

מרתוג קוטל-אריות

אורק לוחם זרעה 2

מרתוג הוא גלדיאטור מארצות השממה של מישורי העורטן. בעבר היה מתפרנס מקרבות-בור במפגשים של השבטים, אולם לאחר מכן עזב את שבטו והפך לצייד-להשכיר. הוא עוטה שריון שרשראות מרופד בפרווה ונושא קשת קצרה, חרב אדירה וכמה שרשראות של טפרים ושיניים.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +7	תובנה +2	ראייה באור מועט								
יוזמה +6	מהירות 5 (7 כאשר מסתער)										
הגנות	קשיחות 18	תגובה 13	רצון 15								
דרג"ש 18	חרב הגנתית: חרבו האדירה של מרתוג מותאמת לחסום התקפות. כאשר הוא נוקט בהגנה מלאה או משב מרענן, הוא זוכה בתוסף +3 לכל ההגנות (לא +2).										
נק"פ	מירבי 38	מדמם 19	נוכחי								
פרצי ריפוי	ערך פרץ 9	פרצים ליום									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	18	+5	אתלטיקה +10 (+12 לטיפוס)
חוסן	16	+4	סיבולת +8
זריזות	12	+2	
תבונה	10	+1	
חוכמה	12	+2	תפיסה +7
כריזמה	8	+0	

סיבולת אורק – כאשר מרתוג נעשה מדמם לראשונה בהתקלות, הוא מקבל 5 נק"פ זמני. עליונות קרבית – כאשר מרתוג תוקף יריב, הוא מסמן אותו לתור אחד. יריב מסומן סופג מחסר 2- לכל גלגול התקפה שהוא מבצע אם הוא לא תוקף את מרתוג. **מכה מיומנות** (הפרעה מיידי) – כאשר יריב מסומן מבצע התקפה שאינה נגד מרתוג, נע או פוסע בטווח החרב של מרתוג, מרתוס רשאי לתקוף אותו מייד. בפגיעה, הוא עוצר תנועה או פסיעה של היריב.

חרב אדירה הגנתית +1 קפא"פ; +9 נגד דרג"ש (+10 בהתקפה מזדמנת); 10ק+5 נזק (קריטי: 14ק+6)
קשת קצרה טווח 30\15; +4 נגד דרג"ש; 1ק+6

כאשר הוא תוקף בתורו באמצעות החרב, מרתוג רשאי להשתמש באחד מהכוחות לפי-רצון הבאים:

ביקוע – אם מרתוג פוגע ביריב, יריב אחד נוסף הסמוך למטרה סופג 4 נזק.
התקפה פזיזה – מרתוג מעניק ליריב יתרון קרבי לתור אחד, אבל הוא מוסיף 4 נזק בפגיעה.

קשת קצרה טווח; +4 נגד דרג"ש; 1ק+6

מתקפה נזעמת	כוח גזע אורק
התקלות פעולה חופשית יזם: מרתוג פוגע בהצלחה עם התקפה. השפעה: הוסף 1[נ] נזק נוסף (1ק6 עם קשת קצרה או 10ק1 עם חרב אדירה).	אישי

מכת הצייד	התקפת התקלות לוחם
התקלות ♦ נשק, קרבי פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +9 נגד דרג"ש פגיעה: 2ק+5 והמטרה מעניקה יתרון קרבי עד תחילת תורך הבא.	קפא"פ נשק

התקפה הגנתית	התקפה יומית לוחם
יומי ♦ מהימן, נשק, קרבי, ריפוי פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +9 נגד דרג"ש פגיעה: 2ק+5 ומרתוג מנצל פרץ ריפוי ומשיב נק"פ.	קפא"פ נשק

בלתי שביר	תכלית לוחם
התקלות ♦ קרבי פעולה משנית השפעה: מרתוג מקבל 2ק+3 נק"פ זמני.	אישי

כשרונות: יוזמה משופרת, רצון ברזל

שפות מדוברת, טאלין

ציוד: חרב אדירה הגנתית +1, קשת קצרה, שריון קשקשים קסום +1, קמע הגנה +1. ערכת הישרדות, כלי טיפוס, 20 חיצים.

מרתוג קוטל-אריות

אורק לוחם זרעה 5

מרתוג הוא גלדיאטור מארצות השממה של מישורי העורטן. בעבר היה מתפרנס מקרבות-בור במפגשים של השבטים, אולם לאחר מכן עזב את שבטו והפך לצייד-להשכיר. הוא עוטה שריון שרשראות מרופד בפרווה ונושא קשת קצרה, חרב אדירה וכמה שרשראות של טפרים ושיניים.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +8	תובנה +3	ראייה באור מועט										
יוזמה +7	מהירות 5 (7 כאשר מסתער)												
הגנות	דרג"ש 20	קשיחות 19	תגובה 14										
<p>חרב הגנתית: חרבו האדירה של מרתוג מותאמת לחסום התקפות. כאשר הוא נוקט בהגנה מלאה או משב מרענן, הוא זוכה בתוסף +3 לכל ההגנות (לא +2). קמע בריאות: מרתוג מקבל עמידות רעל 2.</p>													
נק"פ	מירבי 50	מדמם 25	נוכחי										
פרצי ריפוי	ערך פרץ 12	פרצים ליום											
<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> </table>				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	19	+6	אתלטיקה +10 (+12 לטיפוס)
חוסן	16	+5	סיבולת +9
זריזות	12	+3	
תבונה	10	+2	
חוכמה	13	+3	תפיסה +8
כריזמה	8	+1	

סיבולת אורק – כאשר מרתוג נעשה מדמם לראשונה בהתקלות, הוא מקבל 5 נק"פ זמני. עליונות קרבית – כאשר מרתוג תוקף יריב, הוא מסמן אותו לתור אחד. יריב מסומן סופג מחסר 2- לכל גלגול התקפה שהוא מבצע אם הוא לא תוקף את מרתוג. **מכה מיומנות** (הפרעה מיידיית) – כאשר יריב מסומן מבצע התקפה שאינה נגד מרתוג, נע או פוסע בטווח החרב של מרתוג, מרתוס רשאי לתקוף אותו מייד. בפגיעה, הוא עוצר תנועה או פגיעה של היריב. **אמן נשק** – מרתוג מסוגל לשלוף נשק אחד ולהשיב אחר לנדה, כפעולה משנית אחת.

