

מתאים לכל מספר שחקנים, גילאים 10 ומעלה

דונג'וןס אנד דראגונס DUNGEONS & DRAGONS

השחקן האשף: חוברת מס' 1



משחק תפקידים דמיוני



TSR Inc.

מיצ'ב

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

דָּנוֹגְןָס אֲזָרְקָוְנִים

DUNGEONS & DRAGONS

משחק הרפתקה דמיוני

מאת ג'ורי גיינקס

חוברת לשחקן האשף

נערך ע"י פרנק מנץ'

תוכן העניינים

1	הקדמה.....	המשחק האשף
2	דמויות.....	*
3	סוגי דמויות בני-אדם	כהן
3	לחשי כהן: עצמה שבעית	דרואיד
4	לחשי דראיד	לוחם
6	kusom	kusom
6	לחשי kosom עצמה שמינית ותשיעית	גנב
11	סוגי דמויות דמווי-אדם	סוגי דמויות דמווי-אדם
12	גמד	גמד
12	אלף	אלף
12	זוטן	זוטן
14	טבלאות גלגול פגעה	טבלאות גלגול פגעה
15	שריון וכלי נשק חדשים	שריון וכלי נשק חדשים
15	שריון וכלי נשק אישיים	אשופות בכלי נשק
15	ashopot bekli nshak	תאורי בכלי נשק
17	ashopot ashopot kli nshak	טבלאות אשופות כלי נשק
20	hashpoutot miyodot	hashpoutot miyodot
22	macorim	macorim
23	ziyd macor	ziyd macor
28	tebelot ziyd macor	tebelot ziyd macor
29	mconot macor	mconot macor

עיריה: ברברה גריין דיר
פיתוח: הרולד גינסון
עטיפה: לארי אלמור
איורים: ג'ף אסלி
תרגום לעברית: גיא פרי
עורך ראשי: גבע פרי
הפקה: גיא פרי
סדר מחשב: 610-6116-6423486
דפוס: טופרינט

כל הזכויות שמורות ל- TSR Inc. 1985

ازהרה: חוברת זו תוכנה לשימוש עם
ערכת מובוקים ודרקונים למתחיל
(ערכה 1, הקופסה האדומה), למתקדם
(ערכה 2, הקופסה הכהולה) ולמומחה
(ערכה 3, הקופסה הירוקה). היא אינה
מסבירה כיצד לשחק במשחק. חובה
שייהיו ברשותך הכללים למתחיל,
למתקדם ולמומחה לפני תרums תוכן
להשתמש בערכה זו.

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

השם מבוקים ודרקונים הוא סימן
 רשום בבעל חברת "מייצוב" בע"מ

חוברת זו מוגנת על ידי חוק הגנת-
זכויות בינלאומיים. כל העתקה או כל
שימוש לא מאשר במידע או
בצירות המופיעים כאן הינו אסור,
אלא אם ניתן שם לכך אישור מפורש
בכתב מחברת TSR Inc.

הודפס בישראל
1991

כל מוצר TSR לרבות D&D ו-AD&D,
מיובאים לארץ ע"י חברת מייצוב בע"מ,
שהיא הנציגת הבלעדית של חברת
TSR Inc.

מייצוב בע"מ
רחוב גליקסון 2, תל-אביב 63141
טל. (03) 528-2688, פקס. (03) 528-3882

זהי המערכת הריבועית של כללים עבור סדרת משחקי מובאים ודרקונים. ניתן להשתמש בה רק עם הכללים שלושת המערכות הקודמות. מה שהחל במערכת למתוך (דרגות 3-1), והמשיך דרך ליטו (דרגות 14-4) והמערכת למומחה (דרגות 15-25) הגיע לסיון, כאשר הדמיות שואפות לדרגות העוזמה והתחילה הגבוחות ביוטר (דרגות 36-26). בחוברת ניתן פרק שבו תוכלו להתנסות ברוומות ובעצמה של דמות בדרגה גבואה גם אם הדמות האחובה עליהם עדין לא הגיע אליה. צאו לחיפושים נשגבים וקראו תגר על בני האלומות במסע אל תוך האגדות!

לבטל איפלו את השפעתם של חפצים קסומים לזמן מה. הבחרות על הכנסות דומינוגיים ניתנת בנORTH למטר הצעות לש"מ כיצד לנחל את רישומיו. הפרק על שניי התקוליות ומפלצות בבדי שיתאימו למטרתו של יש"מ, כולל שיטה קירה כדי לקבוע את האיזון והאתגר בתפקידו. מענקים על נסיוון מורכב ניתנים לשימושם עם מפלצות מדרגות גבוחות. כמו כן ניתנים כללים למיטלי לחשים לא אנושיים ופיקוד על אל-מתים בצדיה להפוך את המפלצות לאתגר קשה יותר. ניתנות הצעות להמרת מפלצת חדשה, המטיקן, לסוג דמות אס יש"מ רוצה בכך. ולבסוף, בני האלומות האימונניים מוצגים, עם מידע כיצד הדמיות יכולות בתפקידם. כתה יש"מ והשחקנים הגיעו לדרגת נסיוון גבואה, ניתנים קווים מנהים וכלי רשות כך שהם יכולים לבחור מה הם רוצים במשחק שלהם. הצעות ניתנות להרפתקות, אך הוואר לש"מ לתכנן את האתגרים שמוגאים ביותר לשחקנים שלו. קראו ספרים על פולקלור, מיתולוגיה והストוריה לשם הראה.

כתה אתם מוגבלים רק ע"י דמיונכם. צאו להרפתקות; ארצות האגדות מוחכות לכם!

תצרכו לפתח פתרונות יצירתיים נגד סיכים גבויים ביותר. יהיו עידיין קרבות ואוצרות מפוארים בהם תצרכו להתמודד עם חידות האלים.

מה נמצא בהמשך
ההובלת לשחקן היא של ממשימה את רשיימת הכהירים והתקינות לכל סוג הדמיות. במיוחד יש לציין את לחשי החזק ביוטר המוכר לאדם, המשאללה, כמו כן ניתנות מספר מערכות אפשריות, כולל אשופות בכלי נשך וניהם מוציא. באשפאות בכלי נשך, הדמיות יכולות להתחמושת בשימוש במספר כלי נשך ולהיות יותר מiomנות בהם, ובכך לגרום יותר נזק, לצבור יתרונות הגנה ואת המיומנות לבצע תמרונים מיוחדים. קטגוריות הנשק מוט חולקה במספר תתי סעיפים של כלי נשך חדשים. השער על ניהול מצור מפרט לכלי נשך שעוברים לחוברת לשיליט המבו. ככלים אלה כתובים כך שיישמר איזון המשחק בדרגות גבוחות. אם אתם מגלמים סטייה בין מערכת זו למערכות קדומות, יש להשתמש בכללים הנתינניים כאן. מסpter כללי רשות מוצעים בצדיה להוסיף גוון לשחקן, אך זה זיהוי החلطתכם כדוגמת אשף חן אלה שעלו

דרגת נסיוון 26 או גבואה יותר. עליהם להתמודד כתה עם אתגרים והרפתקות בימים נעלים ולהיות שחקנים בשחקי בני האלומות. כתה תתמודדו עם תחבולות סבוכות, אתגרים קשים אלה הם כה עצמאיים שרק בני אלומות יכולים ליצור אותם בעצם, ובני תמורה יתקשו מאוד לשנות בעוצמתם הרבה.

הפרק על מהלכים מכסה הרבה חדשים וחשובים. אנטי-קסם הוא מעין ביטול קסם קבוע. צורה חדשה ועצמתית יותר מוצגת, אשר יכולה שתשחקו את תפקיד הדמות שלכם.

המשחק הסופי

לבסוף המעלג נסגר. שחknim ושליטי מבוק כאחד יכולם להתנסות בנפלאות הדירות הסופיות של בני תמורה בעוזרת מערכת מוד"ד לאשף.

במערכת למתוך לשחקן האשל משלייה במבוקים ולהביס יצורי רוע. במערכת למתקדם ייצאתם לדודים במרקבים, חקרתם את העולם הרחב ונהייתם ליגיורים שנעדתם להיות. ואז, במערכת למומחה, טיפסתם לפוגת ההצלה והקמתם ממלכות. כתה, ארצות נלחמותם בברברים. אתם יכולם לעוף במארכת לאשף, אתם יכולם לארוך השמים אל תוך דפי האגדה.

דיים אלה נכתבו עבור שחkn המoid' המנוסה. יש להתחל בקריאת החוברת לשחקן האשף, אשר מרוחיבה את התקינות המוכרות של הדמיות, לפני שעוברים לחוברת לשיליט המבו. ככלים אלה כתובים כך שיישמר איזון המשחק בדרגות גבוחות. אם אתם מגלמים סטייה בין מערכת זו למערכות קדומות, יש להשתמש בכללים הנתינניים כאן. מסpter כללי רשות מוצעים בצדיה להוסיף גוון לשחקן, אך זה זיהוי החلطתכם כדוגמת אשף חן אלה שעלו

דרגת נסיוון 26 או גבואה יותר. עליהם להתמודד כתה עם אתגרים והרפתקות בימים נעלים ולהיות שחקנים בשחקי בני האלומות. כתה תתמודדו עם תחבולות סבוכות, אתגרים קשים משחקים עם דמיות בדרגות - אשף דורשים הרבה יותר מחשבה מצד השחקן ושליט המבו אחד. תדרשו להפעיל את כיורי הדיפלומטיה ופתרת הבעיות שלכם, כדי לטפל במצבים המורכבים בהם תתקלו בזמן שתשחקו את תפקיד הדמות שלכם.

דמויות - כהן

מןפni כל נזק הנגרם מתנאים טבעיים על מישורי קיום אחרים. דוגמאות: כהן יכול להשתמש בלחש זה בסופת מדבר, ובכך למנוע כל נזק מהתנאים החטביים; תחת פני האדמה או פני הנהמים ולאפשר השדרות ללא אויר, או בחחל בכדי לשורד בזואקסום.

טוווח: מושך פועלה: תור אחד לכל דרגה של המטיל
השפעה: מאפשר תנואה אוירית או גזעית.

לחש זה אפשר לכהן לנوع במחירות
ובחוויות, אפילו בין מישורי הקיום.
המיטיל (בלבד) יכול לעל באוטו אופן
ככפי שיתנו בלחש הקוסם, בקצב תנועה
של 120 מטר (40 מטר).

הכהן אף יכול לחזור למישור קיומם סמוך, פשוט על-ידי ריכוזו במשך סיובו אחד. ניתן להכנס למישור אחד לתוך לכל היוטר אם רציתם, הכהן יכול להביא יצור אחד נוספת לכל חמש דרגות נשישון (מעוגל כלפי מטה); לדוגמא, כהן בדרגה 29 יכול ללקחת חמישה יצורים נוספים (למסע). כל שאר המושפעים חייבים להיות במגע עם הכהן בזמן שהחלחש מوطל. כל יצור המתנגד יכול לבצע גלגול הצלחה נגד לחשים כדי להמניע מההשפהה. הכהן חייב לקחת את האחרים ואני יכול לשולח אותם ולהשאיב מארכובו.

בזמן שלחשת זה בפיעולה, המטיל (בלבד) יכול לקבל צורה גאותת על-ידי ריכוז סיבוב אחד בלבד. (אם הוא הופרע, לא חל כל שינוי). בינוור להשפעת השיקוי, מען הגאי. במצבי זה, המטיל יכול לנוע בכפליים מהירות התעופה: 240 מטר לתור (80 מטר לסיבוב). בזמן שהוא גαιיז, הכהן לא יכול להשתמש בחפצים או להטיל לחסמים, אך גם אינו יכול להנץ אלא רק ע"י קסם (כלី נשק או לחסמים מסוימים). כמו כן, יצור גאייז אינו יכול לעبور דרך השפעת לחש הגנה.

ובלת גירוש אל-מתים של כהן

דרגת הכהן	36-33	32-29	28-25	אל-מות
# ה	# ה	# ה	# ה	שלד
# ה	# ה	+ ה	+ ה	זומבי
# ה	ה+	+ ה	+ ה	טורף-גוףות
ה+	ה+	+ ה	+ ה	נקזון
+ ה	ה+	+ ה	+ ה	רפואה
+ ה	ה+	+ ה	+ ה	מומניה
+ ה	ה+	+ ה	+ ה	כח
+ ה	ה+	ה	ה	ערפנד
+ ה	ה	ה	ה	פאנטום
ה	ה	ה	ה	שד
ה	ה	ה	ה	דיבוק
ה	ה	ה	ה	צל-ליל'
ג	ג	ג	ג	ליין'
ג	ג	ג	ג	מיוחד
				אל-מתשים

סוגי דמות - בני-אדם

פרטים לדמיות דרגות 36-26 ניתנים
כאן; פרטים עבור דמיות בדרגות
נמוכות יותר ניתנים בערכות
הקודמות. מערכת מוי"ד למתהיל מכשה
דרגות 3-1; המערכת למתקדם, דרגות
.25-15-4; והמערכת למומחה דרגות 14-4

כהו

כל הכללים על הטלת לחשים ניתנים במערכות מוד"ד למתחיל ולמתקדם. כל לחש המופיע בקוביות(*) ניתן להפוך, כפי שניתן בתאור הלחש כל לחש כהן הפיך, ניתנו להפוך בזמן הטלחה ואין אזכור למלמד אותו בזרותנו ההפוכה.

כל לחש בראשימה בהמשך מלואה בהפניה
למלל המלא על הלחש. מ-מערכת מוא"ד
למונחים.

טבלת נסיוו של כהן

השמדות

טוחן: מגע

משך פעולה: שעה אחת לכל דרגה של כהן

השפעה: מגן על יוצר אחד נגד כל נזק לא קסום מהסבירה.

טבלת גלגול האלה של בנו

33-36	29-32	25-28	דרוגה:
2	2	3	קרון מוות או רעל
2	3	4	בדידי קסם
			שיתוך או הפיכה
2	3	4	לאבן
2	3	4	נשיפת דרכון
2	3	4	קנה, מטה או לחש



לחש זה יש יישומים שימושיים רבים בזמן לחימה המונית (נגד קבוצה של קשתיים) והרפהתקות ימיות (להזות ספינה). אולם, הוא לא יוזם מבנה קבוע (כגון בניינים) או חפצים מעוגנים אחרים (כגון עצים).

לחש דראיד עוצמה שביעית זימון יסודון

טוח: 80 מטר
משך פעולה: 6 תורים

השפעה: זימון יסודון אחד בעל 16 קב"פ

לחש זה מאפשר למטייל לזרום זימון אחד כלשהו (ראה ספר כללים למתקדם). ניתן לזמן רק סוג אחד של יסודון (airo, אדמה, אש או מים) ביטום. היסודון יבין את הפוקודות המדוברות של הדראיד ויבצעו כל משימה ביכלתו, (נשאה, התקפה וכו'). כפי שתואר על ידי המטייל. בינויג לדחשת הקוסם, אין צורך בריצוף כדי לבקר על הייצור. ניתן לשולח אותו למשור ממנו הוא בא על פי פקודת המטייל, או על ידי שימוש בלחש ביטול קסם או ביטול דע.

ניתן להשתמש בלחש זה כדי להרגיע חיות עויניות אשר נתקלים בהן בהרפהתקות.

לחש דראיד עוצמה חמישית

הمسה

טוח: 80 מטר

משך פעולה: 18-3 ימים

השפעה: הופך לנוזל 300 מטר רבוע כמעט זהה לדחשת הקוסם, השפעה זו הופכת נפח של אדמה או אבן (אך לא מבנה) לערמלה בו. שטח בעומק (או עובי) של 3 מטר משופע, והוא יכול להכיל עד 300 מטר רבוע של שטח. הדראיד יכול לבצע את האורך והרוחב המדויקים (10x30, 15x20 וכו'), אך השטח יכול חייב להמצוא במרחב של עד 80 מטר מהמטיל. יצורים הנעים דרך הבץ מואטים עד 10% מקצב התנועה הרגיל שלהם והוא יכולים אף להתקע.

ההיפוך של לחש זה, הת凱שיט, הופך אותו נפח של בוץ לאבן, אך באופן קבוע. קרבען שנמצא בבוץ יכול לבצע גלגול הצלה נגד לחשים כדי להמנע מלכידה.

לחש דראיד עוצמה ששית

דיחפת עץ

טוח: 10 מטר

משך פעולה: תור אחד לכל דרגה של המטייל

השפעה: דוחף את כל החפצים מעץ לדחשת יוצר גל כח בלתי נראה, באורך 40 מטר וגובה 20 מטר. נקודת המרכז שלו יכולה להיות בכל מקום במרחב 10 מטר מהמטיל. הגל נע מייד בכוון אופקי אחד, לפי הנחיות המטייל, בקצב של 10 מטר בסיבוב אם רצויים בכך, ניתן לעצור את הקיר בכל רגע, אך לא ניתן להזיזו שוב לאחר מכן.

כל חפץ העץ שבאים במגע עם גל הכה נתקעים בו ונעים יחד איתו. גל הכה ממשך לנוע עד לטוח המכסימלי (120 מטר) ונעצר שם עד סוף פעולה הלחש. החפצים הנלכדים לא ניזוקים מההשפעה, אך לא ניתן להשתמש בכל הנשך (קשנות, רובוי קשת, רובה חתניתות וכו') והחפצים הקטומים (בדידים, מטות וכו') מעץ, אשר לכודים בהשפעה.

לאחר שנוצר, גל הכה אינו מצריך ריכוז. אולם, המטייל יכול לגרום לו להעלם לפני סיוםמשך הפעולה על-ידי ריכוז במשך סבוב אחד.

באוטו סבוב (וכמו כן סופג את נזק החום המתאים). שימו לב כי נזק חום מפר את הריכוז, הקורבן אינו יכול להטיל לחשים במשך הסיבובים בהם נגרם נזק מהלחש.

לחש דראיד עוצמה שלישית

הגנה מרעל

טוח: מגן

משך פעולה: תור אחד לכל דרגה של המטייל

השפעה: נותן לייצור אחד חסינות לכל הרעלים

במשך פעולה הלחש, המתקבל מיחסון לחולטי מהשפעות רעלים מכל הסוגים, כולל מלכודות גזז וחושי עין מוגעת הגנה זו מועברת גם לחפצים נשאים (ובכך מגנים מפני השפעתה המרעילה של רוח, לדוגמה). יתרה מזו, המתקבל זוכה בבונוס 4+ בגelogלי הצלחה נגד כל נשייפה רעליה (כגון נשיפת דרקון יירוק) אך לא נגד נשיפת התאבנות (כגון גורגון).

לחש דראיד עוצמה רביעית

זימון חיota

טוח: 120 מטר

משך פעולה: 3 תורים

השפעה: קורא ומידד חיota יכול לזמן חלק או את כל החיות הרגילים הנמצאות בטוח. רק יצורים רגילים, לא קסומים בעלי תבונה של חיotaמושפעים, להוציא חרקים, בני אדם ודמויי-אדם אך כולל יונקים, זוחלים, דוחים וכדי. הדראיד יכול לבחור חיota אחת או יותר, יכול לזמן מה שמנצאת מסוימים או לזמן כל מה שמנצאת בטוח. סך כל קוביית הפגיעה של החיota המגיבות יהיה שווה לדרגת הדראיד. יש להתייחס לחיות רגילים קטנות (צפרדעים, עכברים, סנאים, ציפורים קטנות וכו')ראל 1/10 קוביית פגיעה כל אחת.

חיותמושפעות יגיעו בקצב התונועה מהעיר ביותר שלחה, וביבינו את שפת הדראיד בזמן שהלחש בפעולה. הן יהיו חברות של הדראיד ויעזרו לו, כפי יכולתן. אם יפגעו בהן בדרך כלשהי, חייה שזומנה נגיעה מיד תתקוף את היריב ותברחה רק אם היא תוכל.

- .7. סמל (25).
- .8. ענן מותפוץ (24).
- .9. צמיות (24).
- .10. ריקוד (21).
- .11. שדה כוח (ראיה בהמשך).
- .12. שינוי חפצ' כלשהו (25).

לחשי קוסם עצמה תשיעית

- .1. אפשרות (ראיה בהמשך).
- .2. זרם מטאורים (26).
- .3. חסינות (ראיה בהמשך).
- .4. יצירת מפלצת כלשהי (ראיה בהמשך).
- .5. לבירינט (26).
- .6. מילת עצמה הורגת (26).
- .7. משאלה (ראיה בהמשך).
- .8. עצרת זמן (ראיה בהמשך).
- .9. קיר מנירה (ראיה בהמשך).
- .10. ריפוי (ראיה בהמשך).
- .11. שינוי צורה (ראיה בהמשך).
- .12. שער (26).

לחשי קוסם עצמה שמינית

כפייל

טוווח: 3 מטר

משך פעולה: תמיידי

השפעה: יוצר העתק מחלק מהיצור
המקורית

כפייל הוא העתק מדויק של יוצר חי אחר, אשר נוצר מחלק מהיצור המקורי בעורת הלוחש. החלק לא חייב להיות חי בזמן הטלת הלוחש.

כפייל של בן-אדם או דמוי-אדם מאד נדר ויכול להיות מאוד מסוכן. לפייל של יוצר חי אחר יותר נזוץ. לדמות יכול להיות רק כפייל אחד בו זמנית. נסיבות

קוסם
כל הכללים על הטלת לחשים ניתנים במערכות מOID למתחילה ולמתקדם. כל לחש המסומן בכוכבית (*) ניתן להפוך, כפי שנណן בתואר החלש. חיבטים לזכור את לחשי הקוסם ההפוכים בנסיבות ההפוכה.

מ - מערכת OID למומחה, חוברת לשחקן.

טבלת גלגול הצלחה של קוסם

דרגה:	36-33	32-29	28-25
קרן מוות או רעל	2	3	4
בדידי קסם	2	3	4
שיתוק או התאבות	2	3	4
נשיפת דרקון	2	4	6
קנה, מטה או לחש	2	2	3

לחשים

כל הלחשים גורמי הנזק יכולים להפיק עד 20 קוביות (או כל סוג שמתאים) נזק.

נקודות פגיעה: +1 לדרגה, ללא השפעות כושר.

לחשי קוסם עצמה שמינית

- .1. הקסמה המונית (24).
- .2. יצירת מפלצות קסומות (ראיה בהמשך).
- .3. כפייל (ראיה בהמשך).
- .4. מחסום מוחי (24).
- .5. מילת עצמה מעוררת (25).
- .6. מסע (ראיה בהמשך)



לוחם

טבלת נסיוון של לוחם

דרגה	נק"ג
26	2,280,000
27	2,400,000
28	2,520,000
29	2,640,000
30	2,760,000
31	2,880,000
32	3,000,000
33	3,120,000
34	3,240,000
35	3,360,000
36	3,480,000

נקודות פגיעה: +2 לכל דרגה, ללא השפעה על כושר.

טבלת גלגול הצלחה של לוחם

דרגה:	36-34	33-31	30-28	27-25
קרן מוות או רעל	2	3	3	4
בדידי קסם או	2	3	4	4
שיתוק או התאבות	2	3	4	5
נשיפת דרקון	2	2	3	4
קנה, מטה או לחש	2	3	4	5

הערה מיוחדת: ראה ספר לשחקן המומחה לבחירת אפשרויות לחימה של לוחם.

