

יריבים ובני ברית: אלפים, בני אנוש ובני מחצית

נכתב ע"י: חגי גומפרט
 ניתן להורדה [כפונדק](#)

קובץ זה הוא הראשון מתוך סדרה המכילה "מפלצות" שונות, אשר רובן משתייכות למעשה לבני הגזעים המוצגים בספר החוקים לשחקן, בעוד שאחרות הן מפלצות מוכרות שיקל לתאר ולזהות. היצורים יכולים לשמש אתכם כיריבים או בני ברית לדמויות בתקופת הגבורה. כל גזע זוכה לתיאור מלא עבור הטקטיקות המועדפות עליו וכן בפסקת מידע קצרה עבור כל "גרסת מפלצת" שלו.

קובץ זה מכיל פסקאות נתונים עבור אלפים, בני אנוש ובני מחצית. קבצים עתידיים יכללו גובלינים, גמדים, חצי אלפים, קובולדים ועוד: כל אחד מהם עם יכולות וכוחות משלו. הרגישו חופשיים לקחת מהיצורים השראה עבור המשחק שלכם.

אלפים

האלפים מעדיפים להישאר בקרבת תוואי שטח קשה, בו הצעד הפראי שלהם מספק להם יתרון. הם מצילים את המהירות הגבוהה שלהם להתקפות פגע-וברח, ונשארים באותה המשבצת יותר מסיבוב אחד רק כשהם מאגפים יריב או טומנים לו מלכודת. הטקטיקה שלהם מבוססת על מעגל שבמרכזו האויב, כאשר מסביב נעים האלפים במרחק של 5-10 משבצות, או של 10-20 משבצות עבור כוחות הארטילריה שלהם. אם נראה שאין להם סיכוי, כל האלפים נסוגים בתיאום מושלם – איש לא נוטש את הקרב לבדו ועל דעת עצמו.

נושא החרמש הוא לוחם חינוי. אלו הן לרוב לוחמות מקרב נשות האלפים ולהן תפקיד דתי בפולחן לאלה הטבע והעונות – קורלון, מלורה, פיילור, מלכת העורבים וסוהאנין. הן לרוב צנועות ושקטות, פרחי-הבר של ארצות האלפים: אולם זה לא הופך אותן לפחות קטלניות.

הצייד הוא אלף שהגיע לשיאים יוצאי דופן בשימוש בקשת, ולרוב מפקד על האלפים הקשתיים (המוצגים במגד"מ). האלפים הציידים נמנים על שני המינים יודעים ברברנות שלהם. כאשר אין בו צורך בהנהגת פלוגה או משימה מיוחדת, לצייד יד חופשית כמעט לחלוטין בארצות האלפים. **לוחמי הגרילה** משתייכים לשני המינים יודעים בזכות מיומנות הלחימה שלהם בשני כלי נשק ובזכות התנועות המסחררות שהם מדגימים לפני שהם מנחיתים מכה. לוחמי הגרילה מגנים על ארצות האלפים מפולשים או חיים כשכירי חרב בארצות בני האנוש והגמדים.

לוחם הדוב הוא מראה נדיר: אלף שמשלב חן עם כוח שלא יאמן. אלו הם בעיקר גברים מקועקעים שמשרתים את קורד, מלורה, או מלכת העורבים. הם משלימים את אימוניהם בקרב נגד חיית פרא שאחריה עקבו במשך שבועות, ולפי אמונתם הם מקבלים את כוחה, כסמל לחיים שמתוך המוות ולגלגל של מיתה והתחדשות. לא כולם משתמשים בסמל הדוב: על פי אזור האקלים בו הם חיים, לוחמים אלו בוחרים להם חיה שתסמל אותם: אריה, טיגריס או תנין. דוב הוא הנפוץ ביותר.

