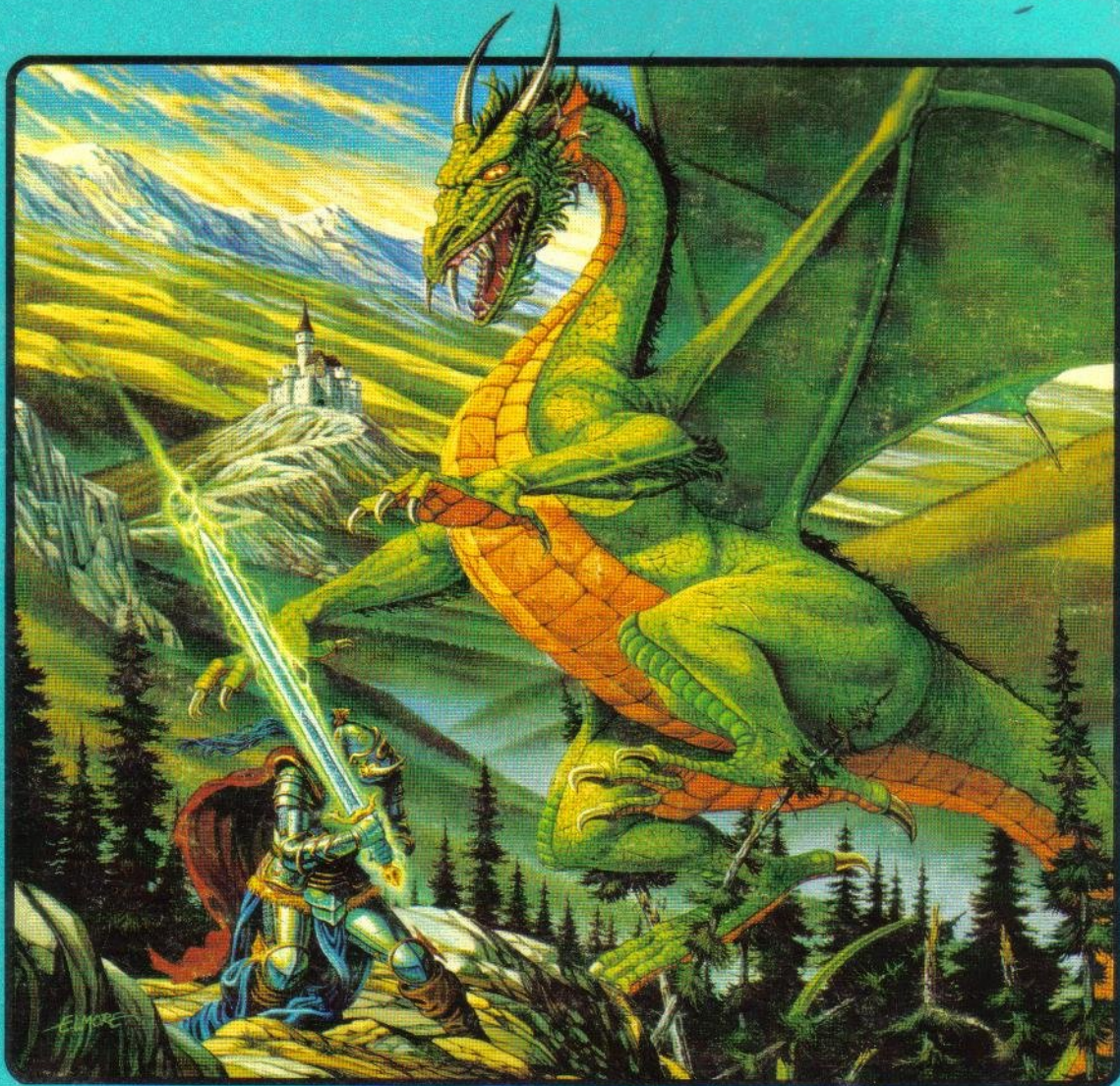


לכל מספר שחקנים גילאים 10 ומעלה

מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

שליט המבוך המומחה: חוברת מס' 2



משחק תפקידים דמיוני



TSR Inc.

מיצוב בע"מ

השם DUNGEONS & DRAGONS הוא סימן רשום בבעלות חברת TSR Inc.
השם מבוכים ודרקונים הוא סימן רשום בבעלות חברת מיצוב בע"מ

מערכת מו"ד הינה מסגרת מאורגנת שאתה, שליט המבוך, יוצר על מנת לספק מיקום מציאותי לסדרת הרפתקאות דמיוניות. עליה לשקף את רצונותיהם של שה"מ והשחקנים כאחד. למשחק יש מיקום פיסי (מרחבים, מבוכים, ערים וכד') אולם מערכה היא הרבה יותר מכך, בהוסיפה פרטים מציאותיים מכל המינים - אפילו עבור תרבויות שלמות!

מערכה שימושית אך ורק אם היא עונה על מטרת המשחק: הנאה. שה"מ לא מנוסה יכול להיתפש בנקל לבריאת ממלכה מפורטת ומרהיבה של ימי-הביניים, ולגלות בסופו של דבר שהשחקנים חפצים במשהו פשוט. עליך לשוחח עם השחקנים על רצונותיהם וליצור עולם-דמיון שיהנה ויספק אותך ואת שחקניך כאחד.

המערכה וההרפתקאות שבה דומים במאוד לסדרת ספורים דמיוניים. הדמויות הינן גיבורי וגבורות ספורים אלו; נסה למקד בהן את ההתרחשות. רוב העולם אמנם ימשיך להתקיים בלעדיו, אולם על מעשי דמות שחקן להשפיע על קורות העולם - בקנה מידה קטן בתחילה, ובקנה מידה גדל והולך ככל שהדמויות צוברות יותר נסיון וכת.



מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

משחק הרפתקה דמיוני

מאת: גארי גארי גיגאקס ודייב ארנסון

המדריך לשליט המבוך: חוברת שניה

מאת: פרנק מצנר

תוכן עניינים

2	המערכה
2	חלק א': הנחיות כלליות
3	חלק ב': עולם הדמיון
3	דומיניונים
12	קרב רב
18	חלק ג': הרב יקום
21	מהלכים
21	הזדקנות
21	קונסטרוקטים
21	נזק לחפצי קסם
21	אומנויות דמוי-אדם
22	נקודות פגיעה
22	רעל
23	טבלאות עזר
25	מהירות
26	אוצרות
27	כלי נשק
28	מפלצות
43	אוצרות
59	הרפתקות
59	1. פגיון הזהב
60	2. זירתו של ג'אראלד הכחול
61	3. שקיעת הנץ השחור

עריכה: אן כ. גריי
 איורים: לארי אלמור וג'ף אסלי
 עיצוב גרפי: רות הוייר
 תרגום לעברית: איילת אטינגר-
 סלמה
 עורך ראשי: גבע פרי
 כל הזכויות שמורות ל- TSR INC., 1984.

אזהרה: חוברת זו תוכננה לשימוש עם ערכת מבוכים ודרקונים למתחיל (ערכה 1, הקופסא האדומה) ולמתקדם (ערכה 2, הקופסא הכחולה). היא איננה מסבירה כיצד לשחק במשחק. חובה שיהיו ברשותך הכללים למתחיל ולמתקדם טרם תוכל להשתמש בערכה זו.

השמות DUNGEONS & DRAGONS ו- D&D הם סמנים רשומים בבעלות חברת TSR INC.

השם מבוכים ודרקונים הוא סימן רשום בבעלות חברת "מיצוב" בע"מ. מודול זה מוגן על ידי חוקי הגנת-זכויות בינלאומיים. כל העתקה או כל שימוש לא מאושר אחר במידע או בציוורים המופיעים כאן הינו אסור, אלא אם ניתן לשם כך אישור מפורש בכתב מחברת. TSR Inc.

הודפס בישראל

1990

כל מוצרי TSR לרבות D&D ו-AD&D, מיובאים לארץ ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה הבלעדית של חברת. TSR Inc.
 מיצוב בע"מ, רח' לכיש 6 חיפה, טל: 04-342338
 שיווק והפצה: באג מחשבים בע"מ
 רח' כנרת 13 בני-ברק טל: 5794711
 הפקה: גיא פרי
 סדר מחשב: 06-6-243827
 דפוס: טופרינט



חלק א': הנחיות כלליות

דרגות משחק

מערכה מתוכננת היטב יכולה להכיל דמויות מכל הדרגות. אם לשחקנים המנוסים יש דמויות בדרגות שונות, הבטח קיום פגישות משחק בדרגות הדמויות השונות. בדרך כלל, על דמות לערוך הרפתקות עם דמויות אחרות מדרגה דומה.

עודד את שחקניך להתחיל דמויות אחרות מדרגה בסיסית. כללים חדשים רבים הניתנים בערכה זו - כללי לחימה לא מזוינת, כלי נשק חדשים, כדומה - יכולים לסייע אפילו לשחקן המנוסה ביותר להנות ממשחק בדרגה הבסיסית ב"סיבוב שני".

מפות

משושה מפת המערכה הסטנדרטי (הקס. ראה במערכת המתקדם) מייצג שטח של 38 ק"מ לרחבו. למרות שהוא נראה קטן במפה, זה מעל שטח של 1165 ק"מ רבועים! בלתי אפשרי לתאר את הטווח הרחב של פני שטח וצמחיה רגילים בהקס ע"י שימוש בסימן בווד.

כל סימן סטנדרטי (ראה במדריך לשחקן) מלמד על תווים ראויים לשימת לב

תכנון הרפתקה

כשאתה יוצר הרפתקות, נסה לצפות מראש את הקושי. על האתגרים להיות משחקים רק בידי דמויות המסוגלות להתמודד עמם. ד"שים חזקים מדי ימצאו את המשחק חסר אתגר, בעוד ד"שים חלשים מדי עלולים למות כולם.

אתה יכול אף ליצור הרפתקה במיוחד לדמות או קבוצה מסויימת, אולם יש בכך קושי רב יותר, מבחינות מסויימות. עליך לבחור מפלצות, מלכודות ואוצרות שיהלמו את רמת הדמויות, ואז לשבצם בספור באורח הגיוני.

בתכנון הרפתקות לדמויות מסויימות, שחזר לעצמך תחילה את ציודן. אתה יכול לכלול בבטחון מפלצות עוצמתיות רבות אם לדמויותיך יש ציוד מיוחד לטיפול ביצורים. לדוגמא, לדמויות עם כלי נשק המקבלים בונוסים מיוחדים נגד זוחלים יש סיכוי טוב לגבור על קבוצת דינוזאורים מסוכנים.

כמו כן שקול בזהירות נטיה ותכונות. צדיקים מעדיפים יריבים רשעים. פטריארכים יכולים לטפל באל-מתים זוטרים רבים. זכור את תכונות דמויות האדם (גילוי דלתות סודיות, מלכודות אבן וכד'), והוסף עבורן תווים מיוחדים.

דרוגי התקדמות

לאחר הגיעם לדרגת התואר על דמויות לרכוש דרגת נסיון חדשה לכל 3 עד 8 הרפתקות מוצלחות. הרפתקות רבות יותר עלולות לגרום לתיסכול השחקן; פחות הרפתקות יכולות להפוך את המשחק לקל

במשושה מפה. זה יכול להיות רוב פני השטח או לחילופין תו יוצא דופן. לדוגמא: משולש שחור בודד בהקס מלמד על נוף 'הררי'. אם הוא מוקף במשושים שחורים רבים אחרים, סביר להניח שכל המשושה מלא בהרים. יחד עם זאת, אם הוא מוקף במשושים המסומנים כגזנגל, החר הבודד יכול לסמל הר גדול אחד בשטח המלא פרט לו, בגזנגל.

תווים רבים נחשבים כקיימים בכל סוג של פני שטח. לדוגמא: גזנגל מכיל קרחות יער, גבעות, עמקים, ביצות וכדומה - וכולם מיוצגים במפה ע"י עץ דקל.

משושה "נקי" מורה על נוף שטוח רגיל (מישורים ומדשאות, שטח מעובד).

צור את תאורי פני השטח שלך כנדרש במהלך משחקים, אך אל תנסה לרשום הערות על כל דבר שציינת. על השחקנים לנהל רשימות אם הם רוצים פריטים אודות המרחבים. שמור בכתב רק את המידע שאתה זקוק לו כדי לזכור את המערכה - התקלויות, מאורות וכדומה.

עשה העתקים של כל מפות המערכה שלך. הם ניווקות או הולכות לאיבוד בנקל.

מדי, ובסופו של דבר למשעמם.

אם אתה משחק פעמיים או יותר כל שבוע, מומלץ לתת 6 עד 8 הרפתקות לדרגה. אם משחקיך נערכים פעם בשבוע או בתדירות פחותה מכך, מומלץ לתת 3 עד 5 הרפתקות לדרגה.

כממוצע בני אדם זקוקים לבערך 125,000 נק"י על מנת לצבור דרגת נסיון. כשה"מ אתה רשאי ליצור הרפתקאות להשגת כל שברצונך ע"י שימוש בטבלת תכנון הרפתקה להלן:

טבלת תכנון הרפתקה

דרוג התקדמות

דמויות	מס'	3	4	5	6	7	8
1	42	31	25	21	18	16	
2	83	63	50	42	36	31	
3	125	94	75	63	54	47	
4	167	125	100	83	71	63	
5	208	156	125	104	89	78	
6	250	188	150	125	107	94	
7	292	219	175	146	125	109	
8	333	250	200	167	143	125	
9	375	281	225	188	161	141	
10	417	313	250	208	179	156	

ראשית, החלט כמה הרפתקות על הדמויות להשלים בטרם יצברו את דרגות הנסיון הבאות שלהם. מספר זה של הרפתקות להוספת דרגת נסיון אחת הוא דרוג ההתקדמות שלהן. ספור את מספר הדמויות בחבורה, ואז השתמש בטבלה למציאת סך

בסמך את מפות המערכה שלך, סביר להניח שיאול לך המקום, במיוחד במשושים עם פני שטח, מאורות חשובות או היתקלויות. אם ישנן הערות רבות מדי, קשה לאתר את המידע וקצב המשחק עלול להיות מואט, לכן ערוך מפתח למפותיך.

בהכין מאורות מפלצות מראש, הימנע משיבוץ במפה. אם היתקלות היא רצויה או משובצת באקראי ציין את המקום לשיבוץ המאורה. ע"י הימנעות משיבוץ היתקלויות מסוג זה, אתה חוסך בשטח מפה ובזמן.

ניתן להשתמש בעפרונות צבעוניים לשיבוץ נקודות במשושים לציון מאורות, מבוכים ומיקומים מיוחדים, או לצביעת סוגי פני השטח השונים. הבטח הכנת מפתח לכל אחת משלושת אלו לסימון מפות. יחד עם זאת, מפתח מספרי יכיל את רוב המידע. שמור תיעוד נפרד של תווי המפה.

סימני המפה הסטנדרטים הניתנים במדריך לשחקן מומלצים לשימוש במפוי. הם אינם דורשים כל כישרון אומנותי לסימוןם.

הנק"י שיש לצבור בהרפתקה.

(כל מספר מייצג 1000 נק"י. לדוגמא "85" פירושו "85,000" נק"י).

בחירת מפלצות

בשבצך מפלצות שונות יחדיו בכל מיקום שהוא שאל את עצמך שאלה פשוטה אחת: מה יקרה אם כל היצורים הללו יוותרו שם משך חודש? על התפאורה להיות "יציבה": על היצורים לשתף פעולה או להימנע האחד מהשני בשל סיבות הגיוניות. אמנם הרפתקות מסויימות יכולות להתבסס על מצבים זמניים מיוחדים, אך אלו צריכים להיות יוצאי הדופן ולא הנוהג הרווח.

ברוב הרפתקות על נק"י שנצברו כתוצאה מהבסת מפלצות להיות 1/5 מהנק"י הכלליות. זה תלוי בסוג המפלצת, הסיכוי האקראי לאוצר וכד'.

אתה יכול לבחור לחלק מענקי נק"י להרפתקה. הם יכולים להינתן עבור השגת מטרה (הצלחה, השבת חפץ לקדמותו וכד'), פעולות אישיות מיוחדות (הפגנת גבורה, שימוש יוצא דופן או תכוף בתכונות מיוחדות), משחק על פי נטיה או היבטים אחרים של ההרפתקה הכוללת.

בחר במפלצות שברצונך תוך שימוש בכל ההנחיות שניתנו. בהשתמשך בסך דרוג התקדמות הנק"י, הפחת נק"י מפלצת ונק"י מטרה ופעילות, לקביעת ערך הנק"י של אוצר. השתמש בסוגי אוצרות המפלצות כמדריכים לקביעת כמות האוצר, אך אל תטיל קוביות לבחירתו. כבר החלטת על

חלק ב': עולם הדמיון

הכמות שתשובץ, ועליך להשתמש בסוגי האוצרות רק כמדריך לסוג ולא לכמות האוצר... וזכור את המעמסה!

סיכום

שיטת תכנון ההרפתקה נותנת לך דרך מאורגנת לעיצוב אתגרים ההולמים דרגות דמות מסוימות. יחד עם זאת, היה מוכן לשנות את קצב ההתקדמות. המספר הוא משמש כמטרה, ומייצג מענקים נאותים על משחק טוב. אם הצלחה אינה מושגת בשל מזל רע בלבד, נסה לפצות בהנחת אוצר נוסף בהרפתקה הבאה. השמר ממצבים קטלניים באורח בלתי צפוי: המפלצות עלולות להצליח יותר משתחשוב. אל תעניש את הדמויות אם תכנוןך קשים מדי עבורם, אך במקביל אל תקל עליהן יותר על המידה. אם שחקניך מבצעים יותר מדי טעויות או אינם מנהלים כיאות את דמויותיהם - הוסף הרפתקאה או שתיים לדרוג ההתקדמות האידיאלי שלהם, על מנת לתת להם זמן ללמוד.



דומיניונים

בדרגת תואר או דרגות משחק גבוהות יותר, הדמויות רשאיות לבנות מבצרים. העלויות הבסיסיות של בניית מבצר ניתנות בחוברת הכללים למתקדם (עמ' 23). על מבצרים אלו להיות ממוקמים בארצות מערכת ה- מו"ד שלך; כל מיקום מבצר צריך להיות מסומן במפתך. דמויות עם מבצרים עשויות להיות או לא להיות שליטות. הסעיף שלהלן מספק מידע כיצד להיות שליט.

בכל פעם בה כיבדת ארץ מקבלת בעלים ונשטלת, שטחיה יקראו דומיניון. הוא יכול להיות בכל גודל והשליט יכול להיות ד"ש

או דב"ש כאחד. דומיניון יכול להיות צריח קטן על שטח של 4000 מ"ר, או אימפריה אדירה עם אלפי אנשים. כל מבצרי ד"ש, הן של בני אדם והן של דמויי-אדם, קרויים דומיניונים (ראה בחוברת לשחקן).

לכהנים יכולים להיות דומיניונים עצמאיים, אך הם אינם נשבעים שבועת שרות או נאמנות לאף אחד פרט לתאוקרטיה, מנהיגי הכנסייה. לוחמים בדרך-כלל מתפקדים היטב כשליטי דומיניונים, רבי כח ויחד עם זאת חופשיים להצטרף אל או להילחם כנגד כל אחד. קוסמים בד"כ אינם מייסדים דומיניונים, אך יכולים

להשתלב בקלות במערכת הדומיניון, אם יש צורך בכך. גנבים יכולים אף הם לשלוט באורח זה, אך כמו כן עליהם למלא את כל חובות הגילדה שלהם. לדמויי-אדם לא איכפת בדרך-כלל ממדיניות בני-אדם; מנהיג המדינה הוא ראש החמולה שלהם, ומנהיג הדתי הוא השומר. קשרים ובריתות הם דבר נפוץ בין חמולות דמויי-אדם, בני אדם שליטי דומיניונים וקוסמים עצמאיים.

הערות כלליות

המידע הבא להלן הוא רק בגדר הנחיה. מערכת ממשל הגיונית כלשהי מומלצת מאוד, לשם נוחות המשחק, אך אינה הכרחית. כשהשחקנים רוצים לדרון דומיניוני הדמויות שלהם, הימנע מאיבוד זמן משחק קבוצתי ע"י קיום פגישות משחק אישיות עם השחקנים. על השחקנים לנהל את רוב החישובים והנהלת החשבונות לקיום דומיניון. עליך רק להחליט תוצאות, המבוססות על הערות המערכה שלך.

המיקום

עולם הדמיון של מ"ד מבוסס בקירוב על אירופה של ימי-הביניים, טרם המצאת הדפוס, וללא אבק שריפה. השיטה הפיאודלית היא המשמשת לדרך הממשל; אנשים בעלי עוצמה מציעים שרותים, הגנה וכו'. רוב האנשים הם איכרים. מספר משפחות האיכרים דומיניון הם מדד לעוצמת שליטם. איכרים נוספים פרושים שפע מזון נוסף וכח עבודה מוכן לתמיכת השליט.

אם אתה משתמש כבר בשיטת ממשל פאודלית דומיניון שלך, נסה להתאימה לכללים הנוספים הניתנים כאן. אם ממשל אינו קיים הקם ממשל באמצעות הפיכה, מלחמה או שיטה אחרת.

השגת דומיניון

חמש הדרכים להשגת דומיניון הם ע"י יסוד, מתת-קרקעות, התיישבות, העברת רכוש וכיבוש.

1. יסוד: ליסוד דומיניון, ד"ש מוצאת מרחבים ללא דורשים ויוצרת דומיניון חדש ועצמאי. הד"ש הוא השליט הבלעדי, ואינו נשבע אמונים לאף אדון-על או מלך. הד"ש יכול לקחת לעצמו כל תואר שברצונו אולם שליטים שכנים יכולים להשפיע על בחירה זו (ראה "דומיניונים עצמאיים" עמ' 5).

• מרחבים ללא דורשים הם כל שטח שלא ממוקם בו שליט מקומי, ואין משלמים בו מיסים לשליט.

2. מתת-קרקעות: שליט קיים יכול למנות ד"ש כשליט דומיניון כפוף במחוזו. שבועת שרות או אמונים נדרשת, ועל הד"ש לבקר את אדון-העל לפחות פעמיים בשנה. אדון העל יכול לבקר

דומיניון וחובה לארחו כיארח. בתמורה למתת הקרקעות אדון העל מצפה לנאמנות, תנובה ותמיכה צבאית.

3. התיישבות: מושל יכול להורות לד"ש שלו לישוב דומיניון חדש, בשם המושל. המושל יסייע בדרך כלשהי, בד"כ בחיילות או כספים. הדומיניונים המיוסדים באיזור (אם ישנם) יכולים להתערב שים לב כי יתכן שהשטח כבר נדרש (אך לא יושב או פותח) ע"י שליטים רחוקים אחרים. אם השטח כבר נשלט, הוא אינו יכול להיות מיושב עליו להיכבש.

4. העברת רכוש: ד"ש יכול להתבקש ע"י אחרים (או שליטים או איכרים) לשלוט עליהם, זה נקרא העברת רכוש. דבר זה קורה בד"כ כשקבוצת דומיניונים עצמאיים מאיימת, או כששבועת נאמנות מסתיימת ע"י מות או הפיכת אדון-העל. האחרים כולם נשבעים אמונים לד"ש שבתמורה לוקח לעצמו תואר אדון-על בהתייחס לדומיניונים הנשלטים.

5. כיבוש: כל ד"ש יכול להשיג דומיניון ע"י השיטה העתיקה ביותר בהיסטוריה: כיבוש. על הדומיניון להיות מושג באמצעות קרב (או איום בקרב) על מנת שיהיה כיבוש.

מידע בסיסי

רוב הדומיניונים הם חלק של שטחים גדולים יותר. שליט הממלכה נשבע בשבועת שרות ונאמנות לשליט גדול יותר. הדומיניון הקטן ביותר קרוי ברונות. כל שטח גדול יותר, המכיל שתי ברונות או יותר, קרוי בד"כ "דומיניון מקיף" ויכול לקבל כל אחד ממספר שמות (חבל ארץ, דוכסות, ממלכה כדומה).

כשמייסדים דומיניון, יש צורך בפרטים אודות גודלו, מיקומו, איכלוסו ומשאביו. כשאלו נמצאים, ניתן לקבוע את הכנסת הדומיניון.

שינויים באוכלוסיה בהכנסה וכדומה נבדקים פעם בחודש (בזמן משחק).

1. גודל: דומיניונים חדשים משתרעים בד"כ על שטח של מעל 38 ק"מ (הקס אחד). דומיניונים מקיפים בהחלט אפשריים, אך עדיף שד"ש יתחיל דומיניון קטן.

2. מיקום: כל הקס מפה של אדמה הוא אחד משלושה סוגים בסיסיים:

- "מתורבת" - אדמות מיושבות היטב
- "מרחבים" - אדמות לא מיושבות
- "שטחי ספר" - בין שניהם.

על שה"מ להחליט מאיזה סוג הוא כל משושה אדמה, כנדרש.

כשמתחילים במפה עם תווי נוף עיקריים,

ערים ועיירות, ניתן להשתמש בהנחיות הבאות לקביעת איזה סוג יכול כל משושה להיות, בהתבסס על הנוף:

מישורים, מדשאות, גבעות, נהר או יערות: כל סוג.

מיושב: מתורבת או שטח ספר.

הר: שטח ספר או מרחבים (או מיושב אם הוא מכיל מבצר גמדים).

ג'ונגל או ביצה: שטח ספר או מרחבים.

מדבר: שטח ספר או מרחבים. נאות מדבר יחד עם זאת יכולה להיות כל סוג.

אוקיאנוס: מרחבים (פני השטח) או כל סוג (מתחת לפני הים).

יישם את ההנחיות הבאות בהתבסס על הערים והעיירות המשובצות (אלא אם כן הם מוגדלים ע"י פני השטח):

כל חמולת דמויי-אדם נחשבת למתורבתת, מבלי שים לב לאוכלוסייתה.

כל שטח בטווח 6-1 הקסי מפה מעיר או עיירה גדולה (כמוגדר בערכה למתקדם) הוא מתורבת.

כל שטח בטווח 3-1 הקסי מפה מאיזור מתורבת הוא שטח ספר.

כל השטחים האחרים הם מרחבים.

הערות אלו הן הנחיות, ושה"מ אינו מוגבל לתחומים שניתנו. שטח יכול לא להכיל ערים או עיירות גדולות כלל, ועדיין להחשב "מתורבת".

3. אוכלוסיה: בכל ממלכה נדרשות משפחות האיכרים לעבד וליישב את הקרקע. בממוצע, בכל משפחת איכרים 5 איש. "מספר הפתיחה" הנורמאלי של משפחות איכרים קיימות משתנה לפי סוג ההקס:

מתורבת: 500 - 5000 משפחות להקס
שטח ספר: 200 - 1200 משפחות להקס
מרחבים: 10 - 100 משפחות להקס

כל חודש האוכלוסיה תגדל או תופחת מעצמה, בקצב שנקבע ע"י מספר המשפחות הקיים:

1-100	+25%	300-400	+10%
101-200	+20%	401-500	+5%
201-300	+15%	500	+1% עד +5%

כמו כן כל הקס יכול להרוויח או להפסיד 1-10 משפחות לחודש בשל כל אחת מסיבות רבות (תאונות, מזג אוויר, יבולים טובים או רעים וכד').

4. משאבי דומיניון: לכל דומיניון יש את משאביו הטבעיים - בעלי חיים, מחצבים או צמחיה. לכל סיוג מגוון רחב ביותר. איכרים משתמשים ומספקים משאבים, והשליט מרוויח מהם הכנסת מס.

ראשית, בחר או החלט באקראי (בהשתמשן ב-10קפי) את מספר המשאבים דומיניון. ניתן להחיל את הטבלה הבאה לכל הקס, לגבי דומיניונים הגדולים מהקס אחד (38 ק"מ).

השטח המיוסד זה-ענתה. אם הגלגול יורה על תגובה, השליט ישלח לכל הפחות מרגלים וסוכנים לאיסוף מידע אודות דומיניון הד"ש. ניתן להשתמש בגלגול תגובה לקביעת פעולות נוספות. שליט לא יידוטי עלול לשלוח שודדים שכירים או אפילו צבא. על שה"מ לקבוע את הפעולות המדוייקות, בהתבססו על אופי המערכה ופעולות נוספות ע"י דמות השחקן המעורבת.

דומיניונים עצמאיים

כשדומיניון "מיוסד", השליט עצמאי לחלוטין ולא נשבע אמונים לאף מושל. שליט עצמאי רשאי לקחת לעצמו כל תואר בו יחשוק. יחד עם זאת, אם יש דומיניונים אחרים ליד הדומיניון החדש שנוסד, שליטיהם עלולים להגיב שלא בחיוב ל"הדיוט שעלה לגדולה", בהתאם לתואר שנבחר. הטבלה נותנת אחוזי סיכוי לתגובה. גלגל ק% לכל שליט דב"ש של דומיניון ליד

1	משאב אחד	8-9	שלושה משאבים
2-7	שני משאבים	10	ארבעה משאבים
שנית, בחר או החלט באקראי (בהשתמשך ב-10ק1) את סוג המשאב.			
בעת בחירתך שקול את מיקום הממלכה ופני השטח שלה; לדוגמא, למדבר יש רק מעט משאבים צמחיים.			
1-3	בעלי-חיים		
4-8	צמחיה		
9-10	מחצבים		

משאבים אופייניים

בעלי חיים: מוצרי חלב, שומן ושמן, דגים, עוף, פרוות, עדרים, דבורים (דבש ושעווה), סוסים, שנהב.

צמחיה: תוצרי חווה, מוצרי מזון, שמן, מספוא, עץ ועצי בניין, נייר, יין.

מחצבים: נחושת, כסף, זהב, פלטינה, ברזל, עופרת, פח, אבנים יקרות, זפת ושמן, חימר, מחצבת אבנים, פחם.

סיכוי לתגובת שליטים שכנים

תואר נבחר	ברון	ויקונט	רוזן	מרקיז	דוכס	אחרים
ברון	100	80	60	40	20	10
ויקונט	100	90	70	60	30	20
רוזן	100	90	80	70	40	20
מרקיז	100	90	80	80	50	30
דוכס	100	100	90	90	80	50
ארכידוקס	100	100	100	100	90	80
אחרים	100	100	100	100	100	100

משפחות איכרים, עם משאב מחצבים אחד ומשאב בע"ח אחד. השחקן מחליט להשתמש בדרוג המס הרגיל. בחודש הראשון ד"ש הברון מקבל שווי הכנסה של 3200 פ"ז: 2000 פ"ז הכנסה קבועה, 1000 פ"ז הכנסת משאבים ו-200 פ"ז מהכנסת מיסים. לחודש זה, הד"ש צובר 1200 נק"ז משלטון הדומיניון. יחד עם זאת, גם אם הד"ש אינו עושה מאומה במשחק, אסור לו לקבל פחות נקודות נסיון.

משך החודש השני האוכלוסיה גדלה ב-40 משפחות (20% מ-200) ו-5 אחרות הגיעו לפרקס (ע"י גלגול אקראי), בהיותה אוכלוסיה חדשה של 245 משפחות. סך ההכנסה לחודש השני הוא 3,920 פ"ז: 2,450 פ"ז מהכנסה קבועה, 1,225 פ"ז הכנסת משאבים, 245 פ"ז הכנסת מיסים. הנק"ז הכללי לחודש השני הוא 1,470.

הנהלת רשימות: עתה צריכות להיות בידי השחקן רשימות אודות המיקום, גודל ואוכלוסיית הדומיניון, מספר וטיב המשאבים, 3 ההכנסות, סך הכל הכנסה לחודש וסך נק"ז שנצברות בחודש. ההכנסה מתווספת ל"אוצר" הדומיניון, הנשמר ע"י הדמות. שים לב שהאוצר הוא שילוב של מזומן, סחורות וכדומה. סחורה אמורה להימכר כשהדבר אפשרי, תוך שימוש בערוצי מסחר. בערך האוצר משתמשים לתשלום עבור חיילות, בניית חדשות ודברים אחרים. רק לחלק מהאוצר (20%-50%) ניתן להתייחס כאל מזומן משך כל חודש בודד. הד"ש רשאי להוסיף לאוצר מזומנים אם רצונו בכך.

על השחקן לנהל רישום של כל אחד מפרטי הדומיניון הבאים:

את הכבישים, מתקנים בניינים וכדומה. משתמשים במכניקת משחק פשוטה זו להצגת היבטים רבים מעולם חיי ימי הביניים.

הכנסת מיסים היא בד"כ 1 פ"ז לחודש למשפחת איכרים, משולמת במזומן. שיעור המס המדוייק נקבע ע"י השליט, אולם מס גבוה או נמוך יותר עלול לגרום לבעיות שונות (ראה רמת אמון).

הכנסת משאבים משתנה לפי טיב המשאבים, כדלהלן:

- בעלי חיים: 2 פ"ז למשפחת איכרים
- צמחיה: 1 פ"ז למשפחת איכרים
- מחצבים: 3 פ"ז למשפחת איכרים

כשמושג דומיניון קיים מקבלים הכנסה באופן מיידי. אם נוצר דומיניון חדש, כל ההכנסות מתחילות לאחר חודש אחד.

סוג אחר נוסף של הכנסה נוגע לכל שליט של יותר מדומיניון אחד - הכנסה מהשליטים הפחותים שנשבעו אמונים לד"ש. הכנסה זו נקראת לעיתים "מס מלח". על כל שליט כולל ד"ש לשלם 20% מכל הכנסה למושל שלו או שלה (שליט של דומיניון מקיף).

נקודות נסיון: שליט ד"ש או דב"ש רוכש 1 נק"ז לכל 1 פ"ז מהכנסת מיסים ומשאבים, אך אינו מקבל אף נק"ז להכנסה קבועה או להכנסת "מס מלח". נקודות נסיון ניתנות בסוף כל חודש. כשה"מ, אתה עשוי לרצות לגרום לד"ש לעבוד תמורת נקודות הנסיון - הלחמות במפלצת, קרבות, דאגה מפני בצורת וכד'.

דוגמא: ד"ש נשבע אמונים לרוזן דב"ש, ומקבל ברונות "מרחבים" קיימת בגודל הקס אחד, ע"י מתת-קרקעות. יש בה 200

ניהול דומיניונים

שליט הדומיניון קובע את כל החוקים ודירוגי המס, ושולט בחיי האיכרים כפי רצונו. מושל השליט מותיר בד"כ את כל העניינים בידי השליט המקומי, מבלי להתערב אלא במקרים קיצוניים במיוחד. השליט העליון מצפה ליציבות ותו לא.

שליט הדומיניון הוא שופט ראשי ועושה חוק. בידי שליט יש מספר "בתי משפט" לארועים רשמיים. בבית משפט צדק, נשפטים מקרים פליליים. בתי משפט כבוד מתכנסים, ובהם ניתנים מענקים מסוגים שונים. בית משפט קבלת פנים נערך לחלוק כבוד לאורחים, בעיקר אצילים. כשלוך במתן כבוד הולם לאציל מבקר נחשב לעלבון ישיר; כשלוך בכיבוד מושל נחשב לבגידה.

ניהול שליו של הממלכה מופקד לעיתים קרובות בידי אכונגר, מייצגו של השליט. בימי מלחמה האכונגר מעמיד את כישוריו לרשות נציב המבצר או כל מפקד צבאי הממונה ע"י השליט. "מועצה שלטת" מורכבת ממספר יועצים, כל אחד ותחום אחריותו.

הכנסות דומיניונים

כל שליט דומיניון מקבל הכנסה מ-3 מקורות: הכנסה קבועה, הכנסת משאבים והכנסת מיסים.

הכנסה קבועה היא שרות השווה ל-10 פ"ז לחודש למשפחת איכרים. זה אינו כסף, אלא ערך השרותים והחומרים ממקורות שונים (משתמשים בהם לתשלום מיסים למושל, לימי חג ולאצילים אורחים). איכרים מעבדים את שדות המושל, מגדלים ומטפלים בבע"ח, משמשים כמשרתים, בונים

גודל הדומיניון וסוג ההקס (כל אחד)
אוכלוסייה נוכחית
מספר וסוג המשאבים
אוצר נוכחי (סה"כ ומוזמן כאחד)

הוצאות דומיניונים

נלקח בחשבון כי העלות הכללית של אחזקת מבצרים נוקטה מכל ההכנסות; אין צורך בהוצאת כסף נוסף לשם כך ע"י שליט ד"ש. יחד עם זאת, עלולות לצוץ הוצאות אחרות שחייבות להיות משולמות. כל הוצאות דומיניון מופחתות מאוצר הממלכה בסוף כל חודש משחק.

ראשית, אם הדומיניון הוא חלק מדומיניון מקיף, יש לתת 20% מכל הכנסה לשליט העליון, מדי חודש בחדשו. "תשלומים" כאלה מתבצעים בד"כ בצורת חיילות צבאיים ומסחר מודמן.

שנית, יש לשלם 10% מכל הכנסות דומיניון לתאוקרטיה (פקידי הכנסיה), למרות שזה לא נדרש באופן מוחלט הדבר בכל זאת מומלץ ביותר. אם "מעשר" (עשירית) זה אינו משולם, לא יותר לאף כהן לבצע כל שרות שהוא בדומיניון זה (כולל כל סוג של ריפוי). אם ישולם פחות, יתכן ששרותים שונים יעקבו; לתאוקרטיה יש סבלנות מוגבלת.

הוצאות אחרות יכולות לכלול את הרשימה הבאה, אך אינן מוגבלות לה: יועצים ופקידים אחרים, אירוח מבקרים, חגים ומשתים, חיילות ותחרויות מבקרים

כל שליט המבקר מבצר יצפה לקבל את השרותים והנחיות של ביתו. דבר זה יכול להיות די יקר, בעיקר משך בקורי אצילים:

תואר	עלות	תואר	עלות
ברון	100	דוכס	600
ויקונט	150	ארכידוכס	700
רוזן	300	נסיך	ראה להלן
מרקז	400	מלך	1000
		קיסר	1500

עלות בסיסית זו היא בפי"ז ליום ביקור. כשיותר מאציל אחד מבקר בו-זמנית, השתמש בתואר הגבוה ביותר. הוסף לעלות עוד 50 פי"ז עבור כל מבקר בעל תואר המלווה את השליט העליון.

העלות כוללת משתה אחד ליום, אך אינה כוללת מתנות המוענקות לשליט המבקר (נוהג נפוץ).

העלות לנסיך נקבעת על פי תואר (דומיניון) האצולה, ועוד 100 פי"ז. לדוגמה בקורו של נסיך רוזן עולה 400 פי"ז ליום.

הזכר לשחקנים לשקול עלויות אלו כשדמויות מבקרות בדומיניונים הכפופים.

בקור בן שבוע של דוכס אצל ברון עלול לשקע את הברון המסכן בחובות כבדים.

למרות שאיכרים ונתיני ממלכה אחרים נאמנים רק לשליט המידי, הם יצייתו לאצילים מבקרים אלא אם כן פקודותיהם מנוגדות להוראותיו וחוקיו הכלליים של השליט המקומי.

חגים

ההכרזה על חג נטונה או בידי שליט אציל או בידי התאוקרטיה. החג משפיע על כל החיים בתחום. לדוגמה, חג של מלך יחגג בכל האומה. עלותו של חג מנוכה מהעלות הכללית של האדם שהכריזו (מעשר הכנסיה, 20% של אדון העל וכד'). אם החג מוכרז ע"י ויקונט או אציל פחות, העלות היא 1 פי"ז לאיכר (5 פי"ז למשפחת איכרים). אם הוכרז בידי דוכס או שליט עליון, העלות היא 2 פי"ז לאיכר. התאוקרטיה מכריזה על ד"כ על 2 חגים בשנה. המלך מכריז בד"כ על אחד (אם בכלל).

חיילות

אחד החוקים של החברה ימי-הביניימית, אולי החוק החשוב מכולם, הוא "תמוך במושל שלך". כשלוך בביצוע הדבר פרושו אבדן כבוד, נאמנות, תמיכה, דומיניון ואילו חיים.

כל דומיניון מקיף יכול לצפות לקבל תמיכה צבאית (חיילות) מהדומיניונים הפחותים שלו, על חשבונם. אין צורך במספרים קבועים או בסוגי חיילות, אולם יש לתת 20% מההכנסה הכללית או להוציאה עבור השליט העליון. חיילות הם דרך קבילה להוצאת הכנסה זו.

אם פורצת מלחמה, אדון-העל מוציא "קריאה לנשק". כל דומיניון כפוף חייב לתרום אז אף יותר חיילות לצבאות הדומיניון המקיף, אשר יתכן ויונהגו בידי השליט הפחות. בנוסף לכך, צבא איכרים (דרוג חייל: נמוך) מגויס בזמני מלחמה, לעזור להגן על מולדתו. בד"כ 1/10 מסך אוכלוסיית האכרים יכולה להתפקד להצטרפות לצבא. ניתן להכפיל מספר זה בשעת דחק, אולם דרוג החייל יורד אז ל"לא מאומן". העלות היחידה של צבא איכרים הוא אובדן מקביל של הכנסה (לכל 3 הסוגים). לדוגמה, אם 20% מהאיכרים התגייסו, סך ההכנסה יהיה רק 80% מהרגיל לחודש זה.

קרבות אבירים

שליט יכול לערוך קרבות אבירים למטרות הנאה, הרכאת עוצמת לוחמיו ובגיית אמון הדומיניון בו. קרבות אבירים הם מרגשים ומהנים במהלך משחקים, והם מוסיפים גיוון למשחק הרגיל.

קרב אבירים מכיל התאספות גדולה ושפע שעשועים, תחרויות עבור איכרים ומבקרים שדרגתם פחותה מדרגת התואר, וכן קרבות ראשיים (זירות) עבור משתתפים מדרגת התואר. ישנם שני סוגי זירות: רגליות - קרבות פנים אל פנים או ירי, וקרבות רומח בריכה על סוס (מלחמת רמחים).

הערות כלליות

על ד"שים שליטים להיות מודעים לעלות קרבות האבירים. הם מושכים אליהם אצילים: ראה סעיף מבקרים לשם העלות המעורבת בדבר. כשד"ש חפץ לערוך קרב אבירים ויש לו את הכספים לשם כך, השתמש בהנחיות הבאות:

אם מתעלמים מ-1 או 2 (להלן) יש להפחית 10 מרמת אמון הדומיניון (ראה עמ' 7) ולערוך בדיקת אמון. יישם את התוצאות באורח מידי, וחזור לקרב האבירים (אם אפשרי).

- יש להצהיר על יום חג.
- יש לספק משתה גדול לאוכלוסייה הכללית, בעלות של 1 פי"ז למשפחת איכרים בדומיניון, בו נערך קרב האבירים.

אצילים ואבירים משתתפים

לקביעת האציל בעל התואר הגבוה ביותר המשתתף, קבע את התואר הגבוה ביותר שבנמצא, מצא אותו בטבלה ונגלגל את סוג הקוביה הנתון. מצא את תוצאת הנגלול בעמודה השלישית: התואר הבא לאחר המספר הוא התואר הגבוה ביותר להשתתף בקרב האבירים, תוך שינויים לפי החלטת שה"מ (ראה להלן). חלק את הנקודות הנתרות בין אצילים משתתפים בעלי מעמד פחות.

מספר האבירים המשתתפים ניתן בעמודה האחרונה. כל אביר הוא לוחם, דרגה 10-21 (12p1 + 9).

דוגמא: מרקז ד"ש עורך קרב אבירים. שה"מ קובע את פרטי 6 האבירים המשתתפים. השחקן מגלגל 8p ומקבל 7. לפי הטבלה, צריך להשתתף נסיך. יחד עם זאת, אין נסיך בסביבה לכן שה"מ משנה את התוצאה לדוכס (5) ורוזן (2).

אציל	קוביה * תואר אבירים
ברון	4p1 1 ברון
ויקונט	4p1 2 ויקונט
רוזן	6p1 3 רוזן
מרקז	8p1 4 מרקז
דוכס	1+8p1 5 דוכס
ארכידוכס	10p1 6 ארכידוכס
נסיך	12p1 7 נסיך
מלך	20p1 8 מלך
קיסר	20p1 9 קיסר

על הגלול להיזרק בידי השחקן שדמונו עורכת את קרב האבירים. שה"מ יכול אז לחלק את סכום הגלול לחלקים שברצונו, ולהכריז על האצילים שישתתפו בקרב האבירים. ההחלטה צריכה להיות מבוססת על הכרת שה"מ את המערכה ועל הגיון בריא.

מעלה נמוכה יותר אלא אם כן קיימת התגרות קיצונית. בכל מקרה, נצחון פרושו שהכבוד בא על סיפוקו והעניין נשכח. אם הסיבה לזימון דרגה פחותה אינה סיבה מספקת (החלטת שה"מ), אזי זימון כזה עשוי לשנות את רמת האמון של הדומיניון, או לגרום לתגובה אלימה כלשהי מדומיניון אחר (שמור על הד"שים מפני הפיכה ללוחמי דו-קרב נודדים; זה אינו מלהיב או רווחי).

פרסי מלחמת רמחים: צריך להיות רק פרס גדול אחד למלחמת רמחים, בד"כ פריט צורפות בעל ערך ויופי עצומים. העלות ה"נדרשת" הבסיסית לפרס היא 1000 פ"ז למספר המתייחס לתואר המארח. לדוגמה, לנסיך (7) יהיה פרס מלחמת רמחים ששווי לפחות 7000 פ"ז. הערך יכול להיות גבוה יותר. מנצח בתחרות רמחים יצבור את הפרס וערכו ה"נדרש" בנקודות נסיון (ללא קשר לערך הממשי). הפרס על מלחמת רמחים יכול אף להיות קסום אם יש למארח פריט כזה בהישג יד. ד"שים ודב"שים יכולים לספק כל פרס שברצונם, אך עליהם לעמוד בשווי ה"נדרש".

דרוג תחרויות אפשרי: ד"שים הנכנסים לתחרויות תוך סיכון דמויותיהם בקרבות רמחים הגונים (או מושחתים), יכולים להרוויח את הזכות לשאת אחד ממספר תארים. הרשימה המוצעת להלן משמשת כהנחיה בלבד:

מספר הנצחונות בתחרויות תואר	מספר הנצחונות בתחרויות תואר
5	אלוף
10	שוואליר
15	אלוף כסף
20	שוואליר ראשי
25	אלוף נעלה

רמת אמון בדומיניון

רמת אמון בדומיניון היא מידה לשביעות רצון האוכלוסיה משליטם. רמת האמון, בטווח מ-1 עד 500, נבדקת כל שנת משחק, ובתכיפות הנדרשת פרט לכך. יש לציין את רמת האמון הנוכחית יחד עם הרשימות על אוכלוסיה, הכנסה וכד'.

קביעת רמת האמון

רמת האמון הבסיסית בדומיניון שווה לסכום 151-250 (ק% + 150) ועוד סך כל 6 מידות התכונה של השליט. רמה זו נשארת קבועה בתחילת כל שנה חדשה, מבלי שיש לב לשוניים או סטיות זמניות במהלך השנה.

בהכרח) בשווי של 1000-100 פ"ז. ניתן להציע במקום זאת חפצים קסומים, בעיקר ע"י מארחים אמידים.

קליעה: כל המשתתפים נחלקים לזוגות. כל זוג קולע יחדיו למטרה נתונה (דרג"ש 10). כל זוג קולע 3 פעמים, פעם מכל טווח (קצר, בינוני, ארוך). בכל קליעה, ספרת הזריות מתווספת לגלגל הפגיעה (20ק1). התוצאה הכללית הסופית הגבוהה ביותר מנצחת בקליעה ההיא, והמתחרים ממשיכים לטווח הבא הארוך יותר וחוזרים על התהליך. המנצח ב-2 מתוך 3 קליעות זוכה בסיבוב וממשיך לסיבוב הבא. הזוכים בסיבוב מתאספים, נחלקים לזוגות, וחוזרים על התהליך, בהמשיכם עד שנותר זוג אחד. שני האלופים קולעים 5 פעמים - פעם בטווח קצר, פעמיים בבינוני וארוך. המנצח ב-3 מהקליעות מנצח בתחרות.

האבקות: משתמשים באותה שיטת חלוקה לזוגות וסבובים (שניתנה לעיל) אולם עם 3 "נפילות" לסיבוב. יש להשתמש בכללי הלחימה הבלתי מזויינת. ניתן להתיר האבקות עם מפלצות, בעיקר בשטחי ספר, מרחבים ודומיניוני-רשע.

2. מלחמת רמחים.

מלחמת רמחים היא זירה מאוד רשמית ונוקשה, עם הרבה טקסיות והדר. על כל המשתתפים ללבוש שריון לוחות מלא ולשאת מגן (דרג"ש 2). הקרבות נערכים על גב-סוס. כל לוחם דוהר קדימה ומנסה להפיל את היריב, באמצעות רומח. יש 3 "התנגשויות". המנצח הוא הלוחם שזוכה ב-2 מתוך ה-3 נקודות נסיון נצברות עבור כל קרב וכן ניתן מענק על זכייה בפרס הגדול.

בכל פעם שמתבצעת פגיעה על הקרבן לבצע גלגול הצלה נגד בדידים, או להיות מופל, בהפסידו בהתנגשות. אם אף אחד מהיריבים אינו מצליח לפגוע במהלך התנגשות, על שניהם לבצע גלגולי הצלה. אם שניהם נופלים, ההתנגשות אינה נחשבת. אם אחד נופל, הוא נענש ב-6-1 נקודות נזק נוסף, וההתנגשות שייכת למתחרה שעדיין על סוסו.

מנצחים אינם נרפאים; הם נותרים עם כל הנזק; ללא ריפוי, עד לסידרה הבאה (כנגד מנצחים אחרים). יריבים נבחרים באקראי ברשימה הגונה. כשמתחרה מפסיד, הריפוי נעשה אפשרי; והמפסיד שרופא מצטרף בד"כ לקהל לצפות בהמשך מלחמת הרמחים.

זימונים: כל אביר או אציל מדרגת התואר או מדרגה גבוהה יותר רשאי לזמן כל אציל אחר מתואר מקביל (הדרגה אינה חשובה פרט לכך) למלחמת רמחים. הסירוב מותר, אך תוך הסתכנות בגינוי. כל קסם או כלי נשק קסום אסור, ונבדק בקפידה.

לאציל מותר להזמין אציל המדרג גבוה יותר, אך האציל המזמן רשאי לשלוח "אלוף" לבדוק את שווי המזמין. זה נועד למנוע שימוש לא נכון בשיטת הזימונים. רוב האלופים הם לוחמים בדרגות 21-30. בד"כ אציל אינו מזמן מישהו מדרגה או

צבירת נק"נ:

ד"ש שעורך קרב אבירים צובר 1,000 נק"נ למספר התואר הגבוה ביותר המשתתף (כניתן לעיל), וכן 100 נק"נ לכל ד"ש שמשותף בדרגת התואר. מלווים:

על קביעת מלווים לדב"ש אציל להעשות ע"ש שה"מ ולא באקראי. המלווים אינם נלחמים בד"כ בזירות כלשהן ואין צורך לתארם בפרוט אלא אם כן יש צורך בקרב או בפעולת גומלין כלשהם. אם הם אצילים הם יחשבו לקראת העלות הכללית, אך אינם מוסיפים לנק"נ מצטברות.

מלוכה:

בקור ארכידוכס, מלך או קיסר צריך להיות תלוי בתגובתם להזמנה (גלגול תגובה רגיל או משתנה). אציל כזה חייב להיות קיים בפועל, והשליט חייב להיות ידיו במידה מספקת על מנת שישתתף. אבירים:

כל אביר מגיע חמוש במבחר כלי נשק. אם הם נלחמים במלחמת רמחים, על האבירים לעטות שריון לוחות ומגן לא קסומים. כשהאבירים נלחמים בזירת מלחמת רמחים, מותר להם ללבוש כל שריון לא קסום ולהשתמש בכל כלי נשק, כל עוד הוא מקביל לכלי הנשק של יריבים.

כל אביר משותף יכול להיות פאלאדין או נוקם (בחירת שה"מ).

זירות:

יש שני סוגי זירות: זירת השדה ומלחמת הרמחים. בני אדם ודמויי-אדם מתחרים בזירות; מפלצות מתחרות לעיתים נדירות. דמות בדרגה פחותה מדרגת התואר אינה רשאית להלחם בזירה.

כל נזק הנגרם במהלך הזירה הוא אמיתי. צריך שיהיה למארח כהן עם לחשים מספיקים לריפוי הנזק הנגרם, אולם יש סיכון ממשי של מוות בקרב זירה. כשלוך בהבאת כהן בעל יכולת נחשב לעלבון, ועלול לגרום לעזיבת רוב הבאים.

נקודות נסיון עבור קרבות מרווחות במלחמות רמחים, אך לא בזירות אחרות.

זירה ידיונית, כל דב"ש שנפגע 2/3 מנקודות הפגיעה ההתחלתיות שלו, יכנע קרוב לוודאי. מסתכלים בעין רעה על לחימה עד מוות. תבוסה בזירה אינה גורמת לפחיתות כבוד.

1. זירת שדה

זירת שדה היא כל סוג של קרב פנים אל פנים או תחרות ירי עם כל כלי נשק או שריון המוסכמים על המשתתפים. ד"ש יכול להשתתף בכל זירת שדה, בהתמודדו עם יריבים שנקבעו מראש או באקראי. משתמשים בזירת שדה בכללי קרב ותנועה רגילים. שתי זירות שדה טיפוסיות מפורטות להלן.

המארח שעורך את קרבות האבירים רשאי להציג כמה זירות שדה שברצונו. פרס אפייני הוא פריט יקר ערך (אך לא קסום

(אתה רשאי לבחור ליצור מערכת מורכבת יותר, המבוססת על מגוון הגורמים בשלטון דומינניון).

שינוי רמת האמון

אתה רשאי לשנות את המספר הבסיסי מדי חודש, בשל מעשי ד"ש, אירועים וגורמים אחרים, כטוב בעיניך. מומלץ להשתמש בבנוס או עונשין מקסימאליים של 50 לחודש או 10 לחפץ. דברים רבים יכולים לגרום לשינוי ברמת אמון, כולל (אולם לא

אך ורק) הבאים: רמות מס, מספרי ותארי מבקרים, מספר קרבות האבירים הנערכים, מספר היועצים, פקידים ושליטים, גידול או ירידה באוכלוסין, מזג-אוויר, מספר ימי חג, שינויים בדומינניונים שכנים, המצאות שודדים, מלחמות, מספר ואיכות שופטים ושריפים, מספר ואיכות כוחות צבא, מספר המבצרים, ארועים מכל הסוגים, ויחסים עם דמויי-אדם שבסביבה.

בדיקות אמון

בדיקת אמון נערכת כאשר:

1. נפתחת שנת משחק.
2. ישנה התעלמות מעונג מובטח (ראה חגים, קרבות אבירים וכד').
3. מתרחש אסון טבע (ראה אירועים).
4. כח צבא של אויב נכנס לשטח הדומינניון.
5. מתרחש איזושהו מצב אחר שעשוי להשפיע על רוב הדומינניון (לבחירת שה"מ).

לעריכת בדיקת אמון אין מגלגלים קוביה. פשוט יישם את התוצאות שלהן עבור רמת האמון הנוכחית (שיתכן ששונתה בשל המצב).

א. 450-500: הדומינניון אידיאלי. יישם את ההשפעות להלן:

1. כל הכנסה היא ב-10% יותר גבוהה מכרגיל.
2. סוכנים המרגלים עבור דומינניונים אחרים יכולים (סוכני של 75% לאחד) להחשף בחשאי בפני השליט.
3. אם בדיקה אקראית מורה על אסון (ראה לוח "אירועים") במהלך השנה הבאה, קיים סיכוי של 25% שהוא לא יתרחש.

4. אף שינוי לרמת האמון בדומינניון לא יפחית את הרמה מתחת ל-400 לבדיקה הבאה.

5. הוסף 25 נקודות לרמת האמון בבדיקת האמון הבאה.

ב. 400-449: הדומינניון פורת. יישם השפעות 1, 2 ו-3 שניתנו עבור א' (אידיאלי).

ג. 350-399: הדומינניון משגשג. יישם השפעות 1 ו-3 שניתנו עבור א' (אידיאלי), ויישם את 2 עם סיכוי של 25% לסוכן.

ד. 300-349: הדומינניון בריא. יישם את השפעה 1 שניתנה עבור א' (אידיאלי) ויישם את 2 עם סיכוי של 25% לסוכן.

ה. 270-299: הדומינניון יציב. יישם את השפעה 2 שניתנה עבור א' (אידיאלי), עם סיכוי של 25% לסוכן.

ו. 230-269: הדומינניון ממוצע. אין ליישם הערות מיוחדות.

ז. 200-229: הדומינניון מעורער. קיים סיכוי של 1 ל-6 שרמת האמון תצנח פתאום ב-10%.

ח. 150-199: הדומינניון מתקומם. יישם את ההשפעות להלן:

1. חצי ממספר האיכרים (25 כפול מספר המשפחות) יוצרים מיליצית איכרים. (השתמש בשיטת הקרב רב "מכונת מלחמה", עמ' 12, כנדרש). הערה מיוחדת: אם פלוגת דומינניון השווה ל-1/3 מספר האיכרים נמצאת במרכז אוכלוסין (עיר, כפר וכד'), האיכרים בשטח ההוא לא יצרו מיליציה עד שהחילולת יתקפו או יעזבו.

2. הכנסת מיסים היא אפסית.

3. הכנסה קבועה היא 1/2 מהרגיל במקרה הטוב ביותר, או 1/3 מהרגיל בכל איזור בו קיימת מיליצית איכרים.

