

אמירי

ברברית 1

מורשת בת אנוש (מגוון)

רקע ציידת

נטייה תוהו ניטרלי

שפות מדוברת, הילטית

תפיסה +5

מהירות 7.5 מטרים



התקפות

קפא"פ: ♦ חרב ממזרית גדולה +7 (מגושם 1)
נזק 8ק1 (דו-ידיני 12ק1) +4 שיסוף (בזמן זעם +6)
טווח: ♦ חנית הטלה +5 (השלכה 9 מטרים) נזק 6ק1
+4 חודר

הגנות

נק"פ 22 ; דרג"ש 18
קשיחות +7 ; תגובה +5 ; רצון +5

תכונות

כוח 18 (+4)	זרז 14 (+2)	חסן 14 (+2)
תבן 10 (+0)	חוכ 10 (+0)	כרז 12 (+1)

מיומנות

איום (כרז) * +4	אקרובטיקה (זרז) * +5	אתלטיקה (כוח) * +7
גנבה (זרז) +2	דיפלומטיה (כרז) +1	דת (חוכ) +0
הופעה (כרז) +1	הישרדות (חוכ) * +3	התגנבות (זרז) +2
חברה (תבן) +0	טבע (חוכ) +3	ידע כללי (תבן) +0
ידע עורות (תבן) * +3	יצירה (תבן) +0	מאגיה (תבן) +0
מרמה (כרז) +1	מרפא (חוכ) +0	תורת הנסתר (ת) +0
* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר		

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: אמביציה טבעית

כישרונות מקצוע: איום זועם, הסתערות פתע

כישרונות כללים: מת לחיות

כישרונות מיומנות: מבט מאיים, סקירת חיות בר

מאפייני מקצוע: מיאוס, אינסטינקט ענקים, זעם

ציוד

לביש: תיק גב, שריון עור

נשקים: חרב ממזרית גדולה, חנית הטלה (4)

בתיק: שק שינה, שני שקי חגורה, גיר (10), אליקסיר

מרפא מינורי (2), מצת, וו תפיסה, חבל (15 מטרים),

אוכל (לשבועיים), סבון, לפידים (5), נד מים.

עושר: 8 פ"כ

מגושם: כאשר אמירי משתמשת בחרב הממזרית הגדולה, היא סובלת ממחסר 1- לדרג"ש, התקפות טווח, בדיקות מבוססות זריזות והצלחות תגובה (לא מחושב בדף).

אליקסיר מרפא מינורי: ♦ בשתיית האליקסיר אמירי מחדשת 6ק1 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

וו תפיסה: אמירי יכולה להשתמש בוו התפיסה על מנת להקל עליה בטיפוס. על מנת לקבע את הוו אמירי מבצעת בדיקת התקפה סודית נגד ד"ק 20. בהצלחה הוו נתפס טוב, אבל בכישלון חמור נדמה שהוו תפוס אבל הוא יתנתק בזמן טיפוס.

מקרא

♦ פעולה אחת

♦♦ שתי פעולות

♦♦♦ שלוש פעולות

♦ פעולה חופשית

↻ פעולת תגובה

כישרונות ויכולות

מיאוס: אם אמירי כושלת בעמידה מול אתגר אישי היא גורמת רק ל-2 נקודות נזק נוספות בזמן זעם כאשר היא משתמש בחרב הממזרית הגדולה שלה.

שבירת מורל: ♦ בבדיקת איום נגד ד"ק המטרה; אמירי מנסה להפחיד יצור אחד בטווח של עד 9 מטרים ממנה. לאחר הבדיקה המטרה זוכה לעמידות לבדיקות איום נוספות מאמירי.

בהצלחה חמורה המטרה הופכת למפוחדת 2.

בהצלחה המטרה הופכת למפוחדת 1.

מת לחיות: אמירי מתה כאשר היא מגיעה למצב גוסס 5 ולא בגוסס 4.

אינסטינקט ענקים: הזעם של אמירי מעניק לה את כוח של ענק. היא יכולה להשתמש בכלי נשק המיועדים ליצורים גדולים.

מבט מאיים: אמירי יכולה לבצע בדיקת שבירת מורל כנגד מטרה שרואה אותה. ניתן לבצע את הבדיקה גם אם המטרה לא מבינה את השפה של אמירי.

זעם: ♦ אמירי לא יכולה לזעום אם היא כבר בזעם או מותשת. **השפעה:** אמירי זוכה ב-3 נקודות פגיעה זמניות, הזעם נמשך למשך דקה, עד שנגמרו האויבים או עד איבוד ההכרה (מה שקורה קודם), לא ניתן להפסיק לזעום רצונית. בזמן זעם:

- גורמת ל-2 נקודות נזק נוספות בקפ"פ (או 6 נקודות נזק עם החרב הממזרית הגדולה).

- סובלת ממחסר 1- לדרג"ש.

- לא יכולה לבצע בדיקות הדורשות ריכוז אלא אם מצוין אחרת.

איום זועם: אמירי יכולה לבצע בדיקות איום, שבירת מורל או מבט מאיים בזמן זעם.

הסתערות פתע: ♦♦ אמירי נעה פעמיים. אם בסוף התנועה היא בטווח קפ"פ של לפחות מטרה אחת היא יכולה לבצע התקפת קפ"פ נגד המטרה.



עזרן

אשף 1

מורשת בן אנוש (מיומן)

רקע סוחר

נטייה ניטראלי טוב

שפות מדוברת, דרקונית, גמדית, בני מחצית, תת קרקעית, ווסרינית

תפיסה +4

מהירות 7.5 מטרים

התקפות

קפא"פ: מטה +3 (דו ידני נזק 1ק8), נזק 1ק4 חובט
טווח: פרץ חומצה +7, נזק 1ק6 ו1 פרץ חומצה
פצצה +2 (השלכה 6 מטרים) השפעה משתנה

הגנות

נק"פ 16; דרג"ש 15; דרג"ש עם מגן מורם 16
קשיחות +5; תגובה +5; רצון +6

תכונות

כוח 10 (+0) זרז 14 (+2) חסן 14 (+2)
תבן 18 (+4) חוכ 12 (+1) כרז 10 (+0)

מיומנות

איום (כרז)	אקרוטיקה (זרז)	אתלטיקה (כוח)
+0	+5 *	+0
גנבה (זרז)	דיפלומטיה (כרז)	דת (חוכ)
+2	+3 *	+4 *
הופעה (כרז)	הישרדות (חוכ)	התגנבות (זרז)
+0	+4 *	+2
חברה (תבן)	טבע (חוכ)	ידע כללי (תבן)
+7 *	+4 *	+4
ידע מסחר (תבן)	יצירה (תבן)	מאגיה (תבן)
+7 *	+7 *	+5 *
מרמה (כרז)	מרפא (חוכ)	תורת הנסתר (ת)
+0	+1	+7 *

* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: שיתוף פעולה טבעי

כישרונות מיומנות: צייד מציאות

מאפייני מקצוע: קשר מאגי, הטלת לחשים מאגים, תזה מאגית (ניסויים מטאמאגים), טווח לחש מוגדל, לחש רחב

ציוד

לביש: תיק גב, בגדים

נשקים: מטה

בתיק: שק שינה, שני שקי חגורה, גיר (10), אליקסיר מרפא מינורי (3), מצת, וו תפיסה, חבל (15 מטרים), אוכל (לשבועיים), סבון, לפידים (5), נד מים, אש אלכימאים מוחלשת (2), בקבוקן כפור מוחלש עושר: 1 פ"ז, 2 פ"כ

אליקסיר מרפא מינורי: בשתיית האליקסיר עזרן מחדש 1ק6 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.
וו תפיסה: עזרן יכול להשתמש בו התפיסה על מנת להקל עליה בטיפוס. על מנת לקבע את הוו עזרן מבצע בדיקת התקפה סודית נגד ד"ק 20. בהצלחה הוו נתפס טוב, אבל בכישלון חמור נדמה שהוו תפוס אבל הוא יתנתק בזמן טיפוס.

אש אלכימאים מוחלשת: (התקפה) גורמת ל1ק8 נזק אש, נזק 1 אש מתמשכת, ונזק 1 פרץ אש.

בקבוקן כפור מוחלש: (התקפה) גורם ל1ק6 נזק כפור. המטרה סובלת ממחסר של 1.5 מטרים בתנועה עד סוף התור הבא שלה.

מקרא

פעולה אחת

שתי פעולות

שלוש פעולות

פעולה חופשית

פעולת תגובה

כישרונות ויכולות

קשר מאגי: המטה שלך משמש כקשר מאגי, אתה יכול לשאוב את הקשר ממנו פעם אחת ביום כפעולה חופשית בתחילת תורך. במהלך התור אתה יכול להטיל לחש אחד שהכנת והטלת היום. אתה עדין צריך לעמוד בדרישות הלחש על מנת להטיל אותו.

צייד אוצרות: אתה יכול לבצע בדיקת דיפלומטיה על מנת לבצע בדיקת הכנסה בין משחקים, בהצלחה אתה זוכה ב2 פ"ז נוספים (חושב בדף הדמות).

שיתוף פעולה טבעי: גילך וניסיוןך הרב מעניקים לך יכולות מחשבה ותפיסה גדולים יותר. אתה זוכה לתוסף +4 בבדיקות עזרה.

טווח לחש מוגדל: אם הפעולה הבאה שלך היא הטלת לחש וללחש המוטל יש טווח, הטווח גדל ב7.5 מטרים (משמע לחש עם טווח מגע הופך ללחש עם טווח 7.5 מטרים).

