

# פרדריקה דל'גסטינו

בת אנוש, עבריינית, ברברית (נתיב המשתולל) דרגה 2

## מאפיינים וכשרונות

זעם	מספר שימושים	מתרענן במנוחה ממושכת
את מסוגלת להיכנס לזעם כפעולה נוספת. אם אינך עוטה שריון כבד, את זוכה ביתרונות הבאים כשאת זועמת:	000	
-	תוסף +2 לגלגולי נזק.	
-	יתרון בבדיקות כוח וזריקות הצלה של כוח.	
-	התנגדות לנזק דוקר, חותך ומוחץ.	
הזעם נמשך דקה אחת. בסופו את עייפה: לא תוכלי לזעום שוב בטרם תזכי במנוחה קצרה לפחות.		

התקפה פיזיה
את מסוגלת לוותר על ההגנות שלך על מנת להכות בפראות ובעוצמה. בפעם הראשונה שאת תוקפת בתורך, את רשאית לזכות ביתרון בגלגול ההתקפה. אם תעשי כן, כל יריב שיתקוף אותך עד תחילת תור הבא, יזכה ביתרון לגלגול ההתקפה.

חוש סכנה
התגובות המהירות שלך מקנות לך יתרון בזריקות הצלה של זריזות, מפני איומים שאת יכולה לראות.

## השראה 0

## נטייה: תוהו טוב

תכונות אופי	אני לא שמה לב לסיכונים, ואל תחשבו עבורי את סיכויי ההצלחה!
ערכים	אחוה; אני נאמנה לחברי – לא לאידיאלים ולא למחזרת.
קשרים	אני אשמה במעשה נורא – הסגרתי בטעות את חבריי לשלטונות נירקור.
פגם אופי	אם יש תוכנית, אשכח אותה או שפשוט אתעלם ממנה.

## תוסף שליטה: +2

## תכונות

תכונה	מתאם	זריקות הצלה	מיומנויות
כוח 16	+3	+5	אתלטיקה +5
זריזות 14	+2	+2	התגנבות +4
חוסן 15	+2	+4	
תבונה 11	+0	+0	
חוכמה 14	+1	+1	הישרדות +3
כריזמה 9	-1	-1	תרמית +1

## מאפייני קרב

יזומה	דרג"ש	מהירות
+2	14	9 מטרים

## נקודות פגיעה

נק"פ מירבי	נק"פ נוכחי	נק"פ זמני
23		

קוביות פגיעה 12ק2

## תוסף שליטה: +2

## התקפות

כלי נשק	תוסף התקפה	השפעה
גרזן אדיר	+6	12ק3 נזק חותך
גרזן יד	+6	1ק6+3 נזק חותך

## שפות מדוברת, טאלין

ציוד: גרזן אדיר, 2 גרזני יד. תרמיל חוקרים.

# סריאל נאילו

## אלפית יערות, מתבודדת, פלאדינית דרגה 2

### נטייה: ניטרלי טוב

### השראה O

<b>תכונות אופי</b>	אני שלווה תמיד, גם למראה אסונות, ואני חושבת שכל מה שקורה לי הוא שלב קטן בתוכנית קוסמית טמירה.
<b>ערכים</b>	דאגה לכלל; הכישורים שלי נועדו לעזור לכולם – לא לקדם את עצמי.
<b>קשרים</b>	הידע שלי חשף בפני רוע עתיק שיגח מהצללים כדי להשמיד את ריונווד.
<b>פגם אופי</b>	אני מוכנה להסתכן יותר מדי כדי לגלות פיסת ידע אבוד.

### תכונות

### תוסף שליטה: +2

תכונה	מתאם	זריקות הצלה	מיומנויות
כוח 15	+2	+2	
זריזות 10	+0	+0	
חוסן 12	+1	+1	
תבונה 10	+0	+0	דת +2
חוכמה 14	+2	+4	הבחנה +4, רפואה +4, תבונה +4
כריזמה 14	+2	+4	שכנוע +4

### מאפייני קרב

<b>יזמה</b>	+0
<b>מהירות</b>	12 מטרים
<b>דרג"ש</b>	18

### נקודות פגיעה

<b>נק"פ מירבי</b>	18	<b>נק"פ נוכחי</b>	<b>נק"פ זמני</b>
קביעות פגיעה 10ק2			

### התקפות

### תוסף שליטה: +2

<b>כלי נשק</b>	<b>תוסף התקפה</b>	<b>השפעה</b>
חרב ארוכה	+4	1ק8+2 נזק חותר
קשת ארוכה	+2	1ק8 נזק דוקר

### שפות מדוברת, אלפית, מרום (סולארינג)

**ציוד:** חרב ארוכה, קשת ארוכה, מגן (דרג"ש +2), שריון קשקשים (דרג"ש 15).  
סמל קדוש וסידור תפילה של לוריאן, תרמיל חוקרים, ערכת עשבונאות, אשפת חיצים (10).