טבלת נסיוון של קוסם

לחשים לפי עוצמת לחש							דרגה	נק"ג
9	8	7	6	5	4	3	2	1
3	4	5	5	6	6	7	7	7
4	5	5	5	6	6	7	7	7
4	5	6	6	6	6	7	8	8
5	5	6	6	7	7	7	8	8
5	6	6	7	7	7	8	8	8
6	6	7	7	7	7	8	8	8
6	7	7	7	7	7	8	8	8
6	7	7	8	8	8	8	8	9
7	7	7	8	8	8	9	9	9
7	8	8	8	9	9	9	9	9
8	8	8	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9

נקודות פגיעה: +1 לדרגה, ללא השפעות כושר.

דמויות - לוחם, קוסם

מפלצות בעלות מספר תכונות מיוחדות (שתי כוכיות לכל היוטר). הטוחן ומשך הפעולה כפולים מזו שבלחשת הנחות. כל שאר הפרטים זהים: את היוצרים בוחר המטיל, הן מופיעות מאין ונעלמות בסוף פעולה הלחש.

סך כל כוכיות הפגיעה של מפלצות שמויפות שווה לדרגת הקוסם המטיל את הלחש. לא ניתן ליוצר בני-אדם או דמוני-אדם בעוצמת לחש זה, אך אל-מיטים מותרים. יצורים בעלי-1 קוביית פגעה מותרים. יצורים בעלי-1 קוביית פגעה אחת, יצורים בעלי-2 קוביית פגעה או פחות נחשים בעלי-2 קוביית פגעה.

הערה מיוחדת: כדי לייצר קונסטורוקט כפי שモוגדר בספר לש"מ מערכת מוי"ד למומחה, יש להשתמש בחומרים המתאימים ייחד עם לחש זה. רק קונסטורוקט אחד יופיע, ללא תלות בקוביות הפגעה של המטיל; אך הוא קבוע ואינו נעלם בסוף פעולה הלחש. אולם, לקונסטורוקט יכולות להיות רק שתי כוכיות (תכונות מיוחדות) או פחות. עלות החומרים היא לפחות 5,000 פ"ז לכל כוכבית (או יותר, תלוי במערכה).

השפעה שלילית והשנאים נשארים לא מודעים לחולוטין למצבם. אם הם אי פעם יאלסו אותו מישור, הקשר נוצר ולא ניתן לנתקו מרעג זה ואילך אלא רק על ידי השמדת הכפיל או המקור.

כפילים אחרים: כפיל של כל יצור חי אחר (שאינו בן-אדם או דמוני-אדם) נקרא סימולקרים. יש צורך באחוזה אחד מבשר המקור ומחייב שאר החומרים הוא 500 פ"ז לנוקודת פגעה של המקור. כמו בכפיל רגיל, יש צורך בשבוע לכל קוביית פגעה של המקור כדי לפתח סימולקרים.

סימולקרים תמיד נשמע ליוצרו (מטיל הלחש). הוא מבין את כל השפות המדוברות על-ידי מטיל הלחש. אם היוצר מתרצץ, הוא יכול לשנות פקודות טלפניות לסימולקרים במרחב של עד 3 מטר לכל דוגה של המטיל. סימולקרים הוא מפלכל קסומה, ניתן לעזור לו על ידי לחש הגנה מריש, לחש ביטול כסם (נתנו לסקויים של שלון) יכול לגורם לו להעלם כליל.

נטיתו של הסימולקרים זהה זו של מטיל הלחש, ללא תלות בנטיית המקור. דרג השירון, קצב התונעה, המוראל ומספר ההתקפות שלו זהים לזה של המקור.

לסימולקרים יש רק 50% מקוביות הפגעה, נקודות הפגעה ונזק להתקפה של המקור. שה"מ מגיל 100 ל-כל תכונה מיוחדת, והיא תהיה גם בסימולקרים אם היגול הוא 50-01. אולם, לסימולקרים טרי לעולם אין אף אחד מהמלחדים או מהתכונות דמיות הלחשים שיש למקור.

אם היוצר המקורני חי, הסימולקרים לא מתפתח מעבר לנוקודה זו. אם היוצר המקורני מת, הסימולקרים ממשיך לפתח את תכונותיו, ווזכה ב-5% נוספת לשבע עד למיכסומים של 90% מנוני המקור. כאשר הוא הושם, שה"מ מגיל שוב כדי לראות איזה מהתכונות שקדום لكن לא היו קיימות התוספו, כולל לחשים ותכונות דמיות לחשים (כאשר משתמשים בסיכוי של 90% לכל אחד;/columnים להיות קיימים)

יצירת מפלצות קסומות

טווח: 20 מטר

משך פעולה: 2 תוריים

השפעה: יוצר מפלצת אחת או יותר לחש זה דומה לחש עצמה 7 פעילות מפלצות דגנית, פרט לכך שניתן לייצור

ליצור כפילים רבים מדמות אחת נכשלים מיד. לא-האדים וכונסטרוקטים לא ניתן לעשות כפילים מכיוון שהם אינם יצורים חיים.

כפילי בני-אדם ודמוני-אדם: כדי ליצור כפיל לבני-אדם או דמוני-אדם, יש להטיל לחש זה על חצי קילו מהבשר המקורי. מחיר החומרים המקוריים ביצירת כפיל הם 5,000 פ"ז לכל כפיל מתueur רק פגעה של המקור. הכפיל מתעורר רק לאחר שהגיע לגודלו המלא; זה אורך כשבוע לכל קוביית פגעה של המקור. כאשר הושם, הכפיל אינו קוסם ולא ניתן לבטל אותו.

אם הבן-אדם או דמוני-האדם המקורי, איןנו בחים כאשר הכפיל מתעורר, לכפין יש את כל התונינים, תכונות וזכרונות שהיו למקור בזמן שהבשר נלקה. זהה נקודת דרגה 20 יכול להשריר חצי קילו בשער עם מגילה של לחש זה, אך שיהיה ניתן להחיותו אם יאביד; אך אם הדממות צוברת עשר דרגות נסיוו יותר, פחות מנוסה ואותה, הכפיל יהיה צער.

אם כפיל הוא העתק של יצור חי, או אם המקור שמית חזר לחיים, נוצר מבדعة מאוד מסוכן. כבישות מייד מודעת לקיומה של השנאה. קשר מוחי חלקי נוצר ביןיהם, כל אחד יכול לחוש את הרגשות של השני (אך לא מחשבות אחרות). אם אחת מהדמויות נזקה, השניה سوفגת אותו נזק (אך יכולה לבצע גלגול הצלחה נגד לחשים כדי לפסוג מהציג הנזק). השפעה זו אינה מתייחסת לקסמה, הרדמה, דיפי או השפעות אחרות שלא גורמות נזק. הכפיל מיד אחוז בצווך לחשמד את מקורו ויעשה הכל כדי להגשים זאת. מהרגע שהכפיל נהיה מודע למוקור, לרשותו יום אחד לכל דרגה של יכולתו (מטיל לחש הכפיל) כדי להשיג את המטרה. אם הוא הצליח, הוא חי בשלהו, אך אם הוא נכשל דעתו נטרפת. כאשר כפיל נהיה מטורף, היוצר המקורני מיד מאבד נקודת האחת של חכמה ושל הבונה. גם דעתו של המקור יכול להתרף מרעג זה ואילך (5% ליום, לא מעתבר). אם זה קורה הקורבן והכפיל מתים שבוע לאחר מכן, שניהם מתים לנצח ולא ניתן להחיותם אפילו עם משאלה.

הערה מיוחדת: אם המקור והכפיל מוחזקים על מושרי קיומ שוניים, לא נוצר קשר מוח, ושתי הפקאות הקורדות לא תופסות. לא נוצרת כל



הגדל מ-120 מטר, לנוקודה הלא מואכלסת הרחוכה ביותר בטוטה, שראיתי במשך 12 השעות האחרונות שלפני קיום אפשרות זו (השפעת החלש)."

לכל חפץ או יצור יכול להיות לחש אפשרויות אחד לכל היותר, אפיו משאלה לא יכולה לאפשר במספר יישומים. האפשרות המתווארת יכולה להיות מוגבלת במידה מה בהשפעה: עליה להתיחס למשהו בטוח של 40 מטר מנקודת הארווע. אפשרות המבוססת על ארוע מרווח היא מוחז ליכולת החלש. חייבים תמיד לצין את המטרה ואת החלש השני, ואם חסרים פרטים חיוניים, לא מתרחשת השפעת החלש השני. להחש אפשרות אין מוש פולה מוגבל. הוא יכול להשאר למשך מאות שנים עד שהמצב המתוואר מתרחש.

חסינות

טוחה: מגע (יצור אחד)
משך פעולה: תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: מKEN חסינות או התנגדות לחلك מלחחים וכלי הנשך.
לחש זה מKEN ליצור שנגע בו חסינות מלאה לכל הלחחים מעוצמות 1, 2, 3. יתרה מזאת, לחחים מעוצמות 4 ו-5 יש רק חצי מהשפעה הרגילה, או רבע מהרגיל אם גלגול הצלחה תקף וمبرצע בהצלחה. כל השפעה שניתנת למדידה ניתנת להפחית בצהורה זו. השפעות אלה כוללות משך פעללה, בונסים, עונשים, נזק וכי'. אם יש צורך מוגלים את המשדים לטובות מתקבל הלחש. לדוגמא, אם המקבל היה קרובן להחש כהן ג'יימת פעעים חמוריים, יגרמו רק 10-3 נזדות נזק.

ה מקבל גם חסין לחלוטין לכל הקלייעים (רגילים או קסומים), כדי נשך רגילים או מכף, ווסף מחcitת הנזק מכלי נשך קסומיים המוחזקים ביד. תקף רק לבבי כל נשך; טפרים, נשים, נשיכות, נשיפות והתקפות טבעיות אחרות אין נחשות.

על ידי ריכוז, המקבל יכול להסיר את ההגנה, ובכך לאפשר לחחים (כגון דפי פעעים) להפעיל בצהורה רגילה לאוטו סבוב. אם הוסרה, חמסיינת נעלמת למגרי לאוטו סבוב (כולל ההגנה בפני נזך), אך חזרת מיד בסוף הסביר.

משאלה: מנוסחת היטב יכולה להרחב הגנה זו ולתת חסינות מפני לחחים

כחות ולא יכולות לגרים נזק בכל צורה. שדה הכה ישאר במקומו עד שימוש, ולא ניתן להיזו בדרך כלשי פרט לשאלה.

כל יצורים (ים) המוקף בשדה כת אטום, לא יגוע ברעב, יסבול מחוסר אויר או נזק בדרך אחרת, שדה כת אטום שומר בצהורה קסומה את כל מי שבתוכו מפני מוות טבעי. אין זה מונע נזק או מוות מהתקפות על ידי אחרים בתוך שדה הכה.

שם דבר לא יכול לעبور דרך שדה כת לחסים, קליעים, מחלומות, כלי נשיפה, וכל צורות התקפה אחרות יתנו מושן מאשר יבואו אליו במגע. אולם, לחשי השתקה אלה מימל עקלים לעקוות ואות, לחשים אלה מאפשרים למטיל לצאת מהקיים הרגע ולחזור אליו במקומות אחד. לכן, מסע בין מישורי השיקוי, כל הצד הניתן גס-כו הופך להיות חלק מענן הגא. במצב הפטיל יכול לנوع בקצב כפול מקצב התעופה הרגיל: 240 מטר בתור (80 מטר בסיבוב).

למרות שבדרך כלל משתמשים בו מחוסום או כלוב, ניתן להשתמש בשדה כת ליצור בклות רצפה, גרים מדרגות, כסא או חוץ אחר בלבתי תמיידי, אך השפעת להפוך שדה כת לתמיידי, שדה הכה נתנו לביטול קסם, ואם הוא הוסר, שדה הכה נעלם מיד. למרות העמידות, שדה כת תמיד יעלם אם יוכה בלחש ממש או משאלה.

לחשי קוסם עוצמה תשיעית אפשרות טוחה: מגע

משך פעולה: תמיידי (ראה בהמשך)

השפעה: מכין לחש אחד אחר לחש עוצמתיה זה פועל כדי לבדוק להפעלת שבדרכו יכול לא גורם נזק. בזמן הטלת החש אפלואו, הקוסם חייב לתאר מצב מסוים. כאשר מצב זה מתרחש, השפעת הלחש המושחה מתרחשת מיידית כאלו והוא הוטל באותו רגע.

דוגמאות לשימוש נכו:

"כאשר נגע بي כל יצור חי שאינו כהן צדיק או ניאטרלי, פרט לחברים שלי (אפשרות), אז הקסמת מפלצת על אותו יצור שנגע או מכח بي (השפעת לחש)".
"כאשר יש לי שמונה נזודות פגיעה או פחות ואני נמצא במצב שעומד ולהתמודט (אפשרות), או דلت מימל על עצמי ליעד בגובה סנטימטר מעל פני האדמה כלפי מעלה, או אם זה במרקם מינימלי.

משך פעולה: תור אחד לכל דרגה של המטיל
טוחה: מאפשר תנעה אוירית או גזיות
לחש זה מאפשר לקוסם לנوع במוחירות ובחויפות, אפיו בין מישורי הקויים. המטיל (בלבד) יכול לעל כפי שניתן של 120 מטר (40 מטר), אף יכול להכנס למשך סיוב אחד. ניתן להכנס למישור אחד לתור לכל היותר. המטיל יכול להביא יותר אחד נוסף לכל חמש דרגות נסווין.

בזמן שלחש זה בפעולה, המטיל יכול לבוש צורה גזית על ידי הרכע למשך סיוב אחד. (אם הוא הופע לא מתרחש כל שניי). בניגוד להשפעה השיקוי, כל הצד הניתן גס-כו הופך להיות חלק מענן הגא. במצב הפטיל יכול לנوع בקצב כפול מקצב התעופה הרגיל: 240 מטר בתור (80 מטר בסיבוב).

במצב גזי, הקוסם אינו יכול להשתמש בחפצים או להטיל לחשים, אך אין לו יכול להפגע רק על ידי קסם (כלי נשך או לחחים מסוימים). כמו כן, יצור גזי אינו יכול לעبور דרך לחש דגנה מרוע או קליפה נגד קסם.

שדה כת

טוחה: 40 מטר

משך פעולה: 6 תורים

השפעה: יוצר מחסום בלתי נראה לחש זה יוצר מחסום בלתי נראה, שלא ניתן להזזה, מעוצמה תורה. אין לו כמעט עובי, אך לא ניתן לשוברו או להרסו בכל אמצעי פרט להחט הסחה או משאלה, אפיו יכול לחש ביטול קסם לא יכול להשפיע עליו. צורתו של שדה הכה מוגבלת לכדור, חלק מכדור, משטה, גליל, קובייה או תיבה עם פאות שטוחות או חלק מקובייה כזו. הרדיוס של הכדור יכול להיות 6 מטר לכל היותר. השטח הכלול של המשטח או הצורות האחרות יכול להיות 500 מטר רבוע. שדה הכה לא יכול להיות חלק בעל צורה מיוחדת ועל פניו להיות חלקים לגרמי. אין גודל מינימלי.

שדה הכה לא יופיע בתחום מוקך או יצור כלשהו. כל חלק ממנו צריך היה להופיע בתוכם, לא יופיע ובכך יוצר חור בשדה הכה יתרה מזו,>Create השדה

למקסימום 18. השפעה זו בתוקף רק לאחר שישה תורים.

ניתן להשתמש במשאלת גם כדי להעלות תוכנות באופן קבוע, אך המחריב כביד מואוד. יש להשתמש במספר שאלות כמספר הנקודות שורצים. את כל המשאלות יש להטיל בתקופה בת שבוע ימים. ניתן להעלות תוכנה בנקודת אחת בכל פעם, כדי להעלות את הכה מ-15 ל-16 יש צורך ב-16 שאלות כדי להעלות אותו לאחר מכן מ-16 ל-17 יש צורך ב-17 שאלות נוספות נספנות. לא ניתן להשתמש במשאלות בכדי להוריד תוכנות באופן קבוע.

משאלת גם יכולה לאפשר את הדרגה הגבוהה ביותר לבני-אדם; 36 היא מוחלטת, ונכבה על ידי בני האלומות. אולם, משאלת גם יכולה לאפשר לדמי-אדם לצורב קוביית פגיעה אחת נוספת (למקסימום חדש של 9 עבור צוטוניים, 11 עבור אלפיים ו-13 עבור גמדים). זה משפיע רק על נקודות הפגיעה ולא משנה כל ניקוד אחר (כגון גלגלי פגיעה, מספר לחישים לאלפים וכו').

משאלת גם יכולה להפוך דמי-אדם לאדם או להיפך. שניי כזה הוא קבוע, והמקבל לא הפוך להיות קבוע. זוטנים וגדדים הופכים להיות לחומים אותה דרגה. אלפים הופכים להיות קוסמים או לחומים (אך לא שיהם), לפי בחירת מבקש המשאלת, לאחר מכן ניתן לצורב דרגות מסוין באופן רגיל לבני-אדם. בגין דרגה, אך לא דרגה גבוהה מהמקסימום לאותו גזע. אם המשאלת נועשית על-ידי אחר, הקורבן יכול לבצע גלגול הצלחה נגד לחשים עם בונוס 5+ כדי להמנע מהשנו. ברגע שגוזעה של דמות השתנה, יש צורך בשתי משאלות כדי להפוך את ההשפעה, וכל שניי מרגע זה והלאה מציריך כפליים ממשאלות הקודם (4, 8 וכיו').

ניתן להשתמש במשאלת חוקות כל לחש של קוסם מעוצמה 8 או פחות. שימוש נפוץ זה במשאלת אינו נתון לפוקוד הדוק של שה"מ וסביר להניח שהוא יצליח אם סכום קטן יותר לטעות מאשר בשימושים אחרים.

לפעמים ניתן להשתמש במשאלת גם לשנות נוצאות של התרחשויות בעבר. זה מוגבל בדרך כלל לאירועים של יום האთמול. ניתן לנצח בקרוב שהופסיד, או שהഫסידים יהיו הרבה פחות חמורים, אך לא ניתן להתגבר על סיכויים בלתי אפשריים. ניתן להפוך מות בקרוב למקרה של כמעט מוות; אובדן תמידי ניתן להפוך לזמן. שה"מ יכול להנחות את השחקנים מתי משאלות הן מעבר לכוכון.

משחק, ביליה להיות נdice מדי או עוקצני מדי לגבי השפעת המשאלת יש לזכור שימושים צריים להשיג די הרבה. אפליו משאלת המוסחת גראי, עלתה כוונות טובות, עשויה להביא לתוצאות טובות. אולם, אם המשאלת חמדנית, או נועשתה בכוונה זדונית, יש לעשות כל מאמץ למציאת פרושים שונים. אם יש צורך, ניתן לא להשרות משאלת מסויימת ובכך לבטל את השפעתה. בכל פעם שמשאלת נכשלת או מפורשת לא נכון, שה"מ צריך להסביר (אחרי המשחק) את הבעייה או הליקוי בנסיבות. הנה מספר דוגמאות למשאלות לקוות:

"היהתי רצאה למדעת הכל אודוט המבוֹך הזה" יכול לגורם לדמות לדעת הכל משך שנייה ולאחר מכן לשוכנת הכל.

"אני רוצה שתיהוו לי יכולת המבט להשגים בך שהן תפולנה על הדמות ולآخر מכן יעלמו."

"אני רוצה שתיהוו לי יכולת המבט האיזון. הדמות ממלאת די עצמותיות. יש שיאל לباسיליסק באופן קבוע וудין המטאדים ייחד עם הלחש. רק ישארו לי כל תוכנותיו וחפצאי" היא משאלת מנוסחת הטיב שמספרה את הדמות – ללא עפיפים – ובכך הדמות תהיה מאוד פגיעה להתקפות מבט אחوات.

לא ניתן להשתמש במשאלת כדי לצורב נק"פ או דרגות מסוין. אם משתמש במשאלת השפעות אפשריות: אם משתמשים נק"פ או דרגות מסוין, אין כזו במשאלת גם יכול בצעילו גלגול הצלחה נגד לחשים. אם קורבן יכול בצעילו גלגול מושכל, הקורבן סופג מחצית מההשפעה והיתר חוזר אל המטיל (אשר גם יכול לנסות לחיצל כדי להמנע מההנזק, אך עם עונשין 4-). אולם, משאלת מנוסחת הטיב יכולה להזיז נזק בתהילך, ובכך לא לאפשר גלגול הצלחה. גלגול הצלחה תקף רק לגבי יצורים ולא לחפצים שלהם.

במשאלת גם ניתן להציג בצוורה קסומה. גם יכול לחש את תבונתך 50,000 פ"ז למשאלת אולם, המטיל מפסיד נק"פ 1 לכל 1 פ"ז ערך אוצר שמקבלים, והפסד זה לא ניתן להציג בצוורה קסומה. במשאלת גם ניתן להשתמש במקרה, אם שה"מ רוצה, להציג שימוש בחפש קסום לתקופה קצרה. באופן קללי, כל חפש קסום שמשיגים, שאול מקום אחר, ולא נברא. לא ניתן לקבל חזרה איזומרים בעזרת משאלת המטיל יכול להפיק חפש קסום 5+. החפש ישאר למשך 6-7 תורות בלבד.

ניתן להשתמש במשאלת לשנות באופן זמני תכמה אחת למינימום של 3 או

בעוצמה 4 וכלי נשק + וחצי ההשפעה הרגילה מלחשים בעוצמה 5 ו-6. שיפור נוסף בلتוי אפשרי.

יצירת מפלצת כלשהי

טווח: 30 מטר
משך פעולה: 3 תורים
השפעה: יוצר מפלצת אחת או יותר

ఈ דומה להחיש מעוצמה 7 יצילת מפלצות דגולות ולחש מעוצמה 8 יצילת מפלצות קסומות, אך עם פחרות מגבלות על סוג היצורים המופיעים. הטווח ומישך הפעולה הם פי שלושה מלאה בלחש מעוצמה 7. לא ניתן ליצור בני-אדם או דמי-אדם, אך כל צור אחר אפפרי, ללא תלות במספר התוכנות המזוחדות (כוכבות). אולם, אם רוצים ליצור בעל שלוש כוכבות או יותר, המטיל חייב לחזור אותו (חי או מת).

כוכבות הפגיעה מוגבל לדרגת המטיל. הערת מיזוחת. כדי ליצור קונסטרוקט (כפי ש่าว בספר לש"מ, מערכת מז"ד למומחה), יש להשתמש בחומרים המתאים ייחד עם הלחש. רק קונסטרוקט אחד יופיע, ללא תלות במספר קוביות הפגיעה של המטיל, אך הוא קבוע ולא יעלם עם סיום משך הפעולה של הלחש. כמו בלחש מעוצמה 5,000, מחר החומרים הוא לפחות שעה אחת כדי ליצור אחד נוסף.

במספר קוביות הפגיעה של המטיל, אך הוא קבוע ולא יעלם עם סיום משך הפעולה של הלחש. כמו בלחש מעוצמה 5,000, מחר החומרים הוא לפחות שעה אחת כדי ליצור אחד נוסף. פ"ז לכל כוכבת (או יותר, תלוי במערה), אם לكونסטרוקט יש 4 או יותר כוכבות (כמוendoroms), המPAIR מוכפל (או יותר, יש לשאל את שה"מ).

מפלצות שנוצרו, מכל הסוגים, ניתן להחסם בעזרת הגנה מריע או קליפה, נגד קסם.

משאלת גם

טווח: מיוחד
משך פעולה: מיוחד
השפעה: מיוחד

רק קוסמים בדרגות 33-36 בעלי תבונה 18 או יותר יכולים להשתמש בלחש משאלת, היא הלחש הבודד העצמתי ביותר שיכל להיות לקוסם. הוא לעולם לא נמצא על מגילה אך ניתן למצאו במקומות אחרים.

