחב של השפעות קסומות.

### נקודות כישוף

יש לך 2 נקודות כישוף, ואתה מקבל נקודות נוספות בסופות כאשר אתה עליה בדרגות, כפי שמוצג בעמודת "נקודות כישוף בטבלת הכוורת". אתה לא יכול לעולם שייהו לך יותר נקודות כישוף מהמוצג בטבלה עבור הדרגה שלך. אתה מшиб את כל נקודות הכווש שኒצלת כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה.

### טלה גמישה

אתה יכול לשנות בנקודות הכווש שלך כדי לקבל יחידות לחש נוספת, או להקריב יחידות לחש כדי לזכות בנקודות כישוף נוספת. אתה לומד דרכים אחרות לא למכירה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

שושלת דראקוניים

שם	שם במקור
אש	אדום
ברק	ארד
זהב	אש
רעל	ירוק
ברק	כחול
קור	כסף
לבן	קור
חומרת	נחושת
פליז	אווש

אתה יכול לדבר, לך וכתוב דרכו ניתן. בנוספ', בכל פעם שאתה מבצע בדיקת כריזמה בעת אינטראקטיבית עם דרכונים, תוסיף השילטה שלך מוכפל אם הוא חל על הבדיקה.

עמידות דראונית

כארש הקסם זורם בגופך, הוא גורם לתוכנות האגופניות של אבותיך הדרקוניים לנצח. בדרגה 1, מספר נקודת הפגיעה הממירבי שלך גדל ב-1, והוא גדל ב-1 נוסף בכל פעם שאתה עולה דרגה במקצועך זה.

בנוסף, חלקים מהעור שלך מכוסים על ידי שכבה דקה וمبرיקה של קשキשים דמוני קשקיי דרקון. כאשר אתה לא לובש שריון, הדרג"ש שלך שווה ל-13+ מתאם הזריזות שלך.

זיקה יסודנית

החול בדרגה 6, כשאתה אתה מטייל לחש הגורם נזק מסווג הקשור לשושלת הדרקונים שלך, אתה יכול להוסיף את מתאם הכריזמה שלך לגלגול נזק אחד של החלש. באוטה ההצדמנות, אתה יכול לנצל 1 נקודת הכישוף כדי לקבל עמידות לאוטו סוג הנזק למשך 1 שעה.

כרכי הדרכו

בדרגה 14, אתה יכול להציג זוג כנפי הדרקון מהגב שלך, ואתה מקבל מהירות טיסה השווה למahirות הנוכחות שלך. אתה יכול ליצור כנפים אלה כפולה נוספת בתורה. הכנפים ממשיכים להתקיים עד שאתה משתמש בפעולה נוספת בתורה כדי להעלים אותן.

nochot drakonit

ההחל בדרגה 18, אתה יכול לטעל את הנוכחות המאיימת של האב הקדמון הדרקון שלך, ולגרום לשובבים אותך להיות יראים או מפחדים. בתור פעהלה, אתה יכול לנצל 5 נקודות כישוף כדי להשתמש בכוח זה ולהפיץ הליה של יראת כבוד או פחד (לבחרתך) עד למרחק של 18 מ'.

למשרך 1 דקה או עד שאתה מאבד את הריכוז שלך (כאיו אתה מטיל לחש הדורש ריכוז), כל יצור עין שמתחל את תחורי בתור הילה צריך לבצע זריקת הצלחה או

היותר משל 24 שעות.

לשון מוגבר

כשאתה מטיל לחש שగור ליצור לבעז זריקת הצלחה כדי להימנע מהשפעותיו, אתה יכול להשקייע 3 נקודות CISQOD כדי לנחות על מטרה אחת חסרון בזריקת ההוצאה הראשונה שלה נגד הולחן.

לחש מזרח

כשאתה מטיל לחש שזמן הטללה שלו הוא 1 פעולה, אתה יכול לנצל 2 נקודות CISCO כדי לשנות את זמן הטללה של 1-פעולה נוספת להטלה זו בלבד.

לחש מועדן

כשאתה מטיל לחש, אתה יכול לנצל 1 נקודת CISCO כדי להטייל אותו ללא רכיבים תונועתיים או קוליים.

לחש תאומיים

כשאתה מטיל לחש שטחיתתו היא יוצר יחיד וטוחן אינו עצמי, אתה יכול לנצל מספר נקודות כישוף השווה לדרג הלחש כדי להוציא יוצר שני בטוחה כמעט לאוות הלחש (1) נקודות כישוף עבור לחשונים).

להלן חיב ליהיות מוגבל לצור אחד בתור מטלה בדרוג בו אתה מטיל אותו, כדי שאפשר יהיה להשתמש באפשרות זו. לדוגמה, לא ניתן להשתמש באפשרות זו עבור קליע **קם או קרן** חורכת אך אין ניתן להשתמש בה עבור קרבן כפור.

שיפור ערך תוכנה

כשר אתה מגע לדרגה 4, ושוב בדרגות 8, 12, 16 ו-19 אתה יכול להעלות ערך תכונה אחת לבחירתך ב-2, או ערכי שתי תכונות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תכונה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

שיעור כושף

בדרגה 20, אתה מшиб 4 נקודות כיושפ שונצלו בכל פעם שאתה מסיים מנוחה קצרה.

מקורות כושף

כושפים שונים טוענים למקורות שונים עבור הקסם המולד שלהם, כגון ייחוס דרכוני.

יחוס דר��וני

הקסם הטבעי של מגע מוקסם דרקווי שנמהל בדם של או של אבותיהם. לרוב, כושפים מיחסו זה יכולות להתקנות אחר אילן היוחסין שלהם עד כשוף רב עצמה קדמון שסגר עסקה עם דרקוין או שאפילו טען שאחד מההוריו היה דרקוין. חלק משושלות היוחסין האלה מבוססות היט בעולם, אבל רובן לוטה בערפל. כל כושף יכול להיות מייסד של שולשת חדשה. כתוצאת מברית או נסיבות חריגות אחרות.

קדמון דראconi

בדרגה 1, אתה בוחר סוג אחד של דרקון בתור אביר הקדמון. סוג הננק הקשור לכל דרקון משתמש את המאפיינים שאתה מקבל בשלב מאוחר יותר.

להיות מוקסם (אם בחרת יראת כבוד) או מבול (אם בחרת פחד) עד שההילה מתפוגגת. יוצר שמצליה בזריקת ההצלה נהייה חסין להשפעת ההילה במשך 24 שעות.

# לוחם

## מאפייני מקצוע

בתרור לוחם, יש לך את מאפייניו המקצועיים הבאים.

### נקודות פגיעה

**נקודות פגעה בדרגה 1:** 10+ לכל דרגת לוחם  
נקודות פגעות בדרגות גבוהות יותר: 10+ (או 6+)  
+ בהתאם החсон שלך לכל דרגת לוחם מעבר לראשונה

### שליטה

שריון: כל שריוון, מגינים  
נשק: נשק פשוט, נשק קרב  
כלים: אין

זריקות הצלה: חוון, כוכ  
מיומנויות: בחר שתיים מבין אום, אקרובטיקה, אטלטיקה,  
הבחנה, היסטוריה, השרdot, טיפול בחיות, תבונה

### ציד

- אתה מתחילה עם הציד הבא, בנוסף לציד מהרקע שלך:
- (א) שריוון שרירות או (ב) שריוון עור, קשת ארוכה ו-20 חצים
  - (א) נשק קרב ומגן או (ב) שני כלי נשק קרבניים
  - (א) רובה קשת קל ו-20 קליעים או (ב) שני גרבי יד
  - (א) חבלית מבוכים או (ב) חבלית הרפטן

### הלחום

דרגה	טיפול מאפיינים	טיפול שליטה	דרגה
+	סגן לוחמה, התואשות	+2	1
+	פרץ פעולה (שימוש אחד)	+2	2
+	מודול קרבוי	+2	3
+	שיפור ערך תוכנה	+2	4
+	התקפה נוספת	+3	5
+	שיפור ערך תוכנה	+3	6
+	מאפיין מודול קרבוי	+3	7
+	שיפור ערך תוכנה	+3	8
+	עשוי לא חת (שימוש אחד)	+4	9
+	מאפיין מודול קרבוי	+4	10
+	התקפה נוספת (2)	+4	11
+	שיפור ערך תוכנה	+4	12
+	עשוי לא חת (שני שימושים)	+5	13
+	שיפור ערך תוכנה	+5	14
+	מאפיין מודול קרבוי	+5	15
+	שיפור ערך תוכנה	+5	16
+	פרץ פעולה (שני שימושים), עשוי לא חת (שלושה שימושים)	+6	17
+	מאפיין מודול קרבוי	+6	18

## סגן לוחמה

אתה מאמץ סגן לוחמה מסוים בתור המומחיות שלך. בחר אחת מהאפשרויות הבאות. אתה לא יכול לבחור סגן לוחמה יותר מפעם אחת, גם אם בשלב מאוחר אתה יכול לבחור סגן נוסף.

### הגנה

כאשר יוצר שארתך יכול לראות תוקף מטרה בטווח  $\frac{1}{2}$  מ'. מפרק שאיןה אתה, אתה יכול להשתמש בפעולות תגבה כדי לכפות חסרון על גלגול התקפה. עליך לאחוז מגן.

### לוחמה בנשק אדי

כאשר אתה מגיל 1 או 2 בגלגול התקפה עם נשק קפאי'פ שאתה אחוז בשתי ידיים, אתה יכול לגילג את הקובייה מחדש וחיבר להשתמש בגלגול החדש, גם אם הוא 1 או 2. הנשק חיבר להיות בעל המאפיין דו-ידי או הרבה שימושי כדי שיוכל לשמש אותך בסגן זה.

### לוחמה בשני נשקים

כאשר אתה נלחם בשני נשקים, אתה יכול להוסיף את מתאם התcona שלך לנזק של התקפה השנייה.

### מגןה

כל עוד אתה לבוש שריוון, אתה מקבל תוסף 1+ לדרג"ש.

### סיף

כאשר אתה אחוז נשק קפאי'פ ביד אחת ולא אחוז נשק אחר, אתה מקבל תוסף 2+ לגילג נזק עם נשק זה.

### קשותות

אתה מקבל תוסף 2+ לגילג התקפה עם נשק טווח.

### התואשות

יש לך מוגר סיבולות פנימי שאתה יכול להשתמש בו כדי להגן על עצmrך מנדק. בתורך, אתה יכול להשתמש בעולאה נוספת כדי להшиб נקודות פגיעה בכמות השווה ל-1-ק-10+. דרגת הלוחם שלך. לאחר שאתה משתמש במאפיין זה, עליך לסייע מנוחה קצרה או ארוכה כדי להשתמש בו שוב.

### פרץ פעולה

החול מדרגה 2, אתה יכול לדחוף את עצmrך לרגע מעבר לגבולות הרגלים שלך. בתורך, אתה יכול לבצע פעולה אחת בתוסוף לפעולה הרגילה ולפעולה הנוספת שלך. ברגע שאתה משתמש במאפיין זה, עליך לסייע מנוחה קצרה או ארוכה לפני שתוכל להשתמש בו שוב. החל בדרגה 17, אתה יכול להשתמש במאפיין זה פעמיים לפני מנוחה, אבל רק פעם אחת באותו תור.

### מודול קרבוי

בדרגה 3, אתה בוחר מודול קרבוי שאתה שואף לבחוקות

**חומרה עילאית**  
החל בדרגה 15, התקפות הנשך שלר פוגעות בחומרה בכלל גלגול של 18-20.

### שורד

בדרגה 18, אתה מגיע לפסגת העמידות בקרב. בתחילת כל תור שלר, אתה מшиб נקודות פגיעה בכמות השווה ל-5+ מהתאם החום שלר, אם נותרו לרמחק השורה הפגיעה שלר או פחות. אתה לא מшиб נקודות פגעה אם יש לך 0 נקודות פגעה.

בסוגנות ובטכניות הלחימה שלר, כגון אלוף. המודל שבחור מעניק לר' מאפיינים בדרגה 3 ומאפיינים נוספים בדרגות 7, 10, 15 ו-18.

### SHIPOR ערך תוכנה

כאשר אתה מגיע לדרגה 4, ושוב בדרגות 8, 12, 16, 19 ו-19 אתה יכול להעלות ערך תוכנה אחת לבחירתך ב-2, או ערכי שתי תוכנות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תוכנה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

### תקפה נוספת

החל בדרגה 5, אתה יכול לתקוף פעמיים, במקום פעם אחד, בכל פעם שאתה מבצע פעולות התקפה בתורך. מספר ההתקפות גדיל לשולש כאשר אתה מגיע לדרגה 11 במקצוע זה וארבע כאשר אתה מגיע לדרגה 20 במקצוע זה.

### עשוי ללא חת

החל בדרגה 9, אתה יכול לגלא מחדש זריקת הצלה שנכשלה בה. אם אתה עושה זאת, עליך להשתמש בתוצאת הגלגול החדש, ואתה לא יכול להשתמש במאפיין זה שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה. אתה יכול להשתמש במאפיין זה פעמיים בין מנוחות ארוכות החל בדרגה 13 ושלוש פעמים בין מנוחות ארוכות בדרגה 17.

### מודלים קרבאים

לוחמים שונים בוחרים גישות שונות בפיקוח תנועת הלחימה שלהם. המודל הקרבאי שבחרת לחוקת משקף את הגישה שלר.

### אלוף

המודל הקרבאי "אלוף" מתמקד בפיתוח כוח פיזי גומיי המשופץ לכדי שלמות קטלנית. אלה שבוחרים מודל קרבאי זה משלבים אימונים קפפניים עם מציניות פיזית כדי להנחתת מכות הרסניות.

### חומרה משופרת

כאשר אתה בוחר מודל קרבאי זה בדרגה 3, התקפות הנשך שלר פוגעות בחומרה בגלגול של 19 או 20.

### אטלט מצטיין

החל בדרגה 7, אתה יכול להוסיף חצי מתוסף השיליטה שלר (מעוגל כלפי מעלה) לכל בדיקת כוח, זריזות, או חסן שאתה מבצע ואני כולה כבר את תוסוף השיליטה שלר. בנוסף, כאשר אתה מבצע קפיצה למרחק מריצה, המרחק שאתה יכול לכסות גדול ב-30 ס"מ עבר כל נקודה בהתאם תוכנת הכוח שלר.

### סגן ללחימה נוספת

בדרגה 10, אתה יכול לבחר באפשרות נוספת מתוך המאפיין "סגן ללחימה".

# מכשף

## מאפייני מבחן

בתווך מכשף, יש לך את מאפייני המבחן הבאים.

**נשך:** נשך פשוט  
**כלים:** אין  
**זריקות הצלה:** חוכמה, כריזמה  
**משמעותיות:** בחר שתאים מבין אים, דת, היסטוריה, חקירה, טבע, מגיה ותרמיט

### צ'יז'

- אתה מתחילה עם הבחירה הבא, בנוסף לצ'יז' מהרקע שלך:
- (א) רובה קשה קל ו-20 קליעים או (ב) כל' נשך פשוט
  - (א) שקייך רכיבים או (ב) מוקד מגאי
  - (א) חביבת תלמיד או (ב) חביבת מבוגרים
  - שריון עור, כל' נשך פשוט, ושני פגיניות

### שליטה

שריון: שריוון קל

### המכשף

דרגה	תוספת	שליטה	מאפיינים	טבלה	לחסונים	ידועים	ידועים	יחידות	דחוף	קריאות
—	+2	פטרון מעולם אחר, קסם ברית	פטרון מעולם אחר, קסם ברית	—	1	2	2	1	2	—
2	+2	קריאה קמאת	קריאה קמאת	—	2	3	2	2	1	1
2	+2	ברכת הברית	ברכת הברית	—	2	4	2	2	1	2
2	+2	שיפור ערך תוכנה	שיפור ערך תוכנה	—	5	3	3	2	1	3
3	+2	—	—	—	6	3	3	2	1	4
3	+3	מאפיין פטרון	מאפיין פטרון	—	7	3	3	2	1	5
4	+3	—	—	—	8	3	3	2	1	6
4	+3	שיפור ערך תוכנה	שיפור ערך תוכנה	—	9	3	3	2	1	7
5	+4	—	—	—	10	3	3	2	1	8
5	+4	סוד מיסטי (דרג 6)	סוד מיסטי (דרג 6)	—	11	4	4	3	2	9
6	+4	שיפור ערך תוכנה	שיפור ערך תוכנה	—	12	4	4	3	2	10
6	+5	סוד מיסטי (דרג 7)	סוד מיסטי (דרג 7)	—	13	4	4	3	2	11
6	+5	מאפיין פטרון	מאפיין פטרון	—	14	4	4	3	2	12
7	+5	סוד מיסטי (דרג 8)	סוד מיסטי (דרג 8)	—	15	4	4	3	2	13
7	+5	שיפור ערך תוכנה	שיפור ערך תוכנה	—	16	4	4	3	2	14
7	+6	סוד מיסטי (דרג 9)	סוד מיסטי (דרג 9)	—	17	4	4	3	2	15
8	+6	—	—	—	18	4	4	3	2	16
8	+6	שיפור ערך תוכנה	שיפור ערך תוכנה	—	19	4	4	3	2	17
8	+6	מומחה קמאי	מומחה קמאי	—	20	4	4	3	2	18

### קסם ברית

המחקר המאגי שלך והקסם שהעניק לך הפטרון שלך מאפשרים לך גישה ללחשים.

### לחסונים

אתה יודע שני לחסונים לבחירתך מושימת לחשי המכשף. אתה לומד לחסוני מכשף נוספים בסופים לבחירתך בדרגות גבוחות יותר, כפי שמתואר בעמודת "לחסונים ידועים" בטבלת "המכשף".

### פטרון מעולם אחר

בדרגה 1, אתה כורת ברית עם ישות מעולם אחר לבחירתך: הארכי-פייה, אדון האופל או העתיק הדגול, המתוארים בסוף תיאור המבחן. אתה מקבל מאפיינים נוספים כאשר אתה בוחר בפטרון בדרגה 1 ושוב בדרגות 6, 10 ו-14.

## ברכת הברית

בדרגה 3, הפטרון שלך מעניק לך מתנה עבור השירות הנאמן שלך. אתה נהנה מאחד המאפיינים הבאים לבחירתך.

### ברית השרשרת

אתה לומד את הלחש יציר-סוד ויכול להטיל אותו כתקסו. הלחש אינו נספר במספר הלוחים היודיעים שלך. כאשר אתה מטייל לחש זה אתה יכול לבחור באחת הצורות הרגילות של יציר-הסוד או באחת הצורות המייחדות הבאות: אימפ', דמי' דרקון, קוונזיט או שדן. בנוסף, כאשר אתה מבצע פועלות התקפה, אתה יכול לוויטר על אחת ההתקפות שלך כדי לאפשר ליציר הסוד שלך לבצע התקפה אחרת משלו בתור פועלות התקובה שלו.

### ברית הלוב

אתה יכול להשתמש בפועלה כדי ליצור נשק ברית בידך הפונית. הנשק הינו נשק קפא"פ אך אתה יכול לבחור את צורתו בכל פעם שאתה יוצר אותו. אתה שולט בנשק זה כל עוד אתה אוחז בו. נשק זה נחשב כסומם לצורך התגברות על עמידות וחסינות להתקפות ונזק בלתי קסומיים.

נשק הברית שלך גלום אם הוא נמצא במרקח שלך לעמלה מ-2% מי מפרק למשך דקה 1 או יותר. הנשק גלום גם אם אתה משתמש במאפיין זהשוב, אם אתה מפיג את הנשק (לא נדרשת פעולה) או אם אתה מת.

אתה יכול להפוך נשק כסומם לנשק הברית שלך על ידי ביצוע טקס מיוחד בעודר מחזקיק את הנשק. אתה מבצע את הטקס במשך 1 שעה, למשל במהלך מנוחה קצרה. לאחר מכן אתה יכול לשלוח את הנשק, דבר המעביר אותו לחיל חז' מידי, והוא מופיע מחדש בכל פעם שאתה יוצר נשק ברית לאחר מכן. הנשק מפסיק להיות נשק הברית שלך חוץ בעל מודעות. אם אתה מבצע את הטקס לאחר 1 שעה אם אתה מת, אם אתה מפיג את מקיים טקס לאחר 1 שעה כדי על נשק אחר או אם אתה מקיים טקס לאחר 1 שעה כדי לשבור את הקשר אליו.

הנשק מופיע לרגילר אם הוא במרקח החוץ מידי כאשר הקשר נשבר.

### ברית הספר

הפטرون שלך נותן לך ספר לחשים הנקרא ספר הצללים. כאשר אתה מקבל מאפיין זה, בחר שלושה לחשונים מרשימה המתחלשים של כל מKNOWN (השלווה לא חיבים להיות מאותה הרשימה). כל עוד הספר בחזקתו, אתה יכול להטיל לחשונים האלה כרצונך. לחשונים אלה לאספרים במספר הלחשונים היודיעים שלך. גם אם הם לא מופיעים ברשימה לחשי המclf, הם בכל זאת נחשבים לחשי מclf עבורה.

אם אתה מביך את ספר הצללים שלך, אתה יכול לבצע טקס לאחר 1 שעה ולאחר מכן מהפטרון שלך. טקס זה יכול להתבצע במהלך מנוחה קצרה או ארוכה, והוא ממשים את הספר הקודם. הספר הופך לאפר כשתהמת.

### SHIPOR URK TAKONA

כאשר אתה מגיע לדרגה 4 ושוב בדרגות 8, 12, 16 ו-19,

### יחידות לחש

טבלת "הclf" מפרטת כמה יחידות לחש יש לך. הטבלה מפרטת גם מה דרג' יחידות הלחש האלה; כל יחידות הלחש שלך הן באותו דרג'. כדי להטיל את אחד מלוחשי המclf שלך מדרגה 1 ומעלה, عليك לצלץ יחידת לחש. אתה משיב את כל יחידות הלחש שניצלת לאחר שאתה מסיים מנוחה קצרה או ארוכה.

לדוגמה, כאשר אתה בדרגה 5, יש לך שתי יחידות לחש מדרגה 3. כדי להטיל את הלחש על הדף מדרגה 1, אתה חייב לנצל את אחת מיחידות לחש אלה, ואתה מטיל אותו בתור לחש מדרגה 3.

### לחשים ידועים מדרג 1 ומעלה

בדרגה 1, אתה יודע שני לחשים מדרג 1 לבחירתך. מרשימה לחשי המclf.

עמודות "לחשים מוכרים" בטבלת "הclf" מראות מתי אתה לומד לחשי clf נוספים לבחרתך מדרגה 1 ומעלה. הלחש שאתה בוחר חייב להיות מדרגה שאינן גבולה מהרשום בעמודת "דרג' יחידת לחש" של הטבלה לדרגה שלך. לדוגמה, כאשר אתה מגיע לדרגה 6, אתה לומד לחש clf חדש, אשר יכול להיות מדרגה 1, 2 או 3. בנוסף, כאשר אתה עולה דרגה במקצוע זה, אתה יכול לבחור לחש clf אחד שאתה יודע ולהחילפו בלחש אחר מרשימה לחשי המclf, אשר חייב גם כן להיות בדרגת עברו. יש לך יחידות לחש.

### תוכנת הטלת לחשים

תוכנת הטלת הלחים עברו לחשי clf המclf שלך הינה קריזמה ובכל פעם שאתה מפעיל תוכנת הטלת הלחים שלך, אתה משתמש בקריזמה. בנוסף, אתה משתמש במתאימים הראויים לך לקבוע את ד"ק להצלחה clf המclf שלך, וכאשר אתה תוקף עם לחש זהה.

$\text{D}'k \text{ להצלחה clf} = 8 + \text{תוספת השליטה שלך} + \text{מתאים תוכנת הקריזמה שלך}$

$\text{מתאים התקפות לחשים} = \text{תוספת השליטה שלך} + \text{מתאים תוכנת הקריזמה שלך}$

### МОדק הטלת לחשים

אתה יכול להשתמש בМОדק מגאי בתור מודק הטלת לחשים עברו לחשי clf שלך.

### קריאת קמאיות

במסגרת המחקר שלך בחומרה נסתרות, אתה חשפת קרייאות קמאיות, שבירי ידע אסורים היוצקים לך יכולות קסומה קבועה.

בדרגה 2, אתה לומד שתי קרייאות קמאיות לבחירתך. הקרייאות האפשרות מפורחות בסוף תיאור המclf. כאשר אתה מגיע לדרגות clf מסוימות, אתה לומד קרייאות נוספות לבחרתך, כמו בדף עמודת "קרייאות ידועות" בטבלת "clf".

בנוסף, כאשר אתה עולה דרגה במקצוע זה, אתה יכול לבחור באחת הקרייאות שאתה יודע ולהחליפה בקרייאה אחרת, שאתה יכול ללמוד בדרגה זו.

(לכל הפחות 1).

### גַּבְּ חֲמִשָּׁת הַגּוֹרְלוֹת

אתה יכול להטיל מארה פעם אחת באמצעות יחידת לחש מכשף. אתה לא יכול לעשות זאת שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

### דִּבּוּר חֵיִתִי

אתה יכול להטיל דיבור עם חיית כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש.

### השְׁפָעָה מִתְעַתְּעָתָה

אתה שולט במימוניות שכנוו ותרמית.

### דִּינּוֹק שֶׁלָּא מִן הַעוֹלָם הַזֶּה

דרישות קדם: דרגה 9

אתה יכול להטיל דינוק על עצמן כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש או רכיבים חומריים.

### חִזְיוֹנִות לְמַרְחָקִים

דרישות קדם: דרגה 15

אתה יכול להטיל עין הקוסם כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש.

### חִזְיוֹנִות מְעוּרְפָּלִים

אתה יכול להטיל בידין אילם כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש או רכיבים חומריים.

### חִזְיוֹנִות הַתוֹפֶת

אתה יכול להטיל בריאות נזבת על עצמן כרצונך בתoro לחש בדרג 1, ללא ניצול יחידת לחש או רכיבים חומריים.

### חַרְבָּת קְמָאיָת

דרישות קדם: לחש פרץ קמאי

כאשתה מטיל פרץ קמאי הטoxic שלו הוא 90 מ'.

### לְהַבְּ צְמָאָדָם

דרישות קדם: דרגה 5, מאפיין ברית הלhab

אתה יכול לתקוף עם נשק הברית שלך פעמים, במקום פעם אחת, בכל פעם שאשתה משתמש בפעולות התקפה בתורה.

### לְחִישָׁוֹת הַקְּבָרָה

דרישות קדם: דרגה 9

אתה יכול להטיל דיבור עם מתים כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש.

### לְחִישָׁוֹת מְכַשְּׁפָׁת

דרישות קדם: דרגה 7

אתה יכול להטיל כורת פעם אחת באמצעות יחידת לחש של מכשף. אתה לא יכול לעשות זאת שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

אתה יכול להעלות ערך תcona אחת לבחירתך ב-2, או שאתה יכול להעלות ערך שתי תconiות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תcona מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

### סּוֹד מִיסְטִי

בדרגה 11, הפטון שלך מגלה לך סוד מיסטי קסום. בחר לחש אחד מדרג 6 מרשים מהמכשף בתור סוד זה. אתה יכול להטיל את לחש הסוד שלך פעם אחת מבלי לנצל יחידת לחש. אתה חייב לשים מנוחה ארוכה לפני שאתה יכול לעשות זאת שוב.  
בדרגות גבוהות יותר, אתה מקבל לחשי מכשף נוספים לבחרתך שאתה יכול להטיל בדרך זו: לחש אחד בדרג 7 בדרגה 13, לחש אחד בדרג 8 בדרגה 15, ולהש Achad בדרג 9 בדרגה 17. אתה מшиб את כל השימוש בסוד המיסטי שלך כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה.

### מוֹמָחָה קְמָאיָה

בדרגה 20, אתה יכול לשאוב ממגרר הכוח המיסטי הפנימי שלך כדי להתחנן בפני הפטון שלך שישיב לך את יחידת הלחש שניצלת. אתה יכול להשיקע 1 דקה בהפרצות לסיעת המפטון שלך כדי להחזיר את כל יחידות הלחש שניצلت מאפיין קסם הברית שלך. לאחר שאתה משיב יחידות לחש בעזרת מאפיין זה, אתה חייב לשים מנוחה ארוכה לפני שתוכל לעשות זאת שוב.

### קְרִיאֹת קְמָאיָות

אם לך קראייה קמאיית יש תנאים מוקדמים, אתה חייב לעמוד בהם כדי ללמידה אותה. אתה יכול ללמידה את הקראייה באותו הזמן שאתה עומד בתנאים המוקדמים שלה. דרגה כתנאי מוקדם מתייחסת לדרגה שלך במקצוע זה.

### אֲדוֹן כָּל הַצּוֹרוֹת

דרישות קדם: דרגה 15

אתה יכול להטילשמי עמי כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש.

### אַחַד עַם הַצְלָלִים

דרישות קדם: דרגה 5

כאשר אתה נמצא באזורי תאורה עמודה או בחושך, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להפרק לבלי נראתה עד שאתה גע, מבצע פעולה או תגובה.

### בִּיצָת הַמוֹת

דרישות קדם: דרגה 5

אתה יכול להטיל האטה פעם אחת באמצעות יחידת לחש מכשף. אתה לא יכול לעשות זאת שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

### גָמִיעַת חֵיִם

דרישות קדם: דרגה 12, מאפיין ברית הלhab

כאשר אתה פוגע בייצור עם נשק הברית שלך, היצור סופג נזק תאובה נוספת בכמות השווה למataם הכריזמה שלך

## פסל הגוף

דרישות קדם: דרגה 7

אתה יכול להטיל התמירה פעם אחת באמצעות יחידת לחש מכשף. אתה לא יכול לעשות זאת שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

## פרץ דוחף

דרישות קדם: לחש פרץ קמאי

כאשר אתה פוגע ביצור עם פרץ קמאי, אתה יכול לדוחף את היצור עד 3 מ' בקו ישר ממוקם.

## פרץ מייסר

דרישות קדם: לחש פרץ קמאי

כאשתה מטיל פרץ קמאי אתה יכול להוסיף את מתאם הכריזמה שלך לנזק שהוא גורם.

## צעד ריחוף

דרישות קדם: דרגה 9

אתה יכול להטיל ריחוף על עצם כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש או רכיבים חומריים.

## קולו של אדון השרשרת

דרישות קדם: מאפיין ברית השרשרת

אתה יכול לתקשר באופן טלפטי עם יציר-הסוד שלך ואתה חש באמצעות החושים של יציר-הסוד שלך כל עוד אתה נמצא באותו מישור קיומי. בנוסף, בעודך חש באמצעות החושים של יציר-הסוד שלך, אתה יכול גם לדבר דרכו בקולך, גם אם יציר-הסוד שלך בדרך כלל לא יכול לדבר.

## ראיה קמאית

אתה יכול להטיל גליי קסם כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש. ראה שטנית אתה יכול לראות כרגיל בחושך, בין אם הוא קסום או לא, עד למרחק של 36 מ'.

## ראית המכשפה

דרישות קדם: דרגה 15

אתה יכול לראות את צורתו האמיתית של כל משנה צורה או של יצור המוסתר על ידי אשלה או תהופהו כל עוד היצור נמצא במרחב של עד 9 מ' מפרק ויש לך ראייה אליו.

## שריון צללים

אתה יכול להטיל שריון מגן על עצם כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש או רכיבים חומריים.

## שרשראות קרסרי

דרישות קדם: דרגה 15, מאפיין ברית השרשרת

אתה יכול להטיל אchipת מפלצת כרצונך בתנאי שהמטרה הינה יצור מרום, בן-תופת או יסודן, ללא ניצול יחידת לחש או רכיבים חומריים. אתה חייב לפחות ס"מ מנוחה לפני

## מבט שני המוחות

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לגעת בדמותו אדם שלא מתנגד לך ולחוש דרך החושים שלו עד סוף התור הבא שלך. כל עוד היצור נמצא באותו מישור קיום כמוך, אתה יכול להשתמש בפעולה בכל אחד מטורוטר הבאים כדי לשמר על קשר זה וכי להאריך את משך ההשפעה עד סוף התור הבא שלך. כל עוד אתה חש דרך חושי היצור الآخر, אתה נהנה מכל חושים מיוחדים שיש לו, ואתה עיור וחirsch ביחס לסביבה שלך.

## AMILA NORAA

דרישות קדם: דרגה 7

אתה יכול להטיל בלבל פעם אחת באמצעות יחידת לחש של מכשף. אתה לא יכול לעשות זאת שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

## מסכת פנים רבות

אתה יכול להטיל תחפושת עצמית כרצונך, ללא ניצול יחידת לחש.

## MASHRUTI HATTOVO

דרישות קדם: דרגה 9

אתה יכול להטיל זימון יסודן פעם אחת באמצעות יחידת לחש מכשף. אתה לא יכול לעשות זאת שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

## SIMON HAKILION

דרישות קדם: דרגה 5

אתה יכול להטיל קללה פעם אחת באמצעות יחידת לחש מכשף. אתה לא יכול לעשות זאת שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

## ספר הסודות העתיקים

דרישות קדם: מאפיין ברית הספר

אתה יכול לרשום טקסיים קסומים בספר הצללים שלך. בחר שני לחשים מדרג 1 שיש להם את התגית "טקס" מרשותם לחשים של כל מקצוע (שני הלחשים לא חייבים להיות מאותה הרשימה). הלחשים מופיעים בספר ואינם בספרים בלבד הלחשים שאתה יודע. כל עוד אתה אוחז בספר הצללים, אתה יכול להטיל את הלחשים שבחרת לטקסים. אתה לא יכול להטיל את הלחשים שלא בטקס, אלא אם למדת אוטם בדרך אחרת. אתה יכול גם להטיל לחשי מכשף שאתה יודע בטקס אם יש להם את התגית "טקס". במחלה הרפטקואוטיר, אתה יכול להוסיף טקסיים אחרים בספר הצללים שלך. כאשר אתה מוצא לחש שכזה, אתה יכול להוסיף אותו לספר אם דרג הלחש שווה או קטן ממחצית דרגת המכשף שלך (מעוגלת כלפי מעלה) ואם אתה יכול להשקייע את הזמן הדרוש להעתיקת הלחש. לכל דרג לחש, ההעתקה אורכת 2 שעות ועולה 50 מ"ז בעבור הדיו הנדרש לכתיבתו.

## UNI SHOMER HORNOT

אתה יכול לקרוא כל כתוב.

ארוכה.

### עמידות אפלת

החל בדרגה 10, אתה יכול לבחור סוג נזק אחד כאשר אתה מסיים מנוחה קצרה או ארוכה. אתה מקבל עמידות לסוג נזק זה עד שאתך בוחר סוג אחר עם מאפיין זה. נזק מנשך קסום או נשך מוכסף מתעלם מעמידות זו.

### דרך שבעת מדורי הגיהינום

החל בדרגה 14, כאשר אתה פוגע ביצור עם התקפה, אתה יכול להשתמש במאפיין זה כדי להعبر את המטרה לרגע דרך המישורים התחתונים. היצור נעלם ומושך דרך ארצות הסיטים.

בסוף התווך הבא שלך, המטרה חוזרת לחלל בו הייתה לפני הפגיעה, או לחלל הפנוי הקרוב ביותר. אם המטרה היא לא בן-תופת, היא סופגת 10 נזק תודעה עקב זווועות החוויה בעברה.

לאחר שאתה משתמש במאפיין זה, אתה לא יכול להשתמש בו שוב עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

### ברכת הברית שלך

כל ברכת ברית יוצרת יצור או חוץ מיוחד המציג את אופיו של הפטרן שלך.

**ברית הרשותת.** יציר-הסוד שלך ערמוני יותר מאשר יציר-סוד טיפוס. צורתו הטבעית יכולה לשקוף את אופיו של הפטרן שלך, בדרך כלל אימפיבים וקוואזיטים הקשורים לאדון האופל.

**ברית הלגב.** אם אתה משותת את אדון האופל, הנשק שלך יכול להיות גוחן עשוי מונכת שחורה ומעוטר בעיצובי להבות.

**ברית הספר.** ספר הצללים שלך יכול להיות ספר עב כרס כרוך בעור שדים ומעוטר בניצ'י ברגל, המחזק לך חזקה ושפע ידע אסור אוזות האזרחים האפלים של היקום, מתנה לאדון האופל.

שתוכל להשתמששוב בקריאאה זו על אותו יצור.

### פטרונים מעולם אחר

היצורים המשמשיםПетרונים עבור מכשפים הם יצורים חזקים והומוגריים במשמעותם – לא אלים אבל בעלי כוחות שכמעט משתווים לאלים. פטרונים שונים נתונים למיכשיים שלהם גישה לכחות שוניים ולקראות שונות, ומצפים לתמורה משמעותית עבורה. פטרונים מסוימים אוספים מכשפים, ומחלקיים יעד מיסטי בחופשיות יחסית או מתפארים ביכולתם לכוף בני תמותה לרוצנם. פטרונים אחרים מעניקים כוח רק בעל כורחם, ועשויים לכורח בריות עם מכשף אחד בלבד. מכשפים המשרתים את אותו הפטרון עשויים לראות זה זהה בני ברית, אחים או יריבים.

### אדון האופל

כורתת ברית עם בן-תוافت ממשורי הקיים התחתונים, יוצר שטחיותיו הן רוע, גם אם אתה חותר נגד מטרות אלה. צורך שכזה שואף להשחית או להרוויח את כל הדברים, כולל אותך בסופו של דבר. בני-תוافت החזקים מספיק בכך ליזור ברית כוללים אדוני שדים כגון דמוגרגון, אורוקוו, פרזארבלו ובאפורמן; שטני תהומות ובאלורים חזקים במיוחד ולות'-על ואדונים אחרים של היגולות.

### רשימת לחשים מורחבת

אדון האופל מאפשר לך לבחור מתוך רשימה מורחבת של לחשים כאשר אתה לומד לחש מכשף. הלחשים הבאים מהווספים לרשימת לחשי המכשף עבורה.

### לחשי אדון האופל

דרג	לחשיים
1	ידים בעורות, פקודה
2	יעורע'ץ'ירשות, קרן חורכת
3	כדור אש, ענן צחנה
4	מגן אש, קיר אש
5	עמוד אש, קידוש

### ברכת האופל

החל מדרגה 1, כאשר אתה מפחית יצור עין ל-0 נקודות פגיעה, אתה מקבל נקודות פגעה זמניות בכמות השווה למאתם הカリזמה שלך + דרגת המכשף שלך (לכל הפחות 1).

### מדל אשמדאי

החל בדרגה 6, אתה יכול להפיצר בפטרן שלך שינוי את הגורל לטובתך. כאשר אתה מבצע בדיקת תכונה או זריקת הצלחה, אתה יכול להשתמש במאפיין זה כדי להויסף 10 לגלגול. אתה יכול לעשות זאת לאחר שראית את תוכנת הגלגול הראשונה אבל לפני שאיזה שהוא מהשעות הגלגול התרחשה.

לאחר שאתה משתמש במאפיין זה, אתה לא יכול להשתמש בו שוב עד שאתה מסיים מנוחה קצרה או

# nocl

## מאפייני מקצוע

בהתור נocl, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

מאפיין מודל נכלולי	6.9	17	+6	6.9	6.9	6.9
קשה לתפיסה	6.9	18	+6	6.9	6.9	6.9
שיפור ערך תוכנה	6.9	19	+6	6.9	6.9	6.9
צירוף מקרים	6.9	20	+6	6.9	6.9	6.9

### מומחיות

בדרגה 1, בחר שתיים מהמיומנויות שלך, או מימוננות אחת והשליטה שלך בכל גנוב. תוסף השליטה שלך מוכפל עבור כל בדיקת יכולת שאתה מבצע ומשתמשת באחת המיומנויות הנבחרות.

בדרגה 6, אתה יכול לבחור עוד שתי מיומנויות (או מימוננות ושליטה בכל גנוב) ולקבל בהן יתרון זהה.

### התקפת פטע

החל בדרגה 1, אתה יודע איך להכות במדוק ולנצל את הסחות הדעת של היריב. עם אחת בסיסובה, אתה יכול לגורם 1.6 נזק נוספת שאותה פוגע בו עם התקפה בתנאי שיש לך יתרון בגלגול ההתקפה. ההתקפה חייבה לשימוש בשתק מעודן או טווין.

אתה לא חייב יתרון בגלגול ההתקפה אם אויב נוסף חסר המטרה נמצא במרחק של 1½ מ' ממנו, האויב אינו חסר אונים ואין לך חסרון בגלגול ההתקפה.

כמות הנזק הנוסף גדלה כאשר אתה עולה דרגות בטבלת במקצוע זה, כפי שמצווג בעמודת "התקפת פטע" בטבלת "הנוכל".

### עגת גנבים

במהלך אימוני הנוכחות שלך למדת את עגת הגנבים, שילוב סודי של ניב, מונחים וקוד המאפשר לך להסתיר הודעות בשיחה רגילה לאורה. רק יוצר אחר שיעוד עגת גנבים מבין מסרים אלה. העברת מסר בדרך זו לוקחת פי ארבע מהזמן אותו היה לוקח להביע את אותו הרעיון בשפה פשוטה.

בנוסף, אתה מבין אוסף של סימנים וסמלים סודיים המשמשים להעברת מסרים קצרים ופושטים, למשל אם שטח מסוון או שהוא שטחה של גילדת גנבים, אם השול נמצא בקרבת מקום או אם האנשים באזורי הם טרף קל או יספיקו מסתורו לגנבים במנוסה.

### פעולה ערמונית

החל בדרגה 2, החשיבה המהירה והזריזות שלך מאפשרות לך לנוע ולפעול במהירות. כל אחד מתורוטיך בקרב, אתה רשאי לבצע פעולות התchapאות, מאוז או נסיגה, כפעולה נוספת.

### מודל נכלולי

בדרגה 3, אתה בוחר מודל שאתה מחקה בשימוש ביכולות הנוכחות שלך, כגון גנוב, מתנקש, או מהתל מסתורי המפורטים בסוף תיאור מקצוע זה. הבחירה שלך במודל מעניקה לך מאפיינים בדרגה 3 ולאחר מכן שוב בדרגות 9, 13 ו-17.

### נקודות פגיעה

נקודות פגיעה: 1.8 לכל דרגת נocl  
נקודות פגיעה בדרגה 1: 8 + תוסף החוסן שלך  
נקודות פגיאות בדרגות גבוהות יותר: 1.8 (או 5) +  
מתאים החוסן שלך לכל דרגת נocl מעבר לראשונה

### שליטה

شرط: שריון קל  
נשק פשוט, חרב ארוכה, חרב קצרה, סיף, רובה  
קשת ידי  
כלים: כלי גנוב  
זריקות הצלה: זריזות  
מיומנויות: בחר ארבע מבין אים, אקרובטיקה, אטלטיקה,  
הבחנה, הופעה, התגנבות, זריזות ידיים, חקירה, שכונע,  
תובנה ותרמית

### ציוד

- אתה מתחילה עם הציוד הבא, בנוסף לציוד מהركע שלך:
- (א) סיף או (ב) חרב קצרה
  - (א) קשת קצרה ואשפה עם 20 חצים או (ב) חרב  
קצרה
  - (א) חבלית פורץ, (ב) חבלית מבוכים או (ג) חבלית  
הרפקתן
  - (א) שריון עור, שני פגינונות וכלי גנוב

### הנוכל

דרגה	שליטה	תוסף התקפת פטע	מאפיינים	מומחיות, התקפת פטע,
1	6.9	+2	6.9	אגת גנבים
2	6.9	+2	6.9	פעולה ערמונית
3	6.9	+2	6.9	מודל נכלולי
4	6.9	+2	6.9	שיפור ערך תוכנה
5	6.9	+3	6.9	חמייה מופלאה
6	6.9	+3	6.9	מומחיות
7	6.9	+3	6.9	התמחמות
8	6.9	+3	6.9	שיפור ערך תוכנה
9	6.9	+4	6.9	מאפיין מודל נכלולי
10	6.9	+4	6.9	שיפור ערך תוכנה
11	6.9	+4	6.9	כשרון אמין
12	6.9	+4	6.9	שיפור ערך תוכנה
13	6.9	+5	6.9	מאפיין מודל נכלולי
14	6.9	+5	6.9	חש סומא
15	6.9	+5	6.9	מוח חמקמק
16	6.9	+5	6.9	שיפור ערך תוכנה

## שיפור ערך תוכנה

כאשר אתה מגע לדרגה 4 ושוב בדרגות 8, 10, 12, 16 ו-19, אתה יכול להעלות ערך תוכנה אחת לבחירתך ב-2, או שאתה יכול להעלות ערך שתי תוכנות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תוכנה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

## גנב

אתה מحدد את המאפייניות שלך באמוניות הגנבה. פורצים, שודדים, כייסים ופושעים אחרים בדרך כלל שואפים למודל זה, אבל כך גם נוכלים המעדיפים לחשב על עצמו בעל מתחם אוצרות מקצועים, מגלי ארצות, חוקרם ובולשים. בנוסף לשיפור הזריזות יכולת התאנכבות שלך, אתה לומד מאפייניות שימושיות לחיקית חורבות עתיקות, קריית שפטות לא מוכרכות ושימוש באביזר קסם שבאupon רגיל לא להיות יכול להפעיל.

### ידיים מהירות

החל מדרגה 3, אתה יכול להשתמש בעולה הנוספת שאתה מקבל ממאפיין הפעולה הערמונית גם כדי לבצע בדיקת זריזות (זריזות ידיים), כדי להשתמש בכל גנב כדי לפרוק מלכודת או לפתח מנעל או כדי להשתמש בחפץ.

### עבודה בגבאים

כאשר אתה בוחר מודל זה בדרגה 3, אתה מקבל את היכולת לטעס מהר יותר מהרגל, טיפול לא עולה לך בתנועה נוספת. בנוסף, בעת ביצוע קפיצה מריצה, המרחק שאתה מכסה עולה ב-30 סנטימטרים עבור כל נקודה בהתאם לזריזות שלך.

### התאנכבות עילאית

החל בדרגה 9, אתה מקבל יתרון בבדיקות זריזות (התאנכבות) כל עוד אתה לא נע יותר מאשר המהירות שלך באותו תור.

### שימוש במתќן כסום

בהגערן לדרגה 13, למדת על אופן הפעולה של הקסם מספיק כדי לאלאר שימוש בחפצים גם כאשר הם לא מיועדים עבורך. אתה מתעלם מכל מגבלת מקצועי, גע או דרגה על השימוש בחפצי קסם.

### רפלקסים של גנב

כאשר אתה מגע לדרגה 17, אתה מיום בהקמת מארבים ובhimלוטות מהירה מסכנתו. אתה יכול לבצע שני תורות במהלך הסיבוב הראשון שלך קרבי. אתה מבצע את התור הראשון שלך לפני גלגול היוזמה שלך פחות 10. אתה לא יכול להשתמש במקרה זה כאשר אתה מופגע.

## חמייה מופלאה

החל בדרגה 5, כאשר תוקף שאתה יכול לראות פוגע בר בתתקפה, אתה יכול להשתמש בפעולת התגובה שלך כדי להפחית לחץ נזק התקופה נגזר.

## התחמקות

החל בדרגה 7, אתה יכול להתחמק בזריזות מתופעות אזוריות מסוימות, כגון נשיפתו הלוותת של דראון או הלחש סופת קרת. כאשר אתה תחת השפעה המאפשרת לך לבצע צירוף הצלחה לזריזות כדי לסתוג רק חצי נזק, במקרה זאת אתה לא סופג נזק כלל אם אתה מצליח בבדיקה ההצללה, ורק חצי נזק אם אתה נכשל.

## כשרון מרימן

בדרגה 11, אתה משפר את ה联系ים שבחרת עד שهم מתקרבים לשלהם. בכל פעם שאתה מבצע בדיקת תוכנה המאפשרת לך להוסיף את תוכף השילטה שלך, אתה יכול להתייחס לגלגול של 9 ומטה ב-20 בתור 10.

## חש סומא

החל בדרגה 14, אם אתה מסוגל לשמעו, אתה מודיעו לגביומו של כל יצור נסתר או בלתי נראה בטוח 3 מי' מטר.

## מוח חמוקם

בדרגה 15, אתה רוכש כוחות נפש גדולים. אתה מקבל שליטה בבדיקה הצלחה לחוכמה.

## קשה לתפיסה

החל בדרגה 18, אתה כל כך חמוקם עד שתוקפים לעיתים נדירות יכולים לגבור עליו. לגלגול התקופה נגזר לא יכול להיות יתרון כל עוד אתה לא חסר אונים.

## צירוף מקרים

בדרגה 20, יש לך כישرون ייחודי להצלח כאשר הצורך עולה. אם התקופה שלך מחייבת מטרה בטוחה, אתה יכול להפוך את ההחטאה לפגיעה. לחופשי, אם אתה נכשל בבדיקה תוכנה, אתה יכולים להתייחס לגלגול ה-20 בתור 20.

לאחר שאתה משתמש במאפיין זה, אתה לא יכול להשתמש בו שוב עד שאתה מסיים מנוחה קצרה או ארוכה.

## מודלים נכלולים

לnocלים יש תוכנות משותפות רבות, כולל הדגש על

## נדיר

### מאפייני מקצוע

בתווך נזיר, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

#### נקודות פגיעה

נקודות פגיעה: 1 ק8 לכל דרגת נזיר

נקודות פגיעה בדרגה 1: 8 + תוסף החוכסן שלך

נקודות פגיעות בדרגות גבירותיות: יתר: 1 ק8 (או 5) +

מתאים החוכסן שלך לכל דרגת נזיר מעבר לראשונה

#### שליטה

שריון: אין

#### הנדיר

דרגה	תוספֶת שליטה	אונמיות לחימה	נקודות צי' לא שריון	תנוועה	מאפיינים
—	—	—	—	—	מגננה ללא שריון, אומנוויות לחימה
2	4,1	+2	1	3 + מ'	צי', תנוועה ללא שריון
3	4,1	+2	2	3 + מ'	מסורת נזירית, הסטה קליעים
4	4,1	+2	3	3 + מ'	שיפור ערך תוכנה, נפילה איטית
5	6,1	+3	4	3 + מ'	תקפה נוספת, מכיה מהammatt
6	6,1	+3	5	1/2 + 4 מ'	מכות מוצמדות צי', מאפיין מסורת נזירית
7	6,1	+3	6	1/2 + 4 מ'	התמחקות, מוח דומם
8	6,1	+3	7	1/2 + 4 מ'	שיפור ערך תוכנה
9	6,1	+4	8	1/2 + 4 מ'	שיפור תנוועה ללא שריון
10	6,1	+4	9	6 + מ'	טוהר הגוף
11	8,1	+4	10	6 + מ'	מאפיין מסורת נזירית
12	8,1	+4	11	6 + מ'	שיפור ערך תוכנה
13	8,1	+5	12	6 + מ'	שפט השימוש והירח
14	8,1	+5	13	1/2 + 7 מ'	נשمات יהלום
15	8,1	+5	14	1/2 + 7 מ'	גוף נצחי
16	8,1	+5	15	1/2 + 7 מ'	שיפור ערך תוכנה
17	10,1	+6	16	1/2 + 7 מ'	מאפיין מסורת נזירית
18	10,1	+6	17	9 + מ'	גוף חלול
19	10,1	+6	18	9 + מ'	שיפור ערך תוכנה
20	10,1	+6	19	9 + מ'	עצמם המושלים

או בשקי נזיר: חרבות קצורות וכל כלי נשק קפא"פ פשוט  
לאו המאפיינים דו-ידי או כבד.

- אתה נהנה מהיתרונות הבאים כאשר אתה לא חמוש או  
אוחז בשק נזיר ואתת לא לובש שריון או אוחז מגן:  
 • אתה יכול להשתמש בזריזות במקום כוח עbor גלגול  
התקפה והנזק ללא נשק או עם נשק נזיר.  
 • אתה יכול לגילgal ק4 במקומות הנזק הרגיל של התקפה  
לא נשק או התקפה עם נשק נזיר. קוביה זו משתנה  
כאשר אתה עולה בדרגות המיר, כפי שמצוג בעמודת  
“אונמיות לחימה” של טבלת “הנדיר”.

#### מגננה ללא שריון

החל בדרגה 1, כל עוד אתה לא לובש שריון ולא אוחז מגן,  
הדרוג"ש שלך שווה ל-10+ מתאמים הזריזות שלך + מתאמים  
החווכמה שלך.

#### אונמיות לחימה

בדרגה 1, בזכות התרגול הרוב באונמיות לחימה שונות,  
אתה שולט בסוגנות לחימה המשמשות במקרים ללא נשק

נוזלים בתורך מבלי ליפול.

## מסורת נזירית

כאשר אתה מגיע לדרגה 3, אתה מקדיש את עצמך למסורת נזירית, למשל "משועל היד הפתוחה". המסורת שלך מעניקה לך מאפיינים בדרגה 3 ושוב בדרגות 6, 11 ו-17.

## הסתת קליעים

החל בדרגה 3, אתה יכול להשתמש בפעולות התגובה כדי להסיט או לתפוס קליעים כאשר התקפת נשק בטוויה פוגעת ברך. כאשר אתה עושה זאת, הנזק שאתה סופג מהתקפה מופחת ב- $10\text{-}1$  + מתאם הזריזות שלך + דרגת הנזיר שלך.

אם אתה מצמצם את הנזק ל-0, אתה יכול לתפוס את הקליע אם הוא קтен מספיק כדי שתוכל להחזיק אותו ביד אחת ויש לך לפחות יד אחת פנוייה. אם אתה תופס קליע בדרך זו, אתה יכול להשקי 1 נקודת צי' כדי לבצע התקפת טוויה עם הנשך או פיסת התחמושת שתופסת, חלק מאותה פעולה התגובה. אתה מבצע התקפה זו עם שליטה, ללא קשר לשילוטות שלך בנשך, והקליע נחשב כנשק נזיר להתקפה. להתקפה יש טווח רגיל של 6 מ' וטווח ארוך של 18 מ'.

## שיפור ערך תוכנה

כאשר אתה מגיע לדרגה 4 ושוב בדרגות 8, 12, 16 ו-19, אתה יכול להעלות ערך תוכנה אחת לחיררכיה ב-2, ואו שאתה יכול להעלות ערך שני תכונת לחיררכיה ב-1. כרגיל, אתה לא יכול להעלות ערך תוכנה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

## נפילה איטית

החל בדרגה 4, אתה יכול להשתמש בפעולות התגובה שלך כאשר אתה נופל כדי להפחית את נזק הנפילה שאתה סופג בכמות השווה לחמש פעים דרגת הנזיר שלך.

## התקפה נוספת

החל בדרגה 5, אתה יכול לתקוף פעים, במקום פעם אחת, בכל פעם שאתה מבצע את פעולה התקפה בתורך.

## מכה מהמתמת

החל בדרגה 5, אתה יכול להפריע לזרימת הצי' בגופו של היריב. כאשר אתה מכה יוצר אחר עם התקפת נשק Kapoor, אתה יכול לנצל 1 נקודת צי' כדי לנסוט לבצע מכאה מהמתמת. המטרה צריכה להצליח בזריקת הצלחה לחוון או להיות המומה עד סוף התור הבא שלך.

## מכות מועצמות צי'

החל בדרגה 6, התקפות ללא נשק שאתה מבצע נחשות קסומות לצורך התגברות על עמידות ועל חסינות להתקפות ולנזק לא קסומים.

• נשק נזיר בתורך, אתה יכול לבצע התקיפה ללא נשק או עם נשק בתור פעללה נוספת. לדוגמה, אם אתה מבצע את פעולה התקיפה כדי לתקוף עם מטה להימנה, אתה יכול גם לבצע התקיפה ללא נשק כפעולה נוספת בהנחה שעדיין לא השתמש בפעולה נוספת בתור זה.

מנזרים מסוימים משתמשים בנשקים מיוחדים בתור נשק נזיר. לדוגמה, אתה עשוי להשתמש בנובוט שעשוishi משתי פיסות עץ המחוורות באמצעות שרשרת קצרה (הנקרא נונצ'קו) או מגל עם להב קצר ושר (נקרא אקמה). לא משנה מה השם שבו אתה משתמש עבור נשק הנזיר, אתה יכול להשתמש בנוטוני המשחק של הנשך.

צ'י

החל בדרגה 2, האימון שלך מאפשר לך לרטום את האנרגיה המיסטיות של הצי'. הגישה שלך לאנרגיה זו מיצגת על ידי מספר נקודות צי'. דרגת הנזיר שלך קובעת את מספר הנקודות שיש לך, כפי שמוצג בעמודות "נקודות צי'" של טבלת "הנזיר".

אתה יכול לנצל נקודות אלו כדי להפעיל מאפייני צי' שונים. כאשר אתה מתחילה אתה יודע שלושה מאפיינים כליה: סערת חבטות, הגנה סבלנית וצד הרוח. אתה לומד מאפייני צי' נוספים כאשר אתה עולה בדרגות במקצוע זה. כאשר אתה מנצל נקודות צי' היא אינה זמנית יותר עד שאתה מסיים מנוחה קצרה או ארוכה, בסופה אתה מшиб את כל הצי' שניצלת בחזרה לתוךך. אתה חייב לבצע לפחות 30 דקומות מתוך המנוחה במדיטציה כדי להשיב את נקודות הצי' שלך.

חלק מאפייני הצי' שלך דורשים מהמטרה שלך לבצע זריקת הצלחה כדי להתגבר על השפעות המאפיין. ד"ק לזריקת ההצלחה מחושב כך:

$\text{ד"ק הצלחה צי'} = 8 + \text{תוספת שלך} + \text{תוספת החוכמה שלך}$

## סערת חבטות

מיד לאחר שאתה מבצע את פעולה התקיפה בתורך, אתה יכול לנצל 1 נקודת צי' כדי לבצע שתי התקפות ללא נשק בתור פעללה נוספת.

**הגנה סבלנית**  
אתה יכול לנצל 1 נקודת צי' כדי לבצע את פעולה החמיקה כפעולה נוספת בתורך.

## צד הרוח

אתה יכול לנצל 1 נקודת צי' כדי לבצע את פעולה הנסיגת או המאוז כפעולה נוספת בתורך, וMOVE הקפיצה המירבי שלך מוכפל בתור זה.

## תנוועה ללא שרין

החל מדרגה 2, המהירות שלך גדלה ב-3 מ' כל עוד אתה לא לובש שרין או אוחז מגן. תוסף זה גדול כאשר אתה מגיע לדרגות נזיר מסוימות, כפי שמוצג בטבלה "הנזיר". בדרגה 9, אתה יכול לנוע לאורק משטחים אנכיים ועל פניו

## התchmodקות

שלוש מסורות נזירות נפוצות במנזרים הפזרים ברחבי הארץ-יקום. רוב המנזרים מתרגלים את אחת המסורות בלבד, אבל מנזרים מסוימים מכבים את שלושת המסורות ומדרכים כל נזיר על פי כישרונו ותחומי העניין שלו. כל שלוש המסורות מסתמכות על אותן טכניקות בסיסיות, ורק בשלבים متקדמים יותר מתפצלות לתהומות שונים. לפיכך, נזיר צריך לבחור מסורת רק בהגיעו לדרגה 3.

## משועל היד הפתוחה

נזירי משועל היד הפתוחה הם אומני אמנויות לחימה האולטימטיביים, בין שימושם בנשק ובין ללא נשק. הם לומדים טכניקות כדי לדוחוף ולהכשיל את יריביהם, להשתמש בכוח הצעי כדי לרפא נזק לגופם, ומתרגלים מדיטציות מתקדמות שיכלות להגן עליהם מפני פגעה.

### שיטת היד הפתוחה

- החול מבחרתך במסורת הזו בדרגה 3, אתה יכול לתרמן את הצעי של האויב שלך כאשר אתה משתמש בשלה. כאשר אתה מכח יוצר עם אחת התקפות של מאפיין סערת חבטות, אתה יכול Lagerom לאחת ההשפעות הבאות למטרת:
  - המטרה צריכה להצליח בזריקת הצלה לזריזות או ליפול שרועה.
  - המטרה צריכה לבצע זריקת הצלה לכוכ. אם היא נכשלה, אתה יכול לדוחוף אותה למרחק  $4\frac{1}{2}$  מ' מטר.
  - המטרה לא יכולה לבצע פעולות תגובה עד סוף התור הבא שלך.

### שלמות הגוף

בדרגה 6, אתה מקבל את היכולת לרפא את עצםך. בתור פועלה, אתה יכול להסביר נקודות פגיעות בדמות השווה לשולש פעמים דרגת הנזיר שלך. אתה חייב לסיים מנוחה ארוכה לפני שתוכל להשתמש במאפיין זה שוב.

### שלווה

החול בדרגה 11, אתה יכול להכנס למדייטציה מיוחדת המקייפה אותך בהילה של שלום. בסוף מנוחה ארוכה, אתה מקבל את השפעת הלחש מקלט שנמשכת עד תחילת המנוחה הארוכה הבאה שלך (הלחש יכול כרגע להסתוים מוקדם). ד"ק לזריקת ההצלחה עבר הלחש שווה ל-8+ מתאם הוחכמה שלך + נוספת השיטה שלך.

### cup יד רוטטה

בדרגה 17, אתה לומד את היכולת ליצור תנודות קטלניות בתוך גופו של אחר. כאשר אתה פוגע בייצור עם התקפה ללא נשק, אתה יכול לנצל 3 נקודות צי כדי לגרום לתנודות בלתי מוגשות אלה. אשר נמשכות למספר ימים השווה לדרגת הנזיר שלך. התנודות אינן מזיקות, אלא אם אתה משתמש בפועלה כדי לסייע אונן. כדי לעשות זאת, אתה והמטרה חייכם להיות באותו מישור קיומם. כאשר אתה משתמש בפועלה זו, הייצור צריך לבצע זריקת הצלה לחסום. אם הוא נכשל, מספר נקודות הפגיעה שלו יורד ל-0. אם הוא מצליח, הוא סופג 10 ק-נק תאווצה.

בדרגה 7, האינסטינקטים שלך מאפשרים לך לחמק מהתפעות אזור מסוימות, כגון נשימת הברקים של דרקון חחול או לחש כדור אש. כאשר אתה ופגע מהשפעה המאפשרת לך לבצע זריקת הצלה לזריזות כדי לספג רק חץ נזק, אתה לא סופג נזק אם אתה מצליח בזריקת הצלה, ורק חץ נזק אם נכשלת.

## מוח דומם

החול בדרגה 7, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לסייע השפעה אחת על עצמו אשר גורמת לך להיות מוקסם או מבוהל.

## טוהר הגוף

בדרגה 10, השיטה שלך בצעי החורים בר גורמת לך להיות חסין בפני מחלות ורעול.

## שפט השימוש והיריח

החול בדרגה 13, אתה לומד לגעת בצעי בתוך מוחותיהם של אחרים, כך שאתה מבין את כל השפות המדוברות. בנוסף, כל יצור שיכל להבין שפה כלשהי יכול להבין מה אתה אומר.

## נשمات יהלום

החול בדרגה 14, ההבנה שלך בצעי מעניקה לך שליטה בכל זריקות ההצלחה. בנוסף, בכל פעם שאתה נכשל בזריקת הצלה, אתה יכול לנצל 1 נקודה צי כדי לגלל מחדש את זריקת ההצלחה ולהשתמש בתוצאה החדש.

## גוף נצח'

בדרגה 15, הצעי שלך מקים אותך כך שאתה לא סובל מחולשות הקינה, וקסם לא יכול Lagerom לך להזדקן. עם זאת, אתה עדין יכול למות מזקנה. בנוסף, אתה כבר לא צריך לאכול או לשתוות.

## גוף חלול

החול בדרגה 18, אתה יכול להשתמש בפעולה ולנצל 4 נקודות צי כדי להפוך לבליתי נראה לפחות 1 דקה. במהלך זמן זה, יש לך גם עמידות לכל סוג הנזק למעט נזק כוח 750ם.

בנוסף, אתה יכול לנצל 8 נקודות צי כדי להטיל את הלחש הקינה אסטרלית, ללא צורך ברכיבים חמוריים. כאשר אתה עושה זאת, אתה לא יכול לקחת איתך יצורים אחרים.

## העצמי המושלם

בדרגה 20, כאשר אתה מגלאי יוזמה ולא נותר לך נקודות צי, אתה מшиб 4 נקודות צי.

אתה יכול להשפיע רק על יצור אחד עם מאפיין זה בכל זמן נתון. אתה יכול לבחור לסייע את התנודות ללא שימוש בפועלה ולא גרים נזק.

## מאפייני מקצוע

בתור סיר, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

### ציוויל

- אתה מתחילה עם הצד הבא, בנוסך לצד מהركע שלך:
- (א) שריון קשキשים או (ב) שריון עור
- (א) שתי חרבות קצרות או (ב) שני כלי נשק קפואים פשוטים
- (א) חבילת מבוכים או (ב) חבילת הרפטוקן
- קשת ארוכה ואשפה עם 20 חצים

### נקודות פגיעה

נקודות פגעה בדרגה 1: 10 לכל דרגת סיר  
נקודות פגעה בדרגות גבוהות יותר: 10 + תוסף החוסן שלך +  
מתאים החוסן שלך לכל דרגת סיר מעבר לראשונה

### שליטה

שריון: שריון קל, שריון ביןוני, מגינים

הסיר

דרגה	שליטה	— ייחדות לחש לדרג לחש —					לחשים	ידועים	תוסף	
		5	4	3	2	1				
+	אויב מודף, חוקר ארצות	—	—	—	—	—	—	—	+	2
+	סגן לחיימה, הטלת לחשים	—	—	—	—	2	2	2	+	2
+	מודלים סיירים, מודעות קדמונייה	—	—	—	—	3	3	3	+	2
+	שיפור ערך תוכנה	—	—	—	—	3	3	3	+	2
+	התקופה נוספת	—	—	2	4	4	4	4	+	3
+	שיפור אויב מודף וחוקר ארצות	—	—	2	4	4	4	4	+	3
+	מאפיין מודל סיירים	—	—	3	4	5	5	5	+	3
+	שיפור ערך תוכנה, צעד הארץ	—	—	3	4	5	5	5	+	3
—	—	—	2	3	4	6	6	6	+	4
+	שיפור אויב ארכזות, גלי ונסתר	—	—	2	3	4	6	6	+	4
+	מאפיין מודל סיירים	—	—	3	3	4	7	7	+	4
+	שיפור ערך תוכנה	—	—	3	3	4	7	7	+	4
—	—	—	1	3	3	4	8	8	—	5
+	שיפור אויב מודף, היעלמות	—	—	1	3	3	4	8	+	5
+	מאפיין מודל סיירים	—	—	2	3	3	4	9	+	5
+	שיפור ערך תוכנה	—	—	2	3	3	4	9	+	5
—	—	—	1	3	3	3	4	10	—	6
+	חושי פרא	—	—	1	3	3	3	4	+	6
+	שיפור ערך תוכנה	—	—	2	3	3	3	4	+	6
+	קוטל אויבים	—	—	2	3	3	3	4	+	6
20										

כדי להזכיר במידע לאביבם. כאשר אתה מקבל מאפיין זה, אתה גם לומד שפה אחת לבחירתך השוגרה בפי האויבים המודעים שלך, אם הם מדברים בשפה כלשהי. אתה בוחר אויב מודף אחד נסוף ושפה הקשורה אליו, בדרגות 6-14. כאשר אתה עולה בדרגות, הבדיקות שלך צרכות לשקר את סוג המפלצות שנתקלת בהן במהלך הרפטוקאותך.

### חוקר ארצות

אתה מכיר היטב סוג אחד של סביבה טبيعית ואתה מiomן

### אויב מודף

החל בדרגה 1, צברת ניסיון ממשמעות בחיקירת, מעקב, ציד ואפיון שיחה עם סוג מסוים של אויב. בחר סוג אחד של אויב מודף: אל-מתים, בני-תופת, דרקונים, חייות, יסודנים, יצורי מרים, יצורי פי, יצורי כפים, ענקים, צמחים, רפשים, שיקוצים או תפלצים. לחלוון, אתה יכול לבחור בתור אויבים מודדים שני גזעים של דמוי אדם (כגון נולים או אורקים).

יש לך יתרון בבדיקות חוקמה (היישרות) כדי לעקוב אחר האויבים המודעים שלך, כמו גם בבדיקות התבונה

עדין, אתה יכול להטיל את הלחש באמצעות כל אחת מיחידות הלחש.

### לחשים ידועים מדרג 1 ומעלה

אתה ידוע שני לחשים בדרג 1 לבחירתך מרשימה לחשיי הס"ר.

עומדת "לחשים ידועים" בטבלת "הס"ר" מראה מת' אתה לומד לחשיי סיר חדש לבחירתך. כל אחד מלחשים אלו חייב להיות בדרג עבורי יש לך יחידות לחש. למשל, כאשר אתה מגע לדרגה 5 במקצוע זה, אתה יכול ללמידה לחש חדש אחד מדרג 1 או 2.

בנוסף, כאשר אתה עולה דרגה במקצוע זה, אתה יכול לבחור את אחד מלחשיי הס"ר שאתה יודע ולהחליפו בלחש אחר מרשימה לחשיי הס"ר, אשר חייב גם כן להיות בדרג עבורי יש לך יחידות לחש.

### תוכנת הטלת לחשים

תוכנת הטלת הלחשים עברו לחשיי הס"ר שלך הינה חוכמה, מכיוון שהקסם שלך נובע מהחיבור שלך לטבע. בכל פעם שלחש מתייחס לתוכנת הטלת הלחשים שלך, אתה משתמש בחוכמה. בנוסף, אתה משתמש בהתאם החוכמה שלך כדי לקבוע את ד"ק להצלחה מלחשיי הס"ר שלך, ואשר אתה תוקף עם לחש צזה.

**D"K להצלחה מלחשים = 8 +** תוסוף השיליטה שלך + מתאם תוכנת החוכמה שלך

**מתאם התקיפות לחשים =** תוסוף השיליטה שלך + מתאם תוכנת החוכמה שלך

### מודל ס"רים

בדרגה 3, אתה בוחר מודל שאתה שואף לחוקות, לדוגמה הציד. הבחירה שלך מעניקה לך מאפיינים בדרגה 3 ושוב בדרגות 7, 11 ו-15.

### מודעות טبيعית

החל בדרגה 3, אתה יכול להשתמש בעוליה ולנצל יחידת לחשיי סיר אחת כדי למקד את תשומתך לבסוף מסביבך. לעומת זאת, אתה יכול לבחור כל דרג שיליחש אותך מנצח, לפחות 1 דקה לפחות האם סוג היצורים הבאים נמצאים בטוויה 1% ק"מ מפרק (או בטוויה 10 ק"מ אם אתה נמצא בשטח המעודף שלך): אל-מתים, בני-תופת, דרקונים, יסודנים, יצורי מרים, יצורי פיה ושיקוצים. תוכנה זו אינה מגלת לך את מקומם היצורים או את מספורה.

### שיפור ערך תוכנה

כאשר אתה מגע לדרגה 4 ושוב בדרגות 8, 12, 16 ו-19, אתה יכול להעלות ערך תוכנה אחת לבחירתך ב-2, או שאתה יכול להעלות ערכך שתי תוכנות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תוכנה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

### התקפה נוספת

החל בדרגה 5, אתה יכול לתקוף פעמיים, במקומות פעם

במעבר דרך סביבה זו והשודות בה. בחר סוג אחד של שטח מודף: ארכטי, ביצות, הרים, חופים, יערות, מדברים או שטחי מרעה. כאשר אתה מבצע בדיקת תבונה או בדיקת חוכמה הקשורת לשטח המודף שלך, תוסיף השילטה שלך מוכפל אם אתה משתמש במינימנות שאתה שולט בה.

בנוסף אתה נהנה מהיתרונות הבאים אם אתה עובר דרך הסביבה המודפת שלך במשך שעה או יותר:

- תוויאי שטח קשה אין מאט את תנונת הקבוצה שלך.
- הקבוצה שלך לא יכולה ליכת לאיבוד אלא בהשפעת עצעים קסומים.
- אתה עיר לסקונה גם כאשר אתה עוסק בפעולות אחרות.
- תוך כדי תנועה (כגון חיפוש אחר מזון, ניוט או מוקב).
- אם אתה נעל בלבד, אתה יכול לנען בתתגנות בקצב תנועה רגילה.
- כאשר אתה מחפש מזון, אתה מוצא כמות כפולה שלך מזון מהכמאות הרגילה.
- תוך כדי מעקב אחר יצורים אחרים, אתה גם מגלה את מספרם המדויק, גודלם ומתי הם עברו בשטח לאחרונה.

אתה בוחר סוג שטח מודפים נוספים בדרגות 6 ו-10.

### סגןן לחימה

בדרגה 2, אתה מאמץ סגןן לחימה מסוים בתור המומחיות שלך. בחר אחת מהאפשרויות הבאות. אתה לא יכול לבחור בסגןן לחימה מסוים יותר מפעם אחת, גם אם בשלב מאוחר יותר אתה יכול לבחורשוב.

### קשחות

אתה מקבל תוסף 2 + לגלגלי התקפה עם נשק טווח.

### מגננה

כל עוד אתה לבש שרiron, אתה מקבל תוסף 1 + לדרג"ש.

### ס"פ

כאשר אתה אוחז נשק קפ"פ ביד אחת ולא אוחז נשק אחר, אתה מקבל תוסף 2 + לגלגלי נזק עם נשק זה.

### לחימה בשני נשקיים

כאשר אתה נלחם בשני נשקיים, אתה יכול להוסיף את מתאם התכוונה שלך לנזק של ההתקפה השנייה.

### הטלת לחשים

בהגער לדרגה 2, אתה לומד להשתמש במහות הקסומה של הטבע כדי להטיל לחשים, בדומה לאופן בו הדראיד עשה זאת.

### יחידות לחש

טבלת הס"ר מראה כמה יחידות לחש יש לך בכדי להטיל לחשים מדרג 1 ומעלה. כדי להטיל את אחד הלחשים האלה, אתה חייב לנצל יחידה מדרג הלחש או מדרג גבוה יותר. אתה משיב את כל יחידות הלחש כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה.

לדוגמה, אם אתה יודע את הלחש מדרג 1 התיעדרות עם חיות יש לך יחידות לחש מדרג 1 ומדרג 2 שלא ניצלת

המגן החוץ בין הציוויליזציה לבין סכנות השממה. בעוד הולך בדרךו של הציד, אתה לומד טכניקות לחימה מיוחדות נגד האויבים שאתה מתמודד עימם, החל ממליצות משנותלות ועד ראיות אורקינס ועד ענקים נישאים ודרקונים מטילי אימה.

### טרף הציד

בדרגה 3, אתה מקבל את אחד המאפיינים הבאים לבחירתך.

**קוטל הנפילים.** העקשות שלך יכולה להתיש את האויבים העצמותיים ביותר. כאשר אתה פוגע ביצור עם התקפת נשך, היצור סופג 18 נזק נוספת אם הוא לא במספר נקודות הפגיעה המירבי שלו. אתה יכול לגרום נזק נוסף זה רק פעמי אחת בכל תור.

**הורג הענקים.** כאשר יוצר מגודל גדול ומעלה בטוויה 1% מי' מפרק פוגע או מפספס אותך בתתקפה, אתה יכול להשתמש בפעולה תגובה כדי לתקוף יוצר זה מיד לאחר ההתקפה שלו, בתנאי שאתה יכול לראות את היוצר. **מפזר עדרים.** פעמי אחת בכל סיבוב כאשר אתה מבצע התקפת נשך, אתה יכול לבצע התקפה נוספת עם אותו נשך נגד יוצר שנונה הנמצא בטוויה 1% מי' מהמטרה המקורית ובתווך הנשך שלו.

### טקטיקה הגנתית

בדרגה 7, אתה מקבל את אחד המאפיינים הבאים לבחירתך.

**בריחה מהעדר.** התקפות מזדמנות נגד סובלות מחרסרו.

**הגנה מפני התקפות רבותות.** כאשר יוצר פוגע לך עם התקפה, אתה מקבל תוסף +4 לדרגה"ש נגד התקפות נוספות על ידי אותו היצור עד סוף התור.

**רצון פלדה.** יש לך יתרון בזריקות הצלחה נגד הפגיעה.

### התקפות רבותות

בדרגה 11, אתה מקבל את אחד המאפיינים הבאים לבחירתך.

**צורה.** אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לבצע התקפת טוויה נגד מספר יצורים בטוויה 3 מי' מנוקודה שאתה יכול לראות בטוויה הנשך שלו. אתה חייב כרגע שתהייה לך פיסט תחמושת אחת עבור כל מטרה, ואתה מבצע גיגול התקפה נפרד עבור כל מטרה.

**התקפת סופה.** אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לבצע התקפת קפא"פ נגד מספר יצורים בטוויה 1% מי' מפרק, עם גיגול התקפה נפרד עבור כל מטרה.

### הגנת ציד עילאית

בדרגה 15, אתה מקבל את אחד המאפיינים הבאים לבחירתך.

**התהמקמות.** כאשר אתה נתון תחת השפעה, כגון נשימה האש של דרקון אדום או הלחש חי'ז ברק, המאפשר לך לבצע זריקת האלה כדי לספג חץ נזק בלבד, אתה במקומות זאת לא סופג שום נזק אם אתה מצליח בזריקת ההצלחה ורק חץ נזק אם נכשלת.

**עמידה נגד הזרם.** כאשר יוצר עין מפספס אותך עם התקפת קפא"פ, אתה יכול להשתמש בפעולה תגובה כדי לכפות על היצור לחזור על ההתקפה שלו נגד יוצר אחר

אחד, בכל פעם שאתה מבצע פעולה התקפה בתורך.

## צד הארץ

החל בדרגה 8, מעבר דרך תוואי שטח קשה שאיןו קסום, לא עולה לך בתנועה נוספת. אתה יכול גם לעبور דרך חמחים לא קסומים, מבל' שהם יאטך ומתבל' לספג נזק גם אם יש להם קוצים או הם מהווים סכנה דומה. בנוסף, יש לך יתרון בזריקות הצלחה נגד חמחים שנוצרו על ידי קסם או שעומנו כדי לעכב תנועה, כגון אלה שנוצרו על ידי הלחש סיבון.

## גלו ונסתור

החל בדרגה 10, אתה יכול להשGUI 1 דקה כדי להסווות את עצמו. אתה חייב שתהייה לך גישה לבוץ טרי, עפר, חמחים, פיח וחומרם טבעי אחרים, שבאמצעותם תוכל ליצור את הסואואה.

כאשר אתה מושווה בדרך זו, אתה יכול לנסתור להתחבא על ידי חמחים נגד משחת מזקה, כגון עץ או קיר, בתנאי שהוא לפחות גובה ורוחב כמטר. אתה מקבל תוסף +10 לבדיקות מזומנים זרייזות (התגנבות) כל עוד אתה לא צד או מבצע פעולות. ברגע שאתה צד או מבצע פעולה או פעולות תגובה, אתה חייב להסווות את עצמו שוב כדי להונאות מיותרס זה.

## היעלמות

החל בדרגה 14, אתה יכול להשתמש בפעולות התchapאות כפועלה נוספת בתורך. כמו כן, לא ניתן לעקוב אחריך אלא רק באמצעות קסומים, אלא אם אתה בוחר להשאר עקבות.

## חשוי פרא

בדרגה 18, אתה מקבל חושים על-טבעיים שעוזרים לך להילחם ביצורים שאתה לא יכול לראות. כאשר אתה מתקיף יוצר שאתה לא יכול לראות, חוסר היכולת שלך לראות אותו לא כופה חסרון על גלגול התקפה שלך נגדו. כמו כן אתה מודע למיקומו של כל יוצר בטלן נראה בטוויה 9 מי' מפרק, כל עוד היצור אינו מוסתר מפרק ואתה לא עיור או חרש.

## קוטל אויבים

בדרגה 20, אתה הופך לציד הטוב ביותר של האויבים שלך. עם בסיבובו, אתה יכול להוסיף את תוסף החוכמה שלך לגילול התקפה או נזק של התקפה שאתה מבצע נגד אחד האויבים המעודפים שלך. אתה יכול לבחור להשתמש במופיעין זה לפני או אחרי הגלגול, אבל לפני שהשפעה כלשהי של הגלגול מתרחשת.

## מודלים סייריים

הציג הימ הביטוי הקלטי של עקרונות הסייר.

## צד

חיקוי מודל הצד ממשמעו שאתה מקבל את מקומך בתורך

לבחירה ( מלבד היצור עצמו).  
**חמייקה מופלאה.** כאשר יוצר שאתה יכול לראות פוגע בך  
בהתקפה, אתה יכול להשתמש בפועלות תגובה כדי לצמצם  
את הנזק שאתה סופג לחץ.

# פייטן

## מאפייני מקצוע

בתרור פייטן, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

### צ'יז'

- אתה מתחיל עם הציג הבא, בנוסף לצ'יז' מהרקע שלו:
- (א) סיפ', (ב) חרב ארוכה, או (ג) כל נשק פשוט
  - (א) חבלית דיפלומט או (ב) חבלית בדרכן
  - (א) לאוֹתָה או (ב) כל כלי נגינה אחר
  - שרירין עור ופיג'ון

### נקודות פגיעה

- נקודות פגיעה בדרגה 1: 8 לכל דרגת פייטן  
 נקודות פגיעות בדרגות גבוהות יותר: 8 (או 5) +  
 בהתאם החсон שלך לכל דרגת פייטן מעבר לראשונה

### שליטה

שריון: שריון קל

### הפייטן

דרגה	שליטה	מאפיינים	תוסף									
			9	8	7	6	5	4	3	2	1	לחשונים
ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	ידועים	לחשים
—	—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	2	hetlalat lachshim, hshara peytenit (ק6)
—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	5	2	כלבייניך, מזמור מנחה (ק6)
—	—	—	—	—	—	—	—	2	4	6	2	מועצת פיטננים, מומחיות
—	—	—	—	—	—	—	—	3	4	7	3	שיפור ערך תוכנה
—	—	—	—	—	—	—	2	3	4	8	3	השראה פיטנית (ק8), מעין
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	השראה
—	—	—	—	—	—	—	3	3	4	9	3	שבירת הקסמה, מאפיין מועצת פיטננים
—	—	—	—	—	—	1	3	3	3	4	10	3
—	—	—	—	—	2	3	3	3	4	11	3	שיפור ערך תוכנה
—	—	—	—	1	3	3	3	3	4	12	3	מזמור מנחה (ק8)
—	—	—	—	2	3	3	3	3	4	14	4	השראה פיטנית (ק10), מומחיות, סודות כסומים
—	—	—	1	2	3	3	3	3	4	15	4	—
—	—	—	1	2	3	3	3	3	4	15	4	שיפור ערך תוכנה
—	—	—	1	1	2	3	3	3	3	4	16	4
—	—	1	1	2	3	3	3	3	4	18	4	סודות כסומים, מאפיין מועצת פיטננים
—	1	1	1	2	3	3	3	3	4	19	4	השראה פיטנית (ק12)
—	1	1	1	1	2	3	3	3	4	19	4	שיפור ערך תוכנה
1	1	1	1	1	2	3	3	3	4	20	4	מזמור מנחה (ק12)
1	1	1	1	1	3	3	3	3	4	22	4	סודות כסומים
1	1	1	1	2	3	3	3	3	4	22	4	שיפור ערך תוכנה
1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	22	4	השראה עלילאית
											6	+6

### לחשוניים

אתה יודע שני לחשוניים לבחירתך מרשות לחשי הפייטן. אתה לומד לחשוני פייטן נוספים לבחירתך בדרגות גבוהות יותר, כפי שמוצין בעמודת "לחשוניים המוכרים" בטבלת "הפייטן".

### הטלת לחשים

למדת להטייר ולעצב מחדש את מערך המציגות בהתאם לרצונוטיר ולמוציאקה שלך. הלחשים שלך הם חלק מגוון היכולות שלך, קסם שאתה יכולים להתאים למצבים שונים.

אלגול התקפה אחד או זריקת הצלה אחת שהוא מבצעו. היצור יכול להחטט עד לאחר אלגול ה- $K-20$  לפני שהוא מחליט אם להשתמש בקוביות ההשראה הפיטנית. אבל הוא צריך להחליט לפני פניו שהשח"ם אומר אם האגול הצליח או נכשל. לאחר שהיצור יחליט את קוביית ההשראה הפיטנית, לא ניתן להשתמש בה שוב. יוצר יכול להיות רק קוביית ההשראה הפיטנית אחת בכל זמן נתנו. אתה יכול להשתמש במאפיין זה מספר פעמים השווה למתאמים הכריזמה שלך (לכל הפחות עם אחת). אתה מшиб את כל הקובייות שהשתמשה בהן כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה.

קוביות ההשראה הפיטנית שלך משתמש כאשר אתה עלולה לדרגות מסוימות במקצוע זה. הקוביה הופכת ל- $K-8$  בדרגה 5,  $K-10$  בדרגה 10 ול- $K-12$  בדרגה 15.

## לבוניין

החל בדרגה 2, אתה יכול להוסיף מחלוקת מתוסף השליטה שלך, מעוגל לפני מטה, לכל בדיקת תכונה שאתת מבצע ולא יכולת כבר את תוסף השליטה שלך.

## מצמור מנוחה

החל בדרגה 2, אתה יכול להשתמש במזיקה מרגיעה או דיבור רגוע כדי לעזור לבני-בריתך הפעוצים להשתתקם במהלך מנוחה קצרה. אתה וכל יצור ידידותי שיכל לשותע במלהן מופיע ומשיב נקודות פגיעות בסוף מנוחה קצרה על ידי ניצול קוביית פגיעה אחת או יותר, מшиб 1/ $K-6$  נקודות פגעה נוספת.

נקודות הפגיעה הנוספות גדולות כשהאתה מגיע לדרגות מסוימות במקצוע זה:  $L-K-8$  בדרגה 9,  $L-K-10$  בדרגה 13 ול- $K-12$  בדרגה 17.

## מוועצת פיטניים

בדרגה 3, אתה מתעמק בטכניקות המתקדמיות של מוועצת פיטנים לבחירתו, כגון מוועצת הדעת. הבחירה שלך מעניקה לך מאפיינים בדרגה 3 ושוב בדרגות 6 ו-14.

## מומחיות

בדרגה 3, אתה בוחר שתי מיומנויות בהן אתה שולט. תוסף השליטה שלך מוכפל עבור כל בדיקת תכונה שאתה עשוה ומשתמש באחת המיומנויות שבחרת. בדרגה 10, אתה יכול לבחור שתי מיומנויות נוספות ולקבל בהן יתרון זה.

## שיפור ערך תוכנה

כאשר אתה מגיע לדרגה 4 ושוב בדרגות 8, 12, 16 ו-19, אתה יכול להעלות ערך תוכנה אחת לבחירתו ב-2, או שאתה יכול להעלות ערכיו שתי תוכנות לבחירתו ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תוכנה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

## מעין השראה

החל מהגיע לדרגה 5, אתה מшиб את כל השימושים שלך בהשראה פיטנית כאשר אתה מסיים מנוחה קצרה או

**יחידות לחש**  
טבלת "הפיטן" מראה כמה יחידות לחש יש לך ב כדי להטיל לחשים מדרג 1 ומעלה. כדי להטיל את אחד הלחשים האלה, אתה חייב לנצל יחידה מדרגת הלחש כאשר אתה מшиб את כל יחידות הלחש במס'ם מנוחה ארוכה. לדוגמה, אם אתה יודע את הלחש מדרג 1 רפואי פעעים יש לך יחידות לחש מדרג 1 ומדרג 2 שלא ניצלת עדיין, אתה יכול להטיל את הלחש באמצעות כל אחת מיחידות הלחש.

## לחשים ידועים מדרג 1 ומעלה

אתה יודעת ארבעה לחשים בדרג 1 לבחירתך מרשיימת לחשי הפיטן.

עמודות "לחשים ידועים" בטבלת "הפיטן" מראה מתי אתה לומד לחשי פיטן חדשים לבחירתך. כל אחד מלחשים אלו חייב להיות בדרג עבורי יש לך יחידות לחש. למשל, כאשר אתה מגיע לדרגה 3 במקצוע זה, אתה יכול ללמוד לחש חדש אחד מדרג 1 או 2. בנוסף, כאשר אתה עלולה דרגה במקצוע זה, אתה יכול לבחור את אחד מלחשי הפיטן שאתה יודע ולהחליפו בלחש אחר מרשיימת לחשי הפיטן, אשר חייב גם כן להיות בדרג עבורי יש לך יחידות לחש.

## תוכנית הטלת לחשים

תוכנית הטלת הלחשים עברו לחשי הפיטן שלך הינה הכריזמה. הקסם שלך בא מהלב ומהנפשה שאתה משקיע בביטויי המוזיקה או ההופעה שלך. בכל פעם שלחשת מתייחס לתוכנית הטלת הלחשים שלך, אתה משתמש בכירזמה. בנוסף, אתה משתמש בהתאם הכריזמה שלך, וכך כדי לקבע את ד"ק להצלחה מלחשי הפיטן שלך, ואשר אתה תוקף עם לחש זה.

**D"K להצלחה מלחשים = 8 + תוסף השליטה שלך + מטא**  
**תוכנת הכריזמה שלך**

**meta התקופות לחשים = תוסף השליטה שלך + מטא**  
**תוכנת הכריזמה שלך**

## הטלת טקסית

אתה יכול להטיל לחשי פיטן טקס אם אתה יודע את הלחש ויש לו את התגיות "טקס".

## מרכז הטלת לחשים

אתה יכול להשתמש בכל נגינה (ראו "ציד") כמרכז הטלת הלחשים עבור לחשי הפיטן שלך.

## השראה פיטנית

אתה יכול לעורר השראה באחרים באמצעות מילים או מזיקה. כדי לעשות זאת, אתה יכול להשתמש בפעולות נוספות בתוךך כדי לבחור יצור אחד למבצע ש נמצא בטוויה 18 מ' ממרק יכול לשמעו אותו. היצור מקבל קוביית השראה פיטנית אחת: K-6.

לאחר מכן, במשך 10 הדקות הבאות, היצור יכול לגלל את הקובייה ולהוסיף את התוצאה לבדיקת תוכנה אחת,

היכולת של אחרים. כאשר יוצר שאתה יכול לראות בטווין 18 מ' מרחק גלגול התקפה, בדיקת תכונה כדי לנצל את נזק, אתה יכול להשתמש בעוצמת תגובה כדי לנצל את אחד השימושים שלך בהשראת פיטנית ולגלול את קוביית ההשראה הפיטנית ולהפחית את התוצאה מהמספר שהיצור גלגול. אתה יכול לבחור להשתמש במאפיין זה לאחר שהיצור ביצע את הגלגול שלו, אבל לפני שהשה"ם קבוע אמ' גלגול התקפה או בדיקת התכונה הצלicho או נכסלו, או לפני שהיצור גרם את הנזק. היוצר חסן להפעעה זו אם הוא לא יכול לשמעו יותר או אם הוא חסן להקסמה.

### סודות קסומים נוספים

בדרגה 6, אתה לומד שני לחשים מכל מקצוע לבחירתך. הלחשים שאתה בוחר חייבים להיות בדרג שאתה יכול להטיל, כפי שמצוג בטבלת "הפייטן", או לחסונים. הלחשים שבחרת נחשים לחשי פיטון עבורך אבל לא בספרים במספר הלחשים הידועים שלך.

### מיומנות ללא השוואה

החול בדרגה 14, בעת ביצוע בדיקת תכונה, אתה יכול לנצל שימוש אחד של השראה פיטנית. גלגול קוביית השראה פיטנית והוסף את התוצאה לתוצאה בדיקת התכונה שלך. אתה יכול לבחור לעשות זאת לאחר גלגול הקובייה עבור בדיקת התכונה, אבל לפני שהשה"ם אומר לך את החלטת או נכסלה.

ארוכה.

## שבירת הקסמה

בדרגה 6, אתה מקבל את היכולת להשתמש בתווים או מילוט כוח כדי לשבש השפעות מחשבתיות. בתור פעולה, אתה יכול להתחיל במופע שנמשך עד סוף התור הבא שלך. במשך הזמן הזה, אתה וכל יוצר דידוטי בטווין 9 מ' מרחקים יתרכז בזריקות האצהה נגד הפקדה או הקסמה. יוצר חייב להיות מסוגל לשמעו יותר כדי להנות מיתרונות זה. המופע מסתיים מיד אם אתה הופך חסר אונים או מושתק או אם אתה מסיים אותו מרצונך (לא צורך בפועל).

### סודות קסומים

בהגער לדרגה 10, אספת ידע קסום מגוון רחב של תחומיים. בוחר שני לחשים מכל מקצועי לבחירתך, לרבות מקצועי זה. הלחשים שאתה בוחר חייבים להיות בדרג שאתה יכול להטיל, כפי שמצוג על בטבלת "הפייטן", או לחסונים.

הלחשים שאתה בוחרת נחשים לחשי פיטון עבורך וככלים במספר בעמודות "הלחשים הידועים" של טבלת "הפייטן". אתה לומד שני לחשים נוספים מכל מקצועי לבחירתך בדרגה 14 ושוב בדרגה 18.

## השראה עילאית

בדרגה 20, כאשר אתה מגלאל יוזמה ולא נשארו לך שימושים של השראה פיטנית, אתה משיב שימוש אחד.

### מעצת הידע

פייטני מעצת הידע יודעים דבר או שניים ברוב הנושאים. הם אוספים פיסות מידע ממוקרות מגוונים כמו ספרי מלומדים עבי קרס או סיפורים אכרים. בין אם שריט בילדות עממיות בפונדקאים או יצירות מורכבות בחצרות מלאכה, פייטנים אלה משתמשים בקשרונויותיהם כדי לשבות בקסם את קהלם. כאשר שוכחות מחייאות הכלים, הקהל עשו למצוא את עצמן מפקפק בכל אמונהו, החל מאמנונם בכהונת המקדש המקומי עד לכדי נאמנותם למלא.

נאמנונם של פייטנים אלה נתונה למרדף אחר היופי והאמת, לא למלא או לעקרונות של אלותות כלשהי. אציג המשיסק פייטן צזה בתור כrhoז או ייעץ יודע כי הפייטן יהיה כן ולא דוחק פוליטי.

חברי המועצה נפגשים בספריות ולפעמים במכליות עם כיתות ומעונות, כדי לשתף את הידע שלהם אחד עם השני. הם נפגשים גם כן בפוסטיבלים או במוסדות המדינה, שם הם יכולים לחשוף שחיתויות, לפענוח שקרים ולהתלויץ על חשבונם של דמויות סמכויות החשובות בעיניו עצמו.

### שליטות נוספת

כאשר אתה מכרך למעצת הידע בדרגה 3, אתה רוכש שליטה בשלוש מיומנויות לבחירתך.

### מלחים חותכות

בדרגה 3, אתה גם לומד כיצד להשתמש בשינויים שלך כדי להסיח, לבלב ולהחליש את תחושת הביטחון ואת

# פלאדין

## מאפייני מקצוע

בתווך פלאדין, יש לך את מאפייני המקצוע הבאים.

**נשקי:** נשק פשוט, נשק קרבוי  
**כלים:** אין  
**זריקות הצלחה:** חוכמה, כריזמה  
**מיומנויות:** בחר בשתיים מבין איהם, אטלאטיקה, דת, רפואי,  
 שכנו ותובנה

### ציוויל

- אתה מתחילה עם הציגו הבא, בנוסף לציוויל מהרקע שלך:
- (א) נשק קרבוי ומגן או (ב) שני נשקיים קרבויים
  - (א) חמיש חנינות הטלה או (ב) נשק קפא"פ פשוט
  - (א) חבילת נזיר או (ב) חבילת הרפטן
  - שריון שרשראות וסמל קדוש

### נקודות פגיעה

- נקודות פגיעה בדרגה 1: 10 לכל דרגת פלאדין  
 נקודות פגיעות בדרגות גבירותיות יתר: 10 (או 6) +  
 בהתאם החוסן שלך לכל דרגת פלאדין מעבר לראשונה

### שליטה

שריון: כל שריון, מגינים

### הפלadians

#### תוסף

#### — ייחדות לחש לדראג לחש —

5	4	3	2	1
—	—	—	—	—
—	—	—	—	2
—	—	—	—	3
—	—	—	—	3
—	—	—	2	4
—	—	—	2	4
—	—	—	3	4
—	—	—	3	4
—	—	2	3	4
—	—	2	3	4
—	—	3	3	4
—	1	3	3	4
—	1	3	3	4
—	2	3	3	4
—	2	3	3	4
1	3	3	3	4
1	3	3	3	4
2	3	3	3	4
2	3	3	3	4

דרגה	שליטה	מאפיינים	+
1	תחושא שמיינית, הנחת ידים	+2	+
2	סגןון לחימה, הטלת לחשים, מהלומה שמיינית	+2	+
3	בריאות שמיינית, שבועה חדשה	+2	+
4	שיפור ערך תוכנה	+2	+
5	התקופה נוספת	+3	+
6	הילת הגנה	+3	+
7	מאפיין שבועה חדשה	+3	+
8	שיפור ערך תוכנה	+3	+
9	—	+4	+
10	הילת אומץ	+4	+
11	מהלומה שמיינית משופרת	+4	+
12	שיפור ערך תוכנה	+4	+
13	—	+5	+
14	מגע מטהר	+5	+
15	מאפיין שבועה חדשה	+5	+
16	שיפור ערך תוכנה	+5	+
17	—	+6	+
18	שיפוריה הילה	+6	+
19	שיפור ערך תוכנה	+6	+
20	מאפיין שבועה חדשה	+6	+

זרוביץ', למשל). באותו הרדיוס, אתה יכול גם לזהות נוכחות של מקום או חוץ מקודש או טמא, למשל צהה שהוטל עליו החלש קידוש.

אתה יכול להשתמש במאפיין זו מספר פעמים השווה ל-1+ מטות הכריזמה שלך. כאשר אתה מסיים מנוחה ארוכה, אתה מшиб את כל השימושים שנייצלאת.

### הנחת ידים

המגע המבורך שלך יכול לרפא פצעים. יש לך מאגר של

### תחושא שמיינית

nocחות רוע חזק נרשמת בחושך כמו ריח חריף, nocחות טוב חזק מגננת מזיקה שמיינית באזוני. בתווך פעולה, אתה יכול לפתח את המודעות שלך ולזהות כוחות כאלה. עד סוף התור הבא שלך, אתה ידע את מיקומם של כל אל-מת, בן-תופת או יצור מרום בטוויח 18 מ' ממר כל עוד הוא לא מאחוריו מחסה מוחלט. אתה יכול לדעת את סוג היצור (אל-מת, בן-תופת או מרום) של כל יצור שאתה חש בנוכחותו, אבל לא את זהותו (הערפֶד הרוזן סטראד פון

לדוגמה, אם אתה פלאדין בדרגה 5, יש לך ארבע יחידות לחש בדרג 1 ושת' יחידות לחש בדרג 2. עם ערך כריזמה של 14, רשותת הלחשים שלך המשוננים שלך יכולה לכלול ארבעה לחשים בדרג 1 או בדרג 2, בכל צירוף שהוא. אם אתה משנן את הלחץ ר'פי' פצעים מדרג 1, אתה יכול להטיל אותו באמצעות יחידת לחש מדרג 1 או מדרג 2. הטלת הלחץ אינה מסירה אותו מרשותת הלחשים המשוננים שלך.

אתה יכול לשנות את רשותת הלחשים המשוננים שלך כאשר אתה מסיים מנוחה ארכואה. הכנסת רשותה חדשה דורשת השקעת זמן בתפילה ומדיטציה: לפחות 1 דקה לכל דרג לחש עבור כל לחש ברשימה.

### תוכנית הטלת לחשים

תוכנית הטלת הלחשים עבור לחשי הפלאדין שלך הינה כריזמה, מכיוון שכוחם נובע מכך אומנותך. בכל פעם לחש מתייחס לתוכנית הטלת הלחשים שלך, אתה משתמש בכריזמה. בנוסף, אתה משתמש בהתאם הכריזמה שלך כדי לקבוע את ד"ק להצלחה מלחשי הפלאדין שלך, וכך שאתה תוקף עם לחש זהה.

**D"K להצלחה מלחשים = 8 + תוסף השיליטה שלך + מתאם תוכנת הכריזמה שלך**

**מתאם התקפות לחשים = תוסף השיליטה שלך + מתאם תוכנת הכריזמה שלך**

**מרכז הטלת לחשים**

אתה יכול להשתמש בסמל קדוש כמרכז הטלת לחשים עבור לחשי הפלאדין שלך.

### הלוומה שמיינית

החול מדרגה 2, כאשר אתה מכח יצור עם התקפת נשק קפא"פ, אתה יכול לנצל יחידת לחש אחת כדי לגרום נזק קווין למטרה, בנוסף לנזק הנשקל שלך. הנזק הנוסף הוא 2ק8 עבור יחידת לחש מדרג 1, ועוד ב-2ק8 Überor כדרוג 2ק8 עבור יחידת לחש מדרג 8. בנוסף, הנזק גודל ב-2ק8 אם המטרה היא אל-מת או בן-תופת.

### בריאות שמיינית

בדרגה 3, הקסם האלוהי הזרום דרך הופך אותך לחסן. למחלות.

### שבועה קדושה

כאשר אתה מגע לדרגה 3, אתה נשבע שבועה הקורתה אותך בטור פלאדין לנצח. עד לשלב זה אתה הייתה בשבי הכהנה, מחייב לדרכך אך טרם נשבעת אליה. עכשו עלייך לחזור שבועה, למשל שבועות מסירות. בחירתך מעניקה לך מאפיינים בדרגה 3 ושוב בדרגות 7, 15 ו-20. מאפיינים אלה כוללים לחשי שבועה ומאפיין תיעול קדושה.

### לחשי שבועה

לכל שבועה מקושתת רשותת לחשים. אתה מקבל גישה

כח רפואי שמתהדר כל פעם שאתה מסיים מנוחה ארכואה. באמצעות מאגר זה, אתה יכול להסביר מספר כולל של נזקודות פגיעות השווה לדרגת הפלאדין שלך × 5. בתור פועלה, אתה יכול לגעת ביצור ולשאוב כוח מהמאגר כדי להסביר נזקודות פגיעות ליצור, עד לכמות המרבית שנuatorה במאגר.

לחולופין, אתה יכול לנצל 5 נזקודות פגיעות ממאגר הריפוי שלך כדי לרפא מחליה אחת או לנטרל רעל אחד המשפיע עליו. אתה יכול לרפא מספר מחלות ולנטרל מספר רעלים באמצעות שימוש ייחיד של הנחת ידים, אך אתה מנצל נזקודות פגיעות בנפרד עבור כל השפעה. מאפיין זה לא משפיע על יצורי כפיים או אל-מתים.

### סגןון לחימה

בדרגה 2, אתה מאמץ סגןון לחימה מסוים בהתאם המומחיות שלך. בחר את מהאפשרויות הבאות. אתה לא יכול לבחור סגןון לחימה יותר מפעם אחת, גם אם בשלב מאוחר יותר אתה יכול לבחור סגןון נוסף.

### מגננה

כאשר אתה לבוש שרionario, אתה מקבל תוסף 1 + לדרג"ש.

### סיג

כאשר אתה אוחז נשק קפא"פ ביד אחת ולא אוחז נשק אחר, אתה מקבל תוסף 2 + לגלגלי נזק עם נשק זה.

### לחימה בנשקל אדי

כאשר אתה מגלאל 1 או 2 בגלגול התקפה עם נשק קפא"פ שאתה אוחז בשתי ידיים, אתה יכול לגלאל את הקובייה מחדש וחיבר להשתמש בגלגול החדש, גם אם הוא 1 או 2. הנשקל חיבר להיות בעל המאפיין דו-ידי נזק או רב שימושי כדי שיוכל לשמש אותך בסגןון זה.

### הגנה

כאשר יוצר שאתה יכול לראותו תוקף מטרה שאינה אתה ונמצאת בטווח  $\frac{1}{2}$  מ' מפרק, אתה יכול להשתמש בפעולות תגובה כדי לכפות חסרון על גלאל ההתקפה. עלייך לאחוז מגן.

### الطائف לחשים

בהגיעך לדרגה 2, למשך לשאוב קסם אלוהי באמצעות מדיטציה ותפילה ולהטיל לחשים באמצעותו, בדומה לכוהנים.

### שינון והטלת לחשים

טבלת "הפלאדין" מראה כמה יחידות לחש יש לך בצד' להטיל לחשים. כדי להטיל את אחד הלחשים האלה, אתה חייב לנצל יחידה מדרג הלחץ או גבוה יותר. אתה מшиб את כל יחידות הלחץ כאשר אתה מסיים מנוחה ארכואה. אתה מכין את רשותת לחשי הפלאדין הזמינים עבורי להטלה, בבחירה מתוקף רשותת לחשי הפלאדין. כאשר אתה עושה זאת, בחר מספר לחשי פלאדין שלך (לכל הפותחות תוכנת הכריזמה שלך + דרגת הפלאדין שלך) לחש אחד). הלחשים חייבים להיות בדרג עבורי יש לך יחידות לחש.

השפעת לחש אחד על עצמו או על יצור אחד שאינו מתנגד לך ואתה נוגע בו.

אתה יכול להשתמש במאפיין זה מספר פעמים השווה למתאם הכריזמה שלך (לכל הפחות עם אחת). אתה מшиб את כל השימושים שניצלו כאשר אתה מסיים מנוחה ארכואה.

## שבועות קדשות

חלק מהمسلسل כדי להפוך לפלאדין כולל נטילת שבועות המכיבות את הפלאדין לצדק ולונטיב פועל למלחמה ברשע. השבועה הסופית, הנלקחת כאשר הוא מגע לדרגה 3, היא השיא של כל של אימון הפלאדין. חלק מהדמויות במקצוע זה לא מחשבות את עצמן כפלאדין אמיתי עד שהוא מגיעות לדרגה 3 ונשבעות שבועה זו. עבר אחרים, ביצוע השבועה בפועל הוא עניין פרטני בלבד, חותמת רשמית למה שתמיד היה נכון בלבו של הפלאדין.

## שבועת מסירות

שבועת המסירות קשורת פלאדין לעקרונות הנשגבים של צדק, הגינות וסדר. פלאדים אינם אלה, הנקראים לעיתים פרשים, אבירים לבנים או לוחמי קודש, מתאימים את עצם למודול של אבריו בשירין נצץ, מתנהגים בכבוד בעודם רודפים אחר הצדק וטובות הכלל. הם מוקפדים בעצם על הסטנדרטים הגבוהים ביותר של התנהגותם, וחילקם, לטוב ולרע, מצפים גם משאר העולם לעמוד באוטם סטנדרטים. רבים מהפלאדים שנשבעים בשבועה זו מתרסרים לאלים של חוק וטוב ומשתמשים בעקרונות האלים כמו למסירותם. הם רואים במלאים – המשרתים המושלמים של הטוב – את המודל שלהם, ומשלבים תמנות של כפifs מלאכות בקסדות או בסמלי האצולה שלהם.

## עקרונות המסירות

למרות שהמלים המדוייקות של שבועת המסירות משתנות בין פלאדים, עיקרים האלה משותפים לכלם.

**ישר.** אל תשקר או תרموا. המילה שלך צריכה להיות הבטחה שלך.

**אמץ.** אל תהושש לפעול, אם כי בזירות ובחכמה. **חמלת.** סייע לאחרים, הגן על החלשים והענש את מי שמאים עליהם. הראה רחמים לאיבים שלך, אבל מתן זאת בחכמה.

**כבוד.** התיחס לאחרים בהגינות ותן למעשר הנכבדים להוות דוגמה להם. עשה טוב ככל שתוכל, תוך גריםת הנזק המועט ביותר האפשרי.

**חוּבָה.** היה אחראי למעשר והשלכותיהם, הגן על אלה שאתה אמון על טיפולם וכיית לאלה שיש להם סמכות צודקת עלייך.

## לחשי שבועה

אתה מקבל גישה לחשי שבועה בדרגות פלאדין המצוינות.

## לחשי שבועת מסירות

דרגת לחשים  
פלאדין

לחשיים אלה בדרגות המצוינות בתיאור השבועה. ברגע שיש לך גישה לחשי שבועה, לחש זה נחשב תמיד משון עברך. לחשי שבועה אינם וספרים במספר הלחשיים שאתה יכול לשנן בכל יום.

אם אתה מקבל גישה לחשי שבועה שאינו מופיע בראשית לחשי הפלאדין, לחש נחשב בכל זאת לחשי פלאדין עברך.

## טיול קדשה

השבועה שלך מאפשרת לך לתעד אנרגיה אלוהית כדי לגרום לתופעות קסומות. כל אפשרות טיול קדשה המספקת על ידי השבועה שלך כוללת הסבר כיצד להשתמש בה.

כאשר אתה משתמש בתיאור קדשה, אתה בוחר באיזה אפשרות להשתמש. לאחר מכן, עליך לסייע מנוחה קרצה או ארוכה כדי להשתמש בתיאור קדשה שוב. חלק מהתופעות טיול הקדשה דורשות זריקת הצלה. כאשר אתה משתמש בהשפעה כזו מקצוע זה, הד"ק שווה לד"ק האלה מלחש פלאדין שלך.

## SHIPOR URK TAKNA

כאשר אתה מגע לדרגה 4 ושוב בדרגות 8, 12, 16 ו-19, אתה יכול להעלות ערך תקונה אחת לבחירתך ב-2, או שתהה יכול להעלות ערך שתי תקנות לבחירתך ב-1. כרגע, אתה לא יכול להעלות ערך תקונה מעבר ל-20 על ידי שימוש במאפיין זה.

## התקפה נוספת

החל בדרגה 5, אתה יכול לתקוף פעריים, במקום פעמיים, אחת, בכל פעם שאתה מבצע פעולות התקפה בתורך.

## הילת הגנה

החל בדרגה 6, בכל פעם שאתה או יוצר יידידותי בטוויך 3 מי מפרק לבעץ זריקת הצלה, הייצור מקבל תוסף לזריקה השווה למתאם הכריזמה שלך (לכל הפחות +1). אתה חייב להיות בהכרה כדי להעניק תוסף זה. בדרגה 18, טווח היליה זו גדל ל-9 מטרים.

## הילת אומץ

החל בדרגה 10, אתה יוצר יידידותיים בטוויך 3 מי מפרק לא יכולם להיות מפוחדים כל עוד אתה בהכרה. בדרגה 18, טווח היליה זו גדל ל-9 מטרים.

## המחלומה שמיימת משופרת

בדרגה 11, עצמה קדשה מלאת אותך עד כדי כך שאתה התקפתך נשק קפא"פ שלך נהיה מחזקת בכוח אלוהי. כאשר אתה פוגע ביצור עם נשק קפא"פ, הייצור סוג 1K8 נזק קוון נוסף. אם אתה משתמש גם במחלומה שמיימת להתקפה, אתה מוסיף נזק זה על הנזק הנוסף של המחלומה השמיימת.

## מגע מטר

החל בדרגה 14, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לסייע

התנהגות, אך אפילו הפלadian המסורי ביוטר עלול לטעות. לפעמים הדרך הנכונה מסתברת כתובנית מד', לפעמים המצב דרש לבחור ברע במשמעותו ולפעמים להט הרשות גורם לפלadian להפר את שביעתו.

פלadian שהפר שבועה בדרך כלל מבקש מחילה מכוהן אשר חולק את אמונתו או מפלadian מסומו מסדר. פלאד'ין עשוי לבלוטותليلו שלם בתפילה או לצום או לבצע פעולה דומה של עינוי-עצמם כאות חרטה.

לאחר טקס ידי' ומחילה, הפלadian יכול לחזור לח'ין הרגילים.

אם פלאד'ין מפר את שביעתו בכונה ולא מראה שום סימן של חרטה, התוצאות עלולות להיות חמורות יותר. על פי שיקול דעתו של השה'ם, פלאד'ין שאינו מביע חרטה ייאלץ לנוטש מקצוע זה ולבחר מקצוע אחר.

3	הגנה מרוע וטוב, מקלט
5	אזרור האמת, שיקום פחות
9	הפגנת קסם, משואת תקווה
13	חופש תנעה, שומר אמונה
17	עמוד אש, תקשורת

### טיulos קדושה

כאשר אתה נשבע שבועה זו בדרגה 3, אתה מקבל את שתי אפשרויות **טיulos הקדשה** הבאות.

**נסך קדוש.** כפועלה, אתה יכול באמצעות **טיulos קדושה** למלא נشك אחד שאתת מהליך באנרגיה חיובית. למשך 1 דקה, אתה יכול להוסיף את מתאמם הכריזמה שלך לגלאלי התקפה שאתה מבצע עם נشك זה (התוסף הוא 1 + לכל הפחות). כמו כן, הנشك פולט או בזק ברדיוס 6 מ' ותאוריה עמודה למרחק 6 מ' מעבר לה. אם הנشك אינו קסום, הוא הופך להיות קסום עד תום השפעה.

אתה יכול לסייע השפעה זו בתווך חלק מכל פעולה אחרת. אם אתה מספיק להחזיק או לשאת נشك זה, או אם אתה הופך חסר הכרה, השפעה זו מסתיימת.

**גירוש טומאה.** בתווך פעולה, אתה מציג את הסמל הקדוש שלך ואומר תפילה המגנה בני-תופת ואל-מתים, באמצעות **טיulos הקדשה**. כל בן-תופת או אל-מת שיכל לראות או לשם אונך בטוחה 9 מ' מפרק חייב לבצע זרייה הצלחה לחוכמה. אם היוצר נכשל בזריקת הצלחה שלו, הוא מגורש למשך 1 דקה או עד שהוא סופג נזק. יצור מגורש חייב לנצל את תורתיו בניסיון לנוע הרחיק מפרק כל האפשר, והוא לא יכול לנוע מרצצנו לחלל בטוחו 9 מ' מפרק. הוא גם לא יכול לבצע פעולות תגובה. בתווך פעולה, הוא יכול להשתמש בפעולות מאוזן או לנוטש להשתחרר מהשפעה המונעת ממנו לנוע בלבד. אם אין לו לנוע, היוצר יכול להשתמש בפעולות חמימה.

### הילת מסירות

החל בדרגה 7, אתה יוצרים יידידותיים בטוחה 3 מ' מפרק לא יכולם להיות מוקסמים כל עוד אתה בהכרה. בדרגה 18, טווח הילת זו גדל ל-9 מ'.

### טוהר הנפש

החל בדרגה 15, אתה תמיד נמצא מתחת השפעת הלחש הגנה מרוע וטוב.

### הילה קדושה

בדרגה 20, בתווך פעולה, אתה יכול להקרין הילה של אור שימוש. במשך 1 דקה, או בזק ברדיוס 9 מ', ותאוריה עמודה זורחת למרחק 9 מ' מעבר לה. בכל פעם שיצור אויב מתחילה את תרו באור הבזק, היצור סופג 10 נקודות נזק קורן. בסופף, עד תום השפעה, יש לך יתרון בזריקות הצלחה נגד לחשים המוטלים על ידי בני-תופת או אל-מתים. לאחר שאתה משתמש במאפיין זה, אתה לא יכול להשתמש בו שוב עד שאתה מסיים מנוכה ארכחה.

### הפרת השבועה

פלאדים מ Kapoorים על הסטנדרטים הגבוהים ביותר של

# מעבר לדרגה 1

הדמות שלך יוצאה להרפקאות ומוגברת על אתגרים, וטור כדי כך היא צוברת ניסיון, המוצג על ידי נקודות ניסיון (נק"נ). דמות המגיעה לכמות נקודת ניסיון מוגדרת, מתקדמת ביכולותיה. התקדמות זו נראית עלייה בדרגה, כאשר הדמות שלך עולה דרגה, המוצע שלה מעניק

לה לעיתים קרובות מאפיינים נוספים, כמפורט בתיאור המוצע. חלק ממאפיינים אלה מאפשרים לך להעלות את ערכו התקומות שלך, על ידי העלאת שני ערכים בנקודה 1 כל אחד או להעלות ערך אחד ב-2 נקודות. אתה לא יכול להעלות ערך תכונה מעלה ל-20. בנוסף, תוסף השיטה של הדמות עולה בדרגות מסוימות.

בכל פעם שאתה עולה דרגה, אתה מקבל 1 קוביית פגעה נוספת. גלגל קוביה זו, והוא את מתאם החוון שלך לגלגול והוסף את הסכום הכלול במספר נקודות הפגיעה המירבי שלך. לחולופין, אתה יכול להשתמש בערך הקבוע המוצע בתיאור המוצע שלך, שהוא התוצאה הממוצעת של גלגל הקוביה (מעוגל כלפי מעלה).

כאשר מתאם החוון שלך גדול ב-1, מספר נקודות הפגיעה המירבי שלך גדל ב-1- Überor כל דרגה של הדמות שלך. לדוגמה, אם ללחום בדרגה 7 יש ערך חוון של 17, כאשר הוא מגיע לדרגה 8, הוא מעלה את ערך החוון שלו מ-17 ל-18, ובכך מעלה את מתאם החוון שלו מ-3+ ל-4+. בעקבות כך מספר נקודות הפגיעה המירבי שלו גדל ב-8.

טבלת "התקדמות הדמות" מסכמת את מספר נק"נ הדרוש כדי להתקדם מדרגה 1 עד דרגה 20, ואת תוסף השיטה עבור דמות באותה דרגה. בדוק את המידע בתיאור המוצע של הדמות שלך כדי לראות אילו שיפורים אחרים אתה מקבל בכל דרגה.

## התקדמות הדמות

נקודות ניסיון	תוספת שיטה	דרגה	מוצע
+2	1		0
+2	2		300
+2	3		900
+2	4		2,700
+3	5		6,500
+3	6		14,000
+3	7		23,000
+3	8		34,000
+4	9		48,000
+4	10		64,000
+4	11		85,000
+4	12		100,000
+5	13		120,000
+5	14		140,000
+5	15		165,000
+5	16		195,000

+6	17	225,000
+6	18	265,000
+6	19	305,000
+6	20	355,000

## ריבוי מקצועות

ריבוי מקצועות מאפשר לך לעלות דרגות במספר מקצועות. בדרך זו אתה יכול לשלב את היכולות של מקצועות אלה כדי למשוך רעיוון לדמות שלא מתאים לאף אחת מהאפשרויות במקצועך ריגל.

כל זה מאפשר לך לעלות דרגה במקצוע חדש בכל פעם שאתה מתקדם לדרגה חדשה, במוקם לעלות דרגה במקצועו הנוכחי שלך. הדורות בכל המקצועות שלך מתחברות יחד כדי לקבוע את דרגת הדמות שלך. לדוגמה, אם יש לך שלוש דרגות אשה ושותים כלוחם, אתה דמות בדרגה 5.

כשאתה מתקדם בדרגות, אתה יכול להתקדם עבירות במקצועו המקורי שלך עם דרגות מעוטות במקצוע אחר, או שאתה יכול לבחור דרך דרכה חדשה לגמרי מבלי להסתכל אחרת על המוצע שעזבך. אתה יכול אפילו להתחיל להתקדם במקצוע שלישי או רביעי. לעומת זאת דמות בעלת מוצע אחד באותה דרגה, אתה מקריב חלק מהמייקוד של הדמות בתמורה לרבעוניות.

## דרישות מקידימות

כדי שתוכל להתקדם במקצוע חדש, עליך לעמוד בדרישות מקידימות של ערכי תוכנה עבור המוצע הנוכחי שלך ועבור המוצע החדש שלך, כפי שמוצג בטבלה "דרישות מקידימות לריבוי מקצועות". לדוגמה, ברבורי המחליטים להתקדם במקצועו הדוראי חייב להיות בעל ערכי כוח וחוכמה של 13 ומעלה. ללא האימון המלא שדמות מתחליה עוברת, אתה חייב ללמידה מהר את המוצע החדש שלך, דבר הדורש כישרון טبعי המשתקף בערכי תוכנות גבוהים מהמומוצע.

## דרישות מקידימות לריבוי מקצועות

ערך תוכנה מינימאלית	מקצוע	דרישות מקידימות
תבונה 13	אשף	תבונה 13
כוח 13	ברבורי	כוח 13
חוכמה 13	דרואיד	חוכמה 13
כוח 13	כהן	כוח 13
כרייזמה 13	כושך	כרייזמה 13
כוח 13 או זריזות 13	לוחם	כוח 13 או זריזות 13
כרייזמה 13	מכשף	כרייזמה 13
זריזות 13	ונכל	זריזות 13
זריזות 13 וחוכמה 13	נזיר	זריזות 13 וחוכמה 13
זריזות 13 וחוכמה 13	סיר	זריזות 13 וחוכמה 13
כרייזמה 13	פיטון	כרייזמה 13
כוח 13 וכרייזמה 13	פלאדין	כוח 13 וכרייזמה 13

## נקודות ניסיון

ס'יר	שריון קל, שריון ביןוני, מגנים, נשק פשוט, נשק קרבוי, מיזוגות אחורית מרשים מיזוגיות המציגו
פ'יטן	שריון קל, מיזוגות אחורית לבחירתך, כל' גינגה אחד לבחירתך
פלאיין	שריון קל, שריון ביןוני, מגן, נשק פשוט, נשק קרבוי

## מאפייני מקצוע

כאשר אתה עולה דרגה במקצועו, אתה מקבל את המאפיינים של דרגה זו. לעומת זאת, אתה לא מקבל את הצד התחלתי של המקצוע, ולמה מאפיינים יש כללים נוספים כאשר יש לך יותר מקצוע אחד: תיעול קדושה, התקפה נוספת, מגנה ללא שריון והטלת לחשים.

### תיעול קדושה

אם כבר יש לך את המאפיין "תיעול קדושה" ואתה עולה דרגה במקצועו שמשמעותו גם כן מאפיין זה, אתה מקבל את אפשרותיות תיעול הקדושה שניתנות על ידי המקצוע. אבל אתה לא מקבל שימושים נוספים במאפיין. אתה מקבל שימושים נוספים רק כשאתה מגיע לדרגה במקצועו העיוני לך אותו במפורש. לדוגמה, אם אתה כohan 6 / פלאיין 4, אתה יכול להשתמש בתיעול קדושה פעמיים בין מנוונות כי אתה בדרגה גבוהה מספיק במקצועו הוכן כדי לקבל שימושים נוספים. בכל פעם שאתה משתמש במאפיין זה, אתה יכול לבחור בכל השפעת תיעול קדושה מכל אחד מהמקצועות שלך.

### התקפה נוספת

אם אתה מקבל את המאפיין "התקפה נוספת" מיותר מאשר מקצוע אחד, המאפיינים אינם מתחברים. אתה לא יכול לבצע יותר משתי התקפות עם מאפיין זה, אלא אם כן המאפיין מצין זאת (כמו למשלagar הסתבך של התקפה נוספת). באופן דומה, ההשבעה הקמאית "להב צמא דם" של המכשף לא נותנת לך התקפות נוספות אם יש לך גם את המאפיין "התקפה נוספת".

### מגנה ללא שריון

אם כבר יש לך את מאפיין מגנה ללא שריון, אתה לא יכול לקבל אותו פעמיים נוספים מקצוע אחר.

### הטלת לחשים

יכולת הטלת הלוחמים שלך תלויה בחלוקת על הדרגה המשולבת שלך בכל מקצועות הטלת הלוחמים שלך, ובחלוקת על הדרגות שלך באופןם מקצועות. אם יש לך את המאפיין "הטלת לחשים" מיותר מאשר מקצוע אחד, השתמש בכלים הבאים. אם יש לך יותר מקצוע אחד, אבל יש לך את המאפיין "הטלת לחשים" רק מקצוע אחד. אתה משתמש בכלים כפי שאתה אומר במקצועו.

**לחשים ידועים ומשוננים.** אתה קובע אליו לחשים אתה יודע ואילו אתה משקע עבור כל מקצוע בנפרד, כאילו זה המקצוע היחיד שלך. אם אתה למשל ס'יר 4 / אשף 3, אתה יודע שלושה לחשי ס'יר בדרגה 1 לפ' דרגת הס'יר שלך. בתור אשף בדרגה 3, אתה יודע שלושה לחשמי אשף, ומספר הלוחמים שלך מכיל עשרה לחשי אשף, שניים

מספר נקודת הניסיון הדרוש כדי לעלות דרגה מבוסס תמיד על סך דרגות הדמות שלך, כפי שמוצג בטבלת "התקדמות הדמות", ולא על הדרגה במקצועו מסוים. למשל, אם אתה כohan 6 / לוחם 1, אתה חייב לצבור מספיק נק'ג'ן כדי להגיע לדרגה 8 לפחות אתה יכול לעלות לדרגה 2 בתור לוחם או לדרגה 7 כוכהן.

## נקודות פגיעה וקוביות פגיעה

הוסף נקודות פגעה מהמקצוע החדש שלך כפי שמתוארüber דרגות מעבר ל-1. אתה מקבל את נקודות הפגיעהüber דרגה 1 במקצועך רק כאשר אתה דמות בדרגה 1. אסוף יחד את קוביות הפגיעה שניתנות לך על ידי כל המקצועות שלך למAGER אחד של קוביות פגעה. אם קוביות הפגיעה הן מאותו סוג, אתה יכול פשוט לספרור אותן יחד. לדוגמה, גם הלוחם וגם הפלאיין משתמשים ב-ק'ג'ן 10, אז אם אתה פלאיין 5 / לוחם 5, יש לך 10 ק'ג'ן 10 קוביות פגעה. אם המקצועות שלך משתמשים בקוביות פגעה מסווגים שונים, אתה צריך לעקוב אחריהם בנפרד. אם אתה למשל פלאיין 5 / כohan 5, יש לך 5 ק'ג'ן 10 ו-5 ק'ג'ן 8 קוביות פגעה.

## תוספות שליטה

תוספות שליטה שלך מבוסס תמיד על דרגת הדמות הכוללת שלך, כפי שמוצג בטבלת "התקדמות הדמות", ולא על דרגתך במקצועו מסוים. לדוגמה, אם אתה לוחם 3 / נוכל 2, יש לך תוספות מיזוגות של דמות בדרגה 5, ז'א +3.

## שליטה

כאשר אתה לוקח את הדרגה הראשונית שלך במקצועו שונה מהמקצוע הראשוני שלך, אתה מקבל רק חלק מהשליטות ההתחלתיות של המקצוע החדש, כפי שמוצג בטבלת "שליטה וריבוי מקצועות".

### שליטה וריבוי מקצועות

#### מקצוע שליטות בדרגה 1

אשף	—
ברברי	מגנים, נשק פשוט, נשק קרבוי
דרואיד	שריון קל, שריון ביןוני, מגנים (דרואדים לא לובשים שריון או משתמשים במגנים העשויים ממתקכת)
כהן	שריון קל, שריון ביןוני, מגנים
כושף	—
לוחם	שריון קל, שריון ביןוני, מגן, נשק פשוט, נשק קרבוי
מכשף	שריון קל, נשק פשוט
noc'el	שריון קל, מיזוגות אחורית מרשים מיזוגיות המקצוע, כל' גינב
נץ'יר	נשק פשוט, חרב קצירה

—	—	—	—	—	2	3	3	3	4	10
—	—	—	1	2	3	3	3	3	4	11
—	—	—	1	2	3	3	3	3	4	12
—	—	1	1	2	3	3	3	3	4	13
—	—	1	1	2	3	3	3	3	4	14
—	1	1	1	2	3	3	3	3	4	15
—	1	1	1	2	3	3	3	3	4	16
1	1	1	1	2	3	3	3	3	4	17
1	1	1	1	3	3	3	3	3	4	18
1	1	1	2	3	3	3	3	3	4	19
1	1	2	2	3	3	3	3	3	4	20

## נטיה

לכל יצור טיפוסי בעולם המשחק יש נטיה, המתארת באופן כללי את גישותיו המוסריות והאישיות. הנטיה היא שילוב של שני גורמים: האחד מביע מוסר (טוב, רוע או ניטראלי), והאחר מביע עמדות כלפי החברה והסדר (סדר, תוהו או ניטראלי'). לפיכך, השילובים האפשריים יוצרים תשע נטיות שונות.

תיאורים קיצרים אלה של תשע הנטיות מתארות את התנהגות האופיינית של יצור עם נטיה זו. יצורים מסוימים עשויים לסתות באופן משמעוני מהתנהגות אופיינית זאת, ורק מעטים נאמנים באופן עקבי לחולין לעקרונות הנטיה שלהם.

**סדר טוב (ט"ט)** יצורים שנtinyן לஸוך עליהם שייעשו את הדבר הנכון במצבה מהם על ידי החברה. דראקונים זחובים, פלאדינים ורוב הגמדים נוטים לסדר טוב.

**נטראלי טוב (ט"ט')** יצורים אלה מנסים לעשות את הטוב ביותר בשביל שהם יכולים כדי לעזור לאחרים על פי הרציכם שלהם. יצורי מרים רבים, ענק' עננים, ורוב הננסים נוטים לניטראלי טוב.

**תוהו טוב (ט"ט")** יצורים פועלים על פי המצעון שלהם, עם מעט מאד התיחסות לגבי מה אחרים מצפים. דראקוני נחותש, אלפיים רבים וחד-קרניים נוטים לתוהו טוב.

**סדר ניטראלי (ס"ג)** יצדים הפועלים לפי חוק, מסורת או קודים אישיים. נזירים רבים וחילק מהאשפים נוטים לסדר ניטראלי.

**נטראלי (ג')** היא הנטיה של אלה המעדיפים להתרחק משאלות מוסריות ולא בחור צד, תוך שהם עושים מה שנראה להם הילך טוב באותו הרגע. לטאים, רוב הדראידים ובמיוחדם נוטים לניטראלי.

**תוהו ניטראלי (ט"ג')** יצרים הפועלים לפי הగחות שלהם ומהשיכבים את החופש האישי שלהם מעלה לכל דבר אחר. מרבית הברברים והונcols ווחילק מהפהיטנים נוטים לתוהו ניטראלי.

**סדר רוע (ס"ר)** יצורים הולכים בשיטתיות מה שהם רצים, בנסיבות קבועות קוד של מסורת, נאמנות או סדר. שטנים, דראקונים כחולים והובגולנים נוטים לסדר רוע.

**נטראלי רוע (ג"ר)** היא הנטיה של מי שעושה מה שהוא יכול ללא חמלת או נקיפות מצפון כל עוד הוא לא צריך לשאת בתוצאות. דראקונים, כמה מענק' העננים וגובلين נוטים לניטראלי רוע.

**תוהו רוע (ת"ר)** יצרים הפועלים באקלמות שרירותית,

מהם (השניים שלמדת כאשר הגעת לדרגה 3 כאשף) יכולים להיות לחשים בדרגה 2. אם ערך התבונה שלך הוא 16, אתה יכול לשנן שיש להשיء אשף מתוך ספר הלחשים שלך.

כל לחש שאתה מכיר ומשנן קשור לאחד המקרים שלך, ואתה משתמש ביכולת הטלת הלחשים שלך כאשר אתה מטיל את הלחש. באופן דומה, מוקד הטלת לחשים, כגון סמל קדוש, יכול לשמש רק עבור הלחשים מן המקרים הקשור למועד זה.

**יחידות לחש.** אתה קובלע את כמות יחידות הלחש הזמיןות לך על ידי חיבור כל הדרגות שלך במקצועות אשף, דראיד, כהן, כושף ופיטון, ומחצי הדרגות שלך (מעוגל למטר) במקצועות סייר ולפלדין. השתמש בתוצאות זו כדי לקבוע את כמות יחידות הלחש שלך על ידי בדיקה בטבלת "מטיל לחשים וריבוי מקצועות".

אם יש לך יותר ממקצוע הטלת לחשים אחד, טבלה זו עשויה לתת לך ידיע או יכול לשנן. אתה יכול להשתמש מדרגת הלחשים שאתה יודע או יכול להטיל לחשים בדרגה נמוך יותר.

אם להחש בדרגה נמוך יותר מאשר מטיל, כמו למשל ידים בעורות, יש השפעה מושפרת כאשר מטילים אותו באמצעות יחידת לחש בדרגה גבוהה יותר, אתה יכול להשתמש בהשפעה המשופרת, למורות שאין לך לחשים בדרגה הגבוהה יותר.

לדוגמה, אם אתה הדמות שהוזכרה קודם (ס"ר 4 / אשף 3), אתה נחשב בתור דמות בדרגה 5 כדי לקובלע את יחידות הלחש שלך: יש לך ארבע יחידות בדרגה 1, שלוש יחידות בדרגה 2 ושתי יחידות בדרגה 3. עם זאת, אתה לא יודע שום לחשים מדרגה 3, או לחשי סייר מדרגה 2. אתה יכול להשתמש ביחידות הלחש מדרגים אלה כדי להטיל את הלחשים שאתה יודע – ואולי לשפר את ההשפעות שלהם.

**קסם ברית.** אם יש לך גם את מאפיין המקצוע "קסם ברית" מן המקצוע לחשים' וגם את מאפיין המאפיין "קסם ברית" כדי להטיל לחשים' שאתה יודע או מן המאפיין "קסם ברית" כדי להטיל לחשים' שאתה יודע או שיננת מקצועות עם המאפיין "הטלת לחשים", ואתה יכול להשתמש ביחידות הלחש שאתה מקבל מהמאפיין "הטלת לחשים'" כדי להטיל לחשי מכשף שאתה יודע.

## מטיל לחשים וריבוי מקצועות:

### יחידות לחש לפי דרג

דרגה	9	8	7	6	5	4	3	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	2	1
—	—	—	—	—	—	—	—	3	2
—	—	—	—	—	—	—	2	4	3
—	—	—	—	—	—	—	3	4	4
—	—	—	—	—	—	2	3	4	5
—	—	—	—	—	3	3	4	6	
—	—	—	—	1	3	3	4	7	
—	—	—	2	3	3	4	8		
—	—	1	3	3	3	4	9		

## ענקיות עוגים, ענקים גמדית שפות אקזוטיות

שפה	דוברים אופייניים	כתב
גיהנום	שטים	גיהנום
דיבור עמוק	אבותל', גלימנים	—
דרקונית	דרקוניים, דם דרקון	דרקונית
חרוש	יצורי פיה	אלפית
עמוקים	סוחרי עמוקים	אלפית
מרום	יצורי מרום	מרום
קדמוניות	יסודנים	גמדית
שאלות	שדים	גיהנום

## השראה

השראה הינה כלל שהשה"ם יכול להשתמש בו כדי לתגמל אתך על משחק דמות שller הנאמן לאישיות הדמות, לאידאים שלה, לקשרם שלה או לפגומים שלה. באמצעות השראה, אתה יכול לנצל את מאפיין האישיות שלך של חמלה למזכאים כדי לתת לך יתרון במשא ומתן עם הנשייך הקצין. דוגמה נוספת היא השראה המתקבל משימוש בקשר שלך להגנה על כפר הבית שלך כדי לנסוטה להטగיר על השפעות לחש שהotel עלייר.

## קבלה השראה

השה"ם יכול לבחור לחתך לך השראה עבור מגוון רחב של סיבות. בדרך כלל, שהה"ם ייעניק לך השראה כאשר אתה משחק את תוכנות האישיות של הדמות, נכנע לחסכנות המוצגים על ידי פגם או קשור או משחק את הדמות שלך בצורה משכנתה. השה"ם יספר לך איך אתה יכול לקבל השראה באמצעותו או שיש לך השראה או שאין לך — אתה לא יכול לשמור מספר "השראות" לשימוש מאוחר יותר.

## שימוש בהשראה

אם יש לך השראה, אתה יכול לנצל אותה כאשר אתה מבצע גילגול התקפה, זריקת הצלה או בדיקת תוכנה. ניתן להשראה גונן לך ותרוץ בגילגול. בנוסף, אם יש לך השראה, אתה יכול לתגמל שחוקן אחר על משחק דמות טוב, חשיבה חכמה או פשוט אם עשה משהו מרגש במהלך. כאשר דמות שחוקן אחרת עשו מהו שבעמת תורם לסייע בצורה מהנה ומעניינת, אתה יכול לוותר על ההשראה שלך ולתת את ההשראה לדמות זו.

## רקעם

כל סיפור יש התחלתה. הרקע של הדמות שלך מתאר מאיפה באט, איך הפקת להרפטן ומה מקומך בעולם. הלוחם שלך יכול להיות אביר אמיתי או חיל אפורי. האיש שller יכול להיות למדן או אומן. הנוכן שלך יכול להיות להתקיים בתור גנב גילה או להופיע בפני מלכים בתור ליאן חז. בחירת הרקע מספקת לך רמזים סיפוריים חשובים אודות

הנגרמת על ידי חמדנותם, שנאותם או תאבת הדם שלהם. שדים, דרקונים אדומיים ואורקים נוטים לתוהו רוע.

## נטיה ברב-יקום

עבור יצורים חשובים רבים, הנטייה היא בחירה מסוימת. בני-אנוש, גמדים, אלפים, דמויי-אדם אחרים יכולים לבחור אם ללבת בדרכי הטוב או הרוע, הסדר או התוהו. על פי העניין להם בחירה חופשית כדי שיכללו בחור את הגזעים הללו. האמונה, האלים הנוטים לטוב, שיצרו את הגזעים הללו. לעומת זאת האלים הרעים שבראו גזעים אחרים, יוצרים את הגזעים האלה כדי שיישרתו אותם. לגזעים אלה יש נטיות מולדות חוזקות התואמות את הטבע של האלים שלהם. רוב האורקים חולקים את הטבע האלים והאוצר שליהם. הוא נאבק נגד הנטייה המולדת שלו במשמעות כל חייו. (אפילו חצאי-אורקים מרגישים את המשיכה התמידית להשפעתו של אל האורקים).

נטיה היא חלק מהותי מאופים של יצורי מרום ובני-תופת. שטן אינו בוחר להיות בעל נטייה לסדר רוע, והוא אינו נוטה לכיוון סדר רוע, אלא הוא סדר רוע במஹתו. אם הוא מפסיק, בדרך כלל שהוא, להיות סדר רוע, הוא מפסיק להיות שטן. לרוב היצורים ללא יכולת לחסיבה רצינית אין נטייה — הם חסרי נטייה. יוצר זהה אינו מסוגל לבצע בחירה מסוימת טורפים פראים אבל הם אינם רעים; אין להם אף נטייה.

## שפות

תיאור הגזע שלך מציין את השפות בהן הדמות שלך יכולה לדבר כברירת מחדל, והrukע שלך עשוי לאפשר לך שימוש בשפות נוספות. רשום שפות אלה בדף הדמות שלך. בחר את השפות שלך מطلبת "שפות סטנדרטיז", או בחר שפה הנפוצה בתרבות שלך. ברשות השה"ם שלך, אתה יכול במקומות זאת לבחור שפה מתוך טבלת "שפות אקזוטיות" או שפה סודית, כגון עגת גנבים או שפותם של הדרואידים.

חלק משפות אלה הן למעשה משפחות של שפות הקשורות ניבים שונים. לדוגמה, השפה הקדםונית כוללת את הניבים אדמונית, אוירית, אשית ומימית, ניב אחד עבר כל אחד מאربעת מישורי היסודות. יצורים המדברים ייבים שונים של אותה שפה יכולים לתקשר זה עם זה.

## שפות סטנדרטיז

שפה	דוברים אופייניים	כתב
אורקית	אורקים	גמדית
אלפית	אלפים	אלפית
גובלינית	גובלינים	גמדית
גמדית	גמדים	גמדית
זוטונית	זוטונים	מדוברת
מדוברת	בני-אנוש	מדוברת
נסית	נסים	גמדית

המפורטים ב-"פנטאוניים פנטסטיים והיסטוריים" או מלאה שהשה"ם יczyין, ועובד עם השה"ם כדי לפרט את אופי השירות הדתי שלך. האם הייתה בעל תפקיד פשוט במקדש, שగדל מיליחות כדי לסייע לקרים בטקסים הקדושים? או שמא הייתה כוהן גדול וՊוטואום שמעת קרייה לשרת את האל שלך בדרך אחרת? אולי הייתה מנהיגה של כת קטינה שלא קשורה למיקdash כלשהו, או אפילו קבוצה נסתרת שעבדה אדון שטני שכעת אתה מתחשח לו.

**שליטה:** שתיים לבחירתך: דת, תובנה

צ'וֹד: סמל קדוש (שניתן לך מוגנה כאשר הצטרפת למסדר), ספר תפילה או גלגל תפילה, 5 מקולות קטורות, גלים פולחן, חילוף בגדים רגילים וחגורת ציסים עם 15 מ"ז

### מאפיין: מקלט לנאמן

בתור משרת בקדוש, כל מי שוחלך עמר את האמונה שלך חלק לך כבוד, והוא יכול לבצע את הטקסים הדתיים של האל שלך. אתה וחבורת הרפטקנים בה אתה חבר יכולים לצפות לך בראפוי בחינוך וטיפול במנזר, מקדש או מקום קבוע אחר של האמונה שלך, אם כי עלייך לספק את כל המרכיבים החומריים החדשניים עבור הלחשים. אלו שוחלכים את דתך יתמכו לך (אבל רק בר) באורח חיים צניע.

ייתכן גם שיש לך קשר למקדש ספציפי המוקדש לאל או לפנטאון שבחורת, ויש לך מקום מגורים שם. זה יכול להיות המקדש בו שירתת בעבר, אם נשארת ביחסים טובים אליו, או מוקדש בו אתה מוצא בית חדש. בזמן שאתה קרוב למקדש שלך, אתה יכול לבקש עזרה מהכהנים, בתנאי שהטסוע שאתה מבקש לא מסוכן ושאתה נשאר ביחסים טובים עם המקדש.

### תוכנות מוצעות

משרתים בקדושים מוצבים על ידי הניסיון שלהם במקדשים או קהילות דתיות אחרות. המחבר שליהם בהיסטוריה ובURRENTן אמוןתם והיחס שלהם למאנרים, מקדשים או היררכיות משפיעים על הגינונים והעריכים שלהם. הפגמים שלהם עשויים להיות צבעות נסתרת או רענון כפירה, או ערך או קשר שננקחים לקיצונית.

### ק' מאפייני אישיות

- 1 אני מעריץ גיבור מסוים של האמונה שלי, וכל הזמן מתייחס למשינו של אותו אדם ולדוגמה שהshore אחרים.
- 2 אני יכול למצוא מכנה משותף בין האובייקטים המרים ביותר בעזרת אמפתיה וחתריה תמידית למען השלום.
- 3 אני רואה אותן בכל אירוע ופעולה. האלים מנוטים לדבר איתן, אנחנו רק צריכים להקשיב.
- 4 דבר לא יכול לדודע את הגישה האופטימית שלי.
- 5 אני מצטט (לאו דווקא במידוק) טקסטים ופתחמים קדושים, כמעט בכל מצב.
- 6 אני סובלני (או לא סובלני) לאמנונות אחרות ומכבד (או מגנה) את פולחן האלים האחרים.

הזהות של הדמות שלך. השאלה החשובה ביותר בנוגע לך שלך היא: "מה השתנה?" ומה הפסקת לעשות את מה שעשית קודם, לפי תיאור הרקע שלך, ויצאת לחפש הרפטקאות? מאיפה השגת את הכסף לרכוש את הצד ההתחלתי שלך, או, אם אתה בא מרקע עשיר, למה אין לך יותר כסף? איך למדת את כישורי המקיים שלך? מה מבידיל אותך מאנשים רגילים החולקים عمر את הרקע? הרקע לדוגמה המוצע כאן מספק הן יתרונות מוחשיים (מאפיינים, שליטות, שפטות) והן הצעות למשחק תפקדים.

### שליטה

כל רקע מעניק לדמות שליטה בשתי מיזומניות (כמצין ב-"שימוש בערכי תוכונה").  
בסוף, רוב הרקעים מעניקים לדמות שליטה בכל אחד או יותר (המפורטים ב-"צ'וֹד").  
אם דמות מסוימת אותה שליטה משנה מקורות שונים, היא יכולה לבחור שליטה אחרת מאותו סוג (מיומנות או כל') במקומם.

### שפט

חלק מהרకעים מאפשרים לדמות ללמידה שפטות נוספת מעבר לאלה שניתנו לה על ידי הגಡע שלה. ראה "שפטות".

### צ'וֹד

כל רקע מספק חבילת צ'וֹד התחלתי. אם אתה משתמש בכלל האופציוני של שימוש בסוף לKENIOT צ'וֹד, אתה לא מקבל את הצד ההתחלתי של הרקע שלך.

### תוכנות מוצעות

תיאור הרקע מכל הצעות לתוכנות אישיות על סמן הרקע שלך. אתה יכול לבחור תוכנות, לאליג קוביות כדי לבחור אותן באופן אקלרי או להשתמש בהצעות בתור השראה ליצירת תוכנות משלך.

### התאמת אישית של הרקע

יתכן שתרצה לשנות מעט חלק מתוכנות הרקע כך שייתאים יותר לדמות שלך או לאופי המערה. כדי להתאים את הרקע, אתה יכול להחליף מאפיין אחד עם כל מאפיין אחר, לבחור כל שתי מיזומניות, ולבחר שתי שליטות בכל או שפה מהרకעים לדוגמה. אתה יכול להשתמש בחבילת הצד מהרकע שלך או להשתמש בסוף כדי לנקוט צ'וֹד כמתואר בסעיף הצ'וֹד. (אם אתה משתמש בסוף כדי לנקוט צ'וֹד, אין לך גם לקחת את חבילת הצד המוצעת למקרה שלך). לבסוף, בחר שתי תוכנות אישיות, ערך את הרקע שאתת מעוניין בו, ועוד עם השה"ם כדי ליצור צ'וֹד.

### שרות בקדושים

ビルית את חייך בשירות מקדש לאל מסוים או לפנטאון אחרים. אתה פועל כמתווך בין עולם הקודש לבין עולם בני התמונות: אתה מבצע טקסי קדושים והקרבת קורבנות על מנת לקרב מתפללים לנוכחות הקדושה. אתה לא בהכרה כohan – ניהול טקסי דת קדושים שונא מתיעול הכוח האלורי. בחר אל, פנטאון אלים או יצור דמוני-אל אחר מתוך אלה לא למקרה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

7 נהנית מائقם משובח, משקה וחברה גבואה בקרבת האליטה של המקדש שלו. החיים המחווספים שוחקים אותו.

8 ביליתי הרבה מאד זמן בתוך המקדש, لكن יש לי מעט ניסיון מעשי בהתמודדות עם אנשים בעולם מחוץ לה.

#### ק' ערך

1 מסורת. צריך לשמור את המסורת העתיקה של פולחן וקורבן. (סדר)

2 זדהה. אני תמיד מנסה לעזור לנזקקים, לא משנה מה המחיר האיש שאני משלם. (טוב)

3 שינוי. האלים כל הזמן עובדים על שינויים בעולם.

4 אנחנו חייבים לעזור להם ל��ות. (תוהה)

5 כות. אני מקווה שיום אחד אטפס בראש ההיררכיה הדתית של האמונה שלו. (סדר)

6 אמונה. אני סומר על האל שלו שידריך את פעולותי. אני מלא אמונה שאם אעבד קשה, הדברים יסתדרו. (סדר)

שאיפה. אני מנסה להוכיח שאני ראוי לחסדי האל שלו על ידי יישום תורתו בכל מעשי. (כל נתיה)

#### ק' קשר

1 אני אקריב את חי כדי למצוא שריד עתיק של אמונה שאבד זמן.

2 יומ אחוד אצליח לנקום בהיררכית המקדש המשוחחת שהוקעה אותה ככופר.

3 אני חייב את חי לכומר שאסף אותי כשחרורי מתו.

4 כל מה שאני עושה זה עבור האנשים הפשוטים.

5 עשווה הכל כדי להגן על המקדש בו שירתת.

6 אני מנסה לשמר טקסט קדוש שאובי רואים בו דבר כפירה ונבקשים להשמדתו.

#### ק' פגם

1 אני שופט אחרים בחומרה, ואת עצמי אפילו יותר.

2 אני נותן יותר מדי אמון באלו המחזיקים בכוח בתוך היררכית המקדש שלו.

3 האידיאות שלי לפעמים מובילת אותי לתת אמון עיוור באלה המביעים אמונה באל שלו.

4 אני לא גמיש בצורת החשיבה שלו.

5 אני חושד בזרים ומ慈פה מהם לגורע מכל.

6 ברגע שאני בוחר מטרה, אני נהיה אובייסיבי כלפי על חשבון כל דבר אחר בחיים שלו.

# צד

**חפצים קסומים.** מכירת חפץ קסם היא עניין בעייתי. לא קשה במילויו למצאו קונה לשיקוי או מגילה, אבל פריטים אחרים הם מוחז לתחום עבור הרוב מלבד האצולה העשירה. כמו כן, מלבד כמה חפץ קסם נפוצים, בדרך כלל לא תוכל לקנות חפצים קסומים או לחשים. ערכו של הקסם הוא הרבה מעבר לצהוב פשוט ותמיד צריך להתייחס אליו כך.

**אביין חן, תכשיטים וחפצי אמנות.** פריטים אלה שומרים על ערכם המלא בשוק, והוא יכול למכור אותו תמורת מטבעות או להשתמש בהם כמטבע עבור עסקאות אחרות. עבור אוצרות יקרים במיוחד, השההם עשויי לדרש מכרם למצוא קונה בעיריה גדולה או בישוב גדול יותר. **孰חותות.** באזרחי הספר, אנשים רבים מבצעים עסקאות בסחר חליפין. כמו אביין חן וחפצי אמנות, מוצרי סחר – מטלי ברזל, שקי מלח, בעלי חיים וכן הלאה שמורים על עריכם המלא בשוק ויכולים לשמש כמטבע.

## שריון

עלמות משחקן הפנטזיה הם ארג ענק המורכב מתרבויות שונות, לכל אחת מהן עם רמת טכנולוגיה שונה. מסיבה זו, להרפטקנים יש גישה למגנון רחב של סוגים של שריון, החל משריון עור דריך שריון שרשראות, עד לשריון הלוחות הירק וסוגים נוספים של שריון בינהם. טבלת "שריון" מצינית את סוגים השונים הנפוצים ביותר שסתמכו ב邏輯 ומפרידה אותן לשולש קבוצות: שריון קל, שריון בנייתו ושריון כבד. להוחמים רביםinos מגן בונוסף לשריון שלהם.

טבלת "שריון" מראה את המחיר, המשקל ומאפיינים אחרים של סוגים נפוצים של שריון המשמשים בעולמות משחקי פנטזיה. טבלת "שריון" מצינית את המחיר, המשקל ומאפיינים של שריון. אם אתה מעדיף לשימוש מגן זרעו. עם זאת, רק אלו הבקאים בשימוש בשריון יודעים כיצד ללבוש אותו ביעילות. המڪצע שלך מעניק לך שליטה בסוגים מסוימים של שריון. אם אתה לובש שריון שאינך שולט בו, אתה סובל מחסרון בכל בדיקת תכונה, זריקת הצלה וגלגול התקפה המשמשים בתוכנות הכוח או הזריזות, ואתה לא יכול להטיל לחשים.

**דריג שריון (דריג'ש).** שריון מגן על הלבוש אותו מפני התקפות. השריון (והמגן) שאתה לובש קובע את דרגות השריון הבסיסי שלו. **שריון כבד.** שרונות כבדים מפריעים לך לולוחן של הלבוש לנوع במהירות, בחשיאות ובחויפות. אם טבלת "שריון" מצינית כוכ 13 או כוכ 15 בעמודת "כח" עבור סוג שריון, השריון מפחית את מהירות הלובש ב-3%, אלא אם לולוח ערך תכונת כוח השווה או גבוהה יותר מאשר הערך המפורט.

**התגנבות.** אם בטבלת "שריון" מופיע "חסרין" בעמודה "התגנבות", הלבוש סובל מהירון בבדיקות דרישות (התגנבות).

מגן. מגן עשי מעץ או ממתכת ומוחזק בידי אחד. החזקת מגן מעלה את דרגות השריון שלך ב-2%. אתה יכול להימנע מיתרונו של מגן אחד לכל היוטר בכל רגע נתון.

## שריון קל

עשוי מחומרים גומיים ודקים, שריון קל מועדף על ידי הרפטקנים זרים שכן הוא מציע הגנה מסוימת בלבד.

המטוסים הנפוצים בעולם מגיעים במספר ערכים שונים המבוססים על הערך היחסי של המתקות מהן הם עשויים. שלושת המטבעות הנפוצות ביותר הם מטבע זהב (מ"ז), מטבע כסף (מ"כ) ומטבע נחושת (מ"נ).

דמיות יכולה לקנות, עם מטבע זהב אחד, שק שינה, 15 מ' של חבל טוב או עז. אומן מיומן (אבל לא באופן חריג) יכול להרוויח מטבע זהב אחד ביום. מטבע זהב הוא יחידת המידה הסטנדרטית לעושר, גם במקרים בהם המטבע עצמו אינו מאד נפוץ. כאשר סוחרים דנים בעסקאות הכרוכות בסחרות או בשירותים בשווי מאות אלף מטבעות זהב, העסקאות עצמן בדרך כלל לא הכרוכות בהחלפת מטבעות בודדים. במקרה זאת, מטבע הזהב הוא היחיד סטנדרטי של ערך, אך החליפין בפועל הוא במטיל זהב, מכתבי אשראי או סחרות יקרות.

מטבע זהב אחד שווה עשרה מטבעות כסף, המטבע השכיח ביותר בקרב פושטי העם. אתה יכול לקנות עם מטבע כסף חצי יום עבודה של פועל, בקבוק של שמן למנורה או שהוא שלليل בפונדק עליון.

מטבע כסף אחד שווה לעשרה מטבעות נחושת, הנפוצים בקרב פועלים וקברים. אתה יכול לקנות עם מטבע נחושת אחד נר, לפחות פיסת גיר. בנוסף, מטבעות יצאי דופן העשוים ממתכות יקרות אחרות מופיעים לעיתים באוצרות ומטען. מטבעות אלקטром (מ"א) ומטבעות פלטיניה (מ"פ) שמקורם באימפריות שקרסו ובמלוכות אבודות, והם עשויים לעורר חשד וספקנות כאשר נעשה שימוש בהם בעסקאות. מטבע אלקטром אחד שווה לחמייה מטבעות כסף, מטבע פלטיניה שווה לעשרה מטבעות זהב. מטבע סטנדרטי שוקל כעשרה גרם, ולכך מהו מטבעות שוקלים קילוגרם אחד.

## שערי חליפין סטנדרטיים

מטבע	מ"ג	מ"כ	מ"ז	מ"פ
נחושת (מ"נ)	1/1,000	1/100	1/50	1/10
כסף (מ"כ)	1/100	1/10	1/5	1
אלקטром (מ"א)	1/20	1/2	1	5
זהב (מ"ז)	1/10	1	2	10
פלטינום (מ"פ)	1	10	20	100
				1,000

## מכירת אוצרות

המכבים שתפקידם יספקו לך הזדמנויות בשפע למצוא אוצרות, ציוד, כלי נשך, שריון ועוד. בדרך כלל אתה יכול למצור את האוצרות והתכשיטים שאתה מוצא כאשר אתה חוזר לעיר או למקום ישב אחר, בתנאי שאתה יכול למצוא קונים או סוחרים המעוניינים בשלל שלך.

**נחש, שריון וצד אחור.** ככל, נשך, שריון וצד אחר. שלא ניתן יכולם להימכר בשוק במחצית העולות שלהם. לעיתים נדירות נשך ושריון שהו בשימוש מפלצות נמצאים במצב טוב מספיק כדי להימכר.

טובה על האיברים החינויים של הלובש ולא מעmis את הלובש יותר מדי.

**לוחות חלק.** שריון לוחות חלק מורכב מלוחות מתכת מותאמים לצורותם ומכסה את רוב גופו של הלובש. הוא אינו כולל הגנה על הרגלים מעבר למג'ני ירכיים פשוטים המוחברים ברציפות עור.

## שריון כבד

ambil כל סוג שריון, שריון הכבד מספק את ההגנה הטובה ביותר. חילופות שריון אלה מכוסות את כל הגוף ונועד לעזר מגון רחב של התקפות. רק לחומים מתקזעים יכולים להתמודד בהצלחה עם משקלם וצורתם המגוונת. שריון כבד לא מאפשר לך להוסיף את תוסוף הזריזות שלר לדירוג שריון, אבל גם לא מעניש אותך אם תוסוף הזריזות שלר שלך.

**טבעות.** שריון זה הוא שריון עור אשר טבעות כבדות נפתחו לתוךו. הטבעות עצירות להזק את שריון בפני מכות חרב וגרזן. שריון טבעות אינם טוב כלפי שרירות, ובדרך כלל הוא משתמש רק את אלה שאינם יכולים להרשות עצם שריון טוב יותר.

**שרירות.** שריון העשי טבעות מתכת משולבות, כולל שכבה של בד מרופד הנלבש מתחת לשריון כדי למנוע חיכוך ולרक מכות. החליפה כוללת כפפות.

**רצועות.** שריון זה עשוי רצועות מתכת אנטיקות וצרות המוחברות לחליפת עור הנלבשת על ריפוד בד. שריון שרירות גמיש מגן על המפרקים.

**לוחות.** שריון לוחות מורכב מפיסות מתכת משלבות המכוסות את כל הגוף. חילופת שריון לוחות כוללת כפפות, מגפי עור לבדים, קסדה עם מגן פנים ושכבות עבות של ריפוד מתחת לשריון. אבזמים ורצועות משמשים כדי לחלק את משקל השריון על כל הגוף.

להקריב נידות. אם אתה לובש שריון קל, אתה מוסיף את תוסוף הזריזות שלר לדירוג השריון הבסיסי של השריון כדי לקבוע את דירוג השריון שלר.

**מרופד.** שריון מרופד מורכב משכבות של BD וריפוד. עור, מגני החזה והכתפיים של שריון זה עשויים מעור שהורחתה בשמן עד שהתקשה. שאר השריון עשוי מחומרים רכים וגמישים יותר.

**עור מוחזק.** עשוי עור קשה אך גמיש המחזק בנייטים או קוצים צפופים.

## שריון ביןוני

שריון ביןוני מציע הגנה טובה יותר מאשר שריון קל, אבל פוגע יותר בחופש התנועה. אם אתה לובש שריון ביןוני, אתה מוסיף את תוסוף הזריזות שלר, עד לכל היוטר +2, כדי לדירוג השריון הבסיסי של השריון כדי לקבוע את דירוג השריון שלר.

**פרווה.** שריון גס זה מורכב מפרווה עבות. שריון זה בדרך כלל לבש על ידי שבטים ברבריים, דמיי-אדם רשעים ויצורים אחרים שאינם גישה לכליים ולהומרים הדורשים בכך ליצור שריון טוב יותר.

**חולצת שרירות.** חולצת שרירות העשויה טבעות מתכת משולבות ונלבשת בין שכבות של בגדים או עור. שריון זה מציע מעט הגנה לחلك הגוף העליון של הלובש ומאפשר לשכבות החיצונית לעמעם את רוש הטבעות המתחככות זו בזו.

**קשושים.** שריון גס מורכב ממיל ומכנס צמוד (ולפעמים חצאיות ונפרדת) עשויים עור ומכוסים בפיסות מתכת כפפות, בדומה לקשישי דג. החליפה כוללת כפפות.

**חזה.** שריון גס מורכב מפיסת מתכת מותאמת לחזה הלובש וחיליפת עור גמיש. למרות שריון זה מושאיר את הרגלים והזרועותיחסית לא מוגנים, הוא מספק הגנה

## שריון

שריון	מחיר	דריגת שריון (דרג"ש)	כוח	התגבותות	משקל
שריון קל					
מרופד	5 מ"ז	+ מתאם זריזות 11	4 ק"ג	חרוון	—
עור	10 מ"ז	+ מתאם זריזות 11	5 ק"ג	—	—
עור מוחזק	45 מ"ז	+ מתאם זריזות 12	6½ ק"ג	—	—
שריון ביןוני					
פרווה	10 מ"ז	+ מתאם זריזות (לכל היוטר 2) 12	6 ק"ג	—	—
חולצת שרירות	50 מ"ז	+ מתאם זריזות (לכל היוטר 2) 13	10 ק"ג	—	—
קשושים	50 מ"ז	+ מתאם זריזות (לכל היוטר 2) 13	22½ ק"ג	חרוון	—
חזה	400 מ"ז	+ מתאם זריזות (לכל היוטר 2) 14	10 ק"ג	—	—
לוחות חלק	750 מ"ז	+ מתאם זריזות (לכל היוטר 2) 15	20 ק"ג	חרוון	—
שריון כבד					
טבעות	30 מ"ז	14	20 ק"ג	חרוון	—
שרירות	75 מ"ז	16	27½ ק"ג	חרוון	13 כוח
רצועות	200 מ"ז	17	30 ק"ג	חרוון	15 כוח
לוחות	1,500 מ"ז	18	32½ ק"ג	חרוון	15 כוח
מוגנים					

לזרוק את הנשך כדי לבצע התקפת טווח. אם הנשך הוא נשך קפא"פ, אתה משתמש באותו מתאם תכונת בו הייתה משמשה בהתקפת קפא"פ עם נשך זה עבורי גלגול התקפה ונזק. לדוגמה, אם אתה זורק גרזן יד, אתה משתמש בכוח שלך, אבל אם אתה זורק פגון, אתה יכול לשמשו או בכוח או בזריזות שלך מכיוון שלפגון יש את המאפיין "מעודן".

**הישג.** נשך זה מוסיף  $\frac{1}{2}$  מ' להישג שלך כאשר אתה תוקף אותו ולביעת ההישג שלך להתקפות מזדמנות עם נשך זה.

**טוויה.** נשך שיכול לשמש כדי לבצע התקפת טווח מצין את המאפיין "טווח" בסוגרים לאחר המאפיין "תחמושת" או "הטלה". הטווח מצין בשני מספרים. הראשון הוא הטווח הרגלי של הנשך במטירים והשני מצין את הטווח הארוך של הנשך. כאשר אתה תוקף מטרה מעבר לטווח הרגלי, אתה סובל ממחסור בגלגול התקפה. אתה לא יכול לתקוף מטרה מעבר לטווח הארוך של הנשך.

**טעינה.** בגלל הזמן הנדרש כדי לטעון נשך זה, אתה יכול לירות רק ייחידת תחמושת אחת ממנו כאשר אתה משתמש בפועלה, פעללה נוספת נסotta או פעולה תגובה כדי לירות בו, ללא תלות במספר ההתקפות שאתמה יכול לבצע בדרך כלל.

**כבד.** יצורים קטנים סובלים מחסור בגלגול התקפה עם נשך כבד. גודלו וצורתו של כל'י נשך כבד לא מאפשרים ליצור קטן להשתמש בו בעילות. **מיוחד.** לנשך עם המאפיין "מיוחד" יש כללים מיוחדים המסייעים את השימוש בו ומוסברים בתיאור הנשך (ראה "נשך מיוחד" בהמשך).

**מעודן.** בעת ביצוע התקפה עם נשך מעודן, אתה יכול לבחור האם להשתמש בתוסף הכוח או בתוסף הזריזות שלך עבורי גלגול התקפה ונזק. עליך להשתמש בהם בהתאם עבור שני הגלגולים.

**קל.** נשך קל הוא קטן וקל לתפעול, תוכנות ההופכות אותו למאוד שימושי כאשר אתה נלחם עם שני כל'י נשך. **רב שימוש.** נשך זה יכול לשמש באחיזה ביד אחת או בשתי ידיים. הנזק שהנשך גורם בהתקפת קפא"פ דו-ידנית מציין בסוגרים.

**תחמושת.** אתה יכול להשתמש בנשך בעל המאפיין "תחמושת" כדי לתקוף בטווח רק אם יש לך תחמושת המתאימה לנשך. בכל פעם שאתה תוקף עם הנשך, אתה מנצל ייחידה אחת של תחמושת מתאימה. שילفت ההתחמושת מאשפלה, תיק או מיכל אחר נהשבת לחلك מההתקפה (אתה עדין צריך יד חופשית כדי לטעון נשך חד יدني). בסוף הקרב, אתה יכול לאטסף חצי מהתחמושת שניצלת על ידי חיפוש בשדה הקרב במהלך דקה.

אם אתה משתמש בנשך בעל המאפיין "תחמושת" כדי לבצע התקפת קפא"פ, אתה מתייחס לנשך כאלו נשך מאולתר (ראה "נשך מאולתר" בהמשך). קלע חיב להיות טעון כדי Lagerom נזק כלשהו בזרות שימוש זו.

### נשך מאולתר

לפעמים לדמיות אין נשך והן חיבות לתקוף עם כל דבר זמן. כל'י נשך מאולתר כולל כל חפץ שאתה יכול להחזיק בידי אחת או בשתי ידיים, כגון קופסת שבורה, רgel של שולחן,

## لبישת ופשית שריון

הזמן שנדרש כדי ללבוש או לפשט שריון תלוי בסוג השריון **לבישה.** זה הזמן שנדרש כדי לעוט שריון או תחמושת שריון. אתה נהנה מהדרג'ש של השריון רק אם אתה משקיע את כל הזמן הדרוש כדי ללבוש את חילוף השריון. **פשיטה.** זה הזמן שנדרש כדי להוריד שריון. אם מישחו עוזר לך, אתה יכול להפחית את הזמן לחצי.

### لبישת ופשית שריון

קבוצת שריון	לבישה	פשיטה
שריון קל	1 דקה	1 דקה
שריון בינוני	5 דקות	1 דקה
שריון כבד	10 דקות	5 דקות
מגן	1 פעולה	1 פעולה

### כלי נשך

המקצוע שלך מעניק לך שליטה בנשקים מסוימים המשקפת הן את מיקוד המקצוע והן את הכלים בהם אתה משתמש ל[Unit]ים קרובות. בין אם אתה מדיף חרב ארוכה או קשת ארוכה, הנשך שלך והיכולת שלך להשתמש בו [Unit]ים יכולים להיות הבדל בין חיים ומומות בזמן הרפתתקאה. טבלת כל'י הנשך מציגה את כל'י הנשך הנפוצים ביותר המשמשים בעולמות המשחק הפנטסטיים, את מחירם ומשקלם, את הנזק שהם גורמים כאשר הם פוגעים ואת המאפיינים המיוחדים שלהם. כל'י נשך מסווג כנשק קפא"פ או נשך טווח. **נשק קפא"פ** משמש כדי לתקוף מטרה בטווח  $\frac{1}{2}$  מ' מפרק, בעוד **נשק טווח** משמש להתקפות נגד מטרות רחוקות.

### שליטה בנשך

הגע, המקצוע והקשרונות שלך יכולים להעניק לך שליטה בנשך מסוימים או בקטגוריות נשך מסוימות. שתי הקטגוריות הן **נשק פשוט** ונשך קרב. רוב האנשים שולטים בנשקים פשוטים. נשכים אלו כוללים נבותים, אלות וכלי נשך אחרים המשמשים לעתים קרובות את פשטוי העם. **נשק קרב**, כולל חרבות, גרזנים ונשקי מوط, הדרושים הכרה מיוחדת לשימוש עיל. רוב הלוחמים משתמשים בנשקים קרבאים, מכיוון שנשקים אלה תואמים את סגנון הלחימה שלהם ומונצחים את האימון שלהם בצוותה ביתו. שליטה בנשך מאפשרת לך להויסף את תוסף השיליטה שלך לגלגול התקפה בכל התקפה שאתה מבצע עם נשך זה. אם אתה מבצע גלגול התקפה באמצעות נשך בו אתה לא שולט, אתה לא מוסיף את תוסף השיליטה שלך לגלגול התקפה.

### מאפייני כל'י נשך

לכל'י נשך וביניהם יש מאפיינים מיוחדים הקשורים לאופן השימוש בהם, כפי שמצוין בטבלה "כלי נשך". **דו-ידני.** נשך זה דורש שתי ידיים כדי לתקוף אותו. **הטללה.** אם לנשך יש את המאפיין "הטלה", אתה יכול

לכל הנשק מבלי להפוך אותו לפחות עיל.

### נשק מיוחד

כלי נשק עם כללים מיוחדים מותוארים בסעיף זה. רשות. אתה סובל מחסרון כאשר אתה משתמש ברוחם לתקופ עד בטוחה  $\frac{1}{2}$  מ' ממר. כמו כן, כדי להשתמש ברוחם כאשר אתה לא רוכב, אתה חייב להשתמש בשתי הידיים.

רשות. יצור מגודל גדול ומיטה שנפגע על ידי הרשות הופר מרוסן עד שהוא משחרר מהרשות. לרשות אין השפעה על יצורים חסרי צורה או על יצורים מגודל גדול ומעלה. יצור יכול להשתמש בפועלה כדי לבצע בדיקת כוח בד"ק 10 ואם הוא הצליח הוא יכול לשחרר את עצמו או יצור אחר בהישג. כמו כן גירמת 5 נקודות נזק לרשות (דרגי"ש 10) משחררת את יצור מבלי לפגוע בו, מסימנת את ההשפעה ומשמידה את הרשות. כאשר אתה משתמש בפועלה, פעללה נוספת, או פעולות תגובה כדי לתקוף עם רשות, אתה יכול לבצע רק התקפה אחת ללא קשר למספר התקפות שאתה יכול לבצע בדרך כלל.

מחבת, גלאל של עגלת או גובלין מת. לעיתים קרובות, נשק מאולתר דומה לנשק מסוים וניתן להתייחס אליו ככזה. לדוגמה, רgel של שולחן דומה לנבט. לבחירת השה"מ, דמותה השולטת בנשק יכולה להשתמש בחפץ דומה לו כאיו היה זה הנשק ולהשתמש בתוסס השילטה שלו.

חפץ שאין דומה לנשק מסוים גורם 1ק"ג נזק (השה"מ בחור סוג נזק המתאים לחפץ). דמותה משתמשת בנשק טווח כדי לבצע התקפת קפא"פ, או שטילה נשק קפא"פ ללא התכוונה "הטללה", גורמת גם כן 1ק"ג נזק בפגיעה. לנשק הטלה מאולתר יש טווח רגיל של 6 מ' וטווח ארוך של 18 מ'.

### נשק מוכסף

חלק מהמפלצות בעליות חסינות או עמידות לנשק לא קסום רגישות לנשק מוכסף, لكن הרפטקנים זהיים משקיעים בסוף נסוי כדי לצפות את כל הנשק שלהם בכיס. אתה יכול לצפות בכיס נשק אחד או עשר יחידות תחמושת במחיר 100 מ"ז. עלות זו מיצגת לא רק את מחיר הכסף, אלא גם את הזמן והמומחיות הדורשים כדי להוציא כסף

### כלי נשק

שם	משקל	מחיר	נזק	מאפיינים	נשק קפא"פ פשוטים
אללה	—	5 מ"ז	1ק"ג מוחץ	5 מ"ז	אללה
גרזן יד	1ק"ג חותך	5 מ"ז	1ק"ג	קל, הטלה (טווח 18/6)	גרזן יד
חניתת	1ק"ג דוקר	1 מ"ז	1 ½ ק"ג	טלה (טווח 18/6), רב שימושי (ק"ג 8)	חניתת
חניתת הטלה	1ק"ג דוקר	5 מ"כ	1ק"ג	טלה (טווח 36/9)	חניתת הטלה
מגל	1ק"ג חותך	1 מ"ז	1ק"ג	קל	מגל
מיטה לחימה	1ק"ג מוחץ	2 מ"כ	2 מ"כ	רב שימושי (ק"ג 8)	מיטה לחימה
גבוט	1ק"ג מוחץ	1 מ"כ	1ק"ג	קל	גבוט
גבוט אדר	1ק"ג מוחץ	2 מ"כ	2 מ"כ	דו-דינרי	גבוט אדר
פגון	1ק"ג דוקר	2 מ"ז	½ ק"ג	معدון, קל, הטלה (טווח 18/6)	פגון
פטיש קל	1ק"ג מוחץ	2 מ"ז	2 מ"ז	קל, הטלה (טווח 18/6)	פטיש קל
נשק טווח פשוטים					
דיין	1ק"ג דוקר	5 מ"ג	100 ג'	معدון, הטלה (טווח 18/6)	דיין
קלע	1ק"ג מוחץ	1 מ"כ	—	תחמושת (טווח 36/9)	קלע
קשת קצרה	1ק"ג דוקר	25 מ"ז	1ק"ג	תחמושת (טווח 96/24), דו-דינרי	קשת קצרה
רובה קשת קל	1ק"ג דוקר	25 מ"ז	2½ ק"ג	תחמושת (טווח 96/24), טעינה, דו-דינרי	רובה קשת קל
נשק קפא"פ קרבאים					
גרזן אדר	12ק"ג חותך	30 מ"ז	3½ ק"ג	כבד, דו-דינרי	גרזן אדר
גרזן קרב	8ק"ג חותך	10 מ"ז	2 ק"ג	רב שימושי (ק"ג 10)	גרזן קרב
האלברד	10ק"ג חותך	20 מ"ז	3 ק"ג	כבד, הישג, דו-דינרי	האלברד
חרב אדריה	6ק"ג חותך	50 מ"ז	3 ק"ג	כבד, דו-דינרי	חרב אדריה
חרב ארוכה	8ק"ג חותך	15 מ"ז	½ ק"ג	רב שימושי (ק"ג 10)	חרב ארוכה
חרב קצרה	6ק"ג דוקר	10 מ"ז	1 ק"ג	معدון, קל	חרב קצרה
כובב השחר	8ק"ג דוקר	15 מ"ז	2 ק"ג	—	כובב השחר
כידון	10ק"ג דוקר	5 מ"ז	9 ק"ג	כבד, הישג, דו-דינרי	כידון

ל-ה-מווט	20 מ"ז	1 ק"ג	כבד, היישג, דו-ידי	3 ק"ג	1 ק"ג	20 מ"ז	כבד, היישג, דו-ידי
מורג קל	10 מ"ז	1 ק"ג	—	1 ק"ג	1 ק"ג	10 מ"ז	—
מכוש קרב	5 מ"ז	1 ק"ג	5 מ"ז	1 ק"ג	5 מ"ז	1 ק"ג	מכוש קרב
מקבת	10 מ"ז	2 ק"ג	כבד, דו-ידי	6 מ"ז	2 ק"ג	10 מ"ז	כבד, דו-ידי
סימיטר	25 מ"ז	1 ק"ג	מעודן, קל	25 מ"ז	1 ק"ג	25 מ"ז	מעודן, קל
סיף	25 מ"ז	1 ק"ג	מעודן	25 מ"ז	1 ק"ג	25 מ"ז	מעודן
פטיש מלכמתה	15 מ"ז	1 ק"ג	רב שימושי (ק10)	8 מ"ז	1 ק"ג	15 מ"ז	רב שימושי (ק10)
קלשון	5 מ"ז	2 ק"ג	טלה (טוווח 18/6), רב שימושי (ק8)	6 דוקר	1 ק"ג	5 מ"ז	טלה (טוווח 18/6), רב שימושי (ק8)
רומח	10 מ"ז	3 ק"ג	הישג, מיוחד	12 דוקר	1 ק"ג	10 מ"ז	הישג, מיוחד
שות	2 מ"ז	1 ק"ג	מעודן, היישג	4 דוקר	1 ק"ג	2 מ"ז	מעודן, היישג
נשקי טוווח קרבבים							
קנה נשיפה	10 מ"ז	1 דוקר	תחרמושת (טוווח 1/7), טעינה	½ ק"ג	1 דוקר	10 מ"ז	תחרמושת (טוווח 1/7), טעינה
קשת ארככה	50 מ"ז	1 ק"ג	תחרמושת (טוווח 45/180), כבד, דו-ידי	8 דוקר	1 ק"ג	50 מ"ז	תחרמושת (טוווח 45/180), כבד, דו-ידי
רובה קשת יידי	75 מ"ז	1½ ק"ג	תחרמושת (טוווח 36/9), קל, טעינה	6 דוקר	1½ ק"ג	75 מ"ז	תחרמושת (טוווח 36/9), קל, טעינה
רובה קשת כבד	50 מ"ז	9 ק"ג	תחרמושת (טוווח 30/120), כבד, טעינה, דו-ידי	10 דוקר	9 ק"ג	50 מ"ז	תחרמושת (טוווח 30/120), כבד, טעינה, דו-ידי
רשות	1 מ"ז	½ ק"ג	מיוחד, הטלה (טוווח 1/4)	1½ ק"ג	—	1 מ"ז	מיוחד, הטלה (טוווח 1/4)

צ'יוד הרפתקנות

**סעיף זה מתאר חפצים עם כלליים מיוחדים או כאלה**

הדורשים הסבר נספּה.

**אוהל.** מקלט בד פשוט וניד. שני יצורים יכולים לישון באהל.

**אזריקים.** אזייק מתחת אלו יכולים לקשר יצור קtan או בינווני. כדי לבסוף מהאזריקים דרושה הצלחה בבדיקה של זריזות בד"ק 20. כדי לשבור את האזריקים צריך להצליח בבדיקה כוח בד"ק 20. כל סט אזריקים מגע עם מפתח אחד. ללא המפתח, יצור השולט בכל גנבים יכול לפרקן את מנעול האזריקים באמצעות בדיקת זריזות בד"ק 15.

**אל ניגוח נייד.** אתה יכול להשתמש באיל ניגוח נייד כדי לשאரור דלקותם. כאשר אמבה עושה זאת, אמבה מתקבל

תווים + לבודיקות כוח. דמota אחת נוספת יכולה לעזרו לך  
ל证实 מאש באל גבוניאם. והא מוגדר לרב טבריאן ברבדותך צי

**אש אלכימאים.** נזול דביק זה ניצת כאשר הוא נחשף  
לטמפרטורה גבוהה מ-500°C. ארכון עשוי פלדה או ברזל  
הו שותם באיר וינגן, והוא מעניקו לנו יונון בבדיוקו זו.

של עד 6 מ', כך שהיא תתנפץ בפגיעה. התיכון לשאלות גנטיקה וריבוט נערך בזאת.

אלכימאים נחשקו מאוחר יותר ובוצע התקופה בטוחנו נגד יצור או חוף. בפגיעה, המטרה סופגת 1.4ק' נזק אש בתחילת כל תור שללה. יצור יכול לסייע נזק זה באמצעות שימוש

בפועלה כדי לבצע בדיקת זריזות בד"ק 10 כדי לכבות את הלהבות.

**אשפֶת חצִים.** אשפה יכולה להכיל עד 20 חצ'ים.

|| אליו אפשר לחבר חפצים, הגלגת מאפשרת לך להנינו

מעלה עד פי ארבעה מהמשקל המקורי אתה יכול להריב **דוקרים**. בתור פעולה, אתה יכול לפזר שקיית דוקרניים

ולכסות שטח מרובע באורך 1% מ' בכל צד. ייצור הנכנו לאזור חייב להציג בהצלת לזריזות בד"ק 15 או לסייע

את תנעתו בטור זהה ולספוג 1 נזק דוקר. יצור שספג נזק מפחית את מהירות ההליכה שלו ב-3 מ' עד שהוא משיבן

לפחות נקודת פגיעה אחת. יוצר הנע דרכו האזרע בחצי

להשתמש בסמל קדוש בתור מוקד הטלת לחשים. כדי להשתמש בסמל בדרך זו, מטייל הלחשים חיב להחזיק אותו بيדו, ללבוש אותו בגלי או לשאת אותו על מגן. **ספר.** ספר עשוי להכיל שירה, תיאורים היסטוריים, מידע הנוגע לתחום ידע מסוים, דיאגרמות והערות לגבי מכשירי נספינים או כמעט כל דבר אחר שנitin ליעז באטען טקסט או תמונות. ספר המכיל לחשים הוא ספר לחשים (המתואר בהמשך).

**ספר לחשים.** חינוי עברו אשפדים, ספר לחשים הינו ספר עב כרס עטוף עור ומכיל 100 דפי קלף ריקים המתאימים להעתיקת לחשים.

**ערכת טיפול.** ערכת טיפול כוללת יתרות מיוחדות, דזוקנים למגפיים, כפפות ורטומה. ניתן להשתמש בערכת הטיפולים כפועולה כדי לעגן את עצםך; לאחר שעשית זאת, אתה לא יכול לפול יותר מ-7% מ' מהנקודה בה עיגנת את עצםך, ואתה לא יכול לטפס יותר מ-7% מ' מהנקודה הזאת מבלי לשחרר את העגינה.

**ערכת כל' אוכל.** קופסת פח זו מכילה כוס וסכו"ם פשוט. התיבה מורכבת משני חלקים המהווים יחידים. צד אחד יכול לשמש כמחבת לבישול והשני בתור צלחת או קערה רדודה.

**ערכת מרפא.** ערכה זו מגיעה בתור כיס עור ומיכלה תחבותות, משחות וסדים לקיבוע. הערכה מכילה עשרה שימושים. בתור פעולה, אתה יכול לנצל שימוש אחד של הערכה כדי לียวץ יצור עם 0 נקודות פגעה, ללא צורך בבדיקה חוכמה (רפואה).

**עששית מחופה.** עששית מחופה מפיצה אויר בווקם למרחק 9 מ' ותאורה עטומה ל-9 מ' נוספים. לאחר הדלקתיה, היא בוערת למשך 6 שעות על בקבוק ( $\frac{1}{2}$  ליטר) בתור פעולה, אתה יכול להסיט את החיפוי ובכך שמן. להפחית את האור לתאורה עטומה בטעו  $\frac{1}{2}$  מטר. **עששית ממוקדת.** עששית ממוקדת מפיצה אויר בווקם בחנות באורך 18 מ' ותאורה עטומה ל-18 מ' נוספים. לאחר הדלקתיה, היא דולקת למשך 6 שעות על בקבוק ( $\frac{1}{2}$  ליטר) שמן.

**צדיה.** צידה מורכבת ממחוזות יבשים המתאים לנסיעות ממושכות, כולל גרגירים, פירות יבשים, ביסקויטים ואגוזים. ציוד דיג. ערכה זו כוללת מוט עץ, חוט משי, מצופי שעם, ווי פלאדה, משקלוות עופרת, פיטיונות קטיפה ורטשות צרות. **קופסת האצתה.** זהו מיכל קטן המכיל צור, פלדה הצתה וחומר בערה (בדרך כל בד ישב ספג בשמן) המשמש להדלק אש. כדי להדלק לפיד, או כל דבר אחר המכיל הרבה דלק, באמצעות קופסת האצתה, יש להשתמש בפעוליה. האצתה כל אש אחרת לוקחת 1 דקה.

**רעל בסיסי.** אתה יכול להשתמש ברעל בבקבוקן זה כדי לכוסות נשק חותוך או דזוק אחד או עד שלוש פיסות תחמושת. מריחת הרעל הינה פעלחה. יוצר שנגגע על ידי נשק או תחמושת מזרעים צריך לבצע זריקת הצלה לחושן בד"ק 10 או לספוג 1 נזק רעל. לאחר השימוש בו, הרעל שומר על עצמו למשך 1 דקה לפני שהוא מתיבש.

**שיקוי ריפי.** דמות השותה את הנזל הקסום האדום בבקבוקן זה משיבה 2 נזקים + 2 נקודות פגעה. שתיים או השקית יוצר בשיקוי לוקחת פעוליה.

**שםן.** שמן בדרך כלל מגיע בצפתת חימר המחזיקה  $\frac{1}{2}$  ליטר. בתור פעולה, אתה יכול להתיז את השמן מצפתת זו לעבר יוצר ברוחק  $\frac{1}{2}$  מ' מפרק או לזרוק אותה למרחק

בתור מוקד הטלת לחשים.  
**מוקד מגאי.** מוקד מגאי הוא חוץ מיוחד – כדור בדולח, גביש, מוט, מטה שנבנה במיחוז, עץ דמי שרביט או חוץ דומה – שנועד לטלע את כוחם של לחשים מאגיים. כושפים, מכשפים ואשפדים יכולים להשתמש בחוץ זה כמוקד הטלת לחשים.

**מים קדושים.** בתור פעולה, אתה יכול להתיז את תוכן הצפתת על יצור בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ' מפרק או לזרוק את הצפתה עד למרחק 6 מ', כך שהיא תתנפץ בפגיעה. בכל אחד מהמקרים, בצע התקפת טוח נגד המטרה, אולי המים הקדושים היו נשק מאולתר. אם המטרה היא בן-תופת או אל-מת, היא סופגת 2 נזק קורן. כוון או פלאדין יכולים ליצור מים קדושים על ידי ביצוע טקס מיוחד. הטקס לוחך 1 שעה, מנצל אבקת כסף בשווי 25 מ"ז ודורש שטח מוגבל להחיש בדרג 1. **מיסב כדורי.** בתור פעולה, אתה יכול לשפר כדורי מתכת ערים אלה מהונרטיק שלהם ולכוסות טוח מרובע ושטוח באורך 3 מ' בכל צד. יוצר הנע על פני האזור המכוסה חיב' זריך בדיקת האלה לזריזות בד"ק 10 או לפול שרוע. יוצר הנע דרך האזור בחצי מהירויות לא צריך לגאלג את זריקת הצלה.

**מלכודת ציד.** לאחר שאתה משתמש בפעולה כדי לדרכ את המלכודת, היא יוצרת טבעת פלדה משוננת שנשגרת כאשר יוצר דורך על לוחית לחץ במרכזה. המלכודת מוחברת בשרשראת כבדה לאובייקט מקובע, למשל עץ או יתד נעוץ באדמה. יוצר הדורך על הלוחית חיב' להצליח בזריקת הצלה לזריזות מול ד"ק 13 או לספוג 4 נזק דזוק ולהפסיק לנوع. לאחר מכן, עד שהיצור משתחרר מהמלכודת, התונעה שלו מוגבלת לאורח הרשרת (בדרכן כל 90 ס"מ). יוצר יכול להשתמש בפעולה כדי לבצע בדיקת כוח בד"ק 13 ואם הוא מצליח הוא יכול לשחרר את עצמו או יוצר אחר בהישג. כל בדיקה שנכשלת גורמת 1 נזק דזוק ליצור הלכוד.

**מנורה.** מנורה מפיצה אויר בווקם למרחק  $\frac{1}{2}$  מ' ותאורה עטומה ל-9 מ' נוספים. לאחר הדלקתיה, היא דולקת למשך 6 שעות על בקבוק ( $\frac{1}{2}$  ליטר) של שמן. **מנעל.** המנעל מגיע עם מפתחה. ללא המפתח, יוצר השולט בכלי גנבים יכול לפרק את המנעל על ידי ביצוע בדיקת זריזות מוצלחת בד"ק 15. השה"ם יכול להחליט שמנעלים טובים יותר זמינים לו, אך מחירים יהיה גבוה יותר.

**משקפת.** המשקפת מגדילה חפצים הנמצאים דרךה פי שתים.

**נדגן רעל.** יוצר השותה בקבוקן זה מקבל יתרון בזריזות הצלה נגד רעל במשך 1 שעה. נזול זה לא מעניק יתרון לא-למיטים או לייצרי כפויים. **נרג.** למשך שעה אחת, נר מפץ אויר בווקם למרחק  $\frac{1}{2}$  מ' ותאורה עטומה למרחק  $\frac{1}{2}$  מ' נוספים.

**נרטיק למפה או מגילה.** נrk עור גלייל' זה יכול להכיל עד עשרה גילוונות ניר או חמישה גילוונות קלף מגולגים. **סמל קדוש.** סמל קדוש הינו יציג של אל מסויים או פנטיאון. הסמל הקדוש יכול להיות קמע המתאר סמל המייצג אל, אותו הסמל הח:right בקפידה או משובץ על מגן או קוופה עצירה עם חלק קטן של שריד קדוש. הנספה פנטיאונים היסטוריים ופנטסטיים" מפרט את הסמלים הקשורים לאלים רבים ברבי-יקום. כוון או פלאדין יכולים לא למכירה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

—	5 מ"ז	טבעת חותם
100 ג'	5 מ"נ	יתד טיפוס
2½ ק"ג	1 מ"ז	יתודות בחל (10)
2 ק"ג	2 מ"נ	כד או קנקן
2½ ק"ג	2 מ"ז	לום
½ ק"ג	1 מ"נ	לפיד
½ ק"ג	1½ מ"ז	מאזני סוחר
½ ק"ג	5 מ"נ	מוסט (3 מ')
—	5 מ"נ	<b>מוקד דראיד'</b>
—	1 מ"ז	טוטם
2 ק"ג	5 מ"ז	מטה עץ
—	1 מ"ז	נצר דבקון
½ ק"ג	10 מ"ז	שרביט טקטיות
—	—	<b>מוקד מגאי</b>
½ ק"ג	10 מ"ז	גביש
½ ק"ג	20 מ"ז	כדור בדולח
1 ק"ג	10 מ"ז	מוסט
2 ק"ג	5 מ"ז	מטה
½ ק"ג	10 מ"ז	שרביט
½ ק"ג	25 מ"ז	מים קודשים (בקבוקן)
1 ק"ג	1 מ"ז	מייסב כדורי (שקיית של 1,000)
5 ק"ג	2 מ"ז	מכוש כורדים
12 ק"ג	5 מ"ז	מלכודת ציד
½ ק"ג	5 מ"כ	מנורה
½ ק"ג	10 מ"ז	מנעל
250 ג'	5 מ"ז	מראת מתכת
½ ק"ג	1,000 מ"ז	משקפת
—	5 מ"נ	משרוקרות סימון
2½ ק"ג (מלא)	2 מ"כ	נדם מים
—	50 מ"ז	ונגן רעל (בקבוקן)
—	2 מ"כ	נייר (דף)
—	1 מ"כ	נייר קלף (דף)
—	1 מ"נ	ניר
½ ק"ג	1 מ"ז	נרטיק למפה או מגילה
—	2 מ"נ	סבון
12 ק"ג	1 מ"כ	סולם (3 מ')
1 ק"ג	4 מ"כ	טל
—	—	<b>סמל קדוש</b>
—	5 מ"ז	חותם
½ ק"ג	5 מ"ז	קמע
1 ק"ג	5 מ"ז	תשימוש קודשה
2½ ק"ג	25 מ"ז	ספר
½ ק"ג	50 מ"ז	ספר לחשים

של עד 6 מ', כך שהיא תתנפץ בפגיעה. בצע התקפת טווח נגד היצור או החפץ, כאשר אתה מתייחס לשמן כאל נשק מאולתר. אם פגעת, המטרה מתכסה בשמן. אם המטרה ספגת כל נזק אש לפני שהshan מתיבש (לאחר 1 דקה), המטרה ספגת 5 נזודות נזק אש נוספת מושפעת מהshan הבוער. אתה יכול לשפוך בקבוק שמן על הקruk ולכוסות שטח מרובע באורך 1½ מ', בתנאי שהטיח משורי. כאשר מדליקים את השמן, הוא בוער למשך 2 סיבובים וגורם 5 נזודות נזק אש לכלי יצור שנכנס נזק זה רק פעמי אחת בתורה. **שקיין רכיבים.** שקיין רכיבים הוא CIS עיר אוטום וקטן, עם תאים המחזיקים את כל הרכיבים החומריים ופרטים מיוחדים אחרים שאתת ציריך כדי להטיל לחשים, למעט רכיבים בעלי עלות ספציפית (כפי שמוצין בתיאורי הלחשים). **שרשרת.** לשרשרת יש 10 נזודות פגיעה. ניתן לשבור אותה באמצעות בדיקת כוכ דק' 20. **תיק לקליעי רובה קשת.** תיק עץ זה יכול להכיל עד עשרים קליעי רובה קשת.

### ציד הרפטקנות

חפץ	מחיר	משקל
אבן משחצת	½ מ"נ	½ ק"ג
אוהל לשני אנשים	10 מ"ז	2 ק"ג
АЗיקים	2 מ"ז	¾ ק"ג
אייל ניגוח נייד	4 מ"ז	1¾ ק"ג
ASH אלכימאים (צפחת)	50 מ"ז	½ ק"ג
ASHFT חצים	1 מ"ז	½ ק"ג
את חפירה	2 מ"ז	2½ ק"ג
בדגי מסע	2 מ"ז	2 ק"ג
בדגים איכוטיים	15 מ"ז	¾ ק"ג
בדגים רגילים	5 מ"כ	1½ ק"ג
בושם (בקבוקן)	5 מ"ז	—
בקבוק זכוכית	2 מ"ז	1¾ ק"ג
בקבוקן	—	1 מ"ז
גיר (1 פיסה)	1 מ"ז	—
גלגלת	1¾ מ"ז	2½ ק"ג
גlimma	1 מ"ז	2 ק"ג
דוקרים (שקיית של 20)	1 מ"ז	1¾ ק"ג
די (בקבוקן 30 מ"ל)	10 מ"ז	—
דלוי	1 ק"ג	5 מ"נ
זכוכית מגדרת	100 מ"ז	—
חבית	2 מ"ז	35 ק"ג
חול משי (15 מ')	10 מ"ז	2½ ק"ג
חול פשון (15 מ')	1 מ"ז	5 ק"ג
챙ורת CISים	5 מ"כ	½ ק"ג
חומצה (בקבוקן)	25 מ"ז	½ ק"ג
חשבונינה	2 מ"ז	1¾ ק"ג

נאד מים	2 ל'
סול	50 ל' / 20 ק"ג ציוד
צפחת או גביע	1/2 ל'
קדרתת ברזל	4 ל'
שק	30 ל' / 15 ק"ג ציוד
תיבה	340 ל' / 150 ק"ג ציוד
תיק גב*	30 ל' / 15 ק"ג ציוד
* ניתן גם לחבר לרתרמיל פריטים, כגון שק לשינה או חבל מגולגל.	

### חבילות ציוד

הציוד ההתחלתי שאתה מקבל מהמקצוען שלך כולל ציוד הרפתקאות שימושי, המורכב כחביבה. תוכן חבילות אלה מפורט כאן. אם אתה קונה את הציוד ההתחלתי שלך, אתה יכול לרכוש חבילת ציוד במחירים המצוין, שעשויה להיות זול יותר מאשר סך מחירי הפריטים בנפרד.

**חבילת בדREN (40 מ"ז).** כוללת תיק גב, שק לשינה, 2 תחפושות, 5 נרות, צידה ל-5 ימים, נאד מים וערכת התחזות.

**חבילת דיפלומט (39 מ"ז).** כוללת תיק תהה, 2 נרתיקים למפות או מגילות, סט בגדים אינטימיים, בקבוק דיו, עט די, מנורה, 2 בקבוקוני שמן, 5 דפי ניר, בקבוקון בשום, שעונות חותם וסבן.

**חבילת הרפטקן (10 מ"ז).** כוללת תיק גב, שק לשינה, ערכת כל-אוכל, קופסת הצתה, 10 לפידים, צידה ל-10 ימים ונאד מים. בנוסף 15 מ' של חבל פשתן קשורים לצד החביבה.

**חבילת מובכים (12 מ"ז).** כוללת תיק גב, לום, פטיש, 10 יתודות טיפוס, 10 לפידים, קופסת הצתה, צידה ל-10 ימים ונאד מים. בנוסף 15 מ' של חבל פשתן קשורים לצד החביבה.

**חבילת מלומד (40 מ"ז).** כוללת תיק גב, ספר חוכמה, בקבוק דיו, עט די, 10 דפי קלף, שקית חול קטנה וסכין קטנה.

**חבילת ניר (19 מ"ז).** כוללת תיק גב, שמיכה, 10 נרות, קופסת הצתה, קופת צדקה, 2 גושי קטורת, מקטר, גלימות פולחן, צידה ל-2-5 ימים ונאד מים.

**חבילת פורץ (16 מ"ז).** כוללת תיק גב, חבילה של 1,000 מיסבים כדוריים, חוט באורך 3 מ', פעמוני, 5 נרות, לום, פטיש, 10 יתודות טיפוס, עשויה מחופה, 2 בקבוקוני שמן, צידה ל-5 ימים, קופסת הצתה ונאד מים. בנוסף 15 מ' של חבל פשתן קשורים לצד החביבה.

### כלים

כל יכול לסייע לך לבצע משימה שלא ניתן לעשותה אחרת, למשל ליצור או לתקן חפץ, לזייף מסמר או לפרוץ מנעל. הגצע, המקצוע, הרקע או הנסיבות שלך מעניקים לך שליטה בכלים מסוימים. שליטה בכלים מאפשרת לך להוסיף את תוסף השליטה שלך לכל בדיקת תוכנה שאתה מבצע באמצעות כל זה. השימוש בכלים יכול לסייע לך מוסימת, מכיוון שהשליטה בכלים מייצגת ידע רחב יותר על אופן השימוש בו. לדוגמה, השה"ס עשוי לבקש ממך לבצע בדיקת זריזות כדי לגוף פרט עדין באמצעות כל הגוף שלך, או בדיקת כוח כדי ליצור משהו מעץ קשה במיויחד.

עט די	—	2 מ"נ	—
ערכת טיפול	11 ק"ג	25 מ"ל	ערכות כל-אוכל
ערכת רפואי	2 מ"כ	½ ק"ג	ערכת מרפא
עששית מחופה	5 מ"ז	1½ ק"ג	עששית ממוקדת
פטייש	5 מ"ז	1 ק"ג	פערמוں
* ניתן גם לחבר לרתרמיל פריטים, כגון שק לשינה או חבל מגולגל.	10 מ"ז	1½ ק"ג	צדיה (1 יומ)
ציד דיאג	1 מ"ז	1 ק"ג	צפחת או גביע
קדרת ברזל	2 מ"נ	½ ק"ג	קופסת הצתה
קורנו	2 מ"ז	2 ק"ג	קרוט טיפול
רעל בסיסי (בקבוקן)	—	100 מ"ז	שיקוי רפואי
شمיכה	250 ג'	50 מ"ז	شمיכה (בקבוקן)
שמן	5 מ"כ	1½ ק"ג	שעונות חותם
שעון חול	25 מ"ז	½ ק"ג	שק
שק	1 מ"נ	250 ג'	שקrina רכיבים
שרשת (3 מ')	5 מ"ג	1 ק"ג	שרשת (3 מ')
תחמושת	—	(20) חצים	כדורי קלע (20)
מחט נשיפה (50)	1 מ"ז	½ ק"ג	מחט נשיפה (50)
קליעי רובה קשת	750 ג'	1 מ"ז	קליעי רובה קשת (20)
תחמושת	5 מ"ז	2 ק"ג	תיבה
תיבה	5 מ"ז	22½ ק"ג	תיק גב
תיק גב	2 מ"ז	2½ ק"ג	תיק לקליעי רובה קשת
תיק או קנקן	4 ל'	½ ק"ג	—

### תכליות מיכלים

מיכל	תכולה
בקבוק	750 מ"ל
בקבוקון	120 מ"ל
DALI	14 ל'
חביתה	150 ל'
חגורת כסים	2 1/2 ל' / 3 ק"ג ציוד
CD או קנקן	4 ל'

## כלים

דוגמאות של סוגי הכלים הנפוצים ביותר, כל אחד מהם מספק פריטים הקשורים לתוחום אומנות אחד. שליטה בכל אומן מאפשרת לך להוסיף את תוסוף השיליטה שלך לכל בדיקת תוכנה שאתה מבצע באמצעות כלים אלה במסגרת המלאכה שלך. כל סוג של כל אומן דורש שליטה נפרדת.

**כלי גנבים.** סט כלים זה כולל פצירה קטנה, כל פרצה, מראה קטינה עם ידית מתכת, מספר זוגות מספרים צרי להב וצבת. שליטה בכלים אלה מאפשרת לך להוסיף את תוסוף השיליטה שלך לכל בדיקת תוכנה שאתה מבצע כדי לנטרל מלכודות או לפרוץ מנעולים.

**כלי נגינה.** הטבלה מפרטת את הסוגים הנפוצים ביותר של כל נגינה בתור דוגמאות. אם אתה שולט בכל נגינה מסוים, אתה יכול להוסיף את תוסוף השיליטה שלך לכל בדיקת תוכנה שאתה מבצע כדי לנגן עם הכלים. פיתון יכול להשתמש בכל נגינה בתור מוקד הטלת לחשים. כל סוג של כל נגינה דורש שליטה נפרדת.

**כלי ניוט.** ערכת מכשירים זו משמשת כדי לנוט בים. שליטה בכל ניוט מאפשרת לך למפות את מסלולו של ספינה וולעקוב אחר מפות ייוט. בנוסף, כלים אלה מאפשרים לך להוסיף את תוסוף השיליטה שלך לכל בדיקת תוכנה שאתה מבצע כדי לא לאבך את דרכך בים.

**ערכת התחזות.** ערכה זו של מוצר קוסטיקה, צבע שעיר ואביזרים קטנים מאפשרת לך ליצור תחפושות המשמשות את המראה הפיזי שלך. שליטה בערכה זו מאפשרת לך להוסיף את תוסוף השיליטה שלך לכל בדיקת תוכנה שאתה מבצע כדי להסווות את מראך או מראה דמותך אחרת.

**ערכת זיווף.** קופסה קטנה זו מכילה מגוון של ניירות ודפי קלף, עטים ודוי, חותמות ושעوتות חותם, עלי זהב וכסף וחומרים נוספים הדרושים לצירמת זיפיים משכנעים של מסמכים פיזיים. שליטה בערכה זו מאפשרת לך להוסיף את תוסוף השיליטה שלך לכל בדיקת תוכנה שאתה מבצע כדי לזייף מסמר.

**ערכת משחק,** פריט זה כולל מגוון רחב של אביזרים משחק, כולל קוביות ו קופסאות קלפים (בעור משחקים כגן היימר שלושת הדרקונים). מספר דוגמאות נפוצות מופיעות בטבלת הכלים, אך קיימים סוגים אחרים של ערכות משחק. אם אתה שולט בערכת משחק, אתה יכול להוסיף את תוסוף השיליטה שלך לבדיקות תוכנה כדי לשחק עם ערוכה זו. כל סוג של ערכת משחק דורש שליטה נפרדת.

**ערכת צמחי מרפא.** ערכה זו מכילה מגוון רחב של כלים כגון קוצץ, מכתח וועל ושקיות ובקבוקונים המשמשים לטיפולים בצמחים מרפא כדי ליצור תרופות ושיקויים. שליטה בערכה זו מאפשרת לך להוסיף את תוסוף השיליטה שלך לכל בדיקת תוכנה כדי להזנות או להשתמש בעשבי רפואים. כמו כן, שליטה בערכה זו נדרש כדי ליצור נוגדי רעל ושקוי ריפוי.

**ערכת רעלים.** ערכת הרעלים כוללת בקבוקים, כימיקלים וכיוד אחר הדרושים לצירמת רעלים. שליטה בערכה זו מאפשרת לך להוסיף את תוסוף השיליטה שלך לכל בדיקת תוכנה שאתה מבצע כדי ליצור או להשתמש ברעלים.

## רמקים וכלי רכב

רמרק טוב יכול לעזור לך לנוע מהר יותר דרך ארצות הפרס, אבל המטרה העיקרית שלו היא לשאת את הציד שאחרת

	מחיר	משקל
<b>כלי אומן</b>		
ASFEST ALCEMIAI	50 מ"ז	4 ק"ג
ASFEST CDR	10 מ"ז	½ 1 ק"ג
ASFEST MBSL SHCR	20 מ"ז	½ 4 ק"ג
ASFEST CYIR	10 מ"ז	½ 2 ק"ג
ASFEST KALIGRAF	10 מ"ז	½ 2 ק"ג
כלי אריגה	1 מ"ז	½ 2 ק"ג
כלי בניה	10 מ"ז	4 ק"ג
כלי חיתוך עץ	1 מ"ז	½ 2 ק"ג
כלי מטבח	1 מ"ז	4 ק"ג
כלי מיפוי	15 מ"ז	3 ק"ג
כלי נגרות	8 מ"ז	3 ק"ג
כלי ניפוי זוכיות	30 מ"ז	½ 2 ק"ג
כלי נפחות	20 מ"ז	4 ק"ג
כלי סנדרות	5 מ"ז	½ 2 ק"ג
כלי עבודה עור	5 מ"ז	½ 2 ק"ג
כלי צורפות	25 מ"ז	1 ק"ג
כלי תיקון	50 מ"ז	5 ק"ג
ערכת התחזות	25 מ"ז	½ 1 ק"ג
ערכת זיווף	15 מ"ז	½ 2 ק"ג
כלי גנבים	25 מ"ז	½ 1 ק"ג
כלי נגינה		
ווולה	30 מ"ז	½ 1 ק"ג
חליל	2 מ"ז	½ 1 ק"ג
חליל פאן	12 מ"ז	1 ק"ג
חמת חיללים	30 מ"ז	3 ק"ג
לאוטה	35 מ"ז	1 ק"ג
לירה	30 מ"ז	1 ק"ג
ציתר	25 מ"ז	5 ק"ג
קלמיית	2 מ"ז	½ 1 ק"ג
קורן	3 מ"ז	1 ק"ג
תוף	6 מ"ז	½ 1 ק"ג
כלי ניוט	25 מ"ז	1 ק"ג
כלי רכב או כלי שיט	*	*
<b>ערכת משחק</b>		
סט קוביות	1 מ"כ	—
סט קלפי משחק	5 מ"כ	—
ערכת צמחים מרפא	5 מ"ז	½ 1 ק"ג
ערכת רעלים	50 מ"ז	1 ק"ג

\* ראה סעיף "רמקים וכלי רכב".  
כלי אומן. כלים מיוחדים אלה כוללים את הפריטים הדורשים כדי לעסוק במלאכה או אומנות. הטבלה מציגה

אקווטו	60 מ"ג	20 ק"ג
משא	5 מ"ג	7 ק"ג
צבאי	20 מ"ג	15 ק"ג
רכיבה	10 מ"ג	12 ק"ג
אכסנה באורווה (ליום)	—	5 מ"ג
crcRNA	100 מ"ג	300 ק"ג
מזון לרמר (ליום)	5 מ"ג	5 ק"ג
מזהמת	20 מ"ג	150 ק"ג
מרכזבה	250 מ"ג	50 ק"ג
עגלת גדולה	35 מ"ג	200 ק"ג
עגלת קטנה	15 מ"ג	100 ק"ג
רשן	2 מ"ג	1/2 ק"ג
שקי אוכף	4 מ"ג	4 ק"ג
שרין רמרק	4×	2×

### כל שיט

חפץ	מחיר	מהירות
אוניות מלחמה	25,000 מ"ש	4 קמ"ש
אוניות משוטים	30,000 מ"ש	6 קמ"ש
סירת משוטים	50 מ"ג	2 קמ"ש
ספינה ארוכה	10,000 מ"ג	4½ קמ"ש
ספינת מפרש	10,000 מ"ג	3 קמ"ש
ספינת נהר	3,000 מ"ג	1½ קמ"ש

### חוורות

רוב העושר לא מוחזק במטוסות. הוא נמדד בבעלי חיים, תבואה, קרקע, זכויות לגבוט מסים או בזכויות למשאים (למשל מכירה או יער). גילדות, אצלים ומילכים מסדרים את המסתור. חוותות מסוימות מקבלות זכויות לבלה מסחר לארוך מסלולים מסוימים, לשולח אוניות סוחר לנמלים שונים או לקנות ולמכור מוצרים מסוימים. גילדות קובעות את המחרים עברו חוותות ושירותים בהם הם שלוטים, וכן קובעים מי יכול או לא יכול להציג חוותות ושירותים אלה. חוותות בדרך כלל מחייבים חוותות ללא שימוש במטוס. טבלת "חוורות" מציגה את ערך חוותות הנפוצות.

### חוורות

מחיר	חוורה
1 מ"ג	½ ק"ג חיטה
2 מ"ג	תרנגולת אחת
5 מ"ג	1 ק"ג קמח
1 מ"ג	1 ק"ג מלח או 1 מ"ר ארגז גס
2 מ"ג	1 ק"ג ברזל
5 מ"ג	1 מ"ר بد כותנה
1 מ"ג	1 ק"ג נחושת או 1 עד

היא מאט אותו. טבלת "רכמים ובעלי חיים אחרים" מציגה את המהירות ואת יכולת הנשייה הבסיסית של בעל חיים שונים.

בעל חיים שמושך כרכרה, עגלת, מרכמה או מזחלת יכול למשוך משקל גדול עד פי חמישה מיכולת הנשייה הבסיסית שלו, כולל משקל הרכב. אם מספר בעל חיים מושכים אותו כל הרכב, הם יכולים לחבר את יכולת הנשייה שלהם.

רכמים אחרים מלבד אלה המפורטים כאן דומים בעולמות משחק פנטסטיים, אבל הם נדרים ונדרך כלל לא מוצעים למיכירה. אלה כוללים ררכבים מעופפים (פיגסרים), גראפונים, הפוגריפים ובעלי חיים דומים) ואפילו ררכבים ימיים (למשל סוסוניים ענקיים). כדי להשיג רמרק זהה, לעיתים קרובות צריך להציג ביצה ולגדל את היצור בעצמו, לכיהות עסקה עם ישות חזקה או לשאת ולטן עם הרמרק עצמו.