### מאפיינים וכשרונות

#### תכונות אלף יערות

**ראיית חושך** שמאפשרת לך לראות בחשכה מוחלטת לטווח 18 מטרים כאילו הייתה אור עמום, או לראות באור עמום בטווח 18 מטרים כאילו היה אור בהיר.  
**מוצא בן-פיה** שמקנה לך חסינות מוחלטת להשפעות שינה קסומות ויתרון בזריקות הצלה כנגד השפעות הקסמה.  
**חלומות בהקיץ** אלפים לא ישנים. הם נדרשים למדיטציה של 4 שעות בה הם שומרים על מודעות חלקית לסביבה. המדיטציה שוות ערך לשמונה שעות שינה.  
**כסות הפרא** אלף יערות מסוגל להסתתר גם כשהוא נהנה מהסתרה חלקית, אם מקורה בתופעה טבעית כמו גשם זלעפות, ערפל או צמחיה.

#### חוש קדוש

מספר שימושים OOO מתרענן במנוחה ממושכת

את מסוגלת להתרכז כפעולה רגילה, ולחוש במיקומו של כל יצור אל-מת, בן-מרום או בן-תופת בטווח 18 מטרים ממך, אלא אם יש לו מחסה מלא (למשל – נמצא מעבר לקיר). את מגלה גם את סוג היצור. בנוסף, את מגלה אזורים או חפצים מקודשים או טמאים בטווח.

#### הנחת ידיים

מאגר נקודות פגיעה: 10/ מתרענן במנוחה ממושכת

את מסוגלת לרפא פציעות במגע ובתפילה. יש לך מאגר כוחות ריפוי בשווי 10 נק"פ. כפעולה, את יכולה להניח את כף ידך על פצעים שלך או של אחר, לנצל כל מספר של נקודות מהמאגר, ולהשיב ליצור נק"פ 1 בעבור כל נקודה שנוצלה. לחלופין, את יכולה לנטרל רעל או לרפא חולי שפגעו ביצור, בעלות של 5 נקודות מהמאגר על כל רעל או מחלה אחת שאת מרפאת. הנחת ידיים אינה משפיעה על אל-מתים ועל יצירי כפיים.

#### הכאה שמימית

כאשר את פוגעת ביצור באמצעות נשק בקרב פנים אל פנים, את רשאית נצל יחידת לחש כדי להגביר את הנזק שנגרם בכוחות מקודשים. הוסיפי 2ק8 נקודות נזק קורן, ועוד 1ק8 על כל דרג לחש של יחידת הלחש שנוצלה, אם היא גבוהה מ-1 (עד למקסימום של 5ק8 נזק קורן). כנגד יצור אל-מת או בן-תופת, הוסיפי 1ק8.

#### סגנון לחימה: התגוננות

את זוכה בתוסף +1 לדרג"ש כל עוד את עוטה שריון. התוסף מחושב במאפייני הקרב בדף הדמות.

#### הטלת לחשים

ד"ק הצלה מלחש 12 תוסף התקפה בלחש +4

יש לך 2 יחידות לחש מדרג 1.  
את יודעת להטיל את שני הלחשים הבאים:  
**מתת שמימית** - כפעולה נוספת, את ממלאת את עצמך בעוצמה קדושה ומוסיפה 1ק4 נזק קורן לכל גלגולי הנזק בכלי נשק (בקפא"פ או בטווח) כל עוד את שומרת על ריכוז (עד דקה אחת).  
**מגן האמונה** - כפעולה נוספת, את מקיפה יצור בטווח 18 מטרים בהילה קדושה שמקנה לו תוסף +2 לדרוג השריון, כל עוד את שומרת על ריכוז (עד 10 דקות).

