

דובלין שושה	חייל (מנהיג) דרגה 9
דמו-אדם טבעי בינוני	400 נק"ן
יוזמה +10	חושים תפיסה +4; אור מועט
נק"פ 84; מדמם 42	
דרג"ש 25; קשיחות 22, רצון 20, תגובה 22	
מהירות 6	
⚡ גרזן קרב (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
+14 נגד דרג"ש; 10ק4+4 נזק.	
⚡ שוט (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
הישג 2; +12 נגד תגובה; 10ק4+6 והמטרה נעשית שרועה ונגררת משבצת אחת.	
⚡ שוט וגרזן (רגילה; רענון 6, 5) ♦ נשק	
דרושים שוט וגרזן קרב; השושה מבצע התקפת שוט. אם הצליח בהתקפה, הוא מבצע מיד התקפת גרזן קרב נגד אותה המטרה.	
⚡ השלכת חלאות (רגילה; לפי-רצון)	
השושה תופס גובלין פרא-אדם או פרא-מתועב בטווח 2 משבצות ומשליך אותו על יריב; טווח 10; הגובלין נוחת במשבצת הלא-תפוסה הסמוכה למטרה שהיא הקרובה ביותר לשושה ומבצע התקפת קפא"פ בסיסית נגד המטרה. ההתקפה נהנית מכל תוסף ויתרון קרבי שיש לשושה נגד המטרה. בהחטאה, הגובלין נעשה שרוע.	
עין הטורף (משנית; התקלות)	
ההתקפה הבאה שהדובלין מבצע בתור זה נגד יריב המעניק לו יתרון קרבי, מוסיפה 10ק6 נזק.	
נטייה רשע	שפות גובלינית, מדוברת
מיומנויות איום +14, התגנבות +10	
כוח 19 (+8) זרז 18 (+8) חכמ 11 (+4)	
חוסן 13 (+5) תבנ 14 (+6) כרז 17 (+7)	
ציוד: גרזן קרב, שוט	

טקטיקה

השושה מתקדם לקפא"פ, מתמקד ביריב אחד ומכה בו בגרזינו. הוא משתמש בשוט שלו ובשוט וגרזן כנגד יריבים שמנסים להתרחק ממנו. השושה מלווה תמיד בגובלינים פראים-מתועבים, אותם הוא משליך ללא-רחם על כל יריב שנמצא מחוץ לטווח ההסתערות שלו.

ראה **אויבים ובני ברית 2: גובלינים וגמדים** עבור מידע על הגובלינים הפראים-המתועבים.

דמי-דרקון

דמי דרקון ניחנים במלכותיות והרברבנות של הדרקונים, ובעבר שלטו באימפריה אדירה ששלטה על חלקים נרחבים מהעולם הידוע. ולא בכדי, הם רואים בעצמם לוחמים שיש לפחד מהם ומאמינים תמיד שהם עולים בכישוריהם על אנשי-קרבנות מקרב הגזעים האחרים. רק יתרון מספרי בולט מרתיע אותם. כוחות הארטילריה, האורבים והמתגוששים שלהם מתמקדים, כל אחד או שניים מהם, ביריב אחר. החיילים והבריונים שלהם מחפים עליהם. במקרה של תבוסה, הם מוחלים על כבודם ונסוגים, אולם במקרה הצורך אחד או שניים מהם יישארו מאחור ויקריבו את עצמם בכדי לעכב את התוקף.

דמי-דרקון שנסוגו מהקרב יחזרו בכדי לנקום את מות חבריהם. אם הדמיויות לא הכניעו לחלוטין את כל דמי הדרקון בקרב, הן יכולות להיות בטוחות כי כל דם-דרקון שנמלט יופיע שוב בהמשך. (כדאי להדגיש בכל מקרה כזה שמדובר באותו דם-הדרקון שחמק מהדמיויות בעבר).

האביר הוא גיבור דם-דרקון מהסוג הישן, כמו אלו מראשית ימי האימפריה של הגזע. מעטים עודם לוחמים בסגנון זה, אולם כל דמי-הדרקון מכבדים את אלו שעדיין לומדים את תורת האביר. אלו גיבורים בעלי כבוד, הגינות וגימונים נאצלים, עוטי גלימות לבנות. הדבר היחיד שהם חושקים בו באמת ובתמים הוא להפוך לגיבורים שישופר עליהם באגדות ובספרי ההיסטוריה- גם אם מוות אלים וטראגי הוא המחר שיש לשלם.

דם-הדרקון הבישוף הוא לוחם דתי האוחז בכוחם של הדרקונים ושל היסודות. למרות שדמי-הדרקון סוגדים לדרקון הפלטינה המלכותי בהאמות, הם מכירים בכוחם של יצורים דרקוניים אחרים. מסדר הבישופים נועד להשקית ולפייס דרקונים או יצורים דרקוניים באמצעות תפילה, הקרבת קורבנות או ממון, או חיסול של כל גורם אשר עלול לשלוח את היצור לעימות עם הגזעים המתורבתים. הבישופים מיומנים גם בהשבת חפצים מקודשים או עתיקים לכנסיה של בהאמות.