**שרין רמרק.** שרין רמרק הינו שרין שנועד להגן על הראש, הצואר, החזה והגוף של בעל חיים. כל סוג שרין המוצע בטבלת השריון ניתן לרכישה בתורו שרין רמרק. מחירו של שרין רמרק גדול פי ארבע מהשרין המקורי עבור דמי אדם והוא שוקל פי שתים.

**אוכפים.** אוכף צבאי תומך ברוכב ועזר לך להמנע מנפילה מהרמרק בזמן קרבות. האוכף הצבאי מעניק לך יתרון בכל בדיקה שאתה מבצע כדי להישאר רוכב. כדי לרכוב על יותר ימי או מעופף נדרש אוכף אקווטו.

**שליטה ברכב.** אם אתה שולט בסוג מסוים של כל רכב (או כל שיט), אתה יכול להוסיף את תוסף השיטה שלך לכל בדיקה שאתה מבצע כדי לשלוט בסוג רכב זה בנסיבות קשות.

**שירות נהר ומשוטים.** שירות נהר ומשוטים משמשות באגםים ונهرות. אם אתה שט במורד הנהר, מהירות הנהר (בדרכו כל 5 ק"מ לשעה) מתואמת ל מהירות הנהר. ככל שיש אלה לא אפשרים לחזור נגד זרם ממשמעותי, אבל ניתן למשוך אותם במעלה הנהר בעזרת חיות משא ההולכות על הגדה. שירות משוטים שוקלת 50 ק"ג, במקרה בו הרפטקנים נושאים אותה על הקרקע.

### רכמים וחיות אחרות

חפץ	מחיר	מהירות	יכולת נשיאה
גמל	50 מ"ג	15 מ'	240 ק"ג
חמור או פרדה	8 מ"ג	12 מ'	210 ק"ג
מסטיף	25 מ"ג	12 מ'	100 ק"ג
סוס מלחתה	400 מ"ג	18 מ'	270 ק"ג
סוס משא	50 מ"ג	12 מ'	270 ק"ג
סוס רכיבה	75 מ"ג	18 מ'	240 ק"ג
פוני	30 מ"ג	12 מ'	110 ק"ג
פיל	200 מ"ג	12 מ'	660 ק"ג

### ציוד רכמים ורכבים נגזרים

חפץ	מחיר	משקל
אוכף	—	—

קורא לו בית, אתה מוצא מחסה בכל מקום שאתה יכול, מתגנב לטור אסמים, מצטוף בארגאים ישנים ומסתרן על טוב ליבם של אנשים אמיתיים מפרק. אורח חיים עולה מציג סכנות רבות. אלימות, מחלת ורعب עוקבים אחריך לכל מקום. אנשים עלובים אחרים חומדים את השရון שלך, הנשק שלך וציוויל הרפתקנות שלך, אשר שוויים הוו על פי הסטנדרטים שלהם. רוב האנשים לא שמים לב אליך.

**מודנה.** אתה גר באורווה דופפת, בקתה עם רצפת בוץ ממש מחוץ לעיר או אכסניה מוכת שרצים בחלק הגורע ביוטר של העיר. אתה מגן מכוחות הטבע, אבל אתה חי בסביבה נואשת ולעתים קרובות אלימה, במקומות מוכי מחלת, רעב ואסון. רוב האנשים לא שמים לב אליך, וש' לך הגנות משפטיות. רוב האנשים החיים באורה חיים זה כמעט מס' מספר תבוסות איזומות. הם עשויים להיות מעורערם, מגורשים מהעיר או מהמדינה או סובלים ממחלה.

**ענין.** אורח חיים עני פירושו לחיות ללא הנוחות הזמנית בקהילה יציבה. מזון ולינה פשוטים, בגדיים מרופטים ותנאים בלתי צפויים מעניקיםחויה מספקת, אם כי כנראה לא נעימה. אתה גר במלון זול או במוגרים משופטים מעלה מסבהה. אתה נהנה מכמה הגנות משפטיות, אבל אתה עדין צריך להתמודד עם אלימות, פשע ומחלות. אנשים החיים באורח חיים זה נוטים להיות פועלים לא מיזונים,

סוחרים, רוכלים, גנבים, שכיר חרב וטיפוסים אחרים היודיעים לשמצה.

**צנע.** אורח חיים צנע אומר שאתה חי מחוץ לשכונות העוני ומבטייח כי תוכל לשמור על הצד שלך. אתה גר בחלק ישן יחסית של העיר ושותר חדר בפנסיון, פונדק או מקדש. אתה לא מסתובב הרבה או צמא, ותנאי החיים שלך נקיים, אם כי פשוטים. אנשים רגילים החיים אורח חיים צנע כוללים חיללים בעלי משפחות, פועלם, סטודנטים, כמרים, קוסמים נודדים וכדומה.

**נוח.** אורח חיים נוח אומר שאתה יכול להרשות לעצמך

בגדים נוחים יותר ואתה יכול לתחזק את הצד שלך בקלות. אתה גר בקוטל' קטן בשכונת מעמד הבניין, או בחדר פרט בפונדק טוב. אתה מסתובב עם סוחרים, אנשי מקצוע מיזונים וקציני צבא.

**עשיד.** אורח חיים עשיר פירושו לחיות חיים של מותרות, אם כי יתכן שלא השגת את המעד החברתי הקשור בכיסף הישן של אצלים או מלוכה. אתה חי אורח חיים הדומה לזה של סוחר מצחיך מאד, משרת מועדף של משפחת המלכה או העבליים של מספר עסקים קטנים. יש לך מגורים מכובדים, בדרך כלל בית מרוחה בחלק הטוב של העיר או סוויטה נוחה בפונדק טוב. סביר להניח שאתה מעסיק צוות קטן של משרתים.

**אצל'.** אתה חי חי שפע ונוחות. אתה נע במעגלים המאולסים על ידי האנשים המשפיעים ביותר בקהילה. יש לך מגורים מעולים, אולי בית בחלק היפה ביותר של העיר או חדרים בפונדק הכי טוב. אתה סועד במסעדות הטובות ביותר, משתמש בשירותיו של החיט המפורסם והאפני. או יותר, ומעסיק משרותים המתפלים בכל צורך. אתה מקבל הזמנת למפגשים חברתיים עם העשירים ובעלי השרה, ובבלה ערבים בחברתם של פוליטיקאים, מנהיגי גילדות, כמרים בכירים ואצלים. אתה מתמודד גם עם הרמות הגבוהות ביותר של הונאה ובגידה. ככל שאתה עשיר יותר, כך גדל הסיכוי שתשתמש לטור תככים פוליטיים כלים משחק או ממשתף.

2 מ"ץ	1 ק"ג זנגביל או 1 כבשה
3 מ"ץ	1 חזיר
4 מ"ץ	1 ק"ג קינמון או פלפל
5 מ"ץ	1 ק"ג ציפורן או 1 מ"ר بد פשתן
10 מ"ץ	1 ק"ג כסף, 1 מ"ר משי או 1 פרה
15 מ"ץ	1 שור
30 מ"ץ	1 ק"ג צעפן
100 מ"ץ	1 ק"ג זהב
1000 מ"ץ	1 ק"ג פלטינה

## הוצאות

כאשר הרפתקנים לא יורדים אל מעמקי האדמה, מחפשים אוצרות אבודים בחורבות או נלחמים בחשיכה המתקבבת, הם מתמודדים עם אתגרים גשמיים יותר. גם בעולם פנטסטי, לאנשים יש צרכים מסוימים כגון מחסה, מזון ובגדים. דברים אלה עולים כסף, אם כי אורח חיים מסוים יכול לעלות יותר מאחר.

## הוצאות אורח חיים

רשימת הוצאות אורח חיים מספקת לך דרך פשוטה לכמת את יוקר המחייה בעולם פנטסטי. הסכם מכסה את עלות המגורים, המזון והמשקאות וכל הצרכים האחרים שלך. בנוסף, הוצאות מסוימות את עלות תחזוקת הצד שלך. בתחלית כל שבוע או חדש (לבחרתך), בחר אורח חיים מובלט "הוצאות אורח חיים" ושלם את המחיר הנוכחי כדי לקיים את אורח החיים. המחירים הנוכחיים הם ליום, אך אם אתה רוצה לחשב את העלות של אורח החיים שבחרת במהלך תקופה של שלושים ימים, אתה צריך להכפיל את המחיר הרשום פי 30. אורח החיים שלך עשוי לשינויו עם הזמן, בהתאם על הנכסים שיש给你 בירושה, או שאתה יכול לשמר על אותו סגן חיים לפחות כל הקריירה שלו.

לבחירה אורח החיים שלך יכולות להיות שלכות. שמירה על אורח חיים עשיר יכולה לעזור לך ליצור קשרים עם העשירים והמשמעותיים, אם כי אתה מסתכן בהיפיכת מטרת גאנבים. בדומה, אם אתה חי בחסכנות זה עשויל לעוזר לך להימנע מפושעים, אבל לא סביר שתיצור קשרים ממשוערים.

## הוצאות אורח חיים

אורח חיים	עלות ליום
עלוב	—
מוזנח	1 פ"כ
ענין	2 פ"כ
צנע	1 פ"ץ
נוח	2 פ"ץ
עשיר	4 פ"ץ
אצל'	לפחות 10 פ"ץ
<b>עלוב.</b>	אתה חי בתנאים לא אנושיים. אין לך מקום שאתה

## שירותים

הרפתקנים יכולים לשלם לדמיות ללא שחקן כדי לסייע להם או לפעול במגוון נסיבות. לרוב השכירים הללו יש כישורים רגילים למד', בעוד אחרים שלוטים במלוכה או אמונה, וכמה מהם הם מומחים עם כישורי הרפתקנות מיוחדם.

חלק מהסוגים הבסיסיים ביותר של שכירים מופיעים בטבלת "שירותים". שכירים נוספים כוללים מגוון רחב של אנשים המתגוררים בעיר או עיריה טיפוסית והרפתקנים מסוימים להם עברו ביצוע משימות מיוחדות. למשל, אשף עשוי לשלם לנגר כדי לבנות תיבה מפוארת (וاثת העתק מיניאטורי שלה) לשימוש בלחש תיבה סודית. לחוט יכול להמן חרב מיוחדת מנפה. פיטון עשוי לשלם לחיט ידי שתפקידו עבורי בגדים מפוארים לריגל הופעה קרויבה אצל הדוכס.

שכירים אחרים מספקים שירותים מומחה או כאלה שהינם מסווגים יותר. שכירי החרב שהרפטקנים שכירים כדי להתגבר על צבא הובג'bאים הם שכירים, כמו גם חכמים שנשכו כדי לחקור אגדה עתיקה או איזוטריה. אם הרפטקן בדרגה גבוהה בונה אחזקה, הוא יכול לשוכר צוות שלם של משרותים וסוכנים שיתפעלו את המקומ, החל מנציג או מנהל אחזקה עד לפועלים פשוטים הדואגים לנקיון האורות. שכירים אלה נהנים לעיתים קרובות מחזזה ארוך טווח הכלול מקום מגוריים בתוך האחזקה חלק מתמורה לעובודתם.

שכירים מיומנים כוללים כל אדם שנשכר כדי לבצע שירות הכול שליטה (כולל שליטה בנשק, כלי או מימוננו): שכיר חרב, אומן, סופר וכן הלאה. השכר המצוין הינו המינימום; חלק מהשכירים המיומנים ידרשו שכיר גבוהה יותר. שכירים לא מיומנים נשכרים לעובודה פשוטה שאינה דורשת מיומנות מסוימת וכיולה לכלול פועלם, סבלים, משרותים ועובדים דומים.

### שירותים

שירות	מחיר
אגרתת דרך או שער	1 מ"נ
נסעה בכרכרה	2 מ"כ לק"מ
בין ערים	1 מ"נ
בתוך העיר	1 מ"נ
שכר	
מיומן	2 מ"ז ליום
לא מיומן	2 מ"כ ליום
שייט בספינה	1 מ"כ לכל ק"מ
שליח	2 מ"נ ליום

### שירותי הטלת לחשים

אנשים המסוגלים להטיל לחשים אינם נחשבים שכירים רגילים. יכול להיות שתוכל למצאו מישחו המוקן להטיל לחשות מטבח או טובה, אבל זה בדרך כלל לא קל ואין

### עצמאי

החוזהות ואורך החיים המתוארים כאן מניחים שאתה מבלה את זמןך בין הרפטקאות בעיר, תוך שאתה מנצל שירותי שאתה יכול להרשות לעצמך – אתה משלם על מחיר וממחה, משולם לאנשי העיר כדי שיחדדו עבורך את החרב ותקנו את השריון שלך, וכן הלאה. לעומת זאת, חלק מהخدمות עשוות להעדי' לבנות את זמןם הרחך מן הזמן שלכם עצמם.

אורך חיים זה אינו עולה לך דבר, אבל דורש זמן. אתה מבלה את זמןך בין הרפטקאות בעיסוק במקצוע שלך, אתה יכול לחיות באורך חיים המקביל לארוח חיים עני. שילטה במינונות השרdot מאפשרת לך לחיות באורך חיים נוח.

### מזון, שתיה ולינה

טבלת "מזון, שתיה ולינה" מצינית את המחירים עבור פריטי מזון מסוימים ולינהليل אחד. מחירים אלה כוללים בהוצאות אורח החיים שלך.

### מזון, שתיה ולינה

פריט	מחיר
ארוחות (ליום)	
מזונתנו	3 מ"נ
עוני	6 מ"נ
צנווע	3 מ"כ
נוח	5 מ"כ
עשיר	8 מ"כ
אצלי	2 מ"ז
בשר (נתח)	3 מ"כ
גבינה (נתח)	1 מ"כ
/	
רגיל (קנקן)	2 מ"כ
איכוטי (בקבוק)	10 מ"ז
לחם (כיכר)	2 מ"נ
משתה (לאדם)	10 מ"ז
שהות בפונדק (ליום)	
מזונתנו	7 מ"נ
עוני	1 מ"כ
צנווע	5 מ"כ
נוח	8 מ"כ
עשיר	2 מ"ז
אצלי	4 מ"ז
שכר	
గלאן	2 מ"כ

לשירות מחיר סטנדרטי. ככל, ככל שדרג הלחש המבוקש גבואה יותר, כך קשה יותר למצאו מישהו שייטיל אותה ומהירות יהיה גבואה יותר.

שכירת מטיל לחישם כדי להטיל לחש נפוץ יחסית בדרגת 1 או 2, כגון ריפוי פצעים או דיזוי, הינה ממשמה קלה יחסית בעיר או בעיירה, ועשוי לעלות בין 10 ל-50 מטבעות זהב (בתוספת העלות של כל הרכיבים החומריים אם הם יקרים). למצואו מישהו המסוגל ומוכן להטיל לחש מדרג גבואה יותר עשוי לדרש נסעה לעיר גדולה יותר, אולי עיר שיש בה אוניברסיטה או מקדש חשוב. לאחר שמצאת אותו, מטיל הלחשים עשוי לבקש שירות במקום תשלום – סוג השירות שרק הרפטקנים יכולים לספק, כגון מציאת פריט נדיר מאוחר מסוכן או חציית שממה שורצת מפלצות כדי להעביר חף חשוב למקום ישוב מרוחק.

## **כשרונות**

כשרון מיצג יכולת טبيعית או בתחום מומחיות שימושי לדמות יכולות מיוחדות. הכהרòn מגלם אימון, ניסיון ויכולות מעבר לאיו הכלולים במקצוע.

בדרגות מסוימות, המקצוע שרך מעניק לך את המאפיין "העלאת ערך תוכנה". אם אתה משתמש בכלל האופציוני לכשרונות, אתה יכול ליותר על שיפור התוכנה ולבחור כשרון במקומו. אתה יכול לבחור כל כשרון רק פעם אחת, אלא אם כן תיאור הכהרòn מצין אחרת.

עליך לעמוד בכל התנאים המקדימים המפורטים בכשרון כדי לבחור בו. אם אתה מאבד את אחת הדרישות המוקדמות, אתה לא יכול להשתמש בכשרון זה עד שאתה משב את התנאי המקיים. לדוגמה, הכהרòn "אוחז" דורש שיהיה לך ערך כוח של 13 ומעלה. אם ערך הכוח שלך יותר מתחת 13 בדרך כלל – למשל על ידי קלטת קמילה – אין יכול להנוט מהכהרòn "אוחז" עד שתשב את כוחך.

## **אוחז**

### **תנאי מקדים: כוח 13 ומעלה**

פיתחת את המינונות הדרישה כדי לאחוץ באובי ביעילות בזמן קרב. אתה נהנה מה יתרונות הבאים:

- יש לך יתרון בגלגלי התקפה נגד יוצר שאתה אוחז.
- אתה יכול להשתמש בפועלה כדי לנסות לרתק יוצר שאתה אוחז. לשם כך, בצע בדיקת אחיזה נוספת. אם אתה מצליח, אתה והיצור מרים נסائم עד סיום האחיזה.

+8	27-26
+9	29-28
+10	30

כדי לקבוע את מתאם התוכונה מבלתי השתמש בטבלה, החסר 10 מערך התוכונה ולאחר מכן חלק את התוצאה ב-2 (על כל פה).

מכיוון שמתאימים התוכנות משפיעים כמעט על כל גלגול התקפה, בדיקת תוכונה וריקת הצלחה, מתאימים התוכנות משמשים במשחק לעתים קרובות יותר מאשר הערכים הקשורים אליהם.

## יתרון וחסרון

לפעמים יכולת מיוחדת או לחש מעניקים לך יתרון או חסרון בבדיקה תוכונה, זריקת הצלחה או גלגול התקפה. כאשר זה קורה, אתה מגלאן 20 נוספים, בזמן הגלגול, השתמש בתוכאה הגבוהה בין שתי הקבויות אם יש לך יתרון, והשתמש בתוצאה הנמוכה אם יש לך חסרון. לדוגמה, אם יש לך חסרון וגלגלת 17 ו-5, אתה משתמש ב-5. אם יש לך יתרון וגלגלת את אותם מספרים, אתה משתמש ב-17.

אם יותר מנצח אחד משפיע על גלגול וכל אחד מהם מעניק יתרון או כופה חסרון, אתה לא מגלאן יותר מ-20 אחד נוספים. אם שנין מצבים חיבויים מעניקים יתרון, לדוגמה, אתה עדין מגלאן רק 20 אחד נוספים. אם הנسبות מעניקות גם יתרון וגם חסרון לאוטו גלגול, אתה מעתולם מוביל, ואתה מגלאן 20 אחד. זה נכון גם אם מספר נסיבות כופות חסרון ורק אחת מעניקה יתרון או להיפך. במצב זה אין לך יתרון ולא חסרון.

כאשר יש לך יתרון או חסרון ואתה יכול מגלאן 20 חדש, למשל בזיכות המאפיין בר-מזל של הציגון, אתה יכול מגלאן מחדש רק את אחת הקבויות. אתה בוחר איזה מהן. לדוגמה, אם לציגון יש יתרון או חסרון על בדיקת תוכונה והוא מגלאן 1 ו-13, הציגון יכול להשתמש במאפיין בר-מזל כדי מגלאן מחדש רק פעם אחת - 1.

בדרכו כל אתה מקבל יתרון או חסרון באמצעות יסודות מיוחדות, פועלות או לחשים. הרשאה יכולה גם כן להעניק יתרון לדומות. השה"ם יכול גם להחליט כי הנסיבות משפיעות על גלגול קוביה בכיוון זה או אחר ולהעניק יתרון או לכפות חיסרונו כתוצאה מכך.

## תוסף שליטה

לכל דמות יש תוסוף שליטה הנקבע על ידי דרגתה. גם למפלצות יש את התוסוף הזה, אשר מחושב כבר בסטטיסטיות שלתן. התוסוף משמש בחוקים הנוגעים לבדיקות תוכונה, זריקות הצלחה וגלגלי התקפה. לא ניתן להוסיף את תוסוף השליטה שלך לגלגול קוביה או למספר אחר יותר מפעם אחת. לדוגמה, אם שנין חוקים שונים מצינים שאתה יכול להוסיף את תוסוף השליטה שלך לזריקת הצלחה לחוכמה, אתה מוסיף את התוסוף רק פעם אחת כאשר אתה מבצע את ההצלחה.

mdi פעם, תוסוף השליטה שלך עשוי להיות מוכפל או מחולק (למשל, פי' שניים או חצי) לפני שאתה מוסיף אותו. לדוגמה, המאפיין "מוחחות" של נוכלים מכפיל את תוסוף השליטה עבורי בדיקות תוכונה מסוימות. אם תנאי מסוים גורם לך שתוסוף השליטה שלך חל יותר מפעם אחת על

## שימוש בערכי תוכונה

שש תוכנות מספקות תיאור כללי של המאפיינים הפיזיים והשליליים של כל יצור:

- **כוח**, מודד עצמה גופנית
- **זריזות**, מודדת את הגמישות
- **חוון**, מודד סיבולת
- **מבנה**, מודדת יכולת הבחנה ותובנה
- **חוכמה**, מודדת כוח אישיות
- **כרייזמה**, מודדת כוח אישיות האם הדמות שלך שרירית וחמת אבחנה? מבריקה ומקסימה? זריזה וקשורה? ערכי התוכונה מגדירים את המאפיינים האלה – הצדדים החזקים של הדמות וחולשותיה.

שלושת גלגלי הקובייה העיקריים של המשחק – בדיקת תוכונה, זריקת הצלחה וגלגול התקפה – מסתמכים על ששת ערכי התוכנות. המבוא מתאר את הכלל הבסיסי מאחריו גלגולים אלה: גלגל 20, הוסיף מתאים תוכונה הנגזר מachat מששת ערכי התוכונה והשוואה את המספר הכלול במספר המטרה.

## ערבי תוכונה ומתאים

לכל תוכונה יש ערך, מספר המגדיר את שיורו התוכונה. ערך התוכונה לא נקבע רק על ידי התוכונה המולדת, אלא גם מושפע מאיומן בתחום והיכולת בפועלויות הקשורות לתוכונה.

ערך של 10 או 11 הוא הממוצע האנושי, אבל הרפטקנים ומפלצות רובות יותר טובים מהממוצע ברוב התוכונות. ערך של 18 הוא הגבוה ביותר בעלי ערכיים גבוהים יותר, עד 20, הרפטקנים יכולים להיות בעלי ערכיים גבוהים יותר, עד 30. למפלצות ולישויות אלוהיות יכולים להיות ערכים עד 5. עבור כל תוכונה יש גם מתאים הנגזר מערקה ונע בין 1 ל-10+ (עבור ערך של 30). טבלת "ערבי תוכונה ומתאים" מצינית את המתאים עבור טווח ערכי התוכונה האפשרים, מ-1 ועד 30.

## ערבי תוכונה ומתאים

ערך	מתאים
-5	1
-4	3-2
-3	5-4
-2	7-6
-1	9-8
+0	11-10
+1	13-12
+2	15-14
+3	17-16
+4	19-18
+5	21-20
+6	23-22
+7	25-24

התוצאה נקבעת על ידי צורה מיוחדת של בדיקת תוכנה, הנקראת תחרות.

שני המשתפים בתחרות מבצעים בדיקות יכולות המתאימות למאחזרם. הם מוסיפים את כל התוספות והמחסרים המתאימים, אך במרקם להשווות את התוצאה לד"ק, הם משווים את התוצאות של שתי הבדיקות שלהם. המשתף עם התוצאה הגבוהה יותר זוכה בתחרות. הדמות או המפלצת מצילה בפועל או מונעת מהשניה מלהציג.

אם התחרות מסתיימת בתיקו, המצב בשאר כפי שהוא לפני התחרות. لكن, אחד המתחרים עשוי לנצח בתחרות בתור ברירת מחדל. אם שתי דמויות מסוימות תחרות לחוטף טבעת מן הרצפה בתיק"ו, אף אחת מהן לא מצילה לתפוס אותה. בתחרות בין מפלצת המנסה לפתח דלת להרפקן המנסה להחזיק את הדלת סגורה, תיק"ו פירשו שהדלת נשארת סגורה.

## מיומניות

כל תוכנה מכשה מגוון רחב של יכולות, כולל מיומניות שדרמת או מפלצת יכולות לשולוט בהן. מיומנות מייצגת היבט מסוים של ערך התוכונה, ושליטתו של יוצר במילוי מסוימת מהinishה את התמורות בהיבט זה. (המיומניות ההתחלתיות בהן הדמות שולטות נקבעות בזמן יצירה הדומות, והמיומנות בהן מפלצת שולטות מופיעות בננות המפלצת).  
לדוגמה, בדיקת זירות עשויה לשחקן ניסיון של דמות לבצע פעולה אקרובטי, לתוחב חוץ לכיס או להישאר נסתרת. לכל אחד מהיבטים אלה של זירות יש מיומנות הקשורה אליו: אקרובטיקה, זירות ידיים והתגנבות, בהתאם. לכן דמות השולטה במילוי התגנבות טובה במיוחד בבדיקות זירות הקשורות בחמיקה והסתתרות. המיומניות הקשורות לכל ערך תוכנה מוצגות בראשמה הבאה. (لتכמה חווון אין מיומניות הקשורות אליה.).  
בmarsh הסעיף מתוארות התכונות ומוגרות דוגמאות כיצד להשתמש במילויים הקשורה לתכמה.

## כוח

- אטלטיקה

## זריזות

- אקרובטיקה
- זירות ידיים
- התגנבות

## תבונה

- מאגיה
- היסטוריה
- חקירה
- טבע
- דת

## חוכמה

- טיפול בחיות
- תבונה
- רפואי

אתו גelog, אתה עדין מוסיף אותו רק פעם אחת ומכפיל אותו מחלק אותו רק פעם אחת.

באותה מידה, אם מופיע או השפעה מאפשרים לך להכפיל את תוסף השיטה שלך בעת ביצוע בדיקת תוכנה שלא הייתה מושך אליה את תוסף השיטה במצב רגיל, אתה עדין לא מוסיף את תוסף השיטה. לעומת בדיקה זו תוסף השיטה שלך הוא 0, בהתחשב בעובדה כי הכפלת 0 בכל מספר הוא עדין 0. לדוגמה, אם אתה לא שולט במילויים בימיונת ההיסטוריה, אתה לא מקבל שום תועלות ממאפיין המאפשר לך להכפיל את תוסף השיטה שלך בביצוע בדיקות תבונה (ההיסטוריה).

באופן כללי, אתה לא יכול להכפיל את תוסף השיטה שלך עבר גelog התקפה או זירות הצלחה. אם מופיע או השפעה מאפשרים לך לעשות זאת, אותן חוקים חלים.

## בדיקות תוכנה

בדיקות תוכנה בודקת את היכשרו המולד ואת האימון של הדמות או של המפלצת בינם לבין התגבר על אתגר. השה"ם מבקש לבצע בדיקת תוכנה כאשר דמות או מפלצת מנסה לבצע פעולה (שאינה התקפה) ולפעולה יש סיכוי להיכשל. כאשר תוכחת הפעולה אינה ברורה, הקוביות קובעות אותה.

לכל בדיקת תוכנה, השה"ם מחייב אישׂ מבחן שיש הוכנות מתאימה למשימה המדוברת ואת הקושי של המשימה, המוצע על ידי דירוג קושי. ככל שהמשימה קשה יותר, כך הד"ק של לגובה יותר. טבלת "דירוג קושי אופיניים" מצינית את דירוגי הקושי הנפוצים ביותר.

## דירוגי קושי אופיניים

קושי המשימה	ד"ק
קל מאוד	5
קל	10
בינוני	15
קשה	20
קשה מאוד	25
מעט בלתי אפשרי	30

כדי לבצע בדיקת תוכנה, גelog ק20 והוסף את מתאמת התכמה המתאים. כמו גם גelog ק20 אחרים, והוסף את התוצאה תוספים ומחסרים, והשווה את התוצאה לד"ק. אם התוצאה שווה או עולה על הד"ק, בדיקת התכמה הצלחה: היצור מתגבר על האתגר מולו עמד. אחרת, היצור נכשל, ככלומר הדמות או המפלצת לא מתקדמת לעבר המטרה או מתקדמת אך עם עיכוב שנקבע על ידי השה"ם.

## תחרויות

לפעמים מאמציה של דמות או מפלצת מסוימת מתנגדים ישירות לאמץ יוצר אחר. זה יכול להתרחש כאשר שנייהם מנסים לעשות את אותו הדבר ורק אחד מהם יכול להציג, למשל שנייהם מנסים לחוטף טבעת קסומה שנפלה על הרצפה. מצב זה חל גם כאשר אחד מהם מנסה למונע מן الآخر להציג מטרה – לדוגמה, כאשר מפלצת מנסה לפתח בכוח דלת שהרפקן מחזיק סגורה. במצבים כאלה,

למשל, אם לדמות בדרגה 1 יש ערך חוכמה של 15 ושליטה במינונות הבדיקה, יש לה ערך חוכמה (הבדיקה) קבוע של 14.

**חוקי ההתחבאות בסעיף "זריזות"** מסתמכים על בדיקות קבועות, כמו גם כללי החקירה.

## שיתוף פעולה

לפעמים שתי דמיות או יותר פועלות ביחד כדי לבצע משימה. הדמות שモבילה את המאמץ – או זו עם מתאם התכוונה הגבוהה ביותר – יכולה לבצע את בדיקת התוכינה עם יתרון, המשקף את העזרה שמספקות הדמיות האחרות. בקרבת, נדרשת פעולה "עזרה לאחרר" כדי להעניק יתרון לדמות אחרת.

דמות יכולת לעזור רק אם היא יכולה לבצע את המשימה בכוחות עצמה. לדוגמה, כדי לנסוט לפועל שולטות בכלים לא שליטה בכל גנבים, אך שדמות שלא שולטות בכלים לא יכולה לעזרה לדמות אחרת במשימה זו. יתר על כן, דמות יכולה לעזרה רק כאשר המשימה ניתנת לביצוע על ידי שני אנשים או יותר העובדים יחדיו. משימות מסוימות, למשל השחלת חוט במחט, אין יכולות יותר בעזרתו של אחר.

### בדיקות קבוצתיות

כאשר מספר אנשים מנוטים לבצע משימה קבוצתית, השה"ם יכול לבקש בדיקה קבוצתית. במצב זה, דמיות השולטות במינונות מסוימת מסייעות לאלה שלא שולטות במינונות.

כדי לבצע בדיקה קבוצתית, כל דמות בקבוצה מבצעת את בדיקת התוכינה. אם לפחות מחצית הקבוצה מצליחה, כל הקבוצהatsu האצתה. אחרת, הקבוצה נכשלה. בדיקות קבוצתיות לא קוראות לעיטים קרובות, והן יעילות במיוחד כאשר כל הדמיות מצליחות או נכשלות בקבוצה. במינוח אחד הרפטקנים מנווטים דרך ביצה, השה"ם לדוגמה, כאשר הרפטקנים מנווטים דרך ביצה, השה"ם יכול לבקש בדיקת חוכמה (הישרדות) קבוצתית כדי לבדוק אם הדמיות יכולות להימנע מובלען, בולענים וסכנות טבעיות אחרות בסביבה. אם לפחות חצי מחברי הקבוצה מצליחים, הדמיות שהצליחו יכולות לעזרה לחביריה להימנע מסכנה. אחרת, הקבוצה נופלת לתוך אחת מסכנות אלה.

## שימוש בתוכנות

כל משימה שדמות או מפלצת עשויה לנסוט במהלך המשחק מכוסה על ידי אחת ממש התוכנות. סעיף זה מסביר בפירוט רב יותר מה שימושות תוכנות אלה ואת הדריכים שבחן התוכנות משמשות במשחק.

### כוח

כוח מודד עצמה גופנית, אימון אטלי ואות מידת היכולת שלך להפעיל כוח פיזי גולמי.

### בדיקות כוח

בדיקה כוח יכולה לייצג כל ניסיון להרים, לדחוף, למשוך או לשבר משהו, להיחזק בכוח לחיל או לנסוט לפטור מצב בכוון. המינונות אטלייקה משקפת כישרון בסוגים מסוימים של בדיקות כוח.

**אטלייקה.** בדיקת כוח (אטלייקה) מכוסה מצלבים קשים שאתה נתקל בהם בעת טיפוס, קופיצה או שחיה. דוגמאות

- הבדיקה
- הבדיקות

### כרייזמה

- תרמית
- איום
- הופעה
- שכנו

לפעמים, השה"ם עשוי לבקש בדיקת תוכינה באמצעות מינונות מסוימת – למשל, "בצע בדיקה חוכמה (הבדיקה)". במקרים אחרים, שחקן יכול לשאול את השה"ם אם שליטה במינונות מסוימת חלה על הבדיקה. בכלל מקרים, שליטה במינונות פירושה שהיצור יכול להוסיף את תוסף השליטה שלו לבדיקות תוכינה הכרוכות במינונות זו. ללא שליטה במינונות, היוצר מבצע בדיקת תוכינה רגילה. לדוגמה, אם דמות מנסה לטפס על צוק מסוון, השה"ם עשוי לבקש בדיקת כוח (אטלייקה). אם הדמות שולחת את בדיקת אטליקה, היא מוסיפה את תוסף השליטה שלה לבדיקה הכוח. אם הדמות לא שולחת במינונות, היא פשוט מבצעת בדיקת כוח.

### חולופה: מינונות עם תוכנות שונות

בדרכן כלל, השליטה שלך במינונות חלה רק על סוג מסוים של בדיקת תוכינה. מינונות אטלייקה, למשל, חלה בדרך כלל על בדיקות כוח. עם זאת, במקרים מסוימים, יתכן שהשליטה שלך תקופה באופן סביר לפחות של בדיקה. במקרים כאלה, השה"ם יכול לבקש בדיקה בשילוב מיוחד של תוכינה ומינונות, או שאתה יכול לשאול את השה"ם אם אתה יכול לישם שליטה לבדיקה אחרת. לדוגמה, אם אתה צריך לשוחות מיי המרוחק מהחוף ליבשת, השה"ם יכול לבקש בדיקת חום כדי לראות אם יש לך מספיק כוח כדי לשחות למרחק רב. במקרה זה, השה"ם יכול לאפשר לך להשתמש בשליטה שלך אטלייקה ולבצע בדיקת חום (אטלייקה). אם אתה שולח בדיקת החום בדיקת כוח שהוא מוסיף את היכולת שלך לבדיקה כוח (אטלייקה). באופן דומה, כאשר דמות החץ אורך הברברי שלך מנסה להפחיד אויב, השה"ם עשוי לבקש בדיקת כוח (איום), למראות שאים קשור בדרך כלל לכרייזמה.

## בדיקות קבועות

בדיקות קבועה היא סוג מיוחד של בדיקת תוכינה שאינה כרוכה באגגול קובייה. בדיקה כזו יכולה לייצג את התווצה המומוצעת במסימה שמבוצעת מספר פעמים, כגון חיפוש דלותות סודיות שוב ושוב, או ניתן להשתמש בה כאשר השה"ם רצה לקבוע בסודם אם הדמיות הצלחו במהלך המשחק. השה"ם יכול לקבוע קוביות, למשל להבחן במפלצת מסתתרת. החישוב הנדרש כדי לקבוע את התווצה הכוללת של בדיקה קבועה:

10 + כל המתאימים שבדרך כלל חלים על הבדיקה

אם לדמות יש יתרון בבדיקה, הוסף 5. עבור חסרון, חסר 5. המשחק מתייחס לתוצאות הבדיקה הקבועה בתור ערך.

## זריזות

זריזות מודדת גמישות, רפלקסים ואיזון.

### בדיקות זריזות

בדיקה זריזות יכולה ליצג כל ניסיון לנע בזריזות, בהירות או בשקט, או כדי לא ליפול בזמן תנועה על משטח לא יציב. המינימיות אקרובטיקה, התגבות וזריזות ידיים מיצגות כישרין בסוגים שונים של בדיקות זריזות.

**אקרובטיקה.** בדיקת זריזות (אקרובטיקה) מכסה ניסיונות להישאר בעמידה במצב קשה, כגון כאשר אתה מנשא לרגל על משטח קרכח, להישאר מאוזן על חבל או להישאר זקופה על סיפון ספינה מתנדנת. השה"ם יכול גם לבקש בדיקת זריזות (אקרובטיקה) כדי לבדוק אם אתה יכול לבצע פעולות אקרובטיים, כולל צילולות, גלגולים, סלנות והיפוכים באוויר.

**התגבות.** בצע בדיקת זריזות (התגבות) כאשר אתה מנשא להסתתר מפני אויבים, לעبور על פני שומרים מבלי שיבחינו בר, לחמקן בבל' לעורר תשומת לב או להתגונן מאחוריו מישחו בבל' להיראות או להשמע.

**זריזות ידיים.** בכל פעם שאתה מנשא לבצע אחזית עיניים או להטוט זריזות, כגון לשתול דבר מה בכיסו של אחר או להסתיר חפץ כלשהו על גוףך, בצע בדיקת זריזות (זריזות ידיים). השה"ם יכול גם לבקש בדיקת זריזות (זריזות ידיים) כדי לקבוע אם אתה יכול לגונב ארנק מאדם אחר או לכיסו מישחו.

**בדיקות זריזות נוספת.** השה"ם עשוי לבקש בדיקת

זריזות כאשר אתה מנשא לבצע פעולות כגון:

- לשוט בעגלה עמוסה בכבדות בירידה תלולה
- לנוהג במכבבה סיבוב חד
- לפרוץ מנעול
- לפרק מלכודת
- לקשר אסיר כך שלא יוכל לברוח
- להשתחרר מכבלים
- לנגן בכלי מיתר
- ליצור חפץ קטן או מופרט

### גלגלי התקפה ונזק

אתה מוסיף את תוסף הזריזות שלך לגלגלי התקפה ונזק כאשר אתה תוקף עם נשך טווח, כגון קלע או קשת ארכוב.

אתה יכול גם להוסיף את תוסף הזריזות שלך לגלגלי התקפה ונזק כאשר אתה תוקף עם נשך קפא"פ שיש לו את המאפיין מעוזן, כגון פגיען או סיף.

### דריג שריון

בהתאם לשניון שאתה לובש, אתה יכול להוסיף את תוסף הזריזות שלך, או חלק ממנו, לדירוג השריון שלך.

### יוזמה

בתחילה כל קרב, אתה מגלאל יוזמה על ידי ביצוע בדיקת זריזות. היוזמה קובעת את סדר התורות בקרב.

### התחבאות

השה"ם מחייב מתי הנסיבות מתאימות להתחבאות. כאשר אתה מנשא להסתתר, בצע בדיקת זריזות (התגבות). עד שאתה מתגלה או עד שאתה מפסיק להסתתר, כל יוצר

כוללות את הפעולות הבאות:

- אתה מנשא לטפס על צוק תלול או חלקלק, להימנע מסיכונים בעת טיפוס על קויר או להיצמד למשטח כאשר משאו מנשא לקפוץ למרחק גדול במיוחד או לבצע פעולה באמצעות הקפיצה.
- אתה מנשא לשחות או לצוף בזרמים חזקים, גלי סופה סוערים או אזורים עמוסים אצוט. או שייצור אחר מנשא לדחוף או למשוך אותו מתחת לפני המים או להפריע לך לשחות בדרך אחרת.
- **בדיקות כוח אחרות.** השה"ם עשוי גם לבקש בדיקת כוח כאשר אתה מנשא לבצע משימות כגון:
  - לפתח דלת תקועה, נעולה או חסומה
  - להשתחרר מכבלים
  - לפול את דרך המהרה קטנה מדי
  - להאחז בעגלה בזמן שאתה נגרר מאחוריה
  - להפעיל פסל
  - למנוע מסלע להתגלגל

### גלגלי התקפה ונזק

אתה מוסיף את תוסף הכוח שלך לגלגלי התקפה ולגלגלי הנזק שלך כאשר אתה תוקף עם נשך קפא"פ כגון אלה, גראן קרב או חנית. אתה משתמש בנשך קפא"פ כדי לבצע התקפות בקרוב פנים אל פנים, ואת חלוקם אפשר לזרוק כדי לבצע התקפה בטווות.

### הרמה ונשיאה

עריך הכוח שלך קובע את כמות המשקל שאתה יכול לשאת. המונחים הבאים מגדירים מה אתה יכול להרים או לשאת.  
**יכלת נשאה.** יכולת נשאה שלך היא ערך הכוח שלך כפול 7.7%. זהו המשקל (בקילוגרמים) שאתה יכול לשאת, והוא גובה מסוים כדי לא להציג את רב הדמיות.  
**דחיפה, גרייה או הרמה.** אתה יכול לדחוף, לגרור או להרים משקל עד לפי שנים מיכולת נשאה שלך (או פי 15 מערך הכוח שלך בkilוגרמים). בעת דחיפה או גרייה משקל מעבר ליכולת נשאה שלך, המהירות שלך יורדת ל-½ מטר.

**גודל וכוח.** צורדים גדולים יכולים לשאת משקל רב יותר, ואילו צורדים קטנים יכולים לשאת פחות. עברו כל קטגורית גודל מעל בינו, הכפל את יכולת נשאה של היצור ואת המשקל שהוא יכול לדחוף, לגרור או להרים. עברו ייצור קטננו, משקלים אלה קטנים לחצי.

### חולפה: עומר

וחוק הרמה והנשאה הם פשוטים במתכוון. אתה יכול להשתמש בחולפה זו אם אתה מחשש וחוקים מפורטים יותר כדי לקבע כיצד משקל הצד משפיע על הדמות. בעת שימוש בחולפה זו, התעלם מעמודות 'כוח' של טבלת'

'שרון'.

אם אתה נושא משקל הגודל מפי  $\frac{1}{2}$  ערך הכוח שלך, אתה מועמס ומהירוץ קטנה ב-3 מ'. אם אתה נושא משקל מעל 5 פעמים ערך הכוח שלך, עד ליכולת נשאה המירבית שלך, אתה במקומות זאת מועמס בכבדות, מהירוץ קטנה ב-6 מ' ואתה סובל מחיסרונו בבדיקות תוכנה, גלגלי התקפה וזריזות הצלה המשמשים בכוח, זריזות, או חסן.

שלך, ואז מגלאג את מספר נקודות הפגיעה שלך עבר דרגה 4, עם התווסף החדש. או אם אתה בדרגה שבע והשפעה כלשהי מוגירה את ערך החוםון שלך כך שמתאים החוםון שלך קטן ב-1, מספר נקודות הפגיעה המרבי שלך מופחת ב-7.

## מבנה

מבנה מודדת את חמות המוח, דיקן הזכרון ואת ההיגיון.

### בדיקות מבנה

בבדיקה מבנה נחוצה כאשר אתה צריך להשתמש בהיגיון, במאם שלמה, בדיכרון או בהסקת מסקנות. המימוניות דת, היסטוריה, חקירה,طبع, ומאגיה משקפות כישרונות בסוגים מסוימים של בדיקות מבנה.

**דת.** בדיקת מבנה (דת) בודקת את יכולתך להיזכר באגדות אומות האלים, טקסי ותפלות, היררכיות דתיות, סמלים קדושים ומנהגי כתות חשאיות. היסטוריה. בדיקת מבנה (היסטוריה) בודקת את יכולתך להזכיר פרטים היסטוריים, דמויות אגדתיות, מלכות עתיקות, סכוסים קדומים, מלחמות שהתרחשו לאחרונה ותרבותות אבותך.

**חקירה.** כאשר אתה מחפש רמזים ומסיק מסקנות המבוססות על רמזים אלה, אתה מבצע בבדיקה מבנה (חקירה). אתה יכול להסיק את מיקומו של חץ מסויר, להבחן לפי מראתו של פצע איזה סוג נשק גרם לו או לקבוע את הנזומה החלשה ביותר במנרה, כך שאתה יוכל לטעות אותה. דפודף במגילות עתיקות בחיפוש אחר קטע ידע מסויר עשו גם כן לדרש בדיקת מבנה (חקירה).

**טבע.** בדיקת מבנה (טבע) בודקת את יכולתך להיזכר במידע לגבי פני השטח, צמחים ובעלי חיים, מג האוויר ומחזוריו הטבע.

**מאגיה.** בדיקת מבנה (מאgia) בודקת את יכולתך לזכור מידע לחשיים, פריטי קסם, סמלים קסמים, מסורות קסומות, מישורי הקיום ותושבי מישורים אלה.

**בדיקות מבנה אחרות.** השה"ם עשו לבקש בבדיקה מבנה כאשר אתה מנסה לבצע פעולות כגון:

- לתקן עם יצור ללא שימוש במילאים
- להעריך פריט יקר
- להסביר את עצמן לחבר משמר העיר
- לחיף מסמר
- להזכיר פרטים אודוט מלאכה או מסחר
- לנצח במשחק הדורש מימוןנות

### תוכנית הטלת לחשים

אשפים משתמשים בתבונה בתור תוכנת הטלת הלוחשים שלהם, אשר קובעת את הד"ק להצלחה מלחשים שהם מטילים.

## חוּכָמָה

חוּכָמָה משקפת את האופן שבו אתה מתואם עם העולם סביבך ומיצגת את יכולת התפיסה והאנטואיציה שלך.

### בדיקות חוכמה

בבדיקה חוכמה עשויה לשקף מאמץ לקרוא שפה גוף, להבין רגשות של מישחו, לשים לב לשיבבה או לטפל בפצע.

שמחפש בזרה פעליה סימנים לנוכחות מבע בדיקת חוכמה (הבחן) מול תוצאות גלגול זה.

אתה לא יכול להסתתר מפני יצור שיכל לראות אותך בבירור, ומיקומך מתגלה אם אתה עווה רעש כלשהו, למשל אם אתה צועק או מפייל אגרטל.

יצור בלתי נראה יכול תמיד לסתות להתחבא. הוא עדין עשוי להשאיר סימנים לנוכחות, והוא חייב להישאר בשקט.

במהלך קרב, רוב היצורים דרכיהם ומחפשים סימני סכנה מסוימים, لكن אם אתה יוצא ממשטור ומתקרב ליצור כלשהו, הוא בדרך כלל יבחן בר. עם זאת, בנסיבות מסוימות, השה"ם עשוי לאפשר לך להישאר מוסתר כאשר אתה מתקרב ליצור שדעתו מוסחת, ולאחר מכן לך ברגע התקפה לפני שהיצור מבחין בר.

**הבחן קבועה.** כאשר אתה מוסתר, יש סיכוי שהוא יבחן בר גם אם הוא לא מחפש אותך. כדי לקבוע אם היצור מבחין בר, השה"ם משווה את תוצאות בדיקת הזריזות (התגבשות) שלך עם ערך החוכמה (הבחן) הקבוע שלו, אשר שווה ל-10+ מתחם החוכמה של היצור, וכל תוסף או מחסר אחר שיש לו. אם ליצור יש יתרון, אם לפחות מדרגה 1 (תוספת חכמה של 15 (מתאם +2) ושליטה בתפיסה, ערך החוכמה (הבחן) הקבוע שלו יהיה 14.

**מה אתה יכול לראות?** אחד הגורמים העיקריים המשפיע על יכולת למצאו יצור או חוץ מוסתר, הוא כמה טוב אתה יכול לראות באחור, אשר עשוי להיות **מעורפל** **קלות או בכבדות**, כמו שזכר בסעיף "הסיבה".

## חוּן

חוּן מודד בריאות, כושר גופני וחינויים.

### בדיקותChoּן

בדיקות Choּן הן נדירות, ואף מינומנות לא קשורה לתוכנת החוםון, מכיוון שהסתובולות שמייצגת על ידי Choּן היא בעקרון סבילה ולא כרוכה במאם מסוים מצד הדמות או המפלצת. עם זאת, בבדיקה Choּן יכולה לייצג את הניסיון שלך לדוחף מעבר ליכולותיך הרגילים.

השה"ם עשוי לבקש בבדיקה Choּן כאשר אתה מנסה לבצע פעולות כגון:

- לעזר את נשיתך
- לצעד או לעבוד במשך שעות ללא מנוחה
- להחזיק מבלי לישון
- לשרוד ללא מזון או מים
- לגמוע ספל שכיר גדול בגלימה אחת

### נקודות פגיעה

מתאים החוםון שלך תורם למספר נקודות הפגיעה שלך. בדרך כלל, אתה מוסיף את מתאים החוםון שלך לכל קוביית פגיעה שאתה מתגלגל עבורה נקודות פגיעה.

אם מתאים החוםון שלך משתנה, מספר נקודות הפגיעה המירבי שלך משתנה גם כן, אולי המתאים החדש היה בפועל מדרגה 1. לדוגמה, אם אתה מעלה את ערך החוםון שלך כאשר אתה מגיע לדרגה 4 ומתחם החוםון מ-1+2+, אתה מתאים את מספר נקודות הפגיעה המירבי שלך אולי המתאים היה מדרגה 2+. לפיכך אתה מוסיף 3 נקודות פגיעה עבור שלוש הדרגות הראשונות

עשוי לבקש מך לבצע בדיקת כריזמה (אימן). דוגמאות לכך הן ניסיון להוציא מידע מסויר, לשכנע ברינוי רחוב לעזוב עימות בשקט או להשתמש בבקבוק שבו כדי לשכנע את הווזיר העצבי לשקל מחדש החלטה שקיבל.

**הופעה.** בדיקת כריזמה (הופעה) קובעת כמה טוב אתה יכול לשעשע קהל בעזרת מוסיקה, ריקוד, משחק, סיפור או כל סוג אחר של בידור.

**שכנוע.** כאשר אתה מנסה להשפיע על מישחו או על קבוצה של אנשים בעזרת נימוס, גינונים חברתיים או טוב לבך, השה"ם עשו לבקש מך לבצע בדיקת כריזמה (שכנוע). בדרך כלל, אתה משתמש בשכנוע כאשר אתה פועל בתום לב, מטפח חברוית, מבקש בנים או מציג התנהגות נאותה. דוגמאות לשכנוע אחרים כוללות לשכנע חצרן לתת לקבוצתך לפגוש את המלך, לניהל משא-ומתן בין שבטים לוחמים או להלהיב קבוצה של תושבי העיר.

**תרמית.** בדיקת כריזמה (תרמית) קובעת האם אתה יכול להסתייר בצורה משכנעת את האמת באמצעות מילים או פעולות. הטעה זו יכולה לכלול כל דבר, החל בהבעייה באמצעות עימות, עד כדי סיפור שומר בדבריו חלקלה, אופיינים כלולים לנסות לשכנע שומר בדבריו חלקלה, לרמתו סוחר, להרוויח כסף באמצעות הימורים, להתחפש בצורה משכנעת, לעמעם חסודות של מישחו באמצעות הבתוות כזבות או לשומר על פרצוף רציני בזמן שקר בוטה.

**בדיקות כריזמה אחרות.** השה"ם עשו לבקש בדיקת כריזמה כאשר אתה מנסה לבצע פעולה מסוימת כגון:

- נמצא את המקור הטוב ביותר לדבר אליו על חדשות,
- שימושות ורכילות
- להיטמע בתוך קהיל כדי להבין מה הם הנושאים המרכזיים עליהם הם מדברים

### תוכנית הטלת לחשים

פיטנים, פלאדים, כושפים ומכתבים משתמשים בכרייזמה בתור תוכנת הטלת לחשים שלהם, אשר קובעת את הד"ק להצלחה מלחשים שהם מטילים.

### זריקות הצלה

זריקת הצלה – המכונה גם הצלה – מייצגת ניסיון להתגאנך לחש, מלבדות, רעל, מחלת או أيام דומה. אתה בדרך כלל לא מצליח לבצע זריקת הצלה; אתה נאלץ לבצע אותה כי דמות או מפלצת נמצאת בסכונה.

כדי לבצע זריקת הצלה, גלגל ק20 והוסף את מתאם התכוונה המתאים. לדוגמה, אתה משתמש במנתם הזריזות שלך עברו זריקת הצלה לזריזות.

זריקת הצלה יכולה להיות מושפעת על ידי תוספות או מחסר שנגארם על ידי מצב כלשהו והוא יכול להנוט מיתרונו או לסייע מחסרוו, להחלטת השה"ם.

כל מוצע מעניק שליטה לפחות בשתי זריקות הצלה. האשף, למשל, שולט בזריקות הצלה לתבונה. כמו בשליטה במימוניות, שליטה בזריקת הצלה מאפשרת לדמות להוסיף את תוסוף השליתה שלה לזריקת הצלה שהיא מבצעת לתכוונה מסוימת. מפלצות מסוימות גם כן שולטות בזריקות הצלה מסוימות.

דירוג הקושי לזריקת הצלה נקבע על ידי ההשפעה שגרמה לה. לדוגמה, דירוג הקושי עבור זריקת הצלה מול לחש נקבעת על ידי תוכנת הטלת לחשים של המטיל

המיומניות הבחנה, השרdot, טיפול בחיות, רפואיות ותובנה משקפות כישרונות בסוגים שונים של בדיקות חוכמה. בדיקת חוכמה (הבחנה) מאפשרת לך לאתגר, לשמעו או לגנות בדרך אחרת את הממצאותו של דבר מה.

הבדיקה מודדת את המודעות הכללית שלך לסביבה ואת חדות החושים שלך. לדוגמה, אתה יכול לנסות להקשיב לשיחה דרך דלת סגורה, לצוותת תחת חלון פתוח או לשמע מפלצות נעות בחשיין בעיר. או שאתה יכול לנסות לגנות דברים מסוימים או כאלה שקל להחמיר אותם, בין אם הם אורך השוכבים במארב ליד דרכך, ברינויים המתחבאים בצללי הסמטה או אור נרות מתחת לדלת סודית סגורה.

**השרות.** השה"ם עשו לבקש מך לבצע בדיקת חוכמה (השרות) כדי לעקוב אחר עקבות, לצד חיות בר, להדריך את הקבוצה שלך שמהם קפואה, להזות סימני נשודובים החיים בקרבת מקום, לחזות את מג האויר או להמנע מחול טובי וסכנות טבעיות אחרות.

**טיפול בחיות.** כאשר לא ברור האם אתה יכול להרגיע חיה מבויתת, למונע מרמקל לפעול בפחד או להבין את כוונתו של בעל חיים, השה"ם יכול לבקש בדיקת חוכמה (טיפול בחיות). אתה גם מבצע בדיקת חוכמה (טיפול בחיות) כדי לשולט ברמרק כאשר אתה מנסה לבצע תמרון מסוכן.

**רפואה.** בדיקת חוכמה (רפואה) מאפשרת לך לנסות לiedy'ץ חבר גoso או לאבחן מחלה.

**תובנה.** בדיקת חוכמה (תובנה) משמשת כדי להחליט האם אתה יכול לחוש את כוונתו של צור, למשל כאשר אתה מנסה לשקר או לחזות את הצעד הבא של מישחו. הדבר הכרך בליקוט רמזים משפט גופו, הרגלי דבר וশינויים בהבעות.

**בדיקות חוכמה אחרות.** השה"ם עשו לבקש בדיקת חוכמה כאשר אתה מנסה לבצע פעולה מסוימת כדוגמת:

- לקבל תחושת בטן לגבי אופן הפעולה הנכון ברגע נתון
- להבחן אם יוצר מת או חי לכואורה הוא אל-מת

### תוכנית הטלת לחשים

כהנים, דראדים וויררים משתמשים בחוכמה בתור תוכנת הטלת לחשים שלהם, אשר קובעת את הד"ק להצלחה מלחשים שהם מטילים.

### כריזמה

כריזמה מודדת את יכולתך לתקשר ביעילות עם אחרים. היא כוללת גורמים כדוגמת ביחסו עצמי וריהוט דיבורו, והוא יכול ליצג אישיות מקסימה או צאת שגורמת לך לבצע את כל פקדותיה.

### בדיקות כריזמה

בדיקות כריזמה עשויה להתעורר כאשר אתה מנסה להשפיע או בדר אחרים, כאשר אתה מנסה לעשות רושם או לשקר בצורה משכנעת או כאשר אתה מנסה למצוא את דרכך במצב חברתי מסווב. המיומניות אים, הופעה, שכנו ותרמית משקפות כישרונות בסוגים שונים של בדיקות כריזמה.

**אים.** כאשר אתה מנסה להשפיע על מישחו באמצעות אים גלויים, פעולות עיניות או אלימות פיזית, השה"ם

ותוסף השיליטה שלו.

תוצאת זריקת החצלה בין אם היא מוצחת או לא, מפורטת בהשפעה מולה מבוצעת החצלה. בדרך כלל, החצלה מוצחת פירושה כי היצור לא ספג נזק, או ספג נזק מופחת, מן ההשפעה.

## זמן

במצבים בהם חשוב לעקוב אחריו הזמן, השה"ם קובל את הזמן הנדרש לביצוע משימה. השה"ם יכול להשתמש ביחידות זמן שונות בהתאם למצב. כאשר הרפטקנים אינם מובן, התנועה מתרחשת בקנה מידה של דקות. לוחק להם בערך דקה כדי להתקדם במורד מסדרון אורך, עד דקה כדי לחפש מילודות על הדלת בקצה המסדרון ולפחות עשר דקות כדי לחפש דברים מעוניינים או בעלי ערך בחדר מעבר לדלת. בעיר או בשמה, לעיתים קרובות מתאים יותר להתקדם בקנה מידה של שניות. הרפטקנים הלהוטים להגיע אל המגדל הבודד בלב העיר, מתקדים במהירות ווגנים את עשרים וחמש הקילומטרים בתור פחות מארבע שעות.

בנסיבות ארוכים, קונה מידה של ימים מתאים יותר. בעודם מתקדים בדרך מרובה לכיוון וטרדייף, הרפטקנים מבלים ארבעה ימים ללא אירועים לפני שהם הגיעו למקום המשען שלהם. המשך מתקדם בקרבתם ובמצבים אחרים, המשך מתקדם בסיבובים, פרקי זמן של 6 שניות.

## תנועה

צורות שונות של תנועה, למשל שחיה לרחוב נהר שופץ, התגנבות במורד מסדרון מבוך או טיפול על צלע הר מסוכן, משחקים תפקיד משמעותי משליהם בהרפטקות במהלך. תפקידים הם יכול לסקם את תנועת הרפטקנים ללא חישוב מדויק של מרחוקים או זמני תנועה: "אתם מתקדים דרך העיר ומוצאים את הכניסה למזור בשעת ערבית מאוחרת ביום השישי". אפילו מבוך, ביחס בלבד במקור גודל או בתוך רשות מערות, יכול השה"ם לסקם את התנועה בין התקליות: "אחרי שהרגתם את השומר בכניסה למעוז הגמדים העתיק, אתם בודקים ממנה שמאורה לכם את הדרך לאורך קילומטרים של מסדרונות מהדדים אל עבר תהום ומעלה גשר אבן צר". לעומת זאת לפעים חשוב לדעת כמה זמן לוחק להגעה למקום אחרית, בין אם התשובה ננדדת ביום, שעות או דקות. הכללים לקביעת זמן המשען תלויים בשני גורמים: המהירות וקצב התנועה של היצורים והשתט בו הזמן.

## מהירות

לכל דמות ולכל מפלצת יש מהירות, המודדת את המרחק במטרים שהיא יכולה למלכט בסיבוב אחד. מספר זה מניח שמדובר בפרטים קצריים של תנועה מהירה ביצומו של מצב המסקן חיים. הכללים הבאים קובעים כמה רחוק דמות או מפלצת יכול לנוע בדקה, שעה או יום.

## קצב תנועה

בעת נסעה, קבוצה של הרפטקנים יכולה לנוע בקצב רגיל, מהיר או איטי, כפי שמתואר בטבלה "קצב תנועה". הטבלה מצינית עד כמה הקבוצה יכולה לנוע בפרק זמן והאם לתנועה בקצב זה יש השפעה מיוחדת. קצב מהיר אומר שהדמיות פחות שמות לב לסייעתו, בעוד קצב איטי

## קצב תנועה מיוחדים

תנועה דרך מבוכים מסוימים או אזורי שטחה לעיתים קרובות כרכוה ביותר מאשר הליכה פשוטה. הרפטקנים עשויים להצטרך לטפס, לזרול, לשחות או לקפוץ כדי להגיע למוחץ חפץ.

**מעוז.** טבלת "קצב תנועה" מניחה כי הדמיות נעות במשך 8 שניות ביום. הדמיות יכולות להתקדם מעבר לגובל זה, אך הן מסתכוות בתשיות. עבר כל שעה נוספת מעבר לשטנה שעotta הדמיות מתקדמות את המרחק המוצע בעמודה "שעה" עבור הקצב שלהם, וכך דמות צריכה לבצע זריקת הצלחה לחסוך בסוף השעה. ד"ק הוא  $10 + 1$  עבר כל שעה מעבר ל-8 שעות. דמות שנכשלה בהצלחה סובלת דרג אחד של תשישות (ראו בסופו של"-א).

**רמcis וכלי רכב.** בעלי חיים יכולים לנوع הרבה יותר מהר מאשר אדם לפחות זמן קצר (עד שעה). דמות רוכבה יכולה לדוחה במשך שעה ולcosaות פי שניים מהמרחק הרגיל לקצב מהיר. אם כל 8 עד 10 קילומטרים הדמיות יכולות למצוא רמcis חדשים, הן יכולות גם עז מרחוקים גדולים בקצב זה, אבל מצב זה נדיר מאוד לאירועים באזוריים המאולצים בצפיפות.

דמיות בעגלות, כרכרות או כל רכב יבשתיים אחרים בחרות בקצב כריגיל. דמיות השוטות בכלי שיט מוגבלות להמירות כל השיט, והן לא סובלות מחסימות הקצב המהיר או נהנות מיתרונות הקצב האיטי. בהתאם לסוג הספינה ולאודל הוצאות שלה, ספיקות עשויות להיות מוגבלות לשוט עד 24 שעות ביממה.

רמcis מיוחדים, כגון פגסוס או גרייפון, או כל רכב מיוחדים, כגון שטיח מעופף, מאפשרים לך לנוע במהירות גבוהה יותר.

קצב תנועה	DISTANCE	TIME	MOVEMENTS	DESCRIPTION
ה.quick	DISTANCE	TIME	MOVEMENTS	DESCRIPTION
מהיר	120 מ'	6 ק"מ	45 ק"מ מהסר-5 - לבדיקות חוכמה (הבחנה) קבועה	
רגיל	90 מ'	5 ק"מ	36 ק"מ	
איטי	60 מ'	3 ק"מ	27 ק"מ ניתן להשתמטות	

## תואו שטח קשה

מהירות התנועה שמצויניות בטבלה "קצב תנועה" מניחות שה坦ועה היא בשטחים יחסית פשוטים: כבישים, מישורים פתוחים או מסדרונות מבוכים ריקים. אבל הרפטקנים לעיתים קרובות נעים בערות צפופים, ביצות עמוקות, חורבות מלאות הרים תלולים, וקרקע מכוסת קרח – תואו שטח הנחשבים קשים. אתה nun בערך מהירות דרך תואו שטח קשה – כל 1 מ' של תנועה בתואו שטח קשה עולה לר 2 מ' של מהירות, כך שאתה יכול לכособת רק חצי מהמרחק הרגיל בדקה, בשעה או ביום.

## **טיפול, שחיה וذילה**

בזמן טיפול או שחיה, כל 1 מ' של תנואה עולה 1 מ' נוספים (2 מ' נוספים בתוארי שטח קשה). אלא אם כן ליצור יש מהירות טיפול או שחיה. לבחירת השה"ם, טיפול על גבי משטח אני חלקלק או זהה שיש בו מעט נקודות אחיזה דורש הצלחה בבדיקה כוח (אטטלטיקה). כמו כן, כל התקדמות במים סוערים עשויה לדרש הצלחה בבדיקה כוח (אטטלטיקה).

## **קפיצה**

ערך הכוח שלך קבוע כמה רוחק אתה יכול לקפוץ. **קפיצה למרחק**, כאשר אתה מבצע קפיצה למרחק, אתה יכול לקפוץ למרחק של מספר מטרים השווה לערך הכוח שלך חלקי 3, אם אתה נע לפחות 3 מ' ברגל מיד לפני הקפיצה. כאשר אתה קופץ למרחק מעמידה, אתה יכול לזמן רק לחץ המרחק. כר או כר, כל מטר שאתה מшиיג בקפיצה עולה לך מטר של תנואה.

כל זה מניח כי גובה הקפיצה לא משנה, כגון קפיצה על פני פלג או תהום. לבחירת השה"ם, עליך להצליח בבדיקה כוח (אטטלטיקה) בד"ק 10 כדי לעבור מעל מכשול נמוך (לכל היוטר בגובה רבע מרחק הקפיצה), כגון גדר או קיר נמוך. אם נכשלת, אתה פוגע במכשול. כאשר אתה נוחת בתוארי שטח קשה, אתה חייב להצליח בבדיקה זריזות (אקרובטיקה) בד"ק 10 כדי לנחות על הרגליים. אחרת, אתה נופל שרוע.

**קפיצה לגובה**. כאשר אתה מבצע קפיצה לגובה, אתה מזנק לאויר לגובה השווה ל 1 + מתאם הכוח שלך חלק שלוש, אם אתה נע לפחות 3 מ' ברגל מיד לפני הקפיצה. כאשר אתה קופץ לגובה מעמידה, אתה יכול לקפוץ רק חצי מרחק זה. כר או כר, כל מטר שאתה קופץ עולה לך מטר של תנואה. בסיטuatיות, השה"ם עשוי לאפשר לך לבצע בדיקת כוח (אטטלטיקה) כדי לקפוץ לגובה יותר مما שהיה יכול בדרך כלל.

אתה יכול להרים את הידיים עד לחץ הגובה שלך במהלך הקפיצה. لكن, אתה יכול להגיע לגובה השווה לגובה הקפיצה ועוד פי ½ מהגובה שלך.

חשיכה קסומה.

### אל-ראיה

יצור בעל אל-ראיה יכול לתפוס את סביבתו בטווח מסוים ללא הסתמכות על חוש הראייה. יצורים ללא עיניים, למשל רפואיים, יוצרים משתמשים בתהודה או בחושים מוגברים, כגון עטלפים ודרקוני אמת, משתמשים ביכולת זו.

### ראיית חושך

ליצורים רבים בעולמות המשחק הפנטסטיים, במיוחד המתגוריים מתחת לפני הקרקע, יש יכולת ראיית חושך. יצור עם ראיית חושך יכול לראות בטווח מסוים בחושך אליו החושך היה תאורה עמויה, אך שאותו חושך נחשבים מעופלים קלות עבורי. עם זאת, היצור לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, רק בין גוונים שונים של אפור.

### ראיית אמת

יצור בעל ראיית אמת יכול, בטווח מסוים, לראות בחושך רגיל וקסום, לראות יצורים וחפצים בלתי נראים, להזות באופן אוטומטי אشيיות חזותיות ולהציגם בזריקת הצלת מולן ולתפוס את הצורה המקורית של משנה צורה או יצור שונה על ידי קסם. בנוסף, היצור יכול לראות לתוכה המשיר האתרי.

### מזון ומים

דמויות שאינן אוכילות או שותות סובלות מתחסויות (ראה נספח ס"ל-ש-א). לא ניתן להסיר תישיות הנגרמת על ידי מהصور במאזן או במים עד שהדמויות אוכלת ושותה את הכלמות הנדרשת.

### מזון

דמות זוקה לחצי ק"ג של מזון ביום ויכולת להתקיים לפחות מה עם חצאי מנתה. דמות שאוכלת רבע ק"ג מזון ביום נחשבת כאילו עברה חצי יום ללא מזון. דמות יכולה לאכול ימים השווה ל-3+ מותאם החום שלה (לכל הפחות יומ 1). בסוף כל يوم מעבר לזמן זה, הדמויות סובלות באופן אוטומטי דרג אחד של תישיותו. יום אחד של אכילה רגילה מפסיק את מספר הימים ללא מזון לאט.

### מים

דמות זוקה לאربעה ליטרים של מים ביום, או אם מג האօיר חם לשמונה ליטרים ביום. דמות ששותה ורק חצי מכמות המים הדרישה צריכה להצליח בזריקת הצלת להזון עד ק' 15 או לסבול דרג אחד של תישיות בסוף היום. דמות ששותה פחות מחצי כמות המים הדרישה סובלת באופן אוטומטי דרג אחד של תישיות בסוף היום. אם לדמות כבר יש דרג אחד או יותר של תישיות, הדמות סובלת שני דרגים בכל אחד מהמרקם.

### שימוש בחפצים

בדרכ כל דמות יכולה להשתמש בחפצים בסביבתה במ המשחק ללא חוקים מיוחדים. השחקן אומר לש"ט שהדמויות שלו עשו מהו, כגון למשוך בידית, והשה"ט

## הסבירה

當然, ההפתקאות הקשורות במחקר מקומות חשוכים, מסווגים ומלאי תעלומות. הכללים בסעיף זה מכסים כמה מן הדריכים החשובות ביותר בהן הסביבה משפיעה על ההרפתקנים במקומות אלה.

### נפילה

נפילה מגובה רב היא אחד הסיכון הנפוצים ביותר בעבר הרפטן. בסוף הנפילה, יצור סוג 1 ק' 6 נזק מוחץ לכל 3 מטר שנפל, עד לכל היותר 20 ק' 6. היצור נפל שרוע, אם כן הוא לא ספג כל נזק מהנפילה.

### חנק

יצור יכול לעצור את נשימתו למשך מספר דקות השווה ל-1 + מתאם החום שלו (לכל הפחות 30 שניות). כאשר ליצור אוזל כל האօיר או שהוא נחנק, הוא יכול לשוד מספר סיבובים השווה למתאם החום שלו (לכל הפחות 1 סיבוב). בתחילת תורו הבא, מספר נקיות הפגיעה שלו יורד ל-0 והוא גוoso, והוא לא יכול להשב נקודות פגעה או להתייצב עד שהוא יכול לנשום שוב. לדוגמה, יצור עם ערך חום של 14 יכול לעצור את נשימתו למשך 3 דקות. אם הוא מתחלף להנקה, יש לו 2 סיבובים להגיע לאויר לפני שהוא יורד ל-0 נקודות פגעה.

### ראייה וואר

המשימות הבסיסיות ביותר במהלך הרפטקה – הבדיקה בסכוונה, מציאת חפצים מסווגים, פגעה באובי בזמן לחימה ובחרית מטרה ללחשים, אם לצורך רק חלק מהן – מסתמכות במידה רבה על יכולתה של הדמות לראות. חושך והשפעות אחרות המונעות ראייה יכולות להוות מכשול ממשמעותי. איזור מסווג עלול להיות מעורפל קלות או בכבדות. באיזור מעורפל **קלות**, כגון תאורה עמויה, ערפל חלקי או צמחייה סבוכה, יצורים סובלים מחסרון בבדיקות חכמה (הבדיקה) המסתמכת על ראייה.

איזור **מעורפל בכבדות** – כגון חושך, ערפל סמי או צמחייה צפופה – חוסם את הראייה למגMRI. יצור סובל למעשה מהמצב עיוור (ראה נספח ס"ל-ש-א) כאשר הוא מסנו לראות באיזור זה.

ונוחות או היעדר אוור באיזור כלשהו יוצרים שלוש קטגוריות תאורה: אוור בוהק, תאורה עמויה וחושך. אוור בוהק מאפשר לרוב היצורים לראות כרגיל. אפילו ימים קודרים מספקים תאורה מספקת לאור בוהק, כמו גם לפידים, עשויות, מדורות ומקורות אוור אחרים בטווח מסוים.

**תאורה עמויה**, הנדרשת גם צללים, יוצרת איזור מעורפל קלות. איזור אוור עmons הוא בדרך כלל איזור הגבול בין מקור של אוור בוהק, למשל לפיד, ובין החושך סביבו. האור הבהיר בזמן דמדומים ושורר נחשב גם הוא כתאורה עמויה. ירה מלא ובהיר במיוחד עשוי לשטוף את האדמה בתאורה עמויה.

**חושך** יוצר איזור מעורפל בכבדות. הדמויות נמצאות בחשיכה כאשר הן בחוץ בלילה (אפילו ברוב הלילות עם רוח), בעוד מבוק לא מואר או כבר תת קרקע או באיזור של

של הדמות (לכל הפחות קוביה אחת). לדוגמה, אם לדמות יש שמנונה קוביות פגיעה, היא יכולה להשיב ארבע קוביות פגעה שנוצלו בסיום מנוחה ארוכה.

דמota לא יכולה להיות מיותר ממנוחה ארוכה אחת במשך 24 שעות, ולדמות חיבת להיות לפחות נקודות פגעה אחת בתחלת המנוחה כדי להנות מיתרונותיה.

מונע מה, אם בכלל, קורה. לדוגמה, דמota עשויה להחליט למשוך בידית, אשר עשויה, בטורה, להעלות שער מתורם, להציג את החדר במים או לפתח דלת סודית בקיר סגור. אם הידית חלודה, לעומת זאת, הדמות עשויה להדרש להזיז אותה בכוח. במקרה צהה"ם, יכול לבקש בדיקת כוח כדי לראות אם הדמות יכולה להזיז את הידית ממוקמה. השה"ם קובע את הד"ק עבור בדיקה שכזו בתבוסס על קושי המשימה. הדמויות יכולות גם לפגוע בחפצים עם כל נשק ובאמצעות לחשים. חפצים חסינים לנזק רעל ונזק תודעה, אבל לפחות נזקים אלה הם מושפעים מഫיגעות פיזיות וкосומות כמו יצורים. השה"ם קובע את דירוג השرين ומספר נקודות הפגיעה של החפץ, והוא עשוי להחליט כי לחפש מסויים יש עמידות או חסינות מסוימים של התקפות. (לדוגמה, קשה לחזור חבל עם נבוט). חפצים נכהלים תמיד בזריקות הצלחה לכוח וזריזות, והם חסינים מפני השפעות הדורשות האצלות אחרות. כאשר חוץ יורך ל-0 נקודות פגעה, הוא נשבר. דמota יכולה גם לנסות לבצע בדיקת כוח כדי לשבור חפץ. השה"ם קובע את הד"ק עבור בדיקה צו.

## מנוחה

למרות העובדה גיבורים, הרפטקנים אינם יכולים לבנות את כל שעות היום בחקירה, אינטראקציה חברתיות וקרב. הם צריכים זמן מנוחה כדי לישון ולأكل, לטפל בפצעים, לרענן את מוחם ואת נפשם כדי להטיל לחשים ולהילין את עצם להרפטקה נוספת.

הרפטקנים יכולים לקחת מנוחות קצרות בעיצומו של יום הרפטקאות ומנוחה ארוכה בסיום של היום.

## מנוחה קצרה

מנוחה קצרה היא תקופה של זמן הפסקה, לפחות שעה אחת, שבמהלכה הדמות לא מבצעת פעולות מאומצות יותר מאשר אכילה, שתיה, קריאה וטיפול בפצעים. דמota יכולה לנצל קוביית פגעה אחת או יותר בסוף מנוחה קצרה, עד למספר המרבי של קוביות הפגיעה שלה, השווה לדרגת הדמות. עברו כל קובייה שנוצלה בדרך זו, השחקן מגלאת את הקובייה ומוסיף את תוסף החוון של הדמות לתוצאה. הדמות משיבה נקודות פגעה בכמות השווה לסכום שהתקבל. השחקן יכול להחליט לנצל עוד קוביות פגעה אחריו כל גלגול. דמota משיבה מספר קוביות פגעה שנוצלה בסיום מנוחה ארוכה, כאמור להלן.

## מנוחה ארוכה

מנוחה ארוכה היא תקופה של זמן הפסקה ממושך, לפחות 8 שעות, שבמהלכם הדמות ישנה או מבצעת פעולות קלה: קריאה, שיחה, אכילה או שמירה למשך שעתיים לכל היוטר. אם המנוחה נקטעת על ידי פרק זמן של פעילות מאומצת – לפחות שעה אחת של הליכה, לחימה, הטלת חשים או פעולות הרפטקנות דומות – הדמויות חיבות להתחילה את המנוחה מחדש כדי להנות מתועלת כלשהי. בסוף מנוחה ארוכה, דמota משיבה את כל נקודות הפגיעה שאבדה. הדמות גם משיבה קוביות פגעה, עד למספר השווה לחצי המספר הכלול של קוביות הפגיעה

# בין הרפטקאות

בין מסעות למקומות מובאים ולחימה בראש עתיק, הרפטקונים צריכים זמן לנוח, להתאושש, ולהתכנס להרפתקה הקרה שלהם. הרפטקונים רבים משתמשים בזמן זה כדי לבצע גם משימות אחרות, כגון יצירת כל נשק ושריון, מחקר, או ניצול הזהב שהם צברו בעבודה קשה. במקרים מסוימים, הזמן עבורם יכול פשוט לאפשר כשר כימי כמות זמן נוספת עבורם ואפשרות לתרגם במנוחים קטנים מה הדמות שלך עשתה בזמן זה. במקרים אחרים, השה"ם אולי ירצה לעקוב אחר הזמן שעובר מכיוון שARIOUIS שאותה לאו דווקא מודיע אליהם קוראים בינתיים.

## הוצאות אורח חיים

בין הרפטקאות, אתה בוחר בסגנון אורח חיים מסוים ומשלם את עלות אורח חיים זה. לבחירת אורח חיים מסוים אין השפעה מואוד ממשמעותית על הדמות שלך, אבל אורח החיים שלך יכול להשפיע על הדריך בה אחרים מתיחסים אליו. לדוגמה, כאשר אתה חי אורח חיים אצלי, יהיה לך יותר להשפיע על אצלי העיר מאשר כאשר אתה חי בעוני.

## פעילות פנאי

בין הרפטקאות, השה"ם עשוי לשאל אותך מה הדמות שלך עשוה במהלך הזמן החופשי שלך. אורח תקופת הפנאי עשוות להשתנות, אך ככל פעילות פנאי דורות שמספר מסוים של ימים כדי ליהנות מיתרונותיהן, ולפחות שמנה שעשוות בכל יום>Create להיות מוקדשות לפעילויות הפנאי כדי להחשב יום זה. הימים אינם צריכים להיות רצופים. אם יש לך יותר מהכחות הדרישה של ימים, אתה יכול להמשיך לעשות את אותה הפעילות במשך תקופה ארוכה יותר, או לעבור לפעילויות פנאי חדשות. פעילות פנאי אחרות מהmozgoת להלן אפשריות. אתה רוצה שהדמות שלך תנצל את זמן הפנאי שלו כדי לבצע פעילות שלא מכוסה כאן, דבר עם השה"ם שלך.

## מלאכה

אתה יכול ליצור חפצים לא Kosomim, כולל ציוד הרפטקנות ויצירות אמנות. אתה חייב לשנות בכלים הקשורים לחפש שאתה מנסה ליצור (בדרך כלל כל אומן). "תכן שתצטטרך גם גישה לוחמים או למקומות מיוחדים הדרושים ליצור החפש. לדוגמה, דמות השולט בכל נפח צריכה גישה לבשן כדי ליצור חרב או חילוף שרין. עברו כל יום פנאי שאתה מבלה במלאה, אתה יכול ליצור פריט אחד או יותר בשווי כולל שלא עולה על 5 מ"ז, ואתה חייב לנצל חומר גלם בשווי השווה למחצית משווי החפצים הכלול. אם אתה רוצה ליצור אותו במהלך שווי שוק הגודל מ-5 מ"ז, אתה יכול ליצור אותו במהלך שווי שוק ימים כאשר כל יום אתה מתקדם ב-5 מ"ז ביצורו עד שאתה מגע לשווי השוק המלא של החפש. לדוגמה, חילוף שרין לוחות (בשווי שוק של 1,500 מ"ז) לוגחת 300 ימי עבודה כדי ליצור אותה בעצמך.

דמיות יכולות לשלב את אמצעיהן כדי ליצור חף בודד, ובלבך שהדמיות כולן שולטות בכלים הדרושים ועובדות

יחד באותו מקום. כל דמות תורמת ממוצע בשווי 5 מ"ז עבור כל יום שהוא מקדישה לעזרה ביצור החפש. לדוגמה, שלוש דמיות השולטות בכלים הנדרשים ובעלות גישה למקום הנדרש יכולות ליצור חילוף שרין לוחות ב-100 ימים, ובועלות כוללת של 750 מ"ז. בעוד עורך עוסק במלאה, אתה יכול לקיים אורח חיים צנוע מבייל שלם 1 מ"ז ליום, או אורח חיים נוח במחצית העולות הרגילה.

## עסק במקצוע

אתה יכול לעבוד בין הרפטקאות ובכך לך ימים אורח חיים צנוע מבייל שלם 1 מ"ז ליום. יתרונות אלה ממשיכים כל עוד אתה מושך לעסוק במקצוע שלך. אם אתה חבר בארגון שמספק לך תעסוקה, כגון מקצוע או גילדת גנבים, אתה מרווח מספיק כדי לך ימים אורח חיים נוח.

אם אתה שולט במינונות ההופעה ואתה משתמש בכישורי במלך זמן הפנאי שלך, אתה מרוויח מספיק כדי לך ימים אורח חיים עשיר.

## החלמה

אתה יכול להשתמש בזמן הפנאי בין הרפטקאות כדי להתאושש מפציעה חמורה, מחלת או רעל. לאחר שלושה ימים של זמן הפנאי שלך שאתה מנצל למנוחה, אתה יכול לבצע זריקת הצלה לחוץן בד"ק 15. אם האצתה בהצלחה, אתה יכול לבחור באחת מההתוצאות הבאות:

- השפעה אחת שמנועת ממך להшиб נקודות פגעה מסוימת.
- במשך 24 שעות הקרובות, יש לך יתרון בזריקת הצלה כנגד מחלת או רעל שמופיע עלייך.

## מחקר

זמן הפנאי בין הרפטקאות הוא הזדמנויות מצוינת לביצוע מחקר כדי להבין טוב יותר את התועלות שנטగלו במהלך המערה. מחקר יכול לכלול התעמקות ברכרים מאובקים ומגילות מתפוררות בספרייה או רכישת מושקות למקומות כדי להוציא מהם שימושים וርיאציות. כאשר אתה מתחילה במחקר, השה"ם קובע האם המידע זמין, כמה ימי פנאי ידרש כדי למצאו אותו, והאם יש מගבלות כלשהן על המחקר (כגון צורך לחפש אדם, ספר או מקום מסוימים). כמו כן, השה"ם עשוי לבקש ממך לבצע בדיקת תוכנה אחת או יותר, כגון בדיקת תבונה (חקייה) כדי למצוא רמזים לכיוון המידע שאתה מחפש, או בדיקת כרייזמה (שכנוע) כדי לשכנע מישחו לעוזר. לאחר שתנאים אלה הם התקיימו, אתה לומד את המידע אם הוא זמין. עברו כל יום מחקר, אתה רוצה לבנות להוצאות 1 מ"ז כדי לכסות את ההוצאות שלך. עלות זו היא בגין הוצאות אורח החיים הרגילים שלך.

## אימון

אתה יכול לנצל זמן בין הרפטקאות כדי למלמד שפה חדשה או כדי להתאמן בשימוש בערכת כלים. השה"ם עשוי לאפשר אפשרויות אימון נוספות. ראשית, עליך למצוא מדריך המוכן ללמוד אותך. השה"ם קובע כמה זמן זה לוקח, והאם נדרש בדיקת תוכנה אחת או יותר.

האימון נמשך 250 ימים ועולה 1 מ"ז ליום. לאחר שאתה  
משקיע את הזמן וכסף הנדרשים, אתה לומד את השפה  
החדשה או מקבל שליטה בכליה מחדש.

# סדר הקרב

התקלות קרבית טיפוסית היא התקשות בין שני צדדים מבול מכות נשק, הסחות, הדיפות, עבותות רגליים והטלת לחשימ. המשחקן מארגן את המולת הקרב למחזר של סיבובים וטורות. **סיבוב מיצג** כ-6 שניות בעולם המשחק. במהלך סיבוב, כל משתף בקרב מבצע תור. סדר התורות קבוע בתחילת ההתקלות הקרבית, כאשר כל המשתפים מגלים יוזמה. לאחר שכל המשתפים שיחקו בתורם, אם אף צד לא הביס את השני, הקרב ממשיך לסיבוב הבא.

## התור שלך

בטורך, אתה יכול לנوع עד למפרק השווה למהירות שלך ולבצע פעולה אחת. אתה מחליט אם לנוע תחילת או לבצע את הפעולה לפני כן. המהירות שלך – המכונה גם לעיתים מהירות ההליכה שלך – מצינית ברף הדמות שלך. הפעולות הנפוצות ביותר שאתה יכול לבצע מתוארכות בסעיף "פעולות בקרב". מאפייני מקצוע ויכולות אחרות מאפשרות לך לבצע פעולות נוספות.

הסעיף "תנועה ומיקום" מפרט את החוקים לגבי תנועה. אתה יכול לוותר על תנועה, על ביצוע פעולה או לא לעשות שום דבר בתורך. אם אתה לא יכול להחליט מה לעשות בתורך, שקול לבצע פעולה חמייקה או הכנת פעולה, כתמואר בסעיף "פעולות בקרב".

## פעולות נוספות

מאפייני מקצוע שונים, לחסום ויכולות אחרות מאפשרים לך לבצע פעולה מיוחדת בתורך הנקראת פעולה נוספת. למשל המאפיין "פעולה ערומומית", מאפשר לנוכלים לבצע פעולה נוספת. אתה יכול לבצע פעולה נוספת נספתח רק כאשר יכולות מיוחדת, לחש או מאפיין אחר במשחק קובע שאתה יכול לבצע משהו כמו פעולה נוספת. אחרת אתה לא יכול לבצע פעולה נוספת.

אתה יכול לבצע רק פעולה נוספת אחת בתורך, لكن אתה חייב לבחור איזו פעולה נוספת אתה מבצע כאשר יש לך יותר Möglichkeiten. אתה בוחר מתי לבצע פעולה נוספת נוספת בתפקיד הקרב. אלא אם כן תזמן הפעולה הנוספתמצוין, וכל השפעה המונעת מכך לבצע פעולות נוספת מכך גם ביצוע פעולה נוספת.

## פעולות אחרות בתורך

התור שלך יכול לכלול מגוון פעולות שלא דורשים שימוש בעולאה או בתנועה שלך. במקרה, הסביבה בחינוך, אתה יכול לתקשר דלטת תור כדי תנועה בעודך צועד לעבר אויב, או שאתה יכול לשולף נשק כחלק מפעולת ההתקפה. אם אתה רוצה להשתמש בחופץ אחד או בתכונה אחת של בעולאה. חפשי קסם מסוימים וחפצים מיוחדים אחרים דורשים שימוש בעולאה. תיאור חפצים אלה יזכיר זאת. השה"ם עשו לדריש מכך להשתמש בעולאה עבור פעילויות אלה כאשר הן דורשות טיפול מיוחד או כאשר הוא מציג מכשול יוצא דופן. לדוגמה, סביר שהשה"ם יצפה שתשתמש בעולאה כדי לפתח דלטת תקעה או להפעילConnnet כדי להנמיך גשר. פעולה לתגובה

## קרב שלב אחר שלב

1. **קביעת הפעעה.** השה"ם קובע אם מישוה מהמעורבים בהתקלות מופתע.
2. **קביעת מיקומים.** השה"ם מחליט איפה נמצאות הדמיות והמלצות. בהינתן סדר הצעדה של הרפטקנים או החלוטותיהם לגבי מיקומים בחדר או בשלול אחר, השה"ם מחליט היכן יריביהם נמצאים, באיזה מפרק ובאיזה כיוון.
3. **גלגול יוזמה.** כל מי שמעורב בהתקלות הקרב מגלאל יוזמה, וכך נקבע סדר תורות המשתפים.
4. **تورות.** כל משתף בקרב מבצע את תורו לפי סדר היוזמה.
5. **הסיבוב הבא.** כאשר כל המעורבים בקרב ביצעו את תורם, הסיבוב מסתיים. חוזר על שלב 4 עד שהקרב מסתיים.

## הפטעה

קובצת הרפטקנים מתגבנת אל עבר מחנה שודדים, ו קופצת מבין העצים כדי לתקוף אותם. קוביית ג'לטין מחליקה במורד מסדרון, מבלי שההרפטקנים מבחינים בה עד שהיא בולעת אחד מהם. במצבים כאלה צד אחד בקרב מפותיע את הצד الآخر.

השה"ם קובע מי עשוי להיות מופתע. אם אף אחד מהצדדים לא מנסה להתגנב, ככל מהcheinים באופן אוטומטי זה בזה. אחרת, השה"ם משווה את תוצאות בדיקות אריזות (התגנבות) של כל מי שמתגנב למל ערך החוכמה (הבחנה) הקבועה של כל ציור בצד היריב. כל דמות או מפלצת שלא שמה לב לאיים מופתעת בתחילת ההתקלות. אם אתה מופתע, אתה לא יכול לנוע או לבצע פעולה בתור הראשון שלך בקרב, ואתה לא יכול לבצע פעולה תגובה עד שהסיבוב הראשון מסתיים. חבר בקבוצה יכול להיות מופתע גם אם אחרים בקבוצה לא מופתעים.

## יוזמה

היזמה קובעת את סדר התורות במהלך קרב. כאשר הקרב מתחיל, כל משתף מבצע בדיקת אריזות כדי לקובע את מקומו בסדר היוזמה. השה"ם מבצע גלגול אחד עבר כל קבוצה של יצורים זחילים, כך שכל חבר בקבוצה פועל באותו הזמן.

השה"ם מדרג את הלוחמים בסדר יורד, מבעל תוצאה בדיקת הזריזות הגדולה ביותר עד לבעל התוצאה הנמוכה ביותר. זהו הסדר (הנקרא סדר היוזמה) בו הם פועלים במהלך כל סיבוב. סדר היוזמה נשאר זהה לאורך הקרב. אם יש תיק"ז, השה"ם מחליט על הסדר בין יצורים

קשה.  
כל מטר תנועה בתוואי שטח קשה עליה 1 מ' נסוף. כל זה תקף גם אם מספר דברים שונים גורמים לחילול החשבתוואי שטח קשה.  
רהייטים נמוכים, הריסות, צמחיה, מדרגות תלולות, שלג וביצות רדודות הן דוגמאות לתוואי שטח קשים. חילול בו נמצא יצור אחר, בין אם הוא עין או לא, נחשב גם כן לתוואי שטח קשה.

## שروع

המשתתפים בקרב מוצאים את עצם לעתים קרובות שרועים על הקרקע, בין אם בגל שלם ימשכו הפל אוטם או בגלם שהם השתתחוו בעצמם. במשחק, הם נחברים שרועים, מצב המתואר בנוספה סל"ש-א.  
אתה יכול ליפול למצב שروع מבלי להשתמש במהירותו שלר. כדי לעמוד חזרה אתה צריך ציר לשקייע מאץ רב יותר; כדי לעשות זאת עליך לנצל כמה תנועה השווה לחצי המהירות שלך.  
לדוגמא, אם המהירות שלך היא 9 מ', אתה צריך לנצל  $\frac{4}{5}$  מ' של תנועה כדי לעמוד. אתה לא יכול לעמוד חזרה אם לא נשarra לך מספיק תנועה או אם המהירות שלך היא 0.  
כדי לנבע בזמן שאתה שروع, עליך **לזחול** או להשתמש בלחשים כדוגמת שיגור. כל מטר תנועה בzychילה עליה 1 מ' נסוף. מכיוון שכך, זחילה של 1 מ' בשטח קשה, עליה 3 מ' של תנועה.

### שימוש בחפצים סביבך

להלן כמה דוגמאות של דברים שאתה יכול לעשות תוך כדי התנועה או הפעולה שלך:

- לשולף חרב או להחזיר אותה לנדן
- לפתח או לסגור דלת
- להוציא שקיי מהתרמיל
- להרים גראן מהרצפה
- לחתוך פריט קטן מהשולחן
- להסיר טבעת מהאצבע
- לאכול מעת אוכל
- לתקוע דגל באדמה
- להוציא מספר מטבחות מחגורת הכסים שלך
- לשחות קנקן שכיר
- להפעיל ידיית או מתג
- להוציא לפיד מגומחה בקיר
- לחתוך ספר ממדף שאתה יכול להגיע אליו
- לכבות אש קטנה
- לעוטות מסכה
- להרים את ברdet הגליה מעל הראש
- להצמיד את האוזן לדלת
- לבועט באבן קטנה
- לסובב מפתח במונעול
- להקיש ברצפה באמצעות מוט באורך 3 מ'
- להعبر פרט אחד לדמות אחרת

### תנועה סביב יצורים אחרים

אתה יכול לעבור דרך חלל של יצור ידידותי. לעומת זאת, אתה יכול לעבור דרך חלל של יצור עין רק אם היצור גדול

יכולות מיוחדות מסוימות, לחשיים ומצבים מסוימים מאפשרים לך להשתמש בפועלה מיוחדת הנדרשת פעולה תגובה. פעולה תגובה היא פעולה מידית הקורית כאשר תנאי כלשהו מתקיים, והוא יכולה להתבצע בתורך או בתורו של מישחו אחר. התקפה מזדמנת היא הסוג הנפוץ ביותר של פעולה תגובה. לאחר שאתה מבצע פעולה תגובה, אתה לא יכול לבצע את נוספת עד תחילת התור הבא שלך. אם התקפה קוטעת את תורו של יצור אחר, היצור יכול להמשיך את תורו מיד לאחר התגובה.

### תנועה ומיקום

במהלך הקרב, הדמיות והמלצות נמצאות בתנועה מתמדת, והן משתמשות לעתים קרובות בתנועה ובמיקומן כדי לקלות יתרון בקרב.  
בתורך, אתה יכול לנעו מරחק השווה לכל היותר ומהירות שלך. אתה יכול להשתמש בכל המהירות שלך או בחלוקת, לבחירתך, בכפוף לכללים הבאים.  
התנועה שלך יכולה לכלול קופאה, טיפוס ושהייה. מצב תנועה אלה יכולים להיות משלבים עם הליכה, או שהם יכולים להוות את כל התנועה. בכל דרך בה אתה נע, חסר את המרחק של כל חלק של התנועה שלך מהירותו שלך עד שהשתמש תוכל או עד שיש metamenu.

### חלוקת התנועה שלך

אתה יכול לחלק את התנועה שלך לפני הפעולה שלך ובחילוק מהירותים שלך, או שמהירותו שלך לאחר מכן יתנו 3 מ', לדוגמה, אם יש לך מהירות של 9 מ', אתה יכול לנעו 6 מ' נסופה.

### תנועה בין התקפות

אם אתה מבצע פעולה הכוללת יותר מהתקפת נשק יחידה, אתה יכול לחלק את התנועה שלך בנוסף גם לתנועה בין התקפות. לדוגמה, לוחם שיכל לבצע שתי התקפות באמצעות המאפיין התקפה נוספת, יש לו מהירות של  $\frac{1}{7}$  מ' יכול לנעו 3 מ', לבצע התקפה, לנעו  $\frac{4}{7}$  מ' ואז לתקוף שוב.

### שימוש במהירותים שונים

אם יש לך יותר מסוג מסוים מהירות אחד, למשל מהירות הליכה ומהירות טיסה, אתה יכול להחליף בין המהירותים שלך במהלך התור שלך. בכל פעם שאתה מחליף מהירות, החסר את המרחק שכבר עברת מהירות החדש.  
התוצאה קבועה כמה רוחוק אתה יכול לנעו. אם התוצאה היא 0 או פחות, אתה לא יכול להשתמש ב מהירות החדש בתור הנוכחי.

לדוגמה, אם יש לך מהירות הליכה של 9 ומהירות טיסה של 18 מכיוון שאשף הטיל עלייך את הלחש מעוף, אתה יכול לעוף 6 מ', לאחר מכן ללכת 3 מ' ואז לקפוץ לאוויר ולעוף 9 מ' נוספים.

### תוואי שטח קשה

קרב בדרך כלל לא מתרחשים בחדרים ריקים או במשורדים פתוחים. מערות מכוסות סלעים, ערונות מלאי שיחי קוצים, מדרגות חלקלקות – איזור קרב טיפוסי מכל תוואי שטח

התקפה וזריקות הצלת לזריזות. גלגול התקפה נגד היצור הננים מיתרנן כל עוד הוא נמצא בחול קטן מידתו.

## פעולות בקרב

כאשר אתה מבצע פעולה בתוך, אתה יכול לבצע את אחת הפעולות המצוינות כאן, פעולה שזמין מהמקצוע שלך או ממשי מיוחד או פעולה שאתה מאלתר. לרוב המפלצות יש אפשרויות פעולה משלחן בתנונות שלחה.

כאשר אתה מתאר פעולה שאינה מפורט בחוקים, השה"ם אומר לך אם הפעולה אפשרית ואיזה סוג גלגול אתה צריך לבצע, אם בכלל, כדי לקבוע אם הפעולה הצליחה או נסילה.

## טלת לחש

לטילי לחשים כגון אשפם וכוהנים וכן למפלצות רבות, יש גישה ללחשים בהם יכולים להשתמש בעילות בזמן קרב. לכל לחש יש זמן הטלה, אשר מציין את הזמן החשים צריכים להשתמש בפעולה, פעולה תגובה, דקota או אפילו שעות כדי להטיל את לחש. הטלת לחש רק לאחר הצלחה או נסילה. אולם לרוב לחשים יש זמן הטלה של 1 בחרחה פעולה. ולכן לעיתים קרובות מציין לחשים משתמשים בזמן קרב בפעולות שלהם כדי להטיל לחשים.

## הכנת פעולה

לפעמים אתה רוצה להיות מוכן לפעולות האויב או לבחכות במצב מסוים לפני שאתה פועל. כדי לעשות זאת, אתה יכול לבצע בתוך את פעולה ההכנה, אשר מאפשר לך לפעול באמצעות פעולה תגובה לפני תחילת התור הבא שלך.

ראשית, אתה מחליט אילו נסיבות שאתה יכול לחוש בהן יפעלו את התגובה שלך. לאחר מכן, אתה בוחר את הפעולה שתבצע כtagובה לנסיבות. אתה יכול לבחור במקומות זאת לנوع עד המהירות שלך. לדוגמה: "אם חבר הכת דורך על דלת המלכודת, אני אפעיל את הידית שפותחת אותה"- אם הגובלין מתקרב אליו, אני אטרחך".

כאשר התנאי מתקיים, אתה יכול לבצע את התגובה מיד לאחר סיום הפעולה שהשלימה את התנאי או להעתיק ממנה. צור כי אתה יכול לבצע רק פעולה תגובה אחת בסיבוב.

כאשר אתה מחליט מכין לחש, אתה מטיל אותו כרגיל אבל מחזק את האנרגיה שלו, ומשחרר אותה עם התגובה שלך כאשר התנאי מתקיים. כדי להזכיר לך, זמן הטלה שלו חייב להיות 1 פעולה, והחזקת אנרגיית הלחש דורשת ריכוז. אם הריכוז שלך נשרבר, הקסם מתפרק מבלי ליצור כל השפעה. לדוגמה, אם אתה מתרחק בלחש קורים ומcin את הלחש קליע קסם, הלחץ קורים מסתיעים, ואם אתה סופג נזק לפניו שאתה משחרר את קליע הקסם כתגובה, הריכוז שלך עשוי להישבר.

## התchapאות

כאשר אתה מבצע את פעולה התchapאות, אתה מגלא בדיקת זירות (התchapאות) בניסיון להסתתר, לפי כללי ההתחchapאות. אם ה策חת בגול, אתה נהנה מיתרונות מסוימים, כמוואר בסעיף "חוקים ומטרות בלתי נראים".

או קטן מכך לפחות בשתי קטגוריות גדול. בכל מקרה, צריך כי חל שמנמצא בו יוצר אחר נחשב תוארי שטח קשה עבורה. בין אם היצור הוא אויב, אתה לא יכול לסייע את התנועה שלך בחול שלו מרצונך החופשי.

אם אתה עוזב את אזור ההישג שלו יוצר עיין במהלך התנועה שלך, אתה מעורר התקפה מזדמנת.

## תנועת תעופה

יצורים מעופפים הננים מיתרונות רבים, אך עליים להתמודד גם עם סכנות נפילה. אם יוצר מעופף הופך שרוע, מהירותו מופחתת ל-0 או שיכולה להתנועה שלו נשלהת בדרך אחרת, היצור נופל, אלא אם כן יש לו את יכולת ברכח או שהוא מוחזק על ידי קוסם, כמו למשל על ידי הלחש מעוף.

## גודל הייצור

כל יצור תופס שטח שונה. טבלת "קטגוריות גודל" מראה עבור כל יצור לפי גודלו, כמה גדול החלל בו הוא שלוט בקרב. חפצים משתמשים לעיתים באוטן קטגוריות גודל.

## קטגוריות גודל

גודל	מטרה
קטנטן	75 ס"מ על 75 ס"מ.
קטן	1% מ' על 1% מ'.
בינוני	1% מ' על 1% מ'.
גדול	3 מ' על 3 מ'.
ענק	4% מ' על 4% מ'.
אדיר	6 מ' על 6 מ' או יותר

## מטרה

המרחיב של יצור הוא האזור במטרים שהיצור שלוט עליו ביעילות בזמן קרב, ולא ביטוי של גודלו הפיזי. למשל, יצור ביןוני טיפוסי אינו ברוחב 1% מ', אבל הוא שלוט על מרחב בגודל זה. אם הוגובלין ביןוני עומד בפתח ברוחב 1% מ', יצורים אחרים לא יכולים לעبور אלא אם הוגובלין מאפשר להם.

המרחיב של יצור משקף גם את האזור שהוא צריך על מנת להילחם ביעילות. מסיבה זו, יש הגבלה על מספר היצורים שיכולים להקיף יצור אחר בקרב. עבור לחומים בגודל ביןוני, שמונה יצורים יכולים להיכנס בטוחה של 1% מ' סביבה יצור אחר.

מכיוון שיצורים גדולים יותר ממקום, פחות מהם יכולים להקיף יצור. אם חמישה יצורים גדולים מצטופפים סבב יצור ביןוני או קטן יותר, לא נשאר מקום לאף אחד אחר. לעומת זאת, עד עשרים יצורים ביןוניים יכולים להקיף יצור אדיר אחד.

## הידחות לשטח קטן

יצור יכול להידח לשטח שגדל ממספר שביל יצור הקטן ממנו בגודל אחד. לכן, יצור גדול יכול להידח דרך מעבר ברוחב 1% מ' בלבד. יצור הנדח לשטח קטן צריך לנצל 1 מ' נוספים על כל מטר שהוא נע, והוא סובל מחיסכון בגולגול.

## שימוש בחוץ

אתה בדרך כלל משתמש בחוץ חלק מפעולותך אחרת, כגון שילוף חרב כחלק מהתקפה. כאשר חוץ דורש פעולה כדי להשתמש בו, אתה משתמש בפעולת השימוש בחוץ. פעולה זו שימושית גם כאשר אתה רוצה להשתמש ביותר מחוץ אחד בתורה.

## ביצוע התקפה

בין אם אתה תוקף עם נשק קפא"פ, יורה בנשק טווח או מבצע גלגול התקפה כחלק מלחץ, להתקפה יש מבנה פשוט.

1. **בחר מטרה.** בחר מטרה בטוחה ההתקפה שלך: יוצר, חוץ או מיקום.
2. **קבע מטאם.** השה"מ קובע האם למטרה יש מחסנה לחשים, יכולות מיוחדות והשפעות אחרות יכולות לגרום למחסנים או תוספים לגלגול התקפה.
3. **חשב את תוצאות התקפה.** אתה מבצע את גלגול התקפה. אם פגעת, אתה מגלא נזק, אלא אם לתקפה המסתימת יש כללים המצינים אחרת. התקפות מסוימות גורמות לשפעות מיוחדות נוספת און מקום הנזק.  
אם אי פעם עלתה השאלה האם פעולה שאתה עושה נחשבת לתקפה, הכללו פשטוט: אם אתה מגלא התקפה, אתה מבצע התקפה.

## galgoli ha-hakfa

כאשר אתה מבצע התקפה, גלגול התקפה קובע האם התקפה פגעה או החטיאה. כדי לבצע גלגול התקפה,agal 20 ונוסיף את המתאים המתאימים. אם תוצאות הגלגול בתוספת המתאים שווה או גבוהה על דירוג השערון (דרג"ש) של המטרה, התקפה פוגעת. הדרג"ש של דמות נקבע בזמן יצירת הדמות, והדרג"ש של מפלצות נמצא המפלצת.

## מתאים לגלגול

כאשר דמות מבצעת גלגול התקפה, שני המתאים הנפוצים ביותר לגלגול הם מתאם התוכנה ותוסוף השליטה של הדמות. כאשר מפלצת מוצעת גלגול התקפה, היא משתמשת במתאים המצוין בנתונים שלה.

**מתאם תוכנה.** מתאם התוכנה המשמש להתקפות נשק קפא"פ הוא כוח ומתרגם התוכנה המשמש להתקפות נשק טווח הוא זריזות. נשקים שיש להם את התכונות מעודן או הטלה מתנהגים בצורה שונה במעט. מתאם לחשים מסוימים דורשים גם כן גלגול התקפה. מתאם התוכנה המשמש להתקפות לחש תליי בתוכנת הטלה הלחשים של מטיל הלחשים.

**תוסוף שליטה.** אתה מוסיף את תוסוף השליטה שלך לגלגול התקפה כאשר אתה תוקף באמצעות נשק שאתה שולט בו וכאשר אתה מטיל לחש התקפה.

## galgol 1 או 20

לפעמים הגורל מברך או מקלל לוחם, וגורם לטירון לפגוע ולולוחם ותיק לפספס.

## התקפה

הפעולה השכיחה ביותר בקרב היא פעולה ההתקפה, בין אם אתה מניף חרב, יורה חץ מקשת או מכח באגרופים. בפעולה זו, אתה מבצע התקפת קפא"פ או טווח אחת. הסעיף "ביצוע התקפה" מפרט את הכללים לגבי התקפות. מאפיינים מסוימים, כגון המאפיין "התקפה נוספת" של הלוחם, מאפשרים לך לבצע יותר מהתקפה אחת בעזרה זו.

## חיפוש

כאשר אתה מבצע את פעולת החיפוש, אתה מקדים את כל תשומת הלב שלך למציאת דבר כלשהו. בהתאם לאופי החיפוש שלך, השה"מ יבקש ממך לבצע בדיקה חוכמה (הבחנה) או בדיקת תבונה (חקירה).

## חמייה

כאשר אתה מבצע את פעולת החמייה, אתה מתמקד בחילוין בהימנעות מהתקפות. עד תחילת התור הבא שלך, כל גלגול התקפה נגדך סובל מחיסרונו, בתנאי שתאה יכול לראות את התוקף, ואתה מבצע דרייקות לצריזות עם יתרון. אתה מבادر את כל היתרונות אם אתה הופך חסר אונים (כפי שמוסבר בסוף סל"ש-א) או אם המהירות שלך יורדת ל-0.

## מאוז

כאשר אתה מבצע את פעולת המאוז, אתה יכול לנوع מרחק גדול יותר בתורך הנוכחי. תוספת המהירות שווה למחרית שלך, לאחר החלת כל המתאים. למשל, אם המהירות שלך היא 9 מ', אתה יכול לנוע עד 18 מ' בתורך אם אתה משתמש בפעולת המאוז.

כל תוספת או הפחטה בmahiroot שלך משפיעה על התנועה הנוסף באותה כמות. למשל, אם המהירות הרגילה שלך היא 9 מ' אבל היא מופחתת ל- $\frac{1}{2}$  מ', אתה יכול לנוע עד 9 מ' בתורך אם אתה בוחר בפעולת המאוז.

## נסיגה

אם אתה מבצע את פעולת הנסיגה, התנועה שלך אינה מעוררת התקפות מזדמנות עד סוף התור.

## עזרה לאחר

אתה יכול לעזור לך אחר להשלים משימה. כאשר אתה מבצע את פעולת העזרה לאחר, היזיר שאתה מסיע לו נהנה מיתרונו בבדיקה התוכנה הבאה שלו כדי לבצע את המשימה שאתה עוזר בה, בתנאי שהוא עושה את הבדיקה לפני תחילת התור הבא שלך.  
לחילופין, אתה יכול לעזור לבן ברית לתקוף יוצר בטוויח המטרה או עוזר לבן בריתך בדרך אחרת, כך שההתקפה שלו הופכת לעיליה יותר. אם בן הברית שלך תוקף את המטרה לפניו התור הבא שלך, גלגול התקפה הראשון שלו נהנה מיתרונו.

התקפת קפא"פ. לרוב היצורים יש הישג של 1% מ' ולכך יכולים לתקוף מטרות בסתווח 1% מ' מהם כאשר הם מבצעים התקפת קפא"פ. ליצורים מסוימים (בדרכו כלל אלה האגדולים מגודל בינוי) יש התקפת קפא"פ עם הישג הגודל מ-2% מ', כפי שמצוין בתיאור היצור.

במקום להשתמש בנשק כדי לבצע התקפת נשק קפא"פ, אתה יכול להשתמש במקרה לא חמושה: אגרוף, בעיטה, נגיחה או מכח חזקה דומה (אף אחת מהן לא נחשבת כנשק). אם פגעת, מכח לא חמושה גורמת 1 + מתאם הכוח שלך נזק מוחץ. אתה שולט במקרה בלתי חמושות.

### התקפות מזדמנות

בקרבת, כל המשתפים מחפשים כל הזמן הזדמנויות להכות ביריב שנמלט או עבר לידם. התקפה צו נקראת התקפה מזדמונת.

אתה יכול לבצע התקפה מזדמנת כאשר יוצר עין שאתה יכול לראות יצוא מוחץ להישג שלך. כדי לבצע התקפה מזדמנת, אתה משתמש בפעולות התגובה שלך כדי לבצע התקפת קפא"פ יחידה נגד היצור. ההתקפה מתרחשת ממש לפניו שהיצור יצא מטווח ההישג שלך.

אתה יכול למנוע התקפות מזדמונות באמצעות פעולה נשגה. אתה גם לא מעורר התקפה מזדמנת כאשר אתה משוגר או כאשר מישחו או משחו מז"ז אותך בלי להשתמש בתנועה, בפעולה או בפעולות התגובה שלך. לדוגמה, אתה לא מעורר התקפה מזדמנת אם פיזוץ משליך אותך אל מוחץ להישג של אובי או אם כוח המשיכה גורם לך לעבר בנפילה על פni אובי.

### לחימה בשני נשקי

כאשר אתה מבצע את פעולה התקפה כדי לתקוף עם נשק קפא"פ קל שאתה מחזק ביד אחת, אתה יכול להשתמש בפעולה נוספת נשק עם נשק קפא"פ קל אחר שאתה מחזק בידך השנייה. אתה לא מוסיף את מתאמים התוכנה לנזק של התקפה הנוסף, אלא אם המתאים שליל.

אם לאחד כל הנשקי או לשנייהם יש את המאפיין הטלה, אתה יכול לזרוק את הנשק, במקום לבצע התקפת קפא"פ אליו.

### אחזית יצור

כאשר אתה רוצה לסתום יצור או להתגונש אליו, אתה יכול להשתמש בפעולות התקפה כדי לבצע התקפת קפא"פ מיוחדת: אחזיה. אם אתה יכול לבצע מספר התקפות עם פעולה התקפה, התקפה זו מחליפה אותה. מטרת האחזיה שלך חייבות להיות בגודל שאינו גדול מפרק מקטגורית גודל אחת והוא חייבות להיות בטוויה ההישג שלך. באמצעות לפחות יד חופשית אותה, אתה מנסה לתסתום את המטרה על ידי ביצוע בדיקת אחזיה במקומות גלגול התקפה. בדיקת האחזיה היא תחרות כוח (אטטלטיקה) למול כוח (אטטלטיקה) או דיזיות (אקוורטיקה) (המטרה בוחרת באיזו תוכנה להשתמש). אם אתה מצליח, אתה כופה את המצב אחוז על המטרה (ראיה נספה סל"ש-א). תיאור המצב מצין את התנאים לסיומו, אך אתה יכול לשחרר את המטרה בכל עת שתרצה (לא צריך בפעולה).

אם תוצאת גלגול ק-20 עבר התקפה היא 20, ההתקפה פוגעת ללא תלות בהתאם או בדרגת המטרה. פגעה צו נקראת פגעה חמורה.

על מנת זאת את תוצאה הגלגול היא 1, ההתקפה מפספסת ללא תלות בהתאם או בדרגת המטרה.

### תקופים ומטרות בלתי נראים

במהלך הקרב לוחמים מנוטים לעיתים להמנע מתשומות ליבם של אויביהם על ידי התחבאות, הטלת הלחש הייעלמות מעין או הסתתרות בצללים.

כאשר אתה תוקף מטרה שאין לך לראות, אתה סובל מהסرون בגלגול התקפה. הדבר נכון בין אם אתה מנחש את מיקום המטרה או שאתה מכון ליצור שאתה יכול לשמש Abel לא לראות. אם המטרה לא נמצא במקום אליו אתה מכון, אתה מפספס אוטומטית, אבל השה"ם בדף כל יאמר רק שהתקפה פספסה ולא האם ניחשת את המקום המטרה.

כאשר יוצר לא יכול לראות אותך, יש לך יתרון בגלגול התקפה נגדך. אם אתה מושתת – בלתי נראה או בטלוי נשמע – כאשר אתה מבצע התקפה, אתה מגלה את מיקומו כאשר התקפה פוגעת או מפספסת.

### התקפות טווח

כאשר אתה מבצע התקפת טווח, אתה יורה חץ מקשת או קליע מרובה קשת, זורק גרזן יד או מטיל קליעים בצוואר אחרית במטרה לפגוע באובי מרוחק. מפלצת שעשויה לירות קוצים מזנבה. לחשים רבים גם מבצעים התקפה בטוויה.

### טווח

אתה יכול לבצע התקפת טווח רק נגד מטרות במרחב מסוים.

אם להתקפת טווח, למשל התקפת לחץ, יש טווח ייחיד, לא ניתן לתקוף מטרה מעבר למרחק זה. לחץ מתקפות הטווח, למשל אלה הנעשות באמצעות קשת ארוכה או קצרה, יש שני טווחים. המספר הקטן הוא הטווח הרגיל, והמספר הגדל הוא הטווח הארוך. גלגול התקפה שלך סובל מהסرون כאשר המטרה שלך נמצאת מעבר לטווח הרגיל, ואינך יכול לתקוף כל מטרה הנמצאת מעבר לטווח הארוך.

### התקפות טווח בקרוב פנים אל פנים

כאשר אובי נמצא סמוך אליו קשה לך יותר לכוון התקפת טווח. כאשר אתה מבצע התקפת טווח עם נשק, לחץ או כל אמצעי אחר, אתה סובל מהסرون בגלגול התקפה אם אתה נמצא במרחב של עד 1% מ' מיצור עין שיכול לראות אותך. ואינו חסר אונים.

### התקפות קפא"פ

התקפת קפא"פ משמשת בקרוב פנים אל פנים ומאפשרת לך לתקוף אובי בטוויה ההישג שלך. התקפת קפא"פ משתמשת בדרך כלל בנשקי שאתה אוחז בידך, כגון חרב, פטיש מלחהה או גרזן. מפלצת אופיינית מבצעת התקפת קפא"פ כאשר היא מכיה עם טפרים, קרניות, שיניים, זרועות או כל חלק גוף אחר. לחשים מסוימים גם כן כרוכים בביוץ לא למקרה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

## נקודות פגעה

נקודות פגעה מיצגות שלוב של עמידות פיזית ומנטלית, פצעיה וככתמות המם בני לוייתו הקבועים של הרפתקן בעולמות פנטזיה. כל געיצת חבר, חץ מודזק או להבה המתרצת מתוך לחש כדור אש יקרים הקשוחים ביותר. להרוג, את היצורים הקשוחים ביותר.

## גלאלי נזק

נקודות פגעה מיצגות שלוב של עמידות פיזית ומנטלית, את הרוץ לחיות ומצל. קשה יותר להרוג יצורים עם מספר גובה יותר של נקודות פגעה. לעומתם בעלי מספר נמוך יותר של נקודות פגעה הם יותר שבריריים. מספר נקודות הפגיעה המכבי של יצור (בדרך כלל פשוט נקודות פגעה) יכול להיות מספר כלשהו בין 0 לבין מספר נקודות הפגיעה המרבי של היצור. מספר זה משתנה לעיתים קרובות כאשר היצור סוג נזק או מטרפה. בכל פעם יצירת סוג נזק, הנזק מופחת מנוקודות הפגיעה שלו. ירידה במספר נקודות הפגיעה לא משפיע על יכולות היצור עד אשר המספר מופחת ל-0 נקודות פגעה.

**נקודות נזק**  
כל קל נשק, לחש ויכולת מזיקה של מפלצת מצינית את הנזק שהם גורמים. אתה מגלאל את קוביית או קוביית הנזק, מוסיפים מתאמים ומחליל את הנזק על המטרה. נשים קסומים, יכולות מיזוחות וגורמים אחרים יכולים להעניק תוספות לנזק. אם לנזק יש מחסן, הוא יכול להיות מופחת ל-0 נקודות, אבל לא לערך שליל. בעת התקפה עם **נשק**, אתה מוסיף לגלאל הנזק את מתאם התכוונה – אותו מתאם שהשתמשת בו לגלאל ההתקפה. **טיאור הלוחש מצין** אילו קובייות לגלאל עברו נזק הלחש והאם להוסיף תוספות כלשהן.  
אם לחש או השפעה אחרת גורם נזק **ליותר מטרה אחת**-זמן, גלאל את הנזק פעם אחת עברו כולם. לדוגמה, כאשר אреш מטיל כדורי אש או כהן מטיל עמוד אש, הם מגלאלים את נזק הלחש פעם אחת עברו כל היצורים באזורי הפיזוץ.

## פגעות חמורות

כאשר אתה פוגע בפגיעה חמורה, אתה מגלאל קוביות נוספות עבור הנזק נגד מטרה זו. גלאל את כל קוביות הנזק של ההתקפה פעםיים וחבר את התוצאות. לאחר מכן, הוסף את כל התוספים כרגע. כדי להאיץ את המשחק, אתה יכול לגלאל את כל קוביות הנזק בבאת אחת.  
לדוגמה, אם אתה פוגע פגעה חמורה עם פגון, גלאל 2-4 Überו הנזק, במקום 1-4, ולאחר מכן הוסף את מתאם התקינה הרלוונטי שלך. אם ההתקפה כוללת קוביות נזק אחרות, למשל אלו ממופיעין ההתקפה הפתעה של הנוכן, אתה מגלאל גם קוביות אלה פעםיים.

## סוגי נזק

התפקיד, השפעות ולחשים מזיקים אחרים גורמים סוגים שונים של נזק. לדוגמה הנזק השונים אין כללים מסוימים, אבל ככלים אחרים, כגון עמידות לנזק, מסתמכים על סוג הנזק. סוג הנזק מפורטים בהמשך, עם דוגמאות כדי לעזור לך"ם לבחור סוג נזק עבור השפעה חדשה.

**חמייקה מהחיזקה.** צור אחוז יכול להשתמש בפעולת שלו כדי להימלט. כדי לבצע זאת, הוא חייב להצליח בתחרות כוח (אטטלטיקה) או זירות (אקרובטיקה) למול בדיקת כוח (אטטלטיקה) שלך.

**הזרת יצור אחד.** כאשר אתה זה, אתה יכול לאגורו או לשאת את היצור האחוז איתך, אבל המהירות שלך מופחתת לחצי, אלא אם היצור הוא מגודל הקטן מכך בשתי קטגוריות גדול לפחות.

## תחרויות במהלך קרב

בקרב עלעים קרבות אתה בודק את העוצמה שלך נגד זו של יריבך. אתגר זה מוצג על ידי תחרות. סעיף זה כולל את התחרויות הנפוצות ביותר הדורשות פעולה בקרב: אחיזה ודחיפת יצור. השה"ם יכול להשתמש בתחרויות אלה כדוגמאות לתחרויות אחרות.

## דחיפת יצור

בנסיבות فعلות התקפה, אתה יכול לבצע התקפת קפא"פ מיוחדת כדי לדחוף יצור. אתה יכול להפעיל אותו או לדחוף אותו הרחק מך. אם אתה יכול לבצע מספר התקפות עם فعلות התקפה, התקפה זו מחליף אותה מהן.

המטרה חייבת להיות בגודל שאינו גדול מכך ביחס למטרות גודל אחת והיא חייבת להיות בטוחה המטרה. במקרה לבצע גלאל התקפה, אתה מבצע תחרות כוח שלך. במקום לכוח (אטטלטיקה) או זירות (אקרובטיקה) (אטטלטיקה) למול כוח (אטטלטיקה) או זירות (אקרובטיקה). אם אתה מנצל המטרה בוחרת באיזו תוכנה להשתמש. אם אתה מנצל תחרות, אתה בוחר האם המטרה נופלת שרועה או נדחתת 1% ממרחק מך.

## מחסה

קירות, עצים, יצורים ומכשולים אחרים יכולים לספק מחסה במהלך קרב, דבר המקשה על פגעה במטרה. מטרה יכולה להנות מחסה רק כאשר התקפה או השפעה אחרת מגיעה מצד שני של המטרה.

ישן שלוש דרגות של מחסה. אם המטרה נמצאת מאחוריו מספר מקומות מחסה, רק המתחסה בעל דרגת ההגנה הגבוהה ביותר נחשב; הדרגות אין מתווספות זו לזו. לדוגמה, אם המטרה נמצאת מאחוריו יצור שמעניק לה חצי מחסה ומאתריו גזע עץ שמעניק לה שלושה רביעי מחסה, המטרה נהנית משלווה רביעי מחסה.

למטרה עם **חצי מחסה** יש תוסף 2+ לדרג"ש ולזריקות הצללה לזריזות. למטרה יש חצי מחסה אם מכשול מסוית, רהיט גדול, עץ צר או יצור אחר, בין אם יצור זה הוא אויב או ייד.

למטרה עם **שלושה רביעי מחסה** יש תוסף 5+ לדרג"ש ולזריקות הצללה לזריזות. למטרה יש שלושה רביעי מחסה אם רהיט גדול, עץ צר או יצור אחר, בין אם יצור זה הוא אויב או ייד.

המכשול יכול להיות סבכה, חരץ ירי או גזע עץ עבה. לא ניתן לבחור מטרה עם **מחסה מלא** להתקפה או להח�, אם כי לחשים יכולים להגיע למטרה שczו על ידי הכללה באזורי ההשפעה של החש. למטרה יש מחסה מלא אם היא מוסתרת לחלוון על ידי מכשול.

מספר נקודות הפגיעה המירבי שלו, וכן כל נקודות פגעה שהושבה מעבר למספר זה אובדת. לדוגמה, דרואיד משיב לשיר 8 נקודות פגעה על ידי ריפוי. אם לשיר יש 14 נקודות פגעה ומספר נקודות הפגיעה המירבי שלו הוא 20, השיר משיב 6 נקודות פגעה, ולא 8. יצור שמת לא יכול להשב נקודות פגעה עד שקסם כגון הלחש החיה מוחזיר אותו לחים.

## הפקת ל-0 נקודות פגעה

כאשר אתה מופחת ל-0 נקודות פגעה, אתה מת מייד או נופל חסר הכרה, כפי שמוסבר בסעיפים הבאים.

### מוות מיידי

נק עצום יכול להרוג אותך מיידית. כאשר הנזק מפחית אותך ל-0 נקודות פגעה ונוטר עוד נזק, אתה מת אם הנזק הנוטר שווה או גדול ממספר נקודות הפגיעה המירבי שלו. לדוגמה, להינתן עם מספר מירבי של 12 נקודות פגעה יש כרגע 6 נקודות פגעה. אם היא סופגת 18 נקודות נזק מהתקפה, היא מופחתת ל-0 נקודות פגעה, ונוטרות עד 12 נקודות נזק. מכיוון שנזק זה שווה למספר נקודות הפגיעה המירבי שלו, הינתנה מתה.

### איבוד הכרה

אם נזק מפחית אותך ל-0 נקודות פגעה אך לא מצליח להרוג אותך, אתה נופל חסר הכרה (ראה נספח סלי'ש-א). מצב זה מסתיים אם אתה משיב נקודות פגעה כלשהן.

### זריקת הצלה ממוחה

בכל פעם שאתה מתחילה את התוואר שלך עם 0 נקודות פגעה, אתה חייב לבצע זריקת הצלה מיוחדת הנדרשת זריקת הצלה ממוחה, כדי לקבוע האם אתה מתרדר לעבר המותות אוanax בחיים. שלא כמו זריקות הצלה אחרות, הצלה זו לא קשורה לאף ערך תכונה. חירך נמצא כעת בידי הגורל, רק לחשים ומופיעים יכולים לשפר את סיכויו להצלחה בזריקת ההצלחה. גלגל ק-20. אם תוצאת הגלגל היא 10 ומעלה, הצלחה. אחרת, אתה נכשל. להצלחה או לכישלון יჩידים אין השפעה בפני עצם. בהצלחה השלישייה שלך, אתה מתייצב (ראה להלן). בכישלון השלישייה שלך, אתה מת. ההצלחות והכשלונות אינם צריכים להיות רצופים; עקוב אחר שניהם עד שאתה אוסף שלושה מאותו הסוג. שני המספרים מטאפים כאשר אתה משיב נקודות פגעה או מתייצב. **גלאל 1 או 20.** כאשר אתה מבצע זריקת הצלה ממוחה ומגלאל 1 ב-ק-20, הגלגל נחשב לשני כישלונות. אם אתה מגלאל 20 ב-ק-20, אתה משיב נקודות פגעה אחת.

**נק ב-0 נקודות פגעה.** אם אתה סופג נזק כל שהוא בזמן שיש לך 0 נקודות פגעה, אתה צובר כישלון בזריקת הצלה ממוחה. אם הנזק הוא מפגעה חמורה, אתה סופג במקומות זאת שני כישלונות. אם הנזק שווה או גדול ממספר נקודות הפגיעה המירבי שלך, אתה מת מייד.

### יצוב יצור

הדרך הטובה ביותר להציג יצור你需要 0 נקודות פגעה היא לרפא אותו. אם לא ניתן לרפא את יצור, אפשר לפחות ליציב אותו כך שהוא לא יהרג מכישלון בזריקות הצלה

**אש.** דרואדים אדומים נושפים אש, ולחשים רבים יוצרים בהבות הגורמות נזק אש. **ברק.** הלחש חזץ ברק ונשיפתו של דרואון כחול גורמים נזק ברק. **డיזר.** התקפות נשקים מנקיים או חודרים, כולל חניתות ונשיכות מפלצות, גורמות נזק דיזר. **חומרה.** הרס המאלל של נשיפת דרואון שחור והאנזימים המmisים המופרשים על ידי פודינג שחור גורמים נזק חומרה.

**חוות.** חרבות, גרזנים וטפרי מפלצות גורמים נזק חוות. **כוח קוסם.** כוח הוא אנרגיה קוסומה טהורה הממקדת לගירמת נזק. רוב ההשפעות הגורמות נזק כוח קוסם הן לחשים, כולל קליעים וונשך רוחני.

**מוחץ.** התקפות כוח כהות – פטישים, נפילה, מחיצה ודומיהם גורמים נזק מוחץ. **קור.** צינת הגיינום המוקרטת מהונית שטן הקרח והפייצ' קפוא של נשיפתו של דרואון לבן גורמים נזק קור. **קורן.** נזק קורן, הגרם על ידי להיש הכהן עמוד אש או כל הנשך של מלאך, צורב את הגוף כמו אש וגורים לנפש עונש יתר.

**רעל.** עקיצות ארסיות והגז הרעל בנשיפת דרואון ירעל גורמים נזק רעל. **רעם.** התפרצויות קוליות חזקה, כמו השפעתו של הלחש על הדף, גורמת נזק רעם. **תאובה.** נזק תאובה הנגרם על ידי אל-מתים מסויימים ולחשים כגון מגע כפור, גורם לגוף ואפילו לנשמה לק מול. **תודעה.** יכולות נפשיות כגון פרץ מוחי של מצליף מוח גורמות נזק תודעה.

## עמידות ורגישות לנזק

בחילק מהיצורים והחפצים קשה או קל במילויים לפגוע עם סוגים מסוימים של נזק. אם ליצור או לחפש **שעמידות** מסווג נזק מסוים, נזק מסווג זה הנגרם לו מחולק בשניים. אם ליצור או לחפש **שרגישות** מסווג נזק מסוים, נזק מסווג זה הנגרם לו מוכפל פי שניים. עמידות ולאחר מכן רגישות מוחלים לאחר החלטת כל המתאים האחרים לנזק. לדוגמה, יוצר בעל עמידות לנזק מוחץ נפגע בהתקפה הגורמת 25 נקודות נזק מוחץ. היצור נמצא גם בתוך הילה קוסומה המפיתה כל נזק ב-5 נקודות. ראשית הנזק מופחת ב-5 נקודות ל-20 נקודות ולאחר מכן נזק נזקה, כך שהיצור סופג 10 נקודות נזק.

מספר מקורות של עמידות או רגישות המשפיעים על אותו סוג נזק נחברים להשיפה אחת בלבד. לדוגמה, אם ליצור יש עמידות לנזק אש וגם עמידות לכל נזק לא קוסם, אז הנזק של אש בלתי קוסומה מופחת בעבור לחץ ולא רביע.

## ריפוי

אליא אם כן הנזק גורם למותו של יצור, הוא אינו קבוע. באמצעות קוסם רב עצמה, אפילו המות הפיך. מנוחה יכולת להшиб נקודות פגעה ליצור, ושיטות קוסומות כגון הלחש רפואי פצעים או שיקוי רפואי יכולות לרפא נזק מיידי. כאשר יצור מתרפא בכל דרכו השהייא, נקודות הפגיעה שהושבו לו מתווסףות למספר נקודות הפגיעה הנוכחי שלו. מספר נקודות הפגיעה של יצור לא יכול לעבור את

## לחימה רכובה

אביר המסתער לתוך קרב רכוב על סוס מהירה, אשף המטיל לחשים בעודו רכוב על גל גריון או כהן הטס בשמיים על גבי פגסוס, נהנים כולם מיתרונות המהירות והניידות שמעניק רםך.

יצור שאינו מתנגד לכך, גדול מכך לפחות בקטגורית גודל אחת ויש לו מבנה גוף המתאים לכך יכול לשמש כרמן, בכפוף לכללים הבאים.

## עליה וירידה מרםך

פעם אחת במסגרת התנועה שלך, אתה יכול לטפס על יצור הנמצא במרחק  $\frac{1}{2}$  מ' מפרק או לרדת ממנו. פעולה זו עליה לך כמות תנועה השווה לחצי מהמהירות שלך. לדוגמה, אם המהירות שלך היא 9 מ', אתה צריך לנצל  $\frac{1}{2}$  מ' של תנועה כדי לעלות על סוס. לכן, אתה לא יכול לעלות על הסוס אם לא נושאך לך  $\frac{1}{2}$  מ' של תנועה או אם המהירות שלך היא 0.

אם השפעה כל שהיא מזיזה אותך הרםך שלך נגד רצונך בזמן שאתה רוכב עליו, אתה חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 10 או לפחות ממנה ולנחות שרווע במרחק  $\frac{1}{2}$  מ' ממנו. אם אתה הופך שרווע בעת רכיבה, אתה חייב לבצע את אותה זריקת הצלה.

אם הרםך שלך מופל לאדמה, אתה יכול להשתמש בתגובה שלך כדי לרדת ממנו בזמן שהוא נופל ולנחות על הרגליים. אחרת, אתה יורד ממנו ונופל שרווע במרחק  $\frac{1}{2}$  מ' ממנו.

## שליטה ברםך

בזמן שאתה רוכב, יש לך שתי אפשרויות. אתה יכול לשלוות ברםך או לאפשר לו לפעול באופן עצמאי. יצורים תנוגדים, כגון דרקונים, פועלים תמיד רק אם הוא מאמין לשטייה על ידי רוכב. סוסים מבויתים, חמורים ויצורים דומים בדרך כלל עברו הכרשה כזו. היוזמה של רםך נשלט מעתה ליזומה שלך כאשר אתה עולה עליו. הוא נע לאן שאתה מכונן אותו, ויש לו רק שלוש אפשרויות פעולה: מאוזן, נסיגה וחמיקה.

רמך נשלט יכול לנוע ולפעול כבר בתור שאתה עולה עליו. רםך עצמאי שומר על מקומו בסדר היוזמה. נשיאת רוכב לא מגבילה את הפעולות שהרמך יכול לבצע, והוא נע ופועל כרצונו. הוא עשוי לברוח מהקרב, לrhoץ לתקוף ולטרוף אויב פצעו קשה, או לפעול אחרת בניגוד לרצונך.

בכל מקרה, אם רםך מעורר התקפה מזדמנת בזמן שאתה עליו, התקוף יכול לתקוף אותך או את הרםך.

## קרב תת-ימי

כאשר הרפטקנים רודפים אחרי סהוגנים בחזרה לבתייהם מתחת לפני הים, הודפים קרישים בספינה טרופה עתיקה או מוצאים את עצםם בחדר ציוק מוצף, הם ח"בים להליחם בסביבה מתוגרת. החוקים הבאים חלים מתחת לפני המים.

בעת ביצוע התקפת נשק **קפא"פ**, יוצר שאין לו מהירות שחיה (בין אם היא טבעית או שמוקורה בקסם) סובל מחיסרונו בגלגול ההתקפה אלא אם הנשק הוא חנית, חניתת

ממומות.

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להעניק עזרה ראשונה ליוצר חסר הכרה ולנסות ל"ייצב אותו,

על ידי הצלחה בבדיקה חוכמה (רפואה) בד"ק 10.

יצור מזיזב לא מבצע זירות הצלה ממומות, למרות שיש לו 0 נקודות פגיעה, אבל הוא נשאר חסר הכרה. היצור מפסיק להיות מזיזב, והוא חייב להתחיל מחדש לפחות לבצע זירות הצלה ממומות, אם הוא סופג נזק כלשהו. יוצר מזיזב שאיןנו מתפרק ממשיב נקודות פגיעה אחת לאחר 1 ק"ג שניות.

## מפלצות וממות

אצל רוב השה"מים מפלצות מתות ברגע שהן מופחתות ל-0 נקודות פגיעה, במקום לפול חסורת הכרה ולבצע זירות הצלה ממומות.

نبלים ראשיים ודמויות ללא שחון מיוחדות הם חריגים נפוצים לכלל זה; השה"ם עשוי להחליט שהם נופלים חסרי הכרה ולפעול לפי אותן הכללים כמו דמויות שחון.

## עלוף יצור

לפעמים תוקף רוצה להשבית אויב במקום להרוג אותו. כאשר תוקף מורייד יוצר ל-0 נקודות פגיעה באמצעות התקפת **קפא"פ**, התקוף יכול לעלוף את היצור. התקוף יכול להחליט ברגע שהנזק נגרם. היצור נופל חסר הכרה ומזיזב.

## נקודות פגיעה זמניות

לחשים ויכולים מיוחדות מסוימים מעיניים ליצורים נקודות פגעה זמניות. נקודות פגעה זמניות אין נקודות פגעה רגילות; הן חיז נגד נזק, מاجر של נקודות פגעה המגן עליך מפניה.

כאשר יש לך נקודות פגעה זמניות ואתה סופג נזק, נקודות הפגעה הזמניות מופחתות ראשונות, וכל נזק נוסף מועבר לנקודות הפגעה הרגליות שלך. לדוגמה, אם יש לך 5 נקודות פגעה זמניות וספגת 7 נקודות נזק, אתה מאבד את נקודות הפגעה הזמניות ולאחר מכן סופג 2 נקודות נזק.

麥氣ון שנקודות פגעה זמניות הן נפרדות מנקודות הפגעה הרגליות שלך, הן יכולות לחזור מעבר למספר נקודות הפגעה המירבי שלך. מ氣ון שכך, גם דמות עם מספר נקודות הפגעה המלא שלה יכולה לקבל נקודות פגעה זמניות.

ריפוי לא יכול להשיב לך נקודות פגעה זמניות, ולא ניתן לחבר נקודות פגעה זמניות ממספר מיקורות. אם יש לך נקודות פגעה זמניות ואתה מקבל נקודות נוספות, אתה מחייב האם לשמר את אלה שיש לך או לקבל את החדרות. לדוגמה, אם לחש מעניק לך 12 נקודות פגעה זמניות כאשר כבר יש לך 10, אתה יכול שיש לך 12 או 10, אך לא 22 נקודות פגעה זמניות.

אם יש לך 0 נקודות פגעה, קבלת נקודות פגעה זמניות אינה משיבה אותך להכרה או מיזבצת אותך. נקודות הפגעה הזמניות עדין יכולות לספג נזק המכון לפיר כשאתה במצב זה, אבל רק ריפוי אמיתי יכול להצליח אותך. אלא אם כן למופיע שמעניק לך נקודות פגעה זמניות יש מושך, נקודות הפגעה/zמניות נמשכות עד שהן מנצלות או עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

הטלה, חרב קצירה, פגון או קלשון.  
התקפת נשק בטוח מפספסת אוטומטית כל מטרה  
מעבר לטווח הרגיל של הנשק. אפילו נגד מטרה בטוחה  
הרגיל, בגלגול ההתקפה סובל מחסרונו, אלא אם הנשק הוא  
רוביה קשה, רשת או נשק נזרק כמו חנית הטלה (כולל זיק,  
חנית או קלשון).  
ליוצרים ולהפיצו השקועים לגמרי במים יש עמידות לנזק  
אש.

## יחידות לחש

לא משנה כמה לחשים מטיל לחשים יודע או משנן, הוא יכול להטיל רק מספר מוגבל של לחשים לפני שהוא נח. שינוי מרכיב הקסם ותיעול האנרגיה שלו, אפילו עבר לחש פשוט, הם תהליכי מתושים פיזית ומנטלית, ולחשים בדרגת גבורה יותר מתושים אפילו יותר. לכן, כל תיאור מקצע מטיל לחשים (למעט זה של המכשף) כולל טבלה המציגת בכמה יחידות לחש מכל דרגה המתאפשרה בכל דרגה. לדוגמה, לאשף בדרגה 3 יש ארבע יחידות לחש בדרג 1 ושתי יחידות לחש בדרג 2.

כאשר דמות מטילה לחש, היא מנצלת יחידת לחש בדרג לחש או גבורה יותר, ולמעשה "מלאת" את יחידת הלחש. אתה יכול לחשב על יחידת לחש בתווך שקע בגודל מסוים – שקע קטן עבר לחש יחידה בדרגה 1 וSKU גדול יותר עבר לחש בדרג גבורה יותר. לחש מדרגה 1 מתאים לחידת לחש בכל גודל, אבל לחש מדרגה 9 מתאים רק לחידת מדרגה 9. אז כאשר האשפיטה אומרה מטילה SKU קסם, לחש מדרגה 1, היא מנצלת אחת מארבע יחידות הלחש בדרגה 1 שיש לה, ונותרות לה שלוש.

סיום מנוחה ארכאה מшиб את כל יחידות הלחש שנוצלו. לדמיות ולמפלצות מסוימות יש יכולות מיוחדות המאפשרות להם להטיל לחשים ללא שימוש בחידות לחש. לדוגמה, נזיר ההולך בדרך ארבעת היסודות, מכשף שבוחר קריונות קמאיות מסוימות ובן-תיהם מעמקים מתשעת מדורי הגיוןם יכולים להטיל לחשיםvr.

## טלת לחשים בדרג גבורה יותר

כאשר מטיל לחשים מטיל לחש באמצעות יחידת לחש בדרג גבורה יותר מהלחש. הלחש מקבל את הדרג הגבורה יותר עבר הטלה זו. לדוגמה, אם אומרה מטילה SKU קסם באמצעות יחידת לחש מדרגה 2, SKU קסם זה נחשב בדרגה 2. למעשה, הלחש מתרחיב כדי למלא את יחידת הלחש אליה הוכנו.

לחשים מסוימים, כגון SKU קסם וריפוי פצעים, יש השפעות חזקות יותר כאשר הם מוטלים בדרג גבורה יותר, כמו למשל בתיאור הלחש.

## טلت לחשים עם שרiron

בגלל הריכוז והמחאות המדדיות הדרושים כדי להטיל לחש, אתה חייב להיות מזמין בשירון שאתה לובש כדי להטיל לחשים. לאחר מכן השירון שלך מגביל אותך פיזית ומוסיפה את דעתך עד כדי כך שאתה לא יכול להטיל לחשים.

## לחשונים

לחשן הוא לחש שמטיל לחשים יכול להטיל כרצונו, ללא שימוש ביחידת לחש ולא שינון מראש. תרגול חוזר קיבע את הלחש במוחו של המטיל ומילא אותו בקסם הדורש כדי ליצור את ההשפעה שוב ושוב. דרג הלחש של לחשונים היא 0.

## טקסים

לחשים מסוימים יש את המסמן המיוחד: טקס. ניתן להטיל לחש כזה לפי כללי הטלת הלחשים הרגילים, או שנייתן להטיל את הלחש בתווך טקס. הגוסה הטקסית של הלחש

## טلت לחשים

עלמות המשחק מלאים בקסם המופיע לעיתים קרובות לצורך לחשים.

פרק זה מתאר את הכללים להטלת לחשים. דמיות ממוקצועות שונות לומדות ומכינות לחשים בדרכים שונות, ומפלצות בדרך כלל משתמשות בחשים בצורה שונה. ללא קשר למקור הלחש, הוא תמיד פועל לפי הכללים המתוארים כאן.

## מה הוא לחש?

לחש הוא השפעה קסומה בודדת, יציקה יחידה של האנרגיות הקסומות, הממלאות את הרבייקום, לתוך ביטוי מסוים ומוגבל. כאשר היא מטילה לחש, הדמות מחברת בזיהירות זרים דקים ובבלתי נראים של קסם גלמי הנמצאים בכל מקום, מסדרת אותן בצורה מוגדרת מראש, גורמת להן לריטוט בצורה מסוימת ואז משחררת אותן כדי להפעיל את ההשפעה הרצויה – ברוב המקדים, כל זה במהלך שניית בודדות.

לחשים יכולים לשמש לשימוש כללי, ככל נשק או להגנה. הם יכולים לגרום נזק או לרפא אותו, לכפות או להטיס מצבים שונים (ראו נספח סל"ש-א), לרוקן את אנרגיות החים ולהציגו מותים לחים.

אלפי לחשים נוצרו במהלך ההיסטוריה של הרבייקום ורבים מהם נשכחו מזמן. כמה מהם עשויים בחורבות עתיקות או בספרי לחשים מתקופרים חביבים בחורבות עתיקות או במוחם של אלים מותים. או שאולי יומם יוציאו מחדש על ידי דמות שצברה מספיק כוח וחוכמה כדי לעשות זאת.

## דרג הלחש

לכל לחש יש דרג בין 0 ל-9. דרג הלחש הוא מדריך לעוצמת הלחש, לדוגמה הלחש הפשט (אך עדין מרשים) קליע קסם הוא לחש מדרגה 1 והלחש העוצמתי משאלת מדרגה 9. לחשונים – לחשים פשוטים אך חזקים, שדרמו יכולות להטיל כמעט כدرיך אגב – הם בדרגה 0. ככל שדרג הלחש גבורה יותר, מטיל לחשים צריך להיות בדרגה גבוהה יותר כדי להטיל את הלחש.

דרג הלחש ודרגת הדמות אינם תואמים ישירות. בדרך כלל, דמות צריכה להיות לפחות בדרגה 17, לא בדרגה 9, כדי להטיל לחש בדרגה 9.

## לחשים ידועים ומשוננים

פני שמטיל לחשים יכול להשתמש בלחש, הלחש צריך להיות מקובע היטב במוחו, או שחייבת להיות לו גישה לחש דרך חוץ קסום. לחברי מקצועות מסוימים, כולל פיתנים וכוכפים, יש רשותה מוגבלת של לחשים שהם יודעים ומתמיד מקובעים בראשם. אותו דבר נכון מפלצות רבות המטילות לחשים. מטיל לחשים אחרים, כגון כהנים ואשפיטים צריכים לעبور תהליך של הכנת הלחשים. התהליך שונה עבור מקצועות שונים, כמו פרוט בטיאור המקצוע שלהם.

בכל מקרה, מספר הלחשים שדמות יכולת שיוציאו מקובעים בראשה בכל זמן נתון תלוי בדרגת הדמות.

השפעת הלחש חייבת להיות אתה (ראה "אזרוי השפעה"). לאחר שהלחש הוטל, ההשפעות שלו אין מוגבלות יותר על ידי הטוווח שלו, אלא אם כן תיאור הלחש מצין אחרת.

## רכיבים

רכיבי הלחש הם הדרישות הפיזיות שאתה חייב למלא כדי להטיל אותו. כל תיאור לחש מצין אם הוא דורש רכיבים קוליים (ק), תנועתיים (ט) או חומריים (ח). אם אין יכול לספק רכיב כלשהו של הלחש, אין יכול להטיל את הלחש.

### קול (ק)

רוב הלחשים דורשים לומר מספר מיללים מסתוריות. המילים עצמן אין מקור כוחו של הלחש; השימוש המסתיר של ציללים בגובה מסוים ועם תהודה מסוימת מתחילה את תנעوت זרמי הקסם. לפי קר, דמות שפיה חסום או שנמצאת באזור של שקט, כגון זה שנוצר על ידי הלחש דממה, אינה יכולה להטיל לחשים עם מרכיב קול.

### תנועתי (ט)

תנועות הטלה לחשים עשויות לכלול מחוות חזקות או סדרה מסובכת של תנועות. מטיל הלחש חייב להיות אמם הלחש דורש מרכיב תנועתי, מטיל הלחש חייב להיות מסוגל להשתמש בחופשיות לפחות ביד אחת כדי לבצע מחוות אלה.

### חומירי (ח)

הטלת לחשים מסוימים דורשת חפצים מסוימים, המפורטים בסוגרים ברשימת הרכיבים. דמות יכולה להשתמש בשקיין רכיבים או במקודם הטלה לחשים (המפורטים בסעיף "צד'") במקומות הריכבים斋'ים עבור הלחש. לעומת זאת אם רכיב מכיל עלות מוגדרת, הדמות חייבת שייהה לה רכיב מדויק זה לפני שהיא יכולה להטיל את הלחש. אם לחש מצין כי רכיב חומירי נדרש על ידי הלחש, מטיל הלחש חייב לספק רכיב זה עבור כל הטלה של הלחש. מטיל לחשים צריך שתהיה לו יד פניה כדי להשתמש במרכיב החומירי של הלחש – או כדי לאחוז מוקד הטלה לחשים – אבל זו יכולה להיות אותה יד בה הוא משתמש כדי לבצע רכיבים תנועתיים.

## משך

משך הלחש הוא הזמן שהלחש נמשך.משך יכול להיות מצין בסיבוכים, דקotas, שעות או אפילו שנים. לחשים מסוימים מצינים כי ההשפעות שלהם נמשכות עד שהלחש מוגף או נהרס.

### מידי

לחשים רבים קוראים מידית. הלחש פוגע, רפואי, יוצר או משנה יצור או חפש בדרך שלא ניתן להפיג, מכיוון שהקסם מתקיים רק לרגע.

### רכיב

חלק מהלחשים דורשים מפרק לשומר על ריכוז כדי שהקסם שלהם ישאר פעיל. אם אתה מאבד ריכוז, לחש-ce מצטימ. אם הלחש דורש ריכוז, עובדה זו מופיעה בשורתמשך

אורכת 10 דקotas יותר מהగרסה הרגילה. הטלה כזו גם לא מנצלת ייחודה לחש, ולכן לא ניתן להטיל את הגרסה הטקסטית של לחש כתקסס, מטיל הלחשים צריך להיות כדי להטיל לחש כתקסס, מטיל הלחשים צריך להיות בעל תכוונה המעניקה לו את היכולת לעשות זאת. לכן ולדוראייד, למשל, יש מאפיין זהה. מטיל הלחשים צריך גם שהלחש יהיה משון או בראשית הלחשים שהוא יודע, אלא אם מאפיין הטלה הטקסטית של הדמות מצין אחרת, כמו למשל עברו האשף.

## הטלת לחש

כאשר דמות מטילה לחש, אותן כללים בסיסיים חלים, ללא קשר למקצוע הדמות או להשפעות הלחש. כל תיאור לחש מתחילה בקטע מידע הכלול את שם, דרג, מסורת הקסם, זמן הטלה, טוווח, רכיבי ומושך הלחש. שאר תיאור הלחש מצין את השפעותיו.

## זמן הטלה

כדי להטיל את רוב הלחשים נדרש פעולה אחת, אבל חלק מהלחשים דורשים פעולה נוספת נסופה, פעולה תגובה או הרבה יותר זמן.

### פעולה נוספת

לחש שמוטל כפעולה נוספת הוא לחש מהיר במיוחד. אתה חייב להשתמש בפעולה נוספת בתוך כדי להטיל את הלחש, בתנאי שלא השתמש כבר בפעולה נוספת בתוך זה. אתה לא יכול להטיל לחש נוסף באותו התוך, למעט לחשונים עם זמן הטלה של 1 פעולה.

### פעולות תגובה

ניתן להטיל חלק מהלחשים כתגובה. לחשים אלה לוקחים שביר של שנייה ומוטלים בתגובה לאירוע כלשהו. אם ניתן להטיל לחש כתגובה, תיאור הלחש מצין בדיקת מתי ניתן לעשויות זאת.

### זמןן הטלה ארוכים יותר

לחשים מסוימים (כולל לחשים המוטלים כתקסס) דורשים זמן רב יותר: דקotas או אפילו שעות. כאשר אתה מטיל לחש עם זמן הטלה גדול מפעולה אחת או פעולות תגובה, אתה חייב לנצל את הפעולה שלך להטיל הלחש בכל תור, ואתה חייב לשמר על ריכוז בזמן שאתה עושה זאת (ראה "רכיב" בהמשך). אם הריכוז שלך נשבר, הקסם נכשל, אבל אתה לא מנצל ייחודה לחש. אם אתה רוצה לנסות להטיל את הלחש שוב, אתה חייב להתחיל מחדש.

## טוווח

מטרת הלחש חייבת להיות בטוווח הלחש. עברו לחש כמו קלייע קסם, המטרת היא יוצר. עברו לחש כמו כדורי אש, המטרת היא נקודה בחלל שבה כדורי האש מתפרק. לרוב הלחשים יש טווחים המגדירים במטרים. לחשים מסוימים יכולים לפעול רק על ייצור (כולל אורן) שאתה נוגע בו. לחשים אחרים, כגון הלחש מגן, משפיקים רק עלין. לחשים אלה יש טווח "עצמי". לחשים שיוצרים השפעה בנסיבות חרוט או קו שמקורה בר ישי גם טווח של "עצמי", המצין כי נקודת המוצא של

השפעה שמקורו הוא יצור או חוץ. השפעת החש מתרשת בקווים ישרים מנקודת המוצא. אם לא קיים קו ישר ופוני מנקודת המוצא לנקודת שבחור ההשפעה, מיקום זה אינו נכלל בשטח החש. כדי לשבור אחד מקווים דמיוניים אלה, מחסום חיב לספק מחסה מלא.

### גָּלֵיל

נקודת המוצא של גליל היא מרכז מעגל ברדיו מסויים, המצוין בתיאור הלחש. המעגל חיב להוות על הקrukן או בגובה השפעת החש. האנרגיה בגליל מתרשת בקווים ישרים מנוקדת המוצא אל המעגל, ויזכרת את בסיס הגליל. השפעת החש נורית כלפי מעלה מהבסיס או כלפימטה. מחלקו העליון של הגליל, עד לגובה השווה לגובה הגליל. נקודת המוצא של גליל נכללת באזורי ההשפעה.

### חוֹרֶת

חרוט משתרע מנוקדת המוצא שלו בכיוון לבחירתך. רוחב החורת בנקודה כלשהי לאורכו שווה למרחק הנקודה מנוקדת המוצא. אזור ההשפעה של החורת מצין את אורכו המרבי.

נקודת המוצא של חרוט אינה נכללת באזורי ההשפעה, אלא אם אתה מחייב אחרת.

### כְּדוּר

אתה בוחר את נקודת המוצא של הcador, והcador משתרע החוצה מנוקודה זו. גודלו של הcador מצין כרדיו מטרים מהנקודה.

נקודת המוצא של cador אינה נכללת באזורי ההשפעה.

### קַ

קו מתרע מנוקדת המוצא שלו במסלול יש עד לאורכו ומcosa שטח המוגדר על ידי הרוחב שלו. נקודת המוצא של קו אינה נכללת באזורי ההשפעה, אלא אם אתה מחייב אחרת.

### קוֹבִּיה

אתה בוחר את נקודת המוצא של הקובייה, בכל מקום על פני ההשפעה הקובייתית. גודל הקובייה מצין את אורכו כל צד שלה.

נקודת המוצא של קובייה אינה נכללת באזורי ההשפעה, אלא אם אתה מחייב אחרת.

### דְּרִיקּוֹת הַצָּלָה

לחשים רבים מצויים כי המטרה יכולה לבצע זריקת הצלה כדי להמנע מחלוקת או מכל השפעות החש. הלחש מצין את התכוונה שהמטרה משתמשת בה עבור ההצלחה ומה קורה אם היא מצליחה או נכשלת.

הדק' כדי להתגבר על הלחשים שלך שלך שווה ל-8+ מתאם תכונת הטלת הלחשים שלך + תוסף השיטה שלך + מתאימים מיוחדים לשך.

### גָּלְגוֹלִי הַתְּקִפָּה

חלק מהלחשים דורשים מטיל הלחש לבצע גלגול התקפה כדי לקבוע האם השפעת הלחש פגעה במטרת אליה היון. תוסף התקפה שלך עבור התקפות לחש שווה למataם

הלחש, ומוציא גם לכמה זמן אתה יכול להתרצע בו. אתה יכול לסיים ריכוז בכל רגע (לא שימוש בפעולה).

פעילות רגילה, כגון תנועה והתקפה, אינה מפריעה לריכוז. הגורמים הבאים יכולים לשבור ריכוז:

- **הטלת לחש ווסף הדורש ריכוז.** אתה מאבד ריכוז בלחש אם אתה מטייל לחש ווסף הדורש ריכוז. אתה לא יכול להתרצע בשני לחשים בו בזמןית.

• **נק.** בכל פעם שאתה סופג נק בזמן שאתה מתרצע בלחש, אתה חיב לבצע זריקת הצלה לחוון כדי לשומר על הריכוז שלך. הד'ק' לדיקיה זו הוא 10 או מחצית מכמות הנזק שספגת, המספר הגבוה ביןיהם. אם אתה סופג נק ממקורות מרובים, כגון חץ ונשיפת דركון, אתה מבצע זריקת הצלה נפרדת עבור כל מקור נק.

- **חרס אונים או מת.** אתה מאבד ריכוז בלחש אם אתה הופך חרס אונים או אם אתה מת. השה'ם עשוי גם להחולט כי תופעות סביבתיות מסוימות, כגון גל השוטף אותך בזמן שאתה שט בלב בסופה, דורות שמך להצליח בזריקת הצלה בד'ק' 10 כדי לשמור על ריכוז בלחש.

### מטרות

לחש טיפוסי דורש מפרק לבחור מטרה אחת או יותר שיינו מושפעות מוקסם הלחש. תיאור הלחש מצין האם מטרות הלחש הן יצורים, חיצים או נקודות מוצא לאזורי ההשפעה (מתואר בהמשך).

אללא אם ללחש יש השפה נתפסת, יוצר עשי של אל לא דעת שהוא מטרת לחש כלשהו. השפה כדוגמת ברק מתפاضץ ברורה מעלייה, אבל השפה מעודנת יותר, למשל ניסין לקרווא את מחשבותיו של יצור, בדרך כלל לא תהיה מorghשת, אלא אם הלחש מצין אחרת.

### מסלול פניו אל היעד

כדי לבחור מטרה, חיב להיות לך מסלול פניו אליו, זאת אומרת שהיא לא יכולה להיות מאחוריו מכסה מלא. אם אתה בוחר נקודה שאתה לא רואה כנקודת המוצא לאזורי השפה ובין לבין הנקודה יש מחסום כלשהו, כגון, נקודת המוצא נוצרת בצד הקרוב אליו של המחסום.

**בחירה עצמן כמטרה**  
אם ללחש אפשר לך לבחור יצור כמטרה, אתה יכול לבחור את עצמו, אלא אם כן היצור חיב להיות עזין או שמצוין מפורשות שמדובר ביצור שאינו אתה. אם אתה נמצא בתוך אזורי השפה של לחש שאתה מטייל, אתה יכול לבחור את עצמן בתוך מטרה.

### אזורים השפה

לחשים כגון ידים בווערות וחירות כפור מכסים שטח, כך שהם יכולים להשפיע על יצורים רבים בביטחון אחת. תיאור הלחש מצין את אזורי ההשפעה שלו, שבדרכם כל מופיע באחת מטור חמיש צורות: גליל, חרוט, כד/or, קו או קוֹבִּיה. לכל אזור השפה יש נקודות מוצא, מקומות שממנו אנרגיית הלחש מתפרצת. הכללים עבור כל צורה מצינים כיצד אתה בוחר את נקודות המוצא שלה. בדרך כלל, נקודת המוצא היא נקודה בחלל, אבל ללחשים מסוימים יש אזור

הלחשים חופף. לעומת זאת ההשפעות של אותו לחש המוטל מספר פעמים לא משתלבות. במקרה זאת, רק ההשפעה החזקה ביותר – למשל התוסף הגבוה ביוטר – מאותם הטעות משפיעה בזמן שימושם של הלחשים חופפים. לדוגמה, אם שני כהנים מטילים ברכיה על אותה מטרה, דמות זאת נהנית מיתרונות הלחש רק פעם אחת; היא לא יכולה לגלגל שתי קוביות נוספות.

תוכנת הטלת הלחשים שלר + תוסף השלייה שלר. רוב החלחים הדורשים גלגול התקפה כוללים התקפות בטוחה. נדרש שיש לך חסרון בגלגול התקפה טוויה אם אתה נמצא בתוויה  $\frac{1}{2}$  מי מיצור עין שיכל לראות אותך ואין חסר אונים.

## מסורת הקסם

מחקר הקסם מחלק את הלחשים לשמונה קבוצות הנקראות מסורות קסם. חוקרים, ובמיוחד אשפים, מחלקים את כל הלחשים לקבוצות אלה, מתוך אמונה כי הקסם פועל תמיד באותו אופן, בין אם מקורו בלימוד מוקף או שהוא מוענק אל ידי ישות אלוהית כלשהי.

מסורת הקסם עוזרת לתאר לחשיים; אין לה חוקים ממשון, אבל כלליהם אחרים מתיחסים למסורתות שונות. לחשי אשליה מטעים את החשיים או את מוחם של אחרים. הם גורמים לאנשים לראות דברים שאינם שם, לא לראות דברים שנמצאים מולם, לשם קולות רפואיים או לזכור דברים שלא קרו מעולם. אשליות מסוימות מיצירות תמונות רפואיים שכלי יוצר יכול לראות, אבל האשליות הערמומיות ביותר משתמשות בתמונה ישרה בראשו של יוצר.

לחשי הקסמה פועלם על מוחם של אחרים, כדי להשפיע או לשלוט בהתנהגות שלהם. לחשיים כאלה יכולם לגרום לאיברים לראות את מטייל הלחש בתור חבר, להכריח יוצרים לפעול בדרך מסוימת או אפילו לשלוט ביצור אחר כמו בבובה.

לחשי חזוי חושפים מידע, בין אם בצורה של סודות שנשכוו הזמן, הוצאות אל העtid, מיקוםם של דברים נסתרים, האמת מהורי אשליות או חזונות של אנשים או מקומות מרוחקים.

לחשי יצירה כרוכים בהעברת חפצים ויצורים ממיקום אחד לאחר. חלקם קוראים לצוריהם או לחפצים להופיע לצד מטייל הלחש, בעוד אחרים מאפשרים לו להשתגר למקום אחר. ישנם לחשי יצירה שיוצרים חפצים או השפעות יש מאין.

לחשי מגננה הם באופיים הגנתיים, אם כי חלק מהם יש שימושים תוקפניים. הם יוצרים מחסומים קסומיים, מבטלים השפעות מזיקות, פוגעים במסאי גבול או מגרשים יצורים למשורי קיום אחרים.

לחשי תאובה משנים את אנרגיות החיים והמוות. לחשיים כאלה יכולים להעניק מגיר נוסף של כוח חיים, לנתק את אנרגיות החיים של יוצר אחר, ליצור אל-מתים או אפילו להחזיר את המתים לחיים.

יצירת אל-מתים באמצעות שימוש בלחשי תאובה בגין הנפשות מתים אינה מעשה טוב, ורק מטייל לחשיים מרושעים משתמשים בלחשיים כאלה לעיתים קרובות. לחשי תהופה משנים את המאפיינים של יוצר, חפש או של הסביבה. הם עשויים להפוך את האובייליזטור בלתי מזיק, לחזק את כוחו של בעל ברית, לגרום לחפש לנوع לפי פקודתו של מטייל הלחש או לשפר את יכולות הריפוי הطبيعיות של יוצר כדי שתתואושษ במהירות מפצעיה. לחשי תעכומה משתמשים באנרגיה קסומה כדי לייצר את ההשפעה הרצiosa. חלקם גורמים לפיזוצי אש או ברקים. אחרים מתעלמים אנרגיה חיובית כדי לרפא פצעים.

שילוב השפעות קסומיות  
השפעות לחשיים שונים מתחברות יחדיו כל עוד משך

## רישימות לחשים

### לחשי אש

#### לחשונים (דרג 0)

הילת קסם	אור
היעלמות מעין	אורות מركדים
הצעה	בידיון פחות
חץ חומצה	הודעה
חשיכה	חיזץ אש
טיפוס עכבישי	יד מאגית
טשטוש	מגע כפור
כדור להבות	מכת חשמי
להבה תמידית	עננת רעל
מנוחה שלווה	פגיעה מהימנה
מנעל מגאי	פעול
משב רוח	פרץ חומצה
ניפוץ	קרן כפור
ניקישה	תיקוں
נסק קסום	
עיירוק/חירשות	
פה קסמים	
צד ערפייל'	
קורים	
קרן חולשה	
קרן חורכת	
ראית הנעלם	
ראית חושך	
ריחוף	
שינוי עצמי	
תעלול חבליים	

#### דרג 1

אזור	אזורקה
בידיון אילם	בריאות כזבת
גilioי קסם	גירוש
גירוז	אל הדף
דיסקית מרחתפת	הבנת שפט
הגנה מרוע וטוב	הגדמת אדם
הרדמה	הרדרמה
זיהוי	
זינוק	
זדים בוערות	
צ'יר-סוד	
כתב אשליתי	
מגן	
מרחיק לכת	
משרת נעלם	
נסיגת מזרחת	
נפילת נזחה	
ענן ערפל	
צחוק מבעית	
קליע קסם	
שרון מגאי	
תחפשות עצמית	
תריסיס צבעים	

#### דרג 2

אחיזת אדם	אחיזת אדם
איתור חפץ	איתור חפץ
בבאות ראי	בבאות ראי
גilioי מחשבות	גilioי מחשבות
הגדלה/הקטנה	הגדלה/הקטנה

**דרג 4**

הצעה המונית	איתור יצור
התפוררות	בלבול
זמן מיידי	גירוש
יצירת אל-מת	דلت ממידים
כדור מקפיא	הזהה רצחנית
מייל נשמה	העלמות דגולה
מעגל מות	הרכמה
מתחם שמור	התמרה
קיר קרח	זמן יסודן פחות
קרן שמש	לב נאמן
ראית אמת	מגן אש
ריוך פרווע	מחושים שחורים
שרשרת ברקעים	מעטפת עמידה
תנאי	מתחם פרטי

**דרג 7**

אחוזה הדורה	סופת קרח
אצבע המות	עור אבן
אשליה מרחבית	עין הקוסם
arteriot	עיצוב אבן
היפוך כבידה	קיר אש
הקרנת צלמית	קמילה
התאיינות	שטח דמיוני
כדור אש מושהה	שליטה במים
כלוב כוח	תיבת סתרים
כפייל	
להב מאגי	
מעבר מישור	
סמל	
שייגר	
תרסיס פריזמטי	

**דרג 8**

אנטיפתיה/סימפתיה	אחזית מפלצת
מבנה	בריאה
מחסום דעת	הולכת שול
AMILIT עוצמה מהמת	הנפשת חפצים
ענן תבערה	זמן יסודן
פרץ שימוש	חוונה
ריפויו של	חלום
שדה אל-קסם	חרוט כפור
שכפול	טלקינזיס
שלטון במפלצת	יד הקוסם
שליטה במצג האויר	כבילה מישוריות
תת-מישור	מסורת אגדות

**דרג 9**

הקרנה אוסטרלית	מעבר קיר
התמרת אמת	מעגל שייגר
זועעה	מראהית עין
כלאה	סקירה
מטר מטאורים	ענן מות
AMILIT עוצמה הרג	עריכת זיכרון
משאלת	קיר אבן
עצירת זמן	קיר כוח
קיר פריזמטי	קשר טלפת'
	קשר עם מישור אחר
	שלTON באדם

**דרג 6**

בדיון מתוכנת	הזות אדמה
boveut אי-פגיעות	הפיקת בשר לאבן
gal cholli	

ראיית הנולד  
שינוי צורה  
שער

## לחשי דראיד

### לחשונים (דרג 0)

אלת עץ  
הנחיה  
יצירות הדראיד  
יצירת להבה  
עמידות  
עננת רעל  
תיקון

### דרג 1

אש פיות  
גilioי קסם  
גילוי רעל ומחלה  
אל הדף  
גרגרי מרפאה  
דיבור עם חיות  
הקסמת אדם  
התידדות עם חיות  
דיןוק  
טיהור מזון ומשקה  
יצירת או השמדת מים  
AMILת רפואי  
מרחיק לכת  
סיבון  
ען ערפל  
ריפוי פצעים

### דרג 2

אחזית אדם  
אייתור חיות או צמחים  
אייתור חוץ  
הגנה מרעל  
הצמחת קוצים  
חיית שליח  
חימום מתכת  
כדור להבאות  
להב להבה  
מעבר ללא עקבות  
מציאות מלכודות  
Mbps רוח  
עור קליפה  
קרן ירח  
ראיית חושך  
SHIPOR תכונה  
שייקום פחות  
שייקום צמחים

### דרג 3

אור ים  
גדילת צמחים

ガשם צלעפות  
דיבור עם צמחים  
הגנה מאנרגיה  
הליכה על מים  
הפגת קסם  
התמצגות עם אבן  
זמן חיים  
ನשיימת מים  
קיר רוח  
קריאת לבך

### דרג 4

אייתור יצור  
בלבול  
התמרה  
זמן יסודן פחות  
זמן יצור יערות  
חופש תנעה  
חרק ענק  
סופת קרה  
עור אבן  
עיצוב אבן  
קיר אש  
קמילה  
שטח דמיוני  
שליטן בחיה  
שליטה במים

### דרג 5

galgal נשמה  
התעוררות  
זמן יסודן  
חויה  
כבילה מישורית  
מגיפה  
מגיפת חרקים  
מעטפת נגד חיים  
סקירה  
צד עץ  
קיר אבן  
ריפוי פצעים המוני  
שים דגל  
תקשור עם הטבע

### דרג 6

הzzת אדמה  
הליכת רוח  
זמן יצור מרום  
מעבר דרך צמחים  
מציאות הדרך  
מרפא  
סעודת גיבורים  
קיר קוצים  
קרן שמש

הרגעת רגשות  
להבה תמידית  
מנוחה שלווה  
מציאות מלכודות  
נחש רוחני  
סיעע  
סימן ממשיים  
עיורו/וחירשות  
קשר הגנה  
שיפור תוכנה  
שיקום פחות  
תפילה רפואי

### **דרג 7**

אשליה מרחבית  
היפוך כבידה  
התאחדות  
מעבר מישור  
סופת אש

אור ים  
אות משמר  
דיבור עם מתים  
הגנה מאנרגיה  
החייה  
הילכה על מים  
הנפשת מתים  
הסרת קללה  
הפגת קסם  
התמזגות עם אבן  
חישה ממракך  
יצירת מזון ומים  
לשונות  
AMILת רפואי המוני  
מעגל קסום  
משואת תקווה  
קללה  
שומרם רוחניים  
שליחה

### **דרג 8**

אנטיפתיה/סימפתיה  
פרץ שמש  
צורת חיים המוני  
ריפוי שכל  
רעידת אדמה  
שליטה במצג האויר

### **דרג 3**

### **דרג 9**

סופת נקם  
ראיית הנול  
שינוי צורה  
תחיית אמת

## **לחשי כוהן**

### **לחשונים (דרג 0)**

אור  
הנחיה  
להבה קדושה  
מופתים  
מצור לגוסס  
עמידות  
תיקון

### **דרג 4**

איתור יצור  
గירוש  
התנבאות  
חופש תנואה  
שמר מות  
עיזוב אבן  
שומר אמונה  
שליטה במים

### **דרג 1**

ברכה  
גילוי קסם  
גילוי רעל ומחלה  
גילוי רשב או טוב  
గערימת פצעים  
הגנה מרוע וטוב  
חיז'zmanחה  
טיפול מזון ומשקה  
יצירת או השמדת מים  
מארה  
מגן האמונה  
AMILת רפואי  
מקלט  
פקודה  
רפוי פצעים

### **דרג 5**

הפגת רוע או טוב  
הקמת מתים  
חוובה  
כבליה מישורית  
מגיפה  
מגיפות חרקיים  
מסורת אגדות  
סקירה  
עמוד אש  
קידוש  
רפוי פצעים המוני

### **דרג 2**

אזור האמת  
אחיזת אדם  
איתור חפץ  
דממה  
הגנה מרעל

<b>דרג 1</b>	שייקום דגoil תקשור
בידיון אילם בריאות כוזבת גilioי קסם gal הדף הבנייה שפות הקסמת אדם הרדמה זינוק ידים בערות מגן נסוגה מזווחת נפיילת נוצה ענן ערפל קליע קסם שרון מאגי תחפשות עצמית תרסיס צבעים	איסור בן ברית מיישורי יצירת אל-מת מחוסום להבים AMILת השבה מפגע מציאות הדרך מרפא סעודת גיבורים ראיות אמת
<b>דרג 2</b>	אתריות התחדשות DIMON יוצר מרים AMILה שמיימת מעבר מיישור סופת אש סמל תחיית המתים
ACHINEZ אDEM בבאות ראי גilioי מחשבות הגדלה/הקטנה העלמות מעין הצעה חשייכה טייפוס עכבישי טשטוש משב רוח ניפוץ נקישה עיוורון/חרישות צד ערפيلي קורים קרן חורכת ראית הנעלם ראית חושך ריחוף שינוי עצמי שיפור תוכנה	הילת קדושה רעדת אדמה שדה אל-קסם שליטה בмаг האוויר
<b>דרג 3</b>	לחשונים (דרג 0) אור אזורות מרכדים בידיון פחות הודעה חיזיך אש יד מאגית מגע כפור מכת חשמל עננת רעל פגיעה מהימנה פעול פרץ חומצה קרן כפור תיקון
אור ים בידיון דగול גוף ערפילי גוף זלעפות האטה האצה הבהוב הגנה מאנרגיה הילכה על מים הפגת קסם חיזיך ברק חישה ממתק כדור אש	או

ענן תבערה  
פרץ שמש  
רעדת אדמה  
שלטון במפלצת

לחש נגד  
לשונות  
מעוף  
נשימת מים  
ענן צחנה  
פחד  
תבנית היפונית

**דרג 9**  
מטר מטאורים  
AMILIT עוצמה הרג  
משאלת  
עצירת זמן  
שער

**דרג 4**  
בלבול  
גירוש  
דלת מימדים  
היעלמות דוגלה  
התמרה  
סופת קרת  
עור אבן  
קיר אש  
קמילה  
שלטון בחיה

**לחשוני מכשף**  
**לחשונים (דרג 0)**  
בידיו פחות  
פרץ קמאי  
יד מגית  
מגע כפור  
עננת רעל  
פגיעה מהימנה  
פעול

**דרג 1**  
הבנייה שפות  
הגנה מרוע וטוב  
הקסמת אדם  
כתב אשליטי  
marshatt נעלם  
נסיגה מזרחת  
תוכחה שטנית

**דרג 5**  
אחזית מפלצת  
בריאה  
הנפשת חפצים  
חרות כפור  
טלקיינזיס  
מגיפת חרקים  
מעגל שיגור  
מראית עין  
ענן מות  
קיר אבן  
שלטון באדם

**דרג 2**  
אחזית אדם  
בבאות ראי  
היעלמות מעין  
הצעה  
חשיכה  
טיפוס עכבישי  
ניפוי  
צד ערפילי  
קרן חולשה  
רייטוק

**דרג 6**  
boveut אי-פגיעה  
אלחול  
הזהת אדמה  
הצעה המונית  
התפרורות  
מעגל מות  
קרן שם  
ראית אמת  
שרשת ברקים

**דרג 3**  
בידיו דגול  
גוף ערפי  
הסרת קללה  
הפגת כסם  
לחש נגד  
לשונות  
מגע ערפי  
מעגל כסום  
מעוף  
פחד

**דרג 7**  
אצבע המוות  
אתריות  
היפוך כבידה  
כדור אש מושחה  
מעבר מישור  
סופת אש  
שיגור  
תרסיס פריזמטי

**דרג 8**  
AMILIT עוצמה מהממת

תבנית הפונטית

### **דרג 4**

גירוש  
دلת מינדים  
קמילה  
שטח דמיוני

### **דרג 5**

אחזית מפלצת  
חלום  
סקירה  
קשר עם מישור אחר

### **דרג 6**

גל חולי  
הפיקת בשר לאבן  
הצעה המונית  
זמן יוצר מרים  
יצירת אל-מת  
מעגל מות  
ראית אמת

### **דרג 7**

אצבע המוות  
אתריות  
כלוב כוח  
מעבר מישור

### **דרג 8**

חלוקת לשון  
AMILIT עצמה מהממת  
ריפון שכל  
שלטון במפלצת  
תת-מישור

### **דרג 9**

הקרנה אוסטרלית  
התמרה אמת  
כליה  
AMILIT עצמה הרג  
ראית הנולד

ענן ערפל  
רפוי פצעים

### **דרג 2**

איתור חייות או צמחים  
איתור חפץ  
דממה  
הגנה מרעל  
הצמחת קוצים  
חיית שליח  
מעבר ללא עקבות  
מציאת מלכודות  
עור קליפה  
ראיית חושך  
שייקום פחות

### **דרג 3**

אור ים  
גדילת צמחים  
דיבור עם צמחים  
הגנה מאנרגיה  
הליכה על מים  
זמן חיים  
ನ්‍යිම් מים  
עלומות  
קיר רוח

### **דרג 4**

איתור יצור  
זמן ייצור יערות  
חופש תנואה  
עור אבן

### **דרג 5**

צד עז  
תקשר עם הטבע

## **לחשי פיטן**

### **לחשונים (דרג 0)**

אור  
אורות מרקדים  
בוז אכזרי  
בידיון פחות  
הודעה  
יד מאギת  
פגיעה מהימנה  
פעול  
תיקון

### **דרג 1**

ASH פיות  
בידיון אילם  
גבורה  
גilioי קסם

### **דרג 1**

ازעקה  
גilioי קסם  
גilioי רעל ומחלה  
גרגרי מרפא  
דיבור עם חיות  
התידדות עם חיות  
זינוק  
מרחיק לכת  
סימן הציג

**דרג 4**

איתור יצור  
בלבול  
דلت מימדים  
העלמות דוגלה  
התמורה  
חוש תנועה  
כורח  
שטח דמיוני

גל הדף  
דיבור עם חיות  
הבנייה שפota  
הקסמת אדם  
הרדמה  
התידדות עם חיות  
זיהוי  
כתב אשליתי  
מאירה  
מילת רפואי  
מרחיק לכת  
משרת געלם  
נפילת נזחה  
צחוק מבעית  
ריפוי פצעים  
תחפשות עצמית

**דרג 5**

אחיות מפלצת  
הולכת שולל  
הנפשת חפצים  
הקמת מתים  
התעוררות  
חוובה  
חלום  
כביבה מישורית  
מסורת אגדות  
מעגל שלגgor  
מראית עין  
סקירה  
עריכת זיכרון  
ריפוי פצעים המוני  
שיקום דగול  
שלטון באדם

אזור האמת  
אחיות אדם  
איתור חיות או צמחים  
איתור חוץ  
גילוי מחשבות  
דממה  
העלמות מעין  
הצעה  
הריגעת רגשות  
חיה שליח  
חימום מתכת  
יפוי  
נקישה  
עיוורון/חרשות  
פה קסמים  
ראית הנעלם  
ריאתוק  
שיפור תוכנה  
שים כוחות

**דרג 6**

בדיון מתוכנת  
gal chol  
הצעה המוני  
מציאת הדרך  
מתחם שמור  
ראית אמת  
ריקוד פרוע

אות משמר  
בידיון דగול  
בקתה קטנה  
גדילת צמחים  
דיבור עם מתים  
דיבור עם צמחים  
הפגת קסם  
חישה ממתק  
לשונות  
עלומות  
ען צחנה  
פחד  
קללה  
שליחה  
תבנית היפנווטית

**דרג 7**

אחוזה הדורה  
אשליה מרחבית  
arteriot  
הקרנת צלמיות  
התחדשות  
חולב כוח  
להב מגאי  
סמל  
שיגור  
תחייה המתים

חלוקת לשון  
מחסום דעת  
מילת עצמה מהמת  
ריפוי שחיל  
שלטון במפלצת

**דרג 3**

אות משמר  
בידיון דגול  
בקתה קטנה  
גדילת צמחים  
דיבור עם מתים  
דיבור עם צמחים  
הפגת קסם  
חישה ממתק  
לשונות  
עלומות  
ען צחנה  
פחד  
קללה  
שליחה  
תבנית היפנווטית

## **דרג 9**

התמרת אמת  
AMILIT עצמה הרג  
ראית הנולד

## **לחשי פלאדיין**

### **דרג 1**

ברכה  
גבורה  
גilioי קסם  
גilioי רעל ומחלה  
גilioי רשות או טוב  
הגנה מרוע וטוב  
חסד עליון  
טיהור מזון ומשקה  
מגן האמונה  
פקודת  
ריפוי פצעים

### **דרג 2**

ازור האמת  
איתור חוץ  
הגנה מרעל  
מחלומה מסמנת  
מציאות רמן  
נחש קסום  
סיע  
שים קומ פחות

### **דרג 3**

אור יומ  
החייאה  
הסרת קללה  
הפגת קסם  
יצירת מזון ומים  
מעגל קסום

### **דרג 4**

איתור יצור  
גירוש  
משמר מות

### **דרג 5**

הפגת רע או טוב  
הקמת מתים  
חוונה

## תיאורי הלחשים

אור

לחושן תעכומה

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: מגע

רכיבים: ק, ת, ח (קיטורת ואבקת יהלום בשווי לפחות 200 מ"ג, אשר נוצרים על ידי הלחש)

משר: עד שמווג או מופעל  
כasher אתה מטיל לחש זה, אתה משאיר את המזיך ליצורים אחרים, חוקוק על גבי משטח (למשל שלוחן, רצפה או קיר) או בתוך חוץ הניתן לסגירה (למשל ספר, מגילה או תיבת אוצר). אם בחרת במשטח, אותן יכול לכסות משטח בקוטר 3 מ' לכל היוטר. אם בחרת בחוץ, החוץ חייב להיות במוקומו; אם החוץ מוזז למרחק של יותר מ-3 מ' מהמקום בו הטלת את הלחש, אותן נשבר והלחש מסתים ללא הפעלה.

האות כמעט בלתי נראה וודорש הצלחה בבדיקה התבונה (חקירה) למול ד"ק הצללה מלחשים שלר כדי למצאו אותן.

אתה מחליט מה מפעיל את האות כאשר אתה מטיל את הלחש. עברו אותן החקוקים על גבי משטח, הפעלה הנפוצות ביותר כוללות מגע או עמידה על האות, החזת חוץ

המכסה את האות, התקרכבות למרחק מסוים מהאות או שימוש בחוץ עליי חוקק האות. עברו אותן החקוקים בתווך חוץ, הפעולות הנפוצות כוללות פתיחת החוץ, התקרכבות למרחק מסוים מהחוץ או קרייה של האות.

ברגע שהאות מופעל, הלחש מסתים.  
אתה יכול לעדן את הפעלה האות כך שהלחש מופעל רק תחת תנאים מסוימים או בהתאם לפיזיים (למשל גובה או משקל), סוג יצור (למשל, האות יכול להיות מופעל רק על ידי שיקוצים או דרו) או נתיה. אתה יכול גם לקבוע תנאים ליצורים שלא מפעילים את האות, למשל אלה שאומרים סיסמה מסוימת.

כאשר אתה יוצר את האות, בחר אותן מטאפורץ או אותן לחש.

**אות מטאפורץ.** כאשר הוא מופעל, האות מתפרק בנרגואה כסומה בצדור ברדיוס 6 מ' שמרכזו האות. הצדור מתפשט מעבר לפינות. כל יצור באזור צריך לבצע זריקת הצללה לזריזות. יצור סופג 8 נזק אש, ברק, חומצה, קור או רעם (לבוחרתך בזמן יצירת האות) אם נכשל בהצללה, או חזי נזק אם הצליח.

**אות לחש.** אתה יכול לאחסן לחש מזון מדרג 3 ומטה באוט על ידי הטלתו חלק מיצירת האות. מטרת הלחש חייבות להיות יצור אחד או יותר. ללחש המאחסן אין השפעה מידית כאשר הוא מוטל כלפי. כאשר האות מופעל, הלחש המאחסן מוטל. אם ללחש יש מטרה, הוא מופעל על היצור שהפעיל את האות. אם הלחש משפיע על אזור, מרכז האזור הוא היצור הזה. אם הלחש מזמן יצור עין או יוצר חוץ מזיך או מלכודת, הם מופיעים קרוב ככל הניתן לפוץ ותוקפים אותו. אם הלחש דורש ריכוז, הוא מתחמיש עד לתום המשך המלא שלו.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 4 ומעלה, הנזק של אות מטאפורץ גדול ב-1-8 לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-3. אם יצרת אותן לחש, אתה יכול לאחסן בו כל לחש מדרג השווה לדרג יחידת הלחש בה השתמשת עבור הטלת אותן.

**אזור האמת**  
לחושן הקסמה מדרג 2

אור

לחושן תעכומה

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: מגע

רכיבים: ק, ח (ଘילילית או עובי זרchan)

משר: 1 שעה

אתה נוגע בחוץ שגודלו לא עולה על 3 מ' בכל כיוון. עד לתום הלחש, החוץ מופיע או בוהק ברדיוס 6 מ' ותורה עמונה למארח 6 מ' נוספים. אתה יכול לבחור את צבע האור. אם החוץ מכוסה לחלוטין במעטפת אטומה, האור נחסם. לחש זה מסתים אם אתה מטיל אותו מחדש או

כאשר אתה מבטל אותו בתור פעולה.  
אם מטרת הלחש היא חוץ ברשות יצור עין, היצור צריך להצליח בהצללה לזריזות כדי להימנע מהשפעת הלחש.

אור יום

לחושן תעכומה מדרג 3

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת

משר: 1 שעה

צדור אור ברדיוס 18 מ' מתפשט מנוקודה לבחירותך בטוווח. הצדור הוא אור בוהק ומופיע תאורה עמונה למארח 18 מ' נוספים.

אם אתה בוחר נקודה על חוץ שאתה נושא, או שאתה בראות אף אחד אחר, האור מופיע מהחוץ ונע ביחד איתו.

אם מסתים את החוץ לגמר באמצעות חוץ אחר שניינו אסוט למארח, כמו למשל קערה או קסדה, האור נחסם.

אם אзор כלשהו של לחש זה חופף לאזור חסיכה שנוצר על ידי לחש מדרג 3 ומטה, הלחש ייצור את החסיכה מוגף.

**אזורות מركדים**

לחושן תעכומה

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 36 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (מעט זרchan, פיסת עץ בוקיצה או גחלילית)

משר: ריכוז, עד 1 דקה

אתה יוצר בטוווח עד ארבעה אזורות בגודל להבת לפיד, הנראים כלפדים, מנורות או כדרים בוהקים המראפים באוויר, עד תום הלחש. אתה יכול גם לאחד את ארבעת האזורות לצורה זזהרת דמיות אדם בגודל בינוני. בכל מקרה כל אור מופיע תאורה עמונה ברדיוס 3 מ'.

כפעולה נוספת בתווך אתה יכול להציג את האזורות עד למארח 18 מ', כל עוד הם נשארים בטוווח. כל אחד מהאזורות חייב להיות בטוווח של עד 6 מ' מאור אחר שנוצר על ידי לחש זה, וכל אור שיוציא מטווח הלחש דוער.

**אות משמר**

לחושן מגנה מדרג 3

אתה יכול ליצור כל סידור חדרים שתבחר, אבל הchlל לא יוכל להיות גדול מ-50 קוביות, כל קוביה באורך 3 מ' בכל כיוון. המיקום מרוחט ומעוצב לבחירתך. הוא כולל מספיק מזון כדי לשרוך סעודת בת תשע דקות לעד 100 איש. צוות של 100 משרותים כמעט שוקפים מטפלים בכל מי שmagיע. אתה מחליט כיצד נראה המשרתות ומהם לובשים. המשרתות מצויות להוראותך. כל משרת יכולה לבצע כל משימה שבן-אנו שרגיל יכול לבצע, אבל הם לא יכולים לתקוף או לבצע כל פעולה שתפגע ישות ביצור אחר. המשרתות יכולים להביא דברים, לנוקות, לתנקן, לknפל בגדים, להדליק אש, להגיש מזון, למזווגין וכן הלאה. המשרתות יכולים להגיא לכל מקום באחוזה, אבל לא לצאת ממנה. הרחיטים וחפצחים אחרים שנוצרו על ידי הלחש מתՊוגגים לעשן או מוציאים אותו מהאהוזה. כאשר הלחש מסתים, כל היוצרים הנמצאים בחלל החוץ-ימיidi נפלטים לחליים הפנויים הקרובים ביותר לכינסה.

### **அஹிட் அடம்**

لחש הקסמה מדריך 2

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (פיסת ברזל קטנה וישראל)

משך: ריכוז, עד 1 דקה

בחור דמי אדם שאתה יכול לראות בטוווח. המטרה צריכה להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה או להיות משוטקת עד תום הלחש. בסוף כל תור שלה, המטרה יכולה לבצע זריית הצלחה נוספת. אם היא מצליחה, הלחש מסתים עבורה. **בדראגס גבויים יותר.** כאשר אתה מטיל לחץ זה באמצעות יחידת לחש מדריך 3 ומעלה, אתה יכול לבצע דמי אדם אחד נוסף לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-2. היצורים צריכים להיות בטוווח 9 מ' זה מזה כאשר אתה מטיל את הלחש.

### **அஹிட் மப்ளசெ**

لחש הקסמה מדריך 5

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 27 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (פיסת ברזל ישראל וקטנה)

משך: ריכוז, עד 1 דקה

בחור יוצר שאתה יכול לראות בטוווח. המטרה צריכה להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה או להיות משוטקת עד תום הלחש. לחץ זה לא משפייע על אל-מתים. בסוף כל תור שלה, המטרה יכולה לבצע זריית הצלחה נוספת. אם היא מצליחה, הלחש מסתים עבורה.

**בדראגס גבויים יותר.** כאשר אתה מטיל לחץ זה באמצעות יחידת לחש מדריך 6 ומעלה, אתה יכול לבצע יוצר אחד נוסף לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-5. היצורים צריכים להיות בטוווח 9 מ' זה מזה כאשר אתה מטיל את הלחש.

### **அய்ஸூர்**

لחש מגננה מדריך 6 (טקס)

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: 10 דקות

אתה יוצר אзор קסום שמאן מפני תרמית בצדך ברדיוס 4% מ' סביר נקודה לבחירתך בטוווח. עד תום הלחש, יוצר שנכנס לאזור הלחש בפעם הראשונה בטוווח או מתחילה את תורו שם, צריך לבצע דיקת הצלחה לזריזמה. יוצר שנכנס להצלחה לא יכול לומר שקר מודע כל עוד הוא בטוווח הלחש.

אתה יודע האם כל יוצר הצליח או נכשל בהצלחה. יוצר המושפע על ידי הלחש מודיע להשפעתו וכן יכול להימנע מלענות לשאלות אשר באופן רגיל היה משקר בתשובתו להן. יוצר זה יכול להתחמק בתשובותיו, כל עוד הוא נשאר בגבולות האמת.

### **அடுக்கா**

لחש מגננה מדריך 1 (טקס)

זמן הטלה: 1 דקה

טוווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (פעמוני קטנטן ופיסת חותם סוף דק)

משך: 8 שעות

אתה דורך אזעקה נגד פולשים לא רצויים. בחר דלת, חלון או אזור בטוווח שגודלו לא עולה על קובייה באורך 6 מ'. עד תום הלחש, האזעקה מתרעה בפניר בכל מקורה בו, יוצר מגודל קטנטן ומעלה נוגע או נכנס לאזור. בזמן הטלת הלחש אתה יכול לקבוע שיוצרים מסוימים לא יפעלו את האזעקה. אתה יכול גם לבחור האם האזעקה היא שקטה או רועשת.

ازעקה שקטה מודיעה לך באמצעות צליל בתודעה שלך כל עוד אתה נמצא בטוווח  $\frac{1}{2}$  ק"מ מהאזור המוגן. הצליל מעיר אותך אם אתה ישן.

ازעקה רועשת יוצרת צליל של פעמוני יד במשך 10 דקות שניית לשמעו אותו בטוווח 18 מ'.

### **அகோடா தோரை**

لחש יצירה מדריך 7

זמן הטלה: 1 דקה

טוווח: 90 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (דגם שער מגולף משנה-ב, חתיכה קטנה

של שיש מצחצח וכפית סוף קטנה, כל פרט בשווי של לפחות 5 מ"ז)

משך: 24 שעות

אתה מזמן בית מגוריים חוץ-ימיidi למקום בטוווח והוא נשאר שם עד תום הלחש. אתה בוחר איפה נמצאת הכניסה היחידה לבית. הכניסה מנכנת קלות והיא ברוחב 1% מ' ובגובה 3 מ'. אתה וכל יוצר אחר שאתה בוחר בזמן הטלת הלחש יכולים להכנס לבית החוץ מידי כל עוד השער נשאר פתוח. אתה יכול לפתחו או לסגור את השער אם אתה נמצא בטוווח 9 מ' ממנו. כאשר השער סגור הוא בלתי נראה.

מעבר לשער נמצאת מבואה מפוארת ומעבירה מספר גדול של חדרים. האחזקה נקיה, רעננה ו חמימה.

או נשך.  
הלחש לא יכול לאות חוף אם עובי כלשהו של עופרת,  
אפילו דק, חוסם את הדרך הישירה בין לבן החוף.

### **איתור יצור לחש חיזוי מדרג 4**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט פרותתقلب ציד)  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

תאר או צין את שמו של יצור המוכר לך. אתה חש את הciוןilmן למקומו של הייצור, כל עוד הייצור נמצא 300 מ' מרחק. אם הייצור נע, אתה יודע את ciוןilmן התנועה שלו. הלחש יכול לאות יצור מסוים המוכר לך או את יצור הקרוב ביותר מסווג מסוימים (כמו למשל בנ-אנוש או חד-קרן), כל עוד ראיית אי פעם יצור כזה מקרוב – מרחק של עד 9 מ'. אם צורתו של הייצור שהיא מתרח שונתה, כמו למשל על ידי הלחש התמרה, להש זה לא מצליח לאות את הייצור. להש זה לא יכול לאות יצור אם הדרכו הישירה בין לבינו חסומה על ידי לפחות 3 מ' של מים זורמים.

### **אלת עץ לחשון התפוכה**

**זמן הטלה:** 1 פעולה נוספת  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (דבקון, עליה תלtan וنبוט או מטה לחימה)  
**משך:** 1 דקה

העץ ממנו עשוי הנבוט או המטה שאתה מחזיק מתמלא בכוח הטבע. עד תום הלחש אתה יכול להשתמש בתכונת הטלת הלחים שלך במקומות כוח לגלאי התקפה ונתקן של התקפות קפא"פ עם נשך זה, וקוביות נזק הנשך הופכת ל-ק.8. הנשך גם הופך קסום אם הוא לא כזה. הלחש מסתיים אם אתה מטיל אותושוב, או עוזבת את הנשך.

### **אנטיפטיה/סימפטיה לחש הקסמה מדרג 8**

**זמן הטלה:** 1 שעה  
**טוווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (גוש אלום טבול בחומר לגרסת הסימפטיה)  
**משך:** 10 ימים

הלחש מושך או דוחה יצורים לבחרתך. אתה בוחר חוף עד גודל עצום, יצור או אזור עד לוודל של קובייה באורך 60 מ' בטוחה. לאחר מכן אתה מצין סוג של יצור תבוני, למשל דרקונים אדומים, גובלינים או ערפדים. המתราช נעתפת בהילה שימושת או דוחה יצורים אלה עד תום הלחש. בחר אנטיפטיה או סימפטיה להשפעת ההילה.

**אנטיפטיה.** ההקסמה גורמת ליצורים מהסוג שציינית לחוש דחף חזק לעזוב את האזור ולהתרחק מהמטרה. כאשר יצור כזה רואה את המטרה או מתקרב לכך 18 מ' ממנה, היצור חיב להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה

**זמן הטלה:** 10 דקות  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (התזה של מים קדושים, קטורת נדירה  
ואבן אודם השווה לפחות 1,000 מ"ז מפורה לאבקה)  
**משך:** 1 ים

אתה יוצר אות מגן מפני תנוצה קסומה, המגן על שטח של עד 4,000 מ"ר ולגובה של 10 מ' מעל לרצפה. עד תום הלחש, יצורים לא יכולים להשתגר לתוכה אזורי, או להשתמש בשערים, למשל כלו שנוצרו על ידי הלחש שעיר כדי להיכנס לאזור. הלחש מגן על האזור מפני תנוצה בגין מידית, ולכן מונע יצורים מלהיכנס לאזור דרך המישור האסטרלי, המשור האטררי, מלכות הפרה, צלמות או על ידי הלחש מעבר מישור.

בנוסף, הלחש גורם נזק ליצורים מסווג שאתה בוחר בזמן הטלת הלחש. בחר אחד או יותר מסווגים היצורים הבאים: אל-מתים, בני-תופת, יסודנים, יצורי מרים ויצורי פייה. כאשר יצור מסווג הנבחר נכנס לאזור הלחש בעפומ' הראשונה בתורו או מתחילה את תורו שם, היצור סופג 5 ק.10 נזק קורן או תאובה (לבחירתך בזמן הטלת הלחש). כאשר אתה מטיל מטיל להש זה, אתה יכול לבחור סיסמא. יצור האמור את הסיסמא בזמן שהוא נכנס לאזור, לא סופג נזק מהלחש.

אזור הלחש לא יכול לחוף לאזור להש אישור אחר. אם אתה מטיל אישור באותו מקום בכל יום במשך 30 ימים, הלחש ממשיך עד שהוא מופג, והרכיבים החומריים נצרים על ידי הלחש בהטלה الأخيرة.

### **איתור חיות או צמחים לחש חיזוי מדרג 2 (טקה)**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט פרווה שלقلب דם)  
**משך:** מיידי

צין שם או תיאור של סוג מסוים של חייה או צמח. אתה מתרץ בקהל הטבע סביבך ומגלה את ciוןilmן והמרחק לייצור או לצמח הקרוב ביותר מסווג זה, על לטוח של 8 ק"מ, אם הוא קיים.

### **איתור חוף לחש חיזוי מדרג 2**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (זרד מתפצל)  
**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

תאר או צין את שמו של חוף המוכר לך. אתה חש בכיוון למקום המצויא של החוף, כל עוד החוף נמצא למרחק של עד 300 מ' מרחק. אם החוף נמצא בתנועה, אתה יודע את ciוןilmן התנועה שלו.

הלחש יכול לאות חוף מסוים המוכר לך, כל עוד ראיית אותו מקרוב, עד מרחק של 9 מ', לפחות פעם אחת. לחולופין, הלחש יכול לאות החוף הקרוב ביותר מסווג מסוים, למשל סוג לבוש מסוים, תכשיט, רהיט, כל עובדה

הלחש מפייצים תauraה עוממה בטוחה 3 מ'.  
צור או חוץ המשפע על ידי הלחש לא יכול להיות בלתי נראה, וכל גלגול התקפה נגדו מקבל יתרון אם התקף יכול לראות אותו.

### אשליה מרחבית לחש אשליה מדרג 7

זמן הטלה: 10 דקות  
טוווח: ראייה  
רכיבים: ק, ת  
משך: 10 ימים

אתה גורם לקרקע באזורי בגודל של עד 2 קמ"ר להראות, להישמע, להיריח ואפיין להרגיש כמו סוג קרקע אחר. הצורה הכללית של הקרקע לא משתנה. שדות פתוחים או דרך יכולים להראות כמו ביצה, גבעות, בקיע או סוג אחר של קרקע בלתי עבירה או תוארי שטח קשה. אגם יכול להראות כמו אחו יירוק, מצוק כמו מדרון מתון או גיא מלא אבניים כמו דרך רחבה וחלקה.

בdomה, אתה יכול לשנות את המראה של מבנים, ולהוסיף מבנים במקום בו אין באמת מבנים. הלחש לא מסווה, מסתיר או מוסיף יצורים. האשליה כוללת קולות, מראות, מרכיבים וריחות, لكن היא יכולה להפוך אדמה ריקה לתוארי שטח קשה (או להפוך) או להפיע בדרך אחרת לתנועה באזורי. כל פיסעה מהקרקע האשליתית (למשל אבן או מקל) הנלקחת מאזור הלחש, נעלמת מיד.

יצורים עם ראיית אמת יכולים לראות את הקרקע האמיתית דרך האשליה, אבל כל חלק אחר של האשליה נשאר, لكن גם אם היצור מודיע לאשליה, הוא עדין יכול להשפיע ולהיות משפע על ידי האשליה.

### אטריות לחש תהופה מדרג 7

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: עצמי  
רכיבים: ק, ת  
משך: עד 8 שעות

אתה פועלות לטור אזרחי הגבול של המישור האתרי, האזור בו הוא חופף למישור בו אתה נמצא. אתה נשאר באזורי הגבול האתרי עד תום הלחש או עד שאתה משתמש בעולה כדי לסייע לו. בזמן זה, אתה יכול לנוע בכל כיוון. אם אתה נע למעלה או למטה, כל מטר תנעה עליה לרטרט, אבל הכל נראה לך אפור, ואתה לא יכול לראות את הגעת,

למרחיק העולה על 18 מ'. כל עוד אתה במישור האתרי, אתה יכול להשפיע ולהיות משפע רק על ידי יצורים אחרים במישור זה. יצורים שלא מצויים במישור האתרי לא מסוגלים לחושך ולא יכולים לתקשר איתך, אלא בעדרת יכולות מיוחדות או קסם המאפשרים להם לעשות זאת. אתה מתעלם מכל חוץ או השפעה שלא נמצאים במישור האתרי, אך אתה יכול לנوع דרך חפצים שאתה רואה במישור ממנו הגעת.

או להפוך מבוהל. היצור נשאר מבוהל כל עוד הוא רואה את המטרה או נמצא בטוחה 18 מ' ממנה. כל עוד היצור מבוהל, הוא חייב לנצל את התנועה שלו כדי לנבוע לנקודה הבטוחה הקרובה ביותר ממנה לא יוכל לראות את המטרה. אם היצור עוז לארח גודל מ-18 מ' והוא יכול לראות את המטרה, הוא מפסיק להיות מבוהל, אבל היצור הופך מבוהל אם הוא רואה שוב את המטרה או מתקרב לכדי 18 מ' ממנה.

**סימפתיה.** ההקסמה גורמת ליוצרים מהסוג המציגו לחוש דחף חזק להתקרב למטרה, כל עוד הם בטוחים 18 מ' ממנה או מסוגלים לראות אותה. כאשר יוצר צזה רואה את המטרה או מתקרב לכדי 18 מ' ממנה, היצור חייב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה או שהוא חייב להשתמש בתנועה בכל אחד מתוויותיו כדי להיכנס לאזור או להגיע למרחיק היגש מהמטרה. לאחר שהיצור הגיע למטרה, הוא לא יכול לנוע הרחק ממטרה מרצונו החופשי. אם המטרה גורמת נזק או פוגעת ביצור המשפע על ידי הלחש, היצור יכול לבצע זריקת הצלה לחוכמה כדי לסייע את ההשפעה, כמו כן בהמשך.

**סיום המשפעה.** אם יוצר המשפע מהלחש מסיים את תורו מחוץ לטוחה 18 מ' מהמטרה או אף שאינו מסוגל לראות אותה, היצור מבצע זריקת הצלה לחוכמה. אם הוא מצליח בהצלחה, היצור לא משפע על ידי המטרה והוא מודיע לכך שהרגשת הדחיה או המשיכה היו קסומות. בנוסף לכך יוצר המשפע על ידי הלחש יכול לבצע זריקת הצלה לחוכמה נוספת עד תום הלחש. יוצר שמסוגל בהצלחה הופך חסן אליה למשך 1 דקה, לאחר מכן הוא יכול להיות מוקדם שוב.

### אכבע המօות לחש תאובה מדרג 7

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 18 מ'  
רכיבים: ק, ת  
משך: מיידי

אתה שולח אנרגיה שלילית הזורמת דרך גופו של יוצר שאתה רואה בטוחה, וגורמת לו כאבי תופת. המטרה צריכה לבצע זריקת הצלה לחוכמן. אם היא נשלת בזריקה, היא פוגגת 7 ק+80 נזק תאובה או חצי נזק אם היא הצליחה. דמי אדם שנרגג כתוצאה מהתקף קם לתחייה בתחילת התור הבא שלו בתוך זומבי שנמצא תמיד בשיליטר ומבצע את פקדותיך המילוליות כמו טיב יכולת.

### אש פיות לחש תעכומה מדרג 1

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 18 מ'  
רכיבים: ק  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

כל חוץ שנמצא בתוך קובייה באורך 6 מ' בטוחה, מוקף באור כחול, יירוק או סגול (לבחרתך). כל יוצר באזורי בזמן הטלת הלחש מוקף גם הוא באור אם הוא נכשל בזריקת הצלה לזריזות. עד תום הלחש, חפצים ויצורים המשפעים על ידי

מצעת, לפני סוף תורה הבא.  
המקל מלהջ איד ב-1-ק4 נאסר אתה מגיע לדרגה 5  
(ק4), דרגה 11 (ק3) ו-17 (ק4).

### **בועת א-פגיעות** לחש מגננה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי (דיזים 3 מ')  
**רכיבים:** ק, ת, ח (חרוץ זכוכית או קריסטל המתנפץ בתום הלחש)  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

מחסום מנען ובילתי ניתן להזזה מופיע ברדיו 3 מ' סביר  
ונשאר שם עד תום הלחש.

כל לחש מדרג 5 ומטה המוטל מחוץ למתחם לא יכול להשפיע על יצורים או חפצים בתוכו, אפילו אם הלחש הוטל באמצעות יחידת לחש מדרג גובה יותר. ניתן לכוון לחש כזה לעבר יצורים או חפצים בתוך המתחום, אבל לחש אין שום השפעה עליהם. באפונ דומה, השטח בתוך המתחום לא מושפע על ידי לחשים אזרויים שכאה.

**בדרישים גבויים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 7 ומעלה, הבועה חוסמת לחשים מדרג אחד גובה יותר עברו כל דרג יחידת לחש מעבר ל-6.

### **בידין אילם** לחש אשלה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט גיזה)  
**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

אתה יוצר דמות של חף, יוצר או תופעה חזותית אחרת שאינם גדולים מקוביה באורך  $\frac{1}{4}$  מ'. הדמות מופיעיה בנקודה בטוווח ומתקיימת עד תום הלחש. הדמות היא חזותית בלבד, ולא משמשה קול, אין לה ריח או כל מאפיין חושאי אחר.

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להציג את הדמות לנוקודה בטוווח. אתה יכול לשנות את מראה הדמות בזמן שהוא, כך שתתנוועת תיראה טבעיות. למשל, אתה יכול ליצור דמות של יוצר, להציג אותה ולגרום לה להיראות כאלו היוצר הולך.

כל אינטראקציה פיזית עם הדמות מגלה מיד שמדובר באשליה, מכיוון שדברים יכולים לעבור דרך. יוצר שמשתמש בפעולה כדי לבדוק את הדמות יכול להבחן באשליה אם הוא מציל בבדיקה תבונה (חקירה) מול ד"ק הצלחה מלחים שלר. אם יוצר מגלה שזו אשליה, הוא יכול לראות דרך הבדיקה.

### **בידין דגול** לחש אשלה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט גיזה)

כאשר הלחש מסתiens, אתה חוזר מיד למשור שהגעת ממנה, לנוקודה בה אתה נמצא נמצאת באותו הרגע. אם אתה נמצא בחול התפoso על ידי חף או יוצר כלשהו כאשר אתה חוזר, אתה נדחק לחול הקרוב ביותר שאיינו תפוס והינו גדול מספיק להכיל אותך, ואתה סופג נקודת נזק כוח קסום לכל 15 ס"מ שהזזה.

לחש זה אין כל השפעה אם אתה מטייל אותו בזמן שאתה במישור האתר או במישור שאינו גובל במישור האתר, כמו למשל אחד המישורים החיצוניים.  
**בדרישים גבויים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 8 ומעלה, אתה יכול לבחור שלוש מטרות נוספות המסייעות לך (כולל את עצמן) למל דרג לחש מעבר ל-7. היצורים צריכים להיות בטוווח 3 מ' מפרק כאשר אתה מטייל את הלחש.

### **בבואת ראי** לחש אשלה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** 1 דקה

שלוש אשליות זהות רק מופיעות בחול בו אתה נמצא. עד תום הלחש, הדמיות נעות איתך, מוחקות את פעולותיך ומשנות כל הזמן את מקומן כך שאי אפשר לעקוב איזה מהדמיות היא האמיתית. אתה יכול לבטל את האשליות בתור פעולה.

עד תום הלחש, כל פעם שייצור מנסה לתקוף אותך, גלאל 20 לקבוע האם ההתקפה מכוננת לעבר אשליות במקומם לעברך.

אם יש לך שלושה כפילים, אתה צריך לגלל 6 ומעלה כדי להעביר את ההתקפה לאחד הcpfils. עם שני כפילים, אתה צריך לגלל 8 ומעלה. אם כפיל יחיד אתה צריך לגלל 11 ומעלה.

לכפילים יש דרג"ש של 10 + מתאם הזריזות שלהם. אם התקפה פוגעת בכפיל, הכפיל נהרס. כפיל יכול להרשות רק על ידי התקפה שפוגעת בו. הוא מתעלם מכל נזק או השפעה אחרים. הלחש מסתiens כאשר כל שלושת הcpfils נהרסים.

יצור שאים ראה, מסתמן על חושים אחרים מראייה, כמו למשל אל-ראיה, או יכול להזזה אשלה, כמו למשל בעל ראיית אמת, לא מושפע על ידי לחש זה.

### **בוד אכדר** לחשון הקסמה

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק  
**משך:** מיידי

אתה משחרר סידרה של עלבונות שזרים בהקסמות מ戎זיות לעבר יוצר שאתה יכול לראות בטוווח. אם המטרה יכולה לשמע אותך (אבל היא לא חיבת להבין אותך), היא צריכה להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה או לסתוג 1-ק נזק תודעה ולסבול מחסرون בגלגול ההתקפה הבא שהיא

אשלה על ידי הצלחה בבדיקה תבונה (חקירה) נגד ד"ק הצלחה מלוחשים שלך. אם יוצר מזהה שמדובר באשלה, הוא יכול לראות דרך האשלה, ורשות שהוא יוצרת נשמע עבורי חלול.

### **בידיו פחות לחשון אשלה**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ח (מעט גיזה)  
**משך:** 1 דקה

אתה יוצר קול או דמות של חף בטעות. האשלה מסתiyaמת אם אתה מפיג אותה או מטיל לחש זה שוב. אם אתה יוצר קול, עצמתו יכולה לבוא בין לחישה לעצקה. הקול יכול להיות קולך, קולו של מישאה אחר, שאגת אריה, רעם תופים או כל צליל אחר לבחירתך. הקול משיר ללא הפוגה עד תום הלחש או שאתה יכול ליצור קולות שונים בזמןים שונים עד תום הלחש. אם אתה יוצר דמות של חף, כמו למשל CIS, טביעות רגליים בזיציות או תיבת קתנה, הוא לא יכול להיות גדול מוקיבה באורך  $1\frac{1}{2}$  מ'. הדמות לא יכול ליצור צללים, ריחות או כל גירוי חושי אחר. כל אינטראקציה פיזית עם הדמות מגלה מיד שאתה באשלה, מכיוון שדברים יכולים לעבור דרכה. יוצר המשמש בפעולה כדי לבדוק את הקול או הדמות יכול לבדוק באשלה אם הוא מצליח בבדיקה תבונה (חקירה) מול ד"ק הצלחה מלוחשים שלך. אם היוצר מגלה שלו אשלה, היא הופכת קלושה עבורי.