| אלף צייד | ארטילריה דרגה 4 |
|---|---|
| דמוי-אדם פיה בינוני | 175 נק"ן |
| יוזמה +8 | חושים תפיסה +12; אור מועט |
| ערנות קבוצתית הילה 5; | בני ברית שאינם אלפים זוכים בתוסף +1 לתפיסה. |
| נק"פ 47; מדמם 23 | |
| דרג"ש 16; קשיחות 17, רצון 17, תגובה 19 | |
| מהירות 7; ראה צעד פראי | |
| ⊕ חרב מעוקלת (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | +9 נגד דרג"ש; 1+8ק1 נזק (9+8ק1 בפגיעה חמורה). |
| ⊖ קשת ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | טווח 20/40; +11 נגד דרג"ש; 1+10ק5 נזק. |
| ⊖ צליפה ברגל (רגילה; התקלות) ♦ נשק | דרושה קשת ארוכה; נגד מטרה שמעניקה יתרון קרבי; טווח 20; +11 נגד דרג"ש; 1+10ק5 נזק והמטרה נעשית מואטת (הצלה לסיים). |
| ♦ נעלם אל היער (הפרעה מיידית כאשר מותקף בקפא"פ; התקלות) ♦ | אשליה, נשק |
| ההציד פוסע משבצת אחת ומבצע התקפת קשת ארוכה נגד התוקף. אם ההתקפה פגעה, הוא זוכה בהסתרה מלאה נגד התוקף עד סוף תורו הבא. | |
| דיוק אלפי (חופשי; התקלות) | האלף מגלגל מחדש גלגול התקפה עם תוסף +2. הוא חייב להשתמש בתוצאה החדשה גם אם היא נמוכה יותר. |
| צעד פראי | האלף מתעלם מתוואי שטח קשה כאשר הוא פוסע. |
| נטייה כלשהי | שפות אלפית , מדוברת |
| מיומנויות התגנבות +11, טבע +12 | |
| כוח 13 (+3) זרז 20 (+7) חכמ 16 (+5) | |
| חוסן 17 (+5) תבנ 11 (+2) כרז 12 (+3) | |
| ציוד: חרב מעוקלת, קשת ארוכה, 30 חייצים | |

טקטיקה

האלף הצייד נע בשולי שדה הקרב ויורה ביריבים ממרחק של 15-20 משבצות. אם יריב מצליח להתקרב ולתקוף אותו בקפא"פ, הוא נעלם אל היער. בשלב זה הוא ישתמש ב**דיוק האלפי** שלו כדי להבטיח את העלמותו. בסיבוב הבא הוא יפעיל **צליפה ברגל** נגד התוקף, ויברח לעמדה אחרת.

| אלף לוחם גרילה | מתגושש דרגה 5 |
|---|---|
| דמוי-אדם פיה בינוני | 200 נק"ן |
| יוזמה +8 | חושים תפיסה +12; אור מועט |
| ערנות קבוצתית הילה 5; | בני ברית שאינם אלפים זוכים בתוסף +1 לתפיסה. |
| נק"פ 65; מדמם 32 | |
| דרג"ש 19; קשיחות 18, רצון 17, תגובה 19 | |
| מהירות 7; ראה צעד פראי | |
| ⊕ חרב ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | +10 נגד דרג"ש; 1+8ק4 נזק. |
| ⊕ תמרון המלטות (רגילה; רענון 6, 5) ♦ נשק | לוחם הגרילה מבצע שתי התקפות חרב ארוכה. לאחר מכן הוא פוסע 7 משבצות. |
| תמרון לוליני | אם לוחם הגרילה נע לפחות 4 משבצות הלאה מהמקום בו התחיל את תורו, הוא זוכה בתוסף +2 לגלגולי ההתקפה בקפא"פ. |
| דיוק אלפי (חופשי; התקלות) | האלף מגלגל מחדש גלגול התקפה. הוא חייב להשתמש בתוצאה החדשה גם אם היא נמוכה יותר. |
| צעד פראי | האלף מתעלם מתוואי שטח קשה כאשר הוא פוסע. |
| נטייה כלשהי | שפות אלפית , מדוברת |
| מיומנויות אקרובטיקה +11, התגנבות +11, טבע +12 | |
| כוח 15 (+4) זרז 18 (+6) חכמ 15 (+4) | |
| חוסן 17 (+5) תבנ 12 (+3) כרז 11 (+2) | |
| ציוד: שתי חרבות ארוכות, שריון עור | |