4. הכנסת משאבים היא 1/2 מהרגיל במקרה הטוב ביותר, או 1/3 מהרגיל בכל איזור בו קיימת מיליצית איכרים.

5. אף חמולת דמויי-אדם בתחום או בסמיכות לדומינניון אינה מתערבת, אלא אם כן הותקפה או הוסתה.

ט. 100-149: הדומינניון מורד. יישם את השפעות 1 ו-2 כפי שניתנו עבור ח' (מתקומם). יישם את 3, אך עם 1/3 או 1/4 הכסה קבועה רגילה. יישם את 4 אך עם 1/3 או 1/4 הכנסת משאבים רגילה. בנוסף, יישם את ההשפעה הבאה:

1. יש ליישם עונשין של 5- לרמת האמון על כל חודש-משחק בו ביא נותרת פחותה מ-200.

י. 50-99: הדומינניון שוחר קרב. יישם את השפעה 2 כפי שניתנה עבור ח' (מתקומם): יישם את השפעה 3, אך עם 1/4 או ללא הכנסת משאבים רגילה.

יישם את השפעה 6 כפי שניתנה עבור ט' (מורד), אך עם עונשין של 10- בנוסף, יישם את ההשפעות הבאות:

1. כל הפקידים, שירות מסחר וחבורות עוברי אורח יותקפו ע"י שודדים.

2. כל אחת מפלוגות הדומינניון שתנוע בתחום הדומינניון תותקף ע"י מיליצית איכרים, שודדים, סוכני אויב, עריקים ו/או דמויי-אדם עויינים.

3. דב"שים מדומינניונים אחרים לא ישתתפו בכל קרב אבירים שהוא שיערך בתחום הדומינניון.

4. כל דמויי-האדם עויינים. חמולות בתחום או בשכנות לדומינניון אוסרות מעבר ומסחר: כל החוזים וההסכמים בטלים. יש סיכוי של 50% לחמולת דמויי-אדם שהחמולה תתמוך באיכרים תמיכה צבאית.

כ. 1-49: הדומינניון פרוע. יישם את כל ההשפעות שניתנו עבור י' (לעיל) אך עם הכפלת ההשפעות הרגילות ו/או סיכוי של 100% לכל המשתנים. בנוסף, יישם את ההשפעות הבאות:

1. כל האיכרים הם במרד גלוי. 95% מהם מצטרפים למיליצית האיכרים.

2. לא מתקבלת כל הכנסה, אלא אם כן נגבתה בכח.

3. רמת האמון בדומינניון אינה יכולה לעלות לעולם ל-100 או יותר עד שהשליט יוסר.



אירועים טבעיים: כל הבאים להלן תלויים בפני השטח, מיקום ופרטים אחרים של הדומיניון. "אסונות" מסומנים בכוכביות.

כוכב שביט 30%	שינוי אוכלוסין
מוות (פקיד, שליט וכד') 10%	(כפול מהרגיל)
*רעידת אדמה 10%	רווח או הפסד 20%
התפוצצות 10%	אבדן משאבים 10%
שריפה, קטנה 50%	משאבים חדשים 10%
*שריפה, גדולה 10%	בור טביעה 5%
הצפה 10%-50%	סערה 80%
שפע בשווקים 20%	*טורנדו 25%
מחסור בשווקים 25%	אבדן ערוץ מסחר 15%
*מכת מטאורים (עיקרית) 11%	ערוץ מסחר חדש 15%
מטר מטאורים (משני) 20%	*הר געש 2%
*מגיפה 25%	סופת גשמים 25%
*הוריקן 15%	מערבולת 25%

החלפת שליטים/פקידים

למרות ששליט יכול למנות אחרים (כמוסבר בכל תאור תואר), שלילת תארים עשויה להיות מסובכת. ניתן לשנות אכונגר ללא קושי, אולם כל שינוי בשליטים אצילים עשוי לגרום לתגובה, המבוססת על נטיית השליט המוסר. אם השליט היה רשע אין תגובה. אם השליט היה ניטרלי, יש סיכוי של 50% לתגובה. אם השליט היה צדיק תגובת הסרה היא אוטומטית.

למציאת התגובה המדויקת גלגל 20ק1 והשווה את התוצאה לרמת אמון הדומיניון, בהשתמשך בטבלה הבאה:

השפעות החלפת שליטים				
גלגול 20ק1				רמת אמון
16-20	11-15	6-10	1-5	
ל	א	א	א	99-1
ל	ל	א	א	150-100
מ	ל	ל	א	199-151
מ	מ	ל	ל	230-200
מ	מ	מ	ל	270-231
מ	מ	מ	מ	300-271
ר	מ	מ	מ	350-301
ר	ר	מ	מ	400-351
ר	ר	ר	מ	450-401
ר	ר	ר	ר	500-451

א: תגובה אלימה מהאיכרים. רמת האמון יורדת ל"פרוע" (כ"ז) אם לא הגיעה לכך כבר. כוחות מיליצית האיכרים מתקיפים את כל המבצרים, נסיונות התנקשות, חבלה והשפעות אחרות אפשריים (בחירת שה"מ).

ל: תגובה לא רצויה מהאיכרים. הפחת 20 נקודות מרמת האמון (מינימום 0) לבדיקה הבאה בלבד.

מ: תגובה מתקבלת על הדעת מהאיכרים. אין שינוי.

ר: תגובה רצויה מהאיכרים. הוסף 20 נקודות לרמת האמון לבדיקה הבאה בלבד.

ארועי דומיניון

בתחילת כל שנת משחק, כשנערכת בדיקת אמון, על שה"מ לבחור או לקבוע באקראי אירועים (הן טבעיים והן לא טבעיים) שיתרחשו במהלך השנה. סיכויי ארועים ניתן עבור כל אירוע לקביעה אקראית. שה"מ רשאי לשנות את הסיכויים אם רצונו בכך.

בכל דומיניון צריכים להיות 1-4 אירועים לשנה. יש לשנות תוצאות אקראיות לשם האיזון. ארבעה אסונות בשנה בודדת עלולים למחות דומיניון, דבר שאינו הוגן על-פי רוב.

המקום אינו מתיר תאורים מפורטים של אירועים, אלו הנכללים כאן יסייעו לעורר את דמיונו של שה"מ.

אירועים לא טבעיים: האירועים הבאים אינם מבוססים על הטבע:

התנקשות 10%	כת פנטית 10%
שודדים 50%	התקוממות 10%
לידה במשפחה שלטת 20%	ליקנתרופיה 10%
תגרת גבול 40%	התרחשות קסומה 30%
גילוי תרבותי 10%	הגירה 10%
מתחזה / חמסן 10%	בוגד 30%
פולשים מדומיניון אחר 25%	מוות בתאונה של פקיד 25%
מרד (שולי) 10%	מבקר אח"מ 10%
מומחה מקומי חדש 20%	מפלצות משוטטות, 20 קוביות
טבעת ריגול 60%	פגיעה + 75%

תארים

אצולה

שליט דומיניון קרוי אציל ונמנה על האצולה. אצילים בד"כ מקבלים את תאריהם ע"י מענק מחבר המלוכה (ראה להלן) או משליט עליון (עצמאי) אחר.

אם לד"ש יש דומיניון בתוך מבנה תחום קיים, או-אז תואר הד"ש מבוסס על הדברים הבאים. הן תארים זיכריים והן נקביים ניתנים (נקביים בסוגריים). כל התארים מצטברים; לדוגמא, מלך יכול להיות גם דוכס, מרקיז, רוזן, ויקונט וברון.

שליט המאבד או עוזב דומיניון רשאי לשמור על התואר שנרכש במהלך השלטון, ללא קשר למעמדו הנוכחי, נכסיו וכד'.

ברון (ברונית) שולט על דומיניון של לפחות מבצר 1, והאוקלוסיה הנדרשת לקיימו. הדומיניון קרוי ברונות. ניתן להוסיף מבצרים נוספים, והדמות רשאית למנות אכונגרים לנהלם.

ויקונט (ויקונטית) שולט על 2 ברונות או יותר, לפחות על אחת מהן ע"י ברון. לדומיניון הגדול יותר (המקיף) אין שם מיוחד. ויקונט יכול להיות ברון, או רשאי לא לשמור על חובה זו, לבחירתו. ויקונט יכול להפוך לרוזן רק ע"י הוספת דומיניון דרך כיבוש. שיטות אחרות של הוספת דומיניונים אינן משנות את תארו. ויקונט רשאי למנות אכונגרים.

רוזן (רוזנט) הוא ויקונט שהוסיף דומיניון ע"י כיבוש, ושכך שולט על לפחות 3 דומיניונים כפופים. הדומיניון המקיף קרוי רוזנות. ניתן להוסיף דומיניונים אחרים בדרכים הרגילות. רוזן יכול להפוך למרקיז רק ע"י הוספת דומיניון נוסף דרך כיבוש. רוזן רשאי למנות ברונים ואכונגרים.

מרקיז (מרקיזה) הוא רוזן שהוסיף דומיניון אחד או יותר ע"י כיבוש (בנוסף לאלו ההכרחיים על מנת להיות רוזן). אם דומיניונים אחרים מתווספים בכל דרך, ניתן לרכוש את התואר דוכס. מרקיז רשאי למנות ברונים ואכונגרים.

דוכס (דוכסית) הוא מרקיז שהוסיף דומיניון אחד או יותר בכל דרך שהיא. עוד הוספות אינן משנות תואר זה. הדומיניון המקיף קרוי דוכסות. דוכס רשאי למנות אכונגרים, ברונים, ויקונטים, רוזנים ומרקיזים, כל עוד מולא דרישות הדומיניון עבור כל אחד מהם.

הערה: תואר אינו ניתן מיידית ברגע שמולא הדרישות לו. עליו להיות מענק ע"י שליט עליון, היכול לעשות זאת.

מלוכה

אציל יכול להיות כל מי שנהיה שליט, אולם המונח מלוכה שמור למלכים (או שליטים עליונים) ומשפחותיהם. כל שליט מלכותי יכול, אם רצונו בכך, לשמור את הזכות לנתנת תארי אצולה. אם זהו המצב השליטים הכפופים אינם רשאים למנות אף אחד פרט לאכונגרים.

שליט מלכותי יכול להעניק שליט כפוף "שטח כבוש" (למטרת קביעת תארים חדשים) תמורת הגנה מוצלחת על הדומיניון המקיף בעיתות מלחמה. גבורה ומנהיגות אישית יוצאת דופן הן האמדנים העיקריים.

ההגדרות הבאות הן לצרכי משחק מ"ד, ואינן הולמות במדויק את התארים ההיסטוריים של אותם מונחים.

ארכידוכס הוא דוכס שהוא קרוב משפחה של מלך או קיסר, וששולט על דומיניון בממלכה או בקיסרות. הדומיניון קרוי דוכסות נעלה. תואר זה יכול להינתן אף ע"י קיסר לדוכס עצמאי המצטרף לקיסרות, אם כי זה נדיר מאוד.

נסיך (או נסיכה) הוא בן (בת) של מלך או קיסר, בין אם ע"י לידה, נישואין או אימוץ. נסיך הוא בד"כ ברון, אך אין חובה להיותו שליט דומיניון אלא אם כן רצונו בכך. נסיך אינו יכול להעניק תארים אחרים אלא אם כן דומיניון נשלט, והגבלות דרגת הדומיניון ישימות. לדוגמא, נסיך ברון יכול למנות רק אכונגרים. דומיניון של נסיך נקרא נסיכות.

נסיך כמעט הוא נסיך שיירש את הממלכה כשהמלך הנוכחי ימות.

נסיך קיסרי הוא נסיך שיירש קיסרות כשהקיסר ימות.

מלך (או מלכה) הוא שליט של דומיניון מקיף גדול, ממלכה. הדומיניונים הכפופים שבשטחו נשלטים בידי ארכידוכסים, דוכסים ו/או שליטים אחרים.

קיסר (או קיסרית) הוא שליט של קבוצת דומיניונים עצמאיים, שכל אחד מהם נשלט בידי מלך, מלכה, ארכידוכס, דוכס, או שליט כפוף. הדומיניון המקיף קרוי קיסרות.

לא ניתן לתת פרטי דומיניון מדויקים עבור ממלכות וקיסרויות, בשל מגוון רחב של שוני בסוגיהן. אם רוצים, קבוצת דוכסויות יכולה להוות נסיכות, שיכולה להיות חלק מממלכה, שיכולה להוות חלק מקיסרות.

תארים וסוגי פניה

אישיות מלכותית משתמשת בד"כ במונח "אנחנו" במקום ב"אני". המונחים הבאים הם לשימוש בכל פעם בה פונים לכל שליט באירוע רשמי או חברתי:

ברון, ויקונט, רוזן או מרקיז: "הוד מעלת הלוֹרד".

דוכס או ארכידוכס: "הוד מעלתך"

נסיך: "הוד רוממותך"

נסיך כתר: "הוד רוממותך המלכותי"

נסיך קיסר: "הוד רוממותך הקיסרי"

מלך: "הוד מלכותך"

קיסר: "הוד מלכותך הקיסרי"

לעיתים קרובות משתמשים בתארים אחרים בפניה לאנשים חשובים אחרים. לדוגמא, אביר הוא תמיד "אדון" ("גברת"),

אלא אם כן ניתן לכנותו "לוֹרד" ("ליידי") (שתמיד יועדף). לחברי תאוקרטיה בדרגות גבוהות ניתן לקרוא "הוד מעלתך". אתה רשאי להוסיף תארים אחרים אם רצונך בכך.

תארים וממשלים אחרים

שמות וצורות ממשל אחרים בהחלט אפשריים ואפילו רווחים. המפה במערכת למתקדם מכילה קבוצה של ג'ארלדומים (נשלטים ע"י ג'ארלים - ארלים, המקבילים לרוזנים עצמאיים), אמירות (נשלטת ע"י אמיר, מלך שבטים), רפובליקה, מספר אחוזות ואחרים.

ייתכן וההערות הבאות על צורות ממשל שונות יהיו לך לתועלת:

קונפדרציה - קבוצה מאוחדת של דומיניונים עצמאיים.

דמוקרטיה - דומיניון יחיד או קונפדרציה של דומיניונים הנשלטים ע"י העם, ישירות או דרך שליטים נבחרים.

דיקטטורה - כל דומיניון הנשלט בידי מנהיג עליון (אך לא אצולה או מלוכה).

פיאודליה - דומיניון "בשיטה הפיאודלית": כח מקיף נרכש דרך נאמנות שליטים כפופים.

מגוקרכיה - דומיניון הנשלט בידי קוסמים.

מיליטוקרציה - ממשל ע"י לוחמים.

מונרכיה (או אוטוקרטיה) - דומיניון הנשלט בידי מנהיג שירש את התואר.

אוליגרכיה - דומיניון הנשלט בידי שני שליטים או יותר, השווים בכוחם.

רפובליקה - דמוקרטיה עם שליטים נבחרים (או גנבים)

תאוקרטיה - ממשל ע"י כהנים.

קרב-רב (מכונת המלחמה)

<p>מגלגל או ק% ומוסיף את דרוג הקרב המעודכן של החיילות. הגלגול הגבוה זוכה בקרב.</p> <p>לכל השיטה יש ארבעה שלבים בסיסיים:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. חשב את דרוג הכח הבסיסי (דרכ"ב) של החיילות. 2. מצא את דרוג החייל. 3. חשב את דרוג הקרב (ד"ק). 4. קבע ויישם את תוצאות הקרב. <p>שלב 1, 2 ו-3 נעשים כשכח נשכר ומצוייד. בשלב 4 משתמשים כשמתרחש קרב.</p> <p>לכל אורך השיטה, האדם או היצור המפקד על כח נקרא המנהיג. אחרים, הקרויים קצינים, עוזרים למנהיג לשלוט על הכח. האנשים הנלחמים בכח קרויים החיילות.</p> <p>בחישובים, עגל את כל השברים כלפי מעלה אלא אם כן ההוראות מציינות אחרת.</p>	<p>הנחות</p> <p>בשיטת הקרב-רב מכונת המלחמה ישנן מספר הנחות:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. לכל החיילות יש "רמת איכות" היכולה להשתפר או לרדת עם זמן ונסיון. 2. גורמים רבים אחרים כגון פני השטח, מגז אויר וכד', משפיעים על תוצאת קרב גדול בנוסף לאיכות החיילות. 3. מזל, טוב או רע, יכול להשפיע על תוצאות קרב, הן בקרב בודד והן בהתנגשות צבאות. 4. דמות יודעת כיצד לשרוד בעולם המודרני: השחקן אינו נדרש לדעת את טקטיקות המלחמה. <p>כיצד זה פועל</p> <p>לכל גוף חיילות (נקרא "כח") ניתן דרוג עבור איכותו. כשמתחולל קרב "דרוג הקרב" מתעדכן בהתאם לתנאי הקרב (פני השטח, מספר היריבים, מוראל וכו'). כל שחקן</p>
---	--

5 נקודות אם דרוג השריון הממוצע של החיילות הוא 5 או טוב יותר.

+ 5, 15 או 10 (מבוסס על איכות כלי הנשק)

+ 5 (אם נושאים כלי נשק שני מאותה איכות)

+ 5 (אם דרג"ש - 5 או טוב יותר)

גורם הציוד

ה. גורם חייל מיוחד: אם החיילות כולם הם או אלפים או גמדים, גורם זה הוא 15. שים לב לכך שאלפים וגמדים לעולם אינם באותו כח.

אם לחיילות מפלצות כלשהם מסומנות שתי כוכביות או יותר עם קוביות הפגיעה שלהם, הם "מיוחדים". עבור כל 1% מהכוח שהוא "מיוחד", הוסף 2 נקודות לגורם זה. דוגמא: בכח של 290 טורפי גופות ו-10 ספקטרים ל-4% מהכח יש שתי כוכביות, לגורם מיוחד של +8.

חבר את כל הגורמים הללו למציאת דרוג הכח הבסיסי (דרכ"ב) של הכח. רשום מספרים אלו למטרת עיון בעתיד.

- מנהיגות
 - + נסיון
 - + אימונים
 - + ציוד
 - + חייל מיוחד
- גורם כח בסיסי

(סך הדרגות של קצינים) / (מספר קצינים) x 3

+ (סך דרגת הכח) / (מספר הכח) x 2

+ 1 (לנצחון (עד +10)

- 1 (לתבוסה (עד -10)

גורם הנסיון

ג. גורם האימונים: ציין נקודה 1 עבור כל שבוע שהוקדש לאימונים (מקסימום 20 לשנה). הוסף 1 עבור כל שבוע שהמנהיג שהה איתם (מקסימום 20) והוסף 1 עבור כל חודש בו החיילות נותרו יחד ולא היו בבתיהם או בעירם (מקסימום 12 לשנה).

עלויות: השתמש במחירי שכירי חרב (המערכת למתקדם, עמ' 27). זמן אימונים עולה כפול מהסכומים הנתונים.

+ 1 לשבוע אימונים (עד 20)

+ 1 לשבוע שהמנהיג התאמן איתם (עד 20)

+ 1 לחודש שהכוחות בתפקיד (עד 12)

גורם האימונים

ד. גורם הציוד: הערך הבסיסי הוא 5, 10 או 15, תלוי באיכות כלי הנשק. השתמש ב-5 אם כלי הנשק "בינוניים" (העלות הרגילה). ההנחה היא שלכל החיילות יש נשק ממוצע (אלא אם כן מפורט אחרת). השתמש ב-10 אם כלי הנשק "טובים" (כפל העלות הרגילה), או 15 אם "מצויינים" (פי 3 העלות הרגילה).

הוסף 5 אם החיילות חמושים בכלי נשק נוסף מאותה איכות של הראשון. הוסף עוד

שלב 1: דרוג כח בסיסי

דרוג הכח הבסיסי מורכב מסך 4 גורמים: מנהיגות, נסיון, אימונים וציוד. גורם חמישי יחול אם הכח מיוחד: אלפים, גמדים או מפלצות עוצמתיות.

א. גורם המנהיגות: מצא את דרגת מנהיג הכח. עדכן אותה בכל השינויים של המנהיג לתבונה, חכמה וכריזמה. או הוסף +2 בונוס לכל 1% מהכח שהוא דמות ב"דרגת התואר" (ד"שים או דב"שים).

דרגת מנהיג + עדכון בתבונה, חכמה וכריזמה

+ 2 ל-1% כח שהוא בדרגת שם

גורם המנהיגות

ב. גורם הנסיון: מצא את הדרגה הממוצעת של הקצינים בכח (לא כולל את המנהיג), והכפל אותה ב-3. עבור חיילות לא אנושיים, דרגת הקצונה היא קוביות הפגיעה הממוצעות ועוד אחד. שים לב: בכח חייב שיהיה קצין 1 לכל 40 חיילות, או שחלק זה של גורם הנסיון הוא אפס.

מצא את הדרגה הממוצעת של החיילות (לא כולל מנהיג או קצינים), הכפל אותה והוסף זאת לדרגת הקצונה. הוסף 1 לסך הכל עבור כל נצחון שהכח זכה בו ב-10 השנים האחרונות (מכסימום +10), והפחת 1 עבור כל פעם בה הכח הובס בזמן זה (מכסימום -10).

- א. התחל עם דרגת המנהיג:
 ב. הוסף אחד מהבאים, בהתבססן על קוביות הפגיעה הממוצעות של הכח.
 פחות מ-1 : 20
 1 עד +2 : 30
 3 עד +4 : 40
 5 עד +6 : 55
 7 עד +8 : 65
 9 או יותר : 80
 גורם קוביות פגיעה:
 ג. אם יש לכת, הוסף:
 קשתים + 10
 מטילי לחשים + 10
 יצורים קסומים + 10
 יצורים מעופפים + 10
 ד. הוסף את הנזק המקסימאלי לתור של סוג היצור הרב ביותר:
 ד"ק סופי מהיר:

חלוקת כח

כדי להשתמש במכונת המלחמה בקרב, על כל צד להכיל את אותו מספר כוחות או צבאות. אם לצד אחד יש מספר רב יותר של כוחות מלצד השני, יש לחלק את הצד בעל פחות הכוחות למספר שווה של צבאות. שחקן רשאי לשמור על הדרוג הראשוני של הכח, ופשוט להצהיר שכוחות התפצלו לצבאות נפרדים.
 לדוגמא, 1000 אורקים (ד"ק 72) פוגשים 3 כוחות אחרים: 200 אלפים (ד"ק 83), 400 אנשים (ד"ק 70) ו-140 גמדים (ד"ק 88). האורקים חייבים להתפצל ל-3 כוחות, שלכולם יהיה אותו ד"ק (72). אלו יכולים להיות 100, 100 ו-800, או כל צירוף אחר, כל עוד יש לפחות 10 פרטים בכל כח.
 השחקן בעל הכח שלו הד"ק הגבוה ביותר (הגמדים בדוגמא) בוחר יריב לכוחו. הגמדים בוחרים בקבוצה אחת של 100 אורקים. הכח המזורג אחריו בוחר יריב; האלפים לוקחים את הקבוצה השנייה של 100 אורקים. הדירוג הגבוה הבא הוא האורקים כך שעליהם לבחור כעת - אולם נותר רק כח אחד, האנשים. כך ש-800 האורקים ילחמו ב-400 האנשים.

מהירות

ל. לכח יש קצב תנועה ממוצע של 30 מ' לתור (או יותר).

הסברים

רכיבה מתיחס לכל "רמן מלחמה" כולל סוסים, זאבי אימים, גריפונים, דרקונים וכד'.

ירי כולל קשתות, רובי קשת, קלעים, ואחרים (גושי אבן נזרקים ע"י ענקים וכד').

קסום כולל כלי הנשק הקסומים (חרב +1, חץ +2 ואחרים), נשק נשיפה, כל רעל, הגנה קסומה, ריפוי מחדש, ניקוז אנרגיה, בדידים ותחבולות אחרות וכד'.

לחשים כוללים רק לחשים נזכרים, נקראים ממגילות או תכונות טבעיות דמויות לחש (כגון אלו של דיבוק).

תעופה כוללת צורות רגילות וקסומות אך לא ריחוף לכשעצמו. היא כוללת גם את רמכי המלחמה העפים (כגון פגוסט).

מהירות צריכה להיות מושובת עם צורת התנועה המהירה ביותר של יצור. לדוגמא, יש להשתמש בקצב התעופה של יצורים עפים, ולא בקצב הליכתם.

דוגמא: לנסיך אלף בשם גאר יש כח של 500 אלפים, כולם בדרגה 2 ומצויידים בקשתות וחרבות ארוכות. הדרכ"ב הוא 96, ודרוג החייל הוא "טוב". מאה מהאלפים שלו רכובים על פגוסטים וכולם יכולים להטיל לחשים. יחד עם זאת רק ל-12 אלפים יש הפצים קסומים.

למציאת המענק, 10% מ-96 הם 9.6 או 10. גאר מוסיף 10 לדרכ"ב שמונה פעמים: עבור א' (20% רכובים), ג' ו-ד' (יותר מ-20% יכולים לירות קליעים והטווח המקסימלי גדול יותר מ-35 מ'), ח' ו-ט' (כל הכח יכול להטיל לחשים), י' ו-כ' (20% מהכח יכול לעוף) ו-ל' (קצב התנועה הממוצע הוא הרבה מעבר 35 מ' לתור). המענק הסופי של +80 המתווסף לדרכ"ב נותן ד"ק סופי של 176.

דרוג קרב מהיר

לעיתים קרובות יתרחשו מצבים בהם אינך רוצה לבזבז זמן על שימוש בשיטה המלאה לקביעת דרוג הקרב. "השיטה המהירה" להלן טובה לגבי רוב החיילות, מבלי שתצריך חישובים כה רבים. אם יש לך כח חזק במיוחד (בשל רמה, תכונות, קוביות פגיעה וכד') סביר להניח שיהיה עדיף לך להשתמש בתהליך המלא.

שלב 2: מצא את דרוג החייל

דרוג החייל הוא מידה לאיכותו הכללית של כח. ברגע שידוע לך הדרכ"ב של כח, השתמש בטבלה להלן למציאת דרוג החייל. נהל מעקב אחר הדרכ"ב ודרוג החייל כאחד.

דרכ"ב	דרוג חייל
0-20	לא מאומן
21-35	נמוך
36-55	מתחת לממוצע
56-70	בינוני
71-80	ממוצע
81-100	טוב
101-125	מצויין
126+	מובחר

שלב 3: חשב את דירוג הקרב (ד"ק)

חלק את הדרכ"ב של הכח ב-10, בעלך כלפי מעלה. התוצאה היא הבונוס בו יש להשתמש בכל החישובים הבאים. בחן את ההצהרות הבאות ואת הסבריהן, ואז הוסף את הבונוס לדרכ"ב בכל פעם בה אחת ההצהרות נכונה. היות וניתן לעשות זאת עד 12 פעם, הבונוס הסופי יכול להיות יותר מהדרכ"ב ההתחלתי.
 הד"ק הסופי הוא הדרכ"ב ההתחלתי בתוספת כל הבונוסים. ציין את הד"ק עם דרוג החיל והדרכ"ב.

רכיבה

- א. 20% או יותר מהכח רוכב
- ב. 50% או יותר מהכח רוכב.

ירי

- ג. 20% או יותר מהכח יכול להשתמש בירי קליעים.
- ד. ל-20% או יותר מהכח יש טווח יריה של 30 מ' או יותר.

קסום

- ה. 1% או יותר מהכח ניחן ביכולות קסומות.
- ו. 20% או יותר מהכח ניחן ביכולות קסומות.
- ז. 100% מהכח ניחן ביכולות קסומות.

לחשים

- ח. 5% או יותר מהכח יכול להטיל לחשים.
- ט. 30% או יותר מהכח יכול להטיל לחשים.

תעופה

- י. 1% או יותר מהכח יכול לעוף.
- כ. 20% או יותר מהכח יכול לעוף.



- 5 חסינויות (השתמש רק באחד לכח):
 +150 אם כח חסין בפני התקפות האויב.
 +50 אם 1% מכח חסין בפני התקפות האויב.
 +50 אם כח חסין בפני 80% מהתקפות האויב.
 6 עייפות (השתמש רק באחד לכח):
 -10 אם הכח עייף באורח בינוני.
 -30 אם הכח עייף באורח חמור.
 * העונשין לא יחול על חיילות המצויידים ומאומנים בהתאם או שהם ילידי פני השטח (לדוגמא: ערבים במדבר).

הסברים

1. יחסיות חיילות: מצא את המספר הסופי של חיילות בכל כח, וחלק את המספר הגדול בקטן. אם התוצאה היא 1.01 עד 1.5, משתמשים ביחסיות חיילות 1.5. רק הצד הגדול יותר יוצא מרווח משינויים אלו, ורק רווח אחד יישם.
 רמכי מלחמה נחשבים כחברים בכח רק אם תפקודם העיקרי הוא לחימה (כגון דרקונים) ולא תחבורה (כגון סוסים).
 2. מוראל: זה משקף את בטחונו של כח חיילות הנלחמים בשטח ביתם, היודעים כי הם יכולים לנצח יריב או שאיכותם עולה על שלו, יכולים להרוויח מאחד, חלק או כל הני"ל.
 3. סביבה: תנאים מסויימים יכולים לסייע או לפגוע בכח. לגובלינים באור יום יש חסרון, וכן לענקי-אש בשלג.
 4. פני השטח: במקרים רבים, הקרקע בה נערך הקרב תעניק יתרון לצד זה או אחר. יישם שינויים אלו במספר המתאים לכוחך. שים לב שחלקם מתייחסים רק למגינים.
 קביעת המגן: כששני כוחות מגיעים לאותו מיקום, עליהם להפסיק לנוע. אם שני הכוחות בוחרים להגן, אף אחד מהם אינו מקבל את הבונוס למגן.
 5. חסינויות: זה משקף את יתרונם של יצורים מסויימים שאינם יכולים להיפגע ע"י כלי נשק רגילים. גרגילים וחיות אדם הם דוגמאות לכך.
 6. עייפות: חיילות עשויים להתעייף כתוצאה לחימה בקרב קודם. (ראה טבלת תוצאות הקרב) או בשל צעידה מאומצת.

תוצאות

כשד"ק שונה בהתאם לדברים היישומים, כל שחקן מגלגל ק% (גלגול קרב), ומוסיף את

- 25- אם בסביבה עויינת במיוחד
 +20 אם כל הכח בקרב לילה נרחב בזיוונות.
 4. פני השטח (השתמש בכל היישומים):
 +20 אם גבוהים מהיריב
 +20 לכח זוטונים בשדות או יערות
 +10 לכח אלפים ביערות
 +20 לכח גמדים בגבעות או הרים
 -20 לכח עם חיילות רכובים בהרים, יערות או מבצר
 -20 לכח בשיטחי ביצה (ביצה/בוץ)*
 -10 לכח בקרקע נעה (שלג/חול)
 * מגן בלבד (התעלם מהכל אם התוקפים יכולים לעוף, השתמש רק ב-1/2 מהשינוי המתאים עם 5% או יותר מהתוקפים יכולים לעוף):
 +10 אם מגינים במקום (מאחז)
 +50 אם מגינים במעבר צר, שביל או גשר
 +40 אם על התוקף לחצות מים עמוקים
 +20 אם מגינים בהרים, גבעות או פני שטח קשים, או מאחורי קיר
 +50 אם כח נמצא במבצר (וראה "מצורים")

שלב 4: קבע תוצאות קרב

הכוחות שדורגו לפי שלושת השלבים לעיל, מוכנים כעת להיפגש בשדה הקרב. למציאת תוצאות המפגש, התחל בד"ק של כל כח, והוסיף או הפחת את כל השינויים להלן שישימים לגביו.

1. יחסיות חיילות (השתמש רק באחד לקרב):
 +15 אם 1.5 ל-1
 +30 אם 2 ל-1
 +45 אם 3 ל-1
 +60 אם 4 ל-1
 +70 אם 5 ל-1
 +80 אם 6 ל-1
 +90 אם 7 ל-1
 +100 אם 8 ל-1 או יותר.
 2. מוראל (השתמש בכל היישומים):
 +10 אם הכח נמצא בדומיניון של שליטם
 +10 אם הביסו יריב זה לפני כן
 +10 אם דרוג החייל גבוה ב-2 דרגות משל האויב
 +30 אם מתקיפים יריב "צועד"
 -10 אם כח מלווה כלשהו הובס
 3. סביבה (השתמש בכל היישומים):
 +25 אם בסביבה אוהדת במיוחד

טבלת תוצאות קרב

הפרש	נפגעים מנ': מפ'	עייפות מנ': מפ'	מיקום מנ': מפ'
1-8	0 : 10%	א : א	ש : ל
9-15	0 : 20%	א : א	ש : ל
16-24	10% : 20%	א : ב	ש : ל
25-30	10% : 30%	א : ב	ש : 1+ל
31-38	20% : 40%	ב : ח	ל : ל
39-50	0 : 30%	א : ח	ש : 2+ל
51-63	20% : 50%	ב : ח	ש : 1+ל
64-80	30% : 60%	ב : ח	ש : 1+ל
81-90	10% : 50%	א : ח	ש : 3+ל
91-100	0 : 30%	א : מנוסה	ש : 3+ מנוסה
101-120	20% : 70%	א : מנוסה	ש : 3+ מנוסה
121-150	10% : 10%	א : מנוסה	ש : 3+ מנוסה
151+	10% : 100%	א : -	ש : 5+ -

הסברים:
 ש - הכח מחזיק בשדה קרב לאחר הקרב
 ל = הכח חייב לסגת מהשדה
 ל+ # = על הכח לסגת מספר זה של יחידות פני שטח
 ש+ # = הכח רשאי להתקדם מספר זה של יחידות פני שטח.
 מנוסה - הכח חדל לתפקד ככזה. ניצולים יגיעו לבתיהם 1-10 שבועות לאחר מכן.
 א - הכח אינו עייף
 ב - הכח עייף באורח בינוני
 ח - הכח עייף באורח חמור

טבלת טקטיקה (רשות)

צד ב'	צד א'				
	1	2	3	4	5
התקפה+	התקפה	התקפה	כיתור	מלכודת	החזקה
1. התקפה	2. התקפה	3. כיתור	4. מלכודת	5. החזקה	6. פרישה
2נ/2	2נ/20	10/10	20/1	20/1	20/3
20/2	10/10	10/10	10/10	10/10	10/2
10/10	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
20/2	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
20/2	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
20/2	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
20/2	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
20/2	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10

שים לב: התקפה+ = התקפה רבת כח למטרות פלישה
 התקפה - מקרוב וקרב
 כיתור - נסיון להקיף את היריב
 מלכודת - למשוך את האוייב למארב
 החזקה - לא לסגת בכל מחיר
 פרישה - לסגת ולא להילחם
 1, 2, 3: מספר הנפגעים גדל ב-10%, 20% או 30%.
 1-1: מספר הנפגעים קטן ב-10%.
 10, +25, וכד': הוסף מספרים אלו לד"ק של הכח.
 10, -25, וכד': הפחת מספרים אלו מהד"ק של הכח.
 ל"ה: התכניות בטלות, ללא השפעה על הקרב.
 א"ק: אין קרב, לא נגרמות אבדות.

הערה מיוחדת: לכוחות מסויימים יש כהנים המסוגלים ליצור מזון ומשקה באורח קסום. אם למגן מכותר אין כהן, יש לרשום תיעוד של אספקות מזון. לאחר שאלו נוצלו, המגן מאבד 10% ממספריו (לא נקודות דרוג) לשבוע, עד שהמזור נגמר.

מקיף את המגנינים, בשמרו עליהם בתוך המבנה. זה מוסיף +5 לד"ק של התוקף עבור כל שבוע מצור (זה מייצג בניית מנועי מצור וכרייה להחלשת עמדת המגן).

הד"ק ששונה לתוצאה. הסך הכל הוא תוצאת הקרב. השחקן עם תוצאת הקרב הגבוהה ביותר זוכה בקרב.

יישום תוצאות קרב

כשמנצח ומפסיד הקרב זהו, קבע את השפעות הקרב (הרוגים, פצועים וכד'), בדרך זו: הפחת את תוצאת המפסיד בקרב מתוצאת המנצח. מצא הפרש זה בעמודה הימנית של טבלת תוצאות קרב. יישם את הנפגעים הנותרים, עייפות ומיקום, לכוחות המנצחים (מנ') והמפסידים (מפ'), כמצויין להלן.

נפגעים: בהפחיתך נפגעים, החשב את מחציתם מתיים ומחציתם פצועים. כשכח מכיל חיילות מעורבים (כגון טרולים וגובלינים), על הנפגעים להתחלק ביניהם באורח שווה ככל האפשר. אם כח נסוג משדה הקרב, התייחס לכל הפצועים כאל הרוגים. אם כח מחזיק בשדה הקרב לאחר הקרב, החיילות הפצועים יכולים לשוב לתפקד תוך 1-4 חודשים.

עייפות: חיילות ישארו תשושים למשך 1-4 ימים. חיילות "עייפים באורך חמור", הופכים להיות "עייפים באורך בינוני" תוך 1-4 ימים, ויתאוששו לגמרי תוך 1-4 ימים נוספים.

מיקום: יחידות פני שטח מסמלות את מידת המרחק המתאימה ביותר. בהקס או במפת רשת ריבועית הם יהיו הקס או ריבוע אחד. אם אף יחידת מידה אינה ברורה, השתמש ב-1.6 ק"מ. אם נלחמים כוחות כפולים וכח 1 או יותר מכל צד מחזיק בשדה, יכול להיערך ביניהם סיבוב קרב נוסף. אם חלק מכוחות שחקן נסוגו או הובסו, כל אחד מהנותרים יכול לבחור לסגת על מנת להימנע מלחימת קרב נוסף.

אם כל כוחות האוייב הותירו את יחידת פני השטח בידי כוחותיך, מסתיים יום לחימה. קרבות נוספים לא יתרחשו עד ליום המחרת (אם יישים).

מצורים

כח הממוקם במבנה בצור (מבצר, עיר עם חומה וכד') יכול להיות מותקף בידי כוח אחר, אולם הוא בעל עמדה מועדפת. זה נקרא "מצור". הכח שבתוך המבנה הוא המגן. אם המגן יוצא מהמבנה יש להשתמש בכללי מכות המלחמה מבלי לשנותם. אם המגן נותר בתוך המבנה, ישנו "מצור". השתמש במכונת המלחמה, אך בתוספת הכללים להלן:

המגן מקבל את ההטבות הבאות:

1. בעת חישוב יחסיות חיילות, הכפל את מספר החיילות המגנינים ב-4.
 2. המגן מתעלם מתוצאות קרב "נסיגה" או "מנוסה".
 3. כל נפגעי המגן מופחתים בחצי.
- בפני התוקף עומדות הברירות הבאות:
1. המגן יכול להיות מותקף בדרך הרגילה, בהשתמשך בכללים לעיל, או
 2. המגן יכול להיות "מכותר" - התוקף

כללי רשות

ניתן להוסיף את ההנחיות הבאות לשיטת הקרב-רב מכונת המלחמה, אם חפצים בכך. הן מאפשרות לשחקנים לפקח על הקרבות יותר מקרוב.

1. טקטיקות

מנהיג טוב תמיד יבחר תכנית בטרם ישלח חיילות לקרב. הצלחת התכנית תלויה בתכנית היריב.

כל מפקד (שחקן) בוחר בטקטיקה מטבלת הטקטיקות. להורות אל הבחירה, הצב קוביית 6 צדדים על השולחן לפניך, עם מספר תכניתך כלפי מעלה. כסה אותה ביד אחת עד שיריבך יבחר אף הוא. אז גלו את שתי הבחירות בו-זמנית. השתמש בטבלת הטקטיקות למציאת התוצאות. (זכור שהקוביה מונחת על מנת לשקף את בחירת השחקן. היא אינה מגולגלת באקראי. ניתן להשתמש אף בבחירות כתובות).

אם התוצאה נותנת רק השפעה אחת (ל"ה או א"ק), יש ליישם השפעה זו על שני הצדדים בקרב. אם התוצאה מורכבת משתי השפעות (המפורדות בקו אלכסון), התוצאה הימנית מתייחסת ל"צד א", והתוצאה השמאלית ל"צד ב". אין כל יתרון בלהיות צד א' או ב'.

אם יותר מכח אחד מעורב בקרב, בחר בטקטיקה אחת לצד, לא לכח.

2. רחמים

לאחר שהקרב הושלם ונקבעו נפגעים, מנצח הקרב עשוי לבחור לגלות רחמים כלפי המפסיד. אם זהו המצב, יש להצהיר על כך לפני שנפגעי המפסיד הופחתו. כשמגלים מידת רחמים, יש להחיל את הדברים הבאים באורח מיידי:

1. מספר נפגעי המפסיד מצטמצם בחצי.
2. כל הנפגעים יכולים להחלים, גם אם המפסיד גורם מהשדה.
3. יש להחיל בונוס של +2 על כל גלגולי התגובה העתידיים של המפסיד, הנוגעים למנצח (כוללים את שני המנהיגים).

4. אם המפסיד נלחם נגד המנצח שוב במהלך שנה אחת, יש להחיל עונשין של -20 על הד"ק של המפסיד.

3. פעולות דמות

לחלק מפעולות דמויות שחקן עשויה להיות השפעה רבה על תוצאת הקרב. השתמש בשינויים הבאים לדרוג הקרב (ד"ק). כל ההתאמות מתייחסות לסך הד"ק של הכח.

1. מידע (השתמש רק באחד לכח):
 - +50 עם בוגד, תכנית מפורטת או מרגל.
 - +20 עם סיוור מוצלח
 - +10 עם סיוור כלשהו
 - 25 עם מידע מוטעה

על המידע להיות ידוע למפקד צד לפני שהקרב מתחיל. השתמש ב-+50 אם נתפסה תכנית המגלה את הכנות האוייב, או אם קצין אוייב עורק עם מידע, או אם מרגל

במקום רם-דרג מוסר דיווחים טובים. חייל נוטש בודד לא יספק הטבה זו.

"סיוור מוצלח" פרושו שכל הכח הנגדי נסקר משך מספר שעות, ממספר כיוונים שונים.

"סיוור כלשהו" פרושו שנאסף מעט מידע סיורי, אולם חסרים בו פרטים.

"מידע מוטעה" יכול להיות תפיסת תכניות שיקריות, או אמון במידע שסופק ע"י סוכן כפול, או נסיבות בלתי רגילות אחרות.

2. הפתעה:

- +40 עם התקפת פתע ממארב
- +20 עם התקפת פתע על מחנה

אם דמות עושה משהו יוצא דופן על מנת להסתיר את הכח (הסוואתם), תפיסת האיזורים הגבוהים מעל מעבר צר וכד') לכח יש סיכוי של 50% להפתיע אויב הנכנס לתוך המארב. אם הכח האורב הוא בלתי נראה, הסיכוי הוא 80%. על שה"מ להחליט על שינויים אחרים עבור לילה, פני שטח טבעיים (זוטונים ביער, לדוגמא) או קסמים.

התקפת פתע על מחנה דורשת חיסול משמר האוייב, שומרו וכל הגנה קסומה. אם זה יכול להיות מושג בהרפתקת משחק-תפקידים מבלי לגרום לבהלה, הכח החונה עשוי להיות מותקף בהפתעה.

3. אבדן מנהיג:

- +30 אם המנהיג "מוסר"
- +10 אם קצין אחר "מוסר"

"מוסר" עשוי להתפרש כנהרג, נשבה, הוקסם, הורדם או "הוסר" בכל דרך אחרת מהכח לפני תחילת הקרב. הסרת מנהיג נגדי אינו נחשב למעשה גבורה (ראה 4).

נסיון להסיר מנהיג נגדי יכול להפוך להרפתקת משחק תפקידים טובה. הבטח השארת סיכוי טוב שהד"שים "יוסרו" בעצמם! כמו כן, כשכח המונהג בידי ד"ש נלחם נגד כח המונהג בידי דב"ש, האוייב עשוי לשלוח קבוצה "להסיר" את הד"ש.

4. מעשי גבורת ד"ש

- +20 אם מנהיג ד"ש משלים משימת גבורה
- +10 אם ד"ש בדרגת התואר (לא מנהיג כח) משלים משימת גבורה
- 20 אם מנהיג ד"ש נכשל במשימת גבורה
- 10 אם ד"ש בדרגת התואר (לא מנהיג) נכשל במשימת גבורה.

רק ד"שים יכולים לנסות לבצע מעשי גבורה, ועל שה"מ ליצור דבר ראשון מצב בו הם יוכלו לעשות זאת. על מעשה הגבורה להראות בפני לפחות 10% מכח הד"ש ועל המעשה להיות מסוכן (סיכוי של 50% או יותר, לכישלון). מעשי גבורה לדוגמא: לחימה כנגד יריב עצום ומפחיד מהכח הנגדי (דרקון, ערפד וכד'); הצלת "כח צדדי" שנתק מהכח העיקרי, או לחימת יחיד כנגד כח גדול של האוייב.

הערות אחרות

פגישת משחק רגילה יכולה להיות משוחקת בשילוב עם מכונת המלחמה, בהשתמשם בשיטה לקביעת תוצאות כלליות בזמן מיקוד המשחק במעשי הדמויות. המעבר ממשחק תפקידים למצבי קרב רב (וחזרה) יכול להעשות בנקל, עם ההנחיות הבאות:

1. נזק לד"שים: ד"שים (ודב"שים עיקריים) לעולם אינם מתים כתוצאה מקרב מכונת מלחמה. הם יכולים להתפור ולהיפרד (החלטת שה"מ), אולם כל נסיון ממשי להיק לדמויות יטופל בפגישות משחק רגילות.

2. חפצי ולחשי ד"ש: אם משוחקת הרפתקה רגילה, יאבדו רק הלחשים ומטעני חפצי קסם שהם בשימוש ממשי. אם אין משחקים הרפתקה, קבע אם הד"ש הוא בצד המנצח או המובס. אם הוא בצד המובס, כל לחשי קרב ו-2/3 מהמטענים בכל חפצי קסם של התקפה או הגנה, היו בשימוש. אם בצד המנצח, 1/3 ממטעני חפצי הקסם הישימים היו בשימוש, והד"ש שומר לחש קרב 1 לא מוטל.

3. נקודות נסיון: מקבלים נק"ן הן על פיקוד כח והן על מעשי גבורה. אם ד"ש מנהיג כח, מצא את מספר החיילות בצבא האוייב. אם הד"ש מנצח בקרב, הוא יקבל מספר זה של נק"ן. הד"ש יקבל 1/3 ממספר זה אם הוא מפסיד בקרב.

4. חפצי קסם מטה בריאות או קנה נצחון יכולים להשפיע על קרב ותוצאותיו בדרכים הבאות:

מטה בריאות: אם המשתמש בו מחזיק בשדה קרב לאחר קרב, ניתן להשיב עד 500 פצועים לכח מלא, באופן מיידי.

קנה נצחון: הוסף מענק של +25 לגלגול הקרב (לגלגול מקסימאלי של 100). אם המחזיק בו מפסיד את הקרב בהפרש הגדול יותר מ-100, יש להשתמש בקטגוריית תוצאות קרב "100-91".

תנועת חיילות

יש להשתמש בהנחיות הבאות בעת הזאת כוחות:

יחידות מידה: יחידות המידה לזמן ומרחק עשויים להשתנות בהתאם לגודל הכח והמרחק המעורב. ניתן להשתמש בהקס הסטנדרטי של 36 ק"מ כשכוחות גדולים נעים מרחקים ארוכים. כשכוחות נגדיים מתקרבים זה לזה, מומלצת תנועה אחת ליום. נסה להכין מפה מפורטת של האיזור כאשר זה מתרחש.

קצב תנועה: עד 50 חיילות רשאים לנוע יחד בקצב תנועתם הבסיסי. הקצב מואט אם מספר החיילות גדול יותר. זכור שקצב תנועה מבוטס על מהירות החבר האיטי ביותר בכל קבוצה.

100-51 חיילות נעים ב-2/3 מקצבם הרגיל.

101 חיילות או יותר נעים ב-1/2 מקצבם

ברגע שהכוחות נמצאים במגע, אף כח אינו יכול לעזוב את השטח מבלי לאפשר ליריב להתקיף עם שינוי "בצעדה", אלא אם כן:

א. המפסיד בקרב נדרש לסגת רחוק יותר משהמנצח יכול לרדוף כפי שמורה טבלת תוצאות קרב. לדוגמא: תוצאות ש/ל+1 ו-1+3/1+3 מאפשרות למפסיד לנתק קשר עם היריב, בעוד תוצאות ש/ל ו-1+3/2+3 אינן מתירות זאת.

ב. אם שחקן אחד בוחר בטקטיקת "פרישה" והשחקן השני בוחר בכל דבר פרט לטקטיקת "התקפה+", השחקן שבחר ב"פרישה" רשאי להזיז את כוחו יחידת פני שטח אחת לאחר תום הקרב. תוצאות נסיגה מתווספות לתזוזה זו, אם יש צורך בכך. יחידה פורשת אינה יכולה להחזיק שדה או לרדוף אחר יריב, גם אם תוצאות הקרב מתירות זאת.

תימרוניים: כשכוחות שני צדדים נגדיים מתחילים לנוע, סדר התנועה מקבל חשיבות. סדר זה נקבע עם גלגול יוזמה בתחילת כל יחידת זמן. שינויי זריזות אינם יישימים לגלגול זה.

השחקן או הצד בעל היוזמה מחליט אם לנוע ראשון, או לאלץ את היריב לנוע ראשון. השחקן או הצד שנבחר, מזיז את כל כוחותיו, בסמנו את התזוזה על המפה ואם משתמשים במפה. אז זו הצד השני. לאחר שכל התזוזה הושלמה, כוחות שהם במגע יכולים לפתוח בקרב.

אם משתמשים במפה, שני צבאות יבואו במגע בכל פעם בה הם יכנסו לאותו הקס, ריבוע או שטח. על כל כח או לעצור או להתיר ליריב לתקוף עם שינוי "בצעדה" (+30).

אם אין משתמשים במפה, אותה תוצאה מתרחשת בכל פעם בה שני כוחות נמצאים במרחק של 1.6 ק"מ זה מזה. אם לאחד מהכוחות יש לפחות 5,000 חיילות, טווח המגע הוא 8 ק"מ.

הרגיל.

קצבי תנועה למסע במרחבים נידונים במערכת למתקדם (עמ' 41). אם משתמשים במפת הקסים, ניתן להתאים קצבים אלו בקלות ליחידת המידה של המפה. שה"מ רשאי להכיל בונט או עונשין עבור פני שטח קלים או קשים, אולם רוב המצבים מכוסים במכונת המלחמה.

מזון: אם כח נושא אספקת מזון, בין אם על עגלות או על יחידים, עקוב אחר אספקתם. זכור להחשיב עומס בחשבך את קצב התנועה.

אם כח מחפש אחר מזון, שנה את הכלל הבסיסי (ערכה למתקדם, עמ' 21) כמוסבר להלן: מנהיג הכח עשוי לבחור להאט את התנועה ל-2/3 הקצב הרגיל, עם סיכוי של 6-22 למציאת מספיק מזון, או הוא יכול להאט את התנועה ל-1/3 הקצב הרגיל, עבור סיכוי של 6-64 להצלחה. פני השטח יכולים לשנות את הסכויים ב-1+ או 1-.

כח יכול לנוע משך יום אחד בלי עונשין, ללא אספקה. לאחר היום השני, הכח נעשה "עייף באורח בינוני". לאחר יום שלישי, הכח "עייף באורח חמור". כח עייף באורח חמור אינו יכול לנוע. אספקת מזון של יום אחד מפירה לחלוטין עייפות זו (בינונית או חמורה כאחד), אך אינה משפיעה על עייפות שנגרמה כתוצאה קרב.

צעידה מאולצת: כח רשאי לנסות צעידה מאולצת על מנת להגדיל את קצב תנועתו, אולם זה עלול שלא להצליח. אם מנסים לעשות זאת, מצא את דרוג החייל גלגל 6ק והיועץ בטבלה שלהלן.

כח ה"עייף באורח חמור" אינו יכול לנסות צעידה מאולצת.

	גלגול קוביה					
	דרגת חייל 1	2	3	4	5	6
לא מאומן	צ	צ+ב	צ+ח	ב	ב	ב
ירוד	צ	צ+ב	צ+ח	א	א	ב
מתחת						
לממוצע	צ	צ+ב	צ+ב	צ+ח	ב	ב
בינוני	צ	צ+ב	צ+ב	צ+ב	א	א
ממוצע	צ	צ	צ+ב	צ+ב	א	ב
טוב	צ	צ	צ+ב	צ+ב	א	א
מצויין	צ	צ	צ	צ	צ+ב	א
מובחר	צ	צ	צ	צ	צ+ב	צ+ב

צ - צעידה מאולצת מצליחה. הוסף 50% לתנועת היום

- ב - הכח עייף באורח בינוני*
 - ח - הכח עייף באורח חמור
 - א - אין צעידה מאולצת, אין עייפות
 - * אם הכח כבר עייף באורח בינוני, הוא נעשה עייף באורח חמור עם תוצאה זו.
- כל התוצאות צבירות; צ+ח מורה שהצעידה המאולצת הצליחה, אולם הכח עייף באורח חמור לאחר מכן.

סדר האירועים

במכונת המלחמה

6. הצד בעל היוזמה יכול להצהיר שהוא תוקף בחלק או כל יחידות השטח בהן כוחות שני הצדדים נמצאים במגע (פתור עם סדר ארועי הקרב).
7. הצד ללא היוזמה רשאי להתקיף (כב-6, פתור עם סדר ארועי הקרב).

א. כשהחיילות נרכשים:

1. חלק את החיילות לכוחות או צבאות נפרדים, או החלט שהם יהוו כח גדול אחד.
2. קבע את דרגת הכח הבסיסי (דרכ"ב) לכל כח.
3. קבע את דרוג החייל לכל כח.
4. קבע את דרוג הקרב (ד"ק) לכל כח.

ב. כשהחיילות מוזזים:

1. קבע את קצב התנועה של כל כח.
2. קבע מפה ויחידת מידת זמן (יחידות פני שטח ויחידות זמן).
3. גלגל ליוזמה. הזוכה מחליט איזה צד ינוע ראשון.
4. כוחות צד אחד מוזזות למרחק המירבי אליו יוכלו להגיע משך יחידת זמן אחת (בד"כ יום או שבוע).
5. כוחות הצד השני מוזזים למרחק המירבי אליו יוכלו להגיע משך יחידת זמן אחת (התקפות "בצעדה" נפתרות כמובטר לעיל).

ג. כשהחיילות נלחמים (סדר ארועי הקרב):

1. עדכן את הד"ק של כל צד כניתן.
2. עדכן את הד"ק של כל צד בשל שיקולי מערכה כלשהם.
3. אם בחרו להשתמש בטקטיקה, בחר בטקטיקות.
4. גלגל ק% עבור כל צד, הוסף את הד"ק המעודכן לגלגול.
5. השתמש בטבלת תוצאות הקרב למציאת התוצאות, ויישם אותן (מעודכנות ע"י הטקטיקות, אם נעשה בהן שימוש).

חלק ג': הרב-יקום

מבוא

העולם בו חיות הדמויות הוא רק אחד מעולמות רבים ביקום האינסופי שלהם. האפשרויות להרפתקות "רגילות" הן חסרות גבול; אולם משחק המו"ד כולל אף דברים ומקומות שאין למצוא בעולם ה"רגיל". היקום התלת מימדי הוא רק חלק קטן מהמציאות! ישנם מקומות רבים אחרים הממתיינים לגילוים. הנפוצים ביותר, מעבר למישור הראשוני (היקום ה"רגיל") הם מישורי קיום אחרים.

חשוב על כל היקום הרגיל כעמוד אחד בלבד בספר ענק. שני עמודים סמוכים נוגעים זה בזה, אך הם נפרדים ושונים בתכלית. התנועה לאורכו של דף אחד אינה מעבירה אותך לבא אחריו; עליך ללכת בכיוון אחר לחלוטין. באופן דומה, קיימים מישורים רבים, ונדרש קסם על מנת לעבור ממישור אחד לשני. כל היקום הזה, על כל מישוריו, קרוי "הרב-יקום".

מישורים סמוכים

רב המערכה מתרחשת בעולם דמיוני הדומה לתקופת ימי הביניים שלנו. כוכב זה, וכל היקום הזה, קרוי המישור הראשוני.

מישור אחד אחר נוגע במישור הראשוני, הוא מישור האתרי, הקרוי גם "האתר". מסע אליו או דרכו מצריך קסם. לא ניתן למדוד את ה"מרחק" אליו בקלומטרים או מטרים; שכן זהו מרחק קסום בכיוון קסום.

שיקוי או שריון של אתריות מאפשרים למשתמש בהם להיכנס, לנוע בו ולעזוב את המישור האתרי. מפלצות מזרות רבות נעות דרך האתר, כולל באנשים, רוחות רפאים ופולטרגיסטים.

ארבעת מישורי היסוד של איר, אדמה, אש ומים, "קרובים" למישור הראשוני (במדידת מרחקים קסומים), אך אינם נוגעים בו כמישור האתרי. בכדי להגיע למישור יסוד יש לנקב חור במישור הראשוני, וליצור דרך האתר צינור שיוביל למישור היסוד. החור קרוי **וורטקס**, והצינור קרוי **מחילת תולע**.

ניתן ליצור וורטקסים ומחילות תולע ע"י לחשי **שעל**, וניתן להפכם לקבועים באמצעות משאלות. מספר מחילות תולע קבועות מעין אלו מקשרות את מישורי היסוד עם המישור הראשוני, וחומר יסודי זורם בין העולמות ללא הפוגה. תנועה זו יוצרת רוח, זרמי ים, התפרצויות הרי געש ורעידות אדמה.