### **בלבול לחש הקסמה מדרג 4**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 27 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (שלוש קליפות אגוז)  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

הלחש מסובב ומעוות את מוחם של יצורים, גורם אשליות ויוצרים בלתי נשלטים. יכול ליצור בכדור ברדיוס 3 מ' סביב נקודה שאתה בוחר בטוויה ציר להצלחה בגelog הצלחה להוכמה בזמן הטלת הלחש או להיות מושפע על דיבוי. יוצר המושפע על ידי הלחש לא יכול לבצע פעולות תגובה וחיב לגלגל 1ק10 בתחלת כל תור שלו כדי לקבוע את התנegasות בטורו.

### **ק 10 התנegasות**

- |      |   |
|------|---|
| 1    | היצור מנצל את כל התנegasות שלו כדי לנוע בכיוון אקריא. כדי לבחור את הכוון, גלגל ק8 ובחר כיוון לכל תוצאה. היצור לא מבצע כל פעולה בתורה. |
| 6-2  | היצור לא נוע או מבצע פעולה בתורה זה.  |
| 8-7  | היצור מנצל את הפעולה שלו כדי לתקוף בקפא"פ יצור אקריא בהישג שלו. אם אין אף יצור בהישג שלו, הוא לא מבצע פעולה בתורה.                    |
| 9-10 | היצור יכול לנוע ולפעול כרגיל.   |

### **marsh: ריכוז, עד 10 דקות**

אתה יוצר דמות של חף, יוצר או תופעה חזותית אחרת שאין גודלים מקוביה באורך 6 מ'. הדמות מופיעה בנקודה בטוויה ומתקיימת עד תום הלחש. הדמות נראית אמיתית להלוטין, כולל קולות, ריחות וחום המתאים לדמות שאתה מחקה. אתה לא יכול ליצור מופיע חום או קור כדי לגרום נזק, ליצור רעש חזק מספיק כדי לגרום נזק רעם או להחריש יצור, או ליצור ריח חזק מספיק כדי לגרום ליצור אחר לחוש ברע (כמו אchnerת טרוגולדיט).

כל עוד האשלה נמצאת בטוויה מפרק אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להציג את הדמות לכל נקודה אחרת בטוויה. אתה יכול לשנות את מראה הדמות בזמן שהוא זזה, כך שתונעתה תיראה טבעי. למשל, אתה יכול ליצור דמות של כמו כן אתה יכול לגרום לדמות להشمיע רעשים שונים בזמןים שונים, אפילו למשל לגרום להנלה שיחה. כל אינטראקציה פיזית עם הדמות מגלה מיד שאתה באשלה, יוצר ממשתמש בפעולה כדי לבדוק את הדמות יכול להבחן באשלה אם הוא מצליח בבדיקה תבונה (חקירה) מול ד"ק הצלחה מלוחשים שלך. אם היוצר מגלה שלו אשלה פיזית לראות דרך הבידיו, וכל שאר המאפיינים החושיים ירגעו לו קלושים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באירועים ייחודיים לא מוגג, ללא צורך בರיכוז.

### **בידיו מתוכנת לחש אשלה מדרג 6**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט גיזה ואבקת ירך) בשווי לפחות 25 מ"ז  
**משך:** עד שמווג

אתה יוצר אשלה של חף, יוצר או השפה חזותית אחרת בטוויה, המופעלת כאשר תנאי מסוימים מתקיימים. האשלה בלתי נתפסת עד אז. האשלה לא יכולה להיות גדולה מוקיבה באורך 9 מ', ואתה בוחר כאשר אתה מטיל את הלחש איך היא מתנהגת ואיזה קולות היא משמשה. ההפועה המתוכנת יכולת להמשך עד 5 דקות. כאשר התנאי שאתה מצין קורה, האשלה מופיעה ומוצגת כפי שתוארה. כאשר האשלה מסתiyaמת, היא נעלמת והופכת לדודמה במשך 10 דקות. לאחר מכן ניתן להפעיל את האשלה מחדש. התנאי שמבצע את האשלה יכול להיות כליל או מפורט כרצונך, אבל הוא חייב להיות מבוסס על תנאים חזותיים או קוליים שקיימים בטוויה 9 מ' מהאזור. למשל, אתה יכול ליצור אשלה שלך שמווגה ומצהירה אחרים המנסים לפתוח דלת מולכת, או שאתה יכול לקבוע אשלה מופיעה רק כאשר יצור מילים או משפטים מסוימים.

כל אינטראקציה פיזית עם הדמות מגלה שאתה באשלה, יוצר באשלה, מכיוון שדברים יכולים לעבור דרכה. המשמש בפעולה כדי לבדוק את הדמות יכול להבחן שזו לא למקרה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

**טוווח: עצמי** (חצ'י כדור ברדיוס 3 מ')

**רכיבים:** ק, ת, ח (חרוז קריסטל קטן)

**משך:** 8 שניות

כיפה בלתי ניתנת להזזה ברדיוס 3 מ' מופיעה סביבה מעלייר ונשארת נייחת עד תום הלחש. הלחש מסתיים אם אתה עזב את האזור.

עד תשעה יצורים בגודלBINONI או קטן יותר יכולם להיכנס לכיפה ביחיד איזור. הלחש נכשל אם יצור גדול יותר או יותר יצורים נמצאים באזורי בזמן הטלת הלחש. יצורים וחפצים הנמצאים בתוך הכיפה בזמן הטלה הלחש יכולם לנען בחופשיות באזורי. כל יצור או חפץ אחר דרך היכפה או לחשים והשפעות אחרות לא יכולים לעبور דרך היכפה או להיום מוטלים דרכה. האויר בתוך הכיפה געוי ויבש, ללא קשר למזג האויר בחוץ.

עד תום הלחש, אתה יכול לפקוד על פנים היכפה להיות חשוך או מואר קלות. היכפה עצמה אטומה מבחווץ, בINUICH לחירותך, אבל שוקופה מבפנים.

### בריאה לשאשליה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 דקה

**טוווח:** 9 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט מהחומר הזזה לחומר ממנו עשוי החפש אותו אתה מתכוון ליצור)

**משך:** מיוחד

אתה מושך אנטים של חומר ממישור הצלמות כדי ליצור בטוחו חפץ לא ח'י מהחומר צמח: סחורות רכבות, חבל, עץ או חפץ דומה. אתה יכול לשימוש בלחש גם כדי ליצור חפצים ממינים כמו אבן, קריסטל או מתכת. החפץ שנוצר יכול להיות לכל היותר בגודל קובייה באורך 1% מ', והחפץ חי'ב להיות מחומר ובצורה שראית בעבר.

משך הלחש תלו依 בחומר ממנו עשוי החפץ. אם החפץ עשוי מספר חומרים, השתמש בשער הקצר ביותר.

### חומר משך

חומר צמח	1 יומ
אבן או קריסטל	12 שעות
מתכוון יקרות	1 שעיה
אבני חן	10 דקות
אדמנטן או מיטריל	1 דקה

שימוש בכל חומר הנוצר על ידי לחש זה בתווך רכיבי חומרו ללחש אחר, גורם ללחש האhor להיכשל.

**בדרגים גבויים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 6 ומעלה, הקביה גדלה ב-2% מ' נוספיםים לפחות מדרג 5.

### בריאות כודבת לשאשאה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** עצמי

**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט אלכוהול או כהיל מזוקן)

**משך:** 1 שעה

בסוף כל תור שלו, יוצר תחת השפעת הלחש יכול לבצע גלגול הצללה לחוכמה. אם הוא מצלה, ההשפעה מסתיימת עבורה.

**בדרגים גבויים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 5 ומעלה, דרישת הצלר גדול ב-2% מ' לפחות מדרג 5.

### בן ברית מישורי לשאש יצירה מדרג 6

**זמן הטלה:** 10 דקות

**טוווח:** 18 מ'

**רכיבים:** ק, ת

**משך:** מיידי

אתה מפצר לעזרה מישות מעולם אחר. הישות צריכה

להיות ידועה לך: אל, קדמון, נסיך שדים או יוצר אחר בעל כוחות קוסמיים. הישות שולחת ייצור מרום, יסודן או בן-תופת לעזרך לך, וגורמת ליצור להופיע בחלל פנוי בטוחה. אם אתה יודע את שמו של ייצור מסוים, אתה יכול לומר לו מר את שמו כאשר אתה מטיל את הלחש ובכך לבקש אותו (למרות שאתה עשו לקבל יצור אחר, לבחירת השה"ם).

כאשר הייצור מופיע, הוא לא מחייב להתנהג בצדקה מסויימת. אתה יכול לבקש מהייצור לבצע שירות עבורך, בתמורה לתשלום, אבל הוא לא מחייב לעשות זאת.

השירות יכול להיות פשוט (למשל להטיס אותך מעבר לתהום או לעזר בקרוב) או מורכב (郎గל אחר אויבך להגן עליו בזמן שאתה חוקר מבור). אתה חי'ב להיות מסוגל לתקשר עם הייצור בכך לשות ולתת עימיו. התשלום יכול להתבצע במספר דרכים. יצור מרום יכול לדרש תמורה נאה של זהב או חפצים קוסמיים למקדים הקשור אליו, בעוד ב-תופת עשוי לדרש קורבן חי או אוצר. יצורים מסוימים אף עשויים לדרוש שתבצע עבורם משימה בתמורה לשירותיהם.

בתור חוק אכבע, משימה שניית למדוד את אורכה בדקות תדרוש תשלום בגובה 100 מ"ז לדקה. משימה הנ마다 ב-1,000 שניות. משימה הנ마다 ב-10,000 שניות ("השה"ם יכול להתאים את הסכומים האלוי בהתאם לנסיבות בהם הלחש הוטל. אם המשימה מתישבת עם ערכי הייצור, הסכם יכול לרדת לחצי או אפילו הוא עשוי לזרע עלי'ו למגררי. משימות שלא כראויות בסיכון דורשות בדרך כלל רק חצי מהסכום, בעוד משימות מסוימות במיוחד יכולות לקבל על עצמן גדולה יותר. רק לעיתים רחוקות יסכים יצור לקבל על עצמן משימה התבאותית.

לאחר שהייצור השלים את משימתו, או לאחר שתקופת השירות שהוסכם עליה פגה, הייצור חוזר למישור הבית שלו לאחר שדיוחו לך, אם הוא יכול ואם המשימה כללה דיווח. אם אתה לא מסוגל להגיע להסכם עם הייצור על תשלום, הייצור חוזר מיד למישור הבית שלך. יצור שגוייס לחברה נחשב לחבר בה, ומתקבל את חלקו המלא בכל נקודות הניסיון שהחברה צוברת.

### בקתה קטנה לשאש תעכונה מדרג 3 (טקה)

**זמן הטלה:** 1 דקה

אם הלחש מוטל במשך 8 שעות, אתה מעשיר את האדמה. כל הצמחים בטוויה 750 מ' סביב נקודה בטוויה מועשרים במשך 1 שנה. הצמחים נתונים פ' שניים תפקת מזון כאשר הם נקצרים.

### גוף עրפלי

לחש התהופה מדרג 3

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: מגע  
רכיבים: ק, ת, ח (מעט بد מלמלה ומעט עשן)  
משך: ריכוז, עד 1 שעה

אתה נוגע ביצור המסכים לך והופך אותו, ואת כל ציודו, לען ערפלי עד תום הלחש. הלחש מסתים אם היצור יורד ל-0 נק' פ'. יצור לא מוחשי אין מושפע על ידי הלחש. כל עוד היצור נמצא במצב זה, צורת התנועה הייחודית שלו היא תעופה במהירות 3 מ'. המטרה יכולת להיכנס ולהישאר בחול בו נמצא יצור אחר. למטרה יש עמידות לכל נק לא קסום, ויש לה יתרון בחריקות הצללה לכוכב, זריזות וחושן. המטרה יכולה לעבור דרך חורים קטנים, פתחים צרים ואפילו סדקם אבל היא מתיחסת לנולדלים כאלו היו מישורים מוצקים. המטרה לא יכולה ליפול, ונשארת מרחפתת באוויר אם היא המוממה או חסרת אונום.  
כל עוד היא במצבה ען ערפלי, המטרה לא יכולה לדבר או להפעיל חפצים, וכל חפץ שהוא מחזיקה או נשאת לא ניתן להפעיל, להשתמש בו או להשפיע עליו בכל דרך. המטרה לא יכולה לתקוף או להטיל לחסימ.

### גilio' מחשבות

לחש חיזוי מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: עצמי  
רכיבים: ק, ת, ח (מטבע נחשות)  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

עד תום הלחש אתה מסוגל לקרוא את מחשבותיהם של יצורים מסוימים. כאשר אתה מטיל לחש זה, ובתור פעולה בכל תור שלך עד תום הלחש, אתה יכול להתרכם ביצור אחד שאתה רואה בטוויה 9 מ'. אם ליצור שבחרת יש תבונה של 3 ומטה, או שהוא לא מדבר אף שפה, היצור אינו מושפע.

אתה לומד בתחלתה את מחשבותיו השטיחיות של היצור – הדבר העיקרי שהוא חושב עליו באופןו רגע. בתור פעולה אתה יכול להטיס את תשומתך לביך למחשבותיו של יצור אחר או לנסוט לחפור עמוק יותר למחשבותיו של אותו יצור. אם אתה חופר עמוק יותר, היצור צריך לבצע זאת להגין שלו (אם יש לו), מציבו הראשי ודבר גדול החולש על מחשבותיו (למשל דבר שמדאי אותו או שהוא אהוב או שנוא). אם היצור מצליח בהצלחה, הלחש מסתים. בכל מקרה היצור יידע שאתה מחתט במוחו ולא אם אתה מסיט את תשומתך לביך לאחר אחר, היצור יכול בתורו להשתמש בפעולה כדי לבצע בדיקת התבונה כנגד בדיקת התבונה שלך; אם הוא מצליח, הלחש מסתים. שאלות קוליות המופנות כלפי היצור מעכבות באופן

אתה מחזק את עצמך בכך תאובה דמי חים, אתה מקבל 1+4 נקודות פגעה זמניות עד תום הלחש.  
**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, אתה מקבל 5 נקודות פגעה זמניות לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-1.

### ברכה

לחש הקסמה מדרג 1

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 9 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (התזה מים קדושים)  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

אתה מביך עד שלושה יצורים בטוויה לבחירתך. כאשר מטרת מבעצת גלגול התקפה או זריקת הצללה לפני תום הלחש, המטרה יכולה לגלל 4 ולהוסיף את תוכאת הגלגול לגלגול ההתקפה או לזריקת ההצללה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, אתה יכול להוסיף יוצר אחד נוספת למטרות הלחש עברו כל דרג מעבר ל-1.

### גבורה

לחש הקסמה מדרג 1

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: מגע  
רכיבים: ק, ת  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

צרור שאתה נוגע בו ואיתו מתנגד לך מתמלא גבורה. עד תום הלחש, היצור חסין להחפה ומתקבל נקודות פגעה זמניות במספר השווה למתאימים תוכנת הטלת הלחשים שלך בתחילת תורך. כאשר הלחש מסתים, המטרה מאבדת את כל נקודות הפגיעה הזמניות שנותרו לה מלחש זה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, אתה יכול להשפיע על יוצר אחד נוספת לכל דרג מעבר ל-1.

### גדילת צמחים

לחש התהופה מדרג 3

זמן הטלה: 1 פעולה או 8 שעות  
טוווח: 45 מ'  
רכיבים: ק, ת  
משך: מיידי

לחש זה מתעל חינויים לתוך צמחים באזורי מסויים. ישן שתי אפשרויות לשימוש בלחש זה, הנונאות יתרונות מיידיים או לארוך זמן.  
אם הלחש מוטל באמצעות 1 פעולה, בחר נקודה בטוויה. כל הצמחים הרגילים בטוויה 30 מ' מנקודה זו והופכים/pubotim ומאודלים. יצור העובר דרך האזור צריך לנצל 4 מ' של תנעה עברו כל 1 מ' שהוא עבר באזור.  
אתה יכול לבחור אזור אחד או יותר, מכל גודל, בתוך אזור הלחש, ואזרורים אלה לא יושפעו על ידי הלחש.

ממרק, ואת מיקומו. באופן דומה, אתה יודע אם מקום או חוץ בטוח 9 מ' ממרק קודש או חולל. הלחש יכול לעبور דרך מרבית המחסומים, אבל הוא נחסמ על ידי 30 ס"מ של אבן,  $\frac{2}{3}$  ס"מ של מתכת רגילה, ירעה דקה של עופרת או 1 מ' של עץ או אדמה.

### גירוז

לחש יצירה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** 18 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט עור חזיר או חמאה)

**משך:** 1 דקה

שומן חלקליק מכסה את האדמה בריבוע באורך 3 מ', שמרכזו נקודה בטוווח והופך את האזור לתוואי שטח קשה עד תום הלחש. כאשר השומן מופיע, כל יצור העומד באזורי ציריך להצליח בזריקת הצלחה לזריזות או ליפול שרוע. יצור הנכנס לאזורי או מסיים את תומו באזורי חיבג גם כן להצליח בזריקת הצלחה לזריזות או ליפול שרוע.

### גירוש

לחש מגננה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** 18 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (חפץ פוגעני עבור המטרה)

**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה מנסה לשולח יצור אחד שאתה רואה בטוווח למישור קיом אחר. המטרה צריכה להצליח בזריקת הצלחה לכראזמה או להיות מגורשת.

אם המטרה מקומית למישור הקיום שאתה נמצא בו, אתה מגרש אותה לתת-מישור בלתי מזיק. כל עוד היא שם, המטרה חסרת אוניות. המטרה נשארת שם עד תום הלחש ואז מופיעה מחדש בחלל שעצבה או אם הוא תפום, בחלל הפוני הקרוב ביתור.

אם המטרה מגיעה למישור קיומ אחר, המטרה מגורשת עם ציל התפוצצות קטן חזרה למישור הבית שלה. אם הלחש מסתומים לפניה שעברה דקה, המטרה מופיעה מחדש בחלל שעצבה או אם הוא תפום, בחלל הפוני הקרוב ביותר.

**בדרגים גבויים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 5 ומעלה, אתה יכול להשפיע על יצור אחד נוספת ל-4.

### גל הדף

לחש תעכומה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** עצמי (קוביה באורך  $\frac{4}{3}$  מ')

**רכיבים:** ק, ת

**משך:** מיידי

gal כוח רועם סוחף ממרק ולהלאה. כל יצור בתוך קובייה באורך  $\frac{4}{3}$  מ' שנוגעת בר חיבג להצליח בזריקת הצלחה לחסוך.

טביי את אופן מחשבתו, וכך לחש זה יעל במיוחד כחלק מהקירה.

אתה יכול גם להשתמש בלחש זה כדי לגלוות נוכחות של יצורים חשובים שאתה לא יכול לראות. כאשר אתה מטיל את הלחש או כפולה עד תום הלחש אתה יכול לחפש מחשבות בטוחה 9 מ' ממרק. הלחש יכול לחדר דרך מחסומים, אבל 60 ס"מ של אבן, 5 ס"מ של מתכת שאינה עופרת או ירעה דקה של עופרת חסומים יותר. אתה לא יכול לאטיר צירום בעלי' תבונה 3 ומטה או כאלה שלא יכולים לדבר אף שפה.

לאחר שה吉利ת יצור בדרך זו, אתה יכול לקרוא את מחשבותיו עד תום הלחש כמתואר לעיל, אפילו אם אתה לא יכול לראות אותו, אבל הוא אכן חייב להיות בטוווח.

### גilioי קסם

לחש חיזוי מדרג 1 (טקו)

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** עצמי

**רכיבים:** ק, ת

**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

עד תום הלחש אתה מרגיש נוכחות קסם בטוווח 9 מ' ממרק. אם אתה חש קסם בדרך זו, אתה יכול להשתמש בעופולה כדי לראות הילה קלושה מסביב לכל יצור או חפץ שאתה יכול לראות באזורי ומכל קסם, ואתה לומד את מסורת הקסם שלו, אם קיימת.

הלחש יכול לחדר דרך רוב המחסומים, אבל הוא נחסמ על ידי 30 ס"מ של אבן,  $\frac{2}{3}$  ס"מ של מתכת רגילה, ירעה דקה של עופרת או 90 ס"מ של עץ או עפר.

### גilioי רעל ומחלה

לחש חיזוי מדרג 4 (טקו)

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** עצמי

**רכיבים:** ק, ת, ח (עליה טקסוס)

**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

עד תום הלחש, אתה יכול לחוש בהימצאותם ומיקומם של רעלים, יצורים רעלים, ומחלות בטוווח 9 מ' ממרק. אתה יכול גם לzechות את סוג הרעל, היצור הרעל או המחלה בכל אחד מהמקדים.

הלחש יכול לחדר דרך רוב המחסומים, אבל הוא נחסמ על ידי 30 ס"מ של אבן,  $\frac{2}{3}$  ס"מ של מתכת רגילה, ירעה דקה של עופרת או 90 ס"מ של עץ או עפר.

### גilioי רשע או טוב

לחש חיזוי מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** עצמי

**רכיבים:** ק, ת

**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

עד תום הלחש, אתה מודע להימצאותו של יצור מסווג אל-מת, בנ-תופת, יסודן, מרים, פיה או שיקוץ בטוווח 9 מ'

13–05	גמד גבעות
21–14	גמד הרים
25–22	אלף חשיכה
34–26	אלף רם
42–35	אלף יערות
46–43	ננס יערות
52–47	ננס אבן
56–53	חצי אלף
60–57	חצי אורך
68–61	זוטון קל-רגל
76–69	זוטון חסן
96–77	בן-אנוש
00–97	זד

היצור שבלחיש זוכר את חיו הקודמים ואת ניסויו. הוא שומר על היכולות שהיו לו בגפו הקודם, למעט החלפת הגזע ומופיעו הגזע החדש.

### גרגרי מרפא

לחש תהפוכה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (زلزال דבקון)  
**marsh:** מיד'

עד עשרה גרגרים מלאי קסם מופיעים בקף ירך עד תום החלש. יצור יכול להשתמש בפעולה כדי לאכול גרגר. אכילת גרגר משيبة 1 נק"פ, והגרגר מספק די תזונה לייצור ליום שלם. הגרגרים מבדים את כוחם אם הם לא נצרכים בתוך 24 שעות מהטלת הלחש.

### גרימות פצעים

לחש תהפוכה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** מיד'

בצע התקפה לחש בקפא"פ נגד יצור שאתה יכול לגעת בו. אם פגעת המטרה סופגת 3 נקודות נזק תאובה. **בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 2 ומעלה, הנזק גדל ב-10 ל-1. כל דרג ייחידת לחש מעבר ל-1.

### גוף זלעפות

לחש יצירה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מ' 45'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (קמוץ אבק ומספר טיפות מים)  
**marsh:** ריכוז, עד 1 דקה

נדרש שנכשל בהצלחה סופג 2 נזק רעם ונדחף 3 מ' הרחק מפרק. יצור שהצליח בהצלחה סופג חצי נזק ולא נדחף. בנוסף, חפצים שאנים מקובעים ונמצאים למגרי בתוך אזור ההשפעה נדחפים אוטומטיות 3 מ' הרחק מפרק על ידי הלחש, והלחש יוצר רעש הנשמע למרחק 90 מ'.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 2 ומעלה, הנזק גדל ב-1.5 ל-1.5. כל דרג ייחידת לחש מעבר ל-1.

### אל חול

לחש תאובה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** ריכוז, עד 1 דקה

עד תום הלחש, עיניך הפוכות לריק שחור כדי מלא כוח איים. יצור אחד לבחירתך שאתה יכול לראותו 18 מ' מפרק צרי להצליח בזריקת הצלה לחוכמה או להיות מושפע על ידי אחת מההשפעות הבאות, לבחירתך, עד תום הלחש. ככל תור שלך עד תום הלחש, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לבחור יצור אחר בתור מטרה, אבל אתה לא יכול לבחור את אותו יצור שוב אם הוא הצליח בגלגול ההצללה שלו נגד הלחש הזה.

**שינה.** המטרה הפוכת חסרת הכרה. היא מתעוררת אם היא סופגת נזק כלשהו או אם יצור אחר משתמש בפעולה כדי לנער את הייצור היישן ולהעיר אותו.

**פאניקה.** המטרה מפחדת מפרק. בכל תור שלך, היצור המבוהל חшиб לבצע את פעולה המאוזן כדי לנوع הרחק מפרק בדרך הבטוחה והਮариיה ביותר, אלא אם אין לה לאן לנוע. אם המטרה נעה למקום המרוחק לפחות 18 מ' מפרק בו היא לא יכולה לראות אותך, ההשפעה מסתיימת. **מחללה.** המטרה סובלת ממחרס בגלגלי התקפה ובדיקה תוכנה. בנוסף כל תור שלה, היא יכולה לבצע זריקת הצלה נוספת. אם המטרה מצילה, ההשפעה מסתיימת.

### גלגול נשמה

לחש תהפוכה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 שעה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (שמנים נדרירים ומשחות בשווי לפחות 1,000 מ"ץ הנצרכים על ידי הלחש)  
**marsh:** מיד'

אתה נוגע בדמות אדם מת או חלק ממנו. בתנאי שהיצור מת לפני כל היתר 10 ימים, הלחש יוצר גוף ובוגר חדש עבורו ואז קורא לנשמה להיכנס לתוכו הרגש נכסח. איננה חופשיה או מעוניינת בכך, הלחש נכסח. הקסם יוצר גוף חדש עבור היצור, דבר הגורם בדרך כלל ליצור לשונות גזע. השה"מ בוחר גזע חדש או מגלאן 100 ובודק בטבלה הבאה מה צורתו החדשה של היצור כשהוא שב לחיים.

**100 גזע**  
**dim drakon** 04–01

אתה מטמיע בצמחים בטוווח 9 מ' מפרק מודעות וחיות מוגבלות, נתן להם את יכולת לתקשר איתך ולמלא פקודות פשוטות. אתה יכול לשאול צמחים אודוט אירופים שקרו באזר חלחש ביממה האחרון ולקבל מהם מידע אודוט יוצרים שעברו, מגז האויר ותנאים אחרים.

אתה יכול גם להפוך תוויאו שטח קשה הנגרם כתוצאה מגידול צמחיה (כמו למשל סבר) לאדמה רגילה עד תום הלחש. או שאתה יכול להפוך אדמה רגילה עם צמחים לתוויאו שטח קשה עד תום הלחש, למשל על ידי עיבוב רודפים בעזרת גפינים וענפים.

הצמחים עשויים להיות מוסgalים לבצע משימות אחרות עבורך, בהתאם להחלטת השה"ם. לחש זה לא מאפשר לצמחים להתנק מהאדמה ולוזז, אבל הם יכולים להזיז ענפים, קסדות או גבעולים בחופשיות.

אם יש באזר יוצר צמח, אתה יכול לתקשר אליו כאיו היתה לכם שפה מסוונת, אבל אתה לא מקבל שום יכולת קסומה להשפיע עליו.

לחש זה גורם לצמחים שנוצרו על ידי הלחש סיבור לשחרר יוצר מרושן.

### **דיסקית מרחפת**

לחש יצירה מדרג 1 (טקה)

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (טיפת כספית)

משך: 1 שעה

הלחש יוצר מישור כוח עגול ומאונך בקוטר 1 מ' ובעובי 2% ס"מ, המרחף בגובה 90 ס"מ מעל האדמה בחלל פנוי שאתה יכול לראות בטוווח. הדיסק מושיר להתקנים עד תום הלחש, והוא יכול לשאת עד 250 ק"ג. אם משקל גדול יותר מונח עליו, הלחש מסתיים, וכל מה שמנוח על הדיסק נופל לאדמה.

הדיםק לא ניתן להזזה כל עוד אתה נמצא בטוווח 6 מ' ממנו. אם אתה נע למפרק הגודל מ-6 מ' ממנו, הדיסק עוקב אחריך כך שהוא נשאר בטוווח 6 מ' מפרק. הוא יכול לעוף דרכך לא מישורי, במעלה או במודר מדרגות, מדרונות וכדומה, אבל הוא לא יכול לחצות הבדלי גובה של 3 מ' או יותר. למשל הדיסק לא יכול לנוף על פני בור עמוק 3 מ' או יותר מביר שזכה אם הוא נוצר בתחוםו.

אם אתה נע למפרק הגודל מ-30 מ' מהדיסק (בדרכך כל מכיוון שהדיסק לא יכול לנוף מסביב למכתש המונע ממנו להגיע אליו), הלחש מסתיים.

### **דלת מינדיות**

לחש יצירה מדרג 4

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 150 מ'

רכיבים: ק

משך: מיידי

אתה מושגר את עצמן ממיקומו הנוכחי לכל נקודה אחרת בטוווח. אתה מגיע בדיקון לנקודה הרצiosa. זה יכול להיות מקום שאתה רואה, מקום שאתה יכול לדמיין או מקום שאתה מתאר בעזרת מפרק וכיוון, כמו למשל "50 מ' ישר

עד תום הלחש, גשם מקפיא וברד יורדים בגליל בגובה 6 מ' וברדיות 12 מ' שבב נקודה שאתה רואה בטוווח. האזרע מעורפל בכבדות, ולהבות גליות באזרע כבאות. האדמה באזרע מכוסה קרח חלקלק, דבר שהופך אותה לתווארי שטח קשה. כאשר יוצר נכנס לאזר חלחש בפעם הראשונה בתורו, או מתחילה את תורו באזרע, הוא צריך לבצע זריקת הצלה לזריזות. אם היצור נכשל בהצלחה, הוא נופל שרוע.

הצורך המתרכץ בתור אזר חלחש צריך לבצע זריקת הצלה לחסום מול ד"ק הצלה מלוחשים שלא או לאבד את הריכוז.

### **דיבור עם חיות**

לחש יצירה מדרג 1 (טקה)

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: עצמי

רכיבים: ק, ת

משך: 10 דקות

אתה מקבל את יכולת להבין ולתקשר מילויית עם חיים עד תום הלחש. הידע והמודעות של חיים רבות מוגבל על ידי התבונה שלהם, אבל לכל הפקחות חיים יכולות להעביר לך מידע לאומיים קרוביים ומפלצויות, כולל כל דבר שהם יכולים להבין או ראו ביום האחרון. אתה עשוי להיות מסוגל לשכנע חיה לבצע טוביה קטנה עבורך, להחלטת השה"ם.

### **דיבור עם מתים**

לחש תאובה מדרג 3

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 3 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (קטורת בערה)

משך: 10 דקות

אתה מעניק לגופה לבחירות בטוווח מראית עין של חיים ותבונה ומאפשר לה לענות על שאלות שאתה מציג לה. לגופה חיבב להיות פה והוא לא יכול להיות אלמת. הלחש נכשל אם לחש זהה הוטל על הגוף בעשרות הימים האחרונים.

עד תום הלחש, אתה יכול לשאול את הגוף עד חמיש שאלות. הגוף יודעת רק מה שידעו כשבוד היתה בחו"ם, כולל את השפות שידעה. התשובות יהיו בדרך כלל קצרות, חידתיות או חוזרות על עצמן, ואני יכול לכפות על הגוף לומר את האמת אם אתה עיין אליו או אם היא מזהה אותך בתור אויב. לחש זה אינו מшиб את הנשמה לגוף, רק את רוח החיים שלו. מסיבה זאת, הגוף לא יכול ללמוד מידע חדש, לא תופסת דבר שקרה אחריו מותה ולא יכולה לשער לגבי אירועים עתידיים.

### **דיבור עם צמחים**

לחש תהיפה מדרג 3

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: עצמי (רדיו 9 מ')

רכיבים: ק, ת

משך: 10 דקות

טוווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (גילוח שורש שוש)  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

בחר יצור בטוווח המנסכים לך ותודה יכול לראות אותו. עד תום הלחשה, מהירותו מוכפלת, והוא מקבל תוסף +2 לדרג"ש, יש לו יתרון בזריקות הצלה לזריזות והוא מקבל עוד פעולה בכל אחד מתורוטוי. פעולה זו יכולה לשמש לביצוע פעולות התהבהבות, התקופה (התקופת נשך אחת בלבד), מואץ, נסיגה או שימוש בנשך. כאשר הלחש מסתיים, המטרה לא יכולה לזרז או לבצע פעולות עד אחרי תורה הבא, בזמן שלג תשישות מכיה בה.

### הבהוב

לחש תהפוכה מדרג 3

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: עצמי  
רכיבים: ק, ת  
משך: 1 דקה

אלgal ק20 בסוף כל תור שלך עד תום הלחשה. בתוצאה של 11 ומעליה, אתה געלם ממישור הקיומ בו אתה נמצא כרגע ומופיע במישור האתרי (הלחש נכסל וחידת הלחשה מtabuzzat אמת אתה נמצא במישור האתרי בזמן הטלה הלחשה). בתחלת תורך הבא, ובתום הלחש אמת אתה נמצא במישור האתרי, אתה חוזר להחל פניו שאתה יכול לראות בחירתך בטוווח 3 מ' מהחל ממנו ונעלמת. אם אין חלל בטוווח אתה מופיע בחלל הפנוי הקרוב ביותר (אם יותר מחל אחד הוא הקרוב ביותר, בחר באקריא). אתה יכול לבטל את הלחש באמצעות פעולה.

כאשר אתה במישור האתרי, אתה יכול לראות ולשmeno את המישור ממנו הגעת, שנראה לך כלו בגונו אפור, ואתה לא יכול לראות בו מעבר לטוווח 18 מ'. אתה יכול להופיע או להיות מושפע רק על ידי יצורים במישור האתרי. יצורים שאיןם שם לא יכולים ל Tapos אוטר או להופיע עלייך, אלא אם יש להם יכולת לעשות לך.

### הבנייה שפות

לחש חיזי מדרג 1 (טקטו)

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: עצמי  
רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ פיח ומלה)  
משך: 1 שעה

עד תום הלחשה, אתה מבין את המשמעות המילולית של כל שפה מדברת שאתה שומע. אתה מבין כל שפה כתובה שאתה רואה, אבל אתה חייב לגעת במשמעות עליון כתובות המילים. לוקח לך בערך דקה לקרו דף כתוב. לחש זה לא אפשרי לך לפענוח הודעות סודיות המוחבהות בתוך הטקסט או אותן כמו סימן מאג', שאינם חלק משפה כתובה.

### הגדלה/הקטנה

לחש תהפוכה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה

למיטה" או "100 מ' למעלה לכיוון צפון מערב בזווית 45 מעלות".

אתה יכול להביא איתך חפצים כל עוד משקלם הכלול לא עבר את יכולת הנשייה שלך. אתה יכול גם לחתך איתך יצור אחד בגודר או קטן יותר המנסכים לך ואת הציוד שלו עד למוגבלת הנשייה שלו. היצור חייב להיות בטוווח 1% מ' מוק בזמן הטלת הלחשה.

אם הנקודה אליה רצית להגיע תפוצה כבר על ידי חף או יצור אחר, אתה וכל יצור המשוגר עמר סופגים 46 נזק כוח קסום, והשיגור נכשל.

### דממה

לחש אשלה מדרג 2 (טקטו)

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 36 מ'  
רכיבים: ק, ת  
משך: ריכוז, עד 10 דקות

עד תום הלחשה לא ניתן ליצור אף קול בתוך כדורי ברדיוס 6 מ' סביר נקודה בטוווח לבחירתך, וכך לא יכול לחדר בתוך הcador המבוחץ. ככל יוצר או חפץ הנמצאים לאגמי בתוך הcador חסינים בפני עצמו, יצורים נחשבים חרשים כאשר הם לאגמי בתוך הcador. רכיב קולי בתוך הcador לא ניתן להטיל לחסמים בעלי רכיב קולי בתוך הcador.

### האטה

לחש תהפוכה מדרג 3

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 36 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (טיפת דבשה)  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

אתה משנה את הזמן סביר עד שיש יצורים לבחירתך בתוך קובייה באורך 12 מ' בטוווח. כל מטרה צריכה להצליח בזריקת הצלה לחוכמה או להיות מושפע על ידי הלחש עד תומו.

מהירותו של יצור המושפע על ידי הלחש יורדת לחצי, הוא סובל ממחרס-2 לדרג"ש וזריקות הצלה לזריזות והוא לא יכול להשתמש בתגובה. בתורה הוא יכול להשתמש בפעולה רגילה או בפעולה נוספת, אבל לא בשתייה. לא תלות ביכולת היוצר או חפצים קסומיים, הוא לא יכול לבצע יותר מהתקופה קפא"פ או טוווח אחת בתורה. אם היוצר מנסה להטיל לחש עם זמן הטלה של 1 פעולה, אלgal ק20. בתוצאה 11 ומעליה, הלחש לא פועל עד לתורה הבא של היוצר, והיוצר חייב להשתמש בפעולה שלו בתורה זה כדי להשלים את הלחש. אם הוא לא יכול לעשות זאת, הלחש מתבצע.

יצור המושפע על ידי לחש זה מבצע זריית הצלה לחוכמה בסוף תורו. אם הוא מצליח בהצלחה, ההשפעה מסתירים עבורה.

### האזה

לחש תהפוכה מדרג 3

זמן הטלה: 1 פעולה

## הגנה מרעל

לחש מגננה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת

**משך:** 1 שעה

אתה נוגע ביצורו. אם הוא מועל, אתה מונטרל את הרעל. אם הוא נמצא תחת השפעה של יותר מרעל אחד, אתה מונטרל רעל אחד שאתה יודע על קיומו, או אחד אקריא. עד תום הלחש, המטרה מקבלת יתרון בזריקות הצלחה נגד רעלים ויש לה עמידות לנזק רעל.

## הודעה

לחשון התהפוכה

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** 36 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (חוט נחושת קצר)

**משך:** 1 סיבוב

אתה מצביע לעבר יצור בטוווח ולוחש הודעה. המטרה (וירק המטרה) שומעת את ההודעה ויכולה לענות בלחישה שרק אתה יכול לשמעו.

אתה יכול להטיל את הלחש דרך חפצים מוצקים אם אתה מכיר את המטרה ויודע שהיא נמצאת מעברו השני של המchosום. שקט כסום, 30 ס"מ של אב,  $\frac{1}{2}$  ס"מ של מתכת וריגלה, דק דק של עופרת או 90 ס"מ של עץ חוסמים לחש זה. הלחש לא צריך לעبور בקוו ישיר אלא יכול לנוע בחופשיות מעבר לפינות או דרך פתחים.

## הולכת שולל

לחש אשלייה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** עצמי

**רכיבים:** ת

**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה הופך בלתי נראה ובאותו זמן אשלייה זהה לך מופיעה במקומות בו אתה עומד. הכפיף ממש לתקפים עד תום הלחש, אבל אתה הופך נראה אם אתה תוקף או מטיל לחש.

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להציג את הכפיף עד למחריות כפולה ממהירותך ולגרום לו לבצע מחאות, לדבר ולהתנהג בכל דרך שתבחר.

אתה יכול לראות דרך עיניו ולשמוע דרך אוזניו כאלו אתה נמצא במקומות בו הוא נמצא. בכל תור שלך, בתור פעולה נוספת, אתה יכול להציג בין השימוש בחושיו לחושיך שלך, או להפר. כל עוד אתה משתמש בחושיו של הכפיף, אתה עייר וחרש ביחס לסבירתך.

## הציג אדמה

לחש התהפוכה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** 9 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (קמצע אבקת ברזל)

**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה גורם לייצור או חפש שאתה יכול לראות בטוווח לגודל או להתקוף עד תום הלחש. בחר יצור או חפש שאתה ברשותך ליצור. אם המטרה מתנגדת, היא יכולה לבצע זריקת הצלחה לחוון ואם היא הצלחה, ללחש אין השפעה.

אם המטרה היא יוצר, כל חפש שמופל על ידי יצור תחת השפעה גודל ביחסו. כל חפש שמאול על מטרת הצלחה, ללחש אין השפעה גודל ביחסו. חזרה מיד לגודלו המקורי.

**הגדלה:** גודלו של היצור מוכפל בכל ציון, ומשקלו גדול פי שמונה. הגדלה זו מעלה את המטרה בקטגורית גודל אחת – למשל, מבינוויל לאגדול. אם אין מספיק מקום למטרה להכפיל את גודלה, היצור או החפש גודל לגודל המזרבי האפשרי במקום. עד תום הלחש, למטרה יש גם יתרון בבדיקות כוח וזריקות הצלחה. כל עוד הנשקי מוגדל התקפות המטרה גורמות 4ק נזק נוסף.

**הקטנה:** גודל המטרה קטן פי שניים בכל ציון, ומשקלו קטן לשונייתו ממשקלו המקורי. הקטנה זו מורידה את המטרה בקטגורית גודל אחת – למשל מבינוויל לקטן. עד תום הלחש, למטרה יש גם חסרון בבדיקות כוח וזריקות הצלחה לכוכב. נשקי המטרה קטן גם כן ומתאים לאודלה החדש. כל עוד הנשקי מוגדן התקפות המטרה גורמות 4ק נזק (הפחיתה זו לא יכולה להפחית את הנזק מתחת פחתות נזק).

כל עוד הנשקי מוגדן התקפות המטרה גורמות 1ק נזק נזק (1).  
**הגנה מאנרגיה**  
לחש מגננה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת

**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

עד תום הלחש, יצור שאתה נוגע בו ואינו מותנדך לכך מקבל עמידות לסוג נזק אחד בלבד לבחירתך: אש, ברק, חומצה, קור או רעם.

## הגנה מטופ ורע

לחש מגננה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (מים קדושים או אבקת ברזל וכיסף)

**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

עד תום הלחש, יצור אחד שאתה מותנדך לכך ואתה נוגע בו מוגן מפני סוגים מסוימים של יצורים: אל מתים, בני תפות, יסודנים, יצורי מרים, יצורי פיה ושיקוצים. ההגנה מעניקת מסך יתרונות. יצורים מסווגים זה סובלים מהסרון בגelogiy התקפה נגד המטרה. הם גם לא יכולים להקפים, להפחיד או להשתלט עליה. אם המטרה כבר מוקסמת, מפוחדת או נשלטה על ידי יצור זהה, היא מקבלת יתרון בכל זריקת הצלחה חדשה נגד השפעות אלה.

## **הילת קדשה**

לחש מגננה מדרג 8

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (תשמש קדשה קטנטנו בשווי לפחות לפחות 1,000 מ"ז ובתוכו שריד קדוש, למשל פיסת בד מגילמת קדוש או חתיכת מגילה עם טקסט קדוש)  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

או קדוש זורם ממך ומתרכז בזורה רך ברדיוס 9 מ' סביבה. יצורים לבחירתך הנמצאים ברדיוס בזמן הלחש מפיצים תאורה עמו מה לטוחו  $\frac{1}{2}$ % מ' יש להם יתרון בכל זירות ההצלה וליצורים אחרים יש חיסרונו בגלגול התקפה נגדם עד תום הלחש. בנוסף, כאשר בן-חופה או אל-מת פוגעים בהתקפת קפא"פ ביצור תחת השפעתו הלחש ההילה מהבהבת באור בווק. התוקף חיב להצליח בזריקת האלה לחסין או להטעור עד תום הלחש.

## **הילת כסם**

לחש אשלה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (ריבוע משי קטן)  
**משך:** 24 שעות

אתה מטיל אשלה על יוצר או חוץ שאתה נוגע בו וכך שהלחש גורם לו להיראות או להיתפס בצורה אחרת. המטרה חיבת להיות יוצר המסייע לך או חוץ שאתה ברשות יוצר אחר.

כאשר אתה מטיל את הלחש בחר אתת או את שת' הנסיבות הבאות. ההשפעה ממשיכה עד תום הלחש. אתה מטיל את הלחש על אותו יוצר או חוץ כל יום במשך 30 ימים עם אותה השפעה בכל פעם, האשלה הופכת קבועה עד שהיא מופגת.

**הילה כזבת.** אתה משנה את הצורה בה המטרה נתפסת על ידי לחשים והשפעות קסומות כמו לדוגמא גילוי כסם, המגלה הילות קסומות. אתה יכול לגרום לחוץ לא קסום להראות קסום, לחוץ קסום להראות לא קסום או לשנות את הילה הקסומה של החוץ כך שיראה כאילו הקסם המשפע עליו שייר למסורת קסם לבחירתך. כאשר אתה משתמש בהשפעה זו על חוץ, אתה יכול לגרום לקסם הכווץ להיות ברור לכל מי שמחזיך בחוץ.

**מסכה.** אתה משנה את הדרכך בה המטרה נתפסת על ידי לחשים והשפעות קסומות המזהות סוג יוצר, כמו למשל יכולת הפלדין לחוש שמיימי או התנאי שמספרעל את הלחש א Zukha. אתה בוחר את סוג היוצר והשפעות קסומות ולחשים אחרים מותייחסים למטרה כאילו היה היתה יוצר מהסוג או הנטיה שבחורת.

## **היעלמות דגולה**

לחש אשלה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת

**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (להב ברזל ושק קטן המכיל תערובת אדמה-חימר, טיט וחול)  
**משך:** ריכוז, עד 2 שעות

בחור איזור אדמה בטוח בגודל של עד 12 מ' בכל כיוון. אתה יכול לעצב מחדש עפר, חול או טיט באיזור בכל צורה שתרצה עד תום הלחש. אתה יכול להגביה או להנמיך את האיזור, ליצור או למלא חיפוי, להקטים או לשטוח קיר או ליצור עמוד. היקף שניינו שכזה לא יכול לעبور את מחיצת מאורכו הגודל של השיטה. כך שלמשל אם אתה משפייע על איזור מרובע באורך 12 מ', אתה יכול ליצור עמוד בגובה של עד 6 מ', להגביה או להנמיך את האיזור بعد 6 מ', לחפור תעלה בעומק של עד 6 מ' וכן הלאה. לשני לוקח 10 דקות לקרוטה.

בסוף כל 10 דקות שאתה מתרכז בלחש, אתה יכול להזכיר שהשניים קורא לאט, יצורים באיזור לא יכולים להיליך או להיפגע על ידי תנעوت האדמה בדרך כלל. להח שזה לא יכול לעצב אבן טבעית או מבני אבן. אבני ומבני צדים וمتאים את עצמן לקרקע החדש. אם הצורה בה אתה משנה את האדמה גורמת לבניה להפוך בלתי יציב, הוא עשוי להתרומט. בדומה, לחש זה לא משפייע באופן ישיר על צמחיה. האדמה נשאת אליה כל צמחיה כאשר היא זהה.

## **הזה רצנית**

לחש אשלה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה מתחבר לסייעיו של יוצר שאתה יכול לראות בטוחו וייצר התגשומות של פחדי הגדלים ביותר כשליה שרך הוא יכול לראות. המטרה צריכה לבצע דריית הצלחה להוכמה. אם היא נכשלה, המטרה הופכת מבוהלת עד תום הלחש. בסוף כל תור שלה עד תום הלחש המטרה חייבת להצליח בזריקת האלה לחוכמה או לספוג 4 ק-10 נזק תודעה. אם המטרה הצלחה בהצלחה, הלחש מסתיים. **בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 5 ומעלה, הנזק גדול-ב-10 לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-4.

## **החייאה**

לחש תאובה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (יהלום בשווי 300 מ"ז, הנצרך על ידי הלחש)  
**משך:** מיידי

אתה נוגע ביצור שמת בדקה האחורונה. יוצר זה חוזר לח'ים עם 1 נקודת פגיעה. לחש זה לא יכול להחזיר לח'ים יוצר שמת מזקנה ולא יכול להשבח חלק גוף חסרם.

אם יוצר שמוTEL עליו לחש זה נמצא בתוך נזול, הלחש נושא את היצור אל פני הנזול ב מהירות של 18 מ' לש"בוב.

### הילכת רוח לחש תהפוכת מדרג 6

זמן הטלה: 1 דקה  
טוווח: 9 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (אש ומים קדושים)  
משך: 8 שעות

אתה ועדי עשרה יצורים נוספים שאינם מתנגדים לך ואתך יכול לראות אותם בטוווח משנים צורה לאז עד תום הלחש, ונראים כמו ניצ' עננים. כל עוד יוצר נשאר בצורה זו יש לו מהירות תעופה של 90 מ' ועמידות לנזק מנשכים לא קסומים. הפעולות הייחודיות שיצור יכול לבצע בצורה זו הן פעולות המאוץ או חזירה לצורתו המקורית. חזירה לצורה המקורית לוקחת 1 דקה, ובזמן זה היצור חסר אונים ולא יכול לזוז. עד תום הלחש, יוצר יכול לחזור לצורת ענן, וגם שנייה זה לוקחת 1 דקה.

אם יוצר נמצא במצב ענן והוא עף בזמן שההשפעה מסתימת, היצור יורד 18 מ' בכל סיבוב במשך 1 דקה עד שהוא נוחת בבטחה. אם הוא לא נוחת לאחר 1 דקה, היצור נופל את שארית המרחק.

### הנחה לחשון חיוי'

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: מגע  
רכיבים: ק, ת  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

אתה נוגע ביצור המסכים לך. פעם אחת לפני תום הלחש, המטרה יכולה לגלגל 4 ולחושף את התוצאה לבדיקת תוכנה אחת לבחירתה. ניתן לגלגל את הקבוצה לפני או אחרי ביצוע בדיקת התוכנה. לאחר הגלגול הלחש מסתיים.

### הנפשה חפצים לחש תהפוכת מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 36 מ'  
רכיבים: ק, ת  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

חפצים מתעוררים לחימם לפוקודתך. בחור עד עשרה חפצים שאינם קסומים בטוווח ושאף אחד אינם נושא או לובש אותם. מטרותBINIONIOT וספרות כשי חפצים, מטרות גדולות כארבעה חפצים ומטרות עצומות כשמונה חפצים. לא ניתן להעיר לחים חפצים גדולים מוגדל עצום. כל מטרה מתעוררת לחים והופכת ליצור בשליטהך עד תום הלחש, או עד שהיצור יורד ל-0 נקודות פגיעה. בתור פעולה נוספת, אתה יכול לשלווט בכל יצור שיצרת באמצעות לחש זה, כל עוד היצור נמצא בטוווח 150 מ' ממן (אם אתה שולט במספר יצורים, אתה יכול למת את אותה פקודה לכמה מהם שתרצה בו זמן). אתה בוחר מה

### משך: ריכוז, עד 1 דקה

אתה או יוצר שאתה נוגע בו הופכים לבלי נראים עד תום הלחש. כל דבר שהמטרה לובשת או נושא נשאר בלאי נראה כל עוד הוא ברשות המטרה.

### היעלמות מעין לחש אשלה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: מגע  
רכיבים: ק, ת, ח (ריש עטוף בגומי ערבי)  
משך: ריכוז, עד 1 שעה

יצור שאתה נוגע בו הופך לבלי נראה עד תום הלחש. כל דבר שהמטרה לובשת או נושא נשאר בלאי נראה כל עוד הוא ברשות המטרה. הלחש מסתאים עבור מטרת התקופת או מיטילה לחש.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרגה 3 ומעלה, אתה יכול לבחור יצור אחד נוסף בתור מטרת לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-2.

### היפוך כבידה לחש תהפוכת מדרג 7

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 30 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (אבן שואבת ושבבי ברזל)  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

הלחש הופך את ציון הכבידה בגליל ברדיו 15 מ' ובגובה 30 מ' סביר נקודה בטוווח. כל היצורים והחפצים באזורי שאינם מעוגנים בדרך כלל לרצפה נופלים כלפי מעלה ומגיעים לתקרת הגליל כאשר אתה מטיל את הלחש. יכול לבצע זריקת הצלת לזריזות כדי לנסות לתרוף חוץ מקובע בהישג שלו, ובכך למנוע את הנפילה.

אם היצורים או החפצים נתקלים בחוץ מזוק כלשהו (למשל תקרה) בזמן הנפילה, הם פוגעים בו כאלו זו נפילת רגילה כלפי מטה. אם חוץ או יצור מגעים לקצת העליון של האזור מוביל לפגוע בדבר, הם נשאים שם, מתנדדים בקהל, עד תום הלחש. בתחת הלחש, יצורים וחפצים תחת השפעת הלחש נופלים חזירה מטה.

### הילכה על מים לחש תהפוכת מדרג 3 (טקי)

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 9 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (פיסת שעם)  
משך: 1 שעה

לחש זה מאפשר לנו על כל פני שטח נזול – כמו למשל מים, חומצה, בוץ, שלג, בוץ טובעני, או לבה – כאילו היו אדמה מזקה ובלתי מזקה (יצורים החוצים לבה רותחת עשויים עדין לספג נזק מהחומר). עד עשרה יצורים שאתה יכול לראות בטוווח מתקבלים יכולות זו עד תום הלחש.

במספר יצורים, אתה יכול לתת את אותה פקודה לכמה מהם שתרצה בו זמן. אתה בוחר מה היצור יעשה ולאן הוא ינוע בתורו הבא, או שאתה יכול לתת לו פקודה כללית, למשל לשמר על חדר או פרוזדור מסוים. אם אתה לא נותן לו שום פקודה, היצור יגן על עצמו מפני יצורים עניים בלבד. לאחר שnitתנה הפוקודה, היצור ימשיך לבצע אותה עד תום המשימה.

היצור נמצא תחת שליטהך למשך 24 שעות, לאחר מכן הוא מפסיק לצאת לפקודות שנותת לך. כדי להאריך את השליטה שלך ביצור ל-24 שעות נוספות, אתה חייב להטיל לחץ זה על היצור שוב לפני תום 24 השעות הנוכחות. שימוש זה מחדש את שליטהך לאחר ארבעה ימים שיצרת באמצעות לחץ זה, במקומם ליצור יוצר חדש.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחץ זה באמצעות ייחידת לחץ מדרג 4 ומעלה, אתה מקיים לתchia או מחדש את שליטהך בשני יצורים נוספים לכל דרג לחץ מעל ל-3. כל אחד מהיצורים חייב לקום לתchia מגופה או ערימת עצמות שונות.

### הסרת קללה

לחש מגננה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
טוווח: מגע  
רכיבים: ק, ת  
marsh: מיידי

אתה נוגע ביצור או חפץ וכל הקללות המשפיעות עליו מסתיימות. אם החפץ המקורי הוא חפץ קסום, הקללה לא מוסרת אבל הלחש מבטל את הכווןן של בעלייהvrן שניית להסיר את הקללה או להשליכו.

### הפגת קסם

לחש מגננה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
טוווח: 36 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: מיידי

בחור יוצר אחד, חפץ אחד או השפעה קסומה אחת בטוווח. כל מדרג 3 ומטה על המטרה מסוימים. עברו כל לחץ מדרג 4 ומעלה על המטרה גלגל בדיקת תכונה עם תוכנת הטלת הלחשים שלך. ד"ק הוא 10 + דרג הלחש. אם הבדיקה הצליחה הצלחה הלחש מסוימים.  
**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחץ זה באמצעות ייחידת לחץ מדרג 4 ומעלה, אתה מהסם. השפעות לחש על המטרה אם דרג הלחש שווה או נמוך מדרג ייחידת הלחש בה השתמשת.

### הפגת רוע או טוב

לחש מגננה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
טוווח: עצמי  
רכיבים: ק, ת, ח (מים קדושים או אבקת כסף וברצץ)  
marsh: ריכוז, עד 1 דקה

היצור יעשה ולאן הוא ינוע בתורו הבא, או שאתה יכול לתת לו פקודה כללית, למשל לשמר על חדר או פרוזדור מסוים. אם אתה לא נותן לו שום פקודה, היצור יגן על עצמו מפני יצורים עניים בלבד. לאחר שnitתנה הפוקודה, היצור ימשיך לבצע אותה עד תום המשימה.

### נתוני חפצים מונפשים

גודל	נק"פ	דרג"ש	התקפה	כוח	זמן
קטנטן	4	8+ לפגיעה, 4+4 נזק	18 20	18	לפגיעה,
קטן	6	6+ לפגיעה, 2+8 נזק	16 25	16	לפגיעה,
בינוני	10	5+ לפגיעה, 6+6 נזק	13 40	13	לפגיעה,
גדול	14	6+ לפגיעה, 2+10 נזק	10 50	10	לפגיעה,
ענק	18	8+ לפגיעה, 4+12 נזק	10 80	10	לפגיעה,

חפץ מונפש הוא יציר כפים עם דרג"ש, נזקdot פגיעה, התקפות, כוח וזריזות לפי גודלו. ערך החוטן שלו הוא 10, החוכמה והתבונה שלו הם 3 וערך הכריזמה שלו היא 1. מהירות הבסיס שלו היא 9 מ'; אם לחפץ אין רגליים או אביזרים שהוא יכול להשתמש כדי לנוע, במקומם זה יש לו מהירות תעופה של 9 מ' והוא יכול לרחרף. אם החפץ מחובב באופן קבוע למשטח או חפץ גדול יותר, למשל שרשרת המחברת לקיר, מהירותו שלו היא 0. לחפץ יש אל-ראייה לטוווח של 9 מ' והוא עיוור מעבר לטוווח זה. כאשר מסטר נזקdot הפגיעה של החפץ המונפש יורץ ל-0, הוא חוזר לצורתו המקורי, וכל נזק מעבר לכך עבר לזרורה זו. אם אתה פוקד על חפץ לתקוף, הוא יכול לבצע התקפת קפא"פ אחת נגד יצור בטוווח 1% מ' ממן. הוא מבצע התקפת הטחה עם תוספת התקפה ונזק מוחץ לפי גודלו. השה"ם יכול להחילט שחפץ מסוים גורם נזק חוטר או דוקר לפי צורתו.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחץ זה באמצעות ייחידת לחץ מדרג 6 ומעלה, אתה מקיים לתchia שני חפצים נוספים לכל דרג לחץ מעל ל-5.

### הנפשה מתים

לחש תאובה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 דקה  
טוווח: 3 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (טיפת דם, פיסת בשר וקמצוץ עצם  
טחונה)  
marsh: מיידי

לחש זה יוצר מושתת אל-מת. בחור ערימות עצמות או גופה של דמוני-אדם ביןוני או קטן בטוווח. הלחש מעניק למטרה אשליה עלובה של חיים, ומקיים אותה לתchia כיצור אל-מת. המטרה הופכת לשולד אם בחרת עצמות או לזרובי אם בחרגת גופה (לשאה"מ יש את נתוני המשחק של היצור). בכל תור שלך אתה יכול להשתמש בפעולו הנוסף כדי לחתת בטיפוליה פקודות לכל יצור שיצרת באמצעות לחץ זה, אם היצור נמצא בטוווח 18 מ' מפרק (אם אתה שולט

חוכמה (הבחנה) למול ד"ק הצלחה מלחשים שלך כדי לזהות שמדובר באזרור מסוון לפני שהוא נכנס אליו.

### הצעה

לחש הקסומה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ח (לשון נחש ומעט עורת דבש או טיפת שמן מתוק)

משך: ריכוז, עד 8 שעות

אתה מציע דרך פעולה (מוגבלת למשפט אחד או שניים) ומשפיע באופן קסום על יצור שאתה יכול לראות בטוחו וכך לשמעו ולהבין אותו. יצורים שלא ניתן להקסים חסינים מהפעעה זו. ההצעה חייבת להיות מנומסת בצורה שגורמת לדרך הפעולה להשמע סבירה. הלחש מסתומים אם מציעים ליצור לזכור את עצמו, להטיל את עצמו על חניתה, להזכיר את עצמו או לבצע פעולה שתగום לו בברור נזק. המטרה חייבת להצליח בדיקת הצלחה לתבונה. יצור שЄל מבצע את הצעתו כמעט יכולתו. דרך הפעולה יכול להמשר כל מושך הלחש. אם ניתן להשלים את הפעולה בזמן קצר יותר, הלחש מסתומים כאשר היצור מסיים לבצע את שהתבקש.

אתה יכול גם לציין תנאים להפעלת פעולה מיוחדת במהלך מושך הלחש. למשל, אתה יכול להציג לאביר שניתן את הסօס שלו לקבוע הראשו שפגוש. אם התנאי לא מתממש עד תום הלחש, הפעולה לא תבוצע. אם אתה או בני בריתך פוגעים במטרה, הלחש מסתומים.

### הצעה המונית

לחש הקסומה מדרג 6

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ח (לשון נחש ומעט עורת דבש או טיפת שמן מתוק)

משך: 24 שעות

אתה מציע דרך פעולה (מוגבלת למשפט אחד או שניים) ומשפיע באופן קסום על עד 12 יצורים שאתה יכול לראות בטוחו ויכולים לשמעו ולהבין אותו. ההצעה חייבת להיות מושעת להקסים חסינים מפני הפעעה זו. ההצעה חייבת להיות מנומסת בצורה מנומסת בצורה שגורמת לדרך הפעולה להשמע סבירה. הלחש לא פועל אם מציעים ליצור לזכור את עצמו, להטיל את עצמו על חניתה, להזכיר את עצמו או לבצע פעולה שתגום לו בברור נזק.

כל מטרה חייבת להצליח בדיקת הצלחה לתבונה. יצור שנכשל בהצלחה יבצע את הצעתו כמעט יכולתו. דרך הפעולה יכול להמשר לכל מושך הלחש. אם ניתן להשלים את הפעולה בזמן קצר יותר, הלחש מסתומים כאשר היצור מסיים לבצע את שהתבקש.

אתה יכול גם לציין תנאים להפעלת פעולה מיוחדת במהלך מושך הלחש. למשל, אתה יכול להציג لكבוצת חילימ לחת את כל כספם לקביע הראשו שיפגש. אם התנאי לא מתממש עד תום הלחש, הפעולה לא תבוצע. אם אתה או בני בריתך פוגעים ביצור, הלחש מסתומים

ארגוני מנצח מקיפה ומגנה עליך מפני יצורי פיה, אל-מתים יצורים שמקורם מחוץ למשמעותו החומרית. עד תום הלחש, יצורי מרים, יסודנים, יצורי פיה, בני-תופת ואל-מתים סובלים מחסרון בגלגול התקפה נגדך. אתה יכול לסימן את הלחש לפני תומו באמצעות האפשרויות הבאות.

**شبירת הקסומה.** בתור פעולה, אתה נוגע ביצור בהיגש שלר שהוא מוקסם, מבוהל או אוחז דיבוק על ידי יצור מרום, יסודן, יצורי פיה, בן-תופת או אל-מת. היצור שנגע בו מפסיק להיות מוקסם, מבוהל או אוחז דיבוק על ידי יצור שכזה.

**גירוש.** בתור פעולה, בצע התקפת לחש בקפא"פ נגד יצור מרום, יסודן, יצור פיה, בן-תופת או אל-מת שביחסו שלר. אם פגעת, אתה מנסה לגרש את היצור חזרה למשמעות הבית שלו. היצור צריך להצליח בדיקת הצלחה לכריזמה או להשליך חזרה למשמעות הבית שלו (אם הוא לא כבר בו). אם הם לא נמצאים במשמעות הבית שלהם, אל-מתים בשלחים לצלמות, יצורי פיה בשלחים למלכות הpara.

### הפיקת בשר לבן

לחש הטעינה מדרג 6

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ לים, מים ואדמה)  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

אתה מנסה להפוך יצור אחד שאתה רואה בטוחו לבן. אם גוף המטרה עשוי מבשר, היצור צריך לבצע זריקת הצלחה לחוון. אם הוא נכשל בהצלחה, הוא מרטון בזמן שברשו מתקשה. אם הוא הצליח בהצלחה, היצור אינו מושפע. יצור המרטון על ידי הלחש צריך לבצע זריקת הצלחה לחוון בסוף כל תור שלו. אם הוא הצליח להצלח שלוש פעמים, הלחש מסתומים. או הוא נכשל שלוש פעמים, הופך לאבן, ומצבו נחשב מאובן עד תום הלחש. התוצאות והכשלונות בהצלחה לא חייבות להיות רצופים; עקוב אחר אם היצור נשביר פיזית כל עוד הוא מאובן, הוא סובל מאותם מומים כאשר הוא חוזר לצורתו המקורית. אם אתה שומר על ריכוז עד לסיטום המשך המירבי, היצור הופך לאבן עד שההשפעה מוסרת.

### הצמחת קוצים

לחש הטעינה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 45 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (שבעה קוצים חדים או שבעה זדים)  
קטנים מוחודדים בקצה)  
משך: ריכוז, עד 10 דקות

האדמה ברדיוס 6 מ' סביב נקודה בטוחה מתועות ומצמיחה דורבנותם וקוציהם קשים. האזרור הופך תוארי שיטה קשה עד תום הלחש. כאשר יצור נע לתוך האזרור או בתוכו, הוא סוגר 2/4 נזק דוקר על כל 1/2 מ' שהוא עבר. השינוי מוסווה כך שנואר נראה טבעי. כל יצור שלא יכול לראות את האזרור בזמן הטלת הלחש צריך לבצע בדיקת

**רכיבים:** ק, ת, ח (עבור כל יצור המושפע מלחש זה אתה צריך לספק אבן לשם בשווי לפחות 1,000 מ"ז ומטייל כסף מוקשש בשווי לפחות 100 מ"ז. הלחש צורך את כל הרכיבים הללו)  
**משך:** מיוחד

אתה ועד שמנוה יצורים בטוויה המסכניםים לך מקריםים את גופכם האוסטרלי למשור האוסטרלי (הלחש נכשל והטלה הלחש מבוזבצת אם אתה כבר במישור האוסטרלי). הגוף החומר ישאטה משairy מאחריך נשאר חסר הכרה ובוחית מושהה; הוא לא דקוק לאוכל או אויר והוא אין מזדקן).

גופר האוסטרלי זהה לצורתך החומרית כמעט בכל אופן, ומשכפל את נתונך ואת הצד שלך. ההבדל העיקרי הוא

חותם סופי הנמשך מבין שכמוותך אחרת והוא פרט נוראה

לאחר 30 ס"מ. חותם זה הוא החיבור של גוףר החומר.

כל עוד הקשר לא מנוקת, אתה יכול למצוא את דרכך הביתה. אם הקשר מנוקט – דבר הקורה אך ורק כאשר השפעה כלשהי מצינית מפורשות שזה קורה – הנשמה

וגוף שלך נפרדים, דבר ההרגօן אוترك מיידית.

צורתך האוסטרלי יכול להעניע בחופשיות דרך המישור האוסטרלי, יוכל להובילך בדרך שערים המובילים למישורים אחרים.

אם אתה נכנס למישור חדש, או חוזר למישור

בו היה תשהטלת את הלחש, הגוף שלך וכל הצד שלך מועברים לאורך החוט הכסוף, דבר המאפשר לך להיכנס מחדש לגולף כאשר אתה נכנס למישור החדש. צורתך

מחודש לגולף היא ישות נפרדת. כל נזק או השפעה אחרת האוסטרלית היא ישות נפרדת. כל נזק או השפעה אחרת שנגרמים לה לא משפיעים על גופר החומר, והם מפסיקים

להתקיים כאשר אתה חוזר אליו.

הלחש מסתויים עברוך ובעורך בני בריתך כאשר אתה משתמש בפעולה לבטול אותו. כאשר הלחש מסתויים, כל היצורים חוזרים לאופם החומרני ומטעריהם.

הלחש יכול להסתויים מוקדם עברוך או עברך כל אחד מבני בריתך. לחש הפגת קסם מצליח המוטל על גוף

אוסטרלי או גוף חומרני מסיים את הלחש עבורי היוצר זהה. אם גופו המקורי של יצור או גופו האוסטרלי יורדם

ל-0 נקודות פגעה, הלחש מסתויים עברץ צור זה. אם

הלחש מסתויים והחוט הכסוף לא נגע, החוט מושך את הצורה האוסטרלית חזרה לתוך הגוף ומסיים מצב החיה המשוחררת.

אם אתה חוזר לגולף לפני זמן עת, בני בריתך נשאים בצורתם האוסטרליים והם חייכים למצוא את דרכם בעצמם לגופם, בדרך כלל על ידי ירידה ל-0 נקודות פגעה.

### **הקרנת צלמית** לחש אשלה מדרג 7

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוויה:** 800 ק"מ

**רכיבים:** ק, ת, ח (העתק מוקטן של רעשים מוחומרים בשווי של לפחות 5 מ"ז)

**משך:** ריכוז, עד 1 يوم

אתה יוצר עתק אשלייתי של עצמן שמתקיים עד תום הלחש. העתק יכול להופיע בכל מקום שראית בעבר בטוויה, ללא תלות במחסומים. האשלה נראית ונשמעת בדיאוקן מוגן אבל היא לא מוחשית. אם האשלה סופגת נזק כלשהו, היא

עבור יצור זה.  
**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 7, משור הלחש הוא 10 ימיים. כאשר אתה משתמש ביחידת לחש מדרג 8, משור הלחש הוא 30 ימיים. כאשר אתה משתמש ביחידת לחש מדרג 9, משור הלחש הוא שנה ויום.

### **הקמת מתים** לחש תאובה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 שעה

**טוויה:** מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (יילום בשווי של לפחות 500 מ"ז, הנוצר על ידי הלחש)

**משך:** מיידי

אתה מшиб לחיים יצור מעת שאותה נוגע בו, בתנאי שהוא לא מת לפני יותר מ-10 ימיים. אם נשמת היצור חופשיה ורוצה לשוב לגוון, היצור חוזר לחיים עם 1 נקודת פגעה. לשוב זה מנטREL כל רעל ומרפא כל מחלת שאינה קסומה שהשפיעו על היצור במוות. לחש זה לעומת זאת לא מסיר מחלות קסומות, קללות או השפעות דומות; אם אלו לא חוזר לחיים. לחש זה לא יכול להשיב אל-מת לחיים.

לחש זה סוגר כל פצע קטלני, אבל הוא לא מшиб חלקו גוף חסרים. אם ליצור חסרים חלקו גוף הכרחיים להשרדות – ראש למשל – הלחש נכסל.

חרזה מן המות היא חוויה קשה. המטרה סובלת ממחרס

4 – לכל גלגול ההתקפה, זריקות ההצלה ובדיקות היכלות. בכל פעם שהמטרה מסיימת מנוחה ארוכה, המחרס יורד ב-1 עד שהוא נעלם.

### **הקסמת אדם** לחש הקסמה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוויה:** 9 מ'

**רכיבים:** ק, ת

**משך:** 1 שעה

אתה מנסה להקסם דמוני-אדם שאתה יכול לראות בטוויה. המטרה חייבת להצליח בזריקת ההצלה לחוכמה, והיא מקבלת יתרון לגילגול אם אתה או בני בריתך נלחמים בה. אם היא נכשלת בזריקת ההצלה, היא מוקסמת על ירך עד תום הלחש או עד שאתה או בני בריתך פוגעים בה בדרך כלשהי. היצור המוקסם רואה בר מכרי ידיות. בתום הלחש היצור יודיע שהוא הוקסם על ירך.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, אתה יכול להקסם ייצור אחד נוספת לפחות דרג מעלה-1. היצורים צריכים להיות בטוויה 9 מ' זה מה שאותה מטייל את הלחש.

### **הקרנה אוסטרלית** לחש תאובה מדרג 9

**זמן הטלה:** 1 שעה

**טוויה:** 3 מ'

בפעולה כדי לנער או לסתור לו עד שהוא מתעורר. חסר את נקודות הפגיעה הנוכחות של כל יצור המשופע לפני שהוא עבר ליצור הבא, עם מספר נקודות הפגיעה הנמור ביוטר מבין הנוגדים. מספר נקודות הפגיעה של היצור צרכות להיות שווות או קטנות ממספר הנקודות שנותרו או שהוא לא משופע כלל.

אל-матים ויצורים החסינים להקסמה לא מושפעים על ידי הלחש.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה באתרים ייחודיים מדרג 2 ומעלה, גלגל 2ק' 8 נסofsים לכל דרג מעבר ל-1.

### הרכבה

לחש התהופה מדרג 4

זמן הטלה: 10 דקות

טווח: 36 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: מיידי

אתה הופך חומר גומי למוצר מוגמר מאותו חומר. למשל, אתה יכול ליצור גשר עץ מקבוצת עצים, חבל מחלקת קבוקים ובגדים מפשתן או כותנה.

בחר חומר גלם שאתה רואה בטוח. אתה יכול ליצור חפץ מגודל גדול או קטן יותר (בתוך קובייה באורך 3 מ' או שמונה קוביות מחוברות באורך 1½ מ' כל אחת), אם יש מספיק חומר גלם. אם אתה עובד עם מתכת, אבן או חומר מינרלי אחר, לעומת זאת, החפץ לא יוכל להיות גדול מוגדל ביןין (בתוך קובייה באורך ½ מ'). איזות החפץ שנוצר תלוי באיכות חומרו הגלם.

לא ניתן ליצור חפצים קסומים או יצורים או להשתמש בהם ליצור חפצים אחרים. כמו כן לא ניתן להשתמש בחישוב כדי ליצור חפצים הדורשים מקצועיות גבוהה כדי ליצור אותם, כמו למשל תכשיטים, כלי נשקי, זכוכית או שריריו, אלא אם אתה מימן בכל האומן הדורשים כדי ליצור חפצים כאלה.

### התאיינוט

לחש התהופה מדרג 7

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: מגע

רכיבים: ק, ת, ח (אבקה המורכבת מיהלומים, אצטראידים,

אבני אודם וספיררים בשווי לפחות 9,000 מ"ג, הנצרכת

על ידי הלחש)

משך: עד שמווג

באתרים לחש זה אתה יכול להסתיר חפץ או יצור שאתה מתנגד לכך, אך שלא ניתן לגלותו עד תום הלחש.

אתה מטיל את הלחש, אך במטרה, היא הופכת לבליתי נראית ולא יכולה להיות מטרה להחשי חייזי או להתפס דרך חישני סקירה שנוצרו על ידי הלחש חייזי.

אם המטרה היא יצור, הוא נכנס למצב של חיות מושחתת. מבחןתו הזמן מפסיק להתקדם והוא לא מזדקן.

אתה יכול להציג תנאי להפסקה מוקדמת של הלחש. התנאי יכול להיות כל דבר שתבהיר, אבל הוא חייב לקרות או להיוות נראה בטוחה בטיבו 1% ק"מ מהמטרה. דוגמאות כוללות

עלמת והלחש מסוימים. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להזיז את האשלה עד לפעים המהירות שלך, ולגרום לה לבצע מהות, לדבר ולהתנהג בכל צורה שתבחר. היא מחקה את תנועותיך בדיקנות.

אתה יכול לראות דרך עיני האשלה ולשםך דרך אוזניה, Cainil עמדת בחלל בו היא נמצאת. בתוך, בתוך פעולה נוספת, אתה יכול להחילף בין השימוש בחישוב שלך לבין השימוש בהשוו האשלה, או חזרה. כל עוד אתה משתמש בחישוי האשלה, אתה עיור וחרש ביחס לשביבתך שלך.

כל קשר פיזי עם הדמות מגלה זו אשלה, מכיוון שדברים עברים דרכה. יכול להשתמש בהבחין שזו אשלה על ידי הצלחה בבדיקה תבונה (חקירה) נגד ד"ק הצלחה מלחשים שלך. אם יצור מזהה שמדובר באשלה, הוא יכול לראות דרך דרכ האשלה, וروع שהוא יוצר נשמע עבורי חלול.

### הרגעת רגשות

לחש הקסמה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: ריכוז, עד 1 דקה

אתה מנסה לדכא רגשות חזקים בקבוצת אנשים. כל דמי-אדם בתוך כדור ברדיוס 6 מ' סביב נזקודה שאתה בוחר בטוח ציר לבעץ זריקת הצלחה להזון; יכול להיכשל בהצלחה זו אם הוא בוחר כך. אם יכול נכשל בהצלחה בחר את משתי ההשפעות הבאות:

אתה יכול לדכא כל השפעה הגורמת למטרה להיות מוקסמת או מボהלה. כאשר הלחש מסוימים, כל השפעה כזו חוזרת לפעול, בתנאי שמשך הזמן שלא תם בינוינו.

בחולפני, אתה יכול לגרום למטרה תחשות אדישות כלפי יצורים לבחירתך שהיא עיינית כלפיהם כרגע. אדישות זו מסתייםת אם המטרה מותקפת או נגרמת לה כל נזק על ידי הלחש מסוימים היצור חוזר להיות עוני, אלא אם השה"ם החליט אחרת.

### הרדמה

לחש הקסמה מדרג 1

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 27 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ חול דק, עלי ורד או צרacer)

משך: 1 דקה

לחש זה מפיל יצורים לשינה קסומה. גלגל 5ק' 8; התוצאה היא מספר נקודות הפגיעה של היוצרים המשופעים מלחש זה. יצורים בטוחו 6 מ' מנזקודה שאתה בוחר בטוח מושפעים לפוי סדר עליה של מספר נקודות הפגיעה הנוכחות שלהם (לא כולל יצורים חסרי הכרה).

כל יצור המשופע מהלחש, החל מהיצור בעל מספר נקודות הפגיעה הנוכחי הנמור ביוטר, נופל חסר הכרה עד לתום הלחש, עד שהוא סוג נזק או עד שימושו משתמש לא למקרה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

בתוך האבן. אתה יכול להשתמש בתנועה שלך כדי לצאת מהאבן במקומם בו נכנסת אליה, ואז הלחש מסתיים. מעבר לכך אתה לא יכול לנוע.

נזק קל לאבן לא פוגע בה, אבל הריסת חלקיות או שנייניות נזקן האבן (עד כדי כר שהיא כבר לא גודלה מספיק בכך להכיל יותר) גורמים לך להיזרק החוצה מהאבן ולספוג 6-6 נזק מוחץ. הריסתה המוחלטת של האבן (או הפיכתה לחומר אחר) גורמת לך להיזרק החוצה ו-50 נזקודות נזק מוחץ. אם מזרקת החוצה מהאבן, אתה נופל שרוע בחלל הפנוי הקרוב ביותר לנקודת הכניסה שלך.

### התמרה

לחש תהופה מדרג 4

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (פקעת של צחל)

משך: ריכוז, עד 1 שעה

לחש זה משנה את צורתו של יצור שאתה יכול לראות בתווך. צורך שמתנגד לך צריך לבצע זריקת הצלחה לחוכמה כדי להימנע מההשפעה. הלחש לא משפייע על משני צורה או על יצורים עם 0 נזקודות פגיעה.

השינוי נמשך עד תום הלחש, או עד שהיצור יורד ל-0 נזקודות פגיעה או מת. הצורה החדשה יכולה להיות כל חיה שידרוג האתגר שלה שווה או נמוך מזה של המטרה (או מדרגת המטרה, אם אין לה דירוג אתגר). נתוני המשחק של המטרה, כולל ערכי התכונות השכלליות שלה, מוחלפים על ידי נתוני החיים שנבחרה. המטרה שומרת על האישיות ועל הנטייה שלה.

המטרה מקבלת את כמה נזקודות הפגיעה של הצורה החדשה שלה. כאשר היא חוזרת לצורתה הטבעית, היא חוזרת למספר נזקודות הפגיעה שהיו לה לפני שהיא שונתה. אם היא חוזרת לצורתה המקוריות כתוצאה מרידה ל-0 נזקודות פגיעה, כל נזק נוסף עובר לצורתה הרגילה. כל עוד הנזק הנוסף לא מוריד את מספר נזקודות הפגיעה של הצורה המקוריות ל-0, המטרה לא אבדת הכרה. היצור מוגבל לפעולות שצורתו החדש יכול לבצע, והוא לא יכול לדבר, להטיל לחשים או לבצע כל פעולה אחרת הדורשת ידיים או דברו.

צoid המטרה נוספה לתוך צורתו החדש. היצור לא יכול להפעיל, להשתמש, לשאת או לקבל כל יתרון אחר מכל צoid שהוא ברשותו.

### התמרתאמת

לחש תהופה מדרג 9

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (טיפת כספית, גוש גומי ערבי ואניישן)

משך: ריכוז, עד 1 שעה

בחור יצור או חוץ לא קסום אחד שאתה יכול לראות בטווח. אתה הופך את היצור ליצור אחר או לחוץ, או את החוץ ליצור (אתה לא יכול להשפיע על חוץ ברשות יצור אחר). ההתרמה נשכחת עד תום הלחש או עד שהמטרה יורדת ל-0 נזקודות פגיעה או מתה. אם אתה מתרעם בלחש זה עד

"לאחר 1,000 שנים" או "כשהטאראס מתעורר". הלחש מסתיים גם אם המטרה סופגת נזק כלשהו.

### התחדשות

לחש תהופה מדרג 7

זמן הטלה: 1 דקה

טווח: מגע

רכיבים: ק, ת, ח (אלג' תפילה ומים קדושים)

משך: 1 שעה

אתה נוגע ביצור ומגרה את יכולת הריפוי הטבעית שלו. היצור ממשיב 4 ק-8 + 15 נזקודות פגיעה. עד תום הלחש, היצור ממשיב 1 נזקודה פגעה בתחילת כל תור שלו (10 נזקודות פגעה בכל דקה).

אם ליצור יש איברים קוטיים (אצבעות, רגליים, זנבנות...) וכן הלאה) הם משוחזרים בעבר 2 דקות. אם אתה מחזיק את האיברים הקוטיים וממציא אותם לפחות לגdem, הלחש מחבר מידית את האיבר לאגו.

### התידדות עם חיים

לחש הקסמה מדרג 1

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (מעט מזון)

משך: 24 שעות

לחש זה מאפשר לך לשכנע חייה כלשהו שאתה לא מתכוון להרע לה. בחר חייה שאתה יכול לראות בטווח. החייה חייבת להיות מסוללת לראות ולשמע אותך. אם חייה יש ערך תבונה של 4 ומעלה, הלחש נכשל. אחרת, החייה צריכה לגלל הצלחה לחוכמה, או להיות מוקסמת על ידך עד תום הלחש. אם אתה, או אחד מבני בריתך פוגעים בחייה, הלחש מסתיים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מצליח לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 2 ומעלה, אתה יכול להשפיע על חייה אחת נוספת לפחות לכל דרג לחש מעל ל-1.

### התמודגות עםaben

לחש תהופה מדרג 3 (טלום)

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: מגע

רכיבים: ק, ת

משך: 8 שעות

אתה צועד לתוך חוץ מאבן, או מישור גודל מספיק כדי להיכיל את גופך במלואו, וממזג את עצmr ואות כל היצוד שאתה גושא עם האבן עד תום הלחש. אתה צועד לתוך האבן בנקודה שאתך יכול לגעת בה באמצעות התנועה שלך. אף שריד של תוכחותך לא נשאר ולא ניתן להבחן ברגעים מסוימים.

כל עוד אתה בתוך האבן, אתה לא יכול לראות מה קורה מחווצה לה, וכל בדיקת חוכמה (טיפסה) שאתה מבצע כדי לשמעו צלילים מחוץ לאבן נעשים בחסרונו. אתה מודע למעבר הזמן ויכול להטיל לחשים על עצmr כל עוד אתה

מעבר לראשונה שתתקבל קריאה אקרואית. השה"ם מבצע גלגול זה בחשאי.

### התעוררות לחש תהפוכה מדרג 5

**זמן הטלה:** 8 שעות  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (אבן אגט בשווי של 1,000 מ"ז לפחות, הנצרכת על ידי הלחש)  
**marsh:** מיידי

לאחר שאתה מקדיש את זמן הטלת הלחש להתקנות אחר מסלולים כסומיים בתוך אבן יקרה, אתה נוגע ביצור או צמח עד לגודל עצום. אם למטרה יש ערך תוכנת הבונה, הוא חייב להיות לכל היוטר 3. המטרה מקבלת ערך תוכנת הבונה של 10. המטרה גם יכולה עכשו לדבר שפה אתה שאותה יודע. אם המטרה היא צמח, היא יכולה גם להזיז את הזרועות, שורשים, גפינים, מטפסים וכדומה שלא יש לה חושים כמו לבן-אנוש. השה"ם בוחר נתוני משחק המתאימים לצמח המעור כמשל נתוני שיח מעור או עצם מעור.

ההיה או הצמח המעור מוקסם על ידי למשך 30 ימים או עד שאתה או בני בריתך מזקיטים לו. כאשר המטרה מפסיק להיות מוקסמת היצור המעור בוחר האם להיות ידידותי כלפי, בהתאם על התנהגותך כלפי בזמן שהוא מוקסם.

### התפזרות לחש תהפוכה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (אבן מגנטית וקמצוץ אבק)  
**marsh:** מיידי

קמן דקה וירוקה מזנקת מאצבעו המשוטט קדימה לעבר מטרה שאתה יכול לראותה בטוווח. המטרה יכולה להיות יוצר, חפש או יצירה של כוח כסום, כמו למשל הקיר שנוצר על ידי קיר כוח.

יצור שהיינו מטרת הלחש חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות. אם הוא נכשל, הוא סופג 10 ק-6 + 40 נזק כוח כסום. אם נזק זה מביא אותו ל-0 נזודות פגעה, הוא מתפרק.

יצור שהתפרק וכל הצד שלו, למעט חפצי קסם, הופכים לרעםת אבק אפור דק. ניתן להסביר את היצור לחימם רק באמצעות אבק תחיה אמת או הלחש משאלת.

לחש זה ממורר אוטומטית חפצים לא כסומיים מגודל גדול ומטרה או יצירה של כוח כסום. אם המטרה היא חוף או יצירה קסומה מגודל עצום ומעלה, לחש זה ממורר קוביה באורך 3 מ' ממנו. חפצים כסומיים לא מושפעים מהלחש.

**בדוגים גבויים יתרה.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 7 ומעלה, הנזק גדל ב-3-ק-6 עבור כל דרג מעלה-6.

### דוועה לחש אשלה מדרג 9

תום המשך, ההתמרה נשמרת עד שהיא מופגת.

לחש זה לא משפייע על משני צורה או על יצור עם 0 נזודות פגעה. יצור שמתנגד להשלט יכול לבצע זריקת הצלחה לחוכמה, ואם הוא מצילו הוא לא משפייע על ידי הלחש.

**יצור ליצור.** אם אתה הופר יצור ליצור לאחר דירוג האתגר החדש יכול להיות כל סוג שתבחר אשר דירוג האתגר שללו שווה או נמוך מזה של המטרה (או מדרגתה אין לה דירוג אטגר). נתוני המשחק של המטרה, כולל ערכיו התכוונה השכליים, מוחלפים כל ידי נתוני המשחק של צורתה החדשה. היצור שומר על נתוני הפגיעה של צורתו החדשה, וכך הוא חוזר לצורתו המקורי היצור חוזר למספר נזודות פגעה שהוא לפניו ההתמרה. אם הוא חוזר כתוצאה מירידה ל-0 נזודות פגעה, הוא לא מ Abed הכרה.

כتوزאה מירידה ל-0 נזודות פגעה, כל נזק נוסף עבר לצורתו הרגילה. כל עוד הנזק הנוסף לא מורייד את הצורה המקורית ל-0 נזודות פגעה, הוא לא מאבד הכרה. היצור מוגבל בפעולות שהוא יכול לבצע לפני צורתו החדשה, והוא לא יכול לומר דבר, להstyl לחשים או לבצע כל פעולה הדורשת ידיים או דבר, אלא אם צורתו החדשה מסוגלת לבצע פעולות אלה.

צד המטרה מתמגאל תוך הצורה החדשה. היצור לא יכול להפעיל, להשתמש, לאחוז או להונות בכל דרך מצידן. **חפש ליצור.** אתה יכול להפוך חפש מכל סוג ליצור, כל עוד גודל המוגדל החפש ודירוג האתגר של היצור הוא 9 או פחות. היצור יידידותי כלפי ולפניהם בבני בריתך. הוא פועל בתורותיך. אתה בוחר איזה פעולות הוא מבצע וכיitz הוא זאת. לשה"ם יש את נתוני המשחק של היצור והוא מבצע את פעולות ותנועות היצור.

אם לחש הופר קבוע, אתה מאבד את השליטה ביצור. הוא עשוי להישאר ידידותי כלפי, בהתאם לאופן בו התייחסת אליו.

**יצור לחפש.** אם אתה הופר יצור לחפש, הוא מומר יחד עם בגדיו וכל ציודו לצורה זו. נתוני המשחק של היצור הופכים לאלה של החפש, וליצור אין כל זיכרון של הזמן אותו בילה בתור חפש, לאחר תום הלחש וחזרתו לצורתו המקורית.

### התנבעות

#### לחש חייזי מדרג 4 (טקה)

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (קטורת ומנחה המתאימה לדתר, השווים בלבד לפחות 25 מ"ז ונדרכים על ידי הלחש)  
**marsh:** מיידי

הקסם והמנחה שלך מקשרים אותך לאל או למשרת של האל. אתה יכול לשאול אותו שאלה אחת הקשורה למטרה, או פעילות מסוימים שיקרו בתוך 7 ימים. השה"ם מציע תשובה כנה. התשובה יכולה להיות משפט קצר, חרוץ מעורפל או מופת.

לחש לא מתחשב בכל הניסיבות האפשרות היכלות לשנות את התוצאה, כמו למשל הטלת לחשים נוספים או אובדן או צירוף בן ברית חדש.

אם אתה מטיל את הלחש פעמיים או יותר לפני שמיימת מנונה ארוכה, יש סיכוי מצטבר של 25 אחוזים לכל הטלה לא למקרה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

עצמם מיצרים עוינים, אבל לא עושים דבר מלבד זאת.  
לשא"ם יש את נתוני המפלצות.  
**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה  
באמצעות יחידת לחש גובהה יותר, אתה בוחר את אחת  
האפשרויות לעיל, ויתר יצורים מופיעים: פללים עם יחידת  
לחש בדרג 5, פי שלוש יותר עם יחידת לחש בדרג 7 וכי  
ארבע יותר עם יחידת לחש בדרג 9.

### **דימון יסודן** לחש יצירה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טווח:** 27 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (קטורת עבר אויר, חימר רך עבר  
אדמה, גופרית וזרchan עבר אש, או מים וחול עבר חול)  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה מזמן יסודן משרת יסודן. בחר איזור של אדמה, אויר, אש או  
מים הממלא קוביה באורך 3 מ' בטווח. יסודן מדריג אטגר  
5 ומטה מסוג המתאים לאיזור שבחרת מופיע בחלל פנוי  
בטווח 3 מ' ממנו. למשל, יסודן אש מופיע ממדורה יסודן  
אדמה עולה מתוך האדמה. היסודן נעלם כאשר הוא יורדת  
ל-0 נקודות פגיעה או כאשר הלחש מסתיים.

היסודן יידוטי כלפיך וככלפי בני בריתך. גלגל יוזמה  
עבורי, והוא משחק בתורה. היסודן מצית לפקודות קוליות  
שהאתה נותן לו (ללא צורך בפעולה מצדך). אם אתה לא נותן  
לו פקודות, היסודן מגן על עצמו מיצורים עונינים, אבל לא  
עשה דבר מלבד זאת.  
אם הריכוך שלך נשבר, היסודן לא נעלם. במקרה זאת,  
אתה מביך שליטה על היסודן, הוא הופך עין כלפיך וככלפי  
בני בריתך, והוא עשוי לתקוף. אתה לא יכול להפיג יסודן  
שאינו נשלט והוא נעלם 1 שעה אחרי שדיםמת אותו.  
לשא"ם יש את נתוני היצור.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה  
באמצעות יחידת לחש מדרג 6 ומעלה, היסודן שאתה מזמן  
הוא מדריג אטגר גדול-ב-1 עבר כל יחידת לחש מעבר  
ל-5.

### **דימון יסודן פתוח** לחש יצירה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טווח:** 27 מ'

**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה מזמן יסודנים המופיעים באיזור פנוי שאתה יכול לראות  
בטווח. אתה בוחר באחת האפשרויות הבאות:  
• יסודן אחד מדריג אטגר 2 ומטה  
• שני יסודנים מדריג אטגר 1 ומטה  
• ארבעה יסודנים מדריג אטגר  $\frac{1}{2}$  ומטה  
• שמונה יסודנים מדריג אטגר  $\frac{1}{4}$  ומטה  
יסודן שזומן על ידי לחש זה נעלם כאשר הוא יורד ל-0  
נקודות פגיעה או כאשר הלחש מסתיים.

היסודנים שזומנו יידוטים ככלפי בני בריתך.  
galgal yozma עבר החיות קובזה, אשר משחקות בתורה.  
החיות מציתות לפקודות קוליות שאתה נותן להן (ללא צורך  
בפעולה מצדך). אם אתה לא נותן להן פקודות הן מגנות על

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה יוצר אשלה במוחותיהם של קבוצת יצורים,  
המשתמשת בפחדיהם העמוקים ביותר ונראית אך ורק  
לهم. כל ציר בצד רדיות 9 מ' סכיב נקודת להבחרתך  
בטווח צריך לבצע דרייקת האלה לחש. האשלה משתמשת  
בכחלה הופך מבוהל עד תום הלחש. האשלה משתמשת  
בפחדיו העמוקים ביותר של היצור, ומגשיהם את סיטוי  
הנוראים ביותר בתורו אינם שלא ניתן להשתחרר מהם.  
בסוף כל תור של יצור מבוהל, הוא צריך להצליח בגלגול  
האללה לחוכמה או לسفוג 4ק 10 נזק תודעה. עבר יצור  
שהצליח בהצלחה, הלחש מסתיים.

### **דיהוי** לחש חייזר מדרג 1 (טקו)

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (פנינה בשווי לפחות 100 מ"ז ונוצת  
ינשוף)  
**משך:** מיידי

אתה בוחר חוץ אחד שאתה יכול לגעת בו לכל אורך  
הଘש. אם זהו חוץ קוסם או חוץ חדור קסם, אתה יודע  
את תוכנותיו וכייד להשתמש בהן, האם הוא דורש כיונון  
כדי להשתמש בו ומספר המטיענים שנוטרו בו, אם בכלל.  
אתה יודע האם לחשיים כל שהם משפיעים על החוץ ומהם.  
אם לחשיים נוצר על ידי לחש, אתה יודע איזה לחש יצר  
אותו.  
אם במקום זה אתה נגע ביצור למשך הטלת הלחש,  
אתה יודע אליו לחשיים, אם בכלל, משפיעים עליו כרגע.

### **דימון חיים** לחש יצירה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה מזמן רוחות פיה בצורת חיים המופיעות בחלים  
פנויים שאתה יכול לראות בטווח. בחר מה מופיע מבין  
האפשרויות הבאות:

- חיה אחת מדריג אטגר 2 ומטה
  - שתי חייות מדריג אטגר 1 ומטה
  - ארבע חייות מדריג אטגר  $\frac{1}{2}$  ומטה
  - שמונה חייות מדריג אטגר  $\frac{1}{4}$  ומטה
- כל חיה מזומנת לחשבת גם למוקור פיה, והיא נעלמת  
כאשר היא יורדת ל-0 נקודות פגיעה או כאשר הלחש  
מסתיים.

החיות המזומנות יידוטיות כלפיך וככלפי בני בריתך.  
galgal yozma עבר החיות קובזה, אשר משחקות בתורה.  
החיות מציתות לפקודות קוליות שאתה נותן להן (ללא צורך  
בפעולה מצדך). אם אתה לא נותן להן פקודות הן מגנות על

### **דימון יצור פיה** לחש יצירה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טווח:** 27 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה מזמן יצור פיה מדירוג אתגר 6 ומטה או רוח פיה בצורת חיה מדירוג אתגר 6 ומטה. היצור מופיע בחלל פנוי בטוח. היצור נעלם כאשר הוא יורד ל-0 נקודות פגיעה או כאשר הלחש מסתיעים.  
היצור יידוטי כלפיך וככלפי בני בריתך. גלגל יוזמה עבורי, והוא משחק בתורה. היצור מצית לפקודות קוליות שאთה נתן לו (לא צריך בפעולה מצדך), כל עוד הן לא סותרות את נטייתך. אם אתה לא נתן לו פקודות, היצור מגן על עצמו מיצורים עניים, אבל לא עושה דבר מלבד זאת.  
אם הריכוז שלך נשרב, היצור לא נעלם. במקום זאת, אתה מאבד שליטה על היצור, הוא הופך עין כלפיך וככלפי בני בריתך, והוא עשוי לתקוף. אתה לא יכול להפיג יצור פיה שאמנו נשלט והוא נעלם 1 שעה אחרי שדיםנת אותו.  
לשחים יש את נתוני היצור.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יצירות ייחידת לחש מדרג 7 ומעלה, היצור שאתה מזמן הוא מדירוג אתגר גדול-ב-1 עבר כל ייחידת לחש מעבר ל-6.

### **דימון מיידי** לחש יצירה מדרג 6 (טקס)

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (אבן ספיר בשווי 1,000 מ"ז)  
**משך:** עד שטוףג

אתה נוגע בחופץ השוקל לכל היותר 5 ק"ג ואורכו המרבי הוא 1.80 מ'. הלחש משאיר סימן בלתי נראה על החופץ, וורשם באופן בלתי נראה את שם החופץ על אבן הספר שמשמשת כרכיב חומרו לחש. כל פעם שאתה מטיל לחש זה, אתה צריך להשתמש באבן ספר שונה.  
בכל זמן לאחר מכן, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר את שם החופץ ולמחוץ את האבן. החופץ מופיע מיד בידך, ללא תלות במרקח הפיזי או במישור בו אתה נמצא, והלחש מסתיעים.  
אם יצור אחר אוחז או נשא את החופץ, מחיצת האבן לא מעבירת את החופץ אליו, במקום זה אתה לומד מי היצור המחזיק בחופץ ובערוך איפה הוא נמצא רגע.  
הפגת קסם או השפעה דומה על אבן הספר מסיימת את השפעת הלחש.

### **דינוק** לחש התהפוכה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (רגל אחורי של חרגול)  
**משך:** 1 דקה

מצדך). אם אתה לא נותן לו פקודות, היצור מגן על עצמו מיצורים עניים, אבל לא עושה דבר מלבד זאת.  
לשחים יש את נתוני היצורים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יצירות ייחידת לחש גבואה יותר, אתה בוחר את אחת האפשרויות לעיל, ועוד יצורים מופיעים: כפליים עם ייחידת החש בדרג 6 או פי שלוש יותר עם ייחידת לחש בדרג 8.

### **דימון יצור ערוץ** לחש יצירה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (פרי צינית אחד לכל יצור מזמן)  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה מזמן יצורי פיה המופיעים בחחלים פנויים שאתה יכול לראות בטווח. בחר באחת האפשרויות הבאות:

- יצור פיה אחד מדירוג אתגר 2 ומטה
- שני יצורי פיה מדירוג אתגר 1 ומטה
- ארבעה יצורי פיה מדירוג אתגר  $\frac{1}{2}$  ומטה
- שמונה יצורי פיה מדירוג אתגר  $\frac{1}{4}$  ומטה

יצור שזמן על ידי לחש זה נעלם כאשר הוא יורד ל-0 נקודות פגעה או כאשר הלחש מסתיעים.

היצורים שזמן יידוטים כלפיך וככלפי בני בריתך. גלגל יוזמה עבורי, והם משחק בתורה. היצורים מציתים לפקודות קוליות שאתת נתן להם (לא צריך בפעולה מצדך). אם אתה לא נתן להם פקודות, היצורים מגנים על עצם מיצורים עניים, אבל לא עושים דבר מלבד זאת.  
לשחים יש את נתוני היצורים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יצירות ייחידת לחש גבואה יותר, אתה בוחר את אחת האפשרויות לעיל, ועוד יצורים מופיעים: כפליים עם ייחידת החש בדרג 6 או פי שלוש יותר עם ייחידת לחש בדרג 8.

### **דימון יצור מרום** לחש יצירה מדרג 7

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טווח:** 27 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה מזמן יצור מרום מדירוג אתגר 4 ומטה, אשר מופיע בחלל פנוי שאתה יכול לראות בטווח. היצור נעלם כאשר הוא יורד ל-0 נקודות פגעה או כאשר הלחש מסתיעים.  
היצור יידוטי כלפיך וככלפי בני בריתך. גלגל יוזמה עבורי, והוא משחק בתורה. היצור מצית לפקודות קוליות שאתת נתן לו (לא צריך בפעולה מצדך), כל עוד הן לא סותרות את נטייתך. אם אתה לא נתן לו פקודות, הוא מגן על עצמו מיצורים עניים, אבל לא עושה דבר מלבד זאת.  
לשחים יש את נתוני היצור.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש מדרג 9, אתה מזמן יצור מרום מדירוג אתגר 5 ומטה.

אתה משליך חלקיך אש לעבר יצור או חפץ בטוווח. בצע התקפת לחש בטוווח נגד היצור. אם פגעת, היצור סופג 10ק נזק אש. חפצים דלקים הנפגעים על ידי לחש זה מתחילהם לבוער אם הם לא ברשות יצור כל שהוא. הנזק הנגרם על ידי לחש זה עולה ב-10ק-1 כאשר אתה מגיע לדרגה 5 (2ק-10), דרגה 11 (3ק-10) ודרגה 17 (4ק-10).

### **חיז'יך ברק** לחש תעכומה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** עצמי (קו באורך 30 מ')  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט פרווה ומוט ענבר, קריסטל או זכוכית)  
**marsh:** מיידי

מכת ברק בצורת קו באורך 30 מ' וברוחב  $\frac{1}{2}$  מ' מתפרצת ממוקד כלפיו לבחירתך. כל יצור בקו הברק חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות. יצור שנכשל בהצלחה סופג 8ק נזודות נזק ברק, או חצי נזק אם הצלחה. הברק מצית באוצר חפצים דלקים שאינם ברשות יצור. **בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 4 ומעלה, הנזק גדל ב-1ק-6 לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-3.

### **חיז'יך מנוחה** לחש תעכומה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** 1 סיבוב

הבקז או רינץ לעבר יצור לבחירתך בטוווח. בצע התקפת לחש בטוווח נגד היצור. אם פגעה, היצור סופג 4ק נזודות נזק קורן וגלגול התקפה הבא נגדו לפני סוף התור הבא שלך מקבל יתרון, בזכות התאורה העוממת שמוספצת ממנו עד אז.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 2 ומעלה, הנזק גדל ב-1ק-6 לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-1.

### **חיית שליח** לחש הקסמה מדרג 2 (טקס)

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט מזון)  
**marsh:** 24 שעות

באמצעות לחש זה, אתה משתמש בחיה כדי לשלווח הودעה. בחר חייה קטנטנה שאתה יכול לראות בטוווח, למשל סנאי, עורבני כחול או עטלף. אתה מציין מיקום, שביקרת בו בעבר, ותיאור כליל של גמען כמו למשל "איש או אישה הלבושים במידה מסוימת העיר" או "גמד אדום שעיר הלובש כובע מחודד". כמו כן אתה מוסר לחיה הודעה של

אתה נוגע ביצור. מרחוק הקפיצה של היצור גדול פי שלוש עד תום הלחש.

### **חוובה** לחש הקסמה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק  
**marsh:** 30 ימים

אתה נותן פקודה קסומה לייצור שאתה יכול לראות בטוווח, ומחייב אותו לבצע שירות מסוים, או להימנע מפעולה או דרך פעולה לבחירתך. אם היצור יכול להבין אותך, הוא צריך להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה או להיות מוקסם על ידך עד תום הלחש. כל עוד היצור מוקסם על ידך, הוא סופג 5ק נזק תודעה כל פעם שהוא פועל בצורה הנגדית לשירותך את הראותיך, אבל לא יותר מפעם ביום. יצור שלא מבין אותך לא מושפע על ידי הלחש.

אתה יכול לתת כל פקודה לבחירתך, למעט הראות שיגרמו לייצור מוות ודאי. אם אתה נותן פקודה אובדן, הלחש מסתיים.

אתה יכול לסייע את הלחש לפני תומו באמצעות פעולה. הלחשים הסרת קללה, שיקום דగול או משאלת גם כן יכולים לסייע את הלחש.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 7 או 8, מושך הלחש הוא 1 שנה. כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 9, הלחש נמשך עד שהוא מוגע על ידי אחד הלחשים המזוכרים לעיל.

### **חופש תנועה** לחש מגנה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (רצועת עור הקשורה סביב הזרע, או סביב גף דומה)  
**marsh:** 1 שעה

אתה נוגע ביצור המסכים לך. עד תום הלחש, תנועת היצור לא מושפעת מהתוארי שטח קשה ולהחסים והשפעות קסומות אחרות לא יכולים להגביל את מהירותו, לשתק או לרסן אותו.

היצור יכול גם לנצל  $\frac{1}{2}$  מ' מה坦ונה שלו כדי לחמק אוטומטית מריסון לא קסום, כמו למשל אדייקם או אחיזה של יצור אחר. בנוסף סביבה תתי-ימית לא מפריעה לתנועת היצור או התקפותיו.

### **חיז'יך אש** לחש תעכומה

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** מיידי

## חולום

לחש אשלה מדרג 5

זמן הטלה: 1 דקה

טוווח: מיוחד

רכיבים: ק, ת, ח (חופן חול, טיפת דיו ועט נוצה שנתולש

מציפור ישנה)

משך: 8 דקות

לחש זה מעצב את חלומותו של יצור. בחר יצור שאתה מכיר בתורת מטרת הלחש. היצור חייב להיות באוטו מישור קיומ כמור. לא ניתן לתקשר עם יצורים שאיןם יישנים, כמו למשל אלפיים. אתה, או יצור אחר שאתה מוגע בו ומסכים לכך, נכנס לטראנס ופועל כלוח. בעודו בטראנס היצור מודיע לסייעתו, אבל לא יכול לבצע פעולות או לחוץ. אם המטרה ישנה, השlich מופיע בחולמה יכול לשוחח איתיה כל עוד היא נותרת ישנה והלחש לא תם.

השליח יכול גם לעצב את סביבת החלום, למשל ליצור נוף, חפצים ותמונהות אחרות. השlich יכול לצאת מהטראנס בכל זמן, ובכך לסיים את הלחש. המטרה זוכרת את החלום בשלהמאות כאשר היא מתעוררת. אם המטרה ערה כאשר אתה מטייל את הלחש, השlich יידע זאת ויכול לבחור האם לסייע את הטראנס (או המתין שהמטרה תרדם, ואז להופיע בחולומותו).

אתה יכול לגרום לשlich להראות למפלצת ולהפיח את המטרה. אם אתה עושה זאת השlich יכול למסור הודעה של כל היוטר עשר מיליון ואז על המטרה לבצע זריקת הצלה לחוכמה. אם היא נכשלה, הדימ של התעתועים המפלצתיים גורמים לסייעים עד שהמטרה מתעוררת ונונעים ממנה לקבל כל יתרון מהמנוחה. בנוסף, כאשר המטרה מתעוררת, היא סופגת 3 קג נזק תודעה. אם יש ברשותך חלק גוף, קווצת שער, גזר ציפורן או חלק דומה מגופה של המטרה, המטרה מבצעת את זריקת ההצלאה עם חסרון.

## חולקות לשון

לחש תפופה מדרג 8

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: עצמי

רכיבים: ק

משך: 1 שעה

עד תום הלחש, כאשר אתה מבצע בדיקת קריזמה, אתה יכול להחליף את המספר של גלאליות ב-15. בנוסף, לא משנה מה אתה אומר, כל קוסם שמנסה לקבוע האם אתה דבר אמרת, יתנהג כאלו אתה דבר אמרת.

## ход עלין

לחש תעכונה מדרג 1

זמן הטלה: 1 פעולה נוספת

טוווח: עצמי

רכיבים: ק, ת

משך: ריכוז, עד 1 דקה

תפילתך מחזקת אותך בזוהר קדוש. עד תום הלחש,

עד עשרים וחמש מילימ. החיה נעה עד תום הלחש לעבר המקומות שצויין, והוא מסוגלת לכטוט מרחק של 40-80 ק"מ ב-24 שעות לחייה מעופפת, או 40 ק"מ לחיות אחרות.

כאשר השליך מגיע, הוא מוסר ליצור שתיארת את ההודעה בקולר. השליך ימסור את ההודעה אך ורק ליצור העונה לתיאור שנותה. אם השליך לא מגיע לעד לפני תום הלחש, ההודעה אובדת, והחיה מוצאת את דרכה חזרה למקום הטלת הלחש.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 ומעלה, משך הלחש גדול ב-48 דקות לכל דרג לחש מעל ל-2.

## חימום מתקת

לחש תפופה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (פיסת ברזל ולהבה)

משך: ריכוז, עד 1 דקה

בחר חפש לא טבעי העשי מתקת, כמו נשק או חיליפת שרירין בינוינו או כבד עשוי מתקת, שאתה יכול לראותו בטוווח. אתה יכול Lagerom לחפש לזרהו בחום אדום. כל יצור שנוגע בחפש סופג 2 קג נזק אשר אתה מטייל את הלחש. עד תום הלחש, אתה יכול להשתמש בפעולה נוספת נוספת לגורם אותו הנזקשוב.

אם יצור כלשהו אחז או לובש את החפש וסופג נזק ממנו, היצור צריך להציג בדיקת הצלה לחושן או להפיל את החפש, אם הוא יכול. אם הוא לא מפיל את החפש, הוא סובל מהסרו בגלאלי התקפה ובבדיקות תוכנה עד תחילת תורו הבא.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 ומעלה, הנזק גדול ב-1-8 דקות לכל דרג מעבר ל-2.

## חישה ממתק

לחש חיזי מדרג 3

זמן הטלה: 10 דקות

טוווח: 1% ק"מ

רכיבים: ק, ת, ח (موقع השווה לפחות 100 מ"ז, קרן

משמעות אבני לשםעה או עין זכוית לראייה)

משך: ריכוז, עד 10 דקות

אתה יוצר חיישן בלתי נראה במקום המוכר לך בטוווח (מקום שביקرت בו או רأית לפניך) או במקום ברור שלא מוכר לך (למשל מעבר לדלת, מעבר לפינה או בתוך חורשת עצים). החישן נשאר במקום עד תום הלחש, ולא ניתן להתקיפו או להשဖיע עליי בדרך אחרת.

כאשר אתה מטייל את הלחש אתה בוחר ראייה או שמיעה. אתה יכול להשתמש בחוש שבחירת דרך החישן כאילו אתה נמצא באותו מקום. בתור פעולה, אתה יכול להחליף בין ראייה לשמיעה.

יצור שיכל לראות את החישן (כמו למשל יוצר תחת השפעת ראיית הנעלם או ראיית אמרת) רואה כדור זהה לא מוחשי בערך בגודל האגרוף שלו.

זהה מבחינת נתוני המשחק לצרעה ענקית.

### חשיכה

לחש תעכומה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ח (פרות עטלף וטיפת זפת או פיסת פחם)  
marsh: ריכוז, עד 10 דקוט

חשכה קסומה מתפרשת מנוקודה שאתה בוחר בטוויה וממלאת כדור ברדיוס 4% מ' עד תום הלחש. החשכה מתפרשת מעבר לפינות. יוצר בעל ראיית חזק לא יכול לראות דרך החשכה, והוא לא יכול להאריך אותה. אם הנוקודה שבחורת היא חוץ שאתך או שאתה ברשות אחר, החשכה מתפרשת מהחוץ ונעה אליו. אם החוץ מכוסה לחולוין באמצעות חוץ אחרים, כמו למשל קערה או קסדה, החשכה נחסמת. אם איזור כלשהו של הלחש חופף לאיזור לחש או רוג'ר 2 ומטה, הלחש שיציר את האור מוגן.

### טיהור מזון ומשקה

לחש התהופה מדרג 1 (טקס)

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 3 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: מיידי'

כל מזון ומשקה לא קסומים בתוך כדור ברדיוס 1½ מ' סביר נוקודה לבחירתך בטוויה, מטויה ומתנתקה מכל רעל או מחלה.

טיפוס עכבייש

לחש התהופה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: מגע  
רכיבים: ק, ת, ח (טיפת אספלט ועכבייש)  
marsh: ריכוז, עד 1 שעה

עד תום הלחש, יוצר אחד שאתה נוגע בו ומסכים לך מקבל את היכולת לנוע מעלה, מטה ולרחב משטחים אנטיים ואת היכולת לנוע על תקרות במאהופר כך שהידים שלו נשראות פניו. היצור מקבל גם מהירות טיפוס השווה למחרות ההליכה שלו.

טלקינזיות

לחש התהופה מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 18 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: ריכוז, עד 10 דקוט

אתה מקבל את היכולת להציג או להפעיל יצורים או חפצים באמצעות המחשבה. כאשר אתה מטיל את הלחש, ובתוור הפעולה שלך בכל סיבוב עד תום הלחש, אתה יכול לכפות

התקפות הנשך שלך גורמות 1 נזק קורן נוסף בפגיעה.

### חץ חומצה

לחש תעכומה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 27 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (עליה ריבס טחון לאבקה וקידת נחש פתן)  
marsh: מיידי'

חץ יירוק מנגן ניתז לעבר מטרה בטוויה ומטפוץץ לפרץ חומצה. בצע התקפת לחש בטוויה נגד המטרה. אם פגעת המטרה סופגת 4 נזק חומצה מיד ועוד 2 נזק חומצה בסוף התוור הבא שלו. אחרת, החץ מתיז חומצה על המטרה שמוסיפה מחצית מהנדק המיידי ללא נזק נוסף בסוף תורה הבא.

בדרגים גבוהים יותר. כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 ומעלה, הנזק (גם הראשו) וגם המאוחר יותר) גדול ב-1-ק4 לכל דרג לחש מעל ל-2.

### חרוט כפור

לחש תעכומה מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: עצמי (חרוט באורך 18 מ')  
רכיבים: ק, ת, ח (חרוט קטן מקריסטל או זכוכית)  
marsh: מיידי'

משב אויר קר מתפוץץ מיידי. כל יוצר בחורות באורך 18 מ' חייב לבצע זריקת הצלה לחסוך. יוצר שנכנס להצלחה סופג 8 נזקים נזק קורן, או חצי מכך אם הצלחתה. יוצר שנרגע על ידי הלחש הופך לפסל קופוא עד שהוא מספיר.

בדרגים גבוהים יותר. כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 6 ומעלה, הנזק גדול ב-1-ק8 לכל דרג יחידת לחש מעל 5.

### חרק ענק

לחש התהופה מדרג 4

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 9 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: ריכוז, עד 10 דקוט

אתה הופך עד עשרה מדלים, שלושה עכביישים, חמישה צראות או עקרב אחד בטוויה לארסה ענקית של צורמת הטעבית עד תום הלחש. נדל הופך לדמל ענק, עכבייש לעכבייש ענק, צרעה לצרעה ענקית ועקרב לעקרב ענק. כל היצורים מציתים לפקוודותך, ובקרוב כל אחד מהם פועל בתווך. לשה"ם יש את נתוני המשחק של היצורים והוא קבוע את פעולותיהם ותונעתם.

היצורים נשאים בצוותם עד תום הלחש, עד שהם יורדים ל-0 נזק"פ או עד שאתה משתמש בפעולה כדי לסייע את ההשפהה.

השה"ם יכול להרשות לך לבחור מטרות שונות, למשל, אם אתה בוחר דברה, הגresa הענקית שלו יכולה להיות

של 26 (8+) וזריזות של 10 (0+). היד לא תופסת את כל החلل בו היא נמצאת.

כארור אתה מטייל את הלחש וכפיעולה נוספת בכל אחד מתורתייר הבאים, אתה יכול להזיז את היד עד 18 מ' ואז לבעע את אחת הפעולות הבאות איתה:

**אגוף קבוע:** היד מכיה יוצר או חפש יחיד בטוויה ½ מ' ממנה. בצע התקפת לחש בקפא"פ עברו היד עם נתוני המשחק שלר. אם פגעת, המטרה סופגת 4 ק-8 נזק כוח כסוטם.

**יד כחנית:** היד מנסה לדחוף יוצר בטוויה של עד ½ מ' ממנה לכיוון שאתה בוחר. בצע בדיקת תחרות כוח עם ערך הכוח של היד למלול ערך הכוח (אטטטיקה) של המטרה.

אם המטרה היא בגודלBINONI או KATANA יותר, יש לך יתרון בבדיקה. אם הצלחת, היד דוחפת את המטרה ½ מ' ועוד 1% מ' לכל נקודת תוסיף תכונת הטלת הלחשים שלר. היד נעה עם המטרה ונשארת בטוויה ½ מ' ממנה.

**יד אוחצת:** היד מנסה לאחוז יוצר עד גודל עצום (כולל בטוויה ½ מ' ממנה). השתמש בערך הכוח של היד כדי לבעע את האחיזה. אם גודל המטרה הוא BINONI או KATAN

יתר, אתה מקבל יתרון בבדיקה. כל עוד היד אוחצת במטרה אתה יכול לומר לך לבין יוצר שהיא נשארת בין לבי המטרה. כאשר אתה עושה זאת, המטרה סופגת נזק מוחץ השווה ל-2 ק-6 + מתחם תכונת הטלת הלחשים שלר.

**יד חיצצת:** היד ממקמת את עצמה בין לבין יוצר לבחירתק עד שאתה מונע לה פקודה אחרת. היד נעה כרשותך ומייצרת נזק לבי המטרה, ומונעקה לך מחסה חלק ממטרה. המטרה לא יכולה לנוע דרך החלל בו נמצאת היד אם ערך הכוח שלה שווה או נמוך מערך הכוח של היד. אם ערך הכוח שלה גדול מערך הכוח של היד, המטרה יכולה לנוע דרך החלל, אבל הוא נחשב תוארי שטח קשה עבור המטרה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 6 ומעלה, הנזק מהאגוף הקפוץ גדל ב-2 ק-8 והנזק מיד אוחצת ב-2 ק-6 לכל דרג לחש מעל ל-5.

### יד מגאיות

לחישון יצירה

**זמן הטלה:** 1 פעלוה

טוויה: 9 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: 1 דקה

יד רפאים מorghft מופיעה בנקודה בטוויה לבחירתק. היד ממשיכת להתקפים עד תום הלחש או עד שאתה מבטל אותה בתור פיעולו. היד נעלמת אם היא אי פעם נמצאת במרחב העולה על 9 מ' מוק או אם אתה מטייל את הלחששוב.

אתה יכול להשתמש בפעולה שלר כדי לשלוט ביד. אתה יכול להשתמש ביד כדי להפעיל חפש, לפתח דלת או מיכל לא נעלמים, לאקסן או להוציא חפש מימייל פתוח או לשפוך תכולת בקבוקון. אתה יכול להזיז את היד עד 9 מ' בכל פעם שאתה משתמש בה. היד לא יכולה לתקוף, להפעיל חפשי קסם או לשאת יותר מחמימה ק-ג.

את רצונוטיר על יצור או חפש אחד שאתה רואה בטוויה, ולגרום לו את ההשפעה המתאימה לפ' המטאור בהמשך. אתה יכול להשפיע על אותה מטרה, סיבוב אחר סיבוב, או לבחרור מטרה חדשה בכל פעם. אם אתה מלחיף מטרה, המטרה הקודמת כבר לא מושפעת על ידי הלחש.

יש'er. אתה יכול לנסות להזיז יצור מגודל עצום או קטן יותר. בצע תחרות יכולות עם יכולת הטלת הלחשים שלר נגד יכולת היצור. אם אתה מנצח בתחרות אתה מזיז את היצור עד 9 מ' בכל כיוון, כולל כלפי מעלה אבל לא מעבר לטעו הלחש. עד סוף תורך הבא היצור מרים על ידי איזתך הטלקיניטית. יצור שהורם כלפי מעלה נשאר מרוחב באוויר.

בסיבובים הבאים, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנסות לשמר על איזתך ביצור על ידי חזרה על התחרות.

**חפש.** אתה יכול לנסות להזיז חפש במשקל של עד 500 ק-ג. אם החפש לא ברשות יצור אחר, אתה מצילו אוטומטית להזיז אותו עד 9 מ' בכל כיוון, אבל לא מעבר לטוווח הלחש.

אם החפש ברשות יצור, אתה צריך לבצע תחרות יכולות עם יכולת הטלת הלחשים שלר נגד יכולת היצור. אם אתה מצילו, אתה מושך את החפש מהיזתו של היצור יכול להזיז אותו עד 9 מ' בכל כיוון, אבל לא מעבר לטעו הלחש.

אתה יכול להפעיל שליטה עדינה על חפצים עם איזתך הטלקיניטית, כמו למשל הפעלת כל' פשוט, פתיחת דלת או מיכל, הוצאה או אקסון חפש במיכל פתוח או מזיגת תכולת בקבוקון.

### טשטווש

לחש אשלייה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
טוויה: עצמוני

רכיבים: ק  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

גופך נהפך מוטושטש ונראה זו ומרקך עברו כל מי שיוכן לראות אותך. עד תום הלחש, כל היצורים סובלים מחסרו על גלגולו התקפה נגדך. אויב שלך מסתמן על ראייה, כמו בעל אל-ראייה, או צזה שראה דרך אשליות, כמו עם ראיית אמרת, לא מושפע.

### יד הקוסם

לחש תעכומה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
טוויה: 36 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (קליפת ביצה וכפפה מעור נחש)  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

אתה יוצר יד גודלה העשויה מכוכם קסום שקווי ומונצץ בחלל פניו שאתה יכול לראות בטוויה. היד ממשיכת להתקפים עד תום הלחש, והיא זזה לפני פקודותיך ומתקה את תנועות היד שלך.

היד היא חפש עם דרג"ש 20 ומספר נקודות פגיעה השווה למספר נקודות הפגיעה המירבי שלר. אם היא יורדת ל-0 נקודות פגעה, הלחש מסתיים. ליד יש ערכי כוח לא למכירה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

יכול להעביר את הלחש כלפיו והוא הטיל אותו. יציר-הסודחייב להיות בטוחו 30 מ' ממר', והוא צריך להשתחם בתגובה שלו כדי להעביר את הלחש כאשר אתה מטיל אותו. אם הלחש דורך בגלגול התקפה, אתה משתמש בהתאם התקפה שלך.

### **יצירת הדראיד**

לחשון תהפוכה

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** מיידי'

בלחישות לרוחות הטבע אתה יוצר את אחת ההשפעות הבאות בטוחו:

- אתה יוצר השפעה חזותית קטנטנה ובלתי מזיקה שחוזה מה מג האוויר יהיה במקום בו אתה נמצא ב-24-24 השעות הקרובות. ההשפעה יכולה להיות כדור זהוב לשמים בהרים, ענן לגשם, פתית שלג נופלים לשלג וכן הלאה. ההשפעה נשכנת סיבוב אחד
- אתה גורם לפרוח אחד לפרוח מיד, לתרמילי זרעים להיפתח או לניצן לבלב.
- אתה יוצר השפעה חזותית מידית ובלתי מזיקה כמו למשל עלים נופלים, משב רוח, צללי חיים קטנה או ריח קל של بواس. ההשפעה מוגבלת לקובייה באורך 1% מ'.
- אתה מפעיל או מכבה נר, לפיד או מדורה קטנה מיידית.

### **יצירת או השמדת מים**

לחש תהפוכה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (טיפת מים אם יוצרים מים או מעט גרגרי חול אם משמידים)  
**marsh:** מיידי'

אתה יכול ליצור או להشمיד מים.

**יצירת מים.** אתה יוצר בטוחו עד 40 ליטר מים נקיים בתוך מיכל פתוח. לחולפני המים יורדים נגশ בקוביה באורך 9 מ' בטוחו ומכוונים להובות גליות באזרע.

**השמדת מים.** אתה משמיד עד 40 ליטר מים במיכל פתוח באזרע. לחולפני אתה משמד ערפל בקוביה באורך 9 מ' בטוחו.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, אתה יוצר או משמיד 40 ליטרים נוספים של מים או שగודל הקובייה גדל ב-1% מ' לכל דרג מעבר ל-1.

### **יצירת אל-מת**

לחש תאובה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טוווח:** 3 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (כד חרס מלא באדמה קבר, כד חרס מלא

### **ידים בעורות**

לחש עצומה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** עצמי (חרוט באורך 4% מ')

**רכיבים:** ק, ת

**marsh:** מיידי'

אתה מושיט את ידך קדימה באצבעות פרושות וגונדים נוגעים. ירידת להבות דקה מתפרצת קדימה מקצות אצבעותיך. כל יצור הנמצא בתחום חרוט באורך 4% מ' יצריך לבצע דרייקת הצלה לזריזות. יצור שנכשל בהצלחה סופג 3 ק-6 נזק אש, או חצי נזק הצליח. האש מציטה כל חוץ דליק בטוחו, שאינו ברשות יצור כלשהו.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, הנזק גדול ב-1-ק-6 לכל דרג מעיל ל-1.

### **יציר-סוד**

לחש יצירה מדרג 1 (טלס)

**זמן הטלה:** 1 שעה

**טוווח:** 3 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (פחם, קטוורת ועשבים בשווי 10 מ' ג' הניצרים על ידי אש במחתה מפליז)

**marsh:** מיידי'

אתה מגיס לשירותך יציר-סוד, רוח שעוטה צורת חייה, לבחירתך: דג (קיפר), חתול, ינשוף, לטאה, נחש ארסי, נץ, סוס-ים, סמור, סרטן, עכבריש, עכברוש, עטלף, צפרדע (או קרפדה) או תמנון. יציר-הסוד מופיע בחלל פמי בטוחו ויש לו את נתוני החיה שבחורת, אולם הוא נחש יצר מרום, פייה או בן-תופת לבחירתך במקום חייה.

יציר-הסוד שלך פועל בנפרד ממך, אבל הוא תמיד מצוי לפקדותיך. בקרבתו, הוא מגלאג יוזמה עבור עצמו ופועל בתהוו. יציר-סוד לא יכול לתקוף, אבל הוא יכול לבצע פעולות אחרות כרגע.

כאשר נזקודות הפגיעה של יציר-הסוד מופחתות ל-0, הוא נעלם מבלי להשאר מאחוריו צורה פיזית. הוא מופיע מחדש לאחר שאתה מטיל את החששוב.

כל עוד יציר-הסוד נמצא בטוחו 30 מ' ממר', אתה יכול לתקשר אליו טלפתית. בנוסף, בתור פעולה אתה יכול לראות דרך עיניו ולשמעו מה שהוא שומע עד תחילת תורך הבא, ואתה יכול להשתמש בכל חוש מיוחד שיש ליציר-הסוד. בזמן שאתה משתמש ביכולת זו, אתה חirsch ויעיר ביחס לחושיך.

בתור פעולה, אתה יכול לשחרר זמנית את יציר-הסוד. הוא נעלם למשך מישור כייס, שם הוא מוחכה לדיימונך.

לחולפני, אתה יכול לשחרר אותו באופן קבוע. כאשר הוא משוחרר זמנית, אתה יכול בתור פעולה לגורום לו להופיע מחדש בחלל פמי בטוחו 9 מ' ממר'.

אתה לא יכול שייחו לך יותר מיציר-סוד אחד בכל רגע נתון. אם אתה מטיל לחש זה בזמן שכבר יש לך יציר-סוד, אתה גורם לו ללבוש צורה חדשה במקומם. בחר אתך מהצורות מהרשימה לעיל. יציר-הסוד שלך ללבוש צורה זו. בסיום, כאשר אתה מטיל לחש בטוח מגע, יציר-הסוד

**רכיבים: ק, ת  
משקל: מ"ד'**

אתה יוצר 20 ק"ג מזון ו-120 ליטר מים על האדמה או במיכלים בטוחו, מספיק כדי לכלכל עד 15 דמו-אדם או חמישה רכבים למשך 24 שעות. האוכל טפל אך מזין, והוא לא נאכל תוך 24 שעות הוא מתקלקל. המים נקיים ולא מתקלקלים.

**כבילה מישורית  
לחש מגננה מדרג 5**

**זמן הטלה: 1 שעה  
טווח: 18 מ'**

**רכיבים: ק, ת, ח (תכשיט בשווי לפחות 1,000 מ"ץ שנוצר על ידי הלחש)  
משקל: 24 שעות**

באמצעות לחש זה, אתה מסה לכבול יצור מרום, יסודן, יצור פיה או ב-תופת לשירותך. היצור חייב להיות בטוח למשך כל זמן הטלת הלחש. (בדרך כלל, היצור מזמן קודם כל לתוך מעגל קסום הפוך כדי לכלא אותו בזמן הטלת הלחש). כאשר הטלת הלחש מסתיתית, המטרה צrica לבצע זריקת הצלת לכריזמה. אם היא נכשלה, היא כבולה לשירותך עד תום הלחש. אם היצור זומן או נוצר על ידיך אחר, משך הלחש האחר מוארך עד תום הלחש הזה. יצור כבול חייב לבצע את הוראותיך כמוטיב יכולתו. אתה יכול לפיקוד על היצור להתלוות אליך להרפהתקה, לשומר על מקום מסוים או להעביר הودעה. היצור מצית להוראותיך כלשונו, אבל אם היצור עשויל פיר, הוא מסה לעוזת את מילוטיך כדי להציג את מטרותיו שלו. אם היצור מבצע את כל הוראותיך לפני תום הלחש, ואתה נמצא באותו מישור קיים אליו, הוא מגיע לדוחה לך שהמטרות בוצעו. אם אתה נמצא במשורי קיימים שונים, הוא חוזר למקום בו קיבל אותך, ונשאר שם עד תום הלחש.

**בדרגים גבויים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 7, אתה יכול ליצור או לחדש את שיליטך ארבעה גועלים. כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 8, אתה יכול ליצור או לחדש את שיליטך בחמישה גועלים או בשני גועלים או ביעוטים. כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 9, אתה יכול ליצור או לחדש את שיליטך בשישה גועלים, שלושה גועלים או ביעוטים או שתי מומיות.

**כדור אש  
לחש תעכומה מדרג 3**

**זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 45 מ'**

**רכיבים: ק, ת, ח (כדור קטן של שלישיית עטלפים  
(וגופרית)  
משקל: מ"ד'**

קרן בהירה מבזיקה מוצבער המושטת קדימה לעבר נקודה בטוח לבחירתך ואז מתרחבת בשאגה עמוקה לפיצוץ להבות. כל יצור בכדור ברדיוס 6 מ' סבב הנקודה חייב לבצע זריקת הצלת לזריזות. יצור סופג 9 נקודות נזק אם נכשל בהצלחה, או חצי נזק אם הצלחת.

האש מתפשטה מסביב לפינות. היא מציתה חפצים דליקים באזור שניים בראשות יצור.

**בדרגים גבויים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה

**במים מלוחים ואבן שעם בשווי 150 מ"ץ לכל גופה  
משקל: מ"ד'**

אתה יכול להטיל לחש זה רק בלילה. בחר עד שלוש גופות של דמו-אדם בינוינוים או קטנים בטוחו. כל גופה הופכת לגועל תחת שליטתך. (לשה"ם יש את נתוני הייצור) בתור פעולה נוספת בכל תור שלך, אתה יכול לפקד באמצעות המחשבה על כל יצור שיצרת באמצעות לחש זה אם היצור נמצא בטוחו 36 מ' מך (אם אתה שולט במספר יצורים, אתה יכול לחת את אותה פקודה לכמה מהם שתרצה בו זמן). אתה בוחר מה יצור יעשה ולאן הוא ינוע בתורו הבא, או שאתה יכול לחת לו פקודה כללית, למשל לשמר על חדר או פרוזדור מסוים. אם אתה לא תונן לו אף פקודה, היצור יגן על עצמו מפני יצורים עונינים בלבד. לאחר שניתנה הפקודה, היצור ימשיך לבצע אותה עד תום המשימה.

היצור נמצא תחת שליטתך במשך 24 שעות, לאחר מכן הוא מפסיק לצית לפקודות שנותת לך. בצדיה להאריך את השיליטה שלך ביצור ל-24 שעות נוספות, אתה חייב להטיל לחש זה על היצור שוב לפני תום 24 השעות הנוכחות. שימוש זה חדש את שליטתך بعد שלושה יצורים שיצרת באמצעות לחש זה, במקום ליצור יצורים חדשים.

**בדרגים גבויים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש מדרג 7, אתה יכול ליצור או לחדש את שיליטך ארבעה גועלים. כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 8, אתה יכול ליצור או לחדש את שיליטך בחמישה גועלים או בשני גועלים או ביעוטים. כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 9, אתה יכול ליצור או לחדש את שיליטך בשישה גועלים, שלושה גועלים או ביעוטים או שתי מומיות.

**יצירת להבה  
לחש יצירה**

**זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: עצמי  
רכיבים: ק, ת  
משקל: 10 דקות**

להבה רועדת מופיע בעקבך יذر. הלהבה נשארת שם עד תום הלחש ולא גורמת נזק לך ולצדך שלך. הלהבה מטילה אור בהיר בטוחו 3 מ' ומתוארה עוממה למרחק 3 מ' נוספים.

הלחש מסתים אם אתה משתמש בפעולה כדי לבטל אותו או אם אתה מטייל אותו שנית.

אתה יכול גם לתקוף עם הלהבה, אבל פעולה זו גורמת להלחש להסתפים. כאשר אתה מטייל את הלחש, או כפעולה בכל תור לאחר מכן, אתה יכול לזרוק את הלהבה על יצור בטוחו 9 מ' מך. בצע התקפת לחש בטוחו. אם פגעת,

המטרה ספגת 1 ק"ג נזק אש.

nezק הלחש גדול ב-1 ק"ג כאשר אתה מגיע לדרגה 5 (8ק3), דרגה 11 (8ק4) ודרגה 17 (8ק2).

**יצירת מזון ומים  
לחש יצירה מדרג 3**

**זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 9 מ'**

מ' ותוארו עוממה למרחק 6 מ' נוספים.  
**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה  
באמצעות ייחידת לחש מדרג 3 ומעלה, הנזק גדול ב-1ק6  
לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-2.

### כדור מקפי

לחש תעכומה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 90 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (כדור קריסטל קטן)  
**משקל:** מ"ד'

כדור אנרגיה קרה פורץ מקצועות אצבעוטיר לנוקודה שאתה בוחר בטוחו, שם הוא מטופוץ לכדור ברדיוס 18 מ'. כל יצור באזור צריך לבצע זריקת הצלה להחסן. יצור שנכשל בהצלחה סופג 10ק6 נזק קור, וחצי נזק בהצלחה.  
אם הכדור פוגע בגוף מים, או נזל שרבו מים (לא כולל יצורים מבוססי מים), גוף המים קופא עד לעומק של 15 ס"מ באזור רבוע באורך 9 מ'. קריח זה מהזיק למשר 1 דקה. יצורים ששחו על פני איזור המים הקפואים, נלדים בקרח. יצור יכול לומר יכול להשתמש בפעולתו כדי לבצע בדיקת כוח למול ד"ק להצלחה מלחש שלך בכדי להשתחרר.  
אתה יכול לבחירתך להימנע מלירות את הכדור לאחר השלמת הלחש. כדור קטן בגודל של אבן קלי, קריר למגע, מופיע בידך. ככל זמן אתה או יצור שנתת לו את הכדור יכול לזרוק את הכדור (עד למרחק של 12 מ') או להטילו עם קלע (לטוח הרגיל של קלע). הכדור מתנפץ בפגיעה, ויוצר את אותה השפעה כמו הטלה רגילה של הלחש. אתה יכול גם להניח את הכדור מבלי לנתק אותו. לאחר 1 דקה, אם הכדור עוד לא התנפץ, הוא מטופוץ.  
**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה  
באמצעות ייחידת לחש מדרג 7 ומעלה, הנזק גדול ב-1ק6  
לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-6.

### כורה

לחש הקסמה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משקל:** ריכוז, עד 1 דקה

יצורים לבחירתך שאתה יכול לראות בטוחו ושיכולים לשמש אותך צריים לבצע זריקת הצלה לחוכמה. מטרה שלא ניתן להקים אותה מצילחה אוטומטית בהצלחה זו. מטרה שנכשלה בהצלחה מושפעת על ידי הלחש. עד תום הלחש, אתה יכול להשתמש בפעולתו נוספת נסופת בתורתיך כדי לציין כיון שהם ימו מאוזן עבורך. כל יצור שמושפע על ידי הלחש חייב להשתמש במקרה שייתור מההתנוועה שלו כדי לנוע בכיוון זה בתומו הבא. היצור יכול להשתמש בפעולתו לפני שהוא זו. אחרי שהוא זו בזורה צוז, הוא יכול לבצע גלגול הצלה לחוכמה נוספת, כדי לסייע את ההשפעה.  
מטרה לא מוכרכה לנוע לתוך סכנת מוות ברורה, כמו למשל אש או בור, אבל סכנת התקפות מזדמנות לא תגרום לה לא לנוע בכיוון.

באמצעות ייחידת לחש מדרג 4 ומעליה, הנזק גדול ב-1ק6 לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-3.

### כדור אש מושהה

לחש תעכומה מדרג 7

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 45 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (כדור קטן של שלושת עטלפים וGOPRIT)  
**משקל:** ריכוז, עד 1 דקה

קרן או צהובה מהבהבת מקצת אצבע המושטת קדימה, ואז מתבער ומשתהה בנוקודה בטוחו בצוות חרוץ זהה עד תום הלחש. בתום הלחש, בין אם באגאל שהERICOD ש לרשותך ובין אם החלטת לסייעו, החרז גדל בשאגה עמוקה לכדי פיצוץ בוור שמתפרק מעבר לפינונות.

כל יצור בכדור ברדיוס 6 מ' שמרכזו נוקודה זו מבצע זריקת הצלה לזריזות. יצור שנכשל בזריקה סופג את הנזק המלא שצבר הלחש עד כה, ואילו יצור שהצליח בזריקה סופג רק חצי מהנזק.

נזק הבסיס של הלחש הוא 12ק6. אם בסוף תורך החרז עד לא התנפץ, הנזק גדול ב-1ק6. אם לפניו תום הלחש יצור כלשהו נוגע בחרז, היצור שנגע בו חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות. אם הוא נכשל בהצלחה, הלחש מסתים מיידי, דבר הגורם לחרז לפוץ בהובות. אם היצור הצליח בהצלחה, הוא יכול לזרוק את החרז למרחק של עד 12 מ'. ברגע שהחרז פוגע ביצור או בחפץ מוצק, הלחש מסתים, והחרז מתפוצץ.

הasz מזיקה לחפצים באזור ומיצתה חפצים דליקים שאינם ברשות יצור כלשהו.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה  
באמצעות ייחידת לחש מדרג 8 ומעלה, נזק הבסיס גדול ב-1ק6 לכל דרג מעל ל-7.

### כדור להבות

לחש יצירה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט חלב נר, קמצוץ GOPRIT, ופירורי אבקת ברזל)  
**משקל:** ריכוז, עד 1 דקה

כדור אש בקוטר 1% מ' מופיע בחלל פניו לבחירתך בטוחו ומושך להתקיים עד תום הלחש. כל יצור שמסיטים את תורו במרחק של עד 1% מ' מהכדור חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות. יצור שנכשל בהצלחה סופג 2ק6 נזק אש, או חצי מהנזק אם הצליח.

בתור פעולה נוספת, אתה יכול להזיז את הכדור עד 9 מ'. אם אתה מטיח את הכדור ביצור, הוא צריך לבצע זריקת הצלה מול נזק הכדור, והכדור מסיטים את תונעתו לאותו תור.

כאשר אתה מזיז את הכדור אתה יכול לתרמן אותו מעל מחסומים בגובה של עד 1% מ' ומעל בורות ברוחב של עד 3 מ'. הכדור מצית חפצים דליקים שאינם מוחזקים או לבושים ע"י יצור כל שהוא והוא מפיץ אור בהיר ברדיוס 6

## לב נאם

לחש יצירה מדרג 4

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (משרוקית כסף קטנטנה, פיסת עצם וחוט)

משך: 8 שניות

אתה יוצר רשן קסום כדי להחזיק יצור שאתה יכול לראות בטוויה. היצור חייב להצליח בذرיקת הצלחה בזריקת החזקה, הוא חסין ללחש אם היצור הצליח מ-30 מ' ממנו.

הכלב בלתי נראה לכל היצורים חוץ מך ולא ניתן להזקלו. כאשר יצור מגודל קטן או גדול יותר מתפרק לכדי 9 מ' ממנה מבלי לומר את מילת הקוד שציגות כאשר הטלת את הלחש, הכלב מתחילה לנבוח בחוזקה. הכלב רואה יצורים בלתי נראים ויכול לראות תוך המשיר האתרי. הכלב מתעלם משלויות.

בתחלת כל תור של הכלב מנסה לנשור יצור אחד שעין לפיר בטוויח 1½ מ' ממנו. תוסף ההתקפה של הכלב שווה לתוסף תכונת הטלת הלחשים שלך + תוסף השליטה שלך. בפגיעה הכלב גורם 4ק נזק דוקר.

## כלוב כוח

לחש תעכמתה מדרג 7

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 30 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (אבקת אבן אודם בשווי 1,500 מ"ז)

משך: 1 שעה

כלא בלתי נראה ובלי ניתן להזזה, במצבת קובייה, העשו כוח קסום מופיע סביב איזור שאתה בוחר בטוויה. הכלא יכול להיות כלוב או קופסה מוצקה להברחתך.

כלא בצוותת כלוב יכול להיות באורך 6 מ' בכל צד ועשוי מסורגים ברוחב 1 ס"מ ובמרקח 1 ס"מ זה מהה.

כלא בצוותת קופסה יכול להיות באורך 3 מ' בכל צד, ויצר מחסום מוצק המונע מעבר כל חומר דרכו וחוסם כל לחש מלעbor דרכו.

כאשר אתה מטיל את הלחש, כל יצור הנמצא כלו בתוך איזור הכלוב בלבד על ידי. יצורים הנמצאים חלקיים בתוך האיזור, או ככל הגדלים מכדי להיכנס לאיזור, נדחפים מהרחק ממרכז האיזור עד אשר הם לגמרי ממחזה לו.

יצור הנמצא בתוך הכלוב לא יכול לצאת באמצעות לא קסומים. אם היצור מנסה להשתగר או לנוע בין מישורים בכדי לעזוב את הכלוב, הוא צריך לבצע קודם כל זריקת האלה לכריזמה. אם הוא הצליח, היצור יכול להשתמש בקסום בכדי לצאת מהכלוב. אם ההצלחה נכשלה, היצור לא יכול לצאת מהכלוב, והשימוש בלחש או בהשפעה מתבזבז. הכלוב מתקיים גם במישיר האתרי וחוסם תנועה אתרית. לחש זה לא ניתן להפגה על ידי הפגת קסם.

## כליא

לחש מגננה מדרג 9

זמן הטלה: 1 דקה

טווח: 9 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (קלף עם אייר של המטרה או פסלון מגולף בדמותה ורכיב מיוחד המשתנה בהתאם לගרטה  
לחש שבחרת ושווה לפחות 500 מ"ז לכל קוביית  
פגעה של המטרה)  
משך: עד שימוש

אתה יוצר רשן קסום כדי להחזיק יצור שאתה יכול לראות בטוויה. היצור חייב להצליח בזריקת הצלחה בזריקת החזקה, הוא חסין ללחש אם היצור הצליח מ-30 מ' ממנו. עוד היצור נמצא מתחת השפעת הלחש, הוא לא צריך לנשומם, לא יכול או לשחות והוא אינו מזדקן. לחשי חיזי לא יכולים למצאו או לתפoso את היצור.

כאשר אתה מטיל את הלחש, בחר את מדרכי הכליה הבאות.

**קבורה.** היצור נקבע עמוק מתחת לאדמה בתוך כדור של כוח קסום בגודל המספריק בדיק להיכל אותו. דבר לא יכול לעבור דרך הcador ואף יצור לא יכול להשתגר או להשתמש במסע מישורי כדי להיכנס או לצאת מהcador. הרכיב המייחד לגרסה זו של הלחש הוא כדור מית'רל קטן.

**שרשאות.** שרשות כבדות המעווגנות היטב לאדמה מחזיקות את היצור במקומו. היצור מרוסן עד תום הלחש, ולא יכול לזרז בכוחות עצמו או בכל דרך אחרת עד אז. הרכיב המייחד לגרסה זו של הלחש הוא שרשת עדינה ממתכת יקרה.

**כלא מגודר.** הלחש מעביר את היצור לתת-מישיר קטנטנו המוגן מפני שיגור ומעש מישורי. תת-המישיר יכול להיות מבוק, כלוב, מגדל או מבנה סגור דומה בגודל לבחירה. הרכיב המייחד לגרסה זו של הלחש הוא יציג מנינאיות של הכלא עשוי יירקן.

**מיכל קטנטנו.** היצור מתכווץ לתוך האבן כרגילaben חן או חוץ דומה. אור יכול לחזור לתוך האבן כרגיל (ובכך מאפשר לך לזרואת אל מחוץ לאבן וליצורים אחרים לראות פנימה), אבל שום דבר אחר לא יכול לעבור, אפילו לא על ידי שיגור או מעש מישורי. לא ניתן לחותך או לשבור את האבן כל עוד הלחש פועל.

הרכיב המייחד לגרסה זו של הלחש הוא אבן חן גודלה וקשה כמו למשל קוורנדום, יהלום או אודם.

**תדרמה.** היצור נופל לתרדמתה ולא ניתן להעירו. הרכיב המייחד לגרסה זו של הלחש הוא עשבים מרדיימים נdryums.

**סיום הלחש.** בזמן הטלת הלחש, בכל אחת מגרסאותו, אתה יכול לציין תנאי שיגורם להחיש להסתטים ובכך לשחרר את מטרת הלחש. התנאי יכול להיות ספציפי או מפורט ככל שתרצה, אבל השהה"ם צריך להסכים שה坦אי הגינוי וסביר שהוא יתרחש. התנאים יכולים להתבסס על שמות יצורים, זהות או אלים אבל מעבר לכך חיבטים להתבסס על פעולות נראות או אינטואיטיביות ולא על דברים לא מוחשיים כגון דרגה, מקצוע או נקודות פגעה.

לחש הפגת קסם יכול לסייע את הלחש רק אם הוא מוטל כלוח מדרג 9 כנגד הכלא או הרכיב המייחד ששימש להטלת הלחש.

אתה יכול להשתמש ברכיב מייחד מסוים כדי ליצור רק כאחד בו זמן. אם אתה מטיל את הלחש שוב

## להב להבה

לחש תעכומה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה נוספת  
**טווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (עליה אוג)  
**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

אתה יוצר להב בעור בידך הפנימית. להב זהה בגודלו ובצורתו לשימיטר, והוא נמשך עד תום הלחש. אם אתה עוזב את להב, הוא נעלם, אבל אתה יכול ליצור אותו מחדש בטור פעולה נוספת.

אתה יכול להשתמש בעולאה כדי לבצע התקפת לחש בקפא"פ עם להב הבוער. אם פגעת, המטרה סופגת 3ק' 6 נק' אש.

הלהב הבוער מטיל אוור בהיר בטווח 3 מ' ותוארו עומו מה למרחק 3 מ' נוספים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 4 ומעליה, הנזק גדל ב-1ק' 6 לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-2.

## להב מגאי

לחש תעכומה מדרג 7

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (חרב מיניאטורי עשויה פלטינה עם ידית וגילה עשויות נחושת ואבץ, בשובי 250 מ"ז)  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה יוצר מישור כוכ קסום בצורת חרב המרחף בטווח. החרב ממשיכה להתקיים עד תום הלחש. כאשר החרב מופיעה, אתה מבצע התקפת לחש בקפא"פ כנגד מטרתך לבחרחך בטווח 1% מ' מהחרב. אם ההתקפה פוגעת, המטרה סופגת 3ק' 10 נזק כוכ קסום. עד תום הלחש אתה יכול בטור פעולה נוספת בכל תור שלך להזיז את החרב עד מרחק של 6 מ' לנוכח שאותה יכול לראות, ולבצע התקפה נוספת נגד אותה מטרתך חדשה.

## להבה קדושה

לחשון תעכומה

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** מיידי

זהור דמיי אש יורד על יצור שאתה יכול לראות בטווח. המטרת חייבות להצליח בזריקת הצלה לזריזות או לספג 1ק' 8 נזק קורן. המטרה לא נהנית מיתרונות מחסה לדזריקת הצלה זו.

נזק הלחש גדול ב-1ק' 8 כאשר אתה מגיע לדרגה 5 (8ק' 2), דרגה 11 (8ק' 3) ודרגה 17 (8ק' 4).

## להבה תמידית

לחש תעכומה מדרג 2

באמצעות אותו רכיב מיוחד, המטרת של הלחש הקודם משתחררת מיד.

## כפייל

לחש אשלייה מדרג 7

**זמן הטלה:** 12 שעות

**טווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (שלג או קרח בכמות מסוימת כדי ליצור עותק בגודל מלא של הייצור המשוכפל; מעט שיער ציפורניים גזרות או חלק אחר מגוף הייצור המונחים בתוך השlag או הקרח; ואבקת אבן אודם בשווי 1,500 מ"ז, המפוזרת על העתק ונצרכת על ידי הלחש)  
**משך:** עד שמאוג

אתה מעצב עותק אשלייתי של חיה או דמיי אדם אחד שנמצא בטווח לכל משך הטלת הלחש. העותק הוא יצור חלקית אמיתית וחלקית עשוי קרח או שלג, והוא יכול לבצע פעולות או להיות מושפע בכל דרך כמו יצור רגיל. הוא נראה זהה למקורו, אבל יש לו חizi'ון מנקודות הפגיעה המרביות של היצור והוא נוצר ללא ציצ. מלבד זאת האשלייה משתמש בכל הנתונים של הייצור אותו היא מחקה.

הכפייל יידידותי מלפיין וככלפי יצורים שאתה בוחר. הוא מצית לפקודות קוליות, נעה ופועל בהתאם לרצונותיך ופועל בתורך בקרוב. הכפייל לא מסוגל ללמידה או להתחזק, لكن הוא עשוי לא עולה דרגה או משפר יכולות אחרות, כמו כן הוא לא יכול להסביר ייחיות לחש שנמצלו.

אם הcpfil נפגע, אתה יכול לתקן אותו בmundat אלכימיה, בעזרה של שבבים ומינרלים נדרים בשווי 100 מ"ז לכל נקודת פגעה שהוא משיב. הcpfil מתקיים עד שהוא יורד ל-0 נקודות פגעה, אז הוא הופך לשlag ונמס מיד. אם אתה מטיל לחש זה שנית, כל cpfil פועל שיוצרת עם לחש זה נהרס מיד.

## כתב אשלייתי

לחש אשלייה מדרג 1 (טלס)

**זמן הטלה:** 1 דקה

**טווח:** מגע

**רכיבים:** ת, ח (די על בסיס עופרת בשווי של לפחות 10 מ"ז, הנזכר על ידי הלחש)

**משך:** 10 ימים

אתה כותב על מגילה, פיסת ניר או חומר אחר המתאים לכטיבה ומטמיע בו אשלייה עצמתית הנמשכת עד תום הלחש.

שבורך ועבור כל יצור שאתה בוחר בזמן הטלת הלחש, הכתוב נראה רגיל, כתוב בכתב ידך ומעביר את המסר שהתקונות אליו בזמן הכתיבה. עברו כל אחד אחר, הכתוב נראה אליו הוא כתוב בכתב לא ידוע או קסום והוא בלתי ניתן לקרוא. לחולופין, כתובה בידי אחר ובשפה שונה כמו הودעה שונה לחולופין, כתובה בידי יודע. אבל השפה צריכה להיות שפה שאתה יודע.

אם הלחש מוגף, גם המסר המקורי וגם האשלייה נעלמים. יצור עם ראייתאמת יכול לקרוא את המסר החבוי.

באמצעות ייחידת לחש מדרג 2 ומעלה, אתה יכול להשפי על יצור אחד נוספת לכל דרג לחש מעלה 1.

### מבוי לשץ יצירה מדרג 8

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 18 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: ריכוז, עד 10 דקוט

אתה מגרש יצור שאתה יכול לראות בטוויה לתוכך לתוך תות-משור מבוכי. היצור נשאר שם עד תום הלחש או עד שהוא ברוח מהמבר.

היצור יכול להשתמש בפעולה כדי לנסות לברוח מהמבר. כאשר הוא מנסה זאת, הוא צריך לבצע בדיקת תבונה בד"ק 20. אם הוא מצילו הוא ברוח מהמבר ולהלש מסתים (מינוטאואר או שד גורףטרו מצילחים אוטומטיות בבדיקה). כאשר הלחש מסתים המטרה מופיעה חזרה בחול שעזבה, או אם חילל זה תפוס, בחול הפנוי הקרוב ביותר.

### מגיפה לשץ תאונבה מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: מגע  
רכיבים: ק, ת  
marsh: 7 ימים

המגע שלך גורם מחלות. בצע התקפת לחש בקפא"פ נגדי יצור בהישג שלך. אם פגעת אתה מבדיק את היצור במחלת לבחירתק מהרשימה בהמשך.

בסוף כל תור של המטרה, היא צריכה לבצע זריקת הצלה לחויסן. אחרי שלושה כשלונות, השפעות המחלת נמסחות עד תום הלחש והמטרה מפסיקה לבצע את זריקות ההצלאה. אחרי שלוש הצלחות בזריקות ההצלאה המטרה מחלימה מהמחלה ולהלש מסתים.

麥氣ון שהחלש גורם למטרה לחולות במחלת טبيعית, כל השפעה שמרפה את המחלת או משפרת בכל דרך אחרת את השפעות המחלת משפיעה עלייה. **אבלן חלקלק.** היצור מתחילה לדדם ללא שליטה. ליצור יש חסרון בבדיקות חוטסן וזריקות הצלאה לחויסן. בנוסף בכל פעם שהיצור סוג נזק, הוא הופך המומ עד לסוף תורו הבא.

**אשומות.** מוחו של היצור קודח. ליצור יש חסרון בבדיקות התבונה וזריקות הצלאה לתבונה והוא מתנהג כאילו הוא תאחת השפעת הלחש בלבול בזמן קרבי.

**חול' מעוור.**ocabiyim. היצור אופף את מוחו של היצור ועינוי הופכות לבנות לגמרי. ליצור יש חסרון בבדיקות חוכמה והצלאות חוכמה והוא עיוור.

**פרנסו.** היצור מתחילה לרעד. ליצור יש חסרון בבדיקות זריזות, זריקות הצלאה לזריזות ולגולן התקפה מבוסס זריזות.

**קדחת זוהמה.** קדחת שוטפת את גופו של היצור. ליצור יש חסרון בבדיקות כוח, זריקות הצלאה לכוח וגלגול התקפה מבוסס כוח.

**רי'קון בשר.** בשרו של היצור נركב. ליצור יש חסרון

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (אבקת אודם בשווי 50 מ"ג הנצרכת על

**ידי הלחש**

**marsh:** עד שמוגע

להבה בוהקת כמו לפיד, מופעה מתוק חפש שאתה נוגע בו. הלהבה נראה כמו להבה רגילה, אבל היא לא יוצרת חום ולא צורכת חמצן. ניתן לכסות להבה תמידית או להסתייר אותה, אך לא ניתן להונק אותה.

### לחש נגד לשץ מגננה מדרג 3

זמן הטלה: 1 תגובה, שאתה מבצע כאשר אתה רואה יצור בטוויה 18 מ' מוק מיטיל לחש

**טווח:** 18 מ'

**רכיבים:** ת

**marsh:** מייד'

אתה מנסה להפריע ליצור בזמן הטלת לחש. אם היצור מיטיל לחש מדרג 3 ומטה, הלחש נכשל ואין לו שום השפעה. אם הוא מיטיל לחש מדרג 4 ומעלה, בצע בדיקת תוכנה עם תוכנות הטלת הלחשים שלך. ד"ק שווה ל-10+ דרג הלחש. אם הצלחת היצור נכשל בהטלת הלחש ולהשין אין שום השפעה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מיטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 4 ומעלה, הלחש שהפרעת לו מאבד את השפעותיו אם הוא מדרג השווה או נמוך לדרג ייחידת הלחש בה השתמשה.

### לשונות לשץ חייזי מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ח (דגם קטן של מקדש עשוי חימר)

**marsh:** 1 שעה

לחש זה מעניק ליצור שאתה נוגע בו את היכולת להבין כל שפה מדויבת שהוא שומע. מעבר לכך, כאשר היצור מדבר, כל יצור שיודיע לפחות שפה אחת ושמע את המטרה, מבין מה היא אומרת.

### מארה לשץ הקסמה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טווח:** 9 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (טיפת דם)

**marsh:** ריכוז, עד 1 דקיה

עד שלושה יצורים לבחירתק שאותה יכול לראות בטוויה חיברים לבצע זריקת הצלאה לכרייזמה. עד תום הלחש, כאשר מטרה שנכשלה בזריקת ההצלאה מבצעת גלגול התקפה או זריקת האלה, היא חייבת לגלל 4 ולהפחית את התזואה מגלגול התקפה או זריקת ההצלאה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מיטיל לחש זה

**מגן האמונה**  
לחש מגננה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה נוספת  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מגילה קטנה עם מעט טקסט חדש כתוב  
עליה)  
**marsh:** ריכוז, עד 10 דקודות  
שדה מנכזן מופיע סביר יוצר לבחירתך בטוויה ומעניק לו  
תוספת +2 לדרג"ש עד תום הלחש.

**מגן כפוף**  
לחשון תאובה

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** 1 סיבוב

אתה יוצר יד שלדיות שנראית כאילו היא שייכת לרוח  
רפאים, בחיל של יוצר בטוויה. בצע התקפת לחש בטוויה נגד  
היצור כדי לתקוף אותו עם קור הקבר. אם פגעת, המטרה  
ספגגת 1 נזק תאובה, והוא לא יכול להшиб נזקודות.  
פגעה עד תחילת תורך הבא. עד אז היד נאחזת במטרה.  
אם אתה פוגע באלאמת, הוא סובל גם מחסرون בגלגלי  
התקפה נגדך על סוף תורך הבא.  
הנזק מהלחש גדל ב-1-ק8 כאשר אתה מגיע לדרגה 5  
(ק8), (ק11), (ק13) ו- (ק17).

**מגן רפואי**  
לחש תאובה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** ריכוז, עד 1 דקה

מגן יוצר העוטפה צללים יכול לשאוב את כוח החיה  
מאחרים ולרפא את פצעיך. בצע התקפת לחש בקפא"פ  
נגד יוצר בהישג שלך. אם פגעת, המטרה ספגגת 3 נזק  
תאובה, ואתה משיב נזקודות פגעה השוואת למחצית הנזק  
שנוגרים. עד תום הלחש, אתה יכול לבצע את ההתקפה שוב  
בכל אחד מתורותיך בתור פועלה.  
**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה  
באמצעות יחידת לחש מדרג 4 ומעלה, הנזק גדל ב-1-ק6  
לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-3.

**מהלומה מסמנת**  
לחש תעכזמה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה נוספת  
**טווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק  
**marsh:** ריכוז, עד 1 דקה

בפעם הבאה שאתה פוגע ביצור בהתקפת נשק לפני  
תום הלחש, הנשק בוהק בזוהר אוסטרלי בזמן הפגעה.

בבדיקות כריזמה ורגישות לכל סוג הנזק.

**מגיפת חרקים**  
לחש יצירה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 90 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט פתיתית סוכר, מספר גרגרי חיטה  
וטיפת שומן)  
**marsh:** ריכוז, עד 10 דקודות

נחיל ארבה נשכני מלא כדורי ברדיוס 6 מ' סביר נקודה  
לבחירתך בטוויה. הcador מתפשט מעבר לפינות. הcador  
נשאר עד תום הלחש, והאזור נחשב מעורפל קלות. אזור  
הcador הוא תוארי שטח קשה.  
כאשר האזור מופיע כל יצור בתוכו צריך לבצע ציריקת  
הצלחה להוציא. יוצר שנכשל בהצלחה סופג 4-10 נזק דוקר או  
חצי נזק אם הצליח בהצלחה. יוצר מבצע את זריקת ההצלחה  
גם כאשר הוא נכנס לאזור בפעם הראשונה בתורה, או  
מסיים את תורו שם.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה  
באמצעות יחידת לחש מדרג 6 ומעלה, הנזק גדל ב-1-ק10  
לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-5.

**מגן**  
לחש מגננה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 תגובה, שאתה מבצע כאשר אתה נפגע על  
ידי התקפה או הלחש קליע קסם  
**טווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** 1 סיבוב

מחסום כוח בלתי נראה מופיע ומגן עליו. עד תחילת תורך  
הבא, אתה מקבל תוספת 5 + לדרג"ש, כולל מול הפעולה  
שהגבת לה, ואתה לא סופג כל נזק מקליע קסם.

**מגן אש**  
לחש תעכזמה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט זרחן או גחלילית)  
**marsh:** 10 דקודות

להבות דקודות ועדינות עוטפות את גוףך עד תום הלחש,  
ומטילות אור בהיר ברדיוס 3 מ' ומתוורה עמו מה למרחק  
3 מ' נוספים. אתה יכול לסייע את הלחש לפני תומו בתור  
פעולה.

הלהבות מספקות לך מגן חמימים או קרייר לבחירתך. המגן  
ה חמימים נותן לך עמידות לנזק קור, ומהן הקרייר עמידות  
לNazek Ash.  
בנוסף, כאשר יוצר בטוויה  $\frac{1}{2}$  מ' מפרק פוגע בר בהתקפת  
קפא"פ, המגן פורץ בלבהות. התוקף סופג 2-ק8 נזק אש  
מן מגן חמימים או 2-ק8 נזק קור מגן קרייר.

הצלה לזריזות או לסוג 3 נזק מוחץ ולהיות מרוץן על ידי המוחשים עד תום הלחש. יצור המתחילה את תורו באזרע בעודו מרוץן על ידי המוחשים סוג 3 נזק מוחץ. יצור המרצון על ידי המוחשים יכול לנצל פעללה כדי לבצע בדיקת כוח או זריזות (לבחירתו) למול ד"ק ההצלה של הלחש. אם הבדיקה מצילהה, הוא משחרר את עצמו.

### **מחוסם דעת**

לחש מגננה מדרג 8

**זמן הטלה:** 1 פעללה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** 24 שעות

עד תום הלחש, יצור שאתה נוגע בו ואינו מתנגד לכך הופך חסין לנזק תודעה, כל השפעה שמלגלה את רגשותיו או קוראת את מחשבותיו, לחשי חייזר והמצב מוקסם. הלחש חוסם אפילו לחסמים כמו משאלה ולחסים או השפעות דומות המנסות להשפיע על מחשבותיה של המטרה או לקבל מידע אודוטיה.

### **מחוסם להבίם**

לחש תעכומה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעללה  
**טוווח:** 27 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

אתה יוצר קיר אנכי של להבים חדים מסתחררים העשויים אנרגיה קסומה. הקיר מופיע בטוווח ומתקיים עד תום הלחש. אתה יכול ליצור קיר ישיר באורך של עד 30 מ', גובה 6 מ' ועובי  $\frac{1}{2}$  מ', או קיר עגול בקוטר 18 מ', גובה 6 מ' ועובי  $\frac{1}{2}$  מ'. הקיר מספק שלושת-רביעי מחסה ליוצרים מאחוריו, ושטחו נדרש תוארי שטח קשה. כאשר יוצר נכנס לשטח הקיר בפעם הראשונה בתורו, או מתחילה את תורו שם, יצור צריך לבצע זריקת הצלה לזריזות. אם היוצר נכשל, הוא סוג 6 נזק חותם. אם הוא הצליח בזריקת ההצלה, הוא סוג רק חצי נזק.

### **מטר מטאורים**

לחש תעכומה מדרג 9

**זמן הטלה:** 1 פעללה  
**טוווח:**  $\frac{1}{2}$  ק"מ  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** מיידי

כדי אש רושפים צנחים לאדמה באربع ענקות שונות שאתה יכול לראות בטוווח. כל יצור בתוך כדור ברדיוס 12 מ' מסביב לכל אחת מהנקודות שבחרת צריך לבצע זריקת הצלה לזריזות. הכדור מתפשט מעבר לפינמות. יצור סוג 20 נזק אש-20 נזק נזק מוחץ אם נכשל בהצלה, או חצי נזק אם הצליח. יצור שנמצא באזרע של יותר מפוץ אחד מושפע ורק פעם אחת.

הלחש מזיק לחפצים באזרע ומיצית חפצים דליקים שאינם

ההתקפה גורמת 2 נזק קורן נוספת למטרה, והמטרה הופכת נראית אם היא בלתי נראית, ומקרים תארה עוממה לטוווח  $\frac{1}{2}$  מ' ולא יכולה להופיע בלתי נראית עד תום הלחש.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 ומעלה, הנזק הנוסף גדול ב-1 נזק לכל דרג לחש מעל ל-2.

### **מוזרים**

לחשון התהפוכה

**זמן הטלה:** 1 פעללה  
**טוווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק  
**משך:** עד 1 דקה

אתה יוצר בטוווח פלא קטן, סימן לכוחות על-טבעיים. אתה יכול ליצור בטוווח אחת מההשפעות הקסומות הבאות.

- קולך מתעצם לפי שלושה מעוצמתו הרגילה למשך 1 דקה.
  - אתה גורם להבבות לרקד, להתחזק, להחלש או לשנות צבען למשך 1 דקה.
  - אתה יוצר ציליל קצר שמקורה בנזקה לבחירתך בטוווח, למשל רעם, צוחחת עורב או לחישות מסוירות.
  - אתה גורם לדלת או חלון לא נעולים להיפתח או להסגר בטריקה.
  - אתה משנה את מראה עיניך למשך 1 דקה.
- אם אתה מטיל את הלחש השפעות באורך דקה בכל זמן נתון. אתה יכול לבטל השפעה זו בתור פעללה.

### **מדור לגודו**

לחשון תאובה

**זמן הטלה:** 1 פעללה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** מיידי

אתה נוגע ביצור חי עם 0 נקודות פגיעה. היצור מתיצב. הלחש לא מופיע על יצרי כיורים ועל-מהטים.

### **מחוסם שחורים**

לחש יצירה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעללה  
**טוווח:** 27 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (פיסת מחוש מתמן ענק או מדינון ענק)  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

מחוסם שחורים ופטללים מללאים אזור מרובע באורך 6 מ' על קרקע שאתה יכול לאיות בטוווח. עד תום הלחש, המוחשים הופכים את האזור לתוארי שטח קשה.

כאשר יצור נכנס לאזור ההשפעה בפעם הראשונה בתורו, או מתחילה את תורו שם, הוא חייב להצליח בזריקת

אתה הוגה מילה שמיינית, ובתוכה הכוח שיעיצב את העולם בתחילת הזמן. בחר כל מספר של יוצרים שאתה יכול לראות בטוויה. כל יצור שיכל לשמעו אותך חיב לבצע זריקת הצלחה לכרייזמה. יצור שנכנס סובל מהשפעה בהתאם למספר נקודות הפגיעה הנוכחי שלך:

- 50 נקודות פגעה ומטה: חירש למשך 1 דקה
- 40 נקודות פגעה ומטה: חירש ועיוור למשך 10 דקות
- 30 נקודות פגעה ומטה: חירש, עיוור והmomם למשך 1 שעה
- 20 נקודות פגעה ומטה: מת מיידית ללא קשר למספר ונקודות הפגיעה הנוכחיות שלו, יצור שמיימי, יסודן, יצור פיה או בן-תופת שנכנס בՁתלה מגושך חזרה למשור הבית שלו (אם הוא לא נמצא שם) ולא יוכל לחזור למשור הנוכחי שלו למשך 24 שעות בכל דרג למעט לחש משאלה.

### 밀ת השבה

לחש יצירה מדרג 6

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: ½ מ'  
רכיבים: ק  
משך: מיידי

אתה ועדי חמישה יצורים נוספים, שאינם מתנגדים לך ומצאים בטוווח ½ מ' מוך, מושגים מידית למקלט שהוגדר מראש. אתה וכל יצור אחר ששוגר איתך מופיעים בחלל הפנוי הקרוב ביותר לנקודה קבועה בזמן שהכנת את המקלט (ראה בהמשך). אם אתה מטיל לחש זה מבלי להcin את המקלט מראש, לחש אין כל השפעה.  
אתה צריך לקבוע מקלט על ידי הטלת לחש זה במקום המקודש או בעל קשר חזק לאל שלך, לדוגמא מקדש. אם אתה מנסה להטיל את הלחש בזורה זו באזור שאינו מקודש לאל שלך, לחש אין כל השפעה.

### 밀ת עצמה הרג

בחש הקסמה מדרג 9

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 18 מ'  
רכיבים: ק  
משך: מיידי

אתה אומר מילת כוח שיכולה לגרום לייצור אחד שאתה רואה בטוווח למות מייד. אם ליצור שבחורת יש 100 נקודות פגעה או פחות, הוא מת. אחרת לחש אין כל השפעה.

### 밀ת עצמה מהמת

בחש הקסמה מדרג 8

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 18 מ'  
רכיבים: ק  
משך: מיידי

אתה אומר מילת כוח שמצויה את מוחו של יצור אחד

ברשות ייצור.

### מיכל נשמה

בחש תאובה מדרג 6

זמן הטלה: 1 דקה  
טוווח: עצמי

רכיבים: ק, ת, ח (אבן חן, קרייסטל, מיכל קדוש או מיכל טקיי אחר בשווי של לפחות 500 מ"ץ)  
משך: עד שמוגף

גוף נכנס לUMB קפוא בזמן שנשמר עוזבת אותו ונכנסת לתוך המיכל המשמש לריכיב חומר עbor הלחש. כל עוד נשמרת נשארת במיכל, אתה מודע לשובתך אליו אתה נמצא בחלל בו נמצא המיכל. אתה לא יכול לנען או להשתמש בתגבורות. הפעולה היחידה שאתה יכול לבצע היא להשליך את נשמרת למרחך של עד 30 מ' החוצה מן המיכל, או בחזרה לאופר הח' (ובכך לסיטם את הלחש) או בכדי לנסוט להשתלט על גוף דמו-אדם.

אתה יכול לנסוט להשתלט על כל דמו-אדם בטוווח 30 מ' מפרק שאתה יכול לראות (לא ניתן להשתלט על יצורים המוגנים על ידי הגנה מרוע וטוב או מגן קסום). המטרת צריכה לבצע זריקת הצלחה לכרייזמה. אם הוא לא נכשל, נשמרת עוברת לתוך גופו ונשמרת שלה מלידת במיכל. אם היא הצלחה בהצלחה, המטרה מתנגדת לניסיון ההשתלטות, ואתה לא יכול לנסוט להשתלט עליה שוב במשך 24 שעות. אם השתלטת על גופו של יצור, אתה שולט בו. נתוני המשחק שלקר מוחלפיים על ידי נתוני המשחק של היצור, אבל אתה שומר על נתיתך ועל ערכי התבוננה, חוכמה וכרייזמה שלך. אתה שומר על יתרונות מאפייני המקיים שלך. אם למטרה יש דרגות במקצוע כלשהו, אתה לא יכול להשתמש במאפייני המקצוע שלה.

באוטו זמן, היצור הלכוד יכול להשתמש בחושיו מתוך המיכל, אבל הוא לא יכול לנען או לבצע כל פעולה. כאשר אתה שולט בגוף, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לחזור מהגוף הנשפט חזרה למיכל, אם הוא נמצא בטוווח 30 מ', ובכך להחזיר את נשמרת חזרה לאגו. אם הגוף מת בזמן שאיתה בתוכו, היצור מת, ואתה צריך לבצע זריקת הצלחה לכרייזמה למול ד"ק הטלת הלחשים שלך. אם הצלחת, אתה חוזר למיכל כל עוד הוא בטוווח 30 מ' מוך. לאחרת אתה מת.

אם המיכלמושמד או הלחש מסתיים, נשמרת חוזרת מיד לגוף. אם גוף נמצא במרחך של יותר מ-30 מ' מפרק או שגופך מת כאשר אתה מנסה לחזור אליו, אתה מת. אם נשמרת יצור אחר נמצא במיכל כאשר הואמושם, היא חוזרת לאגו. אם הגוף חי ובמרחך של עד 30 מ'. לאחרת היצור מת.

כאשר הלחש מסתיים, המיכלמושם.

### מילה שמיינית

בחש תעצמה מדרג 7

זמן הטלה: 1 פעולה נוספת  
טוווח: 9 מ'  
רכיבים: ק  
משך: מיידי

**טוווח: מגע**  
רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ מלח ומטבע נוחשת המונח על כל אחת מעיני הגוף וחיב להישאר שם עד תום הלחש)  
משך: 10 ימים

אתה נוגע בגופה או שאריות אחרות. עד תום הלחש, המטרה מוגנת מריקובן ולא יכולה להפוך לא-מתה. כמו כן הלחש מאריך את מגבלת הזמן להקמת המטרה לחיים, מכיוון שימושו שחלפו תחת השפעת לחש זה לא נספרים למגבלה הזמן של לחשים כמו הקמת מתים.

### **מנעול מגagi** לחש מגננה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעלאה  
**טוווח: מגע**  
רכיבים: ק, ת, ח (אבקת זהב בשווי של לפחות 25 מ"ז, הנצרכת על ידי הלחש)  
משך: עד שמווג

אתה נוגע בדלת, חלון, שער, תיבה או כל פתח סגור אחר, והוא נגע עד תום הלחש. אתה ויצורים שאתה בוחר כאשר אתה מטיל את הלחש יכולם לפותח את הפתעה כרגע. אתה יכול גם לקבוע סיסמא שכאשר מישחו או מונר אותה בטוווח  $\frac{1}{2}$  מ' מהפתח, הלחש מודחק לפחות 1 דקה. אחרת, לא ניתן לעبور בדלת, אלא אם היא נשברת או שהקסם מוגג או מודחק. הטלה נקשה מודיחה את הלחש לפחות 10 דקות.

כל עוד הלחש משפייע, קשה במיוחד לשבור את החפש אן לפתח אותו בכוח; ד"ק לשבירת או פריצת כל מנעול גדול ב-10.

### **מסורת אגדות** לחש חיזוי מדרג 5

**זמן הטלה:** 10 דקות  
**טוווח: עצמי**  
רכיבים: ק, ת, ח (קטורת בשווי 250 מ"ז, אשר נוצרת על ידי הלחש וארבע רצועות שנגה בשווי לפחות 50 מ"ז כל אחת)  
משך: מיידי

ציין בשם או בתיאור אדם, מקום או חפץ. הלחש מזכיר לך סיכום של הידע החשוב אודות הדבר שצינית. האגדות יכולות לכלול סייפורים עדכניים, סיפוריים נשכחים או אפילו ידע גנוז שמעולם לא היה ידוע לרבים. אם הדבר שצינית אינו בעל חשיבות אגדתית, אתה לא לומד דבר חדש. ככל שאתה ידוע יותר על הדבר, כך המדע שתקבל יהיה מודיעיך וምפורט יותר.

המידע שאתה לומד מודיעיך אבל עשוי להיות מנוסח בשפה ציורית. למשל, אם אתה מחזק גראן קסום מסתורי, הלחש יכול למסור לך את המידע הבא: "תוגה על ראש הרשות שידך נוגעת בגראן, מכיוון שאפיילו הידית תחטוך את ידי עושי הרשות. רק ילד אבן אמרית, אהוב ואהוב על ידי מודין, יכול להעיר את כוחותיו האמיטיים של הגראן, וכל זאת רק עם המילה הקדוצה רודנוֹג על שפטו".

שאתה רואה בטוווח ומשaira אותו המומ. אם ליצור יש 150 נקודות פגיעה או פחות, הוא המומ. אחרת ללחש אין כל השפעה. היצור ההמומ צריך לבצע זריקת האלה לקשיחות בסוף כל תור שלו. הצלחה בהצלחה מסימנת את השפעת הלחש

### **AMILAT RIFPI** לחש תעכומה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעלאה נוספת  
**טוווח:** 18 מ'  
רכיבים: ק  
משך: מיידי

ישור שאתה יכול לראות בטוווח לבחירתך מшиб נקודות פגיעה בכמות השווה ל-1-ק + מתאם תוכנת הטלה הלחשים שלך. לחש זה לא משפייע על אל-מתים או יציר כפויים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, מספר נקודות הפגיעה המושב גדול ב-1-ק 4 לכל דרג מעבר ל-1.

### **AMILAT RIFPI המונוי** לחש תעכומה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעלאה נוספת  
**טוווח:** 18 מ'  
רכיבים: ק  
משך: מיידי

בעודך ממשיע מילות שיחזור, עד שישה יצורים שאתה רואה לבחירתך בטוווח מшибים נקודות פגיעה בכמות השווה ל-1-ק 4 + מתאם תוכנת הטלה הלחשים שלך. לחש לא משפייע על יצרי כפויים או אל-מתים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 4 ומעלה, כמות הריפוי גדלה ב-1-ק 4 לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-3.

### **מכת חשמל** לחש תעכומה

**זמן הטלה:** 1 פעלאה  
**טוווח: מגע**  
רכיבים: ק, ת  
משך: מיידי

ברקים מזנקים מכפות ידי ומחטלים יוצר שאתה נוגע בו. בצע התקפת לחש בקפא"פ מול המטרה. יש לך יתרון בהתקפה מול מטרות הלובשות שריון מותכני. אם פגעת היצור סופג 1-ק 8 נזק ברק ולא יכול לבצע פעולות תגובה עד תחילת התור הבא שלו.

匿ק הלחש עולה ב-1-ק 8 כאשר אתה מגיע לדרגה 5 (2-ק(8), דרגה 11 (3-ק(8) ודרגה 17 (4-ק(8)).

### **מנוכה שלואה** לחש תאונה מדרג 3 (טקן)

**זמן הטלה:** 1 פעלאה

למצוא בעצמו את הדרך חזרה למישור הקיים הנוכחי שלך.

### מעבר קיר

לחש התהפה מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ זרעי שימוש)

משך: 1 שעה

פתח מופיע בנקודה לבחירתך בטוווח, שאתה יכול לראותו במשתח עץ, טיח או אבן (כמו למשל קיר, תקרה או רצפה) ונשאר שם עד תום הלחש. אתה בוחר את גודל הפתח: עד 1% מ' רוחב 2.4 מ' גובה ו-6 מ' עומק. המעבר לא גורם לחסוך יציבות סבבו.

כאשר הפתח נעלם, כל יצור או חוץ שעדיין נמצא בתוכו מעברים בבטחה לחיל הפנוי הקרוב ביותר בצד הקיר בו הוטל הלחש.

### מעגל מזות

לחש תאובה מדרג 6

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 45 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (אבקת פניה שחורה טמונה בשוי לפחות

500 מ"ז)

משך: מיידי

כדור של אנרגיה שלילית מתפרק בטוווח 18 מ' מנוקודה בטוווח. כל יצור באזור צריך לבצע גלגול הצלחה לחסוך. מטרה שנכשלה בהצלחה סופגת 8 נזק תאובה, ומטרה שהצליחה סופגת חצי נזק.

**בדגימות גבויים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 7 ומעלה, הנזק גדל ב-2x6 לכל דרג מעלה 6.

### מעגל קסום

לחש מגנה מדרג 3

זמן הטלה: 1 דקה

טווח: 3 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (מים קדושים או אבקת כסף וברזל בשווי לפחות 100 מ"ז, הניצרכת על ידי הלחש)

משך: 1 שעה

אתה יוצר גליל ברדיויס 3 מ' ובגובה 6 מ' של אנרגיה קסומה סביב נקודה על האדמה שאתה רואה בטוווח. רנות זהירות מופיעות בכל מקום בו הגליל נפגש עם הרצפה או כל מישור אחר.

בחר אחד או יותר מסוגי היצורים הבאים: יצורי מרום, פיה, יסודנים, בני-תופת או אל-מתים. המעלג משפיע על יצור מהסוג הנבחר בדריכים הבאות:

- היצור לא יכול להיכנס מרצומו לגיל בדריכים לא קסומות. אם היצור מנסה להשתמש בשיגור או מסע בין מישורי לעשות זאת, הוא צריך להצליח בחירות הצלחה לכריימה לפני כן.
- היצור סובל מחרסון בגלגלי התקפה נגד מטרות

### מעבר דרך צמחים

לחש יצירה מדרג 6

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 3 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: 1 סיבוב

הלחש יוצר קשר קסום בין צמח לא מונפש בטוווח, מגודל גדול או גדול יותר, וצמח נוסף, בכל מרחק באותו מישור קיומ. אתה חיבבlicity היה לראות או לגעת בצמח היעד לפחות פעמי אחת בעבר. עד תום הלחש, כל יצור יכול לצעד לתוך צמח המטרה ולצאת מצמח היעד על ידי שימוש ב- $\frac{1}{2}$  מ' תנואה.

### מעבר ללא עקבות

לחש מגנה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: עצמוני

רכיבים: ק, ת, ח (אפר מעלה דבון שרוף וזלزال אשוח)

משך: ריכוז, עד 1 שעה

מעטפת של שקט וצללים מופצת ממך לכל עבר, מגונה עליך ועל בני בריתך מפני גילוי. עד תום הלחש, כל יצור שאתה בוחר בטוווח 9 מ' ממך (כולל תוסוף 10+) לבודד אחוריהם לבודדים (התגנבות) ולא ניתן לעקוב אחריהם כמעט במקומות. יצור שמקבל תוסוף זה לא משאיר אחריו עקבות או כל סימן אחר לכך שעבור במקום.

### מעבר מישור

לחש יצירה מדרג 7

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: מגע

רכיבים: ק, ת, ח (מוט מתכת מפוצל, בשווי לפחות 250

מ"ז ומכוון למישור קיום מסוים)

משך: מיידי

אתה ועדי שמנוה יצורים נוספים שאינם מתנגדים לך ואוחזים ידיים במעלג משוגרים למישור קיום שונה. אתה יכול לציין את היעד במונחים כליליים, כמו למשל "עיר הפליז במישור יסוד האש" או "ארמונו של דיספטר בדרגה השניה של תעשיית מדור הגיגנום", ואתה מופיע במקומות או בקרבתו. אם nisiiyת להגיע לעיר הפליז, לדוגמא, אתה עשוי להגעther לרחוב הפלדה לפני שער הארץ, או לראות את העיר מעבר לים האש, לבחירתה השה".

לחולופין, אם אתה יודע את סדר החותמים על מעלג שיגור במישור קיומ אחר, לחש זה יכול לחתת אותך לمعالג זה. אם מעלג השיגור קטן מכדי להכיל את כל היצורים שאתה משגר, הם מופיעים בחללים הפנויים הקרובים ביותר לمعالג.

אתה יכול להשתמש בלחש זה כדי לגרש יצור שמתנגד לך למישור אחר. בחר יצור בהישג שלך ובצע התקפת לחש בקפא"פ נגדו. אם פגעת, היצור צריך לבצע זריקת הצלחה לכריימה. אם היצור נכשל בהצלחה, הוא משוגר למקום אקריאי במישור הקיים שבחורת. יצור שוגר כך חייב

### **מעטפת נגד חיים**

לחש מגננה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי (רדיו 3 מ')  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

מחסום מנען נפרש מפרק ברדיוס 3 מ'. המחסום נע אליו כר שתמיד תהיה במרכזו, ודוחף החוצה כל יצור למעט אל-מתים ויצרי כפויים. המחסום נשאר עד תום הלחש. המחסום מונע מהיצורים המשופעים ממנו לעبور או להושיט יד דרכו. יצור המשופע מהמחסום יכול להטיל לחש או לתקוף באמצעות נשקי טוווח או היגש דרך המחסום. אם אתה נע כר שיוצר המשופע מהמחסום נאלץ לעبور דרך המחסום, הלחש מסתיים.

### **מעטפת עמידה**

לחש עצומה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (חצ'י כדור מקריסטל שקוף וחצ'י כדור תאום של גומי ערבי)  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

כדור כוכב מנען עוטף יצור או חפץ מגודל גדול ומיטה בטוווח. יצור שמנתנדג לזר ציר לבצע זריקת הצלה לזריזות. אם הוא נכשל בהצלחה, היצורolloved עד תום הלחש. שום דבר – לא חפצים פיזיים, אנרגיה, או השפעות אחרות – יכול לעبور דרך המחסום, פנימה או החוצה, אולם יצור בתוך הcador יכול לנשומם. הcador חסין לכל נזק, ויצור או חפץ בתוך הcador לא יכול להינזק על ידי התקפות או השפעות שמקורן מחוץ לכדור, ובדומה יצור בתוך הcador לא יכול לגרום נזק לדבר מחוצה לו. לכדור אין משקל והוא בגודל מסוים בדיקל להכיל את היצור או החפץ שבתוכו. יצור בתוך הcador יכול להשתמש בפעולה כדי לדחוף את קירות הcador, ורק לנעו עד לחץ' מהירותו. בדומה יצורים אחרים יכולים להרים ולהזיז את הcador.

לחש התפורחות המכון כלפי הcador, ממשיד אותו מבלי' לפגוע בתוכלו.

### **מפגע**

לחש תאובה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** מיידי'

אתה מפיז נגע ארסי ליצור שאתה יכול לראות בטוווח. היצור ציר לבצע זריקת הצלה לקשיותו. אם הוא נכשל בהצלחה, הוא סופג 14 קג נזק תאובה או חצי נזק אם הצלחת. הנזק לא יכול להפחית את מספר נזודות הפגיעה של היצור מתחת ל-1. מספר נזודות הפגיעה המירבי של יצור שנכשל בהצלחה

בתוך הגליל.

- היצור לא יכול להקסים, להפחיד או להשתלט על מטרות בתוך הגליל.
- כasher אתה מטיל את הלחש, אתה יכול לבחור לאזור לקסם לעבוד בכיוון הפוך, למניע מיצור מהסוג הנבחר לצאת מהגליל ולהגן על יצורים מחוץ לו.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 4 ומעלה, משך הלחש גדול-3. בערך 1-2 שעה לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-3.

### **מעגל שיגור**

לחש יצירה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טוווח:** 3 מ'  
**רכיבים:** ק, ח (גירים ודוי נדיים המכילים אבוי חן בשווי 50 מ"ז הנוצרים על ידי הלחש)  
**משך:** 1 סיבוב

כאשר אתה מטיל את הלחש, אתה מציר עיגול מעוטר בחותמים ברדיוס 3 מ' על האדמה המקשר את מיקומך למעגל שיגור קבוע לבבירהך שאתה מכיר את רצף החותמים שלו והוא נמצא באותו מישור קיום סופי. שער מהבהב נפתח בתוך המעגל שצירות ונשאר פתוח עד סוף תורך הבא. כל יצור שנכנס לשער מופיע מיד בטוווח ½ מ' מעגל היעד או בחלל הפנוי הקרוב ביותר אם חיל זה תפוף.

מקדשים גדולים, גילדות ומקומות חשובים אחרים בדרך כלל כוללים מעגל שיגור קבועים היכן שהוא במעמיקיהם. כל מעגל שכזה כולל רצף ייחודי של חותמים – שרשרת של רונות קסומות בסדר מסוים. כאשר אתה לומד לחש זה בפעם הראשונה, אתה לומד את רצף הרונות של שני יעדים במשור החומריאי, לבחירת השה"ם. אתה יכול ללמידה רצף חותמים נוספים במהלך הרפתתקאותך. אתה יכול לשנן רצף חותמים חדש אחריו שלמדת אותו במסך 1 דקה.

אתה יכול ליצור מעגל שיגור קבוע על ידי הטלת לחש זה באותו מקום כל יום במסך שני. אתה לא צריך להשתמש במעגל לשם שיגור כאשר אתה מטיל את הלחש בזורה זו.

### **מעוף**

לחש התהופה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מג  
**רכיבים:** ק, ת, ח (נצתת כנף מציפור כלשה)  
**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

אתה נוגע ביצור המסכים לך. היצור מקבל מהירות תעופה של 18 מ' עד תום הלחש. כאשר הלחש מסתיים, היצור נפל אם הוא עדין באוויר, אלא אם הוא יכול לעצור את הנפילה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 4 ומעלה, אתה יכול לבחור יצור אחד נוספת בתוך מטרה לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-3.

של הצורה שבחורת, אולם הוא נחשב יצור מרום, פיה או בنتופת לבחורתך במקומ חיה. בנוסף, אם לרמרק יש ערך התבונה של 5 ומטה, ערך התבונה שלו הופך ל-6, והוא יכול להבין שפה אחת שאתה מדבר לבחורתך.

הרמרק משמש אותך לרבייה, גם בקשר וגם מחוץ לו, ויש לך קשר אינטינקטיבי אליו כך שאתה יכולם להילחם בתוך יחידה אחת. כל עוד אתה רוכב על הרמרק, אתה יכול להטיל לחשים שפועלים רק עליך אך שיפעל גם על הרמרק. כאשר נקודות הפגיעה של הרמרק מופחתות ל-0, הוא נעלם מבלתי לשאריו מאחוריו צורה פיזית. אתה יכול גם לשחרר את הרמרק בכל זמן בתור פעולה, וגם אז הוא נעלם. בכל מקרה, הטלה מחדש של הלחש מזמנת אותו שוב, כאשר נקודות הפגיעה שלו חוזר לערך המירבי. הרמרק, ככל שהוא מודעת הפגיעה שלו חוזר לערך המירבי. כל עוד הרמרק שרף ונמצא בטוחו  $\frac{1}{2}$  ק"מ מפרק, אתה יכול לתקשר אליו טליתה.

אתה לא יכול להתקשר עם יותר מרמרק אחד בכל רגע נתון על ידי לחש זה. בתור פעולה אתה יכול לשחרר את הרמרק מהקשר בכל זמן, והוא יעלם.

### מיקלט

לחש מגננה מדרג 1

זמן הטלה: 1 פעולה נוספת

טוווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (مراמת סוף קטנה)

משך: 1 דקה

אתה מגן על יצור אחד בטוחו למול התקפות. עד תום הלחש, כל יצור שתוקף או מטיל לחש מזיק על היצור חייב להצליח קודם כל בזריקת הצלחה לחוכמה. אם הוא נכשל בהצלחה, הוא חייב לבחור מטרה חדשה או לאבד את ההתקפה או הלחש. לחש זה לא מגן על היצור מפני השפעות אзорיות, כמו למשל פיצוץ כדורים אש. אם היצור המוגן תוקף או מטיל לחש המשפייע על אויב, הלחש מסתיים.

### مراית עין

לחש אשליה מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: 8 שניות

הלחש מאפשר לך לשנות את מראם של יצורים שאתה רואה בטוחו. אתה בוחר לכל מטרה מראה אשליתית חדש. מטרה שמתנגדת לך יכולת לבצע זריקת הצלחה לכרצינה, ואם היא מצליחה היא לא מושפעת על ידי הלחש. הלחש מסווה מראה פיזי, לבוש, שריון, נשק וכיוד. אתה יכול לגרום לכך יצור להראות נמרך או גבוה ב-30 ס"מ, רזה, שמן או ממוצע. אתה לא יכול לשנות את צורת הגוף של המטרה, אתה חייב לבחור צורה בעלת אותו מספור גפיים ואוטו סידור כללי. מעבר לכך, אתה בוחר כמה מרכיבת האשליה. האשליה נמשכת עד תום הלחש, אלא אם אתה משתמש בפעולה כדי לבטל אותה לפני כן. השינויים שהלחש הזה יוצר לא יכולים לעמוד בפני בוחינה פיזית. למשל אם אתה משתמש בלחש כדי להוציא כובע

מופקת למשך שעה במספר נקודות הפגיעה שספג. כל השפעה שמסירה מחלות מחייבת את מספר נקודות הפגיעה המירבי של היצור למצבו הקודם.

### מציאת הדרכ

לחש חיזוי מדרג 6

זמן הטלה: 1 דקה

טוווח: עצמי

רכיבים: ק, ת, ח (אוסף כל חיזוי – למשל עצמות, מקלות שנבה, קלפים, שניים או רונות מגולפות – בשווי 100 מ"ז וחוץ מהמקום שאתה מנסה למצוא)

משך: ריכוז, עד 1 יום

לחש זה מאפשר לך למצוא את הדרכ הפיזית הקצרה והישירה ביותר למקומות קבוע מסוים שאתה מכיר באותו מישור קיימים. אם אתה מצין מקום במישור קיום אחר, מקום לא קבוע (למשל טירה מעופפת) או מקום לא מסוים (למשל "אזורת דרקון ירוק"), הלחש נכשל. עד תום הלחש, כל עוד אתה והיעד נמצאים באותו מישור קיימים אתה יודע כמה רחוק ובאיזה כיוון הוא. כל עוד אתה נע לכיוונו, בכל פעם שיש לך אפשרות בחירה בין מסלולים שונים, אתה יודע איפה מסלול הוא הקצר והישיר ביותר (אר לא בהכרח הבטוח ביותר) למטרה.

### מציאת מלכודות

לחש חיזוי מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה

טוווח: 36 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: מיידי

אתה חש בהמצאותן של מלכודות בטוחו שנמצאות בכאן ראייה. מלכודת, לצורך לחש זה, כוללת כל דבר שגורם להשפעה מיידית או בלתי צפויה שאתה מחשיב מזיקה או לא רצiosa, ויעוד לשם כך על ידי יוצרו. לפי כך, הלחש יחש באזורי תחת השפעת הלוחשים אזעקה, אותן שומר או במלכודות ברור, אבל הוא לא יגלה אזורים חלשים ברכפה, תקרה לא יציבה או בולען מוסתר. לחש זה מגלה את הימצאות המלכודות. אתה לא מגלה את מיקומה של המלכודה, אבל הוא מגלה את האופי הכללי של הסכנה שהמלכודות יכולה לגרום לך.

### מציאת רמרק

לחש יצירה מדרג 2

זמן הטלה: 10 דקות

טוווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: מיידי

אתה מזמן רוח שלובשת צורה של רמרק תבונן, חזק ונאמן לצורה יוצאת דופן, ויוצר קשר מתמשך אליה. הרמרק מוופיע בחלל לפניו בטוחו ולובש צורה לבחירתך: אייל, גמל, מסטיף, סוס מלכמת או פוני. (השה"ם יכול להרשות חיים אחרות בתוך רמיכים). לרמרק יש את נתוני המשחק

**זמן הטלה: 1** פעולה  
טוווח: עצמי  
רכיבים: ק  
marsh: מיידי

משאלת הינה הלחש החזק ביותר שבן תמורה יכול להטיל. על ידי אמירה פשוטה אתה יכול לשנות את יסודות המציגות בהתאם לרצונונך. השימוש הבסיסי של לחש זה הוא לשכפל כל לחש מדרג 8 ומטה. אתה לא צריך לעמוד בתנאי הלחש, כולל רכיבים יקרים. הלחש פשוט קורה. לחופין, אתה יכול לבחור את אחת ההשפעות הבאות לבחירתך:

- אתה יוצר חף אחד בשווי של עד 25,000 מ"ז שאינו כסום. החף לא יכול להיות באורך העולה על 90 מ' באך צוון, והוא מופיע על האדמה, בחול פנוי שאתה יכול לראות.
- אתה מסוגל לעד עשרים יוצרים שאתה יכול לראות את כל נזונות הפגיעה שלהם, ואתה מסיים דגלו.
- אתה מעניק לעד עשרה יוצרים שאתה רואה עמידות מסווג נזק לבחירתך.
- אתה מעניק לעד עשרה יוצרים שאתה רואה חסינות לחש אחד או להשפעה קסומה אחרת למשך 8 שעות. למשל, אתה יכול להפוך את עצם ואת כל בני בריתך לחסינים להתקפת שאיתת קרוב על ידי גלגול מחדש של כל גלגול שקרה בעבר הקרוב (כולל תורך האחרון). המציגות מעצבת את עצמה מחדש כדי להתאים לתוצאה החדשה. למשל,旃שה מלאה יכול לבטל גלגול הצלחה מצליח של יריב, פגעה קרייטית של איבר, או כישלון בהצלחה של חבר. אתה יכול לגורם לגלגול מחדש להיעשות עם יתרון או חסרון, ואתה יכול לבחור האם להשתמש בגלגול החדש, או במקורו.
- אתה עשוי להיות מסוגל להציג דבר מעבר לדוגמאות האלה. אמרו לשאים את מושאלתך בצוואר המדוייקת ביותר האפרשית. השאים מחייבים מה קורה במצב זה; ככל שההשאלהגדולה יותר, גודל הסיכון שימושו ישתԵבש. הלחש יכול לסייע להיכשל, להשפעה שריצית יכול להתמשח חלקות או שאתה עשוי לסייע מהשלה בלתי צפוייה כתוצאה מהדרך בה ניסחת את המשאלתך. למשל, משאלת שבבל מוסיים ימות יכול להיזוז ואטרקציינית בזמן לתקופה בה הנבל כבר לא בין החיים, דבר שיגרום בפועל להזאጥ מהמשתק. בדומה, בקשה של חף קסום אגדי או עתק עשויה לשגר אוטר מידית לנוכחותם של הבעלים של החף.
- הלחץ שנוצר כתוצאה מהטלת לחש כזה, להשפעה שאינה שכפלו לחש אחר, מחליש אותו. אחרי שסבלת מלחץ זה, כל פעם שאתה מטיל לחש עד שאתה מסים מנוחה ארוכה, גורם לך 10 נזק תאובה לכל דרג של הלחש. לא ניתן לנצח או למנוע את הנזק בכל דרך. בנוסף, ערך הכוח שלך יורדת-3, אם הוא לא כבר 3 או פחות מזה, למשך 2-4 ימים. עברו כל יום שאתה נהול ואעשה דבר מעבר לפעולות קלה, זמן ההתאוששות שלך

לתלבושת של יצור כלשהו, חפצים העוברים דרך הכווע, או כל אחד שנוגע בו לא מרגשים דבר או מרגשים את ראשו ושערו של היצור. אם אתה משתמש בלחש כדי להראות זהה ממה שאתה, יד של מישחו שמנסה לגעת בך תתקל בר כשהיא עדין באוויר.

הצורך להשתמש בפעולה כדי לבדוק את המטרה ולבצע בדיקת התבונה (חקירה) מול ד"ק הצלחה מלחשים שלר. אם הוא מצליח, הוא מודיע לעובדה שהמטרה מושוויה.

### מרחיק לכת

לחש תעכבה מדרג 1

**זמן הטלה: 1** פעולה

טוווח: מגע

רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ עפר)

marsh: 1 שעה

אתה נוגע ביצור. מהירות המטרה גדלה ב-3 מ' עד תום הלחש.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, אתה יכול להפעיל על יצור אחד נוספת נסفة לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-1.

### מרפא

לחש תעכבה מדרג 6

**זמן הטלה: 1** פעולה

טוווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת

marsh: מיידי

בחור יוצר שאתה יכול לראות בטוווח. פרץ אנרגיה חיובית חזות דרך הייצור, ומשיב לו 70 נזונות פגעה. הלחש גם מופע עיווון, חרותות וכל מחלת המשפיעת על הייצור. לחש זה לא מושפע על יציר כיורים או אל-מתים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 7 ומעלה, כמוות הריפוי גדרה ב-10 נזונות פגעה לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-6.

### מרפא המוני

לחש תעכבה מדרג 9

**זמן הטלה: 1** פעולה

טוווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת

marsh: מיידי

שפט אנרגיה רפואי זורם מפרק לתוך יצורים פצויים סבירך. אתה משיב עד 700 נזונות פגעה, מחולקת לבחירתך בין כל מספר של יצורים שאתה רואה בטוווח. יצורים המושפעים מלחש זה נרפאים גם מכל מחלת ומכל השפעה אחרת הגורמת להם להיות עיוורים או חרשים. לחש זה לא מושפע על יציר כיורים או אל-מתים.

### משאלת

לחש יצירה מדרג 9

**רכיבים:** ק, ת, ח (חתיכת חוט ומעט עץ)  
**משך:** 1 שעה

לחש זה יוצר כוח בלתי נראה, ללא מחשבות ולא צורה שمبرע משימות פשוטות בהתאם לפיקודותיך, עד תום הלחש. המשרת מופיע על האדמה בחול פנוי בטוויה. יש לו דרג"ש 10, 1 נקודות פגיעה וערך כוח של 2, והוא לא יכול לתקוף. אם הוא יורד ל-0 נקודות פגיעה, הלחש מסתיים. פעם אחת בכל תור שלך, בתור פעולה נוספת, אתה יכול לחת למשרת פקודה מחשבתית לנוע עד 4% מי' ולהפעיל חוץ. המשרת יכול לבצע משימות פשוטות שמשות אנושי יכול לבצע, למשל להביא חפצים, לנוקות, לתקן, לנקה בגדים, להדליק אש, להגיש מזון או למזוג יין. לאחר שנותת לו פקודה, המשרת מבצע את המשימה כמיטב יכולתו, עד שהוא משלים אותה ואז הוא מוחכה לפיקודתך הבאה. אם אתה פוקד על המשרת לבצע משימה שתගרום לו להתרחק מעבר ל-18 מי' מפרק, הלחש מסתיים.

**מתחם פרטி**  
לחש מגנה מדרג 4

**זמן הטלה:** 10 דקות  
**טווח:** 36 מי'

**רכיבים:** ק, ת, ח (דף עופרת דק, פיסת זכוכית אטומה, מעט כותנה או بد ואבקת קריזוטיל)  
**משך:** 24 שעות

אתה הופך אזור בטוויה למוגן באופן קסום. האזור הוא קובייה באורך בין 1% מי' ל-30 מי' בכל צד. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לסיים את הלחש. כאשר אתה מטיל את הלחש, אתה בוחר איזו הגנה הוא מעניק. בחר אחת או יותר מבין האפשרויות הבאות:

- רעשים לא יכולם לעبور דרך המחסום בקצת האזור המוגן.
- מחסום האזור המוגן נראה חשוך ומעורפל, ומונע ראייה (כולל ראיית חושך) לחדרו דרכו.
- חישונים שנוצרים על ידי לחשי חייזר לא יכולים להופיע בתוך האזור המוגן, או לעبور דרך המחסום בקצתו.
- יצורים בתוך האזור לא יכולים להיות מטרה להחשי חייזר.
- לא ניתן לשגר דבר לתוך או החוצה מהאזור המוגן.
- תנווה בין מימדיות חסומה בתוך האזור המוגן.

הטלת הלחש בכל יום במשך שנה באותו מקום הופכת את ההשפעה לקבועה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 5 ומעלה, אתה יכול להגדיל את גודל הקובייה ב-30 מי' לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-4. לפיכך אתה יכול להגן על קובייה באורך של עד 60 מי' אם השתמשת ביחידת לחש מדרג 5 לדוגמא.

**מתחם שמור**  
לחש מגנה מדרג 6

**זמן הטלה:** 10 דקות  
**טווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (קטורת, מעט גופרית ושמן, חבל קשור,

קטן ב-2 ימים. בנוסף, יש סיכוי של 33 אחוזים שלא תוכל להטיל משאלה שוב אם סבלת לחץ זה.

**שב רוח**  
לחש עצומה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעליה  
**טווח:** עצמי (קו באורך 18 מי')  
**רכיבים:** ק, ת, ח (זרע קטנית)  
**משך:** ריכוז, עד 1 دقيقة

קו של רוח חזקה באורך 18 מי' וברוחב 3 מי' מתפרץ ממרכזו לבירותך עד תום הלחש. כל יצור המתחילה את תומו בקוו ציריך להצליח בזריקת הצלחה לכוח או להידחף 4% מי' הרחק מפרק בכיוון הקוו.

כל יצור בקוו צריך לנצל 2 מי' של תנועה עברו כל 1 מי' שהוא נע לעברך.

הרוח מפזרת גז או אדים, והוא מכבה נרות, לפידים ולהבות דומות שאין מוגנות באזורי. להבות מוגנות, כמו למשל עשויות, רകודות בפראות ויש להן סיכוי של 50 אחוז להכבות.

בתוך פעולה נוספת עד תום הלחש אתה יכול לשנות את הכוון בו הרוח נושבת מפרק.

**משואת תקווה**  
לחש מגנה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעליה  
**טווח:** 9 מי'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 1 دقيقة

לחש זה מעניק תקווה וחיות. בחר כל מספר של יצורים בטוויה. עד תום הלחש, כל אחד מהם מקבל יתרון בזריקות הצלחה לחוכמה וזריקות הצלחה למוות ומקבל את מספר הנקודות המרבי מכל ריפוי.

**שמר מזוות**  
לחש מגנה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעליה  
**טווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** 8 שעות

אתה נוגע ביצור ומעניק לו הגנה ממומנת. בפעם הראשונה שהמטרה תרד ל-0 נקודות פגיעה כתוצאה מספיגת נזק, במקרה זה המטרה יורדת ל-1 נקודה פגיעה והלחש מסתיים. אם הלחש עדיין פועל כאשר המטרה נתונה להשפעה השורגת אותה מיידית, ללא גרים נזק, השפעה זו מבוטלת עבור מטרה זו והלחש מסתיים.

**משרת נעלם**  
לחש יצירה מדרג 1 (טקי)

**זמן הטלה:** 1 פעליה  
**טווח:** 18 מי'

**רכיבים: ק, ת, ח (שבב נציג)  
משך: מידי'**

רעד מצלצל ופטואומי, חזק עד כדי כאב, מתפרק מנוקודה לחיר给她 בטוחה. כל יצור בתוך כדור ברדיוס 3 מ' סביר נזקודה זו צריך לבצע זריקת הצלחה לחוץן. יצור שנכנס אל בהצלחה סופג 3 ק' נזק או חזק יותר נזק אם הצלחת. יצורים העשויים חומר לא ארגני כמו למשל אבל, קריסטל או מותכת מבצעים את זריקת הצלחה בחזרהן. חזפים לא קסומים באזרע שאים בראשות יצור סופגים גם כן את הנזק.

**בדוגמ גבויים יותר.** כאשר אתה מטיל לחץ זה באמצעות יחידת לחץ מדרג 3 ומעלה, הנזק גדול ב-1 ק' לכל דרג יחידת לחץ מעבר ל-2.

**נסיגת מזרחת**  
לחיש התהפוכה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פיעולה נוספת  
**טווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

לחיש זה מאפשר לך לנען בקצב מדהים. כאשר אתה מטיל לחיש זה, ולאחר מכן בתוך פיעולה נוספת בכל תור שלך עד תום לחיש אתה יכול לבצע את פעולות המאוז.

**נפילת נזча**  
לחיש התהפוכה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 תגובה שאתה יכול לנצל כאשר יוצר בטוחו 18 מ' מרחק נפל  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ח (נצח קטנה או פיסת פור)  
**משך:** 1 דקה

בחור עד חמישה יצורים בטוחו. מהירות הנפיליה של יצור נפל מטהה ל-18 מ' לסייעך עד תום הלחש. אם היצור נוחת לפני תום הלחש, הוא לא סופג נזק נפילה, יכול לנחות על רגליו ולהחש מסתiem עבורי יוצר זה.

**נקישה**  
לחיש התהפוכה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פיעולה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק  
**משך:** מידי'

בחור חפש שאתה רואה בטוחו. החפש יכול להיות דלת, קופסה, תיבה, איזיקים, מנעול או חפש אחר המונע גישה לצורה קסומה או רגילה. מטרת המוחזקת סגורה על ידי מנעול רגיל או שהוא תקועה או חסומה נפתחת או משתחורת. אם לחפש יש מספר מנעלים, רק אחד מהם נפתח. אם אתה בוחר במטרת המוחזקת על ידי מנעול מגן, החש מושהה למשך 10 דקות, במהלך ניתן לפתוח ולסגור אותה כרגע.

מעט דם תפלאץ שחומם וקנה כסף בשווי לפחות 10 מ"ז) **משך: 24 שניות**

אתה יוצר קסם שמירה המגן על שטח של עד 225 מ"ר (ריבוע באורך 15 מ', 100 ריבועים באורך  $\frac{1}{2}$  מ' או עשרים וחמש ריבועים באורך 3 מ'). האזור המוגן יכול להגיע לגובה 6 מ' ולהיות בכל צורה שתבחר. אתה יכול להגן על מספר קומות במצבה על ידי חלוקת האזור בין הקומות, כל עוד אתה יכול לлечט לכל אזור בזמן הטלת הלחש.

כאשר אתה מטיל את הלחש אתה יכול לציין מספר יצורים מסוימים שאינםמושפעים על ידי חלק או כל השפעות שבחורת. אתה יכול גם לציין סימן, שכאשר היא נאמר בקוויל, הופכת את האומר לחסין בפני השפעות אלה.

מתהכם שמו יוצר את ההשפעות הבאות בתוך האזור המוגן.