לחש רחב: אם ללחש הבא שלך יש פרץ, חרוט או קו ללא משך גודל הלחש גדל לפי החוקים הבאים: הוסף 1.5 מטרים לפרץ בגדול של לפחות 3 מטרים, הוסף 1.5 מטרים לאורך החרוט או הקו בעלי אורך מקסימלי של עד 4.5 מטרים והוסף 3 מטרים לחרוט או קו ארוכים יותר.

לחשים

לחשונים (לפי רצון) פרץ חומצה, גילוי קסם, קשת חשמל, אור, מגן

לחשי דרג ראשון ידיים בוערת, קליע קסם

עזרן יכול להטיל עד שני לחשים בדרג ראשון. בנוסף ללחשים הרשומים למעלה בספר הלחשים של עזרן יש את הלחשים הבאים: ספרי צבע, גריז, שריון מאגי, הודעה, קרן כפור ולמידת הילה (הפרטים על הלחשים האלו בספר בסיס).

פרץ חומצה ♦♦ : טווח 10 מטרים; מטרה יצור או אובייקט אחד; **השפעה**: בצע גלגול התקפה נגד המטרה; אם אתה פוגע גרום ל1ק6 נזק בנוסף ל1 נזק פרץ חומצה. בהצלחה חמורה המטרה סובלת מנזק חומצה מתמשך 1.

גילוי קסם ♦♦ : אזור 10 מטרים סביבך; **השפעה** אתה שולח פעימה אשר קולטת נוכחות של קסם. אתה לומד רק על נוכחות קסם בטווח ההילה. אתה יכול להתעלם מקסמים שאתה יודע שנמצאים, כמו חפצים קסומים או השפעות קסומות. לחשים כמו העלמות נסתרים ממך אלא אם הם בדרגה נמוכה יותר מדרגת ההטלה שלך.

קשת חשמל ♦♦ : טווח 10 מטרים; מטרת: 1 או 2 יצורים; **גלגול הצלה** תגובה לביטול; **השפעה** אתה יורה קשת של ברק אשר קופצת ממטרה אחת לשנייה. אתה גורם ל1ק4+4 נזק חשמל לכל מטרה.

אור ♦♦ : טווח מגע; מטרה: 1 אובייקט לא קסום. **השפעה**: אתה הופך אתה מטרה לזורחת בטווח של 7.5 מטרים (ולאור מוחלש לטווח של 7.5 מטרים הבאים). הלחש נשאר פעיל עד אשר אתה מכין לחשים ליום הבא או מטיל אותו שוב על חפץ אחר.

מגן ♦ : **השפעה**: אתה מזמן מגן אשר נשאר עד תחילת התור הבא שלך. זה נחשב כפעול הרמת מגן המעניקה שלך תוסף +1 לדרג"ש למרות שהיא לא דורשת שימוש ביד ומאפשרת לך להשתמש בפעולת התגובה הדיפת מגן. למגן יש קושי 5. לאחר שימוש בפעולה הדיפת מגן הלחש פג ואתה לא יכול להשתמש בו שוב במשך 10 דקות.

הדיפת מגן ↻ **הפעלה**: אתה סופג נזק מהתקפה פיזית כשאר המגן שלך מורם; **השפעה**: אתה ממקם את המגן בינך לבין ההתקפה, מפחית את הנזק ב5. אתה סופג את הפרש הנזק.

ידיים בוערות ♦♦♦ : אזור חרוט של 5 מטרים; **גלגול הצלה** תגובה לביטול; **השפעה** אתה משחרר פרץ של להבות אשר גורמות ל2ק6 נזק לכל המטרות בחרוט.

קליע קסם ♦, ♦♦, או ♦♦♦ : טווח 40 מטרים; מטרה יצור אחד; **השפעה** אתה יורה חץ של כוח הפוגע במטרה אוטומטית וגורם ל1ק4+1 נזק כוח. עבור כל פעולה שאתה משקיע בהטלת הלחש אתה יורה קליע נוסף שאתה יכול לכוון על כל מטרה נוספת בטווח של 40 מטרים.

פומבוס

אלכימאי 1

מורשת גובלין (עור חרוך)

רקע מגלה ארצות נלהב

נטייה תוהו ניטראלי

שפות מדוברת, דרקונית, גובלינית, ג'וטונית, אורקית, אוסיריאנית

תפיסה +3 (ראית חושך)

מהירות 7.5 מטרים



התקפות

קפא"פ: ♦ קוצץ כלבים +6 (זריז, קליל, דוקר גב, גובלינאי) נזק 61ק6 משספ

טווח: ♦ פצצה +6 (השלכה 6 מטרים) השפעה משתנה

הגנות

נק"פ 15 ; **דרג"ש** 17 ; עמידות אש 1

קשיחות +6 ; **תגובה** +8 ; **רצון** +3

תכונות

כוח 10 (+0)	זרז 16 (+3)	חסן 12 (+1)
תבן 18 (+4)	חוכ 10 (+0)	כרז 12 (+1)

מיומנות

איום (כרז) +1	אקרובטיקה (זרז) * +6	אתלטיקה (כוח) * +3
גנבה (זרז) * +6	דיפלומטיה (כרז) * +4	דת (חוכ) +0
הופעה (כרז) +1	הישרדות (חוכ) * +3	התגנבות (זרז) * +6
חברה (תבן) * +7	טבע (חוכ) +0	ידע בישול (תבן) * +7
ידע אנמ"ר (תבן) * +7	יצירה (תבן) * +7	מאגיה (תבן) +4
מרמה (כרז) +1	מרפא (חוכ) * +3	תורת הנסתר (ת) +4
* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר		

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: ראית חושך, גובלין עור חרוך, נשק גובלין

כישרונות מקצוע: מפציץ מהיר

כישרונות מיומנות: ידע נוסף, יצירה אלכימאית

מאפייני מקצוע: אלכימאות מתקדמת, ספר נוסחאות, איחוד רכיבים, חוקר (מפציץ)

ציוד

לביש: תיק גב, בגדים

נשקים: קוצץ כלבים

בתיק: כלי אלכימאי, שק שינה, מצת, ספר נוסחאות, עששית, בקבוקון חומצה מוחלשת (2), אש אלכימאים מוחלשת (4), אליקסיר מרפא מינורי (2), שמן (5), מזון (3 שבועות), ערכת תיקון, נד מים
עושר: 3 פ"ז, 4 פ"כ, 5 פ"נ

אליקסיר מרפא מינורי: ♦ בשתיית האליקסיר פומבוס מחדש 61ק6 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

אש אלכימאים מוחלשת: ♦ (התקפה) גורמת ל1ק8 נזק אש, נזק 1 אש מתמשכת, ונזק 1 פרץ אש.

בקבוקון חומצה מוחלשת: ♦ (התקפה) גורם ל1 נזק חומצה ול1ק6 נזק חומצה מתמשכת, ונזק 1 פרץ חומצה. **זריז:** בשימוש בקוצץ הכלבים מחסר להתקפות נוספות בסיבוב יורד ל4- בהתקפה השנייה ול8- להתקפה השלישית.

מקרא

♦ פעולה אחת

♦♦ שתי פעולות

♦♦♦ שלוש פעולות

♦ פעולה חופשית

↻ פעולת תגובה

כישרונות ויכולות

התזה: בהצלחה בהתקפה עם נשק עם פרץ כל המטרות בפרץ סופגות את הנזק פרץ. בכישלון (אבל לא חמור) רק המטרה הראשית סופגת את הנזק פרץ.

עור חרוך: הד"ק עבור הצלחה הסרת אש מתמשכת הוא 10 במקום 15.

מפציץ: כאשר אתה משליך אתה גורם לנזק המתפרץ רק עבור המטרה הראשית ולא עבור שאר המטרות.

ספר נוסחאות: יש לך בספר נוסחאות עבור 6 יצירות אלכימאיות (הרשימה מופיעה בהמשך).

איחוד רכיבים: יש לך 5 חבילות של רכיבים שניתן להפוך ל2 חפצים אלכימאים מסוג אחד או 1 בשימוש אלכימיה מהירה.

אלכימיה מהירה ♦ : **עלות:** חבילת רכיבים; **דרישות:** יד חופשית; **השפעה:** אתה יכול ליצור חפץ אלכימאי אחד מהספר שלך מבלי להשקיע רכיבים נוספים או להצליח בבדיקת יצירה.

מפציץ מהיר ♦ : אתה לא צריך להשקיע פעולה בשליפת פצצה על מנת להשליך אותה.

חפצים אלכימאים

אתה יודע איך ליצור את החפצים הבאים:

נוגדן מגפות מוחלש, דרגה 1, שימוש יד אחת;

הפעלה ♦: לאחר שתיית הנוגדן אתה זוכה לתוסף +2 לבדיקות כשיחות נגד מחלות למשך 24 שעות.

בקבוקון חומצה מוחלשת, דרגה 1, שימוש יד אחת;

הפעלה ♦: בקבוקון חומצה הגורם ל1 נזק חומצה ול6ק נזק חומצה מתמשכת, ונזק 1 פרץ חומצה.

אש אלכימאים מוחלש, דרגה 1, שימוש יד אחת;

הפעלה ♦: בקבוקון אש אלכימאים הגורמת ל8ק נזק אש, נזק 1 אש מתמשכת, ונזק 1 פרץ אש.

ברק בבקבוק מוחלש, דרגה 1, שימוש יד אחת;

הפעלה ♦: בקבוקון המכיל ברק הגורם ל6ק נזק חשמל ול1 נזק חשמל מתמשך. בפגיעה המטרה הופכת לנטועה במקומה עד תחילת הסיבוב הבא שלך.

אליקסיר צ'יטה, דרגה 1, שימוש יד אחת:

הפעלה ♦: אתה זוכה לתוסף של 1.5 מטרים למהירות שלך למשך דקה.

אליקסיר עין הנץ מוחלש, דרגה 1, שימוש יד אחת;

הפעלה ♦: אתה זוכה לתוסף +1 לבדיקות תפיסה (+2 לדלתות סודיות ומלכודות) למשך שעה.

