

לכל מספר שחקנים גילאים 10 ומעלה

מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

השחקן המומחה: חוברת מס' 1



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

והתפתח מהזרעים שנשתלו בשנת 1972 ואפילו מוקדם יותר. אך כמו שצמח זקוק למים ושמש, כך גם משחק זקוק לגיבוי נאות - חברה שתיצור אותו.

ערכה זו מוקדשת למנהיגה הזנוח של ??? שיחד עם גארי גייגנס, הקים חברה זו וגרם לה לשגשג - בריין בלוס.

עבודתי על ערכות מו"ד למתחיל ולמתקדם, וכעת ביצירת ערכה זו, הונחתה ע"י שלושה חוקים פשוטים.

ראשית, המשחק חייב להיות מהנה - אחרת מדוע לשחק במשחק? שנית, המשחק חייב להיות בר ביצוע, פרטים היסטוריים מדויקים אודות ימי הביניים מסובכים ומבלבלים - בכלליות אנושיים מדי בכדי שנוכל להשתמש בהם במשחק.

ולבסוף, ואולי החשוב מכל, עליו להיות אמין, ונאמן לרוחו האמיתית של משחק המו"ד. השילוב המיוחד של משחק מלחמה דמיוני ומשחק תפקידים יצר סוג חדש של משחק, לא רק חוקים חדשים - וזהו דבר חשוב מאוד.

קופסא זו גדולה יותר, ומהווה את חלקה השלישי של הסידרה. כאשר אתה משווה זאת למקור - אתה עלול לשאול, למה נחוץ לי כל זאת? ומאין כל זה בא?

הרעיונות המקוריים היו פשוטים ומסובכים יותר. הם היו פשוטים בנותנם הסברים קצרים אודות רעיונות חדשים, אך מסובכים במורכבותם. לדוגמא: אם כוהן יכול ליצור מזון ומים, מה יכול דבר זה לגרום לאנושות או לעולם דמיוני בכלל? עקב חוסר זמן, מקום ונסיון בשיטת המשחק החדשה, המחבר השאיר מקום רב עבור פיתוח בעתיד - עתיד זה הוא כעת ההווה. הגיע הזמן... הנה הערכה למומחה.

שמות יוצרי משחק זה מצוינים בחוברות: גאה אני לומר שאחד מהם הוא שמי. פרטים רבים הורחבו ושונו בחוברות אלו, ורבים אחרים נכללו גם בס. היה תענוג עבורי לפתח משחק זה.

ברצוני להודות לגארי ספיגל, דאג ניילס, מרק אקרט וקארל סמית עבור פיתוח מערכת "מכונת המלחמה" הכלולה בערכה זו. הם מיזגו שנות נסיון רבות במשחקי מלחמה יחד עם סגנון משחק התפקידים. השילוב בין השניים יצר מערכת המאפשרת לנו להתמודד עם מפגש צבאות מבלי להזדקק לניצבים, או לוחות משחק - וכך שורשי משחק המו"ד מבצבים שוב. ברצוני להודות לגארי ספיגל עבור פיתוח מערכת הדומיניון, ועבור עבודתו בשתי הערכות הקודמות. תרומתו נכבדה.

משחק זה דומה לעץ סבוך, שצמח



מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

משחק הרפתקה דמיוני

מאת: גארי גיגאקס ודייב ארנסון

המדריך לשחקן: חוברת ראשונה

מאת: פרנק מצנר

עריכה: אן. כ. גריי
איורים: לארי אלמור וג'ף אסלי
עיצוב גרפי: רות הוייר
תרגום לעברית: קרול דלקנהו
וגבע פרי
עריכה עברית: נטע בירן
כל הזכויות שמורות ל- TSR INC., 1984.

אזהרה: חוברת זו תוכנה 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 מעגן על ידי חוקי הגנת-זכויות בינלאומיים. כל העתקה או כל שימוש לא מאושר אחר במידע או בציורים 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, מיוכאים 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: 03-243827 פ"ב-616 דפוס: טופרינט

תוכן עניינים

2	הקדמה
2	המשחק המשתנה
2	המשחק בדרגות גבוהות
2	דרכי האל-מות
2	מסעות או התישבות?
3	דמויות
3	כלי נשק ושריון חדשים
6	לחימה בלתי מזוינת
6	מהלומות
6	האבקות
7	סיכום
8	מבצרים
8	מבצרי בני-אדם
8	מבצרי דמויי-אדם
8	מרחבים
8	או תרבויות
8	צוות
8	אכרים עובדים
8	יועצים ופקידים
9	פעילויות אחרות של דמויות
11	תאורי סוגי דמות
11	תאורי סוגי דמויות בני-אדם
11	כהן
14	לחשי כהן: עוצמה חמישית עד שביעית
14	דרואיד
14	לחשי דרואיד: עוצמה ראשונה עד שביעית
17	לוחם
19	קוסם
20	לחשי קוסם: עוצמה חמישית עד תשיעית
27	גנב
29	תאורי סוגי דמויות דמויי-אדם
30	גמד
30	אלף
31	זוטון

מבוכים ומרחבים מהנות, עליך לשקול את סיבות קיומה של הדמות. קבע מהי מטרתה בחיים של הדמות. החלט על שאיפות, כגון השפעה, עושר, תהילה או מידע.

דרכי האל-מוות

דרכים אלו יוסברו בפרטים בערכת מ"ד לאשף ולבן-האלמוות, אולם עליך לדעת פרטים כלליים בשלב זה, כך שתוכל לתכנן את עתידה של דמותך. לאחר שדמות הגיעה לדרגה ה-26 היא יכולה לזכות בחיי אל-מוות על ידי הליכה באחת מארבע דרכים:

דיינסט (ראש שושלת) הינו דמות אשר מקימה אימפריה עצומה וחזקה. על השושלת להיות רחבה, ועליה להחזיק מעמד זמן רב.

גיבור (או גיבור אפי) הינו דמות אשר מייצגת את העקרונות הגעילים ביותר של גבורה. על הדמות להפגין את תכונותיו של הגיבור האפי הקלאסי בכל מחשבה ומעשה. בין היתר, על הדמות לנדוד למקומות רחוקים ולעשות מעשים גדולים ואצילים.

פרגון הינו דמות אשר מגיעה לשיא בתחום התמחותה. על הפרגון להמציא או לגלות כשרונות ומידע חדשים, ועליו להיות ידוע כמקצוען בתחומו.

איש אשכולות הינו דמות אשר לומדת הרבה על הכל, לא רק במקצוע המקורי, אלא בכל התחומים. על הדמות לוותר על כל הכישורים הידועים לה טרם תרכוש חדשים, ולהיות חברה באחוזה מסתורית וייחודית.

מסעות או התיישבות?

בשלב זה של חיי דמותך, דרכי האל-מוות עוד רחוקות: אין צורך לקבל החלטות כלשהן כעת.

למטרה נעלה מכל זאת, חיי אלמוות, לחקר (עורך מסעות) סיכויים שווים לזה של שליט מיושב.

שליטה, אין פירושה כי הדמות אינה עורכת מסעות: אולם היא דורשת התחייבויות רבות. היתרון ביציאה למסעות הוא צבירת התנסויות רבות ומיוחדות, החסרון, צבירת פחות עוצמה. ארץ נשלטת ע"י שליטה ולא ע"י אלו הנודדים בתחומה.

עיינן במידע על דמויות המסביר את ההבדלים בין התיישבות ומסעות. עבור על כללי ה"דומיניון" למידע אודות מקורות הכנסה, אוכלוסיות ופרטים אחרים לשלטון. לאחר מכן עליך להגיע להחלטה לגבי איזו דרך תבחר דמותך. אין זו החלטה סופית, תוכל להתנסות בדברים אחרים מאוחר יותר.

כל הפרטים לגבי דמויות בדרגות 1-14

זוהי הערכה השלישית בסידרת המשחק **מבוכים ודרקונים**. הקופסא הראשונה, ערכת מו"ד למתחיל, לימדה את המשחק והכילה כללים לדמויות בדרגות 1-3. בערכת מו"ד למתקדם, ניתנו פרטים לגבי דמויות בדרגות 4-14, ובנוסף לכך מידע אודות העולם הדמיוני בו חיות הדמויות.

אם התחלת עם דמות בדרגה ראשונה, ונהנית מן ההרחבה שבמשחק למתקדם, אתה מוכן לערכה זו.

אתה גם יכול להשתמש בערכה זו אם ברצונך לגלות איך זה להיות בעל טירה בימי הביניים. אתה יכול לשלוט בארץ, להביא תרבות למרחבי הפרא, ולהתמודד עם כל האיומים על שטחך, בשעה שתתמודד עם מפלצות וקסמים מכל הסוגים.

הרפתקותיך יהיו שונות מאלו שהיו עד עתה. דמויות בדרגות נמוכות עסוקות בהישרדות ובלמידה; אולם כאשר האתגרים אינם גדולים בשבילך, והאוצרות נמצאים בקלות רבה מדי, אתה עשוי לתהות - "האם יש עוד משהו?"

בהחלט יש. המשך לקרוא!

המשחק המשתנה

הד"שים ביקרו במבוכים, הביסו יצורים רשעים ומוזרים, ומצאו אוצרות גדולים ונפלאים. אולם משחקים לד"שים בדרגות גבוהות יותר בד"כ שונים - כשם שהיה זה חידוש כשהד"שים העזו לחקור את המרחבים בפעם הראשונה. על מנת לראות כיצד המשחק משתנה בכדי להתאים לכל דרגת הד"שים, עלינו לחשוב על המשחק לטווח-הארוך:

דמויות מתחילות וברגות נמוכות (דרגות 1-6) לומדות את דרכי ההרפתקנות, ובדרך כלל אינן חושבות על השנים הרבות המצפות להן. הרפתקות מבוכים הן שכיחות, ובדרך כלל מעט מסעות מרחבים קצרים מתרחשים. הליכנן שהדמויות מתגוררות מתייחסים מבלי לשחק, או שזה באכסניה בעיר הולדתן של הדמויות.

דמות בדרגת "תואר" (דרגה תשיעית ומעלה, למעט זוטונים) וברגות בינוניות (דרגות 7-14) נוסעת למרחקים גדולים. מסעות ארוכים, מבוכים עמוקים ומשימות מיוחדות הן הרפתקות למוצות בטווח זה. בדרך כלל הדמות בונה או קונה מבצר, או לוקחת חדרים בטירתו של אחר תמורת שירותים שונים או תשלום. דמויות מסוג זה מתוארות בערכת מו"ד למתקדם.

דמויות מומחות או בדרגות גבוהות (דרגות 15-25) ממשיכות במסעותיהן (או כיבושיהן) בעולם. הן עשויות להיפך לשליטות ולרכוש עוצמה ועושר, או להמשיך לחקור ולרכוש מידע ותהילה. בהגיען לדרגה 25, ה"בסיס" כבר הפך לטירה מבוצרת היטב או למבצר חשאי. מסעות גבורה ובעיות במישורי קיום אחרים הן הרפתקות נפוצות. דמויות בדרגות גבוהות מפורטות בערכה זו.

דמויות בדרגות אשף (דרגות 26-36) מבשימות את תקוותיהן וחלומותיהן. הן הופכות (או עומדות להיפך) ל"כוחות עליונים" או אפילו שליטי הארץ! הרפתקותיהן מתקיימות במישורי קיום אחרים וארצות קסומות; רצונותיהן פונים לדרכי האל-מוות. דמויות אלו, החזקות מכל בני התמותה, נמשכות חלאה לדברים גדולים וטובים יותר. דמויות בדרגות אשף מפורטות בערכת מו"ד לאשף.

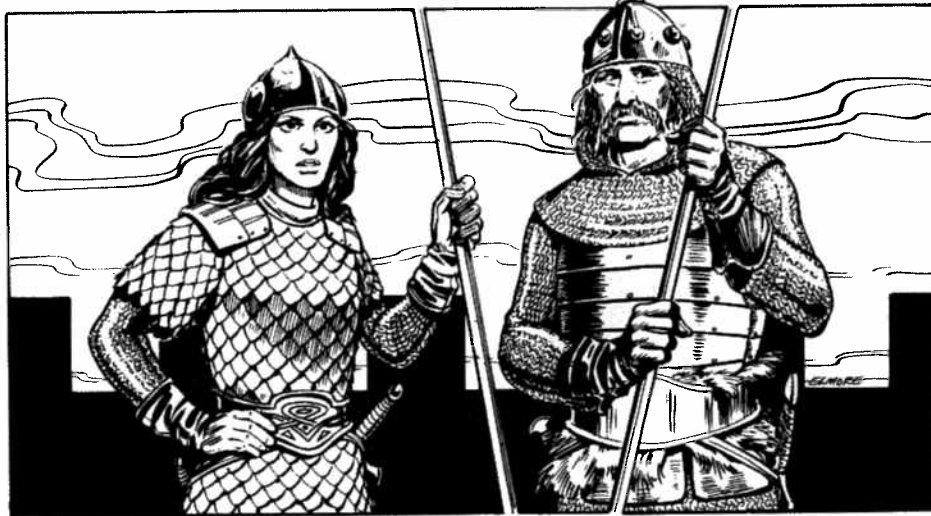
בערכת מו"ד לבן-האלמוות מתואר משחק בדמויות אשר הצטרפו לאלים עצמם!

המשחק בדרגות גבוהות

או יש לך דמות בדרגה 15. מה תעשה עתה?

מכאן ואילך, דמותך עשויה לסייר במקומות קרובים ורחוקים, או להתיישב ולשלוט בארץ. שתי האפשרויות הן מרתקות, הרפתקניות ומביאות תועלת. תהא אשר תהא הדרך שתבחר, המשחקים שתשחק יהיו מעט שונים מאלו ששיחקת בדרגות נמוכות. לדמויות בדרגות אלו כח רב, והן יכולות להתמודד בקלות נגד המפלצות ה"שיגרתיות". הרפתקות הן הרבה יותר מאשר "הרוג את המפלצת וקח את האוצר". משחק התפקידים הוא חשוב ומהנה יותר.

הדמויות, כעת, עצמאיות יותר. כאשר החלו בקריירה שלהן, הן היו זקוקות זו לזו בכדי לשרוד. כעת, מספר טרולים מהווים רק חימום קטן, ולא סכנה קטלנית. כעת הדמויות אינן תלויות האחת בשניה; כל אחת מהן יכולה לשרוד ולשגשג כיחיד. האנשים איתם עוברת הדמות הרפתקות חשובים יותר כחברים מאשר כשומרי-ראש. עולם המערכה משחק תפקיד חשוב במשחקי מו"ד בשלב זה. אם כי הרפתקות



נתונים בערכת מו"ד למתקדם. הערכה למומחה מכסה את הדרגות 15-25; הערכה לאשף מכסה דרגות 26-36; והערכה לבן-האלמוות מסבירה על דמויות בנות-אלמוות. הנושאים הבאים מובאים בפרק זה:

- כלי נשק ושריון חדשים
- לחימה בלתי מזוינת
- מבצרים
- מידע לדמויות
- תיאורי סוגים

כלי נשק ושריון חדשים

הפריטים הבאים הם אפשריים. שה"מ שלך יאמר לך אלו בהישג ידך (אם בכלל). הנשקים כוללים אפשרויות חדשות לחימה ומספר השפעות מיוחדות.

כל סוגי הדמויות הרשאים להשתמש בחיכות רגילות רשאים להשתמש בחרב ממזרית וברובה-חצים כבד וכן בנשקים חדשים אחרים, למעט גנבים.

הערה: נשקים בהם יכולות הדמויות להשתמש הם גם בהישג ידם של מפלצות אנושיות!

שריון - נוספו שני סוגי שריון חדשים לרשימה הקיימת: שריון קליפה ושריון רצועות. כל דרוגי השריון מ-7 עד 3 (לא כולל מגן, קסמים או זריזות) אפשריים כעת.

כלי נשק

דרג"ש	סוג	מעמסה
7	שריץ עור	200 מט
6	שריון קליפה	300 מט
5	שריון קשקשים	400 מט
4	שריון רצועות	450 מט
3	שריון לוחות	500 מט
(-1)	מגן	100 מט

שם	מחיר	מעמסה	נזק	טווחים (במטרים)
חרב ממזרית*	15 פ"ז	80 מט	2-7 (1+61ק) חד-ידני	
			2-9 (1+8ק1) דו-ידני	
רובה נשיפה	3 פ"ז (א)	6 מט	רעל	3/6/9
בולה	5 פ"ז	5 מט	1-2 וסיבוך	6/12/18
רובה קשת כבד*	50 פ"ז	80 מט	2-8	24/48/72
בלקג'ק	5 פ"ז	5 מט	1-2 ומיוחד	
רשת	1 פ"ז (ב)	1 מט	סיבוך בלבד	3/6/9
תלת-קילשון	5 פ"ז	25 מט	1-6	3/6/9
שוט	1 פ"ז (ג)	10 מט	1-2 או סיבוך	עפ"י אורך (9-15)

(א) כולל רובה נשיפה וחמישה חצים. יש להוסיף עלות הרעל (אם קיים).

(ב) מחיר ומעמסה לכל 30 ס"מ רבועים משטחה של הרשת.

(ג) מחיר ומעמסה לכל 30 ס"מ מאורכו של השוט (אורך 1.5 מ' - 9 מ')

* יש להפעיל כלי נשק זה עם שתי ידיים. התוקף אינו יכול להשתמש במגן ותמיד מפסיד את היוזמה.

השפעות מיוחדות:

דרגה או קוביות פגיעה של הקורבן	בונט לגלגלי הצלה	בלקג'ק	בולה, רשת או שוט	רובה נשיפה
עד ל-1	אין	עילפון	סיבוך	מוות
1+1 עד 3	+1	עילפון	סיבוך	75% נק"פ + שיתוק
1+3 עד 6	+2	הימום	האטה	50% נק"פ + שיתוק
1+6 עד 9	+3	הימום	האטה	50% נק"פ
1+9 עד 12	+4	עיכוב	עיכוב	25% נק"פ
12 או יותר	+5	עיכוב	עיכוב	25% נק"פ

בלקג'ק

עילפון: הקורבן מאבד את ההכרה באופן מיידי ונשאר חסר אונים למשך 1-100 (ק%) סיבובים.

הימום: הקורבן מסוגל לנוע ב-1/3 קצב התנועה הרגיל, אולם אינו רשאי לתקוף או להטיל לחש עד להצלחה בגלגול הצלה נוסף. ניתן לנסות גלגול הצלה נוסף בכל סיבוב, בסוף שלב לוחמת פנים-מול-פנים של אותו סיבוב. בשעה שהוא המום, הקורבן סובל מעונשין של 2- לכל גלגולי ההצלה, ועונשין של 2+ לדרוג השריון.

עיכוב: הקורבן מפסיד את היוזמה בסיבוב הבא.

רובה נשיפה

מוות: הקורבן יורד לאפס נקודות פגיעה באופן מיידי.

שיתוק: הקורבן חסר-אונים למשך 1-6 תורים (כשיתוק רגיל).

אחוזי נקודות פגיעה: הקורבן מאבד אחוז זה של נקודות פגיעה מן הנק"פ המקוריות (מרופא לגמרי). זה עלול לגרום למוות אם הקורבן כבר היה פצוע.

בולה, רשת ושוט

סיבוך: הקורבן איננו מסוגל לתקוף, להטיל לחשים או לנוע עד להצלחה בגלגול הצלה.

האטה: הקורבן מואט, התקפות ותנועה נעשות במחצית הקצב הרגיל. לא ניתן להטיל לחשים.

עיכוב: הקורבן מפסיד באופן מיידי את היוזמה בסיבוב הבא.



1. חרבות

חרב ממזרית: נשק פופולארי זה דומה לחרב רגילה, אולם הוא בעל ידית ארוכה. ניתן להילחם איתו חד-ידנית או דו-ידנית. בניגוד לכלי-נשק דו-ידניים אחרים, הוא איננו גורם לאיבוד היוזמה בשל גודלו הקטן; אם זאת, במגן לא ניתן להשתמש יחד עם כלי נשק דו-ידני, לרבות נשק זה.

2. נשקי ומתקני ירי

רובה נשיפה: כלי נשק זה הוא צינור, שאורכו נע בין 12 ס"מ למטר אחד. המשתמש מחזיר לתוכו חץ או קוץ קטן, מכונן את הצינור אל המטרה ונושף אורח לתוכו, בכך הוא גורם לחץ לעוף בכיוון המטרה.

החצים בפני עצמם אינם גורמים לנזק, אולם בד"כ הם טבולים ברעל מסוג כלשהו. על הקורבן להצליח בגלגול הצלה נגד רעל ולא, אם ייפגע, יסבול מתוצאות הפגיעה. הקורבן, בהתאם לגודלו, עשוי לזכות בבנוס לגלגול ההצלה שלו (ראה טבלה).

בולה: נשק זה הינו מיתר שבקצותיו משקולות כדוריות. ע"י סיבוב והשלכתו על קורבן, הוא גורם למעט מאד נזק בעצמו (1-2 נקודות), אך עשוי לסבך, להאיט או לעכב את הקורבן. אם גלגול הפגיעה הוא 20 (ולא התחשבות בשינויים כלשהם), על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות ולא ישותק באופן מיידי, וימות תוך 3-8 (2+6ק1) סיבובים מחנק אלא אם כן ישוחרר.

אם ישוחרר, הקורבן נשאר משותק למשך 2-12 סיבובים.

אם גלגול הפגיעה מוצלח, אולם אינו 20, על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות, אפשרי עם בנוס (ראה טבלה). אם הגלגול מוצלח, להתקפה אין שום השפעה מלבד נזק. אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה, התוצאה משתנה בהתאם לגודלו של הקורבן (ראה טבלה). יש לבצע גלגול הצלה נוסף בשלב הקרב פנים-מול-פנים של כל סיבוב, עד שמצליחים באחד; פירוש הדבר כי הבולה הוסרה.

רובה קשת כבד: דומה מאד לרובה קשת קל, ויורה את אותם קליעים. רובי קשת קלים עשויים עץ, אולם לרובה-קשת כבד אברי מתכת, המוסיפים לכוחו, לטווח ונזק טובים יותר. לפיכך, הוא כבד, דורש שתי ידיים לשימוש בו ואיטי יותר, דמות בעלת כוח 18 מסוגלת לירות בכל סיבוב, אולם כל דמות חלשה יותר מסוגלת לירות בו אחת ל-2 סיבובים, בשל הזמן הדרוש למתוח אותו.



תלת-קילשון: זוהי חנית קלה בעלת שלושה קצוות מחודדים, הנועד לשימוש תת-מימי. כל יצור קטן מאד (באורך 30 ס"מ או פחות, כגון דג רגיל) הנפגע ע"י תלת-קילשון, משתפד על הקצוות המחודדים.

שוט: נשק זה הוא רצועת עור קלועה שאורכה יכול להגיע ל-9-15 מטר. זהו נשק פנים מול פנים, הגורם נזק (1-2 נקודות) או מסבך. בזמן קרב בשלב הצהרת הכוונות, על המשתמש להצהיר באיזו אפשרות הוא ישתמש. בכל מקרה יתבצע גילגול פגיעה רגיל.

אם מתקבלת פגיעה. השוט גורם ל-1-2 נקודות נזק, או (אם הכוונה היתה לסבך) מאלץ את הקורבן לגלגל גילגול הצלה נגד קרן מוות, אפשרי עם בונוס (ראה טבלה).

רשת: רשת היא סבכה של חבלים או מיתרים. רשת קטנה (עד ל-3 מ' רבועים) היא הנפוצה לשימוש בציד ובהרפתקנות, וניתן להשתמש בה הן לקרב פנים-אל-פנים והן כנשק ירי. המעמסה משתנה בהתאם לגודל.