ניסוח משאלת: השחקן חייב להגיד או לכתוב את המשאלת המדוייקת של הדמות. ניסוח המשאלת מאוד חשוב. בדרך כלל המשמעות המילולית תתרחש, בלי קשר למה שהיתה כוונת השחקן.

שה"מ צריך לנסות לשמור על איזון

רפואי:

טוווח: מגע (יצור אחד)
משך פעולה: תמידי
השפעה: מרפא הכל

השפעת לחש זה זהה לזו של לחש הכהן מוצמומה 6 רפואי כל. כאשר משתמשים בו רפואי פצעים, הוא מרפא כמעט את כל הנזק, כאשר נותרות 6-1 נזודות נזק. הוא יסיר קללה, גינטראל רעל, ירפא מחלת, עורוון או אפילו יסיר השפעת בלבול.

שני צורה

טוווח: 0 (המטיל בלבד)
משך פעולה: תור אחיד לכל דרגה של המטיל
השפעה: המטיל יכול לשנות צורה.

לחש זה דומה לחש מעוצמה רביעית שניי עצמי, אך הרבה יותר עצמתי. המטיל ממש הופך להיות יצור או חפש אחר בכל המובנים פרט למחשבת, נזודות פגיעה וגולגול הצלחה. דרג שריון גלגול פגעה, צורות התקפה מיוחדות, חסיניות וכלה אחר הפרטים הם אלה של הצורה הנלבשת. קוסם יכול להטיל לחשים רק כאשר הוא בצויר של יצור דו-רגלי (בן-אדם, דמי-אדם, גובלין, ענק וכו'), המטיל איינו יכול לקבל צורה אחרת (כמו זו של דמות אחרת, שליט יסוד, או בן אלמוות) והוא לא יכול להראות כמו סוג דמות אחר אך לא לזכות בכישורייה. כל הלחשים המוטלים כאשר הוא בצויר אחרת, חיברים להיות מזכרו של הקוסם. צורות דומות מוגבלות בגודלו ל-30 ס"מ לכל דרגה של המטיל ול-100 מט לכל דרגה.

פרט למוגבלות אלה, המטיל יכול להפוך לכל יצור או חפש שהוא או הוא אף עם ראו. לא ניתן להשתמש ביצורים דמיוניים או לא מוכרים, לדוגמא, טרול בעל 10 ידיים אסור. כל שניי מציד סיבוב מלא של רכוז, אך המטיל רשאי להחלף צורה כרצונו משך השפעת הלחש.

דוגמאות: המטיל יכול להפוך לדרקון אדום ענק, סלע, כסא, יסודון, ערף, וכן הלאה. אולם, למטיל יש את המוגבלות של הצורה החדשנית בנסוף לעצמותיה. אם, לדוגמא, המטיל מותקף בחרב +2, 5+ נגד דרקונים בזמנ + שהוא בצוות דרקון, הבונוס של 5+ תקף.

לא ניתן להפוך השפעת לחש זה לתמידית והיא נתונה לביטול קוסם במשך פעולה הצלחה, המטיל אינו יכול לעבר דרך הגנה מרוע או קליפה נגד קוסם.

מושפעים מהקסם, מהצבע הראשון בו נתקלים. משאלה או מטה ביטול יכולם משאללה", הצהרה זו מבטלת כל מה שופיעו כאן. אולם, מספר משאלות יכולות להצלח (לבחירות שה"מ) במקרים אלו משללה אחת לא תצליח.

בכדי לפזר דרך קליל מנסלה, יש להחיל את כל ההשפעות הקסומות בסדר הנכון. כאשר ההשפעה מוצחת, היא גורמת לצבע המתאים להעלם מהשפעה. אם יצור פשוט מסתער בתוך קליל המנסלה, הוא סופג 84 נזודות נזק משלושת הצבעים הראשונים (לא גלגול הצלחה), ואז עליו להצלחה בארבעת גלגוליו החצלה הדורשים לאربعת הצבעים הבאים. אם הוא ניצל, יתכן והיצור יצטרך לצאת על ידי מעבר דרך הצבעים שנית, בסדר הפוך.

קליל המנסלה, נושא אל תוך מישור הקיום הקרוב ביותר (הarterי אם הוטל במשור הראשוני), ושם הוא מופיע כקירות שלא ניתן להריסה. לבן לא ניתן לחצתו על ידי מסע בין מישורי או בין מימדי.

הצבעים והשפעות של קיר מנסלה תמיד זהים; כאשר הוא נוצר, הצד הסגול תמיד קרוב יותר למטיל.

אדם: חוסם כל קלילי קסם; גורם ל-12 נזודות נזק. מבוטל על ידי קור קוסם ככלו. חוסם את כל הקליעים הללו-

קסטומים; גורם ל-24 נזודות נזק. מבוטל על ידי ברק קסום כלשהו.

צחוב: חוסם את כל הנשיפות או גורם ל-48 נזודות נזק. מבוטל על ידי לחש קליע לקסם.

ירוק: חוסם את כל השפעות לחשי הגלוי (כולל כדור בדולח, תע"ח וכו'). כל הנוגע בו חייב לבצע גלגול הצלחה נגד רעל או למות. מבוטל על ידי לחש מעכב קליל.

כחול: חוסם את כל הרעלים, גזים והתקפות מבט. כל הנוגע בו חייב לבצע גלגול הצלחה נגד התאבנות או שהוא יתאבן. מבוטל על ידי לחש דיסטנסנגייה.

איינדייגו (כחול כהה): חוסם כל חומר, חי או אחר. כל הנוגע בו חייב לבצע גלגול הצלחה נגד לחשים או שיועבר על ידי שעם למיקום אקראי במישור חייזוני, ויתכן (50%) שיאבד לנצח. מבוטל על ידי לחש בטיל לקסם.

סגול: חוסם את כל סוגים נגד הנווגע בו חייב לבצע גלגול הצלחה נגד בדים או שיאבד את הכרתו ואת שפיותו (ניתן לריפוי רק בעזרת לחש מפני כל או משאללה). מבוטל על ידי לחש אוג תמידי.

הערה חשובה: ברגע שהשפעה מתוארת כלל לא ניתן לשוני "אייפלו בעזרת משאללה", הצהרה זו מבטלת כל מה שופיעו כאן. אולם, מספר משאלות יכולות להצלח (לבחירות שה"מ) במקרה שבו משללה אחת לא תצליח.

עצירת זמן

טוווח: 0 (המטיל בלבד)
משך פעולה: 2-5 סבוביים
השפעה: מאפשר למטיל לפעול במשך 5-2 סבוביים בזמן שכל הדברים "עוורכים"

עבור המטיל, נראה שלחץ זה עוצר את הזמן. הלחש מאיצ' את המטיל בזרה כזו שכל שאר היצורים נראים קופאים בזמן רגיל". מנקודת מבטו של המטיל ההשפעה נמשכת 5-2 סבוביים. המטיל יכול לבצע פעולה אחת במשך כל אחד מהסבירים הקסומיים הללו.

תנאים רגילים או קופומים כמו אש, קרחה, גז, וכו', עשויים יכולם לפגוע במטיל, אולם, בזמן שעיצילת חמוץ בפועלה, יצורים אחרים בעלי מושך של המטיל. ניתן ליחסים בעלי מושך פועלם כאמור לאחר מכן. יש לשים לב כי אין שניי זמן בזמן שלחשים והתפקיד שלהם של המטיל. מידי, ולהשאים לפועל כאמור הזמן הזה בפועלה, לחשים אחרים יתחלו לפעול אחרי שעיצילת חמוץ נגמרה.

לא ניתן להזיז חפצים המוחזקים על ידי אלה הנמצאים בזמן רגיל, אך חפצים אחרים (כולל אלה הלבושים או נישאים בידי אחרים) אינם "תקועים". אלה בזמן רגיל" לא מבינים כלום בפעולם. אולם, הקוסם לא יכול לעבור דרך השפעה של הגנה מרוע או קליפה נגד קסם.

קיר מנסלה

טוווח: 20 מטר
משך פעולה: 6 תורמים
השפעה: יוצר מחסום رب-גוני

לחש זה יוצר מחסום מהרבה צבעים בעלי חזות נוצצת, כמו אור העובר דרך מנסלה. קיר זה הוא בעובי 5 ס"מ, עם 1/4 ס"מ רוחה בין הצבעים. ההשפעה יכולה להיות כדור בעל רדיוס של 3 מטר, כאשר מרכזו נמצא על המטיל, או משטח (אנכי או אופקי) של שטח עד 50 מטר רביע. לא ניתן להזיז קליל מנסלה (אפיו לא בעזרת משאללה), ולא משנה מהי צורתו. המטיל יכול לעבר דרכו בחופשיות וללא כל נזק, יחד עם כל חפש. כל שאר היצורים או החפצים הבאים ברגע או עוברים דרך הקיר,

טבלה יכולת של גנב

15	10	10	87	20	10	20	30	1			
20	15	15	88	25	15	25	35	2			
25	20	20	89	30	20	30	40	3			
30	25	25	90	35	24	35	45	4			
35	30	30	91	40	28	40	50	5			
40	35	34	92	44	32	45	54	6			
45	40	38	93	48	35	50	58	7			
50	45	42	94	52	38	55	62	8			
54	50	46	95	55	41	60	66	9			
58	54	50	96	58	44	65	70	10			
62	58	54	97	61	47	70	74	11			
66	62	58	98	64	50	75	78	12			
69	66	61	99	66	53	80	81	13			
72	70	64	100	68	56	85	84	14			
75	73	67	101	70	58	90	87	15			
78	76	70	102	72	60	95	90	16			
81	80	73	103	74	62	100	92	17			
84	83	76	104	76	64	105	94	18			
86	86	79	105	78	66	110	96	19			
88	89	82	106	80	68	115	98	20			
90	92	85	107	82	70	120	100	21			
92	94	88	108	84	72	125	102	22			
94	96	91	109	86	74	130	104	23			
96	98	94	110	88	76	135	106	24			
98	99	97	111	89	78	140	108	25			
100	100	100	112	90	80	145	110	26			
102	101	103	113	91	82	150	112	27			
104	102	106	114	92	84	155	114	28			
106	103	109	115	93	86	160	116	29			
108	104	112	116	94	88	165	118	30			
110	105	115	117	95	90	170	120	31			
112	106	118	118	96	92	175	122	32			
114	107	121	118	97	94	180	124	33			
116	108	124	119	98	96	185	126	34			
118	109	127	119	99	98	190	128	35			
120	110	130	120	100	100	195	130	36			



טבלה נסיוון של גנב

דרגה:	נק"ן
26	2,200,000
27	2,320,000
28	2,440,000
29	2,560,000
30	2,680,000
31	2,800,000
32	2,920,000
33	3,040,000
34	3,160,000
35	3,280,000
36	3,400,000

נקודות פגיעה: +2 לכל דרגה, ללא השפעת כושר.

* כיוס: להסיר 5% לכל דרגה או קב"פ של הקורבן. דוגמא: גנב דרגה 32 מנסה לכיס כסום דרגה 26. הסכוי הוא 175 (רגיל) פחות 130 (5 כפול 26). או 45%. הגנב נתפס אם שהוא מגלגל 91 ומעלה (למעלה מפעמיים הסכוי להצלחה).

אחדיזם של 100 או יותר: מנעיל תקוע או קשה במיוחד, מלבדות מושתרת היבש, קיר חלקלק, או רعش קל, כל אלה יכולים לגרום לעונשין שיתוסף לסכוימים הרגילים (-5%, -10%, -20%, וכו'). אם לאחר הוספת עונשין זה, הסכוימים נשארים 100% או גבוהים יותר, יש לשנות אותם ל- 99%. ובכך לאפשר סיכוי לכשלו של 1% לפחות בכל המקרים. אולם, אין לשנות את סכוויי תנעה שקטה או הסתתרות בצללים אלא אם פעולות הגנב מצביעות על כך (נסיוון לנوع בשקט אך במהירות, הסתתרות קרוב מאוד לאור לפיד וכו').

טבלה גלגולי הצללה של גנב

דרגה:	36-33	32-29	28-25
קרן מוות או רעל	2	2	3
בדידי כסם	2	3	4
שיטוק או התאבותות	2	2	3
נשיפת דרקון	2	3	4
מטה, קנה או לחש	2	3	4

זוטון			אלף			גמד		
טבלת נסיוון של זוטון			טבלת נסיוון של אלף			טבלת נסיוון של גמד		
דרגה	נק"ז	נקיון	דרגה	נק"ז	נקיון	דרגה	נק"ז	נקיון
0	1	0	5	4	3 2 1	0	1	0
2,000	2	-	-	-	-	4,000	2	2,200
4,000	3	-	-	-	1 2	8,000	3	4,400
8,000	4	-	-	-	2 2	16,000	4	8,800
16,000	5	-	-	1	2 2	32,000	5	17,000
32,000	6	-	-	2	2 3	64,000	6	35,000
64,000	7	-	1	2 3	3	120,000	7	70,000
128,000	8	-	2	2 3	4	250,000	8	140,000
			2	3 4	4	400,000	9	270,000
			1	2 3 4	5	600,000	10	400,000
								530,000
								660,000
* ב-2,000,000 נק"ז, ניתן להשתמש באפשרויות לחימה של לוחם (ראה ספר כללים לשחקו, מערכת למומחה). עבור אפשרויות רבוי התקפות, שתי התקפות אפשרויות ב-900,000 נק"ז ושלוש התקפות ב-3,000,000 נק"ז.			* ב-850,000 נק"ז, ניתן להשתמש באפשרויות לחימה של לוחם (ראה ספר כללים לשחקו, מערכת למומחה). עבור אפשרויות רבוי התקפות, שתי התקפות אפשרויות Über 850,000 נק"ז ושלוש התקפות Über 2,600,000 נק"ז.			* ב-660,000 נק"ז, ניתן להשתמש באפשרויות לחימה של לוחם (ראה ספר כללים לשחקו, מערכת למומחה, ספר כללים לשחקו לפטריטים). עבור אפשרויות רבוי התקפות, ניתן לתקוף פעמיים ב-660,000 נק"ז ושלוש התקפות ב-2,200,000 נק"ז.		
טבלת גלגולי הצלחה של זוטון			טבלת גלגולי הצלחה של אלף			טבלת גלגולי הצלחה של גמד		
דרגה:	8-7	6-4	3-1	דרגה:	10	9-7	6-4	3-1
קרן מוות או רעל	2	5	8	קרן מוות או רעל	2	4	8	12
בדידי כסם	3	6	9	בדידי כסם	4	7	10	13
שיטוק או התאבות	4	7	10	שיטוק או התאבות	4	7	10	13
נשיפת דרקון**	5	9	13	נשיפת דרקון**	3	7	11	15
קנה, מטה				קנה, מטה או לחש***	3	7	11	15
או לחש***	4	8	12					
** ב-2,100,000 נק"ז, זוטונים סופגים מחצית הנזק מנשיפה, או רביע הנזק אם בגלול ההצלחה מוצלח.			** ב-1,600,000 נק"ז, אלפים סופגים מחצית הנזק מנשיפה, או רביע הנזק אם בגלול ההצלחה מוצלח.			** ב-1,400,000 נק"ז, גמדים סופגים חצי מהnezק מלחשים, או רביע מהnezק אם בגלול ההצלחה מוצלח.		
דרגה:	12-10	9-7	6-4	דרגה:	12-10	9-7	6-4	3-1
קרן מוות או רעל	2	4	6	קרן מוות או רעל	2	4	6	8
בדידי כסם	3	5	7	בדידי כסם	3	5	7	9
שיטוק או התאבות	4	6	8	שיטוק או התאבות	4	6	8	10
נשיפת דרקון**	4	7	10	נשיפת דרקון**	4	7	10	13
קנה, מטה או לחש***	3	6	9	קנה, מטה או לחש***	3	6	9	12

דרוגי התקפות של דמיי אדם

גמד	אלף	זוטון	א	ב	ג	ה	ו	ז	ח	ט	כ	ל	י
2,600,000	2,400,000	2,200,000	2,000,000	1,800,000	1,600,000	1,400,000	1,200,000	1,000,000	800,000	600,000			
3,100,000	2,850,000	2,600,000	2,350,000	2,100,000	1,850,000	1,600,000	1,350,000	1,100,000	850,000	600,000			
		3,000,000	2,700,000	2,400,000	2,100,000	1,800,000	1,500,000	1,200,000	900,000	600,000	300,000	128,000	*

* נק"ז בדרגה מקסימלית



טבלת גלגולי פגעה (כל הדמויות)
ראבב טבר לש"ג, עכ"ה. לגביהם נסכים

*** דרג התקפות של דמיי-אדם (ראה סגלה (פרדה))

* מפסל רק עבורי וסבירים את תקוותם (המשפר הנותנו) לסד כל הנתק.

ה של 21 או יותר.

2. דhogi Shiron haGra'utim m-6 Afsharim ukab hori'ot vounshein k'som.

כלי נשק ושריון חדשים

ניתן לנשות לרכוש ידע בכלי נשק נוספים, בכל אחת מהדרגות הבאות: 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30, 36. ניתן להוסף כלי נשק אחד נוסף בסך כל 200,000 נק"ז אחריו שמאגים לדרגה 36. כדי להוסף כל נשק חדש, הדמות חייבת להתאמנו בשימושו, ראה פרטיהם על אימונם בהמשך.

בשל תחולת החיים הארכואה יותר ואורך החיים הטבעי שלהם, דמויי-אדם מתחילה בימיוננות בסיסית בכל kali הנשק אשר אינם אסורים להם. דמויי-אדם יכולים להתאמנו להגעה לדרגות אשפות בכל נשק באוטן שיטות עברו בני-אדם. האימון אפשרי רק בדרגות 4 ו-8 (ועבור גמדים דרגה 12) ובכל 200,000 נק"ז מעבר.

אשרות כל נשק, דמות יכולה להחליט להתאמנו כדי להיות יותר מיומנת בכל kali נשק אחד בשימושה במקום ללמידה kali נשק חדש. כמות המיומנות נקבעת דרגות האשפות.

דרגות מתחילה יכול להיות רק ידע בסיסי בכל kali הנשק התחולתיים. דרגות האשפות הם: בסיסי, מיוניון, מומחה, אשף ורב אשף.

שימוש נשק לאعلم: דמות שאינה מאומנת בנשק היא לא מיומנת. אם הדמות מנסה להשתמש בנשק שהיא לא במידה מחשבים את ההתקפה בדרכה בסיסית אך היא גורמת למחלוקת הנזק. נשק ירי סופג גם עונשין 1- לאഗול הפגיעה.

אפשרות המשמשות בנשק
אפשרות יכולה לצורו מיזמיונות בכל kali נשק רק אם היא משתמשת בדרך כלל בכספי נשק להתקפותיה. היא חייבת למצאה מאמן שמוון ללמד אותה, ודרגת המיומנות הגבוהה ביותר אליה היא יכולה הגיע נקבעת לפי התבונה שלה, כפי שנתנו בטבלת מגבלות עbor מגילות הממשמשות בנשק. (שה"מ: ראה חלק "מהלכים" בחוברת לשח"מ: עbor ניקוד אינטיגנץיה של מפלצות) רק בני אדם ודמויי-אדם יכולים להיות רב-אשפים.

אפשרות ללחום
שה"מ יכול לאפשר ללחמים להתחיל עם שלושה או ארבעה kali נשק במקומות שניים. אפשרות נספת היא להרשות ללחום להוסף kali נשק גם בדרגות 19, 33-1 27.

אפשרות לקוסם
אפשרות הבאה ניתן להשתמש עם או kali אשפות בכל kali נשק. שה"מ יכול, אם

הבינאים הבעיה האחורה נפרטה בעורת שימוש ברכואה שנשירה סביב הלובש, אשר הורם בעורתה באוויר והונח על סוסו. במשחק מוד"ד, מניחים הצלחה מיידית בקימה אם ניתנת ערה. הלייפת שריוון מושמעה לעיתים והדפניות אפשרות למחרך של עד 40 מטר והזעקה נספה מטרת הפתעה. קצב התנועה של הלובש הוא 10 מטר בתור. לווח לא משוריין נזק לשולש תורים מלאים כדי ללובש הלייפת שריוון.

הלייפת שריוון לא מקנה הגנה נוספת מפני התקפות מבט (כמו של מדוזה) או חשמל (כמו נשיפת ברק של דרקון כחול).

לבוש יש עונשין 5- כאשר הוא משתמש בירוי קליעים כלשהם פרט לרובה קשת. אם הוא בלבד, הוא סובל מעונשין 1- להפתעה.

* שריוון לטוטים

סוג	דרג"ש	עלות	עומסה
קרב-רומח	0	700	5,000 מט
שדה	2	600	4,000 מט
לוחות	3	500	3,000 מט
רצאות	4	400	1,500 מט
קשישים	5	300	600 מט
קליפה	6	250	150 מט
עור	7	200	400 מט
		40	250 מט

* סוס יכול עדין להסתער, בנסיבות מופחתת גם כאשר הוא עמוס.

אפשרות בכל kali נשק

במערכות הלחימה הנוכחות, כל דמות יודעת מיד להשתמש בכל סוג kali הנשק האפשריים, עם המגבילות על סוג הדרגות. מערכת האשפות בכל kali נשק הבהה מאפשרת לדמות שחקן ללמידה kali נשק אחד בצוורה יסודית או מספר kali נשק לעומק, להעניק יתרון על אחרים שלא למדו את kali הנשק הללו. ניתן נשים בנסיבות את מערכת האשפות בכל kali נשק לכל הדמויות המתחילות מדרגה 1.

מיומנות ומגבלות

אם מוסיפים אשפות בכל kali נשק למשחק, יש להשתמש בכללים הבאים. לכוון מניחים כיצד לצד להוסיף את המערכת למשמעות שכך מתנהלת, ראה יישום למפרע. מגבלת kali נשק, כאשר מתחילים דמות בן-אדם, השחקן מוגבל לבחור רק שני kali נשק לשימוש על ידי אותה דמות.

ברמת המשחק לאשף, המרכיבות נהיות יותר מורכבות ובעלota אתגרים גדולים יותר. מי שהחל כלחם הוא עצם שליט, עם דומינו או מלכה בפיקודו. אתם חמושים ומוגנים טוב יותר, עם מיומנות גבוהה רחבה יותר של כל נשק יום וצטרכו להגן על טרתוכם מפני פולשים צרים, או אולי תמצאו עצמכם מוחץ לחומות טירה שכנה כשברצונכם להכנס פנימה.

כלי נשק ושריון אישי

חליפת שריוון
חליפת שריוון עוטפת או הלובש החלוטין במעטפת פלאה, עם חוליות שרשרת כפרקים לאפשר תנועה. לעיתים הוא נקרא שריוון גוטי או שריוון קרב - רומח.

יתרונות
חליפת שריוון בלבד מקנה דרג"ש 0. ניתן להשתמש במגן לדרג"ש 1-. הנזק מרבית ההשפעות השטיחיות (אש, קור, גז, חומצה) מופחתות, כולל נשיפות. הנזק הבסיסי מופחת ב-1 לכל קוביית נזק, והלובש זוכה בונוס +2 לגלגול הצלחה המתאים. הנזק הבסיסי המינימלי הוא תמיד נזקה אחת לפחות לכל קובייה. לדוגמא, הנזק מונichtet דרקון אדום קטן (קב"פ 10, נק"פ 57) מופחת ב-1 לכל קוביית נזק (10-47), הולום בחיליפת שריוון יכול לבצע את גלגול הצלחה הרגלי, אבל עם בונוס +2 לספקית מחייבת הצלחה (24 וקודות).