בקבוקון כפור מוחלש, דרגה 1, שימוש יד אחת;

הפעלה ♦: בקבוקון כפון מוחלש גורם ל6ק נזק כפור. המטרה סובלת ממחסר של 1.5 מטרים בתנועה עד סוף התור הבא שלה.

אליקסיר מרפא מינורי, דרגה 1, שימוש יד אחת;

הפעלה ♦: אתה מחדש 6ק נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.



הארסק

סייר 1

מורשת גמד (דם חזק)

רקע סייר

נטייה סדר ניטראלי

שפות מדוברת, גמדית

תפיסה +7 (ראית חושך)

מהירות 6 מטרים

התקפות

קפא"פ: פגיון שבטי +6, נזק 4ק1 +3 חודר

גרזן קרב גמדי +6 (דו ידני 12ק1) נזק 8ק1 +3

גרזן יד +6 (השלכה 3 מטרים) נזק 6ק1 +3 משסף

טווח: קשת מוצלבת כבדה +6 נזק 10ק1 חודר

הגנות

נק"פ 22; **דרג"ש** 18; עמידות רעל 1

קשיחות +7; **תגובה** +8; **רצון** +5

תכונות

כוח 16 (+3)	זרז 16 (+3)	חסן 14 (+2)
תבן 10 (+0)	חוכ 14 (+2)	כרז 8 (-1)

מיומנות

איום (כרז) * +2	אקרובטיקה (זרז) * +6	אתלטיקה (כוח) * +6
גנבה (זרז) +3	דיפלומטיה (כרז) -1	דת (חוכ) +2
הופעה (כרז) -1	הישרדות (חוכ) * +5	התגנבות (זרז) * +6
חברה (תבן) +0	טבע (חוכ) * +5	ידע יער (תבן) * +3
ידע כללי (תבן) +0	יצירה (תבן) * +3	מאגיה (תבן) +0
מרמה (כרז) -1	מרפא (חוכ) +2	תורת הנסתר (ת) +0
* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר		

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: ראית חושך, גמד דם חזק, נשקי גמד

כישרונות מקצוע: אלוף בקשת מוצלבת

כישרונות מיומנות: מלקט

מאפייני מקצוע: מטרת צייד, חוד הצייד.

ציוד

לביש: תיק גב, שריון עור מחוזק

נשקים: פגיון שבטי, גרזן קרב גמדי, גרזן יד, קשת מוצלבת כבדה

בתיק: שק שינה, גיר (10), מצת, וו תפיסה, אליקסיר מרפא מינורי, חבל (15 מטרים), אוכל (לשבועיים), סבון, לפידים (5), נד מים.

עושר: 2 פ"ז, 8 פ"כ, 1 פ"נ

אליקסיר מרפא מינורי: בשתיית האליקסיר הארסק מחדש 6ק1 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

וו תפיסה: הארסק יכול להשתמש בו התפיסה על מנת להקל עליה בטיפוס. על מנת לקבע את הוו הארסק מבצע בדיקת התקפה סודית נגד ד"ק 20. בהצלחה הוו נתפס טוב, אבל בכישלון חמור נדמה שהוו תפוס אבל הוא יתנתק בזמן טיפוס.

קשת מוצלבת כבדה: צריך להשקיע שתי פעולות על מנת לטעון את הקשת המוצלבת הכבדה.

פגיון שבטי: מחסר להתקפות נוספות בסיבוב יורד ל-4 בהתקפה השנייה ול-8 להתקפה השלישית. בנוסף ניתן להשקיע פעולה אחת על מנת למקם את הנשק בינך לבין מטרה מתקיפה על מנת לזכות לתוסף +1 לדרג"ש עד תחילת התור הבא שלך.

גרזנים: אתה זוכה לתוסף +1 לגלגול התקפה נוסף באותו סיבוב נגד מטרה אחרת.

כישרונות ויכולות

מטרת צייד: אתה מסמן יצור אחד שאתה יכול לראות והופך אותו למטרת צייד. אתה זוכה לתוסף +2 לבדיקות תפיסה כאשר אתה מחפש אותה. לתוסף +2 לבדיקות הישרדות למעקב אחריה. אתה גם מתעלם ממחסר התקפה להתקפה נוספת באותו סיבוב בהתקפת טווח. אלא אם אתה בוחר יצור אחר, המטרה נשארת עד תחילת היום הבא.

חוד הצייד: המחסר עבור התקפות נוספות כנגד מטרת הצייד הוא 3- (2- עם הפגיון השבטי) להתקפה השנייה ו-6- (4- עם הפגיון השבטי) להתקפות נוספות.

אלוף בקשת מוצלבת: כשאר אתה אווז בקשת מוצלבת ומתקיף מטרת צייד או טוען את הקשת בתור הזה אתה זוכה לתוסף +2 לנזק וקובית הנזק גדלה ל-12ק1.

מלקט: כאשר אתה מבצע בדיקת הישרדות על מנת למצוא מזון כל תוצאת כישלון הופכת להצלחה. בהצלחה אתה מוצא מספיק מזון לך ולעוד 4 יצורים (8 בהצלחה חמורה).

דם חזק: כל הצלחה בבדיקת הצלה מרעל מורידה את ההשפעה ב-2 (1 ברעל ויראלי). כל הצלחה חמורה מורידה ב-3 (2 ברעל ויראלי).

מקרא

פעולה אחת

שתי פעולות

שלוש פעולות

פעולה חופשית

פעולת תגובה



קירה

כהנת 1

מורשת בת אנוש (מגוון)

רקע פרח כהונה

נטייה ניטראלי טוב

שפות מדוברת, קיילישית

תפיסה +7

מהירות 7.5 מטרים

התקפות

קפא"פ: ❖ חרב מעוקלת +5 נזק 6ק1+2, משסף

טווח: ❖ קרן אש +7, 2ק6 נזק אש (טווח 20 מטרים, עלות 1 נקודת מיקוד)

❖ קלע +4 (15 מטרים, טעינה 1) 6ק1+1 חובט

הגנות

נק"פ 16 ; **דרג"ש** 16;

קשיחות +3; **תגובה** +4; **רצון** +9

תכונות

כוח 14 (+2)	זרז 12 (+1)	חסן 10 (+0)
תבן 10 (+0)	חוכ 18 (+4)	כרז 14 (+2)

מיומנות

איום (כרז) +2	אקרובטיקה (זרז) +1	אתלטיקה (כוח) +5 *
גנבה (זרז) +1	דיפלומטיה (כרז) +5 *	דת (חוכ) +7 *
הופעה (כרז) +5 *	הישרדות (חוכ) +4	התגנבות (זרז) +1
חברה (תבן) +0	טבע (חוכ) +4	ידע כתיבה (תבן) +3 *
ידע כללי (תבן) +0	יצירה (תבן) +0	מאגיה (תבן) +0
מרמה (כרז) +2	מרפא (חוכ) +7 *	תורת הנסתר (ת) +0
* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר		

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: עקשנות

כישרונות מקצוע: מתלמדת מקצוע

כישרונות כללים: התמחות בשריון (קל)

כישרונות מיומנות: תלמידת קנון

מאפייני מקצוע: גופן קדושה, הטלת לחשי קדושה, התמחות (כהן קבוצתי).

ציוד

לביש: תיק גב, חולצת טבעות, סמל קדוש

נשקים: חרב מעוקלת, קלע (10 קליעים)

בתיק: שק שינה, גיר (10), מצת, ערכת מרפא, אליקסיר מרפא מינורי, וו תפיסה, חבל (15 מטרים), מזון (שבועיים), סבון, לפידים (5)
עושר: 2 פ"ז, 10 פ"כ, 9 פ"נ

אליקסיר מרפא מינורי: ❖ בשתיית האליקסיר קירה מחדש 6ק1 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

וו תפיסה: קירה יכולה להשתמש בו התפיסה על מנת להקל עליה בטיפוס. על מנת לקבע את הוו קירה מבצעת בדיקת התקפה סודית נגד ד"ק 20. בהצלחה הוו נתפס טוב, אבל בכישלון חמור נדמה שהוו תפוס אבל הוא יתנתק בזמן טיפוס.

חרב מעוקלת: התקפה שניה באותו התור זוכה לתוסף +1 לנזק וההתקפה השלישית זוכה לתוסף +2 לנזק. זוכה לתוסף +1 לגלגול התקפה נוסף באותו סיבוב נגד מטרה אחרת.

ערכת מרפא: כלים הדרושים על מנת לבצע בדיקת מרפא על מנת להעניק טיפול רפואי, טיפול במחלה, רעל או פצעים.

כישרונות ויכולות

מיאוס: יצירת אל מתים, שקרים, מניעת אפשרות לגאולה או להיכשל בלהשמיד רוע גורמים לסרנריי למיאוס. אם קירה עושה חלק מהדברים ברשימה היא עלולה לאבד את יכולות הקדושה שלה.

גופן קדושה (ריפוי): קירה יכולה להכין עוד שלושה

לחשי ריפוי מדרג 1 כל יום (מחושב בדף דמות).

מתלמדת מקצוע (אש): קירה זוכה ללחש קרן אש שהיא יכולה להטיל כאשר היא משקיעה נקודת מיקוד 1 ממאגר המיקוד שלה (1) (בלחשים).

עקשנות: בהצלחה בגלגול הצלה נגד השפעות מנטליות אשר מנסות לשלוט בפעולותיך, ההצלחה נחשבת להצלחה חמורה. אם יצור נכשל בגלגול כפייה באיום הוא הופך לכשלון חמור (הוא לא יכול לנסות זאת שוב במשך שבוע).