# אלדון דארגל "היהלום האפלי"

ננס סלע, אומן גילדה, מכשף (פטרוו העתיק הנשגב) דרגה 2

## מאפיינים וכשרונות

### תכונות ננס סלע

**ראיית חושך** שמאפשרת לך לראות בחשכה מוחלטת לטווח 18 מטרים כאילו הייתה אור עמום, או לראות באור עמום לטווח 18 מטרים כאילו היה אור בהיר.  
**עורמה ננסית** שמקנה לך יתרון בזריקות הצלה בתבונה, חוכמה וכריזמה כנגד קסם.  
**מכונאי** בשעה עבודה ומרכיבים בשווי 10 מטבעות זהב, אתה יכול ליצור מכשיר קטן אחד מהבאים: תיבת נגינה, מצת, או צעצוע בדמות אדם או חיה שהולך ומשמיע קולות אם מפעילים אותו. המכשיר יפסיק לעבוד לאחר יממה, אלא אם יזכה לטיפול וניקוי לפחות שעה בכל ביום.

### פטרוו חוצני

דארלון, השוכן במעמקים הבהקים

דארלון הוא ישות עתיקה של אורות מתעתעים באפלת המעמקים. הוא לימד אותך את הסוד הבא: **מודעות רחבה**: אתה מסוגל לתקשר עם יצורים באופן טלפתי, לטווח של 9 מטרים. ניתן לתקשר באופן זה גם עם יצורים שלא חולקים איתך שפה משותפת, בתנאי שהם דוברים לפחות שפה אחת.

### תעצומות קמאיות

אדונך שוכן במעמקים העניק לך שתי תעצומות:

**פרץ מייסר**: לחשון הפרץ הקמאי שלך מסב יותר נזק. התוסף מחושב בהתקפות בדף הדמות.  
**מסכה של פנים רבות**: אתה מטיל את הלחש תחפושת אישית מבלי לנצל יחידת לחש. כפעולה, הלחש משנה את חזותך באשליה למשך שעה. האשליה לא תשנה את הגזע שלך, אך אתה יכול לשנות גובה, להרזות או להשמין, להחליף צבע עור או שיער ולשנות את חזותם של פרטי לבוש או ליצור פרטי לבוש אשליתיים. בחינה מדוקדקת כפעולה תחדור את האשליה בבדיקת חקירה מוצלחת (ד"ק 12).

### לחשונים

אתה מסוגל להטיל כרצונך את שני הלחשונים הבאים (ראה מידע על התקפות):  
**פרץ קמאי** - כפעולה, אתה מכוון קרן אנרגיה הרסנית נגד מטרה לטווח 36 מטרים.  
**מגע מצמית** - כפעולה, אתה מזמן יד רפאים שנצמדת ליצור לטווח 36 מטרים ומקפאה אותו.

### קסם ברית

ד"ק הצלה מלחש 12 תוסף התקפה בלחש +4

יש לך 2 יחידות לחש. הן מתרעננות במנוחה קצרה.

אתה יודע להטיל את שלושת הלחשים הבאים:

**הצחוק המזווע של טאשה** - כפעולה, יצור לטווח 9 מטרים מתפרץ בצחוק בלתי נשלט ומתגלגל על הקרקע. הצחוק נמשך כל עוד אתה שומר על ריכוז (עד דקה אחת). הצלת חוכמה מבוצעת עם הטלת הלחש ובסוף כל תור של היצור: הלחש מסתיים. אם היצור סופג נזק, יש לו יתרון בהצלה.  
**לחישות מערערות** - כפעולה, אתה לוחש ליצור לטווח 18 מטרים נגינה מצמררת שרק הוא שומע, ומסבה לו כאב בל יתואר. הוא סופג 6ק3 נזק תודעה וחייב לנצל את התגובה שלו, אם זמינה, כדי לנוע במהירות מלאה הרחק ממך בדרך הבטוחה ביותר האפשרית. הצלת חוכמה: חצי נזק ולא חייב לנוע.

**נסיגה מזורזת** - כפעולה נוספת אתה מאיץ את מהירותך. ברגע הטלת הלחש אתה רשאי לרוץ כפעולה חופשית. אתה רשאי לרוץ כפעולה נוספת כל עוד אתה שומר על ריכוז (עד 10 דקות).