טקטיקה

לוחם הגרילה נע ברחבי שדה הקרב. הוא מעדיף להסתער על יריבים בכדי ליהנות מתמרון **לוליני**. לאחר מכן הוא פוסע הלאה מהיריב ומסתער על אחר. אם אין לוחם דוב בקרב, אחד או שניים מלוחמי הגרילה מתמקדים ביריב אחת ומספקים עמדות איגוף לבני-בריתם. ברגע שהם מדממים או

| אלף נושא חרמש | רכז דרגה 4 |
|--|---|
| דמוי-אדם פיה בינוני | 175 נק"ן |
| יוזמה +6 | חושים תפיסה +12; אור מועט |
| ערנות קבוצתית הילה 5; | בני ברית שאינם אלפים זוכים בתוסף +1 לתפיסה. |
| נק"פ 55; מדמם 27 | |
| דרג"ש 18; קשיחות 16, רצון 17, תגובה 18 | |
| מהירות 7; ראה צעד פראי | |
| ⊕ חרמש (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | +9 נגד דרג"ש; 2+4ק2 נזק (בהתקפה מזדמנת, המטרה גם נעשית שרועה). |
| ⊖ עת האסיף (הפרעה מיידית כאשר נושא החרמש או בן ברית מותקף בקפא"פ; לפי-רצון) ♦ נשק | נגד התוקף; הישג 2; +8 נגד תגובה; המטרה נעשית שרועה וההתקפה סובלת מהמחסרים הרגילים על התקפה ממצב שרוע. |
| ⊖ ריקוד הקציר (רגילה; התקלות) ♦ נשק | נושא החרמש פוסע 7 משבצות ורשאי לעבור דרך שטחם של יריבים. הוא חייב לסיים תנועה זו במשבצת לא תפוסה. פעם אחת במהלך הפסיעה, הוא מבצע התקפה: קרוב פרץ 1 נגד כל יריב בטווח; +9 נגד דרג"ש; 2+4ק2 נזק והמטרה נעשית שרועה. |
| דיוק אלפי (חופשי; התקלות) | האלף מגלגל מחדש גלגול התקפה. הוא חייב להשתמש בתוצאה החדשה גם אם היא נמוכה יותר. |
| צעד פראי | האלף מתעלם מתוואי שטח קשה כאשר הוא פוסע. |
| נטייה כלשהי | שפות אלפית , מדוברת |
| מיומנויות דת +9, התגנבות +11, טבע +12 | |
| כוח 15 (+4) זרז 18 (+6) חכמ 16 (+5) | |
| חוסן 15 (+4) תבנ 14 (+4) כרז 13 (+3) | |
| ציוד: חרמש | |

מרגישים שסוגרים עליהם, הם מבצעים תמרון המלטות כאשר לוחם גרילה בריא יותר תופס את מקומם.

