

מתאים לכל מספר שחקנים, גילאים 10 ומעלה

# מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

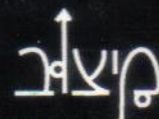
שליט המבוך האשף: חוברת מס' 2



משחק תפקידים דמיוני



TSR Inc.



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

# מבוכים ודרקונים

## DUNGEONS & DRAGONS

משחק הרפתקה דמיוני

מאת גארי גייגקס

### חוברת לשליט המבוך

פרנק מנצר

#### תוכן העניינים

2	נוהלים
2	אנט-קסם
3	קווים לדמויות
6	הסרת קסם
6	הכנסות הדומיניון ונקודות הניסיון שלהם
7	היתקלויות
10	ערך נקודות ניסיון
11	טבלאות גלגולי פגיעה (מפלצות)
11	בני אלמוות
16	תבונה
17	מיסטיקנים
19	שינויים במציאות
19	רישום נתונים
21	מטילי לחשים (שאינם בני-אדם)
22	אזונים ומשרתים אל-מתים
24	<b>מפלצות</b>
24	מישור ראשוני
39	מישורים אחרים
42	<b>חאזאמים</b>
43	יצירת חאזאמים
44	מאפייני התאזאם וכוחותיו
51	השפעות שליליות
53	החאזאמים "הידועים"

עריכה: אן. כ. גריי  
פיתוח: הרולד גיונסון  
עטיפה: לארי אלמור  
איורים: ג'ף איסלי  
עיצוב: לינדה באאק  
תרגום לעברית: חוה כפרי  
סדר ועימוד: בורוכוב ערן  
עורך ראשי: גבע פרי

חוברת זו תוכננה לשימוש עם ערכת מבוכים ודרקונים למתחיל, למתקדם ולמומחה. היא איננה מסבירה כיצד לשחק במשחק. בטרם תוכל להשתמש בערכה זו, צריכים להיות ברשותך הכללים למתחיל, למתקדם ולמומחה.

DUNGEONS & DRAGONS® and D&D® are registered trademarks owned by TSR, Inc. ©1985 TSR, Inc. All Rights Reserved.

השם מבוכים ודרקונים הוא סימן רשום בבעלות חברת "מיצוב" בע"מ

חוברת זו מוגנת על ידי חוק 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  
1991

כל מוצרי TSR לרבות D&D ו-AD&D, מיובאים לארץ ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה הבלעדית של חברת TSR Inc.

**מיצוב בע"מ**

רח' גליקסון 2, תל-אביב 63141  
טל. 03)528-3882, פקס. 03)528-2689

©1985 TSR, Inc. All Rights Reserved.

**בחלק זה יתוארו הנוהלים הבאים:**

- השפעות אנטי קסם
- דמויות
- ביטול קסם
- הכנסות וניקיון של דומיניון היתקלויות
- ערכי נקודות הניסיון
- נקודות ניסיון של מפלצות נבחרות טבלאות
- גלגולי פגיעה (מפלצות)
- בני אלמוות
- תבונה
- מיסטיקנים
- שינויים במציאות
- רישום נתונים
- מטילי לחשים (שאינם בני-אדם
- אדונים ומשרתים אל-מתים.

**השפעות אנטי-קסם (נגד-קסם)**

לפעמים ניתן להחליש קסם או לשנותו במידה כזו, שהוא מתבטל או פועל באופן חלקי בלבד. תופעה זו נקראת אנטי-קסם (בקיזור, א"ק). אנטי-קסם מתבטא בסיכוי, באחוזים, שקסם לא יפעל באיזור נתון. רוב הדשים נתקלות לראשונה באנטי-קסם, כאשר הן מתעמתות עם בוהה, אשר עינו המרכזית מקרינה קרן אנטי-קסם. ערכה של קרן א"ק זו הוא 100%; קסם לא ישפיע בתוך הקרן. יצורים נדירים ביותר נבעיקר בני אלמוות) ניחנים באנטי-קסם חלקי או שלם.

**מדוע קיים א"ק**

אנטי-קסם נובע מההבדלים בין צורות היים, שמקורן במישורי קיום שונים. קסם, שמקורו במישורי הקיום הפנימיים ( המישורים הראשוני, האתרוהיסוד), מתפקד במיטבו, כאשר הוא מוטל על יצורים ועל עצמים, שמקורם במישורים אלו. יצורים ממישורים אחרים אינם עשויים באותו אופן. כל היצורים, שמקורם במישורים הפנימיים, עשויים ממרכיבים מארבע ספירות הכוח (חומר, אנרגיה, זמן ומחשבה), וכולם נשלטים על ידי ספירת האנתרופיה (או המוות). אולם ליצורים מהמישורים האסטרליים וההיצוניים נעדרים מרכיב אחד או יותר מארבעת המרכיבים, וייתכן שיוכלו להמנע גם מרוב השפעות המוות.

**הקסם המושפע**

כאשר משתמשים בא"ק כאמצעי תקיפה (כמו בקרן הבוהה), הוא חזק דיו לבטל את כל השפעות הקסם, כולל את אלה של חפצים קבועים. ברגע שחפץ קסום יוצא מטווח הקרן,

הוא זוכה מחדש בכוחותיו הרגילים. אנטי-קסם, המוקרן על ידי יצור, שונה במקצת; הוא בלתי סדיר ומשפיע רק על קסם זמני. קסם זמני כולל את כל הלחשים, השיקויים, המגילות, המטות, הקנים והבדידים. כל ההשפעות, הנובעות מחפצי קסם קבועים (כמו, השפעת ההאצה, אותה יוצרת חרב בזק), זמניות אף הן השפעות ונתונות להחלשה על ידי אנטי-קסם. אם נתוני הא"ק אינם רשומים, סימן שהשפעתו על כל הקסמים באיזור המצויין היא 100%. אחרת יש לבדוק, באיזו מידה התבטלו כוחותיו של כל פריט קסום זמני ושל כל השפעה מיד עם כניסתו לאיזור הא"ק. את הא"ק בודקים בכל סיבוב על ידי גלגול 100%. אם ההשפעה מתבטלת, היא נשארת כזו לאורך כל ההיתקלות. השפעת הקסם מבוטלת, אם התוצאה שווה לאחוז הא"ק הנתון או קטנה ממנו.

**משך פעולת הא"ק**

חשוב לציין, כי א"ק אינו כהשפעת ביטול קסם. קסם שבוטל עשוי לשוב מיד עם עזיבתו את טווח ההשפעה של הא"ק. קסם, שבוטל על ידי א"ק מוקרן, נשאר מבוטל במשך תור אחד לאחר יציאתו את איזור הא"ק. פרק הזמן, שבו נשללת השפעת קסם, נחשב כחלק ממשך פעולת הלחש או השפעה. השפעות קסמים המתוארות כמיידיות ( כדור אש, ברק וכד') נהרסות על ידי א"ק ואינן מופיעות מאוחר יותר.

**דוגמאות מפורטות**

**1. שיקויים**

בן אלמוות מופיע בטווח א"ק של שיקוי תעופה. פעולתו של השיקוי מתבטלת (על ידי גלגול אקראי), והוא הופך למים בלתי קסומים. אם שותים את המים בפרק זמן זה, אין להם כל השפעה, וכל יתרונותיהם אבודים לנצח. אם אין משתמשים בהם, הופך הנוזל שוב לשיקוי תעופה רגיל תור אחד לאחר עזיבת בן האלמוות.

**2. השפעות לחש אישיות**

לוחם בעל שריון לוחות +3 ומגן +3 שותה שינוי עצמי, בעוד בני בריתו מטילים עליו לחשי ברכה והאצה. הוא הופך את עצמו לענק, מרים אלה ותוקף בן אלמוות. בעת ההתקפה הוא צועד אל תוך הטווח. שה"מ בודק א"ק ומגלגל פעם אחת לכל אחד מגורמי הקסם של הלוחם. גלגול אקראי מבטל את ההאצה והשינוי, אולם לא את הברכה. הדמות מקבלת מיד את צורתה הרגילה ואת מהירותה הרגילה, אולם היא עדיין זוכה בבונוס +1 לגלגולי פגיעה ונוק. הלוחם כבר אינו יכול

להשתמש באלה הענקית, אולם במקום זאת הוא שולף את חרבו +3. הנשק, השריון והמגן אינם נבדקים, משום שהם חפצי קסם צמיתים. כאשר שה"מ בודק שוב בתחילת הסיבוב הבא, מתבטל גם לחש הברכה, ומשום כך הבונוסים אינם תקפים. תור אחד לאחר תום הקרב שבות השפעות לחשי השינוי וההאצה. הלוחם יכול להמשיך להשתמש בהשפעת השינוי במשך 5-10 תורים (השפעת השיקוי נמשכת 7-12 תורים, פחות תור אחד לקרב ותור אחד להתאוששות מהשפעת הא"ק). ההאצה ממשיכה תור נוסף (השפעת הלחש נמשכת 3 תורים). תור אחד לאחר שוב השפעת ההאצה השינוי שבה גם השפעת הברכה ונמשכת כארבעה תורים נוספים.

**3. השפעות לחש על איזור**

קוסם בדרגה 25 עומד במרחק של 47 מ' מבן אלמוות (נכנה אותו שד צורח), המוקף בעשרה טרולים קשוחים (45 נקודות פגיעה כל אחד). הקוסם מטיל עליהם כדור אש. היות ששמע כי לשד הצורח יש השפעת א"ק אישי, מכוון הקוסם את הכדור כך שיתפוצץ 3 מ' מהשד. השחקן מגלגל 20q6 (המקסימום) ומקבל 92 נקודות של נזק פיצוץ. שה"מ בודק את טווח הא"ק של השד ואת האחוזים ורואה, כי השפעת הפיצוץ של כדור האש תפוג, כאשר תגיע לא"ק.

**כדור האש מתפוצץ** מחוץ לטווח הא"ק, והפיצוץ מתרחב וממלא, כרגיל, איזור ברדיוס של 6 מ', אולם הוא נעצר במרחק של 1.5 מ' מהשד, כאילו נחסם במגן בלתי נראה. השד אף לא נכווה וכך גם שני הטרולים, שהיו בטווח של 1.5 מ' ממנו.

אם הא"ק אינו מצליח לבטל את כדור האש, השד והטרולים יינזקו מהפיצוץ. שכל אחד מהם רשאי לגלגל גלגול הצלה נגד לחשים, כדי לספוג רק את מחצית הנזק.

לו היו מכוונים את **כדור האש** להונפוץ בטווח של 1.5 מ' מהשד, ולו הא"ק היה מבטל אותו, ההתפוצצות לא היתה מתרחשת כלל. הואיל והלחש הוא מידי, לא יופיע **כדור האש** מאוחר יותר.

מובן, שטווח של 3 עד 18 למידת תכונה עדיין תקף.

**3. שים לב לבונוסים ועונשין המבוססים על מידת התכונה**

עדיין בטבלאות אי עד גי' יש לזכור, כי בונוסים ועונשין אלה מתייחסים לפרטי המשחק הבאים:

**כוח:** גלגולי פגיעה, גלגולי פתיחת דלתות. **אפשרות נוספת:** גלגולי הצלה נגד שיתוק והפיכה לאבן.

**תבונה:** מספר השפות הידועות או קשיים בשימוש בשפה. אפשרות נוספת: גלגולי הצלה נגד התקפות מוחיות.

**חוכמה:** גלגולי הצלה נגד לחשים.

**זריזות:** דרוג שריון, גלגולי פגיעה לירי קליעים. **אפשרות נוספת:** יוזמת לחימה זוגית המשתמשת בטור התגובה שבטבלה גי'. אפשרות נוספת: גלגולי הצלה נגד בדידים.

**כושר:** נקודות פגיעה (לגלגול קוביה). אפשרות נוספת: גלגולי הצלה נגד רעל.

**כריזמה:** תגובה לאחרים, מספר מירבי של מלווים, מורל של מלווים.

**4. קבע דרגת הדמות וסך נקודות הניסיון שלה**

שהי"מ מחליט מהי הדרגה בה מתחילה הדמות, אפשר שעל ידי גלגול קוביה אקראי. אם כל השחקנים מתחילים עם דמויות בדרגה גבוהה, על שהי"מ לקבוע דרגת יסוד ולאפשר לכל דמות להתחיל ב-1-4 (4P1) דרגות גבוה יותר מדרגת היסוד. למשל, אם דרגת היסוד היא 20, כל הדמויות מתחילות בדרגות 21-24.

אם דמות שחקן אחת או יותר כבר בדרגה גבוהה, על הדמויות החדשות להתחיל בדרגה הנמוכה לפחות בשתי דרגות מזו של דמות השחקן בעלת הדרגה הנמוכה ביותר. זכרו, כי דמויי אדם זוכים בבונוסים מיוחדים על ניסיון בהיקף מסויים.

**טבלה ג': השפעות הכריזמה**

מידת הכריזמה	שינוי התגובה*	מס' מירבי	מלווים מוראל
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	לא כלום	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

\* התוצאה של טור השינוי בתגובה משמשת נכ לשינוי הזריזות, אם משתמשים באפשרות שי יוזמת קרב זוגי.

רמות-דרגה, ולא לבנות אותן במשך שעות משחק רבות. אם שהי"מ מאפשר לשחקנים בלתי מנוסים לעשות זאת, עליו להישמר מפני הידרדרות המשחק לסדרת תרגילי קרב, שיש בהם אך מעט משחק תפקידים ויותר מדי בדיקת כללים.

מתפקידו של שהי"מ להנחות שחקנים חסרי ניסיון, במיוחד אם מאפשרים יצירת דמויות רמות-דרגה. על שהי"מ לעזור לשחקנים לפתח מיומנויות לפתרון בעיותיהם. יש לעודד משא ומתן, תכנון, טקטיקות מחוכמות ומשחק תפקידים ולהעדיף אותם על קרבות רבים מדי. אם שחקניך רוצים להתנסות במשחק רם-דרג עליך להשתמש בשיטה הבאה ליצירת דמות רמת-דרגה, אשר יכולה להשתלב בנקל במערכה שלך. רבים מהשלבים מצריכים שיקול דעת מצידך, ומשום כך יש לשנן את כל התהליך לפני שמתחילים בו.

**1. בחר סוג**

תחילה על השחקן לבחור את גזע הדמות ואת מקצועה. שהי"מ עשוי שלא להתיר חלק מהסוגים, בהתאם לצרכי ההרפתקה המערכה, או מסיבות אחרות. כמו כן, יש לבחור עתה את שם הדמות ואת נטייתה – את הנטייה עשויה להכתיב בחירת הסוג. יש לרשום את הנתונים הללו ואת הבאים אחריהם על דף נייר.

**2. קבע מידות התכונות**

שהי"מ עשוי לדרוש גלגולים אקראיים, אך שיטה שרירותית זו עשויה להתנגש עם סוג הדמות שנבחר. יש להתיר גלגול חוזר במידת הצורך, כדי למנוע סתירות.

כמו כן, יכול שהי"מ להעניק לשחקן מספר כולל של נקודות ולאפשר לו בחירה של מידות התכונה השונות, שתהלומנה את הדמות הנוצרת. 60-90 נקודות הוא טווח טוב. שהי"מ יכול גם לקבוע את מספר הנקודות המירבי או המזערי באחד מהתחומים או בכמה מהם.

**טבלה ב': השפעות התבונה**

מידות התכונה	השפעה:
3	מתקשה בדיבור, אינו יכול לקרוא או לכתוב בשפה מדוברת.
4-5	אינו יכול לכתוב מלים פשוטות בשפה מדוברת.
6-8	יכול לכתוב מלים פשוטות בשפה המדוברת.
9-12	שימוש רגיל בשפה, יכול לקרוא ולכתוב בשפה מדוברת ובשפת הנטייה.
13-15	כמו 9-12, +1 שפה נוספת
16-17	כמו 9-12, +2 שפות נוספות
18	כמו 9-12, +3 שפות נוספות

**דמויות**

פרק זה מכיל קווים מנחים ליצירת דמויות בדרגות גבוהות על מנת לחסוך את המשימה הממושכת והמייגעת של בניית דמות מדרגתה הראשונה. על שהי"מ להעניק אפשרות זו לשחקנים מנוסים בלבד.

**מידות תכונה וגלגולי הצלה**

על פי הכללים הרגילים, מידת התכונה היחידה, שיכולה להשפיע על גלגול הצלה, היא החוכמה. (משפיעה על גלגולי הצלה נגד לחשים). בכל זאת, יש לשהי"מ אפשרות ליישם בונוסים ועונשין של מידות תכונה גם לגלגולי הצלה אחרים, כמצויין להלן.

**כוח:** משנה גלגול הצלה נגד שיתוק והפיכה לאבן.

**תבונה:** משנה גלגול הצלה נגד התקפות מוחיות (הקסמה, בבלוב, שליטה, פחד, רפיון שכלי, שינה).

**חוכמה:** משנה גלגול הצלה נגד לחשים ומטות.

**זריזות:** משנה גלגול הצלה נגד בדידים ונשיפת דרקון.

**כושר:** משנה גלגול הצלה נגד רעל (אולם לא נגד קרן מוות).

**כריזמה:** אין שינו לגלגולי הצלה.

**יצירת דמויות בדרגה גבוהה**

דמות בדרגה 25 ומעלה היא תוצאה של מאות שעות משחק. שחקן עם דמות שכזו כבר רכש את הניסיון הנדרש להתמודדות טובה עם הלחשים הרבים, האפשרויות הרבות והפרטים המורכבים האחרים, שבחייה המקצועיים של הדמות. קשה להשתלט על המיומנויות הנדרשות לשילוב שיטה טובה של משחק תפקידים ושליטה במידע הטכני, ושחקנים בלתי מנוסים עשויים להתקשות במשחק עם דמויות בדרגה גבוהה.

אם שהי"מ מסוגל לנהל משחקים מתוכננים היטב ומפורטים של דמויות בדרגה גבוהה, ניתן לאפשר לשחקנים ליצור מדי פעם דמויות

**טבלה א': בונוסים ועונשין למידת התכונה**

מידות התכונה	התאמה
3	3 עונשין
4-5	2- עונשין
6-8	1- עונשין
9-12	ללא שינוי
13-15	+1 בונוס
16-17	+2 בונוס
18	+3 בונוס

**מחירי חפצים קסומים**

שריון	10,000 עד 150,000 פ"ז
שונות	5,000 עד 750,000 פ"ז
כלי נשק שונים	5,000 עד 250,000 פ"ז
קליע	1,000 עד 5,000 פ"ז
משגר קליעים	10,000 עד 250,000 פ"ז
שיקוי	1,000 עד 10,000 פ"ז
טבעת	10,000 עד 250,000 פ"ז
קנה	25,000 עד 500,000 פ"ז
מגילה	5,000 עד 75,000 פ"ז
מגן	5,000 עד 100,000 פ"ז
מטה	15,000 עד 300,000 פ"ז
חרב	5,000 עד 500,000 פ"ז
בדיד	5,000 עד 150,000 פ"ז

**מבחר:** כל שחקן רשאי ליטול מספר הנקבע ע"י שה"מ שיקויים, מגילות, שרביטים (או מטות או בדידים), טבעות שונות, שריון ומגן ונשק – הכוחות (הפלוסים) נקבעים, היכן שניתן, על ידי גלגול קסם 100 ושימוש בטבלאות המתאימות בעמודים 46 ו-47 בהערכה למומחה של מבוכים ודרקונים, ספר שה"מ. שיטת המבחר מעניקה לכל הדמויות נקודת זינוק פחות או יותר שווה.

בממוצע, יש לכל דמות מספר חפצים קסומים השווה למחצית דרגת הניסיון שלה, כולל חפץ קבוע אחד לכל ארבע דרגות ניסיון. אף שזה נראה נדיב למדי, יש לזכור, כי ללוחם רם-דרגה (למשל) יש בדרי"כ מערכת של שריון קסום, מגן קסום, כלי נשק קסום קבוע אחד או שניים וכמה זמניים (בדרך כלל, קליעים) – ועוד כמה שיקויים, מגילה מועילה אחת או שתיים (בדרך כלל, הגנה), טבעת, ואולי כמה חפצים קסומים שונים אחרים. פירוטיהם של חיי הרפתקאות ממושכים הם, אכן, רבים!

סביר כי שה"מ ירצה, להוציא, מטעמי איוון במשחק, מספר פריטים כגון כל חפץ שיש בו משאלות משתי שיטות הבחירה.

סוגי החפצים הקסומים ודרכי תיפקודם חייבים להיות ידועים לשחקן. יש לצאת מתוך הנחה שכל חפץ מקולל או מזיק התגלה וטוהר או נזק בהתאם. מספר המטענים הנותר (היכן שמתאים) יכול להינתן בערך, אולם מומלץ, כי שה"מ יאמר לשחקן כמה מטענים נותרו בטווח של 10% +/-, כדי ליצור אי וודאות. למשל, שחקן יכול לחשוב שלשרביט יש עוד 50 מטענים, אך אל לו להיות בטוח במספר המדויק.

כשיש ספק באשר לכמות הקסם הקיימת, כדאי להיות קמצן. אם לדמויות יש מעט מדי קסם, תמיד יכול שה"מ להוסיף עוד במהלך ההרפתקה. לקחת פריטים שכבר משחקים בהם קשה הרבה יותר.

צורך לשלם סכום כסף מסויים למגורים. שה"מ עשוי להוסיף כל מגבלה וחובות יוצאי דופן, אולם עליו לדווח על כך לשחקן. לחילופין, עשויה דמות לקבל מזומנים (כמו 20,000 פ"ז או 1,000 פ"ז לדרגה) לרכישת ציוד בלתי-קסום. שה"מ רשאי לקבוע את מחירי הציוד בהתאם לצורכי המערכה, על ידי קביעה שחלק מהפריטים הוא שגור, ומשום כך זול, ופריטים אחרים נדירים ויקרים.

**8. קבע ציוד קסום**

ברשות כל דמות בדרגת התואר או דרגה גבוהה יותר צריכים להיות כמה חפצים קסומים. מספרם המדויק תלוי בסגנון משחקך ובהעדפותיך האישיות. להלן שתי שיטות לקביעת מספר חפצים קסומים, הנמצאים ברשותה של דמות רמת-דרגה חדשה. אחת משתי השיטות הללו צריכה להתאים לרוב המערכות.

**קנייה:** כל הדמויות מקבלות להתחלה מספר פ"ז לכל נקודת ניסיון. את הכסף הזה יש להוציא על חפצים קסומים בלבד. עליך לתת לשחקנים רשימה של פריטים קסומים שבנמצא. השחקן רשאי להוציא את המשאבים שברשותו על כל מספר ועל כל סוג של פריט קסום.

שיטת קנייה זו היא השגורה ביותר. שחקן עשוי לבחור לרכוש פריט רב עוצמה ביותר (מטה כשפים, למשל), לשלם עבורו מחיר מופקע, וכתוצאה מכך ליטול בסך הכל פחות פריטים. שיטת הקניה מאפשרת מרחב תמרון טוב בפיתוח הדמות.

שה"מ יכול להשתמש ברשימת המחירים של הפריטים הקסומים לצורך קביעת מחירו של כל פריט, או בקו המנחה הבא לקביעת המחיר:

- קבע את סוג הפריט והתחל במחיר הבסיסי.
- על כל "פלוס" יש להוסיף את המחיר הבסיסי לסך הנוכחי.
- על כל יכולת דמוית-לחש קבע, מה היתה צריכה להיות עצמת הלחש המקבילה, והוסף את הערך הבסיסי לכל עוצמה.
- אם היכולת היא בלתי רגילה (כמו, משאלה), הוסף 100,000 פ"ז לערכו.
- על כל מטען יש להוסיף עשירית מהמחיר הבסיסי.

**5. מצא סך המזומנים הנוכחי**

הקצב לכל דמות חדשה סכום מזומנים, השווה ל-1% מנקודות הניסיון שלה, בפיסות זהב. אין משתמשים בממון זה לרכישת פריטים. זהו סכום הממון הנותר לדמות מציידת היטב.

ניתן להתאים את האחוז למערכה שלך, אולם על הסכום להיות יחסי למספר נקודות הניסיון. אם אתה שומר את דמויותיך עניות (על-ידי מיסים, גנבים וכו'), יכולה הכמות להגיע עד לכדי עשירית האחוז.

**6. מציאת מספר נקודות הפגיעה**

תחילה יש למצוא את נקודות הפגיעה שזכו בהן עד לדרגת התואר (דרגה 8 לווטונים, דרגה 9 לכל שאר הדמויות). כל דמות אדם, גמד או אלף מקבלת תשעה גלגולים; זוטון מקבל שמונה.

דמויות רמות דרגה, ששרדו זמן רב, מקבלות נקודות פגיעה רבות מהממוצע. שה"מ יכול להביע זאת בכך שיתייחס לכל גלגול 1 כאל 2. אם רוצים, ניתן להרחיב זאת על ידי התייחסות ל-2 כאל 3.

שיטה אחרת היא חישוב ממוצע נקודות הפגיעה לקוביה (2.5 ל-4ק, 3.5 ל-6ק ו-4.5 ל-8ק) והכפלת התוצאה במספר קוביות הפגיעה.

לאחר מציאת סך נקודות הפגיעה מגלגולי הקובייה, יש לשנותו בהתאם לבונוסים או לעונשין של הכושר. יש לציין, כי ההתאמה הסופית נעשית אחת לכל קוביית פגיעה.

לבסוף, יש להוסיף את הבונוסים של נקודות הפגיעה, בהן מוזכה כל דרגה מעל לדרגת התואר. (בונוסים אלה אינם משתנים על ידי הכושר).

כהן או דרואיד: 9ק (9-54 נק"פ), +1 לכל דרגה לאחר מכן. ממוצע לקוביה: 3.5

לוחם (פלדין, אביז, או נוקם): 8ק (9-72 נק"פ), +2 לכל דרגה לאחר מכן. ממוצע לקוביה: 4.5

גנב: 9ק (9-36 נק"פ), +2 לכל דרגה לאחר מכן. ממוצע לקוביה: 2.5

**7. בחר ציוד רגיל**

יש לתת לכל דמות רמת-דרגה כל פריט בלתי-קסום רצוי, במידת ההגיון. דמות רבת עוצמה רוכשת הרבה במהלך קריירה ארוכה ומוצלחת. בסופו של דבר יצטרך השחקן לערוך רשימה שלמה של כל הפריטים הללו, אך בשלב זה די ברשימה חלקית. יש לציין, כי מצרכים רבים נשמרים באחסון ואינם נישאים על ידי הדמות. ייתכן שה"מ ירצה להגביל פריטים גדולים או בלתי רגילים מסויימים (כלי שיט, טירות וכד'), אולם הללו מהווים רכוש שגור למדי בקרב דמויות רמות-דרגה. בכל זאת, יהיה

השתמש בשיטת הקרב-רב, מכונת המלחמה, בערכה למומחה לצורך חישוב דרוג החיילים ורמת הלאימה של הכוח. אם מתחולל קרב-רב, השתמש במכונת המלחמה או בחוברת BATTLESYSTEM, לפתירת העיניין.

**12. בסס רקע הדמות ואישיותה**

ייתכן שהדמות תרצה ליצור את הפרטים הבאים של רקע הדמות:

- מקום וזמן הלידה
- מעמדם החברתי והכספי של ההורים
- אימון מוקדם וחשיפה תרבותית
- מועדן, מיקומן ותוצאותיהן של הרפתקאות ראויות לציון
- עיסומותים, הצלחות וכדי אחרונים

על השחקן לחשוב כיצד לבסס ולפתח את אישיות הדמות, כולל גורמים, כגון:

- נתונים פיזיים
- גישות רוחניות
- אהבות ושנאות
- מוזריות אישיות
- סגנון חיים
- בני לווייה מועדפים
- כלי נשק ושיטות לחימה מועדפים
- שאיפות, תקוות, מטרות ותוכניות לעתיד

**פרישת דמויות**

בשל סיבות שונות עשוי שחקן או שה"מ להחליט, שעל דמות לפרוש. ייתכן, כי השחקן ייבד עניין בדמות. שה"מ עשוי אז להפוך אותה לדב"ש ולהניח לה להופיע מאוחר יותר בהרפתקה. הדמות יכולה עדיין לעלות בדרגה, אולם בקצב איטי יותר. דמויות, הפורשות בשיא התפתחותן, הן אידיאליות לשחקנים חדשים, שרוצים לשחק דמויות מבוססות.

שה"מ עשוי להחליט שדמות אינה מתאימה יותר למערכה מסוימת מחמת עודף כסף, חפצים או עצמה, משחק עלוב או כל סיבה אחרת. לפני הוצאת הדמות צריך שה"מ לדון על הבעיה עם השחקן ולנסות למצוא אפשרויות אחרות. זכור, כי דמות המשוחקת היטב, אך חזקה מדי, עשויה להתאים למערכה של שליט-מבדך אחר.

בכל מקרה של פרישת דמות מהמשחק, יש לספק לדמויות האחרות הסבר הגיוני להיעלמותה. הרפתקן יכול להמשיך הלאה (ליבשת אחרת או לאיזור אחר), למות מסיבות טבעיות או מזקנה או להיעלם באורח מסתורי.

מדרגה גבוהה יותר. שה"מ עשוי לרצות להוסיף 10% סיכוי לכישלון, בכל פעם שהאלף ישתמש במגילה עם לחש מעצמה 6 ומעלה. את החוק הזה יש ליישם גם על קוסמים.

**11. הן פרטים מיוחדים אחרים**

שה"מ יכול לבחור להכין רקע מפורט לכל דמות חדשה. הדמות יכולה להיות מושפעת משליחות, מקללה, מהתחייבות או מכוח היצוני אחר. כמו כן, יש למסור לשחקן שמועות, תעלומות או רמזים שיש לגלות.

פרטים אחרים שניתן לפתח הם: מלווים, חיילים או דומיניון. אם הדמות היא שליט, על שה"מ לדעת, באופן כללי, את מקום טירת הדמות, ואת מידותיה, ואת מיקומם, אוכלוסייתה ומשאבי הדומיניון.

על בסיס פרטים אלה ניתן לחשב בנקל את הכנסות הנטו החודשיות של הדומיניון (משאבים, מסים והכנסה רגילה). יש להניח, שבדומיניון מבוסס שווה סך כל העושר הנוכחי שלושה חודשי הכנסה ללא שינוי. דרגת האמון של הדומיניון מתחילה ב-250 (ממוצע).

גם אם הדמות שולטת בדומיניונים פחותים מזה, יש לקבוע את נתונהם.

**מלווים:** דמות יכולה לזכות במלווים, אשר סך דרגותיהם שווה לזו של הדמות, כל עוד: (א) אין מלווה שדרגתו עולה על מחצית זו של הדמות; (ב) מלווים הם מאותו סוג דמות כשל דמות השחקן (כמו, לוחמים, שיהיו נושאי כלים לפלדין או לאביר); (ג) מספר מלווים והמוראל שלהם אינו עולה על זה שנקבע על ידי מידת הכריזמה של הדמות.

יש לספק למלווים את כל הציד השכיח, כולל רכוב. עלויות מציאתם ושכירתם שולמו כבר. את הציד הקסום צריכה דמות השחקן לרכוש כחלק מהקסם שבחרה בשלב מסי' 8.

**חיילים:** לרשות כל שליט יכול לעמוד צבא. לרשות דמויות אחרות יכולות לעמוד קבוצות של שכירי חרב, אולם רק בהיתר מיוחד של השליט המקומי. מספר החיילים מוגבל עד לארבע פעמים דרגת הדמות בקוביות פגיעה כלליות. לחיילים אלה יש נשק רגיל, הם אומנו (עם דמות השחקן) 13 שבועות או פחות, ולכל אחד מהם יש פחות מ-2 קוביות פגיעה, פרט לקצינים, להם יש עוד קוביית פגיעה.

עלות שכירתם, ציודם ואימונם הבסיסי של חיילים אלה נחשבת כמשולמת. חיילים וקצינים בדרגות גבוהות יותר, ציוד, אימון, רכובים, כוח ירי קליעים, יכולת תעופה, קסם וכדי טובים יותר עולים בכסף נוסף. עלויות רגילות (כמו, הוצאות חודשיות לאחזקה) מתחילות לחול על הדמות ברגע שהיא מתחילה לשחק.

**9. חשב דרוג שריון, גלגולי הצלה, גלגולי פגיעה ודרוג היאבקות.**

יש לזכור, כי דרוג השריון (דרג"ש) של הדמות הוא סך סוג השריון שהוא לובש, ועוד אביוזרי הגנה קסומים (כמו, טבעות) והתאמת הזריות של הדמות. גלגולי הצלה ניתנים בתיאור סוג הדמות, וגלגולי הפגיעה נמצאים בטבלה הרגילה שבחוברת לשחקן.

את דירוג ההיאבקות (ד"ה) יש לחשב ולרשום עתה, כדי שקרב בלתי חמוש יתנהל במהירות וללא הפרעה. פרטים מלאים על שיטת הקרב הבלתי חמוש ניתנים בחוברת השחקן בערכה למומחה (עמ' 6-7). יש להשתמש בנוהלים הבאים למציאת ד"ה:

- א. יש לחלק את דרגת הדמות ל-2, עגל כלפי מעלה.
- ב. הוסף או חסר את השינויים למידות הכוח והזריות.
- ג. מצא את דרג"ש הדמות ללא קסם וללא תוספות זריות והוסף לסך הכללי. תוצאה סופית זו היא ד"ה של הדמות.

**10. שים לב לכישורים מיוחדים**

על השחקן לבדוק את כל תכונות סוג הדמות, כפי שהן ניתנות בערכות: למתחיל, למתקדם, למומחה ולאשף. גירוש אל-מתים ולחשים של כהן, שיטות לחימה מיוחדות של לוחם, לחשי קוסם, אחוזי גנב ותכונות מיוחדות של דמויי אדם, כל אלה צריכים להירשם על דפי הנתונים של השחקן.

יש לעבור על כל החפצים הקסומים שברשות הדמות ולוודא את השימוש הנכון בהם. יש לרשום הערות על השפעתם בדף הנתונים של הדמות, כדי להימנע מאוחר יותר מעיכוב בשל חיפוש. כמו כן, יש לעיין בכל הלחשים.

באשר לקוסמים, יש להחליט, אלו לחשים יודעת הדמות, ולרשום אותם בספר הלחשים של הדמות. בספרו של קוסם צריך להיות לחש אחד, לפחות, יותר (בכל עצמת לחש) ממספר הלחשים שהוא יכול להטיל ביום. למשל, קוסם בדרגה 26 יכול לזכור בעל-פה ארבעה לחשים מעצמה 8, ולכן צריך שיהיו בספרו חמישה לחשים, לפחות, מעצמה 8. יש לזכור, כי הלחש הראשון הנמצא ברשותם של קוסם הוא קריאת קסם.

דמויות אלף יכולות לזכות בלחשים נוספים לספר הלחשים שלהם גם אחרי שעלו לעצמה 10. לצורך הכנת ספר לחשים של אלף יש למצוא את דרגתו המקבילה של האלף (על ידי השוואת נקודות הניסיון של האלף לאלו של קוסם) והענקת מספר לחשים זהה לזה של קוסם, אולם רק לחשים עד עצמה 5 (המירב שהאלף יכול לשנן). בנוסף לכך, יכולים להיות ברשותה של דמות אלף מגילות של לחשים

## ביטול קסם

לחש זה הוא רב עוצמה ביותר, כאשר עושה בו שימוש מטיל רם-דרגה. להלן כמה קווים מנחים לשימוש בו.

בעת הטלת הביטול יש לשקול את השפעתו על כל לחש באיזורו. כלומר, לחש, שנוצר על ידי דמות שדרגתה שווה לזו של מטיל הביטול או קטנה ממנה, נהרס מיד. לחש, שנוצר על ידי מטיל בעל דרגה גבוהה יותר, עשוי שלא להיהרס, אולם הסיכוי שהביטול ייכשל הוא 5% בלבד לכל הבדל שבדרגות המטילים.

יש לציין, כי מתייחסים ללחשי ביטול קסם, הנוצרים מטבעת איחסון לחשים, כאילו היה המטיל בדרגה 5 (אם זהו לחש של קוסם) או בדרגה 8 (אם הלחש הוא של כוהן).

מטה ביטול לחשים יוצר את השפעתו כאילו המטיל הוא בדרגה 15. יש בו כוח נוסף, המסוגל להרוס חפצים קסומים זמניים ואפילו להפסיק זמנית את פעולתם של חפצים קסומים קבועים, אם הוא נוגע בחפץ.

שה"מ עשוי להחליט להוסיף השפעה זו לשימוש בלחש. המטיל יכול להטיל אז את בטול הקסם בצורה מרוכזת, באופן שהוא נותר על קצות אצבעותיו של המטיל, עד שהלה נוגע בחפץ. צורה זו נקראת מגע בטול, ומתייחסים אליה כלחש הופכי, אף שהשפעתו אינה הפוכה. קוסם חייב לשנן את הלחש בצורה מסויימת זו, על מנת שיוכל להשתמש בו. כוהן יכול לשנות (להפוך) את הטלתו של ביטול קסם, שכבר נלמד בע"פ.

נגיעה בחפץ או ביצור כלשהו משחררת את פעולתו. אי אפשר לדכא את מגע הביטול. את התופעה עצמה ניתן ל**בטל**, אם איננה משתחררת מיד. תוצא הלחש נעלם מקצות האצבעות תוך תור אחד, אם אין משתמשים בו בפרק זמן זה. **מגע הביטול** נעלם אף אם המטיל מנסה להטיל לחש נוסף (שני הלחשים מבטלים זה את זה).

מגע הביטול יכול להשפיע על חפץ קסום אחד. אם נוגעים בשני חפצים או יותר בבת אחת, החפץ המושפע נקבע בצורה אקראית.

מגע הביטול נתון לאותו סיכוי של כשלון כשל צורת הלחש הרגילה (5% לכל הבדל בדרגה על חפצים שנוצרו על ידי מטילים בעלי דרגה גבוהה יותר).

## השפעות על חפצים

**מגע ביטול** יכול להרוס כל חפץ קסום זמני או להפסיק זמנית את פעולתו של כל חפץ קסום קבוע. חפץ קסום עשוי לגלות התנגדות להשפעת הביטול, השווה לעצמת הקסם הטבועה בו, כפי שמוגדר להלן.

חפץ קסום השמור במיכל (כלי קיבול/איחסון) בלתי-קסום יכול להיות מושפע, אם נוגעים במיכל, אבל המיכל מכפיל

את דרגת החפץ הקסום. כמה מיכלים בלתי-קסומים מכפילים, כל אחד מהם, את דרגת החפץ הקסום. בכל מקרה אי אפשר יהיה להעביר מגע בטול למרחק העולה על 1.5 מ' מבעד לכמה מיכלים כאלה. למשל, בדרך כלל, מוצאים שיקוי בבקבוקון. אם נוגעים בנוזל השיקוי, נעשה שימוש בערך הרשום של דרגה 6, אולם אם נוגעים בבקבוקון, מתייחסים אליו כקסם בדרגה 12. אם הבקבוקון נמצא בתרמיל ונוגעים בתרמיל, מתייחסים לקסם כאילו היה בדרגה 24.

אם מיכל בלתי-קסום מכיל שני חפצים קסומים או יותר, יהיה רק חפץ אחד מושפע **ממגע הביטול**, המופעל על המיכל. הפריט המושפע נקבע אקראית.

אם מיכל קסום הוא זה הנתון להשפעת **מגע ביטול**, הרי שהוא זה המושפע ממנו, וכל החפצים שבתוכו אינם מושפעים.

## הערות לגבי חפצים מסויימים

**שיקוי:** יש להתייחס אליו כאל קסם בדרגה 6. אם מגע בטול מצליח, הקסם נהרס ונותר אחריו נוזל בעל טעם, צבעוני ובלתי-קסום.

**מגילה:** למגילה ניתנת דרגה השווה לזו של דרגת מטיל-הלחש הנמוכה ביותר בה ניתן להטיל את הלחש בעוצמה הגבוהה ביותר במגילה. הצלחה פירושה הרס כל הלחשים במגילה, אולם לא הרס הקלף עצמו. כישלון פירושו, שלא חל שום שינוי. אי אפשר למחוק כך לחשים בודדים: הלחשים נשארים כולם או נעלמים כולם.

**בדיד או מטה:** אל חפצים טעונים אלה מתייחסים כאל קסם בדרגה 12. אם מגע בטול מצליח, הוא יכול להשפיע באחד משני האופנים הבאים, לפי בחירת שה"מ:

**אפשרות אחת:** מגע הבטול מרוקן מספר מטענים, השווה לדרגת המטיל. אם מספר המטענים מגיע לאפס, הקסם נעלם ומותר אחריו חפץ בלתי-קסום.

**אפשרות שניה:** החפץ הופך לבלתי-קסום לנצח, בלי להתחשב במטענים.

**חפצים שונים:** אל חפצי קסם שונים מתייחסים כאל קסם בדרגה 36, אלא אם כן ידועה דרגתו של יוצרם, ואז יש להתייחס אליהם כלבעלי אותה הדרגה. אם יש לפריט מספר מטענים, השתמשו בתהליך המתייחס לבדידים ולמטות שלעיל. אם אין בו מטענים, הרי שהוא פריט קבוע (ראה להלן). אם הפריט נהרס בשימוש האחד והיחיד בו (כמו, ביצת פלא), הוא נחשב לבעל מטען אחד.

**חפץ קבוע:** קבוצה זו כוללת קנים, טבעות, שריון, מגינים וכלי נשק. אל פריטים קבועים אלה מתייחסים כאל קסמים בדרגה 18

(המינימום הנדרש להטלת לחש צמיתות), אלא אם כן תיאור החפץ מציין אחרת. בנוסף לכך, זוכים בדרגה נוספת על כל פלוס (+) ועל כל כוח נוסף. אם מגע בטול מצליח, הפריט הופך לבלתי-קסום למשך 10-1 סיבובים. כוחותיו של הפריט שבים לאחר מכן.

## הכנסות ונק"ו של דומיניון

דמויות שחקן שליטות עשויות לזכות בנקיין באמצעות השליטה. על ידי גביית הכנסות משאבים ומס מנתיניהם האיכרים (כמתואר בחוברת למומחה של שה"מ בעמ' 4-5). שחקן יכול להשתמש בדמות אחת להרפתקה, בעוד דמויות אחרות זוכות בנקיין על-ידי שליטה בדומיניונים שלהן.

עצב נוהל זה כנדרש, כדי לשמור על משחק מאוון. אל לדמות השחקן לזכות במספר רב ביותר של נקודות ניסיון על ידי הימנעות מהרפתקאות! דמות השחקן אמורה לזכות בדרגת ניסיון אחת בלבד על 12-18 חודשי שליטה (בלי לספור נקודות ניסיון מהרפתקאות).

ד"שים שהן שליטות-על אינן זוכות בנקודות ניסיון בשל תשלומים המתקבלים משליטיהם נחותי הדרג (מס מלח). תשלומים אלה נעשים בדמות חיילים או סחורה, אך הם יכולים להיות גם מזומנים. בהכנסה זו כבר זוכו השליטים המקומיים (למטרת נקודות ניסיון) ואי אפשר להחשיבה כנקודות ניסיון לשליט אחר.

יש לציין, כי מספר נקודות הניסיון בהן זוכות דב"ש הוא תמיד מחצית ממספר הנקודות הניתן לד"ש, בין אם מהרפתקאות, ובין אם משליטה או מפעילויות אחרות. כך יכול הדב"ש לעלות בדרגה (ובעצמה) כחלוף הזמן, אולם לא בקצב של הד"ש.

יהיו שה"מ שיתנגדו לכך שד"ש יקבל ניסיון על ישיבה פסיבית בדומיניון. שה"מ יכול להגדיל את הסיכוי למרד ב-10% על כל שנה שהד"ש נשאר בדומיניון שלו (או 5% על כל חודש). לחילופין, יכול שה"מ להכפיל את הסיכוי לאירועים בלתי טבעיים בכל חודש משחק. יש לוודא שהשחקנים יודעים על עונשין אלה מראש.

להלן הבהרות לדרכי קביעת הכנסות הדומיניון ונקודות הניסיון שלו במצבים מיוחדים:

**שליטים הרפתקנים:** הד"ש אינה זוכה במלוא נקודות הניסיון משלטונו בחודשים בהם הוא יוצא להרפתקה. מספר נקודות הניסיון, בהן הוא זוכה, הוא אחוז השווה לזמן שהוא מבלה בשליטה ובמנהל.

השתעשעו! אולם לטווח רחוק ההרפתקאות מספקות הרבה יותר ומעניינות הרבה יותר, אם קיימת מטרה אליה חותרים.

**שינוי מפלצות**

תיאורי המפלצות הניתנים במשחק המויד הם כלליים בלבד. ניתן לשנות פרטים ולהתאימם לצורכי המערכה שלך או להרפתקה מסוימת. שינויים בלתי צפויים מוסיפים דרגות נוספות של התרגשות ושל מסתורין. בכל זאת, השתמש בשינויים לעתים רחוקות בלבד, שכן אחת אובד גורם ההפתעה, והשחקנים ייעשו מתוסכלים, שכן הם לא יוכלו ללמוד למה לצפות וכיצד להגיב.

**גודל**

יש להתייחס לנקודות הפגיעה של סוג היצור, המופיעות כאן, כאל ממוצע. שתי הגרסאות – הגדולה והקטנה – אכן קיימות. כדי לשנות את גודל המפלצת, השתמש במשתנים הבאים:

- אם קטן יותר -1, -2 או -3
- אם גדול יותר +1, +2 או +3

משתנים אלה זהים למשתני התכונות של הדמויות. משתמים במשתני גודל אלה באופן הבא:

- נקודות פגיעה: הוסף את המשתנה לכל קוביית פגיעה.\*
- גלגולי פגיעה: הוסף את המשתנה לגלגול.
- נוק: הוסף את המשתנה לכל קוביית של נוק.\*
- הצלות: חסר את המשתנה מהגלגול.
- שריון: חסר את המשתנה מהדרגיש.

\*תמיד צריכה להיות נקודה אחת לפחות בכל קובייה.

כדי לחשב את ערכן של נקיי של המפלצות במידות השונות, יש לקחת את סך נקודות הפגיעה שלהם ולחלק ב-5. יש לעגל שברים. זהו מספר קוביית הפגיעה שיש להשתמש בה בעת חישוב ערך נקיי. למשל, לגורגון בגודל רגיל יהיו: דרגיש 2; קבייפ 8; תלייד 12; נוק 6; ניצל 8

לסוג הגדול ביותר של גורגון מצוי יהיו: דרגיש 1-; קבייפ 8+24\*; תלייד 9; נוק 6+6; ניצל 8+3; ערך נקיי: כשל 13 קוביות פגיעה ליצורים מסויימים, החיים בשבטים, יש מנהיגים מולדים שזוכים בתארם בלידתם.

מטרת המערכה שלך עשויה להיות "להביא שלום לעולם", או "למחוץ את האימפריה הזדונית אלפאתיה ולשחרר את המולדת תיאטיס", או כל מטרה אחרת גדולה ונאצלת. הדשיים עשויים להיות חלק קטן אך מכריע בפעולה להגשמת המטרה או להיות הכוח המרכזי בלחימה. אם מטרת המערכה תושג אי פעם, צריכה להיות תקופה של שקט יחסי, אולי אפילו תחרויות ופסטיבלים, לפני שתוצג מטרה חדשה למערכה.

מטרת המערכה יכולה לכלול כמה מטרות ביניים אסטרטגיות ארוכות טווח. כל אחת מהן תייצג שלב במטרה הכוללת, אך היא עדיין רחבה ביותר, ותושג רק לאחר הרפתקאות מרובות. מטרות אסטרטגיות יכולות להיות "לשחרר את היבשת שלנו משבטים זדוניים", או "לאחד את האומות כדי לעזור לנו להילחם ברשע".

כל מטרה אסטרטגית מורכבת ממטרות טקטיות רבות קצרות-טווח. מטרת איחוד האומות יכולה להיות מורכבת ממטרות טקטיות, כגון, "התיידדות עם יצורים טובים ביער האסור", "עזרה לאנשי ילארום הטובים באופן שתחייב אותם לסייע לנו בעתיד" וכו'. בנוסף למטרות המתייחסות להרפתקה יש לכל דמות מטרות אישיות, המשפיעות על מטרות אחרות. דיש עשוי לשאוף לעוצמה אישית רבה, לידדות או לאורף של חפצים קסומים.

אל לשהימ לכפות מטרות על השחקנים. עלך להציע מטרות אפשריות לשחקנים ולהוסיף שמץ של מסתורין לצפוי לבוא. הייה נכון לשנות מטרות כנדרש, שכן השחקנים יכולים להיות בלתי צפויים ויצירתיים להפתיע. כל סוגי המטרות משתנים לעתים תכופות, כאשר השחקנים מציעים את רעיונותיהם ואת העדפותיהם, והללו מעצבים את צורתה הכללית של המערכה. התוצאה הסופית היא תערובת ייחודית של כוונות שהימ ושל דמיון השחקנים, המהנה את הכל.

רישמו את המטרות. הדבר מסייע בארגון המחשבה, ביצירת משימות מוגדרות היטב ובפיתוח תוכנית למערכה שלך.

ביצירת מבוכים, היתקלויות במרחבים וגורמי משחק אחרים יש תמיד לקחת בחשבון את מטרות המערכה השונות. יש לתכנן למען מטרה מסויימת. אין זה אומר שכל אחד ואחד מהמשחקים חייב להיות שלב חשוב לעבר המטרה. חקירת מבוך פשוט הוא אירוע מהנה ביותר, שחרור מתסכול וחזרה מבורכת לשלבי המשחק הבסיסי. קביעת מטרות אינה אוסרת הרפתקנות קלילה. אם הומור אינו מיוצג כהלכה במשחק, אות הוא ששהימ והשחקנים לוקחים את המשחק ברצינות רבה מדי. התלוצצו, השתמשו בחידודי לשון ועצבו מצבים מגוחכים ושטותיים לגמרי.

**משאבים עשירים:** כל הקס בדומיניון, שנותן יותר מ-15,000 פיז הכנסה ממשאבים, זקוק לשליט מקומי משלו, שישלוט רק בחלק זה. אחרת ייגנבו חלק מהמשאבים על ידי שודדים, איכרים חמדנים, שליטים סמוכים או אנשים בודדים שחושקים בעושר (ק10 X 10%).

ההקס העשיר ושליט יכולים להיות חלק מדומיניון גדול יותר, הנשלט על ידי דיש; הדיש זוכה כ-20% מהכנסתו (כמצוין בעמ' 6 בחוברת לשהימ המומחה), אולם אינו זוכה בנקודות ניסיון עבורו.

**הגבלת מיומנות המשפחה:** כל משפחה זכאית לעבד משאב אחד בלבד.

**אחזקת המשאבים:** יש לעבוד עם כל המשאבים בשטח. אי אפשר להזניח בעלי חיים וירקות לטובת ניצול מוחלט של מחצבים; שיטת שליטה שכזו תגרום למרי. כל משאב צריך להיותמך על ידי 20% ממספר המשפחות בהקס, לפחות. משפחות איכרים רבות מעדיפות חקלאות על מכרות ויתנגדו בחריפות לעבודה בכפיה בתחום המכרות. אם אוכלוסיה חקלאית אנוסה לעבוד במכרה, הטל על בדיקת האמון הבא של הדומיניון עונשין בסך 1- על כל 10 משפחות, הגדול ב-50% מסך האוכלוסיה האנוסה.

**היתקלויות**

קטע זה מתאר כמה קווים מנחים ושיטות, שהתפתחו משך שנים של משחק, יעזרו לך לנהל משחק מוצלח יותר.

**מטרות**

נושא זה הוא החשוב ביותר במשחקי המויד שלך. מטרות מעניקות לשחקנים ולשהימ משהו אליו יש לחתור, והן מספקות תחושה של סיפוק והישגיות עם הגשמתן. ללא מטרות הופכות ההרפתקאות המרתקות ביותר לאימונים פשוטים בלבד. משחקי המויד הארוכים והמוצלחים ביותר הם אלה, שיש להם משימות מוגדרות. ללא מטרה גדולה יותר שוקעים השחקנים במהרה בשיעמום.

השאלה עליה צריך שהימ לענות לכולם היא: מדוע יוצאות הדמויות להרפתקאות? על שהימ להציע כמה מטרות ברמות שונות וכמה אפשרויות להגשמת כל מטרה. על ידי הצגת מטרות אפשריות, יכול שהימ לשלוט במערכה ובד בבד להשאיר חופש בחירה בידי השחקנים, היכן שהוא צריך להיות קיים. להלן כמה רמות של מטרות לשיקולך:

למטרת המערכה יש תכלית רחבת יריעה, הכוללת, בדרך כלל, את גורל האומה או גורל העולם כולו, והכורכת יחד את כל ההרפתקאות ואת כל ההתרחשויות שבמערכה. המטרה יוצרת את המאבקים העיקריים בעולם.



את הגדולים מבין אותם מנהיגים ניתן לחזק במשך כמה דורות, באופן שמידותיהם יגיעו עד למקסימום של 5-8 פעמים מן הגודל הרגיל. הדבר נדיר ביותר, אך איננו בלתי אפשרי. ניתן למצוא זאת בקרב גזעים שבטיים בעלי 3 קוביות פגיעה או פחות.

**מפלצות מיוחדות:** הסיכויים לגרש אל-מת, שמידותיו חריגות, על ידי כוהן, שווים לסיכויים לגרש אחד רגיל, או פחות או יותר כאלה בעוצמתו של האל-מת (בהתאמה לקוביות הפגיעה החדשות). הידרה ומספר מפלצות אחרות צריכות מספר קוביות פגיעה שלם (בהתאמה למספר הראשיים). במקרים כאלה יש לעגל את כל הפלוסים עד לקוביות הפגיעה השלמה הבאה.

**שינויי גיל**

התחשב במספר נקודת הפגיעה הממוצע לקובית פגיעה כגורם המשקף את גיל המפלצת. יצור שזה עתה נולד יהיה בעל נקודת פגיעה 1 לכל קובית פגיעה (המינימום) ועם הגיל יזכה בהדרגה בנקודות פגיעה נוספות. המקסימום (כ-5 נקודות לקוביה בממוצע) מושג בשיא חייו. יצור מפותח היטב, המגיע לגיל העמידה של בני גזעו. לאחר מכן מצטמצמות, בדרך כלל, נקודות הפגיעה ומגיעות עד לכפליים מהמינימום (של הילוד) של נקודות הפגיעה. גם הגודל משתנה עם הגיל. הוא מתחיל ב-25%-10% מגודלו של מבוגר, עולה ל-100% או יותר ומתכווץ ל-90% מגודל מבוגר בגיל זקנה.

כדוגמה לשינויים החלים בגודל ובגיל נביא ניאנדרטל (2 ק"פ, נוק לפי נשק +1); הוא נולד עם 2 נק"פ בלבד (ערך קב"פ של קב"פ 1), גדל ומתקשח עם הניסיון, הופך למנהיג יוצא מן הכלל (קב"פ 3+2, נק"פ 13, מתקיף ב-2, נוק לפי כלי נשק 3+, נק"פ ערך של 4 קב"פ). עם הגיל הוא מעדיף פרישה על הסתכנות במוות בעת קרב עם איש מערות צעיר יותר וחזק יותר, ולבסוף הוא הופך לזקן שבט נכבד חרף גודלו המצומצם (90% מ-2 קב"פ) וכוחו המצומצם (10 נק"פ, נוק לפי כלי נשק 1-, בערך בנק"פ של 2 קב"פ).

**מינים סביבתיים**

**מפלצות מסתגלות בקלות לסביבה שונה.** שחקנים יצפו לכך כי במים יהיו בעלי החיים הרגילים – דגים, כרישים, תמנונים וכו'. אולם עשוי להיות מופתע לגלות צורות חיים מימיות של צפורים, דרקונים, אנשים, אל-מתים וכד'. זנים אלה יהיו בגודלם של בני אדם היבשתיים, אולם יהיו בעלי מספר שינויים המתבקשים מהסתגלותם לסביבה החדשה.

כמו כן, ניתן למצוא יצורי מים מעל פני המים בדמות יצורים נושמי אוויר. אין זה מחוייב המציאות, שהם יוגבלו לגבי תנועה על פני הקרקע. שכן כל דבר בעל יכולת ניידות מלאה במים (באמצעות סנפירים ואמצעים אחרים), עשוי להיות בעל יכולת תעופה, אילו היה נושם אוויר.

שה"מ עשוי להחליט לאפשר ליצורים מיוחדים נושמי מים לנסות טריטוריות חדשות, רק אם תנאים יאפשרו להם להתקיים באופן נורמלי. ערפל כבד, גשם שוטף, שלג עמוק או תנאי מזג אוויר לחים אחרים עשויים לאפשר ליצורי מים להימצא משוטטים כמעט בכל מקום. כרישי שלג, אשר סנפיריהם חותרים בקרח, עשויים להיות מסוכנים ביותר לנוסעים בחודשי החורף. דגי מקפא ענקיים יכולים להימצא צפים באיזורי עננות נמוכה, קנוקנותיהם משתרכות בגשם וצולפות בעובריהם ובשבים.

זכור, כי בהסתגלות המפלצות לתנאים החדשים, אין שה"מ מוגבל במגבלות ההגיוניות של עולמנו הרגיל. אולם על שה"מ לנסות למצוא סיבות הגיוניות במסגרת עולם הפנטזיה לסיבות ולאופן בהם נוצרו מצבים אלה. אף שקל יותר לפזר דברים בלי לחשוש לסיבות או לתוצאות, תגלו כי "פנטזיה הגיונית" מספקת שעשוע רב הרבה יותר מכל הבחינות.

**מפלצות משוטטות**

הטבלאות הרגילות של המפלצות המשוטטות אינן מהוות אלא תרגיל קל לדמויות רמות הדרגה. זאת משום שיריבים ראויים לשמם אינם שכיחים ואינם צריכים להימצא משוטטים סתם כך, ללא מטרה.

במשחק בדרגות נמוכות יותר מסייעות המפלצות המשוטטות לשמירת העירנות. בדרגות הגבוהות יותר אינן משרתות מטרה זו עוד, אך בכל זאת יש להיתקל בהן למען השעשוע שבעניין. קבוצת דביבונים, המשוחקת היטב, יכולה לספק הפוגה קומית, גם אם לא שום דבר אחר. אפילו המונים של מפלצות נמוכות דרגה, בעלות אסטרטגיה ומלכודות מתוכננות היטב, יכול להוות אתגר לדמויות רמות-דרגה ולעכבן.

כדי לשקף את עוצמת הדמויות רמות-הדרג ניתן לשנות את שיטת המורל. אם תצוגה קסומה מהווה חידוש ליצורים בהם נתקלים, הם עשויים לסגת ולשקול מחדש את מצבם. אם חבר קשוח בקבוצת המפלצות מתחיל מיד בידיו של לוחם המשתמש באפשרות הריסוק, עשויים האחרים להחליט, שחייב להיות טרף קל יותר במקום אחר.

בכל מקרה בו היתקלות נראית קלה מדי, שקול לבטלה לחלוטין או לסכם אותה, כדי לחסוך בזמן (מבט מהיר, זעקת מפלצת ונקישות רגלים רצות...)

נסה להימנע מהפתרון הקל ביותר – הופעת מפלצות משוטטות רבות עוצמה בלבד. הדמויות תתחלנה לתהות היכן משוטטים היצורים הנחותים יותר!