חליפת שריוון קסומה יכולה להפחית את הנזק אף יותר, ב-1 לכל קוביית נזק עבור כל שני פלוסים של קסם (מעוגל מטעה).

אם לחום בחיליפת שריוון רכב ומסתיע באחרים, החסרונות של מעמסה, תנועה איטית והפתעה (ראה בהמשך) יהיו מינימליים.

חסרונות
חליפת שריוון מגושמת ויקרה. המעמסה שלה היא 750 מט. יש לייצר אותה במיידותיו; העלות היא 250 פ"ז. הדגמים הקסומים יקרים יותר בהתאם, במוצע ערכם גבוה יותר ב-50% מאשר לוחות בעל אותה הקסמה. חיליפת שריוון מגושמת במצבים מסוימים, במיוחד בקימה משכיבה ובעליה לרכיבה. אם מניסים זאת בלבד, הסיכוי להצלחה הוא 1 ל-6. בימי

יישום יתרונות

את יתרונות האשפוז בкли נשק מישימים לפני כל המתקנים האחרים. זה יכול להיות חשוב, לוחמים או דמיי-אדם יכולים אם-כך לצבור מספיק בונוסים כדי להביא את גלגול הפגיעה הדorous ל-2 או פחות, ובכך להפעיל את אפירות רבוי התקפה (ראה מודול מערצת למומחה, קרובות לשחקן ע"מ 18) הנזק האפשרי המוגבר עקב מינומיות בכלי נשק יכול להיות קריטי כאשר הוא מוכפל על ידי דקירה מאחור של גב.

חלק מה יתרונות יכולים להתרחש רק אם השחקן מכיר שהוא משתמש בהם (כגון הדופה, פרוק נשק או פעולות אחרות). השחקן תמיד צריך להגדיל לש"מ אם הוא או היא משתמשים באחת מהאפשרויות. יהיה מאוחר מדי להכיר אחריה שהמבה כבר הונחתה.

יתרונות התקפה

הרבה מטוחוי הנזק ובונוסים לגלגול הפגיעה משתנים לפי סוג היריב. ליריבים התקופים עם כלי ירי קליעים דו-ידניים יש הגנות דומות לאלה התקופים עם נשק גופני טבעי (טרפים, שינויים וכו').

סוג זה של מפלצת מסומן על ידי "ק" (קליע). יריבים המשמשים בכלי נשק המוחזקים בידי ומונפים או נרקרים (כולל קלע ובולת), אך לא כולל כל שאר מתקני ירי קליעים) חיים אלה שונה לחילטי. יריבים אלה מסומנים על ידי "מ" (מוחזק ביד).

אם יריב אחד להתאים לשתי הקטגוריות (כגון חתול-אדם הנושא חרב, אשר יכול להחליף בין התקפות נשיכה או נשק), תמיד מישימים את הקטgorיה העדיפה לאוטו יריב ולא דמות התקופת. אלומ, אם אותו יריב זורק את נשק המוחזק, הוא מיד הופך להיות שיך לקטgorיה "ק" לכל החישובים.

כל כלי נשק עדיפות בתקיפת סוג אחד או אחר של קטגוריות הגנה. כל רישום של נשק מראה יריב ראשוני (קטgorיה ההגנה שבה הנשך יותר עיל) ויריב שניוני (הקטgorיה השנייה, שבה הוא פחות עיל).

בונוסים לגלגול הפגיעה

- מישימים את כל הבונוסים או העונשים של כח לכל התקפות המוחזקות בידי או הנזקות בידי.
- מישימים כל בונוס או עונשן של זרויות לכל התקפות הקליעים ויתרונות מאוזנים.
- הנזיפים בידי או הנהדים במתќן.

האמוננים נכשלו אך הושכו לכל התקופה, התלמיד יכול ללמוד שוב מאוחר יותר עם מאמן אחר, וסכום ההצלחה גדלים ב-10%. אם התלמיד מחליט להפסיק את האימונין באמצעות לא ניתנים יתרונות כלשהם, אך מחצית מחיר האימון מוחזרים בדרך כלל. (אולם, מדריכים רשעים עלולים לא להחזיר תשולם).

הוא רוצה, להרחב את מספר כלי הנשק המותרים לקוסט ולהכשיל את הבאים: רובה נשיפה, רשת, שוט ומו. אולם, הרבה מערכות מתפקדות מצוין עם קוסמים המוגבלים לפגיוון בלבד.

זמן ועלות אימונין

בסיסי	ידע נדרש	זמן נדרש	מחair לשבוע
(נחש חדש)	100 פ"ז	שבוע	
מיומן	250 פ"ז	שבועיים	
מומחה	500 פ"ז	4 שבועות	
אשר	750 פ"ז	8 שבועות	
רב אשר	1000 פ"ז	12 שבועות	

סכום הצלחת אימונין

ידע התלמיד בסיסי מיום מומחה אשף רב	ידע המאמן אשף אשף
אין	99 95 80 60
בסיסי	90 70 50 01
מיומן	60 40 01 -
מומחה	30 01 - -
אשר	01 - - -

מוגבלות עבור מפלצות המשתמשות בנשק

תבונה	מיומנות נשק
מכסימלית	עד 11
בסיסי בלבד	15-12
מיומן	17-16
מומחה	+18
אשר	

יתרונות אימונין

כל הבונוסים והশימושים המיחודיים לכל כלי נשק במערכות המשחק נתונים בטבלת אשפות כל נשק. לכל כלי נשק, כאשר משווים אותו לאחרים בעלי אותו שימוש, יש תוכנות טבות יותר וגרועות יותר. יתר. יתכן וכל נשק נבחר בגלגול הנזק הרב שהוא גורם לריבים המשמשים בנשק, או בגלגול שימושו המיחודיים (כגון הדיפת מהלומות או הכתלה יריב). לש"מ יכול לשנות את היתרונות אם הוא רוצה. לכל כל נשק חדש המתווסף למערכת המשחק יש להקנות חולשות ויתרונות מאוזנים.

את השינויים הללו ניתן להוציאו למשרכה על ידי בדיקה מדוקדקת של כל דמות. לדמויות יש בדרך כלל מספר כלים מוגבלים. מניחים שהידיע בכל נשק מוגבל. בודקים את המוגבלות על מספר כל נשק מוגבל. רב השחקנים לא יושפע מהן. אם בעיות אכן מתעוררות, שה"מ צריך לנוסות למצוא פתרון מוגבל. אם שה"מ רוצה, הוא יכול לאפשר לדמויות שמצוות כבר בדרגות גבוהות, להיות אשפות גבוהה מהדרגה הבסיסית. מומלץ בתור התחלה להגביל את האשפות למומחיות. כדי לעשות דברים מסוימים מסווג זה, מחשבים את מספר מינימנוות כל נשק המותרים לשחקן חלק אותן כרצונו.

פרטי אימונין

אם שה"מ דרש מהדמויות להתאמן כדי לצבור ידע נוסף בשימוש של כל נשק, את הדמויות נסיו, לא ניתן לשלב אימוני סוג דמותות ואימוני כל נשק לשעות במקומות שונים, כאשר אימוני כל נשק צורכים זמן נוספת.

כדי לצבור ידע נוסף בשימוש של כל נשק, את הדמויות חייב לאמן מישחו (שנמצא בזמן הרפתקה או פרסום) עם ידע זהה או גדול יותר באותו נשק מסוימים.

לאחר שנמצא מאמן אשר יספק את ההדרכה הדורשה, התלמיד חייב לשלם את המחר הנדרש במלוואו נשק שהאימונין מתחילה. העלויות והזמן הדורשים לאימוני כל נשק מעתינות לפחות לפיר דרגות האשפות הנדרשת, כפי שניתן בטבלת זמן ועלות אימונין.

סכום הצלחה וכשלון מתייחסים לכל תקופת אימונין. ככלון יכול לנבוע מחוסר ידע או מכיוון שהתלמיד לא מסוגל אחרים, או מכיוון שהמדריך החדש. סכומי הספוג את המידע החדש. סכמי ההצלחה משתנים לפי דרגות האשפות בטבלת סכמי הצלחה אימונין. את סכמי הצלחה בודקים באמצעותם את האימונין ומיד מודוחים לתלמיד יכול להמשיך או להפסיק את האימונין. אם

אשפוז בכלי נשק

מהירבבים בעורתו. לא ניתן להמסירם הגדולים מהתוקף. אם התוקף מכח בצוואר או ראש היריב, הקורבן חייב לבצע גלגול הצלחה נגד קרון מות או לסבול מהשפעות הנוספות הקשורות תחת השפעות מיוחדות.

בולה: מותר בעל משקלות זרייה בשני קצוטינו, כדי נשק זה גורם לרוגלי היריב להסתובך במיתר. הקורבן הנגע מבולה, חייב לבצע גלגול הצלחה נגד קרון מות או לסבול מהשפעות נוספות. אם קורבן התקפת הבוליה זוכה בובנו לדריש עקב מחסה, הבונוס גם מתייחס לגלגול הצלחה נגד השפעות הקורבן, ובכך מקלים עליו להמנע מהם.

קשה לשאת בולות והן עלולות להסתובך. לכל בולה נשאת נוספת, מעמסת הבוליה מושלת: בולה ראשונה – 5 מט, בולה שנייה – 15 מט, בולה שלישית = 45 מט וכו'.

אללה (לפיד): לפיד הוא אלה בוערת, כד שאשפוז באלה היא גם אשפוז בלפיד. אלום, מי שאינו מיום בלבד אין גורם למחלת הנזק, אלא תמיד גורם ל-1-4 נקודות.

פטיש זוריקה: זהו פטיש בעל ידיות קצרה וראש רחב המאפשר מכות מוח ונitin לזריקה.

רומח: ניתן להשתמש ברומח רק בזמן רכיבה. נשק זה גורם לנזק כפול אם הוא פוגע אחריו הסתערות של 20 מטר לפחות. לא ניתן להשתמש בגין עס רומח בדרגת אשפוז בסיסית. ניתן להשתמש באפשרות רבוי התקפות, אך רק אם כל התקפה היא נגד יריב אחר.

ניתן להשתמש ברומח לקבעת בונוס הגנה, אך בכל סיבוב שהרמח משמש להגנה, הוא גורם רק מחייב הנזק. כאשר משתמשים ברומח מגב בהמת רכיבה מעופפת, הוא מחובר לאוכף ולא ניתן להשתמש בו להגנה.

מתקני ירי קליעים: לא ניתן להשתמש בכלי נשק לירוי קליעים בקרב פנים-אל-פנים או נגד מטרות הרקوبות מ-1.5-1.5 מטר. קליעים מפספסים תמיד מטרות הקרובות מ-1.5 מטר, אלא אם המטרה לא יכולה ל佐. ככל נשק אלה גם תמיד מפספסים מטרות מעבר לטוויה ארוך. כל מרך הנמוך או שווה למספר טווח אך גדול יותר מאשר קודמות קודם נחשב באוטו טווח.

ניתן לשנות את גלגול הפגיעה של התוקף על ידי בונוסים ועונשין של זריות וקסם. טווח המטרה גם-כן משנה את גלגול הפגיעה.

הירבבים חייבים להיות מעל תבונה חייתית כדי שיישפעו. המצביעים הבאים יכולים לאlez בדיקת מורהל מיזוחה:

- אם המשמש נשק גורם לנזק מכסיימי.
- אם המשמש נשק מנע מכל הנזק עקב הדיפת המהלוות.
- אם המשמש נשק פרק מנשך שניים או יותר מהירבבים באותו סיבוב.

שה"מ יכול להוסיף מצביעים נוספים אם הוא רוצה בכך.

אם יש צורך בבדיקה מורהל מיזוחת, שה"מ מישם את הכללים הרגילים (מו"ד כללים למתיח). אם הבדיקה נכשלה, הקורבן מנשך או להכנע בהזדמנות הקורובה. קורבן שהוא דמות שחקן חייב לבצע גלגול הצלחה נגד קרון מות או לנוס בפחד ממש 1-6 סיבובים. יש להשתמש בדרגות דמות במקומות קבועות פגיעה כדי לקבוע את מכיסיומי דרגות הדש"ים המשופעים.

כלי הנשך היחיד שאינו מושפע משוניים כתוצאה מניקוד יכולות הוא הרmach, אשר תליי יכולו בסוס הרכיבה. כאשר אימוני מצלחים הטעמיים, יש לשים לב לבונוסים לגלגול פגיעה החדשניים (ראה טבלה) בנוסף ליתרונות מסויימים אחרים הניטנים בתואר המפורט של הנשך.

טבלת בונוס גלגול פגיעה

לא מiomן	אין בונוס
בסיימי	אין בונוס
+2	
מיומן	+4
מוחמה	+6 נגד ראשוני
אשר	+4 נגד שניי
רב-אשר	+8 נגד ראשוני
	+6 נגד שניי

טווח התקפות: יש לזכור שהטוחנים להתקפות קליעים ידניים ובמתקנים מהווים פי שלוש בקרב בחוץ מאשר קרב בתוך מבנה.

הסבירי כלי נשק מפורטים

כאשר בוחרים כלי נשק עבור דמות, יש לחשב על הדמות עצמה; יש לבחור את אלה אשר הדמות לא בהכרח השחקן) תמצאה שימושיים ביותר. יש לזכור את מוגבלות הנשך הרגילים. זוטונים צרייכים בדרך כלל למצוא גרסה מוקטנת של כלי נשק ורק שה"מ יכול לקבוע את שכיחותם.

כלי נשק הגרמיים לטוויה נרחב של נזק נמצאים בכל קטגוריה. נזק נמוך בדרך כלל מלוה בתרונות מיזוחדים. כאשר מוצאים כלי נשק מתאים, יש לבחון אחרים באותה קטgorיה שימושיים נזק דומה או יתרונות מיזוחדים ויש להתייחס לפוטנציאל של כל נשק (הণיתן לישום עם אמוניים נוספים) גם כן. היו בטוחים בחירה הסופית שלהם, לא ניתן לשנותה.

תזכורות מיוחדות:

הboneוס או יתרונות מיזוחדים מתיחסים רק כאשר משתמשים בנשך האשפות, לא לכלי נשק אחרים דומים.

2. הבונוסים הניטנים לא מצטברים. מישימים רק את המידע הניתן לדרגות האשפות ולדרגת האשפות, בהתאם לדרגות אשפות קודמות.

תאורי נשק

בלקג'ק: זהו שקייק עור קטן ממולא בחול או שבבי מתכת. הוא גורם רק לנזק מזער, אך ניתן להמסר חלק

יתרונות הגנה
ברב כלי הנשך ניתן להשתמש בתמורות התקפה והגנה. בהגנה, תמרונים אלה מכנים בונוס לדרגה השರiox של המגו. בunos הדריג'ש מתיחס רק למספר נתון של התקפות בסיבוב. השימוש בboneos לדריג'ש לא נוכח כפועל; הדמות עדין יכולה לנוע ולתקוף בקצב הרגיל.

ניתן עדין להשתמש בתמורי ההגנה הבסיסיים המוסברים במ"ד מערכת למתיח. אלה מובאים בקצרה כאן: נסיגה לוחמת תנואה לאחר במחיצת המהירות, ללא עונשו לדרג'ש. מסעה מלאה: תנואה לאחר ביטור לפוטנציאל של כל נשק (הণיתן לישום עם אמוניים נוספים) גם כן. היו ממחיצת המהירות על ידי יתרור על הגנה של מגן ומטען +2 בונוס לגלגול הפגיעה של היריב.

השפעת יאוש

הboneos להתקפה והגנה עבור אמוניים מיזוחדים יכולים לגרום ליואש ופחד בחול מירבבים. מספר היצורים שעשויים להיות מושפעים מבדיקת מיראל מיזוחת משתנה לפי האשפות של המשמש בנשך כדלקמן:

מיומן עד 4 קוביית פגיעה או דרגות מוחמה עד 8 קובייות פגיעה או אשף דרגות עד 12 קובייות פגיעה או רב-אשר עד 16 קובייות פגיעה או דרגות

משתמשים בנתוניים וניקוד הדיפה של כידון. גם למקור יש את תכונת האנקול.

כילו: לכל נשק זה להב רחב דמוי סכין. משתמשים בנתוניים וניקוד הדיפה של גrozen מوط. הcilf' גורם לנוק כפוף כמו פגיון. ניתן לקבע אותו כנגד הסטערות.

גrozen למקבר: לכל נשק זה להב גרוזני ארוך וכבד עם אנקול על גבו הפונה לפנים. משתמשים בכללים עبور הלמן, אך גrozen הлокבר יכול גם להמס בשתי דרגות האשפות הגובחות ביותר.

פרטיזן: לפרטיזן ראש חנייה רחב עם שני אנקולים בסיסו הפונים לפנים. משתמשים בכללי הcidon, אך כל נשק זה יכול גם לגרום לפרוק נשק. ניתן לקבע אותו כנגד הסטערות.

רנסואר הוא בעל חוד קצר וחד מאוגף על ידי שני להבים עמוקים מעוקלים קצריים בסיסו. משתמשים בנתוניים וניקוד הדיפה של הלמן. ניתן להשתמש ברנסואר לפרוק מנשך בדרגת מיום ומעלה. ניתן לקבע אותו כנגד הסטערות. לספטום חוד ארוך עם שני להבים מעוקלים חדים היוצרים צורת קלשון. משתמשים בנתוניים וניקוד הדיפה של cidon. ניתן לפרוק מנשך בדרגת מיום ומעלה בעורת כלי נשק זה. ניתן לקבע את הספטום כנגד הסטערות.

ספונטון: לספונטון להב מעובד, יתכן גלי או עם בליטות. משתמשים בנתוני cidon, אך לא ניתן לזרוק כל נשק זה. משתמשים בניקוד הדיפה של הלמן. הספונטון גורם לנוק כפוף כמו פגיון. ניתן לקבע אותו כנגד הסטערות.

קופץ: קופץ להב ארוך, כבד ורחוב כמו מאכלת. משתמשים בנתוני גrozen מוט, אך כל נשק זה גורם לנוק 2+. משתמשים בניקוד הדיפה של הלמן. הקופץ יכול לגרום לנוק כפוף כמו פגיון.

כלי נשק הנזקים לעיתים נדירות: בкли נשק אלה משתמשים בדרך כלל בקרב פנים-אל-פנים, אך בדרגות אשפות גבות ניתן לזרוקם במאפייניו יאוש. כדי לזרוק אותם, התוקף חייב לבצע גלגול פגיעה רגיל מותיקן על ידי כה. מכיוון שהמהלך בלתי צפוי, התוקף תחילת בודק לראות אם היריב הופתע (גלגול של 1 או 2 ב-ק6). אם הקורבן לא הופתע, הוא יכול לבצע גלגול הצלה נגד קרן מوطות כדי להפחית את הנזק למוחcit.

נשקי מוט: נשקי מוט מהווים מגוון של להבים המורכבים על מוטות ארכיים. בנשקי מוט יכולים להשתמש רק לחומים, גמדים ואלפיים. בשל אורכם, ניתן לתקוף אויב בעורת נשק המוט נחשה. מחסה שמסתיר את המטרה נחשה אך ניתן לחדרה, כגון שיחים, וילונות אויב.

ניתן להשתמש בנשק מוט יחד עם כללי הלחימה האפשריים עבור לוחם ממ"ז' מערכת למומחה. אולם, ניתן להשתמש באפשרות פרוק מנשך רק כאשר נאמר בסוג הנשק.

המשתמש בנשק מוט סובל מעונשין -3-

בגלגול פגעה במרקם הבאים:

- המשתמש הוא גמד.
- תקיפה מאחורית מלפנים משתמש בגרון.
- בן הבritis מלפנים מושפע מושפע מלחמה, בולה, קלע, חרב או שוט.
- בן הבritis מלפנים מושפע מושפע דו-ידני.

אלו המאומינים בשימוש בכללי הנשק הדו-ידניים הallow יוכלו יהודו חלק מהתקפות בעורת תנעות סיוביות מהירות. נשקי מוט בדרך כלל מסוגים שלוש קבוצות: חודרים, קווצצים ומושלבים. למרות שכלי קבוצה מיוצגת כאן על ידי כלי נשק אחד, היו וויאציות רבות של נשקי מוט.

ישנם שניים קלים בראשי הנשק המוטים שמוסיפים תוכנות מיוחדות. אנקולים אפשרים לתפוס ירייב ולמשוך אותו לאץ. להבים מעוקלים יכולים לחסום התקפות ולפרק ירייב מנשקו. כל השפעה מיוחדת של כלי נשק ניתנת בנפרד.

סוגי נשק המוט האפשריים הם: cidon נשק המוט האפשריים הם: cidon. זהו כלי חדרה וקציה, יש לו להמן. cidon לשון כליל הנשק גדול מוטות מיוחדות. cidon מוטות ירייב ולבבו ובגבו אנקול.

cidon: זהו כלי נשק חדרה עם ראש חנית קצר וחד בקאה מוט ארוך מאוד (4-6 מ').

גrozen מוט: לכלי נשק קיציה זה יש ראש גrozen קטן המורכב על מוט בעל אורכים משתנים (5-5.5 מ').

כלי נשק מוט אחריהם שניתנים לשימוש: cidom. לכלי זה יש להב גrozen כבד עם חוד ארוך לפנים. משתמשים בנתוני הלמן, אך לכלי נשק זה יש את תוכנות הקרדוטים נגד הסטערות.

קלטס: לכלי נשק קל משקלו, בעל להב בנתוניים וניקוד הדיפה של גrozen מוט. בנוסף, לכלי יכול לצלול האנקול של הhelman.

מיהוין: לכלי נשק זה דומה לקרוס עם חוד דק על גב הלהב, המועקל לפנים.

כל המטרות בטוחה קצר = +1

כל המטרות בטוחה בינוי = 0

כל דבר שמסתיר את המטרה נחשה

למחשה. מחסה שמסתיר את המטרה נחשה אך ניתן לחדרה, כגון שיחים, וילונות אויב.

או ערפל נקרא מחסה רך (מסטורה).

מחסה מוצק שמנגן על איזוחו חלק

מטרת יש מחסה, העונשנים הבאים

משנים את גלגול הפגיעה:

מטרה יש: מחסה רך מחסה קשה

1/4 מחסה -2

1/2 מחסה -2

3/4 מחסה -3

מחסה מלא -4

לא פגיע

ליבת שיפקה: צינור חלול זה יכול לנוע

באורך בין 15 ל-10 ס"מ. המסתמש

נושך קוץ קטן מושעל לעבר מטרתו דרך

הציגור. הקוץ בדרך כלל עטוי רעל

קטלני, למטרות ששחה"מ יכול לבחור סט

אחר שגורם להשפעות אחרות (שיתוק,

שינה, חזיה). הקורבן חייב לבצע גלגול

הנוסף נגד רעל או לשבול מההשפעות

מיוחדות.

ליבת קשלן כבד: זהו כלי נשק גדול וכבד. אם משתמש בו אין כח של 18+

ניתן לירות בכלי הנשק רק פעמי אחת

כל שני סיובים.

ליבת קשת קל: כלי נשק זה מציריך שתי

ידיים כדי להטיעו אך רק יד אחת כדי

לירות.

רשות: רשות לא גורמת לנזק. משתמשים

בה כדי ללכוד אויב. הקורבן חייב לבצע

גלגול הצלה נגד קרן מות או לשבול

מההשפעות הנוספות המופיעות

בהתפקיד מוחdot. יש רשות במגוון

גדלים; אם הקורבן גדול מדי גלגול

ה右手, הוא יזכה לבונוסים גלגול

ההצלה נגד ההשפעות. בעורת הטבלה

במהשך, ניתן לקבע בכמה גדלים

הקורבן גדול מהרשות. לכל גודל,

הקורבן זוכה בבונוס 4+. גלגול 1 מהו זה

כשלון תמד, אלא אם הבונוס הוא 20+

או גדול יותר.