## נטייה: תוהו ניטרלי

### השראה O

**תכונות אופי** אני מתאמץ לעשות דברים בצורה מושלמת, וחייב לגלות איך דברים עובדים.  
**ערכים** שאפתנות; אני אהיה האלכימאי הגדול ביותר בטוואל!  
**קשרים** עליי להיעשות עשיר ורב-עוצמה, על מנת שיותר לי להינשא לאהובתי ברינה.  
**פגם אופי** ברמז הראשון למעשה מפוקפק, אני אניח שמנסים לרמות אותי.

## תכונות

### תוסף שליטה: +2

תכונה	מתאם	זריקות הצלה	מיומנויות
כוח 8	-1	-1	
זריזות 13	+1	+1	
חוסן 16	+3	+3	
תבונה 14	+2	+2	היסטוריה +4 (+6 לגבי חפצים), חקירה +4
חוכמה 10	+0	+2	הבחנה +2
כריזמה 14	+2	+4	שכנוע +4

## מאפייני קרב

יזומה	דרג"ש	מהירות
+1	14	7.5 מטרים

## נקודות פגיעה

נק"פ מירבי 19	נק"פ נוכחי	נק"פ זמני
קוביות פגיעה 2ק8		

## התקפות

### תוסף שליטה: +2

כלי נשק	תוסף התקפה	השפעה
פרץ קמאי	+4	10ק2+ נזק כוח קסום
מגע מצמית	+4	8ק1 נזק מוות והיצור אינו מסוגל להשיב נק"פ עד תורך הבא. אם המטרה היא אל-מת, היא סובלת חסרון בהתקפות נגדך.
פגיון	+3	1+4ק1 נזק דוקר

## שפות מדוברת, קדמונית

**ציוד**: שריון עור מחוזק, 3 פגיונות.  
 תיבת נגינה (ראה תכונות ננס סלע) שמשמיעה שיר אהבה שברינה חיברה עבורך.

# תוק סקוראף

## אורק, איש ארצות הספר, דרואיד דרגה 2

### נטייה: ניטרלי

### השראה O

<b>תכונות אופי</b>	אני שומר על חבריי כעל קבוצת חתלתולים בני יומם.
<b>ערכים</b>	טובת הכלל; באחריותי לקדם את טובתם של בני שבטי ושל חבריי.
<b>קשרים</b>	יש לי חזיונות על רוע עתיק המאיים על ארצות הספר.
<b>פגם אופי</b>	אני איטי לבטוח בזרים מגזעים ומתרבויות אחרות.

### תכונות

### תוסף שליטה: +2

תכונה	מתאם	זריקות הצלה	מיומנויות
כוח 12	+1	+1	אתלטיקה +3
זריזות 14	+2	+2	(זאב: התגנבות +4)
חוסן 14	+2	+2	
תבונה 12	+1	+3	טבע +3
חוכמה 15	+2	+4	השרדות +4, רפואה +4, (זאב: הבחנה +4)
כריזמה 8	-1	-1	איום +1

### מאפייני קרב

<b>יוזמה</b>	<b>דרג"ש</b>	<b>מהירות</b>
+2	15	9 מטרים

### נקודות פגיעה

<b>נק"פ מירבי</b>	<b>נק"פ נוכחי</b>	<b>נק"פ זמני</b>
17		
קביות פגיעה 8ק2		

### התקפות

### תוסף שליטה: +2

כלי נשק	תוסף התקפה	השפעה
חרב מעוקלת	+3	1+6ק1 נזק חותר
נשיכה (בצורת זאב)	+4	2+4ק2 נזק דוקר. הכשלה: יצור שנפגע מהנשיכה חייב לזרוק הצלת כוח (ד"ק 11) או להיעשות שרוע.

**טקטיקת להקה (בצורת זאב):** אתה זוכה ביתרון בגלגולי ההתקפה נגד יריב, אם לפחות בן ברית אחת שלך, שאינו חסר אונים, נמצא במרחק מטר וחצי ממנו.

### שפות מדוברת, גובלינית, דרואידית (שפה סודית)

**ציוד:** מטה, קשת ארוכה, מגן עץ (דרג"ש +2), שריון עור (דרג"ש 11).  
ענף עץ ערבה מקודשת, וסידור תפילה של לוריאן, תרמיל חוקרים, ערכת עשבונאות.