השמועה על עוצמתה של קבוצה רמת-דרגה, בוודאי, תפשוט בכל מבוך, ביחד עם תיאור החברים בה, ורוב המפלצות החלשות יותר תצפינה בבני אנוש קטלניים אלו ותתחמקנה מהם. זה מסביר את מיעוט ההיתקלויות עם מפלצות נמוכות-דרגה, אך תהייה מפלצות, שהאזרה לא תגיע לאוזניהם, בהן ייתקלו לפעמים.

אם מפלצת חלשה משמשת כרמו למצב מסוכן אך בלתי ידוע עדיין, היא תשמש כמטרה מוגדרת, יש לשמור עליה. למשל, יצורים משוטטים עשויים להיות בני ברית מוקסמים של מכשף רב-עוצמה, הנמצא בסמוך. טריאנט, אשר בדרך כלל הוא ידידותי, עשוי לסרב לשוחח ולהתקיף, או ענק עשוי להיות פטפטן, שלא כדרכו. חריגויות בולטות עשויות להיות רמזים לשחקנים הנבונים.

**תגובות המפלצת**

כפי שצויין בערכה למתחיל של מו"ד, עשויות המפלצות להגיב בכל תגובה שהיא להופעתם של ד"שים, אלא אם כן מצויין תיאור המפלצת אחרת. אם שה"מ מתעלם מחוק זה, עלולות ההיתקלויות להידרדר למאבקים צפויים מראש, ללא כל הזדמנות למשא ומתן, לשיחה או למשחק תפקידים.

טבלת התגובות מודפסת שוב, לנוחיותך, בעמוד 9. בעת התקלות עם מפלצות, עליך לגלגל 6ק2 וליישם את התוצאות הנתונות. בשיטה זו, 2 או 12 בגלגול הראשון יתנו תוצאות מיידיות; כל שאר הגלגולים יעניקו לד"ש סיבוב אחד, לפחות, להשפיע על תגובות המפלצת. אין צורך ביותר מ-3 גלגולים.

פעולות הד"שים או דבריהם עשויים להשפיע על התגובות. שינוי פעולות הד"שים נעים בין 2- עונשין ל-2+ בונוס.

במשא ומתן יכולים להיות חילופי מידע, איומים, שוחד ואמצעי תקשורת אחרים. זכור, כי רשעים אינם חייבים לקיים את הבטחותיהם, אולם הצדיקים חייבים לעשות זאת תמיד. הנייטראלים פועלים באופן ישיר בצורה הטובה ביותר את עניינם.

פעולות הד"שים יכולות לעלות על תוצאות הטבלה, כמובן, וכל יצור מותקף שיוב מלחמה, ינוס או ינקוט בכל פעולה טבעית אחרת.

הלחשים הגבוהות ביותר אותן יכול להטיל כל מטיל בחבורה, חלק לשניים, ואחר כך חלק במספר חברי הקבוצה. עגל מעלה (למשל, אם בחבורה יש ארבעה חברים ואחד מהם יכול להטיל לחשים בעוצמות 1-8, התייחס לזה ככנוס עצמה אחד).

**קבע את דרגת האתגר:** ניתן ליישם שלב זה ביצירת ההיתקלות או במדידת השפעתה ההדדית. דרגת האתגר של ההיתקלות מתבטאת באחוזים. (חלקו את סך כל קוביות הפגיעה המתוקנת של המפלצת בדח"כ). הטבלה הבאה מציגת את טווחי דרגות האתגר השונות.

**אתגר ההתקלות**

דרגת האתגר	קב"פ
מסוכנת ביותר	מעל 110%
מסוכנת	91%-110%
גדולה	71%-90%
מהווה אתגר	51%-70%
קרוב הולם	31%-50%
הסחה	21%-30%
קטנה	11%-20%
קלה מדי	10%

**טבלת תגובת מפלצות**

תגובה	גלגול ראשון
תוקפות מיד	2
עוינת למדי, גלגל שוב*	3-5
9-12 לא בטוח, גלגל שוב*	
2-5 תוקפות	
6-8 עוזבות	
9-12 ידידותיות	
לא בטוח, גלגל שוב*	6-8
2-5 תוקפות	
6-8 נושאות ונותנות, גלגל שוב*	
2-5 תוקפות	
6-8 עוזבות	
9-12 ידידותיות	
9-12 ידידותיות	
ייתכן שידידותי, גלגל שוב*	9-11
2-5 לא בטוח, גלגל שוב*	
2-5 תוקפות	
6-8 עוזבות	
9-12 ידידותיות	
9-12 ידידותיות	
ידידותיות מיד	12

\* המתינו סיבוב אחד או יותר ושקלו את כלל הפעולות, את הכריזמה של הדובר (אם מתקיימת תקשור מילולית) ואת המצב בכללותו, לפני גלגול חוזר.

**איזון ההיתקלויות (כלל רשות)**

השיטה הבאה נועדה לקביעת ההשפעה ההדדית של ההיתקלות, במקרים בהם שה"מ אינו בטוח, שהאתגר הוגן. השוואה זו מעניקה הערכה מדוייקת למדי של ההשפעה ההדדית של ההיתקלות ועמדה בניסוי-משחק כלליים. קיימים מקרים יוצאי-דופן, אולם בדח"כ היא תתאים, אם נלקחות בחשבון ההנחיות הממוצעות.

שיטה זו מניחה:

שחבורת הד"ש מורכבת מסוגי דמות הולמים ומצודים היטב (כולל קסם). יש לבדוק את כישוריה המיוחדים של המפלצת ולוודא שלחבורה יש אמצעים להזיק ליצור או לחמוק מכישוריו. אם אין לחבורה אמצעים לכך, ההיתקלות תהיה קשה מדי עבורם.

שההיתקלות במפלצת נעשת בקפא"פ רגיל. קרב פנים אל פנים אם המפלצת אורבת במסתור, אם יש לה כלי נשק מיוחדים או מלכודות מיוחדות, על שה"מ להתייחס להיתקלות כאל בעלת דרגה אחת קשה יותר מזו שהחשובים הצביעו עליה.

שהמפלצות בהן נתקלים הן מאותו סוג. אם ההיתקלות היא עם קבוצת מפלצות מעורבת, יש לוודא ששכום קוביות הפגיעה הכלליות של המפלצות נמצא בטווח הרצוי. אם המפלצות רוכבות, יש להוסיף רק חצי מקב"פ לרכוב או לרוכב, לחלש שביניהם, כתוספת לקוביות הפגיעה המתואמת של הגדול מבין הרכובים או הרוכבים.

שדרגת החבורה הכללית (דח"כ) שווה לערך קובית הפגיעה המתוקן של המפלצת. דרגת החבורה אינה מתוקנת לקסם או לתכונות מיוחדות, הנחשבות כאילו חולקו בצורה שווה בין אנשי החבורה, ומשום כך מפוזרת יכולת השפעתם. אם שה"מ מאמין, כי תכונות מיוחדות תשחקנה תפקיד מרכזי בהיתקלות, יש להוסיף לדח"כ בנוסעים לעצמה, כמתואר להלן.

**הנוהל**

פעל ע"פ שלושת השלבים הבאים לקביעת ההשפעה ההדדית של ההיתקלות:

- קבע את הדח"כ (דרגת חבורה כללית) של חבורת הד"שים.
- קבע את פוטנציאל קובית הפגיעה של המפלצת היחידה, תוך שימוש בנוסעים לעצמה.
- קבע את סוג האתגר שעומדים מולו.

**נקודות ניסיון עבור  
מפלצות שהובסו**

בונוסים לתכונה מיוחדת לכל כוכבית	ערך נק"נ בסיס	קוביות פגיעה של מפלצת
1	5	מתחת ל-1
3	10	1
4	15	+1
5	20	2
10	25	+2
15	35	3
25	50	+3
50	75	4
75	125	+4
125	175	5
175	225	+5
225	275	6
300	350	+6
400	450	7
475	550	+7
550	650	8
625	775	+8
700	900	9
750	1000	+9 עד 10
800	1100	+10 עד 11
875	1250	+11 עד 12
950	1350	+12 עד 13
1000	1500	+13 עד 14
1050	1650	+14 עד 15
1100	1850	+15 עד 16
1150	2000	+16 עד 17
1350	2125	+17 עד 18
1550	2250	+18 עד 19
1800	2375	+19 עד 20
2000	2500	+20 עד 21

על כל קובית פגיעה מעל 21 הוסיפו 250 נקודות הן לערך הבסיסי והן לבונוסים. כל קובית פגיעה עם פלוס (+) נחשבת למספר הגדול יותר הבא אחריו. (לדוגמא: 22+3 נחשב ל-23 קב"פ)

**שינוי ערכי נק"נ**

ניתן לשנות את ערך הנק"נ של כל יצור, אם קשה יותר או קל יותר להביסו מכפי שמצביעות על כך תכונותיו. הבסת הקוסם בדרגה 36 תזכה, בדרך כלל, ב-35,000 נק"נ, אבל אם חבורה מפוררת (בעזרת דיסנרטציה) אותו במפתיע לפני שיכול היה להטיל ולו לחש אחד, היא תזכה במספר נק"נ קטן יותר – ככל הנראה ב-6250 נק"נ (חישוב ללא בונוסים). יש להתייחס להגנות מיוחדות יחסית לחבורת הדי"ש. למשל, גארגויל מקבל בונוס אחד על

המפלצות, אשר בה תיפגש החבורה ( על פי מתנת ההיתקלות), ניתן להעריך מראש את השפעות המפגש ההדדיות. אם שה"מ רואה, כי התוצאה עשויה להיות בלתי רצויה, ניתן לשנות את המספר המופיע או את נקודות הפגיעה שלהן.

ייתכנו כמה סיבות טובות לשינוי פרטים קיימים. אם השעה מאוחרת, יסייע הדבר בידי שה"מ להימנע ממעורבות בהיתקלות ממושכת. אם החבורה ניוזקה ביותר, עשוי שה"מ לרצות ולמנוע את מותן של דמויות. אם החבורה היתה בישת בזל במיוחד במציאת אוצרות, ייתכן ששה"מ ירצה להוסיף עוד על ידי העלאת הסכנה בהתאם.

**ערכי נקודות ניסיון מעודכנים  
טבלת ערך נק"נ מעודכנת**

כדי שתגמולי הניסיון ישקפו בדיוק רב יותר את קושי ההיתקלות, תוקנה טבלת נקודות הניסיון. סעיפיה-1 עד +6 קב"פ נשארו פרטי קב"פ זהים לאלו שבטבלה הקודמת (ערכת מויד למתקדם, עמ' 26), אולם מ-7 עד ל-20 פורטו קוביות הפגיעה יותר. שה"מ עשוי לרצות לחשב מחדש את הנק"נ של היצורים על פי החוקים הקודמים, אולם ההבדלים הם מזעריים ונק"נ על הבסת יצורים הן, בדרך כלל, 20% או פחות מסך הנק"נ בהן זוכות הדמויות.

לצד נקוביות הפגיעה של מפלצת יש כוכבית אחת לסימון בונוסים לניסיון על כל אחת מתכונותיה המיוחדות. כללית, תכונה מיוחדת היא יכולת שבה ניתן להשתמש בקב"פ, אשר איננו אחד ממאפייני מיומנויות הקיום הבסיסיות. למשל, יצור מעופף אינו מקבל כוכבית על תמרון טוב, אף שהוא יכול לזכות בעטוי ביכולת לעוט על טרפו.

כל יצור המסוגל להטיל לחשים זוכה בכוכבית בונוס אחת לתכונה על כל שתי עוצמות לחשים, אותן ניתן לשנן (עצמה אי זוגית נחשבת כעצמה הזוגית הבאה – קוסם עם עוצמת לחשים 1, 2 ו-3 מקבל שתי כוכביות). משתמשים בדרגת הניסיון של מטיל לחשים במקום בקובית הפגיעה שלו לצורך חישוב.

אם יש ליצור חפצים קסומים בעלי יכולתהתקפה, הוסף כוכבית בונוס אחת לתכונה על כל יכולת לחימה של חפץ שכזה. השפעות הגנה וכד' אינן מוסיפות כוכביות, אלא אם כן יש להן השפעה אמיתית כלשהי על ההיתקלות. כל יצור בעל כוחות דמויי-לחש זוכה בכוכבית בונוס אחת ליכולת על כל כוח מסוג התקפי. שוב, כוחות הגנה וכד' של כוחות דמויי-לחש אינם מוסיפים בונוסים לניסיון, אף שכמה הגנות יוצאות דופן עשויות לעשות זאת.

**סכנה גזולה:** היתקלות זו היא קטלנית. אם הדשיים לא ייסוגו (או ינוסו), יש להניח כי הם אולי אף יובסו או ימותו. משתמשים בסוג היתקלות זה במצב שאין אפשרות לנצח, כשה"מ רוצה שהשחקנים יבינו כי אין להם סיכוי להביס את המפלצות בקרב.

**מסוכנת:** המפלצות שוות לחבורה ויש סיכוי שווה שאחד מהצדדים ינצח. היתקלות זו עשויה לדרוש רבים ממשאבי החבורה, ומספר חברים עלולים למות. לפעמים משתמשים בהיתקלויות מסוכנות לסיום מפואר של שליחת כלשהי.

**גזולה:** בדרך כלל, משתמשים בהיתקלות זו כקרב עיקרי או כשיאה של הרפתקה. אם היו בהרפתקה מעט קרבות, ייתכן שתצרו לכלול אחת או שניים התקלויות מסוג זה.

**מהווה אתגר:** היתקלות זו תהווה אתגר לכוחה של החבורה, אולם הסיכויים לטובתה, אם תנהל את הקרב כהלכה. אם ההרפתקה קצרה, ניתן להשתמש בשלוש עד חמש היתקלויות מסוג זה.

**קרב חולם:** היתקלות זו שכיחה ביותר ועשויה להוות מחצית מההרפתקה. קרב חולם יכול להיות גם היתקלות עזה אקראית.

**הסחה:** זוהי היתקלות קטנה יותר, שתעלה לחבורה בכמה נקודות פגיעה, אך היא תוכל להתגבר על כך בנקל. יש להשתמש ברמה זו, כאשר יש היתקלויות מרובות ואין לחבורה סיכויים רבים להתאושש מהקודמת.

**קטנה:** רוב ההיתקלויות האקראיות צריכות להיות ברמה זו. לעתים תכופות משתמשים בהיתקלויות קטנות להזיז את החבורה, שמשוה גרוע מזה צפוי להם.

**קל מדי:** כדאי להתעלם מהיתקלות קלה מדי או לשחקה למען השעשוע שבה. אין היא מהווה אתגר אמיתי, אלא אם כן החבורה חסרת נשק או פצועה.

בעת יצירת ההרפתקה צריך שה"מ לבחור תחילה את רמת האתגר הרצויה. אחר כך יש לכפול את דח"כ באחוזי האתגר ולקבל את טווח קוביות הפגיעה. יש לחלק את המספר הגדול ביותר בקובית הפגיעה המתוקנת של המפלצת, כדי לדעת כמה מפלצות תהיינה נוכחות. אפשר להשתמש בכל חלק שהוא להפוך מפלצת אחת למנהיג גדול יותר או להתייחס לשארית כאל צעיר.

בבדיקת ההשפעה ההדדית של היתקלות, על שה"מ לקחת את סך קובית הפגיעה המתוקנת של המפלצת, לחלק בדח"כ X 100, וכך לקבוע את האחוזים. אחר בדיקת התוצאה בדרגות האתגר.

**היפוך הנוהל**

על-די מציאת סך קובית הפגיעה של קבוצת

לשינוי ומספק סדר שריר וקיים למחשבה.

**ספירת האנרגיה** קשורה מאוד ליסוד האש. מטרתה היא ליצור יותר אנרגיה ופעילות. אנרגיה היא פעילה ביותר, דינמית ונרגשת. היא שואפת לשנות ולעצב דברים מחדש, לאל חומר, להאית את הזמן ולעודד את המחשבה לשחרר יותר אנרגיה. האנרגיה, שהיא סוערת ביותר, היא אף יצירתית ביותר. היא מתעלת אנרגיות קסומות ומעצבת דברים מן האתר. האנרגיה מייצגת את נטיית הרשע תוהו (אי סדר וייחודיות) ומעדיפה את הקוסמים. האנרגיה מתנגדת למאמצי השליטה של המחשבה וחותרת לשינוי החומר ברמה הגבוהה ביותר שלו למרות פגעי הזמן.

**ספירת הזמן** קשורה מאוד ליסוד המים. מטרתה היא לחולל שינוי בכל הדברים ולשמור על שטף הזמן. הזמן מצוי בכל מקום, נמוג וזורם, ומשחור את לקחי העבר כדי להזכיר את ההווה. הוא כוח יצירתי ומעצב וגורם לשינוי באמצעות הזדקנות ולידה מחדש. הזמן מייצג את הנטייה הנייטרלית (המחפשת שינוי אך גם יציבות במהלך השנים) ומעדיף את הכוהנים. הזמן מתנגד למאמצי החומר לעמוד בפני שינויים, גורם לאובדן אנרגיה במרוצת השנים ומלמד את המחשבה שיעורים בהיסטוריה.

**ספירת המחשבה** קשורה מאוד ליסוד האוויר. מטרתה היא לתחום את כל הקיום ולהפוך את כל שאר הספירות לכליה. המחשבה היא עצם מהותם של בני האלמוות. היא ההגיון, הפילוסופיה וההבנה. המחשבה חותרת לנתח כל דבר ויכולה להפעיל את הכוחות האחרים ברב-יגום. המחשבה אינה מייצגת נטיה אחת, אלא מורכבת מכל הנטיות. היא מעדיפה את הגנבים. המחשבה מתנגדת לעודף התוהו של האנרגיה ומנסה לנצל את השפעות הזמן ליצירת סדר וצורה בחומר.

**ספירת האנתרופיה או המוות** אינה קשורה ליסוד. מטרתה היא חורבן כולל של הרב-יגום. ארבעת ספירות הכוח האחרות מתנגדות לאנתרופיה, אך מכירות בחשיבותה בתיפקודה של כל אחת משאר הספירות. אנתרופיה היא היחלשות מרקם הרב-יגום, הרקב, הבליה וההתפרקות. היא חותרת לעצור את הכל, לגרום לשכחה. יחד עם זאת, האנתרופיה אינה יכולה להתקיים ללא נוכחות שאר הכוחות, ולכן ראשית לכל היא חותרת להכניע לפני שתביא לנשיה. האנתרופיה חותרת להרוס את החומר, לפזר את האנרגיה, לגרום לזמן להתנוון ולעצור מחשבה חדשה.

הגנה, המשתנה בהתאם למספר השניות בהן היתה המטרה חשובה. יש לעשות הערכות הגיוניות של זמן החשיפה, כנדרש. בנוס ההגנה מתייחס הן לדרוג השריון והן לגלגולי ההצלה. אם אין זכאים לגלגולי הצלה, הרי שכלל זה מוסיף גלגול הצלה של 20.

**שניות החשיפה:** 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
**בנוס הגנה:** +9 +8 +7 +6 +5 +4  
 +3 +2 +0 +1

**בני אלמוות**

כשהדמויות מגיעות לדרגה העליונה- 36, הן מתחילות להיות מודעות לכוחות אדירים עוד יותר מהן, כוחות מעל לבני תמותה. השפעתם של כוחות אלה שזורה היטב במארג ארועי המערכה, וברור כי יצורים עליונים אלה מפעילים את העולם, אולי את כל הרב-יגום, בהתאם למטרות בלתי ידועות משלהם. יצורים אלה הם בני האלמוות.

בני תמותה לשעבר, גיבורים אגדיים אלה, שרתו את קידומו של הרב-יגום וזכו על כך בכוחות ובאחריות, אשר חורגים מממלכת החיים. בני אלמוות אלו מפעילים בנחישות את אירווי הרב-יגום למען קידום ספירת הכוח שלהם. מהלכיהם יוצרים אתגרים וסאגות אפיות, הבוחנים את ערכם של בני תמותה פשוטים, והמקדמים אגב כך את מטרותיהם המסתוריות של בני האלמוות.

כל בן אלמוות יכול לשרת ספירת כוח אחת. המאבק לשליטה בין ספירות הכוח יוצר עימות במערכה.

**ספירות הכוח**

ניתן לחלק את הרב-יגום כולו לחמישה מרכיבים ברורים של ספירות כוח. חמש ספירות אלה הן חומר, אנרגיה, זמן, מחשבה ואנתרופיה (המכונה ספירת המוות). כל דבר ברב-יגום מורכב מכל חמשת המרכיבים הללו בדרגות שונות. בן אלמוות יכול לשרת ספירה אחת מביניהן ולשאוף להאדיר את כוחה ברב-יגום או לשמור על מאזן הכוחות בין הספירות.

כל הנטיות מיוצגות בכל ספירה, אולם נטיה אחת בולטת בכל ספירה.

**ספירת החומר** קשורה מאוד ליסוד האדמה. מטרתה היא לעמוד בפני חורבן וריקבון. ספירה זו מייצגת חוסן ויציבות. חומר, בשלוש צורותיו, הוא הבסיס לכל הדברים. גם בעת ריקבון, מנצל החומר את היסודות ליצירת צורות חדשות. החומר מגוון ביותר ומתעצב בנקל לכל צורה. חומר מייצג את הנטייה הצדיקה (סדר וצורה בכל) ומעדיף את הלוחמים. החומר מתנגד למאמצי הזמן לגרום

עמידותו לכלי נשק רגילים, משום שדמויות נמוכות-דרגה (יריבי הרגילים) מצויידיים במעט כלי נשק קסומים, אם בכלל. אולם כאשר דמויות רמות-דרגה מתייצבות בפני גארוויילים, הגנה זו שוב אינה מיוחדת, ולכן ניתן להוריד את ערך הנק"י בהתאם.

בעת תכנון הרפתקאות או מבוכים רמי-דרגה, בחר במפלצות שתהלומנה את דרגות הדמויות על ידי שימוש בערכי נק"י כקווים מנחים. השתמשו בשיטת תכנון הרפתקה (עמ' 2 בחוברת לשה"מ של הערכה למומחה) לצורך קבלת מידע מפורט על הנוהל.

**טבלאות גלגול פגיעה (מורחבות)**

**מספרים מהטבלה**

מובאים כאן גלגולי הפגיעה המתייחסים למטרות שהדרג"ש שלהן נע מ- 19 עד 20, אולם אין גבולות עליונים או תחתונים – ניתן להמשיך אותם ללא מגבלה, לימין ולשמאל. אם פונים שמאלה, המספר 2 חוזר גם הוא חמש פעמים, ולאחר מכן יורדים המספרים באופן רגיל. במקום מספרים שליליים, צויין כל מספר מאפס ומטה בכוכבית, המצביעה על כך שפגיעות אלה גרמו לנזק נוסף. יש לשים לב לכך שגלגול בלתי מתוקן (טבעי) של 1 יחטיא תמיד.

**נזק נוסף (כלל רשות)**

בכל פעם שהמספר הנדרש לפגיעה הוא אפס או פחות, תופיע כוכבית לצידו על הטבלאות. הדבר מצביע על כך שההתקפה פוגעת, אלא אם כן מגולגל 1 טבעי, וכי נגרם נזק נוסף השווה למספר עם הכוכבית. אם אין משתמשים בכלל זה, התייחס לכל נתוני טבלת הפגיעה המופיעים כ-1 או כמספר עם כוכבית, כאל 2.

**שינוי גלגולי פגיעה או דרוג שריון.**

את כל התיקונים של יכולת ההתקפה יש ליישם בגלגול הפגיעה של התוקף, אולם כל השפעות ההגנה תגרמנה לשינויים בדרוג השריון של המטרה. כוח, זריזות, קסם, טווח מטרה וגורמים אחרים עשויים להשפיע על גלגול פגיעה. שריון, מחסה, קסם וכדי משפיעים על דרוג השריון של המטרה. בכל פעם שניתן לבצע שינויים לכל כיוון, יש ליישם זאת בדרגת השריון של המטרה.

לשינוי ומספק סדר שריר וקיים למחשבה. לפעמים המטרה גלויה רק בחלק מהסיבוב (כמו בעת ריצה מהירה בין שתי נקודות מסתור). אם כך הדבר, זוכה המטרה בבנוס

טבלאות פגיעה (כל המפלצות)

קוביות פגיעה של היצור	פגיעה בדרוג שריון										פגיעה בדרוג שריון									
	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
אדם רגיל	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
עד ל-1	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2 ל +1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3 ל +2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4 ל +3	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
5 ל +4	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
6 ל +5	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
7 ל +6	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
8 ל +7	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
9 ל +8	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11 ל +9	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13 ל +11	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
15 ל +13	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
17 ל +15	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
19 ל +17	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6
21 ל +19	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5
23 ל +21	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4
25 ל +23	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3
27 ל +25	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2
29 ל +27	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2
31 ל +29	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2
33 ל +31	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2
35 ל +33	*13	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2
ומעלה +35	*14	*13	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1

קוביות פגיעה של היצור	פגיעה בדרוג שריון										פגיעה בדרוג שריון									
	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
אדם רגיל	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
עד ל-1	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
2 ל +1	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30
3 ל +2	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
4 ל +3	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30
5 ל +4	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
6 ל +5	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
7 ל +6	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
8 ל +7	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
9 ל +8	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
11 ל +9	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
13 ל +11	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23	24
15 ל +13	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23
17 ל +15	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22
19 ל +17	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21
21 ל +19	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20
23 ל +21	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
25 ל +23	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
27 ל +25	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
29 ל +27	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
31 ל +29	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
33 ל +31	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
35 ל +33	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
ומעלה +35	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

פגיעה בדרוג שריון -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20

\* הוסף נזק. התקפה מפספסת רק בגלגול טבעי של 1

אם בן אלמוות נהרג מחוץ למישור ביתו, שבה מהותו לביתו האלמותי ויוצרת גוף אלמותי חדש במשך מספר ימים, השווה לנקודות הפגיעה שלו כבן אלמוות. אם בן אלמוות מובס פעמיים בקרב גופני על ידי אותו בן תמותה, הוא מאבד דרגה אחת מעוצמתו האלמותית. אם בן אלמוות נהרג במישור הבית שלו, הוא מושמד באופן מוחלט. דרגות הכוח הידועות של בן האלמוות מובאים להלן בסדר עולה: זמני, נעלה, שמיימי ונצחי. דרגות העצמה זהות לארבע דרגות ההאזאם: מזערי, קטן, גדול ועיקרי. (ראה עמ' 10).

צורתו האמיתית של בן האלמוות משתנה עם הדרגה. ממוצע התכונות הידוע של בן אלמוות בדרגה הנמוכה ביותר הוא כלהלן:  
 דרוג שריון = 0  
 נקודות פגיעה = 100  
 התחדשות עצמית (רגנרציה) = נקיפ"פ 1 ליום  
 תוקף כמו = יצור בעל 20 קב"פ  
 בן אלמוות יכול להינזק רק מכלי נשק קסום בעל עוצמה של +5 או יותר מחאזאם, והוא מחוסן מפני כל קסם של בני תמותה. רוב בני האלמוות יכולים להטיל כל לחש בן תמותה כרצונם. כאשר בן האלמוות ניזוק הוא נפגע במידה המוערית. (למשל, קובית נזק של 6ק6 +3 גורמת לו לנזק של 9 נקודות). יעילותו של שדה האנטי קסם של בן אלמוות היא 50% בטווח של 1.5 מ'.

בן אלמוות מסוגל לדבר עם כל יצור בן תמותה ואפילו עם דברים לא-חיים מהספירה או מהיסוד שלו. בן אלמוות יכול לעוף כרצונו, לבצע העתקה (טלפורט) ללא שגיאה פעם בשעה ולנסוע בצורה אתרלית ואסטרלית פעם אחת לכל סוג ביום.

עוצמתו של בן האלמוות עשויה להשתנות במישורי קיום שונים והיא תלויה במידת הדומיננטיות של הספירה שלו באותו מישור. אם הספירה שלו היא הדומיננטית יותר מהספירה של המישור, התאם את גלגולי הפגיעה של בן האלמוות, את הטק לקוביה, את נקודות הפגיעה לקוביה, את גלגולי ההצלה ואת דרוג השריון מ+1 עד +5, על פי דרגת הדומיננטיות. אם הספירה כנועה, התאם את הניקוד מ-1 עד -5. זוהי אותה השיטה בה משתמשים ליצירת יצורים גדולים יותר וקטנים יותר.

**אלמותיות של ד"ש**

היות שכל בני האלמוות היו פעם בני תמותה, עשוי שהימ להתיר לדמויות לחתור לאלמותיות על ידי יציאה למסע המפרך לגבורה אגדתית. קשה להגיע לאלמותיות, ורוב המנסים להגיע להשגתה אינם מצליחים. אולם דמות גיבורה ועקבית באמת עשויה להשיג אלמותיות, אם

הראשוני, שכן זו החוליה המקשרת בין מישורי הבית של הכוחות לבין המישורים החיצוניים התחרותיים להחריד, ואשר הכוחות שבהם נמצאים בהשתנות מתמדת. כל הכוחות מתייחסים אל המישור העיקרי כאל שטח נייטראלי בשל חשיבותו במתן נגישות לכל שאר המישורים. לו היה אחד הספירות מנסה לפלוש למישור הראשוני, היו כל שאר הספירות מתאחדות לסיכול המתקפה.

אפשר לטפל בבני תמותה במישור הראשוני רק באופן עקיף או חתרני. בני אלמוות אינם נוהגים להתעמת עם בני התמותה באופן ישיר.

**תחבולות בני האלמוות**

בדרך כלל, לא יחשוף בן האלמוות את עצמו בפני בני תמותה. רק מועמדים להיות בני אלמוות יוכלו לזהות בן אלמוות. משום כך לובשות התחבולות במישור הראשוני צורות רבות.

הצורה המכוכמת ביותר היא השימוש באותות לניבוי אירוע גדול מסויים בעתיד, ליצירת התחייבות או לאזהרה מפני סכנה. הצורה הבאה השכיחה ביותר היא יצירת השראה באמצעות השאה שכלית או באמצעות הפעלה של חפצים דוממים או יצורים חסרי תבונה כדוגמה.

בעת ניסיון לשנות את מהלך ההיסטוריה עשוי בן האלמוות להשתמש בשיטות פעילות יותר. השכיחה ביותר היא השימוש בסוכן, במשרת או במעריך של ספירת הכוח. הסוכן עשוי לקבל האזאם של בני-אלמוות או שליחות לביצוע ואחר נעזב לנפשו. בעת ביצוע המשימה עומד הסוכן, באופן אישי, בסכנת מוות. שיטה מסוכנת פחות היא, שהסוכן ישכנע דמות חזקה יותר ליטול על עצמה את משימת בן האלמוות. לבסוף, אם הוא חייב, עשוי בן האלמוות לקחת חלק באופן אישי. הוא יופיע תמיד בתחפושת ויתעב לגלות את טבעו האלמותי. בכל פעם שכן אלמוות מופיע באופן אישי, הוא מסתכן באובדן כוחו, מעמדו ואפילו קיומו האלמותי. בני האלמוות מתחום האנתרופיה הם אלו הנתונים יותר מכל לסיכוי למעורבות אישית במזימותיהם, ולאפשרות של גילוי טבעם האמיתי לחסדיהם, למשרתיהם ולאויביהם.

**נוחותיו של בן האלמוות**

בני האלמוות יכולים ללבוש צורות רבות. כאשר הם עוטים דמות של יצור בן תמותה, הם זוכים בתכונות אותה הדמות וסובלים ממגבלותיה. בני האלמוות יכולים לאמץ כל צורה מכל דרגה של דמות. עם אימוץ צורת בן תמותה, אין בן האלמוות יכול להשתנות בקלות לדמות אחרת, אלא עד שיונח את הצורה הראשונה וישוב לביתו האלמותי.

שמירת איזון בין ספירות הכוח היא המטרה העליונה של הרב-יקום. אם תזכה ספירה אחת אי פעם בשליטה אדירה על האחרים, תוכל רק האנתרופיה לנצח, שכן יש צורך בכל הספירות כדי לשמור על הרמוניה. כך, בעוד כל ספירה חותרת להתפתח ולצמוח, מנסות הספירות האחרות לשמור על איזון על ידי נסיגה או על ידי פעילות נגד התעצמות ספירה אחרת.

**בני אלמוות במשחק**

בני אלמוות מספקים אתגר לדמויות בדרגות האשף. התחבולות השנונות שלהם מספקות סיבות לאירועי המערה, וקיומם מספק מטרה חדשה לדמויות. בן האלמוות הוא צורת קיום שאינה מתה בדרכים ארציות. אין הוא זקוק למזון, לשתייה ולאוויר. הוא מפעיל את היסודות ואת האנרגיות הקסומות בנקל, בעוד הוא נותר מחוסן לחלוטין מפני השפעותיהם.

מטרתו העיקרית של בן האלמוות היא לזכות בנקודות עוצמה. עם די עוצמה יתקדם בן האלמוות בשלבי האלמוות במסגרת הספירה שלו. בעוצמה זוכים על שרות למען הספירה, על הגברת השפעתה, על שמירה על מאזן הכוחות ועל סיכול פעולות הספירה הנגדית. דרכי בני האלמוות ובני התמותה מצטלבות, כאשר השרות לספירה דורש מבני האלמוות לבוא אל בין מישורי הקיום השונים.

בני האלמוות נכנסו לידע האנשים ולאגדות העולם בשל היתקלויות מזדמנות אלה. כאשר בני האלמוות נוהרים להסתיר את טבעם, מדווחת עליהם המיתולוגיה כעל מכשפים. במקרים הנדירים בהם הם אינם זהירים, עשויים בני תמותה לחשוב אותם לאלים. כאשר דמויות בדרגת האשף מגלות את קיומם של בני אלמוות, הן מתארות אותם, בדרך כלל, כיצורים עליונים וקרי לב, הרואים את העולם ואת בני התמותה שעליו כשדה משחק וככלי משחק.

לבני האלמוות יש עניין מיוחד במישור הראשוני. זהו המקום היחיד, שגובל בכל שאר מישורי הקיום, בשל מיקומו בלב הרשת האסטרלית והאתרלית. ככזה הוא מהווה שער לכל מישורי הקיום, וזה המקום היחיד, שבו מיוצגים כל היסודות וכל הכוחות במידה שווה. משום כך, בני אלמוות רבים עוברים במישור

יופיע בן האלמוות בכל מקום בו נמצאת הדמות בתום תקופת ההמתנה שלו, אולם לא יופיע כל עוד הדמות נמצאת בחברת מישהו נוסף.

**המפגש**

בואו של בן האלמוות הוא תמיד מופע. הופעתו יכולה להיות מרהיבה או מסתורית. אם היא מרהיבה, יופיע בן האלמוות בצורת יסוד הקשור לספירה שלו:

חומר = פריצה מתוך האדמה או ככל יצור בן תמותה שהוא.

אנרגיה = גועש, זוהר או על קרני אור.

זמן = ישות מימית או כסופה.

מחשבה = פראי ורוחי (אשליה).

הופעתו של בן האלמוות משתקת מיד את כל בני התמותה באיזור. הוא יכול לשחרר את היצורים משיתוק כרצונו.

בן האלמוות סוקר את הדמות ומתקשר עמה באופן מילולי או סלפתי ושואל אותה לרצונה. על הדמות להסביר את רצונה בענווה ולהגיש את המתנה. כדי לקבוע מהי תגובתו של בן האלמוות לבקשה, השתמש במשתנים שלעיל עם הנתונים הבאים:

5- אם הדמות גאוותנית

2- אם ערך המתנה נופל מ-25,000 פ"ז

1+ אם ערך המתנה הוא 25,000 פ"ז או יותר

1+ על כל הכפלה של ערך המתנה מעל ל-

25,000 פ"ז (2+ אם 50,000 פ"ז; 3+ אם 100,000 פ"ז וכולי)

**תגובות לבקשה**

1-2 הבקשה נדחת

בן האלמוות הורס את המתנה ושולח את הדמות בשליחות לפני שתוכל להגיש בקשה נוספת.

3-8 הבקשה מתקבלת

9-10 הבקשה מתקבלת ברצון בן האלמוות מעניק לדמות חפץ קסום קטן מספירת הכוח שלו כאות הוקרה ומעביר את הדמות הביתה בהעתקה (טלפורטציה).

תהא התגובה אשר תהא, בן האלמוות יטול את המתנה, ויש סיכוי של 50% שיקח גם כל אוצר או חפץ קסום, שהדמות ובני לווייתה נושאים עמם. אין זה משנה יותר את גלגול התגובה.

אם בן התמותה מקבל את בקשתה של הדמות, הוא מורה לדמות מהם השלבים, הנדרשים להשלמת הדרך לאלמוותיות. פרטי השלבים הללו יבואו בהמשך.

להיות מעורבת בכמה הרפתקאות צדדיות לאורך הדרך. יש להקפיד על כך שהמתנה לא תינזק או תישבר. אם קורה הדבר, יש לתקן את הנזק או להשיבו בטרם תמשיך במסע. הטיפוס לפסגת ההר מהווה אתגר אף הוא. מומלץ כי, שהי"מ ייצור שבע היתקלויות, בהן יש לעמוד בטיפוס בהר. ההיתקלויות צריכות לבחון את עוזה של הדמות וערכה ב:

כבוד ואמינות

מסירות לספירת הכוח

תושיה, תקיפות ללא קרב

אומץ לב

עקביות בעת מצוקה

חמלה וחסד הלב

חוכמה

ייתכן שיהיה צורך לשנות מטרות אלה בהתאם לנטיית השונות. אין צורך לנצח בכל ההיתקלויות בדרך לפסגה, אולם יש לעבור את כולן.

עם ההגעה לפסגה חייבת הדמות לערוך מדיטציה במשך 6-1 ימים ולקרוא לבן האלמוות במחשבתה. בן האלמוות ישמע תמיד את הקריאה, אולם ישפוט תחילה האם היא ראויה לתשובה, לפני שיעשה כן. כדי לבדוק מהי תגובת בן האלמוות, עליך לגלגל 10ק1 ולהתאימה כדלהלן:

**תגובת בן האלמוות**

**מתקנים**

5- אם הדמות היא מנטייה אחרת

3- על כל ישות נוספת המלווה את הדמות

3- על כל מבחן כושל בטיפוס בהר

1+ על כל מבחן מוצלח

1+ אם מובא חאזאם מזערי

2+ אם מובא חאזאם קטן

4+ אם מובא חאזאם גדול

6+ אם מובא חאזאם עיקרי

הגלגול המתוקן המינימלי הוא 1 והמקסימלי הוא 10.

**תוצאות**

1-2 בן האלמוות אינו שבע רצון ומניח לדמות לדעת (באמצעות אות בתוך 6-1 ימים), שהוא לא ייענה לקריאתה.

3-8 בן האלמוות יגיע בתוך 100-1 ימים. הוא ישלח סימן על בואו הקרב בתוך 4-1 ימים.

9-10 בן האלמוות מאוד מרוצה ומגיע בתוך 6-1 ימים.

בעודה ממתנה לבואו של בן האלמוות, צריכה הדמות להישאר על הפסגה ולעשות מדיטציה ב- 80% מהשעות העירות שלה. אם הדמות עוזבת את ההר, יש לבדוק שוב את תגובת בן האלמוות עם משתנה 2-. אם בן האלמוות עונה, הוא שולח אות לאמר לדמות לשוב להר. אם התוצאה השניה היא 9 או 10 (ראה לעיל),

תוכיח שהיא ראויה לכך. עם זאת, אם מגיעים לאלמוותיות, סביר להניח שהדמות תפרוש מממלכת החיים ויתר לא ישמעו עליה.

באלמוותיות יש לזכות. ניתן להשיגה אך ורק על ידי השלמת כמה משימות קשות ביותר. קיימים ארבעה מסלולים לאלמוותיות, אשר כל אחד מהם מתאים לאחד מארבעת יסודות ספירות הכוח. כל בן תמותה נבון, המגיע לדרגה העליונה, רשאי לנסות לזכות באלמוותיות. עם זאת רק בני אדם רשאים לנסות להפוך לבני אלמוות של ספירת החומר.

**תנאים מוקדמי**

דמות בן-אדם צריכה להגיע תחילה לדרגה 30, ודמות דמוי-אדם חייבת להגיע תחילה ל-1,000,000 נקודות ניסיון, כדי להיות מועמדת לאלמוותיות. עם השגת דרגות אלה רשאית הדמות להתחיל לחקור ולגלות את הדרכים להשגת אלמוותיות. דרכים אלה אינן נחלת הכלל. שהי"מ יכול להשתמש במחקר זה כבסיס להרפתקה ממושכת או לדרוש, שהתקדמות בדרגת ניסיון אחת נוספת או השגת 120,000 נק"נ יצביעו על השלמת המחקר. כל דרך לאלמוותיות מתחילה בשלבים הבאים. הקפד לחזור על פרטי הדרכים השונות לפני שהדמות תחליט באיזו דרך לבחור.

1. בחר את הדרך אל ספירת הכוח אותה רוצה הדמות לשרת.
2. יש להשיג תחילה בן אלמוות סנדק (בדרגת נעלה או גבוהה יותר). בחר בבן האלמוות הרצוי כסנדק.
3. כדי להשיג סנדק, חייבת הדמות למצוא את בן האלמוות ולבקש ממנו את חסותו.

מציאת בן האלמוות והגשת הבקשה להיות תחת חסותו הן רק הראשונות מבין משימות קשות רבות. שוב יש להשלים מחקר על המקום בו ניתן ליצור קשר עם בן האלמוות. בדרך כלל, זוהי פסגת הר גבוה ביותר ומרוחק באופן מיוחד, ששמו יצא לשמחה בסכנות האורבות לפתחו.

עם קביעת מקום הגשת הבקשה, על הדמות ליצור מתנת אוצר, שיש לה קשר מיוחד לספירה של בן האלמוות. על המתנה להיות יפה במיוחד ובעלת תכונות המאפיינות את הספירה. ככל שערכה של המתנה רב יותר, כן רבים סיכויי הדמות לקבל תשובה חיובית מבן האלמוות.

כשהמתנה מוכנה, רשאית הדמות להתחיל במסע להר. המסע צריך להימשך לפחות שנת משחק אחת, ועל הדמות לעלות בדרגה אחת או לזכות ב- 120,000 נק"נ במהלכו. המסע צריך להיות מלא סכנה, וייתכן שהדמות תצטרך

ארבעת המסלולים לאלמותיות הם:

**דיינסט (שושלת)**

זוהי הדרך לספירת הזמן. מסלול זה מעדיף את הכוהנים.

**שליחות:** על הדמות לצאת לשליחות להשגת חאזי"אם, שיאפשר לה לנוע בזמן.

**ניסיון:** על הדמות לנוע לשלוש תקופות עתידיות בזמן ולעזור לשלושה צאצאים לשמור על מלכותם ולהנציח את השושלת.

**עדות:** על הדמות ליצור ממלכה, שאוכלוסייתה מגיעה ל-50,000 תושבים, אם הם בני אדם, או ל-10,000, אם הם דמויי-אדם. כמו כן, עליה לבנות עיר בירה חדשה וגדולה לארצה.

**משימה:** על הדמות להקים שושלת. הדמות או צאצאיה ישלטו בשושלת 20 שנה לפחות מחיי הדמות. בתום פרק זמן זה על הדמות להשאיר אחריה נכד חי, אשר יירש את השושלת. הנכד יכול להיות מאומץ ולא דוקא קרוב קרבת דם, אולם יש להכריז עליו כעל יורש. במשך 20 השנה הללו תעמוד הדמות בפני ארבעה ניסיונות משמעותיים לערעור שלטונה בארץ.

**גיבור אפי (גיבור אגדי)**

זוהי הדרך לספירת המחשבה. מסלול זה מעדיף את הגנב.

**שליחות:** הגיבור האפי חייב לבצע שליחות להשגת חאזי"אם עיקרי מספירת המחשבה.

**ניסיון:** הגיבור האפי חייב למצוא חאזי"אם של ספירת האנתרופיה ולהביסו.

**עדות:** הגיבור הדגול חייב למצוא לאמן יורש. ממשך הדרך חייב להיות דמות שחקן של שחקן אחר. בנוסף לכך חייב הגיבור האפי ליצור נשק אגדי חדש.

**משימה:** הגיבור האפי חייב לעמוד באמות המידה של האידיאלים של הגבורה של אומץ, יציבות ומסירות. עליו להשלים שליחות דגולה ולבצע מטלה כמעט בלתי אפשרית, כמו, גירוש כל הדרקונים מהארץ או בניית טירה בשמים. השלמת שליחות זו אורכת כחמש שנים.

**פארגון (מופתן)**

זוהי הדרך לספירת האנרגיה. מסלול זה מעדיף את הקוסמים.

**שליחות:** הפארגון חייב לערוך שליחות להשגת חאזי"אם קטן של ספירת האנרגיה.

**ניסיון:** הפארגון חייב ליצור חפץ קסום חדש לגמרי. עלות המחקר ליצירת חפץ כזה שווה למספר הנק"י של הדמות. המרכיבים להכנת החפץ צריכים להיות נדירים ביותר וקשים מאוד להשגה, כולל פריט בלתי אפשרי אחד, לפחות, (למשל, טביעת הרגל של החתול או שאגת האריה). השחקן צריך להיות יצירתי בפיתוח האמצעים להשגת פריט זה.

בן האלמוות עונה לרוב שאלות הדמות, אם הן סבירות. אז, הוא קובע את התנאים למפגש הבא ועוזב כאילו לא היה שם מעולם.

עם עזיבת בן האלמוות, הוא לא ייראה שנית עד להשלמת המסלול או עד שובה של הדמות לצורך הגשת בקשה נוספת. מנקודה זו ואילך בן האלמוות (אף שאינו נראה) מהווה מכשיר להצבת מכשולים ואתגרים בדרכה של הדמות.

**ארבעת המסלולים**

עם השגת סנדק חייבת הדמות להשיג את דרגתה העליונה לפני שתחיל במסלולה אל האלמותיות. העיקרון המרכזי עליו צריך לשמור בעל שליחות הוא להיות נאמן לספירת הכוח בו בחר ולהביא תפארה וכבוד במהלך ניסיונותיו. כל מסלול מחייב את בן התמותה לעמוד בחמישה תנאים קשים:

1. הרפתקאות הדמות חייבות לזכות אותה במספר נקודות ניסיון מוגדר. המספר הוא 600,000 נק"י לרוב סוגי הדמות, אולם 400,000 נק"י בלבד לסוג הדמות אותה מעדיפה הספירה.
  2. על הדמות להשלים שליחות חדשה כדי להשיג חאזי"אם בסדר גודל קטן או גדול מספירת הכוח שלו. שליחות זו אורכת כמה שנות משחק.
  3. הדמות חייבת לעבור בהצלחה ניסיון שלם בעל ערך מסויים לסוג הדמות שלה ולספירה שלה (ראה להלן).
  4. הדמות חייבת להכין עדות לגדולתה, שילוב של מעריצים ואנדרטה שתחזיק מעמד זמן רב. שמונים אחוזים ממעריצייה של הדמות צריכים להיות בחיים עם השלמתה את המסלול. האנדרטה לגדולתה חייבת להיות ממומנת על ידי הדמות ועליה להשתתף ביצירתה על ידי יציאה להרפתקאות להשגת מרכיביה ולכוח האדם שלה או על ידי נטילת סיכון בבניה הפיזית הממשית.
  5. על הדמות להשלים משימה אדירה מסויימת שתועיל לספירה שלה (ראה פרטים להלן).
- בתום שלבים אלה על הדמות לשוב להר ולהיפגש עם הסנדק בן האלמוות. אם הדמות נכשלה בהשלמת אי אלו שלבים, עשוי בן האלמוות להציב דרישות נוספות שיש למלאן לפני הענקת אלמותיות. אם כל השלבים בוצעו, בוחן בן האלמוות את גחמות המזל. לגלגל 10ק1. אם קבלת 1, נכשלה הדמות והיא אינה מקבלת אלמותיות. היא יכולה לבקש משימות נוספות או לוותר. אם מוענקת לדמות אלמותיות, היא יכולה ליטול שנה להשלמת ענייניה הארציים, ואז היא חייבת לעזוב את המישור הראשוני ולהצטרף למאבקי הקוסמוס.

**עדות:** הפארגון חייב לגייס ששה שוליות, לפחות, ועליהם להגיע לדרגה 12, לפחות, בעת שרותם אצלו. כמו כן, עליו לשנות שטח ארץ של 160 ק"מ מסביב לביתו. שינוי זה חייב להעניק לארץ מראה ומגוון של תושבים ייחודיים.

**משימה:** הפארגון צריך להיות מוכר כקוסם הגדול ביותר מכולם ברדיוס של 1,600 ק"מ. הוא יכול להגיע לכך על ידי דו-קרב קסום או על ידי גירוש כל שאר הקוסמים מאדמותיו. על הדמות להתמודד עם שמונה קוסמים, לפחות, שדרגתם 25 ומעלה. אותם קוסמים עשויים להתאחד במאבק בפארגון.

**פולימאת (איש אשכולות)**

זוהי הדרך לספירת החומר. מסלול זה מעדיף את הלוחם.

**שליחות ומשימה:** הפולימאת צריך להצליח בשלושה חיים נוספים ככוהן, כגנב וכקוסם. במהלך כל אחד מחייו כסוג דמות אחר חייב הפולימאת לצאת לשליחות להשגת אותן חאזי"אם. הוא מתחיל כל אחת מהקריירות שלו בדרגה ראשונה, ללא כל זכרונות מחייו הקודמים. אין הוא יכול להתחיל בשליחות לפני שהגיע לדרגה 5 בכל סוג דמות. בפעמים הראשונות בהן הוא משיג את החאזי"אם מופיע בן האלמוות בפני הדמות בתוך 10-20 ימים ותובע את החפץ. אז מוריד בן האלמוות את הדמות לדרגה הראשונה וגורם לו לשכוח את עברו, כדי שיוכל להתחיל בסוג הדמות הבאה. בפעם השלישית להשגת החאז"אם יכולה הדמות לשמור אותו, ובן האלמוות משיב לו את כל זכרונות העבר שלו.

**ניסיון:** לאחר השלמת השלב הסופי של השליחות, חייבת הדמות לצאת להרפתקאות לבדה, עד שתגיע לדרגה 12. היא שומרת את כל תכונות סוגי הדמויות הסוגים השונים ומתקדמת בכלם במידה שווה.

**עדות:** את הפולימאת צריכים ללוות בהרפתקאותיו דמות אחת מכל סוגי דמויות בני-האדם. חברים אלה אינם יכולים להתחיל בדרגה הגבוהה מזו של הדמות. אם אחד מהם נהרג, חייב הפולימאת השאפתן לנקוט בצעדים להשבתו לחיים, ולדחות את שליחותו במידת הצורך. עם השלמת השליחות ולפני תחילת הניסיון, חייבת הדמות להקים אנדרטה שגובהה 33 מטרים, לפחות, לתפארת הרפתקאותיה. אנדרטה זו צריכה לעמוד עשר שנים לפחות.

אם דמות מגיעה לאלמותיות, עליה לפרוש מהמשחק. בכל זאת, אם שהי"מ רוצה, יכול בן האלמוות החדש להשתמש ביכולתו ללבוש כל צורה שהיא, וללבוש צורת בן תמותה כדי לצאת להרפתקה עם הדיינים האחרות.



בן אלמוות יכול ללבוש צורת כל סוג דמות בדרגה המקבילה לשאר חברי ההרפתקה. באופן כזה ניתן לספק לכל הרפתקה את סוג הדמות לה היא עשויה להידקק. בצורתו זו יכול בן האלמוות לזכות בנקודה 1 של עצמה על כל 40,000 נק"מ בהן הוא זוכה.

**תבונת יצורים**

תבונת יצור יכולה לשמש פיסת מידע שימושית ולפעמים חיונית במשחק מו"ד. רמת התבונה יכולה להוות מדריך רב ערך למשחק תפקידים של יצור. יצורים טפשים יכולים לעשות שגיאות טקטיות בקרב; פקחים עשויים להפתיע את הדמויות במלכודות מבריקות, בעלבונות מילוליים ובתגובות מהירות במצבים בלתי צפויים. תבונה היא אף גורם חשוב במציאת תוצאתו של כל לחש **הקסמה** או **לברינט**.

**קביעת התבונה**

ברשימות הבאות מופיעות מידות התבונה לכל גזע או לכל קבוצה. ליחידים יכולה להיות תבונה רבה יותר או קטנה יותר. למנהיגים ולמטילי לחשים יש תמיד תבונה גבוהה מהממוצע. כדי לקבוע את תבונתו של היחיד, יש למצוא את התבונה הממוצעת של גזעו. גלגלו שתי קוביות בעלות שש פאות. בקוביה הראשונה משתמשים לקביעת השוני במידת התבונה של היחיד ביחס לממוצע גזעו, ובשניה משתמשים כדי לקבוע, האם לחסר (1-3) סכום זה מממוצע הגזע או להוסיף אותו (4-6).

**תבונת יצורים יחידים**

ממוצע תבונה של גזע	משתנה מירבי	גלגול קוביה ראשון (6ק1)					
		6	5	4	3	2	1
0-1	1	1	1	0	0	0	0
2-3	1	1	1	0	0	0	0
4-5	2	2	2	1	0	0	0
6-8	3	3	2	2	1	0	0
9-12	4	4	3	2	2	1	0
13-15	4	4	3	2	2	1	0
16-17	3	3	2	2	1	0	0
18-19	2	2	2	1	1	0	0
20+	1	1	1	1	0	0	0

**משך פעולת הקסמה (כלל רשות)**

אם גלגול ההצלה הראשון נגד לחש הקסמת איש או הקסמת מפלצת נכשל, ניתן לבצע גלגול הצלה נוסף, אם הדמות המקסימה

מעמידה את "חברה" במצב מסוכן. אחרת ניתן לבצע גלגול הצלה נוסף לאחר פרק זמן, המותנה בתבונת הקורבן.

**משך ההקסמה (תכיפות גלגולי הצלה חדשים)**

תבונה	הצלה נוספת אחרי
0	120 יום
1	90 יום
2	60 יום
3	45 יום
4-5	30 יום
6-8	15 יום
9-12	7 ימים
13-15	3 ימים
16-17	24 שעות
18	8 שעות
19	3 שעות
20	שעה 1
21+	תור אחד (10 דקות)

**תבונה ממוצעת**

להלן רשומות כל המפלצות שמופיעות במשחק של מו"ד כולל אלה המצויות במודלים. כל היצורים הרשומים תחת בני אנוש, חצי-אנושי ואנושוואידים יכולים להיות מושפעים מלחשי הקסמת איש או עצירת איש. כל האחרים למעט קונסטרוקטים ואיל-מתים יושפעו מלחשי הקסמת מפלצת.

**קיצורים:** B = מתחיל; X = מתקדם; C = מומחה; M = אשף; תבי = תבונה

**אל-מתים**

- אוב (פנטום) (c); תבי 9
- אודיק (דיבוק) (c); תבי 12
- אופל (פנטום) (c); תבי 10
- באנשי (שד) (c); תבי 12
- דרוגי (דיבוק) (c); תבי 14
- וליה (7x); תבי 10
- זומבי (b); תבי 1
- מומיה (x); תבי 6
- נקזן (b); תבי 5
- זומבי-מינטאור (2x); תבי 1
- חזיון (פנטום) (c); תבי 11
- טורף גופות (b); תבי 3
- ליץ' (m); תבי 18+
- סקרול (2m); תבי 7
- עלוקת מוות (2cm); תבי 4
- ערפד\*\*\* (x); תבי 10
- פולטרגיסט (שד) (c); תבי 13
- צל-ליל (m); תבי 16
- רבננט (דיבוק) (c); תבי 13
- רוח-רפאים (שד) (c); תבי 14

- רפא (x); תבי 7
- רפא (x); תבי 8
- שלד (b); תבי 1

**אנושיים ענקיים**

- אתאש (m); תבי 8
- טיטאן (6cm); תבי 20
- טרול (x); תבי 6
- ענק אבן (x); תבי 10
- ענק אש (x); תבי 13
- ענק גבעות (x); תבי 7
- ענק הרים (m); תבי 11
- ענק ים (m); תבי 12
- ענק כפור (x); תבי 14
- ענק סערות (x); תבי 18
- ענק עננים (x); תבי 16
- ציקלופ (x); תבי 9

**בני-אדם, דמויי-אדם**

- אדם רגיל (b); תבי 10
- אורק (b); תבי 7
- אלף (b); תבי 13
- בן-אדם (b); תבי 10
- בן-אדם (סכינאי, מיסטיקן) (m); תבי 12
- בני פיה (m); תבי 13
- בני-אדם (פושע, שודד-ים, דרביש, סוחר, נודד, אציל) (x); תבי 11
- גובלין (b); תבי 9
- גיאוניד (5x); תבי 10
- גמד (b); תבי 10
- דביבון (b); תבי 7
- דג-איש (x); תבי 12
- דריאד (x); תבי 14
- הובגובלין (b); תבי 10
- זוטון (b); תבי 11
- חבורת דביש (b); תבי 11
- טרולגדייט (b); תבי 10
- טריטון (7x); תבי 11
- יליד (1x); תבי 10
- לופין (2x); תבי 10
- לטאה-איש (b); תבי 6
- מטמורף (m); תבי 14
- מכשפה (ים, שחורה) (m); תבי 12
- נאנדרטל (b); תבי 7
- ניקסי (x); תבי 13
- ננול (b); תבי 7
- ננס (b); תבי 11
- סקוואש (m); תבי 6
- ספרייט (b); תבי 14
- עובד אלילים (2x); תבי 10
- עוג (b); תבי 6
- פיקסי (b); תבי 14
- קובולד (b); תבי 9
- ראקאסטה (1x); תבי 12
- שודד (b); תבי 11
- שיכור קרב (b); תבי 9

- מפלצת משתקפת (x); תבי 2
- מק (m); תבי לא ניתן לדירוג
- משרת אורזרי (האו) (C); תבי 12
- נבגן מתפוצץ (C); תבי 0
- נגפה (x4); תבי 12
- נוקלביא (m); תבי 9
- נחש ים (7x); תבי 1
- נחש מהפנט (x3); תבי 3
- נקרוזון (m); תבי 2
- סלמנדר (להבות, כפור) (x, C); תבי 1
- ספורקל (m); תבי 2
- ספינקס (m); תבי 13
- סתגלתן (m); תבי 13
- עובש צהוב (b); תבי 0
- עכביש מישורי (m); תבי 12
- עץ רצחני (x2); תבי 2
- עקרב-איש (C); תבי 8
- פאנאטון (x1); תבי 8
- פאנטום (x2); תבי 3
- פגסוס (x); תבי 4
- פודינג שחור (x); תבי 0
- פולימר (b4); תבי 5
- פלסמה (C); תבי 8
- פניקס (m); תבי 6
- פרחי לוטוס אמבר (x2); תבי 0
- צב דרקון (C); תבי 5
- צל (b); תבי 4
- צרחן (b); תבי 0
- קוביית גילטין (b); תבי 0
- קופרו (x1); תבי 10
- קוקאטריס (X, C); תבי 2
- קנטאור (x); תבי 10
- רבנר (m); תבי 10
- רופר (x1); תבי 4
- רוק (x); תבי 2
- ריר ירוק (b); תבי 0
- שד מות (x2); תבי 8
- שהאו (m); תבי 10
- שיח קשת (b3); תבי 0
- שליט יסודון (m); תבי 15
- שליטי דרקונים (m); תבי 18
- שפך אפור (b); תבי 0
- שפך לבה (m); תבי 0
- קונסטרוקטיס\* (לא חיים, לא אל-מתים)
- גארגויל (b); תבי 5
- גולם (בוץ, זכוכית וולקנית) (C); תבי 4
- דרולם (C); תבי 3
- יאנגוט (אבן, עץ) (x4); תבי 3
- מייגן (x2); תבי 9
- פסל חי (b); תבי 7

**הערות**

- \* קונסטרוקטיס נבונים בדרכם שלהם, אך אינם מושפעים ממתקפות שכל (כמו, הקסמה, שינה, אשלייה וכדו').
- \*\* דולפינים: אף שהם נראים כחיות, הרי שיתכן, כי יצורים יוצאי דופן אלה הם הנבונים שביצורי הים.
- \*\*\* חרקים, תולעים וערפדים: יש להוסיף תמיד משתנים, לעולם לא לחסר.