גודל הקורבן גודל הרשות*

קטן מאד (עד 30 ס"מ) עד 60X60 ס"מ' 1.2X1.2 מ'

בינוני (עד 1 מ') עד 1 מ'

גדול (עד 2 מ') 2X2 מ'

3X3 מ' (עד 3 מ')

4X4 מ' (עד 4 מ')

5X5 מ' (עד 5 מ')

6X6 מ' (עד 6 מ')

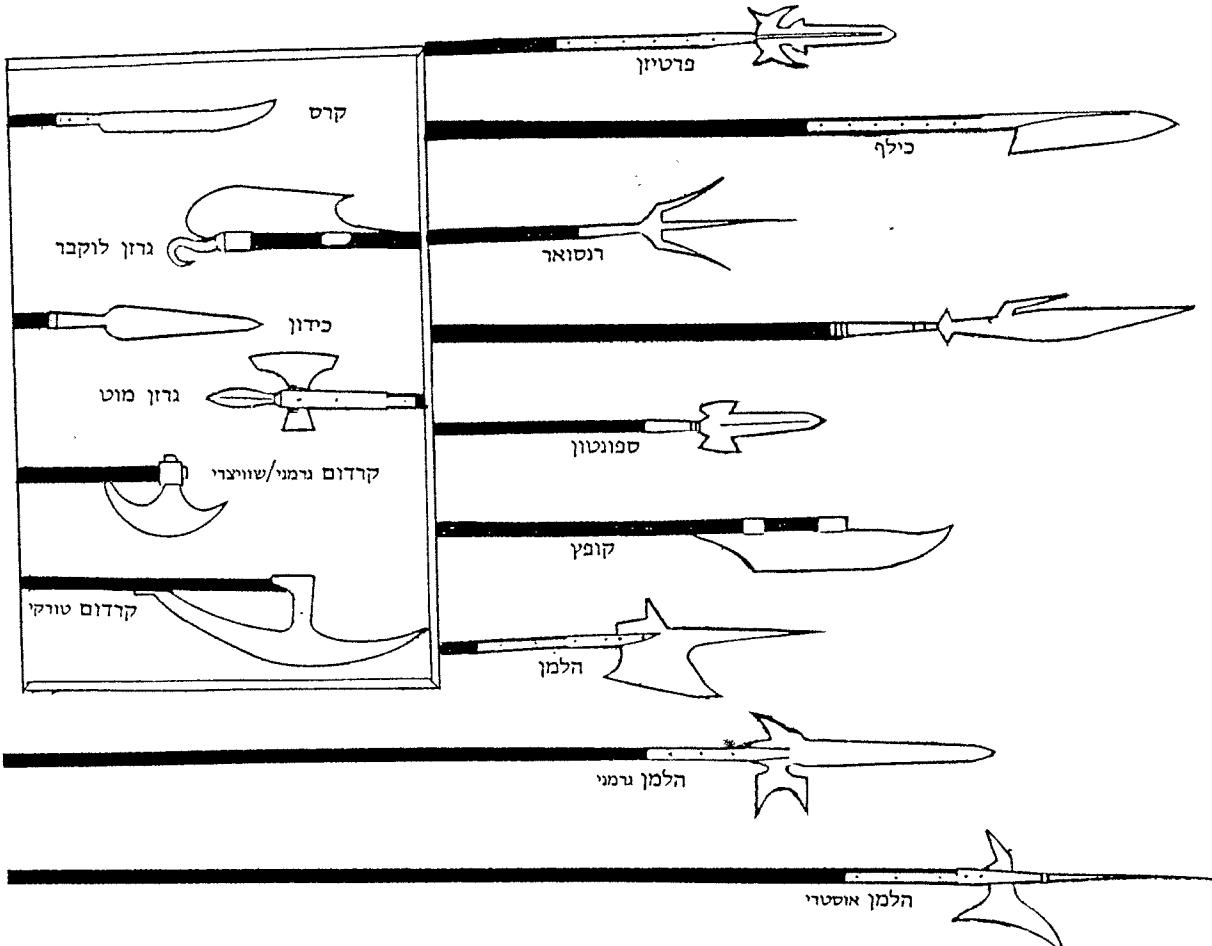
כביר (עד 10 מ') 8X8 מ'

* או שטח זהה.

ברשות 1.2X1.2 מ' או קטנות יותר, ניתן

להשתמש ביד אחת. רשותות גדולות

יותר מציריכות שתי ידיים.



נוק בכל סיבוב שהמטרה בתוך האש. שמן נזרק יבער רക לשני סיבובים. מים קדושים. מים קדושים יכולם לפגוע רק באל-מתים וצנרים רעים קסומים.

שני כלי נשק: שה"מ יכול לאפשר לדמות להתקיף עם שני כלי נשק. להתקפה השניה יש להתייחס אבל התקפה בדרגת אשפות מוגה בדרגה אחת מהדרגה הנשלטת ובעונשין של 4-5 פגיעה. אם הדומות לא מiomנת בכל נשק, אין היא יכולה לתוך בשני כלי נשק.

שות: בשוט ניתן להשתמש כדי לסבד או לגרום נזק. תמיד יש להזכיר כי עד עומדים להשתמש בו לפני התקפה. אם התקוף מסה לשבד, הקורבן חייב לבצע גלגול הצלחה נגד קרן מוות או לסבול מהשפעות נוספות המופיעות בהשפעות מיוחדות.

טבלאות אשפות בכלי נשק ביצד להשתמש בטבלאות אשפות בכלי נשק

טבלאות אשפות בכלים נשק חולקו ארבע קטגוריות לשימושם של כלים הנשק, הסברים ונוספים של התוכנות המיחודות של כל נשק ניתנים בתארוי כלי הנשק.

מן משוען: למגן גדול זה יש להב אחד עד ארבעה בולטים מצדייו. יתכן ויהיה לו חוד מרכזי. בשל גודלו, המגן המשוען מציריך שתי ידיים כדי לתפעלו ולא ניתן להשתמש בו יחד עם נשק אחר.

מטה: זהו מטה בעובי 5 ס"מ באורך 1.5-2 מטר. כל סוג הדומות יכולם להשתמש במטה. הרבה מזרקים: ניתן להשתמש בכל נשק מיוחד זה בעורת יד אחת או שתים. אם משתמשים בשתי ידיים, המשמש אינו יכול להשתמש במגן ותמיד מפסיד את היוזמה.

כלי נשק נזרקים: בכל נשק אלה ניתן להשתמש בקרוב נגיס-אל-פגינים או להזרק מוגלגל את גלגול הפגיעה תמיד מוסיפים תיוקונים של כח גלגול פגיעה ולנק הנגרם. חפצים נזרקים: חפצים אלה אינם כל נשק בדרך כלל, אך ניתן להזרקם לעבר מטרה. כאשר זורקים חפצים אלה, ככלם יש דרגת אשפות בסיסית ללא חציית הנזק. החפצים הטיפוסיים לזריקה הם:

אבן: זהה אבן בגודל אגרוף או קטן יותר. כאשר זורקים חפצ כלשהו הגורם לנזק פגיעה, יש להתייחס אליו אבן. או שניים של חרב או חנית הבולטים מנגד הלב. זהו מגן בגודל בינוני בעל להב או שניים של חרב או חנית הבולטים מארך (אם הוא עגול) או קצחותיו (אם

נשך מגן: כלי נשך אלה משלבים מגן עם להבים. למורות שהם מסורבלים ושביריים, נשך מגן יכול לשמש התקפה שנייה יחד עם כל נשק חד-ידני. רק לחמים, גברים ודמויי-אדם יכולים להשתמש בכל נשק אלה. מפלצות לעיתים נדירות משתמשות בנשך מגן.

נשק המגן הגדולים עלולים להשבר בזמן קרב, יש לבדוק שבירה בכל פעם שתתקף או מגן מגלגל את גלגול הפגיעה הדורש במדוק. (אם יש צורך ב-9 ומעלה וגולגל 9 בקוביה, בודקים שבירה). בכל פעם שנוצר שבר, אחד מהבעלי נשך המגן נהים לא שימושים. הסיכוי שנשך מגן ישבר הוא 5 ס"מ, 10 ק"מ. בונוסי הגנה, ובונוסי נשך קסומים לגלגול הפגיעה, ובונוסי נשך קסומים של היריב מורידים ממנו. הוסף עונשין 1-10 נקדות נזק אפשרויות על ידי התקפת ירייב.

מגן קל: זהו מגן עגול בקוטר 30 ס"מ, אשר מחובר לזרע ברכואה והואנו מוחזק. חוד אחד בולט במרכזו. זהו מגן מאוד עמיד והוא לא ישבר. מגן סכין: זהו מגן עגול המצוי בלהב או שניים קטנים הבולטים מצדייו. מגן סכין קטן המצוי בלהב או שניים של חרב או חנית הבולטים מנגד הלב. זהו מגן בגודל בינוני בעל להב או שניים של חרב או חנית הבולטים מארך).

אנו נאנו

ט' ט' ט' ט' ט'

ארכט כהן קידש

Digitized by srujanika@gmail.com

השפעות מיוחדות

רב אשף	توزיאות מגלגול הצלחה לא מוצלח			רשת	רובה נשיפה	בונוס לגלגול הצלחה	דרגה או קוביות פגיעה של הקורבן
	בסיסי/מיומן	מומחה/אשף	בלגיג'ק				
מכת מחץ	מכת מחץ	סבוך	מוות	אין	עד 1		
מכת מחץ	מכת מחץ	סבוך	7 נק"פ + שיתוק 75%	+1	עד 1+1		
מכת מחץ	מכת מחץ	המוס	נאיה 50% נק"פ + שיתוק 50%	+2	עד 3+1		
מכת מחץ	המוס	האטה	50% נק"פ	+3	עד 6+1		
המוס	המוס	השהייה	25% נק"פ	+4	עד 12+1		
המוס	השהייה	השהייה	25% נק"פ	+5	עד 16		
השהייה	השהייה	השהייה	10% נק"פ	+5	1+16 או יותר		
קורו מוות			רעיל				גלגול הצלחה דרוש.

רב אשף	توزיאות מגלגול הצלחה לא מוצלח			בונוס לגלגול הצלחה	דרגה או קוביות פגיעה של הקורבן
	בסיסי/מיומן	מומחה/אשף	בלガ'		
סבוך	סבוך	סבוך	אין	עד 1	
סבוך	סבוך	סבוך	+1	1+1 עד 3	
סבוך	האטה	האטה	+2	6 עד 3+1	
סבוך	האטה	האטה	+3	9 עד 6+1	
האטה	האטה	השהייה	+4	12 עד 9+1	
האטה	השהייה	השהייה	+5	16 עד 12+1	
השהייה	השהייה	השהייה	+5	1+16 או יותר	
קורו מוות			רעיל		גלגול הצלחה דרוש.

פרק י' ריבב מנשקו במקומות לבצע התקפה רגילה. התוקף חייב לגלול כדי לפגוע במטרה. הקורבן יכול להינצל על ידי גלגול ב-1-2 את הזריזות שלו או פחרות. אם התוקף יוכל באופן טבעי לפגוע מושך כמו לוותם, הקורבן חייב להציג עס עונשין של 5+. את הזריזות של הדבשיים צריך לקבוע שהמ"מ, או להתייחס אליהם כאשר זריזות 11. עבור כל דרגות אשפות שהതוקף צבר מעבר לבסיסית, הקורבן סובל מעונשין של 1+ לפחות הצלחה שלו נגד השפעה.

קיובע נגד הסתערות: אם המשמש מודע לאובייב מסוית, ניתן לקבע את כלי הנשק נגד הסתערות. אם כלי הנשק פוגע ביריב המסתער, הוא גורם לנזק כפול.

רעיל: ראה בטבלה להשעות.

шибירה: כאשר המשמש מוגלבים את המספר המכדייק הדרוש לפגיעה, יש סיכוי שאחד מלהבי נשק המכון ישברו. מוגלבים 1-10. אם הגלול הוא 1-5, להב אחד נשבר.

шибוד: המשמש בכלי נשק זה יכול להחליט לשפוד יריב במקומות לבצע התקפה חזורה, אם ליריב אין קוביות פגעה יותר מחרישות. לנטרת התקפה חזורה, מכסים מומס קוביות הפגעה 2+, מכסים מומס קוביות הפגעה 2+, מכת מחץ: הקורבן מאבד את הכרתו נזק כפול: בגלגול טבעי של המספרים הרושים, כל הנשק גורם לנזק כפול.

шибוק: קורבן שהסתבך לא יכול להטיל לחשים או לנזק. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלחה נזק כדי להחלץ. סבוך: פרוק מנשק: המשמש יכול לנשות

הו 5% לכל נזק דוד נזק הנגרמת בכל סבוב. אם חוץ הוצאה, הוא יбур למישך 1-6 סבובים ויגרום 4-1 נזק דוד נזק כל סיבוב. השהייה: הקורבן חייב לבצע גלגול הצלחה או להפסיק את היוזמה בסבוב הבא. אם לא צוין גלגול הצלחה, ממצעים גלגול הצלחה נגד שיתוק עבור התקפות קליעים, השפעה זו מתרחשת רק בטוחים הרושים.

התקפה השנייה: המשמש מסוגל לבצע התקפה השנייה עם נזק המגן בזמן שהוא תוקף עם נזק חד-ידני אחר. חניקה: אם התוקף מבצע גלגול טבעי של המספרים המופיעים, הקורבן חייב לבצע גלגול הצלחה נגד מידיית ולמות 8-3 (2+6) סבובים אלא אם יחולץ. אם הקורבן נמלט הוא נשר משותק למשך 2-12 סבובים.

לא מיומן: אם המשמש לא מיומן בכלי נשק, הוא תוקף בדרגת אשפות בסיסית אך גורם רק למחייבת הנזק. לכלeli נשק קליעים יש עונשין 1-1 לגלגלי הפגעה.

מוות: נזק דוד הפגעה של הקורבן מופחתות לאפס.

מכת מחץ: הקורבן מאבד את הכרתו למשך 100 סבובים.

נק כפול: קורבן שהסתבך לא יכול להטיל לחשים או לנזק. הקורבן יכול לבצע גלגול הצלחה נזק כדי להחלץ.

פרוק מנשק: המשמש יכול לנשות

אנקל: במקומות לבצע התקפה רגילה, המשמש בנשך זה יכול לנשות ללכוד בו יריב ולמושכו לאוזן. התוקף זו גורמת לנזק גלגול לפגעה. פוללה זו גורמת לנזק מינימלי והקורבן חייב לבצע גלגול הצלחה נגד שיתוק או ליפול. יש להשתמש במבנה של 4+ בגלגלי הפגעה כאשר תוקפים יריב שנפל ליריב שנפל גם עונשין 2- גלגלי הפגעה בזמן שהוא על הארץ. יש צורך בסיבוב אחד כדי לקום.

האטה: הקורבן מואט ויכול לנוע ולתקוף רק במחיצת הקצב הרגיל. לא ניתן להטיל לחשים בהאטה.

הדיפה: בנוסף להתקפות, המשמש בנסך להתקפות וכלי הנשק הנזקיים המופיעים בסיבוב אחד. כדי להזוף התקפה, הדומות חיבות לבצע גלגול הצלחה נגד קרן מוות.

המוס: אם הקורבן בערך באותו גודל כמו התוקף או קטן יותר, הוא המום אם הוא נכה בגלגול הצלחה נגד קרן מוות. יוצר המום נע בשליש מהקצב הרגיל ואינו יכול להזוף או להטיל לחשים. הקורבן גם סובל מעונשין 2+ לדרכו השרוון שלו ועונשין 2- לכל גלגלי הצלחה. ניתן לבצע גלגול הצלחה נגד קרן מוות בכל סבוב כדי להזוף מהשפעת ההמוס. עבר קליעים, השפעה זו מתרחשת רק עבור הטוחים המוציאינים.

הסתערות: אם המשמש מסתער למרחק של 20 מטר או יותר ופוגע במטרה, הקורבן סופג נזק כפול.

הצתה: הסכוי שאש ת齊ת כל דבר דליק

עשויים להיות מושפעים. לא ניתן לכוון תותחים בעיליות לעבר מטרות נעות. תותחן אחד (ראה דב"ש מזורי מומחה) דרש לכל תותח מבערים את גלגוליו הפגיעה בעורת דרגת התותחן (כלומר). כל אנשי צוות התותחנים צריכים להיות מאומננים ומנוסים בעבודתם.

ניתן להקים מסך אש בערתת תותחים, עם ירי ב-150% נקיibilitה לנשד שבוע (עם גידול בהתאם בערך ד"ק, מספר יריות וכו'). לאחר מסך אש יש צורך בשבוע של מנוחה מוחלטת או ירי איטי, כאשר האחרון גורם לעונשים מתאימים (50% מהד"ק וכו').

חשיבות תותחים

ניתן להשתמש בשלושה סוגים תחמושת עם תותחים: ירי רגיל, ירי זפת ומטעןים מיוחדים.

ירי רגיל הוא פשוט סלעים, בדרך כלל בקוטר 15-60 ס"מ ירי רגיל יכול להזיק לכל מטרה.

זפת מוצת בדרך כלל רגע לפני הירוי. זפת מוסיפים לעפums מינרלים שגורמים לבעירה מהירה שההשנה לכבייש להכין תותח בינויחיד ירי זפת על ידי הוספת מסגרת מוכתכת או סל כדי להונע מזוק. זפת יכול להציג כל מטרה אך לגורם לנזק רק למטרות דלקות וצורים.

ירי מיוחד מתייחס לחפצים לא רגילים או צורים מכל סוג. בימי הביניים, היו משתמשים בתותחים כדי לזרוק חיות חולות לתוך ביצורים (למרות זה พฤษภาคม ייעיל במשחק מכיוון שכחנים יכולים לרפא מחילות נקל). גם גופות של יריבים היו נועפות חזרה אל תוך מבצריהם כדי לדכא את מורה השורדים.

ניתן להציג מעט על ספינה אך לא מרגמה. תחמושת רגילה המשמשת לתותחים על ספינות קטנה מזו שבבבאה אך היא מועצתה ביתר קפידה, עם קצחות מסווגים כדי להגדיל את הנזק ולהפחית את המשקל.

הנזק לכל פגיעה ועלויות תחמושת לשבוע לכל כלי שijk (ניתנים בעמ' 28) מבוססים על שימוש בתחום רגילה בלבד. יש להפחית עלויות מואוצר הדומיניון של השלית המשמש בתותחים. העלוות נסמלות יותר זמן ומאנץ מאשר מזומנים.

בניהול מזורי, רב יריות התותחים מפספסות. ניתן לאסוף תחמושת תותחים משומשת ולהשתמש בהשוב. לעיתים ניתן לאסוף סלעים באזורי המזורי, ונitin גם להשתמש בחALKI מבנים הרוסים כתחמושת ריאלה. המגנים יכולים להפחית את עלויות התותחים על ידי איסוף ירי מתחותי התוקפים ופסולת מביצורים פגועים.

במצב של מצור, יש להוסיף בוגוס +50% לדרגה הקרב (ד"ק) של המגן. (ראה שלב 4: תוכאות קרב, מערכת מו"ד למומחה, חוברת מס' 2, עמ' 14 ושים לב לשוניים עבור מזורי עמ' 15).

ביצורים

הערה כללית: משתמשים בדרוג שרירון רק עבור ירי קליעים; משתמשים בדרוג 6 אם התוקף נמצא בטוח קרב פנים-אל-פנים. בכל חפץ שהוא חלק מקריר או מגדל (כגון דלת, חלון וכו'). קשה לפגוע כלעבמו על ידי התקפת קליע, אך כל התקפה שפגעת בדרוג 4- או טוב יותר פוגעת בקיר המבנה ליד המטרה.

קיירות האבן של מבנים בעובי 30 ס"מ, הקירות של כל שאר המבנים (מגדל, בית שער וכו') בעובי 1 מטר. כאשר משתמשים בכללי מכננת המלחמה קרביב-רב, הבונוסים של ד"ק התקפים רק לכך המגן ורק אם כח זה נשאר בביבורים. שיימו לב כי בונוסים אלה מחליפים את הבונוס (מגדל, עירם) או טוב יותר פוגעת בקיר המבנה ליד פרטיהם ונטפים).

תאורי חפצים ודבש"

מומחים

מוניינים טקטיים

בתאורים הבאים, נעשה שימוש בטקטיקות הבאות העומדות לרשות הכוחות התקופים את הביצורים: הפעעה: גיוסות הכוחות התקופים מתמקמים רחוק מהביצור אך בטוחות תותחים. צורת הקרב היחידה היא אש ררי קליעים.

השלדה: הכוחות התקופים נמצאים בטוח ירי קליעים. הלכימה נעשית לסרוין, בכל אופן פרט לקרב פנים-אל-פנים.

המלחפה: הכוחות התקופים באופן פעיל לחדר לביצורים בכל הדרכים האפשריות. הלכימה בעיקר פנים-אל-פנים, עם מעט ירי קליעים אך הרבה ללא ירי תותחים.

כל מזורי

שלושה סוגים כלי מזורי בסיסיים מתוארים כאן: תותחים - מעתות (קפטולטה) ומרגמה; ירי ישר - בליסטרה; וכלי פריצה - אייל ומקדח. תותחים וכלי ירי ישר יעילים לתקופים ולמגנים במצבי מצור. כל פריצה שימושיים רק לתקופים.

תותחים (ירי לא ישר)

בתותחים משתמשים כדי לגרום נזק לבניינים ממתק רבו. גם ציוד ויוצרים

יכול לנوع, לתקוף, לדבר או להטיל חשים. הסוג השני של שיטוק נובע מניסיונו לא מצליח של חניקה, המשאיר את הקורבן חלש מכדי לנעו במשך 2-12 שבבים. התקפות נגד יוצר משותק פוגעות תמיד. ניתן לבטל את ההשפעה בעורת כל לחש דמי, אך אין מופא נזק בונוס לשיטוק.

% נק"פ: הקורבן מאביד אחוז זה מנקודות הפגיעה המקוריות שלו.

המידע הבא ניתן כמידע היסטורי, כדי לאגרות את הדמיון ולביסס נקודת מבט מפורטת יותר של מזורי לבימי הביניים.

הקטע העוסק במצור במנחת המלחמה כבר מניה כי חלק או כל כלי הנשק הבאים נמצאים בשימוש, וחילק מוגנות המטאימות בהשיג יד וגם כן נמצאות בשימוש. לפתרון מהיר של כל מתקפה על ביצור (בין אם זו עיר עם חומה או מבצר ענק), ניתן עדין להשתמש בשיטה זו.

אולם, לא כל התקפות על מבצעים יסתתרו במצור. דבר זה נכון במיוחד אם קוסמים רבים עצמאים במקום, מכיוון שקסם יכול להפיק תוצאות מיוחדות מכך.

כאשר לשני הצדדים יש קוסמים עצמאתיים, ניתן לסייע את הקרב בהירותם לצאן או לכאן, תלוי בטקטיקה המployמת. הכללים במנחת המלחמה אינם מותאים במרקם כאלה. מומלץ להקים מפגש מיוחד לקרב מהסוג הזה.