כשרונות: אמן נשק, יוזמה משופרת, רצון ברזל

שפות: מדוברת, טאלין

ציוד: חרב אדירה הגנתית +2, קשת קצרה, שריון קשקשים קסום +2, קמע בריאות +1. ערכת הישרדות, כלי טיפוס, 20 חיצים.

חרב אדירה הגנתית +2 קפא"פ; +12 נגד דרג"ש (+14 בהתקפה מזדמנת); 10ק1+5 נזק (קריטי: 2ק6+14)

קשת קצרה טווח 30\15; +5 נגד דרג"ש; 1ק6+1

כאשר הוא תוקף בתורו באמצעות החרב, מרתוג רשאי להשתמש באחד מהכוחות לפי-רצון הבאים:

ביקוע – אם מרתוג פוגע ביריב, יריב אחד נוסף הסמוך למטרה סופג 4 נזק.

התקפה פיזיה – מרתוג מעניק ליריב יתרון קרבי לתור אחד, אבל הוא מוסיף 4 נזק בפגיעה.

קשת קצרה טווח; +6 נגד דרג"ש; 1ק6+1

מתקפה נזעמת	כוח גזע אורק
<p>התקלות פעולה חופשית</p> <p>יזם: מרתוג פוגע בהצלחה עם התקפה. השפעה: הוסף 1[נ] נזק נוסף (1ק6 עם קשת קצרה או 10ק1 עם חרב אדירה).</p>	אישי

מכת הצייד	התקפת התקלות לוחם
<p>התקלות נשק, קרבי פעולה רגילה</p> <p>מטרה: יצור אחד התקפה: +13 נגד דרג"ש פגיעה: 2ק6+10 והמטרה מעניקה יתרון קרבי עד תחילת תורך הבא.</p>	קפא"פ נשק

הנחתה עוצמתית	התקפת התקלות לוחם
<p>התקלות נשק, קרבי פעולה רגילה</p> <p>מטרה: יצור אחד התקפה: +9 נגד דרג"ש פגיעה: 3ק9+10</p>	קפא"פ נשק

התקפה הגנתית פעמיים ביום	התקפה יומית לוחם
<p>יומי נשק, קרבי, ריפוי פעולה רגילה</p> <p>מטרה: יצור אחד התקפה: +13 נגד דרג"ש פגיעה: 2ק6+10 ומרתוג מנצל פרץ ריפוי ומשיב נק"פ.</p>	קפא"פ נשק

בלתי שביר	תכלית לוחם
<p>התקלות קרבי פעולה משנית</p> <p>השפעה: מרתוג מקבל 2ק6+3 נק"פ זמני.</p>	אישי

האח הקדוש אורמוס

בן-אנוש נזיר (אמן היד הריקה) דרגה 2

אורמוס התחנך במנזר מבודד של שומרון, אל הצדקה והחסדים המגן על פשוטי העם. שנים של מתקפות מצד לגיון הדמים האכזרי דחפו את הנזירים לשיטות לחימה ללא-נשק או בכלים חקלאיים כמו המגל והחרמש. לאחר שהתעלה לדרגת אח קדוש, עזב את המנזר בחיפוש אחר שוליה ראוי.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +5	תובנה +8
יוזמה +7	מהירות 6	
הגנות		
דרג"ש 19	קשיחות 14	תגובה 17
אמן לחימה: +3 לדרג"ש כאשר אינו עוטה שריון ואינו אוחז מגן		
נק"פ	מירבי 36	מדמם 18
נכחי		
פרצי ריפוי		
פרץ 9	פרצים ליום	
	1	2
	3	4
	5	6
	7	8
	9	

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	8	+0	
חוסן	12	+2	סיבולת +7
זריזות	18	+5	התגנבות +10
תבונה	12	+2	מאגיה +7
חוכמה	14	+3	דת +8, מרפא +10, תובנה +8
כריזמה	10	+1	

נזיר מגונן כאשר אורמוס תוקף יריב, הוא מסמן אותו לתור אחד. יריב מסומן סופג מחסר 2- לכל גלגול התקפה שהוא מבצע אם הוא לא תוקף את אורמוס. **סערת חבטות** (פעולה מזדמנת) יריב מסומן פוסע או מבצע התקפה שאינה נגדך, אתה מבצע נגדו התקפה מזדמנת. ההתקפה מסבה לו 4 נזק אפילו אם אתה מחטיא. **חובש קרבי** אורמוס מסוגל לבצע עזרה ראשונה כפעולה משנית. הוא יכול לייצב את הגוססים, לאפשר זריקת הצלה נגד השפעות מתמשכות או להפעיל את המשב המרענן של דמות שעוד לא הפעילה משב מרענן.

כשרונות: חובש קרבי, צליין בשממה, רצון ברזל

שפות מדוברת, אלפית

ציוד: חרמש אכזרי +1, לבוש קסום +1, אצטודות אש פחותות

ערכת הישרדות, ציוד עזרה ראשונה.

חרמש אכזרי +1 קפא"פ; +8 נגד דרג"ש; 2ק4+5 נזק (קרטי: 12ק12+ 6ק1 אש)
מכה ללא-נשק קפא"פ; +8 נגד דרג"ש; 1ק8+4

אצטודות אש פחותות (יומי) כפעולה משנית, הוסף 6ק1 נזק אש להתקפה הבאה שאתה מבצע.