## מאפיינים וכשרונות

### תכונות אורק

**ראיית חושך** שמאפשרת לך לראות בחשכה מוחלטת לטווח 18 מטרים כאילו הייתה אור עמום, או לראות באור עמום בטווח 18 מטרים כאילו היה אור בהיר.  
**התקפה פראית** כאשר אתה מבצע פגיעה חמורה באמצעות נשק קפא"פ, הוסף עוד קוביית נזק.  
**עמידות בלתי נלאית** שמאפשרת לך, כאשר הנק"פ שלך מופחת ל-0 או פחות אך אתה לא נהרג, לבחור להפחית את הנק"פ ל-1. לא תוכל להשתמש בעמידות שוב, אלא לאחר מנוחה ממושכת.

### צורת פרא

### מספר שימושים O O מתרענן במנוחה קצרה

כפעולה, אתה מסוגל לשנות את צורתך להפוך לבעל חיים אחד שאתה מכיר. היצור חייב להיות בדרגה 1/4 ומטה, וללא קצב שחיה או מעוף. תוכל לחזור לצורתך הטבעית כפעולה נוספת. בצורת פרא אינך מסוגל לדבר או להטיל לחשים (אך שומר על ריכוז בלחשים שהטלת). בצורת פרא אתה מקבל את נקודות הפגיעה של צורת החיה. אם ערך זה מופחת ל-0, אתה חוזר לצורתך הטבעית וסופג רק את ההפרש בנזק. לדוגמה אם בצורת זאב בריאה אתה סופג 12 נזק, הנק"פ של צורת הזאב מופחת מ-11 ל-0, הקסם מסתיים, ואתה חוזר לצורת אורק וסופג נקודת נזק אחת בלבד (ההפרש בין 12 ל-11).

**זאב** הוא טורף זריז, בעל חושים חדים, ונחשב לצורה מועדפת של הדרואידים ממעגל הארץ.

כזאב התכונות שלך משתנות: **זריזות** 15 (+2), **חוסן** 12 (+1).

**מאפייני הקרב** שלך הם: **דרג"ש** 13, **מהירות** 12 מטרים, **נקודות פגיעה** 11

**שמיעה ורחרוח חדים:** אתה זוכה ביתרון בבדיקות חוכמה (הבחנה) באמצעות שמיעה ורחרוח.

### לחשונים

אתה מסוגל להטיל כרצונך את הלחשונים הבאים:

**מעשה-דרואיד** - כפעולה, אתה חוזר את מזג האוויר ליממה הקרובה, יוצר אפקט קטן ובלתי מזיק המזהה אותך כדרואיד, או מדליק או מכבה אש בגודל של לפיד.  
**הנחיה להתנגדות** - כפעולה, אתה נוגע ביצור ומתרכז. פעם אחת לפני שתפסיק להתרכז, הוא יוכל לסיים את הלחש ולזכות בתוסף +1ק4 לבדיקת תכונה או לזריקת הצלה (בחר בזמן ההטלה).

### התאוששות טבעית

### מספר שימושים O מתרענן במנוחה ממושכת

במהלך מנוחה קצרה, אתה מסוגל להשיב יחידת לחש מנוצלת אחת, בדרג 1.

### הטלת לחשים

### ד"ק הצלה מלחש 12 תוסף התקפה בלחש +4

יש לך 3 יחידות לחש מדרג 1, ואת שלושת הלחשים הבאים מוכנים:  
**הקסמת איש** - כפעולה, דמוי אדם אחד בטווח 9 מטרים נעשה לחבר קרוב ואמין למשך שעה אחת או עד שאתה או חבריך פוגעים בו. הצלת חוכמה נוגדת את ההשפעה. ההצלה מבוצעת ביתרון אם הלחש מוטל בזמן קרב נגד המטרה. בסיום הלחש, היצור מבין שהוטל עליו לחש.  
**ענן ערפל** - כפעולה, אתה מזמן ענן ערפל כבד ברדיוס 6 מטרים, במרחק 36 מטרים. הענן נשאר כל עד אתה שומרת על ריכוז (עד שעה אחת).  
**גל הדף** - כפעולה, אתה יוצר רעם שמתגלגל ממך אל אזור סמוך ברוחב 4.5 מטרים. יצורים שנפגעו חייבים בהצלת חוסן או שיספגו 8ק2 נזק רעם וידחפו 3 מטרים הלאה ממך. חפצים לא מוחזקים נדחפים אוטומטית.