מישורים רחוקים

נוסעי מישורים מנוסים מהמישור הראשוני, מתייחסים למישור הראשוני, האתרי ולמישורי היסוד כמישורים פנימיים,

שכן ישנם עוד מישורי קיום רבים אחרים. המישורים הפנימיים מוקפים במישור האסטרי, אליו ניתן להגיע דרך מישורי היסוד או האתר. חשוב על המישורים הפנימיים כעל קבוצת איים באוקיאנוס אדיר מימדים: אוקיאנוס זה הוא מישור האסטרי. הוא דומה לאתר, אך הרבה יותר גדול. מעבר ל"אוקיאנוס האסטרי" נמצאים המישורים החיצוניים, בתייהם של בני האלמוות ושל יצורים מוזרים אחרים. המישורים החיצוניים ודרכים לביקורם, יוסברו במערכת מו"ד לאשף.

הרפתקות בין-מישורים

1. הערות כלליות

ראיית דמיון: בתאך בפני השחקנים חדר מבוך או מסדרון, הם יכולים בדרך כלל לדמיין את מראם. סביבת הדמויות עשויה תמיד מחומר רגיל. איר קיים, וניתן לנשמו. כח המשיכה קיים, בספקו "מעלה" ו"מטה". דברים אלו משתנים לעיתים נדירות והשחקנים יכולים "לראות" בביורר היכן נמצאות דמויותיהם, מה מעשיהם ואיזוהי סביבתם. החלק הקשה ביותר בהרפתקה במישורים אחרים הוא ראייתם.

הרפתקה במחילת תולע דומה ביותר להרפתקת מבוך, אלא שהיא במאונך ולא במאוזן. איר קיים, והזרימה דרך המחילה מספקת כוחות משיכה שונים. לכן, שה"מ והשחקנים יכולים להתרגל בהדרגה להרפתקות היסודיות ע"י חקירת מחילות התולע, בהיחם למישורים עד שיהיו מוכנים להם.

זמן: הזמן הולך במישורי היסוד והאתרי בדיוק כשם שהוא הולך במישור הראשוני. לדוגמא, אם הרפתקנים חוקרים מחילות תולע ומישורים אחרים קרובים משך שבוע, או אז שבוע יעבור במישור הראשוני לכשיחזרו. יחד עם זאת, הזמן עשוי לחלוף בקצבים שונים - איטי יותר, מהיר יותר או כלל לא! - במישורים רחוקים יותר.

משיכה: המשיכה הנוצרת ע"י מסות גדולות במיוחד, קיימת כרגיל במישורי היסוד, אך היא שונה במידת מה במישור האתרי. יצורים באתר אינם מושפעים ע"י כח המשיכה, אולם ביכולתם לחוש במשיכה כח המשיכה במישור הסמוך.

2. המישור האתרי

נסיונה הראשון של דמות עם מישור אחר יהיה כנראה מסע קצר לתוך המישור האתרי. אתר, החומר של המישור האתרי, נראה

בצורתו הרגילה כערפל אפור. אם דוחפים אותו (יצור או קסם) הוא הופך למוצק אפור דביק.

כל יצור אתרי יכול לחוש בכיוון המשיכה במישור הראשוני, אך אינו מושפע ממנו. לכן, בהיותו אתרי, יצור יודע את הכיוון של "מטה", אך אינו יכול ליפול.

ראייה

במישור האתרי הראיה היא נורמאלית, עם אותו טווח כשל ראייה במסדרון תת-קרקעי חשוך. פרט ליצורים, לכל יש את אותו צבע (ערפל אפור) וטמפרטורה (בערך 9 מעלות צלסיוס), כך שלזיונות כמעט ואין שימוש. כל מקורות האור מתפקדים כרגיל (לפיד או פנס נותנים אור לטווח של 10 מ', אור קסום לטווחים גדולים יותר וכד') אולם הם מאירים את האתר בלבד, מבלי להגיע למחילות תולע או למישור הראשוני.

נוסע אתרי אינו יכול לראות לתוך המישור הראשוני אלא אם כן נעשה שמוש בלחש גילוי הנעלם (או בקסם בעל תוצאה דומה). יחד עם זאת, הערפל האפור של האתר עשוי להיות סמיך או דליל בהשתנו בהתאם לנמצא בסמוך לו במישור הראשוני. סמיכות למים תופיע כאתר כהה, ואבן, אדמה ועיר כאתר מעובה עוד יותר. אבן צפופה ומתכות כבדות (עופרת, זהב וכד') יופיעו כאתר מוצק (אקטופלסמה). אש במישור הראשוני הסמוך תתבטא כאתר בהיר. ע"י שימת לב לשינויי עיבוי אלו (המשפיעים על תנועה אתרית), נוסע יכול לומר אילו תנאים שוררים במישור הראשוני, או לפחות לנחש ניחוש טוב.

תנועה

אורח באתר אינו יכול להתקדם בו ללא יכולת תנועה קסומה. לחש מעוף מאפשר תנועה רגילה (40 מ'/סיבוב): **שיקוי** או **שריון אתריות** מעניקים את אותו קצב התקדמות כתעופה. לכן, מבקר נע דרך האתר בקצבים הבאים, בהתאם לתנאים במישור הראשוני הסמוך:

וואקום	80 מ'/סיבוב	(כפל הרגיל)
איר	40 מ'/סיבוב	(רגיל)
אש או מים	30 מ'/סיבוב	(3/4 מהרגיל)
אדמה, עץ	20 מ'/סיבוב	(1/2 מהרגיל)
אבן	10 מ'/סיבוב	(1/4 מהרגיל)
מתכת	0	
עופרת	0	

3. מישורי יסוד

השתמש בהנחיות הכלליות הבאות ליצירת הרפתקות במישורי היסוד או איתם. קרא תחילה את הפרק "קסם יסוד" לפני כן.



ללא פינות. יחד עם זאת מחילת תולע נדמית יותר כמעבר מאונך מאשר אפקי, בשל הזרם העובר דרכה. מסע במחילת-תולע יחד עם הזרם הוא קל יותר מאשר מסע נגדו.

מחילת תולע למישור אינה ישרה; היא מתעקמת ומתפתלת לכל אורכה, ומכאן שמה. הרבה מהדברים הקיימים בתוך מחילת תולע עשויים מחומר יסוד (ההולט את המישור אליו היא מובילה), אולם לעיתים קרובות נוכחים גם יסודות ויצורים אחרים. לא ניתן לראות מחילות תולע מהמישור הראשוני, ומהאחר ניתן לראות רק את צידם החיצון. המשטח החיצוני נראה כצינור מקומט, גושי ואפור; הוא דביק. המשטח עשוי למעשה מאקטופלסמה (אתר מוצק), שנדחס ע"י הקסם שנדרש ליצירת המחילה. מחילות תולע משתנות בגדלן, החל בגודל חבל עבה וכלה בגודל עמוד או קיר מעוקם קמעה.

אורכה של כל מחילת תולע הוא בד"כ 16 ק"מ או יותר. רשת מחילות התולע הקבועות בין המישור הראשוני למישורי היסוד דומה לשרשי צמח: כל מחילה קטנה מצטרפת למחילה גדולה יותר, עד שכל מחילות התולע הקטנות מתאחדות למחילה אחת ענקית הקשורה למישור היסוד עצמו.

יצורים ודברים המצויים בתוך מחילת תולע, נהפכים באורח קסום ליסוד ה"מתאים" ברגע שהם מגיעים למישור היסוד, אלא אם כן הם מוגנים ע"י קסם רב עוצמה.

מעניינות ומורכבות כאלו שבמישור הדמויות, עם מידע זה. ההרפתקות יכולות להמשיך באותו אופן בו נמשכו עד כה, אולם עם מיקומים, היתקלויות ואפילו אוצרות חדשים לחלוטין.

4. וורטקסים ומחילות-תולע

וורטקס הוא חור בלתי-נראה, במישור, עם חומר יסוד שמתערבל לתוכו או מתפרץ ממנו. זרם של חומר יסוד זורם בכיוון אחד, אל מישור יסוד או ממנו.

אם רואים אותו באמצעות לחש נילני העולם או קסם דומה, הוא נראה כמעגל צבעוני מנוצץ מהחזית או מאחור - אולם לא ניתן לראותו כלל מהצד, שכן אין לו עובי כלל. במישור הראשוני, צבע הוורטקס תואם את המישור אליו הוא מוביל - כחול לשמיים, חום לאדמה, אדום לאש וירוק למים. צבעים אחרים תואמים מישורים רחוקים יותר. במישורים אחרים, וורטקס המוביל למישור הראשוני נראה כמערבולת רבת-צבעים מארבעת צבעי היסוד. וורטקס יכול להראות כמרחף באויר או נח על משטח. וורטקס יסוד טבעי תמיד ימוקם ביסוד המקביל לו (מערבולת, הר געש), אולם וורטקס יזום (ע"י לחש שעז) יכול להופיע בכל מקום שהוא.

מחילת-תולע היא מעבר מקשר בין מישורים. היא פשוט צינור עגול עם צדדים קמוטים, הדומה מאוד למסדרון במבוך, אך

כל מישור יסוד הוא יקום הדומה ביותר לראשוני, אולם כל החומר הוא יסוד בודד. חומר היסוד נאסף לגושים (כוכבים, ירחים וכד'), הוא יכול להתקיים בצורת מוצק, נוזל או גז. יצוריהם המוזרים של מישורי היסוד הם תערובת של חומר מוצק ונוזלי, המוחזק יחד ע"י כח חיים של מחשבה ואנרגיה (בדומה ליצורים במישור הראשוני).

כשכוכב קיים במישורי יסוד, בערך באותו "מיקום" ככוכב במישור הראשוני מופיעים וורטקסים ומחילות תולע טבעיים המחברים בין הכוכבים בכל מישור. כך, למישור המו"ד ה"רגיל", ישנם ארבעה כוכבים אחרים במיקומים דומים. אחד בכל אחד ממישורי היסוד. כוכבים אחרים במישור הראשוני עשויים להיות ללא מישורי יסוד מקבילים; ומישור אחר עשוי לכן להחסיר יסוד אחד או יותר.

לירחים, כוכבי שביט וגופים נעים גדולים אחרים במישור הראשוני יש רק לעיתים נדירות קשרי יסוד כלשהם. לעיתים הם נוצרים ע"י מחילות תולע זמניות, הניתקות כאשר הגוף המקביל במישור היסוד נע מחוץ למקומו. באורח דומה, וורטקס יכול להופיע פתאום על גוף נע, כאשר ירח מקביל "מתקרב אליו" במישור היסוד. לדוגמה, אוקיאנוס יכול להופיע פתאום על ירח ליד מישור הדמות!

יצורים אחדים ממישורי היסוד מתוארים בחלק 2 של מדור ה"מפלצות" (עמודים 38-42). אתה יכול לבנות תרבויות שלמות,

5. קסם יסוד

ההערות הבאות נוגעות רק למישורים הפנימיים. המישור האסטרי והמישורים החיצוניים גורמים לשינויים אחרים בהשפעות קסומות, בשל חוקי טבע שונים. מידע נוסף ניתן במערכת מ"ד לאשף.

במשחק מ"ד, קסם במישור הראשוני הוא אומנות מפותחת ביותר. יחד עם זאת, הקסם המוכר לדמויות נוצר בסביבה מיוחדת במינה - המישור הראשוני, תערובת יוצאת דופן של כל ארבעת היסודות. מצב זה אינו מצוי באף מישור אחר של הרב-יקום:

השפעות קסומות אחדות אינן מתבססות כלל על יסודות, אלא על אנרגיה. דוגמאות כלולות את רוב לחשי הגילוי, דיפוי, אגר וחושך וברקים אלו יתפקדו באורח "רגיל" (כפי שהם מתפקדים במישור הראשוני) כאשר ישתמשו בהם בכל אחד מהמישורים הפנימיים.

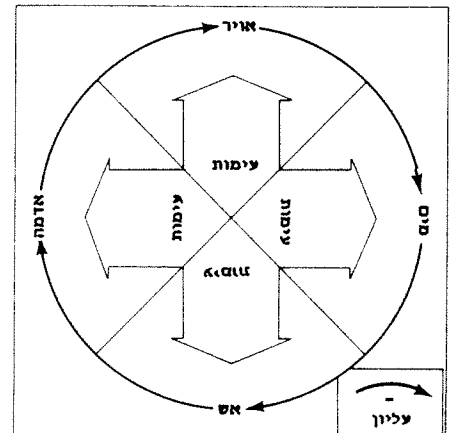
השפעות אחרות מבוססות בחלקן או כולן על חומר, בהשפיען עליו באופנים שונים. השפעות אלו יכולות להישלל, להשתנות בחלקן או לחלוטין, כמוסבר ב"לחשים" להלן.

יצורים מיסודות שונים משפיעים זה על זה בדרכים הגיוניות. העקרונות הבסיסיים שבשימוש הם עליונות ועימות. אם ליסוד אחד יש עליונות על אחר, יש לו כח על יסוד זה. אם שני יסודות הם בעימות, הם יריבים, אולם משפיעים זה על זה כרגיל. את עקרונות העליונות והעימות ניתן לתמצת בקל:

- לאויר יש עליונות על מים.
- למים יש עליונות על אש.
- לאש יש עליונות על אדמה.
- לאדמה יש עליונות על אויר.
- אויר ואש הם בעימות.
- אדמה ומים הם בעימות.

בקרב בין יצורי יסוד, לעליונות ולעימות יש את ההשפעות הבאות:

תוצאת עליונות היא נזק כפול. הקרבן רשאי לעשות גלגול הצלה אחד נגד לחשים



עימות - עליונות

על מנת לקבל נזק רגיל.

כשליצור אחד יש עליונות על אחר, הוא פחות מושפע מהתקפותיו הרגילות של השני. רק נזק מינימאלי יכול להיגרם. בדוגמא מס' 1 בהמשך, הנזק הרגיל של יסודון המים הוא 24-3 נקודות, כך שיגרמו רק 3 נקודות על כל פגיעה מוצלחת. קורבן עליונות נוטה לפחד מהיריב. אם גלגול תגובה מורה על עוינות, יש להחליף "התקפה" ב"בריחה".

תוצאת עימות היא עוינות. יש להחיל עונשין על כל גלגולי התגובה. העונשין הם 8- אם היצורים מעומתים לחלוטין (טוב נגד דוע), או 4- במקרים אחרים.

כששני יצורים מעומתים, לא חל שינוי בנזק; רק התגובות מושפעות. תגובות היצור כלפי אחרים אינן מושפעות; העונשין חל רק על תגובות כלפי היצור המעומת.

דוגמא מס' 1: חבורה מותקפת ע"י יסודון אש, אז הקוסם שלהם מטיל לחש העלאת יסודון מים. כל מכה מיסודון המים הנוצר כתוצאה מהלחש גורמת נזק כפול ליסודון האש, אולם ניתן לערוך גלגול הצלה (למכה) כדי לקבל נזק רגיל.

דוגמא מס' 2: גייני (טוב) פוגש באפריטי (רע). לכל אחד יש עונשין של 8- על כל גלגולי התגובה. בדלחן פוגש באונדין (שניהם טובים). עונשין של 4- חלים על כל גלגולי התגובה שלהם.

הערות על לחשים

הלחשים שנלמדו במישור הראשוני מתפקדים בד"כ כרגיל באתר ובמישורי היסוד, אלא אם כן הם מושפעים ע"י עליונות או עימות (ראה לעיל). ניתן לתרגם בקלות את רוב הלחשים ע"י החלפת המונחים "אבן" ב"ייסוד מוצק", "מים" ונוזלים ב"ייסוד נוזלי" ובשר-ודם ב"ייסוד מוצק/נוזלי".

יצורים ילידי מישורים אחרים המשתמשים בלחשים מכירים גרסאות "מקומיות" של לחשים רבים. לחשים אלו כוללים את לחשי הכהנים: מחסום, בריאת מים והתנגדות לאש ואת לחשי הקוסמים: הקסמה, ענג מוות, כדור אש, כדור אש מושהה, סופת/קיר קרח, הורדת מים, קליע קסם, שינוי המוני, הזזת קרקע, מעבר קיר, פסל, נשימת מים, רשת וכל לחשי קיר.

מבקר מהמישור הראשוני יכול ללמוד את הגרסה ה"מקומית" של לחשים אלו אם תושב ידיו ילמד אותו. יחד עם זאת, גרסאות יסוד מקומיות של לחשים יפעלו רק באותו מישור; לבשר-ודם לקרח שנלמד במישור המים לא תהיה השפעה אם ינסו אותו בכל מישור אחר, כולל מישור האש (למרות העליונות).

לחשים בעלי השפעות מוגבלות

לחשים דרואידים הם חסרי טעם בכל מישור פרט לראשוני; שכן הם מבוססים לחלוטין על ידיעת הטבע כפי שהוא קיים במישור הראשוני. לחש יצירת חיות רגילות של כהן אין השפעה על מישור יסוד אלא אם כן גרסאות החיות המקומיות ידועות היטב. למשרת אורלי של כהן אין השפעה במישור האויר, אולם הוא מתפקד כרגיל בכל מקום אחר. אותו הדבר נוגע ללחש הקוסם מרלך בלתי נראה. לשליטה על מזג האויר אין השפעה באף מישור פרט לראשוני.

לחשי מישור ראשוני המבוססים על חרקים לא יעבדו באף מישור אחר.

הערות לחשים מיוחדות

זימון יסודון: כשקוסם מטיל קסם זה במישור הראשוני, הקסם פותח וורטקס בשני המישורים (היסוד והראשוני), ויוצר מחילת תולע זעירה המקשרת ביניהם. מחילת התולע קטנה מאוד - פחות מ-2 ס"מ לרוחב - והיא יונקת כח חיים ממישור היסוד דרך הוורטקס. כח החיים מופיע במישור הראשוני ליד מטיל הלחש, ויוצר גוף מחומר סמוך.

לשם יצירת גוף יכול כח החיים היסודי להשתמש רק בחומר מוכר לו; יסודון מים חייב להשתמש במים, יסודון אדמה חייב להשתמש באדמה, וכן הלאה. כשהקסם תם, כח החיים של היצור חוזר חזרה למישורו דרך מחילת התולע, והמחילה ושני הוורטקסים נעלמים.

אם נצפה ממישור יסוד, היסוד שהושפע ע"י הלחש פשוט נעלם. חומר הגוף שלו נמוג פתאום ומתפזר, ללא כח חיים נותר להחזיקו יחד. אם כח החיים חוזר, הוא מייד יוצר גוף חדש, וחוזר לחיים "רגילים".

דיסטנציה: לחש זה פועל בדרך כלל, פרט לנגד יסודן במישור שלו. הוא גורם ליסוד להתחלק להרבה יצורים של 1 קוביית פגיעה כל אחד. מספר היצורים מקביל לקוביות הפגיעה של היסוד שהושפע. לכל יסוד חדש יש רק 1-4 נקודות פגיעה.

אבן לבשר ודם: לחש זה משפיע על חומר מוצק ולעיתים קרובות אף על חומר שלמטיל הלחש יש השפעה עליו, והופכו לחומר חי. לכל מישור יסוד יש גירסה דומה, המבוססת על אותם עקרונות. כל גירסת יסוד משנה יסוד מוצק עליו יש למטיל עליונות לצורת יסוד חי. לדוגמא: הגרסה המקומית במישור המים היא קרח למים ואש למים. להיפוכו של הלחש יש השפעות מקומיות דומות, אולם הוא משנה יצור יסוד לגוף מוצק לא-חי. לדוגמא, במישור המים, הלחש ההפוך הוא בשר-ודם לקרח.

מהלכים

הזדקנות

קונסטרוקטים

נוק לחפצי קסם

אומנויות דמויי-אדם

נקודות פגיעה (מקסימום)

רעל

טבלאות עזר

מהירות

אוצרות

א. "פדיית" אוצרות רגילים

ב. קניית ומכירת חפצי-קסם

ג. תכנון ומיקום אוצרות

כלי נשק (חדשים)

הזדקנות

בעולם המר"ד ניתן לרפא מחלות, עיוורון ופגעים אחרים בקלות באמצעות לחשי כהן. יתרה מזאת - לחשי החיאת מתיים והחיאת מתיים מלאה נדמים כמאצילים כמעט נצחיות - אולם זה אינו נכון לחלוטין.

על הזדקנות דמויות להיות יסוד מחושב בהירות של המשחק. כשדמות מגיעה לקיצה של תוחלת חיים טבעית ארוכה, לאמצעים קסומים של הארכה או השבת חיים תהיה השפעה מועטה אם בכלל. לחשי החיאה ישיב את הדמות לתקופה קצרה בלבד (10-1 ימים, או כל שיקבע שה"מ). הגילאים הבאים מומלצים כמריבנים לגועי דמויות:

בן אדם	100	(95 + 12p2)
זוטון	200	(190 + 20p2)
גמד	400	(375 + p%)
אלף	800	(750 + 2p%)

שה"מ רשאי לשנות זאת עבור יחידים, בהשתמשו בקוביות הנקובות כדי להחליט את הגיל המקסימאלי של דמות מסוימת כלשהי.

שיקוי אורך חיים אכן מסיר 10 שנות הזדקנות, אולם שה"מ רשאי להטיל כל הגבלה שברצונו. לדוגמה: השיקוי יכול להשפיע רק על הזקנה לא טבעית (כגון זו שנגרמת ע"י שדים), או שכל יצור חי רשאי לשתות רק 5 שיקויים כאלו במהלך חייו, ולשתיה נוספת לא תהיה כל השפעה. כל שימוש בשיקוי עשוי לגרום גם להשפעה הפוכה, להזקנת הדמות ב-10 שנים.

על משאלה להיות הקסם היחיד המסוגל להאריך חיי דמות באורח ניכר. כהנחיה, צריכה להיות לה השפעה מקסימאלית שווה לזו של השיקוי לאורך חיים, אולם ללא הגבלות.

אדם שחי חיים ארוכים, מרתקים ונושאי פירות, יקבל קרוב לוודאי ואפילו בברכה את המנוחה הסופית שמביא המוות. בני האלמוות האמיתיים, תושביהם רבי העוצמה של המישורים החיצוניים, יהיו ערים

(ובהחלט יכעסו על) לכל דמות המנסה להאריך חיי בן-תמותה לתוחלת מוגזמת. בסופו של דבר הם יפעלו, בהבטיחם שגורלם הסופי של בני תמותה ישרא, כתמיד, המוות.

קונסטרוקטים

קונסטרוקט הוא מפלצת שאינה חיה למעשה, אולם נבראה באורח קסום. קונסטרוקט נחות הוא יקר לעשיה ויכול להיפעל ע"י כל כלי נשק. הקונסטרוקטים הנחותים במערכת המר"ד כוללים פסלים חיים (מערכת למתחיל), מייגן (משחק הרפתקה 2x) ויגנאטים (4x). קונסטרוקט מפותח הוא יקר מאוד, אולם ניתן לפגוע בו רק באמצעות כלי נשק קסומים. הקונסטרוקטים הגדולים כוללים גארגוילים (מערכת למתחיל), גלמים (מערכת למתקדם) ודרולמים (מערכת זו). הכללים הכלליים הבאים מתייחסים לכל הקונסטרוקטים:

- ניתן ליצרם רק אם משתמשים בתהליך הקסום המתאים. זה מצריך לעיתים קרובות ספר מיוחד, ליברם או טומוס, וכן חומרים מיוחדים (שיש לקנותם בד"כ), לחשים מסוימים, וזמן. הזמן הנדרש משתנה לפי גודל וכח הקונסטרוקט, אך לעולם אינו פחות משבוע, והוא עשוי להיות רב יותר משנה.
 - הם אינם מחלימים בדרך רגילה. יש להשתמש בקסם על מנת לרפא אותם מכל נזק שנגרם.
 - הם חסינים להשפעות רעל (שכן אינם חיים באמת), ולהשפעות נפשיות (הקסמה, הדממה, חזיונות וכד').
 - הם אינם מתרבים. לעולם אין "תינוקות גרגוילים" לדוגמה.
- שה"מ יכול להוסיף אוצרות מיוחדים (כגון ספר בריאת גרגוילים) אם רצונו בכך. דמויות שחקן עשויות לרצות להשתמש בקונסטרוקטים לעזרה בשמירת ארמונות, דומיניונים, או אוצרות מיוחדים.

נוק לחפצי-קסם

כל חפץ עשוי להינזק ע"י טיפול גס. שריון וכלי נשק, יחד עם זאת, עשויים כך שיעמדו בכמות תלאות ניכרת. שה"מ צריך להחליט אם חפץ יוכל להינזק, בהתבססו על החפץ וסוג ההתקפה, ואז לעשות גלגול נוק לחפץ.

לכלי נשק נשיפה מסוימים (חומצה, אש, קור) נדרשות בדיקות מעין אלו. אם המשתמש מבצע את גלגול ההצלה שלו נגד הנשיפה, ניתן להחיל בונוסים על גלגול העצם.

לנפילות ארוכות (30 מ' או יותר) נדרשות בדיקות. לבריכות חומצה, אבנים מדרדרות ומקרים אחרים של נזק קיצוני נדרשות בדיקות לחפצים הנישאים. בד"כ אין צורך לבדוק מגילה, פרט לנגד נזק מאש. אתה יכול לכלול אף נזק ממים, אם רצונך בכך.

לשם בדיקת נזק לחפצים, גלגל ק2 או ק6 (בהשתמשך ב-ק6 אם הסיכוי לנזק גבוה). אם התוצאה גבוהה יותר מכוחו של החפץ (מספר ה"פלוסים") העצם ניזוק. לעצמים ללא פלוסים ניתן לתת דרוג למטרה זו. החשב:

כל שיקוי או מגילה כחפץ של +1

כל מטה או שרביט כ-2+

וכל חפץ קבוע (כגון קנים, טבעות ועצמים מעורבים) כ-3+

ניתן לשנות גלגול זה. לדוגמה, אם דמות נפגעת ע"י אבנים מדרדרות, ניתן ליישם שינוי זריות לגלגולים. אם דמות מנסה לשבור משהו, ניתן ליישם שינוי כח. לאף שינוי אסור להיות גדול יותר מ-2+. יחד עם זאת, שינויים לסיכוי השרדות יכולים להיות כל מספר של הפחתות מהגלגול. לבקבוק שיקוי שנפל משולחן עשויה להידרש בדיקת שבירות, אולם עם התאמה של 2- (לכן, רק גלגול של 4 יורה על שבירה).

אם עצם ניזוק, הוא יכול להיות ניזוק חלקית או הרוס לחלוטין. לחפצים עם בונוסים קסומים עשויות לרדת נקודה אחת או יותר בשל הנזק (החלטת שה"מ). שיקויים, מגילות, וטבעות, נשמדות לחלוטין ע"י כל נזק חמור.

אומנויות דמויי-אדם

הכללים הבאים הם לשימוש שה"מ ודב"ש בלבד: אף דמות שחקן אינה יכולה להשתתף בבניית חפצים מפורסמים אך נדירים ביותר אלו. אתה רשאי להציב אחד או יותר מאלו במערכה, אך רק על מעטים מאוד להיות קיימים, אם בכלל. כל אחד דורש דורות של עבודה ליצירתו, ויש להתייחס אליו עם יראה וכבוד הולמים ע"י חמולת דמויי-האדם הנוגעת בדבר.

פרטים אודות פרטים עבור גילוי מתקני חמולה אבודים או גנובים, ניתנים בכל תאור סוג דמות:

גמד: ע"י שימוש בחישול העוצמה, השומר, ראש החמולה ומספר נפחים גמדים (כולם מהרמה המקסימאלית) יכולים לעבוד יחדיו ליצירת עדשת גמדים - יריעת זהב טהור המעובדת בעדינות למארג מושלם דק כנייר. זוהי משימה ארוכה: יש לעבוד עליה באיטיות ובזהירות, והיא דורשת דורות להשלמתה (1000-800 שנה). העדשה המוכנה היא משטח עגול בקוטר 3 מ', המצוי על גבי טבעת מרגלית טהורה, ומשתמשים בה רק ליצירת שמן החשיכה.

העדשה מרכות ומוקקת את החושך עצמו ליצירת השמן, וביכולתה ליצור רק 2 גרם לשנה אם הושארה בחושך מוחלט משך כל השנה. כל אור שהוא יקלקל את כל המערכת.

שמן החשיכה, בתורו, משמש לעשיית אוניות-אבן, סירות גמדים מפורסמות אולם נדירות ביותר העשויות מאבן, והיכולות לנוע דרך אבן מוצקה באותה קלות בה

גלגול קוביה	בנוס דר'	דר' תוצאה	מקסי
72	27	+9	108
54	27	+2	83
48	24	-	72

שים לב שלוטון יכולות להיות בערך חצי נקודות הפגיעה כללונה: שגמד יכול להיות קשוח ככה בדרגה 36, ושלאליפים וקוסמים יש מספרי נקודות פגיעה זומים בדרגה המקסימלית.

רעל

רעל הוא נשק מסוכן. אם מותר לדמויות להשתמש ברעל, יכולת זו צריכה להינתן אף למפלצות. ויש הרבה יותר מפלצות מאשר דמויות...

שיקוי הוא סוג הרעל הרווח ביותר. השפעותיו כשמשמשים בו בחיצוני רובה נשיפה (ראה בספר לשחקן, עמ' 3) מומלצות כמקסימום לשימוש בכל כלי נשק.

אתה עשוי לרצות להפיק רעלים בעלי עוצמה פחותה לנגישים, רעלים החסרים את הכח להרוג אך המסוגלים לשתק, לשכר, להרדים ו/או לגרום לנזק קל.

צמחים טבעיים רבים הם רעילים באורח חלש, ומוהל או עלים מורתחים יכולים לספק רעל שניתן להשתמש בו על כלי נשק. יחד עם זאת, הכנת רעלים אינה ידע נפוץ, והסיכון בטעיה הוא גבוה (כולל את הרעלתו בטעות של המכין).

הרעל בו משתמשות מפלצות רעילות, בא משקיקי ארס או מבלוטות בגוף החיה. לאחר הבסת מפלצת רעילה, חלק מהדמויות במשחקן עשויות לנסות להשיג ולהשתמש ברעל.

מומלץ להשתמש בשיטה הבאה לשליטה על הרגל מגונה זה. רעל מפלצת צריך להיות פעיל רק כל עוד הוא במפלצת, בהפכו לחסר תועלת 1-10 סיבובים לאחר חשיפתו לאויר. רק שיקוי רעל המוכן באופן מיוחד יכול להישמר לתקופה ממושכת יותר. על שקיק רעל שלא נזוק (דבר נדיר לאחר קרב חרות) להיות בר-שימוש רק משך 1-10 סיבובים לקוביית פגיעה של המפלצת. רעל לא מוכן (שאינו שיקוי) המושם על כלי נשק, הופך ללא רעיל לאחר 1-10 סיבובים של חשיפתו לאויר.

מגעם הרעיל של אל-מתים מסויימים (דיבוק בערכה זו) אינו ניתן לאיסוף או לשימוש.

השימוש ברעל הוא רע ועשוי לגרום לבעיות נטייה. חוקים מקומיים ודתיים עשויים להעניש מרעלים.

בהשתמש בכור ובלהבה השחורה, שומרה הזוטון של הלהבה, ראש החמולה ומספר שריפים זוטונים יכולים לעבוד יחדיו ליצירת רשת צללים. לעיתים נדירות מאוד יש לצללים המזורים המוטלים ע"י להבה שחורה חומר קיים למשך זמן קצר. אם הוא נתפס ומושם מייד בכור, ניתן לשמר פיסית חומר זה. כאשר נאסף די צל (תהליך שאורך מעל 200 שנה) השומר יכול לשאוב כח מהכור עצמו (בהשתמשו בסודות העתיקים) ולטוות את רשת הצללים, רשת של 3 מ"ר של קורים דקיקים. לא ניתן לראותה באף אופן שהוא (אפילו לא קסום) פרט לצללים ולאור ירח, והיא נשמרת ומאוכסנת בקפידה ע"י השומר.

ברשת משתמשים לדבר אחד בלבד - איסוף אור ירח. כאשר השומר וראש החמולה מחזיקים ברשת משך לילה שלם תחת אור ירח מלא, בדקלמס את האמירות הקדמוניות הידועות להם בלבד, אור הירח נתפס ומוזקק, ביצרו טיפה אחת של נוזל כסוף.

שמן אזל ירח זה נאסף ונשמר בצל, ותוך הימנעות מאור יום. נדרשים 2 גר' מלאים לשם איזושהי השפעה (נאסף במעל 7-10 שנים) ואז ניתן לשפשו לתוך בד (לעיתים קרובות ליצירת מפרש או עפיפון). כל הפץ שטופל כך רוכש את היכולת לעוף במהירות של 120 מ' לתור בשעה שהוא באור הירח, המניע אותו.

חמולות זוטונים יכולות לבנות אף פגיונות, קליעים, וחרבות קסומות, וכן כל עצם אחר האופייני לזוטונים, ע"י שימוש בכור הלהבה השחורה. העלות וזמן הבניה תלויים בשה"מ.

מקסימום נקודות פגיעה

מקסימום נקודות הפגיעה האפשריות לכל דמות אדם היא גלגול 9 קוביות פגיעה, ועוד הבנוסים על כושר, ועוד צבירות נקודות הפגיעה הניתנות על דרגות נוספות. עבור כושר 18 ומקסימום גלגולי פגיעה, תוצאות אלו יהיו:

מקסימום נקודות פגיעה				
מקסימום נק"פ	גלגול	בנוסים	דר'	דר'
	על כושר	15	25	36
כהן	54	27	87	108
לוחם	72	27	111	153
קוסם	36	27	69	90
גנב	36	27	75	117

נקודות פגיעה לדמויי-אדם מוגבלות ע"י דרגות המקסימום שלהם (זוטונים 8, אלפים 10, גמדים 12). זוטונים ואלפים משתמשים ב-6 קב לדרגה, גמדים ב-8 קב: לכן עם כושר 18, נקודות הפגיעה הגבוהות ביותר האפשריות לדמויי-אדם בדרגה המקסימלית הם:

צפורים עפות בשמיים. 200 גרם של שמן נדרשים לכל אניית אבן; כל אניית אבן יכולה לשאת 10 גמדים.

לא ניתן ליצור את העדשה והשמן בכל דרך נוספת, קסומה או אחרת, כולל משאלה.

חמולות גמדים יכולות לבנות אף פטישים, מגינים ושריון קסומים ועצמים אחרים האופייניים לגמדים ע"י שימוש בחישול והעצמה. העלות וזמן הבניה תלויים בשה"מ.

אלף: שומר עץ אלפי, ראש חמולה ומספר שלישים (כולם מהרמה המקסימלית) יכולים להשתמש בעץ החיים ליצירת סירות האור האלפיות, המפורסמות אך הנדירות ביותר בדרך הבאה:

שומר העץ מוציא מדי חודש 2 גרם לכל חיותה של מהל מעץ החיים, בזקוק אותו לטיפה בודדת של נוזל זהוב. יש לנקוט בזהירות מיוחדת פן העץ יזוק ע"י משיכת המהל (דבר שיכול להפחית באורח חומר או אפילו לשלול את כוחותיו המיוחדים). בעזרת ראש החמולה והשלישים, ענפי העץ נשמרים כך שמספר עלים בעלי מרקם מושלם חלק-כנייר גדלים מדי שנה. המהל המזוקק מעורבב עם אבקת עורקי העלים, ביצרם את שמן אזל השמש - תמציתו המזוקקת של האור עצמו. התהליך יכול לייצר 2 גרם שמן בלבד בשנה.

עלים מושלמים אחרים נכבשים בעדינות לצורת גוף סירת האור, וכישופים (הידועים רק לשומר העץ) מוטלים עליו. ברגע הנכון של השנה, מורחים את השמן על גוף הסירה שהוכן במיוחד, והכישופים הסופיים מוטלים. אם הכל הולך כשורה, סירת האור מושלמת אז, ומסוגלת לעוף דרך האויר במהירות של 120 מ' לתור כל עוד היא שוהה באור השמש (המניע אותה). ליצירת כל סירת אור נדרשים 200 גרם של שמן. כל סירת אור יכולה לשאת 10 אלפים.

את השמן לא ניתן ליצור בכל דרך נוספת, קסומה או אחרת, כולל משאלה.

חמולות אלפים יכולות לבנות אף קשתות, חיצים, וחרבות קסומים ועצמים אחרים האופייניים לאלפים, ע"י שימוש בעץ החיים. העלות וזמן הבניה תלויים בשה"מ.

זוטון: כור להבה שחורה הוא פרמידה בעלת ארבעה צדדים (כקוביה ארבע-צדדית), עשויה מעץ נדיר, עם בסיס מוצק, חור משולש בכל צד, ואש מזוהה מאוד בפנים - הלהבה השחורה. זו הפוכה בדיוק ללהבה, רגילה, שחורה בצבעה ונותנת חשיכה וקרירות, עם "צללים" הפוכים מרצדים של אור. הלהבה תשרוף כל דבר שאינו נשרף בד"כ, ולא תפגע בעצמים דליקים (לכן מיכלה עשוי עץ). ניתן להשתמש בלהבה השחורה כדי להדליק לפיד מבלי לשרפו, ולגרום לנזק קר באותה דרך כשל אש רגילה (אולם הפוך). הלהבה השחורה אף תשיב אפר למצבו הקודם, אולם לא תחזיר קרבן שריפה לחיים.

גלגולי פגיעה: כל המפלצות

דרוג שריון של היריב														
9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

קוביות פגיעה של היצור

1 ומטה
2 עד 1+
3 עד 2+
4 עד 3+
5 עד 4+
6 עד 5+
7 עד 6+
8 עד 7+
9 עד 8+
11 עד 9+
13 עד 11+
15 עד 13+
17 עד 15+
19 עד 17+
21 עד 19+
23 עד 21+
25 עד 23+
27 עד 25+
29 עד 27+
31 עד 29+
33 עד 31+
35 עד 33+
ומעלה 35+

דרוג שריון של היריב

-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30
20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30
20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

קוביות פגיעה של היצור

1 ומטה
2 עד 1+
3 עד 2+
4 עד 3+
5 עד 4+
6 עד 5+
7 עד 6+
8 עד 7+
9 עד 8+
11 עד 9+
13 עד 11+
15 עד 13+
17 עד 15+
19 עד 17+
21 עד 19+
23 עד 21+
25 עד 23+
27 עד 25+
29 עד 27+
31 עד 29+
33 עד 31+
35 עד 33+
ומעלה 35+

* שים לב לכך שיש המשך לטבלה. אין גבול לדרוג השריון.

גלגולי הצלה: כל הדמויות						
סוג הדמות	קרן מוות או רעל	בדידים	שיתוק או התאבנות	נשיפת דרקון	מוטות, קנים או לחשים	מהירות
כהן						
1-4	11	12	14	16	15	ישנן דרכים קסומות רבות המאפשרות ליצורים לנוע או להילחם במהירות גדולה מהרגיל. הכללים הבאים חלים על מצבים מעין אלו:
5-8	9	10	12	14	13	1. גלגולי הצלה לעולם אינם מושפעים ע"י שינויי מהירות.
9-12	7	8	10	12	11	2. גלגולי פגיעה צוברים בונוס של +2 עבור כל שוני במהירות. דמות מזוהת השותה שיקוי מהירות צוברת כך בונוס סופי של +4 לכל גלגולי הפגיעה נגד יריבים הנעים במהירות רגילה, אך רק בונוס של +2 נגד יריבים מזוהים.
13-16	6	7	8	10	9	3. דרוג השריון של יצור מזוהז אינו שונה מזה של מהירות רגילה, אולם בונוס של -2 נצבר עבור השפעת המהירות הבאה. לכן, ללוחם הלוכש שריון לוחות ומגן (דרג"ש 2) מתיחסים כאל דרג"ש 0 אם הוא בעל "כפל מהירות" (כגון אם מהשיקוי והלחש גם יחד).
17-20	5	6	6	8	7	4. בדידים קנים, לחשים ופעולות קסומות אחרות לעולם אינן מושפעים ע"י מהירות. קסם תמיד יארך את הזמן הרגיל לביצוע, ללא בונוסים או עונשין על השפעות מהירות.
21-24	4	5	5	6	5	5. שני סוגי מהירות שונים (מקסימום) ניתנים לצבירה. לדוגמה, אם דמות שותה שיקוי מהירות והיא מזוהזת, הדמות תנוע בארבע פעמים קצבה הרגיל - פעמים הרגיל מהשיקוי, ופעמיים הרגיל מהלחש. ארבע פעמים מהרגיל הוא הקצב המקסימלי האפשרי. נסיונות ל"שילוש מהירות" או שיעורים מהירים יותר יכשלו תמיד. עבור כל מהירות הכפל את מספר ההתקפות באותו תור.
25-28	3	4	4	5	4	6. סוגי מהירות זהים אינם צבירים. אם לחש זרוז מוטל על שחקן הנתון כבר תחת השפעת לחש זרוז אחר, ללחש השני אין כל השפעה.
29-32	2	3	3	4	3	7. שה"מ רשאי להוסיף הגבלות אחרות כפי שיחפוץ. לדוגמה, בעיות תקשורת עלולות להיווצר בשל שינויי מהירות, במיוחד כאשר דמות הנעה 4 פעמים מהירות רגילה מנסה לדבר עם אחרים הנעים במהירות רגילה.
33-36	2	2	2	2	2	מהירות יכולה להיות אמצעי יקר ערך ביותר לדמויות בקרב. אם הבונוסים הניתנים על מהירות מאפשרים להתגבר בקלות יתרה על האתגרים במערכה שלך, עליך להוסיף אמצעי ביקורת כפי הנדרש לשמירת המשחק מאוזן ומהנה.
לוחם						
אדם רגיל	14	15	16	17	17	אוצרות
1-3	12	13	14	15	16	א. "פדיון" אוצרות רגילים
4-6	10	11	12	13	14	1. אבנים טובות ותכשיטים: בסופה של כל הרפתקה הדמויות מרוויחות נקודות נסיון המבוססות על ערכם הממשי של כל האוצרות שנמצאו ונשמרו. יחד עם זאת, הן עלולות להפסיד חלק מהערך של אבנים טובות ותכשיטים במהלך המרת חפצים כאלו למטבעות.
7-9	8	9	10	11	12	
10-12	6	7	8	9	10	
13-15	6	6	7	8	9	
16-18	5	6	6	7	8	
19-21	5	5	6	7	8	
22-24	4	5	5	6	7	
25-27	4	4	5	6	7	
28-30	3	4	4	5	6	
31-33	3	3	4	5	6	
34-36	2	2	3	4	5	
קוסם						
1-5	13	14	13	16	15	
6-10	11	12	11	14	12	
11-15	9	10	9	12	9	
16-20	7	8	7	10	7	
21-24	5	6	5	8	5	
25-28	4	4	4	6	4	
29-32	3	3	3	4	3	
33-36	2	2	2	3	2	
גנב						
1-4	13	14	13	16	15	
5-8	11	12	11	14	13	
9-12	9	10	9	12	9	
13-16	7	8	7	10	7	
17-20	5	6	5	8	5	
21-24	4	5	4	6	4	
25-28	3	4	3	5	3	
29-32	2	3	2	4	2	
33-36	2	2	2	3	2	
גמד						
1-3	8	9	10	13	12	
4-6	6	7	8	10	8	
7-9	4	5	6	8	6	
10-12	2	3	4	6	4	
אלף						
1-3	8	9	10	13	12	
4-6	6	7	8	10	8	
7-9	4	5	6	8	6	
10	2	3	4	6	4	
זוטון						
1-3	8	9	10	13	12	
4-6	5	6	7	9	7	
7-8	2	3	4	5	4	

הצעות למחירי חפצי-קסם

10,000 עד 150,000 פ"ז	שריון
5,000 עד 750,000 פ"ז	חפצים שונים
5,000 עד 250,000 פ"ז	כלי נשק שונים
1,000 עד 50,000 פ"ז	קליע
10,000 עד 250,000 פ"ז	מתקן-ירי
1,000 עד 10,000 פ"ז	שיקוי
10,000 עד 250,000 פ"ז	טבעת
25,000 עד 500,000 פ"ז	קנה
5,000 עד 75,000 פ"ז	מגילה
5,000 עד 100,000 פ"ז	מגן
15,000 עד 300,000 פ"ז	מטה
5,000 עד 500,000 פ"ז	חרב
5,000 עד 150,000 פ"ז	בדיד

הבעיה הרווחת ביותר בה נתקל היא מה להציע להרפתקנים תמורת רכישת חפצים שהם מביאים ורוצים למכור. בשל מיסים, הוצאות תפעול, ערכן הנמוך יותר של "סחורות משומשות", עלות זיהוי חפצים וכן הלאה, אתה יכול להציע 10-30% מהערכים שניתנו לעיל. אתה רשאי לשנות זאת לפי כריזמת המוכר, בהפחיתך או הוסיפתך 5% לכל נקודת התאמה.

לדוגמא, דמות עם כריזמה 18 צוברת בונוס +2 לתגובות, ויכולה לכן להעלות את המחיר המוצע כלפי מעלה ב-10%. סחר החליפין יכול להיות משוער או במשחק תפקידים. אתה יכול אף לרצות ליצור חוקים מקומיים האוסרים באיסור חמור מכירת קסמים פרט ל-וע"י מוכרים מורשים, חוקים שיואכפו הן ע"י הגילדה והן ע"י הרשויות הגבוהות.

זכור שאלו אינן אלא הנחיות. תהיה שיתוך אשר תהיה, נסה להיות עקבי. אתה עשוי לרצות לערוך רשימה של החפצים השונים, מחירי מכירה (אם ישנם), והמחירים המוצעים עבורם. ניתן לתלות כרזים המבטיחים פרסים עבור גילוי עצמים מסויימים - בספקם לדמויות מטרות להרפתקות חדשות.

נקודות נסיון: אתה עשוי לבחור להעניק נק"י לכסף מזומן שנצבר דרך מכירת חפצי-קסם. היה זה, יחד עם זאת, מפני חפץ נדיר העשוי להביא כמויות אדירות של נסיון לא מורווח, ולהפך את האיוון במשחק. אתה עשוי לבחור להעניק במקום זה נק"י (קבוע) עבור כל חפץ מבלי שים לב לכסף שהושג דרך מכירתו. זה מומלץ: למרות החוקים, עצמים ימכרו מדי פעם לדמויות ("ד"שים או דב"שים) שיהיו מוכנים לשלם יותר מסכומי הגילדות. בכל דרך בה תבחר, יש להוסיף את הפרטים לרשימת המחירים שערכת.

ג. תכנון ומיקום אוצרות

ברמת משחק זו השגת מטבעות כבר אינה מטרה ראשונה במעלה להרפתקנים. אבנים טובות, תכשיטים, קסם ואוצרות "מיוחדים" הם חפצי הערך אותם יחפשו דמויות בדרגת מומחה. הם עשויים לאסוף מספר מטבעות

להשתמש בלחשים ליצירת "זיופים" (כגון לחש "אור" המוטל על חרב או אבן-טובה רגילות). כל עסק הנוגע בחפצי-קסם צריך, הגיונית, להיות בעל אמצעים קסומים לגילוי וזיהוי שווי החפצים, וכן בעל קשרים עם השלטונות להבטיח שניתן לסחור בחפץ באורח חוקי, ושאינו גנוב. גם הגנה היא חשובה ביותר: אסור שקוסם רב-כח יוכל לבזוז את חנות הקסמים המקומית.

לכן, המקום המומלץ לסוג עסקים זה הוא גילדת הקוסמים. על ה"חנות" להיות מחוזקת בעופרת (החוסמת את רוב ההשפעות הקסומות) ומאובטחת בחזקה ע"י מלכודות קסומות. ניתן להציב מתלמדים בתצפית מתמדת מפני אורחים קסומים (יתכן שבשיעי צדקה), השפעות לחש, דברים בלתי נראים, וכן הלאה. מהלך בלתי נראה עשוי להופיע אוטומטית אם מתבצע נסיון גניבה כלשהו. אתה רשאי לתכנן מקום כזה להיות מוגן בקפידה ככל שתמצא. נסה לחוות מראש את הנסיונות האפשריים להונאה וגניבה, וצור אמצעים נגדם.

כן עליך לקבוע את המחירים שיוצעו עבור חפצים מובאים לחנות, את החפצים המוצעים למכירה, ומחיריהם. לעצמים רבים יכולה להיות זמינות מוגבלת. בדיד רב עוצמה למשל לא ימכר לרשעים בחופשיות.

אתה יכול להניח שכל החפצים רבי העוצמה ימכרו לדמויות רבות עוצמה. כנסיה תקנה בוודאי כל **מטה דיפוי** שיופיע: שליטים תמיד מעוניינים בקניית שיקויים, מגילות ועצמים אחרים שניתן להשתמש בהם בכל הדרגות. חפצי קסמים שונים יהיו נדירים ביותר, ובביקוש רב.

מכל חפצי הקסם השיקויים הם הקלים ביותר להכנה ולכן גם הנפוצים ביותר. חלק עשויים להיות למכירה. את **שיקויי דיפוי נדימו-על** מחפשים הרפתקנים לעיתים הקרובות ביותר, אך גם סוגים אחרים עשויים להיות זמינים.

אם ברצונך להעמיד חפצי-קסם לרכישת, מומלצים המחירים הבאים. הם תוכננו עבור דמויות בדרגה גבוהה יותר, ועבור מכירות בעיר גדולה. חפצים מעטים יותר ועבור מחירים גבוהים יותר, יהיו זמינים במקומות קטנים יותר. אין למכור חפצים שאינם ברשימה. שים לב שאלו המחירים שעל ה"ד"שים לשלם על מנת לקנות חפצים, ולא המחירים המוצעים אם עצמים מובאים למכירה.

אבנים טובות ותכשיטים הם אמנם קלים לנשיאה אולם קשה להמירם לכסף בעל כח קנייה. רוב המומחים והחיילים השכירים יקבלו אבנים יקרות כתשלום, אולם בד"כ הם אינם "מחזיקים עודף" על תשלום יתר, וכן אינם מקבלים תכשיטים (שכן הם ניוזקים בנקל). עבור רוב ההוצאות (כגון קניית ציוד רגיל, עלויות בניה וכדומה) יש להשתמש במטבעות.

את רוב התכשיטים ניתן לפרק לאבנים, מתכת וכ"י. התכשיט בשלמותו שווה יותר מחלקיו הנפרדים, וניתן לאבד עד חצי מערכו ע"י מנהגים ברברים שכאלו.

בכל עיירה או עיר יהיה איש עסקים (צורך, חלפן כספים, אספן חפצים נדירים או אפילו אוצר העיירה) שיחליף כסף באבנים טובות ובתכשיטים, וכנראה שגם להיפך. עבור אבנים טובות נגבה תשלום של 5-1% מהערך. תכשיטים הם קשים יותר למכירה, ועשוי להיגבות גם תשלום של 12-2% בעיירות קטנות יש פחות כסף מזומן ויתכן שלא יוכלו לכן לקנות אבנים טובות או תכשיטים יקרים. כהנחיה כללית, אוכלוסיית העיירה שווה לערך המירבי של חפץ שהיא יכולה להמיר במטבעות, בפ"ז (לדוגמא, עיר של 10,000 יכולה להמיר אבנים טובות או תכשיטים עד לשווי של 10,000 פ"ז).

איש עסקים רשאי תמיד לסרב "לפדות" חפץ, בשל סיבות שונות (העדר מטבע נזיל, חשד בסחורה גנובה, חשד למקור קסום, וכן הלאה).

אם איש עסקים מסרב לבצע עסקה, ניתן למצוא אדם עשיר שיקנה את החפץ. הסכום המוצע יהיה 80-20% (10 x 4q2) מהערך הנקוב, ובדרך כלל מתייעצים בצורך לשם הערכת החפץ.

2. אוצרות מיוחדים (לא קסומים): שלא כאבנים טובות ותכשיטים, יש למכור אוצרות מיוחדים (כפרוות, תבלינים ועשבי מרפא, מתכות יער, כלי נשק ושריון, סחורות חליפין, שנהב, יינות ושיכר, בשמים וקטורת, בדים, פסלים וחפצי אומנות) לפני שניתן מענק נק"י. המחירים הנקובים הם בערך מחירים של הטובין במסחר בהם בשוק. מחירים אלו לא יהיו בד"כ גבוהים יותר, פרט להיכן שהעצמים נדירים. המחירים עשויים להיות נמוכים יותר אם הטובין רווחים בשוק.

ב. קניית ומכירת חפצי-קסם

בשלב מסויים במשחק, הדמויות ימצאו קרוב לוודאי חפץ קסם שהן אינן רוצות או יכולות להשתמש בו. הן עשויות או לנסות למכור את החפץ תמורת מזומן.

דבר זה מאלץ אותך, כשליט המבוך, להחליט על שני דברים: האם להתיר קניית ומכירת חפצי קסם, והיכן על זה להתרחש.

בעולם המלא בקסמים, סוג זה של מסחר צריך להתקיים. אולם הוא יכול לצאת בקלות מחוץ לשליטה. חפצים רבים הם מקוללים או מסוכנים באופנים אחרים. ניתן

כל יצור אל-מת וכל יצור אחר החסין לרעל, אינו יכול להיפגע בידי רובה נשיפה. חץ רובה נשיפה פשוט ישרוט את הקרבן, כמעט ללא חזירה. שום נזק לא יגרם ואף רעל לא יגרום למוות מידי אלא אם כן הקורבן קטן בגדלו.

השימוש ברעל ככלי נשק אינו מעשה טוב. בשל הסכנות הכרוכות בו, ניתן להכריז על רעל ככלי חוקי, ע"י שליטים מקומיים ואיזוריים. במקרה זה שום דמות צדיקה לא תשתמש בו. חזור על ההערות הנוספות אודות רעל במדור זה.

4. בולה (קלע כדורים): נשק זה יכול להשפיע רק על יצורים מוצקים. רפאים, רוחות, יצורים אתריים ומפלצות העשויות מים (כגון יסודן מים) לא יושפעו.

זכור שאם גלגול הפגיעה הוא 20 "טבעי" (לא כולל שינויים כלשהם) על הקרבן לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות, או להיות משותק ולהחנק ב-8-3 סבובים. יצורים שאינם נושמים (כגון קונסטרקטים) חסינים בפני השפעה זו. עבור כל גלגול פגיעה מוצלח אחר עדיין מבצעים גלגול הצלה, אך עם השפעה פחותה (לפי הטבלה).

כאשר הקורבן שנפגע מבצע את גלגול ההצלה, הבולה מוסרת. הקורבן רשאי להשמיד את הבולה משך סיבוב אחד, אם הוא משתמש בכלי-נשק חד. אם לא כן, הבולה נופלת לקרקע, ללא נזק.

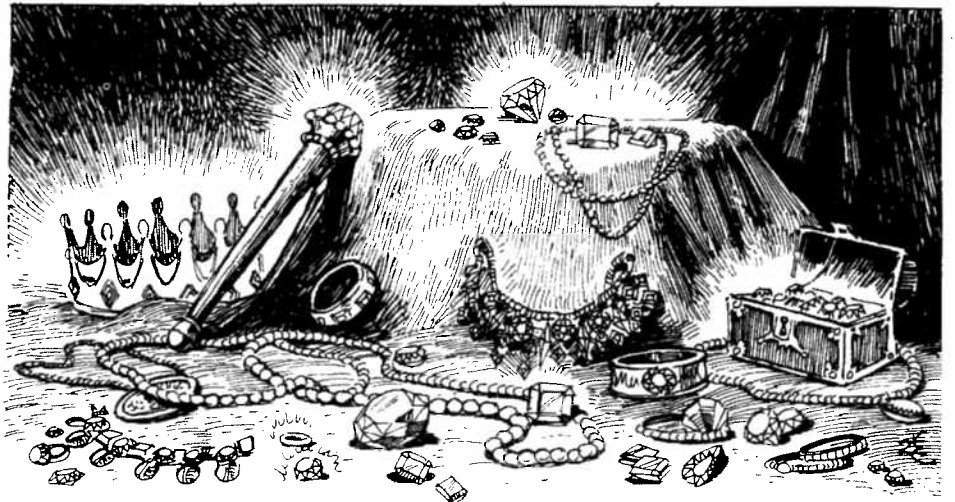
5. רשת: על כלי נשק זה להיות זמין ללא קושי. מחירו נמוך והוא ניוזק בנקל. הרשת היא אחד מעזרי הראשוניים של האדם, שהומצאה בזמנים פרה-היסטוריים ושעל רוב המפלצות האנושיות להשתמש בה - לשם ציד והגנה כאחד.

רשת יכולה להשפיע על יצורים העשויים מחומר מוצק בלבד. רפאים, רוחות, יצורים אתריים ומפלצות העשויות מים (כגון יסודני מים) לא יושפעו.

רשת יכולה להניזק בנקל ע"י כל כלי נשק חד (או ספר או נשיכה), אך ניתן לתקנה אם יש חבל או מיתר. רשת שניזוקה היא חסרת תועלת, ונדרשת מלאכת תיקון לא מופרעת משך 3-1 תורים.

6. שוט: כלי נשק זה הוא די מקובל אך אינו שימושי במיוחד אלא כאמצעי טקטי. בד"כ הוא יהיה בשימוש ע"י גנב ללוחם בחזית, מבלי להצטרף ממש לקרב הפנים אל פנים.

שוט יכול לפנות רק יצורים העשויים מחומר מוצק. רפאים, רוחות, יצורים אתריים ומפלצות העשויות מים (כגון יסודן מים) אינם יכולים להילפת. יחד עם זאת ניתן לגרום נזק רגיל באמצעות שוט.