סגנונות: ניתן להפעיל סגנון כפעולה משנית והוא פועל עד לסוף ההתקלות, עד שאתה מאבד הכרה, עד שאתה מסיים אותו כפעולה חופשית או עד שאתה מפעיל סגנון אחר. אתה לא יכול ליהנות משני סגנונות בו-זמנית. בנוסף, ניתן להפעיל סגנון כלשהו רק פעם אחת בתור.

סגנון גוף-אבן: אתה זוכה בעמידות 2 לכל נזק ובתוסף כוח +2 לכל גלגולי הנזק עבור התקפות קפא"פ בסיסיות שאתה מבצע בתורך.

סגנון לשון הזיקית: אתה וכל בן ברית סמוך זוכים בתוסף כוח +2 לדרג"ש ולתגובה נגד התקפות טווח. כפעולה מזדמנת כאשר התקפת טווח נגד דרג"ש מחטיאה אותך או בן ברית סמוך, אתה מסיט את ההתקפה אל יריב במרחק 3 משבצות וגורם לו 4 נזק.

מאמץ הירואי	כוח גזע בן-אנוש
התקלות	
פעולה חופשית	אישי
יזם: אורמוס מחטיא התקפה או נכשל בזריקת הצלה.	
השפעה: הוסף +4 לבדיקה.	

אגרוף הלם	התקפת התקלות נזיר
התקלות ♦ צ'י	
פעולה חופשית	אישי
יזם: אתה מבצע בתורך התקפת קפא"פ בסיסית נגד יריב.	
השפעה: אם ההתקפה פוגעת, היריב סופג 8ק1 נזק נוסף והוא נעשה הלום עד סוף תורך הבא.	

זינוק מתנקש הרפאים	התקפה יומית נזיר
יומי ♦ אביזר, צ'י	
פעולה רגילה	אישי
השפעה: אורמוס פוסע 3 משבצות ומבצע התקפת קפא"פ בסיסית אחת בתוסף 8ק1 לנזק. אם ההתקפה מחטיאה, היא עדיין מסבה חצי נזק.	
במהלך פסיעה זו, אורמוס נהנה מהזחה ורשאי לנוע דרך שטחם של יריבים.	

גוף ונפש מאוחדים	כוח תכלית נזיר
התקלות ♦ צ'י	
הפרעה מיידית	אישי
יזם: אורמוס נפגע מהתקפה נגד הקשיחות או הרצון.	
השפעה: אתה זוכה בתוסף כוח +4 להגנת הקשיחות ו-4+ להגנת הרצון, עד לתחילת תורך הבא.	

האח הקדוש אורמוס

בן-אנוש נזיר (אמן היד הריקה) דרגה 5

אורמוס התחנך במנזר מבודד של שומרון, אל הצדקה והחסדים המגן על פשוטי העם. שנים של מתקפות מצד לגיון הדמים האכזרי דחפו את הנזירים לשיטות לחימה ללא-נשק או בכלים חקלאיים כמו המגל והחרמש. לאחר שהתעלה לדרגת אח קדוש, עזב את המנזר בחיפוש אחר שוליה ראוי.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +6	תובנה +9									
יוזמה +8	מהירות 6										
הגנות											
דרג"ש 21	קשיחות 15	תגובה 18									
אמן לחימה: +3 לדרג"ש כאשר אינו עוטה שריון ואינו אוחז מגן לבוש גבורה: כאשר מנצל נקודת פעולה, בן ברית בטווח 5 מנצל פרץ מרענן כפעולה חופשית נק"פ											
מירבי 52	מדמם 26	נוכחי									
פרצי ריפוי											
פרצי ריפוי	ערך פרץ 16	פרצים ליום									
<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td> </tr> </table>			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9			

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	8	+1	
חוסן	13	+3	
זריזות	19	+6	התגנבות +11
תבונה	12	+3	מאגיה +8
חוכמה	14	+4	דת +9, מרפא +11, תובנה +9
כריזמה	10	+2	

נזיר מגונן כאשר אורמוס תוקף יריב, הוא מסמן אותו לתור אחד.

יריב מסומן סופג מחסר 2- לכל גלגול התקפה שהוא מבצע אם הוא לא תוקף את אורמוס.

סערת חבטות (פעולה מזדמנת) יריב מסומן פוסע או מבצע התקפה שאינה נגדך, אתה מבצע נגדו התקפה מזדמנת. ההתקפה מסבה לו 4 נזק אפילו אם אתה מחטיא.

חובש קרבי אורמוס מסוגל לבצע עזרה ראשונה כפעולה משנית. הוא יכול לייצב את הגוססים, לאפשר זריקת הצלה נגד השפעות מתמשכות או להפעיל את המשב המרענן של דמות שעוד לא הפעילה משב מרענן.

כשרונות: חובש קרבי, מחלים במהרה, צליין בשממה, רצון ברזל

שפות מדוברת, אלפית

ציוד: חרמש קסום +2, לבוש גבורה +2, אצעדות אש פחותות

ערכת הישרדות, ציוד עזרה ראשונה.

חרמש קסום +2 קפא"פ; +10 נגד דרג"ש; 2ק4+6 נזק (קריטי: 2ק6+12 +1 ק6 אש)
מכה ללא-נשק קפא"פ; +10 נגד דרג"ש; 1ק8+4

אצעדות אש פחותות (יומי) כפעולה משנית, הוסף 1ק6 נזק אש להתקפה הבאה שאתה מבצע.