**מיסטיקנים**

מיסטיקנים הם דב"שים, אנשי מנור, המהלים חיים בעלי משטר מדיטציה, התנזרות, התבודדות ושליטה בגוף האנושי קפדניים ביותר. מיסטיקנים מיומנים בלוחמה בלתי מזוינת.

- אח שמש (x2); תבי 14
- אמיבה ענקית (x2); תבי 0
- אפריטי (X, C); תבי 14
- אקטאון (m); תבי 12
- ארכון (m); תבי 16
- באנשי שומר (b4); תבי 5
- באסיליסק (X, C); תבי 14
- אקטאון (m); תבי 12
- ארכון (m); תבי 16
- באנשי שומר (b4); תבי 5
- באסיליסק (X, C); תבי 2
- בדחלן (C); תבי 10
- בהט (x4); תבי 12
- בוהה (C); תבי 13
- גיני (X, C); תבי 14
- גילי עכור (b); תבי 0
- גורגון (X, C); תבי 1
- גריטואה (C); תבי כמו במצב רגיל
- גריפון (X); תבי 2
- גרמלין (X2, C); תבי 9
- דג-שטני (m); תבי 9
- דוב ינשוף (b); תבי 2
- דולפיני\*\* (C); תבי 15
- דוסאנו (x5); תבי 10
- דינוזן ענק (x7); תבי 2
- דקאפוס (b3); תבי 11
- דרגון (x1); (C, m); תבי 12
- דרקון כיס (m2); תבי 9
- דרקון ענק (C, m); תבי 15
- דרקון קטן (b); תבי 9
- דרקונוהאדם, דרקונויער, דרקונוקור, יסודן) (m); תבי 10
- דשא אוהו (C); תבי 0
- הידרה (x); תבי 2
- הידרקס (C); תבי 9
- היפוגריף (x); תבי 2
- הליון (C); תבי 14
- הרפי (b); תבי 7
- וויברן (x); תבי 3
- ורד ערפד (b3); תבי 0
- חד-קרן (x); תבי 3
- חיות-אדם (דוב-אדם, חייר-אדם, עכברוש-אדם, נמר-אדם, זאב-אדם) (b); תבי 10
- חיות-אדם (עטלף-אדם, כלב-ים-אדם) (m); תבי 10
- חיית-אדם (ליקאנתרופ) (m); תבי 10
- חיית-אדם, חייר שטני (x); תבי 11
- חיית-אדם, כריש-אדם (x7, C); תבי 9
- חיית-אדם, שועל-אדם (m, b4); תבי 11
- חימרה (x); תבי 4
- טאבי (x4); תבי 8
- טול (b); תבי 6
- טורף נשמות (x4); תבי 9
- טריאנט (x); תבי 11
- יסודון (X, C); תבי 9
- כדור-שחור (m); תבי 0
- כלב הבהוב (x); תבי 9
- כלב רפאים (C); תבי 2
- כלב-שואל (x); תבי 2
- להקה (C); תבי 13
- לובש-צורה (b); תבי 9
- לטאת לבה (b5); תבי 1
- מאנטיקור (x); תבי 3
- מדונה (b, C); תבי 9
- מהלך בלתי נראה (X, C); תבי 11
- מוגינה (C); תבי 10
- מינוטאור (b); תבי 5
- מלפרה (C); תבי 10
- מפלצת חלודה (b); תבי 2

**חיות רגילות וענקיות**

- תבונה ממוצעת = 2
- איל ענק (x1)
- בבון סלעים (b)
- גמל (x)
- דב (b)
- דג גארגאנטואן (x7)
- דג ענק (בס, דג-סלעים, סטרגין) (x)
- דג פירנאה ענק (x5)
- דינוזאורים (אלוטאורוס, אנקילוסאורוס, ברותוסאורוס, דימטרודון, גראגרי, מאגאטרוס, פורוראקוס, פליסיאורוס, טראקודון) (x1)
- דינוזאורים (פטרודאקטיל, פטראודון, טריטראפטוס, טיראנוסאורוס רקס) (x7)
- זאב (b)
- חוף ענק (b)
- חולדה (b)
- חזיר בר (b)
- חלזון ענק (m)
- חמוס ענק (b)
- חתולים גדולים (אריה, אריה-הרים, פנתר, נמר, נמר שיני-החרב) (b)
- כריש (x7, C)
- לטה ענקית (b)
- מדוזה ענקית (x7)
- נחש ענק (b)
- נץ (m)
- סוס (x)
- סוס-ים (x7)
- סרטן ענק (x)
- עדר חיות (x)
- עטלף (b)
- פיל (x)
- פידרה (b)
- פירנאה, ציפור (b5)
- צלופח (b)
- קוף לבן (b)
- קרוקודיל (x)
- קרנף (m)
- קרפדה ענקית (x)
- קרפדת סלעים או מערות (C)
- תמנון ענק (x7)
- חרקים ותולעים \*\*\*
- תבונה ממוצעת = 0
- אראניה (x1)
- ארבה ענק (b)
- דבורה ענקית (b)
- זבוב שודד (b)
- זוחל אשפה (b)
- חיפושית (b)
- חיפושית קיטור (b5)
- טרמיט מים (x)
- לוייתן יבשה (m)
- נדל ענק (b)
- נחיל חרקים (x)
- נמלה ענקית (b)
- עכביש ציד ענק (m2)
- עכבישים ענקיים (אלמנה שחורה, סרטן, טרנטולה) (b)
- עלוקה ענקית (x)
- עקרב ענק (x)
- קאדיליה (x)
- ראגודסה (x)
- שפריית (x1)
- תולעת סולה (x)
- תולעת רפס (x2)
- מפלצות (כל שאר היצורים החיים)**
- אונדין (C); תבי 10
- אוסף מוחות (x2); תבי 11

בדרגות ניסיון נוספות וייאבד דרגת ניסיון על כל שנה מחוץ למנזר.

**אמנויות הלחימה**

היכולת לגרום לנזק באמצעות מכה בידים היא צורת התקפה המיוחדת למיסטיקנים. התקפה זו היא יישום של כמה שיטות קרב של אמנויות הלחימה.

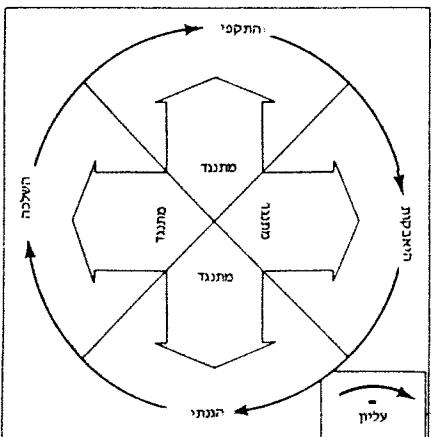
אף שידי המיסטיקן אינן קסומות, יכול מיסטיקן מנוסה להשתמש בהן ביעילות על יצורים המחוסנים מפני כלי נשק רגילים, כלהק:

דרגת המיסטיקן	נשק שווה ערך
2 קב"פ	נשק מוכסף
5 קב"פ	נשק +1
8 קב"פ	נשק +2
11 קב"פ	נשק +3
14 קב"פ	נשק +4
16 קב"פ	נשק +5

התקפות אלה אינן מקנות בונוסי פגיעה או נזק, אולם הן יכולות לפגוע ביצורים כאילו פגע בהם הנשק המצויין. למשל, גארגויל יכול להיפגע מידיו של כל מיסטיקן בשיעור של 5 קוביות פגיעה או יותר.

המיסטיקן יכול להשתמש ברוב האפשרויות המיוחדות של הלוחם הן בשימוש בכלי נשק רגילים והן בקרב בלתי חמוש. אפשרויות אלה כוללות פירוק מנשק, הימום, הדיפה, ריסוק וריבוי התקפות. מיסטיקן אינו יכול להשתמש ברומח.

קיימים ארבעה סגנונות באמנות הלחימה, המשתמשים בעיקרון עליונות היסודון (ערכת מו"ד למומחה, ספר שה"מ, עמ' 20). בעת קרב גורם הסגנון העליון לנזק כפול (לנזק רגיל, אם המטרה ניצלת מפני לחשים). הסגנון החלש יותר גורם לנזק רגיל (למחצית הנזק, אם המטרה ניצלת מפני לחשים). ארבעת הסגנונות הם:



אדון הנוודים והצליינים: אחראי על אלה, שאינם מסוגלים לשלם עבור השרותים.

**35. שרותים רפואיים**

אחראי על חדר חולים: כוהן ראשי האחראי לכל הריפוי וההבראה.

**רופאים:** כוהנים המטפלים בחולים ובפצועים.

**חוקרים:** מיסטיקנים וכוהנים הלומדים והמתנסים בשיטות רפואיות חדשות.

**6. קיום חומרי**

**6א. מרתפן ראשי:** אחראי על כל הכנת המזון והמשקאות ונעזר ב:

**מרתפן זוטרי:** אחראי על כל המשקאות למיסטיקנים.

**משגיח הלחם:** אחראי לכל הפעולות הקשורות לגריגים ולאפיה.

**מרתפן משרתים:** אחראי לכל המשקאות לשאינם מיסטיקנים.

**36. מנהל משק ראשי:** אחראי לכל הביגוד, כלי המיטה, ריהוט, ציוד; אחראי על בעלי המלאכה ועל כל העובדים, כולל עובדים מיסטיקנים. הוא נעזר ב:

**מנהל משק המנזר:** אחראי על הנפחים, שריונאים, רצענים ועושי נייר.

**משגיח הביגוד:** אחראי על כל החייטים.

**חצרן:** אחראי על גני הירק והעשבים ועל המטעים.

**7. אח:** חבר באגודת המיסטיקנים. תפקיד האחים הוא ללמוד, להגן ולעבוד במנזר; לבצע משימות בעולם החיצוני; ולצאת להרפתקאות, כדי להביא ממון לאוצר המנזר.

**ד"שים מיסטיקנים**

אם שה"מ רוצה הוא יכול להתיר דמויות שחקנים מיסטיקנים. כל הפרטים והכללים הניתנים בתיאור המפלצות עדיין תקפים. השתמש באותן דרישות נקי"נ של הלוחם לצורך עליה בדרגה והוסף תארי דרגה ותחומי יכולת מזערניים כרצונך. התייחס לכל דרגת ניסיון כאל קובית פגיעה אחת. יחד עם זאת אין המיסטיקן יכול לעלות מעל לדרגה 16.

מיסטיקן יוצא להרפתקה כדי שזוכה לזכות בצמיחה רוחנית ולקבל שיעורים בחיים שמחוץ למנזר. לעתים רחוקות בלבד הם יוצאים להרפתקה מיסטיקנים אחרים. עם כל עליה בדרגה חייב המיסטיקן לשוב להתבודדות במנזר ל-6-1 חודשים.

מיסטיקנים זוכים בניסיון מאוצר, רק אם יתרמו אותו לנזקקים. עשרה אחוז מאוצרם חייב להיתרם למנזר.

נדרו של המיסטיקן, אותו נשבע במסדר, הוא המחויבות שלו. עליו להיות נאמן לשבועתו ולחזור לתשלום כל החובות, שאם לא כן הוא יגורש מהמנזר, לא יוכל לזכות

הם מתגוררים במנזרים או במאורות המתוארים להלן. כללים מיוחדים מאפשרים למיסטיקנים להיות דמויות שחקנים, לפי שיקולו של שה"מ.

**חיי המנזר**

כל מנזר מאכלס עד 120 מיסטיקנים וכמה מומחים דב"שים, שנשכרו על בסיס רחוק-טווח. מומחים אלה הם, כולם, בעלי דרגה גבוהה: דרגות 25-16 אלה האופייניות להם. אחד עד ארבעה כוהנים נדרשים לטפל במצבם הבריאותי של מיסטיקנים. קוסם אחד או שניים נשכרים לצורכי הגנה ובין גנב אחד לארבעה מאמנים את המיסטיקנים במיומנויות של זריזות (ראה תכונות מיוחדות להלן).

הנהגת המנזר וארגונו מאופיינים בסדר נוקשה של כוח ושל אחריות. שני תפקידים, אשר להם אותו מספר בטבלה שלהלן, נמצאים, פחות או יותר, באותה דרגת חשיבות. (ארגון זה מבוסס על זה של המנזרים הבנדיקטיים בזמנו של שרלמייך, בערך בשנת 800 אחרי הספירה.)

**1. ראש המנזר:** מנהלן ראשי (בדרך כלל, 16 קב"פ)

**2. מנהלן:** הראשון אחרי ראש המנזר בכל העניינים: מנהל את כל הוצאות הנחלות, העבודה בשדות, במבנים, בכרמים ובמטעים; אחראי על המטפלים בבעלי החיים ועל יצרני מזון אחרים.

**3. דיקן בכיר:** הבא בתור; אחראי על ההתנהגות הרוחנית ועל המשמעת.

**4. התפתחות רוחנית**

**4א. טקסים רוחניים**  
דיקן זוטרי: חיוק המשמעת באמצעות עוזרים הנקראים מפקחים ובכירים)  
שמש: אחראי לשירותים לכנסיה ולאחזקתה.

**4ב. מנצח המקלה**

**4ב. שרותי חינוך**

ראש הטירונים: המורה האחראי להוראת כל המיסטיקנים בידע כללי ובכשרונות מיוחדים. מנהל בית הספר החיצוני: מורה האחראי על הוראתם של המקומיים, שאינם מיסטיקנים, (כוהנים ואצילים) באמנויות, בהיסטוריה ובאורחות המנזר.

**5. ספרן:** אדון הנוודים והקבצנים; נעזר בכתבנים (פקידים), במאירים (חוקרים) ובשומרי המגילות (המפקחים על יצירתן והשומרים על מצבן התקין של המגילות).

**5. שרותי אירוח ובריאות**

**5א. קבלת אורחים**  
**שוער:** אחראי על קבלת אורחים, על האכלתם ועל הגנתם, עניים ועשירים כאחד; אחראי על איכותו של הבשר.

**מעקב לוח הזמנים**

<b>ימים</b>									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
<b>שעות</b>									
	1	2	3	4	5	6			
	7	8	9	10	11	12			
	13	14	15	16	17	18			
	19	20	21	22	23	24			
<b>תורים</b>									
	1	2	3	4	5	6			
<b>סיבובים</b>									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

**נתוני הדמויות**

**נתוני ד"ש**

אם שה"מ ישמור נתונים על דמויות השחקנים על כרטיסיות, קל יהיה למצוא פרטים שונים במהירות במהלך המשחקים. על כל שחקן למלא כרטיס לכל ד"ש. ניתן להשתמש בכרטיסיות הרגילות (12 ס"מ X 8 ס"מ), אולם לדמויות בדרגות גבוהות יש חפצי קסם רבים וייתכן שיוזקקו לכרטיסיות גדולות (15 X 10 ס"מ).

מומלץ להשתמש בדוגמת הכרטיסיה המובאת בעמ' 20.

ניתן להשתמש בגב הכרטיסיה לרישום פרטים מיוחדים, כמו, בציוד, כשרונות הגנב, ספר הלחשים של קוסם, נתונים והכנסה של הדומיניון מיקום בעולם המשחק, חפצים ונתונים דרושים וכו'.

ניתן להשתמש בכרטיסיות צבעוניות שתציינה את הגזעים השונים (ולבן לאדם, ירוק לאלפים, וכד'). אם תמצא די צבעים אולי תרצה להשתמש בצבע שונה לכל סוג.

יש לארגן את כרטיסי הד"ש בסדר אלפא-ביתי, המקל על מציאתם. בתחילת כל משחק יש לבדוק, מי הדמויות המשחקות ולתת לכל אחד מהם את כרטיסם. בקשו מכל שחקן לעדכן את הכרטיס, להוסיף חפצי קסם שנמצאו, למחוק חפצים שנהרסו או שנעשה בהם שימוש, ולערך כל שינוי אחר כנדרש. אחר אסוף את כל הכרטיסיות ושמור אותן בהישג יד במהלך המשחק.

שתכונותיהם צריכות להיות מאוזנות עם תכונות הסוגים האחרים.

**שינויים במציאות**

שה"מ רשאי לשנות לעתים נוהל שהיה בשימוש במשחקים קודמים רבים. ניתן להציג את שינויי ותוספות הכללים ואת התוספות בהגיון: לחש חדש שנמצא במגילה שכוחת-אל, נשק קסום שנגנב בידי דב"שים גנבים, כדי להוציאו מהמשחק.

לפעמים אין אפשרות להסביר שינוי בהגיון. במקרים בהם השינויים רחבים ובסיסיים, יש למצוא את ההסבר ההגיוני ביחד עם השחקנים. אם אין כל אפשרות אחרת, הרי שינוי המציאות עשוי להיות המוצא היחיד.

שינויים במציאות פירושים, ששה"מ והשחקנים החליטו שהם רוצים לשחק במשחק עם כללים אחרים. אל תנסו לשחק מחדש ארועים בעבר או הרפתקאות שעשויות להיות קשורות בכלל ששונה. תוכלו לשקול מחדש את התוצאות של היתקלויות כאלה (שינוי האוצר, נקי"נ והפריטים בהם זוכים) או פשוט להתעלם מהעבר לגמרי.

הימנעו ככל האפשר משינויים במציאות ע"י יישום השינויים באמצעות המצאת סיבות הגיוניות לקיומם.

**ניהול רישומים**

בשה"מ שומר לעתים קרובות על כמות מידע אדירה. להלן הצעות להפיכת אי-סדר בלתי מאורגן למשחק מנוהל כהלכה ומסודר.

**ניהול לוח זמנים**

שה"מ יוכל לשלוט היטב באירועי המשחק אם יהיה מודע תמיד לזמן המשחק המדויק. ישנם משכי זמן מוגבלים של השפעות, וכל הפעולות אורכות זמן. בעוד הד"שים משוטטים בפרוזדורי המבוך, עשויים דב"שים ומפלצות להיות עסוקים בענייניהם, אשר חלק מהם עשוי להשפיע על החבורה – אולם מתי?

רישום פעולות מדויק מסייע לארגון לוח הזמנים. במהלך היתקלות פעילה ביותר, תיאלץ לעקוב אחרי משך ההשפעות, התנועה, ומתי יכולים היריבים להיכנס לקרב ולצאת ממנו. הכן מעקב לוח זמנים, שהוא רשימה פשוטה של מספרים, וסמן את הזמן החולף. באופן זה תוכל לתת דין וחשבון לסיבובים, לתורים, לשעות ולימים.

את דפי המעקב על לוח הזמנים ניתן לזרוק בתום ההרפתקה, אולם ייתכן ששה"מ ירצה לרשום לעצמו הערות על תאריכים ועל מקומות בהם התחוללו ארועים בלתי שגרתיים או הרסניים, היתקלויות ופרטים אחרים.

**התקפי:** סגנון לחימה זה גורם לזק בשל חבטות צולפות באמצעות יד, רגל, ראש, מרפק ואברי גוף אחרים. שימוש בסגנון התקפי מסוגל לשבור לוחות ולבנים.

**היאבקות:** בשיטת לחימה זו משתמשים לצורך הפיכת היריב לחסר יכולת על ידי אחיזת נעילה (כמו, חצי אחיזת נלסון), הנפה נגדית וצביטות עזבים. יש מומחים בשיטה זו, המסוגלים לשחק את יריבם, כך שלא יהיה יותר צורך להזיקו.

**הגנת:** שיטת לחימה זו חוסמת התקפות ומסכלת אותן, ולפעמים אפילו משתמשת בחבטות האויב לפעול כנגד עצמו.

**השלכה:** שיטת התקפה זו הופכת את תנופת התוקף לפעולה כנגד עצמו באמצעות המעדה, דחיפה והשלכת יריב.

מיסטיקנים יכולים להיות בעלי יכולת מיוחדת הנקראת אקרובטיקה. ביחד עם אחת משיטות הלחימה שלעיל היא יכולה להפוך לתורת לחימה ייחודית. האקרובטיקה מאפשרת למיסטיקן לבצע את הפעולות הבאות:

- קפיצות/זינוקים
- גלגולים/דילוגים
- התחמקות
- תפיסות (להימנע מנפילות)
- התלות מחבלים
- שמירה על שווי משקל

השתמש בשיטה הבאה לקבוע אם המיסטיקן הצליח: גלגל קסם 100. המהלך הצליח, אם הגלגל נמוך או שווה לפי של שלוש ממידת זריזות המיסטיקן או שווה לו ועוד פעמיים דרגת המיסטיקן. ניתן לשנות את הגלגל הזה על פי המצב. למיסטיקן אקרובטי יש 20% על כל הניסיון הנרכש. בעוד שמיסטיקן רגיל זוכה ב-1000 נקי"נ, זוכה מיסטיקן אקרובטי ב-800 נקי"נ.

אם שה"מ מחליט להשתמש בטכניקות קרב נוספות של אמנות לחימה, מומלץ לערוך מחקר נוסף. מנזרים שונים של מיסטיקן יכולים להתמסר לסגנונות שונים של אמנות הלחימה, ובכך הם זוכים בתחומי יכולת מיוחדים.

שה"מ בעל ידיעה מקפת באמנות לחימה אחת או שתיים יכול לפתח נוהלי משחק המבוססים עליהם. אם אינך בקי בטכניקות ובפילוסופיות של אמנויות הלחימה הרבות, הקפד לקרוא רבות, לפני יצירת סוג דמות המבוסס עליהן. למקורות הסינים, היפנים והקוראנים (אם לנקוב בשלושה מהם בלבד) יש את סגנונם ומושגיהם שלהם. יתרה מזו, כל ארץ פיתחה כמה אומנויות לחימה וטכניקות לחימה השונות לחלוטין זו מזו. בכל פיתוח של סוג דמות חדש, יש לזכור

**כרטיסית הדמות**

שם הדמות \_\_\_\_\_ סוג/ דרגה \_\_\_\_\_

נטיה \_\_\_\_\_ דרגיש \_\_\_\_\_ תלדס \_\_\_\_\_

**נקיפ** \_\_\_\_\_ **כלי נשק/ נזק** \_\_\_\_\_

כוח \_\_\_\_\_

תבונה \_\_\_\_\_

חוכמה \_\_\_\_\_

זריזות \_\_\_\_\_

כושר \_\_\_\_\_

כריזמה \_\_\_\_\_

**קסם זמני/ מטענים**

**חפצי קסם קבועים**

(כשרונות מיוחדים, ציוד והערות מאחור)

לבסוף, לאחר שהותרת די מקום לרישום נתוני המפלצות, להן אתה עשוי להזדקק במהלך המשחק, רשום כותרת ששמה יאוצר נמצא בתחתית הדף.

**קיצורים**

מ"מ, דרגיש, ונקיפ הם מספר המפלצות המופיעות, דרוג השיריון שלהן ונקודות הפגיעה שלהן, בהתאמה. אם נתקלים בשתי מפלצות או יותר, השתמש בשורה השניה מתחת לכותרת המפלצת, כדי לרשום את נקודות הפגיעה שלהן. אם יש כמה מפלצות, יש למספרן כדי להימנע מבלבול. הקפד להשאיר מקום לצד כל מספר נקיפ של הדמות, כדי לעקוב אחר נתוני הפציעות.

תלדס הוא התוצאה לה זקוקה המפלצת, כדי לפגוע בדרגיש 0. כשהמספר הזה זמין, יכול שהי"מ למצוא בקלות את הניקוד הנדרש לפגוע בדרגישים אחרים, פשוט על ידי חיבור או חיסור של דרוג השיריון (חיבור דרגישים שליליים, חיסור חיוביים). למשל, יצור שהתלדס שלו הוא 15 יפגע ביצור בעל דרגיש 5 בתוצאה של 10, ביצור שהדרגיש שלו הוא 2 בתוצאה של 17.

האמתי ואת תאריך ההרפתקה בזמן המערכה. ציין את משימת הדמויות או את הפעילות הראשונית לאותו יום הרפתקה בצד ימין, למעלה, של הדף.

השתמש בכרטיסיות שהכנת לד"שים, המשתתפים בהרפתקה הנוכחית. העתק את המידע הנחוץ ביותר למהלך המשחק, כולל שמות הדמויות, סוגן ודרגתן, תלדס, דרגיש ונקודות הפגיעה שלהן. כמו כן, יכול שהי"מ להוסיף את העומס הנוכחי, אם משתמשים בכלל אפשרי זה.

יש לחבר את דרגות הדמויות ולציין את דרגת החבורה הכללית או דח"כ בתחתית הטור. חלק במספר הדמויות וציין זאת כדרגת חבורה ממוצעת (דח"מ). אלו הן פיסות מידע מעניינות וניתן להשתמש בהן לקביעת גמולי נקיפ, להעריך מספר הוגן של מפלצות להיתקלויות אקראיות וכד'.

מתחת למידע על הדמות הכין מקום לפרטי המפלצת. רשום את הכותרות הבאות בשורה והשאיר מקום למידע, אותו יש להוסיף מתחת: מס"מו, שם דרגיש, נקיפ, תלדס, התי ונזק, גלייב, גליל, מר', נקיפ. אם קיימות מספר מפלצות בהן תשתמש להיתקלויות מוטוטות או להיתקלויות מתוכננות מראש, יש לציין את המידע עליהן עתה.

**נתוני הדב"ש**

אם שהי"מ מחליט להשתמש בטכניקות קרב נוספות של אמנות לחימה, מומלץ לערוך מחקר נוסף. מנזרים שונים של מיסטיקן יכולים להתמסר לסגנונות שונים של אמנות הלחימה, ובכך הם זוכים בתחומי יכולת מיוחדים.

שהי"מ בעל ידיעה מקפת באמנות לחימה אחת או שתיים יכולך לפתח נוהלי שמחק המבוססים עליהם. אם אינך בקי בטכניקות ובפילוסופיות של אמנויות הלחימה הרבות, הקפד לקרוא רבות, לפני יצירת סוג דמות המבוסס עליהן. למקורות הסינים, היפנים והקוראנים (אם לנקוב בשלושה מהם בלבד) יש את סגנונם ומושגיהם שלהם. יתרה מזו, כל ארץ פיתחה כמה אומנויות לחימה וטכניקות לחימה וטכניקות לחימה השונות לחלוטין זו מזו.

בכל פיתוח של סוג דמות חדש, יש לזכור שתכונותיהם צריכות להיות מאוזנות עם תכונות הסוגים האחרים.

**רישומי ההרפתקה**

כדי לסייע לשהי"מ לארגן הרפתקה ולנהלה בעילות, יש להכין את רישומי ההרפתקה. קח דף נייר ורשום בצד שמאל למעלה את התאריך

**קיצורים:** ש = שאמאן (לחשי כוהן בלבד); ד' = שאמאן המשתמש בלחשי דרואיד; ו' = וויקה (לחשי קוסם בלבד). המספר הבא אחרי ש, ד' או ו' הוא הדרגה המירבית שניתן להשיג. האות הלועזית והמספר בסוגריים הם ערכת מו"ד ומספר העמוד של תיאור המפלצת: B = מתחיל, X = מתקדם, CM = מומחה.

- עוג (44B): ש, 4, 20
- לטיאיש (40B): ש, 6, 40
- דגאיש (49X): ש, 8, 80
- ניקסי (53X): ש, 6, 40
- גובלין (31B): ש, 8, 60
- ננול (43B): ש, 6, 40
- ננס (43B): ש, 12, 120
- דולפין (30CM): ש, 10, 60
- דרקון (33-32CM 35-33B): ש, 10, 33
- פיית יעת (56X): ש, 10, 40
- הובובלין (35B): ש, 8, 60
- הרפייה (35B): ש, 6, 40
- דביבון (32B): ש, 6, 40
- טרול (50X): ש, 4, 20
- טריאנט (50X): ש, 10, 40
- מדוזה (41): ש, 8, 80
- מינוטאור (41B): ש, 4, 20
- איש מערות (ניאנדרטל 30B): ש, 4, 20
- אורק (30B): ש, 6, 40
- עקרב-איש (35CM): ש, 13, 60
- ענק, אבן (55X): ש, 8, 60
- ענק אש (55X): ש, 8, 60
- ענק גבעה (55X): ש, 8, 60
- ענק כפור (55X): ש, 8, 60
- ענק סערה (55X): ש, 10, 100
- ענק ענן (55X): ש, 10, 100
- ציקלופ (56X): ש, 4, 20
- קובולד (46B): ש, 6, 40
- קנטאור (56X): ש, 8, 80
- טרולגודיט (40B): ש, 6, 40
- ספרייט (43B): ש, 4, 40
- לובש צורה (40B): ש, 6, 40

**הערות:**

- (א) חלק מהדרקונים משתמשים בלחשי קוסמים, אולם אין דרקון המסוגל להשתמש בלחשי כוהנים והקוסמים גם יחד.
- (ב) יכולתה של דריאדה הקסמת אינה מושפעת מזוכיה בתוספת לחשי דרואיד.
- (ג) אם ענק סופה לומד להשתמש בלחשי קוסם, יכולתו להטיל ברקים אינה מושפעת.
- (ד) לכוהני עקרב-איש יש גישה לכל לחשי הכוהנים, והם בעצם כוהנים ולא שאמאנים.
- (ה) ניקסי, הלומדת לחשים מכל סוג, נחשבת כחמש ניקסיות למטרות ההשפעה המיוחדת של ניקסי בהקסמה.
- (ו) כמה עוגים נדירים ביותר ונבונים במידה בלתי שגורה יכולים לעלות לווי"ד, אולם בודדים אלה חיים, בדרך כלל, בנפרד לגמרי מבני מינם הרגילים.
- (ז) טריאנט הזוכה בשימוש בלחשי דרואידים יכול לבצע הנעת ארבעה עצים במקום שניים.

ייצגו את היריבים, עשויים להיות שימושיים ביותר מבחינה חזותית, וקל ביותר להשתמש בהם על פני משטח משוכן, המשקף מרחקים. משטח שניתן לסמן בו גם קירות, רהיטים וכד' הוא אידיאלי.

אם אין מיניאטוריות, נסו להכין עזרי משחק מופשטים, אשר ייצגו מפלצות. הללו יכולים להיות פשוטים כמו פיסות נייר ממוספרות, קוביה או פיסות עץ עגולות, שגובהן כ-2 ס"מ, ואשר מסומנות בצבע ובמספר. ניתן לשמור על נתונים מדוייקים של 36 מפלצות בעזרת ארבעה צבעים ומספרים חד-ספרתיים בלבד. השחקנים יוכלו לזהות את אויבם על פי מספרם וצבעם ("פגיעתי ברפא אדום מס' פגיעה של 12 נקודות!" ושה"מ יכול להשתמש באותו אמצעי זיהוי ברישומי האישיים).

אפשרות אחרת היא גיר ולוח פשוט להכנת שירטוטים. שה"מ עדיין יצטרך לשמור את פרטי נקודות הפגיעה של המפלצת בנפרד, אולם את מיקומה של כל דמות ניתן לשנות בנקל.

**מטילי לחשים (שאינם בני אדם)**

השימוש בלחשי קוסמים אינו מוגבל לבני אנוש ולאלפים. לגועים דמויי-אנוש רבים יש קוסמים, כוהנים ואפילו דרואידים מלחם. כוהן או דרואיד שאינם בני אדם ידועים כשאמאנים, וקוסם שאינו אדם ידוע כוויקה. שאמאנים ווויקאים אינם מכירים את כל הלחשים הרגילים. הלחשים, שהם כן יודעים, מוטלים לעתים תכופות באופן בלתי רגיל, כולל, ריקוד, צעקות ויללות ונפנוף בחפצים מזוהים.

מטילי הלחשים שאינם בני-אדם המוכרים רשומים להלן ביחד עם הדרגה הגבוהה ביותר אליה הם יכולים להגיע. כמה מהם יכולים להיות גם שאמאן וגם וויקה, אולם הדרגה הגבוהה ביותר, אליה יכולה להגיע כל סוג דמות היא אז 1/2 מהרגיל. יש לציין, כי רוב אלו שאינם בני-אדם אנושיים החיים בשבט אינם יודעים דבר על קסם, והם מתייחסים אליו בחשש ובאי אמון. מטילי הלחשים משתמשים במיומנותיהם, בדרך כלל, לצורך רכישת עמדה וכוח בשבטם. רק שאינו אדם אחד מתוך 20 הוא מטיל לחשים, ויש קבוצות רבות, שיש להן שאמאן בלבד.

הלחשים בהם משתמשים שאמאנים ווויקאים רשומים להלן. מטילים אלה אינם מבינים לחשים אחרים ואינם יכולים להשתמש בהם. שאמאנים ווויקאים אינם יכולים לקרוא מגילות, אך הם יכולים להשתמש בחפצי קסם אחרים. שאמאן יכול להשתמש בכל חפץ של כוהן; וויקה יכול להשתמש בכל חפץ שקוסם משתמש בו.

לשאמאן ולוויקה יש, בדרך כלל, 3-8 נקודותפגיעה לקוביית פגיעה (6ק1 + 2 במקום 8ק1); והם זוכים בבנוס נקודת פגיעה +1 לכל דרגת ניסיון (גם אם הסיכום עולה על המקסימום הרגיל לסוג המפלצת).

התי' ונוק הם מספר ההתקפות הנערכות בסיבוב אחד וטווח הנוק שגורמת כל התקפה. אם יש למפלצות התקפות מיוחדות, נסה לתמצת את ההתקפות הללו במלה אחת או במשפט אחד.

גל"ב וגל"ל הם גלגולי הצלה של המפלצת נגד בדידים ולחשים, בהתאמה. בשניים הללו משתמשים, בדרך כלל, במהלך היתקלויות עם דמויות מצויידות היטב.

מרי' הוא מורל המפלצת. השתמש בשיטת המורל המתוארת בערכה למתחיל של מו"ד, ספר הכללים לשה"מ, עמ' 21. המפלצות אינן צריכות להילחם תמיד עד המוות. בכל זאת, עשוי שה"מ להחליט, כיצד תגיב המפלצת במקום להשתמש במורל.

נק"נ הוא ערך נקודות הניסיון של יצור אחד.

**השימוש בדף רישום ההרפתקה**

בכל פעם שקסם משפיע על דמות, יש לציין את אופי ההשפעה ואת משכה לשמאל המידע על הדמות. השתמש בקיצורים, ככל האפשר, כדי לחסוך במקום.

כחלוף זמן המשחק, הפחת ממשכן של כל ההשפעות הקסומות. כאשר דמות תהיה מודעת למשך זמן ההשפעה המדוייק, הזהר את השחקן כשנתו זמן קצר בלבד.

שיטה נוספת למעקב על משכי הזמן היא סימון זמן המשחק המדוייק בו נעלמת ההשפעה על מעקב לוח הזמנים. כאשר הכל עד אותו פרק זמן מסומן, יודע שה"מ שהשפעת הלחש הסתיימה.

כדי לזרז את המשחק, רשמו מראש על ההיתקלויות במפתח ההיתקלויות במבוך או במרחבים. כדי לחסוך עוד יותר בזמן, רשמו נתוני המפלצות על הדפים המוכנים. כמו כן, צריך שה"מ שיהיו בידיו פרטים על אוצרות קסומים, או לפחות החוברת ומספר העמוד בו ניתן למצוא מידע מקיף.

בתום הקרב ערוך חישובים לגמולי נק"נ והקף את הסכום הכללי לאותה היתקלות. כמו כן, ציין את כל האוצרות שנמצאו, ואם נלקחו על ידי החבורה. ייתכן שתצרה לשמור נתוני אוצר נפרדים לכל דמות לצורך חישובי העומס.

כאשר מגיע העת לסיים את ההרפתקה, יש בידי שה"מ את כל הנק"נ הרלבנטיות ברשומי ההרפתקה. סכם וחלק גמולי נק"נ והזכר לשחקנים מהם האוצרות שנמצאו, כדי שיוכלו להלקם כרצונם. רשום את כל התוצאות על דף הרישומים.

**מיקום במהלך היתקלויות**

אם שה"מ עוקב אחרי מיקום המפלצת והד"שים בזכרונו בלבד, עלולות לקרות טעויות. מיניאטורות או פריטים אחרים, אשר

**לחשים בשימוש שאמאנים**

**לחשי כוהנים מעצמה ראשונה.**

- אור\* (X5, B25)
- גילוי קסם (B25)
- הגנה מרוע (B25)
- רפוי פצעים קלים\* (X5, B26)

**לחשי כוהנים מעצמה שניה**

- ברכה\* (X5)
- שיחת חיות (X6)
- הקסמת נחש (X6)
- מאחז איש\* (X5)

**לחשי כוהנים מעצמה שלישית**

- אור תמידית\* (6X)
- הסרת קללה\* (6X)
- ריפוי מחלה\* (6X)
- רפוי עיוורון (6X)

**לחשי כוהנים מעצמה רביעית**

- ביטול קסם (8X)
- שיח צמחים (8X)
- ביטול רעל\* (8X)
- ריפוי פצעים קשים\* (7X)

**לחשי כוהנים מעצמה חמישית**

- ביטול רוע (8X)
- בריאת מזון (8X)
- מגיפת חרקים (8X)
- ריפוי פצעים חמורים (12CM)

**לחשי כוהנים מעצמה ששית**

- שיח מפלצות\* (9X)
- מילת שיבה (9X)
- מציאת הדרך (9X)
- ריפוי-כל (13CM)

**לחשי דרואיזים: כולם ברי שימוש לחשים בשימוש וויקאים**

**לחשי קוסם מעצמה ראשונה**

- אור (38B)
- גילוי קסם (38B)
- הגנה מרוע (38B)
- קריאת קסם (39B)
- קריאת שפות (39B)

**לחשי קוסם מעצמה שניה**

- אור תמידית\* (11X, 39B)
- גילוי הנעלם (40B)
- גילוי רוע (40B)
- היעלמות מעין (40B)

ריחוף (41B)

רשת (41B)

**לחשי קוסם מעצמה שלישית**

- ביטול קסם (11X)
- חזיון ברק (12X)
- דודר אש (11X)
- מעוף (12X)
- נשימת מים (12X)
- רעיה (11X)

**לחשי קוסם מעצמה רביעית**

- גדילת צמחים\* (13X)
- הסרת קללה\* (14X)
- הקסמת מפלצות (3X)
- שינוי אחר (13X)
- קיון סופת קרח (13X)
- קיר אש (14X)

**לחשי קוסם מעצמה חמישית**

- הנפשת מתים (14X)
- המסה\* (20CM)
- מעבר- קיר (15X)
- ענן מוות (14X)
- מאחז מפלצות\* (14X)
- קיר אבן (15X)

**לחשי עושי קסמים דרגה ששית**

- גלגול נשמות (21CM)
- דמות מוקרנת (16X)
- הזזת אדמה (21CM)
- הפיכת אבן לבשר\* (16X)
- לחש מוות (16X)
- קיר ברזל (21CM)

\* לחש הפיך

**מפלצות מטילות לחשים מיוחדות**

**חית אדם:** עכברוש-אדם, זאב-אדם, חזיר-אדם, נמר-אדם, דוב-אדם, (37B); חזיר-שטני (49X)

חית-אדם יכול להיות קוסם, כוהן או דרואיד אמיתיים בדמותם האנושית. יחד עם זאת, אין הוא יכול להשתמש בלחשים בעודו לובש צורת חיה, וכשהוא לובש צורת חיה הוא שוכח את הלחשים, כאילו הטיל את כולם. מטיל לחשים חזיר שטני יכול להטיל שלושה לחשי הקסמת איש בכל יום הן בצורתו האנושית והן בצורתו החייתית, אולם את הלחשים האחרים הוא יכול להטיל רק בצורתו האנושית. חזיר שטני לא ישכח את הלחשים בצורתו החייתית.

**מטילי לחשים אל-מתים**

מטיל כשפים הנהרג בידי אל-מת יכול לשמור את היכולת להטיל לחשים עם שובו בדמות אל-מת. ראה להלן פרטים נוספים.

אם כוהן הופך למומיה (בתהליך הידוע רק לכוהמים הגדולים של דתות מסויימות) יכולה המומיה האל-מתה להשתמש בלחשי הכוהנים באותה מידת היכולת בה ניחנה בחייה, והיא יכולה לשלוט באל-מתים אחרים (ראה אדונים ומשרתים). קוסם מומיה מוגבל לעוצמה 3, אף אם עוצמת הקסם שלו היתה גבוהה יותר בחייו הקודמים.

**אדונים ומשרתים אל-מתים**

בתנאים מסויימים יכולים יצורים אל-מתים נבונים לנסות להשתלט על אל-מתים אחרים. האל-מת אינו צריך להיות מטיל לחשים, כדי לשלוט באל-מתים אחרים. יצור אל-מת הנשלט בידי אחר נקרא משרת. אל-מת השולט באל-מת אחד או יותר, הנחותים ממנו הוא אדון. שלדים וזומבים יכולים להיות משרתים בלבד, אולם כל סוג אחר של אל-מתים יכול להיות משרת או אדון. לפעמים (סיכוי של 10% מתרחשות ההיתקלויות האקראיות עם אל-מתים משרתים, הנשלטים בידי אל-מת רם-מעלה.

אדון יכול לשלוט במספר אל-מתים, אשר סכום קוביות הפגיעה שלהם קטן מכפליים קוביית הפגיעה של האדון או שווה לה. אם נסיונו של האדון להשתלט על אל-מת אחר יגרום לכך, שהסך הכולל יעלה על סכום זה, ייכשל הניסיון מיד.

כאשר ליש או אל-מת מטיל לחשים אחר חותר להשתלט על אל-מת אחר, משתמשים בדרגתו כמטיל במקום בקוביות הפגיעה שלו. כמו אצל קוסם, כך גם עוצמתו של ליש רבה הרבה יותר מכפי שהיא משתקפת בקוביות הפגיעה שלו.

אם אל-מת מנסה להשתלט על משרת פוטנציאלי, אסור לקוביות הפגיעה של המועמד לעלות על 1/2 קוביות פגיעה של האדון (במקרים מסויימים, המצויינים להלן, חוק זה אינו תקף). אם המועמד כבר נשלט על ידי גורם כלשהו, יזהה האל-מת, המנסה להשתלט עליו, עובדה זאת מיד. הוא עדיין עשוי לנסות להשתלט, אולם עם עונשין של 4 לגלגול.

אם אל-מת אחד מנסה להשתלט על השני, מצא את קוביות הפגיעה של האדון המיועד ואת המשרת הפוטנציאלי בטבלה שבעמ' 23 ונגלגל 6q2. אם המספר שווה למספר הנתון או גדול ממנו, הניסיון מצליח, והמשרת המועמד הופך למשרתו של השליט. כל סכום של 2 או פחות (אפשרי, אם יש על הגלגול עונשין) מצביע תמיד על כישלון.

נסיונות אל-מת להשתלט על אל-מתים אחרים

קוביות הפגיעה של האדון

משרת	4	5-6	8-7	9-10	13-11	16-14	19-17	23-20	27-24	32-28	+33
שלד	7	5	3	ש	ש	ש	ש	ש	ש	ש	ש
זומבי	9	7	5	3	ש	ש	ש	ש	ש	ש	ש
טורף גופות	-	11	9	7	5	3	ש	ש	ש	ש	ש
נקזן	-	11	9	7	5	3	ש	ש	ש	ש	ש
רפא	-	-	11	9	7	5	3	ש	ש	ש	ש
מומיה	-	-	-	11	9	7	5	3	ש	ש	ש
רוח	-	-	-	-	11	9	7	5	3	ש	ש
ערפד (א)	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	3
ערפד (ב)	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	5
פנטום	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	-
שד	-	-	-	-	-	-	-	11	9	-	11
דיבוק	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9

(א) ערפד, שאינו משתמש בלחשים, בעל קוביות פגיעה 7 או 8  
(ב) ערפד בעל 9 קוביות פגיעה או כל ערפד המשתמש בלחשים.

מספר: הגלגול הנדרש (או גבוה יותר) ב-2ק6,  
כדי שאדון יצליח בניסיון ההשתלטות שלו על  
אל-מת נחות ממנו.  
ש: השליטה היא אוטומטית.

גירוש אל-מתים נשלטים

כאשר דמות מנסה לגרש משרתים, הניסיון נבדק כאילו נעשה על האדון. אם הניסיון נכשל, המשרתים אינם מושפעים כלל, גם אם באופן רגיל היו מגורשים או מושמדים כתוצאה מכך. אם הגירוש מצליח, שרשרת השליטה נשברת, אולם אין כל השפעה אחרת. חייב להיעשות ניסיון שני, לגירוש אותה קבוצה, של משרתים לשעבר ואז התוצאות והסיכויים הם רגילים.

מנקזי אנרגיה

רוח (X57), ערפד(X54), נקזן (B43), רפא (X57)

רצח של קורבן על ידי אל-מת מנקז אנרגיה גורם לכך, שהקורבן קם לאחר מכן כאל-מת מאותו הסוג, הנתון לשליטתו של הרוצח. במקרה זה דרוג השריון וקוביות הפגיעה של הקורבן הופכות לאלה של אל-מת רגיל, אולם נקודות הפגיעה שלו הן מחצית מאלה שהיו לו בחייו. (יש לציין שקורבן זה אינו קם לתחיה מיד, אלא רק לאחר 24-72 שעות או כפי שרושם בתיאורה של כל מפלצת.)

אם האדון האל-מת נהרג לאחר שהקורבן קם לתחיה כמשרת, הופך הקורבן לבעל רצון

אדון יכול ליצור שרשרת שליטה על ידי מתן הוראה למשרתיו להפוך אף הם לאדונים. למשל, רוח יכול לשלוט על קבוצה המגיעה ל-12 נקזנים, אשר כל אחד מהם יכול לשלוט על קבוצה המגיעה ל-6 שלדים. התקשורת ושליטה הישירות אינן עוברות דרך שרשרת השליטה, אלא מתקיימת רק בין האדון למשרתיו האישיים.

כל אדון יכול לתאם את ההתקפות של משרתיו באורח מאורגן כהלכה. אדון בראש שרשרת השליטה המכילה 10 אל-מתים או יותר (של כל השרשרת) יכול להיחשב לשליט של צבא אל-מתים. כאשר משתמשים בשיטת הלוחמה ההמונית 'מכונת מלחמה' (שה"מ המומחה, עמ' 12-17), יש לשים לב לפרטים הבאים בעת חישוב הדכ"ב של הכוח:

- א. גורם המנהיגות: יש להתייחס לחוכמת האדון כשווה לתבונה, ולכריזמה כאל 18 (ראה פרק התבונה).
- ב. גורם הניסיון: יש להתייחס לכל אדון נשלט כאל קצין.
- ג. גורם האימונים: אוטומטית מקסימום.
- ד. גורם הציוד: יש לצאת מתוך הנחה שיש כלי נשק רגילים.

משך השליטה

עם עלות הלבנה בליל ירח מלא משוחררים כל המשרתים משליטה ואי אפשר לשלוט בהם עד לזריחה הבאה. אי לכך משך השליטה המקסימלי על האל-מתים הוא כ-4 שבועות. אדון יכול לשחרר משרתים משליטתו בכל עת.

יתרונות לאדון

אדון קשור למשרתיו באופן טלפתי, והוא יכול לראות בעיניהם ולשמוע באוזניהם כרצונו. תקשורת זו נעשית על פי רצונו ואינה מוכרחה להיות מתמדת.

השליטה במשרתים היא מוחלטת, עד כדי ביצוע הוראות התאבדות. משרתים מצייתים ללא היסוס. הטווח המקסימלי של השליטה הוא 38 ק"מ לכל קובית פגיעה של האדון.

אם המשרת נכשל בבדיקת מורל ונמלט מקרב, יכול האדון לעצור אותו ולכפות עליו לשוב לקפא"פ. זוהי הפעולה היחידה בה יכול האדון לנקוט במהלך סיבוב הקרב. המשרת יפסיד סיבוב התקפות אחד לפחות.



**בחירת מפלצות על פי ערך נק"נ**

אם אתה בוחר להשתמש בשיטת תכנון ההרפתקה, שבה קובעים את המפלצות בהתאם לערך נק"נ שלהן ולצורכי הדמות, שים לב לרשימת היריבים השכיחים הניתנת בסעיף נקודות הניסיון בפרק הנוהלים (עמ' 10). פרטים על תכנון הרפתקה ניתנים בערכת מו"ד למומחה (חוברת לשה"מ, עמ' 2).

**קיצורים**

כוכבית (\*) אחרי שם מפלצת פירושה, שנדרשים כלי נשק מיוחדים להביסה. כוכבית (\*\*) לאחר קוביות הפגיעה (קב"פ) פירושה, שיש בונוס לערך נקודות הניסיון (נק"נ). המספר המופיע יכול להתייחס הן למבוכ והן למרחבים; מרחבים נמצא בסוגריים. תנועה היא בתורים ובסיבובים; סיבובים מופיעים בסוגריים. אוצר המופיע בסוגריים פירושו, שהוא נישא על ידי מפלצת. **הערות:** קוביות הפגיעה רשומות משמאל לימין. לדוגמא: 5+2, פירושו 5 קב"פ ועוד 2 נקודות.

**התקפות מיוחדות**

הקסמה, שיתוק ורעל מוסברים ב ערכת מו"ד למתחיל (חוברת לשה"מ עמ' 27-28).

הסתערות, נזק מתמשך, בליעה, עיטה ורמיסה מוסברים בערכת מו"ד למתקדם (עמ' 44-45). נזק חומצה מוסבר בערכת מו"ד למומחה (חוברת לשה"מ, עמ' 28).

מחלות מצריכות גלגול הצלה נגד רעל. אם הגלגול נכשל, מתה הדמות תוך 6-1 ימים (סיכוי של 25%). ניקוז אנרגיה משפיע על דמוי-אנוש, שלא כמו על בני אדם, ומנקז 101,000-120,000 (101,000 + 20ק1 X 1,000) נק"נ.

**הגנות מיוחדות**

חסיונות ללחש מוסברת בערכת מו"ד למומחה (חוברת לשה"מ, עמ' 28). קסם ננדי מוסבר בפרק הנוהלים של ערכה זו (עמ' 2).

**רשימת מפלצות, חלק 1: המישור הראשוני**

עטלף- אדם	שועל- אדם	כלב-ים - אדם
דרוג שריון: 4 (9)	6 (9)	5 (9)
קוביות פגיעה: *3+3	*3+2	*5+2
תנועה: 18 מ' (6 מ')	54 מ' (9 מ')	18 מ' (6 מ')
מיוחדות: 54 מ' (18 מ')	27 מ' (9 מ')	54 מ' (18 מ')
התקפות: נשיכה (1)	נשיכה או נשק (1)	נשיכה (1)
נזק: 1-4	1-6 או מנשק	2-12
מספר מופיעים: 2-12 (1-8)	1-6 (2-12)	0 (2-20)
ניצל כמו: 3	לוחם: 3	לוחם: 5
מוראל: 7	8	9
סוג אוצר: C	C	C
נטייה: רשע	נייטרלי	רשע
ערך נק"נ: 75	75	400

נוספים. נשיכתו של כל עטלף-אדם יכולה לגרום למחלה בלתי-קסומה; הסיכוי הוא 1 ל-6, לבדוק עם כל נשיכה. קצב התנועה "המיוחד" שלו מתייחס לתעופה.

**שועל-אדם:** בעוד צמחיית שיחים צפופה מאטה את קצב התנועה של הרוב למחצית או לפחות, מסוגל יצור זה לשמור על 2/3 מקצב תנועתו הרגיל. היות שהם נבונים, הם הופכים תכופות לקוסמים (אף שהם יכולים להטיל לחשים רק בצורתם האנושית). קצב התנועה "המיוחד" שלהם מתייחס לשחייה. שועל-אדם יכול גם להקסים (אנשים, בדמותו האנושית; חיות, בדמותו השועלית) 3 פעמים ביום; עם זאת, אורכת השפעה זו לכל היותר 24 שעות.

ליקנטרופיה היא מחלה קסומה, המופיעה בצורות רבות מאלה המתוארות בערכה למתחיל (חוברת לשה"מ, בעמ' 37). יתרה מזו, בני אדם אינם היחידים החולים בה. ההערות הניתנות בערכה למתחיל עדיין תקפות, והן מתוארות להלן לאחר תיאורם של סוגי היצורים המסוימים.

**עטלף-אדם:** לפעמים מבלבלים יצורים מעופפים ומסוכנים אלה, המשנים את צורתם האנושית לדמות עטלף ולהיפך כרצונם, עם ערפדים. בנוסף לזימון עטלפים ענקים רגילים, הם מסוגלים לזמן 1-4 עטלפי-אדם (אשר כל אחד מהם בתורו יכול להזמין עטלפים רגילים או ענקיים אחרים, אולם לא עטלפי-אדם

אם האל-מת המקורי נהרג, לפני שהקורבן קם לתחיה כאל-מת, הופך הקורבן לאל-מת בעל רצון חופשי במקום למשרת. במקרה זה ליצור האל-מת החדש יש מלוא נקודות הפגיעה של הקורבן החי המקורי (לא מחצית), ויש לו גם אותן קוביות פגיעה. דרוג השריון שלו ושיעור תנועתו משתנים כדי להתאים לצורתו החדשה כאל-מת. באופן זה שונים פרטי האל-מתים האלה במידה ניכרת מתיאור המפלצת הרגיל. יש לשים לב, כי קוביות הפגיעה ולא דרגות הניסיון אין אלה הנשארות ללא שינוי.

אם הקורבן היה כוהן או קוסם בחייו, הוא יוכל להשתמש בלחשים רק כשישיג את חרותו. על אל-מת כוהן להמשיך לעשות מדיטציה כדי לזכות בלחשים, ועל קוסם אל-מת להמשיך לשמור ברשותו ספר לחשים ולשנן לחשים. הכהונים שהיו דרואידים שבים למעמד של כוהנים רגילים במצב אל-מת.

אם כוהן (או פלדין או נוקס) זוכה ב-ג או ב-ה בניסיון לגרש מטיל לחשים אל-מת, רשאי האל-מת לבצע גלגול הצלה נגד לחשים ולחמוק מההשפעה לגמרי. אם הוא מצליח, מתעלמים מנסיון הגירוש, ואין הוא נחשב ככישלון. ניתן לבצע ניסיון גירוש נוסף של אותו יצור על ידי אותו כוהן.

כל מטיל לחשים אל-מת יכול להתאושש ולשוב לחיים רגילים לאחר שנרצח בדמותו האל-מתה. כדי לעשות זאת יש לטפל בשרידיו בלחש הסרת קללה או על ידי כוהן בדרגה 26 או יותר, ולאחר ב ריפוי-כל וב החייאת מת (או החייאת מת מושלמת), לפי סדר זה.

**הערות כלליות**  
אל-מתים אינם מושפעים מהתקפות מיוחדות המשפיעות על יצורים חיים בלבד (כמו למשל, רעל) או מלחשים המשפיעים על השכל (שינה, הקסמה, אחיזה, סכסוך, רפיון שכלי וכד').

**מפלצות**

פרק זה הוא תוספת לרשימות המפלצות המופיעות בערכות למתחיל, למתקדם ולמומחה של מו"ד. בפרק המפלצות יש שלושה חלקים:

**חלק 1** הוא רשימת המפלצות הנמצאות על המישור הראשוני.

**חלק 2** הוא רשימת המפלצות הנמצאות במישורי קיום אחרים (אתרלי ויסודי) או אשר הינן ילידות המקום. אין להיתקל ביצורים אלה במהלך הרפתקאות הנערכות במישור הראשוני, פרט למצבים נדירים (כאשר הן מזומנות, מצטוות לשרת וכד').

**חלק 3** הוא רשימה מקוצרת של מפלצות.

האקטאון הוא מגן יצורי היער. כל אחד מהם דומה לאדם, אך גובהו נישא ל-2.7 מ' ויש לו ראש וקרניים של איל. יצור מתבודד זה יכול להסוות את עצמו בצורה מושלמת (כאילו היה בלתי נראה) ביערות דלילים וצפופים כאחד. כאשר הוא נרגז בשל טבח מופקר של יצורי היער (או בשל פעולות נפשעות אחרות), מונק האקטאון ממקום מחבואו במפתיע (5-1 ב-6ק1). לעיתים קרובות הם עושים שימושים בחניתות עץ או עצם גדולות

יש לו נשק נשיפה רב עוצמה, בו הוא יכול להשתמש פעם ביום, ואשר ממלא קובייה בנפח של 3 מ' X 3 מ' X 3 מ'. כל קורבן הנמצא בו מבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון, ולא הוא הופך ליצור יער רגיל (לינשוף, לסנאי, לצבי וכדו'). אם גלגול ההצלה מצליח, השניו עדיין מתרחש, אך נמשכת 24 שעות בלבד.

**אתאש**

דרוג שריון:	0
קוביות פגיעה:	*14
תנועה:	60 מ' (20 מ')
התקפות:	4
נוק:	20-2/2-24/2-24/2-24
מספר מופיעים:	1-3 (1-6)
ניצל כמו:	לוחם: 14
מוראל:	7
סוג אוצר:	1
נטייה:	רשע
ערך בנקיין:	2,500

האתאשים נחשבים לסוג מסויים של ענק, שכן באופן כללי, הם אנושואידים וגובהם 5.4 מ'. לכל אחד מהם תווים מבעיתים, גוף מעוות וזרוע שלישיית הממוקמת במרכז החזה שלהם. המפלצות העצומות הללו הן סכלות למדי ובעלות מזג רע. הן אוהבות אבנים יקרות ותכשיטים, ואם יקבלו הצעה טובה יטלו אותה במקום לתקוף. האתאשים תוקפים באמצעות הכאת יריביהם בבולע עץ עבים או באבנים, ובנשיכה בשנייהם המעוקמות, הרעילות ודמויות הניבים. כל קורבן שנשך חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל עם עונשין של 4-, אחרת יהיה חסר אונים במשך 1-6 תורים.



צבועים, כלבי לוטרה, בואשים, סמורים וזאבים).

יונקים מעופפים (עטלפים).

יונקים מכרסמים (בונים, עכברים, קיפודים, עכברושים וסנאים).

יונקים מפרסי פרסה: (אנטילופים, בופלו, שוורים, צבאים, היפופוטמים, סוסים, צבאים אמריקנים (מוז), פרים, חזירים, קרנפים וזברות).

יונקים ענקיים שוחים (אריות ים, כלבי ים). יונקים ארוכי חדק (פילים).