| אלף לוחם דוב | בריון עילית (מנהיג) דרגה 6 |
|--|----------------------------------|
| דמו-אדם פיה בינוני | 500 נק"ן |
| יזמה +6 | חושים תפיסה +12; אור מועט |
| ערנות קבוצתית הילה 5; בני ברית שאינם אלפים זוכים בתוסף +1 לתפיסה. | |
| זעם הדוב הילה 5 (כאשר לא מדמם); בני ברית בתוך ההילה מוסיפים 3 נקודות נזק לכל התקפת קפא"פ. | |
| נק"פ 152; מדמם 76 | |
| דרג"ש 20; קשיחות 21, רצון 20, תגובה 18 | |
| זריקות הצלה +2 | |
| מהירות 7; ראה צעד פראי | |
| נקודות פעולה 1 | |
| קטאר (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | |
| לוחם הדוב פוסע 2 משבצות ומבצע שתי התקפות קטאר נגד מטרה יחידה. הוא רשאי לפסוע כך דרך שטחו של יריב, אולם חייב לסיים תנועה זו במשבצת פנויה. אם שתי התקפות הקטאר פגעו, המטרה סופגת 4+6ק1 נזק נוסף. | |
| צמד טפרים (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | |
| לוחם הדוב פוסע 2 משבצות ומבצע שתי התקפות קטאר נגד מטרה יחידה. הוא רשאי לפסוע כך דרך שטחו של יריב, אולם חייב לסיים תנועה זו במשבצת פנויה. אם שתי התקפות הקטאר פגעו, המטרה סופגת 4+6ק1 נזק נוסף. | |
| שאגת אומץ ונוצמה (רגילה; התקלות) ♦ נשק | |
| +9 נגד דרג"ש; 4+6ק2 נזק (16+6ק1 בפגיעה חמורה). השפעה: לוחם הדוב וכל בני בריתו בטווח 5 מבצעים מייד זריקת הצלה עם תוסף +3 נגד השפעה אחת הפועלת עליהם. | |
| תנועה מאיימת (משנית; לפי-רצון) | |
| לוחם הדוב מסמן יריב במרחק 5 משבצות, עד סוף תורו הבא. | |
| התפרצות (כאשר מדמם) | |
| כל תנועה של לוחם הדוב במהלך הסתערות, נחשבת כפגיעה. | |
| דיוק אלפי (חופשי; התקלות) | |
| האלף מגלגל מחדש גלגול התקפה עם תוסף +2. הוא חייב להשתמש בתוצאה החדשה גם אם היא נמוכה יותר. | |
| צעד פראי | |
| האלף מתעלם מתוואי שטח קשה כאשר הוא פוסע. | |
| נטייה כלשהי | |
| מיומנויות אתלטיקה +12, התגנבות +11, טבע +12 | |
| כוח 18 (+7) זרז 16 (+6) חכמ 15 (+5) | |
| חוסן 16 (+6) תבנ 10 (+3) כרז 16 (+6) | |
| ציוד: שני קטאר | |

טקטיקה

לוחם הדוב מחזיק בכוח ועמידות אדירים, ולמעשה הוא קובע היכן יישפך דם. לוחם הדוב מסתער על יריב בודד ומתחיל להכות בו ללא רחם. בני בריתו יתמקדו באותו היריב, בשעה שלוחם הדוב מושך אליו אש. כאשר לוחם הדוב מאוגף, הוא ישתמש בצמד טפרים כדי להיחלץ. כאשר לוחם הדוב מדמם, הוא לא יחסס לבצע צמד טפרים ואז לנצל את נקודת הפעולה שלו כדי להסתער על יריב שמפעיל התקפות טווח רחוק, בשלב זה הוא יחכה שיריבו ינסו לסגור עליו שוב, ויתחיל להסתער הלך ושוב ביניהם, מסתער בכל פעם על יריב אחר וכופה עליהם להתפרז.

בני אנוש

בני האנוש מעדיפים להתפרש בשדה הקרב, כאשר כוחות הארטילריה שלהם מתמקמים בעמדות יתרון (מאחורי מחסה או כך שקשה להגיע אליהן), וכל קבוצת ארטילריה מוגנת בידי שניים עד ארבעה חיילים ורכז. תפקיד הבריונים והמתגוששים הוא למנוע טקטיקה דומה מצד היריב, כאשר הבריונים מסתערים לעבר כוחות ארטילריה בזמן שהמתגוששים נעים מסביב לעמת איגוף. קרבות בין בני אנוש מוכרעים בדרך כלל לא לפי עליונות טקטית, אלא עמדות יתרון ומוראל.

כל אחד יכול לירות ברובה קשת, אולם הרובאי מאומן היטב בנשק זה ואף מסוגל לייבץ אותו כשהוא אחוז חרב קצרה בידו האחת, מה שהופך אותו ליותר מאיכר פשוט עם רובה קשת וחולצת טבעות. הרובאי הממוצע התחיל את חייו במעמד הנמוך, אולם כעת הוא משרת בצבא המקומי או במליציה של מושב או מאחז מבודד.