סגנונות: ניתן להפעיל סגנון כפעולה משנית והוא פועל עד לסוף ההתקלות, עד שאתה מאבד הכרה, עד שאתה מסיים אותו כפעולה חופשית או עד שאתה מפעיל סגנון אחר. אתה לא יכול ליהנות משני סגנונות בו-זמנית. בנוסף, ניתן להפעיל סגנון כלשהו רק פעם אחת בתור.

סגנון גוף-אבן: אתה זוכה בעמידות 2 לכל נזק ובתוסף כוח +2 לכל גלגולי הנזק עבור התקפות קפא"פ בסיסיות שאתה מבצע בתורך.

סגנון לשון הזיקית: אתה וכל בן ברית סמוך זוכים בתוסף כוח +2 לדרג"ש ולתגובה נגד התקפות טווח. כפעולה מזדמנת כאשר התקפת טווח נגד דרג"ש מחטיאה אותך או בן ברית סמוך, אתה מסיט את ההתקפה אל יריב במרחק 3 משבצות וגורם לו 4 נזק.

מאמץ הירואי	כוח גזע בן-אנוש
התקלות פעולה חופשית	אישי
יזם: אורמוס מחטיא התקפה או נכשל בזריקת הצלה.	
השפעה: הוסף +4 לבדיקה.	

אגרוף הלם	פעמיים בהתקלות	התקפת התקלות נזיר
התקלות ♦ צ'י פעולה חופשית	אישי	
יזם: אורמוס מבצע בתורך התקפת קפא"פ בסיסית נגד יריב.		
השפעה: אם ההתקפה פוגעת, היריב סופג 1ק8 נזק נוסף והוא נעשה הלום עד סוף תורך הבא.		

זינוק מתנקש הרפאים	התקפה יומית נזיר
יומי ♦ אביזר, צ'י פעולה רגילה	אישי
השפעה: אורמוס פוסע 3 משבצות ומבצע התקפת קפא"פ בסיסית אחת בתוסף 1ק8 לנזק. אם ההתקפה מחטיאה, היא עדיין מסבה חצי נזק.	
במהלך פסיעה זו, אורמוס נהנה מהזחה ורשאי לנוע דרך שטחם של יריבים.	

תיעול צ'י לוחט	התקפה יומית נזיר 5
יומי ♦ אביזר, אש, מהימן, צ'י פעולה רגילה	אישי
השפעה: בצע התקפת קפא"פ בסיסית בתוספת 2ק8 נזק. כל הנזק הוא נזק אש.	
בהחטאה, הכוח אינו מנוצל.	

גוף ונפש מאוחדים	כוח תכלית נזיר
התקלות ♦ צ'י הפרעה מיידית	אישי
יזם: אורמוס נפגע מהתקפה נגד הקשיחות או הרצון.	
השפעה: אתה זוכה בתוסף כוח +4 להגנת הקשיחות ו-4+ להגנת הרצון, עד לתחילת תורך הבא.	

בראקה מבית צורן

ננסית מכשפה דרגה 2

ישות הסדר נגעה בנשמתה של בראקה עוד ברחם אימה. היא מכופפת לרצונה כוחות קסומים של כבילה ושל חיזוי. כוחותיה של בראקה שירתו היטב את גילדת הטכנומאגים המלכותית במיזמים של כבילת רוחות ומעגלי הגנה מאגיים. כעת היא נודדת באיי הסערה בחיפוש אחר מידע נוסף שתוכל להעביר אל הגילדה, לטובת האומה הננסית.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +1	תובנה +6	ראייה באור מועט							
יוזמה +6	מהירות 5									
הגנות										
דרג"ש 14	קשיחות 13	תגובה 16	רצון 17							
צעד אשלייתי: בכל פעם שבראקה מתרחקת לפחות 3 משבצות מהמקום שבו התחילה את תורה, היא זוכה בהסתרה עד תחילת תורה הבא (+2 לכל ההגנות). אמנית אשליית: +5 לזריקות הצלה נגד השפעות אשליה. מהות הסדר: בראקה נהנית מעמידות 5 לנזק תודעה.										
נק"פ	מירבי 29	מדמם 14	נוכחי							
פרצי ריפוי	ערך פרץ 7	פרצים ליום								
<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> </tr> </table>				1	2	3	4	5	6	7
1	2	3	4	5	6	7				

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	8	+0	
חוסן	12	+2	
זריזות	12	+2	התגנבות +9
תבונה	16	+4	מאגיה +11
חוכמה	10	+1	
כריזמה	18	+5	דיפלומטיה +11, תרמית +10

מתגנבת מומחית אם בראקה נהנית מהסתרה או מחסה בזמן גלגול יוזמה, יש לה סיכוי להסתתר עוד לפני שמישהו מבחין בה. היא מבצעת בדיקת התגנבות.
מהות הסדר בכל פעם שבראקה מבצעת פגיעה חמורה, המטרה נעשית נטועה עד תחילת תורה הבא של בראקה.
בנוסף, כל התקפות התודעה של בראקה מתעלמות מ-5 נקודות ראשונות של עמידות המטרה.

כשרונות: יוזמה משופרת, הכשרה בתובנה

שפות מדוברת, ננסית

ציוד: שרביט כבילה +1, לבושי אציל +1, קמע הגנה +1.

מראה קטנה, מסמכי זיהוי של גילדת הטכנומאגים.

קליע קמאי טווח 10; +6 נגד תגובה; 8+10ק1 (קריטי: 17+6)

רונה של הגבלה טווח 10; +6 נגד קשיחות; 8+6ק1 קורן (קריטי: 13+6). אם בתורה המטרה מתקרבת אל בראקה, היא סופגת 5+6ק1 נזק קורן נוסף.

שרביט כבילה (יומי) כפעולה חופשית, הלחש הבא שבראקה מטילה עם השרביט, הופך מטרה אחת לנטועה (הצלה לסיים).