רשת אינה גורמת לנזק לקורבן, אולם עשויה לסבך, להאיט או לעכב. יש לבצע גלגול פגיעה רגיל; אם הוא מוצלח על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות, אפשרי עם בונוס (ראה טבלה). אם גלגול ההצלה מוצלח, הקורבן התחמק מן הרשת ואין לה שום השפעה. אם גלגול ההצלה נכשל, התוצאה משתנה בהתאם לגודלו של הקורבן (ראה טבלה). יש לבצע גלגול הצלה חדש בשלב קרב פנים-מול-פנים בכל סיבוב, עד שאחד מוצלח: פירוש הדבר כי הרשת נקרעה, ונהיית חסרת השפעה.

לרשת קסומה לא ניתן להזיק, אלא ע"י אש או חומצה. קורבן סבוך יכול רק להסיר את הרשת ולא להזיק לה בדרכים רגילות.

3. כלי-נשק שונים

בלקג'ק: כלי נשק זה, הינו שק עור קטן, באורך של 16-8 ס"מ, ממולא חול או חתיכות מתכת, עם לולאה מחוברת. לעיתים קרובות משתמשים בו להכות בראשו או בעורפו של קורבן, לגרימת מעט נזק (1-2 נקודות), אולם הוא עשוי לגרום לאובדן ההכרה, או להימום.

המשתמש בבלקג'ק רשאי להניף לעבר ראשו של הקורבן המיועד אם הוא מסוגל להגיע אליו (דרוש שיקול דעתו של שה"מ). אם הקורבן גבוה מן התוקף, הוא מסוגל לגרום לנזק רגיל בלבד. אם הראש או העורף הם המטרה, ואם נעשתה פגיעה כנגד דרוג השריון הרגיל של הקורבן, על הקורבן להצליח בגלגול הצלה נגד קרן מוות (אפשרי עם בונוס; ראה טבלה) ולא הוא יספוג השפעות נוספות, אשר יקבעו בהתאם לקוביות הפגיעה שלו (ראה טבלה).

לחימה בלתי מזוינת

לחימה בלתי-מזוינת מתרחשת כאשר דמות תוקפת יריב מבלי להשתמש בכלי נשק. כל סוגי ודרגות הדמויות רשאים להשתמש בלחימה בלתי מזוינת על-מנת לעצור או לתפוס יריב תוך כדי גרימת נזק מועט או ללא נזק בכלל, או כאשר אין ברשותו כלי-נשק. שימו לב כי אם משתמשים בכלי נשק לא רשום, שיטות הלחימה הרגילות לכלי נשק עדיין תקפות (למשל, בקטטות, זריקת כוסות, שולחנות וכסאות; כל אלו הם כלי-נשק לא רשומים). בלחימה בלתי-מזוינת התוקף מכה יריב (עם אגרוף, בעיטה וכו') או מנסה לתפוס אותו (קופץ עליו, תופס את רגליו וכו'). על כן, משתמשים בשתי שיטות אלה ל"מהלומות" הכוללת את כל המהלומות הבלתי-מזוינות, והשניה ל"האבקות", לכל הצורות האחרות של לחימה בלתי-מזוינת.

אם הוא רוצה בכך, שה"מ רשאי להעניק בונוס של 10% לנקודות הנסיון הנרכשות על הבסת מפלצות, אם מביסים אותו בלחימה בלתי-מזוינת.

מהלומות

הגבלות

אף שכל יצור רשאי לנסות להכות יריב, מעטים יכולים לעשות זאת היטב. בדרך כלל תהיה תוצאת מהלומה הימום או עילפון (נוק-אאוט). אולם אם לתוקף 4 או פחות קוביות פגיעה, התוצאה היחידה האפשרית היא הימום.

השפעות

הימום: הקורבן אינו מסוגל להכות או להתרכז (כלומר אינו יכול להטיל לחשים, להשתמש בחפצי קסם וכו') ניתן לנוע, אך במהירות מואטת ב-1/3 מהקצב הרגיל. בנוסף לכך, מתווסף עונשין של +4 לדרוג השריון בזמן הימום.

עילפון (נוק-אאוט): למעשה שינה קצרה. הקורבן חסר הכרה וחסר אונים לחלוטין.

למהלומה אין כל השפעה אם המתוקף גדול פי שניים מהתוקף (או גדול יותר). זוטון לא יכול להלום באדם ולגרום לנזק, אך כל שילוב אחר של דמויות (זוטון כנגד אלף, גמד כנגד אדם וכו') אפשרי. שיקול דעתו של שה"מ דרוש לקביעת גודלם המדויק של המפלצות.

יצורים שכלי הנשק הם חלק מגופם (כמו טפרים) לא הולמים בד"כ.

יצורים בעלי מספר ראשים יסבלו מאט או בכלל לא עד אשר כל שאר הראשים יספגו מהלומות או עילפון.

מספר סוגים של יצורים חסינים בפני חלק מהמהלומות. השתמשו בקוים המנחים

הבאים: אל-מתים, קונסטרוקטים, כל סוגי השפכים, הגילי, והעובשים חסינים לחלוטין בפני השפעת המהלומות.

אם ניתן להכות יצור רק ע"י נשק קסום, למהלומה לא תהיה כל השפעה אלא אם כן פריט לבוש קסום כלשהו יהיה בחסות התוקף (כפפת קסם, או כסייה לקרב אגרופים, מגף קסומה לבעיטות וכו').

חיות-אדם ויצורים אחרים החסינים בפני כלי נשק רגילים, אך לא דורשים קסם בכדי להכות בהם, לא יספגו נזק ממהלומה (אלא אם כן משתמשים בפריט לבוש קסום, כמוסבר למעלה), אך יסבלו מהימום או עילפון.

תהליך מהלומות

1. בשלב **הצגת הכוונת** בסיבוב קרב, על השחקן להצהיר על כוונתו להלום. אם משתמשים באגרוף, ידיה של הדמות צריכות להיות ריקות.

2. משתמשים בגלגולי יוזמה ופגיעה רגילים.

3. אם המהלומה פגעה, השפעת הנזק הבסיסית היא 0 (אפס): אם משתמשים באגרוף בכדי להלום, ניתן להוסיף תוספות כוח (אם יש). (התעלם מכל עונשין כוח לנזק).

4. קורבן שנפגע ממהלומה חייב לגלגל 20ק1, ולחסר את כושרו* מהתוצאה. אם התוצאה היא 1 או יותר, הקורבן המום למשך סיבוב אחד. על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות יחד עם +4 בונוס לגלגול, או שישבול מעלפון. משך העלפון יהיה תוצאת הגלגול הקודם של 20ק1 פחות כושר*, בסיבובים.

* אם הקורבן הוא דב"ש בעל כושר לא ידוע, גלגל או בחר אחד. למפלצות השתמש בקובית פגיעה כפולה (התעלם מ"פלוסיים").

חוקים אפשריים למהלומות:

חלק, כל, או אף אחד מהחוקים הבאים יתווספו לשיטת המהלומות, לפי רצונך.

1. **הכאה:** רק מהלומת אגרוף יכולה לגרום לעילפון. כל שאר המהלומות, לכל היותר, יכולות להמם. את משך הזמן יקבע גלגול 20ק1 פחות ניקוד כושר.

2. **תוצאות:** עילפון לא יתכן אם לקורבן יש יותר נקודות פגיעה מאשר לתוקף.

3. **שימוש בכוח:** דמות יכולה להחליט לא להשתמש בכל כוחה, כך שלא נגרם כל נזק. הדמות יכולה להשתמש בכל תוספת הכוח, או לא להשתמש בו בכלל (במידה יש כוח של 12) אך לא יכולה לבחור במספר ביניים.

4. **גלגול הצלה:** אם למהלומת התוקף מתווספת השפעת בעקבות כוח גבוה או נמוך, גלגול הצלה של הקורבן ישתנה

במהופך להשפעת הכוח, לדוגמא - מהלומת דמות בעלת כוח 17 (+2 בונוס) תגרום לגלגול הצלה בעל 2- עונשין (בנוסף ל-4+ בונוס) שכבר נוסף לסך הכל התאמה של 2+ עם כוח 7 (1- עונשין), +1 בונוס לסך של +5.

5. **חפצים ביד:** ניתן להחזיק ביד בזמן המהלומה חפץ קטן כבד. אם המתוקף נפגע, עונשין יחשב בגלגול הצלה.

6. **קורבנות מתחדשים:** אם לקורבן יש כוח התחדשות (בעונדו טבעת לדוגמא) משך העלפון יופחת. לכל נקודת יכולת התחדשות מתייחסים כמו לסיבוב אחד של עלפון. לדוגמא: טרול (מתחדש ב-3 נק"פ/9 סבוב) שיתעלף למשך 8 סיבובים יתעורר כבר לאחר 2 סיבובים.

7. **אפשרויות לוחמים:** אפשרויות הלחימה הנוספות עבור לוחמים ודמויי אדם יתווספו לכל סוגי המהלומות.

הדיפה: במקום לתקוף, הדמות יכולה להריח בונוס של 5- לדרג"ש ע"י חסימה בעזרת נשק.

התקפות: דמויות בדרגה גבוהה ודמויי אדם יכולים לתקוף פעמים רבות (פעמיים בסיבוב בדרגה 12. 3 פעמים בסיבוב בדרגה 24, 4 פעמים בסיבוב בדרגה 36). בנוסף לכך ניתן לערב סוגי התקפה. הדמות בתוקפה פעמיים, יכולה, אם ברצונה, לתקוף פעם אחת בעזרת נשק (להטיל לחש או להשתמש בחפץ קסום) בפעם אחת במהלומה לא מזוינת.

"מכת מיגור": כאשר הולמים בעזרת אגרוף, הדמות סופגת קנס של 5- לגלגול הפגיעה, ומוותרת על יוזמה. אם גלגול הפגיעה מצליח, עונשין של 4- מתווסף לגלגול הצלה, ומנטרל את הבונוס +4 שניתן. בנוסף, כל יצור יכול להיות מושפע: יצורים הגדולים פי שניים מהתוקף לא חסינים בפני "מכת מיגור".

האבקות

הגבלות

דמות בכל דרגה, ומרבית המפלצות האנושיות משתמשות בהאבקות. יש להצהיר על אפשרות ההאבקות בשלב הצהרת הכוונת בסיבוב הקרב.

בשעה שמתכוונים להאבק ביריבים חמושים, החמושים תמיד יקבלו יוזמה. מפלצות לא נבונות תמיד יעדיפו לתקוף במקום להאבק, אלא אם כן הן נשלטות.

מספר יצורים חסינים בפני חלק או כל השפעות ההאבקות. השתמש בקוים המנחים הבאים:

באל-מת לא גישמי (רוחות רפאים, צלים וכו') שפכים, גילי ויצורים דומים נוספים, לא ניתן להאבק אלא אם כן המתאבק הוא

את גלגול ה-20q1 לסכום הסופי, כדי למצוא את ההפרש נטו.

סיכום

על ידי שמוש בחוקי הקרב הבלתי מזוין, הדמויות חופשיות לבצע מעשי גבורה דמויניים - להאבק נגד יריבים עצומים, או לברוח מפני מאסר כשאין בידם כלי נשק. מאבק בלתי מזוין הוא הנפוץ ביותר מכל סוגי המאבק ועתה ניתן להשתמש בו בכל עת שתחפצו.

ניתן להשתמש בשיטות אלה בכל התקפה בלתי מזויינת. ענק יכול לנסות לבעוט בוטון, דמות יכולה לנסות להשתמש במגנה כדי לחבוט ביריב (שתי ההתקפות הן מהלומות). אם תולעת סגולה מתקיפה עיר, השומרים כולם יכולים להערך נגד היצור ולחסום את דרכו במקום להסתכן בקרב רגיל ולהיבלע (למרות שידרשו לחסימה תריסרים של שומרים).

שה"מ והשחקנים צריכים לנסות את השיטות ולהחליט אם להשתמש בהן. אולם, אם שה"מ אינו מרשה לחימה בלתי מזויינת, הוא חייב להחליט מה לעשות כאשר דמויות ינסו לפעול בצורה שכזאת. לדוגמה: אם חבר בקבוצה מכושף בדרך מסוימת ומתקיף דמויות אחרות, האחרים ודאי יירצו לעצור את הקרב מבלי לגרום נזק. דבר זה תלוי מאד, אבל רק דרך שיטת לחימה בלתי מזויינת (או קסם), ניתן להגיע לתוצאה המיוחלת.

המתקפים יכולים לגרום לנזק, אבל המגן יכול לבצע רק גלגול הצלה אחד.

ריבוי מתאבקים

כאשר 3 או יותר יריבים מחליטים כולם להאבק, מצא את המתאבק בעל דרוג האבקות הגבוה ביותר (הוא יקרא המנהיג).

התוצאה הנ"ל תשמש את כל הקבוצה כשהיא מותאמת כדלהלן:

1. לכל חבר בקבוצה עם חצי או פחות מהקב"פ של המנהיג, הוסף 1 לדרוג האבקות של הקבוצה.

2. לכל חבר בקבוצה עם יותר מחצי מהקב"פ של המנהיג, הוסף 5 לדרוג האבקות של הקבוצה.

כאשר יצור ריתק מתאבק ואו התקף ע"י אחר, המגן יכול לשחרר את המתאבק המרותק ולהתגונן בצורה רגילה, או להשאיר את המתאבק מרותק ולנסות להתגונן מפני ההתקפה החדשה ע"י עונשין 4- לדרוג האבקות שלו.

כאשר אחוזים בקרב מרותק, שום אחיזות אחרות לא יכולות להעשות.

כל סבוב בו הוא זוכה, רק מציין כי הוא התחמק בהצלחה מההתקפה החדשה, בזמן שהוא אחוז בקרב המרותק הקודם.

מקסימום 4 מתקפים יכולים להאבק ביריב בעל גודל זהה. עד 8 מתקפים יכולים להאבק ביריב בעל גודל כפול משלהם, ועד 12 מתקפים ביריב שגודלו פי שלוש מהם וכן הלאה.

חוקים אפשריים להאבקות

חלק, כל, או אף אחד מהכללים הבאים יכולים להתווסף לשיטת האבקות, לפי רצונך.

1. **ריתוק מיידי:** כאשר משוים את גלגול הקוביה (דרוג האבקות + 20q1), אם לאחד מהיריבים התוצאה היא 20 או יותר מהאחר, המפסיד מרותק מיידי.

2. **השפעות סוג דמות:** כאשר מחשבים את דרוג האבקות של דמות מסוימת, קיימות השפעות בהתאם לסוג.
1- עונשין לקוסם: 1+ בונוס ללוחם, גמד וגנב. אין השפעות לסוגים אחרים.

3. **יריבים עם ריבוי התקפות:** אם ליצור יש ריבוי התקפות והוא מרותק, התקפה אחת מבוטלת ע"י כל יריב מרתק. לדוגמה: שני מתקפים שמרתקים טרול יבטלו את נשיכתו ואחד מטפרי, אבל הטרול יוכל להשתמש בהתקפת הטרפף השני שלו כל סבוב.

4. **כללים מופשטים:** כאשר משוים גלגולי קוביה (ד"ה + 20q1), החסר את דרוג האבקות הנמוך מן הגבוה. היריב בעל דרוג האבקות הגבוה יותר מוסיף

מאותו סוג. סוגי "נגיעות" מיוחדים (שאיבת אנרגיה, הפיכה לאבן וכ"ו) מתפקדים כרגיל בזמן האבקות. לדוגמה, דמות הנאבקת בקוקאטריס חייבת לבצע גלגול הצלה נגד הפיכה לאבן כל סיבוב בזמן המגע עם המפלצת.

ההכנות להאבקות

עוד לפני תחילת המשחק תחשב כל דמות את דרוג האבקות (ד"ה) שלה כדלהלן:

א. חלק את דרגת הדמות ב-2, עגל כלפי מעלה.

ב. הוסף בונוסים (או החסר עונשין) של נתוני כוח וזריזות גבוהים (או נמוכים).

ג. מצא את הדרג"ש של הדמות ללא קסם או בונוס זריזות, והוסף את התוצאה לסכום הכולל. כאשר מדובר במפלצות יחשב שה"מ את דרוג האבקות שלהן כדלהלן:

1. הכפל את קובית הפגיעה של המפלצת ב-2.

2. אם המפלצת אינה לובשת שריון הוסף 9. אם המפלצת לובשת שריון (אורק, קובולד, ענק, עוג ואנושיים אחרים), הוסף את מספר הדרג"ש במקום להוסיף 9.

תהליך האבקות

כל יריב המעורב בהאבקות (אם בהתקפה ואם בהגנה) מבצע גלגול פשוט של 20q1+ דרוג האבקות כל סיבוב. המתאבק הראשון שזוכה 3 פעמים ברציפות מרתק את היריב:

1. בסבוב ההאבקות הראשון, כל יריב מגלגל 20q1 ומוסיף לזה את דרוג האבקות. הסכום הגבוה זוכה, תיקו אינו נותן תוצאה. היריב בעל הגלגול הגבוה אחוז (או יכול לבחור להכות או להלוס).

2. בסיבוב השני, אם נעשתה אחיזה, גלגל שוב (דרוג האבקות + 20q1 לכל אחד) ואם אותו מתאבק זוכה, תקורבן נופל. אחרת, הקרב מרפה את האחיזה. חזור לשלב מס' 1.

3. בסבוב השלישי, אם הקרב הופל, גלגל שוב, ואם אותו מתאבק זוכה שוב (3 פעמים רצוף) היריב מרותק. אחרת הקרב קם מהנפילה. חזור לשלב מס' 1.

ההשפעות

קרב מרותק אינו יכול לעשות דבר. יריבו עלול לגרום לבין 6-1 נקודות נזק (סבל) בכל סיבוב (+ בונוס כוח) אם ברצונו בכך.

דבר זה אינו הכרחי, והרצון לגרימת הנזק חייב להתחיל בשלב הצהרת הכוונות של הסבוב. הקרב יכול לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות כדי להמנע מכל נזק. בונוס לכך אם התוצאה היא 20 "טבעי" (הגלגול עצמו), הקרב משתחרר מריתוקו (נעמד).

אם קבוצה ריתקה יריב אחד, כל

מבצרים

מבצרי בני-אדם

כל דמות שהגיעה לדרגת תואר או יותר, יכולה להיות בעלת מבצר. ניתן לרכשו, לבנותו (אם יש שטח פנוי) או להשתלט על מבצר קיים. דמות יכולה לבקש משליט שטח או מבצר, או שהיא יכולה למצוא שטח נטוש ולהתיישב בו. אולם, דמות שברשותה מבצר אינה בהכרח שליט. שה"מ הוא שיגיד את אשר לעשות כדי להיות שליט.

מבצרי דמויי-אדם

כל דמות דמויית-אדם יכולה לבנות לעצמה מבצר כאשר היא מגיעה לדרגה המקסימלית. אם לחמולה של הדמות יש מבצר קטן מהחדש, החמולה תירצה לעבור אל המבצר החדש. במקרים אחרים ייתמכו במבצר החדש ע"י מעבר של כ-40% מהחמולה למיקום החדש.

המנהיג הפוליטי של החמולה נקרא *ראש החמולה*. המנהיג הרוחני הוא *שומר השריד*. דמות שחקן בד"כ אינה זוכה באחד מהתארים הנ"ל, הדורשים עבודה רבה וזמן שאינם מאפשרים זמן להרפתקות. המעמד הגבוה ביותר שיכול דמויי-אדם להשיג בדרך כלל הוא *אוחז החמולה* אוחז החמולה משרת את החמולה, ויכול בהחלט להיות בעל מבצר החמולה, אבל אינו שולט באנשי החמולה.

גזעי דמויי-האדם מתעניינים מעט מאוד בפוליטיקה של האדם, וראשי החמולה והשומרים אינם שואפים לתארי ממלכת האדם. אבל ד"ש, שהוא אוחז חמולה, יכול לשאוף להשיג תואר (ברון, רוזן וכו'), על-ידי ייצוג החמולה בעסקים עם בני-האדם. רשות חייבת להנותן תחילה מראש החמולה והשומר, אך זהו תהליך שכוח (במיוחד אם הד"ש הוא בעל המבצר).

פרטים נוספים על שריד החמולה ניתן בתאור סוג דמויי-אדם (עמ' 31-29). שליט המבון ייתן לך הסבר על תפקודי דמותך במערכת.

מרחבים...

החיים במרחבים קשים אך יכולים להיות פשוטים יותר מאשר במקומות מיושבים. בפי המתיישב במרחבים עומדת בעית ההישרדות, מלחמה במפלצות טורפות ובשבטים ברברים נודדים, בזמן שהוא מנסה למשוך אליו מתיישבים חדשים. שנים יכולות לחלוף עד שהקהילה החדשה תוכל להתקיים בשלום.

... או תרבויות?

לאדמות "מתורבתות" יש בעלים, חלקם חיים על האדמה וחלקם שולטים בה מרחוק ובקושי נמצאים בה. לרבים מהשליטים יש בעיות בשמירה על הסדר.

שטחים רבים של הממלכה הם "אזורי גבול" (ספר), שבהם מעורבים בחופשיות אספקטים של חיי המרחבים וחיי היישוב, וקשה לעיתים להאמין שקיים שליט באזור. שליטים של אזורים גדולים מחפשים לעתים קרובות אנשים אחרים אשר יהיו מוכנים לעזור, ולהעניק את נאמנותם ושרותים כתמורה לשטח אדמה ותארים. אם דמותך מתיישבת באזור מתורבת, יהיו לה בעיות השרדות מעטות, אבל בעיות חברתיות רבות.

המידע הבא הוא "רקע" שאינו נחוץ למשחק רגיל, אך ניתן לשם פירוט נוסף במשחק מערכה.

צוות

כל מבצר מתוחזק על-ידי עבודתם של אנשים רבים - הצוות. גודל הצוות משתנה במידה רבה בהתאם לתואר השליט, לגודל המבצר וכד'. הפרטים הבאים נוגעים למבצר "ממוצע" של אדם.

הצוות כולו, הוא מאותו סוג של הד"ש. כל צוות מעורב יגרום בסופו של דבר לבעיות. חיילים יכולים להיות במבצר, אבל שוב, בעיות (ריבים בינם לבין עצמם, ציות לתוראות) עלולות להגרם בשל עירוב בין גזעים.

את השליט משרתים בצורה ישירה שרים ומשרתים. שר נולד כאציל, או שהוא נאמן בצורה מיוחדת. משרת הוא אדם מסור שבדרך כלל מקבל את העבודה בירושה. הסוגים הרבים והשכיחים של משרתים מכילים - נשק, ספר, נגר, שומר יין (במרתף), טבח, חלבן, בזיר, יערן, גנן, סייס, כלבן, טוחן, שוער, קדר, לולן, סתת ואורג.

איכרים עובדים

רב העבודה הרגילה במבצר נעשית על ידי איכרים ללא כל תשלום. זוהי חובתם. משרתי משק הבית, רועים ואחרים, מיומנים וניתן להם אוכל אך דבר לא מעבר לזה - אף לא מיטה לישון בה.

מספר האיכרים האפשרי נקבע על ידי האוכלוסיה. בממוצע כל משפחת איכרים מכילה כ-5 נפשות ו-5% מהאיכרים יכולים לשרת את השליט. לדוגמא: במדינה בה שולט ברון, יש כ-100 משפחות (500 איש). לברון יש כ-25 איכרים משרתים. מספר כל האנשים המתגוררים במבצר הוא מס' השרים + מס' המשרתים + מס' האיכרים המשרתים + המשפחה. כאשר מגיעים אורחים עוד כ-5% מהאיכרים יכולים לשמש כמשרתים, אם הדבר נחוץ. בדומיניונים גדולים אפילו ה-5% המקוריים אינם נחוצים בבת אחת, חוץ מהזמן בו מתרחשים קרבות אבירים.