המגונן הוא חייל מובחר שכל שר-מלחמה רוצה בצבאו, כחייל עילית או כשומר ראש, בזכות יכולתו לחסום מטחי חיצים, פיצוצים ואף השפעות-קסם אזוריות באמצעות שימוש במגנו הכבד במיומנות מדהימה. רוב המגוננים זוכים למימון מצדם של משפחות מלוכה, שרי-צבא ומסדרים דתיים, בתמורה לכוחם-הצבאי.

אוחז השרביט הוא מלומד בתורות המאגיות, אשר התמחה בטכניקת התייעול הנצלי הנדירה – לא קשה לשלוט בטכניקה, אבל למעטים ישנם המשאבים הדרושים להשתמש בה בקביעות: אוחז השרביט מסוגל לגעת

בקסם שבאביזר מאגי מכל סוג שהוא, לרוב שרביט, ולנצל אותו עד תום בפרץ אנרגיה, עד שהאביזר מתפרר לאבק. מרבית אוחזי השרביט מגיעים מרקע של האצולה או נתמכים בידי פטרון עשיר המספק להם אביזרים מאגיים, ונטוים לפטור ויכוחים באמצעות דו-קרב קסום ורברבי.

| אלף לוחם דוב | בריון עילית (מנהיג) דרגה 3 |
|---|----------------------------|
| דמו-אדם טבעי בינוני | 150 נק"ן |
| יזמה +4 | חושים תפיסה +7 |
| נק"פ 36; מדמם 18 | |
| דרג"ש 15; קשיחות 16, רצון 15, תגובה 17 | |
| מהירות 5 | |
| חרב קצרה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | |
| +10 נגד דרג"ש; 1ק6+2 נזק. | |
| רובה קשת (רגילה; רענון כאשר משתמש בדריכה) ♦ נשק | |
| טווח 15/30; +10 נגד דרג"ש; 1ק8+3 נזק. | |
| מכת רובה קשת (תגובה מיידית, כאשר מותקף בקפא"פ; התקלות) | |
| ♦ נשק | |
| נגד התוקף; +8 נגד דרג"ש; 1ק4+2 נזק וכל השפעת סימון על הרובאי מתבטלת. | |
| דריכה בתנועה (משנית; לפי-רצון) ♦ נשק | |
| הרובאי מרענן את התקפת רובה הקשת שלו ורשאי לנוע משבצת אחת. תנועה זו אינה פסייעה והיא מעוררת התקפות ממדמנות. | |
| יד יציבה (משנית 1/סיבוב; לפי-רצון) | |
| התקפת רובה הקשת הבאה של הרובאי בתור זה גורמת 6ק1 נקודות נזק נוספות. אם המטרה נמצאת בטווח הרגיל של רובה הקשת (15 משבצות), ההתקפה גם דוחפת אותה משבצת אחת בפגיעה. | |
| נטייה כלשהי | |
| מיומנויות חכמת רחוב +6 | |
| כוח 14 (+3) זרז 16 (+4) חכמ 13 (+2) | |
| חוסן 12 (+2) תבנ 10 (+1) כרז 11 (+1) | |
| ציוד: חרב קצרה, 20 קליעים, רובה קשת, שריון שרשראות | |

טקטיקה

הרובאי ממרר למצוא עמדה שלחיילי האויב יהיה קשה להגיע אליה, ממנה הוא תוקף באמצעות רובה קשת יד יציבה. כאשר יריב מצליח לעקוף את החיילים השומרים על הרובאי, הרובאי משתמש במכת רובה קשת דריכה בתנועה על מנת לנוע מסביב למכשול כלשהו, כשהוא מעקב את היריב כמה שיותר זמן עד להגעת תגבורת.