פעולות	כוח גזע ננס
התקלות פעולה משנית השפעה: בראקה יוצרת תעלול מאגי פשוט – מכבה או מדליקה נרות, גורמת לחפץ להעלם מכף יד אחת ולהופיע באחרת, או משנה את הצבע או הטמפרטורה של חפץ. ההשפעות נמשכות שעה. בראקה יכול ליצור חפץ קטן יש מאין, אבל הוא מתקיים סיבוב אחד בלבד.	טווח 2

התקלות	נגזזה
תגובה מיידיית תנאי: בראקה סופגת נזק השפעה: בראקה הופכת מייד לבלתי נראית עד סוף תורה הבא או עד שהיא מבצעת התקפה.	אישי

התקלות	מילה מרסקת-רצון
התקלות ♦ אביזר, פחד, תודעה, מאגיה פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +6 נגד רצון פגיעה: 8+8ק2 תודעה (קריטי: 23+6ק1) והמטרה סובלת -1 לרצון עד סוף תורך הבא.	התקפת התקלות מכשף
טווח 5	

התקלות	גלימה של קרח
התקלות ♦ קור, מאגיה פעולה משנית השפעה: בראקה כובלת רוח של חורף עד סוף ההתקלות. יריב שמתחיל את תורו בסמוך לה סופג מייד 5+6ק1 קור. בנוסף היא זוכה ב-10 נק"פ זמני.	התקפה יומית מכשף
אישי	

התקלות	מילים מכושפות
התקלות ♦ מאגיה פעולה חופשית השפעה: בראקה זוכה בתוסף כוח +5 לבדיקת דיפלומטיה או תרמית אחת.	תכלית מכשף
אישי	

בראקה מבית צורן

ננסית מכשפה דרגה 5

ישות הסדר נגעה בנשמתה של בראקה עוד ברחם אימה. היא מכופפת לרצונה כוחות קסומים של כבילה ושל חיזוי. כוחותיה של בראקה שירתו היטב את גילדת הטכנומאגים המלכותית במיזמים של כבילת רוחות ומעגלי הגנה מאגיים. כעת היא נודדת באיי הסערה בחיפוש אחר מידע נוסף שתוכל להעביר אל הגילדה, לטובת האומה הננסית.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +2	תובנה +7	ראייה באור מועט
יוזמה +7	מהירות 5		

הגנות

דרג"ש 16	קשיחות 14	תגובה 17	רצון 18
צעד אשלייתי: בכל פעם שבראקה מתרחקת לפחות 3 משבצות מהמקום שבו התחילה את תורה, היא זוכה בהסתרה עד תחילת תורה הבא (+2 לכל ההגנות). אמנית אשליית: +5 לזריקות הצלה נגד השפעות אשליה. מהות הסדר: בראקה נהנית מעמידות 5 לנזק תודעה.			
נק"פ	מירבי 49	מדמם 24	נוכחי

פרצי ריפוי	ערך פרץ 12	פרצים ליום
		1 2 3 4 5 6 7

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	8	+1	
חוסן	12	+3	
זריזות	12	+3	התגנבות +10
תבונה	16	+5	מאגיה +12
חוכמה	10	+2	
כריזמה	19	+6	דיפלומטיה +13, תרמית +11

מתגנבת מומחית אם בראקה נהנית מהסתרה או מחסה בזמן גלגול יוזמה, יש לה סיכוי להסתתר עוד לפני שמישהו מבחין בה. היא מבצעת בדיקת התגנבות.
מהות הסדר בכל פעם שבראקה מבצעת פגיעה חמורה, המטרה נעשית נטועה עד תחילת תורה הבא של בראקה.
בנוסף, כל התקפות התודעה של בראקה מתעלמות מ-5 נקודות ראשונות של עמידות המטרה.

כשרונות: יוזמה משופרת, הכשרה בתובנה, איתנות שפות מדוברת, ננסית
ציוד: שרביט כבילה +2, לבושי אציל +2, קמע הגנה +1.
מראה קטנה, מסמכי זיהוי של גילדת הטכנומאגים.

קליע קמאי טווח 10; +8 נגד תגובה; 1ק10+9 (קריטי: 2ק6+17)
רונה של הגבלה טווח 10; +8 נגד קשיחות; 1ק6+9 קורן (קריטי: 2ק6+13). אם המטרה נעה בתורה קרוב יותר אל בראקה, היא סופגת 1ק6+6 נזק קורן נוסף.

שרביט כבילה (יומי) כפעולה חופשית, הלחש הבא שבראקה מטילה עם השרביט, הופך מטרה אחת לנטועה (הצלה לסיים).

פעולות התקלות פעולה משנית	כוח גזע ננס
השפעה: בראקה יוצרת תעלול מאגי פשוט – מכבה או מדליקה נרות, גורמת לחפץ להעלם מכף יד אחת ולהופיע באחרת, או משנה את הצבע או הטמפרטורה של חפץ. ההשפעות נמשכות שעה. בראקה יכול ליצור חפץ קטן יש מאין, אבל הוא מתקיים סיבוב אחד בלבד.	טווח 2

תקלות תגובה מיידית	נגוזה
תנאי: בראקה סופגת נזק השפעה: בראקה הופכת מייד לבלתי נראית עד סוף תורה הבא או עד שהיא מבצעת התקפה.	כוח גזע ננס
אישי	

התקלת מרסקת-רצון פעמיים בהתקלות	התקפת התקלות מכשף
התקלות ♦ אביזר, פחד, תודעה, מאגיה פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +8 נגד רצון פגיעה: 2ק8+9 תודעה (קריטי: 2ק6+23) והמטרה סובלת -1 לרצון עד סוף תורך הבא.	כוח גזע ננס
	טווח 5