כאשר אתה ממציא נתונים ליצורים אלו, תאר תחילה את צורתם הרגילה. בדוק תחילה את מאפייני החיות הרגילות והענקיות ודאג לכך שקוביות הפגיעה, הנזק והפרטים האחרים יהיו בהתאמה הגיונית לשיטה. את נתוני חיות-האדם יש לחשב כלהלן:

**דרוג שריון:** זהה או 1-6 טובה יותר, אף פעם לא גרועה יותר. בצורת בני-אדם (או רבי יונקים) אותו הדבר, אם כרגיל ואם ללא שריון (בדרך כלל, 9 או 8).

**קוביות פגיעה:** 200%-120% מהרגיל (חיות בגודל בינוני עד גדול) עד לפי שמונה מהרגיל (חיות קטנות).

**תנועה:** זהה (חיות גדולות) עד לפי שלושה מהרגיל (חיות קטנות).

**התקפות:** תמיד זהות, עם אפשרות להוסיף שימוש בנשק (למשל, אדם-עכברוש, אדם-שועל).

**נוק:** גדול יותר, בדי"כ על ידי שימוש בקוביה הבאה בגודלה. למשל, קוביה 6ק1 במקום 4ק1. לפעמים גם קוביה גדולה הרבה יותר, אם החיה קטנה.

**מספר מופיעים:** בדרך כלל 1/2 מהרגיל או פחות.

**ניצל כמו:** לוחם באותה דרגה

**מוראל:** זהה או 1-4 מקומות טובים יותר.

סוג אוצר: לפחות C אולי עם סוגים U, T, ו/או אם החיה הרגילה אוספת אוצרות.

נטייה: נייטרלית או רשע על פי נטיות החיה הרגילות המוגדלות בצורת החיה.

**אקטאון**

דרוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	11
תנועה:	45 מ' (15 מ')
התקפות:	2 חניתות/ קרן צבי אחד או נשיפה
נוק:	7-12/7-12/2-16
מספר מופיעים:	0
ניצל כמו:	כהן: 11
מוראל:	10
סוג אוצר:	B
נטייה:	נייטרלית
ערך בנקיין:	2,700

**כלב-ים-אדם:** יצור בלתי רגיל זה נמצא בסמוך לחופי ים שמימיו קרים. קצב תנועתו "המיוחד" מתייחס לשחייה. הצורה הנקבית השכיחה יותר (המתוארת לעיל) אינה תוקפנית, אולם הזכר הנדיר יותר יכול להיות מסוכן למדי. דרגיש 3, קב"פ \*8, תנועה (זהה), נזק 2-20, ניצל 8, מוראל 11, נקיין 1,200. הזכר מלווה, בדרך כלל, ב-2-8 נקבות.

ליקאנטרופ יכול לזמן חיות מסוגו; למשל, עטלף-אדם יכול לזמן עטלפי ענק. יצור אחד ייענה לקריאתו של חיית-אדם על כל קובית פגיעה שלו; חזיר-אדם (+1 4 קוביות פגיעה) ויכול לזמן 1-4 חזירי-בר.

החיות המוזמנות תגענה תוך 1-4 סיבובים. אם חיית-אדם נפגע מאקוניטון (וולפסביין, "מות הזאב"), הוא חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל או לברוח מפתח. חיית-אדם שב לצורתו "הרגילה" במותו. בצורתו כחיה נפגע הליקאנטרופ רק מכלי נשק קסומים וכסופים או מלחשי קסם. בצורתו האנושית דומה החיית-אדם במעט לצורתו החייתית; לעטלף-אדם יש זרועות ארוכות, שועל-אדם הוא ערמומי וחלקלק וכדו'. בצורתם זו ניתן לתקוף אותם כרגיל.

כל דמות אדם, שתאבד יותר ממחצית נקודות הפגיעה שלו בקרב עם חיית-אדם, תיהפך לחיית-אדם מאותו הסוג במהלך 2-24 הימים הבאים. המחלה הורגת דמויי-אנוש במקום להפוך אותם לליקאנטרופים. את המחלה ניתן להסיר רק באמצעות לחש ריפוי מחלה אותו מטיל כוהן בדרגה 11 ומעלה.

**קורבנות שאינם בני-אדם**

כל רבי היונקים עשויים להיפגע מליקנטרופיה. רוב רבי היונקים אינם מתוארים בחוקים אלה, אולם שה"מ יכול ליצור עבורם חוקים בקלות. רבי יונקים אפשריים כוללים בבונים, אנשי מערות, שימפנזים, גורילות, קופי שועלים, מרמוזטים (קוף טרופי אמריקני בעל פרוות צמר שעירה), קופים ואורנג אוטנג. אולם כל הכלאה קסומה או דמיונית של רבי-יונקים (כמו דמויי-אנוש) ימותו מליקנטרופיה.

**חיות-אדם אחרים**

שה"מ יכול אף להמציא נתונים לחיות-אדם, אם רצונו בכך. באופן כללי, חולים במחלה הזו יונקים בלבד; כמה יוצאי דופן נדירים נמנים על הדגים החסחוסים (כרישים, ריות, שהם דגים שטוחים ממעמקי הים), אולם לא דגי עצם אחרים. היונקים היחידים הידועים, היכולים להפוך להיות צורה חיה הם: יונקים אוכלי בשר (דובים, חתולים, תנים,

**בוהה אל-מת**

דרוג שריון:	4-2/3
קוביות פגיעה:	20***** (נקי"פ מיוחדות)
תנועה:	18 מ' (6 מ')
התקפות:	נשיכה אחת + מיוחד.
נזק:	2-20 + מיוחד
מספר מופיעים:	1
ניצל כמו:	קוסם: 20
מוראל:	12
סוג אוצר:	L, N, O (X2)
נטייה:	רשע
ערך בנקי"ן:	14,975

בוהה אל-מת דומה לזה החי, אולם הוא קונסטרוקט שנוצר למטרה זדונית מסוימת.

מפלצת זו נראית דומה למדי לבוהה רגיל - כדור גדול מרחף בקוטר של 1.2 מ', המכוסה בעור שריוני קשיח. בחלקו העליון יש עשר עיניים קטנות על מחושים, שכל אחת מהן ניחנה בכוח קסום משלה. במרכז הגוף יש עין מרכזית גדולה, ומתחתיה פה מלא שיניים. היצור נע בכוח תעופה קסום, שהיא יכולת טבעית (בלתי-קסומה). הוא נבון ביותר ודובר שפות רבות. כל כוהן שדרגתו 25 ומעלה יזהה את היצור כאל-מת למראהו בלבד.

בוהה אל-מת אינו ניוזק מכלי נשק רגילים, כסופים או אפילו +1 קסום; נדרש נשק קסום +2 או קסם טוב יותר כדי להזיק לו. הוא מחוסן מפני כל השפעות הקסמה, מאחו ושינה ובפני כל האשליות, קרני מוות ורעל.

גופה של המפלצת מתחדש בערך של 3 נקודות פגיעה לסיבוב מרגע הינוקה. אם היא מגיעה ל-0 נקודות פגיעה, היא מקבלת צורה גזית ואינה יכולה להתחדש; עליה לנוח שעה בחושך מוחלט בטרם תחל ההתחדשות שוב. בדרך כלל, שומרת המפלצת על כמה איזורי חושך תמידי בסמוך למקום הימצאה.

בוהה אל-מת יכול ללבוש צורה גזית כרצונו. בצורתו זו אין לו יכולת מיוחדת, אולם אי אפשר להזיק לו, אלא באמצעות קסם המשפיע על אוויר. המפלצת אינה יכולה להשתמש ביכולת מיוחדת כלשהי במהלך סיבוב הקרב בו היא מקבלת צורה גזית או נוטשת אותה. נשיכתו גורמת לנזק של 2-20 נקודות. כמו כן, היא גורמת לניקוז אנרגיה של 2 דרגות (כערפד).

עינה המרכזית של המפלצת תמיד מקרינה קרן השתקפות. כל לחש המוטל על המפלצת מכיוון זה משתקף בחזרה אל המטיל. בנוסף לכך, כל ניסיון לגירוש אל-מת מלפנים משתקף בחזרה אל הכוהן, אשר חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או לברוח מפחד בו למשך 2-12 סיבובים. בדרך כלל, פונה המפלצת לעבר כל דמות, המתחילה להטיל לחש והיא מחפשת כוהנים. את ההשתקפות הזו אי אפשר לכוון אל מעל היצור או אל מאחוריו, אלא רק לפניו.

אם תוקפים בוהה אל-מת בנשק, חייב השחקן להכריז לעבר מה מכוונת הדמות - הגוף, העין הגדולה או עיני המחושים. לכל מטרה יש דרוג שריון ונקודות פגיעה שונים. דרגי"ש הגוף הוא 4-, והוא מסוגל לספוג 90 נקודות פגיעה בטרם ימות הבוהה. הנזק לעיניים מחושב בנפרד ואינו פועל בכיוון הריגת היצור. דרגי"ש העין מרכזית הוא 2- ויש לה 30 נקודות פגיעה. לעין מחוש יש דרגי"ש 3, וכל אחת יכולה לספוג נזק של 20 נקודות פגיעה. עין "הרוגה" נקטעת, אולם עין פגועה מתפקדת כרגיל. עיניים שניזוקו או שאבדו צומחות מחדש בתוך 2-5 שעות ואינן מתחדשות כה מהר כמו הגוף.

מחושי: עיניים אפשר להשתמש בכל עין קטנה לכל היותר פעם אחת בסיבוב ורק בשלוש עיניים בכל כיוון (קדימה, אחורה וכד'ן; אם המטרה היא מעל ליצור, ניתן להשתמש בכל העיניים). לעתים תכופות משתמש הבוהה רק ב-2 עיניים קטנות לסיבוב, אלא אם כן הוא מאויים ביותר.

1. הנפשת מתים (טווח 18 מ').
2. הקסמה (כמו ערפד, טווח של 36 מ', עונשין 2- לגלגול הצלה).
3. חושך תמידי (טווח של 36 מ').
4. לחש מוות (טווח של 36 מ').
5. ניקוז אנרגיה בדרגה 1 (כנקז).
6. ניקוז אנרגיה בדרגה 2 (כרוח).
7. שיתוק (כטורף גולות, טווח 18 מ'; שים לב לכך שהאלפים מחוסנים מפני הקרן).
8. הנפשת (טווח של 18 מ').
9. ביטול קסם (דרגה 26).
10. טלקיניזם (הזזת חפצים).

**בני אדם**

מתוארים כאן שני סוגי בני אדם: תליינים (כולל סכינאים) ומיסטיקנים. ניתן למצוא דבי"שים בני אדם, זכרים ונקבות כאחד, במקצועות בלתי שגרתיים אלה, אולם לא דמויי-אנוש ולא דמויי-אנוש.

**תליינים (וסכינאים)**

דרוג שריון:	4 או טוב יותר
קוביות פגיעה:	1** עד 12*****
תנועה:	36 מ' (12 מ')
התקפות:	נשק אחד
נזק:	מנשק או מיוחד
מספר מופיעים:	1-6 (2-24)
ניצל כמו:	גנב בדרגה שווה
מוראל:	7 או טוב יותר
סוג אוצר:	(U+V), F
נטייה:	נייטרלי

ערך בנקי"ן לפי קבי"פ:

***1 = 16	**5 = 425	*9 = 3,700
**2 = 30	**6 = 950	**10 = 4,750
**3 = 65	**7 = 1,650	**11 = 5,100
**4 = 175	**8 = 2,850	**12 = 6,500

התליינים (המכונים גם מוציאים להורג) הינם דבי"שים אנושיים, המועסקים בדרי"כ על ידי שליטי דומיניונים. הם מתמחים בהריגת פושעים, שקיבלו גזר דין מוות על פשעים שונים. רוב התליינים מיומנים בשימוש מקצועי בכלי נשק חדים בעלי להב, בחבלים וברעלים ומסוגלים להוציא להורג פושעים במהירות ובמימנות.

כל התליינים משתייכים לגילדה (איגוד) משלהם, אשר הינה ענף של גילדת הגנבים. התליינים שומרים על זהותם האמיתית בסוד, והעילות ברדס או מסכות בעת עיסוקם בפעולות המקצועיות. רבים מהם בעלי חנויות רגילות, והם נראים כמו שאר אנשי העיר. 90% מהתליינים עוטי המסכות, אשר ברשותם 6 קבי"פ או יותר, אינם ניתנים לזיהוי, והם לומדים שפות מכל הסוגים, כדי לשפר את הסוואתם. תליינים בעלי 10 קבי"פ או יותר יכולים להשתמש אפילו בשפות הסודיות של נטיות אחרות.

**סכינאים**

בגילדת התליינים קיים ארגון סודי, אשר חבריו עלולים להיות מסוכנים ביותר. התליינים הזדוניים הללו נהנים יתר על המידה מעבודתם ומציעים את שרותיהם בגלוי. אחרים מכנים אותם רוצחים או סכינאים; הם מכנים את עצמם פרגמטים ("האנשים המעשיים").

שלא כמו גילדת הגנבים, אין הפרגמטים נתמכים על ידי הרפתקנים או על ידי שליטים. לפעמים הם נשכרים על ידי דבי"שים אחרים, במיוחד על ידי הרשעים שבהם. יחד עם זאת, בדרי"כ דבי"שים אינם יוצרים קשר עם תליינים אלה ולו גם מכל סיבה שהיא; ארגונם מסוכן הן כבעלי ברית והן כאויבים. הם בוגדניים ומשרתים רק את עניינם שלהם, ואף ידועים בסחטנות, שהם מפעילים על "לקוחות" קודמים שלהם על ידי איומים בחשיפה, בחטיפה ואפילו ברצח.

לעתים תכופות משתמשים הסכינאים בכלי נשק מורעלים ומעדיפים בבירור חשאיות, בוגדנות ומארבים על התקפות רגילות. תכופות הם משתמשים בחפצים קסומים בהתקפותיהם על יריבים רבי עוצמה; ומעדיפים שיקויים, טבעות וחפצים שונים אחרים. הסכינאים משתמשים לעתים רחוקות בלבד בכלי נשק קסומים ומעדיפים כלים זולים אך יעילים, שניתן להותירם מאחור בקלות.

הם לשלוט במנזר. פרטים על ניהול מנזרים ועל ד"שים מיסטיקנים נמצאים בפרק הנוהלים.(עמ')

רוב המיסטיקנים (75%) הם צדיקים, אם כי יש בעלי נטיות אחרות גם כן. כולם מסורים עד אין קץ למסגרת המיסטיקנים, שאינה טובה או רעה, והדומה בכך לפילוסופיה הדרואידית. יחד עם זאת, המיסטיקנים נשענים על עוצמה פנימית, והם מאמינים בכוחות יוצאי דופן, אך בלתי קסומים (ולא בכוחות הטבע, כדרך הדרואידים).

מיסטיקנים לא ילבשו שריון לעולם ולא ישתמשו באביזרי הגנה קסומים (טבעות, אדרות וכד'). הם סומכים על כך ששיתם תגן עליהם. במצבים מסויימים הם עשויים להשתמש בשיקויים או בחפצי קסם אחרים. כולם מאומנים בשימוש בכל כלי הנשק, אך אינם נושאים אותם לעתים תכופות. כל הדברים החומריים (כסף, חפצי קסם וכד') הם רכוש המנזר ולא של המיסטיקנים בעצמם, והם מושאלים או ניתנים ליחיד כגדרש.

כדי לקבוע את נקודות הפגיעה של המיסטיקן יש לגלגל קוביה בעלת 6 פאות. המיסטיקן מבצע גלגולי פגיעה (וגלגולי הצלה) כלוחם מאותה דרגה, ולא כמפלצת. כל פרטי המיסטיקן משתנים על פי קוביות הפגיעה (ניסיון), כפי שרשום בטבלה, כולל דרוג שריון, קצב תנועה, התקפות לסיבוב והתקפות קרב פנים אל פנים מיוחדות, העושות שימוש בידיים כנשק. כאשר המיסטיקנים לוחמים זה בזה (כמו בספורט), הם זוכים בבנוס של +4 לכל גלגולי הפגיעה.

ניתן לזהות מיסטיקנים על פי גלימותיהם או על פי בגד בלתי שגרתי אחר, אולם הגורם המזהה הנוסף שלהם הוא ברכתם. בכל פעם שהם נפגשים ביצור, אשר יש להניח שהוא שוחר שלום, מרים המיסטיקן את אגרופו, מכסה אותו בידו השנייה ומחווה קידה קלה. הדבר מסמל ברכה (הקידה), כנונות לקרב במידת הצורך (האגרופ), אולם כוונות שוחרות שלום (האגרופ המכוסה).

**כישורים מיוחדים**

כל אחד מהמיסטיקנים יכול להשתמש בכישוריו המיוחדים של הגנב, המובאים כאן כאילו היה גנב באותה הדרגה; גילוי מלכודות, פירוק מלכודות, תנועה חרישית, טיפוס על קירות והתחבאות בצללים.

המיסטיקנים זוכים בכישורים מיוחדים נוספים עם עלייתם בדרגות. הזכיה בכישורים אלה נשמרת גם בדרגות הגבוהות יותר.

- 2 קב"פ: מודעות
- 4 קב"פ: ריפוי עצמי
- 6 קב"פ: דיבור עם חיות
- 8 קב"פ: כושר התנגדות
- 10 קב"פ: דיבור עם כל אחד
- 12 קב"פ: חסימת שכל
- 14 קב"פ: היעלמות
- 16 קב"פ: מגע רך

נקודות הפגיעה הנוספות לו לכל דרגה מעל זו, וההבדל הוא 2 קב"פ בלבד בדוגמה זו.

**מיסטיקן**

- דרוג שריון: 9 או טוב יותר (ראה להלן)
- קוביות פגיעה: 1 עד 16 \*\*\*\*\* (ק)
- תנועה: 36 מי (12 מי) עד 96 מי (24 מי) (ראה להלן)
- התקפות: נשק אחד או ראה להלן
- ניק: מנשק או ראה להלן
- מספר מופיעים: 1-8 (48-6)
- ניצל כמו: לוחם באותה דרגה
- מוראל: 7 או טוב יותר
- סוג אוצר: V I, L, M, N, O
- נטייה: כלשהי (בדרך כלל, צדק)
- ערך בנק"ו: ראה להלן

קב"פ (ק)	דרג'ש	תנ'	הת' נזק'	ערך בנק"ו
1	9	36 מי	1 4ק1	10
*2	8	39 מי	1 4ק1+1	25
*3	7	42 מי	1 6ק1	50
**4	6	45 מי	1 6ק1+1	175
***5	5	48 מי	2 8ק1	550
***6	5	50 מי	2 8ק1+1	950
***7	3	54 מי	2 10ק1	1,650
****8	2	57 מי	2 12ק1	2,850
*****9	1	60 מי	3 8ק2	4,400
*****10	0	63 מי	3 10ק2	4,750
*****11	1	66 מי	3 12ק2	5,100
*****12	2	72 מי	3 8ק3+1	6,500
*****13	3	78 מי	4 6ק4+2	8,000
*****14	4	84 מי	4 6ק5	9,500
*****15	5	90 מי	4 8ק4	10,050
*****16	6	96 מי	4 12ק3	11,750

מיסטיקן הוא דב"ש בן-אדם, המנהל באדיקות אורח חיים, הכרוך במשמעת מיוחדת במדיטציה, בלימוד ובאימון גופני. כל המיסטיקנים גרים בבניינים מיוחדים (הנקראים תכופות מנזרים), הממוקמים הרחק מהערים או ממקומות תרבות אחרים. המיסטיקנים אינם מתירים לפולשים בלתי קרואים להיכנס למנזריהם, אך עשויים להזמין אחרים לדון עמם על בעיותיהם. המיסטיקנים עוזבים את המנזרים מסיבות שונות (כולל הרפתקאות רגילות), אולם שבים תמיד הביתה בתוך שלושה חודשים. ד"שים יכולים לשכור אותם בתעריף הרגיל של 50 פ"ז ליום לכל קובית פגיעה של המיסטיקן.

יש מספר רב של מיסטיקנים עם 1-7 קב"פ, אולם רק שבעה מבין בעלי 8-12 קב"פ, חמישה מבין בעלי 13-15 קב"פ, ושלושה מבין בעלי 16 קב"פ. כל מיסטיקן בעל 13 קב"פ או יותר נקרא המלומד הדגול, וכל אחד מהם שולט במנזר מלומדים זוטרים בעלי 8-12 קב"פ יכולים גם

לעולם לא ישתמשו בלחשים, אף שהם מסוגלים לשכור מטילי לחשים רשעים (או אפילו להיות מונהגים על-ידם).

בדרך כלל, הסכינאים נסוגים כשהם נפגעים, ועשויים לברוח גם אם התגלו בלבד, תלוי במצב. הם תוקפים הרפתקנים לעתים רחוקות, בדעם היטב, שקסם והתקפות מיוחדות אחרות יכולות להיות קטלניות. יחד עם זאת, קבוצת סכינאים עשויה לנסות לארוב לחבורה, אם סיכויי הפגיעה שלה טובים, במיוחד אם החבורה נפגעה לא מכבר בקרב קשה; לפעמים עשויים הסכינאים להישכר כשומרים, אם תבטח להם עזרתו של כוהן רם-דרגה בעת פגיעה. לעתים נדירות ניתן למצוא אותם עובדים עם פושעים או עם חבורות מפרות חוק אחרות; בדרך כלל, בתחפושת, ולעתים הם אף אינם מוכרים לפושעים עצמם.

**כישורים מיוחדים**

הסכינאים מכירים שיטות הרג מהירות, נקיות ושקטות. כמו כן, נחנים הסכינאים באותם כשרונות מיוחדים המאפיינים גנב באותה דרגה; למשל, סכינאי בעל 6 קוביות פגיעה יכול לטפס על קירות, וסיכוייו להצליח בכך הם 92%. הסכינאים משתמשים בטבלאות גלגולי הפגיעה הרגילות של מפלצות ולא באלה של הדמויות.

הסכינאי רשאי להתכונן להפתעת קורבנו; אם כך, גלגול של 3-1 (במקום 1-2) מצביע על הפתעה. תכופות כוללות הכנות אלה תחפושת, הצלחה בתנועה חרישית (כיכולתו של גנב) וחוט חזק או להב נכונים לפעולה, בעודו מסתתר במידת האפשר בנות לצללים.

אם סכינאי, המוכן לפעולה, זוכה בהפתעה, לעול הקורבן להיהרג במכה אחת ויחידה, ללא קשר לנקודות הפגיעה. אין מבצעים גלגול פגיעה; במקום זאת, הסיכוי הבסיסי להצלחה הוא 50%, המשתנה בשל ההבדל בקוביות הפגיעה, כלהלן: אם דרגת הקורבן עולה על זו של הסכינאי יש לחסר 5% לכל קובית פגיעה; אם דרגת הקורבן נמוכה מזו של הסכינאי, יש להוסיף 5% לקובית הפגיעה. אם הסכינאי אינו זוכה בהפתעה, יש לבצע גלגול פגיעה רגיל, ואז אם הניסיון מצליח, ייגרם נזק רגיל. פגיעה מוצלחת עשויה לתבוע מהקורבן לעשות גלגול הצלה נד רעל, אם הסכינאי משתמש בלהב מורעל.

דוגמה: לסכינאי בעל 7 קב"פ, המנסה להרוג סיף (לוחם בעל 3 קב"פ) יש סיכוי של 50% ועוד 20% (על הבדל של 4 קב"פ לטובת הסכינאי), או 70%. אם אותו סכינאי מנסה להרוג לוחם לורד בדרגה 25, סיכויי הם 50% פחות (10% (2 קב"פ הבדל לטובת הקורבן), או 40%. זכרו, כי ללוחם יש 9 קב"פ בלבד (למרות

בני פיה הם "דמויי-האדם העלומים" של האגדה. כפי שהגמדים מתגוררים בהרים, הזוטונים בשדוח והאלפים ביערות, כן מתגוררים בני הפיה באוויר ובעננים. הפיות הם קרוביהם של דמויי-אדם אחרים עם מאפיינים של כל אחד מהם. הם נראים כבני-אנוש בגודל זוטונים בעלי כנפיים עדינות, אפיכ וזקנים של גמדים ואוזניים ועיניים של אלפים.

בני הפיה, באופן טבעי, הינם בלתי נראים תמיד, ולעולם לא יראו בראיה רגילה. רוב גופם עשוי מחומר אוורירי, והם יכולים לדאות ולעוף במאמץ קטן ביותר. הם בונים את בתיהם מ"עננים" ונהיכ מחוס השמש, בעוד הסערות משתוללות מלמטה. יש להם ממלכת רוח עצומה מעל לקרקע, הידועה רק להם ולעוד מספר יצורי אוויר אחרים; אפילו ציפורים ויצורים מעופפים אחרים אינם מודעים לקיומם בדיכ.

בני הפיה יכולים לראות דברים בלתי נראים בקלות רבה. הכישורים הבאים מאפיינים את כל בני הפיה והם משתמשים בהם כרצונם עד לפעם אחת בסיבוב: לבישת צורה גזית, יצירת ערפל (קובי של 3 מ' מסביב לבן הפיה) ערפל צפוף (יצירת גשם דק ערפילי בתוך כל ערפל), חזרה לצורה רגילה (מגז), זרמון רוח קלה (שגורמת ללהבות לרצד ולנרות לכבות, אולם לא ללהבות גדולות יותר והמאפשרת לבן הפיה לנוע בקצב של 12).

לבני הפיה הרגילים יש 1+1 קוביות פגיעה, אולם למנהיגים ולסוגים יוצאי דופן עשוי להיות עד 2 קוביות פגיעה. מטילי לחשים נדירים בקרבם, אולם שני הסוגים קיימים. בדרך כלל, אין בני הפיר נושאים עמם אוצרות, אולם יש להם אוצרות נפלאים בבתיהם – עשויים מאוויר ומערפל, אשר אינכ ברי שימוש ליצורים מוצקים.

הסברים:

**מודעות:** המיסטיקן מופתע אך ורק בגלגול 1 (ב-6ק1).

**ריפוי עצמי:** המיסטיקן יכול לרפא את עצמו מנוק של נקודה אחת על כל קובית פגיעה שלו, פעם אחת ביום, פשוט על ידי התרכזות במשך סיבוב אחד.

**דיבור עם חיות:** המיסטיקן יכול לשוחח עם כל חיה רגילה או ענקית בכל עת שירצה.

**כושר התנגדות:** המיסטיקן ניזוק רק 1/2 מהנוק, שגורמים כל הלחשים וכל כלי נשק הנשיפה, הגורמים לנוק בנקודות, או 1/4 מהנוק, אם גלגול ההצלה מצליח.

**דיבור עם כל אחד:** המיסטיקן רשאי לשוחח עם כל יצור חי בעל כל שפה שהיא בכל עת שירצה.

חסימת שכל: המיסטיקן מחוסן מפני תע"ח, מאחז, לחשי האטה ולחשי שכנוע ומשימה.

היעלמות: על ידי התרכזות במשך סיבוב אחד גורם המיסטיקן לנוכחותו "להיעלם". אי אפשר לראות או לגלות את המיסטיקן באורח קסום – לא יצור חי ולא אל-מת (אין גלגולי הצלה). ההשפעה נמשכת סיבוב אחד לקובית פגיעה של המיסטיקן, או עד שיתקוף.

מגע רך: פעם ביום רשאי המיסטיקן להשתמש במגע רך על כל יצור חי אחד (בגלגול רגיל). על בעל הסוד להכריז תחילה על השימוש בהשפעה זו. אין לבצע גלגול הצלה למניעת ההשפעה, אולם קורבן בעל קוביות פגיעה גדולה משל מיסטיקן אינו מושפע (משתמשים בקוביות פגיעה ולא בדרגת ניסיון).

המגע גורם לאחת מהתוצאות הבאות (לפי בחירתו של המיסטיקן): הקסמה, ריפוי-כל, מוות, משימה או שיתוק. ההשפעה נמשכת 24 שעות.

**בני פיה**

דרוג שריון: 5  
קוביות פגיעה: 1+1\* או יותר  
תנועה: 40 מ' (12 מ')  
תעופה: 80 מ' (24 מ')  
התקפות: נשק או לחש אחד  
נזק: מנשק או מלחש  
מספר מופיעים: 1-6 (60-23)  
ניצל כמו: אלף: 1 (או טוב יותר)  
מוראל: 9  
סוג אוצר: (אין) מיוחד  
נטיה: כלשהי  
ערך בנקיין: 19 (או יותר)

**דג-שטני**

דרוג שריון: 6  
קוביות פגיעה: 1 או יותר (ראה להלן).  
תנועה(שחיה): 36 מ' (12 מ').  
התקפות: זנב / נשיכה אחת  
נזק: 1/1 (או 1-4/1-6 + לחשים).  
מספר מופיעים: 20 (120-20).  
ניצל כמו: דרגת כוהן  
מוראל: 8  
סוג אוצר: F+ Ax2 לכל 20 +  
נטיה: רשע  
ערך בנקיין: ראה להלן

דג-שטני הוא גזע ימי של כוהני רשע, הדומה לדגי מנטה בגודלם ובצורתם. הם נמצאים תמיד בקבוצות של 20 או יותר. קבוצה משוטטת רגילה כוללת:

קוביות פגיעה	לחשי כוהנים על פי דרגה	1	2	3	4	5	6	נק"נ
1								10
*2								25
*3			-2					50
**4			2	2				175
**5			3	3	-3			42
***6			4	4	4	1	2	950
								2,300

כל הקבוצה:

האחרים, הממוקמים כרצונך, הם:

קוביות פגיעה	לחשי כוהנים על פי דרגה	1	2	3	4	5	נק"פ
1+3*							19
2+3*							35
3+3**			1	2			100
4+3**			2	3			275
5+3***			3	4			750

**ימי קטן:** רק דגים פרימיטיביים וצלופחים נמצאים בקבוצה זו. רובן ממלטים מכל דבר שאורכו עולה על 30 ס"מ.

**ימי גדול:** לכמה מהצמחונים היבשתיים הגדולים יש מקבילים ימיים הדומים מאוד במראם, פרט לעובדה שרגליהם של הימיים קטנות בהרבה ויש להם סנפירים במקום טפרים. כמה נראים כנחשים בעלי גוף של צב בל שריון. רק לדינוזאורים הימיים הגדולים יש מוראל גבוה. סוג גדול ביותר (קב"פ +20) מסוגל לבלוע ידיב בגודל אדם, אם גלגול הפגיעה הוא 20. אפשר למצוא אוצר בתוך הגוף.

**ימי משוריין:** כל הדינוזאורים מקבוצה זו איטיים למדי בהשוואה ליצורני ימיים אחרים, בשל שריונם הגדול. אלה הם אבות הצב המודרני.

**דינוזאור טורף יבשתי**

קטן	גדול	מעופף
דרוג שריון: 4 או 5	4 או 6	6 או 7
קוביות פגיעה: 1 עד 5	6 עד 20	1 עד 7
תנועה: 36 מ' עד 54 מ'	36 מ' עד 63 מ'	45 מ' עד 63 מ'
התקפות: 0 או 1	0-3 עד 12-2	0
נזק מטפרים: 1-3 עד 2-8	2-8 עד 4-5	1-3 עד 2-12
נזק מנשיכה: 2-8 עד 2-12	2-8 עד 1-2	1-4 עד 3-18
מספר מופיעים: לוחם = 1/2 קוביות פגיעה של הדינוזאור		
ניצל כמו: 6 עד 8	9 עד 11	6 עד 8
מוראל: אין	אין (U+V)	אין או V
סוג אוצר: נייטראלי	נייטראלי	נייטראלי
נטיה: 4 או 5		

כל הדינוזאורים הטורפים הם תוקפניים ומתקיפים כמעט כל צמחוני הנן בסביבתם. הם תוקפים אפילו טורפים אחרים הקטנים מהם.

**טורפים קטנים:** סוגים אלה תוקפים בנשיכה בלבד, אף שכמה מהגדולים יותר עשויים להשתמש בטפרים ולגרום לנזק מזערי. בדרך כלל, הם צדיני בחבורות. סוג אחד בלבד ידוע כליילי, והוא זעיר ונדיר ביותר. רק המהירים שבהם זוכים בדרגות שריון טובות יותר (4).

**טורפים גדולים:** סוגים אלה תוקפים בשיניהם ובטפריהם כאחד. אוכלי בשו רבים שקוביות הפגיעה שלהם 10 או יותר ממשיכים לאחוז בנשיכתן וגורמים לנזק מיידי בכל סיבוב. הגדולים שבהם מסוגלים למעשה לבלוע טרן בשלמותו, אם גלגול הפגיעה הוא 20. אפשר למצוא אוצר בקיבתם א בגלליהם.

**טורפים מעופפים:** מוטת כנפי הדינוזאורים הללו נעה בין 3 מ' ל-18 מ' ואורך גופם כ- 40%-30% ממוטת הכנפיים. טורף מעופף יכול, אם הוא מפתח את הטרף, ואם ההתקפה מצליחה, לגרום לנזק כפול. הגדולים שבהם מסוגלים להרים טרף בגודלו של זוטון או קטן יותר ממנו. אם הטרף המעופף ניזוי הוא בורח ומעדיף טרף קל יותר, אלא אם כן הוא רעב מאוד.

זנבו ונשיכתו של דג-שטני רגיל גורמים, כל אחד מהם, לנזק של נקודה אחת. עם זאת, לאלה שיש 5 קוביות פגיעה או יותר יש יכולת של ערפדים (ראה ערכת המתקדם, עמ' 54) וכן של כשל מטילי לחשים. דג-שטני ערפד גורם לנזק רב יותר (1-4/1-6) ומכפיל את ניקו האנרגיה בכל פגיעה. ניתן להזיק להם רק באמצעות כלי נשק קסומים או כסופים (או חפצים קדושים, כמו ערפדים), אולם הם ניתנים לגירוש על ידי כוהן, כמו ערפדים רגילים. יש להם יכולת הקסמה והם מתחדשים כמו ערפדים רגילים. הם אינם יכולים לשנות צורה. מנהיגי דג-שטן והם בעלי דרגה הנעה מ-10 עד-16. לכולם יש 6 קוביות פגיעה עם כוכבית אחת לכל שתי עוצמות של לחשים שבשימוש, ועוד כוכבית אחת לערפדות. הם אינם יכולים להגיע לעוצמת הלחשים השביעית. כמעט בלתי אפשרי לקבוע מי מהדגים-השטניים בקבוצה הוא זה המטיל את הלחשים; משום כך נקודות הניסיון המוענקות על הבסת קבוצה כוללת בנוסד גדול.

**דינוזאור**

אף כי אין הדבר מדויק מבחינה מדעית, מתייחס המושג "דינוזאור" במשחק לציפור, לדג, ליונק או לזוחל פרה-היסטורי, שנמצאו בתקופה המזוזואית או הפליאוזואית. הדינוזאורים היו אבות אבותיהם של הציפורים, הזוחלים והיונקים המודרניים. כל הדינוזאורים הם טפשים (תבונה 1-3) וניתן לשטות בהם בנקל.

ניתן להכניס כל דינוזאור לאחת משלוש הקבוצות הבאות: דינוזאורים ימיים, אוכלי בשר יבשתיים ואוכלי עשב יבשתיים. השתמשו במידע הכללי הניתן לכם ליצירת הדינוזאור המסויים שלכם. להלן מתוארות דוגמאות לסוגים הללו. אתם יכולים ליצור דינוזאור "חדש" (המתייחס אך מעט או בכלל לא לסוגים הפרה-היסטורים האמיתיים) או לבסס את תיאורכם על מחקר.

בחישוב ערכי נק"י יש להתייחס לדינוזאורים כאל חסרי יכולת מיוחדת, אלא אם כן הם יכולים לבלוע את יריביהם בשלמותם. (כמצויין בכמה תיאורים). אם אתם יוצרים את הדינוזאור שלכם, הקפידו להוסיף כוכבית עבור כל יכולת מיוחדת (כמו, רעל, וכד').

כמה דינוזאורים מתוארים בערכת מו"ד למתקדם ובהתקנה X1. הללו כוללים את התנין הענק, את המסטודון (פיל פרה-היסטורי), את הפטרודקטיל, את הטריקרטופ ואת הטרינוזאורוס רסק (הערכה למתקדם); ואת האלאורוס, האנקילאורוס, הברונתוסאורוס, הדימטרודון, המאגאטריאום, הפורואראקוס, הפליסיאסאורוס והטראקדון (X1).

**דינוזאור ימי**

קטן	גדול	משוריין
דרוג שריון: 7	5 עד 7	2 עד 4
קוביות פגיעה: 2 עד 8	9 עד 24	6 עד 9
תנועה: 0 עד 9 מ'	0 עד 18 מ'	3 מ' עד 18 מ'
שחייה: 36 מ' עד 54 מ'	45 מ' עד 72 מ'	27 מ' עד 36 מ'
התקפות: נשיכה אחת (+ 2 סנפירים)		
נזק מנשיכה: 1 עד 2	2-8 עד 4-32	1-4 עד 2-16
מספר מופיעים: 1-2 עד 2-16	1-2 עד 1-4	1-2 עד 1-6
ניצל כמו: 3 עד 6	6 עד 11	7 עד 9
מוראל: אין	אין (U+V)	אין
סוג אוצר: נייטראלי	נייטראלי	נייטראלי
נטיה: 7		

רוב הידינוזאורים הימיים הם דגים או צבים או שילוב של שניהם. רובם הם בולעי-כל, ובדרך כלל הם אוכלים צמחים ימיים וכמה דגים קטנים או קורבנות קלים אחרים. סנפירי כל דינוזאור ימי עשויים לשמש להגנה, אף כי אין זו דרך התקפה רגילה ואין משתמשים בה עד שבדיקת המוראל הראשונה היא מוצלחת ומראה, כי הדינוזאור מוכה חמת טירוף.

דינוזאור צמחוני יבשתי

קטן	בינוני*	גדול
דרוג שריון: 7	6 או 5	5 או 6
קוביות פגיעה: 1 עד 5	6 עד 12	13 עד 40
תנועה: 27 מ' עד 54 מ'	18 מ' עד 36 מ'	9 מ' עד 27 מ'
התקפות: זנב אחד או נשיכה אחד	אחד	זנב אחד
נזק רגיל: 1 עד 2-8	1-4 עד 2-12	2-8 עד 4-24
נזק רמיסה: אין או מיוחד	2-8 עד 3-18	2-12 עד 10-100
מספר מופיעים: 2-12 עד 3-30	1-6 עד 2-16	1-4 עד 2-8
ניצל כמו: לוחם = 1/2 קוביות פגיעה של הדינוזאור		
מורל: 4 עד 6	5 עד 7	6 עד 8
סוג אוצר: אין	אין	אין
נטיה: נייטרלי	נייטרלי	נייטרלי
	*וחמוש	

כל הפרטים הנמצאים בערכות למתחיל ולמומחה עדיין תקפים. פרטים על התקפות בעיטה, זנב וכנפיים וכן על ריחוף וריסוק תוכל למצוא בערכה למומחה, חוברת 2 לשה"מ (עמ' 32-33).

בטווח של 36 מ' או יותר נראים כל דרקוני "אבני החן" זהים לצבע המתאים הרגיל (כלומר, לבן ובדולח, שחור ושוהם, ירוק וירקן, כחול וספיר, אדום ואודם, שחם וזהוב). בטווח קרוב יותר יכולה עין מיומנת לחוש בהבדלי הצבעים הזוהרים.

מידע על נשק נשיפה

כמו עם הדרקונים האחרים, גם כאן חייב כל קורבן של נשיפת דרקון לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון או לספוג נזק השווה לנקודות הפגיעה של הדרקון. תוצאי הלחשים הבאים אינם לחשים אמיתיים, וחפצים או השפעות לחשים אחרות אינם יכולים לבטל אותם או לספוג אותם (כולל חסינות ללחשים). התייחס אל דרגת המטיל, היכן שדרוש, (לצורך בדיקת משך, הסרה וכד') ככזו השווה לקוביות הפגיעה של הדרקון.

**בדולח:** אם גלגול הצלה נכשל, נגרם נזק מלא וכל חפציו של הקורבן הופכים לבדולח, כולל שיניים וטפרים (או צפורניים). אם גלגול הצלה מצליח, סופג הקורבן מחצית הנזק בלבד וחפציו אינם מושפעים. ניתן להשתמש בכל כליה נשק, השיניים או הטפרים, שהפכו לבדולח, לצורכי התקפה, אולם קרוב לוודאי שהם יתנפצו (1-5 ב 6ק), אם תיקבע פגיעה. אם הנשק מתנפץ, הוא גורם לנזק המזערי ביותר, שגורמת מכה זו, ונהרס. ניתן להשתמש בלחש אבן לבשר ודם (לאחר הוספת משתנים) ולהשיב פריטי בדולח בנפח של 3 מ"ק (בערך כל החפצים הנישאים, בדרך כלל, בידי 1-3 אנשים) לצורתם הרגילה.

**שוהם:** אם גלגול הצלה נכשל, נגרם נזק מלא והשפעת לחש חושך (ברדיוס של 4.5 מ') מתמקדת בקורבן ונעה ביחד עם הקורבן. ניתן לסתור אותו על ידי לחש אור או להסירו באמצעות ביטול קסם; שאם לא כן הוא נשאר במשך סיבוב אחד לכל קובית פגיעה של הדרקון. חושך זה היא מיוחד במינו, שכן הדרקון מסוגל לראות בעדו, ולכן אין הוא מפריע לו להתקיף. מכל בחינה אחרת הוא מתפקד בדיוק כמו כל לחש חושך רגיל.

**ירקו:** אם גלגול הצלה נכשל, נגרם לקורבן נזק מלא והוא כל החפצים שנשא נדבקים במחלת רב. מחלה זו גורמת לכל החפצים הבלתי מתכתיים להירקב תוך 1-6 תורים, אלא אם כן יוטל עליהם לחש ריפוי מחלה בפרק זמן זה. קורבן נגוע אינו מושפע משום לחשי ריפוי מכל סוג שהוא, או מכל חפץ אחר הגורם לריפוי, פרט להשפעתו של ריפוי מחלה. המחלה אף גורמת לנזק של נקודה אחת לתור (אולם אינה מצטברת במקרה של גלגולי הצלה כושלים רבים). אם גלגול הצלה מצליח, סופג הקורבן מחצית נזק בלבד ואינו נדבק במחלת הרקב.

**ספיר:** אם גלגול הצלה נכשל, נגרם לקורבן נזק מלא והוא וכל חפציו מקבלים צורה גזית, באופן שאינם נראים ואינם גורמים לכל רעש או לכל השפעה אחרת של חפץ מוצק. הקורבן מסוגל לנוע בקצב של 18 מ' (6 מ') באמצעות התרכזות. השפעתו של לחש ביטול קסם יכולה להשיב את הקורבן ואת חפציו לצורתם הרגילה; התייחסו לדרגת הקסם כאילו היתה שווה לקוביות הפגיעה של הדרקון. יצורים אחרים בעלי צורה גזית מחוסנים מפני רוב ההתקפות. יש לבצע את כל גלגולי הצלה נגד השפעות איזוריות (כמו, ברק, אש וכד').

**אודם:** אם גלגול הצלה נכשל נגרם לקורבן נזק מלא והוא וכל הפרטים שנשא מתחילים להישרף או להינמס. פריטים מנייר נהרסים מיד; חפצי עור במשך סיבוב אחד; כל שאר החפצים שאינם עשויים ממתכת במשך 2 סיבובים; חפצי מתכת בלתי קסומים בתוך 3 סיבובים וחפצים קסומים מכל סוג שהוא בתוך 4 סיבובים או יותר. אם יש לחפץ בנוס ("פלוסים"), הוסיפו סיבוב אחד לכל 4 סיבובים על כל נקודה. פריטים המעניקים חסינות או עמידות בפני אש נמסים אף הם, אולם בפרק זמן כפול מהרגיל. החפצים הבוערים או הנמסים יכולים להינצל אם יושרו במים (או אם יצוננו באופן אחר, למשל, קסום) לפני שיהרסו. שה"מ יכול להחליט להוריד "פלוס" אחד או יותר מחפצים שניזוקו באופן חלקי.

**שחם:** נתוני דרקוני הירקן והאודם מתאימים לנשק הנשיפה המקביל של יצור זה.

אוכלי עשב אינם תוקפניים, אלא אם כן הם משוריינים (ראה להלן). יחד עם זאת, במצבים מפתיעים או מפחידים תגובותיהם תכופות בלתי צפויות. לקביעת פעולה אקראית גלגל 6ק1; 1-2 \*התקפה בונב; 3-4 = מנוסה; 5-6 = הסתערות על הפולשים. אם הדינוזאור פצוע, יש להוסיף 1 לגלגול הקוביה.

כל ריצה והסתערות מתבצעות בקצב תנועה כפול. כאשר צמחוני מסתער על פולשים, חייב כל קורבן לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות, כדי להימנע מלהירמס (ללא ספיגת נזק), אם אין הוא מצליח לסור מהדרך בזמן. ייתכן שיהיה צורך לעשות כן פעמיים לכל דינוזאור מסתער (לכל קורבן). אין לבצע גלגולי פגיעה לרמיסה, שכן הצמחונים הגדולים אינם רודפים לצורך השגת טרף.

**צמחונים קטנים:** רבים מיצורים אלה עומדים על רגליהם האחוריות ומרחוק הם עשויים להיראות זהים לדינוזאורים אוכלי בשר.

**צמחונים בינוניים:** רוב הסוגים הללו הם מלחכי עשב בעלי ארבע רגליים, ואורכם הוא 4.5 מ' עד 9 מ'. כמה מהם הסדו-חיים מסוגלים להינמס למאגר מים שמוך להימנע מטורפים.

**צמחונים משוריינים:** כמה מהצמחונים הבינוניים עטויים בלוחות עצם כבדים להגנה. "שריון" זה מעניק להם דרוג שריון של 3 עד 3-, ולפעמים מפוזרים עליו בליטות ולוחות חדים. בעת התקפה על יצורים מסוכנים אלה עשויים התוקפים להינזק בעצמם בשיעור של 1-4 עד 2-8 נקודות. כמה מהצמחונים המשוריינים (בעיקר הטריקרטופ) יכולים להשתמש ב-1-2 התקפות קרן, המלוות לפעמים בנשיכה, לצורך הגנה.

צמחונים גדולים: יצורים ענקיים אלה עומדים לעתים תכופות בביצה או במים רדודים, הן לצורך תמיכת מימדיהם האדירים והן כדי לחמוק מטורפים. בדרך כלל, הם בעלי צוואר וזנב ארוכים.

דרקון

להלן דרקונים אשר נתונים דומים לנתוני הדרקונים, אשר בערכות למתחיל ולמומחה. לצורך חישוב נקודות הניסיון יש להוסיף בנוס אחד לכל שתי עוצמות של הטלת לחשים.

דרקון	נטיה	דומה ל	נשיפות
בדולח	צדיק	דרקון לבן	קור או בדולח
שוהם	נייטרלי	דרקון שחור	חומצה או חשיכה
ירקן	נייטרלי	דרקון ירוק	גז רעיל או מחלה
ספיר	צדיק	דרקון כחול	ברק או אידוי
אודם	צדיק	דרקון אדום	אש והמסה
שחם	רשע	דרקון זהוב	אש והמסה
גז ומחלה			

**דרקון שליט**

פנינה (דרקון הירח), שליט כל דרקוני הרשע\*

דרוג שריון:	-8
קוביות פגיעה:	*****24
תנועה:	54 מ' (18 מ')
תעופה:	126 מ' (42 מ')
התקפות:	עד 9 (ראה להלן)
נזק:	ראה להלן
נשיפה:	ככל דרקון רשע
מספר מופיעים:	1 (ייחודי)
ניצל כמו:	לוחם: 36 (וראה להלן)
מוראל:	10 (ראה להלן)
סוג אוצר:	Hx4, Ix3, N, O
נטייה:	רשע
ערך בנק"ן:	25,250

**הדרקון הדגול, מלך מלכי הדרקונים\***

דרוג שריון:	-12
קוביות פגיעה:	*****40
תנועה:	72 מ' (24 מ')
תעופה:	144 מ' (48 מ')
התקפות:	עד 10 (ראה להלן)
נזק:	ראה להלן
נשיפה:	כשל כל דרקון
מספר מופיעים:	1 (ייחודי)
ניצל כמו:	לוחם: 36 (ראה להלן)
מוראל:	10 (ראה להלן)
סוג אוצר:	Hx5, Ix4, Nx2, Ox2, + מיוחד
נטייה:	בלתי ידועה
ערך בנק"ן:	68,000

**התקפות ונזקים (שימוש בקוביה)**

טפרים, בעיטות, כנפיים וזנב	נשיכה או ריסוק	פנינה (ירח)
8ק2 כל אחד	8ק6 6	לשם (שמש)
8ק2 + 2 כל אחד	4+8ק6	יהלום (כוכב)
8ק2 + 4 כל אחד	8 + 8ק6	הדגול
10ק3 כל אחד	10ק6	

**לחשים (לפי עוצמה) – שני הסוגים (כוהנים וקוסמים)**

7	6	5	4	3	2	1	
							כל אחד משלושת
1	2	3	4	5	6	7	השליטים הזוטרים
3	4	5	6	7	8	9	הדגול

יצורים אלה נדירים ביותר, וכמעט אינם מופיעים במישור הראשוני, אלא אם כן ישצורך גדול ביותר. כולם בני אלמוות. אם גופו של דרקון שליט נרצח, שבה נשמתו למישור הבית שלו (אחד מהמישורים החיצוניים) ויוצרת גוף חדש.

כל שליט מלווה תמיד על ידי ארבעה ממעריציו הגדולים ורבי העוצמה ביותר. פנינה מלווה תמיד בארבעה דרקוני שחם ענקיים, אשר לכל אחד מהם 176 נקודות פגיעה. לשם מלווה תמיד בארבעה דרקונים כחולים, אשר לכל אחד מהם 144 נקודות פגיעה. יהלום מלווה תמיד בארבעה דרקונים זהובים, אשר לכל אחד מהם 176 נקודות פגיעה. כולם יכולים להשתמש בלחשים. הדרקון השליט נח באותו מראה של מלוויו כדי לבלבל נסיון לחפשו בעזרת כדור זכוכית קסום או כל פולש אפשרי.

בדרך כלל, בעת מסע מביא עמו הדרקון השליט, אחד מכל סוג מנתניו הגדולים ביותר; למשל, כאשר יהלום יוצא למסע למישור הראשוני הוא מביא אתו דרקון אודם (160 נק"פ), דרקון ספיר (144 נק"פ), דרקון בדולח (96 נק"פ) בנוסף ל-4 הדרקונים הזהובים (176 נק"פ כל אחד). מובן שכל הדרקונים השליטים נעים באותו מראה של אחד ממלווייהם.

כל הדרקונים השליטים מחוסנים מפני הקסמה, מאחז, שיתוק, האטה, קרו מוות, דיסינטרציה ורעל. שלושת השליטים הזוטרים מחוסנים מפני כלי נשק רגילים או מוכספים ומכל הלחשים בעוצמה 3 ופחות. הדרקון הדגול מחוסן מפני כל הלחשים בעוצמה 6 או פחות ומפני כל כלי הנשק מכושפים +3 או פחות. כל הדרקונים השליטים מחוסנים מפני נשיפות דרקונים אחרים מכל הסוגים ואינם מושפעים מחפצי קסם לשליטה בדרקון.

**לשם (דרקון השמש), שליט כל הדרקונים הנייטרלים\***

דרוג שריון:	-9
קוביות פגיעה:	*****27
תנועה:	54 מ' (18 מ')
תעופה:	126 מ' (42 מ')
התקפות:	עד 9 (ראה להלן)
נזק:	ראה למטה
נשיפה:	ככל דרקון נייטרלי
מספר מופיעים:	1 (ייחודי)
ניצל כמו:	לוחם: 36 (ראה להלן)
מוראל:	10 (ראה להלן)
סוג אוצר:	Hx4, Ix3, N, O
נטייה:	נייטרלי
ערך בנק"ן:	32,000

**יהלום (דרקון הכוכב), שליט כל הדרקונים הצדיקים\***

דרוג שריון:	-10
קוביות פגיעה:	*****30
תנועה:	54 מ' (18 מ')
תעופה:	126 מ' (42 מ')
התקפות:	עד 9 (ראה להלן)
נזק:	ראה להלן
נשיפה:	כשל כל דרקון צדיק
מספר מופיעים:	1 (ייחודי)
ניצל כמו:	לוחם: 36 (ראה להלן)
מוראל:	10 (ראה להלן)
סוג אוצר:	Hx4, Ix3, N, O
נטייה:	צדיק
ערך בנק"ן:	38,750



דרקונון הוא מפלצת קסומה, יצור בגודל אדם דמוי דרקון. לדרקונון אין נשק נשיפה או יכולת הטלת לחשים. הם יכולים להיות רשעים או טובים (סיכוי של 50% לכל אחד), אולם פרט לצורת היסודן, הם רשעים תמיד (במובן שהם הפכפכים ושקרנים-לא רעים). כל הדרקונונים נבונים וחכמים ביותר; הם משקרים, לפי הצורך, ומעדיפים כניעה על לחימה עד מוות. הדרקונונים מחוסנים מפני כל הלחשים מעוצמה 4 או פחות, אולם הם יכולים לבטל חסינות זו למשך סיבוב אחד על ידי ריכוז - כדי לקבל את יתרונות לחש ריפוי פצעים, למשל.

בצורתו הרגילה נראה הדרקונון דומה מאוד לדרקון קטן ללא רגליים קדמיות, אולם עם כנפיים זעירות. כנפיים אלה יכולות לעמוד בתעופה איטית בלבד, ורק לשעה אחת בכל פעם. כל הדרקונונים יכולים לשנות את עצמם לצורה אנושואידית (ובחירה) מספר פעמים בלתי מוגבל. ההתקפות והנזקים שניתנו לעיל מתייחסים לצורה הרגילה בלבד. בצורתו האנושואידית רשאי הדרקונון להשתמש בכל נשק המותר לגנבים.

כל הדרקונונים הם גנבים, ויש להם כל הכישרים המיוחדים של גנבים בדרגה 5. כמה דרקונוניאדם מסוגלים ממש להצטרף לגילדהשל גנבים ולשפר את כישריהם, אף שרובם נמנעים מעקבות שכוזו. הם אוהבי תעלולים ולפעמים מנצלים אותם כסוכנים לכוחות זדוניים. השפעת לחש הגנה מפני רוע חוסמת דרקונונים.

**דרקונונאדם:** דרקונונים אלה יכולים ללבוש דמות בן-אדם, והם נהנים מחברת בני אדם. לפעמים הם עובדים בעבודות שוליות באורוות ובפונדקי העיר (ולעולם לא במשרות חשובות או בעלות השפעה), ועשויים להעמיד פני הרפתקנים. תכופות הם גונבים מזון ממחסני העיר וחפצי ערך מאנשי עיר משוטטים.

**דרקונוניער:** יצורים אלה יכולים ללבוש צורת זוטון או אלף. מכל שאר הבחינות האחרות הם דומים מאוד לדרקונונאדם, ולפעמים ניתן לגלותם בקהילות אלפים או זוטונים.

**דרקונונקור:** מפלצות אלה נרתעות מאור היום וחיות עמוק מתחת לפני האדמה (בדרך כלל במערות קרח). הם יכולים ללבוש דמות גמד או ננס, ולפעמים ניתן לגלותם בקהילות תת-קרקעיות של גמדים או של ננסים.

**דרקונוניסודן:** קיימים ארבעה סוגים: דרקונואווייר, דרקונונאדמה, דרקונונאש ודרקונונמים. הם ניחנו באותה החסינות כשל שאר הדרקונונים. כמו כן, מחוסנים דרקונוניסודן מפני כלי נשק רגילים או כסופים, וכדי לפגוע בהם נזקקים לנשק קסום. הם חיים במישורים היסודיים, ונדיר למוצאם במישור הראשוני. הם אינם יכולים לנוע בין מישורים, אולם הם יכולים "לרכב" יחד עם יסודן או עם יצור אחר למישור הבית שלהם או ממנו.

דרקונוניסודן יכולים ללבוש על המישור הראשוני את דמותם של ענקים צעירים (1.20 מ-30 ס"מ נמוכים מהרגיל), אולם בצורתם זו הם אינם יכולים להשליך אבנים ויכולים לגרום לנזק של 12-2 נקודות בלבד בקרב פנים אל פנים (במקום הנזק הרגיל, הנגרם מצורת ענק). דרקונואווייר יכול ללבוש צורה של ענק ענן; דרקונונאדמה, של ענק אבן; דרקונונאש של ענק אש ודרקונונמים של ענק סופה. לפעמים ניתן למוצאם בין ענקים דומים אמיתיים, פועלים להשגת מטרתיהם האישיות.

במישורי הבית שלהם אין דרקונוניסודן יכולים להשתנות לדמות ענקים; במקום זאת הם יכולים ללבוש דמות של יסודן קטן על כל כישוריו. (התייחסו לכל אחד כאל יסודן בעל קוביית פגיעה 6 בגודל וביכולת).

דרקון שליט יכול לשנות את עצמו לצורתו של כל אחד מדרקוני הליווי שלו כרצונו. לכל שליט יש ספר לחשים, המכיל את כל הלחשים הידועים, אולם עליו ללמוד אותם בדיוק כמו קוסם רגיל. בלחשי הכוהנים זוכים לאחר מדיטציה, הנדרשת לשם כך. המידע בטבלת הלחשים מתייחס לכוהנים ולקוסמים כאחד.

כל דרקון שליט יכול להשתמש בנשק הנשיפה של מלוויו, פעם ביום בכל אחד מהם, הן בצורתו הרגילה והן בשינוי צורה (לדרקון זוטור). למשל, לשם יכול לנשוף חרוט של קור (כמו לבן), פס של חומצה ושל חשיכה (כשוהם), ענן של גז ושל מחלה (כירקן) או חזיו ברק (ככחול), עד ל-4 נשיפות ביום. כל דרקון שליט יכול לתקוף עד לתשע פעמים בסיבוב (2 נשיכות, 2 טפרים, 2 כנפיים, 2 בעיטות וזנב אחד), בעודו מתמרן במהירות.

במאורות אוצרות הדרקונים השליטים יהיו תמיד שלושה חפצי קסם שונים, בהם יכולים הדרקונים להשתמש: ניתן להשתמש בחפצים אלה נגד פולשים בהתאם לצורך. בנוסף לאלה יש לדרקון הגדול מכולם חאז"אם (על פי בחירת שה"מ, אולם החאז"אם אינו חייב להיות בהכרח גורלי לדרקון השליט, אף לא לערב אל-מת באופן כלשהו).

שלושת הדרקונים השליטים הזוטרים בממלכת הדרקונים אינם אוהבים לשתף פעולה זה עם זה, אף לא להילחם זה למען זה. הדרקון הדגול מתייחס אל כולם באופן שווה וללא העדפה כלשהי. מוצא השליטים אינו ידוע, אולם השליטים הזוטרים עשויים להיות צאצאיו של הדגול.