יועצים ובכירים

לרב השליטים יש יועצים שמטפלים בפרטים של הממלכה והמבצר, ומייעצים לשליט את שצריך להעשות. היועצים השכיחים ביותר הם - התותחן, נציב המבצר, כומר, מהנדס, מפקד המשמר, כרוז, מג, שופט שלום ראשי, גזבר, מלומד, אכונגר וכלכל.

יתכן שיהיה צורך בבכירים אחרים לטיפול במבצר ובדומיניון, כולל פקח, חצרן, סייס, שופט שלום, שר צבא, גבאי, שריפים ושומרים. כשהמחירים אינם מצויינים למטה משלמים לפקיד את אותו המחיר שמשלמים לחייל שכיר (חברת למתקדם עמ' 24).

תותחן (750 פ"ז לחודש) הוא משרת שמומחיותו הוא נשק המצור (ראה עמ' 44 בחוברת למתקדם) ובנוסף מייעץ לשליט בפרטים צבאיים. תותחן הוא בד"כ לוחם דרגה 3-5.

פקח הוא פקיד זוטר האחראי על איזור אחד של המבצר (מבון, חומה, מגדל וכו').

נציב המבצר (2000 פ"ז לחודש) הוא שר חשוב שאחראי על כל התחומים הצבאיים של המבצר, גם ההתקפה וגם ההגנה. נציב המבצר הוא בד"כ לוחם דרגה 5-9.

חצרן אחראי על צוות הנקיון והאוכל.

כומר (500 פ"ז לחודש) הוא ראש הכהנים במבצר וייתכן שבדומיניון. תואר זה נוסף לתואר הרגיל של הכוהן. המחיר הנמוך יחסית הוא בשל העובדה שחייבים לשלם כ-10% מהכנסת הממלכה לשלטון הדת. אם הסכום הנ"ל לא ישולם, הכומר לא ישרת.

מהנדס (750 פ"ז לחודש) הוא שכיר המתמחה בניית כבישים, תעלות, בניינים, חומות וכך הלאה (מערכת למתקדם עמ' 25).

סייס אחראי על האכלה וטיפול בסוסים וחיות אחרות.

מפקד המשמר (4000 פ"ז לחודש) מפקד על כל השומרים האישיים של השליט, מציב שומרים בתוך המבצר, ואחראי על בטחון השליט - והאוצר. מפקד המשמר הוא בד"כ לוחם מדרגה 9 ומעלה.

כרוז (300-500 פ"ז לחודש) הוא משרת המכיר את הסימנים, הסמלים והסודות של רב או כל הממלכות הקרובות והרחוקות. הכרוז מכריז הכרזות גם בחצרות וגם מסביב למבצר. הכרוז מודע לדרישות הכבוד וכללי האבירות ומייעץ לשליטו כנדרש.

מג (+3000 פ"ז לחודש) הוא קוסם מדרגה 9 ומעלה והוא אחראי על כל הקסם הנחוץ במבצר, כולל להגנתו. למג יכול להיות מגדל במקום אחר כשהוא משרת כמידת הצורך, או יכול להיות דב"ש (או

בממלכה, מציעים לד"ש, 1-6 נושאי כלים. נושאי הכלים נעשים לוחמים מדרגה ראשונה לאחר 6 חודשי אמונים ואז מתווספת להם לפחות דרגה אחת של נסיון לשנה. אמוני נושא הכלים מסתיימים כשזוא מגיע לדרגה 5 נושא הכלים חוזר אז לביתו, ובד"כ מוחלף על-ידי נושא כלים חדש (מתלמד). לאבירים יש בד"כ 1-3 נושאי כלים שמתלווים אליהם באמונים.

שושבינת המלכה היא בתו של אציל שנמצא בתחום השליט, ומשמשת כמשרתת, אך בעצם מחפשת בעל. בין 1-4 שושבינות ישלחו לד"ש רוזן רק אם הד"ש אשה או אדם נשוי. שושבינות המלכה הן מאומנות, ונמצאות תחת השגחתה הקרובה של אם הבית של המבצר.

אכונגר הוא האדם החשוב ביותר במבצר מלבד השליט. אכונגר ממונה ע"י השליט והוא אחראי על כל תחום ממנו מחליט השליט להתעלם. אכונגר מחליף את השליט בהעדרו.

שריף הוא שוטר שאחראי לאכיפת החוק, מעצרים וחקירות (כאשר המקרים מובאים בפני השופט למשפט).

שומר אחראי על ההגנה של חלק מסוים מהממלכה (שוטר יערות, שומר העיר וכו').

עמדות מיוחדות

כאשר השליט הוא אדון של שליטים אחרים (רוזן ומעלה), השליטים הפחותים יכולים לשלוח את בניהם ובנותיהם לשליט האדון כמשרתים ולאיסון.

נושא כלים הוא בן של אציל, שמשמש כמשרת בזמן אימוניו להיות ללוחם. כאשר תואר הרוזן מתקבל, השליטים הפחותים

ד"ש) שכיר. מג יכול לעלות 10,000 פ"ז לחודש ויותר תלוי בדרגתו.

שופט שלום ראשי הוא שופט לפי החוק, הפועל בשם השליט. הוא גם לומד את חוקי הדומיניון המקיף (אם קיים) ומיעץ לשליט לגביהם. השופט הראשי מפקח על השריפים והשופטים שמתחתיו.

שופט שלום רגיל מטייל בין הערים והמדינות בממלכה ומתנהג כשופט לאיכרים.

שר צבא הוא לוחם מודקן שתפקידו לאמן את החיילים והשוטרים.

גבאי טובה את המס.

גזבר הוא רואה חשבון אשר אחראי על התיקים של המיסים, המתנות וכו'. הוא עולה כ-500 פ"ז לחודש.

מלומד (2000 פ"ז לחודש) הוא מומחה בתורות נשכחות ובמידע נדיר (עמ' 25 בחוברת למתקדם).

פעילויות אחרות של דמויות



עושה טעות שולית, שה"מ יכול לתקן את השחקן (תלוי במצב). שה"מ והשחקנים צריכים לדבר על כך ולהחליט כמה הם רוצים לשחק, וכמה צריך להניח מראש. היה זהיר ואל תגרום לדברים להיות קלים מדי לשחקנים - או קשים מדי.

משתמשים בעקרון ידיעות הדמות לעתים קרובות ברמת המשחק למסוּחָה. לדוגמא, שחקן בעל מבצר יטפל בפרטי מנהלה שגרתיים וכו'. משמע, מגיחים שדברים אלה אכן יקרו, מבלי לשחק תפקיד בחוקי הדומיניון.

עדיין יש דברים רבים לגלות ולחשוף בעולם המר"ד, אבל הגיע הזמן לשנות את שימת הדגש, מהפרטים השוליים לדברים חשובים יותר. נסה לא לשקוע בפרטים שוליים והתרכז בלהגות!

על גלגול התגובה, שה"מ לוקח בחשבון את הפעולות והתכונות של הדמות, לא של השחקן.

שה"מ יכול לפעול לפי אותו עקרון בהרבה ממצבי המשחק. שיטת משחק אחת שמשמשים בה היא בדיקת תכונה - מגלים קוביה אחת או יותר ומשווים את התוצאה לניקוד תכונה אחת, כדי לקבוע הצלחה או כשלון. גלגול של ניקוד התכונה או פחות ב-20p1, פרושו הצלחה (6p5, 6p4) או נֶקֶד כְּדִי להקשות, ניתנים לשמוש) לדוגמא: אם דמות מנסה להזיז סלע עצום, שה"מ יכול לעשות בדיקה של ניקוד הכוח של הדמות.

אם שה"מ רוצה לכלול חידות ופאזלים במשחק, לא כולם חייבים להיות מוצגים בפני השחקנים. דמות יכולה לפתור פאזל ע"י בדיקת חוכמה. חלק מהפאזלים מספקים בידור לשחקנים וניתן לדון בהם בפרוטרוט - אך השחקנים אינם נדרשים להיות הדמויות במצבים אלה. דמות בעלת חוכמה 18 צריכה להיות הרבה יותר חכמה מרב השחקנים!

לאחר שמגיעים לדרגת תואר, הדמויות יודעות את מקצוען ולא יעשו טעויות חמורות. למרות ששחקן המגלם את הגנב עלול לשכוח לציין כמה פרטים לגבי חקירת תיבת אוצר, הדמות לא תעשה טעות גורלית ושה"מ רשאי להדריך את השחקן ל"פעולה הנכונה". מטיל לחשים יהיה מודע לשימוש הנכון של הקסמים הידועים. אם השחקן

כאשר משחקים את התפקיד של דמות דמוינית, מתעלמים מדברים רבים, שלעתים רחוקות, ולפעמים לעולם לא מוזכרים במשחק. לדוגמא: הרפתקן חייב לנקות ולשמן את נשקו ואת המגן שלו. מישאו מכין ארוחת בוקר ומישאו ודאי נורח מתוך שנתו - אך דברים אלה אינם משפיעים על התרפתקה או על המשחק.

דמות בעלת כריזמה גבוהה יכולה להיות "דובר ממולח" במשא ומתן - ללא כל קשר ליכולתו של השחקן לעשות את אותו הדבר. אתה רק צריך להזכיר לשה"מ את ההשפעה



תאור סוגי הדמות

סוגי דמות - בני-אדם

כהן

כהן בדרגות 25-15 נקרא פטריארך (זכר) או מטריארך (נקבה). טבלאות הנסיון, הלחשים וגלגולי ההצלה הבאות מתיחסות לכל סוגי הכהנים, ויש לשלבן עם הטבלאות הנתונות בערכת מ"ד למתקדם.

11, 9 או 7 - גלגול הנדרש (6p2) לגירוש מוצלת.

ג - גירוש מידי של 6p2 קב"פ של אל-מתים.

ה - השמדה מיידית של 6p2 קב"פ של אל-מתים.

ה+ - השמדה מיידית של 6p3 קב"פ של אל-מתים.

ה# - השמדה מיידית של 6p4 קב"פ של אל-מתים.

טבלת גרוש אל-מתים של הכהן

אל-מת	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-24	25
שלד	ה	ה	ה	ה+	ה+	ה+	ה+	ה+	ה#
זומבי	ה	ה	ה	ה	ה+	ה+	ה+	ה+	ה+
טורף גופות	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+
נקזן	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+
רפא	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+
מומיה	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+
רוח	7	0	0	0	ה	ה	ה	ה	ה+
ערפד	9	7	0	0	ה	ה	ה	ה	ה
פאנטום	11	9	7	0	ה	ה	ה	ה	ה
שד	-	11	9	7	0	ה	ה	ה	ה
דיבוק	*	-	11	9	7	0	ה	ה	ה
צל ליל*	-	-	-	11	9	7	0	0	ה
מיוחד*	-	-	-	-	11	9	7	0	0

* האל-מתים - צל-ליל, "מיוחד" יתוארו בערכת מ"ד לאשף.

טבלת נסיון של כהן

דרגה נק"נ	1	2	3	4	5	6	7	לחשים לפי עוצמת לחש
15	6	5	5	3	3	3	3	800,000
16	6	5	5	4	4	4	3	900,000
17	6	6	5	4	4	4	3	1,000,000
18	6	6	5	4	4	4	3	1,100,000
19	7	6	5	4	4	4	4	1,200,000
20	7	6	5	4	4	4	4	1,300,000
21	7	6	5	4	4	4	4	1,400,000
22	7	6	5	4	4	4	4	1,500,000
23	7	7	6	5	4	4	4	1,600,000
24	8	7	6	5	4	4	4	1,700,000
25	8	7	6	5	4	4	5	1,800,000

טבלת גלגולי הצלה של כהן

דרגה:	13-16	17-20	21-24	25
קרן המוות או רעל*	6	5	4	3
בדידי קסם	7	6	5	4
שתוק או הפיכה לסלע	8	6	5	4
נשיפת דרקון	10	8	6	4
מטה, קנה או לחש	9	7	5	4

להיות לבעל אדמה

לפני בניית מבצר, כהן המחליט לא לנדוד חייב לדווח לממונה כלשהו, נציג הכנסייה או שליט מדיני ולבקש חלקת אדמה. בדרך כלל ניתנת מעט אדמה, אלא אם לכהן היו בעיות עם הממונה עליו בעבר; אם כן, יתכן ויהיה צורך בשרות מסוים (כגון משימה) לפני שתנתן האדמה.

(שליט המבוכ צריך להחליט אם לכנסית הכהן הסמכות לחלק אדמות, בהתאם לתרבות והפוליטיקה של עולם המערכה).

כהן בעל אדמה זוכה באפשרות להתעצם בקרב התאוקרטיה (ממשלת הכנסייה). ניתן לצבור אדמות נוספות, עוד "אנשים רגילים" יתישבו באזור סביב מבצרו של הכהן, ועוד הכנסה תצטבר מההתישבויות.

הבחירה לצאת למסעות

כהן שמחליט לצאת למסעות יכול ללכת באחת משתי הדרכים: בארצות מיושבות או במרחבים.

כהן שיוצא למסעות בתחומי העולם המתורבת בדרך-כלל מחפש דרך לעזור לאלה שמאותה נטייה (אשר היא). הכהן יכול לנוע לבד, עם שכירים, או עם כהנים אחרים. הנתונים הבאים קיימים לגבי כהן שאין בבעלותו אדמה.

1. הכהן לא יכול לצבור סמכויות בתאוקרטיה (מנהיגות הכנסייה).

2. הכהן צובר נקיץ עבור עזרה לאלה בעלי אותה נטייה.

3. הרפתקות מיוחדות שכוחות, כאשר הבעיות בארצות אחרות דורשות מנהיג

דגול (הכהן) לפתרון הולם.

4. הכהן מבקר לעיתים קרובות שליטים מקומיים, ויכול לזכות במידע מיוחד (שמועות, מפות וכד') מהם. אולם, יכולים להתעורר עימותים עם כהנים, בעלי אדמות, רבי-עוצמה, והם עלולים לגרש, להגלות, או לשבות את הכהן הנודד, במידה ולא ניתן ליישב את חילוקי הדעות.

5. הכהן זוכה בפרסום, לטוב או לרע. סיפורים אודות מעשי הכהן ישארו גם אחרי שהכהן יעזוב, וסיפורים אלה עלולים למשוך את תשומת לבן של דמויות עוצמתיות, ומפלצות.

כהן שיוצא למסעות באזורי המרחבים בדרך-כלל מחפש את איבי הכנסייה, להמיר את דתם או להשמידם. לרב, כהן זה נע עם



לחשי כהן מעוצמה שביעית

1. החייאת מת מושלמת*
2. מילה קדושה
3. רעידת אדמה
4. שיקום

לחשי כהן מעוצמה חמישית רפוי פצעים חמורים

- טווח: נגיעה
משך פעולה: תמידי
השפעה: יוצר חי כלשהו

לחש זה דומה ללחש **רפוי פצעים קלים**, אבל ירפא ליצור אחד 21-6 (3+6ק3) נקודות נזק.

היפוכו של לחש זה **(נרימת פצעים חמורים)** גורם ל-21-6 נקודות נזק לכל יצור או דמות בהם נוגע הכתן (אין גלגול הצלה). המטיל חייב לבצע גלגול פגיעה רגיל על מנת לגרום פצע חמור.

החייאת מתיים*

כאשר מוטל על אל-מת בעל יותר קוביות פגיעה מערפד, לחש זה גורם ל-30-3 (10ק3) נקודות נזק. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי לספוג 1/2 מהנזק.

ההופכי, **אצבע המוות**, למעשה ירפא 30-3 נקודות נזק של כל אל-מת בעל 10 או יותר קוביות פגיעה (פאנטום, שד, דיבוק, צל ליל או מיוחד).

ראיית אמת

טווח: 0 (כתן בלבד)
משך פעולה: תור 1 + סבוב 1 לכל דרגה של המטיל
השפעה: חושף את כל הדברים

כאשר לחש זה מוטל, הכתן יכול לראות בברור כל דבר בטווח 40 מ'. זהו לחש די עוצמתי: הכתן יכול לראות כל חפץ או יצור מוחבא, בלתי נראה, ואתרי, כמו בלחש קוסם **נלוי העלם** (כולל דלתות סתרים). בנוסף, כל דבר או יצור שלא בצורתו המקורית - אם זה שינוי צורה, תחפושת או דבר אחר - יראה בצורתו המקורית, ללא אפשרות הונאה. נטייה ועוצמה גם "נראים" (דרגה או קוביות פגיעה).

לחשי כהן עוצמה שישית

משרת אזורירי

טווח: 20 מ'
משך פעולה: יום אחד עבור כל דרגה של המטיל
השפעה: משרת מביא חפץ או יצור אחד

משרת אזורירי הוא יצור אנושי נבון מאוד מהמישור האתרי. בעזרת לחש זה, הכתן מזמן אחד מיצורים אלה, אשר מופיע מיד. הכתן חייב לתאר למשרת פריט או יצור אחד, אחרת הוא יעלם. המיקום המשוער של המטרה חייב גם כן להיות מצויין. ברגע

דמויות אחרות כחבורת הרפתקנים (למרות שיתכן שכל השאר יהיו דביישים). היתרונות והבעיות שלו, זהות לאלו של הכתן הנע באזורים מתורבתים, עם התוספות הבאות:

1. הכתן יכול לגלות הריסות אבודות של מקדש (או מבוך חדש), כדי להשמיד או לטהרו.

2. הכתן יכול לגלות גזע או תרבות חדשים.

3. בדרך-כלל הסיפורים אודות מעשי הכתן במרחבים מעוותים כל-כך, עד שמעט אמת נשארת בהם. מיתוסים ואגדות אודות הכתן עלולות להתעורר, לאי הבנת אפשרויות בעתיד.

כתן **ניטראלי** יכול לבחור באחת מהברירות הנ"ל, או (אם הוא רוצה) לבחור לחיות ולנוע במרחבים, להיות בקי בטבע ובדרכי החיות. אחרי 4-1 חודשי מחקר ומדיטציה, הכתן הופך לדרואיד, ויכול ללמוד לחשים חדשים (ראה עמוד 14).

חיי דרואיד שונים בהרבה מכל מה שהכתן מכיר. זוהי דרך קשה, אך יכולה להיות מספקת מאוד.

לחשים

כל הכללים על הטלת לחשים נתונים בערכות מ"ד למתחיל ולמתקדם.

כל לחש המסומן בכוכבית (*) ניתן להפוך, כפי שנתון בתאור הלחש. כל לחש כתן הפיך, ניתן להפוך בזמן ההטלה, ואין צורך לשגן אותו בצורתו ההפוכה.

כל הלחשים מעוצמה 5 ו-6 רשומים, כולל חלק מעוצמה 7. רב הלחשים מעוצמה 5 ו-6 מוסברים במערכת למתקדם: תוספות מוסברות להלן. לחשים מעוצמה 7 נוספים נתונים בערכת מ"ד לאשף. תאור הדרואיד ולחשיו נתונים אחרי לחשי הכתן הרגילים (עמוד 14).

לחשי כהן מעוצמה חמישית

1. ביטול רוע
2. בריאת מזון
3. החייאת מתיים*
4. מגפת חרקים
5. משימה*
6. ראיית אמת
7. ריפוי פצעים קלים
8. שאילתא

לחשי כהן מעוצמה שישית

1. התפשט עצמים
2. יצירת חיות רגילות
3. מחסום*
4. מילת שיבה
5. מציאת שביל
6. משרת אזורירי
7. ריפוי כל
8. שיחת מפלצות*

שהוא שומע את התאור והמיקום המשרת עוזב ומנסה למצוא את החפץ או היצור, כדי להביא אותו לכהן. המשרת ישתמש בכל הזמן הדרוש לו, עד לסיום משך פעולת הלחש.

למשרת האזורירי יש כח 18 והוא יכול לשאת עד 5,000 מט. הוא יכול להפך אתרי כרצונו, ולכן הוא יכול לנוע בכל המקומות בקלות. אולם, הוא אינו יכול לחצות השפעת לחש **הגנה מרוע**. אם הוא אינו מסוגל לבצע את משימתו במשך פעולת הלחש, המשרת משתגע וחוזר לתקוף את המטיל.

מחסום*

טווח: 20 מטר
משך פעולה: 12 תורים
השפעה: יוצר פטישים מסתובבים

לחש זה יוצר מחסום קסום באזור של עד 10 מ' קוטר ו-10 מ' גובה. המחסום הוא קיר של פטישים מסתובבים ומרקדים, ללא ספק מסוכנים. כל יצור העובר דרך המחסום סופג 7-70 נקודות נזק מהפטישים (אין גלגול הצלה). בלחש זה משתמשים לעיתים כדי לחסום כניסה או מעבר.

ההפכי של לחש זה **(הסרת מחסום)** ישמיד מחסום אחד שנוצר ע"י כהן. ניתן להשתמש בו גם להשמדת לחשי **קיר קרח**, **קיר אש** או **קיר אבן** של קוסם. הוא לא ישפיע על **קיר ברזל**.

יצירת חיות רגילות

טווח: 10 מ'
משך פעולה: 10 תורים
השפעה: יוצר 6-1 חיות נאמנות

בעזרת לחש זה, הכתן יכול ליצור מאויר חיות רגילות. החיות יופיעו בנקודה שנבחרה

מילה קדושה

טווח: 0

משך פעולה: מידי

השפעה: כל היצורים בטווח 13 מ'

לחש זה משפיע על כל היצורים, ידיד או אויב, באזור מעגלי ברדיוס של 13 מ', שמרכזו במטיל. כאשר הכהן מטיל את הלחש, כל היצורים בעלי נטיה השונה מזו של הכהן מושפעים כדלהלן:

עד דרגה חמישית: מתים

דרגות 8-6: המומים 20-2 תורים

דרגות 12-9: מוחרשים 6-1 תורים

דרגות 13+: המומים 10-1 סיבובים

כל קורבן בדרגה 13 ומעלה מאותה נטיה כמו של המטיל, יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להמנע מההשפעה לגמרי.

לחש עוצמתי זה לא ניתן לחסום בעזרת אבן, או כל חומר מוצק אחר פרט לעופרת (ניתן לחסום אותו בעזרת קליפה נגד קסם).

רעידת אדמה

טווח: 120 מטר

משך פעולה: תור אחד

השפעה: גורם לרעידות אדמה

לחש עוצמתי זה מרעיד חלקת אדמה ופוחת סדקים גדולים באדמה. מטיל בדרגה 17 יכול להשפיע על שטח של עד 20 מ"ר, בתוספת של 1.6 מ"ר לכל דרגת נסיון מעבר. לדוגמא, כהן בדרגה 18 יכול להשפיע על שטח של 21.6 מ"ר; דרגה 19, 23.2 מ"ר וכן הלאה.

בתחום אזור ההשפעה, כל המבנים הקטנים הופכים להריסות ומבנים גדולים יותר נסדקים לרווחה. נוצרות מפולות סלעים בגבעות, צוקים וכד'. יתכן ויפגעו סדקים באדמה שיבלעו יצור 1 עד 6 (נקבע באקראי) וימחצו אותם.

שיקום*

טווח: מעט

משך פעולה: תמידי

השפעה: משיב ניקוז אנרגיה אחד

לחש זה ישיב דרגת אנרגיה (נסיון) אחת מלאה לכל קורבן שאיבד דרגה עקב ניקוז אנרגיה, אם על-ידי אל-מת או צורת התקפה אחרת. הוא לא ישקם יותר מדרגה אחת, והוא לא יוסיף דרגה אם לא נוקזה. יתרה מזאת, הטלת לחש זה גורמת לכהן לאבד דרגת נסיון אחת, כאילו והוא נפגע על-ידי נקזן. אולם, השפעה זו איננה תמידית, והכהן יכול לנוח למשך 20-2 ימים כדי להשיב את האבדה.