תלמידת קנון: אם בבדיקת דת לפיענוח כתב או בניסיון זיכרון דתי קירה מקבלת כשלון חמור, היא נכשלת במקום, בכשלון היא מצליחה, ובהצלחה היא זוכה להצלחה חמורה.

מקרא

❖ פעולה אחת

❖❖ שתי פעולות

❖❖❖ שלוש פעולות

❖ פעולה חופשית

↻ פעולת תגובה

לחשים

לחשונים (לפי רצון) הימום, גילוי קסם, ערעור אל מתים, הדרכה, ייצוב
לחשי דרג ראשון ברכה, ריפוי (3X), מקלט

הימום : **השפעה**: קירה מערפלת את מוח המטרה בזרם מחשבה. הזרם גורם ל4 נק"פ נזק מחשבתי, הצלת רצון לביטול. אם המטרה נכשלת חמורות היא גם הופכת להמום 1.

גילוי קסם : **אזור** 10 מטרים סביבך; **השפעה** את שולחת פעימה אשר קולטת נוכחות של קסם. את לומדת רק על נוכחות קסם בטווח ההילה. את יכולה להתעלם מקסמים שאת יודעת שנמצאים, כמו חפצים קסומים או השפעות קסומות. לחשים כמו העלמות נסתרים ממך אלא אם הם בדרגה נמוכה יותר מדרגת ההטלה שלך.

ערעור אל מתים : **השפעה**: קירה מכה באל מת שהיא יכולה לראות בטווח של 10 מטרים בקרן אנרגיה הגורמת ל6ק1+4 נזק חיובי. המטרה חייבת לבצע בדיקת קשיחות. אם היא נכשלת חמורות היא הופכת למוחלשת 1.

הדרכה : **השפעה**: קירה או יצור אחד בטווח של 10 מטרים זוכה לתוסף 1+ לגלגול התקפה אחד, בדיקת תפיסה, גלגול הצלה או בדיקת מיומנות אחת עד תחילת התור הבא שלך. לאחר הגלגול לא ניתן להנות מהתוסף למשך שעה.

ייצוב : **השפעה**: קירה מסירה את מצב גוסס מיצור 1 בטווח של 10 מטרים (אבל הוא עדין נשאר עם 0 נק"פ).

ברכה : **השפעה**: קירה וכל בני בריתה בטווח של 1.5 מטרים זוכים לתוסף 1+ בגלגולי התקפה. פעם בתור, החל מהתור לאחר הטלת ברכה, קירה יכולה להשקיע על מנת להתרכז ולהגדיל את הטווח ב1.5 מטרים נוספים. ברכה מנטרלת הרס.

ריפוי , **אזור** או **השפעה**: קירה מתעלת אנרגיה חיובית ויכולה או לרפא יצור חי או לפגוע באל מת. היא מרפאה 8ק1 נזק מיצור חי או גורמת ל8ק1 ליצור אל מת (הצלת קשיחות לביטול). ניתן להשקיע פעולות שונות על מנת לזכות בהשפעות שונות.

ללחש יש טווח מגע.

ללחש יש טווח של 10 מטרים. אם קירה מרפא יצור חי היא מרפא 8ק1+8 במקום.

הלחש הופך לפעימה מסביב לקירה ברדיוס של 10 מטרים הכולל את כל היצורים החיים או האל מתים באזור (הטלה זו אינה כוללת את ההשפעה של).

קרן אש : **טווח** 20 מטרים; **מטרות** 1 יצור או חפץ; **השפעה**: קירה משגרת קרן של אש לעבר המטרה. בצעי גלגול התקפת לחש, הלחש גורם ל2ק6 נזק אש. בפגיעה חמורה הנזק מוכפל ונוסף 4ק1 נזק אש מתמשכת.



לאם

פייטן 1

מורשת בן מחצית (אמיץ)

רקע בדרן

נטייה תוהו טוב

שפות מדוברת, בני מחצית, שטנית

תפיסה +6

מהירות 7.5 מטרים

התקפות

קפא"פ: ❖ חרב קצרה +6, נזק 1-6 חודר/משסף

טווח: ❖ קשת קצרה +6, (בחמורה 10ק1, טווח 20 מטרים), נזק 1-6 חודר

הגנות

נק"פ 15 ; דרג"ש 17;

קשיחות +4; תגובה +6; רצון +6

תכונות

כוח 8 (-1)	זרז 16 (+3)	חסן 12 (+1)
תבן 12 (+1)	חוכ 12 (+1)	כרז 18 (+4)

מיומנות

איום (כרז)	אקרובטיקה (זרז)	אתלטיקה (כוח)
+4	+6 *	-1
גנבה (זרז)	דיפלומטיה (כרז)	דת (חוכ)
+6 *	+7 *	+1
הופעה (כרז)	הישרדות (חוכ)	התגנבות (זרז)
+7 *	+1	+6 *
חברה (תבן)	טבע (חוכ)	ידע תאטרון (תבן)
+4 *	+1	+4 *
ידע כללי (תבן)	יצירה (תבן)	מאגיה (תבן)
+1	+1	+1
מרמה (כרז)	מרפא (חוכ)	תורת הנסתר (ת)
+7 *	+1	+4 *
* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר		

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: מזל בני מחצית

כישרונות מקצוע: נגינה מתמשכת

כישרונות מיומנות: הופעה מרתקת

מאפייני מקצוע: מוזה (מנצח)

ציוד

לביש: תיק גב, שריון מרופד

נשקים: חרב קצרה, קשת קצרה (20 חצים)

בתיק: שק שינה, נרות (10), מצת, חליל, אליקסיר מרפא מינורי, אבן רעם מוחלשת, מזון (3 שבועות), נרתיק מגילות, כלי גנב, נד מים, ציוד כתיבה.

עושר: 1 פ"ז, 8 פ"כ, 9 פ"נ

אליקסיר מרפא מינורי: ❖ בשתיית האליקסיר לאם מחדש 6ק1 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

אבן רעם מוחלשת: ❖ השפעה: הפצצה גורמת ל1-4 נזק קולי ול1 נזק קולי מתפרץ, כל יצור בטווח 3 מטרים אשר נכשל בבדיקת קשיחות 17 מתחרש עד סוף הסיבוב הבא שלו.

חרב קצרה: מחסר להתקפות נוספות בסיבוב יורד ל-4- בהתקפה השנייה ול-8- להתקפה השלישית.

קשת קצרה: בפגיעה חמורה לאחר הכפלת הנזק גלגל 10ק1 נזק נוסף.

מקרא

❖ פעולה אחת

❖ שתי פעולות

❖ שלוש פעולות

❖ פעולה חופשית

↻ פעולת תגובה

כישרונות ויכולות

אמיץ: בהצלחה בבדיקת הצלה נגד השפעות רגשות ההצלחה הופכת להצלחה חמורה.

מזל בני מחצית: ❖ פעם ביום תנאי: כשלון בבדיקת מיומנות או הצלה. השפעה: לאם יכול לבצע שוב את הבדיקה, אבל הוא חייב להשתמש בתוצאה החדשה.

נקודות מיקוד: ללאם יש 2 נקודות מיקוד (ביום) המאפשרות לו להטיל הופעת נגד ואת הופעה מתמשכת. כל שימוש עולה נקודה אחת.

הופעת נגד: ❖ תנאי: אתה או בן ברית שלך בטווח של 20 מטרים ממך מבצע בדיקת הצלה נגד השפעה נראית או נשמעת. אזור: פעימה ברדיוס של 20 מטרים.

השפעה: ההופעה שלך מגנה עליך ועל בני בריתך. גלגל בדיקת הופעה (מתאימה נגד התנאי). אתה ובני בריתך יכולים לבחור האם להשתמש בתוצאת בדיקת ההופעה או בבדיקת ההצלחה.

הופעה מתמשכת: ❖ השפעה: אם הפעולה הבאה שלך היא להטיל לחשון יצירה כמו השראת אומץ (מסומן ב♫) בצע בדיקת הופעה כנגד ד"ק 11. ההשפעה תלויה בתוצאה:

הצלחה חמורה: היצירה נמשכת 4 סיבובים.

הצלחה: היצירה נמשכת 3 סיבובים.

כשלון: היצירה נמשכת סיבוב 1, אבל אתה לא משקיע נקודת מיקוד על מנת להטיל את הלחש.

לחשים

לחשונים (לפי רצון) הימום, קול רפאים, השראת אומץ, אור, השלכה טלקנטית, להטונות.
לחשי דרג ראשון הקסמה, פחד, הרגעה.

הימום **השפעה:** לאם מערפל את מוח המטרה בזרם מחשבה. הזרם גורם ל4 נק"פ נזק מחשבתי, הצלת רצון לביטול. אם המטרה נכשלת חמורות היא גם הופכת להמום 1.

קול רפאים **טווח:** 10 מטרים; **משך:** ממושך; **השפעה:** לאם יוצר אשליית קול של קולות פשוטים אשר נובעת ממקור בטווח של 10 מטרים. עוצמת הקול היא של עד 4 בני אנוש צועקים, אבל אתה לא יכול ליצור מילים מובנות או צלילים מורכבים (כמו מוזיקה).

השראת אומץ **אזור:** פעימה ברדיוס של 20 מטרים. **משך:** 1 סיבוב; **השפעה:** אתה וכל בני בריתך בטווח זוכים לתוסף +1 לגלגולי התקפה, נזק והצלה נגד פחד.

אור **טווח:** מגע; **מטרה:** 1 אובייקט לא קסום. **השפעה:** אתה הופך מטרה לזורחת בטווח של 7.5 מטרים (ולאור מוחלש לטווח של 7.5 מטרים הבאים). הלחש נשאר פעיל עד אשר אתה מכין לחשים ליום הבא או מטיל אותו שוב על חפץ אחר.