קלה מדי ויוצרת שיעמום, אך כמו-כן אינה נדירה מספיק ליצירת תסכול. עיין בסעיף תכנון הרפתקה (עמ' 2) לשם הנחיות נוספות.

כלי נשק (חדשים)

בכלי הנשק החדשים המפורטים בסעיף הדמות יכולים להשתמש הן דמויות והן מפלצות אנושיות - על מפלצות השוכנות בטווח של 72 ק"מ (שני משושי מפה של מרחבים) מעירות להיות מסוגלות למצוא ולהשתמש בכל כלי נשק שאתה הופך זמין לדמויות.

כל כלי הנשק הם רשות. אתה רשאי לבחור לא להכליט אחדים מהם (או כולם). שחזר את הפרטים טרם תחליט: יש להם השפעות יוצאות דופן, אולם אין הם צריכים לפגוע במערכה שלך.

ההערות הבאות הן לעיון. על השחקנים לגלות בהדרגה את הטכניקות וההשפעות המיוחדות, ככל שדמויותיהם יערכו נסיונות עם כלי נשק החדשים.

1. חרב ממזרית: לא ניתן להשתמש במגן בעת שימוש בחפץ זה, הדורש אחיזה בשתי ידיים. יחד עם זאת, הוא אינו גורם לאבדן יוזמה, וזוטון או אנשי אחר יכולים להשתמש בו.

2. בלקג'ק - לכלי זה אין כל השפעה על קרבן החובש קסדת מתכת (הכלולה בכל מערכת של שריון לוחות, קשקשים, רצועות או קליפה), או על כל מפלצת ללא שריון מדרג שריון 0 או פחות (המורה על עור נוקשה או לוחות מגינות).

3. רובה נשיפה: מכל כלי הנשק החדשים, חפץ זה הוא המסוכן ביותר, ויש לפקח עליו באופן ההדוק ביותר. הזהר את השחקנים שאם הם רוצים שדמויותיהם ישתמשו ברובי-נשיפה, הם יגיעו גם לידי המפלצות.

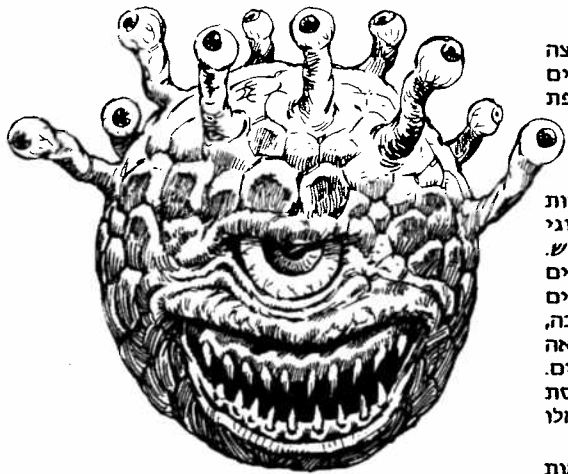
אם הדבר נוח, אולם חפצים כאלו הם כבדים ושוויים הרבה פחות ביחס למשקלם מאשר אוצרות אחרים.

כדי להתקדם 10% ממטרת נק"נ הדרגה הבאה בהרפתקה אחת, כל דמות זקוקה לעשר או חמש-עשרה אלף נקודות נסיון!! עם עומס מירבי של 2,400 מט, אפילו פלטינה בקושי שווה את המאמץ. אוצרות יקרים וניידים יותר הם המטרות - ואבנים טובות, תכשיטים ו"מיוחדים" הם היעדים הראשיים.

כשליט המבוך, קח בחשבון את צורך הדמויות. אל תקל עליהן מדי; עדיין יש למצוא בקביעות מצבורי מטבעות. אולם, שנה חלק מתוצאות אוצרות "מאורה", בהחליפך כמיות גדולות של מטבעות באבנים טובות ותכשיטים בערך שווה. אחרת, אם הזמן העובר בין צבירות דרגה, אורך חודשים של זמן אמיתי, שחקניך עשויים להשתעמם. שחקני דרגה גבוהה זקוקים לאוצרות גדולים - וכמו כן, כמובן, למפלצות המהוות אתגר.

חישוב אוצרות מראש: בתכנון הרפתקה שתהלוך את דרישות השחקנים, אינך צריך לנחש את כמות האוצר המתאימה שיש להניח: מעט חשבון פשוט יעזור. השתמש ב-125,000 נק"נ כממוצע הנדרש לדרגה. אם ברצונך שקבוצה של 4 דמויות, כולם בדרגות 25-12, יתקדמו דרגה אחת לאחר השלימו 5 הרפתקות מוצלחות, הם יזדקקו לסך של 500,000 נק"נ על מנת לעשות זאת. עליהם להרוויח בערך 1/5 מכך (100,000) ע"י הבסת מפלצות, ו-1/8 (62,500) ע"י הגעה ליעדם וביצוע. בהפחיתך סכומים אלו על ה-337,500 הנותרים להיות מאוצר. חלק זאת במספר ההרפתקות (5) ותגלה שעל כל הרפתקה להביא להם 55,000 פ"ז - אם הם משחקים היטב.

חמש הרפתקות לצבירת דרגת נסיון אחת היא ממוצע טוב. בקצב זה ההתקדמות אינה



שיטת בחירה למציאת השפעת נזק החומצה על חפצי-קסם ניתנת בעמ' 21. חפצים רגילים יהרסו בד"כ אם קורבן התקפת החומצה נכשל בגלגול הצלה נגד נשיפה.

הגנות מיוחדות

חסינות ללחש עשויה להופיע בצורות רבות. אל-מתים חסינים בפני כל סוגי לחשי ההקסמה, הרדמה ומאחז-אנוש. יצורים יורקי אש רבים חסינים לחשים מסוג האש. יצורים אדירים אחדים עשויים להיות חסינים בפני לחשים ברמה נמוכה, כגון כל לחשי רמה ראשונה ושניה, כנראה שבנוסף לחסינות מפני סוג לחש מסויים. כאשר מוזכרת חסינות לחש, היא מתייחסת אף לכל ההשפעות דמויות לחש, כגון אלו המיוצרות ע"י מפלצות או מכשירים.

לדוגמא, חסינות בפני כל לחשי עוצמות 1-3 מעניקה חסינות אף לכדורי אש מבדיד או מטה (היות וכדור אש הוא לחש מעוצמה שלישית). יחד עם זאת, נשיפת דרקון היא יכולת טבעית של דרקונים, ולא קסומה, והיא אינה מושפעת אלא אם כן תאור מזכיר אותה במפורש.

מדור זה מוסיף על רשימות המפלצות במערכות מו"ד למתחיל ולמתקדם. המונחים שבשימוש מוסברים במערכות אלו, פרט ל"חסינות ללחש" (מוסבר להלן). מדור זה מוצג בשני חלקים:

חלק א' הוא רשימה סטנדרטית של מפלצות המצויות במישור החומר הראשוני. חלק ב' הוא רשימת מפלצות המצויות במישורי קיום אחרים (אתרי ויסוד). אין להיתקל ביצורים אלו בעת הרפתקות במישור הראשוני, פרט למקרים נדירים ביותר (כאשר הן מזומנות במיוחד, מצוות לשרת וכד'). הן נועדו רק לשימוש בהרפתקות במישורים האחרים.

התקפות מיוחדות

הקסמה, ניקוז אנרגיה, שיתוק ורעל מוסברים בספר הכללים לשה"מ במערכת מו"ד למתחיל (עמ' 28).

הסתערות, נזק מתמשך, התאבנות, בליעה, עיטה ורמיסה מוסברים בספר הכללים למתקדם (עמ' 44).

נזק חומצה אפשרי מהתקפות נשיפת דרקון שחור, שפך אפור ויצורים אחרים.

רשימת מפלצות, חלק א':

המישור הראשוני

מאוב עד תריסנית מאנטה

נקודות פגיעה. גבעול עין הוא רק דרג"ש 7, אולם הוא יכול לעמוד ב-12 נקודות פגיעה. נזק לגבעולי עיניים אינו נחשב כמסייע להריגת היצור.

עיניות וגבעולי עין: אם גלגול פגיעה נגד גבעול עין הוא מוצלח, על שה"מ לגלגל באקראי כדי לראות איזה גבעול נפגע. גבעול עין "מומת" נכרת, אולם גבעול פגוע אינו מחבל בתפקוד העינית. עיניות עקורות צומחות חזרה תוך 2-8 ימים, נזק חלקי לגבעולי עין מחדש נקודת פגיעה 1 ליום.

רק ארבע עיניות יכולות לכוון לאותו כיוון בו בזמן, והן אינן יכולות לראות את השטח הנמצא מתחת לגוף ישירות. כל גבעול עין יכול לירות קרן שונה עם השפעה דמויית-לחש, פעם בסיבוב. ניתנות כאן הפניות לעמודים כך ששה"מ יוכל להתייחס לתאורי הלחש השלמים. השפעות לחש הפוכות מסומנות ע"י כוכבית.

- עין 1: **הקסמת איש** (טווח 40 מ', מתחיל 39)
- עין 2: **הקסמת מפלצת** (טווח 40 מ', מתקדם 13)
- עין 3: **הרדמה** (טווח 80 מ', מתחיל 40)
- עין 4: **טלקינוזיס** (טווח 40 מ', עד משקל של 5,000 מט)
- עין 5: **בשר ודם לאבן*** (טווח 40 מ', מתקדם 16)

בוהה הקרוי אף "עריץ עיניים" או "כדור עיניים רבות", נראה ככדור צף ענקי (בערך 1.2 מטר קוטרו), מכוסה בעור שריון לוחות נוקשה. בראש הבוהה קיימות עשר עיניות על גבעולים, כל אחת מהן עם כוחה הקסום. עין גדולה מרכזית ממוקמת בקידמת הגוף, עם פה רב שיניים מתחתיה. בוהה נע באמצעות מעוף איטי קסום, שלא ניתן לבטלו. הוא דובר את רב השפות והוא נבון, אכזרי ורודף בצע במיוחד. בד"כ הוא נמצא לבדו, אולם לעיתים נדירות (סיכוי של 5%) ניתן למצוא בחברת 1-6 צעירים (כל אחד מהם עם 1/10 קוביות הפגיעה הרגילות וטווח השפעות העיניים, נזק נשיכה 4-1).

עינו הקדמית של הבוהה מקרינה תמיד קרן נגד-קסם, ה"מכסה" זמנית כל קסם במרחק של 20 מ' לפניו. יש להתייחס לכלי נשק קסומים בטווח הקרן כאל לא-קסומים. לחשים המוטלים בטווח השפעתה נהרסים מיידית. לחשים המוטלים ממרחק רב יותר נהרסים כשהשפעה מגיעה לתחומה. בוהה יתניב בד"כ מול כל דמות שתתחיל להטיל לחש, בהרסו אותו.

אם בוהה מותקף בכלי נשק, על השחקן להכריז למה מכוונת הדמות - לגוף, לעין הגדולה או לגבעול עין. לכל מטרה יש דרוג שריון ונקודות פגיעה שונים.

הגוף הוא דרג"ש 0 ויש לו 50 נקודות פגיעה. העין הקדמית היא דרג"ש 2 ויש לה 20

אוב: סוג של אל-מת; ראה פנטום.

אודיק: סוג של אל מת; ראה דיבוק.

אופל: סוג של אל-מת; ראה פנטום.

אל-מתים

היצורים האל-מתים שניתן למצוא באדמה הם זומבי, טורף גופות, נקזן ושלד (מערכת למתחיל); מומיה, רוח, ערפד ורפא (מערכת למתקדם); אוב, אודיק, אופל, באנשי, דרוג, חזיון, פולטרגיסט, רבבנט ורוח רפאים (מערכת זו).

ניתן למצוא יצורים אל-מתים אף במים. נפוצים הם שלדים, זומבים, טורפי-גופות ונקזנים תת-מימים, עם אותם תאורים כשל צורות היבשה שלהם, בתוספת תנועת שחיה (בד"כ 6-16 מ' לסבוב).

באנשי: סוג של אל-מת; ראה שד.

בוהה:

דרוג שריון:	7/2/0
קוביות פגיעה:	11 ***** (ראה להלן)
קצב תנועה:	10 (3) מ'
התקפות:	1 נשיכה + מיוחד
נזק:	2-16 + מיוחד
מספר מופיע:	1 (0)
ניצל כמו:	קוסם: 11
מוראל:	12
סוג אוצר:	O, N, L
נטיה:	רשע
ערך בנק"י:	5100

עין 6: דיסנטגריזיה (טווח 20 מ', מתקדם 15)
 עין 7: גרימת אימה* (טווח 40 מ', מתקדם 5)
 עין 8: האטה* (טווח 80 מ', מתקדם 12)
 עין 9: גרימת פגיעות קשות* (טווח 20 מ', מתקדם 7)
 עין 10: לחש טווח (טווח 80 מ', מתקדם 15)

גולם בוץ

דרוג שריון: 9
 קוביות פגיעה: *8
 קצב תנועה: 30 (10) מ'
 התקפות: 1 חיבוק
 נזק: 12-2 + חנק
 מספר מופיע: (1) 1
 ניצל כמו: 8 לוחם: 8
 מוראל: 12
 סוג אוצר: אין
 נטיה: ניטראלי
 ערך בנק"י: 1,200

גולם-בוץ הוא מפלצת אנושית שנוצרה מבוץ באורח קסום. הוא יכול לשחות או ללכת על משטחי בוץ וחול טובעני מבלי לשקוע, וכן להיות שקוע בהם לחלוטין מבלי לשקוע, בצאתו מהם כרצונו. גלמי בוץ מחבקים את קרבנותיהם בשתי ידיים, בנסותם לחנוק את הקרבן בגופם. אם גולם בוץ פוגע, הוא יגרום מיד 12-2 נקודות של נזק מחנק בכל סבוב לאחר מכן. גלמים אחרים, ניתן לפגוע בגלמי בוץ רק באמצעות כלי נשק קסומים. הם חסינים בפני לחשי הרדמה, הקסמה ומאחו, וכן בפני כל סוגי הגזים.

גולם, זכוכית וולקנית*

דרוג שריון: 3
 קוביות פגיעה: 6
 קצב תנועה: 40 (13) מ'
 התקפות: 1 נשק או 1 אגרוף
 נזק: 8-2
 מספר מופיע: 1
 ניצל כמו: 3 לוחם: 3
 מוראל: 12
 סוג אוצר: אין
 נטיה: ניטראלי

גלמים העשויים מזכוכית וולקנית יראו כאנושיים חדי-תווים המגולפים מזכוכית שחורה זו. לגלמי זכוכית וולקנית תבונה מוגבלת אולם הם בעלי יכולת דיבור וניתן לשלוט בהם ע"י פקודות, מילות צופן וחידות פשוטות. בעת קרב, גולם זכוכית-וולקנית שהופחת ל-0 נקודות פגיעה יתנפץ לרסיסים חסרי ערך. ככל הגלמים, יצורים אלו חסינים מפני לחשי הרדמה, הקסמה ומאחו, וכן בפני כל סוגי הגזים.

גרנ'נטואה

דרוג שריון: 3
 קוביות פגיעה: *25
 קצב תנועה: 80 (26) מ'
 בתעופה: -
 התקפות: 8
 נזק: 5-2 כל אחד
 מספר מופיע: 1 (1)
 ניצל כמו: 13 לוחם: 13
 מוראל: 11
 סוג אוצר: 4xB
 נטיה: ניטראלי
 ערך הנק"י: 6,500

גרנ'נטואה הינו זן גדול מאוד של מפלצת רגילה כלשהי. מפלצות אלו נדירות במיוחד, תוצרי מחקרו של גרנ'נטואה, המכשף המטורף. מפלצות שמספרים אודותיהם כי הם בעלי צורות גרנ'נטואיות, כוללות חרקים שונים (נמלה, דבורה, חיפושית, נדל, זבוב שודד, עקרב, עכביש), זוחל אשפה, קוקטריס, גארגויל, הידרה, לטא-איש, מינוטאור, עוג וטרול. לעיל ניתנו שלוש דוגמאות של יצורים גרנ'נטואים.

בשל גודלם הבלתי רגיל. גרנ'נטואים ירעישו בנועם ולא יוכלו להפתיע דבר. כן הם מקבלים עונשין של 4- לגלגולי הפגיעה שלהם בהתקפת יריבים בגודל אדם או פחות.

יש לחשב את הנתונים לכל מפלצת גרנ'נטואית כדלהלן:

גובה: כפול מהרגיל

קוביות פגיעה: 8 פעמים הרגיל, בספירת כל "פלוס" כקוביית פגיעה אחת נוספת.

קצב תנועה: כפול מהרגיל.

זוחל אשפה
 3
 *25
 80 (26) מ'
 -
 8
 2-5 כל אחד
 1 (1)
 13 לוחם: 13
 11
 4xB
 ניטראלי
 6,500

גארגויל*
 1
 *32
 60 (20) מ'
 100 (33) מ'
 4
 4-12/4-12
 4-16/4-24
 1 (1)
 32 לוחם: 32
 11
 4xC
 רשע
 10,000

טרול
 4
 *51
 80 (26) מ'
 -
 3
 4-24/4-24
 4-40
 1 (1)
 36 לוחם: 36
 11 (9)
 4xD
 רשע
 29,000

נזק: 4 פעמים הרגיל.

מספר מופיע: 1 (מלבד ליד מבצרו של גרנ'נטואה).

ניצל כמו: לוחם מרמה שווה, 1/2 רמה אם המפלצת אינה נבונה.

מוראל: 11

סוג אוצר: 4 פעמים גודלו הרגיל, בכפל האחוזים הרגילים.

דרוג שריון, נטיה, מספר וסוג ההתקפות ותכונות רגילות או קסומות אינם משתנים, פרט להתחדשות (4 פעמים קצב הרגיל). ניתן לערוך אף שינויים הגיוניים אחרים, לדוגמא, משושי זוחל האשפה הגרנ'נטואי הם גדולים דיים לגרימת נזק.

לא מומלץ להשתמש במפלצות גרנ'נטואיות בעלות תכונות מיוחדות (לחשים, נשקי נשיפה וכו'). נשקי נשיפה, לדוגמא, יועצמו הן בגודלם והן בנוקם - ליצירת השפעה קטלנית מדי.

גרמלין

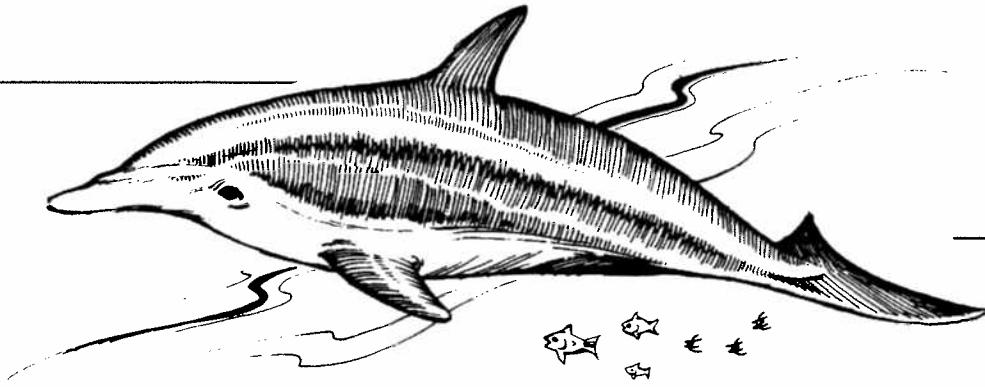
דרוג שריון: 7
 קוביות פגיעה: *1
 קצב תנועה: 40 (13) מ'
 התקפות: מיוחדות
 נזק: מיוחד
 מספר מופיע: 1-6 (1-6)
 ניצל כמו: אלף: 1
 מוראל: 12
 סוג אוצר: אין
 נטיה: רשע

גרמלינים הינם אנושיים בגובה 1 מ', פעורי עיניים גדולות ועגולות, ובעלי עור ירוק-אפרפר ואזניים מחודדות. הם נחמנים ובעלי חוש הומור מרושע. גרמלינים יכולים להקרין הילת רוע ברדיוס של 6 מ'. בתוך תחום ההשפעה כל דבר שיכול להשתבש במצב נתון - קרוב לוודאי שישתבש.

דמויות חייבות להינצל בהצלחה כל סבוב נגד לחשים, על מנת להימנע מהשפעת הגרמלין.

לגרמלינים אין כל התקפה פרט להילת הרשע שלהם. יחד עם זאת, כל יצור המתקיף גרמלין ומחטיא, חייב לגלגל התקפה שניה כנגד עצמו או עצמה. כל דמות המטילה לחש בתחומי הילת הרשע חייבת לגלגל הצלה כנגד לחשים. אם מוצלח - הלחש משפיע על הגרמלינים. אם נכשל, הלחש משפיע על מטילו.

קסמי גרמלינים משפיעים בד"כ קודם על אמצעים מכאנים ורק אח"כ על אמצעים לא מכאנים. רובה-קשת עלול להישבר, אבזמי חגורות להיפתח, ראשי גרזנים עשויים לפול מקניהם וכד'. ההשפעות המדויקות של קסמי גרמלינים תלויים במצב ובדמיון שה"מ. בעקרון, הקסם אינו קטלני כי אם זדוני בליצנות.



דולפין

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	3
קצב תנועה:	60 (20) מ'
התקפות:	1 נגיחת ראש
נוק:	2-8
מספר מופיע:	0 (1-20)
ניצל כמו:	גמד: 6
מוראל:	10
סוג אוצר:	אין
נטיה:	צדיק
ערך בנק"י:	50

בטלפטיה עם דולפינים אחרים בטווח 80 ק"מ, והם יכולים לאתר קסם מתחת למים (טווח 120 מ'). הם שונאים כרישים ומדי פעם הם מתקיפים אותם. הדולפינים הם ידידי רוב הדייגים, ונדעו כעוזרים לאנשים במצוקה.

דולפינים קרובים ללווייתנים אולם הרבה יותר קטנים. אורכם 6 מ' ועורם חלק. דולפינים אינם יכולים לנשום מים ולכן עליהם להגיע לפני המים פעם ב-15 דקות לאויר. הם אינטליגנטים ובעלי שפה משלהם. דולפינים יכולים להשתמש

דיבוק

יכול להתקיף בנפרד, אולם רק אחד החלקים מסוגל להטיל לחשים (כניתן לעיל). לרוב ניתן לזהות את החלק מטיל הלחשים שכן הוא ירחף בקרבת מקום בעוד החלקים האחרים תוקפים. אם חלק זה נטבח, אחד החלקים הנוותרים מקבל מייד את כל תכונות הטלת הלחשים הבלתי משומשים. כל ארבעת החלקים רעילים.

אם גורשו בידי כהן, חלקי דרוג' מגורש נאלצים להתאחד ליצור אחד, בהיותם מאוחדים משך 2-5 סיבובים. הצלחות נוספות בגרוש מטופלות כרגיל.

התקלויות תמיד תהיינה נגד דרוג' בודד, אלא אם כן פגר או יצור בעל כח רב יותר מספרת המוות, זימן אותו לשרות. במקרים כגון אלו שתי עיני דרוג' יכולות לשכון בגולגולת דרוג', מלות בשתי ידי דרוג'. יותר מ-5 דרוגים שכאלו לעולם לא יוכלו להתאסף במקום אחד.

עין: דרוג' עין דואה בחלל, בנסותו לגעת ביריבו (להרעילו). מגע אינו גורם לכל נזק אחר למעט הרעלה. כל דרוג' עין יכול אף להביט בקרבן אחד לסיבוב (טווח 10 מ'), בנוסף להתקפתו הפיסית. על קרבן לבצע לגלול הצלה נגד שיתוק, או להיות משותק משך 1-4 דורים. דרוג' עין עשוי לגעת מיידית בקרבן משותק.

יד: דרוג' יד גורם ל-4-1 נקודות נזק בפגיעתו, ולאחר מכן הוא אוחז בקרבנו, בגרמו לו לנזק אוטומטי בכל סבוב שלאחר מכן. הנזק הנגרם שווה לדרוג השריון של הקרבן, ללא הבחנות של זריזות ומגן, ועוד 1-4 נקודות. אם דרוג' השריון המתואם הוא מספר שלילי, עדיין יגרמו 4-1 נקודות נזק בכל סבוב.

גולגולת: דרוג' גולגולת מרחף לקראת ונושך את קורבנו. כשמישהו מתקרב אליו בפעם הראשונה, על הקורבן לבצע לגלול הצלה נגד לחשים או לקפוא באימה, באפשרו לדרוג' הגולגולת לנשוד (אין צורך בגולגול פגיעה) ל-2-8 נקודות נזק. גלגול ההצלה הרגיל נגד רעל מתייחס לכל נשיכה.

אודיק: דיבוק רשע זה נע עד 38 ק"מ ליום, בהכנסו לתוך צמח בלילה. הוא מסוכן גם למנעים ממנו, שכן הוא מחיה חלקים מהצמח לעשות כמצוותו. את הצמח ניתן לראות בקלות מטווח ארוך (עד 300

רבנגט	אודיק	דרוג'
-3	-4	-4
18****	16****	14****
40 (13) מ'	0 (ראה להלן)	30 (10) מ'
2 טפרים / 1 נשיכה	1 (ראה להלן)	1 או 4
3-6/2-8/2-8	1-12 + רעל	ראה להלן
(הכל + רעל)	(ראה להלן)	(הכל + רעל)
1 (1)	0 (1)	1 (1) או 2-5
לוחם: 18	לוחם: 16	לוחם: 14
10	12	11
V, O, I	V, O, I	V, O, I
רשע	רשע	רשע
6,600	5,150	5,150

שוללת כל סוג של שליטת צמחים, נחילי חרקים ומפנות, הן רגילים והן קסומים.

כל הדיבוקים יכולים לחוש בדברים בלתי נראים ויכולים להתקיפם ללא עונשין. כל הדיבוקים יכולים פעם בסיבוב, לרצונם, ליצור את השפעות לחשי הכהנים הבאות: **חושך, שקט ברדיוס 5 מ', גרימת מחלה, הנפשת מתים, אצבע המוות** (כולם כאילו הוטלו בידי כהן בדרגה 16). דיבוק ישתהה לעיתים קרובות לשם הנפשת גוויית קורבן מת, ביצרו ושלטו בו כבזומבי על מנת שילחם עבורו ויסיף לתוהו (נסינות לגרוש זומבים כאלו נעשים כגרוש הדיבוק עצמו). כל התכונות דמויות לחש אלו דורשות ריכוז, כשם שדורשים לחשים רגילים, כך שבעת שימוש בתכונה, דיבוק אינו יכול לתקוף פיזית. בניגוד ללחשי כהן רגילים, אין צורך במילים או מתוות מיוחדות.

לדיבוק בדי"כ אין אוצר, למרות שהוא עשוי לעיתים לשמש כשומר על תפץ מיוחד כלשהו. דמויות המסתכנות במסע בלילה עשויות להיתקל בדיבוק עם 6-1 מקרבנותיו, העשויים לשאת אוצר.

דרוג': דרוגים מופיעים כחלקי גוף, הצפים או זוחלים מסביב באופן מחריד. בדי"כ נתקלים בדרוג' בצורת יד, עין או גולגולת. דרוגים הם נבונים מאוד ורשעים במיוחד, הרבה יותר מסוכנים משהם נראים.

דרוג' יכול לפצל את גופו ביצור ארבעה חלקים (זהים) במקום אחד. זה יכול להתבקש רק פעם בלילה. כל אחד מהחלקים

בדיקת שה"מ: התקפות: רעל, מגע ונוכחות: לחשי כהן; מיוחדים אחרים.

הגנות: כלי נשק +2 או טובים יותר לפגיעה. חסינים בפני לחשים מדרגות 1-3.

דיבוקים הינם יצורים רשעים רבי עוצמה השוכנים בגופיהם (או בחלקי גופם) של אחרים. הם חסינים בפני לחשים הנמוכים מעוצמה 4, ולא ניתן לפגוע בהם באמצעות כלי נשק רגילים, או כלי נשק קסומים הפחותים מכישוף +2. כל הדיבוקים הם נודדים, ולעולם אינם שוהים באותו מקום יותר מלילה: הם הופכים לבלתי-נראים וכמעט חסרי כח (רוץ מאשר לנוע) עם אור השחר וחוזרים לכוחותיהם עם הדמדומים. לאור היום, כל דיבוק יכול לנוע עד 38 ק"מ ליום (הקס 1).

כל הדיבוקים הינם רעילים. אם קרבן נפגע ע"י דיבוק בקרב פנים מול פנים, עליו לבצע לגלול הצלה נגד רעל או למות מייד. יש לבצע לגלול הצלה חודש עבור כל פגיעה שהדיבוק גרם.

נוכחותו הרעילה של הדיבוק גורמת לכל החפצים המתכלים בטווח 10 מ', כולל אוכל ומים רגילים, מים קדושים, כל המנות (אפילו ברזל) ואפילו שקווי קסמים, להתקלקל ולהפוך לחסרי תועלת (אולם לא לרעילים) מבלי שיותר כל גלגול הצלה. אפילו צמחים חיים וחרקים קטנים הנמצאים בשטח זה משותקים, ומתים אם הדיבוק נותר שם למעלה משעה. השפעה זו

והיא מיוצרת ומשמשת רק כדי לשמור על שטח או חפץ מיוחדים. הדרולם הגמור עשוי להראות בדיוק כדרקון רגיל אחר, או הוא יכול להיות פשוט שלד דרקון.

דרולם אינו נבון והוא מציינת להוראותיו בדיוקנות. הוא יכול לראות דברים בלתי נראים במרחק 60 מ', והוא חסין בפני הקסמה, מאחו-אנוש, הרדמה, ולחשים אחרים המשפיעים על התודעה, כל צורות אש וקור וכל הגזים. כן הוא חסין בפני כל הלחשים מעוצמה 4 או פחות, כלי נשק רגילים או מוכספים, ואפילו כלי נשק קסומים מכישוף +2 או פחות.

טפרי הדרולים גורמים כל אחד ל-12-2 נקודות נזק, ומלתעותיו העצומות גורמות 11-30 (10+20ק) נקודות נזק. כמו כן דרולם יכול לנשוף 3 פעמים ביום. נשיפתו היא ענן רעיל קטן, 6x6 מ', כל הנמצא בשטחו חייב לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון, או למות.

אין כל השפעה (אולם הכהן רשאי לחזור על הנסיון). תוצאת "גרוש" אינה מאפשרת לגלול הצלה, אך הרבנטט ישוב תוך 4-1 סבובים.

בכל התקלות יהיה תמיד רבנטט יחיד בלבד.

דרוג': סוג של אל-מת. ראה דיבוק

דרולם*	
דרוג שריון:	-3
קוביות פגיעה:	*****20
קצב תנועה:	40 (13) מ'
תעופה:	80 (26) מ'
התקפות:	2 טפרים / 1 נשיכה
נזק:	11-30/2-12/2-12
מספר מופיע:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם: 10 (ראה להלן)
מוראל:	12
סוג אוצר:	מיוחד (ראה להלן)
נטיה:	ניטראלי
ערך בנק':	7,750

דרולם הוא סוג של גולם שנראה כדרקון. הוא אינו חי, כי אם קונסטרקט העשוי בידי כהן או קוסם בדרגה גבוהה. היות ונדרשים ספר מיוחד ומספר חומרים נדירים כדי ליצור דרולם, המפלצת נדירה מאוד,

מ' שעה שהאודיק מקרין אור סגלגל ברדיוס 6 מ'. כל יצור חי בתחומי אור זה חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או לאבד דרגה 1 בשל ניקוז אנרגיה (כאילו נפגע בידי נזק).

ברגע שהתמקם ללילה, אודיק אינו יכול לזוז מהמקום עד הפצע השחר. בעת השתמשו בלחשיו, הוא יכול להתקיף ע"י החיאת חלק מהצמח. הענף או הקנוקנת הארוכים ביותר של הצמח נמתחים החוצה (בד"כ לטווח של 3-10 מ') מתקיפים כמפלצת של 16 קוביות פגיעה וגורמים ל-1-12 נקודות נזק לפגיעה (בנוסף להשפעותיהם הרעילות).

הצמח מת ברגע בו האודיק משתלט עליו. היצור משתמש בחלקי הצמח לחפש חיים אחרים למאכל. בד"כ, הוא מחיה עלים בודדים, המרחפים (קצב תנועה 10 מ' לתור) בחיפוש אחר קרבנות, הוא יכול להחיות עד 6 עלים כאלו בבת אחת. ניתן לשלוח את העלים למרחק של עד 1.6 ק"מ מהאודיק. עלים שהוחיאו מצליחים להפתיע בד"כ (סיכוי של 90%). כל עלה מתקיף כמפלצת של 4 קוביות פגיעה; לא נגרם כל נזק, אולם כל קרבן שנפגע חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות **שוקסם**. קרבן **שוקסם** נמשך לקראת האודיק ומקבל עונשין של 4- על זריקת ההצלה נגד ניקוז האנרגיה בעת היכנסו לתחום ההילה הסגולה.

אם לצמח הנשלט אין עלים שניתן לנתקם, האודיק יכול להחיות כל חלק אחר (מחטי אורן, פרחים וכד') באורח דומה לשתואר לעיל - עד ל-6 יחידיו, כל אחד מהם עם תכונת **הקסמה** למגע.

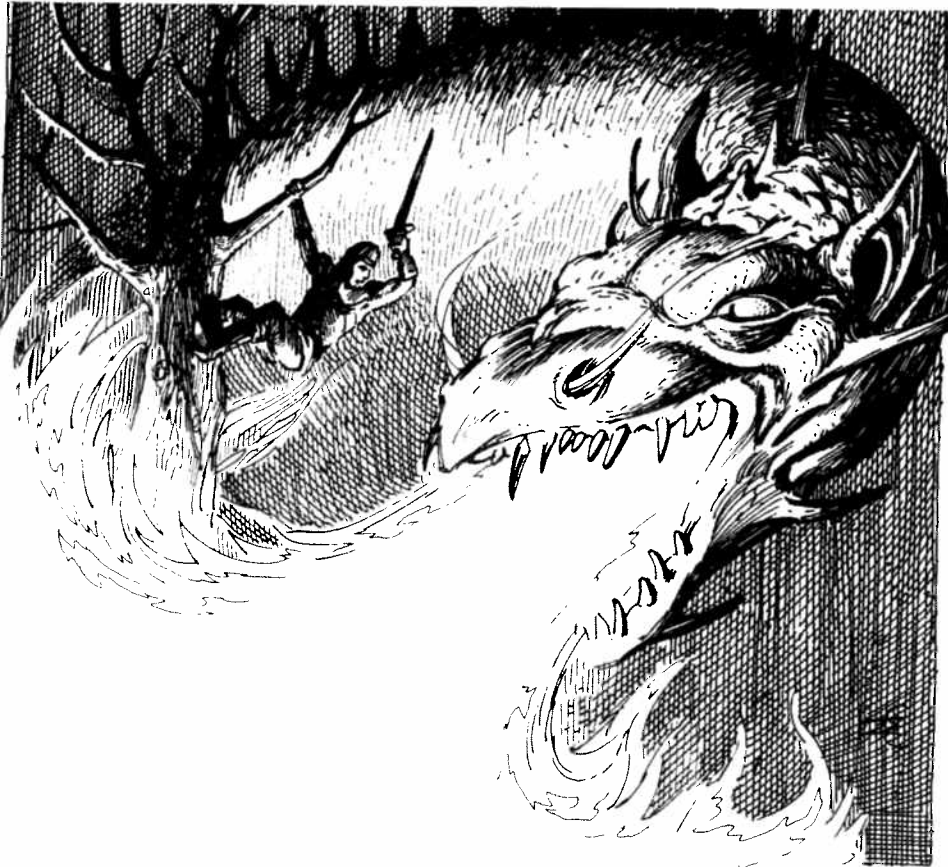
מדי פעם משתלטים אודיקים על גופי יצורים דמויי צמחים. היצור רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים למניעת ההשתלטות, אולם הוא עשוי למות מניקוז הדרגה ותכונות אחרות של האודיק אפילו אם גלגול ההצלה מצליח. האודיק מקבל את תכונותיה של כל מפלצת דמויית צמח עליה הוא משתלט. ניתן להשתמש בהן בנוסף לתכונות האודיק הרגילות.

בכל התקלות יהיה תמיד אודיק יחיד בלבד.

רבנטט: יצור נורא זה נראה כזומבי, אולם הוא נע בקצב מהיר יותר. הוא לעולם אינו נושא עמו כלי נשק מכל סוג שהוא. הרבנטט נד בלילות בחיפוש אחר קרבנות, בהפתיעו אותם 50% מהזמן. הוא יכול לזנק פעם בתור לטווח של 20 מ'. אם הוא מפתיע ומזנק על קרבנו כאחד, כל שלוש התקפותיו פוגעות אוטומטית (אין צורך בגלגולי פגיעה), בגרמן לזנק רגיל ולשלושה גלגולי הצלה נפרדים נגד רעל.

אחת ללילה יכול רבנטט לזנק 4-1 רוחות לבוא לעזרתו. הרוחות יגיעו 3-6 סיבובים לאחר שזומנו, יצייתו לרבנטט וילחמו למענו. ניתן לגרשן כרוחות רגילות.

רבנטטים עמידים בפני נסימות גרוש. אם מורים על תוצאת "ה" הרבנטט רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הצליח, לנסיון



נזקים:		קוביות		נזקים:		קוביות	
שכבה	טפרים, בעיטות	שכבה	טפרים, בעיטות	שכבה	טפרים, בעיטות	שכבה	טפרים, בעיטות
או ריסוק	כנפיים ו/או זנב	או ריסוק	כנפיים ו/או זנב	או ריסוק	כנפיים ו/או זנב	או ריסוק	כנפיים ו/או זנב
לבן:	קטן 8ק2	לבן:	קטן 8ק2	לבן:	קטן 8ק2	לבן:	קטן 8ק2
גדול	4ק2+8ק2	גדול	4ק2+8ק2	גדול	4ק2+8ק2	גדול	4ק2+8ק2
עצום	2ק2+8ק2	עצום	2ק2+8ק2	עצום	2ק2+8ק2	עצום	2ק2+8ק2
שחור:	קטן 10ק2	שחור:	קטן 10ק2	שחור:	קטן 10ק2	שחור:	קטן 10ק2
גדול	4ק2+10ק2	גדול	4ק2+10ק2	גדול	4ק2+10ק2	גדול	4ק2+10ק2
עצום	8ק2+10ק2	עצום	8ק2+10ק2	עצום	8ק2+10ק2	עצום	8ק2+10ק2
ירוק:	קטן 8ק3	ירוק:	קטן 8ק3	ירוק:	קטן 8ק3	ירוק:	קטן 8ק3
גדול	4ק3+8ק3	גדול	4ק3+8ק3	גדול	4ק3+8ק3	גדול	4ק3+8ק3
עצום	8ק3+8ק3	עצום	8ק3+8ק3	עצום	8ק3+8ק3	עצום	8ק3+8ק3
כחול:	קטן 10ק3	כחול:	קטן 10ק3	כחול:	קטן 10ק3	כחול:	קטן 10ק3
גדול	4ק3+10ק3	גדול	4ק3+10ק3	גדול	4ק3+10ק3	גדול	4ק3+10ק3
עצום	8ק3+10ק3	עצום	8ק3+10ק3	עצום	8ק3+10ק3	עצום	8ק3+10ק3
אדום:	קטן 8ק4	אדום:	קטן 8ק4	אדום:	קטן 8ק4	אדום:	קטן 8ק4
גדול	4ק4+8ק4	גדול	4ק4+8ק4	גדול	4ק4+8ק4	גדול	4ק4+8ק4
עצום	8ק4+8ק4	עצום	8ק4+8ק4	עצום	8ק4+8ק4	עצום	8ק4+8ק4
זהוב:	קטן 6ק6	זהוב:	קטן 6ק6	זהוב:	קטן 6ק6	זהוב:	קטן 6ק6
גדול	4ק6+6ק6	גדול	4ק6+6ק6	גדול	4ק6+6ק6	גדול	4ק6+6ק6
עצום	8ק6+6ק6	עצום	8ק6+6ק6	עצום	8ק6+6ק6	עצום	8ק6+6ק6
לחשים (לפי עוצמה)		לחשים (לפי עוצמה)		לחשים (לפי עוצמה)		לחשים (לפי עוצמה)	
	5 4 3 2 1		5 4 3 2 1		5 4 3 2 1		5 4 3 2 1
לבן:	3	לבן:	3	לבן:	3	לבן:	3
גדול	4	גדול	4	גדול	4	גדול	4
עצום	5	עצום	5	עצום	5	עצום	5
שחור:	4	שחור:	4	שחור:	4	שחור:	4
גדול	5	גדול	5	גדול	5	גדול	5
עצום	3	עצום	3	עצום	3	עצום	3
ירוק:	3	ירוק:	3	ירוק:	3	ירוק:	3
גדול	4	גדול	4	גדול	4	גדול	4
עצום	5	עצום	5	עצום	5	עצום	5
כחול:	4	כחול:	4	כחול:	4	כחול:	4
גדול	5	גדול	5	גדול	5	גדול	5
עצום	3	עצום	3	עצום	3	עצום	3
אדום:	3	אדום:	3	אדום:	3	אדום:	3
גדול	4	גדול	4	גדול	4	גדול	4
עצום	5	עצום	5	עצום	5	עצום	5
זהוב:	4	זהוב:	4	זהוב:	4	זהוב:	4
גדול	5	גדול	5	גדול	5	גדול	5
עצום	5	עצום	5	עצום	5	עצום	5

בהתחשב בגודל הדקונים כולו, אלו שניתנו במערכת מ"ד למתחיל הם קטנים וחלשים. רק דקונים קטנים מתוארים שם. דקונים גדולים ועצומים מפורטים כאן. ניתן למצוא דקונים הגדולים או קטנים מהמוצע שניתן, בעד 3 קוביות פגיעה.

דקונים גדולים מקבלים בונוס של +2 לכל גלגולי הפגיעה. דקונים ענקיים מקבלים בונוס של +4 לכל גלגולי הפגיעה.

בעת התקפה מהאיר, כל דקון רשאי להשתמש פעם אחת בעיטה, ריחוף או ריסוק (כמתואר להלן), אך לא בשניים מצורפים.

למציאת דרקון ישן, הכנעת דרקונים ואצרות. כל הדרקונים חסינים בפני כל הנשיפות הרגילות או קטנות יותר מסוגם וסופגים רק 1/2 מהנזק מסוגים אחרים (ראה מערכת למתחיל, עמ' 34).

דשא-תופס

דרוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	1 ל-1.6 מ' מרובע
קצב תנועה:	0
התקפות:	1
נזק:	מיוחד
מספר מופיע:	לא יישם
ניצל כמו:	איש רגיל
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
נטיה:	ניטרלי
ערך בנקי":	10

דשא תופס נראה כדשא גבוה רגיל (גובה 1-1.6 מ'). דשא תופס הוא חי וינסה לאחוז בכל מי שנע לתוכו או דרכו. ישנו סיכוי של 5% לכל סבוב שכל מי שכוחו 12 או יותר יוכל להשתחרר מהדשא התופס. לכל נקודת כח מעל 12 גדל הסיכוי ב-5% (ליצור עם כח 16, לדוגמא, יהיה סיכוי של 25% להשתחרר בכל סבוב).

הדשא התופס מקבל קובית פגיעה אחת לכל 1.6 מ"ר שטח (ולכן 5 מ"ר מושמדים לכל 8 נקודות פגיעה של נזק הנגרם לדשא).

חולדת ענק

דרוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	4+4
קצב תנועה:	50 (16) מ'
התקפות:	1 נשיכה + מיוחדות
נזק:	2-8
מספר מופיע:	1-4 (1-6)
ניצל כמו:	לוחם:
מוראל:	8
סוג אוצר:	?
נטיה:	ניטרלי
ערך בנקי":	125

אורכה של חולדת ענק הוא 2-3 מ' והיא מכוסה בפרווה עשירת גוונים של לבן, חום או זהב. טורפים מהירים ומושחתים אלו צדים ביחידות או בקבוצות. ברגע שהם נושכים, הם ימשיכו לאחוז בטרף ולמצוץ את דמו בגרמם ל-2-8 נקודות נזק בכל סבוב עד שימותו הם או טרפם.

חולדות ענק ניהנו בזיונות עד 10 מ' והן יכולות להתחקות אחר חבורות לפי ריחן. הן יעדיפו לרדוף אחר טרף פצוע מאשר כל טרף אחר. הן שוכנות במערות תת קרקעיות, ואת אצרותיהן ניתן למצוא על גופות היצורים שהן טבחן ומשכו למאורותיהן לאכלם.

או להיות מופל. על גלגול ההצלה מוטל עונשין השווה לכמות הנזק שנגרמה. כל קרבן שהופל יכול לקום משך הסיבוב הבא, אך יאבד יוזמה מייד. התקפת בעיטה היא יעילה רק בזמן ריחוף או קרב קרקע, ולא בעת קרב אירי.

זנב: כל קרבן שנפגע ע"י התקפת זנב של דרקון גדול או עצום חייב לבצע גלגול הצלה נגד שיתוק או להיות מופל (כבעיטה) ולהיות מפורק מנשקו. על גלגול ההצלה מוטל עונשין השווה לכמות הנזק שנגרמה. יריב לא חמוש רשאי להעביר סבוב אחד באיסוף נשקו, או להחליף כלי נשק, באבדו יוזמה.

כנף: ניתן להשתמש בהתקפת כנף כלפי כל יריב הנמצא בטווח - שהוא גדול. הטווח הוא 1 מ' לקוביית פגיעה של הדרקון. כל קרבן שנפגע בהתקפת כנף חייב לבצע גלגול הצלה נגד שיתוק, או להיות בהלם. על גלגול ההצלה מוטל עונשין השווה לכמות הנזק שנגרמה. קרבן המום אינו יכול להתקיף או להתרכז, הוא סובל עונשין של +4 לדרוג השריון ומותר לו לנוע (להתנדנד) רק ב-1/3 קצבו הרגיל. בקרב אירי משתמשים בהתקפות כנף במקום בבעיטות.

טקטיקות

דרקונים קטנים מתקיפים בד"כ עם טפרים ונשיכות על הקרקע, מבלי להשתמש בהתקפות זנב או בעיטות. רגליהם קצרות מכדי שיבעטו היטב, אלא אם כן היריב נמצא קרוב מאחוריהם. הם אינם מיומנים בהתקפה עם זנבם (למרות שניתן להשתמש בו לגרימת נזק בלבד, לפי החלטת שה"מ). אם התקפת העיטה שלו פוגעת, דרקון קטן רשאי להרים יריב אחד בגודל אדם.

דרקונים גדולים משתמשים בכל ההתקפות פרט לכנפיים. ניתן להשתמש בהתקפות בעיטה כנגד כל יריב במרחק 3 מ' מהגוף. ניתן לכוון התקפת זנב כנגד כל יריב בצדדים או בעורף. אם התקפת העיטה שלו פוגעת, דרקון גדול יכול להרים יריב אחד או שניים בגודל אדם, או יצור אחד בגודל סוס.

דרקונים עצומים משתמשים בכל ההתקפות בעילות כנגד כל יריב בטווח קרב פנים אל פנים, באמצעות תמרונים. התקפות כנפיים ניתנות לכיוון כנגד כל היריבים לצדדים, או, אם יותר מיריב אחד נמצא לפני הדרקון, כנגד אלו בכל צד. אם התקפת העיטה שלו פוגעת, דרקון עצום יכול להרים אחד, שניים או שלושה קרבנות בגודל אדם, או שני יריבים בגודל סוס או יריב אחד בגודל ענק.

נשיפה: כל הדרקונים הגדולים והעצומים משתמשים בנשיקה-נשיפה בתבונה ולא באקראי. רק לעיתים נדירות יכונו כנגד יריבים בודדים, ובד"כ ישמרו לשימוש כנגד קבוצות. נפח נשק הנשיפה גדל עם גודל הדרקון; טווחי הנשיפה ניתנים בנתונים.

יש ליישם את כל ההערות האחרות כפי שהן ניתנות במערכת למתחיל, כולל סוג ונזק נשקי-נשיפה, סיכוי להידברות, סיכוי

עיטה: יכולת זו זהה לזו שניתנה במערכת למתקדם (עמ' 45): הדרקון רשאי להרים קרבן אחד או יותר אם גלגולי הפגיעה גבוהים דיים. כאשר דרקון עט, קרבנותיו סובלים עונשין של 1- לגלגול ההפתעה, בשל גלישתו החרישית של היצור. אם הדרקון מפתיע את הקרבן, כל פגיעה גורמת לנזק כפול.

גודל נדרש	גלגול פגיעה	צורות התקפה
קטן	20	טפר 1
גדול	18-20	טפר 1
עצום	16-20	2 טפרים + 1 נשיכה

קרבן שנתפס ע"י עיטה רשאי להתקיף אולם עם עונשין של 2- לכל גלגולי הפגיעה שלו, וכל פגיעה גורמת לנזק מינימלי בלבד.

קרבן המוחזק בטפר מקבל מייד נזק טפר רגיל בכל סבוב, אולם אם זכה ביוזמה, הקרבן רשאי לפעול ראשון (להטיל לחש, להשתמש באמצעי כלשהו וכד'). קרבן המוחזק בנשיכה מקבל מייד נזק נשיכה רגיל בכל סבוב, ואינו יכול להתרכז (ללא קשר ליוזמה), כשהקרבן מת הוא נבלע. דרקון יכול לנשון קרבן המוחזק בטפר, אולם עם עונשין של 2- לגלגול הפגיעה. אם הגלגול הצליח, הקרבן מועבר לפה.

ריחוף: בהשתמשו בסוג זה של התקפה, הדרקון עוצר לרגע בטרם ינחה, כנפיו מכות בחזקה. הדרקון רשאי להתקיף עד 6 יריבים בסיבוב אחד בעת ריחוף, בהשתמשו ב-1 נשיכה, 2 טפרים הקדמיות, 2 בעיטות עורף ו-1 זנב (אך ללא התקפות כנף). אין להשתמש בנשק נשיפה, בעת ריחוף, בשל הרוח מהכנפיים. לאחר סיבוב 1 של התקפות ריחוף, הדרקון חייב לנחות מייד, אולם הוא אינו יכול לרסק לאחר ריחוף (שיים לב שמיקום היריבים עשוי למנוע את השימוש בצורות תקיפה מסוימות).

ריסוק: בתכסיס זה משתמשים לרב אם הדרקון מפתיע קרבנות שאינם אנושיים, או יתכן כנגד כל יריב אם הדרקון פצוע אושזת. בעת ריסוק, הדרקון נוחז כפשוטו על קרבנותיו. כל אחד מהם רשאי לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות. הצלחה מעידה על התחמקות מלאה מהריסוק ולא נגרם כל נזק. קרבן רשאי לבחור להישאר באיזור, בספגו את הנזק המלא של הריסוק. אם כלי נשק מוחזק ביד, ניתן לבצע גלגול פגיעה עם בוטס של 4+. אם ההתקפה פוגעת, נגרם נזק כפול. דרקון קטן יכול לרסק קרבן אחד בלבד. דרקון גדול יכול לרסק את כל מי שבקוטר מעגלי של 3 מ'. דרקון ענק יכול לרסק את כל מי שבקוטר מעגלי של 6 מ'.

התקפות אחרות

בעיטה: כל קרבן הנפגע ע"י התקפת בעיטה חייב לבצע גלגול הצלה נגד שיתוק,

חזיון: סוג של אל מת: ראה פנטום.

כלב-רפאים*

דרוג שריון:	-2
קוביות פגיעה:	**5
קצב תנועה:	50 (16) מ'
התקפות:	1
נוק:	2-12 + מיוחד
מספר מופיע:	1-6 (1-6)
ניצל כמו:	לוחם: 5
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
נטיה:	רשע
ערך בנק"י:	425

כלבי-רפאים הינם יצורים מהוורטקס הבין-מימדי - החלל הקיים בין כל המימדים. בעולם זה הם נראים כרוחות כלבים: חיוורים בצבעם ושקופים למחצה. עיניהם הינן בריכות חסרות צורה של חשיכה מוחלטת. הם גששים מעולים וברגע שהם בעקבותיו של יצור, הם יתחקו אחריו משך ימים.

בעת קרב כלב-רפאים תוקף בנשיכות. כל מי שננשך ע"י כלב רפאים חייב להינצל נגד לחשים. אם ניצולה, הדמות סובלת רק 2-12 נקודות נזק מהנשיכה. אם אינה ניצולה, היא מתחילה להתפוגג. התפוגגות זו הדרגתית מאוד: תוך 24 שעות הדמות מתפוגגת לחלוטין, בקבלה את אותו מראה שקוף למחצה כשל כלב-רפאים. ציוד הדמות אינו מושפע. כאשר הדמות מתפוגגת לחלוטין, היא אינה מסוגלת לאחוז בכל חפץ רגיל. היא אינה מסוגלת לשמוע או לדבר אל שחקנים שאינם במצבה. מנקודת מבטו של השחקן שנפוג, כל הדברים הרגילים נראים שקופים למחצה, בעוד דברים נפוגים (משמע כלבי-הרפאים ודמויות נגועות אחרות) נדמים מוצקים ורגילים.

מי שנפגע ע"י כלבי-הרפאים יכול לשוב לעולם הרגיל בכל זמן שהוא, ע"י לחש דלת מימד. כאשר הלחש מוטל, הדמות או הדמויות הנגועות יכולות לפסוע מבעד לדלת המימד ולשוב לעולם הרגיל.

ניתן לפגוע בכלבי-רפאים רק באמצעות כלי נשק קסומים או כסופים. הם מחוסנים בפני לחשים המבוססים על אש וקור.

כריש

דרוג שריון:	4	79	מאקו	4	לכך ענק
קוביות פגיעה:	=2	4	4	4	8
קצב תנועה:	60 (20) מ'	60 (20) מ'	60 (20) מ'	60 (20) מ'	60 (20) מ'
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה
נוק:	2-8	2-12	2-12	2-20	0 (1-4)
מספר מופיע:	0 (3-18)	0 (2-12)	0 (2-12)	0 (2-12)	0 (1-4)
ניצל כמו:	1	2	2	2	4
מוראל:	7	7	7	7	7
סוג אוצר:	אין	אין	אין	אין	אין
נטיה:	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי
ערך בנק"י:	25	25	25	25	650

כרישים הם טורפים אזוריים. הם בעלי בינה מועטה, ואינם צפויים מראש. הם נמשכים לריח דם ממרחק 100 מ', ריח הגורם להם לתזוית טריפה (הם מתקיפים אולם אין מבצעים בדיקות מוראל). הם מתקיפים בבצעים מעברים ארוכים ומתעקלים. כרישים מצויים במים מלוחים.

כריש-9: אורכם של אלו הוא 2.5 מ', והם חומים בצבעם. כרישי-פר ינחו קודם את טרפם (הנצל נגד שיתוק שנמשך 3 סבובים) להממו, ואז יתקפו את הטרף חסר הישע בסבוב הבא.

כריש מאקו: אורכם של אלו הוא 4 מ' וצבעם או גונם כחול-אפרפר. כרישי מאקו אינם צפויים לחלוטין, בהתעלמם משחיינים רגע אחד ובמישנהו התקפתם ללא סיבה נראית לעין.

כריש לכך ענק: אורכם של אלו 10 מ' או יותר, אפורים וצידם התחתון לבן. הם ידועים כמשמדי סירות קטנות.

כריש אדם: אלו הם בני ים או טריטונים שנפגעו בסוג של ליקאנטרופיה המאפשרת להם להפוך לכרישי-מאקו בכל פעם בה ירצו, כל עוד הדבר נעשה בחשיכה. כשהירח מלא עליהם להפוך לכריש והם פושטים בימים. בהשפעת שינוי כפוי זה הם מאבדים את תבונתם והופכים לרוצחים צמאי דם. ההבדל היחיד בין כריש-אדם לבין כריש מאקו הוא שכרישי אדם הם נבונים, ורק כלי נשק קסומים או כסופים יזיקו להם.

לכרישי אדם יש סוג אוצר c במאורתם. הם ניצלים כלוחם מדרגה 4 ובעלי ערך בנק"י של 125.

לווייתנים

דרוג שריון:	7	מזיפות	7	ארקטי	6	הורע	6
קוביות פגיעה:	12	60 (20) מ'	6	6	6	6	*36
קצב תנועה:	60 (20) מ'	1 קרן	60 (26) מ'	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה	60 (20) מ'
התקפות:	1 קרן	0 (1-4)	0 (1-6)	0 (1-3)	0 (1-3)	0 (1-3)	0 (1-3)
מספר מופיע:	12	8	3	10	10	15	7
ניצל כמו:	לוחם:	8	10	10	10	15	7
מוראל:	אין	אין	אין	אין	אין	7	10
סוג אוצר:	צדיק	אין	אין	אין	אין	7	10
נטיה:	1,100	אין	ניטרלי	ניטרלי	ניטרלי	7	10
ערך בנק"י:	1,100	1,100	275	275	275	7	10

מזיפות: אלו 8 מ' בארכם והם נמצאים בעיקר במים קרים. הם ניזונים מציד יצורי ים אחרים. יצורים בגודל זוטון או פחות יבלעו שלמים אם לווייתן הענק יקבל 20 בגלגול הפגיעה שלו. אלו שנבלעו יספגו 6-1 נקודות נזק לסבוב ויטבעו תוך 10 סבובים אלא אם כן ישוחררו.

לווייתן ארקטי: אורך לווייתן הארקטי 5 מ' וצבעו אפור עד לבן. בראשו יש לו קרן גלילית באורך 2.5 מ' (כזו של חדקרן). הוא יצור קסום נבון, עצמאי וחשאי. ישנה שמועה כי קרנו רוטטת בנוכחות רוע. קרנו שווה 6000-1000 פיסות זהב בשל שנהבה.