**מזרחות.** ערפל מלא את המזרחות המוגנים, הופר אותם למעורפלים בכבודות. בנוסף, יש סיכוי של 50 אחוז שייצור פיצול המאפשר בחירות כיוון, הוא הפוך לכיוון שבחר. **דלותות.** כל הדלות באזרע המוגן נעלמות באופן מאגי. בנוסף, אתה יכול להשען להשפעת חוץ מטעמה של הלחש בדין פחות) שייראו כחלקים רגילים של קיר.

**מדרגות.** קורים מלאים את כל חדרי המדרגות באזרע המוגן מהתקלה ועד הרצפה כמו בלחש קורים. קורים אלה גודלים מחדש תוך 10 דקות אם שורפים או קורעים אותם כל עוד מתהכם שמרו לא הסתיים.

**השפעות אחרות.** אתה יכול למקם לחיר给她 אחת מהשפעות הקסומות הבאות, בתוך האזור השמור של המזודה.

- מקום אורות מתקדים באביבה מזרחות. אתה יכול להישם מתחם שמור.
- מקום פה קסמים בשני מקומות.
- מקום ענן צחנה בשני מקומות. האדים מופיעים במקומות שבחורת ומופיעים מחדש תוך 10 דקות אם הוגנו על ידי רוח, כל עוד הלחש מתחם שמור לא הסתיים.
- מקום שבו רוח קבוע בפרקוזור או חדר.
- מקום הצעה במיקום אחד. אתה בוחר אזור בגודל של עד ריבוע באורך  $\frac{1}{2}$  מ' וכל יצור שנכנס לאזור או עבר בו מקבל את הצעה במחשבותיו. כל אזור הלחש מקרים קסם. לחש הפגת קסם המועל על השפעה מסוימת, אם הוא מצלי, מסיר את ההשפעה הזו בלבד.

אתה יכול ליצור הגנה קבועה על ידי הטלת הלחש בכל יום במשך שנה.

**ניפוץ**  
לחיש תעכומה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פיעולה  
**טווח:** 18 מ'

**טווח: 45 מ'**  
**רכיבים: ק, ת**  
**משך: מיידי**

סופה המורכבת מדפי אש מופיעה במקומות לבחירתך בטוויה. אзор הסופה כולל עד עשר קוביות באורך 3 מ', אשר אתה יכול לסדר כרצונך. לכל קוביה חיבת להיות לפחות לפחות פאה אחת משותפת עם קוביה אחרת. כל יצור באazor צריך לבצע דרייקת הצלה לזריזות. אם הוא נכשל הוא סופג 7ק-10 נזק אשר או חי זק אם הצלחה. האש גורמת נזק לחפצים באזורי ומיצתה חפצים דליקים שאינם ברשות יצור כלשהו. אם אתה בוחרך, צמחיים באזורי לאמושפעים מהלחש.

### סופת נקם

לחש יצירה מדרג 9

**זמן הטלה: 1** פעולה  
**טווח: ראייה**  
**רכיבים: ק, ת**  
**משך: ריכוז, עד 1 דקה**

ענני סופה הרנסנית מופיעים סבב נקודה שאתה יכול לראותו ומתרפשים לדיסוס 100 מ'. ברקים מבקאים באזורי, רעם מתגלל ורוחות חזקות שואגות. כל יצור מתחתך לענן (לכל היוטר 1% ק"מ מתחתך לענן) כאשר הוא מופיע צריך לבצע דרייקת הצלה לחושן. יצור שנכשל סופג 6ק נזק רעם והופך חייש לשמשך 5 דקות. בכל סיבוב שאתה מתרכז בלחש הסופה יוצרת השפעות חדשות בתורה.

**סיבוב 2.** גשם חומצי נופל מהענן. כל יצור או חייש מתחת לענן סופג 1ק נזק חומצה.

**סיבוב 3.** אתה קורא לשישה חזיז'י ברק מהענן לפגוע בשישה יצורים או חפצים לבחירתך מתחתך לענן. כל יצור יכול להיפגע על ידי ברק אחד לכל היוטר. יצור שנפגע על ידי ברק צריך לבצע דרייקת הצלה לזריזות. יצור שנכשל בהצלחה סופג 10ק נזק ברק או חי זק אם הצלחה.

**סיבוב 4.** ברך יורד מהענן. כל יצור מתחתך לענן סופג 2ק נזק מוחץ.

**סיבובים 5-6.** משבי רוח וגשם קפוא מסתעררים על האזור תחת הענן. האзор הופךתוואי שטח קשה ומעורפל בכבדות. כל יצור סופג 1ק נזק קור. התקפות נשק בטוויה הופכות בלתי אפשריות. הרוח והגשם נחשבים הסחת דעת קשה בהקשר של ריכוז בלוחמים. בנוסף, משבי רוח חזקים (במהירות של בין 30 ל-80 קמ"ש) מפזרים אוטומטית ערפל ותופעות דומות באזורי, בין אם הן טבעיות ובין אם הן קסומות.

### סופת קרת

לחש תעכומה מדרג 4

**זמן הטלה: 1** פעולה  
**טווח: 90 מ'**  
**רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ אבק ומספר טיפות מים)**  
**משך: מיידי**

מטח קרת קשה CABIN מכיה באדמה בגליל ברדיוס 6 מ'

כאשר אתה מטיל את הלחש, נקיים חזה, צו הנשענת ממפרק של עד 90 מ', נשענת מהחפץ.

### נשימת מים

לחש התהופה מדרג 3 (טוקן)

**זמן הטלה: 1** פעולה

**טווח: 9 מ'**

**רכיבים: ק, ת, ח (צמח קנה קצר או פיסת קש)**

**משך: 24 שניות**

לחש זה מאפשר לך עשרה יצורים שאתה יכול לראותו בטוויה ואינם מתנגדים לך לנשום מתחת לפפי המים עד תום הלחש. יצורים המושפעים מלחש זה יכולים לנשום גם באופן רגיל.

### נשק קסום

לחש התהופה מדרג 2

**זמן הטלה: 1** פעולה נוספת

**טווח: מגע**

**רכיבים: ק, ת**

**משך: ריכוז, עד 1 שעה**

אתה נוגע בנשק שאיןו קסום. עד תום הלחש נשק זה הופך לקסום עם תוסף 1+ לאלגולי התקפה ונזק.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 4 ומעלה, התוסף עולה ל-2+. כאשר אתה משתמש ביחידת לחש מדרג 6 ומעלה, התוסף עולה ל-3+.

### נשק רוחני

לחש תעכומה מדרג 2

**זמן הטלה: 1** פעולה נוספת

**טווח: 18 מ'**

**רכיבים: ק, ת**

**משך: 1 דקה**

אתה יוצר נשק רפואי מרוחף בטוויה. הנשק מתקיים עד תום הלחש. כאשר אתה מטיל את הלחש אתה יכול לבצע התקפת לחש בקפאי"פ נגד יצור בטוויה 1% מ' מהנשק. אם פגעת, המטרה סופגת 1ק-8+ מותאם תכונת הטלת הלחשים שלך נזק כוח קסום.

פעולה נוספת על התקפה בתורה, אתה יכול להזיז את הנשק עד 6 מ' ולהזיר על התקפה נגד יצור הנמצא בטוויה 1% מ' מהנשק.

הנשק יכול לקבל כל צורה שתבחר. כוהנים של אלים המקשרים ל�权 מטיילים (למשל קת'ברט הקדוש ידוע באלה שלו ואילו תור בפטיש) יוצרים את הנשק בצורה זו. **בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 ומעלה, הנזק גדל ב-1ק-8 לכל שני דרגי יחידת לחש מעבר ל-2.

### סופת אש

לחש תעכומה מדרג 7

**זמן הטלה: 1** פעולה

אם המטרה יורדת ל-0 נק"פ לפני תום הלחש, אתה יכול להשתמש בפעולה נוספת כדי לסייע לך לחש זה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 או 4, אתה יכול להתרכז ב�单ת לחש מדרג 5 ומעלה אתה יכול להתרכז בלחש למשך עד 24 שעות.

### סימן ממשיים

לחש חזוי מדרג 2 (טלו)

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טוווח:** עצמי

**רכיבים:** ק, ת, ח (מקלות, עצמות או עצמים דומים המסתובנים במיוחד למטרה זו ושוויים לפחות 25 מ"ג)  
**משך:** מיידי

על ידי הטלת מקלות משובצות אבני חן, גלגול עצומות דרךן, פריסת קלפים מעוטרים או שימוש בכלבי חזוי אחר, אתה מקבל סימן מישות חזע עולמית לבבי תוצאות אופן פעולה מסוימת שאתה מתכוון לבצע ב-30 הדקות הקרובות. השה"ם בוחר מבין הסימנים האפשריים הבאים:

- שgasgo, לתוצאה טוביה
- צרה, לתוצאה רעה
- שgasgo וצירה, לתוצאות טובות ורעות
- כלום, לתוצאות שאין סיבות או רעות במילוי לחש זה לא לוקח בחשבון נסיבות אפשריות של יכולות לשנות את התוצאה כמו הטלת לחשים נוספים, או הוספה או אובדן בן ברית.

אם אתה מטיל לחש זה פעמיים או יותר לפני שאתה מסיים את המנוחה הבאה שלך, יש סיכוי מצטבר של 25 אחוזים לכל הטלה מעבר לראשוונה שתתקבל קריאה אקראית. השה"ם מבצע גלגול זה בחשאי.

### סמל

לחש מגננה מדרג 7

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טוווח:** מגן

**רכיבים:** ק, ת, ח (כספית, זרחן ואבקת יהלומים ואבני לשם בשווי כולל של לפחות 1,000 מ"ג, הנזרכים על ידי הלחש)

**משך:** עד שמוגג או מופעל

כאשר אתה מטיל לחש זה, אתה חורט אות מזיק על משטו (כמו למשל חלק רצפה, קיר או שולחן) או בתוך חוץ שנייה לסגור כך שישתיר את האות (למשל ספר, מגילה או תיבת אוצר). אם בחרת משטו, אותן יכולות לכל הייתו שטח בקוטר 3 מ'. אם בחרת חוץ, החוץ חייב להישאר במקומו; אם החוץ מוזז יותר מאשר 3 מ' מהמקום בו הטלת את הלחש, האות נשבר, והלחש מסתיים ללא הפעלה.

האות יינו כמעט בלתי נראה, וניתן למצאו אותו רק בבדיקה תבונה (חקירה) מול ד"ק הצלחה מלוחשים שלך. אתה מחייב מה מפעיל את האות כאשר אתה מטיל את הלחש. עבור אות החקוק על משטו, הפעולות הנפוצות ביותר כוללות מגע או דריכה על האות, הסרה של חוץ

ובגובה 12 מ' סביר נקודה בטוווח. כל יצור בגליל צריך לבצע זריקת הצלחה לזריזות. יצור שנכשל סופג 2 ק"ג נזק מוחץ ו-4 ק"ג נזק קור או חזי נזק אם האליה. הברד הופך את אזורי הסופה לתוואי שטח קשה עד סוף התור הבא שלך.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 5 ומעלה, הנזק המוחץ גדול ב-8 לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-4.

### סיכון

לחש יצירה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 27 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

עשבים וגפני מטפסים נובטים מהאדמה ברכיבוע באורך 6 מ' החל מנוקודה בטוווח. עד תום הלחש, הצמחים הופכים את האדמה באזורי לתוואי שטח קשה.  
 יצור הנמצא באזורי כאשר אתה מטיל את הלחש צריך להצליח בדיקת הצלחה לכוכו או להיות מרוסן על ידי הצמחים עד תום הלחש. יצור המרוסן על ידי הצמחים יכול לבצע פעולה כדי לבצע בדיקת כוכ מול ד"ק להצלחה. מלחש שלך. אם הוא מצחיך, הוא משתחרר. כאשר הלחש מסתיים, הצמחים קמלים.

### סיעוד

לחש מגננה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (רצועת בד לבן קטנטנה)  
**משך:** 8 שעות

הלחש מחזק את בני ברייתך בקשיחות וחישות. בחר עד שלושה יצורים בטוווח. עד תום הלחש מספר נקודות הפגיעה הנוכחי והimirיב של כל אחת מהמטרות עולה ב-5.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש מדרג 3 ומעלה מספר נקודות הפגיעה שכלי מטרה עולה ב-5 לכל דרג לחש מעל 4.2.

### סימן הציג

לחש חזוי מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה נוספת  
**טוווח:** 27 מ'  
**רכיבים:** ק  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה בוחר יצור שאתה יכול לראות בטוווח ואתה מסמן אותו בציורה מיסטיית בתור הציג שלך. עד תום הלחש, אתה גורם 1 ק"ג נזק נוסף למטרה בכל פעם שאתה פוגע בה עם התקפת נשך, ויש לך יתרון בכל בדיקת חוכמה (תפיסה) או חוכמה (הישראלות) שאתה מבצע כדי למצוא אותה.

יתרונותיה לא מתחילה עד תום השעה. עד שנים עשר יוצרים אחרים יכולם להשתתף בסעודה. ייצור יצור המשתתף בסעודה מקבל מספר יתרונות. הייצור נרפא מכל מלחה ורעל, הופך חסין לרגע והפחדה ומצבע את כל זירות הצללה לחוכמה עם יתרון. מספר נקודות הפגיעה המירבי שלו גדול ב-2ק-10 והוא מקבל את אותו מספר נקודות הפגיעה. יתרונות אלה נמשכים 24 שעות.

## 5 קירה

לחש חז'י מדרג 5

**זמן הטלה:** 10 דקות  
**טווח:** עצמי

**רכיבים:** ק, ת, ח (موقع בשווי 1,000 מ"ץ, כמו למשל כדור בדולח, מראת כסף או כלי מלא במים קדושים)  
**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

אתה יכול לראות ולשמוע יצור לבחרתך שנמצא באותו משיר קיום כמו. המטרה צריכה לבצע זריקת הצללה לחוכמה, מתואמת לפִי כמה טוב אתה מכיר את המטרה ומה סוג הקשר הפיזי בינוים. אם המטרה יודעת שאתה מטיל את הלחש, היא יכולה לבחור להיכשל בהצללה אם היא מעוניינת בכך.

מתאים הצללה	ידע
-5	שנינוי (שמעת על המטרה)
0	ראשוני (פגשת את המטרה)
-5	מוכר (אתה מכיר את המטרה היטב)
+	

  

מתאים הצללה	קשר
-2	תמונה או דמות
-4	פריט לבוש
-10	חלק גוף, קווצת שער, ציפורן או דבר דומה

מטרה שהצללה בהצללה, לא מושפעת על ידי הלחש, ואתה לא יכול להטיל אותו שוב נגדה במשך 24 שעות. אם המטרה נכשלה בהצללה, הלחש יוצר חישון בלתי נראה בטוחו 3 מ' מהמטרה. אתה יכול לראות ולשמוע דרך החישון אליו הייתה שם. החישון נע עם המטרה ונשאר בטוחו 3 מ' ממנו עד תום הלחש. יוצר שיכל לחשך חפצים בלתי נראים רואה את החישון בתור כדור זהור בגודל האגרוף של ברער.

במקומות לבחור יצור בתור מטרה, אתה יכול לבחור מקום שראית בעבר בתור מטרת הלחש. כאשר אתה עושה זאת, החישון מופיע במקום זה ולא זו.

## עור אבן

לחש מגננה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (אבקת יהלומים בשווי 100 מ"ץ, הנצרכת על ידי הלחש)  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

לחש זה הופך את עורו של יצור שאתה נוגע בו ומסכים לך

אחר המכסה אותו, התקרבות עד כדי מרחק מסוים ממנו או הפעלה של החפש עליו הוא חקוק. עבר אוות החקוק, בתוך מיכל, הפעולות הנפוצות בביתר הן פтиחת החפש, התקרבות אליו למרחק מסוים או ראה או קריאה של האות.

אתה יכול להגביל את הפעלה כך שהחלש יופעל רק תחת תנאים מסוימים או בהתאם למאפיינים פיזיים של הייצור המפעיל (כמו למשל גובה או משקל) או סוג הייצור (למשל האות יכול להשפיע על מכשפות או משני צורה). אתה יכול גם לציין יצורים שלא מפעילים את האות, למשל אלו שאומרים מילת קוד מסוימת.

כאשר אתה חורט את האות, בחר את אחת מהאפשרויות הבאות להשפעה שלו. כאשר הוא מופעל, האות זהה וממלא כדור ברדיוס 18 מ' בתאורה עזומה במשך 10 דקות, ולאחר מכן שנמצא בצדדים. כל יצור שנמצא באותו זמן הפעלת האות מושפע על ידי האות, כמו גם יצור שנכנס לדoor בפעם הראשונה בתורו או מסיים את תורו שם.

**הימום.** כל מטרה מבצעת זריקת הצללה לחוכמה ואם היא נכשלת הופכת המומחה.

**חוסר תקווה.** כל מטרה מבצעת זריקת הצללה לכריימה. מטרה שנכשלה מוכה בייאוש במשך 1 דקה. בזמן זה, היא לא יכולה לתקוף או להשתמש ביכולות, לחשים או השפעות קוסmodes אחרים כדי ליזור כלשהו.

**טרירוף.** כל מטרה מבצעת זריקת הצללה לתבונה. מטרה שנכשלה מאבדת את שפויותה במשך 1 דקה. יוצר מטורף לא יכול לבצע פעולות, לא מבין מה יצורים אחרים אמרים, לא יכול לקרוא ומדבר רק בגיבריש. השה"ם שולט בתנועותיו שהין בלתי צפויות.

**כאב.** כל מטרה מבצעת זריקת הצללה לחוכמן ואם היא נכשלת היא הופכת חסרת אונים מכאבי תופת במשך 1 דקה.

**מוות.** כל מטרה מבצעת זריקת הצללה לחוון, וספגת 10 נק' תאובה אם נכשלה או חצי נק' אם הצלילה.

**סכסוך.** כל מטרה מבצעת זריקת הצללה לחוון. מטרה שנכשלה בהצללה מתחילה להתווכח ולרביב עם כל יצור אחר במשך 1 דקה. בזמן זה היא לא מסוגלת לתקשר וסובלת מהחרון בגלאלי התקופה ובדיוקות יכולות.

**פחד.** כל מטרה צורכה לבצע זריקת הצללה לחוכמה ולהיות מבויה לתוך 1 דקה אם מחדיקה וחיבת מבוהלות, המטרה מפילה כל דבר שהוא מחדיקה וחיבת לנوع לפחות 9 מ' הרחק מהאות בכל תור שלה, אם היא מסוגלת.

**שינה.** כל מטרה מבצעת זריקת הצללה לחוכמה ואם היא נכשלת נרדמת במשך 10 דקות. יוצר שנרדם מטעור או אם הוא ספג נק' או אם מישחו אחר משתמש בפעולה כדי לנער אותו או לסתור לו עד שהוא מתעורר.

**סעודת גיבורים**  
לחש יצירה מדרג 6

**זמן הטלה:** 10 דקות  
**טווח:** 9 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (קערה משובצת אבני חן בשווי של לפחות 1,000 מ"ץ, הנצרכת על ידי הלחש)

**משך:** מידוי

אתה מזמן סעודה מכובדת, הכוללת אוכל ושתיה נפלאים. הסעודה נמשכת שעה ונעלמת בתום הזמן זהה,

**של חפץ האבן**  
משך: מיידי

אתה נוגע בחפץ אבן בגודלBINONI או קטן יותר או באזרובן שאינו עולה על 1% מ' בכל ציון, והופך אותו לכל צורהיפוי צרכי. למשל, אתה יכול להפוך אבן גדולה לנשך, צלט או ארון קבורה או ליצור מעבר קטן דרך קיר, כל עוד עובי הקיר לא עולה על 1%. אתה יכול גם לעצב דלת אבן או את המשקוף שלה כדי לאוטם את הדלת. לחפש שאתה יצור יש עד שני ציריים וסוגר, אבל אתה לא יכול ליצור פרטיהם עדינים מעבר לכך.

**עלמות**  
לחש מגננה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעהה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (קמצוץ אבקת יהלומים בשווי 25 מ"ז המפוזרת על המטרה ונצרכת על ידי הלחש)  
**משך:** 8 שניות

עד תום הלחש, אתה מחייב מטרה שאתה נוגע בה מפני קסמי חייזר. המטרה יכולה להיות יצור שאינו מתנגד לכך או מקומ או חפץ באורך של לא יותר מ-3 מ'. המטרה לא יכולה להיות מושפעת על ידי כל קסם חייזר או להיתפס דרכ' חישני סקירה קסומים.

**עמוד אש**  
לחש עצומה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 פעהה  
**טוווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (קמצוץ גופרית)  
**משך:** מיידי

עמוד אנכי של אש קדושה יורד בשאגה מהشمיים במקומות לבחירתך. כל יצור בתוך גליל ברדיוס 3 מ' ובגובה 12 מ' סביב נקודה בטוחה צריך לבצע זרייקת הצלה לחריות. יצור שנכשל בהצלחה סופג 4 ק"מ נזק אש ו-4 ק"מ קורן, או חצי נזק אם הצלחה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 6 ומעלה, נזק האש או הנזק הקורן (בחירותך) גדל ב-1 ק"מ לכל דרג מעל ל-5.

**עמידות**  
לחשון מגננה

**זמן הטלה:** 1 פעהה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (גלאמה מיניאטורית)  
**משך:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה נוגע ביצור אחד המרכיבים לך. פעם אחת לפני תום הלחש, המטרה יכולה לגלל 4 מ' ולהוסיף את התוצאה לרתקת הצלה לבחירתה. היא יכולה לגלל את הקוביה לפני או אחרי זרייקת ההצלחה. הלחש אז מסתיים.

לקשה CAB. עד תום הלחש המטרה עמידה לנזק מוחץ, אך או חותר ממוקור שאינו קסום.

**עור קליפה**

לחש תהפוכה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעהה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (חופן קליפת עץ בלבד)  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה נוגע ביצור המרכיבים לך. עד תום הלחש, עור המטרה מקבל מראה מחוספס ודמי קליפת עץ, ודרגת' ש המטרה לא יכול להיות פחות מ-16, ללא תלות בשניון אותו היא לובשת.

**יעורון/חרשות**

לחש תאובה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעהה  
**טוווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק 1 דקה  
**משך:** 1 דקה

אתה יכול לעוור או להפוך אויב לחרש. בחר יצור אחד שאתה רואה בטוחה. היצור צריך לבצע זרייקת הצלה לחושן. אם ההצלחה נשכלה, המטרה הופכת יעורה או חרשת (בחירותך) עד תום הלחש. בסוף כל תור שלה, המטרה יכולה לבצע גלגול הצלה לחושן ואם היא מצילה, הלחש מסתיים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 ומעלה, אתה יכול להפעיל על יצור אחד נוספת לכל דרג לחש מעל ל-2.

**עין הקוסם**

לחש חייזר מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעהה  
**טוווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט פרות עטלף)  
**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה יוצר בטוחה עין קסומה ובלתי נראית המרחתפת באוויר עד תום הלחש.

אתה מקבל מידע חזותי מהعين. לעין יש ראייה רגילה וראיית חושך למרחק 9 מ'. העין יכולה להתבונן לכל ציוויל בתור פעהה, אתה יכול להזיז את העין עד 9 מ' בכל ציוויל. אין הגבלה למרחק של העין מפרק, אבל היא לא יכולה להכנס למשור קיום אחר. מחסום מזק חוסם את תנועת העין, אבל העין יכולה לעبور דרך פתחים בקוטר  $\frac{1}{2}$  ס"מ ומעלה.

**עיצוב אבן**

לחש תהפוכה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעהה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (חימר רך, מעובד לצורה הכללית הרצוייה

משתמש בפעולה שלו בתור זה בהתקנותות תוך כדי ניסיונות הקאה. יצורים שלא צריכים לנשום או חסינים לרעל מצלחים בהצלחה אוטומטית. רוח בינוי (לפחות 15 קמ"ש) מפזרת את הען אחרי 4 סיבובים. רוח חזקה (לפחות 30 קמ"ש) מפזרת אותו לאחר 1 סיבוב.

**ען תעבורה**  
לחש יצירה מדרג 8  
**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
טוווח: 45 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: ריכוז, עד 1 דקה

ען עשן מסחרר, ובתוכו גחלים לבנות מחום, מופיע בקדור ברדיוס 6 מ' סביב נקודה בטוווח. הען מתפשט סביב פינות והאזור מעופף בכבדות. הען נשאר במקום עד תום הלחשת או עד אשר רוח בינוי ומעלה (לפחות 15 קמ"ש) מפזרת אותו.

כאשר הען מופיע, כל יצור בתוכו צריך לבצע זריקת הצלחה לזריזות. יוצר שנכשל בהצלחה סופג 10 נזק אש, או חצי נזק אם האצלה. יוצר צריך גם לבצע זריקת הצלחה כאשר הוא נכנס לאזור הלחשת בפעם הראשונה בתורו, או מסיים את תורו שם. הען זו 3 מ' הרחק מפרק בכיוון לבחירתך בתחילת כל תור שלך.

**עננת רעל**  
לחש יצירה  
**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
טוווח: 3 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: מיידי'

אתה מושיט את ידך לעבר יצור שאתה יכול לראות בטוווח ומטייל מכף ידך עננה של גז רעל, היוצר חייב להצלחה בזריקת הצלחה לחסן או לספג 12 נזק רעל. נזק הלחשת גדול ב-12-ק (12-ק), אשר אתה מגיע לדרגה 5 (2-ק), דרגה 11 (12-ק) ודרגה 17 (12-ק).

**עכירת זמן**  
לחש מהפוכה מדרג 9

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
טוווח: עצמי  
רכיבים: ק  
marsh: מיידי'

אתה עוצר לרגע את זרם הזמן עבור אחרים. הזמן לא עובר עבור יצורים אחרים, בזמן שאתה מקבל 1+4+1 תורות ברצף, בהם אתה יכול לבצע פעולות ולנווע כרגיל. הלחשת מסוימים אם אתה הפעלות שאתה מבצע בזמן זה משפיע על יצור אחר או חפש הנישא על ידי מישחו מלבדך. בנוסף, הלחשת מסוימים אם אתה נעלם ממקום המרוחק יותר מ-300 מ' מהמיוקם בו הטלת את הלחשת.

## ען מות

לחש יצירה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
טוווח: 36 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: ריכוז, עד 10 דקות

אתה יוצר כדור ברדיוס 6 מ' של ערפל צחוב-ירוק ורעל, המרוכץ מסביב לךודה לבחירתך בטוווח. הערפל מתפשט מעבר לפינות. הוא ממשיך להתקיים עד תום הלחשת או עד שרותות חזקות מפזרות אותו ומסימות את הלחשת. האзор מעורפל בכבדות.

כאשר יוצר נכנס לאזור הלחשת בפעם הראשונה בתורו או מתחילה את תורו שם הוא צריך לבצע זריקת הצלחה לחסן. אם הוא נכשל בהצלחה הוא סופג 8 נזק רעל או חצי נזק אם האצלה. יצוריםמושפעים גם אם הם עוזרים את נשמתם או לא צrics לנשים.

הערפל נע 3 מ' הרחק מפרק בתחילת כל תור שלך, ומתרגל על משטח הקרקע. האדים, מכיוון שהם כבדים מהאוור, שוקעים לנכודה הנמוכה ביותר באזור, ואפילו נזלים דרך פתחים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 6 ומעלה, הנזק גדל ב-1.8 לכל דרג מעלה 5.

## ען ערפל

לחש יצירה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
טוווח: 36 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: ריכוז, עד 1 שעה

אתה יוצר כדור ברדיוס 3 מ' העשו ערפל סביב נקודה בטוווח. הcador מתפשט מעבר לפינות, והאזור אותו הוא מכסה מעופף בכבדות. הcador ממשיך להתקיים עד תום הלחשת או עד שרות במלחמות בינוי ומעלה (לפחות 15 ק"מ לשעה) מפזרת אותו.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 2 ומעלה, רדיוס הcador גדל ב-6 מ' לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-1.

## ען צחנה

לחש יצירה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
טוווח: 27 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (ביצה סרואה או מספר עלי כרוב-בוש)

**marsh: ריכוז, עד 1 דקה**

אתה יוצר כדור ברדיוס 6 מ' של גז צחוב מביח, סביב נקודה בטוווח. הען מתפשט מסביב לפינות, והאזור שלו מעורפל בכבדות. הען נשאר באזור עד תום הלחשת.

כל יצור שנמצא לגמרי בתוך הען בתחילת תורו צריך לבצע זריקת הצלחה לחסן נגד רעלים. יוצר שנכשל בהצלחה

## עריכת זיכרון

לחש הקסמה מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת

marsh: ריכוז, עד 1 דקה

אתה מנסה לעצב מחדש את זיכרונותיו של יוצר כלשהו. יצור אחד שאתה יכול לראות צריך לבצע זריקת הצלה לחוכמה. את אתה נלחם ביצור, יש לו יתרון בהצלחה. אם היצור נצליח בהצלחה, הוא הופך מוקסם על ידך עד תום החלש.

היצור המוקסם נחשב חסר אונים ולא מודע לסביבתו, אבל הוא יכול עדין לשמשו אותך. אם הוא סופג נזק או לחש אחר מכoon לפני, הלחש מסתויים וזכרוןativa של המטרת לא משתנה.

כל עוד הקסמה ממשיכה, אתה יכול להשפי על זיכרונותיה של המטרת אודות אירוע שהיא חוותה ב-24 השעות האחרונות, ונסמך לכל היתר 10 דקות. אתה יכול למחוק לזכירות את כל זיכרונותיה מהירוע, לגרים למטרת לזכור את האירוע בפרטם ובצלילות מוחלטת, לשנות את זיכרונותיה מהירוע או ליצור זיכרון של אירוע אחר.

אתה חייב לדבר עם המטרת כדי לתאר איך זיכרונותיהמושפעים, והיא חייבת להבין את שפטך כדי שהזיכרון החדשים יכו שורש. מוחה משלים את הפערים בפרט' התיאור שלך. אם הלחש מסתויים לפני שסימנת לתאר את הזיכרונות החדשים, זיכרונות היצור לא משתנים. הזיכרונות

החדשים מתקבעים במוחו כשהלחש מסתויים. זיכרונות חדש לא בהכרח משפייע על התנהוגותו של היצור, ביחוד אם הזיכרון סותר את אופיו הטבעי, נתיתו או אמונהו. היצור יתעלם מזיכרונו לא הגיוני, כמו למשל זיכרונות שלו נהנה לטבול בחומצה, אולי על ידי התיחסות אליו חלום רע. השה"ם יכול להחיליט זיכרונות מסוימים לא הגיוני מספיק כדי להשפי על היצור באופן משמעוני. לחש הסרת קלה או שיקום דגול המוטל על המטרת מшиб את זיכרונותיה האמתיים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה בנסיבות מיוחדת של המטרת אודות אירוע שקרה עד לפני 7 ימים (דרג 6), 30 ימים (דרג 7), 1 שנה (דרג 8) או בכל זמן בעבר (דרג 9).

## פגיעה מהימנה

לחשן חיזוי

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 9 מ'

רכיבים: ת

marsh: ריכוז, עד 1 סיבוב

אתה מושיט את ידך ומצביע עמו אצבע לעבר מטרת בטוויה. הקסם שלך מעניק לך תובנה קצרה לגבי הגנות המטרת. בתוך הבא אתה מקבל יתרון בגלגול התקפה הראשוון שלך נגד מטרת זו, בתנאי שהלחש לא הסתיים.

## פה קסמים

לחש אשליה מדרג 2 (טקס)

זמן הטלה: 1 דקה

טווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (חתיכה קטנה של חלתת דבש ואבקת ירקן

בשוויל לפחות 10 מ"ז הנצרים על ידי הלחש)

marsh: עד שטוףג

אתה שותול הودעה בתוך חוץ בטוויה, הודעה שנאמרה כאשר תנאי מסוים קורה. בחר חוץ שאתה רואה ואני ברשותך צורך אחר. לאחר מכן אמר את ההודעה, שיכולה להיות לכל היוטר באורך 25 מילימ', אבל יכולה להאמר במשך עד 10 דקות. לבסוף, בחזר את התנאי שיגרום לחש למסור את ההודעה.

כאשר התנאי מתקיים, פה קסום מופיע על החוץ וחוזר על ההודעה בקולו ובאותה עצמה שאמרת אותה. אם לחוץ שבחרת יש פה או דבר מה שנראה כמו פה (למשל פה של פסל), הפה הקסום מופיע שםvr כר שהAMILIM נראות כאלו הן יוצאות מפי החוץ. כאשר אתה מטיל לחש זה, אתה יכול לבחור שהוא יסתים לאחר שהוא עבר את ההודעה, או שהוא יכול להמשיך להתקיים ולהזכיר על ההודעה בכל פעם שהתנאי מתקיים.

התנאי להפעלת ההודעה יכול להיות כליל או מפורט כרצונך, אבל הוא חייב להיות מבוסס על תנאי חזותי או קולי שקויה בטוויה 9 מ' מהחוץ. למשל, אתה יכול להזכיר לפה לדבר כאשר יוצר כלשהו נע למרחק 9 מ' או פחות מהחוץ או כאשר פעמון כסף מצצל בטוויה 9 מ' ממנו.

## פחד

לחש אשליה מדרג 3

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: עצמי (רחוט באורך 9 מ')

רכיבים: ק, ת, ח (נצח לבנה או לב של תרגולות)

marsh: ריכוז, עד 1 דקה

אתה מטיל תמנון רפואי של פחדי העמקים ביותר של יצור כלשהו. כל יצור בחרות באורך 9 מ' חייב להציג בזריקת הצלה לחוכמה או להפיל כל דבר שהוא מחזיק ולהפוך מבוהל עד תום הלחש.

כל עוד היצור מבוהל על ידי הלחש, הוא חייב לבצע פעולה מסוימת כדי לנוע הרחק מפרק בדרך הבטוחה ביותר בכל אחד מתרורי, אלא אם אין לו לאן לנוע. אם היצור מסיים את תומו במקומות בו אין לו קו ראייה אליך, היצור יכול לבצע זריקת הצלה לחוכמה. אם הצליח בהצלחה מסתויים עברו יצור זה.

## פעול

לחשון תהפוכה

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: 3 מ'

רכיבים: ק, ת

marsh: עד 1 שעה

לחש זה הינו תעלול קסום קטן שטוףג לחשיים מתחילהים

**זמן הטלה: 1** פעולה  
טוווח: 18 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: מיידי

אתה משליך בועת חומצה. בחר יצור אחד בטוווח או שני יצורים בטוווח המרוחקים זה מהה עד  $\frac{1}{2}$ % מ'. המטרה צריכה להצליח בזריקת הצלה לזריזות או לספוג 1 נזק חרומזה. נזק זה גדול ב-1 נזק כאשר אתה מגיע לדרגות 5 (6ק), 11 (6ק3) ו-17 (6ק4).

### פרץ קמאַי לחשון העצומה

**זמן הטלה: 1** פעולה  
טוווח: 36 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: מיידי

קrown אנרגיה מפצת מזנקת לעבר יצור בטוווח. בצע התקפת לחש בטוווח נגד המטרה. אם פגעת, המטרה סופגת 1 נזק כוח קסום.  
החלש יוצר יותר מקרן אתך כאשר אתה מגיע לדרגות גבוזות יותר: שתי קרניים בדרגה 5, שלוש קרניים בדרגה 11 וארבע קרניים בדרגה 17. אתה יכול ליצור את הקרניים לאוותה מטרה או למטרות שונות. בצע גלגול התקפה נפרד לכל קrown.

**פרץ שמש**  
לחש העצומה מדרג 8  
**זמן הטלה: 1** פעולה  
טוווח: 45 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (אש ופיסת אבן המשם)  
marsh: מיידי

אור שמש בהיר מבהיק ברדיוס 18 מ' סביב נקודה לבחירך בטוווח. כל יצור באזורי אור צריך לבצע זריית הצלה לחזון. אם הוא נכשל היצור סופג 12 נזק קrown והוא עיור למשך 1 דקה. אם הוא הצליח בהצלחה הוא סופג חצי נזק ואינו מתעורר. אל-מטרים ורפסים מבעדים את זריית ההצלחה עם חסרון.  
יצור שהתעורר כתוצאה מהלחש מבצע זריית הצלה לחזון בסוף כל אחד מטורותיו. אם ההצללה הואה מפסיק להיות עיוור.  
לחש זה מבטל כל חושך שנוצר על ידי לחש באזורי.

### צורת חייה המונית לחש התהופה מדרג 8

**זמן הטלה: 1** פעולה  
טוווח: 9 מ'  
רכיבים: ק, ת  
marsh: ריכוז, עד 24 שניות

הקסם שלך הופר אחרים לחיות. בחר כמה יצורים שאתה רואה בטוווח. אתה הופר כל אחד מהם לחיה עד גודל גדול עם דירוג אטגר של 4 ומטה. בתורותיך הבאים אתה יכול

משתמשים בו לשם אימון. אתה יוצר בטוווח אחת מההשפעות הקסומות הבאות:  
• אתה יוצר השפעה חזית רגעית ובלתי מזיקה, כמו למשל מטר של ניצוצות, משב רוח, מזיקה מרוחקת או ריח זר.  
• אתה מಡליק או מכבה נר, לפיד או מדורה קטנה.  
• אתה מנקה או מלכלך חוץ בגודל שלא עולה על 30 ליטרים.  
• אתה מקרר, מחמס או מתבל עד 30 ליטרים של חומר לא חם למשך 1 שעה.  
• אתה גורם לצבע, חותם קטן או סמל להופיע על חוץ או משטח למשך 1 שעה.  
• אתה יוצר חוץ קטן ולא קסום או דמות בידיו שיכולים להיכנס בכף ידך ושמתקיים עד סוף התור הבא שלך.  
אם אתה מטיל את הלחש מספר פעמים, אתה יכול לקיים עד שלוש השפעות לא מיידיות שלו בכל רגע נתון, ואתה יכול לבטל השפעה צזו בתור פעולה.

### פקודה לחש הקסמה מדרג 1

**זמן הטלה: 1** פעולה  
טוווח: 18 מ'  
רכיבים: ק  
marsh: 1 סיבוב

אתה נותן פקודה בת מילה אחת לייצור שאתה יכול לראות בטוווח. המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלה לחוכמה או לבצע את הפקודה בתורה הבאה. הלחש נ苴ל אם המטרה היא אל-מת, אם היא לא מבינה את שפטך או אם הפקודה מזיקה לה באופן ישיר.  
בהמשך מובאות פקודות אופיניות והשפעותיהן. אתה יכול לחת פקודה השונה מהפקודות המצוינות כאן. אם ברחות לעשות כן, השהה"ם קובלן כיצד תתנהג המטרה. אם המטרה לא מסוגלת לבצע את הפקודה, הלחש מסתiem.  
**התקרב.** המטרה נעה כלפיך בדרך הקצרה והישראל ביותר, ומסימנת את תורה אם היא נמצאת למרחק  $\frac{1}{2}$  מ' מפרק.  
**עהוב.** המטרה עוזבת כל דבר שהוא מחזקיה ומסימנת את תורה.  
**המלט.** המטרה משתמש בתורה כדי להתרחק מפרק באופן המהיר ביותר שהיא יכולה.  
**התרוף.** המטרה נפלת שרועה ומסימנת את תורה.  
**עוצר.** המטרה לא נעה ולא מבצעת שום פעולה. יצור מעופף נשאר מרחף, בתנאי שהוא מסוגל לכך. אם היצור חייב לנעו כדי להישאר באויר, הוא נוע את המרחק המינימלי הדרושים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה אתה יכול להשפייע על יצור אחד נוספת עבורה כל דרג לחש מעבר ל-1. היצורים יכולים להיות במרחק של עד 9 מ' זה מהה בזמן הטלת הלחש.

### פרץ חומצה לחשין יצירה

אתה יכול להשתמשVIC ביכולת התנוועה זו פעם בסיבוב עד תום הלחש. אתה חייב לסייע את תורך מחוץ לעצך.

### **עד ערךILI**

#### **לחיש יצירה מדרג 2**

**זמן הטלה:** 1 פועלה נוספת  
**טווות:** עצמי  
**רכיבים:** ק  
**marsh:** מיידי

אתה מוקף רגעים על ידי ערפל אפור, ו משתగר למרחוק של עד 9 מ' לחיל פניו שאתה יכול לראות.

### **קורים**

#### **לחיש יצירה מדרג 2**

**זמן הטלה:** 1 פועלה  
**טווות:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט קורי עכבייש)  
**marsh:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה מזמן מסה של קורים עבים ודקיקים בנקודה לבחירתך בטוח. הקורים מלאים קביה באורך 6 מ' מנקודה זו עד תום הלחש. הקורים מהווים תוואי שטח קשה ואзор מעורפל כמעט.

אם הקורים לא מעוגנים בין שני עצמים מוצקים (כמו למשל קירות או עצים) או מונחים על רצפה, קיר או תקרה, הרשות קורסת לתוך עצמה והחלש מסתiem בתחלת התוואר הבא שלך. לקורים המונחים על משטח יש עומק של ½ מ'.

כל יצור שמתחיל את תורו בקורסים או שנכנס לאזורה הקורים בתורו צריך לבצע זריקת הצלה לזריזות. אם הוא נכשל היצור מרוסן כל עוד הוא נשאר בקורסים או עד שהוא משתחרר.

יצור המרוסן על ידי הקורים יכול לנצל פועלה כדי לבצע בדיקת כוח מול ד"ק הצלה מלחש שלך. אם הוא מצליח, הוא מספיק להיות מרוסן. הקורים הינם דלקים. כל קביה באורך ½ מ' של קורים החשופה לאש בערתת משך סיבוב אחד, וגורמת 2ק נזק אש יכול יצור שמתחיל את תורו באש.

### **קידוש**

#### **לחיש תעכומה מדרג 5**

**זמן הטלה:** 24 שעות  
**טווות:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (עשבים, שמנים וקטורת בשווי לפחות 1,000 מ"ץ, הנצרכים על ידי הלחש)  
**marsh:** עד שטוף

אתה נוגע בנקודה ומשרה את האзор סביבה בכוח קדוש (או טמא). האзор יכול להיות ברדיוס של עד 18 מ', ולהחלש נ苴ל עם הרדיוס ככל אзор שכבר נמצא תחת השפעת לחיש קידוש. באזורה קיימות ההשפעות הבאות. ראשית, יצורי מרים, פיה, יסודנים, ואל-מתים לא יכולם להיכנס לאזורה, והם לא יכולים להקסים, להפחיד או

להשתמש בפועלה כדי להפוך את היוצרים המשפעים לצורות חדשות.

התמורה נמשכת עברו כל יצור עד תום הלחש, או עד שהיצור יורד ל-0 נקודות פגיעה או מת. אתה יכול לבחור צורת חיה שונה לכל מטרה. נתוני המשחק של כל מטרה מוחלפים על ידי נתוני החיה שנבחרה, אולם המטרה שומרת על הנטיה שלה וערci תכונות החוקמה, תבונה וכריזמה שלה. המטרה מקבלת את מספר נקודות הפגיעה של צורתה החדשה, וכאשר היא חוזרת לצורתה המקורי, היא חוזרת למספר נקודות הפגיעה שהיא לה לפני השינוי. אם המטרה חוזרת לצורתה המקורי בעקבות ירידת ל-0 נקודות פגיעה, כל נזק עוזר לזרור הרגילה. כל עוד הנזק לא מפחית את הצורה המקורית ל-0 נקודות פגיעה, היצור לא מביך הכרה. היצור מוגבל לפעולות שהוא יכול לבצע בצורתו החדשה, והוא לא יכול לדבר או להטיל להשימ.

כל ציוד שהמטרה מחזיקה מתמצז לתוך הצורה החדשה. המטרה לא יכולה להפעיל, להחזיק או ליהנות בכל דרך אחרת מכל ציוד שברשומה.

### **חוק מבית**

#### **לחיש הקסמה מדרג 1**

**זמן הטלה:** 1 פועלה  
**טווות:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מאפים קטנים ונוצה המונפת באוויר)  
**marsh:** ריכוז, עד 1 דקה

יעור לבחירתך שאתה יכול לראות בטוחה תופס כל דבר כמזההך עד גיחוך ונופל בהתקף חוק אם הלחש משפייע עליו. המטרה צריכה להצליח בזריקת הצלה לחוכמה או ליפול שרועה, להפוך חסרת אונים ולא להיות מסוגלת לקלום עד תום הלחש. יצור בעל ערך תבונה של 4 ומטה לא מושפע.

בסוף תור שלה, ובכל פעם שהיא סופגת נזק, המטרה יכולה לבצע זריקת הצלה נוספת לחוכמה. למטרה יש יתרון בזריקת ההצלחה אם היא נגרמה כתוצאה מנזק. אם ההצלחה, הלחש מסתiem.

### **עד עץ**

#### **לחיש יצירה מדרג 5**

**זמן הטלה:** 1 פועלה  
**טווות:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה רוכש את יכולת להיכנס לתוך עץ ולמען מתוכם לתוך עץ אחר מאותו סוג בטוחו 150 מ'. שני העצים צריכים להיות חיים ולפחות באוטו הגודל כמוך. אתה צריך להשתמש ב-½-1 מ' של תנוועה כדי להיכנס לעץ. אתה מידע יודע את מיקומם של כל העצים האחרים מאותו סוג בטוחו 150 מ', וכיום מהתנוועה שהשתמשת כדי להיכנס לעץ, יכול או לעבור לאחד העצים הללו, או לצאת מהעץ. אתה מופיע בנקודה לבחירתך בטוחו ½ מ' מעץ היעד על ידי שימוש ב-½-1 מ' נוספים של תנוועה. אם לא נשאהר לך תנועה, אתה מופיע בטוחו ½ מ' מהעץ שלו נכנסת.

МОוקף על ידי הקיר. הקיר יכול להיות בכל צורה שתבחר, אבל הוא לא יכול לתפוס את אותו מרחב כמו יצור או חפץ אחר. הקיר לא חייב להיות אנסי או לנוח על יסודות מוצקים. הקיר חייב לעמוד זאת להתחבר ולהתמוך על ידי אבן קיימת. לך יכול להשתמש בלחש זה כדי לגשר מעל תהום או כדי ליצור רמה.

אם אתה מגשר מעל יותר מ-6 מ', גודל כל חלק בקיר נחצה לשניים כדי ליצור תומכות. אתה יכול גם לעצב בגיטות את הקיר כדי ליצור ציריים, ביצורים ו��ומה. הקיר הינו חפץ עשו אבן שנייתן לאחרם לו נזק ובכך לפרוץ אותו. לכל חלק של הקיר יש דרג' ש-15 ו-30 נקודות פגעה כל- $\frac{1}{2}$  ס"מ של עובי. חלק שמספר נקודות הפגיעה שלו ירד ל-0 נהרס ועשוי לגרום לחקלים אחרים בקיר להתמודט לפני החלטת השה".

אם אתה מתרכז בלחש זה עד תומו, הקיר הופך קבוע ולא ניתן להפיגו. אחרת הקיר נעלם בתום הלחש.

### קִיר אָשׁ

לחש תעכומה מדרג 4

זמן הטלה: 1 פעולה  
גובה: 36 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (פיסת זרחן קטנה)  
משקל: ריכוז, עד 1 דקה

אתה יוצר קיר אש על משטח יציב בטוויה. אתה יכול ליצור קיר באורך של עד 18 מ', גובה של עד 6 מ' ועובי של 30 ס"מ, או קיר מעגלי בקוטר של עד 6 מ', גובה 6 מ' ועובי של 30 ס"מ. הקיר אוטם ונשאר עד תום הלחש. כאשר הקיר מופיע, כל יצור בשטחו צריך לבצע זריקת הצלה לזריזות. יצור שנכשל בהצלחה סוג 5 נזק אש או חצי נזק אם הצליח.

צד אחד של הקיר, לבחירתך בזמן הטלת הלחש, גורם 5 נזק אש לכל יצור שמסים את תורו בטוויה 3 מ' מצד זה או בטור הקיר. יצור סוג א' אותו הנזק כאשר הוא נכנס לטור הקיר בפעם הראשונה בתורו או מס'ים את תורו שם. הצד השני של הקיר לא גורם נזק.

**בדרישות גובהים יתר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 5 ומעלה, הנזק גדל ב-1-ק' לכל דרג' יחידת לחש מעבר ל-4.

### קִיר כוֹת

לחש תעכומה מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה  
גובה: 36 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ אבקה שנוצרה על ידי מעיכת אבן חן שקופה)  
משקל: ריכוז, עד 10 דקות

קיר בולתי נראה עשוי כוח קסום מופיע בנקודת החאה בוחר בטוויה. הקיר מופיע בכל כיוון שתבחר, אופקי, אנסי או בכל צוויות שהיא. הוא יכול להתמוך על ידי מישור מוצק או לא להיות מחובר לדבר. אתה יכול לעצב את הקיר ככיפה בצורת חצי כדור או כדור שלם ברדיוס של עד 3 מ', או שאתה יכול לעצב קיר שטוח העשו מעד 10 לוחות בגודל

להשתתל על יצורים בתוך האזור. כל יצור המוקסם, מפוחד או נשלט ברגע שהוא נכנס לאזור. אתה יכול לבחר סוג אחד או יותר מהסוגים הנ"ל שלא יושפעו על ידי השפעה זו.

שנית, אתה יכול לקשר השפעה נוספת. בחר השפעה מהרשימה הבאה, או בחר השפעה שהשה"ם מציע לך. חלק מהשפעות אלה משפיעות על יצורים אחרים, יצורים העובדים אל או מנaging מסוימים או יצורים מסוימים, כמו למשל אורקים או טרולים. כאשר יצור המושפע על ידי הלחש נכנס לאזור בפעם הראשונה בתור או מתחליל את תורו שם, הוא יכול לבצע זריקת הצלה לכרייזמה. אם הוא מצליח, היצור מעתולם מההשפעה נוספת עד שהוא יוצא מהאזור.

**אומץ.** לא ניתן להפחיד את היצורים המשפיעים כל עוד הם באazor.

**חשיכה.** חשור מלא את האזור. אוור רגיל ואור קסום שנוצר על ידי לחשים מדרג נמוך מדריך יחידת הלחש בה השתמשת לא יכולם להאיר את האזור.

**אור ים.** אוור בהיר מלא את האזור. חשיכה קסומה הנוצרת על ידי לחש מדרג נמוך מדריך יחידת הלחש בה השתמשת לא יכולה למכות את האור.

**הגנה מאנרגיה.** יצורים תחת השפעה זו עמידים לסוג נזק אחד לבחירתך, למעט דוקר, חותך או מוחץ.

**رجישות לאנרגיה.** יצורים תחת השפעה זו רגושים לסוג נזק אחד לבחירתך, למעט דוקר, חותך או מוחץ.

**מנוחת עלמים.** לא ניתן להפוך גופות מתים הקבורות באזורי לא-מתים.

**משחק בין מים.** יצורים תחת השפעה זו לא יכולים לנוע באמצעות שיגור או באמצעות חוץ מישוריים או ביב-מים.

**פחד.** יצורים תחת השפעה זו מפוחדים כל עוד הם באזורי.

**שקט.** אף צליל לא יכול לנבוע מהאזור ואף צליל לא יכול לחדר אליו.

**לשונות.** יצורים תחת השפעה זו יכולים לתקשר עם כל יצור אחר באזורי, אפילו אם לא חולקים שפה משותפת.

### קִיר אַבְן

לחש תעכומה מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה

גובה: 36 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (גוש גרניט קטן)  
משקל: ריכוז, עד 10 דקות

קיר אבן מוצק ולא קסום מופיע בנקודת החאה בוחר בטוויה. עובי הקיר הוא 15 ס"מ והוא מורכב מעשרה חקלים בגודל 3 מ' על 3 מ'. כל חלק חייב לגעת בחלק אחר. לחוףין אתה יכול ליצור חקלים בגודל 3 מ' על 6 מ' ועובי  $\frac{1}{2}$  ס"מ בלבד.

אם הקיר עבר דרך חלל בו נמצא יצור, היצור נדחף לצד אחד של הקיר ( לבחירתך). אם היצור יהיה מוקף בקירות מכל צדדיו (או בקיר וחפצים מוצקיים אחרים), היצור מבצע זריקת הצלה לזריזות. אם הוא מצליח, הוא יכול להשתמש בפועלות תגובה כדי לנוע עד למחיות שלו כדי לא להיות

או חצי נזק אם הצליח. ניתן להشمיד את השכבה על ידי גרים 25 נקודות נזק אש.

**6. אינדייגו.** יצור שנכשל בהצללה, נהיה מרושן. היצור צריך לבצע זריקת הצללה לחוסן בסוף כל תור שלו. אם הוא מצליח בשולש הצללות, הוא הופך סופית לאבן והוא במצב מאובן. ההצלחות והכשלונות לא צריכים להיות ברצף; עקב אחר התוצאות עד אשר היצור צובר שלוש מסוג קלשאנו.

כל עוד שכבה זו קיימת, לחשים לא יכולים לעבד דרך הקיר. ניתן להشمיד את השכבה על ידי אוור בהיר מהלחש אוור יום או לחש דומה מדרגה שווה או גבוהה.

**7. סגול.** יצור שנכשל בהצללה, מתעוור. היצור צריך לבצע זריקת הצללה לחוכמה בתחלת תורו הבא. הצללה בהצללה מסימנת את העיוורון. אם הוא נכשל בהצללה, היצור נשלח למשיר קיומ אחר לבחירתו של השה"ם ומפסיק להיות עיוור. (בדרכו כלל, יצור שנמצא במישור הבית שלו, בעוד יצורים אחרים שלו, מגושץ זהה למישור הבית שלו, בעוד יצורים אחרים מעוברים למישור האוסטרלי או האטררי). ניתן להشمיד את השכבה עם הלחש הפגת קסם או לחש דומה מדרגה זהה או גבוהה שיכל לסימן לחשים והשפעות קסומות.

### קיר קווצים לחש יצירה מדרגה 6

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 36 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (קומץ קווצים)  
משך: ריכוז, עד 10 דקות

אתה יוצר קיר עשוי סבר גמיש אך קשה ומלא קווצים חדים כמחט. הקיר מופיע בטוח על מישור מזק ונשאר במקומו עד תום הלחש. אתה בוחר האם ליצור את קיר באורך 18 מ', גובה 3 מ' ובעובי  $\frac{1}{2}$  מ' או מעגל בקוטר 6 מ', בגובה עד 6 מ' ובעובי  $\frac{1}{2}$  מ'. הקיר חוסם את קוו הראה.

כאשר הקיר מופיע, כל יצור בתוך אזוריו צריך לבצע זריקת הצללה לזריזות. יצור שנכשל בהצללה סוג 7 $\frac{1}{2}$  נזק דוקר, או חצי נזק אם הצליח בהצללה.

יצור יכול לעبور דרך הקיר, אבל המעבר איטי וכואב. עברו כל 30 ס"מ שיצור עבר דרך הקיר, הוא צריך להשתמש ב-1.20 מ' של תנועה. בנוספף, בפעם הראשונה שיצור נכנס לקיר בתרור, או כאשר הוא מסיים את תורו שם, היצור צריך לבצע זריקת הצללה לזריזות. אם הוא נכשל בהצללה, הוא סוג 7 $\frac{1}{2}$  נזק חותך, או חצי נזק אם הצליח בהצללה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטייל לחש זה באמצעות ייחודית לחש מדרגה 7 ומעלה, שני סוגים הנזקים גדלים ב-1 $\frac{1}{2}$  בסוג 7 $\frac{1}{2}$  לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-6.

### קיר קרת לחש תעכומה מדרגה 6

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 36 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (פיסת קוורץ קטנה)  
משך: ריכוז, עד 10 דקות

אתה יוצר קיר של קרת על מישור מזק בטוח. אתה יכול

3 מ' על 3 מ'. כלلوح חייב לגעת בלוח אחר. בכל צורה, עובי הקיר הוא  $\frac{1}{2}$  ס"מ. הוא עומד עד תום המלחש. אם הקיר חותך דרך חלל בו נמצא יצור כאשר הקיר מופיע, היצור מדחף לצד אחד של הקיר לבחירתך.

דבר לא יכול לעבור פיזית דרך הקיר. הקיר חסין לכל נזק, ולא ניתן להפיגו באמצעות הפגת קסם, אך לחש התפוררות הווסט מיד את הקיר. הקיר ממשיר לתוך המישור האטררי וחוסם מעבר אליו דרכו.

### קיר פריזמטי לחש מגנה מדרגה 9

זמן הטלה: 1 פעולה  
טווח: 18 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: 10 דקות

משיר אוור צבעוני ומונצץ מופיע כקיר אנכי ואוטום על נזקודה שאתה רואה בטוחה. הקיר באורך של עד 27 מ', בגובה של עד 9 מ' וברוחב  $2\frac{1}{2}$  ס"מ. להלופין אתה יכול לעצב את הקיר ככדור בקוטר 9 מ' סביב נזקודה לבחירתך בטוחה. הקיר נשאר באותו מקום עד תום המלחש. אם אתה מציב את הקיר כך שהוא עוזב דרך חלל בו נמצא יצור, הלחש נכשל והפעולה שלך ייחידת הלחש מתבצעת.

הקיר מופיע אוור בהיר למרחק 30 מ' ותאורה עמוונה למרחק 30 מ' נוספים. אתה ויצורים נוספים שאתה בוחר בזמן הטלת הלחש, יכולים לעبور דרך הקיר ולהיאר בסביבתו ללא פגע. אם יצור אחר שיכל לראות את הקיר זו למרחק 6 מ' או פחות ממנו, או מתחילה את תורו שם, היצור צריך לבצע זריקת הצללה לחוסן או להטעור למשך 1 دقيقة.

הקיר מורכב משבע שכבות, כל שכבה בצע שונה. כאשר יצור מנסה לגשת או לעبور דרך הקיר, הוא עוזב זאת שכבה אחר שכבה דרך שכבות הקיר. בעוד עובר או ניגש דרך כל שכבה, היצור צריך לבצע זריקת הצללה לזריזות או להיות מושפע על ידי השכבה כמתואר בהמשך. ניתן להרוס את הקיר, שכבה אחר שכבה, לפי הסדר

מאודם לסגול, באמצעות מסמיים לכל שכבה. שכבה שנחרסה נשארת הרוסה עד תום המלחש. מוט ביטול הורס קיר פריזמטי, אבל לשדה אל-קסם אין כל השפעה אליו.

**1. אדום.** היצור סוג 10 ק-6 נזק אם נכשל בהצללה, או חצי נזק אם הצליח. כל עוד שכבה זו קיימת, התקפות טווח לא קסומות לא יכולות לעוזב דרך הקיר. ניתן להشمיד את השכבה על ידי גרים 25 נקודות נזק קוו.

**2. כתום.** היצור סוג 10 ק-6 נזק חומצה אם נכשל בהצללה, או חצי נזק אם הצליח. כל עוד שכבה זו קיימת, התקפות טווח קסומות לא יכולות לעוזב דרך הקיר. רוח חזקה יכולה להشمיד את השכבה.

**3. צהוב.** היצור סוג 10 ק-6 נזק רק אם נכשל בהצללה, או חצי נזק אם הצליח. ניתן להشمיד את השכבה על ידי גרים 60 נקודות נזק כוח קסום.

**4. ירוק.** היצור סוג 10 ק-6 נזק רעל אם נכשל בהצללה, או חצי נזק אם הצליח. ניתן להشمיד את השכבה על ידי הטלת מעבר קיר או לחש מדרגה שווה או גבוהה יותר שיכל לפתח פתח במישור מזק.

**5. כחול.** היצור סוג 10 ק-6 נזק קור אם נכשל בהצללה,

ואתה יכול ל��ון אותם למטרה אחת או יותר.  
**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, הלחש יוצר זיק נסוך לכל דרג מעלה דרג 1.

### **קללה** לחש תאווצה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה נוגע ביצור, ויצור זה חייב להצלח בזריקת הצלחה לחוכמה או להפוך מוקולע עד תום הלחש. כאשר אתה מטיל את הלחש בחר אחת מההשעות הבאות:

- בחר תוכנה אחת. כל עוד המטרה מקוללת, היא סובלת מחסרין בבדיקה תוכנה וזריקות הצלחה עם תוכינה זו.
- כל עוד היא מאוקולית, המטרה סובלת מחסרין בגלאגול התקופה נגדך.
- כל עוד היא מקוללת, המטרה צריכה לבצע זריקה הצלחה לחוכמה בתחלת כל תור שלה. אם היא נכשלת, היא מבזבצת את תורה ולא עושה בו דבר.
- כל עוד המטרה מקוללת, התקפותיך ולחשייך גורמים לה 1 קז נזק תאווצה נוספים.

לחש הסרת קללה מסיים את השפעת הלחש. לבחירת השה"ם, אתה יכול לבחור השפעה שונה, אבל היא לא יכולה להיות חזקה מההשעות המפורשות. לשה"ם יש את המילה האחרונה לבני השפעת קללה שczו.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 4 ומעלה, משך הלחש הוא ריכוז, עד 10 דקות. אם אתה משתמש ביחידת לחש מדרג 5 ומעלה המשך הוא 8 שעות. אם אתה משתמש ביחידת לחש מדרג 7 ומעלה המשך הוא 24 שעות. אם אתה משתמש ביחידת לחש מדרג 9 הלחש מתקיים עד שהוא מופג. שימוש ביחידת לחש בדרג 5 ומעלה לא דורש ריכוז.

### **קמילה** לחש תעכומה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** מ"ד'

אנרגיית תאווצה שוטפת על פני יצור שאתה רואה בטוווח לבחירתך, ומקיה לחות וחינויים ממנו. המטרה צריכה לבצע זריקת הצלחה לחוסן. המטרה סופגת 8 נזק תאווצה אם נסחה בהצלחה, או חייב המהנתק אם הצלחה. הלחש לא משפייע על אל-מתים או יצורי CP'IM. אם אתה משתמש בלחש נגד יצור צוחוי או צמח קסום, הוא סובל מחסרין בזריקת הצלחה, והלחש גורם נזק מרבי ליצור זה. אם אתה משתמש בלחש נגד צמח לא קסום, שאינו יצור, כמו למשל עץ או שיח, הוא לא מבצע זריקת הצלחה, אלא פשוט קמל ומית.

lezבב את הקיר בתוור כיפה בצורת חצי دائר עם רדיוס של עד 3 מ', או בצורת משטח העשויה מעשרה לחות מרוביים באורך 3 מ'. כל לוח חייב לגעת בלוח אחר. בכל צורה, עובי הקיר הוא 30 ס"מ והוא נשאר במקום עד תום הלחש.

אם הקיר חותך דרך חלל בו נמצא יצור כאשר הקיר מופיע, היצור נדחף לצד אחד של הקיר והוא צריך לבצע זריקת הצלחה לזריזות. הם היצור נכסל בהצלחה הוא סופג 10 נזק קור, או חייב נזק אם הצליח. ניתן לגורום נזק לקיר ועל ידי כך לפרוץ אותו. לקיר יש דרג"ש 12 ו-30 נזודות פגיעה לכל חלק באורך 3 מ', והוא רגיש לנזק אש. חלק קיר שירד ל-0 ונזודות פגיעה, מושמד ומשאיר אחריו איזור אויר קר במקומו בו עמד הקיר. יצור העובר דרך האויר הקיר בפעם הראשונה בתוורו צריך לבצע זריקת הצלחה לחוסן. היצור סופג 5 נזק קור אם נכסל בהצלחה, או חייב נזק אם הצליח.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 7 ומעלה, הנזק שהקיר גורם כאשר הוא מופיע גדל ב-2 קז והמק למעבר דרך האויר הקיר גדול ב-1 קז לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-6.

### **קיר רוח** לחש תעכומה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מניפה קטנטנה ונוצה מקור אקזוטי)  
**marsh:** ריכוז, עד 1 דקה

קיר עשויה חזקות עולה מהקרקע בנזודה לבחירתך בטוווח. אתה יכול ליצור קיר באורך של עד 15 מ', גובה 4% מ' ורוחב 30 ס"מ. אתה יכול לבצע את הקיר בכל דרכו שבחרך, כל עוד הוא יוצר מסלול אחד רציף על פני הקראקע. הקיר נשאר במקומו עד תום הלחש.

כאשר הקיר מופיע, כל יצור שנמצא באחור הקיר מבצע זריקת הצלחה לכוכב. יצור שנכסל בהצלחה סופג 8 נזק מוחץ וחזי נזק אם הצליח.

הרוחות החזקות מרחיקות ערפל, עשן וגדיים אחרים. יצורים מעופפים וחיפויים מגודל קטן או קטנים יותר לא יכולים לעبور דרך הקיר. חומרים קלים שאינם מחוברים לדבר ומובאים לתוך הקיר עפיהם כלפי מעלה. חצים וקליעים אחרים הנוראים לעבר מטרות מעברו השני של הקיר מושותות מעלה, ומפספסות אוטומטית. (סלעים הנזרקים על ידי ענקים או מכונות מצור, וקליעים דומים, לא מושפעים). יצורים בצוות גז לא יכולים לעبور דרך הקיר.

### **קיל'ע קסם** לחש תעכומה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** מ"ד'

אתה יוצר שלושה זיקים זוחרים של כוח קסום. כל זיק פוגע ביצור שאתה יכול לראות בטוווח לבחירתך. הזיק גורם 4 + 1 כוח קסום למטרה. כל הזיקים פוגעים בו זמנית

בצע התקפת לחש בטוח עbor כל קרון. בפגיעה, המטרה סופגת 2 קג נזק איש.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 ומעלה, אתה יוצר קרון נוספת לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-2.

### קרון ירח

לחש תעכומה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (מספר זרעים מצמח ערבי-ירח ופיסות פצלת השדה מנצנץת)  
**משקל:** ריכוז, עד 1 דקה

קרון אור כוסוף ובHIR מאיר מלמעלה איזור בצורת גליל ברדיוס ½ מ', ובגובה 12 מ' סביבי נזקודה בטוחה. עד תום הלחש תאורה עמוונה מלאת את הגיל. כאשר יוצר נכנס לאיזור הלחש בפעם הראשונה בתורהו, או מתייחס את תורו שם, הוא מתקף בלហבות רפאים הגורמות לכאב צורב, והוא צריך לבצע זריית הצלחה לחווון. אם הייצור נכשל הוא סופג 2 קג נזק קרון או חצי נזק אם הצלחת. משני צורה סובלים ממחסור בהצלחה, ואם הם נכשלים הם חזרים מיד לצורתם המקורית ולא יכולים לשנות לצורה אחרת כל עוד הם באיזור הלחש. בכל תור שלך לאחר הטלת הלחש, אתה יכול להשתמש בעוליה כדי להזין את הקרון 18 מ' בכל פעם.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 ומעלה, הנזק גדל ב-1 קג 10. לכל דרג יחידת לחש מעבר ל-2.

### קרון כפור

לחשון תעכומה

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משקל:** מיידי

קרון קופואה של אור כחול-לבן נורית לעבר ייצור בטוחה. בצע התקפת טווח נגד הייצור. אם פגעת, הייצור סופג 1 קג נזק קור ומהירות שלו מופחתת ב-3 מ' עד לתחלת התור הבא שלך. נזק הלחש גדל ב-1 קג 5 כאשר אתה מגיע לדרגה 5 (8ק2), דרגה 11 (8ק3) ודרגה 17 (8ק4).

### קרון שמש

לחש תעכומה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
**טווח:** עצמי (קו באורך 18 מ')  
**רכיבים:** ק, ת, ח (זוכיות מגדלת)  
**משקל:** ריכוז, עד 1 דקה

קרון אור בהירה מזנקת מידך לקו ברוחב ½ מ' ובאזור 18 מ'. כל ייצור בקוו צורק לבצע זריית הצלחה לחווון. ייצור שנכשל בהצלחה סופג 6 קג נזק קרון ומתרעור עד תורך הבא.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 5 ומעלה, הנזק גדל ב-1 קג 8 לכל דרג לחש מעל ל-4.

### קריה לבורק

לחש יצירה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משקל:** ריכוז, עד 10 דקות

ענני סופה מופיעים בצורה גליל בגובה 3 מ' וברדיוס 18 מ' שמרכו נסכל אם אתה יכול לראותם למרחק 30 מ' מעלייך. הלחש תוארה עמוונה מלאת את הגיל. השעננים יכולים להופיע בה (למשל, אם אתה נמצע בחדר שלא יכול להכיל את העננים). כאשר אתה מטיל את הלחש, בחר נזקודה שאתה יכול לראות בטוחה. חיזז ברק מכח מהען לעבר נזקודה זו. כל יצור בטוחה ¼ מ' מהנקודה צריכה לבצע זריית הצלחה לזריזות. יצור שנכשל בהצללה סופג 3 קג נזק ברק וייצור שהצליח חצי נזק. בכל תור שלך עד תום הלחש, אתה יכול להשתמש בעוליה כדי לפרק נזק לבורק נוסף באמצעות דרך. לאוותה נזקודה או לנזקודה חדשה בטוחה. אם אתה מטיל את הלחש בחוץ ובזמן סופה, הלחשនוון לרשותה על הסופה במקום ליצור סופה חדשה. במקרה זה נזק הלחש גדל ב-1 קג 10.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 4 ומעלה, הנזק גדל ב-1 קג 10 לכל דרג מעל ל-3.

### קרון חולשה

לחש תאובה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משקל:** ריכוז, עד 1 דקה

קרון שחורה של אנרגיה מחלישה מזנקת מקצת אצבעך לעבר ייצור בטוחה. בצע התקפת לחש בטוחה נגד הייצור. אם פגעת, הייצור רק חצי נזק בהתקפות נשק המשמשות בכוח עד תום הלחש. בסוף כל תור של הייצור, הוא יכול לבצע זריית הצלחה לחווון נגד הלחש. אם ההצללה הצלחה, הלחש מסתיים.

### קרון חורכת

לחש תעכומה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעלוה  
**טווח:** 36 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**משקל:** מיידי

אתה יוצר שלוש קרני אש ומשליך אותן לאיבר מטרות בטוחה. אתה יכול להשליך אותן לעבר מטרה אחת או כמה מטרות. אתה יכול להשליך אותן לעבר מטרה אחת או כמה מטרות.

כאשר אתה מטיל לחש זה בצע זריקת הצלחה לתבונה بد"ק 15. אם נכשלת אתה סופג 6 נזק תודעה ואתה מאבד את שפיעותך עד שאתה מסיים מנוחה ארכונה. כל עוד שפיעותך אבודה אתה לא יכול לבצע פעולות, אתה לא מבין דברו של יצורים אחרים, לא יכול לקרוא ודבר רק בשפה לא מובנת. לחש שיקום דగול יכול לסייע השפעה זו. אם הצלחת בהצלחה, אתה יכול לשאול את היצור עד חמיש שאלות. אתה חייב לשאול את השאלות לפני תום הלחשה.

השה"ם עונה על כל שאלה במילה או שתיים, למשל "כן", "לא", "אולי", "לעולם לא", "לא רלוונטי" או "לא ברור" (אם היצור לא ידוע את התשובה לשאלתך). אם תשובה של מילה אחת תהיה מטעה, ההשה"ם יכול לענות במשפט קצר במקומם זה.

### **ראיית אמת**

#### לחש חיזוי מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (משחת עיניים העולה לפחות 25 מ"ז)  
**המשחה:** מרכיבת מאבקת פטריות, צעפרן וושמן; והיא נוצרת על ידי הלחשה  
**משך:** 1 שעה

לחש זה מעניק לייצור המסכים לך ואתה נוגע בו את היכולת לראות דברים כמו שהם באמת. עד תום הלחשה, ליצור יש ראיית אמת, הוא מבחין בדלותות סודיות המוסתרות בקסם והוא יכול לראות לתוכה המישור האתורי, כל זאת לטוחה של עד 36 מ'.

### **ראיית הנולד**

#### לחש חיזוי מדרג 9

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (נצח יונק דבש)  
**משך:** 8 שעות

אתה נוגע ביצור המסכים לך ומעניק לו יכולות מוגבלות לראות את העתיד הקרוב. עד תום הלחשה, לא ניתן להפתיע את היצור והוא מקבל יתרון בגelogiy התקפה, בדיקות תוכנה וזריקות הצלחה. בנוסף, יצורים אחרים יש חסرون בגelogiy התקפה מוקדם עד תום הלחשה.

הלחש מסתיים מיד אם אתה מטיל אותו שוב לפני תומו.

### **ראיית הנעלם**

#### לחש חיזוי מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (קמצוץ אבקת טאלק והתזה קטנה של אבקת כסוף)  
**משך:** 1 שעה

עד תום הלחשה, אתה רואה יצורים וחפצים בלתי נראהים כאלו היו נראהים, ואתה יכול לראותו לתוכה המישור האתורי. יצורים וחפצים אחרים נראהים לך כראות רפאים שkopot.

הצורך בהצלחה סופג חצי נזק ולא מתעורר על ידי הלחשה. אל-матים ורפסים סובלים מחסרון בהצלחה. אתה יכול ליצור קו קוון חדש בכל תור שלך עד תום הלחשה.

עד תום הלחשה, פיסה קטנטנה של אור בהק זורחת מידך. הפיסה מפיצה אור בהיר ברדיוס 18 מ' ותאורה עמומה למרחק 18 מ' נוספים. אור זה נחשב אור שמש.

### **קשר הגנה**

**לחש מגננה מדרג 2**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (זוג טבעות פלטינינה השוואת לפחות 50 מ"ז כל אחת, שאתה והמטרה חיברים לענד עד תום הלחשה)

**משך:** 1 שעה

לחש זה מגן על יצור אחד שאתה נוגע בו ויוצר קשר מייסטי בינו לבין הלחשה. כל עוד היצור נמצא למרחק של עד 18 מ' מוך, הוא מקבל תוסף +1 לדרג"ש וזריקות הצלחה והוא געשה עמיד לכל סוג הנזק. בנוסף, בכל פעם שהוא סופג נזק, אתה סופג את אותה כמות נזק.

הלחש מסתים אם אתה יורד ל-0 נקודות פגיעה או אם המרחק בין ליבור היצור גדול מעבר ל-18 מ'. הלחש מסתים גם אם הלחש מוטלשוב על אחד היצורים המקשרים. אתה יכול לבטל את הקסם בתור פעולה.

### **קשר טלפטி**

**לחש חיזוי מדרג 5 (טקט)**

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** 9 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (חתיכות קליפות ביצים של שני סוגי יצורים שונים)

**משך:** 1 שעה

אתה יוצר קשר טלפטי בין עד שמונה יצורים לבחירתך, שאינם מתנגדים לך ונמצאים בטוחה, המחבר את מחשבותיו של כל יצור לכל האחרים עד תום הלחשה. יצורים עם ערך תבונה של 2 ומטה לא מושפעים על ידי הלחשה. עד תום הלחשה, המטרות יכולות לתקשר טלפטיתית דרך הקשר, בין אם יש להן שפה משותפת ובין אם לא. התקשרות אפשרית בכל מרחק, אבל היא לא עוברת בין מישורי קיומיים שונים.

### **קשר עם מישור אחר**

#### לחש חיזוי מדרג 5 (טקט)

**זמן הטלה:** 1 דקה

**טוווח:** עצמי

**רכיבים:** ק

**משך:** 1 דקה

אתה מתקשר מחשבתי עם חצי-אל, רוחו של תלמיד שמatta לפניו זמן רב או ישות מסתורית ממישור אחר. הקשר עם יצור חזק מישורי זה מאמץ ואפיו יכול לשבש את מוחך.

**רأيت חושך**  
لחש תהפוכה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: מגע  
רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ גזר מיבש או אגט)  
משך: 8 שעות

אתה נגע ביצור המסכים לכר ומעניק לו את יכולת לראות בחושך. עד תום הלחש, ליצור יש רأית חושך לפחות 18 מ'.

**ريهق**

لחש תהפוכה מדרג 2

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 18 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (lolat uror קטנה או פיסת חוט זהוב מכופפת לצורת ספל עם קצה ארוך)  
משך: ריחוך, עד 10 דקות

צורך אחד או חוץ אחד לבחירתך שאתה רואה בטוווח עולה. אנטית לגובה של עד 6 מ', ונשאר תלוי שם עד תום הלחש. הלחש יכול למטרה ממשקל של עד 250 ק"ג לרוחף. צורך שאים מסכים לכר ומצליך בזריקת הצלת לחוון, לא מושפע מהלחש.

המטרה יכול לזרז רק על ידי דחיפת או משיכת חפצים קבועים או משטחים שהוא יכול להגע אליהם (למשל קיר או תקרה), המאפשרים לה לזרז אליו היא מטפסת. אתה יכול לשנות את גובה המטרה עד 6 מ' לכל כיוון בתורה. אם אתה המטרה, אתה יכול לנוע מעלה אומטה כחלק מההונעה שלך. אחרת, אתה יכול להשתמש בפעולה שלך כדי להזיז את המטרה, אשר חיבבת להישאר בטוווח הלחש. כאשר הלחש מסתיים, המטרה יודת בעדינות לאדמה. אם היא עדיין מרחפת.

**ريفي فزعيم**

لחש תעכומה מדרג 1

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: מגע  
רכיבים: ק, ת  
משך: מיידי

צורך בו אתה נגע מшиб מספר נקודות פגיעה השווה ל-1-8 + מתקדם תכונת הטלת הלחשים שלך. לחש זה לא משפייע על אל-מתים או יצרי כפיים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחודית לחש מדרג 2 ומעלה, הריפוי מшиб 1-8 נקודות פגיעה נוספת לכל דרג מעבר ל-1.

**ريفي فزعيم המוני**  
لחש תעכומה מדרג 5

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 18 מ'  
רכיבים: ק, ת

**مشך: מיידי**

אל של אנרגיית רפואי זורם מנוקודה לבחירתך בטוווח. בחר עד שישה יצורים בצדior ברדיוס 9 מ' סביב נקודה זו. כל יצור מшиб נקודות פגיעה בכמות השווה ל-3-8 + מתקדם תכונת הטלת הלחשים שלך. לחש זה לא משפייע על אל-מתים או יצרי כפיים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחודית לחש מדרג 6 ומעלה, כמות הרפואי גדלה ב-1-8 לכל דרג ייחודית לחש מעבר ל-5.

**ريفيون شكل**

لחש הקסמה מדרג 8

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 45 מ'  
רכיבים: ק, ת, ח (חוףן כדורי חימר, קריסטל, זכוכית או מינרלים)  
משך: מיידי

אתה מפוץץ את מוחו של יצור שאתה יכול לראות בטוווח, בניסיון לנפץ את יכולת החשיבה והאישיות שלו. המטרה סופגת 4-6 נזק תודעה וצריכה לבצע זריקת הצלת לתבונה.

אם ההצלת נכלה ערכי התבונה והכריזמה של המטרה הופכים ל-1. היצור לא יכול להטיל לחשים, להפעיל חפצים קסומים, להבין שפות או לתקשר בצורה ברורה. היצור, לעומת זאת, מזהה את חבירו, יכול ללקת בעקבותיהם לעומת גזע, ואנו להגן עליהם.

לאחר 30 ימים, ושוב בסיום כל תקופה של 30 ימים לאחר מכן, היצור יכול לחזור על זריקת ההצלת נגד הלחש. אם ההצלת מצליחה, הלחש מסתיים. ניתן גם לסייע בשיקום דגול, מרפא או משאלה.

**ريکוד פרוע**

لחש הקסמה מדרג 6

זמן הטלה: 1 פעולה  
טוווח: 9 מ'  
רכיבים: ק  
משך: ריכוז, עד 1 דקה

בחור צורך אחד שאתה יכול לראות בטוווח. המטרה מתחילה לרקוד במקומות בצורה קומית: לדשדש, לركוע ברגלים ולדלג עד תום הלחש. יצורים שלא ניתן להקסים חסינים בפניו לחש זה.

צורך מركד חייב לנצל את כל התנועה שלו לריקוד, מבלי לעזוב את החלל בו הוא נמצא והוא סובל מחסرون בזריקות הצלת לזריזות וגלגלי התקפה. כל עוד המטרה נמצאת תחת השפעת הלחש, ליצורים אחרים יש יתרון בהתקפות נגדה. בתור פעולה, יצור מركד יכול לבצע זריקת הצלת לחוכמה כדי להחזיר לעצמו את השליטה. אם הוא מצליח בהצלחה, הלחש מסתיים.

**ريتون**

لחש הקסמה מדרג 2

אלו הוא בעומק 1 ק'  $10 \times 3$  מ', ברוחב 3 מ' וنمישך מקצת אחד של אזור הלחש לקצה הנגדי. יצור העומד בנקודה בה נפתח סדק ציריך להצליח בזריקת האצלה לזריזות או שהוא נופל פנימה. יצור שמצlich בהצלה זו עם קצה הסדק בעודו נפתח.

سدק הנפתח מתחת לבנייה גורם לו להתמוסט אוטומטית (ראה בהמשך).

**מבנה.** הרعش גורם 50 נקודות נזק מוחץ לכל מבנה הנגע באדמה בגין אזור אשר אותה מטיל את הלחש ובתחלית כל אחד מתורוותיך עד תום הלחש. אם מבנה יורד ל-0 נקודות פגעה, הוא מתמוסט ועשוי לגורם נזק ליטוריים סמוכים. יצור שמרחקו מהמבנה לא עולה על חצי מגובה המבנה ציריך לבצע זריקת האצלה לזריזות. אם היצור נכשל בהצללה הוא סופג 56 נזק מוחץ, נופל שרוע ונ开办 בהריסות וצריך להשתמש בפעולה כדי לבצע בדיקת כוח (אטטלטיקה) בד"ק 20 כדי לצאת. השה"ם יכול לשנות את ד"ק לגבואה או נמוכה יותר בהתאם לאופי החרישות. אם היצור הצליח בהצללה הוא סופג חצי נזק ולא נופל או נלכד.

### שדה אל-קסם

לחש מגננה מדרג 8

זמן הטלה: 1 פעליה

טוווח: עצמי (כדור ברדיוס 3 מ')

רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ אבקת ברזל או שבבי ברזל)

משך: ריכוז, עד 1 שעה

אתה מוקףxcd בצדור אל-קסם בלתי נראה בראשה ברדיוס 3 מ'. אזור זה מנתק מאנרגיית הקסם המכוסה את כל הרבי-יקום.

בתוך הצדור לא ניתן להטיל לחשים, יצורים מזומנים נעלים ואפילו חפצים קסומיים הופכים רגילים. עד תום הלחש הצדור נע איתך ואתה נשאר מרכזו.

לחשים והשפעות קסומות אחרות, למעט אלו שנוצרו על ידי עתקים או אלים, מודבקים בתוך הצדור ולא יכולים לחדר אליו. לחש שהוטל מנצח את יחידת לחש שהשתמשה בה, גם אם הודחק. בזמן שההשפעה מודבקת היא לא משפיעת אבל הזמן בו הייתה מודבקת נחשב לזמן הכלול שלה.

**השפעות עם מטרה.** לחשים והשפעות קסומות אחרות, למשל קליע קסם או הקסמת אדם שמכונים למטרה מסוימת: חוץ או יצור הנמצא בתוך הצדור לא משפיעים על מטרתם כלל.

**אזור קסם.** אזור לחש או ההשפעה קסומה אחרת, כמו למשל כדור אש, לא יכול לחדר לתוך הצדור. אם הצדור חופף חלקית עם אזור הקסם, האזור המכוסה על ידי הצדור מודבק. למשל, הלוחבות הנוצצות על ידי קיר איש מודבקות בתוך הצדור, דבר היוצר פער בקיר אם אזור החיפוי גדול מספיק.

**לחשים.** כל לחש פועל או ההשפעה קסומה אחרת על יצור או חוץ בתוך הצדור מודבקים כל עוד היצור או החוץ נמצאים בתוכו.

**חפצים קסומיים.** התכוונות והכוחות של חפצים קסומיים מודבקים בתוך הצדור. למשל, חרב ארוכה +1 בתוך הצדור מתפרקת בתוך חרב ארוכה לא קסומה.

התכוונות והכוחות של חפצים קסומיים מודבקים אם משתמשים בהם נגד מטרות בתוך הצדור או אם האוחז

זמן הטלה: 1 פעליה  
טוווח: 18 מ'  
רכיבים: ק, ת  
משך: 1 דקה

אתה שוחר מילים מבלבות וגורם לצורים לבחירתך שאתה יכול לראות בטוווח וכוכבים לשמעו אותך לבצע זריקת האצלה לחוכמה. כל יצור שלא ניתן להקסמו מצילח אוטומטית בהצללה, ואם אתה או בני בריתך מלחמים ביצור, הוא מקבל יתרון בזריקת האצלה. יצור שנכשל בהצללה סובל מחסרו בבדיקות חוכמה (הבחנה) כדי להבחן בכל יצור חוץ ממר עד תום הלחש או עד שהיצור לא יכול לשמעו אותך יותר. הלחש מסתומים אם אתה חסר אוניבס או לא יכול לדבר יותר.

### רמרק רפואי

לחש אשלי מדרג 3 (טלק)

זמן הטלה: 1 דקה

טוווח: 9 מ'

רכיבים: ק, ת

משך: 1 שעה

יצור אמיתי למחרча, דמיoso גדול מופיע על האדמה בחלל פניו לבחירתך בטוווח. אתה מחייב כיצד היצור נראה, אבל הוא ככל אוכף ורסן. כל ציוד שנוצר על ידי הלחש נעלם בענן שען אם הוא נישא למחרך 3 מ' מהרמרק.

עד תום הלחש, אתה או ציור לבחירתך יכולים לרכוב על הרמרק. היצור משתמש בנוטוי המשחק של סוס רכיבה, למעט שמהירותו 30 מ' והוא יכול לנע 15 ק"מ בשעה, או 20 ק"מ בקצב מהיר. כאשר הלחש מסתומים, הרמרק נעלם באטיות, דבר המאפשר לרכיב 1 דקה כדי לרדת ממנו. הלחש מסתומים אם אתה משתמש בפעולה כדי לבטל אותו או אם הרמרק סופג נזק כלשהו.

### רעדת אדמה

לחש תעכומה מדרג 8

זמן הטלה: 1 פעליה

טוווח: 150 מ'

רכיבים: ק, ת, ח (קמצוץ אפר, חתיכת אבן וגוש חימור)

משך: ריכוז, עד 1 דקה

אתה יוצר רעש אדמה בנקודה על הקרקע שאתה יכול לראות בטוווח. עד תום הלחש, רעדות חזקות מכות באדמה ברדיוס 30 מ' מסביב לנקודה ומרuidות כל יצור ומבנה הנוגע באדמה בטוווח זה.

האדמה באזור זה הופכת לתוואי שטח קשה. כל יצור על האדמה המתרכז צריך לבצע זריקת האצלה להוציא. נ苴ל, הריכוז שלו נשבר.

כאשר אתה מטיל לחש זה, ובסיום כל תור בו אתה מתרכז בו, כל יצור על האדמה באזור צריך לבצע זריקת האצלה לזריזות. יצור שנכשל נופל שרוע.

לחש זה יכולות להיות השפעות נוספות, בתלות בתוואי השטח, להחלטת השה"ם.

**סדקים.** סדקים נפתחים באדמה באזור הלחש בתחילת התור הבא שלך אחרי הטלת הלחש. סה"כ נפתחים 1 ק' סדקים במיקומים להחלטת השה"ם. כל אחד מסדקים

באמצעות ייחידת לחש מדרג 4 ומעלה, הנזק גדול ב-1-8 לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-3.

### שטח דמיוני לחש אשלה מדרג 4

**זמן הטלה:** 10 דקות  
**טווח:** 90 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (אבן, זרד ומגע צמה יירוק)  
**משך:** 24 שעות

אתה גורם לשטח טבעי בתוך קוביה באורך 45 מ' להראות, להישמע ולהירח כמו סוג אחר של שטח טבעי. לדוגמה, שדות פתוחים או דרך יוכלים להראות כמו ביצה, גבעה, בקע או שטח קשה או בלתי עביר אחר. אגם יכול להראות כמו אגם יירוק, מצוק כמו מדרון מתון או גיא מלא אבני כמו דרך רחבה וחולקה. מבנים לא טבעיות, ציוד ויצורים באזורי לא מנשימים את מראמ.

המאפיינים הפיזיים של השטח לא משתנים, لكن סביר כי יצורים הנכונים לשטח יבחינו באשליה. אם לא ניתן להבחן בקלות בהבדל על ידי מגע, יצור הבוחן בקפידה את האשלה יכול לבצע בדיקת תבונה (חקירה) מול ד"ק הצלחה מלהשכים שלך כדי להפוך להאמין לאשליה. יצור ש מבחין באשליה רואה אותה כתמונה מטושטשת על פני השטח האמתי.

### שיגור

לחש יצירה מדרג 7

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 3 מ'  
**רכיבים:** ק  
**משך:** מיידי

לחזה משגר מידית אותך ועד שמוינה יצורים נוספים בחירתק המסתכנים לך ואתה יכול להראות אותם בטוח, או חפש אחד שאתה יכול להראות לטוע לעיד לבחירתק. אם בחרת לשגר חפש, הוא חייב להיכנס כלו בקוביה באורך 3 מ' והוא איננו יכול להיות ברשות יצור המתנגד לחש. היעד שאתה בוחר חייב להיות מוכן ורק הוא חייב להיות באותו מישור קיום כמוך. רמת ההיכרות שלך עם היעד קבועה האם אתה מגיע לשם בבטחה. השה"ם מגלאל 100 ובודק בטללה.

**רמת ההצלחות.** "מעגל קבוע" מציין מעגל שיגור קבוע שאתה מכיר את סדר הסמלים בו. "חפש מקושר" מציין שיש בראשותך חפש שנלך מהיעד הרצוי בששת החודשים האחרונים, כמו למשל ספר מספרית אשף, מציעים מהסוטה המלכוטית או חתיכת שיש מקבריו הסודי של ליין.

"מכור מאד" הינו מקום שאתה מבקר בקביעות, מקום שלמדתabisודות או מקום שאתה יכול להראות בזמן הטלת הלחש. "נראה מדי פעם" הינו מקום שראית יותר מפעם אחת, אבל הוא אינו מכור לך ממש. "נראה פעם אחר" הינו מקום שאתה מכיר דרך תיאור של מישחו אחר, למשל ממפה. "יעד שגוי" הינו מקום שאתה קיימ. אולי ניסית לסקור את

בחפש נמצא בתוך הcador. אם נשק קסום או פיסת תחמושת קסומה עוזבים את הcador לגמרי (למשל כאשר אתה יורה חץ קסום או מטיל חנית קסומה לעבר מטרת מחוץ לcador), הקסם מפסיק להיות מודחך ברגע שהנשך או התחמושת יוצאים מהcador.

**מען קסום.** שיגור וمسע בין מישורים נ苴ל כאשר הוא מתבצע בתוך הcador, בין אם הcador הוא יעד המשע או נקודת המוצא. שער למיקום אחר, עולם או מישור קיומ, כמו גם פתח לחלל חוץ-ימיidi כמו זה הנוצר על ידי הלחש תעלול חבלים, נסגר זמנית כאשר הוא בתוך הcador. **יצורים וחפצים.** יצור או חפש שנוצרו או זומנו באמצעות קסם מפסיקים זמנית להתקיים בתוך הcador. יצור זה מופיע מיד כאשר החלו אותו תפס היצור כבר לא נמצא בתוך הcador.

**הפגת קסם.** לחסם והשפעות קסומות אחרות שבטלות קסם לא משפיעות על הcador. בדומה, כדורים שנוצרו על ידי לחשי שדה אל-קסם שונים לא מבטלים זה עד זה.

### שומר אמונה לחש יצירה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק  
**משך:** 8 שעות

שומר רפואיים גדול מופיע ומרחף עד תום הלחש בשטח פניו שאתה רואה בטוח לבחירתק. השומר תופס את השטח זה ולא ניתן להבחן בו למעט בחזרב זורת ומגן המועטר בסמל האל שלך.

כל יצור עווין שנע לחאל בטוחו 3 מ' מהשומר בפעם הראשונה בתורו חייב להצליח בזריקת הצלחה לזריזות. היצור סופג 20 נזק קורן אם נ苴ל בהצלחה או חצי נזק אם失lich. השומר נעלם אחרי שארם לסתה"כ 60 נקודות נזק.

### שומרים רוחניים לחש יצירה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** עצמי (דיזיון 4% 4%)  
**רכיבים:** ק, ת, ח (סמל קדוש)  
**משך:** ריכוז, עד 10 דקות

אתה מזמן רוחות להגן עליך. הן מעופפות סביבך עד מרחק של 4% מ' עד תום הלחש. אם אתה טוב או ניטראלי, צורת הרופאים שלhn היא של מלך או פיה ( לבחירתק) אם אתה נוטה לרועה הן נראות שטניות.

כאשר אתה מטיל לחש זה, אתה יכול לחזור כל מסטר של יצורים שאתה רואה והם אינם מושפעים על ידי הלחש. מהירותו של יצור המושפע מהלחש יורדת לחצי וכאשר יצור נכנס לאזור בפעם הראשונה בתורו או מתחילה את תורו באזור הוא צריך לבצע זריקת הצלחה לחוכמה. אם הוא נ苴ל בהצלחה הוא סופג 3 נזק קורן (אם אתה טוב או ניטראלי) או 3 נזק תאובה (אם אתה נוטה לרשות) או חצי נזק אם失lich.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה

שלר.  
**שינוי מראה.** אתה משנה את מראהך. אתה בוחר כיצד

להראות, כולן גובהך, משקלך, תועי פניך, קולך אוורך, צבע עורך ומאפיינים ייחודיים. אתה יכול להידמות לבן גצע אחר, אבל שינוי זה לא משפיע על הנוטנים שלך. כמו כן אתה לא יכול לשנות את גודליך או צורתך הכללית; אם אתה הולך על שני רגליים, אתה לא יכול להפסיק להולך על ארבע, למשל. בכל זמן עד תום הלחש, אתה יכול

להשתמש בפウולה כדי לשנות את מראהך שוב.  
**שינויים טבעיות.** אתה מגדל טופרים, ניבים, קוצים, קרניים או נשק טبعי אחר לבחירתך. כאשר אתה תזקוף ללא נשך אתה גורם 1 ק"ג נזק דוקר, חותך או מוחץ לפ' סוג הנשק שבחורתך, ואתה נחשב מיומן במכה ללא נשך. בסופו הנשק הטבעי הינו נשך קסום ואתה מקבל תוסוף +1 לגלגול ההתקפה והנדק שאתה מבצע באמצעותו.

### **שינויי צורה** לחש תהופה מדרג 9

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (כתר יירקן בשווי לפחות 1,500 מ"ז, שאתה מניח על ראשו לפני הטלת הלחש)

**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה משנה את צורתך לצורת יצור אחר עד תום הלחש. צורתך החדשה יכול להיות של כל יצור עם דירוג אטגר השווה או נמוך לדרגתך. היצור לא יכול להיות יציר כפויים או אל-מת, ואתה חייב להיות לראות יצור זהה לפחות פעמיים. אתה הופך לצור ממוצע מסווג זה, זהה שאין לו דרגות מקצוע או יכולת הטלת לחשים.

נתוני המשחק שller מוחלפים באלה של היצור שבחורתך. אולם נטייתך וعرכי התבוננה, חוכמה וכירזמה שלך נשמרים. כמו כן אתה שומר על כל מומנויותך ועל שליטותך בדיזוקות הצלחה, בנוסף לאלה של היצור. אם ליצור יש את אותה שליטה כmor והתוספות שלו גבוה משלהן, השתמש בתוספות שלו במקומם בשלן. אתה לא יכול להשתמש בפעולות

אגדיות או פעולות מאורה של צורתך החדש. אתה מקבל גם את נקודות וקוביות הפגיעה של היצור החדשה. כאשר אתה חוזר לצורתך המקורי, אתה חוזר למספר נקודות הפגיעה שהוא שולץ צורתך המקורי. אם אתה חוזר לתוצאה מירידה ל-0 נקודות פגיעה, כל נזק מעבר לכך עובר לצורתך הרגילה. כל עוד הנזק הנוסף לא מוריד את מספר נקודות הפגיעה של צורתך המקורי ל-0, אתה לא מביך הכרה.

אתה שומר על כל יתרונות מאפייני המקצוע והגצע שלך או מאפיינים ממקור אחר ואתה יכול להשתמש בהם, בתנאי שצורתך החדש מסוגלת לעשות זאת פיזית. אתה לא יכול להשתמש בחושים מיוחדים שיש לך (למשל ראיית חושך) אלא אם לצורך החדש גם כן יש חשיבות אלה. אתה יכול לדבר רק אם היצור יכול לדבר בדרך כלל.

casar אתה משנה צורה, אתה בוחר האם הצד שלך נופל לאדמה, מתמצע לטור הצורה החדשה או נלבש על ידה. ציוד לבוש ממשיך להתנגד כרגע. השה"ם מחייב האם זה הגיוני שהצורה החדשהتلبس פריט ציוד, בהתאם לצורת וגודל היצור. הציוד שלך לא משנה צורה או גודל

מקלטו של אויב אבל ראית רק אשליה במקום, או שאתה מנסה להשתగר למקום מוכר שאתה קיים עז. **על המטרה.** אתה והקבוצה (או החפש) מופיעים במרקח

אקדמי מיהיע לכיוון אקדמי. המרחק מהיהיע הוא 10 ק"מ × 10 ק"מ אחזושים מהמרקח שהתוכנות לנوع. למשל, אם התכוונת לנوع 180 ק"מ, נתחת ליד המטרה וגלגלת 5 ו-3 בשתי הקוביות, אך אתה מפספס את המטרה ב-15 אחזושים או 27 ק"מ. השה"ם קובע את הכוון יחסית למטרה שלך, הגעת על ידי גלגול ק"מ כאשר 1 מסמן צפון, 2 צפון-מזרח, 3 מזרח וכן הלאה סיבוב וקוות המיצפן. אם יסית להגייע לעיר נמל והגעת 27 ק"מ לכיוון הים, אתה עלול להיות בצרות.

**אזור דומה.** אתה והקבוצה (או החפש) מגיעים לאזור שונה אשר דומה חזותית או אחרית לאזור המטרה. אם למשל ניסית להגייע למבנה הביתי שלך, אתה מוצא את עצם במבנה של איש אחר או בחנות לזרconi אלכימיה שבהם רבים הדומים לאלה אשר במבנה שלך. באופן כללי, אתה מופיע באזורי הדומה הקרוב ביותר, אבל מכיוון לחש אין הגלת מרחוק, אתה יכול למצוא את עצם בכל מקום באותו מישור הקויום.

**תקלה.** הקסם הבלתי צפוי של הלחש מתבטא במסע קשה. כל אחד מהיצורים המשוגרים (או החפש המשוגר) סופג 10 נזק כוח קסום והשה"ם מגלאן מחדש בטבלה לראות להין הגעתם (תקלות מרבות יכולות לקרות, כל אחת גורמת נזק בנפרד).

רמת הנסיבות	תקלה	אזור	על	דומה	המטרה	על המטרה	אזור דומה	אזור קבוע	תקלה
מעגל קבוע	—	—	—	—	—	—	—	100-01	100-01
חפש מקשר	—	—	—	—	—	—	—	100-01	100-01
מוכר מאד	24-14	13-06	05-01	—	—	—	—	100-25	100-25
נראה מדי פעם	43-34	33-01	—	—	—	—	—	100-54	100-54
נראה פעמיות	53-44	43-01	—	—	—	—	—	100-74	100-74
תיאור	53-44	43-01	—	—	—	—	—	73-54	73-54
יעד שגוי	50-01	100-51	—	—	—	—	—	—	—

### **שינויי עצמי** לחש תהופה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טוווח:** עצמי

**רכיבים:** ק, ת

**משך:** ריכוז, עד 1 שעה

אתה לבוש צורה שונה. כאשר אתה מטיל את הלחש, בחר באחת מהאפשרויות הבאות, אשר השפעותיהם ימשכו עד תום הלחש. כל עוד הלחש לא הסתיים, אתה יכול, בעוד פעולה, לסייע את ההשפעה של אפשרות אחת ולבחור באפשרות אחרת.

**התאמנה ימית.** אתה מתאים את גוףך לסביבה ימית. מגדל זימים וקרים בין אצבעותיך. אתה יכול לנשום מתחת למים ומהירות השהייה שלך שווה ל מהירות ההליכה

## **שיעור מוגנה מדרג 2**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** מיידי'

אתה נוגע ביצור ויכל לרפא אותו ממחלה אחת או ממצב אחד שהוא סובל ממנו. מצב זה יכול להיות אחד מבין:  
עיור, חירש, משותק או מורעל.

## **שיעור מוגנה מדרג 8**

**זמן הטלה:** 1 שעה  
**טוווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (יהלום השווה לפחות 1,000 מ"ז ולפחות קובייה בגודל 2% ס"מ של שר מהיצור שאתה משכפל, הנוצרת על ידי הלחש, וכן בשווי לפחות 2,000 מ"ז עם מכסה אטום וגודל מספיק להכיל יצורBINONI, כמו למשל כד גדול, ארון קבורה, כס אדמה מלא בוץ או מיכל קיריטל מלא במולחים)

**marsh:** מיידי'

לחש זה יוצר עותק חסר חיים של יצור חי כבטחון מפני המות. הcapsule נוצר בתוך כל אטום וגדל לגודלו המלא ובמשך לאחרי 120 ימים; אתה יכול לבחור גם שהcapsule יהיה גרסה צעירה יותר של אותו יצור. הcapsule נשאר חסר חיים ומהזק מעמד לא הגבלה כל עוד הכליל לא מופרע. בכל זמן לאחר שהcapsule הבשיל, אם הייצור המקורי מת, נשמטה עוברת לכפוף, בתנאי שההנשמה חופשית ומעוונינת לחזרה. הcapsule הזה ליצור המקורי, וחולק אליו את אישיותו, זיכרונותיו וכולותיו, אבל ללא ציוד היצור המקורי. שאריותו הפיזיות של היצור המקורי נהפכות חסרות חיים ולא ניתן להשיב אותן לחיה, מכיוון שנשנתה היצירה במקום אחר.

## **שיעור באדם**

לחש מוגנה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה מנסה לתעתע בדמות-אדם שאתה יכול לראות בטוווח. הוא צריך להצליח בזריקת האצלה לחוכמה או להיות מוקסם על ידו עד תום הלחש. אם אתה או יצוריים יידידותיים אליר נלחמים בו, הוא מקבל יתרון בבדיקה האצלה.  
כל עוד היצור מוקסם, יש לך קשר טלפטי אליו כל עוד שניכם באותו מישור קיומם. אתה יכול להשתמש בקשר זה כדי לפקווד עלייך כל עוד אתה בהכרה (לאן צורך בפעולה) והוא יעשה כמעט יכולתו למלא אחר הפקוודות. אתה יכול לציין דרך פעולה פשוטה וככלית, כמו למשל "תקוף יצור זה", "ירוץ לשם" או "הבא לי חפץ זה". אם היצור משלים את הפקוודה ולא מקבל פקוודה חדשה, הוא מגן ושמור על עצמו כמו טוב יכולתו.

כדי להתאים לצורכי החדשה, כל ציוד שלא ניתן לבישה צריך ליפול לאשפיע עלייך במצב זה. ציוד שהתמזג לאשפיע עלייך תומר הצורה החדש. ציוד עד תום הלחש, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לשנות הצורה שוב בהתאם לאותם חוקים ומגבילות לגבי הצורה המקורית, למעט שני אחד: אם לצורך החדשה יש יותר נקודות פגיעה מצוררך הנוכחית, מספר נקודות הפגיעה שלר לא משתנה.

## **שיעור תוכנה**

לחש מוגנה מדרג 2

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (פרווה או נוצה של חייה)  
**marsh:** ריכוז, עד 1 שעה.

אתה נוגע ביצור ומעניק לו שיפור קסום. בחר באחת ההשפעות הבאות; המטרה מקבלת את ההשפעה עד תום הלחש.

**סיבולת הדוב.** המטרה מקבלת יתרון בבדיקות חסן. כמו כן היא גם מקבלת 2 קג נקודות פגיעה זמניות אשר אובדות כאשר הלחש מסתיים.

**כוח השור.** המטרה מקבלת יתרון בבדיקות כוח, ויכולת הנשיאה שלה מוכפלת.

**ثن החתול.** המטרה מקבלת יתרון בבדיקות זירות. כמו כן היא לא סופגת נזק מנפילה מגובה 6 מ' ומתה כל עוד היא לא חסרת אוניות.

**פאר הנשר.** המטרה מקבלת יתרון בבדיקות כריזמה.  
**ערמוניית השועל.** המטרה מקבלת יתרון בבדיקות תבונה.

**חווכמת הנשוף.** המטרה מקבלת יתרון בבדיקות חוכמה.  
**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 3 ומעלה, אתה יכול להפעיל על יצור אחד נוספת לכל דרג מעבר ל-2.

## **שיעור דגול**

לחש מוגנה מדרג 5

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (אבקת יהלומים בשווי לפחות 100 מ"ז, הנוצרת על ידי הלחש)  
**marsh:** מיידי'

אתה מלאץ יצור שאתה נוגע בו באנרגיה חיובית במטרה לבטל השפעה מחלישה עליו. אתה יכול להפחית את רמת התשישות של היצור בדרגה אחת, או לסיים את אחת ההשפעות הבאות עליו:

- השפעה אחת שמקסימה או מאבנית אותה.
- קלה אחת, כולל כיוונו של היצור לחפש קסום מזוקל.
- כל הפעטה של אחת מתכונות היצור.
- השפעה אחת המפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המרבי של היצור.

**טווח: 18 מ'**

**רכיבים: ק, ת**

**משך: ריכוז, עד 1 שעה**

אתה מנסה להוליך שולל יצור שאתה רואה בטוויה. הוא צריך להציג בזריקת הצלחה לחוכמה או להוות מוקסם על ידך עד תום הלחש. אם אתה או יצורים ידידותיים אליך נלחמים בו, הוא מקבל יתרון בזריקת הצלחה.

כל עוד היוצר מוקסם, יש לך קשר טלפטי אליו כל עוד שניים באותו מישור קיימים. אתה יכול להשתמש בקשר זה כדי לפחות עליו כל עוד אתה בהכרה (לא צורך בפעולה) והוא יעשה כמעט יכולתו למלא אחר הפוקודות. אתה יכול לציין דרך פעולה פשוטה וככלית, כמו למשל "תקוף יצור זה", "רוץ לשם" או "הבא לי חփץ זה". אם היוצר משלים את הפוקודה ולא מקבל פוקודה חדשה, הוא מגן ושמור על עצמו כמעט יכולות יכולות.

אתה יכול להשתמש בפעולה שלך כדי לקבל שליטה מלאה ומדויקת על הייצור. עד סוף תורך הבא הייצור מבצעך אך ורק את הפעולות שאתה בוחר ולא עושה דבר שאתה לא מרשה לו לעשות. בזמן זה אתה יכול גם לגרום לכך לחששות בתגובהות שלך, אבל דבר זה דורש ממך להשתמש בפעולות התגובה שלך גם כן.

בכל פעם שהיצור סופג נזק, הוא מבצע זריקת הצלחה לחוכמה מחדש נגד הלחש. אם ההצלחה מצילה, הלחש מסתיים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 9, משך הלחש הוא ריכוז, עד 8 שעות.

### **שליטה**

**לחש תעכומה מדרג 3**

**זמן הטלה: 1 פעלוה**

**טווח: בלתי מוגבל**

**רכיבים: ק, ת, ח (פייסה קצרה של חוט נחושת)**

**משך: 1 סיבוב**

אתה שולח הודעה קצרה של עד עשרים וחמש מיללים ליצור שאתה מכיר. היצור שומע את הודעה במחשבותיו, וידעו שההודעה הגיעה מך, אם הוא מכיר אותך, יוכל לענות מיד באופן דומה. הלחש מאפשר לך עם ערך תבונה של לפחות 1 להבין את משמעותה הודעה שלך.

אתה יכול לשולח הודעה לכל מרחוק, ואפילו למייסור קיימים שונים, אבל אם המטרה נמצאת במישור שונה, יש סיכוי של 5 אחוזים שה הודעה לא תגיע.

### **שליטה במצג האויר**

**לחש תפוכה מדרג 8**

**זמן הטלה: 10 דקות**

**טווח: עצמי (רדיו 8 ק"מ)**

**רכיבים: ק, ת, ח (קטורת ומטען אדמה ועכברבים  
(במים))**

**משך: ריכוז, עד 8 שעות**

אתה שולט במצג האויר בטוויה 8 ק"מ ממר. אתה חייב להיות בחוץ כדי להטיל את הלחש. אם אתה עבר למקום

אתה יכול להשתמש בפעולה שלך כדי לקבל שליטה מלאה ומדויקת על הייצור. עד סוף תורך הבא הייצור מבצעך אך ורק את הפעולות שאתה בוחר ולא עושה דבר שאתה לא מרשה לו לעשות. בזמן זה אתה יכול גם לארוך לשימוש בתגובהות שלך, אבל דבר זה דורש ממך לשימוש בפעולות התגובה שלך גם כן.

בכל פעם שהיצור סופג נזק, הוא מבצע זריקת הצלחה לחוכמה מחדש נגד הלחש. אם ההצלחה מצילה, הלחש מסתיים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 6 ומעלה, משך הלחש הוא ריכוז, עד 10 דקות. כאשר אתה משתמש בייחידת לחש מדרג 7, משך הלחש הוא ריכוז, עד שעה. כאשר אתה משתמש בייחידת לחש מדרג 8 ומעלה, משך הלחש הוא ריכוז, עד 8 שעות.

### **שליטון בחיה**

**לחש הקסמה מדרג 4**

**זמן הטלה: 1 פעלוה**

**טווח: 18 מ'**

**רכיבים: ק, ת**

**משך: ריכוז, עד 1 دقيقة**

אתה מנסה להוליך שולל יציה שאתה יכול לראות בטוויה. החיה צריכה להציג בזריקת הצלחה לחוכמה או להוות מוקסמת על ידך עד תום הלחש. אם אתה או יצורים ידידותיים אליך נלחמים בו, הוא מקבל יתרון בזריקת הצלחה.

כל עוד החיה מוקסמת, יש לך קשר טלפטי אליו כל עוד שניים באותו מישור קיימים. אתה יכול להשתמש בקשר הטלפטי כדי לחתת פוקודות לחיה כל עוד אתה בהכרה (לא צורך בפעולה), והוא תשתדל ככל יכולתה לבצע.

אתה יכול לציין דרך פעולה כלית פשוטה, למשל "תקוף את היצור", "רוץ לשם" או "הבא לי את החפץ זהה". אם היצור משלים את המשימה ולא מקבל הנחיות נוספות ממך, הוא מגן ושמור על עצמו כמעט יכולות.

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לשנות להלוטין ובאופן מדויק בחיה. עד סוף התו הבא שלך, היצור מבצעך אך ורק את הפעולות שאתה בוחר, ולא עושה דבר מלבד מה שאתה מרשה לו לעשות. בזמן זה, אתה יכול גם לגרום לכך לבער פועלות תגובה, אבל זה דורש ממך לבצע פעולות תגובה גם כן.

בכל פעם שהיצור סופג נזק, הוא מבצע זריקת הצלחה לחוכמה מחדש נגד הלחש. אם ההצלחה מצילה, הלחש מסתיים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות ייחידת לחש מדרג 5, משך הלחש הוא ריכוז, עד 10 דקות. כאשר אתה מטיל לחש זה בהאטזות ייחידת לחש מדרג 6, משך הלחש הוא ריכוז, עד 1 שעה. כאשר אתה מטיל לחש זה בהאטזות ייחידת לחש מדרג 7, משך הלחש הוא ריכוז, עד 8 שעות.

### **שליטון במפלצת**

**לחש הקסמה מדרג 8**

**זמן הטלה: 1 פעלוה**

אחרת.  
**שיתוף.** אתה גורם למפלס המים לעלות לכל המים החופשיים באזורי עד 6 מ'. אם האזור כולל חוף, השיטוף עלול להעבר אדמה יבשה.

אם אתה בוחר אזור גוף מים גדול, אתה יוצר במקום זאת גל ענק בגובה 6 מ' שגען מצד אחד של האזור לצדיו השני ומתרנץ שם. לכל כל רכב מגודל עצום ומטה שנגעה מהgel יש סיכוי של 25 אחוז להתקף.

מפלס המים נשאר באותו גובה עד תום הלחש או עד שאתה בוחר השפעה אחרת. אם השפעה זו יוצרת גל, הגל חוזר בתחלת התווך הבא שלאן כל עוד ההשפעה נמשכת.

**קְרִיעַת יָם.** אתה גורם למים באזורי לחוז לצדדים ויצר מעבר יבש. המעבר נמשך לאורך אזור השפעת הלחש, והמים שהווטו יוצרים קיר משני צידי. המעבר נשאר ייש עד תום ההשפעה, המים חוזרים באיטיות וממלאים לאחר תום ההשפעה, המים חוזרים באיטיות וממלאים את המעבר במשך סיבוב אחד עד אשר מפלס המים חוזרelman הקודם.

**הסתה הזרם.** אתה גורם למים זורמים באזורי לונע בכיוון לבחירותך, אפילו אם המים צרים לונע על פני מכשוליהם, במעלה קיר או בכיוון לא סביר אחר. המים באזורי נעים לפיה הוראותיך, אבל אם הם יוצאים מאזור הלחש, הם ממשיכים את תנועתם לפי מצב השיטה. המים ממשיכים לונע בכיוון שבחרת עד תום הלחש או עד שאתה בוחר השפעה אחרת.

**מערבולות.** השפעה זו דורשת גוף מים בגודל של לפחות ריבוע באורך 15 מ' ועומק של לפחות  $\frac{1}{2}$  מ'. אתה יוצר מערבולות במרכז האזור. המערבולות הנוצרות היא ברוחב  $\frac{1}{2}$  מ' בסיסיה, עד 15 מ' בחלקה העליון ובגובה של עד  $\frac{1}{2}$  מ'. כל יצור או חפץ הנמצא בהם וברוחק של עד  $\frac{1}{2}$  מ' מהמערבולות נמשך 3 מ' לעברה. יצור יכול לשחות הרחק להוצאה מלחש שלך.

כאשר יצור נכנס למערבולות בעקבות בדיקת כוח (אטטלטיקה) מול ד"ק או מתחילה את תورو שם, הוא מבצע זריקת הצללה לכוח.

אם הוא נכשל, היצור סופג 2 ק"ג מזק מוחץ והוא לכוד במערבולות עד תום הלחש. אם הוא הצליח בהצלחה, היצור סוגג חצי נזק ואינו לכוד. יצור הלcod במערבולות יכול להשתמש בפעולה כדי לשחות הרחק מהמערבולות מהתואר לעיל, אבל סובל מחסرون לבדיקת הכוח (אטטלטיקה) הנחוצה לשם כך.

בפעם הראשונה בכל תור שחפש נכנס למערבולות, החפש סוגג 2 ק"ג מזק מוחץ; הנזק הזה קורה מחדש בכל סיבוב שהחפש נשאר במערבולות.

### שער לחיש יצירה מדרג 9

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 18 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (יהלום בשווי לפחות 5,000 מ"ג)  
**משקל:** רכוז, עד 1 דקה

אתה מזמן שער המחבר שטח פנוי שאתה יכול לראותו בטוח אל מקום מסוים במישור קיומ אחר. השער עגול והוא יכול לקבוע את קוטו, בין  $\frac{1}{2}$  מ' ל-6 מ'. אתה יכול לסובב את השער בכל כיוון שתבחר. השער מושך

בו אין לך קו ישיר לשמיים הלחש מסתויים.

כאשר אתה מטיל את הלחש, אתה משנה את תנאי מגז האויר הנוכחי אשר נקבע על ידי השנה"ם בהתבסס על האקלים והעונה. אתה יכול לשנות את המשקעים, הטמפרטורה והרוח. למציג האויר לוקח  $4 \times 10$  דקות להשתנות. כאשר זה קורה אתה יכול לשנות את מגז האויר שוב. כאשר הלחש מסתויים, מגז האויר חוזר בהדרגה למצוות הרגיל.

כאשר אתה משנה את מגז האויר, מצא את המצב הנוכחי בטבלאות הבאות ונסה אותו בשלב אחד, למלعلا או למיטה. כאשר אתה משנה את הרוח, אתה יכול לבחור את כיוננה.

### משקעים

שלב	תנאים
1	בahir
2	עננות קלה
3	מעון או ערפילי
4	גם, ברד או שלג
5	מטרים נבדים, ברד כבד או סופת שלגים

### רוח

שלב	תנאים
1	רגוע
2	רוח קלה
3	רוח חזקה
4	סופה
5	סערה

### טמפרטורה

שלב	תנאים
1	חם בצורה בלתי נסבלת
2	חם
3	חמים
4	נעימים
5	קר
6	קרים

### שליטה במים

לחיש התהפכה מדרג 4

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** 90 מ'  
**רכיבים:** ק, ת, ח (טיפת מים וקמצוץ אבק)  
**משקל:** ריכוז, עד 10 דקות

עד תום הלחש, אתה שולט בכל מים עומדים בתחום אזור לבחרת בצורת קוביה באורך 30 מ'. אתה יכול לבחור באחת הרשעות הבאות בזמן הטלת הלחש. בתור פעולה בתורך, אתה יכול לחזור על אותה השפעה או לבחור

**רכיבים:** ת, ח (מקל קטורת זהר או בקבוקן קריסטל מלא  
בחוואר זרchan)

**משקל:** ריכוז, עד 1 דקה

אתה יוצר תבנית מתפתחת של צבעים שנעה באוויר בתוך קובייה באורך 9 מ' בטוחה. התבנית מופיעה לרגע ואז נעלמת. כל ייצור באזרע שראה את התבנית צריך לבצע זריקת הצלה לחוכמה. ייצור שנכשל בהצללה הופך מוקדם עד תום הלחש. כל עוד הייצור מוקדם על ידי להחש זה, הייצור חסר אונים ומהירותו הופכת ל-0.

הלחש מסתומים עברו ייצור מושפע אם הוא סופג נזק או מישוה אחר משתמש בפעולתה כדי לנער אותו חזירה להכרה.

### תוכחה שטנית לחש תעכומה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 תגובה שאתה יכול לנצל כאשר אתה סופג נזק מיצור בטוחה 18 מ' מפרק שאתה יכול לראות

**טווח:** 18 מ'

**רכיבים:** ק, ת

**משקל:** מיידי

אתה מציביע על ייצור שగם לך נזק והוא מוקף רגעים בלבהות שטניות. הייצור צריך לבצע זריקת הצלה לזריזות. הוא סופג 2 ק-10 נזק אשר אם נכשל בהצללה, או חצי נזק אם הצלחה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל להחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, הנזק גדל ב-1 ק-10 לכל דרג מעבר ל-1.

### תחיית אמת לחש תאובה מדרג 9

**זמן הטלה:** 1 שעה  
טווח: מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (התזה של מים קדושים ויהלומים בשווי של לפחות 25,000 מ"ץ, הנצרים על ידי להחש)

**משקל:** מיידי

אתה נוגע בייצור שנפטר לפני לא יותר מ-200 שנה ושותת כתוצאה מכל סיבה למעט קבנה. אם נשמת הייצור חופשייה ומעוניינת בקר הייצור שבלחים עם מלאו נקודות הפגיעה שלו.

לחש זה סוגר את כל הפעמים, מנטרל כל רעל, מרפא כל מהלה ומסיר כל קללה שהשפיעו על היצור בזמן מותו. הלחש מחליף איברים או זרועות חסרים או פגומים. הלחש יכול אפילו לספק גוף חדש אם הגוף המקורי כבר לא קיים. במרקחה זה עליך לומר את שם הייצור. הייצור מופיע בשטח פניו לבחירתך בטוחה 3 מ' מפרק.

### תחיית המתים לחש תאובה מדרג 7

**זמן הטלה:** 1 שעה  
טווח: מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (יהלום בשווי של לפחות 1,000 מ"ץ,  
הנצרע על ידי להחש)

להתקיים עד תום הלחש. לשער יש צד קדמי וצד אחריו בכל אחד מהמשורדים בו הוא מופיע. המשען דרך השער אפשרי רק דרך הצד הקדמי שלו. כל דבר שנכנס לשער, משוגר מיד למשור الآخر ומופיע שם בשטח הפניו הקרוב ביותר לשער. אלים ושליטי מימדי אחרים יכול למנוע פתיחת שערם על ידי להחש זהה בנווכותם או בכל מקום תחת שליטתם. כאשר אתה מטיל להחש זהה אתה יכול לומר את שמו של יצור מסוים (שם פרטי, תואר או כינוי לא עובדים). אם הייצור נמצא על משור השונה מזו שאתה נמצא בו, השער נפתח בקרבתו המידית של הייצור ומושך אותו דרך השער החל הפני הקרוב ביותר ביותר בצד שלך של השער. אתה לא מקבל שום כוחות מיוחדים על הייצור והוא חופשי לפעול לפי ראות עיניו של השה"מ. הוא עשוי לעזוב, לתקוף אותך או לעזור לך.

### שרין מאגי

לחש מגנה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טווח:** מגע

**רכיבים:** ק, ת, ח (פיסת עור מעובד)

**משקל:** 8 שעות

אתה נוגע בייצור שאינו מתנגד לך ואני לובש שרין וכוח הגנה קסום עוטף אותו עד תום הלחש. דרג"ש הבסיס של המטרה הופך ל-13+ מותאם הזריזות שלו. להחש מסתים אם המטרה עוטה שרין או אם אתה מבטל את הלחש כפולה.

### שרשת ברקים

לחש תעכומה מדרג 6

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טווח:** 45 מ'

**רכיבים:** ק, ת, ח (מעט פרווה, שלוש סיכות כסף ופיסת

ענבר, צוכחת או מוט קריסטל)

**משקל:** מיידי

אתה יוצר חיז' ברק שמכה לעבר מטרה לבחירתך שאתה יכול להראות בטוחה. מיד לאחר מכן, שלושה ברקים מזנקים מהמטרה לעבר עד שלוש מטרות אחרות, כולל צריotaות להיות במרחק של עד 9 מ' מהמטרה המקורית. מטרה יכולה להיות יצור או חפץ ואפשר לכונן לכל מטרה לכל יותר ברק אחד.

המטרה צריכה לבצע זריקת הצלה לזריזות. המטרה סופגת 10 ק-8 נזק ברק אם נכשל בהצללה, או חצי נזק אם האליחה.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל להחש זהה באמצעות יחידת לחש מדרג 7 ומעלה, ברק נוסף מזנק מהמטרה הראשית עברו כל דרג מעלה-6.

### מבנה היפונטיות

לחש אשליה מדרג 3

**זמן הטלה:** 1 פעולה

**טווח:** 36 מ'

## marsh: מייד'

אתה מחייב תיבת ואט תכולתה במישור האתר. אתה חיב לגעת בתיבת ובהעתק המוקטן שמהווים את הרכיבים החומריים של הלוחש. התיבה יכולה להכיל 324 ליטרים של חומר לא ח' (90 ס"מ × 60 ס"מ × 60 ס"מ).

כל עוד התיבה נשארת במישור האתר, אתה יכול לשמש בפעולה ולגעת בהעתק כדי להציג את התיבה. היא מופיעה בחול פניו על האדמה למרחק ½ מ' מך. אתה יכול לשלוות את התיבה חזקה למישור האתר על ידי שימוש בפעולה בה אתה נגע גם בתיבה וגם בהעתק. אחרי 60 ימים יש סיכוי מצטבר של 5 אחוזים לכל יומ השפעת הלוחש מסתיתם. ההשפעה מסתיתם אם אתה מטיל את הלוחששוב, אם ההעתקמושמד, או אם אתה בוחר לסתם את הלוחש בתור פעולה. אם הלוחש מסתיתם והטיבה נמצאת במישור האתר, היא אובדת לעד.

## תיקון

לחושן ההפוכה

זמן הטלה: 1 דקה

טווח: מגע

רכיבים: ק, ת, ח (שתי אבני שואבות)

marsh: מייד'

לחוש זה מתקן שבר או קרע אחד בחוץ שאתה נגע בו, כמו למשל טבעת שבורה בשרשראת, שני חלקים מפתח שבר, גלים מה קרועה או נאדין מטפטף. כל עוד השבר או הקרע לא עולים על 30 ס"מ באורךם, אתה מתקן אותם, מבלי להשאיר סימן לנזק שתזוקן. הלוחש יכול לתקן חוץ או מבנה קסום, אבל הוא אינו מציג את הקסם לחוץ שכזה.

## תנאי

לחוש תעכומה מדרג 6

זמן הטלה: 10 דקות

טווח: עצמי

רכיבים: ק, ת, ח (פסלון בדמות מגולף משנהב ומוקשט באבני חן בשווי 1,500 מ"ז לפחות)

marsh: 10 ימים

בחור לחוש מדרג 5 ומטה שאתה יכול להטיל, שיש לו זמן הטלה של 1 פעולה ושתהה יכול להיות המטרה שלו. אתה מטיל לחוש זה – שנקרת הלוחש המותנה – חלק מהטלת תנאי ומצליח את ייחודת לחוש עברו שני הלוחשים, אבל הלוחש המותנה לא מתחילה להשפיע. במקום זאת, הלוחש מתחילה את פעולתו כאשר תנאי מטיל את שני הלוחשים. למשל, מתאר תנאי זה כאשר אתה מטיל את תנאי המוטול עם התנאי שהלוחש נשימת מים יופעל ברגע שאתה שוקע במים או נזול אחר.

הלוחש המותנה מופעל מיד אחרי שה坦אי מתחמם בפעם הראשונה, בין אם אתה רוצה בכך או לא, ולחוש התנאי מסתים באותו רגע.

הלוחש המותנה משפיע רק עליך, אפילו אם הלוחש יכול להשפיע על אחרים. אתה יכול להשתמש רק בחוש תנאי אחד בכל זמן נתון. אם אתה מטיל לחוש תנאי נוסף, הלוחש הקודם מסתים. כמו כן הלוחש מסתים אם הרכיב החומריאי

אתה נוגע ביצור מט שנפטר לפני לא יותר ממאה שנה, שלא מט בשיבת טובה ואינו אל-מת. אם נשמותו חופשייה ומעוניינת בך, היצור חוזר לחוים עם מלוא נקודות הפגעה שלך.

הלוחש נגד כל רעל ומרפא כל מחלה רגילה שהשפיע על היצור בזמן שמת. הלוחש לעומת זאת לא מרפא מחלות קסומות, קלילות וכדומה; אם השפעה כזו לא מוסרת לפחות הטלת הלוחש, היא ממשכה להשפיע על היצור לאחר צזרתו לחיים.

לחוש זה סגור כל פצע קטלני ומשיב חלקו גוף חסרים. חזרה מן המות היא חוויה קשה. היצור סובל מחסר 4- לכל גלגולו התקפה, זריקות ההצלה, בדיקות ההצלה וזריקות ההצלה. כל פעם שהיצור מסיים מנוחה ארוכה, המחסר יורד ב-1 עד שהוא נעלם.

הטלת לחוש זה כדי להציג לחוים יוצר שמת השנה או יותר טובעת מפרק מהיר כבד. עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה, אתה לא יכול להטיל לחושים ואתה סובל מחסרן בכל גלגולו התקפה, בדיקות התcona וזריקות ההצלה.

## חיפוש עצמית

לחוש אשלה מדרג 1

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: עצמי

רכיבים: ק, ת

marsh: 1 שעה

אתה משנה את מראך, כולל בגדים, שרירין, נשקים וכל ציוד אחר שברשותך, עד תום הלחש או עד שאתה משתמש בפעולה כדי לבטל אותו. אתה יכול להראות 30 ס"מ נמוש או גבוה יותר, רזה, שמן או ממוצע. אתה לא יכול לשנות את סוג הגוף שלך, لكن ח'יב לשנות צורה לאחת שיש לה את אותו סידור גפיים כמו. מעבר לכך האשלה מוגבלת רק על ידי הדמיון שלך.

השינויים שנגזרים כתוצאה מלחש זה לא עוברים בדיקה פיזית. למשל, אם אתה משתמש בלחש זה כדי להוסיף כובע לתלבושת שלך, חפצים יכולים לעבור דרך הכבוע וכל מי שיגע בכובע ירגיש שהוא לא שם או את הראש רזה מכיו' שהinic, יד שתנסה לגעת בר תקל בך במקום שנראה כאילו יש רק אויר.

יצור יכול לשמש בפעולה כדי לבדוק את מראך ואם הוא מצליח בבדיקה התבונה (חקרה) מול ד"ק ההצלה מלחש שלך הוא מבין שמדובר בתחום.

## תיבת סתרים

לחוש יצירה מדרג 4

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: מגע

רכיבים: ק, ת, ח (תיבת מהודרת באורך 90 ס"מ וברוחב גובה 60 ס"מ, עשויה מחומרם נdryים בשווי לפחות 5,000 מ"ז, והעתק קטנטן שלו מאותם חומרם בשווי של לפחות 50 מ"ז)

marsh: מייד'

למידע מעבר לידעת האל. במרקחה בו תשובה בת מילה אחת עלולה להיות מיטה או משרתת מיטה הופכה למטרות האל, השה"ם יכול לתת תשובה קצרה במקומם. אם אתה מטיל את החלש פעמים או יותר לפני שסיימת מנוחה ארוכה, יש סיכוי מצטבר של 25 אחוזים לכל הטלה מעבר לראשונה שלא תקבל תשובה. השה"ם מבצע גלגול זה בחשאי.

### **תקשור עם הטבע**

**לחש חיזוי מדרג 5 (טקה)**

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** מיידי

אתה מתחדד לרגע עם הטבע ומתקבל מידע על סביבתך. אם אתה בחוץ, החלש מעביר לך מידע על האדמה בטוווח 5 ק"מ מוק. בטור מערות או סביבה תת-קרקעית טבעית אחרת, הטווח מוגבל ל-90 מ'. החלש לא עבד במקומות בו הטבע הוחלף על ידי מבנים כמו למשל במבוקים או ערים. אתה מקבל מידית מידע לגבי עד שלוש עובדות לחירוך מסוון הנושאים הבאים בהתאם לשביבה עצמה:

- תואו הקרקע וגופי מים
- צמחים, מינרלים, חיוט או אנשים נפוצים
- יצורים מסווג אל-מת, יסודן, מרום, פיה או תופת
- השפעות ממישורי קיום אחרים
- מבנים

למשל, אתה יכול לגלוות את המיקום של אל-מת חזק באזורי, מיקום של מקורות מים נקיים עיקריים ומקום של כל עירה קרובה.

### **תריסוס פרידטני**

**לחש עצומה מדרג 7**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** עצמי (חרוט באורך 18 מ')  
**רכיבים:** ק, ת  
**marsh:** מיידי

שמונה קרני או צבעוניות מזנוקות מידך. לכל קרן יש צבע, כוח ומטרה שונים. כל יצור בתוך חרוט באורך 18 מ' ציריך לבצע זריקת הצלה לזריזות. עברו כל מטרה, גלגל ק 8 כדי לקבוע איזו קרן משפיעה עליו.

- 1. אדום.** המטרה סופגת 10 קן נזק אם נכשלה בהצלחה, או חצי נזק אם הצלחה.
- 2. כתום.** המטרה סופגת 10 קן נזק חומצה אם נכשלה בהצלחה, או חצי נזק אם הצלחה.
- 3. צהוב.** המטרה סופגת 10 קן נזק ברק אם נכשלה בהצלחה, או חצי נזק אם הצלחה.
- 4. ירוק.** המטרה סופגת 10 קן נזק רעל אם נכשלה בהצלחה, או חצי נזק אם הצלחה.
- 5. כחול.** המטרה סופגת 10 קן נזק קור אם נכשלה בהצלחה, או חצי נזק אם הצלחה.
- 6. אינדייגר.** אם המטרה נכשלה בהצלחה, היא מרסונת. המטרה צריכה לבצע זריקת הצלה לחוץ בסוף כל תור שלה. אם היא מצליחה בשלוש הצלות, החלש מסתיים.

לא נמצא ברשותך.

### **תעלול חבליים**

**לחש תהופה מדרג 2**

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טוווח:** מגע  
**רכיבים:** ק, ת, ח (אבקת תמצית תירס ולולאת קלף מסובבת)  
**marsh:** 1 שעה

אתה נוגע בחתיכת חבל באורך של עד 18 מ'. קצת אחד של החבל מטופס למעלה עד אשר החבל מאונך לאדמה. בקצתה העליון של החבל נפתחת כניסה בלתי נראית לחילזון מימי שמתוקים עד תום החלש.

ניתן להגיע אל החילזון מיידי על ידי טיפול עד קצה החבל. החילזון יכול להכיל עד שמנה יצורים ביןוניים או קטינים מכר. ניתן לשמור את החבל תוך הילזון, ובכך להפוך אותו לבליי נראה מבחוץ.

התകפות ולחשים לא יכולים לחצות את פתח החילזון פנימה או החוצה, אבל אלו שבתוכו החילזון יכולים לראות את החילזון ממנה כאילו היה חלון בגודל  $\frac{1}{2}$  מ' על  $\frac{1}{2}$  מ' סביבה החילזון.

כל מה שנמצא בתוך החילזון מיידי, נופל החילזון בתום החלש.

### **טיפול רפואי**

**לחש עצומה מדרג 2**

**זמן הטלה:** 10 דקות  
**טוווח:** 9 מ'  
**רכיבים:** ק  
**marsh:** מיידי

עד שישה יצורים לבחירתך שאתה יכול לראות בטוווח משבים כל אחד נקודות פגעה בכמות השווה ל-2-8+ מ' מתאמים תוכנת הטלה הלחשים שלך. לחש זה לא משפיע על אל-מתים או יצורי כפויים.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה בampus ייחידת לחש מדרג 3 ומעלה, כמות הריפוי גדלה ב-1-ק 8 לכל דרג ייחידת לחש מעבר ל-2.

### **תקשור**

**לחש חיזוי מדרג 5 (טקה)**

**זמן הטלה:** 1 דקה  
**טוווח:** עצמי  
**רכיבים:** ק, ת, ח (קטורת ובקבוקן של מים קדושים או טמאים)  
**marsh:** 1 דקה

אתה יוצר קשר עם האל שלך או נציג קדוש ושואל עד שלוש שאלות שניין להשיב עליהם ב"כן" או ב"לא". אתה חייב לשאול את השאלות שלך לפני תום החלש. אתה מקבל תשובה נכון לכל שאלה.

יצורים קדושים אינם בהכרח יודעי-כל, אך אתה עשוי לקבל את התשובה "לא ברור" אם השאלה מתיחסת

תת-מישור חדש, או ליצור דלת המקשרת לתת-מישור שיצרת בהטלה קודמת של לחש זה. בנוסף, אם אתה יודע את אופיו ותכולתו של תת-מישור שנוצר על ידי הטלת לחש זה על ידי יצור אחר, אתה יכול ליצור דלת המקשרת לתת-מישור זה במקום.

אם היא נכשלת בשלוש הצלות, היא הופכת סופית לאבן והיא במצב מאובן. ההצלחות והכשלונות לא צריכים להיות בראצף; עקוב אחר התוצאות עד אשר המטרה צוברת בשלוש מסוג כלשהו.

**7. סגול.** אם המטרה נכשלה בהצללה, היא מתועורת. המטרה צריכה לבצע זריקה הצללה לחוכמה בתחילת תור הבא. הצלחה בהצללה מסימנת את העיורון. אם היא נכשלת בהצללה, המטרה נשלחת למישור קיום אחר לבחירתו של השה"ם ומפסיקה להיות עיוורת. (בדרך כלל, צורך שנמצא במישור שאינו הבית שלו, מגורש חזרה למישור הבית שלו, בעוד יצורים אחרים מועברים למישור האוסטרלי או הארץ).

**8. מיוחד.** שתי קרניות פוגעות במטרה. גלגל פעמיים נוספת, אם גלגלת 8, גלגל מחדש.

### תרסיס צבעים

לחש אשליה מדרג 1

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** עצמי (חרוט באורך  $\frac{1}{4}$  מ')  
**רכיבים:** ק, ת, ח (קמצוץ אבקת חול בצבע אדום, צהוב וכחול)  
**marsh:** 1 סובב

סדרה מסחררת של אוורות צבעוניים מזנקת מידך. גלגל 6 ק' 10'; זהו סך מספר נקודות הפגיעה של יצורים שהחליש יכולים להשפיע עליהם. יצורים בתוך חרוט באורך  $\frac{1}{4}$  מ' ממוקמים מהלחש בסדר עולה של מספר נקודות הפגיעה הנוכחי (לא התחשבות ביצורים חסרי הכרה או יצורים שלא יכולים לראות).

החל מהיצור עם מספר נקודות הפגיעה הנוכחי הנמור ביוטר, כל יצור המשפיע על ידי הלחש הופך עיוור עד תום הלחש. חסר את מספר נקודות הפגיעה של היצור מסך נקודות הפגיעה ועבור ליצור הבא בסדר נקודות הפגיעה כדי להיותמושפע, יצור חייב שמספר נקודות הפגיעה הנוכחי שלו יהיה שווה או קטן ממספר נקודות הפגיעה שנשארו.

**בדרגים גבוהים יותר.** כאשר אתה מטיל לחש זה באמצעות יחידת לחש מדרג 2 ומעלה, גלגל 2 ק' 10' נוספות לכל דרג מעלה 1.

### תת-מישור

לחש יצירה מדרג 8

**זמן הטלה:** 1 פעולה  
**טווח:** 18 מ'  
**רכיבים:** ת  
**marsh:** 1 שעה

אתה יוצר דלת צללים על משטח מוצק ושטוח שאתה יכול לראות בטוויה. הדלת גדולה מספיק למעבר יצור ביןינו לעברו דרך ללא הפרעה. כאשר הדלת נפתחת, היא מובליה לתת-מישור שנראה כמו חדר ריק בגודל 9 מ' בכל כיוון, עשוי מעץ או אבן. כאשר הלחש מסתיים, הדלת נעלמת וכל יצור או חפץ שנמצא בתת-המישור נכלא שם, מכיוון שהדלת נעלמת גם מהצד השני.  
בכל פעם שאתה מטיל לחש זה אתה יכול ליצור

## מלכודות

הבדיקה. בנוסף, הלחש הפגת קסם יכול לנטרל את רוב מלכודות הקסם. תיאור מלכודות הקסם כולל ד"ק עבור בדיקת התכוונה הנוכחית כאשר אתה משתמש בהפגת קסם. ברוב המקרים, תיאור המלכודות ברור מספיק, כך שאתה יכול להחליט האם פועלות הדומות מתרחות או מתרלות את המלכודות. כמו במקרים רבים אחרים, אתה לא צריך לאפשר לגלול קוביה לבטל משחק חכם ותיכנן טוב. השתמש בהגין ובתייאור המלכודות כדי לקבוע מה קורא. אף מתכוון מלכודות לא יכול לצפות בזמן בניית המלכודות כל פעולה אפשרית שהדומות עשויות לנוטות.

אתה צריך לאפשר לדמותות לגלות מלכודות מבלי לבצע בדיקה אם ברור שהפעולה תגלה את נוכחותה של המלכודות. לדוגמה, אם דמות מרימה שטיח המסתיר לווחית לחץ, הדמות מצאה את המלכודות ללא צורך בבדיקה. טרול מלכודת יכול להגיד קצת יותר מסווג. למשל תיבת אוצר ממולכתך כך שאשר פותחים אותה מבלי למשוך תחילה את שתי הידיות בצדדים, מנגן פנימי משר מטר מהחטים מורעלות כלפי כל מי שנמצא מולה. לאחר בדיקת התיבה וביצוע מספר בדיקות, הדומות עדין לא בטוחות אם היא אכן מלכודת. במקרים רבים פותחו את התיבה, הם מציבים מגן לפניה ומרימים את מסכה התיבה מרחק בעזרת מוט ברצל. במקרה זה, המלכודת עדין מופעלת, אבל מטר המחטים נורה ללא נזק לעבר המגן.

בדרכן כל מלכודות מתכוונות עם מגנונים המאפשרים לנטרל או לעקוף אותן. מפלצות תבוניות המציגות מלכודות במאורות שלහן או סיבון חיובות שתהיה להן דרך לעبور את המלכודות מבלי לפגוע בעצמן. מלכודות כאלה יכולות להיות מוגדרות כאליהו יוסי'ת, או דלת סודית עלולה להסתר את המעבר העוקף את המלכודות.

### השפעות מלכודות

השפעות המלכודות מתחילה בחומר נוחות ויכולות הגיעו אפילו עד מוות. הן משתמשות ברכיבים כגון חצים, יתודות, להבים, רעל, גזים, פיצוץ להבות ובורות עמוקים. המלכודות הקטניות ביותר משלבות ברכיבים מסוימים שונים כדי להרוג, לפצע, לכלוא או להבריח כל יצור שהוא מספיק חסר מזל והפעיל אותן. תיאור המלכודת מציין מה קורא כאשר היא מופעלת.

תוסף ההתקפה של המלכודות, הד"ק להצלחה מהשפעותיה והענק שהיא גורמת יכולות להשתנות בהתאם לעוצמת המלכודות. השתמש בטבלה "ד"ק להצלחה" ממלכודות ותוספי התקפה" ובטבלת "חומרת הנזק לפִי דרגה" כבסיס לערכיהם אלה על פי עוצמת המלכודות, המחולקת לשולש רמות.

בדרכן כל מלכודה המיועדת להיות מכשול, לא תהרוג או תפגע קשות בדמותות בדרגות המתאימות, בעוד מלכודת מסוימת צפוייה לפגוע קשות (ואילו לא להרוג) בדרגות אלה. בדרך כלל מלכודת קטנית תהרוג דמותות בדרגות המציגות.

### ד"ק להצלחה מלכודות ותוספי התקפה

סכנת המלכודת	ד"ק להצלחה	תוספי התקפה
מכשול	עד +5	11 – 10
מסוכנת	+6 עד +8	15 – 12

מלכודות נמצאות כמעט בכל מקום. צעד אחד לא נכון תור כדילינכה בAKER עתיק עלול להפעיל סדרה של היבטים מעוקלים, אשר חותכים דרך שריון ועצמות. גפינים תמיימים לכואורה התלויים מעל כניסה למערה יכולים לתפוס ולחנוק כל מי שעובר דרכם. רשת המוסתרת בין העצים עלולה ליפול על מי שעובר תחתיה. במשחקי פנטזיה, הרפטקנים לא זיהרים יכולים ליפול אל מותם, להישרף בעודם בחיים או למצוא את עצם תחת מטה זיקרים מורעלים. מלכודות יכולה להיות מכנית או קסומה. **מלכודות מכניות** כוללות בורות, מלכודות חיצים, לבנים נופלו, חדרים מלאים בימים, להבים מסתחררים וכל דבר אחר המופעל על ידי מגנון מכני. **מלכודות קסם** יכולות להיות מכשירים קסומים או מלכודות לחש. מכשירים קסומים מפעילים השפעות או משמר או סמל, הפעילים בתורת מלכודות.

## מלכודות במשחק

כאשר הרפטקנים נתקלים במלכודות, אתה צריך לדעת כיצד המלכודת מופעלת ומה היא עשו, וגם כיצד הדומות יכולות לזהות את המלכודות ולנטרל אותה או להימנע ממנה.

### הפעלת מלכודות

רוב המלכודות מופעלות כאשר יצור נכנס למקום כלשהו או נגע במשהו שיוצר המלכודת רצח להגן עליו. הפעולות נפוצות ככלות דרכיה על לוחית לחץ או איזור רצפה מזיף, משיכת תיל ממיעד, סיבוב ידית דלת או שימוש במפתח לא נכון במנעל. מלכודות קסם מוגדרות לפחות בדרך כלל כאשר יצור נכנס לאיזור מסוים או נגע בחוץ. ישן גם מלכודות קסם (כגון הלחש אוות נשמר) שיש להן תנאי הפעלה מסויך יותר, כולל סיסמה המונעת את הפעלת המלכודת.

### אייתור ונטרול מלכודות

בדרכן כל, חלק כלשהו של המלכודת גלי למבחן הזהירות. הדומות עשוות להבחן באמצעות השונה מסביבתה ומוסתריה לוחית לחץ, לשים לב לאו המוחזר מתיל ממיעד, בגלות חרורים קטנים בקירותיהם יצאו סילוני להבות או לזרות בדרך אחרת דבר כלשהו המצביע על נוכחות המלכודת.

תיאורי המלכודות מצינים את סוג הבדיקה ואת הד"ק הנחוץ לדיחוי המלכודת, פריקתה או שניהם. דמותה המחפשת באופן פעיל מלכודת, יכולה לבצע בדיקת חוכמה (הבחנה) למול הד"ק של המלכודת. ניתן גם להשוו את הד"ק לדיחוי המלכודת לעומת ערך החוכמה (הבחנה) הקבוע של הדומות כדי לאלו אממשו בחבורה מבחוץ במלכודת באקרה. אם הרפטקנים מגלים את המלכודת לפני שהיא מופעלת, הם יכולים לנטרל אותה באופן קבוע או למספיק זמן כדי לעبور אותה. יתרון שיהיה צור בבדיקה התבונה (חקירה) כדי לבדוק מה הפעולה הנוכחית, ולאחריה בדיקת זריזות באמצעות כל גנבים כדי לפרק את המלכודת.

כל דמות יכולה לנוטות לבצע בדיקת התבונה (מאגיה) כדי לאטאר או לפרק מלכודת קסם, בנוסף לכך בדיקת המציגות בתיאור המלכודת. הד"ק זהה ללא קשר בסוג

משלבים פניות עדינות ועמוקות במערכות המאפשרים לכדר להמשיך לנוע.

בתרוף פוליה, צורך בטוחה  $\frac{1}{2}$  מי מהcdror יכול לנועות להאט אותו בעזרת בדיקת כוח Bd'ק 20. בדיקה מוצלת, מאטה את מהירות cdror ב-4%-מ. אם מהירות cdror יורדת ל-0, הוא מפסיק לנוע ואינו מהווה עוד איום.

### **בורות מלכודת מכנית**

מפורטות כאן ארבע מלכודות בור בסיסיות.  
**בור פשוט.** מלכודת בור פשוט היא חור שנחפר בקרע. החור מכוסה בבד גדול המugen בשפת הבור ומסווה בעזרת עפר והריסות.

Bd'ק ליזיוי הבור הוא 10. כל מי שדורך על הבד נפל פנימה, מושך אותו הבד לתוך הבור וסופג נקע על פ' עומק הבור (בדרכן כל 3 מ', אבל ישם בורות עמוקים יותר).

**בור מוסתר.** לבור זה יש כיסוי שנבנה מחומר חזקה רצפה סיביו.

בדיקת חוכמה (הבחנה) מוצחת Bd'ק 15 מגלה הידר תנועה רגילה בקטע הרצפה המכסה את הבור. הצלחה בבדיקה תבונה (חקירה) Bd'ק 15 מאשרת שקטע הרצפה הממוליך הוא למעשה כיסוי הבור.

כאשר יוצר דורך על היסוי, הוא נפתח כמו דלת מלכודת בדרך נפל לתוך הבור תחתית. עומק הבור הוא 6 מ' אבל הוא יכול להיות עמוק יותר. לאחר שהמלכודת צויה, אפשר לתקוע יתד ברזל או חוץ דומה בין כיסוי הבור לבין הרצפה סביבתו כדי למנוע מכיסוי הבור מל��פתה, ובכך להפוך אותו לבטוח למעבר. ניתן גם לסגור את היסוי באמצעות הלוחש מנעל מגן או קסם דומה.

**בור מנעל.** מלכודת בור זו צזה למלכודת בור מוסתר, כמעטตลอด אחד משמשות: הדלת המכסה את הבור ולודך את הקורבן בתוכו.

כדי לפתח את כיסוי הבור נזוכה הצלחה בבדיקה כוח Bd'ק 20. ניתן גם לرسק את היסוי ובכך לפתח אותו. דמות הנמצאת בתוך הבור יכולה גם לנוטות לנטרל את מגנון הקפיץ מבפנים בעזרת בדיקת דיזוזות Bd'ק 15 באמצעות כל גנבים, בתנאי שהוא לא מגונן ולאות אותו. במרקמים מסוימים, מגנון (המוסתר בדרך כלל מאחוריו) דלת סודית סמוכה) פותח את הבור.

**בור מתחז.** זו מלכודת בור פשוט, מוסתר, או נעל עם יתרות עץ או ברזל מחודדים בתחתיתה. יוצר הנופל לתוך הבור סופג 11 (2ק 10) נזק דוקר מהיתדות, בנוסף לנזק הנפילה. קיימות גם גרסאות אכזריות יותר עם רעל מרוח על היתדות. במקרה זה, כל מי שטופג נזק מהיתדות חייב גם לבצע זריקת הצלחה לחוץן Bd'ק 13, ולספוג 22 (4ק 10) נזק רעל אם נכשל בהצלחה, או חצי נזק אם הצלחה.

### **ג' קורס מלכודת מכנית**

מלכודת זו משתמשת בתיל ממיעד כדי לעירר את התמיכת המחזיקה קטע תקרה במקומו.

+12 עד 9 20 – 16 קטלנית

### **חומרת הנזק לפי דרגה**

דרגת הדמות	מכשול	מסוכנת	קטלנית
10ק4	10ק2	10ק1	4 – 1
10ק10	10ק4	10ק2	10 – 5
10ק18	10ק10	10ק4	16 – 11
10ק24	10ק18	10ק10	20 – 17

### **מלכודות מורכבות**

מלכודות מורכבות עובדות כמו מלכודות רגילות, מלבד שכשרן מופעלות, הן מבצעות סדרה של פעולות בכל סיבוב. מלכודת מורכבת הופכת את תהליך ההתקומודות עם המלכודת לשמהו יותר לקלbj. כאשר מלכודת מורכבת מופעלת, היא מגלאת יזמה. תיאור המלכודת כולל את תוסף היזמה שלה. בתורה, המלכודת פועלת שוב, בדרך כלל על ידי פוליה. היא יכולה לבצע התקופות מתמשכות נגד פולשים, ליצור השפעה המשתנה עם הזמן או ליצור אתגר דינמי אחר. למעשה הבדלים אלה, ניתן לאתר את המלכודת המורכבת ולנטראל אותה בדרך הרגילה. לדוגמה, מלכודת הגורמת לחדר להתמלא במים עובדת היטב בתורה מלכודת מורכבת. בתורה של המלכודת, היכי טוב מלכודת סיבוביים, החדר מופל המים עולה. אחרי מספר סיבובים, החדר מופל לחולוין.

### **מלכודות לדוגמה**

מפורטות כאן מלכודות קסומות ומכניות בעוצמות שונות המוצגות לפי סדר אלפבית.

### **אבן מתגלגלת מלכודת מכנית**

כאשר 10 ק"ג או יותר מונחים על לוחית הלחץ, נפתח פתח מוסתר בתקרה, וכדרור אבן בקוטר 3 מ' משתחרר ומתחליל לתתגלגלו.

דמות שמצילה בבדיקה חוכמה (הבחנה) Bd'ק 15 יכולה להבחן בדלת ובלוחית הלחץ. חיפוש ברצפה ובדיקה התבונה (חקירה) מוצחת Bd'ק 15 חשפים הבדלים בטיח ובאבן המסייעים את נוכחות לוחית הלחץ. בדיקה דומה שנעשה בעת בחינת התקרה מזהה הבדלים בבניה אשר חשפים את מיקומו של הפתח. ניתן למנוע מהמלכודת מופעל על ידי תקיעת יתד ברזל או חוץ דומה מתחת לוחית הלחץ.

כאשר cdror מתחילה לתתגלגלו, כל היצורים באזורי צריים לגלגלו יזמה. cdror מגלאל יזמה עם תוסוף 8+. בתורו cdror נע 18 מ' בקווישר. cdror יכול לנوع דרך חלל של יצור, יצורים יכולים לנوع דרך החלל cdror מתייחסים אליו כל תוארי שטוח קשה. בכל פעם שהcdror נכנס לחלל של cdror או יצור או cdror נכנס לחלל של cdror תור כד' שהוא מתגלגל, היצור חייב להצלח בഗלאל הצלחה לזריזות Bd'ק 15 או לספוג 55 (10ק 10) נזק מוחץ וליפול שרוע. cdror עוצר כאשר הוא פוגע בקיר או במחסום דומה. cdror לא יכול לפנות סביר פינות, אבל בנאים חכמים

בלתי נמנע להתקרב אליו ולזחול לתוכו פיו. השפעה זו זהה להיבט הסימפטיה של הלחש אנטיפתיה/סימפטיה. הטלה מוצלחת של הפגת קסם (ד"ק 18) מבטלת הקסמה זו.

## מחט מורעלת מלכודת מכנית

מחט מורעלת המוסתרת בתוך מנעול תיבת אוצר, או בתוך דבר אחר שיוצר עשיי לפטוחה. פתיחת התיבה ללא המפתח הנכון גורם למוחט לזמן החוצה ולהרעל את מי שניסה לפתח את התיבה.

כאשר המלכודת מופעלת, המוחט מזנקת 7 ס"מ היישר מתוך המנועל. יצור בטוח סופג 1 נזק דוקר -11(ד"ק 10) נזק רעל, וחיב להצלח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 15 או להיות מושעל למשך 1 שעה.

הצלה בבדיקה התבונה (חקירה) בד"ק 20 מאפשרת לדמות להסיק את נוכחותה של המלכודת משינויים שנעשה במנועל כדי להתאים למוחט. הצלחה בבדיקה זריזות בד"ק 15 באמצעות כל גנבים מנטרלת את המלכודת ומסירה את המוחט מן המנועל. כישלון בניסיון פריצת המנועל מפעיל את המלכודת.

## פסל נושא אש מלכודת קסומה

מלכודת זו מופעלת כאשר פולש דורך על לוחית לחץ מוסתרת, ומשחררת פרע לבה מסול סמור. הפסל יכול להיות של כל דבר, למשל דרכון או אשף המטיל לחש. הד"ק הוא 15 כדי לזהות את לוחית החלץ או את סימני החריכת הקלויסים על הרצעה והקירות. לחש או השפעה אחרת שיכולים לחוש נוכחות קסם, כגון גליי קסם, מגלה הילה של קסם תעכזמה סביב הפסל.

המלכודת פועלת כאשר משקל הגadol מ-10 ק"ג מונע על לוחית החלץ, דבר הגורם לפולש לשחרר חרט אש באורך 9 מ'. כל יצור באוזור האש חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 13, ולסופג 22(ד"ק 10) נזודות נזק אש אם נכשל, או חזי נזק אם הצליח.

יתן למנוע מהמלכודת מפעול על ידי תקיעת היד ברזל או חוץ דומה מתחת לוחית החלץ. הטלה מוצלחת של הפגת קסם (ד"ק 13) על הפסל הורסת את המלכודת.

## רשות נופלת מלכודת מכנית

מלכודת זו משתמשת בתיל ממיעד כדי לשחרר רשות התליה מהתקarra.

התיל הממעיד נמתח בין שני עמודים או עצים בגובה 7 ס"מ מעל הקרקע. הרשות מוסתרת על ידי קורי עכביים או עליים. הד"ק לזייהו התיל והרשות הוא 10. בדיקת זריזות מוצלחת בד"ק 15 ובשימוש בכל גנבים קורעת את התיל ללא נזק. דומות ללא כל גנבים יכולה לנוטות בדיקה זו בחסרונו תוך שימוש בנשך או כל חד. אם הבדיקה נכשלה, המלכודת מופעלת.

כאשר המלכודת מופעלת, הרשות משתחררת ומכסה ריבוע באורך 3 מ'. כל מי שנמצא באוזור ונולד תחת הרשות והופך מרושון, ואלה הנכשלים בזריקת הצלה לכוח בד"ק 10 גם נופלים שרועים. יצור יכול להשתמש בפעולה בתווך

התיל הממעיד נמתח בין שתי קורות תמייה בגובה 7 ס"מ מעל הקרקע. הד"ק כדי לזהות את התיל הוא 10. בדיקת זריזות מוצלחת בד"ק 15 ובשימוש בכל גנבים מונטרלת את המלכודת ללא נזק. דומות ללא כל גנבים יכולת לנוסות בדיקה זו בחסרונו תוך שימוש בכל נשך או כל חד. אם הבדיקה נכשלה, המלכודת מופעלת. כל מי שבודק את הקורות יכול בקלות לקבוע כי הן פשוט מונחות במקומן. בתור פעולה, דומות יכולה להפוך קורה, ולגרום למילכודת לפעול. התקarra מעלה התיל לא יציבה, וכל מי שיכל לראות אותה, יכול להבחין שהיא עומדת לתהומות.

כאשר המלכודת מופעלת, התקarra הבלתי יציבה מתמוטטה. כל יצור באוזור שמתוחת לאוזור חיזיב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 15. יצור שנכשל סופג 22(ד"ק 10) נזק מוחץ, ויצור שהצליח בהצלחה סופג חצי נזק. לאחר שהמלכודת מופעלת, רצפת האוזור מתמלאת חץ והופכת לתוואי שטח קשה.

## זיקים מורעלים מלכודת מכנית

כאשר יצור דורך על לוחית לחץ מוסתרת, זיקים מורעלים נורים בעדרת קפיצים או לחץ אויר מטור צינורות המוסתרים היטב בקירות מסביב. אוזור יכול למלול לוחיות לחץ רבות, כאשר כל אחת מפעילה קבוצת זיקים משלها. החורים הזרים בקירות מסוימים באבן וקורוי עכביים, או שהם מסווגים בחוכמה בין תבליטים, צירוי קיר או סופיפסים המunterים את הקירות. הד"ק כדי לזהות אותם הוא 15. בעדרת הצלחה בבדיקה התבונה (חקירה) בד"ק 15, דומות יכולה להסיק את נוכחותה של לוחית החלץ מהבדלים באבן ובטיח ששימושו לייצורה, לעומת זאת הסובבת. ניתן למנוע מהמלכודת מפעול על ידי תקיעת יתד ברזל או חוץ דומה מתחת לוחית החלץ. מילוי החורים בבד או שעווה מונע את שיגור הזיקים מתוכם. המלכודת פועלת כאשר משקל הגadol מ-10 ק"ג מונע על לוחית החלץ, דבר הגורם לשחרור ארבעה זיקים. כל דzik מבצע התקफת טוח עם נזוף +8 נגד מטרת אקריאית בטוח 3 מ' מלוחית החלץ (הזיק לא צריך לראות את המטרה). אם אין מטרות באוזור, הזיקים לא פוגעים בדבר. מטרת אשר נפגעה מזיך סופגת 2(ד"ק 4) נזק דוקר וחיבת בצלחה היא סופגת 11(ד"ק 10) נזק רעל, או חזי נזק אם הצליחה.

## כדור השמדה מלכודת קסומה

חשיכה קסומה ובלתי חדרה, ממלאת את פו הפעור של פני אבן החצוביים בקיר. קוטר הפה הוא 60 ס"מ והוא בקירוב עגול. שומ קול לא נובע ממנו, לא ניתן להאר את החלק הפנימי שלו, וכל חומר שמכנס אליומושמד מיד. הצלחה בבדיקה התבונה (מאגיה) בד"ק 20 מגלה כי הפה מכיל כדור השמדה, שלא ניתן לשולוט בו או להזיז. בלבד כך הוא זהה לדoor השמדה רגיל. גרסאות מסוימות של המלכודת כוללות הקסמה המוטלת על פני האבן, הגורמת לכך שיצורים מסוימים מרגישים דחף

כדי לבצע בדיקת כוח בד"ק 10, ואם הוא מצליח בבדיקה הוא יכול לשחרר את עצמו, או יצור אחר בטוחה ההישג שלו. לרשות יש דרג"ש 10 ו-20 נקודות פגיעה. עבור כל 5 נקודות נזק חותך הנגרמים לרשות (דרג"ש 10) איזור מרובע באורך  $\frac{1}{2}\%$  מ' נחיש, וכל יצור הלכוד באותו איזור משוחרר.

מקבל צורה אקרואית של טירוף בלתי מוגדר, כפי שמתואר בהמשך.

### מגפת ביב

מגפת ביב היא מונח כללי לקבוצה גדולה של מחלות המתפתחות בביוב, בערימות אשפה ולביצות סרכוזות, ומוועברות בדרך כלל על ידי יצורים החיים באזוריים אלה, כגון חולדות ואוֹתיגים.

כאשר אדם ננשר על ידי יצור הנושא את המחלת, או כאשר הוא בא במגע עם זהומה או בשער גגועים, היצור חי'ב להציג בזריקת הצלה לחסום בד"ק 11 או להידבק.

תסמיini מגפת הביב מופיעים ביצור נגוע לאחר ק-4 ימים. התסמיינים יכולים עייפות והתקוכזיות. היצור

הנגוע סובל מדרגת אחת של תישישות, והוא משיב רק חצי מהמספר הרגל של נקודות פגיעה כאשר הוא מנצל קובייה פגעה, והוא אינו משיב נקודות פגעה בסיסים מנוחה ארוכה. בסופן כל מנוחה ארוכה, יצור נגוע חי'ב לבצע זריקת הצלה לחסום בד"ק 11. אם הדומות נכשלת היא סובלת מדרגת תשישות אחד נוספת. אם זריקת הצלה התשישות של הדומות יורדת בדרגת אחד. אם זריקת הצלה מוצלחת מפחיתה את דרג התשישות של יצור נגוע מתחת ל-1, היצור מתואושש מהמחלת.

### רקבון עיניים

זהום כואב זה גורם לדימום מן העיניים ובסיומו של דבר מעורר את הקורבן.

חיה או דומי אדם ששותים מים המזוהמים על ידי רקבון עיניים צריכים להציג בזריקת הצלה לחסום בד"ק 15 או להידבק במחלה. יומם לאחר שנדבק, ראייתו של היצור מתחילה להיות מטושטשת. היצור סובל ממחסר 1- לגולגולת התקפה ובדיקות תכונה המסתמכות על ראייה. בסינמה של מנוחה ארוכה לאחר התסמיינים מופיעים, המחרס גdal ב-1. כאשר הוא מגיע ל-5-, הקורבן מתעוור עד שראייתו נרפהת על ידי קסם כגון שיקום פחות או מרפא.

רקבון עיניים ניתן לריפוי באמצעות פרח דיר בשם יפרזיה הגדל בביות. דמות השולטת בערכת צמחי מרפא ומשקעה בכרך שעה, יכולה להפר את הפרח למנת משחה אחת. אם המשחה נמרחת על העיניים לפני מנוחה ארוכה, מנה אחת שללה מונעת החמרה במחלה לאחר המנוחה. לאחר שלוש דקות, המשחה מרפא את המחלת לחולוטין.

### מחלות

מגיפה מתפשטה במלכה וההרפקנים יוצאים למסע כדי למצוא תרופה. הרפטקנית יוצאה מקרבת עתיק, שלא נפתח במשך מאות שנים, ולאחר זמן קצר היא מגלה שהיא עצמה סובלת ממחלה המחלתה אותה. מכשף מקיט את כוח האופל ונדק ברגע מוחר שמתפשט בכל פעם שהוא מטייל לחשים.

התפרצויות מחלת פשטה יכולת להוות בסיס הכל עמוס כל על משאבי החבורה, שנפתר בעדרת הטלת שיקום פחות. מחלת מסוובכת יותר יכולה להיות הבסיס להרפטקה אחת או למספר הרפטקאות בהן הדמיות מוחפשות תרופה, מסנות לעזר את התפשטות המחלת ומתרמודדות עם ההשלכות שלה.

מחלה שעשויה יותר מאשר להדיבק כמה מחברי החבורה היא בעיקר מכשיר עלייה. הכללים הבאים מסיעים לתאר את השפעות המחלת וכייד מרכיבים. הפעולה של המחלת אינו מוגדר על ידי מערכת חוקים. מחלות יכולות להשפיע על כל יצור, וכל מחלת עשויה לעבור מצע או סוג יצור לאחר או שלא. מגפה עלולה להשפיע רק על יצרי כפים או אל-מתים, או לעבור דרך רובע הזרים אבל לא לפגוע בבני גזעים אחרים. מה שחשוב הוא הסיפור שאתה רצתה לספר.

### מחלות לדוגמה

המחלות המתוארות כאן מדגימות את מגוון הדרכים בהן מחלות יכולות לעבוד במסחך. אתה מוזמן לשנות את ד"ק לזריקות הצלה, זמני הדגירה, הסימפטומים ומאפיינים אחרים של המחלות כדי להתאים אותן למערכת שלך.

### קדחת צחוק

מחלה זו מבדיקה דומיי אדם, אבל באופן מוחר ננסים חסינים בפניהם. בעודם חולים במחלה, קורבנותיה נכנעים לעיתים קרובות לפרץ צחוק מטורף, מה שמנקה למחלת את שמה הנפוץ ואת הכינוי המכמרר שלה: "הצוחחות".

התסמיינים מתבטאים ב-4 שעות לאחר ההדבקה וכוליים חום וחוסר התמצאות. יצור נגוע סובל מדרגת אחד של תשישות שלא ניתן לרפא עד שהמחלה מתפרקת. כל אירוע שగורם לייצור נגוע מתח גדול – כולל התחלת קרב, ספיגת נזק, חווית פחד או סיטוטים מכריית את היצור לבצע זריקת הצלה לחסום בד"ק 13. יצור שנכשל סופג 5 (ק-10) מkap תודעה והופך חסר אונים תוך כדי שהוא צחוק צחוק מטורף במשך 1 דקה. היצור יכול לחזור על זריקת ההצלה בסופו כל תור שלו, ואם הוא מצליח הצחוק וחוסר האונים מסתיימים.

כל דומי אדם שמתחיל את תורו בטוחו 3 מ' מיצור נגוע בזמן התקפת הצחוק חי'ב להציג זריקת הצלה לחסום בד"ק 10 או להידבק במחלה. יצור שמציל בחצלה, הופך חסין מפני הצחוק המטורף של היצור המסויים במשך 24 שעות.

בסופן מנוחה ארוכה, יצור נגוע יכול לבצע זריקת הצלה לחסום בד"ק 13. אם ההצלה מצילה, הד"ק עבר זריקת הצלה זו וזריקת ההצלה להימנע מהתקף צחוק יורד ב-1-ק-6. כאשר הד"ק לזריקות ההצלה יורד ל-0, היצור מחלים מהמחלה. יצור שנכשל בשלוש הצלות כאלה

## טירוף

במערכת אופיינית, הדמויות אין מעבדות את שפויון בעקבות התמודדות היומיומית עם זוויגות וטבח, אבל לעיתים לחץ הרופתקנות הופך לבלי נסבל. אם התקינה של המערכת שלך היא אימה, יתכן שתרצה להשתמש בטירוף כדי לחזק אותה, תוך הדגשת האופי המאיים של חוויות הרופתקנים.

## איבוד שפויות

### טירוף ארוך טווח

השפעה (נמשכת 1 ק"ר 10 דקות)	ק"ר 100	75 – 71 הדמות עשו כל מה שמיישחו אחר אומר לה לעשות, כל עוד הפעה לא תגרום למותה.
הדמות חווה דחף בלתי נמנע לאכול משוה מוזר כמו לקלור, רפש או פוסולות.	80 – 76	80 – 76 הדמות חווה דחף בלתי נמנע לאכול משוה מוזר כמו לקלור, רפש או פוסולות.
הדמות המומה.	90 – 81	90 – 81 הדמות המומה.
הדמות נפלת חסרת הכרה.	– 91	– 91 הדמות נפלת חסרת הכרה.
	100	
<b>טירוף קצר טווח</b>		
השפעה (נמשכת 1 ק"ר 10 דקות)	ק"ר 10	10 – 01 הדמות מרגישה חובה לחזור על פעילות מסויימת שוב ושוב, כגון שיטפתי ידים, נגיעה בחפש מסויים, תפילה או ספירת מטבחות.
הדמות חווה הזיות מוחשיות וסובלת מחשרין בבדיקות תכונה.	20 – 11	20 – 11 הדמות חווה הזיות מוחשיות וסובלת מחשרין בבדיקות תכונה.
הדמות סובלת מפרנויה קיזונית. הדמות סובלת מחשרין בבדיקות חוכמה וכריימה.	30 – 21	30 – 21 הדמות סובלת מפרנויה קיזונית. הדמות סובלת מחשרין בבדיקות חוכמה וכריימה.
הדמות סולדת בחזקה ממשהו (בדרכן כל מקור הטירוף), כאילו היא תחת השפעת האנטיפתיה של הלחש אנטיפתיה/סימפתיה.	40 – 31	40 – 31 הדמות סולדת בחזקה ממשהו (בדרכן כל מקור הטירוף), כאילו היא תחת השפעת האנטיפתיה של הלחש אנטיפתיה/סימפתיה.
הדמות חווה הזיה חזקה. בחר סוג שיקוי.	45 – 41	45 – 41 הדמות מדמיינת שהיא תחת השפעת השיקוי.
הדמות מתחרבתת ל"קמע", כגון אדם או חפץ, והיא סובלת מחשרין בגלגול התקפה, בבדיקות תכונה, וזריקות הצלה כאשר היא במרקח הגadol מ-9 מ' ממנה.	55 – 46	55 – 46 הדמות מתחרבתת ל"קמע", כגון אדם או חפץ, והיא סובלת מחשרין בגלגול התקפה, בבדיקות תכונה, וזריקות הצלה כאשר היא במרקח הגдол מ-9 מ' ממנה.
הדמות הופכת עיוורת (25%) או חירשת (75%).	65 – 56	65 – 56 הדדמות הופכת עיוורת (25%) או חירשת (75%).
הדמות חווה רעד או התכווצויות בלתי רציניות, אשר מטילים חששן על גלגול התקפה, בבדיקות תכונה, וזריקות הצלה הכריכים בכוח או בזריזות.	75 – 66	75 – 66 הדדמות חווה רעד או התכווצויות בלתי רציניות, אשר מטילים חששן על גלגול התקפה, בבדיקות תכונה, וזריקות הצלה הכריכים בכוח או בזריזות.
הדמות סובלת מאבדן זיכרון חלקית. הדמות יודעת מי היא ושותרת על מאפייני הגזע והמקצוע, אך אינה מזהה אנשים אחרים או זוכרת כל מה שקרה לפני שהטירוף התחיל.	85 – 76	85 – 76 הדדמות סובלות מאבדן זיכרון חלקית. הדמות יודעת מי היא ושותרת על מאפייני הגזע והמקצוע, אך אינה מזהה אנשים אחרים או זוכרת כל מה שקרה לפני שהטירוף התחיל.
בכל פעם שהדמויות ספגת נזק, היא חייבת להצליח בגלגול הצלה לחוכמה בד"ק 15 או להיות מושפעת כאילו היא נכשלה בזירות הצלה נגד הלחש בלבול. השפעת הבלבול נמשכת 1 דקה.	90 – 86	90 – 86 בכל פעם שהדמויות ספגת נזק, היא חייבת להצליח בגלגול הצלה לחוכמה בד"ק 15 או להיות מושפעת כאילו היא נכשלה בזירות הצלה נגד הלחש בלבול. השפעת הבלבול נמשכת 1 דקה.
הדמות מאבדת את יכולת לדבר.	95 – 91	95 – 91 הדדמות מאבדות את יכולת לדבר.
הדמות נפלת חסרת הכרה. דחיפות או נזק שנגרמים לדמות לא מסווגים להעיר אותה.	– 96	– 96 הדדמות נפלת חסרת הכרה. דחיפות או נזק שנגרמים לדמות לא מסווגים להעיר אותה.
	100	
<b>טירוף לזמן בלתי מוגדר</b>		
פגם (נמשך עד שמתרפאה)	15 – 01	15 – 01 "אני שפוי רק לשני שיכור."
	25 – 16	25 – 16 "אני שומר כל מה שאינו מצוי."

השפעות קסומות שונות יכולות לגרום לדמות בעל מוח בריא מכל לאבד את שפויותה. לחשים מסוימים, כגון קש רע מישור אחר וסמל, יכולים לגרום לטירוף, ואתה יכול להשתמש בחוקי הטירוף המופיעים כאן במקום בהשפעות הקסם של אותן לחשים. מחלות, רעלים והשפעות מישורים אחרים, למשל, לדוגמה רוח תודעה או הרוחות המיבאות של הכאוס, יכולים לגרום לטירוף. עתקים מסוימים גם יכולים לשבור את נפשה של דמות המשמשת בהם או מתכווננות אליהם. התנגדות להשפעה הגורמת לטירוף דורשת בדרך כלל זריקת האלה לחוכמה או כריזמה.

### השפעות הטירוף

الطائف יכול להיות קצר טווח, ארוך טווח או זמן בלתי מוגדר. רוב ההשפעות פשוטות יחסית גורמות לטירוף קצר טווח, שנמשך רק כמה דקות. השפעות מזעקות יותר או השפעות מצטברות יכולות לגרום לטירוף ארוך טווח או זמן בלתי מוגדר. דמות שסובלת מטירוף קצר טווח נמצאת תחת השפעה מטבלת "טירוף קצר טווח" למשך 1 ק"ר 10 דקות. דמות שסובלת מטירוף ארוך טווח נמצאת תחת השפעה מטבלת "טירוף ארוך טווח" למשך 1 ק"ר 10 שניות. דמות שסובלת מטירוף לזמן בלתי מוגבל סובלת מפגם חדש מטבלת "טירוף לזמן בלתי מוגדר" שנמשך עד שהוא מתרפא.

### טירוף קצר טווח

השפעה (נמשכת 1 ק"ר 10 דקות)	ק"ר 100	20 – 01 הדמות נסogaה לתוך מחשבותיה והופכת לשוטקה. ההשפעה מסתiensת אם הדמות סופגת נזק כלשהו.
	30 – 21	30 – 21 הדמות הופכת לחסרת אונים ומבללה את משך ההשפעה, בבחוק או ב בכיכי.
	40 – 31	40 – 31 הדמות נהיה מבוהלת וחיבת להשתמש בפעולה ובתנוועה שלה בכל סיבוב כדי להימלט ממוקור הפחד.
	50 – 41	50 – 41 הדמות מתחילה למלמל ואינה מסוגלת לדבר באופן רגיל או להטיל לחשים.
	60 – 51	60 – 51 סיבוב כדי לתקוף את היצור הקרוב אליה ביתר.
	70 – 61	70 – 61 הדמות חווה הזיות מוחשיות וסובלת מחשרין בבדיקות תכונה.

30 – 26	"אני מנסה להפוך דומה יותר למישחו שאנו מכיר – מאיץ את הסגנון או הלובש שלו, את הבהירות שלו ואפיו את השם שלו."
35 – 31	"אני חייב לסלף את האמת, להציגים אותו לשקר, כדי שאחרים יחשבו שאני מעוניין."
45 – 36	"הדבר היחיד שמעוניין אותו הוא המטרת שלו, ואני אתעלם מכל דבר אחר כדי להציג אותה."
50 – 46	"קשה לי להתעניין بما שקרה סביבי".
55 – 51	"אני לא אוהב את הדרך בה כולם שופטים אותי כל הזמן".
70 – 56	"אני הכי חכם, נבון, חזק, מהיר ויפה מכך מי שאינו מכיר".
80 – 71	"אני משוכנע שאיבים רביעיים עצמה רודפים אחריו, והסוכנים שלהם נמצאים בכל מקום בו אני נמצא. אני בטוח שהם מתבוננים בי כל הזמן".
85 – 81	"יש רק אדם אחד שאני יכול לבתו בו. ורק אני יכול לראות את החבר המיעוד הזה".
95 – 86	"אני לא יכול לקחת שם דבר ברצינות. ככל שהמצב רציני יותר, כך אני מוצא אותו מצחיק יותר".
96 – 100	"גיליתי שאני ממש אוהב להרוג אנשים".

## ריפוי טירוף

לחש הרגעת רגשות יכול להסתיר את השפעות הטירוף, בעוד הלחש שיקום פחות יכול להעלים טירוף קצר טוויח או ארכוטוויח ממדמות. בהתאם למקור הטירוף, הסרת קלה או הפגיעה רוע עשוים גם להועיל. כדי להיפטר מטירוף לא מוגדר צריך להשתמש בלחש שיקום דגול או בלחש חזק יותר.

## חפצים

כאשר הדמיות צריכות לנسر את דרכן דרך חבלים, לנפץ חלון או לרסק ארון מטים של ערפף, חוק הברזל היחיד הוא זה: בהינתן מספיק זמן וכלי מתאימים, הדמיות יכולות להשמיד כל חפץ שאינו בלתי ניתן להריסה. השתמש בהגין כדי לקבוע האם הדמויות מצילההו לגורם נזק לחפץ. האם לוחם יכול לחזור דרך קטע קיר אבן בעזרת חרב? לא, סביר שהחרב תשבר לפני הקיר.

לצורך חוקים אלה, חפץ הוא כל פריט נפרד ודומם למושל חלון, דלת, חרב, ספר, שולחן, כסא או אבן, ולא בניין או רכב המורכבים מחפצים רבים אחרים.

### נתוני חפצים

כאשר הזמן מוגבל, אתה יכול לקבוע דירוג שרiron ונקודות פגיעה לחפץ שביר. אתה יכול גם לתת לו חסינות, עמידות ורגשות לסוגי נזק מסוימים.

**דירוג שרין.** דירוג השرين של חפץ מודד של הקושי לגורם נזק לחפץ כאשר מכינים בו (מכיוון שלחפץ אין סיכוי להתחמק מהמכה). טבלת "דירוג השرين של חפצים" מציעה ערכי דרג"ש עבור חומרים שונים.

### דירוג השрин של חפצים

חומר	דרוג"ש
בד, ניר, חבל	11
קריסטל, זכוכית, קרחה	13
עץ, עצמות	15
אבן	17
ברזל, פלדה	19
מית'ריל	21
אדמנטיין	23

**נקודות פגעה.** נקודות הפגיעה של חפץ מודדות כמה נזק הוא יכול לספג לפני שהוא מאבד את השלמות המבנית שלו. לחפצים גמיישים יש יותר נקודות פגעה מאשר לחפצים שבירים. כמו כן חפצים גדולים יותר להיות בעלי יותר נקודות פגעה מאשר חפצים קטנים, אלא אם כאשר שוברים חלק קטן מהחפץ התוצאה זהה לשבירת החפץ כלו. טבלת "נקודות הפגיעה של חפצים" מציעה מספר נקודות פגעה עבור חפצים שבירים וגמיישים, עד גודל גדול.

### נקודות הפגיעה של חפצים

גודל	שביר	גמיש
קטנטן (בקבוק, מנעל)	2 (4)	5 (4)
קטן (תיבה, לאטה)	3 (6)	10 (6)
בינוני (חבית, נברשת)	4 (8)	18 (8)
גדול (עגלה, חלון בגודל 3 על 3 מ')	5 (10)	27 (10)

**חפצים עצומים ואדיירים.** כל נשק רגילים בדרך כלל לא יעדילים נגד חפצים עצומים ואדיירים, כגון פסל ענק, עמוד אבן מתנשא או סלע מסיבי. עם זאת, לפחות אחד יכול לשגרו שטיח קיר עצום, והלחש רעדת אדמה יכול להפוך פסל

ענק להריסות. אתה יכול לעקוב אחר מספר נקודות הפגיעה של חפץ עצום או אדייר אם אתה רוצה, או שאתה יכול פשוט להחליט כמה זמן החפץ יוכל לעמוד מול הנזק או הכוח המופעלים נגדו. אם אתה עוקב אחר נקודות הפגיעה של החפץ, חלקו אותו לחלקים מגודל או קטנים יותר, ועקב אחר נקודות הפגיעה של כל חלק בנפרד. השמדת אחד החלקים עשוייה להרוויח את החפץ כולו. לדוגמה, פסל אדייר של אדם עלול ליפול כאשר אחת הרגליים מגודל גדול שלו יורדת ל-0 נקודות פגעה.

**חפצים מסוגי נזק.** חפצים חסינים לנזק מסווג רעל ותודה. אתה יכול להחליט כי סוג נזק מסוימים יעילים יותר נגד חפץ או חומר מסוים מאשר אחרים. לדוגמה, נזק מוחץ יעיל לניפוי חפצים אבל פחתות עילו לחיתוך חבל או עור. חפצי ניר או بد עשויים להיות רגילים לנזק אש וברק. מכוש יכול לחדוף באבן אבל לא לחזור ביעילות עז. כמו תמיד, השתמש בשיקול הדעת שלך.

**סף נזק.** לעיתים קרובות לחפצים גדולים, למשל קירות טירה, יש חסינות נוספת המיצגת על ידי סף נזק. לחפץ בעל סף נזק יש חסינות לכל נזק, אלא אם כן הוא סופג נזק מהתקפה או השפעה ייחודית השווה או גדול מסף הנזק שלו, ובמקרה זה הוא סופג נזק כריגל. כל נזק שאינו שווה או גדול מסף הנזק של החפץ נזק נזק נזק שטח ואינו מפחית את מספר נקודות הפגיעה של החפץ.

## רעלים

רוב התרפניות מוציאות אל מחוץ לחוק רעלים בגין טבעם הבוגדי והקטלני, אך מתנקשים, דרו ויצורים מרושעים אחרים בוחרים בהם בתור כל מועד.

**רעלים מתחלקים לארכעת הסוגים הבאים.**

**בליעה.** יוצר חיב לבלוע מנה שלמה של רעל בליעה כדי לסבול מהשפעותיו. מנת הרעל יכולה להינתן בזמן או בשתקה. אתה יכול להחליט כי לминון חלק יש השפעה מופחתת, למשל לאפשר יתרון בזריקת ההצלה או שהוא גורם רק חצי נזק בכישלון בהצלה.

**מעג.** ניתן למרוח רעל מגע על חוץ והוא נשאר פעיל עד שנוגעים בו או שהוא נשטף. יוצר הנוגע ברעל מגע בעור שחווף סובל מהשפעותיו.

**פצעה.** ניתן למשור רעל פצעה על כל נשק, תחמושת, רכבי מלכודת וחפצים אחרים הגורמים נזק דוקר או חותר, והרעל נשאר פעיל עד שהוא מועבר דרך פצע או עד שהוא נשטף. יוצר סופג נזק דוקר או חותר ממחפש המזופה ברעל שחווף להשפעותיו.

**שאיפה.** רעלים אלה הם אבקות או גזים אשר משפיעים כאשר שוlapsים אותם. פיזור האבקה או שחרור הגז משפיע על יצורים בקוביה באורך  $\frac{1}{2}$  מ'. ענן הרעל מתפוגג מיד לאחר מכן. עצירת הנשימה אינה עילה נגד רעל שאיפה, מכיוון שהם משפיעים דרך קרומי הגוף, צינורות הדם ותוךם וחלקים אחרים בגוף.

## רעלים

רעל	סוג	מחיר למנגה
אד' שריפת אוטויר	שאיפה	500 מ"ז
אדישות	בליעה	600 מ"ז
ארס נחשים	פצעה	200 מ"ז
דם המתנקש	בליעה	150 מ"ז
דמעות חצות	בליעה	1,500 מ"ז
זדון	שאיפה	250 מ"ז
سم אמת	בליעה	150 מ"ז
ריר זחול	מעג	200 מ"ז
רעל דרו	פצעה	200 מ"ז
רעל וויברן	פצעה	1,200 מ"ז
רעל תולעת סגולה	פצעה	2,000 מ"ז
שםן טאגית	מעג	400 מ"ז
תמיסת חיורת	בליעה	250 מ"ז
תמציתית אחר	שאיפה	300 מ"ז

## רעלים לדוגמה

לכל סוג רעל יש השפעות מחלישות משלו.

**אד' שריפת אוטויר (שאיפה).** יוצר הנוגע מרעל זה חיב להצליח בזריקת ההצלה לחוון בד"ק 13 או לסופג 10 (ק6) נזק רעל ולחזור על זריקת ההצלה בתחלת כל תור שלו. בכל כישלון בהצלחה, הדמות סופגת (ק1) (ק6) נזק רעל.

לאחר שלוש הצלחות בהצלחה, הרעללה מסתיימת.

**אדישות (בליעה).** יוצר הנוגע מרעל זה חיב להצליח בזריקת ההצלה לחוון בד"ק 15 או להיות מорעל למשך 4

שעות. היצור המורעל חסר אונים.

**ארס נחשים (פצעה).** רעל זה מופק מנהש ארטיס ענק מת או חסר אונים. יוצר הנוגע מרעל זה חיב לבצע זריקת ההצלה לחוון בד"ק 11, 11, ולסופג 10 (ק6) נזק רעל אם הצליח.

**דם המתנקש (בליעה).** יוצר הנוגע מרעל זה חיב לבצע זריקת ההצלה לחוון בד"ק 10. אם הוא נכשל בהצלחה הוא סופג 6 (ק12) נזק רעל והוא מורעל למשך 24 שעות. יוצר השatialich בהצלחה סופג חצי נזק ואינו מורעל.

**דמעות חצות (בליעה).** יוצר הבולע רעל זה לא סובל ממשום השפעה עד שעת חצות. אם הרעל לא מנוטר לפני כן, היצור חיב לבצע זריקת ההצלה לחוון בד"ק 17, 17, ולסופג 31 (ק6) נזק רעל אם נכשל, או חצי נזק אם הצליח.

**זדון (שאיפה).** יוצר הנוגע מרעל זה חיב להצליח בזריקת ההצלה לחוון בד"ק 15 או להיות מורעל למשך 1 שעיה. היצור המורעל הופך עיוור.

**سم אמת (בליעה).** יוצר הנוגע מרעל זה חיב להצליח בזריקת ההצלה לחוון בד"ק 11 או להיות מורעל למשך 1 שעיה. היצור המורעל לא יכול לשקר ביודען, כאילו הוא תחת השפעת הלחשות אזהר האמת.

**ריר זחול (מעג).** רעל זה מופק מזוחל מת או חסר אונים. יוצר הנוגע מרעל זה חיב להצליח בזריקת ההצלה לחוון בד"ק 13 או להיות מורעל למשך 1 דקה. היצור המורעל משותק. היצור יכול לחזור על זריקת ההצלה בסוף תורו, ואם ההצלה מצילה ההשפעה מסתיימת.

**רעל דרו (פצעה).** רעל זה מיוצר בדרך כלל רק על ידי דרו, ורק במקום הרחוק מאור השמש. יוצר הנוגע מרעל זה חיב להצליח בזריקת ההצלה לחוון בד"ק 13 או להיות מורעל למשך 1 שעיה. אם זריקה ההצלה נכשלה ב-5 או יותר, היצור גם חסר הכרה כל עוד הוא מורעל. היצור מתעורר אם הוא סופג נזק או אם יוצר אחר משתמש בעפולה כדי להעיר אותו בינויו.

**רעל וויברן (פצעה).** רעל זה מופק מוויברן מת או חסר אונים. יוצר הנוגע מרעל זה חיב לבצע זריקת ההצלה לחוון בד"ק 15, ולסופג 24 (ק6) נזק רעל אם נכשל, או חצי נזק אם הצליח.

**רעל תולעת סגולה (פצעה).** רעל זה מופק מתולעת סגולה מתה או חסרת אונים. יוצר הנוגע מרעל זה חיב לבצע זריקת ההצלה לחוון בד"ק 19, 19, ולסופג 42 (ק12) נזק רעל אם נכשל, או חצי נזק אם הצליח.

**שםן טאגית (מעג).** יוצר הנוגע מרעל זה חיב להצליח בזריקת ההצלה לחוון בד"ק 13 או להיות מורעל למשך 24 שעות. היצור המורעל הופך חסר הכרה. היצור מתעורר אם הוא סופג נזק.

**תמיסת חיורת (בליעה).** יוצר הנוגע מרעל זה חיב לבצע זריקת ההצלה לחוון בד"ק 16. אם היצור נכשל בהצלחה הוא סופג 3 (ק6) נזק רעל אם נכשל. עד שרעל זה מסיים את

פעולתו, לא ניתן לרפא את נזק הרעל בכל דרך. לאחר שבע הצלחות מוצלחות, השפעת הרעל מסתiemית והיצור יכול להתרפא באופן רגיל.

**תמציתית אחר (שאיפה).** יוצר הנוגע מרעל זה חיב להצליח בזריקת ההצלה לחוון בד"ק 15 או להיות מורעל למשך 8 שעות. היצור המורעל הופך חסר הכרה. היצור מתעורר אם הוא סופג נזק או אם יוצר אחר משתמש

בפועל כדי להעיר אותו ב涅ור.

# חפצי קוסם

חפצי קוסם נמצאים בדרך כלל באוצרות של מפלצות מובוסות או בכיסופות קבורות. חפצים אלה מעניקים לדמות יכולות שלעטימיות רוחקיות הן יכולות להשיג בדרך אחרת, או שהם משלימים את יכולות הבעלים שלהם בדרכים מופלאות.

## כיוונון

חלק מהחפצי הקוסם דורשים ליצור קשר איתם לפני שניתן להשתמש במאפיינים הקוסמיים שלהם. קשר זה נקבע כיוונו, ולהפצים מסוימים יש תנאים מוקדים כדי להתכוון אליהם. אם התנאי המוקדם הוא מקצוע, יוצר חיבת להיאת בעל מקצוע זה כדי להתכוון לחפש. (אם המקצוע הוא מקצוע מסויל לחשים, מפלצת עונדת בדרישה אם יש לה יחידות לחש והיא משתמשת בראשית הלחשים של מקצוע זה.) אם התנאי המוקדם הוא להיות מסויל לחשים, יוצר עמד בדרישה אם הוא יכול להטיל לפחות לחש אחד באמצעות המאפיינים שלו, ולא באמצעות חפץ קוסם או דבר מה דומה.

ambilי להיות מכובנים לחפש הדורש כיוונון, יוצר נהנה רק מיתרונותיו ללא קוסמיים, אלא אם התיאור מצין אחרת. למשל, בגין קוסם הדורש כיוון מספק את היתרונות של בגין ריגל ליצור שאינו מכובן אליו, אבל לא את המאפיינים הקוסמיים שלו.

כיוון חפץ חדש שיוצר יכולה קצהה בהתקדמות רק באותו חפץ בזמן שהוא מגע פיזי אליו (המנוחה הקצרה לא יכולה להיות אותה אותה המשמשת למדינת מאפייני החפץ). התמקדות זו יכול להיות בצורה של תרגול קרב (מעבר ונשך), מדיטציה (מעבר חפץ פלא), או פעילות אחרת המתאימה לחפש. אם המנוחה הקצרה נתקעת, ניסיין ההתקונות נכשל. אחרת, בסוף המנוחה הקצרה, היוצר מבין אינטואיטיבית איך להפעיל את תכונות הקוסם של החפץ, כולל כל מילוט הפקודה הנחוצות.

חפץ יכול להיות מכובן ליצור אחד בלבד בכל רגע נתון, ויצור יכול להיות מכובן לשולשה חפצי קוסם לכל היוטר בכל זמן. כל ניסיין להתכוון לחפש רביעי 'יכשל', היוצר חיבת בטול את הכוון שלו לחפש אחר קודם לכך.ढוגמה, יוצר לא יכול להתכוון יותר מחפץ אחד מאותו סוג.ढוגמה, יוצר לא יכול להתכוון ליותר מטבעת האגונה אחת באותו זמן.

הכוון של יוצר לחפש מסוים אם היוצר כבר לא עונה על התנאים המוקדים עבור הכווןן, אם החפץ היה מרוחק יותר מ-30 מ' ממנו למשך לפחות 24 שעות, אם היוצר מת, או אם יוצר אחר מתכוון לחפש. יוצר יכול גם לסייע את ההתקונות מרצונו על ידי בילוי מנוחה קצרה נוספת בתמתקדות בחפץ, אלא אם כן החפץ מוביל.

## לבישת והחזקת חפצים

השימוש בחפץ קוסם ובמאפיינים שלו עשוי להיות כרוך בלבישתו או החזקתו. חפץ קוסם המיועד לבישת ציר להיות לבוש באופן הנכון: מגפיים על الرجلם, כפפות על הידיים, כובעים וкосדות על הראש וטבעות על האצבעות. שינוי קוסם חיבב להיות לבוש, בגין קשרו לזרוע, גלימה מהודקת על הכתפיים. נשך ציר להיות מוחזק.

ברוב המקרים, חפץ קוסם שנועד להיות לבוש יכול להתאים לצורך לאפשר לחברו לאם לבנה שלו. בגדים קוסמיים רבים עשויים כך שקל להתאים אותם, או שהם מתאימים עצם ללבוש באורך קוסם. במקרים נדירים המצב שונה. אם יש סיבה סיפורית טוביה שחייב יתאים רק ליצורים בגודל מסוימים או בצורה מסוימת, אתה יכול לקבוע שהוא לא מתאים. לדוגמה, שרiron שנוצר על ידי דרכו עשוי להתאים לאלפים בלבד. גמדים עשויים ליצור חפצים שאינם שימושיים למי שאינו לבושים באותו של גמד.

כאשר יוצר שאינו דמו-אדם מנסה לבוש חפץ, השתמש בשיקול הדעת שרך כדי לקבע האם החפץ פועל כמתוכנן. טבעת שמנוחת על מחוש עשויה לפעול, אבל ייאן-טי עם זנב דמי נחש במקומם רגליים לא יכול לנעול מגפיים.

## ספר חפצים מאותו סוג

השתמש בהגין כדי לקבע אם ניתן לבוש יותר מפרט אחד מאותו סוג של חפץ קוסם. דומות לא יכולה לנעול יותר מזוג נעליים או מגפיים אחד, לעומת זאת וללבוש אחד ושני צמידים, לחבוש כובע אחד או קסדה אחת ולהיות חליפת שרiron אחת וגלימה אחת. אתה יכול להרוג מהכל; דומות עשויה להיות מסוגלת למשל לעוטות נזר מתחת לקסדה או לבוש שתי גלימות, אחת על גבי השנייה.

## חפצים זוגיים

חפצים המגייעים בהזוגות — כגון מגפיים, מגני ידיים או כפפות — מקיימים את יתרונותיהם רק אם שני החפצים נלבשים. לדוגמה, דמות הלובשת מגף צעידה וקפיצה על רגל אחת ומגף של האלפים על الرجل השנייה לא נהנית מיתרונות אף אחד מהם.

## הפעלת חפץ

הפעלת חפץ קוסם מסוימים דורשת מהמשתמש לעשותו משהו מיוחד, כגון להחזיק את החפץ ולומר מילת פקודה. התיאור של כל קבוצת חפצים או של החפץ עצמו מפרט כיצד החפץ מופעל. חפצים מסוימים משתמשים בכללים הבאיםים עבור הפעלה שלהם.

אם חפץ דורש שימוש בפעולה כדי להפעיל אותו, פועלה זו אינה "שימוש בחפץ", ולכן לא ניתן להשתמש במאפיין כוגן ידיים מהירות של הנוכל כדי להפעיל את החפץ.

## מילת פקודה

מילת פקודה היא מילה או צירוף מילים שיש לומר כדי שהחפץ יעבד. חפץ קוסם שדורש מילת פקודה אינו יכול להיות מופעל באיזור שבו לא ניתן לה-Smithיע קול, כמו למשל באיזור הלחש דמנה.

## חפצים מתכליים

חפצים מסוימים מתכליים כאשר מפעילים אותם. ציר לבלו עשייתי או תמצית, ושם ציר למשוך על הגוף. כאשר קוראים מגילה הכתב נעלם ממנו. לאחר שימוש בו, חפץ מתכלה מאבד את הקוסם שלו.

## לחשים

**הזנה (נדיר).** אתה לא צריך לאכול או לשות כל עוד ציר שקוף זה מקייף את ראשך.

**התחדשות (אגדי).** אתה משיב 15 נקודות פגיעה בסופו כל שעה שציר בצבע פנינה זה מקייף את ראשך, בתנאי שיש לך לפחות 1 נקודה פגיעה.

**חשיבה (מאוד נדיר).** ערך התבונה שלך עולה ב-2, עד למקסימום של 20, כל עוד כדור זה בעל מרכיב שיש בצבעו שני וחול מקייף את ראשך.

**כח (נדיר מאוד).** ערך הכוח שלך גדול ב-2, עד למקסימום של 20, כל עוד מעיין כחול בהיר זה מקייף את ראשך.

**מניגות (נדיר מאוד).** ערך הרכימה שלך גדול ב-2, עד למקסימום של 20, כל עוד כדור זה בעלי מרכיב שיש בצבעו ורוד וירוק מקייף את ראשך.

**ספיגה (נדיר מאוד).** כל עוד אבן סגוללה זו בצבע לבנדר מקייפה את ראשך, אתה יכול להשתמש בפועלות תגובה כדי לבטל לחש מדרגה 4 ומטה שהוטל על ידי יוצר שאתך יכול לראות ואתת מטרתו הייחידה.

לאחר שהאבן מבטלת 20 דרגי לחשים, היא נשרפת, הופכת אפורה ומבדת את הקסם שלה. אם אתה מטרתו של לחש שדרגו גבוה מסופר דרגי הלחש שנוטרו לאבן, האבן לא יכולה לבטל אותו.

**ספיגה דוגלה (אגדי).** כל עוד אבן סגוללה זו בעלת מרכיב שיש בצבע לבנדר וירוק מקייפה את ראשך, אתה יכול להשתמש בפועלות תגובה כדי לבטל לחש מדרגה 8 ומטה המוטל על ידי יוצר שאתך יכול לירות ואתה מטרתו הייחידה.

לאחר שהאבן מבטלת 50 דרגי לחשים, היא נשרפת, הופכת אפורה ומבדת את הקסם שלה. אם אתה מטרתו של לחש שדרגו גבוה מסופר דרגי הלחש שנוטרו לאבן, האבן לא יכולה לבטל אותו.

**עתקה (נדיר).** מנסרה סגולה תוסעת זו אוגרת לחשים המוטלים לתוכה, ומחזיקה אותם עד שאתה משתמש בהם. האבן יכולה לאגור לחשים שסוכם הדרגים שלהם הוא עד 3 בכל פעם. כאשר היא נמצאת, היא מכילה 1 - 4 דרגי לחשים לבחירת השה"ם.

כל יוצר יכול להטיל לחש מדרג 1 עד 3 לתוכה האבן על ידי נגיעה בה בזמן הטלת הלחש. לחש אין כל השפעה, מלבד אחסונו באבן. אם האבן לא יכולה להחזיק את הלחש, הוא מונצל ללא השפעה. דרג ייחידת הלחש המשמשת להטלת הלחש קבוע בכמה מקומות הוא מונצל.

כל עוד אבן זו מקייפה את ראשך, אתה יכול להטיל כל לחש האגורה בה. הלחש משתמש בדרג ייחידת הלחש, ד"ק להצלחה מלחש, תוסף התתקפה יכולות הטלת הלחשים של המטיל המקורי, אבל מלבד אלה נדרש כאילו אתה מטיל את הלחש. לחש שהוטל מהאבן אינו מואחסן בה יותר, ומפנה את מקומו.

**קלילות (מאוד נדיר).** ערך הזריזות שלך עולה ב-2, עד למקסימום של 20, כל עוד כדור בצבע אדום עמוק זה מקייף את ראשך.

**מודעתות (נדיר).** אתה לא יכול להיות מופתע בזמן שמעוני כחול כהה זה מקייף את ראשך.

**תובנה (מאוד נדיר).** ערך החוכמה שלך גדול ב-2, עד למקסימום של 20, כל עוד כדור כחול זה מקייף את ראשך.

חפצי קסם מסוימים מאפשרים למשתמש להטיל לחש דרך רכיבים, אלא אם תיאור החפץ מצין אחרת. הקסם משתמש בזמן ההטלה, הטוויה, והמשך הרגלים שלו, ומשתמש חיב להתרצע אם הקסם דורש ריכוז. חפצים רבים, כגון שיקויים, עוקפים את הטלת הלחש ומעניקים את ההשפעות של הלחש, עם משך הזמן הרגיל שלו. חפצים מסוימים חורגים מכללים אלה, ומשנים את זמן ההטלה, המשך או חלקים אחרים של הלחש.

חפצי קסם, למשל מטוט מוסיים, עשויים לדרש ממך להשתמש בתוכנות הטלת הלחשים שלך בעת הטלת הלחש מהחפץ. אם יש לך יותר מתוכנות הטלת הלחשים אחת, אתה יכול לבחור באיזו מהן להשתמש עם החפץ. אם אין לך תוכנת הטלת הלחשים — למשל אם אתה נוכל עם המאפיין 'שימוש בהתקן קסום' — מתאם תוכנות הטלת הלחשים שלך הוא 0+ עבור החפץ, ותוספו השיטה שלך חל עלי.

## מטענים

לחפצי קסם מסוימים יש מטענים שאחריך לנצל כדי להפעיל את המאפיינים שלהם. מספר המטענים שנדרשו בחפץ מתגלה כאשר מטילים עליו את הלחש זיהוי, וכאשר יוצר מתקoon אליו. בנוסף, כאשר חפץ מшиб מטענים, היציר המכoon עליו מגלה כמה מטענים הושבו.

## חפצי קסם לפי סדר אלפבית

חפצי הקסם מוצגים בסדר אלפבית. תאור חפץ הקסם כולל את שם החפץ, הסוג שלו, כמה נדר הוא ואת המאפיינים הקסומיים שלו.

### אב איונית

חפץ פלא, נדרות משתנה (دورש התכווננות)

אב איונית נקראת על שם של איון, אל הידע והנבואה שנגadj במספר עולמות. קיימים סוגים שונים של אבני איונות, וכל סוג יש שלילוב ייחודי של צורה וצבע. כאשר אתה משתמש בפעולה כדי לזרוק אבן איונית לאוויר, האבן מרחפת סבב ראשך למרחק 1 $\text{K} \times 30 \text{ ס"מ}$  ומעnika לך תועלת כלשהי. לאחר מכן, יוצר אחר חיב להשתמש בפעולה כדי לנסות תפוס או ללכוד את האבן בכדי להפריד אותה מפרק, על ידי ביצוע גלגול התקפה מוצלח מול דרג"ש 24 או בדיקת זירות (אקרובטיקה) מוצלחת מול ד"ק 24. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לתפוס ולacusן את האבן, ובכך לסייעים את השפעתה. לאבן יש דרג"ש 24, 10 נקודות פגעה, ועמידות לכל נזק. היא נוחשת כחפץ לבוש בזמן שהיא מקייפה את ראשך.

**אוננות (אגדי).** תוספו השיטה שלך גדול ב-1 כל עוד מנסרה יrokeה בהירה זו מקייפה את ראשך.

**גבורה (נדיר מאוד).** ערך החוכמן שלך גדול ב-2, עד למקסימום של 20, כל עוד מעיין ורוד זה מקייף את ראשך.

**הגנה (נדיר).** אתה נהנה מתחסף + לדרג"ש כל עוד מנסרה וודדרדה זו מקייפה את ראשך.

## אבן מזל

חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכווננות)

כל עוד אבן אגט מלוטשת זו נמצאת בראשותך, אתה נהנה מתווסף +1 לבדיקות תכונה וזריקות הצלה.

## אבן שליטה בייסודי אדמה

חפץ פלא, נדייר

כאשר האבן נוגעת באדמה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפוקודה שלה ולזמן יסודן אדמה, כאשר הטלת את הלחש זימון יסודן. לא ניתן להשתמש באבן בדרך זו עד הזריחה הבאה. האבן שוקלת  $\frac{1}{2}$  ק"ג.

## אבקת הייעלמות

חפץ פלא, לא נפוץ

נמצאת בחבילה קטנה, אבקה זו דומה לחול דק מאד. בחבילה יש מספיק אבקה לשימוש יחיד. כאשר אתה משתמש בפעולה כדי לפזר את האבקה באוויר, אתה יכול ליצור וחפש בטוח 3 מ' ממר הופכים בלתי נראים למשך  $\frac{1}{4}$  דקות. משך הזמן זהה לכל המטרות, והאבקה נוצרת כאשר הקסם מתחילה לפעול. אם יוצר תחת השפעת האבקה תוקף או מטייל לחש, ההשפעה מסתיימת עבור אותו ייצור.

## אבקת ייבש

חפץ פלא, לא נפוץ

בחבילה קטנה זו מכילה 1 ק"ג + 6 קמצוצי אבקה. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לפזר קמצוץ אבקה על פני מים. האבקה הופכת קובית מים באורך  $\frac{1}{4}$  מ' לטבליה בגודל גולה, אשר צפה או מונחת ליד המקום בו פיזרת את האבקה. משקל הטבליה זניח.

כל אחד יכול להשתמש בפעולה כדי לרסק את הטבליה על משטח קשיח, דבר הגורם לטבליה להתרוף ולהחרר את המים שהאבקה ספגה. בכך מסתים קסם הטבליה. יסודן המורכב בעיקר ממים שנחשים לקמצוץ אבקה חייב לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 13, ולספג 10 ק"ג נזק תאובה אם נכשל, או חצי נזק אם הצלחה.

## אבקת עיטוש וחנק

חפץ פלא, לא נפוץ

נמצאת במיל קטן, אבקה זו דומה לחול דק מאד. האבקה נראהית כמו אבקת הייעלמות, ולחש זיהוי זהה אותה ככזאת. במיל יש מספיק אבקה לשימוש יחיד.

כאשר אתה משתמש בפעולה כדי לפזר את האבקה באוויר, אתה יכול ליצור ונסחט אחר בטוח 9 מ' ממר חיבים להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 15. יוצר שנכשל בהצלחה מתחילה להטעש ללא שליטה ולא מסוגל לנשום. יוצר תחת השפעה זו הינו חסר אונים ונחנק. כל עוד היצור בהכרה הוא יכול לחזור על זריקת הצלחה בסוף כל אחד מטורותיו, ואם הוא מצליח בהצלחה ההשפעה מסתיימת. הטלת הלחש שיקום פחות יכולת גם כן לסייע את ההשפעה.

## אדרת אלפים

חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכווננות)

בזמן שאתה לובש אדרת זו עם הברדס מורם, בדיקות חוכמה (הבחנה) שנעשות כדי לראות אותך סובלות מהסרוון, ואתה נהנה מיתרונו בבדיקות זרייזות (התגבותות) שנעשות כדי להתחבא, מכיוון שבע האדרת משתנה כדי להסתוות אותך. חבישת ופשיטת הברדס דורשות פעולה.

## אדרת הגנה

חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכווננות)

אתה נהנה מתווסף של 1+ לדרג"ש וזריקות הצלה כל עוד אתה לובש אדרת זו.

## אדרת הזחה

חפץ פלא, נדייר (دورש התכווננות)

כל עוד אתה לובש אדרת זו, היא מקרינה אשלייה שלך עומד ליד המיקום האמתי שלך, וכופה חיסכון בגלגוליו התקפה לכל יצור התקוף אותך. אם אתה סופג נזק, המאפיין מפסיק לך לפעול עד תחילת התור הבא שלך. מאפיין זה מפסיק לך פעולה בזמן שאתה חסר אונים, מרוסן או לא מסוגל לנوع.

## אדרת הטיגון

חפץ פלא, לא נפוץ

על עוד אתה לובש אדרת זו עם הברדס מורם, אתה יכול לנשומת מתחת לפניה המים, ויש לך מהירות שחיה של 18 מ'. חבישת ופשיטת הברדס דורשות פעולה.

## אדרת העטלף

חפץ פלא, נדייר (دورש התכווננות)

כל עוד אתה לובש אדרת זו, אתה נהנה מיתרונו בבדיקות זרייזות (התגבותות). אם אתה נמצא באזורי של תאוורה עמודה או חושך, אתה יכול לסתוף את קצאות האדרת בשתי הידיים ולהשתמש בה כדי לעוף במהירות של 12 מ'. אם אתה עוזב את קצאות האדרת תוך כדי מעוף בדרך זו, או אם אתה כבר לא באזורי תאוורה עמודה או חושך, אתה מביאב את מהירות המעוף הזה.

בעודך לובש את האדרת באזורי של תאוורה עמודה או חושך, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להטיל התמരה על עצמן ולהפוך לעטלף. כאשר אתה במצבה בצד שמאל שומר על ערכיו התבונה, חוכמה וכירזמה שלך. לא ניתן להשתמש באדרת בדרך זו עד הזריחה הבאה.

## אדרת העכבים

חפץ פלא, נדייר מואוד (دورש התכווננות)

בגד יפה זה עשוי משי שחור החזרה בחוטי כסף עדינים. כל עוד אתה לובש את האדרת, אתה נהנה מהיתרונות הבאים:

- יש לך עמידות לנזק רעל.
- יש לך מהירות טיפוס השווה למחריות ההליכה שלך.
- אפשרותך לנוע מעלה, מטה ולחצות על פני משטחים ארכיים ולנווע הפור לאורך תקרות וכל זאת

עם נשך קסום זה. התוסס עולה ל-3+ כאשר אתה משתמש

באליה כדי לתקוף יציר כפויים.