השלכה טלקנטית **טווח:** 10 מטרים; **מטרות:** 1 יצור; **השפעה:** אתה משגר חפץ קטן לעבר המטרה. בצע בדיקת התקפת טווח נגד המטרה. בפגיעה גרם ל1ק6+4 נזק חובט.
הצלחה חמורה: הנזק מוכפל.

להטונות **טווח:** 3 מטרים; **מטרות:** 1 אובייקט; **השפעה:** אתה יכול לבצע פעולות פשוטות כל עוד אתה מתרכז. לדוגמה לבשל מעט אוכל, להרים חפצים קלים, לנקות בגדים.

הקסמה **טווח:** 10 מטרים; **מטרה:** 1 יצור; **משך:** 1 שעה; **השפעה:** המטרה צריכה להצליח בבדיקת רצון עם תוסף +4 במקרה שאתה או בני בריתך אייתם או התקפתם אותו (ד"ק 17).

הצלחה חמורה: המטרה לא מושפעת ויודעת שניסת להקסים אותה.

הצלחה: המטרה לא מושפעת, אבל היא חושבת שהלחש הוא משהו שלא גורם לנזק (אלא אם היא זיהתה אותו).

כשלון: המטרה מושפעת והופכת לידידותית כלפיך. אם היא כבר הייתה ידידותית היא הופכת לעוזרת. היא לא תבצע פעולות עוינות כלפיך.

כשלון חמור: המטרה הופכת לעוזרת. היא לא תבצע פעולות עוינות כלפיך.

פחד **טווח:** 10 מטרים; **מטרות:** 1 יצור; **השפעה:** המטרה חייבת לבצע בדיקת רצון (ד"ק 17).

הצלחה חמורה: המטרה לא מושפעת.

הצלחה: המטרה הופכת למפחדת 1.

כשלון: המטרה הופכת למפחדת 2.

כשלון חמור: המטרה הופכת למפחדת 3 ובורחת לסיבוב 1.

הרגעה **טווח:** 10 מטרים; **מטרות:** 1 יצור חי; **משך:** 1 דקה; **השפעה:** המטרה מחדשת 1ק10+4 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +2 לגלגולי הצלה נגד השפעות פחד למשך דקה.

ליני

דרואידית 1

מורשת ננסית (רגישת חושים)

רקע עשבוניאית

נטייה ניטרלי

שפות מדוברת, ננסית, דרואידית,

סיילבנית

תפיסה +7 ; אור מוחלש, ריח

מהירות 7.5 מטרים



התקפות

קפא"פ: ♦ חרמש +5, נזק 1-4

טווח: ♦ קלע +5 (טווח 15 מטרים, טעינה 1), 1-6

הגנות

נק"פ 18 ; **דרג"ש** 16 ; **דרג"ש עם מגן מורם** 17

קשיחות +5 ; **תגובה** +5 ; **רצון** +9

תכונות

כוח 8 (-1)	זרז 14 (+2)	חסן 14 (+2)
תבן 10 (+0)	חוכ 18 (+4)	כרז 14 (+2)

מיומנות

איום (כרז) +2	אקרובטיקה (זרז) +2	אתלטיקה (כוח) +2 *
גנבה (זרז) +2	דיפלומטיה (כרז) +5 *	דת (חוכ) +4
הופעה (כרז) +2	השרדות (חוכ) +7 *	התגנבות (זרז) +5 *
חברה (תבן) +0	טבע (חוכ) +7 *	ידע עשבים(תבן) +3 *
ידע כללי (תבן) +0	יצירה (תבן) +0	מאגיה (תבן) +0
מרמה (כרז) +2	מרפא (חוכ) +4	תורת הנסתר (ת) +0
* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר		

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: דיבור עם חופרנים

כישרונות מקצוע: חייה מלווה

כישרונות מיומנות: רפואה טבעית

מאפייני מקצוע: מסדר דרואידי (חיה), הטלת לחשים קדמונים, חסימת מגן, אמפתית טבע

ציוד

לביש: תיק גב, מגן (קושי 3, נק"פ 6, נ"ש 3) שריון מרופד

נשקים: חרמש, קלע (10 קליעים)

בתיק: שק שינה, נרות (10), מצת, חליל, אליקסיר מרפא מינורי, ערכת מרפא, נוגן מוחלש, מזון (3 שבועות), משרוקית, לפיד, נד מים, זר עלים

עושר: 1 פ"ז, 9 פ"כ, 9 פ"נ

אליקסיר מרפא מינורי: ♦ בשתיית האליקסיר ליני מחדשת 6ק1 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

חרמש: מחסר להתקפות נוספות בסיבוב יורד ל-4- בהתקפה השנייה ול-8- להתקפה השלישית.

ערכת מרפא: כלים הדרושים על מנת לבצע בדיקת מרפא על מנת להעניק טיפול רפואי, טיפול במחלה, רעל או פצעים.

זר עלים: עלים המשמים כמיקוד קדמוני עבור דרואידים

מקרא

♦ פעולה אחת

♦♦ שתי פעולות

♦♦♦ שלוש פעולות

♦ פעולה חופשית

↻ פעולת תגובה

כישרונות ויכולות

מיאוס: לליני **אסור** להתעלל או לאפשר התעללות בחיות, להרוג חיות שלא לצורך, להשתמש בשריון או מגן ממתכת, הרס מקומות טבעיים או ללמד דרואידית ללא דרואידים. אם היא תעשה את זה היא עלולה לאבד את יכולות הטלת לחשים קדמונים ואת יכולות החייה המלווה שלה.

חייה מלווה: דורגמי הוא נמר שלג צעיר המלווה את לייני. לייני יכולה להשתמש בפיקוד על חיה על מנת לתת לדורגמי שתי פעולות.

דיבור עם חופרנים: ליני יכולה לדבר עם חיות קטנות בעלות צורת התנועה **חפירה**, לשאול אותן שאלות פשוטות ולבצע בדיקות דיפלומטיה עליהן.

רפואה טבעית: ליני יכולה להשתמש בבדיקת טבע במקום בבדיקת רפואה על מנת לרפא לטפל בפצעים. בטבע יש לה גישה לצמחי מרפא טריים יותר אשר מעניקים תוסף +2 לבדיקה.

ננס רגיש חושים: ליני יכולה לנסות לגלות יצורים לפי ריח (לא מדויק, טווח 10 מטרים). בנוסף ליני זוכה לתוסף +2 לבדיקות תפיסה לגלות את המיקום של יצור המתחבא בטווח.

אמפתיה טבע: ליני יכולה לבצע בדיקת דיפלומטיה על מנת להרשים חייה ולבקש בקשה פשוטה ממנה. לרוב החיות יסכימו לבקשה.

נקודות מיקוד: לליני יש 1 נקודת מיקוד (ביום) המאפשרות לה להטיל ריפוי **חיה**.

הרמת מגן: ♦ **השפעה:** לאחר הרמת המגן ליני זוכה לתוסף +1 לדרג"ש ומאפשרת לה להשתמש בפעולת התגובה הדיפת מגן.

הדיפת מגן: ↻ **הפעלה:** ליני סופגת נזק מהתקפה פיזית כשאר המגן שלה מורם; **השפעה:** ליני ממקמת את המגן בינה לבין ההתקפה, מפחית את הנזק ב-3. היא והמגן סופגים את הפרש הנזק.

לחשים

לחשונים (לפי רצון) גילוי קסם, קשת חשמל, יצירת להבה, לכידה
לחשי דרג ראשון ריפוי, שן קסומה.

גילוי קסם ♦♦ : **אזור** 10 מטרים סביבך; **השפעה** את שולחת פעימה אשר קולטת נוכחות של קסם. את לומדת רק על נוכחות קסם בטווח ההילה. את יכולה להתעלם מקסמים שאת יודעת שנמצאים, כמו חפצים קסומים או השפעות קסומות. לחשים כמו העלמות נסתרים ממך אלא אם הם בדרגה נמוכה יותר מדרגת ההטלה שלך.

קשת חשמל ♦♦ : **טווח** 10 מטרים; **מטרות**: 1 או 2 יצורים; **גלגול הצלה** תגובה לביטול; **השפעה** את יורה קשת של ברק אשר קופצת ממטרה אחת לשנייה. אתה גורם ל1ק4+4 נזק חשמל לכל מטרה.

יצירת להבה ♦♦ : **טווח**: 10 מטרים; **מטרות**: 1 יצור. **השפעה**: בצעי גלגול התקפה (+7) נגד דרג"ש המטרה. בהצלחה 1ק4 נזק אש, בהצלחה חמורה לאחר הכפלת הנזק 1ק4 נזק אש מתמשכת נוסף.

לכידה ♦♦ : **טווח**: 10 מטרים; **מטרות**: 1 יצור; **השפעה**: בצעי גלגול התקפה (+7) נגד המטרה. **הצלחה חמורה**: המטרה נהיית לכודה והולכת 3 מטרים פחות למשך סיבוב 1. היא יכולה לנסות בדיקת בריחה (ד"ק 17) לנסות להשתחרר. **הצלחה**: המטרה סובלת ממחסר 3- מטרים להליכה למשך 1 סיבוב. היא יכולה לנסות בדיקת בריחה (ד"ק 17) על מנת להשתחרר. **כשלוך**: המטרה לא מושפעת.

ריפוי ♦, ♦♦, או ♦♦♦ : **השפעה**: קירה מתעלת אנרגיה חיובית ויכולה או לרפא יצור חי או לפגוע באל מת. היא מרפאה 1ק8 נזק מיצור חי או גורמת ל1ק8 ליצור אל מת (הצלחת כשיחות לביטול). ניתן להשקיע פעולות שונות על מנת לזכות בהשפעות שונות.

♦ : ללחש יש טווח מגע.