ההפכי של לחש זה (ניקוז חיים) ינקז דרגת נסיון אחת מהקורבן, שבו יגע הכהן, כאילו נגע בו נקזן או רפא. הטלת לחש זה לא גורמת לאיבוד דרגה של הכהן, ואין היא מצריכה מנוחה כלשהי, אבל היא מעשה רשע, שכהנים צדיקים ימנעו ממנו.

לחש זה דומה ללחש מעוצמה חמישית *החייאת מתים*, פרט לכך שהוא יכול להחיות כל יצור חי. כל בן-אדם או דמוי-אדם מתעורר לחיים מיד, ללא פצעים (מלוא נקודות הפגיעה), והוא יכול להילחם, להשתמש בתכונותיו, לחשים וכד', ללא עונשין - פרט לאלה שהיו בזמן המיתה. לדוגמא, קורבן שקולל או חלה במחלה ומת, עדיין יסבול מאותה השפעה כאשר יוקם לתחיה. אם המקבל הוא כל יצור אחר (שאינו בן-אדם או דמוי-אדם), אותם קוים מנחים הנתונים בלחש *החייאת מתים* תקפים (כולל הגבלות זמן, צורך במנוחה וכד').

כהן בדרגה 17 יכול להשתמש בלחש זה על גופת בן-אדם או דמוי-אדם שהייתה מתה עד ל-4 חודשים; לכל דרגת נסיון מעל 17, מוסיפים 4 חודשים לזמן זה. לכן, כהן בדרגה 19 יכול להטיל לחש *החייאת מתים מושלמת* על גופה של מת מזה 12 חודשים.

אם הוטל על אל-מת בעל 7 קב"פ או פחות, היצור יושמד מיד (אין גלגול הצלה). אל-מת בעל 7-12 קב"פ חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, עם עונשין של 4- גלגול, או להיות מושמד. אל-מת בעל יותר מ-12 קב"פ סופג 60-6 (10ק6) נקודות נזק, אך יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להפחית את הנזק ב-1/2.

ההפכי של לחש זה (*הכחדה*) ישפיע על יצור חי אחד כמו שהלחש הרגיל משפיע על אל-מתים (ישמיד 7 קב"פ או פחות וכן הלאה). אם הוטל על אל-מת מכל סוג, *להכחדה* יש את אותה השפעה כמו לריפוי כל על יצור חי (מרפא הכל פרט ל-6-1 נקודות נזק, או ריפוי עורוון או כלגול וכ').

(בטווח 10 מ'), אך לאחר מכן, אם רוצים בכך, ניתן לשלחן (לפי פקודה) עד למרחק של 80 מ'. החיות שנוצרו יבינו ויצייתו לכהן כל הזמן. הן ילחמו אם כך יצוו עליהן, ויבצעו פעולות אחרות (סחיבה, צפיה וכד') כמיטב יכולתן. הן חיות רגילות, ועלולות לתקוף אחרים אם פקודותיהן לא מדויקות.

הכהן יכול לבחור את מספר החיות, אך לא את הסוג המדויק; שה"מ צריך להחליט זאת (בארקאי או לקבוע). ניתן ליצור חיה אחת גדולה (פיל, היפופוטם וכד'), 3 בגודל בינוני (דב, נמר וכד'), או 6 קטנות (זאב, בבון סלעים וכד'). לא ניתן ליצור חיות "ענקיות". החיות יעלמו אם יהרגו או כשהלחש פג.

ריפוי כל

טווח: נגיעה

משך פעולה: תמידי

השפעה: מרפא הכל

לחש זה הוא העוצמתי ביותר מבין לחשי הריפוי. כאשר משתמשים בו לריפוי פציעות, הוא מרפא כמעט כל נזק, והמקבל נשאר רק עם 6-1 נקודות נזק. הוא יסיר קללה, יבטל רעל, ירפא שיתוק, ירפא מחלה, עורוון או אפילו יסיר השפעת כלגול. אולם, הוא ירפא רק דבר אחד: אם המקבל סובל משתי השפעות או יותר (כגון פציעות וקללה), הכהן חייב לנקוב בזו שתורפא. אם הוטל על דמות שהוחייתה בעזרת *החייאת מתים*, הריפוי כל מבטל את הצורך בשבועיים מנוחה: הדמות יכולה לתפקד כרגיל מיד.

לחשי כהן מעוצמה שביעת

החייאת מת מושלמת*

טווח: 20 מטר

משך פעולה: תמידי

השפעה: מחיה כל יצור חי





דרואיד

כהן ניטראלי בדרגה 9 או גבוהה יותר, יכול לבחור ללמוד את הטבע במקום להשאיר באזורים "מתורבתים". כהן מסוג זה נקרא דרואיד. כהן זה חייב למצוא בית ביער, לחיות בו ולבצע מדיטציה במשך 1-4 חודשים. במשך זמן זה, את הכהן מוצא דרואיד בדרגה גבוהה יותר אשר בוחן ומלמד אותו (בדרך-כלל דרגה 25 או גבוה יותר) ואז הוא מצטרף לממלכת הדרואידים.

דרואיד הוא ניטראלי טהור, לעולם אינו צדיק או רשע. חייו של הדרואיד מוקדשים לאיזון כל הדברים, וללימוד הטבע. כל שנוי נטיה גורם להפסד כל יתרונות הדרואיד (נתונים בהמשך) עד שנטיה ניטראלית מושבת.

ההבדלים העיקריים בין דרואיד וכהן רגיל הם:

1. דרואיד לא יכול להטיל לחש שמשפיע על טוב או רע (הגנה מרוע וביטול רוע אישי או לטווח מסוים).
2. ניתן להטיל לחשים חדשים רק של דרואיד. סך כל הלחשים שניתן להטיל ביום אחד לא משתנה, אך דרואיד יכול לבחור משתי הרשימות, של כהן ודרואיד.
3. דרואיד חייב לחיות בבית יער, ולא בעיירה או עיר.
4. דרואיד לא יכול ללבוש שריון מתכתי. מכל סוג, או להשתמש בחפצים מתכתיים. עור הוא השריון היחיד. המותר לדרואיד, מותר להשתמש במגן, אך עליו להיות עשוי כולו מעץ. הגבלות הנשקים הרגילות של כהנים חלות גם על דרואידים, והם יכולים להשתמש רק בנשקים עשויים עץ (פטיש מלחמה מיוחד עשוי מעץ, מטה עץ וכד').
5. ישנם רק תשעה דרואידים מדרגה 30, ופחות מכל דרגה גבוהה יותר. כאשר הדמות צוברת מספיק נק"צ להגיע לדרגה 30, יש למצוא אחד מהתשעה ולהלחם בו קרב בלתי מזוין. אם הדמות מפסידה, אין היא משיגה את הדרגה ה-30 (אך ניתן לקרוא תיגר כל שלשה חודשים). פרטים אודות קרב זה, ודרגות גבוהות בממלכת הדרואידים ניתנים בערכת מ"רד לאשף.

* למערכה בקנה מידה גדול, ההגבלה יכולה להתייחס ליבשת בלבד (לבחירת שה"מ).

פילוסופית הדרואיד

דמות דרואיד לומדת את החיים עצמם - איזון הטבע וכל הדברים החיים. ציוד וחפצי הדרואיד עשויים כולם מחפצים שהיו פעם חיים (עור, עץ וכד'). דברים "מתים", שלעולם לא היו חיים, דוחים את הדרואיד: הדמות פשוט לא תרצה להשתמש או לגעת בהם. אולם, הדמות לא צריכה להתנגד לכך שאחרים ישתמשו בחפצים "מתים". לכן, דרואיד יכול להיות דמות קשה למשחק, אך התפקיד יכול להיות מהנה מאוד.

האויבים הנוראים ביותר של כל הדרואידים הם האל-מתים. לדרואידים אין את היכולת "לגרש אל-מתים" והם יכולים ליצור קשר עם שתי כנסיות, כאשר אל-מתים מסכנים את ממלכתם.

כל דרואיד חי, מגן ודואג לחלקת יער. דרואידים לא רואים עצמם כבעלים, אלא כשומרים. לכמעט כל עץ בכל יער דואג דרואיד. למרות שנוק קל ליערות הוא עובדת חיים, נזק רע במתכוון לעצים או לטבע בדרך כל גורר עונש על-ידי הדרואידים. גם מפלצות רשעות יודעות זאת, והן נמנעות מלהזיק ליערות, פן יעוררו את זעמו של הדרואיד המקומי.

אסור לשה"מ ולשחקנים לנצל את התפקיד הזה לרעה; דרואידים אינם כל-יכולים, ומאמינים באיזון של הדברים. לדוגמא, חבורה המלקטת אוכל לא תותקף על-ידי דרואיד, אלא אם הרגו יותר חיות ממה שהם מסוגלים לאכול.

מלחמות הצדק והרשע אינן מענייני הדרואידים, והם יכולים פשוט להשקיף על התקלויות כאלה מרחוק, מבלי לעזור לאף צד. כאשר דמויות מבצעות מעשה טוב ביער, כגון ריפוי חיות פצועות, אין זה הופך באופן מידי את הדרואיד לדידותי. אולם, עזרה בלחימה נגד אסון כבד, כגון סופה קסומה או שריפת יער גדולה, יכולה לזכות את הדמויות בהכרת תודה ועזרה של דרואיד.

לחשים

את לחשי הדרואיד הבאים ניתן ללמוד ולהטיל יחד עם לחשי כהן רגילים. סך כל מספר הלחשים שניתן להטיל ביום לא משתנה מזה של כהן; הדמות יכולה לבחור בחופשיות משתי הרשימות, פרט ללחשים המשפיעים על טוב או רע. לחשי דרואיד אינם הפיכים.

לחשי דרואיד מעוצמה ראשונה

1. איתור
2. אש פיה

3. חזוי מזג-אוויר

לחשי דרואיד מעוצמה שנייה

1. יצירת אש
2. כיפוף עץ
3. עירפול

לחשי דרואיד מעוצמה שלישית

1. זימון ברק
2. מאחז חיה
3. נשימת מים

לחשי דרואיד מעוצמה רביעית

1. דלת צמחיה
2. הגנה מברק
3. שליטה במזג-אוויר רדיוס 3 מ'

לחשי דרואיד מעוצמה חמישית

1. מעבר צמחיה
2. קליפה נגד צמחים
3. שליטה ברוחות

לחשי דרואיד מעוצמה ששית

1. זימון מזג-אוויר
2. מסע דרך צמחים
3. קליפה נגד חיות

לחשי דרואיד מעוצמה שביעית

1. מתכת לעץ
2. מוות זוחל
3. שליטה במזג-אוויר

לחשי דרואיד מעוצמה ראשונה

איתור

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך פעולה: 6 תורים
השפעה: מגלה חיה או צמח בטווח של 40 מטר

לחש זה מאפשר לדרואיד לחוש את הכוון של חיה רגילה או צמח אחד ידועים. הדרואיד יכול לאתר (דומה ללחש אימנוג עצם) כל חיה רגילה או ענקית, אך לא יצורים קסומים, מפלצות צמחים, או כל יצור או צמח נבונים. עליו לקרוא בשם הסוג המדויק של החיה או הצמח, אך אין הוא צריך לראות את החיה או הצמח המסוימים שאותם הוא רוצה לאתר. החיה או הצמח לא מקבלים גלגול הצלה (בלחש זה משתמשים בדרך כלל למצוא צמחים מיוחדים).

אש פיה

טווח: 20 מ'
משך פעולה: סיבוב אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: מאיר חיות או חפצים

חיות לכל דרגת ניסיון, בהתעלמות מ"פלוסיים" לקב"פ. לדוגמא, דרואיד בדרגה 20 יכול להטיל את הלחש על 10 קרפדות ענקיות (2+2 קב"פ כל אחת). שים לב כי הלחש יכול להשפיע על חיות מזומנות או נשלטות.

נשימת מים

טווח: 10 מטר
משך פעולה: יום אחד
השפעה: יצור נושם אויר אחד

לחש זה מאפשר ליצור אחד לנושם, כאשר הוא מתחת פני המים (בכל עומק). אין הוא משפיע על תנועה בכל דרך, וכן אין הוא מפריע לנושם אויר.

לחשי דרואיד מעוצמה רביעית

דלת צמחיה

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך פעולה: תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: פותח מעבר דרך צמחיה

למשך פעולת הלחש, צמחים לא יכולים למנוע מהדרואיד לעבור, ללא קשר לצפיפותם, אפילו העצים יתעקמו או יפתחו באורך קסם כדי לאפשר לדרואיד לעבור. ניתן גם להעביר את כל הציוד הנישא דרך המחסומים הללו, אך שום יצור אחר אינו יכול להשתמש במעבר.

שים לב כי הדרואיד יכול להסתתר בתוך עץ גדול אחרי הטלת לחש זה. הדרואיד אינו יכול לראות מה מתרחש כאשר הוא בתוך העץ.

הגנה מברק

טווח: נגיעה
משך פעולה: תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: מגן מפני התקפה חשמלית

כל מי שמקבל את הלחש הזה חסין בפני כמות מסוימת של נזק חשמלי. הכמות המדויקת נקבעת לפי דרגת הדרואיד: לכל דרגת ניסיון, מבוטלת קובית פגיעה אחת. לכן, דרואיד בדרגה 20 יהיה מוגן בפני 2 התקפות זימון ברק מלאות (8 קוביות כל אחת), בנוסף לחצי מהשלישית. בכל התקפה חשמלית, שמבוטלת חלקית, מטפלים כרגיל בנוק הנותר; בדוגמא הקודמת, הדרואיד יספוג 24-4 נקודות נזק, או 12-2 נקודות אם גלגול ההצלה הצליח.

לחשי דרואיד מעוצמה חמישית

מעבר צמחיה

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך פעולה: מייד
השפעה: העתקה לטווח קצר
בעזרת לחש זה, הדרואיד יכול להכנס לעץ

של הדרואיד. אין היא מוזקה למטיל בכל דרך, ומאירה כמו לפיד רגיל. ניתן להשתמש באש להצנת חומרים דליקים מבלי לפגוע באש הקטומה. בזמן שאוחזים בלהבה, המטיל יכול לגרום לה להעלם ולהופיע על ידי ריכוז, פעם בסיבוב, עד שהשפעת הלחש פגה. ניתן להחזיק ולהשתמש בחפצים אחרים בזמן שהלהבה כבויה. אם רוצים בכך, ניתן להפיל או לזרוק את האש למרחק של 10 מ', אך היא נעלמת סיבוב 1 אחרי עזיבתה את יד הדרואיד.

כיפוף עץ

טווח: 80 מ'
משך פעולה: תמידי
השפעה: גורם לנשקי עץ להתעקם

לחש זה גורם לנשק עץ אחד או יותר להתעקם ולהפך (כנראה) לבלתי שימושי. הלחש ישפיע על חץ אחד לכל דרגה של המטיל; לחנית, כידון או בדיד קסם מתיחסים כמו אל שני חצים, וכל נבוט או מטה (קסום *א אחר) כארבעה. הלחש לא ישפיע על חפצים מעץ שאינם נשק. אם המטרה היא הפץ קסום מעץ (כגון מטה), המחזיק יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, כדי למנוע את ההשפעה. לחפצים נישאים אך לא מוחזקים אין גלגול הצלה: יש סכוי של 10% לכל "פלוסי", עבור חפצים קסומים עם "פלוסיים", שלא תהיה השפעה (לדוגמא, לחץ +1 יהיה סכוי של 10% שלא יושפע).

לחשי דרואיד מעוצמה שלישית

זימון ברק

טווח: 180 מ'
משך פעולה: תור 1 לכל דרגה
השפעה: קורא לברקים מסופה

לא ניתן להשתמש בלחש זה אם אין סופה מסוג כלשהו בטווח הדרואיד. אם ישנה סופה, הדרואיד יכול לזמן ברק 1 כל תור (10 דקות), שיכה בכל נקודה בטווח הברק נוחת מהשמים, ופוגע באזור שרוחבו 6 מטר. כל קורבן באותו אזור סופג 48-8 (6ק8) נקודות נזק חשמלי, אך יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, כדי לספוג 1/2 מהנזק. הדרואיד אינו צריך לזמן את הברק כל תור, אלא אם כן הוא רוצה בכך; הוא נשאר זמין עד שמשך פעולת הלחש (או הסופה) נגמר.

מאחז חיה

טווח: 60 מטר
משך פעולה: תור 1 לכל דרגה של המטיל
השפעה: שיתוק מספר חיות

לחש זה ישפיע על כל החיות הרגילות או הענקיות, אך לא ישפיע על יצורים קסומים, או בעלי תבונה גבוהה יותר משל חיה. כל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להיות משותק למשך 6 תורים. הדרואיד יכול להשפיע על 1 קב"פ של

בעזרת לחש זה, הדרואיד יכול להקיף יצור או חפץ אחד או יותר בלהבה, בהירה, ירוקה. האש לא גורמת לכל נזק. את החפצים או היצורים יש רק לגלות בדרך כלשהי (כגון גילוי קסם) על-מנת שיהיו מטרה ללחש זה.

כל ההתקפות נגד היצורים או החפצים המוקפים, זוכות ב-2+ בונוס לגלגולי פגיעה, מכיוון שקל יותר לראותם.

הדרואיד יכול להקיף יצור אחד בגודל אדם (בערך 4 מסר של אש) לכל 5 דרגות ניסיון. לכן, דרואיד בדרגה 20, יכול להפיק אש של 16 מטר (להקיף יצור אחד בגודל דרקון, 2 יצורים בגודל סוס, או 4 יצורים בגודל אדם).



חזוי מזג-אוויר

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך פעולה: 12 שעות
השפעה: נותן מידע אודות מזג-אוויר מתקרב.

לחש זה מאפשר לדרואיד ללמוד את מזג האוויר המדויק האמור להגיע במשך 12 השעות הקרובות. הוא משפיע על אזור בקוטר של 1.6 ק"מ לכל דרגה של הדרואיד: לדוגמא, דרואיד בדרגה 20 ילמד על מזג אוויר ברדיוס של 16 ק"מ. הלחש לא נותן כל שליטה על מזג האוויר, רק חיזוי של העומד לבוא.

לחשי דרואיד מעוצמה שנייה

יצירת אש

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)
משך פעולה: 2 תורים לכל דרגה
השפעה: יוצר אש ביד
לחש זה גורם ללהבה קטנה להופיע בידו

המחסום עוצר את כל ההתקפות על-ידי חיות רגילות או ענקיות, כמו גם חרקים וכל שאר היצורים הלא קסומים בעלי תבונה של חיות או פחותה.

הדרואיד לא יכול לתקוף בזמן שהוא מוגן, אלא רק בעזרת לחשים: החיות מוגנות מהתקפות הדרואיד, בדיוק כמו שהוא מוגן משלהן.

לחשי דרוואיד מעוצמה שביעית

מתכת לעץ

טווח: 40 מ'

משך פעולה: תמידי

השפעה: הופך מתכת לעץ מת

ניתן להשתמש בלחש זה להפיכת כל חפץ או חפצים מתכתיים לעץ. הכמות שניתן להמיר היא 50 מט לכל דרגה של המטיל. לכל חפץ מתכתי קסום יש התנגדות של 90% בפני הקסם. ההשפעה תמידית, ולא ניתן להחזירה בעזרת לחש *ביטול קסם*.

כל שריון שהפך לעץ נופל מלובשו, וכל נשק שהושפע הופך לנבטי עץ לא קסומים.

מוות זוחל

טווח: 40 מטר

משך פעולה: סיבוב אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: יוצר להקת זוחלים בגודל 6x6 מ'

לחש זה יוצר באורך קסם נחיל אדיר של 1,000 זוחלים, המופיעים בכל מקום בטווח של 40 מ' מהדרואיד (לפי בחירת המטיל). הם ממלאים אזור של 6x6 מ' לפחות, וניתן לפקוד עליהם למלא אזור של 20x20 מ' (לכל היותר).

המוות הזוחל יכול לנוע עד 20 מ' לתור (6 מ' לסיבוב) אם המטיל נשאר בטווח של 40 מ' מכל חלקי הנחיל. הם נעלמים לאחר שמשך פעולת הלחש תם, או כאשר הדרואיד במרחק של יותר מ-40 מ' מהם.

החרקים תוקפים תמיד כל אחד או כל דבר בדרכם, כל 10 חרקים גורמים לנקודת נזק אחת, סך הכל 100 נקודות נזק כל תור ליצור (אין גלגולי הצלה). התקפות רגילות (כגון אש) יכולות להזיק קלות ללהקה, אבל אפילו לחש *כדור-אש* יהרוג רק 100 מהם (יש להפחית את הנזק בהתאם). את *המוות הזוחל* ניתן להשמיד בעזרת לחש *ביטול קסם* (עם סכויים רגילים להצלחה), אך הוא יכול לחדור להשפעת *הגנה מרוע*, ויכול לעבור כמעט כל מכשול בקצב רגיל.

שליטה במזג-אוויר

טווח: 0 (דרואיד בלבד)

משך פעולה: ריכוז

השפעה: כל מזג-אוויר בטווח 240 מטר

לחש זה זהה ללחש הקוסם מעוצמה ששית (ראה עמוד 21).

כאשר לחש זה מוטל, מזג-אוויר בקרבת מקום נמשך למיקום הדרואיד. לדרואיד אין שליטה על מזג-האוויר, אלא רק מזמן אותו.

מזג-אוויר סוער (הוריקאן, גל חום וכד') יכול לזמן רק דרוואיד בדרגה 25 או גבוהה יותר. טווח הזימון הוא 8 ק"מ בדרגות 12-15, כאשר מוסיפים 1.6 ק"מ לכל דרגה של המטיל מעל 15 (לדוגמא, דרוואיד בדרגה 20 יכול לזמן מזג-אוויר ממרחק של עד 16 ק"מ).



מסע דרך צמחים

טווח: אינסופי

משך פעולה: מידי

השפעה: הענתקה לטווח ארוך

ניתן להשתמש בלחש זה פעם ביום לכל היותר. הדרואיד חייב להיות ליד צמח (מכל גודל), וחייב לבחור כוון כללי או צמח מסוים ידוע במקום אחר. לאחר הטלת הלחש, הדרואיד נכנס באורך פלא לצמח שלידו ויוצא מהצמח המיועד (הצמח המדויק נקבע באופן אקראי אם לא צוין). אין הגבלה לטווח, אך שני הצמחים חייבים להיות חיים כדי שהלחש יפעל, ושניהם צריכים להיות באותו מישור קיום. אם אחד או שני הצמחים מתים, הלחש נכשל. אחרת, המטיל מופיע מיד במיקום החדש. המטיל יכול להעביר שני יצורים נוספים שרוצים בכך.

קליפה נגד חיות

טווח: 0 (דרואיד בלבד)

משך פעולה: תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: מחסום אישי שחוסם חיות

לחש זה יוצר מחסום בלתי נראה סביב גוף הדרואיד (במרחק של פחות מ-2 ס"מ).

אחד, להעתיק עצמו, ומיד לצאת מעץ אחר מאותו סוג העצים חייבים להיות גדולים מספיק כדי להכיל את הדרואיד. הטווח שהדרואיד יכול להעתיק עצמו משתנה בהתאם לסוג העץ:

אלון	600 מטר
מילה, בוקיצה, טילייה, טקסוס	360 מטר
עצים ירוקי עד	240 מטר
עצים אחרים	300 מטר

קליפה נגד צמחים

טווח: 0 (הדרואיד בלבד)

משך פעולה: סיבוב אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: מחסום אישי שחוסם צמחים

לחש זה יוצר מחסום בלתי נראה סביב גוף הדרואיד (במרחק הקטן מ-2 ס"מ). המחסום עוצר את כל ההתקפות על ידי צמחים ומפלצות דמויות-צמחים, כך שהן לא יכולות לגרום כל נזק. כאשר המטיל נדחק דרך צמחיה רגילה או צפופה, כאשר הוא מוגן, יפתח מעבר גם לאחרים. כאשר הדרואיד מוגן אין הוא יכול לתקוף צמחים, אלא רק בעזרת לחשים. הצמחים מוגנים מהתקפות הדרואיד, בדיוק כפי שהוא מוגן מהתקפותיהם.