גלימה של קרח	התקפה יומית מכשף
יומי ♦ קור, מאגיה פעולה משנית השפעה: בראקה כובלת רוח של חורף עד סוף ההתקלות. יריב שמתחיל את תורו בסמוך לה סופג מייד 1ק6+6 קור. בנוסף היא זוכה ב-10 נק"פ זמני.	כוח גזע ננס
	אישי

אימת הסדר המוחלט	התקפה יומית מכשף
יומי ♦ אביזר, פחד, תודעה, מאגיה פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +8 נגד רצון פגיעה: 3ק8+9 תודעה (קריטי: 2ק6+31) והמטרה סובלת -2 לכל ההגנות עד סוף תורך הבא.	כוח גזע ננס
	טווח 5

מילים מכושפות	תכלית מכשף
התקלות ♦ מאגיה פעולה חופשית השפעה: בראקה זוכה בתוסף כוח +5 לבדיקת דיפלומטיה או תרמית אחת.	כוח גזע ננס
	אישי

אוראש חצי-קסדה

גמד מצביא דרגה 2

צאצא זה לשבטים השבורים מתכוון לקבוע לעצמו מקום בעולם. בניסיונות הצפון כבר ישנם שמכירים את הגמד שחור הזקן, החובש קסדה שמסתירה את צד שמאל של פניו. עכשיו אוראש יוצא אל דרום האי צור, לקנות לעצמו אנשי קשר חזקים בזכות כוח הזרוע ולהב הגרון.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +2	תובנה +7	ראייה באור מועט
-------	----------	----------	-----------------

יוזמה +2	מהירות 5	מפקד הקרב: אוראש מעניק תוסף +2 לבדיקות היוזמה של כל בן-ברית בטווח 10 משבצות.	
----------	----------	--	--

הגנות	דרג"ש 18	קשיחות 16	תגובה 13	רצון 16
יציבות גמדית: אוראש מפחית משבצת 1 מכל תנועה כפוייה. בנוסף הוא זכאי לזריקת הצלה כדי להתעלם מכל השפעה שאמורה לעשות אותו שרוע.				
עמידות גמדית: אוראש זוכה בתוסף +5 לכל זריקות ההצלה נגד רעל ובעמידות 2 לרעל.				

נק"פ	מירבי 31	מדמם 15	נוכחי
------	----------	---------	-------

פרצי ריפוי	ערך פרץ 7	פרצים ליום
------------	-----------	------------

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

אוראש מבצע משב מרענן כפעולה משנית, במקום כפעולה רגילה.

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	16	+4	
חוסן	14	+3	סיבולת +10
זריזות	8	+0	
תבונה	16	+4	היסטוריה +9
חוכמה	12	+2	מבוכים +4
כריזמה	10	+1	דיפלומטיה +6

נוכחות טקטית כאשר בן ברית בטווח 10 משבצות מנצל נקודת פעולה ומבצע התקפה, אוראש מעניק לו תוסף +2 לגלגול ההתקפה.

גרזן קרב גמדי +1 קפא"פ; +7 נגד דרג"ש; +10ק1+6ק1+15) ובן ברית אחד מקבל +2 לגלגול הנזק הבא נגד המטרה.

פקודת התקפה קפא"פ; אוראש מסיח את היריב בחבטת מגן. בן ברית אחר תוקף אותו מייד בקפא"פ עם תוסף +2 לגלגול ההתקפה ולנזק.

מאפיין מקצוע מצביא

מילה מעוררת השראה פעמיים בהתקלות	התקלות פעולה משנית השפעה: בן ברית אחד בטווח 10 משבצות מנצל פרץ ריפוי ומרפא +1ק6 נק"פ.
----------------------------------	---

טובת המצביא

התקלות ♦ נשק, קרבי פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +7 נגד דרג"ש פגיעה: +10ק6 ובן ברית אחד לבחירתך זוכה בתוסף +4 לגלגול הנזק הבא נגד המטרה.	קפא"פ נשק
--	-----------

הנהגת התבצרות

יומי ♦ נשק, קרבי פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +7 נגד דרג"ש פגיעה: +10ק6 נזק. השפעה: אוראש וכל בן ברית בטווח 5 משבצות זוכים בתוסף +2 לדרג"ש עד סוף ההתקלות.	קפא"פ נשק
---	-----------

סיוע לנופלים

התקלות ♦ קרבי, ריפוי פעולה משנית השפעה: בן ברית מנצל פרץ ריפוי ומרפא נק"פ.	תכלית מצביא
--	-------------

מגע

כשרונות: אימון גמדי בנשק, רצון ברזל

שפות מדוברת, ננסית

ציוד: גרזן קרב גמדי +1, מגן פלדה כבד, שריון קשקשים +1, קמע בריאות +1.

ערכת הישרדות, דגל אישי, מפות של האי צור.

אוראש חצי-קסדה

גמד מצביא דרגה 5

צאצא זה לשבטים השבורים מתכוון לקבוע לעצמו מקום בעולם. בניסיונות הצפון כבר ישנם שמכירים את הגמד שחור הזקן, החובש קסדה שמסתירה את צד שמאל של פניו. עכשיו אוראש יוצא אל דרום האי צור, לקנות לעצמו אנשי קשר חזקים בזכות כוח הזרוע ולהב הגרון.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +7	תובנה +8	ראייה באור מועט
-------	----------	----------	-----------------

יוזמה +7	מהירות 5	מפקד הקרב: אוראש מעניק תוסף +2 לבדיקות היוזמה של כל בן-ברית בטווח 10 משבצות.
----------	----------	--

הגנות	דרג"ש 19	קשיחות 18	תגובה 15	רצון 18
יציבות גמדית:	אוראש מפחית משבצת 1 מכל תנועה כפוייה. בנוסף הוא זכאי לזריקת הצלה כדי להתעלם מכל השפעה שאמורה לעשות אותו שרוע.			
עמידות גמדית:	אוראש זוכה בתוסף +5 לכל זריקות ההצלה נגד רעל ובעמידות 4 לרעל.			