יריבים ובני ברית: דובלינים ודמי-דרקון

קובץ זה הוא השלישי מתוך סדרה המכילה "מפלצות" שונות, אשר רובן משתייכות למעשה לבני הגזעים המוצגים בספר החוקים לשחקן, בעוד שאחרות הן מפלצות מוכרות שקל לתאר ולהוות. היצורים יכולים לשמש אתכם כיריבים או בני ברית לדמיויות 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 דובלינים ודמי-דרקון. קבצים עתידיים יכללו זדים, חצי אלפים, קובולדים ועוד: כל אחד מהם עם יכולות וכוחות משלו.

הגרישו חופשיים לקחת מהיצורים השראה עבור המשחק שלכם, כיריבים, בני ברית, או אפילו כהשראה למשחק דמות שחקן.

דובלינים

ניתן לתאר את הדובלינים כגובלינים מגודלים, ושיטות הלחימה שלהם בהתאם. הדובלינים מסתמכים על גורם ההפתעה ועל כוח פיזי מפלצתי. הם מעדיפים לתקוף ממארב ולאגף את היריב. הם אינם מהססים להשתמש במלכודות או להרוס את הסביבה עצמה לטובתם. הם מפקדים על חיות ובהמות-קרב או על גובלינים קטנים מהם בכדי שישמשו כבשר תותחים או יסיוח את דעת האויב מהם. לוחם קטלני ומעורר יראה, **אלוף הדמים** הוא דובלין שהתמחה בשימוש בחרב ממצרית גדולה. הוא לוחם מעורר השראה ובעל כבוד, אולם רברבן. הוא לרוב לועג ליריביו וממשיך להלחם עד טיפת דמו האחרונה. **הדובלין השושה** הוא בריון אכזרי וחסר רחמים שהוטל עליו לפקד על חיות, עבדים או משרתים נחותים. הוא לרוב משרת אדון אחר מגזע הדובלינים או ההובגובלינים, מתייחס ביראה ונאמנות לאדונו, אך מתייחס אל הנחותים ממנו כאל שקי חבטות.

דובלין אלוף-דמים	בריון עילית (מנהיג) דרגה 7
דמו-אדם טבעי בינוני	600 נק"ן
יוזמה +7	חושים תפיסה +10; אור מועט
נק"פ 192; מדמם 96	
דרג"ש 19; קשיחות 22, רצון 19, תגובה 20	
חסינות פחד	
זריקות עולה 2 נקודות פעולה 1 (ראה השתוללות)	
מהירות 6	
⚡ חרב ממצרית (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
+10 נגד דרג"ש; 12ק6+6 נזק.	
⚡ שיסוף הדמים (רגילה; רענון 6, 5) ♦ נשק	
דרושה חרב ממצרית; +10 נגד דרג"ש; 12ק6+6 ואלוף הדמים ובני בריתו נהנים מיתרון קרבי נגד המטרה, עד תחילת תורו הבא.	
החטאה: חצי נזק.	
השתוללות (תגובה מידית כאשר נעשה מדמם לראשונה בהתקלות)	
אלוף הדמים מקבל נקודת פעולה נוספת. הוא רשאי לנצל אותה מיד.	
טעם הדם (תגובה מידית, לאחר שאלוף הדמים או בן ברית בטווח 5 ביצע פגיעה חמורה)	
אלוף הדמים וכל בן ברית בטווח 5 רשאים מיד לפסוע 3 משבצות או לבצע התקפה בסיסית, לבחירתם.	
עין הטורף (משנית; התקלות)	
ההתקפה הבאה שאלוף הדמים מבצע בתור זה נגד יריב המעניק לו יתרון קרבי, מוסיפה 10ק6 נזק.	
נטייה רשע	שפות גובלינית, מדוברת
מיומנויות איום +13, אתלטיקה +14, התגנבות +9	
כוח 22 (+9) זרז 18 (+7) חכמ 15 (+5)	
חוסן 16 (+6) תבנ 10 (+3) כרז 16 (+6)	
ציוד: חרב ממצרית גדולה	

טקטיקה

אלוף הדמים מסתער לקפא"פ, מתמקד ביריב אחד ומכה בו ללא רחם. הוא משתמש בשיסוף הדמים בכל הזדמנות ומנצל את **עין הטורף** בהזדמנות הראשונה. כאשר הוא נעשה מדמם, הוא מנצל מיד את נקודת הפעולה שהוא מקבל מיכולת ה**השתוללות** על מנת להכות ביריב או להסתער על יריב אחר.

טקטיקה

הבישוף בוחר מטרה שמחזיקה בהתקפות טווח-רחוק ומפעיל עליה את קללת הבישוף. לאחר מכן הוא רודף אחריה בהסתערות, מפעיל שליחות כנפי-דרקון בכל פעם שהכוח מתרענן. את נשיפת הדרקון שלו הוא מפעיל כשהוא מסוגל לתקוף שני יריבים לפחות, או כשהוא נעשה מדמם.