שליטה ברוחות

טווח: 3 מ' רדיוס לכל דרגה של המטיל

משך פעולה: תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: מחריש או מגביר רוחות

בעזרת לחש זה, הדרואיד יכול לגרום לכל האוויר בטווח מסוים להתנהג כרצונו, להתגבר לרוחות עזות או להאט לרגיעה מוחלטת. דרוש תור אחד של ריכוז (אינו יכול לנוע או לתקוף) כדי לשנות את הרוח לגמרי (רוגעת לסערה, לדוגמא). כל דרוואיד בדרגה גבוהה יותר יכול בקלות לגבור על ההשפעה בעזרת אותו לחש. ההשפעה נעה עם המטיל.

אם משתמשים בלחש נגד יצור אוירי (כגון יסודון), הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, אם הוא נכשל, הדרואיד יכול להרוג או לשלוט ביצור האוויר בעזרת שימוש מתאים בעוצמת הרוח. היצור יצוית כל עוד הריכוז נמשך; אם הריכוז מופר, היצור יתקוף (באופן דומה לשליטה ביסודון).

לחשי דרוואיד מעוצמה ששית

זימון מזג-אוויר

טווח: 8 ק"מ או יותר

משך פעולה: 6 תורים לכל דרגה של המטיל השפעה: מביא מזג-אוויר לאזור הדרואיד

לוחם

לוחם בדרגות 25-15 נקרא לורד (אם זכר) או לידי (נקבה). טבלאות הנק"נ וגלגולי ההצלה הבאות מתייחסות ללוחמים מכל הסוגים, ויש לשלבן עם הטבלאות הנתונות בערכת מ"ד למתקדם.



טבלת נסיון לוחם	דרגה
נק"נ	
960,000	15
1,080,000	16
1,200,000	17
1,320,000	18
1,440,000	19
1,560,000	20
1,680,000	21
1,800,000	22
1,920,000	23
2,040,000	24
2,160,000	25

שכירים שאינו גדול מדרגתו הכהנית.

6. הפאלאדין חייב לסייע לכל מי שמבקש עזרה - פרט לשני יוצאי דופן: אין הוא חייב לסייע לרוע, ואם הפאלאדין נמצא בשליחות מטעם סמכות גבוהה יותר (כגון משימה בשרות דוכס וכד'), יש לתת רק מעט עזרה, יחד עם הסבר. "סיוע" לעולם איננו כולל תרומה של כסף או חפצים, אלא רק שרות לתקופה קצרה.

לוחם נודד ניטראלי יכול להיות אבד. בכדי לזכות באבירות, הלוחם חייב להשבע אמונים לאצולה (נסיך, מלך או קיסר). בתמורה, השליט יכריז על הדמות כאביר; אותו שליט הופך להיות "אדונו" של האביר. לוחמים רשעים וצדיקים יכולים להיות לאבירים אם הם לא נהיים לפאלאדינים או נוקמים (אם על ידי בחירה או בגלל שהם לא עמדו בדרישות).

הכללים הבאים מתייחסים לאבירים, הנפוצים ביותר מבין הלוחמים הנוודים.

1. אם זומן על-ידי אדונו, האביר חייב להתיצב מהר ככל האפשר, והוא חייב למלא את פקודות אדונו.

2. אם האביר אי-פעם מסרב לציית לאדונו, או הוא נשבע אמונים לאדון אחר, האביר מאבד 3 דרגות נסיון (שה"מ יכול להגדיל עונשין זה אם הפגיעה דורשת זאת: האדון הקודם יכול אפילו לצוות על הריגתו של העבריין). בנוסף, שמועות וסיפורים אודות "האביר הבוגדני" עלולות לרדוף את הדמות לנצח.

אם אדונו מת, האביר חפשי לבחור אחר. ניתן להעניק טובות נוספות (אדמות, כסף וכד') לאבירים נאמנים, שנשבעים אמונים ליורשו של אדון שמת.

האביר יכול לעתור לאדונו לסיום שחר שלום של שבועתו. אולם, דבר זה נדיר, ולעיתים נדירות מאושר. האביר יגורש, במקרה הטוב, ויתכן כי ילקח ממנו כל רכושו.

3. אביר יכול לבקר בכל טירה, בכל טריטוריה, ולדרוש מקלט. בעל הטירה חייב, לפי מנהגי הארץ, לתת לאביר מקום לינה לעד שלושה ימים, בתוספת מזון ושתיה. אין צורך להפגין ידידות, אך אין להתגרות, לתקוף או לסרב לתת לאביר מקלט. מנהג זה הוא כמעט כלל עולמי.

4. אם הושמעה קריאה לנשק (קריאה לאבירים להלחם למען הצדק), האביר חייב להענות. הצהרה זו יכולה להנותק רק על-ידי שליט עיר (ראש עיר) גדולה או טריטוריה (ארכידוכס או מעמד גבוה יותר), שדרכה האביר עובר. כאשר נשמעת הקריאה לנשק, האביר חייב לנוע מהר ככל האפשר לטירה השלטת של האזור, ולהלחם לפי פקודת השליט. האביר רשאי לקבל פצויים עבור שרות זה. השליט

טבלת גלגולי הצלה של לוחם

דרגה	13-15	16-18	19-21	22-24	25
קרן מוות או הרעלה	6	5	5	4	4
בידי קסם	6	6	5	5	4
שיתוק או הפיכה לאבן	7	6	6	5	5
נשיפת דרקון	8	7	6	5	4
מטה, קנה או לחש	9	8	7	6	5

והלאה, הפאלאדין יכול להיות מזומן על ידי מנהיגי הכנטיה (התאוקרטיה) בכל זמן, וחייב לעשות כפי שפוקדים עליו כל עוד המעשה תורם לכוחות הטוב.

2. פאלאדין יכול לגלות רוע (כמו לחש הכהן) עד לפעם בסיבוב, פשוט על ידי ריכוז (טווח: 40 מ').

3. אם חכמת הפאלאדין 13 או יותר, הדמות יכולה להטיל לחשי כהן כמו כהן בדרגה שהיא שליש מדרגת הלוחם (מעגלים למטה). אם החכמה היא 12 או פחות, הלוחם עדיין יכול להיות פאלאדין, אך אינו יכול להטיל לחשים. לדוגמא, פאלאדין בדרגה 17 יכול להטיל לחשים כמו כהן בדרגה 5.

כהני הכנטיה מלמדים את הפאלאדין לעשות מדיטציה ולהטיל לחשים. הכהנים יסרבו לכל הצעת פיצוי או תשלום עבור שרותם.

4. פאלאדין יכול לגרש אל-מתים, כמו כהן בדרגה שהיא שליש מדרגת הלוחם, מעוגל למטה.

5. פאלאדין יכול לצאת למסעות עם מספר

להיות לבעל אדמה

רב שליטי הדומיניונים (אדמה ריבונית) הם לוחמים. אומנות הלחימה הכרחית בעולם המו"ד, ולוחמים מקצועיים, בדרך-כלל שורדים זמן רב יותר מאנשים אחרים.

כבעלי אדמה, לוחמים פחות מוגבלים מסוגי דמויות אחרים. הם יכולים להשאר עצמאיים או להשבע אמונים לשליט אחר.

שה"מ שלך יאמר לך באיזה שיטת שלטון משתמשים במערכה שלו, ומה על הדמות לעשות בכדי להשיג אדמה ולשלוט בדומיניון.

מסעות

נטייתו של לוחם נודד קובעת את תוארו, תכונות מיוחדות וכן הלאה.

לוחם נודד צדיק יכול להיות פאלאדין אם הוא עונה על הדרישות הבאות. במידה ולא, הוא יכול להיות אבד.

1. לוחם חייב להשבע אמונים לכנטיה צדיקה בכדי לזכות במעמד פאלאדין. הלוחם חייב להיות בדרגת תואר או גבוהה יותר בכדי להתקבל לכנטיה. מכאן

פנים נגד דמות הודפת, סובל מעונשין של 4- לגלגול הפגיעה. אין זה מתייחס לקליע המשוגר בעזרת מתקן, אבל כן תקף לגבי קליע המשוגר ידנית.

פרוק נשק: ניתן להשתמש בפעולה זו רק נגד יריב השתמש בנשק. לא ניתן לפרק את נשקם של יצורים שנשקיהם טבעיים (טפרים, שיניים וכד') כדי לפרק את נשקו של יריב, הדמות מגלגלת לגלגול פגיעה רגיל. אם ההתקפה פוגעת, לא נגרם כל נזק. במקום, הקורבן חייב לגלגל 20קפחות בונוסים של זריזות של הקורבן ולהוסיף את אלה של התוקף. אם התוצאה גדולה מזריזות* הקורבן, הקורבן מפורק מנשקו. הקורבן יכול להחליף נשקים, ולעבור לשימוש בנשק אחר נישא (בהפסידו רק את היוזמה בסיבוב הבא), או לנסות להשיב את הנשק שהופל (ראה בהמשך).

כאשר משיבים נשק, הקורבן חייב לסגת (כפי שמוסבר בערכת מו"ד למתחיל) כדי להשיגו. שים לב: בהרבה מצבים לא ניתן להשיב את הנשק (אם הוא נפל מעבר לצוק, יריבים בסביבה הרימו אותו וכד').

* שה"מ: בחר או גלגל תוצאת זריזות, אם הקורבן הוא דב"ש. עבור מפלצות, הנח זריזות 11. שה"מ יכול לשנות זאת, בהתאם לתכונות הכלליות של המפלצת (קטנה ומהירה, גדולה ומגושמת וכן הלאה).

דיבור או מחוות) על ידידות. אם זה נכשל, איומים או לחימה המסתיימים בהכנעה יכולים להשיג כמעט את אותן תוצאות. אם לגלגל תגובת היצור מראה על ידידות, היצור משתכנע ללכת בעקבות הנוקם ולציית לו. זמן ההשפעה נמשך כמו לחש הקוסם **הקסמת מפלצת**: ברגע שהוא מסתיים לא ניתן לחדשו.

6. נוקם יכול לבקר בכל טירה, חורבה או מבון הידועים כנשלטים על-ידי מפלצת או דמות רשעית נבונה, ובעזרת שפת נטייתו, לדרוש מקלט (ראה אביר). הנוקם יכול לדבר כרגיל לשליטים בעלי נטיה שונה ולבדוק תגובות כרגיל. יתכן והשליט הולך שולל, בהאמינו שהנוקם הוא אביר (אלא אם נעשה מעשה קסום בעוד מועד לגלות את מעמדו האמיתי של הנוקם). אם השליט הולך שולל, הוא יתן לנוקם את המקלט הרגיל.

אפשרויות לחימה ללוחם

הדמויות הבאות יכולות להשתמש במהלכי הלחימה הבאים:

1. כל לוחם נודד שרכש מעמד של פאלאדין, אביר או נוקם.

2. כל לוחם בעל אדמה שנשבע אמונים לשליט.

3. כל דמות דמוי-אדם שזוכה במעמד אביר, אם בתוך או מחוץ לחמולה.

סוגי דמות אחרות לא יכולות להשתמש במהלכים אלה (כולל לוחמים שלא השיגו מעמד מיוחד), מכיוון שהם דורשים לימוד מיוחד של אומנות לחימת קרב פנים-אל-פנים, הנלמדת רק על-ידי אבירים, פאלאדינים ונוקמים.

ריבוי התקפות: הדמות רוכשת יכולת זו בדרגה 12. דמוי-אדם רוכשים יכולת זו בדרגות נק"צ מסוימות, כפי שנתון בתאורי סוג הדמות. אם הדמות יכולה לפגוע ביריב עם גלגול פגיעה של 2 (מחושב כולל התיקונים), היא יכולה לתקוף שתי התקפות כל סיבוב לחימה. בדרגה 24 ומעלה, היא יכולה לתקוף 3 התקפות: בדרגה 36, היא יכולה לתקוף 4 התקפות כל סיבוב. זה מתייחס לתנאים אידיאלים, והדמות יכולה להשתמש בתנועה או פעולה אחרת במקום נסיון פגיעה נוסף.

ריסוק: דמות המשתמשת בריסוק מאבדת מיד את היוזמה, ומקבלת עונשין של 5- לגלגול הפגיעה. אם ההתקפה פוגעת, יש להוסיף את כל ניקוד הכח של הדמות לנזק הרגיל הנגרם (בהתאם לנשק), בנוסף לבונוסים של קסם וכח אם הדבר ישים.

הדיפה: הדמות לא תוקפת כלל, אלא מנצלת את הסיבוב לחסימת התקפות בעזרת נשקה. כל מי שתוקף פנים-מול-

ההשמיע את הקריאה לנשק חייב להעניק מתנה, אם האביר דורש זאת (למרות שאין זה הכרחי מצד האביר).

ישנם שני יוצאים מן הכלל למנהג זה. בארצות בהן "התרבות" לא מוכרת, יתכן ומנהג זה לא מקובל. נפוץ יותר, שאם האביר נמצא בטריטוריה שהכריזה על עצמה כעוינת לאדונו של האביר, האביר אינו צריך להענות. האביר יכול להיות אף איב מוכר ולהמצא בסכנה חמורה כאשר הושמעה הקריאה לנשק.

לוחם נודד רשע יכול להיות **נוקם** אם הוא עונה על הדרישות הבאות. במידה ולא, לוחם נודד רשע יכול להיות **לאביר**.

1. הלוחם חייב לכרות ברית עם כנסיית רשע. אין זו שבועת אמונים, אלא הסכם רופף של נאמנות ותמיכה. הכנסייה יכולה לסרב להצעה. אם הכנסייה מקבלת את ההצעה, מנהיגי הכנסייה יכולים לזמן את הנוקם בכל זמן, והוא חייב לבצע את פקודתם. אם הוא אינו מצייט להם, הוא מאבד את כל יתרונות הנוקם. גם אז הלוחם יכול להשאיר נוקם על-ידי משא ומתן עם כנסייה אחרת.

2. נוקם יכול לגלות רוע (כמו לחש הכהן) עד לפעם בסיבוב, פשוט על ידי ריכוז (טווח: 40 מ').

3. אם חכמתו של הנוקם 13 או יותר, הנוקם יכול ללמוד להטיל לחשי כהן כמו כהן בדרגה שהיא שליש מדרגת הלוחם (מעגלים מטה). אם החכמה 12 או פחות, הוא עדיין יכול להיות נוקם, אך אין הוא יכול להטיל לחשים. לדוגמה, נוקם בדרגה 20 יכול להטיל לחשים כמו כהן בדרגה 6.

כהני הכנסייה מלמדים את הנוקם לעשות מדיטציה ולהטיל לחשים - אך במחיר (לבחירת שה"מ, אך מינימום של 10,000 פ"ז לעוצמת לחש שנרכשת).

4. נוקם יכול לגרש אל-מתים כמו כהן בדרגה שהיא שליש מדרגת הלוחם, אך יש הבדל חשוב. אם התוצאה היא "גרוש" או "השמדה", הנוקם יכול לבחור לשלוט בהם במקום התוצאה הרגילה. אם נבחרת שליטה, היא נמשכת תור 1 לכל דרגה של הנוקם. אל-מתים שנשלטים באופן זה יתנהו כאילו הוקסמו, ויצייתו לנוקם כמו חברים.

אולם, אם האל-מתים מגורשים או מושמדים במשך זמן פעולת השליטה, השליטה מבוטלת מיד ולא ניתן לחדשה. אם משך פעולת השליטה תמה ללא תקלות, האל-מתים ינוסו (כאילו גורשו).

5. יתכן ולנוקם לא יהיו שכירים בני-אדם או דמוי-אדם. אולם, הנוקם יכול לנסות לשכנע מפלצות בעלות נטיות רשע. אם יצור רשע איננו עוין מיד, הנוקם יכול להציע מזון או אוצר, המעיד (בעזרת



טבלת נסיון של קוסם										
קסמים עפ"י עוצמות										
דרגה	נק"י	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	1,200,000	5	4	4	4	3	2	1	-	-
16	1,350,000	5	5	5	4	3	2	2	-	-
17	1,500,000	6	5	4	4	3	2	2	-	-
18	1,650,000	6	5	4	4	3	2	2	1	-
19	1,800,000	6	5	5	4	3	2	2	2	-
20	1,950,000	6	5	5	4	4	3	3	2	-
21	2,100,000	6	5	5	5	4	3	3	2	1
22	2,250,000	6	6	5	5	4	3	3	2	2
23	2,400,000	6	6	6	5	5	4	3	3	2
24	2,550,000	7	6	6	5	5	4	3	3	2
25	2,700,000	7	6	6	6	5	4	4	3	3

טבלת גלגולי הצלה של קוסם					
דרגה:	*	11-15	16-20	21-24	25
קרן מוות או הרעלה	9	7	5	4	4
בדידי קסם	10	8	6	4	4
שיתוק או הפיכה לאבן	9	7	5	4	4
נשיפת דרקון	12	10	8	6	6
מטה, קנה או לחש	9	6	4	3	3

להרפתקה היות והוא יודע שנסיון נוסף פרוש מכסף בעל עוצמה גדולה יותר.

מסעות

קוסם נודד ידוע אמגוש

1. אמגוש יכול לבקר בכל אזור שנשלט ע"י קוסם אחר ולהציע עזרה בחקר קסמים. אם ההצעה מתקבלת, המחקר יושלם במחצית הזמן וסיכויי הצלחתו כפולים.

2. אמגוש יש סכוי (שה"מ יבדוק אותו) למצוא מפות מטמון, ולשמעו שמעות אודות חפצי קסם נדירים.

3. אמגוש ימשוך אליו לוחמים וכהנים נודדים בעלי עוצמה, שיציעו לצאת עימו למסעות ולעזור לו תמורת תשלום. הרפתקנים אלו יהיו בדרגות גבוהות מהרגיל (לפחות בדרגה 5 או יותר).

לחשים

כל הפרטים אודות הטלת לחשים נתונים בערכות מו"ד למתחיל ולמתקדם.

כל לחש המסומן בכוכבית (*) ניתן להיפוך, כפי שמסוּבּר בתאורי הלחשים. יש לשנן את כל הלחשים ההפוכים גם בצורה ההפוכה בכדי שיהיה אפשר להשתמש בהם.

כל הלחשים בעוצמות 5-7 רשומים, יחד עם חלק מהלחשים בעוצמות 8 ו-9. מרבית הלחשים מעוצמה 5 ו-6 מוסברים במערכת למתקדם: תוספות מוסברות כאן. לחשים

בשקט ובסתור, הקוסם יכול לשבות חלק מהמפלצות ולהשתמש בהן לחקר קסמים ולהכנת שיקויים, אך עליו להזהר לבל יפחיד את שאר המפלצות.

לפעמים, יופיעו קוסמים נודדים ויציעו עזרה בחקר הקסמים (החוקים מוסברים בחוברת מו"ד למתקדם), ניתן לקבל את העזרה או להתעלם ממנה.

אם קוסם בעל אדמות לא רוצה לתחזק צריח, הדמות יכולה לפנות לכל טירה או מבצר קיימים ולשמש כמג. המג מיעץ לשליט בעניינים הנוגעים לקסמים, ומטפל בצרכים הקשורים לקסם של השליט ויושבי הטירה.

ככדי להפוך למג, על הקוסם למצוא שליט שמוכן ורוצה לשכור ולממן אותו. עליו לדון בתשלום ובשאר טובות ההנאה שהוא יקבל, ולבסוף עליו להשבע שבועת אמונים לאותו שליט. ברגע שכל התנאים מוסכמים, על השליט לספק את כל צרכי הקוסם, כולל מערכת חדרים, שומרים, משרתים, ושאר פריטים (כמו אביזרים קסומים לשימוש או כמתנות). השליט ישלם עבור עלות מחקר קסמים במידה והתוצאות ישרתו את המבצר. על הקוסם לשרת את השליט בכל המובנים, אך לעולם לא ידרש להלחם, או להעמיד את עצמו במצב של סכנה.

הקוסם רשאי לצאת להרפתקות רגילות במידה והשליט יאשר זאת. סביר להניח שהשליט יעניק לו את הרשות לצאת

קוסם

קוסם בדרגות 15-25 נקרא מכשף (אם זכר) או מכשפה (אם נקבה). טבלאות הנק"י, לחשים, גלגולי הצלה ופגיעה הבאות מתאימות לכל סוגי הקוסמים, ויתוספו לטבלאות שניתנו במו"ד למתקדם.

להיות לבעל אדמה

ברגע שקוסם יעדיף להתישב ולא להמשיך לנדוד, הוא יכול להפוך עצמאי או לחיות תחת שליט קיים.

עצמאי: קוסמים לעיתים קרובות מתעלמים מתארים לחלוטין, דבר המוסיף למיסתוריות האופפת אותם. לרוב מתיחסים אליהם כאל "מכשפים" תוך התעלמות משמם או תוארם האמיתי. קוסם עצמאי יכול לבנות או להשתלט על צריח. אין הוא נזקק לאישור השליט המקומי, היות והאישור ניתן ברגע שהקוסם יתגורר בצריח.

אולם, אם הקוסם יבקש אישור עוד לפני שהוא יעבור להתגורר בצריח, סביר להניח שהשליט יעניק לקוסם מתנה (יחד עם הדומיניון) ולו רק כדי שהקוסם יהיה "חייב" לו (רק השליטים החזקים ביותר יעזו לפגוע בקוסם ולא חשוב מה נטייתו).

לאחר שהקוסם עובר לגור בצריח, הוא רשאי לבנות מבוך מתחתיו או לידו. לרוב המבוך יבנה ע"י כורים מומחים, אבל ניתן לבנותו בצורה קסומה אם יודעים להשתמש בלחשים הנכונים.

כאשר חלק מקומות המבוך יושלמו וישארו פרוצות, יתחילו להגיע מפלצות ולבנות לעצמן מאורות. מיד לאחר מכן יגיעו הרפתקנים מדרגות נמוכות בחיפושם אחר אוצרות.

מרבית הקוסמים בעלי מבוכים, מבקרים בהם פעם בחודש (או יותר) ואוספים אוצרות קסומים. אך אם הם יקחו יותר מדי אוצרות מהמפלצות, סביר להניח שהן יעזבו. לעיתים קרובות אם הדבר נעשה

נוספים בעוצמות 8 ו-9 יוסברו בערכה לאשף.

הערה חשובה: הנזק המקסימלי שניתן להפיק מלחש בודד - כולל כדור אש, בק - הוא 20 קוביות, מהסוג הרשום (בדרך כלל מסוג של 20ק6). דבר זה חשוב מאוד לאיזון המשחק ואסור להתעלם מכך. לדוגמא, ללא הגבלה זו, קוסם מדרגה 36 יכול להרוג כל קוסם אחר בהפתעה מבלי להתחשב בגילגולי ההצלה.

