

# מלכויות האלדרין

מאת: The Nerubian  
הפונדק – [www.pundak.co.il](http://www.pundak.co.il)

## מה בקובץ?

- ◆ **נשק ברית: חרב הדרדרים** – מאפיין מקצוע חלופי עבור כושף-הלהב מהספר Heroes of the Forgotten Kingdoms
- ◆ **כוחות וכשרונות חדשים: שיעורים בסף ובקסם** – מבחר כוחות לדמויות ממקצועות האשף, הלוחם, הנוכל המצביא והמכשף.
- ◆ **נתיב מופת חדש: אציל נאווה** – האלדרין מתחיל את דרכו כיצור פיה נחצי בזכות עצמו.
- ◆ **נספח: יצורים מזומנים וסוגי אצולה נאווה.**

במהדורה הרביעית של מבוכים ודרקונים, בני גזע האלדרין נבדלים מכל שאר הגזעים החופשיים – ולא רק בערים המופלאות שלהם, אשר נוגעות בעולם הגשמי ובארץ הפיות במקביל, אלא גם בעצם טבעם כיצורי פיה. הקובץ הבא מציג כוחות חדשים ומאפייני מקצוע חלופיים לשלושה מקצועות, כמו גם נתיב מופת חדש וכשרון חדש המיועדים לגזע המוזר ביותר בספר החוקים לשחקן.

## מאפיין מקצוע חלופי לכושף-להב

### נשק ברית: חרב הדרדרים

הספר "גיבורי הממלכות הנשכחות" (Heroes of the Forgotten Kingdoms) מציג את מקצוע כושף-הלהב: סוג של מכשף, אשר הברית שלו מאפשרת לו לזמן כלי נשק מיסטי. הנשק הייחודי לברית הפיות הינו להב אבלות החורף – נשק אשר ניתן למכשף במתנה בידי אדוני החורף של מלכות הפרא. למרות שהוא שומר על אופי של כלי נשק מתוצרת בני הפיה, להב אבלות החורף מייצג בהצלחה רק ברית עם אדון פיה המקושר לחורף או לצפון הקר.

חרב הדרדרים המוצגת בהמשך נועדה לשמש תחליף ללהב אבלות החורף. היא מתאימה למגוון רחב יותר של אדוני-פיה. **תועלת:** כושף-להב בדרגה הראשונה אשר נתון בברית פיות, רשאי לבחור בחרב הדרדרים וביתרונות שלה, במקום בלהב אבלות החורף. לא ניתן לשנות בחירה זו. הבחירה בלהב דרדרים משפיעה על מאפייני המקצוע נשק ברית פיות (דרגה 1) ונקמת נשק ברית פיות (דרגה 7) כמתואר בהמשך. מאפייני מקצוע וכוחות מקצוע אחרים של כושף-הלהב נשארים ללא שינוי.

### דרגה 1: נשק ברית פיות

חרב דרדרים היא שי מאת אדון פיה של חצר מלכת הקיץ, מאת אדון הפיות הפראי אולאן הירוק או אחד משריו, או מאת אדון פיה עצמאי עם קשר לצמחיה, כגון מלכת דראידות עתיקה או טריאנט אדיר. הנשק הזה דומה לחרב יד וחצי עשויה מענף ארוך ועבה של שיח ורדים. צידו האחד גולף במיומנות ליצירת קת נוחה ומעובבת, בשעה שצידו השני נותר ענף כמעט-ישר, עטור קוצים. קנוקנת ירוקה מסתלסלת סביב הקת ומגינה על ידו של המכשף האוחז בלהב. בקצה הקנוקנת ישנו ורד הפורח תמיד. צבעו של הורד שונה בין מכשף למכשף והוא תלוי ככל הנראה באדון הפיות אשר יצר את החרב.

אמנם היא דומה לענף רך, אך חרב הדרדרים מתקשחת כאשר המכשף תוקף או חוסם באמצעותה התקפה. היא יכולה להיעשות חזקה כפלדה, למרות משקלה הקל.

### חרב דרדרים חפץ של מכשף

זהו ענף עבה של שיח ורדים קוצני ועליו עדיין פרח אחד. קצהו הרחב מגולף בצורת קת מסוגננת. **סיווג נשק:** נשק קפא"פ קרבי חדי-ידי **קבוצת נשק:** להב כבד **תוסף שליטה:** +3 **נזק:** 10ק1

כאשר אתה מקבל את הלהב המופלא הזה, אתה גם זוכה בשני כוחות התקפה שאתה רשאי לנצל רק כאשר אתה תוקף באמצעות חרב הדרדרים. הכוחות הם עקיצת אגו והתקפה מסבכת.