נק"פ	מירבי 47	מדמם 23	נוכחי
------	----------	---------	-------

פרצי ריפוי	ערך פרץ 11	פרצים ליום
------------	------------	------------

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

אוראש מבצע משב מרענן כפעולה משנית, במקום כפעולה רגילה.

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	16	+5	
חוסן	15	+4	סיבולת +11
זריזות	8	+1	
תבונה	16	+5	היסטוריה +10
חוכמה	12	+3	מבוכים +5
כריזמה	10	+2	דיפלומטיה +8

נוכחות טקטית כאשר בן ברית בטווח 10 משבצות מנצל נקודת פעולה ומבצע התקפה, אוראש מעניק לו תוסף +2 לגלגול ההתקפה.

כשרונות: אימון גמדי בנשק, רצון ברזל, יוזמה משופרת

שפות מדוברת, ננסית

ציוד: גרזן קרב גמדי +2, מגן פלדה כבד, שריון קשקשים אצילי +1, קמע בריאות +2.

ערכת הישרדות, דגל אישי, מפות של האי צור.

גרזן קרב גמדי +2 קפא"פ; +9 נגד דרג"ש; 10ק7+7 נזק (קריטי: 10ק2+6ק15) ובן ברית אחד מקבל +2 לגלגול הנזק הבא נגד המטרה.

פקודת התקפה קפא"פ; אוראש מסיח את היריב בחבטת מגן. בן ברית אחר תוקף אותו מייד בקפא"פ עם תוסף +2 לגלגול ההתקפה ולנזק.

מאפיין מקצוע מצביא

מילה מעוררת השראה פעמיים בהתקלות	התקלות פעולה משנית השפעה: בן ברית אחד בטווח 10 משבצות מנצל פרץ ריפוי ומרפא +1ק6 נק"פ.
----------------------------------	---

טובת המצביא פעמיים בהתקלות

התקפת התקלות מצביא	התקלות ♦ נשק, קרבי פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +10 נגד דרג"ש פגיעה: 2ק10+6 ובן ברית אחד לבחירתך זוכה בתוסף +4 לגלגול הנזק הבא נגד המטרה.
--------------------	--

התקפה יומית מצביא

הנהגת התבצרות	יומי ♦ נשק, קרבי פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +10 נגד דרג"ש פגיעה: 2ק7+10 נזק. השפעה: אוראש וכל בן ברית בטווח 5 משבצות זוכים בתוסף +2 לדרג"ש עד סוף ההתקלות.
---------------	---

התקפה יומית מצביא

אימת הנבל	יומי ♦ נשק, קרבי פעולה רגילה מטרה: יצור אחד התקפה: +10 נגד דרג"ש פגיעה: 3ק10+7 נזק. השפעה: כאשר אוראש נמצא בסמוך למטרה, הוא רשאי לעצור כל תנועה או פגיעה שהיא מבצעת.
-----------	--

סיוע לנופלים

תכלית מצביא	התקלות ♦ קרבי, ריפוי פעולה משנית השפעה: בן ברית מנצל פרץ ריפוי ומרפא נק"פ.
-------------	--

תכלית מצביא

תכלית מצביא	מגע
-------------	-----

מלתיאה סבריון

אלפית סיירת דרגה 2

ציד-ראשים אינו מקצוע מוכבד עבור אלפית צעירה מבית אצולה קטן, אבל מלתיאה מסתירה נפש פראית בתוך גופה העדין. תקרית אפלה בנעוריה, שראשיתה במנוסה מפני כלבי הגהנום של לגיון הדמים וסופה בשרשרת יפה לצוואר, העשויה ניבים שחורים כפחם, העירה משהו מוזר בתוך האלפית. הניצוד הפך לצייד ביום ההוא, ומאז מלתיאה מכורה לתחושת המרדף.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +10	תובנה +3	ראייה באור מועט
ערנות אלפית:	מלתיאה מזכה את בני בריתה	בטווח 10 משבצות בתוסף גזע +1 לתפיסה.	

יזמה +5	מהירות 7
צעד החורש:	כאשר היא פוסעת, מלתיאה מתעלמת מתוואי שטח קשה שמקורו בסבך החורש.

הגנות	דרג"ש 18	
קשיחות 16	תגובה 16	רצון 13

נק"פ	מירבי 31	מדמם 15	נוכחי
------	----------	---------	-------

פרצי ריפוי	ערך פרץ 7	פרצים ליום
------------	-----------	------------

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	10	+1	אתלטיקה +7 (12+ לטיפוס)
חוסן	14	+3	
זריזות	18	+5	אקרובטיקה +10, התגנבות +13
תבונה	12	+2	
חוכמה	14	+3	טבע +10
כריזמה	8	+0	

התקפה כפולה בכל פעם שמלתיאה פוגעת ביריב עם חרב שמאל, יש לה הזדמנות אחת לתקוף אותו גם עם חרב ימין: קפ"אפ; +10 נגד דרג"ש; 1ק6+5 נזק (קרטי: 1ק6+10).
כמו עכביש במארב מלתיאה זוכה בתוסף +2 לנזק נגד יריבים שמעניקים לה יתרון קרבי.
מורת-דרך מנוסה בכל פעם שמלתיאה מצליחה בבדיקת התגנבות, היא מעניקה לבני בריתה תוסף +2 לבדיקת התגנבות אחת בסיבוב זה. בכל פעם שהיא מצליחה בבדיקת אתלטיקה בכדי לטפס, כל בן ברית שמטפס באותו המסלול זוכה בתוסף +2 לבדיקה, עד סוף ההתקלות.