כאשר אתה מגלאל 20 בגלגול התקפה עם נשך זה, המטרה סופגת בנוסח 2 ק-6 נזק מוחץ, או 4 ק-6 נזק מוחץ אם היא יציר כפויים. אם ליציר כפויים יש 25 נזקות פגעה או פחות לאחר סופיגת נזק זה, הוא נהרס.

### אשפת חצים עילית

חפץ פלא, לא נפוץ

כל אחד משלושת תאי האשפה מחובר למרחב חז' ממד' שמאפשר לאשפה להחזיק חפצים רבים, ועדיין משקלה לא עולה על 1 ק"ג. התא הקצר ביותר יכול להכיל עד ששים חיצים, קליעים או חפצים דומים. התא הבינוי מחזק עד 18 חניתות הטלה או חפצים דומים. התא הארוך מחזק עד שישה חפצים ארוכים, למשל קשותות, מסותות או חניתות. אתה יכול להוציא חפץ מהאשפה כאילו הייתה עשויה מתוך אשפה אוandan רגילים.

### ברא העולמות

חפץ פלא, אגד'

בדוחור דק זה הינו רך כמו משי ומתפרק לממד' מטפחתי. כאשר פורטים אותו הוא הופך לדף עגול בקוטר 1.80 מ'. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לפתח ולמקם את ברא העולמות על משטח מוצק, ואז נוצר שער דו-כיווני לעולם או למשור קיומ אחר. בכל פעם שהחפץ פותח שער, השה"ם מחייב לאן הוא מביל. ניתן להשתמש בפעולה כדי לסגור שער פתוח על ידי אחיזה בשולי הבד וקיפולו. לאחר שבאר העולמות פתוחה שער, לא ניתן לעשות זאת שוב עד שעוברות 1 ק-8 שעות.

### בקבוק אפריט

חפץ פלא, נדי' מאד'

בקבוק פלי' צבוע זה שוקל  $\frac{1}{2}$  ק"ג. כאשר אתה משתמש בפעולה כדי לפתח את פקק, ענן סמי' זרום החוצה מהבקבוק. בסוף תורך, הענן נעלם בהבהקה אש לא מציקה, ואפריט מופיע בחלל פנוי בטוחו 9 מ' ממר. בעומק הראשונה שהבקבוק נפתח, השה"ם מגלאל כדי לקבוע מה קורה.

### ק-100 השפעה

האפריט תוקף אותן. לאחר 5 סיבובי קרב, האפריט נעלם, והבקבוק מאבד את הקסם שלו.

האפריט משרת אותך למשך 1 שעה, ובמציע את פקודותיך. לאחר מכן האפריט חוזר לבבקבוק, ופקק חדש עוצר אותו. לא ניתן לפתח את הפקק למשך 24 שעות. בשתי הפעמים הראשונות שהבקבוק נפתח, אותן השפעה מתרחשת. אם הבקבוק נפתח בפעם הרביעית, האפריטBORCH ונעלם, והבקבוק מאבד את הקסם שלו.

ambilי להשתמש בידיהם.

לא ניתן לכלוד אותך בקורים מכל סוג שהוא ואתה מסוגל לנעו דרך קורים כאלו היו תוארי שטח קשה.

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להטיל את הלחש

קורים (ד"ק להצלחה 13). הקורים שנוצרים על

ידי הלחש ממלאים אזור הגבול פי שבעים מאשר

הלחש הרגיל. לאחר השימוש באפין זה, לא ניתן

להשתמש בו שוב עד הזריחה הבאה.

### א Dickim Mymdim

חפץ פלא, נדי'

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לכבל יצור חסר אונים עם איזיקים אלו. האיזיקים משנים את גודלם כך שייאתמו לציר מגודל קטן ועד גדול. בנוסף להיוותם איזיקים רגילים, האיזיקים מנוגעים מציר הכבול בהן מלהשתמש בכל צורה תונואה בין-ימדיות, כולל שיגור או מעבר למשור קיומ אחר. הם אינם מנוגעים מן היצור לעבור דרך שער בין-ימדי.

אתה יוכל ליצור שאטה בוחר בזמן השימוש באיזיקים יכולים להשתמש בפעולה כדי להסיר אותם. פעם אחת בכל 30 ימים, יצור כבול יכול לבצע בדיקת כוח (אטטלטיקה) בד"ק 30. אם הוא מצליח, היצור משתחרר והאיזיקים נהרסים.

### אליה משבשת

נחש (אליה), נדי' (دورש התכווננות)

כאשר אתה פוגע בבן-תופת או אל-מת עם נשך קסום זה, היצור סופג 2 ק-6 נזק קורן נוסף. אם למטרה יש 25 נזקות פגעה או פחות לאחר סופגנה נזק זה, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 15 או להיות מושמדת. יצור שהצליח בהצלחה, הופך מבוהל מפרק עד סוף התור הבא שלך.

כאשר אתה מחייב נזק זה, הוא מפיץ אור בווק לטוחו 6 מ' ותאורה עזומה ל-6 מ' נוספים.

### אלת מורה

נחש (אליה), נדי' (دورש התכווננות)

לנשך קסום זה יש 3 מטען. כאשר אתה מחייב באלה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 מטען ולשחרר גל אימה. כל יצור לבחירתך בטוחו 9 מ' מפרק חייב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 15 או להיות מבוהל מפרק למשך 1 דקה. כל עוד הוא מבוהל בדרך זו, יצור חייב לנצל את תורו כדי לנבוע הרחק ממך ככל הניתן, והוא לא יכול לנוע מרצונו לחלל בטוחו 9 מ' מפרק.

היצור גם לא יוכל לבצע פעולה תגובה. הוא יכול להשתמש אך ורק בפעולה מואץ בתור הפעולה שלו, און לנוטס להשתחרר מהשפעה שמנועת ממנו לזרז. אם אין לו לאן לזרז, היצור יכול להשתמש בפעולות חמייקה. בסוף כל תורו שלו, היצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה, ואם הוא מצליח בה, ההשפעה מסתיימת.

האליה מшибה 1 ק-3 מטען כל יום בזריחה.

### אלת ריסוק

נחש (אליה), נדי'

אתה נהנה מטופס +1 לגלגלי התקפה ופגיעה שנעשים

## בקבוק מים ללא סוף

חפץ פלא, לא נפוץ

בקבוק פקוק זה משמשיע קולות שכשוך כאשר מנענעים אותו, כאילו הוא מכיל מים. הבקבוק שוקל 1 ק"ג. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להסיר את פקק ולומר את אחת משלוש מילוט הפקודה ולגרום למים מתוקים או מלוחים (לבחריתך) להציג מהבקבוק. המים מפסיקים לזרום בתחלת התור הבא שלך. בחר מבין האפשרויות הבאות:

- "זרם" מייצר 4 ליטרים של מים.
- "מזרקה" מייצרת 20 ליטרים של מים.
- "אג'יר" מייצר 120 ליטרים של מים הפוצצים החוצה בגיזר באורך 9 מ' וברוחב 30 ס'ם. בתור פעולה נוספת כasher אתה מחזיך בבקבוק, אתה יכול לכון את הגיזר לעבר יצור שאתה יכול לאיות בתווך 9 מ' מך. המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלחה לכוכו בד"ק 13 או לספוג 4 נזק מוחץ וליפול שרועה. במקום לכונן לעבר יצור, אתה יכול לכון לעבר חפץ שאינו נלבש או נישא ולא שוקל יותר מ-100 ק"ג. החפץ נופל או נדחף למרחק של עד 4% מ' הרחק ממך.

## בקבוק עשן

חפץ פלא, לא נפוץ

עשן נוזל מפני בקבוק פלייז זה, אשר סגור בפקק עופרת ושוקל  $\frac{1}{2}$  ק"ג. כאשר אתה משתמש בפעולה כדי לפתח את הפקק, ענן עשן סמיך נשפר החוצה לטווח 18 מ' מהבקבוק. אזור הענן מעורפל בכבדות. ככל דקה בה הבקבוק נשאר פתוח ובתווך הענן, רדיוס הענן גדל ב-3 מ' עד שהוא מגע לגודל המקסימלי של 36 מ'. הענן ממשיך להתקיים כל עוד הבקבוק פתוח. סיגרת הבקבוק מצריכה אמיירת מילת פקודה בתור פעולה. הענן מתפזר 10 דקות לאחר סיגירת הבקבוק. רוח מתונה (17 עד 32 קמ"ש) יכולה לפזר את העשן לאחר דקה אחת, ורוח חזקה (33 קמ"ש או יותר) יכולה לעשות זאת לאחר סיבוב אחד.

## גביש יסודות

חפץ פלא, לא נפוץ

גביש זה מכיל גרגיר אנרגטי יסודות. כאשר אתה משתמש בפעולה כדי לשבור את הגביש, אתה מזמן יסודן כאילו הטיל את החלש זימון יסודן, והגביש מאבד את קסמו. סוג הגביש קובע איזה יסודן מזומן על ידי הלחש.

גביש	יסודן מזומן
יהלום צהוב	יסודן אדמה
ספיר כחול	יסודן אויר
קורונಡום אדום	יסודן אש
ברקת	יסודן מים

## גביש ראייה

חפץ פלא, נדיר (דורש התכווננות)

91 – 00 האפריט יכול להטיל את הקסם משאלת שלוש פעמים עבורה. הוא נעלם לאחר שהוא מעניק את המשאלת الأخيرة או אחריו 1 שעה, והבקבוק מאבד את הקסם שלו.

## בקבוק ברזל

חפץ פלא, אגד'

בקבוק ברזל זה יש פקק עשוי פלייז. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפקודה של הבקבוק, ולאחר מכן יוצר שאתה יכול לראות בטווח 18 מ' מך. אם המטרה מקומית למשור קיום שאינו מישור הקיום שאתה נמצא בו, המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלחה נוכח בד"ק 17 או להלך בבקבוק. אם המטרה נלכדה בעבר בבקבוק, ש לה יתרון בזריקת הצלחה. לאחר שנלכד, היצור נשאר בבקבוק עד שהוא משתחרר. הבקבוק יכול להחזיק רק יוצר אחד בכל זמן נתון. יוצר שנלכד בבקבוק אינו צריך לנשום, לאכול או לשותות ואין לו מזקן.

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להסיר את פקק הבקבוק ולשחרר את היצור הכלוא בו. היצור יידוחתי כלפיו וככל חברך למשך 1 שעה ומוציא לפוקודודה שעוליה אתה לא נתן לו פוקודות או שאתה נתן לו פוקודודה שעוליה לגרום למותו, הוא מגן על עצמו אבל לא מבע שום פעולה אחרת. לאחר תום השעה, היצור פועל על פי הנטייה והאופי הרגילים שלו.

הלחש זיהוי מגלה כי יוצר כלשהו יכול בקבוק, אבל הדריך היוזה לקבוע את סוג היצור היא לפתח את הבקבוק. בקבוק שמתגלה עשוי להכיל יוצר לבחירת השה"ם או יוצר נקבע באקריא.

תקולה	100
רייך	50 – 1
shed (5og 1)	54 – 51
shed (5og 2)	58 – 55
shed (5og 3)	62 – 59
shed (5og 4)	64 – 63
shed (5og 5)	65
shed (5og 6)	66
דווה	67
שטיין (dagol)	69 – 68
שטיין (פחחות)	73 – 70
גייני	75 – 74
אפריט	77 – 76
יסודן (כלשהו)	83 – 78
אורוב נעלם	86 – 84
מכשפת לילה	90 – 87
מלאך כוכבי	91
סלמנדר	95 – 92
מלאך חמה	96
סאקבוס / אינקובר	99 – 97
זרון	100

- הוא 15 + תוסף הזריזות שלך.
- יש לך יתרון בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.
- הד"ק להצלחה מלחש ותוסף ההתקפה לחשים שלך עולם ב-2.

### **גָלִימָה חֲפֵצִים מְעוּילִים חַפֵּץ פָּלָא, לֹא נְפֹעֵן**

galima zo mökööha betali ay bd bizchorot zebuyim shoniim. casher lo bosh et galima, ateh yicol lahatmash bepeulah cd'i lenak et achd hetaliim, v'hao hofek lechafz' ao li'zor shehao mi'zg. la'achr shateli ai acharon moser, galima hofeket labged regel.

galima yish shni telaiim mcl achd mahsogim ha'avaim:

- פגין
- עישית מוקדת (מלאה ומוארת)
- מראת מתכת
- מוט באורך 3 מ'
- חבל פשתן (15 מ' מגולגל)
- شك

benosf, galima yish 4k 4 telaiim acharim. sha'hem boker et telaiim ao koveu otom ba'akra'i.

#### **קָרְבָּן טְלָאִים**

תֵּיק עַמ 100 מ"ז	08 – 01
תִּיבְטָסֶף (באורך 30 ס"מ, וברוחב ועומק 15 ס") השווה 500 מ"ז	15 – 09
דלת ברזל (עד 3 מ' רוחב ו-3 מ' גובה, חסומה מצד אחד לבירורך), שאטה יכול למקם בפתח שאתה יכול להגיע אליו; הדלת מתאימה את עצמה לפתח, ומתחררת אליו עם צירים.	22 – 16
10 אבני חן בשווי 100 מ"ז כל אחת	30 – 23
סולם עץ (באורך 7% מ')	44 – 31
סוו רכיבה עם שקי אוכף	51 – 45
בור (קוביה באורך 3 מ' בכל צד), שאטה יכול למקם על הקרקע במרחק של עד 3 מ' ממר	59 – 52
4 שיקוי ריפוי	68 – 60
סירת משוטים (באורך 3% מ')	75 – 69
מגילת לחש המכילה לחש אחד בדרגת 1 עד 3	83 – 76
2 מסטיפים	90 – 84
חלון (60 ס"מ על 1.20 מ', עד 60 ס"מ עומק), שאטה יכול למקם על משטח אנכי שאתה יכול להגיע אליו	96 – 91
100 – 97 איל ניגוח נייד	

### **גָלִימָה כּוֹכְבִּים חַפֵּץ פָּלָא, נְדִיר מְאוֹד (דָּוְרְשׁ הַתְּכוּנָנוֹת)**

galima zo b'zibuv chulon c'ha or shchor rukoma b'cokevim k'tanim

לגבייש זה יש 3 מטענים. בתור פועלה, אתה יכול לומר את מליל הפקודה של הגבייש ולנצל מטען 1. למשר 10 הזריזות הבאות, אתה נהנה מראית אמת למרחק 36 מ' כאשר אתה מסתכל דרך הגבייש. הגבייש מшиб 1ק 3 מטענים מדי יום בזרירה.

### **גָבִישׁ תָּאוֹרָה חַפֵּץ פָּלָא, לֹא נְפֹעֵן**

prizma zo mökööha 50 mtr. bizman sheata machzik bagbiysh, אתה יכול להשתמש בפעוללה כדי לומר אחת משלוש מלילות הפקודה הגורמות להשפעות הבאות:

- מליל הפקודה הראשונה גורמת להפץ אוור בווק למשר 9 מ' ותואורה עמו מה-9 מ' נוספים. השפעה זו אינה מנצלת מטעה. ההשפעה נמשכת עד שאטה משתמש בפעוללה נוספת כדי לחזור על מליל הפקודה או עד שאתה משתמש במאפיין אחר של הגבייש.
- מליל הפקודה השנייה מנצלת 1 מטען וגורמת לגביש לירוט קרן אוור בהירה לעבר יצור אחד שאתה יכול לראות בטווח 18 מ' מוק. היצור חיבב להצליח בזריקת הצלה לחוץון בד"ק 15 או להיות עיוור למשר 1 דקה. היצור יכול לחזור על זריקת ההצלאה בסוף תורו, ואם ההצלאה מצליחה ההשפעה מסתיימת.
- מליל הפקודה השלישי מנצלת 5 מטענים וגורמת לגביש להתלקח באור מסנוור במרחק באורך 9 מ' שמקורו בגבייש. כל יצור בחרות חיבב לבצע זריקת הצלה אליו נפגע על ידי קרן שנוצרה על ידי מליל הפקודה השלישי.
- כאשר כל המטענים של הגבייש נצלו, הוא הופך לתכשיט לא Kosom השווה 50 מ"ז.

### **גָזָלָת תְּשֻׁעָה הַנְּשָׂמוֹת**

נשך (כל חרב), נDIR מארוד (ד'וֹרְשׁ הַתְּכוּנָנוֹת)

אתה נהנה מטופס 2+ לגלגלי התקפה ופגיעה שנעשים עם נשך Kosom זה.

לחרב יש 1ק 8+ 1 מטען. אם אתה פוגע FAGUA חמורה ביצור שיש לו פוחות מ-100 נקודות FAGUA, הוא חיבב להצליח בזריקת הצלה לחוץון בד"ק 15 או לההרג מיד כאשר החרב קורעת את כוח החצים שלו מגופו (יצרי כפים ואל מתים חסינים). החרב מאבדת 1 מטען אם היצור נהרג. כאשר לחרב אוזלים המטענים, היא מאבדת מאפיין זה.

### **גָלִימָה הַרְבָּ-מָג**

חַפֵּץ פָּלָא, אֲגָדִי (דָּוְרְשׁ הַתְּכוּנָנוֹת עַל יְדֵי אַשְׁפָּף, כּוֹשָׁפָּף מְכַשֵּׁף)

לבוש מהודר זה עשוי בדים איכוטי בצבע לבן, אפור או שחור ומעוטר ברוחנות כסופות. צבע הגלימה תואם את הנטיה שעוברה היא נוצרה. גליימה לבנה נוצרה לטוב, אפורה לניטרלי, שחורה לרוע. אתה לא יכול להתכוון לגלימת הרב-mag שאינה מתאימה לנטייה שלך.

אתה נהנה מיתרונות אלה בעת שאתה לבוש את הגלימה:

- אם אתה לא לבוש שרiron, דירוג השריון הבסיסי שלך לא למקרה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

אותך בקהלת. כל עוד אתה מקולל, אתה לא מוכן להיפרד מהגרן, ושומר עליו בהישג יד כל הזמן. אתה סובל גם מחסرون בגלגול התקפה עם כל נשך אחר, אלא אם אין אף אובי בטוחו 18 מ' ממר', שאתה יכול לראות או לשמעו. בכל פעם שיצור עין פוגע בר בעוד הגרן ברשותך, אתה חייב להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 15 או להיכנס להתקף עצם. בעודך בהתקף עצם, אתה חייב להשתמש בעולה בכל סיבוב כדי לתקוף את היצור הקרוב אליו יותר עם הגרן. אם אתה יכול לבצע התקפות נוספות חלק מפעולות התקפה, אתה משתמש גם בהתקפות אלה, ואתה נע כדי לתקוף את היצור הקרוב הבא לאחר שהמטרה הנוכחית שלך נופלת. אם יש לך מספר מטרות אפשריות, אתה תזקק לפחות מהן באקראי. התקף העם נמשך עד שאתה מתחילה את התור שלך ללא יצורים שאתה יכול לראות או לשמעו בטוחו 18 מ' ממר'.

### **דבך מוחלט**

חפץ פלא, אגד'

חוור צמיגי, לבנבן זה יכול ליצור חיבור קבוע בין כל שני חפצים. הוא חייב להיות מאוחסן בתוך צנצנת או בקבוקון המצויפים מבפנים בשמן חלקלות. כאשר הוא נמצא, המיליל מכיל 6 ק' + 1 מנתה. מנתה אחת של דבך יכולה לצסות ריבוע באורך 30 ס"מ. לדבק לך 1 דקה להתקבע. ברגע שהתהליך הסתיים, הקשר שהדבך יכול להשביר רק על ידי שימוש במושלים או בשמן חלקלות, או על ידי הלחש משאלה.

### **חבל טיפוס**

חפץ פלא, לא נפוץ

חבל משי זה באורך 18 מ' משקל  $\frac{1}{2}$  ק"ג והוא יכול לשאת עד  $\frac{1}{2}$  טון. אם אתה מחזיק קצה אחד של החבל ומשתמש בעולה כדי לומר את מילת הפקודה, החבל מונפש. בתור פעולה נוספת יכול לפוקוד על הקצה השני לנע לעבר יעד לבחירתך. קצה זה מתקדם 3 מ' בתורך כאשר אתה נותן לו את הפקודה ו-3 מ' נוספים בכל אחד מתורותיך הקיימים עד שהוא מגיע לעידך, עד שהוא מגיע לאורכו המרבי, או עד שאתה אומר לו להפסיק. אתה יכול גם לומר לחבל ללחף את עצמו בצורה מאובטחת לחפש מוסויים או להתר את הליפוף, לקשור או להתר את הקשר, או לגלאל עצמו לנשיאה. אם אתה אומר לחבל לקשרו את עצמו, קשרים גדולים מופיעים במרקוזים של 30 ס"מ לאורכו. כאשר הוא קשור, החבל מתקצר ל-15 מ' ומעניק יתרון לבדיקות טיפוס שנעשה באמצעותו. לחבל יש דרג'ש 20 ו-20 נקודות FAGUA. החבל מшиб 1 נקודה FAGUA כל 5 דקוטר כל עוד יש לו לפחות 1 נקודה FAGUA. אם החבל יורד ל-0 נקודות FAGUA, הוא נהרס.

### **חבל לכידה**

חפץ פלא, נDIR

זהו חבל באורך 9 מ' ובמשקל  $\frac{1}{2}$  ק"ג. אם אתה מחזיק קצה אחד של החבל ומשתמש בעולה כדי לומר את מילת הפקודה, הקצה השני של החבל מחקק קדימה וכורך את עצמו סביבה יוצר שאתה יכול לראות בטוחו 6 מ' ממר'.

לבנים או כסופים. אתה נהנה מ��וסף 1+ לזריקות הצלחה כאשר אתה עוטה אותה. ישנה כוכבים, הנמצאים על חלקה העליון של הגלימה, גדולים במיוחד. כאשר אתה לובש את הגלימה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להסיר את אחד הכוכבים ולהשתמש בו כדי להטיל קליע קסם בתור לחש בדרג' 5. מדי ערבית לאחר השקעה, 1ק' 6 מהכוכבים שהוסרו מופיעים חזרה על הגלימה.

אם אתה עוטה את הגלימה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להכנס למשור האסטרטגי יחד עם כל מה שאתה לובש או נושא. אתה שאר שם עד שאתה משתמש בפעולה כדי להזכיר אל המשור בו הייתה. אתה מופיע מחדש בחול האחרון שבו הייתה, או אם חلل זה תפוס, בחול הפנוי בחול האחרון ביותר.

### **אלימת עיניים**

חפץ פלא, נDIR (دورש התקוונות)

אלימה זו מעוטרת בצרות דמיות עיניים. כאשר אתה עוטה גלימה זו, אתה נהנה מהיתרונות הבאים:

- הגלימה מאפשרת לך לראות כל הכוונים, ויש לך יתרון בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה.
- יש לך ראיית חזק לטוח של 36 מ'.
- אתה יכול לראות יצורים וחפצים בלתי נראים, וגם לראות אל תוך המשור האתרי לטוח של 36 מ'. לא ניתן לסגור את העיניים שעל הגלימה או להסיט את מבטו. למחרת שאתה יכול לסגור את עיניך או להסיט את מבטו, כל עוד אתה לובש גלימה זו אתה נחשב כאילו לא עשית זאת.

הלחש או המוטל על הגלימה או הלחש או יום המוטל במרקח של  $\frac{1}{2}$  מ' ממנה גורם לך להתעורר למושך 1 דקה. בסופו כל תור שלך, אתה יכול לבצע זריקת הצלחה לחוץ (ד"ק 11 עברו או ד"ק 15 עברו או יום), ואתה מספיק להיות עיוור אם אתה מצחיך.

### **אלימת צבעים מסחרירים**

חפץ פלא, נDIR מאוד (دورש התקוונות)

אלימה זו יש 3 מטענים, והוא משיבה 1ק' 3 מטענים שנוצלו כל יומם בזרחה. כשהאתה לובש אותה, אתה יכול להשתמש בעולה ולנצל 1 מטען כדי לאروم לבגד להציג תבניתה משתנה של צבעים מסוימים עד סוף התור הבא שלך. במהלך הזמן הזה, הגלימה מפיצה אוור בוקה למרחק 9 מ' ותוארה עמודה ל-9 מ' נוספים. יצורים שיוכלים לראותו אוטר סובלים מחסرون בגלגול התקפה נגדך. בנוסף, יכול你说 באיזור האור הבוהק שיכל לראותו אוטר כאשר כוח הגלימה מופעל חייב להצליח בגלגול הצלחה לחוכמה בד"ק 15 או להיות המומע עד שההשפעה מסתיעמת.

### **גרזן הברזרker**

נחש (כל גראן), נDIR (دورש התקוונות)

אתה נהנה מ��וסף 1+ לגלגול התקפה ופגיעה שנעשים עם נשק קסום זה. בנוסף, בזמן שאתה מכונן לנשך זה, מספר נקודות הפגיעה המירבי שלך גודל ב-1 עברו כל דרגה. קללה. הגרזן הזה מקולל, והתקוונות אליו מבדיקה

טיפול החוצה ממנו.

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לסגור את החור הניד על ידי אחיזת קצוות הבד וקיפולו. קיפול הבד סגור את החור, וכל היצורים והחפצים שבתוכו נשרים בחולל החוץ-ימי. ללא תלות בתכולתו, החור שוקל כמעט כלום. אם החור מופיע, יוצר בתוך החול החוץ-ימי של החור יכול להשתמש בפעולה כדי לבצע בדיקת כוח בד"ק 10.

יצור שהצליח בבדיקה דוחף את עצמו החוצה ומופיע במרחב  $\frac{1}{2}$  מ' מהחור או מהיצור הנושא אותו. יוצר נושא שמנצא בתוך חור נייד סגור יכול לשרווד עד 10 דקות, לאחר מכן הוא מתחליל לחינוך.

הצבת חור נייד בתוך שטח חוץ-ימי שנוצר על ידי תיק רחוב ידים, תרמיל שימושי או חוץ דומה הורס מיד את שני החפצים ופותח שער למישור האסטרטלי. מקור השער במקומ בו הונח החפץ הראשון בתוך החוף השני. כל יוצר בטוחו 3 מ' מהשער נשבב דרכו ונופל במקומו אקריא במשור האסטרטלי. לאחר מכן השער נסגר. השער הוא חד-כיווני ולא ניתן לפתחו אותו מחדש.

### **חוליל בהלה**

**חפץ פלא, לא נפוץ**

אתה חייב להיות מזמין בכל נסיפה כדי להשתמש בחוליל זה. לחיליל יש 3 מטענים. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנגן בו, לנצל 1 מטען וליצור מגינה מסתורית ומרתקת. כל יוצר בטוחו 9 מ' מפרק שושוע או תוך החוף השני. יוצר בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 15 או להיות מבול ממך למשך 1 דקה. לבחירתך, כל היצורים באוצר שאתה עיניהם ככליר יכולים לחזור על הזריקה בסוף כל תור שלישי, הצליח בהצלחה יכול לחזור על הזריקה בסוף כל תור שלישי, וההשפעה מסתינייה עברו או הוא מציל בחוללה. יוצר שמצליח בזריקת ההצללה חסין בפני השפעת החיליל הזה במשך 24 שעות. החיליל משיב 1ק 3 מטענים מדויים בזרירה.

### **חוליל הביבים**

**חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכווננות)**

אתה חייב להיות מזמין בכל נסיפה כדי להשתמש בחוליל זה. כל עוד אתה מכונן לחיליל, עצברושים רגילים ועצברושים ענקיים אדיים ככליר ולא יתקפו או תר אליהם אתה מאיים עליהם או פוגע בהם.

לחיליל יש 3 מטענים. אם אתה מנגן בחיליל כפולה, אתה יכול להשתמש בפעולה נוספת כדי לנצל 1 עד 3 מטענים, וחיליל עצברושים אחד נקרא אליר עבורי כל מטען שנוציא, בתנאי שמספיק עצברושים נמצאים בטוחו 1 ק"מ מפרק ויכולם להיקרא לך (לבחירתה השה"מ). אם אין מספיק עצברושים כדי ליצור נחיל, המטען מתבצע.

נחיל שנקרא נג לעבר המוסיקה במסלול הקצר ביותר האפשרי אבל הם לא בשליטה בלבד זאת. החיליל משיב 1ק 3 מטענים מדויים בזרירה.

בכל פעם שנחיל עצברושים שאינו תחת שליטה של יוצר אחר מגע למרחק 9 מ' מפרק בזמן שאתה מגן בחיליל, אתה יכול לבצע בדיקת כריזמה אל מול בדיקת חוכמה של הנחיל. אם אתה מפסיק בתחרות, הנחיל מתנהג כפי שהוא מתנהג בדרך כלל וניגנת החיליל לא יוכל להשפיע עליו

המטרה חייבות להצלח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 15 או להיות מרוסנת.

אתה יכול לשחרר את היצור באמצעות פעולה נוספת נוספת על ידי אמרית מילת פקודה אחרת. יוצר המרוסף על ידי החבל יכול להשתמש בפעולה כדי לבצע בדיקת כוח או זריזות (לבחרותו) בד"ק 15. אם היצור מצליח, הוא מפסיק להיות מרוסן על ידי החבל.

לחבל יש דרג"ש 20 ו-20 נקודות פגיעה. החבל מшиб 1 נקודה פגעה כל 5 דקוטר כל עוד יש לו לפחות 1 נקודה פגעה. אם החבל יורד ל-0 נקודות פגעה, הוא נהרס.

### **חגורת גמדים**

#### **חפץ פלא, נDIR (דורש התכווננות)**

כל עוד אתה חגור חגורת גודרה זו, אתה נהנה מהיתרונות הבאים:

- ערך החוסון שלך גדל ב-2, עד למקסימום של 20.
- יש לך יתרון בבדיקות כריזמה (שכנוע) בשיחה גמדים.

בנוסף, כאשר אתה מכונן לחגורת גודרה, כל يوم בזרירה יש לך סיכוי של 50% לגדל Zukunft מלא אם אתה מסוגל לכך, או אם כבר יש לך Zukunft, הוא הופך עבות יותר.

אם אתה לא גמד, אתה נהנה מהיתרונות הבאים כאשר אתה חגור את החגורת:

- יש לך יתרון בזריקות הצללה נגד רעל, ויש לך עמידות לנזק רעל.
- יש לך ראיית חזקה לטוחו של 18 מ'.
- אתה יכול לדבר, לקרוא ולכתוב גמדית.

### **חגורת כוח ענקים**

#### **חפץ פלא, נDIRות משתנה (דורש התכווננות)**

כאשר לובש את החגורת, ערך הכוח שלך משתנה לערך שתלוי בסוג החגורת. אם ערך הכוח שלך כבר שווה או גבוה יותר מאשר החגורת זו, המקבלים לששת סוגים קיימים שיש להרשותם של חגורת גודרה, אין לה כל השפעה עליה. גבויו יותר מעירר החגורת, אין לה כל השפעה עליה. הענקים האמייטיים, ונדרותם משתנה בהתאם. חגורת כוח ענק אבן וחגורת כוח ענק כפור נראות שונות, אבל יש להן את אותה השפעה.

סוג	נדירות	כח
ענק גבועות	נדיר	21
ענק אבן / כפור	נדיר מאוד	23
ענק אש	נדיר מאוד	25
ענק עננים	אגדי	27
ענק סערה	אגדי	29

### **חומר נייד**

#### **חפץ פלא, נDIR**

בכ"ח שוחר דק זה הינו רך כמו משי ומתקיים לממד מטבח. כאשר פורסום אותו הוא הופך לדף עגול בקוטר 1.80 מ'.

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לפתוח חור נייד ולהניח אותו על משטח מוצק, והחור הניד יוצר חור חוץ-ימי. בעומק 3 מ'. החיליל הגלייל שבחור החור מתקיים במישור אחר, ולכן לא ניתן להשתמש בו ליצירת מערבים פתוחים. כל יוצר שבתוכו חור נייד פתוח יכול לצאת מהחור על ידי

נסיר לב	דרואיד
ענק עננים	ענקי לב
אטין	תשע לב
דובלין	שמונה לב
גובלין	שתיים לב
בואה	או יהלום
רב-מג ושוליות	מלך יהלום
מלכה יהלום	מכשפת לילה
מתנקש	נסיר יהלום
ענק אש	עשר יהלום
עווג מג	תשע יהלום
נוֹל	שמונה יהלום
קובולד	שתיים יהלום
ליין	או עלה
כומר ושני משרתי קודש	מלך עלה
מדוזה	מלכה עלה
חיל ותיק	נסיר עלה
ענק כפור	ענף עלה
טרול	תשע עלה
הובגובילן	שמונה עלה
גובלין	שתיים עלה
גולם ברגל	או תלtan
קפטן ושלושה שודדים	מלך תלtan
אריניות	מלכה תלtan
ברזרקר	נסיר תלtan
ענק גבעות	ענף תלtan
עווג	תשע תלtan
אורק	שמונה תלtan
קובולד	שתיים תלtan
ג'וקר (2)	אתה (בעל החפיסה)

### חפיסת דברים רבים

חפץ פלא, אגד'

חפיסה זו המורכבת ממספר קלפים עשויים שנhab או קלף, נמצאת בדרך כלל בקופה או בגורטייק. לרוב החפיסות הalsa (75 אחוזים) יש רק שלושה עשר קלפים, אבל שאר החפיסות מורכבות מעשרים ושניים קלפים. לפני שאתה שולף קלף, עלייך לומר כמה קלפים אתה מתכוון לשולף ולאחר מכן לשלוף אותם באקרה (אתה יכול להשתמש בחפיסטה קלפי משחק מסוימת כדי לדמות את הchfisah). כל קלף שנשלף מעבר למספר זה לא משפיע כלל. קלפים שנשלפו בהתאם למספר שבחורת מתחילה להשפייע ברגע שאתה שולף אותם. עלייך לשולף כל קלף

במשך 24 השעות הבאות. אם אתה מנצח בתחרות, הנהיל נמצא תחת השפעת נגינת החיליל והופך יידידותי כלפיו ולכל חבריך כל עוד אתה ממשיר להשתמש בפעולה כדי לנגן בחיליל בכל סיבוב. נהיל יידידותי מצית לפוקודותיך. אם אתה לא נותן פוקודות לנחיל יידידותי, הוא מגן על עצמו אבל לא מבצע שום פעולה מלבד זאת. אם נהיל יידידותי מתחילה את תורו ואינו שומע את נגינת החיליל, השיטה שלו על נהיל הזה מסתiyaמת, והנהיל מתנהגה כפי שהיא בדרך כלל ולא יכול להיות תחת השפעת נגינת החיליל במשך 24 השעות הקרובות.

### חנית ברק

נחש (חנית הטלה), נדי'

חנית זו הינה נשק קסום. כאשר אתה זורק אותה ואומר את מילת הפוקודה שלה, היא הופכת לחיזז בזרת קו ברוחב 1% מ' המשתרע ממך ועד למטרה בטוחה 36 מ'. כל יצור בקו חוץ ממך ומהמטרה חייב לבצע דרייקת הצלחה לזריזות בד"ק 13. יצור שנכשל בהטלה סופג 46 נקודות נזק בפרק, ויצור שהצליח סופג חצי נזק. הברק הופך חזרה לחנית כאשר הוא מגיע למטרה. בצע התקפת נשק בטוחה נגד המטרה. בפגיעה המטרה סופגת נזק מהחנית בתוספת 46 נקודות נזק בפרק.

לא ניתן להשתמששוב במאפיין החנית עד הזריחה הבאה. עד אז ניתן להשתמש בחנית בתורו נשק קסום.

### חפיסת אשליות

חפץ פלא, לא נפוץ

קופסה זו מכילה סדרה של קלפים עשויים קלף. בחפיסה מלאה יש 34 קלפים. בחפיסה שנמצאת באוצר בדרך כלל חסרים 1-20 קלפים.

הקסם של חפיסת הקלפים פועל רק אם הקלפים נבחרים באקרה (אתה יכול להשתמש בחפיסת קלפי משחק מותאמת כדי לדמות את החפיסה). אתה יכול להשתמש בעולה כדי לבחור באקרה קלף מהחפיסה ולזרוק אותו לקרקע בנזק בטוחה 9 מ' מך.

אשלייה של יצור אחד או יותר מופיעה מעל הקלף שנזרק ונשארת עד שהוא מופגת. יצור אשליות נראה אמיית', מתאים בגודלו ומתחנה כאילו היה יצור אמייט', בלבד שהוא לא יכול לזרום נזק. כל עוד אתה נמצא בטוחה 36 מ' מהאשלייה ואתה יכול לראות אותה, אתה יכול להשתמש בעולה כדי להציג אותה באופןן המקורי (חקירה) בד"ק 9. כל אינטראקציה פיזית עם היצור מגלה שמדובר באשלייה, מכיוון שחפיצים עוברים דרכה. מי משתמש בעולה כדי להתבונן ולבדק את היצור מזהה שמדובר באשלייה אם הוא מצליח בבדיקה תבונה (חקירה) בד"ק 15. לאחר מכן היצור נראה לו שוקף למוצה.

האשלייה ממשיכה עד שהקלף זו או שהאשלייה מופגת. כאשר האשלייה מסתiyaמת, התמונה על הקלף שלה נעלמת, ולא ניתן להשתמש שוב בקלף זה.

### קלף משחק אשלייה

או לב דרקון אדם

מלך לב אביר וארבעה שומרים

מלכה לב סאקבוס או אינקובוס

## התגלמות מוות

אל-מת בינוּן, ניטרלי רוע

**דרוג שרין 20**

נקודות פגיעה חי ממספר נקודות הפגיעה המרבי של מי שזמן אותו  
מהירות 18 מ' מעוף 18 מ' (ריחוף)

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרך
(+3) 16	(+3) 16	(+3) 16	(+3) 16	(+3) 16	(+3) 16
(+3) 16	(+3) 16	(+3) 16	(+3) 16	(+3) 16	(+3) 16

**חסינות לנזק תאובה, רעל**

**חסינות למכבאים חסר הכרה, מאובן, מבוהל, מוקסם,**  
מורעל, משותק

**חוושים ראיית חושך 18 מ', ראיית אמת 18 מ', הבחנה**  
קבועה 13

**שפות כל השפות הידועות למי שזמן אותו**  
**דרוג — (0 נק"נ)**

**תנועה לא מוחשית.** התגלמות יכולה לנוע דרך יצורים וחפצים אחרים כאילו היו תוארי שטח קשה. היא סופגת 5 (ק10) נזק כוח קסום אם היא מסיימת את תורה בתוך חוץ.

**חסינות לגירוש.** התגלמות חסינה בפני מאפיינים  
שמגזרים אל-מתים.

## פעולות

**חרמש קצר.** התגלמות מניפה את חרמש הרפאים דרך יצור בטוויה 1% מ' ממנו, וגורמת 7 (ק1) נזק חותר 3 + (ק8) נזק תאובה.

**גורגן.** הדמות דמוית המדוזה שעל הקלף מטילה עליך קללה. אתה סובל ממחרס-2- בזריקות הצללה כל עוד אתה מוקולךך. רק אלים או קסם קלף המוירות יכולים להפיג קללה זאת.

**הריסות.** כל דברי הערך שאתה נשא או שהוא  
בעולותך, מלבד חפצים קסומים, אובדים לך. רכוש ניד  
נעלם. עסקים, בניינים וקרען שבבעולותך אובדים באופן  
משמעות את המציגות בצורה הפחותה ביותר. כל תיעוד  
שמוכחים שיש בעולותך דבר מה שאיבדת בעקבות קלף זה  
נעלם גם כן.

**הרייך.** קלף שחרור זה משמעותו אסון. הנשמה שלך  
מושצת מהגוף שלך ונכלהת בחוץ במקום לבחירת השהה".  
ישות חזקה אחת או יותר שומרות על המקומות. בעוד הנשמה

שלך לכודהך, הגוף שלך חסר אונים. לחש משאה לא  
יכול להסביר את נשמהך, אבל הלחש חושף את מיקום  
החפץ שככלו אותה. אתה לא ממשיך לשלווף קלפים.

**וזיר.** בכל זמן שתבחן תוך שנה אחת משילפת קלף  
זה, אתה יכול לשאול שאלה אחת תוך כדי מדיטציה וקבל  
תשובה כנה לשאלתך זו. מלבד המידע, התשובה גם עצורת  
לך לפתור בעיה או שאלת שמרידה אותך. במילויים אחרות,  
הידע מגע עם החוכמה כיצד לישם אותן.

**טופרים.** כל חוץ קסום שאתה לובש או נושא מתפורר.  
עתקיים שברשותך אינם נהרים אבל הם נעלמים.

**ירת.** אתה מקבל את היכולת להטיל את הלחש משאה

לכל היותר שעה לאחר הקלף הקודם. אם אתה לא מצליח  
לשloating מספר הקלפים שבחורת, הקלפים הנוגרים עפים מהחפיסה בעצם ומתחילה לפועל מיד וביחד.

לאחר שקלף נשלף, הוא נמוג. אלא אם הקלף הוא  
השיטה או ליצן החצר, הקלף מופיע מחדש בחפיסה, קר  
שניתן לשloating את אותו הקלף שנית.

קלף משחק	אשליה
אס יהולם	וזיר *
מלך יהולם	שמש
מלכה יהולם	ירח
נסיך יהולם	כוכב
שתיים יהולם	כוכב שביט *
אס לב	מוניות *
מלך לב	cosa מלכות
מלךה לב	מפתח
נסיך לב	아버지
שתיים לב	גביש *
אס תלtan	טופרים *
מלך תלtan	הrik
מלכה תלtan	להבות
נסיך תלtan	גולגולות
שתיים תלtan	סיל *
אס עלה	մԵՑ*
מלך עלה	הристות
מלכה עלה	גורגון
נסיך עלה	נוכל
שתיים עלה	אייזון *
ג'וקר (עם סימן)	שוטה *
ג'וקר (ללא סימן)	ליצן החצר

\* נמצאים רק בחפיסה עם עשרים ושניים קלפים  
אביר. אתה מקבל את שירותו של לוחם בדרגה 4  
המופיע בחולל לבחירת בטוויה 9 מ' מארך. הלוחם הוא  
מאוטו גצע ממור ומשרת אותך בנאמנות עד מוות, מתוור  
אמונה שהגrole דימן אותך אליו. אתה שולט על דמות זו.  
אייזון. התודעה שלך סובלת שינוי קיצוני, דבר הגורם  
לנטיה שלך להשתנות. סדר הופך לתהוות, טוב הופך לרוע,  
ולהיפך. אם אתה ניטרלי טהור או לא ניטריה, קלף זה אינו  
משפיע عليك כלל.

גביש. עשרים וחמשים אבני חן בשווי 2,000 מ"ז  
כל אחד או חמישים אבני חן בשווי 1,000 מ"ז כל אחת  
מופיעים לגליר.

גולגולות. אתה מזמן התגלמות מוות — שלד רפואי  
דמוני-אדם הלבוש בגלימה שחורה מרופעת ונושא חרמש  
רפאים. הוא מופיע בחולל לבחירה השהה"ם בטוויה 3 מ' מארך  
ותוקף אותך, תוך כדי הזהרת כל הסובבים שאתה חייב  
לנצח בקרב לבדך. השلد נלחם עד שאתה מת או שהוא  
ירד-0- נקודות פגיעה, ואז הוא נעלם. אם מישחו מנסה  
לעזרה לך, העוזר מזמן התגלמות מוות משלו. לא ניתן  
להסביר לחיים ליצור שנרגע על ידי התגלמות מוות.

לאחר שחץ קוטל גורם את הנזק הנוסף שלו ליצור, הוא הופך להיות חץ לא קסום. קיימים גם סוגים אחרים מסוג זה, כגון קליעים קוטלים המיעודים לרובה קשת, אך חציים הם הנפוצים ביותר.

### חרב גונבת חיים

נשק (כל חרב), נDIR (دورש התכווננות)

כאשר אתה תוקף יוצר עם נשק קסום זה ומגלאל 20 בגלגול ההתקפה, המטרה סופגת 3 ק"מ נזק תאובה נוסף, בתנאי שהמטרה אינה יציר כפאים או אל-מת. אתה מקבל נזקות פגיעה זמניות בכמות השווה לנזק הנוסף שגרמת.

### חרב חדות

נשק (כל חרב הגורמת נזק חותך), נDIR מDAO (دورש התכווננות)

כאשר אתה תוקף חוץ עם חרב קסומה זו ופגע, אתה גורם למטרתך המירבי האפשרי לפִי קבויות הנזק. כאשר אתה תוקף יוצר עם נשק זה ומגלאל 20 בגלגול ההתקפה, המטרה סופגת 4 ק"מ נזק חותך נוסף. לאחר מכןagal 20 נזק. אם אתה מגלאל 20, אתה כורת את אחד הגפיים של המטרתך. הרשעיה של אובדן צזה נקבעת על ידי השה"ם. אם ילזר אין איבר לאבד, אתה כורת חלק מהגוף שלו במקום זאת. בנוסף, אתה יכול לומר את מילת הפקודה של החרב כדי לגרום להפיץ אוור בזוק למרחך 3 מ' ומתוארה עמוונה למרחך 3 מ' נוספים. כאשר אתה אומר שוב את מילת הפקודה או משיב את החרב למדן, האור כבה.

### חרב עורפת

נשק (כל חרב הגורמת נזק חותך), אגד' (دورש התכווננות)

אתה נהנה מתחוסף 3+ בגלגול ההתקפה ונדק שנעשים עם נשק קסום זה. בנוסף, יש לך מתחלים מעמידות לנזק חותך. כאשר אתה תוקף יוצר שיש לו לפחות ראש אחד עם נשק זה ומגלאל 20 בגלגול ההתקפה, אתה כורת את אחד הראשים של היוצר. יוצר שחסין לנזק חותך, אין לו ראש אחד בלי הראש שאינו. יוצר שחסין לנזק חותך, אין לו ראש אחד שהוא לא ציר אותו, יש לו פעולות אגדתיות או שהשה"ם מחליט שהיצור גדול מדי מכדי שהראש שלו יכרת עם נשק זה חסין בפניו השפעה זו. יוצר שזכה סופג במקום זאת 6 ק"מ נזק חותך נוספת מפגעה.

### חרב פוצעת

נשק (כל חרב), נDIR (دورש התכווננות)

נזקיות נזק שנגרמו על ידי נשק זה ניתנות להשבה רק באמצעות מנוכה קצירה או ארכואה, ולא על ידי התאחדות, קלע או כל אמצעי אחר. פעם אחת בתורך, כאשר אתה פוגע ביצור עם התקפה באמצעות נשק קסום זה, אתה יכול לפצוע את המטרתך. בתחילת כל תור של היוצר הפוצע, הוא סופג 1 ק"מ נזק תאובה עבור כל פעם שפצעת אותו, ולאחר מכן הוא יכול לבצע זריקת הצלה לחושן בד"ק 15, ואם הוא מצליח בה

3 פעמים. כוכב. אחד מערכי התכוונה שלך גדול ב-2. הערך יכול

לעלות מעבר ל-20 אבל לא מעבר ל-24. כוכב שבית. אם אתה מביס לבדר את המפלצת או את קבוצת המפלצות העייניות הבאה שאתה נתקל בה, אתה צובר מספיק נזקיות ניסיון כדי לעלות דרגה אחת. אחרת, לפחות זה אין כל השפעה.

cosa מלכות. אתה שולט במימונאות שכנו, ואתה מכפיל את תוספות השליטה שלך בבדיקות שנעשות עם מימוננות זו. בנוסף, אתה מקבל בעלות חוקית על מבצר קטון במקומך כלשהו בעולם. עם זאת, המצדדה נשלטת כרגע על ידי מפלצאות, אשר עלייך לפחות לפונות לקלבל בעלות עליה. כסיל. ערך התבונה שלך פוחת ב-1 + 4 באופן קבוע (עד ערך מינימלי של 1). אתה יכול לשלוּף קלח אחד נסוך מעבר למספר הקלפים שציינת.

להבות. שון רב עצמה הופך לאויב שלך. השטן מנסה להמית עלייך חורבן וממרר את חייך, מתענג על סבלך ולאחר מכן מנסה להרוג אותך. עיינות זו נשכת עד שאתה או השטן מתים.

ליין החצר. אתה מקבל 10,000 נק"ג, או שאתה יכול לשלוּף שני קלפים נוספים מעבר למספר שציינת. מבצר. אתה געלם ונכלא במצב של חיותמושחת בתוך דור חז-CMD. כל מה שלבשת ונשאת נשאר מאחור בחלבו היה כאשר נעלמת. אתה נשאר כלוא עד שימושו מושחה ואוטר ומוציא אותך מהכדו. לא ניתן לקבוע את מקומו על ידי קלסם חיזוי, אבל הלחש משאלה יכול לגלות את מיקום הכליא שלך. אתה לא ממשיר לשלוּף קלפים. מירות. מרקם המציאות נפרם ונטווה מחדש, ומאפשר לך להימנעו למחוק אירוע אחד כאילו הוא מעולם לא קרה. אתה יכול להשתמש בקסם הקלף ברגע שאתה שולח אותו או בכל זמן אחר לפני שאתה מת.

מפתח. נשק קסום שאתה שלוט בו ובעל נDIR (נדיר) או גבואה יותר מופיע בידיך. השה"ם בוחר את הנשק. מכל. דמות ללא שחקן לבחירת השה"ם הופכת עינית כלפיך. זהות האויב החדש שלך לא ידועה לך עד שהדב"ש או misuseו אחר מגלה זאת. רק לחש משאלה או התרבויות אלה היא יכולה לסימן את עיינות הדב"ש כ严厉. שוטה. אתה מקבל 10,000 נק"ג, עלייך להשליך קלף זה, ולשלוח קלח נוסף מהחיפוי. שני הקלפים שלשלפת מחשבים לשילופה אתה מתקן המספר שהצהרת עלייך. בעקבות אי-בוד נק"ג זה אתה נשאר עם מספיק זאת מ Abed מספיק נק"גvr קר שאתה נשאר עם מספיק נזקיות כדי לשמור על הדרגה שלך. שימוש. אתה מקבל 50,000 נק"ג, וחוץ פלא (שהשה"ם קבוע באקווריום) מופיע בידיך.

### חץ קוטל

נשק (חץ), נDIR מDAO

חץ קוטל הוא נשק קסום שנועד להרוג סוג יוצר מסוים. חלק מהחצים ממוקדים יותר מאחרים; לדוגמה, קיימים גם חצים של קטילת דרקונים וגם חצים של קטילת דרקונים חולמים. אם יוצר סופג נזק מוחץ קוטל והוא שיר לוטג, לגזע או לקובוצה אליה מייעד החץ, היצור חייב לבצע זריקת הצלה לחושן בד"ק 17 ולספג 6 ק"מ נזק דוקר נוסף אם וכשל או חצי נזק אם הצליח בהצלחה.

כאשר מנצלים את המטען האחרון שלו.

### טבעת אגירת לחשים (דורש התכווננות)

טבעת זו מאחסנת לחשים המוטלים לתוכה, ושומרת אותם עד שמי שעונד אותה ומכוון אליה משתמש בהם. הטבעת יכולה לאחסן בכל זמן נתון לחשים בדרגת כולל של עד 5. כאשר היא נמצאת, הטבעת מכילה 1ק" - 1 דרגי לחש מאוחסנים בלחשים לבחירת השה"ם. כל יצור יכול להטיל לחש מדרג 1 עד 5 לתוכה הטבעת על ידי נגיעה בטבעת בזמן הטלת הלחש. אם הטבעת לא יכולה להשפיע, בלבד אוחסנו בטבעת. אם הטבעת הצליחה להחזיק את הלחש, הוא מתבצע ללא השפעה. דרג ייחידת הלחש המשמש להטלת הלחש קובע בכמה מקום הוא מנצל.

בעודך עונד את הטבעת, אתה יכול להטיל כל לחש המאוחסן בו. הלחש משתמש בדריג ייחידת הלחש, ד"ק להצלחה, תוסף התקפה ייכולה הטבעת לחשים של המטיל המקורי, אבל לכל צורך אחר הוא מתנהג כאלו אתה מטל אותו. לחש שהוטל מהטבעת כבר לא מאוחסן בה ומחרר מקום לחשים אחרים.

### טבעת האיל (דורש התכווננות)

טבעת זו יש 3 מטענים, והיא משיבה 1ק" 3 מטענים שנצלן כל يوم בזריחה. כאשר אתה עונד את הטבעת, אתה יכול להשתמש בפעולה ולנצל 1 עד 3 מטענים שללה כדי לתקוף יצור אחד שאתה רואה בטוחו 18 מ' מוק. הטבעת מייצרת בפגיעה, עברו כל מטען שניצלת, המטרה סופגת 2ק" 10 נזק כוח קסום והוא נזקפת 1% מ' מוק.

לחולופין, אתה יכול לנצל 1 עד 3 מטענים של הטבעת כפעולה כדי לנסת לשבור חוץ שאתה יכול לראות בטוחו 18 מ' מוק והוא לא מוחזק או נישא. הטבעת מבצעת בדיקת כוח עם תוסיף 5+ עברו כל מטען שניצلت.

### טבעת הגנה (דורש התכווננות)

אתה נהנה מתוסיף 1+ לדרג"ש ולזריקות הצלחה כאשר אתה עונד טבעת זו.

### טבעת הגנת הדעת (דורש התכווננות)

כל עוד אתה עונד טבעת זו, אתה חסין מפני קסם המאפשר ליצורים אחרים לקרוא את מחשבותיך, לקבוע האם אתה משקר, לדעת מה הנטיה שלך או לדעת מה סוג היצור שלך. יצורים יכולים לתקן איתך טלפונית רק אם אתה מסוגל להם. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לאגרום לטבעת להופיע בלתי נראהית עד שאתה משתמש בפעולה אחרת כדי להופיע אתה לנראית, עד שאתה מסיר אותה או עד שאתה מות. אם אתה מות כאשר אתה עונד את הטבעת, הנשמה שלך נכנסת לתוכה, אלא אם היא כבר מכילה נשמה. אתה יכול

כל השפעות הפצעים מסוימות. לחולופין, היצור הפצוע, או יצור אחר בטוחו 1% מ' ממנו, יכולים להשתמש בפעולה כדי לבצע בדיקת חוכמה (רפואה) בד"ק 15, אשר הצלחה כה מסיימת את השפעת כל הפצעים.

### חרב רוקדת (כל חרב), מDIR מואוד (דורש התכווננות)

אתה יכול להשתמש בפעולה נוספת כדי לזרוק חרב קסומה זו באוויר ולומר את מילת הפקודה שלה. כאשר אתה עשה זאת, החרב מתחילה לרחף, עפה עד 9 מ', ומתוקפת יצור אחד לבחירתך בטוחו 1% מ' ממנו. החרב משתמש בגלגול התקפה שלך ובמתאם התכוונה שלך בגelog נזק. בעוד החרב מרחפת, אתה יכול להשתמש בסופת כדי לגרום להעף עד 9 מ' לנקיודה אחרת בטוחו 9 מ' מוק. חלקו מאוורה פעולה נוספת, אתה יכול לגרום לחרב לתקוף יצור אחד בטוחו 1% מ' ממנו. לאחר שהחרב המרחתת תוקפת בפעם הרביעית, היא עפה עד 9 מ' ומנסה לחזור אל היד שלך. אם אין לך פנינה, היא נופלת לקרקע לרגלייך. אם לחרב אין מסלול פנוי אליו, היא עונה קרוב ככל האפשר, וזה נופלת לקרקע. כמו כן היא מפסיקת לרחף אם אתה תופס אותה או מתרחק מעבר ל-9 מ' ממנו.

### חרוז כוח חפץ פלא, נDIR

חפץ זה הוא כדור שחור קטן בקוטר 2 ס"מ ושוקל כ-30 ג'. בדרך כלל, מוצאים 1 4+ 4 חרוזים כוח בלבד. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לזרוק חרוז למרחק של עד 18 מ'. בפגיעה החרוז חיזב להצליחת הצלחה 3 מ' מקומות נחיתת החרוז חיזב להצליחת הצלחה לזריזות בד"ק 15 או לפחות 5ק" 4 נזק כוח. לאחר מכן שנכשל כוח שקויף את האзор למשר 1 דקה. כל יצור שנכשל בגלגול הצלחה ונמצא כוון בטוח האזור בלבד בתוך הצלוח, יצורים שהצליחו בהצלחה, או שנמצאים בחלוקת מחוץ לאזור, נדחפים הרחק ממרכז הcador עד שהם כבר לא בתוכו. רק אוויר לנשימה יכול לעبور דרך קירות הcador. אף התקפה או השפעה אחרת לא יכולות לעبور דרכם. יצור יכול להשתמש בפעולה כדי לדחוף את קיר הcador, ובכך להציג את הcador עד לחצי מהירות ההליכה שלו. ניתן להרים את הcador, והקם שלו גורם לו לשוקל רק 1/ק"ג, ללא קשר למשקל היצורים בתוכו.

### חרפושית הגנה חפץ פלא, אגד (דורש התכווננות)

אם אתה מחזיק בתליון בצוות חרפושית זה בידך למשר 1 סיבוב, מופיעה על פניו כתובות החושפת את אופיו קסום. החרפושית מעניקה לך שני יתרונות כל עוד אתה גונש אותה:

- אתה נהנה מיתרונו בזריקות הצלחה נגד לחשים.
- להרפוישית יש 12 מטענים. אם אתה נכשל בזריקת הצלחה נגד לתגובה או השפעה מזיקה שמקורה ביצור אל-מת, אתה יכול להשתמש בפעולה תגובה כדי לנצל 1 מטען ולהפוך את הcador בהצלחה להצלחה. חרפושית מתפוררת לאבקה ונחרסת לא למכירה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

ממרק. הוא נשאר כל עוד אתה מתרכץ (אילו אתה מתרכץ בלחש), עד 1 שעה לכל היוטר, או עד שהוא יורד ל-0. נקודות פגיעה. לאחר מכן הוא חוזר למשור הבית שלו. בזמן שהוא מזמין, הגיני יידיזוטי מלפרק וככלפי חביריך. הוא מציתת לכל פקודתך שאתה נותן לו, ללא תלות בשפה בה אתה משתמש. אם אתה לא נותן לו פקודות, הגיני מגע על עצמו מפני תוקפים אבל לא מבצע אף פעולה אחרת. לאחר שהגיני עוזב, לא ניתן לזמן אותו שנית למשך 24 שעות, והטבעת הופכת ללא קסומה אם הגיני מת.

### טבעת חום

טבעת, לא נפוץ (دورש התקווננות)

כל עוד אתה עונד טבעת זו, יש לך עמידות לנזק קור. בנוסף, אתה וכל מה שאתה לובש ונושא לא נפגעים על ידי טמפרטורות נמוכות עד לכדי 45°- מעלות צלזיוס.

### טבעת חופש פעולה

טבעת, נדיר (دورש התקווננות)

כאשר אתה עונד טבעת זו, תועוי שטח קשה לא עליה לירך. אתה וכל מה שאתה לובש ונושא לא יכול להפחית את המהירות תנופה נוספת. בנוסף, קסם לא יכול להשפיע על מרווחים שלך או לגרום לך להיות משותק או מרושע.

### טבעת טלקיינדייס

טבעת, נדיר מאוד (دورש התקווננות)

כאשר אתה עונד טבעת זו, אתה יכול להטיל את הלחש טלקיינדייס כרצונך, אבל אתה יכול לבחור רק חפצים שאינם מוחזקים או נישאים ממטרתך.

### טבעת כוכבים נופלים

טבעת, נדיר מאוד (دورש התקווננות בשעת לילה בחוץ)

כאשר אתה עונד טבעת זו בתאורה עוממה או בחושך, אתה יכול להטיל אורות מראקדים ואור ממנה כרצונך. הטלת כל אחד מהחלשים מהטבעת דורש פעולה. לטבעת יש 6 מטענים המשמשים למראפינים הבאים. הטבעת משיבה 1 ק"מ מטענים כל יומם בזריחה.

**אש פית'**. אתה יכול לנצל 1 מטען כפועלה כדי להטיל אש פיות מהטבעת.

**כדור ברקדים**. אתה יכול לנצל 2 מטענים כפועלה כדי לירות בין אחד לאربעה כדורי ברקדים בקוטר 1 מ'. ככל שאתה יוצר יותר כדורים, עצמתם כל אחד מהכדורים פוחתת.

כל כדור מופיע בחלל פניו שאתה יכול לראות בטוחו 36 מ' ממרק. הcadorsים ממשיכים להתקיים כל עוד אתה מתרכץ (אילו אתה מתרכץ בלחש), ולכל היוטר למשך 1 דקה. כל כדור מפיץ תאורה עוממה ברדיוס 9 מ'.

בתוך פועלה נוספת, אתה יכול לכדור למרחק של עד 9 מ', אבל לכל היוטר למרחק של 36 מ' ממרק. כאשר יירות שאתה מתקרב עד לכדי 1% מ' מכדור, הcador פורק ברק לעבר היצור ונעלם. יירות זה צריך לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 15. אם היצור נכשל בהצלחה, הוא סוג נזק ברק בהתקבוס על מספר הcadorsים שיצרתו.

### cadors נזק ברק

להישאר בטבעת או לעזוב לעולם הבא. כל עוד הנשמה שלך בטבעת, אתה יכול לתקשר טלפונית עם כל יצור שעונד אותה, והוא לא יכול למנוע תקשורת טלפונית זו.

### טבעת החזרת לחשים

טבעת, אגד (دورש התקווננות)

כל עוד אתה עונד טבעת זו, אתה נהנה מיתרונות בזריקות האצלה נגד כל לחש שאתה מטרתו הייחידה (לא באזרור השפעה). בנוסף, אם אתה מגלאל 20 בגלגול ההצלחה והלחץ הוא מדרג 7 ומטה, לחש אין כל השפעה עליך ובמקרים זו המטיל המוקורי שלו הופך להיות המטרה, בשימוש בדרגת ייחידת הלחץ, ד"ק הצלחה מלחשת, Tosif ההתקפה ויכולת הטלת הלחשים של המטיל.

### טבעת הعلمות מעין

טבעת, אגד (دورש התקווננות)

כל עוד אתה עונד טבעת זו, אתה יכול להפוך בלתי נראה כפועלה. כל שטח שאתה לובש או נושא הופך בלתי נראה יחד איתך. אתה נשאר בלתי נראה עד שהטבעת מוסרת, עד שאתה תוקף או מטיל לחש, או עד שאתה משתמש בפעולה נוספת כדי להפוך חזרה לנראה.

### טבעת הליכה על מים

טבעת, לא נפוץ

כאשר אתה עונד טבעת זו, אתה יכול לעמוד וללכת על פני משטחים נזולים כאילו היי קרקע מוצקה.

### טבעת השפעה על חיים

טבעת, נדיר

לטבעת זו יש 3 מטענים, והוא משיבת 1 ק"מ מטענים שנוצלו כל יומם בזריחה. כאשר אתה עונד את הטבעת, אתה יכול להשתמש בפעולה ולנצל 1 מטען שלה כדי להטיל את אחד הלחשים הבאים:

- התידדות עם חיות (ד"ק להצלחה 13)
- פחד (ד"ק להצלחה 13), בתנאי שהמטרה היא חייה עם ערך תבונה של 3 ומטה
- דיבור עם חיות

### טבעת התחדשות

טבעת, נדיר מאוד (دورש התקווננות)

כל עוד אתה עונד טבעת זו, אתה משיבת 1 ק"מ נקודות פגיעה כל 10 דקות, וב惟ד שיש לך לפחות 1 נקודת פגיעה. אתה מאבד חלק גופך, הטבעת גורמת לחולק החסר לגודל חדש ולחזור לשימוש מלא לאחר 1 ק"מ בתנאי שיש לך לפחות 1 נקודת פגיעה לכל אורך זמן זה.

### טבעת זימון גיני

טבעת, אגד (دورש התקווננות)

בעודך עונד טבעת זו, אתה יכול לומר את מילת הפקודה שלה בתוך פועלה כדי לדמן גיני מסוים מן המשור היסודי של האויר. הגיני מופיע בחלל פניו לבחירתך בטוחו 36 מ'

חווסים את ראייתך, כמו גם דף דק של עופרת. בכל פעם שאתה משתמש בטבעת שוב לפני פניו לשוניות מנוחה ארוכה, אתה חייב להצלח בזריקת הצלחה לחוון בד"ק 15 או לסבול מדרגה אחת של תשישות.

### **טבעת רתיעה**

**טבעת, נDIR (دورש התכווננות)**

טבעת זו יש 3 מטענים, והוא משיבה 1ק3 מטענים שניצלו כל يوم בזריחתך. כאשר אתה נכשל בזריקת הצלחה לזריזות כאשר אתה עוד איתה, אתה יכול להשתמש בפעולות תגובה כדי לנצל מטען אחד ולהצלח בהצלחה.

### **טבעת שחיה**

**טבעת, לא נפוץ**

יש לך מהירות שחיה של 12 מ' כאשר אתה עוד טבעת זו.

### **טבעת שלוש משלאות**

**טבעת, אגד'**

כאשר אתה עוד את הטבעת, אתה יכול להשתמש בפעולות ולנצל 1 מתוך 3 המטענים שלו כדי להטיל את הלחש משאלתךmana. הטבעת הופכת ללא קסומה כאשר אתה משתמש במטען האחרון שלו.

### **טבעת שליטה בסיסוד**

**טבעת, אגד' (دورש התכווננות)**

טבעת זו קשורה לאחד מארבעת מישורי היסודות. השה"מ בוחר או קובע באקראי לאיזה מישור הטבעת מקושתת. בעודך עוד את הטבעת, אתה נהנה מיתרונו בגלגלי התקפה נגד יוסדים מהמיישר המקושר, והם סובלים מחסרו בגלגלי התקפה נגדך. בנוסף, יש לך גישה למאפיינים המבוססים על המישור המקושר. לטבעת יש 5 מטענים. היא משיבה 1ק4 + 1 מטענים שניצלו מדי יומם בזריחה. לחישים המוטלים מהטבעת יש ד"ק להצלחה 17.

**טבעת שליטה בסיסוד אוויר** אתה יכול לנצל 2 מטענים הטבעת כדי להטיל שלטון במפלצת על יסודן אוויר. בנוסף, כאשר אתה בנפילה חופשית, אתה נופל 18 מ' בכל סיבוב ולא סופג נזק מנפילה. אתה יכול גם לדבר ולהבין שפט רוח.

אם אתה עוזר להרוג יסודן אוויר כאשר אתה מכונן לטבעת, אתה מקבל בנוסף גישה לתכונות הבאות:

- יש לך עמידות לנזק ברק.
- יש לך מהירות טיסה השווה למחריות ההליכה שלך, ואתה יכול לרוחף.

אתה יכול להטיל את החלושים הבאים מהטבעת, תוך ניצול מספר המטענים הנדרש: שרשרת ברקים (3 מטענים), משב רוח (2 מטענים) או קיר רוח (1 מטען).

**טבעת שליטה בסיסוד אדמה** אתה יכול לנצל 2 מטענים הטבעת כדי להטיל שלטון במפלצת על יסודן אדמה. בנוסף, אתה יכול לנוע בתוואי שטח רגיל. אתה יכול גם לדבר ולהבין שפט צור.

4ק2	4
6ק2	3
4ק5	2
12ק4	1

**וכביבים נופלים.** אתה יכול לנצל 1 עד 3 מטענים כפולה. עבר כל מטען שאתה מנצל, אתה משור גרגר או זוהר מין הטבעת לעבר נקודה שאתה יכול לראותה בטוחו 18 מ' מוק. כל יצור בתוך קובייה באורך  $\frac{1}{2}$  מ' שמקורה בנקודת זו מומר בינוצאות וחיבר לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 15, ולס滂ג 4ק נזק אם נכשל בהצלחה, או חצי נזק אם הצליח.

### **טבעת נפילת נזча**

**טבעת, נDIR (دورש התכווננות)**

כאשר אתה בנפילה חופשית ועוד טבעת זו, אתה נופל 18 מ' כל סיבוב ולא סופג נזק מהנפילה.

### **טבעת עמידות**

**טבעת, נDIR (دورש התכווננות)**

יש לך עמידות מסווג נזק אחד בעת עמידת טבעת זו. אבל החן המשובצת בטבעת קובעת את סוג הנזק, אשר השה"מ בוחר או קובע באקראי.

ק10	סוג נזק	אבן חן
1	אש	גארנט
2	ברק	סיטרין
3	חומצה	פנינה
4	כוח קסום	ספריר
5	קור	טורמלין
6	קורן	טופז
7	רעל	אחלמה
8	רעם	ספינל
9	תאובה	גיט
10	תודעה	ירין

### **טבעת קפיצה**

**טבעת, לא נפוץ (دورש התכווננות)**

כאשר אתה עוד טבעת זו, אתה יכול להטיל את הלחש דיןוק ממנה כפולה נוספת כרצונך, אבל מטרת הלחש חייבות להיות אתה.

### **טבעת ראייה חזדרת**

**טבעת, נDIR (دورש התכווננות)**

כאשר אתה עוד טבעת זו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפקודה שלה. כאשר אתה עשה זאת, אתה יכול לראות לתוך ודרך חומרים מוצקיים למשך 1 דקה. לראייה זו יש טווח של 9 מ'. עברך, חפצים מוצקיים בטוחות זהה נראים שקופהים ולא מונעים מהאור לעבר דרכם. אתה יכול לראות דרך 30 ס"מ של אבן,  $\frac{1}{2}$  ס"מ מתחcit רגילה או עד 1 מ' של עץ או עפר. חומרים עבים יותר

## כדור בדולח

חפץ פלא, נדייר מאוד או אגדי (دورש התוכווננות)

כדור הבדולח הטיפוסי הינו חפץ נדייר מאוד וקוטרו 15 ס"מ. כאשר אתה נוגע בו, אתה יכול להטיל את הלוחש סקירה (ד"ק להצלה 17) באמצעותו.

כדור הבדולח הבאים הם חפצים אגדיים ויש להם מאפיינים נוספים.

**כדור בדולח של טפלתיה.** בעודר סורק עם כדור הבדולח, אתה יכול לתקשר לטפלתית עם יצורים שאתה יכול לראות בטוחו 9 מ' מחישן הלוחש. אתה יכול גם להשתמש בעולה כדי להטיל את הלחשה הצעה (ד"ק להצלה 17) באמצעות החישון על אחד מאותם יצורים. אתה לא צריך להתרכז בלחש הצעה זה כדי לשמרו עליו עד תום הלחש, אבל הוא מסתים אם הסריקה מסוימת. לאחר השימוש לא ניתן להשתמש שוב ביכולת ההצעה של כדור הבדולח עד הזריחה הבאה.

**כדור בדולח של קריית מחשבות.** אתה יכול להשתמש בעולה כדי להטיל את הלחש גליי מחשבות (ד"ק להצלה 17) בזמן שאתה סורק באמצעות כדור הבדולח, ולבחור כמה רוחים שאתה יכול לראות בטוחו 9 מ' מחישן הלוחש. אתה לא צריך להתרכז בלחש גליי מחשבות זה כדי לשמרו עליו עד תום הלחש, אבל הוא מסתים אם הסריקה מסוימת.

**כדור בדולח של ראייתאמת.** בעודר סורק עם כדור הבדולח, אתה נהנה מראייתאמת ברדיוס 36 מ' סביב החישון הלוחש.

## כדור כליאן

חפץ פלא, אגדי

כדור שחור בקוטר 60 ס"מ זה הוא חור ברב-יקום, המרחף בחלל ומוצג על ידי שדה קסם המקיף אותו. הכדור מכלה כל מה שהוא עבר דרכו וככל חומר שעובר דרך הכדור. עתקים הם היוצאים מן הכלל. אלא אם כן עתק רגש לנץק מכדור כליאן, הוא עבר דרך הכדור ללא פגע. כל דבר אחר הנוגע בכדור, אבל לא מכוסה לחולטיין על ידי הכדור סופג 4K 10 נזק כוח קסום.

הכדור נិיח עד שימושיו שלוט בו. אם אתה נמצא בטוחו 18 מ' מכדור שלא תחת שליטה (מאגיה) בד"ק 25. אם בעולה כדי לבצע בדיקת תבונה (מאגיה) בד"ק 25. אם אתה מצחיך, הכדור מרחף בכיוון אחד על פי בחירתך, עד למרחק השווה  $- \frac{1}{2} \times 1\%$  × תוסף התבונה שלך במטרים (לכ"מ הפקחות 1%). אם נכשלת, הכדור נע 3 מ' לעברך. יצור שהכדור נכנס לחול לו הוא נמצא חיבר בזריקת הצלחה לזריזות בד"ק 13, או לגעת בכדור, תוך ספיגת 4K 10 נזק כוח קסום.

אם אתה מנסה לשלוט בכדור שנמצא תחת שליטה של יצור אחר, אתה צריך לבצע בדיקת תבונה (מאגיה) למול בדיקת התבונה (מאגיה) של יצור השני. הצלחה בתחרות זוכה לשיטה על הכדור ויכול לשלוט בו כרגע. אם הכדור בא במגע עם שער מישורי, כמו זה שנוצר על ידי הלוחש שער, או חלל בין-מישורי, כמו זה שבתוור חור נייד, שהה"מ קובע באקריא מוה קורה, באמצעות הטבלה הבאה.

אם אתה עוזר להרוג יסודן אדמה כאשר אתה מכונן לטבעת, אתה מקבל בנוסף גישה לתוכנות הבאות:

- יש לך עמידות לנזק חמוץ.
- אתה יכול לעברך דרכך אדמה מזקקה או סלע כאלו איזוריהם אלה היו תוארי שטח קשה. אם אתה מס'ים את תורך שם, אתה נדחף החוצה אל המקום הפנוי הקרוב ביותר בו אתה היה לאחרונה.
- אתה יכול להטיל את הלחשים הבאים מהתבעת, תוך ניצול מספר המטען הנדרש: עיזוב אבן (2 מטענים), עור אבן (3 מטענים) או קיר אבן (3 מטענים).

**טבעת שליטה בסוד אש.** אתה יכול לנצל 2 ממטען הטבעת כדי להטיל שלטון במפלצת על יסודן אש. בנוסף, יש לך עמידות לנזק אש. אתה יכול גם לדבר ולהבין שפת להט.

אם אתה עוזר להרוג יסודן אש כאשר אתה מכונן לטבעת, אתה חסין בפני נזק אש.

- אתה יכול להטיל את הלחשים הבאים מהתבעת, תוך ניצול מספר המטען הנדרש: ד"ים בורות (1 מטען), כדור אש (2 מטענים) וקיר אש (3 מטענים).

**טבעת שליטה בסוד מים.** אתה יכול לנצל 2 ממטען הטבעת כדי להטיל של톤 במפלצת על יסודן מים. בנוסף, אתה יכול לעמוד ולכלת על פני משטחים נזליים כאלו היי קרקע מזקקה. אתה יכול גם לדבר ולהבין שפת ים.

אם אתה עוזר להרוג יסודן מים כאשר אתה מכונן לטבעת, אתה יכול לנשומת מתחת לפני המים וש לך מהירות

- שחיה השווה למירות ההליכה שלך.

אתה יכול להטיל את הלחשים הבאים מהתבעת, תוך ניצול מספר המטען הנדרש: יצירת או השמדת מים (1 מטען), שליטה במים (3 מטענים), סופת קרח (2 מטענים) או קיר קרח (3 מטענים).

## כבל ברזל

חפץ פלא, נדייר

זה כדור ב(:,:,ן) חולוד בקוטר  $\frac{1}{2}$  ס"מ השוקל  $\frac{1}{2}$  ק"ג. אתה יכול להשתמש בעולה כדי לומר את מילת הפקודה ולזרוק את הכדור לעבר יצור בגודל עצום ומטה שאתה יכול לראות בטוחו 18 מ' מפרק. תוך כדי תנועת הכדור באוויר, הוא נפתח לסbrick של כבלי מתכת.

בע גלאול התקפה עם תוסף השווה לתוסף הזריזות שלך ועוד תוסף השליטה שלך. אם פגעת, המטרה מרוסנת עד שאתה משתמש בעולה נוספת נספחת כדי לומר שוב את מילת הפקודה ולשחרר אותה. פעולה זו, או פסוף בהתקפה, גורם לככליים לחזור לצורת כדור.

יצור, כולל יצור מרסן, יכול להשתמש בעולה כדי לבצע בדיקת כוח בד"ק 20 כדי לשבור את כבל הברזל. אם הבדיקה הצלחה, החפץ נחרס, והיצור המרסן משוחרר. אם הבדיקה נכשלה, כל ניסיון נוסף על ידי אותו יצור נכשל אוטומטית עד שחולפות 24 שעות. לאחר שנעשה שימוש בככליים, לא ניתן להשתמש בהם שוב עד הזריחה הבאה.

מتوוסף + לזריקות הצלחה.  
**מזל.** אם אתה נושא את החרב, אתה יכול לזמן את המזל  
 שלה (לא צורך בפעולה) כדי לגאל מחדש גלגול התקפה.  
 בדיקת תכונה או זריקת הצלחה אחת שאתה מעדייף לשנות.  
 עלייר להשתמש בתוצאת הגאלול השנו. לא ניתן להשתמש  
 במאפיין זה שוב עד הזריחה הבאה.  
**משאלה.** לחרב יש 1-4 מטענים. כאשר אתה מחזיק  
 בה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל מטען אחד  
 כדי להטיל את הלוחש משאלתך ממנה. לא ניתן להשתמש  
 במאפיין זה שוב עד הזריחה הבאה. החרב מאבדת מאפיין  
 זה אם אין לה מטענים.

### להב שם

נחש (חרב ארכנה), נדיר (דורש התכוונות)

חפץ זה נראה כמו ניצב של חרב ארוכה. תוך כדי אחיזה  
 בניצב, ניתן להשתמש בפעולה נוספת נוספת כדי לגרום להלב  
 או רטור להופיע, או להעלם. כאשר הלהב נמצא, לחרב  
 ארוכה קסומה זו יש את המאפיין מעודן. אם אתה שולט  
 בחרבות קצרות או בחרבות ארוכות, אתה שולט בלהב  
 המשמש.  
 אתה נהנה ממווסף + לגאלולי התקפה ופגיעה שנעשים  
 עם נחש זה, והגורם נזק קורן במקומות נזק חותך. כאשר אתה  
 פוגע באלא-מת עם נחש זה, המטרה סופגת 1ק8 נזק קורן  
 נוסף.  
 להב החרב מאיר ומפיצץ אוור בווק למרחק 4% מ'  
 ותורה עמוומה ל-4% מ' נוספים. האור הוא אוור שמש. כל  
 עוד הלהב נמצא, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להרחב  
 או להפחית את רדיוס האור הבוהק והຕואורה העוממת  
 ב-1%, עד לכל היותר 9 מ' כל אחד או לכל הפחות 3 מ'  
 כל אחד.

### לשון אש

נחש (כל חרב), נדיר (דורש התכוונות)

אתה יכול להשתמש בפעולה נוספת כדי לומר מילת פקודה  
 הגדמתה להבות להתרפרץ מהחרב. להבות אלה מפיצות  
 אוור בווק רדיוס 12 מ' ותורה עמוומה ל-12 מ' נוספים.  
 כל עוד החרב בוערת, היא גורמת 2ק6 נזק אש נוסף לכל  
 מטרה בה היא פוגעת. הלהבות ממשיכות עד שאתה  
 משתמש בפעולה נוספת כדי לחזור על מילת הפקודה או  
 עד שאתה מפעיל את החרב או מכניס אותה לנדן.

### מבער מיידי

חפץ פלא, נדיר

ניתן להשתמש בפעולה כדי למקם קובייה מתכתית זו  
 באורך 2% ס"מ על הקרקע ולומר את מילת הפקודה שלה.  
 הקובייה גדלה במיריות והופכת למבער שנוטר לעמוד  
 עד שאתה משתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפקודה  
 שמפיגתאותו, בתנאי שהמבער ריק.  
 המבער הוא מגדל מרובע, באורך ורוחב של 6 מ'.  
 ובגובה 9 מ', עם חרכי ירי בכל צדדי וביצורים בראשו.  
 פנים המבער מחולקים לשתי קומות, עם סולם לאורך אחד  
 הקירות המחבר אותן. הסולם מסתעפם בדלת מלכודת  
 המובילת לגאר. כאשר הוא מופעל, למגדל יש דלת קטנה  
 בצד הפונה אליך. הדלת נפתחת רק לפוקודתך, שאתה יכול

<b>ק-100</b>	<b>תוצאה</b>
50 – 01	הכדור נהרס.
85 – 51	הכדור נע דרך השער או לתוך החלל הבינו-מיד.
00 – 86	קרע במרחב שלוח את כל היצורים והחפצים בטווח 54 מ' מהכדור, כולל הכדור, למישור קיימ אקרים.

### קובע תחפושת

חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכוונות)

כאשר אתה כובע כובע זה, אתה יכול להשתמש בפעולה  
 כדי להטיל את הלוחש תחפושת עצמית מתוכו כרצונך.  
 הלחש מסוימים אם הcovu מוסר.

### כנפי תעופה

חפץ פלא, נדיר (דורש התכוונות)

כאשר אתה לבוש גלימה זו, אתה יכול להשתמש בפעולה  
 כדי לומר את מילת הפקודה שלה. פעולה זו הופכת את  
 הגלימה לזוג כנפי עטלף או כנפי ציפור על הגב שלך למשר  
 1 שעיה או עד שאתה חזיר על מילת הפקודה כפעולה.  
 הכנפים מעניקות לך מהירות מעוף של 18 מ'. כאשר הן  
 נעלמות, אתה לא יכול להשתמש בהם שוב עד שעוברות  
 1ק12 שעות.

### כפפות כוח העוג

חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכוונות)

ערך הכוח שלך הוא 19 כל עוד אתה עוטה כפפות אלה.  
 אין להם כל השפעה עלייך אם ערך הכוח שלך הוא כבר 19  
 ומעלה.

### כפפות שחיה וטיפוס

חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכוונות)

כל עוד אתה עוטה כפפות אלה, טיפוס שחיה לא עולימ  
 לרבתונעה נוספת, ואתה נהנה ממווסף + לבדיקות כוח  
 (אטטלטיקה) שנעשות כדי לטפס או לשחות.

### כפפות תפיסת קליעים

חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכוונות)

כפפות אלה נראות כמעט כאילו הן מתמזגות לתוך הידיים  
 שלך כאשר אתה עוטה אותן. כאשר התקפתך נתקווח  
 פוגעת ברק בזמן שאתה עוטה אותן, אתה יכול להשתמש  
 בפעולות התגובה שלך כדי להפחית את הנזק ב-1ק+10.  
 בנוסף הזריזות שלך, בתנאי שיש לך יד פנינה. אם אתה  
 מפחית את הנזק ל-0, אתה יכול לתפוס את הקלייע אם הוא  
 קטן מספיק כדי להחזיק אותו ביד.

### להב מזל

נחש (כל חרב), אגד (דורש התכוונות)

אתה נהנה ממווסף + בגאלולי התקפה ונזק שנעשים עם  
 נחש קסום זה. כל עוד אתה נושא את החרב, אתה נהנה גם

מוועתק בהצלחה. בין אם הבדיקה הצליחה או נכשלה, מגילת הלוחש מושמדת.

**מגן +2 או +3**  
שריון (מגן), לא נפוץ (+1), נדיר (2+), או נדיר מאוד (3+)

מגן זה מעניק לך, כאשר אתה מחזיק בו, תוסף לדראג' שנסקבע על ידי נדרותו. תוסף זה הינו בנויסוף לתוסוף הרגל של המגן לדראג'.

**מגן הגנה מלוחשים**  
שריון (מגן), נדיר מאוד (دورש התכוננות)

כאשר אתה מחזיק מגן זה, אתה נהנה מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות, והתקפות לחוש סובבות מוחשון גנדר.

**מגן לוכד צדים**  
שריון (מגן), נדיר (دورש התכוננות)

אתה נהנה מתוסיף +2 לדראג' שנגד התקפות טווח כל עוד אתה מחזיק מגן זה. תוסף זה נוסף לתוסוף הרגל של המגן לדראג' ש. בנוסף, כאשר תוקף מבעך התקפת טווח נגד מטרה בטווח  $\frac{1}{2}$  מ' ממרך, אתה יכול להשתמש בפעולה התגובה שלך כדי להפוך למטרת ההתקפה במקומה.

**מגן מונפש**  
שריון (מגן), נדיר מאוד (دورש התכוננות)

כאשר אתה מחזיק מגן זה, אתה יכול לומר לך את מילת הפקודה שלו בטור פעולה נוספת נסotta כדי להנגיש אותן. המגן מזנק לאוויר ומרחף בחלל בו אתה נמצא, מגן עליך כאלו אתה מחזיק בו ומישאר את הידיים שלך פניוית. המגן נשאר מונפש למשך דקה אחת, עד שאתה משתמש בפעולה נוספת כדי לסייע השפעה זו או עד שאתה הופך חסר אונים או מת, ואז המגן נופל לקרקע או חוזר ליד שלך אם יש לך יד פנוייה.

**מגן מושך קליעים**  
שריון (מגן), נדיר (دورש התכוננות)

בעת החזקת מגן זה, יש לך עמידות לנזק מהתקפות נשק בטוווח. מגן זה מצליח. התכוננות אליו מטילה עלייך קלילה עד שלחש הסרת קלילה או לחש דומה מוטלים עליך. הסרת המגן לא מסירה את הקלילה מעלייך. בכל פעם שהתקפה נשק בטוווח נעשית נגד מטרה בטווח 6 מ' ממרך, הקלילה גורמת לך להפוך למטרת ההתקפה.

**מגני זרוע של הגנה**  
חפץ פלא, נדיר (دورש התכוננות)

בעודך לובש מגני זרוע אלה, אתה נהנה מתוסיף +2 לדראג' ש כל עוד אתה לא לובש שריון ולא משתמש במגן.

**מגני זרוע של קשותות**  
חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכוננות)

לומר בתור פעולה נוספת. הדלת חסינה לפני הלוחש נקיישה וקסם דומה, כמו זה של פעמון פתיחה.

כל יצור שנמצא באזורי בו מופיע המבצר חיבר לבצע זריית הצללה לזריזות ד"ק 15, ולספוג 10 נזק מוחץ אם נכשל, או חצי נזק אם הצליח. בכל מקרה, חפצים נדחף אל חלל פנוי מוחץ מבצר אבל סמור אליו. חפצים באזורי שאינם נלבשים או נישאים סוגרים נזק זה ונדחפים אוטומטיות.

המגדל עשוי אדמנטין, והקסם שלו מונע ממנו מליפול. lagi, לדלת ולקירות יש 100 נקודות פגיעה כל אחד, הם חסינים לנזק מנשך לא קסום, למעט שק מצור, ועמידים לכל נזק אחר. רק לחש משלה יכול לתקן את המבצר (שימוש זה בלוחש נדרש לשיכוף לחש מדרג 8 או נמוך יותר). כל הטלה של משאלה גורם לגאג', לדלת או לאחד הקירות להשב 50 נקודות פגיעה.

**מגילת לחש**  
מגילה, נדירות משתנה

מגילת לחש נותנת את מילות לחש אחד, הכתוב בצפוני מיסטי. אם הלחש נמצא ברשימת הלוחשים של המקיים שלך, אתה יכול לקרוא את המגילה ולהטיל את הלחש שעליה מבלי צורך ברכיבים חומריים. אחרת, אתה לא יכול להבין מה כתוב במגילה. הטלה הלחש על ידי קריית המגיליה דורשת את זמן ההטלה הרגיל של הלחש. לאחר שהלחש מוטל, המיללים על המגיליה דוחות והוא מתפרקת לאבק. אם הלחש מופרע, המגיליה אינה אובדת.

אם הלחש נמצא ברשימה של הלוחשים של המקיים שלך, אבל בדרגת גבואה יותר مما שהוא יכול בדרך כלל להטיל, עליך לבצע בדיקת תוכנה באמצעות הטלת הלחשים שלך כדי לקבע אם ההטלה הצליחה. הד"ק שווה ל-10+. דרג הלחש. אם הבדיקה נכשלה, הלחש נעלם מהמגיליה ללא כל השפעה אחרת. דרג הלחש של המגיליה קבוע את הד"ק להצללה מלוחשים ואת תוסוף ההתקפה, כמו גם את נדירותה של המgilיה, כפי שמוצג בטבלה מגילת לחש.

**מגילת לחש**

דרוג לחש	נדירות	תוסיף	ד"ק התקפה	להצללה	טווח	נפוץ	נפוץ
+5	13						
+5	13						
1							
2							
+5	13						
+7	15						
3							
+7	15						
4							
+9	17						
5							
+9	17						
6							
+10	18						
7							
+10	18						
8							
+9	19	11					
9	אגד						

ניתן להעתיק לחש אשף מגילת לחש כשם שמעתיקים לחסמים מספר לחסמים. כאשר לחש מועתק מגילת לחש, המעתיק חיבר להצליח בבדיקה התבונה (מגיה) עם ד"ק השווה ל-10+. דרג הלחש. אם הבדיקה מצליחה, הלחש

מהרגיל, אם כי אתה עדין לא יכול לkapo'z רחוק יותר מאשר מנות התנוועה שנותרה לך.

### **מגפי ריחוף** חפץ פלא, נדייר (دورש התכווננות)

כל עוד אתה נועל מגפיים אלה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להטיל את הלחש ריחוף על עצמן כרצונך.

### **מגפיים מכונפים** חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכווננות)

כאשר אתה נועל מגפיים אלה, יש לך מהירות טיסת השווה ל מהירות ההליכה שלך. אתה יכול להשתמש במגפיים לעוף עד 4 שניות, ברצף או במספר טיסות קצרות יותר, כל טיסה משתמשת לכל הפחות ב-1 דקה מהמשך הכלול. אם אתה עף כמשמעות הזמן פג, אתה יורד בקצב של 9 מ' בסיבוב עד שאתה נוחת.

המגפיים משיבות שעתים של יכולת תעופה עבור כל 12 שעות שאתה לא בשימוש.

### **מדליון מחשבות** חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכווננות)

למדליון יש 3 מטענים. כל עוד אתה עונד אותו, אתה יכול להשתמש בפעולה ולנצל 1 מטען כדי להטיל את הלחש גלו'י מחשבות ממנו. המדליון מшиб 1 ק"ג מטענים כל يوم בזרחה.

### **מדריך אימוניים מועללים** חפץ פלא, נדייר מאוד

ספר זה מתאר תרגילי כושר, ומילוטיו טענות קסם. אם אתה מבלה 48 שעות על פני תקופת של לכל היוטר 6 ימים כדי ללמידה את תוכן הספר ולתרגל את הנחיתות, ערך הוכח שלר גדול ב-2, כמו גם הערך המרבי שלר בתוכנה זו. לאחר מכן המדריך מאבד את קוסמו, אך הוא שב אליו לאחר מאה שנים.

### **מדריך בריאות גופנית** חפץ פלא, נדייר מאוד

ספר זה מכיל עצות בריאות ותזונה, ומילוטיו טענות קסם. אם אתה מבלה 48 שעות על פני תקופת של לכל היוטר 6 ימים כדי ללמידה את תוכן הספר ולתרגל את הנחיתות, ערך הוכח שלר גדול ב-2, כמו גם הערך המרבי שלר בתוכנה זו. לאחר מכן המדריך מאבד את קוסמו, אך הוא שב אליו לאחר מאה שנים.

### **מדריך גמישות רבה** חפץ פלא, נדייר מאוד

ספר זה מכיל תרגילי קוודינציה ואייזון, ומילוטיו טענות קסם. אם אתה מבלה 48 שעות על פני תקופת של לכל היוטר 6 ימים כדי ללמידה את תוכן הספר ולתרגל את הנחיתות, ערך היזו'זות שלר גדול ב-2, כמו גם הערך המרבי שלר בתוכנה זו. לאחר מכן המדריך מאבד את קוסמו, אך

בעודך לובש מגני זרעו אלה, אתה שולט בקשת ארוכה ובקשת קצרה ואתה נהנה מהתוסף +2 לגלגלי פגיעה בהתקפות טוח שנעשות עם נשקים אלה.

### **מגננה** נחש (כל חרב), אגד' (دورש התכווננות)

אתה נהנה מהתוסף +3 לגלגלי התקפה ונזק שנעשים עמו נשק קיטום זה.

בפעם הראשונה שאתה תוקף עם החרב בתורך, אתה יכול להעביר חלק מתוסוף החרב או את כלו לדירוג השערון שלך, במקרה להשתמש בתוסוף להתקפות בתורך. והנzek שלר ל-1+ ולקבל תוסוף +2 לדרג'ש. התוספים החדשניים תקפים עד תחילת התור הבא שלך, אבל אתה חייב להחזיק את החרב כדי להונאות מtosof הדרג'ש ממנו.

### **מגפי אלפים** חפץ פלא, לא נפוץ

כל עוד אתה נועל מגפיים אלה, הצעדים שלך לא ממשיעים אותך, לא קשור למשטח עליו אתה הולך. בנוסף אתה נהנה מיתרונות בבדיקות זרי'זות (התגנבות) המסתמכת על הילכה שקטה.

### **מגפי החורף** חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכווננות)

מגפי פרווה אלה נוחים וחמיים. כל עוד אתה נועל אותם, אתה נהנה מהיתרונות הבאים:

- יש לך עמידות לנזק קורא.
- אתה מתעלם מהתוואי שטח קשה שנוצר על ידי קרח או שלג.
- אתה יכול לסבול טמפרטורות נמוכות עד כדי -45 מעלות צלזיוס ללא צורך בהגנה נוספת. אם אתה לבוש בגדים כבדים, אתה יכול לסבול טמפרטורות נמוכות עד כדי -75 מעלות צלזיוס.

### **מגפי מהירות** חפץ פלא, נדייר (دورש התכווננות)

כל עוד אתה נועל מגפיים אלה, אתה יכול להשתמש בפעולה נוספת כדי להקיש את עקב'י המגפיים זה זהה. כאשר אתה עושה זאת, המגפיים מכפילות את מהירות ההליכה שלך, וכל יצור שמבצע התקפה מזדמנת נגדך סובל מחיסרונו בഗלגול התקפה. אם אתה מקיש שוב בעקבים, ההשפעה מסתימת. כאשר מופיע המגפיים Shimsh במצטבר למשך 10 דקות, הקסם מפסיק לתפקיד עד שאתה מסיים מנוחה ארוכה.

### **מגפי צעידה וכפיצה** חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכווננות)

כל עוד אתה נועל מגפיים אלה, מהירות ההליכה שלך הופכת ל-9 מ', אלא אם מהירות ההליכה שלך גבוהה יותר, ומהירות שלך לא מופחתת אם אתה מועמס או לבש שרiron נבד. בנוסף, אתה יכול לkapo'z למשך פי שלושה

## מחוזת הסטגלות

חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכווננות)

כאשר אתה עונד שרשרת זו, אתה יכול לנשום בכל סביבה, ויש לך יתרון בזריקות הצלחה שנעשות נגד גדים ואדים מזיקים (כגון השפעות עון מוות ועון צחנה, רעלים בשאייה ונשיפות של דרקונים מסוימים).

## מחוזת חרודי תפילה

חפץ פלא, נדיר מאד (דורש התכווננות על ידי כוהן, דראיד או פלאדי)

שרשרת זו כוללת 1<sup>ק</sup> + 2 חרודי קסם עשויים אקוומריין, פנינה שחורה או טופז. כמו כן, יש בה חרוזים רבים שאינם קסומים העשוים אבני גבון ענבר, אבן דם, סיטרין, אלומוג, יירקן, פנינה או קוורץ. אם חרוז קסם מוסר מהשרשרת, הוא מביא את קסמו.

קיים שישה סוגים שונים של חרודי קסם. השה"ם בוחר עבור כל חרוז את סוגו או קובע אותו באקראי. בשרשרת יכולים להיות יותר מחרוז אחד מאותו סוג. כדי להשתמש בחරוז, עליך לעונד את השרשרת. כל חרוז מכיל לחש שאתה יכול להטיל ממנו כפולה נוספת (אתה משתמש בד"ק להוצאה שלך אם ציריך). לאחר שהשתמשת בקסם של חרוז מסוים, לא ניתן להשתמש בו שוב עד לזריחה הבאה.

## 20 חרוד של ... לחש

ברכה	ברכה	1 – 6
ריפוי	ריפוי	12 – 7
שייקום דగול	חו"ד	16 – 13
הכאה	הכאה קדושה	18 – 17
בן ברית מישורי	זמן	19
הליכת רוח	הליכת רוח	20

## מחוזת כדורי אש

חפץ פלא, נדיר

שרשרת זו כוללת 1<sup>ק</sup> + 3 חרוזים התלויים ממנה. ניתן להשתמש בפעולה כדי לנתק חרוז ולזרוק אותו למרחק של עד 18 מ'. כאשר הוא מגיע לקצת המסלול שלו, החרוז מתפוצץ כמו לחש כדור אש בדרgee (ד"ק להוצאה 15). אתה יכול לזרוק מספר חרוזים, או אפילו את כל שרשרת, בפעולה אחת. כאשר אתה עשוה זאת, הגדל את דרג כדור האש ב-1 עבור כל חרוז מעבר לראשון.

## מחחת פיקוד על יסודני אש

חפץ פלא, נדיר

כאשר בוערת אש במחחת פלייז זו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפקודה של המחתה ולזמן יסודן אש, אילו הטלת את לחש זימון יסודן. לא ניתן להשתמש במחתה שוב עד הזריחה הבאה. המחתה שוקלת 2½ ק"ג.

## מטאטא מעופף

חפץ פלא, לא נפוץ

הוא שב אליו לאחר מאות שנים.

## מדריך הגלמים

חפץ פלא, נדיר מאד

כרך עב כרס זה מכיל מידע וכיישופים הדרושים כדי ליצור סוג גלים מסוים. השה"ם בוחר את סוג הגולם או קובע אותו באקראי. כדי לפענה ולהשתמש במדריך, עליך להיות מטל לחשים עם לפחות שתי יחידות לחש בדרgee 5. יצור שלא יכול להשתמש במדריך הגלמים ומנסה לקרוא אותו سوفג 6<sup>ק</sup> נזק תודעה.

20	גולם	זמן	עלות
חמר	30 ימים	65,000 מ"ז	5 – 1
בשר	60 ימים	50,000 מ"ז	17 – 6
ברזל	120 ימים	100,000 מ"ז	18
אבן	90 ימים	80,000 מ"ז	20 – 19

כדי ליצור גולם, אתה צריך לעבוד ללא הפרעה במשך פרק הזמן המצוין בטבלה, עם המדריך בהישג יד ולנווח לכל היותר 8 שעות ביום. כמו כן, עליך לשלם את העלות המונית לרכישת חומרים מתכליים. ברגע שאתה מסיים ליצור את הגולם, הספר משונם בלהבות קמויות. הגולם מונפש כאשר אתה מפזר את אפר המדריך עליו. הגולם תחת שליטך, והוא מבין למציאות לפוקודותיך הקוליות.

## מדריך הנגגה והשפעה

חפץ פלא, נדיר מאד

ספר זה מכיל הנחיות להשפעה והקסמת אחרים, ומילוטי טעונות קסם. אם אתה מבלה 48 שעות על פני תקופה של כל שאל היותר 6 ימים כדי ללמידה את תוכן הספר ולתרגם את הנחיותיו, ערך הカリימה שלך גדל ב-2, כמו גם הערך המרבי שלך בתוכנה זו. לאחר מכן המדריך מביא את קסמו, אך הוא שב אליו לאחר מאות שנים.

## מדריך התבוננות מעמיקה

חפץ פלא, נדיר מאד

ספר זה מכיל תרגילי אנטואציה ותובנה, ומילוטי טעונות קסם. אם אתה מבלה 48 שעות על פני תקופה של כל היותר 6 ימים כדי ללמידה את תוכן הספר ולתרגם את ההוראה שלך גדל ב-2, כמו גם הערך המרבי שלך בתוכנה זו. לאחר מכן המדריך מביא את קסמו, אך הוא שב אליו לאחר מאות שנים.

## מדריך חשיבה צלולה

חפץ פלא, נדיר מאד

ספר זה מכיל תרגילי היגיון ודיכרין, ומילוטי טעונות קסם. אם אתה מבלה 48 שעות על פני תקופה של כל היותר 6 ימים כדי ללמידה את תוכן הספר ולתרגם את הנחיותיו, ערך התבוננה שלך גדל ב-2, כמו גם הערך המרבי שלך בתוכנה זו. לאחר מכן המדריך מביא את קסמו, אך הוא שב אליו לאחר מאות שנים.

אלא רק את השימוש במאפיין זה.

### מטה הכהה

מטה, נDIR מAAOD (DOROSH HTCCONNOM)

אפשר להשתמש במטה זה בתור מטה לחימה קסום המעניק תוסף 3+ לגלגול התקפה ונזק הנעים באמצעותו.

למיטה יש 10 מטען. כאשר אתה פוגע עם התקפת קפ"פ באמצעות המטה, אתה יכול לנצל עד 3 מהטען. עבר כל מטען שאתה מנצל, המטרה سوفת 1 ק"ג נזק כוח קסום נוסף. המטה משיב 1 ק"ג + 4 מטען שנותלו כל יום בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון, גלגל ק"ב. בתוצאה של 1, המטה הופך למטה לחימה לא קסום.

### מטה הפיתון

מטה, לא נפוץ (DOROSH HTCCONNOM עלי ידי DRORAD, COHEN AO (מכשף))

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפקודה של המטה ולזרוק אותו על הקruk'ן למרחק של עד 3 מ' מוך. המטה הופך לנחש חנק ענק תחת שליטך ופועל לפ' סדר היוזמה שלו. באמצעות שימוש בפעולה נוספת אתה יכול לומר שוב את מילת הפקודה, אז המטה חזיר לצורתו הרגילה בחול בו נמצא הנחש.

בתוך, אתה יכול לתת פקודה טליתת לנחש אם הוא בטוח 18 מ' מוך ואתה לא חסר אונים. אתה מחליט איזה פעולה הנחש מבצע ולהיכן הואZZ בתורו הבא, או שאתה יכול לנתן לו פקודה כללית, כגון לתקוף את אויביך או להגן על מקומות מסוימים.

אם הנחש יורד ל-0 נקודות פגעה, הוא מת וחוזר לצורת המטה שלו. לאחר מכן המטה מתנפץ ונחרט. אם הנחש חוזר לצורת המטה לפני שהוא מאבד את כל נקודות הפגיעה שלו, הוא משיב את כלן.

### מטה הקסמת יצורים

מטה, נDIR מAAOD (DOROSH HTCCONNOM עלי ידי ASHP, DRORAD, COHEN, COHES, MASHF AO (PYIT))

כאשר אתה מחזיק מטה זה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל מטען אחד מתוך 10 המטען שלו כדי להטיל ממנה הקסמת אדם, פקודה או הבנת שפות עם הד"ק להצלחה מלחחים שלר. המטה יכול לשמש גם כמטה לחימה קסום.

כאשר אתה מחזיק את המטה ונכשל בזריקת הצלחה נגד לחש הקסמה שאתה מטרתו היחיד, אתה יכול להפוך את הצלchan בצלחה להצלחה. אתה לא יכול להשתמש במאפיין זה של המטה שנית עד הזריחה הבאה. אם אתה מצליח בהצלחה נגד לחש הקסמה שאתה מטרתו היחיד, עם או בלי התערבות המטה, אתה יכול להשתמש בפעולה תגובה כדי לנצל 1 מטען מהמטה ולהפוך את הלחש בחזרה על מטיילו נאילו אתה הטלת את הלחש. המטה משיב 1 ק"ג + 2 מטען שנותלו כל יום בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון, גלגל ק"ב. בתוצאה של 1, המטה הופך למטה לחימה לא קסום.

מטרט עץ זה, אשר שוקל 1% ק"ג, משמש כמטרט הפקודה רגיל עד אשר אתה רוכב עליו ואומר את מילת הפקודה שלו. לאחר מכן הוא מרחף תחתיך ואתה יכול לרוכב עליו באוויר. יש לו מהירות טיסה של 15 מ'. הוא יכול לשאת עד 200 ק"ג, אבל כאשר הוא נשא יותר מ-100 ק"ג, מהירות הטיסה שלו יורדת ל-9 מ'. המטרט מפסיק לרוחף כאשר אתה נוחת.

אתה יכול לשוח את המטרט לעוף בעצמו לעד בטוחה 1% ק"ג ממר על ידי אמירת מילת הפקודה, ציון המיקום ובתנאי שאתה מכיר את המקום. המטרט חוזר אליך כאשר אתה אומר מילת פקודה אחרת, ובלבד שהמטרט עדיין בטוחה 1% ק"ג ממר.

### מטה אש

מטה, נDIR מAAOD (DOROSH HTCCONNOM עלי ידי ASHP, DRORAD, COHES AO (MASHF))

יש לך עמידות לנזק אש בזמן שאתה מחזיק מטה זה. למיטה יש 10 מטען. כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 או יותר מטען שנותלו כדי להטיל את אחד הלחשים הבאים ממנה, עם ד"ק להצלחה מלוחים שלר: ידים בעורות (1 מטען), כדור אש (3 מטען) או קיר אש (4 מטען).

המיטה משיב 1 ק"ג + 4 מטען שנותלו כל יום בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון, גלגל ק"ב. בתוצאה של 1, המטה משחיר, מתחפר לגחלים ונחרט.

### מטה ברק ורעם

מטה, נDIR מAAOD (DOROSH HTCCONNOM)

אפשר להשתמש במיטה זה בתור מטה לחימה קסום המעניק תוסף 2+ לגלגול התקפה ונזק הנעים באמצעותו. בנוסף, יש לו את המאפיינים הנוספים הבאים. לאחר שימוש באחד המאפיינים האלה, לא ניתן להשתמש באותו מאפיין שוב עד הזריחה הבאה.

**ברק.** כאשר אתה פוגע עם התקפת קפ"פ באמצעות רעם. המטה, אתה יכול לגרום למיטה להשמיע רעם, הנשמע למרחק 90 מ'. המטה שפגעת בה צריכה להצליח בזריקת הצלחה לחוון בד"ק 17 או להיות המומחה עד סוף התור הבא שלר.

**מכת ברק.** אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לגרום לחזיז ברק לקפוץ מקופה המטה בק"ו ברוחב 1% מ' ובאזור 36 מ'. כל יצור בק"ו חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 17, ולספוג 9 ק"ג נזק ברק אם נכשל בהצלחה, או חצי נזק אם הצלחה.

**מכת רעם.** אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לגרום למיטה להשמיע רעם מחריש אזוניים, הנשמע למרחק 180 מ'. כל יצור בטוחה 18 מ' ממרק (לא כולל אותו) חייב לבצע זריקת הצלחה לחוון בד"ק 17. יצור שנכשל בהצלחה, סופג 2 ק"ג נזק רעם והופך חירש למשך 1 דקה. יצור שהצליח בהצלחה סופג חצי נזק ולא נהיה חירש.

**רעמים וברקים.** אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להשתמש במאפייני הברק והרעם בעות ובעונה אחת. פעולה זו אינה מנצלת את השימוש היומי במאפיינים אלה,

אפשר להשתמש במתה זה בתור מטה לחימה כסום המעניין Tosif 2+ לגלגלי התקפה ונקז הנעשים באמצעותו. כאשר אתה מחזיק בו, אתה נהנה מטוסף 2+ לגלגלי התקפות לחש.

למטה יש 10 מטענים המשמשים למאפיינים הבאים. המטה משיב 1<sup>6</sup> + 4 מטענים שנוצלו כל يوم בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון, גלאל ק.20. בתוצאה של 1, המטה מאבד את מאפיינו והופך למטה לחימה לא כסום. **לחשים.** אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 או יותר ממהטענים של המטה כדי להטיל את אחד הלחשים הבאים ממנו, עם ד"ק להצלחה מלוחשים עם חיים (1 מטען), התעוררות (5 מטענים), עיר קליפה (2 מטענים), איתור חיות או צמחים (2 מטענים), דבר עם חיים (1 מטען), דבר עם צמחים (3 מטענים) או קיר קווים (6 מטענים).

אתה יכול גם להשתמש בפעולה כדי להטיל את הלחש מעבר ללא עקבות מהטה מבלי להשתמש במטען. **צורת עץ.** אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לטמן קצה אחד של המטה באדמה פורה ולנצל 1 מטען כדי להפוך את המטה לעץ ברリア. גובה העץ הוא 18 מ', קוטר הגזע שלו הוא 1% מ', וענפיו בחלקו העליון פרושים לדידיו של 6 מ'. העץ נראה כמו עץ רגיל אבל מקרין הילה קלושה של בעץ ומ השתמש בפעולה אחרת כדי לומר את מילת הפקודה שלו, אתה משיב את המטה לצורתו הרגילה. כל יצור המטפס על העץ נופל כאשר הוא חוזר לצורתו מטה.

### מתה כפור

מתה, נDIR מארוד (دورש התקוונות על ידי אשף, דראיד, כושף או מכשף)

יש לך עמידות לנזק קור בזמן שאתה מחזיק מטה זה. למטה יש 10 מטענים. כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 או יותר מטענים שלו כדי להטיל את אחד הלחשים הבאים ממו, עם ד"ק להצלחה מלוחשים שלר: חרות כפור (5 מטענים), עין ערפל (1 מטען), סופת קרח (4 מטענים) או קור קרח (4 מטענים). המטה משיב 1<sup>6</sup> + 4 מטענים שנוצלו כל يوم בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון, גלאל ק.20. בתוצאה של 1, המטה הופך למיטם ונרהס.

### מתה נחيلي חרקים

מתה, נDIR (دورש התקוונות על ידי אשף, דראיד, כוהן, כושף, מכשף או פיטון)

למטה זה יש 10 מטענים, והוא משיב 1<sup>6</sup> + 4 מטענים שנוצלו כל يوم בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון, גלאל ק.20. בתוצאה של 1, נחilih חרקים מכוסם והורס את המטה, ואז מתפזר.

**לחשים.** כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל חלק מהמטענים שלו כדי להטיל את אחד הלחשים הבאים ממו, עם ד"ק להצלחה מלוחשים שלר: חרק ענק (4 מטענים) או מגפת חרקים (5 מטענים).

**ען חרקים.** כאשר אתה מחזיק במטה, אתה יכול להשתמש בפעולה לנצל 1 מטען כדי לגרום לנחילה בלתי-מזיק של חרקים להתפשט ברדיוס 9 מ' מך. החרקים

**מתה הרב-מג**  
מתה, אגד (دورש התקוונות על ידי אשף, כושף או מכשף)

אפשר להשתמש במטה זה בתור מטה לחימה כסום המעניין Tosif 2+ לגלגלי התקפה ונקז הנעשים באמצעותו. כאשר אתה מחזיק בו, אתה נהנה מטוסף 2+ לגלגלי התקפות לחש.

למטה יש 50 מטענים המשמשים למאפיינים הבאים. המטה משיב 4<sup>6</sup> + 2 מטענים שנוצלו כל يوم בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון, גלאל ק.20. בתוצאה של 20, המטה משיב 1<sup>12</sup> + 1 מטענים.

**ספיגת לחשים.** כאשר אתה מחזיק את המטה, אתה נהנה מיתרונו בזריקות הצלחה נגד לחשים. בנוסף, יכול להשתמש בפעולות תגובה כאשר יוצר אחר מטייל לחש שאתה מטרתו הייחידה. אם אתה עשה זאת, המטה סופג את כסם הלחש, מבטל את השפעתו ומתקבל מספר מטענים השווה לדרגת הלחש שנספג. עם זאת, אם ספיגת זה מביאה את המספר הכלול של המטענים במטה מעבר ל-50, המטה מתפוץץ כאילו הפעלת את מאפיין מכת תגמול שלו (ראה להלן).

**לחשים.** כאשר אתה מחזיק במטה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל חלק מהמטענים שלו כדי להטיל את אחד הלחשים הבאים ממו, עם ד"ק להצלחה מלוחשים וכוכבת הטלת הלחשים שלר: זימון יסוד (7 מטענים), הפגנת קוסם (3 מטענים), כדור אש (בדרג 7, 7 מטענים), כדור להבות (2 מטענים), סופת קרח (4 מטענים), הילומות מעין (2 מטענים), נקייה (2 מטענים), חזיז ברק (דרג 7, 7 מטענים), מעבר קיר (5 מטענים), מעבר מישור (7 מטענים), טלקינזיס (5 מטענים), קיר אש (4 מטענים) או קורים (2 מטענים).

אתה יכול גם להשתמש בפעולה כדי להטיל את אחד הלחשים הבאים מבלוי להשתמש במטען: מנעל מגן, גilioי קוסם, הגדלה/הקטנה, אור, יד מגנית או הגנה מרוע וטוב.

**מכת תגמול.** אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לשבור את המטה על הברך שלך או כנגד משטו מזק, ובכך לבעז מכת תגמול. המטה נהרס ומשחרר את הקסם שנוטר בו בתהפטצות הממלאת דור ברדיו 9 מ' סביבו. יש לך סיכוי של 50% לעبور מידיית למשור קיומ אקרים, ולהימנע מהഫיצוץ. אם אתה לא מצליח להימנע מההפשעה, אתה סופג נזק כוח קסום בכמות השווה ל-16 × מספר המטענים שנוטרו במטה. כל יצור באזורי חיב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 17. יצור שנכשל בהצלחה סופג כמות נזק הtaliova במרקחון מנקודות המוצא, סופג חצי נזק. בטבלה הבאה, יצור שהצליח בהצלחה, סופג חצי נזק.

מתקן מנקודות המוצא נזק	3 מ' או פחות	8 × מספר המטענים שנוטרו במטה
מעל ל-3 מ' ועד 6 מ'	6 × מספר המטענים שנוטרו במטה	
מעל ל-6 מ' ועד 9 מ'	4 × מספר המטענים שנוטרו במטה	

**מתה יערות**  
מתה, נDIR (دورש התקוונות על ידי דראיד)

בפגיעה, הוא גורם נזק כמו מטה לחימה רגיל, והוא יכול לנצל 1 מטען כדי לגרום 2 נזק תאובה נוספת. בנוסף, המטרה חייבת להצליח הצללה לחוונות בד"ק 15 או לסבול מחיסרונו לשחק שעה על כל בדיקות התוכונה או זריקות ההצללה המשמשות בכוח או חסן.

### **מיטה ריפוי**

**מיטה, נDIR, נDIR (دورש התכוננות ידי פיטון, כהן, או דראיד)**

למיטה יש 10 מטענים. כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 או יותר מטענים שלו כדי להטיל את אחד החלושים הבאים ממנו, עם ד"ק להצללה מלחשים ומתחם יכולת הטלת החלושים שלך: ריפוי פעעים (1 מטען לכל דרג לחץ, עד 4), שיקום פחות (2 מטענים) או ריפוי פעעים המוני (5 מטענים). המיטה משיב 1 $\frac{1}{2}$  + 4 מטענים שנוצלו כל يوم בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון, גלגל ק.20. בתוצאה של 1, המיטה נעלם בהבקע אור, אבל לנצת.

### **מלבושים התנגדות ללחשים**

**חפץ פלא, נDIR (دورש התכוננות)**

אתה נהנה מיתרונו בזריקות הצללה נגד לחשים כל עוד אתה לבוש גלימה זו.

### **ממים מושלם**

**חפץ פלא, אגיד'**

שפופרת זו מכילה נוזל חלבני עם ריח חזק של אלכוהול. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לשפר את תוכן השפופרת על משטח בהישג שלך. הנוזל ממיס מיד דבק שהוא נוגע בו, כולל דבק מוחלט, בריבוע באורך 30 ס"מ.

### **מניפת רוח**

**חפץ פלא, לא נפוץ**

כאשר אתה מחזיק מניפה זו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להטיל את הלחש משבר רוח (ד"ק להצללה 13) ממנה. לאחר שהשתמשה במיניפה, לא ניתן להשתמש בה שוב עד הזריחה הבאה. בכל פעע שימושים בה שוב לפניך, יש סיכוי מצטבר של 20% שהיא תפסיק לפועל ותקרע לפיסות בדחסות שימוש ולא קסומות.

### **מקטר שליטה בסודני אויר**

**חפץ פלא, נDIR**

בזמן שבווערת קוטורת במקטר זה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפוקודה של המקטר ולזמן יסודן אויר, כאילו הטלת את הלחש ימינו יסודן. לא ניתן להשתמש במקטר שוב עד הזריחה הבאה. ככל זה ברוחב 15 ס"מ ובגובה 30 ס"מ נראה כמו גביע עם מכסה מעוטר. הוא שוקל  $\frac{1}{2}$  ק"ג.

### **מראת לכידת חיים**

**חפץ פלא, נDIR מDAO**

כאשר מתבוננים במראה זו באורך 1.20 מ' דרך

נשארים למשך 10 דקות, מה שהופך את האזור למעורפל בכבדות עבור כל ציור שאינו אתה. הנחיל זו איתך, כאשר אתה תמיד במרכזה. רוח של לפחות 15 קמ"ש מפזרת את הנחיל ומסימנת את ההשפעה.

### **מיטה עצמה**

**מיטה, נDIR מDAO (دورש התכוננות על ידי איש, כושף או מכשף)**

אפשר להשתמש במיטה זה בתור מיטה לחימה קסום המעניין תוסס 2+ לגלגלי התקפה ונזק הנעשים באמצעותו. כאשר אתה מחזיק אותו, אתה נהנה מטאוסף 2+ לדרג"ש, זריקות הצללה וגלגלי התקפת לחש.

למיטה יש 20 מטענים המשמשים למאפיינים הבאים. המיטה משיב 2 $\frac{1}{2}$  + 8 מטענים שנוצלו כל יום בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון, גלגל ק.20. בתוצאה של 1, המיטה שומר על תוסס 2+ לגלגלי התקפה ונזק אבל מאבד את כל שאר המאפיינים שלו. בתוצאה של 20, המיטה משיב 8 $\frac{1}{2}$  + 2 מטענים.

**מכת כוח**. כאשר אתה פוגע עם התקפת קפא"פ במאיצעות המיטה, אתה יכול לנצל 1 מטען כדי לגרום 1 $\frac{1}{2}$  נזק כוח קסום נוספת למיטה.

**לחשים**. כאשר אתה מחזיק במיטה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 או יותר ממהמטעים שלו כדי להטיל את אחד החלושים הבאים ממנו, עם ד"ק להצללה מלחשים,

ומתאים יכולת הטלת החלושים שלך: חרות כפור (5 חיבוט), כדורי אש (בדרג 5, 5 מטענים), בעעת אי-פיגוע (6 מטענים), אחיזת מפלצת (5 מטענים), ריחוף (2 מטענים), חזיז ברק (בדרג 5, 5 מטענים), קליע קסם (1 מטען), קראן חולשה (1 מטען) או קיר כוח (5 מטענים).

**מכת תגמול**. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לשבור את המיטה על הברך שלך או נגד משטח מזק, ובכך לבצע מכת תגמול. המיטה נהרס ומשחרר את הקסם שנוצרה בתה��ցחות הממלאת כדור ברדיוס 9 מ' סביבו.

יש לך סיכוי של 50% לעبور מיידית למשוררים קיום אקראי, ולהימנע מהפיצוץ. אם אתה לא מצליח להימנע מההשפעה, אתה סופג נזק כוח קסום בכמות השווה ל-16 × מספר המטענים שנוצרו במיטה. כל יצור אחר באחור חיבב לבצע המטענים שנוצרו במיטה. זריקת הצללה לזריזות בד"ק 17. יצור שנכשל בהצללה סופג נזק התלייה במרחקו מנקודת המוצא, כמעט בטליה הבאה. יצור שהצליח בהצללה, סופג חצי נזק.

### **מרחיק מנוקדות המוצא נזק**

3 מ' או פחות במיטה	8 × מספר המטענים שנוצרו
מעל ל-3 מ' ועד 6 מ' במיטה	6 × מספר המטענים שנוצרו
מעל ל-6 מ' ועד 9 מ' במיטה	4 × מספר המטענים שנוצרו

### **מיטה קמילה**

**מיטה, נDIR (دورש התכוננות על ידי דראיד, כהן או מכשף)**

למיטה זו יש 3 מטענים, והוא משיב 1 ק.3 מטענים שנוצלו כל يوم בזריחה.

אפשר להשתמש במיטה זה בתור מיטה לחימה קסום.

## מתקן צלילה

חפץ פלא, אגד'

חפץ זה נראה תחילה כמו חבית ברזל גדולה ואטומה במשקל 250 ק"ג. לחבית יש בריח מוסתר, שנייתן לגלאות אותו בעזרת בדיקת תבונה (חקירה) מוצלחת בד"ק 20. שחרור הבריח פותח פתח בקצה אחד של החבית, ומאפשר לשני יצורים בגודל בינוני או קטןים יותר לzechול פנימה. בקצה המרוחק מנקודות עשרה מנופים בשורה, כל אחד מהם במצב ניטרלי כך שהוא יכול לנוע לעלה או למטה. כאשר משתמשים במנופים מסוימים, המנגנון הופך לדמי לו בסטר ענק.

מתקן הצילה הוא חפץ מגודל גדול עם הנ吐נים הבאים:

דירוג שרiron: 20

נקודות פגעה: 200

מהירות: 9 מ', שחיה 9 מ' (או 0 מ' אם גם הרגליים וגם הזנב לא פרושים)

**חסינות לנזק:** רעל, TODUDA

כדי לשמש ככל רכוב, המתקן דרוש מפעיל יחיד. כאשר צויר המתקן סגור, התאatom לאייר ולמים. התא מכיל מספיק אויר ל-10 שעות נשימה, המתחלקות במספר היצורים הנושמים שבתוכו.

המתקן צף על פני המים. הוא יכול גם לצלול מתחת למים לעומק של 270 מ'. מתחת לעומק זה, הרכב סוג 2 ק"ג נזק מוחץ כל דקה מהלך.

יצור בתא יכול להשתמש בפעולה כדי להציג לכל היותר שני מנופים כלפי מעלה או מטה. לאחר כל שימוש, המnof לחזור למצב ניטרלי. כל ידית, משמאלי לيمין, פועלת כמצין בטבלת "מנופי מתקן צלילה".

## מנופי מתקן צלילה

למעלה

מנוף למטה

1	הארכת הרגליים והזנב כך שההירות המתקן יורדת ל-0 והוא לא מסוגל להנות מתווסף מהירות.	קיפול הרגליים והזנב כך למתוך לכת ולשחות.
2	סגירת תריס חלון קדמי.	פתיחה תריס חלון
3	צדדים (שניים בכל צד).	סגירת תריסי חלון
4	הארכת שני טפרים מצד' המתקן הקדמיים.	קיפול הטפרים.
5	כל טפר פותח מבצע את ההתקפת הנשך בקפאי' הבהה: +8 לפגיעה, היישג ½ מ', מטרת יחידה. פגיעה: 7 (2(6) נזק מוחץ. לריבירה (15).	כל טפר פותח מבצע את ההתקפת הנשך בקפאי' הבהה: +8 לפגיעה, היישג ½ מ', מטרת יחידה. פגיעה: 7 (2(6) נזק מוחץ. לריבירה (15).
6	המתקן הולך או שווה אחריה. קידמה.	המתקן הולך או שווה אחריה.

השתקפות, ניתן לראות על פניה דמויות יצורים דמיות. המראה שוקלת 25 ק"ג, יש לה דרגה 11-0 נקודות פגעה, והיא גישה לנזק מוחץ. המראה מתנפצת ונחרשת כאשר היא יורדת ל-0 נקודות פגעה.

אם המראה תליה על משטח אנכי ומתוך מזח בטעות 1% מ' ממנה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפקודה שלה ולהפעיל אותה. המראה ששארת פעולה עד שאתה משתמש בפעולה כדי לומר שוב את מילת הפקודה.

כל צורך אחר חוץ ממך שהוא מושך את השתקפותו במרקם כאשר היא פעללה, ונמצא בטוחה 9 מ' ממנה חייב להציג בזירות הצלחה לכרייזמה בד"ק 15 או להיליך, יחד עם כל מה שהוא לובש או נושא, באחד מ-12 התאים החוץ מימדים שלה. יצור מבצע את זירות הצלחה עם יתרון אם הוא יודע מה אופי המראה, ויצרי כפיים מצחחים בזירות הצלחה אוטומטיות.

תא חוץ מימדי הוא מרחב אינטימי מלא ערפל סמיר אשר מגביל את טווח הראייה ל-3 מטרים. היצורים הלכודים במרקם אינם מזדקנים, והם אינם צורכים לאכול, לשחות או לישון. יצור שנלכד במרקם יכול להימלט באמצעות קסם המאפשר תנועה בין מישורי. אחרת, היצור מוגבל לתא שעשווא משוחרר.

אם המראה לוודת יצור, אבל כל שנים עשר התאים שלה מלאים, המראה משחררת יצור לכוד באקראי כדי לפנות מקום לאסיר החדש. יצור משוחרר מופיע בחלל פנוי בטוח ראייה מהמרקם, אך הוא פונה הרחק ממנו. אם המראה מתנפצת, כל היצורים שהוא מכילו משתמשים ומופיעים בחלים פנויים בסמוך אליה.

כאשר אתה נמצא בטוח 1% מ' מהמרקם, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר שם של יצור אחד הלכוד בה או לבחר תא מסוים לפוי מספר. היצור שקראות בשם או במספר התא שלו מופיע כתמונה על פני המראה. אתה והיצור יכולים לתקשר בצורה רגילה.

באופן דומה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר מילת פקודה אחרת כדי לשחרר יצור לכוד אחד. היצור המשוחרר מופיע, יחד עם חפציו, בחול פניו הקרוב למרקם אשר הוא פונה הרחק ממנו.

## משמעות מדור

חפץ פלא, לא נפוץ

צנצנת זוכיות זו בקטgor 8 ס"מ, מכילה 1 ק"ג + 1 מנות של תערובת סמוכה בעלת ריח קלוש של אלורה. הצנצנת ותכלתה שוקלים 200 ג'.

בתוך פעללה, אתה יכול לבלוע או למרוח על העור מנת אחת של המשחה. יצור שבלוע או נמשח במשחה מшиб 2 ק"ג + 2 נקודות פגעה, מפסיק להיות מורעל ונרפא מכללה.

## משמעות לילה

חפץ פלא, לא נפוץ

בעוד מרכיב עדשות כהות אלה, אתה נהנה מראיית חזקה לטוחה 18 מ'. אם אתה כבר נהנה מראיית חזק, חיבור משקפים אלה מגדילה את טווח ראיית החושן שלך ב-18 מ' נוספים.

יכולת לתקוף. היא יכולה לשאת עד 250 ק"ג תוך כדי טיסה במהירות המירבית שלה (24 קמ"ש ולכל היוטר 216 ק"מ ליום, עם מנוחה של שעה אחת אחרי כל 3 שעות טיסה), או 500 ק"ג בחצי מהירות זו. היצוף נעלמת לאחר שהיא עפה את המרחק המירבי שלה ליום או אם היא יורדת ל-0 נקודות פגיעה. אתה יכול להפיג את היצוף בתור פעולות. **שוט**. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לזרוק את הנזча

לנקודה בטוחה 6 מ' ממר. הנזча נעלה, ושוט מרץ תפוסף את מקומה. לאחר מכן אתה יכול להשתמש בפעולה נוספת כדי לבצע התקפה לחש בקפא"פ נגד יצור בטוחה 3 מ' מהשוט, עם תוסיף התקפה של 9+. בפגיעה, המטרת סופגת 1 $\frac{1}{2}$  + 5 נזק כוח קסום.

בתוך פעולה נוספת נספנת בתוךך, אתה יכול לפקד על השוט לעוף עד 6 מ' ולהזoor על ההתקפה נגד יצור בטוחה 3 מ' ממנו. השוט נעלם לאחר 1 שעה, כאשר אתה משתמש בפעולה כדי להפיג אותו או כאשר אתה הופך חסר אונים או מת.

### **נוקמת חדשה**

**נשק (כל חרב), אגד (דורש התכוננות על יד פלאדי)**

אתה נהנה מטוסף 3++lgaloli התקפה ונזק שנעשים עמו נזק קסום זה. כאשר אתה פוגע בבן-תוף או בא-מת בעזרת נזק זה, היצור סופג 2 $\frac{1}{2}$  נזק קורן נוסף.

כל עוד אתה מחזק את החרב שלופה, היא יוצרת הילה ברדיאו 3 מ' סביבך. אתה וכל היצורים הידידותיים כלפיך בהילה הנהנים מיתרונו בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

אם יש לך 17 דרגות או יותר במקצוע פלאדי, רדיו הרילה גודל ל-9 מ'.

### **נושאת הכפור**

**נשק (כל חרב), נדייר מאד (דורש התכוננות)**

כאשר אתה פוגע בהתקפה באמצעות חרב קסומה זו, המטרת סופגת 1 $\frac{1}{2}$  נזק קורן נוסף. בנוסף, כל עוד אתה מחזק את החרב, יש לך עמידות לנזק אש. בטמפרטורות קפואות, הלחב מפץ אוור בווק למרחק 3 מ' ותאורה עוממה ל-3 מ' נוספים.

כאשר אתה שולף נזק זה, אתה יכול לכבות את כל הלהבות הלא קסומות בטוחה של 9 מ' ממר. ניתן להשתמש במקרה זה לא יותר מפעם בשעה.

### **נזר תבונה**

**חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכוננות)**

ערק התבונה שלך הוא 19 כל עוד אתה חובש נזר זה. לנזר אין שום השפעה עליך אם ערק התבונה שלך הוא 19 ומעלה.

### **נץ השבעה**

**חפץ פלא, נדייר מאד (דורש התכוננות)**

נץ דק זה מוקדש לאל מסויים וחולק את נטייתו של האל. ניתן לגלוות את נטייתו הנר בעזרת הלחש גליי רשות או טוב. השה"ם בוחר את האל ואת הנטייה הקשורה אליו או קובע את הנטייה באקרה.

7	המתקן מסתווב 90 מעילות שמאליה.	המתקן מסתווב 90
8	גופי תאורה דמוי עיניים מקרינים אוור בורדיאו 9 מ' ותאורה עוממה למרחק 9 מ' נוספים.	האור כבה.
9	המתקן צולע עד 6 מ'.	המתקן צפ עד 6 מ'.
10	הצוהר האחורי נפתח. נאטם.	הצוהר האחורי נסגר.

### **נצח קסומה**

**חפץ פלא, נדייר**

חפץ זעיר זה נראה כמו נזקה. קיימים סוגים שונים של נזק קסומות, וכלו סוג יש השפעה שונה לשימוש יחיד. השה"ם בוחר את סוג הנזча או קובע אותו באקרה.

100	נצח קסומה	נצח קסומה
65 – 51	עוגן	20 – 01
66 – 90	ציפור	35 – 21
91 – 50	מניפה	36 – 50

**מניפה**. אם אתה נמצא על סיפון סירה או ספינה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לזרוק את הנזча באוויר לגובה של עד 3 מ'. הנזча נעלמת, ומניפה ענקית מופיעה במקומה. המניפה מרחפת ויוצר רוח חזקה מספיק כדי למלא את מפרשייה של ספינה אחת, ובכך להגדיל את המהירות שלה ב-8 קמ"ש לפחות 8 שניות. אתה יכול להפיג את המניפה בתור פעולה.

**סירת ברבור**. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לגעת עם נזקה זו בגוף מים שקטו למשך 18 מ'. הנזча נעלמת, וסירה בצדות ברבור באורך 15 מ' וברוחב 6 מ' תופסת את מקומה. הסירה נעה בעצמה על פני המים במשך זמן של 10 קמ"ש. אתה יכול להשתמש בפעולה בזמן שאתה על סיפון הסירה כדי לפקד עליה לשוט או להסתובב עד 90 מעלות. הסירה יכולה לשאת עד שלושים ושניים יצורים מגודל בינוי או קטן יותר. יצור גדול נחשב בתור ארבעה יצורים בינויים, בעוד יצור עצום נחשב כתשעה. הסירה ממשיכת להתקיים לפחות 24 שניות ועוד נעלמת. אתה יכול להפיג את הסירה בתור פעולה.

**עוגן**. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לגעת עם נזקה זו בסירה או ספינה. לפחות 24 השניות הבאות, לא ניתן להציג את כל השיט בשום דרך. אם הנזча נוגעת בכל השיט שובי, ההשפעה מסתיעית. כאשר ההשפעה מסתיעית, הנזча נעלמת.

**עגץ**. עליך להיות בחוץ כדי להשתמש בפעולה כדי לזרוק את הנזча נעלה, ובמקומה מופיע עץ אלון לא על הקרקע. הנזча נעלמת, ובמקומו מופיע עץ אלון לא קסום. גובה העץ הוא 18 מ' וקוטרו 2% מ', וענפיו העליונים נפרשים לדיאו 6 מ'.

**ציפור**. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לזרוק את הנזча באוויר לגובה ½ מ'. הנזча נעלמת, וציפור ענקית וצבעונית תופסת את מקומה. לציפור יש את נתוני המשחק של רוק, אבל הוא מציין לפחות פשעות שלך ולא

חפץ זה נראה כקופסת עץ באורך 30 ס"מ וברוחב ועומק של 15 ס"מ. הקופסה שוקלת 2 ק"ג וצפה. ניתן לפתח אותה ולאחסן חפצים בתוכה. לחפץ זה יש גם שלוש מילוט פקודה, שכל אחת מהן דורשת ממך להשתמש בפעולה כדי לומר אותה.

מילה הפקודה הראשונה גורמת לקופסה להפתח לסירה באורך 3 מ', רוחב 1.20 מ' ועומק של 60 ס"מ. לסירה יש זוג משוטים, עוגן, תורן ומפרש בשלוש. הסירה יכולה לשאת בנוחות עד ארבעה יצורים ביןוניים. מילת הפקודה השנייה גורמת לקופסה להפתח לאונייה באורך 8 מ', רוחב 2.40 מ' ובעומק 2 מ'. אונייה יש סיוף, מושבי חתירה, חמישה זוגות משוטים, משוט היגי', עוגן, תא-סיפון ותורן בעל מפרש מרובה. הספינה יכולה לשאת בנוחות חמישה עשר יצורים ביןוניים.

כאשר הקופסה הופכת לכלי שיט, משקלה מתאים עצמה למشكל כלי שיט רגלי, וכל מה שאחסן בקופסה נשאר בסירה.

밀ת הפיקוד השלישי גורמת לסירה המתקפלת להתקפל חזרה לקופסה, בתנאי שאין יצורים על הסיוף. כל חפץ בכל השיט שאינו יכול להכנס לתוך התיבה נשאר מחוץ לקופסה כאשר היא מתקפלת. חפצים שיכולים להיכנס לתוך התיבה נשארים בה.

### **סנדלים של טיפוס עכבייש (דורש התכווננות)**

**חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכווננות)**

בזמן שאתה נועל נעליים קלות אלה, אתה יכול לנוע כלפי מעלה, מטה ולרחוב משטחים ארכיים ובמהופר לאורך תקרות, תוך השארת הידיים שלך פניו. יש לך מהירות טיפוס השווה למחריות ההליכה שלך. לעומת זאת, הסנדלים לא מאפשרים לך לנוע בדרך זו על משטח חלקיק, כגון משטח מכוסה קרח או שמן.

### **עדשות העיט (דורש התכווננות)**

**חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכווננות)**

עדשות קריסטל אלה מתאימות לעיניהם. בעודך עומד איתם, אתה נהנה מיתרונות בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכות על ראייה. בתנאים של ראות ברורה, אתה יכול לבדוק בפרטיהם של יצורים אפילו אם הם מרחוקים מאוד ושל חפצים קטנים עד כדי 60 ס"מ.

### **עדשות הקסמה (דורש התכווננות)**

**חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכווננות)**

עדשות קריסטל אלה מתאימות לעיניהם. יש לך 3 מטיענים. בעודך עומד איתם, אתה יכול לצלץ מטען בתור פעולה כדי להטיל את החלש הקסמת אדם (ד"ק להצלחה 13) על דמי אדם בטוחו 9 מ' ממר, בתנאי שאתה והמטרה יכולים לראות זה את זה.

העדשות משיבות את כל המטיענים שנוצלו מדי יום בזריחה.

### **עדשות ראייה בדער אנטון (דורש התכווננות)**

**חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכווננות)**

עדשות קריסטל אלה מתאימות לעיניהם. כל עוד

ק. 20	نتיה
תוהו רוע	2 – 1
תוהו ניטראלי	4 – 3
תוהו טוב	7 – 5
ניטראלי רוע	9 – 8
ניטראלי	11 – 10
ניטראלי טוב	13 – 12
סדר רוע	15 – 14
סדר ניטראלי	17 – 16
סדר טוב	20 – 18

קסום הנר מופעל כאשר מדליקים אותו באמצעות פעלול. לאחר שעבר למשך 4 שעות, הנר נהרס. אתה יכול לכבות אותו לפני כן כדי להשתמש בו מאוחר יותר. חסר את הזמן שהנר עבר בגלגול התקפה, זריקות הצללה ובדיוקות יכולות.

בזמן שהוא בעור, הנר מטיל תוארה עמוימה למרחק 9 מ'. כל יצור באחוריו אשר נטיחתו תואמת את הנר הנהנה מיתרונו בגלגול התקפה, זריקות הצללה ובדיוקות יכולות.

בנוסף, כוון או דראוד באחוריו אשר נטיחתו תואמת את הנר יכול להטיל לחשים בדרגת 1 שהוא שני מבלי לנצל יחידת לחש, והשפעתו הלחשת זאת להחט שלחוט עם יחידת לחש בדרגת 1.

**נחש +1, +2 או +3**  
**נחש (כלשהו), לא נפוץ (+1), נDIR (+2) או נDIR מאד (+3)**

אתה נהנה מתוסף בגלגול התקפה ונזק שנעשים עם נחש קסום זה. התוסף נקבע על ידי נדירות הנחש.

### **נחש אכזר**

**נחש (כלשהו), נDIR**

כאשר אתה מגלאל 20 בגלגול התקפה עם נחש קסום זה, הפגיעה החמורה גורמת 2 קז נזק נוסף סוג הנזק של הנשך.

### **סיצת מגן**

**חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכווננות)**

בעודך עונד סיכה זאת, יש לך עמידות לנזק כוח קסום, ואתה חסין בפני נזק הלחש קליע קסום.

**סימיטר מהירות**  
**נחש (סימיטר), נDIR מאד (דורש התכווננות)**

אתה נהנה מתוסף 2+ בגלגול התקפה ופגיעה שנעשים עם נחש קסום זה. בנוסף, אתה יכול לבצע התקפה אחת אליו בתור פעולה נוספת בכל תור שלך.

### **סירה מתקפלת**

**חפץ פלא, נDIR**

שלך גדל ב-4 והוא יכול לעבור את 20, אבל לא את 30. כאשר אתה מגלאל 20 בגלגול התקפה עם נשק זה נגד ענק, הענק חייב להצליח בזריקת הצלחה לחוון בד"ק 17 או למות.

לפטיש יש גם 5 מטענים. כאשר אתה מכונן אליו, אתה יכול לנצל 1 מטען ולבצע התקפת נשך בטוחה עם הפטיש, לזרוק אותו וכך היה לו את המאפיין הטלה עם טווח רגיל של 6 מ' וטווח אורך של 18 מ'. אם התקפה פוגעת, הפטיש משמשו רעם הנשמע למרחק של 90 מ'. המטרה וכל צור בטוחו 9 מ' ממנה חייבים להצליח בזריקת הצלחה לחוון בד"ק 17 או להיות המומינים עד סוף תורך הבא. הפטיש מшиб 1ק4 + 1 מטענים מדי ים בזריחה.

### פונינת עצמה

**חפץ פלא, לא נפוץ** (דורש התכווננות על ידי מטיל לחשים)

כל עוד פנינה זו ברשותך, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפוקודה שלה ולהסביר ייחידת לחש אחת שניצלת. אם ייחידת הלחש שנוצלה הייתה בדרגה 4 ועליה, ייחידת הלחש החדש היא בדרגה 3. לאחר שהשתמשת בפנינה, לא ניתן להשתמש בה שוב עד הזריחה הבאה.

### פסלים פלאיים

**חפץ פלא, נדירות לפ' סוג הפסלון**

פסלון פלא הוא פסל של חיים וקטן מספיק כדי להיכנו לכיס. אם אתה משתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפוקודה ולזרוק את הפסלון לנוקודה על הקרקר בטוחו 18 מ' מפרק הפסלון הופך ליוצר חי. אם החיל בו היצור אמר להופיע תפוס על ידי יצורים או חפצים אחרים, או אם אין מספיק מקום עבור היצור, הפסלון לא הופך ליוצר.

היצור יידירות כלפיך וככלפי חבירך. הוא מבין את השפות שאתה מבין ומוציאות לפוקודותך. אם אתה לא נותן לו שום פוקודה, היצור מאנ על עצמו אבל לא מבצע אף פעולה אחרת.

היצור ממשיר להתקאים למשך זמן שונה לכל סוג פסלון. בסוף הזמן, היצור חוזר לצורת הפסלון שלו. הוא חוזר לצורת הפסלון לפניו תום מושך הזמן אם הוא יורד ל-0 נקודות פגיעה או אם אתה משתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפוקודה שנית תוך כדי נגיעה בו. כאשר היצור חוזר לצורת הפסלון, לא ניתן להשתמש שוב במאפיין שלו עד שעבר זמן כפ' שמצוין בתיאור הפסלון.

**אריות זהב (נדיר).** פסלון הובנה זה נראה כగראבן נצרים תמיד בזוגות. ניתן להשתמש בפסלון אחד או בשנייהם בו זמנית. כל אחד מהם יכול להפוך לאריה למשך 1 שעה. לאחר שנוצל לא ניתן להשתמש בו שוב למשך 7 ימים.

**גראבן ברומזה (נדיר).** פסלון ברומזה זה נראה כגראבן פראי. הוא יכול להפוך לגראבן למשך 6 שעות. לאחר שנוצל לא ניתן להשתמש בו שוב למשך 5 ימים.

**צוב הובנה (נדיר).** פסלון הובנה זה נראה כמו צוב. הוא יכול להפוך לצוב ענק למשך 12 שעות וניתן לרוכב עליו כרמך. לאחר שנוצל לא ניתן להשתמש בו שוב למשך ימים.

אתה עונד אותך, הרזיה שלך לטוח 30 ס"מ טוביה בהרבה מהרגיל. אתה נהנה מיתרין בבדיקות תבונה (חקירה) המסתמכות על ראייה בזמן חיפוש באחור או בחינת חוץ בטוחה זה.

### עטרת נפץ

**חפץ פלא, לא נפוץ**

כאשר אתה חובש עטירה זו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להטיל את הלחש קרבן חורכת באמצעותה. כאשר אתה מבצע את התקפת הלחש, אתה עושה זאת עם תוסף התקפה של 5+. לא ניתן להשתמש בעטירה שוב עד הזריחה הבאה.

### עששית התגלות

**חפץ פלא, לא נפוץ**

כאשר מדליקים אותה,عشשית מוחופה זו בוערת למשך 6 שניות עברו כל  $\frac{1}{2}$  ליטר שמן, ומפיצה אור בוהק ברדיוס 9 מ' ומתואר עמו מה- 9 מ' נוספים. ניתן לראות יצורים וחפצים בלתי נראים כאשר הם באזורי האור הבוהק של הפנס. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להנמיך את חיפוי העששית ובכך להפחית את האור לתאורה עמו מה ברדיוס  $\frac{1}{2}$  מ'.

### פגין ארט

**נשך (פגין), נדיר**

אתה נהנה מטופס 1+ בגלגלי התקפה ונזק שנעשים עמו נזק קסום זה. אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לגרום לרעל שחזור וסימר לכיסות את הלבה. הרעל נשאר למשך דקה אחת או עד שהתקפה באמצעות הנשך פוגעת ביצור. יצור זה ציר להצלחת בזריקת הצלחה לחוון בד"ק 15 או לספק 2ק10 נזק רעל ולהפוך מורעל למשך דקה אחת. לא ניתן להשתמש בפגין בדרך זו עד הזריחה הבאה.

### פטיש הטלה גמד'

**נשך (פטיש מלכמתה), נדיר מאד** (דורש התכווננות על ידי גמד')

אתה נהנה מטופס 3+ בגלגלי התקפה ונזק שנעשים עמו נזק קסום זה. לנשך יש את המאפיין הטלה עם טווח רגיל של 6 מ' וטווח אורך של 18 מ'. כאשר אתה פוגע בהתקפה טווח באמצעות נשך זה, הוא גורם 1ק8 נזק נוסף או 2ק8 אם המטרה היא ענק. מיד לאחר ההתקפה, הנשך עף בחזרה אליו.

### פטיש חזיזי רעם

**נשך (מקבתת), אגד'**

אתה נהנה מטופס 1+ בגלגלי התקפה ופגיעה שנעשים עמו נזק קסום זה.

**אמית הענקים (דורש התכווננות).** אתה חייב לבוש חגורת כוח ענקים (מלול סוג) וכפפות כוח העוג כדי להתכוון לנשך זה. הכוון מסתומים אם אתה מסיר אחד מחפצים אלה. כל עוד אתה מכונן לנשך זה ומחזיק אותו, ערך הכוח

## | | | --- | | כובע ענק |

חיה גודלה, ללא נתיחה

דריגר שריון 11

נקודות פגעה 19 (73 + 10 + 3)

מהירות 9 מ', מעוף 18 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (0 +)	3 (4 -)
chosim	ראית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10				שפות —

**ינשוף טרפנטין (נדיר).** זהו פסלון טרפנטין בדמות ינשוף שיכל להפוך לינשוף ענק למשך 8 שעות. לאחר שנוצל לא ניתן להשתמש בושוב למשך יומיים. הינשוף יכול לתקשר איתך טלפית בכל מרחק בתנאי שאתה והוא נמצא באותו מישור קיים.

**כלב שומם (נדיר).** זהו פסלון שומם בדמות כלב שיכל להפוך למוטטף למשך 6 שעות. לעומת ערך תבונה של 8 והוא יכול לדבר מודברת. כמו כן יש לו ראיית חושך לטוויה של 18 מ' והוא יכול לראות צורות וחפצים בלתי נראים בטווח זה. לאחר שנוצל לא ניתן להשתמש בושוב למשך 7 ימים.

**עורב כסף (נדיר).** זהו פסלון כסף בדמות עורב שיכל להפוך לעורב למשך 12 שעות. בעוד בצורת עורב, הפסלון מסוגל לרטיל את החלש חיית שליח עליי כרצונו.

**עדי שנגב (נדיר).** פסלוני שנגב אלה בדמות עדים נוצרים תמיד בשלשות. כל עד נראית שונה ומתפקדת אחרת מהאחרות. המאפיינים שלהם הם כדלקמן:

- עד מסוים יכול להפוך לעד גודלה עם נתנו משחק כמו סוס רכיבה. יש לה 24 מטיענים, וכל שעה או חלק ממנו שהוא נמצא בצורת חייה מנצלת מטען אחד. כל עד יש לה מטיענים, אתה יכול להשתמש בה מתי שתרצה. כאשר אוזלים לה המטיענים, היא חוזרת לצורת פסלון ולא ניתן להשתמש בה שוב למשך 7 ימים אך היא מшибה את כל המטיענים שנוצל.

עד עבודה הופכת לעד ענקית למשך 3 שעות. לאחר שנוצלה לא ניתן להשתמש בהשוב למשך 30 ימים. עד האימה הופכת לעד ענקית למשך 3 שעות. העד לא יכולה לתקוף, אבל אתה יכול להסיר את קרניות ולהשתמש בהן בתור נשך. קרן אחת הופכת לרhom+1+, והשנייה הופכת לחרב ארוכה +2+. הסרת קרן דורשת פעללה, והנשקים געלמים והקרניים חוזרות כאשר העד חוזרת לצורת פסלון. בנוסף, הנשקי העז מקרינה הילת אימה ברדיוס 9 מ' כל עוד אתה רוכב עליה. כל יצור עזון כלפי המתחילה את תורו בתקה היליה חייב להציג בדיקת הצלה לחוכמה בד"ק 15 או להיות מבוהל מהעד למשך 1 דקה, או עד שהעד חוזרת לצורת פסלון. היצור המבוהל יכול לחזור על זריקת ההצלה בסוף כל אחד מתורותיו, ואם ההצלה מצילהה, ההשפעה עליי מסתינימית. יצור

שהצלה בזריקת הצלה נגד ההשפעה הופך חסין בפני הילת היצור למשך 24 שעות הבאות. לאחר שנוצלה לא ניתן להשתמש בהשוב למשך 15 ימים. **פיל שיש (נדיר).** פסלון שיש זה הוא בערך בגובה

של 10 ס"מ. הוא יכול להפוך לפיל למשך 24 שעות. לאחר שנוצל לא ניתן להשתמש בושוב למשך 7 ימים. **רמן לבה שחורה (נדיר מאוד).** סוס עשוי לבה מולוטשת זה יכול להפוך לסוס בלהות למשך 24 שעות. סוס הבלחות נלחם רק כדי להגן על עצמו. לאחר שנוצל לא ניתן להשתמש בושוב למשך 5 ימים.

אם אתה נוטה טוב, יש סיכוי של 10 אחוזים בכל פעם שאתה משתמש בפסלון שהוא יתעלם מפקודותיך, כולל הפוקודה לחזור לצורת פסלון. אם אתה רוכב על סוס הבלחות בזמן שהוא מעתולם מפקודתך, אתה והסוס מועברים מיד למיקום אקראי על מישור הקיום של האード, שם הסוס חוזר לצורת פסלון.

### פעמון פתיחה חפץ פלא, נdire

זהו צינור מתכת חלול באורך של כ-30 ס"מ ומשקל של כ-½ ק"ג. בתור פעולה, אתה יכול להכות בו, תוך כדי הצבעה על חפץ במרחך של עד 36 מ' מפרק שיכל להיפתח, למשל דלת, מכסה או מנעול. הפעמון ממשיעץ ציל צלול, ומונע או בריח אחד על החפץ נפתח, בתנאי שהקהל יכול להגיע לחפץ. אם לא נותרו מנעלים או בריחים, החפץ עצמו נפתח.

ניתן להשתמש בפעמון עשר פעמים. לאחר הפעם העשירית, הפעמון נסדק והופך לחסר תועלת.

### פרוטות מהירות חפץ פלא, Ndir

פרוטות ברזל אלה מגיעות בקבוצה של ארבעה. כל עד כל ארבעת הפרוטות מקובעות לרגלי סוס או יוצר דומה, הן אפשרות ליצור לנעו כרגיל בעודו מרוחק 10 ס"מ מעל הקרקע. השפעה זו גורמת לייצור להיות מסוגל לחוץ אותו לעמוד מעל משטחים לא מוצקים או לא יציבים, כגון מים או לבה. היצור לא משאיר עקבות ומתעלם מהתוארי שטח קשה. בנוסף, היצור יכול לנעו במהירות רגילה עד 12 שעות ביום מבלי לסייע מתחשיות כתוצאה מהצעדה הממושכת.

### פרוטות צפירים חפץ פלא, Ndir מאוד

פרוטות ברזל אלה מגיעות בקבוצה של ארבעה. כל עד כל ארבעת הפרוטות מקובעות לרגלי סוס או יוצר דומה, הן אפשרות ליצור לנעו כרגיל בעודו מרוחק 10 ס"מ מעל הקרקע. השפעה זו גורמת לייצור להיות מסוגל לחוץ אותו לעמוד מעל משטחים לא מוצקים או לא יציבים, כגון מים או לבה. היצור לא משאיר עקבות ומתעלם מהתוארי שטח קשה. בנוסף, היצור יכול לנעו במהירות רגילה עד 12 שעות ביום מבלי לסייע מתחשיות כתוצאה מהצעדה הממושכת.

### צבעים מופלאים חפץ פלא, Ndir מאוד

בדרכ כל יכול למצוא 1ק4 דלי צבע בתוך תיבת עץ איקונית ביחס עם מברשת (במשקל כולל של כ-½ ק"ג), צבעים אלהאפשרים לך לייצור חפצים תלת ממדים על ידי ציור החפצים בשני ממדים. הצבע זורם מהمبرשת ויוצר את החפץ הרצוי בזמן שאתה מתרכז בצורה שלו. כל דלי צבע מספיק כדי לכוסות 100 מטרים רבועים, ומאפשר לך לייצור חפצים דוממים או פני שטח, כגון דלת, בור, פריחים, עצים, תאימים, חדרים או נשקיים, שנ充滿ים הכלול הוא עד 300 מטר מעוקב. לוקחת לך 10 דקות לכוסות 10

הקוביה מאבדת מטענים כאשר המחסום הוא מטרת לחסם מסוימים או בא מגע עם השפויות לחש או חפשי קסם מסוימים, כפי שמתואר בטבלה הבאה.

לחש או חפש	מטענים אבודים
התפוררת	12ק1
מעבר קיר	6ק1
קיר אש	4ק1
קר/ נפץ	10ק1
תריס פריזטטי	20ק20

### קוביות שערים חפש פלא, אגד'

קוביה זו באורך 7 ס"מ מקירנה אנרגיה קסומה מוגשת. ששת צדי הקוביה מקושרים כל אחד למישור קיומ אחר, כאשר אחד מהם הוא המישור החומר. הצדדים האחרים מקושרים למישורי קיום לבחירת השה"ם.

אתה יכול להשתמש בפעולה וללחוץ על צד אחד של הקוביה כדי להטיל את הלחש שער באמצעותה, ובכך לפתוח שער אל מישור הקיом הקשור לצד זה. לחילופין, אם אתה משתמש בפעולה כדי ללחוץ על צד אחד פעמיים, אתה יכול להטיל את הלחש מעבר מישור (ד"ק להצלחה 17) באמצעות הקוביה ולהעביר את המטרות למישור הקשור לצד זה.

לקוביה יש 3 מטענים. כל שימוש בקוביה מנצל מטען אחד. הקוביה משיבה 1 קג מטען מיידי ים בזריחה.

### קוטל דרקונים נחש (כל חרב), נDIR

אתה נהנה מתוסף +1 לגלגלי התקפה ופגיעה שנעים עם נחש קסום זה.

כשר אתה פוגע בדרקון עם נחש זה, הדרקון סופג 2 קג נזק נוסף מסוג הנזק של הנחש. לצורך נחש זה, "דרקון" מתיחס לכל יצור מסוג דרקון, כולל דראקוצב ו-ויברן.

### קוטל ענקים נחש (כל גראן או חרב), נDIR

אתה נהנה מתוסף +1 לגלגלי התקפה ופגיעה שנעים עם נחש קסום זה.

כשר אתה פוגע בענק עם נחש זה, הענק סופג 2 קג נזק נוסף מסוג הנזק של הנחש והוא חייב להצליח בהריקת הצלחה לכוח بد"ק 15 או ליפול שרוע. לעניין נחש זה, "ענק" מתיחס לכל יצור מסוג ענק, כולל אטינ וטורול.

### קילשון של פיקוד על דגים נחש (קלשון), נDIR (דורש התכווננות)

קלשון זו הינו נחש קסום. יש לו 3 מטענים. כל עוד אתה נשא אותו, אתה יכול להשתמש בפעולה ולנצל 1 מטען כדי להטיל שלטון בחיה ממנו (ד"ק להצלחה 15) על חיה שיש לה מהירות שחיה מולדת. הקלשון משיב 1 קג מטענים כל ים בזריחה.

מטרים רבים.

כאשר אתה משלים את הציר, החפש או פני השטח המצויים הופכים לחפש אמיתי ולא קסום. לפיכך, ציר דלת על הקיר יוצר דלת אמיתיית שנייה לפתח אותה אל צידו השני של הקיר. ציר בר על הרצפה יוצר בור אמיתי, ועומקו נחשב לסך השטח הכלול של חפצים שאתה יכול ליצור.

שם דבר שນוצר על ידי הצבעים לא יכול להיות בעל ערך גדול מ-25 מ"ז. אם אתה מציר חפש בעל ערך גבוה יותר (כגון יהלום או ערימת זהב), החפש נראה אמיתי, אבל בדיקה מדקדקת מגלה שהוא עשוי מדק, עצם או חומר חסר ערך אחר.

אם אתה מציר אנרגיה כגון אש או ברק, האנרגיה מופיעה אך מתפוגגת ברגע שאתה משלים את הציר, ולא גורמת נזק לשום דבר.

### קוביות כוח חפש פלא, נDIR (דורש התכווננות)

גודל הקוביה זו הוא בערך 2% ס"מ בכל כיוון. בכל צד יש סימון ברור וליחץ. הקוביה מתחילה עם 36 מטענים, והיא מшибה 20 מטענים שנוצלו מדי ים בזריחה.

אתה יכול להשתמש בפעולה כדי ללחוץ על אחד מפניה הקוביה ולנצל מספר מטענים בהתאם לצד שבחרת, כפי שמתואר בטבלת "פני קוביית כוח". לכל צד יש השפעה שונה. אם לקוביה לא נותרו מספיק מטענים, לא קורה דבר אחרת, מחסום כוח בלתי נראה מופיע ויוצר קובייה באורך 4% בלבד. המחסום מופיע סביר, נע איתך ונמשך דקה אחת, עד שאתה משתמש בפעולה כדי ללחוץ על הצד השישי של הקוביה, או שאוזלים לקובייה המטענים. ניתן לשנות את השפעת המחסום על ידי לחיצה על צד שונה של הקוביה וניצול מספר מטענים כנדרש, וכך לאפס את משך הזמן.

אם התנועה שלך גורמת למחסום לבוא במגע עם חפש מזוק שלא יכול לעبور דרך הקובייה, אתה לא יכול להתקדם יותר לחפש זה כל עוד המחסום מתקיים.

### פני קוביית כוח

צד	מטענים	השפעה
1	1	גדים, רוחות וערפל לא יכולים לעبور דרך המחסום.
2	2	חומר לא חי לא יכול לעبور דרך המחסום. קירות, רצפות ותקרות יכולות לעبور לפני שיקול דעתך.
3	3	חומר חי לא יכול לעبور דרך המחסום.
4	4	השפעות לחש לא יכולות לעبور דרך המחסום.
5	5	שום דבר לא יכול לעبور דרך המחסום. קירות, רצפות ותקרות יכולות לעبور לפני שיקול דעתך.
0	6	החסום נעלם.

בקמע סמל קדוש, אתה נהנה מטען 2+ לגלגלי. התקפות לחש בזמן שאתה לובש או מחזיק אותו, לפחות 6 מטענים. אם אתה לובש או מחזיק אותו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 מטען ממנו ולבחר יצור אחד שאתה יכול לראות על הקruk בעתו 36 מי' מטר. אם המטרה נוטה לטוב, קרע בעור נפתח תחתיה. המטרה חייבת להצלח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 20 או לפול לתוך הקሩ וליהישם, מבלי להשאיר שרידים אחריה. לאחר מכן מן הקሩ נסגר, מבלי להשאיר שום ذכר לקיים. כאשר אתה מנצל את המטען האחרון, הקמע מתמוסס לרפס מסריך ומושמד.

### **קנה כוח אدونים**

קנה, אגד' (دورש התכוונות)

לקנה זה יש ראש בעל שפה, והוא משתמש כאלה קסומה המעניין תוסיף 3+ לגלגלי התקפה ונזק הנעים באמצועותה. לקנה יש מאפיינים הקשורים לשיסחה כפתורים שונים המשודרים בשורה לאורך הידיים. בនוסף יש לו שלושה מאפיינים אחרים, המפורטים בהמשך.

**שישה כפתורים.** אתה יכול ללחוץ על אחד מששת הפתורים בתור פועלה נוספת. ההשפעה של כל כפתור נשichtet עד שאתה ללחוץ על כפתור אחר או עד שאתה ללחוץ על אותו כפתור שנית, פעולה הגורמת לך לחזור לצורתו הרגילה.

אם אתה ללחוץ על כפתור 1, הקנה הופך לשון אש, כאשר להב בעור פרוץ מהקזה הרחוק מראשו הקנה. אם אתה ללחוץ על כפתור 2, ראש הקנה מתפרק מטה ושני להבים בצורת ירח קופצים החוצה והופכים את הקנה לגרון קרב קסום המעניין תוסיף 3+ לגלגלי התקפה ונזק הנעים באמצועותן.

אם אתה ללחוץ על כפתור 3, ראש המיטה מתפרק מטה, ושוד חנית קופץ מקצת הקנה, בעוד ידית הקנה מתארכת לאורך 1.80 מ', והקנה הופך לחניתה קסומה המעניין תוסיף 3+ לגלגלי התקפה ונזק הנעים באמצועותה.

אם אתה ללחוץ על כפתור 4, הקנה הופך למוט טיפוא באורך של עד 15 מ' לבחירתך. במשתוחים קשיים כמו למשל גראנט, המוט מקובע על ידי דורבן תחתיתו ושלושה וים בחלקו העליון. מוטות אופקיים באורך 7% מ' נפרשים לצדדים, במרקח 30 ס"מ זהizia, יוצרים סולם. המוט יכול לשאת עד 2 טון. משקל גדול יותר או חוסר בעיגון מזק גורמים לך לחזור לצורתו הרגילה.

אם אתה ללחוץ על כפתור 5, הקנה הופך לאיל ניגוח יידי' ומעניק למשתמש תוסיף 10+ לדיקות כוח שנעשות כדי לפרוץ דלתות, מתרסים ומחסומים אחרים.

אם אתה ללחוץ על כפתור 6, המוט חוזר או נשאר בצורתו הרגילה ומיצין את הצפון המגנטי (דבר לא קורא משתמשים ביכולת זו של הקנה במקומות ללא צפון מגנטי). הקנה גם מעניק לך ידע על העומק המשוער של מתחת לפני האדמה או על הגובה שלך מעלה.

**מק"ז חיימ'**. כאשר אתה פוגע ביצור עם התקפת קפא"פ באמצועות הקנה, אתה יכול להכיר את המטרה לבצע זריית הצלחה לחוון בד"ק 17. אם הצלחה נכשלה, המטרה סוגגת 4 ק"ג נזק תאובה נוסף, ואתה משיב מספר נקודות פגיעה השווה לחצי מזק התאובה. לא ניתן להשתמש במקרה זה שוב עד הזריחה הבאה.

### **קמע בריאות**

חפץ פלא, נדי' (دورש התכוונות)

כל עוד אתה עונד קמע זה ערך החוון שלך הוא 19. לקמע אין שום השפעה עליו אם ערך החוון שלך הוא 19 ומעלה.

### **קמע הגנה מפני גילוי ואיתור**

חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכוונות)

כל עוד אתה עונד קמע זה, אתה מוסתר מפני קסם חיזי. אתה לא יכול להיות המטרה של קסם זהה או להתפס על ידי חישני סקירה כסומיים.

### **קמע המישורים**

חפץ פלא, נדי' מאוד (دورש התכוונות)

בעודך עונד קמע זה, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לציין שם של מקום שאתה מכיר במישור קיים אחר. לאחר מכן עלייך לבצע בדיקת תבונה בד"ק 15. אם הצלחת בבדיקה, אתה מטיל את החלש מעבר מישור. אם נכשלת, וכל יצור וחפץ בטוחו  $\frac{4}{5}$  מ' ממר מעברים לעד אקראי. גלגל ק100. בתוצאה של 1 – 60, אתם מעברים למיוקם אקראי במשור שבחרת. בתוצאה של 61 – 100, אתם מעברים למשור קיים אקראי.

### **קמע הטוב הטהור**

חפץ פלא, אגד' (دورש התכוונות על ידי יצור הנוטה לטוב)

הקמע זה הוא סמל רב עצמה של טוב. יצור שאינו נוטה לטוב או לרוע סופג 6 ק"ג נזק קורן אם הוא בא במגע עם הקמע. יצור הנוטה לרוע סופג 8 ק"ג נזק קורן אם הוא בא במגע עם הקמע. בכל מקרה יצור זהה סופג את הנזק שוב בכל פעם שהוא מסיים את תורו בעודו מחזק או נושא את הקמע.

אם אתה כהן או פלדין הנוטה לטוב, אתה יכול להשתמש בקמע סמל קדוש, ואתה נהנה מטען 2+ לגלגלי. התקפות לחש בזמן שאתה לובש או מחזיק אותו, לפחות 7 מטענים. אם אתה לובש או מחזיק אותו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 מטען ממנו ולבחור יצור אחד שאתה יכול לראות על הקruk בעתו 36 מי' מטר. אם המטרה נוטה לרוע, קרע בעור נפתח תחתיה. המטרה חייבת להצלח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 20 או לפול לתוך הקሩ וליהישם, מבלי להשאיר שרידים אחריה. לאחר מכן מן הקሩ נסגר, מבלי להשאיר שום ذכר לקיים. כאשר אתה מנצל את המטען האחרון, הקמע מתמוסס לכטמי או זhbאים ומושמד.

### **קמע הרשע המוחלט**

חפץ פלא, אגד' (دورש התכוונות על ידי יצור הנוטה לרוע)

חפץ זה מסמל רוע ללא חרטה. יצור שאינו נוטה לטוב או לרוע סופג 6 ק"ג נזק תאובה אם הוא בא במגע עם הקמע. יצור הנוטה לטוב סופג 8 ק"ג נזק תאובה אם הוא בא במגע עם הקמע. בכל מקרה יצור זהה סופג את הנזק שוב בכל פעם שהוא מסיים את תורו בעודו מחזק או נושא את הקמע.

אם אתה כהן או פלדין הנוטה לרוע, אתה יכול להשתמש

יכול להמיר את האנרגיה המאוחסנת בו ליחידות לחש כדי להטיל לחשים שנינת או שאתה יודע. אתה יכול ליצור יחידות לחש רק בדרג השווה או נמוך מדרגי יחידות הלחש שלר, עד לדרג 5 לכל היתר. אתה משתמש בדרגים המאוחסנים במקום יחידות הלחש שלר, אבל מלבד זאת אתה מטייל את הלחש כרגע. לדוגמה, אתה יכול להשתמש ב-3 דרגים המאוחסנים במטה במקומות יחידת לחש מדרג 3. כאשר אתה מוצא קנה יש בו 10 דרגי אנרגיה לחש מאוחסנים בו. קנה שאינו מסוגל לספוג עוד אנרגיה לחש אין לו אנרגיה מאוכסנת מפסיק להיות קסום.

### קנה ערכנות

קנה, נדייר מאד (דורש התכווננות)

לקנה זה יש ראש בעל שפה ואת המאפיינים הבאים. **ערמתה.** בעת החזקת הקנה, אתה נהנו מיתרין בבדיקות חוכמה (הבחנה) ועל גלגולו יוזמה.

**לחשים.** בעת החזקת הקנה, אתה יכול להשתמש בעוליה כדי להטיל את אחד הלחשים הבאים מילוי רוש או טוב, גיליי קסם, גיליי רעל ומחלה או ראיית הנעלם. **הילת הגנה.** בתור פעולה, אתה יכול לשוטן את קצה הידית של הקנה באדמה, ואז רראש הקנה מפייך או בוק למרחק 18 מ' ותאורה עטומה ל-18 מ' נוספים. כל עוד אתה באחור האור הבוהק, אתה וכל יצור ידידותי לפני נחנים מתוסף +1 לדרג'ש ולזריקות הצלחה ויכולים לחוש את מקומו של כל יצור עוין בלתי נראה, אשר נמצא גם כן באחור האור הבוהק.

ראש הקנה מפסיק להוור והשפעה מסוימת לאחר 10 דקות, או כאשר יוצר משתמש בעוליה כדי למשוך את המטה מהקרקע. לא ניתן להשתמש במאפיין זהשוב עד הזריחה הבהאה.

### קנה קיבוע

קנה, לא נפוץ

למושט ברזל שטוח זה יש כפתור לצד אחד. אתה יכול להשתמש בעוליה כדי להטיח על כפתור, מה שגורם למיטה להתקבע במקום קבוע Kasom. עד שאתה או יוצר אחר משתמשים בעוליה כדי להטיח שוב על הכתופור, המטה לא זו, גם הוא מפר בוך את כוח הכבידה. המטה יכול להחזיק עד 4 טון משקל. משקל נוסף גורם למיטה להפסיק לפעול וליפול. יוצר יכול להשתמש בעוליה כדי לבצע בדיקת כוח בד"ק 30, ואם הוא מצילו הוא יכול להציג את קנה הקיבוע עד 3 מ'.

### קנה שלטון

קנה, נדייר (דורש התכווננות)

אתה יכול להשתמש בעוליה כדי להציג את הקנה ולפקוד על כל היצורים לבחירתך, שאתה יכול לראות בטווין 36 מ' ממר. כל מטרה חייבת להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 15 או להיות מוקסמת על ידך למשך 8 שעות. בעוד מוקסם בדרך זו, היצור רואה בר מנהיג שהוא סומך עליו. אם אתה או את בני בריתך פוגים בו, או שאתה מצווה עליו לעשות משהו בינו לבין טבע שלו, היצור מפסיק להיות מוקסם בדרך זו. לא ניתן להשתמש בקנה זהשוב עד הזריחה הבהאה.

**שיתוק.** כאשר אתה פוגע ביצור עם התקפת קפא"פ באמצעות הצלחה נכילה, אתה יכול להזכיר את המטרה לבצע זריקת הצלחה לכוח בד"ק 17. אם הצלחה נכילה, המטרה משותקת למשך 1 דקה. המטרה יכולה לחזור על זריקת הצלחה בסוף כל אחת מתרומותיה, ואם היא מצליחה השפעה מסוימת. לא ניתן להשתמש במאפיין זהשוב עד הזריחה הבהאה.

**איימה.** בעת החזקת הקנה, אתה יכול להשתמש בעוליה כדי לכפות על כל יצור שאתה יכול לראות בטווין 9 מ' מרחק בוצע זריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 17. מטרה שנכשלת מבוהלת ממך למשך 1 דקה. מטרה מבוהלת יכולה לחזור על זריקת הצלחה בסוף כל אחת מתרומותיה, ואם היא מצליחה השפעה עלייה מסוימת. לא ניתן להשתמש במאפיין זהשוב עד הזריחה הבהאה.

### קנה מבטחים

קנה, נדייר מאד

כאשר אתה מחזיק קנה זה, אתה יכול להשתמש בעוליה כדי להפעיל אותו. הקנה מיד משור אוטר ועד 199 יצורים אחרים שאינם מתנגדים לך ואתה יכול לראות אותם לאן עדן הקאים בחול החוץ מימדי. אתה בוחר את הזרחה שגן עדן זה מקבל. הוא יכול להיות גנבה שלולה, קרחחת שער יפה, מסבאה שמחה, ארמן עצום, אי טרופי, קרנבל פנטסטי או כל דבר אחר שאתה יכול לדמיין. ללא קשר לאופי שלו, גן העדן מכיל מספיק מים ואוכל כדי לקיים את כל האורחות. כל דבר אחר שניתן לבוא אליו ברגע בשטח החוץ מימדי, יכול לתקיים רק שם. למשל, פרח שננטף בגין העדן נעלם אם הוא נלקח מחוץ לחול החוץ מימדי.

עבור כל שעיה שבלה בגין העדן, אורח מסויב נקודת פגעה כאלו הוא ניצל 1 קוביית פגעה. כמו כן, יצורים לא מזדקנים בזמן שהותם בגין העדן, אם כי הזמן עבר כרגע. האורחים יכולים להישאר בגין העדן עד 200 ימים חלקיים.

כאשר הזמן תם או כאשר אתה משתמש בעוליה כדי לסייע אותו, כל המבקרים מופיעים מחדש במקומות בו הם היו כשהפעלת את הקנה, או במקומות הפניו הקרוב ביותר למקומות זה. לא ניתן להשתמש בקנה שוב למשך עשרה ימים.

### קנה ספיגה

קנה, נדייר מאד (דורש התכווננות)

כאשר אתה מחזיק קנה זה, אתה יכול להשתמש בעוליה תגובה כדי לספוג לחש אשר אתה מטרתו הנספג מtabatlet, ואנרגיה איזור השפעה. השפעת הלחש הנספג מtabatlet, ואנרגיה הלחש — לא הלחש עצמו — מאוחסנת בקנה. הקנה יש את אותו דרגה כמו של הלחש אשר הוא הוטל. הקנה יכול לספוג ולהחסן עד 50 דרגי אנרגיה, הוא אינו יכול לספוג יותר. שהמיטה סופג 50 דרגי אנרגיה, הוא אינו יכול לספוג יותר. אם אתה מטרתו של הלחש שהקנה לא יכול להחסן, لكنה אין כל השפעה על הלחש.

כאשר אתה מתקoonן לקנה, אתה יודע כמה דרגי אנרגיה הקנה סופג במהלך קיומו, וכמה דרגי אנרגיה לחש מאוחסנים בו כתה.

אם אתה מטייל לחשים ואתה מחזיק את הקנה, אתה

לא ניתן להשתמש בה שוב עד הזריחה הבאה.

### קסדה שיגור

חפץ פלא, נDIR (دورש התכווננות)

לקסדה זו יש 3 מטענים. כל עוד אתה חובה אותה, אתה יכול להשתמש בפועלה ולנצל 1 מטען כדי להטיל את הלחש שיגור ממנה. הקסדה משיבה 1ק' 3 מטענים כל יומם בזריחה.

### קערת פיקוד על יסודני מים

חפץ פלא, נDIR

כאשר קערה זו מלאה במים, אתה יכול להשתמש בפועלה כדי לומר את מילת הפוקודה שלך ולזמן יסודן מים, כאילו הטלת את הלחש זימון יסודן. לא ניתן להשתמש בקערה שוב עד הזריחה הבאה.  
קוטר הקערה היא כ-30 ס"מ ועומקה מחצית מכך. היא שוקלת כ-1 ק"ג ומכילה כ-12 ליטרים.

### קרן ואלהלה

חפץ פלא, נDIR (כסף או פלייז), נDIR מאד (ברונזה) או אגד' (ברזל)

אתה יכול להשתמש בפועלה כדי לנשוף בקרן זו. בתגובהו, רוחות לוחמים מואלה לה מופיעות בטוויה 18 מ' מ מק. הן משתמשות בנוטוי המשחק של שכיר קרב. הן חזירות לאללהלה לאחר 1 שעה או כאשר הן יורדות ל-0 נקודות פגיעה. לאחר שהשתמשת בקרן, לא ניתן להשתמש בה שוב למשך 7 ימים.

ארבעה סוגים שונים של קרן ואלהלה ידועים, כל סוג עשוי ממתקנת שונה. סוג הקרן קובלן כמה שכיר קרב עונים לזמן, כמו גם את דרישות השימוש בה. השה"ם בוחר את סוג הקרן או קובלן אותו באקרה.

### קרן 100 סוג שכיר קרב דרישות

קרן	סוג	שכiry קרב	דרישות
קרן 100	כסף	2 + 4ק	40 – 2
פליז	פליז	3 + 4ק	41 – 75
הפשוטים		שליטה בכל הנשקים	
ברונזה	ברונזה	4 + 4ק	76 – 90
השוריינות הבינוניים		שליטה בכל הנשקים	
ברזל	ברזל	5 + 4ק	90 – 00
הקרים		שליטה בכל הנשקים	
		אם אתה נשוף בקרן מבלי לעמוד בדרישות שלה, שכiry הקרב תוקפים אותך. אם אתה עומד בדרישות, הם ידידותיים כלפיך וככל依ם חביריך ונשמעים לפוקודותך.	

### קרן נפץ

חפץ פלא, נDIR

אתה יכול להשתמש בפועלה כדי לומר את מילת הפוקודה של הקרן ולאחר מכן לתקוע בקרן, אשר יוצרת פיצוץ רועם בחורט באורך 9 מ' שנשמע מרחק 180 מ'. כל ייצור בתוך החרטות חייב לבצע זריקת הצלחה לחושן בד'ק 15. יצור שנכשל, סופג 1ק' נזק רעם והופך חירש למשך 1 דקה. יצור שהצליח, סופג חצי נזק ולא הופך חירש. יצורים

### קסדת הבנת שפטות

חפץ פלא, לא נפוץ

כאשר אתה חובש קסדה זו, אתה יכול להשתמש בפועלה כדי להטיל את הלחש הבנת שפטות מתוכו כרצונך.

### קסדת זהור

חפץ פלא, נDIR מאד (دورש התכווננות)

קסדה מסנוורת זו משובצת ב-1ק' 10 יהלומים, 2ק' 10 אבני אודם, 3ק' 10 אבני לשם אש ו-4ק' 10 אבני לשם. כל אבן חן המחולצת מהקסדה מתפוררת לאבק. כאשר כל אבני החן מסורות או נהרסות, הקסדה מאבדת את קסמה.  
אתה נהנה מהיתרונות הבאים כאשר אתה חובש אותה:

- אתה יכול להשתמש בפועלות אחת כל חמשים הבאים (ד'ק להצלחה 18), באמצעות אחת מבני החן מהסוג המצוין במרכזיב חומריאי או יומם (לשם), כדור אש (לשם אש), טرسיס פריזמטי (יהלום) או קיר אש (אודם). אבן החן נהרסת כאשר הלחש מוטל ונעלמת מהקסדה.
- כל עוד בקסדה יש לפחות יהלום אחד, היא מפיצה תאורה עזומה למרחק 9 מ' כאשר לפחות אל-מתה אחד נמצא באזורי. אל-מת שמתחיל את תורו באזור זה סופג 1ק' נזק קורן.
- כל עוד בקסדה יש לפחות אבן אודם אחת, אתה נהנה מעמידות לנזק אש.
- כל עוד בקסדה יש לפחות אבן לשם אש אחת, אתה יכול להשתמש בפועלה ולומר מילת פוקודה כדי Lagerom לנשך אחד שאתה חזיק להתפרק בלבהות. הלובות מפיזיות או בוקק למרחק 3 מ' ותאורה עזומה ל-3 מ' נוספים. הלובות אין מזיקות לך או לנשך. כאשר אתה פוגע בהתקפה באמצעות נשך בעור, המטרה סופגת 1ק' נזק אש נוסף. הלובות ממשיכות לבורר עד שאתה משתמש בפועלה נוספת כדי לומר שוב את מילת הפוקודה או עד שאתה מפיל את הנשך או מছיר אותו לנזק.
- אם אתה חובש את הקסדה ואתה סופג נזק אשם כתוצאה מכישלון בזריקת הצלחה נגד לחש, גלגל 20. אם תוצאתה הגלגל היא 1, הקסדה פולטת קרבן או מבני החן הנוטרות שלה. כל ייצור בטוויה 18 מ' מהקסדה בלבד ד'ק 17 או להפצע על ידי קרן, ולספוג נזק קורן בכמות השווה במספר אבני חן בקסדה. לאחר מכן הקסדה ובני החן שבה מושמדים.

### קסדת טלפתיה

חפץ פלא, לא נפוץ (دورש התכווננות)

כאשר אתה חובש קסדה זו, אתה יכול להשתמש בפועלה כדי להטיל את הלחש גילי' מחשבות (ד'ק להצלחה 13) מתוכה. כל עוד אתה מתרכז בלחש, אתה יכול להשתמש בפועלה נוספת כדי לשולח מסר טלפת' לייצור שבו אתה מתחמק. הוא יכול לענות באמצעות פעולה נוספת, כל עוד אתה מושיר להתחמק בו.

כל עוד אתה מתחמק ביצור עם גילי' מחשבות, אתה יכול להשתמש בפועלה כדי להטיל את הלחש הצעה (ד'ק להצלחה 13) מהקסדה על יצור זה. לאחר השימוש בהצעה

## шиקיי גבורה

שיקיי, מדייר

למשך שעה אחת לאחר שתיית השיקוי, אתה מקבל 10 נקודות פגיעה זמניות שנמשכות 1 שעה. באותו מועד זמן, אתה נמצא תחת השפעת הלחש ברכבה (לא צורך ברכוץ). שיקוי כחול זה מבבעו ועלים ממנו אידיים כאלו הוא רותח.

## шиקיי גדיילה

שיקיי, לא נפוץ

כאשר אתה שותה שיקוי זה, אתה נהנה מהשפעת "הגדלה" של הלחש הגדלה/הקטנה למשך 14 דקות (לא צורך ברכוץ). הצבע האדום בתור נוזל השיקוי מתרחב מחוץ ציריך וצובע את כל הנוזל הצלול סיביו, ולאחר מכן מתכווץ חזרה. נייר הבקבוק לא מפסיק תהילך זה.

## шиקיי גוף רפואי

שיקיי, מדייר

כאשר אתה שותה שיקוי זה, אתה נהנה מהשפעת הלחש גוף רפואי למשך 1 שעה (לא צורך ברכוץ) או עד שאתה מסיים את ההשפעה על ידי שימוש בפועלה נוספת. המיכל בו נמצא שיקוי זה נראה כאילו הוא מכיל ערפל שנע ונמזג כמו מים.

## шиקיי הי��נות מעין

שיקיי, מדייר מוד

המכל של שיקוי זה נראה ריק אבל מרגיש כאילו יש בו נוזל. כאשר אתה שותה אותו, אתה הופך לבלי נראת נרואה למשך 1 שעה. כל דבר שאתה לובש או נושא נהפר בלתי נראה גם כן. ההשפעה מסוימת מוקדם אם אתה תוקף או מטיל לחש.

## шиקיי הקטנה

שיקיי, מדייר

כאשר אתה שותה שיקוי זה, אתה נהנה מהשפעת "הקטנה" של הלחש הגדלה/הקטנה למשך 14 דקות (לא צורך ברכוץ). הצבע האדום בתור נוזל השיקוי מתכווץ לחוץ ציריך ולאחר מכן מתרחב וצובע את כל הנוזל הצלול סיביו, וחוזר חלילה. נייר הבקבוק לא מפסיק תהילך זה.

## шиקיי התידדות עם חיות

שיקיי, לא נפוץ

כאשר אתה שותה שיקוי זה, אתה יכול להטיל את הלחש התידדות עם חיות (ד"ק להצללה 13) במשך 1 שעה כרצונך. כאשר מערבבים נוזל בוצי זה ניתן לראות בו פיסות קטנות: קשקש דג, לשון יונק דבש, ציפורן חתול או שיער סנאי.

## шиקיי חישה ממתק

שיקיי, מדייר

כאשר אתה שותה שיקוי זה, אתה נהנה מהשפעת הלחש חישה ממתק. גלגל עין מתנדנד בתור נוזל צהבהב זה, אך

וחפצחים העשוים זכוכית או קריסטל סובלים מחיסרונו. בזריקת הצללה וסופרים 10 ק"ג נזק רעם במקום 5 ק"ג. בכל שימוש בקסם הקרן יש סיכוי של 20% שתהקרן תתפוצץ. ההתפוצצות גורמת 10 ק"ג נזק אש לנושף ומשמידה את הקרן.

## קשת שבועה

נשך (קשת ארכובה), מדייר מוד (דורש התכוננות)

כאשר אתה דורך חץ בקשת זו, היא לוחשת באלפיות, "tabooosa מהירה לאובי". כאשר אתה משתמש בנשק זה כדי לבצע התקפה בטוחה, אתה יכול לומר את הפקודה, "מוות מהיר לך שעשית לי עול". מטרת התקפה הופכת להיות האויב המושבע שלך עד שהיא מותה או עד הזריחה שבעה ימים לאחר מכן. אתה יכול לומר שהייה לך רק אויבמושבע אחד צזה בכל זמן נתון. כאשר אויבמושבע שלך מות, אתה יכול לבחור אחד חדש לאחר הזריחה הבאה. כאשר אתה מבצע גלגול התקפה בטוחה עם נשך זה נגד האויב המושבע שלך, אתה נהנה מיחסה מלא, והוא מודח מחרסון בגלגול ירי לטווח אורך. אם התקפה פוגעת, האויב המושבע שלך סופג 3 ק"ג נזק דוקר נסף. כל עוד האויב המושבע שלך חי, אתה סובל מהיסרונו. בגלגול התקפה עם כל קל נשך אחר.

## שטייח מעופף

חפץ פלא, מדייר מוד

כאשר אתה אומר את מילת הפקודה של השטייח בתור פעולה השטייח מתחילה לרוח ולעוף. הוא נע על פי ההוראות הקוליות שלך, בתנאי שאתה נמצא במרקח של עד 9 מ' ממנה.

קיימים ארבעה גדלים שונים של שטייחים מעופפים. השה"ם בוחר את גודל השטייח או קובע אותו באקוורי.

ק"ה	גודל	קיבולות מהירות	טיסה
20 – 01	90 ס"מ × 150 ס"מ	100 ק"ג	24 מ'
55 – 21	120 ס"מ × 180 ס"מ	200 ק"ג	18 מ'
80 – 56	150 ס"מ × 210 ס"מ	300 ק"ג	12 מ'
9 – 81	180 ס"מ × 270 ס"מ	400 ק"ג	9 מ'

השטייח יכול לשאת עד פי שניים מהמשקל המוצע בטבלה, אבל אם הוא נושא יותר מהקיבות הרגילה הוא טס בחצי מהמהירות המצוינה.

## шиקיי אהבה

שיקיי, לא נפוץ

אתה הופך להיות מוקסם על ידי היצור הבא שאתה רואה תוך 10 דקות לאחר שתיטת שיקוי זה, למשך 1 שעה. אם היצור הוא מגען ומגדר שאתה בדרך כלל נמשך אליו, אתה רואה בזה אהבת אמת כל עוד אתה מוקסם. השיקוי התווסף הינו בעל גזע ורדד ומכל בוועה אחת בצורת לב, שקל מאד לפספס אותה.

הוא נעלם כאשר השיקוי נפתח.

### **шиקיי טיפוס** שיקיי, נפוץ

כאשר אתה שותה שיקוי זה, אתה מקבל מהירות טיפוס השווה למהירות ההליכה שלך למשך 1 שעה. למשך זמן זה, אתה נהנה מיתרונות בבדיקות כוח (אטטלטיקה) שאתה מבצע כדי לטפס. השיקוי מופרד לשכבות בעובי חום, סוף ואפור הדומות לשכבות אבן. נייר הבקבוק לא גורם לצבעים להתעורר.

### **שיקיי כוח הענק** שיקיי, נדיות משתנה

כאשר אתה שותה שיקוי זה, ערך תכונת הכוח שלך משתנה למשך 1 שעה. סוג הענק קובע את הערך (ראה טבלה בהמשך). לשיקוי אין כל השפעה עליך אם ערך הכוח שלך שווה או גבוה מערכך.

שיקיי זה הינו נזול שקויף שמרחפת בתוכו פיסת ציפורן של ענק מהסוג המתאים. לשיקוי כוח ענק הכפור ולשיקיי כוח ענק האבן יש השפעה זהה.

סוג ענק	כוח	נדירות
ענק גבעות	21	לא נפוץ
ענק אבן / כפור	23	נדיר
ענק אש	25	נדיר
ענק עננים	27	נדיר מאוד
ענק סערה	29	אגדי

### **שיקיי מהירות** שיקיי, נדיות מאד

כאשר אתה שותה שיקוי זה, אתה נהנה מהמהירות היחסית האיצה למשך 1 דקה (ללא צורך בריכוז). בתוך נזול השיקוי הџהוב אפשר לראות פסים שחורים והוא מסתחרר מעצמו.

### **שיקיי מעוף** שיקיי, נדיות מאד

כאשר אתה שותה שיקוי זה, אתה מקבל מהירות טיסה השווה למהירות ההליכה שלך למשך 1 שעה ואתה יכול לרחף. אם אתה באוויר כאשר השפעת השיקוי פגה, אתה נופל אלא אם כן יש לך אמצעי אחר להישאר באוויר. הנזול השקוף של השיקוי צף בחלק העליון של המיכל שלו ויש בו חלקיקים לבנים מעוניינים אשר נסחפים בו.

### **שיקיי מרפא** שיקיי, נדיות משתנה

אתה מшибב נקודות פגיעה כאשר אתה שותה שיקוי זה. מספר נקודות הפגיעה תלוי בנדיות השיקוי, כפי שמתואר בטבלת שיקוי מרפא. ללא תלות בעוצמתו, הנזול האדום של השיקוי זוהר כאשר מנערמים אותו.

שיקיי מרפא			
שיקיי ...	נדירות	נק"פ מושבות	שיקיי מרפא
מרפא	נפוץ	2ק 4 + 2	שיקיי, נפוץ
מרפא גדול	לא נפוץ	4ק 4 + 4	שיקיי, נפוץ
מרפא משובח	נדיר	8 + 4ק 8	שיקיי, נפוץ
מרפא עליון	נדיר מאוד	10ק 4 + 20	שיקיי, נפוץ

### **שיקיי נשימת מים** שיקיי, לא נפוץ

אתה יכול לנשום מתחת לפני המים למשך 1 שעה לאחר שתיתת שיקוי זה. נזול השיקוי הינו עכור וירוק, הוא מריח כמו הים ויש לו בועה דמוית מדוזה שצפה בתוכו.

### **שיקיי עמידות** שיקיי, לא נפוץ

כאשר אתה שותה שיקוי זהה, אתה נהנה מעמידות למשך נזק אחד למשך 1 שעה. השה"ם בוחר את סוג הנזק או קובע אותו באקריא מהאפשרויות הבאות.

ק 10	סוג נזק	ק 10	סוג נזק
6	אש	1	קורן
7	ברק	2	רעל
8	חומרה	3	רעם
9	כוח קסום	4	תאובה
10	קור	5	תודעה

### **שיקיי קריאת מחשבות** שיקיי, נדיות

כאשר אתה שותה שיקוי זהה, אתה נהנה מהשפעת הלחיש גילוי מחשבות (ד"ק להצלחה 13). בתוך הנזול הסמיר והסוגול של השיקוי, צף ענן סגול גלgal בצעב ורוד.

### **שיקיי רעל** שיקיי, לא נפוץ

מרקחת זו נראית, מריחה ויש להם טעם של שיקוי מרפא או שיקוי מועל אחר. עם זאת, זהו למשעה רעל המסתווה על ידי קסם אשלה. הלחיש זיהוי יכול להזמין את טבעו האמתי. אם אתה שותה אותו, אתה סופג 3ק 6 נזק רעל, ואתה חייב להצליח בזריקת הצללה לחוון בד"ק 13 או להיות מושעל. בתחילת כל אחד מתורוותך כל עד אתה מושעל כך, אתה סופג 3ק 6 נזק רעל. בסוף כל תור שלך, אתה יכול לחזור על זריקת ההצללה. אם הצלחת בהצלחה, נזק הרעל שאתה סופג 3ק 6 נזק רעל. הרעל מסיים את פעולתו כאשר הנזק פוחת ל-0.

### **שכמיית השרלטן** חפץ פלא, נדייר

לשכמייה זו יש ריח קל של גופרית. כל עוד אתה לובש אותה, אתה יכול להשתמש בשכמייה כדי להטיל את הלחיש דלת מימדים בתור פעללה. מאפיין זה של השכמייה לא יכול

יצור שמתחליל את תורו בתוך השק נטרף וגופו נהרס. השק יכול לאחסן חפצים דוממים, בנפח כולל של עד 30,000 סמ'ק. עם זאת, פעם ביום, השק בולע כל החפצים בתוכו וירוק אותם למשור קיום אחר. השה"ם קובע את הזמן ואת המשור. אם השק מנוקב או נקרע, הוא נהרס, וכל דבר בתוכו מעבר למקום אקראי במישור האstral.

### תקין, נדרי, מודרני שיקוי, נדרי, מודרני

בתוך השק בד כבד זה ישנים 3 גרגרי שעועית יבשים. השקית שוקלת 200 ג' בתוספת 100 ג' עבור כל גרגר שעועית שהיא מכילה. אם אתה משילר את תוכן השק החוצה על ה الكرקע, הגרגרים מתפוצצים ברדיוס 3 מ'. כל צירור באזורי, כולל אתה, חייב לבצע זריקת הצללה לזריזות בד"ק 15, ולטספוג 5ק"ג נזק אש בכיכלון, או חצי נזק אם האצlich בהצללה. האש מדליקת חפצים דלקים באזורי שנאים נלבשים או נשאים. אם אתה מוציא שעועית מהשק, שוטל אותה בעפר או בחול ואז משקה אותה, השעועית יוצרת לאחר דקה אחת השפעה מהadmna בה נשטלה. השה"ם יכול לבחור השפעה מהטבלה הבאה, לקבוע אותה באקראי או ליצור השפעה אחרת.

### 100 השפעה

5ק"ג פטריות כבע צמחות. אם יוצר ואכל פטריה, גלאן קובייה כלשהי. אם תוכאת הגלגול איזוגית, היוצר חייל להצליח בהזריקת הצללה לחסן בד"ק 15 או לספוג 5ק"ג נזק רעל ולהיות מושיע למשך 1 שעה. אם תוכאת הגלגול איזוגית, היוצר מקבל 5ק"ג נזקות פגיעה זמנית למשך 1 שעה.	01
גיאז מתרוץ ומתייזם, בירה, מיץ פירות, תה, חומץ, יין או שמן (לבחרית השה"ם) לגובה 9 מ' למשך 12 סיבובים.	10 – 02
עצנע גבט. יש סיכוי של 50% שהעצנע נטה לתוחו רוע ותוקף.	20 – 11
פסל אבן מונפש בדמותך, אך ללא יכולת תנועה, עולה מהקרקע. הוא מאים עלייר מילולית. אם אתה עוזב אותו ויצורים אחרים מתקרבים אליו, הוא מתאר אותך בתור נבל מרושע בגין ומקש מהם למצוא ולתקוף אותך. כל עוד אתה והפסל נמצאים באותו מישור קיום, הוא יודע איפה אתה. הפסל הופר דום לאחר 24 שעות.	30 – 21
מדורה עם להבות כחולות מופיעה וממשיכה לבור למשך 24 שעות (או עד שמכבים אותה).	40 – 31
5ק"ג + 6 צוחנים גבטניים.	50 – 41

לשמש שוב עד הזריחה הבאה. כאשר אתה נעלם, אתה משאיר מאחוריך ענן עשן, והוא מופיע מתוך ענן עשן דומה בידך שלך. העשן הופך את החלל שעצבת ואת החלל שבו אתה מופיע למעורפלים קלות, והוא מטופג בסוף התור הבא שלך. רוח קלה או חזקה יותר מפזרת את העשן.

### תקין, נדרי, מודרני שיקוי, נדרי, מודרני

טיפולות של שמן אפור מעון זה מתאבות על החלק החיצוני של המיכל בו הוא נמצא, ומתאdots במהירות. השמן יכול לכטosit יוצר מגודל בינוינו או קטן יותר, יחד עם הציד הוא לובש ונושא (בקבוקן נוסף נדרש כדי לכטosit יוצר עבר כל קטגורית גודל מעל לבינוינו). משיחת השמן אורכת 10 דקות. יוצר תחת השפעת השמן נהנה מהשפעת הלחש אטריות במשך 1 שעה.

### תקין חדות שיקוי, נדרי מאוד

שם שקו וסמיר זה נוצץ ברטיס' כסוף קטנטנים ודקים. השמן יכול לכטosit השק דוקר או חותוך אחד או עד 5 יחידות תחמושת דוקרות או חותכות. משיחת השמן אורכת 1 דקה. לפחות 1 שעה, החפש המשוח נחשב כסום ויש לו תווסף של גלגול התקפה ונזק.

### תקין חקלקות שיקוי, לא נפוץ

משחה שחורה ודביקה זו מרגישה סמייה וכבדה במיכל, אבל זורמת במהירות כאשר שופכים אותה. השמן יכול לכטosit יוצר מגודל בינוינו או קטן יותר, יחד עם הציד הוא לובש ונושא (בקבוקן נוסף נדרש כדי לכטosit יוצר עבר כל קטגורית גודל מעל לבינוינו). משיחת השמן נהנה מהשפעת הלחש חופש תנועה למשך 8 שעות. לחלופי, אפשר לשיפור את השמן על ה الكرקע בתור פעולה, כך שהוא מסכה ריבוע באורך 3 מ', ומחקה את השפעת הלחש גירוז באזורי זה למשך 8 שעות.

### תקין זול תקין, נדרי מאוד

תקין זומה על פני השטח לתיק רחב ידיים, אך הוא משתמש כנקודות הזנה לייצור חוץ מימדי ענק. כאשר הופכים את התיק מבפנים החוצה, הפתח נסגר. הייצור החוץ מימדי המקשור לשק יכול לחשך כל מה שמונה בתוך השק. חומר חיו או צומח המונח יכול בתוך השק נטרף ואובד לנצח. כאשר חלק של ייצור חיו מונח בתוך השק, כפי שקרה למשל כאשר מושיט את ידו לתוכו, יש סיכוי של 50 אחוז שהיצור נמושך לתוך התקיק. יוצר אחר ייצור הנמצא בתוך התקיק יכול להשתמש בפעולה כדי לנסוטות לברוח בעדרת בדיקת כוח מוצלחת בד"ק 15. יוצר אחר יכול להשתמש בפעולה כדי להושיט יד לתוך התקיק ולנסות למשוך את הייצור החוצה בעדרת הצלחה בבדיקה כוח בד"ק 20 (בתנאי שהוא לא נמושך לתוך השק קודם). כל

לשרביט זה יש 7 מטיענים. כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 מטען ולבחור מטרת בטוח 36 מ' מנקה. המטרת יכולה להיות יוצר, חוץ או נקודה בחלל. גלגל ק100 ובודוק בטבלה הבאה כדי לגלות מה קורה. אם ההשפעה גורמת לך להטיל לחש בדרכך של 36 מ' אמ' מטה מטה במטרים, הטווח של הופר יהיה 36 מ' אם הוא שונה מכך.

אם ההשפעה מכסה שטח, מרכז השטח יהיה המטרה והוא יכול אותה. אם להשפעה יש מספר מטרות אפשריות, השה"ם בוחר באקראי איזה מהן מושפעות. השerbiet מшиб 1ק6 + 1 מטען שנותן כל יומם בזרחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון של השerbiet, גלגל ק20. בתוצאה של 1, השerbiet מתפזר לאפר ונחרט.

#### **ק100 השפעה**

05 – 01	אתה מטיל האטה.
10 – 06	אתה מטיל אש פית.
15 – 11	אתה המומע עד תחילת התור הבא שלך, ומאמין שהוא מודהים פשוט קרה.
20 – 16	אתה מטיל משב רוח.
25 – 21	אתה מטיל גליי מחשבות על המטרת שבחורת. אם המטרת שבחורת אינה יוצרת, אתה במקומם זאת סופג 1ק6 נזק תודעה.
30 – 26	אתה מטיל ענן עצנה.
33 – 31	גוףכבד ברדיוס של 18 מ' סביב המטרת. האзор הופר מעורפל כלות. הגוף יורד עד תחילת התור הבא שלך.
36 – 34	חיה מופיעה בחולל הפוני הקרוב ביותר למטרת. בעל החיים אינו בשליטה ופועל באופן טבעי. גלגל ק100 כדי לקבוע איזה חייה מופיעה. בתוצאה של 01 – 25, מופיע קרנוף; בתוצאה של 26 – 50, מופיע פיל; ובתוצאה של 51 – 100, מופיעה חולדה.
46 – 37	אתה מטיל חזיז בירק.
49 – 47	ען של 600 פרפרים גדולים מלא כדור ברדיוס 9 מ' סביב המטרת. האзор הופר מעורפל בכבדות. הפרפרים נשארים למשך 10 דקות.
53 – 50	אתה מגיל את המטרת כדי לטלת הגדרה/הקטנה. אם המטרת לא יכולה להיות מושפעת מלחץ זה, או אם המטרת אינה יוצרת, אתה הופר למטרת.
58 – 54	אתה מטיל חסיכה.
62 – 59	דשא צומח על הקרקע ברדיוס 18 מ' מהמטרה. אם כבר יש שם דשא, הוא גדל פי עשרה מגודלו הרגיל ונשאר בגודל זה לפחות 1 دقيقة.
65 – 63	חוץ לבחירת השה"ם נעלם לתוך המישור האתרי. החוץ לא יכול להיות נלבש או נישא או באורך העולה על 3 מ' בכל כיוון וחיב להיות בטוח 36 מ' מהמטרה.

60 – 51 ק1 + 8 קרפדות ורודות בהירות זוחלות החוצה. בכל פעם שנוגעים בקרפדה, היא הופכת למפלצת מגודל גדול לכל היתר לבחירת השה"ם. המפלצת ממשיכת להתקיים למשך 1 דקה, ואז נעלמת בען שען ורוד בהיר.

70 – 61 בוליט רעב חופר את דרכו מעלה ותוקף. 70 – 61 עז פרי צמח. לעז יש 1ק10 + 20 פירות, 1ק8 מהם פועלם כשיקיי' קסם אקראים, בעוד אחד פועל כרעל בלעה לבחירת השה"ם. העז נעלם לאחר שעה. פירות שנתקטו ונשארים ושומרם על קסםם למשך 30 ימים.

90 – 81 קן עם 1ק4 + 3 ביצים מופיע. יוצר שאוכל ביצה חייב לבצע זריית הצללה לחוון בד"ק 20. יוצר שהצליח בהצללה מגדל באופן קבוע את ערך התוכונה הנמור ביחסו של ב-1. במקורה שיש לו יותר מתוכונה אחת בעלת הערך הנמור ביחסו, התוכונה נבחרת באקראי. אם הוא נכשל בהצללה, הייצור סוג 10ק נזק כוח קסם מפיץ פניימי.

99 – 91 פירמידה עם בסיס באורך 18 מ' מתרפצת מעלה. בפנים יש סרקופג ובו מומיה שליטה. הפירמידה נחשבת למאהра של המומיה השליטה, והסרוקופג שלו מכיל אוצר לבחירת השה"ם.

00 גבעול אפונים ענקים, גודל לגובה לבחירת השה"ם. הקצה העליון מוביל למיקום לבחירת השה"ם, כגון לנוף נהדר, טירת ענק עננים או מישור קיום שונה.

#### **שרביט גילי אוביים**

**שרביט, מדיר (دورש התכווננות)**

לשרביט זה יש 7 מטיענים. כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 מטען ולומר את מילת הפוקודה שלו. למשך הדקה הבאה, אתה יודע את הכינוי של הייצור העיין הקרוב ביותר אליך בטוח 18 מ', אבל לא את המרחק שלו מנקה. השerbiet יכול לחוש את נוכחותם של יצורים עניים שהם אטריות, בלתי נראים, מוחופשים או מוסתרים, וגם את אלה הגלויים לעין. ההשפעה מסתינייה אם אתה מפסיק להחזיק את השerbiet. השerbiet מшиб 1ק6 + 1 מטען שנותן כל יומם בזרחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון של השerbiet, גלגל ק20. בתוצאה של 1, השerbiet מתפזר לאפר ונחרט.

#### **שרביט גילי קסם**

**שרביט, לא נפוץ**

לשרביט זה יש 3 מטיענים. כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול לנצל 1 מטען כפועלה כדי להטיל את הלחש גילי' קסם ממנו. השerbiet מшиб 1ק3 מטען מדי יומם בזרחה.

#### **שרביט הפלא**

**שרביט, מדיר (دورש התכווננות על ידי מטיל לחשים)**

מטיל את הלחש בדרג 3. אתה יכול להעלות את יחידת הלחש בדרג אחד עבור כל מטען נוסף שאתה מנצל. השירות משיב  $1 \text{ ק}6 + 1$  מטען שנותלו כל يوم בזירה. אם אתה מנצל את המטען האחרון של השירות, גלגל  $\text{ק}20$ . בתוצאה של 1, השירות מתפרק לאפר ונחרט.

### **שירות כבילה**

שירות, נdry (دورש התכווננות על ידי מטיל לחשים)

לשירות זה יש 7 מטענים המשמשים למאפיינים הבאים. השירות משיב  $1 \text{ ק}6 + 1$  מטען שנותלו כל يوم בזירה. אם אתה מנצל את המטען האחרון של השירות, גלגל  $\text{ק}20$ .

בתוצאה של 1, השירות מתפרק לאפר ונחרט.

**לחשים.** כאשר אתה מחזק קול מהטען שלו כדי

להשתמש בפעולה כדי לנצל חלק מהטען הבאים (ד"ק להצלה 17): אחיזת מפלצת (5 מטענים) או אחיזת אדם (2 מטענים).

**סיע לבריחה.** כאשר אתה מחזק את השירות, אתה יכול להשתמש בפעולות תגובה כדי לנצל 1 מטען ולהשיג יתרון בזיקת האלה שאתה מבצע כדי לימיינן משיתוק או ריסון, או שאתה יכול לנצל 1 מטען ולהשיג יתרון בכל בדיקה שאתה מבצע כדי לבורוח מאחיזה.

### **שירות כדורי אש**

שירות, נdry (دورש התכווננות על ידי מטיל לחשים)

לשירות זה יש 7 מטענים. כאשר אתה מחזק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל מטען אחד או יותר כדי להטיל את הלחש בדרג אחד מטען נוספת. אם אתה מנצל 1 מטען, אתה מטיל את הלחש בדרג 3. אתה יכול להעלות את יחידת

הלחש בדרג אחד עבור כל מטען נוסף שאתה מנצל.

השירות משיב  $1 \text{ ק}6 + 1$  מטען שנותלו כל يوم בזירה. אם אתה מנצל את המטען האחרון של השירות, גלגל  $\text{ק}20$ . בתוצאה של 1, השירות מתפרק לאפר ונחרט.

### **שירות מג המלחמה, +1, +2 או +3**

שירות, לא נפוץ (+1), נdry (+2) או נdry מאד (+3) (دورש התכווננות על ידי מטיל לחשים)

כאשר אתה מחזק שירות זה, אתה נהנה מתוסף לגלאי התקפת לחשים שנקבע על ידי נדרות השירות. בנוסף, אתה מתעלם מחצי מחסה בעקבות ביצוע התקפת לחש.

### **שירות סודות**

שירות, לא נפוץ

לשירות זה יש 3 מטענים. כאשר אתה מחזק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל את אחד המטען הבאים, ואם יש דלת סודית או מלכודת בטוחה 9 מי' ממרק, השירות פועל ומצביע על האחת הקרויה ביותר אליך. השירות משיב  $1 \text{ ק}3$  מטען מדי יום בזירה.

### **שירות פחד**

שירות, נdry (دورש התכווננות)

לשירות זה יש 7 מטענים המשמשים למאפיינים הבאים. השירות משיב  $1 \text{ ק}6 + 1$  מטען שנותלו כל يوم בזירה.

66 – 69 אתה מכועץ את עצmr נdry הטלת הגדרה/ הקטנה על עצmr.

79 – 70 אתה מטיל כדור אש.

84 – 80 אתה מטיל הילומות מעין על עצmr.

87 – 85 המטרה מתחילה להצמיח עליים. אם בחרת נקודה בחלל כמטרה, העליים צומחים מהיצר הקרוב ביותר לך נקודה זו. אלא אם כן קוטפים אותם, העליים הופכים חומיים ונופלים לאחר 24 שעות.

90 – 88 זרם של  $1 \text{ ק}4 \times 10$  אבני חן, כל אחת בשווי 1 מ"ץ, נוראה מקצתה השירות בקוו באורך 9 מ' וברוחב  $\frac{1}{2}$  מ'. כל אבן חן גורמת 1 נזק מוחץ, והנזק הכלול של אבני החן מתחלק באופן שווה בין כל היצורים בקוו.

95 – 91 פרץ אור נוצץ וצבעוני מופץ מערך ברדיוס של 9 מ'. אתה וכל יצור אחר באזורי שיכל לראות ציריכים להצלחה בזריקת הצלה להצלה בד"ק 15 או להפוך עיוורים למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה עליו מסתיימת.

97 – 96 צבע העור של המטרה הופך כחול בהיר, לפחות  $1 \text{ ק}10$  ימים. אם בחרת נקודה בחלל, היצור הקרוב ביותר לך נזק זו מושפע.

00 – 98 אם בחרת יצור בתור מטרה, הוא חייב לבצע זריקת הצלה להצלה להצלה בד"ק 15. אם לא בחרת יצור בתור מטרה, אתה הופך להיות המטרה ואתה חייב לבצע את זריקת ההצלחה. אם זריקת ההצלחה נכשלת ב-5 או יותר, המטרה הופכת מאובנת מיד. ככל-CSILION אחר בהצלחה, המטרה הופכת מרוסנת ומתחילה להפוך לאבן. כאשר המטרה מרוסנת בדרך זו, היא יכולה לבצע זריקת ההצלחה בסוף התור הבא שלה, ולהפוך מאובנת אם היא נכשלת או שההשפעה מסתיימת אם הצלה. המטרה ממשיכה להיות מאובנת עד שהיא משוחררת על ידי הטלת הלחש שיקום דగול או קסם דומה.

### **שירות התמורה**

שירות, נdry מאד (دورש התכווננות על ידי מטיל לחשים)

לשירות זה יש 7 מטענים. כאשר אתה מחזק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 מטען כדי להטיל את הלחש התמורה (ד"ק להצלה 15) ממנו.