♦♦ : ללחש יש טווח של 10 מטרים. אם קירה מרפא יצור חי היא מרפא 1ק8+8 במקום.

♦♦♦ : הלחש הופך לפעימה מסביב לקירה ברדיוס של 10 מטרים הכולל את כל היצורים החיים או האל מתים באזור (הטלה זו אינה כוללת את ההשפעה של ♦♦).

שן קסומה ♦♦ : **טווח**: מגע; **מטרה**: בן ברית; **משך**: 1 דקה; **השפעה**: המטרה זוכה לתוסף +1 להתקפה לא חמושה ומוסיפה שתי קוביות נזק.

ריפוי חיה ♦ או ♦♦ : **טווח**: מגע או 10 מטרים; **מטרות**: 1 יצור; **השפעה**:

♦ ליני מרפאה חיה שהיא נוגעת בה 1ק8 נקודות פגיעה.

♦♦ ליני מרפאה חיה בטווח של 10 מטרים 1ק8+8 נקודות פגיעה.

דורגמי

מורשת חתול (נמר שלג)

נטייה ניטרלי

תפיסה +5 ; אור מוחלש, ריח

מהירות 12.5 מטרים



התקפות

קפא"פ: ♦ טפרים +6, נזק 1ק4 +2 משסף

♦ נשיכה +6, נזק 1ק6 +2 חודר

הגנות

נק"פ 11 ; דרג"ש 16;

קשיחות +4; תגובה +6; רצון +5

תכונות

כוח 8 (-1) זרז 14 (+2) חסן 14 (+2)

תבן 10 (+0) חוכ 18 (+4) כרוז 14 (+2)

מיומנות

איום (כרוז) +0	אקרובטיקה (זרז) * +6	אתלטיקה (כוח) * +5
גנבה (זרז) +3	דיפלומטיה (כרוז) +0	דת (חוכ) +2
הופעה (כרוז) +0	הישרדות (חוכ) +2	התגנבות (זרז) * +6
חברה (תבן) -4	טבע (חוכ) +2	ידע עשבים(תבן) -4
ידע כללי (תבן) -4	יצירה (תבן) -4	מאגיה (תבן) -4
מרמה (כרוז) +0	מרפא (חוכ) +2	תורת הנסתר (ת) -4
* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר		

כישרונות ויכולות תמיכה

מיוחד: דורגמי גורם ל1ק4 נזק כאשר הוא מתקיף דמות נטועה.

♦ תמיכה : עד תחילת התור הבא שלך, כל התקפה שלך שגרמה לנזק ליצור אשר מאוים על ידי דורגמי הופכת אותו לנטוע עד סוף התור הבא שלך.



מריסל

נוכלת 1

מורשת אלפית (אלף לוחש)

רקע פושעת

נטייה תוהו ניטרלי

שפות מדוברת, אלפית, נולית

תפיסה +6 ; אור מוחלש

מהירות 10 מטרים

התקפות

קפא"פ: ♦ סייף +7, נזק 6ק1 +4 חודר

♦ פגיון +7, נזק 4ק1 +4 חודר/משסף

טווח: ♦ פגיון +7, נזק 4ק1 +4 חודר/משסף

♦ קשת קצרה +7, (טווח 20 מטרים) נזק 6ק1 חודר

הגנות

נק"פ 15 ; **דרג"ש** 18 ;

קשיחות +4 ; **תגובה** +9 ; **רצון** +6

תכונות

כוח 14 (+2)	זרז 18 (+4)	חסן 12 (+1)
תבן 12 (+1)	חוכ 12 (+1)	כרז 10 (+0)

מיומנות

איום (כרז) * +3	אקרוטיקה (זרז) * +7	אתלטיקה (כוח) * +5
גנבה (זרז) * +7	דיפלומטיה (כרז) +0	דת (חוכ) +1
הופעה (כרז) +0	הישרדות (חוכ) * +4	התגנבות (זרז) * +7
חברה (תבן) * +4	טבע (חוכ) +1	ידע פשע (תבן) * +4
ידע כללי (תבן) +1	יצירה (תבן) * +4	מאגיה (תבן) +1
מרמה (כרז) * +3	מרפא (חוכ) * +4	תורת הנסתר (ת) +1
* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר		

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: בודד

כישרונות מקצוע: מוצא מלכודות

כישרונות מיומנות: נפילת חתול, מבריה מנוסה

מאפייני מקצוע: נתיב נוכל (גנב), התקפה בהפתעה, התקפת פתע +6ק1

ציוד

לביש: תיק גב, שריון עור

נשקים: פגיון (9), סייף, קשת קצרה (10 חצים)

בתיק: שק שינה, דוקרנים, לום (מומחה), מצת, וו תפיסה, פטיש, אליקסיר מרפא מינורי, וו טיפוס (5), מזון (3 שבועות), חבל (15 מטרים), כלי גנב, לפיד (3), נד מים

עושר: 8 פ"כ, 2 פ"נ

אליקסיר מרפא מינורי: ♦ בשתיית האליקסיר מריסל מחדשת 6ק1 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

פגיון: מחסר להתקפות נוספות בסיבוב יורד ל-4 בהתקפה השנייה ול-8 להתקפה השלישית.

וו תפיסה: מריסל יכולה להשתמש בוו התפיסה על מנת להקל עליה בטיפוס. על מנת לקבע את הוו קירה מבצעת בדיקת התקפה סודית נגד ד"ק 20. בהצלחה הוו נתפס טוב, אבל בכישלון חמור נדמה שהוו תפוס אבל הוא יתנתק בזמן טיפוס.

קשת קצרה: בהצלחה חמורה בגלגול התקפה גלגל בנוסף 10ק1 לאחר הכפלת הנזק.

סייף: בהצלחה חמורה בגלגול התקפה גלגל בנוסף 8ק1 לאחר הכפלת הנזק. מריסל יכולה לפרוק יריב מנשקו בעזרת בדיקת אתלטיקה.

הצלחה חמורה הנשק נופל ואם למריסל יש יד פנויה היא יכולה לתפוס אותו.

הצלחה הנשק נופל.

כשלון דבר אינו קורה.

כשלון חמור הסייף נופל.

כישרונות ויכולות

נפילת חתול: מריסל מתייחסת לנפילות כ3 מטרים פחות.

מבריה מנוסה: כאשר המנחה מגלגלת בדיקת התגנבות עבורך בזמן שהיא מנסה לגלות חפצים מוחבאים היא חייבת להשתמש בתוצאה 10 או המספר בקובייה (הגבוה יותר).

בודד: מריסל זוכה לתוסף +1 לגלגולי הצלה נגד השפעות רגש. הצלחה נחשבת כהצלחה חמורה בגלגולים כאלו.

התקפה בהפתעה: אם מריסל מגלגלת מרמה או התגנבות ליוזמה יצורים שלא פעלו לפניו נחשבים נטועים.

מוצא מלכודות: מריסל זוכה בתוסף +1 לגילוי מלכודות, דרג"ש נגד התקפות של מלכודות ולגלגולי הצלה נגד מלכודות.

אלף לוחש: מריסל יכולה לנסות לגלות יצורים נחבאים בטווח של חרוט של 20 מטרים. היא זוכה לתוסף +2 לבדיקה ליצורים הנמצאים בטווח של 10 מטרים.

מקרא

♦ פעולה אחת

♦♦ שתי פעולות

♦♦♦ שלוש פעולות

♦ פעולה חופשית

↻ פעולת תגובה



סג'אן

נזיר 1

מורשת בן אנוש (מגוון)

רקע אמן לחימה

נטייה סדר ניטרלי

שפות מדוברת, וודאינית

תפיסה +5

מהירות 7.5 מטרים

התקפות

קפא"פ: ❖ חרב מקדש +5, נזק 1ק8 +2 משסף

❖ טופר נמר +7, נזק 1ק8 +2 משסף לא קטלני

❖ מכה לא חמושה +7, נזק 1ק6 +2, חובט לא קטלני

❖ טווח: ❖ חץ +7 (טווח 5 מטרים), נזק 1ק4 +2 חודר

הגנות

נק"פ 19 ; דרג"ש 19;

קשיחות +6; תגובה +9; רצון +7

תכונות

כוח 14 (+2)	זרז 18 (+4)	חסן 12 (+1)
תבן 10 (+0)	חוכ 14 (+2)	כרז 10 (+0)

מיומנויות

איום (כרז) +0	אקרובטיקה (זרז) * +7	אתלטיקה (כוח) * +5
גנבה (זרז) +4	דיפלומטיה (כרז) * +4	דת (חוכ) * +5
הופעה (כרז) +0	השרדות (חוכ) +2	התגנבות (זרז) * +7
חברה (תבן) +0	טבע (חוכ) +2	ידע לחימה (תבן) * +3
ידע כללי (תבן) +0	יצירה (תבן) +0	מאגיה (תבן) +0
מרמה (כרז) +0	מרפא (חוכ) +2	תורת הנסתר (ת) +0

* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: אמביציה טבעית (תנוחת נמר)

כישרונות מקצוע: דחיפת צ"י, תנוחת נמר

כישרונות כללים: התמחות נשק (קרבי)

כישרונות מיומנות: נפילת חתול

מאפייני מקצוע: מטח חבטות, אגרוף עוצמתי

ציוד

לביש: תיק גב, בגדי סייר

נשקים: חרב מקדש, חצים (8)

בתיק: שק שינה, דוקרנים, גיר (10), מצת, וו תפיסה,

אליקסיר מרפא מינורי (3), ברק בבקבוק מוחלש (2),

מזון (שבויעים) חבל (15 מטרים), סבון, לפידים (5), נד

מים

עושר: 2 פ"נ

אליקסיר מרפא מינורי: ❖ בשתיית האליקסיר סג'אן

מחדש 1ק6 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ)

לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

ברק בבקבוק מוחלש, דרגה 1, שימוש יד אחת;

הפעלה: ❖: בקבוקון המכיל ברק הגורם ל1ק6 נזק

חשמל ול1 נזק חשמל מתמשך. בפגיעה המטרה הופכת

לנטוזה במקומה עד תחילת הסיבוב הבא שלך.