## דרקונון

דרקונונאדם	דרקונוניער
דרוג שריון: 0	0
קוביות פגיעה: ***3	***4
תנועה: 36 מ' (12 מ')	36 מ' (12 מ')
תעופה: 9 מ' (3 מ')	9 מ' (3 מ')
התקפות: 2 טפריים/נשיכה	2 טפרים/נשיכה
נזק: 1-2/1-2/1-6	1-2/1-2/1-8
מספר מופיעים: 1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
ניצל כמו: 6 קוסם:	קוסם: 8
מוראל: 8	8
סוג אוצר: (Vx2) E	(Vx2) E
נטייה: רשע	רשע
ערך בנק"ן: 80	225
<b>דרקונונקור</b>	<b>יסודון*</b>
דרוג שריון: 0	0
קוביות פגיעה: ***5	****6
תנועה: 36 מ' (12 מ')	36 מ' (12 מ')
תעופה: 9 מ' (3 מ')	9 מ' (3 מ')
התקפות: 2 טפרים/נשיכה	2 טפרים/נשיכה
נזק: 1-2/1-2/2-8	1-3/1-3/3-10
מספר מופיעים: 1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
ניצל כמו: 10 קוסם:	קוסם: 12
מוראל: 8	9
סוג אוצר: (Vx2) E	מיורד
נטייה: רשע	נייטראלי
ערך בנק"ן: 550	1,175

**חילוון ענק**

דרוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	**9 או יותר (ראה להלן)
תנועה:	18 מ' (6 מ')
חפירה:	9 מ' (3 מ')
התקפות:	נשיכה או יריקה
נוק:	1-12 או כנשיפת דרקון
מספר מופיעים:	1
ניצל כמו:	לוחם של 1/2 קוביות פגיעה
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
נטייה:	נייטרלי
ערך בנקיין:	2,300 או עד 5,975 (**20 קב"פ)

ליש הינה מפלצת אל-מתה רבת עוצמה, שמקורה קסום. היא נראית כשלד הלוכב בגדים יפים, והיא היתה פעם קוסם או כוהן רשע בדרגה 21 או יותר (תכופות 27-36). הליש מסוגל להשתמש בלחשים כפי שעשה בחייו, ומשום כך הוא מסוכן ביותר.

עצם מראהו בלבד גורם לפחד בקרב כל הדמויות מתחת לדרגה 5 (אין גלגול הצלה). מגעו בלבד גורם ל-10 נקודות נזק, והוא מסוגל לשתק כל יצור למשך 1-100 ימים (אף כי גלגול הצלה תקף, וניתן להסיר את השיתוק באופן קסום).

לפני כל היתקלות עם ליש צריך שה"מ לבחור לחשים עבורו. יש לעשות זאת בוהירות, שכן הליש נבון ביותר וישתמש בהם באופן היעיל ביותר.

יש לשים לב, כי המוראל הנתון הוא 10, אולם הליש נס במצבי סכנה ממשית. בדרך כלל, אין הליש משוטט, אלא נשאר בתוך מאורה מוגנת היטב או בסמוך לה.

מחוץ למאורה נושא עמו הליש 2-5 חפצי קסם רבי עוצמה – לעתות סכנה. עליך לבחור אותם ולא לקבוע אותם כבדרך אגב. בתוך המאורה יש לליש 32-4 (או יותר) חפצי קסם זמניים נוספים וכן מטבעות, אבני חן ותכשיטים מסוג אוצר H (אולם יש 90% סיכוי לכל סוג). מספרן של המלכודות וחומרתן וסכנות נוספות האורבות לפולשים צריכים להלום מטמון שכזה.

הלישים הם אל-מתים וניתנים לגירוש (אך לא להשמדה) בידי כוהנים. הם מחוסנים מפני הקסמה, שינה, רפיון שכלי, שינוי צורה, קור, ברק ולחשי מוות ואפשר להזיק להם רק בכלי נשק קסומים. הם אף מחוסנים מהשפעותיהם של כל הלחשים עוצמתם 4 ומטה.

לליש קוסם יש 1-2 לחשים בעלי אופי קבוע – לרוב, גילוי היעלמות מעין או תעופה.

בחברתו של ליש כוהן נמצאים 12-3 סוגי אל-מתים אחרים, המשמשים כמשרתיו. בדרך כלל, ישנה מאורה שלמה מכל סוג (מספר מופיעים מירבי).

כל אחד מסוגי הלישים יכול לזמן אל-מתים רבי עוצמה אחרים לעזרה. הקריאה לעזרתם יכולה להיעשות פשוט באמצעות התרכזות, והיצור הנענה מגיע בתוך 1-100 סיבובים לאחר מכן, תלוי במרחק. הקריאה לעזרה יכולה להיעשות בתכיפות הרצויה, אולם כל יצור ייענה לכל היותר פעם אחת ביום. לקביעת היצורים הנענים לקריאתו יש לגלגל 20ק1 ולהתייחס לטבלה הבאה. לגלגל שוב, אם סוג היצור כבר נענה באותו היום.

החילוון הענק הוא יצור ענק חסר עצמות, המתגורר במערות תת-קרקעיות או במבוכים. גוף הגומי שלו מאפשר לו להידחק בעד פתח שגודלו 1.5 מ'x 1.5 מ' או גדול יותר. בשל גמישותו לא נחשבים בונוסי הכוח שלו, כלי נשק קהים גורמים רק לנזק קסום (אם תקף), ונשק חד גורם לו רק ל-1/2 הנזק (ועוד שינוי קסום). יתרה מזו, האפשרות של ריסוק של לוחם אינה גורמת לנזק נוסף.

החילוון הענק יכול לתקוף בלשונו החדה, אולם הוא מעדיף לירוק חומצה לטווח של 1.5 מ' לקובית פגיעה (13.5 מ' ל-9 קוביות פגיעה וכו'). ההתקפה הראשונה מסוג זה תחטיא תמיד. אולם ההתקפות הבאות מחושבות כרגיל. כל קורבן הנפגע מהחומצה ניזוק בהיקף, השווה למספר נקודות הפגיעה הנוכחיות של החילוון (כנשיפת דרקון; ניתן לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון בעבור 1/2 הנזק). החומצה אף עשויה להרוס ציוד נישא, אם גלגול ההצלה נכשל (ראה ערכת מוד למומחה).

הסוג הפראי עשוי להיות זהה או להיות שבלול ענק (דרגיש 2- ללא יכולת "הימעכות", אך פרט לכך זהה). קונכיית השבלול מעוצבת כמגניים המעניקים חסינות להתקפות חומצה; המשתמש זוכה בבונוס של +4 לכל גלגולי הפגיעה נגד התקפות חומצה (כולל נשיפת דרקון שחור). ולעולם אינו סובל מאובדן חפצים בשל החומצה. לפעמים ניתן למצוא שבלולים ענקיים וחלזונות ענקיים בעלי \*\*20 קוביות פגיעה, במיוחד ביערות ובמבוכים נידחים.

**ליש\***

דרוג שריון:	0
קוביות פגיעה:	כמו סוג הדמות + דרגה
תנועה:	27 מ' (9 מ')
התקפות:	מגע אחד או לחש אחד
נוק:	1-10 + שיתוק על ידי לחש
מספר מופיעים:	1
ניצל כמו:	סוג הדמות והדרגה
מוראל:	10
סוג אוצר:	ראה להלן
נטייה:	תוהו
ערך בנקיין:	ראה להלן

יצור	גלגול
רוחות (2-8)	1-5
ערפדים (1-6)	6-9
פנטום, אופל (1-3)	10-12
שד, רוח רפאים (1-2), רשע	13-15
שד, פולטרגיסט (1-2)	16
דיבוק, דרוג	17
דיבוק, רבנט	18
צל -ליל (כל 1)	19
בוהה אל-מת	20

יש סיכוי של 25% (בדוק לגבי כל אחד), שערפד מוזעק עשוי להיות קוסם או כוהן בדרגות 7-18 (12ק1+6).



מכשפה

מק

דרוג שריון:	4	קוביות פגיעה:	**11 עד **16
תנועה:	27 מ' (9 מ')	התקפות:	2
ניזק:	60-60/6-60 + נשיפת שיתוק	מספר מופיעים:	1
סוג אוצר:	36	ניצל כמו:	לוחם:
נטייה:	12	מוראל:	ראה להלן
ערך בנק"ן לפי קב"פ:	צדיק (עם אדון) או רשע (בלעדיו)	סוג אוצר:	36
		נטייה:	12
		ערך בנק"ן לפי קב"פ:	ראה להלן
		רשע	3,750 = **15
		רשע	3,250 = **13
		רשע	2,700 = **11
		רשע	4,050 = **16
		רשע	3,500 = **14
		רשע	3,000 = **12

ימית

שחורה

דרוג שריון:	4	קוביות פגיעה:	**11 עד ****20
תנועה:	36 מ' (12 מ')	שחיה:	45 מ' (15 מ')
התקפות:	45 מ' (15 מ')	התקפות:	2 טפרים או לחש אחד
ניזק:	פגיון אחד / מגע אחד + מבט 1/1-6 ניקוז אנרגיה + מיוחד	ניזק:	2-8 + רעל או לחש
מספר מופיעים:	1 (1)	מספר מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם: 8	ניצל כמו:	כוהן באותה דרגה
מוראל:	10	מוראל:	10
סוג אוצר:	G+M	סוג אוצר:	C
נטייה:	רשע	נטייה:	רשע
ערך בנק"ן:	2,300	ערך בנק"ן:	ראה להלן

מקים הם יצורים מתכתיים ענקיים, שנוצרו בידי גזע מכשפים בלתי אנושיים, שנכחד זה מכבר. אלה הנמצאים עם אדונים משמשים, בדרך כלל, כשומרים. מקים בודדים נוטים לשוטט באקראי ותוקפים את רוב היצורים בהם הם נתקלים.

רוב המקים דומים ליוצרים. יש להם תווים הדומים לאלה של חרקים, חזה דמוי חבית וזרועות ורגליים משוננות וכפולות מפרקים. יחד עם זאת, דומים המקים לענקים, ללטאות, וכן יתקלו בסוגי יצורים שונים אחרים. כל מק "רגיל" תוקף על ידי חבטה בגפיו הכבדים ועל ידי נשיפת ענן גז משתק, שקוטרו 6 מ'. כל קורבן הנמצא בתוך הענן חייב לבצע גלגול הצלה נגד נשק נשיפה (בכל סיבוב) או להיות משותק במהלך 1-3 תורים.

המקים אינם נבונים, אולם הם נענים להוראות מילוליות פשוטות של אדוניהם. התקפת קור תאט את המק למחצית מהירותו, אולם הוא מחוסן מפני כל הלחשים, פרט לדיסינטגרציה.

נוקלביא

דרוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	**11
תנועה:	36 מ' (12 מ')
שחיה:	108 מ' (36 מ')
התקפות:	2 טפרים
ניזק:	24-3 + מוות (כל אחד)
מספר מופיעים:	1
ניצל כמו:	לוחם: 11
מוראל:	10
סוג אוצר:	אין
נטייה:	רשע
ערך בנק"ן:	3,500

הנוקלביא הדו-חי והאדוני הוא קרובו של הקנטאור. צורתו דומה, אך יש לו ראש מגודל ומבעית. עורו של היצור שקוף, והתוצאה הסופית (שריריים) סיבבים ולבנים, עורקים צהובים ודם שחור נראים לעין) היא מראה נורא ביותר. הוא מחוסן מפני אש ורעל, והוא מחדש 3 נקודות בכל סיבוב. עם זאת, אין הוא יכול לחצות מים מתוקים זורמים.

הנוקלביא מקרין פחד ברדיוס של 15 מ', וכל יצור הנמצא באיזור זה חייב לבצע גלגול הצלה נגד שיתוק או להימלט במשך 12-2 סיבובים. גלגול ההצלה חייב להתבצע בכל סיבוב בו נשאר היריב באיזור.

ערך בנק"ן לפי קב"פ:

7,350 = ****16	4,300 = ****11
8,900 = ****17	5,625 = ****12
10,225 = ****18	6,100 = ****13
11,550 = ****19	6,500 = ****14
13,175 = ****20	6,900 = ****15

מכשפות מופיעות כנשים בנות אנוש מכוערות, אולם הן בעצם מפלצות. יש לכולן היכולת לשלוט באל-מתים, כאילו היו אף הן אל-מתות. לצורך חישוב שליטה יש לכפול את קוביות הפגיעה של המכשפה (מכשפה ימית, כאילו היו לה 16 קב"פ, ומכשפה שחורה, כאילו היו לה 40-22 קב"פ). (עייין בפרק הנהלים, עמ' 22, בכל הקשור לשליטה באל-מתים). כל סוגי המכשפות חסינים מפני יכולתם המיוחדת של האל-מתים (כולל ניקוז אנרגיה, שיתוק, מחלות ורעל תוצרת אל-מתים וכד').

**שחורה:** למכשפה שחורה יש שיער שחור ועור כחול-שחור ומיובל. היא יכולה להטיל לחשים כאילו היתה כוהן (בדרגה השווה לקוביות הפגיעה שלה), אולם היא משתמשת בכוחות הריפוי שלה לעתים נדירות בלבד, בהעדיפה מוות וחורבן. אם מכשפה שחורה אינה מטילה לחשים, היא משסעת את יריביה בפרי הברזל הרעילים שלה; כל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל עם עונשין של 4-, ולא ימות. מכשפות שחורות שוכנות במערות חשוכות או בבקתות גסות ומסוככות עמוק בתוך יערות קודרים. הן שומרות בסמוך להן גלי עכור, ריר ירוק ופודינג שחור לחברה, והן מלוות תמיד ב-18-3 מפלצות רשעיות, אשר רבות מהן הן אל-מתים (אולם רק לעתים רחוקות כולן כאלה).

**ימית:** היא אחד מהיצורים המכוערים ביותר הידועים, ומנהגיה הם המתועבים ביותר אותם ניתן להעלות על הדעת. כל הרואה אותו או המתקרב אליה עד למרחק של 3 מ' חייב לבצע מיד גלגול הצלה נגד לחשים, עם עונשין של 6- או להימלט באימה ובבחיילה במשך 20ק1 + 5 סיבובים. ניתן לפגוע במכשפה ימית רק באמצעות נשק כסוף או קסום. בדרך כלל, היא חיה במי אוקיינוס רדודים, בסמוך לחופים, אולם היא יכולה לחדור ליבשה, למשך 3 שעות בכל פעם. מגעה זהה לניקוז אנרגיה בדרגה אחת (כמו נזקון), והוא אף גורם למחלה (אף אחת מההשפעות אינה מתירה גלגול הצלה).

הוא אוכל-כל, ולפעמים קוטל חיות היער, אולם בדרך כלל הוא אוכל צמחים וזגריים. אף שאינו תוקפני, הוא יגן על עצמו ועל מאורתו בפראות (מוראל 11) ויתקוף באגרופים דמויי אלה. אם שתי הזרועות מכות קורבן אחד, מחבק הסקוואש וגורם לנזק נוסף של 4-2 נקודות. כמו כן, הוא יכול להשליך גושי אבן לטווח של 15 מ' (נזק 2-16).

לפעמים אוכל הסקוואש בטעות גרגים ופטריות, הגורמים לו לאי-שפיות זמנית, המתבטאת בריצת אמוק. בעת טירוף זוכה היצור בבונוס של +2 גלגולי פגיעה, ובבונוס של +4 לכל גלגולי נזק, אולם יש לו דרגי"ש 9 בלבד. לחש ביטול רעל, המוטל על סקוואש אחוז טירוף, יירפא את אי השפיות, והיצור יהיה מיד ידידותי למיטיבו.

שמות שכיחים לסקוואש הם: "רגל גדולה" (בינופיגוסט) (בפי תושבי היערות) ו"יטי" או "אישי השלג האיום" (בפי תושבי ההרים).

**ספינקס**

דרוג שריון:	0
קוביות פגיעה:	*****12
תנועה:	54 מז(18מ')
תעופה:	108 מ' (36 מ')
התקפות:	2 טפרים/נשיכה
נזק:	2-16/3-18/3-18
מספר מופיעים:	1-2 (1-4)
ניצל כמו:	לוחם: 24
מוראל:	10
סוג אוצר:	E
נטייה:	כלשהי
ערך בנק"ן:	5,625

ספינקס הוא יצור גדול ומכונף, בעל גוף אריה ופני אדם. הוא חובב אקלים יבש, אולם ניתן להיתקל בו בכל מקום, תכופות כשומר. הספינקסים, זכר ונקבה כאחד, הינם מטילי לחשים נבונים מאוד; הנקבה כוהנת בדרגה 12, והזכר עושה קסמים בדרגה 12. כישופם כה רב עוצמה, עד כי כל גלגולי ההצלה נגד לחשיהם (ונגד השפעות שאגתם, כמתואר להלן) נעשים עם 4- עונשיין.

בעת קרב יכול הספינקס לתקוף בטפריו ובנשיכה (או בלחש), אולם התקפתו מעוררת האימה ביותר היא שאגתו. הוא יכול להשתמש בשאגה פעמיים ביום בלבד, אולם היא רבת עוצמה. כל קורבן, הנמצא בטווח של 36 מ', חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או לנוס בפחד במשך 6-1 תורים. כל קורבן בטווח של 18 מ' חייב לעשות בדיקת פחד(כלעיל) ולבצע גלגול הצלה נגד שיתוק או להיות המום במשך 6-1 סיבובים. כל קורבן בטווח של 3 מ' חייב לערוך בדיקת פחד והלם (כלעיל), אולם הנוסף לזה הוא סופג נזק של 6-36 נקודות נזק ונהיה חרש במשך 10-1 תורים (אין גלגולי הצלה).

הספינקס מחוסן מפני כל הלחשים מדרגה 1,2,3, וכן מפני כלי נשק בלתי קסומים. הוא אוהב פזלים, חידות וטריוויה. הדמויות יכולות לחמוק מקרב או לזכות בידיותו של הספינקס, אם יפתרו את חידותיו. אם נפגשים בצמד ספינקסים סימן שהם זוג.

**ספורקל**

דרוג שריון:	0 (זרועות ציד: 4)
קוביות פגיעה:	***7
תנועה:	54 מז(18מ')
התקפות:	12 זרועות ציד/נשיכה
נזק:	+1 שיתוק/20-2
מספר מופיעים:	1-4 (2-8)
ניצל כמו:	ראה להלן
מוראל:	10
סוג אוצר:	ראה להלן
נטייה:	רשע
ערך בנק"ן:	1,650

עצם נוכחותה של המפלצת מחסלת את כל החרקים הרגילים ויצורים קטנים אחרים בעלי 2 נקודות פגיעה או פחות בטווח של 36 מ'. כל קורבן שנפגע מהתקפת טפריו חייב לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או למות. המפלצת נושפת חרוט קור אחת ל-3 סיבובים, שאורכו 18 מ' ורוחב בסיסו 3 מ', הגורם ליצור נזק בהיקף נקודות הפגיעה הנוכחי שלו; כל קורבן צריך לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון כדי לספוג 1/2 נזק.

נוקלביא מגלה ידידות כלפי כל סוגי האל-מתים. הם יכולים לשוחח עם בחופשיות, והאל-מתים אינם תוקפים נוקלביא, אלא אם כן הם נשלטים בצורה קשוחה.

**נקרוזן**

דרוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	**7
תנועה:	18 מ' (6 מ')
התקפות:	זנב/מבט (אפשרי)
נזק:	1-6 + מיוחד; מבט; מיוחד
מספר מופיעים:	0 (1-3)
ניצל כמו:	לוחם: 4
מוראל:	8
סוג אוצר:	C
נטייה:	נייטרלי
ערך בנק"ן:	1250

הנקרוזן הנורא, הנמצא רק במרחבים (בדרך כלל, באיזורים ביצתיים), דומה לבופלו ענק בעל צוואר ארוך וראש של חזיר בר. הוא תוקף בקצה הגרמי של זנבו הארוך, ובנוסף לנזק שנגרם, קיים סיכוי של 50% שהקורבן ימעד ויהיה המום (במשך 6-1 סיבובים). אגדות עתיקות מנות יצור זה בשם "קאטובלפאס", אף שמונה זה אינו שגור היום.

מבטו של הנקרוזן הוא קרן מוות קסומה, שאורכה 18 מ'. אם הוא מביט במישהו, חייב הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או למות מיד. למרבה המזל, קיים סיכוי של 1 ל-4 בלבד, שהנקרוזן ירים את מבטו בעת היתקלות: סיכוי זה נבדק אף הוא בכל סיבוב קרב. אפילו אז, הוא יוכל להביט בקורבן אחד בלבד בכל סיבוב. אין הוא מרים את מבטו היישר מעלה אף פעם. כל המבטי ישירות בעיניו ימותו אף ללא גלגול הצלה. מעטים הם כה שוטים, אולם הפתעה מוחלטת (1 על 6) מצביעה על כך שמישהו (שנקבע באקראי) עשה זאת בשוגג.

הנקרוזן מחוסן מפני ניקוח אנרגיה, מפני קרני מוות ומפני כל סוגי הלחשים וההתקפות, הגורמים למוות מיידי (כולל דיסינטגרציה), חוץ מאשר בשל נקודות נזק.

**סקוואש**

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	*5
תנועה:	45 מז(15מ')
התקפות:	2 טפרים או גוש סלע
נזק:	2-8/2-8 או 2-16
מספר מופיעים:	0 (1-10)
ניצל כמו:	לוחם: 5
מוראל:	6 (11)
סוג אוצר:	אין
נטייה:	נייטרלי
ערך בנק"ן:	300

הסקוואש הוא גזע ביישן מאוד בעל תבונה נמוכה ביותר, המתגורר עמוק ביערות אפלים ובהרים גבוהים. היצור גבוה ודמוי קוף, בעל ראש מחודד, רגלים גדולות ורעמת שיער עבה (חומה כהה ביערות ולבנה בהרים).

סתגלנתנים הם גזע דמוי-אנוש מיוחד, הנמצא בכל מישורי הקיום. הם לבונים מאוד, ולגועם העתיק יש ידע רב יותר ורחב יותר משל כל המלומדים. הם משני צורה (בלתי קסומים) טבעיים ומסוגלים להשתנות לכל צורה של כל יצור בגודל בני אדם או דמויי-אדם. כמו כן, הם משנים צבע לאחר הסתגלותם להתקפה. הם טיילים, ולעתים רחוקות בלבד הם נשארים במקום אחד יותר משלושה ימים. הם מסוגלים להיכנס למישור אחר ולצאת ממנו כרצונם.

ליצורים אלו יש יכולת לסגל ולשנות את המבנה הפיזי שלהם לצורך קיום בכל סביבה שהיא. לאחר חשיפתם לכל סוג של התקפה קסומה, הם הופכים לחסינים בפניה. למשל, חזיו ברק יגרום להם לנוק מלא או למחציתו, כאשר ישתמשו בו נגדם בפעם הראשונה, אולם לכל ההתקפות החשמליות, שיהיו עליהם לאחר מכן לא תהיה כל השפעה. ההסתגלות חולפת לאחר 10-1 תורים, אם אין משתמשים בה.

הסתגלנתנים מיומנים בשימוש בסיף (2 התקפות לסיבוב, בנוסח של +4 לגלגולי פגיעה ונוק). ובשימוש באבזורים מזורים משלהם (אם תרצה, שהיי יכול לתכננם). כמה דוגמאות יכולות להיות שפופרת להבה, משרה חרוגון או סותר אנרגיה.

ממבט ראשון נראה הספורקל כמו בוהה: כדור צף בקוטר של 1.5 מ' בעל פה פעור וגדול ועין מרכזית גדולה מעליו. זרועות ציד נראות מעל פני שטחו העליונים, אולם הן בולטות למעשה מכל גופו. יש לו שש עיניים המחולקות על פני גופו באופן שווה (למעלה, למטה, לפני, מאחור ולצדדים). בדרך כלל, רוב זרועות הציד, פרט לכמה עליונות, אינן בולטות, ולכן שוגים לחשוב אותו ל"עריץ העיניים" (בוהה).

הספורקל מתחדש על ידי הטבלת עצמו במים מתוקים (לא מלוחים) ובקצב של שלוש נקודות פגיעה לסיבוב, באופן שאברי הגוף האבודים צומחים מחדש בקצב מהיר. אם נתלשת זרוע ציד ונופלת למים, היא תצמח מחדש תוך שעה ליצור שלם. רק כך הם מתרבים, ומשום כך הם נמצאים תמיד בסמוך לבריכה או למקור מים אחר.

ספורקל עשוי לתקוף כל דבר, אולם הוא מעדיף אנושואידים כמוזן. בעת קרב הוא זוקר את כל זרועות הציד, ונראה כאילו הצמיח אותם בעת התקפה. הוא נע באוויר או במים במעוף קסום, אך מהיר מאוד. בעת הקרב הוא מסתובב במהירות (לכל כיוון), ובכל סיבוב הוא משתמש ב-12 מזרועות הציד שלו נגד 1-2 יריבים. לספורקל תבונה ממוצעת (10), ואין הוא יכול להשתמש בלחשים או בחפצים קסומים.

הספורקל מעדיף שלא לנשך קורבנות שעדיין נעים. הוא משתמש בזרועות ההתקפה בלבד, עד שכולן נהרסות; ורק אז יפנה לנשיכתו הנוראית. כל פגיעת זרוע ציד גורמת לנקודת נוק אחת, וכל אחת מהן מצריכה גלגול הצלה נגד שיתוק. כישלון מצביע על כך שזרוע הציד פגעה בעור והשפיעה. השיתוק המשפיע הוא מהסוג המעוכב, המשפיע רק בתום סיבוב אחד; הוא אורך סיבוב אחד, אלא אם כן רפאו אותו. אם היריב נופל משותק, יפנה הספורקל לתקוף קורבן אחר. אם יריביו נסים, הוא יישאר ויאכל את קורבנותיו המשותקים; אם אין קורבנות הוא תמיד ירדוף.

הספורקל יכול להינזק מכל נשק חד ומכל נשק ירי, פרט לקלע. עם זאת הוא מחוסן מפני נשק קהה ומפני כל הלחשים, פרט לאלה הגורמים לנוק; לחשים אלו יהרסו זרוע ציד אחת לכל קוביית נזק (או לכל קליע קסום), בלי להשפיע על נקודות הפגיעה של היצור. עם הרס כל זרועות הציד, אין ללחשים האלה כל השפעה נוספת. הספורקל אינו יכול לשמוע והוא מחוסן מפני השפעות המבוססות על קולות; כמו כן, הוא מחוסן מפני רעל, שיתוק והקסמות. לחפצים קסומים אין כל השפעה עליו, אלא אם כן הם יוצרים השפעות הגורמות לנוק דמוי לחש.

אם תוקף מכריז על זרועות הציד כעל מטרת החבטה ומשתמש בנשק חד, יהיה דרגיש זרוע הציד 4, והיא נפגעת בקלות. עם נפילתה תמשיך הזרוע לחיות כשעה נוספת, וכל אותו זמן היא תרטוט ותהיה ארסית. כאשר מגיע היצור ל-0 נקודות פגיעה מתפרק גופו באופן מחריד, בעודו מסתחרר בפראות ומשלח את שאר זרועות הציד שלו לכל הכיוונים (בצע גלגולי הצלה, אם צריך).

סתגלתן

דרוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	*8
תנועה:	36 מ' (12 מ')
התקפות:	2 (חרב) או ראה להלן
זק:	12-5/5 או ראה להלן
מספר מופיעים:	1-6 (1-12)
ניצל כמו:	8
מוראל:	10
סוג אוצר:	V
נטייה:	כלשהי
ערך בנקיין:	1200

ענק

דרוג שריון:	0	הרים	0	ים	0
קוביות פגיעה:	*2 עד 20		*9 עד 15		
תנועה:	45 מ' (15 מ')		36 מ' (12 מ')		
התקפות:	כלי נשק אחד		כלי נשק אחד או מיוחד		
זק:	5-50		ראה להלן		
מספר מופיעים:	1-4 (1-20)		1-2 (1-20)		
ניצל כמו:	.....לוחם: שווה לקובית פגיעה.....				
מוראל:	9		10		
סוג אוצר:	E 5,000 פ"ז		E 5,000 פ"ז		
נטייה:	נייטרלי		נייטרלי		
ערך בנקיין לפי קובית פגיעה:	*9 = 1,600		*12 = 2,125		
	*13 = 2,300		*15 = 2,700		
	*14 = 2,500		*16 = 2,950		
	*17 = 3,150		*18 = 3,475		
	*19 = 3,800		*20 = 4,175		

**ענקי הרים:** דומים לענקי אבן ולענקי גבעות. הם שעירים, בעלי עור אפור, וגוהם מתנשא ל-3.6 מ' עד 6 מ' (בדרך כלל, 30 ס"מ לקובית פגיעה). 80% מהם נושאים גושי סלעים ויכולים להשליך אותם למרחקים גדולים (30/60/120) ולגרום לנוק של 4-24 כל אחד. בדרך כלל, הם מתבודדים, אולם ניתן לשכור את שרותיהם כשכירי חרב למטרות לחימה למען כל כוח גדול. בקפא"פ הם משתמשים בחרבות ענק או באלות אבן (נוק 50-5).

**ענקי ים:** יצורים ידידותיים אלה נראים לעתים רחוקות בלבד ומעדיפים להתגורר בקניונים העמוקים ביותר של האוקיינוס. הופעתם נראים כזהים לבני-אדם, אולם הם גבוהים יותר (4.5 מ' עד 6 מ'). ענקי הים נושמים במים ומסוגלים לעצור את נשימתם במשך תור שלם, כאשר הם יוצאים מחוץ לים (לעתים נדירות ביותר). אף שהם מסוגלים להשתמש בנשק (בדרך כלל, חניתות ענקיות, נזק 4-40), הם עושים זאת לעתים רחוקות בלבד. הם מסוגלים לדחוף מים בכוח רב וליצור זרם (תת-מימי) בצורת חרוט, שאורכו 15 מ' ורוחבו (בבסיסו) 9 מ'; כל דבר בתוך שטח זה נדחף 18 מ' מהענק במהירות עצומה (אין גלגול הצלה), וכל קורבן חייב לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או להיות המום במשך 1-6 סיבובים (בלי יכולת להטיל לחשים וב-1/4 התנועה הרגילה). על פני השטח הופך הזרם לגל בעל אותה השפעה, אולם גודלו רב יותר (אורכו 36 מ' ורוחבו בסיסו הוא 18 מ'), והוא גורם לנוק של 12-2 נקודות פגיעה לכל כלי שיט הנמצא בדרכו.

נוכחות צל-ליל הורסת כל מוצר אכיל, כולל אוכל ומים רגילים, מים קדושים, מנות מזון רגילות ומנות ברזל, ואפילו שיקויים קסומים בטווח של 36 מי' (אין גלגול הצלה). המוצרים אינם הופכים לרעילים, אולם הם הופכים לחסרי ערך. נוכחות זו גורמת לכל המצוי באיזור לחוש בצינה; הדבר שולל כל אפשרות של הפתעה, אם ייתקל קורבן אי פעם בצל-הליל. פרט לקלקול המזון, אין לצינה זו כל השפעה נוספת.

ניתן לפגוע בצללי-הליל רק בכלי נשק של +3 או יותר קסם, במוטות ובקנים קסומים או בלחשים בעוצמה 6 ומעלה. הם מחוסנים מפני כל צורות האשליה, כל בדידי הקסמים, רעל, והשפעות לחשי הקסמה, מאחו וקור, כל הלחשים בעוצמה 5 ומטה, כל כלי הנשק הרגילים, הכסופים והקסומים בעלי הקסמה +2 ומטה, הפיכה לאבן וכל ההתקפות הבלתי קסומות (כמו אש, גושי סלע, שמן וכד'). הם רגישים קמעא לנשיפת דרקון וסופגים 1/2 נזק, אלא אם כן גלגול ההצלה מצליח (ומצביע על 1/4 מהנזק). כל צללי-הליל מסוגלים להשתמש כרצונם בכוחות דמויי הלחש הבאים, בכוח אחד בכל סיבוב. הקסמת איש, היעלמות מעין, האצה, בלבול וענן מוות (כולם), כאילו היו קוסם בדרגה 21. חושך, מאחו איש, גרימת מחלה, ביטול קסם ואצבע מוות (כולם), כאילו היו כוהן בדרגה 21. השפעות כוחות אלה זהות כולן להשפעות לחשים, אולם הן נוצרות בעקבות התרכזות קצרה ואינן מצריכות את המלים ואת התנועות של הטלת הלחשים הרגילה, והם יכולים להיווצר בדממה מוחלטת. בנוסף לכך, יכולים צללי-הליל לזהות קסם כרצונם, והם יכולים לקרוא את כל השפות ואת כל הכתבים הקסומים. בעת השימוש בכוחות דמויי הלחש הללו, אין צל-הליל יכול לתקוף תקיפה פיזית באותו הסיבוב.

צל-הליל יכול אף להזעיק אל-מת אחר אחת ל-4 שעות, והוא עושה זאת לעתים, לפני תקיפת הטרף עצמו. כדי למצוא את האל-מת הנענה לקריאתו, יש לגלגל 1-3 = פנטום (אופל); 4-5 = שד (רוח רפאים רשע); 6 = דיבוק (דרוגי יד).

אם נסיונו של כוהן לגירוש צל-ליל מצליח, מבצעת המפלצת גלגול הצלה נגד לחשים, כדי לחמוק מהשפעתו. אם אין לניסיון כל השפעה, אין הוא נחשב לכישלון, והכוהן רשאי לנסות שוב, אם רצונו בכך. יתרה מזו, המפלצת רשאית לבצע גלגול הצלה נוסף לכל תוצאת "השמדה", שהיא אינה מונעת, ואם היא מצליחה היא פשוט מגורשת.

לכל צללי-הליל יש כישורים נוספים כמתואר להלן. בקרב פנים אל פנים מגע צל-הליל הוא רעיל וקטלני, והוא מצריך גלגול הצלה מיידי נגד רעל עם 2- עונשין לגלגול (בנוסף לנזק הרגיל).

צללי-הליל נושאים תמיד אוצר רב ערך, אותו הם בולעים ונושאים עמם. הם מתעבים מטבעות ונושאים עמם אך ורק אבני חן, תכשיטים ואוצרות קסומים. הם אוספים את אוצרות קורבנותיהם לאחר כל קרב.

**זוחל-ליל:** נראה כמו תולעת סגולה, שאורכה 30 מ', רוחבה 3-4.5 מ', אולם צבעה שחור. אם היא מתקרבת אל האויב מתחתי על ידי יצירת מנהרה בסלע, היא מצליחה להפתיע 50% מהפעמים (אלא אם כן פגשו הקורבנות בצל-הליל קודם לכן וזיהו אותו על פי הצינה שהפיץ; ניסיון קודם כזה שולל הפתעה).

זוחל-הליל בולע את יריבו, אם גלגול הפגיעה שלו הוא 19 או 20. קורבן שנבלע מאבד דרגה אחת בכל סיבוב בשל ניקוז אנרגיה (אין גלגול הצלה); עם זאת, אין זה משפיע על כל המוגן בהשפעת לחש הגנה מרוע). נשיכות רגילות גורמות ל-20 נקודות נזק (ועוד גלגול ההצלה הרגיל נגד רעל). עוקץ זנבו מעורר האימה גורם ל-8-2 נקודות נזק ומצריך גלגול הצלה רגיל נגד רעל, ויש לו סיכוי של 1 ל-8 להרוג את הקורבן (אין גלגול הצלה, אין התאמות).

לזוחל-ליל יש יכולת לכווץ באורח קסום יריב אחד הנמצא בטווח של 18 מ', פעם בסיבוב. הקורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, כדי למנוע את ההשפעה; אם הוא נכשל, מתכווץ הקורבן ל-30 ס"מ וזוחל-הליל זוכה לאחר מכן בבונוס של +4 לגלגול הפגיעה נגד היריב (וכן הוא בולע גלגול הפגיעה שלו 15 או יותר מה). השפעת הכיווץ קבועה, עד להסרתו.

צל-ליל

זוחל-ליל**	הלך-ליל**	כנף-ליל**
דרוג שריון: -4	-6	-8
קוביות פגיעה: 25-30****	21-26****	17-20****
תנועה: 36 מי' (12 מי')	45 מי' (15 מי')	9 מי' (3 מי')
תעופה: -	18 מי' (3 מי')	72 מי' (24 מי')
התקפות: 2 וראה להלן	2 וראה להלן	1 וראה להלן
נזק: 2-8/2-20	3-30/3-30	7-12
מספר מופעי יצירה להלן	וראה להלן	וראה להלן
ניצל כמו: (1)1	(1)1	(1)1
מוראל: לוחם: 25-30	לוחם: 21-26	לוחם: 17-20
סוג אוצר: 12	12	12
נטייה: כלשהו	כלשהו	כלשהו
ערך בנק"ן: רשע	רשע	רשע
18,500 (קב"פ 25)	עד 12,500 (קב"פ 21)	עד 7,750
26,000 (קב"פ 30)	20,000 (קב"פ 26)	11,375

רשימת ביקורת של שה"מ:

גילוי קסם, ראית היעלמות מעין 18 מי'; הצלה נגד גירוש; מקלקל-כל בטווח של 36 מ'; מגע רעל (2- עונשין להצלה); נשק +3 לפגיעה; מחוסן מפני לחשים בדרגות 1-5; כרצונו. גרימת מחלה, הקסמת איש, ענן מוות (כמו קוסם בדרגה 21), בלבול, חשיכה, ביטול קסם, אצבע המוות (כמו כוהן בדרגה 21), האצה, מאחו, היעלמות מעין (כמו קוסם בדרגה 21), הזעקת אל-מתים זוטרים יותר, התמחויות אישיות.

צללי-הליל הקטלניים הם ישויות גדולות ורבות עוצמה, השואפות להפיץ מוות. כולם נדירים ביותר, ובדרך כלל, הם נבראים או מוזעקים לצורך ביצוע מטרה מסויימת על ידי ישות אדירה עוד יותר. כל צללי-הליל שחורים משחור ללא כל צבע נוסף על גופם. אין להם עיניים נראות לעין, ונראה שהם חשים בסביבתם באורח קסום; הם יכולים לראות חפצים בלתי נראים וחבויים בקלות רבה, כאילו היו הללו רגילים. צללי-הליל נבונים ביותר וחכמים מאוד (תבונה וחוכמה 19).

צללי-הליל מעדיפים חשיכה. אור היום מטיל 4- עונשין על כל גלגולי הפגיעה שלהם, אולם צורות אור אחרות אינן משפיעות עליהם. הם יכולים לצאת מהמישור האתרלי ולבוא אליו כרצונם, אולם הם עושים זאת, רק אם הם מאויימים מאוד.

**הלך-ליל:** נראה כענק מסוג מסויים, אולם הוא שחור משחור והוא אינו נושא עמו חפצים. גובהו 6 מ'. הוא תוקף בשתי תנופות לסיבוב; חבטות נוראות אלה גורמות ל-30-3 נקודות נזק, כל אחת מהן, וכל חבטה היא ארסית, כמאפיין את כל צללי-הליל.

לכל חבטת הלך-ליל יש סיכוי של 50% למחוץ את מגינו או את שריונו של הקורבן. הפעלת השפעה זו קודם על המגן תצמצם את הסיכוי ב-10% על כל "פלוסי" קסום - למשל, מגן +5 או טוב יותר אינו יכול להיהרס כך, למגן +4 יש סיכוי של 10% להיהרס וכו'. אין אפשרות לבצע גלגול הצלה, וכלי הנשק אינם מושפעים, אלא אם כן המפלצת ממש מרימה אותם. עם זאת עשוי היצור להרוס מיד כל חפץ קסום או כל נשק אותו הוא תופס (מיריב שנפל, למשל), על ידי מעיכתו.

הלך-ליל יש יכולת לנעוץ מבטו ביריב אחד במשך סיבוב אחד עד לטווח של 18 מ'. הקורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, כדי לחמוק מהמבט. אם הוא נכשל, הקורבן נמעך, וסופג 4 עונשין על כל גלגולי הפגיעה וגלגולי ההצלה שלו, עד להסרת הקללה. (לחש ביטול רוע יבטל את הקללה, אולם לחש הסרת קללה יפעל, בתנאי שיוטל על ידי מטיל לחשים בדרגה 25 ומעלה.)

**כנף-ליל:** נראה כעטלף ענק, שחור משחור, עם מוטת כנפים באורך 15 מ'. בהתקפתו הראשונה הוא עט כלפי מטה, ומהירותו הרבה מעניקה לו 90% סיכוי להפתיע את יריביו (אלא אם כן הם התנסו כבר בצללי-ליל. אז נשללת אפשרות ההפתעה, כמוסבר לעיל).

כל קורבן, שנפגע מכנף-ליל חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם גלגול ההצלה נכשל, הופך הקורבן לעטלף ענק (ראה לחש שינוי אחר של קוסמים). כל מי שהופך לעטלף נהיה למשרתו של כנף-הליל (כאילו הוקסם), עד שהשפעת שינוי הצורה מוסרת.

כנף-ליל יכול לנסות לפגוע בחפצי הקורבן במקום לגרום לו נזק פיזי. הוא ישתמש בהתקפה זו במקרים בהם הקורבן מזיק לו או כאשר הגנת הקורבן גורמת לכנף-הליל להחטיא בהתקפה רגילה. התקפה זו מצריכה גלגול פגיעה רגיל, אך עם +4 בנוס; אם הוא מצליח, החפץ נפגע. השפעת חבטה כזו מנקזת "פלוסי" אחד קסום מהחפץ. אין הוא משפיע על חפץ ללא "פלוסיים". מגן או נשק המוחזק ביד מהווים, בדרך כלל, את המטרה. את היפלוסיים הגנובים ניתן להשיב על ידי הטלת לחש ביטול רוע על החפץ המושפע או על ידי לחש הסרת קללה המוטל על ידי מטיל בדרגה 25 ומעלה.

**רבנר**

דרוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	*10
תנועה:	54 מ' (18 מ')
התקפות:	מגע אחד
נזק:	אובדן חוש אחד (ראה להלן)
מספר מופיעים:	1-3 (0)
ניצל כמו:	לוחם: 10
מוראל:	II
סוג אוצר:	אין
נטייה:	רשע
ערך בנק"ן:	1,750

מפלצת זו מופיעה כדמות אנושית בעלת ידי שלד וראש גולגולת בעל שיער לבן וגולש. הרבנר משוטט במערות תת-קרקעיות חשוכות ובקברים מאובקים. מגעו גורם לקורבן לניקוז חושים תמידי; הקורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, הצלחה בגלגול מראה, כי האובדן הוא זמני (2-12 סיבובים). לחש תיקון ישיב את אחד החושים האבודים.

את החוש האבוד ניתן לקבוע באקראי או לבחור בו; פגיעות מרובות מנקזות תמיד חושים שונים.

**טעם:** הקורבן אינו יכול לזהות טעמים כמו שיקויים.

**ריח:** הקורבן מחוסן מהשפעות של ריחות רעים, אולם הוא סובל מעונשין 1- בגלגולי הפתעה.

**שמיעה:** הקורבן אינו יכול לשמוע ומאבד את היכולת לדבר בהירות (עשוי

להרוס הטלת לחשים).

**מגע:** זריזות הקורבן יורדת ב-4 נקודות (ואם זה אלף, הוא אינו יכול למצוא דלתות סתרים).

**ראיה:** הקורבן מתעוור.

**חוש שישי:** הקורבן אינו יכול להשתמש בתע"ח, בכדורי בדולח, בטלפיה או בהשפעות על-חושיות דומות אחרות.

**רב-צורה (מטמורף)**

דרוג שריון:	5 (או כשל צורתו)
קוביות פגיעה:	+1 **3
תנועה:	36 מ' (12 מ') או כשל צורתו.
התקפות:	נשק או כשל צורתו
נזק:	מסוג נשק או כשל צורתו
מספר מופיעים:	1-6 (1-20)
ניצל כמו:	קוסם: 11
מוראל:	8 (10)
סוג אוצר:	משתנה
נטייה:	כלשהי (תכופות רשע)
ערך בנק"ן:	100

רב-צורה נראה דומה מאוד לבני אדם, אולם אוזניו מחודדות ועיניו לבנות

למרי. הם קרובים רחוקים של בני אדם, אשר למדו את האמנות העתיקה של שינוי הצורה. לפעמים טועים לחשוב אותם לחיות-אדם (ליקאנתרופים).

רב-צורה יכול לשנות את צורתו עד 11 פעמים ביום, אולם רק לצורות מסויימות. שלא כמו השפעת לחש "שינוי", שינוי הצורה הבלתי קסום הזה מעניק לרב-הצורה את כל כישורי הדמות החדשה, גם אם זוכים בהתקפות מיוחדות (כמו, תרסיס בואש). אין הם יכולים ללבוש צורת ענק או צורות פנטסטיות אחרות, אלא רק צורות בלתי קסומות.

הדמויות בהן יכול רב-הצורה לעשות שימוש בכל יום הן: תולעת, עלוקה, עכביש, מרבה רגלים, חרק, סרטן, יונק, ציפור, זוחל, דו-חי ודג. (על שהי"מ להכיר את ההבדלים בין כל הסוגים; למשל, בין עכבישים, מרבי רגליים וחרקים שונים). לאחר שנעשה שימוש בסוג אחד, אין שינוי הצורה יכול לחול שוב על אותו סוג באותו יום. כל שינוי צורה נמשך שעה אחת, ורב-הצורה יכול לשוב לדמותו הרגילה בכל רגע.

לרב-צורה יש קשרים טובים עם אלפים, עם זוטונים ועם דרואידיים, אך הם מתרחקים ממקום מושבם של בני אדם. הם מתגוררים בהיאחזויות דומות לאלה של דמויי-האנוש, אולם השינויים הם רבים, בשל התאמת במקום לכישוריהם המיוחדים. רובם אנשי רשע (אף שנייטראליות וחוקיות אפשריים), אולם מעטים מהם זדוניים או טובים בצורה בולטת.

**שהאו**

דרוג שריון:	5
קובית פגיעה:	***4 עד 15****
תנועה:	27 מ' (9 מ')
תעופה:	63 מ' (21 מ')
התקפות:	2 טפרים/מקור אחד או לחש אחד
נזק:	1-4/1-6/1-4 או כמו לחש
מספר מופיעים:	1-4 (1-20)
ניצל כמו:	כוהן: לפי קובית פגיעה
מוראל:	9
סוג אוצר:	○
נטייה:	צדק
ערך בנק"ן לפי קב"פ:	
***4 = 175	****10 = 4,000
***5 = 425	****11 = 4,300
***6 = 950	****12 = 4,750
***7 = 1,650	****13 = 5,150
***8 = 2,300	****14 = 5,500
***9 = 3,000	****15 = 5,850

**ארכון**

דרוג שריון:	6-
קוביות פגיעה:	20*****
תנועה:	36 מ' (12 מ')
תעופה:	108 מ' (36 מ')
התקפות:	ראה להלן
נוק:	ראה להלן
מספר מופיעים:	1-2 (1-2)
ניצל כמו:	כוהן: 20
מוראל:	11
סוג אוצר:	אין
נטייה:	צדיק
ערך בנק"ן:	13,175

ארכונים הם ישויות צדיקות להפליא, אשר כל מטרתן היא להתנגד לרשע ולשמור על כל דבר טוב. חציו התחתון של גוף הארכונים, זכרים ונקבות כאחד, נראה כשל נשר ענק בעל כנפי נוצה זהובים. הם מחוסנים מפני אש, מפני רעל ומפני לחשים מעוצמה 1 עד 4, מכל הסוגים.

לארכון הזכר יש ראש, זרועות וגוף של גבר ענק ושרירי. לנקבה אין חלק גוף עליון, אך יש לה צוואר דומה לשל דרקון ו-3 ראשים: 2 ראשי פרים, הנמצאים משני עברי פני אשה יפיפיים. בעת קרב יכול כל אחד מראשי הפר לגרום ל-3-30 נקודות נזק או לנשוף חרוט אש, שאורכו 30 מ' והגורם ל-4-24 נקודות נזק.

כל ארכון יכול להטיל לחשים כאילו היה כוהן בדרגה 12, והוא יכול להעתיק את עצמו כרצונו. אחת ליום יכול כל אחד מהם להשתמש בברק טוהר וליצור חרב להבה. הברק נראה דומה לברק רגיל (בעל אותו גודל וטווח), אולם הוא גורם לכל הקורבנות להפוך לחוקיים ולשוחרי שלום במשך 12-2 תורים (אין גלגולי הצלה). הוא מסיר כל מחשבות רשע, אך אינו גורם לנזק. מימדיה של החרב הם רגילים, אולם היא עשויה מאש וגורמת לנזק של 4-32 נקודות לכל קורבן שנפגע. מרגע היווצרה היא מתקיימת במשך 3 תורים.

**כדור שחור (כדור קטלני)**

דרוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	אין (ראה להלן)
תנועה:	9 מ' (3 מ')
התקפות:	מגע אחד
נוק:	התפוררות
מספר מופיעים:	1
ניצל כמו:	ראה להלן
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
נטייה:	אף לא אחת
ערך בנק"ן:	7,500

אין יודעים מהן ישויות מוזרות אלה, או אפילו אם הן יצורים חיים. כדור שחור (או קטלני) הוא פשוט כדור שחור בקוטר של 1.5 מ'. הוא נע באיטיות אך באקראי. כל דבר בו הוא נוגע פשוט מתפורר (אין גלגולי הצלה), ולכן הוא נע בחופשיות דרך הכל. בעת היתקלות נע הכדור השחור לעבר היצור הנבון הקרוב ביותר בטווח של 18 מ'. אין לו שכל או תבונה, והוא מחוסן כמעט מפני הכל. בן אל-מוות יכול לשלוט בכדור שחור, אולם הוא מעל לשליטתו של בן תמותה. למרבה המזל, הוא נדיר ביותר. ניתן לגבור עליו בעזרת לחש שער, המשלח אותו למישור כלשהו אחר, או על ידי משאלה מנוסחת היטב.

השהאו הם גזע של פילוסופים-כוהנים שוחרי שלום, המתגוררים ביערות ובחורשות. הם נראים כינושפי ענק בעלי כנפי נוצה רחבים ועיניים זהובות ודולות. היצורים מתגוררים על העצים ומכינים קינים ומנהרות גבוה מעל לקרקע היער. השהאו מכירים היטב את יצורי היער האחרים ועובדים יחד עם (כולל קנטאורים, אלפים, טריאנטים וחד-קרן) ועשויים להזעיק אותם לעזרה. רוב הכוהנים האוויריים והמעופפים הללו הם בדרגה 4; 25% בדרגה גבוהה יותר (כמתואר לעיל; דרגה מקסימלית היא 15).

אף שהם מסוגלים להגן על עצמם בטפריהם החדים ובמקורם, תלויים הינושפים-הכוהנים בעזרתם של בני בריתם תושבי היער לצורכי הגנה. שהאו אלו ידועים לכמה דרואידים, אף שהפילוסופיות שלהם (הנטיות) שונות בעליל.

**שפך לבה**

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	9
תנועה:	26 מ' (9 מ')
התקפות:	3 רגליים מדומות
נוק:	3x (3-18 + 4-24); (ראה להלן)
מספר מופיעים:	1-3 (2-8)
ניצל כמו:	לוחם: 9
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
נטייה:	רשע
ערך בנק"ן:	900

מפלצת חסרת צורה זו מופיעה כשולולית או כזרם של סלע מומס וחם בגודל 3 מ'x 3 מ'. היא מתגוררת ליד הר געש או ליד מקום חם מאוד אחר, והיא יכולה לחוש בתנודות בטווח של 18 מ'. זהו יצור נוזלי, המסוגל לעבור בעד חורים או חרכים קטנים. הוא יליד המישור הראשון, אף כי הוא יכול לחיות בקלות במישור יסוד האש.

המפלצת תוקפת על ידי הושטת רגליים מדומות (עד 3 בסיבוב) מגופה הנוזלי ומכה את יריביה (עד למרחק של 4.5 מ'). כל פגיעה גורמת לנזק של 4-24 נקודות ומותירה כיסוי לבה, הגורם לנזק חוס מיידי של 18-3 נקודות לסיבוב במשך 1-4 סיבובים לאחר מכן. מספר פגיעות הפוגעות באותו יריב אינו מגביר את נזק החום הזה, אולם משך הפגיעות מצטבר.

רפש הלבה מחוסן מפני אש רגילה וקסומה כאחת ומפני כל התקפות שכל (כולל הקסמה, תע"ח וכד'), אולם סופג נזק כפול מהתקפות קור.

**רשימת מפלצות, חלק 2:**

**מישורים אחרים  
ארכון עד עכביש**





**עכביש, מישורי**

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	**5 עד **10 (ראה למטה)
תנועה:	54 מ' (18 מ')
התקפות:	נשיכה
נזק:	2-12 + רעל
מספר מופיעים:	2-12 (3-18)
ניצל כמו:	לוחם: 5
מוראל:	9
סוג אוצר:	ראה להלן
נטייה:	כלשהי
ערך בנקיין לפי קובית פגיעה:	
**5 = 425	**7 = 1,250
**6 = 725	**8 = 1,750
	**9 = 2,300
	**10 = 2,500

**פניקס**

דרוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	*****9
תנועה:	27 מ' (9 מ')
תעופה:	108 מ' (36 מ')
התקפות:	2 טפרים/נשיכה
נזק:	2-12/1-6/2-12
מספר מופיעים:	0 (1-2)
ניצל כמו:	לוחם: 10
מוראל:	9
סוג אוצר:	V
נטייה:	נייטרלי
ערך בנקיין:	4,400
<b>גדול</b>	
-2	
*****18	
45 מ' (15 מ')	
135 מ' (45 מ')	
2 טפרים/נשיכה	
2-12/2-12/4-24	
0 (1-2)	
לוחם: 20	
X	
V x 2	
נייטרלי	
8,875	

העכבישים המישוריים הם טיילים נבונים, המהווים אוכלוסיה רחבה אך מוזרה. הם יכולים לנוע במישורים ובמרחבים כרצונם. בדרך כלל, לעכבישים בהם פוגשים יש 5 קוביות פגיעה, אולם נמצאו גם מנהיגים שמספר קוביות הפגיעה שלהם הגיע עד ל-12. מישור הולדתם אינו ידוע, ולא התגלו שום שרידים או ערים.

בעת קרב מגיע העכביש המישורי ממישור אחר (בדרך כלל האתרי), תוקף ואחר "נעי" בחזרה למישור בו היה. הוא זוכה אוטומטית ביוזמה בעת תנועתו, ובדרך כלל (75%) אי אפשר לתקפו לפני שהוא עוזב! עם זאת, יריבים מואצים יכולים לתקוף אותו, לפני שהוא "נעי". באופן רגיל חייב קורבן נשדך לבצע גלגול הצלה נגד רעל עם 4- עונשין לגלגול, אחרת ימות. עם זאת יכולים היצורים לבחור לנשדך בלי להשתמש ברעל, אם הם רוצים בכך. אם דמות זוכה ביוזמה למשך סיבוב, היא יכולה להתמתן עד להופעתו של העכביש ואז לתקוף אותו לפני שינוע.

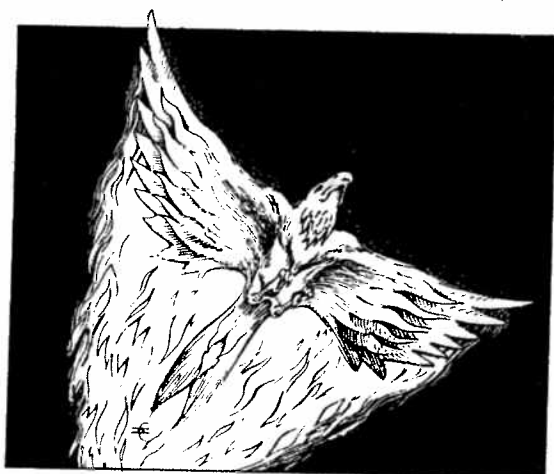
לכל עכביש בו נתקלים יכולים להיות 3 חפצי קסמים שונים, בהם הוא יכול להשתמש, או 1-4 חפצים מוזרים, אך בלתי קסומים, אשר הם, אך לא בני אדם, מכירים.

לעתים נדירות ניתן לפגוש בעכבישים מישוריים מטילי קסמים כוהנים או בקוסמים (דרגה מירבית 9 בכל אחד מהם). לצורך חישוב נקיין מוסיפים כוכבית לכל 2 דרגות של שימוש בלחשים.

הפניקס הוא יליד מישור יסוד האש, והוא נראה כנשר אדום-כתום גדול, המוקף בלהבות עזות. במישור הראשוני הוא נדיר למדי, אך ניתן למצוא אותו בכל אקלים. לעולם לא יהיה תוקפן, אלא אם כן יתקפו אותו, ולעולם לא ימצאו אותו מתחת לפני הקרקע. הפניקס מחוסן מפני כל סוגי האש, מפני כל סוגי לחשי הקסמה ומאחו ומפני כל נשק עם כישוף של 3+ או פחות.

בעת קרב תוקף הפניקס בטפריו ובמקורו. כל היריבים הנמצאים בתוך להבותיו ינזקו מנזק אש כל סיבוב, בלי קשר להגנות (להבות הפניקס שונות מכל שאר סוגי האש). כאשר פניקס נהרג או נהרס, הוא נעלם בתוך פיצוץ אש ברדיוס של 6 מ' (כדור אש); כל קורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון, על מנת לספוג 1/2 מהנזק, אולם שוב, ההגנות מפני אש אינן תקפות. הפניקס עולה מאפרו תור אחד מאוחר יותר, שלם ובריא, וינזק מיד מפני תוקפיו. פרט למשאלה, לא ידועה כל דרך אחרת להשמדת פניקס, ושיטת התרבותו אינה ידועה.

**פניקס קטן:** ליצור זה מוטת כנפיים שאורכה 3 מ' וגובהו 1.5 מ'. הוא מקרין אש ברדיוס של 3 מ', הגורמת לנזק של 3-18 נקודות לסיבוב. התפוצצותו מסבה נזק של 5-50 נקודות. נזק טפריו הוא 1-6 נקודות כל אחד; הנזק מהמקור הוא 2-12 נקודות.



**פניקס גדול:** ליצור זה מוטת כנפיים שאורכה 7.5 מ' וגובהו 3 מ'. הוא מקרין אש ברדיוס של 6 מ', הגורמת לנזק של 6-36 נקודות לסיבוב. התפוצצותו מסבה נזק של 10-100 נקודות. נזק טפריו הוא 2-12 נקודות כל אחד; נזק מקורו הוא 4-24 נקודות. ניתן להשתמש בנוצות הפניקס להכנת שיקוי לחסינות מאש פניקס, המעניק חסינות מוחלטת מפני אש רגילה או קסומה. כמו כן הוא מצמצם ל-1/2 את הנזק מנשקי נשיפה מסוג אש (גלגול הצלה ל-1/4), והוא פועל כשיקוי רגיל לחסינות בפני אש נגד אש הפניקס. מכל פניקס הרוג ניתן להציל נוצה אחת. שלוש נוצות מפניקס קטן (השוות 10,000 פ"ז כל אחת) נדרשות להכנת השיקוי, או נוצה אחת מפניקס גדול (השווה 25,000 פ"ז).

## שליט יסודון\*

דרוג שריון:	ראה להלן
קוביות פגיעה:	41*** עד 80***
תנועה:	36 מ' (12 מ')
התקפות:	2 אגרופים
נזק:	ראה להלן (לכל אגרוף)
מספר מופיעים:	1-6
ניצל כמו:	לוחם: 36
מוראל:	II
סוג אוצר:	מיוחד
נטייה:	צדיק (חוקי) או נייטרלי
ערך בנק"ן:	28,500 ב 41*** קוביות פגיעה, ועוד 1,000 לכל קובית פגיעה מעל 41

קובית פגיעה:	41 עד 48	49 עד 56	57 עד 64	65 עד 72	73 עד 80
דרוג שריון:	-11	-12	-13	-14	-15
נזק:	8-96	9-108	10-120	11-132	12-144

יצורים ענקיים ואיטיים אלה זהים ליסודונים רגילים (עיין בערכה למומחה), אולם הם גדולים הרבה יותר. גובהם 60 ס"מ לקובית פגיעה. מספר המופיעים מתייחס לכל מישור. שליט יסודון מחוסן מפני לחשים בעוצמות 11-5, מרעל, מכל ההקסמות, מאחז ומתקפות שכליות אחרות, מאשליות מכל הסוגים ומכל לחש, שיכול לגרום למוות מיידי (כמו דיסנטיגרציה). נשק קסום +3 או פחות אינו משפיע עליו.