לווייתן הזרע: לווייתן עצום זה יכול להגיע לאורך 20 מ'. הוא ניזון מתושביהם

המאיימים ביותר של המעמקים (כגון תמנון ענק ודינונון ענק). יצורים בגודל אדם או פחות יבלעו שלמים בגלגול קוביה שהוא ב-4 או יותר מהתוצאה שצריך כדי לפגוע. יצור שנבלע יספוג 3-18 נקודות נזק חומצי לסבוב. לווייתני זרע יתקפו לפעמים (10%) סירות, בנסותם לנגוח. הלוייתן מנקב את האוניה ב-36-6 נקודות נזק מבנה בנגיחה מוצלחת.

נק"נ כולל לחשים, לפי קוביות פגיעה:	
4,300 ****11	2,300 ***8
5,100 *****12	3,000 ***9
6,500 *****13	3,700 ****10

העקרב-איש הינו צרף מרושע של אדם ועקרב: חלקו העליון אנושי, אולם חלקו התחתונים הם אלו של עקרב ענק (בעל זנב עוקץ). ניתן למצוא כמעט בכל מזג-אוויר, אך בעיקר במדבריות, הרים ומבוכים.

לוחם חרק זה מפעיל בד"כ נשק-מוט אדיר (נזק 18-3), אולם יכול להשתמש אף בקשת ארוכה או בכל כלי נשק זמין אחר. הוא עשוי להכות אף בזנבו הרעיל, הקטלני המאיים. קרבן הפגיעה סופג 10-1 נקודות נזק, וחייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות. אפילו אם התבצע גלגול הצלה הקרבן משותק למשך 7-0 סבובים (18-1). רק קרבנות המחוסנים מפני שיתוק או רעל יכולים להימנע מהשפעה זו.

אחדים (20ק1) מהיצורים החרקנושיים הם כהנים, מדרגות 13-8 (עם קוביות הפגיעה הנוספות המקבילות). יחד עם זאת, את אלו ניתן למצוא לרוב רק במאורתם.

פולטרגיסט: סוג של אל-מת: ראה שד.

בקרב, מלפרה מתקיפה במצבטיה ובנשיכה. אם שני המצבטים פוגעים באותה מטרה, הקרבן נגור לחזה המלפרה בסבוב הבא, שם מחושיה ילכדו אותו מיד. מחושים אלו מכוסים בריר חומצתי וגורמים ל-12-2 נקודות נזק בכל סבוב. הקרבן יכול להשתחרר רק כשהמלפרה מומתת. בנוסף, נשיפת המלפרה רעילה: בכל פעם בה היא פוגעת באמצעות נשיכה, קרבנה חייב להינצל נגד רעל (3-+). או למות. מלפרה מחוסנת בפני חומצה וניתן לפגוע בה רק ע"י כלי נשק קסומים.

פרט לתכונות הקרב שלה, מלפרה יכולה לאתר את הבלתי נראה ולפתוח את כל הדלתות, כאילו היה לה לחש פליצה. בעטיים של כושרה הגבוה וטבע קסום במידה רבה, היא ניצולה כלוחם בדרגה 13.

מלפרה עשויה להופיע במימד זה רק באמצעות פעולת קוסם רב-כח. איש אינו יכול לתאר את מימדה של המלפרה, פרט לכך שהוא רעיל וקטלני לבני אדם.

נבגן מתפוצץ

9	דרוג שריון:
*1 (נקודת פגיעה אחת)	קוביות פגיעה:
10 (3) מ'	קצב תנועה:
1	התקפות:
מחלה בלבד	נזק:
1-3 (1)	מספר מופיע:
לוחם: 1	ניצל כמו:
9	מוראל:
אין	סוג אוצר:
ניטראלי	נטיה:
13	ערך בנק"נ:

נבגן מתפוצץ נראה כמעט בדיוק כמו בוהה, ובד"כ (90%) טועים ומחשיבים אותו ככזה. יחד עם זאת, עיניו ופיו אינם מסוכנים. ישנו סיכוי של 25% שדמות תחוש בהבדל אם היא בטווח 3 מ'. אם נבגן מתפוצץ ניווק בדרך כלשהי, הוא מתפוצץ ל-36-3 (6ק6) נקודות נזק לכל שבטוח 6 מ'. כל קרבן רשאי לבצע גלגול הצלה כנגד בדידים לקבלת 1/2 מהנזק. אם מתקרבים אליו, היצור עלול לרסס מטר נבגים בנפח 6x6x6 מ' לפניו. כל קרבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל. אם נכשל, הנבגים חודרים וגדלים ל-6-1, נבגים מתפוצצים נוספים, בגרמם למות תוך 24 שעות אלא אם כן מופעל לחש רימי מחלה.

עקרב-איש

1	דרוג שריון:
**8	קוביות פגיעה:
80 (26) מ'	קצב תנועה:
1 נשק / 1 זנב	התקפות:
1-10/3-18 + רעל	נזק:
1-8 (2-20)	מספר מופיע:
לוחם: 8	ניצל כמו:
10	מוראל:
2xM, K, J, (V)	סוג אוצר:
רשע	נטיה:
1,200	ערך בנק"נ:

מיוג'ינה

4	דרוג שריון:
*8	קוביות פגיעה:
40 (13) מ'	קצב תנועה:
2 כלי נשק + מיוחדת	התקפות:
1-6 או ע"י כלי נשק	נזק:
1-4 (1-4)	מספר מופיע:
לוחם: 8	ניצל כמו:
9	מוראל:
E	סוג אוצר:
רשע	נטיה:
1,750	ערך בנק"נ:

בזורתה הטבעית מיוג'ינה נראית כבן אדם פרט לכך שהיא חסרת פנים. במקום בו צריכים להיות עיניים, אף, אזניים ופה אין דבר - הפנים חלקות כביצה. יחד עם זאת המיוג'ינה יכולה ליצור אשליה ולהעניק לפניה כל מראה בו תבחר. בד"כ היא מתחזה לבן אדם טיפוסי, עד שהיא מחליטה לתקוף.

המיוג'ינה חזקה במיוחד ויכולה להשתמש בכל כלי נשק דו ידני (פרט לרומח, נשק-מוט או רובה-קשת) ביד אחת. בעת קרב היא משתמשת בשני כלי נשק, אחד בכל יד, ויש לה את אותו סיכוי לפגוע עם כל אחד משניהם. כמו כן יכולה המיוג'ינה לגרום לפניה האמיתיים להראות, כרצונה. כל יצור של חמש קוביות פגיעה (דרגות) או פחות הרואה את הפנים הריקות מיד נס באימה למשך 3-1 סיבובים, בשלוש פעמים קצב תנועה רגיל. יצורים שלהם יותר מחמש קוביות פגיעה (או דרגות) חייבים להנצל נגד בדידים או לנוס כמוסבר לעיל.

מיוג'ינה מצטרפת לעיתים קרובות לחבורות הרפתקנים כלוחם מלווה. היא עשויה לשרת בנאמנות משך תקופה ארוכה, מבלי לגלות את זהותה האמיתית. יחד עם זאת, אם ניתנה לה הזדמנות היא שודדת מהשחקנים הרבה ככל האפשר ואז בורחת. מיוג'ינה יודעת "מדוברת", את שפת סוגה ואת לשון נטייתם.

מלפרה*

3	דרוג שריון:
**9	קוביות פגיעה:
20 (6) מ'	קצב תנועה:
2 טפרים, נשיכה + מיוחדת	התקפות:
1-6/1-10/1-10	נזק:
1 (1-2)	מספר מופיע:
לוחם: 13	ניצל כמו:
11	מוראל:
E	סוג אוצר:
רשע	נטיה:
2,300	ערך בנק"נ:

מלפרה הינה יצור ממימד הביעותיים. היא בעלת פנים גדולות, דמויות פיל, וחדק קצר. מעל ראשה קרניים גדולות. ניבים גדולים מזדקרים משני צידי החדק. החזה עשוי משפעת מחושים ריריים קצרים. זרועותיה, ארוכות ושריריות, מסתיימות במצבטיים משוננים. לרגליה יש קרום שחיה וטפרים. צבעה שחור כלילה, אולם עורקיה ועיניה אדומים.

פנטום

אב	אופל	חזיון
0	0	0
***10	***11	***12
60 (20) מ'	40 (13) מ'	0 (ראה להלן)
2 טפרים	1 פגיון	2-8 חרבות
3-8/3-8	3-12	1-8 לאחד (ראה להלן)
1 (1)	1 (0)	1 (1)
קוסם: 10	11	כהן: 12
10	9	12
O, N, (L)	(V, N, L)	O, N, L
רשע	רשע	רשע
3,000	3,500	3,500

לאחר בכיה משך 3-1 סבובים, היצורים בחזיון מתחילים לעלות (בלבשם צורה) ולהתקיף, בהמשיכם ביללתם הנוראה. פרט בודד לא יקבל אף נקודת פגיעה, כי אם לחזיון כמכלול יש 12 קוביות פגיעה וכל נזק שנגרם לכל אחד מהפרטים נספר כנגד הסך-הכל. החזיון מתקיף פעם לפנטום יחיד שבתוכו, כל פרט תוקף כמפלצת של 12 קוביות פגיעה וגורם 8-1 נקודות נזק למכה. (כל אחד מהם חמוש באורח אופייני בחרב רגילה; שה"מ רשאי לצייד את הפנטומים אחרת, בהשתמשו בנזק המתאים לסוג כלי הנשק. יחד עם זאת, אין להשתמש בכלי נשק קסומים או בחפצים קסומים אחרים). פנטומים בחזיון נעים במהירות של 13 מ' לסבוב בתוך שטחם התחום.

אם חזיון גורש בהצלחה, הוא נעלם למשך 6-1 שעות בטרם ישוב. הוא אינו יכול להתרחק מהשטח התחום ואינם יכולים לרדוף או להתחמק.

מגורש. כאשר מתפוגגת השפעת ההפנטום, הקרבן אינו צריך לבצע גלגולי הצלה נוספים נגד ערפל הערפל ינוע עם היצור.

לאחר הפנטום קרבן אחד לפחות, האוב לובש צורה וגורף את הקרבן בשני טפריו העצמוניים (+4 בונטס לגלגולי פגיעה, נזק 2+6ק1 לטפר). רק לעיתים נדירות יתקיף אוב קרבנות נעים, בנסותו לטבוח לפחות קרבן אחד להתקלות.

כל בן-אדם או דמוי-אדם שנטבח ע"י אוב יהפוך לכהן תוך שבוע. הדרך היחידה להימנע מגורל זה היא להטיל לחש ביטול רוע לפני הטלת לחש החייאת מתים (הכל תוך שבוע אחד). אם מוטל לחש החייאת מתים ללא ביטול הרוע, הדמות תשוב לתחייה, נדמה שלא ניזוקה מהתקריט - אולם תתחיל להעלם להעלם שבוע לאחר מכן, בהפכה לאוב.

אופל: בדומה לאוב, יצור זה נראה כאנושי יחיד, אולם תמיד ישא עמו פגיון. הוא מפתיע את קרבנותיו 90% מהזמן, בנועו בדי"כ דרך קיר או דלת בהיתקלות הראשונה. הוא נדך במהירות לקראת מטרה אחת, באימום בכלי-נשקו. על הקרבן לבצע גלגולי הצלה נגד קרן מוות, או למות מייד באימה.

לאחר התקפה ראשונית זו, האופל לובש צורה ומצליף ברישעות בקרבנות סמוכים בפגיונו. אם נמצא בסכנה חמורה או המוראל נכשל, הוא יפשוט צורה וינוס. שלא כפנטומים אחרים, אופל תמיד ישכון במקומות סגורים או מתחת לאדמה.

חזיון: חזיון ישכון תמיד, שלא כפנטומים אחרים, באיזור מסויים שאינו עולה על 500 מ"ר. החזיון הוא של 2-8 אנושיים, ולא אחד בודד, רובם בעלי כלי נשק ושריון מסוגים שונים. חזיון נראה לעיתים קרובות כמה שנותר מקרב עז ללא ניצולים. למעשה החזיון הינו אוסף נפשות אובדות.

בהתקלות ראשונה כל הנפשות מתחילות לבכות וליילל. כל מי שבטווח 30 מ' מהרעש חייב לבצע גלגולי הצלה נגד לחשים. כל שנשכשע בגלגול ההצלה נמלאים בצער ורחמים כלפי הנפשות בחזיון; הם יאמינו כי אין טעם לנקוט בכל פעולה שהיא וישבו ויבכו את הנפשות האבודות משך 20-11 סבובים (10ק1+). על כל מי שבטווח להמשיך לבצע גלגולי הצלה אחד לסבוב.

בדיקת שה"מ:

התקפות: ראייה = פחד; מיוחד לכל אחד.

הגנות: אתריות בתחילה; גלגול הצלה נגד גרוש (לחשים); כלי נשק קסומים לפגיעה.

פנטומים הינם יצורים אל-מתים השוכנים כמעט בכל מקום. הם נמנעים מאור שמש, אולם מקורות אור קסומים לא מפריעים להם. הם מחוסניים בפני כל **ההקסמות** ולחשי קור, ויכולים להיפגע רק ע"י כלי נשק קסומים.

צורה אתרית: בהתקלות ראשונה, פנטום תמיד יהיה בצורה לא חומרית ולא ניתן יהיה להזיק לו כלל מהמישור הראשוני (למרות שניתן לגרשו). לכל פנטום סוג התקפה שונה, הניתן בתאור, ובו הוא משתמש מייד. או הפנטום מתגשם לשם קרב גופני, בהפכו לדרג"ש 0.

אימה: על כל הרואה פנטום (בטווח 40 מ') לבצע גלגולי הצלה נגד לחשים או לנוס באימה. יצורים של 3 קוביות פגיעה או פחות מושפעים מייד (ללא גלגול הצלה) ויסרבו בתכלית לשוב לאיזור בו נראה הפנטום. יצורים אחרים אינם מושפעים אם מצליח לגלול ההצלה.

נזף: כל הפנטומים עמידים בפני גרוש ע"י כהנים. תוצאת "ה" מטופלת כרגיל, אולם אם מתרחשת תוצאת "ג", הפנטום רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הצליח, השפעת הגרוש חוזרת לכהן החייב גם הוא לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות משותק מפחד משך 12-2 סבובים.

כל פנטום שומר את אוצר קרבנותיו. האוב והצל שומרים את אוצרותיהם באיזור כלשהו קרוב להיכן שנתקלים בהם, אולם אוצרו של חזיון יופיע בשטח אם החזיון הושמד.

אוב: זהו יצור אנושי בודד, הדומה מאוד לנקן אולם הוא שקוף למחצה. הוא תמיד נראה לעמוד בשטח ריק בו נתקלו בו לראשונה, ולעולם אינו משתמש בכלי נשק. התקפתו הראשונה של אוב היא ערפל חצי-שקוף מתערבל, בגובה 3 מ' ורדיוס 6 מ'. על כל שבתחומי הערפל לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להתהפנט מבלי יכולת לעשות דבר מלבד צפיה בערפל עד להעלמו. על הנותרים בתחומי הערפל המתערבל לבצע גלגולי הצלה בכל סבוב. הערפל אורך 12 סבובים, או עד שהיצור מושמד או

צב דרקון

דרוג שריון:	-2
קוביות פגיעה:	*30
קצב תנועה:	10 (3) מ'
בשחיה:	30 (10) מ'
התקפות:	2 טפרים / 1 נשיכה
נזק:	1-8 טפר / 10-60 נשיכה
מספר מופיע:	0 (1)
ניצל כמו:	לוחם: 15
מורל:	10
סוג אוצר:	H
נטיה:	רשע
ערך בנק"י:	9000

צבי דרקון הם הכלאה קסומה של דרקון וצב ענק. הם בעלי ראש, גפיים וזנב של דרקון ענק, עם שריון הנוקשה של צב. יצורים אלו חיים במעמקי ימים ואויקאנוסים גדולים, ורק לעיתים נדירות יעלו לפני המים או יגיעו ליבשה. צבי דרקון הם כה גדולים, שמלחים עגנו בטעות על אחדים מהם, בחשבם כי השריון הנוקשה הוא אי קטן.

צב הדרקון מסוגל להשתמש בנשק נשיפה בדיוק כדרקון. הוא יכול לנשוף ענן קיטור 16 מ' אורכו ו-13 מ' רחבו. נשק נשיפה זה מזיק בדיוק כשל דרקון, בגרמו נקודות פגיעה של נזק השוות לנקודות הפגיעה הנוכחיות של צב הדרקון.

צבי הדרקון חיים במחילות אדירות בקרקעית האוקיאנוסים העמוקים ביותר, שם הם אוגרים אוצרות ספינות טבועות. מדי פעם, הם יתרוממו מתחת לספינות, בניסיון להפכו ולטרוף את יושביהן.

שים לב: צבי דרקון הם יצורים רבי עוצמה במיוחד, שאין להשתמש בהם אלא אם כן דמויות השחקן הן מרמה גבוהה מאוד.

רבנט: סוג של אל-מת: ראה דיבוק.
רוח רפאים: סוג של אל-מת: ראה שד.

פולטרניסט	רוח רפאים	באנשי	שד**
-1	-2	-3	דרוג שריון:
12	*14	****13	קוביות פגיעה:
20 (6) מ'	30 (10) מ'	20 (6) מ'	קצב תנועה (מעוף):
2 קליעים	1 נגיעה / 1 מבט	1 נגיעה / 1 מבט	התקפות:
הזקנה 10 שנים ועוד.	הזקנה 10-40 שנה/	הזקנה 10-40 שנה/	נוק:
ראה להלן	שיתוק	שיתוק	מספר מופיע:
1-4 (0)	1 (1)	1 (1)	ניצל כמו:
ראה להלן	ראה להלן	ראה להלן	מוראל:
11	10	9	סוג אוצר:
O, N, E	O, N, E	O, N, E	נטיה:
רשע	כולן	רשע	ערך בנק"י:
4,300	5,150	5,150	

קרנן בודד) לכל היותר, בנוסף לצורות התקפה אחרות. קרנן המבט חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות משותק משך 2-8 סבובים. שד מתעלם לרוב מקרבנותיו המשותקים, במקדו את התקפותיו באויבים סמוכים אחרים, עד שיוותרו רק חסרי הישע.

נוק הזקנה: כל מהלומה משד מזקינה את הקרנן ב-10 עד 40 שנה. אלפים יכולים להתעלם מהשפעות 200 שנות הזקנה הראשונות. גמדים יכולים להתעלם מ-50 זוטונים מ-20 השנים הראשונות. כל 10 שנות הזקנה יגרמו לקרנן לאבד נקודת כושר אחת. אבדן זה הוא קבוע ומצטבר (כל 10 שנים נוספות מפחיתות נקודה נוספת). משאלה תשיב רק נקודה אחת שאבדה באורח זה, וקסם פחות עוצמתי אינו יכול להשפיע כלל. יש לרשום כל הזקנה בדפי המעקב שכן היא אינה נעלמת. ניתן להתנגד לה עם שיקוי לאריכות ימים או משאלה. אם כושרו של קרנן יורד ל-0, הקרנן מת לצמיתות ולא ניתן להחיותו.

גרוש: כאשר נסיון כהן לגרש אל-מת נותן תוצאת "יה" היצור רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי למנוע השמדה. אם גלגול ההצלה מצליח, המפלצת אינה מגורשת או מושמדת, למרות שהכהן יכול לנסות שנית. תוצאות גרוש אחרות מטופלות כרגיל.

כל שד שומר את אוצר קרבנותיו באיזור כלשהו ליד המקום בו נתקלים בו. קרבנות שדים אינם הופכים לשדים בעצמם, אלא אם כן הם יצורים רעים במיוחד.

באנשי: שד בודד זה מעדיף שממות עזובות ומקומות פתוחים, למרות שלעיתים ניתן למצוא מתחת לאדמה. הוא שומר מסוג ירוד, ועושה למעשה לעזור לגזע אחד בשטחו (לרוב ספרייטים ופיקסים) ע"י הפחדת והברחת אויבים. קיימת שמעה כי באנשי הוא נשמת נקבת אלף מרשעת המרצה על חטאי חייה.

באנשי יכול להשתמש בהתקפתו המיוחדת, לילה, שלוש פעמים ביום. על כל הקרבנות בטווח 20 מ' לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות, או למות במקום. היצור משתמש בד"כ בלילה אחת ממרחק גדול מהטווח,

בדיקת שה"מ:
 התקפות: רשת אקטופלסטית; מבט (שיתוק); נוק הזקנה למכה.
 הגנות: חסינים בפני כל הלחשים פרט לאלו המשפיעים על רוע; נפגעים רק בידי כלי נשק +2 או יותר; ביטול זריקת הצלה נגד גרוש (לחשים).

שד הוא נשמתו האל-מתה של יצור כלשהו (בד"כ אנושי) שאינה מוצאת מנוחה. בד"כ נתקלים בשדים ליד המקומות בהם מתו בני התמותה - לרוב ביצה, יער זקן או מבדן. הם נמונים מאד ומשמש ומאור קסום, אך אינם ניזוקים על-ידם.

ניתן להזיק לשדים רק באמצעות כלי נשק קסומים של +2 או כישוף גדול יותר. הם חסינים בפני כל הלחשים פרט לאלו המשפיעים על רוע. לכל שד דרך התקפתו המיוחדת, וניתנת בתאורים.

השדים אינם גורמים נזק רגיל; הם גורמים להזקנה במכותיהם הגופניות. כל שד יכול ליצור רשת אקטופלסטית בעת עשותו דברים אחרים, ולהשתמש בהתקפת מבט בנוסף להתקפותיו המיוחדות או הפיסיות. אם הוא מאיים מאד (או נכשל במוראל) שד ימלט למישור האתרי ולא ישוב משך 1-8 ימים. שד יכול להכנס לאתר רק שלוש פעמים ביום, אולם הוא יכול לעזבו כרצונו.

רשת: בהתקלות ראשונה האנט יתחיל בד"כ לדלוף אקטופלסטמה. זו נראית כקנקנות סבוכות, היוצרות באיטיות רשת. לרשת אין כל השפעה על תנועת השד או אחרים ואינה אלא חזיון תענועים משך 3 סבובים; אולם לאחר זמן זה הרשת שלמה, קוטרם 3 מ' סביב השד והיא נעה עמו. כל יצור חי הנמצא בתוך רשת אקטופלסטית שלמה חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להימשך לתוך מישור האתרי (שגם בו מצויה הרשת). הקרנן שבאתר חסר אוניים אלא אם כן הפצים או לחשים מיוחדים (שמן אתריות, העתקה, כד') מאפשרים יציאה מעולם זה. השד יתקוף את קרבנותיו שבאתר לכשישוב לשם.

מבט: להתקפת מבט של שד טווח של 20 מ', וניתן להשתמש בה פעם בסבוב (כנגד

קרפדת סלעים או מערות

דרוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	3+1
קצב תנועה:	20 (6) מ'
התקפות:	1 נשיכה + מיוחדת
נוק:	1-6 + הקסמה
מספר מופיע:	1-4 (1-4)
ניצל כמו:	לוחם: 3
מוראל:	7
סוג אוצר:	V
נטיה:	ניטרלי
ערך בנק"י:	75

בערך בגדלו של כלב גדול, קרפדת הסלעים או המערות שוקלת 80 ק"ג היא נושאת שריון גושי וקשה על גבה (כצב). בראשה יש לה עיניים בולטות וב-צדדיות כשל זבוב. העיניים זורחות בבוהק היפנוטי. כל יצור המביט לתוך העיניים חייב להינצל נגד שיתוק, או להיות משותק משך 2-8 (4ק2) סבובים. העיניים ימשיכו להפיץ אור קלוש (ברדיוס 1.6 מ') משך 1-3 שעות לאחר מות היצור, אולם השפעתן ההפנוטית תאבד. בעת התקפה, הקרפדה נושכת בפיה הקרני, דמוי המקור. קרפדת הסלעים שוכנת באיזורים סלעיים וקרים, כגון הרים גבוהים או מדבריות קפואים.

קוף-שלג

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	3+1
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1 נבוט / 1 חיבוק
נוק:	2-12/1-6
מספר מופיע:	0 (2-20)
ניצל כמו:	לוחם: 3
מוראל:	7 (11)
סוג אוצר:	K
נטיה:	רשע
ערך בנק"י:	50

קופי שלג הם יצורים דמויי-בבון וגוצים בעלי פרווה לבנה מדובללת. הם מעט נבונים ומייצרים לעיתים קרובות כלים פשוטים נבונים או עצמות מיוחדות. יחד עם זאת, הם אינם מסוגלים לתפוס מושגים מורכבים יותר, כגון השימוש בקשת וחץ. בשל הסוואתם קשה מאד לראותם בתנאי שלג (מפתיעים ב-1-4). קוף השלג משתמש בידו האחת להתקפה עם כלי נשק, בנסותו לחבק את קרבנו בשניה. בשל כוחו הרב של קוף השלג כל יצור שנלכד בחבוקו סופג 2-12 נקודות פגיעה בכל סבוב עד שישוחרר. הקוף ימשיך בחיבוקו עד שיומת או עד שהמוראל שלו יישר.

למרות שהוא מתנזר בד"כ, קוף השלג חכם ורשע, בהעדיפו לארוב לקרבנותיו ככל שניתן. אם נלכד או נחסם, קוף השלג נלחם בפראות (השתמש במוראל שבסוגריים במקרה זה). למרות שאינם מסוגלים להפיק צלילים מובנים, קופי השלג יוצרים קשר האחד עם השני בעזרת שפת סימנים מורכבת. בנוסף, קופי שלג מותירים לעיתים קרובות ודעות זה לזה, בהשתמשם בשיטה של אבנים וכדורי שלג מערמים. הם גרים בהרים גבוהים ובמרחבים מושלגים.

לחשים או להזדקן ב-10 שנים. על גלגול הצלה זה להתבצע בכל פגיעה. שלא כשדים אחרים, פולטרגיסטים חיים רק באיזורים תת-קרקעיים או סגורים, וניתן למצאם בקבוצות.

תריסנית מאנטה	
ענקית	רגילה
6	6
קוביות פגיעה: *10	קוביות פגיעה: *4
קצב תנועה: 60 (20) מ'	קצב תנועה: 40 (13) מ'
התקפות: 1 זנב / 1 זנב	התקפות: 1 זנב
נזק: 2-20/3-12	נזק: 1-8
+ שיתוק	+ שיתוק
מספר מופיע: 1	מספר מופיע: 1-3
ניצל כמו: 5 לוחם:	ניצל כמו: 2 לוחם:
מוראל: 7	מוראל: 7
סוג אוצר: V	סוג אוצר: אין
נטיה: ניטראלי	נטיה: ניטראלי
ערך בנק"י: 1,600	ערך בנק"י: 125

תריסניות-מאנטה רגילות יכולות להגיע לגודל 3.5 מטר רוחב ו-4 מ' אורך. בזנב תריסנית המאנטה עוקצים חדים רעילים רבים, היכולים לשתק את קרבנה. גלגול הצלה נגד רעל ימנע שיתוק. בשכבן על קרקע האוקיאנוס הן אינן נראות לחלוטין.

תריסניות מאנטה ענקיות עשויות להגיע לאורך 25 מ'. תריסנית מאנטה ענקית אינה נראית, אף היא בשכבה בחול על קרקע האוקיאנוס. לעיתים קרובות ניתן למצוא אוצר בתוכה, שכן היא אוכלת בקרקע האוקיאנוס. היא יכולה להלוט יצור בגרמה ל-12-3 נקודות נזק.

רוחות רפאים צדיקות מסויימות קיימות אך כדי להנחות יצורים צדיקים הרחק מאיזור בעל סיכון גבוה.

רוח רפאים ניטרלית היא נשמת אדם לכודה וחסרת מנוחה, או כי הגוף אינו קבור, או כי היצור נפגע, קולל או נבדל קשות. אם מסייעים לסוג רוח רפאים זה במציאת הגופה והשבתה לחצר כנסייה, רוח הרפאים תנוח בשלום. אם מסייעים לה, רוח הרפאים תגלה לרוב את מצבור האוצרה.

רוח רפאים רשעה נראית כערמת בד כמעט שקופה. היא יכולה ללבוש כל צורה שברצונה, ואפילו (לעתים נדירות) של רוח רפאים צדיקה או ניטרלית. תהא צורתו אשר תהא, ליצור יהיה תמיר נר, לפיד או פנס כהים עמו. בהיתקלות ראשונה רוח רפאים רשעה תשתמש בלחש מיכל הקסם שלה מייד, אלא אם כן היא מחופשת לאחד הסוגים האחרים.

פולטרגיסט: יצור זה הוא בלתי נראה לחלוטין, וצורתו צורת גוש מחושים אקטופלסטים עם עשרות עיניים זעזעוריות. לא ניתן לראותו ללא קסם. רשתו האקטופלסמית היא בד"כ הדבר הראשון שנראה. בהתקפת מבט ישפיע רק על יצורים המסוגלים לראות דברים בלתי-נראים.

פולטרגיסט זורק ומניע דברים עם מחושי. בד"כ ניתן למצוא בשטח בו ישנם עצמים חופשיים (מקלות, אבנים וכד') שניתן להרימם ולהשתמש בהם בקלות: אם לאו, הפולטרגיסט יזיז חפצים הנמצאים בידי הפולשים. המפלצת יכולה לזרוק 2 חפצים בסובב; הנזק שנגרם משתנה לפי גודל החפץ, החל מנקודה 1 (למקל קטן) ועד 18-3 נקודות (סלע גדול). בנוסף, על כל קרבן שנפגע לבצע גלגול הצלה נגד

כדי להשיב אויביים קרבים לאחור. יש לבצע בדיקת מורל מיידית לדב"שים ומפלצות השומעים את היללה, עם עונשין של +4 לגלגול. ניתן להוות את הבאנשי לביצוע יללה נוספת (אם היריבים חכמים במיוחד), אולם הוא ישתמש ביילתו השלישית רק בעיצומו של קרב. באנשי אינו רודף אם נמנעים ממנו.

רוח רפאים: מכל האל-מתים העוצמתיים יותר, רק רוח רפאים יכול להשתייך לכל נטיה. כל סוג מוסבר להלן.

בכל רוח רפאים קיימת יכולת להשתמש בהשפעת מיכל קסם (מערכת למתקדם, עם 15, טווח 10 מ') על קרבן אחד לתור. אם מצליח, חפץ אחד המצוי בידי רוח הרפאים יוהר, בינקו כוחו מכח החיים של קרבנו. כח רוח הרפאים רשאי לשלוט אז על גוף הקרבן ויגרום לו להתקיף אחרים. בפרק זמן זה וכל עוד היא תשלוט על אחר, דמות רוח הרפאים תעצר ותחזיק באור בלבד (אלם תדלוף את הרשת האקטופלסמית). רוח הרפאים והחפץ יותרו שניהם אתריים. אם נסיון מיכל הקסם שלה נכשל, רוח הרפאים בד"כ תלבש צורה ותתקיף במהלומות או בהתקפת מבט.

ישנן רוחות רפאים שדמותן קשורה למותן. אדם טבוע עשוי להראות מלא מים, בהרטיבו כל שסביבו. רוח רפאים של אדם שמת משריפה עשויה להופיע עוטת להבות אתריות. שה"מ רשאי להוסיף פרטים מסוג זה בכל עת שיחפוץ.

רוח רפאים צדיקה מופיעה כאדם שקוף, ונושאת בד"כ נר או פנס. אם תותקף היא תוכל להגיב ככל רוח רפאים אחרת. אם מתקרבים אליה בזהירות, רוח הרפאים תעשה מחווה. אם עוקבים אחריה, היא תוביל לרמז או אוצר מיוחדים, ואז תעלם.

רשימת מפלצות, חלק ב':

מישורים אחרים

מאונדין עד קוקאטריס

סוג	נזק	נזק	נזק
יסודון	כפול	רגיל	מינימלי
אז	-	-	-
אייר	אדמה	אייר, אש	מים
אדמה	אש	אדמה, מים	אייר
אש	מים	אש, אייר	אדמה
מים	אייר	מים, אדמה	אש

ראה עם' 20 להערות על השפעות לחשים במישורי יסוד. כאשר מצויין נזק כפול, היסודון רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים לספיגת נזק רגיל. שים לב: לרב היצורים ממישורים אחרים אין אוצרות "רגילים", אולם יתכן ויש להם אוצרות מקבילים בחומר המישורים שלהם. לדוגמא, אבנים טובות יקרות ערך בעולם המים עשויות להראות כפיסות קרח צבוע. כאשר סוג האוצר שניתן הוא "מיוחד" שה"מ יכול להשתמש בכל סוג שברצונו, בשנותו את האוצרות כך שיתאימו למישור.

יסודון יספוג נזק כפול, רגיל או כלל לא מסוגי התקפה מסויימים:

אונדן*

דרג שריון:	4
קוביות פגיעה:	***8
קצב תנועה:	30 (10) מ'
בשחיה:	80 (26) מ'
התקפות:	1 אגרוף או 1 לפיתה
נוק:	2-16 או 1-10
מספר מופיע:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם: 16
מוראל:	9
סוג אוצר:	אין
נטיה:	רשע
ערך בנק"י:	2,300

אונדן הינו יצור נבון העשוי מים. הוא נדיר גם במישור יסוד המים, ביתו, וכמעט לעולם לא נתקלים בו במישור הראשוני. אונדניים רשעים בהתנהגותם, אולם (בדומה לגיניים) הם בעלי כוונות טובות וסולדים מרוע.

במישור מולדתו האונדן מופיע בד"כ בצורת נחש שקוף וחסר תווים. הוא יכול לשנות דמותו בקלות, ולעיתים משתמש בצורה בעלת מחושים רבים לטפול בחפצים. פעם בתור הוא יכול לשחות במהירות בצורת פקעת מסתובבת, בנועו בקצב של 150 מ' (50) עד 10 סבובים.

אודיניים חסינים מפני רעל, כלי נשק רגילים, כל לחשי עוצמות 1 ו-2 וכל ההתקפות המבוססות על אש. אונדן יכול לגלות נעלם לפי רצונו, ויכול להשתמש בגילוי קסם, רשת, בטול קסם, סופת/קור קרח ואש לקרח 3 פעמים ביום (הכל כקוסם דרגה 9). הרשת של אונדן עשויה מגדילי קרח המתפקדים באותו אופן. יחד עם זאת, להבה פשוט תמיס את הקורים במקום אשרפם, וקרבות לכודים אינם ניזקים מההמסה.

אונדן יכול להתקיף ב"אגרוף" אחד (שלושה דמויות זרוע) לסבוב. אם המהלומה פוגעת, האונדן עשוי לבחור להילפת סביב היריב, בלחצו לגרימת 1-10 נקודות נזק הידוק אוטומטיות בכל סבוב. אונדן יכול להילפת סביב כל יצור בגודל ענק או פחות, והקרבתו אינו יכול לנוע, להתקיף או להתרכז.

במישור הראשוני, אונדן יראה זהה ליסודון מים. בתוך מים יהיה בלתי נראה, ויחדש נזק בקצב של 3 נקודות לסבוב. יחד עם זאת, מחוץ למים הוא אינו מתחדש, ובמקום זאת סופג עונשין של נקודת נזק 1 לסבוב כתוצאה מייבוש. אונדן אינו מוגבל כיסודון; לא ניתן לחסמו ע"י השפעת הגנה מרוע והוא אינו נאלץ להישאר בתחום של 20 מ' ממים.

אונדניים חיים הרחק מממלכות יסודני המים, אולם לעיתים הם מבקרים אותם. אויביהם הינם ההידרקסים והלהקות, והם יראים מפני יצורים והתקפות מסוג איר.

ראמי"ר: ראה אפריטי עליון

אפריטי זוט

הפרטים הנוספים הבאים מתייחסים לאפריטים שנתקלים בהם במישורים, מישור יסוד האש. הפרטים הניתנים במערכת למתקדם (עמ' 45) יתייחסו תמיד לאפריטים שנתקלים בהם במישור הראשוני.

אפריטי הוא בלתי נראה מטבעו, וצורתו כהמון להבות נעות. הוא מחוסך מפני כלי נשק רגילים, כל הלחשים מעוצמה 1 וכל ההתקפות המבוססות על אדמה. אפריטי יכול לגלות בלתי נראים לפי רצונו (טווח 40 מ').

תוננים למישור היסוד: דרג"ש 1, קב"פ *10, תנ' 80 (26) מ', מס' התק' מהלומה 1 או מיוחדת, נזק 2-16 או מיוחד, מ"מ 1-4 (1-100), ניצל ל 15, מוראל 8, ס"א מיוחד, נט' רשע, נק"י 1600.

האפריטים הם בלתי נסבלים ולרוב רעים. יסודני האש והאפריטים חיים לרוב בשלום, למרות שהאפריטים פותחים בתגרות ובעבר נלחמו כנגד היסודנים. אויביהם הינם ההליונים והגיניים, והם יראים מפני יצורים והתקפות מסוג מים.

אפריטי, עליון* (אמיר)

דרג שריון:	-2
קוביות פגיעה:	***20
קצב תנועה:	40 (13) מ'
בתעופה:	120 (40) מ'
התקפות:	2 אגרופים
נוק:	3-30/3-30
מספר מופיע:	1 (1)
ניצל כמו:	קוסם: 36
מוראל:	11
סוג אוצר:	אין
נטיה:	רשע
ערך בנק"י:	5,450

במישור יסוד האש, שליטי האפריטי מכונים אמירים. הם נראים כאפריטים רגילים גדולים במיוחד (גובה 5-10 מ'). כלי נשק רגילים או אפילו כלי נשק הפחותים מכישוף של +2 לא ישפיעו עליהם. אמירים מתחדשים אף הם בקצב של 2 נקודות לסבוב.

אמיר יכול לבצע את כל תכונותיו של אפריטי רגיל (מערכת למתקדם, עמ' 45) לעיתים קרובות ככל שיחפץ פעם בסבוב. כמו כן הוא יכול להיכנס לתוך או לעזוב את מישור האתר ע"י ריכוז משך סבוב 1 שלם.

כוחות מיוחדים שניתן להשתמש בהם פעם ביום הם הענקת **משאלת** אחר, הטלת **כדור אש**, **אדמה לאש**, או **ענן מתפוצץ** (הכל כקוסם דרגה 20).

עמוד האש של אמיר מצית את כל העצמים הדליקים בטווח 5 מ' ומוסיף בונוס של 2-16 נקודות לכל התקפת אגרופים. הוא יכול לשמור על צורתו ללא הגבלה. אצילים אלו יכולים לעוף עם משקל של עד 25,000 מט מבלי להתעייף, או כפל הכמות בהליכה. לא ניתן לזמן אמירים בלחשים, ורק חפצי קסם מעטים משפיעים עליהם. בד"כ יופיעו במישור הראשוני רק בתגובה לקריאות אפריטי שלא נוהגים בו כהלכה.

באסיליסק

באסיליסקים הינם מקומיים הן למישור הראשוני והן לביתם המקורי, **מישור יסוד האדמה**. הפרטים שניתנו במערכת למתקדם (עמ' 47) חלים על שני המישורים.

במישור האדמה הבאסיליסק הוא פשוט יצור דמוי לטאה העשוי אבן. מבט ה-30 מ' שלו מאט יצורים העשויים אדמה (בדומה ללחש הקוסמים ההפוך **זלזל**) משך 6-1 סבובים. (אין גלגול הצלח). המבט יכול עדיין לאבן יצורים שאינם עשויים אדמה (גלגול הצלה יישים). באסיליסק יכול להתחפר דרך אבן צפופה מאוד בקצב 60 (20) מ'. בד"כ הוא נמנע מצורות חיים אחרות.

בדלחן

דרג שריון:	2
קוביות פגיעה:	*9
קצב תנועה:	80 (26) מ'
התקפות:	3 מסמרים
נוק:	1-12/1-12/1-12
מספר מופיע:	1-6 (10-1,000)
ניצל כמו:	אלף: 9
מוראל:	9
סוג אוצר:	מיוחד
נטיה:	צדיק
ערך בנק"י:	1,600

הבדלחנים הינם יצורים נבונים העשויים אבן בדולח. הם מקומיים למישור יסוד האדמה.

בדלחן נראה כקבוצה של 12 מסמרי בדולח מוזהבים, כולם יוצאים החוצה מנקודה מרכזית. הוא חסין בפני רעל, כלי נשק רגילים, כל לחשי עוצמות 1 ו-2, וכל ההתקפות המבוססות על אור. בדלחן יכול לגלות נעלם לפי רצונו ויכול להשתמש בגילוי קסם, בטול קסם, זרוז או **אזי לאדמה** 3 פעמים ביום (הכל כאילו הוטל בידי קוסם דרגה 9). הבדלחנים מתקשרים בעזרת טלפתיה (טווח 40 מ') או, אם קשר מוחי גורם לתגובות עלובות, בהודעות כתובות.

בדלחן יכול להתקיף בנגחו את יריביו עם מסמרי, ויכול להתקיף עד שלוש פעמים בסיבוב.

לבדלחנים יש חברה נרחבת ומורכבת בממלכותיהם, והם חיים בשלום ומסייעים ליסודני האדמה. הם מקבלים אורחים בברכה, ולהוטים לקבל מידע חדש מכל סוג שהוא. הם יראים מפני הלהקות ומקיימים עמם מלחמה בלתי פוסקת, בחפצם לאחד את כל היצורים האחרים נגדם. הבדלחנים הינם אף אויבי ההידרקס, למרות שהם נתקלים בהם רק לעיתים נדירות. הם יראים מפני יצורים והתקפות מסוג מים.

גורגון

גורגונים מקומיים הן למישור הראשוני והן לביתם המקורי, **מישור יסוד האדמה**. רב הפרטים שניתנו במערכת מו"ד למתקדם (עמ' 48) מתייחסים לגורגונים בשני המישורים.

ובונה ערים ואמצעים שונים. אויביהם הינם האונדיניים והבלחניים, והאם יראים מפני יצורים והתקפות מסוג אור.

הליון*

1	דרוג שריון:
9	קוביות פגיעה:
30 (10) מ'	קצב תנועה:
80 (26) מ'	בתעופה:
1 אחיזה	התקפות:
ראה להלן	נוק:
1-4 (2-40)	מספר מופיע:
לוחס: 9	ניצל כמו:
9	מוראל:
מיוחד	סוג אוצר:
צדיק	נטיה:
1,600	ערך בנק"י:

הליונים הינם יצורים נבונים בגודל ענק, העשויים אש. הם מקומיים למישור יסוד האש, ורק לעיתים נדירות יתקלו במקומות אחרים. הליונים הינם טובים במיוחד ונמנעים מאלימות.

הליון נראה כטבעת להבית בקוטר 6 מ'. הוא חסין בפני רעל, כלי נשק רגילים, כל הלחשים מעוצמות 1 ו-2 וכל ההתקפות המבוססות על אדמה.

הליון יכול לגלות בלתי נראים לפי רצונו, ויכול להשתמש בגילוי קסם, ביטול קסם, קיר אש ואדמה לאש 3 פעמים ביום. כמו-כן הוא יכול לשלוט באש לחלוטין, בשנתו אותה לצורה מוצקה, נוזלית או גזית לפי רצונו. (גלגול הצלה ישנים לגבי יצורים מסוג אש).

הליון מתקיי ביצרו טבעת סביב יריבו. אם גלגול הפגיעה שלו הצליח, הוא נכרך סביב הקרבן, שאז אינו יכול לזוז. ההליון יכול ללחוץ לגרימת 16-2 נקודות נוק (לסיבוב) אולם רק לעיתים נדירות ינסה לפגוע ביריבים בדרך זו, בהעדיפו לדון בתנאי שלום. יחד עם זאת יגן על עצמו אם יותקף.

הליונים הינם פילוסופים ומתווכים מפורסמים. אויביהם הינם האפריטיים וההאוויים, והם יראים מפני יצורים והתקפות מסוג מים.

אחי השמש (ראה מודול 2א) הינם קרובים רחוקים של ההליונים, השוכנים במישור הראשוני.

כוחות מיוחדים שניתן להשתמש בהם פעם ביום הם הענקת משאלת אחר, הטלת ענן מוות, מים לגו או שליטה על מזג האוויר.

מערבולת הרוחות של פאשה, 40 מ' גובהה 13 מ' קוטר בחלקה העליון, 3 מ' קוטר בבסיסה והיא יכולה לנוע בקצב של 80 (26) מ'. בניגוד לגייני רגיל, הוא יכול להכנס או לפשוט צורת מערבולת רוחות בסבוב 1 בלבד. צורה זו גורמת 3-36 נקודות נוק לכל מי שבדרכו, וטובחת כל קרבן של פחות מ-5 קוביות פגיעה אלא אם כן מבוצע גלגול הצלה נגד קרן מוות. אצילים אלו יכולים לעוף עם משקל של עד 20,000 מט מבלי להתעייף, או כפל הכמות בהליכה.

לא ניתן לזמן פאשות בלחשים, ורק חפצי קסם מעטים משפיעים עליהם. בד"כ הם מופיעים במישור הראשוני רק בתגובה לקריאות גייני שלא נוהגים בו כהלכה.

הידרקס*

2	דרוג שריון:
5 עד 12**	קוביות פגיעה:
20 (6) מ'	קצב תנועה:
60 (20) מ'	בשחיה:
2 טפרים או מיוחדות	התקפות:
10-1/10-1 או ראה	נוק:
להלן	מספר מופיע:
1 (1)	ניצל כמו:
לוחס, דרגה כפולה	מוראל:
9	סוג אוצר:
מיוחד	נטיה:
צדיק	ערך בנק"י לפי קוביות פגיעה: משתנה

הידרקס הוא יצור נבון דמוי-סרטן העשוי קרח. הוא מקומי למישור יסוד המים, וכמעט לעולם לא ימצא במישור הראשוני. למרות שההידרקסים צדיקים בהתנהגותם, רובם רעים.

להידרקס 6 רגליים ו-3 צבתות, הממוקמים במקביל סביב גוף דמוי-סרטן. הידרקס חסין מפני כלי נשק רגילים, כל לחשי עוצמות 1 ו-2 וכל ההתקפות המבוססות על אש. הידרקס יכול לגלות נעלם לפי רצונו, ויכול להטיל גילוי קסם, רשת, ביטול קסם, סופת/קיר קרח ומים לקרח 3 פעמים ביום (הכל כקוסם דרגה 9).

ההידרקס משתמש בכלים העשויים קרח,

נתונים למישור האדמה: קב"פ 4, מס' הת' 1 קרח, נוק 1-4, מ"מ 1-8 (3-36), ניצל 4, מוראל 5, ס"א אין, נט נ', נק"י 75.

במישור האדמה גורגון הינו חיית מרעה מקומית, המגודלת בידי יצורי הלהקה, "נחלבת" (למרות שזול זה מר ושמוני במונחים אנושיים) או נשחטת למאכל. נשיפתו יכולה עדיין לאבן יצורים שאינם עשויים אדמה (גלגול הצלה יישים).

גייני זוטרי

המידע הנוסף הבא מתיחס לגיינים שנתקלים בהם במישור, מישור יסוד האוויר. הפרטים שנתנו בערכה למתקדם (עמ' 47) יתיחסו תמיד לגיינים שנתקלים בהם במישור הראשוני.

הגייני הוא בלתי נראה מטבעו, וצורתו כענן רב גוני ערפילי נע. הוא מחוסן מפני כלי נשק רגילים, כל לחשי דרגה 1 וכל ההתקפות המבוססות על מים. גייני יכול לגלות בלתי נראים לפי רצונו (טווח 40 מ').

נתונים למישור היסודי: דרג"ש 3, קב"פ 1+7, תנ' 80 (26) מ', מס' התק' מהלומה 1 או מיוחדת, נוק 2-16 או מיוחד, מ"מ 1-4 (1-100), ניצל 14, מוראל 9, ס"א מיוחד, נט רשע, נק"י 1,025.

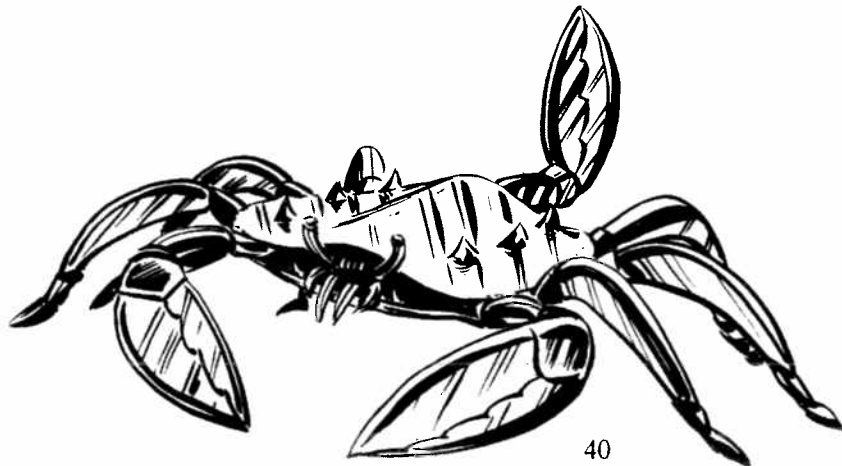
הגיינים הם טובי לב ביסודם אעפ"י שהתנהגותם רשעה מאוד. ממלכתם מסבירת הפנים ידועה בשל העדר חוקים בה יסודני האויר והגיינים שוכנים בשלום בד"כ, למרות שמריבות לא שכיחות וקרבות נדירים אכן מתרחשים. אויביהם הינם ההאוויים והאפריטיים, והם יראים מפני יצורים והתקפות מסוג אדמה.

גייני, עליון* (פאשה)

-2	דרוג שריון:
15**	קוביות פגיעה:
40 (13) מ'	קצב תנועה:
120 (40) מ'	בתעופה:
2 אגרופים או מערבולת רוחות 1	התקפות:
30-3/30-3 או 3-36	נוק:
+ מיוחד	מספר מופיע:
1 (1)	ניצל כמו:
קוסם: 30	מוראל:
11	סוג אוצר:
אין	נטיה:
רשע	ערך בנק"י:
4,200	

במישור יסוד האוויר שליטי הגיינים ידועים כפאשות. הם נראים כגיינים רגילים גדולים מאוד. כלי נשק רגילים לא אפילו כלי נשק הפחותים מכישוף של 2+ לא ישפיעו על פאשה. הם מתחדשים בקצב של 3 נקודות לסבוב.

פאשה יכול לבצע את כל תכונותיו של גייני רגיל (מערכת המתקדם, עמ' 48) לעיתים קרובות ככל שיחפץ, עד פעם בסבוב. הוא יכול אף להכנס לתוך או לעזוב את מישור האתר ע"י ריכוז משך סבוב 1 שלם.



500	1-8	*6
850	1-10	*7
1,200	1-10	*8
1,600	2-12	*9
1,600	2-12	*10
1,900	2-16	*11-12
2,300	3-18	*13-16
3,150	4-24	*17-20
4,500	5-30	*21

"הלהקות" הינן צורות חיים מקומיות למישור יסוד האדמה. לכל כח חיים בודד יש מאות גופים דמויי חרקים. גודל הגופים נע מ-1 עד 7 מטר אורכם. האורך מתייחס לקוביות הפגיעה. פרטים על הגופים הבודדים ניתנים לעיל.

כח חיי להקה אחת יכול לשלוט בעד 10,000 קוביות פגיעה של גופים. גופים מחליפים יכולים להיווצר בקצב של 1 קוביית פגיעה לתור. בניגוד לחרקים, אין גוף "מלכה" כח החיים נפרש לרווחה בשכנו בכל הגופים במידה שווה. כח החיים יכול לשלוט רק בגופים הפרושים בשטח של 160 ק"מ לאורכו. אם נלקח מחוץ לטווח זה, גוף הופך לדבר חסר דעה המת תוך 10-1 ימים. כל כוכב בממלכת הלהקות מאוכלס ב-100-1 כוחות חיים.

כל כח חיים עצמאי נושא שם משלו. כל הגופים בכח חיים בודד יגיבו לאותו שם, דבר העלול לגרום למבוכה כשמדברים עם יצור להקה. היצור עצמו יכול למות רק אם כל גופיו הושמדו.

יצורי הלהקה אינם מחשיבים אף צורת חיים אחרת לנבונה. כשנדרש יותר מקום, להקן פשוט ינסה לקחת אותו, מבלי להתחשב ביצורים אחרים; לכן, הם נחשבים לרעים. יצורי להקה יריבו זה עם זה לעיתים קרובות במלחמה זו על מרחב מחיה.

יצור להקה יכול להשתמש בתע"ח ובטלקוויז (עד 20,000 מט) ככל שיחפוץ, עד פעם בתור. הוא מתקשר ע"י טלפניה, בשוחחו ישירות למוחות האחרים. הוא נבון בצורה בלתי רגילה, ויכול לנהל בקלות תריסרי שיחות בו-זמנית.

כל להקה הינו צדיק ביותר ותמיד מסוכן. יצור להקה מקריב גופים כנדרש להשגת מטרה, ולכן המוראל של הגוף הינו 12. היצור חסין בפני כל ההשפעות הנפשיות (הקסמה, מאחז, הרדמה וכד') אולם הגופים חשופים למהומות והתקפות הגורמות נזק מרוב הסוגים. בשל חוסר החשבתו גופים בודדים, להקה בד"כ לא יטרח לנסות להצילם. במשחק, הוא פשוט נכשל בכל לגולי ההצלה מרצונו. יחד עם זאת, אם 10% מגופי הלהקה או יותר אבדו במהלך פעולה בודדת (התקלות עם אויבים, למשל), היצור יפתור את הבעיה בדרכי שלום (במשא ומתן, הימנעות וכד') או שיקרא ללהקות אחרות לעזרתו.

אויבי הלהקות הינם הבדלחנים והאוונדינים. הם יראים מפני יצורים והתקפות מסוג אש.

מספר מופיע:	5 או יותר (ראה להלן)	5 יסודון*
ניצל כמו:	1 או יותר (ראה להלן)	דרוג שריון:
מוראל:	*1 או יותר (ראה להלן)	קוביות פגיעה:
סוג אמצר:	120 (40) מ'	קצב תנועה:
נטיה:	1	התקפות:
ערך בנק"נ עפ"י קוביות פגיעה: משתנה	לפי גודל (ראה להלן)	נזק:

קוביות פגיעה	דרוג שריון	נזק	קוביות פגיעה	דרוג שריון	נזק
1-2	5	1-2	17-18	-3	3-30
3-4	4	1-4	19-20	-4	4-32
5-6	3	1-6	21-22	-5	5-40
7-8	2	1-8	23-24	-6	6-48
9-10	1	2-12	25-26	-7	7-56
11-12	0	2-16	27-28	-8	8-64
13-14	-1	2-20	29-30	-9	9-72
15-16	-2	3-24	31-32	-10	10-80

יסודונים חיים בערים ועיירות בכוכבים משלהם. הן הכוכבים והן חומרי הבניה עשויים מחומר יסוד טהור, בצורה מוצקה, נוזלית או גזית. ביקום של מישורו, כל גזע יסודונים שוכן באלפי כוכבים.

גזעי היסודונים עתיקים בהרבה מהאנושות, ומתורבתים יותר בדרכים רבות. יש להם סוגי אימוניות לכל ששת החושים.

ישנם יסודונים ההופכים לכהנים או לקוסמים בדרכים דומות לאלו של בני-אדם. יחד עם זאת, על יסודון להיות בוגר בן 9 או יותר קוביות פגיעה טרם יכול ללמוד ידע זה. רבים מלחשיהם של היסודונים שונים לחלוטין, וחלקם אינם יכולים להיות מוטלים בידי בני-אדם אלא אם כן הם בצורת יסודונים.

הנתונים לעיל מתייחסים רק ליסודונים שנתקלים בהם במישור קיומם שלהם. במישור הראשוני תכונותיהם מוגבלות ביותר (מערכת למתקדם, עמ' 51). כוכבית אחת (לחישוב נק"נ) מתייחסת אך ורק ליסודונים שנתקלים בהם במישור שלהם.

יסודונים הינם צורת החיים השלטת במישור היסוד, והם מתייחסים לעצמם כאל "אנשים". גודלם יכול לנוע בין 1 עד 32 קוביות פגיעה והשליטים גדולים הרבה יותר (50 קוביות פגיעה לפחות, ויתכנו מעל 100).

שיטת שלטונם דומה לזו שבדומיניונים של בני-האדם (למרות שבפרטים אחרים אין דמיון).

צורתו הטבעית של יסודון דומה לבועה. הוא יכול ליצור "זרועות" כנדרש, עד מקסימום של 1 לקוביית פגיעה, אולם ביכולתו לתקוף במכה אחת בלבד לסבוב. צורת החומר של היסודון מוחזקת בידי כח החיים שבו. ככל שהיסודון צעיר יותר כן ביכולתו להחזיק פחות חומר. לכן, השפעות הזקנה יכולות לשנות גודל יסודון. תוחלת חייו היא 30 עד 35 קוביות פגיעה.

יסודונים קטנים נוצרים כאשר יסודון גדול מפצל את עצמו, כשה מתרחש, היסודון ה"זרוע" מתחלק למספר חלקים השווה לקוביות הפגיעה שלו; לכל יסודון חדש יש קוביית פגיעה 1. הדבר אינו מתרחש לעיתים קרובות, והיסודונים שומרי-יסוד ביותר באשר לפרטי התהליך.