אם כן מתעורר מבחן של מזורי ממושך, יש להציג נקודה אחת חשובה: יש ל以习近平 לאורך כל המזורי את העליות של תשלום לכוחות ושמיית אספקה. העלות הייתה בהסתוריה (וצריכה להניחול מכך). להניחול מכך, השחקנים של קרב מזורי צריכים להפעיל על שיטת המשחק.

ישנן שלוש שיטות:

1. לשחק משחק מו"ד רגיל המבוסס על המזורי.

2. להשתמש במנחת המגע (כללי מוכנות מלחמה מוגברים מזוריים).

3. להשתמש בשיטת מוכנות המלחמה הבסיסית.

1. משחק משחק מו"ד רגיל: כל שחקן צריך למדוד את ציוד המזורי, בהתעלמו מכל מידע המתייחס למוכנות מלחמה, ולקראות את המידע המזורי על נזק (במהמשך).

2. מוכנות מזורי: חלק זה נותן הוראות שלב אחר שלב לשימוש במערצת מוכנות המגע. יש לסקור את התואר הכללי של ציוד מזורי ולדלג לכללי מוכנות המגע.

3. מוכנות מלחמה בסיסית: ראה מערכת מו"ד למומחה לפרטים.

אנשים כל אחד. כוון הסבוב של המקדה מתחלף. דרישים שני אנשיinos נוספים כדי להציג בחזקקה את המקדה למבנה המטרה.

ציווד מצור נוסף

שני הסויים הבסיסיים של ציווד מצור נוסף הם (1) ציווד המשמש רק בהתקפות (2) ציווד המשמש להתקפות ולהטרדות. ציווד נוסף יעיל רק לתוקפים ולא למגנים.

ציווד התקפה

מגדל מצור (תרשים 6)

מגדל המצור הוא למשה מדרגות מוגנות. מגדל המצור הואabinן בגובה 10 מטר על גלגולים, עשוי מסגרת עץ יציבה עם קירות דקים. הקיר ממסרים מוכסם בעור חיים רטוב ושמיכות כדי להפחית את הנזק מריפורות. פנים הבניין מכיל מדרגות בנויות היבט. דלת אחת או שתיים מובילות לתוך הבניין בבסיסו. מתחת למגדל ניתן לשלוות בגשר מתרומים שמוקם בקצתה העליון. גרים מדרגות נוסף מוביל לדלת מלודת בגג המגדל הנעולה על צricht מבענין.

משתמשים במגדל על ידי כך שדוחפים או מושכים אותו לחומה, כאשר חילאים נכנסים לדלתות ומטרסים במדרגות. ברגע שהם מוכנים, הם מורידים את הגשר, כך שהוא אפשר גישה לראש החומה, מסתערם ונלחמים. יתכן וחלק מהחילאים יתמקמו על המגדל ויסיפו ירי קליעים לקרב המתנהל על החומה. אם מגדל מצור נתון להתקפות אש, הוא סופג נזק ראשוני מסוים אך לא ניתן להציג אותו (חץ מהסיכוי הריגיל).

עגורן

עגורן משמש להרמת מספר קטן של חילאים מעבר או לראש החומה או מכשול אחר. הוא מורכב מסגרת קלה, בדומה למגדל המצור, עם קורה ארוכה בלוטת כלפי מעלה וולגה על הקורה. סל גדל, המסוגל העובי דרך עד ארבעה איש, מורד בחבלים העוביים דרך הגלילה. קצב העליה משתנה בהתאם למספר אנשי הצוות המפעילים את העגורן ולמספר החילאים המורימים בסל.

בדרכו כל משתמשים בעגורן כדי להעלות חילאים מוציאים היבט או בדרגות גבוהות לחומה (אלא שכוכבים לעמוד בפני ירי קליעים לפני שהם מתחילהים בקרב פנים-אל-פנים).

סולם

סולם המצור הוא גירסה גדולה ויציבה של הסולם הרגיל. הוא יעיל ביותר כאשר משתמשים בו בהפתעה או נגד מגינים המותקפים על ידי תוקפים

קשנות, רובו קשת וקלעים הם כלי נשק לירוי ישיר. בדרך כלל משתמשים בכל נשק לירוי ישיר אחד גדול, הבלתיירה (תרשים 3) בניהול מצור.

הבלתיירה מאוד דומה לרובה קשת רגיל, ולמעשה הייתה היתה לפניו. היא גדולה בהרבה (לעתים על משטה באורך של 1.5-3 מטר) וモרכבת על מושתתתם של גלגולים מתווארת בין הירש הגדולה ביותר של הבלתיירה (על גלגולים) מתווארת בין לשימוש במוצר. אפשר להשתמש בירש הגדולה עד שהיא פוגעת במסות עץ אופקי ונעוצרת פתאות, התהומות ממשיכה בדרכה, לאורך מסלול קשתי. תותחן משתנה בהתאם למתחם החבלים מיום יודע את המתחם המתאים לטווח ירי שווים.

ישנם שני סוגים קטפטלות נפוצים - קלה ובכדה. את שניהם ניתן להציב על עגלת לגרירה. המעוות הקל הזוכר

קטפטלטה קלה. המעוות הקל הזוכר לראשונה במערכת מוי"ד למתקדם. ככל התרות חנות הללו מחליפים את המידע במספר אנשי הוצאות. אין צורך במשתמש במומחים לתפעול הבלתיירה, למרות יש צורך במעט אימונים.

כל פגיעה מושגים לייצור חרום בקירות או מבנים אחרים. ניתן לעשות זאת באמצעות מושתתת דרכיהם: להלום בקיר עד שהוא מתמוטט, או לקודח חור דרך הקיר. כל הנשק המשמש לכל אחת מהשיטות הללו (בהתאמה) הם האיליגון דלת לורימוט נזק.

אייל ניגוח (תרשים 4) אייל ניגוח עשוי מבול עץ עבה או מכשיר דומה, בדרך כלל עם מתחת בקצה. עם הקצה הזה הולמים במטרה, לגדר או לבניין. נפוץ יותר להשתמש באיל ניגוח כנשק או ללחימה בודד. כאשר רצים עם האיל נזק למטרה, לרמות שנitin לשאת איל עטם ששהוא מחובר בעורצת שרשותה לאיל עץ על גלגולים או למגדל מצור (ראה חפצוי מצור נספוי). במקרה זה ניתן לגלל בקלות ולנדנד את האיל לעבר המטרה. כאשר משתמשים באיל באופן זה, יש צורך באיש אחד בלבד לכל 60 ס"מ אורך של האיל.

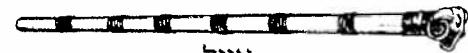
מקדח (תרשים 5) המקדח דומה לאייל תלוי במובנים מסוימים, בכך שהוא בול עץ כבד ואורוך תלוי בשרשאות. ראש המתחת שלו דומה לחולץ פקקים. בניגוד לאייל, הוא נח בעрисה של שרשות ולא מחובר אליו, כך שנitin לסובב אותו בחופשיות. חבלים מლופפים בחזקה סביבו. מושכים בחבלים לסרוגן מכל צד על ידי צוותים של ארבעה

קטפטלטה (מעוט) (תרשים 1) קטפטלטה היא כך עץ ענקית המורכבת בMSGRT עץ. הקצה התיכון שלה מלווף בחבלים, כך שהמתוח על החבלים משאיר אותה זקופה. כאשר הכך נמשכת כלפי מטה, החבלים נהנים מותחים יותר. מאבטחים את הכך במכב זה, מטענים את הטעינה בת חמוץ ומשחררים אותה. הכך מסתובבת ב מהירות כפוי מעליה עד שהיא פוגעת במסות עץ אופקי ונעוצרת פתאות, התהומות ממשיכה בדרכה, לאורך מסלול קשתי. תותחן מיום יודע את המתחם המתאים לטווח ירי שווים.

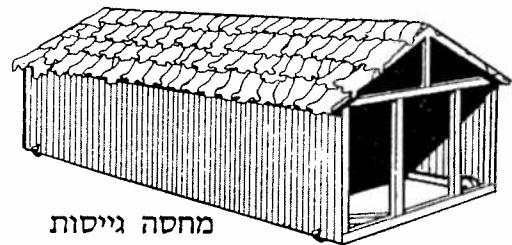
ישנם שני סוגים קטפטלות נפוצים - קלה ובכדה. את שניהם ניתן להציב על עגלת לגרירה. המעוות הקל הזוכר לראשונה במערכת מוי"ד למתקדם. ככל התרות חנות הללו מחליפים את המידע במספר אנשי הוצאות. אין צורך במשתמש במומחים לתפעול הבלתיירה, למרות כמו אלה שעלה היבשה. קטפטלטה כבדה. כל נשק זה כמעט זהה לקטפטלטה הקל, אך ניתן לירות בו קליעים כבדים יותר ויש לו טווח אורך יותר.

מרגמה (תרשים 2) דומה מעט לקטפטלטה, המרגמה היא קרש גדול עם קלע בקצתה אחד, המורכב על מסגרת עץ בcourtנדנה. במקום להשתמש בחבלים ומתח בצדี้ להניע אותו, ה الكرש מרכיב על ציר, כך שחלקו המקרקש בולט לכוון המטרה. על הקצה זהה תלויה סל גדול או רשת הממולא בשකולות. משתמשים בחבלים כדי למשוך את הקלע הגדול למיטה בכדי להעמידים אותו. כאשר הוא משוחרר, המסקולות מושכות את הזרוע הקצרה כלפי מטה והזרוע הארוכה מונעת ב מהירות כלפי מעלה. כאשר המשקולות למיטה הקלע מאייט ונפתח ובכך גורם לתהומות השוער בمسلול קשתי גבוהה. טווח הירי נקבע לפי כמות המשקל בסל על הסל על הזרוע ובמיקום המדויק של הקצרה.

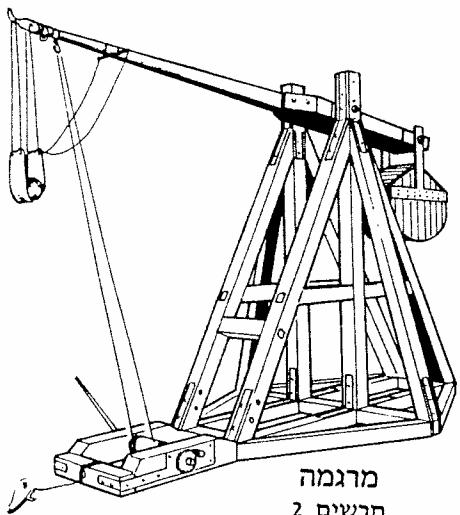
ירוי ישיר כל נשק של ירי ישיר הוא כל נשק היורה ישירות לעבר מטרה ב מהירות גבוהה, במקומות זירות תחומות לא ישירות ב מהירות נמוכה יחסית.



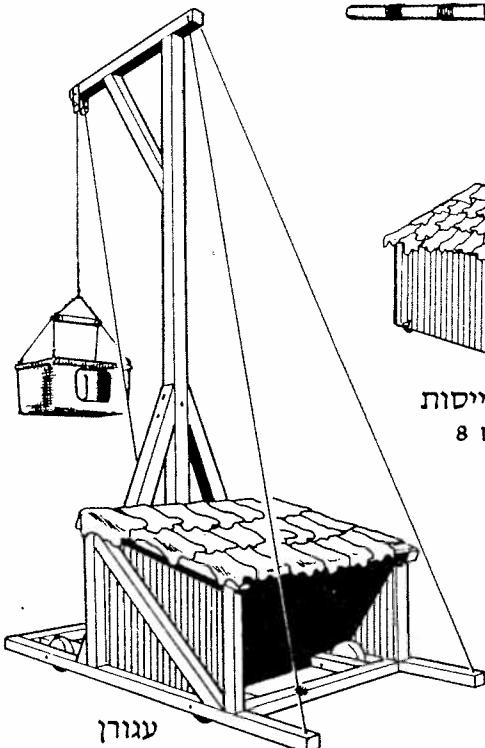
אייל
תרשים 4



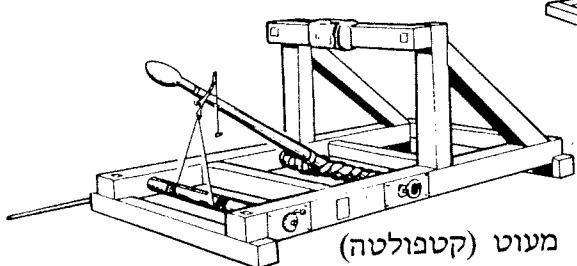
מחסה גיסות
תרשים 8



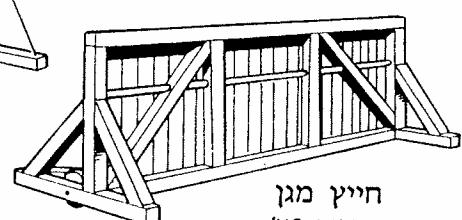
מרגמה
תרשים 2



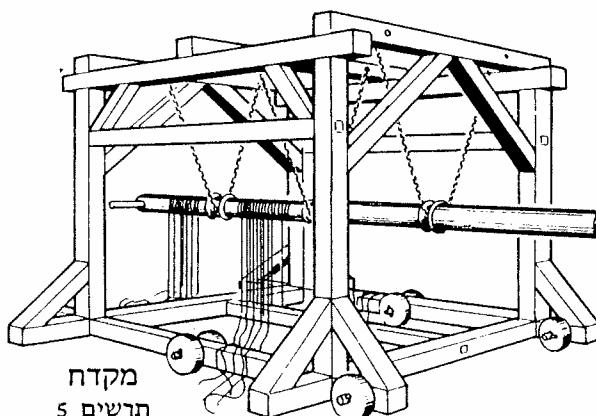
עגורן
תרשים 7



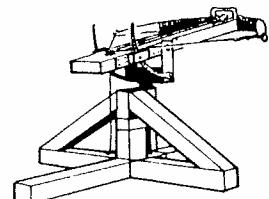
מעוט (קטפולטה)
תרשים 1



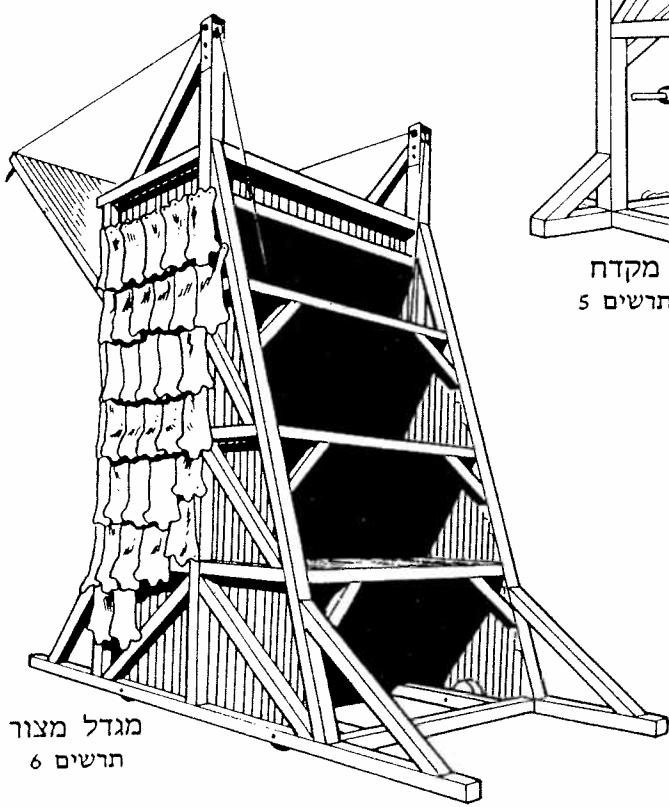
חיז מגן
תרשים 9א'



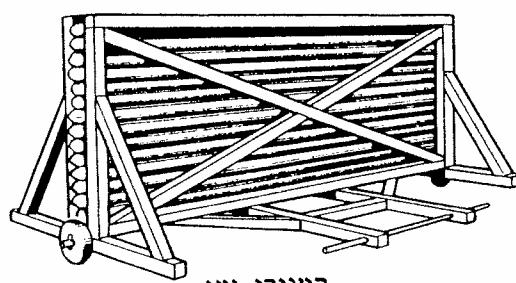
מקדח
תרשים 5



בליסטה
תרשים 3



מגדל מצור
תרשים 6



ביצורי עץ
תרשים 9ב'

חפץ להדלק הוא 5% לכל נקודת נזק הנגרמת על ידי כל התקפת אש. כל חפץ בעור יספג נקודת נזק אחת בתורו הראשון, 6 נקודות בטור השני, ו-12 בכל תור לאחר מכן, עד שיוושם. כל יצור שנלכד בתוך מבנה בעור יספג 1-6 נזק לכל נזק מתוכו, באופןו המקורי, עלול להדלק עם סיכוי של 10% לכל תור שהמבנה הראשו בעור.

אם ישנים מים או אדמה בהישג יד ועובדים חופשיים, הם יכולים לנסות לכבות את האש. בכל תור שנלחמים באש, השחקן צריך לגלגל ו-6 לכל 10 עובדים. זהו מספר נקודות הנזק אשר למבנה אשר כובב באותו תור. אם המספר גבוה מזק האש באותו תור, האש כובתה. רק 10 אנשים יכולים להלחם באש לכל 10 מטר של מבנה בעור. כל לחום אש סופג נזק למבנה אשר לתוכה נזק מבנה שנגרמת באותו תור.

אם האש נגרמה מתחמושת מיוחדת או דרקון, לחומי האש יכולים לכבות רק מחציתו מסופר הנזקות הרגיל.

ابן איננה בעוררת, אך חלקו עז של מבני אבן יבערו (גגות, רצפות, דלתות וכו'). אבן משא הוא כמו עבור מבני עז, אך רק 10% מסך כל נקודות הפגיעה של בניין אבן יכולות להשרף.

בדלק, מתייחסים לברק כאלו התקפה גופנית נגד עז או אבן, עם סיכוי של 5% להדלק לכל 2 נקודות נזק.

גאג' דשל. אין השפעה.

האזור עז: לחוש זה אינו גורם נזק אך מזיז חפצים מעז לקצה טווח הלחש אם הם אינם מקובעים.

היפוך כת' משיכה: כל דבר המורם בעורת לחש זה, סופג נזק מנפילה כאשר הופל מגובה 6 מטר לפחות, כל דבר מחובר או קבוע באדמה איננו מושפע. דפיכת לדזיללה: התקפה מהלישה מבני עז ואבוי. כל התקפות הגוף נזק מבניהם של אחר מכך גורמות נזק מבנה כפוף מהרגיל, עד לסך של 50 נקודות, כאשר הרשפעה פגה.

התמושסת: לחוש זה פועל רק כנגד אבן לא מעובדת ולא ישפיע על חומה של טירה. אם הלחש יוטל על הסלע שמתוחת לחומה, יש סיכוי של 10% לחוש, שקטע מהקייר ברוחב 3 מטר יתמוטט.

המעעה: התקפה זו גורמת לנזק מלא לעז רק נזק מבנה רגיל לאבן. יסידון אדמה: סער זה כולל בדוחנים וייצור להקה. התקפות נגד עז גורמות נזק מבנה רגיל אך התקפות נגד אבן גורמות נזק מבנה כפוף מהרגיל.

יעצל כולל את כל המפלצות החיים והאל-מתוות כמו גם את הדמוויות. יש להשתמש בטוחני נזק רגילים.

מבנה עז כולל את כל ציוד המצויר, כל שיט מעץ, עגולות, בקשות וחלקי עז של מבני אבן.

מבנה אבן כולל חומות, בנינים ומבני אחרים העשויים בעיקר מאבן וכל גם מהחסה טبعי כגון סלעים וגבועות.

צדד ומבנים לא מקבלים גלגול הצלחה נגד התקפות מיוחדות.

התקפות יצורים

כל יצור יכול לתקוף מטרת מעץ, אך מבני עז סופגים רק מחצית הנזק מהתקפות גופניות. אם היצור יכול לאכול עז, המבנה סופג נזק מלא.

רക יצורים בגודל עוג או גדולים יותר, יכולים לגזרים נזק לבניין אבן בעורת כל התקפות גופניות. מבני אבן סופגים נזק אחד לטלות כל 5 נקודות נזק מטר,

מעוגל כלפי מעלה. אם היצור יכול לכרנס אבן, נגרים נזק מלא. כל יצור יכול לכרנס אבן ולכרנס אבן ואינו משתמש בכל נזק 1-6 נקודות נזק בכל פעם שהוא תוקף.

התקפות קליעים יעלות נגד מבני עז ואבן רק כאשר הן נורוות בעורת כל מזער או נזירות על ידי יצור בגודל עוג או גדול יותר.

התקפות מיזוחות

התקפות מיזוחות כוללות תוכנות טבעיות של יצורים, לחסים והשפעות קסומות. התקפות מיזוחות שגורמות:

לNazק גופני פעולה כז:

נד מבני עז.

- מחצית הנזק הרגיל

- אם ההתקפה היא לחש ולא ניתן טווח נזק (כגון דיסנטיגרציה), היא גורמת 5-5 נקודות לכל דרגה של הלחש.

נד מבני אבן:

- גורמת נזקה אחת לכל קובייה שפאות של נזק או אם ההתקפה לא משתמשת בק' (5) גורמת נזקה אחת לכל 5 נקודות נזק אפשריות, מעוגל כלפי מעלה.

- אם ההתקפה היא לחש ולא ניתן טווח נזק, היא גורמת 2 נקודות לכל דרגה של הלחש.

השפעות מיוחדות אחרות מוגדרות

בזמן. בדרך כלל משתמשים בಚורי עז שמבצעים התקפות הטרדה בסיכון לבצורי המגנים.

מגדל מצור או מאגורן. אם משתמשים בהם בנפרד, המגנים יכולים בклות להפיל או לשבור את הסולמות.

כדי להפיל סולם, יש להכפיל את מספר המגנים (עד ארבעה) המנוסים להפיל את הסולם בארכע. זהו גלגול החצלה שהותקפים צרייכים לגלגול בכל סבוב או שהסולם נופל.

צדד אחר

שלושת החפצים הרשומים בהמשך מחסה גיסות, חייך מגן ובצורי עז, עמידים בפני נזק מארש. כלום סופגים מחצית מהנוזן הרגיל בכל פעם, גם מזק אש ראשוני ובעירה מתמשכת.

מחסה גיסות (תרשים 8)

זהו מבנה עז בעל מסגרת קלה המשמש כמכשור הגנה. יש לו רק קירות צדדיים בעלי קירות מלפנים ומאהור. הוג בדרך כלל מכוסה בעורות של חיות או שמייכות לטבות כדי להפחית את הנזק מארש. המחסה הרגיל באורך 6 מטר, רוחב 3 מטר וגובה 3 מטר. 20 איש יכולים לשאת אותו והוא מעניק בונוס 12- לדרגון השריון של אלה שבתוכו.

בדרך כלל משתמשים במחסה בלבד עם אייל נגוח או מקדה, אשר נטלת בראשראות מהתקראה של המחסה לפני שמתקדמים לעבר האויב. משתמשים בו גם במכרות.

חייך מגן (תרשים 9א')

חייך מגן הוא קיר עז בניו על גלגים לתונעה נוחה. חייך המגן הרגיל באורך 3 מטר וגובהה 1.5 מטר יכול להגן על עד חמישה אנשים. המתוגנים בעורתו זוכים בボונוס 4- לדרגון השריון.

בדרך כל חילילים אשר דוחפים מגדל מזער לעבר חומה וחילילים המפעלים או מחכים להשתמש באגורן, משתמשים בחיים מגן.