וו תפיסה: סרג'ן יכולה להשתמש בו התפיסה על מנת

להקל עליה בטיפוס. על מנת לקבע את הוו סג'אן מבצעת

בדיקת התקפה סודית נגד ד"ק 20. בהצלחה הוו נתפס

טוב, אבל בכישלון חמור נדמה שהוו תפוס אבל הוא

יתנתק בזמן טיפוס.

מקרא

❖ פעולה אחת

❖❖ שתי פעולות

❖❖❖ שלוש פעולות

❖ פעולה חופשית

↻ פעולת תגובה

כישרונות ויכולות

נפילת חתול: סג'אן מתייחס לנפילות כ3 מטרים פחות.

אגרוף עוצמתי: ההתקפות הלא חמושות של סג'אן

גורמות ל1ק6 נזק ויכולות להרוג מבלי לקבל מחסר.

תנוחת נמר: ❖ בתנוחת נמר סג'אן יכול להשתמש

במתקפת טופר נמר שגורמת ל1ק8 נזק. בפגיעה חמורה

המטרה סופגת גם 1ק4 נזק מדמם מתמשך. כל עוד

נשארה לסג'אן לפחות פעולה אחת הוא יכול לנוע 3

מטרים בכל פעולה.

התקפות לא חמושות: מחסר להתקפות נוספות בסיבוב

יורד ל4- בהתקפה השנייה ול8- להתקפה השלישית.

נקודות מיקוד: סג'אן זוכה ל1 נקודת מיקוד ביום על מנת

להשתמש ביכולות צ"י.

דחיפת צ"י: ❖: השפעה: המהירות האדירה שלך

מאפשרת לך לנוע פי שתיים יותר (מכל סוג תנועה). אתה

זוכה גם למצב מוסווה עד תחילת התור הבא שלך.



סילא

אלופה 1

מורשת בת אנוש (מיומן)

רקע פרחחית רחוב

נטייה סדר טוב

שפות מדוברת, אוסיראנית

תפיסה +3

מהירות 7.5 מטרים

התקפות

קפא"פ: ❖ חרב ארוכה +6, נזק 8ק1 +3 משסף/חודר

טווח: ❖ קשת קצרה +4 (טווח 20 מטרים), נזק 6ק1 חודר

הגנות

נק"פ 20; **דרג"ש** 18; **דרג"ש עם מגן מורם** 20

קשיחות +7; **תגובה** +4; **רצון** +5

תכונות

כוח 16 (+3)	זרז 12 (+1)	חסן 14 (+2)
תבן 10 (+0)	חוכ 14 (+2)	כרז 16 (+3)

מיומנות

איום (כרז) * +6	אקרובטיקה (זרז) +1	אתלטיקה (כוח) * +6
גנבה (זרז) * +4	דיפלומטיה (כרז) * +6	דת (חוכ) * +3
הופעה (כרז) +3	הישרדות (חוכ) +0	התגנבות (זרז) * +4
חברה (תבן) * +3	טבע (חוכ) +0	ידע אבשלום (תבן) * +3
ידע כללי (תבן) +0	יצירה (תבן) * +3	מאגיה (תבן) +0
מרמה (כרז) +3	מרפא (חוכ) +0	תורת הנסתר (ת) +0
* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר		

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: מיומנות טבעית

כישרונות מקצוע: תגמול מטווח

כישרונות כללים: חסימת מגן

כישרונות מיומנות: כיוס

מאפייני מקצוע: קוד האלוף, הנחת ידיים, מכת תגמול

ציוד

לביש: תיק גב, שריון קשקשים

נשקים: חרב ארוכה, מגן פלדה (קושי 5, נק"פ 20, נ"ש 10), קשת קצרה (20 חצים)

בתיק: שק שינה, גיר (10), מצת, אליקסיר מרפא מינורי, מזון (3 שבועות), ערכת תיקון, חבל (15 מטרים), סבון, לפידים (5), נד מים
עושר: 2 פ"ז, 3 פ"כ

אליקסיר מרפא מינורי: ❖ בשתיית האליקסיר סילא מחדשת 6ק1 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ) לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

קשת קצרה: בהצלחה חמורה בגלגול התקפה גלגל בנוסף 10ק1 לאחר הכפלת הנזק.

מקרא

❖ פעולה אחת

❖ שתי פעולות

❖ שלוש פעולות

❖ פעולה חופשית

➡ פעולת תגובה

כישרונות ויכולות

הרמת מגן: ❖ **השפעה:** לאחר הרמת המגן סילא זוכה לתוסף +2 לדרג"ש ומאפשרת לה להשתמש בפעולת התגובה הדיפת מגן.

הדיפת מגן: ➡ **הפעלה:** סילא סופגת נזק מהתקפה פיזית כשאר המגן שלה מורם; **השפעה:** סילא ממקמת את המגן בינה לבין ההתקפה, מפחית את הנזק ב-5. היא והמגן סופגים את הפרש הנזק.

כיוס: סילא יכולה לגנוב חפץ קטן ממקום שמור כמו כיס מבלי לסבול ממחסר 5- לבדיקת גניבה. לגנוב מיוצרים טובים או למטרות אנוכיות פוגע בקוד האלוף של סילא.

תגמול מטווח: מאפשר לסילא להשתמש במאפיין המקצוע מכת תגמול עם נשק טווח. בנוסף אם היצור הגורם להפעלה של פעולת תגמול נמצא בטווח של 1.5 מטרים ממך אבל לא בהשיג שלך סילא יכולה לפסוע לכיוונו על מנת לבצע מכת תגמול קפא"פ.

מכת תגמול: ➡ **הפעלה:** אויב הגורם לנזק לבין בריתך ושניהם בטווח של 4.5 מטרים ממך. **השפעה:** בין בריתך זוכה להתנגדות 3 לנזק הפוגע. בנוסף אם האויב נמצא בטווח ההשיג שלך סילא יכולה להתקיף אותו.

נקודות מיקוד: כל עוד סילא שומרת על קוד האלוף שלה היא זוכה לנקודות מיקוד אחת בכל יום. בעזרת הנקודה הזו היא יכולה להטיל הנחת ידיים.

הנחת ידיים: ❖ **טווח:** מגע; **מטרות:** יצור אחד (חי או אל מת) **השפעה:** סילא מרפאת 6 נקודות פגיעה ליצור חי אחד; אם המטרה היא בן בריתך היא זוכה לתוסף +2 לדרג"ש למשך סיבוב אחד. אם המטרה היא אל מת סילא גורמת ל-6ק1 נזק, הצלת כשיחות 13, בכשלון המטרה סופגת ממחסר 2- לדרג"ש למשך סיבוב.

סיוני

כושפת 1

מורשת בת אנוש (מיומן)

רקע נוודית

נטייה סדר ניטרלי

שפות מדוברת, דרקונית,

ווסריאנית

תפיסה +4

מהירות 7.5 מטרים



התקפות

קפא"פ: ♦ מטה +3 (דו ידני 8ק1), נזק 1ק4 חובט

טווח: ♦ קשת מוצלבת +5 (טווח 40 מטרים, טעינה 1) נזק 1ק8 חודר

הגנות

נק"פ 15 ; **דרג"ש** 15 ; **דרג"ש עם מגן מורם** 16

קשיחות +4 ; **תגובה** +5 ; **רצון** +6

תכונות

כוח 10 (+0)	זרז 14 (+2)	חסן 12 (+1)
תבן 12 (+1)	חוכ 12 (+1)	כרז 18 (+4)

מיומנות

איום (כרז)	אקרובטיקה (זרז)	אתלטיקה (כוח)
+4	+2	+0
גנבה (זרז)	דיפלומטיה (כרז)	דת (חוכ)
+2	* +7	+1
הופעה (כרז)	הישרדות (חוכ)	התגנבות (זרז)
+4	* +4	+2
חברה (תבן)	טבע (חוכ)	ידע גבעות (תבן)
* +4	+1	* +4
ידע כללי (תבן)	יצירה (תבן)	מאגיה (תבן)
+1	* +4	* +4
מרמה (כרז)	מרפא (חוכ)	תורת הנסתר (ת)
* +7	+1	+1

* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: לחשון מותאם

כישרונות מיומנות: בטחון (השרדות)

מאפייני מקצוע: זכרונות קדמוניים, קו דם (אימפרלית)

ציוד

לביש: תיק גב, בגדי מסע

נשקים: מטה, קשת מוצלבת (10 קליעים)

בתיק: שק שינה, נרות (10), נוגדן מוחלש, מצת,

אליקסיר מרפא מינורי (3), מזון (3 שבועות), נרתיק

רכיבי הטלה, נרתיק מגילות, כלי כתיבה, נד מים

עושר: 1 פ"ז, 3 פ"כ, 3 פ"נ

אליקסיר מרפא מינורי: ♦ בשתיית האליקסיר סיוני

מחדשת 1ק6 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ)

לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

מקרא

♦ פעולה אחת

♦♦ שתי פעולות

♦♦♦ שלוש פעולות

♦ פעולה חופשית

↻ פעולת תגובה

כישרונות ויכולות

בטחון (השרדות): סיוני כל כך בטוחה ביכולתה שהיא

יכולה לקחת תוצאה סופית של 13 (לא ניתן להוסיף

תוספים) במקום לבצע בדיקת השרדות.

קסם דם: כאשר סיוני מטילה זכרונות קדמוניים או קליע

קסם בשימוש באחד מהלחשים היומיים שלה היא או

המטרה שלה זוכה לתוסף +1 לבדיקות מיומנות למשך

סיבוב.