יסודונים ואשים בד"כ ביצורים מהמישור הראשוני (עונשין של 1- לכל לגולי התגובה). הם יכולים לזהות מבקרים כאלו לפי ריחם. יחד עם זאת, אם המבקרים מופיעים בצורת יסודון, הם מעריכים את המאמץ (בונוס של +1 לכל לגולי התגובה). בכל מקרה, הם בד"כ לא יתקפו או יסייעו למבקרים פרט לנסיבות מיוחדות. למרות שרובם ניטרלים - יסודונים צדיקים (שולטים) ורשעים (בוגדים) אכן קיימים. חלקם אפילו טובים או רעים.

דרוג שריון:	3	
קוביות פגיעה:	*3 עד *21	
קצב תנועה:	50 (16) מ'	
התקפות:	נשיכה או מיוחדות	
נזק:	משתנה לפי קוביות פגיעה	
מספר מופיע:	2-8 (100-1)	
ניצל כמו:	ראה להלן	
מוראל:	12	
סוג אמצר:	מיוחד	
נטיה:	צדיק	
ערך בנק"נ:	משתנה לפי קוביות פגיעה	
קוביות פגיעה	נזק נשיכה	נק"נ
*3	1-6	50
*4	1-6	125
*5	1-8	300

על כח. לדוגמא: חרז 4* תגרום ל-4 נקודות נזק לפלסמה.

פלסמה יכולה להינזק רק בידי כלי נשק קסומים (כמוסבר לעיל) וצורות התקפה המבוססות על דומיננטיות של יסודות.

פעם בתור, פלסמה יכולה "לבזבז" 10 מנקודות הפגיעה שלה על יצירת ענן חומצה המבוסס על היסוד שלה. לענן זה קוטר של 10 מ', הגורם ל-20 נקודות נזק לכל שבתוכו (פרט לפלסמה). כל קרבן רשאי לבצע גלגול הצלה אחד נגד נשיפת דרקון כדי לספוג 1/2 מהנזק. הענן נשאר משך 1-6 סבובים. פלסמה בד"כ שומרת צורת התקפה זו לשימוש בעת מנוסה.

קוקאטריס

קוקאטריס הינם מקומיים הן למישור הראשוני והן לביתם המקורי, מישור יסוד האדמה. הפרטים שניתנו במערכת למתקדם (עמ' 56) יחולו תמיד רק על קוקאטריסים שנתקלים בהם במישור הראשוני.

במישור האדמה, קוקאטריס הינו יצור חד-רגל דמוי ציפור ארוכה, העשוי אדמה רכה. הוא כמעט ואינו מזיק, ומסוגל לגרום רק ל-1 נקודות נזק בהתקפת מקור. מגעו יכול עדיין לאבן יצור שאינו עשוי אדמה (גלגול הצלה ישנים).

נתונים למישור היסוד: דרג"ש 6, קב"פ 9+1, תנ' 80 (26) מ', מס' מופיעים 1-20 (40-2), ניצל ל, מוראל 7, ס"א מיוחד, נט' 15, נק"י 15.

מולדתם הם ידועים בשם הנשמע כ"האוו".

אם יוזמ, משרת אזורי לא ילחם, וניתן להזיק לו רק ע"י לחשים או כלי נשק קסומים. הוא נע במהירות אדירה, בהפתיעו לרוב את קרבנו (7-1 ב 8ק1). הוא יכול לעוף עם עד 5,000 מט במהירות רגילה, או עד 10,000 מט ב-1/2 מהירות. הסיכוי באחוזים להשתחרר מתפיסת המשרת שווה לקוביות הפגיעה של הקרבן.

במישור-מולדתם, להאווים יש את קיסרות הרוע שלהם, המושלת באיזורים בהם ישנם מעט או כלל אין יצורים אחרים. אויביהם הינם ההליונים והגיניים. הם מפחדים מיצורים ומהתקפות מסוג אדמה.

סלמנדר

למרות נדירותם במישור הראשוני, סלמנדרים כפור ולהבה הן שוכנים נפוצים במישור הולדתם (מישורי יסוד האוויר ואש, בהתאמה). כל הפרטים שניתנו במערכת למומחה (ע' 53) מתייחסים לשני המישורים. הם בעלי בינה מוגבלת ולעיתים פושטים על איזורים מתורבתים לשם מזון.

פאשה: ראה גיני עליון

פלסמה

דרוג שריון:	0	רגיל	4	נקב
קוביות פגיעה:	6*	40 (13) מ'	40 (13) מ'	12
קצב תנועה:	40 (13) מ'	2 טפרים	2 טפרים	40 (13) מ'
התקפות:	2-12/2-12	2 טפרים	2 טפרים	3-18/3-18
נזק:	1-10	1-10	1-4	1-4
מספר מופיע:	6	לוחס: 6	לוחס: 12	12
ניצל כמו:	9	9	11	11
מוראל:	9	9	11	11
סוג אוצר:	מייוחד	מייוחד	מייוחד	מייוחד
נטיה:	רשע	רשע	רשע	רשע
ערך בנק"י:	500	500	1,900	1,900

פלסמה נראית כשלד רגיל או ענק, העשוי מחומר יסוד. ישנן ארבע סוגי פלסמות, אחת לכל יסוד. פלסמה עשויה מהרכבה של חומר יסוד ואקטופלסמה (אתר מוצק). היא אינה יכולה להתקיים בבטחון באף מישור פרט לאתרי, ולעיתים נתקלים בה בתוך מחילת-תולע. בכל מישור פרט לאתר, פלסמה תאבד אוטומטית קובית פגיעה אחת לסבוב בשל ניקוז אנרגיה, בהעלמה עם מותה.

פלסמה ניזונה מהיסוד שלה, ומתחדשת לאחר נזק בקצב של נקודה 1 לסבוב. כל התקפה קסומה המבוססת על היסוד שלה תגרום לפלסמה לצבור קוביות פגיעה ונקודות פגיעה. לדוגמא: כדור אש המוטל בפלסמת אש בידי קוסם מדרגה 9 יגרום לה לצבור מייד 9 קוביות פגיעה נוספות (9-72 נקודות פגיעה).

פלסמות חסינות בפני רעל וכלי נשק רגילים, וכלי נשק קסומים גורמים להם נזק קל בלבד. כל מהלומה מכלי נשק קסום גורמת רק לנזק הקסם שלו ("הפלוסים"), מתעלמים מנזק כלי נשק רגיל ומבונוסים

מדוזה

מדוזות הינן מקומיות למישור הראשוני ולמישור המקורי, מישור יסוד האדמה, כאחד. הפרטים שניתנו בערכה למתחיל (כללי משחק לשה"מ, עמ' 41) מתייחסים תמיד למדוזה שנתקלים בה במישור הראשוני.

במישור האדמה, המדוזה היא ערב-רב מגעיל ומתפתל של מחושים באורך 3 מ' המחוברים לגוף כדורי קטן וגושי. גם מספר עיניים על גבעולי-עין באורך 30 ס"מ צצים מהגוף. בפה שיניים רבות. המחושים משומשים הן לתנועה (60 מ' לתור) והן ללחיסמה. המדוזה יכולה להתקיף עם 10 מחושים לסיבוב. לכל מכה נדרש גלגול הצלה נגד שיתוק (האורך 8-2 סבובים אם נכשל. קרבן משותק נגרר לפה וננשך בספגו 2-16 (8ק2) נקודות נזק לסבוב (לא נדרש כל גלגול פגיעה בזמן שהקרבן משותק).

נתונים למישור היסוד: דרג"ש 4, קב"פ 9**8, תנ' 60 (20) מ', מ"מ 4-1, ניצל ל4, מוראל 9, ס"א (F) נט רשע, נק"י 1750.

מהלך בלתי נראה (שאהי)

גזע (המהלכים הבלתי נראים) (מונח של בני-אדם) חי במישור יסוד האוויר. הם מכנים עצמם בשם "שאהי". כל הפרטים שניתנו במערכת למתקדם (ע' 52) מתייחסים למישור הראשוני ולמישורי היסוד כאחד, פרט לכך שהם הרבה יותר מהירים במישור-מולדתם: 120 (40) מ'.

במישור מולדתם השאהים דומים מאוד לדופלנגרים, הם יכולים להשתמש בתע"ח לפי רצונם, ויכולים לשנות דמות לכמעט כל צורה המקומית למישורם. בד"כ הם מופיעים כיסודוני אויר, גינים, או האויים. צורתם האמיתית כמעט וזהה לזו של יסודון אויר, למרות שהיסודונים מכירים בהבדל מדי פעם השאהים נשכרים בידי גינים והאויים כשומרים או מרגלים.

לשאהי יכולות להיות 1 עד 12 קוביות פגיעה למרות שכולם בערך בגודל אדם בצורתם הטבעית. חלקם ידועים כמטילי לחשים. הם מעדיפים משא ומתן על פני קרב, ויש להם אך מעט שונאים. הם יראים מפני יצורים והתקפות מסוג אדמה.

משרת אוורירי* (האוו)

דרוג שריון:	0
קוביות פגיעה:	16**
קצב תנועה:	80 (26) מ'
בתעופה:	360 (120) מ'
התקפות:	1
נזק:	8-32
מספר מופיע:	1 (1-4)
ניצל כמו:	לוחס: 16
מוראל:	9
סוג אוצר:	אין או מייוחד
נטיה:	רשע
ערך בנק"י:	3,250

משרתים אווריריים הינם יצורים מקומיים למישור יסוד האוויר. נתקלים בהם במישור הראשוני רק אם יוזמו ע"י כהן. במישור

לוחות וטבלאות

1. סוגי אוצרות

1א. אוצר קבוצתי (במאורה, לא נישא)
 חלק א': מטבעות

רשימות האוצר במדור זה כוללות את כל החפצים שניתנו בערכות למתחיל ולמתקדם, בתוספת מספר חפצים חדשים. כל הלוחות והטבלאות מובאים יחד לשם הפניה נוחה. פנה לתאורים המפורטים ברנע

שהוחלט על חפץ. בכל הגלגולים משתמשים בקוביות אחוזים אלא אם כן מצויין אחרת. שה"מ רשאי תמיד לבחור תוצאה מהטבלה, במקום לגלגל תוצאה אקראית.

חלק ב': אבני חן, תכשיטים וחפצי-קסם

אבני חן, תכשיטים וחפצי קסם			
סוג	אבני-חן תכשיטים	קסם	קסם
P,Q,R	אין	אין	אין
S,T	אין	אין	אין
U	1-2 5%	1-4 5%	2% כל 1
V	1-2 10%	1-4 10%	5% כל 1

2. אבני חן

ערכיהן של אבני-חן			
ק%	ערך	דוגמאות	
01-03	10 פ"ז	אכטיס, קוררץ, טורקז	
04-10	50 פ"ז	בדולח, ישפה, שוהם	
11-25	100 פ"ז	ענבר, אחלמה, אלמוג, נופך, ירקן	
26-46	500 פ"ז	תרשיש, פנינה, טופאז	
47-71	1,000 פ"ז	כדכד, אופאל	
72-90	5,000 פ"ז	איזמרד, אודם, ספיר	
91-97	10,000 פ"ז	יהלום, יקינטון	
98-00	50,000 פ"ז	ברקת, טריסטל, מיוחדות	

3. תכשיטים

3א. ערכי תכשיטים

ערכי תכשיטים					
ק%	ערך*	מע"מ**	ק%	ערך*	מע"מ**
01	100	10	46-58	5,000	25
02-03	500	10	59-69	7,500	25
04-06	1,000	10	70-78	10,000	25
07-10	1,500	10	79-85	15,000	25
11-16	2,000	10	86-90	20,000	50
17-24	2,500	10	91-94	25,000	50
25-34	3,000	25	95-97	30,000	50
35-45	4,000	25	98-99	40,000	50
			00	50,000	50

* כל הערכים עשויים להשתנות בעד 15% מעל או מתחת לסכום הנתון, אם שה"מ חפץ להתאימם ולשנותם.

** מעמסה (מע' אפשרות במט'.

סוג	מטבעות (באלפים)				
	פ"נ	פ"כ	פ"א	פ"ז	פ"פ
A	1-6 25%	1-6 30%	1-4 20%	2-12 35%	1-2 25%
B	1-8 50%	1-6 25%	1-4 25%	1-3 35%	אין
C	1-12 20%	1-4 30%	1-4 10%	אין	אין
D	1-8 10%	1-12 15%	אין	1-6 60%	אין
E	1-10 5%	1-12 30%	1-4 25%	1-8 25%	אין
F	אין	2-20 10%	1-8 20%	1-12 45%	1-3 30%
G	אין	אין	אין	10-40 50%	1-6 50%
H	3-24 25%	1-100 50%	10-40 50%	10-60 50%	5-20 25%
I	אין	אין	אין	אין	1-8 30%
J	1-4 25%	1-3 10%	אין	אין	אין
K	אין	1-6 30%	1-2 10%	אין	אין
L	אין	אין	אין	2-8 40%	3-30 50%
M,N,O	אין	אין	אין	אין	אין

חלק ב': אבני חן, תכשיטים וקסמים

סוג	אבני-חן	תכשיטים	חפצי-קסם
A	6-36 50%	6-36 50%	30% כל 3
B	1-6 25%	1-6 25%	10% חרב, כלי נשק שונה או שריון
C	1-4 25%	1-4 25%	10% כל 2
D	1-8 30%	1-8 30%	15% כל 2 + 1 שיקוי
E	1-10 10%	1-10 10%	25% כל 3 + 1 מגילה
F	2-24 20%	1-12 10%	30% שיקוי, 1 מגילה + כל 3 פרט לכלי נשק
G	3-18 25%	1-10 25%	35% כל 4 + 1 מגילה
H	1-100 50%	10-40 50%	15% שיקוי + 1 מגילה + כל 4
I	2-12 50%	2-12 50%	15% כל 1
J,K	אין	אין	אין
L	1-4 50%	אין	אין
M	5-20 55%	2-12 45%	אין
N	אין	אין	40% 2-8 שיקויים
O	אין	אין	50% 1-4 מגילות

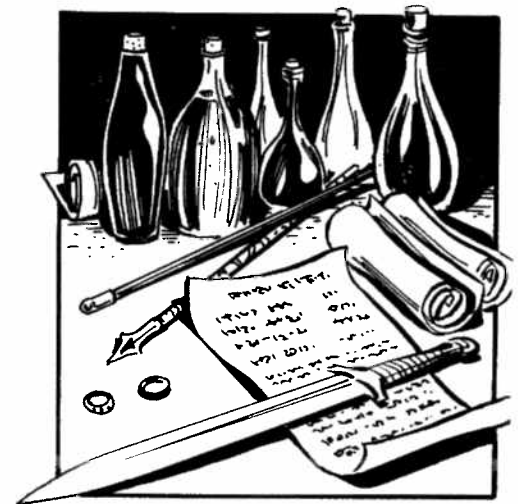
1ב. אוצר אישי (נישא לא במאורה)

חלק א': מטבעות

סוג	פ"נ	פ"כ	פ"א	פ"ז	פ"פ
P	3-24	אין	אין	אין	אין
Q	אין	3-18	אין	אין	אין
R	אין	אין	2-12	אין	אין
S	אין	אין	אין	2-8	אין
T	אין	אין	אין	אין	1-6
U	1-100 10%	1-100 10%	אין	1-100 5%	אין
V	אין	1-100 10%	1-100 5%	1-100 10%	1-100 5%

33. סוגי תכשיטים

סוגי תכשיטים		
ערך (בפ"ז)		
15,000-50,000	4,000-10,000	100-3,000
נדיר	לא שכיח	שכיח
1. אבזם	אבנט	גולה
2. אצדעת	אצדעת	חרפונית
3. חח	זרוע	כף ארנב
4. חרוזים	לב	כתר
5. משכיה	מחרוזת	מדליון
6. סיכה	נטיפה	נזר
7. פריפה	עגיל	סגולה
8. צמיד	עלה	עטרה
9. שרשרת	קולר	קמע
10. תליון	תלתן	שרביט
מרובע עלים		



4. כל חפצי הקסם

סוג החפץ הקסום

טבלת חפצי הקסם בה יש להשתמש:

סוג חפצי הקסום	ק%
5. שיקויים	01-25
6. מגילות	26-37
7. בדידים, מטות וקנים	38-46
8. טבעות	47-52
9. חפצי קסם שונים	53-62
10. שריונות ומגינים	63-72
11. קליעים ומתקנים	73-83
12. חרבות	84-92
13. כלי נשק שונים	93-00

5. שיקויים

סוג השיקוי	ק%
אומץ רוח	01-02
אריכות ימים (מתקדם)*	03-04
אלסטיות	05
אתריות	06
גבורה (מתקדם)	07-09
גדילה (מתחיל)	10-11
דחית חרקים	12-13
דיבור	14-15
דיבור חלום	16-17
הגנה	18-19
הטעיה (מתקדם)	20-23
העלמות מעין (מתחיל)	24-26
התאיידות (מתחיל)	27-29
התבוללות	30
התמזגות	31-32
זריזות	33-34
חופש	35
טיפוס	36-37
כח	38-39
כח ענק (מתקדם)	40-42
מהירות (מתקדם)	43-46
מזל	47
מזיעור (מתחיל)	48-49
מציאת אוצרות (מתקדם)	50
מרפא (מתחיל)	51-56
נשימת מים	57-58
נוגדן	59-61
סופר-ריפוי	62-64
עמידות באש (מתקדם)	65-67
פגיעות (מתקדם)	68-69
פיתומות	70-71
צורת יסודון	72-73
ראיה	74-75
ריחוף (מתחיל)	76-77
רע"ח	78-79
רעל (מתחיל)	80-82
שחיה	83-85
שינוי עצמי (מתקדם)	86-88
שליטה באדם (מתקדם)	89
שליטה באל-מתים (מתקדם)	90
שליטה בדרקונים	91
שליטה בחיות	92
שליטה בענק (מתקדם)*	93
שליטה בצמחים (מתקדם)	94-95
תעופה (מתקדם)	96-98
תע"ח (מתחיל)	99-00

* מידע נוסף ניתן במערכת זו.

6. מגילה

סוג המגילה	ק%
אמת	01-02
הארה	03-04
הגנה מפני קסם (מתקדם)	05-08
הגנה מפני אל-מתים (מתחיל)	09-15
הגנה מפני חיות-אדם (מתחיל)	16-23
הגנה מפני יסודונים (מתקדם)	24-29
השהייה (מ)	30
חזרה (מ)	31
חקירה	32-33
לחשים (ראה להלן)*	34-58
מגיות (מ)	59-60
מחסה	61-62
מילכוד	63-64
מיפוי	65-67
מפת אוצר קסום (מתחיל)*	68-70
מפת אוצר רגיל (מתחיל)*	71-74
מפת מטמון לאוצר מיוחד (מתקדם)*	75
מפת מטמון לאוצר משולב (מתקדם)*	76-77
פתחים	78-79
ציוד	80-82
קללה (מתרחשת כשקוראים אותה: מתחילה)*	83-90
בריאה	91-92
ראיה	93-94
תפיסת לחשים	95-97
תקשורת	98-00

* מידע נוסף ניתן במערכת זו

מגילות לחשים

סוג 6א. סוג המגילה		סוג 6ב. עוצמת הלחש	
ק%	סוג	כהן או דרואיד	עוצמת לחש
01-70	קוסם	01-34	01-28
71-95	כהן	35-58	29-49
96-00	דרואיד	59-76	50-64
		77-88	65-75
		89-95	76-84
		96-99	85-91
		00	92-96
			97-99
			00

גלגל לסוג אחד בלבד למגילה; אז מצא את עוצמת כל לחש בנפרד.

7. בדידים, מטות וקנים

ק%	סוג הבדיד, מטת או קנה
01-04	בדיד אשליות (ק) (מתקדם)
05-09	בדיד ברקים (ק) (מתקדם)
10-13	בדיד היפוך (ק) (מתקדם)
14-18	בדיד כדורי-אש (ק) (מתקדם)
19-22	בדיד לגילוי דלתות סתרים (ק) (מתקדם)
23-27	בדיד לגילוי האיב (ק) (מתחיל)
28-31	בדיד לגילוי מלכודות (ק) (מתקדם)
32-36	בדיד לגילוי מתכות (ק) (מתקדם)
37-41	בדיד לגילוי קסם (ק) (מתחיל)
42-45	בדיד פחד (ק) (מתקדם)
46-50	בדיד קור (ק) (מתקדם)
51-55	בדיד שינוי (ק) (מתקדם)
56-60	בדיד שיתוק (ק) (מתחיל)
61-62	מטת ביטול לחשים
63-65	מטת הדרואידים (דר)
66-68	מטת הכאה (מ) (מתקדם)
69	מטת כשפים (ק) (מתקדם)
70-72	מטת נחש (כ) (מתחיל)
73	מטת עוצמה (ק) (מתקדם)
74-75	מטת פגיעה (כ)
76	מטת ציווי (מ) (מתקדם)
77-83	מטת ריפוי (כ) (מתחיל)
84-85	מטת ריקבון (כ) (מתקדם)
86-88	מטת של יסוד (ק)
89-90	קנה ביטול (מתחיל)
91	קנה בריאות (כ)
92	קנה הדיפה
93	קנה הוויירם
94	קנה ניצחון
95-97	קנה נשקיות
98	קנה שלטון
99-00	קנה תנועה (ל)

גלגל למציאת מספר המטענים בכל אחד:
 בדיד: 3-30 (10ק3)
 מטת: 2-40 (20ק2)
 לקנים אין מטענים

8. טבעות

ק%	סוג הטבעת
01-04	אמת
05-06	איחסון לחשים (מתקדם)
07-09	אכילת לחשים

8 המשך

10-11	בטיחות
12-16	הגנה +1
17-19	הגנה +2
20-21	הגנה +3
22	הגנה +4
23-25	הגנה על חיים
26-31	הזיות (מתקדם)
32-36	הליכה על מים (מתחיל)
37-40	הסתגלות ליסוד
41-45	העלמות מעין (מתחיל)
46-47	הפיכת קסם (מתקדם)
48	זימון גינים (מתקדם)
49-51	זכרון (מ)
52-56	חולשה (מתחיל)
57-58	חוסר כנות
59-60	טלקינוזיס (מתקדם)
61-63	כנות
64-67	מהירות
68-69	משאלות
70-73	עגיל
74-79	עמידות באש (מתחיל)
80-82	קדושה (כ)
83-85	ראיה
86-87	ראיית רנטגן (מתקדם)
88	ריפוי מחדש (מתקדם)
89-91	רפואות
92	שליטה בבני-אדם (מתקדם)
93-94	שליטה בחיות (מתחיל)
95-96	שליטה בצמחים (מתקדם)
97-00	שרידה

9. חפצים שונים

ק%	סוג החפץ
01	אבן שליטה ביסודוני אדמה (מתקדם)
02-04	ביצי פלא
05	בקבוק אפריטי (מתקדם)
06	גלגל מזל
07-08	גלגל מרובע
09-11	גלגל ריחוף
12-13	גלימת אלפים (מתחיל)
14-15	גלימת השתקפות (מתקדם)
16-18	זמם אימונים
19-22	חבל טיפוס (מתחיל)
23-25	חגורה של כח ענק (מתקדם)
26-27	חרפושית הגנה (מתקדם)
28-29	כדור בדולח (ק) (מתחיל)
30	כדור בדולח עם שמיעה (ק) (מתקדם)
31	כדור בדולח עם תע"ח (ק) (מתקדם)
32-33	כפפות של כח עוג (מתחיל)

9 המשך

34-36	לוח זיהוי (מ)
37-38	מגפי אלפים (מתחיל)
39-41	מגפי מהירות (מתקדם)
42-43	מגפי ריחוף (מתקדם)
44-45	מגפי מסעות וקפיצות (מתקדם)
46-47	מדליון לתע"ח טווח 10 מ' (מתחיל)
48	מדליון לתע"ח טווח 30 מ' (מתקדם)
49-50	מטאטא מעופף (מתקדם)
51-52	מסמר אצבע
53-54	מסמר הצבעה
55	מראה לוכדת חיים (מתקדם)
56-60	משחה
61-63	נרתיק בטחון
64-66	סירה תת מימית
67-69	פנס בעירה ממושכת
70-71	פנס הוריקאן
72-74	פעמון זמן
75-77	קולמוס העתקה
78	קסדת העתקה (ק) (מתקדם)
79	קסדת טלפתיה (מתחיל)
80-81	קסדת קריאה (מתקדם)
82-83	קסדה של שינוי נטיה (מתחיל)
84	קערת פיקוד על יסודני אויר (מתקדם)
85	קערת פיקוד על יסודני אש (מתקדם)
86	קערת פיקוד על יסודני מים (מתקדם)
87	שופר תקיעה (מתקדם)
88	שטיח מעופף (מתקדם)
89-90	שרשרת להגנה מפני כדורי בדולח ותע"ח (מתקדם)
91	תופי פחד (מתקדם)
92-93	תיק זלילה (מתחיל)
94-98	תיק רחב-ידיים (מתחיל)
99-00	תליון למסע יסודון



10. שריונות ומגינים

10א. גודל	10ב. סוג
01-68 בן אדם	01-10 עור
69-81 גמד	11-17 קליפה
82-91 אלף	18-30 קשקשים
92-98 זוטון	31-39 רצועות
99-00 ענק	40-50 לוחות
	51-57 מגן
	76-77 קליפה ומגן
	78-85 קשקשים ומגן
	86-90 רצועות ומגן
	91-00 לוחות ומגן

11. קליעים מתקנים

ק%	שם החפץ	דרוג כלי נשק
01-37	חיצים	א
38-59	קליעי קשת	א
60-70	אבני קלע	א
71-72	רובה נשיפה	ד
73-80	קשת ארוכה	ד
81-85	קשת קצרה	ד
86-87	רובה קשת כבד	ד
88-92	רובה קשת קל	ד
93-00	קלע	ד

11ב. עוצמת הקליע או המתקן

עוצמת סיכוי כלי-נשק לבונוס*		דרוג כלי נשק	
ק%	סוג	א	ד
+1	30	01-70	01-40
+2	25	71-88	41-67
+3	20	89-96	68-84
+4	15	97-99	85-94
+5	10	00	95-00

* קליעים משתמשים ב-11ג, מתקנים ב-11א-11ג

11ג. בונוסים על קליעים

ק%	סוג הבונוס	ק%	סוג הבונוס
01-04	ביטול לחשים	48-52	חיפוש
05-11	דיבור	53-54	טביחה
12-18	הארה	55-61	טיפוס
19-22	הכשה	62-71	מרפא
23-26	הלימה	72-75	פציעה
27-31	העברה	76-78	פריקת נשק
32-33	העתקה	79-84	צעקה
34-38	הקסמה	85-89	ריצוד
39-43	חדירה	90-93	שקיעה
44-47	חימוש	94-00	תעופה

10ג. עוצמת השריון או המגן

סיכוי עור	קליפה רצועות קשקשים לוחות	מגן	עוצ' למיוחד
01-70	01-60	01-40	+1
70-88	61-81	41-67	+2
89-96	81-92	68-84	+3
97-99	93-98	85-94	+4
00	99-00	95-00	+5

11ד. המספר היוצא

עוצמת הנשק	המספר היוצא	קליעים בלבד)
+1	2-20 (2ק10)	
+2	2-16 (2ק8)	
+3	2-12 (2ק6)	
+4	2-8 (2ק4)	
+5	2-5 (2ק1+1)	

קליעים: אם מצויין בונוס, חלק את המספר שגולגל ב-2 (בעגלך מעלה אם יש צורך). לכל המסענים שנמצאו יש את אותו

12. חרבות

ק%	דרגת כלי נשק	סוג
01-65	ג	רגילה
66-84	ג	קצרה
85-92	ד	דו ידנית
93-00	ד	ממורית

12ג. תבונת החרב

ק%	תבונה	תיקשורת	כוחות	שפות
01-79	אין	אין	אין	אין
80-85	7	אמפטיה	71	אין
86-90	8	אמפטיה	72	אין
91-94	9	אמפטיה	73	אין
95-97	10	דיבור	73	1-3
98-99	11	דיבור	73+ק	1-6
00	12	דיבור	73+ק+ק+1	2-8

אם מצויינת תבונה, פנה למערכת למתקדם, עמ' 59-60

7 - כח ראשוני
 י"ד - כח יוצא דופן
 ק"ק - קוראת קסם לפי פקודה

10ד. שריון או מגן מיוחדים

ק%	כח מיוחד	ק%	כח מיוחד
01-07	קליטה	51-60	מעוף
08-17	הקסמה	61-66	התאיידות
18-32	ריפוי פציעות	67-75	האצה
33-42	חשמל	76-85	העלמות
43-47	ניקוז אנרגיה	86-93	השתקפות
48-50	אתריות	94-00	הסרת קללה

11ה. טווח נוסף

(מתקני ירי בלבד)

4ק1 + עוצמת כלי נשק	מכפיל הטווח
2 עד 4	1 (אין בונוס)
5 עד 7	1.5 (בונוס של 50%)
8 עד 9	2 (בונוס של 100%)

בונוס על כח. מתקני ירי: הכפל כל סיפרת טווח מקסימלי במספר המופיע. רשום את הטווחים החדשים.

12ב. עוצמה

דרוג כלי נשק	עוצמת כלי נשק	סיכוי לבונוס
א	ד	
01-60	01-70	+1
61-81	71-88	+2
82-92	89-96	+3
93-98	97-99	+4
99-00	00	+5

13. כלי נשק שונים
14. סוג כלי הנשק השונים

דרגת כלי הנשק	שם כלי הנשק	ק%
ג	אלת ברזל	01-12
ב	בולה	13-14
ב	בולה חוזר	15
ג	בלקיק	16-18
ב	גרזן יד	19-24
ב	גרזן יד חוזר	25-26
ג	גרזן קרב	27-35
ב	חנית*	36-45
ב	חנית חוזרת*	49-51
ב	כידון	50-52
ב	כידון חוזר	52
ג	נבוט	53-57
ד	נשק מוט	58-62
ב	פגיון	63-74
ב	פגיון חוזר	78-87
ג	פטיש מלחמה	88-90
ג	פטיש מלחמה חוזר	89-91
ד	רומח	91-94
ב	רשת	95-96
ב	רשת חוזרת	97
ג	שוט	98-00

* או שלש-קילשון אם רוצים.

13. עוצמת כלי הנשק השונים

עוצמת סיכוי כלי נשק לבונוס	דרגת כלי הנשק		
	ב	ג	ד
40	01-60	01-70	+1
30	61-81	71-88	+2
20	82-92	89-96	+3
15	93-98	97-99	+4
10*	99-00	00	+5

* אם יש בונוס, פנה אוטומטית לטבלה 14ג (כשרון)

14. בונוסים על כלי נשק

14. סוג הבונוס

סוג כלי הנשק	סוג הבונוס	חבר
01-29	01-33	+1 נוסף* נגד יריב
30-50	34-57	+2 נוסף* נגד יריב
51-64	58-73	+3 נוסף* נגד יריב
65-72	74-82	+4 נוסף* נגד יריב
73-75	83-85	+5 נוסף* נגד יריב
76-00	86-00	כשרון (14).

* הוסף לעוצמת כלי הנשק על מנת למצוא את בונוס העוצמה הסופי והשתמש בטבלה 14 ב' למציאת סוג היריב.

14. היריב לבונוס - עוצמה
(גלגל מחדש לכל תוצאה כפולה)

סוג היריב	ק%
אל מתים	01-12
דרקונים	13-18
זוחלים (ודינוזאורים)	19-27
יצורים המשתמשים בנשק	28-33
יצורים חסינים לחשים	34-36
יצורים ממישור אחר	37-40
יצורים מתחדשים	41-46
יצורים נושמי-מים	47-52
ליקנטרופים	53-64
מפלצות מכושפות	65-73
מקקים	74-79
משתמשי לחשים	80-85
ענקים	86-97
קונסטרוקטים	98-00

14. כשרון

כשרון	ק%
ביתור	01-02
האטה	03-06
הארה	07-14
הגנה	15-21
הולכת שולל	22-25
הסטה	26-27
הצתה	28-32
הקטמה	33-39
השתקה	40-45
כיבוי	46-50
מהירות	51-54
מיסתור	55-59
מצאה	60-65
מרפא	66-73
משאלה	74
ניקוז	75-76
נשימה	77-81
עצירה	82-87
צפיה	88-92
תעופה	93-95
תרגום	96-00

1. סוגי אוצרות

לכל מיפלטת ניתנים אחד או שני סוגי אוצרות. סוגים A עד O הינם אוצרות מאורה, הנמצאים במאורות המפלצות. סוגים P עד V הינם אוצרות אישיים, הנישאים ע"י היצורים עצמם. טבלאות אלו הותאמו למשחק ברמה מעט גבוהה יותר, והן שונות מהטבלאות במערכת מ"ד למתחיל אולם משתמשים בהן באותו אופן.

אתה רשאי לגלגל או לבחור את הכמות בתחומי טווח האוצר הניתן. רשום כל אוצר וכמותו, לשימוש מאוחר יותר. כשהאוצר הסופי נקבע, אתה עשוי לרצות להמיר את הערך הסופי לצורת אוצר קלה יותר לנשיאה (כמוסבר בעמ' 26).

2. אבני חן

במשחקים לדמויות מדרגה 9 ומעלה, השתמש בטבלה 2: אבני חן, במקום או שניתנה במערכת למתחיל. אתה יכול להשתמש בטבלה זו להרפתקנים מדרגות נמוכות יותר אם תתן עונשין של 10%- לגלגול האחוזים. (בהשתמשך בערך אבן-חן מינימלי של 10 פ"ז).

אם מספר אבני חן נמצאו יחדיו, אתה עשוי לבחור לבצע גלגול אחד עבור כל קבוצה של 3, 5 או 10 אבנים שנמצאו (תלוי במספר הסופי). זה יעיל במיוחד לאוצר דרקון (סוג H, אבני חן: 50% ו-100) כשם שלאחרים.

אבני חן יוצאות דופן:

מיוחדת: אבן חן הגדולה מהרגיל עשויה להיות בעלת ערך 10-3 מהרגיל. אם מצויינת אבן חן "מיוחדת", אתה רשאי לבחור כל סוג בעל ערך פחות ולציין את גודלו וערכו הגדולים יותר. אתה רשאי גם להשתמש באחת מאבני החן המיוחדות הבאות:

אבן כוכב: כל אחת מערך 1000 פ"ז או יותר, פרט ליהלומים, יכולה להיות בעלת צורה דמויית-כוכב במרכזה. אלו נקראים לרוב בשמם (אודם-כוכב, ספיר-כוכב וכד') וכקבוצה נקראים "אבני כוכב". אבן הכוכב היא בעלת כפל ערך אבן החן הרגילה מסוגה.

טריסטל: עופרן, מינרל, הוא החומר ממנו עשויים אודם ואיזמרגד. הוא עשוי להופיע אף בצבעים אחרים, נדירים וברוך כלל שקופים: צהוב מזהב, סגול עמוק, או כתום זוהר. אבני חן אלו מכונות "טריסטלים". טריסטל יכול להיות בעל ערך מ-1,000 עד 100,000 פ"ז.

3. תכשיטים

במשחקים לדמויות מדרגה 9 ומעלה אל תגלגל 36 לקביעת ערך התכשיטים שנמצאו, אלא השתמש בטבלה 3א: ערכי תכשיטים. אתה יכול להשתמש בטבלה זו להרפתקנים מדרגות נמוכות יותר אם תיישם עונשים של 10%- לגלגול אחוזים (בהשתמשך בערך המינימלי של 1000 פ"ז (לפריט)).

על ערך כל פריט להיקבע בנפרד, פרט לכאשר נמצאות כמויות גדולות, כגון בסוגי אוצרות A (50% 36-6) ו-H (50% 40-10). כאשר מספר פריטים נמצאים יחד, אתה יכול לבחור לגלגל פעם אחת לכל 3 או 5 פריטים, בעשותך פשוט כל אחד מסוג אחר.

לאחר מציאת הערך, בחר או קבע באקראי סוג לכל אחד, בהשתמשך בטבלה 3ב: סוגי תכשיטים.

על הערך להיקבע לפי נדירות החפץ, תוך החשבת המקום בו הוא נמכר. לדוגמא: שוויים של עורות חיות פשוטים עשוי להיות משקלם בזהב (מילולית) בחברה בה ישנן חיות בודדות. מחיר שנהב הוא בדרך כלל גבוה יותר, בעיקר במקומות בהם חיות בעלות חטים (כגון פילים, כלבי-ים או נמרים מעוקלי-שן) אינן מוכרות, או כאשר נמצא שנהב חרוט או מפותח.

לשימוש באוצרות מיוחדים יש להמיר חלק או כל המטבעות, אבני החן או התכשיטים בערך שווה (או יותר) של סחורה מיוחדת. לעיתים קרובות נדרש ערך גבוה יותר לשם ההגינות, שכן יש למצוא קונים טרם ניתן יהיה להתייחס לחפצים כאל אוצר מזומן.

ערכי אוצרות מיוחדים		שם הפריט מעמסה		ערך בפ"ז	
ספר נדיר	2-200 מ"ט	פרווה טיפוסית *	10-1,000	עור	1-4 מט
שיכמיה	50-120 מט	מעיל	100-600	עור	10-60 מט
מעיל	80-200 מט	פרווה עשירה *	300-1,200	עור	2-12 מט
קטורת נדירה	1 מט/מקל	עור	400-2,400	עור	10-60 מט
שנהב (חט)	100-2,000 מט	שיכמיה	1,000-6,000	מעיל	50-120 מט
בושם נדיר	1 מט/צלוחית	מעיל	300-1,200	קטורת נדירה	1 מט/מקל
שטיח או	25/צלוחית	שנהב (חט)	100-2,000 מט	בושם נדיר	1 מט/צלוחית
מרבד**	100-600 מט	שטיח או	25/צלוחית	מרבד**	100-600 מט
משי**	10-60 מט	מרבד**	100-600 מט	משי**	10-60 מט
עור חיה	50-200 מט	משי**	10-60 מט	עור חיה	50-200 מט
עור מפלצת	100-5,000 מט	עור חיה	50-200 מט	עור מפלצת	100-5,000 מט
תבלין נדיר	10-100 מט	עור מפלצת	100-5,000 מט	תבלין נדיר	10-100 מט
פסלון	1-100 מט	תבלין נדיר	10-100 מט	פסלון	1-100 מט
יין, נדיר	40-90 מט	פסלון	1-100 מט	יין, נדיר	40-90 מט
		יין, נדיר	40-90 מט		

* פרוות "טיפוסיות" כוללות בונה, שועל, נמיה, חולדה וכלב ים. פרוות "עשירות" כוללות חולד הרים, מינק וצובל.
** המחירים והעומס הינם לכל מטר מרובע.

4. כל חפצי הקסם

הטבלאות והלוחות בספרון זה כוללות את כל האוצרות הקסומים. מספר הנחיות נתנו במערכות מו"ד למתחיל ולמתקדם. בטבלאות אלו יש להשתמש בדומה לקודמות: יש להשתמש בקוביות אחוזים (ק%) לרוב גלגולי האקראי.

תאורים: רוב חפצי הקסם מוסברים במערכות למתחיל או למתקדם. על מנת לסייע לך למצוא את תאוריהם במהירות,

סוגים (דלירים) (ערך 15,000-50,000 פ"ז).

גולה: כדור משופץ אבני חן המוחזק ביד, בעל פיתוחים.

חרפושית: אבן חן יקרה חקוקה וחרוטה גדולה ובאיכות גבוהה, לעיתים כחיפושית.

טבעת: מתכת יקרה מוצקה עם אבני חן. יכולה להראות זהה לטבעת קסומה.

כתר: קישוט ראש מזהב או פלטינה משופץ באבני חן גדולות. (איכות של מלך).

מדליון: נטיפה מקושטת ומשובצת אבני חן.

נזר: כתר או קישוט ראש קטן, מאיכות מלכותית (אולם פחות מאשר איכות של מלך).

סגולה: נטיפה קישוטית או מזכרת משובצת אבני חן, יתכן שבעלת פיתוחים.

עטרה: כתר משופץ ומקושט מאיכות קיסרית.

קמע: דמות או סמל חקוקים מאבני חן ומתכות נדירים. יכול להיות כסגולה או נטיפה.

שרביט: קנה או בדיד מתכת או עץ נדיר, מפותח ומשופץ אבני חן.

אבני חן ותכשיטים ניוזקים.

אתה רשאי לשנות את ערך אבני החן והתכשיטים אם הם מטופלים בגסות.

אבני חן: רוב אבני החן יתנפצו אם יושלכו. אבני חן יכולות להיסדק או להישבר בשל אש רגילה או לחשים מסויימים (כדור אש, נזק וכד'). כל ההשפעות תלויות בהחלטת שה"מ: אבן חן סדוקה שווה 50%-20% ((10x(1+4p)) מערכה המקורי, ומאבן חן שבורה יכולה להישאר חתיכה קטנה השווה 10%-5% (6p + 4) מהמקור. שים לב שלחלקים עדיין יכול להיות ערך לקוסמים דבשיים העשויים להיזדקק לאבנת אבני חן לשיקויים, מגילות, דיונות נדירות וכד'.

תכשיטים: אבני חן הנמצאות בסוגי תכשיטים מסויימים חשופות להנחיות שניתנו לעיל. שים לב לכך שערך התכשיטים טמון במלאכת המחשבת העדינה שלהם ולא בחלקיהם: כל טיפול גס יכול להסתיים באבדן 80%-10% מהערך.

אוצרות מיוחדים

אתה עשוי לחפץ לשים חפצים בלתי שגרתיים אולם יקרי-ערך, כאוצרות, או בנוסף על, או במקום מטבעות, אבני חן ותכשיטים. הטבלה הבאה מספקת הנחיות שניתן להשתמש בהן לקביעת ערכי פריטים כאלו. יש לבחור אותם ולא להחליט באקראי, ולהתייחס במקומות בהם ישנה סבירות שיתגלו, עם סיבה הגיונית כלשהי להופעתם.

כל הפריטים עשויים ממתכות יקרות ערך, אבני חן ו/או חומרים יקרים אחרים (כגון שנהב, הבנה, פרווה וכד'). ערכיהם עשויים להשתנות בעד 15% מעל או מתחת לסכום שנקב בטבלה, אם שה"מ יבחר לשנותם בהתאם. לדוגמא פריט שנכרז ב-20,000 פ"ז יכול לקבל כל ערך שבין 17,000 ל-23,000 פ"ז.

3. סוגי תכשיטים

מספר סוגי אוצרות מוצעים הינם:

סוגים שכיחים (ערך 100-3,000 פ"ז)

אבזם: סוגר לנעלים, חגורות או פריט אחר.

אצדעת קרסול: רצועת עור מקושטת באבני חן.

חח: סוגר לחיזוק גלימה או שמלה.

חרוזים: מספר קישוטים פחותי ערך על חוט.

משכיה: נרתיק קטן לשמירה על מזכרת, לעיתים קרובות תלויה על שרשרת.

סיכה: בדרך כלל עשויה זהב או פלטינה, עם אבן חן קטנה בקצה.

פריפה: פריט קישוטי עם סיכה מאחוריו; יציקת כסף או זהב.

צמיד: שרשרת או רצועת פרק-יד מקושטת.

שרשרת: מתכת יקרה-ערך לעדיה סביב פרק-היד, הקרסול או הצוואר.

תליון: אבן חן או אבן חקוקה בתבליט.

סוגים לא שכיחים (ערך 10,000-4,000 פ"ז):

אבנט: עור עם אבני חן או מתכת חקוקה, נלבש סביב המותן.

אצדעת זרוע: שרשרת או רצועה מקושטת באבני חן, הכרוכה בחלקה העליון של הזרוע.

כף ארנב: פריט מזל מסורתי, עשוי מתכת יקרה, פרווה ואבני חן.

לב: פריפה או מזכרת ממתכת משובצת, בדרך כלל מפותחת או עם אבני חן.

מחרוזת: רצועת מתכת מפותחת עם מתכת ואבני חן משובצים תלויים סביב הצוואר.

נטיפה: פריט קישוטי הנתלה משרשרת ממתכת משובחת.

עגיל: בדרך כלל נמצא כזוג, סוגר מתכת קטן עם אבן חן או אבן מפותחת.

עלה: פריפה או מזכרת ממתכת, משובצת אבני חן.

קולר: מתכת מעוטרת עם סוגר, או עור עם אבני חן, העטוי סביב הצוואר.

תלתן מרובע עלים: סמל מזל מסורתי, המעוצב ממתכת ואבני חן.

מופיעים בטבלאות הציונים הבאים: (מתחיל) חפץ זה מתואר במערכת מ"ד למתחיל (החברת לשליט המבוד).

(מתקדם) חפץ זה מתואר במערכת מ"ד למתקדם. אם מילים אלו אינן מופיעות, החפץ מוסבר במערכת זו.

טווח ומשך פעולה: אם טווח או משך הפעולה של ההשפעה הנגרמת מחפץ הקסם אינם נתונים, התייחס אליהם כאל לחש קסמים ממטיל לחשים בדרגה 6.

בידוד: מספר עצמים יכולים לגלות, לשלוט או לבצע פעולות אחרות בתחומי טווח נתון. ניתן לחסום כל אחת מפעולות אלו בעזרת גליון עופרת, 30 ס"מ מכל מתכת אחרת או 3 מ' אבן.

הגבלות: ישנם חפצים שניתן להשתמש בהם רק ע"י סוג מסויים או ע"י מטיל לחשים. אם אחת מהאותיות הבאות מופיעה בטבלאות, החפץ שצויין יכול להיות בשימוש הקבוצה המפורטת בלבד:

- כ כהן בלבד
- דר דרואיד בלבד
- גמ גמד בלבד
- א אלף בלבד
- לו לוחם בלבד
- ז זוטון בלבד
- ק קוסם בלבד
- ל לא מטיל לחשים בלבד (גמדים, לוחמים, זוטונים וגמדים)
- מ מטיל לחשים בלבד (כהנים, אלפים וקוסמים)
- גג גנג בלבד

קביעה אקראית: לקביעת חפץ קסום באקראי גלגל ק% ומצא את התוצאה בטבלה 4, כל חפצי הקסם. או השתמש בטבלה המצויינת למציאת החפץ המדוייק.

דחיית תוצאות: שה"מ רשאי להחליט בכל שלב לא להשתמש בכל תוצאה שהושגה באקראי. מתקן ירי עשוי פשוט להיות עוצמתי מדי, בהפכו את הדברים לקלים מדי לדמויות. משאלות עשויות לגרום לבעיות רבות שניתן להימנע מהן ע"י הוצאת משאלות מהמשחק, או ע"י הגבלה חמורה של כוחן. בד"כ אם ביכולתך לצפות מראש כל בעיית משחק הנובעת מחצנת השפעת לחש או חפץ -

אל תשתמש בו.

קללות: למספר חפצים ישנן השפעות חסרות מזל, ויתכן שידרשו לחשי הסרה לפתירת קללותיהם. אם לא פורט אחרת, כל לחש הסרת קללה או השפעה קסומה דומה (כגון זו הנוצרת מטבעת הרפואות) יספיק. יחד עם זאת, חפצים רבים דורשים תוצאות הסרת קללה עוצמתיות לשם טיפול הולם (בד"כ מדרגה 26, בהפקידם טיפולים כאלו בידי דב"ש מטיל לחשים מדרגה גבוהה יותר). ניתן להשתמש במשאלה בכל עת לשם הסרת קללה. התייחס למשאלה כאל הסרת קללה רבת עוצמה של קוסם בדרגה 36.

5. שיקויים

השפעת שיקוי אורכת משך 12-7 תורים אלא אם כן צויין אחרת. אם דמות שותה שיקוי בזמן שהיא עדיין תחת השפעת אחר, התוצאה תהיה מחלה מיידית (ללא גלגול הצלה). המחלה אורכת 3 תורים, ולאף שיקוי אין עוד השפעה. שיקוי בעל השפעה קבועה (מרפא, אריכות ימים וכד') אינו נכלל בכלל זה.

שיקויי שליטה מוגבלים מאוד בהשפעתם, כמתואר במ"ד למתקדם עמ' 61. מספר פרטים נוספים ניתנים להלן:

אומץ רוח: הכושר של המשתמש הופך ל-18 והוא צובר מייד את כל נקודות הפגיעה המתווספות בשל כך. נקודות נזק למשתמש נלקחות מנקודות הפגיעה הקסומות שנצברו תחילה. נזק שיושם לנקודות הפגיעה המקוריות של המשתמש ישאר לאחר תום משך פעולת השיקוי, עד שירפא באמצעים הרגילים.

אלסטיות: המשתמש יכול למתוח את גופו יחד עם כל הציוד הנישא לכמעט כל צורה - שטוחה, ארוכה וכד' - עד מקסימום של 10 מ' אורך או 1/2 מ' עובי. לא ניתן להשתמש או להפיל חפצים נישאים אלא אם כן הם הושבו תחילה למצבם הרגיל. בעת צורתו "המתוחה", המשתמש אינו יכול להתקוף או להטיל לחשים, אולם הוא סופג 1/2 נזק מכלי נשק כהה (אלת ברזל, פטיש, סלע ענק נורק וכד'). משך ההשפעה הוא תור 1 בלבד.

אריכות ימים: לשיקוי זה לא תהיה כל השפעה על מי שאולץ לשנותו. בנוסף לא ניתן להפחית את הגיל מתחת ל-15, והשינוי אינו יכול להשפיע על ניקודי תכונה או תכונות אחרות.

אתריות: המשתמש יכול להפוך פעם אחת לאתרי, בכל זמן משך פעולת השיקוי, ויכול לאחר מכן להישאר אתרי עד ל-24 שעות, בשובו למישור הראשוני לפי רצונו.

דחיית חרקים: "חרקים" כולל כל סוג ממשפחת העכבישיים (עכביש, קרציה, עקרב וכד'), חרק (נמלה, חיפושית, זבוב וכד') או מרבה רגליים (נדל, מיליפד וכד'). לאחר השימוש בשיקוי זה אף חרק רגיל לא יוכל לגעת במשתמש, וחרק ענק יתעלם ממנו אלא אם כן הוא יבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם גלגול ההצלה הצליח השיקוי לא ישפיע על חרק ענק זה. השיקוי מוסיף בונוס של +4 לכל גלגולי ההצלה המותרים נגד חרקים מזומנים באורח קסום, או נשלטים.

דיבור: המשתמש יכול להבין הכל מכל השפות הנשמעות בטווח 20 מ', ויכול לענות באותן לשונות. יש לשמוע שפה על מנת להשתמש בה, אלא אם כן היא כבר ידועה.

דיבור חלום: אם המשתמש מדבר ליצור ישן או משותק בטווח 10 מ' היצור ישמע ויענה חרישית כאילו היה ער. המשתמש ישמע את התשובה דרך תע"ה,

ויכול להבין את שפתה. היצור אינו מחוייב לדבר אמת. יצורים מתים או אל-מתים אינם מושפעים, אולם קרבנות מקוללים ישנים הם בתחום השפעת השיקוי. משך ההשפעה הוא תור אחד בלבד, והוא ישים רק כלפי יצור ישן או משותק אחד.

הגנה: המשתמש מקבל בונוס לדרוג שריון, הנמשך משך תור 1 (בלבד). גלגל 10 ק1 למציאת עוצמת שיקוי זה:

בונוס הגנה			
+3	6-7	+1	1-3
+4	8-9	+2	4-5
+5	10		

התבוללות: השפעת שיקוי זה מאוד יוצאת דופן. המשתמש יכול להתיר לאחרים לבולל את צורותיהם עם זו שלו, כולל כל הציוד הנישא, כאילו היו גז. מקסימום של 7 יצורים אחרים יכולים להתבולל יחד עם המשתמש בשיקוי. לא ניתן לאכוף התבוללות; המשתמש יכול, לפי רצונו, למנוע משהו מלהתבולל. כל יצור אחר המתבולל עם המשתמש יכול לעזוב את המשתמש ע"י יציאה החוצה. כל יצור המתבולל עם אחר (כולל המשתמש) אינו יכול לתקוף או להטיל לחש, אולם יכול לדבר. נזק שנגרם למשתמש בשיקוי אינו משפיע על המתבוללים.

התמזגות: המשתמש יכול לשנות צבע לפי רצונו, לכל צבע, דגם או צרף צבעים. ניתן לשנות רק את הצבע אולם כל החפצים הנישאים מושפעים אף הם. המשתמש המסתתר בזכות הסוואה דמויית-זיקית זו, יתגלה אך לעיתים נדירות ביותר (סיכוי של 10%), אלא אם כן הצופה יכול לגלות דברים בלתי נראים, או שהוא בלע ראיית אמת (כלחש הכהן) או תכונה דומה.

זריזות: תוצאת הזריזות של המשתמש הופכת ל-18, והמשתמש צובר מייד את כל הבונוסים הישימים.

חופש: לא ניתן להשפיע על המשתמש בכל סוג של שיתוק, או ע"י לחשי מאוח אדם או מאוח מפלצת.

טיפוס: המשתמש יכול לטפס על פני משטחים תלולים כעכביש, עם סיכון של רק 5% לנפילה (נבדק לכל 30 מ' של טיפוס, לפחות פעם בטיפוס).

כח: ציון כח המשתמש הופך ל-18 והמשתמש צובר מיד את כל הבונוסים הישימים.

מזל: שיקוי זה הופך את המשתמש בו לבר מזל. שחקן הדמות המשתמשת בשיקוי זה רשאי לבחור את תוצאת גלגול בודד שלו, במקום לגלגל תוצאה אקראית (גלגול פגיעה או נזק, גלגול הצלה וכד'). גלגולים אחרים של השחקן או גלגולי שה"מ אינם מושפעים. ההשפעה נמשכת שעה 1, או עד שהמזל נוצל.

נוגדן: המשתמש הופך חסין לחלוטין בפני רעלים מסויימים, וצובר בונוס של +2 לכל גלגולי ההצלה נגד רעלים. סוג הנוגדן החלש ביותר מגן מפני רעל כל היצורים ב-

- 3 קוביות פגיעה או פחות; נוגדנים חזקים יותר משפיעים על רעל יצורים גדולים יותר. לרעלים שנמנעו משך פעולת השיקוי (עיי גלגולי הצלה מוצלחים) אין השפעה לאחר תום פעולתו.
- 1-4 יצורים של 3 קוביות פגיעה או פחות.
- 5-7 יצורים של 7 קוביות פגיעה או פחות, או שיקוי.
- 8-9 יצורים של 15 קוביות פגיעה או פחות.
- 10 כל הרעלים.

נשימת מים: המשתמש יכול לנשום בתופשיות מים או אויר (כבלחש הקוסמים) משך 4 שעות.

צורת יסודון: ישנם ארבעה סוגים לשיקוי זה: אויר, אדמה, אש ומים (סיכויים שווים לכל אחד). המשתמש יכול להפוך לצורת יסודון (מהסוג המתאים) וחזרה לצורת הרגילה ככל שיחפוץ, כל עוד השיקוי משפיע. כל שינוי צורה אורך סיבוב אחד. בצורת היסודון לא נצברות חסינויות מיוחדות אולם ניתן להשתמש בהתקפות המיוחדות של כל יסודון (כניתן במערכת למתקדם, עמ' 51). שים לב שהשפעת הגנה מרוע לא תחסום יצור המשתמש בשיקוי זה. דרוג השריון ונקודות הפגיעה של המשתמש אינם משתנים. המשך הוא תור 1 בלבד.

רליה: המשתמש יכול לגלות דברים בלתי-נראים (כלחש הקוסמים) משך תור אחד. זה יבטל עיוורון לאותו משך זמן.

שחיה: המשתמש יכול לשחות בכל נוזל בקצב של 60 מ' לתור (20 מ' לסיבוב), גם אם הוא נושא משא. המשתמש אינו יכול לטבוע (או אפילו להידחק מתחת לפני השטח) אלא אם כן העומס הוא מעל 3000 מט. היכולת לנשום במים אינה ניתנת. ההשפעה חלה משך 8 שעות.

שליטה בדרקונים: ניתן לשלוט בעד 3 דרקונים קטנים (ראה עמ' 30), אולם גלגול הצלה ישים. דרקונים גדולים ועצומים אינם מושפעים. גלגל 20q1 למציאת סוג הדרקון המושפע:

1-5	לבן	15-17	כחול
6-10	שחור	18-19	אדום
11-14	ירוק	20	זהוב

שליטה בענקים: ניתן לשלוט על עד 3 ענקים בו זמנית, אולם גלגול הצלה יישים. גלגל 20q1 למציאת הסוג המושפע:

1-5	גבעה	15-17	אש
6-10	אבן	18-19	עץ

6. מגילות

אמת: מגילה זו ריקה בעת שמוציאים אותה. המשתמש יכול לשאול כל יצור חי בטווח 10 מ' שאלות: התשובה המלאה והנכונה תופיע על המגילה, נקראת ממח הקרבן באמצעות גירסה עוצמתית של

תע"ת. שים לב שהתשובה אמיתית רק בגבולות ידיעת הקרבן. מגילה זו תציג תשובה אחת ליום.

בריאה: המשתמש במגילה יקרת ערך זו יכול לצייר ציור של כל חפץ רגיל, עד 1.6 מ' x 3 מ' x 30 ס"מ בגודלו (למרות שהוא מצוייר בהקטנה) ועד משקל של 5,000 מט. אז ניתן להסיר את החפץ מהמגילה ולהשתמש בו! לא ניתן לברוא חפצי-קסם או יצורים חיים, אולם ניתן לברוא בקלות את כל סוגי השריון וכלי הנשק (לדוגמא). החפץ יעלם לפי פקודת הבורא, או לאחר 24 שעות. המגילה יכולה לברוא חפץ אחד ליום לכל היותר.