### עקיצת אגו התקפת לפי-רצון מכשף

התקפות הסיוף שלך משלבות גם דקירה דמיונית בין כל כמה דקירות אמיתיות. ההקסמה הזו מאפשרת לך לקרוא את מחשבות היריב ולערער את בטחונו.

- ◆ **לפי-רצון** ◆ **אביזר, הקסמה, מאגיה, נשק, תודעה**
- ◆ **קפא"פ נשק פעולה רגילה**
- ◆ **דרישות:** אתה חייב לתקוף בכוח זה באמצעות חרב הדרדרים.
- ◆ **מטרה:** יצור אחד
- ◆ **התקפה:** כריזמה נגד דרג"ש
- ◆ **פגיעה:** 1 [נ] + מתאם כריזמה נזק תודעה. אתה זוכה בתוסף כוח +2 לכל ההגנות נגד התקפות של המטרה, עד סוף תורך הבא.
- ◆ **דרגה 21:** 2 [נ] + מתאם כריזמה נזק תודעה.
- ◆ **מיוחד:** אתה רשאי להשתמש בכוח זה כהתקפת קפא"פ בסיסית.

### התקפה מסבכת התקפת התקלות מכשף

מגעה של חרב הדרדרים מזמן שיח של קנוקנות שחורות בעלות דרדרים אדומים ופרחי ורד לבנים. השיח הארסי נאחז ביריב ומפריע לו לנוע.

- ◆ **התקלות** ◆ **אביזר, מאגיה, נשק, רעל, תודעה**
- ◆ **קפא"פ נשק פעולה רגילה**
- ◆ **דרישות:** אתה חייב לתקוף בכוח זה באמצעות חרב הדרדרים.
- ◆ **מטרה:** יצור אחד
- ◆ **התקפה:** כריזמה נגד תגובה
- ◆ **פגיעה:** 2 [נ] + מתאם כריזמה נזק רעל ותודעה.
- ◆ **דרגה 13:** 3 [נ] + מתאם כריזמה נזק רעל ותודעה.
- ◆ **דרגה 23:** 4 [נ] + מתאם כריזמה נזק רעל ותודעה.
- ◆ **השפעה:** המטרה מרוסנת עד סוף תורך הבא ובתנאי שאתה סמוך אליה. ברגע שאתה לא סמוך למטרה, היא נעשית מואטת במקום (אפילו אם אתה חוזר להיות סמוך אליה לאחר מכן).

### דרגה 7: נקמת נשק ברית פיות

כאשר יריב מעז להניף לעברך את נשקו, אתה מזמן לעזרתך את תעתועי היער של מלכות הפרא, יוצר בן-דמות עשוי עלים אשר מבלבל את היריב בשעה שאתה נסוג ללקק את הפצעים. **תועלת:** אתה זוכה בכוח תעתועי היער.

### תעתועי היער התקפת התקלות מכשף 7

- ◆ **תעתועי היער** ◆ **התקפת התקלות מכשף 7**
- ◆ **התקלות** ◆ **אשליה, מאגיה, שיגור תגובה מיידית**
- ◆ **קפא"פ 1 תגובה מיידית**
- ◆ **דרישות:** אתה חייב לאחוז בחרב הדרדרים שלך.
- ◆ **יזם:** יריב מבצע נגדך התקפה
- ◆ **מטרה:** היריב התוקף
- ◆ **השפעה:** המטרה הלומה עד סוף תורך הבא ואתה משתגר מספר משבצות בסך מתאם הזריזות שלך.

# כוחות מקצוע וכשרונות חדשים שיעורים בסיף ובקסם

כוח הדקירה העוקצנית זמין ללוחם מכל גזע, אולם הוא שימוש במיוחד עבור לוחמי האלדרין.

## דקירה עוקצנית התקפת לפי-רצון לוחם 1

הלחימה המסוגנת שלך אמנם גורמת לנזק נמוך, אבל הדקירות המהירות והמדויקות מאפשרות לך להכאיב ליריב בנקודה אחרת בכל פעם ולשבור את כושר ההתקפה שלו.

לפי-רצון ♦ נשק, קרבי

קפא"פ נשק

פעולה רגילה

דרישות: אתה חייב לתקוף בכוח זה באמצעות נשק חד ידני.

מטרה: יצור אחד

התקפה: כוח נגד דרג"ש

פגיעה: 1 [נ] נזק וכן ברית אחד הסמוך אליך זוכה בתוסף לדרג"ש בסך מתאם הזריזות שלך נגד התקפות של המטרה.