| אלף לוחם דוב | בריון עילית (מנהיג) דרגה 5 |
|--|----------------------------|
| דמו-אדם טבעי בינוני | 400 נק"ן |
| יזמה +4 | חושים תפיסה +3 |
| נק"פ 128; מדמם 64 | |
| דרג"ש 23; קשיחות 21, רצון 17, תגובה 20 | |
| זריקות הצלה +2 | |
| מהירות 5 | |
| נקודות פעולה 1 | |
| חרב קצרה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק | |
| +12 נגד דרג"ש; 1ק6+3 נזק. | |
| השפעה: המטרה מסומנת עד סוף תורו הבא של המגונן. | |
| מכת מגן (משנית 1/לסיבוב; לפי-רצון) | |
| דרוש מגן; +10 נגד תגובה; המטרה מעניקה למגונן יתרון קרבי עד סוף תורו הנוכחי. אם הוא פוגע בה בחרב קצרה לפני סוף תורו הנוכחי, הוא יכול גם לחוץ אותה משבצת אחת. | |
| יתרון קרבי | |
| כאשר הוא פוגע בהתקפת קפא"פ ביריב עליו יש לו יתרון קרבי, המגונן מוסיף 6ק2 נזק. | |
| חסימת מגן (תנועה; לפי רצון) | |
| דרוש מגן; עד סוף תורו הבא, המגונן רשאי כפעולה חופשית לחסום קו השפעה של התקפות פרץ ופיצוץ, מהתוקף למוצא או מהמוצא לטווח, כאלו השטח שלו היה קיר מוצק. | |
| +10 נגד תגובה של התוקף; ראה סל"ש, פרק 9: קרב, מחסה והסתרה. למען הנוחות, להלן פירוט המצבים בהם היכולת פועלת: | |
| ♦ אם המגונן נמצא בין התוקף ובין משבצת המוצא, המשבצת הסמוכה אליו, הקרובה ביותר לתוקף, הופכת למשבצת המוצא: המגונן יכול לבצע חסימת מגן נוספת על מנת לחסום את קו השפעה שלה כמתואר בהמשך. | |
| ♦ אם הוא נמצא באזור ההשפעה, המגונן מותקף כרגיל אבל חוסם את קו ההשפעה של ההתקפה ממשבצת המוצא. | |
| ♦ אם משבצת המוצא נמצאת בשטחו של המגונן והוא חוסם בהצלחה את ההשפעה, רק השטח שלו מושפע ממנה. | |
| נטייה כלשהי | |
| מיומנויות היסטוריה +9, חכמת רחוב +7, תבונה +8 | |
| כוח 17 (+5) זרז 11 (+2) חכמ 13 (+3) | |
| חוסן 16 (+5) תבנ 14 (+4) כרז 12 (+2) | |
| ציוד: חרב קצרה, מגן כבד, שריון שרשראות | |

טקטיקה

המגוון מסתער קדימה והודף יריבים הלאה מבני ברית פגיעים. אלא אם יש לו הזדמנות להיצמד ישירות אל רכז או סער אויב, הוא נוקט בחסימת המגן שלו בכל סיבוב. הכישורים של המגוון מגיעים לשיאם בתוך מבנים, אז הוא מתייצב במסדרונות צרים וחוסם דלתות כאשר הוא מחפה על בני ברית מטרילרים.

| | |
|-------------------|--|
| חיל דרגה 1 | בן-מחצית רוקח מטעמים |
| 100 נק"ן | דמו-אדם טבעי קטן |
| | יזמה +4 חושים תפיסה +1 |
| | נק"פ 29; מדמם 14 |
| | דרג"ש 17; קשיחות 13, רצון 14, תגובה 14; ראה תגובה זריזה |
| | זריקות הצלה +5 נגד פחד |
| | מהירות 6 |
| | Ⓢ סכין קצבים (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק |
| | +8 נגד דרג"ש; 1ק6+2 נזק. נגד מטרה שמעניקה לו יתרון קרבי, רוקח המטעמים מוסיף 6ק1 נזק. |
| | Ⓢ מכת קדרה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק |
| | +8 נגד דרג"ש; 1ק4+2 נזק והמטרה הלומה עד סוף תורו הבא של רוקח המטעמים. |
| | הדמנות שנייה (הפרעה מיידית, כאשר בן המחצית נפגע מהתקפה; התקלות) |
| | התוקף מגלגל מחדש את ההתקפה ומשתמש בתוצאה החדשה. |
| | תגובה זריזה |
| | בן המחצית זוכה בתוסף גזע +2 לדרג"ש נגד התקפות מזדמנות. |
| | נטייה כלשהי |
| | מיומנויות התגונבות +4, חכמת רחוב +7, פשיעה +9 |
| | כוח 8 (-1) זרז 14 (+2) חכמ 12 (+1) |
| | חוסן 13 (+1) תבנ 10 (+0) כרז 15 (+2) |
| | ציוד: סכין קצבים (גרזן יד), קדרת מתכת קטנה |