הארה: מגילה זו נושאת ציור להבה. אם המגילה מוצתת באש, היא תבער באור בהיר ברדיוס של 20 מ', עד 6 שעות ביום. הבעירה אינה פוגעת במגילה אולם יחד עם זאת היא אש "רגילה" (וניתן להשתמש בה להדלקת לפידים, לדוגמא). לא ניתן לכבות את הלהבה אלא ע"י מים או פקודת המשתמש. כל רוח, רגילה או קסומה, אינה יכולה אפילו לגרום לה להבהב. חפץ זה עשוי להיות כבר מוצת בעת מציאתו.

השליה: זוהי מגילת לחש אחד. בעת הטלת הלחש מהמגילה, המשתמש נוקב בהשהיה הרצויה מ-0 עד 12 סיבובים. לאחר מכן, אם המשתמש נושא את המגילה, יש לו שליטה מוחלטת על הלחש לכשהוא מתרחש. אם המגילה אינה נישאת ע"י המשתמש, השפעת הלחש תהיה סביב המגילה עצמה, בהשפיעה על היצור הקרוב ביותר אם יש צורך במקבל. הלחש אינו יכול להשפיע על המגילה, גם אם הוא לחש מסוג-אש. לדוגמא, אלף קורא מגילת השהיית ברק, בהשהותו אותו 8 סיבובים, הוא מניח את המגילה. שמונה סיבובים לאחר מכן, כשהברק אכן מופיע, האלף יכול לבחור את הטווח והכיוון ע"י ריכוז בלבד, כאילו הטיל את הלחש באותו זמן.

חזרה: מגילה זו נראית כמגילה רגילה של לחש אחד וההגבלות הרגילות יישימות לשימושה. יחד עם זאת, תור אחד לאחר הטלת הלחש המגילה יוצרת את אותה פעולה פעם נוספת, ממוקדת במגילה או משפיעה על היצור הקרוב ביותר אם נדרש מקבל. כמגילת לחשים רגילה, כל לחש המוטל ממנה נעלם: יחד עם זאת, ניתן לרשום לחש אחר על המגילה אם הוא מאותה עוצמה, ותוצאת החזרה תיושם שנית.

חקירה: המשתמש במגילה זו יכול לשאול שאלות כל חפץ דומם שאינו קסום. התשובות יופיעו על המגילה. המגילה תציג עד 3 תשובות ביום. התשובות ינתנו כאילו החפצים היו יצורים חיים, אולם יוגבלו להבחנות פשוטות, כאילו החפצים יכלו לראות, לשמוע ולהריח. לא ניתן להשתמש במגילה לחקירת דברים חיים או קסומים.

לחשים: השתמש בטבלאות 6א ו-6ב למציאת עוצמות הלחש המדוייקות, או בחר את הלחשים אם רצונך בכך. מגילות לחשים

הינן דרך טובה להצגת לחשים חדשים במערכה, וניתן לתכנן אותן לכן תוך מחשבה על ספר הלחשים הנוכחי של הדמות. רק דרואידיים יכולים להטיל לחשים על מגילות דרואידיים, למרות ששם הקסם יכול להתגלות בידי לחש קריאת קסם.

מגילות (מטיל לחשים בלבד): מגילה זו ריקה; משתמשים בה לזיהוי השפעות קסומות. המשתמש יכול להחזיק במגילה ולצוות עליה לזהות כל השפעה קסומה נבחרת אחת בטווח 10 מ'. שם לחש הקסמים או ההשפעה יופיעו על המגילה יחד עם דרגת מטיל הלחש. המגילה תזהה השפעה קסומה אחת ליום.

מחסה: מגילה זו מעוררת בציור משוכלל של חדר מרובע ומואר בגודל 3 מ' עם שתי מיטות, שולחן ושני כיסאות, מזון ומשקה ל-2 על השולחן וזוג חרבות רגילות על הקיר המרוחק, כל אחת תלויה מעל מגן. אם תולים את המגילה מעל כל משטח מאוזן, ניתן להיכנס לתוך החדר המצוייר ולהשתמש בחפצים. המזון והמשקה טהורים ויסעודו כל יצור חי. ניתן להוריד ולהשתמש בחרבות ובמגינים. יחד עם זאת, לא ניתן להוציא אף חפץ מהחדר.

אם מורידים את המגילה, לא ניתן להיכנס לתוך החדר או לצאת ממנו, אלא הוא קיים במימד אחר (לא במישור אחר). אם ישנם יצורים כלשהם בתוך החדר בזמן שהמגילה מוסרת, האויר בתוכו מספיק לעד 24 שעות. כל יצור שנלכד באורח זה אינו יכול להימלט בשום דרך פרט למשאלה. המזון והמשקה מתמלאים בכל פעם בה המגילה מוסרת. ניתן ליצור את החדר פעם ביום, אולם הוא יותר לעד 12 שעות לשימוש; אם לא הוסרה בזמן זה, המגילה תיפול מטה בעצמה.

מילכוד: מגילה זו יכולה ליצור מלכודת אחת. סוג המלכודת משתנה לפי מיקום המגילה. המגילה מושמדת ברגע בו נוצרת המלכודת. אם היא מונחת על הרצפה, נוצרת מלכודת בור נסתר; אם על התקרה, מופיעה מלכודת מחסום נופל. בכל מקום אחר תיווצר מלכודת חיצונית רעל או גז. המלכודת המדוייקת היא לתכנונו של שה"מ. המלכודת הנוצרת היא אמיתית ואינה דמיונית או קסומה.

מיפוי: מגילה זו ריקה כשמחזיקים בה ומצויים אותה לכתוב, המגילה תצייר מפה של השטח שנבחר. על השטח להיות כולו בטווח 30 מ' מהמגילה, והוא יכול להיות עד 1,000 מ"ר בגודלו. המגילה תמפה פעם ביום.

מפה: מפות ואצרות מתוארות במערכת מ"רד למתקדם. בהתבסס על סוג האוצר הניתן, שה"מ צריך לבחור מפלצת שתהווה אתגר, בעלת סוג אוצר דומה, ולתכנן את המפה ומארות המפלצת בהתאם. שים לב שהמפה עשויה להיות מוטעית בחלקה, בהשמיטה פרט חשוב (כגון סוג המפלצת, מלכודות מסוכנות וכד') או במסרה מידע מוטעה כלשהו. יחד עם זאת, האוצר שצויין

מטה ריפוי: בנוסף לתכונות הריפוי שנתנו במערכת מו"ד למתחיל (7-2 נקודות לנגיעה) ניתן להשתמש במטענים ליצירת ההשפעות הבאות:

- ריפוי עיוורון 1 מטען
- ריפוי מחלה 1 מטען
- ריפוי פצעים קשים 2 מטענים
- ביטול רעל 2 מטענים

מטה של יסוד: ישנם שבעה סוגים למטות אלו: גלגל ק% לקביעת הסוג המדויק שנמצא:

מטה של אויר	01-21
מטה של אדמה	22-42
מטה של אש	43-63
מטה של מים	64-84
מטה של אויר ומים	85-91
מטה של אדמה ואש	92-98
מטה של כח יסוד	99-00

כל **מטה** הוא **מטה 2**, וניתן להשתמש בו ככזה מבלי לנצל מטענים, בגרמו 8-3 נקודות פגיעה. מטות של שני יסודות צוברים את כל כוחות שני המטות, ול**מטה כח היסוד** יש את כל כוחות הארבעה.

כל **מטה** מעניק את הכוחות הבאים בשעת שימוש במישור החומר הראשוני:

1. בונוס של +4 על גלגולי הצלה נגד צורות התקפה המבוססות על יסוד זה.
2. חסינות מוחלטת בפני התקפות של כל יסודון מסוג זה.
3. זימון יסודון אחד של 8 קוביות פגיעה מסוג זה ליום (כלחש הקוסמים), כל זימון עולה במטען אחד.
4. השפעות דמויות לחש, כל אחת מהן עולה מטען לשימוש:

אויר: **בדק, ענן מות**

אדמה: **רשת, קיר אבן**

אש: **כדור אש, קיר אש**

מים: **קרח (סופה או קיר)**

רשת: מתוארת במערכת למתחיל, כל היתר מתוארים במערכת למתקדם. כל תוצאות הלחשים הנוצרים הן כאילו נוצרו בידי מטיל לחשים בדרגה 10.

אם משתמשים במטה במישור יסוד מהסוג המקביל, כוחותיו שונים. במקום הכוחות שניתנו לעיל, הכוחות הבאים מוענקים למחזיק, כל עוד נותרו מטען אחד או יותר במטה:

1. חסינות מפני נזק מהמישור עצמו, וראיה עד טווח 20 מ'.
2. תנועה בתוך המישור בקצב של 40 מ' לתור (20 מ'/סיבוב).
3. יכולת ליצור קשר עם כל תושב מישור זה.
4. אם מותקף בידי תושב המישור, בונוס של -4 לדרוג השריון.

שים לב שהמטה אינו מספק את היכולת לנשום במישור; יש להשתמש לשם כך בתחבולה או לחש אחרים. יחד עם זאת, אם משתמשים במטה יחד עם טבעת

תקשורת: אלו בעצם שתי מגילות האחת בתוך השנייה. ניתן להפרידן בקלות. אם נכתב מסר במגילה אחת, הוא מופיע מייד על השנייה. אין כל הגבלה על מרחק, כל עוד שתי המגילות הן באותו מישור קיום. ההודעה יכולה להיות עד 100 מילים באורכה. אם הודעה אחת נמחקת, השנייה תעלם אף היא. יש למחוק הודעה לפני שכותבים אחרת, ויש סיכוי של 5% ולא מצטבר) שכל מחיקה תהרוס את הקסם של שתי המגילות.

7. בדידים, מטות וקנים

כל ההערות שניתנו במערכת מו"ד למתקדם עודן ישימות. אם רצונו בכך, שה"מ יכול להשתמש במספר מטענים גדול יותר: 30-3 (10ק3) לבדיד, 40-2 (20ק2) למטה. קנים הינם חפצים קבועים, ואין להם וכן אינם משתמשים בכל מטען.

מטה בטול לחשים: למגעו של חפץ זה יש השפעה זהה לכלחש בטול קסם ממטיל לחשים דרגה 5, אולם הוא ישפיע רק אם נגע בחפץ או בהשפעה הקסומה. כל שיקוי או מגילה שנגעו בהם יהרסו לחלוטין, וכל חפץ קסום קבוע שנגעו בו הופך ללא קסום משך 4-1 סיבובים (כולל שריון וכלי נשק). זה עשוי אף להרוס סופית חרבות נבונות (החלטת שה"מ). כל שימוש במטה עולה במטען אחד.

מטה הדרואידים: כל דרואיד הנושא מטה זה צובר לחש נוסף לכל עוצמת לחש. יש לבחור בלחשים הנוספים כאשר נרכשים הלחשים הרגילים (בד"כ בשעת מדיטיציית הבוקר). כל שימוש יומי במטה מצל מטען 1. נוסף על כך המטה הוא כלי נשק מעוצמת +3 וניתן להשתמש בו ככזה (בגרמו 9-4 נקודות נזק לפגיעה) מבלי שינצל כל מטען.

מטה נחש: בנוסף לכוחות שנתנו במערכת מו"ד למתחיל, ניתן להשתמש אף במטענים באחת משתי דרכים. ניתן להוציא עד 5 מטענים בכל סבוב להוספת בונוסים לגלגול הפגיעה של הנחש (בונוס של +1 למטען שהוצא). ניתן להוציא מטען אף לריפוי הנחש בזמן שהוא נלחם. המשתמש מטיל לחש ריפוי (כלשהו), ומוציא מטען אחד להעברת המרפא לנחש. כמות המרפא נקבעת כרגיל; אין הגבלת טווח.

מטה פגיעה: חפץ זה מתפקד בדומה למטה הריפוי המנוגד, אולם בעלות של מטען 1 ליצור שנפגע. הוא גורם ל-7-2 נקודות נזק אם נגע בכל יצור שהוא (וללא גלגול הצלה); יתכן שידרש גלגול פגיעה רגיל. זה בנוסף לנזק כלי נשק רגיל (6-1 נקודות) אם יישים. המטה יכול אף ליצור את ההשפעות הבאות, עם העלויות המצויינות. כל השפעה זהה לצורתו ההפוכה של לחש כהנים. שים לב לכך שהשמוש במטה זה הוא פעולה רשעית.

- גרימת עיוורון 2 מטענים
- גרימת מחלה 2 מטענים
- גרימת פצעים קשים 3 מטענים
- יצירת רעל 4 מטענים

צריך אכן להיות שם.

פתחים: מגילה זו יוצרת השפעת מעבר קיר הזהה ללחש הקוסמים. אם מניחים אותה על משטח ומצווים עליה לפעול, המגילה תעלם ויופיע חור בקוטר 1.6 מ' ובעומק של עד 3 מ'. לא ניתן להשפיע על דברים קסומים או חיים. החור יעלם לאחר 3 סבובים או כשיצווה ע"י המשתמש במגילה. כשהחור נעלם, המגילה תופיע מחדש. ניתן להשתמש במגילה פעמיים מדי יום.

צ'וּד: בגוויל זה רשומים 6 שמות חפצים רגילים (שה"מ בוחר או קובע באקראי בהשתמשו ברשימת הציוד הרגילה). כשכל שם חפץ נקרא בקול רם, החפץ מופיע בטווח 10 מ' מהמגילה והשם נמחק. החפץ יוותר משך 24 שעות או עד שהמשתמש יצווה עליו להעלם. השם ישוב ויופיע במגילה כשהחפץ יעלם. ניתן ליצור כל 3 חפצים מה-6 מדי יום.

קללה: הקללות שניתנו במערכת מו"ד למתחיל הן מספיק אכזריות למגילה זו. אין צורך להגדיל את עוצמתן לשחקנים בדרגות גבוהות יותר.

ראיה: מגילה זו ריקה אם מחזיקים בה ומצווים עליה לכתוב, היא תצייר ציורי יצורים בטווח 30 מ', בכל שטח שנבחר ע"י המשתמש. ניתן לצייר עד 4 סוגי יצורים שונים. המגילה תפעל פעם ביום, ללא קשר למספר היצורים שצוירו.

תפיסת לחשים: מגילה זו ריקה כשמוציאים אותה. ניתן להשתמש בה ל"תפיסת" לחש שהוטל על המשתמש. היא אינה יכולה לתפוס השפעות דמויות-לחש או השפעות הנגרמות ממתקנים (כגון מבדיד) אולם ניתן לתפוס לחש שהוטל ממגילה. ישנם ארבעה סוגים למגילה זו. לגלל 10ק1 למציאת היכולת:

1-4	לחשים מעוצמות 1 או 2
5-7	לחשים מעוצמות 1 עד 4
8-9	לחשים מעוצמות 1 עד 6
10	לחשים מעוצמות 1 עד 10

על המשתמש במגילה להחזיק בה כלפי מעלה כמגן; אף פעולה נוספת אינה אפשרית בעת השימוש במגילה זו. המשתמש חייב לבצע אז גלגול הצלה נגד לחשים עם בונוס של +4 לגלגול אם הצליח, ללחש המגיע אין כל השפעה, ובמקום זה הוא יועבר למגילה בהופיעו כלחש מגילה רגיל. טיב הלחש הנתפס לא יהיה ידוע עד שיעשה שימוש בלחש קריאת קסם לזהותו.

המגילה יכולה להחזיק לחש אחד בלבד בו-זמנית; בלחש הנתפס ניתן או להשתמש או להעתיקו לספר לחשים (לחשי קוסם בלבד), לפני שהמגילה תוכל לתפוס לחש נוסף. ניתן ללכוד כל סוג לחש (כהן, דרואיד או קוסם) כל עוד הנוצמה אינה עולה על יכולת המגילה. מגילת תפיסת הלחשים אינה יכולה להשפיע על לחשים הגדולים יותר מהיכולת הניתנת, והיא יכולה לתפוס מקסימום של לחש אחד ליום.

מתאימה של הסתגלות ליסוד או בקמט של מסע ניסוד, כל ההשפעות שנתנו לעיל מורחבות לרדיוס של 3 מ' סביב המשתמש.

פרט למטה של כח יסוד, ניתן להשתמש בכל מטה על מנת לסתור השפעות הקשורות לניגודו (ראה עמ' 20), בעלות של מטען 1. אם ההשפעה נוצרה ע"י המטה המנוגד, או 2 מטענים אם נעשה שמוש בלחש רגיל. לדוגמא, ניתן להשתמש במטה של אייר לסתירת קיר אש שהוטל ע"י כל קוסם, בעלות של 2 מטענים.

ניתן לשלוח יסודן שזומן חזרה למישור מולדתו, באותה עלות של מטענים 1) אם הובא בידי המטה המנוגד, 2 אם זומן בלחש. אולם על המטה לגעת ביסודו (עם אפשרות שידרש גלגול פגיעה רגיל).

אם מטה נלקח אי פעם למישור המנוגד לו, הוא מתפוצץ מייד בגרמו ל-20 נקודות נזק חשמלי ועוד 8-1 נקודות למטען שנותר במטה. ההתפוצצות ממלאה שטח ברדיוס של 20 מ'. כל היצורים בתחום ההשפעה יכולים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים עם עונשין של 4- לנגול לספיגת 1/2 הנזק. המחזיק במטה אינו מקבל גלגול הצלה.

קנה ביטול: כל חרב קסומה נבונה וכל חפץ של +5 יכולים להתנגד להשפעה אם המשתמש מבצע גלגול הצלה נגד בדידים. זה מורה פשוט על התנגדות מוצלחת והקנה ישאר בעל תועלת. חרב +5 עם תבונה צוברת בונוס של +2 על גלגול ההצלה.

קנה בריאות (כהנים בלבד): לחפץ זה יש את כל כוחות מטה הריפוי אולם ללא הוצאת כל מטען. הוא יכול להשפיע על כל יצור בודד רק פעם ביום, תהא השפעתו אשר תהא.

קנה הדיפה: בקנה של +5 זה ניתן להשתמש כבונק פנים אל פנים, בגרמו ל-13-6 (ק18+5) נקודות נזק למכה (אולם בנזקים על כח אינם ישימים). ניתן אף להשתמש בו כדי להדוף התקפות, אם המשתמש בוחר בתכונה זו בתחילת הסיבוב. אם המשתמש מותקף בקרב פנים אל פנים דרוג השריון שלו יקבל בונוס של +5 בזמן ההדיפה: יחד עם זאת זה אינו תקף לגבי ירי קליעים. בעת הדיפה, אף פעולה אינה אפשרית מלבד נסיגה לוחמת (ראה במערכת למתחיל, עמ' 60).

קנה הוויירס: ישנם שלושה סוגים למטה זה. גלגל 10ק לקביעת הסוג, או בחר באחד:

10ק	נטיה	דרקון	דרג"ש	נשיפה(ות)
1-5	צדיק	זהוב	2	-2 אש/גז
6-8	ניטרלי	כחול	0	ברק
9-10	רשע	שחור	2	חומצה

כל אחד מהם הוא מטה של +5 וגורם ל-13-6 (ק18+5) נקודות נזק לפגיעה (אולם ללא בנזקים על כח). פעם ביום ניתן

להפוך את הקנה לדרקון קטן מהסוג המתאים. לדרקון שנוצר יש 30 נקודות פגיעה, וניתן להשפיע עליו רק בעזרת קסם (כלי נשק, לחשים וכד'). הוא יבין וישרת בנאמנות את המשתמש בקנה כמיטב יכולתו: הוא יכול לשמש כשליח, רמץ-מלחמה, או שומר, לדוגמא. הוא ילחם עד מוות אלא אם כן יצווה אחרת. הוא אינו יודע לחשים. הדרקון יהפך לקנה לפי פקודה, אולם אם נהרג בצורת דרקון הוא לא ישוב לצורת קנה, ויושמד לתמיד. ניתן להשתמש בלחשים לריפוי היצור, אם חפצים בכך (וכן בצורות ריפוי קסומות אחרות).

אם דרקון כלשהו נוצר בידי משתמש מנטיה שונה, הדרקון יתקיף את המשתמש מיד, בהלחמו עד מוות. כזוה קורה, לא ניתן לצוות עליו לשוב לצורת קנה.

קנה ניצחון: חפץ זה הופך את המשתמש בו לבר-מזל בקרבות (כאשר משתמשים בקרב-רב בשיטת "מכונת המלחמה": ראה עמ' 16). את הבנוסים הבאים יש להחיל בשיטה זו:

1. בונוס של +25 חל על גלגול תוצאות הקרב (עד תוצאה מירבית של 100).
2. בטבלת תוצאות הקרב, אם השוני בין התוצאות הכלליות הוא 101 או יותר, יש להשתמש בתוצאה "100-91" בהגבלת מספר הנפגעים.

קנה נשקיות: בקנה +5 זה יכולים להשתמש רק גמד, זוטון, לוחם או גנב. לפקודת המשתמש הקנה יתארך וניתן יהיה לחלקו לשני כלי נשק מאותו גודל, כל אחד מהם +2. ניתן לחלק כל אחד מהשניים בצורה דומה לשני כלי נשק של +1. את הקנה לא ניתן לחלק בטעות, וניתן להרכיבו מחדש ע"י מיקום החלקים יחדיו. כל כלי נשק, ללא קשר לגדלו, גורם ל-6-1 נקודות נזק למכה, ועוד בנזקים על קסם (אולם לא בנזקים על כח).

קנה שלטון: חפץ זה מסייע לשלטון. אם שליט נושא אותו ברחבי הדומיניון שלו, הוא יוסיף בונוס לכל גלגולי רמת האמון, בהתבסס על אחוזי התושבים החוזים בו:

+40	91%	+10	1%	50%-
+50	100%	+20	51%	75%-
		+30	76%	90%-

כאשר אינו מוצג לראווה, יש לשמרו במבצר השליט. ההשפעות אורכות 3 חודשים, אולם ניתן להציגו מחדש אם רוצים בכך.

קנה תנועה: רק גמד, זוטון, לוחם או גנב רשאים להשתמש בחפץ יוצא-דופן זה. ניתן להשתמש בו כמגנט +3 בכל המובנים. לפקודת המשתמש, הוא יעצור, היכן שיהיה, ולא ניתן יהיה להזיזו בכל דרך פרט למשאלה. פקודה נוספת משחררת אותו. אם הקנה היה בתנועה בעת שנעצר, הוא ימשיך בכיוונו לאחר ששחרר. לדוגמא, ניתן להשליכו כלפי דלת ולצוותו לעצור, לאחר מכן לשחררו אם אויב נכנס (מבוצע גלגול

פגיעה רגיל). אם המשתמש נופל, פקודה תעצור את הקנה בפתאומיות, והמשתמש יוכל להאחו בו.

8. טבעות

כל ההנחיות וההגבלות שנתנו במערכת מ"ד למתקדם חלות אף כאן.

אכילת לחשים: טבעת זו נראית ופועלת כטבעת הפיכת לחשים בתוספת השפעה נוספת אחת אם עונד הטבעת הוא מטיל לחשים. לאחר שהוטל לחש אחד בעת שהטבעת ענודה, הטבעת "אוכלת" את כל הלחשים הנוותרים שנלמדו. לא ניתן להסיר את הטבעת לאחר שאכלה את הלחשים (למרות שניתן ללמוד לחשים מחדש ולהטילם בבטחה) עד שמטיל בדרגה 25 או יותר מטיל לחש הסרת קללה. רפואה זו מתירה אך ורק את הסרת הטבעת ואינה משפיעה על כוחותיה. ביטול דוע המוטל בידי מטיל מדרגה 36 יהפוך את הטבעת לטבעת הפיכת לחשים רגילה.

אמת: שלש פעמים ביום חפץ זה מאפשר לדעת אם הצהרה כלשהי אמיתית או שיקרית. אם האדם או היצור אומרי האמירה מאמינים בנכונותה, תושג תוצאת "אמת". הטבעת מידעת את העונד לגבי כוחה באמצעות טלפתיה ברגע בו היא נענדת.

בטיחות: השפעת טבעת זו דומה לזו של שיקוי מזל. אם נכשל כל גלגול הצלה, שחקן הדמות העונדת טבעת זו יכול "לשנות גורל" בהכריזו כי גלגול ההצלה שלו הצליח: הטבעת תסתור 1-4 גלגולי הצלה שלא הצליחו, ואז תתפורר.

הגנה (+1, +2, +3 או +4): טבעות אלו הינן זהות לטבעות שתוארו במערכות מ"ד למתחיל ולמתקדם. הבונוס חל הן על דרוג שריון והן על גלגולי הצלה. לטבעת +1 עשויה להיות השפעה על מקום, כמתואר במערכת מ"ד למתקדם. יחד עם זאת, כח זה ניתן רק ל-10% מכל טבעות +1, ואף טבעת עוצמתית אחרת אינה יכולה להשפיע על שטח.

הגנה על חיים: טבעת יקרת ערך זו סותרת את השפעות 1-6 התקפות ניקוז אנרגיה. אם עונדה מוכה ע"י אל-מת מנקז אנרגיה (או השפעה שכזו), מנוקזים מטענים מהטבעת ולא מאבדים אף דרגה. אם מהלומה בודדת מנקזת יותר עוצמות ממספר המטענים שנותרו, הטבעת מתפוררת. בכל מקרה אחר היא הופכת לטבעת הגנה +1 ברגע שכל מטעניה נוצלו.

הסתגלות ליסוד: לטבעת זו ישנם 7 סוגים שונים: גלגל ק% לקביעת הסוג המדויק, או בחר באחד:

01-21	אוויר	85-91	אוויר ומים
22-42	אדמה	92-98	אדמה ואש
43-63	אש	99-00	כל היסודות
64-84	מים		

מסובבים את הגלגל (דבר הנעשה בקלות ע"י כל יצור מכח 3 ומעלה) הוא מסתובב משך 3 סבובים ואז עוצר, כשהחץ הירוק מורה על אחד היתדות, שחור או לבן (סיכוי שווה לשניהם). יחד עם זאת, יצור מוקסם אינו יכול להניע את הגלגל, וכל משתמש בודד יכול לסובבו רק פעם ביום.

אם הגלגל הסתובב בחופשיות משך 3 סבובים מבלי שיגעו או יפריעו לו בכל דרך שהיא, מתרחשת השפעה קסומה הנקבעת ע"י תוצאת הסבוב. לא ניתן להשפיע על הגלגל ע"י כל סוג של קסם, כולל טלקיניזיס, ולא ניתן להזיק לו בכל דרך! כל משאלה שמתמשים בה להשפיע על הגלגל תגרום לו להעלם, תהא המשאלה אשר תהא. לא ניתן להזיז את הגלגל אלא ע"י יצור בדרגה 26 ומעלה (או קוביות פגיעה). הגלגל שוקל 20,000 מט.

יתד לבן (גלגל 6ק1):

1. מופיעות פיסות זהב (1000)
 2. מופיעות אבני חן (10 נפכים)
 3. מופיע תכשיט (1 פריפה)
 4. מופיע חפץ שונה קסום אחד
 5. דרוג תכונה אחת עולה בנקודה 1 (דרוג מקסימלי - 18)
 6. כושר או דרישה ראשית עולים בנקודה 1 (דרוג מקסימלי - 18).
- יתד שחור (גלגל 6ק1):
1. דרוג תכונה אחת יורד בנקודה 1 (דרוג מינימלי - 3)
 2. דרישה ראשית יורדת בנקודה 1
 3. כושר יורד בנקודה 1
 4. החפץ הקסום בעל הערך הנמוך ביותר שנישא, מתפורר.
 5. כל החפצים הלא קסומים, פרט לביגוד רגיל, מתפוררים.
 6. מוות (ללא גלגול הצלה).

שה"מ רשאי לבחור או לקבוע באקראי את תוצאות הגלגול. אם רצונו בכך ניתן למספר את היתדות מ-1-20 או 1-100, וניתן להכין טבלה עם תוצאות נוספות.

גלגל מרובע: "גלגל" משונה זה, בגודלו של גלגל עגלה רגיל, הוא חסר תועלת על כבישים ופני שטח שטוחים אחרים היות והוא מרובע לחלוטין. יחד עם זאת, אם מרכיבים אותו על עגלה באופן נכון, הוא מאפשר תנועה קסומה דרך פני שטח הרריים ומדבריים, היכן שאין כבישים. עגלה בעלת גלגל מרובע אחד ניתנת למשיכה בידי 2 סוסים ונעה בקצב של 6 מ'/תור; עם שני גלגלים 10 מ'/תור; עם שלושה, 13 מ'/תור; ועם ארבעה, הקצב הרגיל של 20 מ'/תור אפשרי.

גלגל ריחוף: חפץ זה נראה זהה לגלגל עגלה רגיל, אולם הוא מאפשר לכל עגלה עליה הוא מושם לרחף על פני המים. גלגל ריחוף אחד מאפשר לגרום עגלה הנושאת עד משקל של 10,000 מט, מעבר לנהר או נחל, מבלי שתטבע. כל גלגל נוסף מאפשר 5,000 מט משקל נוספים, עד למקסימום הרגיל של 25,000 מט לעגלה. ניתן אף

רפואות: פעם ביום, טבעת זו תיצור מרפא אחד - תוצאת לחשים **ריטי עיוורון**, **ריטי מחלה**, **הסרת קללה** או **ניטול רעל**. כל תוצאה זוהי ללחש הכהנים בעל אותו השם, ומתייחסים אליה כאילו הוטלה בידי כהן מדרגה 25. טבעת זו גורמת להשפעה הרצויה כאשר עונדה מתרכז ונוגע במקבל הרפואה.

שרידה: עונד הטבעת יכול לשרוד ללא איר, מזון או שתיה כל עוד הטבעת על אצבעו, בהשתמשו במטענים הנתונים בה. הטבעת מכילה 200-101 (ק% + 100) מטענים בעת הימצאה. שימוש במטען אחד מאפשר למשתמש שלא להידקק למזון או משקה משך 24 שעות. שרידה ללא איר מצריכה מטען 1 לשעה. הטבעת משחירה כאשר נותרים 5 או פחות מטענים.

9. חפצים שונים

אין גבול לסוגי החפצים הרבים האפשריים. האביזרים וההשפעות הניתנים להלן אינם אלא דוגמאות בלבד. אתה רשאי ליצור אחרים אם רצונך בכך, עם כמעט כל כח שתחפוץ. יחד עם זאת, בתכנון חפצים כאלו, שמור על איוון המשחק. אם חפץ כלשהו מעניק כוחות כהן, למשל, הוא עשוי לגרום לכהנים להיות פחות נחוצים במשחק. עשה חפצים כאלו לנדירים, והגדל אותם באמצעות שימוש במטענים מתכלים, פן ישפיעו מדי על משחקך.

ביצי פלא: חפצים משונים אלו הינם בגדן של ביצי תרנגולת, ויכולים להופיע בכל צבע שהוא. ביצה תישבר אם תופל או תושלך (לטווח מקסימלי של 20 מ'). בסבוב שלאחר מכן יצא מהביצה יצור שיצמח לגודל רגיל, ולאחר מכן יציית למשליך הביצה כמיטב יכולתו (שים לב שעל היצור להיות מסוגל לשמוע את פקודות המשתמש). היצור יעלם לאחר שעת קיום אחת, או אם יהרג. לקביעת סוג היצור גלגל 12ק1: המערכת למתחיל כוללת את כל התאורים ההכרחיים. לעולם אין לקבוע את סוג היצור המופיע עד לבקיעת הביצה. שה"מ רשאי להוסיף יצורים אחרים.

1. אריה הרים
2. בבון סלעים
3. דב גריזלי
4. דב שחור
5. זאב רגיל
6. חזיר-בר
7. חמוס ענק
8. לטאה דראקו
9. לטאה סממית
10. נחש אצן
11. עטלף ענק
12. פנתר

גלגל מזל: מתקן מזור זה קוטרו 3 מ'. הוא מורכב על מעמד או על קיר, וניתן לסובבו בקלות. הוא מקושט בדגם שחור ולבן של יתדות הנפגשות במרכז שם מורכב חץ ירוק. החץ אינו מסתובב עם הגלגל. ליד הקצה כל יתד שחור מעוטר בגולגולת שחורה, וכל יתד לבן בלב אדום. אם

עונד הטבעת על מישור היסוד המתאים יכול לנשום בחופשיות ולראות דרך היסוד הגזי (המקביל לאיר במישור הראשוני).

זכרון: רק קוסם יכול להשתמש בטבעת זו. היא מאפשרת לעונדה להיזכר בלחש אחד כלשהו שהוטל. על העונד להחליט, תוך תור 1 של הטלת לחש, לזכרו. אז מופיע הזיכרון, והלחש מייד "נלמד מחדש". הטבעת יכולה לשמר זכרון לחש אחד ליום.

חוסר כנות: חפץ זה נראה **כטבעת אמת** בעת בעת ענידתו, אולם למעשה הוא פועל באופן מוגד לזה של **טבעת כנות** - העונד אינו מסוגל לומר את האמת, בשקרו תמיד. לא ניתן להסירה עד שיוטל לחש **הסרת קללה** בידי מטיל מדרגה 26 או יותר.

כנות: חפץ זה נראה **כטבעת אמת** בעת ענידתו, אולם למעשה הוא פועל אחרת. כשהעונד מנסה לקבוע את אמיתותה של אמירה בפעם הראשונה - האמירה תראה כאמיתית - אולם לאחר מכן העונד לא יוכל לשקר. כל עוד הטבעת על אצבעו עליו לתת תשובות מלאות ואמיתיות לחלוטין לכל שאלה שישאל. לא ניתן להסירה עד שיוטל לחש **הסרת קללה** בידי מטיל מדרגה 26 או יותר.

מהירות: פעם ביום, עונד טבעת זו יכול לנוע ולהתקיף בכפל הקצבים הרגילים משך תור 1. התוצאה זוהי ללחש הקוסמים **האצה**, אולם ניתן להשיגה ע"י פקודה ולא ע"י הטלת לחשים.

משאלות: חפץ זה זהה לחפץ שתואר במערכת מ"ד למתקדם פרט לכך שלמציאת מספר המשאלות המוכלות, גלגל 10ק1: 1-1-4, 2-5-7, 3-8-9, 4-10.

עגיל: לטבעת זו אין כל השפעה בעת ענידתה. אם מסירים אותה ומניחים כנגד כל משטח שהוא (דלת, תיבה וכד') המשתמש יכול לשמוע את כל הקולות המתרחשים בטווח 20 מ' מהדלת. ניתן לשמוע אפילו נשימה קלה, פעימות לב ורוחות קלילות. הטבעת תפעל 3 פעמים ביום.

קדושה: בטבעת זו יכולים להשתמש כהן או דרואיד בלבד. אם עונדים את הטבעת בעת צבירת לחשים (בד"כ בשעת מדיטציית הבוקר) הכהן צובר לחש אחד נוסף מעוצמות 1, 2 ו-3. (הלחשים הנוספים יהיו רק מעוצמת הלחש שניתן להשיגה לדוגמא, כהן מדרגה 5 לא יצבור לחשים מעוצמה 3). אם מסירים את הטבעת, הלחשים נשכחים (אולם אין לכך השפעה על לחשים שכבר הוטלו). בנוסף, כהן (אף לא דרואיד) מקבל בנוסף של +1 לכל גלגולי גרוש מתים, כולל הגלגול הקובע את קוביות הפגיעה של האל-מתים המגורשים. הטבעת אינה משפיעה על נסיונות גרוש שאינם מצריכים גלגול.

ראייה: פעם ביום עונד טבעת זו יכול לראות את כל הדברים כפשוטם משך 3 תורים כאילו הוטל לחש הכהנים **ראיית אמת**. העונד אינו חייב להיות מטיל לחשים.

4 והוא בעל 40 נקודות מבנה. לא נדרשים כל חותרים או מלחים, אם מילות הפיקוד ידועות. היא תציית לפקודות התחלה, עזירה, פניה לנמל (שמאלה), פניה לימין, הפסקת פניות (בעת שמירה על מהירות קבועה), צלילה, איזון ופני הים. בעת שהיא מתחת למים הסירה מקרינה השפעת נשימת-מים, בהגינה על כל הנוסעים והצוות כל עוד הם נוגעים בה. ניתן להתאים מאחזים לסירה התת-מימית כדי שנוסעיה יוכלו להאחו היטב.

שה"מ עשוי לרצות ליצור סירות קסומות הנוסעות רק על קרה, חול, באויר וכדומה).

פנס בעירה ממושכת: חפץ זה זהה לפנס הרפתקן רגיל. הוא עשוי מתכת עם מדור תחתון לשמן, ידית ותריסים המגינים על הלהבה מפני רוח סביבו. שעה שממלאים אותו שמן ומציתים כפנס רגיל, הוא יבער ויפיץ אור מבלי להשתמש בשמן כלל. אם הלהבה כבה אי פעם בשל מים, הפנס הופך ללא קסום.

פנס הוריקאן: חפץ זה נראה ופועל כפנס בעירה ממושכת בכל המובנים, אולם רק לאחר שחלפה סערתו, כמסובר להלן:

פנס זה תמיד ימצא סגור. ברגע שתרסיו יפתחו, משבי רוח עזים מלווים במטחי גשמים יצאו מהפנס, בהרטיבם את מחזיק הפנס (שאינו מקבל גלגול הצלה) ואת כל מי שנמצא בטווח 10 מ', עד לשד עצמותיהם. "הוריקאן" זה אורך 3 סבובים: על כל קרבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים וכל הנכשלים בכך מופלים ע"י הרוחות. אם זה קורה, כל חפץ נישא (פרט לבגדי הגוף ו/או שריון, אולם כולל כובעים, כפפות, אוצר, כד') עף ברוח ונוחת במפוזר בטווח 20 מ'. גלגול הצלה מוצלח מלמד שהקרבן נפל ארצה בזמן. בפנס ההוריקאן ניתן להשתמש ככפנס בעירה ממושכת משך שארית היום. הוא יוצר הוריקאן חדש כל 24 שעות, ויש לאפשר לו לפרוץ מחדש לפני שניתן יהיה להמשיך להשתמש בפנס בדרך שונה.

פעמון זמן: מקל מתכת פשוט זה עשוי ממתכת כסופה וארכו 10 ס"מ. לפקודה הוא ימנה זמן, בצלצלו מידי שעה בשעה - אולם ניתן לשמוע את הצלצול בטווח 20 מ' (ללא קשר לקירות, אבנים וכו') הסובבים אותו). אם הושתק בעזרת לחש שקט *בדדיוס 5 מ'*, הפעמון יבטל את השקט אולם יושתק מעבר לטווח 10 מ' באותו תור. פקודה שניה תגרום לו לשנות צבעו: הפעמון הופך לזהוב בצידו האחד, והצבע מתפשט באיטיות לצד השני תוך שעה. מילת פקודה שלישית גורמת לפעמון לחדול מלצלצל - אולם רק עד שתור 1 עובר לאחר הפקודה.

קולמוס העתקה: קולמוס הוא נוצה גדולה שניתן לטבלה בדיו ולהשתמש בה כבמכשיר כתיבה. ניתן לצוות על נוצה זו להעתיק כל לחש לשבוע לכל היותר. יש לשרוף את המגילה המקורית ולערב את האפר עם דיו נדיר (בעלות של 1000 פ"ז). אז מניחים

נמצא בין חומרי בניה אחרים, אלא אם כן משתמשים בלחש *גילוי קסם*. כשמצויים עליו לפעול הוא נעלם. כאשר המשתמש בו מנסה בפעם הבאה להימנע מתשומת-לב היריב (ע"י התחבאות, העלמות מהעין וכד'), המסמר מופיע מחדש כאצבע זוהרת גדולה, המצביעה על הדמות משך 6-1 סבובים. מסמר האצבע עשוי להופיע משך כל נסיון דומה מאוחר יותר (סיכוי של 25% לכל אחד) אולם לחש *הסרת קללה* יגרום לו להעלם לנצח.

מסמר הצבעה: חפץ זה נראה זהה למסמר נגרות רגיל. אם מילות הציווי ידועות, המשתמש יכול לגרום לו להצביע על כל חפץ לא קסום שנקרא בשם (דלת, מדרגות, פיסת זהב וכד'). המסמר הופך אז לאצבע של עצמות ומצביע לכיוון החפץ הקרוב ביותר מאותו סוג. הוא ימשיך להצביע על החפץ משך תור אחד, ואז ישוב לצורת מסמר. אין גבול לטווח גילוי המסמר, אולם הוא אינו יכול לגלות יצורים חיים או אל-מתים מכל סוג שהוא, או כל חפץ קסום או השפעת לחש. מסמר ההצבעה יעלם רק פעם ביום.

משחה: קרם לבן ושמוני זה נמצא בקופסת עץ קטנה עם מטלית כותנה. אם כל תכולת הקופסה נמרחת על כל חלק בגוף המקבל, נוצרת השפעה קסומה. כל המשחות הן בעלות אותו מראה, ריח וטעם. לקביעת הסוג הנמצא לגלגל 6p1:

1. *זכרה:* משחה זו מעניקה למקבל בונוס של 2- לדרוג שריון ובונוס של 2+ לכל גלגולי ההצלה משך תור אחד.

2. *משחה זו מרפא 14-4 נקודות נזק.*

3. *רעל:* משחה זו נראית כמשחת *זכרה*, אולם היא מאלצת את המשתמש לבצע גלגול הצלה נגד רעל עם עונשין של 2- לגלגול, או למות.

4. *הפחדה:* משחה זו נראית כמשחת *מרפא* אולם במקום זאת היא גורמת ל-12-2 נקודות נזק כווייה חמור, שניתן לרפאו רק בעזרת משחת *הרנעה*, לחש *רימי כל* או משחלה.

5. *הרנעה:* משחה זו מרפאה את המשתמש מנזק כוויית קל או חמור כאחד, בין אם הוא רגיל או קסום.

6. *שינוף:* משחה זו הופכת את עור המשתמש לגוון בהיר. לא ניתן להסיר את ההשפעה אולם היא תדהה בהדרגה תוך 4-1 חודשים.

נרתיק בטחון: חפץ זה הוא בגדלו של שק גדול (תכולה של 600 מט). כל נסיון לגניבת הנרתיק גורם לו לצווח "אני נגנב!" (בשפה המדוברת) ללא הפסק, משך שעה. ניתן לשמוע את צרחותיו עד 40 מ'. אם הבעלים אוחז בו ומצווה עליו לשתוק הוא יציית, אולם יחזור על קריאותיו אם יגנב שוב.

סירה תת-מימית: חפץ זה נראה זהה לסירת-נהרות רגילה (מערכת למתקדם, עמ' 41) וניתן להשתמש בו ככזה. היות והוא קסום, יחד עם זאת, דרוג השריון שלו הוא

לעבור ביצות אולם בקצב תנועה איטי ביותר אלא אם כן ישנה חיית-משא מימית בנמצא.

גלגל ריחוף מקולל יעצר ברגע שיגיע לאמצע כל נחל או נהר, מבלי יכולת להזיזו עד שיוחל עליו לחש *הסרת קללה* בידי מטיל מדרגה 15 או יותר. זה יאפשר להמשיך את ההתקדמות, אולם הקללה תישאר בעינה עד שהגלגל יושמד.

זמם אימוניים: חפץ זה הוא מתקן העשוי רצועות עור ואבזמי מתכת, וניתן להרכיבו על פה כל חיה או מפלצת בעלת התקפת נשיכה. הוא יתרחב או יתכווץ באורח קסום כדי להתאים ליצור, והקרבת יכול לנשום אולם אינו יכול לנשוף (או לדבר) בזמן שהזמם עליו. הזמם ינעל במקומו למשע מילת פקודה (התיחס אליו כאל *מעגל שהוטל* בידי מטיל מדרגה 15) והוא יפתח ויפול למשמע פקודה שניה. ניתן לצוות על הזמם בתכיפות הרצויה.

לוח זיהוי (מטיל לחשים בלבד): מתקן יקר ערך זה יכול לזהות חפצים קסומים מרוב הסוגים. הוא פיסת לוח (אבן) המוחזקת בחזקה במסגרת עץ מקושטת, בד"כ בערך בגודל של 30 סמ"ר. (למרות שיתכנו לוחות מגדלים שונים, הן גדולים והן קטנים יותר). המשתמש מחזיק בלוח בצורה אופקית ומניח עליו חפץ קסום. כשהחפץ מוסר, שם החפץ מופיע על הלוח. אם לחפץ יש מילות פקודה, אחת מהן תופיע על הלוח עם כל זיהוי. הלוח יתחיל לחזור על עצמו לאחר שכל מילות הפקודה נחשפו.

חפצים מקוללים או מיוחדים אחרים יכולים להערים על הלוח בקלות. הוא אינו יכול לגלות את מספר המטענים או תכונה מיוחדת. *שיקוי רעל* יזוהה בטעות כסוג אחר. חפץ מקולל יזוהה כחפץ רגיל. יש למלא בקפדנות הנחיות אלו שאם לא כן יהרס המסתורין של חפצים כאלו שנמצאו.

הלוח יכול לצרוך עד 10 מטענים ליום. חפצים דורשים את מספר המטענים הבא לשימוש:

חפצי קסם זמניים:

שיקוי: 2

כלי ירי: 3

מטה: 5

חפצי קסם קבועים:

כל כלי נשק קסום קבוע: 6

מגן או שריון: 7

טבעת או קנה: 8

* חפץ שונה פעוט: 10

* חפץ שונה עיקרי: מיוחד

* *נדרש שיפוט שה"מ כאשר לעד ותדירות חפצים כאלו במערכת. חפץ "עיקרי" יכול להיות בו זיהוי, אולם רק אם לא משתמשים בלוח משך 4-1 ימים.*

מסמר אצבע: חפץ זה נראה זהה למסמר הרגיל המשמש בנגרות של ימי הביניים וארכו 10-25 ס"מ והוא גס ואינו מעובד. ניתן בקלות להתעלם ממנו אם הוא

המשתמש (המשקפים את הסירבול שבהחזקת הראי).

התאידות: שריון או מגן יקר ערך זה מאפשר למשתמש בו להפוך לענף גז (בדומה לשיקוי ההתאידות), כולל כל הציוד הנישא (שלא כמו השיקוי). המשתמש יכול להיוותר במצב זה עד 6 תורים, והוא יכול לשוב לצורתו הטבעית באמצעות ריכוז.

חשמל: השריון או המגן יכולים, לפקודת המשתמש, להיטען בכח חשמלי קסום. אם המשתמש בהם נפגע בזמן שהם "טעונים", התוקף יספוג 36-6 נקודות נזק חשמלי, התוקף רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים לספיגת 1/2 הנזק, ואם הוא התקיף בעזרת כלי נשק, יוחל בנזק של 4+ על גלגול ההצלה. השריון או המגן יכולים להיטען או לפרוק מטעניהם לעיתים קרובות ככל שרוצים, ע"י שימוש במילות ציווי, אולם הם יכולים לגרום לנזק (לירות מטעניהם) פעם ביום.

ניקוז אנרגיה: השריון או המגן יכולים "להיטען" לפי פקודה כמתואר תחת סעיף "חשמל" (לעיל), אולם במקום לגרום לנזק הם גורמים לאבדן דרגה אחת מדרגות היריב או מקוביות הפגיעה (כנקזים). אותו גלגול הצלה חל גם כאן (יתכן עם בונוס), ואם הוא הצליח, ניקוז האנרגיה אינו מתרחש. החפץ יכול לנקז דרגה 1 או קוביית פגיעה 1 ליום, אולם ניתן לבצע כל מספר של גלגולי הצלה בטרם זה יתרחש.

קליטה: אם המשתמש נפגע ממהלומה הגורמת לניקוז אנרגיה, השריון או המגן קולטים את ההשפעה המנקזת, והמשתמש בהם נפגע רק מהנזק הרגיל. כל ניקוז אנרגיה גורם לאיבוד "פלוס" אחד של כח מהשריון או המגן. ברגע שמספר ה"פלוסים" הגיע לאפס, החפץ מתפורר לאבק. ההגבלה הרגילה של שמוש אחד ביום אינה חלה כאן. כח מיוחד זה אינו נתון לשליט המשתמש. דמות אינה רשאית לבחור לשאת בתוצאות ניקוז אנרגיה ולהותיר את החפץ שלם.

ריפוי פציעות: המגן או השריון יכולים לרפא 1/2 מהנזק שהמשתמש בהם ספג. הם יכולים לרפא את המשתמש בלבד, לא יצור אחר, ואינם משפיעים על רעל, מחלה או כל נזק פרט לפציעות.

תעופה: השריון או המגן יוצר לחש מעוף על המשתמש, לפי פקודה, שאורך 12 תורים. המשתמש יכול לנוע באוויר במהירות של עד 120 מ' לתור (40 מ' לסיבוב) פשוט ע"י ריכוז (כמו הלחש קוסם מעוצמה 3).

שריון או מגן מיוחדים

ניתן להשתמש בכל הכוחות המיוחדים פעם ביום לכל היותר, אלא אם כן צויין אחרת. אם משתמשים בשריון ומגן מיוחדים שניהם, ניתן להשתמש בהשפעה אחת בלבד לסבוב, אלא אם כן צויין אחרת.

אתריות: המשתמש יכול להפוך לאתרי לפי פקודה, ויכול להישאר במצב זה ככל שיחפוץ. המשתמש יכול לשוב למישור הראשוני ע"י אמירת מילת פקודה נוספת. ניתן להשתמש בכל מילת פקודה פעם ביום.

האצה: השריון או המגן ייצרו לפי פקודה השפעת לחש האצה על המשתמש, באפשרם כפל קצב התנועה ומספר ההתקפות (כלחש קוסם מעוצמה 3). ההאצה נמשכת תור 1 בלבד.

הסרת קללה: לא ניתן לקלל מגן או שריון זה. החפץ יצור, לפי פקודה, השפעת לחש בטול קללה על המשתמש בו (בלבד) כמטיל מדרגה 36 (בבטלו קללה אחת באורח מיידי).

שיס לב: חפץ זה יפעל סך הכל 3 פעמים, בקצב מירבי של פעם ביום. לאחר שנעשה שימוש ב-3 המטענים שלו, לא נותרות בו כל תכונות מיוחדות נוספות, ולא ניתן להטעינו מחדש. החפץ נותר קסום ללא קשר למטעניו.

העלמות מעין: השריון או המגן יהפכו את המשתמש בהם לבלתי נראה, לפי פקודה, כאילו הוטל לחש קוסמים מעוצמה 2. בנוסף, השריון או המגן יכולים להפוך לבלתי נראים בעצמם 3 פעמים ביום, לפקודת המשתמש.

הקסמה: כאשר המשתמש נפגע מיריב, על התוקף לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות מוקסם ע"י המשתמש (כלחש הקוסמים הקסמת איש או הקסמת מפלצות). אם בהתקפה נעשה שימוש בכלי נשק ידני, התוקף מקבל בונוס של 4+ לגלגול ההצלה. ניתן להקסים קרבן אחד בלבד ליום, אולם ניתן לבצע כל מספר של גלגולי הצלה לפני שההקסמה תצליח.

השתקפות: אם מוטל לחש אגל או אגל תמידי על המשתמש, השריון או המגן ישקפו אותו מייד חזרה על המטיל, שחייב יהיה לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להתעורר (כמוסבר בתאורי הלחש). החפץ יחזיר עד 3 לחשים ביום. בנוסף לכך, אם המשתמש נלחם בקרב פנים אל פנים עם יצור בעל התקפת מבט, סיכויי שיקוף המבט הם כאילו הוחזק ראי, אולם ללא העונשין של 2- לגלגולי הפגיעה של

את הקולמוס כנגד מגילה ריקה יחד עם קסת הדין המכילה את הדין המוכן. הקולמוס יתחיל לכתוב לפי פקודה, ביצרו שני לחשים זהים על המגילה במקום האחד המקורי. אם המגילה שנשרפה הכילה שני לחשים או יותר, יועתק רק לחש אחד, או הלחש מהעוצמה הנמוכה יותר, או (אם שניהם מאותה עוצמה) לחש שנבחר באקראי. הקולמוס לא יעתיק מגילות הגנה או כל כיתוב אחר פרט למגילות לחשים.

לרוע המזל יש סיכון של 25% לשימוש שהקולמוס יזל, בקלקלו את כל המגילה עליה הוא כותב. לא ניתן להסיר את הכתם הנוצר ע"י כל אמצעי פרט למשאלה.

תליון למסע יסודון: ישנם 5 סוגי תליונים. גלגל 10ק1 לקביעת הסוג המדוייק שנמצא:

- 1-2 תליון נחות של אויר
- 3-4 תליון נחות של אדמה
- 5-6 תליון נחות של אש
- 7-8 תליון נחות של מים
- 9-10 תליון עליון (כל היסודות)

תליון נחות: חפץ זה הוא סגולה עגולה בעלת פיתוחים, וניתן למצוא על שרשרת. הוא מעורר במשולש המרכזי ומעליו סמל (אחד מ-10 סמלי מעמדי היסודונים). במישור הראשוני המשתמש יכול ללחוץ על הסמל במרכז בשעה שהוא מטיל לחש זימון יסודונים. התליון יהפוך את ההשפעה, בשלחו את עונדו לעולם היסוד המתאים.

בעת ענידת התליון, המשתמש בו יכול לנשום חומר יסוד כאילו היא אויר טהור, והוא יכול לראות (בד"כ בטווח 400-40 מ', תלוי בתנאים).

תליון עליון: חפץ זה דומה לתליון נחות בכוחותיו, אולם חל על כל מישורי היסוד. מפותחים בו ארבעה סמלי המשולש של המישורים, בהיפגשם במרכז. 10 סמלי מעמדי היסודונים חקוקים סביב שוליו. אם ידועות מילות הציווי הנכונות, העונד יכול אף לאלף יצור יסודון למלא אחר הוראותיו. זה מכלה מטען אחד, ותליון אחד יכול להוציא עד 10 מטענים למסע לעולם יסוד.

10. שריונות ומגינים

1. מצא את גודל השריון, בהשתמשך בטבלה 10א.
2. מצא את סוג השריון, בהשתמשך בטבלה 10ב.
3. מצא את עוצמת השריון בטבלה 10ג.
4. בדוק את הסיכוי לשריון מיוחד בטבלה 10ג.

השתמש בטבלה 10ד למציאת הסוג המדוייק.

גודל מגן ודרג"ש: מגיני בני אדם, גמדים או אלפים הם "גודל הרגיל". מגינו של זוטון אינו מספק הגנה לאחרים, אולם כל אחד יכול להשתמש במגן מגודל רגיל. מגן ענק כפול בגדלו מהרגיל, לבונוס של 2- לדרוג השריון.

עומס שריון או מגן
חפץ קסום (לפי גודל)

סוג שריון	דרג"ש	זוטון	גמד	אלף	אדם	ענק	חפץ רגיל
מגן עור	(-1)	70	80	90	100	200	100
קליפה	7	50	70	90	100	150	200
קליפה	6	65	85	110	125	190	300
קשקשים	5	75	100	130	150	225	400
רצועות	4	90	115	150	175	260	450
לוחות	3	100	130	170	200	300	500

11. קליעים ומתקנים

1. מצא את סוג הקליע, או המתקן בטבלה 11א. שים לב לדרוג כלי הנשק.
 2. מצא את עוצמת כלי הנשק בטבלה 11ב, בהשתמשך בעמודה לדרוג כלי הנשק.
 3. בדוק את הסיכוי לבונוסים בטבלה 11ב. בדוק פעם אחת בלבד לכל סוג של קליע או מתקן.
 4. האם החפץ הוא קליע או מתקן?
- קליעים:** אם חל בונוס קבע את הסוג בהשתמשך בטבלה 11ג. השתמש בטבלה 11ד לקביעת מספר הקליעים שנמצאו. אם חל בונוס, חלק את המספר שנמצא ב-2 (בעגלך כלפי מעלה). לכל הקליעים יש את אותו בונוס.

מתקן: בדוק טווח נוסף בהשתמשך בטבלה 11ה. אם חל בונוס, השתמש בטבלאות 14 א-ג למציאת הסוג המדוייק.

כלי נשק חדשים: הקליעים והאביזרים החדשים המתוארים במערכת זו (רובה-נשיפה ורובה-קשת כבד) כלולים בטבלאות. אם אינך חפץ להשתמש בכלי-נשק אלו, גלגל מחדש אם מצויין אחד מהם.

טווח עסף (מתקנים בלבד): גלגל 4ק1 והוסף את עוצמת כלי הנשק לתוצאה. מצא את התוצאה בטבלה 11ה והכפל כל ספרת טווח מכסימאלי (לטווח קצר, בינוני וארוך) במספר הניתן. רשום לעצמך את הטווחים החדשים להפניה מהירה במהלך המשחק.

השפעות משולבות: אם יש "פלוסיס" גם לקליעים וגם למתקנים, תוצאת הבונוסים חלה בכל המקרים. לדוגמא, חיצים רגילים שנורו מקשת ארוכה 1+ יכולים לפגוע ברגילים (הניזוקים רק מקסס).

בונוסים על קליעים (קליעים בלבד): קליע קסום הופך בדרגה לא קסום לאחר שמוש אחד הין הפך הנסיון פגע במטרה ובין אם לאו. יחד עם זאת, אם לקליע יש בונוס, קליעה שהוחמצה לא תהרוס את הקסם תמיד, אלא אם כן מצויין אחרת בתאורים הבאים. בד"כ אם מתקנים את הקליע לאחר הקליעה המוחמצת ניתן להשתמש בו מחדש.

ביטול קסום: כשקליע זה פוגע הוא יוצר השפעת **ניטול קסם** המתמקדת בנקודת הפגיעה הלחש (קוביה של 6 מ'), כאילו הוטל בידי מטיל מדרגה 15.