ביצורי עז (תרשים 9ב')

בצורי עז הם חומות עז כבדה, הבנויה מקטעים. ניתן להזיז אותה רק בkowski רב. כל קטע של החומה באורך 3 מטר וגובהה 1.5 או 2 מטר. אלה המתוגנים בעורת ביצורי עז זוכים בボונוס 8- לדרגון השריון.

בדרך כל מגדלים אשר דוחפים מגדל מזער לעבר חומה וחילילים המפעלים או מחכים להשתמש באגורן, משתמשים בחיים מגן.

נק מבני

טווחי הנזק הנינתיים עבור יצורים, כל מזער והשפעות קסומות, התקפים עבור התקפות נגד יצורים.อลם, כל מזער ומבניים עמידים יותר לנזק. יש להשתמש בנוסחאות הבאות כדי לקבוע כמה נזק גורם כמעט אפשרי. המזער מוגדרים בהתאם:

טווחי המגנים, המטרות מוחלקות לתחרומים הבאים:

אש: מבני עז נזקים מארש, אך סופגים רק נזקה אחת לכל קובייה של נזק,

נזק או לכל 5 נקודות אפשריות של נזק,

מעוגל כלפי מעלה. יתרה מזאת, ניתן להציג עצמים מעץ המותקפים על ידי אש, ובכך לגרום לנזק נוסף. הסיכוי של

בזמן. בצדד מצור,

מזער והשפעות קסומות, התקפים עבור התקפות נגד יצורים.อลם, כל מזער ומבניים עמידים יותר לנזק. יש להשתמש בנוסחאות הבאות כדי לקבוע כמה נזק גורם כמעט אפשרי. המזער מוגדרים בהתאם:

טווחי המגנים, המטרות מוחלקות לתחרומים הבאים:

טווחי המגנים, המטרות מוחל

מרגמה). יש צורך בתותחן אחד לכל תותח מצור לתוכנים יש דרגות נס肩, כמו לסוגי דמות. תותחנים דרגה ראשונה (250 פ"ז לחודש) נפוצים למד', אך תותחנים דרגה שנייה (500 פ"ז לחודש) ותותחנים מנוסים בדרגות כמו נדרירים. הם מתקדמים בדרגות כמו לווחמים, אך תותחנים זוכים ב-50-100 נק"פ לכל يوم של הפעצה. הם אינם יכולים לזכות בנק"פ בכל דרך אחרת (כגון מאוצרות או מפלצות שהובסו).

היישוב מסטר דיליטית. המספר המדוקיק של יריות לשבוע במקור משתנה לפי מספר אנשי הצוות, גודל התותח וכמוות תחמושת. ניתן להשתמש בנוסחה הבאה להערכתה טובה. מכפילים את קצב ההתקפה (כsharp. יירות חלקה סיבובים) ב-10,000. התוצאה היא מספר היריות בשבוע.

לדוגמא, קטפולטה קלה עם צוות מלא יורה פעמיים אחת בכל חמישה סבובים, כך שsharp. קצב ההתקפה שלו הוא 1/5 ומספר היריות בשבועו הוא 2,000,000. מנגחים תפעול רוגיל במשך תשע שעות ביום במחזית קצב האש המכסיימת.

הנדס מצור (1.000 פ"ז לחודש) מהנדס מצור מתקנן ציוד נצור ומסייע לנפקד בשימוש הטקטטי. יש להעסיק מהנדס מצור אם נשתנסים בצד מצור מיוחד מיחודה (לא כולל סולס או בזרוי עץ) יש צורך במכנדס מצור אחד לכל 5 כלי מצור גדולים בשטחoso כל מצור גדול כולל חיצין מגן, גונדל מצור ואגרוף, אך לא תותחים.

הנדסים יכולים לפצח על חיללים שעובדים כקורים. יש צורך במכנדס אחד לכל חפירה בכל יום. כורה אחד יכול לחפור 2 מטר מעוקב של סלע, 4 מטר מעוקב של אבן רקה, או 6 מטר מעוקב של אדמה עד 10 כורדים יכולים לעבוד בחפירה אחת.

נihil תלcum. התקפה זו גורמת נזק מלא לבניין עצ, אך אינה גורמת נזק לבניין אבן.

ונילל. מבני עצ ואבן סופגים מלחית מזוק הנפילה הרגיל.

קונסטרוקטים. מפלצות אלה גורמות נזק עם ההפחתות הרגילות, אך אין סופגות נזק כאשר הן תוקפות מבנה אבן.

כליה. התקפת קרוח פועלת כמו הפיכה

לבדולח, אך פגה בעבור 1-6 סבובים.

לשח. אם מופעל על כל מזוזה, לחש זה הופך אותו ללא שימוש עד סוף משך פועלות הלחש.

שットון. שットון הוא גל מים חזק, אשר מתנגן במבנה. את הנזק מפחיתים כמו בהתקפות גופניות רגילות. הנזק שווה 3-24 נקודות לכל 3 מטר גובה הגל או מטר רבעעים של שטח פנוי האום.

שמי חפן. ישו סכוי של 10% שללחש עומק הפתח בסכר שבור. אם השットון מאגם, הוא ימשך סבוב אחד לכל 100 מטר רבעעים של שטח פנוי האום.

שמי חפן של שטח שנוי:

הגותות מיעודות:

ניתן להטיל חלק מהלחשים על בניין עצ או אבן. ההשפעות הרגיליות תוקפות בכל המקרים. בנוסף, ניתן להשתמש בקירות קסומים, לשח ונגדלת עמידה כדי לסגור פרצות למשך פועלות הלחש.

מודמי מצור דבש"ים: הדמיות בא שחקן הבאות דרישות לכל פעולה הכוללת ציוד מצור.

תותחן (250 פ"ז לחודש) תותחן הוא דב"ש המאומן ומנוסה בהפעלת תותחי מצור (קטפולטה או

יסודות אינט. סעיף זה כולל ג'יני, משרת אורורי ומחלך בלתי נראה. התקפות מצורדים אלה גורמות נזק לבניין מבנה רגיל לעצ אך אין משויות על אבן.

יסודות אש: סעיף זה כולל אפריטי והליונים. התקפות גורמות נזק מבנה רגיל כמו אש, אך לא ניתן לכבות את האש כל זמן שהיצור נמצא במרחב של 10 מטר מה האש.

יסודות מים: סעיף זה כולל הידרקס ואנדין. התקפות נגד עצ גורמות נזק מבנה רגיל אך התקפות נגד אבן גורמות רק נקודת נזק אחת לכל 10 נקודות נזק שנגרמו, מעוגל כלפי מעלה.

כדי-שהוא: יש להתחס למפלצת זו כל לחש דיסנטגרציה

כיז. זוחל הלילה יכול לכובץ חוץ במשקל של עד 50,000 מט. ישו סכוי של 10% שלא תהייה השפעה של היכלות על בניין עצ או אבן. אם השפעה המבנה מתכווץ לשישית מגודלו ומתקדק בשישית העיליות.

כיפל עצ. אין לכך השפעה על כל מזוזה מעץ.

כלי נשק קסומים: כאשר משתמשים בכלים נשק קסום, יש להוסיף את הבונוסים הקסומים רק לאחר שימושים את ההפחתות עבור מבנים. לבה פועלות כמו אש כאשר תוקפים עצ או אבן אך גורמת 10 נקודות נזק נזק ממש. לבה גורמת 10 נקודות נזק לכל רבע.

מויות זוחל: ראה נihil חרקים. מעיל קסומים. לחש זה גורם לכל מזוזה להיות לא שימוש משך הפעלה של הלחש.

מעב כיר: ללחש זה אין השפעה על עצ, אך יגרום לפתח מבנה אבן.

קיורוים

ד"ק+	בונוס ד"ק לשימוש עם מכינה מלחמה
דרגי"	דרוג שרירון
דרגי"+	בונוס דרוג שרירון הנitin לחילולים המתגוננים בעוזרת החמצ.
ט	הטרדה
הת	התקפה
טווח	טווח קצר (+), ביןוני וארוך (-). ניתן גם הטווח המינימלי

עלות ערף בפ"ז לאוריך או לגובה.
גודל תלמיד ניתן לגובה א רוחב א אוריך. זה גודל רגיל, ניתן לייצור ציוד גודל רגיל יותר או קטן יותר על ידי שימוש בגובה היחסי כדי לקבוע את העותה הנוספת.
עם מעססה. המספר הראשון הוא עבר חפצים נשאים. המספר השני הוא עבר חפצים נשאים. המספר השלישי הוא עבר חפצים נשאים. גלגלים ונגררים.

כלי מצור

סוג	עלות	מעם	דרג"ש נק"פ	צוות	טוויה	נק	קצב אש ד"ק+ עלות תחמושת
בליסטרה	75 פ"ז	6,000@	6 מט	4	9	6+10 ק	100/200/300 (אין מין.)
קטפולטה קלה	150 פ"ז	12,000@	4 מט	4	18	8+8 ק	200/250/300 (מין.150)
קטפולטה כבדה	250 פ"ז	18,000@	0 מט	0	27	10+10 ק	250/325/400 (מין.175)
מרגמה	400 פ"ז	24,000@	0 מט	0	36	13+12 ק	250/400/500 (מין.100)
מקדח	150 פ"ז	3,000 מט	-4	-4	50	14+6 ק	---
אייל (3 מ')	100 פ"ז	3,000 מט	-4	-4	50	8+6 ק	---

כלי נשק אלה דורשים לפחות רביע מהצוות המלא כדי לתפקיד. אם הצוות אינו מלא, אך שווה או גדול ממחצית הצוות המלא: עלות תחמושת, ד"ק+ וקצב אש מחצית מהרגיל. אם הצוות פחות מחצית אך יותר מרבע: עלות תחמושת, ד"ק וקצב אש מוחולקים ב-4. שברים תמיד מיד מעגלים כלפי מטה.

סוג	עלות	גודל רגיל	מעמם @ דרג"ש+	נק"פ	קצב אש ד"ק+	ציוויל מצור נוספים
מגדל מצור (רכ א)	25 פ"ז- 30 סמ גובה	10 מטר גובה	250,000 מט	0	+10**	מגדל או מגדל מצור (רכ א)
מחסנה גייסות (רכ א)	15 פ"ז- 30 סמ גובה	60x30 ס"מ	8,000 מט	4	40	מכפיל את ערך המקדח או האיל
(רכ א)	5 פ"ז- 30 סמ גובה	10 מטר גובה	12,000 מט	4	15	אג'רנו* (2+2* עם מגדל מצור)
(רכ א)	1 פ"ז- 3 מטר גובה	10 מטר גובה	900 מט	4	3	סולם (רכ א) +2* (עם מגדל מצור)
חירין מנ (א/ה)	2 פ"ז- 30 סמ ארוך	25 מטר ארוך	4,800 מט	0	-4	* (הט), +3# (הט)
בצורי עץ (א/ה)	4 פ"ז- 30 סמ ארוך	25 מטר ארוך	7,200 מט	0	-8	+6# (הט), +4# (הט)

- * יעילות האגורון תלולה במספר אנשי הצוות. ניתן להרים איש אחד 3 מטר בסיבוב עם איש צוות אחד. ניתן להשתמש بعد ישיה אנשי צוות להפעיל את המכשיר. לכל אדם נוסף מטרים, עד מכסים מטרים ארבעה, מחסירים 3 מטר לשובב.
- ** עבור כל הבונוסים חייב להיות מכשיר אחד לכל 1,000 איש בכח.
- # עבור כל הבונוסים חייב להיות מכשיר אחד לכל 100 איש בכח. (מספרים גדולים יותר יכולים להכפיל את בonus הד"ק עד 5 X המקסימום).
- @ לחפצים אלה ניתן לחבר גלגים ולגרור אותם, מעמסת גירהה-12/1 מעם.

סוג	עלות	גודל	ביצורים	דרג"ש	נק"פ	ד"ק+
באר畢ון	37,000 פ"ז		שני מגדלים (7.5x10) + בינתן שמירה, שער גשר מתרומות 500 פ"ז	700	-4(6)	+14
בנייה עץ	1,500 פ"ז		שתי קומות (40 מטר כל קיר, דלתות, מדרגות, רצפה ותקרה)	40	-4(6)	+2
בנייה אבן	3,000 פ"ז		שתי קומות (40 מטר כל קיר, דלתות, מדרגות ותקרת עץ)	60	-4(6)	+6
דלת ברזל או אבן	100 פ"ז		משוריינית ועם בירה (1.5x2.2 מטר)	35	-4(6)	-
גשר מתרומות	250 פ"ז		עץ משוריין (6x3 מטר)	50	-10(2)	-
שער עץ	1,000 פ"ז		משוריין עם בריח (6x3 מטר)	100	-8(2)	-
bulletin שמירה	6,500 פ"ז		אבן (6x6 מטר) גולל שער ופורטיקולייס	550*	-4(6)	+11
תעלת	400 פ"ז		חפורה באדמה (30x6x3) מוכפלת אם ממולאת במים או בוץ.	-	-	+16
מגדל בסטיון	9,000 פ"ז		אבן, חיצ-עגול (10x10 מטר)	300	-4(6)	+6
מגדל עגול I	30,000 פ"ז		מגדל רחב, אבן (10x10 מטר)	350	-4(6)	+7
מגדל עגול II	15,000 פ"ז		מגדל צר, אבן (7.5x10 מטר)	250	-4(6)	+5
חומרת טירה (פרצחן)	5,000 פ"ז		אבן (6x15x30 מטר) עם ביצורים ומדרגות למעלת.	500	-4(6)	+10
חומות עץ	1,000 פ"ז		תוקף וכח +1 ל-4"ק לכל קטע של 3 מטר	300	-4(6)	+5
חלון	10 פ"ז		קיר מעץ (10x15x6 מטר) עם מעקה הליכה ומדרגות פתווח או מסorig (0.3x1 מטר)	-	-12(0)	-

*ניתן לחלק את נקודות הפגיעה הללו למרכיבים של ביצור זה.

רושם את כל כלי המצור הלא מוסתרים של הכח התוקף. (ראה מידע מושטר בהמשך לפרטים נוספים). אין לכלול ברישימה ד"ק. לאחר רשיימו, השחקנים מחליפים רשימות ורשותם העוררות אס רוצחים. לפי החלטת שא"מ, תגבורת יכולה להגיע בהמשך לעזר למגנים או לתוקפים. השחקן שמקבל תגבור צריך לעמודת רשיימה משנית ולחשב מחדש עלויות, דק"מ, דרגות חיל ובונוסים לד"ק.

4. מחשבים את כל הבונוסים לד"ק: שני השחקנים לוחכים חזרה את הרשימה שלהם ורשותם בחשייתם את הבונוסים לד"ק של כל חפץ (וגם מתקנים נתוניים כזובים מותרים ומושיעים ציוד מוסתר). הבונוסים לד"ק של רב כל הכוחות לכל כל נשק. יש מספר אנשי הכוחות לכל כל נשק. יש רשום את המספר המדוייק של אנשי כוותה לכל מכונה, יחד עם הבונוס לד"ק, כדי למנוע טיעוות.

5. המגן מוציא את ניקוד הד"ק כללי ובונוסים לציוד מצור: השחקן המגן מוציא את הבונוס הכללי של הגנה לניקוד הד"ק של הכח למציאת הד"ק המתווך (לא מגלים את התוצאה בשלב זה). בונוסים נוספים עبور כל מכר ישוותנו לפי הטקטיקה שימושה בה התוקף, אך ניתן לחשב אותה בשלב זה כדלהן:

התקף פצעי. מושיעים את כל הבונוסים עبور תותחים (קטופלוטות ומרגמות) בנוסף למחצית הבונוסים עبور בליסטיות.

התקף מטלייד: מכפילים את הבונוסים עبور תותחים ומושיעים בונוסים מלאים עبور בליסטיות.

5ב. התקוף מחשב בונוס לד"ק לכל טקטיקה: השחקן התקוף מחשב בחשייתם את בונוס ציוד המצור שייתוסף עبور כל טקטיקה כדלהן: הפעעה. כל הבונוסים עبور תותחים תקפים, בנוסף למחצית הבונוסים עبور בליסטיות.

הטלחה: בונוסים עبور בליסטה, בעורי עז וחיצ מגן תקפים. חיל כל הבונוסים עبور תותחים יכולם להיות תקפים, אם התקוף מחייב לשימוש בתותחים למרות הסכנה לצוות.

התקפה: כל הבונוסים עبور ציוד שונה תקפים, בנוסף לבונוסי בליסטה קבועים. יתכן ובונוסים עبور תותחים יהיו בתוקף, אם התקוף מחייב לשימוש בתותחים למרות האפשרות של נפגעים.

ב-10% (לא 10+) בונוס לד"ק שלהם (מעוגל לעמלה), אשר מייצג מידת הפתעה. פרט לכך הקרב מונהל כרגיל, בעוזרת טבלת תוצאות קרב (לא שניים של מצור). משתמשים בשינויים הרגילים עבור טקטיקות וגיוט, אך התקוף (הקודם) יכול לבחור טקטיקה חדשה ואינו מוגבל לטקטיקה של מצור, שכרגע נמצא במשמעותו. (אינו מכפילים עוד את מס' הפוגומים ב-4).

אם לביצורים יש יציאה סודית (יתכן שת-קרקעתי), המגנים יכולים ליצור את בחשייתם. אס 10% מהכח המגן נשאר כדי לגירום חזות של עצמה, יתכן ולא יבחן בויציאת הכח המרכזיו לוון מה, בהתאם לטקטיקה של התקוף. בהתרדרה, היציאה מתגלת שעיה אחת עד ארבע לפני הזריחה. אס התקופים מפציצים, לא יבחן בויציאת. אס התקופים מפציצים מבצעים מתקפה הייצאה מתגלגת לאחר תור מצור אחד. אולם, יתכן והכח הקטן יותר של המגן يتגלג עלי ידי יצירות מיחוזות (ראה בהמשך).

אם הביצורים של המגנים אינם מוקפים, הכוחות המגנים יכולים לצאת בדרךים וגיוט. אס זה מתרחש במקומות גראה לעין ובוים, התקופים מודעים לכך מיד ויכולים לתקוף לפוי הרגילים של מכונת מלחמה, אס היציאה נעשית תחת מסווה של חושך או חלומת מעין, המגנים יכולים להתרחק ייחידת שטח אחד מלאה מהתקופים.

אם המגנים עוזבים, התקופים מקימים לרדו, לאכלס את הביצורים, או לעשותות את שניהם (על ידי פיצול הכח). לא ניתן להזיז תותחים במהירות מספקת כדי לרדו אחרי כח נמלט.

הכנות למצור

1. מוצאים עליות לכל צד: שלוש עליות שונות יכולות להיות מעורבות: משכורות, הספקת מזון ומים (קיים) ותחמושת. יש לחשב את כל העליות לתור מצור אחד, ייחידת זמן של שבוע אחד. בסוף הקטע הזה ישן הערות מפורחות לכל נושא. כל שחזור רושם את הכמות שעומדת לשימוש מכל אחד (מזון, מזון ותחמושת) בתחילת המצור.

2. מוצאים דק"מ, דרגות החיל וד"ק לכל צד: כל שחזור מחשב את הנתונים הללו בחשייתם, בעזרת כללי מכונת המלחמה הרגילים.

3. רושמים ומשווים פרטי מצור: השחקן המגן מכין רשימה של החומות, התעללה וחלקים אחרים של הביצורים שלו ובונס'ר את כל כל המוצר הלא מוסתרים בשימוש. התקוף

כללי מכונת מלחמה מורחבים למטריות על ביצורים

לפני שמתחללים, כל שחון צריך להכיר את הנושאים הבאים: מערכת מכונת המלחמה (מערכת מו"ד למומחה חוברת 2, עמ' 12-17). ההייולוגים המעורבים (כולל מנהיגים, ציוד רגיל ופרטים אחרים הדורשים למיכון המלחמה).

ביצורי המגנים (כולל עובי ואורך החומות, גובה שאר המבנים וכו'). ציוד המצור שנמצא בשימוש של שני הצדדים ומספר אנשי הכוחות המפעילים כל אחד.

העלולה החדשית המדוייקת של שכיריו הרב שנשכו להלחם עם הכח. הדרגות המדוייקות של כל הכהנים בכח או איתו. המספר המדוייק של מנוט מזון (ראה קיום בהמשך).

האפשרויות

אפשרויות מצור לתוכף

1. לעזב: הכוחות התקופים עוזבים את הקרב לחלוון. לא מתרחשת לחימה נוספת.

2. הפעעה: התקופים שומרים על מיקום מרווח מהביצורים, אך בטוחו התותחים הקטנים ביותר ניוט להלחם רק על ידי תותחים ובילטרה.

3. שטלה: הכוחות התקופים מקימים מחנה קרוב לביצורים. ניתן להשתמש בחלק מצור המצור, אך לא בכלו (ראה חנוך למצור).

4. התקפה: הכוחות התקופים משתמשים בכל ציוד המצור האפשרי ותוכפים במולא העוצמה, בניסיון לחזור את הביצורים. הכוחות התקופים זוכים בבונוס +5% (לא רק 5+) לד"ק שליהם, אך ההרוגים בצד המגנים מופחתים ב-5% (השפעות זהות לטקטיקות הרגילות). פרט לכך תור הקרב מונהל כרגיל.

אפשרויות מצור למגן

המגן יכול בכל רגע לבחור לעזוב את המבצר ולבצע התקפה. אם קיימת דרך מילוט, המגנים יכולים לבחור להסתלק. אם הם נשרים בטורם הביצורים, המגנים מטרידים, הם אינם יכולים להפץץ.

אם המגנים מבצעים התקפה, הם מפשידים את כל הבונוסים של הביצורים, אך הם יכולים לבחור את מועד ההתקפה (יום אוليل) ולוכות

ב. תוצאה של "מנוסה" או "--" מצביעה על כך שהמפסידים נדחקו לאחר. אם המגנים מפסידים, הם מוברים מהבצורים. אם המתקיפים מפסידים, הם נאלצים לסתור חזקה לעמדת הפצעה. ג. נגעי המגנים הם מחצית מהאחו הסופי. אם משתמשים בתותחים, יש לעקב אחר מחלci הפצעה.

נגעים
את הנגעים כתוצאה מתקיפות מתקיקות הטרדה או התקפה מיישמים כרגיל. את הנגעים מהפצעה קבועים בנפרד כדי שהושבר תחת הפצעה.
הנגעים מתחנות הtokפim יכולם להיות מושפעים בשני הצדדים, בהתאם לטקтика של התוקף.

הפצעה: 100% מגנים 0% תוקפים
הטרדה: 80% מגנים 20% תוקפים
התקפה: 60% מגנים 40% תוקפים
מחלקים את סך כל קוביית הפגיעה של הנגעים בקוביות הפגיעה המוצעת של החיליות בדרגה הנמוכה ביותר; התקואה היא מס' הנגעים האמיטי. כמו ב涅געים רגילים, יש להתייחס אל מחצית הנגעים כמותים ומחצית הנגעים כפזעים. אם החלוקה אינה זוגית לא מעגלים, מתיחסים אל הנורר כאל פצע בודד.

ניתן ליחס נגעים לחילות מסוימים לשם המחשה, אך אין הכרח לעשות זאת. הערכה מיוחדת: אם משתמשים בתותחים בקרב מכונת מלחמה ללא ביצורים, יש להכפיל את מספר הנגעים וליחסם 100% לחילות האויב.