כל קורבן, שנפגע משליט יסודון, חייב לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או להתרסק בחבטה ולמות בלי כל קשר לנזק. רוב חפצי הקורבן וציודו נהרסים אף הם מהחבטה (95% לכל חפץ, 5% לכל "פלוס", אם הוא קסום). עם זאת כל יסודון, המותקף על ידי שליט, אינו נהרג אלא נשבר לכמה יסודונים קטנים בעלי קובית פגיעה אחת לכל אחד. (מספר החלקים שווה למחצית מספר קוביות הפגיעה המקוריות).

כל שליטי היסודון הינם ידיותיים עם רוב היצורים מהמישורים המתאימים ומסוגלים להזעיק אותם. היצורים שהוזעקו יגיעו במהירות האפשרית (בדרך כלל, תוך 3 סיבובים עד 3 תורים). אוצרותיהם "המיוחדים" של שליטי היסודון זהים לאלה של שליטים אנושיים, אולם הם ייחודיים למישורים התואמים.

## חאזאמים

חלק זה מתאר את חפצי הקסמים הנעלים ביותר ורבי העוצמה מכולם, החאזאמים. חאזאמים הם יצירה של בן אלמוות, המכילים בתוכם את תמציתו האישית של כוח בן האלמוות. עוצמתו הקסומה של החאזאם היא אגדית. הוא מסוגל לברוא מחדש תוצאים קסומים של לחשים ושל פריטים קסומים אחרים, בלי לאבד מכוחו. ואכן, החאזאמים מסוגלים לחדש בבוא העת כל כוח בו השתמשו.

כל חאזאם הוא ייחודי או חלק ממערכת ייחודית, שכן אין בנמצא שני חפצים, שיכולים ליצור אותו שילוב של תוצאים. לעתים רחוקות בלבד נתקלים בחאזאמים, ותכופות הם מהווים נושא לשליחויות מדהימות, המביאות עימן תהילה וכבוד. אין דבר הקשור לחפצים אלה, המתרחש במקרה, שכן גורלו של כל אביו מתוכנן ונשלט בהירות על ידי בני האלמוות.

## החאזאמים במשחק

איזו מטרה משרתים החאזאמים במשחק? שליחות להשגת חאזאם יכולה לספק מטרה לטווח רחוק לדמויות רמות דרגה ולספק חודשים ארוכים של הרפתקאות. חאזאם רב עוצמה יכול להיות הן אתגר אמיתי והן גמול רב ערך לדמויות רמות דרגה. שליחות למציאת חאזאם, שביסס את משרתיו של בן אלמוות אפל, או להרס חאזאם אפל יכולה להוביל ליצירת סיפורים יפים לשחקני המתקדמים.

## תכלית החאזאמים

החאזאמים הם יצירה של בני האלמוות, אשר הקריבו חלק מכוחם האישי למען בריאת כלים, בהם ניתן לקדם את מטרת אדוניהם. בן האלמוות מעצב את החפץ למען הגשמת תכלית מסויימת, אשר תסייע לבן האלמוות בצבירת כוח רב יותר ובתמיכה במטרות ספירת הכוח של בן האלמוות. המטרות יכולות להיות פשוטות, כמו מלחמה באויבי הספירה, ועד ערעור של עוצמת אומה שלמה.

אף שהחאזאם נוצר על ידי בני אלמוות, יכולים בני תמותה להשתמש בו הן באופן ישיר והן באופן עקיף בשרות הספירה של בן האלמוות. עם זאת, בשל טבעו ההפכך של כוח בן האלמוות, יסבלו בני התמותה מהשפעות שליליות בעת השימוש בחפץ.

החאזאמים ניחנים בדרגות כוח שונות, המבוססות על הכמות אותה היה מוכן בן האלמוות להשקיע. את הכוח מחלקים לארבע דרגות: מזער, קטן, גדול, אדיר. חאזאמים מעריים הם אלה השכיחים ביותר, שכן הם הזולים ביותר. מספר ההשפעות הקסומות ותופעות הלוואי, שגורם החפץ, תלוי

באופן ישיר בעוצמתו של החפץ. עיין בטבלה 1 - יצירת חאזאמים - לקבלת פרטים מלאים.

## חאזאמים במשחק

### מציאת חאזאמים

אסור שהופעתו של חפץ זה במערכה תהיה פתאומית או אקראית. חאזאמים הם כלים של בני האלמוות, ויעודם ושימושם מתוכננים בקפידה. הכינו רקע להצגת החפץ באמצעות אגדות, אותן למדו הדמויות, ושמעות אותן שמעו. בן האלמוות יכול להשתמש בתכסיס שנון, אשר יביא את קיום החפץ לתשומת ליבה של הדמות. הציגו חאזאם זה, רק אם הוא משרת מטרה משחקית גדולה יותר.

את החאזאם יש למצוא רק אחרי שליחות ארוכה ומרובת מסות. על הדמות יהיה למצוא את נתיבו הפתלתל של החפץ במהלך ההיסטוריה ולעקוב אחריו. לעולם אין הוא נמצא או מושג בקלות, שכן תכופות הוא מוגן על ידי שומרים אימתניים או על ידי נסיונות ותעלומות מרים.

כל יצור נכון מכל דרגה שהיא יכול להשתמש בחפץ. עם זאת, ערכו של החפץ ישתנה בהתאם לדרגת בן התמותה. דמויות נמוכות דרגה יגלו, כי אין הן שולטות ממש בחפץ. בני תמותה בדרגה ממוצעת יראו בחפץ דבר נחשק בשל הכוח שהוא מביטה, אולם הם יושפעו ביותר מתוצאיו השליליים. ישויות רמות דרגה יחפשו חאזאם לעתים תכופות במאמציהם לתיקון המעוות, להריסת חפץ זדוני או להענקת כבוד לבן אלמוות.

### הפעלת החאזאם

חאזאמים עשויים ללבוש פנים רבות וגם אם ייצאו, ייתכן שלא יפעלו, עד אשר תתבצע פעולה מסויימת. הפעולה, הנדרשת להפעלת כוחותיו הכמוסים של החפץ, עשויה להיות ביצוע טקס מיוחד, התרחשות או אירוע מסויימים, או פעולה כלשהי, החייבת להתבצע עם החפץ עצמו.

את האמצעים המסויימים להפעלת החפץ ניתן ללמוד באגדות או במחקר קסום, אשר עשויים להביא להרפתקאות נוספות.

בעלות על החפץ, אין בה כדי לזכות את בעליו ביתרונותיו. על הדמות ללמוד, כיצד לשלוט בכל אחד מכוחותיו. גילוי הכוחות הגלומים בחפץ ודרכי השליטה בהשפעותיו צריכים להיות תהליך הדרגתי. הכוחות והשליטה בהם, עשויים להתגלות בשיטות הדומות לאלה הנדרשות להפעלת החפץ.

נסו לשמור על מסתורין החפץ על ידי תיאור השפעותיו יותר מאשר על ידי קריאה בשם,

וכן על ידי שמירה בסוד על דרכי השליטה בו. הדבר יתרום רבות למשחק. אם השיטות המסויימות להפעלתו או לגילוייו אינן מתוארות, יופעל החפץ עם נטילתו, וכאשר יוכיח בעליו כי הוא ראוי, ימסור החפץ את כוחותיו באופן טלפתי.

### כוחות החאזאמים

החאזאמים הם מעל לכוחות בני אנוש וכדי לקבוע השפעות קסומות מתייחסים אליהם כאל בעלי דרגה 40. שלא כחפצי קסם רגילים, מסוגלים החאזאמים לבצע גלגולי הצלה נגד התקפות שונות, כאילו היו לוחם בדרגה 36.

לחפץ זה יכולים להיות כמה כוחות, אולם אסור שסך כוחותיו יעלה על דרגת הכוח של החפץ כפי שהוגדר על ידי גודלו. ניתן להשתמש בכל השפעה ככל שרוצים, אולם כל שימוש מרוקן כמה מטענים, השווים למחיר הכוח בו השתמשו. מספר המטענים ביכולת המירבית שווה לדרגת הכוח. חאזאם יכול לטעון את עצמו מחדש, שיעור הטעינה מחדש תלוי בגודל החפץ. אם המטענים יורדים אל מתחת ל-10, אין להשתמש בכוח, עד שהחפץ יוטען מחדש במידה מספקת.

אם משתמשים בחאזאם כדי לפגוע בחאזאם אחר, מתייחסים אליו כאילו הוא תוקף כמפלצת בעלת 40 קב"פ, דרגיש 20. רק נשק קסום עם בנוס של +5 או יותר וחאזאמים אחרים יכולים לפגוע בחאזאם. כל ההתקפות נגד החאזאם יגרמו לנזק המזערי האפשרי בהתאם להתקפה. לחאזאמים מספר נקודות הפגיעה השווה לדרגת הכוח שלהם.

רק בוראו בן האלמוות של חאזאם יכול לתקנו, אם נפגע.

### תבונת החאזאם

החאזאם מורכב מחמשת מרכיבי הכוח - חומר, אנרגיה, זמן, אנתרופיה ומחשבה. כל החאזאמים נחנים בתבונה מנוונת. רמת האינטליגנציה מוגבלת ביותר, והחאזאם יכול להגיב למספר מוגבל בלבד של מצבים. לחאזאם אין תבונה אנליטית, הגיון או יכולת ללמוד. הוא יכול להגיב רק לסכנה אישית או למצבים עכשוויים ביחס למטרותיהם.

התקפה אישית על חאזאם גורמת לו להגן על עצמו באמצעות שימוש בכוחותיו. החאזאם אינו משתמש בהתקפות העלולות לגרום לו לנזק נוסף, אך הוא אינו לוקח בחשבון את שבירותו של המשתמש בו. אם ההתקפה נעשית באיזור השפעה בטווח קרוב, עשוי המשתמש בו לספוג נזקים.

**תוצאים שליליים**

בשל נוכחות "האנתרופיה" בין מרכיבי החאזאם, גורמים כל החאזאמים לתופעות לוואי שליליות, העלולות לחול בכל עת בה נעשה בהם שימוש על ידי בני תמותה. בני האלמוות אינם מושפעים מתוצאים אלה. תוצאים שליליים אלה צצים באופן ספונטני, והם אינם נבחרים על ידי בני האלמוות יוצרי החאזאם. תוצאים שליליים אלה עלולים להתרחש במקרה, או בכל פעם בה מתרחשת פעולה מסויימת. הפרטים על התוצאים השליליים מופיעים בסעיף יצירת חאזאמים.

שני סוגים של תוצאים שליליים קיימים בכל אחד מהחאזאמים: מוגבלות ועונשין.

המוגבלויות הן תוצאים קבועים, שאי אפשר לבטלם כל עוד נמצא החאזאם ברשות המשתמש. המוגבלות נגרמת, כאשר מתבצעת פעולה מסויימת, או בעת שימוש ראשון בכוח. המוגבלות יכולה לחזור על עצמה כמה פעמים וליצור השפעה מצטברת, בכל פעם שמאפשרים למטעני החאזאם להגיע ל-0.

הפסקת הבעלות על החאזאם תגרום לתפוגת המוגבלויות באופן הדרגתי. הן תעלימנה לחלוטין לאחר פרק זמן, שיוגדר על פי גודל החאזאם.

חאזאם מזערי	30 ימים.
חאזאם קטן	60 ימים.
חאזאם גדול	120 ימים.
חאזאם אדיר	240 ימים.

המוגבלות חולפת, רק אם המשתמש זונח לבטל את החאזאם או מאבדו.

העונשין הם תוצאים זמניים, אותם ניתן לבטל על ידי שימוש באמצעים קסומים, גם אם הבעלות על החאזאם שרירה וקיימת. העונשין מתרחשים במקרה או בעת פעילות מסויימת, בדרך כלל, בעת השימוש בכוח.

הסיכוי להתרחשות עונשין שווה למחיר הכוח בו השתמשו פחות 10. אם לגולו ק100 מראה מספר זה או פחות מתרחש העונשין. כאשר המקור מכתוב התרחשות עונשין, צריך שה"מ לבחור את העונשין מרשימת העונשין של החאזאם.

**התקפה על חאזאם**

חאזאמים, כמו בני האלמוות, הם כמעט בלתי ניתנים להריסה. עם זאת, ניתן להרוס את צורתו הפיזית של החאזאם ולגרום למהותו לשוב לבוראו בן האלמוות, כדי שהלה יכניסו לעשאו חדש. הדבר יסלק את החאזאם מהמשחק לזמן מה באופן יעיל.

כדי לתקוף חאזאם, יש לבחון את התכונות הטבעיות המתייחסות לדרגתו, לנקודות הפגיעה וכד'. כאשר חאזאם ניוזק, הוא יגן על עצמו, בחושו אלו כוחות יהיו היעילים ביותר. אם לא נותרו כל כוחות התקפה, יכול החאזאם גורם להשתמש באקראי בכל אחת מההתקפות א1 בעלות של 35 או פחות.

אובדן נקודות פגיעה אינו משפיע על יכולתו של החאזאם להיטען מחדש (נקודות מטענים ונקודות פגיעה שונות זו מזו, אף ששתיהן שוות

למספר הכללי של דרגת בכוח). רק בן האלמוות הבורא יכול לתקן את הנוק. כשהחאזאם ניוזק בשיעור של 10% או יותר, הוא מגן תמיד על עצמו בעת התקפה, ומצב זה עשוי להפוך ולהיות מסוכן למשתמש בו.

כאשר הוא ניוזק בשיעור של 40%, מתחיל החאזאם לאבד כוחות, ותחילה את אלה בעלי העלויות הנמוכות ביותר. כל נזק נוסף של 10% לאובדן נוסף של כוחות. נזק של 80% או יותר יגרום לסיכוי שכן האלמוות יקרא אליו את החפץ: 1 לששה ב-80%; 2 ל-6 ב-90%. נזק בשיעור של 100% לגורם לחאזאם לשוב אוטומטית לבוראו.

הרס הנשא הפיזי של החאזאם עשוי להסב את תשומת לבו של בן האלמוות לדמות, ובן האלמוות עשוי לנסות להעניש את הדמות בעזרת מניפולציות של דבשיים. אולם ב-80% מהמקרים אין הבורא בן האלמוות מודאג ביותר מהניזוק שנגרם לחאזאם, אלא אם כן תשומת לבו כבר הוסבה אל הדמות.

**הריסת החאזאם**

לעתים תשאפנה הדמויות להרוס סופית את החאזאם. הדבר נעשה, כדי ליטול חאזאם אפל מידיים זדוניות, להשיג כבוד או להרשים בן אלמוות מסויים מספירת כוח מנוגדת.

כדי להרוס לגמרי חאזאם, יש לנקוט בשיטה מיוחדת, ייחודית לכל אחד מהחאזאמים. שיטה זו צריכה להיות קשה ביותר ומצריכה שימוש בכוח אנדי – כמו יכולת לרסק אותו בעולם אנביל או לגרום לו להיטרף על ידי דרקון בן אלמוות. את השיטה הזו ניתן לגלות באמצעות שליחות ארוכה או באמצעות מחקר יקר מאוד. אגדות המתייחסות לחפץ עשויות לרמוז לאופן הריסתו.

חאזאם אינו יכול להגן על עצמו עד להתקפה עליו, ומשום כך הוא יכול למנוע את הריסתו לעתים נדירות. יחד עם זאת, בורא בן אלמוות עשוי לנסות לסכל את הריסתו באמצעות סוכנים בני תמותה, עם גילוי הכוונה לעשות כן, שכן החאזאם הוא נתח מכוחו של בן האלמוות. עם הריסת החאזאם, ייהפך בן האלמוות הבורא ליריב המשמיד, והוא עשוי לנסות לפגוע בו באמצעות מניפולציות עתידיות. בן האלמוות מספירת כוח אחרת, המפיק תועלת מהרס החאזאם, עשוי להתבקש להתערב, במחיר שליחות אישית. אם שה"מ ייאפשר לדמות לזכות בדרך זו בהתערבות בן האלמוות, יהיה רשאי בן האלמוות, אשר מסכלים את פעולתו, להביא אסון אחד בלבד על הדמות. לאחר מכן אין הבורא בן האלמוות יכול לפעול ישירות נגד ההורס.

**יצירת חאזאמים**

להלן רשימת הגורמים בהם יש להתחשב ביצירת חאזאם. את החאזאם יש לתכנן ולהשתמש בו בזהירות רבה, שכן הופעה תכופה מדי, שימוש או העדר שליטה תכופים בהם הופכים אותו במהירות לצעצועים רבי עוצמה בלבד.

**תיאור לשחקן:** יש לחבר אגדה על החאזאם, להשלימה בשמועות וברמיזים על מקומו, על השימושים בו ועל תוצאיו השליליים. (השראה לכך יכולים לשמש ספרי אגדות ומיתוסים וסתם סיפורים).

**הערות שה"מ:** יש להגדיר את צורתו המדוייקת של החאזאם. כמו כן, יש לקבוע מיהו בן האלמוות הבורא אותו ומהי תכלית החאזאם.

**גודל:** יש לבחור את שיעור עוצמתו של הפריט. הדבר יקבע את דרגת הכוח המירבית האפשרית ואת טווח הכוחות.

גבולות הכוח: עם קביעת שיעור עוצמתו, יש לבדוק מהו מספר הכוחות המירבי בכל סוג כוח בטבלה 1.

**ספירה:** יש להגדיר מיהו בן האלמוות הבורא ומהי ספירת הכוח שלו. הדבר יחזק את התכלית ויספק קווים מנחים לסוגי הכוח בהם ניתן לבחור.

**כוחות:** יש לבחור כוחות המבוססים על תכלית החאזאם והספירה שלו. מחיר הכוח אינו יכול לעלות על דרגת הכוח הכללית וכן לא על מירב הכוחות בכל סוג. עם זאת, אתם רשאים לבחור פחות כוחות ודרגות כוח נמוכות מהמירב.

**הפעלה:** יש לקבוע את שיטות הפעלה ודרכים אחרות לגילוי הכוחות.

השימוש בכוחות: יש להגדיר כיצד מגייס המשתמש את הכוחות, האם החאזאם מפעיל את ההשפעה או האם על המשתמש לעורר אותו.

**מוגבלויות:** יש לקבוע מהם התוצאים השליליים הקבועים ואת התנאים להופעתם. עונשין: יש לקבוע אלו עיכובים זמניים מתרחשים ומהם התנאים או הסיכויים להופעתם.

בסוף חלק זה יש תיאור של כמה חאזאמים, המתוכננים לשימוש במערכות מיוחדות, דוגמאות אלה מספקות מודל לתכנון חאזאמים משל עצמך. בסיום תיאורו של כל חאזאם יש לרשום מהו המקור ממנו נלקח החאזאם וכן הצעות היכן לחפש רעיונות נוספים.

לפני קביעת בן האלמוות הבורא והספירה שלו, עיינו בפרק הנוהלים על בני האלמוות וחזרו שוב על מטרות כל אחת מהספירות. רק אז, עם בחירת הכוחות, תספק התכלית את ההגיון לאלה שנבחרו. חאזאם לספירת האנרגיה צריך להשתמש באש ואנרגיה לצורך התקפות, הגנות, שיגור ואולי גם שינויי כוחות אנרגיה רבים.

**נשאים פיזיים**

ניתן להשתמש כמעט בכל דבר כנשא לחאזאם, אך בדרך כלל, משתמשים בפריטים שעשויים מחומרים עמידים. החאזאם יכול אפילו להיות חפץ קסום אחר, אולם אז הוא יהיה, בדרך כלל, נשק או שריון. כשמשתמשים בחפץ קסום כנשא, אין לגלגלו באקראי בטבלאות האוצרות, אלא לערוך בחירה שקולה. אל תבחר חפץ קסום רב עוצמה כנשא לחאזאם. כל יכולת מיוחדת של החפץ הקסום אינה מפחיתה מסך דרגת הכוח.

**בחירת תוצאים שליליים**

בחרו בתוצאים, שלא יעמדו בדרכה של תכלית החאזאם או בתיפקודו. בחרו, במידת האפשר, בתוצאים, שבעצם יקדמו את מטרות הספירה. אל תבחרו בתוצאים, אשר ישללו את אחד מכוחות החאזאם.

אתם יכולים לבחור לשנות את חומרת התוצאים בהתבסס על שיעור עוצמת החאזאם.

שימוש בטבלאות הכוח

להלן טבלאות בהן תוכלו להשתמש בעת יצירת חאזאמים חדשים למערכה שלכם. טבלאות אלה אף שמשו ליצירת דוגמאות החאזאמים המופיעים ברשימה שלאחריה. כוחותיהם המיוחדים מוגדרים כאן.

כדי ליצור חאזאם חדש, בחר את שיעור עוצמת החאזאם שברצונך ליצור ועיינו ב**טבלה**

1. שה"מ יכול לבחור כוחות המבוססים על עלות נקודת הכוח שלהם עד למקסימום

ההשקעה בכוח. סך כל הכוח של החאזאם אינו יכול לעלות על שיעור עוצמתו, אך הוא יכול להיות נמוך ממנו. אם סך הכוח נופל

מהמקסימום, הכוח הממשי המושקע הוא סך מספר נקודות הכוח הקיימות בו כאשר הוא

טעון לגמרי.

הכוחות הנבחרים אינם יכולים לעלות על המספר המירבי של הכוחות בכל אחד מהסוגים, אולם החאזאם אינו חייב להכיל כל

סוג.

**טבלה 2**, כוחות החאזאם, מחולקת ל-4 סוגים, וכל אחד מהם מחולק הלאה לסוגי משנה. ארבעת הסוגים הם: התקפות על

אחרים, מידע ותנועה, שינוי צורה והגנות. אחרי כל יכולת מופיע מספר. מספר זה מייצג

הן את עלות הכוח והן את מספר נקודות הכוח המופחת בכל פעם שמשמשים בתכונה.

אחרי שמו של כל כוח יש קיצורים של טווח, משך פעולה, השפעה ומקור (אם הוא לחש).

בכמה מקרים השפעה הכוח מורכבת מכדי לרשום אותה בקיצור ויש לקרוא את המקור

לפרטים. כמו כן, ניתן להשתמש בהשפעה לרישום איזור ההשפעה. כל כוח מתפקד פרק

זמן מוגבל בלבד בכל מקום שמצויין כך. שימו לב לכך כי הטווח, משך הפעולה ואיזור

ההשפעה יכולים להיות שונים מהלחש המקורי; בדקו תחילה את הטבלה.

הקיצורים המופיעים הם:

הת התקפה

מט מטבע; יחידת משקל

ת"ק תוצאת קרב למכונת מלחמה

ק"ק טבלת תוצאות קרב למכונת מלחמה

ריכוז ההשפעה נמשכת כל עוד

ריכוז

נ נזק

משך משך פעולה

הש השפעה; איזור השפעה

קב"פ קוביות פגיעה

תנ קצב תנועה

סב סיבוב

ט טווח

ניצל גלגול ההצלה נגד ההשפעה

ג"ה גלגול הצלה

ת תור

**טבלה 1: תכונות כלליות**

מכסימום השקעה בכוח	100	250	500	750
מכסימום מספר כוחות	11	14	17	17
מכסימום סוגי כוחות	2	3	4	4
א. הת	2	3	4	4
ב. תנ	1	2	3	4
ג. שינוי	2	3	4	4
ד. הגנות	4	4	5	5
קצב טעינה	30	60	120	180
לשעה לתור	5	10	20	30

**טבלה 2: כוחות החאזאם**

**א. סוגי התקפה**  
**1א. התקפות גופניות ישירות**

**עלות**

10 גרימת פצעים קלים\* (הש 7 נק"פ;

15 קליע קסם (הש 5 קליעים, 1+6 נ כל אחד)

15 חיבוק דוב (משך 10)

25 גרימת מחלה\* (רד 10 מ';)

30 גרימת פצעים קשים\* (הש 14 נק"פ;

35 גרימת פצעים המוריים\* (הש 21 נק"פ;

40 יצירת רעל\* (טווח מגע)

45 ביטול רוע (רד 10 מ'; משך 10)

45 ענן מוות (רד 35 סמ'; משך 6 תורים, הש 1 נק"פ לסבוב, 5 קב"פ או פחות הצלה נגד רעל, 10X6 מ')

45 סופת קרח (רד 40 מ'; הש 6ק20 ג, קוביה 6 מ')

50 לחש מוות (רד 80 מ'; הש 32 קב"פ

ב-20 מ' קוביה, ל-7+ קב"פ)

50 אצבע המוות\* (רד 20 מ')

50 נשיפת גז רעיל (משך 3 תורים, הש 6 מ' קוביה)

55 כדור אש (רד 80 מ' ; הש 6ק20 ג; 55 נשיפת קרח (הש 10X3 מ' נ = נק"פ)

60 נשיפת אש (הש 10X3 מ' נ = נק"פ)

60 ברק (רד 60 מ'; הש 6ק20 ג, 20X1.5 מ')

65 נשיפת חומצה (הש 10X1.5 מ')

65 כדור אש בעל פיצוץ מושהה (רד 80 מ'; משך 60-0 ת הש 6ק20 ג)

70 ניקוח חיים\* (טווח מגע; הש מוקז 1 דרגה)

75 ענן מתפוצץ (רד 35 ס"מ, משך 6, הש 6X10X10 מ', 20 נק"פ לסבוב)

80 דיסינטגרציה (רד 20 מ'; הש 1 יצ

85 מילת עוצמה הורגת (רד 40 מ'; הש הורג 60 נק"פ, מהמם 100-61 נק"פ, משך 4 ת)

90 הכחדה\* (רד 20 מ'; הש הורג 7 קב"פ

ל-12 קב"פ ג"ה 4-, +12 קב"פ 10ק6

100 זרם מטאורים (ט 80 מ'; הש 4

ל - 6ק78+6ק78 או 8 ל - 6ק74+6ק74)

**2א. התקפות מוחיות ישירות עלות**

10 גרימת אימה\* (ט 40 מ', משך 2 ת 15 הרדמה (רד 80 מ', משך 20, הש עד 20)

קב"פ, 13 מ' (ר)

20 הקסמת איש (ט 40 מ')

25 בלבול (רד 40 מ', משך 12, הש עד 18 יצ ב-10 מ' (רד)

30 הרגת אחרים (ט 40 מ', הש עד 40 קב"פ)

35 שליטה בצמחים (ט 10X10 מ', משך 20 ת

40 רפיון שכלי (ט 80 מ', הש 4- ג"ה;

45 הקסמת צמח (ט 40 מ', משך 3 חודשים, הש 1/6/12/24 צמחים)

50 שיכנוע אחר (ט 10 מ')

60 שליטה בחיות (משך 20 תורים, הש עד 40 קב"פ 20 יצ)

70 שליטה באל-מתים זוטרים (משך 20 ת, הש עד 7 קב"פ, 20 קב"פ, 10 יצ)

75 הקסמה המונית (ט 40 מ', הש 30 קב"פ, 2- הצלה

80 פתיחת מוח\* (טווח מגע, הש 8- ג"ה;

85 שליטה בענקים (משך 20, הש סוג אחד, 4 יצ)

90 שליטה באל-מתים עליונים (משך 20 ת, הש כל אחד, 40 קב"פ, 20 יצ)

95 שליטה בדרקונים (משך 20, הש סוג אחד, 3 קטנים או 1 גדול)

100 שליטה בבני-אדם (משך 20, הש עד 7 קב"פ, 40 קב"פ סה"כ, 20 יצ)

**3א. התקפות עוצרות או מאיטות עלות**

10 רשת (ט 3 מ', משך 48 ת)

15 מאחז חיה (ט 60 מ', משך 40, הש סוג אחד, 4 יצ)

20 מאחז איש (ט 40 מ', משך 40, הש עד 4 יצ)

25 האטה\* (ט 80 מ', משך 3, הש עד 24 יצ, 10 מ' (רד)

35 מאחז מפלצת (ט 40 מ', משך 46, הש עד 4 יצ)

45 דחיפת ענן (ט 10 מ', משך 40, הש 20X40 מ')

50 בשר ודם לאבן\* (ט 40 מ', הש 1 יצ או 3 מ"ק)

60 מילת עוצמה מהממת ט 40 מ', הש עד 35 נק"פ = 12=סב עד 70 נק"פ = 6=סב;

75 ריקוד (ט מגע, משך 8 סב, הש 4- ג"ה לדרג"ש

85 מילת עוצמה מעוררת (ט 40 מ', משך עד 40 נק"פ = 4 ימים, עד 80 נק"פ = 2ק4 ש

100 לכידת חיים

100 לכידוינט (ט 20 מ', משך 6 ת ל-4 סב

**4א. צורות התקפה שונות עלות**

10 צרה (ט 20 מ', משך 6 ת, הש 6 מ"ר;

15 חושך\* (ט 40 מ', משך 46 ת, הש 10 מ קוט

20 אור (ט 40 מ', משך 46 ת, הש 10 מ' קוט)

20 מלכודת רגילה 50% (משך 6 ת)

20 גרוש אל-מתים כמו כהן דר 6 (משך 1 ת)

25 התקפת פרוק מנשק (משך 6 ת)

30 חושך תמידי\* (ט 40 מ', הש 10 מ' רד. X6)

- 25 מעוף (משך 40+ וקטת, תנ 120 מ';
- 30 צורה גיית (משך 3ת)
- 30 האצה (רד 80 מ', משך 3ת, הש 24 יצ ב-20 מ')
- 35 הליכה שקטות, 50% (משך 6ת)
- 35 מעבר צמחיה (הש 600-300 מ')
- 35 תנועת רשת (משך 12ת)
- 40 טיפוס קירות, 100% (משך 12ת)
- 40 רע"ח (רד 40 מ', משך 6סב, הש 8000 מט, תנ 6 מ' לסב)
- 45 מסע דרך צמחים (הש 2+)
- 50 העתקה (31 3 מ')
- 55 טיפוס קירות, 110% (משך 12ת)
- 55 הליכה שקטות, 70% (משך 6ת)
- 60 התחפרות (משך 6ת, תנ 3 מ', 10 מ' או 20 מ')
- 65 מסע מישורי (רק עצמי, מעבר אחד)
- 70 טיפוס קירות, 120% (משך 12ת)
- 75 הליכה שקטות, 90% (משך 6ת)
- 80 מסע (משך 40ת, תנ 360/120 גזי)
- 85 העתקה כל הפנץ (הש 1 יצ/חפנץ/ 3 מ"ק, 2- הצלה אחר, C23)
- 90 מילת שיבה

**4.3 עזרים לאיוון מעמסה**

- עלות
- 10 מיכל ל- 5000 מט (משך 6 שעות)
- 10 דיסקית מעופפת (משך 6 שעות, הש 5000 מט; B38)
- 15 מצוף ל-10,000 מט (משך 6ת)
- 20 מיכל ל-10,000 מט (משך 6 שעות)
- 30 מיכל ל-15,000 מט (משך 6 שעות)
- 30 מצוף ל-20,000 מט (משך 12ת)
- 40 מיכל ל-20,000 מט (משך 6 שעות)
- 45 מצוף ל-40,000 מט (משך 18ת)
- 50 מיכל ל-25,000 מט (משך 6 שעות)
- 60 מיכל ל-30,000 מט (משך 6 שעות)
- 60 מצוף ל-80,000 מט (משך 24 תורים)
- 70 מיכל ל-35,000 מט (משך 6 שעות)
- 75 מצוף לכל משקל (משך 36ת)
- 80 מיכל ל- 40,000 מט (משך 6 שעות)
- 90 מיכל ל-50,000 מט (משך 6 שעות)

**ג. שינויים**

**1.1 יצירות זימונים**

- עלות
- 15 יצירת אש (משך 12ת)
- 20 יצירת מים (משך 6ת, הש 200 ליטר;
- 30 זימון חיות (ט 120 מ', משך 3ת)
- 35 יצירת מזון (ט 3 מ', הש 400 איש + בהמות רכיבה)
- 40 יצירת חיות רגילות (ט 10 מ', משך 10 ת, הש 1-6 יצ)
- 45 יצירת מפלצות רגילות (ט 10 מ', משך 2ת, הש 40 קב"פ סה"כ)
- 50 הנפשת מת (ט 20 מ', הש 40 קב"פ;
- 60 הנפשת חפצים (ט 20 מ', משך 6ת, הש 4,000 מט
- 70 חרב (ט 10 מ'; משך 40סב, הש כמו דו-ידינית, 2ת/סב; C24)
- 75 יצירת חפצים רגילים (הש עד 1,000 מט)
- 80 כפיל (ט 3 מ'; M6)
- 90 יצירת מפלצות קסומות (ט 20 מ', משך 3ת, הש 40 קב"פ סה"כ; M7)
- 100 יצירת כל מפלצת (ט 30 מ', משך 4 ת, הש 40 קב"פ; M8)

**ב. מידע ותנועה**

- 1.3 עזרים לחושים רגילים
- עלות
- 10 גילוי מבנים חדשים (רד 20 מ', משך 36ת)
- 10 קריאת שפות (משך 6ת)
- 10 קריאת קסם (משך 3ת)
- 10 מעקב אחר זמנים (משך 24 שעות מסיומן ראשון)
- 15 גילוי שיפועים (רד 10 מ', משך 36ת)
- 15 שיה חיות (רד 10 מ', משך 6ת)
- 20 זיוונות (ט מגע, משך 1 יום, הש ראייה ל-20 מ')
- 25 שמיעת רעש, 50% (משך 12ת)
- 25 שיה מיתם (רד 10 מ', משך 6ת)
- 30 שיה צמחים (רד 10 מ', משך 3ת)
- 30 גששות (משך 6 שעות, השפעה 90% בחוץ, 50% בפנים)
- 35 מציאת דלתות סתרים (רד 3 מ', משך 6ת)
- 40 תקשורת (משך 6ת)
- 50 שמיעת רעש, 90% (משך 24ת)
- 50 גילוי שקר (רד 40 מ', משך 3ת)
- 60 שיה מפלצות (משך 6 ת)
- 70 שמיעת רעש, 140% (משך 36ת)
- 80 ראיית רנטגן (רד 10 מ', משך 12ת)

**2.2 חושים נוספים**

- עלות
- 10 מציאת מלכודות, 50% (משך 6ת)
- 10 חיזוי מזג-אוויר (משך 12 שעות, הש 60 ק"מ)
- 15 גילוי קסם (משך 6ת, הש 20 מ')
- 15 גילוי רוע (משך 6ת, הש 20 מ')
- 20 מציאת מלכודות, 60% (משך 6ת)
- 20 דע נטייה (משך וסב, הש 10 מ')
- 20 איתור עצם (משך 6ת, הש 40 מ')
- 25 רע"ח (ט 20 מ', משך 12ת)
- 25 תע"ח (ט 20 מ', משך 12 ת)
- 30 מציאת מלכודות, 70% (משך 6ת)
- 30 עין הקוסם (ט 80 מ', משך 6ת, תכ 40 מ')
- 35 מציאת מלכודות (משך 2ת, הש 10 מ';
- 35 גילוי הנעלם (ט 130 מ', משך 6ת;
- 40 גילוי סכנה (ט 60 מ', משך 6ת; M4)
- 40 מציאת מלכודות, 80% (משך 6ת)
- 45 בחירת אפשרות הכי טובה (משך 6ת)
- 50 מציאת מלכודות, 90% (משך 6ת)
- 50 ראיית אמת (משך 5ת, הש 40 מ';
- 55 יצירת מפות (משך 1ת, הש הוש 20 מ')
- 60 מציאת מלכודות, 100% (משך 6ת)
- 60 מציאת אוצרות (משך 6ת, הש 130 מ')
- 70 מציאת מלכודות, 110% (משך 6ת)
- 70 ידע (משך 1ת או 1 יום)
- 80 מציאת הדרך (משך 46ת)

**3.3 עזרים לתנועה**

- עלות
- 10 טיפוס קירות, 70% (משך 12ת)
- 15 ריהוף (משך 46ת)
- 15 תנועת עצים (משך 12ת)
- 20 טיפוס קירות, 80% (משך 12ת)
- 20 דלת צמחיה (משך 40ת)
- 25 טיפוס קירות, 90% (משך 12ת)
- 25 דלת מימדית (רד 3 מ', משך וסב, הש 120 מ')

- 30 כיוס, 50% (משך 6ת)
- 40 מלכודת רגילה, 70% (משך 6ת)
- 40 שקט 5 מ' רדיוס (ט 60 מ', משך 12 ת)
- 45 שינוי אחר (ט 20 מ', משך 40 ת; גרוש אל-מתים כמו כוהן דר 12 (משך 2 ת)
- 50 קשקוש\* (ט 20 מ', משך 40 ת)
- 55 כיוס 75% (משך 6 ת)
- 60 הופעה\* (ט 80 מ', משך 1ת, הש קוביה 6 מ')
- 65 מלכודת רגילה, 90% (משך 6ת)
- 70 גרוש אל-מתים כמו כוהן דר 24 (משך 3ת)
- 75 שנוי הפנץ כלשהו (ט 80 מ', משך 240-40 ת, הש קוביה 3 מ')
- 80 כיוס, 100% (משך 6 ת)
- 90 קרן אנטי-קסם (משך 1 תור, הש 100%)
- 95 גרוש אל-מתים כמו כהן דר 36 (משך 3 ת)
- 100 פיצוץ (הש 6X20 מ', 6ק2 +החרשה)

**5.4 בונוסים להתקפות**

- עלות
- 10 ברכה (רד 20 מ', משך 6 ת, הש 6 מ"ד;)
- 15 בונוס לזק מכלי-נשק +2 (משך 1ת)
- 20 בונוס לגלגול פגיעה +2 (משך 1ת)
- 20 בונוס לגרוש אל-מתים +2 לגלגול, וקב"פ (משך 1ת)
- 25 קפיצה לגובה 10 מ', בונוס לגלגול פגיעה +2 (משך 1ת)
- 25 בונוס לזק מכלי נשק +3 (משך 1ת)
- 25 בונוס לחזק כלי נשק +1 (משך 1ת)
- 30 בונוס לגלגול פגיעה +3 (משך 1ת)
- 30 בונוס לזק מלחש +1 לקוביה (משך 1 לחש)
- 30 הכאה (רד 10 מ', משך 1ת, הש וק2 ג; X7)
- 35 בונוס לזק מכלי נשק +4 (משך 1ת)
- 40 בונוס לגלגול פגיעה +4 (משך 1ת)
- 40 בונוס לגרוש אל-מתים +4 לגלגול, 6ק2 +לקב"פ (משך 1ת)
- 40 בונוס לחזק כלי נשק +2 (משך 1ת)
- 45 בונוס לזק מכלי נשק +5 (משך 1ת)
- 50 בונוס לגלגול פגיעה +5 (משך 1ת)
- 50 קפיצה לגובה 20 מ', בונוס לגלגול פגיעה +4 (משך 1ת)
- 55 בונוס לזק מלחש, +2 לקוביה (משך 1 לחש)
- 55 בונוס לחזק כלי נשק +3 (משך 1ת)
- 60 בונוס לגלגול פגיעה +6 (משך 1ת)
- 60 בונוס לגרוש אל-מתים +6 לגלגול, 6ק3 +לקב"פ (משך 1ת)
- 70 הכפלת זק מכלי נשק (משך 1ת)
- 70 בונוס לחזק כלי נשק +4 (משך 1ת)
- 75 קפיצה לגובה 30 מ', בונוס לגלגול פגיעה +6 (משך 1ת)
- 80 בונוס לזק מלחש, +3 לקוביה (משך 1 לחש)
- 85 התקפת ריסוק (משך 1ת)
- 85 בונוס לחזק כלי נשק +5 (משך 1ת)
- 90 השלשת זק כלי נשק (משך 1ת)
- 100 בונוס לזק מלחש, +4 לקוביה (משך 1 לחש)

2.1. שינויים קבועים

- עלות
- 10 טיהור מזון ומים (טווח 3 מ', הש 6 נאדי מים או 12 מזון; B27)
- 10 תיקון חפצים רגילים (הש עד 1,000 מט)
- 15 שינוי ריחות (הש 10 מ"ק)
- 15 שינוי טעמים (הש 40 ארוחות או 6 מ"ק)
- 20 עצירת פתח (משך 12 ת)
- 30 הסרת מלכודות, 50% (משך 6ת)
- 35 יצירת הילה קסומה (ט 40 מ', משך 3ת, הש 12 מ"ק)
- 40 דלת קסם (ט 10 מ', משך 7 שימושים)
- 45 תיקון חפץ קסום זמני (חפץ אחד)
- 50 שלטון (הש +10 עד +50 אמון)
- 60 מנועול קסמים \* (טווח 10 מ', משך 7 שימושים, הש 3 מ"ד)
- 60 הסרת מלכודות, 75% (משך 6ת)
- 70 הסרת מחסום\* (ט 20 מ')
- 75 תיקון חפץ קסום קבוע (חפץ אחד)
- 80 מתכת לעץ (ט 40 מ', הש 2,000 מט; 85 סגירת שער\* (ט 10 מ')
- 90 הסרת מלכודות, 100% (משך 6ת)
- 95 שער (ט 10 מ', משך 1 או ק % ת
- 100 עצירת זמן (משך +1 וקסב)

3.1. שינויים דינמיים

- עלות
- 10 פריצת מנועולים, 60% (משך 6ת)
- 15 כיפוף עץ (ט 80 מ', הש 40 חצים; 20 גדילת חיות (ט 40 מ', משך 2ת, הש 2X
- 20 פריצה (ט 20 מ', B41)
- 25 גדילת צמחים (ט 40 מ', הש 1,000 מ"ר)
- 25 הימום מתכת (ט 10 מ', משך 7סב; 25 פריצת מנועולים, 70% (משך 6ת)
- 25 כוץ צמחים\* (ט 40 מ', הש 1000 מ"ר)
- 30 שליטה ברוחות (משך 40ת, הש 120 מ')
- 30 הקשיה (ט 40 מ', הש 1000 מ"ד 3X מ')
- 35 שליטה במזג-אוויר 3 מ' רדיוס (משך 40ת, הש 50 מעלות)
- 35 המסה (ט 40 מ', משך 3-18 ימים, הש 1000 מ"ד 3X מ')
- 40 הנמכת מים (ט 80 מ', משך 10ת, הש 1/2 גובה)
- 40 פריצת מנועולים, 80% (משך 6ת)
- 45 מעבר-קיר (ט 20 מ', משך 6ת, הש 1.5 מ' X 3מ')
- 50 הזזת קרקע (ט 80 מ', משך 6ת)
- 55 פריצת מנועולים, 90% (משך 6ת)
- 55 זימון מזג-אוויר (משך 80ת, הש 50 ק"מ)
- 60 היפוך כוח משיכה (ט 30 מ', הש 10 מ"ק)
- 70 פריצת מנועולים, 100% (משך 6ת)
- 80 שליטה במזג-אוויר (משך ריכוז, הש 240 מ')
- 85 פריצת מנועולים, 110% (משך 6ת)
- 90 רעידת אדמה (ט 120 מ', משך 1 ת, הש 60 מ"ד)
- 95 פריצת מנועולים, 120% (משך 6ת)
- 100 משאלה

ד. הגנות

1.1. ריפויים

- עלות
- 10 הסרת פחד (משך 3ת הש +6 הצלה; 15 ריפוי פצעים (הש 7 נק"פ)
- 20 ריפוי עיוורון (ט מגע)
- 20 ריפוי מחלה (ט 10 מ')
- 25 שחרור איש\* (ט 40 מ', הש עד 4 יצ; 25 ריפוי פצעים קשים (הש 14 נק"פ; 30 ביטול רעל (ט מגע)
- 35 ריפוי פצעים חמורים (הש 21 נק"פ; 40 שחרור מפלצת \* (ט 40 מ', הש עד 4 יצ X15)
- 45 הסרת שיכנוע \* (ט 10 מ')
- 50 אבן לבשר ודם (ט 40 מ', הש 3 מ"ק
- 60 החייאת מתים (ט 40 מ', הש צץ 132 יום)
- 65 הסרת הקסמה\* (ט 40 מ', הש עד 6 מ"ק)
- 70 הסרת קללה (ט מגע)
- 85 החייאת מת מושלמת (ט 20 מ', הש מת עד 8 שנים)
- 90 שיקום (ט מגע)
- 95 התחדשות (הש נק"פ/סב לתור אחד)
- 100 ריפוי (ט מגע)
- 100 ריפוי מידי (עצמי בלבד)

2.2. בונוסים עצמיים

- עלות
- 10 זוכר +1 עוצמת לחש
- 20 דרג"ש בונוס -2 (משך 6ת)
- 20 מידת תכונה בונוס (משך 6ת, הש תכונה אחת אקראית)
- 20 זוכר +2 עוצמות לחש
- 25 הדיפה (משך 6 ת)
- 25 לגלוג הצלה בונוס +2 (משך 6ת)
- 30 נקודות פגיעה +1 לקב"פ (משך 1ת)
- 35 התחמקות מקליעים רגילים (משך 1ת, הש ניצל נגד בדידים)
- 35 שליטה בגודל (משך 6ת, 8 ס"מ עד 6 מ')
- 40 מידת תכונה בונוס (משך 6ת, הש שתי תכונות אקראיות)
- 40 דרג"ש בונוס -4 (משך 6ת)
- 40 זוכר +4 עוצמות לחש
- 45 גמישות (משך 12ת, הש 1/2 נזק מכלי נשקים כהים)
- 50 התחמקות מכל הקליעים (משך 1ת, הש ניצל נגד בדידים)
- 50 זוכר +5 עוצמות לחש
- 50 לגלוג הצלה בונוס +4 (משך 6ת)
- 60 מידת תכונה בונוס (משך 6ת, הש 3 תכונות אקראיות)
- 60 דרג"ש בונוס -6 (משך 6ת)
- 60 נקודות פגיעה +2 לכל קב"פ (משך 6ת) 60 זוכר +6 עוצמות לחש
- 65 התחמקות מהתקפות כיווניות (משך 1ת, הש ניצל נגד בדידים)
- 65 שינוי עצמי (משך 46ת)
- 70 זוכר +7 עוצמות לחש
- 75 לגלוג הצלה בונוס +6 (משך 6ת)
- 80 מידת תכונה בונוס (משך 6ת, הש 4 תכונות אקראיות)
- 80 דרג"ש בונוס -8 (משך 6ת)
- 80 זוכר +8 עוצמות לחש
- 90 נקודות פגיעה +3 לכל קוביפת פגיעה (משך 1ת)

- 90 זוכר +9 עוצמות לחש
- 100 ניקוד תכונה בונוס (משך 6ת, הש כל התכונות)
- 100 דרג"ש בונוס -10 (משך 6ת)
- 100 זוכר +10 עוצמות לחש
- 100 שינוי צורה (משך 40ת, הש כל יצ או חפץ 12 מ' / 4,000 מט)

3.1. הגנות אישיות

- עלות
- 10 מגן (משך 6ת)
- 15 אנוכי קסם 10% (משך 6ת)
- 15 מעטפת מח\* (ט מגע, משך 12ת; 15 נשימת מים (ט 10 מ', משך 1 יום; 20 העלמות מעין (B41)
- 20 חסינות למחלה (ט מגע, משך 18ת)
- 25 העלמות מעין רדיוס 3 מ' (ט 40 מ'; 30 חסינות לשיתוק (ט מגע, משך 6ת)
- 30 בטחון (הש לוכד 5 חפצים, אזעקה בלבד)
- 35 אנוכי קסם 20% (משך 6ת)
- 40 חסינות לרעל (משך 18ת, הש עצמי בלבד)
- 50 חסינות להתקפות הזדקנות (ט מגע משך 18ת)
- 55 אנוכי קסם 30% (משך 6ת)
- 60 העלמות מעין המונית (ט 80 מ', הש 20 מ"ק, 300 גודל אדם)
- 65 השרדות (משך 48 שעות; M3)
- 70 פסל (משך 80 ת, הש +2 יוזמה)
- 75 אנוכי קסם 40% (משך 6ת)
- 80 חסינות לניקוז אנרגיה (ט מגע, משך 80 מחסום מוהי (ט 3 מ', משך 48 שעות הש +8 ג"ה)
- 85 הגנה מגילוי קסום (משך 6ת; הש עצמי+ חפצים)
- 95 אנוכי קסם 50% (משך 6ת)
- 100 מזל (משך 1ת, הש בחירת תוצאה של גלגול 1)
- 100 חסינות (משך 40ת, הש חוסם לחשים עוצמה 1-3 ומחצית כלי הנשק הקסומים)
- + עוצמות 4, 5)
- 100 חסינות לכלי נשיפה (ט מגע, משך 1ת)

4.1. הולכה שולל

- עלות
- 10 פיתומות (ט מ', משך 3ת)
- 15 בלבול וטייה\* (ט מגע, 40ת)
- 25 דמות משתקפת (משך 6ת, הש 5 דמויות כוזבות)
- 30 הסתתרות בצללים, 30% (משך 6ת)
- 30 שינוי המונו (ט 80 מ', הש 100 גודל אדם)
- 35 שטח דמיוני (ט 80 מ'; X13)
- 40 התמזגות (משך 18ת, הש 7 יצ)
- 45 הסתתרות בצללים, 50% (משך 6ת)
- 50 כח דמיוני (ט 80 מ', הש 12 מ"ק; 60 הסתתרות בצללים, 70% (משך 6ת)
- 70 דמות מוקרנת (ט 80 מ', משך 6ת; 90 התמזגות עם הסביבה (משך 6ת)

5.ד מחסומים

- עלות
- 10 התנגדות לקור (משך 12, הש 2 + ג"ה, 1- לקוביה, 10 מ')
- 10 הגנה מרוע (משך 6) (הש 2 + ג"ה, 1- לקוביה)
- 20 הגנה מקליעים רגילים (ט 10 מ', משך 12; X12)
- 20 הסנה מחלק מהיצורים (משך 6, הש עד 5 קב"פ)
- 35 הגנה מרוע 3 מ' רדיוס (משך 12, הש +1 ג"ה)
- 25 דוחה חרקים (משך 40, 4 + ג"ה)
- 25 קיר קרח (ט 40 מ', משך 12, הש 400 מ"ק)
- 25 קיר אש (ט 20 מ', משך ריכוז, הש 400 מ"ק)
- 30 קליפה נגד צמחים (משך 6)
- 30 הגנה מרעל (ט מגע, משך 40, הש 4 נגד נשיפה)
- 35 קיר אבן (ט 20 מ', הש 300 מ"ק ; מחסה)
- 35 הגנה מברק (ט מגע, משך 40, הש 40 קוביות ג)
- 40 הגנה מהרבה יצורים (משך 6, הש עד 15 קב"פ)
- 45 קליפה נגד חיות (משך 40)
- 50 קיר ברזל (ט 40 מ', הש 150 מ"ר ;
- 60 הגנה מרוב היצורים (משך 6, הש עד 15 קב"פ)
- 70 מחסום (ט 20 מ', משך 12, הש 7-70 ג)
- 75 קליפה נגד קסם (משך 12)
- 80 שדה כוח (ט 40 מ', משך 6, הש 1,500 מ"ר)
- 85 הגנה מכל היצורים (משך 6)
- 100 קיר מנסרה (ט 20 מ', משך 6, הש 3 רדיוס או 150 מ"ר)





**הסברים לכוונות**

להלן הגדרתן של התכונות המיוחדות החדשות לפי סדר אלף-ביתי.  
**השפעות לחש:** כל חלק הרשום באותיות מלוכסנות היא השפעה של לחש רגיל. לנוחיותך, צויין העמוד בו מופיע כל אחד מהם וכן ניתנו בקיצור פרטי הלחש.  
 ברשימה הבאה אין הסברים לתכונות וללחשים השכיחים.

**אלסטיות:** ההשפעה זהה לזו של השיקוי בעל אותו שם. המשתמש יכול למתוח את גופו ואת כל הציוד אותו הוא נושא לכל צורה עד לאורך של 9 מ' או לעובי של 2.5 ס"מ. כשהוא מתוח, אין המשתמש יכול לתקוף או להטיל לחשים, אולם הוא סופג רק 1/2 נזק מכלי נשק קהים (גושי אבן, אלה וכד').

**בנוס לגלגולי הצלה:** המשתמש זוכה בבנוס נתון לכל גלגולי ההצלה. למרות בנוס זה, גלגול "טבעי" של 1 מצביע תמיד על כשלון.  
 בנוס לגירוש אל-מת: אם המשתמש יכול לגרש מפלצות אל-מתות בכל אמצעי, ואם הניסיון מצליח, ניתן בנוס לגלגול הקוביה המקורי (אם יש) ולמספר קובית הפגיעה של המגורש או של הנהרס. בנוסים אלה אינם משנים תוצאות של "גי" או "ה".

**בנוס לדרוג שריון:** המשתמש זוכה בבנוס הרשום לדרוג השריון שלו או שלה.  
 בנוס לכוח הנשק: המשתמש מוסיף את המספר הנתון לכוח הנשק (פלוסים קסומים) של כל נשק הנמצא בשימוש. מתייחסים לכלי נשק רגילים פשוט כאילו הוקסמו, וכוחם שווה למספר הנתון. בנוס זה ניתן לגלגולי הפגיעה ולגלגולי הנזק.

**בנוס למידת התכונה:** מידות אחת התכונות או כמה מהן עולות מיד עד למקסימום (18) ונותרות כך במשך שעה. המשתמש זוכה מיד בכל טובות ההנאה הנובעות מכך. מידת התכונה המושפעת נקבעת באקראי (גלגול 6p1).  
 בנוס לנזק מכלי נשק: למשך תור אחד. אם הבנוס "מוכפלי" או "מושלש", שנה את תוצאת גלגול הקוביה לפני הוספת בנוסים אחרים.

**בנוס לנזק מלחש:** השפעה זו מוסיפה בנוס לכל קובית נזק שנגרמת.  
**בנוס לנקודות הפגיעה:** השפעה זו נמשכת תור אחד או עד שנגרם נזק, המבטל את השפעתו. המשתמש זוכה מיד במספר נתון של נקודות פגיעה נוספות לכל קובית פגיעה. את הנזק שנגרם למשתמש יש לחסר תחילה מנקודות הפגיעה הקסומות.

**בנוס לשינון עוצמות לחש:** אם המשתמש הוא מטיל לחשים, הוא יכול להפעיל כוח זה ואז לזכות במספר עוצמות הלחשים הנוסף

הניתן לשימוש אחד. אפשר לדרוש כל מספר לחשים, אם סך העוצמות נמצא בגבולות הבנוס, אולם אי אפשר להשתמש בבנוסים, כדי להעלות את עוצמת הלחשים המשוננים האחרים. כמו כן, אי אפשר ללמוד לחש, אם המטיל אינו יודע את הלחש.

בחירת האפשרות הטובה ביותר: המשתמש יכול לחשוב על שתי אפשרויות או יותר במצב של קבלת החלטות ולבקש מהחאזאם לבחור בזו שתהיה, קרוב לוודאי, הטובה ביותר למשתמש. התשובה מועברת באופן טלפתי. המשתמש יכול להגדיר את "הטוב ביותר" במתחים של מטרה, כמו בטיחות, מהירות וכד'. ללא הגדרה מדוייקת, יפרש החאזאם את "הטוב ביותר" כאפשרות, אשר תקדם בצורה הטובה ביותר את מטרותיו. החאזאם ישקול אפשרויות עד תור אחד בעתיד, ויתעלם לחלוטין מתוצאות אפשריות מעבר לנקודה זו. החאזאם לא יגלה לעולם פרטים ולא יוכל לשקול או להציע אפשרות, שאינה מוצגת בפניו באופן מפורט.

**בטיחות:** השפעה זו דומה לזו של נרתיק בטיחות. המשתמש יכול להגן על 5 פריטים בבבלותו באמצעות מלכודת. אם חפץ ממולכד נלקח מידי המשתמש ללא רשותו, צורח הפריט "אני נגנב!" שוב ושוב במשך שעה. את קריאתו ניתן לשמוע עד למרחק של 36 מ'. המשתמש יכול להשתיק את הזעקות בפקודה. גילוי מדרונות: זהה ליכולת בה ניחנו כל הגמדים, אולם היא מצליחה ב-100%. המשתמש יכול לגלות כל מדרון בשטח של 11 מ"ר בסיבוב אחד.

**גילוי מבנה חדש:** השפעה זו זהה ליכולת בה ניחנים כל הגמדים, אולם היא מצליחה ב-100%. המשתמש יכול לגלות את כל הסימנים של מבנה חדש בשטח של 11 מ"ר בסיבוב אחד.

**גילוי שקר:** המשתמש יכול להתרכז ביצור אחד הנמצא בטווח של 36 מ' ולחוש, אם הוא משקר בכוונה. היצור אינו צריך לדבר אל המשתמש.

**גירוש אל-מת:** זהה לתכונת כוהן רגילה.  
**גישות:** המשתמש יכול לעלות על עקבותיו של כל יצור, שהוטבעו במהלך 24 השעות האחרונות (אך לא למעלה מזה). סיכויי הגילוי שונים במקום סגור או בשטח פתוח. סיכוי הצלחת הגישות צריך להיבדק כל 0.8 ק"מ בשטח פתוח וכל 78 מ' במקום סגור. גישות קסומה זו אינה מושפעת ממוג האוויר, ממחסומים או מכל הסוואה מכוונת של העקבות.

**זוחה חרקים:** בדומה לשיקוי "חרקים", כולל את כל צורות העכבישים, הגיוקים או מרבי הרגליים. המשתמש אינו יכול להיפגע משום

חרק רגיל, וחרקי ענק יתעלמו ממנו, אלא אם כן יבצעו גלגולי הצלה נגד לחשים. ההשפעה אף תעניק +4 לכל גלגולי ההצלה נגד חרקים, המזומנים באופן קסום או הנשלטים בידי אחרים.

**הגנה מגילוי קסום:** המשתמש וכל הפריטים אותם הוא נושא אינם יכולים להתגלות באמצעים קסומים, והם לא יזהרו, אם ימצאו בטווח גילוי קסם.

**הגנה מיצורים רבים:** השפעה זהה לזו של הגנה מכל היצורים, פרט לכך שרק יצורים בעלי 10 קוביות פגיעה או פחות נחסמים.

**הגנה מכל היצורים:** אף יצור אינו יכול לגעת פיזית במשתמש. התקפות טפרים ונשיכות נחסמות כליל. נשק, לחש או התקפות אחרות, שאינן כוללות מגע, אינם מושפעים.

**הגנה מכמה יצורים:** השפעה זו זהה לזו של הגנה מכל היצורים, פרט לכך שרק יצורים בעלי 5 קוביות פגיעה או פחות נחסמים.

**הגנה מרוב היצורים:** השפעה זו זהה לזו של הגנה מכל היצורים, פרט לכך שרק יצורים בעלי 15 קוביות פגיעה או פחות נחסמים.

**היחבאות בצללים:** עיין "כשרונות גנב".

**מיפוי:** החאזאם שולט בידי המשתמש. המפה המשורטטת תקיף את כל התחומים הנמצאים בטווח של 18 מ'. כל הגורמים הפיזיים (כמו דלתות סודיות ודלתות מלכודת) מצויינים במפה, אולם לא קסם, יצורים או אוצרות.