השירות משיב  $1 \text{ ק}6 + 1$  מטען שנותלו כל يوم בזירה. אם אתה מנצל את המטען האחרון של השירות, גלגל  $\text{ק}20$ . בתוצאה של 1, השירות מתפרק לאפר ונחרט.

### **שירות חזיז ברקים**

שירות, נdry (دورש התכווננות על ידי מטיל לחשים)

לשירות זה יש 7 מטענים. כאשר אתה מחזק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל מטען שנותלו כל יום בזירה. אם אתה חזיז ברק ממנו. אם אתה מנצל 1 מטען, אתה

### אגד' (+3)

אתה נהנה מטוסף לדרג' שזמן שאתה לובש שרין זה. התוסף נקבע על ידי מידת הנדרות.

### שרין אדמנטיין

שרין (בינוי או כבד, למעט פרווה), לא נפוץ

חליפת שרין זו מחזקתה באדמנטיין, אחד החומרים הקשים ביותר ברבייקום. כל עוד אתה לובש שרין זה, כל פגיעה חמורה נגד הופכת לפגיעה רגילה.

### שרין א-פגיעות

שרין (לוחות), אגד' (دورש התקוננות)

יש לך עמידות נזק לא קסום כל עוד אתה לובש שרין זה. בנוסף, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי להנות מחסינות הפוך נזק לא קסום במשך 10 דקות או עד שאתה מספיק לבוש את השрин. לאחר שהשתמשת בפעולה מיהודה זו, אתה לא יכול להשתמש בה שוב עד הזריחה הבאה.

### שרין לוחות אטר'

שרין (לוחות), אגד' (دورש התקוננות)

כאשר אתה לובש שרין זה, אתה יכול לומר את מילת הפוקודת שלו בתור פעולה כדי להנות מהשפעת הלחש אטריות, במשך 10 דקות או עד שאתה מסיר את השрин או משתמש בפעולה כדי לומר את מילת הפוקודת שוב. אפילו זה של השрин לא יכול לשמש שוב עד הזריחה הבא.

### שרין לוחות גדי

שרין (לוחות), נדיי מאד'

כל עוד אתה לובש שרין זה, אתה נהנה מטוסף +2 לדרג' ש. בנוסף, אם השפעה כל שהיא מזיה אוטר לאורך הקרן נגד רצונך, אתה יכול להשתמש בפעולות תגובה כדי להפחית את המהלך שאתה מוזז ב-3 מ'.

### שרין מיטירל

שרין (בינוי או כבד, למעט פרווה), לא נפוץ

מיטירל הינה מתכת קלה וგמישה. ניתן ללבוש חולצת שרשראות או שרין חזה מיטירל מתחת לבגדים רגילים. שרין מיטירל לא קופח חיסרון בבדיקות זרייזות (התגבות) אין לו דרישת כוח, גם אם הגרסה הרגילה של שרין כזה כוללת מגבלות אלה.

### שרין עור מחזוק מטעה

שרין (עור מחזק), נדיי

כל עוד אתה לובש שרין זה, אתה נהנה מטוסף +1 לדרג' ש. אתה יכול גם להשתמש בפעולה נוספת נסופה כדי לומר את מילת הפוקודת של השрин ולגרום לו להראות כביגוד רגיל או סוג שרין אחר. אתה מחייב לכך הוא נראת, כולל צבע, סגנון ואביזרים, אבל השрин שומר על גודלו ומשקלו. האשליה נשכחת עד שאתה משתמששוב במאפיין זה או עד שאתה מסיר את השрин.

אם אתה מנצל את המטען האחרון של השירות, גלגל ק.20. בתוצאה של 1, השירות מתחזר לאפר ונחרט.

**פקודה.** כאשר אתה מחזיק בשרביט, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 מטען ולפקוד על יצור לבrho או להתרפס, כמו עם הלחש פקודה (ד"ק להצלחה).

**חרוט פחד.** כאשר אתה מחזיק בשרביט, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 2 מטענים ולגרום לקצה השירות להפיץ חרוט או רוחב ענבר באורך 18 מ'. כל יצור בשטח החירות חייב להצליח בזירות הצלה לחוכמה בד"ק 15 או להיות מבוהל ממך במשך 1 דקה. כל עוד הוא מבוהל בדרך זו, יצור חייב לנצל את תורו כדי לסייע לטוע הרחק ממך ככל הניתן, והוא לא יכול לנוע מרומו לחלל בטוחו 9 מ' ממר. היצור גם לא יכול לבצע פעולות תגבה. הוא יכול להשתמש אריך ורך בפעולה מואץ בתור הפעולה שלו, או לנסות להשתחרר מהשפעה שמנעת ממנו לזרז. אם אין לו לאן לזרז, היצור יכול להשתמש בפעולות חמיקה. בסוף כל תור שלו, היצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה, ואם הוא מצליח בה, ההשפעה מסתיימת.

### סרביט קורים

סרביט, לא נפוץ (دورש התקוננות על ידי מטיל לחשים)

לשרביט זה יש 7 מטענים. כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל 1 מטען כדי להטיל את הלחש רשת (ד"ק להצלחה) ממנה. השירות משיב 1 ק.6 + 1 מטענים שנוצלו כל יומם בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון של השירות, גלגל ק.20. בתוצאה של 1, השירות מתחזר לאפר ונחרט.

### סרביט קליעי קסם

סרביט, לא נפוץ

לשרביט זה יש 7 מטענים. כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל מטען אחד או יותר כדי להטיל את הלחש קליעי קסם ממנה. אם אתה מנצל 1 מטען, אתה מטיל את הלחש בדרגת 1. אתה יכול להעלות את יחידת הלחש בדרוג אחד עבורי כל מטען נוסף שאתה מנצל. השירות משיב 1 ק.6 + 1 מטענים שנוצלו כל יומם בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון של השירות, גלגל ק.20. בתוצאה של 1, השירות מתחזר לאפר ונחרט.

### סרביט שיטוק

סרביט, נדיי (دورש התקוננות על ידי מטיל לחשים)

לשרביט זה יש 7 מטענים. כאשר אתה מחזיק בו, אתה יכול להשתמש בפעולה כדי לנצל מטען 1 שלו כדי לגרום לקרוון דקה לאזנק מקצהו לעבר יצור שאתה יכול לראות בטוחו 18 מ' ממר. המטרה חייבה להצליח בזירות הצלחה לחוון בד"ק 15 או להיות משותקת לפחות 1 דקה. בסוף כל תור שלו, המטרה יכולה לחזור על זריקת ההצלחה, ואם היא מצליחה בה, ההשפעה מסתיימת. השירות משיב 1 ק.6 + 1 מטענים שנוצלו כל יומם בזריחה. אם אתה מנצל את המטען האחרון של השירות, גלגל ק.20. בתוצאה של 1, השירות מתחזר לאפר ונחרט.

### שרין +1 ועוד +2

שרין (קל, בינוי או כבד), נדיי (+), נדיי מאד' (+), ועוד (+)

## שריון שדים

שריון (לוחות), נדיր מואוד (דורש התכוננות)

כל עוד אתה לובש שריון זה, אתה נהנה מתוסס +1 לדרג"ש, ואתה יכול להבין ולדבר שפט שallow. כפפות השריון בעלות טפרים והופכות מכות לא חמימות בעזרת ידיים לכל' נשק קסום הגורם נזק חותך, עם תוסס +1 לגלגלי התקפה וקוביות נזק 1.8. קלהה. כאשר אתה עוטה שריון מוקול זה, אתה לא יכול לפשוט אותו אלא אם מוטל עלייך הלחש הסרת קלהה או קסם דומה. בעודך לובש שריון זה, אתה סובל מהיסרין בגלגלי התקפה נגד שדים ועל זירות הצלחה מול התקפות והיכולות המיעילות שלהם.

## שריון שרשות אלפי

שריון (חולצת שרשות), נדייר

אתה נהנה מתוסס +1 לדרג"ש בזמן שאתה לובש שריון זה. אתה שולט בשוריון זה גם אם אתה לא שולט בשריוןות ביןינום.

## תחמושת +1, +2 או +3

נשק (כל סוג תחמושת), לא נפוץ (+1), נדייר (+2) או נדייר מואוד (+3)

אתה נהנה מתוסס לגלגלי התקפה ונזק שאתה מבצע עם פיסות תחמושת קסומות אלה. התוסס נקבע על ידי מידת הנדרות של התחמושת. לאחר שהיא פוגעת במטרה, התחמושת מפסיק להיות קסומה.

## תיק רחוב ידים

חפץ פלא, לא נפוץ

لتיק זה יש חלל פנימי גדול בהרבה ממידותיו החיצונית, שהין קוטר של כ-60 ס"מ בפתחו ועומק של 120 ס"מ. תיק זה יכול להחזיק עד 250 ק"ג, בנפח כולל שלא עולה על 2 מ"ק. התיק שוקל 7 ק"ג, ללא קשר לתוכנו. אחזoor חפץ מהתיק דורש שימוש בפעולתו. אם התיק מתמלא מעבר לקיבולת שלו, מנוקב או נקרע, הוא מתפרק ונחרס, ותכולתו מפוזרת במישור האסטרלי. אם הופכים את התיק מבפנים החוצה, התukan שלו נושא ממכו, ללא פגע, אבל צריך להחזיר את התיק למצבו המקורי לפני שניתן לשימוש בו שוב. יצורים נשימים הנמצאים בתוך התיק יכולים לשוד למספר דקות השווה ל-10 חלקי מספר היצרים (לכל הפחות 1 דקה), לאחר מכן הם מתחלים להחנק.

הכנסת תיק רחוב ידים לתוכו חל חוץ מידי שנוצר על ידי תרミיל שימושי, חור נייד או חפץ דומה הורס מיד את שני החפצים ופותח שער למישור האסטרלי. מוקור השער במקומות בו הונח החפץ הראשון בתוך החפץ השני. כל יצור בטוויה 3 מ' מהשער נשאב דרכו למקומו אקריא במישור האסטרלי. לאחר מכן השער נסגר. השער הוא חד-צדדי ולא ניתן לפתוח אותו מחדש.

## תיק תעלולים

חפץ פלא, לא נפוץ

## שריון עמידות

שריון (קל, בינוני או כבד), נדייר (דורש התכוננות)

יש לך עמידות מסווג נזק אחד כל עוד אתה לובש שריון זה. השה"ם בוחר את סוג הנזק או קובע אותו באקראי מהאפשרויות הבאות.

ק-10	סוג נזק	ק-10	סוג נזק
1	אש	6	קור
2	ברק	7	רעל
3	חומר	8	רעם
4	כח קסום	9	תאובה
5	קור	10	תודעה

## שריון קשיי דרקון

שריון (קשქם), נדייר מואוד (דורש התכוננות)

שריון קשיי הדרקון מורכב מקשוקי דרקון מסווג מסוים. לעיתים דרקונים אוספים את הקשיוקים שהישלו ומעניקים אותם לדמי אדם. במקרים אחרים, ציידים קולפים בザירות אתعرو של דרקון מת ושומרים עליו. בכל מקרה, שריון קשיי דרקון הוא בעל ערך גבוה.

כל עוד אתה לובש שריון זה, אתה נהנה מתוסס +1 לדרג"ש, ומיתרין בזריקות הצלחה נגד היכולות נוכחות מבהילה ונגד נשק הנשיפה של דרקונים, ויש לך עמידות לסוג נזק אחד שנקבע על ידי סוג הדרקון ממנו הגיעו הקשיוקים (ראה טבלה).

בנוסף, אתה יכול בתור פועלה למקד את חושיך כדי לגלוות באופן קסום את המרחק והיכיוון אל הדרקון הקרוב ביותר. לא ניתן להשתמש שוב בפעולה מיוחדת זו עד לזריחה הבאה.

דרקון	עמידות	דרקון	עמידות
אדום	אש	כסוף	קור
ארד	ברק	לבן	קור
זהב	אש	נחשות	חומר
ירוק	רעל	פליז	אש
כחול	ברק	שחור	חומר

## שריון רגשות

שריון (לוחות), נדייר (דורש התכוננות)

כל עוד אתה לובש שריון זה, יש לך עמידות לאחד מסווגי הנזק הבאים: מוחץ, דוקר או חותך. השה"ם בוחר את סוג הנזק או קובע אותו באקראי.

קללה. שריון זה מוקול, עובדה שמתגלה רק כאשר הלחש דיזוי מוטל על השוריון או שאתה מתכוון אליו. כיוונון אל השוריון מפעיל את הקלהה עלייך עד שמטול עלייך הלחש הסרת קלהה או קסם דומה; הסרת השוריון לא מסימנת את הקלהה. בזמן שאתה מוקול, אתה סובל מרגשות לשניים מתור שלושת סוגי נזק הקשורים לשוריון (לא לסוג אליו הוא מעניק עמידות).

### תלון בריאות

חפץ פלא, לא נפוץ  
כasher אתה עונד תלון זה, אתהழוחן מפני כל מחלה. אם אתה כבר נגע במחלתה, השפעות המחלת מושחתות כל עוד אתה עונד את התלון.

### תלון חסינות לרעל

חפץ פלא, נDIR

שרשות כסף עדינה זו מכילה תלון העשו אבן חן בחיתוך יולום. בזמן שאתה עונד אותו, רעלים לא משפיעים עליו. אתה חסין מפני המצב מורעל ויש לך חסינות מפני נזק רעל.

### תלון קלין

חפץ פלא, אגדי (דורש התכווננות)

כasher אתה מבצע בדיקת תבונה (מאגיה) כדי לשלווט על כדור קלין בזמן שאתה מחזיק תלון זה, אתה מכפיל את תוסוף השליטה שלך בבדיקה. בנוסף, כאשר אתה מתחילה את תורך כשאתה שולט בכדור קלין, אתה יכול להשתמש בפועלה כדי להציג אותו 3 מ' ועוד מספר מטרים נוספים המשווה ל-3 × תוסוף התבונה שלך.

### תלון סגירת פצעים

חפץ פלא, לא נפוץ (דורש התכווננות)

כל עוד אתה עונד תלון זה, מצבך מתיצב אם אתה גויס בתחילת התור שלך. בנוסף, כאשר אתה מגלאן קוביית פגיעה כדי להשיב נזודות פגעה, הכפל את מספר נזודות הפגיעה שאתה מшиб.

### תרמילי שימושי

חפץ פלא, נDIR

لتרמילי זה יש תא מרכזי ושני כיסים צדדיים, שככל אחד מהם הוא חלל חוץ מימי. כל כיס צד יכול להכיל חפצים במשקל של עד 10 ק"ג, שנפחים לא עולה של 60 ליטר. התא המרכזי יכול להכיל עד 240 ליטר או 40 ק"ג. התרמילי תמיד שוקל  $2\frac{1}{2}$  ק"ג, ללא קשר לתוכולתו.

הכנסת חפץ לתרמילי פעולה לפי הכללים הרגילים לפעולות עם חפצים. הוצאה חפץ מהתרמילי מחייבת שימוש בפועלה. כאשר אתה מושיט ידי לתרמילי כדי להוציא חפץ מסוים, החפץ תמיד נמצא בראש הערימה באופן קסום.

לתרמילי יש מספר מגבלות. אם הוא עומס יתר על המידה, או אם חפץ חד דוקר אותו או קורע אותו, התרמילי נקרע ונחרס. אם התרמילי נהרס, תוכנו אובד לנצח, אם כי עתק שהיה בתיק תמיד יופיע מחדש היכן שהוא. אם הופכים את פנים התרמילי החוצה, התוכן שלו נשפר, ללא פגע, ואציריך להפוך חזרה את התרמילי כדי שנינתן יהה להשתמש בו שוב. אם יצור נושם מוכנס לתרמילי, היצור יכול לשרוד עד 10 דקות ולאחר מכן הוא מתחילה להיחנק. הכנסת התרמילי לתוכו חלל חוץ מימי שנוצר על ידי תיק רחב ידיים, חור נייד, או חפץ דומה הורס מיד את

תיק רגיל זה, העשו בצד ימין אפור, חלודה או חום בהיר, נראה ריק. עם זאת, אם אתה מושיט ידי לתוכו התיק שוקל 200 גרם מרגיש חוץ קטן ופרואטי. התיק שוקל 200 גרם.

אתה יכול להשתמש בפועלה כדי להוציא את החפץ הפרואטי מהתיק ולזרוק אותו לשקבע על ידי גלאל 8 ובדיקה בטבלה המתאימה לצבע התיק. היצור נעלם בזריחה הבאה או כאשר הוא יורד לד-0 נזודות פגעה. היצור יידידותי כלפיך וככלפי חבריך, ופועל בתורך. אתה יכול להשתמש בפועלה נוספת כדי לחתת הוראות ליצור לאן לנוע ואיזו פעולה לבצע בתורו הבא, או כדי לחתת לו הוראות כליליות, למשל לתקן את אובייך. בהדר הוראות אלה, היצור פועל בהתאם לטבעו. לאחר שלשלושה חפצים פרואטיים הוצאו מהתיק, לא ניתן להשתמש בתיק שוב עד הזריחה הבאה.

### תיק תעוללים בצד ימין אפור

ק-8 יצור

- |   |             |
|---|-------------|
| 1 | סמור        |
| 2 | עכברוש ענק  |
| 3 | גירית       |
| 4 | חזר בר      |
| 5 | פנתר        |
| 6 | גירית ענקית |
| 7 | זאב אימים   |
| 8 | אייל ענק    |

### תיק תעוללים בצד ימין חלודה

ק-8 יצור

- |   |            |
|---|------------|
| 1 | עכברוש     |
| 2 | ינשוף      |
| 3 | מסטיף      |
| 4 | עד         |
| 5 | עד ענקית   |
| 6 | חזר בר ענק |
| 7 | אריה       |
| 8 | דוב חום    |

### תיק תעוללים בצד ימין חום בהיר

ק-8 יצור

- |   |           |
|---|-----------|
| 1 | tan       |
| 2 | קוף       |
| 3 | בבון      |
| 4 | מקור גרחן |
| 5 | דוב שחור  |
| 6 | סמור ענק  |
| 7 | צבוע ענק  |

<b>ק' 4</b>	<b>חושיים</b>
1	שמעה וראייה רגילה לטwoo 9 מ'.
2	שמעה וראייה רגילה לטwoo 18 מ'.
3	שמעה וראייה רגילה לטwoo 36 מ'.
4	שמעה וראיית חושך לטwoo 36 מ'.

#### נטיה

לחפש קסם בעל תודעה יש נתיה. יוצרו או האופי שלו עשויים להצביע על נתיה מסוימת. אם לא, ניתן לבחור נתיה או לגלל בטללה הבאה.

ק' 100	נתיה	ק' 100	נתיה
15 – 01	סדר טוב	85 – 74	תוהו ניטראלי
35 – 16	ניטראלי טוב	89 – 86	סדר רוע
50 – 36	תוהו טוב	96 – 90	ניטראלי רוע
63 – 51	סדר ניטראלי	00 – 97	תוהו רוע
73 – 64	ניטראלי		

#### תכלית מיוחדת

אתה יכול לתת לחפש בעל מודעות תכלית שהוא מנסה להשיג, אפילו עד כדי הצלמות מכל דבר אחר. כל עוד השימוש בחפש על ידי מי שמחזיק בו מתייחס עם אותה תכלית מיוחדת, החפש ממשך לשף פועלה. סטיה ממסלול זה עלולה לגרום לעימות בין החפש למחזיק בו, וכך לגרום לחפש למנעו את השימוש במופיעינו הפעילים.

#### ק' 10 תכלית

1	נתיה: החפש שואף להביס או להשמיד את אלו הנוטים לנטייה ההופוכה ממנו. (חפש צזה לעולם לא יטה לניטראלי).
2	מרה: החפש שואף להביס או להשמיד יצורים מסווג מסוימים, כגון בני-תופת, משני צורה, טרולים או אשפים.
3	מגן: החפש שואף להגן על גזע או סוג יצור מסוים כגון אלפיים או דראודים.
4	צליין: החפש שואף להביס, להחליש או להשמיד את משותיו של אל מסוים.
5	아버 המסדר: החפש שואף להגן על משותיו והאינטරסים של אל מסוים.
6	משמיד: החפש תאב הרס ודוחק באוזח בו להילחם באופן שרירותי.
7	מבקש תהילה: החפש שואף למוניטין בתוך חפש הקסם הטוב ביותר בעולם, על ידי ביסוס האוזח בו בתוך דמות מפורסמת או ידועה לשםצה.
8	מבקש ידע: החפש תאב ידע או נחש לפטור. תעלומה, ללמידה, ללמידה סוד או לפענה נבואה סתומה.
9	מחפש גורל: החפש משוכנע שהוא והואץ בו ישחקנו תפקיד מרכדי באירועים עתידיים.
10	מחפש הבראה: החפש מחפש את היוצר שלו ורוצה להבין מדוע הוא נוצר.

שני החפצים ופותח שער למישור האסטרטגי. מקור השער במקום בו הונח החפש הראשון בתוך החפש השני. כל יצור בטוויח 3 מ' מהשער נשאב דרכו ונופל במיקום אקריאי במשור האסטרטגי. לאחר מכן מכאן השער נסגר. השער הוא חד-כיווני ולא ניתן לפתח אותו מחדש.

#### חפשי קסם בעלי תודעה

לחפצים קסומים מסוימים יש תודעה ואישיות. חפש צזה עשוי להיות אחוד דיבוק, רודף על ידי רוחו של בעליים קודמים או בעל תודעה בזכותו הקסם שייצר אותו. בכל מקרה, החפש מתנהג כמו דמות, עם מזוריות, ערכאים, קשרים ולפעמים גם פגמים. חפש בעל מודעות יכול להיות בעל ברית חשוב למי שנושא אותו או עצם בגרומו.

רבים החפצים בעלי התודעה הם כלי נשק. סוגים אחרים של חפצים יכולים גם כן להיות בעלי תודעה, אבל חפצים מתכללים כגון שיקויים או מגילות לעולם לא יהיו בעלי תודעה.

חפשי קסם בעלי תודעה פעילים כמו דב"שים תחת שליטתה השה"ם. כל מאפיין פעיל של החפש נמצא תחת שליטת החפש, ולא מי שנושא אותו. כל עוד המחזיק בחפש שומר על קשר טוב אליו, הוא יכול בדרך כלל להשתמש במופיעינוים אלה. אם היחסים מתחווים, החפש יכול להשתמש את מאפיינוי הפעילים או אפילו להשתמש בהם כנגד המחזיק בו.

#### יצירת חפשי קסם בעלי תודעה

כאשר אתה מחליט להפוך חפש קסם לבעל תודעה, אתה יוצר את אישיות החפש באותו אופן שהיית יצר דב"ש, עם כמה יצאים מן הכלל המתוארים כאן.

#### תכונות

לחפש קסם בעל תודעה יש תבונה, חוכמה וכירזמה. אתה יכול לבחור את ערכי תכונות החפש או לקבוע אותם באקריאי. כדי לקבוע אותם באקריאי, גלגל 4ק' עבור כל אחת מהן, התעלם מהגלגל הנמוך ביותר וסכם את השאר.

#### תקשות

לחפש בעל תודעה יש יכולת לתקשר, בין אם באמצעות שיטוף רגשוני, שידור מחשבותיו באופן טלפטי או דיבור בקהל רם. אתה יכול לבחור כיצד הוא מתקשר או לגלל בטללה הבאה.

#### ק' 100 תקשורת

60 – 01 החפש מתקשר על ידי שידור רגשוני ליצור הנושא או מחזיק בו.

90 – 61 החפש יכול לדבר, לקרוא ולהבין שפה אחת או יותר.

00 – 91 הפריט יכול לדבר, לקרוא ולהבין שפה אחת או יותר. בנוסף, הפריט יכול לתקשר טלפטית עם כל דמות שנושאת או מחזיקה בו.

#### חושיים

עם התודעה מגיעה מודעות. חפש בעל מודעות יכול לחוש את סביבתו לטwoo מוגבל. אתה יכול לבחור איזה חוותים יש לו או להתגלה בטללה הבאה.

כאשר אתה מכונן לבועה, אתה יכול להשתמש בפועלה כדי להתבונן ל עמוק, הבועה וולומר את מילת הפקודה שלך. לאחר מכן עליך לבצע בדיקת כרייזמה בד"ק 15. אם הצלחת בבדיקה, אתה שולט בבועה כל עוד אתה נשאר מכונן אליה. אם נכסלה בבדיקה, אתה הופך להיות מוקסם על ידי הבועה כל עוד אתה נשאר מכונן אליה. על עוד אתה מוקסם על ידי הבועה, אתה לא יכול לסיטם את הכוון שלך אליה מרצונך, והבועה מטילה הצעה עליך כרצונה (ד"ק להצלה 18), דוחקתך בר' לפועל למען מטרות הרוע שהוא משותקמת עלייהן. מהות הדרקון שבתוך הבועה עשיי לריצות דברים רבים: השמדתו של עם מסוים, חירות מהבועה, להפיץ סבל בעולם, לפחות פולחנה של טיאמט או משאשו אחר להחלטת השה"ם.

#### **מאפיינים אקרים.** בועת דרקון יש את המאפיינים הבאים:

- 2 מאפיינים מועלים פחותים
- 1 מאפיין מזיך פחות
- 1 מאפיין מזיך דגול

**לחשים.** בועה יש 7 מטיענים והוא משיבה 1 ק"ג + 3 מטיענים שנוצלו כל يوم בזריחה. אם אתה שולט בבועה, אתה יכול להשתמש בפועלה ולנצל 1 או יותר מטיענים כדי להטיל את אחד החלושים הבאים (ד"ק להצלה 18) ממנה: ריפוי פצעים (דרג 5, 3 מטיענים), או רם (1 מטען), משמר ממות (2 מטיענים) או סקירה (3 מטיענים).

אתה יכול גם להשתמש בפועלה כדי להטיל את החלש גilio קסם מהבועה מבלי להשתמש במעטן כלשהו. **קריאה לדרקוניים.** כאשר אתה שולט בבועה, אתה יכול להשתמש בפועלה כדי לגרום לעתק לשדר באופן טלפתி לכל הכוונים למרחק 60 ק"מ. דרקונים רעים בטוויה מואלצים לבוא אל הבועה בהקדם האפשרי ובמסלול היישר ביתר. אל דרקונים כגון טיאטם אינם מושפעים על ידי קריאה זו. דרקונים הנמשכים אל הבועה עשויים להיות עיניים כלפיר, בגין שכפית עליהם פועלה בניגוד לרצונם. לאחר שהשתמשה במאפיין זה, הוא לא יכול לשמש שוב במשך 1 שעה.

**השמדת הבועה.** בועת דרקון נראה שבירה אבל היא בלתי חדירה לרוב סוג המזק, כולל התקפות ונשקי הנשיפה של דרקונים. עם זאת, לחש התפוררות או מכאה אחת טוביה מנשך קסום 3+ מספיקים כדי להרום את הבועה.

לhapz בעל תודעה יש רצון משלו, המבוצע על ידי אישיותו ונטיתו. אם האוחז בו פועל בנגד לנטיית או תכליות החפץ, עלול להתעורר עימות. כאשר עימות כזה מתרכש, הפרט מבצע בדיקת כרייזמה מול בדיקת הכריזמה של האוחז בו. אם החפץ זוכה בתחרות, הוא מצבב אחת או יותר מהדרישות הבאות:

- החפץ מתעקש להינשא או להלבש בכל עת.
- החפץ>Dורש שהאוחז בו יפטר מכל דבר שלא מצוי חן בעני החפץ.
- החפץ>Dורש שהאוחז בו ינסה בכל כוחו להשיג את מטרות החפץ לפני כל מטרה אחרת.
- החפץ>Dורש להימסר לידי מישחו אחר.
- אם האוחז בחפץ מסרב ל��ים את דרישות החפץ, החפץ יכול לעשות כל אחד (או את כל) הדברים הבאים:
- לא אפשר לאוחז להתכוון אליו.
- לבטל אחד או יותר מהמאפיינים הפעילים שלו.
- לנסוט להשתלט עליו.

אם חפץ בעל מודעות מנסה להשתלט על האוחז בו, האוחז חייב לבצע זריקת הצלה לкриיזמה בד"ק השווה 12+ ומתאמס הكريיזמה של החפץ. אם הוא נכשל בהצללה, הוא הופך מוקסם על ידי החפץ במשך 12 שניות. בעודו מוקסם, עליו לנסוט לעקב אחר פקודות החפץ. אם האוחז בחפץ סופג נזק, הוא יכול לחזור על זריקת ההצללה, ואם הוא מצילich בה, ההשפעה מסתimated. בין אם הניסיון לשנות באוחז מצילich או נכשל, החפץ לא יכול להשתמש בכוחו זה שוב עד הזריחה הבא.

## עתקים

### **בועת דרקון**

חפץ פלא, עתק (דורש התכווננות)

בדורות קדומים, האלפים ובני האדם ניהלו מלחמה נוראה נגד דרקונים מושגים. כאשר נראה שגורל העולם נחוץ, אשפים רבים עצמה נאספו יחדיו ובעזרת קסמייהם החזקים ביותר, חישלו חמש בועות דרקון (או כדור דרקון) כדי לעוזר להם להביס את הדרקונים. כל בועה נלקחה לאחד מחמשת הדרקונים הקוסמים, שם הן שימשו להאייז את המלחמה לעבר הניצחון. האשפים השתמשו בועות כדי למשוך אליהם את הדרקונים, ואז השמידו את הדרקונים בקסם רב עצומה.

כאשר מגדלי הקסמים נפלו בדורות מאוחרים יותר, הבועות נהרסו או הפסיקו לאגדות, ורק שלוש מתוכן נשמרו שרדי. הקסם שלהם השתנה והתעוות במשך מאות שנים, וכך למרות שהיעד העיקרי שלהם של קראיה לדרקונים עדיין פועל, הם גם מאפשרים מידה מסוימת של שליטה בדרקונים.

כל בועה מכילה את מהותו של דרקון מרושע, נוכחות המתנגדת לכל ניסיון ללחוץ ממנו את הקסם בכוחו. אלה שאינם בעלי אישיות חזקה עשויים למצוא את עצמן משועבדים לבועה.

הבועה היא גביש כדורי בקוטר של כ-25 ס"מ מכוסה בחניתות. כאשר משתמשים בה, היא גדלה עד לקוטר של 50 ס"מ, וערפל מסתובב בתוכה.

# מפלצות

נתוני המשחק של מפלצת, המכונים לעתים גם **פסקת** הנთונים שלה, מספקים את המידע החינוי כדי להשתמש במפלצת במשחק.

## גודל

מפלצת יכולה להיות קטנה, קטנה, בינונית, גדולה, עצומה, או אדירה. טבלת "קטגוריות גודל" מראה באיזה איזור יצור מגודל מסוים שולט בזמן קרב. ראה בספר החוקים לשחקן לגבי מידע נוסף על גודל היצור והחלש שהוא תופס.

## קטגוריות גודל

גודל	שטח	דוגמאות
------	-----	---------

קטנטן	75 ס"מ על 75 ס"מ.	אימפ', ספריט
קטן	½ מ' על ½ מ'.	עכברוש ענק, גובלין
בינוני	¾ מ' על ¾ מ'.	אורק, איש צב
גדול	3 מ' על 3 מ'.	היפוגריף, עוג
ענק	¾ מ' על ¾ מ'.	ענק אש, עצנע
אדיר	6 מ' על 6 מ' או יותר	קראקן, תולעת סגולה

## שינוי יצורים

למרות שספר זה מכיל מגוון מפלצות גדל, ניתן ולא תמצא בו את יצור המושלם עבור חלק מסוים בהרפקתה בלבד. אתה מוזמן להתאים יצור קיים כדי שהיה מועיל יותר עבורך, אולי על ידי שימוש בגרסתה שונה או שתיתם ממפלצת אחרת או על ידי שימוש בגרסה שונה או בתבנית, כמו אלה המתוארים בספר זה. זכור כי שינוי מפלצת, כולל החלשת תבנית עליה, עשוי לשנות את דירוג האתגר שלו.

## סוג

סוג המפלצת מתאר את טבעה הבסיסי. ישנו לחשים, חפצי קסם, מאפייני מקצוע, והשפעות אחרות במשחק הפעילים בדריכים מיוחדות על יצורים מסוימים. לדוגמה, חזקוטל דראקונים גורם נזק נוסף לא רק לדראקונים אלא גם ליצורים אחרים מסווג דראקון, כגון דראקוצבים וויברנום. המשחק כולל את סוג המפלצת הבאים, ללא כללים מיוחדים משליהם.

**אל-מתים** הם יצורים שהיו חיים והובאו למצב המחריד של אל-מוות, באמצעות שימוש בקסמי תאיות או בקללה טמאה. אל-מתים יכולים גוויות מהלכות, כגון ערפדים וחומבים, כמו גם רוחות חסרות גוף, כגון רפואיים וחיוורונות. **בני-תופת** הם יצורי רשות ילדי המשוררים התחתונים.

מעטים מהם משרתיים אלים, אבל רובם פעולים תחת הנג苍טם של רב-שטייננס ונסיכים שדים. כוהנים ואשפים הנוטים לרוע מזמינים לעיתונים בני-תופת לעולם החומרי כדי שיבצעו את פקודותיהם. אם יצורי מרים הנוטים לרוע הם דבר נדר, בני-תופת הנוטה לטוב הוא דבר כמעט בלתי נתפס. בני-תופת כוללים שדים, שטנים, כלבי גיהנום, רקשאות, וויגולטים.

**דמוני אדם** הם רובעמי עלמות המשחק הפנטסטיים, בין אם אלה בני תרבות או פראים, כולל בני אדם ומגון

addir של מינים אחרים. יש להם שפה ותרבות, מעט יכולות קסומות אם בכלל (אם כי רוב בני האדם יכולים למלוד להטיל לחשים), והם עומדים על שני רגליים. הגושים דמווי האדם הנפוצים ביותר הם אלה המתאים ביותר כדמות שחקן: בני אדם, גמדים, אלףים, וחוטאים. כמעט שחקן: בני אדם, גמדים, אלףים, וחוטאים. כמעט

באותה מידת, אבל אצרים הרבה יותר, וכמעט תמיד רעים, הם גזעי הגובלינוואדים (גובלינים, הובוגובלינים, ודובלילים), אורקים, נולים, לטאיםים וקובולדים. דראקונים הם זוחלים גדולים ממזא עתיק ובעל כוח אדיר. דראקוני אמת, כגון דראקונים מתקתים הנוטים לטוב ודרקוניים קרומיים הנוטים לרוע, הם מאוד אינטיגנטיים ובעל קסם מולד. בקטגוריה זו נמצאים גם קרובים רחוקים של דראקוני אמת, שהינם פחות חזקים, פחות אינטיגנטיים ופחות קסומיים, למשל ויברנום ודמוני-drakon.

**חיות** הן יצורים לא דמוני-אדם שהם חלק טבעי מהאקולוגיה הפנטסטית. לחיקם יש כוחות קסומיים, אבל רובם אינם בעלי יכולת חשיבה וחסרים כל מבנה חברתי או שפה. חיות כוללות את כל הזנים של בעלי החיים הרגילים, דינוזאורים, וגרסאות ענק של בעלי חיים.

**יסודות** הם יצורי שמקורם במישורי היוצרים. חלק מהיצורים מסווג זה הם מעיט יותר מסה מונופת של היסוד המתאים, כולל היצורים שנקרוים בפשטות יסודנים. לאחרים יש מבנה ביולוגי הספג באנרגיה היוצרים. גזי הגין, כולל גני ואפריט, מהווים את התכוביות החשובות ביותר במישורי היוצרים. יצורים יסודניים אחרים כוללים אזרים ואורבים נעלמים.

**יצורי מרום** הם יצורים מהמשורים העליונים. רבים מהם משרתים אלים ופועלים בתור שליחים או סוכנים בעולם, בני התמורה במישורים שונים. יצורי מרום טובים מטבחם, כך שיצור שמיימי יוצא דופן הנטה מהנטה הטובה הוא מקרה נדיר ורarity. יצורי מרום כוללים מלאכים, קוואטלים, ופיגומים.

**יצורי פיה** הם יצורים קסומיים הקשורים קשר הדוק לכוחות הטבע. הם שוכנים בחורשות אפלות ויערות ערפלים. בעולם מסוימים, הם קשורים למלכות הpara, המכונה גם מישור הפיות. לחיקם נמצאים גם במישורים החינונים, במיוחד שמיימי והוא דופן הנטה מהנטה הטובה הוא מקרה נדיר ורarity. יצורי פיה כוללים בין השאר את הדראידות, הפיקסים והסटרים.

**יצרי כפויים** נוצרים ולא נולדים. לחיקם מתוכנת על ידי יצריהם למלא שורה פשוטה של הוראות, בעוד באחרים מוטבעת מודעות והיכולת לחשיבה עצמאית. גליםים הם יצרי הceptionיים היחידים ביותר. יצורים רבים ממיישר הקיום החינוני מכאנוס, כגון מודרונים, הם יצרי כפויים שנוצרו מחומר גלם של המישור על ידי יצורי חזקים יותר.

**ענקים** חולשים מעל בני האדם ודומיהם. הם דמוני-אדם בצוותם, אם כי לחיקם יש מספר ראשיים (אטין) או עייפות (פומוריאן). ששת סוג ענק האמת הם ענק גבעות, ענק אבן, ענק כפור, ענק אש, ענק עננים וענק סערה. מלבד אלה, יצורים כדוגמת עוגים וטרולים הם ענקים.

**צמחים** בהקשר זה הם יצורי צמחים ולא צמחיה רגילה. רובם בעלי יכולת תנעה וחלקם טורפים. הצמחים הטיפוסיים הם מעורומים משורכים נכללים גם הם בקטgorיה פטריטיים כמו נבגי גז ומיקונדים נכללים גם הם בקטgorיה פטריטיים.

**רפשים** הם יצורים דמוני גלי שלעתים רוחקות יש להם

## נקודות פגעה

מפלצת בדרך כלל מותה או מושמדת כאשר היא יורדת ל-0 נקודות פגעה. ספר החוקים לשחקן מכיל מידע נוסף לגבי ונקודות פגעה.

נקודות הפגיעה של מפלצת מציניות גם בתור מספר קוביות וגם ערך מסוים. לדוגמה, למפלצת עם  $2 \times 8$  נקודות פגעה יש ממוצע 9 נקודות פגעה ( $2 \times 4\frac{1}{2}$ ). גודל המפלצת קובע את סוג הקובייה המשמש לחישוב נקודות הפגיעה שלה, כפי שמצוג בטבלת "קוביות פגעה לפי גודל".

### קוביות פגעה לפי גודל

גודל מפלצת קוביית פגעה ממוצע נק"פ לקובייה

קטנטן	4
קטן	6
בינוני	8
גדול	10
ענק	12
אדיר	20

10%  
מataם החוון של מפלצת משפיק גם כן על מספר נקודות הפגיעה שלה. מתאם החוון שלא מוכפל במספר קובייה הפגיעה שיש לה, והותאמת מתווספת לנקודות הפגיעה שלה. לדוגמה, אם למפלצת יש ערך חoon של 12 (מתאם +1) ו-2 קוביות פגעה, יש לה  $2 \times 8 + 2$  נקודות פגעה (ממוצע 11).

## MRIOT

מהירות המפלצת מצינית כמה רוחק היא יכולה לנوع בתורה. ספר החוקים לשחקן מכיל מידע נוסף לגבי מהירות. לכל היצורים יש מהירות הליכה, הנקבעת בפשטות מהירות. יצורים לא כל צורה של תנועה על פני הקרקע יש מהירות הליכה של 0 מ'.

לחקל מהיצורים יש מצב תנועה נוספת או יותר.

### חפירה

מפלצת בעלת מהירות חפירה יכולה להשתמש ב מהירות זו כדי לנעו דרך חול, אדמה, בוץ או קרות. המפלצת לא יכולה לחפור דרך סלע מוצק, אלא אם תכמה מיוחדת מאפשרת לה לעשות זאת.

### טיפוס

מפלצת בעלת מהירות טיפוס יכולה להשתמש בכל התנועה שלה או בחולקמנה כדי לנעו לאורך משטחים ארכיים. המפלצת לא צריכה לנצל תנועה נוספת כדי לטוף.

### מעוף

מפלצת בעלת מהירות מעוף יכולה להשתמש בכל או בחולק מההתנועה שלה כדי לעוף. למפלצות מסוימות יש את יכולת לרוחף, מה שמאפשר להפעיל אותן כאשר הן באוויר (כפי שמוסבר בחוקי המעוף בספר החוקים לשחקן).

מפלצת יכולה מפסיקה לרוחף כאשר היא מותה.

צורה קבועה. הם בדרך כלל חיים מתחת לפני הקרקע, במערכות ובמבנים וניזונים מפסולת, נבלות או יצורים חסרי מזל שנקרו בדרכם. פודינגים שחורים וקוביות ג'לטין הם הרפשים המוכרים ביותר.

שיוקזים הם יצורים זרים לחלוון. לרבים מהם יש יכולות>KSMOTOT שמקורן במוחו הזר של היצור ולא ביכולות המיסטיים של העולם. השיקוצים הטיפוסיים הם אבולטים, בוים, מציפי מוח וסלאדים.

תפליטים הם מפלצות מבוססות הקייצווי ביוטר — יצורים מפחידים שאינם יצורים רגילים, אינם באמת טבעם ומעט אף פעם לא טוב לב. חלקם הםтвор של קלילות שהשתבש (כגון ינשודובים ויאן-טיטים). קשה לסוג יצורים נראיות (כולל מינוטוארים ויאן-טיטים). קשה לסוג יצורים אלה, ובמונט מסויים סוג זה משמש כתגורה הכלולה יצורים שאינם מתאימים לסוג אחר.

## תגיות

لمפלצת עשוויות להיות תגית אחת או יותר בסוגרים, בנוספ' לסוג שלה. לדוגמה, לאורך, לאורך יש את הסוג דמי אדם (ארוך). התגיות בסוגרים מספקות סיוג נוסף עבור חלה מהיצורים. לתגיות אין חוקים משלחן, אבל חוקים מסוימים במשחק, למשל של חצי קסם, עשויים להתיחס אליהן. לדוגמה, חיית שעילה במיוחד נגד שדים תפעל נגד כל מפלצת עם התגית "שד".

## נטיה

הנטיה של מפלצת מספקת רמזים לאופיה וכיידיה מתנהגת במהלך המשחק תפקדים או במצב לחימה. לדוגמה, מפלצת הנוטה לתווחה רוע יכולה להוות אתגר בנסיבות שכנוע הגינויים ועשיה לתקוף דמיות מיד, בעוד מפלצת הנוטה לניטרלי, עשויה להיות מוכנה לשאת ולתת. ראה בספר החוקים לשחקן את תיאורי הנטיות השונות.

הנטיה המצוינת בנוטוי המשחק של מפלצת היא ברירת המחדל. אתה מוזמן לסתות מהגדירה זו ולשנות את נטיית המפלצת כדי להתאים לצרכי המערכת שלך. אם אתה רוצה דركון יירוק הנוטה לטוב או ענק סערה הנוטה לרוע, אין שום מניעה לכך.

יצורים מסוימים יכולים לtotot לכל נטייה. במקרים אחרים, אתה בוחר את הנטיה של המפלצת. למפלצות מסוימות מופעה העדפה או סלידה לפני סדר, תהו, טוב או רוע בערך הנטיה שלה. לדוגמה, שיכור קרב יכול לtotot לכל נטיית תהו (תוהו טוב, תהו ניטרלי או תהו רוע), כייה לטבע הפראי שלו.

יצורים רבים בעלי תבונה נמנוחה לא מסוגלים לבצע הבחנה בין סדר או תהו, טוב או רוע. הם אינם מבצעים בחירות מסוימות או אתיות, אלא פועלם לפי אינסטינקטים. יצורים אלה הם **חסרי נטייה**.

## דרוג שרין

لمפלצת הלבשת שרין או נושא מגן יש דרגות שרין (דרגי"ש) המתחשב בשריון, במגן ובזריזות שלה. אחרת, הדרגי"ש של מפלצת מסוימת על תוסף הזריזות שלה ועל שרינה הטבעי, אם יש לה. אם למפלצת יש שרין טבעי, היא לובשת שרין או נושא מגן, זה מצוי בסוגרים לאחר ערך הדרגי"ש שלה.

מפלצת עשויה להיות בעלית נוספת גדול מהצפוי (בדרכן כל כפליים נוספת השילטה שלה) אם יש לה מומחיות גבוהה.

## רגישות, עמידות וחסינות

לחולק מהיצורים יש רגשות, עמידות או חסינות לסוג נזק מסוימים. יצורים מסוימים אפילו עמידים או חסינים בפני התקפות לא קסומות (התקפה קסומה היא התקפה שנגרמת על ידי לחש, חוץ קסם או מקור קסום אחר). בנוסף, חלק מהיצורים חסינים למצבים מסוימים.

## חוושים

ערוך הוכמה (הבחנה) הקבוע של המפלצת מצין תחת "חוושים", כמו גם כל החושים המיוחדים של המפלצת. חושים מיוחדים מתוארים להלן.

### אל-ראיה

מפלצת עם אל-ראיה יכולה לתפוס את סביבתה ללא הסתמכות על ראייה, בטוחה מסוים. בדרך כלל ליזרים לא עיניים, לדוגמה גרים מלוקים ורפסים אפורים, יש חשש מיוחד זה, כמו גם יצורים המונוטים באמצעות הד או חושים מוגברים, כגון עטלפים ודרקוני אמת. אם מפלצת היא עיוורת באופן טבעי,מצוין בסוגרים כי טווח האל-ראיה שלה מגדר את הטווח המרבי של התפיסה שלה.

### חש-רעד

מפלצת בעליות חש-רעד יכולה לזרחות תנודות ולמצוא את מקורה בטוחה מסוים, בתנאי שהיא מפלצת ומוקור התנדות נמצא ברגע עם אותה הקרע או אותו חומר. לא ניתן להשתמש בחוש-רעד כדי לזרות יצורים מעופפים או לא מוחשיים. להרבה יצורים חופרים, כמו אנקרגים ותפליים שחומיים, יש חשש מיוחד זה.

### ראיית אמת

מפלצת בעליות ראיית אמת יכולה, בטוחה מסוים, לראות בחושך רגיל וקסום, לראות יצורים וחפצים בלתי נראים, לזרות באופן אוטומטי אשליות חזותיות ולהציג בזריקות הצלחה נגד ולתפוס את הצורה המקורית של משנה צורה או יוצר שונה על ידי קסם. יתר על כן, המפלצת יכולה לראות יוצר שונה על ידי טווח. לתוך המישור האתרי באותו טווח.

### ראיית חושך

מפלצת עם ראיית חושך יכולה לראות בחושך לטוחה מסוים. המפלצת יכולה לראות בתאורה עמודה בטוחה כאילו היה אור בווק, ובוחש כайлו היה תאורה עמודה. המפלצת אינה יכולה לבדוק בחוץ במצבים בחושך, אלא רק בגווני אפור. יצורים רבים החיים מתחת לפני האדמה יש חשש מיוחד זה.

### שליטהبشرון, נשך וכליים

יצור הנושא שרירון, נשך או כליים נוחש שולט עליהם. אם אתה מחליף אחד מהם, אתה מחליט האם היצור שולט במצב החדש שלו. למשל, ענק גבעות לובשים בדרך כלל שרירון פרווה

### שחיה

מפלצת בעלית מהירות שחיה לא צריך לנצל תנוצה נוספת כדי לשחות.

### ערכי תוכנה

כל מפלצת יש ששה ערבי תוכנות (כח, זריזות, חוסן, תבונה, חוכמה וכרייזמה) ומתאימים לכל תוכנה. ספר החוקים לשחקן מכל מידע נוסף לבני תוכנות והשימוש בהם במשחק.

#### זריקות הצלחה

יצורים העמידים במיוחד לסוג השפעה מסוים כוללים פירוט נוסף לגבי זריקות הצלחה. לדוגמה, יצור שלא ניתן להקלות אותו או להבהיר אותו בקלות עשוי להנוט מטעים לזריקות הצלחה לחוכמה שלו. לרבות יצורים אין Tosips מיוחדים לזריקות הצלחה, ואז סעיף זה לא מופיע. Tosip זריקות הצלחה הוא סכום מתאים להתוכנה המתאים של המפלצת ותוסף השליטה שלה, הנקבע על פי דירוג האתגר של המפלצת (כפי שמוצג בטבלת "תוסף שליטה לפי דירוג אתגר").

### תוסף שליטה לפי דירוג אתגר

אתגר	תוסף שליטה	תוסף שליטה	תוסף שליטה	תוסף שליטה
+5	14	+2	0	
+5	15	+2	1/8	
+5	16	+2	1/4	
+6	17	+2	1/2	
+6	18	+2	1	
+6	19	+2	2	
+6	20	+2	3	
+7	21	+2	4	
+7	22	+3	5	
+7	23	+3	6	
+7	24	+3	7	
+8	25	+3	8	
+8	26	+4	9	
+8	27	+4	10	
+8	28	+4	11	
+9	29	+4	12	
+9	30	+5	13	

### מיומנויות

מפלצות השולטות במיאומנות אחת או יותר מכילות פירוט מיומנויות. לדוגמה, מפלצת חדת תפיסה או בעליות התגנבות מיעודת תקיבל Tosips לבדיקות חוכמה (הבחנה) וזריזות (התגנבות).

תוסף המיאומנות הוא סכום מתאים להתוכנה המתאים של המפלצת ותוסף השליטה שלה, הנקבע על פי דירוג האתגר של המפלצת (כפי שמוצג בטבלת "תוסף שליטה לפי דירוג אתגר"). ניתן שמתאיםinos Tosips ישפיעו גם כן. למשל,

או יכולת קסומה אחרת שווה את הנק"נ המצוין בנתוני המשחק שלו.

### נקודות ניסיון לפי דירוג אטגר

נק"נ	אתגר	נק"נ	0 או 10	0
11,500	14			25
13,000	15			50
15,000	16			100
18,000	17			200
20,000	18			450
22,000	19			700
25,000	20			1,100
33,000	21			1,800
41,000	22			2,300
50,000	23			2,900
62,000	24			3,900
75,000	25			5,000
90,000	26			5,900
105,000	27			7,200
120,000	28			8,400
135,000	29			10,000
155,000	30			13

### מאפיינים מיוחדים

מאפיינים מיוחדים (המופיעים לאחר דירוג האטגר של המפלצת, אך לפחות כל פעולה או תגובה) הם מאפיינים העשויים להיות רלוונטיים בקרוב, ודורשים הסבר.

### יכולת הטלת חישים טבעית

למפלצת בעלת יכולת יכולת להטיל לחישים יש את המאפיין המזוהה "הטלת חישים טבעית". אלא אם כן מצוין אחרת, לחש מדרגה 1 ומעלתה המוטל באמצעות יכולת הטלת לחישים טבעית, מוטל תמיד בדרגת הנמוך ביותר האפשרי. שלו וליאו ניתן להטיל אותו בדרגת גובה יותר. אם למפלצת יש לחישון שתליי בדרגתה ולא מצוינת דרגה, השתמש בדריגת האטגר של המפלצת.

לחיש טבעי יכולם להיות חוקים מיוחדים או מגבלות. לדוגמה, מג דרו יכול להטיל באפונן טבעני את הלחיש ריחוף, אבל לחיש יש את המגבלה "עצמך בלבד", מה שאומר שהלחיש משפיע רק על המגן.

לא ניתן להחליף לחישים טביעיים של מפלצת בלחשים אחרים. אם לחישם טביעיים של מפלצת לא דורשים גלגול התקפה, הם לא נהנים מתווסף התקפה.

### הטלת חישים

למפלצת בעלת המאפיין המזוהה "הטלת חישים" יש דרגת מטיל לחישים ייחידות לחש, והוא יכול להשתמש בהם כדי להטיל לחישים מדרגה 1 ומעלתה (כפי שמתואר בספר החוקים לשחקן). דרגת מטיל הלחישים משמשת גם עבור כל לחישון שמאפיין זה אפשרר.

ונושאים נבוט אדי. אתה יכול במקומות זאת לציד ענק גבעות בשראיון שרשראות וגרנן אדי, ולהניח שהוא שולט בשנייהם, באחד מהם או באף אחד מהם. ראה בספר החוקים לשחקן לגבי חוקים בנוגע לשימוש בשראיון או בשחק ללא שליטה.

### שפوت

השפות שמלצת יכולה לדבר בהן מופיעות בסדר אלפבית. לפעם מפלצת יכולה להבין שפה, אבל לא יכולה לדבר אותה, דבר המצוין כאן. הסימן"—"מצין כי היצור לא מדבר או מבין אף שפה.

### טלפתיה

טלפתיה היא יכולת קסומה המאפשרת למפלצת לתקשר מחשבתי עם יצור אחר בטוויה מסוים. היצור שיזכרם איתו קשר לא צריך להבין שפה מסוימת עם המפלצת כדי לתקשר אליה. יצור לא יכול טלפתיות יכול לקבל לפחות שפה אחת. יצור אחר יכול טלפתיות ולחיב עליהם, אבל אין יכול ליזום או לסייע טלפתית.

מפלצת טלפתית לא צריכה לראות יצור אחר כדי לתקשר אליו והיא יכולה לסייע את הקשר הטלפתית בכל זמן. הקשר נשבר ברגע שני היצורים כבר לא במצבים בטוויה זה מהה או אם המפלצת הטלפתית יוצרת קשר עם יצור אחר בטוויה. מפלצת טלפתית יכולה ליזום או לסייע קשר טלפתית ללא שימוש בפועלה, אך אם המפלצת חסרת אונים היא אינה יכולה ליזום קשר טלפתית, וכל קשר מוקם אחר יצור בתוך שטח של שדה אל-קסם או בכל מקום אחר שבו קסם אינו פועל לא יכול לשולח או לקבל הודעות טלפתיות.

### אטגר

דירוג האטגר של מפלצת אומר לך עד כמה גדול האיום שלה. חברה רעננה ומוציאת היבט של ארבעה הרפטקנים אמרורה להיות מסוגלת להביס מפלצת בעלת דירוג אטגר, השווה לדרגה שללה מביל לאבד אף אחד מחבריה. לדוגמה, חברה של 4 דמיות בדרגה 3 אמרורה לראות במפלצת עם דירוג אטגר של 3 אטגר ראוי, אבל לא קטלני.

لمפלצות החלשות באופן משמעותי מדמיות דרגה 1 יש דירוג אטגר הנמוך מ-1. מפלצות בעלות דירוג אטגר של 0 הן חסרות משמעות כמעט כמעט כמעט כמעט, אבל ללא התקפות יעלות לא שות נקודות ניסיון, בעוד עם התקפות שותות 10 נק"נ כל אחת.

מפלצות מסוימות מהוות אטגר הגודל אפילו מאטגר לחברה טיפוסית בדרגה 20 יכולה להתמודד מולו. למפלצת אלה יש דירוג אטגר של 21 ומעלה, והם תוכנו במיוחד כדי לבדוק את מיומנות השחקנים.

### נקודות ניסיון

מספר נקודות הניסיון (נק"נ) שמלצת שווה מבוסס על דירוג האטגר שלה. בדרך כלל, נק"נ מוענקות על הבסת המפלצת, אם כי השה"ם יכול גם להעניק נק"נ עבור נטרול האיים הנשקף על ידי מפלצת בצדקה אחרת.

אלא אם כן מציין אחרת, מפלצות שזומנו על ידי לחש לא למכירה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

הטוווח שלה. אתה יכול להניח כי למפלצת יש 2-4 פיסות תחמושת עברו התקפות נשק הטלה, ו-2-10 פיסות תחמושת עברו kali נשק המשמש בקהלעים כגון קשת או רובה קשת.

## פעולות תגובה

אם מפלצת יכולה לבצע פעולה תגובה מיוחדת, המידע מופיע כאן. אם ליצור אין פעולות תגובה מיוחדות, סעיף זה חסר.

## שימוש מגבל

לחلك מהיכולות המיוחדות יש מגבלות על מספר הפעמים שניתן להשתמש בהן.

**X ליום.** הסימון "X ליום" פירושו שניתן להשתמשVIC ביכולת המיוחדת X פעמים, ואז המפלצת חייבת לשיטם מנוחה ארוכה כדי להשיב את השימושים שנוצלו. לדוגמה, "1 ליום" פירושו יכולת מיוחדת שניתן להשתמש בה פעם אחת, ואז המפלצת חייבת לשיטם מנוחה ארוכה כדי להשתמש בה שוב.

**טעינה Y-X.** הסימון "טעינה Y-X" פירושו שהמפלצת יכולה להשתמשVIC ביכולת המיוחדת פעם אחת ואז ליקולט יש סיכוי אקרים להטען מחדש סיבוב הקרב הבאם. בתחלת כל תור של המפלצת, גלגל 6. אם תוצאה היא הגלגל היא אחד המספרים המצוינים, המפלצת משנה את השימושVIC ביכולת המיוחדת. היכולת גם טעונה כאשר המפלצת מס'ית מנוחה קצרה או ארוכה.

לדוגמה, "טעינה 5-6" פירושו שהמפלצת יכולה להשתמשVIC ביכולת המיוחדת פעם אחת. לאחר מכן, בתחלת תורה, הוא משיבה על השימושVIC ביכולת אם היא מגלגל 5 או 6 ב-6.

**טעינה לאחר מנוחה קצרה או ארוכה.** סימון זה אומר כי המפלצת יכולה להשתמשVIC ביכולת המיוחדת פעם אחת ולאחר מכן חייבת לשיטם מנוחה קצרה או ארוכה כדי להשתמש בה שוב.

**חוקי אחיזה למפלצות**

למפלצות רבות יש התקפות מיוחדות המאפשרות להן לאחיזה במהלך הקרב. כאשר מפלצת פוגעת בהתקפה כזו, היא אינה צריכה לבצע בדיקה נוספת לקביעו אם האחיזה הצלחה, אלא אם כן תיאור ההתקפה אומר אחרת. יוצר שנאחז על ידי מפלצת יכול להשתמש בפעולה כדי לנשנות לבסוף. כדי לעשות זאת, הוא חייב להציג בבדיקה כוח (אטטטיקה) או זריזות (אקרובטיקה) נגד הד"ק לריהה שמוסיע בנתוני המשחק של המפלצת. אם לא מצין ד"ק, אפשר לחשב אותו כ-10 + תוסף הכוח (אטטטיקה) של המפלצת.

## צד

נתוני המשחק מצינים רק לעתים רחוקות ציד, למעט שרירן או kali נשק המשמשים את המפלצת. יוצר שבדרכו כל לובש בגדים, למשל דמי אדם,-Amoor להיות לבוש בהתאם. אתה יכול להוסיף ציד ומזכרות למפלצת לבחירתך, ואתה יכול גם להחליט איזה מהצד של המפלצת נגיש לך. שהיצור הובס ומה מהצד הזה עדין שימוש. לדוגמה, שרירן

למפלצת יש רשימה של לחשים ידועים או מסוימים ממוקזע מסוים. הרשימה עשויה להכיל גם לחשים ממופיעים באותו המוקזע, כגון 'תחום השפעה חדש' של כהנים או המאפיין 'מעגל דראידי' של הדראיד. המפלצת נחשבת לבעלת המוקזע, כאשר היא מתחזונה או משתמשת בחפש קסם הדורש שיוכן למוקזע או גישה לרשימת הלחשים שלו.

מפלצת יכולה להטיל לחש מהרשימה שלה בדרגת גבואה יותר אם יש לה את יחידת הלחש הנוכחית. לדוגמה, מג דרא עם הלחש מדרגה 3 חזץ ברק יכול להטיל אותו בתור לחש בדרגה 5 על ידי שימוש באחת מיחידות הלחש בדרגה 5 שלו. אתה יכול לשנות את רשימת הלחשים שמפלצת יודעת או שינונה, על ידי החלפת לחש ברשימה עם לחש מאותו דרג ומאותה רשימת מוקזע. אם אתה עושה זאת, אתה עלול להפוך את המפלצת לאiom גדול או קטן יותר ממה שדריגת האתגר שלה מתאר.

## פסיון

لمפלצת אשר מטיילה לחשים באמצעות כוח המוח שלו בלבד מתווסףת התגית "פסיון" למאפיין המוחה להחשים או "הטלת לחשים טבעית" שלה. לתגית זו אין חוקים מיוחדים משלה, אך חלקים אחרים במשחק עשויים להתייחס אליה. מפלצת בעלת תגית זו בדרך כלל אינה זקופה לרכיבים כלשהם כדי להטיל לחשים.

## פעולות

כאשר מפלצת משתמשת בפעולה, היא יכולה לבחור מבין האפשרויות תחת "פעולות" למאפיין המוחה להחשים או להטיל לחשים טבעית" שלה. לתגית זו אין פעולות מיוחדות באתה הפעולות הזמיןות לכל היצורים, נכון. פועלות מואץ או התחבאות, כמוואר בספר החוקים לשחקן.

## תקפות קפא"פ וטווח

הפעולות הנפוצות ביותר, שמלצת מבצעת בקרב הנקודות קפא"פ וטווח. אלה יכולות להיות התקפות לחש או התקפות נשק, בהן ה"נשק" עשוי להיות חוץ או נשק טבעי, כגון טרנץ או דורבן זנבו. למידע נוסף על סוג התקפות

שונות, ראה בספר החוקים לשחקן.

**ציר נגד מטרה.** המטרה של התקופה קפא"פ או טווח היא בדרך כלל יוצר אחד או מטרה אחת, כאשר ההבדל הוא שמטרה יכולה להיות או יוצר או חוץ.

**פגעה.** כל נזק שנגרם או השפעות אחרות המתארות כתוצאה מפגיעה התקופה במטרה מצינים לאחר הסימן "פגיעה". ניתן לבצע בNazk המוצע או לגלל את nazk; וכן גם nazk המוצע וגם קוביית nazk מוצגים.

**התהאה.** אם להתקפה יש השפעה המתארת כשהיא מחותיאה, הפירוט מצין לאחר הסימון "התהאה":

## תקפות מרובות

ליצור יכול לבצע התקפות מרובות בתורו יש את הפעולה "התקפות מרובות". יוצר לא יכול להשתמש בהתקפות מרובות בעת ביצוע התקופה מזדמנת, אשר חייב להיות התקופה קפא"פ אחת.

**תחמושת**  
מפלצת נושא מספיק תחמושת כדי לבצע את התקפות

חברות, שנוצר עבור מפלצת, בדרך כלל לא יהיה שימוש לאף אחד אחר.

אם מפלצת המטילה להחשים צריכה רכיבים חמורים כדי להטיל את הלחשים שלה, יש לה את הרכיבים החמורים שהיא צריכה כדי להטיל את הלחשים בנתוני המשחק שלה.

## **יצורים אגדתיים**

יצור אגדי מסוגל לבצע דברים שיצורים רגילים לא יכולים לעשות. הוא יכול לבצע פעולות מיוחדות שלא בתורו, וкосמי יכול לחשוף למרחוק קילומטרים סבבו. אם יוצר לובש צורה של יצור אגדי, למשל באמצעות לחש, הוא אינו נהנה מהפעולות האגדתיות, פועלות המאוירה או ההשפעות האזרחיות של היצור.

## **פעולות אגדתיות**

יצור אגדי יכול לבצע מספר פעולות מיוחדות — המקבעות פעולות אגדתיות — מחוץ לתורו. ניתן להשתמש רק בעולה אגדתית אחת בכל פעם ו ורק בסוף תורו של יוצר אחר. היצור מшиб את השימוש בעולה אגדתית שניצל בתחילת תורו. הוא יכול לוטר על השימוש בהםם, והוא לא יכול להשתמש בהם כאשר הוא חסר אוניות או לא מסוגל לבצע פעולות מכל סיבה אחרת. אם הוא מופתע, הוא לא יכול להשתמש בהן עד לאחר הסיבוב הראשון שלו בקרב.

## **מאורת יצור אגדי**

יצור אגדי יכול לכלול תיאור של המאוירה שלו ושל ההשפעות המיוחדות שהוא יכול ליצור כשהוא שם, בין אם הוא בוחר בכר או אפילו רק על ידי נוכחותו. חלק זה של רק על יצור אגדי שambilת זמן רב במאורתו.

## **פעולות מאורה**

אם ליצור אגדי יש פעולות מאורה, הוא יכול להשתמש בהם כדי לרטום את הקסם האופף את המאוירה שלו. בסדר היוזמה במספר 20 (ולא אחר כל יצור אחר באותה יוזמה), הוא יכול להשתמש באחת מעולות המאוירה שלו. הוא לא יכול להשתמש בהם כאשר הוא חסר אוניות או לא מסוגל לבצע פעולות מכל סיבה אחרת. אם הוא מופתע, הוא לא יכול להשתמש בהן עד לאחר הסיבוב הראשון שלו בקרב.

## **השפעות אזרחיות**

עزم נוכחותו של יצור אגדי יכולה להשפיע בנסיבות מסוימות ומופלאות על סביבתו, כפי שתואר בחלק זה. כאשר היצור האגדי מת ההשפעות האזרחיות מסוימות בבת אחת או מתפוגגות עם הזמן.

היא יכולה לעשות זאת לכל היותר פעם אחת בכל 24 שעות.

## פעולות אגדיות

האבולות יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתרן האפשרויות הבאות. האבולות יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורך בסופו תורו של יצור אחר. האבולות משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת תורו. דיזי. האבולות מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה). הנפת זנב. האבולות מבצע התקפת גזב אחת. **נקיוד תודעה (עליה 2 פעולות).** יצור אחד המוקסם על ידי האבולות סוגר 10 (ק6) נזק תודעה, והאבולות משיב נזקות פגיעה בכמות השווה לנזק שהיצור סוגר.

### אדרת חושך

תפלען קטן, חסר נטיה

**דרוג שריון 11**  
נקודות פגיעה 22 (ק5 + 6)  
מחיירות 3 מ', תעופה 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
(+3)	(+1)	(12)	(+1)	(13)	5 (-3)
<b>מיומניות התגברות +3</b>					
חושים אל-ראייה 18 מ', הבחנה קבועה 10 שנות —					
<b>אתגר ½ (100 נק"נ)</b>					

אדרת החושך לא יכולה להשתמש בא-ראייה שלא בעודה חירשת.

**מראת שקר.** בעוד אדרת החושך לא זהה, לא ניתן להבדיל בין לבן מבנים טבעיים במערכות כגון נטיפים או זקיפים.

## פעולות

**מחיצה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 6 (ק1 + 3) נזק מוחץ, ואדרת החושך נצמדת אל המטרה. אם המטרה היא מגודל בינוינו או קטנה יותר, ולאדרת יש יתרון בגלגול ההתקפה, היא נצמדת על ידי עיטוף ראש המטרה, כך שהמטרה הופכת עיוורת ולא מסוגלת לנשום כל עוד האדרת צמודה אליה. כל עוד האדרת צמודה למטרה, היא לא יכולה לתקוף אף יצור אחר מלבד המטרה אבל היא הנהנית מיתרונו בגלגול ההתקפה שלה. כמו כן מהירות האדרת הופכת ל-0, היא לא יכולה ליהנות מכל תוסף למחריות והיא נעה עם המטרה. יצור יכול לנתק את אדרת החושך על ידי הצלחה בבדיקה כוח בד"ק 13 בתור פעולה. בתורה, האדרת יכולה לנתק את עצמה מהמטרה על ידי שימוש ב-½ מ' של תנוצה. **הילת חושך (1 / יומם).** האדרת מפיקת חושך קבועם ברדיוס 4½ מ' ממנה אשר נע אליה, ומ�파ש מסביב לפינות. החשיכה נמשכת כל עוד האדרת מtarcit (כאלו היא מtarcit בלחש) ולכל היוטר 10 דקות. ראיית חושך לא יכולה לחזור דרך חושך זה, ושום אור טבעי יכול להאיר אותו. אם כל אזור של החושך חופף עם אזור אור שנוצר על ידי לחש מדרגה 2 ומטה, הלחש שיצר את האור מתפוגג.

## מפלצות (א)

### אבלות

שיקוך גדול, סדר רוע

דרוג שריון 17 (שרון טבעי)  
נקודות פגעה 135 (ק18 + 10ק36 + 36)  
מחיירות 3 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
(+5)	9 (-1)	(+2)	(15) 18 (+4)	(+2)	(15) 18 (+4)
<b>דריקות הצלה חוץן 6+, תבן 8+, חכם 6+</b>					
מיומנויות הבחנה +10+, היסטוריה +12+					
חושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 20 שנות דיבור عمוק, טליתפה 36 מ' <td data-kind="ghost"></td> <td data-kind="ghost"></td> <td data-kind="ghost"></td> <td data-kind="ghost"></td> <td data-kind="ghost"></td>					
<b>אתגר 10 (5,900 נק"נ)</b>					

**אמפיבי.** האבולות יכול לנשום אוויר ומים. ענן ריר. כל עוד האבולות נמצא מתחת לפני המים, הוא מוקף ריר. יצור שנוגע באבולות או פוגע בו עם התקפת קפא"פ ונמצא בטוחו ½ מ' ממנו צריך לבצע זריקת הצלה לחוץן בד"ק 14. אם היצור נכשל, הוא הופך חוליה למשך 1¾ שניות. היצור החוליה יכול לנשום אך ורק מתחת לפני המים.

**גישה טליתפה.** אם יצור מתקשר טליתפה עם האבולות, האבולות יודיע את הרצונות הגודלים ביותר שלו כל עוד הוא יכול לראות את היצור.

## פעולות

**התקפות מרובות.** האבולות מבצע שלוש התקפות מסויש.

מושוש. התקפת נשק קפא"פ: 9+ לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 12 (ק2 + 5) נזק מוחץ. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לחוץן בד"ק 14 או להפוך חוליה. המחלה אינה משפיעה לפחות 1 דקה ונitinן לאחר 1 דקה, לרפא אותה על ידי כל קסם שמרפא מחלות. לאחר 1 דקה, עור היצור החוליה הופך שkop וורי, היצור לא יכול להшиб נזקות פגעה, אלא אם כן הוא מתחת לפני המים, והמחלה ניתנת לריפוי רק על ידי הלחש מרפא או לחש אחר מדרגה 6 ומעלה המרפא מחלות. כאשר היצור נמצא מחוץ למים, הוא סופג 6 (ק12) נזק חומצה כל 12 דקות, אלא אם כן הוא מרטיב את העור לפני תום 10 דקות.

זנב. התקפת נשק קפא"פ: 9+ לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (ק3 + 5) נזק מוחץ.

**шибוב (3 / יומם).** האבולות בוחר יצור אחד שהוא יכול לראות בטווח 9 מ' ממנה. המטרה צריכה להצליח בזריקת הצלה לחוץמה בד"ק 14 או להיות מוקסמת על ידי האבולות עד שהabolot מת או עד שהוא והמטרה כבר לא נמצאים באותו מישור קיום. המטרה המוקסמת נמצאת תחת שליטת האבולות ואני יכולה לבצע פעולות תגובה, והabolot והמטרה יכולים לתקשר טליתפה זה עם זה בכל מרחק.

בכל פעם שהמטרה המוקסמת סופגת נזק, היא יכולה לחזור על זריקת ההצללה. אם היא מצליחה, ההשפעה מסוימת. המטרה יכולה גם לחזור על זריקת ההצללה כאשר היא במרקח של לפחות ½ ק"מ מהabolot, אבל

**אוני**

ענק גדול, סדר רוע

דריג שריון 16 (שריון שרשות)

נקודות פגעה 110 (ק13 + 10)

מהירות 9 מ', תעופה 9 מ'

כוח	זרז	חוטן	תבן	חכם	כרך
(+2) 15	(+1) 12	(+2) 14	(+2) 16	(+0) 11	(+4) 19
זריקות הצלה זרץ +3, חוטן +6, חכם +4, כרך 5 +5					
מיומנויות הבדיקה +4, מגהיה +5, תרמיה +8					
חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחמה קבועה 14					
שפנות מדוירת, ענקית 2,900 נק"נ					
אטגר 7 (3 נק"נ)					

**יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולת הטלת הלוחמים של האוני היא כריזמה (ד"ק הצלה מלחש 13). האוני יכול להטיל את הלוחמים הבאים, ללא צורך ברכבים חומריים: לפ' רצון: חשיכה, היעלמות מעין, גוף רפואי, 1 / יומן כל אחד: הקסמת אדם, חרטוט כפור, גוף רפואי, הרדמה נשק כסום. התקפות הנשק של האוני נחשבות כסומות. התאחדות. האוני משיב 10 נקודות פגעה בתחלת תורו אם יש לו לפחות 1 נקודה פגעה.

**פעולות**

**תקפות מרובות.** האוני מבצע שתי התקפות, או עם טופרים או עם להב-מוט.

**טופרים (צורת אוני בלבד).** התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 2% מטרה אחת. התקפת נשק קפא"פ: 8 (ק1 + 4) + 4 נזק חותך.

**להב-מוט.** התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (ק2 + 4) + 4 נזק חותך, או 9 (ק1 + 4) + 4 נזק חותך בצוואר בגודל קטן או בינוני.

**שיני צורה.** האוני משנה צורה באופן כסום לדמי אדם בגודל קטן או בינוני, לענק גדול או חזרה לצורתו האמיתית. מלבד גודל, נתוני המשחק שלו זהים בכל צורה. הציגו היחיד שמשתנה הוא להב-המוט שלו, אשר מתכווץ כר schoao יכול להשתמש בו גם לצורך דמי אדם. אם האוני מת, הוא חוזר לצורתו האמיתית, ולהב-המוט שלו חוזר לגודלו המקורי.

**אורוב נעלם**

'סוד' ביןין, ניטרלי'

דריג שריון 14

נקודות פגעה 104 (ק16 + 8)

מהירות 15 מ', תעופה 15 מ' (ריחוף)

כוח	זרז	חוטן	תבן	חכם	כרך
(+3) 19	(+4) 14	(+0) 10	(+2) 15	(+1) 13	(-2) 6
זריקות הצלה חוטן +7					
חוושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 11					
שפנות אוטיג שפה כלשהי 1,800 נק"נ					
אטגר 5 (3 נק"נ)					

עמירות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא כסומות

**חסיניות למצבים** אחז, חסר הכרה, מאובן, מושעל, מושון,

מושתק, שרוע, תשוש

חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 18 שפות רוח, בגין מדוירת אבל לא מדבר אתגר 6 (2,300 נק"נ)

**היעלמות מעין.** האורוב בלתי נראה. גשש בלתי מלאה. מי שזמין את האורוב וונן לו מטרה. האורוב יודיע את היכיון והמטרה למטרה, כל עוד שניהם נמצאים באותו מישור קיום. האורוב גם יודיע את מיקומו של מי שזמין אותו.

**פעולות**

**תקפות מרובות.** האורוב מבצע שתי התקפות התחה. התקפת נשק קפא"פ: 6 + לפגעה, הישג 2% מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (ק2 + 3 נזק מוחץ).

**אורק**  
דמי אדם ביןוני (אורק), תוהו רוע

דריג שריון 13 (שריון פרווה)  
נקודות פגעה 15 (ק2 + 8)  
מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוטן	תבן	חכם	כרך
(+0) 10	(+1) 12	(-2) 7	(+3) 16	(+1) 12	(+3) 16
מיומנויות أيام +2					

חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שפות אורקית, מדוירת אתגר 2% (100 נק"נ)

תקפני. בטור פעה נוספת, האורק יכול לנוע במהירות שלאן לעבר יצור עין שהוא יכול לראות.

**פעולות**

**גרזן אדי.** התקפת נשק קפא"פ: 5 + לפגעה, הישג 2% מ', מטרה אחת. פגעה: 9 (ק1 + 12 נזק + 3 נזק חותך). **חנית הטלה.** התקפת נשק קפא"פ או טווח: 5 + לפגעה, הישג 2% מ' או טווח 9 / 36 מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (ק1 + 6 נזק דוקר).

**אותיג**  
שיקוף גדול, ניטרלי'

דריג שריון 14 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 114 (ק12 + 10)  
מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוטן	תבן	חכם	כרך
(-2) 6	(+1) 13	(-2) 6	(+4) 19	(+0) 11	(+3) 16
זריקות הצלה חוטן +7					

חוושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 11 שפות אוטיג שפה כלשהי 1,800 נק"נ

**טלפתיה מוגבלת.** האוטיג יכול להעביר הودעות ותמונה פשוטות באופן קסום לכל יצור בטווח 36 מ' שיכל להבין שפה כלשהי. צורת טלפתיה זו לא מאפשרת ליצור המקביל

אנקרג'					
תפלע גדול, חסר נת"ה					
<b>דרוג שריון 14 (שריון טבעי), 11 כאשר שרוע נקודות פגיעה 39 (6ק 10 + 6)</b>					
<b>מהירות 9 מ', חפירה 3 מ'.</b>					
<b>כוח</b>	<b>זרע</b>	<b>חוון</b>	<b>תבן</b>	<b>חכם</b>	<b>כרץ</b>
(+3) 17	(+0) 11	(+1) 13	(-5) 1 (1) 13	(+1) 6	(-2) 6
<b>חוושים ראיית חושך 18 מ', חוש-רעם 18 מ', הבחנה קבואה 11 שפטות — אתגר 2 (450 נק"נ)</b>					

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגיעה: 10 (3 + 6ק 2) (3 + נזק חותך ועוד 3 נזק) נזק חומצה. אם המטרת היא יצור מגודל גדול או קטן יותר, ריא הופכת אוחזה (ד"ק לבריחה 13). עד שאחיזה מסוימת, האנקרג יכול לנשוך וק את יצור שהוא אוחז והוא נהנה מיתרונו בגלגול ההתקפה לעשות זאת.

**טרסיס חומצה (טעינה 6).** האנקרג יירק חומצה בקן באורך 9 מ' וברוחב 1½ מ', בתנאי שהוא לא אוחז ביצור. כל יצור בקן חייב לבעצם זריקת הצלה לדירות 13, ואם הוא נכשל הוא סופג 10 (3ק 6) נזק חומצה, או חצי נזק אם הצלחה.

אטין					
ענק גדול, תהום, רוע					
<b>דרוג שריון 12 (שריון טבעי)</b>					
<b>נקודת פגיעה 85 (6ק 10 + 30)</b>					
<b>מהירות 12 מ'</b>					
<b>כוח</b>	<b>זרע</b>	<b>חוון</b>	<b>תבן</b>	<b>חכם</b>	<b>כרץ</b>
(+5) 21	(+8) 8	(-1) 17	(+3) 6	(-2) 10	(+0) 8
<b>+ מינימיות הבחנה 4+</b>					
<b>חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבואה 14 שפטות אורקית, ענקית אתגר 4 (1,100 נק"נ)</b>					

**שני ראשיים.** האטין נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) ובזריקות הצלה נגד השפעות שמנסות לאגרום לו להיות המומ, חירש, חסר הכרה, מבוהל, מוקסם או עיוור. **ערני.** כဆחד מראשי האטין ישן, ראשו الآخر ער.

פעולות					
<b>התקפות מרובות.</b> האטין מבצע שתי התקפות: אחת עם גראן קרב ואחת עם כוכב שחר.					
<b>גרן קרב.</b> התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגיעה: 14 (5 + 8ק 2) (3 + נזק חותך).					
<b>כוכב שחר.</b> התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגיעה: 14 (5 + 8ק 2) נזק דוקר.					

אטראקף					
תפלע בגיןנו, ניטרלי, רוע					

## פעולות

**התקפות מרובות.** האטיג מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות משוש. נשיכה אחת. התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת דקה. פגיעה: 12 (2ק 8 + 3) נזק דוקר. אם המטרת היא יצור להצליח בזריקת הצלה לד"ק 15 נגד מהלה או להיות מושעל עד שהוא מתרפא. בכל 24 שעות שחולפות, המטרת חיבת לחזור על זריקת ההצליה, ואם היא נחלשת מספר נקודות הפגיעה המרבי שלה יוד ב-5 (1ק 10). הצלחה בהצלחה מרפאת את המלה. המטרה מטה אם המלה מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המרבי של המרבי שלה ל-0. הפחתת נקודות הפגיעה המרבי של המטרת נמשכת עד שהמלה נרפא.

**משוש.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגיעה: 7 (3 + 8ק 1) (3 + נזק מוחץ ועוד 4 (1ק 8)) נזק דוקר. אם המטרת היא בגודל ביןינו או קטן יותר, הופכת אוחזה (ד"ק לבריחה 13) ומרוסנת עד שהאחזה מסתומים. לאוטיג יש שתי דרוות, שכל אחת מהן יכולה לאחוד מטרת אחת.

**טחת משוש.** האטיג מטיח יצורים שהוא אוחז זה בהן או עבר משטח מזק, כל יצור חייב להצליח בזריקת הצלה לחוץ בד"ק 14 או לספוג 10 (2ק 6 + 3) נזק מוחץ ולהפוך המום עד סוף התור הבא של האוטיג. יצור שהצליח, סופג חצי נזק ולא הופך המום.

## אזר

**'סוד/ בגיןנו, סדר ניטרלי'**

**דרוג שריון 17 (שריון טבעי, מגן)**

**נקודת פגיעה 39 (6ק 8 + 12)**

**מהירות 9 מ'**

<b>כוח</b>	<b>זרע</b>	<b>חוון</b>	<b>תבן</b>	<b>חכם</b>	<b>כרץ</b>
(+3) 17	(+1) 12	(+2) 15	(+1) 13	(+1) 10	(+0) 8
<b>+ זריקות הצלה 4+</b>					
<b>חסינות לנזק אש, רעל</b>					
<b>חסינות למצבים מושעל</b>					
<b>חוושים הבחנה קבואה 11 שפות להט</b>					
<b>אתגר 2 (450 נק"נ)</b>					

**גוף חם.** יצור שנגע באזר או פגע בו עם התקפת קפא"פ כשהוא בטוחו 1½ מ' ממנו סופג 5 (1ק 10) נזק אש.

**נשקל חם.** כאשר האזר פוגע עם נשק קפא"פ מותקטי, הנשקל גורם 3 (1ק 6) נזק אש (כלול בהתקפות).

**תאורה.** האזר מפיץ אור בזוק ברדיוס 3 מ' ותאורה עמו מה למרחק 3 מ' נוספים.

## פעולות

**פטיש מלחה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגיעה: 7 (1ק 8 + 3) נזק מוחץ, או 8 (1ק 10 + 3) נזק מוחץ אם התקפת הקפא"פ נעשתה עם שתי הידיים, ועוד 3 (1ק 6) נזק אש.

1% מ' או טווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגיעה: 3 (ק'6)  
נ扎ק דוקר, או 4 (ק'8) נזק דוקר אם התקפת הקפא"פ  
נעשתה עם שתי הידיים.

**אלף, דרו**  
דמוי אדם בינוי (אלף), ניטראלי רוע  
דריג שריון 15 (חולצת שרשראות)  
נקודות פגיעה 13 (ק'8)  
מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
10 (+0)	(+2)	14	10	(+0)	11
(+1)	(+0)	(+0)	(+1)	(+0)	12
מיזוגיות הבחנה 2+	+4, הטענות +4				
חושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 12					
שפוט אלפית, עמוקים					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**מורשת פיה.** הדרו נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד השפעות הגורמות לו להיות מוקסם, וכך לא יכול להרדיט את אותו.

**יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולת הטלת הלוחמים של הדרו היא כריזמה (ד"ק הצלחה 11). הדרו יכול להטיל את הלוחמים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:  
לפי רצון: אורות מתקדים  
1 / يوم כל אחד: חסיכה, אש פית  
רגישות לאור שם. כל עוד הדרו נמצא באחור אוור שמש, הוא סובל מחסרונו בגelogיו התקפה ובבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה.

## פעולות

**חרב קצרה.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, היישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (ק'6 + 2) נזק דוקר.  
**רובה קצר ידני.** התקפת נשק טווח: 4+ לפגיעה, טווח 9 / 36 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (ק'6 + 2) נזק דוקר,  
ומטרה חייבות להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 13 או להיות מושעת לפחות 1 שעה. אם זיריקת ההצלחה נכשלה ב-5 או יותר, המטרה גם חסרת הכרה כל עוד היא מושעת. המטרה מתעוררת אם היא סופגת נזק או אם צריך אחר משתמש בעולה כדי להעיר אותה בינוור.

## מלצות (ב)

### באסיליסק

תפלץ בינוי, חסר נתיה

דריג שריון 15 (שריון טבעי)  
נקודות פגיעה 52 (ק'8 + 16)  
מהירות 6 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7
(-2)	(+3)	(+2)	(+1)	(+1)	(+1)
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9					
שפוט —					
אתגר 3 (700 נק"נ)					

**GBT מבט מאובן.** אם צורך מתחילה את תورو בטווח 9 מ'

דריג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגיעה 44 (ק'8 + 8)  
מהירות 9 מ', טיפוס 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+2)	(+2)	15	(+1)	13	8 (-1)
(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)
מיזוגיות הבחנה +3, השרדות +3, הטענות +4					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 13					
שפוט —					
אתגר 2 (50 נק"נ)					

**טיפוס עכשווי.** האטרקAAP יכול לטפס על משטחים קשים לטיפוס, כולל הליכה במחופר על תקרות, ללא צורך בבדיקה תכונה.

**חישת קורים.** כל עוד האטרקAAP נוגע בקורסים הוא יודע את מיקומו המדויק של כל יצור אחר הנוגע באותו קורס. **הליקת קורים.** האטרקAAP מתעלם מגבלות תנואה שנגרכות על ידי קורס.

## פעולות

**התקפות מרובות.** האטרקAAP מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת טופרים אחת.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, היישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 6 (ק'8 + 2) נזק דוקר ועוד 4 (ק'8) נזק רעל. המטרה חייבות להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 11 או להיות מושעת לפחות 1 דקה. היצור יכול לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסתימת.

**טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, היישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (ק'2 + 4) נזק חותך.

**קורים (טעינה 5-6).** התקפת נשק טווח: 4+ לפגיעה, טווח 9 / 18 מ', צורך אחד מוגדל גדול או קטין יותר. פגעה: היצור מריםן על ידי הקורים. בתור פעולות, יצור מרסן יכול לבצע בדיקת כוח בד"ק 11 כדי להשתחרר מהקורסים. להריםן מסתימת גם כן אם הקורים נהרסים. לקורים יש דרג"ש מסתימת פגעה, רגשות לנזק אש וחסינות לנזק מוחץ, 10, 5 נקודות פגעה, רגשות לנזק אש וחסינות לנזק מוחץ, רעל ותודעה.

## איש-ים

דמוי אדם בינוי (איש-ים), ניטראלי

דריג שריון 11  
נקודות פגעה 11 (ק'2 + 8)  
מהירות 3 מ', שחיה 12 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
10 (+0)	(+1)	13	(+1)	12	(+1)
(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+0)	(+1)
מיזוגיות הבחנה +2					
חושים הבחנה קבועה 12					
שפוט ים, מדובר 1/8 (25 נק"נ)					
אתגר 3 (25 נק"נ)					

**אמפייבי.** איש-הים יכול לנשום אויר ומים.

## פעולות

**חנית.** התקפת נשק קפא"פ או טווח: 2+ לפגיעה, היישג

## bihir

תפלע ענק, ניטראלי רוע

**דרוג שרין 17 (שרון טבעי)**  
**נקודות פגעה 168 (64 + 12ק"ט)**  
**מהירות 15 מ', טיפוס 12 מ'**

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
(+6) 16	(+3) 18	(+4) 7	(-2) 14	(+2) 12	(+1) 12
<b>מיומניות</b> הבחנה 6+, התגבות 7+					
<b>חסינות לנזק ברק</b>					
<b>חוושים</b> ראיית חושר 27 מ', הבחנה קבואה 16					
<b>שפויות דראקונית</b>					
<b>אטגר 11 (7,200 נק")</b>					

## פעולות

**התקפות מרובות.** הביר מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת בריח אחת.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 10+ לפגעה, היישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 22 (6 + 10ק"ט) נזק דוקר. **בריח.** התקפת נשק קפא"פ: 10+ לפגעה, היישג 1½ מ', יוצר אחד גדול או קטן יותר. פגעה: 17 (6 + 10ק"ט) נזק מוחץ ועוד 17 (6 + 10ק"ט) נזק חותך. המטרת הופכת אחזקה (ד"ק לבירחה) 16 אם הביר מביך לא אוחז יוצר אחר, ומטרת מרוסנת עד שאחיזה מסתימה.

**נשיפת ברק (טעינה 5-6).** הביר נושא קו של ברקים באורך 6 מ' וברוחב ½ מ'. כל ייצור בקן חייב לבצע זריית הצלחה לזריזות بد"ק 16, ועוד 66 (12ק"ט) נזק ברק אם נשל, או חצי נזק אם הצליח. **בליעה.** הביר מבצע התקפת נשיכה אחת נגד מטרת מגודל ביןוני או קטן יותר שהוא אוחז. אם ההתקפה פוגעת, המטרת נבלעת, והאחזקה מסתימת. כל עוד הייצור בתוך הביר הוא עיוור ומרוסן, הוא נהנה מממחסה מלא נגד התקפות והשפעות אחרות מחוץ לביר, ועוד 21 (6ק"ט) נזק חמוצה בתחילת כל תור של הביר. הביר יכול לבלווע רק ייצור אחד בכל צמן נתון.

אם הביר סופג 30 נקודות נזק או יותר בתור אחד מהיצור שבלווע, הביר חייב להאליח בזריקת הצלחה לחוון بد"ק 14 בסוף תורו או שהוא מקיא את הייצור, אשר נופל שרווע בחיל בטווח 3 מ' מהבריה. אם הביר מת, ייצור שבלווע מפסיק להיות מרוסן על ידי והוא יצאת מהגופה על ידי שימוש ב-½ 4 מ' של תנועה, וליפול שרווע מחוזча לה.

## ביעוט

אל-מת בימני, ניטראלי רוע

**דרוג שרין 14 (עור מוחזק)**  
**נקודות פגעה 45 (6ק"ט + 18)**  
**מהירות 9 מ'**

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
(+2) 15	(+2) 14	(+3) 16	(+0) 10	(+1) 13	(+2) 15
<b>מיומניות</b> הבחנה 3+, התגבות 4+					
<b>עמידות לנזק תאובה;</b> דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא					
<b>косומות שלא</b> נעשות עם נשק מוכסף					
<b>חסינות לנזק רעל</b>					

מהבסיסי ושתיהם יכולים לראות זאת זה, הבסיסי  
 יכול להזכיר את היצור לבצע זריית הצלחה לחוון بد"ק 12 כל עוד הבסיסי לא חסר אוניות. יוצר שנכשל בהצלחה מתחילה להפרק באופן קסום לאבן והוא מרוסן. הוא חייב לחזור על זריית הצלחה בסוף התור הבא שלו. אם הוא מצליח, ההשפעה מסתנית. אם הוא נכשל, היצור הופך מאובן עד שהוא משוחרר על ידי הלחש שחזור דגול או קסם אחר.

יצור שאינו מופתע יכול לסייע את מבטו כדי להמנע מזריקת הצלחה בתחלת תורו. אם הוא עשה זאת, הוא לא יכול לראות את הבסיסי עד תחילת תורו הבא, אך הוא יכול להסייע את מבטושוב. אם הוא מביט על הבסיסי עד אז, הוא חייב לבצע את זריית הצלחה מייד. אם הבסיסי רואה את ההשתקפות של עצמו ומפעיל 9 מ' ממש באור בוהק, הוא חושב שמדובר באויב ומפעיל את תוכנת המבט על עצמו.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגעה, היישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 10 (3 + 6ק"ט) נזק דוקר ועוד 7 (6ק"ט) נזק רעל.

**בוליט**  
**תפלע גובל, חסר נטיה**

**דרוג שרין 17 (שרון טבעי)**  
**נקודות פגעה 94 (9ק"ט + 10)**  
**מהירות 12 מ', חפירה 12 מ'**

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
(+4) 19	(0) 11	(+0) 21	(+5) 2	(-4) 10	(+0) 5 (-3)
<b>מיומניות</b> הבחנה 6+					
<b>חוושים</b> ראיית חושר 18 מ', חוש-רעד 18 מ', הבחנה קבואה 16					
<b>שפויות</b> —					
<b>אטגר 5 (1,800 נק")</b>					

**דיןוק מהמקום.** הקפיצה למרחוק של הבוליט היא למרחוק של עד 9 מ' והקפיצה לגובה שלו היא עד 4½ מ', בין אם הוא רץ לפני הקפיצה ובין אם לא.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגעה, היישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 30 (4 + 12ק"ט) נזק דוקר.

**דיןוק קטלני.** אם הבוליט קופץ לפחות ½ מ' מחלק מהתנוועה שלו, הוא יכול להשתמש בפעולה זו כדי לנחות על רגליים בחול המכליל יצור אחד או יותר. צירום אלה חייבים להאליח בזריקת הצלחה לכוכב או זריזות (לבחרותם) بد"ק 16 או ליפול שרוועים ולספג 14 (3 + 6ק"ט) נזק מוחץ ועוד 14 (3 + 6ק"ט) נזק חותך, לא נופל שרווע ונדחף ½ מ' מטהו מחלק הבוליט לתוך חלל פניו לבחירתו. אם אין חלל פניו בטווח, היצור במקום זאת נופל שרווע בחיל הבוליט.

+ 4) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור מגודל עצום או קטן יותר, היא חייבת להצליח בתחרות כוח נגד בן-הים או להמשך עד 6 מ' לכיוון בן-הים.

## מלצות (ג)

**גובלין**  
דמי אדם קטן (גובלינאי), ניטראלי רוע

דרוג שריון 15 (שריון עור, מגן)  
נקודות פגעה 7 (2<sup>6</sup>)  
 מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
8 (-)	14 (+2)	10 (0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (1)
+ מינימיות התגובה 6+					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה שפות גובלינית, מדוברת אתגר ¼ (50 נק")					
בריחה זריזה. הגובלין יכול לבצע את הפעולות נסיגת או התchapאות בתור פולה נוספת בתורו.					

## פעולות

**סימיטר.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1<sup>6</sup> + 2) נזק חותך.  
**קשת קארה.** התקפת נשק טווח: 4+ לפגיעה, טווח 24 / 96 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1<sup>6</sup> + 2) נזק דוקר.

## גועלם

**גועל**  
אל-מת בינוי, תהו ועו

דרוג שריון 12  
נקודות פגעה 22 (2<sup>5</sup>)  
 מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
(+) 13	(+) 15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)
חסינות לנזק רעל'					
חסינות למצבים מוקסם, מורעל, תשוש					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שפות מדוברת אתגר 1 (200 נק")					

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 2+ לפגיעה, הישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 9 (2<sup>6</sup> + 2) נזק דוקר.  
**טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (2<sup>4</sup> + 2) נזק חותך. אם המטרה היא יצור שאינו אלף או אל-מת, היא חייבת להצליח בזריקת הצלחה לחוון בד"ק 10 או להפוך משותקת למשך 1 דקה. המטרה יכולה לחזור על זריקת ההצלחה בסוף כל אחד מתרותיה, ואם היא מצליחה ההשפעה עליה מסתיימת.

**חסינות למכבים מורעל,** תשוש  
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 13  
נקודות השופות שידע בחים  
אתגר 3 (700 נק")

**רגשות לאור שימוש.** כל עוד הביעות נמצא באחור או רשם, הוא סובל מחסרון בגלגול התקפה ובבדיקות חכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הביעות מבצע שתי התקפות חרבי ארוכה או שתי התקפות קצרה ארוכה. הוא יכול להשתמש ביכולת שאיתבת חיים במקומ התקפת חרב ארוכה אחת.  
**שאיתבת חיים.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 5 (1<sup>6</sup> + 2) נזק אובה. המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלחה לחוון בד"ק 13 או שמספר נקודות הפגיעה המירבי שללה מופחת בכמות השווה לנזק ספוגה. הफחתה זו נמשכת עד שהמטרה מסיימת מנונה ארוכה. המטרה מטה אם השפעה זו מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המירבי שללה ל-0.

**דמי אדם שנרגג על ידי התקפה זו והופך לאחר 24 שעות לחזימי תחת שליטת הביעות, אלא אם הוא הוחזר לחים או שגופתו הושמדה.** הביעות יכול לשילוט לכל היתר בשנים-עשר זombs בכל זמן נתון.

**חרב ארוכה.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (1<sup>6</sup> + 2) נזק חותך, או 7 (1<sup>6</sup> + 2) נזק חותך אם ההתקפה נעשתה עם שתי הידיים.

**קשת ארוכה.** התקפת נשק טווח: 4+ לפגיעה, טווח 45/180 מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (1<sup>6</sup> + 2) נזק דוקר.

## בן-ים

תפליך גדול, תהו ועו

דרוג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 45 (2<sup>6</sup>)  
 מהירות 3 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
18 (+4)	10 (0)	15 (+2)	15 (-1)	10 (0)	9 (-1)
חשופים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שפות ים, שאל					
אתגר 2 (450 נק")					

**אמפייבי.** בן-הים יכול לנשום אויר ומים.

## פעולות

**התקפות מרובות.** בן-הים מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכאה אחת והתקפת טופרים או צלצל אחת.  
**נשיכאה.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 8 (1<sup>6</sup> + 4) נזק דוקר.  
**טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 9 (2<sup>6</sup> + 4) נזק חותך.  
**צלצל.** התקפת נשק קפא"פ או טווח: 6+ לפגיעה, הישג ½ מ' או טווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגעה: 11 (2<sup>6</sup>

מטרה אחת. פגעה: 18 (2ק2 + 5) נזק דוקר.  
**פרשות.** התקפת נשך קפא"פ: +8 לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 16 (2ק2 + 5) נזק מוחץ  
**נשיפה מאבנת (טעינה 5-6).** הגורגן נושא גז מאבן בחורת באורך 9 מ'. כל יצור באזורי זה חיב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 13. יצור שנכשל מתחילה להפוך לאבן וניהה מרוסן. המטרה המרוסנת חייב לחזור על זיריקת ההצלחה בסוף תורה הבא. אם הוא מצליח, ההשפעה מסתית מטרת עבורה. אם היא נכשלה, המטרה הופכת מאובנת עד שהיא משוחררת על ידי הלחש שחזרו דగול או קסם אחר.

## ג'י

### אפריט

יסודן גדול, סדר רוע

**דריג שריון 17 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 200 (112 + 10ק16)**  
**מהירות 12 מ', תעופה 18 מ'**

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
(+6)	(+1)	24	(+7)	16	(+3)
(+6)	12	(+1)	15	(+2)	16
					+7
זריקות הצלה חכם 7+, תבן 6+, כרא 7+					

**חסינות לנזק אש**  
**חושיים ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבועה 12 שניות**  
**שפנות להט**  
**אטגר 11 (7,200 נק"נ)**

**קץ יסודן.** אם האפריט מת, הגוף שלו מתפרק בהבקע אש ונען עשן ומשאיר אחריו רק את הצד שהאפריט לבש או נשא.

**יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולת הטלת הלחשים של האפריט היא כריימה (ד"ק הצלה מלחש 15, +7 לפגיעה עם התקפות לחש). האפריט יכול להטיל את הלחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:  
**לפי רצון: גליי קסם**  
**3 / יום כל אחד: הגדלה/הקטנה, לשוננות**  
**1 / יום כל אחד: צימון יסודן (יסודן אש בלבד), גוף רפואי,**  
**היעלמות מעין, בידין דגול, מעבר מישור, קיר אש**

### פעולות

**התקפות מרובות.** האפריט מבצע שתי התקפות סימיטר או משתמש ביכולת השלכת להבה פעמיים.  
**סימיטר.** התקפת נשך קפא"פ: +10 לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 13 (2ק2 + 6) נזק חותך ועוד 7 (2ק6) נזק אש.  
**השלכת להבה.** התקפת לחש בטווות: +7 לפגיעה, טווח 36 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (5ק6) נזק אש.

## ג'יני

יסודן גדול, תוהו טוב

**דריג שריון 17 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 161 (84 + 10ק14)**  
**מהירות 9 מ', תעופה 27 מ'**

### טורף גופות

אל-מת ביןני, תוהו רוע

**דריג שריון 13**

**נקודות פגעה 36 (8ק8)**

**מהירות 9 מ'**

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
(+3)	17	(+3)	10	(+0)	11

**עמידות לנזק תאובה**

**חסינות לנזק רעל**

**חסינות למצבים מוקסם, מורעל, תשוש**

**חושיים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 10 שניות**

**אטגר 2 (450 נק"נ)**

**צחנה.** כל יצור שמתחליל את תורו בטוווח ½ מ' מטורף הגופות חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 10 או להפוך מורעל עד תחילת תורו הבא. יצור שהצליח בהצלחה חסין בפניו צחנת טורף הגופות לפחות 24 שניות.

**התرسה נגד גירוש.** טורפי גופות וכל גועל בטוווח 9 מ' מהנים מיתרון בזריקות הצלה נגד השפעות גירוש אל-מתים.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: +3 לפגיעה, הישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 12 (2ק2 + 3) נזק דוקר.

**טופרים.** התקפת נשך קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (2ק6 + 3) נזק חותך. אם המטרה היא יצור שאינו אל-מת, היא חייבת להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 10 או להפוך מושתקת לפחות 1 דקה. המטרה יכולה לחזור על זריקת הצלה בסופו כל אחד מתרומותה, ואם היא מצליחה ההשפעה עליה מסתית מטרית.

## גורגון

תפלע גדול, חסר נתיה

**דריג שריון 19 (שריון טבעי)**

**נקודות פגעה 114 (12ק12 + 48)**

**מהירות 12 מ'**

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
(-2)	7	(+1)	12	(-4)	2

**מיומנויות הבדיקה +4**

**חסינות למצבים מאובן**

**חושיים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 14 שניות**

**שפנות —**

**אטגר 5 (1,800 נק"נ)**

**סתערות רומסת.** אם הגורגן נע לפחות 6 מ' בכוו ישר לעבר יצור ולאחר מכן פוגע בו עם התקפת נגיחה באותו תור, המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 16 או ליפול שרועה. אם המטרה שרועה, הגורגן יכול לבצע התקפת פרסות אחת נגדה בתור בפעולה נוספת.

### פעולות

**נגיחה.** התקפת נשך קפא"פ: +8 לפגיעה, הישג ½ מ'

השני. מראה **שקר**. כאשר הגלימtan לא ZZ וחלקו התחתון לא חשוף, לא ניתן להבחין בין גלים מת עור כהה. **ריגשות לאור**. כאשר הגלימtan נמצא באחור או בוקה הוא סובל מחסרון בגלגול התקפה ובדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה.

## פעולות

**התקפות מרובות**. הגלימtan מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת ZZ נגב אחת. **נשיכה**. התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגיעה, היישג 1½ מ', יצור אחד. פגעה: 10 (2(6+3 נזק דוקר, ואם המטרה היא מגודל גדול או קטנה יותר, הגלימtan נצמד אליה. אם הגלימtan נהנה מיתרונו נגד המטרה, הוא נצמד לראשה של המטרה, וריא הופעת עיוורת ולא מסוגלת לנשום כל עוד הגלימtan צמוד אליה. כל עוד הוא נצמד ליצור, הגלימtan יכול לבצע את ההתקפה רק נגד המטרה והוא נהנה מיתרונו בגלגול התקפה. הגלימtan יכול לנתק את עצמו על ידי ניצול 1½ מ' תונעה. כל יצור, כולל המטרה, יכול למצל פועלה כדי לנתק את הגלימtan על ידי הצלחה בבדיקה כוח بد"ק 16.

**ZZ**. התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגיעה, היישג 3 מ', יצור אחד. פגעה: 7 (3+3 נזק חותך. **גניחה**. יכול בטעות 18 מ' מהגלימtan שיכל לשמעו את הגניחה ואיננו שיקוץ חייב להצליח בזריקת הצלחה להוכמה בד"ק 13 או להפוך מבויל עד סוף הסיבור הבा של הגלימtan. יכול שמצליח בהצלחה, הופך חסין מפני גניחה הגלימtan למשך 24 השעות הבאות **ישירות דימין** (נען לאחר מנוחה קצרה או ארוכה).

הgalimtan יוצר באופן קסום שלושה העתקים אשליתיים של עצמו, אם הוא לא באחור או בוקה. הcopylim נעים אליו, מחקים את פעולותיו ומחליפים כל הזמן מקומות כדי שאפשר יהיה לעקוב אחר הcopylin האמתי. אם הcopylin עבר באחור של אור בוקה, הcopylin נעלמים.

כאשר יוצר כלשהו מנסה לפגוע בgalimtan עם התקפה או לחש מזק כאשר לפחות לפחות כפלי אחד נשאר, היצור מגלאג באקרה כדי לקבוע אם הוא מכוון לgalimtan או לאחד הcopylim. יכול אינו מושפע על ידי השפעה קסומה זו אם הוא לא יכול לראות או אם הוא מסתמן על חושים בלבד ראייה.

לכפי יש את דרגי"ש של הgalimtan ומשתמש בזריקות הצלחה שלו. אם התקפה פוגעת בכפלי, או אם הוא נכשל בזריקת הצלחה נגד השפעה האגרמת נזק, הcopylin נעלם.

## גלים

### גולם אבן

יצור כפ"ם גדול, חסר נתיחה

דרוג שרין 17 (שרין טבעי)  
נקודות פגעה 178 (ק17 + 10ק85 + 35)  
מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+6)	9	(-1)	20	(+5)	3
(-5)	1	(+0)	11	(-4)	3

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+5)	15	(+2)	22	(+6)	15
(+2)	16	(+3)	20	(+2)	15
(+5)	21				
<b>זריקות הצלחה ZZ+</b> 6+, חכם 7+, כח 9+					
<b>עמידות לנזק</b> ברק, רעם					
<b>שפנות רוח</b> ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבועה 13					
<b>אתגר 11</b> (7,200 נק"נ)					

**קץ יסודני**. אם היגייני מות, הגוף שלו מתפרק למשב רוח חם ומושair אחריו רק את היצור שהיגייני לבש או נשא. **יכולת הטלת לחשים טבעי**. יכולת הטלת הלחשים של היגייני היא כריזמה (ד"ק הצלחה מלאה 17, 9+ לפגעה עם התקפות לחש). היגייני יכול להטיל את הלחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:

לפי רצון: גליי רושע או טוב, גליי קסם, גל הדף  
3 / يوم כל אחד: יצירת מזון ומים (יכול ליצור יין במקום מים), לשונות, הליכת רוח  
1 / يوم כל אחד: זימון יסודן (יסודן אוויר בלבד), בריאה, גוף רפואי, הילומות מעין, בידיעון דגל, מעבר מישור

## פעולות

**התקפות מרובות**. היגייני מבצע שלוש התקפות סימטר. סימטר. התקפת נשך קפא"פ: 9+ לפגעה, היישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 12 (2(5+5 נזק חותך ועוד 3 (6 נזק ברק או רעם (בחירה היגייני).

**יצירת מערבולות**. גלי אוויר המסתחרר בצוואר קסומה ברדיוו ½ מ' ובגובה של 9 מ' מופיע בנקודה שהיגייני יכול לראות בטוחו 36 מ' ממנו. המערבולות ממשיכת להתקפים כל עוד היגייני שומר על ריכוז (אילו הוא מתרכצת לחש). כל יצור, מלבד היגייני שנכנס למערבולות צריך להצליח בזריקת הצלחה לכוח بد"ק 18 או להפוך מרוסן על ידי המערבולות. היגייני יכול להזיז את מערבולות עד 18 מ' בתור פעולה, ויצורים המרוסנים על ידי המערבולות נעים אליו. המערבולות מסתיימת אם היגייני מפסיק לראות אותה. יכול יכול להשתמש בפעולה כדי לשחרר יצור המרוסן על ידי המערבולות, כולל את עצמו, על ידי הצלחה בבדיקה כוח بد"ק 18. אם הבדיקה מצילה, היצור מפסיק להיות מרוסן ומהודד לחיל הקרוב ביוטר מחוץ למערבולות.

## galimtan

שיקוף גדול, תהו ניטראלי

דרוג שרין 14 (שרין טבעי)  
נקודות פגעה 78 (12K10 + 12K12)  
מהירות 3 מ' תעופה 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+3)	15	(+2)	12	(+1)	13
(+2)	12	(+1)	12	(+1)	14
(+2)	14	(+1)	12	(+1)	12
<b>מיומנויות התגנבות</b> +5					
<b>חשיבות ראיית חושך 18 מ'</b> , הבדיקה קבועה 11					
<b>שפנות דיבור عمוק</b> , עמוקים					
<b>אתגר 8</b> (3,900 נק"נ)					

**העברת נזק**, כאשר הgalimtan אוחז יצור, הוא סוג רק חצי מהנזק הנגרם לו (מעוגל מטה), והיצור סופג את החצי

## פעולות

**התקפות מרובות.** הגולם מבצע שתי התקפות קפא"פ. הטחה. התקפת נשק קפא"פ: 13+ לפגעה, הישג 2% מ', מטרת אחת. פגעה: 20 (3ק 8+7 נזק מוחץ). חרב. התקפת נשק קפא"פ: 13+ לפגעה, הישג 3%, מטרת אחת. פגעה: 23 (3ק 10+7 נזק חותר). **נשיפת רעל (טעינה 6).** הגולם מושך גז רעל בחורט באורך 4%. כל יצור באזורי הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 19 ולספוג 45 (8ק 10) נזק רעל אם נכשל או חזי נזק אם הצליח.

## גולם בשר

יצר כפ"ים ביןוני, ניטראלי

דריג שריון 9  
נקודות פגעה 93 (11ק 8+44)  
מהירות 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כraz
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (0+)	5 (3-)

**חסינות לנזק** ברק, רעל; דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות שלא נעשות עם נשק אדמנטי. **חסינות למכבינים** מאובן, מבוהל, מוקסם, מורעל, משותק, תושע. **חווטים** ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שפונות מבין את השפונות של היוצר שלו אבל לא יכול לדבר אתגר 5 (1,800 נק"נ)

**שיכור קרב.** בכל פעם הגולם מתחילה את תורו עם 40 נקודות פגעה ומטה, גלגל ק. בתוכהו של 6, הגולם הופך לשיכור קרב. בכל תור בו הוא שיכור הגולם תוקף את הייצור הקרוב ביותר אליו שהוא רואה. אם אין ייצור הקרוב מספיק קר שהוא יכול להתקדם ולתקוף, הגולם תוקף חוץ, עם העדפה לחפצים הקטנים ממנו. לאחר שהגולם הופך לשיכור קרב, הוא ממשיר לעשות זאת עד שהוא מושמד או עד שהוא מшиб את כל נקודות הפגיעה שלו.

אם יוציאו של הגולם נמצא בטוחו 18 מ' ממנו כאשר הגולם שיכור, הוא יכול לנשוך להרגיעו אותו על ידי דבר החטוי ומשכנע. הגולם חיב להיות מסוגל לשמעו את יוצרו, שציר להשתמש בפעולה כדי לבצע בדיקת כירזימה (שכנוע) בד"ק 15. אם הבדיקה מצילה, הגולם מפסיק (שכנוע) בד"ק 15. אם הגולם סופג נזק בזמן שעדיין יש לו 40 להיות שיכור. אם הגולם סופג נזק בזמן שעדיין יש לו 40 נקודות פגעה או פחות, הוא עשוי להפוך לשיכור שוב. סלידה ממש. אם הגולם סופג נזק אש, הוא סובל מהסתורן בגלאי התקפה ובבדיקות תוכנה עד סוף תורו הבא.

**צורה קבועה.** הגולם חסין מפני כל לחש או השפעה שמנסוי לשנות את צורתו.

**ספיגת ברקים.** בכל פעם שנגרים לגולם נזק ברק, הוא לא סופג את הנזק אלא מшиб מספר נקודות פגעה השווה לנזק הברק שנגרים לו.

**עמידות לקסום.** הגולם נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

**נשק קסום.** התקפות הנשק של הגולם נחשבות קסומות.

**חסינות לנזק** רעל, תודעה; דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות שלא נעשות עם נשק אדמנטי. **חסינות למכבינים** מאובן, מבוהל, מוקסם, מורעל, משותק, תושע

**חווטים** ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 10 שפונות מבין את השפונות של היוצר שלו אבל לא יכול לדבר אתגר 10 (5,900 נק"נ)

**צורה קבועה.** הגולם חסין מפני כל לחש או השפעה שמנסוי לשנות את צורתו. **עמידות לקסום.** הגולם נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות. **נשק קסום.** התקפות הנשק של הגולם נחשבות קסומות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הגולם מבצע שתי התקפות הטחה. הטחה. התקפת נשק קפא"פ: 10+ לפגעה, הישג 2% מ', מטרת אחת. פגעה: 19 (3ק 6+6 נזק מוחץ). **האטה (טעינה 6-5).** הגולם בוחר יצור אחד או יותר שהוא יכול לראות בטוחו 3 מ' ממנו כמטרה. כל מטרת חי"ב לתוך זריקת הצלה לחוכמה בד"ק 17 נגד קסם זה. מטרת שנכשלה בהצלחה לא יכולה להשתמש בפעולות תגובה, המהירות שלה יורדת לחצי והוא לא יכולה לבצע יותר מהתקפה אחת בתורה. בנוסף, המטרת יכולה להשתמש בפעולה נוספת נמשכת למשך 1 דקה. המטרת יכולה השפאות אלה נמשכת למשך 1 דקה. המטרת יכולה לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורה, ואם ההצלחה ההשפעה מסתיימת.

## גולם בזרז

יצר כפ"ים גדול, חסר נתיה

דריג שריון 20 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 210 (20ק 10+100)

מהירות 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כraz
(+7) 9 (-1)	20 (+5)	3 (4-)	11 (0+)	1 (-5)	24

**חסינות לנזק** אש, רעל, תודעה; דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות שלא נעשות עם נשק אדמנטי. **חסינות למכבינים** מאובן, מבוהל, מוקסם, מורעל, משותק, תושע

**חווטים** ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 10 שפונות מבין את השפונות של היוצר שלו אבל לא יכול לדבר אתגר 16 (15,000 נק"נ)

**ספיגת אש.** בכל פעם שנגרים לגולם נזק אש, הוא לא סופג את הנזק אלא מшиб מספר נקודות פגעה השווה לנזק האש שנגרים לו.

**צורה קבועה.** הגולם חסין מפני כל לחש או השפעה שמנסוי לשנות את צורתו. **עמידות לקסום.** הגולם נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות. **נשק קסום.** התקפות הנשק של הגולם נחשבות קסומות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הגולם מבצע שתי התקפות הטחה. הטחה. התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג 2% מטרת אחת. פגעה: 13 (2+4) נזק מוחץ.

## גולם חמר

יציר כפים גדול, חסר נתיחה

דירוג שריון 14 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 133 (ק10+56)

מהירות 6 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (5-)

**חסינות לנזק חומצה,** רעל, תודעה; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שלא נעשות עם נשק אדמנטי, חסינות למצבים מאובן, מבוהל, מוקסם, מורעל, משותק, תשוש

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 9  
שפנות מבין את השפנות של היוצר שלו אבל לא יכול לדבר  
אתגר 9 (5,000 נק"נ)

**ספיגת חומצה.** בכל פעם שנגרם לנזק חומצה, הוא לא סופג את הנזק אלא מшиб מספר נקודות פגעה השווה לנזק החומצה שנגרם לו.

**שיכור קרב.** בכל פעם הגולם מתחל את תורו עם 60 נקודות פגעה ומטה, גלאל ק. בתוצאל של 6, הגולם הופר שיכור קרב. בכל תור בו הוא שיכור הגולם תוקף את היוצר הקרוב ביותר אליו שהוא רואה. אם אין יוצר הקרוב מספיק קר שהוא יכול להתקדם ולתקוף, הגולם תוקף חוץ, עם העדפה לחפצים הקטנים ממנו. לאחר שהගולם הופר שיכור קרב, הוא ממשיך לעשות זאת עד שהואמושמד או עד שהוא מסיב את כל נקודות הפגעה שלו.

**אזורת קבועה.** הגולם חסין מפני כל לחש או השפעה שמנוטים לשנות את צורתו.

**עמידות לקסום.** הגולם נהנה מיתרון בזריקות הצללה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.  
נקש קסום. התקפות הנשק של הגולם נחשבות קסומות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הגולם מבצע שתי התקפות הטחה. הטחה. התקפת נשק קפא"פ: 8+ לפגעה, הישג 2% מטרת אחת. פגעה: 16 (2+5) נזק מוחץ אם המטרת היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצללה לד"ק 15 או שמספר נקודות הפגיעה המירבי שלו מופחת בכמות השווה לנזק שספג. המטרת מתחה אם התקפה זו מורידה את מספר נקודות הפגיעה המירבי שלה ל-0. ההפחתה נמשכת עד שהיא מסוררת על ידי הלחש שיקום דగול או קסם אחר.

**האטגה (טעינה 5-6).** עד סוף התור הבא שלו, הגולם מקבל באופן קסום נוספת של 2+ לדרגי"ש שלו, הוא נהנה מיתרון בזריקות הצללה לזריזות, והוא יכול להשתמש בהתקפת הנטחה שלו בתור פעולה נוספת.

לא למכירה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

## גרגoil

ישודן בימי,תוון רוע

דירוג שריון 15 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 52 (ק7+21)  
מהירות 9 מ', תעופה 18 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)
<b>עמיות לנזק דוקר,</b> חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות					
שללא נעשות עם נשק אדמנטי					
<b>חסינות לנזק רעל</b>					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10					
שפנות צור					
אתגר 2 (450 נק"נ)					
<b>מראה שקרי.</b> כאשר הגרגoil לא זו, לא ניתן להבחין בינו לבן חוץ דומם.					

## פעולות

**התקפות מרובות.** הגרגoil מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת טופרים אחת.  
נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג 2% מ', מטרת אחת. פגעה: 5 (ק1+6) נזק דוקר.  
טופרים. התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג 2% מ', מטרת אחת. פגעה: 5 (ק1+6) נזק חותך.

**גרימלוק**  
דמי אדם בינוי (גרימלוק), ישראל רוע

ديرוג شריון 11  
נקודות פגעה 11 (ק2+8+2)  
מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)	6 (-2)
<b>מיומניות אטלטיקה</b> +5+, הבחנה +3+, התגבות +3+					
<b>חסינות למצבים עיוור</b>					
חושים אל-ראייה 9 מ' או 3 מ' כאשר חירש (יעור מעבר לטוח זה), הבחנה קבועה 13					
שפנות עמוקים					
אתגר 1/4 (50 נק"נ)					
<b>חש סמא.</b> הגריםלוק לא יכול להשתמש בא-ראייה שלו בעודו חירש ולא מסוגל להריח.					
<b>חש שמיעה וריח חדים.</b> הגריםלוק נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על שמיעה או ריח.					
<b>הסואת אבן.</b> הגריםלוק נהנה מיתרונו בבדיקות זריזות (התגבות) כדי להתחבא באזורי סלעים.					

## פעולות

**גבוט עצם דוקרני.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגעה, הישג 2% מ', מטרת אחת. פגעה: 5 (ק1+3) נזק מוחץ  
עוד 2 (ק4) נזק דוקר.

## גראפין

תפליז גדול, חסר נתיחה

### דריג שריון 12

נקודות פגעה 59 (7+ 10+ 21)

מהירות 9 מ', תעופה 24 מ'

כוח	זרץ	חוטן	תבן	חכם	כרז
(+4) 18	(+2) 15	(+3) 16	(-4) 2	(+1) 13	(-1) 8
מיזומנויות הבחנה 5	—	chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 15	chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 15	chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 15	chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 15

טיפות —

אתגר 2 (450 נק"נ)

חשש ראייה חד. הגראפין נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכות על ראייה.

## פעולות

התקפות מרובות. הגראפין מבצע שתי התקפות: התקפת

מקור אחת והתקפת טופרים אחת.

מקור. התקפת נשק קפא"פ: 6 + לפגעה, היישג 1% מ',

מטרה אחת. פגעה: 8 (4+ 4) 1(1) 6 + לפגעה, היישג 1% מ',

טופרים. התקפת נשק קפא"פ: 6 + לפגעה, היישג 1% מ',

מטרה אחת. פגעה: 11 (2) 6 + 4 נזק דוקר.

## גראיק

תפליזBINONI, ניטראלי

### דריג שריון 14 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 27 (8+ 6)

מהירות 9 מ', טיפול 9 מ'

כוח	זרץ	חוטן	תבן	חכם	כרז
(+2) 14	(+2) 14	(+0) 11	(-4) 3	(+2) 14	(-3) 5
עמירות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות	chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 12	chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 12	chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 12	chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 12	chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 12

אתגר 2 (450 נק"נ)

הסואת אבן. הגראיק נהנה מיתרונו בבדיקות זריזות (התגנבות) כדי להתחבא באחור סלעי.

## פעולות

התקפות מרובות. הגראיק מבצע התקפת משוש אחת. אם

התקפה זו פוגעת, הגראיק יכול לבצע התקפת מקור אחת

נגד אותה מטרה.

משוש. התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, היישג 1% מ',

מטרה אחת. פגעה: 9 (2) 6 + 2 נזק חותך.

מקור. התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, היישג 1%

מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1) 6 + 2 נזק דוקר.

## מלצות (ד)

### דארגר

דמות אדם BINONI (גמד), סדר רוע

דריג שריון 16 (שריון קשקשיים, מגן)  
נקודות פגעה 26 (8+ 8+ 10)

מהירות 7% מ'

כוח	זרץ	חוטן	תבן	חכם	כרז
(+2) 15	(+2) 14	(+1) 13	(-1) 8	(+0) 11	(-1) 9

מיזומנויות הרשות 2+, התגנבות 6+

chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 10  
שפנות גמדית, מעוקם

אתגר 1 (200 נק"נ)

עמידות לנזק רעל. הדואריג ראיית חושר 36 מ', הבחנה קבואה 10  
נשא, הדואריג מיטרונו בבדיקות חוכמה

ונגיד רעל, לחשים ואשליות, והוא עמיד לפני הקסומה

ושיטוק.

رجישות לאור שימוש. כל עוד הדואריג נמצא באחור או ר'

שם, הוא סובל מחסרונו בגelog התקפה ובבדיקות חוכמה

(הבחנה) המסתמכות על ראייה.

## פעולות

הגדלה (נטען לאחר מנוחה קצרה או ארוכה). לעומת 1 דקה, הדואריג גדל באופן קסום, יחד עם כל מה שהוא לובש או נשא. כל עוד הדואריג מוגדל, הוא מגודל גם כוח קבויות הנזק שלו מוכפלות בהתקפות נשק מבססות כוח (כלול בהתקפות) והוא נהנה מיטרונו בבדיקות כוח וזריקות הצלחה לכוח. אם אין לדואריג מקום לגדל לגודל גדול, הוא גדל עד לגודל המרבי האפשר בחלל.

מכוש קרוב. התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (2+ 8+ 1) נזק דוקר, או 11 (2+ 8+ 2) נזק דוקר כאשר מוגדל.

חנית הטלה. התקפת נשק קפא"פ או טווח: 4 + לפגעה, היישג 1% מ' או טווח 9/36 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (2+ 6+ 1) נזק דוקר, או 9 (2+ 6+ 2) נזק דוקר כאשר מוגדל.

היעלמות מעין (נטען לאחר מנוחה קצרה או ארוכה). הדואריג הופך בלתי נראה באופן קסום עד שהוא מתקיף, מטייל לחש או משתמש ביכולת ההגדלה שלו, או עד שהדואריג לובש ונושא הופך בלתי נראה גם כן.

## דובלין

דמות אדם BINONI (גובלינאי), תוהו רוע

### דריג שריון 16 (שריון פרווה, מגן)

נקודות פגעה 27 (5+ 8+ 5)

מהירות 9 מ'

כוח	זרץ	חוטן	תבן	חכם	כרז
(+2) 15	(+2) 14	(+1) 13	(-1) 8	(+0) 11	(-1) 9

מיזומנויות הרשות 2+, התגנבות 6+

chosim ראיית חושר 18 מ', הבחנה קבואה 10  
שפנות גובלנית, מודברת

אתגר 1 (200 נק"נ)

בריין. כאשר הדובלין פוגע עם נשק קפא"פ, הוא גורם קובית נזק אחת נוספת (כלול בהתקפות).

התקפת הפתעה. אם הדובלין מפתח יצור ופוגע בו

בד"ק 13 כוח או ליפול שרואה. אם המטרה שרואה, הטיצרטופס יכול לבצע התקפה רקיעה אחת נגדה בתווך פעולה נספחת.

## פעולות

**נגיעה.** התקפת נשך קפא"פ: 9 + לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 24 (24 + 6) נזק דוקר. **רקיעה.** התקפת נשך קפא"פ: 9 + לפגיעה, הישג ½ מ', יצור שרוע אחד. פגעה: 22 (23 + 6) נזק מוחץ.

## פלסיזוארים חיה גדולה, חסר נתיה

דריג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 68 (8 + 10)  
מהירות 6 מ', שחיה 12 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
(+4)	15	(+2)	16	(+3)	2
18	(+4)	(+4)	(+1)	12	(+1)

מיומנויות הבחנה +3, התגבות +4  
חוושים הבחנה קבועה 13  
שפויות —  
אתגר 2 (450 נק"נ)

**עצירת נשימה.** הפלסיזוארים יכול לעצור את נשימתו של מושך 1 שעיה.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 6 + לפגיעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 14 (3 + 4) נזק דוקר.

## דמוי-דרקון דרקון קטנטנו, ניטראלי, טוב

דריג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 7 (2 + 4)  
מהירות ¾ מ', תעופה 18 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
(-2)	15	(+2)	13	(+1)	10
6	(-2)	(+1)	(+0)	12	(+1)

מיומנויות הבחנה +3, התגבות +4  
חוושים אל-ראייה 3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 13  
שפויות מבן דרקוני ומודוברת אבל איןין יכול לדבר  
אתגר ¼ (50 נק"נ)

**חוושים חדים.** דמוי-הדרקון נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכות על ראייה, שמיעה או ריח.  
**עמידות לנזקם.** דמוי-הדרקון נהנית מיתרונו בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.  
**טלפתייה מוגבלת.** דמוי-הדרקון יכול לתקשר באופן קסום ריעונות, רגשות, ותמונהות פשוטים טלפטיית עם כל יצור בטווח 30 מ' שיכל להבין שפה כלשהי.

בהתקפה במהלך סיבוב הקרב הראשון, המטרה ספגת 7 (2 + 6) נזק נוספת מההתקפה.

## פעולות

**כוכב שחור.** התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגיעה, הישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 11 (2 + 8) נזק דוקר.  
**חנית הטלה.** התקפת נשך קפא"פ או טוויה: 4 + לפגיעה, הישג ½ מ' או טוויה 9/36 מ', מטרת אחת. פגעה: 9 (2 + 6) נזק דוקר בקפא"פ או 5 (1 + 6) נזק דוקר בטוויה.

## динוזאורים

### טירונזאורים רקס חיה עצומה, חסר נתיה

דריג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 136 (13 + 12)  
מהירות 15 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
(+7)	25	(+0)	10	(+4)	19
(-2)	(+4)	2	(-4)	12	(+1)

מיומנויות הבחנה +4  
חוושים הבחנה קבועה 14  
שפויות —  
אתגר 8 (3,900 נק"נ)

## פעולות

**התקפות מרובות.** הטירונזאורים מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת זנב אחת. הוא לא יכול לבצע את שתי התקפות נגד אותה מטרה.

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 3 + לפגיעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 33 (4 + 12) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור מגודל ביןוני או קטן יותר, הוא הופך (ד"ק לביריה 17). עד שההא芝ה מסתיתם, המטרה מרסונת, והטירונזאורים לא יכולים לאחוז מטרה נוספת.  
**זנב.** התקפת נשך קפא"פ: + 10 לפגעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 20 (3 + 7) נזק מוחץ.

### טריצרטופס חיה עצומה, חסר נתיה

דריג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 95 (10 + 12)  
מהירות 15 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
(+6)	22	(-1)	(+3)	17	(-4)
(-9)	(+6)	2	(-4)	11	(+0)

חוושים הבחנה קבועה 10  
שפויות —  
אתגר 5 (1,800 נק"נ)

**סתערות רומסת.** אם הטריצרטופס נעל לפחות 6 מ' בכווישר לעבר יצור ולאחר מכן פוגע בו עם התקפת גינוייה באוטו תור, המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלחה לכוכב

## פעולות

כלשהי למטרה, היא יכולה לחזור על זירות הצלחה, ואם ההצלחה מצליחה לה השפיעו מושתים. אחרת, ההשפעה נמשכת 24 שעות או עד שהדריאדה מתה, ווברת למשיר קיום שונה מהמטרה או מס' ימת את ההשפעה בזיר פועלות נוספת. אם המטרה מצליחה בזריקת הצלחה, היא הופכת חסינה בפני הקסמת הפיה של הדריאדה לפחות 24 שעות. אם המטרה מצליחה שיהיו לה לכל יותר דמי אדם אחד ועוד שלווש חיים מוקסמים בכל זמן נתון.

### דריידר

תפליז גדול, תוחן רוע

**דריג שריין 19** (שריין טבאי)  
נקודות פגיעה 123 (13<sup>ק</sup>) + (52 +  
מהירות 9 מ', טיפול 9 מ'

כח	זרץ	חוט	תבן	חכם	כרח
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)
מיזוגיות הבדיקה 5+, התגבות 9+					
חושים ראיית חזק 36 מ', הבדיקה קבועה 15					
שפות אלףית, עמוקים					
אתגר 6 (2,300 נק")					

**מורשת פיה.** הדריידר נהנה מיתרונות בזריקות הצלחה נגד השפעות הגורמות לו להיות מוקסם, וקסם לא יכול להרדים את הדריידר.

**יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולת הטלת הלחשים של הדריידר היא חוכמה (ד"ק הצלחה מלחש 13). הדריידר יכול להטיל את הלחשים הבאים ללא צורך ברכיבים חומריים: לפ"ר רצון: אורות מתקדים 1 / יומם כל אחד: חישכה, אש פית' טיפוס עכבייש. הדריידר יכול לטפס על משטחים קשים לטיפוס, כולל הליכה במוהוף על תקרות, ללא צורך בבדיקה תכונה.

**رجישות לאור שם.** כל עוד הדריידר נמצא באזורי אור שמש, הוא סובל מחסרים בגאלול התקפה ובבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכות על ראייה. **הליקת קורים.** הדריידר מתעלם מוגבלות תנועה שנגרמת על ידי קורים.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדריידר מבצע שלוש התקפות עם חרב ארוכה או קשת ארוכה. הוא יכול להחליף אחת מהתקפות אלה בהתקפת נשיכה.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג 1% מ', יצור אחד. פגעה: 2 (4<sup>ק</sup>) נזק דוקר ועוד 9 (8<sup>ק</sup>) נזק רעל.

**חרב ארוכה.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (3 + 8<sup>ק</sup>) נזק חותר, או 8 (3 + 10<sup>ק</sup>) נזק חותר אם הרקפה נעשתה עם שתי הידיים.

**קשת ארוכה.** התקפת נשק טווון: 6+ לפגיעה, טוון 45/180 מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (3 + 8<sup>ק</sup>) נזק דוקר ועוד 4 (8<sup>ק</sup>) נזק רעל.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 4 (4<sup>ק</sup> + 2) נזק דוקר. **עקז.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג 1% מ', יצור אחד. פגעה: 4 (4<sup>ק</sup> + 2) נזק דוקר, והמטרה חייבת להצלח בזריקת הצלחה לחוץ נ苴ת ב-5 או יותר, המטרה נפלת מיחסורת הכרה למשך אותו הזמן, או עד שהיא סופגת נזק או יצור אחר משתמש בפעולה כדי להעיר אותה בניעור.

### דריידה

יצור פיה בינווי, ניטראלי

**דריג שריין 11** (16 עם עור קליפה)  
נקודות פגעה 22 (25<sup>ק</sup>)

כח	זרץ	חוט	תבן	חכם	כרח
10 (+0)	18 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+4)
מיזוגיות הבדיקה 4+, התגבות 5+					
חושים ראיית חזק 18 מ', הבדיקה קבועה 14					
שפות אלףית, חורש					
אתגר 1 (200 נק")					

**יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולה הטלת הלחשים של הדריידה היא כריזמה (ד"ק הצלחה מלחש 14). הדריידה יכולה להטיל את הלחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:

לפי רצון: יצירות הדראוד 3 / יומם כל אחד: סיבוך, גרגרי מרפא 1 / יומם כל אחד: עור קליפה, מעבר ללא עקבות, אלת עז **עמידות לקסם.** הדריידה נהנה מיתרונות בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות. **דיבור עם חיים וצמחים.** הדריידה יכולה לתקשר עם חיים וצמחים כאלו הם חולקים שפה. **עד עז.** פעם אחת בתורה, הדריידה יכולה להשתמש ב-3 מ' של תנעה כדי לנוע באופן תקין עץ חי בהישג ידה לצאת מעם חי אחר בטוווח 18 מ' מהעץ הראשון ולהופיע בחול פנוי בטוווח 1% מ' מהעץ השני. שני העצים חיברים להיות מגודל גדול או גדולים יותר.

## פעולות

**גבוט.** התקפת נשק קפא"פ: 2+ לפגיעה (6+ לפגיעה עם אלת עז), הישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 2 (4<sup>ק</sup>) נזק מוחץ, או 8 (8<sup>ק</sup> + 4) נזק מוחץ עם אלת עז.

**הקסמת פיה.** הדריידה בוחרת דמי אדם אחד או חייה אחת שהיא יכולה לראות בטוווח 9 מ' ממנה כמטרה. אם המטרה יכולה לראות את הדריידה, היא חייבת להצלח בזריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 14 או להפוך מוקסמת. היצור המקיים רואה בדריידה חברה שהוא סומך עליו שתשתחווית ותגן עליו. למרות שהמטרה אינה תחת שליטת הדריידה, היא רואה את הבקשות והפעולות של הדריידה בזרה החביבית ביותר. בכל פעם שהדריידה או בעלי בריתה מזקירים בדף

## דרכים כרומטיים

**התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרךן מנופף בכנפיו. כל יצור בטוויה 4% מי מהדרךן חייב להצלח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 25 או לספוג 17 (6<sup>2</sup> + 10) נזק מוחץ ולפוף שרוע. לאחר מכן הדרךן יכול לעוף עד חצי ממהירות התעופה שלו.

### דרךן אדום בוגר

דרךן עצום, תהו ורע

דריג שריון 19 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 256 (19<sup>2</sup> + 12<sup>2</sup>)  
מהירות 12 מ', טיפוס 12 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כץ
(+8) 27	(+0) 10	(+7) 25	(+3) 16	(+1) 13	(+5) 21
זריקות הצלחה 6+	חוון 6+	+13	חכם 7+	כץ 11+	
מיומנויות הבחנה +6	+13	+6+	+7	+13+	
חסינות לנזק אש	+13	+6+	+7	+13+	
חושים אל-ראיה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבואה 23	18	36	23	36	
שפויות דרומיות, מדברת אתגר 17 (נק' נ)	18,000	17	18,000	17	

**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הדרךן נכשל בזריקת הצלחה, הוא יכול במקומות זואת לבחרור להצליח בה.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הדרךן יכול להשתמש בנוכחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: +14 לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 19 (2<sup>2</sup> + 8) נזק דוקר ועוד 7 (2<sup>2</sup>) נזק אש.  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: +14 לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (2<sup>2</sup> + 6) נזק חותך.  
**זגב.** התקפת נשק קפא"פ: +14 לפגיעה, היישג 4% מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (2<sup>2</sup> + 8) נזק מוחץ.  
**נשיפת אש (טעינה 5-6).** הדרךן נושא אש בחנות באורך 18 מ'. כל יצור באזורי האש חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 21, ואם הוא נכשל הוא סופג 63 (18<sup>2</sup>) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.

### פעולות אגדיות

הדרךן יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתרח האפשרויות הבאות. הדרךן יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הדרךן מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו. **דיהוי.** הדרךן מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).

## דרךן אדום

### דרךן אדום עתיק

דרךן אדום, תהו ורע

דריג שריון 22 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 546 (28<sup>2</sup> + 20<sup>2</sup>)  
מהירות 12 מ', טיפוס 12 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כץ
(+10) 30	(+0) 10	(+9) 29	(+4) 18	(+2) 15	(+6) 23
זריקות הצלחה 7+	חוון 7+	+16	חכם 9+	כץ 13+	
מיומנויות הבחנה 7+	+16	+7	+16+	+7	
חסינות לנזק אש	+7	+7	+7	+7	
חושים אל-ראיה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבואה 26	18	36	26	36	
שפויות דרומיות, מדברת (נק' נ)	62,000	24	62,000	24	

**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הדרךן נכשל בזריקת הצלחה, הוא יכול במקומות זואת לבחרור להצליח בה.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הדרךן יכול להשתמש בנוכחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: +17 לפגיעה, היישג 4% מ', מטרה אחת. פגעה: 21 (2<sup>2</sup> + 10) נזק דוקר ועוד 14 (4<sup>2</sup>) נזק אש.

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: +17 לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (2<sup>2</sup> + 10) נזק חותך.

**זגב.** התקפת נשק קפא"פ: +17 לפגיעה, היישג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 19 (2<sup>2</sup> + 8) נזק מוחץ.

**נכחות מבהילה.** כל יצור לבחרות הדרךן, הנמצא בטוויה 36 מ' ממנו ומודע לנוכחותו חייב להצלח בזריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 21 או להפוך מבויה למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת הצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה ההשפעה מסתירים. אם יצור מצליח בהצלחה או שההשפעה מסתירים עבורה, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרךן למשר 24 השעות הבאות.

**נשיפת אש (טעינה 5-6).** הדרךן נושא אש בחנות באורך 27 מ'. כל יצור באזורי האש חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 24, ואם הוא נכשל הוא סופג 91 (6<sup>2</sup>) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.

### פעולות אגדיות

הדרךן יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתרח האפשרויות הבאות. הדרךן יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הדרךן מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו. **דיהוי.** הדרךן מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).

**התקפת זגב.** הדרךן מבצע התקפת זגב.

מטרה אחת. פגעה: 9 (ק1 + 4) נזק דוקר ווד 3 (ק1 נזק אש.  
**נשיפת אש (סעיף 5-6).** הדרקון נשף אש בחנות באורך 4% מ'. כל יצור באזורי האש חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 13, ואם הוא נכשל הוא סופג 24 (ק7) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.

## דרקון יירוק

### דרקון יירוק עתיק

דרקון אדיר, סדר רוע

דריג שריון 21 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 385 (20+22)

מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרכ
(+8)	12	(+1)	25	(+7)	27
(+4)	12	(+5)	20	(+3)	19
זריקות הצלה	זרע +8, חוות +14, חכם +10, כרכ +11				
מיומנויות הבחנה	+17, התגבות +8, שכונע +11, תבונה +10, תרמית +11				
חוונים אל-ראיה	18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 27 קבוצה				
שפונות דרקונית, מדברת					
אתגר 22 (22 נק"נ)					

אמפייב. הדרקון יכול לנשום אויר ומים. **עמידות אגדית (3/ יום).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקום זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בנוכחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים. מטרה אחת. פגעה: 19 (ק2 + 8) נזק דוקר ווד 10 (ק3) נזק רעל. טופר. התקפת נשק קפא"פ: 15 + לפגעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 22 (ק4 + 8) נזק חותך. גב. התקפת נשק קפא"פ: 15 + לפגעה, היישג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (ק2 + 8) נזק מוחץ. **נכחות מבהילה.** כל יצור לבחרות הדרקון, הנמצא בטוויה 36 מ' ממנו ומודע לנוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 19 או להפוך מבויל למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצללה בסוף תורו, ואם ההצללה מצילה ההפעה מסתימית. אם יצור מציל בהצללה או שההשפעה מסתימית עברו, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון למשר 24 השעות הבאות.

**נשיפת רעל (סעיף 5-6).** הדרקון נשף גז רעל בחנות באורך 27 מ'. כל יצור באזורי הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחוכמן בד"ק 22 ולספוג 77 (ק22) נזק רעל אם נכשל או חצי נזק אם הצליח.

**התקפת זנב.** הדרקון מבצע התקפת זנב. התקפת כנף (עליה 2 פעולות). הדרקון מנוף בכנפיו. כל יצור בטוויה 3 מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 22 או לספוג 15 (ק2 6 + 8) נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעור עד חצי ממahirות התעופה שלו.

## דרקון אדום עיר

דרקון גדול, תהו רוע

דריג שריון 18 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 178 (17+85)

מהירות 12 מ', טיפוס 12 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרכ
(+6)	10	(+0)	21	(+2)	14 (19 (+0))
(+23)	23				
זריקות הצלה	זרע +4, חוות +9, חכם +4, כרכ 8 +8				
מיומנויות הבחנה	+8, התגבות +4				
חוונים אל-ראיה	9 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 18				
שפונות דרקונית, מדברת					
אתגר 10 (10 נק"נ)					

## פעולות

התקפות מרובות. הדרקון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים.

**נשיפה.** התקפת נשק קפא"פ: + 10 לפגעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (ק2 + 10) נזק דוקר ווד 3 (ק1) נזק אש.

טופר. התקפת נשק קפא"פ: + 10 לפגעה, היישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 13 (ק2 + 6) נזק חותם.

**נשיפת אש (סעיף 5-6).** הדרקון מושף אש בחנות באורך 9 מ'. כל יצור באזורי האש חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 17, ואם הוא נכשל הוא סופג 56 (ק6) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.

## דרקון תולע אדום

דרקון בימני, תהו רוע

דריג שריון 17 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 75 (10+30)

מהירות 9 מ', טיפוס 9 מ', תעופה 18 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרכ
(+4)	10	(+0)	17	(+3)	12 (+1)
(+19)	19				
זריקות הצלה	זרע +2, חוות +5, חכם +2, כרכ 4 +2				
מיומנויות הבחנה	+4, התגבות +2				
חוונים אל-ראיה	3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 14				
שפונות דרקונית					
אתגר 4 (1,100 נק"נ)					

## פעולות

**נשיפה.** התקפת נשק קפא"פ: 6 + לפגעה, היישג 1½ מ',

באורך 18 מ'. כל יצור באזור הגז חייב לבצע זריקת הצלה לפחות בד"ק 18 ולספוג 56 (ק"ה) נזק רעל אם נכשל או חצי נזק אם הצלחה.

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מຕוך האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורך בסוף תורו של יצור אחר. הדרקון משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו. **דיהוי**. הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה). **התקפת צנב**. הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה). כל יצור בטוחו  $\frac{1}{4}$  מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 23 או לספוג 15 (ק"ה + 8) נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

### דרקון יירוק צער

דרקון גודל, סדר רע

דריגר שריון 18 (שריון טבעי)  
נקודות פגיעה 136 (ק"ה 16 + 10)  
מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
(+4)	(+1)	(+3)	(+1)	(+1)	19
זריקות הצלה	זרע 4+	חוון 6+	חכם 4+	כרך 5+	
מיומניות הבחנה	+7	+7	+4	+5	
חסינות לנזק רעל					
חסינות למצבים מורעל					
חושים אל-ראיה	9 מ'	9 מ'	9 מ'	9 מ'	9 מ'
17					
שפנות דרקונית, מדברת					
אתגר 8 (3,900 נק"נ)					

אם פיבי. הדרקון יכול לנשום אויר ומים.

## פעולות

**התקפות מרובות**. הדרקון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופים. **נשיכה**. התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (ק"ה 15 + 10) נזק דוקר ועוד 7 (ק"ה 7) נזק רעל. **טופר**. התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 11 (ק"ה 11 + 6) נזק חותר. **נשיפת רעל (טעינה 5-6)**. הדרקון נשף גז רעל בחורת באורך 9 מ'. כל יצור באזור הגז חייב לבצע זריקת הצלה לפחות בד"ק 14 ולספוג 42 (ק"ה 14 + 8) נזק רעל אם נכשל או חצי נזק אם הצלחה.

### דרקון תולע יירוק

דרקון בינוני, סדר רע

דריגר שריון 17 (שריון טבעי)  
נקודות פגיעה 38 (ק"ה 8 + 7)

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מຕוך האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורך בסוף תורו של יצור אחר. הדרקון משיב פעולות אגדיות שניצל בבדיקה חוכמה (הבחנה).

**דיהוי**. הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה). **התקפת צנב**. הדרקון מבצע התקפת צנב. הדרקון מונפף בכנפיו. כל יצור בטוחו  $\frac{1}{4}$  מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 23 או לספוג 15 (ק"ה 23 + 8) נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

### דרקון יירוק בוגר

דרקון עצם, סדר רע

דריגר שריון 19 (שריון טבעי)  
נקודות פגיעה 207 (ק"ה 18 + 90)  
מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
(+6)	(+1)	(+5)	(+1)	(+2)	23
זריקות הצלה	זרע 6+	חוון 10+	חכם 7+	כרך 8+	
מיומנויות הבחנה	+12	+6	+10	+8	
+7, תרמיה 8					
חסינות לנזק רעל					
חסינות למצבים מורעל					
חושים אל-ראיה	18 מ'	18 מ'	18 מ'	18 מ'	18 מ'
קבועה 22					
שפנות דרקונית, מדברת					
אתגר 15 (13,000 נק"נ)					

אם פיבי. הדרקון יכול לנשום אויר ומים. **עמידות אגדית (3 / יומ)**. אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקומות זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

**התקפות מרובות**. הדרקון יכול להשתמש בנוכחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים. **נשיכה**. התקפת נשק קפא"פ: 11 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (ק"ה 17 + 6) נזק דוקר ועוד 7 (ק"ה 7) נזק רעל. **טופר**. התקפת נשק קפא"פ: 11 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 13 (ק"ה 13 + 6) נזק חותר. **צנב**. התקפת נשק קפא"פ: 11 + לפגעה, הישג 4% מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (ק"ה 15 + 6) נזק מוחץ. **נכחות מבהילה**. כל יצור לבחירת הדרקון, הנמצא בטוויה 36 מ' ממן ומודע לנוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלה לחזור על זריקת ההצללה בסוף תורו, ואם ההצללה מצליחה להשפיע מסתיתית. אם יצור מצליח בהצללה או שההשפעה מסתיתית עברו, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון למשך 24 השעות הבאות. **נשיפת רעל (טעינה 5-6)**. הדרקון נשף גז רעל בחורת

מטרה אחת. פגעה: 18 (2ק 8 + 9) נזק מוחץ.  
**נכחות מבילה.** כל יצור לבירית הדרקון, הנמצא בטוויה 36 מ' ממנה ומודע לנוכחות חיב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 20 או להפוך מבויה למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצללה בסוף תורו, ואם ההצללה מצליחה להשפעה מסוימת. אם יצור מצליח בהצללה או שההשפעה מסוימת עבורה, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבילה של הדרקון לשר 24 השעות הבאות.

**ನಿರ್ವಾಹ ಬ್ರಹ್ಮ (ತ್ಯಾಗ 5-6).** ದ್ರಾಕ್ಷಣ ನಂಧಿ ಬ್ರಹ್ಮ ಕುಂಬಾ ಬಾರ್ಹ 36 ಮ' ಬಂಧು ಬ್ರಹ್ಮ 3 ಮ'. ಕುಂಬಾ ಚಿಂಪಿ ಲಭ್ಯ ವಿರುದ್ಧ ಹಳೆಯ ತಾಂತ್ರಿಕತೆ. ಅಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಕುಂಬಾ ಬಾರ್ಹ 88 (10k16) ನಿಕಟ ಅಂತರ ನಿಕಟ, ಅಥವಾ ಚಿಂಪಿ ನಿಕಟ ತಾಂತ್ರಿಕತೆ.

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מעתך האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם וرك בסופו תורו של יצור אחר. הדרקון מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**ציהוי.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה). **התקפת צנוב.** הדרקון מבצע התקפת צנוב. **התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרקון מנופף בכנפיו. כל יצור בטוויה 4% מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 24 או לסתוג 16 (2ק 6 + 9) נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

### דרקון כחול בוגר

דרקון עצום, סדר רע

**דריג שריון 19 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 225 (12k18 + 108)**  
**מהירות 12 מ', חפירה 9 מ', תעופה 24 מ'**

כוח	זרע	חוט	חוטן	תבן	חכם	כרח
(+4)	(+7)	(+6)	(+0)	(+0)	(+10)	25
(+2)	(+3)	(+6)	(+0)	(+0)	(+2)	23
(+4)	(+7)	(+6)	(+0)	(+0)	(+1)	16
(+4)	(+7)	(+6)	(+0)	(+0)	(+1)	15
(+4)	(+7)	(+6)	(+0)	(+0)	(+1)	19
(+4)	(+7)	(+6)	(+0)	(+0)	(+1)	21
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	29
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	27
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	18
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	17
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	21
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	16
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	15
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	14
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	13
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	12
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	11
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	10
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	9
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	8
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	7
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	6
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	5
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	4
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	3
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	2
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	1
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	0

**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקומות זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בנוכחות מבילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 12 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 18 (2ק 10 + 7) נזק מוחץ ועוד 5 (2ק 10) נזק ברק.

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 12 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 14 (2ק 6 + 7) נזק חותך.

**מהירות 9 מ', תעופה 18 מ', שחיה 9 מ'**

כוח	זרע	חוט	חוטן	תבן	חכם	כרח
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	15
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	14
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	13
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	12
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	11
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	10
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	9
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	8
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	7
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	6
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	5
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	4
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	3
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	2
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	1
(+2)	(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	0

**אםABI.** הדרקון יכול לנשום אוויר ומים.

## פעולות

נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (2k11 + 2) נזק דוקר ועוד 3 (2k6) נזק רעל.

**נשיפת רעל (טעינה 5-6).** הדרקון נשף גז רעל בחרוט באורך 4% מ'. כל יצור באחור הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחושן בד"ק 11 ולספוג 21 (6k6) נזק רעל אם נכשל או חיizi נזק אם הצליח.

## דרקון כחול

### דרקון כחול עתיק

דרקון אדיר, סדר רע

**דריג שריון 22 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 481 (20k26 + 208)**  
**מהירות 12 מ', חפירה 12 מ', תעופה 24 מ'**

כוח	זרע	חוט	חוטן	תבן	חכם	כרח
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	29
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	27
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	18
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	17
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	16
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	15
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	14
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	13
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	12
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	11
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	10
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	9
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	8
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	7
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	6
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	5
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	4
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	3
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	2
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	1
(+5)	(+9)	(+8)	(+0)	(+0)	(+1)	0

**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקום זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בנוכחות מבילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 16 + לפגעה, הישג ¼ מ', מטרה אחת. פגעה: 20 (2k10 + 10) נזק דוקר ועוד 11 (2k10) נזק ברק.

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 16 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 16 (2k6 + 9) נזק חותך.

**זנבו.** התקפת נשק קפא"פ: 16 + לפגעה, הישג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 16 (2k6 + 9) נזק חותך.

או חצי נזק אם הצליח.

### **דרכון תולע כחול**

דרכון/ בימני, סדר רוע

דריג שריון 17 (שריון טבעי)  
נקודות פגיעה 52 (8ק + 16)  
מהירות 9 מ', חפירה 4% מ', תעופה 18 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+3)	10	(+0)	15	(+2)	17
(+2)	17	(+1)	12	(+1)	11
(+2)	15	(+0)	11	(+0)	15
זריקות הצללה	זרד +2	חוון +4	חכם +2	כרח +4	
מיומנויות הבדיקה	+4	+4, התגבות +2			
חסינות לנזק ברק					
חוושים אל-ראייה	3 מ'	ראיית חושך 18 מ'	הבדיקה קבואה		
	14				
שפנות דרכוני					
אתגר 3 (700 נק"נ)					

### **פעולות**

נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 8(ק1 + 3) נזק דוקר ו עוד 3(ק1 + 6) נזק ברק.  
נשיפת ברק (טעינה-5-6). הדרכון נושא ברקים בכו באורך 9 מ' וברוחב ½ מ'. כל יצור בכו חייב לבצע זיריקת הצללה 9 מ' וזריזות בד"ק 12, ווסף 22 (4ק10) נזק ברק אם וכשל, או חצי נזק אם הצליח.

### **דרכון לבן**

דרכון אדייר, תוהו רוע

דריג שריון 20 (שריון טבעי)  
נקודות פגיעה 333 (18ק20 + 144)  
מהירות 12 מ', חפירה 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'  
כח

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+8)	10	(+0)	26	(+8)	10
(+2)	26	(+0)	10	(+0)	13
(+2)	14	(+1)	13	(+1)	14
זריקות הצללה	זרד +6, חוות +14, חכם +7, כרא +8				
מיומנויות הבדיקה	+13, התגבות +6				
חסינות לנזק קור					
חוושים אל-ראייה	18 מ'	ראיית חושך 36 מ'	הבדיקה קבואה		
	23				
שפנות דרכונית, מדברת					
אתגר 20 (25,000 נק"נ)					

הליקת קרת. הדרכון יכול לנוע ולטפס על פני משטחים קבועים ללא צורך בבדיקה תוכנה. בנוסף, תוארי שטח קשה המורכב מקרח או משלג לא עולה לו בתנועה נוספת.  
**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הדרכון נכשל בזריקת הצללה, הוא יכול במקום זאת לבחור להצליח בה.

### **פעולות**

התקפות מרובות. הדרכון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים.

נשיכת קפא"פ: 9+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרת בד"ק 12 (5 + 6) נזק חותם.

נשיפת ברק (טעינה-5-6). הדרכון נושא ברקים בכו באורך 27 מ' וברוחב ½ מ'. כל יצור בכו חייב לבצע זיריקת הצללה 12 מ' וזריזות בד"ק 19, ווסף 66 (12ק10) נזק ברק אם וכשל, או חצי נזק אם הצליח.

של הדרכון למשר 24 השעות הבאות.

**נשיפת ברק (טעינה-5-6).** הדרכון נושא ברקים בכו באורך

27 מ' וברוחב ½ מ'. כל יצור בכו חייב לבצע זיריקת הצללה

לזריזות בד"ק 19, ווסף 66 (12ק10) נזק ברק אם וכשל,

### **פעולות אגדיות**

הдрקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתוך האפשרויות הבאות. הדרכון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורך בסוף תורו של יצור אחר. הדרכון משבב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**זיהוי.** הדרכון מבצע בדיקת חוכמה (הבדיקה).

**התקפת נזק.** הדרכון מבצע התקפת נזק.

**התקפת נזק (עליה 2 פעולות).** הדרכון מנוף בכנפיו. כל יצור בטוחו 3 מ' מהדרכון חייב לבצע בזריקת הצללה 12 מ' וזריזות בד"ק 20 או לספג 14 (6ק2 + 7) נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרכון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

### **דרכון כחול צעיר**

דרכון/ גדויל, סדר רוע

דריג שריון 18 (שריון טבעי)

נקודות פגיעה 152 (16ק10 + 64)

מהירות 12 מ', חפירה 6 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+5)	10	(+0)	19	(+4)	21
(+2)	14	(+0)	13	(+1)	17
(+3)	17				
זריקות הצללה	זרד +4, חוות +8, חכם +5, כרא +7				
מיומנויות הבדיקה	+9, התגבות +4				
חסינות לנזק ברק					
חוושים אל-ראייה	9 מ'	ראיית חושך 36 מ'	הבדיקה קבואה		
	19				
שפנות דרכונית, מדברת					
אתגר 9 (5,000 נק"נ)					

### **פעולות**

**התקפות מרובות.** הדרכון מבצע שלוש התקפות: התקפת

נשיכת קפה"פ. הדרכון מושך טופרים.

**נשיכת קפא"פ:** 9+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרת בד"ק 12 (5 + 6) נזק חותם.

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 9+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרת בד"ק 12 (5 + 6) נזק חותם.

**נשיפת ברק (טעינה-5-6).** הדרכון נושא ברקים בכו באורך 18 מ' וברוחב ½ מ'. כל יצור בכו חייב לבצע זיריקת הצללה 12 מ' וזריזות בד"ק 16, ווסף 55 (10ק10) נזק ברק אם וכשל,

## פעולות

התקפות מרובות. הדרקון יכול להשתמש בנוכחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשכה ושתיים עם טופרים.

נשכה. התקפת נשך קפא"פ: 11+ לפגעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 17 (2<sup>2</sup> + 6) נזק דוקר ועוד 4 (1<sup>1</sup>) נזק קר.

טופר. התקפת נשך קפא"פ: 11+ לפגעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 13 (2<sup>2</sup> + 6) נזק חותך.

זנב. התקפת נשך קפא"פ: 11+ לפגעה, הישג 4½ מ', מטרת אחת. פגעה: 15 (2<sup>2</sup> + 6) נזק מוחץ.

**nocחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הדרקון, הנמצא בטוויה 36 מ' ממנו ומודיעו לנוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלה לחזור בד"ק 14 או להפוך מבוהל למשך 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצללה בסוף תורו, ואם ההצללה מצליחה להשפעה מסתיתית. אם יצור מצליח בהצללה או שההשפעה מסתיתית עברו, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המביהילה של הדרקון למשך 24 השעות הבאות.

**נשיפת קור (טעינה 5-6).** הדרקון נשף קrho בחירות באורך 18 מ'. כל יצור באזורי הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחוץ בד"ק 19 ולספוג 54 (2<sup>12</sup> + 8) נזק קור אם נכשל או חצי נזק אם הצליח.

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מותן האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם וرك בסוף תורו של יצור אחר. הדרקון משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**זיהוי.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).

**התקפת זנב.** הדרקון מבצע התקפת זנב.

**התקפת נnf (שלה 2 פעולות).** הדרקון מנוף בכנפיו. כל יצור בטוויה 3 מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 19 או לספוג 13 (2<sup>2</sup> + 6) נזק מוחץ ולפלו שרווע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי ממיריות התעופה שלו.

### דרקון לבן צעיר

דרקון גדול, תוהה רוע

דריגר שריון 17 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 133 (14<sup>10</sup> + 56)

מהירות 12 מ', חפירה 6 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
18 (+4)	(+0)	10	(+4)	18	6 (-2)

זריקות הצלה זר+3, חוות+7, חכם+3, כרא+4+

מיומניות הבחנה 6+, התגבות 3+

חסינות לנזק קור

חוושים אל-ראיה 9 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה

16

שפויות דרקונית, מדברת  
אתגר 6 (2,300 נק"נ)

**הליכת קrho.** הדרקון יכול לנוע ולטפס על פני משטחים קפואים ללא צורך בבדיקה תוכנה. בנוסף, תוויאי שטח קשה

ושתיים עם טופרים.

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 14+ לפגעה, הישג 4½ מ', מטרת אחת. פגעה: 19 (2<sup>2</sup> + 8) נזק דוקר ועוד 9 (2<sup>2</sup> + 8) נזק קר.

**טופר.** התקפת נשך קפא"פ: 14+ לפגעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 15 (2<sup>2</sup> + 6) נזק חותך.

**זנב.** התקפת נשך קפא"פ: 14+ לפגעה, הישג 6 מ', מטרת אחת. פגעה: 17 (2<sup>2</sup> + 8) נזק מוחץ.

**nocחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הדרקון, הנמצא בטוויה 36 מ' ממנו ומודיעו לנוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלה לחזור בד"ק 16 או להפוך מבוהל למשך 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצללה בסוף תורו, ואם ההצללה מצליחה להשפעה מסתיתית. אם יצור מצליח בהצללה או שההשפעה מסתיתית עברו, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המביהילה של הדרקון למשך 24 השעות הבאות.

**נשיפת קור (טעינה 5-6).** הדרקון נשף קrho בחירות באורך 27 מ'. כל יצור באזורי הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחוץ בד"ק 22 ולספוג 72 (16<sup>2</sup> + 8) נזק קור אם נכשל או חצי נזק אם הצליח.

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מותן האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורכ בסוף תורו של יצור אחר. הדרקון משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**זיהוי.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).

**התקפת זנב.** הדרקון מבצע התקפת זנב.

**התקפת נnf (שלה 2 פעולות).** הדרקון מנוף בכנפיו. כל יצור בטוויה 4½ מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 22 או לספוג 15 (2<sup>2</sup> + 8) נזק מוחץ ולפלו שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי ממיריות התעופה שלו.

### דרקון לבן בוגר

דרקון עצום, תוהה רוע

דריגר שריון 18 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 200 (16<sup>12</sup> + 96)

מהירות 12 מ', חפירה 9 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
22 (+6)	(+0)	10	(+6)	22	8 (-1)
(+1)	12	(+1)	12	(+1)	12
דריקות הצלה	זר+5, חוות+11, חכם+6+, כרא+6+				
מיומניות הבחנה	+11+, התגבות+5+				
חסינות לנזק קור					
חוושים אל-ראיה	18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה				
קבועה	21				
שפויות דרקונית, מדברת					
אתגר 13 (10,000 נק"נ)					

**הליכת קrho.** הדרקון יכול לנוע ולטפס על פני משטחים קפואים ללא צורך בבדיקה תוכנה. בנוסף, תוויאי שטח קשה המורכב מקרח או משlag לא עולה לו בתנועה נוספת.

**עמידות אגדית (3 / יומם).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקום זאת לבחור להצליח בה.

קבועה 26  
שפויות דראקונית, מדוברת  
אתגר 21 (33,000 נק"נ)

**אמפייב.** הדרקון יכול לנשום אויר ומים. עמידות אגדית (3 / יומ). אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקומות זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בnockות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 15+ לפגיעה, היישג 4% מטרת אחת. פגיעה: 15 (8 + 10) נזק דוקר ועוד 9 (2) נזק חומצה.  
**טופר.** התקפת נשך קפא"פ: 15+ לפגיעה, היישג 3%, מטרת אחת. פגיעה: 15 (2) נזק חותך.  
**צנב.** התקפת נשך קפא"פ: 15+ לפגיעה, היישג 6%, מטרת אחת. פגיעה: 17 (2) נזק מוחץ.  
**נשיכת מבהילה.** כל יצור>b>בוחורת הדרקון, הנמצא בטוווח 36 מ', ממנה ומודע לוcockout חיב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 19 או להפוך מבויה למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם הצלחה מצליחה ההשפעה מסתימת. אם יצור מצליח בהצלחה או שההשפעה מסתימת עבורה, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון לפחות 24 השעות הבאות.  
**נשיכת חומצה (טעינה 5-6).** הדרקון נושא חומצה בקנו באורך 27 מ' וברוחב 3 מ'. כל יצור בקנו חיב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 22, ואם הוא נכשל הוא סופג 67 (8) נזק חומצה, או חצי נזק אם הצליח.

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתווך האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורוק בסופו תורו של יצור אחר. הדרקון מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.  
**דיזהי.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).  
**התקפת צנב.** הדרקון מבצע התקפת צנב.  
**התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרקון מנופף בכינויו. כל יצור בטוווח 4% מ' מהדרקון חיב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 23 או לסופג 15 (2) נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי מההירות הטעופה שלו.

## דרקון שחור בוגר

דרקון עצום, תהה רוע

דריג שריון 19 (שריון טבעי)  
 נקודות פגעה 195 (17 + 12)

מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+) 23	(+) 14	(+) 21	(+) 14	(+) 13	(+) 17
(+) 23	(+) 14	(+) 21	(+) 14	(+) 13	(+) 17
זריקות הצלה	זרז +7	חוון +10	חכם +6	כרח +8	+7

מיומניות הבחנה +11, התגבות +7

המורכב מקרח או משלג לא עולה לו בתנועה נוספת.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגיעה, היישג 3%, מטרת אחת. פגיעה: 15 (2) נזק קור ועוד 4 (8) נזק קור.  
**טופר.** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגיעה, היישג 1% מ', מטרת אחת. פגיעה: 11 (11 + 6) נזק חותך.  
**נשיפת קור (טעינה 5-6).** הדרקון נושא קרח בחורוט באורך 9 מ'. כל יצור באחור הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחוכם בד"ק 15 ולס滂ג 45 (10 + 8) נזק קור אם נכשל או חצי נזק אם הצליח.

## דרקון תולע לבן

דרקון בינוני, תהה רוע

דריג שריון 16 (שריון טבעי)  
 נקודות פגעה 32 (5 + 8 + 10)  
 מהירות 9 מ', חפירה 4% מ', תעופה 18 מ', שחיה 9 מ'  

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+0)	(+2)	(+0)	(+2)	(+4)	(+0)
זריקות הצלה	זרז +2	חוון +4	חכם +2	כרח +2	+2
מיומניות הבחנה	+4	התגבות +2			
חסינות לנזק קור					
חושים אל-ראייה	3 מ'	ראיית חושך 18 מ'	הבחנה קבועה		
14					
שפויות דראקונית					
אתגר 2 (450 נק"נ)					

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגיעה, היישג 1% מ', מטרת אחת. פגיעה: 7 (2 + 10) נזק נזק בתוספת 2 (4) נזק קר.  
**נשיפת קור (טעינה 5-6).** הדרקון נושא קרח בחורוט באורך 4% מ'. כל יצור באחור הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחוכם בד"ק 12 ולס滂ג 22 (8 + 5) נזק קור אם נכשל או חצי נזק אם הצליח.

## דרקון שחור

דרקון אדיר, תהה רוע

דריג שריון 22 (שריון טבעי)  
 נקודות פגעה 367 (21 + 20 + 147)  
 מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'  

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4)	(+8)	(+2)	(+2)	(+7)	(+2)
זריקות הצלה	זרז +9	חוון +14	חכם +9	כרח +11	+11
מיומניות הבחנה	+16	התגבות +9			
חסינות לנזק חומצה					
חושים אל-ראייה	18 מ'	ראיית חושך 36 מ'	הבחנה		

**זריקות הצלחה** זרז 5+, חוון 6+, חכם 3+, כרע 5+  
מיומנויות הבחנה 6+, התגבות 5+  
**חסינות לנזק** חומצה  
חושים אל-ראייה 9 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבואה  
16  
שופות דרכונית, מדברת  
אתגר 7 (2,900 נק"נ)  
אמפייבי. הדרקון יכול לנשום אוויר ומים.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (2(ק2 + 4) נזק דוקר ועוד 4 (ק1) נזק חומצה).  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגיעה, הישג 2% מ', מטרה אחת. פגעה: 11 (2(ק6 + 4) נזק חותך).  
**נשיפת חומצה (טעינה 5-6).** הדרקון נושא חומצה בפה באורך 9 מ' וברוחב 1% מ'. כל יצור בפה חייב לבצע זריית הצלחה לזריזות בד"ק 14, ואם הוא נכשל הוא סופג 49 (8(ק11) נזק חומצה, או חצי נזק אם הצליח).  
**דרקון תולע שחור**

### דרקון בימי, תומו רוע

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרע
(+2)	14	(+2)	13	(+1)	10
(+2)	15	(+2)	14	(+0)	11
<b>זריקות הצלחה</b> זרז 4+, חוון 3+, חכם 2+, כרע 3+					
<b>מיומנויות הבחנה</b> +4, התגבות +4					
<b>חסינות לנזק</b> חומצה					
חושים אל-ראייה 3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבואה 14					
שופות דרכונית אתגר 2 (450 נק"נ)					
אמפייבי. הדרקון יכול לנשום אוויר ומים.					

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג 2% מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (2(ק1 + 2) נזק דוקר ועוד 2 (ק4) נזק חומצה).  
**נשיפת חומצה (טעינה 5-6).** הדרקון נושא חומצה בפה באורך 4% מ' וברוחב 1% מ'. כל יצור בפה חייב לבצע זריית הצלחה לזריזות בד"ק 11, ואם הוא נכשל הוא סופג 22 (8(ק25) נזק חומצה, או חצי נזק אם הצליח).

**חסינות לנזק** חומצה  
חושים אל-ראייה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה  
קבואה 21  
שופות דרכונית, מדברת  
אתגר 14 (11,500 נק"נ)

**אמפייבי.** הדרקון יכול לנשום אוויר ומים.  
**עמירות אגדית (3 / יומם).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלחה, הוא יכול במקום זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול לשמש בונכחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 11+ לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (2(ק2 + 6) נזק דוקר ועוד 4 (ק1) נזק חומצה).  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 11+ לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 13 (2(ק6 + 6) נזק חותך).  
**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: 11+ לפגיעה, הישג 4% מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (2(ק8 + 6) נזק מוחץ).  
**ונוכחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הדרקון, הנמצא בטווח 36 מ' ממנו ומודע לנוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 16 או להפוך מבוהל למשך 1 דקה.  
יצור יכול לחזור על זריית ההצלחה בסוף תורו, ואם הצלחה מצליחה השפעה מסתנית. אם יצור מצליח בהצלחה או שההשפעה מסתנית עבורו, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון במשך 24 השעות הבאות.  
**נשיפת חומצה (טעינה 5-6).** הדרקון נושא חומצה בפה באורך 18 מ' וברוחב 1% מ'. כל יצור בפה חייב לבצע זריית הצלחה לזריזות בד"ק 18, ואם הוא נכשל הוא סופג 54 (8(ק12) נזק חומצה, או חצי נזק אם הצליח).

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתוך האפשרויות הבאות. הדרקון יכול לשמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הדרקון משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.  
**זיהוי.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).

**התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרקון מנופף בכנפיו. כל יצור בטווח 3 מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלחה לזריזות בד"ק 19 או לסוג 13 (2(ק6 + 6) נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי מהירויות התעופה שלו).

**דרקון שחור צעיר**  
דרקון גדול, תומו רוע

דיניג שריון 18 (שריון טבעי)
נקודות פגעה 127 (15 + 45)
מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרע
(+2)	14	(+3)	12	(+1)	11
(+4)	19	(+2)	15	(+0)	10

כל הציוד שהוא לובש או נושא נספג או נישא על ידי הצורה החדשה (לבחרת הדרקון).

בצורתו חדשה, הדרקון שומר על הנטייה, נקודות הפגיעה, קבויות הפגיעה, יכולות הדיבור, יכולות הדיבור, השילוט, העמידות האגדית, פעולות המוארה וعرבי התבונה, החוכמה והכרזמה שלו, כמו גם פיעולה זו. לאחר נתוני המשחק והיכולות שלו מוחלפים על ידי אלה של הצורה החדשה, למעט מאפיין המICAST וഫועלות האגדיות של צורה זו.

### פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מטור האפשרויות הבאות. ניתן להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הדרקון משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו. **זיהוי.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה). **התקפת זנב.** הדרקון מבצע התקפת זנב. **התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרקון מנופף בכניו. כל יצור בטוויה  $\frac{1}{4}$  מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 24 או לסתוג 16 (9 + 6(2) + 9) נזק מוחץ ולפלו שרווע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

### דרךן ארד בוגר

דרךן עצום, סדר טוב

דריג שריון 19 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 212 (17 + 12(2) + 102)

מחיות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כץ
(+7)	25	(+0)	10	16	(+6)
דריקות הצלה	זרז +5	+11	חוון +7	חכם +7	כץ +9
מיומנויות הבחנה	+12	+5	+12	+5	+7
חסינות לנזק ברק					
חוושים אל-ראייה	18 מ'				
קבועה	22				
שפונות דראונית, מדוברת					
אתגר 15 (13,000 נק"נ)					

**אמפייבי.** הדרקון יכול לנשום אויר ומים.  
**עמידות אגדית (3 / יומם).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקום זאת לבחור להצליח בה.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בnocחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 18 + לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 18 (2 + 10(2) + 7) נזק דוקר.  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 12 + לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 12 (7 + 6(2) + 7) נזק חותך.  
**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: 12 + לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 16 (2 + 8(2) + 7) נזק מוחץ.  
**nocחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הדרקון, הנמצא בטוויה

### דרךן ארד

#### דרךן ארד עתיק

דרךן אדייר, סדר טוב

דריג שריון 22 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 444 (24 + 20(2) + 192)

מחיות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כץ
(+9)	29	(+0)	10	18	(+8)
דריקות הצלה	זרז +7	חוון +15	חכם +10	כץ +12	+
מיומנויות הבחנה	+17	+7	+17	+10	+10
חסינות לנזק ברק					
חוושים אל-ראייה	18 מ'				
קבועה	27				
שפונות דראונית, מדוברת					
אתגר 22 (41,000 נק"נ)					

**אמפייבי.** הדרקון יכול לנשום אויר ומים.  
**עמידות אגדית (3 / יומם).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקום זאת לבחור להצליח בה.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בnocחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 16 + לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 20 (2 + 10(2) + 9) נזק דוקר.

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 16 + לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 16 (2 + 6(2) + 9) נזק חותך.

**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: 16 + לפגיעה, היישג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 18 (2 + 8(2) + 9) נזק מוחץ.

**nocחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הדרקון, הנמצא בטוויה 36 מ' ממנו ומודע לnocחותו חייב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 20 או להפוך מבויה למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה ההשפעה מסתיימת. אם יצור מצליח בחצלה או שההשפעה מסתיימת עבורה, היצור הופך חסין מפני nocחות המבהילה של הדרקון למשר 24 השעות הבאות.

**נשק נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:

**נשיפת ברק.** הדרקון נושא ברקים בקו באורך 36 מ' וברוחב 3 מ'. כל יצור בקו חייב לבצע דרייקת הצלה לזריזות בד"ק 23, וספג 88 (16(2) + 10(2)) נזק ברק אם נכשל, או חצי נזק אם הצליח.

**נשיפה דוחקת.** הדרקון נושא אנרגיית דחיקה בחרוט באורך 9 מ'. כל יצור באחוריו זה חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 23. יצור שנכשל בהצלחה נדחף 18 מ' הרחק מהדרקון.

**שייני צורה.** הדרקון משנה צורה באופן קסום לצורת דמו, אדם או חייה עם דירוג אתגר שאים עללה על שלו, או חזירה לצורותו האמיתית. הוא חוזר לצורותו האמיתית אם הוא מת.

**שפטות** דרכונית, מדברת  
אתגר 8 (3,900 נק"נ)

אמפייבי. הדרון יכול לנשום אויר ומים.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים.

נשיכת התקפת נשך קפא"פ: +8 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגיעה: 16 (2ק 10+5) נזק דוקר.

טופר. התקפת נשך קפא"פ: +8 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגיעה: 12 (2ק 6+5) נזק חותך.

**נשק נשיפה (טעינה 5-6).** הדרון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:

נשיפת ברק. הדרון גושך ברקים בקו באורך 18 מ' וברוחב 1½ מ'. כל יצור בקו חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 19, ווסף 66 (10ק 10) נזק ברק אם נכשל, או חצי נזק אם הצלח.

נשיפה דוחקת. הדרון גושף אנרגיית דחיקה בחרוט באורך 9 מ'. כל יצור באחוריו זה חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 15. יצור שנכשל בהצלחה נדחף 12 מ' הרחק מהדרון.

## דרון תולע ארד

דרון בימי, סדר טוב

**דריג שריון 17** (שריון טבעי)

נקודות פגעה 32 (8ק 5+10)

מהירות 9 מ', תעופה 18 מ', שחיה 9 מ'

כח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
17	(+3) 10 (+0) 15 (+2) 12 (+1) 11 (0+) 15 (+2)				
<b>זריקות הצלה</b> זרץ +2, חוות +4, חכם +2+, כח +4+					
<b>מיומניות</b> הבחנה +4, התגבות +2					
<b>חסינות לנזק</b> ברק					
חושים אל-ראיה 3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 14					
<b>שפטות</b> דרכונית					
אתגר 2 (450 נק"נ)					
אמפייבי. הדרון יכול לנשום אויר ומים.					

## פעולות

נשיכת התקפת נשך קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגיעה: 8 (1ק 3+3) נזק דוקר.

**נשק נשיפה (טעינה 5-6).** הדרון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:

נשיפת ברק. הדרון גושך ברקים בקו באורך 12 מ' וברוחב 1½ מ'. כל יצור בקו חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 12, ווסף 16 (10ק 3) נזק ברק אם נכשל, או חצי נזק אם הצלח.

נשיפה דוחקת. הדרון גושף אנרגיית דחיקה בחרוט באורך 9 מ'. כל יצור באחוריו זה חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 12. יצור שנכשל בהצלחה נדחף 9 מ' הרחק מהדרון.

36 מ' ממנו ומודע לנוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 17 או להפוך מבולל למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם הצלה מצילה השפעה מסתימת עבורה, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרון למשר 24 השעות הבאות.

**נשק נשיפה (טעינה 5-6).** הדרון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:

נשיפת ברק. הדרון גושף ברקים בקו באורך 27 מ' וברוחב 1½ מ'. כל יצור בקו חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 19, ווסף 66 (12ק 10) נזק ברק אם נכשל, או חצי נזק אם הצלח.

**נשיפה דוחקת.** הדרון גושף אנרגיית דחיקה בחרוט באורך 9 מ'. כל יצור באחוריו זה חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 19. יצור שנכשל בהצלחה נדחף 18 מ' הרחק מהדרון.

**שייני צורה.** הדרון משנה צורה באופן קבוע לצורת דמו' אדם או ציהה עם דירוג אתגר אליו עולה על שלו, או צירה לצורתו האמיתית. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת. כל הצד שהוא לובש או נושא נספג או נישא על ידי הצורה החדשה (לבחירת הדרון).

בצורותיו חדשות, הדרון שומר על הנטיה, מקודמת הפגיעה, קוביית הפגיעה, יכולת הדיבור, שליטות, העמידות האגדית, פעולות המאורה, וערבי התבונה, חוכמה וכירזמה שלו, כמו גם פעולה זו. שאר נתוני המשחק והיכולות שלו מוחלפים על ידי אלה של הצורה החדשה, למעט מאפיינים המקבעו והפעולות האגדיות של צורה זו.

## פעולות אגדיות

הדרון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתוך האפשרויות הבאות. הדרון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הדרון משבב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**חייה.** הדרון מבצע בזריקת חוכמה (הבחנה).

**התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרון מנופף בכנפיו.

כל יצור בטוווז 3 מ' מהדרון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 20 או לסוג 14 (2ק 6+7) נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

## דרון ארד עיר

דרון גדול, סדר טוב

**דריג שריון 18** (שריון טבעי)

נקודות פגעה 142 (15ק 10+60)

מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(+5) 10 (+0) 19 (+4) 14 (+2) 13 (+1) 17 (+3)					
<b>זריקות הצלה</b> זרץ +3, חוות +7, חכם +4, כח +6					
<b>מיומניות</b> הבחנה +7, התגבות +3, תבונה +4					
<b>חסינות לנזק</b> ברק					
חושים אל-ראיה 9 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 17					

## דרקון זהב

### דרקון זהב עתיק

דרקון אד'ר, סדר טוב

דריג שריון 22 (שריון טבעי)

נקודות פגיעה 546 (28+20+252)

מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרע	חום	תבן	חכם	כרכ
(+10)	(+2)	(+9)	(+4)	(+3)	(+9)
דריקות הצלחה	זרע 9+	חום +16	חכם +10+	כרכ 16+	+10

מיומניות הבחנה 17+, התגבות 9+, שכנוע 16+, תובנה 16+,  
חסינות לנתק אש 27+

חושים אל-ראייה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה  
שפוט דראונית, מדברת 62,000 נק"

אמפייבי. הדרקון יכול לנשום אויר ומים.  
עמירות אגדית (3/יום). אם הדרקון נכשל בזריקת הצלחה,  
הוא יכול במקומן זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

### דרקון זהב בוגר

דרקון עצום, סדר טוב

דריג שריון 19 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 256 (19+12+133)

מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרע	חום	תבן	חכם	כרכ
(+8)	(+2)	(+7)	(+2)	(+2)	(+7)
דריקות הצלחה	זרע 8+	חום +13	חכם +8	כרכ 13+	+8

חסינות לנתק אש 24+

חושים אל-ראייה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה  
קבועה 24+

שפוט דראונית, מדברת 18,000 נק"

אמפייבי. הדרקון יכול לנשום אויר ומים.  
עמירות אגדית (3/יום). אם הדרקון נכשל בזריקת הצלחה,  
הוא יכול במקומן זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בnocחות  
ymbihila. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם  
נשיכה ושתיים עם טופרים.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 14+ לפגיעה, היישג 3 מ',  
מטרה אחת. פגעה: 19 (2+10+8) נזק דוקר.

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 14+ לפגיעה, היישג 3 מ',  
מטרה אחת. פגעה: 15 (2+6+8) נזק חותך.

**זרב.** התקפת נשק קפא"פ: 14+ לפגיעה, היישג 2% מ',  
מטרה אחת. פגעה: 17 (2+8+8) נזק מוחץ.

**nocחותymbihila.** כל יכול לבחירת הדרקון, הנמצא בטוויה

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בnocחות  
ymbihila. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם  
נשיכה ושתיים עם טופרים.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 17+ לפגיעה, היישג 2% מ',  
מטרה אחת. פגעה: 21 (2+10+8) נזק דוקר.

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 17+ לפגיעה, היישג 3 מ',  
מטרה אחת. פגעה: 17 (6+2+10) נזק חותך.

**זרב.** התקפת נשק קפא"פ: 17+ לפגיעה, היישג 6 מ',  
מטרה אחת. פגעה: 19 (2+8+8) נזק מוחץ.

**nocחותymbihila.** כל יכול לבחירת הדרקון, הנמצא בטוויה  
36 מ' ממנו ומודע לנוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלחה  
ליזומאה בד"ק 24 או להפוך מבויה למשר 1 דקה. יכול יכול  
לחזור על זריקת הצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה  
ההשפעה מסתיתית. אם יכול מצליח בהצלחה או שההשפעה  
מסתיתית עבורה, יכול הופך חסין מפני הנוכחותymbihila  
של הדרקון למשר 24 השעות הבאות.

**נשק נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת  
התקפות הנשיפה הבאות:

**נשיפת אש.** הדרקון נושא אש בחנות באורך 27 מ'. כל  
יכול באוצר האש חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק  
24, ואם הוא נכשל הוא סופג 71 (13+10) נזק אש, או  
찌ק נזק אם הצליח.

**נשיפה מחלישה.** הדרקון נושא גז בחנות באורך 27 מ'.  
כל יכול באוצר זה חייב להצליח בזריקת הצלחה לכוכ  
בד"ק 24 או לסייע מחייסון בגלאי התקפה מבוסטי  
כח, בධיקות כוח וזריקות הצלחה לנוכח למשר 1 דקה. יכול  
יכול לחזור על זריקת הצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה  
מצילחה ההשפעה מסתיתית.

**שיני צורה.** הדרקון משנה צורה באופן קסום לצורת דמי  
אדם או חייה עם דירוג אתגר שניינו עולה על שלו, או צורה  
לצורות האמיתית. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת.

19  
שיפות דראקונית, מדברת  
אתגר 10 (5,900 נק"נ)  
**אםפיבי.** הדרקון יכול לנשום אוויר ומים.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: + 10 לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (2<sup>2</sup>) + 10 לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', טופר. התקפת נשך קפא"פ: + 10 לפגיעה, היישג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 13 (2<sup>2</sup>) + 6 נזק דוקר.  
**נשך נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:  
**נשיפת אש.** הדרקון נשף אש בחורוט באורך 9 מ'. כל יצור באחור האש חייב לבצע זריית הצלה לזריזות בד"ק 17, ואם הוא נכשל הוא סופג 55 (10<sup>2</sup>) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.  
**נשיפה מחלישה.** הדרקון נשף גז בחורוט באורך 9 מ'. כל יצור באחור זה חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 17 או לסבול מהיסרין בגלגול התקפה מבוססי כוח, בדיקות כוח וזריקות הצלה לכוח למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריית הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסתיתית.

### **דרקון תולע זהב**

**דרקון בינוני, סדר טוב**

**דריג שריון 17 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 60 (8<sup>2</sup> + 24 + 24)**  
**מהירות 9 מ', תעופה 18 מ', שחיה 9 מ'**

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4)	14	(+2)	17	(+3)	14
זריקות הצלה	זרץ 4+	חוון 5+	תבן 5+	חכם 2+	כרח 5
מיומנויות הבחנה	+4	+4	+4	+4	+4
<b>חסינות לנזק אש</b>					
חושים אל-ראייה 3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 14					
<b>שיפות דראקונית</b>					
אתגר 3 (700 נק"נ)					

**אםפיבי.** הדרקון יכול לנשום אוויר ומים.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: + 6 לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 9 (1<sup>2</sup>) + 4 נזק דוקר.  
**נשך נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:  
**נשיפת אש.** הדרקון נשף אש בחורוט באורך  $\frac{1}{2}$  מ'. כל יצור באחור האש חייב לבצע זריית הצלה לזריזות בד"ק 13, ואם הוא נכשל הוא סופג 22 (10<sup>2</sup>) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.  
**נשיפה מחלישה.** הדרקון נשף גז בחורוט באורך  $\frac{1}{2}$  מ'.

36 מ' ממנו ומודע לנוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 21 או להפר מובלל למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריית הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסתיתית. אם יצורך מצליח בהצלחה או שההשפעה מסתיתית עכברו, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון למשר 24 השעות הבאות.

**נשק נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:

**נשיפת אש.** הדרקון נשף אש בחורוט באורך 18 מ'. כל יצור באחור האש חייב לבצע זריית הצלה לזריזות בד"ק 21, ואם הוא נכשל הוא סופג 66 (12<sup>2</sup>) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.  
**נשיפה מחלישה.** הדרקון נשף גז בחורוט באורך 18 מ'. כל יצור באחור זה חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 21 או לסבול מהיסרין בגלגול התקפה מבוססי כוח, בדיקות כוח וזריקות הצלה לכוח למשר 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריית הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסתיתית.  
**שיני צורה.** הדרקון משנה צורה באופן קבוע לצורת דמי אדם או חיה עם דירוג אתגר שאים עללה על שלו, או חירה לצורתו האמיתית. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת. כל הצד שהוא לבוש או נושא נספג או נישא על ידי הצורה החדשה (לבחירת הדרקון).

בצורותיו חדשה, הדרקון שומר על הנטיה, נקודות הפגיעה, קוביות הפגיעה, יכולת הדיבור, שליטות, העמידות האגדית, פעולות המאורה, וערבי התבונה, חוכמה וכראזמה שלו, כמו גם פעולה זו. שאר נתוני המשחק והיכולות שלו מוחלפים על ידי אלה של הצורה החדשה, למעט מאפיינים המקבעו והפעולות האגדיות של צורה זו.

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתוך האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הדרקון משב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**זריה.** הדרקון מבצע בזריקת חוכמה (הבחנה).  
**התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרקון מנופף בכנפיו. כל יצור בטוחו 3 מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 22 או לסופג 15 (2<sup>2</sup>) + 8 נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

### **דרקון זהב עיר**

**דרקון גдол, סדר טוב**

**דריג שריון 18 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 178 (17<sup>2</sup> + 85 + 85)**  
**מהירות 12 מ', תעופה 24 מ', שחיה 12 מ'**

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(+6)	14	(+2)	21	(+5)	16
זריקות הצלה	זרץ 6+	חוון 9+	תבן 9+	חכם 5+	כרח 9
מיומנויות הבחנה	+9	+9	+9	+9	+9
<b>חסינות לנזק אש</b>					
חושים אל-ראייה 9 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה					

ההשפעה מסוימת.  
**שיני צורה.** הדרקון משנה צורה באופןן קסום לצורת דמי אדם או ציהה עם דירוג אתגר שאינו עולה על שלו, או חזרה לצורתו האמיתית. הוא חזיר לזרותו האמיתית אם הוא מת. כל הצד שהוא לבוש או נשא נספג או נישא על ידי הצורה החדש (לבחרת הדרקון).

בצורתו חדשה, הדרקון שומר על הנטיה, נקודות הפגיעה, קוביות הפגיעה, יכולת הדיבור, שליטות, העמידות האגדית, פעולות המאורה, וערכי התבונה, חוכמה וכראזמה שלו, כמו גם פועל זה. שאר נתוני המשחק והיכולות שלו מוחלפים על ידי אלה של הצורה החדשה, למעט מאפיין המקצוע והפעולות האגדיות של צורה זו.

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתח בין האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם וرك בסופו תורו של יצור אחר. הדרקון מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**דיזי.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).

**התקפת זנב.** הדרקון מבצע התקפת זנב. הדרקון מנוף בכנפיו. כל יצור בטוחו  $4\%$  מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 25 או לספוג 17 (2<sup>k</sup> + 6<sup>2</sup>) נזק מוחץ ולול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי ממהירות התעופה שלו.

## דרקון סוף בוגר

דרקון עצום, סדר טוב

דריג שריון 19 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 243 (2<sup>k</sup> + 18<sup>2</sup>)  
מהירות 12 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+8)	10	25	(+7)	16	(+5)
27				13	(+1)
<b>זריקות הצלה</b>	<b>זרז</b> +5, <b>חוון</b> +12, <b>חכם</b> +6, <b>כרח</b> +10				
<b>מיומנויות היסטוריה</b>	+8, <b>התגבות</b> +5, <b>מאגיה</b> +8, <b>תפיסה</b> +11				
<b>חסינות לנזק קור</b>					
<b>חוושים אל-ראייה</b>	18 מ', <b>ראיית חושך</b> 36 מ', הבחנה קבועה 21				
<b>שפונות דרקונית</b> , מדברת					
<b>אתגר</b> 16 (50,000 נק"נ)					

**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקום זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בונוכחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 13 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 19 (2<sup>k</sup> + 8) נזק דוקר.  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 17 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (2<sup>k</sup> + 6<sup>2</sup>) נזק חוטר.  
**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: 17 + לפגעה, הישג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 19 (8<sup>k</sup> + 2) נזק מוחץ.

כל יצור באזרור זה חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 13 או לשבול מחיסרון בגelogי התקפה מבוסטי כוח, בדיקות כוח וזריקות הצלה לכוח למשך 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסוימת.

## דרקון סוף

### דרקון סוף עתיק

דרקון אל-ראייה, סדר טוב

דריג שריון 22 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 487 (487 + 20<sup>2</sup>)  
מהירות 12 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+10)	10	(+9)	29	(+4)	18
(+6)	(+2)	(+2)	15	(+2)	23
<b>זריקות הצלה</b>	<b>זרז</b> +7, <b>חוון</b> +16, <b>חכם</b> +9, <b>כרח</b> +13				
<b>מיומנויות היסטוריה</b>	+11, <b>התגבות</b> +7, <b>מאגיה</b> +11, <b>תפיסה</b> +16				
<b>חסינות לנזק קור</b>					
<b>חוושים אל-ראייה</b>	18 מ', <b>ראיית חושך</b> 36 מ', הבחנה קבועה 26				
<b>שפונות דרקונית</b> , מדברת					
<b>אתגר</b> 23 (50,000 נק"נ)					

**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקום זאת לבחור להצליח בה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בונוכחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 17 + לפגעה, הישג  $4\%$  מ', מטרה אחת. פגעה: 21 (10<sup>k</sup> + 2) נזק דוקר.  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 17 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (10<sup>k</sup> + 6<sup>2</sup>) נזק חוטר.  
**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: 17 + לפגעה, הישג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 19 (8<sup>k</sup> + 2) נזק מוחץ.

**ונחות מבהילה.** כל יצור להצליח בזריקת הדרקון, הנמצא בטוח 36 מ' ממנו ומודיע לו נוכחות חייב להצליח בזריקת הצלה לחזור בד"ק 21 או להפוך מבוהל למשך 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסוימת. אם יצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה מסתימת עברו, יצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון למשך 24 השעות הבאות.

**נשיקת נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:

**נשיפת קור.** הדרקון נשף קרכח בחרוט באורך 27 מ'. כל יצור באזרור הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחווון בד"ק 24 ולספוג 67 (8<sup>k</sup> + 15) נזק קור אם נכשל או חזי נזק אם הצליח.  
**נשיפה משתקת.** הדרקון נשף גז משתק בחרוט באורך 27 מ'. כל יצור באזרור זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחווון בד"ק 24 או להפוך משותק ל-1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה לא למכירה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

+8	
חסינות לנזק קור	
חוויים אל-ראייה 9 מ', ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבואה	
18	
שופות דרכוניות, מדברת	
אתגר 9 (5,000 נק"נ)	

## פעולות

<b>התקפות מרובות.</b> הדרקון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים.	
נשיכה. התקפת נזק קפא"פ: + 10 לפגיעה, היישג 3 מ'.	
טופר. התקפת נזק קפא"פ: + 10 לפגיעה, היישג 1% מ'.	
טופר. התקפת נזק קפא"פ: + 6 נזק דוקר.	
טופר. התקפת נזק קפא"פ: + 6 נזק חותך.	
<b>נזק נשיפה (טעינה 5-6).</b> הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:	
נשיפת קור. הדרקון נשף קrhoח בחרוט באורך 9 מ'. כל יצור באזורי הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 17 או להפוך משותק ל-1 דקה. יצור יכול לחזוץ על זריקת ההצללה בסוף תורו, ואם ההצללה מצילה ה להשפה מסוימת.	
נשיפה משתתקת. הדרקון נשף גז משתק בחרוט באורך 9 מ'. כל יצור באזורי זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 17 או להפוך משותק ל-1 דקה. יצור יכול לחזוץ על זריקת ההצללה בסוף תורו, ואם ההצללה מצילה ה השפה מסוימת.	

## דרקון תולע כסוף

דרקון בינוני, סדר טוב

דריג שריון 17 (שריון טבעי)	
נקודות פגעה 45 (8ק6 + 18)	
מהירות 9 מ', תעופה 18 מ'	

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4)	10	(+0)	17	(+3)	12
19	(+4)	10	(+0)	11	(+0)
זריקות הצללה	זרז +2, חוות +5, חכם +2, כרך +4				
מיומנויות הבדיקה	+4, התగבות +2				
חסינות לנזק קור					
חוויים אל-ראייה 3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבואה					
14					
שופות דרכוניות					
אתגר 2 (450 נק"נ)					

## פעולות

<b>נשיפה.</b> התקפת נזק קפא"פ: + 6 לפגיעה, היישג 1% מ'.	
מטירה אחת. פגעה: 9 (8ק1 + 4) נזק דוקר.	
<b>נזק נשיפה (טעינה 5-6).</b> הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:	
נשיפת קור. הדרקון נשף קrhoח בחרוט באורך 9 מ'. כל יצור באזורי הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 13 או להפוך משותק ל-1 דקה. יצור יכול לחזוץ על זריזות בד"ק 21 או להפוך משותק (8ק4 + 8) נזק מוחץ ולפול שרווע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי ממורחות התעופה שלו.	
<b>נשיפה משתתקת.</b> הדרקון נשף גז משתק בחרוט באורך 9 מ'. כל יצור באזורי זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 13 או להפוך משותק ל-1 דקה. יצור יכול לחזוץ על זריזות בד"ק 21 או להפוך משותק (8ק4 + 8) נזק מוחץ ולפול שרווע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי ממורחות התעופה שלו.	

**גנב.** התקפת נזק קפא"פ: + 13 לפגיעה, היישג 2% מ'.

מטירה אחת. פגעה: 17 (8ק2 + 8) נזק מוחץ.

**מכחות מבהילה.** כל יצור לבחרית הדרקון, הנמצא בטוויח 36 מ' ממנו ומודע לוnochתו חייב להצליח בזריקת הצלה לחזוץ בד"ק 18 או להפוך מבהיל לשופת בסוף תורו, ואם ההצללה מצילה ה השפה מסוימת. אם יצור מצליח בהצללה או שההשפה מסוימת עברו, יצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון למשר 24 השעות הבאות.

**נזק נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:

**נשיפת קור.** הדרקון נשף קrhoch בחרוט באורך 18 מ'. יצור באזורי הגז חייב לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 20 או להפוך משותק ל-1 דקה. יצור יכול לחזוץ על זריקת ההצללה בסוף תורו, ואם ההצללה מצילה ה השפה מסוימת.

**נזק נשיפה.** הדרקון נשף גז משתק בחרוט באורך 18 מ'. כל יצור באזור זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 20 או להפוך משותק ל-1 דקה. יצור יכול לחזוץ על זריקת ההצללה בסוף תורו, ואם ההצללה מצילה ה השפה מסוימת.

**שיני צורה.** הדרקון משנה צורה באופן קסום לצורת דמי אדם או חייה עם דירוג אתגר שאין עולה על שלו, או חזרה לצורתו האמיתית. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת. כל היצוד שהוא לובש או נושא נספג או נישא על ידי הצורה החדשה (לבחרית הדרקון).

בצורתו חדשה, הדרקון שומר על הנטיה, נקודות הפגיעה, קוביות הפגיעה, יכולת הדיבור, יכולות, העמידות האגדית, פעולות המאורה, וערכי התבונה, חוכמה וכראזמה שלו, כמו גם פעולה זו. שאר נתוני המשחק והיכולות שלו מוחלפים על ידי אלה של הצורה החדשה, למעט מאפיינים המקבעו והפעולות האגדיות של צורה זו.

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתח בין האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אחת אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יטור אחר. הדרקון משביב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**זיהוי.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבדיקה).

**תקפת נזק (עליה 2 פעולות).** הדרקון מנוף בכנפיו.

כל יצור בטוויח 3 מ' מהדרקון חייב לבצע בזריקת הצלה לחזוץ בד"ק 21 או להפוך משותק (6ק2 + 8) נזק מוחץ ולפול שרווע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי ממורחות התעופה שלו.

## דרקון כסוף צער

דרקון גדול, סדר טוב

**דריג שריון 18 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 168 (80 + 10ק16)**  
**מהירות 12 מ', תעופה 24 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+6)	10	(+0)	21	(+5)	14
23	(+4)	10	(+0)	11	(+0)
זריקות הצללה	זרז +4, חוות +9, חכם +4, כרך +8				
מיומנויות היסטריה	+6, התגבות +4, מגיה +6, תפיסה +4				

ההשפעה מסתיתית.  
**שיני צורה.** הדרקון משנה צורה באופן קסום לצורת דמי אדם או חייה עם דירוג אתגר שאיןו עולה על של, או חזרה לצורתו האמיתית. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת. כל הטעם שהוא לבוש או נשא נספג או נושא על ידי הצורה החדש (לבחרת הדרקון).

בצורתו חדשה, הדרקון שומר על הנטיה, נקודות הפגיעה, קוביות הפגיעה, יכולת הדיבור, שליטות, העמידות האגדית, פועלות המוארה, וערכי התבונה, חוכמה וכראזמה שלו, כמו גם פעולה זו. שאר נתוני המשחק והיכולות שלו מוחלפים על ידי אלה של הצורה החדשה, למעט מאפיין המקצוע והפעולות האגדיות של צורה זו.

### פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתרח האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם וرك בסופו תורו של יצור אחר. הדרקון מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**זיהוי.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).  
**התקפת זנב.** הדרקון מבצע התקפת זנב.

**התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרקון מנוף בכנפיו. כל יצור בטוויה 4% מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 23 או לספוג 15 (2(6 + 8) נזק מוחץ ולול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

### דרקון נחושת בוגר

דרקון עצום, תהו טוב

**דרוג שרiox 18 (שרiox טבעי)**  
**נקודות פגעה 184 (2(16 + 80 +**  
**מהירות 12 מ', טיפוס 12 מ', תעופה 24 מ'**

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרך
(+6)	(+1)	12	18	(+4)	21
23				(+2)	15
<b>זריקות הצלה</b>	<b>זרז 6 +,</b>	<b>חוון + 10,</b>	<b>חכם 7 +,</b>	<b>כרך 8 +</b>	
					+תראות 8 +, תרמיה 8 +
<b>חסינות לנזק</b>	<b>חומרה 12 +,</b>	<b>תראות 6 +,</b>	<b>חכם 3 +,</b>	<b>כרך 3 +</b>	
<b>חוושים אל-ראיה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה</b>					
<b>קבועה 22</b>					
<b>שפוט דרקונית, מדברת</b>					
<b>אתגר 14 (11,500 נק"נ)</b>					

**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקומות זאת לבחור להצליח בה.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בנסיבות המבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 11 + לפגיעה, היישג 3 מ'. מטרה אחת. פגעה: 19 (2(6 + 10) נזק דוקר.  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 15 + לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (2(6 + 8) נזק חותך.  
**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: 15 + לפגיעה, היישג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (2(6 + 8) נזק מוחץ.  
**מכחות מבהילה.** כל יצור לו כוחותיו חייב להצליח בזריקת הצלה 36 מ' ממנו ונודע למזרע למישר 1 דקה. יצור יכול להצליח בד"ק 19 או להפוך מבוהל למישר 1 דקה. אם יצור הצליח להצליח מצלילה או שההשפעה מסתיתית. אם יצור מצליח בהצלחה או שההשפעה מסתיתית עבורה, יצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון למישר 24 השעות הבאות.

לחזור על זריית ההצלה בסוף תורו, ואם ההצלה מצלילה ההשפעה מסתיתית.

### דרקון נחושת

#### דרקון נחושת עתיק

דרקון אדיר, תהו טוב

**דרוג שרiox 21 (שרiox טבעי)**  
**נקודות פגעה 350 (20 + 140 + 140)**  
**מהירות 12 מ', טיפוס 12 מ', תעופה 24 מ'**

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרך
(+8)	(+1)	12	(+5)	25	(+1) 19 (+3) 19 (+4)
27					
<b>זריקות הצלה</b>	<b>זרז 8 +,</b>	<b>חוון + 14 +,</b>	<b>חכם + 10 +,</b>	<b>כרך + 11 +</b>	
					+תראות 11 +, תרמיה 11 +
<b>חסינות לנזק</b>	<b>חומרה 17 +,</b>	<b>תראות 8 +,</b>	<b>חכם 17 +,</b>	<b>כרך 17 +</b>	
<b>חוושים אל-ראיה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה</b>					
<b>קבועה 27</b>					
<b>שפוט דרקונית, מדברת</b>					
<b>אתגר 21 (33,000 נק"נ)</b>					

**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הדרקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקומות זאת לבחור להצליח בה.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון יכול להשתמש בנסיבות המבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 15 + לפגיעה, היישג 2% מ', מטרה אחת. פגעה: 19 (2(6 + 10) נזק דוקר.  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 15 + לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (2(6 + 8) נזק חותך.

**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: 15 + לפגיעה, היישג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (2(6 + 8) נזק מוחץ.  
**מכחות מבהילה.** כל יצור לו כוחותיו חייב להצליח בזריקת הצלה 36 מ' ממנו ונודע למזרע למישר 1 דקה. הנמצא בטווות ליחס זריזות בד"ק 19 או להפוך מבוהל למישר 1 דקה. יצור יכול להצליח בד"ק 19 או להצליח בד"ק 23 או בסופו תורו, ואם ההצלה מצלילה ההשפעה מסתיתית עבורה, יצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה מסתיתית. אם יצור מצליח בהצלחה או שההשפעה של הדרקון למישר 24 השעות הבאות.

**נשיקת חומצה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:

**נשיקת חומצה.** הדרקון נשף חומצה בקו באורך 27 מ' וברוחב 3 מ'. כל יצור בקו חייב לבצע זריית הצלה לזריזות בד"ק 22, 22, ואם הוא נכשל הוא סופג 63 (4(14) 8(2) נזק חותך, או חצי נזק המצלילה.

**נשיפה מאטה.** הדרקון נשף גז בחירות באורך 27 מ'. יצור באזורי זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 22. יצור שנכשל, לא יכול להשתמש בפעולות תגבה, המהירות שלו מופחת לחצי והוא לא יכול לבצע יותר מהתקפה אחת בתורו. בנוסף, היצור יכול להשתמש בפעולות או בפועלה נוספת בתורו, אבל לא בשתייה. השפעות אלה נמשכות למישר 1 דקה. היצור יכול לחזור על זריית ההצלה בסוף תורו, ואם ההצלה מצלילה

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים. מטרת התקפת נשך קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 15 (2 + 10) מ' נזק דוקר. טופר. התקפת נשך קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגעה: 11 (2 + 6) מ' נזק חותך. **נשך נשפה (טעינה-5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשפה הבאות:

**נשיפת חומצה.** הדרקון נושא חומצה בקן באורך 12 מ' וברוחב 1% מ'. כל יצור בקן חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 14, ואם הוא נכשל הוא סופג (8) 40 מ' נזק חומצה, או חצי נזק אם הצלחה.

**נשיפה מאטה.** הדרקון נשף גז בחנות באורך 9 מ'. כל יצור באזורי זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 14. יצור שנכשל, לא יכול להשתמש בעולות תגובה המהירות שלו מופחת לחצי והוא לא יכול לבצע יותר מהתקפה אחת בתורה. בנוסף, היצור יכול להשתמש בעולאה או בפעולה נוספת נסופת בתורה, אבל לא בשתייה. השפעות אלה נמשכות לפחות 1 דקה. היצור יכול לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסתיימת.

## דרקון תולע נחשות

דרקון בינוני, תוהו טוב

דריג שריון 16 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 22 (4 + 8)  
מהירות 9 מ', טיפוס 9 מ', תעופה 18 מ'

כח	זרץ	חוטן	תבן	חכם	כרז
(+2)	(+1)	(+1)	(+2)	(+1)	15
12	13	14	14	11	
זריקות הצלה	זרץ +3	חוטן +3	תבן +3, חכם +2, כרז +3		
מיומניות הבדיקה	+4	+4	+4, התגברות +3		
<b>חסינות לנזק חומצה</b>					
חוושים אל-ראיה	3 מ'	ראיית חושך 18 מ'	הבדיקה קבועה		
	14				
<b>שפונות דרקוניית</b>					
<b>אתגר 1 (200 נק"נ)</b>					

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגעה: 7 (1 + 10) מ' נזק דוקר. **נשך נשפה (טעינה-5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשפה הבאות:

**נשיפת חומצה.** הדרקון נושא חומצה בקן באורך 6 מ' וברוחב 1% מ'. כל יצור בקן חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 11, ואם הוא נכשל הוא סופג (8) 40 מ' נזק חומצה, או חצי נזק אם הצלחה.

**נשיפה מאטה.** הדרקון נשף גז בחנות באורך 4% מ'. כל יצור באזורי זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 11. יצור שנכשל, לא יכול להשתמש בעולות תגובה המהירות שלו מופחת לחצי והוא לא יכול לבצע יותר מהתקפה אחת בתורה. בנוסף, היצור יכול להשתמש בעולאה או בפעולה נוספת נסופת בתורה, אבל לא בשתייה. השפעות אלה נמשכות לפחות 1 דקה. היצור יכול לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסתיימת.

מטרה אחת. פגעה: 15 (2 + 8) מ' נזק מוחץ.

**נכחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הדרקון, הנמצא בטוויח 36 מ' ממנו ומודע למוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלה לחויזמה בד"ק 16 או להפוך מבוהל לפחות 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה להשפעה מסתינית. אם יצור מצליח בהצלחה או שההשפעה מסתינית עברו, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון לפחות 24 השעות הבאות.

**נשך נשפה (טעינה-5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשפה הבאות:

**נשיפת חומצה.** הדרקון נושא חומצה בקן באורך 18 מ' וברוחב 1% מ'. כל יצור בקן חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 18, ואם הוא נכשל הוא סופג (8) 54 (12) 40 מ' נזק חומצה, או חצי נזק אם הצלחה.

**נשיפה מאטה.** הדרקון נשף גז בחנות באורך 18 מ'. כל יצור באזורי זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 18. יצור שנכשל, לא יכול להשתמש בעולות תגובה המהירות שלו מופחת לחצי והוא לא יכול לבצע יותר מהתקפה אחת בתורה. בנוסף, היצור יכול להשתמש בעולאה או בפעולה נוספת נסופת בתורה, אבל לא בשתייה. השפעות אלה נמשכות לפחות 1 דקה. היצור יכול לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה להשפעה מסתינית.

## פעולות אגדיות

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתוך האפשרויות הבאות. הדרקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הדרקון משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו. **זמן.** הדרקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).

**התקפת צנבע.** הדרקון מבצע התקפת צנבע. **התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרקון מנופף בכנפיו. כל יצור בטוויח 3 מ' מהדרקון חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 19 או לסופג (2) 6 + 6 מ' נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי ממהירות התעופה שלו.