לחשי קוסם מעוצמה חמישית

1. המסה*
2. הנפשת מתים
3. העתקה
4. זימון יסודון
5. טלקינזיס
6. מאחו מפלצת*
7. מיכל קסם
8. מעבר קיר
9. ענן מוות
10. קיר אבן
11. קשר עם מישור חיצוני
12. רפיון שכלי

לחשי קוסם מעוצמה שישית

1. אבן לבשר ודם*
2. גלגול נשמות
3. דיסנטיגרציה
4. דמות מוקרנת
5. הורדת מים
6. הזזת קרקע
7. לחש מוות
8. מהלך בלתי-נראה
9. קיר ברזל
10. קליפה נגד קסם
11. שיכנוע*
12. שליטה במזג-אוויר

לחשי קוסם מעוצמה שביעית

1. דלת קסמים*
2. היפוך כח משיכה
3. העלמות המונית*
4. הענתקת חפץ כלשהו
5. הקסמת צמח
6. זימון חפץ
7. חרב
8. ידע
9. יצירת מפלצות רגילות
10. כדור אש בעל פיצוץ מושהה
11. מילת עוצמה מהממת
12. פסל

לחשי קוסם מעוצמה שמינית

1. הקסמה המונית*
2. מחסום מוחי*
3. מילת עוצמה מעוררת
4. סמל
5. ענן מתפוצץ
6. צמיתות
7. ריקוד
8. שינוי חפץ כלשהו

לחשי קוסם מעוצמה תשיעית

1. זרם מטאורים
2. לבירינט
3. מילת עוצמה הורגת
4. שער

לחשי קוסם מעוצמה חמישית

קשר עם מישור חיצוני

טווח: 0 (קוסם בלבד) משך פעולה: ראה למטה השפעה: ניתן לשאול 12-3 שאלות

לחש זה מאפשר לקוסם להתקשר עם אחד ממישורי הקיום החיצוניים ולשאוב מידע מאחד מהיצורים בני האל-מות (אותם ישחק השה"מ). במישורים החיצוניים הרחוקים ביותר חיים בני האל-מוות החכמים והחזקים ביותר, אך קשר נפשי עם בן אל-מוות עלול לגרום לאדם פשוט לאבד את שפיותו. ככל שהמישור רחוק יותר כך גדלים הסיכויים לקבל תשובה נכונה - אך גם גדלים הסיכויים להשתגע.

מספר השאלות שהקוסם רשאי לשאול שווה למרחק* למישור החיצוני. הקוסם יכול לבחור את המרחק עד למקסימום המותר. סיכויי איבוד שפיות הדעת נבדקים פעם אחת ברבע שנוצר קשר עם בן האל-מוות. אם הקוסם בדרגה 21 ומעלה, סיכויי איבוד שפיות הדעת יופחתו ב-5% לכל דרגה מעל 20. גם אם התוצאה אינה טרוף, יתכן ובן האל-מוות לא ידע את התשובה או ישקר. סיכויי שקר או ידיעה נבדקים, כל פעם לפני שאלה.

סיכויי שקר	סיכויי ידיעה	סיכויי שפיות	מרחק ומספר השאלות
50%	25%	5%	3
45	30	10	4
40	35	15	5
35	40	20	6
30	50	25	7
25	60	30	8
20	70	35	9
15	80	40	10
10	90	45	11
5	95	50	12

בלחש זה ניתן להשתמש לא יותר מפעם אחת בחדש (אם שה"מ מחליט, או גם פחות מזה). דמות שמאבדת את שפיותה, תבריא לאחר מנוחה של מספר שבועות הוזה למספר המישור אליו היא התקשרה.

* "המרחק" לכל מישור קיום חיצוני הוא מספר המישורים שיש לעבור בכדי להגיע אליו. "המרחק" בין המישור המרכזי והמישור החיצוני הקרוב ביותר הוא 3, היות והמישור האתרי, מישורי היסוד והמישור האסטרלי קיימים ביניהם. יש מישורים חיצונים רבים אחרים, אך מרביתם רחוקים מדי, בכדי שישפיעו מלחש זה.

המסה*

טווח: 40 מטר משך פעולה: 18-3 ימים השפעה: ממס 1000 מטר רבוע

לחש זה יכול להפוך נפח אבן לבריכת בוץ. אזור בעומק/עובי 3 מטר, ובעל שטח של 100 מטר רבוע, יושפע. הקורבן יתכסה ברפש ויאבד את יכולתו לנוע. הקוסם יכול לבחור במימדי ההשפעה (10x30, 6x50 מ' וכו'). אזור ההשפעה חייב להיות במרחק 40 מטר ממטיל הלחש. יצורים שיכנסו לבוץ, ינועו במהירות איטית ב-10% ממהירותם הרגילה ויתכן ויתקעו.

ההיפוך של לחש זה (הקשיה) ישנה את אותה בריכת בוץ לאבן אך לצמיתות. הקורבן שבבוץ יגלגל גילגול הצלה נגד לחשים בכדי להמנע מלהילכד.

רפיון שכלי

טווח: 60 מטר משך פעולה: תמידי עד לביטול הלחש השפעה: מוריד תבונה ל-2

לחש זה ישפיע רק על קוסם, אלף או מפלצת מטילת לחשים. הקורבן יהפוך לחסר אונים, חסר יכולת חשיבה או הטלת לחשים (כאילו התבונה שלו היא 2). הקורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, בכדי להמנע מההשפעה, הוא יספוג 4- עונשין בגלגול. רפיון שכלי נמשך עד אשר יוסר בעזרת לחש **ביטול קסם** (עם סיכויים רגילים להצלחה), או על-ידי לחש **דמי כל** של כוץ.

טלקינזיס

טווח: 40 מטר משך פעולה: 6 סיבובים השפעה: משקל של 200 מט על כל דרגה של מטיל הלחש

לחש זה מאפשר לקוסם להזיז יצור או חפץ פשוט ע"י ריכוז. החפץ יכול לשקול עד 200 מט לכל דרגה של הקוסם (קוסם בדרגה 10 יוכל להזיז חפץ השוקל 2,000 מט). הקוסם יכול להזיז את החפץ לכל כיוון, בקצב של 6 מטר לסיבוב. קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם המטרה מוחזקת ע"י מישהו, המחזיק רשאי לבצע גלגול הצלה יחד עם עונשין של 2- אם החפץ נישא אך

הקוסם יכול לבחור במצב מזג-האוויר. הקסם עובד רק בחוץ ושפיע על כל היצורים באזור (כולל הקוסם). ההשפעה תימשך כל עוד הקוסם מתרכז, מבלי לזוז. אם הקוסם בתנועה (לדוגמה על גבי אוניה), ההשפעה נעה יחד עימו. ההשפעות משתנות, אך התוצאות אופיניות:

גשם: 2- עונשין מתוסף לגלגל פגיעה של ירי קליעים. לאחר 3 סיבובים, האדמה הופכת בוצית, ומאיטה את קצב התנועה ב-1/2.

שלג: הראות (המרחק אליו יכול יצור לראות) מוקטנת ל-6 מטר, מהירות מוקטנת ב-1/2. נהרות ונחלים קופאים. לאחר הפשרת השלג ישאר בוץ שיקטין את המהירות גם ב-1/2.

ערפל: ראות של 6 מטר, מהירות מוקטנת ב-1/2. השוהים בערפל עלולים לאבד את דרכם, בהולכם לכיוון הלא נכון.

בהיר: ביטול מזג-אוויר גרוע (גשם, שלג, ערפל), אך לא תופעות לוואי (כמו בוץ).

חום: מהירות מוקטנת ב-1/2. מקורות מים (כתוצאה מגשם או שלג) מתיבשים.

רוחות עזות: לא ניתן לעוף או לירות קליעים. התנועה מוקטנת ב-1/2. ספינות ינועו בים במהירות הגדולה ב-50%. במדבריות יהיו סופות חול, התנועה מועטת ב-1/2, והראות יורדת ל-6 מטר.

טורנדו: יוצר מערבולת רוחות שבשליטת הקוסם, התוקפת ונעה כאילו היא יסודון אוויר בעל 12 קוביות פגיעה. יש להתייחס לטורנדו בים כאל סופה או סערה.

לחשי קוסם מעוצמה שביעית

הקסמת צמח

טווח: 40 מטר
משך פעולה: 3 חודשים
השפעה: הקסמת עץ או צמחים קטנים יותר

לחש זה דומה להקסמת אדם, והשפעתו גורמת לעץ אחד, 6 שיחים בגודל בינוני, 12 שיחים קטנים, או 24 צמחים רגילים, להתידד עם הקוסם (אין גלגול הצלה). לעומת זאת מפלצת דמוית צמח (טריאנט וכד'), תבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להמנע מהחשפעה.

הצמח המוקסם יבין ויציית לכל הפקודות של הקוסם, כל עוד המטלות אפשריות (כולל הכשלת עוברי-אורח, אך לא כולל תנועה, איתור נטייה וכו'). הצמחים ישארו מוקסמים במשך 6 חודשים, עד אשר מוסר הלחש, או עד החורף (כאשר הצמחים ישנים). (קסם זה יעיל מאוד במיוחד בגבולות מצר, בפנים או בחוץ, במיוחד לאחר שהוטל לחש עוצמה רביעית *גלילת צמחים*, ואולי לחש *צמיתות* גם כן).

מפלצות

6q1 צדיק	ניטראלי	רשע
1 כלב הבחוב	קוף לבן	דביבון
2 ננט	דוב*	נגול
3 נאנדרטלי	קנטאור	קובולד
4 ינשוף ענק	גריפון	מאנטיקור
5 פגוסט	לטאה-איש	ארק
6 טריאנט	פיקסי	טרוגלודיט

* כל דוב רגיל (שה"ם יכול להוסיף מפלצות לרשימה, למפלצות אלו יש קוביות פגיעה של 8 או פחות ועליות להיות נבונות).

הזזת קרקע

טווח: 80 מטר
משך פעולה: 6 תורים
השפעה: הזזת אדמה

לחש זה גורם לאדמה (לא לסלעים) לנוע. ניתן להזיז את האדמה אופקית - להקים גבעה, או אנכית - לפעור בור באדמה. הבור יכול להגיע לעומק של 60 מטר, אלא אם כן יש בתוכו סלע מוצק. את האדמה ניתן להזיז בקצב של עד 20 מטר בתור. בסוף משך פעולת הלחש, האדמה שהוזזה נשארת כמו שהיא. קסם זה יעיל בכדי למוטט טירות או אפילו לבנותן.

קיר ברזל

טווח: 40 מטר
משך פעולה: תמיד
השפעה: יוצר 50 מ"ר פלדה.

לחש זה יוצר חומה אופקית של פלדה בעובי 1 מטר. הקוסם יכול לבחור באורך או ברוחב, לפי רצונו, אך השטח הייב להסתכם בלא יותר מאשר 50 מ"ר (5x10, 2x25 וכד'). החומה כולה חייבת להיות במרחק 40 מטר מהקוסם. על הקוסם ליצור את החומה על גבי אדמה או גורם תומך אחר. לא ניתן ליצור אותה במרחב שחפץ אחר נמצא בו. החומה קיימת עד אשר מבטלים אותה ע"י קסם או ע"י שבירה פיזית (היא תעמוד בכל סוגי ההתקפות, מלבד התקפת ענקים). למרבית הקסמים מסוג *כדור אש* או *ברק* לא תהיה כל השפעה על *קיר הברזל* אם החומה ותמוטט היא תגרום ל-100-10 נקודות נזק.

אם החומה מותקפת, נקודות הפגיעה שלה זהות לדרגת הקוסם. ניתן לפגוע בחומה רק בעזרת נגיחות ענקים יגרמו 1 נקודות נזק לנגיחה. יתכן ויצורים אחרים יפגעו בה בשיטות אחרות. מפלצת חלודה יכולה להרוס את החומה בניגיה בלבד.

שליטה במזג אוויר

טווח: 0 (קוסם בלבד)
משך פעולה: ריכוז
השפעה: כל מזג-אוויר בטווח 240 מטר

לחש זה מאפשר לקוסם ליצור מצב מז"א מיוחד לסביבתו (ברדיוס של 240 מטר).

לא מוחזק, בעליו יכול לנסות לתפוס את החפץ, ולבצע גלגול הצלה יחד עם עונשין של 5-. על הקוסם להתרכז בזמן שהוא מזיז חפצים. אם הוא יופרע החפצים יפלו.

אם חומת אבנים מתמוטטת, היא תגרום נזק של 10-100 נקודות נזק.



לחשי קוסם מעוצמה שישית

גלגול נשמות

טווח: 3 מטר
משך פעולה: תמיד
השפעה: יצירת גוף חדש

בכדי להטיל קסם זה, חלק מגופת המת, קטן ככל שיהיה, חייב להיות בידי הקוסם. בזמן הטלת הלחש, גוף חדש מופיע פתאום, ורוח החיים שהייתה בגופת המת חוזרת ומשתכנת בגוף החדש. שה"ם ישתמש בטבלה למעלה על-מנת לברר מה צורת הגוף החדש.

אם רוח החיים חוזרת לגוף השייך לגזע אחר לגמרי, תכונות הגזע החדש תקפות במקום הישן. לדוגמה, כהן שחוזר לחיים בתור אלף לא יהיה יותר כהן, אך יהיה מסוגל להטיל לחשים ולהלחם כאלף.

דרגת הנסיון לא משתנה אלא אם כן היא מוגבלת למקסימום של דמויי-אדם. אם גופת מפלצת מופיעה, נטיית המפלצת נקבעת עפ"י רוח החיים.

לגופת מפלצת אין דרגות. הדמות חייבת לשחק כמפלצת או לפרוש מהמשחק.

1 (p8) אדם	5 אלף
2 אדם	6 זוטון
3 אדם	7 גזע מקורי
4 גמד	8 מפלצת

(השתמש בטבלה בהמשך)

יצירת מפלצות רגילות

טווח: 10 מטר
משך פעולה: תור אחד
השפעה: בריאת מפלצת אחת או יותר

קסם זה גורם למפלצות להופיע כך שתם. כל המפלצות שיופיעו, יבינו ויצייתו לפקודות הקוסם. הן ילחמו, ישאו ויביאו דברים וכו'. הן ינסו למלא את הפקודות כמיטב יכולתן. כל מפלצת תופיע עם כלי הנשק האופייניים לה ובלבושה את השריון האופייני (אם בכלל). בסופו של סיבוב אחד, כל המפלצות תעלמנה חזרה אל תוך האויר, יחד עם כל הציוד.

סך קוביות הפגיעה של המפלצות שיופיעו, שווה לדרגת הקוסם שהטיל את הלחש. הקוסם יכול לבחור בסוג מסויים של מפלצת אותה הוא יוצר. עליו לבחור מפלצת ללא יכולת מיוחדת (כלומר כל מפלצת שאין כוכבית ליד קוביות הפגיעה שלה). בני-אדם, דמויי-אדם, ואל-מתים לא יכולים להיוצר ע"י קסם זה. יצורים בעלי 1-1 קוביות פגיעה נחשבים כקוביות פגיעה אחת. יצורים בעלי 1/2 קוביות פגיעה ופחות, נחשבים כ-1/2 קוביות פגיעה כל אחד. לדוגמא: בעזרת לחש זה, קוסם בדרגה 15 יכול לקרוא ל-30 עטלפי ענק, עכברושים, או קובולדים. 15 גובלינים, אורקים, או הובובלינים. 7 בבוני סלע, ננסים או אנשי-לטאה. 5 חזירי בר, לטאות דראקו או דביבונים. 3 זובים שחורים, פנתרים או חמוסים ענקיים וכדומה.

כדור אש בעל פיצוץ מושהה

טווח: 80 מטר
משך פעולה: 0-60 סיבובים
השפעה: כדור אש בעל פיצוץ מושהה, ברדיוס של 6 מטר.

כפי שהשם מרמז, זהו לחש של כדור אש שניתן להשהות את פיצוצו. על הקוסם להצהיר בזמן הטלת הלחש את מספר הסיבובים (60-0) בהם הוא רוצה להשהות את הפיצוץ. אבן קטנה, מאוד זהה במראה חיצוני לאבן חן, משוגרת לעבר המיקום הרצוי. היא נשארת שם עד שזמן ההשהיה פג. ניתן להרימה, לסחוב אותה וכד'. כאשר זמן ההשהיה מגיע לסיימו, תופעה זהה לזאת של כדור אש רגיל מתרחשת - פיצוץ פתאומי גורם ל-6-1 נקודות נוק עבור כל דרגה של הקוסם לכל הסובבים (ברדיוס של 6 מטר). כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, בכדי לספוג חצי מהנוק.

ברגע שהלחש הוטל, לא ניתן לרוץ או להשהות את הפיצוץ. אבן החן שנוצרה היא קסומה לחלוטין, ואינה עצם ממשי, לכן לא ניתן להזיזה בדרך קסומה (טלקניסי, העתקה וכד'), אך ניתן לבטלה.

ידע

טווח: 0 (קוסם בלבד)
משך פעולה: תמיד
השפעה: הושף פרטים אודות חפץ, מקום או אדם.

ע"י שימוש בקסם זה, הקוסם יכול לצבור מידע אודות חפץ, מקום או אדם. אם הקוסם מחזיק בידיו חפץ, לאחר 4-1 סיבובים הוא ידע את שם החפץ, שיטת הפעלתו, ומילות הפעלה (אם יש). כשלחפץ יש יותר ממילת הפעלה או שיטת הפעלה אחת, רק מילה או שיטה אחת תתגלה לקוסם, ולא יהיה לו כל מושג לגבי הנוספים.

אם חוקרים אודות מקום או אדם, או חפץ שאינו מוחזק בידי הקוסם, ללחש יקח 1-100 ימים עד אשר הוא יושלם, תלוי בכמות המידע שכבר ידוע (שה"מ יכול לגלות פרטים כלליים אם המקום גדול, או אם האדם בעל עוצמה). לנושא אנדי יקח הרבה זמן, עד אשר יתגלו אודותיו פרטים ויתכן שהמידע יגיע בצורת חידה או שיר.

דלת קסמים*

טווח: 3 מטר
משך פעולה: 7 פעמים
השפעה: יצירת מעבר אחד.

ניתן להטיל לחש זה על כל קיר, רצפה, תקרה או חלקת אדמה. לחש זה יוצר דלת קסמים נסתרת, שרק הקוסם יכול להשתמש בה. היא יכולה ליצור מעבר באורך 3 מטר בתוך חומר מוצק מעבר לסף הדלת. לא ניתן ליצור דלת בתוך יצור חי מכל סוג. לא ניתן למצוא את הדלת, אלא אם כן משתמשים בלחש *איתור קסם*. לא ניתן להורסה אלא בעזרת לחש (סיכויי הצלחה רגילים) *ביטול קסם*.

דלת הקסמים תהיה קיימת כל עוד לא מבטלים אותה, או עד אשר השתמשו בה 7 פעמים. כל מעבר בדלת נחשב כשימוש.

היפוך קסם זה (*נעילה קסומה*) היא גירסה בעלת עוצמה גדולה יותר מזו של לחש *מנעול קסמים* מעוצמה שניה. לא ניתן להשפיע עליו ע"י לחש *פריצה*, או ע"י כל חפץ קסום אחר. לחש הנעילה גורם לכל מעבר להשאר חסום לחלוטין כל עוד הקסם נמשך, לשימוש הקוסם בלבד. הקסם יכול להשפיע על אזור ריק דמוי מעבר בגודל 3x3 מטר. המעבר החסום לא משתנה מבחינה חיצונית. כמו *בדלת קסמים*, הלחש נמשך עד אשר משתמשים במעבר 7 פעמים, או עד אשר הקוסם מבטלו.

העלמות המונית*

טווח: 80 מטר
משך פעולה: תמיד
השפעה: יצורים ועצמים רבים

לחש זה מעלים (כמו הלחש מעוצמה שניה) מספר יצורים. כל היצורים חייבים להיות

בשטח של 6 מטר רבוע, ובמרחק של לא יותר מ-80 מטר מהקוסם. הלחש ישפיע על 6 יצורים בגודל של דרקונים, או על 300 יצורים בגודל של אדם (סוס אחד נחשב כשני אנשים). לאחר שהלחש מוטל, כל יצור הופך לרואה ובלתי נראה, יחד עם הציוד שהוא נושא.

היפוך קסם זה (*הופעה*), יגרום לכל היצורים והחפצים בנפח של 6x6x6 להראות יצורים במישורי קיום אחרים לא בטווח ההשפעה, הקסם לא יכול לעבור למישורי קיום אחרים. כל צורות ההעלמות, קסומות או לא קסומות מושפעות, וכל קורבנות לחש זה, לא יכולים להפוך לרואים ובלתי נראים למשך סבוב אחד.

מילת עוצמה מהממת

טווח: 40 מטר
משך פעולה: 2-12 או 6-1 סיבובים
השפעה: מהמם יצור בעל 70 נק"פ או פחות.

לחש זה מאפשר לקוסם להמם יצור במרחק 40 מטר (אין גלגול הצלה). יצור בעל 1-35 נק"פ המום במשך 2-12 סיבובים. יצור בעל 36-70 נק"פ המום במשך 6-1 סיבובים. לא ניתן להשפיע על יצור בעל 71 נק"פ ומעלה. יצור המום לא יכול לתקוף או להטיל לחשים, ומקבל עונשין של 4- על כל גלגול הצלה במשך זמן ההימום.

היפוך כוח משיכה

טווח: 30 מטר
משך פעולה: 1/5 סיבוב (2 שניות)
השפעה: גורם לקורבנות בנפח של 1,000 מ"ק ליפול למעלה

לחש זה משפיע על כל היצורים והחפצים שנמצאים בנפח של 10x10x10 מ' וגורם להם "ליפול" כלפי מעלה, בניגוד לכוח המשיכה. ב-1/5 סיבוב יצורים וחפצים יכולים ליפול לגובה של 20 מטר. לא ניתן לבצע גלגול הצלה, וכל היצורים שפוגעים בתקרה או בחפצים אחרים סופגים נוק של 6-1 נקודות נוק עבור כל 3 מטר. לאחר 1/5 סבוב הלחש מסתיים, כוח המשיכה חוזר, וכל הקורבנות יפלו חזרה למיקום המקורי שלהם ויספגו נוק נוסף. יש לבצע בדיקת מוראל עבור כל קורבן של לחש זה. לדוגמא: קוסם מטיל לחש זה לעבר קבוצת ענקים המתקרבת לעברו. בחדר בגובה 13 מטר הענקים יפלו לתקרה ואז חזרה לרצפה ויספגו 8-48 נקודות נוק.

חרב

טווח: 10 מטר
משך פעולה: סיבוב אחד לכל דרגה של הקוסם
השפעה: יוצר חרב קסומה

כאשר מטילים לחש זה, מופיע ליד הקוסם חרב זוהרת קסומה, העשויה מקסם יותר מאשר ממתכת. הקוסם יכול לגרום לחרב לתקוף כל יצור בטווח של 10 מטר, פשוט



ע"י ריכוז. אם הריכוז מופרע, החרב פשוט מפסיקה לתקוף. החרב קיימת במשך סיבוב אחד עבור כל דרגה של הקוסם. החרב נעה במהירות ותוקפת פעמיים בסיבוב. גילגול הפגיעה נעשה עפ"י דרגת הקוסם. חרב זו גורמת נזק כמו חרב דו ידנית, אך היא מסוגלת לפגוע בכל מטרה (גם מטרות הנפגעות רק מכלי נשק קסומים בעלי עוצמה). לא ניתן להשמיד את החרב לפני שהלחש תם, אלא אם כן מטילים לחש כייטול בהצלחה (סיכויי ההצלחה הם רגילים).

העתקת חפץ כלשהו

טווח: נגיעה
משך פעולה: מידי
השפעה: גורם להעתקת חפץ אחד

לחש זה זהה ללחש העתקה מעוצמה חמישית, אלא שגם חפצים לא חיים יכולים להיות מושפעים. לאחר הטלת לחש זה, הקוסם יכול לגעת בכל יצור או חפץ ולגרס לו להעתק. כמובן שתמיד קיימת אפשרות לטעות: חפץ שנע גבוה מדי - יפול (סביר להניח שגם ישבר), חפץ המוזז נמוך מדי יתפורר, יתכן והיעד יהיה תפוס על-ידי חפץ מוצק, או שלא יהיה מעל פני האדמה.

המשקל המקסימלי שניתן להשפיע עליו הוא 500 מט לכל דרגה של הקוסם. אם החפץ הוא חלק מוצק מעצם גדול יותר (כמו חלק של חומה), קובית חומר של אותו עצם בנפח של 3x3x3 מ' (לפחות) תועתק. אם החפץ בידיו של יצור אחר (מוחזק או נישא בלבד), היצור רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים (יחד עם עונשין של 2-): אם הוא מצליח, העתקת החפץ נכשלת.