**הסרת מלכודות:** עיין "כשרונות גנב".  
**הצבת מלכודת רגילה:** המשתמש יכול להציב מלכודת קטנה אחת ורגילה מסוג שגנב מסוגל להסירה, אם החומרים המתאימים נמצאים במקום. הוא יכול להציב שלושה סוגי

**מלכודות:** מלכודת הגורמת לקובית נזק אחת עד לשש קוביות, מלכודות הקשורות ומסבכות את הקורבן ומלכודות משולבות, הקשורות והגורמות לקובית נזק אחת עד לשלוש קוביות נזק. אם מצויין אחוז ליכולת זו, הוא מסמל את הסיכוי, שהמלכודת תפעל כמתוכנן. אם היא נבנתה שלא כהלכה, אי אפשר להפעילה, והיא ניתנת להסרה על ידי כל גנב (בלוי צורך בגלגול).

**הרגעת אחרים:** המשתמש יכול להשפיע על יצורים בעל סך כולל של קוביות פגיעה בטווח של 36 מ' באמצעות הרגעה קסומה זו. אין שימוש בגלגול הצלה; שה"מ מבצע גלגול תגובת מפלצת מיידית עבור היצורים עם 6ק2 רגילות, אולם מוסיף בנוס של +4 לגלגול.

**התחדשות:** במשך תור אחד זוכה המשתמש מחדש בנקודות פגיעה שאבדו לו בשל נזק בקצב של 3 נקודות לסיבוב. ההתחדשות לא תתרחש, אם נקודות הפגיעה של המשתמש הגיעו ל-0 או לפחות.

התחמקות מהתקפות ישירות: אם המשתמש

לישון, לעשות מדיטציה וכד' בעודו בתוכו). החאזאם יכול להכיל יצור אחד בלבד, המשתמש, ושום כוח אחר אינו יכול לפרוץ פנימה. העלות בנקודות הכוח מפעילה את המחסה למשך 24 שעות. אם זמן זה פג בעוד החאזאם מאוכלס, נפלט המשתמש החוצה; אולם ניתן להאריך את הכוח בכל עת, גם בעודו מצוי בתוכו, באמצעות השפעה מצטברת. **מיכל:** חאזאם, הניחן בכוח זה, אינו יכול להיות בעל כוחות מלכות חיים או מחסה. החאזאם יפעל בזומה לתיק רחב ידיים. עם זאת, החאזאם יכול "להכיל" כל חפץ הנמצא ברשות המשתמש, כאשר נאמרת הפקודה, ולהעתיק את החפץ אל תוך החאזאם. אי אפשר לאחסן יצורים ואי אפשר לאחסן חפץ שיצור אחר נוגע בו. כוח ההכלה נמשך 6 שעות, אך ניתן להאריך אותו בעלות כוח נוספת. כל אחד מהחפצים או כולם יכולים להשתחרר לפקודת המשתמש בלבד. כל החפצים המוכלים בעת תפוגת הזמן מתפוררים (דיסנטגרציה) מיד (אין גלגול הצלה).

**מלכודת חיים:** חאזאם בעל כוח זה אינו יכול להיות בעל כוחות מיכל או מחסה. אם המשתמש נוגע ביצור אחר בחאזאם בעודו אומר את מילת הפקודה המתאימה, חייב הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להישאב אל תוך החאזאם, עליו ועל צידו. החאזאם יכול להכיל יצור אחד בלבד; אם יש בו כבר יצור אחד, הוא נפלט החוצה ואת מקומו ממלא הקורבן החדש. הקורבן יתקיים ולא יזדקן כל עוד הוא לכוד. אי אפשר לראות את הקורבן או לשמוע אותו, אולם טלפתיה או תע"ח יכולים לאפשר זאת.

**מציאת אוצר:** המשתמש יכול להתרכז ולחוש בכיוון הימצאו של האוצר הגדול ביותר (אך לא דווקא רב הערך ביותר) במרחק של 120 מ'. מציאת דלתות סודיות: המשתמש יגלה מיד כל דלת סגורה, הנמצאת בסביבה.

מציאת מלכודות: עיין "כשרונות גנב".

**ניצחון:** השפעה זו זהה לזו של קנה נצחון. המשתמש הוא בר מזל בעת קרב; ישם את הפרטים הבאים לשיטת המלחמה ההמונית של 'מכונת המלחמה'. ניתן להרחיב את כוחו של החאזאם פעם אחת בלבד בכל רגע שהוא בעת הקרב לצורך יצירת ההשפעה.

1. בונוס של +25 לגלגול תוצאות הקרב.  
2. אם הפער בין הסכומים בטבלת תוצאות הקרב הוא 101 או יותר לטובת יריבי המשתמש, השתמשו בתוצאה "100-91", המגבילה את מספר האבדות.

**נשיפת אש:** המשתמש יכול לפלוט נשק נשיפה של אש בצורת חרוט, שאורכו 9 מ' ורוחב בסיסו 3 מ', הגורם למספר נקודות נזק, השוות למחצית נקודות הפגיעה הנוכחיות של

מוות, כדי להימלט מהלפיתה; התוקף יכול למחוץ אותו אוטומטית ולגרום לנזק של 16-2 נקודות לכל סיבוב לפיתה.

**חסינות בפני הזדקנות:** המשתמש מחוסן מפני כל התקפה הגורמת להזדקנות במשך כל ההשפעה.

**חסינות בפני מחלה:** המקבל אינו יכול לחלות בשום צורה במהלך פעולת ההשפעה.

חסינות בפני ניקוז אנרגיה: המקבל אינו יכול להפסיד דרגות או קוביות פגיעה בשל ניקוז אנרגיה במהלך פעולת ההשפעה. אל נזק גופני מהתקפות אלו מתייחסים כרגיל.

**חסינות בפני נשק נשיפה:** המשתמש אינו מושפע מכל סוג נשק נשיפה בעת פעולת ההשפעה.

**חסינות בפני רעל:** המשתמש (ורק הוא) אינו יכול להינזק או למות מרעל מכל סוג שהוא, בין אם הוא טבעי ובין אם הוא קסום. הרעל פשוט אינו חודר למערכת המשתמש.

**חסינות בפני שיתוק:** המשתמש מחוסן מפני כל סוגי השיתוק, כולל מארז איש במהלך פעולת ההשפעה.

**טייל מישורי:** המשתמש על כל הציד, אותו הוא נושא, יכול לנוע ממישור קיום אחד לכל מישור סמוך אחר. שום יצור אחר אינו מושפע.

**טיפוס קירות:** עיין "כשרונות גנב".  
**יצירת הילה קסומה:** המשתמש יכול לגרום לכל היצורים ולכל החפצים באיזור להקרין אור, כאשר נעשה שימוש בלחש גילוי קסם בטווח הפעולה. ניתן להשפיע על נפח של 1.5 מ"ק.

**יצירת חפצים רגילים:** המשתמש יכול לברוא חפץ רגיל, בלתי קסום ודומם, שמשקלו 1,000 מטי' או פחות. על מנת ליצור אותו בכוח זה, על המשתמש לראות תחילה את החפץ. בתהליך היצירה צריכים להיות כל החומרים במשקל שווה. אי אפשר לברוא אוצרות.

**כייסות:** עיין "כשרונות גנב".

**מזל:** השפעה זו נמשכת תור אחד (או עד לשימוש בו) והיא זהה לזו של הלחש בעל אותו השם. השחקן של הדמות, המשתמש בחאזאם, יכול לבחור בכל אחת מתוצאות גלגולי הפגיעה שלו במקום לגלגל תוצאה אקראית. גלגולי שאר השחקנים אינם יכולים להיות מושפעים. כמו כן, אין שה"מ יכול לבצע גלגולים, וגלגול שכבר התבצע אינו ניתן לשינוי.

**מחסה:** חאזאם בעל כוח זה אינו יכול להכיל כוחות של **מיכל** או של **מלכודת חיים**. המשתמש יכול להיכנס לחאזאם ולצאת ממנו כרצונו. בעודו בתוכו, אין המשתמש מזדקן ואין הוא זקוק לאמצעי קיום. ההשפעה דומה לזו של לכידת חיים, אולם היא נתונה לשליטתו המוחלטת של המשתמש (אשר יכול

מותקף בקליע, בקרן, באלומה, בהתקפת חרוט קווי (כולל נשק נשיפה), ואם בכלל אפשרית התחמקות פיזית, הוא יכול לחמוק מההתקפה ולהימנע ב-100% מהשפעתה, על ידי ביצוע גלגול הצלה נגד בדידים. ניתן לחמוק מקליע אחד או מהשפעה אחת בכל סיבוב. אם המצב אינו מאפשר התחמקות, עדיין ניתן לבצע גלגול הצלה (אם הוא בר-יישום).

**התחמקות מקליעים רגילים:** השפעה זו מאפשרת למשתמש לחמוק מכל קליע שנורה או מכל כלי נשק מושלכים. אם התקפה כזו תפגע, רשאי המשתמש לבצע גלגול הצלה נגד בדידים כדי לחמוק מהקליע. לאחר ההתחמקות אין המשתמש יכול לנקוט בכל פעולה נוספת באותו סיבוב. ניתן לחמוק מ-6 קליעים בכל סיבוב, אם נורים על המשתמש יותר משה קליעים, רשאי המשתמש לבחור מאלו קליעים הוא/היא רוצה לחמוק.

**התחמקות מכל הקליעים:** ההשפעה זהה לזו של התחמקות מקליעים רגילים, פרט לכך שניתן לחמוק מכל סוגי הקליעים, כולל קליעי מנוע, ואפילו מקליעי לחש קליע קסם.

**התחפרות:** המשתמש יכול לחפור במהירות באדמה בידיים ריקות. התנועה באדמה או בחול דליל היא בקצב של 18 מ' לסיבוב; באדמה צפופה 9 מ' לסיבוב ובסלע 3 מ' לסיבוב. אי אפשר לחדור בעד מתכת. אחרי החפירה תיוותר מנהרה.

**התמזגות:** השפעה זו זהה לזו של השיקוי בעל אותו שם. ברשותו של המשתמש, יכולים עד 7 יצורים אחרים למזג את דמותם עם זו של המשתמש. הם יכולים להתמזג ולצאת בתכיפות אותה יאשר המשתמש.

**התמזגות בסביבה:** המשתמש וצידו יכולים לשנות צבע וצורה בהתאמה לסביבתם. מוסווה בצורה שכזו, בלתי אפשרי לאתר את המשתמש, אלא באמצעים קסומים או במגע קסום.

**התקפת ריסוק:** אם המשתמש מחליט לרסק באמצעות נשק, הוא מאבד אוטומטית את היוזמה ומקבל 3- עונשין לגלגול הפגיעה. אם ההתקפה פוגעת, נוספות נקודות הכוח של המשתמש לנזק, ועוד בונוסים (אם יש).

**זינוק:** המשתמש יכול לזנק באופן קסום עד לטווח המירבי הנתון. אם הוא תוקף יריב בסוף הזינוק, יש להוסיף את הבונוסים הנתונים לגלגול הפגיעה.

**חיבוק זוב:** תוצא זה נמשך תור אחד. המשתמש יכול לתקוף כל יריב, שמידותיו דומות או קטנות יותר מאלה שלו, בשתי זרועותיו במקום בנשק או בלחש. שתי הידיים חייבות להיות ריקות. אם גלגול הפגיעה מצליח, יכול התוקף לסחוט 16-2 נקודות נזק ויכול להמשיך ולהחזיק ביריב. כל קורבן לפות יכול לבצע גלגול הצלה נגד קרן

המשתמש (מעוגלות כלפי מטה). כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון ולספוג 1/2 נזק. עלות נקודות כוח מתייחסת לכל נשויף נשק **נשיפת גז רעיל:** המשתמש יכול לנשויף נשק נשיפה של גז רעיל בענן, שגודלו 2.2 מ"ר. כל קורבן, הנמצא בתוך הענן, חייב לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון או למות. המשתמש אינו מושפע מהענן. הענן נשאר במקום במשך 3 סיבובים, אלא אם כן הוא נע או מתפזר בשל רוח קסומה. משתמשים בעלות נקודת כוח לכל נשיפה.

**נשיפת חומצה:** המשתמש יכול לנשויף נשק נשיפה של חומצה ברצועה, שאורכה מגיע ל-9 מ' ורוחבה ל-1.5 מ'. נשיפה זו גורמת למספר נקודות נזק, השווה למחצית מנקודות הפגיעה הנוכחיות של המשתמש (מעוגלות). כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון לקבלת 1/2 הנזק. החומצה מתנדפת תוך סיבוב. בכל אחת מהנשיפות משתמשים בעלות נקודות הכוח.

**נשיפת קרח:** המשתמש יכול לפלוט נשק נשיפת קור בצורת חרוט, שאורכו 9 מ' ורוחבו בסיסו 3 מ', הגורם למספר נקודות נזק, השווה למחצית נקודות הפגיעה הנוכחיות של המשתמש (מעוגלות כלפי מטה). כל קורבן יכול לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון ולספוג מחצית הנזק. עלות נקודת הכוח מתייחסת לכל נשיפה.

**פיצוץ:** המשתמש יכול לגרום לחאזאם להשמיע קול תרועה, הנמשך סיבוב אחד. הפיצוץ נעשה בצורת חרוט, שאורכו 18 מ' ורוחבו בסיסו 6 מ'. כל קורבן, הנמצא בתחומי, סופג 2-12 נקודות נזק וחייב לבצע גלגול הצלה נגד חרשות במשך תור אחד.

**פירוק נשקו של תוקף:** ניתן להשתמש בהשפעה זו רק נגד יריב חמוש. כדי לפרקו מנשקו, המשתמש מבצע גלגול פגיעה כרגיל. אם ההתקפה פוגעת, לא נגרם נזק, הקורבן חייב לגלגל 20ק1, לחסר את כל הבונוסים של הזריזות, אולם להוסיף את כל בונוסי הזריזות של התוקף. אם התוצאה המתואמת גדולה יותר מזריזות הקורבן, הקורבן מפורק מנשקו. התייחסו לזריזותה של מפלצת חמושה כאילו היתה 11.

**פריצת מעולים:** עיין "כשרונות גנב". **צורה גזית:** על ידי התרכזות יכול המשתמש וכל הציוד אותו הוא נושא להפוך לגז. בצורה זו הוא יכול לנוע 108 מ' בכל תור. ההשפעה נמשכת 3 תורים ואינו יכול להיפסק קודם לכן, אלא אם כן על ידי **ביטול קסם**. עם זאת, ניתן להאריכה כל עוד המשתמש והחאזאם עדיין בצורתם הגזית (בהנחה שנתר "כוח" לעשות זאת).

**ציפה:** השפעה זו מונעת מהמשתמש לשקוע במים, אלא אם כן הוא עמוס יותר מהנתון

הרשום. כוח זה אינו מעניק למשתמש יכולת לנוע באופן חופשי בשטחים שוקעים. המשתמש אף יכול לגרום לכל חפץ בו הוא נוגע להיות שותף לציפה, וכך הוא מסייע לכלי שייט, אשר לולא כן היו טובעים. אם המשתמש מתחיל לשקוע, ניתן לשחרר חפץ אחד או יותר מההשפעה

**אנטי-קסם:** השפעות קסומות זמניות עשויות להתבטל, כאשר נמצאים במרחק של 1.5 מ' מהמשתמש; סיכוי הכישלון הוא האחוז הרשום. קסם קבוע אינו מושפע. כל השפעה או חפץ קסום נבדקים בנפרד. אם הקסם מבטל, הוא יישאר בלתי פעיל במשך תור אחד לאחר יציאתו מאיזור האנטי-קסם.

**קרן אנטי-קסם:** השפעה זו דומה לזו של עינו המרכזית של הבוהה. המשתמש יכול לייצר קרן אור כסופה עד לאורך של 18 מ' ולרוחבו של 3 מ'. על ידי התרכזות יכול המשתמש לשמור על קרן זו במשך תור אחד. קרן זו גורמת לכל קסם הנמצא בתוכו להיות בלתי פעיל. חפצים והשפעות קסומים שבים לקדמותם, כאשר הקרן כבר איננה נחה עליהם. **ראיית רנטגן:** ניתן להשתמש בהשפעה זו לכל היותר פעם אחת בשעה. המשתמש יכול לראות מבעד לכל חומר פרט למתכת עד לטווח של 9 מ'. המשתמש יכול לבחון עד 42 מ"ר בתור אחד.

**ריפוי אוטומטי:** את השפעת ריפוי כל (זהה לעוצמת לחשי כוהנים 6) ניתן לייצר לפקודה. החאזאם ירפא נזק, רעל, מחלה, שיתוק, קללה, עיוורון ורפיון שכל. כדי שההשפעה תפעל, חייב החאזאם לגעת פיזית במשתמש. ניתן לכוון את החאזאם, כך שגיב אוטומטית במשך תור אחד, אם נקודות הפגיעה של המשתמש מגיעות ל-0.

שינוי טעמים: המשתמש יכול לגרום לטעמים של מזון או של נוזלים להשתנות לכל טעם שירצה. אי אפשר להשפיע על רעל, והמזון או הנוזלים בעצם אינם משתנים. השפעה יכולה לשנות עד ל-0.8 מ"ק. השינוי הוא קבוע.

**שינוי ריחות:** המשתמש יכול לגרום לריחות בנפח של 1.1 מ"ק להשתנות לכל ריח שירצה. אי אפשר ליצור רעל. השינוי הוא קבוע.

**שלטון:** השפעה זו זהה לזו של קנה שלטון. אם המשתמש נושא חאזאם בתחומי הדומיניון שלו, מוסיף לו הדבר בונוס לכל בדיקות הבטחון, המבוססות על אחוז התושבים הרואים אותו:

+40	91%-99%	+10	1%-50%
+50	100%	+20	51%-75%
		+30	76%-90%

עלות הכוח מתייחסת לדומיניון אחד.

**שליטה:** (חיות, דרקון, ענק, בן אדם, צמח, אל-מת): השפעות אלו דומות לאלו של השיקויים בעלי אותם שמות, אולם משכם

הוא 20 תורים. כדי לשלוט בפעולותיהם, חייב המשתמש לראות את הקורבנות. אי אפשר לכפות על היצורים הנשלטים להרוג את עצמם. המשתמש אינו יכול להילחם או להטיל לחשים בעת השליטה באחרים, אולם הוא יכול לנוע בקצב המגיע ל-1/2 הקצב הרגיל. כדי לחמוק מההשתלטות, יכול כל קורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים, אולם המשתמש יכול לנסות לחזור על הניסיון פעם בסיבוב עד לתום ההשפעה. מגבלות:

חיות: עד ל-40 קוביות פגיעה של חיות רגילות או ענקיות, אולם לא יצורים דמיוניים או קסומים; עד 20 יצורים.

ענקים: סוג אחד בלבד; עד 4 ענקים. בני אדם: משפיע רק על אלה בעלי 7 קוביות פגיעה או פחות; עד 40 קוביות פגיעה, עד 20 אנשים (אנשים רגילים 1/2 קב"פ כל אחד) צמחים: כל הצמחים בשטח של 9 x 9 מ' אל-מת, זוט: רק אלה בעלי 7 קוביות פגיעה או פחות; עד 20 קוביות פגיעה, עד 20 אל-מתים.

אל-מת, בכיר: כל אל-מת; עד 40 קוביות פגיעה, עד 20 אל-מתים.

**שליטה בחוסר תנועה:** המשתמש יכול לפקוד על כל חפץ נישא "לעצור". החפץ עוצר אז במקומו, ואי אפשר להזיזו בשום אופן, גם לא באמצעות משאלה. פקודה שניה משחררת את החפץ שנעצר. אם החפץ נע בעת שעצרוהו, הוא שב לנוע באותה פעילות שקדמה לעצירה.

**שליטה בגודל:** המשתמש יכול להתכווץ או להתרחב לכל מידה מגודל של 7.5 ס"מ עד לגובה של 5.4 מ' על כל צידו, ככל שירצה. מתייחסים לזה כאל "שינוי מפלצות", אולם בשל המידה יכולים המשתנים לנוע מ-6 עד -1 לכיוון הקטן, ול-1 עד +6, אם גדול יותר.

**האזנה:** עיין "כשרונות גנב".

**שמירה על זמנים:** אפשר לאמר לחאזאם "לסמן" ומנקדה זו ואילך הוא ידע מהי השעה בדיוק מופתי. המשתמש יוכל לשאול, מהי השעה, ולהפוך מודע באופן קסום לזמן המדויק שחלף מרגע הסימון. החאזאם יכול לעקוב אחרי 3 "סימנים" נפרדים בו-זמנית. עלות הכוח מתייחסת לכל סימן.

**תיקון חפצים רגילים:** המשתמש יכול לתקן את כל השריטות והנזקים המופיעים בחפץ רגיל אחד או יותר ולהשיבם למצבם החדש. כדי לתקן את החלקים שנשברו יש לאחוז בהם בתנוחתם המקורית. ניתן לתקן את כל הפריטים, שמשקלם אינו עולה על 1,000 מ"ט, אולם חפץ שמשקלו עולה על 1,000 מ"ט אינו מושפע. התיקון אינו נותר קסום.

**תיקון חפץ קסום זמני:** המשתמש יכול לתקן את כל השריטות והנזקים (כולל שברים שלמים) בכל חפץ קסום זמני, כמו בדיד

**עלויות הפעלה:** המשתמש מאבד אחוז מסויים מאוצרו, אשר מאוכל באופן קסום על ידי החאזאם לצורך תוספת כוח. את האוצר (כולל הפצים קסומים, משאבי דומיננטיות וכד') אי אפשר להציל ואי אפשר להגן עליו. אחוז הנכסים הנהרסים עשוי להיות נמוך עד כדי 1% או גבוה עד כדי 50%, ואת העלויות יש להוסיף, בכל פעם שמשתמשים בו לצורך כוח מסויים או סתם, כשמשתמשים בחאזאם לראשונה.

**נכות:** הניזוק מאבד את השימוש המלא באחת מגפיו. הוא תוקף באותה זרוע בחצי מדרגתה או נע רק במחצית קצב המהירות.

**קץ** (חאזאם אדיר בלבד): כאשר בא הקץ, מוציאים את הדמות מהמשחק לתמיד. לחילופין, ניתן להוציא את הדמות עד שישתמשו במספר משאלות, שיביאו לשובה, או עד אשר ד"שים אחרים יסעו למישור חיצוני.

הקץ יכול ללבוש צורות רבות, אך אי אפשר להימלט ממנו. גופה של הדמות יכול להיעלם או לא להיעלם בתהליך, וכך גם הציד. אם הגוף נשאר, יכולים לאכלס אותו בחיים אחרים, אולי ברגע בו פוגע בו הקץ. כוח החיים הזה יכול להיות שלי, עיון, חמקמק ונוטר או אדיש.

**תודעה:** החאזאם הוא ישות אלמוות או שהוא מכיל כזאת. הישות מתקוממת, כאשר אירוע מסויים או אקראי מתרחש. במקרה כזה החאזאם משתלט על המשתמש למשך 24-4 ימים, רוצח אותו או לוקח אותו משם, כדי לשרתו פרק זמן מסויים.

### 3.3 מתאים לעונשין בלבד

**מאניה:** המשתמש נתקף ברצון לעשות משהו (כמו לאכול נמלים או לעוף) או ללכת או לראות משהו, ויחזור לבניעות הפעילות בטירוף. המשתמש יגן על עצמו או יבצע את כל הפעולות הנדרשות לאפשר לו להשלים את הפעילות. עם השלמת הפעילות ישוב המשתמש למצבו הרגיל.

**טעות בביצוע:** כוח החאזאם אינו פועל כלל או פועל באופן חלקי בעת השימוש בכוח. מחלת רדיפה (לא לספירת המחשבה): המשתמש סבור לפתע, כי כל הנמצאים במרחק של 18 מ' ממנו הם אויביו ויפעל בהתאם. אם ניתן להרסם מיד, יתקפם המשתמש ולא ירפה, עד אשר ייכנעו כל אויביו, ימותו או יברחו. אם המשתמש מעריך, כי הם מסוכנים מכדי לתקופם מיד, הוא עשוי לסגת או לברוח ואז ירדוף ללא לאות את אויביו במועד מאוחר יותר. רק ביטול קסם או ריפוי כל יכולים להשיב את המשתמש למצבו הנפשי המאוזן.

ליצור קשר עם אותו יצור במשך 24 שעות. נקודות העלות מתייחסות לכל שעה ולא לכל ניסיון.

### טבלה 3: השפעות שליליות

בחרו מוגבלויות ועונשין מהרשימות הבאות. אלה שנבחרים, אף שהם שליליים במפורש למשתמש בחאזאם, יקדמו בכל זאת את מטרות החאזאם באופן כלשהו או יהלמו את הספירה של החאזאם.

אין לבצע גלגולי הצלה, אלא אם כן מצויין כך בתיאור. זכרו, כי המוגבלויות הן השפעות קבועות, וכי את העונשין ניתן להסיר. בכל מקום בו מצויין, כי ההשפעה גורמת לשינוי במצבו הנפשי של המשתמש (כולל תשוקות חדשות, טירוף או אפילו היותו נתון לשליטת ישות אחרת), יש להסביר לשחקן ביחידות את מצבו ולבקשו להמשיך לשחק את הדמות, על השינויים שחלו בה. אם לא, הפוך את הדמות לד"ש (באופן זמני או קבוע, כנדרש) ושחק אותה בעצמך.

ההשפעות הבאות מתוארות לעתים תכופות כרעיונות וכעקרונות כלליים, אותם תוכל להמשיך ולפתח עוד. שה"מ יכול להוסיף פרטים נוספים. תוכל להוסיף עונשין לגלגולי הפגיעה, רק אם הדמות משתמשת בסוג נשק מסויים. את אובדן הלחש או את המשתנים ניתן להוסיף רק ללחש אחד או לסוג אחד של לחש. את "אובדן 5 עוצמות לחש" ניתן ליישם לכל הלחשים, ללחשי העוצמה הראשונה או ללחשי הגנה בלבד.

שה"מ יכול לגרום למוגבלות או לעונשין להתרחש רק בעתיד, באירוע אקראי או מסויים. "הגורם המעורר" יכול להיות כמעט כל דבר – שימוש בכוח מסויים של החאזאם או באקראי, רק במקום או בזמן נתון וכד'. תוכל לשנות את כל ההשפעות הללו או את חלקן כרצונך ולהוסיף חדשים.

### 3.4 מתאים למוגבלויות בלבד

**עלויות הטענה:** החאזאם אינו מטעין את עצמו באופן אוטומטי, אלא יש "להאכיל" אותו במקור של כוח. מקור הכוח יכול להיות סוג מסויים של אוצר או חפץ קסום, אוצר כלשהו, יצור אחד או יותר וכד'.

**טעות קסומה (לא לספירת האנרגיה):** קיים סיכוי לטעות בכל פעם שהמשתמש מטיל לחש קסום או משתמש בחפץ קסום, המצריך מילת פקודה. הסיכוי לטעות עשוי להיות בין 10% ל-80%, בהתאם לגודלו של החאזאם. אם חלה טעות קסומה, הולכים לאיבוד זכרון הלחש או מטעני חפץ. דבר אינו מתרחש או שמתרחשת החטאה מזהירה.

שניזוק באופן חלקי מחומצה או מאש. כדי לתקן את הפיסות יש לאחוז בהם בתנחתם המקורית. חפץ קבוע (כמו הרב או מגן קסומים) אינם מושפעים.

**תיקון חפץ קסום קבוע:** כוח זה זהה לתיקון חפץ קסום זמני (לעיל), פרט לכך שכל חפץ קסום שנוצר על ידי בן תמותה ניתן לתיקון. התיקון הוא קבוע. הכוח לא יירפא חאזאמים.

כשרונות גנב (טיפוס קירות, מציאת מלכודות, האזנה, היחבאות בצללים, הליכה שקטה, פריצת מנעולים, כיוס והסרת מלכודות): כל אחת מאלה זהה לכשרונות גנב הרגילות. המשתמש יכול להפעיל את הכוח ולהשתמש בו, כאילו היה גנב, לכל אורך ההשפעה.

**תאזנה:** אם הניסיון מצליח יכול המשתמש לשמוע קולות או צלילים בודדים עד למרחק של 36 מ' או עד למחצית ממנו, אם יש מחסום בדרך/דלת, וילון וכד'.

**היתחבאות בצללים:** נראית מוצלחת תמיד, אולם רק שה"מ יודע זאת בוודאות. המשתמש יכול לנוע בעודו נותר בצללים, אולם אין הוא יכול להישאר חבוי בעת התקפה.

תנועה שקטה: נראית תמיד מוצלחת לכל אחד, אולם רק שה"מ יודע בוודאות.

**פריצת מנעולים:** את זה ניתן לנסות פעם אחת לכל מנעול, אולם אין צורך בשום כלי גניבה. מנעולים קשים במיוחד עשויים לצמצם את סיכויי ההצלחה ב-10%, -20%, -30%, -40% או ב-50%.

**כיוס:** יש לשים לב, כי 5% מופחתים לכל דרגה או לכל קוביית פגיעה של הקורבן. הסרת מלכודות: אם יוצא שיש כישלון, המלכודת מופעלת.

**תמונע (תנועת הגנה):** המשתמש יכול בכל סיבוב קפא"פ לחסום התקפות. כל אלה הנלחמים במשתמש בקפא"פ סופגים 4- עונשין לגלגולי הפגיעה שלהם. הדבר אינו מתייחס לקליעים שלוחי-משגר (כמו חיצים), אלא מתייחס לקליעים מושלכים.

תנועת עץ: המשתמש יכול להתנועע בין העצים כמו קוף קל תנועה בקצב רגיל (משתנה עם העומס).

תנועת קורים: המשתמש יכול לנוע בין קורים בקצב רגיל (המשתנה בשל עומס) כאילו היה עכביש. הקורים לא יידבקו למשתמש או לכל חפץ אותו הוא נושא.

תקשורת: המשתמש יכול להתרכז בכל יצור חי או בכל אל-מת, והלה מודע מיד לרצון זה לתקשורת. היצור יכול לקבל או לדחות את הקשר. אם הרצון מתקבל, יכולים המשתמש והיצור לשוחח באורח טלפתי במשך תור אחד, בלי כל קשר למקום הימצאם, גם אם הם נמצאים במישורי קיום אחרים. אם היצור דוחה את הבקשה לקשר, אין המשתמש יכול

אף כי הקסמה יכולה גם היא להקל לזמן מה על המצב.

**מלכודת חיים:** המשתמש נשאב מיד לתוך החאזאם, ובאותו הרגע משתחררת ישות אחרת (לעתים מסוכנת ועוינת ביותר). המשתמש אינו יכול להשתחרר, עד אשר משהו אחר מגלה, כיצד להפעיל את מלכודת החיים (או מפעיל אותה במקרה).

**נסיגה:** המשתמש מתיישב מיד ומפסיק כל פעילות. הוא מסרב לזהות כל גירוי חיזוני או להגיב עליו, גם אם הוא מהווה סכנה לחייו, במשך 20-2 ימים.

**פגיעה:** בכל פעם שמשתמשים בכוח מסויים, מפסיד הנפגע 1-2 נקודות פגיעה, בין אם באופן זמני ובין אם באופן קבוע.

**צורה גזית:** המשתמש, אך לא צידו, לובש צורה גזית, והוא אינו יכול לבצע שום פעולה, פרט לתנועה, עד אשר ישוב לצורתו הרגילה.

**מוות:** מספר נקודות הפגיעה של המשתמש מצטמצם מיד ל-0 או לפחות.

**שכחנות:** המשתמש שוכח מיד לחש אחד או יותר, אותם שינו קודם לכן, כאילו כבר הוטלו. מספר הלחשים או עוצמות הלחשים המושפעים משתנים בהתאם לגודל החאזאם.

**שרות:** המשתמש מדמה לפתע בלבד, כי הוא חייב לבצע מיד משימה מסויימת למען עצמו, למען אדם אחר (אשר נמצא הרחק משם) או למען בן אלמוות. המשתמש עשוי פשוט לעזוב מיד או לגייס בעלי ברית לעזרתו. השפעה זו עשויה להסתיים, אם תושלם המשימה, אך לא אם יתכחש לכך האדם אותו הוא חושב למעורב. הסרת שכנוע או הסרת ייכשלו.

**השפעת לחש:** החאזאם יוצר השפעת לחש, המכוון אל המשתמש או אל סביבתו הקרובה. עונשין שכיח זה יכול לייצר השפעה אקראית או השפעות חוזרות ונשנות, ושניהם מסוכנים. יצירת השפעת הלחש אינה מנצלת את נקודות הכוח של החאזאם, שכן הוא תופעות לוואי של הפעלתו השגויה. ניתן להשתמש בסוגים ובמטרות הבאים:

- סוג א1, א3, א4, המכוונים אל המשתמש.
- סוג ג1, ג2, ג3 ליד המשתמש, שלילי.
- סוג ד1, ד2, ד3, ד4, ד5 מסביב למשתמש, שלילי.

לא את כל השפעות ג' וד' ניתן ליישם באופן שלילי; בחר רק את אלו, העשויים להיות מסוכנים למשתמש. המפלצות שנוצרו יכולות לתקוף מיד או לבדוק תגובות (אולי עם עונשין), והן אינן נתונות לשליטתו של המשתמש (אך הן עשויות להיות נתונות לשליטת האויב).

אם רשאים, בדרך כלל, להשתמש נגד השפעת הלחש בגלגול הצלה, יש להתיר אותו אף כאן,

אלא אם כן תיאור החאזאם מצוין אחרת.

### 3.3 מתאים למוגבלויות ולעונשין

זכור, כי המבחר, הקיים בטווח נתון, צריך להיעשות על בסיס גודלו של החאזאם ולהיות מושפע ממוגבלויות או מעונשין.

**אתרלויות במצבי לחץ:** המשתמש עשוי להפוך לאתרלי, בכל פעם בה הוא ניצב בפני סכנה. אם אין לו אמצעי למסע במישור, נלכד שם המשתמש עד שהוא ניצל. יצורים אתרליים עשויים להימשך לאורח החדש. החאזאם אינו מתלווה אל המשתמש אל תוך האתר, ברוב המקרים.

**גז:** ענן גז יוצא מהחאזאם וממלא נפח, ההולם את גודל החאזאם (0.3 מ"ק, 0.6 מ"ק וכדו'). כל קורבן הנמצא בענן חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל, קרוב לוודאי עם עונשין (בין 1-12, לפי הגודל), או סובל מהשפעת הגז. הגז יכול להיות רעיל, מזיק, משתק, מנקז אנרגיה, משנה צורה וכדו'.

**דחיית אחרים:** המשתמש מאבד לאט או מהר את ידידותם של אחרים בשל דחייה חסרת פשר כלשהי או בשל שינוי פיזי.

**דיבוק:** מוחו של המשתמש אחוז בפחד מסויים (מקסם, ממפלצת, מדמות, מסוג גוע וכדו') או במטרה מסויימת (להגשים משימה, להשמיד מפלצת או טיפוס מנטיה מסויימת וכדו').

**הזדקנות:** המשתמש, ואולי כמה מסביבו, יזדקנו או יהפכו צעירים יותר במספר שנים אקראי או במספר המתאים באופן כלשהו לעלות נקודת הכוח של הכוח האחרון בו השתמשו.

**החטאה:** קיים סיכוי נתון (של 10% עד 50%) בכל הפעם שהמשתמש תוקף באמצעות נשק או באמצעות לחש. אם מתחוללת טעות, מתייחס שה"מ להתקפה באופן רגיל, אולם כאשר השחקן מכריז על תוצאות ההתקפה, מגלה שה"מ את העובדה שהתוקף פגע בעצמו. אם יש צורך בכך, אפשר להשתמש בגלגולי הצלה רגילים. כל מי שמקסים את עצמו הופך בשל כך לסנוב, עד שהקסמה חולפת או מוסרת.

**הרס קסם:** כל חפץ קסום, פרט לחאזאם, בו נוגע המשתמש הופך לבלתי קסום באופן קבוע. כדי להימנע מההשפעה, אפשר לטפל בכך באמצעות מגע ביטול.

**השתנות:** המשתמש משתנה במהירות או באיטיות לסוג מסויים של מפלצת. בדרך כלל, חלים על המשתמש איפיוני המפלצת עוד בטרם החלו השינויים הפיזיים. למשל, לפני הפיכתו לצפרדע עשוי המשתמש לפתח הנאה משחיה, מקולות גרגור ומזובזבים.

חמדתות: חלק מהדב"שים העדים לפעולות

החאזאם נתקף לפתע בתשוקה להיות בעליו ותוקפים את המשתמש מיד או לאחר הכנות מוקדמות.

**נוק:** המשתמש, ואולי גם אחרים, סופגים נזק אקראי או מסויים, בין אם באופן כללי ובין אם בשל צורת התקפה מסויימת.

**נוק נוסף ממהלומות:** המשתמש סופג נזק נוסף בכל פעם שמכים בו פיזית. לחילופין, רק סוג התקפה מסויים יכול לגרום לזק נוסף.

**נוק נוסף מקסם:** המשתמש סופג נזק נוסף בכל פעם שהוא ניוזק מלחש קסום. לחילופין, רק סוג מסויים של לחש (אש, קור, חשמל וכדו') עשוי לגרום לזק נוסף.

**ניקוז אנרגיה:** המשתמש מאבד 1-8 דרגות ניסיון או אחוז מסויים מדרגתו הנוכחית (10% עד 60%).

**עונשין לגלגולי הצלה:** המשתמש סובל מעונשין של 1- עד 12- לאחד מגלגולי ההצלה או של 1- עד 6- לכל גלגולי ההצלה.

**עונשין לנקודת פגיעה:** המשתמש סובל מהפחתה של נקודות פגיעה בשיעור של 1- עד 3- לכל קובית פגיעה.

**עונשין לגלגולי פגיעה:** המשתמש סובל מעונשין של 1- עד 10- לכל גלגולי הפגיעה.

**עונשין לזיכרון:** המשתמש מאבד את היכולת לשנן לחשים מסויימים, מספר נתון של עוצמות לחש או לחשים מעוצמה מסויימת. לחשים שכבר שוננו אינם מושפעים.

**עונשין לטווח:** הטווח היעיל של לחשי המשתמש או של התקפות נשקו קטן מהרגיל במספר נתון של סנטימטרים או מטרים.

**עונשין לזק:** המשתמש גורם לזק של 2- עד 12- נקודות פחות, בכל פעם שהוא פוגע באחר. כל פגיעה מוצלחת תגרום לנקודת זק אחת, לפחות.

**עונשין למידת התכונה:** 1 עד 6 ממידות התכונה של המשתמש פוחתות 1-6 נקודות.

**עונשין לדרוג שריון:** עונשין מ-1 עד +10 מופעל על דרוג השריון של המשתמש, המצטבר עם משתנים אחרים.

**קסם חלש:** המשתמש גורם לזק קטן יותר (1- עד 3- לכל קוביה מגולגלת), בכל פעם שהוא מטיל לחש המזיק לאחר. כל לחש שכזה יגרום לזק מינימלי של נקודה אחת לכל קוביה מגולגלת. התקפות לחשים אחרות עשויות להיות חלושות דיין להעניק לקורבנות בנוסחים לגלגולי הפגיעה שלהם.

**100% אנטי-קסם ברדיוס של 3' מ:** הדבר לא יבטל את פעולת החאזאם, אולם ישלול את כל כוחותיו, המוועקים בפקודה. אי אפשר להוסיף לאנטי קסם משתנים או לעצור אותו, ואפילו לא לקבל ריפוי או השפעות קסם מועילות אחרות, פרט למשאלה או לאמצעים

תיאור: צפון מגולפת באורך 60 ס"מ, העשויה מחומר דמוי שנהב.

גודל: חאזאם מזערי.

גבולות הכוח: א/2, ב/2, ג/2, ד/2.

ספירה: זמן (כוחנים, מים)

כוחות מוצעים (100 נקודות כוח):

30 א3 הרגעת אחרים

20 א5 בנוס גירוש, +2/1 קב"פ

10 ב2 חיזוי מזג אוויר

40 ב3 חסינות לרעל

**הפעלה:** החאזאם פעיל בעת השגתו.

**שימוש בכוחות:** עם השגת הטפר מועבר

הידע המלא למשתמש באופן טלפתי, בעת

שנתו.

הצעות למוגבלויות (1), מופעל עם השימוש

בכוחו הראשון: המשתמש סולד מאלימות,

מטיף לשלום לכל היצורים החיים ומסרב

לתקוף כל עוד אין תוקפים אותו. השפעה זו

אינה משפיעה על אל-מת.

הצעות לעונשין (1) עשוי להופיע – סיכוי של

25% – בכל עת ירידת גשם, הצפה, טורנדו,

**ירידת שלג וכד':** שרות. המשתמש מדמייך כי

סימורג תבעה ראיין. המשתמש חייב לקבץ

חבורה, אשר תלך להרי הצפון הרחוקים,

ולצאת לשם תוך 3 ימים. ההשפעה תפוג

כשיגיעו להרים.

**מקור:** אגדה מזרח תיכונית עתיקה.

**מידע נוסף:** זהו נושא החוזר ונשנה במקורות

שונים – ישות דגולה שחיה לצנח וניחנה

בידע הדורות. חפש נושאים מסוג זה

במיתוסים של תרבויות שונות; חפצים דומים

עשויים להתאים לחאזאם ולהיות שימושיים

כמעט בכל סביבה.

הערותיך:

### מסרקו של קוריגן

קבוצה של תשעה אלפים רבי עוצמה אימצו

לעצמם יצור יער נדיר (הקוריגן) כסמל. הם,

שהיו כה מוצלחים כחבורת בני תמותה, שבו

וחדשו את ידידותם האמיצה עם הגיע כולם

לאלמותיות. יחדיו יצרו חפץ זה לסייע לאלפים

בני התמותה להגיע לאלמותיות, אולם רק

בתנאי שיחתרו לייצג את הטוב ביותר שבגזע

האלפים. הקוריגנים, שהפכו כמעט לאגדה בחיי

בני התמותה, השתמשו במסעותיהם

ובקרבותיהם בשינוי צורה ובהאצה, וחפץ זה

אמור להשפיע על המשתמש כוחות דומים.

תיאור: מסרק לשיער באורך של 12.5 ס"מ,

עשויה מחומר דמוי עצם ורודה ודקת שיניים.

גודל: חאזאם קטן.

גבולות הכוח: א/3, ב/3, ג/2, ד/3.

ספירה: אנרגיה (קוסמים, אש).

### קסדת ווילנד

זוהי קסדה הדוקה עם רכישת סנטר ומצחה ניידת, אותה הכין יוצר השריונים האגדי ובן האלמוות ווילנד הנפח. יש הטוענים, כי הוא הופך את חובשו למחוסן מפני כל ההתקפות.

גודל: חאזאם קטן.

גבולות הכוח: א/3, ב/3, ג/2, ד/3.

ספירה: חומר (לוחמים, אדמה)

כוחות מוצעים (225 נקודות כוח):

ב3 תעופה

ד1 היעלמות מעין

ד1 חסינות

ד2 בנוס 8- לדרג"ש

25 נ"כ

20 נ"כ

100 נ"כ

80 נ"כ

**הפעלה:** הקסדה אינה פעילה בעת השגתה.

היא מופעלת, כאשר חובשה הורג דרקון גדול

או עצום. ניתן לסייע למשתמש בעת הקרב,

אולם אז עליו לגרום לפחות ל-1/2 הנזק,

הנדרש להריגת המפלצת, או להנחית את

המהלומה, שתקטול אותה באופן אישי.

**שימוש בכוחות:** המשתמש יכול לקבל את

הידע על הכוחות ממשתמש קודם או מתוך

התנסות. הכוחות מופעלים על ידי הזזת

המצחה, רכישת הסנטר וחלקים אחרים תוך

כדי אמירה "ווילנד עוזר לי".

הצעות למוגבלויות (2):

1. בשימוש הראשון: סופג נזק כפול מכל

התקפות האש (שכן לאש יש עליונות יסודנית

על אדמה) כל עוד הוא ברשותו.

2. בפעם השלישית בה משתמשים בחסינות:

הנטיה משתנה לצדיק או לנייטרלים.

הצעות לעונשין (3), סיכויי הופעה רגילים,

סיכוי שווה לכל אחד):

א. הטלת לחש מסוג א1 (50 נקודות כוח או

פחות) על חובש הקסדה.

ב. מקבל-4- עונשין לתבונה.

ג. כל הקליעים בהם משתמש נופלים במחצית

מהטווח הרגיל שלהם.

מקור: אנגליה, המאה ה-12 וקודם לכן.

מידע נוסף: אגדות אנגליות.

הערותיך:

### הטפר של סימורג האדירה

לפני שנים רבות הופיעה ציפור דמוית רוק

בפני כוהנת נודדת. הציפור אמרה, כי היא בת

אלמוות, וכי כבר ראתה שלושה מעגלי חיים

של האדם – כל אחד מהם הסתיים בחורבן,

אשר נגרם בשל מים, קרח ואש. היא נתנה אחד

מטפריה הקטנים ביותר (60 ס"מ בלבד)

לכוהנת. בהסבירה את כוחותיה, ביקשה

סימורג האדירה, כי ישתמשו בה להטבת

האנושות. הכוהנת עשתה כמיטב יכולתה, אך

היא אינה חיה עוד, והטפר נפל ככל הנראה

לידיו של הרשע.

מתכננים ומעניינים אחרים (אשר יכולים להיות כל דבר, החל מרחה במים בטמפי של מעלות וכלה בשריפה לאפר).

**רקב:** חלק אחד או יותר מגופו של המשתמש

נתקפים במחלה במהירות או באיטיות,

נרקבים ונושרים, אלא אם כן מרפאים אותם.

שינוי בגישה או בהתנהגות: המשתמש (ואולי

גם מישהו נוסף בסמוך) הופך להיות תוקפן,

פחדן, מטיף, ישר באופן מוגזם, בלתי סובלני,

עצל, רעשן, חטטן, מסודר מדי, שליו, שובב,

רגזן, גס, רשלן, יהיר, קמצן, חשדן, פטפטן או

בזבזן.

**שינוי גודל:** השפעה זו דומה לכוח שליטה

בגודל (2T), אולם אין הוא נתון לשליטת

המשתמש. המשתמש עשוי בכל עת או בעת

השימוש בכוח לגדול במידותיו לגובה של 5.4

מ' ולהתכווץ עד לגודל של 7.5 ס"מ –

במהירות או באיטיות.

**שינוי הנטיה:** נטיה המשתמש (והתנהגותו)

משתנה, באופן אשר ישרת את המטרה

המסויימת של החאזאם. בדרך כלל, מצויינות

שתי נטיות, הראשונה – אם נטיית המשתמש

שונה, והשנייה – בה יש להשתמש במקרה

אחר.

**שינוי חלק מהגוף:** חלק אחד או יותר מאברי

גופו של המשתמש משתנים באופן כלשהו, מהר

או לאט. חלק הגוף המשתנה צריך להיות קשור

באופן כלשהו לכוחותיו של החאזאם או

למטרותיו, והשינוי מתחולל בשל שימוש בכוח

מסויים. למשל, חאזאם בעל כוחות שמיעת

קולות עשוי לגרום לאוזני המשתמש לגדול.

### החאזאמים "הידועים"

החלק הבא מביא בפנינו פרטים מלאים על

כמה חאזאמים ידועים. כל אחד מהם נבנה

בשיטה הבאה; כל אחד מהם מבוסס גם על

חומר ממיתוסים, מאגדות ומספרות. אתה רשאי

להוסיף משתנים לכל אחד מהכוחות

המתוארים, והדבר מומלץ, אם שחקניך קראו

חוברת חוקים זו. בסופו של כל תיאור יש

מקום ריק להערות משלך, המתייחסות לכוחות

בפועל.

שמעות או מיתוסים על קיומו של החאזאם

צריכים להקדים את כניסתו של כל חאזאם

למערכה. בפסקת מבוא נפרדת מופיע מידע כללי

על כל החאזאם, אותו יכולים לקרוא השחקנים.

אתה יכול להוסיף מידע או לבטלו לחלוטין

ולהמציא רקע משלך.

כדי לקבל מידע נוסף על המיתוסים ועל

האגדות אליהם מתייחסים החפצים, עיין

בספרי מיתוסים ואגדות עמים בספריה

השכונתית.

תיאור: זהו לפיד דמוי אלה, שאורכו 1.2 מ'. בדרך כלל, אין הוא בוער כשמוצאים אותו. אם מדליקים אותו, ניתן לכבותו רק במים.

גודל: חאזאם אדיר.

גבולות הכוח: א/4, ב/3, ג/3, ד/4.	80
ספירה: אנתרופיה (מוות).	80
כוחות מוצעים (450 נקודות כוח):	80
1א נחיל מטאורים	100
1א השמדה	90
4א גירוש כמו כוהן בדרגה 36	95
5א בונוס לנוק הלחש, 1, 2, 3 + 4	80
2ב גילוי הבלתי נראה	35
3ב העתקה (טלפורטצ)	50

**הפעלה:** החאזאם פעיל עם הימצאו. בכל פעם, שהמשתמש הורג יצור אחר עם החפץ הזה, מוענק לו ידע של כוח אחד (2 ליום לכל היותר). החאזאם יכול להינשא כאלה. הכוחות נגלים לפי סדר עלות נקודות הכוח. השימוש בכוח: כדי שהכוחות יתפקדו יש להדליק את החאזאם, והם יוצאים מתוך הל להבות לשמע פקודה.

**הצעות למוגבלויות (3):**

- עם השימוש בכוח הראשון: מידת הכושר יורדת ב-5 נקודות (ניקוד מינימלי 3).
- כאשר משתמשים לראשונה בגירוש אל-מת: ניקוז אנרגיה; המשתמש מאבד 3 דרגות.
- כאשר משתמשים לראשונה בבונוס לנוק הלחש, כדי להגדיל את נחיל המטאורים: הקץ יקיץ. המשתמש והחאזאם ייעלמו לגמרי, אולם יותירו את כל הציוד הנישא, כאשר המשתמש מוכה בידי יצור אל-מת, או כאשר בונוס לנוק הלחש מופעל על נחיל מטאורים בפעם השלישית.
- הצעות לעונשין (5, סיכוי רגיל להופעה, סיכוי שווה לכל אחד):
  - גרימת פצעים חמורים, המוטל על המשתמש; גלגול הצלה אפשרי.
  - משיכת אל-מת: אם הוא עורך הרפתקה מתחת לפני הקרקע או בחוף לאחר חשיכה, מגיעים 2-8 אל-מתים תוך 1-6 סיבובים. כולם מסוג אחד; גלגול 12ק1 למצוא את סוג קובית הפגיעה.
  - עלות הפעלה: המשתמש מאבד 20% מכל אוצרותיו, אך לא קסומים.
  - מוות: המשתמש צונח מת מיד, ללא גלגולי הצלה. (ניתן להחיותו באופן רגיל).
  - גז רעיל: החאזאם משחרר 2,000 מ"ק גז סגול. כל קורבן בתחומיו חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל, עם 2- עונשין, או למות. המשתמש אינו מושפע מהגז.

גודל: חאזאם אדיר

גבולות הכוח: א/4, ב/3, ג/3, ד/4	4א	כייסות 100%	80
ספירה: מחשבה (נגבים, אוויר)	1א	ראיית רנטגן	80
כוחות מוצעים (405 נקודות כוח):	3א	צורה גזית	80
	4א	מיכל 40,000 מ"ט	80
	2א	הסרת מלכודת 75%	60
	4א	בלבול נטיה	15
	4א	היתחבאות בצללים 70%	60

**הפעלה:** החאזאם פעיל עם מציאתו. המשתמש חש בתחושת השראה. בהביטו בכדור. החאזאם מעניק ידיעת כוח אחת, כאשר מתבוננים בו במשך שעה רצופה (כוח אחד ביום לכל היותר), הניתנת לפי סדר עלות נקודות הכוח.

**השימוש בכוחות:** על ידי התבוננות בכדור והתרכזות בכוח רוכש המשתמש את הכוח לאחר 1-3 סיבובים.

**הצעות למוגבלויות (3):**

- עם השימוש הראשון: שגיאת קסם. למשתמש יש 10% סיכוי לשלון בכל ניסיון להטיל לחש או להשתמש בחפץ קסום, הדורש מילת פקודה.
- כאשר משתמשים לראשונה בכייסות: הנטיה משתנה לרשע או לנייטרליות.
- אם החאזאם מתמלא כולו אי פעם - כמיכל: הטענה מחודשת מתחילה לעלות למשתמש. הכדור מפסיק להיטען מעצמו, ויש לתת לו אוצר, ששווי מגיע ל-100 פי"ז לכל נקודת כוח נטענת.
- הצעות לעונשין:** סיכויים רגילים, השפעות שליליות אקראיות לגמרי בעלות של 50 נקודות כוח או פחות משפיעים על המטיל, מטבלאות 3א, 4א, 5א.
- מקור:** מיתולוגיה יוונית.
- מידע נוסף:** עיין במיתולוגיה היוונית, ובחלקים המתייחסים לאלי יוון, במיוחד אלת המזל. הערותיך:

**הלפיז הבוער של מאסאוו**

שומר המוות האגדי, מאסאוו (אולי שם אחר לאורקוס) מעורב אימה בכל. שמועות מספרות, כי בכל לילה הוא חולף על פני העולם בדמות ענק כהה-עור, עטוי בעורות בעלי חיים, הנושא עמו לפיד בוער. לפעמים הוא משאיר את החפץ לשימושם של אחרים, במיוחד אם הללו יקדמו את מטרותיו. הוא בעל כוחות נוראים ואיומים, אולם אם המשתמש מרשים את מאסאוו בשימוש תכוף וחרוץ בו, הוא עשוי להעניק לו אף כוחות גדולים מאלה.

כוחות מוצעים (215 נקודות כוח):

1א נשיפת רעל	50
3א האצה	30
1א יצירת אש	15
1א ריפוי מחלה	20
1א ריפוי פצעים חמורים	35
2א שינוי עצמי	65

**הפעלה:** מסרק זה אינו פעיל בעת השגתו. אם יותירוהו בתוך אש בוערת במשך תור אחד שלם, הוא מופעל, אך לא יגלה את כוחותיו. מאותו רגע ואילך, בכל פעם שהמשתמש יתיידד עם אלף (ילווה כספים, ירפא, יסייע בקרב וכדו'), יתגלה כוח אחד באורח טלפתי (לכל היותר 1 ביום) לפי סדר הכוח.

**שימוש בכוחות:** הכוח מתעורר, כאשר שילוב מסויים של שיני המסרק מוזז ויוצר צליל מוסיקלי כמעט בלתי נשמע.

**הצעות למוגבלויות (2):**

- עם השימוש בכוח הראשון: המשתמש מתחיל להפוך לאלף (דרגה 1); התהליך נמשך 3 חודשים עד להשלמתו. המשתמש מתחיל לחוש בשינויים זעירים (עוינות לגמדים, בין היתר) במשך שבועיים. השינויים חדים מיד עם אובדן הבעלות על החאזאם, אולם השינוי למצב הנורמלי ייארך 3 חודשים.
- ניקוז אנרגיה: המשתמש מאבד 3 דרגות ניסיון, כאשר הוא עושה שימוש ראשון בנשיפת רעל.
- הצעות לעונשין (3); 1 מופיע 4 מתוך 6, אחרים 1 מתוך 6:
  - השפעת לחש האטה מتركזת במשתמש.
  - השפעת שינוי אחר מופנה אל המשתמש והופכו לנשר.
  - עונשין לזיכרון: המשתמש אינו יכול לשנן שום לחש מהעוצמה הגבוהה ביותר אותה הוא, בדרך כלל, לומד. ההשפעה מצטברת, אם אין היא מוסרת.
- מקור:** פולקלור ברטוני.
- מידע נוסף:** עבודות מחקר על פולקלור האיים הבריטיים (אירים, סקוטים וגאליים). הערותיך:

**כדור היהלום של טיש**

פריט זה נראה ככדור בדולח, אך הוא גדול מעט יותר (45 ס"מ) וזוהר ברוך באור לבן בעל צבעים זוהרים רבים. הוא נעשה בידי בן האלמוות רב העוצמה, טיש, ובכוחו לשלוט בפור ובמזל של בני אנוש. זהו חאזאם רב עוצמה של הרשע, אך אין הוא זדוני בהכרח, ונאמר עליו, כי הוא מרעיף על המשתמש בו מול טוב לזמן מה.

גלגול הצלה כושל אונס על המשתמש לבחור את הדרך לאלמותיות, להתחיל לפעול בה באופן פעיל ולזנוח כל דבר אחר.

הצעות לעונשין (2, סיכויים רגילים):

1. שינוי חלק מהגוף: ראשו של המשתמש גדל פי ארבעה מגודלו הרגיל – גדול דיו להכיל את עינו הבהוה של הומבבה, אם אין למשתמש עין אחת. תוצא זה אינו מצטבר.

2. גיל: המשתמש מזדקן ב-40-10 שנים. אין גלגולי הצלה, אולם ניתן לבטל את ההשפעה.

מקור: מיתוס בבלי.

מידע נוסף: אפוס על גילגמש (2000 לפני ה"ס) ומקורות כלליים על מיתולוגיה (בעיקר שומרית ובבלית).

הערות:

### הקלחת הרתחת של הימיר

בן האלמוות הענק והיהיר, הימיר, יצר כלי זה ליצירת כמויות אדירות של שיכר משובח להנאתו ולהנאת חבריו, תור ובני אלמוות אחרים. עם זאת, ניתן להשתמש בכוחותיו גם באופנים אחרים.

תיאור: זוהי קערת מתכת שחורה בעלת ידית, מהסוג המצוי בדרך כלל במטבחים. רוחבו 45 ס"מ וגובה 30 ס"מ.

גודל: חאזאם מזערי.

גבולות הכוח: א/2, ב/1, ג/2, ד/3.

ספירה: זמן (כמהנים, מים).

כוחות מוצעים (95 נקודות כוח):

1א	יצירת רעל*	40
4ב	מיכל 10,000 מטי	20
1ג	יצירת מים	20
2ג	שינוי טעמים	20

\*הערה: הרעל היחיד הנוצר הוא אלכוהול.

**הפעלה:** הקערה פעילה בעת הימצאה. המשתמש יכול להפעילה על ידי מילוייה במים ובחימום על האש. המשתמש יכול לקרוא את מילות הכוח והפקודה בבועות העולות על ידי שימוש בלחש קריאת קסם. עם זאת, בלתי אפשרי להעתיק את נוסחת השיכר המדויקת של הימיר, אלא אם כן טעמו את טעם השיכר שלו.

**שימוש בכוחות:** כל כוח מופעל על ידי מילות פקודה. המשתמש יכול לתת פקודה ממרחק המגיע ל-3 מ'. עם זאת, כל כוח מתייחס לתכולת הקערה בלבד.

הצעות למוגבלויות (1): עונשין לזיכרון, עם השפעות שונות כמתואר להלן.

מטיל לחשים: לאחר שינון הלחשים שוכח המשתמש מיד לחש אחד מכל עוצמת לחש אי-זוגית, (לחש אחד בכל אחת מהעוצמות 1, 3, 5, 7, 9).