## דרקון נחשות צער

דרקון גודל, תוהו טוב

דריג שריון 17 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 119 (42 + 10)  
מהירות 12 מ', טיפוס 12 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרץ	חוטן	תבן	חכם	כרז
(+4)	(+1)	(+1)	(+3)	(+1)	19
12	17	17	(+3)	(+1)	
זריקות הצלה	זרץ +4	חוטן +6, חכם +4, כרז +5			
מיומניות הבדיקה	+7	+7, התגברות +4, תרמית +5			
<b>חסינות לנזק חומצה</b>					
חוושים אל-ראיה	9 מ'	ראיית חושך 36 מ'	הבדיקה קבועה		
	17				
<b>שפונות דרקונית, מדוברת</b>					
<b>אתגר 7 (2,900 נק"נ)</b>					

אדם או חייה עם דירוג אתגר שאינו עולה על שלו, או חזרה לצורתו האמיתית. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מות. כל הצד שהוא לובש או נושא נספג או נישא על ידי הצורה החדשה (לבחירה הדΡיקון).

בצורתו חדשה, הדריקון שומר על הנטיה, נקיודת הפגיעה, קוביית הפגיעה, יכולת הדיבור, שליטות, העמידות האגדית, פעולות המוארה, וערכי התבונה, חוכמה וכירזמה שלו, כמו גם פעולה זו. שאר בתוני המשחק והיכולות שלו מוחלפים על ידי אלה של הצורה החדשה, למעט מופיעי המקצוע והפעולות האגדיות של צורה זו.

### פעולות אגדיות

הדריקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מטור האפשרויות הבאות. הדריקון יכול להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של צור אחר. הדריקון משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**דיהוי.** הדריקון מבצע בדיקת חוכמה (הבחנה).

**התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדריקון מנופף בכנפיו. כל יצור בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ' מהדריקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 22 או לספוג 15 (2 $\times$  8) נזק מוחץ ולפוף שרוע. לאחר מכן הדריקון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

### דריקון פלייז בוגר

דריקון עצום, תוהו טוב

דירוג שריון 18 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 172 (2 $\times$  15 + 75)

מהירות 12 מ', חפירה 9 מ', תעופה 24 מ'

כוח	זרע	חוטן	תבן	חכם	כרך
(+6)	(+0)	(+5)	(+2)	(+1)	(+3)
23	10	21	14	13	17
זריקות הצלה	זרז 5+	חוטן +	10, חכם 6+	כרך 8+	
מיומנויות הבחנה	+11	+11	+7	+7	+5
שכנו	+8	+8	+8	+8	+8
חסינות לנזק אש	חסינות אל-ראייה				
21	18	18	18	18	18
קבועה	קבועה	קבועה	קבועה	קבועה	קבועה
שפנות דראקונית, מדוברת					
20,000 נק"	10,000 נק"				

**עמידות אגדית (3 / יומם).** אם הדריקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקומות זאת לבחור להצליח בה.

### פעולות

**התקפת מרובות.** הדריקון יכול להשתמש ביכולות המבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים. נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: +11 לפגיעה, הייג 3 מ'. מטרה אחת. פגעה: 17 (2 $\times$  6 + 10) נזק דזק. טופר. התקפת נשק קפא"פ: +11 לפגיעה, הייג 3 מ'. מטרה אחת. פגעה: 15 (2 $\times$  6 + 9) נזק חותך. זנב. התקפת נשק קפא"פ: +11 לפגיעה, הייג 6 מ'. מטרה אחת. פגעה: 17 (2 $\times$  8 + 8) נזק מוחץ. **מכחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הדריקון, הנמצא בטוויה 36 מ' ממנו ומודיע לויכולותיו חיב להצליח בזריקת הצלה לחזרו בד"ק 18 או להפוך מבולל לשחקן 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה להשפעה מסוימת עבורי, יצור הופך חסין מפני היכולות המבהילה של הדריקון לשחקן 24 השעות הבאות.

השפעות אלה נמשכות לפחות 1 דקה. היצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה להשפעה מסוימת.

### דריקון פלייז

#### דריקון פלייז עתיק

דריקון אדייר, תוהו טוב

דרוג שריון 20 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 297 (2 $\times$  17 + 20 $\times$  119)  
מהירות 12 מ', חפירה 12 מ', תעופה 24 מ'

כוח	זרע	חוטן	תבן	חכם	כרך
(+8)	(+0)	(+0)	(+7)	(+2)	(+4)
27	10	10	25	16	15
זריקות הצלה	זרז 6+	חוטן +13	חכם 8+	כרך 10+	
מיומנויות הבחנה	+14	+9	+9	+6	+6
שכנו	+10	+10	+10	+10	+10
חסינות לנזק אש	חסינות אל-ראייה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה	חסינות אל-ראייה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה	חסינות אל-ראייה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה	חסינות אל-ראייה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה	חסינות אל-ראייה 18 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה
קבועה	קבועה	קבועה	קבועה	קבועה	קבועה
שפנות דראקונית, מדוברת	שפנות דראקונית, מדוברת	שפנות דראקונית, מדוברת	שפנות דראקונית, מדוברת	שפנות דראקונית, מדוברת	שפנות דראקונית, מדוברת
25,000 נק"	25,000 נק"	25,000 נק"	25,000 נק"	25,000 נק"	25,000 נק"

**עמידות אגדית (3 / יומם).** אם הדריקון נכשל בזריקת הצלה, הוא יכול במקומות זאת לבחור להצליח בה.

### פעולות

**התקפת מרובות.** הדריקון יכול להשתמש ביכולות המבהילה. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: +14 לפגיעה, הייג 4% מ', מטרה אחת. פגעה: 19 (2 $\times$  8 + 10) נזק דזק.

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: +14 לפגיעה, הייג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (2 $\times$  6 + 9) נזק חותך.

**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: +14 לפגיעה, הייג 6 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (2 $\times$  8 + 8) נזק מוחץ.

**מכחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הדריקון, הנמצא בטוויה 36 מ' ממנו ומודיע לו יכולותיו חיב להצליח בזריקת הצלה לחזרו בד"ק 18 או להפוך מבולל לשחקן 1 דקה. יצור יכול

לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה להשפעה מסוימת עבורי, יצור הופך חסין מפני היכולות המבהילה של הדריקון לשחקן 24 השעות הבאות.

**נשק נשיפה (טעינה 5-6).** הדריקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:

**נשק נשיפה אש.** הדריקון נושא אש בקן באורך 27 מ' וברוחב 3 מ'. כל יצור בקן חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 21 ואם הוא נכשל הוא סופג 56 (2 $\times$  6) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.

**נשק נשיפה מדינימה.** הדריקון נושא גז שניה בחירות באורך 27 מ'. כל יצור באזורי זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחוץון בד"ק 21 או להפוך חסר הכרה ל-10 דקומות. השפעה זו מסתיים עבורי, יצור הופך חסין מפני היכולות המבהילה בפועלה כדי להעיר אותו.

**שיני צורה.** הדריקון משנה צורה באופן קבוע לצורת דמו!

מטרה אחת. פגעה: 11 (2ק 6 + 4) נזק חותר.  
**נשך נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:  
**נשיפת אש.** הדרקון נושא אש בקו אורך 12 מ' וברוחב 1% מ'. כל יצור בקוו חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 14 ואם הוא נכשל הוא סופג 42 (2ק12) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.  
**נשיפה מרדיימה.** הדרקון נושא גז שינה בחירות באורך 9 מ'. כל יצור באוזור זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחווץ בד"ק 14 או להפוך חסר הכרה ל-5 דקוט. השפעה זו מסתימית עבור יצור שסופג נזק או שימושו משתמש בעוליה כדי להעיר אותו.

### **דרקון תולע פלייז**

דרקון בימי, תוהו טוב

דריגר שריון 16 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 16 (3ק3 + 8ק3)

מהירות 9 מ', חפירה 4% מ', תעופה 18 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+2) 15	(+0) 10	(+1) 13	(+0) 10	(+0) 11	(+0) 13
<b>זריקות הצלה</b> זרץ +, חוון +3, חכם +2+, כח +3+					
<b>מיומנויות</b> הבחנה +4, התגבות +2+					
<b>חסינות לנזק אש</b>					
חוויים אל-ראיה 3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 14					
<b>שפנות</b> דרקונית 1 (200 נק"נ)					

### **פעולות**

**נשיככה.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (2ק1 + 2) נזק דוקר.  
**נשך נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:  
**נשיפת אש.** הדרקון נושא אש בקוו אורך 6 מ' וברוחב 1% מ'. כל יצור בקוו חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 11 ואם הוא נכשל הוא סופג 14 (2ק6) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.  
**נשיפה מרדיימה.** הדרקון נושא גז שינה בחירות באורך 9 מ'. כל יצור באוזור זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחווץ בד"ק 11 או להפוך חסר הכרה ל-1 דקota. השפעה זו מסתימית עבור יצור שסופג נזק או שימושו משתמש בעוליה כדי להעיר אותו.

### **דרקונז'**

דרקון אדייר, ניטראלי

דריגר שריון 20 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 341 (2ק22 + 110)

מהירות 6 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+7) 25	(+0) 10	(+5) 20	(+0) 10	(+0) 12	(+1) 12
<b>זריקות הצלה</b> זרץ +, חוון +11+, חכם +7+					
<b>עמידות לנזק אש</b>					

**מכחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הדרקון, הנמצא בטוויה 36 מ' ממנו ומודע למוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלה להציג עליון דק"ק 16 או להפוך מבוהל למשך 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת הצלה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה להשפעה מסתיתית. אם יצור מצליח בהצלחה או שההשפעה מסתיתית עברו, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הדרקון למשך 24 השעות הבאות.

**נשך נשיפה (טעינה 5-6).** הדרקון משתמש באחת התקפות הנשיפה הבאות:  
**נשיפת אש.** הדרקון נושא אש בקוו אורך 18 מ' וברוחב 1% מ'. כל יצור בקוו חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 18 ואם הוא נכשל הוא סופג 45 (2ק13) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.

**נשיפה מרדיימה.** הדרקון נושא גז שינה בחירות באורך 18 מ'. כל יצור באוזור זה חייב להצליח בזריקת הצלה לחווץ בד"ק 18 או להפוך חסר הכרה ל-10 דקוט. השפעה זו מסתימית עבור יצור שסופג נזק או שימושו משתמש בעוליה כדי להעיר אותו.

### **פעולות אגדיות**

הדרקון יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתוך אפשרות אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הדרקון מшиб פעולות אגדיות שניצל בבדיקה התור שלו.

**זיהוי.** הדרקון מבצע התקפת זיהוי.

**התקפת כנף (עליה 2 פעולות).** הדרקון מונעfic בכנפיו. כל יצור בטוויה 3 מ' מהדרקון חייב להצליח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 19 או לסופג 13 (2ק6 + 6) נזק מוחץ ולפול שרוע. לאחר מכן הדרקון יכול לעוף עד חצי מהירות התעופה שלו.

### **דרקון פלייז צער**

דרקון גדול, תוהו טוב

דריגר שריון 17 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 110 (3ק13 + 39)

מהירות 12 מ', חפירה 6 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+2) 19	(+4) 15	(+0) 10	(+3) 17	(+0) 11	(+1) 12
<b>זריקות הצלה</b> זרץ +3, חוון +6+, חכם +3+, כח +5+					
<b>מיומנויות</b> הבחנה +6, התגבות +3+, שכנו +5+					
<b>חסינות לנזק אש</b>					
חוויים אל-ראיה 9 מ', ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 16					
<b>שפנות</b> דרקונית, מדברת 6 (2,300 נק"נ)					

### **פעולות**

**התקפות מרובות.** הדרקון מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיככה אחת ושתי התקפות טופרים.

**נשיככה.** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (2ק10 + 4) נזק דוקר.

**טופר.** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג 1½ מ', לא למכירה. מותר להדפיס או לצלם מסמך זה לשימוש אישי בלבד.

**דרוג שריון 13 (שריון טבעי)**  
נקודות פגיעה 5 (2ק4)  
מהירות 6 מ', תעופה 12 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרצ
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

#### חסינות לנזק רעל

חסינות למצבים מוקסם, מורעל

חוושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 10 שפות מבן את השפות של היוצר שלו אבל לא יכול לדבר אתגר 0 (10 נק'נ)

**קשר טפלתי.** כל עוד ההומונוקולוס נמצא באותו מישור קיימים כמו האדון שלו, הוא יכול לתקשר בצורה קסומה כל דבר שהוא חש לאדונו, והשניים יכולים לתקשר טפלתית.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 1 נזק ד Zuker, והמטרה חייבת להצליח בזריקת הצלחה לחוון בד"ק 10 או להיות מורעלת למשר 1 דקה. אם זיריקה הצלחה נשלחה ב-5 או יותר, המטרה במקום זאת מורעלת למשר 5 (ק10) דקות וחסרת הכרה כל עוד היא מורעלת כך.

### הידרה

תפלצ עצום, חסר נתיחה

**דרוג שריון 15 (שריון טבעי)**  
נקודות פגיעה 172 (75 + 12ק15)  
מהירות 9 מ', שחיה 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרצ
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

+ מימניית הבדיקה 6+

חוושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 16

שפות —

אתגר 8 (3,900 נק'נ)

**עצירת נשימה.** הידרה יכולה לעזר את נשימתה לשמש 1 שעה.

**ראשים מרובים.** להידרה יש חמשה ראשים. כל עוד יש לה יותר מראש אחד, הידירה נהנית מיתרונו בזריקות הצלחה נגד השפעות שמנסות לגרום לה להפוך המומה, חירשת, חסרת הכרה, מבוללת, מוקסמת או עיוורת.

בכל פעם שההידרה סופגת 25 נקודות נזק או יותר בפעם אחת, אחד הראשים מת. אם כל הראשים מתים, הידרה מתה.

בסוף תורה שני ראשי חדשים גדלים עבור כל ראש שממת מצ תורה האחרון, אלא אם כן היא ספגה נזק אשר מצ תורה האחרון. הידירה משיבה 10 נקודות פגיעה עבור כל ראש שגדל בדרך זו.

**תגובה ראש.** עבור כל ראש של הידירה מעבר לאחר, היא יכולה לבצע פעולה תגובה נוספת כדי לבצע התקפה מזדמנת.

**ערני.** בזמן שההידרה ישנה, לפחות אחד מראשיה נשאר עיר.

חוושים ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבועה 11 שפות דרכונית, ים אתגר 17 (18,000 נק'נ)

אמפיבי. הדרקוץ יכול לנשום אויר ומים.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הדרקוץ מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים. הוא יכול לבצע התקפת זנב אחת במקום שתי התקפות טופרים. נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: 13 + לפגעה, הישג 4% מ', מטרה אחת. פגעה: 26 (7 + 12ק3) נזק ד Zuker.

טופר. התקפת נשק קפא"פ: 13 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 16 (7 + 8ק2) נזק חותם.

זנב. התקפת נשק קפא"פ: 13 + לפגעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 26 (7 + 12ק3) נזק מוחץ. אם

המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 20 או להדיח עד 3 מ' הרחק מהדרקוץ ולפוף שרווע.

**נשיפת קיטור (טעינה 5-6).** הדרקוץ נושא קיטור בחורו באורך 18 מ'. כל יצור באזור חיב לבצע זירקת הצלה לחוון בד"ק 18 וLOSEPAG 52 (6ק6) נזק אש אם נכשל או חצי נזק אם הצלחת. יצור הנמצא מתחת לפני המים אינו נהנה מעמידות לנזק זה.

### מלצות (ה)

#### הובגולין

דמוי אדם ביןני (גובלינאי), סדר רוע

דרוג שריון 18 (שריון שרשראות, מגן)

נקודות פגעה 11 (2 + 8ק2)  
מהירות 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרצ
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

חוושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 10

שפות גובלינית, מדברת  
אתגר ½ (100 נק'נ)

**יתרין צבאי.** פעם אחת בתורו, ההובגולין יכול לגרום 7 (2ק6) נזק נוסף ליצור שפגע בו בהתקפת נשק אם היצור נמצא בטוחו ½ מ' מן ברית של ההובגולין שאינם חסרים אונינים.

### פעולות

**חרב ארוכה.** התקפת נשק קפא"פ: 3 + לפגעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1 + 8ק1) נזק חותם, או 6 (1 + 10ק1) נזק חותם אם ההתקפה נעשתה עם שתוי הידיים.

**קשת ארוכה.** התקפת נשק טווח: 3 + לפגעה, טווח 45 / 180 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1 + 8ק1) נזק ד Zuker.

#### הומונוקולו

ציר CPIM קטנטן, ניטראלי

## פעולות

בפועלה נוספת בתורתיה הבאים כדי להמשיך לשיר. היא יכולה להפסיק לשיר בכל רגע. השיר מסתiemם את הרפייה והופכת חסרת אוניות.

כל עוד היא מוקסמת על ידי הרפייה, המטרה חסרת אוניות ומתעלמת משירתן של הרפיות אחרות. אם המטרה המוקסמת נמצאת במרקח של יותר מ- $\frac{1}{2}$  מ' מההרפייה, היא חייבת לנوع בתורה לכיוון הרפייה במסלול הישיר ביותר ולנסות להגיע למרחק של  $1\frac{1}{2}$  מ' ממנו. המטרה לא תמנע מתקפות מזדמנות, אבל לפני שהיא עברת דרך שטח שייגרום לה נזק, כגון לבה או בור, ובכל פעם שהוא סופגת נזק מקור שאינו הרפייה, המטרה יכולה להחזיר על זריקת הצלחה. מטרה מוקסמת יכולה גם לחזור על זריקת הצלחה בסוף תורה. אם זריקת הצלחה מצילהה, ההשפעה מסתימת עבורה. מטרה שהצלחה בהצלחה הופכת חסינה לשירותה של הרפייה זו למשך 24 שעות.

## מלצות (א)

### ויברן

דרקון גודל, חסר נטייה

דרוג שרין 13 (שרין טבע)  
נקודות פגעה 110 (ק13 + 10ק13 + 39)  
マהירות 6 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4)	10	(+0)	16	(+3)	5
19	(-2)	(+1)	12	(-3)	6
+4 מיומניות הבחנה					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 14 שיפות — אתגר 6 (2,300 נק")					

## פעולות

**התקפות מרובות.** הויברן מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת עקייצה אחת. אם הוא עף, הוא יכול להשתמש בתתקפת טופרים במקום התקפה אחת אחרת. **נשיכת התקפת נשק קפא"פ:** +7 לפגיעה, הישג 3 מ', יצור אחד. פגעה: 11 (2) + 4 (4) נזק דוקר. **טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: +7 לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 13 (2) + 4 (4) נזק חותך. **עקיץ.** התקפת נשק קפא"פ: +7 לפגיעה, הישג 3 מ', יצור אחד. פגעה: 11 (2) + 4 (4) נזק דוקר. המטרה חייבת לבצע זריקת הצלחה לחוון בד"ק 15, ולספוג 24 (7) נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצלחה.

## מלצות (ב)

### זומבים

### זומבי

אל-מת בינוי, ניטראלי רוע

דרוג שרין 8  
נקודות פגעה 22 (ק3 + 8ק3)

## פעולות

**התקפות מרובות.** הידרה מבצע מספר התקפות נשיכה כמספר הראשים שלה. **נשיכת התקפת נשק קפא"פ:** +8 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (ק1 + 5) נזק דוקר.

### היפוגריף

תפלען גדול, חסר נטייה

דרוג שרין 11  
נקודות פגעה 19 (ק3 + 10ק3 + 3)  
מהירות 12 מ', תעופה 18 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)
+5 מיומניות הבחנה					
חושים הבחנה קבועה 15 שיפות — אתגר 1 (200 נק")					

**חשש ראייה חד.** היפוגריף מתרון בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** היפוגריף מבצע שתי התקפות: התקפת מוקור אחת והתקפת טופרים אחת. **טופר.** התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 8 (ק1 + 10ק1 + 3) נזק דוקר. **טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (ק2 + 6ק2 + 3) נזק חותך.

### הרפייה

תפלען בינוי, תוהו רוע

דרוג שרין 11  
נקודות פגעה 38 (ק7 + 8ק7)  
מהירות 6 מ', תעופה 12 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+1)	12	(+1)	13	(+1)	7
(+1)	13	(+1)	12	(-2)	(+0)
10 (+0)					
חושים הבחנה קבועה 10 שיפות מדוירת אתגר 1 (200 נק")					

## פעולות

**התקפות מרובות.** הרפייה מבצע שתי התקפות: התקפת טופרים אחת והתקפת נבות אחת. **טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: +3 לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (1 + 4ק2) נזק חותך. **נבות.** התקפת נשק קפא"פ: +3 לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 3 (1 + 4ק1) נזק מוחץ. **שיר מפתח.** הרפייה שרה שיר קסום. כל דמי אדם או ענק בטוחו 90 מ' מההרפייה יכול לשמעו את השיר חייב להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 11 או להפוך מוקסם עד שהשיר מסתיים. הרפייה חייבת להשתמש

(+0)	11	(+0)	10	(+0)	11	(+6)	22	(+0)	10	(+3)	17
<b>מיומניות</b> הבחנה 6+, התגבות 3+											
עמידות לנזק דוקר, וחומר מהתקפות לא קסומות שלא בעשות עם נשך אדמנטינ'											
חושים ראיית חושך 18 מ', חוש-רעם 18 מ', הבחנה 16 קבואה שפות צור											
אטגר 5 (1,800 נק"נ)											

**גlijstet Admeh.** הזרון יכול להתחפר דרך אדמה ואבן לא מעובדים ולא קסומים. כאשר הוא עושה זאת הזרון לא משפיע על החומר שהוא עבר דרכו.  
**הסואת אבן.** הזרון נהנה מיתרונו בבדיקות זריזות (התגבות) כדי להתחבא באוצר סלעים.  
**חישת אוצר.** הזרון יכול לאטר באמצעות ריח מתכוון ובגנים יקרים כמו למשל מטבחות ואבני חן בטוווח 18 מ'.

## פעולות

<b>התקפות מרובות.</b> הזרון מבצע שלוש התקפות טופר והתקפת נשיכה אחת.
<b>טופר.</b> התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 6(1 + 3) נזק חוטן.
<b>נשיכה.</b> התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 13(3 + 3) נזק דוקר.
<b>טופר.</b> התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 6(1 + 3) נזק חוטן.

## מפלצות (ח)

### חד-קין

יצור מירום גדול, סדר טوب

דריג שריון 12

נקודות פגעה 67 (9 + 10 + 18)

מהירות 15 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

### חסינות לנזק רעל

חסינות למצבים מוקסם, מורעל, משותה  
 חוות ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבואה 13  
 שפות אלףית, חורש, מירום, טלפטיה 18 מ'.

אטגר 5 (1,800 נק"נ)

<b>הסתערות.</b> אם חד-הקרן נע לפחות 6 מ' בקו ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת קרן באוטו סיבוב, המטרה سوفגת 9(2 + 8) נזק דוקר נסוף. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להציל בחזרקת הצלחה לכוח בד"ק 15 או ליפול שרוע. <b>יכולת הטלת לחשים טבעית.</b> יכולת הטלת הלוחשים של חד-הקרן היא כריימה (ד"ק הצלחה 14). חד-הקרן יכול להטיל את הלוחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים: לפי רצון: גילי רעשה או טוב, יצירות הדראוד, מעבר לא עקבות 1 / יומן כל אחד: הרגעת רגשות, הפגת רוע או טוב, סיבוב <b>עמידות לקסם.</b> חד-הקרן נהנה מיתרונו בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.
<b>נשק קסום.</b> התקפות הנשך של חד-הקרן נחשבות קסומות.

## מהירות 6 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**זריקות הצלחה חכם 0+**  
 חסינות למצבים מורעל  
 חוות ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבואה 8  
 שפות מבין את השפות שידע כשהיה בחיים אבל לא מסוגל לדבר  
 אטגר ¼ (50 נק"נ)

**עמידות אל-מתים.** אם הזרומי מופחת ל-0 נקודות פגעה, הוא חייב לבצע זריקת הצלחה לחוסן בד"ק השווה ל-5 + כמות הנזק שספג, אלא אם הנזק הוא קור או פגעה חמורה. אם הבדיקה הצלחה, הזרומי מופחת במקום זאת ל-1 נקודה פגעה.

## פעולות

**טחה.** התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 4(1 + 1) נזק מוחץ.

**זומבי עז**  
 אל-מת גדול, ניטראלי רע

דריג שריון 8  
 נקודות פגעה 85 (9 + 10 + 36)  
 מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
19 (-3)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**זריקות הצלחה חכם 0+**  
 חסינות למצבים מורעל  
 חוות ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבואה 8  
 שפות מבין מדוררת וענקיית אבל אין יכול לדבר  
 אטגר 2 (450 נק"נ)

**עמידות אל-מתים.** אם הזרומי מופחת ל-0 נקודות פגעה, הוא חייב לבצע זריקת הצלחה לחוסן בד"ק השווה ל-5 + כמות הנזק שספג, אלא אם הנזק הוא קור או פגעה חמורה. אם הבדיקה הצלחה, הזרומי מופחת במקום זאת ל-1 נקודה פגעה.

## פעולות

**כוכב שחור.** התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 13(2 + 4) נזק מוחץ.

**זור**  
 בסודן/בינוי, ניטראלי

דריג שריון 19 (שריון טבעי)  
 נקודות פגעה 73 (7 + 8 + 42)  
 מהירות 6 מ', חפירה 6 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
-----	-----	------	-----	-----	-----

## פעולות

**שאיית חיים.** התקפת לחש קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג 1½ מ', יצור אחד. פגעה: 10 (ק6) נזק תאובה. המטרת חיבת להצליח בזריקת הצלה לחסן בד"ק 10 או שמספר נקודות הפגיעה המירבי שלה מופחת בכמות השווה לנזק ספוגה. הפחתה זו נמשכת עד שהיצור מס'ם מנוחה ארוכה. המטרת מתחה אם השפעה זו מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המירבי שלה ל-0.

## חפצים מונפשים

### חרב מעופפת

יציר CPIM קט', חסר נתיחה

דרוג שרין 17 (שרין טבעי)

נקודות פגעה 17 (ק6)

מהירות 0 מ', תעופה 15 מ' (ריחוף)

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(+1)	(+2)	11	(+0)	1	(-5)
12	15	+2	1	5	(-3)
זריקות הצלה זרץ 4+					
חסינות לנזק רעל, תודעה מושותק, עיוור					
חושים אל-ראיה 18 מ' (עיוור מעבר לטווח זה), הבדיקה קבועה 7					
שפויות — אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**פגיעות אל-קסם.** החרב הופכת חסרת אונים כאשר היא באזור שדה אל-קסם. אם החרב היא מטרתו של הלוחש הפגת קסם, היא צריכה להצליח בזריקת הצלה לחסן נגד ד"ק הצלחה מלאה של מטיל הלוחש או להפוך חסרת הכרה למישר 1 דקה.

**מראת שקר.** כאשר החרב לא זהה ולא מorghפת, לא ניתן להבחין ביןו לבין חרב רגילה.

## פעולות

**חרב ארוכה.** התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגעה, הישג 1½ מ'. מטרת אחת. פגעה: 5 (ק1 + 1) נזק חותך.

### שטייח חונק

יציר CPIM גיג, חסר נתיחה

דרוג שרין 12

נקודות פגעה 33 (ק6)

מהירות 3 מ'

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(+3)	(+2)	14	(+0)	10	(-5)
17	+2	14	(+0)	1	(-4)
חסינות לנזק רעל, תודעה מושותק, עיוור					
חושים אל-ראיה 18 מ' (עיוור מעבר לטווח זה), הבדיקה קבועה 6					

## פעולות

**התקפות מרובות.** חד-הקרן מבצע שתי התקפות: התקפת פרוסות אחת והתקפת קרן אחת.

**פרוסות.** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 11 (ק2 + 4) נזק מוחץ.

**קרן.** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 8 (ק1 + 4) נזק דוקר.

**מע מרפא (3 / יומ).** חד-הקרן נוגע ביצור אחר עם הקורן. המטרת משيبة באופן קסום (ק2 + 2) (ק8) נקודות פגעה. בנוסף, המגע מסיר כל מחלה ומטרל כל רעל שימושיים על המטרת.

**שייגר (1 / יומ).** חד-הקרן מושג באfon קסום את עצמו ועדי שלושה יצורים שלא מתנגדים לכך והוא יכול לראות בטוויה ½ ממנו, יחד עם כל ציוד שהם לובשים או נושאים, אל מיקום חד-הקרן מכיר, במרקח של עד 1½ ק' מ'.

## פעולות אגדיות

חד-הקרן יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מຕוך האפשרויות הבאות. ניתן להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. חד-הקרן משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**פרוסות.** חד-הקרן מבצע התקפת פרוסות אחת.

**מן מנגן (עליה 2 פעולות).** חד-הקרן יוצר שדה מנגן קסום סביר עצמו או יצור אחר שהוא יכול לראות בטוויה 18 מ' ממנו. המטרת הנחנית מוגוסף 2 לדרג"ש עד סוף הסיבוב הבא של חד-הקרן.

**ריפוי עצמי (עליה 3 פעולות).** חד-הקרן מшиб 11 (ק2 + 8) נקודות פגעה.

### חיווון

אל-מת בינווי, תהוה רע

דרוג שרין 12

נקודות פגעה 22 (ק5)

מהירות 0 מ', תעופה 15 מ' (ריחוף)

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(-5)	(+2)	14	(+0)	10	(+0)
1	(-4)	11	(+0)	10	(+0)
עמידות לנזק אש, ברק, חומצה, קור, רעם; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא-קסומות					
חסינות לנזק רעל, תאובה חסינות למצבים אחז, מושותק, שרוע, תשוש מרושן, מושותק, שרוע, תשוש חושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 10 שפויות מבין כל שפה שידע כשהיה בחיים אבל לא יכול לדבר					
אתגר 1 (200 נק"נ)					

**תגעה לא מוחשית.** החיווון יכול לנوع דרך יצורים וחפצים אחרים כאלו הם תואוי שטח קשה. הוא סופג 5 (ק10)

נזק כוח קסום אם הוא מס'ם את תורו בתוך חוץ.

רגישות לאור שם. כל עוד החיווון נמצא באזור או רשות, הוא סובל מחסרון בגלגול התקפה ובבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכות על ראייה.

האתגר של היצור, החל את התבנית רק על יוצר שעומד בדרישות המקידימות לבחירה בטבלת "נזק נשיפה" בהמשך. אחרת, חשב מחדש את הדירוג לאחר החלטת התבנית.

**חשיפה.** לחצי-הדרקון מתווסףות יכולת אל-ראייה עם טווח של 3 מ' וראית חזקה עם טווח של 18 מ'. **עמידות.** לחצי-הדרקון יש עמידות לסוג נזק אחד על בסיס צבעו.

עמידות לנזק		צבע
נחות או שחור	חוםצה	ברקן
אדום או כחול	ברקן	אדום, זהב או פליז אש
רעל	רעל	ירוק
כסוף או לבן	כסוף	קור

  

גודל	נזק נשיפה	תנאים מקדים	אפרשיים
גדול ומטה	כמו דרקון תולע	אתגר 2	לא נטיה
עצום	כמו דרקון צער	אתגר 7	ומעלת
אדיר	כמו דרקון מבוגר	אתגר 8	ומעלת

### חצי-הדרקון אדום למוד קרבנות

דמות אדם בינווי (בן-אדם), כל נתיה

דריג שריון 18 (שריון לוחות)  
נקודות פגעה 65 (20 + 10(2 + 6))  
מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+1) 16	(+1) 13	(+2) 14	(+0) 10	(+0) 11	(+0) 10
מיומניות אטלטיקת +5, הבחנה +2					
עמידות לנזק אש					
חושים אל-ראייה 3 מ', ראיית חזקה 18 מ', הבחנה קבועה 12					
שפונות דרקוני, מדברת					
אתגר 5 (1,800 נק"נ)					

### פעולות

**התקפות מרובות.** למוד הקרבנות מבצע שתי התקפות חרב ארוכה. אם הוא שלף חרב קצרה, הוא יכול גם לבצע התקפת חרב קצרה.

**חרב ארוכה.** התקפת נזק קפא"פ: 5+ לפגעה, הייאג 1% מ', מטרת אחת. פגעה: 7 (3 + 8(1(3 + 10(8 + 3))) נזק חזקה עם שתי הידיים.

**חרב קצרה.** התקפת נזק קפא"פ: + 5 לפגעה, הייאג 1% מ', מטרת אחת. פגעה: 6 (3 + 6(1(3 + 10(8 + 3))) נזק חזקה.

**רובה קשת כבד.** התקפת נזק טווח: 3+ לפגעה, טווח 30

### שפטות —

אתגר 2 (5 נק"נ)

**פגיעה אל-קסם.** השטייח הופך חסר אונים כאשר הוא באזרור שדה אל-קסם. אם השטייח הוא מטרתו של הלוחש הפגת קסם, הוא צריך להצליח בזריקת הצללה לחושן נגד ד"ק הצללה מלחש של מטיל הלוחש או להפוך חסר הקרה למשר 1 דקה.

**העברת נזק.** כאשר השטייחஆוחד ביצוע, הוא סופג רק חצי מהנזק שנגרם לו והיצור האחוז סופג את החצי השני. מראה שקרי. כאשר השטייח לא זו, לא ניתן לבדוק בין לבין שיטיך רגיל.

### פעולות

**חנייה.** התקפת נזק קפא"פ: 5+ לפגעה, הייאג 1/2 מ', יצור אחד מגודל ביןוני או קטן יותר. פגעה: היצור הופך אחוז (ד"ק לבריחה 13). עד שהאהיזה מסתיימת, המטרת מטוסנת, עיוורת ובסכנת חנק, והשטייח לא יכול לחנוק מטרת נוספת. בנוסף, בתחלת כל תור שלה, המטרת מטירה נוספת. בסופת דבר, מטילה כל תור שלה, המטרת סופגת 10 (2(6 + 3) נזק מוחץ).

### שריון מנופש

יציר כפ"ים ביןוני, חסר נתיה

דריג שריון 18 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 33 (3(6 + 9(6 + 6))  
מהירות 7% מ'.

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+2) 11	(+0) 11	(+1) 13	(+1) 1	(-5) 3	(-4) 1

**חסינות לנזק רעל,** תודעה

חסינות למצבים חירש, מאובן, מבוהל, מוקסם, מורעל, משוטק, עיוור, תשוש

**חושים אל-ראייה 18 מ'** (יעיר מעבר לטווח זה), הבחנה

קבועה 6

### פעולות —

אתגר 1 (200 נק"נ)

**פגיעה אל-קסם.** השטיין הופך חסר אונים כאשר הוא באזרור שדה אל-קסם. אם השטיין הוא מטרתו של הלוחש הפגת קסם, הוא צריך להצליח בזריקת הצללה לחושן נגד ד"ק הצללה מלחש של מטיל הלוחש או להפוך חסר הקרה למשר 1 דקה.

**מראה שקרי.** כאשר השטיין לא זו, לא ניתן לבדוק בין לבין חליפת שריון רגילה.

### פעולות

**התקפות מרובות.** השטיין מבצע שתי התקפות קפא"פ.

**טחנה.** התקפת נזק קפא"פ: 4+ לפגעה, הייאג 1/2 מ', מטרת אחת. פגעה: 5 (2 + 6(1(2 + 6))) נזק מוחץ.

### תבנית חצי-דרקן

חיה, דמו אדם, ענק או תפלץ יכול להפוך לחצי-דרקון. הוא שומר על נתוני המשחק שלו, למעט ממפורט בהמשך.

**אתגר.** אם אתה רוצה רוצח להימנע מחישוב מחדש של דרגות

**חסינות לנזק אש, רעל; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות**  
**חסינות למלכבים מבוהל, מוקסם, מורעל, משוטק**  
**חושים אל-ראיה 36 מ', הבחנה קבועה 10 שנות —**  
**אתגר 30 (155,000 נק"נ)**

**עמידות אגדית (3 / יומ').** אם הטאראסק נכשל בזריקת הצלחה, הוא יוכל במקומות זאת לבחר להצליח בה. עמידות לקסום. הטאראסק נהנה מיתרונו בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.  
**שרון מחזיר.** כאשר מטילים על הטאראסק את הלחש קלייע קסום, לחש שאחריו ההשפעה שלו הוא קן או לחש הדורש גלגול התקפה בטוויה, גלגל קן. בתוצאה של 1 עד 5, הטאראסק אינומושפע. בתוצאה של 6, הטאראסק אינומושפע, והשפעתו משתקפת חזרה לעבר מטיל הלחש כאלו מקורה בטאראסק ומטיל הלחש הוא המטרה. מפלצת מצור. הטאראסק גורם נזק כפוף לחפצים וمبرנים.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הטאראסק יכול להשתמש בנוכחות מבהילה. לאחר מכן הוא מבצע חמש התקפות: אחת עם נשיכה, שתיים עם טופרים, אחת עם קרניים ואחת עם זנב. הוא יכול להשתמש בתתקפת בעלייה במקומם לנשוך.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: +19 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרתךacha אחת. פגיעה: 36 (4K + 12) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור, הוא הופך אותו (ד"ק לבירה 20). עד שהא芝ה מסת'ימת, המטרה מריםנת, והטאראסק לא יכול לאחוז מטרה נוספת.  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: +19 לפגיעה, הישג 4% מ', מטרתךacha אחת. פגיעה: 28 (4K + 8) נזק חותך.  
**קרניים.** התקפת נשק קפא"פ: +19 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרתךacha אחת. פגיעה: 32 (4K + 10) נזק דוקר.  
**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: +19 לפגיעה, הישג 6 מ', מטרתךacha אחת. פגיעה: 24 (4K + 10) נזק מוחץ. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לכוח בד"ק 20 או ליפול שרוע.

**nocחות מבהילה.** כל יצור לבחירת הטאראסק בטוויה 36 מ' ממנו שמודע לנוכחותו חייב להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 17 או להפוך מבויה למשך 1 דקה. יצור יכול לחזור על זריקת הצלחה בסוף תורו, עם חיסרונו אם הטאראסק נמצא בקן ראייה, ואם הצלחה מצליחה ההשפעה מסת'ימת. אם יצור מצליח בהצלחה או שההשפעה מסת'ימת עבورو, היצור הופך חסין מפני הנוכחות המבהילה של הטאראסק למשך 24 השעות הבאות.

**בליעת.** הטאראסק מבצע התקפת נשיכה אחת נגד יצור מגודל גדול או קטן יותר שהוא אוחז. אם ההתקפה פוגעת, המטרת סופגת את נזק הנשיכה, היא נבלעת והא芝ה מסת'ימת. כל עוד היצור בטור הטאראסק הוא עיויר ומרוסן, הוא נהנה מממחסה מלא נגד התקפות והשפעות אחרות מחוץ לטאראסק, והוא 56 (16K) נזק חמוץ בתחלת כל תור של הטאראסק.

אם הטאראסק סופג 60 נזקודות נזק או יותר בתור אחד מהיצור שבתוכו, הטאראסק חייב להצליח בזריקת הצלחה לחוכם בד"ק 20 בסוף תור זה או להקיא את כל

/ 120 מ', מטרתא אחת. פגיעה: 6 (1K + 10) נזק דוקר.  
**נשיפת אש (טינה 5-6).** למוד הkerbotot נושף אש בחורט באורך 4% מ'. כל יצור באזורי האש חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 15, ואם הוא נכשל הוא סופג 24 (7K) נזק אש, או חצי נזק אם הצלחה.

חקיין				
תפלע ביןוני (משנה צורה), ניטרלי				
דרוג שרין 12 (שרין טבעי)				
נקודות פגעה 58 (9K + 8)				
כוח	זרע	חוון	תבן	חכם
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	8 (-1)

מחיירות 4% מ'
מיומנויות התקפות 5+
חסינות לנזק חמוצה
חסינות למלכבים שרוע
חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 11 שנות —
אתגר 2 (450 נק"נ)

משנה צורה. החוקין יכול להשתמש בפועלה כדי לשנות צורה לחפש או חזרה לצורתו האמיתית, שהיא אמורפית. נתוני המשחק שלו זמינים בכל צורה. כל הציגו שהואLOBש או נושא אינו משתנה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת.

**דבק (צורת חוץ בלבד).** החוקין נדבק לכל דבר שנגע בו. יצור מגודל עצום או קטן יוצר הדבקה לחוקין נחשב גם אחוז על ידו (ד"ק לבירה 13). ב迪וקות תכונה שנעשה כדי להימלט מאחיזה זו סובלות מחיסרין.  
**מראת שקרי (צורת חוץ בלבד).** כאשר החוקין לא זז, לא ניתן להבחין בינו לבין חוץ גיגל. התקפה נגד כל יצור אחוז. החוקין נהנה מיתרונו בגיגל התקפה נגד כל יצור שהוא או זה.

## פעולות

**דרוע מדומה.** התקפת נשק קפא"פ: + 5 לפגיעה, הישג 1% מ', מטרתךacha אחת. פגיעה: 7 (3 + 8K) נזק מוחץ. אם החוקין בצורת חוץ, המטרה נדבקת אליו.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגיעה, הישג 1% מ', מטרתךacha אחת. פגיעה: 7 (3 + 8K) נזק דוקר ועוד 4 (1K + 8) נזק חמוצה.

## מפלצות (ט)

טאראסק				
תפלע אדייר (טיטאן), חסר נטיה				
דרוג שרין 25 (שרין טבעי)				
נקודות פגעה 676 (6K + 33)				
כוח	זרע	חוון	תבן	חכם
(30)(+10) (+0) 11	(+0) 11	(+10) 30	(-4) 11	(+0) 11

מחיירות 12 מ'  
**זריקות הצלחה** תבן 5+, חכם 9+, כח 9+

(-2) 7	(+1) 12	(-4) 3	(+3) 17	(+1) 12	(+5) 20
מיזוג מזון הבננה ב�צף מת'					
חושיים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבואה 13 שנות —					
אתגר 3 (00 נק"נ)					

חושי ראייה וריח חמוץ. הינשודוב נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכת על ראייה או ריח.

## פעולות

<b>התקפות מרובות.</b> הינשודוב מבצע שתי התקפות: התקפת מקורacha והתקפת טופרים אחת.
מקור. התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 1% מ', יצור אחד. פגיעה: 10 (ק10 + 5) נזק דוקר.
טופרים. התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגיעה: 14 (ק2 8 + 5) נזק חותך.

## יסודות

### יסודות אדמה

יסודות גדול, ניטראלי,

דרוג שריון 17 (שריון טבעי)
נקודות פגעה 126 (ק12 60 + 10)
מהירות 9 מ', חפירה 9 מ'
כוח זרץ חסום תנוף חכם כרע
רגשות לנזק רעם עמידות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות חסינות לנזק רעל חסינות למצבים חסר הכרה, מאובן, מורעל, משותק, תשוש
חושיים ראיית חושך 18 מ', חוש-רעע 18 מ', הבדיקה קבואה 10 שנות צור שנות צור אטגר 5 (00 נק"נ)

גילשת אדמה. היסודות יכול להתחרפר דרך אדמה ואבן לא מעובדים ולא קסומים. כאשר הוא עוזה זאת היסודות לא משפייע על החומר שהוא עבר דרכו.

**מפלצת מצור.** היסודות גורם נזק כפוף לחפצים וمبرנים.

## פעולות

<b>התקפות מרובות.</b> היסודות מבצע שתי התקפות התחה.
התחה. התקפת נשק קפא"פ: 8 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגיעה: 14 (ק2 8 + 5) נזק מוחץ.

### יסודות אויר

יסודות גדול, ניטראלי,

דרוג שריון 15
נקודות פגעה 90 (ק12 24 + 10)
מהירות 0 מ', תעופה 27 מ' (ריחוף)

היצורים שבלו, אשר נופלים שרועים בחול בטוויח 3 מ' מהטהראסק. אם הטהראסק מת, יצור שבלו מפסיק להיות מרושן על ידו ויכול לצאת מהגופה על ידי שימוש ב-9 מ' של תנואה, וליפול שרוע מחוצה לה.

## פעולות אגדיות

הטהראסק יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתווך האפשריות הבאות. ניתן להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הטהראסק מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו. התקפה. הטהראסק מבצע התקפת טופר אתו או התקפת זנב אחת.

**תזוזה.** הטהראסק נע עד חצי מהירותו. הטהראסק מבצע התקפת נשיכת אחד או משתמש ביכולת הבליעה שלו.

## טרול

ענק גדול, תהה רוע

דרוג שריון 15 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 84 (ק8 40 + 10)  
מהירות 9 מ'

כח	זרץ	חסום	תבונ	חכם	כרע
18 (+4)	20 (+1)	13 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (2 -)
מיזוג מזון הבננה +2					
חושיים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבואה 12 שנות ענקית					
אטגר 5 (00 נק"נ) 1,800					

חש ריח חד. הטרול נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכת על ריח.

התחדשות. הטרול מшиб 10 נקודות פגעה בתחילת תורו. אם טרול סופג נזק חומצה או אש, מאפיין זו אינו פועל בתחילת תורו הבא. הטרול מאריך ורק אם הוא מתחילה את תורו עם 0 נקודות פגעה ולא יכולת התחדשות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הטרול מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכת אחת ושתי התקפות טופרים. נשיכת התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגיעה: 7 (ק6 + 4) נזק דוקר. טופר. התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגיעה: 11 (ק2 6 + 4) נזק חותך.

## מפלצות (')

ינשודוב  
תפלל גדול, חסר נתיחה

דרוג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 59 (ק7 21 + 10)  
מהירות 12 מ'

כח	זרץ	חסום	תבונ	חכם	כרע

**תאורה.** היסודן מפיז אוור בוהק למרחק 9 מ', ותאורה עוממה ל-9 מ' נוספת.

**פגעות למים.** עברור כל  $\frac{1}{2}$  מ' שהיסודן נע במים, או עבר כל 4 ליטרים של מים שמוטזים עליו, הוא סופג 1 נזק קור.

## פעולות

**התקפות מרובות.** היסודן מבצע שתי התקפות נגיעה. נגעה. התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 10(2) 6(3) נזק אש. אם המטרה היא יצור או חוץ דליק, היא עולה באש. עד יצור מסווגת 5 (ק10) נזק אש בתחלת כל תור שלה.

### יסודן מים

יסודן גדול, ניטראלי

דירוג שרין 14 (שרין טבעי)  
נקודות פגעה 114 (ק12) 10(12) 48 +  
 מהירות 9 מ', שחיה 27 מ'

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
18 (4+)	14 (+2)	18 (4+)	5 (-3)	10 (0+)	8 (1-)
<b>עמידות לנזק חומצה;</b> דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא					
קסומות					
<b>חסינות למצבים אחז,</b> חסר הכרה, מאובן, מורעל, מרוסן,					
משותק, שרוע, תשוש					
<b>חושים ראיית חושך 18 מ',</b> הבחנה קבועה 10					
טיפות ים					
<b>אטגר 5 (ק1 1,800 נק"נ)</b>					

**צורת מים.** היסודן יכול להיכנס לחלל שייצור עין ולעוצר שם. הוא יכול לנوع דרך חלל צר ברוחב  $\frac{1}{2}$  ס"מ לפחות התכווצות.

**קפאון.** אם היסודן סופג נזק קור, הוא קופא חלקית; המהירות שלו מופחת ב-6 מ' עד סוף התור הבא שלו.

## פעולות

**התקפות מרובות.** היסודן מבצע שתי התקפות הטחה. הטחה. התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 13(2) 8(4) נזק מוחץ.

**הצפה (טעינה 4-6).** כל יצור בחלל בו נמצא היסודן חייב לבצע זריקת הצלה לכוח בד"ק 15. יצור שנכשל סופג 13 (ק2) 8(4) נזק מוחץ. אם היצור הוא בגודל גדול או קטן יותר, הוא הופך אחז (ד"ק לבירחה 14). עד שהאהזה מסתיימת, המטרה מרוסנת ולא מסוגלת לנשום אלא אם היא מסוגלת לנשום מים. אם זריקה ההצלחה,

המטרה נדחפת החוצה מחיל היסודן.

היסודן יכול לאחז יצור אחד גדול או עד שני יצורים גדולים בינוין או קטנים יותר בכל גרע נתון. בתחלת כל תור של היסודן, כל מטרה שהוא אחז סופגת 13 (ק2) 8(4) נזק מוחץ. יצור בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ' מהיסודן יכול למשוך יצור או חוץ מתוכו על ידי שימוש בפעולה כדי לבצע בדיקת כוח מובלעת בד"ק 14.

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
10 (0+)	17 (+3)	16 (3+)	6 (2-)	10 (0+)	7 (2-)
<b>עמידות לנזק</b> דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא					

**חסינות למצבים אחז,** חסר הכרה, מאובן, מורעל, מרוסן, משותק, שרוע, תשוש  
**חושים ראיית חושך 18 מ',** הבחנה קבועה 10  
**צורת און.** היסודן יכול להיכנס לחלל שייצור עין ולעוצר שם. הוא יכול לנوع דרך חלל צר ברוחב  $\frac{1}{2}$  ס"מ לפחות התכווצות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** היסודן מבצע שתי התקפות הטחה. הטחה. התקפת נשק קפא"פ: 8+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 14(2) 8(5) נזק מוחץ.

**מערבולות (טעינה 4-6).** כל יצור בחלל בו נמצא היסודן חייב לבצע זריקת הצלה לכוח בד"ק 13. מטרת שנכשלה סופגת 15 (ק2) 8(3) (2+ נזק מוחץ, נזק מוחץ, נזק מוחץ) נזק מיסודן בכיוון אקריא ונופלת שרועה. אם מטרת שנזרקה פוגעת בחוץ כגון קיר או רצפה, היא סופגת 3 (ק6) נזק לכל 3 מ' שהוא נזרקה. אם המטרה מושלכת על יצור אחר, היצור צריך להצליח בהזרקת הצלה לזריזות בד"ק 13 או לספוג את אותו הנזק וליפול שרוע.

אם זריקת הצלה מצליחה, המטרה סופגת חצי מהנזק המוחץ ולא מושלכת או נופלת שרועה.

### יסודן אש

יסודן גדול, ניטראלי

דירוג שרין 13  
נקודות פגעה 102 (ק12) 10(12) 36 +  
 מהירות 15 מ'

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
10 (0+)	17 (+3)	16 (3+)	6 (2-)	10 (0+)	7 (2-)
<b>עמידות לנזק</b> דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא					
<b>חסינות למצבים אחז,</b> חסר הכרה, מאובן, מורעל, מרוסן, משותק, שרוע, תשוש					
<b>חושים ראיית חושך 18 מ',</b> הבחנה קבועה 10					
<b>שפנות להט</b>					
<b>אטגר 5 (ק1 1,800 נק"נ)</b>					

**צורת אש.** היסודן יכול לנوع דרך חלל צר ברוחב  $\frac{1}{2}$  ס"מ ללא התכווצות. יצור שנוגעabisודן או פוגע בו עם התקפת קפא"פ כשהוא בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ' ממנו סופג 5 (ק10) נזק אש. בנוסף, היסודן יכול להיכנס לחלל שייצור עין ולעוצר ש. בפעם הראונה שהיסודן נכנס לחלל של יצור בתווך, היצור סופג 5 (ק10) נזק אש וועלה באש; עד שימושו משתמש בפעולה כדי לכבות את האש, היצור סופג 5 (ק10) נזק אש בתחלת כל תור שלו.

## מלצות (כ)

**כימרה**

תפלז גדול, תוהו רוע

דריג שריון 14 (שרון טבעי)

נקודות פגעה 114 (12 ק-10 + 48)

מהירות 9 מ', תעופה 18 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	14 (-4)	3 (+2)	10 (0)

מיומנויות הבחנה +8

chosim ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 18

שפנות מבין דרקוניות אבל לא יכול לדבר

אתגר 6 (2,300 נק"נ)

## פעולות

**התקפות מרובות.** הכימרה מבצעת שלוש התקפות:

אחד עם נשיכה, אחד עם קרניים ואחת עם ציפורניים.

כאשר התקפת הנשיפה שללה זמינה, היא יכולה להשתמש בנשיפה במקומ התקפת נשיכה או התקפת קרניים.

**נשיכה.** התקפת נשיך קפא"פ: 7 + לפגיעה, היישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 11 (6 ק-2 + 4) נזק דוקר.

**קרניים.** התקפת נשיך קפא"פ: 7 + לפגיעה, היישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (4 + 12 ק-1) נזק מוחץ.

**טופרים.** התקפת נשיך קפא"פ: 7 + לפגיעה, היישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 11 (6 ק-2 + 4) נזק חותן.

**נשיפת אש (טעה-5).** ראש הדרקון מושך אש בצע זריקת

באורך ½ מ'. כל יצור באזור האש חייב לבעז זריקת הצלחה לרזרחות בד"ק 15, ואם הוא נכשל הוא סופג 31 (7 ק-8) נזק אש, או חצי נזק אם הצלחת.

## כלב גהנו

ב-תופת בנייני, סדר רוע

דריג שריון 15 (שרון טבעי)

נקודות פגעה 45 (7 ק-8 + 14)

מהירות 15 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
17 (-2)	12 (+3)	14 (+1)	12 (-2)	6 (+2)	13 (-1)

מיומנויות הבחנה +5

חסינות לנזק אש

chosim ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 15

שפנות מבין גהנום אבל אין יכול לדבר

אתגר 3 (700 נק"נ)

**חשוי שמייה וריח חדים.** הכלב נהנה מיתרונו בבדיקות שמייה (הבחנה) המסתמכת על שמייה או ריח.

**טקטיקת להקה.** הכלב נהנה מיתרונו בغالגול התקפה נגד יוצרים אם לפחות אחד מבני בריתו ומצוא בטוויה ½ מ' מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינו חסר אונים.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשיך קפא"פ: 5 + לפגיעה, היישג ½ מ',

**כפילן**  
תפלז ביןני (משנה צורה), ניטראלי,

דריג שריון 14

נקודות פגעה 52 (8 ק-16 + 16)

מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
11 (0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (0)	12 (+1)	14 (+2)

מיומנויות תובנה +3, תרמית +6

חסינות למצבים מוקסם

חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 11

שפנות מודברת

אתגר 3 (700 נק"נ)

**משנה צורה.** הcpfilan יכול להשתמש בפועלה כדי לשנות צורה לדמי אדם קטן אוBINONI שהוא בעבר, או צarra לזרותו האמיתית. נתוני המשחק שלו, מלבד גודלו, זהים בכל צורה. כל הצד שהוא לובש או נושא אינם משתנה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת.

**אורב.** בסיבוב הקרב הראשון, cpfilan נהנה מיתרונו בغالגול התקפה נגד כל יצור מופתע.

**התקפת הפתעה.** אם cpfilan מפתיע יצור ופוגע בו בהתקפה במלול סיבוב הקרב הראשון, המטרה סופגת 10 (3 ק-3) נזק נוסף מהתקפה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** cpfilan מבצע שתי התקפות קפא"פ. הטחה. התקפת נשיך קפא"פ: 6 + לפגיעה, היישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (4 + 6 ק-1) נזק מוחץ.

**קריאת מחשבות.** cpfilan קורא באופן קסום את מחשבותיו השטחיות של יצור אחד בטוויה 18 מ' ממנו. ההשפעה יכולה לחזור דרך מחיצות, אבל 90 ס"מ של עץ או עפר, 60 ס"מ של אבן, 5 ס"מ של מתחת או גילוון דק של עופרת חסומים אותן. כל עוד המטרה נמצאה בטוויה, cpfilan יכול להמשיך לקרוא את מחשבותיה, כל עוד הוא לא מאבד ריכוז (כאי לו הוא מתרך בלחש). בזמן קרייאת מחשבות המטרה, cpfilan נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (תובנה) וכראזמה (איום, שכנו ותרמית) נגד מטרה זו.

## מלצות (ל)

**לאמיה**

תפלז גדול, תוהו רוע

דריג שריון 13 (שרון טבעי)

נקודות פגעה 97 (9 ק-13 + 26)

מהירות 9 מ'

## ליין'

אל-מת בינוי, כל נתית רוע

דרוג שריון 17 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 135 (48 + 89)  
מהירות 9 מ'.

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרז
(+3) 11	(+3) 16	(+3) 20	(+2) 14	(+2) 16	(+3)
זריקות הצלחה חוטן +10	+12, תבן +9, חכם +9				
מיומנויות הבחנה +9, היסטוריה +12, מגהיה +18, תובנה +9					
עמידות לנזק ברק, קור, תאונה, חסינות לנזק רעל; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות					
חסינות למצוינים מבול, מוקם, מושטוק, משוטק, משוש					
חוושים ראיית אמת 36 מ', הבחנה קבועה 19 שנות מדברת ועוד עד 5 שנות נוספות					
אתגר 21 (33,000 נק"נ)					

**עמידות אגדית (3 / יומן).** אם הלין' נכשל בזריקת הצלחה, הוא יוכל במקומות זאת לבחור להצליח בה. **התאחדות.** אם יש לו טופות, ליין' שנחרס יוצר גוף חדש לאחר 10 ימים, מшиб את כל נקודות הפגיעה שלו וחוזר להיות פעיל. הגוף החדש מופיע בטוחו 1% מ' מהטופות. **הטלה לחסימה.** הלין' הוא מטייל לחשים בדרגה 18. יכולת הטלה להחלשים של הלין' היא תבונה (ד"ק הצלחה מהשיג 12 + 12 = 24) לפגעה עם התקפות לחש. לLIN' יש את חשיש האשפ הבאים שונים:

- לחשונים (לפי רצון): יד מגהיה, פועלול, קרן כפורה
  - דרג 1 (4 יחידות): גיליון קסם, קליעון קסם, מגן, גל הדף
  - דרג 2 (3 יחידות): חז' חומצה, גליי' מחשבות, היעלמות מעין, בובאת ראי'
  - דרג 3 (3 יחידות): הנפשת מתים, לחש נגד, הפגיעה קסם, כדור אש
  - דרג 4 (3 יחידות): קמילה, דלת מים מדים
  - דרג 5 (3 יחידות): ענן אי-פגעות
  - דרג 6 (1 יחידה): התפרורות, בועת אי-פגעות
  - דרג 7 (1 יחידה): אכבע הממות, מעבר מישור
  - דרג 8 (1 יחידה): שלטון במפלצת, מילת עצמה מהממת
  - דרג 9 (1 יחידה): מילת עצמה הריג
- עמידות לגירוש.** הלין' נהנה מיתרונו בזריקות הצלחה נגד השפעת גירוש אל-מתים.

## פעולות

**מגן משתק.** התקפת לחש קפא"פ: 12 + לפגעה, הישיג 1% מ', יוצר אחד. פגעה: 10 (6) נזק קור. המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלחה לחוטן בד"ק 18 או להיות משוטקת לפחות 1 דקה. המטרה יכולה להזור על זריית ההצלחה בסופו כל אחד מטורותיה, ואם היא מצילהה ההשפעה עליה מסתימת.

## פעולות אגדיות

הלין' יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מטור האפשרויות הבאות. ניתן להשתמש רק בפעולה אגדית

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרז
(+3) 16	(+1) 13	(+2) 15	(+2) 14	(+2) 15	(+3)
מיומנויות התקנות +3	+4, תובנה +12, הבחנה קבועה 12				
חוושים ראיית חושך 18 מ', שאלות מודברת, שאלות					
אתגר 4 (1,100 נק"נ)					

**יכולת הטלה לחסמים טבעית.** יכולה הטלה להחלשים של הלאמיה היא קריזמה (ד"ק הצלחה מלחש 13). היא יכולה להטיל את הלחשים הקיימים, ללא צורך ברכיבים חומריים: בכל עת: תחפושת עצמית (כל צורת דמי אדם), בידין/דגול 3 / יומן כל אחד: הקסמת אדם, בובאת ראי', סקירה, הצעה 1 / יומן: חובה

## פעולות

**התקפות מרובות.** הלאמיה מבצעת שתי התקפות: התקפת טופרים אחת והתקפת פגין או מגע מטרח אחר. **טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: 5 + לפגעה, הישיג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 14 (2 + 10) נזק חותך. **פגין.** התקפת נשק קפא"פ: 5 + לפגעה, הישיג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (3 + 4) נזק דוקר. **מגע מטרח.** התקפת לחש קפא"פ: 5 + לפגעה, הישיג 1% מ', יוצר אחד. פגעה: היעד מצליח באופן קסום לפחות 1 שעיה. עד שהקללה מסתימת, היעד סובל מוחสรן בזריקות הצלחה לחכמה ובכל בדיות הוכנה.

## לטאייש

דם אדם בינוי (לטאייש), ניטראלי  
דרוג שריון 15 (שריון טבעי, מגן)  
נקודות פגעה 22 (8 + 4)  
מהירות 9 מ', שחיה 9 מ'

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרז
(+2) 15	(+0) 10	(+1) 13	(+1) 7	(+2) 12	(+2) (-)
מיומנויות הבחנה +3, השרdot 5+					
חוושים הבחנה קבועה 13					
שיפות דרכוניות					
אתגר ½ (100 נק"נ)					

**עצירת נשימה.** הלטאייש יכול לעצור את נשימתו לפחות 15 דקות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הלטאייש מבצע שתי התקפות קפא"פ, כל אחת עם נשק שונה. **נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישיג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1 + 6) נזק דוקר. **גבוט כבד.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישיג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (2 + 6) נזק מוחץ. **חנית הטלה.** התקפת נשק קפא"פ או טווח: 4 + לפגעה, הישיג ½ מ' או טווח 9/36 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1 + 6) נזק דוקר. **מנק כוצני.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישיג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (2 + 6) נזק דוקר.

בליקנטרופית איש זאב.  
**טופרים (צורת כלאים בלבד).** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג 1½ מ', יצור אחד. פגעה: 7 (2ק + 2) נזק חותר.

**חנית (צורת דמי אדם בלבד).** התקפת נשך קפא"פ טווח: 4+ לפגעה, הישג 1½ מ' או טווח 6 / 18 מ', יצור אחד. פגעה: 5 (2ק + 2) נזק דוקר, או 6 (1ק + 2) נזק דוקר אם התקפת הקפא"פ נעשתה עם שתי הידיים.

### דוב-אדם

**דמוי אדם בינוי (בן-אדם, משנה צורה), ניטראלי טוב**  
**דריג שריון 10** בצורת דמי אדם, 11 (שריון טבעי) בצורת דוב ומעורבת

נקודות פגעה 135 (18 + 8)	9 מ' (12 מ', טיפוס 9 מ' בצורת דוב או מעורבת)	מהירות 9 מ' (12 מ', טיפוס 9 מ' בצורת דוב או מעורבת)
כוח זרץ חוץ תנין חכם כרא	כוח זרץ חוץ תנין חכם כרא	כוח זרץ חוץ תנין חכם כרא
(+4) 10 (+0) 17 (+3) 11 (+0) 12 (+1) 12 (+1)	(+4) 10 (+0) 17 (+3) 11 (+0) 12 (+1) 12 (+1)	(+4) 10 (+0) 17 (+3) 11 (+0) 12 (+1) 12 (+1)
מיומניות הבדיקה 7	מיומניות הבדיקה 7	מיומניות הבדיקה 7
<b>חסינות לנזק דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות</b> שלא נעשות עם נשך מוכסף חושים הבדיקה קבועה 17 שיפות מדברת (לא יכול לדבר בצורת דוב) אתגר 5 (1,800 נק"נ)	<b>חסינות לנזק דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות</b> שלא נעשות עם נשך מוכסף חושים הבדיקה קבועה 17 שיפות מדברת (לא יכול לדבר בצורת דוב) אתגר 5 (1,800 נק"נ)	<b>חסינות לנזק דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות</b> שלא נעשות עם נשך מוכסף חושים הבדיקה קבועה 17 שיפות מדברת (לא יכול לדבר בצורת דוב) אתגר 5 (1,800 נק"נ)

**משנה צורה.** דוב-האדם יכול להשתמש בפועולה כדי לשנות צורה ליצור כלאים גדול של דוב ודמי אדם, לדוב גדול או חזרה לצורתו האמיתית, שהוא דמי אדם. נתוני המשחק שלו, מלבד דרג"ש, זהים בכל צורה. כל הצד שהוא לובש או נושא אינם משתנה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא הוא מות.

**חש ריח חד.** דוב-האדם נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכת על ריח.

### פעולות

**התקפות מרובות.** בצורת דוב, דוב-האדם מבצע שתי התקפות טופר. בצורת דמי אדם, הוא מבצע שתי התקפות גראן אידיר. בצורת כלאים, הוא יכול לתקוף כמו דוב או כמו דמי אדם.

**נשיכה (בצורת דוב או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 15 (2ק + 4) נזק דוקר. אם המטרת היא דמי אדם, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 14 או להיות מוקול בליקנטרופית דוב-אדם.

**טופר (בצורת דוב או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 13 (2ק + 8) נזק חותר.

**גרון אידיר (בצורת דמי אדם או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 10 (1ק + 4) נזק חותר.

### חזר בר-אדם

**דמוי אדם בינוי (בן-אדם, משנה צורה), ניטראלי רוע**  
**דריג שריון 10** בצורת דמי אדם, 11 (שריון טבעי) בצורת

אחד בכל פעם ורק בסוף תורו של יוצר אחר. הליז' משיב פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**לחשן.** הליז' מטיל לחשן.

**גע משתק (עליה 2 פעולות).** הליז' משתמש ביכולה מגע משתק.

**מבט מבהיל (עליה 2 פעולות).** הליז' מועל את מבטו על יצור אחד שהוא יכול לראות בטווח 3 מ' ממנו. המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלה בסוף כל אחת מתורתיות, יכולה לחזור על זריקת הצלה או שההשפעה עליה מסתיימת. אם מטרת ואם היא מצליחה בזריקת הצלה או שההשפעה מוסתיימת עבורה, היא הופכת חסינה מפני יכולת המבהיל של ליז' זה לפחות 24 השעות הבאות.

**שיבוש חיים (עליה 3 פעולות).** כל יצור שאינו אל-מת בטווח 6 מ' מהליז' חייב לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 18 נזק קסם זה ולספוג 21 (6ק) נזק תאובה אם נכשל או חצי נזק אם הצליח.

### ליקנטרופים

#### איש זאב

**דמוי אדם בינוי (בן-אדם, משנה צורה), תהום רוע**

**דריג שריון 11** בצורת דמי אדם, 12 (שריון טבעי) בצורת זאב או מעורבת

**נקודות פגעה 58 (9ק + 8)**  
**מהירות 9 מ' (12 מ' בצורת זאב)**

כוח	זרץ	חוץ	תנין	חכם	כרא
(+2) 13 (+1) 14 (+2) 10 (+0) 11 (0) 10 (0) +	(+2) 13 (+1) 14 (+2) 10 (+0) 11 (0) 10 (0) +	(+2) 13 (+1) 14 (+2) 10 (+0) 11 (0) 10 (0) +	(+2) 13 (+1) 14 (+2) 10 (+0) 11 (0) 10 (0) +	(+2) 13 (+1) 14 (+2) 10 (+0) 11 (0) 10 (0) +	(+2) 13 (+1) 14 (+2) 10 (+0) 11 (0) 10 (0) +

**מיומניות הבדיקה 4+**, הtagנבות 3+

**חסינות לנזק דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות**

**שלא נעשות עם נשך מוכסף**  
**חושים הבדיקה קבועה 14**

**שיפות מדברת (לא יכול לדבר בצורת זאב)**

**אתגר 3 (700 נק"נ)**

**משנה צורה.** איש זאב יכול להשתמש בפועולה כדי לשנות צורה ליצור כלאים של זאב ודמי אדם, לזאב או חזרה לצורתו האמיתית, שהוא דמי אדם. נתוני המשחק שלו, מלבד דרג"ש, זהים בכל צורה. כל הצד שהוא לובש או נושא אינם משתנה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מות.

**חש שמיעה וריח חדים.** איש זאב נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכת על שמיעה או ריח.

### פעולות

**התקפות מרובות (בצורת דמי אדם או כלאים בלבד).** איש זאב מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה את והתקפת טופרים או חנית אחת.

**נשיכה (בצורת זאב או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 6 (2 + 8ק) נזק דוקר. אם המטרת היא דמי אדם, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 12 או להיות מוקול

## אתגר 4 (001,100 נק"נ)

**משנה צורה.** טיגריס-האדם יכול להשתמש בפועלה כדי לשנות צורה ליצור כלאים של טיגריס ודמי אדם, לטיגריס או חזיר לצורתו האמיתית, שהיא דמי אדם. נתוני המשחק שלו, מלבד גודלו, חיים בכל צורה. כל הצד שהוא לובש או נושא אינם משתנה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא ממת.

**חשוי שימוש וריהת חדים.** טיגריס-האדם נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכו על שימושה או ריהתן. זינוק (בצורת טיגריס או כלאים בלבד). אם טיגריס-האדם נע לפחות  $\frac{1}{4}$  מ' בק"ו ישר לעבר יצור ולאחר מכן פוגע בו עם התקפת טופרים באותו תור, המטרה חיבת להצליח בזריקת הצלחה לכוח בד"ק 14 או ליפול שרועה. אם המטרה שרועה, טיגריס-האדם יכול לבצע התקפת נשיכה אחת נגדה בתור פוגעה נוספת.

## פעולות

### **התקפות מרובות (בצורת דמי אדם או כלאים בלבד).**

בצורה דמי אדם, טיגריס-האדם מבצע שתי התקפות סימיטר או שתי התקפות קשת ארוכה. בצורת כלאים, הוא יכול לתקוף כמו דמי אדם או לבצע שתי התקפות טופר. **נשיכה (בצורת טיגריס או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפ"פ: 5+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 8 (ק"נ 3+ נזק דוקר. אם המטרה היא דמי אדם, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לחושן בד"ק 13 או להיות מוקול בליקנתרופית טיגריס-אדם.

**טופר (בצורת טיגריס או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפ"פ: 5+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (ק"נ 3+ נזק חותך.

**סימיטר (בצורת דמי אדם או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפ"פ: 5+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (ק"נ 6+ נזק חותך.

**קשת ארוכה (בצורת דמי אדם או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפ"פ: 4+ לפגיעה, טווח: 45/180 מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (ק"נ 8+ נזק דוקר.

## עכברוש-אדם

דמי אדם בינוין (בן-אדם, משנה צורה), סדר רוע

דריג שריון 12

נקודות פגעה 33 (ק"נ 8+ 6)

מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרצ
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)
+2, התגברות 4+					
חסינות לנזק דוקר, חותך ונוחץ מהתקפות לא קסומות					
שלא נעשות עם נשך מוכסף					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבואה 12					
שפota מודוברת (לא יכול לדבר בצורה עכברוש)					
אתגר 2 (450 נק"נ)					

**משנה צורה.** עכברוש-האדם יכול להשתמש בפועלה כדי לשנות צורה ליצור כלאים של עכברוש ודמי אדם,

חיזיר או מעורבת

נקודות פגעה 78 (ק"נ 12+ 8)

מהירות 9 מ' (12 מ' בצורת חיזיר)

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרצ
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

חסינות הבדיקה +2

שלא נעשות עם נשך מוכסף

חוושים הבדיקה קבועה 12

שפota מודוברת (לא יכול לדבר בצורת חיזיר בר)

אתגר 4 (1,100 נק"נ)

**משנה צורה.** חיזיר בר-האדם יכול להשתמש בפועלה כדי לשנות צורה ליצור כלאים של חיזיר בר ודמי אדם, לחיזיר בר או חזיר לצורתו האמיתית, שהיא דמי אדם. נתוני המשחק שלו, מלבד דרג"ש, חיים בכל צורה. כל הצד שהוא לובש או נושא אינם משתנה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא ממת.

**הסתערות (בצורת חיזיר בר או כלאים בלבד).** אם חיזיר הבר נעל לפחות  $\frac{1}{2}$  מ' בק"ו יש לריכון המטרה ואז תוקף עם התקפת ניבים באותו סיבוב, המטרה סופגת 7 (ק"נ 2) נזק חותך ונוספ. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לכוח בד"ק 13 או ליפול שרוע.

**ונחישות (נטען לאחר מנוחה קזרה או ארכואה).** אם חיזיר בר-האדם סופג 14 נקודות נזק או פחות שהוא מוחיתות אותו ל-0 נקודות פגעה, מספר נקודות הפגיעה שלו מופחת ל-1 במקומ צאת.

## פעולות

**התקפות מרובות (בצורת דמי אדם או כלאים בלבד).** חיזיר בר-האדם מבצע שתי התקפות, רק אחת מהן יכולה להיות התקפת ניבים.

**מקבת (בצורת דמי אדם או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפ"פ: 5+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (ק"נ 2+ נזק מוחץ.

**ניבים (בצורת חיזיר בר או כלאים בלבד).** התקפת נשך קפ"פ: 5+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (ק"נ 2+ נזק מוחץ. אם המטרה היא דמי אדם, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לחושן בד"ק 12 או להיות מוקול בליקנתרופית חיזיר בר-אדם.

## טיגריס-אדם

דמי אדם בינוין (בן-אדם, משנה צורה), ניטראלי

דריג שריון 12

נקודות פגעה 120 (ק"נ 16+ 48)

מהירות 9 מ' (12 מ' בצורת נמר)

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרצ
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	(+0)

חסינות הבדיקה +5, התגברות 4+

שלא נעשות עם נשך מוכסף

חוושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 15

שפota מודוברת (לא יכול לדבר בצורה טיגריס)

**דרוג שריון 14** (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 9 ( $2(6 + 2)$ )  
מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)
<b>עמידות לנזק דוקר,</b> חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות					
<b>חסינות לנזק אש</b>					
חוושים ראיית חושר 18 מ', הבדיקה קבואה 10 שנות להט אתגר $\frac{1}{2}$ (100 נק"נ)					

**פרץ מות.** כאשר המגמין מת, הוא מתפוצץ בפרש של אש ומגמה. כל יצור בטוחו 3 מ' ממנו חייב לבצע זריית הצלחה לזריזות בד"ק 11, ולספוג 7 ( $2(6 + 2)$ ) נזק אש אם נכשל בהצלחה, או חצי נזק אם האליטה. חפצים דליקים באוצרם שאינם נלבשים או נישאים ניצבים.

**תאורות אש.** בתור פעולה נוספת, המגמין יכול להעלות את עצמו בהבות או לכבות את עצמו. בעודו בוער, המגמין מפיץ אויר בווק ברדיוס 3 מ' ותאורה עוממה ל-3 מ' נוספים.

## פעולות

**נגעה.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג  $1\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 7 ( $2(6 + 2)$ ) נזק אש. אם המטרה היא יוצר או חוץ דליק, היא עולה באש. עד שיצור משתמש בעיטה כדי לכבות את האש, המטרה סופגת 3 ( $1(6 + 1)$ ) נזק אש בסוף כל תור שלה.

### מדוזה תפלע' ביןני, סדר רע

**דרוג שריון 15** (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 127 ( $17(6 + 51)$ )  
מהירות 9 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)
<b>מיומניות</b> הבדיקה +4, התגובה +5+, תובנה +4+, תרמית +5					
חוושים ראיית חושר 18 מ', הבדיקה קבואה 14 שנות מדברת אתגר 6 (2,300 נק"נ)					

**מבט מאבן.** כאשר יוצר שיכול לראות את עיני המדוזה מתחילה את תורו בטוחו 9 מ' ממנו, המדוזה יכולה להカリ אותו לבצע זריית הצלחה לנזק בד"ק 14 אם המדוזה לא חסרת אונים והיא יכולת לראות את היצור. אם זרייתה ההצלחה נכשלת ב-5 או יותר, היצור הופך מבון מיד. אחרת, יוצר שנכשל בהצלחה מתייחס להfork לאבן ונוהיה מרוסן. היצור המרוסן חייב לחזור על זריית הצלחה בסוף תורו הבא, אם הוא נכשל הוא הופך מבון ואם הוא מצליח להשfeaה מסת'ית. ההתנהגות נמשכת עד שהייצור משוחרר על ידי החלש שיקום גדול או קסם אחר. אלא אם הוא מופתע, יכול יוצר לסייע את מבטו כדי להמנע מזריקת הצלחה בתחילת תורו. אם הוא עושה זאת,

עלכברוש ענק או חזרה לצורתו האמיתית, שהוא דמו' אדם. נתוני המשחק שלו, מלבד גודלו, זרים בכל צורה. הכל הצד שהוא לבש או נושא אינם משתנה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת.

**חש ריח חד.** עלכברוש-האדם נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח.

## פעולות

**התקפות מרובות** (בצורת דמו' אדם או כלאים בלבד). עלכברוש-האדם מבצע שתי התקפות, רק אחת מהן יכולה להיות התקפת נשיכה.

**נשיכה** (בצורת עכברוש או כלאים בלבד). התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג  $1\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 4 ( $2(6 + 2)$ ) נזק דוקר. אם המטרה היא דמו' אדם, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לנזק בד"ק 11 או להיות מכוון בליקנטרופית עלכברוש-אדם.

**חרב קרירה** (בצורת דמו' אדם או כלאים בלבד). התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג  $1\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 5 ( $2(6 + 2)$ ) נזק דוקר.

**רובה קשת יידי** (בצורת דמו' אדם או כלאים בלבד). התקפת נשך לוחס ( $2(6 + 2)$ ) נזק טווח: 4+ לפגיעה, טווח 9 / 36 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 ( $2(6 + 2)$ ) נזק דוקר.

## מפלצות (מ)

### מאנטיקור תפלע' גדול, סדר רע

**דרוג שריון 14** (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 68 ( $8(6 + 24)$ )  
מהירות 9 מ', תעופה 15 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
17 (+3)	16 (+3)	13 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	17 (+0)
<b>חוושים</b> מדברת 18 מ', הבדיקה קבואה 11 אתגר 3 (700 נק"נ)					
<b>דרובן זנב מתחדש.</b> למאנטיקור יש עשרים דורבני זנב. הקוצים גדלים מחדש כאשר המאנטיקור מסיים מנוחה ארוכה.					

## פעולות

**התקפות מרובות.** המאנטיקור מבצע שלוש התקפות: אחת עם התקפת נשיכה ושתיים עם התקפות טופרים או שלוש התקפות דורבן זנב.

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג  $1\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 7 ( $3 + 8(1$ ) נזק דוקר).

**טופר.** התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג  $1\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 6 ( $3 + 6(1$ ) נזק חותך).

**droben זנב.** התקפת נשך טווח: 5+ לפגיעה, טווח 30 / 60 מ', מטרה אחת. פגעה: 7 ( $3 + 8(1$ ) נזק דוקר).

### מגמי יסוד/קטן, תההו ניטראלי

לראות בטווח 18 מ' כמטרה. אם המטרה יכולה לראות את המומיה, היא חייבת להציג הצלחה בזירות הצלחה לחוכמה בד"ק 11 נגד קסם זה או להפוך מבוהלת עד סוף תורה הבא של המומיה. אם המטרה נכשלה בזירות הצלחה ב-5 או יותר, היא גם משוטקת באוטו הזמן. מטרה שמצילהה בזירות הצלחה מחוסנת בפני הבניה האימה של כל המומיות (אבל לא של מומיות שליטות) למשך 24 שעות.

### מומיה שליטה

אל-מת בינוי, סדר רוע

דרוג שרין 17 (שרין טבעי)  
נקודות פגעה 97 (39 + 8)

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+3) 16	(+4) 10	(+0) 17	(+3) 11	(+0) 18	(+4) 18
זריקות הצלחה	חוון +8	תבן +5	חכם +9	כרח +8	
מיומניות דת +5		הייסטוריה +5			
רישות לנזק אש					
חסינות לנזק רעל, תאובה; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות					
לא קסומות					
חסינות למצבים מבוהל, מוקסם, מורעל, משותק, תשוש					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 14					
שפויות השפטות שידע בחימם					
אתגר 15 (13,000 נק"נ)					

**עמידות לקסם.** המומיה השליטה הנהנית מיתרונו בזירות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

התאחדות. מומיה שליטה שהושמדה מקבלת גוף חדש תוך 24 שעות אם הלב שלה נשאר שלם, ואז היא ממשיבה את כל נקודות הפגיעה שלה וחוזרת לפיעולות. הגוף החדש מופיע בטווח 1% מ' מלבד המומיה השליטה.

**הטלה לחשים.** המומיה השליטה היא מטילת לחשים בדרגה 10. יכולת הטלה החלשים שלה היא חוכמה (ד"ק הצלחה מלחש 17, 17 +9 לפגיעה עם התקפות לחש). למומיה השליטה יש את לחשי הכהן הבאים משוננים:

- לחשונים (לפי רצון): להבה קדושה, מופתים
- דרג 1 (4 יחידות): פקודה, חזיז מנחה, מגן האמונה
- דרג 2 (3 יחידות): אחיזת אדם, דממה, נשך רוחני
- דרג 3 (3 יחידות): הנפשות מתים, הפגת קסם
- דרג 4 (3 יחידות): התנבאות, שומר אמונה
- דרג 5 (2 יחידות): מגיפה, מגיפת חרקים
- דרג 6 (1 יחידה): מגע

### פעולות

**התקפות מרובות.** המומיה יכולה להשתמש בהתקפת בהיה אימה, ולבצע התקפת אגרוף וركוב אחת.

**אגרוף וركוב.** התקפת נשק קפא"פ: + 9 לפגיעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 14 (3(4 + 6(2 נזק מוחץ ועוד 21 (6(2 נזק תאובה. אם המטרה היא יוצר, הוא חייב להציג בזירות הצלחה לחוון בד"ק 16 או להפוך מໂקול ברכובן מומיה. מטרה מໂקולה לא יכול להסביר נקודות פגעה, ומספר נקודות הפגיעה המירבי שלו יורד ב-10 (3(6 נזק תאובה. אם המטרה היא יוצר והוא חייב להציג עבור כל 24 שעות שחולפות. אם הקללה מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המירבי של המטרה ל-0, המטרה מתה, וגופה מתפרק לאבק. הקללה נמשכת עד שהיא מסורת על ידי הלחש הסרתת קללה או קסם אחר.

**בביה אימה.** המומיה בוחרת ליצור אחד שהוא יכולה

הוא לא יכול לראות את המודזה עד תחילת תורו הבא, אז הוא יכול להסייע את מבטו שוב. אם הוא מביט על המודזה עד אז, הוא חייב לבצע את זירות הצלחה מייד. אם המודזה רואה את ההשתקפות של עצמה ממשתו מלווה, בטווח 9 מ' ממנה ובאזור אור בוהק, המודזה, בגלל הקללה שלה, מושפעת עצמה מהמבט.

### פעולות

**התקפות מרובות.** המודזה מבצעת שלוש התקפות קפא"פ

— אחת עם התקפת שיער נחשים ושתיים עם התקפת חרב קצרה, או שתי התקפות טווח עם קשת ארוכה.

**שיעור נחשים.** התקפת נשק קפא"פ: 5 + לפגיעה, הישג 1½ מ', יוצר אחד. פגעה: 4 (4(1 נזק דוקר ועוד 14 (4(6 נזק רעל.  
חרב קצרה. התקפת נשק קפא"פ: + 5 לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (4(1 נזק דוקר / קשת ארוכה. התקפת נשק טווח: + 5 לפגיעה, טווח 45 / 180 מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (4(1 נזק דוקר ועוד 7 (2(6 נזק רעל.

### מומיות

**מומיה**  
אל-מת בינוי, סדר רוע

דרוג שרין 11 (שרין טבעי)  
נקודות פגעה 58 (39 + 18)

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (0)	12 (+1)
זריקות הצלחה	חכם +2				

רישות לנזק אש  
עמידות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות  
חסינות לנזק רעל, תאובה  
חסינות למצבים מבוהל, מוקסם, מורעל, משותק, תשוש  
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10  
שפויות השפטות שידע בחימם  
אתגר 3 (700 נק"נ)

### פעולות

**התקפות מרובות.** המומיה יכולה להשתמש בהתקפת בהיה אימה, ולבצע התקפת אגרוף וركוב אחת.

**אגروف וركוב.** התקפת נשק קפא"פ: + 5 לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (3(2 נזק מוחץ ועוד 10 (6(3 נזק תאובה. אם המטרה היא יוצר, הוא חייב להציג בזירות הצלחה לחוון בד"ק 12 או להפוך מໂקול ברכובן מומיה. מטרה מໂקולה לא יכול להסביר נקודות פגעה, ומספר נקודות הפגיעה המירבי שלו יורד ב-10 (3(6 עבור כל 24 שעות שחולפות. אם הקללה מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המירבי של המטרה ל-0, המטרה מתה, וגופה מתפרק לאבק. הקללה נמשכת עד שהיא מסורת על ידי הלחש הסרתת קללה או קסם אחר.

**שפטות כל שפה שהוא ידע כשפה חיימית**  
**אתגר 2 (450 נק"נ)**

**צريقת חיים.** בתור פעללה נוספת, מטעה הביצות יכול לבהיר יותר אחד שהוא יכול לראות בטוויה  $\frac{1}{2}$  מי' ממנו, שיש לו 0 נקודות פגיעה והוא עדין בחים בתור מטרה. המטרה צריכת להצלחה לחוון בד"ק 10 נגד קסם זה או למות. אם המטרה מתה, את מטעה הביצות משיב 10 (3ק3) נקודות פגיעה.  
**לא גשמי.** מטעה הביצות לא יכול ללכוש או לשאת שם דבר.

**תנוועה לא מוחשית.** מטעה הביצות יכול לנوع דרך יצורים וחפצים אחרים אליו היו תואאי שתח קשה. הוא סוג 5 (10ק) נזק כוח קסום אם הוא מסיים את תורו בתור חוץ. תאוורה משתנה. מטעה הביצות מפיז א/or בוק ברדיוס בין  $\frac{1}{2}$  מי' עד 6 מי' ותאוורה עטומה למרחק זהה最少. מטעה הביצות יכול לשנות את רדיוס התאוורה בתור פעללה נוספת.

## פעולות

**הלם.** התקפת לחש קפא"פ: +4 לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מי', יצור אחד. פגעה: 9 (2ק8) נזק ברק.  
**היעלמות מעין.** מטעה הביצות וא/or הקסום הופכים בלתי נראים עד שהוא תוקף או משתמש ביכולת צריכת החיים שלו, או עד שהריכוז שלו נשבר (כailo הוא מטרך בלחש).

## מינוטאור

תפלץ גדול, תוהו רוע

דירוג שריון 14 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 76 (79ק27 +)  
מahirות 12 מי'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(-1) 9	(+4) 11	(+0) 16	(+3) 16	6 (-2)	(+3) 16
18	+	+7			

מיומניות הבחנה 7  
חושים ראיית חושך 18 מי', הבחנה קבועה 17  
שפוטות שאול  
אתגר 3 (700 נק"נ)

**הסתערות.** אם המינוטאור נע לפחות 3 מי' בקו ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת נגיחה באוטו תור, המטרה סוגת 9 (2ק8) נזק דוקר נזק. אם המטרה היא יצור, הא צריך להצלחה בצריקת הצלחה לכוח בד"ק 14 או להדחק עד 3 מי' ולפול שרוע.  
**זכרון מבוק.** המינוטאור זוכר באופן מושלם כל דרך שעבר בה.

**פיז.** בתחילת תורו, המינוטאור יכול להונן מיתרונו בכל התקפות נשק קפא"פ שהוא מבצע במהלך תור זה, אבל גלגולו התקפה נגדו נהנים גם כן מיתרונו עד תחילת תורו הבא.

## פעולות

**גרון אדר.** התקפת נשק קפא"פ: +6 לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מי', מטרה אחת. פגעה: 17 (2ק12 + 4) נזק חותם.  
**נגיחה.** התקפת נשק קפא"פ: +6 לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מי',

מתה, וגופה מתפרק לאבק. הקללה נמשכת עד שהיא מוסרת על ידי הלחש הסרת קללה או קסם אחר.  
**בביה אימה.** המומיה השליתה בוחרת יצור אחד שהוא יכול להראות בטוויה 18 מי' מטרה. אם המטרה יכולה לראות את המומיה השליתה, היא צי"ת להצלחה בצריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 16 נגד קסם זה או להפוך מבהולה עד סוף תורו הבא של המומיה. אם המטרה נשלחה בצריקת ההצלחה ב-5 או יותר, היא גם משותקת באוטו הזמן. מטרה שמצוילה בצריקת ההצלחה מחוסנת בפני הבניה האימה של כל המומיות והמומיות השליתות למשך 24 שעות.

## פעולות אגדיות

**המומיה השליתה** יכולה לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתה מהירות האפשרויות הבאות. ניתן להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר.  
**המומיה השליתה** משיבה פעולות אגדיות שניצלה בתחילת התור שלא.

**התקפה.** המומיה השליתה מבצעת התקפת אגרוף רקוב או בהיה אימה אחת.

**אבק מעור.** אבק וחול מעוררים מסתחררים באופן קסום סביב המומיה השליתה. כל יצור בטוויה  $\frac{1}{2}$  מי' מהמומיה השליתה צירב להצלחה לחוון בד"ק 16 או להפוך עיוור עד סוף תורו הבא.

**AMILת חילול קודש (עליה 2 פעולות).** המומיה השליתה הוגהAMILת חילול קודש. כל יצור שאינו אל-מת בטוויה 3 מי' מהמומיה השליתה ויכל לשמע את המילה הקסומה צירב להצלחה בצריקת הצלחה לחוון בד"ק 16 או להפוך המומ עד סוף תורו הבא של המומיה השליתה.

**תיעיל אנרגיה שלילית (עליה 2 פעולות).** המומיה השליתה מפיקת אנרגיות שליליות בצוואר קסומה. יצורים בטוויה 18 מי' מהמומיה השליתה, כולל אלה שמאחוריהם מחסומים ומסביב לפינות, לא יכולים להשיב נקודות פגעה עד סוף תורו הבא של המומיה השליתה.

**סופת חול (עליה 2 פעולות).** המומיה השליתה הופכת באופן קסום למערבולות חול, נעה עד 18 מי', וחזרת לזרותה הרגילה. בעודה בזרות סופה, המומיה השליתה חסינה מפני כל נזק, והוא לא יכולה להיות אוחזה, המומיה מאובנת, מרושנת או שרועה. ציוד שנלבש או נישא על ידי המומיה השליתה נשאר ברשותה.

## מטעה ביצות

אל-מת קטננות, תוהו רוע

דירוג שריון 19  
נקודות פגעה 22 (29ק4)  
מahirות 0 מי', תעופה 15 מי' (רחוף)

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)
1					

חסינות לנזק ברק, רעל  
עמידות לנזק אש, חומצה, קור, רעם, תאובה; דוקר, חותך  
ומוחץ מהתקפות לא קסומות  
חסינות למאכבים אוחז, חסר הכרה, מורעל, מרושן, משותק,  
שרוע, תשוש  
חוושים ראיית חושך 36 מי', הבחנה קבועה 12

מטרה אחת. פגיעה: 13 (2ק + 4) נזק דוקר.

## מכשפות

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 11 שנות ים, מדברת, ענקית					
אתגר 2 (450 נק"ב)					

אמפייבית. המכשפה יכול לנשום אויר ומים. **מראת מחדר**. כל דמי אדם שמתחל את תורו בטוח 9 מ', המכשפה יוכל לראות את צורתה האמיתית של המכשפה, חייב לבצע זריקת הצלה לחוכמה בד"ק 11. יצור שנכשל בהצלחה הופר מבוהל למשך 1 דקות. יצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, עם חישרונו אם המכשפה נמצא באקו ראייה, ואם ההצלחה מצילה ההשפעה מסוימת. אם זריקת הצלה של היצור מצילה אותה או שההשפעה מסוימת עבורי, היצור הופר חסין בפני המראה המחריד של המכשפה למשך 24 שעות.

אלא אם המטרה מופעתה או שהמכשפה מגלה את צורתה האמיתית בפתאומיות, המטרה יכולה להסתיט מבטה ולהימנע מזריקה ההצלחה הראשונה. יצור המשיט את מבטו סובל מהחשורן בגלגול התקפה נגד המכשפה עד תחילת תורו הבא.

## פעולות

**טופרים**. התקפת נשק קפ"פ: 5+ לפגיעה, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 10 (2ק + 3) נזק חוטר.  
**בhaiyt\_munot**. המכשפה בוחרת יצור מבוהל אחד שהוא יכול לראות בטוח 9 מ' ממנו. אם המטרה יכולה לראות את המכשפה, היא חייבת להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 11 נגד כסם זה אחרת נקודות פגעה מופחתות ל-0.  
**מראת אשלית**. המכשפה מכוסה את עצמה, ואת כל מה שהוא לובש וносאת, באשליה קסומה שגורמת לה להיראות כמו יצור מכוער אחר בגודל הכללי שלו ובצורת דמי אדם. ההשפעה מסוימת אם המכשפה משתמשת בשיטה נסopiaת כדי לשים את האשליה או אם היא מתה. השינויים שקרוים בעזירתה יכולות זוז לא עמודים בבדיקה פיזית. לדוגמה, המכשפה יכולה ביד שלה מרגיש את הטופרים. אבל כל אחד שנגע ביד שלה מרגיש את הטופרים. במקרים אחרים, יצור צריך להשתמש בפעולת כדי לבדוק חזותית את האשליה ולהצליח בבדיקה התבונה (חקירה) בד"ק 16 כדי להבחן כי המכשפה מחופשת.

## מכשפת לילה

ב-טופת ביניי, ניטראלי רוע

דרוג שרין 17 (שרין טבעי)  
 נקודות פגעה 112 (2ק 15 + 45)  
 מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)
מיומנויות הבחנה 6+, הtagבות 6+, תבונה 6+, תרמית 7+					
עמידות לנזק אש, קור; דוקר, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות שלא נעשות עם נשק מוכסף <b>חסינות למצבים מוקסם</b>					

**מכשפה יrokeh**  
 יצור פיה ביניי, ניטראלי רוע  
 דרג שריון 17 (שרין טבעי)  
 נקודות פגעה 82 (11ק 33 + 84)  
 מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)
מיומנויות הבחנה 4+, הtagבות 3+, מגיה 3+, תרמית 4+					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 14 שנות ים, מדברת, חותר אתגר 3 (700 נק"ב)					

אמפייבית. המכשפה יכול לנשום אויר ומים. **יכולת הטלת לחסמים טבעית**. יכולת הטלת החסמים של המכשפה היא כריזמה (ד"ק הצלחה מלחש 12). היא יכולה להטיל את החסמים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים: לפ' רצון: אורות מרכדים, בידין פחות, בז אצר' **חיקוי**. המכשפה יכולה לבצע קולות בעלי חיים וקולות דמי אדם. צורך ששמעת הקולות יכול להבחן שמדובר בחיקוי עם הוא מציל בבדיקה חוכמה (תבונה) בד"ק 14.

## פעולות

**טופרים**. התקפת נשק קפ"פ: 6+ לפגיעה, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 13 (2ק 4 + 8) נזק חוטר.  
**מראת אשלית**. המכשפה מכוסה את עצמה, ואכל כל מה שהוא ללבש ונושא, באשליה קסומה שגורמת לה להיראות כמו יצור אחר בגודל הכללי שלו ובצורת דמי אדם. האשליה מסוימת אם המכשפה משתמשת בפעולת נסopiaת כדי לשים את האשליה או אם היא מתה. השינויים שקרוים בעזירתה יכולות זוז לא עמודים בבדיקה פיזית. לדוגמה, המכשפה יכולה ביד שלה מרגיש את הטופרים. אבל כל אחד שנגע ביד שלה מרגיש את עורו. חלק, אבל כל אחד שנגע בה מרגיש את עורה המחוסף. במקרים אחרים, יצור צריך להשתמש בפעולת כדי לבדוק חזותית את האשליה ולהצליח בבדיקה התבונה (חקירה) בד"ק 20 כדי להבחן כי המכשפה מחופשת.  
**מעבר בלתי נראה**. המכשפה הופכת בלתי נראהית באופן קסום עד שהיא מתקipa או עד שהERICOD שלה מסתיים (CALIO) היא מתרצת בלחש). לעומת בלתי נראהית, היא לא משאיר שום ראיות פיזיות לנוכחותה, ולכן ניתן לגלוות אותה רק על ידי קסם. כל ציוד שהוא לובש או נושא הופך בלתי נראה ייחד אותה.

**מכשפת ים**  
 יצור פיה ביניי, תהום רוע  
 דרג שריון 14 (שרין טבעי)  
 נקודות פגעה 52 (7ק 21 + 8)  
 מהירות 9 מ', שחיה 12 מ'

**חוושים** ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבועה 19  
שפויות הכלל, טלפטיה 36 מ'  
אתגר 10 (5,900 נק"נ)

**נשך מלאכי.** התקפות הנשך של הדווה נחשבות כסומות. כאשר הדווה פוגעת עם נשך כלשהו, הנשך גורם 4 קז' נזק כוון נסוף (כולל בתתקפות).

**יכולת הטלת לחשים טבעיות.** יכולת הטלת הלחשים של הדווה היא כריזמה (ד"ק הצלחה מלחש 17). הדווה יכולה להטיל את הלחשים הבאים, על ידי שימוש ברכיבים קוליים בלבד:

לפי רצון: גילי רשות או טוב

1 / יומן כל אחד: תקשורת, הקמת מתים  
**עמידות לקסם.** הדווה נהנית מיתרונו בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות כסומות אחרות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדווה מבצעת שתי התקפות קפא"פ.  
אללה. התקפת נשך קפא"פ: 8+ לפגעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (4 + 6 קז' מוחץ ועוד 18 קז' נזק כוון).

**מגע רפואי (3 / יומן).** הדווה נוגעת ביצור אחר. המטרה מшибה באופן קסום 20 (4 + 2) נקודות פגעה, ומשוחררת מכל קללה, מחלה, רעל, עיוורון או חירשות. **שיני צורה.** הדווה משתנה באופן קסום לצורת דמי אדם או חייה עם דירוג אתגר השווה לשלה או קטן ממנו, או נזק כוון לצורתה האמיתית. היא חוזרת לצורתה האמיתית אם היא מתה. כל הצד שhai לובשת או נושא נספג או נישא על ידי הצורה החדשה ( לבחירת הדווה ).  
בצורתה החדשה, הדווה שומרת על נתוני המשחק ועל יכולת הדיבור שלה, אבל הדרג"ש, התנוחה, הכוונה, הזריזות והחוושים המייחדים שלה מוחלפים באלה של הצורה החדשה, והיא נהנית מכל הנתונים והיכולות (למעט מאפיין מקצוע, פעולות אגדיות ופעולות מאורה) שיש לצורה החדשה ואין לה.

## מלאך חמה

יצר מרים גדור, סדר טוב

דריג שריון 21 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 243 (18 + 10 + 144)  
מהירות 15 מ', תעופה 45 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+10)30	(+)26	(+6) 26	(+)25	(+7) 25	(+)26
	+26	+22	+25	+25	+26
	זריקות הצלחה	תבן +14	+חכם +14	+כרח +14	+כרח +17
					מיומנות הבדיקה +14

**עמידות לנזק כוון;** דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא

קסומות  
חסינות לנזק רעל, תאובה  
חסינות למצבים מבול, מוקסם, מורעל, תשוש  
חוושים ראיית אמת 36 מ', הבדיקה קבועה 24  
שפויות הכלל, טלפטיה 36 מ'  
אתגר 21 (33,000 נק"נ)

**נשך מלאכי.** התקפות הנשך של המלאך נחשבות כסומות.

**חוושים** ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבועה 16  
שפויות גיהנום, מדוברת, קדמנית, שאלות  
אתגר 5 (1,800 נק"נ)

**יכולת הטלת לחשים טבעיות.** יכולת הטלת הלחשים של המכשפה היא כריזמה (ד"ק הצלחה מלחש 14, 6+ לפגעה עם התקפות לחש). היא יכולה להטיל את הלחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:

לפי רצון: גליי קסם, קליע קסם  
2 / יומן כל אחד: מעבר מישור (עצמי בלבד), קרן חולשה, הרדמה

**עמידות לקסם.** המכשפה נהנית מיתרונו בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות כסומות אחרות.

## פעולות

**טופרים (צורת מכשפה בלבד).** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 13 (4 + 8 קז')

נזק כוון.  
**שיני צורה.** המכשפה משנה צורה באופן קסום לדמי אדם ממין נקבה בגודל קטן או בינוי, או חזרה לצורתה האמיתית. נתוני המשחק שלה זרים בכל צורה. כל היצור שהוא לובש את אינו משתנה. היא חוזרת לצורתה האמיתית אם היא מתה.

**אתריות.** המכשפה עוברת למשור האטרי, המכשפה הייתה אבן לב ברשותה.

**רדף סיוטים (1 / יומן).** בעודה במישור האטרי, המכשפה נוגעת באופן קסום בדמות אדם הישן במישור החומר. לחש הגנה מרוע וטוב המוטל על המטרה מונע מגע זה, כמו גם מעגל קסום. כל עוד המגע ממשיר, המטרה סובלת מסיטוי אימה. אם סיוטים אלה נמשכים לפחות 1 שעה, המטרה לא נהנית משום תועלת מהמנוחה, ומספר נקודות הפגיעה המירבי שלה מופחת ב-5 (קז' 10). אם השפעה זו מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה נסחת עד להסרתה על ידי הלחש בשק הנשימות של המכשפה. הפחתת נקודות הפגיעה המירבי של המטרה נתנה לרוע, נשמה נלכדת המירבי של המטרה נסחת עד להסרתה על ידי הלחש שיקום דגלו או קסם דומה.

## מלאכים

**דוחה**  
יצור מרים בינוי, סדר טוב

דריג שריון 17 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 136 (16 + 8 קז' 16)  
מהירות 9 מ', תעופה 27 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4)18	(+4) 18	(+4) 18	(+4) 18	(+4) 17	(+4) 18
	זריקות הצלחה	חכם +9+	כרח +9+		
					מיומנויות הבדיקה +9+
					עמידות לנזק כוון;
					דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא
					קסומות
					חסינות למצבים מבול, מוקסם, תשוש

## מלאר כוכבי

יעור מרום גדול, סדר טוב

דרוג שריון 19 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 200 (16 ק' 10 + 112 +)

מהירות 12 מ', תעופה 36 מ'.

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
(+7) 24	(+5) 20	(+7) 24	(+4) 19	(+6) 22	(+7) 25
זריקות הצלחה וחוון +12+	, חכם +11+	, כרץ +12+			
מיומניות הבחנה +11+					
עמידות לנזק קורן; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא					
קסומות					
חסינות למצבים מובהל, מוקסם, תשוש					
חוושים ראיית אמת 36 מ', הבחנה קבועה 21					
שפנות הכלל, טלפתיה 36 מ'					
אתגר 16 (15,000 נק' נ')					

**נשק מלאכי.** התקפות הנשקי של המלאר נחשבות كسומות. כאשר הוא פוגע עם נזק כלשהו, הנזק גורם 5 ק' נזק קורן נוספים (ככל בתפקידו).

**מודעת קדושה.** המלאר יודע אם הוא שומע שקר. **יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולת הטלת הלוחשים של המלאר היא כריזמה (ד"ק הצלחה מלחש 20). המלאר יוכל להטיל את הלוחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים: לפ" רצון: גילוי רשות או טוב, היעלמות מעין (עצמי בלבד) 3 ימים כל אחד: מוחסום להבים, הפגת רוע או טוב, עמד אש, הקמת מתים 1 יום כל אחד: תקשורת, שליטה במצג האוויר, מגיפת חרקים עמידות לקסם. המלאר נהנה מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחסים והשפעות كسומות אחרות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** המלאר מבצע שתי התקפות קפא"פ. **חרב אידירה.** התקפת נזק קפא"פ: 12+ לפגיעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. **פגיעה:** 21 (7 + 6 ק' נזק חותך ועוד 22 (5 ק' נזק קורן).

**מגן רפואי (4 / ים).** המלאר נוגע ביצור אחר. המטרה משיבה באופן קסום 30 נקודות פגעה (6 ק' + 8 ק' + 3), משוחררת מכל קללה, מחלה, רעל, עיורון או חירשות.

## מלמולוּן

שיתוך במימי, ניטרלי,

דרוג שריון 9

נקודות פגעה 67 (9 ק' 8 + 27 +)

מהירות 3 מ', שחיה 3 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרץ
(0+) 10	(-1) 8	(+3) 16	(-4) 3	(0+) 10	(0-) 6
חסינות למצבים שרוע					
חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10					
——					
אתגר 2 (450 נק' נ')					

**קרקע משוקצת.** הקרקע ברדיוס 3 מ' מסביב לממלולוּן

כאשר הוא פוגע עם נזק כלשהו, הנזק גורם 6 ק' נזק קורן נוספת (ככל בתפקידו).

**מודעת קדושה.** המלאר יודע אם הוא שומע שקר. **יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולת הטלת הלוחשים של המלאר היא כריזמה (ד"ק הצלחה מלחש 25). המלאר יוכל להטיל את הלוחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים: לפ" רצון: גילוי רשות או טוב, היעלמות מעין (עצמי בלבד) 3 ים כל אחד: מוחסום להבים, הפגת רוע או טוב, תחיה

המתים 1 ים כל אחד: תקשורת, שליטה במצג האוויר **עמידות לקסם.** המלאר נהנה מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחסים והשפעות كسומות אחרות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** המלאר מבצע שתי התקפות חרב אידירה.

**חרב אידירה.** התקפת נזק קפא"פ: 15+ לפגיעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. **פגיעה:** 22 (4 ק' נזק + 8 מטרת ועוד 27 (6 ק' נזק קורן).

**קשת ארוכה ממשמידה.** התקפת נזק טווח: 13+ לפגיעה, טווח 45/180 מ', מטרה אחת. **פגיעה:** 15 (6 + 6 ק' נזק דוקר ועוד 27 (6 ק' נזק קורן). אם המטרה היא יצור עם 100 נקודות פגעה או פחות, הוא צריך להצליח בזריקת הצלחה לחסום בד"ק 15 או יותר.

**חרב מעופפת.** המלאר משחרר את החרב האידירה שלו והוא מרחפת באופן קסום בחלל פניו בטוחו 1% מ' ממנו. אם המלאר יכול לראות את החרב, הוא יכולה לחתה לה פקודה טליתת בתור פעולה נוספת לעוף עד 15 מ' ולבצע התקפה אחת נגד מטרה כלשהו או לחזור לד"ק של המלאר. אם החרב המרחפת היא מטרתה של כל השפעה, היא צריכה נאחזת בידי המלאר. החרב המרחפת נופלת אם חשבת נאחזת בידי המלאר. המלאר מרחפת מ-4 מ' מטה.

**מגן רפואי (4 / ים).** המלאר נוגע ביצור אחר. המטרה משיבה באופן קסום 40 (40 + 8 ק' נזק מטרת ועוד 8 ק' נזק מטרת משוחררת מכל קללה, מחלה, רעל, עיורון או חירשות).

## פעולות אגדיות

המלאר יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתוך האפשרויות הבאות. ניתן לשימוש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורך בסופו תורו של יצור אחר. המלאר מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת תורו.

**שייגו.** המלאר משתמש באופן קסום, יחד עם כל הציוד שהוא לובש או נושא, לחסל פניו שהוא רואה בטוחו 36 מ'.

**פרץ צורב (עליה 2 פעולות).** המלאר מפעיל אנרגיה חדשה קסומה. כל יצור לבחירתו בטוחו 3 מ' ציר לבעצם זריית הצלחה לזריזות בד"ק 23, ואם הוא נכשל לספוג 14 (6 ק' נזק אש ועוד 14 (6 ק' נזק קורן, או חצי נזק אם הצלחת).

**מבט מסנוור (עליה 3 פעולות).** המלאר בוחר ביצור אחד

שהוא יכול לראות בטוחו 9 מ' ממנו כמטרה. אם המטרה

יכולה לראות אותו, היא חייבת להצליח בזריקת הצלחה לחסום בד"ק 15 או להטעור עד שקסם כגון הלחש שיקום פחות רפואי את העיורון.

או קטן יותר, המטרה הופכת אחזקה (ד"ק לברירה 14), והמערכות המשתרך משתמשות בהתקפת ההטבהה שלו עליה.

**טבלה. התקפת נשך קפא"פ: 7 + לפגיעה, היישג ½ מ'.**  
מטרה אחת. פגעה: 13 (2) ק"מ + 4 נזק מוחץ.  
**טבלה. המערום המשתרך מטביע יצור מגודל ביןוני או הטבעה. המטרה הופכת עיורת, אחזקה והוא לא מסוגלת קטן יותר. המטרה הופכת עיורת, אחזקה והוא לא מסוגלת לנשומם, והוא חייבת להצלח בזריקת הצלה לחוץן בד"ק 14 בתחלת כל תורו שלה או לספוג 13 (2) ק"מ + 4 נזק מוחץ. כאשר המערום המשתרך נזק, היצור שנבלע נע איתו. המערום המשתרך יכול לאחזך רק יצור אחד בכל זמן נתון.**

## מפתחים

### מפתח אבק

יסודן קטן, ניטרלי רוע

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)
מיומניות הבחנה 2+, התגבות 4+					
רגשות לנזק אש					
חסינות לנזק רעל					
חסינות למצוינים מושיע					
חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 12					
שפנות צור, רוח					
אתגר ½ (100 נק"נ)					

**פרץ מות.** כאשר המפתח מת, הוא מתפוצץ בפרץ אבק. כל יצור בטוחה ½ מ' ממנו צריך להצלח בזריקת הצלה לחוץן בד"ק 10 או להפוך עיוור לפחות 1 דקה. היצור העיוור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בכל אחד מטורוטוי, ואם ההצלחה מצליחה, ההשפעה מסתיימת לגביו.

**יכולת הטלת לחסמים טבעית (1 יומם).** המפתח יכול להטיל את החלש הרדמה באופן טבוי, ללא צורך ברכיבים חומריים. יכולת הטלת הלוחים שלו היא כריזמה.

## פעולות

**טופרים.** התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגיעה, היישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 4 (1) ק"מ + 2 נזק חותם.  
**נשיפה מעוררת (טעינה 6).** המפתח נושא חרוט באורך 4% מ' של אבק מעורר. כל יצור באוזן זה חייב להצלח בזריקת הצלה לזריזות בד"ק 10 או להפוך עיוור ל-1-2 דקות. יצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסתיימת.

**מפתח מגמה**  
יסודן קטן, ניטרלי רוע

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)
מיומניות התגבות 2+					
עמידות לנזק אש, קור					

הופעת לתוויאי שטח קשה דמי בזק. כל יצור שמתחל את תורו באוזן זה חייב להצלח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 10 או שהמהירות שלו מופחתת ל-0 עד תחילת תורו הבא.

**מלמול.** הממלולוں ממלאים דבר מה לא חסר אונים. כל יצור שמתחל את תורו בטוחה 6 מ' מהמלולוں יוכל לשימושו אותו חייב להצלח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 10. יצור שנכשל לא יוכל לבצע פעולות תגובה עד תחילת תורו הבא והוא מגאלג 8 כדי לקבוע מה הוא עושה בתורו. בתוצאה של 1 עד 4, היצור לא עשו כלום. בתוצאה של 5 או 6, היצור לא מבצע אף פעולה או פעללה נוספת ומשתמש בכל התונואה שלו כדי לנוע בכיוון שנקבע באקראי. בתוצאה של 7 או 8, היצור מבצע התקפת קפא"פ נגד יצור שנקבע באקראי בהישג שלו או לא עשו כלום אם הוא לא יכול לבצע התקפה צזו.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הממלולוں מבצע התקפת נשיכה אחת, ואם הוא יכול, משתמש ביכולת היריקה המעוררת שלו.

**נחשות.** התקפת נשך קפא"פ: 2 + לפגיעה, היישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 17 (5) ק"מ + 2 נזק דוקר. אם המטרה היא בגודל ביןוני או קטינה יותר, היא חייבת להצלח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 10 או ליפול שרועה. אם המטרה נהרגת מזק זה, היא נספגת לתוך הממלולוں.

**יריקה מעוררת (טעינה 5-6).** הממלולוں יורך גוש כימיקלים לעבר נקודה שהוא יכול לירות בטוחה ¼ מ' ממנו. הגוש מתפוצץ בפגיעה בהבזק אוור מסנוור. כל יצור בטוחה ½ מ' מהבזק חייב להצלח בזריקות הצלה לזריזות בד"ק 13, או להתעוור עד סוף תורו הבא.

### מערום משטרך

צמח גדול, חסר נטייה

דירוג שריון 15 (שרין טבעי)	נקודות פגעה 136 (16 ק"מ + 48)	マיה 6 מ', שחיה 6 מ'
כוח	זרץ	חוון

חסינות לנזק ברק  
חסינות למצוינים חירש, עיוור, תשוש  
חוושים אל-ראייה 18 מ' (עיוור מעבר לטוחה זה), הבחנה קבועה —  
אתגר 5 (1,800 נק"נ)

**סיגת ברקם.** בכל פעם שנגראム למערום המשטרך נזק ברק, הוא לא סופג את הנזק ומציין מספר נקודות פגעה השווה לנזק הברק שנגראם לו.

## פעולות

**התקפות מרובות.** המערום המשתרך מבצע שתי התקפות הטבהה. אם שתי התקפות פוגעות במטרה מגודל ביןוני

אש.  
**נשיפת אדים (טעינה 6).** המפיט נושא חרוט אדים לוחטים באורך  $\frac{1}{2}$  מ'. כל יצור באחור האדים חייב לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 10, ואם הוא נכשל הוא סופג 4 (ק8) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.

### מיפוי קרח

יסודות קטן, ניטראלי רוע

דרוג שרירון 11

נקודות פגיעה 21 (ק6)

מהירות 9 מ', תעופה 9 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
7 (-2)	13 (+1)	10 (0+)	9 (-1)	11 (0+)	12 (+1)
מיומניות הבחנה +2, התגבות +3					
רגישות לנזק אש, מוחץ					
חסינות לנזק קור, רעל					
חסינות למצבים מורעל					
חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 12					
שפויות ים, רוח					
אתגר $\frac{1}{2}$ (100 נק"נ)					

**פרץ מנות.** כאשר המפיט מת, הוא מתפוצץ בפרץ קרח משונן. כל יצור בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ' ממנו חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 10, ולספוג 4 (ק8) נזק חותך אם נכשל בהצלחה, או חצי נזק אם הצליח.  
**מראה שקר.** כאשר המפיט לא צד, לא ניתן להבחין בין לבין רטיסים קרח רגיל.  
**יכולת הטלת לחשים טבעית (1 / יום).** המפיט יכול להטיל את הלחש ענן ערפל באופן טבעי, ללא צורך ברכיבים חומריים. יכולת הטלת הלחים שלו היא כריזמה.

### פעולות

**טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: +3 לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', יצור אחד. פגעה: 3 (ק4+1) נזק חותך ועוד 2 (ק4)

נזק קור.  
**נשיפת כפור (טעינה 6).** המפיט נושא חרוט אויר קר באורך  $\frac{1}{2}$  מ'. כל יצור זה חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 10, ואם הוא נכשל הוא סופג 5 (ק2) נזק קור, או חצי נזק אם הצליח.

### מפלצת חלודה

תפלצ' בוננו, חסר נת"ה

דרוג שרירון 14 (שרירון טבעי)

נקודות פגיעה 27 (ק5+5)

מהירות 12 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)
חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 11					
——					
שפויות — (100 נק"נ)					
אתגר $\frac{1}{2}$ (100 נק"נ)					

**רחרום ברזל.** מפלצת החלודה יכולה לאייר באמצעות ריח מתכת ברזלית בטוחו 9 מ'.

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)
מיומניות התגבות +3					
רישות לנזק קור					
חסינות לנזק אש, רעל					
חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10					
שפויות להט, צור					
אתגר $\frac{1}{2}$ (100 נק"נ)					

**פרץ מנות.** כאשר המפיט מת, הוא מתפוצץ בפרץ לבה. כל יצור בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ' ממנו חייב לבצע זריקת הצלחה, או בד"ק 11, ולספוג 7 (ק6) נזק אש אם נכשל בהצלחה, או חצי נזק אם הצליח.  
**מראה שקדרי.** כאשר המפיט לא צד, לא ניתן להבחין בין לבין תוללית מגמה.  
**יכולת הטלת לחשים טבעית (1 / יום).** המפיט יכול להטיל את הלחש חיים מתכת (ד"ק להצלחה 10) באופן טבעי, ללא צורך ברכיבים חומריים. יכולת הטלת הלחים שלו היא כריזמה.

### פעולות

**טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: +3 לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', יצור אחד. פגעה: 3 (ק4+1) נזק חותך ועוד 2 (ק4)

**נשיפת אש (טעינה 6).** המפיט נושא חרוט אש באורך  $\frac{1}{2}$  מ'. כל יצור באחור האש חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 11, ואם הוא נכשל הוא סופג 7 (ק2) נזק אש, או חצי נזק אם הצליח.

### מיפוי קיטור

יסודות קטן, ניטראלי רוע

דרוג שרירון 10

נקודות פגיעה 21 (ק6)

מהירות 9 מ', תעופה 9 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
5 (-3)	11 (0+)	10 (0+)	11 (0+)	10 (0+)	12 (+1)
חסינות לנזק אש, רעל					
חסינות למצבים מורעל					
חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10					
שפויות ים, להט					
אתגר $\frac{1}{4}$ (50 נק"נ)					

**פרץ מנות.** כאשר המפיט מת, הוא מתפוצץ בענן אדים. כל יצור בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ' מהמפיט חייב להצליח בזריקת הצלחה לזריזות בד"ק 10 או לספוג 4 (ק8) נזק אש.

**יכולת הטלת לחשים טבעית (1 / יום).** המפיט יכול להטיל את הלחש טשטוש באופן טבעי, ללא צורך ברכיבים חומריים. יכולת הטלת הלחים שלו היא כריזמה.

### פעולות

**טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: +2 לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', יצור אחד. פגעה: 2 (ק4) נזק חותך ועוד 2 (ק4)

דרג 6 (1 יחידה): ראיית אמת

## פעולות

**נשיכת.** התקפת נשק קפא"פ: 8+ לפגעה, הישג 3 מ', יצור אחד. פגעה: 8(4+8) נזק דוקר, והמטרה חיבת לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 15, ולספוג 45(8+10) נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצלילה. **יריקת רעל.** התקפת נשק טווח: 8+ לפגעה, טווח  $\frac{4}{9}$  מ', מטרה אחת. פגעה: המטרה חיבת לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 15, ולספוג 45(8+10) נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצלילה.

## נאגות נשימות תפלץ גדול, תוהו רוע

דריג שריון 15 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 75 (10+10+20)  
מהירות 12 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4)	18	(+3) 17	(+2) 14	(+3) 16	(+3) 15
זריקות הצלה	זרז 6+	חוון 5+	תבן 5+	חכם 5+	כרח 6+
חסינות למאכבים	מוקסם, מושיעל				
חוושים	ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 12				
שפויות מדברת,	שאלול				
אתגר	8 (3,900 נק"נ)				

**התחדשות.** אם היא מתה, הנאגה חוזרת לחים תוך 16 ימים ומשיבה את כל נקודות הפגיעה שלה. רק לחש משאלה יכול למנוע ממאפיין זה לעובוד.

**טלתת לחשים.** הנאגה היא מטילת לחשים בדרגה 10. יכולת הטלתת הלחשים שלה היא תבונה (ד"ק הצלה מלחש 14, +6 לפגיעה עם התקפות לחש), והוא צריך רק רכיבים קוליים כדי להטיל לחשים. יש לה את לחשי האשף הבאים: משוננים:

לחשוניים (לפי רצון): יד מאגית, בידין פחות, קרן כפוף  
דרג 1 (4 יחידות): הקסמת אדם, גליי קסם, הרדמה  
דרג 2 (3 יחידות): גליי מחשבות, אחיזת אדם  
דרג 3 (3 יחידות): חזיז ברק, נשימת מים  
דרג 4 (3 יחידות): קמיליה, דלת מימדים  
דרג 5 (2 יחידות):سلطון באדם

## פעולות

**נשיכת.** התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגעה, הישג 3 מ', יצור אחד. פגעה: 7(4+6) נזק דוקר, והמטרה חיבת לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 13, ולספוג 31(8+7) נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצלילה.

## גול דמות אדם בינוי (גול), תוהו רוע

דריג שריון 15 (שריון פרווה, מגן)  
נקודות פגעה 22 (8+5)  
מהירות 9 מ'

**חולודה.** כל נזק מתכתי לא קסום שפוגע במפלצת החולודה מהליד. לאחר שגרם נזק, הנזק סובל ממחסר קבוע מצטבר של 1- לגלגלי פגיעה. אם המחסר מגע ל-5, הנזק מושמד. תחמושת לא קסומה העשויה מתכת ופוגעת במפלצת החולודה נהרסת לאחר שגרמה נזק.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 3+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 5(1+8) נזק דוקר.  
**משושים.** מפלצת החולודה גורמת לחפש מתכתי שניינו קסום ושיהיא יכולת לראות בטוחה  $\frac{1}{2}$  מ' ממנה להעלות חולודה. אם החפש אינו נלבש או נישא, המגע הורס קובייה באורך 30 ס"מ ממנו. אם החפש נלבש או נישא על ידי יוצר, הייצור יכול לבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 11 כדי למנוע ממלצת החולודה לגעת בחפש.

אם החפש שהמלצת נגעה בו הוא שריון מתכתי או מגן מתכתי שנלבש או נישא, הוא סובל ממחסר 1- קבוע ומctrber לדרג"ש שהוא מעניק. שריון המופחת לדרג"ש 10 או מגן שמופחת לתוסוף 0+ נהרס. אם החפש הוא נשק מתכתי מוחזק, הוא מחליך כמעט במאפיין "חולודה".

## מלצות (ב)

### נאגות

#### נאגות משמר תפלץ גדול, סדר טוב

דריג שריון 18 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 127 (15+10+45)  
מהירות 12 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4)	19	(+4) 18	(+3) 16	(+3) 19	(+4) 18 (4+9)
గלאגלי הצלה	זרז 8+	חוון 7+	תבן 7+	חכם 8+	כרח 8+
חסינות למאכבים	מוקסם, מושיעל				
חוושים	ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 14				
שפויות מדברת,	מרום				
אתגר	10 (5,900 נק"נ)				

**התחדשות.** אם היא מתה, הנאגה חוזרת לחים תוך 16 ימים ומשיבה את כל נקודות הפגיעה שלה. רק לחש משאלה יכול למנוע ממאפיין זה לעובוד.

**טלתת לחשים.** הנאגה היא מטילת לחשים בדרגה 11. יכולת הטלתת הלחשים שלה היא חוכמה (ד"ק הצלה מלחש 16, +8 לפגיעה עם התקפות לחש), והוא צריך רק רכיבים קוליים כדי להטיל לחשים. יש לה את לחשי הכהן הבאים: משוננים:

לחשוניים (לפי רצון): תיקון, להבה קודשה, מופתים  
דרג 1 (4 יחידות): פקודה, ריפוי פצעים, מגן האמונה  
דרג 2 (3 יחידות): הרגעת רגשות, אחיזת אדם  
דרג 3 (3 יחידות): קללה, חיששה מרתק  
דרג 4 (3 יחידות): גירוש, חופש תנועה  
דרג 5 (2 יחידות): עמוד אש, חובה

## מלצות (ו)

### סאהוגין

דמוי אדם בינוי (סאהוגין), סדר רע

דרוג שריון 12 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 22 (4 + 8 + 4)  
מהירות 9 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כraz
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)
מיומנויות הבחנה +5					

חושיים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 15  
שפונות סאהוגין  
אתגר ½ (100 נק"נ)

**טירוף דם.** הסאהוגין נהנה מיתרונו בגלגולו התקפות קפא"פ  
נגד יצור שחשוכות לו נקודות פגעה.  
**אמפיוביות מוגבלת.** הסאהוגין יכול לנשום אויר ומים, אבל  
הוא חייב להיות מתחת למים לפחות פעמיים אחת כל 4  
שעות, כדי להמנע מחנק.

**טלפתיה עם כרישים.** הסאהוגין יכול לפקד אופון קבוע על  
כריש בטוחה 36 מ' ממנה, באמצעות טלפתיה מוגבלת.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הסאהוגין מבצע שתי התקפות: התקפת  
נשיכה אחת והתקפת טופרים או חניתה אחת.  
נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: 3 + לפגעה, היישג 1% מ',  
מטרה אחת. פגעה: 3 (4 + 1) נזק דוקר.  
טופרים. התקפת נשק קפא"פ: 3 + לפגעה, היישג ½ מ',  
מטרה אחת. פגעה: 3 (4 + 1) נזק חותך.  
חניתה. התקפת נשק קפא"פ או טוווח: 3 + לפגעה, היישג  
½ מ' או טוווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגעה: 4 (1 + 6  
+ 1) נזק דוקר, או 5 (4 + 1) נזק דוקר אם התקפת  
הקפא"פ נעשתה עם שתי הידיים.

### סאטיר

יעור פיה בינוי, תוהו ניטראלי

דרוג שריון 14 (שריון עור)  
נקודות פגעה 31 (7 + 8)  
מהירות 12 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כraz
(+2)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)
מיומנויות הבחנה +2, הטעבות +5					

חושיים הבחנה קבועה 12  
שפונות אלפית, חורש, מדברית  
אתגר ½ (100 נק"נ)

**עמידות לקסם.** הסאטיר נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד  
לחשים והשפעות קסומות אחרות.

### פעולות

**נגינה.** התקפת נשק קפא"פ: 3 + לפגעה, היישג ½ מ',  
מטרה אחת. פגעה: 6 (2 + 1) נזק מוחץ.

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כraz
(-2)	7	(+0)	10 (-2)	6 (+1)	11 (+2)
חושיים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שפונות נולית אתגר ½ (100 נק"נ)					
השתוללות. כאשר הנול מפחית יוצר ל-0 נקודות פגעה עם התקפת קפא"פ בתורו, הנול יכול לבצע פעולה נוספת כדי לנווע עד מחצית מהמהירות שלו ולבצע התקפת נשיכה.					

### פעולות

נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, היישג ½ מ',  
יצור אחד. פגעה: 4 (1 + 4) נזק דוקר.  
חניתה. התקפת נשק קפא"פ או טוווח: 4 + לפגעה, היישג  
½ מ' או טוווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1 + 6  
+ 2) נזק דוקר, או 6 (1 + 2) נזק דוקר אם התקפת  
הקפא"פ נעשתה עם שתי הידיים.  
קשת ארוכה. התקפת נשק טוווח: 3 + לפגעה, טוווח 45  
180 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1 + 8) נזק דוקר.

**גנס עמוקים (סבירפנבלין)**  
דמוי אדם קטן (גנס), ניטראלי טוב

דרוג שריון 15 (חולצת שרשראות)  
נקודות פגעה 16 (6 + 6)  
מהירות 6 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כraz
(-2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+1)	9 (0 +)
מיומנויות הבחנה +2, הטעבות +4, חקירה +3 חושיים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 12 שפונות גנסית, עמוקים, צור אתגר ½ (100 נק"נ)					

**הסואת אב.** הנס נהנה מיתרונו בבדיקות זריוזות  
(הטעבות) כדי להתחבא באוצר סלע.

**ערמוניות גנסית.** הנס נהנה מיתרונו בזריקות הצלה  
لتובנה, חוכמה וכראזמה נגד קסם.  
**יכולת הטלת לחשים טבעית.** יכולת הטלת הלחשים של  
הנס היא תבונה (ד"ק הצלה מלחש 11). הוא יכול להטיל  
את הלחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:  
לפי רצון: עולמות (עצמי בלבד)  
1 / יומ כל אחד: עיור/עיר/חירות, טשטוש, תחפושת עצמית

### פעולות

**מכוש קרב.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, היישג ½ מ',  
מטרה אחת. פגעה: 6 (2 + 8) נזק דוקר.  
**דיק מורעל.** התקפת נשק טוווח: 4 + לפגעה, טוווח 9 / 36  
מ', מטרה אחת. פגעה: 4 (2 + 4) נזק דוקר, ומטרה  
הייבת להצליח בזריקת הצלה לחווון בד"ק 12 או להיות  
מורעלת למשך 1 דקה. המטרה יכולה לחזור על זרייקת  
ההצליה בסופו כל אחד מתורתייה, ואם היא מצליחה  
ההשפה עליה מסתיימת.

המטרה מתחא אם השפעה זו מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המרבי שלה ל-0. **אתריית.** בן-התופת עוברת למשור האטרי מהישור החומרי, או להיפר.

### סוא בלהות

בן-התופת גדול, ניטראלי רוע

**דירוג שריון 13 (שריון טבעי)**  
נקודות פגעה 68 (24 + 10<sup>2</sup>)  
מהירות 18 מ', תעופה 27 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
(+2) 15	(+2) 15	(+3) 16	(+0) 10	(+1) 13	(+1) 15
18	(+4) 15	(+2) 15	(+3) 16	(+0) 10	(+1) 13
<b>חסינות לנזק אש</b>					
חוונים הבינה קבואה 11 שפויות בין גיהנום, מדוברת, שאל, אך אין מוסgalת לדבר אתגר 3 (700 נק"נ)					
<b>העתקת עמידות לאש.</b> סוא הבלחות יכול להעניק עמידות לNazk אש למי שרוכב עליו. <b>תאוריה.</b> סוא הבלחות מפץ אוור בוהק למרחק 3 מ' ותאורה עומונה ל-3 מ' נוספת.					

### פעולות

**פרשות.** בן-התופת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג ½ מ',  
מטרה אחת. פגעה: 13 (4 + 8) נזק מוחץ ועוד 7 (2<sup>2</sup>) נזק אש.

**צעד אתרי.** סוא הבלחות ועד שלושה יוצרים שאינם  
מתנגדים לכך בטוחו ½ מ' ממנו נכנסים באופן קסום  
למשור האטרי מהישור החומרי, או להיפר.

### סטראיג

תיה קטנטנה, חסרת נתיה

**דירוג שריון 14 (שריון טבעי)**  
נקודות פגעה 2 (1<sup>2</sup>)  
מהירות 3 מ', תעופה 12 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)
9	חוונים ראיית חושך 18 מ', הבינה קבואה 9 —— שפויות —				
<b>אתגר 1/8 (25 נק"נ)</b>					

### פעולות

**נקיון דם.** בן-התופת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג ½ מ',  
יצור אחד. פגעה: 5 (3 + 4) נזק דוקר, והסטראיג נצמד  
למטרה. כל עוד הוא צמוד למטרה, הסטראיג לא תוקף.

במקומות זאת, בתחילת כל תור שלו המטרה סופגת 5 (1<sup>2</sup>)  
+ 3 נקודות פגעה עקב דימום.

הסטראיג יכול לנתק את עצמו על ידי ניצול ½ מ' של  
תנעעה. הוא עושה זאת לאחר שהוא מנזק 10 נקודות  
פגיעה של דם מהמטרה או שהמטרה מתה. יצור, כולל  
המטרה, יכול להשתמש בפעולה כדי לנתק את הסטראיג.

**חרב קצרה.** בן-התופת נשק קפא"פ: 5 לפגיעה, הישג ½ מ'  
מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (3 + 6) נזק דוקר.  
**קשת קצרה.** בן-התופת נשק טווח: 5+ לפגיעה, טווח 24 / 96  
מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (3 + 6) נזק דוקר.

### אינקובציה/אינקובציה

בן-התופת בינוי (משנה צורה), ניטראלי רוע

**דירוג שריון 15 (שריון טבעי)**  
נקודות פגעה 66 (12 + 8<sup>2</sup>)  
מהירות 9 מ', תעופה 18 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)
<b>מיומנויות הבדיקה</b> 5+, התגנבות 7+, שכונע 9+, תובנה +5, תרמית 9+					
<b>עמידות לנזק אש,</b> ברק, קור, רעל; דוקר, חותך ומוחץ חוונים ראיית חושך 18 מ', הבינה קבואה 15 שפויות גיהנום, מדוברת, שאל, טלית 18 מ' אתגר 4 (1,100 נק"נ)					
<b>קשר לטפת.</b> בן-התופת מתעלם מהגבלה הטוחה של יכולת הטלפתיה שלו כאשר הוא מתקשר עם יצור תחת השפעת ההקסמה שלו. השניים אפילו לא יכולים להיות באותו מיושר קיים.					
<b>משנה צורה.</b> בן-התופת יכול להשתמש בפעולה כדי לשנות צורה לדמיון אדם קטן או בינוי, או חזרה לצורתה האמיתית. לא כנפאים, בן-התופת מאבד את מהירות התעופה שלו. מלבד גודלו ומairyot, נתוני המשחק שלו חיים בכל צורה. כל היצוד שהוא לבש או נושא אינם משתנה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת.					

### פעולות

**טופרים (צורת בן-התופת בלבד).** בן-התופת נשק קפא"פ: 5+  
לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (3 + 6) נזק דוקר.  
**הקסמה.** דמיון אחד שבן-התופת יכול לראות בטוחו 9  
מ', מהם צריך להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 15 או  
להפוך מוקסם באופן ממש 1 ים. המטרה המוקסמת  
מציתת לפקודות המילוליות או מטלפתיות של בן-התופת.  
אם המטרה סופגת נזק או מקבלת פקודה התאבדותית,  
היא יכולה לחזור על זריקת הצלה, ואם היא מצילה בה,  
ההשפעה מסתיימת. אם המטרה מצילה בה נגד  
ההשפעה, או שהיא שפה מסוימת, היא הופכת חסינה  
בפני יכולת ההקסמה של בן-התופת זהה לפחות 24 השעות  
הבותות.

בן-התופת יכול להקסם רק מטרה אחת בכל זמן נתון.  
אם הוא מקסם יוצר אחר, ההשפעה על המטרה הקודמת  
מסתיימת.

**נשייקת ניקוז.** בן-התופת מנשק ייצור שהקסם או ייצור שניים  
מתנגדים ל彼此. המטרה חייבת לבצע זריקת הצלה לחוכן  
בד"ק 15 נגד קסם זה, ולספג 32 (5 + 10<sup>2</sup>) נזק דCKERה. מספר נקודות הפגיעה  
אם נכשלה או חצי נזק אם הצלחה. מטרת נקודות הפגיעה.  
המירבי של המטרה מופחת בכמות השווה לנזק שספגה.  
הफחתה זו נמשכת עד שהמטרה מסיימת מנוכה ארוכה.

רגשותי או קוראת את מחשבותיו, כמו גם כל לחש חיזוי שהוא לא מעוניין שיפעל. בדיקות חוכמה (תובנה) שנעשות כדי לגלות את כוונותיו או כוונות של הספינקס סובלות מחסרו.

**נחש קסום.** התקפות הנשך של הספינקס נחשות קסומות. **הטלה לחשים.** הספינקס הוא מטייל לחשים בדרגה 12.

יכולת הטלה החלשים שלו היא חוכמה (ד"ק הצלחה מלחשת 18, 10+ לפגיעה עם התקפות לחשים). הוא לא זוק לרכיבים חומריים כדי להטיל לחשים. לספינקס יש את

לחשי הכהן הבאים משוננים:

לחשונים (לפי רצון): להבה קדושה, מזhor לגסוס, מופתים דרג 1 (4 ייחידות); פקודה, גילי רשב או טוב, גילי קסם

דרג 2 (3 ייחידות): שיקום פחות, אזהר האמת

דרג 3 (3 ייחידות): הפגת קסם, לשונות

דרג 4 (3 ייחידות): גירוש, חופש תנועה

דרג 5 (2 ייחידות): עמוד אש, שיקום דगול

דרג 6 (1 ייחידה): סעודת גיבורים

## פעולות

**התקפות מרובות.** הספינקס מבצע שתי התקפות טופר. התקפת נשך קפא"פ: 12+ לפגיעה, היישג 11% מ', מטרה אחת. 17 (6 + 10) (2) נזק חותך.

**שאגה (3 יומם).** הספינקס שואג שאגה קסומה. בכל פעם שהוא שואג לפני שהוא מסיים מנוחה ארוכה, השאגה חזקה יותר והשפעתה שונה, ממופוט בהמשך. כל יצור בטוחו 150 מ', מהספינקס יוכל לשמוע את השאגה חיבר לבצע זריקת הצלחה.

**שאגה ראשונה.** כל יצור שנכשל בזריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 18 הופר מבוהל למשך 1 דקה. היצור המבוהל יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף כל אחד מתורויות, ואם

ההצלחה מצליחה, הכל יכול שנכשל בזריקת הצלחה לחוכמה בד"ק 18 הופר חירש וمبוהל למשך 1 דקה. יצור מבוהל הוא גם משותק יוכל לחזור על זריקת ההצלחה בסוף כל אחד מתורויות, ואם הוא מצליח, הא מצליח ההשפעה עליו מסתימית.

**שאגה שלישיית.** כל יצור מבצע זריקת הצלחה לחותן בד"ק 18. יצור שנכשל, סופג (8ק10) נזק רעם ונופל שרוע. יצור שהצליח, סופג חצי נזק ולא נופל שרוע.

## פעולות אגדיות

הספרינקס יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתחם האפשרויות הבאות. ניתן להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הספרינקס מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**התקפת טופר.** הספרינקס מבצע התקפת טופר אחת. **שיגור (עליה 2 פעולות).** הספרינקס משתמש באופן קסום, יחד עם כל הצד שהוא לובש או נושא, לחל פניו שהוא רואה בטוחו 36 מ'.

**הטלה לחש (עליה 3 פעולות).** הספרינקס מטייל לחש מתחם הלחשים המשוננים שלו, תוך שימוש ביחסות לחש כרגע.

## ג'יינוספינקס

תפלץ גדול, סדר ניטראלי

## סלמנדר

יסודן גדול, ניטראלי, רע

דריגר שריון 15 (שרון טבעי)

נקודות פגעה 90 (ק10 + 12ק24)

מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרת
(+4) 18	(+2) 14	(+2) 15	(+0) 11	(+0) 10	(+1) 12

רגישות לנזק קור

עמידות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות

חסינות לנזק אש

חוושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 10

שפנות להט

אתגר 5 (1,800 נק"נ)

גוף חם. יצור שנוגע בסלמנדר או פוגע בו עם התקפת

קפא"פ כשזהה בטוחו 1½ מ' מ' ממנו סופג 7 (ק6) נזק אש. נשך חם. כל נשך קפא"פ מתכתני שהסלמנדר מחזק גורם 3 (ק1) נזק אש נוסף בפגיעה (כלול בהתקפות).

## פעולות

**התקפות מרובות.** הסלמנדר מבצע שתי התקפות: התקפת חנית אחת והתקפת נזב אחת.

**חנית.** התקפת נשך קפא"פ או טווח: 7+ לפגיעה, היישג

6½ מ' או טוח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגעה: 11 (ק2) 6+

+ (4) נזק דוקר, או 13 (ק2) נזק דוקר אם התקפת

הקפא"פ נעשתה עם שתי הידיים, ועוד 3 (ק6) נזק אש.

**נזב.** התקפת נשך קפא"פ: 7+ לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה

אחד. פגעה: 11 (ק2) 6+ (4) נזק מוחץ ועוד 7 (ק6) עד

מצק אש, והמטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבריחה 14). עד

שהאהיזה מסתית, המטרה מרסנת, והסלמנדר יכול

לפוגע אוטומטית במטרה עם זבבו ולא יכול לבצע התקפת

זבב נגד מטרות אחרות.

## ספרינקסים

### אנדרוספינקס

תפלץ גדול, סדר ניטראלי

דריגר שריון 17 (שרון טבעי)

נקודות פגעה 199 (ק19 + 10ק95)

מהירות 12 מ', תעופה 18 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרת
(+6) 22	(+0) 10	(+0) (+5) 20	(+3) 16	(+4) 18	(+6) 23

זריקות הצלחה זר +6, חוות +11+, תבן 9+, חכם +10+

מיומנויות דת 15+, הבדיקה 10+, מגיה +9+

חסינות לנזק תודעה; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא

קסומות

חסינות למצבים מבוהל, מוקסם

חוושים ראיית אמת 36 מ', הבדיקה קבועה 20

שפנות מדוורת, ספרינקס

אתגר 17 (00 18,000 נק"נ)

**בלתי מובן.** הספרינקס חסין בפניו כל השפעה שחשפה את

**נקודות פגיעה 2 (4ק)**  
מהירות 3 מ', תעופה 12 מ'

כח	זרז	חוון	ת奔	חכם	כרח
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (0+)
<b>מיומניות הבחנה +3+</b> , הטענות +8					
חוונים הבחנה קבועה 13					
שפויות אלףית, חורש, מדוברת					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

## פעולות

**רב ארוכה.** התקפת נשק קפא"פ: 2+ לפגעה, הייג ½%

מ', מטרה אחת. פגעה: 1 נזק חותך.  
**קשת קצרה.** התקפת נשק טווח: 6+ לפגעה, טווח 12 / 48 מ', מטרה אחת. פגעה: 1 נזק דוקר, והמטרה חיבבת להצליח בזריקת הצלחה לחווון بد"ק 10 או להפר מושיעת לשחק 1 דקה. אם תוצאה הצלחה היא 5 ומטה, המטרה המושיעת נופלת חסרת הכרה למשך אותו הזמן, או עד שהוא סופגת נזק או יצור אחר משתמש בעולה לבוער אותה בינוור.

**בוחן לב.** הספריט נוגע ביצור ומגלה באופן קסום את המצב הרגשי הנוכחי של היצור. אם המטרה נכסלת בזריקת הצלחה לכרייזמה بد"ק 10, הספריט יודע גם את הנטייה של היצור. יצורי מרים, בני-תופת, ואל-מתים נכסלים אוטומטית בזריקת הצלחה.

**ישולמות מעין.** הספריט הופך בלתי נוראה באופן קסום עד שהוא מתקיף, מטיל לחש או עד שההיריכון שלו מסתים כאלו הוא מתרכז בלחש. כל הצד שהספריט לובש ונושא הופך בלתי נראתה גם כן.

## מלצות (ע)

### עווג

ענק גדול, תהוּוּ רוע

**דרוג שריון 11 (שריון פרווה)**

**נקודות פגעה 59 (4ק77 + 21)**

**מהירות 12 מ'**

כח	זרז	חוון	ת奔	חכם	כרח
(-2) 7	19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)
<b>חוונים ראייתן כושך 18 מ', הבחנה קבועה 8</b>					
שפויות מדוברת, ענקית					
אתגר 2 (450 נק"נ)					

## פעולות

**גבוט אדיר.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגעה, הייג ½%

מ', מטרה אחת. פגעה: 13 (2ק8 + 4) נזק מוחץ.

**חנית הטלה.** התקפת נשק קפא"פ או טווח: 6+ לפגעה, הייג ½ מ' או טווח 9/36 מ', מטרה אחת. פגעה: 11 (2ק2 + 6) נזק דוקר.

**דרוג שריון 17 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 136 (4ק16 + 10ק16)**  
**מהירות 12 מ', תעופה 18 מ'**

כח	זרז	חוון	ת奔	חכם	כרח
(+4) 18	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+12)
<b>מיומניות דת 8+</b> , הבחנה 8+, היסטוריה 12+, מגיה					
עמירות לדחק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות					
חסינות למצבים מבוהל, מוקסם					
חוונים ראייתן אמרת 36 מ', הבחנה קבועה 18					
שפויות מדוברת, ספרינק					
אתגר 11 (7,200 נק"נ)					

**בלתי מובן.** הספרינק חסינה בפני כל השפעה שחשחה את רגשותיה או קוראת את מחשבותיה, כמו גם כל לחש חייזי שהוא לא מעוניין שיפעל. בבדיקה חוכמה (תובנה) שנעשה כדי לגלות את כוונותיה או כוונת השפעה של הספרינק סובלות מחסרו.

**נשק קסום.** התקפות הנשקי של הספרינק נחשבות קסומות. **הטלת לחשים.** הספרינק היא מטילת לחשים בדרגה 9. יכולת הטלת הלחשים שלה היא תובנה (ד"ק הצלחה 16, 8+ לפגעה עם התקפות לחש). היא לא זקופה לריכבים חומריים כדי להטיל לחשים. הספרינק יש את לחשי האשף הבאים מושנים:

- לחשנים (לפי רצון): 4 מגיה, בידין פחות, עלול
- דרג 1 (4 יחידות): גליי קסם, ציהוי, מגן
- דרג 2 (3 יחידות): חסיכה, איתור חפש, הצעה
- דרג 3 (3 יחידות): הפגת קסם, הסרת קללה, לשונות
- דרג 4 (3 יחידות): גירוש, הימלמות דוגלה
- דרג 5 (1 יחידה): מסורת אגדות

## פעולות

**התקפות מרובות.** הספרינק מבצעת שתי התקפות טופר.

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 8+ לפגעה, הייג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 13 (2ק8 + 4) נזק חותך.

## פעולות אגדיות

הספרינק יכולה לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתה מתווך האפשרויות הבאות. ניתן להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הספרינק משיבה פעולות אגדיות שניצלה בתחילת התור שלו.

**התקפת טופר.** הספרינק מבצעת התקפת טופר אחת. **שיגור (עליה 2 פעולות).** הספרינק משתగרת באופן קסום, יחד עם כל הצד שהוא לובש או נושא, לחולל פניו שהוא רואה בטוחו 36 מ'.

**הטלת לחש (עליה 3 פעולות).** הספרינק מטילה לחש מתוק רשמי להלচים המשונים שלה, תוך שימוש ביחסת לחש כרגע.

## ספריט

יצור פ"ה קענטן, ניטראלי טוב

**דרוג שריון 15 (שריון עור)**

**סלע.** התקפת נשק טווח: 11 + לפגעה, טווח 18 / 72 מ', מטרת אחת. פגעה: 29 (7 + 10ק) נזק מוחץ.

### ענק גבעות

ענק עצום, תוהו רוע

דריג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 105 (10ק12 + 40)  
 מהירות 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+5)	21	(-1)	8	(+4)	19
(+5)	21	(-1)	8	(+4)	19
+2	15	5	(-3)	9	(-1)
מיזוגיות הבחנה	2				
חושים הבחנה קבועה	12				
שפוט ענקית					
אתגר 5 (1,800 נק"נ)					

### פעולות

**התקפות מרובות.** הענק מבצע שתי התקפות נבות אדייר. מטרת אחת. התקפת נשק קפא"פ: +8 לפגעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 18 (3ק8 + 5) נזק מוחץ.  
**סלע.** התקפת נשק טווח: +8 לפגעה, טווח 18 / 72 מ', מטרת אחת. פגעה: 21 (3ק21 + 5) נזק מוחץ.

### ענק כפור

ענק עצום, ניטראלי רוע

דריג שריון 15 (שריון טלאים)  
נקודות פגעה 138 (12ק12 + 60)  
 מהירות 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+6)	23	(-1)	9	(+5)	21
(+6)	23	(-1)	9	(+5)	21
+4	21	(-1)	9	(+0)	10
דריקות הצלחה	8+	חכם 3+	נדח +4		
מיזוגיות אטלטיקה	9+	הבחנה 3+			
חסינות לנזק קוור					
חושים הבחנה קבועה	13				
שפוט ענקית					
אתגר 8 (3,900 נק"נ)					

### פעולות

**התקפות מרובות.** הענק מבצע שתי התקפות גראן אדייר. גראן אדייר. התקפת נשק קפא"פ: +9 לפגעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 25 (3ק6 + 12) נזק חותר.  
**סלע.** התקפת נשק טווח: +9 לפגעה, טווח 18 / 72 מ', מטרת אחת. פגעה: 28 (4ק6 + 10) נזק מוחץ.

### ענק סורה

ענק עצום, תוהו טוב

דריג שריון 16 (שריון קשישים)  
נקודות פגעה 230 (20ק12 + 100)  
 מהירות 15 מ', שחיה 15 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+4)	29	(+9)	18	(+4)	16
(+4)	29	(+9)	18	(+4)	16

### ענק אב

ענק עצום, ניטראלי

דריג שריון 17 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 126 (11ק12 + 55)  
 מהירות 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+6)	23	(+2)	15	(+5)	20
(+6)	23	(+2)	15	(+0)	10
+4	20	(+5)	(+1)	(+1)	9
דריקות הצלחה	5+	חוון 8+	חכם 4+		
מיזוגיות אטלטיקה	12+	הבחנה 4+			
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה	14				
שפוט ענקית					
אתגר 7 (2,900 נק"נ)					

**הסואת אב.** הענק נהנה מיתרונו בבדיקות זריזות (התגנבות) כדי להתחבא באחור סלע.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הענק מבצע שתי התקפות נבות אדייר. נבות אדייר. התקפת נשק קפא"פ: +9 לפגעה, הישג 4½ מ', מטרת אחת. פגעה: 19 (3ק9 + 6) נזק מוחץ.  
**סלע.** התקפת נשק טווח: +9 לפגעה, טווח 18 / 72 מ', מטרת אחת. פגעה: 28 (4ק6 + 10) נזק מוחץ. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לכוכב בד"ק 17 או ליפול שרוע.

### פעולות תגובה

**תפיסת אבניים.** אם סלע או חוץ דומה מושלך לעבר הענק, הוא יכול בעזרה דרייקת הצלחה מוצלת לזריזות בד"ק 10 לטפסו את הקלייע ולהמנע מכל נזק מוחץ ממנו.

### ענק אש

ענק עצום, סדר רוע

דריג שריון 18 (שריון לחות)  
נקודות פגעה 162 (13ק12 + 78)  
 מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+7)	25	(-1)	9	(+6)	23
(+7)	25	(-1)	9	(+0)	10
+5	23	(+2)	14	(+0)	13
דריקות הצלחה	5+	חוון 10+	חכם 5+		
מיזוגיות אטלטיקה	11+	הבחנה 6+			
חסינות לנזק אש					
חושים הבחנה קבועה	16				
שפוט ענקית					
אתגר 9 (5,000 נק"נ)					

### פעולות

**התקפות מרובות.** הענק מבצע שתי התקפות חרב אדיירה. חרב אדיירה. התקפת נשק קפא"פ: 11 + לפגעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 28 (6ק7 + 6) נזק חותר.

מ', מטרת אחת. פגעה: 21 (ק3 + 8) נזק דוקר. סלע. התקפת נשק טווח: 12 + לפגעה, טווח 18 / 72 מ', מטרת אחת. פגעה: 30 (ק4 + 8) נזק מוחץ.

### עכnu

צמח עצום, תוהו טוב

**דירוג שריון 16 (שריון טבעי)**  
נקודות פגעה 138 (12<sup>12</sup>)  
**מהירות 9 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+6)	8 (-)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)
<b>עמידות לנזק</b>	<b>דוקר,</b> מוחץ				
<b>רגשות לנזק</b>	<b>אש</b>				
<b>חוושים</b>	<b>הבחנה קבואה 13</b>				
<b>שפנות אלפית,</b>	<b>דרודית,</b> חורש, מדברת				
<b>אתגר 9 (5,000 נק"נ)</b>					

**מראת שkeri.** כאשר העכnu לא ZZ, לא ניתן להבחן בין לבן עץ רגיל.  
**מפלצת מצור.** העכnu גורם נזק כפול לחפצים ומבנים.

### פעולות

**התקפות מרובות.** העכnu מבצע שתי התקפות התחיה. התקפת נשק קפא"פ: 10 + לפגעה, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 16 (ק3 + 6) נזק מוחץ.  
**סלע.** התקפת נשק טווח: 10 + לפגעה, טווח 18 / 54 מ', מטרת אחת. פגעה: 28 (ק4 + 6) נזק מוחץ.

**הנפשת עצים (1 / יומ).** העכnu מנפש באופן קסום עץ אחד או שניים שהוא יכול לראות בטוח 18 מ' ממנו. לעצים אלה יש את אותם נתוני משחק כמו העכnu, למעט ערבי תבונה וכירזמה של 1, הם לא יכולים לדבר ויש להם רק את הפעולה התחיה. עץ מנפש פועל כבעל ברית של העכnu.

העץ נשאר מנפש במשך 1 יום או עד שהוא מת, עד שהעכnu נמצא מזמן נמצוא במרקח הגדול מ-36 מ' מהעץ או עד שהעכnu משתמש בפעולה נוספת כדי להחזיר אותו למצב דוםם. לאחר מכן העץ מכה שורשים אם הוא מסוגל.

### ערפדים

#### יציר ערף

אל-מת בנני, ניטרלי רוע

**דירוג שריון 15 (שריון טבעי)**  
נקודות פגעה 82 (ק11 + 8)  
**מהירות 9 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)
<b>דריקות</b>	<b>הצללה זרז 6 +,</b> חכם 3 +				
<b>מיומנויות</b>	<b>הבחנה 3 +,</b> התגבות 6 +				
<b>עמידות</b>	<b>לNazk תאובה;</b> דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות				
<b>שפנות</b>	<b>כל שפה שהוא ידע כשהיה בחיים</b>				
<b>חוושים</b>	<b>ראיית חושך 18 מ'</b> , הבחנה קבואה 13				

**דריקות הצללה** כוח +14, חוץ +10+, חכם 9 +, כרע 9 +, מיזוג +8 +  
מיומנויות אטלטיקת +14 +, הבחנה 9 +, היסטריה 8 +,  
מאגיה 8 +

**עמידות לנזק** קור  
חסינות לנזק ברק, רעם  
חוושים הבחנה קבואה 19  
שפנות מדברת, ענקית  
אתגר 13 (10,000 נק"נ)

**אמפייבי.** הענק יכול לנשום אויר ומים.  
**יכולת הטלת לחסים טבעיות.** יכולת הטלת הלחשים של הענק היא כירזמה (ד"ק הצללה מלחש 17). הוא יכול להטיל את הלחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:  
לפי רצון: גליי קסם, נפילת נצה, ריחוף, אוור 3 / יומ כל אחד: שליטה במצג האויר, נשימת מים

### פעולות

**התקפות מרובות.** הענק מבצע שתי התקפות חרב אדריה. חרב אדריה. התקפת נשק קפא"פ: 14 + לפגעה, היישג 3

מ', מטרת אחת. פגעה: 30 (ק6 + 9) נזק חותך.  
**סלע.** התקפת נשק טווח: 14 + לפגעה, טווח 18 / 72 מ', מטרת אחת. פגעה: 35 (ק4 + 9) נזק מוחץ.

**פגיעת ברק (טעינה 5-6).** הענק מטיל חיזיון ברק לנקודה שהוא יכול לראות בטוח 150 מ' ממנו. כל יצור בטוח 3 מ' מנקודה זו חייב לבצע זריקת הצללה לזריזות בד"ק 17, ווסף 54 (ק8 + 12) מתק ברק אם נכשל בהצללה, או חצי נזק אם הצלחה.

#### ענק עננים

ענק עצום, ניטרלי טוב (50%) או ניטרלי רוע (50%)

**דירוג שריון 14 (שריון טבעי)**  
נקודות פגעה 200 (ק16 + 200)  
**מהירות 12 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+8)	27 (0 + 10)	22 (6 + 12)	16 (+1)	16 (+3)	16 (+3)
<b>דריקות</b>	<b>הצללה חוץ 10 +,</b> חכם 7 + כרע 7 +				
<b>מיומנויות</b>	<b>הבחנה 7 +,</b> תובנה 7 +				
<b>חוושים</b>	<b>הבחנה קבואה 17</b>				
<b>שפנות</b>	<b>מדברת, ענקית</b>				
<b>אתגר</b>	<b>9 (5,000 נק"נ)</b>				

**חש ריח חד.** הענק נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכו על ריח.

**יכולת הטלת לחסים טבעיות.** יכולת הטלת הלחשים של הענק היא כירזמה. הוא יכול להטיל את הלחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:

לפי רצון: גליי קסם, ענן ערפל, אוור 3 / יומ כל אחד: נפילת נצה, מעוף, צעד ערפל, טלקיינז'יז 1 / יומ כל אחד: שליטה במצג האויר, גוף ערפל!

### פעולות

**התקפות מרובות.** הענק מבצע שתי התקפות כוכב שחור. התקפת נשק קפא"פ: 12 + לפגעה, היישג 3

ב尤ודו בצורת עטוף, הערפְד לא יכול לדבר, מהירות ההליכה שלו הוא  $1\frac{1}{2}$  מ', ויש לו מהירות תעופה של 9 מ'. נתוני המשחק שלו, מלבד גודלו ומהירותו, לא משתנים. כל מה שהוא לובש משתנה יחד איתו, אבל לא חפצים שהוא נושא. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת. בעודו בצורת ערפל, הערפְד לא יכול לבצע כל פעולה, לדבר, או להשתמש בחפצים. הוא חסר משקל, יש לו מהירות תעופה של 6 מ', הוא יכול לרחרף והוא יכול להיכנס לחלל של יצור עוני ולעצור שם. בנוסף, אם אויר יכול לעברך חלול, הערפְד יוכל לעשות זאת מבלי להתכווץ, והוא לא יכול לעبور דרך מים. הוא נהנה מיתרונו בזריקות הצלחה לכוכב, זריזות וחוסן, והוא חסין מפני כל נזק לא קסום, למעט הנמק שהוא סוג מאור השם.

**עמידות אגדית (3 / יומ).** אם הערפְד נכשל בזריקת הצלחה, הוא יכול במקומות מסוימים את לבחור להציג בה.

**בריחה ערפית.** כאשר הוא מופחת ל-0 נקודות פגיעה מחוץ למקומות המנוחה שלו, הערפְד הופך לענק ערפל (כמו במופיעי "משנה צורה") במקומות לפול מחוסר הכרה, בתנאי שהוא לא באżור אוור שמש או מים זורמים. אם הוא לא יכול לשנות צורה, הואמושמד.

כל עוד יש לו 0 נקודות פגעה בצורת ערפל, הוא לא יכול לשנות צורה חזירה לערפְד, והוא חייב להגיע למקום המנוחה שלו תוך 2 שניות או שהואמושמד. כאשר הוא מגיע למקומות המנוחה שלו, הוא חוזר לצורת ערפל. לאחר מכן הוא משותק עד שהוא משיב לפוחות 1 נקודה פגעה. לאחר שהוא מבלה 1 שעה במקומות המנוחה שלו עם 0 נקודות פגעה, הואAMSיב 1 נקודה פגעה.

**התחדשות.** הערפְד מושיב 20 נקודות פגעה בתחילת תומו אם יש לו לפחות 1 נקודה פגעה והוא לא נמצא באżור אוור שמש או מים זורמים. אם הערפְד סוג נזק קורן או נזק מים קדושים, ממשין זריזות וזריזות, הוא יופיע בתחום הבא.

**טיפול עכבי.** הערפְד יכול לטפס על משבחיהם קשים לטיפוס, כולל הליכה במוהוף על תקרות, ללא צורך בבדיקה תכונה.

**חולשות ערפדים.** הערפְד מושיב מוגרים לא הזמן אחד מד"ר המקומות. הערפְד מושיב במקומות מסוימים את תומו בתוך מים זורמים.

**נפגע ממים זורמים.** הערפְד סוג 20 נזק חמוצה אם הוא מושם באזור אוור שמש. הערפְד מושיב במקומות מוגרים לא הזמן אחד מד"ר המקומות.

**יתד לב.** אם נזק דוקר עשו עץ נגע לתוך לבו של הערפְד בעודו חסר אונים במקומות המנוחה שלו, הערפְד הופך משותק עד שהיית מושם.

**ריגשות יתר לאור שימוש.** הערפְד סוג 20 נזק קורן כאשר הוא מתחילה את תומו באור שימוש. בעודו באżור אוור שמש, הוא סובל מחסرون בגלגול התקפה ובבדיקות תכונה.

## פעולות

**התקפות מרובות (צורת ערפְד בלבד).** הערפְד מבצע שתי התקפות, רק אחת מהן יכולה להיות התקפת נשיכה. **מכה לא חמוצה (צורת ערפְד בלבד).** התקפת נשקה קפא"פ: 8 + לפגעה, היישג  $1\frac{1}{2}$  מ', יצור אחד. פגעה: 8 (4 + 8) נזק מוחץ. במקומות נזק, הערפְד יכול לגרום לאזעקה (ד"ק לבריה 13).

**נשיכה.** התקפת נשקה קפא"פ: 6 + לפגעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', יצור אחד. פגעה: 8 (3 + 4) נזק חותך. במקומות גורם נזק, הערפְד יכול לאחוז במטירה (ד"ק לבריה 13).

**טופרים.** התקפת נשקה קפא"פ: 6 + לפגעה, היישג  $1\frac{1}{2}$  מ', יצור אחד. פגעה: 8 (2 + 4) נזק חותך. במקומות גורם נזק, הערפְד מושיב במקומות השווה לנזק התאובה שספגה, והערפְד מושיב נקודות פגעה במקומות השווה למספר זה. הפחתה זו נמniejsת עד שהמטירה מס' מינימלית מנוחה ארוכה. המטריה מותה אם השפעה זו מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המירבי שלו ל-0.

**אתגר 5 (1,800 נק"נ)**

**התחדשות.** הערפְד מושיב 10 נקודות פגעה בתחילת תומו אם יש לו לפחות 1 נקודה פגעה והוא לא נמצא באżור אוור שמש או מים זורמים. אם הערפְד סוג נזק קורן או נזק מים קדושים, ממשין זריזות וזריזות, הערפְד יכול לטפס על משבחים קשים לטיפוס, כולל הליכה במוהוף על תקרות, ללא צורך בבדיקה תכונה.

**חולשות ערפדים.** הערפְד מושיב מוגרים לא הזמן אחד מד"ר המקומות. הערפְד מושיב במקומות מוגרים לא הזמן אחד מד"ר המקומות. הערפְד מושיב במקומות מוגרים לא הזמן אחד מד"ר המקומות.

**נפגע ממים זורמים.** הערפְד סוג 20 נזק חמוצה כאשר הוא מסיים את תומו באור שימוש.

**יתד לב.** הערפְד מושם און נזק דוקר עשו עץ נגע לתוך לבו בעודו חסר אונים במקומות המנוחה שלו.

**ריגשות יתר לאור שימוש.** הערפְד סוג 20 נזק קורן כאשר הוא מתחילה את תומו באור שימוש. בעודו באżור אוור שמש, הוא סובל מחסرون בגלגול התקפה ובבדיקות תכונה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הערפְד מבצע שתי התקפות, רק אחת מהן יכולה להיות התקפת נשיכה.

**טופרים.** התקפת נשקה קפא"פ: 6 + לפגעה, היישג  $1\frac{1}{2}$  מ', יצור אחד. פגעה: 8 (2 + 4) נזק חותך. במקומות גורם נזק, הערפְד יכול לאחוז במטירה (ד"ק לבריה 13). נשיכה. התקפת נשקה קפא"פ: 6 + לפגעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', יצור אחד שניים מתנגדי לך, או יצור אחד על ידי הערפְד, חסר אונים או מרושן. פגעה: 6 (4 + 6) נזק דוקר ועוד 7 (2 + 6) נזק תאובה. מספר נקודות הפגיעה המירבי של המטריה מושחת בכמות השווה לנזק התאובה שספגה, והערפְד מושיב נקודות פגעה במקומות השווה למספר זה. הפחתה זו נמniejsת עד שהמטירה מס' מינימלית מנוחה ארוכה. המטריה מותה אם השפעה זו מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המירבי שלו ל-0.

## ערפְד

אל-מת ביןני (משנה צורה), סדר רע

דריג שריון 16 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 144 (17 + 84)

מחיות 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)
זריקות הצלחה	זרז +9	חוון +7	תבן +9	חכם +7	כרח +9

**עמידות לנזק תאובה;** דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא-

קסומות

חושיים ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבועה 17

שפויות השפות שידע בחיים

אתגר 13 (10,000 נק"נ)

**משנה צורה.** אם הערפְד לא נמצא באżור אוור שמש או מים זורמים, הוא יכול להשתמש בפועלה כדי להפוך לעטילף קטנטן או לענק ערפל ביןני, או צזרה לצורתו האמיתית.

**זריקות הצלחה** זרץ 4+, חכם 4+, כרע 3+  
**מיומניות** הבחנה 6+  
**חוושים** הבחנה קבוצה 16  
**שפות** מבין אלפי, חורש, מדברת, ומרום, אך אינם מסוגל  
**לדבר**  
**אתגר 2** (450 נק"נ)

## פעולות

**פרשות.** התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגעה, היישג 1½ מ',  
**מטרה אחת.** פגעה: 11 (2 ק 6+ 4) נזק מוחץ.

## פטריות

**פטרייה סגולה**  
**צמח בינוי, חסר נטיה**

**דריג שריון 5**  
**נקודות פגעה 18 (4 ק 8)**  
 **מהירות 1½ מ'**

כח	זרץ	חוט	תבן	חכם	כרע
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (1-5)	3 (-4)	1 (1-5)
<b>חסינות למצבים חירש, מבוהל, עיוור</b>					

**חוושים אל-ראיה 9 מ'** (עיוור מעבר לטווח זה), הבחנה  
**קבועה 6**  
**שפות —**  
**אתגר ¼ (50 נק"נ)**

**מראה שקרי.** כאשר הפטריה הסגולה לא צזה, לא ניתן להבחן ביןיה לבין פטרייה רגילה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הפטריה מבצעת 1 ק 4 התקפות מגע רקוב.  
**מגן רקוב.** התקפת נשך קפא"פ: 2+ לפגעה, היישג 3 מ', יוצר אחד. פגעה: 4 (1 ק 8) נזק תאובה.

**צוווח**  
**צמח בינוי, חסר נטיה**

**דריג שריון 5**  
**נקודות פגעה 13 (3 ק 8)**  
 **מהירות 0 מ'**

כח	זרץ	חוט	תבן	חכם	כרע
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (1-5)	3 (-4)	1 (1-5)
<b>חסינות למצבים חירש, מבוהל, עיוור</b>					

**חוושים אל-ראיה 9 מ'** (עיוור מעבר לטווח זה), הבחנה  
**קבועה 6**  
**שפות —**  
**אתגר 0 (10 נק"נ)**

**מראה שקרי.** כאשר הצווחן לא צז, לא ניתן להבחן ביןיה לבין פטרייה רגילה.

לכך, או יצור אחוז על ידי הערפף, חסר אונים או מרטון. **פגעה: 7 (4 ק 6+ 4)** נזק דוקר ועוד 10 (3 ק 6) נזק תאובה. מספר נקודות הפגיעה המזרבי של המטרה מופחת בכמות השווה לנזק התאובה שספגה, והערפף מшиб נקודות פגעה בכמות השווה למספר זה. הפחתה זו נמשכת עד שהמטרה מס'ימית מנוכה ארוכה. המטרה מתה אם השפהה זו מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המזרבי שללה ל-0. דמי אדם שנרגב בדרך זו ולאחר מכן נקבע באדמה עולה מקבריו בלילה הבא בתור יציר ערפף תחת שליטת הערפף.

**הקסמה.** הערפף בוחר בדמיו אדם אחד שהוא יכול לראות את בטוחו 9 מ' ממנו כמטרה. אם המטרה יכולה לראות את הערפף, המטרה חייבה לצליחת בדיקת הצלה לחוכמה בד"ק 17 נגד קסם זה או להפוך מוקסמת על ידי הערפף. המטרה המוקסמת רואה בערפף חבר שהוא סומכת עליו וצורך לשמעו בקולו ולהגן עליו. למרות שהמטרה לא נמצאת תחת שליטת הערפף, היא מקבלת את בקשנותי ופעולותיו בזכורה הטובה ביותר שהיא יכולה, והוא לא מתנגדת להתקפת הנשיכה של הערפף. בכל פעם שהערפף או בני בריתו מזיקים למטרה, היא יכולה לחזור על זריקת ההצלחה, ואם היא מצילה אותה, השפהה מסתיימת. אחרת, ההשפעה נמשכת 24 שעות או עד שהערפףמושמד, הוא עובר למשיר קויום שהוא מהמטרה או שהוא משתמש בפעולה נוספת כדי לסייע בה השפהה. **ילד היליה (1 / יומם).** הערפף מזמן באופן קסום 2 ק 4 נחיל' עטיפים או עצבריםם, בתנאי שהמשמש אינו זורחת. אם הוא נמצא בחוץ, הערפף יכול לזמן 3 ק 6 זביבים, מתנהגים היצורים המזומנים מגיעים תוך 4 סיבובים, מתנהגים כבעלי בריתו של הערפף ומציגים לפחות הקוליות שלו. החיות נשארות 1 שעה, עד שהערפף מת או עד שהערפף משחרר אותו בתור פעולה נוספת.

## פעולות אגדיות

הערפף יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מתוך האפשרויות הבאות. ניתן להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם ורק בסוף תורו של יצור אחר. הערפף מшиб פעולות אגדיות שניצל בתחילת התור שלו.

**תשואה.** הערפף נעד למהירות שלו מבל' לעורר התקפות מזדמנות.

**מכה לא חמושה.** הערפף מבצע מכה לא חמושה אחת. **נחשיה (עליה 2 פעולות).** הערפף מבצע התקפת נשיכת אחת.

## מפלצות (פ)

### גיגס

צ'ור מרום גдол, תוהו טוב

**דריג שריון 12**  
**נקודות פגעה 59 (7 ק 10+ 21)**

**מהירות 18 מ', תעופה 27 מ'**

כח	זרץ	חוט	תבן	חכם	כרע
(+1) 13	(+2) 15	(+0) 10	(+3) 16	(+2) 15	(+4) 18

(-3) 5	(+0) 11	(-3) 5	(+3) 16	(+) 10	(+4) 19
מיזוגןיות הבדיקה +4					
חסינות לנזק רעל					
חסינות למכבבים מורעל					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבואה 14					
שופות מבין דיבור עמוק אבל לא יכול לדבר					
אתגר 4 (1,100 נק"נ)					

**אם פיבר.** הצלול יכול לנשומן אויר ומים.

**חישת קסום.** הצלול חש בקסם בטוחו 36 מ' ממנה כרצונו. מאפיין זה פועל כמו הלחש גיאלי קסם בכל דרך אחרת, אבל הוא לא קסום בעצמו.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הצלול מבצע שתי התקפות צבת. אם הצלול אוחז ביצור, הוא יכול גם לבצע התקפת משוש אחת. **צבת.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, היישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 11 (2(6+4 נזק מוחץ. המטרת הופכת אוחזה (ד"ק לבירחה 14) אם היא יוצרת מוגדל גדול או קטן יותר והצלול לא אוחז כבר בשני יצורים אחרים. **משוש.** יוצר אחד שהצלול אוחז חייב להציגו בזריקת הצללה לחסין בד"ק 13 או להפוך מושעל למשך 1 דקה. כל עוד היא מורעלת, המטרת יכולת להזoor על זירקת הצללה בסופו כל אחד מתורותיה, ואם היא מצליחה להשפעה עליה מסתימת.

## אל

אל-מת בינווי, תוהו רוע

דריג שריון 12	נקודות פגעה 16 (3 + 8ק3)	מירות 12 מ'
---------------	--------------------------	-------------

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (0+)	8 (-1)
מיזוגןיות התקנות +4 (6+ בתאורה עמודה או בחושך)					
רגשות לנזק קורו					
עמידות לנזק אש, ברק, חומצה, קור, רעם; דוקר, חותך					
ומוחץ מהתקפות לא קסומות					
חסינות לנזק תאובה					
חסינות למכבבים אוחז, מאובן, מבוהל, מורעל, משוטק,					
שרוע, תשוש					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבואה 10					
שופות —					
אתגר ½ (100 נק"נ)					

**חסר צורה.** הצלל יכול לנען דרך חלל צר ברוחב  $\frac{1}{2}$  ס"מ ללא התכווצות.

**התוגנות צללים.** כאשר הצלל נמצא באזורי תאורה עמודה או בחושך, הוא יכול לבצע את פעולות ההתחבאות בתור פעולה נוספת.

**חולשת אוור שימוש.** בעודו באזורי אוור שימוש, הצלל סובל מחדירון בגלגלי התקפה, בדיקות תוכנה וזריקות הצללה.

## פעולות תגובה

**չונחה.** כאשר אור בהיר או ייצור נמצאים בטוחו 9 מ'. מהצוויחן, הוא פולט כזונה הנשמעת למרחק 90 מ' ממנה. הczowichן מחייב לזרוח עד שההפרעות יוצאות מהטוויה, ולמשר 1ק4 התורות הבאים שלו.

## פלצוץ

תפלען גדול, ניטראלי, רוע

דריג שריון 20 (שרין טבאי)	נקודות פגעה 93 (33 + 10ק11)	מירות 3 מ', טיפוס 3 מ'
---------------------------	-----------------------------	------------------------

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (2-)
מיזוגןיות הבדיקה 6+, התקנות +5					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבואה 16					
שופות —					
אתגר 5 (1,800 נק"נ)					

**מראה שקר.** בעוד הפלצוץ לא זו, לא ניתן להבדיל בין מבנים טבאים במערכות כגן זקייפים. **קונקנות אחורית.** לפלצוץ יכולות להיות עד שיש קונקנות בכל זמן נתון. ניתן לתקן כל קונקנת בנפרד (דריג"ש 20, 10 נקודות פגעה, חסינות לנזק רעל ותודעה). הריסת קונקנת לא גורמת נזק לפלצוץ, אשר יכול לאגד קונקנת על ידי שימוש בעיטה והצלה בבדיקה כוח בד"ק 15.

**טיפוס עצבישי.** הפלצוץ יכול לטפס על משטחים קשים לטיפוס, כולל הליכה במוחפר על תקרות, ללא צורך בבדיקה תכונה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הפלצוץ מבצע ארבע התקפות קונקנת, משתמש בהתקפת כריכה, ובמציע התקפת נשיכת אחורית. **נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגעה, היישג 2% מ', מטרת אחת. פגעה: 22 (4 + 8ק4 נזק דוקר. **קונקנת.** התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגעה, היישג 15 מ', יצור אחד. פגעה: המטרת הופכת אוחזה (ד"ק לבירחה 15%). עד שהאחיזה מסתימה, המטרת מרסונת וסובלת מהחרון בבדיקות כוח וזריקות הצללה לכוח, והפלצוץ לא יכול להשתמש באותה קונקנת לתקוף מטרת אחרת. **כריכה.** הפלצוץ מושך כל יצור שהוא אוחז עד 7% מ' בקו ישר לכיוון.

## פלצוץ (צ)

### צלול

שיקען גדול, תוהו רוע

דריג שריון 16 (שרין טבאי)	נקודות פגעה 93 (33 + 10ק11)	מירות 9 מ', שחיה 9 מ'
---------------------------	-----------------------------	-----------------------

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
----	-----	------	-----	-----	------

**נקודות פגיעה 97 (ק'13 + 8)**  
**מיהירות 9 מ', תעופה 27 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
16 (+3) 20 (+5) 17 (+3) 18 (+4) 20 (+5) 18 (+4)					
<b>זריקות הצללה חווון 5+, חכם 7+, cars 6+</b>					
<b>עמידות לנזק קורן</b>					
<b>חסינות לנזק תודעה; דזק, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות</b>					
<b>חוושים ראיית אמת 36 מ', הבחנה קבועה 15 שנות הכלל, טליתה 36 מ'</b>					
<b>אתגר 4 (100, 1, 100)</b>					

**יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולת הטלת הלוחמים של הקואטיל היא כריזמה (ד"ק הצללה מלחש 14). הוא יכול להטיל את החלחים הבאים, על ידי שימוש ברכיבים קוליים בלבד: לפירצון: גליי רושע או טוב, גליי קסם, גליי מחשבות 3 / יומן כל אחד: ברכה, יצירת מזון ומים, ריפוי פצעים, שיקום פחות, הגנה מרעל, מקלט, מגן 1 / יומן כל אחד: חולום, שיקום דగול, סקירה נשקים **קסומיים.** התקפות הנזק של הקואטיל קסומות. מוח מגן. הקואטיל חסין מפני סקירה וכל השפעה אחרת שחשה את רגשותיו, קוראת את מחשבותיו או מגלה את מיקומו.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נזק קפא"פ: 8+ לפגיעה, היישג 1½ מ', יצור אחד. פגעה: 8 (ק'1 5+) נזק דזק, והמטרה חייבת להצליח בזריקת הצללה לחווון بد"ק 13 או להפוך מורעלת למשר 24 שעות. כל עוד היא מורעלת, המטרה חסרת הכרה. יצור אחר יכול להשתמש בפעולה כדי להעיר את המטרה ביעור.

**ברית.** התקפת נזק קפא"פ: 6+ לפגיעה, היישג 3 מ', יצור אחד מוגדל בינוו או קטן יותר. פגעה: 10 (ק'2 3+) נזק מוחץ, והמטרה הופכת אחותה (ד"ק לבירה 15). עד שהאהיזה מסת"ימת, המטרה מריםונת, והקואטיל לא יכולalach מטרה נוספת. הקואטיל משנה צורה באופן קסום לצורת דמיי שניין צורה. הקואטיל משנה צורה באופן קסום לצורת דמיי אדם או חייה עם דירוג אתגר השווה לשלו או קטן יותר, או חזירה לצורתו האמיתית. הוא חזיר לצורתו האמיתית אם הוא מת. כל הציגו שהוא לבוש או נושא ונספה או נישא על ידי הצורה החדשה (לבירת הקואטיל).

בצורתו החדשנית, הקואטיל שומר על נתוני המשחק ועל יכולת הדיבור שלו, אבל הדרג'ש, התנועה, הכוח, הזריזות ופעולות אחרות שלו מוחלפים באלה של הצורה החדשה, והוא נהנה מכל הננתונים והיכולות (למעט מאפיין מקצוע, פעולות אגדיות ופעולות מאורה) שיש לצורה החדשה ולקואטיל אין. אם לצורה החדשה יש התקפת נשיכה, הקואטיל יכול להשתמש בנשיכה שלו לצורה זו.

## קובולד

**דמיי אדם קטן (קובולד), סדר רוע**

**דריג שריון 12**  
**נקודות פגיעה 5 (ק'2 - 2)**

## פעולות

**ሻאבת כוח.** התקפת נזק קפא"פ: 4+ לפגיעה, היישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 9 (ק'2 6+) נזק תאובה, וערך הכוח של המטרה מופחת ב-1.4. המטרה מטה אם ערך הכוח שלה מופחת ל-0. אחרת, ההפחתה נמשכת עד שהמטרה מסימנת מנוכה קצרה או ארוכה.

אם דמיי אדם שאינו מוטה לרוע נחרג מהתקפה זו, צל חדש עליה מהגופה עברו ארבע שניות.

## כלמות

**אל-מת ביןוני, ניטראלי רוע**

**דריג שריון 13**  
**נקודות פגיעה 67 (ק'9 8+)**  
**מיהירות 0 מ', תעופה 18 מ' (ריחוף)**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
6 (-2) 16 (+3) 16 (+3) 12 (+1) 14 (+2) 15 (2)					
<b>עמידות לנזק אש, ברק, חומצה, קור, רעם; דזק, חותר ומוחץ מהתקפות לא קסומות</b>					
<b>חסינות לנזק רעל, תאובה ומשותק, שרוע, תשוש</b>					
<b>חויסים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 12 שפות כל שפה שהוא ידע כשהיא בחיים</b>					
<b>אתגר 5 (1,800 נק"נ)</b>					

**תנווה לא מוחשית.** הצלמות יכול לנوع דרך יצורים אחרים והפצים כאלו הם תוארי שטח קשה. הוא סופג 5 (ק'10) נזק כוח קסום אם הוא מסיים את תורו בתוך חוץ. **رجישות לאור שם.** כל עוד הצלמות נמצאת באזור אוור שם, הוא סובל מיחסון בגלגול התקפה ובבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה).

## פעולות

**ሻאבת חי"ם.** התקפת נזק קפא"פ: 6+ לפגיעה, היישג 1½ מ', יצור אחד. פגעה: 21 (ק'4 8+) נזק תאובה. המטרה חייבת להצליח בזריקת הצללה לחווון بد"ק 14 או שמספר נקודות הפגיעה המירבי שלה מופחת בכמות הנזק שספגה. ההפחתה זו נמשכת עד שהמטרה מסימנת מנוכה או רוכבה. המטרה מטה אם השפעה זו מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המירבי שלה ל-0.

**יצירת חי"ורן.** הצלמות בוחר גופת דמיי אדם בטוחה 3 מ', ממשנו, שמת לכל היוטר לפני דקה ומת מות אלים. נשמת המטרה קמה לתחייה חי"ורן בחלל הגוף או בחלל הפni הקרוב ביותר. החיו"רן נמצא מתחת לשליטה הצלמות. הצלמות יכול לשנות לכל היוטר בשבעה חי"ורנים בכל זמן נתון.

## מפלצות (ק)

### קואטיל

**יצור מרום ביןוני, סדר טוב**

**דריג שריון 19 (שריון טבעי)**

**הסתערות.** אם הקנטאואר נע לפחות 9 מ' בקוו ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפה כידון באותו סיבוב, המטרה סופגת 10 (3) נזק דוקר נוסף.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הקנטאואר מבצע שתי התקפות: אחת עם הידון שלו וחתת עם פרוסות או שתי התקפות קשת ארוכה. **כידון.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 9 (1) נזק דוקר. **פרוסות.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 11 (2) נזק מוחץ. **קשת ארוכה.** התקפת נשק טווח: 4+ לפגיעה, טווח 45/180 מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (1) נזק דוקר.

## קראך

Tpluz Adir (יטיאן), תוהו רוע

דריג שריון 18 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 472 (20+27)  
מהירות 6 מ', שחיה 18 מ'

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
(+5)	(+0)	(+7)	25	(+6)	22
<b>זריקות הצלה</b> כוח +17, זרע +7, חוט +14, תבן +13, חכם +11					
חסינות לנזק ברקן; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות					
חסינות למכבבים מבוהל, משוטק חושיים ראיית אמת 36 מ', הבחנה קבועה 14 שפויות בין גיגנטם, מרום, קדמוניית ושאלול, אך אינם יכול לדבר, טלפתיה 36 מ' אתגר 23 (50,000 נק"נ)					

**אמפייב.** הקראן יכול לנשום אויר ומים.  
**חופש תנעה.** הקראן מתעלם מתנאים מתחיל'ף בהשלכה, והשפיעות קסומות לא יכולות להפחית את מהירותו או לגרום לו להיות מרושן. הוא יכול לנצל 1% מ' של תנעה כדי להימלט מריסון לא קסום או אחיזה.  
**מפלצת מצור.** הקראן גורם נזק כפוף לחפצים וمبرנים.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הקראן מבצע שלוש התקפות משוש, שכל אחת מהן הוא יכול להחליף בהשלכה.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 17+ לפגיעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 23 (8+10) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור מגודל גדול או קטן יותר האחד על ידי הקראן, היצור נבלע והא芝ה מסתינית. כל עוד היצור בתוך הקראן הוא עיוור ומרוסן, הוא נהנה ממחסנה מלא נגד התקפות והשפעות מחוץ לקראן, ווסף 42 (6+12) נזק חומצה בתחילת כל תור של הקראן.  
אם הקראן סופג 50 נקודות נזק או יותר בתור אחד מהיצור שבלו, הקראן חייב להצליח בזריקת הצלה לחוטין עד 25 בסוף תורו או שהוא מקיא את היצור, אשר נופל שרוע בחלל בטווח 3 מ' מהקראן. אם הקראן מת, היצור שבלו מפסיק להיות מרוסן על ידו ויכול לצאת מהגופה על

## מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-2)	7	8 (-)

חושיים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 8 שפטות דרכונית, מדוברת 1/8 (25 נק"נ)

**רגישות לאור שימוש.** כל עוד הקובלד נמצא באחור או רשם, הוא סובל מהסחരון בגלגול התקפה ובבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה.

**טקטיות להקה.** הקובלד נהנה מיתרונו בגלגול התקפה נגד יצורים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטווח 1% מ' מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינו חסר אונים.

## פעולות

**פגין.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, היישג 1/2 מ', מטרה אחת. פגעה: 4 (2+4) נזק דוקר.

**קלע.** התקפת נשק טווח: 4+ לפגיעה, טווח 9/36 מ', מטרה אחת. פגעה: 4 (2+4) נזק מוחץ.

## קוקאטרייס

Tpluz קטן, חסר נתיחה

דריג שריון 11

נקודות פגעה 27 (6+6)  
מהירות 6 מ' תעופה 12 מ'

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

חושיים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 11 שפטות —

אתגר ½ (100 נק"נ)

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 3+ לפגיעה, היישג 1/2 מ', צורך אחד. פגעה: 3 (1+4) נזק דוקר, והמטרה חייבת להצליח בזריקת הצלה לחוטין עד 11 נגד התאבנות. צורך שנכשל בהצללה מתייחס לתאבחן והופר מרוסן. הוא חייב לחזור על זריקת ההצללה בסוף התור הבא שלו. אם הוא מצליח, השפעה מסוימת. אם ההצללה נכשלה, המטרה מאובנת למשך 24 שניות.

## קנטאואר

Tpluz גדול, ניטראלי טוב

דריג שריון 12

נקודות פגעה 45 (6+12)  
מהירות 15 מ'

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
(+0)	11 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (-)

מיומניות אטטלטיקה 6+, הבחנה 3+, השרדות 3+

חושיים הבחנה קבועה 13

שפטות אלףית, חורש

אתגר 2 (450 נק"נ)

## פעולות

**התקפות מרובות.** הרוק מבצע שתי התקפות: התקפת מטרת אחת והתקפת טופרים אחת. מקור הפגיעה התקפת נשק קפא"פ: +13 + לפגיעה, היישג 3 מ', מטרת אחת. פגיעה: 27 (4K + 9) נזק דוקר. טופרים. התקפת נשק קפא"פ: +13 + לפגיעה, היישג 1% מ', מטרת אחת. פגיעה: 23 (9 + 6K) נזק חותך, והמטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבריחה 19). עד שהאחזיה מסתיתית, המטרת מרוסנת, והרוק לא יכול להשתמש בהתקפת טופרים נגד מטרת אחרת.

## רמוריead

תפלע עצום, חסר נתיחה

דריג שריון 17 (שריון טבעי)  
נקודות פגיעה 195 (4K + 12K)  
מהירות 9 מ', חפירה 6 מ'

כוח	זרע	חומר	תבן	חכם	כרכ
(+3)	24	(+7)	21	(+1)	13
(-3)	5	(+5)	4	(-3)	10
(+0)	24	(+1)	21	(+1)	13
(-3)	5	(+5)	4	(-3)	10

**חסינות לנזק אש,** קור: חושם ראיית חושר 18 מ', חוש-רעד 18 מ', הבדיקה קבועה 10 שנות —  
אתגר 11 (7,200 נק"נ)

**גוף חם.** יוצר שנוגע ברמוראהז או פוגע בו בהתקפת קפא"פ כאשר הוא בטוחו 1% מ' ממנו סופג 10 (4K) נזק אש.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: +11 + לפגיעה, היישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 40 (6K + 10K) נזק דוקר ועוד 10 (4K) נזק אש. אם המטרה היא יוצר, הוא הופך אחזקה (ד"ק לבריחה 17). עד שהאחזיה מסתיתית, המטרת מרוסנת, ורמוראהז לא יכול לאחז מטרת נוספת.

**בליעה.** הרמוראהז מבצע התקפת נשיכה אחת נגד יוצר מגודלBINONI או קטן יותר שהוא אחז. אם ההתקפה פוגעת, היצור סוג את נזק הנשיכה, הוא נבעל והאחזיה מסתיתית. כל עוד היצור בתוך הרמוראהז הוא עיוור ומרוסן, הוא נהנה ממחסה מלא נגד התקפות והשפעות אחרות מחוץ לרמוראהז, וסופג 21 (6K) נזק חומצה בתחילת כל תור של הרמוראהז.

אם הרמוראהז סוג 30 נקודות נזק או יותר בתור אחד מהיצור שבתוכו, הרמוראהז חייב להצליח בזיריקת הצלחה לחוון ד"ק 15 בסוף תור זה או להקיא את כל היצורים שבבלע, אשר נזיפים שרועים בחילב בטוחו 3 מ' מהרמוראהז. אם הרמוראהז מת, יוצר שבבלע מפסיק להיות מרוסן על ידו ויכול לצאת מהגופה על ידי שימוש ב-4% מ' של תנעה, וליפול שרוע מחוזה לה.

## רפוא

אל-מת בנינוי, כל נתיחה

דריג שריון 11

ידי שימוש ב-4% מ' של תנעה, וליפול שרוע מחוזה לה. משוש. התקפת נשק קפא"פ: +17 לפגיעה, היישג 9 מ', מטרת אחת. פגעה: 20 (6K + 10) נזק מוחץ, והמטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבריחה 18). עד שהאחזיה מסתיתית, המטרת מרוסנת. לקראקו יש עשרה משושים, שככל אחד מהם יכול לאחז מטרת אחת.

**שלכה.** חוץ אחד גדול גודל או קטן יותר שהקראקו מחייב או יכול ליצור אחזקה אוחז נזק למרחק של עד 18 מ' בכיוון אקריאו ונופל שרוע. אם המטרה שנזרקה פוגעת במשתח מוצק, היא סופגת 3 (1K) נזק מוחץ לכל 3 מ' שנזרקה. אם המטרה נזרקת אל עבר יוצר אחר, יוצר זה צריך להצליח בזריקת הצלחה לזריזות ד"ק 18 או לספוג את אותו הנזק וליפול שרוע.

**סופת ברקים.** הקראקו יוצר שלושה חזיזי ברקים קסומים, שככל אחד מהם יכול לפחות במטרה שהקראקו יכול לראות בטוחו 36 מ' ממנו. מטרה חייבת לבצע זריקת הצלחה לזריזות ד"ק 23, ולספוג 22 (4K + 10) נזק ברק אם נכשלה, או חצי נזק אם הצלחה.

## פעולות אגדיות

הקראקו יכול לבצע 3 פעולות אגדיות, לבחירתו מהתוך האפשרויות הבאות. ניתן להשתמש רק בפעולה אגדית אחת בכל פעם וرك בסופו תורו של יוצר אחר. הקראקו משיב פעולות אגדיות שניצל בתחלת התור שלו.

**התקפת משוש או שלכה.** הקראקו מבצע התקפת משוש אחת או משיליך חוץ או יוצר אחד.

**סופת ברקים (עליה 2 פעולות).** הקראקו משתמש בסופת ברקים.

**ענ דיו (עליה 3 פעולות).** בעודו מתחתת לפני המים, הקראקו מפייך ענ דיו ברדיויס 18 מ'. הענ מתרפש בכבדות לכל יוצר מלבד הקראקו. כל יוצר מלבד הקראקו המסיט את תורו באחור, חייב להצליח בזריקת הצלחה לחוון ד"ק 23, ולספוג 16 (4K + 10) נזק רעל אם נכשל, או חצי נזק אם הצליח.

## מלצות (ר)

### רוק

תפלע אדייר, חסר נתיחה

דריג שריון 15 (שריון טבעי)  
נקודות פגיעה 248 (80 + 20K)  
מהירות 6 מ', תעופה 36 מ'

כוח	זרע	חומר	תבן	חכם	כרכ
(-9)	28	(+9)	10	(+0)	20
(-4)	3	(+5)	20	(+0)	10
(-1)	9	(+0)	(-4)	(+0)	10
(-3)	28	(+9)	10	(+0)	20

**זריקות הצלחה** זר 4+, חומר 9+, חכם 4+, כרכ 3+  
**מיומנויות הבדיקה** +4  
**חושים הבדיקה קבואה** 14 שנות —  
אתגר 11 (7,200 נק"נ)

**חש ראייה חד.** הרוק נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכו על ראייה.

## רפשים

### ג'לי עכור

רפש גדול, חסר נטיה

דריג שריון 8

נקודות פגיעה 45 (12 ק"מ + 10 ק"מ)

מהירות 3 מ', טיפוס 3 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (5-)
עמידות לנזק חומצה					
חסינות לנזק ברק, חותך					
חסינות למצבים חירש, מבוהל, מוקסם, עיוור, שרוע, תשוש					
חושים אל-ריאיה 18 מ' (יעיור מעבר לטווח זה), הבחנה קבואה 8					
שפנות —					
אטגר 2 (450 נק"נ)					

**חסר נטיה.** הג'לי יכול לנوع דרך חיל צר ברוחב  $\frac{1}{2}$  ס"מ ללא התכווצות.

**טיפוס עכבייש.** הג'לי יכול לטופס על משטחים קשים לטיפוס, כולל הליכה במחהוף על תקרות, ללא צורך בבדיקה תכונה.

### פעולות

**זרוע מודומה.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 9 (2 + 6 ק"מ) נזק חומצה ועוד 3 (1) נזק חומצה.

### פעולות תגובה

**פיצול.** כאשר ג'לי בגודלBINONI או גדול יותר סופג נזק ברק או חותך, הוא מתפצל לשני גלים חדשים בתנאי שיש לו לפחות 10 נקודות פגעה. לאילים החדשניים יש מספר נקודות פגעה השווה לחצי מספר נזקן נקודות הפגעה של הג'לי המקורי, מעוגל כלפי מטה. הגלים החדשניים הם בגודל אחד קטן יותר מאשר הג'לי המקורי.

**פודינג שחור**  
רפש גדול, חסר נטיה

דריג שריון 7

נקודות פגעה 85 (10 ק"מ + 30)

מהירות 6 מ', טיפוס 6 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (5-)	6 (-2)	1 (5-)
חסינות לנזק ברק, חומצה, חותך, קור					
חסינות למצבים חירש, מבוהל, מוקסם, עיוור, שרוע, תשוש					
חושים אל-ריאיה 18 מ' (יעיור מעבר לטווח זה), הבחנה קבואה 8					
שפנות —					
אטגר 4 (1,100 נק"נ)					

נקודות פגעה 45 (10 ק"מ)  
מהירות 0 מ', תעופה 12 מ' (ריחוף)

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
7 (-2)	13 (+1)	10 (0)	10 (+0)	12 (1)	17 (3+)
המתיקות לא קסומות					
חסינות לנזק קור, רעל, תאובה, רעם; דוקר, חותך ומוחץ מרוסן, משותק, שרוע, מובוהל, מוקסם, מורעל,					
חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 11 שפות כל שפה שהוא ידע כשהיה בחיים אטגר 4 (1,100 נק"נ)					

**ראיה אתרית.** הרפא יכול לראות 18 מ' לערך המישור האתרי כאשר הוא נמצא במישור החומר, ולהיפך תנועה לא מוחשית. הרפא יכול לנוע דרך יצורים אחרים וחופצים כאלו הם תוווא שטח קשה. הוא סופג (10 ק"מ) נזק כוח קסום אם הוא מסיים את תרוו בטוך חוץ.

### פעולות

**מגע קAMILA.** התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (3+ 6 ק"מ) נזק תאובה.ائرות. הרפא עוברת למישור האתרי מהמשור החומר, או להיפך. ניתן לראותו אותו מהמשור החומר כאשר הוא בגבול המשור האתרי, ולהיפך, אבל הוא לא יכול להשפיע או להיותמושפע מדבר במישור الآخر.

**מראת מזערע.** כל יצור שאינו אל-מת בטוח 18 מ' מהרפאה שיכל לראותו אותו חייב להציג בזירות הצללה לחוכמה בד"ק 13 להפוך מבוהל למשר 1 דקה. אם ההצלה נחלשת ב-5 או יותר, המטרה גם מזדקנת ב-1 × 4 ק"מ × 10 שנים. מטרה מבוהלת יכולה להזכיר על זירות הצללה בסוף כל אחת מטורותיה, ואם היא מצילה אותה היא מפסיקה להיות מבוהלת. אם מטרה מצילה בזירות הצללה או שהשפעה מסוימת עברורה, היא הופכת חסינה מפני יכולת המראה המזעדי של רפואי על ידי שימוש בחבאות. את ההזדקות ניתן להפוך על ידי שימוש בשיקום דגול, אבל אף ורק תוך 24 שעות מהתרחשות.

**דיבוק (טעינה 6).** דמו אdam אחד שהרפאה יכול לראות בטוחו  $\frac{1}{1}$  מ' חייב להציג בזירות הצללה לכרייזמה בד"ק 13 או להפוך אחז דיבוק על ידי הרפא; לאחר מכן הרפא נעלם, והמטרה הופכת חסרת אונים ומאבדת את השליטה בוגפה. במצב זה הרפא שולט בגין המטרה אך היא לא מאבדת את מודעותה. לא ניתן לבחור את הרפא בתור מטרה להתקפה, לחש או השפעה אחרת, מלבד אלה שמדוברים אל-матים, והוא שומר על הנטיה, התבונה, החוכמה, הכריזמה והחויסיות להקסמה והפחודה שלו. הוא משתמש בנטיות המשחק של המטרה, אך אינו מקבל גישה לידי, אפילו המקיים או השליטות של המטרה.

הDİBOK נمشך עד שהගוף מופחת ל-0 נקודות פגעה, הרפא מסיים אותו על ידי שימוש בפעולה נוספת שהרפא מגורש או נדחף החוצה על ידי השפעה כגון הפגת רוע או טוב. כאשר הדיבוק מסוימים, הרפא מופיע מחדש בחול פוני בטוחו 1% מ' מהגוף. המטרה הופכת מחדש מפני הדיבוק על ידי רפואי זה למשך 24 שעות לאחר שהצלחה בזירות הצללה או לאחר שהדיבוק מסוימים.

הצלחה בבדיקה כוח בד"ק 12, והיצור שיעשה זאת סופג 10 (3ק6) נזק חמוץ.

הקובייה יכולה להכיל יצור אחד גדול או עד ארבעה יצורים מוגדל בינוי או קטנים יותר בתוכה בכל זמן נתון. שקופה. גם כאשר הקובייה גלויה לעין, עדיין נדרשת הצלחה בבדיקה חוכמה (הבחנה) בד"ק 15 כדי לזהות קובייה שלא זהה או תוקפת. יוצר שמנסה להיכנס לחלל בו הקובייה נמצאת מבלי להיות מודע אליה, מופעת מהקובייה.

## פעולות

**זרוע מדומה.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג 1% מ', יצור אחד. פגעה: 10 (3ק6) נזק חמוץ.

**הטבעה.** הקובייה נעה עד למחריות שלה. תוך כדי כך, היא יכולה להיכנס לחלים של יצורים מוגדל גדול או קטנים יותר. בכל פעם שהקובייה נכנסת לחלל של יצור, היצור חייב לבצע זריקת הצלחה לזריזות בד"ק 12.

יצור שהצליח בהצלחה יכול לבחור להדחף 1% מ' האחורה או הצדיה על ידי הקובייה. יצור שבודח לא להדחף סובל את ההשלכות של כשלו בזריקת ההצלחה.

הקובiya יכולה לנצל יצור שנכשל בהצלחה, והיצור סופג 10 (3ק6) נזק חמוץ והוא נבלע. יצור שנבלע לא יכול לנשום, הוא מרוסן, וסופג 21 (6ק6) נזק חמוץ במתיחות כל תור של הקובייה. כאשר הקובייה זהה, היצור שנבלע זו איתה.

יצור שנבלע יכול לנסוט לבירוח על ידי שימוש בפעולה כדי לבצע בדיקת כוח בד"ק 12. יצור שמצליח נמלט ונכנס לחלל לבחירתו בטוחה 1% מ' מהקובiya.

## רפא אפור

רפsh ביןני, חסר נתיה

דריג שריון 8

נקודות פגעה 22 (3ק8 + 9 + 6)

מהירות 3 מ', טיפוס 3 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (5-)	6 (-2)	2 (4-)

מיומנויות התגברות +2

עמידות לנזק אש, חמוץ, קור,

חסינות למכבים חירש, מבול, מוקם, עיור, שרוע,

תשוש

חוושים אל-ראייה 18 מ' (عيור מעבר לטוחה זה), הבחנה

קבועה 8

שפויות —

אתגר ½ (100 נק"נ)

**חסר צורה.** הרפsh יכול לנעו דרך חלל צר ברוחב ½ ס"מ ללא התקומות.

**איכול מתכת.** כל נשך לא קסום העשוית ממתכת ופגע ברפsh מתאכל. לאחר שגרם נזק, הנשך סובל מהחסר קבוע מצטבר של 1- לאLEGAL פגעה. אם המחסר מגע ל-5, הנשך מושמד. תחמושת לא קסומה העשויה ממתכת ופגעת ברפsh נחרסת לאחר שגרמה נזק.

הרפsh יכול לאכל את דרכו דרך מתכת לא קסומה בעובי 5 ס"מ בסיבוב אחד.

**מראה שקר.** כאשר הרפsh לא זו, לא ניתן להבחין בינו

**חסר צורה.** הפודינג יכול לנעו דרך חלל צר ברוחב ½ ס"מ ללא התקומות.

**צורה מאכלה.** יצור שנגע בפודינג או פוגע בו עם התקפת קפא"פ כשהוא בטוחה ½ מ' ממנו סופג 4 (1ק8) נזק חמוץ. כל נשך לא-קסום העשויה ממתכת או עץ שפגע בפודינג מתאכל. לאחר שגרם נזק, הנשך סובל מהחסר קבוע מצטבר של 1- לאLEGAL פגעה. אם המחסר מגע ל-5, הנשך מושמד. תחמושת לא קסומה העשויה ממתכת או עץ פוגעת בפודינג נחרסת לאחר שגרמה נזק.

פודינג יכול לאכל את דרכו דרך צר או מתכת לא קסומים בעובי 5 ס"מ בסיבוב אחד.

**טיפולו עצבי.** הפודינג יכול לטפס על משטחים קשים לטיפוס, כולל הליכה במהופך על תקרות, ללא צורך בבדיקה תוכנה.

## פעולות

**זרוע מדומה.** התקפת נשך קפא"פ: + 5 לפגיעה, הישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (1ק6 + 3) נזק חמוץ ועוד 18 (4ק8) נזק חמוץ. בנוסף, שריון לא קסום שהמטרה

לבושת מומס חלקית וסובל מהחסר 1- קבוע ומצטבר לדרג"ש שהוא מעניק. השריון נהרס אם המחסר מקטין את הדרג"ש שלו ל-10.

## פעולות תגובה

**פייצל.** כאשר פודינג בגודל בינוי או גדול יותר סופג נזק ברק או חותך, הוא מתפרק לשני פודינגים חדשים בתנאי שיש לו לפחות 10 נקודות פגעה. לפודינגים החדשים יש מספר נקודות פגעה השווה לחצי מספר נקודות הפגיעה של הפודינג המקורי, מעוגל לפני מטה. הפודינגים החדשים הם בגודל אחד קטן יותר מאשר הפודינג המקורי.

**קוביות ג'לטינ**  
רפsh גדול, חסר נתיה

דריג שריון 6  
נקודות פגעה 84 (8ק10 + 10ק8) מ'

מהירות ¼ מ'  
כח  
זרז  
חוון  
תבן  
חכם  
כרח

14 (+2) 3 (-4) 20 (+5) 1 (5-)

חסינות למכבים חירש, מבול, מוקם, עיור, שרוע,

תשוש

חוושים אל-ראייה 18 מ' (عيור מעבר לטוחה זה), הבחנה

קבועה 8

שפויות —

אתגר 2 (450 נק"נ)

**קוביות רפsh.** הקובייה ממלאת את כל החלל שלה. יצורים אחרים יכולים להיכנס לחלל, אבל יצור שיעשה זאת את נתנו להתקפת ההטבעה של הקובייה וסובל מהחסר בזריקות ההצלחה.

יצורים בתוך הקובייה יכולים לראות אבל נחנים מכיסוי מלא.

יצור בטוחה ½ מ' מהקובiya יכול להשתמש בפעולה כדי למשוך החוצה יצור או חוץ מתחם הקובייה. פעולה זו דורשת

## מפלצות (ש)

### שדים

#### באלור

ב-תופת עצום (שד), תהו רוע

דרוג שריון 19 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 262 (212 + 126)  
 מהירות 12 מ', תעופה 24 מ'

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרז
(+8) 15	(+2) 22	(+6) 20	(+5) 16	(+3) 22	(+6) 26
זריקות הצללה כוח 14+, חוטן 12+, חכם 9+, כרז 12+	עמידות לנזק ברק, קור, דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא-קסומות	חסינות לנזק אש, רעל	חסינות למצבים מורעל	חושיים ראיית אמת 36 מ', הבחנה קבואה 13	שיפות שאל, טליתה 36 מ' אתגר 19 (22,000 נק"נ)
ישורי מות. כאשר הבאלור מת, הוא מטופוץ, וכל יצור בטוחו 9 מ' ממנו חייב לבעצם זיריקת הצללה לזריזות בד"ק 20, ולספוג 70 (20) נזק אש בכישלון, או חצי נזק אם הצליח בהצללה. ההתקפות מיצתה חפצים דליקים באחור שאינם לבושים או נישאים, והיא הורסת את הנשק של הבאלור.	hilat ash. בתחילת כל תור של הבאלור, כל יצור בטוחו 1% מ' ממנו סופג 10 (3) נזק אש, וחפצים דליקים באחור הילאה שאינם לבושים או נישאים מותלקחים. יצור שנגע בבאלור או פוגע בו בהתקפה קפא"פ כאשר הוא בטוחו 1% מ' ממנו סופג 10 (3) נזק אש.	hilat leksum. הבאלור נהנה מיתרונו בזריזות הצללה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.	עמידות לנזק. הבאלור נהנה מיתרונו בזריזות הצללה נגד נשק קסום. התקפות הנשק של הבאלור נחשבות קסומות.		

### פעולות

התקפות מרובות. הבאלור מבצע שתי התקפות: התקפה אחת עם הרבה ארכואה והתקפה אחת עם שוט.

חרב ארכואה. התקפה נשק קפא"פ: 14+ (לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 21 (8 + 8)) נזק חותך ועוד 13 (3) נזק ברק. אם הבלור מנוהת פגעה חמורה, הוא

מגלגלא את קוביית הנזק שלוש פעמים, במקומות פעמיים. שוט. התקפה נשק קפא"פ: 14+ (לפגיעה, הישג 10 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (2 + 6) נזק חותך ועוד 10 (3) נזק אש, והמטרה חיבבת להצליח בזריקת הצללה לכוכב בד"ק 20 או להמשך עד 7% מ' לכיוון הבאלור.

שיגור. הבאלור משתמש באופן קסום, ייחד עם כל הצד שהוא לובש או נושא, להלך פניו שהוא רואה בטוחו 36 מ'.

#### גלארדון

ב-תופת גדול (שד), תהו רוע

דרוג שריון 17 (שריון טבעי)

לבין שלולית שמנונית או אבן רטובה.

### פעולות

זרע מדומה. התקפת נשק קפא"פ: 3+ (לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 4 (2 + 1) נזק מוחץ ועוד 7 (2 + 6) נזק חומצה, ואם המטרה לובשת שריון מתקכת לא-קסום, השריון מומר חלקית וסובל ממחרס-1 - קבוע ומצבבר לדרג"ש שהוא מעניק. השריון נהרס אם המחרס מקטין את הדרג"ש שלו ל-10.

#### רകשאסה

ב-תופת בנייני, סדר רוע

דרוג שריון 16 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 110 (13 + 8) (52 + 20)  
 מהירות 12 מ'

כוח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרז
(+2) 14	(+3) 17	(+4) 18	(+1) 13	(+3) 20	(+6) 24
מיומניות תובנה +8, תרמיה +10 ראישות לנזק דוקר מכלי נשק קסומים הנישאים על ידי יצורים הנוטים לטוב חסינות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא-קסומות חושיים ראיית אמת 18 מ', הבחנה קבואה 13 שיפות גיהנום, מדברת אתגר 13 (10,000 נק"נ)					

חסינות מוגבלת לקסם. הרקשאסה לא יכול להיות מושפע ולא ניתן לאטור אותו על ידי לחשים מדרגה 6 או נמרן יותר, אלא אם כן הוא בוחר בכך. הוא נהנה מיתרונו בזריזות הצללה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.  
יכולת הטלת לחשים טבעי. יכולה הטלת הלחשים של הרקשאסה היא כריזמה (ד"ק הצללה מלחש 10, +10 לפגיעה עם התקפות לחש). הרקשאסה יכול להטיל את הלחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:  
לפי רצון: גלי מחשבות, תחפושת עצמית, יד מגנית, ביד"ן פחות 3 / يوم כל אחד: הקסמת אדם, גלי קסם, היממות מעין, ביד"ן דגון, העזה  
1 / يوم כל אחד: שלטון באדם, מעוף, מעבר מישור, ראיית אמת

### פעולות

התקפות מרובות. הרקשאסה מבצע שתי התקפות טופר. התקפה נשק קפא"פ: 7+ (לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 9 (2 + 6) נזק חותך, והמטרה מצליחה אם היא יצור. הקללה הקסומה פועלת בכל פעם שהמטרה נהנה מנוחה קצרה או ארכואה, וממלאת את מחשבותיה בדיםומיים וחולומות אiomים. המטרה המצליחה אינה נהנית ממשום תועלות מהמנוכה הקצרה או הארכואה. הקללה נמשכת עד שהוא מוסרת על ידי הלחש הסרת הקללה או קסם דומה.