אם הקוסם משתמש בלחש זה בכדי לנוע בעצמו, אין סכויי טעות. אם הקוסם נוגע ביצור אחר, הוא רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים (אם ברצונו) כדי לא לנוע בעצמו, אך עם עונשין של 2- בגלגול.

פסל

טווח: 0 (קוסם בלבד)
משך פעולה: 2 תורים לכל דרגה של הקוסם
השפעה: מאפשר לקוסם להפוך לאבן

לחש זה מאפשר לקוסם להפוך לפסל, על כל ציוד הלא חי, פעם אחת בסיבוב (להפוך ל/מפסל) למשך זמן הלחש. הקוסם יכול להתרכז בקסמים אחרים בזמן שהוא במצב של פסל. למרות שלחש זה לא מחסן בפני השפעות הפיכה לאבן (התקפת גורגון לדוגמא), הקוסם יכול לחזור למצב רגיל לאחר סיבוב אחד.

בזמן שהוא במצב של פסל, הוא בעל דרוג שריון של 4-, אך לא מסוגל לזוז. לא ניתן להזיק לפסל ע"י קור או אש (רגילים או קסומים), או ע"י כלי נשק רגילים. הפסל



כדי להמנע מההשפעה.

לחש זה מונע הצלחת כל צורת תע"ח, פיתומות, רע"ח כדור בדולח או כל צורת השפעה מוחית אחרת (כמו נקשר עם מישורים עליונים, או זימון חפץ). הקוסם או הקורבן פשוט לא קיימים עבור אותן השפעות.

בנוסף לכך הקורבן מקבל בונוס של +8 לגלגול הצלה נגד התקפות המשפיעות על המוח, כמו כל צורות ההקסמה, אשליה, רפיון שכלי וכדומה (גלגול 1, תמיד יסכל את גלגול ההצלה, מבלי להתחשב בתוספות).

היפוך לחש זה (פתיחת מוח) יגרום לקורבן להיות פגיע ומשתף פעולה לכל אותן התקפות מוחיות שתוארו לעיל. כל גלגולי ההצלה של הקורבן נגד השפעות אלו יקבלו עונשין של -8. לחש זה יוטל לאחר נגיעה, וידרוש גלגול פגיעה רגיל.

צמיתות

טווח: 3 מטר
משך פעולה: תמידי עד אשר מבוטל
השפעה: גורם להשפעה קסומה אחת להפוך לתמידית

ע"י שימוש בלחש זה הקוסם יכול לגרום ללחש בעוצמה שביעית או פחות להפוך לתמידי. קסם בעל משך פעולה "מייד" או "תמידי" (כמו ביטול קסם, כדור אש, ברק

ענן מתפוצץ

טווח: 35 ס"מ
משך פעולה: 6 תורים
השפעה: יצירת ענן רעיל

לחש זה יוצר תופעה הדומה ללחש ענן מוות מעוצמה חמישית (ענן גז ירקרק בגובה 6 מטר ובקוטר 10 מטר מופיע ליד הקוסם). הענן רעיל למחצה. כל הקורבנות בקירבתו חייבים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או שישותקו למשך אותו סיבוב. כל קורבן הנמצא בטווח הענן חייב לבצע גלגול הצלה כל סיבוב.

הענן מלא באורות זוהרים (הנראים לעין רק לאלו שבתוך הענן) הנגרמים מפיצוצים קטנים. אלו בתוך הענן יספגו כל סיבוב נזק של פיצוץ, לא ניתן לבצע גלגול הצלה. נזק זה הוא נקודה אחת לכל שתי דרגות נסיון של הקוסם, מעגלים כלפי מטה (9 נקודות עבור דרגה 18 או 19, 10 נקודות עבור דרגה 20 או 21 וכך הלאה). פיצוצים אלו יפגעו בכל יצור, כולל אלו החסינים בפני אש, גז, חשמל ושאר התקפות מיוחדות.

הקסמה המונית*

טווח: 40 מטר
משך פעולה: מיוחד (כמו לחש הקסמת איש)
השפעה: 30 דרגות של יצורים

לחש זה יוצר אותה השפעה כמו הקסמת איש או הקסמת מפלצת, אך במקרה זה ניתן להקסים 30 דרגות (או קוביות פגיעה) של קורבנות בבת אחת. כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להמנע מההקסמה, אך הוא יקבל עונשין -2 בגלגול. הלחש לא ישפיע על יצור בדרגה או קוביות פגיעה של 31 או יותר.

זמן ההקסמה יקבע על-פי תבונת הקורבן (ראה בערכת מו"ד למתחיל ספר-כללים לשה"מ). אם הקוסם תוקף את אחד הקורבנות המוקסמים, רק ההקסמה של אותו יצור מתבטלת. כל יצור אחר שצופה בהתקפה יכול לבצע גלגול הצלה נוסף. ההיפוך של לחש זה הוא ביטול הקסמה, שיסיר מיד את כל השפעות ההקסמה בנפח של 6x6x6 מ'. לחש זה ימנע מכל חפץ באזור ליצור השפעות הקסמה במשך תור אחד.

מחסום מוחי*

טווח: 3 מטר
משך פעולה: שעה אחת לכל דרגה של הקוסם
השפעה: מגן מפני לחשים וחפצים בעלי השפעה מוחית

לחש זה מגן על יצור אחד. יצור שאינו מעונין יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים

לא צריך לנשום, ולכן גם חסין בפני התקפת גז, הטבעה וכו'. כלי נשק קסומים ולחשים אחרים (כמו ברק) יכולים לגרום לנזק רגיל. אם מטילים לחש אש או קור על הקוסם בזמן שהוא במצב רגיל עליו לזכות בגלגול יוזמה (בדרך הרגילה) והוא יוכל להפוך לפסל לפני שהלחש יפגע בו. הקוסם זוכה ב-2+ ליוזמה בזמן שהוא משנה צורה.

זימון חפץ

טווח: בלתי מוגבל
משך פעולה: מייד
השפעה: זימון חפץ אחד מביתו של המטיל

בעזרת לחש זה יכול הקוסם לגרום לאחד מחפציו לעזוב את ביתו ולהופיע בידי. אסור שהחפץ ישקול יותר מ-500 מט, ואסור שיהיה גדול יותר ממטה או תיבה קטנה. על הקוסם להכיר היטב את החפץ ואת מיקומו בבית, אחרת הלחש לא יעבוד. יש להכין כל חפץ לפני הטלת הלחש ע"י פיזור אבקה מיוחדת העולה 1,000 פ"ז (עבור כל חפץ). האבקה שקופה ולא מפריעה לחפץ. לא ניתן לזמן חפצים שלא הוכנו מראש.

אם החפץ בידי מישהו אחר החפץ לא יופיע, אך הקוסם ידע היכן נמצא החפץ ומי מחזיק אותו.

הקוסם יכול להשתמש בלחש זה מכל מקום, גם אם החפץ מוזמן ממישור קיום אחר.

לחשי קוסם מעוצמה שמינית

ריקוד

טווח: נגיעה
משך פעולה: 3 או יותר סיבובים
השפעה: גורם לקורבן אחד לרקוד

לחש זה גורם לקורבן להתרועע בפראות, לבצע להטוט או ריקוד במשך 3 או יותר סיבובים. הקורבן לא מקבל גלגול הצלה ואינו יכול לתקוף, להטיל לחשים או לברוח. בשעה שהוא מרקד, הוא מקבל עונשין של -4 לגלגול הצלה, ועונשין של +4 לדרוג שריון.

על הקוסם לגעת בקורבן בכדי שהקסם יצליח (גלגול פגיעה רגיל). זמן השפעת הלחש הוא 3 סיבובים עבור קוסם בדרגות 5, 18-20, 4 סיבובים עבור דרגות 21-24, 5 סיבובים עבור דרגות 25-28, 6 סיבובים עבור דרגות 29-32, 7 סיבובים עבור דרגות 33-36.

מילת עוצמה מעוררת

טווח: 40 מטר
משך פעולה: 1-4 ימים או 2-8 שעות
השפעה: מעורר יצור אחד בעל 80 נקודות פגיעה או פחות

בעזרת לחש זה, הקוסם יכול לעורר כל קורבן בטווח של 40 מטר (אין גלגול הצלה). קורבן בעל 1-40 נקודות פגיעה מתעורר למשך 1-4 ימים. קורבן בעל 41-80 נקודות פגיעה יתעורר למשך 2-8 שעות. כל יצור בעל 81 נקודות פגיעה או יותר לא יושפע. קורבן עיוור מקבל עונשין של 4- בכל גלגול הצלה, ו-4+ בדרוג שריון. רק כהן בדרגה של המטיל או יותר יוכל לרפא עיוורון זה.

סמל

טווח: נגיעה
משך פעולה: תמידי
השפעה: יצירת כתב סתרים קסום

לחש זה יוצר תרשים קסום (כתב סתרים) בעל עוצמה רבה. קיימים 6 סוגים של **סמלים**. על הקוסם לבחור אחד מהם בזמן שהוא משנן את הלחש. יש להניח את כתב הסתרים על חפץ כלשהו (דלת או חומה) או סתם באויר. כתב הסתרים אינו יכול לזוז. אם הוא יונח על גבי יצור או חפץ נע, הוא ישאר בנקודה המקורית שלו למרות שהחפץ ינוע (סביר להניח שהוא פשוט ירחף באויר).

אם יצור חי כלשהו עובר על או דרך כתב הסתרים, או אפילו נוגע בחפץ עליו מונח כתב הסתרים, או (שברוב טפשותו) קורא את כתב הסתרים, השפעת כתב הסתרים מתרחשת מיד (אין גלגול הצלה).

קיים יוצא דופן אחד, אם קוסם, או יצור אחר המסוגל להטיל לחשי קוסם, קורא או נוגע בכתב הסתרים (לא עובר דרכו), הוא יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הגלגול מצליח אין לכתב הסתרים השפעה.

כל **הסמלים** דומים לכתב יד רגיל. 6 סמלים והשפעותיהם נתונים למטה, שה"מ יכול ליצור נוספים (כמו **שינוי העתקה, הקסמה, שכנוע** וכו').

מוות: הורג כל יצור בעל 75 נקודות פגיעה או פחות, לא משפיע על יצור בעל 76 נקודות פגיעה או יותר.

סכסוך: הקורבן תוקף בני ברית (אם יש), או שהוא פשוט מבולבל (כמו לחש **בלבול** בעוצמה 4). ההשפעה היא תמידית עד אשר מטילים לחש **ביטול קסם** (סיכויי הצלחה רגילים), או ע"י לחש **ריפוי** של כהן.

פחד: הקורבן נמלט בבעטה מהסמל, בקצב תנועה מהיר פי 3 מהרגיל. למשך 30 סיבובים (כמו הבדיד).

(כמו חרב, מגן וכו'). אין בו צורך לשיקויי קסם, בידיים ושאר חפצים קסומים זמניים.

שינוי חפץ כלשהו

טווח: 80 מטר
משך פעולה: ראה למטה
השפעה: שינוי צורת חפץ או יצור

לחש זה זהה ללחשי שינוי בעוצמה 4, רק שכאן ניתן לשנות כל חפץ. אם החפץ הוא חלק מעצם גדול (כמו חלק של חומה) ניתן לשנות נפח של 3x3x3 מ'. יצור יכול לנסות להמנע מהלחש ע"י גלגול הצלה נגד לחשים, אך עליו לקבל עונשין של 4- לגלגול.

משך פעולת השינוי תלויה ברמת השינוי. קיימות שלוש "ממלכות" בסיסיות - חיות, צמחים ומינרלים. אם משנים חפץ לעצם או יצור מממלכה סמוכה (חיה-צמח, צמח-מינרל), משך פעולת הלחש תהיה שעה אחת עבור כל דרגה של המטיל. אם השינוי הוא מחיה למינרל (או להיפך) הוא ימשך תור אחד עבור כל דרגה של המטיל. אם אין שינוי בממלכה (אם יצור משתנה ליצור אחר), הוא יהיה תמידי עד אשר יוסר בלחש **ביטול קסם** (סיכויי הצלחה רגילים).

יצורים שנוצרים ע"י לחש זה לא תמיד חברותיים. **שינוי** לא ישפיע על גיל או נקודות פגיעה (ראה לחשים בעוצמה 4 של **שינוי עצמי, שינוי אחר**).

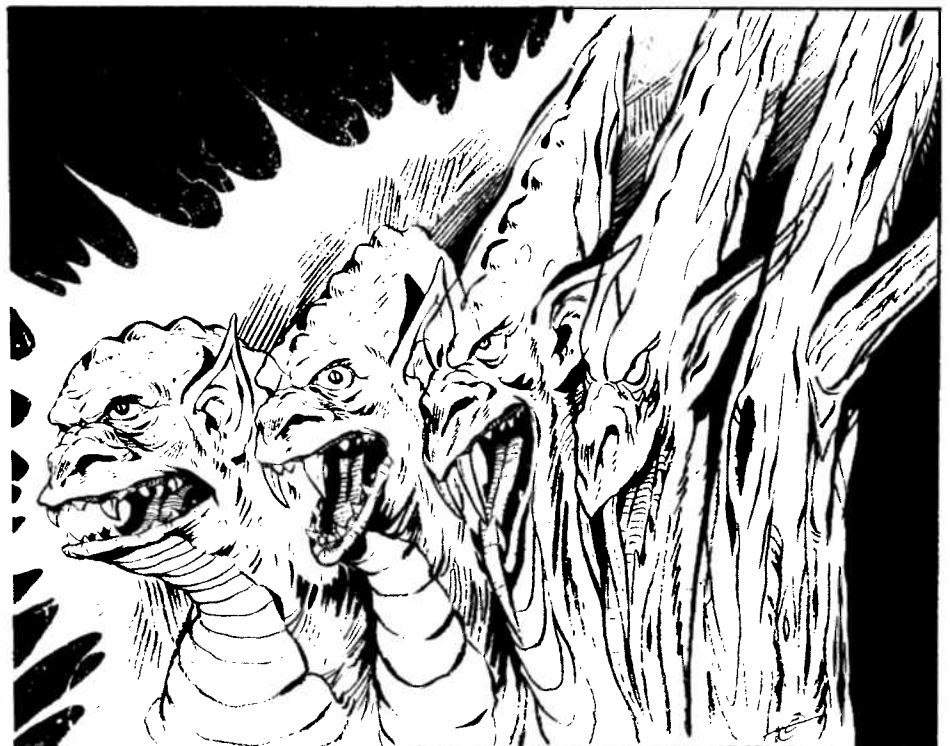
וכו') לא יכול להפוך לתמידי. לחשי כהנים ולחשי קוסמים בדרגות 8 או 9 לא יכולים להפוך לתמידיים.

על שה"מ לשקול היטב לחשים אחרים, ויכול להגביל לחש זה בשל שיקולים של איזון המשחק. לחש **צמיחות** ימשך עד אשר יוטל לחש **ביטול** מהמטיל או ממטיל בדרגה גבוהה יותר (סיכויי ההצלחה רגילים). כאשר לחש **צמיחות** מבוטל, מבוטל יחד עימו הלחש עליו הוטלה הצמיחות.

מלבד כלי נשק, כל חפץ יכול לקבל לחש **צמיחות** אחד, ויצור יכול לקבל לא יותר משניים. אם לחש **צמיחות** מוטל על חפץ או אזור שכבר שרויים **בצמיחות** (או על יצור שכבר הוטלו עליו שני לחשי **צמיחות**), שני לחשי **הצמיחות** מבוטלים מיד, יחד עם הלחש המקורי עליו הוטלה **הצמיחות**. על כלי נשק ניתן להטיל 5 לחשי **צמיחות**, אך קיימים 25% סיכויי כשלון כל פעם שמתוסף לחש. בנוסף לכך אם **הצמיחות** נכשלת, כלי הנשק נהרס לחלוטין.

כמה מהלחשים הנפוצים, שמטילים על יצורים, והופכים אותם לתמידיים הם: **איתור קסם, הענה מפני רוע, קריאת שפות, קריאת קסם, גלוי הנעלם, מעוף**. לחשים נפוצים המוטלים על אזור שאותם הופכים לתמידיים הם: **אור, בלבול, וענן מוות**.

קוסם חייב להשתמש בלחש **צמיחות** אם הוא רוצה ליצור אביזר קסום לצמיחות



כל קורבן שנפגע ע"י מטאור סופג את מלוא הנזק (אין גלגול הצלה). כל יצור בטווח החבטה יכול לגלגל הצלה נגד לחשים, ולקבל רק את מחצית נקודות הנזק מאש. אפילו יצורים חסיני אש או כאלו המשתמשים באש יושפעו מחבטת מטאור, יתכן והם יעמדו בפני הפיצוץ.

מילת עוצמה הורגת

טווח: 40 מטר
משך פעולה: מידי
השפעה: הורג או מהמם יצור אחד או יותר

לחש זה מאפשר למטיל להשפיע על 1 או יותר קורבנות בטווח של 40 מטר (אין גלגול הצלה). יוצא דופן: קוסם או כל יצור המסוגל להטיל לחשי קוסם, יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, בכדי להמנע מההשפעה, אך הוא מקבל עונשין של 4- גלגול.

קורבן בודד בעל 1-60 נקודות פגיעה נהרג מיד, 61-100 נקודות פגיעה. המום (כמו *מילת עוצמה מהממת*) ולא מסוגל לתפעל 1-4 תורים. כל יצור בעל 101 או יותר נקודות פגיעה לא יושפע.

ניתן להשתמש בלחש בכדי להרוג עד 5 קורבנות, אם לכל אחד מהם יש 20 נקודות פגיעה או פחות (אין גלגול הצלה).

לבריינט

טווח: 20 מטר.
משך פעולה: ראה למטה (1-6 תורים, 2-40 סיבובים, 2-8 סיבובים, 1-4 סיבובים)
השפעה: לוכד יצור אחד

לחש זה יוצר לבריינט במישור האסטרלי, ומניח את הקורבן בתוכו (אין גלגול הצלה). תבונת הקורבן תקבע את משך הזמן הדרוש להמלט מהלבריינט:

חיות או נמוך מהן (1-8) 1-6 תורים
ממוצע (9-12) 2-40 סיבובים.
גבוה (13-17) 2-8 סיבובים
גאון (18+) 1-4 סיבובים

הקורבן מגיע לנקודת ההעלמות ברגע שהוא מצליח להמלט מהלבריינט.

זרם מטאורים

טווח: 80 מטר
משך פעולה: מידי
השפעה: יוצר 4 או 8 כדורי-אש מטאורים

לחש זה יוצר 4 או 8 מטאורים (עפ"י בחירת המטיל). ניתן לכוון כל מטאור למטרה שונה שבטווח, אך ניתן לכוון רק מטאור אחד למטרה אחת. כל מטאור נחבט במטרה ואז מתפוצץ כמו *כדור אש* (משפיע על כל היצורים ברדיוס של 6 מטר).

אם נוצרים 4 מטאורים, כל אחד מהם גורם 8-48 נקודות נזק ואז מתפוצץ וגורם 8-48 נקודות של נזק מאש (6p8). אם נוצרים 8 מטאורים קטנים יותר, כל אחד גורם 4-24 נקודות ואז מתפוצץ וגורם אותו נזק (6p4). אם המטאורים מושלחים בצורה הנכונה, יצור או אזור יפגעו מסידרת פיצוצים.

השחקן מגלגל נזק עבור כל חבטה ופיצוץ בנפרד. הוא מבצע גלגול הצלה עבור כל פיצוץ כדור אש. מטאור לעולם לא מפספס.

טרוף: הקורבן משתגע, לא מסוגל לתקוף, להטיל לחשים, ולהשתמש בחפצים או יכולת מיוחדת. הקורבן מסוגל ללכת, אך יש להתייחס אליו בעדינות אחרת הוא יברח. השפעה זו תמידית עד אשר היא מבטלת (ראה סכסוך למעלה).

שינה: הקורבן נרדם ולא ניתן להעירו. הקורבן יתעורר רק לאחר 11-20 שעות שינה או אם משתמשים בלחש *ניטול קסם* (סיכויי הצלחה רגילים).

הימום: משפיע על כל יצור בעל 150 נקודות פגיעה או פחות. הקורבן המום במשך 12-2 תורים (כמו לחש *מילת עוצמה מהממת*).

לחשי קוסם מעוצמה תשיעית

שער*

טווח: 10 מטר
משך פעולה: 1-100 תורים או תור אחד
השפעה: פתיחת מעבר למישור אחר

כאשר הקוסם מטיל לחש זה, עליו להצהיר על יעד אחד: המישור האתרי, המישור האסטרלי, אחד מארבעת מישורי היסודות, או אחד מהמישורים החיצוניים (יש לציין גם את שם הדייר אליו רוצים להתקשר, לרב הוא בן-אלמות, שליט של אחד ממישורי הקיום החיצוניים). מישורים אלו מוסברים בספר חוקים לשה"מ, לחש זה פותח קשר ישיר למישור הקיום האחר.

שער למישור קיום חיצוני נשאר פתוח במשך תור אחד, כל *שער* אחר ישאר פתוח במשך 1-100 תורים מזדמנים, יש 10% סיכויים לתור, שיצור ממישור קיום אחר יעבור דרך *השער*. ניתן להפוך *שער* זה לתמידי בעזרת *משאלה*.

קשר עם מישור קיום חיצוני מסוכן, ועל הקוסם להכיר ולהצהיר את שם בן האלמוות עימו הוא רוצה לדבר. בן האלמוות לו הוא קורא יגיע (95% סיכוי) תוך 1-6 סבובים, אך יש 5% סיכוי שיצור אחר ממישור הקיום החיצוני יגיב לקריאה. כאשר היצור יגיע, הוא יתחיל מיד לחפש את המטיל. אם אין לקוסם סיבה מצוינת לפתיחת *השער*, היצור ישמידו. גם אם הסיבה משכנעת מספיק היצור עלול פשוט לעזוב בחוסר עניין. לעיתים רחוקות, אם העניין מאוד מאוד חשוב ואולי גם קשור ליצור, הוא יעזור לקוסם במשך זמן קצר.

היפוך לחש זה, *סגירת שער*, יהרוס את השפעת הלחש בצורתו הרגילה (לא יכול להשפיע על בן אלמוות). הוא יכול לסגור גם *שער* קבוע למישור קיום חיצוני (כגון וורטקס).





גנב

גנב בדרגה 25-15 נקרא רב גנב (זכר או נקבה). להלן טבלות גלגולי הצלה, כשרונות מיוחדים, ונק"ג, הנכוונות לגבי כל גנב. יש לצרף לטבלות בערכת מ"ד למתקדם.

טבלת נסיון של גנב

דרגה	נק"ג
15	880,000
16	1,000,000
17	1,120,000
18	1,240,000
19	1,360,000
20	1,480,000
21	1,600,000
22	1,720,000
23	1,840,000
24	1,960,000
25	2,080,000

טבלת יכולת של גנב

דרגה	פתיחת מנעולים	מציאת מלכודות	הסרת מלכודות	כיוס*	הליכה שקטה	טיפוס הסתתרות קירות בצללים	שמיעת רעש
15	75	73	67	90	70	101	87
16	78	76	70	95	72	102	90
17	81	80	73	100	74	103	92
18	84	83	76	105	76	104	94
19	86	86	79	110	78	105	96
20	88	89	82	115	80	106	98
21	90	92	85	120	82	107	100
22	92	94	88	125	84	108	102
23	94	96	91	130	86	109	104
24	96	98	94	135	88	110	106
25	98	99	97	140	89	111	108

טבלת גילגולי הצלה של גנב

דרגה:	25	21-24	17-20	13-16
קרן מוות או רעל	3	4	5	7
בדידי קסם שיתוק	4	5	6	8
או התאבנות נשיפת דרקון מטה, קנה, או לחש	3	4	5	7
	4	6	8	10
	4	5	7	9

מסעות

גנב נודד ידוע כנוכל.