8 חייל דרגה	דמ-דרקון אביר
350 נק"ן	דמוי-אדם טבעי בינוני
	יזמה +7 חושים תפיסה +12
	נק"פ 88; מדמם 44 דרג"ש 25; קשיחות 20, רצון 21, תגובה 20 מהירות 6
	חנית ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק הישג 2; +13 (+14 כאשר מדמם) נגד דרג"ש; 1ק10+4 נזק.
	זינוק האביר (רגילה; רענון 6, 5) ♦ נשק האביר פוסע 2 משבצות ומבצע התקפת חנית ארוכה. אם יש בדרכו יריב, מכשול או תוואי שטח קשה, הוא רשאי לזנק מעליהם בבדיקת אתלטיקה מוצלחת, עם תוסף +5 לבדיקה זו.
	גמביט נאצל (רגילה; רק כאשר מדמם) ♦ נשק הישג 2; +13 (+14 כאשר מדמם) נגד תגובה; 2ק10+6 והאביר והמטרה נעשים נטועים עד סוף תורו הבא של האביר. תמיכה רגילה: המטרה מסומנת בידי האביר וסופגת נזק מתמשך 10. היא והאביר נטועים במקומם עד סוף תורו הבא של האביר.
	נשיפת דרקון (משנית; התקלות) ♦ אש קרוב פרץ 5 נגד כל יצור בטווח; +11 (+12 כאשר מדמם) נגד תגובה; 1ק6+3 נזק אש.
	עליונות קרבית כאשר האביר תוקף מטרה, היא נעשית מסומנת עד תחילת תורו הבא. כאשר יצור מסומן מבצע התקפה שהאביר אינו מטרתה, האביר רשאי לבצע נגדו התקפה מזדמנת. הוא רשאי לבצע התקפה מזדמנת נגד מטרה מסומנת שפוסעת מתוך משבצת שהוא מאיים עליה.
	נטייה סדר-טוב מיומנויות איום +16, דיפלומטיה +9, היסטוריה +10 כוח 19 (+8) זרז 13 (+5) חכמ 15 (+6) חוסן 16 (+7) תבנ 18 (+8) כרז 21 (+9)
	ציוד: חנית ארוכה

טקטיקה

האביר מוצא מיד את היריב המאיים ביותר בקפא"פ, ומתקדם אליו בהסתערות או בזינוק האביר. אם מתברר מאוחר יותר כי יריב אחר מהווה סיכון גדול יותר עבור בני בריתו של האביר, האביר משתמש בזינוק האביר בכדי להתקרב אליו מבלי לעורר התקפות מזדמנות. כשהוא נעשה מדמם, האביר מפעיל גמביט נאצל בהזדמנות הראשונה ותומך בהשפעה עד שהוא או היריב מתים. הוא מאפשר לחבריו לסגת בשעה שהוא מעכב את היריב, בידועו כי הם יעשו הכל בכדי לנקום את מותו. האביר מפעיל נשיפת דרקון ברגע שיש לו הזדמנות לפגוע בשלושה יריבים לפחות.

7 מתגושש (מנהיג) דרגה	דמ-דרקון בישוף
300 נק"ן	דמוי-אדם טבעי בינוני
	יזמה +6 חושים תפיסה +12
	דמ הדרקונים הילה 5 (רק כאשר מדמם); בתחילת תורו של הבישוף, הוא וכל בני-ברית בטווח 5 זוכים ב-10 נק"פ זמני. נק"פ 80; מדמם 40 דרג"ש 19; קשיחות 22, רצון 19, תגובה 20 עמידות 10 קור, 10 קורן מהירות 6 (8 משבצות כאשר רץ או מסתער)
	פגיון טקסי (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק +12 (+13 כאשר מדמם) נגד דרג"ש; 1ק3+4 והמטרה נעשית מואטת עד סוף תורו הבא של הבישוף.
	שליחות כנפי-דרקון (רגילה; רענון 6, 5) ♦ נשק הבישוף מסתער על מטרה ומבצע נגדה התקפת פגיון טקסי. כל יצור אשר מבצע נגדו התקפה מזדמנת במהלך ההסתערות סופג 1ק6+3 נזק מיד לאחר ההתקפה. אם ההתקפה החטיאה, היריב התוקף גם נופל שרוע.
	קללת הבישוף (משנית; לפי-רצון) ♦ קור הבישוף בוחר יריב בטווח 10; הוא מתעלם מכל הסתרה שיש למטרה (אך לא מהסתרה מלאה) ומוסיף 6ק2 נזק קור להתקפות פגיון טקסי המבוצעות כנגדה. השפעה זו נמשכת עד סוף ההתקלות או עד שהבישוף בוחר מטרה חדשה. מטרה אחת יכולה להיות מושפעת מקללת הבישוף של כמה בישופים במקביל.
	נשיפת דרקון (משנית; התקלות) ♦ רעם קרוב פרץ 3 נגד כל יצור בטווח; +10 (+11 כאשר מדמם) נגד תגובה; 1ק6+3 נזק רעם.
	נטייה כלשהי מיומנויות איום +14, דת +11, היסטוריה +13 כוח 17 (+6) זרז 13 (+4) חכמ 12 (+4) חוסן 16 (+6) תבנ 16 (+6) כרז 19 (+7)
	ציוד: פגיון