מטרה אחת. פגעה: 3 (ק'1) נזק דוקר. טופרים. התקפת נשך קפא"פ: +2 לפגעה, הישג 1½ מ', מטריה אחת. פגעה: 5 (ק'2) נזק חותך.

**ען מצחין (1 יומ).** הדרטצי מפיז ענן גז יירוק מגעיל לרדיוס 3 מ'. הגז מתפשט מסביב לפינותו, והאזור שלו מעורפל קלות. הענן מושך להתקאים למשר 1 דקה או עד שרוח חזקה מפזרת אותם. כל יצור שמתחל את תורו באחוריו זה חייב להצליח בזריקת הצלחה לחוץן בד"ק 11 או להפוך מרווח עד תחילת תורו הבא. כל עוד היא מרווחת בצורה זו, המטריה יכולת לבצע פעולה או פעולה נוספת בתורה, אבל לא את שתיהן, והוא לא יכולה לבצע פעולות תגובהה.

### הזראו

ב-תופת גדול (שד), תומו רוע

דריג שריון 16 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 136 (ק'10 + 65)  
מehrות 9 מ'

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4) 17 (+3) 20 (+5) 5 (-3) 12 (+1) 13	+7, חוץן +8, חכם +4				
<b>זריקות להצלחה</b> כוח 7+, חוץן +8, חכם +4					
<b>עמידות לנזק</b> אש, ברק, קור, דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות					
<b>חסינות לנזק</b> רעל					
<b>חסינות למביצים</b> מרווח					
<b>חוושים</b> ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבועה 11					
<b>שפויות</b> שאל, תלפתיה 36 מ'					
<b>אתגר</b> 8 (נק'נ)					
<b>עמידות לקסם.</b> ההזראו הנהנה מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחים והשפעות קסומות אחרות.					
<b>צחנה.</b> כל יצור שמתחל את תורו בטוחו 3 מ' מהזראו חייב להצליח בזריקת הצלחה לחוץן בד"ק 14 או להפוך מרווח עד תחילת תורו הבא. יצור שהצליח בהצלחה חסין בפני צחנתו ההזראו למשך 24 שעות.					

### פעולות

**התקפות מרובות.** ההזראו מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת ושתי התקפות טופרים. התקפת נשך קפא"פ: +7 לפגעה, הישג 1½ מ', מטריה אחת. פגעה: 15 (ק'2) נזק דוקר. טופר. התקפת נשך קפא"פ: +7 לפגעה, הישג 1½ מ', מטריה אחת. פגעה: 11 (ק'2) נזק חותך.

### ירוק

ב-תופת גדול (שד), תומו רוע

דריג שריון 15 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 104 (ק'11 + 44)  
מehrות 12 מ', תעופה 18 מ'

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(+3) 15 (+2) 18 (+4) 8 (-1) 13 (+1) 13 (-1) 8	+7, חכם +4, כוח +2				
<b>זריקות להצלחה</b> דורך 5+, חכם +4, כוח +2					
<b>עמידות לנזק</b> אש, ברק, קור, דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות					
<b>לא קסומות</b>					

נקודות פגעה 157 (ק'15 + 10)  
מehrות 12 מ'

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(+5) 20 (+2) 15 (+5) 21 (+4) 19 (+3) 17 (+3) 16	+9, חוץן +9, חכם +7, כוח +7				
<b>זריקות הצלחה</b> כוח +9, חוץן +9, חכם +7, כוח +7					
<b>עמידות לנזק</b> אש, ברק, קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות					
<b>חסינות למביצים</b> מרווח					
<b>חוושים</b> ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבועה 13					
<b>שפויות</b> שאל, תלפתיה 36 מ'					
<b>אתגר</b> 9 (5,000 נק'נ)					

**יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולת הטלת הלחשים של הגלabbrzo היא תבונה (ד"ק הצלחה מלחש 16). הגלabbrzo יכול להטיל את הלחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:

לפי רצון: **חשיכה, גליי קסם, הפגת קסם**  
1 / יומן כל אחד: בלבי, מעוף, מילת עצמה מהממת **עמידות לקסם.** הגלabbrzo נהנה מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הגלabbrzo מבצע ארבע התקפות: שתי התקפות צבת ושתי התקפות אגרוף. לחלוון, הוא מבצע שתי התקפות צבת ומטייל לחץ אחד.

**צבת.** התקפת נשך קפא"פ: +9 לפגעה, הישג 3 מ', מטריה אחת. פגעה: 16 (ק'2) (5 + 10) נזק מוחץ אם המטריה היא יוצר מגודל בינוינו או קטן יותר, הוא הופך אחוז (ד"ק 15). הגלabbrzo יש שתי צבות, שככל אחת מהן לברירה לאחוזה רק מטריה אחת.

**אגרוף.** התקפת נשך קפא"פ: +9 לפגעה, הישג 1½ מ', מטריה לאחוזה רק מטריה אחת. פגעה: 7 (4) (2 + 2) נזק מוחץ.

### דרטצי

ב-תופת קטן (שד), תומו רוע

דריג שריון 11 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 18 (ק'4 + 6)  
מehrות 6 מ'

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	כרח
(+0) 11 (+0) 11 (+0) 12 (+1) 5 (-3) (-1) 3 (-4)					
<b>עמידות לנזק</b> אש, ברק, קור					
<b>חסינות למביצים</b> מרווח					
<b>חוושים</b> ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 18					
<b>שפויות</b> שאל, תלפתיה 18 מ' (עובד רק עם יצורים שמביבנים שפה שאל)					
<b>אתגר</b> ¼ (50 נק'נ)					

### פעולות

**התקפות מרובות.** הדרטצי מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת טופרים אחת.

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: +2 לפגעה, הישג 1½ מ', נשיכה. פגעה: 11 (ק'1) נזק דוקר.

## פעולות

**התקפות מרובות.** המרילית' מבצע שבע התקפות: שש התקפות חרב ארוכה והתקפת זנב אחת.  
**חרב ארוכה.** התקפת נשק קפא"פ: 9 + פגיעה, הישג 1% מ', מטרת חותך. פגעה: 13 (4 + נזק חותך).  
**זנב.** התקפת נשק קפא"פ: 9 + פגיעה, הישג 3 מ', יוצר אחד. פגעה: 15 (4 + נזק מוחץ. אם המטרת היא בגודלBINONI או קטן יותר, היא הופר אחזקה (D'ק לברירה 19). עד שהאחזקה מסתיתם, המטרת מושונת, המרילית' יכול לפגוע אוטומטית במטרה עם זנבו והוא לא יוכל לבצע התקפת זנב נגד מטרות אחרות.  
**שיגור.** המרילית' משתגר באופן קסום, יחד עם כל החיזוק שהוא לובש או נושא, לחיל פניו שהוא רואה בטוח 36 מ'.

## פעולות תגובה

**הדיפה.** המרילית' מוסיף 5 לדרג"ש שלו נגד התקפת קפא"פ אחת שהיתה פוגעת בו. כדי לעשות זאת, המרילית' חייב לראות את התוקף ולהציג נשק קפא"פ.

### נאלוPsi

ב-תופת גдол (שד), תהו רוע

דריג שריון 18 (שריון טבעי)  
 נקודות פגעה 184 (96 + 10)  
 מהירות 6 מ', תעופה 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	רעל
(+5) 21	(+0) 10	(+6) 22	(+4) 19	(+1) 12	(+2) 15
זריקות הצלחה כחון +11, תבן +9, חכם +6, רעל +7					
עמידות לנזק אש, ברק, קור, דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות					
חסינות לנזק רעל					
חסינות למצבים מורעל					
חושים ראיית אמת 36 מ', הבחנה קבועה 11					
שפota שאל, טלפתיה 36 מ'					
אטגר 13 (10,000 נק"נ)					

**עמידות לקסם.** הנאלוPsi נהנה מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחישים והשפעות קסומות אחרות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הנאלוPsi משתמש בזיהור אימה אם הוא יכול. לאחר מכן הוא מבצע שלוש התקפות: אחת עם נשיכה ושתיים עם טופרים.  
**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 10 + פגיעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגעה: 32 (5 + 10). נזק דוקר.  
**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: + 10 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגעה: 15 (3 + 5). נזק חותך.  
**זזהר אימה (טעינה-5).** הנאלוPsi פולט אור נוצץ, צבעוני וקסום. כל צורך להצליח בזריקת הצלחה לחוכמה BD'K 15 או להפוך מבויל למשר 1 דקה. צורך יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסתיתם. אם צורך מצליח בהצלחה או שההשפעה מסתיתם

### חסינות לנזק רעל

חושים ראיית אמת 36 מ', הבחנה קבועה 11  
 שפota שאל, טלפתיה 36 מ'  
 אטגר 6 (2,300 נק"נ)

**עמידות לקסם.** הורוק נהנה מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחישים והשפעות קסומות אחרות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הורוק מבצע שתי התקפות: התקפת מקור אחת והתקפת טופרים אחת.

**מקור.** התקפת נשק קפא"פ: 6 + לפגיעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגעה: 10 (6 + 3). נזק דוקר.

**טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: 6 + לפגיעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגעה: 14 (6 + 3). נזק חותך.

**גבגים (טעינה 6).** הורוק מפיץ ענן בגבים רעל ברדיו 4%. הגבגים מתפשטים מסביב לפינות. כל יצור באזורי חיב להצליח בזריקת הצלחה לחוץ BD'K 14 או להפוך מורעל. כל עד היצור מורעל בדרכו זו, הוא סופג 5 (ק' 10) נזק רעל בתחלת כל אחד מטורטי. היצור יכול לחזור על זריקת ההצלחה בסוף תורו, ואם ההצלחה מצליחה ההשפעה מסתיתם. כמו כן שפיכת בקבוקן מים קדושים על היצור מסיימת את ההשפעה עליו.

**צוחה מהמתת (1 / יומם).** הורוק פולט צוחה אiomah. כל יצור בטוחו 6 מ' שיכל לשמעו את הצוחה ואינו שד חיב להצליח בזריקת הצלחה לחוץ BD'K 14 או להפוך המומ עד סוף התור הבא של הורוק.

### מרילית'

ב-תופת גдол (שד), תהו רוע

דריג שריון 18 (שריון טבעי)  
 נקודות פגעה 189 (90 + 10)

מהירות 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	רעל
(+4) 18	(+5) 20	(+5) 20	(+4) 18	(+3) 16	(+5) 20
זריקות הצלחה כחון +9, חוון +10, חכם +8, רעל +10					
עמידות לנזק אש, ברק, קור, דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות					

**חסינות לנזק רעל**

חושים ראיית אמת 36 מ', הבחנה קבועה 13  
 שפota שאל, טלפתיה 36 מ'  
 אטגר 16 (15,000 נק"נ)

**עמידות לקסם.** המרילית' נהנה מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחישים והשפעות קסומות אחרות.

**נחש קסום.** התקפות הנשק של המרילית' נחשות קסומות.

**מהיר תגובה.** המרילית' יכול לבצע פעולה תגובה אחת בכל תור בקרבת.

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כץ
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)
<b>חוונים אל-ראייה 3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 10</b>					

#### חסינות לנזק רעל

חסינות למאכבים מבוהל, מוקסם, מורעל, משותק, תשוש שפotta מבין פקודות בכל שפה, אבל לא יכול לדבר אתגר 7 (נק"נ)

**קשור.** השומר הגנתי קשור בצוורה כסומה לקמע. כל עוד השומר והקמע נמצאים באותו מישור קיים, כל מי שעונד את הקמע יכול לקרוא טלית לשומר אליו, והשומר יידע את המרחק והיכיון לקמע. אם השומר נמצא בטוחה 18 מ' מענד הקמע, חצי מהנזק שנגרם לענד הקמע (מעוגל מעלה) מועבר לשומר.

**התאחדות.** השומר הגנתי משיב 10 נקודות פגעה בתחלת תורו אם יש לו לפחות 1 נקודת פגעה.

**אחסון לחשים.** מטייל לחשים שעונד את הקמע של השומר הגנתי יכול לגרום לשומר לאחסן לחש אחד מדרג 4 ומטה. כדי לעשות זאת, העונד ציריך להטיל את החלש על השומר. לפחות אין כל השפעה ובמוקם זאת הוא מאחסן בתוך השומר. כאשר עונד הקמע מצועה על השומר לעשות זאת או כאשר מצב שהוגדר מראש על ידי מטייל הלחשים מתקיים, השומר מטייל את החלש המאוחש עם כל הפרמטרים שנקבעו על ידי המטיל המקורי, ללא צורך ברכיבים. כאשר החלש מוטל או כאשר לחש חדש מאחסן, כל לחש שאחסן לפני כן אובד.

## פעולות

**התקפות מרובות.** השומר מבצע שתי התקפות אגרוף. אגרוף. התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 11 (נק 6 + 4) נזק מוחץ.

## פעולות תגובה

**מנ.** כאשר יצור תזקיף את עונד הקמע של השומר, השומר מעניק תוסף 2 + לדרג"ש של הלובש בתנאי שהשומר נמצא בטוחה 1½ מ' ממנו.

## שיטנים

### אימפ'

ב-תופת קטנטן (שיטן, משנה צורה), סדר רוע

**דריג שריון 13**  
**נקודות פגעה 10 (נק 3 + 4)**  
**מהירות 6 מ', תעופה 12 מ'**

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כץ
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)
<b>מיומניות התקנות 5+, שכנו 4+, תובנה 3+, תרמית 4+</b>					

**עמידות לנזק קור;** דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שלא נעשות עמו נשק מוכסף

**חסינות לנזק רעל**

**חסינות למאכבים מורעל**

עבורו, היצור הופך חסין מפני זהה האימה של הנאלפשיי לפחות 24 השעות הבאות. **שייגוד.** הנאלפשיי משתగר באופן קסום, יחד עם כל הצד שהוא לובש או נושא, לחלל פניו שהוא רואה בטוחה 36 מ'.

### קוואזיט

ב-תופת קטנטן (שד, משנה צורה), תוהו רוע

**דריג שריון 13**  
**נקודות פגעה 7 (נק 3)**  
**מהירות 12 מ'**

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כץ
5 (-3)	17 (+3)	10 (0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

**מיומניות התקנות 5+**

**עמידות לנזק אש,** ברק, קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות

**חסינות למאכבים מורעל**

**חסינות ראיית חושך 36 מ', הבדיקה קבועה 10**

**משנה צורה.** הקואזיט יכול להשתמש בפועלה כדי לשנות צורה לחיה דמויית עטלף (מהירות 3 מ' תעופה 12 מ'), מרבה רגליים (12 מ', טיפוס 12 מ'), או קרפדה (12 מ', שחיה 12 מ'), או חזה לצורתו האמיתית. נתוני המשחק שלו זרים בכל צורה, למעט מההירות. כל הצד שהוא לובש או נושא אינם משנה צורה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת.

**עמידות לקסם.** הקואזיט נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות כסומות אחרות.

## פעולות

**טופרים (נסיכה בצורת חיה).** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגעה, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 5 (3 + 4)  
נק דוקר, והמטרה חייבות להצליח בזריקת הצלה לחוץ בד"ק 10 או לסתוג 5 (נק 4) נזק רעל ולהפוך מורעלית למשך 1 דקה. המטרה יכולה לחזור על זריקת ההצלחה בסופו כל אחד מטורותיה, ואם היא מצליחה להשפיע עליה מסתיימת.

**הפחדה (1 / יומ').** יצור אחד לבחירת הקואזיט בטוחה 6 מ' חייב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 10 או להפוך מבוהל לפחות 1 דקה. המטרה יכולה לחזור על זריקה הצלאה בסופו כל אחת מטורותיה, עם חסרון אם הקואזיט נמצא בטוחה ראייה, ואם היא מצליחה להשפיע מסתיימת. **היעלמות מעין.** הקואזיט הופך בלתי נראה באופן קסום עד שהוא מתקיף או משתמש בהפחדה, או עד שהרכוד שלו מסתומים (אולי הוא מתרכז בלחש). כל הצד שהקואזיט לובש ונושא הופך בלתי נראה גם כן.

### שומר הגנת'

ציר כפים גדול, חסר נטיה

**דריג שריון 17 (שרון טבעי)**  
**נקודות פגעה 142 (נק 15 + 60)**  
**מהירות 9 מ'**

שתי הידים, ועוד 13 (3ק8) נזק רעל.  
**קשת ארוכה.** התקפת נשך טווח: +7 לפגיעה, טווח 45/180 מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (3ק8+3) נזק דוקר ועוד 13 (3ק8) נזק רעל, והמטרה חייבת להצלח בזריקת הצלחה לחסוך בד"ק 14 להפוך מורעלת. המטרה ממשיכה להיות מורעלת עד שהרעל מוסר על ידי הלחש שיקום פחות או קסם דומה.

## פעולות תגובה

**הדייפה.** האירינה מוסיפה 4 לדרג"ש שלה נגד התקפה קפא"פ אחת שהיתה פוגעת בה. כדי לעשות זאת, האירינה חייבת לראות את התוקף ולהחזיק נשך קפא"פ.

### למור

ב-תופת בנייני (שטן), סדר רע'

דריג שריון 7	נקודות פגעה 13 (3ק8)	מהירות 4% מ'	כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
10 (0+) 5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)	11 (0+)	3 (-4)	11 (0+)	3 (-4)	11 (0+)	3 (-4)
<b>עמידות לנזק קור</b>								
<b>חסינות לנזק אש, רעל</b>								
<b>חסינות למאכבים מבוהל, מוקסם, מורעל</b>								
<b>תחושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 10</b>								
<b>שפנות מבין גיהנום אבל אין יכול לדבר</b>								
<b>אתגר 0 (10 נק"נ)</b>								

**ראייה שטנית.** חושך קסום אינו מפריע לראיית החושך של הלמור.  
**התחדשות מהגיהנום.** למור שמת בתשעת מדרוי הגיהנים חוזר לחיים עם כל נקודות הפגעה שלו תוך 1ק10 ימים אלא אם כן הוא נהרג על ידי יצור טוב תחת השפעת הלחש ברכה או שמיים קדושים מפוזרים על שרידי.

## פעולות

**אגרוף.** התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגעה, היישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 2 (1ק4) נזק מוחץ.

### שטן מזוקן

ב-תופת בנייני (שטן), סדר רע'

דריג שריון 13 (שריון טבעי)	נקודות פגעה 52 (8ק16+16)	מהירות 9 מ'	כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
16 (+3) 15 (+2) 15 (+2) 9 (-1)	11 (+0) 11 (+0) 11 (+0)	+2	<b>זריקות הצלחה כוח 5+, חוון 4+, חכם 2+</b>					
<b>עמידות לנזק קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא</b>								
<b>קסומות שלא נעשות עם נשך מוכסף</b>								
<b>חסינות לנזק אש, רעל</b>								
<b>חסינות למאכבים מורעל</b>								
<b>תחושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 10</b>								
<b>שפנות גיהנום, טלפתיה 36 מ'</b>								

חושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 11 שפות גיהנום, מדברת אטגר 1 (200 נק"נ)

**משנה צורה.** האימפ' יכול לשתמש בפועלה כדי לשנות צורה לחיה דמיית עכברוש (מהירות 6 מ'), עורב (6 מ', תעופה 18 מ') או עכבריש (6 מ', טיפוס 6 מ'), או צרצה, לצורתה האמיתית. נתוני המשחק שלו זרים בכל צורה, למעט המהירות. כל היצוד שהוא לבוש או נושא אינו משתנה. הוא חוזר לצורתו האמיתית אם הוא מת. ראייה שטנית. חושך קסום אינו מפריע לראיית החושך של האימפ'. **עמידות לקסם.** האימפ' נהנה מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

## פעולות

**עוקץ (נשכה בצורת חייה).** התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגעה, היישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (4ק1) נזק דוקר, והמטרה חייבת לבצע דרייקת הצלחה לחסוך בד"ק 11 ולספג 10 (3ק6) נזק רעל אם היא נכשלה או חזי נזק אם הצלחה.  
**היעלמות מעין.** האימפ' הופך בלתי נראה באופן קסום עד שהוא מתקיף או עד שהרכি�ז שלו מסתים (כאילו הוא מתרך בלחש). כל היצוד שהוא לבוש ונושא הופך בלתי נראה גם כן.

### AIRINNA

ב-תופת בנייני (שטן), סדר רע'

דריג שריון 18 (שריון לוחות)  
**נקודות פגעה 153 (8ק18+72)**  
**מהירות 9 מ', תעופה 18 מ'**

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
18 (+4) 16 (+3) 18 (+4)	18 (+4) 14 (+2) 14 (+2) 18 (+4)	+2	<b>זריקות הצלחה זרعة 7+, חוון 8+, חכם 6+, כרא 8+</b>		
<b>עמידות לנזק קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא</b>					
<b>קסומות שלא נעשות עם נשך מוכסף</b>					
<b>חסינות לנזק אש, רעל</b>					
<b>חסינות למאכבים מורעל</b>					
<b>תחושים ראיית אמרת 36 מ', הבחנה קבועה 12</b>					
<b>שפנות גיהנום, טלפתיה 36 מ'</b>					
<b>אתגר 12 (8,400 נק"נ)</b>					

**נשך מהגיהנום.** התקפות הנשך של האירינה נחשות קסומות וגורמות 13 (3ק8) נזק רעל נוסף בפגיעה (כלול בתתקפות).

**עמידות לקסם.** האירינה נהנית מיתרון בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

## פעולות

**התקפות מרובבות.** האירינה מבצעת שלוש התקפות. **חרב ארוכה.** התקפת נשך קפא"פ: 8+ לפגעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 8 (1ק4+4) נזק חותך או 9 (4+10ק1) נזק חותך אם התקפת הקפא"פ נעשתה עם

התקפות מצלג והתקפהichert עם הזנב. הוא יכול להשתמש בהשלכת להבבה במקום כל התקפת קפא"פ. מצלג. התקפת נשק קפא"פ: + 10 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרתichert. פגעה: 15 (2(ק + 6) נזק דוקר. מטרתichert. פגעה: 10 (4(ק + 6) נזק דוקר. אם המטרת היא יצור שאינו יכול ליצור כפיהם, היא חייבת להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 17 או לאבד 10 (3(ק נזק דוקר. פגעה בתחילת תקופה כל אחד מטורותיה כתוצאה מהתקפה השטני. בכל פעם שהשטן פוגע במטרת הפגיעה השטני. בין הפעלת גודל (שטן), סדר רוע זוז, הנזק שנגרם לה על ידי הפגיעה גדול ב-10 (3(ק). כל יצור יכול להשתמש בפעולתה כדי להסום את הפגיעה בעדרת בדיקת חוכמה (רפואה) מוצלחת בד"ק 12. בנוסף, הפגיעה נסגר אם המטרת נהנית רפואי קסום.

**השלכת להבבה.** התקפת לחש בטוחה: 7 + לפגיעה, טווח 45 מ', מטרתichert. פגעה: 14 (4(ק נזק אש. אם המטרת היא חוץ דליק שאינו נלבש או נישא, הוא ב��וק עולא אש.

### שטן עצם ב-תופת גודל (שטן), סדר רוע

דריגר שריון 19 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 142 (15(ק + 60 +  
מהירות 12 מ', תעופה 12 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)
זריקות הצלה תבונת + 5, חכם 6 +, כרך 7 +					
מיומנויות תבונת + 6, תרמית 7 +					
<b>עמידות לנזק</b> קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא					
קסומות שלא נעשות עם נשק מוכסף					
<b>חסינות לנזק אש, רעל</b>					
<b>חסינות למצבים מורעל</b>					
חוושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 12 שנות גיהנום, טלפתיה 36 מ'					
אתגר 9 (נק"נ)					

**ראיה שטנית.** חושך קסום אינו מפריע לראיית החושך של השטן.

**עמידות לקסם.** השטן נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

### פעולות

**התקפות מרובות.** השטן מבצע שלוש התקפות: שתי התקפות טופר והתקפה עוקץ אחת.

טופר. התקפת נשק קפא"פ: + 8 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרתichert. פגעה: 8 (4(ק + 4) נזק חותך.

עוקץ. התקפת נשק קפא"פ: + 8 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרתichert. פגעה: 13 (2(ק + 8(ק + 4) נזק דוקר ונדע 17 (5(ק נזק רעל, ומטרתichert להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 14 או להרפה מורעלת למשך 1 דקה. המטרת יכולה לחזור על זריקת הצלה בסוף כל אחד מטורותיה, ואם היא מצליחה ההשפעה עלייה מסתיימת.

### שטן קוצני ב-תופת בינוי (שטן), סדר רוע

**אתגר 3 (700 נק"נ)**  
**ראיה שטנית.** חושך קסום אינו מפריע לראיית החושך של השטן.

**עמידות לקסם.** השטן נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

**איון.** השטן לא יכול להיות מבוהל בזמן שהוא יכול לראות בעל ברית בטוחה 9 מ' ממנו.

### פעולות

**התקפות מרובות.** השטן מבצע שתי התקפות: התקפת זקן אחת והתקפת להב-מוסט אחת.

**זקן.** התקפת נשק קפא"פ: + 5 לפגיעה, הישג 1% מ', יצור אחד. פגעה: 6 (2(ק + 8(ק נזק דוקר, ומטרתichert 12 או להיות מורעלת למשך 1 דקה. כל עוד היא מורעלת בדרך זו, המטרת לא יכולה להשיב נקודות פגעה. המטרת יכולה לחזור על זריקת הצלה בסוף כל אחד מטורותיה, ואם היא מצליחה ההשפעה עלייה מסתיימת.

**לבב-מוסט.** התקפת נשק קפא"פ: + 5 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרתichert. פגעה: 8 (1(ק + 10(ק נזק דוקר. אם המטרת היא יצור שאינו יכול ליצור כפיהם, היא חייבת להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 12 או לאבד 5 (10(ק נקודות פגעה. פגעה בתחילת תקופה כל אחד מטורותיה כתוצאה מהתקפה השטני. בכל פעם שהשטן פוגע במטרת הפגיעה השטני. בין הפעלת גודל (שטן), סדר רוע זוז, הנזק שנגרם לה על ידי הפגיעה גדול ב-5 (10(ק). כל יצור יכול להשתמש בפעולתה כדי להסום את הפגיעה בעדרת בדיקת חוכמה (רפואה) מוצלחת בד"ק 12. בנוסף, הפגיעה נסגר אם המטרת נהנית רפואי קסום.

### שטן מקרים

ב-תופת גודל (שטן), סדר רוע

דריגר שריון 18 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 178 (17(ק + 85 +  
מהירות 6 מ', תעופה 18 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
(+6) (22	(+3) (17	(+5) (21	(+1) (12	(+3) (16	(+3) (17
זריקות הצלה כוח + 10, נזק +7, חכם 7 +, כרך 7 +					
<b>עמידות לנזק</b> קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא					
קסומות שלא נעשות עם נשק מוכסף					
<b>חסינות לנזק אש, רעל</b>					
<b>חסינות למצבים מורעל</b>					
חוושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 13 שנות גיהנום, טלפתיה 36 מ'					
אתגר 11 (7,200 נק"נ)					

**ראיה שטנית.** חושך קסום אינו מפריע לראיית החושך של השטן.

**עמידות לקסם.** השטן נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

### פעולות

**התקפות מרובות.** השטן מבצע שלוש התקפות: שתי

**עמידות לקסם.** השטן נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** השטן מבצע שלוש התקפות: התקפת נשיכה אחת, התקפת טופרים אחת והתקפת נזק אחת. **טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: + 10 לפגיעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגיעה: 12 (5 + 6) נזק דוקר ועוד 10 (3) נזק קור. **טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: + 10 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגיעה: 10 (2) (5 + 4) נזק חותך ועוד 10 (3) נזק קור. **דגב.** התקפת נשק קפא"פ: + 10 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגיעה: 12 (5 + 6) נזק מוחץ ועוד 10 (6) נזק קור. **קיר קרח (טעינה 6).** השטן יוצר באופן קסום קיר קרח אטום על משטח מוצק שהוא יכול לראות בטווח 18 מ' ממנו. הקיר הוא בעובי 30 ס"מ, באורך של עד 9 מ' ובגובה 3 מ', או שהוא חיצי כדור בקוטר של עד 6 מ'. כאשר הקיר מופיע, כל יצור שנמצא בחלל בו הוא מופיע נדחף במסלול הקצר ביותר החוצה ממנו. היצור בוחר לאיזה צד של הקיר הוא נדחף, אלא אם כן היצור חסר אונים. לאחר מכן היצור מבצע זריקת הצלה לזריזות בד"ק 17 ווספג 35 (10) נזק קור אם נכשל, או חיצי נזק אם הצלית. הקיר ממשיך להתקיים לפחות 1 דקה או עד שהשטן מת או הופר חסר אונים. ניתן לגרום נזק לקיר ולפרוץ אוטומטית. **לכל חלק באורך 3 מ' מהקיר יש דרג"ש 5, 30 נקודות פגיעה, רגשות לנזק אש וחיסינות לנזק חומצה, קור, רעל, תאובה ותודעה.** אם חלק מפרק הנרט, הוא משאיר אחריו שכבה של אויר קופוא בחלל בו היה. כאשר יצור מסוים לטענו דרך האויר הקפוא בתורו, בין אם מרצונו או שלא, הוא חייב לבצע זריקת הצלה לנזק בד"ק 17, לספג 17 (6) נזק קור אם נכשל בהצלה, או חיצי נזק אם הצלית. האויר הקפוא מתפוגג כאשר שאר הקיר נעלם.

## שטן שלשללות

ב-תופת בינוי (שטן), סדר רוע

דירוג שריון 16 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 85 (10 + 85 ק"נ)  
מהירות 9 מ'

כוח זרץ חוטן תנוף חכם כרא  
(+2) 14 (4) 18 (+2) 15 (+4) 18 (+0) 11 (1) 12 (+1) 14 (4) 18  
**זריקות הצלה** חוטן +7, חכם +4, כרא +5  
**עמידות לנזק** קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שללא נעשות עם נשק מוכסף  
**חסינות לנזק אש, רעל**  
**חסינות למצבים מורעל**  
**חושיים** ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 11 שיפות גיהנום, טלפתיה 36 מ'  
**אתגר** 8 (3,900 נק"נ)

**ראייה שטנית.** חושך קסום אינו מפריע לראיית החושך של השטן.

**עמידות לקסם.** השטן נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד

דירוג שריון 15 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 110 (13 ק"נ + 85)  
מהירות 9 מ'

כוח	זרץ	חוטן	תנוף	חכם	כרא
(+2) 17 (+3) 16 (+4) 18 (+1) 12 (+2) 14 (4) 18	זריקות הצלה	כוח 6+, חוטן 7+, חכם 5+, כרא 5+	מיומניות הונאה 5+, תובנה 5+, תפיסה 8+	עמידות לנזק קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שללא נעשות עם נשק מוכסף	חסינות למצבים מורעל
(+2) 17 (+3) 16 (+4) 18 (+1) 12 (+2) 14 (4) 18	זריקות הצלה	כוח 6+, תובנה 5+, חותך 5+, כרא 5+	מיומניות הונאה 5+, תובנה 5+, תפיסה 8+	עמידות לנזק קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שללא נעשות עם נשק מוכסף	חסינות למצבים מורעל
(+2) 17 (+3) 16 (+4) 18 (+1) 12 (+2) 14 (4) 18	זריקות הצלה	כוח 6+, תובנה 5+, חותך 5+, כרא 5+	מיומניות הונאה 5+, תובנה 5+, תפיסה 8+	עמידות לנזק קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שללא נעשות עם נשק מוכסף	חסינות למצבים מורעל
(+2) 17 (+3) 16 (+4) 18 (+1) 12 (+2) 14 (4) 18	זריקות הצלה	כוח 6+, תובנה 5+, חותך 5+, כרא 5+	מיומניות הונאה 5+, תובנה 5+, תפיסה 8+	עמידות לנזק קור; דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שללא נעשות עם נשק מוכסף	חסינות למצבים מורעל

עור קוצני. בתחילת כל תור שלו, השטן הקוצני גורם 5 (ק"נ) נזק דוקר לכל יצור שאוזח בו.

**ראייה שטנית.** חושך קסום אינו מפריע לראיית החושך של השטן.

**עמידות לקסם.** השטן נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** השטן מבצע שלוש התקפות: התקפת נזב ואחת ושתי התקפות טופרים. לחלוין, הוא יכול להשתמש בהשלכת להבה פעמיים. **טופר.** התקפת נשק קפא"פ: + 6 לפגיעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגיעה: 6 (3 + 6) נזק דוקר. **דגב.** התקפת נשק קפא"פ: + 6 לפגיעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגיעה: 6 (3 + 6) נזק דוקר. **טשלכת להבה.** התקפת לחש בטווח: + 5 לפגיעה, טווח 45 מ', מטרת אחת. פגיעה: 10 (6) נזק אש. אם המטרה היא חוץ דליק שאינו לבש או נישא, הוא בנוסף עולה אש.

## שטן קרח

ב-תופת גдол (שטן), סדר רוע

דירוג שריון 18 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 180 (19 ק"נ + 10)  
מהירות 12 מ'

כוח	זרץ	חוטן	תנוף	חכם	כרא
(+2) 21 (+5) 21 (+2) 14 (4) 18 (+4) 18 (+1) 12 (+2) 15 (+4) 18	זריקות הצלה	זרץ 7+, חוטן 9+, חכם 7+, כרא 9+	עמידות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שללא נעשות עם נשק מוכסף	חסינות לנזק אש, קור, רעל	חסינות למצבים מורעל
(+2) 21 (+5) 21 (+2) 14 (4) 18 (+4) 18 (+1) 12 (+2) 15 (+4) 18	זריקות הצלה	זרץ 7+, חוטן 9+, חכם 7+, כרא 9+	עמידות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שללא נעשות עם נשק מוכסף	חסינות לנזק אש, קור, רעל	חסינות למצבים מורעל
(+2) 21 (+5) 21 (+2) 14 (4) 18 (+4) 18 (+1) 12 (+2) 15 (+4) 18	זריקות הצלה	זרץ 7+, חוטן 9+, חכם 7+, כרא 9+	עמידות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שללא נעשות עם נשק מוכסף	חסינות לנזק אש, קור, רעל	חסינות למצבים מורעל
(+2) 21 (+5) 21 (+2) 14 (4) 18 (+4) 18 (+1) 12 (+2) 15 (+4) 18	זריקות הצלה	זרץ 7+, חוטן 9+, חכם 7+, כרא 9+	עמידות לנזק דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא קסומות שללא נעשות עם נשק מוכסף	חסינות לנזק אש, קור, רעל	חסינות למצבים מורעל

**ראייה שטנית.** חושך קסום אינו מפריע לראיית החושך של השטן.

**נחש קסום.** התקפות הנשך של שטן התהום נחשות בקסומות.

**יכולת הטלת לחשים טבעי.** יכולת הטלת הלוחשים של שטן התהום היא כריזמה (ד"ק הצלחה מלחשת 21%). שטן התהום יכול להטיל את הלוחשים הבאים, ללא צורך ברכיבים חומריים:

לפי רצון: גליי קסם, כדור אש  
3 / יום כל אחד: אחיזת מפלצת, קיר אש

## פעולות

**התקפות מרובות.** שטן התהום מבצע ארבע התקפות: התקפת נשיכה אחת, התקפת טופרים אחת, התקפת אלה אחת והתקפת זנב אחת.  
נשיכה. התקפת נשך קפא"פ: 14+ לפגיעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 22 (6+8) נזק דוקר. המטרה חייבות להצליח בזריקת הצלה לחוון בד"ק 23 או להפוך מורעלת. כל עוד המטרה מורעלת בדרך זו, היא לא יכולה להשיב נקודות פגעה והוא סופגת 21 (6+9) נזק רעל בתחלית כל אחד מתורותיה. מטרה המורעלת יכולה לחזור על זריקת ההצללה בסוף כל אחת מתורותיה, ואם היא מצליחה להשפיע עלייה מסתיממת.  
טופר. התקפת נשך קפא"פ: 14+ לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 17 (8+2) נזק חותך.  
אללה. התקפת נשך קפא"פ: 14+ לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 15 (6+8) נזק מוחץ ועוד 21 (6+9) נזק אש.  
צנב. התקפת נשך קפא"פ: 14+ לפגיעה, היישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 24 (10+3) נזק מוחץ.

## שלדים

### שלד

אל-מת בינוין, סדר רוע

דירוג שריון 13 (שריות שריון)  
נקודות פגעה 13 (4 + 8+2) 13 (4+ 9 מ'  
מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
10 (0+)	14 (0+2)	15 (0+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)
<b>רגשות לנזק מוחץ</b>					
<b>חסינות לנזק רעל</b>					
<b>חסינות למצבים מורעל,</b> תשוש					
חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה					
שפנות מבן את השפנות שידע בחיים אבל לא יכול לדבר					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

## פעולות

**חרב קסירה.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגיעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (6+2) נזק דוקר.  
**קשת קסירה.** התקפת נשך טווח: 4+ לפגעה, טווח 24 / 96 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (6+2) נזק דוקר.

לחשים והשפעות קסומות אחרות.

## פעולות

**התקפות מרובות.** השטן מבצע שתי התקפות שרשרת. מטרת אחת. פגעה: 11 (4+6) נזק חותך. המטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבירהה 14) אם השטן לא אוחז יצור אחר. עד שהאחזקה מסת' מתרת, המטרה מושוכת וספגת 7 (2+6) נזק דוקר בתחלית כל אחת מתורותיה.  
**הנפשה שרשראות (נטען לאחר מנחה קסירה או ארכאה).** עד ארבע שרשראות שהשטן יכול לראות בטוחו 18 מ' ממציאות באופן קסום קוצים חדים כתער ומונפשות תחת שליטת השטן, בתנאי שהשרשראות לא לבושות או נישאות. כל שרשרת מונפשת היא חוץ עם דרג"ש 20, 20 נקודות פגעה, עמידות לנזק דוקר וחסינות לנזק תודעה ורעם. כאשר השטן משתמש בהתקפות מרובות בתורו, הוא יכול להשתמש בכל שרשרת מונפשת לביצוע התקפת שרשרת נוספת. שרשרת מונפשת יכולה לאחזק עצמה. אבל לא יכולה לבצע התקפות תוך כדי אחזקה. שרשת מונפשת חזרת למצבה הדומם אם היא מופחתת ל-0 נקודות פגעה או אם השטן חסר אונים או מות.

## פעולות תגובה

**מכסה מטודידה.** כאשר יצור השטן יכול לראות מתחילה את תורו בטוחו 9 מ' מהשטן, השטן יכול ליצור אשליה שהופכת את מראהו להדמות לאחד מיקורי של יצור שנפטר או לאחד מאובי הרים. אם היצור יכול לראות את השטן, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לחוכמה בד"ק 14 או להיות מבוהל עד סוף התור שלו.

### שטן תהום

ב-תגובה גדיל (שטן), סדר רוע

דירוג שריון 19 (שרון טבעי)  
נקודות פגעה 300 (300+10+24 ק-24)  
מהירות 9 מ', תעופה 18 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרך
26 (8+)	14 (2+)	24 (+2)	22 (+6)	18 (+4)	24 (2+)
<b>זריקות הצלה זרע +8, חוות +13, חכם +10</b>					
<b>עמידות לנזק קור;</b> דוקר, חותך ומוחץ מהתקפות לא					
<b>קסומות שלא נעשות עם נשך מוכסף</b>					
<b>חסינות לנזק אש, רעל</b>					
<b>חסינות למצבים מורעל</b>					
חוושים ראיית אמת 36 מ', הבחנה קבועה 14					
שפנות גיהנום, טלפתיה 36 מ'					
אתגר 20 (25,000 נק"נ)					

**הילת פחד.** כל יצור העין לפני השטן התהום שמתחליל את תורו בטוחו 6 מ' ממנו חייב לבצע זריקת הצלה לחוכמה בד"ק 21, אלא אם שטן התהום חסר אונים. יצור שנכשל, הופך מבוהל עד תחילת תורו הבא. יצור שהצליח בהצלחה חסין מפני הילת הפחד של השטן למשך 24 שעות.  
**עמידות לקלוסם.** שטן התהום נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

כוח	זרע	חומר	תבן	חומי	כרכ
(+9)	7	(-2)	22	(+6)	1
(-3)	4	(-1)	8	(-5)	1
28					
<b>זריקות הצללה חסום +11, חסם 4+</b>					
חושיים אל-ראייה 9 מ', חושך עד 18 מ', הבדיקה קבועה 9					
<b>שפטות —</b>					
אתגר 15 (13,000 נק"נ)					

**חופר מנוראות.** התולעת יכולה לחפור דרך סלע מוצק במחצית מהירות החפירה שלה והוא משאירה אחריהמנהרת בקוטר 3 מ'.

## פעולות

**התקפות מרובות.** התולעת מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת עקיצה אחת.

נשיכה. התקפת נשך קפא"פ: 9+ לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 22 (9+8) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור בגודל גדול או קטן יותר, הוא חייב להצליח בזריקת הצללה לריריות בד"ק 19 או להיבלע על ידי התולעת. יצור שנבלע הופך עיוור ומרוסן, והוא נהנה מחסה מלא נגד התקפות והשפעות אחרות מחוץ לתולעת, והוא סופג 21 (6+6) נזק חמוץ בתחלת כל תור של התולעת.

אם התולעת סופגת 30 נזודות נזק או יותר בתור אחד מהיצור שבתוכה, התולעת חיבת להצליח בזריקת הצללה לחוון בד"ק 21 בסופו תור זה או להקיא את כל היצורים שבליה, אשר נופלים שרועים בחול בטוח 3 מ' מהתולעת. אם התולעת מתה, יצור שבליה כבר לא מutowן על ידי והוא יכול להימלט מהגופה על ידי שימוש ב-6 מ' של תנעה, כדי לצאת ממנה שרווע.

**עוקץ זגב.** התקפת נשך קפא"פ: 9+ לפגיעה, הישג 3 מ', יצור אחד. פגעה: 19 (9+6) נזק דוקר, ומטרה חיובת לבצע זריקת הצללה לחוון בד"ק 19, ולספג 42 (6+12) נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצליחה.

כוח	זרע	חומר	תבן	חומי	כרכ
(-4)	18	(+0)	11	(+2)	15
(-3)	6	(-2)	8	(-1)	5
—					

**דריגר שריון 12 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 67 (ק10+18)**  
**מהירות 12 מ'**

כוח	זרע	חומר	תבן	חומי	כרכ
(+4)	18	(+0)	11	(+2)	15
(-3)	6	(-2)	8	(-1)	5
—					

**רגישות לנזק מוחץ**  
**חסינות לנזק רעל**  
**חסינות למצבים מורעל, תשוש**  
חושיים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 9  
שפטות מבין שאל לא יכול לדבר  
אתגר 2 (450 נק"נ)

**הסתערות.** אם השילד נזק לפחות 3 מ' בכו ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת נגיחה באוטו סיבוב, המטרה סופגת 9 (8) נזק דוקר נוספת. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצללה לחוון בד"ק 14 או להדוף עד 3 מ' וליפול שרוע.

## פעולות

גרזן אדי.	התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג ½ מ'
מטרה אחת. פגעה: 17 (4+12) נזק חותם.	
נגיחה. התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג ½ מ'	

מטרה אחת. פגעה: 13 (4+8) נזק דוקר.

## שלד סוס מלחמה

אל-מת גдол, סדר רוע

**דריגר שריון 13 (שריון רמי)**  
**נקודות פגעה 22 (ק10+6)**  
**מהירות 18 מ'**

כוח	זרע	חומר	תבן	חומי	כרכ
(+4)	18	(+1)	12	(+2)	15
(-3)	5	(-4)	2	(-1)	8
—					

**רגישות לנזק מוחץ**  
**חסינות לנזק רעל**  
**חסינות למצבים מורעל, תשוש**

חושיים ראיית חושך 18 מ' הבדיקה קבועה 9  
שפטות —

אתגר ½ (100 נק"נ)

## פעולות

**פרוסות.** התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג ½ מ'  
מטרה אחת. פגעה: 11 (4+6) נזק מוחץ.

## מפלצות (ת)

### תולעת סגולה

תפלץ אדי, חסר נתיה

**דריגר שריון 18 (שריון טבעי)**  
**נקודות פגעה 247 (ק15+20)**  
**מהירות 15 מ', חפירה 9 מ'**

# נסוף סלייש-א:

## מצביים

- מצבים מסוימים את יכולותיו של יצור ברגען מוקצע, התקפת מפלצת או השפעה אחרת. רוב המצבים, כדוגמת עיוור, הם חסריונת, אבל חלום, כגון בלתי נראה, יכולים להוות יתרון.
- מצב נמשך עד שהוא מבטל אותו (למשל, המצב שروع מתבטל על ידי עמידה) או למשך הזמן שמצוין על ידי ההשפעה שגרמה למצב.
- אם מספר השפעות גורמות לייצור מסוים אותו מצב, ככל מקרה של המצב יש משך מסוים, אך השפעות המצב אינן מחריפות. יצור נמצא במצב מסוים או לא.
- הגדרות הבאות מפרטות מה קורה לייצור כל עוד הוא נתון למצב.

## אחד

- המירות יצור אחד הוא 0, והוא לא יכול להנות מכל תוסף למחרות.
- המצב מסתיים אם האוזח הופר חסר אונים (ראה בהמשך).
- מצב זה מסתיים גם אם השפעה כל שהיא מוציאה את יצור האוזח מהישג ידו של האוזח או ההשפעה האוזחת, כגון כאשר יצור מושך על ידי הלחשת גל הדף.

## בלתי נראה

- לא ניתן לראות יצור בלתי נראה ללא עזרת קם או חוש מיוחד. לצורך הת谦בות, יצור מעורפל בכבוד. מיקום יצור יכול להתגלה על ידי רعش שהוא עשו או עקבות שהוא מאשר.
- גלגלי התקפה נגד יצור סובלים מחיסרונו, וגלגלי התקפה של יצור נהנים מיתרונו.

## המומ

- יצור המומ הוא חסר אונים (ראה בהמשך), לא יכול לחוץ, יוכל לדבר רק בגמגם.
- היצור נכשל אוטומטית בזריקות הצלה לכוכ וזריזות.
- גלגלי התקפה נגד יצור נהנים מיתרונו.

## חירש

- יצור חירש אינו שומע ונכשל אוטומטית בכל בדיקת תוכנה הדורשת שמיעה.

## חסר אונים

- יצור חסר אונים אינו יכול לבצע פעולות או פעולה. תגובהה.

## חסר הכרה

- יצור חסר הכרה הינו חסר אונים (ראה לעיל), אינו יכול לחוץ או לדבר, ואין לו סכיבתו.
- היצור מפיל כל מה שהוא חזק ונפול שרוע.
- היצור נכשל אוטומטית בזריקות הצלה לכוכ וזריזות.
- גלגלי התקפה נגד יצור נהנים מיתרונו.

- כל התקפה שפוגעת ביצור היא פגעה חמורה אם התקוף נמצא בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ' מהיצור.

## מאובן

- יצור מאובן הופר, יחד עם כל חוץ לא קסום שהוא לובש או נושא, לחומר מזק לא חי (בדרכ כל אבן).
- משקלו עליה פי עשרה, והוא מפסיק להזדקן.
- היצור חסר אונים (ראה את המצב), אינו יכול לעמוד או לדבר, ואין לו מודע לסביבתו.
- גלגלי התקפה נגד יצור נהנים מיתרונו.
- היצור נכשל אוטומטית בזריקות הצלה לכוכ וזריזות.
- לייצור יש עמידות לכל נזק.
- היצור חסין בפני רעל ומחלות, אם כי רעל או מחלת שכבר נמצא במערכת שלו מושעים ולא מנטרלים.

## مبוהל

- יצור מבוהל סובל מחיסרונו בבדיקות תוכנה וגלגלי התקפה כל עוד מקור הפחד שלו נמצא בטוחה ראייה.
- היצור אינו יכול להתקרב מרצונו החופשי למקור הפחד שלו.

## מוזקסם

- יצור מזקסם לא יכול לתקוף את מי שהקסם אותו או לבחור בו כמטרה יכולות מדיקות או השפעות קסומות.
- למי שהקסם את יצור יש יתרון בכל בדיקת תוכנה לאינטראקטיבית חברתית עם יצור.

## מורעל

- יצור מורעל סובל מחיסרונו בגלגלי התקפה ובבדיקות תוכנה.

## מרוסן

- המירות יצור מרוסן היא 0, והוא לא יכול להנות מכל תוסף למחרותו.
- גלגלי התקפה נגד יצור נהנים מיתרונו, וגלגלי התקפה של יצור סובלים מחיסרונו.
- היצור סובל מחיסרונו בזריקות הצלה לזריזות.

## משותק

- יצור משותק הוא חסר אונים (ראה לעיל) ולא יכול לעמוד או לדבר.
- היצור נכשל אוטומטית בזריקות הצלה לכוכ וזריזות.
- גלגלי התקפה נגד יצור נהנים מיתרונו.
- כל התקפה שפוגעת ביצור היא פגעה חמורה אם התקוף נמצא בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ' מהיצור.

## עיוור

- יצור עיוור לא יכול לראות ונכשל אוטומטית בכל בדיקות תוכנה הדורשת ראייה.
- גלגלי התקפה נגד יצור נהנים מיתרונו, וגלגלי התקפה של יצור סובלים מחיסרונו.

## שרוע

- אפשרות התנועה היחידה של יצור שרוע היא צחילה,

- אלא אם כן הוא נעמד ובכך מסיים את המצב.
- היצור סובל מהסרון בגלגלי התקפה.
- גלגלי התקפה נגד היצור נהנים מיתרונו אם התקף נמצא בטווח  $\frac{1}{2}$  מ' מהיצור. אחרת, גלגול ההתקפה סובל מהסרון.

### **תשישות**

יכולות מיוחדות ויכולות סביבתיות מסוימות, כגון רעב והשפעות ארוכות טווח של טמפרטורות קפואות או לוהטות, יכול להוביל למצב מיוחד הנקרא תשישות. תשישות נמדדת בשישה דרגים. השפעה יכולה לגרום לדרג אחד או יותר של תשישות, כמפורט בתיאור ההשפעה.

#### **דרג השפעה**

1	חסרן בבדיקות תכונה
2	מהירות יורדת לחצי
3	חסרן בגלגלי התקפה וזירות הצלחה
4	מספר נזודות פגעה מירבי יורד לחצי
5	מהירות יורדת ל-0
6	מוות

אם השפעה גורמת תשישות לייצור הסובל כבר מתשישות, דרג התשישות שלו גדל במספר הדרגים המתואר בהשפעה.

يُؤثر سُوء المُسْعِدات على درج التّشيشات، كماً جمّاً  
المُسْعِدات كل درج التّشيشات النّموصيّات إلّا. لِدوَّامة، يُؤثر  
السُّوء مُتّسِعات بدرج 2، ما هيّأهُ يُؤثر على نصفِهِ وَجَمِّهِ الْأَوَّلِ  
سُوء مُحاصِرٍ بِبَدِيكَةِ تَقْنَةِ.

الشّفاعة شمسيرَة تّشيشات مُورِّدَة درج التّشيشات  
شَلِّ يُؤثر كمتّسِعات بالشّفاعة، كماً أَنَّ سُوء المُسْعِدات  
نُعلَّمات أم درج التّشيشات شَلِّ يُؤثر يُؤثر مُتّسِعات لـ 1-1.  
سيّم منّصّة أرقة مُفَضِّلة درج التّشيشات شَلِّ يُؤثر  
بـ 1، بِتَنَانِي شَهِيزُورِي جمِّي أَكْلِ وَشَهَةِ.

**הפנטיאון המצרי**  
אלים אלה הינט שושלת צעירה של משפחות אלים עתיקיה, יורשים לשפטון ביקום ולשמירה על העיקרון הקדוש של מאעת — הסדר היסודי של האמת, הצדקה, החוק והסדר, המעיד אלים, פרעונים בני תמותה גברים ונשים רגילים במקומם הagiוני והצדוק בתקופה.

הפנטיאון המצרי יצא דופן בכך שיש בו שלושה אלים האחראים למוות, כל אחד עם נטייה שונה. אונוביס הוא אל הסדר הניטרלי של העולם הבב, השופט את נשומות המתים. סת הוא אל התהוות רשות של רצח, הידוע בעיקר בשל הריגת אחיו אוסיריס. ונפטיס היא אלת הטוב תהוות של האבל.

### הפנטיאון הנורדי

המקום בו האדמה צונחת מהגבועות המושלגות לתוך פירודים קפואים מתחחת, סירות ארכיות עוגנות בחוף, הקרחונים צפים מתקרבים ונסוגים בכל סתיו ואביב — זהה ארץ הויקינגים, ביתו של הפנטיאון הנורדי. זה אקלים אוצר המחייב חיים קשים. לחומי הארץ נאלצו להסתגל לתנאים הקשים כדי לשורוד, אבל הם לא נתנו לצרכי הסביבה שלהם לעונות אותן. בהתחשב בכך נדרש פשיטות כדי למצוא מזון ועשור, זה מפתח שבני התמותה צאו כמו שרם יצאו. כוחותיהם משקפים את הצורך שהיה ללחומים אלו במניאות חזקה ובפעולה מכערעת. מכיוון שכך, הם רואים את האלים שלהם בכל עיקול נהר, שומעים אותם ברעם המתגאל ובקולות המפשץ של הקרחונים ומראים אותם בעשן הלהבות העולה מהבית.

הפנטיאון הנורדי כולל שתי משפחות עיקריות, האסир (אלוי המלחמה והగורל) והאיגיר (אל הפוריות והשגשוג). למרות שבברם הם היו אויבים, שתי משפחות אלה הין בנות ברית עכשו נגד אויביהם המשותפים: הענקים (כולל האלים סירטיר ותרים).

## נספח סלייש-ב: פנתאוןים היסטוריים

### פנטסטים

הפנתאוןים הקלטי, המצרי, היווני והנורדי הם פרשנויות פנטסטיות לדתוות ההיסטוריות מתקופות קדומות של עולם. הם כוללים אלים המתאימים במיוחד לשימוש במשחק, מנוקטים מהם הקשר ההיסטורי שלהם בעולם האמיתי, ומוקבצים לטער פנתאוןיהם המשרתים את צרכי המשחק.

### הפנטיאון הקלטי

אומרים שיש משהו פראי בלב כל נשמה, חיל שמרתgesch לקול האוזדים הקוראים בלילה, ללחש הרוח בין האורנים, לצלב האודם הבלתי צפי של דבוקן על עץ אלון — ובחיל הזה שוכנים האלים הקלטיים. הם צמחו מהנהול ומהזרם, ועצמתם התחזקה מכוח עצי האלון וויפים של היערות והמרחבים הפתוחים. כאשר העירן הראשון העד לתת שם לפנים שנראו בגצע עץ או לקול הממלמל בתוך הנחל, אלים אלה יצרו את עצםם. דראודים, כמו גם כוהנים, משרתים לעתים קרובות את האלים הקלטיים, מכיוון שהם מתאימים היבטם עם כוחות הטבע שדרואדים מכבים.

### הפנטיאון היווני

אל האולימפוא מגלים את עצם בליטופם העדין של הгалים אל מול החופים ובונף הרעם בין הפסגות מוכסות העננים. הערים מלאי חזיר הבר והגבועות המכוסות עצי דית, מעידים שעברו במקום. כל היבט של הטבע מהדדה בונכותם, והם פינו לעצם מקום גם בלב האדם.

### אלים קלטיים

אל	נטיה	תחומי השפעה מוצעים	סמל
פָּדָגָה, אל מג האויר והיבולים	ת"ט	טבע, תחבולה	קדרה מבבעת או מגן
אֹזְמָה, אל הנאות והכתיבה	נ"ט	ידע	מגילה מגולגת
אֶרְאָן, אל החיים והמוות	נ"ר	ח'ים, מוות	כוכב שחור על רקע אפור
בִּלְנוֹס, אל השימוש, האור והחומר	נ"ט	אור	אלgal השימוש ואבני ניצבות
בְּרִיגַנְטִיה, אלת הנהרות והבקר	נ"ט	ח'ים	גשר
גּוּבָּנוֹ, אל הנפחים והריפוי	נ"ט	ח'ים, ידע	פטיש עץ מעל חרב
דּוֹנָאָטִיס, אל ההרים והפסגות	נ'	טבע	פסגת הר ומאהורייה שמש אדומה
דִּיאָן קְחָת, אל הרפואה והרפוי	ס"ט	ח'ים	ענפי אלון ודבוקן מוצלבים
לוֹ, אל האמונה, המסעות והמסחר	ת"נ	ח'ים, ידע	זוג ידים ארוכות
מוֹרִיאָן, אלת הקרב	ת"ר	מלחמה	שתי חניתות מוצלבות
מְנַנְּקָק לִיר, אל האוקינוסים ויצורי הים	ס"ג	טבע, סערה	gal מים לבנים על רקע יירוק
מְתִ' פָּתָיָה, אל הקסם	נ"ר	ידע	מטה
נוֹאָה, אל המלחמה והלוחמים	כ'	מלחמה	יד כסופה על רקע שחור
סִילְבָּנוֹס, אל הטבע והיערות	כ'	טבע	עץ אלון קיז

## אלים יוניים

סמל	תחומי השפעה מוצעים	נטיה	אל
נ'י	סערה	ג'אוס, אל השמים, שליט האלים	אֲפָולּוֹן, אל הארץ, המוזיקה והריפוי
ת"ט	אור, חיים, ידע נבל	אֲפָרְזִינְטָה, אלת האהבה והיופי	אֲפָרְזִינְטָה, אלת הארץ והמורשת
ת"ט	אור	אַרְטִיפִּיס, אלת הצד והילדות	אַרְטִיפִּיס, אלת החכמה והסכטור
נ"ט	חץ וקשת על פני ירח	אֶתְנָה, אלת החוכמה והציליציה	אֶתְנָה, אלת החוכמה והירח
ת"ר	מלחמה	אֵרֶס, אל המלחמה והסכטור	אֵרֶס, אל המלחמה והסכטור
ס"ט	יעד, מלחמה ינשוף	דִּינְיִיסּוֹם, אל השמירה והיין	דִּינְיִיסּוֹם, אל השמירה והיין
ת"נ	חיים	דָּמְטִיר, אל החקלאות	דָּמְטִיר, אל החקלאות
נ"ט	חיים ראש סוסה	הָאֶדוֹן, אל השאול	הָאֶדוֹן, אל השאול
ס"ר	מוות	הַפְּיִיטָוֹן, אל הנפחים והאמונות	הַפְּיִיטָוֹן, אל הנפחים והאמונות
מ"ט	ידע	הַסְּטִיבָה, אלת הבית והמשפחה	הַסְּטִיבָה, אלת הבית והמשפחה
נ"ט	חץ	הַקְּקָטָה, אלת הקסם והירח	הַקְּקָטָה, אלת הקסם והירח
ת"ר	ידע, תחבולות	הַרְמָסִים, אל המשען והמסחר	הַרְמָסִים, אל המשען והמסחר
ת"נ	תחבולות	הַרְקָלָס, אל הכוח וההרפתונות	הַרְקָלָס, אל הכוח וההרפתונות
ס"ט	תחבולות	טִיכָּה, אלת המזל	טִיכָּה, אלת המזל
ס"ט	מלחמה, סערה	נִיקָה, אלת הנצחון	נִיקָה, אלת הנצחון
ס"ג	כוכב אדום	פָּאן, אל הטבע	פָּאן, אל הטבע
ס"ג	מלחמה	פּוֹסִידּוֹן, אל הים ורuidות האדמה	פּוֹסִידּוֹן, אל הים ורuidות האדמה
ת"נ	טבע		
ת"נ	סערה		

## אלים מצריים

סמל	תחומי השפעה מוצעים	נטיה	אל
ס"ט	אור, חיים	גָּעַ-הָרָוֹת, אל השמש, שליט האלים	אֲוֹסִירִיס, אל הטבע והשאול
ס"ט	מלחמות ומחבט		אַיְזִיס, אלת הפוריות והקסם
נ"ט	חץ, ידע		אַנְבָּטִיפִּס, אל הדין והמוות
נ"ט	פְּרִימִידִית מדרגות		אַנְבָּטִיפִּס, אל הרוע, האש והנחשים
ס"ג	ידע		בָּסְתָּתָה, אל החתולים והנקמה
ס"ג	מוות		בָּסְתָּתָה, אל המזל והמוות
נ"ר	תחבולות		בָּסְתָּתָה, אל המזל והמוות
ת"נ	תחבולות		בָּסְתָּתָה, אל המזל והמוות
ת"ט	מלחמה		בָּסְתָּתָה, אל המזל והמוות
נ"ט	אור, חיים		בָּסְתָּתָה, אל המזל והמוות
ת"ט	מוות		בָּסְתָּתָה, אל המות והיגון
ס"ר	טבע, סערה		סּוֹבָק, אל המים והתנינים
ת"ר	מוות, סערה, תחבולות		סּוֹבָק, אל החשיכה וסערות המדבר
ס"ג	ידע		פָּתָח, אל האמונה, הידע והסתודות
נ'	ידע		תְּחִוָּת, אל הידע והחכמה

## אלים נורדיים

סמל	תחומי השפעה מוצעים	נטיה	אל
נ"ט	ידע, מלחמה	עַן כְּחֹלָה פְּקֻודָה	אָזְדִּין, אל הידע והמלחמה
נ"ר	סערה	גָּלִיל אָקְנִינָס סּוּרִים	אָגִיר, אל הים והסתופות

אולדור, אל האור והשימוש אל, אל הציד והחורף	ת"ט	אור	galgal ha-shemesh	ת"נ	טבע	קשת ארוכה
בלדר, אל היופי והשירה הימדאל, אל העורנות והנאננות	נ"ט	אור, חיים	גביע כסף מקושט אבני חן	ס"ט	אור, מלכמתה	קרן נגינה מטולסלת
הרמוליך, אל המזל טייר, אל האומץ והאסטרטגיה	נ"ר	מוות	פni אישא רקובים מצד אחד	ת"נ	תחבולה	מגילה מכונפת
לוקי, אל הגנבים והתחבולות ניירד, אל הים והרוח	ס"נ	ידע, מלכמתה	חרב להבה	ת"ר	תחבולה	חרב מונפת
סיף, אלת המלחמה סירטיר, אל ענקיו האש והמלחמה	נ"ט	טבע, סערה	מטבע זהב	ת"ט	מלחמה	חרב בוערת
סקאדי, אל האדמה וההרים פורפטיטי, אל הצדקה והחוק	נ'	טבע	פסגת הר	נ'	אור	ראש אדם מזוקן
פריג, אלת הלידה והפריון פריריה, אלת הפריון והאהבה	נ'	אור, חיים	חתול	נ"ט	ח'ים	בז
פריר, אל הפריון והשימוש תור, אל הסערה והרעם	נ"ט	אור, חיים	חרב אדירה בצבע כחול קרח	ת"ט	סערה, מלכמתה	פטיש
תרים, אל ענקיו הכפור והקוור	ת"ר	מלחמה	גרזן דו וראשי לבן			

## נספח סלייש-ג:

### מישורי הקיום

הקיים מלא במספר עצום של עולמות וממדים מצויים חלופיים, הנקראים **מישורי הקיום**. הוא כולל את כל

העלמות בהם שה"מים מרכיבים הרטפקאות, כוללם בטור התהום השגרתי משחו של המשור החומר. מעבר למישור זה יש תחומים של חומר ואנרגית יסודות גלמיים, מלכחות מחשبة ורעיונות טהורים, מישורי בית של שדים ומלאכים ואזרחי השליטה של האלים.

לחשים וחפצי קסם מסוימים יכולים לשאוב אנרגיה ממשוריהם אלל, בזמן את היוצרים אותם שם או לתקשר איתם ולאפשר להרטפקנים לנע לשם. ככל שהדומות שלר מתקדמת לדרגות גבוזות יותר ואוגרת כוח, אתה עשי' להיות מסוגל לכלת ברוחבות עשוים אש מזקה או לבחו את התעהה שלך בשדה קרב בו הנופלים קמים לתחיה בכל שחר.

### המשור החומר

המשור החומר הוא נקודת החיבור בה הכוחות הריעוניים והיסודות שנגדירים את המשוראים האחרים מתנגשין עלרבותה של חי' תמותה וחומר שגרתי. כל עולמות המשחק הפנטסטיים קיימים בתוך המשור החומר, מה שהופך אותו לנקודת המוצא עבור רוב המערכות וההרפטקאות. שאר הרבי-יקום מוגדר ביחס למישור החומר.

עלמות המשור החומר מגוונים עד בל' קז, מכיוון שהם משקפים את הדמיון ריצירתי של השה"מים שייצרו בהם את המשחקים שלהם, כמו גם של השחקנים שגיבורים יוצאים שם להרטפקות. הם יכולים כובי לכת מדברים חשובים קסם וועלמות מים המונקיים באים, עלמות בהם הקסם משלב טכנולוגיה מתקדמת ואחרים הלכו בתקופת אבן אינסופית, עלמות בהם האלים חולכים על פני האדמה ומקומות בהם נטשו.

### מעבר לחומר

מעבר למישור החומר, מישורי הקיום השונים הם מלכחות אגדות ומוסתרין. אלו לא רק עולמות אחרים, אלא מצב' קיומ שונים, שנוצרו ונשלטים על ידי עקרונות רוחניים יסודות מופשטים מהעולם הרגיל.

### מעבר בין מישורים

כאשר הרפטקנים מבקרים במישורי קיומ אחרים, הם יוצאים למסע אגדי מעבר לגבולות הקיומ לתוכ' יעד מיתולוגי בו הם שואפים להשיג את המטרות שלהם. מסע צזה' הוא החומר ממנו עשויות אגדות. שיטוט אמץ במלicket המתים, חיפוש אחר המשרתיים השמיימים של אל כלשהו או התמקחות עם אפריט בעירו שלו, יכולים להיות הנושאים של שירים וסיפורים למשך שנים רבות.

מעבר אל המישורים שמעבר למישור החומר יכול להתבצע בשתי דרכים: על ידי הטלת לחש או באמצעות שער מישורי.

**לחשים.** מספר לחשים אפשרים גישה ישירה או עקפה

למישורי קיומ אחרים. מעבר ישיר ושער יכולם להוביל הרפטקנים ישירות לכל מישור קיומ אחר, בדרגות דיקות שונות. אתריות מאפשר הרפטקנים להיכנס למישור האתרי ולנוו' משם לכל מישור שנוצע בו, כגון מישורי היסודות. והלש הקרנה אסטרלית מאפשר הרפטקנים להקרין את עצמום לתוך המישור האסטרלי ולנוו' למישורים החיצוניים.

**שערים.** שער הוא מונח כללי לחבר בין-מישורי נិיח המקשר מיקום מסוים במישור אחד למיקום מסוים במישור אחר. חלק מהשערים הם כמו פתחים, חלונות שקופים, או מסדרון מעורפל, והליהכה פשוטה דרכם מאפשרת מעבר בין-מישורי. אחרים הם מיקומיים - מעגלי אבני עומדות, מגדלים עצומים, ספינות מפרש, או אפילו ערים שלמות - הקיימים במישורים רבים בבת אחת או מהבהבים מישור אחד לשנהו. חלקם מעורבות המחברות בדרך כלל מישור יסוד עם מיקום דומה מאוד במישור החומר, למשל לב הר געש (הmóvel אל מישור האש) או עמוק האוקיינוס (אל מישור המים).

### מישורי מעבר

המשור האתרי והמשור האסטרלי נקראים **מישורי מעבר**. הם בערך אזורים חסרי מאפיינים המשמשים בעיקר כدرיכים לנוו' מישור אחד למישורו. לחשים כגון גן אתריות והקרנה אסטרלית מאפשרות לדמיות להיכנס למישורים אלה ולבور דרכם למישורים שמעבר להם.

**המשור האתרי** הוא ממד מטופש ומעורפל, המתואר לעיתים כאוקיינוס גדול. החוף שלו, הנקרה האתרי הגבולי, חופף למישור החומר ולמישורים הפנימיים, אך שלכל מיקום במישורים אלו יש מיקום מקביל במישור האתרי. יצורים מסוימים יכולים להגיע לתוך המשור האתרי, והלחשים ראיית הנעלם וראיית אמת מעניקים יכולת זאת. השפעות קסומות מסוימות חזורות גם כן מן המשור החומר לתוך האתרי הגבולי, במיעוד השפעות המשמשות באנרגיות כוח קסום למשל כלוב כוח וקיר כוח. עומק המשור, האתרי העמוק, הוא אזור ערפילים מסתחררים וערפלי צבעוני.

**המשור האסטרלי** הוא תחום המחשבה והחולם, בו המבקרים נעים כנסמות חסרות גוף כדי להגיע אל המישורים השמיימים והשטיינימ. זהו ים גדול וכטוף, זהה מל ומתחת, המכיל פיסות מסתחררות של פסים לבנים ואפורים בין קרני אור הדומות לכוכבים רחוקים. מעורבותם לא י齊ות של צבעים מהבהבות באוויר כמו מטבחות מסתחררים. מדי פעם ניתן למצוא פה רטיס' חומר מוצק, אבל רוב המשור האסטרלי הוא מרחב פתוח אינסופי.

### המישורים הפנימיים

המישורים הפנימיים מקיפים ועוטפים את המשור החומר, ואת ההדים שלו, ומספקים את חומר היסוד הגלמי ממנו כל העולמות עשויים. ארבעת **מישורי היסודות** — אויר, אדמה, אש ומים — יוצרים טבעת סביב המשור החומר, התלויה בתוך התהוו **היסודי** המסתחרר.

בשוליהם הפנימיים ביותר שלהם, בהם הם קרובים ביותר למישור החומר (בצורה עקרונית גם אם לא מובן הגיאוגרפיה המלאי), ארבעת **מישורי היסודות** דומים לעולם במישור החומר. ארבעת היסודות מתערבבים זה בהה כפ

## תתי-משוררים

תתי-משוררים הם מרחבים חוץ מימדיים קטנים עם כללים ייחודיים שלהם. הם פיסות מציאות שלא מתאימות בכלל מקום אחר. תתי-משוררים נוצרים על ידי מגוון אמצעים. חלקם נוצרם על ידי לחשים, כגון תת-משורר, או על ידי רצונו של אל חזק או כוח אחר. הם עשויים להתקיים באופן טבעי, כקפל במציאות הקיימת אשר נצטט החוצה משאר הרבי-יקום, או יכול העיר הגדל וצובר כוח. ניתן לעבור לתת-משור נתון בנקודתה אחת בה הוא נוגע במישור אחר. תיאוריתית, הלחש מעבר מישור יכול גם להוביל יצורים לתת-משור, אבל מציאות התדר הנכון הנדרש למצלג הכוונן היא ממשימה מאוד קשה. הלחש שער אמין יותר, בהנחה שטמי הלחש יודע על תת-המשור.

הם עושים במישור החומר, יוצרים אדמה, ים ושמיים. לעומת זאת, הרחק מהמשור החומר, מישורי היסודות הם שונים ועוניים. כאן, היסודות קיימים בזכותם הטהורם ביוטר - שטחים גדולים של אדמה מוצקה, אש יוקדת, מים צלולים ואויר לא מזוהם. אזורים אלה לא נחקרים, ולכן בדברים על מישור האש, לדוגמה, מדובר בדרך כלל רק באזורי הגבול. במרחבים הרחוקים ביותר של המשוררים הפנימיים, היסודות הטהורם מתמוססים ומתרבלים יחד תוך מערכות אינטנסיביות של אנרגיות מתנגדות וחומרם מתנגשים, תהוו היסודות.

## המשוררים החיצוניים

אם המשוררים הפנימיים הם חומר גלם ואנרגיה המרכיבים את הרבי-יקום, המשוררים החיצוניים הם היכיון, המחשבה והמטרה של ביתיה זו. מכיוון שכך, חוקרים רבים מתיחסים למשוררים החיצוניים בתור מישורים קדושים, רוחניים או אלוהיים, בכלל שהמשוררים החיצוניים ידועים בעיקר בתפקידיהם של האלים.

כאשר דנים בכל מה שקשרו לאלים, השפה בה נעשה שימוש חייבות להיות מטפורית ביותר. בתיהם בפועל הם לא ממש "מקומות" כלל, הם ממשים את הרעיון שהמשוררים החיצוניים הם תחומי המחשבה והרוח. כמו במישורי היסודות, אפשר לדמיין את החלק הנטוף של המשוררים החיצוניים כמעין אזור גבול, בעוד שאזורים רוחניים ונרכבים חורגים מעבר ליכולת חישה רגילה.

אפשרו באמצעות אזורים נטפים, המראה יכול להיות מטעה. בשלב הראשון, רוב המשוררים החיצוניים נראים מוכרים וסבירו פנים למי שבאה מישור החומר. אבל הנוף יכול להשתנות בקלות לפיקחותיהם של הכוחות החזקים שחיהים במישורים החיצוניים. רצונותיהם של הכוחות האדרירים השוכנים במישורים אלה יכולים לעצב אותם מחדש, כך שלמעשה הם מוחקים את הקיום עצמו ובונים אותו מחדש כדי שיוכל לملא טוב יותר את צרכיהם. מרחוק הוא מושג כמעט חסר משמעות במישורים החיצוניים. האזורים הנטפים של המשוררים נראים לעיתים קרובות די קטנים, אבל הם יכולים גם להמתה אל מה שנראה כמו אינסוף. ניתן לצאת לסיפור מודרך בתשעת מדורות הגיהינום, מהשכבה הראשונה ועד התשיעית, ביום אחד - אם כוחות הגיהנום רוצים בכך. או זהה יכול לחתות שבועות למשך ימים מפרק על פני שכבה אחת.

המשוררים החיצוניים הידועים ביותר הם קבוצה של שש עשר מישורים התואמים את שמונה הנטאות (למעט ניטרלי) ואת גוני הבדיקה ביניהם.

## המשוררים החיצוניים

המשוררים עם מרכיב טוב בטבעם נקראים המשוררים העלוניים. יוצרים שמיימים כמו מלאכים ופיגסוסים שוכנים במשוררים העלוניים. מישורים עם רכיב כלשהו של רוע הם המשוררים התחתוניים. בני-תופת כגון שדים ושטנים מתגוררים במישורים התחתוניים. נטיית המישור היא מההות שלו, ודמות אשר הנטיה שלה אינה תואמת את המישור חוווה תחושה عمוקה של חוסר הרמוני שם. למשל, כאשר יצור טוב מבקר בשדות אליסים (מישור עליון ניטרלי טוב), הוא מරגיש שהוא מתאים עם המישור, אבל יצור מרושע מרגיש חוסר סincerון ויוטר מדי נוחות קלה.

כח	זרע	חומר	תבן	חכם	cars
(+0)	(+4)	(+3)	(+2)	14	19
(+2)	14	(-2)	7	(+2)	14
10	(+2)	(+3)	16	(+2)	14
(+4)	19				
<b>מיומניות הבחנה +4</b>					
חושיים הבחנה קבועה 14					
שפות אלק ענק, מבין מדוברת, אלףית, וחורש אך איננו מסוגל לדבר בהן אתגר 2 (450 נק"נ)					

**הסתערות.** אם האלק נעל לפחות 6 מ' בקדו ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת נגיחה באותו סיבוב, המטרה סוגגת 7 (26 נזק נוסף). אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לכוכח בד"ק 14 או ליפול שרוע.

### פעולות

כח	זרע	חומר	תבן	חכם	cars
11	(+0)	(+3)	16	(+2)	14
(+4)	19				
(+2)	14	(-4)	2	(+0)	11
5	(-3)				
<b>חושיים הבחנה קבועה 12</b>					
<b>שפות —</b>					
אתגר 0 (10 נק"נ)					

האלק הענק נדריך עד כדי כך שהופעתו ותפסת בדרך כלל למשרת אירעום חשוב, למשל לידתו של מלך. האגדות מספרות על אלים העוטים את דמותו של אלק ענק כאשר הם מבקרים במישור החומר. תרבויות רבות מאמינות לכך שציד יצורים אלה מזמן את זעם האלים.

### אריה

חייה גדולה, חסרת נתיה

כח	זרע	חומר	תבן	חכם	cars
17	(+3)	15	(+2)	13	(+1)
(-1)	8	(+1)	12	(-4)	3
(+3)	17				
(+0)	10	(+0)	(+1)	12	(+1)
(-2)	6	(-4)	2	(+0)	10
5	(-3)				
<b>מיומניות הבחנה +3+, התגבות +6</b>					
<b>חושיים הבחנה קבועה 13</b>					
<b>שפות —</b>					
אתגר 1 (200 נק"נ)					

**חש ריח חד.** האריה נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח. **טקטיקת להקה.** האריה נהנה מיתרונו בגelogלי התקפה נגד יצורים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ'. מהירותו אוותו הוא תוקף וכן הבירית אינו חסר אווים. התקפנותו. אם האריה נעל לפחות 6 מ' בקדו ישר לכיוון המטרה ואז פוגע בו עם התקפת טופר באותו סיבוב, המטרה ולאחר מכן מכך נזק נוסף. אם המטרה היא יצור, הוא חייב חייבת להצליח בזריקת הצלחה לכוכח בד"ק 13 או ליפול שרוע. שרוועה. אם המטרה שרועה, האריה יכול לבצע התקפת נסיכה אחת נגדה בתור פעולת נסופה. **דיןוק מריצה.** האריה יכול לקפוץ למרחוק עד  $\frac{1}{2}$  מ', אם הוא רץ לפני כן לפחות 3 מ'.

### פעולות

כח	זרע	חומר	תבן	חכם	cars
5	+5	+5	+5	+5	+5
(3)	(3)	(3)	(3)	(3)	(3)
(+3)	6	(+3)	(+3)	(+3)	(+3)
(-3)	(-3)	(-3)	(-3)	(-3)	(-3)
8	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)
(+2)	12	(+2)	(+2)	(+2)	(+2)
(+1)	13	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)
(+3)	17				
(-1)	8				
<b>מיומניות הבחנה +3+, התגבות +6</b>					
<b>חושיים הבחנה קבועה 13</b>					
<b>שפות —</b>					
אתגר 1 (200 נק"נ)					

## נספח מ"מ-א: יצורים

### שוניים

נספח זה מכיל נתונים משחק של מגוון בעלי חיים, שרצוים יצורים אחרים. פסקאות הנתונים מסודרות לפי סדר אלפביתי של שם היוצר.

### אליל

חייה בימנית, חסרת נתיה

דרוג שריון 13	נקודות פגעה 4 (ק8)	מהירות 15 מ'
11	11	11
(+0)	(+3)	(+0)
(-4)	2	(+2)
5	(-3)	(-3)

**חושיים הבחנה קבועה 12**

**שפות —**

אתגר 0 (10 נק"נ)

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: +2 לפחות 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 2 (4) נזק דוקר.

### אלק

חייה גדולה, חסרת נתיה

דרוג שריון 10	נקודות פגעה 13 (ק10)	מהירות 15 מ'
16	16	16
(+3)	(+0)	(+0)
(-2)	6	(+0)
10	(-4)	(-4)
(+1)	12	(+1)
(-4)	2	(-4)
6	(+0)	(+0)
(-2)	10	(+2)
5	(-3)	(-3)

**חושיים הבחנה קבועה 10**

**שפות —**

אתגר  $\frac{1}{4}$  (50 נק"נ)

**הסתערות.** אם האלק נעל לפחות 6 מ' בקדו ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת נגיחה באותו סיבוב, המטרה סוגגת 7 (26 נזק נוסף). אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לכוכח בד"ק 13 או ליפול שרוע.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: +5 לפחות 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (4) נזק מוחץ.

**פרוסות.** התקפת נשק קפא"פ: +5 לפחות 1% מ', יצור שרוע אחד. פגעה: 8 (4) נזק מוחץ.

### אלק ענק

חייה עצומה, ללא נתיה

דרוג שריון 14 (שרון טבעי)	נקודות פגעה 42 (ק12)	מהירות 18 מ'
14	42	18
(10 +	(12 +	
5)	4	

## פעולות

**התקפות מרובות.** הגירית מבצעת שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת טופרים אחת.  
טופר. התקפת נשיך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגיעה: 6 (ק6 + 3) נזק חוטר.

טופר. התקפת נשיך קפא"פ: 3+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגיעה: 4 (ק6 + 1) נזק דוקר.

טופרים. התקפת נשיך קפא"פ: 3+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגיעה: 6 (2ק2 + 1) נזק חוטר.

## גמל

חייה גדולה, חסרת נתיה

דריג שריון 9

נקודות פגעה 15 (ק2 + 10ק2)

מהירות 15 מ'

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
16 (+3)	8 (-1)	(+2) 14	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)
חושיים הבחנה קבועה 9					
שפטות —					
אתגר ¼ (25 נק"נ)					

## פעולות

נשיכת. התקפת נשיך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 2 (ק4) נזק מוחץ.

## דוב חום

חייה גדולה, חסרת נתיה

דריג שריון 11 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 34 (ק4 + 10ק2)

מהירות 12 מ', טיפוס 9 מ'

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
(-2) 7	(+1) 13	(-4) 2	(+3) 16	(+0) 10	19 (+4)
מיומניות הבחנה 3+					
חושיים הבחנה קבועה 13					
שפטות —					
אתגר 1 (200 נק"נ)					

**חש ריח חד.** הדוב נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדוב מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכת אחת והתקפת טופרים אחת.  
נשיכת. התקפת נשיך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 8 (ק1 + 4) נזק דוקר.

טופרים. התקפת נשיך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 11 (2ק2 + 4) נזק חוטר.

## דוב קוטב

חייה גדולה, חסרת נתיה

דריג שריון 12 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 42 (15 + 10ק5)

טופר. התקפת נשיך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 6 (3 + 6) נזק חוטר.

## בבון

חייה קטנה, חסרת נתיה

דריג שריון 12

נקודות פגעה 3 (ק6 + 1)

מהירות 9 מ', טיפוס 9 מ'

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
8 (-1)	(+2) 14	(+0) 11	(+1) 12	4 (-3)	(-2) 6
חושיים הבחנה קבועה 11					
שפטות —					
אתגר 0 (10 נק"נ)					

**טקטיקת להקה.** הbaboon נהנה מיתרונו בגלגול התקפה נגד יצורים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוחו ½ מ' מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינו חסר אונים.

## פעולות

נשיכת. התקפת נשיך קפא"פ: 1+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 1 (ק1 - 1) נזק דוקר.

## גירית

חייה קטןתנה, חסרת נתיה

דריג שריון 10

נקודות פגעה 3 (ק1 + 4)

מהירות 6 מ', חפירה 1½ מ'

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
4 (-3)	(+0) 11	(+1) 12	(-4) 2	(+1) 12	(-3) 5
חש ריח חד.	הגירית נהנית מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח.				
שפטות —					

נשיכת. התקפת נשיך קפא"פ: 2+ לפגיעה, הישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 1 נזק דוקר.

## גירית ענקית

חייה בינונית, חסרת נתיה

דריג שריון 10

נקודות פגעה 13 (ק2 + 8)

מהירות 9 מ', חפירה 3 מ'

כח	זרע	חוט	תבן	חכם	כרח
(-3) 5	(+1) 10	(+0) 15	(+2) 12	(-4) 2	(-3) 13
חושיים ראיית חושך 9 מ', הבחנה קבועה 11					
שפטות —					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**חש ריח חד.** הגירית נהנית מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח.

**מהירות 12 מ', שחיה 9 מ'**

כח	זרז	חוט	תבן	חכם	cars
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

**+3 מיוםנויות הבדיקה**

**חושיים הבדיקה קבועה 13**

**שפות —**

**אתגר 2 (450 נק")**

**חש ריח חד.** הדוב נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכות על ריח.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 5 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (2 + 3) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 13 או ליפול שרוע.

הוורג הוא טורף מרושע המתעוג על ציד וטריפת יצורים חלשים ממנו. הוורגים הערמוניים והזדוניים משוטטים על פני השטחות המרוחקות או מגודלים על ידי גובלינים והובגולינים. יצורים אלה משתמשים בוורגים קרמניים, אבל ורג שמרגיש שמתיחסים עליו רע או שלא מאכילים אותו, יקום על רוכבו. וורגים מדברים בשפה משליהם ובגובלינאית, וולקים למדו לדבר גם במדוברת.

## דאב

**chia בינונית, חסרת נטיה**

**דריג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 11 (2 + 8)  
מהירות 12 מ'**

כח	זרז	חוט	תבן	חכם	cars
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**+4 מיוםנויות הבדיקה 3+, התגבות 4+**

**חושיים הבדיקה קבועה 13**

**שפות —**

**אתגר  $\frac{1}{4}$  (50 נק")**

**חש שמייה וריח חדים.** הزاد נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכות על ריח.

טקטיקת להקה. הزاد נהנה מיתרונו בגלגול התקפה נגד יצורים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטווח  $\frac{1}{2}$  מ' מהיצור אותו הוא תוקף וכן הברית אינו חסר אונים.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (2 + 4) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 11 או ליפול שרוע.

## דאב אימים

**chia גדולה, חסרת נטיה**

**דריג שריון 14 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 37 (5 + 10)  
מהירות 15 מ'**

כח	זרז	חוט	תבן	חכם	cars
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**+4 מיוםנויות הבדיקה 3+, התגבות 4+**

**+3 מיוםנויות הבדיקה**

**חושיים הבדיקה קבועה 13**

**שפות —**

**אתגר 2 (450 נק")**

**חש ריח חד.** הדוב נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכות על ריח.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדוב מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת טופרים אחת.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 9 (1 + 8) נזק דוקר.

**טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: 7 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 12 (2 + 6) נזק חותן.

## דוב שחור

**chia בינונית, חסרת נטיה**

**דריג שריון 11 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 19 (6 + 8)  
מהירות 12 מ', טיפול 9 מ'**

כח	זרז	חוט	תבן	חכם	cars
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**+3 מיוםנויות הבדיקה**

**חושיים הבדיקה קבועה 13**

**שפות —**

**אתגר  $\frac{1}{4}$  (100 נק")**

**חש ריח חד.** הדוב נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכות על ריח.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הדוב מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת טופרים אחת.

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 3 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (2 + 6) נזק דוקר.

**טופרים.** התקפת נשק קפא"פ: 3 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (2 + 4) נזק חותן.

## וורג

**תפלג גדול, ניטראלי רע**

**דריג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 26 (4 + 10)  
מהירות 15 מ'**

כח	זרז	חוט	תבן	חכם	cars
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

**+4 מיוםנויות הבדיקה**

**חושיים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 14**

חציר בר					
חיה ביננית, חסרת נטיה					
<b>דרוג שריון 11 (שריון טבעי)</b>					
נקודות פגעה 11 (2 + 8) (2 + 8)					
מהירות 12 מ'					
כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+1) 13	(+0) 11	(+1) 12	(-4) 2	(-1) 9	(-3) 5
חושיים הבדיקה קבואה 9					
שפטות —					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**הסתערות.** אם חציר הבר נע לפחות 6 מ' בקן ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת ניב באוטו תור, המטרה סופגת 3 (6) נזק חותר נוסף. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 11 או ליפול שרוע. **נחיות (נטען לאחר מנחת קרצה או ארכנה).** אם חציר הבר סופג 7 נקודות נזק או פחותشهادיו מורידות אותו ל-0 נקודות פגעה, מספר נקודות הפגיעה שלו מופחת ל-1 במקום זאת.

## פעולות

**ניב.** התקפת נשק קפא"פ: 3+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 4 (6 + 1) נזק חותר.

## חציר בר ענק

חיה גדולה, חסרת נטיה

דרוג שריון 12 (שריון טבעי)					
נקודות פגעה 42 (15 + 10)					
מהירות 12 מ'					
כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(-3) 5	(+3) 17	(+0) 10	(+3) 16	(-4) 2	(-2) 7
חושיים הבדיקה קבואה 8					
שפטות —					
אתגר 2 (450 נק"נ)					

**הסתערות.** אם חציר הבר נע לפחות 6 מ' בקן ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת ניב באוטו סיבוב, המטרה סופגת 7 (6) נזק חותר נוסף. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 13 או ליפול שרוע. **נחיות (נטען לאחר מנחת קרצה או ארכנה).** אם חציר הבר סופג 10 נקודות נזק או פחותudadיו מורידות אותו ל-0 נקודות פגעה, מספר נקודות הפגיעה שלו מופחת ל-1 במקום זאת.

## פעולות

**ניב.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 10 (6 + 3) נזק חותר.

## חיפושית אש ענקית

חיה קטנה, חסרת נטיה

דרוג שריון 13 (שריון טבעי)

חושיים הבדיקה קבואה 13  
שפטות —  
אתגר 1 (200 נק"נ)

**חושי שמיעה וריח חדים.** הزاد נגנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכו על שמיעה או ריח. טקטיות להקה. הزاد נגנה מיתרונו ב/general הבדיקה נגד יוצרים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוחו ½ מ' מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינם חסר אונים.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 10 (6 + 3) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 13 או ליפול שרוע.

**זאב חורף**  
תפלץ גדול, ניטראלי רוע

דרוג שריון 13 (שריון טבעי)  
נקודות פגעה 75 (20 + 10)  
מהירות 15 מ'

דרוג שריון 13 (שריון טבעי)					
נקודות פגעה 75 (20 + 10)					
מהירות 15 מ'					
כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+4) 18	(+1) 13	(+2) 14	(-2) 7	(+1) 12	(-1) 8
מיומנויות הבדיקה 5+, התגנבות 3+					

**חסינות לנזק קור**

חושיים הבדיקה קבואה 15  
שפוט מדוורת, ענקית, זאב חורף  
אתגר 3 (700 נק"נ)

**חושי שמיעה וריח חדים.** הزاد נגנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכו על שמיעה או ריח.

**טקטיקת להקה.** הزاد נגנה מיתרונו ב/general הבדיקה נגד יוצרים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוחו ½ מ' מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינם חסר אונים.

**הסואת שלג.** הزاد נגנה מיתרונו בבדיקות זריזות (התגנבות) כדי להתחבא באוצר מושלג.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 11 (6 + 4) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 14 או ליפול שרוע.

**נשיפת קור (טעינה 6-5).** הزاد נושא משב רוח מקפיה בחירות באורך 4%. כל צור באוצר הקור חייב לבצע זריקת הצלה לרזרזות בד"ק 12, ואם הוא נשלח הוא סופג 18 (6 + 12) נזק קור, או חצי נזק אם הצליח.

זאב החורף חי באוצרו הקוטב והוא גדול כמו זאב אימים אבל יש לו פרווה צחיה כשלג ועיניים כחולות בהירות. ענקי כפור משתמשים ביצורים מרושעים אלה בתורה שומרם וחברים לצד ומאנצלים את נשק הנשיפה הקטלני של הזרים נגד איביהם. זאבי חורף מתקשרים זה עם זה באמצעות נהמות ונביות, אבל הם מדברים מדברת ונענקי ממספר טוב כדי לעקוב אחר שיחות פשוטות.

**חש ריח חד.** הטיגריס נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח.

**התנפנות.** אם הטיגריס נע לפחות 6 מ' בקו ישר לעבר יצור ולאחר מכן פוגע בו עם התקפת טופרים באותו תור, המטרה חיבת להצלח בזריקת הצלה לכוון בד"ק 13 או ליפול שרועה. אם המטרה שרועה, הטיגריס יכול לבצע התקפת נשיכה אחת נגדה בתור פעולה נוספת.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 8 (ק1 3+ (3 נזק דוקר).  
**טופר.** התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (ק1 3+ (3 נזק חותך).

### טיגריס שוחרב'

חייה גדולה, חסרת נתיה

**דריג שריון 12**  
**נקודות פגעה 52** (ק10 + 14 +)  
**מהירות 12 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
(-1)	(+4)	(14)	(+2)	(15)	8 (12 (-4) (+1))
<b>מיומניות הבחנה +3, התגבות +6</b>					
<b>חוושים הבחנה קבועה 13</b>					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר 2 (450 נק"נ)</b>					

**חש ריח חד.** הטיגריס נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח.

**התנפנות.** אם הטיגריס נע לפחות 6 מ' בקו ישר לעבר יצור ולאחר מכן פוגע בו עם התקפת טופרים באותו תור, המטרה חיבת להצלח בזריקת הצלה לכוון בד"ק 14 או ליפול שרועה. אם המטרה שרועה, הטיגריס יכול לבצע התקפת נשיכה אחת נגדה בתור פעולה נוספת.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (ק1 5+ (5 נזק דוקר).  
**טופר.** התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 12 (ק2 5+ (5 נזק חותך).

### ינשוף

חייה קטנטנה, חסרת נתיה

**דריג שריון 11**  
**נקודות פגעה 1** (ק1 4-)  
**מהירות  $\frac{1}{2}$  מ', תעופה 18 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
(-2)	(3 -4)	(13)	(+1)	(8)	7 (2 (-4) (+1) 12 (-4) 2)
<b>מיומניות הבחנה +3, התגבות +3</b>					
<b>חוושים ראיית חושך 36 מ', הבחנה קבועה 13</b>					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר 0 (10 נק"נ)</b>					

**נקודות פגעה 4** (ק1 6+ (1  
**מהירות 9 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
8 (-1)	10 (0)	(+) 12	1 (-5)	7 (-2)	3 (4 -)
<b>חוושים אל-ראייה 9 מ', הבחנה קבועה 8</b>					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר 0 (10 נק"נ)</b>					

**תאורה.** החיפושית מפיצה אור בוחרם ברדיוס 3 מ' ותאורה עמויה למרחק 3 מ' נוספים.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 1+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 2 (ק1 1- (1 נזק חותך).

חיפושית אש ענקית היא יוצר לילי שקיביל את שמו בגלל זוג בלוטות זהורות שמאפייניות אוור. כורים והרפטקנים זוכים בפרס מערכיים מאד את היוצרים האלו, מכיוון שבלוטות חיפושים האש הענקית ממשיכות להפיץ אוור למשך 1 ק"מ 6 ימים לאחר שהחיפושית מתה. חיפושיות האש הענקיות נמצאות בדרך כלל מתחתי פני האדמה וביערות אפלים.

### חתול

חייה קטנטנה, חסרת נתיה

**דריג שריון 12**  
**נקודות פגעה 2** (ק1 4-)  
**מהירות 12 מ', טיפוס 9 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
3 (-4)	(+2)	(15)	(+0)	3 (4-)	12 (+1) 7 (-2)
<b>מיומניות הבחנה +3, התגבות +4</b>					
<b>חוושים הבחנה קבועה 13</b>					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר 0 (10 נק"נ)</b>					

**חש ריח חד.** החתול נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח.

### פעולות

**טופרים.** התקפת נשך קפא"פ: 0+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרה אחת. פגעה: 1 (1 נזק חותך).

### טיגריס

חייה גדולה, חסרת נתיה

**דריג שריון 12**  
**נקודות פגעה 37** (ק10 + 10 +)  
**מהירות 12 מ'**

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
(-1)	(+3)	(17)	(+2)	(14)	3 (4-)
<b>מיומניות הבחנה +3, התגבות +6</b>					
<b>חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 13</b>					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר 1 (200 נק"נ)</b>					

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 5(1 6 + 2) נזק ד Zuker. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בבדיקה הצלחה לחוץן בד"ק 12 נגד מחלת או להיות מושעל עד שהוא מתרפא. כל 24 שעות שחולפות, היצור חייב להזכיר על זריקת הצלחה, ואם הוא נכשל מספר נקודות הפגיעה המירבי שלו פוחת ב-5(10). הפגיעה זו נמשכת עד שהמחלה מתרפאת. היצור מת אם המחלת מפחיתה את מספר נקודות הפגיעה המירבי שלו ל-0.

כלב מותה הוא כלב ציד מכוער בעל שני ראשי רחשים החוי בערבות ובמדבריות. ליבו של כלב המותה בעור בשנהו, וטעם לבשר דמי אדם מניע אותו לתקוף עוברים וחוקרים. הרוק של כלב המותה נושא מחלת איזומה שגורמת לשבר הקורבן להירקע על העצם לאיטו.

### כלב מצומצם

יעזר פיה בינוין, סדר טוב

דריג שריון 13

נקודות פגעה 22 (4 8 + 4)

מahirot 12 מ'

כח	זרץ	חוון	תבן	חכם	cars
(+1) 12	(+3) 17	(+1) 12	(+0) 10	(+1) 13	(+0) 11
מיומניות הבדיקה +3	+5, התגבות +5				
חוושים הבדיקה קבואה 13					
שפויות כלב מצומצם, מבין חורש אבל אינו מסוגל לדבר					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**חושי שמיעה וריה חדים.** הכלב נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכת על שמיעה או ריה.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 4(1 6 + 1) נזק ד Zuker. שיגור (טעינה 4-6). הכלב משתגר באופן קסום, יחד עם כל היצוד שהוא לובש או נושא, למרחק של עד 12 מ' לחולל פניו שהוא יכול לראות. לפני או אחרי השיגור, הכלב יכול לבצע התקפת נשיכה אחת.

כלב מצומצם קיבל את שמו מהיכולת שלו למצמצח החוצה מהקיים וחזרה פניה, כישרונו שהוא משתמש בו כדי לסייע בהתקפות שלו וכדי להמנע מנדק.

### כריש ענק

חייה עצומה, ללא נתיה

דריג שריון 13 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 126 (12 11 + 55)

מahirot 0 מ', שחיה 15 מ'

כח	זרץ	חוון	תבן	חכם	cars
(+6) 23	(+0) 11	(+0) 21	(+5) 1	(-5) 10	(+0) 5
מיומניות הבדיקה +3					
חוושים אל-ראייה 18 מ', הבדיקה קבואה 13					
שפויות —					

**מטס.** הינשוף אינו מעורר התקפות מזדמנות כאשר הוא עף החוצה מההישג של אייבן.  
**חושי שמיעה וריה חדים.** הינשוף נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכת על שמיעה או ריה.

### פעולות

**טופרים.** התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 1 נזק חותך.

### ינשוף ענק

חייה גדולה, ניטראלית

דריג שריון 12

נקודות פגעה 19 (10 3 + 2)

מahirot 1½ מ', תעופה 18 מ'

כח	זרץ	חוון	תבן	חכם	cars
(+1) 13	(+2) 15	(+1) 12	(-1) 8	(+1) 13	(+0) 10
מיומניות הבדיקה +5	+4, התגבות +4				
חוושים ראיית חושר 36 מ', הבדיקה קבואה 15					
שפויות ינשוף ענק, מבין מדוברת, אלףית, וחורש אך איןinos					
מסוגל לדבר בהן					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**מטס.** הינשוף אינו מעורר התקפות מזדמנות כאשר הוא עף החוצה מההישג של אייבן.

**חושי שמיעה וריה חדים.** הינשוף נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכת על שמיעה או ריה.

### פעולות

**טופרים.** התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 8 (1 + 2) נזק חותך.

ינשופי ענק מתיידדים לעיתים קרובות עם יצורי פיה ויצורי חורש אחרים והם שומרו העיר שלהם.

### כלב מות

תפלץ ביןוני, ניטראלי רוע

דריג שריון 12

נקודות פגעה 39 (12 6 + 8)

מahirot 12 מ'

כח	זרץ	חוון	תבן	חכם	cars
(-2) 15	(+2) 14	(+2) 14	(-4) 3	(+1) 13	(-5) 6
מיומניות הבדיקה +5	+4, התגבות +4				
חוושים ראיית חושר 26 מ', הבדיקה קבואה 15					
שפויות —					
אתגר 1 (200 נק"נ)					

**דו-ראשי.** הכלב נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) ובזריקות הצלחה נגד השפעות שמנסחות לגרום לו להיות עיוור, מוקסם, חירש, מבוהל, המומ או חסר הכרה.

### פעולות

**התקפות מרובות.** הכלב מבצע שתי התקפי נשיכה.

מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינו חסר אונים. נשימת מים. הכריש יכול לנשום אף ורק מתחת לפני מים.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 6 (ק1 8 + 2) נזק דוקר.

כרישי שוניות קטנים מקרוביהם כרישי הענק וכרישי הצד, מתגוררים באזורי מים רדודים וشنויות אלמוגים ומתאספים בלהקות קטנות כדי לצד. כריש בוגר מגע לאורך 2 עד 3 מטרים.

## לטאה

חיה קטנטנה, חסרת נתיה

דריג שריון 10
נקודות פגעה 2 (ק4)
מהירות 6 מ', טיפוס 6 מ'

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	cars
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (4-)
חושים ראית חושך 9 מ', הבחנה קבועה 9 שפות — אתגר 0 (10 נק"נ)					

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 0+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 1 נזק דוקר.

**לטאה ענקית**  
חיה גדולה, חסרת נתיה

דריג שריון 12 (שריון טבעי)
נקודות פגעה 19 (ק3 + 3)
מהירות 9 מ', טיפוס 9 מ'

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	cars
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (3-)
חושים ראית חושך 9 מ', הבחנה קבועה 10 שפות — אתגר $\frac{1}{4}$ (50 נק"נ)					

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 6 (ק1 8 + 2) נזק דוקר.

לטאה ענקית יכולה לשמש לרכיבה או כברחת משא. לטאים גם מגדים אותם בתור חיות מהמד, ומתחת לפני האדמה לטאות ענק משתמשות לרכיבה ולמשא על ידי דרו, דואגר ואחרים.

## ممותה

חיה עצומה, ללא נתיה

דריג שריון 13 (שריון טבעי)
נקודות פגעה 126 (ק11 + 55)

**אתגר 5 (1,800 נק"נ)**

**טירוף דם.** הכריש נהנה מיתרונו בגלגול התקפת קפא"פ נגד יצור שחסורתו לו נקודות פגעה.  
**נשימת מים.** הכריש יכול לנשום אף ורק מתחת לפני מים.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 9+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 22 (ק3 10 + 6) נזק דוקר.

כריש ענק הוא באורך 9 מטר ובדרכו כל נמצא בעומק האוקיינוס. הוא חסר פחד לחלווטי, הוא יתקוף על כל דבר שחווצה את דרכו, כולל לוויתנים וספינות.

## כריש ציד

חיה גדולה, חסרת נתיה

דריג שריון 12 (שריון טבעי)
נקודות פגעה 45 (ק6 12 + 10)
מהירות 0 מ', שחיה 12 מ'

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	cars
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (3-)
מיומניות הבחנה +2 חושים אל-ראייה 9, הבחנה קבועה 12 שפות — אתגר 2 (450 נק"נ)					

**טירוף דם.** הכריש נהנה מיתרונו בגלגול התקפת קפא"פ נגד יצור שחסורתו לו נקודות פגעה.  
**נשימת מים.** הכריש יכול לנשום אף ורק מתחת לפני מים.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 13 (ק2 8 + 4) נזק דוקר.

קטן יותר הכריש ענק אבל גדול ופראי יוצר מכירש שנויו, כריש ציד צד במים עמוקים. הוא בדרך כלל צד לבדו, אבל אזור מסוים יכול להכיל כמה כרישים צידים. כריש ציד איזור מגע לאורך  $\frac{1}{2}$  עד 6 מטרים.

## כריש שוניות

חיה בינויית, חסרת נתיה

דריג שריון 12 (שריון טבעי)
נקודות פגעה 22 (ק4 8 + 4)
מהירות 0 מ', שחיה 12 מ'

כוח	זרץ	חוון	תבן	חכם	cars
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (0)	4 (3-)
מיומניות הבחנה +2 חושים אל-ראייה 9 מ', הבחנה קבועה 12 שפות — אתגר $\frac{1}{2}$ (100 נק"נ)					

**טקטיקת להקה.** הכריש נהנה מיתרונו בגלגול התקפה נגד צורים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ'

**מהירות 12 מ'**

כוח	זרע	חיסון	תבוגן	חכם	cars
(+7)	9 (-1)	(+5) 21	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)
חושיים הבחנה קבועה 10					
שפטות —					
אתגר 6 (2,300 נק"נ)					

**הסתערות רומסת.** אם הממותה געה לפחות 6 מ' בכו ישן לעבר יצור ואחר מכן פוגעת בו עם התקפת נגיעה באוטו. תור, המטרה חייבת להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 18 או ליפול שרועה. אם המטרה שרוועה, הממותה יכולה לבצע התקפת רקיעה אחת נגדה בתור פעלולה נוספת.

**פעולות**

גיחיה. התקפת נשך קפא"פ: + 10 לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 25 (4 + 7 נזק דוקר.
רקיעה. התקפת נשך קפא"פ: 10 + לפגיעה, הישג 1½ מ', יצור שרוע אחד. פגעה: 29 (4 + 7 נזק מוחץ.

מממותה היא יצור דמי פיל עם פרווה עבה ונויבים ארוכים. חסונות ופראיות יותר מפילים רגילים, הממותות מתגוררות במוגן ורחב של אזור אקלים, החל מהת-ארקטית עד לתת-טרופי.

**מסטיף**

chia בימנית, חסרת נטיה

דרוג שרiox 12 נקודות פגעה 5 (1 + 8 נזק)
מהירות 12 מ'

כוח	זרע	חיסון	תבוגן	חכם	cars
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)
חושיים אל-ראיה 9 מ', הבחנה קבועה 8					
שפטות —					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**פעולות**

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגיעה, הישג 1½ מ', יצור אחד. פגעה: 4 (1 + 2 נזק דוקר, ומטרה חייבת להצליח בזריקת הצלה לחסום בד"ק 11 או לסתוג 10 (4 + 6 נזק רעל. אם נזק הרעל מפחית את המטרה ל-0 נקודות פגיעה, המטרה הופכת יציבה אבל מורעלת למשך 1 שעה, גם לאחר שהшибה נקודות פגעה, והוא משותקת כל עוד היא מורעלת בדרך זו.

**מקור גרדן**

chia גודלה, חסרת נטיה

דרוג שרiox 11

נקודות פגעה 19 (3 + 10 נזק)  
מהירות 15 מ'

כוח	זרע	חיסון	תבוגן	חכם	cars
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)
חושיים הבחנה קבועה 10					
שפטות —					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**פעולות**

**מקור.** התקפת נשך קפא"פ: +4 לפגעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (1 + 2 נזק חותם.

מקור גראן היא ציפור גבוהה שלא יכול לעמוד בעלת רגליים חזקות ומkor כבד בצוואר משולש. יש לה אפי נבזה והיא נוטה לתקוף כל יצור שלא מוכר לה ומתקרב אליה.

**נדל ענק**

chia קטנה, חסרת נטיה

דרוג שרiox 13 (שרiox טבעי)

נקודות פגעה 4 (1 + 6 נזק דוקר.

מהירות 9 מ', טיפוס 9 מ'

כוח	זרע	חיסון	תבוגן	חכם	cars
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)
חושיים אל-ראיה 9 מ', הבחנה קבועה 8					
שפטות —					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**פעולות**

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג 1½ מ', יצור אחד. פגעה: 4 (1 + 2 נזק דוקר, ומטרה חייבת להצליח בזריקת הצלה לחסום בד"ק 11 או לסתוג 10 (4 + 6 נזק רעל. אם נזק הרעל מפחית את המטרה ל-0 נקודות פגיעה, המטרה הופכת יציבה אבל מורעלת למשך 1 שעה, גם לאחר שהшибה נקודות פגעה, והוא משותקת כל עוד היא מורעלת בדרך זו.

**נחל חריק**

chia במנני של חיים קטנטנות, חסרת נטיה

דרוג שרiox 12 (שרiox טבעי)

נקודות פגעה 22 (5 + 8 נזק)

מהירות 6 מ', טיפוס 6 מ'

כוח	זרע	חיסון	תבוגן	חכם	cars
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)
עמירות לנזק דוקר, חותם, מוחץ					
חסינות למיצבים אחוז, המומ, מאובן, מבוהל, מוקסם,					
מרושן, משותק, שרוע					
חושיים אל-ראיה 3 מ', הבחנה קבועה 8					
שפטות —					
אתגר ½ (100 נק"נ)					

**נחל.** הנחל יכול לתפוס חלל של יצור אחר ולהיפר והוא

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 3 + לפגעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 4 (1 + 6 נזק דוקר. אם מטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לחסום בד"ק 11 או ליפול שרוע.

מסטיפים הם כלבים מרשים ומאוד מוערכים על ידי דומי אדם בצדתו נאמנותם וחושיהם החדים. ניתן לאמן מסטיפים בתור כלבי שמירה, כלבי ציד או כלבי לחימה. זוטונים ודומיי אדם קטנים אחרים רוכבים עליהם בתור רמיכים.

**נחיל.** הנחיל יכול לתפוס חלל של יצור אחר ולהיפר והוא יכול לעبور דרך כל פתח שגודל מספיק עבור עורב קטנטן. הנחיל לא יכול להшиб נקודות פגיעה או להנות מנקודות פגעה זמניות.

## פעולות

**מקורים.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג 0 מ', מטרה אחת בחלל הנחיל. פגעה: 7 (ק2) נזק דוקר, או 3 (ק6) נזק דוקר אם לנחיל יש חצי ממספר נקודות הפגיעה שלו או פחות.

### נחיל עטלפים

נחיל בינווי של חיות קטנטנות, חסורת נתיחה

דרוג שרירון 12  
נקודות פגעה 22 (ק5)  
מהירות 0 מ', תעופה 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
5 (-3)	(+2)	15 (0)	10 (+2)	2 (4-)	4 (1-3)
<b>חסינות למלכבים</b>	<b>אחז</b> , המום, מאובן, מבוהל, מוקסם, מרוסין, משוטק, שרוע				
חושים אל-ראיה 18 מ', הבחנה קבועה 11	—				
—atger ¼ (50 נק"נ)					

**תhoodה.** הנחיל לא יכול להשתמש בא-ראיה שלו בעודו חירש. **חוושmiaה חד.** הנחיל נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על שמיעה. **נחיל.** הנחיל יכול לתפוס חלל של יצור אחר ולהיפר והוא יכול לעبور דרך כל פתח שגודל מספיק עבור עטלף קטנטן. הנחיל לא יכול להшиб נקודות פגעה או להנות מנקודות פגעה זמניות.

## פעולות

**נשיכות.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג 0 מ', יצור אחד בחלל הנחיל. **פגעה:** 5 (ק2) נזק דוקר, או 2 (ק4) נזק דוקר אם לנחיל יש חצי ממספר נקודות הפגיעה שלו או פחות.

### נחיל עכברושים

נחיל בינווי של חיות קטנטנות, חסורת נתיחה

דרוג שרירון 10  
נקודות פגעה 24 (ק7 - 7)  
מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
9 (-1)	(+0)	11 (9)	(-1) 2 (4-)	10 (+0)	3 (4-)
<b>עמידות לנזק</b>	<b>דוקר</b> , חותך, מוחץ				
<b>חסינות למלכבים</b>	<b>אחז</b> , המום, מאובן, מבוהל, מוקסם, מרוסין, משוטק, שרוע				
חושים ראיית חושך 9 מ', הבחנה קבועה 10	—				
—atger ¼ (50 נק"נ)					

יכול לעبور דרך כל פתח שגודל מספיק עבור חרק קטנטן. הנחיל לא יכול להшиб נקודות פגעה או להנות מנקודות פגעה זמניות.

## פעולות

**נשיכות.** התקפת נשק קפא"פ: 3+ לפגעה, הישג 0 מ', מטרה אחת בחלל הנחיל. **פגעה:** 10 (ק4) נזק דוקר, או 5 (ק2) נזק דוקר אם לנחיל יש חצי ממספר נקודות הפגיעה שלו או פחות.

### נחיל נחשים ארסיים

נחיל בינווי של חיות קטנטנות, חסורת נתיחה

דרוג שרירון 14  
נקודות פגעה 36 (ק8)  
מהירות 9 מ', שחיה 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
8 (-1)	(+4)	18 (11)	(+0)	1 (5-)	3 (4-)
<b>עמידות לנזק</b>	<b>דוקר</b> , חותך, מוחץ				
<b>חסינות למלכבים</b>	<b>אחז</b> , המום, מאובן, מבוהל, מוקסם, מרוסין, משוטק, שרוע				
חושים אל-ראיה 3 מ', הבחנה קבועה 10	—				
שפויות —					
—atger 2 (450 נק"נ)					

**נחיל.** הנחיל יכול לתפוס חלל של יצור אחר ולהיפר והוא יכול לעبور דרך כל פתח שגודל מספיק עבור חרק קטנטן. הנחיל לא יכול להшиб נקודות פגעה או להנות מנקודות פגעה זמניות.

## פעולות

**נשיכות.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגעה, הישג 0 מ', יצור אחד בחלל הנחיל. **פגעה:** 7 (ק2) נזק דוקר, או 3 (ק1) נזק דוקר אם לנחיל יש חצי ברצף הצללה לחוץן שלו או פחות. המטרה חיבת בצע רזריקת הצללה לחוץן בד"ק 10, ולספוג 14 (ק6) נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצלילה.

### נחיל אורבים

נחיל בינווי של חיות קטנטנות, חסורת נתיחה

דרוג שרירון 12  
נקודות פגעה 24 (ק7 - 7)  
מהירות 3 מ', תעופה 15 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
6 (-2)	(+2)	14 (8)	(-1)	3 (4-)	6 (2-)
<b>מיומניות הבחנה +5</b>					
<b>עמידות לנזק</b>	<b>דוקר</b> , חותך, מוחץ				
<b>חסינות למלכבים</b>	<b>אחז</b> , המום, מאובן, מבוהל, מוקסם, מרוסין, משוטק, שרוע				
חושים הבחנה קבועה 15	—				
שפויות —					
—atger ¼ (50 נק"נ)					

לטיפולו, כולל הליכה במהופך על תקרות, ללא צורך בבדיקה תכונתית. כל עוד הנחיל נוגע בקורים הוא יודע את המיקום המדויק של כל יצור אחר הנוגע באותו קורם. הנחיל מתעלם מ מגבלות תנועה שנגרמו על ידי קורם. **נחיל צרעות**. לנחיל צרעות יש מהירות הליכה של ½ מ', מהירות תעופה של 9 מ' ואין לו מהירות טיפולו.

**נחש ארסי**  
חייה קטנטנה, חסרת נטיה  
דריג שריון 13  
נקודות פגיעה 2 (4)  
מהירות 9 מ', שחיה 9 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (1-5)	10 (+0)	3 (4-)
חושים אל-ראיה 3 מ', הבחנה קבועה 10 שפונות — אתגר ¼% (25 נק"נ)					

## פעולות

**נשיככה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 1 נזק דוקר, והמטרה חייבת לבצע זריקת הצלה לחוץן بد"ק 11 ולספוג 5 (4) נזק רעל אם היא נכשלה או חצי נזק אם הצליחה.

**נחש ארסי ענק**  
חייה בינונית, חסרת נטיה

דריג שריון 14  
נקודות פגיעה 11 (2)  
מהירות 9 מ', שחיה 9 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
10 (-4)	3 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (2)
מיומניות הבחנה 2+					
חושים אל-ראיה 3 מ', הבחנה קבועה 12 שפונות — אתגר ¼% (50 נק"נ)					

## פעולות

**נשיככה.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג 3 מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (4+4) נזק דוקר, והמטרה חייבת לבצע זריקת הצלה לחוץן بد"ק 11 ולספוג 10 (3) נזק רעל אם היא נכשלה, או חצי נזק אם הצליחה.

**נחש בריח**  
חייה גדולה, חסרת נטיה

דריג שריון 12  
נקודות פגיעה 13 (2)  
מהירות 9 מ', שחיה 9 מ'

**חש ריח חד.** הנחיל נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) יכול לתפוס חלל של יצור אחר ולהיפר והוא נחל. הנחיל יכול לפתח שגדול מספיק עבור עצברוש קטנטן. הנחיל לא יכול להשב נקודות פגיעה או להנות מנוקדות פגיעה זמניות.

## פעולות

**נשיככה.** התקפת נשק קפא"פ: 2+ לפגיעה, הישג 0 מ', מטרה אחת בחלל הנחיל. פגעה: 7 (2) נזק דוקר, או 3 (4) נזק דוקר אם לנחיל יש חצי ממספר נקודות הפגיעה שלו או פחות.

**נחיל קיפרים**  
נחל בנוני של חיית קטנטנות, חסרת נטיה

דריג שריון 13  
נקודות פגעה 28 (8-8-8)  
מהירות 0 מ', שחיה 12 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (5-)	7 (-2)	2 (4-)
עמידות לנזק דוקר, חותך, מוחץ חסינות למצבים אחז, המומ, מאובן, מבוהל, מוקסם, מרוסן, משותק, שרוע חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 8 שפונות — אתגר 1 (200 נק"נ)					

**טירוףدم.** הנחיל נהנה מיתרונו בגלגולו התקפת קפא"פ נגד יצור שהסרות לו נקודות פגעה.  
**נחל.** הנחיל יכול לתפוס חלל של יצור אחר ולהיפר והוא יכול לעبور דרך כל פתח שגדול מספיק עבור קיפר קטנטן. הנחיל לא יכול להשב נקודות פגעה או להנות מנוקדות פגעה זמניות.  
**נשימת מים.** הנחיל יכול לנשום ארך וرك מתחת לפני מים.

## פעולות

**נשיככה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג 0 מ', יצור אחד בחלל הנחיל. פגעה: 14 (4) נזק דוקר, או 7 (2) נזק דוקר אם לנחיל יש חצי ממספר נקודות הפגיעה שלו או פחות.

### חולפה: נחili Chrikim

סוגי חרקים שונים יכולים להתאסף בנחילים, וכל נחיל יש מאפיינים מייחדים המתוירים כאן.

**נחל חיפושים.** לנחיל חיפושים יש מהירות חפירה של 1% מ'.

**נחל נדלים.** יצור שהופחת ל-0 נקודות פגעה על ידי נחל נדלים הופך יציבה אבל מורעלת למשך 1 שעה, גם לאחר שהשיב נקודות פגעה, והוא משותק כל עוד הוא מורעל בדרך זו.

**נחל עכביישים.** לנחיל עכביישים יש את המאפיינים הנוספים הבאים.

**טיפוס עכבייש.** הנחיל יכול לטפס על משטחים קשים

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגעה, הישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 1 נזק דוקר ועוד 7 (ק4) נזק רעל.

נחש מעופף הוא נחש בצלע בהיר, בעל כנפיים, הנמצא בג'ונגלים מרוחקים. אנשי שבט וחברי כתות מביתים לפעמים נחשים מעופפים כדי לשמש כשליחים המעבירים מגילות על ידי הרכות סבבן.

### גץ

חיה קטנטנה, חסרת נטיה

דריג שריון 13

נקודות פגעה 1 (ק1 - 1)

מahirot 3 מ', תעופה 18 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
5 (-3)	(-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (+2)	14 (6 (-2))
+4 מילומניות הבחנה					
חוושים הבחנה קבועה 14					
— שפויות —					
—atiger 0 (10 נק"נ)					

**חש ראייה חד.** הנץ נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה.

## פעולות

**טופרים.** התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגעה, הישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 1 נזק חותך.

### גץ דם

חיה קטנה, חסרת נטיה

דריג שריון 12

נקודות פגעה 7 (ק6)

מahirot 3 מ', תעופה 18 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
6 (-2)	(-4)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (5 (-3))
+4 מילומניות הבחנה					
חוושים הבחנה קבועה 14					
— שפויות —					
—atiger ¼ (25 נק"נ)					

**חש ראייה חד.** הנץ נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה.

**טקטיקת להקה.** הנץ נהנה מיתרונו בגלגולו התקפה נגד יוצרים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטווח ½ מ' מהיצור אותו הוא תוקף וכן הברית אינו חסר אוניום.

## פעולות

**מקור.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 4 (ק1 + 2) נזק דוקר.

הנדם קיבל את שמו מנוצותיו האדומות ומטבעו התקופני. הוא יתוקף כמעט כל חיה, וידקור אותן במקור דמי הפגיעה

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (-5)	1 (+0)	(-4) 3
חושים אל-ראייה 3 מ', הבחנה קבועה 10					
— שפויות —					

—atiger ¼ (50 נק"נ)

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 5 (ק1 + 2) נזק דוקר.

**ברית.** התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 6 (2 + 8) (ק1 + 2) נזק מוחץ, והמטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבריחה 14). עד שהאחזקה מסתיתית, המטרה מרוסנת, והנחש לא יכול לאחוז מטרה נוספת.

### נחש בריח ענק

חיה עצומה, ללא נטיה

דריג שריון 12

נקודות פגעה 60 (ק28 + 8)

מahirot 9 מ', שחיה 9 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (-5)	1 (+0)	(-4) 3
+2 מילומניות הבחנה					
חושים אל-ראייה 3 מ', הבחנה קבועה 12					
— שפויות —					
—atiger 2 (450 נק"נ)					

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגעה, הישג 3 מ', יצור אחד. פגעה: 11 (ק2 + 4) נזק דוקר.

**ברית.** התקפת נשך קפא"פ: 6+ לפגעה, הישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 13 (4 + 8) (ק2 + 4) נזק מוחץ, והמטרה (ד"ק לבריחה 16). עד שהאחזקה מסתיתית, המטרה מרוסנת, והנחש לא יכול להשתמש בהתקף בריח נגד מטרה אחרת.

### נחש מעופף

חיה קטנטנה, חסרת נטיה

דריג שריון 14

נקודות פגעה 5 (ק2 + 4)

מahirot 9 מ', תעופה 18 מ', שחיה 9 מ'

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
4 (-3)	(-4)	18 (+4)	11 (0)	2 (-4)	12 (+1)
5 (-3)					
חושים אל-ראייה 3 מ', הבחנה קבועה 11					
— שפויות —					
—atiger ¼ (25 נק"נ)					

**מטס.** הנחש אינו מעורר התקפות מזדמנות כאשר הוא עף החוצה מההישג של אויביו.

כמו קרובי משפחתו הקטנים, הוא יתקוף יצור פצע עד' לזרע את קצז. ידועים מקרים בהם נשרי ענק צדו יצורים זמאים ורעים במשר ימים כדי להונאות מסבלם.

## סיוו משא

חיה גדולה, חסרת נטייה

דריג שריון 10  
נקודות פגעה 19 (3 + 10ק3)

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כraz
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	10	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	12	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	2	7
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	11	11
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	12	12
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	13	13
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	14	14
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	15	15
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	16	16
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	17	17
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	18	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	19	19
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	20	20
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	21	21
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	22	22
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	23	23
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	24	24
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	25	25
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	26	26
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	27	27
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	28	28
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	29	29
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	30	30
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	31	31
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	32	32
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	33	33
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	34	34
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	35	35
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	36	36
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	37	37
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	38	38
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	39	39
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	40	40
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	41	41
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	42	42
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	43	43
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	44	44
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	45	45
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	46	46
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	47	47
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	48	48
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	49	49
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	50	50

## פעולות

פרשות. התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ'. מטרה אחת. פגעה: 9 (2 + 4) נזק מוחץ.

## סיוו קרב

חיה גדולה, חסרת נטייה

דריג שריון 11  
נקודות פגעה 19 (3 + 10ק3)

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כraz
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	12	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	13	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	14	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	15	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	16	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	17	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	18	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	19	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	20	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	21	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	22	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	23	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	24	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	25	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	26	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	27	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	28	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	29	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	30	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	31	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	32	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	33	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	34	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	35	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	36	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	37	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	38	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	39	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	40	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	41	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	42	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	43	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	44	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	45	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	46	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	47	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	48	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	49	18
(-2)	(+4)	(0)	(+0)	50	18

## פעולות

פרשות. התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ'. מטרה אחת. פגעה: 11 (2 + 4) נזק מוחץ.

## סיוו ריכבה

חיה גדולה, חסרת נטייה

דריג שריון 10  
נקודות פגעה 13 (2 + 10ק2)

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כraz
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	10	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	11	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	12	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	13	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	14	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	15	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	16	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	17	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	18	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	19	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	20	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	21	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	22	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	23	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	24	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	25	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	26	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	27	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	28	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	29	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	30	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	31	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	32	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	33	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	34	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	35	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	36	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	37	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	38	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	39	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	40	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	41	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	42	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	43	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	44	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	45	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	46	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	47	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	48	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	49	16
(-2)	(+3)	(0)	(+0)	50	16

שלו. נci דם מתקבים יחד בלהקות גדולות, ומתקיפים כליהה כדי לילוד טופ.

## נשר

חיה בוגרת, חסרת נטייה

דריג שריון 10

נקודות פגעה 5 (ק1 + 8ק2)

מרירות 3 מ', תעופה 15 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כraz
7 (-2)	(+0)	(+1)	(+1)	2 (-4)	2 (4) (-3)

ימוניות הבחנה +3

חשימות הבחנה קבואה 13

שפונות —

אתגר 0 (10 נק"נ)

חשוי ראייה וריח חדים. הנשר נהנה מיתרונו בבדיקות

חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ראייה או ריח.

טקטיקת להקה. הנשר נהנה מיתרונו בגלגולו התקפה נגד

יצורים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוחו  $\frac{1}{2}$  מ'.

מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אין חסר אוניות.

## פעולות

מקור. התקפת נשק קפא"פ: 2+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ'. מטרה אחת. פגעה: 2 (ק4) נזק דוקר.

נשר ענק, ניטראלי רע

דריג שריון 10

נקודות פגעה 22 (ק10 + 6)

מרירות 3 מ', תעופה 18 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כraz
15 (+2)	(+0)	10 (2)	15 (2)	6 (-2)	12 (1) 7 (-2)

ימוניות הבחנה +3

חשימות הבחנה קבואה 13

שפונות מבני מדברת אבל אין יכול לדבר

אתגר 1 (200 נק"נ)

חשוי ראייה וריח חדים. הנשר מבצע שתי התקפות:

מקור אחת והתקפת טופרים אחד.

מקור. התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ'.

מטרה אחת. פגעה: 7 (2 + 4ק2) נזק דוקר.

טופרים. התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ'.

מטרה אחת. פגעה: 9 (2 + 6ק2) נזק חותך.

הנשר הענק הוא בעל אינטליגנציה גבוהה ואפי זדוני. שלא

## פעולות

**פרוסות.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 8 (2(3+4) נזק מוחץ.

## סוסון ים

חיה קטנטנה, חסרת נט"ה

כוח	זרע	חיסון	תבן	חכם	כרח
1 (5-)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)
מיהירות 0 מ', שחיה 6 מ'					
חשופים הבדיקה קבואה 10					

—— שפטות —

אתגר 0 (0 נזק"ב)

**נשימת מים.** סוסון הים יכול לנשום אך ורק מתחת לפני מים.

## סוסון ים ענק

חיה גדולה, חסרת נט"ה

דרוג שריון 13 (שרון טבעי)  
נקודות פגעה 16 (ק1(10-2(ק3))  
מיהירות 0 מ', שחיה 12 מ'

כוח	זרע	חיסון	תבן	חכם	כרח
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	12 (-4)	2 (+1)	5 (-3)
חשופים הבדיקה קבואה 11					
—— שפטות —					
אתגר $\frac{1}{2}$ (100 נזק"ב)					

**הסתערות.** אם סוסון הים נעל לפחות 6 מ' בקדום ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת נגיחה באוטו סיבוב, המטרת סופגת 7 (2(6-2(ק6)) נזק מוחץ נוספת. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לכוכב בד"ק 11 או ליפול שרוע. נשימת מים. סוסון הים יכול לנשום אך ורק מתחת לפני מים.

## פעולות

**נגיחה.** התקפת נשק קפא"פ: 3+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 4 (1+6(1) נזק מוחץ.

כמו קרוביהם הקטנים יותר, סוסוני הים הענקים הם דגימות ביישניות, עם גופים מאורכים וצבעוניים ומבנה מפותלים. אלפיים מימים מאמנים אותם כרכמים.

## סוסון

חיה קטנטנה, חסרת נט"ה

דרוג שריון 13  
נקודות פגעה 1 (ק1(1-4))  
מיהירות 9 מ'

כוח	זרע	חיסון	תבן	חכם	כרח
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	12 (-4)	2 (+1)	3 (-4)

**מיומניות הבדיקה 3+, התגבות 5+**  
חושיים הבדיקה קבועה 13  
—— שפטות —  
אתגר 0 (10 נזק"נ)

**חושי שמיעה וريح חדים.** הסמור נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכות על שמיעת או ריח.

## פעולות

**נשיכת.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 1 נזק דוקר.

## סמור ענק

חיה בינויית, חסרת נט"ה

דרוג שריון 13  
נקודות פגעה 9 (ק2(8))  
מיהירות 12 מ'

כוח	זרע	חיסון	תבן	חכם	כרח
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (3-)
מיומניות הבדיקה 3+, התגבות 5+					
חושיים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבועה 13 —— שפטות — אתגר $\frac{1}{8}$ (25 נזק"נ)					

**חושי שמיעה וريح חדים.** הסמור נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכות על שמיעת או ריח.

## פעולות

**נשיכת.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 5 (ק1(4+3) נזק דוקר).

## סרטן

חיה קטנטנה, חסרת נט"ה

דרוג שריון 11 (שרון טבעי)  
נקודות פגעה 2 (ק1(4))  
מיהירות 6 מ', שחיה 6 מ'

כוח	זרע	חיסון	תבן	חכם	כרח
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)
מיומניות התגבות 2+					
חושיים אל-ראייה 9 מ', הבדיקה קבועה 9 —— שפטות — אתגר 0 (10 נזק"נ)					

**אםfib.** הסרטן יכול לנשום אוויר ומים.

## פעולות

**טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 0+ לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 1 נזק מוחץ.

## סרטן ענק

חיה בינויית, חסרת נט"ה

המטרה סופגת 2 (ק4) נזק מוחץ נוספת. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוכב בד"ק 10 או ליפול שרוע.

**קרקע בטוחה.** העז נהנית מיתרונו בזריקות הצלה לכוכב ולזריזות שהיא מבצעת נגד ההשפעות שמנסות להפיל אותה שרועה.

## פעולות

**נגיחה.** התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 3 (ק1 + 1) נזק מוחץ.

### עד עבקית

חיה גדולה, חסרת נטיה

דרוג שריון 11 (שרון טبعי)  
נקודות פגעה 19 (ק3 + 10)  
מהירות 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(-2)	(+3)	11	(+0)	12	(-4)
17	(+1)	12	(+1)	3	(-4)
(-2) 6	(+3) 11	(+0) 12	(+1) 12	(-4) 3	(-4)
<b>חוויים</b> הבחנה קבועה 11					
—					
אתגר $\frac{1}{2}$ (100 נק"נ)					

**הסתערות.** אם העז נעה לפחות 6 מ' בקדם ישר לכיוון המטרה ואז תוקפת עם התקפת נגיחה באוטו סיבוב, המטרה סופגת 5 (ק2) נזק מוחץ נוספת. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוכב בד"ק 13 או ליפול שרוע.

**קרקע בטוחה.** העז נהנית מיתרונו בזריקות הצלה לכוכב ולזריזות שהיא מהצעתגנד ההשפעות שמנסות להפיל אותה שרועה.

## פעולות

**נגיחה.** התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 8 (ק2 + 3) נזק מוחץ.

### עטלף

חיה קטנטנה, חסרת נטיה

דרוג שריון 12  
נקודות פגעה 1 (ק1 - 1)  
מהירות  $\frac{1}{2}$  מ', תעופה 9 מ'.

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
2	(-4)	15	(+2)	8	(-1)
(-4) 2	(+2) 15	(-1) 8	(+2) 2	(-4) 12	(+1) 4
(-3) 4					
<b>חוויים</b> אל-ראיה 18 מ', הבחנה קבועה 11					
—					
אתגר 0 (10 נק"נ)					

**תהודה.** העטלף לא יכול להשתמש באל-ראיה שלו בעודו חירש.  
**חשוש ממיעה חד.** העטלף נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על מיעה.

דרוג שריון 15 (שרון טבעי)  
נקודות פגעה 13 (ק3 + 10)  
מהירות 9 מ', שחיה 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(-4)	(+1)	3	(-1)	9	(+0)
13	(+2)	15	(+1)	1	(-5)
(-4)	(+1)	(+0)	(+1)	(-1)	(-4)
<b>מיומנויות</b> הדגנות 4					

חוויים אל-ראיה 9 מ', הבחנה קבועה 9

—  
אתגר  $\frac{1}{2}$  (25 נק"נ)

**אמפיבי.** הסרtan יכול לנשום אוויר ומים.

## פעולות

טופר. התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 4 (1d6 + 1) נזק מוחץ, והמטרה הופכת אחותה (ד"ק לברירה 11). לסרtan יש שני טופרים, שכל אחד מהם יכול לאחוז רק מטרת אחת.

### עורב

חיה קטנטנה, חסרת נטיה

דרוג שריון 12  
נקודות פגעה 1 (ק1 - 1)  
מהירות 3 מ', תעופה 15 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
2	(-4)	14	(+2)	8	(-1)
(-4) 2	(+2)	(-4) 12	(+1)	6	(-2)
<b>חוויים</b> הבחנה קבועה 13					
— אתגר 0 (10 נק"נ)					

חיקוי. העורב יכול לחקות קולות פשוטים ששמעו בעבר, כגון חישת אדם, בכינוק או ציווץ חייה. יצור ששמע את הקולות יכול להבחן שמדובר בחיקוי עם הוא מצליח בבדיקה חוכמה (תגובה) בד"ק 10.

## פעולות

מקור. התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. פגעה: 1 נזק דוקר.

### עז

חיה ביןנית, חסרת נטיה

דרוג שריון 10  
נקודות פגעה 4 (ק1 - 8)  
מהירות 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(-1)	(+1)	10	(+0)	11	(+0)
(-4) 2	(+2)	(-4) 12	(+1)	10	(+0)
(-3) 5					
<b>חוויים</b> הבחנה קבועה 10					
— אתגר 0 (10 נק"נ)					

התהודה. אם העז נעה לפחות 6 מ' בקדם ישר לכיוון המטרה ואז תוקפת עם התקפת נגיחה באוטו סיבוב,

## פעולות

נשיכה. התקפת נשך קפא"פ: 0 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ',  
יצור אחד. פגעה: 1 נזק דוקר.

## עטוף ענק

חיה גדולה, חסרת נתיחה

דריג שריון 13

נקודות פגעה 22 (ק4(10)

מהירות 3 מ', תעופה 18 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
(+2) 15	(+3) 16	(0) 11	(+1) 2	(-4) 6	(-2) 12
טושים אל-ראיה 18 מ', הבחנה קבועה 11					
——					
אטגר $\frac{1}{4}$ (50 נק"נ)					

תhoodה. העטוף לא יכול להשתמש באל-ראיה שלו בעודו  
חישר.

חש שמייה חד. העטוף נהנה מיתרון בבדיקות חוכמה  
(הבחנה) המסתמכת על שמייה.

## פעולות

נשיכה. התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ',  
יצור אחד. פגעה: 5 (ק1(2 + 2 נזק דוקר).

## עיט

חיה קטנה, חסרת נתיחה

דריג שריון 12

נקודות פגעה 3 (ק1(6)

מהירות 3 מ', תעופה 18 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
6 (2)	(+2) 15	(0) 10	(+0) 2	(-4) 2	(-2) 14
טומנויות התבוננות +4					
טושים ראיית חושך 9 מ', הבחנה קבועה 10					
——					
אטגר 0 (10 נק"נ)					

טיפוס עכביישי. העכבייש יכול לטפס על משטחים קשים  
לטיפולו, כולל הליכה במוהוף על תקרות, ללא צורך  
בבדיקה תכונה.

חישת קורים. כל עוד העכבייש נוגע בקורים הוא יודע את  
המיקום והמדובר של כל יצור הנוגע בהםם קורים.  
הליקת קורים. העכבייש מעתלים מגבלות תנועה שנגרמת  
על ידי קורים.

## פעולות

טופרים. התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ',  
מטירה אחת. פגעה: 4 (ק1(2 + 2 נזק דוקר).

## עיט ענק

חיה גדולה, ניטרלי טוב

דריג שריון 13

נקודות פגעה 26 (ק4(10 + 4)

מהירות 3 מ', תעופה 24 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
(+3) 17	(+1) 13	(-1) 8	(+2) 14	(-1) 10	(+3) 16
——					
אטגר (10 נק"נ)					

נשיכה. התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג  $\frac{1}{2}$  מ',  
יצור אחד. פגעה: 1 נזק דוקר, והמטירה חייבת להציח  
בזריקת הצלה לחוון בד"ק 9 או לספוג 2 (ק4(2 נזק רעל.

## עכבייש דבר ענק

חיה בינוית, חסרת נתיחה

דריג שריון 13  
נקודות פגעה 11 (ק2(8 + 2)  
 מהירות 12 מ', טיפול 12 מ'

יצור אחד. פגעה: 7 (נק' 8 + 3) נזק דוקר, והמטרה חיבת לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 11, ולספוג 9 (נק' 2) נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצלחה. אם נזק הרעל מפחית את המטרה ל-0 נזודות פגעה, המטרה הופכת יציבה אבל מורעלת למשך 1 שעה, גם לאחר שהшибה נזודות פגעה, והיא משותקת כל עוד היא מורעלת בדרך זו.

**קורים (טעינה 6-5).** התקפת נשך טוחה: 5 + לפגעה, טווח 9 / 18 מ', מטריה אחת. פגעה: המטרה מרסונת על ידי הקורים. בתור פעולה, מטרה מרסונת יכולה לבצע בדיקת כוח בד"ק 12 כדי לקרווע את הקורים. ניתן גם לתקוף את הקורים ולהמשיכם (דרג"ש 10, נק"פ 5, רגישות לנזק באש, חסינות לנזק מוחץ, רעל ותודעה).

כדי לילוך את טרפו, העכבייש הענק קורה קורים מורכבים או יורה חוטי קורים דבריים מבטנו. עכבייש ענק נמצאים בדרך כלל מתחת לפני האדמה, ומאורותיהם יהיה בדרך כלל על התקירה או בנקיים אפלים ומכווי קורים. מאורות אלה לעיתים קרובות מלאות בפקעות קורים המכילות את קורבנוטיהם הקודמים.

### עכבייש רצף תפלצ גдол, חסר נתיה

דריג שריון 13 (שריון טבעי)  
nezodot fagava 32 (5k 10 + 5)  
mahirahot 9 m', tipuo 9 m'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (0+)	6 (2-)
+ מיזוגות התגנבות 6+					
חושיים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שנות —					
אתגר 3 (700 נק"נ)					

**טיול אתררי.** בתור פעולה נוספת, העכבייש יכול לעبور באופן קסום מהמישור החומרני אל המישור האתררי, או להיפר. טיפוס העכבייש. העכבייש יכול לטפס על משטחים קשים לטיפוס, כולל הליכה במאהופר על תקרות, ללא צורך בדיקת תכונה.  
**הלייכת קורים.** העכבייש מתעלם מוגבלות תנועה שנגרמת על ידי קורים.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג 1½ מ', ייצור אחד. פגעה: 7 (נק' 10 + 2) נזק דוקר, והמטרה חיבת לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 11, ולספוג 18 (נק' 4) נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצלחה. אם נזק הרעל מפחית את המטרה ל-0 נזודות פגעה, המטרה הופכת יציבה אבל מורעלת למשך 1 שעה, גם לאחר שהшибה נזודות פגעה, והיא משותקת כל עוד היא מורעלת בדרך זו.

לעכבייש רצף יש את יכולת הקסומה להנכון וליצאת מהמישור האתררי. נראה כילו הוא מופיע משומן מקום ונעלם במהירות לאחר שתקף. תנועותיו במישור האתררי

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (3-)
+ מיזוגות הבחנה 3+, הtagnbowt 7+					
חושיים אל-ראייה 3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 13 שנות —					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**טיפוס עכבייש.** העכבייש יכול לטפס על משטחים קשים לטיפוס, כולל הליכה במאהופר על תקרות, ללא צורך בבדיקה תכונה.

**חישת קורים.** כל עוד העכבייש נוגע בקורסים הוא יודע את המיקום המדויק של כל יצור אחר הנוגע באותו קורים. הלייכת קורים. העכבייש מתעלם מוגבלות תנועה שנגרמת על ידי קורים.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 3 + לפגעה, הישג 1½ מ', ייצור אחד. פגעה: 4 (נק' 6 + 1) נזק דוקר, והמטרה חיבת לבצע זריקת הצלה לחוון בד"ק 11, ולספוג 7 (נק' 6) נזק רעל אם נכשל, או חצי נזק אם הצלחה. אם נזק הרעל מפחית את המטרה ל-0 נזודות פגעה, המטרה הופכת יציבה אבל מורעלת למשך 1 שעה, גם לאחר שהшибה נזודות פגעה, והיא משותקת כל עוד היא מורעלת בדרך זו.

עכבייש האזב הענק קפטן יותר מעכבייש ענק הצד טרפ בשטח פתוח או מתחבא במאורות, סדקים או בחלל מוסתר מתחת לפסולות.

### עכבייש ענק

חיה גודלה, חסרת נתיה

דריג שריון 14 (שריון טבעי)	nezodot fagava 26 (5k 4 + 10)	mahirahot 9 m', tipuo 9 m'			
כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (0+)	4 (3-)
+ מיזוגות הtagnbowt 7+					
חושיים אל-ראייה 3 מ', ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10 שנות —					
אתגר 1 (200 נק"נ)					

**טיפוס עכבייש.** העכבייש יכול לטפס על משטחים קשים לטיפוס, כולל הליכה במאהופר על תקרות, ללא צורך בבדיקה תכונה.

**חישת קורים.** כל עוד העכבייש נוגע בקורסים הוא יודע את המיקום המדויק של כל יצור אחר הנוגע באותו קורים. הלייכת קורים. העכבייש מתעלם מוגבלות תנועה שנגרמת על ידי קורים.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשך קפא"פ: 5 + לפגעה, הישג 1½ מ',

ומספר נקודות הפגיעה המרבי שלה פוחת ב-3 (ק6) כל 24 שניות. אם מספר נקודות הפגיעה המרבי של המטרה מופחת ל-0 כתוצאה ממחלת זו, המטרה מתה.

עץ מוער					
צמח עצום, חסר נתיה					
דריג שריון 13 (שריון טבעי) נקודות פגיעה 59 (ק7 + 14)					
מהירות 6 מ'					
כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
2 (4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

רגשות לנזק אש  
עמיות לנזק דוקר, מוחץ  
חושים הבחנה קבועה 10  
שפנות שפה אחת הידעה ליווצר שלו  
אתגר 2 (450 נק"נ)

מראת שקיי. כאשר העץ לא צץ, לא ניתן להבחן בין עץ לגיל.

### פעולות

טחנה. התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגיעה, הישג 3 מ', מטרת אחת. פגיעה: 14 (ק3 + 4) נזק מוחץ.

עץ מוער הוא עץ רגיל שניתנו לו מודעות וניידות על ידי החלש התעוורויות או קסם דומה.

**עקרוב**  
חייה קטנטנה, חסרת נתיה

דריג שריון 11 (שריון טבעי) נקודות פגיעה 1 (ק1 - 1)					
מהירות 3 מ'					

עקרוב					
חייה גדולה, חסרת נתיה					
דריג שריון 11 (שריון טבעי) נקודות פגיעה 1 (ק1 - 1)					
כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
2 (-4)	11 (0)	8 (-1)	1 (-5)	1 (8)	2 (-4)

חוושים אל-ראייה 3 מ', הבחנה קבועה 9  
שפנות —  
אתגר 0 (10 נק"נ)

### פעולות

עקבץ. התקפת נשק קפא"פ: 2+ לפגיעה, הישג 1% מ', יצור אחד. פגיעה: 1 נזק דוקר, ומטרת חיבת לבצע זריקת הצלה לחוון بد"ק 9 ולספוג 4 (ק8) נזק רעל אם היא נכשלה או חצי נזק אם הצלחה.

**עקרוב ענק**  
חייה גדולה, חסרת נתיה

עקרוב ענק					
חייה גדולה, חסרת נתיה					
דריג שריון 15 (שריון טבעי) נקודות פגיעה 52 (ק7 + 14)					
מהירות 12 מ'					

לפני שבו למישור החומר נראות כאלו הוא מסוגל לשגר את עצמו.

### עכברוש

חייה קטנטנה, חסרת נתיה

דריג שריון 10 נקודות פגיעה 1 (ק1 - 4)					
--	--	--	--	--	--

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
2 (-4)	11 (0)	9 (-1)	2 (-4)	4 (0)	4 (-3)

חוושים ראיית חושך 9 מ', הבחנה קבועה 10  
שפנות —  
אתגר 0 (10 נק"נ)

חש ריח חד. העכברוש נהנה מיתרון בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח.

### פעולות

נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: 0+ לפגיעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגיעה: 1 נזק דוקר.

### עכברוש ענק

חייה קטנטנה, חסרת נתיה

דריג שריון 12 נקודות פגיעה 7 (ק2)					
--------------------------------------	--	--	--	--	--

כוח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרח
7 (-2)	15 (2)	11 (0)	2 (-4)	10 (0)	4 (-3)

חוושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 10  
שפנות —  
אתגר ¼ (25 נק"נ)

חש ריח חד. העכברוש נהנה מיתרון בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על ריח.

**טקטיקת להקה.** העכברוש נהנה מיתרון בגלגול התקפה נגד יוצרים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטווח 1½ מ' מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינו חסר אונים.

### פעולות

נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגיעה: 4 (2 + 4) נזק דוקר.

### חולופה: עכברוש ענק מוכחה מחלות

חלק מעכברוש הענק נושאים מחלות אරוחות שמתפשטות באמצעות הנשיכות שלהם. לעכברוש ענק חולוה יש דרגות אטגר של ¼ (25 נק"נ) ואת הפעולה הבאה במקום התקפת נשיכה.

נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, הישג 1% מ', מטרת אחת. פגיעה: 4 (2 + 4) נזק דוקר. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לחוון بد"ק 10 או להדק במחלה. עד שהמחלה נרפאת, המטרה לא יכולה להשיב נקודות פגיעה אלא רק באמצעות קסומים,

## פעולות

**נגיעה.** התקפת נשק קפא"פ: 8 + לפגעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 19 (ק 8+6) נזק דוקר. **רקיעה.** התקפת נשק קפא"פ: 8 + לפגעה, הישג 1½ מ', יוצר שרוע אחד. פגעה: 22 (ק 6+10) נזק מוחץ.

## פונטר

חיה בינוית, חסרת נתיה

דירוג שריון 12

נקודות פגעה 13 (ק 3)

מהירות 15 מ', טיפוס 12 מ'

כוח	זרע	חוון	ת奔	חכם	כרח
(+) 14	(+) 15	(+) 2	(+) 10	(+) 3	(-) 4
מיזוגיות הבחנה +4	+	התגבות +6			
חוושים הבחנה קבועה 14					
שיפות —					
אתגר ¼ (50 נק"נ)					

**חש ריח חד.** הפונטר נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכות על ריח. **התנפלוות.** אם הפונטר נע לפחות 6 מ' בק' יש לעבר יוצר ולآخر מכין פוגע בו עם התקפת טופרים באותו תור, המטרה חייבת בזריקת הצלה לכוח בד"ק 12 או ליפול שרועה. אם המטרה שרועה, הפונטר יכול לבצע התקפת נשיכה אחת נגדה בתור פעולה נוספת.

## פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (ק 1+6) נזק דוקר. **טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 4 (ק 1+4) נזק חותך.

## פרדה

חיה בינוית, חסרת נתיה

דירוג שריון 10

נקודות פגעה 11 (ק 2+8)

מהירות 12 מ'

כוח	זרע	חוון	ת奔	חכם	כרח
(+) 14	(+) 10	(+) 13	(+) 2	(-) 4	(+) 0
מיזוג הבבחנה קבועה 10					
חוושים הבחנה קבועה 10					
שיפות —					
אתגר ¼ (25 נק"נ)					

**בהתמת משא.** הפרדה נהשכת כבעל חיים גדול לצורך קביעת יכולת הנשיאה שלה.

**קרקע בטוחה.** הפרדה נהנית מיתרונו בזריקות הצלה לכוח ולחריזות שהוא מבצעת נגד הרהשפות שמנסות להפיל אותה שרועה.

## פעולות

**פרשות.** התקפת נשק קפא"פ: 2 + לפגעה, הישג 1½ מ',

כוח	זרע	חוון	ת奔	חכם	כרח
(+) 15	(+) 13	(+) 2	(+) 1	(-) 5	(-) 1
מושגים אל-ראיה 18 מ', הבחנה קבועה 9					
שיפות —					
אתגר 3 (700 נק"נ)					

## פעולות

**התקפות מרותבות.** העקרוב מבצע שלוש התקפות: שת' התקפות טופר והתקפת עוקץ אחת. **טופר.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (2+8) נזק מוחץ, ומטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבירה 12). לעקרוב יש שני טופרים, שלכל אחד מהם יכול לאחזון רק מטרה אחת. **עוקץ.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג 1½ מ', יוצר אחד. פגעה: 7 (ק 1+10) נזק דוקר, ומטרה חייבת לבצע Zarikat הצלחה לחוון בד"ק 12, ולספוג 22 (ק 4+10) נזק רעל אם נכשלה, או חיזק אם הצלחה.

## פוני

חיה בינוית, חסרת נתיה

דירוג שריון 10

נקודות פגעה 11 (ק 2+8)

מהירות 12 מ'

כוח	זרע	חוון	ת奔	חכם	כרח
(+) 15	(+) 10	(+) 13	(+) 2	(-) 4	(+) 0
מושגים הבחנה קבועה 10					
שיפות —					
אתגר ¼ (25 נק"נ)					

## פעולות

**פרשות.** התקפת נשק קפא"פ: 4 + לפגעה, הישג 1½ מ', מטרה אחת. פגעה: 7 (ק 2+4) נזק מוחץ.

## פיל

חיה עצמה, ללא נתיה

דירוג שריון 12 (שריון טבעי)

נקודות פגעה 76 (ק 2+12)

מהירות 12 מ'

כוח	זרע	חוון	ת奔	חכם	כרח
(+) 22	(+) 9	(-) 11	(-) 4	(+) 3	(-) 6
מושגים הבחנה קבועה 10					
שיפות —					
אתגר 4 (1,100 נק"נ)					

**הסתערות רומסת.** אם הפיל נע לפחות 6 מ' בק' יש לעבר יוצר ולآخر מכין פוגע בו עם התקפת גניה באוטו תור, המטרה חייבת בזריקת הצלה לכוח בד"ק 12 או ליפול שרועה. אם המטרה שרועה, הפיל יכול לבצע התקפה רקיעה אחת נגדה בתור פעולה נוספת.

חושים ראיית חורף 9 מ', הבדיקה קבועה 11

—  
שיפות —  
אתגר 0 (0 נק"נ)

אמפייבי. הצפראדע יכולת לנשומ אוויר ומים. זינוק מהמקום. הקפיצה לרוחק של הצפראדע הא למרחך של עד 3 מ' והקפיצה לגובה שלה היא עד 1% מ', בין אם היא רצתה לפני הקפיצה ובין אם לא.

לצפראדע אין התקפות ממשמעות. היא ניזונה מחרקים קטנים ובדרכ כל שכונת ליד מים, בעצים או מתחת לפני האדמה. נתוני המשחק של הצפראדע יכולם לשמש גם עבור קרפדה.

### צפראדע ענקית

חיה בינויית, חסרת נטיה

דריג שריון 11

נקודות פגעה 18 (4ק8)  
מהירות 9 מ', שחיה 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
(+1)	13	(+1)	11	2	(-4)
12	(+1)	(+0)	(+0)	10	(+0)
+3	+2	+2	+2	3	(-4)
+ מיזמניות הבדיקה +2, התגנבות +3					
חושים ראיית חורף 9 מ', הבדיקה קבועה 12					
— שיפות — אתגר 0 (50 נק"נ)					

אמפייבי. הצפראדע יכולת לנשומ אוויר ומים. זינוק מהמקום. הקפיצה לרוחק של הצפראדע הא למרחך של עד 6 מ' והקפיצה לגובה שלה היא עד 3 מ', בין אם היא רצתה לפני הקפיצה ובין אם לא.

### פעולות

נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: +3 לפגעה, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 4 (1p6 + 1) נזק דוקר, והמטרה

הופכת אחזקה (ד"ק לבריחה 11). עד שהאחזקה מסתיימת, המטרה מרוסנת, והצפראדע לא יכולת לנשוך מטרה נוספת. הצפראדע מבצעת התקפת נשיכה אחת נגד מטרה בעליה. מגודל קטן או קטן יותר שהיא אוחזת. אם ההתקפה

פוגעת, המטרה נבלעת, והאחזקה מסתיימת. יצור שנבלע הופך עיוור ומרושן, הוא נהנה ממחסנה מלא נגד התקפות והשפעות אחרות מחוץ לצפראדע, והוא סופג 5 (4ק2) נזק חומצה בתחלת כל תור של הצפראדע. הצפראדע יכולת

בלבול רך מטרה אחת בכל זמן נתון.

אם הצפראדע מתחה, יצור שבבלעה מפסיק להיות מרושן על ידיה יוכל לצאת מהגופה על ידי שימוש ב-½ מ' של

תנועה, וליפיל שרווע מחוצה לה.

### צרעה ענקית

חיה בינויית, חסרת נטיה

דריג שריון 12

נקודות פגעה 13 (8ק3)  
מהירות 3 מ', תעופה 15 מ'

מטרה אחת. פגעה: 4 (4ק1 + 2) נזק מוחץ.

### צבע

חיה בינויית, חסרת נטיה

דריג שריון 11

נקודות פגעה 5 (4ק1 + 1)  
מהירות 15 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
11	(+0)	13	(+1)	12	(+1)
11	(+1)	(+0)	(+1)	2	(-4)

+ מיזמניות הבדיקה +3

חושים הבדיקה קבועה 13

—  
שיפות —

אתגר 0 (10 נק"נ)

סקטיקת להקה. הצבע נהנה מיתרונו בגלגול התקפה נגד יצורים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוח ½ מ'. מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינו חסר אונים.

### פעולות

נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: +2 לפגעה, היישג 1½ מ',

מטרה אחת. פגעה: 3 (4ק6) נזק דוקר.

### צבע ענק

חיה גודלה, חסרת נטיה

דריג שריון 12

נקודות פגעה 45 (6ק10 + 12)  
מהירות 15 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
16	(+3)	14	(+2)	14	(-2)
16	(+2)	(+2)	(+2)	2	(-4)

+ מיזמניות הבדיקה +3

חושים הבדיקה קבועה 13

—  
שיפות —

אתגר 1 (200 נק"נ)

השתוללות. כאשר הצבע מפחית יותר ל-0 נקודות פגעה עם התקפת קפא"פ בטורו, הוא יכול לבצע פעולה נוספת כדי לנوع עד חצי מהמטרות שלו ולבצע התקפת נשיכה.

### פעולות

נשיכה. התקפת נשק קפא"פ: +5 לפגעה, היישג 1½ מ',

מטרה אחת. פגעה: 10 (6ק2 + 3) נזק דוקר.

### צפראדע

חיה קטנטנה, חסרת נטיה

דריג שריון 11

נקודות פגעה 1 (4ק1 - 1)  
מהירות 6 מ', שחיה 6 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	cars
1	(-4)	3	(-1)	8	(-5)
1	(-5)	(-1)	(+1)	13	(-1)

+ מיזמניות הבדיקה +1, התגנבות +3

מטרה אחת. פגעה: 22 (3+6) נזק מוחץ.  
**סלע.** התקפת נשק טווח: 9+ לפגעה, טווח 15 / 30 מ',  
 מטרה אחת. פגעה: 30 (7+6) נזק מוחץ.

### קטלן

חיה עצמה, ללא נתיחה

**דריג שריון 12** (שריון טבעי)  
 נזודות פגעה 90 (12+12)  
 מהירות 0 מ', שחיה 18 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרא
(+4)	(+0)	10	(+1)	13	3
(-2)	(-4)	7	(+1)	12	1
19					
<b>מיומניות הבחנה 3+</b>					
חושים אל-ראייה 36 מ', הבחנה קבועה 13					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר 3 (700 נק"נ)</b>					

תודה. הקטלן לא יכול להשתמש בא-ראייה שלו בעודו חירש.  
**עצבית נשימה.** הקטלן יכול לעזור את נשימתו למשך 30 דקות.  
**חש שמייה חד.** הקטלן נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על שמייה.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 6+ לפגעה, הישג 1½ מ',  
 מטרה אחת. פגעה: 21 (5+6) נזק דוקר.

### קייפר

חיה קטנטנה, חסרת נתיחה

**דריג שריון 13**  
 נזודות פגעה 1 (1-4ק) 1  
 מהירות 0 מ', שחיה 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרא
(-4)	2	(+3)	9	(-1)	1
(-4)	2	(-2)	7	(-5)	1
2	16	(-1)	9	(-1)	1
<b>חושים ראיית חושך 18 מ', הבחנה קבועה 8</b>					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר 0 (10 נק"נ)</b>					

**טירוף דם.** הקיפר נהנה מיתרונו בגלגול התקפות קפא"פ נגד צור שחרורות לו נזודות פגעה.  
**ನිශ්මත මිම.** הקיפר יכול לנשום אך ורק מתחת לפני מים.

### פעולות

**נשיכה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגעה, הישג 1½ מ',  
 מטרה אחת. פגעה: 1 נזק דוקר.

הkipר הוא דג טורף בעל שניים חדות. הקיפר יכול להסתגל לכל סביבה מימית, כולל אגמים קרירים לתוך קרקעים. לעיתים קרובות הם מתאפסים בנחלים; הנתוני המשחק עברו נחיל קיפורים מופיעים בהמשך בספק זה.

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרא
(+0)	(+2)	10	(+0)	10	(-5)
(-4)	3	(+0)	(+2)	14	(+0)
10					
<b>חושים הבחנה קבועה 10</b>					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר ½ (100 נק"נ)</b>					

### פעולות

**עוז.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג 1½ מ',  
 יצור אחד. פגעה: 5 (2+6) נזק דוקר, והמטירה חיבת לבצע צriskת הצלה לחוון בד"ק 11, ולספוג 10 (3+6) נזק רעל רעל אם נכשלה, או חי זנק אם הצלחה. אם מזק הרעל מפחית את המטרה ל-0 נזודות פגעה, המטרה הופכת ל'זיה אבל מורעלת למשך 1 שעה, גם לאחר שהשיבה נזודות פגעה, והוא משותקת כל עוד היא מורעלת בדרך זו.

### קוף

חיה בימנית, חסרת נתיחה

**דריג שריון 12**  
 נזודות פגעה 19 (3+8ק) 6  
 מהירות 9 מ', טיפוס 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרא
(+3)	(+2)	14	(+2)	14	6
(-2)	(-2)	12	(+1)	7	(-2)
16					
<b>מיומניות אטלטיקה 5+, הבחנה 3+</b>					
<b>חושים הבחנה קבועה 13</b>					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר ½ (100 נק"נ)</b>					

### פעולות

**התקפות מרובות.** הקוף מבצע שתי התקפות אגרוף.  
**אגروف.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגעה, הישג 1½ מ',  
 מטרה אחת. פגעה: 6 (3+6) נזק מוחץ.  
**סלע.** התקפת נשק טווח: 5+ לפגעה, טווח 7½ / 15 מ',  
 מטרה אחת. פגעה: 6 (3+6) נזק מוחץ.

### קוף ענק

חיה עצמה, ללא נתיחה

**דריג שריון 12**  
 נזודות פגעה 157 (15+12ק) 60  
 מהירות 12 מ', טיפוס 12 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרא
(+6)	(+2)	14	(+4)	18	7
(-2)	(-2)	12	(+1)	7	(-2)
23					
<b>מיומניות אטלטיקה 9+, הבחנה 4+</b>					
<b>חושים הבחנה קבועה 14</b>					
<b>שפונות —</b>					
<b>אתגר 7 (2,900 נק"נ)</b>					

### פעולות

**התקפות מרובות.** הקוף מבצע שתי התקפות אגרוף.  
**אגروف.** התקפת נשק קפא"פ: 9+ לפגעה, הישג 3 מ',

## קרנף

חיה גדולה, חסרת נטיה

דריג שריון 11 (שרין טבעי)

נקודות פגעה 45 (6(2+10+12)

מהירות 12 מ'

כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

(-2) 6 (0+) 10 (0+) 11 (-1) 8 (-4) 3 כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

(+5) 21 (-1) 8 (-2) 15 (+2) 2 (-4) 12 (+1) 6 (-2) כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

**חשיבות הבדיקה קבואה 11**

**שפטות —**

**אתגר 2 (450 נק"נ)**

**הסתערות.** אם הקרנף נע לפחות 6 מ' בקו ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת נגיעה באוטו סיבוב, המטרה סופגת 9 (2(8) נזק מוחץ נוסף. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 15 או ליפול שרוע.

## פעולות

נגיעה. התקפת נשך קפא"פ: 7 + לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ',

מטרה אחת. פגעה: 14 (2(8+5) נזק מוחץ.

## קרפדה ענקית

חיה גדולה, חסרת נטיה

דריג שריון 11

נקודות פגעה 39 (6(2+6)

מהירות 6 מ', שחיה 12 מ'

כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

(-4) 3 (+2) 15 (+1) 13 (-4) 2 (-4) 10 (+0) 11 (+0) 3 (-4) 4 (-3) כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

**חשיבות ראיית חושך 9 מ', הבדיקה קבואה 10**

**שפטות —**

**אתגר 1 (200 נק"נ)**

**אמפייבי.** הקרפדה יכול לנשום אויר ומים.

**динוק מהמקום.** הקפיצה לרוחק של הקרפדה היא למרחק של עד 6 מ' והקפיצה לגובה שלה היא עד 3 מ', בין אם היא רזה לפני הקפיצה ובין אם לא.

## פעולות

נשיכה. התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ',

מטרה אחת. פגעה: 7 (2+5) נזק דוקר ועוד 5

(10(1 נזק רעל, המטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבריחה

13). עד שהאחזקה מסתיימת, המטרה מרוסנת, והקרפדה

לא יכולה לנשוך מטרה נוספת.

**בליעת.** הקרפדה מבצעת התקפת נשיכה אחת נגד מטרה

מוגדל בינוין או קטן יותר שהיא אוחזת. אם ההתקפה

פוגעת, המטרה נבלעת, והאחזקה מסתיימת. מטרה

שنبלה הופכת עיוורת ומרוסנת, היא נהנית ממחסנה מלא

נגד התקפות והשפעות אחרות מוחץ לקרפדה, והוא סופגת

10 (6(3 נזק חומצה בתחילת כל תור של הקרפדה.

הקרפדה יכולה לבלווע רק מטרה אחת בכל זמן נתון.

אם הקרפדה מתה, יצור שבלה מפסיק להיות מרסן

על ידיה ויכול לצאת מהגוף על ידי שימוש ב- $\frac{1}{2}$  מ' של

תנועה, וליפול שרוע מחוץ לה.

## شيخ موוער

צמח קטן, חסר נטיה

דריג שריון 9

נקודות פגעה 10 (6(2)

מהירות 6 מ'

כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

(-2) 6 (0+) 10 (0+) 11 (-1) 8 (-4) 3 כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

(+5) 21 (-1) 8 (-2) 15 (+2) 2 (-4) 12 (+1) 6 (-2) כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

**חשיבות הבדיקה קבואה 11**

**שפטות —**

**אתגר 2 (450 נק"נ)**

**הסתערות.** אם השרף נע לפחות 6 מ' בקו ישר לכיוון המטרה ואז תוקף עם התקפת נגיעה באוטו סיבוב, המטרה סופגת 9 (2(8) נזק מוחץ נוסף. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלה לכוח בד"ק 15 או ליפול שרוע.

## פעולות

נגיעה. התקפת נשך קפא"פ: 7 + לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ',

מטרה אחת. פגעה: 14 (2(8+5) נזק מוחץ.

## קרפדה ענקית

חיה גדולה, חסרת נטיה

דריג שריון 11

נקודות פגעה 39 (6(2+6)

מהירות 6 מ', שחיה 12 מ'

כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

(-4) 3 (+2) 15 (+1) 13 (-4) 2 (-4) 10 (+0) 11 (+0) 3 (-4) כוח דיזן חסום תנוף חכם כרא

**חשיבות ראיית חושך 9 מ', הבדיקה קבואה 10**

**שפטות —**

**אתגר 1 (200 נק"נ)**

**אמפייבי.** הקרפדה יכול לנשום אויר ומים.

**динוק מהמקום.** הקפיצה לרוחק של הקרפדה היא למרחק

של עד 6 מ' והקפיצה לגובה שלה היא עד 3 מ', בין אם היא

רזה לפני הקפיצה ובין אם לא.

## פעולות

נשיכה. התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ',

מטרה אחת. פגעה: 7 (2+5) נזק דוקר ועוד 5

(10(1 נזק רעל, המטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבריחה

13). עד שהאחזקה מסתיימת, המטרה מרוסנת, והקרפדה

לא יכולה לנשוך מטרה נוספת.

**בליעת.** הקרפדה מבצעת התקפת נשיכה אחת נגד מטרה

מוגדל בינוין או קטן יותר שהיא אוחזת. אם ההתקפה

פוגעת, המטרה נבלעת, והאחזקה מסתיימת. מטרה

שنبלה הופכת עיוורת ומרוסנת, היא נהנית ממחסנה מלא

נגד התקפות והשפעות אחרות מוחץ לקרפדה, והוא סופגת

10 (6(3 נזק חומצה בתחילת כל תור של הקרפדה.

הקרפדה יכולה לבלווע רק מטרה אחת בכל זמן נתון.

אם הקרפדה מתה, יצור שבלה מפסיק להיות מרסן

על ידיה ויכול לצאת מהגוף על ידי שימוש ב- $\frac{1}{2}$  מ' של

תנועה, וליפול שרוע מחוץ לה.

**משמעות.** התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגיעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ',

מטרה אחת. פגעה: 1 נזק מוחץ, והמטרה הופכת אחזקה

(ד"ק לבריחה (10). עד שהאחזקה מסתיימת, המטרן אין

יכול להשתמש במושמי נגדי מטרה אחרת.

**ענ דיא (נטען לאחר מנוחה קצרה או ארוכה).** ענ דיא

ברדיוס  $\frac{1}{2}$  מ' משתרע סביב המטרן בתנאי שהוא מתחת

לפני המים. האזור מעורפל בכבדות למשך 1 דקה, אבל

זרם שימושי יכול לפזר את הדיא. לאחר שחרור הדיא,

המטרן יכול להשתמש בפעולות מאוז בתור פעולה נוספת.

תנין						תמן ענק					
חיה גדולה, חסרת נטיה						חיה גדלה, חסרת נטיה					
<b>דירוג שריון 12 (שריון טבעי)</b> <b>נקודות פגעה 19 (ק3 + 10ק3)</b> <b>מהירות 6 מ', שחיה 9 מ'</b>						<b>דירוג שריון 11</b> <b>נקודות פגעה 52 (ק78 + 10ק7)</b> <b>מהירות 3 מ', שחיה 18 מ'</b>					
<b>כוח</b> <b>זרע</b> <b>חוון</b> <b>תבן</b> <b>חכם</b> <b>כרז</b>						<b>כוח</b> <b>זרע</b> <b>חוון</b> <b>תבן</b> <b>חכם</b> <b>כרז</b>					
(+2) 15	(+0) 10	(+1) 13	(-4) 2	(+0) 10	(+3) 5	(+3) 17	(+1) 13	(-3) 4	(+0) 4	(-3) (-)	
<b>מיומניות התגוננות 2+</b> <b>חושים הבדיקה קבואה 10</b> — <b>שפויות —</b> <b>אתגר ½ (100 נק"נ)</b>						<b>מיומניות הבדיקה 4+</b> , התגוננות 5+ <b>חושים ראיית חושך 18 מ', הבדיקה קבואה 14</b> — <b>אתגר 1 (200 נק"נ)</b>					
<b>עצירת נשימה.</b> התנין יכול לעצור את נשימתו למשך 15 דקות.						<b>עצירת נשימה.</b> בעודו מחוץ למים, התמן יכול לעצור את נשימתו למשך 1 שעה.					
<b>פעולות</b>						<b>פעולות</b>					
<b>נשיכה.</b> התקפת נשך קפא"פ: 4+ לפגעה, הישג ½ מ', יצור אחד. פגעה: 7 (ק1 + 10ק1) נזק דוקר, המטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבריחה 12). עד שהאחזקה מסתיימת, המטרה מרוסנת, והtanin לא יכול לנשוך מטרה אחרת.						<b>משושים.</b> התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגעה, הישג 4½ מ', מטרה אחת. פגעה: 10 (ק2 + 6ק2) נזק מוחץ. אם המטרה היא יצור, הוא הופך אחזוז (ד"ק לבריחה 16). עד שהאחזקה מסתיימת, המטרה מרוסנת, והtanin לא יכול להשתמש בהתקפת משושים נגד מטרה אחרת.					
<b>תנין ענק</b> חיה עצומה, ללא נטיה						<b>ען דיו (נטען לאחר מנחת קצרה או ארכחה).</b> ען דיו ברדיוס 6 מ' משתרע סביב התמן ננה בנתנו שהוא מתה נתן דקה, אבל זרם משמעותי יכול לפזר את הדיו. לאחר שחזור הדיו, התמן יכול להשתמש בפעולות מאוז בטור פעולה נוספת.					
<b>דירוג שריון 14 (שריון טבעי)</b> <b>נקודות פגעה 85 (ק9 + 12ק9)</b> <b>מהירות 9 מ', שחיה 15 מ'</b>						<b>חיה קטנה, חסרת נטיה</b>					
<b>כוח</b> <b>זרע</b> <b>חוון</b> <b>תבן</b> <b>חכם</b> <b>כרז</b>						<b>דירוג שריון 12</b> <b>נקודות פגעה 3 (ק6)</b> <b>מהירות 12 מ'</b>					
(+5) 21	(-1) 9	(+3) 17	(-4) 2	(+0) 10	(+2) 7	(-2)	8 (-1)	(+2) 15	(+0) 11	(-4) 3	(+1) 12
<b>מיומניות התגוננות 5+</b> <b>חושים הבדיקה קבואה 10</b> — <b>שפויות —</b> <b>אתגר 5 (1,800 נק"נ)</b>						<b>+3</b> <b>מיומניות הבדיקה קבואה 13</b> — <b>אתגר 0 (10 נק"נ)</b>					
<b>עצירת נשימה.</b> התנין יכול לעצור את נשימתו למשך 30 דקות.						<b>חושי שמיעה וריח חדים.</b> התן נהנה מיתרונות בבדיקות חוכמה (הבדיקה) המסתמכו על שמיעה או ריח. <b>טקטיקת להקה.</b> התן נהנה מיתרונות בגלגול הבדיקה נגד צוריהם אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוחו ½ מ' מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינו חסר אוניים.					
<b>פעולות</b>						<b>פעולות</b>					
<b>התקפות מרובות.</b> התנין מבצע שתי התקפות: התקפת נשיכה אחת והתקפת זנב אחת.						<b>נשיכת פגעה 1 + לפגעה, הישג ½ מ', מטרה אחת.</b>					
<b>נשיכה.</b> התקפת נשך קפא"פ: 8+ לפגעה, הישג 2½ מ', מטרה אחת. פגעה: 21 (ק3 + 10ק3) נזק דוקר, המטרה הופכת אחזקה (ד"ק לבריחה 16). עד שהאחזקה מסתיימת, המטרה מרוסנת, והtanin לא יכול לנשוך מטרה נוספת.						<b>נשיכת פגעה 1 - 1 נזק דוקר.</b>					
<b>זנב.</b> התקפת נשך קפא"פ: 8+ לפגעה, הישג 3 מ', מטרה אחת שאינה אחזקה על ידי התן. פגעה: 14 (ק2 + 5) נזק מוחץ. אם המטרה היא יצור, הוא חייב להציג בזריקת הצלה לכוח בד"ק 16 או ליפול שרוע.											

/ 120 מ', מטרת אחת. פגעה: 5 (ק10) נזק דוקר. מהיגנות (נטען לאחר מנוחה קצרה או ארוכה). למשך 1 דקה, האביר יכול לומר פקודה או אזהרה מיוחדת בכל פעם שיצור שהוא יכול לראות בטוחה 9 מ' וain עין בפנים מבע גלגול התקפה או דרייקט הצלחה. היצור יכול להסיף קפ' 4 לגילול בתנאי שהוא יכול לשמעו ולהבין את האביר. יצור יכול להנות מקובית מהיגנות אחת בכל גלגול. השפעה זו מסתנית אם האביר הופר חסר אונים.

### פעולות תגובה

**הדיפה.** האביר מוסיף 2 לדרג'ש שלו נגד התקפה קפא"פ אחת שהיתה פוגעת בו. כדי לעשות זאת, האביר חייב לראות את התוקף ולהחזיק נשך קפא"פ.

אבלים הם לחומים אשר מתחייבים לשרת שליטים, מסדרים דתיים או מטרות אצליות. נתית האביר קובעת את מידת שמירת ההתחייבות שלו. בין אם הוא יוצא למסע או מסייר במלוכה, האביר יונע בדרך כלל עם פמלה הכלולת נשאי כלים ושכירות חבר שהם פשוטי עם.

### אבל

**דמוי אדם בינווי** (כל גצע), כל נתיה

**דריג שריון 15** (שריון חזה)  
נקודות פגעה 9 (ק2)(8)  
מהירות 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	crcz
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)
מיומניות תרמית 5+, תבונה 4+, שכונע 5+					
חושים הבחנה קבועה 12					
שפויות שתי שפות כלשהן					
אתגר 25 (נק"נ)					

### פעולות

**סיף.** התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגעה, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 5 (ק1 8 + 1) נזק דוקר.

### פעולות תגובה

**הדיפה.** האziel מוסיף 2 לדרג'ש שלו נגד התקפה קפא"פ אחת שהיתה פוגעת בו. כדי לעשות זאת, האziel חייב לראות את התוקף ולהחזיק נשך קפא"פ.

לאziel יש סמכות רחבה והשפעה רבה בתור חבר המועד העליון, וברשותו עושר וקשירים שיכולים להפוך אותו לבעל כוח כמו של מלכים וగנרים. האziel נוסע בדרך כלל עם שומרים ומשרטים שהם פשוטי עם.

נתוני המשחק של האziel יכולים לשמש גם כדי לייצג חצרנים שאינם ממשפוחות אצולה.

### בריוו

**דמוי אדם בינווי** (כל גצע), כל נתיה שאינה טובה

**דריג שריון 11** (שריון עור)  
נקודות פגעה 32 (ק7 8 + 10)

## נספח מ"מ-ב: דמיות

### לא שחקן

נספח זה מכיל נתונים מסוימים עבור דמיות דמיות אדים ללא שחקן שונים, שההרפטקנים עשויים להיתקל בהם. במהלך המערה, החל מפשוטה העם ועד רב-מגים אדים. פסקאות נתונות אלו משמשות ליצג הן דב"שים אונשיים ולא אונשיים.

### התאמת דב"שים

ישנן מספר דרכים קלות להattaים את הדבש"ים בנספח זה עבור מערכת הבית שלך.

**מאפיין גזע.** ניתן להסיף מאפייני גזע לדב"ש. לדוגמה, לדראוד זוטן עשוי להיות מהירות של ½ מ' ואת המאפיין בר מזל. הוספת מאפייני גזע לדב"ש אשר אינה משנה את דירוג האתגר שלו. לפרטים נוספים על מאפייני גזע, ראה בספר החוקים לשחקן.

**החלפת לחשים.** אחת הדרכים להattaים להחליף אחד או יותר מחלחים שלהם. מטלי לחשים היא להחליף אחד או יותר מחלחים שלהם. אתה יכול להחליף כל לחש בראשית הלוחשים של הדב"ש בלבד אחר מאותו דרג ומאוותה רישימת לחשים. החלפת לחשים בדרך זו אינה משנה את דירוג האתגר של הדב"ש. **החלפת שריון ונשך.** ניתן להעתות או להוריד את הנשך שלו. שינוים בדריג השריון והנשך יכולות לשנות את דירוג האתגר של הדב"ש.

**חפץ קסם.** ככל שהדב"ש חזק יותר, כך גדל הסיכוי שיש לו חפץ קסם אחד או יותר. לדוגמה, רב-מג יכול להחזיק מטה או שרביט קסומיים, כמו גם מגילה או שייקוי אחד או יותר. הוספת חפץ קסם משמעותי שגורם נזק יכולה לשנות את דירוג האתגר של הדב"ש.

### אביר

**דמוי אדם בינווי** (כל גצע), כל נתיה

**דריג שריון 18** (שריון לוחות)  
נקודות פגעה 52 (ק8 16 + 16)  
מהירות 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	crcz
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	+2
דריקות הצלה חוות 4+, חכם 2+					
חושים הבחנה קבועה 10					
שפויות שתי שפות כלשהן (בדרכן כל מדברת)					
אתגר 3 (700 נק"נ)					

**אמץ.** האביר נהנה מיתרונו בזריקות הצלה נגד השפעות שמנסות להפוך אותו מבוהל.

### פעולות

**התקפות מרובות.** האביר מבצע שתי התקפות קפא"פ. **חרב אדירה.** התקפת נשך קפא"פ: 5+ לפגעה, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 10 (ק2 6 + 3) נזק חותך. **רובה קשת כבד.** התקפת נשך טווח: 2+ לפגעה, טווח 30

## פעולות תגובה

**הדיפה.** הגלדייטור מוסיף 3 לדרג"ש שלו נגד התקפת קפא"פ אחת שהיתה פוגעת בו. כדי לעשות זאת, הגלדייטור חייב לראות את התקוף ולהחזיק נשק קפא"פ.

גלדייטורים נלחמים כדי לבדוק את המון הרועש. חלק מהגלדייטורים הם לוחמים אכזריים שמתיחסים לכל קרב כאל מאבק לח"ם או למות, בעוד שארחים הם לוחמים מוקזעים שמרוויחים עלמות גדולות, אך רק לעיתים רחוקות נלחמים למות.

### גש

דמוי אדם בינוין (כל גצע), כל נתיה

דריג שריון 13 (שריון עור)
נקודות פגעה 16 (3 + 8ק3)
מהירות 9 מ'.

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+0) 11	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

מיומנויות טבע +4, הבחנה +5+, התגבות +6+, הישרדות +5

חוושים הבחנה קבועה 15  
שפوت שפה אחת כלשהי (בדרכן כלל מדוברת)  
אתגר ½ (100 נק"נ)

חושי שמיעה וראייה חדים. הוגש נהנה מיתרונו בבדיקות חוכמה (הבחנה) המסתמכת על שמיעה או ראייה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הוגש מבצע שתי התקפות קפא"פ או שתי התקפות טווח.

**חרב קרצה.** התקפת נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, היישג ½ מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (6ק1 + 2) נזק דוקר.

**קשת ארוכה.** התקפת נשק טווח: 4+ לפגיעה, טווח 45/180 מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (8ק1 + 2) נזק דוקר.

气槍 (气槍) הם צידים ואנשי טבע מיומנים אשר מציעים את שירותיהם למורת תשלום. רבים צדים חייות בר, אבל חלקם עובדים בתור ציד' ראשים, מדרכים או סירות צבאיים.

### דרואיד

דמוי אדם בינוין (כל גצע), כל נתיה

דריג שריון 11 (16 עם עור קליפה)
נקודות פגעה 27 (5 + 8ק5)
מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+0) 10	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

מיומנויות הבחנה +4+, טבע +3+, רפואיה +4+

חוושים הבחנה קבועה 14  
שפוט דראידית ועוד שתי שפות כלשהן  
אתגר 2 (450 נק"נ)

**הטלה לחשים.** הדראיד הוא מטיל לחשים מדרגה 4. יכולת

### מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

מיומנויות أيام 2+

חוושים הבחנה קבועה 10  
שפוט שפה אחת כלשהי (בדרכן כלל מדוברת)  
אתגר ½ (100 נק"נ)

**טקטיקת להקה.** הבריוון נהנה מיתרונו בגelogי התקפה נגד יוצרים אם לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוחו ½ מ'  
מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינו חסר אונים.

## פעולות

**התקפות מרובות.** הבריוון מבצע שתי התקפות קפא"פ.  
אללה. התקפה נשק קפא"פ: 4+ לפגיעה, היישג ½ מ', יוצר אחד. פגעה: 5 (6ק1 + 2) נזק מוחץ.

**רובה קשת כבד.** התקפת נשק טווח: 2+ לפגיעה, טווח 30 / 120 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (10ק10) נזק דוקר.

בריוונים הם ערביינים אלימים ואכזריים המיומנים באינומים ובאלימות. הם עובדים עbor כסף ויש להם מעט עכבות מוסריות.

### גלדייטור

דמוי אדם בינוין (כל גצע), כל נתיה

דריג שריון 16 (עור מחזק, מגן)
נקודות פגעה 112 (15 + 8ק15)
מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרז
(+4) 18	15 (+2)	16 (+3)	10 (0)	12 (+1)	15 (+2)

מיומנויות אטלטיקה כוח +7, זרע +5, חוות +6

חוושים הבחנה קבועה 11  
שפוט שפה אחת כלשהי (בדרכן כלל מדוברת)  
אתגר 5 (1,800 נק"נ)

אמיז. הגלדייטור נהנה מיתרונו בזריקות הצלחה נגד השפעות שמנסות להפוך אותו מבוהל.

בריוון. נשק קפא"פ גורם קוביית נזק אחת נוספת כאשר גליידיאטור פוגע אליו (כולל בהתקפות).

## פעולות

**התקפות מרובות.** הגלדייטור מבצע שלוש התקפות קפא"פ או שתי התקפות טווח.

חנית. התקפת נשק קפא"פ או טווח: 7+ לפגיעה, היישג ½ מ' או טווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגעה: 11 (6ק2 + 4) נזק דוקר, או 13 (4 + 8ק2) נזק דוקר אם התקפת הקפא"פ נעשתה עם שתי הידיים.

מגן. התקפת נשק קפא"פ: 7+ לפגיעה, היישג ½ מ', יוצר אחד. פגעה: 9 (4 + 4ק2) נזק מוחץ. אם המטרה היא צור, הוא חייב להצליח בזריקת הצלחה לכוח בד"ק 15 או ליפול שרוע.

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרכ
10 (+0)	(+0) 10	(+1) 12	(+1) 13	(+1) 13	(+1) 13
10 (+0)	(+0) 13	(+3) 16	(+1) 13	(+1) 13	(+1) 13
10 (+0)	(+0) 13	(+1) 12	(+1) 13	(+1) 13	(+1) 13
+4 מינימיות רפואה +7+, שכונע +3+, דת +4					
חוונים הבינה קבוצה 13 שפות שתי שפות כלשון אתגר 2 (450 נק"נ)					

**hood קידושתו.** הכהן יכול לנצל יחידת לחש בתור פעולה נוספת כדי לගרום באופן מסוים להתקפות הנשך קפא"פ שלו לוגרום 10 (6ק) נזק קורן מסויף למטרה בפגיעה. השפעה זו נמשכת עד סוף התור. אם הכהן מנצל יחידת לחש מדרגה 2 ומעלה, הנזק הנוסף גודל ב 1ק 6 עבור כל דרג מעבר לראשונה.

**טלה לחשים.** הכהן הוא מטיל לחשים בדרגה 5. יכולת הטלה הלוחמים שלו היא חוכמה (ד"ק הצלחה מלחש 13, 5+ לפגיעה עם התקפות לחש). לכohen יש את לחשי הכהן הבאים משוננים:

- לחשונים (לפי רצון): אוור, להבה קדושה, מופתים
- דרג 1 (4 יחידות): ריפוי פצעים, חיז'zmanחה, מקלט
- דרג 2 (3 יחידות): שיקום פחות, נשך רוחני
- דרג 3 (2 יחידות): הפגת כסם, שמורים רוחניים

## פעולות

**אללה.** התקפת נשך קפא"פ: 2+ לפגיעה, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 3 (1ק6) נזק מוחץ.

הכהנים מביאים את תורת אליהם לעם. הם המנהיגים הרוחניים של מקדשים ומקומות פולחן ולעתים קרובות בעלי עמדות השפעה בקהילותיהם. כמרים מורושים עשויים לעבוד בגלוי תחת ערוץ, או שהם עושים להיות מנהיגים של כתות דתיות החביבות בצללי החבורה הטובה ולפקח על טקסים מושחתים. לכohen בדרך כלל יש משרת בקדוש אחד או יותר העוזרים לו עם טקסים דתיים ומשימות קודש אחרות.

## לוחם שבטי

דמוי אדם בינווני (כל גזע), כל נתיה

דרוג שריון 12 (שריון פרווה)

נקודות פגעה 11 (2ק8)

מהירות 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרכ
(+1) 13	(+0) 11	(+1) 12	(+1) 8	(-1) 11	(+0) 8
(+1) 13	(+0) 11	(+1) 12	(+1) 8	(-1) 11	(+0) 8
+4 מינימיות רפואה +7+, שכונע +3+, דת +4					
חוונים הבינה קבוצה 10 שפות שתי שפה אחת כלשון אתגר ¾ (25 נק"נ)					

**טקטיקת להקה.** הלחום נהנה מיתרונות בגelogלי התקפה נגד יוצרים אט לפחות אחד מבני בריתו נמצא בטוויה ½ מ' מהיצור אותו הוא תוקף ובן הברית אינו חסר אונים.

## פעולות

**חנית.** התקפת נשך קפא"פ או טוויה: 3+ לפגיעה, היישג 1½ מ' או טוויה 6 / 18 מ', מטרת אחת. פגעה: 4 (1ק6

טלת הלוחמים שלה היא חוכמה (ד"ק הצלחה מלחש 12, 4+ לפגיעה עם התקפות לחש). יש לו את לחשי הדרואידים הבאים משוננים: (לפי רצון): יצירות הדרואיד, יצירת להבה, אלת עץ דרג 1 (4 יחידות): סיבוך, מרתק לכת, דברור עם חייה, גל הדף דרג 2 (3 יחידות): חיית שליח, עור קליפה

## פעולות

**מטה לחימה.** התקפת נשך קפא"פ: 2+ לפגיעה (4+) לפגיעה עם אלת עץ, היישג 1½ מ', מטרת אחת. פגעה: 3 (1ק6) נזק מוחץ, 4 (1ק8) נזק מוחץ אם התקפת הקפא"פ נעשתה עם שתי הידיים, או 6 (1ק8+2) נזק מוחץ עם אלת עץ.

הדרואידים שוכנים ביערות ובמקרים אחרים אחרים, בהם הפ מגינים על הטבע מפני מפלצות וחדרת ה挫ויליזציה. חלקים שאמאנים שבטים המראים חולמים, מתפללים לרוחות בעלי חיים, ומספקים הדריכה רוחנית.

## חבר כת

דמוי אדם בינווני (כל גזע), כל נתיה שאינה טבה

דרוג שריון 12 (שריון עור)

נקודות פגעה 9 (2ק8)

מהירות 9 מ'

כח	זרז	חוון	תבן	חכם	כרכ
11 (+0)	(+1) 12	(+0) 10	(+0) 11	(+0) 10	(+0) 10
+4 מינימיות רפואה +7+, דת +4					
חוונים הבינה קבוצה 10 שפות שתי שפה אחת כלשון (בדרך כל מדוברת) אתגר ¼ (25 נק"נ)					

**מסירות אפלה.** חבר הכת נהנה מיתרונות בזריקות הצלחה נגד השפעות שמנסות להפוך אותו מבוהל או מזוקם.

## פעולות

**סימיטר.** התקפת נשך קפא"פ: 3+ לפגיעה, היישג 1½ מ', יצור אחד. פגעה: 4 (1ק16) נזק חותר.

חברי כת נשבעים באמונות לכוכחות אפלים כמו נסיכי יסודות, אדוני שדים או ארכי-שטנים. רובם מסתירים את נאמנותם כדי שלא ינדו מהחברה, יכולוא או יוצאו להורג בגליל אמוניותיהם. בגיןוד למשרת קודש מירושעין, חברי הכת מראים סימני אי שפויות לעתים קרובות באמונות ובטעסים שלהם.

## כהן

דמוי אדם בינווני (כל גזע), כל נתיה

דרוג שריון 13 (חולצת שרשראות)

נקודות פגעה 27 (5ק8+

מהירות 7½ מ'

6+ לפגיעה עם התקפות לחש). למג יש את לחשי האשף הבאים מושנים:

לחשונים (לפי רצון): חזיז אש, אור, יד מגנית, פעלול דרג 1 (4 יחידות): גיליון קסם, שרירן מגן, קליעון קסם, מגן דרג 2 (3 יחידות): צעד רפואי, הצעה דרג 3 (3 יחידות): לחש נגד, כדור אש, מעוף דרג 4 (3 יחידות): הימלמות דוגלה, סופת קרטה דרג 5 (1 יחידה): חרטום כפור

## פעולות

**פגין.** התקפת נשק קפא"פ או טווח: 5+ לפגיעה, היישג 1½ מי או טווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגעה: 4 (1 ק 4 + 2) נזק דוקר.

מג'ים מבלים את חייהם במחקר הקסם ובאיומונם. מג'ים הנוטים לטוב מיעטים לאצילים ולבעלי כוח אחרים, בעוד המרושעים שוכנים באזורי מבודדים ומצטעים ניסויים שהשתיקה יפה להם ללא הפרעה.

## מפקד שודדים

دمוי אדם בינווני (כל גע), כל נתיה שאינה סדר

דירוג שרין 15 (עור מחוזק)  
נקודות פגעה 65 (10 ק 8 + 20)  
מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+2)	15	(+3)	16	(+2)	14
(+2)	16	(+2)	14	(+2)	14
זריקות הצלחה	כח 5+, זרע 5+, חכם 2+				
מיומנויות אטלטיקה	4+, תורמת 4+				
חוושים הבחנה קבועה	10				
שפויות שתי שפות כלשון					
אתגר 2 (450 נק"נ)					

## פעולות

**התקפות מרובות.** מפקד השודדים מבצע שלוש התקפות קפא"פ: שתי התקפות סימטריו והתקפת פגון אחת. להלפיו מפקד השודדים מבצע שתי התקפות פגינונות בטוווח.

**סימטרו.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, היישג 1½ מי, מטרה אחת. פגעה: 6 (1 ק 6 + 3) נזק חותר.  
**פגין.** התקפת נשק קפא"פ או טווח: 5+ לפגיעה, היישג 1½ מי או טווח 6 / 18 מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1 ק 4 + 3) נזק דוקר.

## פעולות תגובה

**הדייפה.** מפקד השודדים מוסיף 2 לדרג"ש שלו נגד התקפה קפא"פ אחת שהיתה פוגעת בו. כדי לעשות זאת, מפקד השודדים חייב לראות את התקוף ולהציג נשק קפא"פ.

כדי לשמר על כנופיית שודדים מלהתפרק, דרושים אישיות חזקה, ערמוניות חסרת עכבות ולשון כסופה. למפקד השודדים יש את התכונות האלה בשפע. בנוסף לניהול צוות של שודדים אונקיים שלعالם לא מרוצים, מפקד פיראטים הוא סוג אחר של מפקד השודדים, עם

+ 1) נזק דוקר, או 5 (1 ק 8 + 1) נזק דוקר אם התקפת הקפא"פ נעשתה עם שתי הידיים.

לחוממים שבטים חיים מחוץ לגבולות הציויליזציה, לרוב ניזונים מדיג וצד. כל שבט פועל בהתאם לרצון מנהיגו, שהוא הלחם הטוב והמברgor ביותר של השבט או חבר השבט שהתרבר על ידי האלים.

## למוד קרבנות

دمוי אדם בינווני (כל גע), כל נתיה

דירוג שרין 17 (שרין רצועות)  
נקודות פגעה 58 (9 ק 8 + 18)  
מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (0+)	11 (+0)	10 (0+)
זריקות אטלטיקה	5+, הבחנה 2+				
חוושים הבחנה קבועה	12				
שפויות שפה אחת כלשהי	(בדרך כלל מדובר)				
אתגר 3 (700 נק"נ)					

## פעולות

**התקפות מרובות.** למוד קרבנות מבצע שתי התקפות חרב ארוכה. אם הוא שלף חרב קצרה, הוא יכול גם לבצע התקפת חרב קצרה.

**חרב ארוכה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, היישג 1½ מי, מטרה אחת. פגעה: 7 (1 ק 8 + 3) נזק חותר, או 8 (1 ק 10 + 3) נזק חותר אם ההתקפה נעשתה עם שתי הידיים.

**חרב קצרה.** התקפת נשק קפא"פ: 5+ לפגיעה, היישג 1½ מי, מטרה אחת. פגעה: 6 (1 ק 6 + 3) נזק דוקר.  
רובה קשת כבד. התקפת נשק טווח: 3+ לפגיעה, טווח 30 / 120 מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (1 ק 10 + 1) נזק דוקר.

למוד קרבנות הם לחוממים מקצועיים שאוחזים בנשק תמורתי שכך או כדי להגן על משה שהם מאמינים בו או על ערכם שלהם. שירותיהם כוללות חיללים שפרשו משירות ארוך ולוחמים שלא שירתו איש בלבד עצם מעולם.

## אג

דםוי אדם בינווני (כל גע), כל נתיה

דירוג שרין 12 (15 עם שרין מגן)  
נקודות פגעה 40 (9 ק 8)  
מהירות 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
9 (-1)	(-2)	14 (+0)	11 (+1)	12 (+3)	17 (+0)
זריקות הצלחה	taben 6+, חכם 4+				
מיומנויות מגניה	6+, היסטוריה 6+				
חוושים הבחנה קבועה	11				
שפויות ארבע שפות כלשהן					
אתגר 6 (2,300 נק"נ)					

**הטלת לחשים.** המג הוא מטיל לחשיים בדרגה 9. יכולת הטלת הלוחשים שלו היא תבונה (ד"ק הצלחה מלחש 14,

**הטלת לחשים.** המשרת בקדוש הוא מטייל לחשים מדרגה 1. יכולת הטלת הלחשים של היא חוכמה ("ד'ק הצלה מלחש 12, +4 לפגיעה עם התקפות לחש"). למשרת בקדוש יש את לחשי הכהן הבאים משוננים:

לחשוניים (לפי רצון): אוור, להבה קדושה, מופתים  
דרג 1 (3 יחידות): ברכה, ריפוי פצעים, מלוט

## פעולות

**גבוט.** התקפת נשך קפא"פ: 2 + לפגיעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 2 (4) נזק מוחץ.  
משרתים בקדוש הם חברי כמורה צוטרים, בדרך כלל תחת אחריות אחראי כהן. הם מבצעים מגען עבודות במקדש והם מקבלים יכולת הטלת לחשים מוגבלת מאליהם.

## מתנקש

דמי אדם בינוין (כל גזע), כל נתיה שאינה טוביה

דריג שריון 15 (עור מחוזק)  
נקודות פגעה 78 (24 + 8<sub>ק</sub>12)  
מahirot 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+0)	16	(+3)	14	(+2)	(+1) 13
11				(+1)	11
(+0)			(+0)	(+0)	10
					(+0)

זריקות הצלחה זרע 6+, תבן 6+, תרמית 3+, הבחנה 3+, מיזומניות אקרובטיקה 6+, תרמית 3+, הבחנה 3+, התגנבות 9+

עמידות לנזק רעל  
חוושים הבחנה קבועה 13  
שפנות עגת גברים ועוד שתי שפנות כלשהן  
אתגר 8 (3,900 נק"נ)

**התנקשות.** במהלך התוර הרראשון שלו, המתנקש נהנה מיתרונו בגלגולו התקפה נגד יכול ייצור שעוד לא הגיע תורו. כל פגעה שהמתנקש מבצע נגד יוצר מופתע היא פגעה חמורה.

**התתקפות.** אם המתנקש יכול לבצע זריקת הצלחה להריות כדי לספג רק חצי נזק מהשפעה כלשהי, הוא במקום זאת לא סופג כל נזק אם הוא מצליח בזריקת ההצלחה, ורק חצי נזק אם הוא נכשל.

**התקפת פטע.** פעם בתוור, המתנקש גורם 14 (4<sub>ק</sub>6) נזק נוסף כאשר הוא פוגע מטרה בהתקפת נשך וננהנה מיתרונו בגלגול ההתקפה, או כאשר המטרה נמצאת בטוויה 1% מ' מבן ברית שלו שאינו חסר אונים והמרגל לא סובל מחסרו בתתקפה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** המתנקש מבצע שתי התקפות חרביicas. קצרה.

**חרב קצרה.** התקפת נשך קפא"פ: 6 + לפגיעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 6 (3 + 6) נזק דוקר, והמטרה 24 חיבת לבצע זריקת הצלחה לחוץן בד"ק 15, ולספג 24 (7<sub>ק</sub>6) נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצליחה.

**רובה קצר קל.** התקפת נשך טווח: 6 + לפגיעה, בטוויה 24

ספינה שהוא צריך להגן ולפקד עליה. כדי לשומר על צוות מתפרק, המפקד חייב לחלק עונשים ופרסים בקביעות. יותר מאשר אוצר, מפקד שודדים או פיראים מוחפש תיליה. אסир שפונה אל הירוטו של מפקד השודדים או אל האגו שלו, מגדיל את סיכוייו לטיפול הגון, יותר מאשר אסיר שאינו יודע דבר על המוניטין הססגוני של מפקד השודדים, או שטוען שאינו יודע.

## מרgal

דמי אדם בינוין (כל גזע), כל נתיה

דריג שריון 12  
נקודות פגעה 27 (6<sub>ק</sub>8)  
מahirot 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+0)	15	(+2)	10	(+0)	10
10				(+1)	12
(+3)			(+2)	(+1)	14
					(+1) 16

מיזומניות תרמית 5+, תבונה 4+, חקירה 5+, הבחנה 6+, שכנו 5+, רזירות זדים 4+, הtagנבות 4+

חוושים הבחינה קבועה 16  
שפנות שתי שפנות כלשהן  
אתגר 1 (200 נק"נ)

**פעולה ערומהית.** בכל תור שלו המרגל יכול להשתמש בפעולה נוספת כדי לבצע את אחת הפעולות מאוז, נסיגה או התחבאות.

**התקפת פטע (1 / תור).** המרגל גורם 7 (2<sub>ק</sub>6) נזק נוספים כאשר הוא פוגע מטרה עם התקפת נשך ויש לו יתרון בגלגול ההתקפה, או כאשר המטרה נמצאת בטוויה 1% מ' מבן ברית שלו שאינו חסר אונים והמרגל לא סובל מחסרו בתתקפה.

## פעולות

**התקפות מרובות.** המרגל מבצע שתי התקפות קפא"פ. **חרב קצרה.** התקפת נשך קפא"פ: 4 + לפגיעה, היישג 1% מ', מטרה אחת. פגעה: 5 (1<sub>ק</sub>6 + 2) נזק דוקר.

שליטים, אצילים, סוחרים, ראשי גילדות ועשירים אחרים משתמשים במרגליים כדי להשיג יתרון בעולם הפוליטיקה חסרת הרחמים. מרגל מאומן לאסוף מידע שיסכן את נאמנים מעדייפים למota מאשר להוסף מידע שיסכן את עצם או את מעסיקיהם.

## משרת בקדוש

דמי אדם בינוין (כל גזע), כל נתיה

דריג שריון 10  
נקודות פגעה 9 (6<sub>ק</sub>8)  
מahirot 9 מ'

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	כרח
(+0)	10	(+0)	10	(+0)	10
(+0)			(+0)	(+0)	14
			(+2)	(+0)	11
					(+0)

מיזומניות רפואי 4+, דת 2+

חוושים הבחנה קבועה 12  
שפנות שפה אחת כלשהן (בדרך כלל מדוברת)  
אתגר ¼ (50 נק"נ)

דוקר. קנאים הם לעתים קרובות חלק ממנהיות הכת, ומשתמשים בכירזימה ובאמונות שליהם כדי להשפיע על בעלי כוח רצון חלש. רובם מתעניינים בהגדלת כוחם האישית על כל דבר אחר.

### רב-מג

**דמוי אדם בינוי (כל גזע), כל נטייה**

**דריג שריון 12 (15 עם שריון מגן)**  
**נקודות פגעה 99 (18 + 18)**  
**מהירות 9 מ'**

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)
זריקות הצלחה תבונת +9, חכם +6					
מיומנויות מגניה +13, היסטוריה +13					
עמידות לנזק מלחשים; דוקר, חוטך ומוחץ מהתקפות לא					
קסומות (מעור אבן)					
חוושים הבחנה קבואה 12					
שופות שש שפות כלשהן					
אתגר 12 (8,400 נק"נ)					

**עמידות לקסם.** הרב-מג נהנה מיתרונו בזריקות הצלחה נגד לחשים והשפעות קסומות אחרות.

**טולת לחשים.** הרב-מג הוא מטיל לחשים בדרגה 18. יכולת הטולת החלשים שלה היא תבונה (ד"ק הצלחה מלחש +9, לפגעה עם התקפות לחש). הרב-מג יכול להטיל את החלשים תחפושת עצמית והיעלמות מעין כרצונו ויש לו את לחשי האשף הבאים משוננים:

- לחשוניים (לפי רצון): חזיז אש, אוור, יד מגנית, פעלול, מכת חשמל
- דרוג 1 (4 יחידות): גליי קסם, זיהוי, שריון מגן\*, קליע מוקם
- דרוג 2 (3 יחידות): גליי מחשבות, בובאות ראי, צעד ערפל!
- דרוג 3 (3 יחידות): לחש נגד, מעוף, חזיז ברק
- דרוג 4 (3 יחידות): גירוש, מגן אש, עור אבן\*
- דרוג 5 (3 יחידות): חרוט כפור, סקירה, קיר כוח
- דרוג 6 (1 יחידה): בועת א-פיג'וות
- דרוג 7 (1 יחידה): שיגור\*
- דרוג 8 (1 יחידה): מחסום דעת\*
- דרוג 9 (1 יחידה): עצירת זמן

\* הרב-מג מטיל לחשים אלה על עצמו לפני הקרב.

### פעולות

**פגיעון.** התקפת נשק קפא"פ או טווח: 6 + פגעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ' או טווח 6 / 18 מ', מטרת אחת. **פגיעה:** 4 (4 + 2) נזק דוקר.

רב-מגים הם מטילי לחשים חזקים (ובדרך כלל די חזקים) המקדשים את עצםם ללימוד האמנויות המאגיות. טוביו הלב מביניהם מייעצים למלאים וממלכות, בעוד הרשעים שולטים בעריצים ומונסים לגלות את סודות ההפעעה לילץ. אלה שאינם לא טוביים ולא רשיעים מתבודדים במגדלם מרוחקים כדי לעסוק בקסם ללא הפרעה.

/ 96 מ', מטרת אחת. **פגיעה:** 7 (4 + 3) נזק דוקר, והמטרה חיבת לבצע זריקת הצלחה לחסום בד"ק 15, ולוסףוג 24 (7 נזק רעל אם נכשלה, או חצי נזק אם הצלחה).

בעלי אימון בשימוש ברעל, מתנקשים הם רוצחים חסרי רחמים שעובדים עבור אצילים, ראשי גילדות, שליטים וכל אחד אחר שיכל להרשות עצמו.

### פושוט עט

**דמוי אדם בינוי (כל גזע), כל נטייה**

**דריג שריון 10**  
**נקודות פגעה 4 (4 + 8)**  
**מהירות 9 מ'**

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)
חוושים הבחנה קבואה 10					
שופות שש כלשהי (בדרך כלל מדוברת)					

### פעולות

**גבש.** התקפת נשק קפא"פ: 2 + פגעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ', מטרת אחת. **פגיעה:** 2 (4 נזק מוחץ).

פושוט עם כללים איכרים, צמיטים, עבדים, משרתים, עולי רגל, סוחרים, אומנים ונזירים.

### קנאי כת

**דמוי אדם בינוי (כל גזע), כל נטייה שאינה טובה**

**דריג שריון 13 (שריון עור)**  
**נקודות פגעה 33 (6 + 8)**  
**מהירות 9 מ'**

כח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)
מיומנויות תרמיה +4, שכונע +4, דת +2					
חוושים הבחנה קבואה 11					

**מסירות אפלה.** הקנאי נהנה מיתרונו בזריקות הצלחה נגד השפעות שמנוטות להפר או מボול או מוקם.

**טולת לחשים.** הקנאי הוא מטיל לחשים מדרגה 4. יכולת הטולת החלשים שלה היא חוכמה (ד"ק הצלחה מלחש +3, לפגעה עם התקפות לחש). לקנאי יש את לחשי הכהן הבאים משוננים:

לחשוניים (לפי רצון): אוור, להבה קדוצה, מופתים  
דרוג 1 (4 יחידות): פקודה, גרים פצעים, מגן האמונה  
דרוג 2 (3 יחידות): איחזת אדם, נשק רוחני

### פעולות

**התקפות מרזובות.** הקנאי מבצע שתי התקפות קפא"פ.  
**פגיעון.** התקפת נשק קפא"פ או טווח: 4 + פגעה, היישג  $\frac{1}{2}$  מ' או טווח 6 / 18 מ', יצור אחד. **פגיעה:** 4 (2 + 4) נזק

## שיעור קרב

דמוי אדם בינווי (כל גזע), כל נתיבת תווחה

דרוג שריון 13 (שריון פורווה)

נקודות פגעה 67 (9ק<sub>8</sub> + 27)

מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)
חוושים הבחנה קבועה 10					

שפונות שפה אחת כלשהי (בדרך כלל מדוברת)  
אתגר 2 (450 נק"נ)

**פיזי.** בתחילת תורו, שיכור הקרב יכול להנות מיתרונו בכל התקפות נשק קפאי'פ במהלך התור הזה, אבל גלגול התקפה נגדו נהנים גם כן מיתרונו עד תחילת תורו הבא.

## פעולות

**גרון אדייר.** התקפת נשק קפאי'פ: 5 + לפגעה, היישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 9 (9ק<sub>12</sub> + 3) נזק חותך.

מקורים באזרורים לא מתורבתים, שיכורי הקרב בלתי צפויים ומתקודדים בחבורות קרב ומחפשים סכוסר בכל מקום בו הם יכולים למצאו אותן.

לרב-מג בדרך כלל יש מג אחד או יותר כחניים, ומשכו של הרב-מג מוגן במוגן הgentle ושמרים קסומים כדי להרתיעו כל מי שנסה להפריע.

## שודד

דמוי אדם בינווי (כל גזע), כל נתיבת שאינה סדר

דרוג שריון 12 (שריון עור)

נקודות פגעה 11 (9ק<sub>2</sub> + 2)

מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)
חוושים הבחנה קבועה 10					

שפונות שפה אחת כלשהי (בדרך כלל מדוברת)  
אתגר ¼ (25 נק"נ)

## פעולות

**סימיטר.** התקפת נשק קפאי'פ: 3 + לפגעה, היישג ½ מ', מטרת אחת. פגעה: 4 (9ק<sub>6</sub> + 1) נזק חותך.

**רובה קשת קל.** התקפת נשק טווח: 3 + לפגעה, טווח 24 / 96 מ', מטרת אחת. פגעה: 5 (9ק<sub>8</sub> + 1) נזק דוקר.

שודדים נעים בכינויים שבראשו לפעם יש בריון, למוד קרבנות או מטייל לחשים. לא כל השודדים רעים. דיכci, בוצרת, מחלה או רעב יכולים לעתים קרובות להביא אנשים ישרים לחים של שוד.

פיראטים הם שודדי ים. הם יכולים להיות בזיזים המעווניים רק באוצר וברצח, או שהם עשויים להיות מלחים שהכתב הסמייך אותם לתוקף ולגוזל את כל הshit של אייבי המדינה.

## שומר

דמוי אדם בינווי (כל גזע), כל נתיבת

דרוג שריון 16 (חולצת שרשראות, מגן)

נקודות פגעה 11 (9ק<sub>2</sub> + 2)

מהירות 9 מ'

כוח	זרע	חוון	תבן	חכם	cars
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (0)	11 (+0)	10 (0)
מיומנויות הבחנה +2					

חוושים הבחנה קבועה 12  
שפונות שפה אחת כלשהי (בדרך כלל מדוברת)  
אתגר ¼ (25 נק"נ)

## פעולות

**חנית.** התקפת נשק קפאי'פ או טווח: 3 + לפגעה, היישג ½ מ' או טווח 6 / 18 מ', מטרת אחת. פגעה: 4 (9ק<sub>6</sub> + 1)

+ 1) נזק דוקר, או 5 (9ק<sub>8</sub> + 1) נזק דוקר אם התקפת הkapai'f נעשתה עם שתי הידיים.

שומרים כוללים חברים במשמר העיר, זקנים במצבה או בעיר מבוצרת ושומר רأس של סוחרים ואצלים.