1. נוכל חייב להשאר חבר בגילדת הגנבים, אך עליו לבקרה רק פעם בשנה.
2. ברגע שדמות הופכת לנוכל, הנוכל לעולם לא יוכל להפוך לראש גילדה בסניף מיושב של הגילדה. אולם, תמיד אפשר לפתוח סניף חדש, אם ראש הגילדה מאשר זאת.
3. לנוכל יש סיכוי (הנבדק ע"י שה"מ פעם בשבוע - משחק) לגלות מפות מטמון או לשמוע אודות מיקום אוצרות נפלאים.
4. נוכל יכול תמיד לבקר בסניף של גילדת הגנבים ולהפגש עם ראש הגילדה. כך הוא יכול להשיג טיפים, שמועות, ומידע מקומי. אם הוא זקוק לעזרה, ראש הגילדה יאשר לו לשכור מספר גנבים בדרגות נמוכות יותר.
5. שמועות יתעוררו אודות הנוכל ופעולותיו. שמועות אלו יהיו לטוב או לרע.

התישבות בעיר

גנב שמחליט להתישב חייב ליצור קשר עם גילדת הגנבים. הם יעזרו לגנב להפוך לשליט גילדה של סניף חדש נוסף (עיר מרוחקת יותר היכן שאין גילדת גנבים), או לשלוח אותו למלא מקום של שליט גילדה קיימת אחרת.

שה"מ שלך יאמר לך כמה גנבים חדשים יגיעו לגילדה, או יתן לך את הפרטים הנחוצים אודות גילדה קיימת.

ההכנסה תופק משלל פעולות חברי הגילדה. בשלב מאוחר יותר הדמות רשאית לבקש שליטה בסניף גדול יותר של הגילדה (כדאי לעשות זאת כאשר מגיעים לדרגה 18) ולבסוף היא יכולה להפוך לאחד ממנהליה הראשיים של גילדת הגנבים.

תמיד דרושים גנבים מיומנים (בדרגה גבוהה) עבור הרפתקות קשות ומיוחדות, כאשר דרושים גנבים כאלו, הרפתקנים תמיד יוצרים קשר עם הגילדה. אתה רשאי להצטרף, או לאפשר לאחד מחברי הגילדה לעשות זאת. זכור הבחירה הראשונית בידך.

***כיוס:** החסר 5% עבור כל דרגה של הקורבן (או עבור קוביות פגיעה, למפלצות) לדוגמא: גנב בדרגה 30 מנסה לכייס לוחם בדרגה 30. הסיכוי הוא 165% (רגיל) פחות 150% (5x30) או סך של 15%.

100% או יותר: מנעול תקוע או מתוחכם במיוחד, מלכודות מוצפנות, קיר חלקלק, או רעש חלש מאוד עלולים לגרום להוספת עונשין לסיכויי ההצלחה הרגילים (-5%, -10%, -20% וכו') אם לאחר העונשין, סיכויי ההצלחה עדיין 100% או יותר, פשוט הורד אותם ל-99%, חייב להיות לפחות 1% כשלון בכל המקרים. אולם, אל תוריד סיכויי הצלחה של "הליכה שקטה" או "התחבאות בצללים" כך שתם, אלא אם כן פעולות הגנב דורשות זאת (אם הוא מנסה לנוע מהר אך בשקט, מתחבא קרוב מדי לאור הלפידים וכו').



סוגי דמויות - דמויי-אדם

נקודות נסיון



ביטול רעל, ריפוי פצעים חמורים

זיהוי חפץ קסום - בכדי להשתמש ביכולת זו, השומר מניח חפץ קסום ליד השריד במשך 24 שעות. לאחר מכן חוזר השומר ומניח את ידיו על הפריט. הידע אודות פריט זה מופיע לפתע פתאום במוחו של השומר. שם החפץ ומספר ה"פלוסים" מופיעים, אך לא מספר המטענים, לרוע המזל, חפצים מקוללים יזוהו כחפצים פשוטים. כמו שימוש בהשפעות לחשי כהנים, זה מקטין את טווח הגרוש של השריד ב-1.6 מטר.

אומנויות

כאשר עובדים עם דמויי-אדם אחרים בדרגה הגבוהה ביותר, השומר ומנהיג החמולה מסוגלים ליצור חפצים יוצאי דופן. כל אחד מהם דורש המון זמן והשקעה. שה"מ שלך יספר לך יותר פרטים אודות אומנות מיוחדת זו.

כל הדמויות שהן דמויי-אדם מוגבלות מאוד בדרגות הנסיון ובנקודות הפגיעה. אלפים לא מסוגלים ללמוד את אומנות הכישוף (לחשים מעל דרגה חמישית), אף דמויי-אדם לא יכול להשתוות לאדם בכח ההשרדות, כפי שבא לידי בטוי בנקודות הפגיעה.

למרות שדמויי-אדם חיים כבר הרבה הרבה שנים, הם מעולם לא פיתחו את אומנות הלחימה לרמה גבוהה. לעומתם, בני-האדם התרכזו ופיתחו את כישוריהם בתחום זה. כאשר דמויי-אדם ובני-אדם באים במגע, דמויי-האדם לומדים מבני-האדם המנוסים יותר. לכן על שחקנים של דמויי-אדם לשמור על מעקב צמוד אחר נקודות הנסיון שמצטברות, לאחר שהם מגיעים לדרגת הנסיון הגבוהה ביותר - כך יכולת הלחימה שלהם תשתפר בהתאם (כפי שיוסבר בתאור כל סוג).

שרידי החמולה

לכל חמולה של דמויי-אדם יש פריט קדוש, הנקרא "שריד" ונשמר במרכז החמולה. השריד נשמר ע"י השומר ו-2-8 שלישים. השריד בכל אחת מחמולות הגמדים הוא חישול העוצמה; בחמולת אלפים הוא עץ החיים; בחמולת זוטונים הוא כור של להבה שחורה.

מעמדו של השומר עובר בירושה, כל שומר מעביר את הידע אודות הטיפול והשימוש בשריד לבנו או בתו, לעולם אין הם רושמים את הפרטים, כדי שהם לא יגנבו. ידע סודי זה כולל פרטים אודות יצירת פריט מיוחד, כפי שיוסבר בתאור כל סוג.

כל פריט קדוש מעניק לשומר כוח (כפי שמוסבר בחוברת לשליט המבוך). כמו כן הפריט מקרין הילה - המגרשת אל-מתים (כמו אצל כהנים).

השומר יכול לבצע את הפעולות הבאות:

ריפוי עיוורון

ריפוי מחלות

ניטרול רעל

ריפוי פצעים חמורים

זיהוי חפץ קסום

שליטה: שומרו של שריד נהנה מיוקרה בקרב בני החמולה. למעשה כוחות החיים והמוות בידיו של השומר, לכן כל בני החמולה מסתכלים עליו בהערצה.

זוהי יכולת השליטה - בני החמולה יצייתו לפקודות השומר. רק מנהיג החמולה מכבד את השומר אך לא מעריץ אותו, הוא מבין

שכוחו של השומר נועד בעצם לשרת את החמולה ולא להיפך. השומר לעולם לא ינצל לרעה את כוחו, הוא תמיד ישתמש בו לטובת החמולה, ולא לטובת עצמו. המנהיג מתייעץ לעיתים קרובות עם השומר, אודות מצבים מיוחדים, האחרון מעדכן אותו לגבי גודל עוצמת השריד (ראה "כוחות דמויי לחש" למטה). אם מתעורר מצב נדיר בו השומר נותן הוראה למנהיג החמולה ואילו מנהיג החמולה מסרב, בני החמולה **מבולבלים** (הם לא מסוגלים לחשוב בבהירות) עד אשר המצב נפתר.

גרוש אל-מתים: השריד מקרין הילה קסומה בעלת אותה השפעה כמו גרוש אל-מתים של כהן בדרגה 15.

במובנים רבים לשריד כח גרוש רב יותר מאשר לכהן, מאחר ונסיונות גרוש שנכשלים חוזרים על עצמם שוב בתור הבא. בנוסף, כל אל-מת שגורש לא יחזור (בדוק מוראל, והוסף עונשין של 6-).

כוחות דמויי-לחש: כוחן של השפעות אלו מקורן בשריד. להשפעת גרוש אל-מתים טווח התחלתי של 120 מטר. כל שימוש בכח דמוי לחש מפחית את הטווח ב-1.6 מ'. כאשר הוא מגיע ל-0, לא ניתן לעשות יותר דבר. כאשר השומר מטפל בשריד בהתאם, כוחו יחזור אליו בקצב של 1.6 מטר ליום (לעולם לא מהר יותר).

ההשפעות הבאות זרות ללחשים של כהן בדרגה 15: *ריפוי עיוורון*, *ריפוי מחלות*,



גמד

התקפות מיוחדות

יכולת הלחימה של גמדים תשתפר במידה ניכרת בעזרת אימון של בני-אדם, כפי שנראה בטבלאות גילגולי הפגיעה. בנוסף, כאשר הדמות מגיעה ל-660,000 נקודות ניסיון, אפשרויות לחימה ללוחם (ראה ספר שה"מ) נרכשות. עבור ריבוי התקפות (אם התקפה פוגעת בעזרת גילגול פגיעה של 2), 2 התקפות אפשריות כאשר יש 660,000 נק"נ. 3 התקפות, ב-2,200,000 נק"נ. 4 התקפות בסיבוב אינן אפשריות. כאשר מדובר ביריב גדול מימדים ניתן להשתמש באפשרות ריסוק והדיפה אך לא באפשרות פריקת נשק.

הגנות מיוחדות

כאשר גמדים מגיעים ל-1,400,000 נק"נ הם עמידים יותר בפני קסם. גמד יספוג רק חצי מכמות הנזק שתיגרם לו ע"י לחש או דמוי-לחש (כמו מחפץ קסום). אם הפגיעה מאפשרת גילגול הצלה, הצלחה פרושה ספיגת 1/4 מהנזק.

נק"נ גמד

דרוג התקפה	נק"נ גמד
ג	660,000 (א)
ד	800,000
ה	1,000,000
ו	1,200,000
ז	1,400,000 (ב)
ח	1,600,000
ט	1,800,000
י	2,000,000
כ	2,200,000 (ג)
ל	2,400,000
מ	2,600,000 (ד)

(א) רכישת אפשרויות לחימה ללוחם. 2 התקפות אפשריות בשלב זה.

(ב) באופן מיידי סופג 1/2 מכמות הנזק הנגרם מהשפעת לחש או דמוי-לחש.

(ג) כמו לוחמים בדרגה 22-24. 3 התקפות לסיבוב אפשריות בשלב זה.

(ד) כמו לוחם בדרגות 25-27.

שריד הגמדים

במרכז כל חמולת גמדים מונח חישוב עוצמה בעל כוחות המתוארים בעמ' 29. בעזרת החישוב ניתן ליצור את *עלשת הגמדים* האגדית ואת *שמן החשיכה* הנדיר במיוחד (מוסבר בחוברת לשליט המבוך).

ניתן למצוא חישוב כזה, רק אם כל חמולת גמדים הושמדה. אם יש בידי יצור שאינו גמד חישוב כזה, מרבית חמולת הגמדים שישמעו על כך, יציעו לקנות את החישוב תמורת 100,000 פ"ז או יותר (תלוי בתקציב החמולה). אם ה"בעלים" מסרב למכור, יתכן והחמולה תשכור גנבים שיגנבו

נק"נ אלף

דרוג התקפה	נק"נ אלף
ג	600,000 (א)
ד	850,000 (ב)
ה	1,100,000
ו	1,350,000
ז	1,600,000 (ג)
ח	1,850,000
ט	2,100,000
י	2,350,000
כ	2,600,000 (ד)
ל	2,850,000
מ	3,100,000

אותו, או אפילו תאסוף צבא שיקח את החישוב חזרה, כל זאת מכיון שהחישוב הוא רכושם של הגמדים בלבד. לעומת זאת, אם הבעלים ימכור את החישוב תמורת מחצית מהסכום המוצע (או פחות), החמולה הקונה תעניק לאדם המוכר תואר כבוד (או ליצור), אלא אם כן הוא השמיד את החמולה שבבעלותה היה חישוב במקור.

אלף

התקפות מיוחדות

לאחר שיגיעו לדרגה הגבוהה ביותר, אלפים יוכלו להתקדם בלחימה רק אם הם ימשיכו ללמוד מבני אדם. בעקבות ענינם בקסם, תהליך זה יהיה איטי מאוד, ראה את טבלת גלגול הפגיעה לקבלת פרטים מדויקים. כאשר נק"נ הדמות מגיע ל-850,000, אפשרויות הלחימה עבור לוחם (ראה ספר שה"מ) נרכשות. ניתן לתקוף פעמיים בסיבוב כאשר יש 850,000 נק"נ, 3 פעמים כאשר יש 2,600,000 נק"נ, 4 התקפות בסיבוב אינן אפשריות. ריסוק, הדיפה, ופריקה מנשק אפשריות.

הגנות מיוחדות

אלפים בדרגה גבוהה עמידים יותר בפני נשיפת דרקון. כאשר אלפים מגיעים ל-1,600,000 נק"נ הם סופגים רק חצי מכמות הנזק שגורמת נשיפה קטלנית (לרוב נשיפת דרקון, אך כולל גם התקפות נשיפות אחרות) אם גלגול הצלה אפשרי, רק 1/4 מכמות הנזק נגרמת.

(א) כמו לוחם בדרגה 22-24.
(ב) רכישת אפשרויות לחימה ללוחם. 2 תקיפות בסיבוב אפשריות בשלב זה.

(ג) באופן מיידי סופג חצי מכמות הנזק מכל נשק נשיפה.

(ד) כמו לוחם בדרגה 25-27, 3 התקפות בסיבוב אפשריות בשלב זה.

שריד האלפים

במרכז כל חמולת אלפים צומח עץ החיים, כוחותיו הם כמו שתוארו בעמ' 29. ניתן ליצור בעזרתו את *ספינת האל* האגדית, או את *שמן אור השמש* (מוסבר בספר לשליט המבוך).

לעיתים ניתן לטעות בזיהוי עץ יפיפה ונבון זה ולחשוב שהוא טריאנט. לא ניתן להזיזו, ואין הוא יכול לנוע בעצמו אלא ע"י שומר העץ. ניתן למוצאו נטוש, רק אם החמולה כולה נכחדה. מרבית חמולות האלפים ישלמו 20,000 פ"ז עבור מידע מדויק אודות מיקום עץ נטוש כזה.



שריד הזוטונים

במרכז כל חמולת זוטונים שוכן כור להבה שחורה, בעל כוחות שתוארו בעמ' 29. להבה שחורה היא להבה הפוכה, השורפת אפר והופכת אותו לעצמים שלמים. לכור צורת מיכל עץ דמוי פירמידה. ניתן להשתמש בו (כולל הלהבה השחורה עצמה) ליצירת רשת צללים ושמן אגד ירח נדיר. ניתן למצוא כור זה רק אם חמולת זוטונים נכחדה כולה. אם יצור שאינו זוטון מחזיק כור זה, מרבית חמולת הזוטונים שישמעו על כך יציעו לו 10,000 פ"ז או יותר, ואם הוא מכיל להבה שחורה 100,000 פ"ז (תלוי בתקציב החמולה). אם בעל הכור יסרב למכור להם, הזוטונים ישכרו גנבים שיגנבו את הכור, או יאספו צבא שיתקוף ויחזיר להם את הכור. היות והכור הוא רכוש הזוטונים בלבד. אולם, אם בעל הכור ימכור אותו לזוטונים במחצית המחיר המוצע (או פחות), הזוטונים יעניקו למוכר תואר כבוד וחברות בחמולתם, אם הוא לא השמיד את בעלי הכור המקוריים.

דרוג התקפה	נק"ז זוטון
א	120,000
ב	300,000 (א)
ג	600,000
ד	900,000 (ב)
ה	1,200,000
ו	1,500,000
ז	1,800,000
ח	2,100,000 (ג)
ט	2,400,000
י	2,700,000
כ	3,000,000 (ד)

- (א) באופן מידי סופג 1/2 מכמות הנזק הנגרם כתוצאה מלחש או דמוי-לחש.
 (ב) רכישת אפשרויות לחימה ללוחם. 2 התקפות בסיבוב אפשריות בשלב זה.
 (ג) באופן מידי סופג חצי מכמות הנזק שגורם נשק נשיפה.
 (ד) כמו לוחם בדרגה 22-24, 3 התקפות בסיבוב אפשריות.

זוטון

התקפות מיוחדות

זוטונים מקבלים תוספת +1 לכל גלגול פגיעה, כאשר הם משתמשים בנשק נושא קליעים, זה כולל בולה, ורובה נשיפה (כלי נשק חדשים שהוצגו בערכה זו).

יכולת הלחימה של זוטון תשתפר במהירות בעזרת הדרכת בני-אדם, כפי שניתן לראות בטבלת גלגולי הפגיעה. כאשר זוטון מגיע ל-900,000 נק"ז הוא זוכה באפשרויות הלחימה של לוחם (ראה ספר שה"מ). ב-900,000 נק"ז ניתן לתקוף פעמיים, 3 התקפות ב-3,000,000 נק"ז. לא ניתן לתקוף 4 פעמים בסיבוב. ניתן להשתמש באפשרויות ריסוק והדיפה. לא ניתן לפרוק יריב בגודל ענק מנישקו.

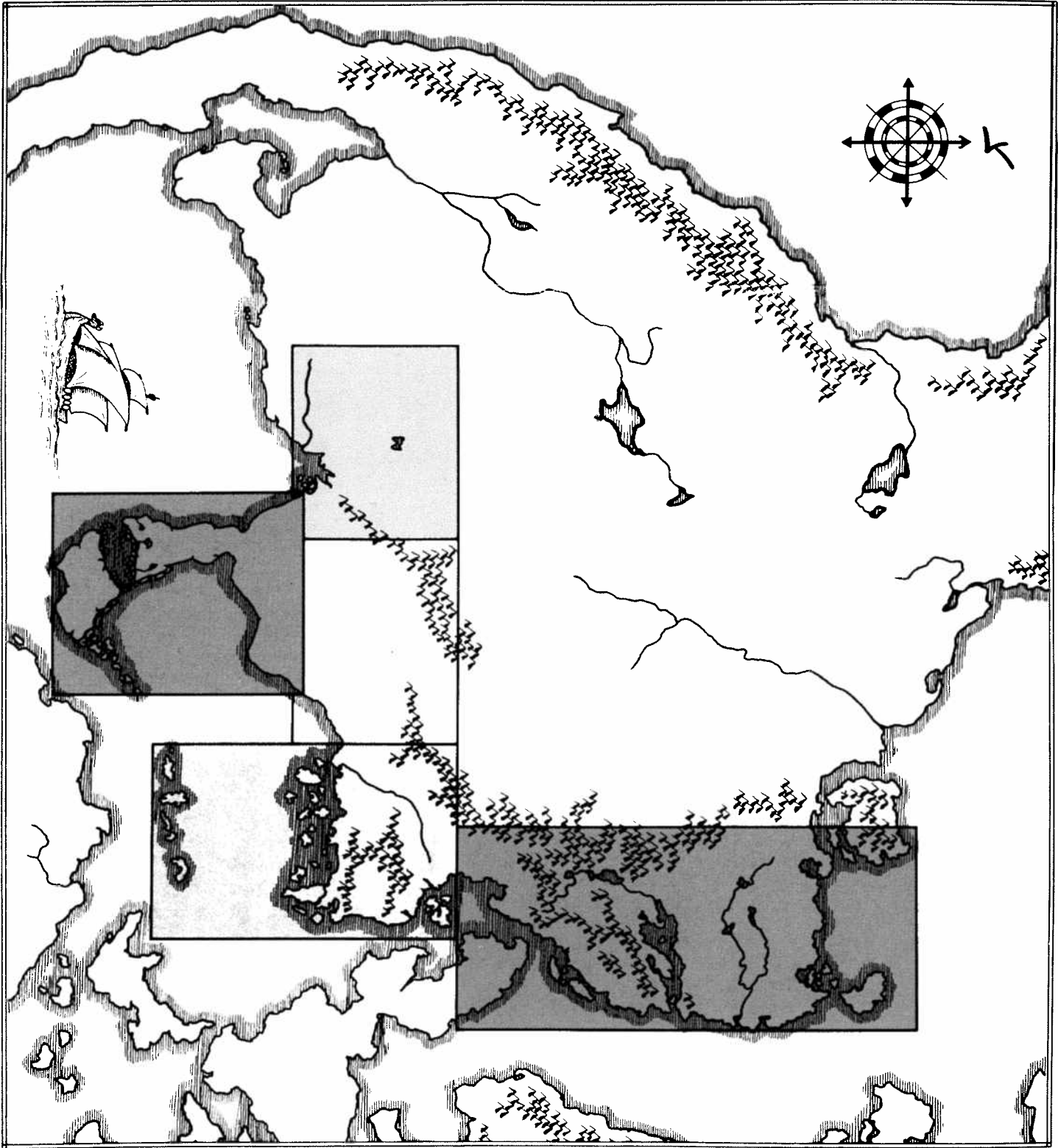
הגנות מיוחדות

זוטונים מנוסים עמידים יותר בפני קסם ונשקי נשיפה. כאשר זוטון מגיע לנק"ז של 300,000, הוא סופג רק מחצית הנזק הנגרם מהשפעת לחש או דמוי-לחש (כמו מחפץ קסום). אם גלגול הצלה אפשרי, רק 1/4 מהנזק יגרם.

כאשר זוטון מגיע לנק"ז של 2,100,000 הוא סופג 1/2 מהנזק של כל נשק נשיפה (לרוב נשיפת דרקון, קיימות נשיפות קטלניות נוספות). אם קיימת אפשרות גלגול הצלה - רק 1/4 מהנזק נגרם.

סימני מפה חדשים

		אגם	
אדמת טרשים		הרים	
גבול		מיקום מודול	
גשר		מצע פלנקטון	
בירה		רמה	
טירה		בריכה	
עיר		נהר	
מבצר חמולה		כביש	
חשוף		הריסות	
מבצר כהן		מצע סרגסו	
שונית אלמוגים		נחל	
מדבר		ביצה	
יער		שביל (ערוץ מסחר)	
מדשאות		מגדל	
גבעות		עיר	
קרח צף		כפר	
ג'ונגל		הר-געש	
ג'ונגל אצות		וודטקס (יסודי)	
יער אצות		מים	
מאורה		מערבולת	



מפתח נושאים עבור חוברת לשחקן המומחה

מ	א
8.....מבצרים	2.....איש אשכולות
8.....בני-אדם	9.....אכונגר
8.....דמויי-אדם	30.....אלף
9.....מג	ג
8.....מהנדס	9.....גבאי
9.....מלומד	9.....גזבר
8.....מפקד המשמר	2.....גיבור
נ	30.....גמד
9.....נושא כלים	27.....גנב
8.....נציב המבצר	ד
4.....נשקי וכלי נשיפה	2.....דיינסט
ס	11.....דמויות בני-אדם
8.....סיס	29.....דמויות דמויי-אדם
פ	14.....דרואיד
2.....פרגון	14.....לחשים
8.....פקח	ה
ק	6.....האבקות
19.....קוסם	ז
20.....לחשים	31.....זוטון
ר	ח
29.....ראש חמולה	8.....חצרן
ש	4.....חרבות
9.....שומר	כ
9.....שופט	11.....כהן
9.....שושבינת המלכה	12.....לחשים
29.....שרידי שבת	8.....כומר
3.....שריון חדש	9.....כלכל
9.....שריף	8.....כרוז
9.....שר צבא	ל
ת	17.....לוחם
8.....תותחן	6.....לחימה בלתי מזוינת
	6.....מהלומות
	6.....האבקות