דיבור: קליע זה יחמיץ כל יצור אלו יכוון. משתמשים בו למטרות תקשורת. המשתמש יכול לתת לקליע כל הודעה בת 20 מילים או פחות, ואז לירות אותו תוך נקיבת שם מקום בטווח 16 ק"מ או תוך כיוונו למטרה. הקליע ינחת אוטומטית על הרצפה או האדמה בשטח המטרה, ויחזור על ההודעה בקול רם.

האררה: הקליע יכול ליצור השפעת לחש אג (קוטר 10 מ') לפי פקודה או בפגעו

במטרה. אם יצור נפגע, עליו לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להתעוור מהאור (כאילו הוטל הלחש בעיניו). הקליע מתפורר כאשר נוצר האור.

הלימה: קרבן שנפגע ע"י קליע זה חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות המום משך 6-1 סבובים. קרבן המום אינו יכול להתרכז והוא סובל מעונשין של 2- על גלגולי ההצלה ועונשין של 4- לגלגולי הפגיעה וכן מעונשין של 4+ לדרוג השריון.

הכשרה: עם פגיעת הקליע הוא הופך לחש רעיל. בנוסף לנזק רגיל הקרבן הנפגע חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות (או, לבחירת שה"מ, לספוג נזק נוסף: 12-2, 2-20 או 40-2 הן כמויות מומלצות).

העתקה: על קרבן שנפגע מקליע זה לבצע גלגול הצלה נגד לחשים עם בונוס של 2+ לגלגול, או להיות מועבר לנקודה המרוחקת מרחק 160-1.6 ק"מ בכיוון ומרחק הנקבעים באקראי. שלא כמו השפעת לחש הקוסמים, הקרבן אינו יכול להגיע באויר או בתוך עצם מוצק.

הקסמה: הקרבן הנפגע חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות **מוקסם** ע"י המשתמש (כלחשי הקוסמים **הקסמת איש והקסמת מפלצת**).

הרחקה: קרבן שנפגע מקליע זה חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להישלח לנקודה במרחק 120 מ', כנקבע ע"י יורה הקליע. השפעתו זהה לזו הנגרמת מלחש הקוסמים **זלת מימד**, ואינה יכולה לגרום לקרבן להופיע בתוך עצם מוצק (ראה תאור הלחש במערכת למתקדם, עמ' 113).

חדיירה: קליע זה אינו מואט בסבך, בקורים (רגילים או קסומים) או כל סוג מחסה אחר. דרוג השריון של הקרבן אינו משתנה בשל מחסה מכל סוג.

חימוש: לקליע זה אין כל השפעה מיוחדת אם נורה. אולם אם יניחו אותו במיכל (שק, אשפת חיצים וכד') עם קליעים נוספים מאותו סוג, הוא יצור באורח קסום 20-1 קליעים נוספים (מסוג רגיל, לא קסום) בכל יום.

חילפוש: קליע זה יפעל רק אם הקליע כוון לחפץ. הוא יפגע אוטומטית בכל מטרת חפץ בודד הנמצא בטווח שלו, כל עוד נתיב מעופו פנוי. ניתן להשתמש בו כבקליע פריקת נשק, אם רוצים בכך, או כדי להתיר חבל רגיל לנקב שק, ללחוץ על כפתור, להפעיל מלכודת וכד'. הוא יפסח אוטומטית על כל יצור אליו יכוון.

טביחה: השתמש בטבלה 11ב למציאת סוג אחד של יריב. אם היריב נפגע מקליע זה על הקרבן לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או למות, בהפחתה מיידית ל-0 נקודות פגיעה.

טיפוס: בונוס זה חל רק אם הקליע נורה בחפץ. הקליע מעגן עצמו בחזקה בכל עצם בו פגע, ואז יוצר חבל קסום באורך 16 מ' היוצא מצד אחד. החבל ישא כל משקל של מטפסים, ויעלם תור אחד לאחר

מכן, או לפי פקודת המשתמש. לא ניתן להזיז את הקליע לאחר שפגע, והוא נעלם כשנעלם החבל.

מרפא: ניכר שקליע זה קהה שכן חרוט בו סמל קדוש. כשהוא פוגע ביצור חי הוא אינו גורם לנזק כי אם מרפא 12-2 נקודות נזק ועוד 2 נקודות נוספות לכל "פלוס" של הקליע.

פציעה: כאשר קליע זה פוגע ביצור שהיווה מטרה, הוא גורם לנזק רגיל. בנוסף, הוא גורם לאבדן 1 נקודת פגיעה לכל סבוב שלאחר מכן עד שהשפעתו תופסק ע"י **ליפני** קסום (שיקוי לחש **ליפני** מכל סוג שהוא וכד'). יחד עם זאת, כל יצור אל-מת או קונסטרוקט (גולם, פסל חי וכד') אינו יכול להיפצע בדרך זו, וסובל רק מהנזק הראשוני.

פריקת נשק: בונוס זה יפעל רק אם הקרבן שנפגע אוהו בכלי נשק או בחפץ אחר. על הקרבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או לשמט את החפץ. ניתן להשתמש מחדש בחפץ שנשמט תוך סבוב אחד (אלא אם כן הוא נופל לתוך בור או נקיץ, או אם מישהו אחר חוטף אותו וכד').

צלעקה: השפעת קליע זה מתרחשת כשהוא נורה, גם אם הוא מחמיץ את המטרה. בעת מעופו באויר הקליע יוצר זעקה קולנית הגורם לכל הנמצא בטווח 10 מ' מנתיבו לבדוק מוראל. אם המוראל נכשל הקרבנות יסוגו בפחד משך 8-1 סבובים.

ריצוד: קליע זה לא יפגע באף ידיד של המשתמש ב"ריצוד" לתוך ומחוץ לקיום עד שיגיע לאוייב (אם ידידים חוסמים את ראיית האויב ניתן להחיל עונשין על גלגול הפגיעה).

שקיעה: אם נורה בכלי שיט מכל סוג שהוא, קליע זה יגרום ל-20-11 (10ק1+10) נקודות נזק מבנה אם יפגע. (משתמשים בדרוג השריון של כלי השיט כאילו היריה הייתה התקפת נגיחה או בליסטרה (ראה במערכת מו"ד למתקדם, עמ' 42).

תעופה: ניתן לירות קליע זה לטווח הגדול 5 פעמים מהרגיל. אם כלי הידי אינו קסום, השתמש בטווחים הבאים:

20/400/800	אבן קלע
250/500/750	חץ, קשת קצרה
350/700/1,050	חץ, קשת ארוכה
300/600/900	חץ רובה, רובה קשת קל
400/800/1,200	חץ רובה, רובה קשת כבד

אם המתקן קסום, ההשפעה מצטברת: הכפל כל טווח מקסימלי (הנקבע למתקן) בחמש.

בונוסים שונים. כלי נשק שונה או כלי ירי יכולים שיהיו להם שניים. במצאך את הבונוס או הכישרון המדויקים, גלגל שנית כל תוצאה כפולה.

בונוס עוצמה כנגד יריב: זהו מספר "פלוסים" נוסף כאשר משתמשים בכלי הנשק כנגד יריב מסויים (לדוגמא, **חרב 1+**, **גד מפלצות** מכושפות). מספר הבונוסים יכול להיות גדול מעוצמת כלי הנשק הרגילה ב-5-1 "פלוסים", כנקבע בטבלה 14א.

כשרון: כלי נשק מסויימים יכולים ליצור השפעות לחשים או תכונות שימושיות אחרות. כל הכישורים מוסברים להלן.

הסברים על יריבים וכישורים

יריבים (טבלה 14)

אתה רשאי להוסיף יריבים אחרים, אם רצונך בכך, אולם היוזר שלא להפר את האיזון במשחק.

מקקים כוללים את כל סוגי העכבישים הרגילים והענקיים (עכביש, קרציה, עקרב וכד'), חרקים (נמלה, חפושית, זבוב וכד') ומרבי-רגליים (כגון נדל).

קונסטרוקטים כוללים את כל המפלצות המלאכותיות, כגון פסלים חיים או גלמים. גרגוליים כלולים אף הם.

דרקונים כוללים את כל הצבעים והגדלים הרגילים, וכן את החימרה, הידרה (כל הסוגים) סלמנדר ווויברן.

מפלצות מכושפות הם אותם יצורים שלא ניתן לפגוע בהם בכלי נשק רגילים או כסופים.

ענקים כוללים עוגים, כל הענקים הרגילים, ציקלופים ואנושיים בגודל-ענק אחרים (יתכן אף דמות שנטלה **שיקוי גדילה**).

ליקנטרופים כוללים את כל סוגי יצורי החיה, בין אם בצורת חיה ובין שלא. זה כולל את כל הדמויות שנוגעו בליקנטרופיה.

יצורים ממישורים אחרים הינם אלו שהגיעו ממישורי היסוד, האתר, האסטרלי או ממישורים חיצוניים. כל הסוגים כלולים.

יצורים מתחדשים כוללים את כל היצורים שצוברים יותר מנקודת פגיעה אחת ליום הודות למנוחה או אמצעים אחרים. זה יכלול כל יצור העונד **טבעת התחדשות**.

זוחלים כוללים את כל סוגי צורות הלטאות, נחשים, צבים, תניניים ודינוזאורים הרגילים והענקיים.

יצורים חסיני לחשים הינם היצורים החסינים מפני עוצמת לחש אחד או יותר, כמפורט בתאור המפלצת (כגון שדים). לא יכללו בהגדרה זו יצורים החסינים מפני לחשים מסויימים בלבד (כגון חסינות האל-מתים מפני לחשי **הרדמה הקסמה ומאחז**).

יצורים מטילי לחשים כוללים את כל הכהנים, האלפים, הקוסמים ויצורים אחרים המסוגלים להשתמש בלחשים (כגון פלאדיינים, דיבוקים וכד').

אל-מתים כוללים את כל הסוגים,

14. בונוסים על כלי נשק

דרגות כלי נשק

יש לייצר כלי נשק קסומים בתהליכים מיוחדים הנערכים בד"כ בידי קוסם העובד בשיתוף עם נפח או נשק. "דרגת כלי הנשק" היא מדד לקושי שביצורם. טבלאות סוג כלי הנשק מספקות את דרגת כלי הנשק לכל כלי נשק. באופן כללי כלי נשק מדרגה א' הינם חפצים קטנים וקסומים זמנית, אותם מוצאים לרוב. כלי נשק מדרגה ד' הם הגדולים והנדירים ביותר.

שה"מ יכול להמציא כלי נשק חדשים אחרים אם רצונו בכך. כל כלי נשק חדש חייב לקבל דרגת כלי נשק. ההערות הבאות יסייעו לתהליך זה:

כלי נשק **מדרגה א'** הם חפצים זמניים: הם הופכים בד"כ ללא קסומים לאחר שימוש אחד, גם אם גלגול הפגיעה מורה על החטאה.

כלי נשק **מדרגה ב'** כוללים את כל כלי הירי המוטלים ביד (כידון, חנית וכד') וכלי נשק קטנים של קרב פנים אל פנים.

כלי נשק **מדרגה ג'** הם החפצים הידניים הגדולים ביותר, כולל חרבות קצרות וחרבות רגילות.

כלי נשק **מדרגה ד'** הם חפצים דו-ידניים (כולל החרב הממזרית) כולל כל מתקני הירי.

תכנון כלי נשק מיוחדים

במקום לקבוע תוצאות באקראי, יתכן ותרצה לבחורם למטרה או נושא מיוחד. לדוגמא, אם ברצונך להניח כלי נשק מיוחד לכהן, אתה יכול לבחור אל-ת-ברזל או פטיש מטבלת החפצים השונים (13א), לבחור בונוס נגד אל-מתים (טבלה 14א) ולהעניק לו כשרון להסתת ניקוזי אנרגיה (טבלה 14ג). בדרך זו תוכל לספק את הכלים שהדמויות ידרשו להם לשם השלמת הרפתקות מיוחדות במערכה.

זכור כי כלי הנשק ישאר גם לאחר מכן. למרות שמאחר יותר ניתן לסלק כלי נשק מהמשחק (באמצעות גנבים, נזק מיוחד או אמצעים קסומים שונים) עליך להימנע מהנחת חפצים שעוצמתם רבה מדי ושעלולים ליצור בעיות מאוחר יותר.

שים לב: חלק זה אינו מיועד לכלי ירי; ראה טבלה 11.

הבונוס הרגיל על כלי נשק הוא עוצמה מוגברת כנגד יריב מסויים. יחד עם זאת, ישנם כלי נשק בעלי יכולת מיוחדת הקרואה כשרון, היכול להיות לחש או השפעה אחרת. הסבירות היא כי לחרבות יהיה יותר כשרון מאשר לכלי נשק אחרים. תבונה אינה חיונית לקבלת כשרון.

כלי נשק יכול שיהיה לו יותר מבונוס אחד. אם מצויין אחד, בדוק את אותם אחוזים שנית. לחרב יכולים להיות עד 3

12. חרבות

1. מצא את סוג החרב (טבלה 12א). שים לב לדרגת כלי הנשק, הקובע את העמודה בה תשתמש בשלב 2.

2. מצא את עוצמת החרב (טבלה 12ב). בדוק את הסיכוי לבונוס (אחוז נתון). אם יש בונוס בדוק שנית, חרב אחת יכולה לקבל עד 3 בונוסים שונים. כשמספר הבונוסים ידוע, השתמש בטבלה 12א-ג למציאת סוגיהם המדויקים.

3. מצא את תבונת החרב, אם ישנה (טבלה 12ג). השתמש בתבונת שנתמסרו במערכת למתקדם (עמ' 60-59) למציאת הנטיה, כוחות, פרטים על בדיקות שליטה וכן הלאה. אם רצונך בכך ניתן לקבוע את האגו ע"י שימוש ב-20ק1 במקום ב-12ק1.

13. כלי נשק שונים

1. מצא את סוג כלי הנשק בטבלה 13א. שים לב לדרגת כלי הנשק, לשימוש בשלב 2.

2. מצא את עוצמת כלי הנשק בטבלה 13ב, בהשתמשך בעמודה לדרגת כלי הנשק. בדוק את הסיכוי לקבלת בונוס (אחוזים). אם מצויין בונוס, בדוק שנית: ניתן להחיל מקסימום של 2 בונוסים. השתמש בטבלאות 12א-ג למציאת סוגם המדויק.

כלי נשק חדשים: כלי הנשק החדשים המתוארים במערכת זו (בלקיק, בולה רשת ושוט) כוללים בטבלאות. אם אינך חפץ להשתמש בכלי נשק אלו גלגל מחדש אם מצויין אחד מהם. אם ברצונך להוסיף שלש-קילשון, עשה זאת במקום חנית רגילה.

כלי נשק חוזרים: סוג זה של כלי ירי המוטלים ידנית ישוב אל המטיל אם החטיא את המטרה. לעיתים נקרא סוג זה בשם כלי נשק "בומרנג". אם הוא מחטיא, הוא ישוב בסוף אותו סיבוב, והדמות שהטילה אותו יכולה לתפסו בלא פגע (אלא אם כן היא משותקת, מבלבלת, בלתי נידת וכד'). אם הוא פוגע במטרתו כלי הנשק אינו חוזר בעצמו.

תבונה: שלא כמו חרבות, כלי נשק שונים אינם נבונים. ניתן להשתמש בטבלה 12א עם חפצים בכך, אולם יש להחיל עונשן של 6%- לגלגול רק חרבות יכולות להציע לתבונה של 10 או יותר.

יבשתיים וימיים כאחד, משלד עד עלוקה. **יצורים בעלי נשימת מים** הינם כל היצורים היכולים לנשום מים, כולל דמויות הנתונות תחת השפעת **שיקוי** או **טבעת נשימת מים**. שים לב לכך שיונקים ימיים (דולפין, לווייתן וכד') נושמים אויר ולכן אינם כלולים.

יצורים המשתמשים בכלי נשק חל רק על יריבים עם כלי נשק בידם (לא בטפריהם), במהלך קרב פנים אל פנים. לדוגמא, הבונוס יחול על ערפד המנופף בחרב מיוחדת, אולם לא יחול עליו אם הוא יתקיף רק בנשיכתו.

כישורים (טבלה 114)

הערה כללית: ניתן להתשמש בכל הכישורים רק פעם ביום אלא אם כן מצויין אחרת. כישורים המכפילים השפעות לחשים אינם לחשים ממש, והם אינם דורשים ריכוז או הטלה מילולית. השימוש בכישורים מתרחש בלחשי וחפצי הקסם בקצב של סיבוב קרב.

ביתור: כשרון זה חל רק על כלי נשק חדים (חרב, פגיון וכד'). אם בודקים כל סוג כלי נשק אחר, גלגל מחדש. אם גלגול הפגיעה מורה על 19 או 20 כולל את עוצמת כלי הנשק אך ללא בונוסים נוספים, על היריב שהוכה לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או למות מייד ממהלומה בודדת תוך הפחתה מיידי של נקודות הפגיעה לאפס. אם גלגול ההצלה הצליח, הקרבן עדיין סופג מהמכה פי שלוש נזק מהרגיל. לא חלים בונוסים מיוחדים כאשר משתמשים בכלי הנשק נגד קונסטרוקטים או יצורים אל-מתים מכל סוג.

האטה: כאשר נעשית פגיעה מוצלחת, כלי הנשק יכול לגרום ליריב שנפגע **להאטה** (כהיפוכו של לחש הקסמים מעוצמה 3, **האצה**), משך תור אחד (ללא גלגול הצלה). המשתמש רשאי להחליט אם להשתמש בכך ואם לאו לאחר הפגיעה.

הארה: כלי הנשק יכול ליצור השפעת לחש **אגז** אחת ליום, עד טווח של 40 מ', ולמשך 6 תורים (בדומה ללחש קסמים מעוצמה 1).

הגנה: ניתן להשתמש בעוצמת כלי הנשק כרגיל (חל על גלגולי נזק ופגיעה), או כבונוס לדרוג השריון של המשתמש. כלי ירי אינו יכול שיהיה לו כשרון זה (גלגל שנית).

הולכת שולל: ניתן לצוות על כלי הנשק לשנות את מראה המשתמש. לא ניתן לשנות את הגודל, אולם תווי פנים, ציוד נישא וכדומה יכולים להשתנות - אם כי אין זו אלא אשליה, שכן המשתמש האמיתי נותר כשהיה. יש לאחוז בכלי הנשק על מנת ליצור את התחפושת (ולשלוף מהנדן, במקרה של כלי נשק חדים) וכלי הנשק אינו יכול לחפש את עצמו.

הסטה: אם המשתמש נפגע ממהלומה הגורמת לניקוז אנרגיה, ניתן להשתמש בכלי הנשק להסטה אוטומטית של המהלומה.

לאחר שהתוקף מכה, על המשתמש להחליט אם יסיט את המהלומה או לא. אם משתמשים בכלי הנשק כדי להסיט, הוא יספוג את השפעת ניקוז האנרגיה. "פלוס" אחד ינוקז מהמכשיר על כל ניקוז אנרגיה שנמנע. אם ניקוז אנרגיה שהוסט מוריד את כמות הפלוסים מתחת לאפס (כגון כלי נשק של +1 המסיט התקפת רוח), כלי הנשק יתפורר. הניקוז ה"נוסף" לא ישפיע על המשתמש. אם כשרון זה קיים בכלי-ירי חובה להחזיקו ביד כדי להסיט את המהלומה (ואין בו תועלת בטווח פנים אל פנים).

הצתה: קצה או חוד כלי נשק זה יעבר בלהבות לפי פקודה. הלהבות לא יזיקו לכלי הנשק או למשתמש בו, אולם יסיפו בונוס של +2 לגלגולי הפגיעה נגד היפוגריפים, פגאוסוסים, רוקים וטרולים, וכן בונוס של +3 נגד טריאנטים ומפלצות אל-מתות נוספות. הבונוס חל על גלגולי פגיעה ונזק כאחד. ניתן להשתמש בהבה בקלות להדלקת לפיד, עששית, או חפץ דליק אחר. אם כשרון זה קיים בכלי-ירי, הוא יחול על כל הקליעים הנורים במקום על המתקן עצמו.

הקסמה: כלי הנשק יכול ליצור השפעת לחש **הקסמת איש** אחת ליום, לטווח של 40 מ' (כלחש קוסמים מעוצמה 1).

השתקה: כלי הנשק יכול ליצור השפעת לחש **שקט ברדיוס 5 מ'** פעם ביום, עד לטווח של 60 מ' (כלחש כהנים מעוצמה 2).

כיבוץ: כלי הנשק קריר למגע. כאשר משתמשים בו כנגד יצור הקשור באש (כגון דרקון אדום, יסודון אש וכו') עוצמת כלי הנשק (מספר ה"פלוסים") מוכפלת. בנוסף לכך, כלי הנשק יחניק אש רגילה אם יוטל לתוכה. אין לו כל השפעה על אש קסומה. אם כשרון זה קיים בכלי-ירי, הוא יחול על כל הקליעים הנורים במקום על המתקן עצמו.

מאחז: כלי הנשק יכול ליצור השפעת לחש **מאחז איש** אחת ליום, לטווח של עד 60 מ' (כלחש כהנים מעוצמה 2).

מהירות: כלי הנשק יצור השפעת לחש **האצה** לפי פקודה, על המשתמש (בלבד). המשתמש יכול אז לנוע בכפל המהירות הרגילה ולהתקיף פעמיים בסיבוב, משך תור אחד (בדומה ללחש הקסמים מעוצמה 3).

מסתור: כלי הנשק יכול ליצור השפעת לחש **העלמות מעין** אחת ביום על המשתמש בו (בלבד), לפי פקודה. בנוסף על כך כלי הנשק יכול בעצמו להעלים מהעין 3 פעמים ביום.

מציאה: כלי הנשק יכול ליצור השפעת לחש **איתור עצמים** פעם ביום, לטווח של עד 40 מ' (כלחש קוסמים מעוצמה 2).

מרפא: כלי הנשק יכול ליצור השפעת לחש **ריפוי פציעות חמורות** פעם ביום, ברפאותו את המשתמש בו בלבד, מ-14-4 נקודות נזק (כלחש כהנים מעוצמה 4).

משאלה: כלי הנשק יעניק 1-3 **משאלות**

למשתמש (כמוסבר במערכת מו"ד למתקדם).

ניקוז: כלי הנשק יוכל לנקז לפי פקודה קוביית פגיעה או דרגה אחת בהכותו ביריב (כאילו היה רפא), בנוסף לנזק הרגיל. יש לומר את הפקודה לאחר בצוע גלגול הפגיעה. כלי הנשק יכול לנקז סה"כ 5-8 דרגות או קוביות פגיעה, ולאחר מכן יאבד תכונה זו לתמיד. ניקוז האנרגיה אינו יכול להשפיע על כל יצור בעל יכולת ניקוז אנרגיה (רפא, נקוז, רוח וכד'). אם כשרון זה קיים בכלי-ירי ניתן להחילו על כל קליע שנורה, אולם כל דרגה המנוקזת מנקזת גם נקודת עוצמה אחת ("פלוס" אחד) המתקן. אם המתקן הופך ללא-קסום בשל אבדן זה, הוא מאבד אף את יכולתו לנקז אנרגיה.

נשימה: כלי הנשק יכול ליצר השפעת לחש **נשימת מים** אחד ביום, או השפעת **נשימת אויר** אחת ביום. נשימת אויר מספקת למשתמש (בלבד) אויר טהור משך תור אחד, וניתן להשתמש בה לפתירת השפעות חוסר אויר, אויר רעיל (כגון מלכודת גזים) וכן הלאה. יחד עם זאת היא אינה יכולה לסתור את השפעות נשקי הנישמה.

צפייה: ניתן לצוות על כלי הנשק לחפש גזע או סוג מפלצת מסויים. כלי הנשק יחוש אז בנוכחות היצור שבוקש והוא ירטט בעדיניות אם יצור נקוב אחד או יותר יגיע בתחום של 20 מ' ממנו. הריטוט יזהיר את המשתמש מבלי להשמיע קול. לא ניתן לנקוב בשם יצור מסויים, רק גזע או סוג מפלצת, וכלי הנשק יכול לחוש רק בנוכחות גזע או סוג אחד ביום, אפילו אם לא חש בדבר.

תעופה: כלי נשק זה יכול לעוף באויר ולהתקיף בעצמו. בעת קרב, יש להשתמש בו תחילה כרגיל, לפחות פעם אחת. אם לאחר מכן יפקדו עליו לעוף, הוא ימשיך להתקיף את אותו היריב משך 3 סבובים נוספים, בשבוב לאדונו לאחר זמן זה (או לפי פקודה). גלגולי הפגיעה שלו מבוצעים כאילו שוגר כרגיל, בהתבסס על דרגת וסוג המשתמש בו. אם כשרון זה קיים בכלי-ירי, הוא יוצר קליעים רגילים תוך כדי יריה; לא ניתן להטעינו בקליעים.

תרגום: כלי הנשק יאפשר למשתמש בו להבין את כל השפות הנשמעות, לפי פקודה. יכולת זו נמשכת 6 תורים.

העלילות הבאות תוכננו כך שיתאימו לכל מערכה, בין אם נעשה שימוש בעולם המו"ד הניתן במערכת זו, ובין אם לאו. הן יקנו לשה"מ ולשחקנים מיומנויות בחוקי קרבות אבירים בדומיניון, בקרב פנים אל פנים ובמכונת המלחמה. באפשרותן לספק מספר משחקים מרתקים.

"קְּשִׁיבּוּ! קְּשִׁיבּוּ! קְּשִׁיבּוּ!"

הוּד מַעֲלָתוֹ סֵר גֵּימַס אַקְס, הַרוּזֵן עַל גְּאָרְאָה,

הַכְּרִיב עַל יוֹם הַגָּ וְהַשָּׂהָה הַרְחֵבִי הַדּוּמִינִיּוֹן

וְאֶדְחֹתִיו, לְכַבּוֹד הַחֵטֵּה הַגְּדוֹל עַל פְּגִיּוֹן הַגֵּהָה,

עַל־שֵׁה יָמֵי תַחְרוּיֹת וְהַקִּיגוֹת לְכַבּוֹדוֹ עַל הוּד

מַעֲלָתוֹ וְהַדּוּמִינִיּוֹן עַל־הַכֹּל מוֹצְחֵי הַשָּׂהָה

בְּזִירוֹת הַשָּׂהָה הַכּוֹלָלוֹת קְלִיטָה, הַאֲבָקוֹת וְהַרְחֵב

תַּחְרוּיֹת כְּלֵי נַשְׂק, אַכֵּן כֵּן, הוּאֹו וְהַכּוֹ הַמַּעֲלָלוֹת

בְּאֶרֶץ הַתַּחְרוּדָה הַבְּתַלְבָּהוֹת חֲרוּבָה בְּזִירוֹת מְלֹחֵת

הַרְחֵבִי עַל פְּגִיּוֹן הַגֵּהָה הַמְּפֹאָר וְהַקְּסוּפֹת!

הבאות בכסף מזומן, וכך נמנע מבדיקת אופן לדומיניון שלו.

"ערך התואר" לאציל בעל התואר הגבוה ביותר הוא 2 (רוזן) בעלות בסיסית של 200 פ"ז. הוסף 100 לכל אציל אחר (2, ל-200+ פ"ז) ועוד 50 פ"ז למלוה מדרגת התואר (10, ל-500+ פ"ז), ועוד 50 פ"ז לאביר אחר שמשותף (6, ל-300+ פ"ז): לכן עלות המשתה היא 1,200 פ"ז ליום. האירוע נמשך 3 ימים כך שעלות המבקרים הסופית היא 3,600 פ"ז. הוסף עוד לכל ד"ש מדרגת התואר או אציל המשתתפים בתחרות.

המשתה הבודד לאיכרים עולה 1 פ"ז למשפחת איכרים בדומיניון (300), או סך עלות איכרים של 300 פ"ז. ביחד עם עלות המבקרים, ההוצאה הסופית היא 3,900 פ"ז, ועוד עלויות לד"שים.

זירות שדה

הערה כללית: מלווי של סר גיימס אינם נלחמים באף זירה אלא אם כן נדרש אדם נוסף לשם חלוקה זוגית. אם כך הדבר, עליהם לצאת מהזירה לפני שני הזוגות האחרונים מכל זירה. ד"שים יכולים להתחרות אם רצונם בכך.

סר גיא דה גאקס (לוחם, 17, ניטראלי) מאדאם אורימר (לוחם 15, צדיק) מאדאם טראש (לוחם 13, רשע).

סר גודסון טוען שהוא פלאדין, אולם אינו אלא נוקם: הוא ינסה לזכות באמצעות שימוש בחרב +3 קסומה. קיים סיכוי של 10% לתחרות שמישהו יהיה גס רוח דיו להשתמש בלחש נילוי קסם ליד ה"פלאדין" (לא כולל פעולות ד"שים), שיחשוף את כישופו של כלי הנשק. אילו לא כן, איש לא יבחין במימרה.

לסר גודסון יש "נושא כלים" אחד שאינו אלא גנב מדרגה 7. "נושא הכלים" יעסוק במלאכתו במרץ, בקרב הקהל בתחרויות. כל אביר אחר מביא עמו 1-3 נושאי כלים (לוחמים, דרגות 1-5).

עלויות

חגלים: שלושת ימי תחרויות האבירים כוללים רק יום חג אחד לאיכרים, כמובן. ישנן 300 משפחות איכרים בתחומי רוזנותו של סר גיימס: לכן הוא מפחית 1,800 פ"ז (1 פ"ז לאיכר, או 6 פ"ז למשפחת איכרים) מהכנסת המיסים החודשית, בשל החג.

משתים: סר גיימס משלם את העלויות

1. פגיון הזהב

הרפתקה זו מדגימה את השימוש בהנחיות לקרבות אבירים (עמ' 6). ההשתתפות מותרת לדמות מכל דרגה.

זוהי המגילה שהוקראה ברחבי הדומיניונים של הרוזנות גאראת. שליטים דבש"ים ישתתפו לפי הזמנה מפורשת והשליטים הדש"ים במערכה מוזמנים כולם. כל שאר הדש"ים יתקבלו בברכה. אתה רשאי למקם את רוזנות גאראת בכל אחד מהדומיניונים המוכנים שלך בשנותך כל פרט כנדרש, או שתשנה את השם לשמו של דומיניון דב"ש קיים.

אצילים המשתתפים:

הרוזן סר גיימס מנסה ליצור רושם טוב, בהביאו:

- 5 אבירים (לוחם 10, 12, 14, 18, 25)
- נושא כליו של כל אביר (לוחם 2, 2, 3, 4, 5)
- 20-1 שכירי חרב (אדם רגיל, דרג"ש 5, חרבות).
- רוזן ובארון אחרים עם מלוויהם ישתתפו בתחרויות: הוד מעלתו הרוזן סר נילס דאגלס (לוחם 22) מגיע עם:

- 3 אבירים (לוחם 9, 12, 20)
- נושא כליו של כל אביר (לוחם 1, 1, 3)
- 3 נושאי כלים (לוחם 2, 3, 5)
- 20 שכירי חרב (אדם רגיל, דרג"ש 5, חרבות).
- הוד מעלתו הבארון סר מארק אייקרס (לוחם 17) מגיע עם:
- 2 אבירים (לוחם 12, 14)
- נושא כליו של כל אביר (לוחם 2, 3)
- 2 נושאי כלים (לוחם 2, 4)
- 10 שכירי חרב (אדם רגיל, דרג"ש 4, חרבות)

האצילים והדמויות מדרגת התואר (האבירים) נחשבים בחישוב עלויות המשתה, אולם לא מחשיבים לשם כך את השאר.

אבירים משתתפים

לרוזן יש 6 אבירים דב"שים שישתתפו בזירות, לפי הטבלה בעמ' 6, לרמות 10-21 (9+12ק1):

- פראנקו דה גראס (לוחם, 21, צדיק)
- סר ג'ון מסלטר (לוחם 20, ניטראלי)
- סר גודסון (לוחם, 19, רשע)

זירת קליעה

הדב"שים הבאים מתחרים בתחרות הקליעה. כולם משתמשים בקשתות ארוכות: 3 איכרים, בעלי גלגולי פגיעה כלוחמים מדרגה 7 (מומחים) 11 אבירים אורחים 1 אציל, הרוזן סר נייטס.

זירת האבקות

השתמש בכללי הלחימה הלא מזוינת. כל המלווים (פרט למלווי סר ג'יימס) משתתפים, אולם אצילים אינם נוטלים חלק בתחרות. על מנת שהצמדה תעניק ניצחון, עליה להארך 2 סיבובים. אין לגרום כל נזק, שכן זו תחרות ידידותית.

זירת סיף

מתחרים עשרה שכירי חרב וכן כל נושאי הכלים. לכל דב"ש שניזוק ל-1/2 נקודות פגיעה, תעשה בדיקת מוראל בנוסף לגלגול תגובה, הוא יכנע אם לא יצליח באחד מהם.

פרסי זירות השדה

סר ג'יימס האמיד, אלוף (בנצחו ב-7 מלחמות רמחים), מציע את הפרסים הבאים למנצחים בזירות השדה:

קליעה: חץ כסף +2 חוזר ועוד 5000 פ"ז.
האבקות: שיקויי כח ענקים וגבורה
סיף: חרב קצרה +2 ומגן +1 (בגודל בן-אדם).

זירת מלחמת הרמחים

כל האצילים הדב"שים (פרט לסר ג'יימס) וכן (6) האבירים האורחים משתתפים במלחמת הרמחים. דב"שים אצילים או מדרגת התואר יכולים להשתתף כרצונם. כל הדב"שים בעלי דרג"ש 2 (שריון ומגן) פרט לנוקם (שריון +4, דרג"ש 2:- שוב חל הסיכוי של 10% גילוי לקרב). על ד"שים המשתתפים במלחמת הרמחים ללבוש שריון ומגן רגילים לכל היותר, בהשתמשם בכידון (נזק 10-1) מעל גבי סוס מלחמה (המובא או מסופק; קצב תנועה 40 מ"/סיבוב). אם ד"ש כלשהו משתמש בקסם מגונה, השתמש באותו סיכוי בסיס של 10% גילוי לקרב.

אם מספר המשתתפים הוא אי-זוגי, הוסף אחד מהמלווים מדרגת התואר. חלק את המשתתפים לזוגות באקראי, והשתמש בכללי מלחמת רמחים רגילה. לאחר שכולם נלחמו פעם אחת, זווג את המנצחים, והמשך עד שנתר מנצח אחד.

בתחרות 3-ימים זו, מנצח מלחמת הרמחים בכל יום זוכה בפרס יומי, ביום השלישי, מנצחי שני הימים הקודמים יתמודדו איש עם רעהו על הפרס הגדול ומענק הנק". אם אותה דמות זוכה בשני הימים, הדמות זוכה במלחמת הרמחים ולא נערך סיבוב שלישי. יחד עם זאת, אם דבר זה מתרחש, המנצח יזומן לקרב ע"י מלווהו של סר נייטס (דרגה 20). זימונים ודו-קרבות אחרים מתחרשים בד"כ גם הם ביום השלישי.

המנצח במלחמת הרמחים מקבל אשראי על נצחונו (אם משתמשים בשיטת הדרוג המוצעת), בפרס הגדול (מוסבר להלן) וב-2,000 פ"ז.

פרסי מלחמת רמחים:

יום ראשון: נדן משובץ אבני חן לחרב ארוכה (בערך של 1000 פ"ז).

יום שני: קסדה משובצת אבנים (שווי 1,000 פ"ז).

הפרס הגדול: פגיון הזהב (עם נדן מקושט).

פגיון +4 זה נקראב קריליון. היא והנדן שווים 3,500 פ"ז אם מתיחסים אליהם כאל תכשיטים. אם מכים עמו קלות בחפץ קסום, הפגיון פולט צליל מוסיקלי חד לטווח 10 מ' (יכולת גילוי קסם מוגבלת).

2. זירתו של ג'אראלד הכחול

הרפתקה זו הבנויה לדרגות דמויות 8-24 מורה את השימוש בשיטת הקרב הלא-מזויין.

המיקום

ג'אראלד הכחול הוא פיראט ושוודד מפורסם, שבנה לעצמו דומיניון על אי סלעי בסמוך לחופי ווסטלנד. הוא בוזז כלי שייט. למרות שהוא תמיד נמנע מספינות ווסטלנד, אוסטלנד וסודרפירוד, הוא "התפרנס" היטב ובשפע מ"משלח-ידו".

גבוה, בראשו של צוק סלעי בקצהו הדרומי של האי, מצוי ארמון שתוכנן ונבנה ע"י ג'אראלד. הארמון מצוייד היטב במצרכים ובכל הנוחיות שכסף יכול לקנות. מרתפו של הארמון מלא באסירים רבים.

ג'אראלד יש תחביב: הוא נהנה לצפות בהרפתקנים גבורים הנלחמים בידיהם החשופות בלבד. הוא שומר על מרתף מלא באסירים כדי לספק תאוה זו. בכל לילה הוא צופה ב-6-1 האבקויות.

ג'אראלד מתלהב במיוחד כאשר אחד האסירים זוכה בשתי האבקויות בזה אחר זה. לפיראט יש הצעה קיימת לגבי כל

האסירים: נצחו בשלושה קרבות בזה אחר זה, ותצאו לחופשי!! אולם אליה וקוץ בה: ג'אראלד תמיד נלחם בקרב השלישי בעצמו, הוא מעולם לא נוצח.

כינויו של ג'אראלד נודע מצבעו הכחול של אפו הנשרי הגדול. הוא רגיש מאוד לעלבונות בנושא. אם הועלב, הוא יאבק עם המעליב ויגרום לנזק ברגע שהשיג הצמדה. אם הקרבן הומק מההצמדה, הוא מושב למרתף. אם אינו מצליח לקום, יש לג'אראלד מספר מקומות שמורים בבית הקברות שלו בדיוק למקרים כאלו...

דרך המשחק

שחקנים רשאים לבחור דמות מרשימת האסירים הנתונה, או שהם יכולים להביא את הד"שים הרגילים שלהם להרפתקה זו. במקרה זה על הש"מ ליצור הרפתקה הנובעת כשבייתו של הד"ש ע"י ג'אראלד.

כל התחרויות נערכות בבור בקוטר של 20 מ', שעומקו 5 מ', עם מעקה סביבו. ג'ארלד וקהלו צופים ממושבם סביב קצה הבור. קהל זה כולל 12-2 גברות, מספר שווה של משרתים ו-20-11 לוחמים ממשמר הארמון

של ג'אראלד. שומרים: דרג"ש 4, לוחם 5, קב"פ 25 לאחד; תני 20 מ' (6) מ': התנ: נזק 2-9; מר 9: נט ניטרלי.

שומרים אלו חמושים בחרבות ארוכות ובפגיונות, והם האחראים לבטחון בתחרויות. חלק מהם תמיד אווזים בפגיונות שלופים ומוכנים לשימוש. אם אסיר מתחיל בלחש, השומרים מייד יזכו ביוזמה. סך של 12-3 פגיונות יורקו על מטיל הלחש, וכל פגיעה בודדת תפר את הלחש, בגורמה להעלמותו מזכרון המטיל ולביטול השפעתו.

אסירים עשויים לנסות לברוח ע"י זינוק למעקה סביב הבור. אם כך, גלגל 20ק1 וערוך בדיקת זריזות - אם התוצאה פחותה מזריזות האסיר, הנסיון מצליח. האסיר מאבד מייד יוזמה בסיבוב הבא, אולם הוא יכול לטפס מהבור למרפסת. זוטון או גמד יכולים לנסות לבצע זאת רק אם הם מסתייעים במישהו מהבור.

דלת הזה מברזל מובילה מבסיס הבור למרתפים.

הגבלות

השתמש בכל כללי הקרב הלא-מזויין שניתנו כולל כל הבחירה. כמצויין, לאסירים אין כל ציוד. ניתן לנסות להטיל לחשים אולם רק עם מעט סיכוי להצלחתם.



3. שקיעת הנץ השחור

הרפתקה זו מיועדות לשימוש עם שיטת הקרב רב מכונת מלחמה. ההשתתפות מותרת לכל דמות בכל דרגה.

על שה"מ והשחקנים לארגן את החיילות בכוחות, ולחשב את דרוגיהם (דרכ"ב, דרוג חייל, וד"ק). עם מידע זה ניתן לשחק

מתאבקים

הדבי"שים והמפלצות הבאים שמורים במרתפו של ג'אראלד להתגוששויות. בחר או קבע באקראי את המתחרים לכל קרב בהשתמשך בטבלאות הבאות.

כל סוגי הדמויות הם דרג"ש 9 להאבקות. כל המפלצות פרט לקנטאור ינסו להרוג את יריביהם. אם המפלצת מוצמדת לקרקע, שומרים קופצים לתוך הבור וגוררים אותה חזרה לכלובה. הקנטאור מתגושש כדב"ש.

מלך ניצחון

ג'אראלד הכחול: לוחם 30, דרג"ש 9 כח 18, נזק 16.

גיוונים

יש להשתמש בגיוונים הבאים בנפרד, ורק לאחר מכן ניתן לשלבם.

דו קרב עד מוות

הדבי"שים השמורים במרתף מייצגים את המתאבקים הטובים ביותר שג'אראלד אסף. מדי פעם הוא "מנפה" את החלשים שבהם בערכו קרב עד מוות. ישנו סיכוי של 5% ללילה שג'אראלד יכריז על דו קרב מוות. נערכת תחרות אחת, אולם על המתאבקים להמשיך עד שאחד מהם ימות. אי ציות לכך פירושו מוות. דו-קרב מוות תמיד יערך בין סוגי דמויות, לא מפלצות.

קבוצות

ישנו סיכוי של 20% ללילה שג'אראלד יבחר לצפות בקבוצות מתאבקים במקום ביחידים. דמויות (2-5) נלחמות במספר שווה של דבי"שים, או מפלצת גדולה אחת.

אם שתי קבוצות שחקנים מחליטים לנסות לברוח, השתמש בכללים ליציאה מהבור. גרום לדמויות להילחם בשומרים בקרב פנים אל פנים. אם הם ינצחו הם יברחו. ג'אראלד ישתמש בידיו החשופות להילחם בנסיון הבריחה.

ק%	דמות	סוג/דרגה	כח	זר'
01-06	רדולפו	לוחם/14	18	7
07-11	גרודה	לוחם/10	17	18
12-16	פריץ	גנב/19	13	18
17-21	הוגו	לוחם/12	17	14
22-26	גאנדאר	גמד/11	17	16
27-31	קארול	גנב/8	16	14
32-36	אדינדול	קוסם/24	10	15
37-41	באדגר	זוטון/8	17	16
42-47	סקווירל	לוחם/9	18	19
48-52	טריילור	לוחם/23	17	11

מפלצות	קב"פ	דרג"ש	הת	נזק
53-60 תנין גדול	6	3	1	2-6
61-68 קנטאור	4	5		יתאבק
69-76 עקרב ענק	4	2	3	1-10 (2x) 1-4 + רעל
77-84 דב ינשוף	5	5	3	1-8 (3x)
85-92 ענק אש	11+2	4	1	1-4 + רעל
93-00 גולם ענבר	10	6	3	2-12 (2x) 2-20

הברון חש עתה חזק דיו כדי להתגרות בארכידוכס. העיר קליון היא המקום האידיאלי לשם כך, היות והארכידוכס חייב להביא את צבאו לשדה כדי להילחם. הברון חש כי בשדה הפתוח סיכוייו לנצח גדולים.

הצדדים

המאבק הנמצא ביטודה של מלחמה קצרה זו הוא בין ברונות הנץ השחור לבין הדוכסות הגדולה של קאראמיקוס. צדדים אלו נותרים מעומתים בכל אחת מהעלילות הבאות, ובני-ברית מצטרפים לכל אחד מהם, הטבלה הבאה מציינת את כל הכוחות המנוגדים הנוגעים בדבר:

הנץ השחור	ספקולארום
משמר הנץ השחור	משמר הדוכס
גובלינים מז'	אנשי קליון
גובלינים צפ'-מז'	שכירים מתיאטיס
אורקים	אלפים מערביים
דביבונים	אלפים מזרחיים.
יצורי-אדם	ננסים.

סדרת קרבות שתוצאתם צריכה להיות מיגור והרס ברונות הנץ השחור הידוע לשימצה (ממערכת מו"ד למתקדם). דבי"שים רשאים להשתתף בתהליך אם האירועים אינם סותרים את המערכה (החלטת שה"מ). אם צרכי המערכה מחייבים את המשך קיום הברונות ככח הרוע, השתמש בעלילה כבמשחק נפרד, ללא כל קשר למערכה.

השתמש במפה מס' 1 במערכת למתקדם (עמ' 32) לשם הצגת ובאור העלילות הבאות. קני"מ המפה הוא 10 ק"מ להקס.

המצב

ערוץ המסחר הדקיק לאורך הנהר הייריץ' הוא קו החיים הכלכלי של ספקולארום. קליון, בהצטלבות 3 ערוצי ההייריץ', היא המפתח להגנת הנהר.

הברון ל'דוויג "הנץ השחור" פון הנדריקס בחל כבר זמן רב ברסן השיעבוד שהוטל עליו בידי הארכידוכס סטפן קאראמיקוס,

כללים

השתמש ב"יחידת זמן" של יום אחד לעלילות אלו. (ראה את מכונת המלחמה לשימוש בה).

נדרש למנהיגים זמן מה לכוון את כוחותיהם הפזורים. כדי לשקף זאת, כל צד יכול להזיז כח אחד ביום הראשון, שני כוחות ביום השני וכן הלאה. רק טירת המוות וספקולארום הינם

החיילות

השתמש בשיטה הרגילה לדרוג חיילות עם הכוחות הבאים.

קטגוריה

מספר הנץ השחור	מספר אנשי קלווין	מספר הדוכס	אלפים מערביים	אלפים מזרחיים	חיילים שכירים מתיאטיס
200	80	500	100	250	800
15	4	18	5	6	16
3	1	3	1	2	2
3	0	1	0	0	4
6	2	4	2	3	7
1	1	1	1	1	1
20	4	12	12	14	18
12	4	4	12	8	8
12	1	12	3	3	12
4	0	6	3	3	8
0	0	0	0	0	0
מצויין	ממוצע	טוב	טוב	טוב	טוב
2	1	2	2	2	2
4	8	5	7	7	4
אין	אין	אין	יש	יש	אין
50	40	200	50	50	200
0	0	0	0	0	0
12	1	21	100	50	80
200	0	100	0	0	200
0	0	0	0	20	0
40 מ'	40 מ'	30 מ'	40 מ'	40 מ'	30 מ'

השתמש "בשיטה המהירה" לדרוג גופי החיילות הבאים:

קטגוריה

מספר החיילות	ננסים	אורקים דביבוניים	גובליניים מז'	גובליניים צפ'-מז'	ליקנט- טרופים
150	300	80	300	300	100
4	3	5	3	3	7
1	1	3	1-1	1-1	4
8	8	9	6	6	8
יש	יש	אין	אין	אין	יש
אין	אין	אין	אין	אין	אין
אין	אין	אין	אין	אין	יש
אין	אין	אין	אין	אין	אין

בברונות זו. במפה מס' 1 על כל כח לפתוח בכל עלילה בתחומי הקס אחד של המילה המציינת את שטח ביתו. משמר הנץ השחור מתחיל בכל מקום בתחום הברונות אולם ביתו של משמר הדוכס הוא ספקולארום. האלפים המערביים הינם קרובים ביותר לקלווין; האלפים המזרחיים קרובים לצידה הימני של המפה. "גובליניים צפ'-מז'" הם הגובליניים המצויים ממזרח לקלווין. "גובליניים צמז'" הם אלו שבין ערוציו הצפוניים של הנהר. הגובליניים והקובולדים מצפון לעמק האבוד (מחוץ לדוכסות הגדולה) אינם משתתפים.

עלילות

שלוש העלילות הבאות אינן באות יחד; כל אחת מהן היא גירסה שונה של המלחמה כולה, הכוללת כוחות שונים. השתמש בכללי מכונת המלחמה למציאת יוזמה, תנועה וקרב. ניתן להשתמש בכל כלל בחירה אם השחקנים מסכימים על כך בטרם התחילו. כל עלילה ממשיכה עד ששחקן אחד נכנע או שאין לו יחידות בשדה.

מטרתו של הברון היא להתישב ולהחזיק בעיר קלווין.

מטרת הארכידוכס היא להשמיד את כוחות הברון.

עלילה 1 כוחות:

הנץ השחור	דוכסות
משמר הנץ השחור	משמר הדוכס
גובליניים מז'	אנשי קלווין
דביבוניים	אלפים מערביים ננסים

עלילה 2 כוחות:

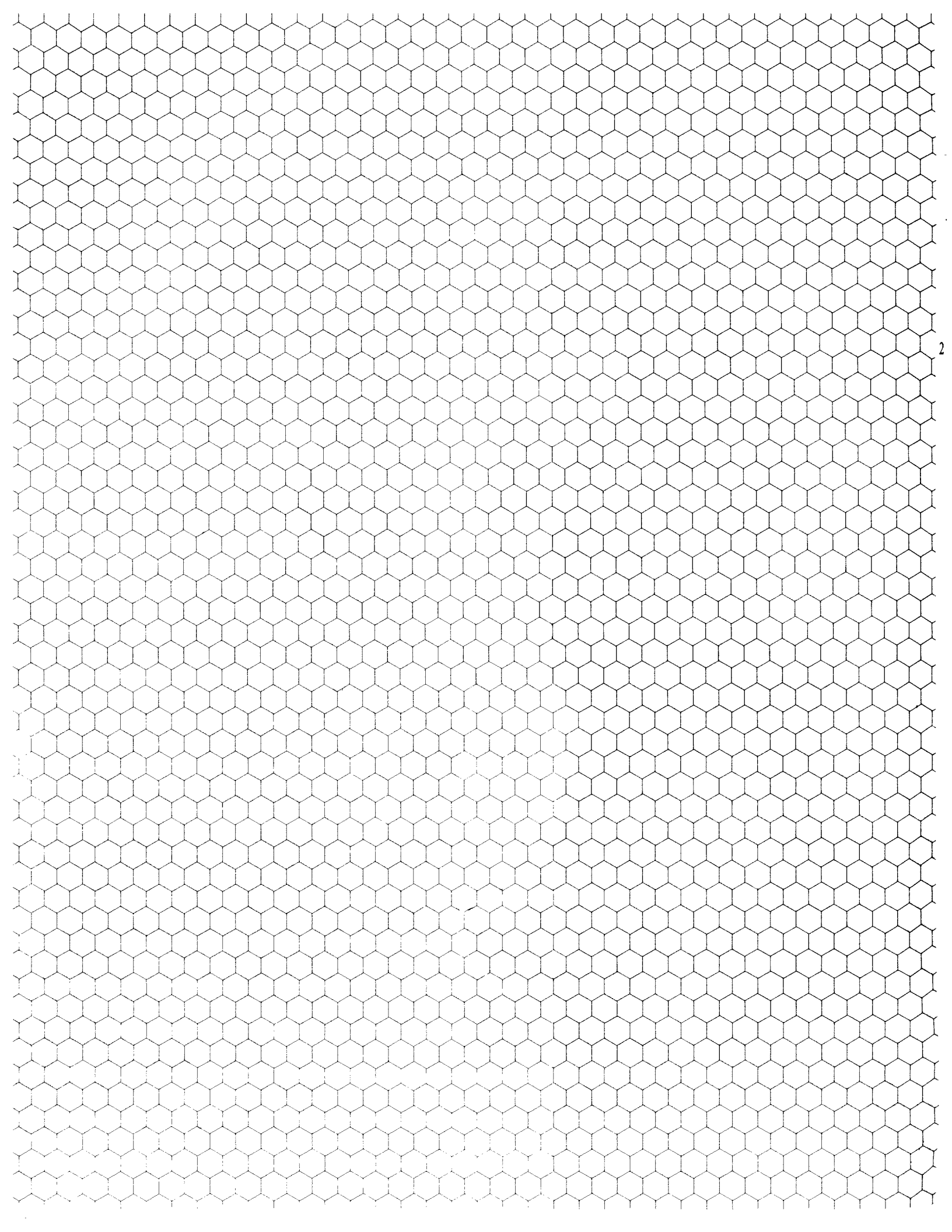
הנץ השחור	דוכסות
משמר הנץ השחור	משמר הדוכס
גובליניים מז'	אנשי קלווין
דביבוניים	אלפים מערביים ננסים

עלילה 3 כוחות:

לעלילה זו, האלפים המזרחיים חמושים כולם בכלי נשק מכסף. חיילים שכירים מתיאטיס מתחילים בכביש החוף, בגבול הדוכסות הגדולה. ליקנטרופים מתחילים מוורסקולט.

הנץ השחור	דוכסות
משמר הנץ השחור	משמר הדוכס
גובליניים מז'	אנשי קלווין
דביבוניים	אלפים מערביים ננסים
גובליניים צפ'-מז'	אורקים
אורקים	ליקנטרופים

הנץ השחור	דוכסות
משמר הנץ השחור	משמר הדוכס
גובליניים מז'	אנשי קלווין
דביבוניים	אלפים מערביים ננסים
גובליניים צפ'-מז'	אורקים
אורקים	ליקנטרופים





ההנחיות במערכת זו הינם למחשבה, פתח אותם כרצונך. זכור שאינם אלא הצעות וכי לא נחקקו באבן. השתמש בהן או שנה אותם כך שיתאימו למשחקיך. הבטח רישום שינויים, הוספות וכדומה, כך שניתן יהיה להחיל את "הכללים הביתיים" שלך על כל שחקניך בצורה שווה.

לאן תפנה מכאן? ראשית, שחק את ההרפתקות הניתנות במערכת זו. הן תוכננו בקפידה להעניק לך מספר "תרגילי חימום" בשימוש בכללים החדשים לקרבות אבירים, קרב לא מזויין וקרב-רב.

עולם דמיון שלם נפרש דרך חוקים, מערכות והרפתקות מו"ד אלו; אתה יכול להשתמש בו בביטחה. היה סמוך ובטוח כי ספור דמיוני מרגש ומלא אתגרים נפרש לפניך, פרק אחר פרק; ההרפתקה הקודמת בדוכסות הגדולה של קאראמיקוס (ממערכת מו"ד למתקדם) לא הייתה אלא התחלה - "הסף" להרפתקה דמיונית.

המיקום מושפע ביותר מנפילת ברונות הנץ השחור המתוארת במערכת זו (עלילה 3, עמודים 61-62). הדוכסות הגדולה הופכת למאוחדת ושלווה, ואי לכך מנקודת מבטו של ההרפתקן - למשעממת! זה מכין את המצב להתפתחות: ההרפתקנים מוכנים להרחבת אופקיהם, לנוע ולחקור (ויתכן אף לשלוט) ביבשת.

מפת איזור גדולה יותר הכוללת את רב הארצות המשתרעות מצפון וממערב לדוכסות, ניתנת בעמ' 32 של הספר לשחקן. אתה יכול להשתמש במפה לפיתוח המערכה שלך - או שתחכה ותראה מה נוצר דרך סידרת ההרפתקות המתמשכת, היות וזהו המיקום לכל קו ההרפתקות של משחק המו"ד של TSR!

הרפתקת המשחק הראשונה מדרגת - מומחה, "אדוני המלחמה במבחן" מפרטת את חקירת ופיתוח ארצות נורוולד, האיזור הנמצא בדיוק מצפון למפת המערכת למתקדם. שתי קיסרויות אדירות מעומתות, וזוהי תחילתו של סיפור גבורה אודות אנשים וקסמים ...

אולם הבה לא נרבה בדברים בשלב זה. המשך סידרה זו, וגלה את המסתורין התשובות ומה שמצוי מאחריהן ...

אחוז בכלי נשק החדשים, חקור את ההצעות הנוספות לקרב לא מזויין. קח פיקוד על צבאות האיזור; עליך להתמודד עם כוחות הרוע ולנצחם! חזק את מבצרך, פתח את ארצותיך, הרחב את אופקיך, תכנן את עתידך, והגשם את מטרותיך.

אולם חשוב מכל - שתהנה!



מפתח נושאים עבור

<p>ט48..... חפצים קסומים</p> <p>52..... טבעות</p> <p>50 מגילות</p> <p>25..... מהירות</p> <p>19..... מחילות תולע</p> <p>18..... מישור אתרי</p> <p>18..... מישור יסוד</p> <p>12..... מכונת מלחמה</p> <p>2..... מערכה</p> <p>21..... נזק לחפצים קסומים</p> <p>22..... נקודות פגיעה מקסימליות</p> <p>27..... נשקים</p> <p>21..... קונסטרוקטים</p> <p>56..... קליעים ומכשירים</p> <p>20..... קסם יסוד</p> <p>12..... קרב רב</p> <p>22..... רעל</p> <p>49..... שיקויים</p> <p>55..... שריון ומגנים</p> <p>..... תכשיטים</p>	<p>43, 47..... אבני-חן</p> <p>21..... אומנויות דמוי-אדם</p> <p>26, 43..... אוצרות</p> <p>51..... בדידים מטות וקנים</p> <p>3..... דומינונים</p> <p>10..... ארועים</p> <p>6..... הוצאות</p> <p>5..... הכנסה</p> <p>4..... העברת רכוש</p> <p>4..... התישבות</p> <p>6..... חגים</p> <p>6..... חיילות</p> <p>4..... יסוד</p> <p>4..... כיבוש</p> <p>4..... מתת-קרקעות</p> <p>5..... עצמאיים</p> <p>6..... קרבות אבירים</p> <p>8..... רמת-אמון</p> <p>6..... תארים</p> <p>13..... דרוג חייל</p> <p>12..... דרוג כח בסיסי (דרכ"ב)</p> <p>13..... דרוג קרב (ד"ק)</p> <p>21..... הזדקנות</p> <p>59..... הרפתקות</p> <p>19..... וורטקסים</p>
---	--