טקטיקה

רוקח המטעמים נלחם ביעילות באמצעות כלי מטבח. החיך מול המראה המטופש נמחק מהר מעל פני יריבו כאשר הוא חובט בהם בקדרה ואז בסכין הקצבים לסירוגין. אם בני ברית שמחזיקים ביתרונות על יתרון קרבי נמצאים בסמוך, רוקח המטעמים יכה שוב ושוב במכת קדרה על מנת לספק יתרון זה לבני-בריתו.

| | |
|----------------------|--|
| מתגושש דרגה 5 | בן-מחצית לוחם סיפון |
| 200 נק"ן | דמו-אדם טבעי קטן |
| | יזמה +8 חושים תפיסה +2 |
| | נק"פ 61; מדמם 30 |
| | דרג"ש 19; קשיחות 17, רצון 16, תגובה 18; ראה תגובה זריזה |
| | זריקות הצלה +5 נגד פחד |
| | מהירות 6 |
| | Ⓢ חרב קצרה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק |
| | +10 נגד דרג"ש; 1ק4+6 נזק. |
| | Ⓢ השלכת פגיון (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק |
| | טווח 5\10; +10 נגד דרג"ש; 1ק4+4 נזק. |
| | זריזות המלח (רגילה; רענון 6, 5, 4) ♦ נשק |
| | לוחם סיפון פוסע 6 משבצות ורשאי לעבור דרך שטחם של יריבים גדולים ממנו. הוא רשאי לבצע 2 התקפות חרב קצרה או 3 התקפות השלכת פגיון במהלך תנועתו, במחסר 2- להתקפה. הוא חייב לפסוע לפחות משבצת אחת בין התקפה להתקפה. |
| | טיפוס מוכשר |
| | לוחם הסיפון מבצע בדיקת אקרובטיקה אם ברצונו לטפס. הוא אינו מעניק יתרון קרבי כאשר הוא מטפס. מהירות הטיפוס שלו היא 4. |
| | הדמנות שנייה (הפרעה מיידית, כאשר בן המחצית נפגע מהתקפה; התקלות) |
| | התוקף מגלגל מחדש את ההתקפה ומשתמש בתוצאה החדשה. |
| | תגובה זריזה |
| | בן המחצית זוכה בתוסף גזע +2 לדרג"ש נגד התקפות מזדמנות. |
| | נטייה כלשהי |
| | מיומנויות איום +11, אקרובטיקה +13, התגונבות +11, פשיעה +13 |
| | כוח 9 (+1) זרז 19 (+6) חכמ 10 (+2) |
| | חוסן 13 (+3) תבנ 11 (+2) כרז 18 (+6) |
| | ציוד: חרב קצרה, 5 פגיונות |

טקטיקה

לוחם הסיפון מכה בחרב קצרה ומפעיל את זריזות המלח בכל הזדמנות. בהשלכת פגיון הוא משתמש רק נגד יריבים שהדגימו כושר סימון. אם יתאפשר לו, לוחם הסיפון יעדיף לטפס ולתקוף מעמדה גבוהה.