פרטים אחרים

מידע חסוי ומויטה
בשלב 3 של הנקודות המצוור, השחקנים יוצרים רשימות ומשווים פרטיהם. פרט בייעלים. יש לצין את העובי והגובה של החומות, מגדלים ומגדל מצור, אך כל שחקן יכול לטוען לגובה או עובי השונה بعد 1.5 מטר מהנקודות האמיטיות. צייד גלי: התקוף חייב לחשוף את הנקודות המדויקת והנכונה של חלקי המלחמה. מתקנים את התקואה בכל הנקודות。

אולם, ניתן להביא ציוד נוספת מאוחר יותר או להסתירו בעורת מבנים גדולים. קיומם של כל נשק סודדים ככל הנראה ברגע שימושם בהם, כאשר מיישמים את הבונוסים שלהם בקרב. ציוד בלתי נראה: ניתן להשתמש בהעלמות מעין על ידי שני הצדדים.

3. בחרית טקטיקה: כל שחקן בוחר טקטיקת מצור אחת (כפי שמוסבר במס' 5 בהמשך). טקטיקות אפשריות הן עזיבה, הפצעה, הטרדה והתקפה. למרות שבמקרים מלכמת הטקטיקות הן רשות, בנסיבות מצור הן חינויות. מגנים אינם רשאים להפצע.

4. חושפים את הטקטיקה
ומתקנים את הד"ק עבור ציוד מצור: תחליה חושפים את הטקטיקה של התקוף. אם משתמשים בטקטיקת הפצעה, אין חושפים את טקטיקת המגן והוא משתמש בונגסים של הפצעה בלבד. כל שחקן מוצא את הטקтика שהוא משתמש (בהתחשב הבונוס לד"ק המתאים) ומוסרף את הבונוס לד"ק של הכת.

5. מוצאים את התוצאות ומישימים אותן: הפרטים להלך זה משתנים לפי טקтика התקוף כדלהלן:
לפצעה: השחקן התקוף מוסיף את הבונוס לד"ק עבור תותחים ובלייטה. לאחר מכן הוא מגלגל ק-10 לקביעת נגעים בצד הכוחות המגנים. את תוצאות הגלגול קוראים כאחו (30%, 10%, 20%, 50%) מהד"ק השווה לקוביית הפגיעה של הנגעים בצד המגנים. המגן פועל באופןו אופן אך מגלגל 2-10.

לדוגמא, לתקוף יש 85 נקודות ד"ק עבור תותחים ולמגן יש 40. התקוף מגלגל 5 וגורם ל-42.5 קוביות פגעה של נגעים (85%). המגן מגלגל 11 וגורם ל-44 קוביות פגעה של נגעים (110%) מתחוך (40%).

הטללה: כל שחקן מגלגל % ומוסיף את התקואה לד"ק הכת. השחקן בעלות הסכום המגבוהה יותר ופונים לטבלת התקאות הקרב (מו"ד למיציאת הנגעים ומידת עייפות הכוחות. עד לנוקודה זו המהלים זיהם לאלה שבסכונת המלחמה). מתקנים את התקואה בכל הנקודות. עד לנוקודה זו עייפות הכוחות. (עמ' 15) למיניוון של מбалיל שכאשר מספר המגנים על מбалיל בארץ. עייפות המשכת כרגע.

6. מושגים ד"ק לפי שדה הקרב:

שינויי הקרב עברו יחס חיליות, מורה, סביבה, חסינות ועיפורות יש לעשות בಗלווי (אך מבליל לשוחף את הד"ק ההתחלתי). יש לזכור שכשר מספר את יחס החילות, מכפילים את מספר המגנים על מבליל בארץ. עייפות המשכת לשבוע במקום 1-4 ימים.

בעור קרובות הכללים ייחס כוחות גבוהים מאוד יש להחליף את השורה האחורונה בטבלת יחס כוחות בנסיבות מלחמה (מערכת מו"ד למומחה חוברת 2, עמ' 14).

בשורות הבאות:

תוצאות לחימת מצור

1. מחסירים עליות לשבעה הלחימה: מתעלמים משלב זה עבר קרב ראשון של המצוור. מישימים אותו עבור הקרב השני והבאים אחריו. אם הכוחות המגנים בוחרים להטריד, לא吟ת מצור נמשכת אלא אם כן לתוך כדղלן. כל שחקן מחסיר עליות

א. **תשומים**: תלמידים מזומנים לשכרי חרב (ஸוכרת של שבוע) מוחסרים מסך כל הכספי של כל צד.

ב. **קיום**: כל צד מחסיר מזון ומים עבור כל שבוע מהמלאי הנוכחי עבור כל החילאים שלא מואכלים על ידי כהנים.

ג. **החימוש**: כל צד מחסיר כמות תחמושת של שבוע מהסך הכל של כל כלי מצור. שני הצדדים יכולים להוציא תחמושת על ידי ליקוט (ראה חשבונות מצור: תחמושת).

ד. **עליפות זמיינון**: אם סוף החודש מתרחש בסוף שבוע לחימה, כל צד מבצע שינויים מטאימים לאוצר הדומיניון שלחם, בהחזרם עליות רגילים ובהסיפם הכננות גיגליות. אולם, שיליט תחת מצור איינו יכול לקבל הכנסות מדומיניון. אם שיליט משני מוניה קודם לכך, חשבונות הדומיניון

נמשכת כרגע.
5. מושגים ד"ק לפי שדה הקרב: את שינויי הקרב עברו יחס חיליות, מורה, סביבה, חסינות ועיפורות יש לשוחף את הד"ק ההתחלתי. יש לזכור שכשר מספר את יחס החילות, מכפילים את מספר המגנים על מבליל בארץ. עייפות המשכת לשבוע במקום 1-4 ימים.

בעור קרובות הכללים ייחס כוחות גבוהים מאוד יש להחליף את השורה האחורונה בטבלת יחס כוחות בנסיבות מלחמה (מערכת מו"ד למומחה חוברת 2, עמ' 14).
בשורות הבאות:

+100 אס 8, 9 או 10 ל-1

* +110 אס 15-11 ל-1

+120 אס 20-16 ל-1

+130 אס 21-30 ל-1

+140 אס 31-40 ל-1

+150 אס 41-50 ל-1

+160 אס 51-60 ל-1, וכו'.

פי שטח: בנסיבות המלחמה, חלק מהבונוסים עברו פni שטח תקפים רק עבור המגן. יש להתעלם מהבונוסים הקיימים, הם מוחלפים בונגסים הגנה במקומות נוספים מטה חומה, כוח במברץ.

א. הנגעים הם מחצית מהנקודות הרגילה.

טבלת קיומם ע"י כהן

דרגת אנשיים	מכת"ם	דרגת	אנשיים	הכהן	لלחשת אשים
2700	540	24	36	36	10
2880	576	25	144	72	11
3672	612	26	216	108	12
3888	648	27	288	144	13
4788	684	28	540	180	14
5040	720	29	648	216	15
5292	756	30	1008	252	16
6336	792	31	1152	288	17
6624	828	32	1296	324	18
6912	864	33	1440	360	19
7200	900	34	1584	396	20
8424	936	35	2160	432	21
8742	972	36	2340	468	22
			2520	504	23

להלן מהכוחות אין מספיק כהנים או כהנים בדרגות גבירות ממספר כדי לקיים אותם, ולחלקם אין כהנים בכלל. מי שאינו מקבל מנות מלאות נהיה עייף: עייפות באורח בגיןו לאחר שבוע של תזונה לקויה, עייפות חמורה לאחר שבוע נוסף וחולש (נאבך 50% מהד"ק) לאחר שבוע שלישי. המוראל יורד בשתי נקודות לכל שבוע של תזונה לקויה. חילילים שאינם מקבלים מזון כלל יערקו או יתמרדו לאחר 1-3 ימים של יחס כזה.

סוסים וחיות בגודל דומה דורשים כפול מנות מאדם רגיל. תת תזונה גורמת לאוטם עונשין כמו בחילילים; אם הם לא יזונו, החיות עשוות לברוח, לתקוף את בעליהם או פושט להחלש ולמות (תוך 9-4 ימים).

ליקוט וציד אינם יעילים כל עBOR צבאות. ככל כח של 100 חילילים או יותר יכול לאסוף את כל מגורות המזון האפשריים בסביבה ביום אחד בלבד, אשר יספק אוכל לשבוע אחד לכל היוטר ולעתים פחות.

בשלב 1 של כל שבוע מצור, שני השחקנים מחסירים את המנות המלאות שיישמו אותם בשבוע הקרוב אם משתמשים בפחות מנות מלאות, יש ליים עייפות ושינויים במוראל מייד. לא מחסירים מנות עבור חילילים אשר מצטידים בעורתם כהנים.

תחמושת. חילילים אלה אינם יכולים לנוח מספיק כדי להתאושש מהעייפות, אך אינם מושבים מעייפות נוספת. אם מפקד מאפשר לחילילו לנוח כדי להתאושש מעייפות, כמוות התחמושת היא חצי מוחרים מעלה.

אם כמות התחמושת של כלי ירי נגמרה, אין הוא מעניק עוד בונסים לד"ק. אם לא משתמשים בכל הנקש כדי לחסוך בתמונת, אין סופרים את הבונוס לד"ק שלו באותו שבוע. ניתן להשתמש בתמונת תותחים בכל אחד מהתותחים. לשם המרה, יש להתייחס קלה כל 6 יחידות תחמושת של קטפולטה ו-4 יחידות של מרגמה.

משכmillion. המשכורת הרגילה של שכיר הרב (מערכת מו"ד למתקדם, עמ' 27) ניתנת כעלות לחודש, יש לחלק את המשכורת הכללית באربع כדי למצוא את העלות לשבוע.

כדי שייהי ניתן להשתמש בו כמשכורת, החיבים להחזק את המזון באתר המצור או להביא אותו במועדים קובעים (שתי האפשרויות דרישות שומרים). המזון חייב להיות באזור שומרים 1 (תחמושת של שבוע) מהסק הכל עבר כל כלי מצור. לאחר מכן כל שחקן מוסיף מספר המציג תחמושת שנאספה.

עלום לא ניתן לאסוף ולהשתמש שנית בתמונת תותחים. הפרטים

משתנים לכל צד כדלהלן:

הכח המגן יכול לאסוף רק כמות קטנה של תחמושת מבזבזת. התוקף צריך קודם לכך את כמות התמונת שתיים בשימושו (השבוע) הבא, אם נשמרת יותר משבוע. מנת ברזל (פ"ז) גם מספיק לאיש אחד לשבוע, אך מתקלת אם נשמרת לשבועות. מזון ומים לשבוע

לאיש אחד נקראת מנה מלאה.

הגורם המגביל עורת כהן הוא הלחש מעוצמה חמישית יצירת מזון. ניתן ליעזר הרבה יותר מים ממזון בעורת הלחש מעוצמה רביעית יצירת מים. הtablita הבה מראה מראה את מס' הפולטיםiani השינוי להזין בעורת לחש האנשים נגין להזין בעורת לחש יצירת מזון אחד (עמודה ה"גברים" להחיש) ואת מס' הפולטיםiani שכהן יכול לקיים אם הוא משתמש בכל הלחשים האפשריים לעשות זאת (עמודה ה"מכת"ם" נשים"). הכהן חייב לספק מזון כל יום, לא ניתן לשמור כלום אחר והמזון שנוצר מתקלקל תוך 24 שעות.

הכהן חייב לספק מזון מדי יום; לא ניתן לשמור את המזון מכיוון שהמזון שנוצר מלחש יעילה. מזון מתקלקל תוך 24 שעות.

להסתרת כל נשק רק אם לאויב אין דרך לגלוות חפצים בלתי נראים. אם האויב מזהה פרדים מושכים ציוד מצור בלתי נראה, אך אין יכול לגלוות את הבלתי נראה, האויב עלול לԶוזות את כלים המצור בזורה מוטעית.

חשבונאות מצור וועלויות תחמושת. יש לעקב אחר כמות הקליעים המשמשים לקטפולטות, מרגמות ובליסות לאורך המצור. התמונת עשויה להיות הוצאה הגדולה ביותר בזמן המצור.

לפני הקרב, כל שחקן רשום את כמות התמונת העומדת לרשות כל כלי מצור. העלויות השבעיות לכל כלי מיטות נתוני היצור. יש לרשום את העלויות לכך שיחידה אחת שווה לתמונת של שבוע. יש לשים לב שעה לתחמושת של שבוע. ונitin להתייחס לחלון כאל מזמן וחלקו כאל שירותים.

בשלב 1 של כל שבוע לחימה, כל שחקן מחסיר את כמות התמונת שתיהיה בשימוש משך התור (השבוע) הבא, מחסרים 1 (תחמושת של שבוע) מהסק הכל עבר כל כלי מצור. לאחר מכן כל שחקן מוסיף מספר המציג תחמושת שנאספה.

עלום לא ניתן לאסוף ולהשתמש שנית בתמונת תותחים. הפרטים

משתנים לכל צד כדלהלן:

הכח המגן יכול לאסוף רק כמות קטנה של תחמושת מבזבזת. התוקף צריך קודם לכך את כמות התמונת שתיים בשימושו (השבוע) הבא. המגן מחלק מספר זה ב-4, התוצאה היא מאס' השבעות שעבורם יכול המגן לאסוף תחמושת.

המגן גם יכול לבחור להרוס מבני אבן ולהשתמש באבן כתמונת. ניתן לעשות זאת במהירות על ידי מס' ספר קטן של אנשים. כל מבנה אבן מספק מס' ספר ייחידות תחמושת השווה לערך הד"ק שלו. אולם, מיד יש להסיר את הבונוס לד"ק עבור אותו בנין מהescooms הקודם של המגן.

הכח התוקף יכול לאסוף כמות גדולה בהרבה של תחמושת משומשת. ניתן לאסוף תחמושת רק מותחים שהפכו בשבוע הקודם. הכמות משתנה בהתאם לטקטיקה של השבוע הנוכחי:

הפצצה: שלושה רביעים מכליל הנקש

הטרדה: מחצית הכלים שירו.

התקפה: רביע מהכלים שירו. מספרים אלה מסתמיכים על ההנחה שכל החילילים הפנוים עוסקים באסוף

ברשימה הבאה, לפי הסדר וחוור
חלילה:
בתים שער, שערים ושערים מתורומים
בנינים רגילים
מגדלים
בארכיבון

התקפות נגד חלק מהביצורים: אם תוקף רוחה לרכו את התקפותו נגד קטע קטן מעמדת מבוצרת, יש לישם את התנאים הבאים:
 1. התקוף אינו יכול להשתמש ביוטר מ-300-30 חילילים וארכבה כלי מצור ל-30 מטר של חזית התקפה.
 2. המגן זוכה ליתרונו הד"ק המלא מהקטע שנמצא תחת התקפה. הוא גם זוכה ליתרונו הד"ק המלא מכל המגדלים שבמרקח של עד 60 מטר מהאזור ההתקפה. לאחר מכן מוסף המגן רבע מהד"ק של שאר חלק הביצורים.

באתר המצור חייבת להיות אספקה רבה של עצים. אם ישנו יער במרקח של עד 8 קילומטר, 10 אנשים יכולים לאסוף מספיק עצים ביום אחד לייצור 5 נק"פ של ציוד. אם העצים נמצאים במרקח של 8-16 קילומטר, מכפילים את הזמן, אם במרקח של 16-24 קילומטר, מושלשים את הזמן; אם במרקח של 24-32 קילומטר, הזמן מוכפל ב-4.

מבנה עץ קרובים יכולים לספק מעט עץ. Kirar באורך 1.5 מ' של מבנה עץ יכול לספק עץ ל-1 נק"פ של ציוד. (מניחים שימושים בכוורות התקarra והרעפים ולא רק בכוורות עצם). ניתן להשתמש גם בכוורות התקarra של בניין (בבעל תקרות מעץ), אך ניתן להפיק רק 5 נקודות פגיעה של ציוד מבניין ابن או אחד.

ברגע שיש את החומרים, כל אדם ללא כל מיומנות אך תחת השגחה, יכול לבנות 1/2 נקודה פגיעה של ציוד ליום. המספר המכסיימי של פועלים שיוכולים לעבוד שווה למhäצית נקודות הפגיעה של הצד הגמור. לדוגמה, ישנה אנשים עובדים על קטפולטה קלה תחת פיקוח, הם יגמרו 3 נק"פ ביום ויסמיו תוך 18 שישה ימים לבנות קטפולטה של נק"פ. רק תשעה אנשים יכולים לעבוד בו זמנית. לא ניתן לבנות ציוד בלבד בלביסטה בשדה הקרבות, אלא רק על ידי שריון.

שנויות שלאחר מצור
קביעת נזק לביצורים: אם משתמשים בקליעי נזoor במשך המצור, הביצורים סופגים כמות מסוימת של נזק. לקביעת מצבם של החומות, מגדלים וחולקים אחרים של הביצורים, מבצעים גelog נזק לכל ציוד נזoor בשימוש התקוף בסוף המצור (דוגמא: 1:8+4 לקטפולטה קלה). מסכימים את כל גלוגי הנזק הללו ייחדיו. מכפילים את התוצאה במספר השבאות שהמצור נמשך. לאחר מכן המגן מגלגל ק% ומהסיר את התוצאה מסכום התקוף. התוצאה הסופית היא מספר נקודות הפגיעה של נזק שנגרמו לביצורים.

אם הנזק הכללי גדול ממספר נקודות הפגיעה המקוריות, המבצר הופך כולם להריסות. אחרת, מיישמים את הנזק על 75% מנקודות הפגיעה של החומות, ואת השאר (אם יש צורך בכך) לשאר המבנים בסדר הבא. מחסרים 20% מנקודות הפגיעה המקוריות של כל מבנה. אם יש נזק נוסף, מוסיפים 20% נזק לחומות ולכל אחד מהפריטים

יחידות מיוחדות
שני הצדדים יכולים להשתמש ביחידות מיוחדות, שכן קבוצות של מומחים בעלי כישוריים יוצאי דופן, אשר פועלם למען מטרה מסוימת. מטרות טיפוסיות הן ליגל (איסוף מידע אודוט האובי), הריסה (ניסיונו להרוס מספר פריטי ציוד) וה/ומני (ניסיונו לכוד או להרוג אדם אחד או יותר החשובים לאובי).

יחידות מיוחדות בדרך כלל הקשורות בקסמים. יחידת ריגול עשויה לכלול אנשים המסוגלים לעוף בלתי נראים וכן לצפות בכוחות האויב מטווח קצר, ו/או גברים המסוגלים להתגנב בשקט. יחידת הריסה בדרך כלל נוצרת להריסת כלי מצור או מגדל מצור. יחידת קומנדו משתמשת בדרך כלל ללכוד או להסיר מנהיגי אויב או קוסמים.

יש לזרו ולഗדייר יחידות מיוחדות לפני תחילת המצור. אסור לחשוף את קיומן לשחקן היריב. החברים ביחידת מילוט כלשהי יכולים להיות דש"ים או דבש"ים. לא מיישמים מלחכים של מכות מלכמת.

יחידות מיוחדות פועלות בין שביעות מצור. את פעולותיהם מדמים בעורת כלבי משחק גיגים. אם שה"מ הוא אחד השחקנים בקרב המצור, הוא או היא יכולים להמשיך לנחל את הרסתה בשדה הקרבות, אך צרכיים להזהר לשומר בפרט. כאשר קיים ספק, יש להחליט לטובת השחקנים.

קובץ של הרפטקנים אפינית יכולה להיות יחידה מיוחדת עבור מצור. זהה דרך אידיאלית לשחק משחק מוו"ד ריגול בתוך מערכת המצור. את תוכאות משימת היחידה המיחודה מיישם מיד, לפניו קרב המצור הבא. לדוגמא, פעולות של יחידה מיוחדת הגורמת לאובדן כלי מצור, מנהיגים, כהנים וכו' שעשוות להזכיר חישוב חדש של חלק או כל נטוני הקרב (החל מ"ק החיליל והלאה).

בנייה ציוד
ניתן לבנות ציוד מצור באתר המצור. יש לבנות את ציוד המצור תחת פיקוח של מהנדס מצור. בבניית תוכחים יש צורך גם בנוכחות תוכנן. מהנדס מצור אחד יכול לפתח על בנייתו של ארבעה ציידי מצור בעת ובונה אחת. תוכנן יכול לפתח רק על שתי בנייתו בו זמנית. לבניית ציוד, צריך להביא חומרים (מתכוות וכלי עבודה) לאתר המצור. עלות החומרים היא 10% מהמחיר הרשות של ציוד המצור.

סוף דבר

שתייהיה, שיכולה לתת את כל המידע הדרוש למשחק תפקדים, אתם יודעים בעת שקריהה נוספת יכולת לספק השראה למשחקיכם. מחקר היסטורי ומיתולוגי מומלץ בספר מקומות במרחב זו. התארים של קרבות וכלי נשק מימי הביניים. החזאים רבים העצמה מבוססים כולם על תורות קדומות של ארצות רבות. קראו עוד על נושאים שימושיים אותכם.

אני בעצמי התחלתי לקרוא מדע בדיוני וערבי לפנטזיה. רעיונות נמצאים בעבודות מכל הסוגים וכל הזמן. בעזרת הפיסות שהטאסו מקריאותכם, תוכלו לפתח מערכת המותאמת בדיק לטעמכם וטעם של שחknיכם.

מעל לכל, שמרו על קשר עם השחקנים. דנו במשחק לעתים קרובות כדי להיות מודעים למה שהשחקנים אוהבים ולא אוהבים. את רב הבעיות ניתן לפתור בעזרת דיוון פשוט. המשחק מעודד יצירתיות אצל כולן, במיוחד אצל השחקנים. הקשיבו לרעיונותיהם, זהה גם המערכת שלהם.

כאשר הדמויות יוצאות למשימותיהן הסופיות בחיי התמותה, אתה כשליט המבוך שולט בכוחות האדים ממשבבים. בתור המשקיף הניטראלי של פרט המשחק, עוזד את השחקנים להצלחה למרות שאתה מייצג את יריביהם. את פני ההסתוריה יכול אדם אחד לשנות, התכוונו למתקפה.

ותהנו!!

פרנק מנצר

ההערות הבאות לש"מ אין סודיות ולכן שחקנים יכולים להמשיך לקרוא בחופשיות. שלושת החלקים העיקריים של חוברת שה"מ הם מפלצות, חזאים ומלחכים. אני מ庫ה שהכללת מספיק מפלצות שהו אתגר לשחקנים שלהם. חזאים הם חפצים כסומיים נדרים ביותר, המבוססים על מיתולוגיות ואגדות עתיקות. הרפטקות בדרגות אש יכולות לכלול חיפוש אחר חפצים כאלה.

חלק מהמלחכים מכיל את כל הדרוש לש"מ לדעת לנחל הרפטקות בדרגת אש. כללים שונים הרשומים שם (ולאורך החוברת הזה) מבטלים כלים סותרים מערכות קודמות. אך זיכרו, חייבים את כל ארבעת המרכות למידע מלא. כל מערכת מצעה הרבה לש"מ ולשחקנים.

הרפטקות מוכרים היו البشر שבמשחק ברמת המתחילה. כשהadmיות במערכת העצמו, פרסומם וଉשותם גדול. עצם הם הגיעו לשיא המימוניות שלהם. הם מחזיקים אדמות, שולטים ומאימים נאמנים. לא עוד נודים חסרי בית, דמויות בדרגת אש דורות. הרפטקה אדירה והבטחות לתמורה גדולה כדי לפתות אותן. רק הרפטקות הכוללות מסע מתרשך, עימות עם בני אלומות, أيام של מלחמה, או חיפוש אחר חזאים עתיק יניעו דמויות בדרגות אלה. אין מערכת חוקים, מפורטת ככל

תְּבָנוֹת וְדַרְקָוֹנִים
DUNGEONS & DRAGONS

כִּיאַתְבָּן