כשרונות: מזל אלפי, קשיחות רבה

שפות מדוברת, ננסית

ציוד: זוג חרבות קצרות +1 מעצמות כלב-גהנום, קשת קצרה, שריון יערות אלפי +1.

ערכת הישרדות, ספר שירים, שרשרת משיני-טורפים, 20 חיצים.

חרב קצרה (יד שמאל) +1 קפ"אפ; +10 נגד דרג"ש; 1ק6+5 נזק (קרטי: 1ק6+10).
קשת קצרה טווח 30\15; +7 נגד דרג"ש; 1ק6+4 נזק.

דיוק אלפי

התקלות פעולה חופשית	כוח גזע של אלף
השפעה: גלגל מחדש גלגול התקפה שלא מוצא חן בעיניך, עם תוסף +1ק4 לבדיקה.	אישי

התקפה הרסנית

התקלות פעולה חופשית	התקפת התקלות סייר
יזם: מלתיאה פוגעת בהצלחה עם התקפה. השפעה: הוסף 1ק8 נזק נוסף.	אישי

לחש האלון

פעולה משנית	תכלית סייר
יומי ♦ בראשית השפעה: מלתיאה זוכה בעמידות 2 לכל נזק, עד סוף ההתקלות.	אישי

מלתיאה סבריון

אלפית סיירת דרגה 5

ציד-ראשים אינו מקצוע מכובד עבור אלפית צעירה מבית אצולה קטן, אבל מלתיאה מסתירה נפש פראית בתוך גופה העדין. תקרית אפלה בנעוריה, שראשיתה במנוסה מפני כלבי הגהנום של לגיון הדמים וסופה בשרשרת יפה לצוואר, העשויה ניבים שחורים כפחם, העירה משהו מוזר בתוך האלפית. הניצוד הפך לצייד ביום ההוא, ומאז מלתיאה מכורה לתחושת המרדף.

מאפייני קרב

חושים	תפיסה +11	תובנה +4	ראייה באור מועט
ערנות אלפית:	מלתיאה מזכה את בני בריתה	בטווח 10 משבצות בתוסף גזע +1 לתפיסה.	

יוזמה +11	מהירות 7
צעד החורש:	כאשר היא פוסעת, מלתיאה מתעלמת מתוואי שטח קשה שמקורו בסבך החורש.

הגנות	דרג"ש 19	קשיחות 18	תגובה 18	רצון 15
-------	----------	-----------	----------	---------

נק"פ	מירבי 46	מדמם 23	נוכחי
------	----------	---------	-------

פרצי ריפוי	ערך פרץ 11	פרצים ליום
		1 2 3 4 5 6 7 8 9

תכונות

תכונה	ערך	מתאם משוכלל	מיומנויות
כוח	10	+2	אתלטיקה +8 (13 לטיפוס)
חוסן	14	+4	
זריזות	19	+6	אקרובטיקה +11, התגנבות +14
תבונה	12	+3	
חוכמה	15	+4	טבע +11
כריזמה	8	+1	

התקפה כפולה בכל פעם שמלתיאה פוגעת ביריב עם חרב שמאל, יש לה הזדמנות אחת לתקוף אותו גם עם חרב ימין: קפ"אפ: +11 נגד דרג"ש; 1ק6+5 נזק (קריטי: 1ק6+10).
כמו עכביש במארב מלתיאה זוכה בתוסף +2 לנזק נגד יריבים שמעניקים לה יתרון קרבי.
מורת-דרך מנוסה בכל פעם שמלתיאה מצליחה בבדיקת התגנבות, היא מעניקה לבני בריתה תוסף +2 לבדיקת התגנבות אחת בסיבוב זה. בכל פעם שהיא מצליחה בבדיקת אתלטיקה בכדי לטפס, כל בן ברית שמטפס באותו המסלול זוכה בתוסף +2 לבדיקה, עד סוף ההתקלות.

כשרונות:	יוזמה משופרת, מזל אלפי, קשיחות רבה
שפות:	מדוברת, ננסית
ציוד:	זוג חרבות קצרות +2 ו-1 מעצמות כלב-גהנום, קשת קצרה, שריון יערות אלפי +1, קמע הגנה +1.
ערכת הישרדות, ספר שירים, שרשרת משיני-טורפים, 20 חיצים.	

חרב קצרה (יד שמאל) +2 קפ"אפ: +12 נגד דרג"ש; 1ק6+6 נזק (קריטי: 2ק6+10).
קשת קצרה טווח 30\15; +8 נגד דרג"ש; 1ק6+4 נזק.

דיוק אלפי	כוח גזע של אלף
התקלות פעולה חופשית	אישי
השפעה:	גלגל מחדש גלגול התקפה שלא מוצא חן בעיניך, עם תוסף +1ק4 לבדיקה.

התקפה הרסנית פעמיים בהתקלות	התקפת התקלות סייר
התקלות פעולה חופשית	אישי
יזם: מלתיאה פוגעת בהצלחה עם התקפה בסיסית.	השפעה: הוסף 1ק8 נזק נוסף.

ניבי הזאב	התקפה יומית סייר
יומי ♦ נשק, קרבי פעולה רגילה	קפ"אפ נשק
מטרה: יצור אחד או שניים	
התקפה: +11 נגד דרג"ש (ימין). +12 נגד דרג"ש (שמאל)	
פגיעה: ימין: 2ק6+5 (קריטי: 1ק6+16). שמאל: 2ק6+6 (קריטי: 2ק6+16)	

לחש האלון	תכלית סייר
יומי ♦ בראשית פעולה משנית	אישי
השפעה: מלתיאה זוכה בעמידות 2 לכל נזק, עד סוף ההתקלות.	