| | |
|--|------------------------|
| בן אנוש אוחז-שרביט | ארטילריה דרגה 6 |
| דמו-אדם טבעי בינוני | 250 נק"ן |
| יזמה +6 חושים תפיסה +3 | |
| נק"פ 58; מדמם 29 | |
| דרג"ש 18; קשיחות 19, רצון 18, תגובה 20 | |
| מהירות 6 | |
| Ⓢ מגע מאגי (רגילה; לפי-רצון) ♦ כוח | |
| +11 נגד תגובה; 1ק4+6 נזק כוח. | |
| Ⓢ מטח שרביט (רגילה; לפי-רצון) ♦ אביזר, [ראה תוכן] | |
| דרוש שרביט; טווח 20; +11 נגד תגובה; 1ק10+4 נזק. סוג הנזק הוא אש, ברק, קור או וקורן, לבחירת אוחז השרביט. ההתקפה מקבלת את מילת המפתח המתאימה. | |
| Ⓢ-לתיעול נצלני (רגילה; לפי-רצון, ראה תוכן) ♦ אביזר, אש, ברק, קור, וקורן | |
| דרוש שרביט; אזור קיר 5 בטווח 20; +11 נגד תגובה; 2ק10+4 נזק אש, ברק, קור וקורן. החטאה: חצי נזק. | |
| השפעה: השימוש בהתקפה זו משמידה את אחד מהשרביטים של אוחז השרביט. עליו לשלוף שרביט אחר כפעולה משנית לפני שיוכל להפעיל שוב מטח שרביט או תיעול נצלני. | |
| מגן כוח (הפרעה מיידית כאשר נפגע מהתקפה; התקלות) | |
| הנזק מההתקפה מופחת ב-14. אם הנזק הופחת ל-0 או פחות, התוקף סופג מייד 4 נזק כוח ונדהף משבצת אחת. | |
| נטייה כלשהי | |
| מיומנויות דיפלומטיה +10, היסטוריה +12, מאגיה +12 | |
| כוח 13 (+4) זרז 16 (+6) חכמ 11 (+3) | |
| חוסן 16 (+6) תבנ 19 (+7) כרז 14 (+5) | |
| ציוד: 3 שרביטים, שריון עור | |

טקטיקה

אוחז השרביט מעדיף להימצא בשטח פתוח, מוטב בנקודה גבוהה, היכן שאין ליריבו מחסה. הוא משגר לעברם מטחי שרביט ממרחק, משתמש בתיעול נצלני אם יש לו הזדמנות לפגוע בשלושה יריבים לפחות. על השרביט השלישי שלו הוא מוותר רק אם יריב מדמם מתקרב אליו. כאשר הוא מדמם, אוחז השרביט יפעיל מגן כוח במקרה הצורך. אם כל שרביטיו הושמדו, אוחז השרביט יסוג. אם שרביטיו נגמרו והוא אינו מדמם, אוחז השרביט עשוי לקחת שרביטים מבני ברית אחרים בניסיון להישאר בקרב.

בני מחצית

בני המחצית מעדיפים לתקוף בהפתעה, כאשר הם נכנסים אל בין שורות האויב, דבר שמספק הגנה נגד התקפות אזוריות. הפתעה הזו היא לרוב קלה-להשגה, משום שבני המחצית מנוסים בסכנות של סחר חוקי-למחצה והחלפת מהלומות עם חברי גילדות זועמים – כל בן-מחצית מבוגר עלול להיות מסוכן כאשר הוא חש מאוים.

בני המחצית מעריכים אוכל משובח. הבעיה היא, שלעיתים צריך להכין את האוכל תחת-אש. בחברת בני המחצית כל אחד עשוי להתברר כיריב שיש להתחשב בו: והטבחים של קהילת בני המחצית אינם יוצאים מהכלל. **רוקח המטעמים** אינו רק טבח, כי אם גם לוחם. אלו משמשים בפונדקים הנתונים למהומות, במסתור כנופיות או במחנות צבאיים לצידם של חיילים גמדים או בני-אנוש.

לוחם הסיפון הוא הוכחה שהגודל כן קובע – פיראטים נמוכי קומה מחזיקים, כך נראה, במוניטין טוב בהרבה מזה של פיראטים שגודלם "רגיל". הם מתפרנסים מציד חיות-ים גדולות כמעט כפי שהם מתפרנסים משוד ימי. מעטים בלבד הם אכן מרושעים ואכזריים כפי שמספרות האגדות: רוב הצוותים של לוחמי הסיפון מוכנים להעניק חסיונות ואף סיוע פעיל לקבוצות בעלות ברית, לרוב בתמורה לציוד מובחר.