נקודות מיקוד: סיוני זוכה לנקודת מיקוד אחת ביום בה

היא יכולה להשתמש על מנת להטיל את הלחש זכרונות

קדמוניים.

לחשים

לחשונים (לפי רצון) פרץ חומצה, גילוי קסם, הגנה אסורה, קרן כפור, מגן
לחשי דרג ראשון ספרי צבעיים, מטפסים מחרידים, קליע קסם

פרץ חומצה **⚡**: טווח 10 מטרים; מטרה יצור או אובייקט אחד; **השפעה**: בצעי גלגול התקפה נגד המטרה; אם את פוגעת גרמי ל1ק6 נזק בנוסף ל1 נזק פרץ חומצה. בהצלחה חמורה המטרה סובלת מנזק חומצה מתמשך 1.

הגנה אסורה **⚡**: טווח 10 מטרים; **מטרות**: 1 בן ברית ו-1 אויב; **משך** תחזוק עד דקה; **השפעה**: את מגינה על בן ברית אחד (10 מטרים ממך) מפני אויב אחד בטווח של 10 מטרים ממנו. בן הברית זוכה לתוסף 1+ לדרג"ש וגלגולי הצלה נגד התקפות, לחשי או השפעות שונות מצד האויב.

קרן כפור **⚡**: טווח 40 מטרים; **מטרות**: 1 יצור; **השפעה**: התקפת לחש טווח (7+). בפגיעה גרימה של 1ק4 נזק כפור. בהצלחה חמורה הנזק מוכפל והמטרה סופגת מחסר של 3- מטרים למהירות למשך 1 סיבוב.

גילוי קסם **⚡**: **אזור** 10 מטרים סביבך; **השפעה** את שולחת פעימה אשר קולטת נוכחות של קסם. את לומדת רק על נוכחות קסם בטווח ההילה. את יכולה להתעלם מקסמים שאת יודעת שנמצאים, כמו חפצים קסומים או השפעות קסומות. לחשים כמו העלמות נסתרים ממך אלא אם הם בדרגה נמוכה יותר מדרגת ההטלה שלך.

מגן **⚡**: **השפעה**: את מזמנת מגן אשר נשאר עד תחילת התור הבא שלך. זה נחשב כפעול הרמת מגן המעניקה שלך תוסף 1+ לדרג"ש למרות שהיא לא דורשת שימוש ביד ומאפשרת לך להשתמש בפעולת התגובה הדיפת מגן. למגן יש קושי 5. לאחר שימוש בפעולה הדיפת מגן הלחש פג ואת לא יכולה להשתמש בו שוב במשך 10 דקות.

הדיפת מגן **⤵** **הפעלה**: את סופגת נזק מהתקפה פיזית כשאר המגן שלך מורם; **השפעה**: את ממקמת את המגן בינך לבין ההתקפה, מפחיתה את הנזק ב5. את סופג את הפרש הנזק.

תריס צבע **⚡**: **אזור**: חרוט של 5 מטרים; **השפעה**: פרץ של צבעים בוקע מהידיים שלך ומשפיע על המטרות בטווח בהתאם להצלחה מרצון המפורטות מטרה ד"ק 17:

הצלחה חמורה: המטרה לא מושפעת.

הצלחה: המטרה המומה לסיבוב.
כשלון: המטרה הלומה 1, עיוורת לסיבוב 1, והמומה ל1 דקה.

כשלון חמור: המטרה הלומה לסיבוב 1 ועיוורת ל1 דקה.

מטפסים מחרידים **⚡**: **השפעה**: את משחררת גל של מטפסים אפלים אשר גורמים ל2ק4 נזק שלילי ול1 נזק מדמם מתמשך לכל היצורים בטווח של קו 10 מטרים. המטרות יכולות לבצע בדיקת כשיחות ד"ק 17:

הצלחה חמורה: המטרה לא מושפעת.

הצלחה: המטרה סופגת חצי מהנזק ולא סופגת נזק מתמשך.

כשלון: המטרה סופגת נזק מלא.

כשלון חמור: המטרה סופגת נזק כפול ונזק כפול מדמם.

קליע קסם **⚡**, **⚡** או **⚡**: טווח 40 מטרים; מטרה יצור אחד; **השפעה** את יורה חץ של כוח הפוגע

במטרה אוטומטית וגורם ל1ק4+ נזק כוח. עבור כל פעולה שאת משקיעה בהטלת הלחש את יורה קליע נוסף שאת יכול לכוון על כל מטרה נוספת בטווח של 40 מטרים.



וולרוס

לוחם 1

מורשת אלפית (מיומן)

רקע חקלאי

נטייה ניטרלי טוב

שפות מדוברת, גובלינית, קילשית

תפיסה +5;

מהירות 10 מטרים

התקפות

קפא"פ: ❖ חרב ארוכה +9, נזק 8ק1 +4 משסף/חודר

❖ חבטת מגן +9, נזק 6ק1 +4 חובט

❖ טווח: ❖ פגיון +7, נזק 4ק1 +4 חודר/משסף

❖ קשת קצרה +7, (טווח 20 מטרים) נזק 6ק1 חודר

הגנות

נק"פ 20; דרג"ש 18; דרג"ש עם מגן מורם: 20

קשיחות +7; תגובה +7; רצון +3

תכונות

כוח 18 (+4) זרז 14 (+2) חסן 14 (+2)

תבן 12 (+1) חוכ 10 (+0) כרז 10 (+0)

מיומנות

איום (כרז) * +3	אקרובטיקה (זרז) * +5	אתלטיקה (כוח) * +7
גנבה (זרז) +2	דיפלומטיה (כרז) * +3	דת (חוכ) +0
הופעה (כרז) +0	השרדות (חוכ) +0	התגנבות (זרז) +2
חברה (תבן) +1	טבע (חוכ) +0	ידע חקלאות (תבן) * +4
ידע מלחמה (תבן) * +4	יצירה (תבן) * +4	מאגיה (תבן) +1
מרמה (כרז) +0	מרפא (חוכ) +0	תורת הנסתר (ת) * +4

* = מאומן ** = מומחה *** = מאסטר

כישרונות ויכולות

יכולות מורשת: אמביציה טבעית (מגן פעיל)

כישרונות מקצוע: שיסוף כפול, מגן פעיל

כישרונות כללים: הגנת מגן

כישרונות מיומנות: בטחון (אתלטיקה)

מאפייני מקצוע: התקפה מזדמנת

ציוד

לביש: תיק גב, שריון לוחות, ספל

נשקים: חרב ארוכה, קשת קצרה (20 חצים), מגן עץ)

עם חבטת מגן, קושי 3, נק"פ 12, נ"ש 6)

בתיק: שק שינה, גיר (10), מצת, וו תפיסה, אליקסיר

מרפא מינורי, מזון (3 שבועות), חבל 15 מטרים, סבון,

לפידים (5), נד מים

עושר: 7 פ"כ

אליקסיר מרפא מינורי: ❖ בשתיית האליקסיר וולרוס

מחדש 6ק1 נקודות פגיעה וזוכה לתוסף +1 (חפץ)

לבדיקות הצלה נגד מחלות ורעלים למשך 10 דקות.

וו תפיסה: וולרוס יכולה להשתמש בו התפיסה על מנת

להקל עליה בטיפוס. על מנת לקבע את הוו וולרוס מבצע

בדיקת התקפה סודית נגד ד"ק 20. בהצלחה הוו נתפס

טוב, אבל בכישלון חמור נדמה שהוו תפוס אבל הוא

יתנתק בזמן טיפוס.

קשת קצרה: בהצלחה חמורה בגלגול התקפה גלגל בנוסף

10ק1 לאחר הכפלת הנזק.

מקרא

❖ פעולה אחת

❖ שתי פעולות

❖ שלוש פעולות

❖ פעולה חופשית

❖ פעולת תגובה

כישרונות ויכולות

הרמת מגן: ❖ : השפעה: לאחר הרמת המגן וולרוס

זוכה לתוסף +2 לדרג"ש ומאפשרת לה להשתמש בפעולת

התגובה הדיפת מגן.

הדיפת מגן: ❖ הפעלה: וולרוס סופג נזק מהתקפה

פיזית כשאר המגן שלה מורם; השפעה: וולרוס ממקמת

את המגן בינה לבין ההתקפה, מפחית את הנזק 3. הוא

והמגן סופגים את הפרש הנזק.

בטחון (אתלטיקה): וולרוס כל כך בטוח ביכולתו שהוא

יכול לקחת תוצאה סופית של 13 (לא ניתן להוסיף

תוספים) במקום לבצע בדיקת אתלטיקה.

התקפה מזדמנת: ❖ הפעלה: יצור בטווח התקפת

קפא"פ שלך עושה משהו, זו, מבצע התקפת טווח;

השפעה: וולרוס מבצע התקפה רגילה, אם היא פוגעת

בהצלחה חמורה הפעולה שגרמה להפעלת ההתקפה

המזדמנת מתבטלת.

שיסוף כפול: ❖ וולרוס מבצע שתי התקפות נגד יצור

אחד, אחת עם כל נשק שהוא אוזו. שתי ההתקפות

משתמשות במחסר הנוכחי, אבל נחשבות כשתי התקפות

לחישוב המחסרים הבאים. אם הנשק ביד השניה של

וולרוס אינו קל או זריז וולרוס סופג מחסר 2- להתקפה.

מגן פעיל: ❖ הפעלה: אויב פוגע כך בהתקפת

קפא"פ. וולרוס אוזו מגן. השפעה: אתה מרים מיד את

המגן וזוכה לתוסף המגן לדרג"ש. התוסף משפיע על

הפגיעה.