הצעות לעונשין (1):

1. בכל פעם שאחת מההתקפות ( הקסמה או בלבול) מוטלת על יצור צדיק או נייטראלי, מוטל על המשתמש מאחו איש; גלגול הצלה אפשרי.

2. בסיכויים רגילים: שינוי גודל. המשתמש מאבד או זוכה (סיכוי שווה) ב-50% מגובהו הנוכחי.

מקור: ספרות איטלקית, העוסקת במסע הצלב הראשון (1099-1096).

הערות:

### עינו הבהוה של הומבבה

במפלצת העצומה בעלת העין האחת, הומבבה, נלחם משכבר הימים גיבור גדול ושמו גילגמש. עינה נעקרה לאחר הבסתה והוכנסה לחאזאם בידי בן האלמוות רב העוצמה נינסון. הדבר גרם לגילגמש לחתור לאלמותיות מעל לכל דבר אחר, אולם הוא נכשל, ולבסוף נהרס. העין נותרה כסמל מפורסם למוות ולהרס. נאמר, כי העין מעניקה את כוחותיה של המפלצת המקורית, כולל נשק נשיפה ומכט.

תיאור: נראה כגלגל עין מפלצתי חנוט, שקוטרו 10 ס"מ. צבעו אדמדם-לבן, עם אישון שחור וורידים אדומים וכחולים, הבולטים בו.

גודל: חאזאם קטן.

גבולות הכוח: א/3, ב/2, ג/2, ד/3.

ספירה: אנרגיה (קוסמים, אש).

כוחות מוצעים (190 נקודות כוח):

1א	גרימת מחלה	25
1א	נשיפת אש	60
3א	בשר אבן	50
גג	זימון מזג אוויר	55

**הפעלה:** העין פעילה בעת הימצאה, אולם קשה לזכות בידע על כוחותיה. המשתמש צריך להפעיל תעייח או רעייח ולהתבונן דרך העין אל תוך משטח משקף (מראה, מים וכד'). בהשתקפות של מרכז העין יכול המשתמש לקרוא את שם אחת ההשפעות ואת מילת הפקודה שלה, אם ניתן להבין את השפה (וכך מצריכה באותו זמן גם קריאת שפה). המידע משתנה בכל חצות לכוח הנקבע באקראי; ומשום כך יודקו לקריאה מרובה לפני התגלות כל הכוחות.

**שימוש בכוחות:** העין אינה מעניקה כוחות למשתמש, אלא מייצרת את ההשפעות בעצמה; ניתן לכוון אותם בדיוק רב כמעט ללא תרגול. הצעות למוגבלויות (1): המשתמש נתקף בתשוקה לחפש אלמותיות. כל 10 ימים מתבצע גלגול הצלה נגד לחשים, הראשון עם 1- עונשין, השני עם 2- עונשין, השלישי עם 3- וכו'.

מקור: אגדות שבט הופי (אינדיאנים אמריקאים). הערות:

### חגורתה של ארמידה

ארמידה היתה פעם קוסמת מפורסמת בארץ רחוקה. כדי לעזור לה להגיע אל פסגות אמנותה, העניק לה דודה בן האלמוות, אידארוט, את החגורה הזו. אולם היא השתמשה בו כדי לפתות פלדינים ולבלבלם, וגרמה בכך לבלבול ולאי שקט בקרב אחרים. היות שהשתמשה לרעה בכוחותיה, לא הגיעה ארמידה לאלמותיות; אולם החגורה נותרה, כדי לפתות (ואולי אף כדי לסייע) לקוסמים אחרים להפוך לפארגונים. מניחים, כי הוא נשמר עד עצם היום הזה בידי אידארוט.



תיאור: זוהי חגורת עור פשוטה ההולמת בן-אדם (אף כי תתכוון או תתרחב בהתאמה למידותיו של כל משתמש). היא מקושטת בסמלים שמיימיים, המתארים את כוחותיה ואת פקודותיה; עם זאת שפת הקסם העתיקה יכולה להתפענח רק באמצעות לחש קריאת קסם מפי מטיל לחשים בדרגה 30 ומעלה.

גודל: חאזאם מזערי.

גבולות הכוח: א/2, ב/1, ג/2, ד/3.

ספירה: אנרגיה (קוסמים, אש).

כוחות מוצעים (100 נקודות כוח):

2א	הקסמת מפלצת	30
2א	בלבול	25
2ג	שינוי ריחות	15
2ד	שינון +3 עוצמות לחש	30

**הפעלה:** חגורה פעילה עם הימצאה.

**שימוש בכוחות:** הכוחות מופעלים באמצעות מילות פקודה הניתנות על החגורה.

הצעות למוגבלויות (1, עם השימוש הראשון):

נוק נוסף. בכל פעם שהמשתמש מוכה בכל נשק טבעי (טפר, נשיכה וכד'), הוא ניוזק ב-10-1 נקודות נוק נוספות. זה הופך לנקודת נוק אחת פחות לכל 10 ימים שחולפים אחרי ההאזאם כבר אינו ברשותו, ונעלם תוך 100 ימים.



לשאנים מטילי לחשים: המשתמש שוכח מיד כיצד להשתמש בכלי נשק אחד.  
מקור: מיתולוגיה סקנדינבית.  
מידע נוסף: ראה ספרות כללית על מיתולוגיה, המתייחסת בעיקר לענקים במיתולוגיה הנורבגית (השונים מענקי מויד).  
הערות: תוך.

### נוצת השנהב של מאט

סיכה קטנה זו, המעוצבת להפליא בצורת נוצה, נוצרה על ידי פלדינית גדולה, הלוחמת היפופיה מאט. היא היתה בת תמותה רבת כשרונות, אשר חתרה תמיד להאדיר את הטוב על פני הרע. מספרים, כי אביזר זה שלה מאפשר למשתמש ללכת בעקבותיה האציליים, לעשות מעשים טובים ולקדם את מטרת החוק והצדק.

תיאור: אורכה של הנוצה הוא 7.5 ס"מ, והיא עשויה משנהב משובח ביותר.  
גודל: חאזאם גדול.  
גבולות הכוח: א/4, ב/3, ג/3, ד/4.  
ספירה: חומר (לוחמים, אדמה).  
כוחות מוצעים (490 נקודות כוח):

1א	ביטול רוע	40
2א	שכנוע	50
4א	אור תמידי	35
4א	מגרש ככהן בדרגה 24	70
ב1	גילוי שקר	50
ב2	ידיעת הנטיה	20
ב2	בחירת אפשרות	45
ג2	טיהור מזון ומים	10
ג2	תיקון חפצים רגילים	10
ד1	הסרת פחד	10
ז2	בנוס 4+ לגלגול הצלה	50
צ2	חסינות בפני מחלות	20
צ3	חסינות בפני ניקוז אנרגיה	80

**הפעלה:** הנוצה פעילה בעת השגתה. הידע על כוחותיה מועבר מיד באורח טלפתי לכל משתמש, שהינו פלדין או אביר צדיק. כל משתמש עתידי אחר חייב לרכוש ידע באמצעות התקשרות למישור אחר או באמצעות לחש תקשורת ולבקש זאת ישירות ממאט.

**שימוש בכוחות:** ניתן להפעיל את כל הכוחות בפקודה שכלית בלבד.  
הצעות למוגבלויות (3):

1. בשימוש הראשון. הנטיה משתנה לצדיק; אם הוא כבר צדיק, הוא הופך לקנאי לנטיה עוד יותר, והוא פועל באופן פעיל יותר להבסת הרשע.
2. טעות בקסם: קיים סיכוי לטעות של 80% בכל הטלת לחש של המשתמש (או בכל שימוש בחפץ קסום, המצריך מילת פקודה) לפגיעה בכל יצור צדיק או נייטרלי, שאין לו כוונות זדון.

3. הטענה מחדש: החאזאם לא יטעין את עצמו בכל פעם שהמשתמש קוטל יצור רשע (או כל יצור אחר בעל כוונות זדון) בעודו עונד בגלוי את הנוצה, נטענת נקודת כוח אחת לכל 100 בערך נקי"ש של היצור הנקטל (מעוגל). כאשר החאזאם טעון כולו, מתעלמים מכוח נטען עודף.

הצעות לעונשין (5):

1. בכל פעם שנוגעים בחפץ: אם היצור הנוגע בנוצה הוא רשע או בעל כוונות זדון, מוטל השמדה על היצור (בלי גלגול הצלה) ומבוזבזים 90 נקודות כוח.

2. בשימוש הראשון: סביב המשתמש נוצר קיר אבן בצורת גליל סגור. עם זאת, אם המשתמש עוצם את עיניו וחושב על צדק (או על מאט) ופוסע קדימה, נעלם הקיר, כאשר נוגעים בו. הקיר הינו בלתי פגיע לחלוטין להתקפות היצוניות, כולל משאלה. אם הקיר נהרס או ניזוק מידי המשתמש, הוא סופג לאחר מכן נזק כפול מכל התקפה פיזית עליו (אין לגלגול הצלה, אין הסרה, כמוגבלות).

3. אם המשתמש קוטל מתי שהוא יצור צדיק, מצטמצמות נקודות הפגיעה שלו מיד ל-10- והוא מת (אין לגלגול הצלה).

העונשין הבאים חלים בסיכויים הרגילים לכל אחת מההתרחשויות:

4. התקשחות: נפח המגיע ל-1,000 מ"ק של בוץ, טיט, ביצה ורקבובית מתייבשים לפתע לגמרי, אם הם נמצאים במרחק של 36 מ' מהמשתמש.
5. יריבים: 1-4 אויבים רשעים נדחסים מהאוויר באופן קסום בטווח של 9 מ' מהמשתמש. כל היצורים הם מסוג אחד; לסוג יש מספר קוביות פגיעה, השווה ל-50%-31% (11+20ק) מדרגת המשתמש. היצורים הם ילידי מישור הקיום של המשתמש (התייחסו לאל-מתים כאל ילידי כל מישור שהוא). לכל יריב יש מירב נקודות הפגיעה. אין הפתעה לשום צד.

מקור: מיתולוגיה מצרית.  
מידע נוסף: ספרים על מיתולוגיה מצרית. מאט, אלת הסדר המוחלט היתה אשתו של תות (אל הידע) ובתו של רא (השליט העליון, אל השמש), והיא סייעה בעבודת הבריאה.  
הערות: תוך.

### רומח החורבן של אורטניט

אין יודעים כיצד השיג הגיבור, אורטניט (או הרטניט), את הנשק רב העוצמה הזה. מקורו מהווה אף הוא תעלומה. אורטניט הביס עמו ענקים רבים, ולכן ייתכן, כי יש בו כוחות אדירים נגד ענקים ודומיהם; אולם מאוחר יותר הוא נקטל באורח משפיל בידי דרקון קטן לבן, דבר המהווה תמיהה, בהתייחס לכוחו האגדי. הנשק נשאר, אולם נדחה פעמים רבות, שכן מספרים עליו, כי הוא מביא מוות על כל המשתמש בו.

תיאור: זהו רומח מעוטר הנתון בנדן ממתכת קלה, וניתן להשתמש בו רק בעת רכיבה (נוק התחלתי 6ק2).  
גודל: חאזאם מוערי.  
גבולות הכוח: א/2, ב/1, ג/2, ד/3.  
ספירה: אנתרופיה (מוות).

כוחות מוצעים (95 נקודות כוח):  
רומח + 5, + 10 נגד ענקים.  
כישורי הנשק: תרגום 10  
3א מאחז מפלצת 35  
2א התחמקות מכל קליע 50

**הפעלה:** כוח מאחז מפלצת מופעל בכל פעם שהרומח מכה לראשונה ביצור. אז כבר מגלה המשתמש, כי הוא חש מסוגל לחמוק מקליעים (הכוח הנוסף) ויכול לגלות את השימוש (אך לא את העלות) של הכוח תוך כדי ניסיון.

**שימוש בכוחות:** ניתן להקיש על קיום כוח המאחז מתוך התבוננות בתוצאות, אולם כוח זה אינו מוסבר אף פעם. יכולת התרגום מופיעה אוטומטית; המשתמש פשוט מבין, באופן כלשהו, את כל השפות, אותן הוא שומע, כל עוד הוא אחוז ברומח. כוח ההתחמקות מופעל מיד עם ניסיונו של המשתמש להתחמק מקליע.

**הצעות למוגבלויות (1):** המשתמש מאבד 1/3 מהאוצר אותו הוא נושא עמו בכל פעם שהוא משתמש ברומח לקטילת יצור.

**הצעות לעונשין (1):** חל כשיצור כלשהו מוכה ברומח, אולם אין העונשין ניכר אלא מאוחר יותר. המשתמש סופג נזק כפול מהרגיל מכל חבטות דרקון או מכל נשיפה שלו במשך יום תמים. המשתמש יכול לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון ולספוג רק את הנזק המלא הרגיל, אם הניסיון מצליח.  
מקור: אגדות גרמניות.

**מידע נוסף:** עיין בשירות גרמניות, שחובר במאה ה-13 ונאספו בספר הגיבורים. בספרים אלה ובאחרים עיין באלה, המספרים על אורטניט ואחיו וולפדיטריך. אגדות על גיבור גרמני אחר, דיטריך מברן התבססו על דמותו של תיאודוריק הגדול (מלך אוסטרוגוט 426-454 לספירה). הפואמה השירית המפורסמת הניבולוגליד הוא מקור אחר, המבוסס באופן כלשהו על הסגה הסקנדינבית ולסונגה, ואשר הוסיפו לו תכנים, המיוחדים לאגדה הגרמנית. הערות: תוך.

**שימוש בכוחות:** הכוח מוענק למשתמש, כאשר נאמרת מילת הפקודה המתאימה. הוא נותר עד אשר משתמשים בו או עד אשר מפסיק המשתמש לוגת בחפץ.

הצעות למוגבלויות (4, מס' 1 מופיע כאשר משתמשים לראשונה בחפץ; האחרים מופיעים ברצף בכל פעם שהמשתמש מושך 100 נקודות (כוח):

1. טעות בקסם: קיים סיכוי של 25% לטעות, בכל פעם שהמשתמש מטיל לחש או מבטא מילות פקודה, פרט לאלה בהם השתמשו על הרסיס.

2. עלות הפעלה: המשתמש מפסיד 10% מכל אוצרותיו ועוד 10% נוספים בכל פעם שהוא מנצל 100 נקודות כוח נוספות.

3. חמדנות: כל הרואה את המשתמש יוצר השפעה נראת לעין של כוחות הרסיס חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים עם 4- עונשין לגלגול או לתקוף מיד את המשתמש מתוך כוונה להשתלט על הרסיס.

4. חורבן: בפעם הבאה בה מנצל המשתמש 100 נקודות כוח, קיים סיכוי של 5% שבן אלמוות יופיע. סיכוי זה עולה ב-2% בכל פעם שמנצלים שוב 100 נקודות כוח. אם בן אלמוות מגיע, יכולים כל הנמצאים בטווח ראייה לבחור להביט בו או להסב ממנו את מבטם. כל הבוחרים להתבונן חייבים לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות עם 10- עונשין לכל גלגול או למות. כל המסבים את מבטם חייבים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים; אם הצליחו לא מתרחשת כל השפעה, אולם אם נכשלו, חייב כל אחד מהם לבצע את גלגול ההצלה שהוזכר קודם נגד קרן המוות. בן האלמוות עוזב תוך סיבוב אחד ונוטל עמו את המשתמש ואת כל חפצי הערך הדוממים שלו (בכל מקום שלא יהיו). הרסיס אינו נלקח אלא מועתק למקום אקראי בטווח של 16,000 ק"מ.

הצעות לעונשין (8); סיכוי של 20% בכל פעם שמשתמשים בכוח; סיכוי שווה לכל אחד מהם):

1. פיצוץ כדור אש מושהה בטווח של 3 מ' מהמשתמש, מכוון לפעולה בתוך 1-4 סיבובים; כל הקורבנות יכולים להשתמש בגלגולי הצלה רגילים.

2. המשתמש סופג נזק של 40 נקודות.

3. ריפוי שגוי: כאשר מפעילים לאחר מכן את כוח הריפוי האוטומטי, הוא מנצל 100 נקודות כוח, אך מרפא 10 נקודות נזק בלבד או נכשל להלוטין בריפוי כל השפעה אחרת (רעל, מחלה וכד').

4. המשתמש נתקף במחלת רדיפה.

במהפכה הצרפתית (1789-1799) בשם netBon Rouge (כיפה אדומה). הערות:

**צעף צבעי הקשת של סינבד**

הצלחותיו של ההרפתקן המפורסם סינבד המלח (אשר קורותיו ואפילו קיומו מוטלים היום בספק) נזקפות לפריט לבוש פשוט זה. פריט זה, שנעשה במיוחד כדי לסייע לגיבור בדרכו לאלמותיות, חייב להילבש כל העת. הוא עשוי להשפיע מזל ותבונה, אולם הוא יגרום אף להרפתקאות מסמרות שיער, גם אם רק עשירית מהאגדות על סינבד נכונות.

תיאור: זהו צעף משי בגודל 60 סמ"ר מעוטר בפיתולים בכל גוני הקשת.

גודל: חאזאם זעיר.  
גבולות הכוח: א/2, ב/1, ג/2, ד/3.  
ספירה: מחשבה (גנבים, אוויר).  
כוחות מוצעים (90 נקודות כוח):

2א	גרימת פחד	10
5א	ברכה	10
4ב	מיכל, 10,000 מטי	10
3ג	פתיחת מנעולים 75%	10
2ד	בנוס +2 לגלגולי הצלה	25
2ז	תבונה ל-18	20

**הפעלה:** החאזאם אינו פעיל עם השגתו. אם לובשים אותו בעת שהמשתמש נוסע בים, ניתן לקרוא את כוחות הצעף בערפילי הים החולפים באמצעות לחש קריאת קסם וגילוי הבלתי נראה בשיעור מירבי של כוח אחד לשעה.

**שימוש בכוחות:** ניתן להפעיל כל כוח שהתגלה באמצעות מחשבה בלבד ומבלי להגות ולו מילת פקודה אחת. עם זאת, כוח התבונה 18 מופעל אוטומטית בכל פעם שקוראים לפתיחת מנעולים, אלא אם כן מציין המשתמש אחרת.

**הצעות למוגבלויות (1):** בעת השימוש הראשון בפריט תפחת חוכמתו של המשתמש ב-4 נקודות.

**הצעות לעונשין (1, סיכוי רגיל):** 1-4 מפלצות עוינות מסוג מסויים מופיעות במרחק של 9 מ' מהמשתמש. בחר או קבע באקראי כל מפלצת מקובית פגיעה 1 עד 12.  
**מקור:** פולקלור ערבי.

**מידע נוסף:** עיין בסיפורי אלף לילה ולילה ומקורות נוספים המספרים על סינבד המלח, אלאדין, שחרזדה, הרוק וכד'.  
הערות:

הכובע (פילאוס) נעשה במכוון בדמות כומתת החירות האדומה, סמל החופש עתיק היומין. פארגון בן אלמוות, ששמו סאטורניוס, יצר אותו, כדי להביא חירות לבני תמותה משועבדים. השמועות מספרות, כי החובש אותה יישאר חופשי לעד, וכי יוכל לשחרר את כל הנתונים במאסר מכל סוג שהוא.

תיאור: חפץ זה הוא כומתה אדומה פשוטה, אשר גדלה ומתכווצת בהתאם למידות חובשה. כדי לזכות בכוחותיה יש לחבוש אותה.

גודל: חאזאם מזערי.  
גבולות הכוח: א/2, ב/1, ג/2, ד/3.  
ספירה: אנרגיה (קוסמים, אש).  
כוחות מוצעים (100 נקודות כוח):

3ב	דלת מימדית	25
3ג	פריצה	20
1ד	שחרור איש	25
3ז	חסינות בפני שיתוק	30

**הפעלה:** כומתה זו אינה פעילה עם השגתה, ותישאר כזו, עד אשר יחבוש אותה המשתמש בעת שחרור אחד מבני גזעו. בלילה שלאחר פעולה זו יוקנה למשתמש הידע על כוחות הכומתה ומילות הפקודה, תוך כדי חלום.

**שימוש בכוחות:** הכומתה מייצרת את השפעותיה על המשתמש בה או על אחרים בטווח פעולתה, בכל פעם שהמשתמש מצווה עליה לעשות כן בליבו.

**הצעות למוגבלויות (1):** דוחה אחרים. המשתמש מפתח את אט הילה סמויה דוחה; גלגולי התגובה של כל הבאים בטווח של 9 מ' נענשים ב-3 בעת השימוש הראשון בחאזאם. עם זאת, התייחסו לכל תוצאת "התקפה" שבטבלת התגובה כאל "בורח במיאוס". דמויות אחרות יכולות לבצע גלגולי הצלה כדי לשאת את הדחיה, אולם העונשין הנתונים מתייחסים גם לגלגולים אלה. יש לבצע גלגול הצלה חדש מדי שעה בה נמצאים בנוכחות המשתמש.

**הצעות לעונשין (1, סיכויים רגילים):** ר.קב. אבר אחד נתקף במחלה ונושר תוך שעה. ההשפעה חלה תחילה על הבוהנים (בזו אחר זו), אחר האצבעות, האוזניים, האף ואחר הגפיים. ריפוי מחלה, שיוטל לפני נפילת האבר, ישלול את התוצא, לפחות באותו אירוע. מקור: הסטוריה רומית וצרפתית.

**מידע נוסף:** כיפת החירות הוא סמל חירות שכיח בהיסטוריה. הכובע האדום, כיפה פריגאית, העשוי מלבד אדום, הונח על ראשו של העבד בטקס השחרור מעבדות. השימוש בה היה שגור באימפריה הרומית, והיא הופיעה

5. אובדן זיכרון: המשתמש שוכח לפתע לגמרי כיצד להטיל לחשים (אם הוא משתמש בלחשים) או כיצד להשתמש בנשק במשך 20-2 ימים; אין גלגולי הצלה.
  6. המשתמש נתקף בנסיגה; ניתן להשתמש בגלגולי הצלה, אולם עם 5- עונשין.
  7. אנטי-קסם 100% בטווח של 3 מ' נובע מהחאזאם. האנטי-קסם יישאר, עד שיפעילו נגדו משאלה, או עד אשר ישטוף אותו המשתמש במי הקוטב הצפוני או הקוטב הדרומי.
  8. עונשין לגלגל הצלה: 8- עונשין מופעל על גלגולי הצלה של המשתמש נגד התקפות אש למיניהן.
- מקור: מיתולוגית הבריאה מצפון אפריקה.  
 מידע נוסף: חפץ זה מבוסס במידה כלשהי על מיתולוגית הבריאה, השכיחה באפריקה ובאסיה הקטנה.  
 הערותיך:

### הרסיס מסאקארז

אגדות משכבר הימים מספרות, כי ביתה המקורי של האנושות היה בתוך הר כביר, כה עצום, עד כי נאמר שהשמש עלתה בו מאחת מפסגותיו ושקעה בצידו השני. כל בסיס ההר היה הברקת האדנית סאקארז; השתקפותה היא זו המעניקה לשמים את צבעם התכול. פיסה קטנה אחת של ברקת זו – אותו רסיס – נגנבה בידי גייני, שבסופו של דבר נעלם לנצח; והרסיס שוב לא נראה עוד מעולם. אומרים, כיכוחו עולה על כל דמיון; יש האומרים, שאל לו לבן תמותה להיות בעליו, שכן אין הוא יכול לשלוט בו. אחרים פוטרים זאת כסיפור אגדה. עם זאת, למרות הסיפורים, יצאו הרפתקנים רבי תהילה וכוח בחיפושים אחריו; ואין איש היודע על שובם.

תיאור: זהו בדולח תכול בצורת משושה בלתי מושלם, שאורכו 90 ס"מ, ואשר קצוותיו חדים.  
 גודל: חאזאם אדיר.  
 גבולות הכוח: א/4, ב/4, ג/4, ד/5.  
 ספירה: כוח (לוחמים, אדמה).  
 כוחות מוצעים (750 נקודות כוח):

1א	דיסינטרציה	80
2א	הקסמת המונים	75
4א	שניוי כל חפץ	75
2ב	גילוי קסם	15
3ב	מסע מישורי	65
3ב	טלקיניזם	40
1ג	בריאת כל מפלצת	100
1ד	ריפוי אוטומטי	100
2ד	שניוי צורה	100
3ד	מזל	100

**הפעלה:** רסיס זה מופעל עם מציאתו. כל הנוגע בו יודע מיד ובאורח קסם את כל השמות, הפרטים ומילות הפקודה של כל כוחותיו. עם זאת, כל הידע הזה נעלם מיד, אם לא קיים עמו מגע פיזי.

**השימוש בכוחות:** הכוח מוענק למשתמש, כאשר נאמרת מילת הפקודה המתאימה. הוא נותר עד אשר משתמשים בו או עד אשר מפסיק המשתמש לגעת בחפץ.  
 הצעות למוגבלויות (4, מס' 1 מופיע כאשר משתמשים לראשונה בחפץ; האחרים מופיעים ברצף בכל פעם שהמשתמש מושך 100 נקודות כוח):

1. טעות בקסם: קיים סיכוי של 25% לטעות, בכל פעם שהמשתמש מטיל לחש או מבטא מילות פקודה, פרט לאלה בהם השתמשו על הרסיס.
2. עלות הפעלה: המשתמש מפסיד 10% מכל אוצרותיו ועוד 10% נוספים בכל פעם שהוא מנצל 100 נקודות כוח נוספות.
3. חמדנות: כל הרואה את המשתמש יוצר השפעה נראת לעין של כוחות הרסיס חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים עם 4- עונשין לגלגול או לתקוף מיד את המשתמש מתוך כוונה להשתלט על הרסיס.
4. חורבן: בפעם הבאה בה מנצל המשתמש 100 נקודות כוח, קיים סיכוי של 5% שכן אלמוות יופיע. סיכוי זה עולה ב-2% בכל פעם שמנצלים שוב 100 נקודות כוח. אם בן אלמוות מגיע, יכולים כל הנמצאים בטווח ראייה לבחור להביט בו או להסב ממנו את מבטם. כל הבוחרים להתבונן חייבים לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות עם 10- עונשין לכל גלגול או למות. כל המסבים את מבטם חייבים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים; אם הצליחו לא מתרחשת כל השפעה, אולם אם נכשלו, חייב כל אחד מהם לבצע את גלגול ההצלה שהוזכר קודם נגד קרן המוות. בן האלמוות עוזב תוך סיבוב אחד ונוטל עמו את המשתמש ואת כל חפצי הערך הדוממים שלו (בכל מקום שלא יהיו). הרסיס אינו נלקח אלא מועתק למקום אקראי בטווח של 16,000 ק"מ.
- הצעות לעונשין (8): סיכוי של 20% בכל פעם שמשתמשים בכוח; סיכוי שווה לכל אחד מהם):

1. פיצוץ כדור אש מושהה בטווח של 3 מ' מהמשתמש, מכון לפעולה בתוך 4-1 סיבובים; כל הקורבנות יכולים להשתמש בגלגולי הצלה רגילים.
2. המשתמש סופג נזק של 40 נקודות.
3. ריפוי שגוי: כאשר מפעילים לאחר מכן את כוח הריפוי האוטומטי, הוא מנצל 100 נקודות כוח, אך מרפא 10 נקודות נזק בלבד או נכשל לחלוטין בריפוי כל השפעה אחרת (רעל, מחלה וכד').

4. המשתמש נתקף במחלת רדיפה.
  5. אובדן זיכרון: המשתמש שוכח לפתע לגמרי כיצד להטיל לחשים (אם הוא משתמש בלחשים) או כיצד להשתמש בנשק במשך 20-2 ימים; אין גלגולי הצלה.
  6. המשתמש נתקף בנסיגה; ניתן להשתמש בגלגולי הצלה, אולם עם 5- עונשין.
  7. אנטי-קסם 100% בטווח של 3 מ' נובע מהחאזאם. האנטי-קסם יישאר, עד שיפעילו נגדו משאלה, או עד אשר ישטוף אותו המשתמש במי הקוטב הצפוני או הקוטב הדרומי.
  8. עונשין לגלגל הצלה: 8- עונשין מופעל על גלגולי ההצלה של המשתמש נגד התקפות אש למיניהן.
- מקור: מיתולוגית הבריאה מצפון אפריקה.  
 מידע נוסף: חפץ זה מבוסס במידה כלשהי על מיתולוגית הבריאה, השכיחה באפריקה ובאסיה הקטנה.  
 הערותיך:

### כרף עב-הכרס של סו-מה (טומא)

מספרים, כי הגיבור בן-האלמוות סו-מה הוא אבי הידע הכתוב, והוא היה זה אשר חילץ את האנושות מהתוהו ובוהו הברברי אל התרבות. מספרים, כי הספר הדגול שלו מלקט ידע מסוגים שונים מהאוויר בעצמו, וכך הוא מסוגל לספק מידע על כל דבר קיים.

תיאור: מידותיו של ספר גדול ועב זה מגיעות ל-1.5 מ"ר ולעובי של כמעט 30 ס"מ. עובי כריכתו הוא 1.5 ס"מ, והיא מהודקת בבטחה במנעול הכריכה אינה מסומנת בדבר.

גודל: חאזאם קטן.  
 גבולות: א/3, ב/2, ג/2, ד/4.  
 ספירה: מחשבה (גנבים, אוויר).  
 הכוחות מוצעים (250 נקודות כוח):

2א	רפיון שכלי	40
2ב	ידע עם	70
2ב	הכנת מפות	55
2ג	תיקון חפצים רגילים	10
3ג	פריצת מנעולים	25
2ד	שינון + 5 עוצמות לחשים	50

**הפעלה:** את המנעול שעל הספר אי אפשר לפתוח באורח קסום, ונסיונות לפריצת מנעול סופגים +50% עונשין לגלגול. כל מי שנכשל בפתירת המנעול, לא יצליח לפתוח אותו לעולם. אי אפשר לבחון את תוכנו של הספר, עד אשר נפתחים המנעול והספר. הדף הראשון של הספר מסביר את כל כוחותיו, את עלות נקודות הכוח ואת מספר הדף בו נמצאות מילות הפקודה וההנחיות לכל כוח.  
 השימוש בכוחות: תוכן הספר מסביר כיצד המשתמש, השואב מהספר את כוחו, יכול



## אשתו של אילמרינן

האומן האגדי בן האלמוות, אילמרינן, ניצל פעם את כשרונותיו הגדולים ליצירת בת לווייה עשויה כולה מזהב ומכסף. עם זאת היתה התוצאה קרה מכדי להתקרב אליה. מראהו היו כשל גולם מתכתי, ועם שחרורה הוענקו לה כוחות מיוחדים. מספרים, כי היא מתגוררת במחוזות הצפון לבדה או עם בעליה נוכחיים.

תיאור: האשה נראית כפסל מתכת של אשה מושכת להפליא, עטויה בשמלות. הפסל כולו עשוי מתערובת זוהרת של כסף וזהב. גודל: חאזאם מזערי.  
גבולות הכוח: א/2, ב/1, ג/2, ד/3.  
ספירה: חומר (לוחמים, אדמה).  
כוחות מוצעים (100 נקודות כוח):  
1א נשיפת קרח 55  
1א סופת קרח 45  
הפעלה: האשה פעילה תמיד.

**השימוש בכוחות:** כוחות האשה נמצאים בשימוש החאזאם בלבד ואינם מוענקים למשתמש. האשה יכולה לדבר בכל שפה אותה תשמע ותסביר את כוחותיה לכל שואל (אלא אם כן צוותה אחרת). עם זאת, אין אפשרות לשלוט בחאזאם, עד אשר הוגים מילת פקודה מיוחדת. עם הישמע הפקודה הזו תציית האשה לפקודות שכליות או מדוברות של המשתמש. את מילת הפקודה ניתן להשיג מאילמרינן עצמו בלבד (על ידי שימוש בתקשורת או בקשר עם מישור אחר), ממשתמש קודם של החאזאם או באמצעות משאלה.

**הצעות למוגבלויות (1):** כאשר משיגים שליטה הופך המשתמש מודע לכך, כי האשה אינה יכולה לשוב ולטעון את עצמה. היא יכולה לאכול זהב וכסף. כל אחת מהמתכות הללו, בערך של 100 פיזי, אשר נאכלת על ידה, מסעניה את החאזאם בנקודת כוח אחת.

להתגלות בשעה שהמשתמש מושפע מהאצה או משיקוי מהירות.

**השימוש בכוחות:** כל כוח מופעל על ידי הפיכת שיען החול והתרכזות בכוח הרצוי, תוך כדי התבוננות בחול הניגר. הכוח מוענק למשתמש לאחר צפיה של מספר שניות השווה לעלות נ"כ. אם הריכוז מופר לפני השגת הכוח, עלות נ"כ עדיין מופחתת, אף כי כל כוח לא הושג.

### הצעות למוגבלויות (2):

1. בעת השימוש הראשון: ערפל לבן בגודל 0.80 מ"מ עולה משעון החול ומתעבה סביב המשתמש בלבד. המשתמש מחוסן מפני השפעות הערפל. כל קורבן הנמצא בתוך הגו חייב לבצע גלגול הצלה נגד לחשים עם 4- עונשין או להזדקן ב-40-10 שנים.  
2. עם השימוש בכל 100 נקודות כוח חלה שכחנות. לאחר שינון לחשים שוכח המשתמש 1-4 לחשים שנבחרו באקראי. הללו מתגלים מיד. אם המשתמש משנן אותם שנית, כדי למלא את החסר, שוב נעלמים 1-4 לחשים שנבחרו באקראי באותו אופן.  
הצעות לעונשין (3): סיכוי של 10% להתרחשות עם כל שימוש ב-100 נקודות כוח; סיכוי שווה לכל אחד):

1. הזדקנות: המשתמש מזדקן ב-6-1 שנים; אין גלגול הצלה.  
2. דיסטיגרציה: על המשתמש לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או לסבול מגרסא של השפעת לחש רגיל, המתבטא ברעדה, בהזדקנות מהירה ביותר ובהתפוררות לאבק. את הגוף ניתן לשחזר על ידי משאלה, ואז שב המשתמש לצורתו הרגילה על ידי שימוש בתחית מתים מלאה.

3- עונשין למידת יכולת: המשתמש מאבד 6-11 (1ק+5) נקודות כוח עד למינימום כוח של 3.  
מקור: מיתולוגיה נורבגית.

מידע נוסף: חפש עבודות שונות המתייחסות לשמות הבאים: ורתנדי היא אחת משלושת אלות הגורל באגדות הנורבגיות, בת אלמוות, אשר שלטה בגורלות אנשים ואלים כאחד. ורתנדי חולשת על ההווה, אורדור (או אורדר או אורט) על העבר וסקולד (העוטה הינומה) על העתיד. כל אחת מאלות הגורל הללו יכולות לספק רעיונות נוספים לחאזאמים.  
הערות:ך:

לייצר השפעות מהכוחות הניתנים לו. אי אפשר להשתמש בדפי הספר כחומר להשפעות (כמו מפיז).

### הצעות למוגבלויות (2):

1. בעת השימוש הראשון סופג המשתמש 6- עונשין למידת הכוח.  
2. שינוי באבר הגוף: המשתמש הופך לגיבן וסובל מ-4+ עונשין לדרוג השריון ו-4- עונשין לכל גלגולי הפגיעה בשל עיוותים.  
הצעות לעונשין (3): סיכויים רגילים):  
1. המשתמש מקבל, שלא מרצונו, צורה גזית.  
2. אובדן זיכרון: המשתמש שוכח מיד את כל הלחשים בעוצמה 1 ששינון.  
3. משימה: המשתמש חש לפתע אנוס למפות קומה שלמה של מבון סמוך בעזרת שימוש בספר ולארגן משלחת לביצוע המשימה, אשר תעזוב תוך 3 ימים. ההשפעה מסתיימת עם השלמת המפה.  
מקור: סו-מה שייך, דמות היסטורית.  
**מידע נוסף:** שי ציי (תעודות של הסטוריון), שנכתבו בידי סו-מה שייך (90-145 לפני"ס) היו העבודה ההסטורית הסינית הראשונה הגדולה. ראה מיתולוגיה סינית.  
הערות:ך:

## שיעון החול הבלתי מנוצח של ורתנדי

ורתנדי, בת האלמוות הכבירה של הזמן, העניקה לבני התמותה את היכולת לשלוט בזמן עצמו באמצעות יצירה מופלאה זו. אומרים כי כוחותיה הם בלתי-מוגבלים – הן בהיקף והן בסכנה.

תיאור: חפץ זה הוא מבנה מזכוכית ומעץ, שגובהו 90 ס"מ, הוזה לשעון חול רגיל (מסגרת עץ מסיבית לזכוכית מוצרת במרכזה, המכילה חול), פרט למימדיו.  
גודל: חאזאם קטן.

גבולות הכוח: א/3, ב/2, ג/2, ד/5.  
ספירה: זמן (כוהנים, מים).

כוחות מוצעים (250 נקודות כוח):

2א	שינה	15
3א	האטה	25
1ב	שמירה על לוח זמנים	10
2ג	עצירת זמן	100
3ג	משאלה	100

הפעלה: שיעון החול פעיל בעת הימצאו. כוחותיו מתגלים למשתמש בבוא העת באופן אוטומטי וקסום, ולעולם לא בכל דרך אחרת. הכוחות מתגלים על פי סדר עלות נ"כ שלהם, עצירת זמן מופיע לפני משאלה. כוח אחד נחשף במהלך שינה בכל ליל ירח מלא (כל 28 ימים). כוח נוסף עשוי (סיכוי של 25%)

הצעות לעונשין (1); סיכוי של 1 ל-6 להתרחשות בכל שימוש בכוח); במקום לתקוף כפי שצויה עליה, מכוונת האשה את התקפתה כנגד המשתמש; ניתן להשתמש בגלגולי הצלה רגילים, אולם המשתמש זוכה ב-4+ בונוס בעת הופעת השפעה זו בשנית וכן בהופעות הבאות של השפעה זו.

**מריס נוספים:** דרגי 20-; נקי"פ 100; התי' כוח 1; נוק בגלל כוח; תנועה 27 מ' (9 מ'); נטיה- נייטרלית. האשה לא תתקוף, אלא בכוחות המוענקים לה בלבד.

**מקור:** מיתולוגיה פינלנדית.  
**מידע נוסף:** הפואמה הפינית הלאומית קאבאלה, שנכתבה בידי אליאס לינרוט בשלהי המאה ה-19. הערות:ד

**פריטים קסומים אחרים**

הפריטים הקסומים האגדיים הבאים הוזכרו בהיסטוריה, במיתוסים, באגדות ובספרות. בקלות רבה תוכלו לפתח אותם לחאזאמים או לחפצי קסם רבי עוצמה, אך רגילים. מומלץ לערוך מחקר נוסף.

**אודרוביר:** באגדה נורבגית מתוארת מלחמה עזה, שהתחוללה בין האסיר (24 אלי השמים, אסגארד) לבין הואניר (אלי הטבע של נואטון).

בהסכם השלום שנערך עם סיומה ירקו שני הצדדים לתוך צנצנת את שהיווה את תמצית מהותם, כערבות לשלום. קוואסיר, החכם מכל אדם, נוצר מיריקה זו. דמו, מעורב בדבש, נקרא אודרוביר (או אודהרבר), וכל מי שהיה לו חלק בו הפך למשורר.

**אליקסיר:** באגדה ערבית נזרתה אבקה זו על פצעי מלחמה ורפאה אותם. משפיעה כמו שיקוי ריפוי, אולם במקום לשתותה זורים אותה על הפצע.

**אמברוזיה:** שיקוי זה הוא מעניק אלמוות, אך משך פעולתו קצר. יש צורך בשתיה חוזרת ונשנית כדי לשמור על מצב אלמותי.

**הגביע הקדוש:** נשא זה, המפורסם בספרות, היה הגביע בסעודה האחרונה והובא לאנגליה על ידי גיזוף מארימאטאה. נאמר עליו, כי הוא מספק אוכל, משקה וחוסן רוחני לחיי שומרו. יתכן, כי השתמשו במושג זה ביחס למגש קורבן הפסח (שוב, בסעודה האחרונה).

**דרופניר:** באגדה סקנדינבית, נעשתה טבעת הקסם הנודעת על ידי אודין, האל העליון, למען הגמדים. מדי 9 לילות היא מיצרת 8 טבעות בלתי קסומות, המשתוות לה במידתן וביופין, ומשום כך היא מהווה סמל לפוריות.

**המחרוזת של הרמוניה:** להרמוניה, בתם של

האלים היוונים, ארס ואפרודיטה, ניתנה מחרוזת קסומה עם נישואיה לקמדוס. אף שלא היתה ראויה לציון מיוחד בזמנה, הביאה המחרוזת אסון על כל בעליה הבאים.

**חץ אריס:** אבריס הצפוני, גיבור סגה יוונית מהמאה ה-6 לפנה"ס, קיבל פעם חץ קסום מהאל אפולו. החץ איפשר לו להיות בלתי נראה, לרפא מחלה, לעוף (לרכב עליו כאילו היה מטאטא) ולנבא את העתיד.

**טבעת מסיס:** אמסיס, מלך מצרים, יעץ לידידו המשופע במזל, פוליקרטס, מלך סאמוס, להיפטר ממשוהו בעל ערך עצום, כדי לאזן את הגורלות. פוליקרטס השליך טבעת יקרה לתוך הים, אך היא נמצאה מאוחר יותר בתוך דג על שולחנו של המלך. אמאסיס זיהה מיד את האות, שנשלח לו מהאלים, וניתק את קשריו עם ידידו; זמן קצר לאחר מכן נרצח פוליקרטס באכזריות.

**טבעת ניבלונג:** מקורה של טבעת זו, שהתפרסמה באופרה של ריצרד וגנר ב-1876, הוא מכמה אגדות סקנדינביות (הסגה של וולסונגה, ניבלונגליד, אדאס המבוגר והצעיר, ואקלייד). הטבעת היתה חלק ממטמון שלם בנהר הריין, שנשמר על ידי עלמות הריין, עד אשר זכה בה אלברכך באמצעות שביעות אהבה. הגמד החמדן קילל את החפץ, וכאשר נלקחה הטבעת מאוחר יותר על ידי האלים והגיבורים לצורך שימוש בה למטרות שונות, היא הביאה עמה חורבן על הכל, עד כדי חורבן אסגארד והאלים.

**טחנת קמח:** טחנת הקמח הקסומה ב'קבלבה' הפינית, ששמה סאמפי, יכולה היתה לטחון קש לקמח, למלח או לזהב, לפקדה.

**סוס מעופף:** קלבילנו, סוס הנדנדה מעץ, המתואר בידון קישוטי של סרוונטס, יכול היה לעוף ולשאת עליו רוכב חמוש. הוא הונחה באמצעות סיכה שעל מצחו.

**ספריי, הסיבילות:** אלו היו נבואות כתובות, שנשמרו בקפידה ברומא העתיקה, ואשר נועצו בהם בעניינים רבי חשיבות. בתחילה היו תשע מגילות, שהוצעו למכירה ברומא על ידי הנביאה אלמטיאה; הרומאים סרבו לשלם לה את מחירה. היא התעקשה על המחיר ושרפה שלוש, אך שוב הושבה ריקם. היא מכרה את שלוש הנותרות במחיר המקורי. הן נשמרו בארון אבן ושני שומרים (שלאחר מכן הפכו לעשרה, ואחר לחמישה עשר). לבסוף, הונחו בקופסאות מוזהבות לרגלי פסל אפולו בגבעת פאלאטין ונשרפו באש הגדולה שהצית נירון.

**טיח קסמו של שלמה:** על חפץ זה, העשוי משי ירוק, סיפרו האגדות, כי נשא עליו לא רק את שלמה ואת כסא מלכותו הגדול, אלא גם את כל צבאו.

**שקו של אללוס:** באודיסיאה של הומרוס, הכיל שק זה (שנקרא על שם אל הרוחות) את המהות האלוהית. כאשר פותחים אותו, הוא נושא באנית אודיסיאוס ומשיבה אל נקודת היציאה שלה.

**תפוחי בראגי:** באגדה סקנדינבית היה לבראגי (בנו של אודין) מאגר בלתי נדלה של פריטים אלה. כל אחד מהם מרפא תשישות, התרופפות כוח, מזג רע או בריאות רופפת.

חרבות: חרבות קסומות רבות מתוארות במיתוסים ובספרות. הרשימה הבאה מהווה מדגם בלבד; רצוי לערוך מחקרים נוספים לרוא את הכוחות המתאימים.

**אנגבל:** (זרם הכאב) היתה שייכת לגיבור הסגה של פריטיו; יצירה סקנדינבית מהמאה ה-13.

**אקסקליבור:** (או אקסקליבור בצרפתית עתיקה) היתה חרבו האגדית של המלך ארתור (על פי רוב האגדות). כינו אותה גם קליבורן (בפי גיפרי ממונמאוט) וקדללויץ (במביניון) או קאלאדבורג באגדה אירית (שפירושה "בטן קשה"). היא קבלה את שמה מלטינית "אקס קלק ליברר" או "לשחרר מהאבן".

**ארונדייט:** חרבו של לנסלוט מלייק, אשר הוזכרה במספר אגדות ארתור.

**בלמונג:** היתה חרבו של זיגפריד באגדה סקנדינבית. היא נעשתה בידי ווילנד, שהוא שמו הגרמני של הנפח בן האלמוות וולנד, הידוע לאנגלים בשם "ווילנד הנפח" (ראה חאזאם בשם קסדת ווילנד). ווילנד עשוי להיות דומה לדמות באגדות מוקדמות יותר כמו ההפאסטוס היווני ווולקן הרומאי.

**בליסטרה:** (חרב פריסה) נעשתה בידיה של המכשפה פאלרינה ברומן "רולנד המאוהב" מ-1487 של מאטאו מריה בוירדו.

**גייסי:** היא חרב גדולה של צירלמיין. הנפח גאלאס הכין אותה במשך 3 שנים.

**גלוריוס:** חרבו של הגיבור אוליבור שברה 9 חרבות, שנעשו על ידי הנפחים המהוללים אנסיאס, קאלאס ומוניפיקן.

**גראם:** (עצב בגרמנית) היתה חרב ידועה נוספת של זיגפריד.

**דיון:** (או דורל, דורנדנה או "הבלתי גמיד"), היתה חרבו של רולנד וניתנה לו על ידי צירלמיין. היא היתה שייכת פעם להקטור, המנהיג האציל מה"איליאדה" של הומרוס, שנטל חלק מרכזי בנפילת טרויה. רולנד (שנקרא גם אורלנדו) הינו גיבור של כמה יצירות ספרותיות, כולל "שנסון דה רולנד" (השיר על רולנד) מהמאה ה-11; "הכרוניקה של צירלמיין" מהמאה ה-12; וביצירות איטלקיות מאוחרות יותר "מורגנטה מגיור", שנכתבו על ידי לואיג'י פולקי (1483); "רולנד המאוהב" של בואיירדי 1487 ו"אורלנדו המשוער", 1516, שנכתב על ידי

לודביקו אריסטו.  
**מוגליי:** היתה חרבו של סיר בויס מאנגליה.  
 מאז הפך המושג מורגל למונח שגור ל"חרב".  
**מימנג:** חרבו של הגיבור וויטיש, אשר  
 הושאלה זמן מה לזיגפריד.  
**סובאיין:** היתה חרב נוספת של אוגייר (ראה  
 קורטיין) ונעשתה בידי מוניפיקן.  
**נאגלרינג:** היתה חרבו של דיטרך מברן,  
 גיבור גרמני של "הלדנבוק" ו"ניבלונגליד".  
**פיליפן:** היתה חרבו של מרק אנטוניו, אחד  
 מהטריאומבירט השני של רומא (43 לפנה"ס).  
**פלאמברג:** (או פלומברג, שפירושו חותך אש)  
 היתה חרבו של צירלמיין.  
**קולדה:** היתה חרבו של הגיבור הספרדי אל  
 סיד, ותוארה לראשונה בשירתו של פיטן  
 קסטיליאני עלום שם ב-1140. "סיד" בא  
 מהמילה הערבית "סיד" או "אדון". הגיבור  
 היה רוי דיאז דה ביוואר (1043-1099) ונקרא גם  
 "אד קמפידור" (האלוף).  
**קרטיין:** (החרב הקצרה") בחרב זו השתמש  
 אוגייר הדני, פלדין מצירלמיין (אשר ידוע בשם  
 הולגר דאנסק, הגיבור הדני העממי). הנפח  
 מוניפיקן הכין אותה במשך 3 שנים.



יצא לאור כרך א'

בסידרת "ממלכות נשכחות"  
מסע האופל באיי מונשיי



ניתן לקניה בכל חנויות הספרים המובחרות  
להזמנות בדואר להתקשר לחברת מיצוב טלפון 3882-528(03)

# מכשפי האופל

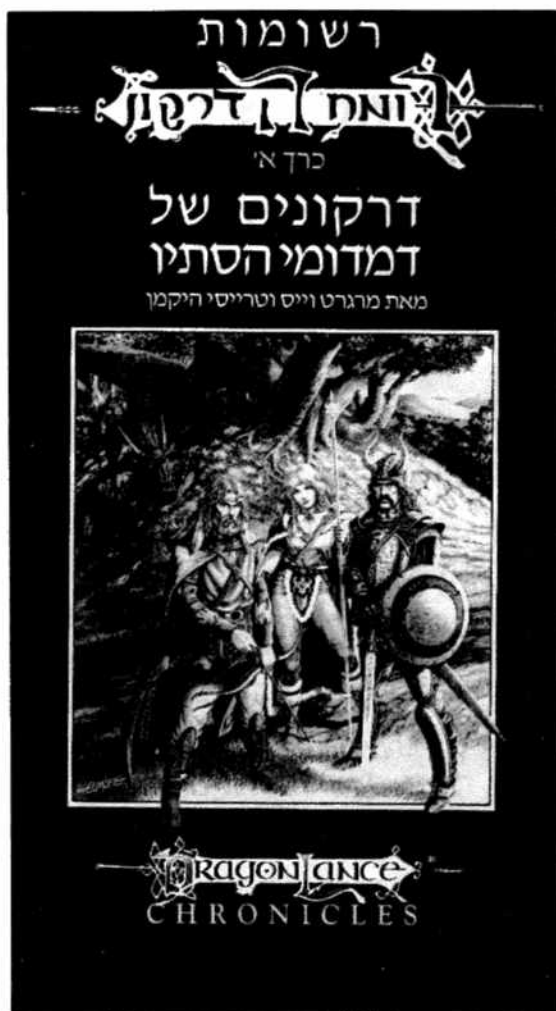
כרך ב': טרילוגיית מונשיי



ניתן לקניה בכל חנויות הספרים המובחרות

להזמנות בדואר להתקשר לחברת מיצוב טלפון 3882-528(03)





## ראה אור כרך א' בשלישית רשומות

### רשומות

#### דרקונים של דימדומי הסתיו.

דרקונים.

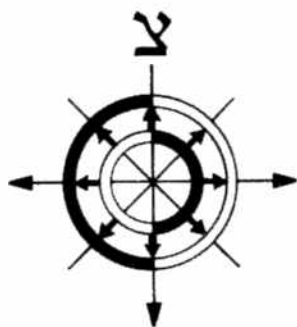
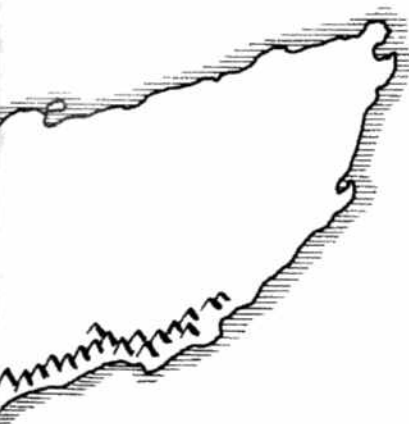
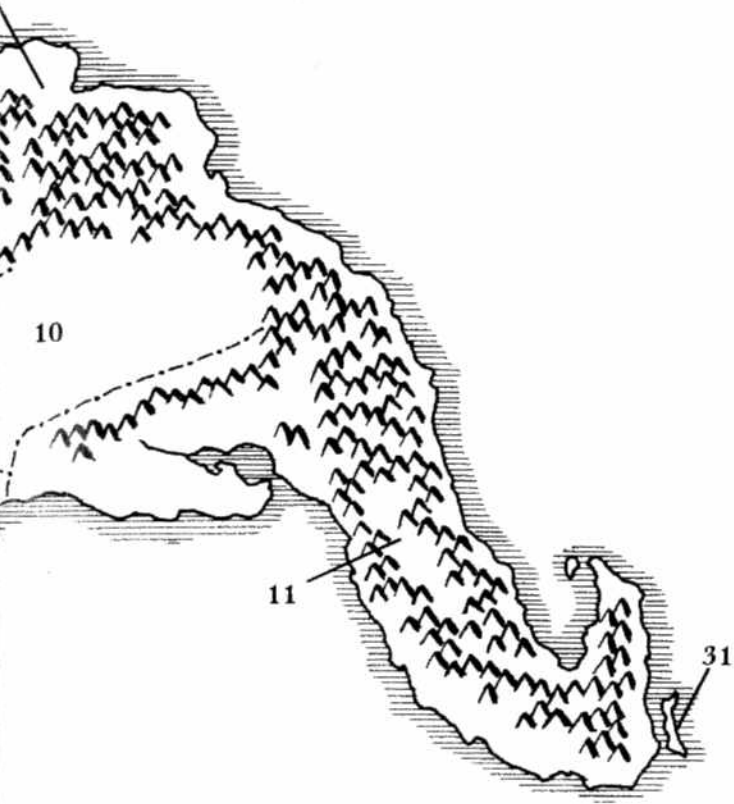
יצורי אגדות. סיפורי ילדים.

אבל עתה שבו הדרקונים והופיעו בקרין. חשכת מלחמה והרס מאיימת לסחוף שוב עולם ומלואו.

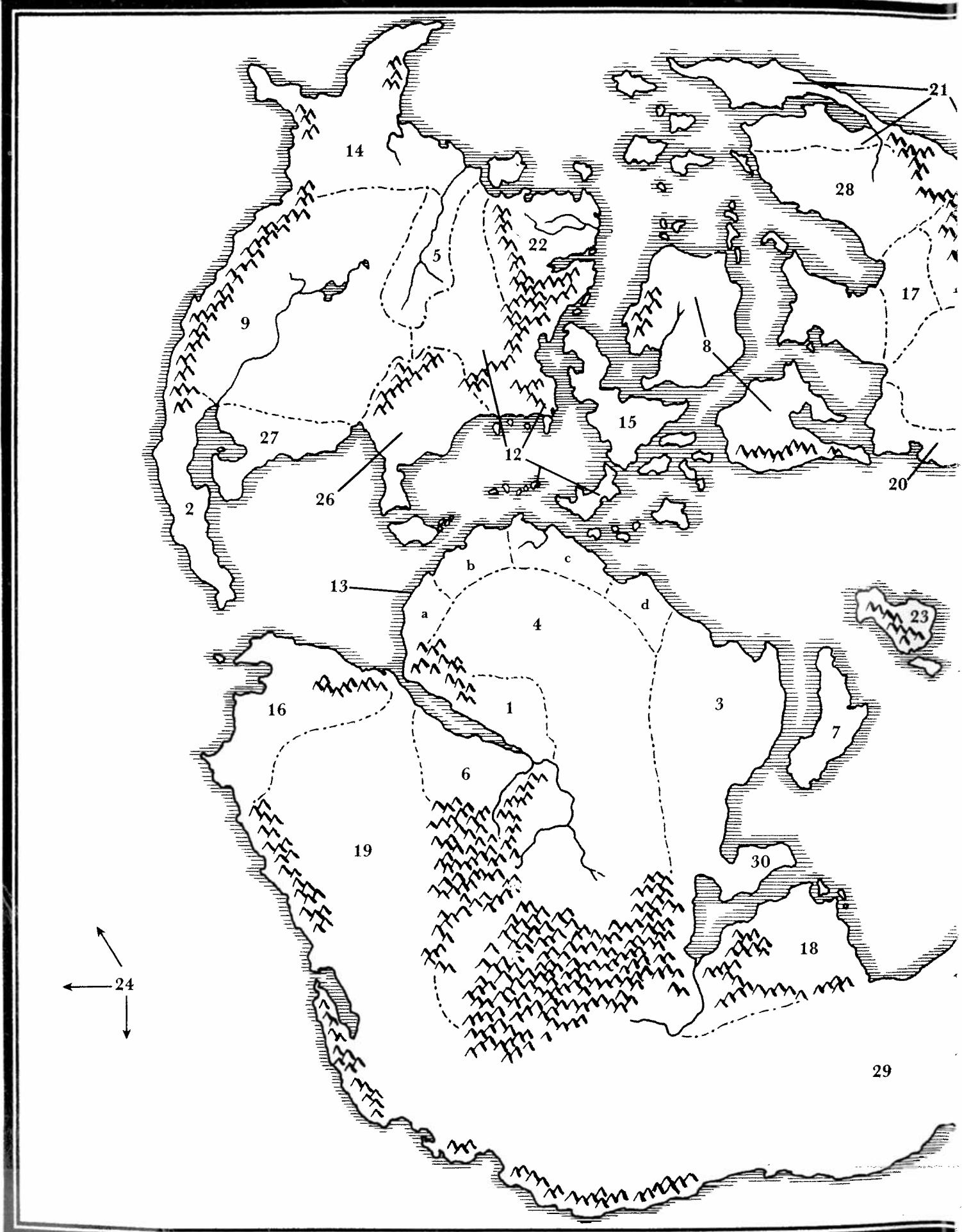
ואז הופיעה התקווה - בדמות מטה בדולח כחול שנישא בידי ברברית יפיפיה. הבטחת התקווה, הקלושה כעשן הנישב ברוחות הסתיו, משגרת קבוצה של ידידים ותיקים לדרך. תפקיד הגיבורים נכפה עליהם. אביר וברברי, לחם וחצי-עלף, גמד וקנדר ורב-מג שנשמתו אפילה. הם יוצאים לחרף את נפשם בחיפוש אחר - רומח הדרקון מן האגדות.

זהו סיפור הפנטסיה הראשון בסדרה זו מבית היוצר של TSR, Inc. - יצרני משחקי התפקידים מסדרת "מבוכים ודרקונים".

# העולם המוכר



- 1 אדקיייה
- 2 זרוע האל
- 3 אריפט
- 4 ברברים (לא מאוחדים)
- 5 בוריאה
- 6 בראסול
- 7 ססטייה
- 8 קיסרות אלפאתיה
- 9 קיסרות דורפין ה-IV
- 10 קיסרות החאן הגדול
- 11 קיסרות טאנגור
- 12 קיסרות תיאטיס
- 13 החוף (או ארבע הממלכות)
- 14 היבוריאה
- 15 אי השחר
- 16 איזונדה
- 17 ג'ן
- 18 אריפט התחתונה
- 19 מטריארכיית פלטאן
- 20 מינייה
- 21 ננסטאן
- 22 נורוולד
- 23 אוקיאנייה
- 24 ממלכות הים
- 25 ממלכות הים
- 26 חצי אי הנחש
- 27 סאותהולד
- 28 טוניה
- 29 וולקניה
- 30 חצי אי הפרס
- 31 זיקסל



דַּבְּרוּ לִי בְּלִשׁוֹן  
DUNGEONS & DRAGONS

קיצור