דרגה 21: 2 [נ] נזק.

## מכשף

המכשף הוא דמות מאגית שנמצאת בברית עם ישות או כוח על טבעיים, או שלמדה לקחת כוח מאגי ממקור על טבעי בזכות "פרצה" בחוקי הקסם. הקסם של המכשף הוא לרוב מגביל או מסוכן, אך מאפשר לאדם הפשוט לצבור עוצמה מהר.

האלדרנים, כגדע קסום מטבעו, הפכו במהרה למכשפים רבי עוצמה. אצל האלדרין, הגבול שבין מכשף לאשף נעשה מטושטש. אלדרנים מעטים אף התעלו לרמה כזו שישנם מכשפים בני תמותה הנתונים עימם בברית – וחלק מהאלדרנים הללו אף לא התחילו את דרכם כמטיילי לחשים בעצמם (ראה נתיב המופת האציל הנאוה).

מכשף אלדרין מתחיל לרוב את דרכו כשוליה של אשף, אשר בחר ללמוד רק את יסודות הקסם הבסיסיים ביותר ואתם הוא משלב כראות עיניו ליצירת קסם ייחודי אך מסוכן. הדבר דומה להבדל שבין צייר שלמד טכניקות שרטוט וסגנונות כגון ריאליזם וקוביזם לבין צייר שלמד רק על צבעי היסוד ועל ההבדל שבין צבעי שמן, גיר ומים וכבר יצא לצייר בכוחות עצמו.

מכשפים מברית הפיה מתקבלים בקרב האלדרנים בברכה כאמנים... סוגים אחרים של מכשפים, לעומת זאת, נחשבים למסוכנים או מפוקפקים.

הכשרון הבא זמין לכל דמות ממקצוע מאגי אם כבר יש לה ריבוי מקצועות כאשף, אולם הוא מתאים במיוחד למכשפים מגזע האלדרין.

## שוליה שסרח [ריבוי מקצועות אשף]

את היסודות המאגיים שלך רכשת בתור שוליית אשף שסרב לנהוג כמקובל במסורת.

דרישות: גישה לכוחות ממקור הכוח המאגי; תבונה +13

תועלת: בחר שני להטוטים לפי-רצון מרשימת להטוטי האשף. אתה רשאי להטיל כל אחד מהם אחת להתקלות.

## מצביא

על אף כל הקסם המעורב בתרבות האלדרין, דווקא המצביא האלדרני הוא הידוע שבגיבורי האגדות – גם באגדות האלדרין עצמם וגם באגדות העמים האחרים. המצביא האלדרין נוהג לסחוף אחריו את ההמון ולהובילם בגבורה אל המטרה, תוך שהוא מפגין דוגמה אישית ועורמה טקטית.

דמות אלדרין ממקצוע המצביא עשויה להיות אציל או אף בן מלוכה אלדרני שנושל ממעמדו או שיצא על דעת עצמו להרפתקאות, או לוחם אלדרני פשוט שהעורמה והכריזמה שלו מאפשרים לו להנהיג את הקרב במיומנות.

מצביא אלדרין נהנה בדרך כלל מזריזות ותבונה גבוהות יחסית, כך שמוטב לו לעשות שימוש בשריונות קלים ובאפשרות הבנייה של מצביא טקטיקן. המצביא האלדרין מעדיף להשיג יתרון קרבי לעצמו או לבני בריתו בכל הזדמנות והכוחות מכת המפקד וטקטיקת להקה מתאימים לו במיוחד. בזכות התבונה הגבוהה שלו, מצביא אלדרין יעשה בחכמה אם ייקח כשרונות ריבוי מקצועות כאשף.

אמנויות הכישוף והלהב הן לחם חוקם של בתי האצולה האלדרניים. לא רק היסטוריה, ספרות ושחצנות טהורה מזינים את האלדרין הצעיר, כי אם גם מאגיה ושיטות לחימה, שהן חלק מהותי בחייו של אציל – הלוא יריבים רבים כל כך קמו לבני גזע האלדרין לאורך הדורות...

## אשף

יותר מכל גזע אחר, האלדרנים רואים במקצוע האשף סוג של אמנות נעלה. אשפי האלדרין אינם חוקרים לחשים חדשים אלא נוטים לאלתר או לשנות במקצת את נוסחאות הלחש המוכרות להם עד שבמקרה נוצר לחש חדש. כאשר שחקן של אשף אלדרין מתאר את הלחשים אותם דמותו מטיילה, מומלץ לשנות מדי פעם את תיאור הלחש (אך לא את השפעתו).

לחש קליע קסם של דמות אחת יכול להופיע לעתים כפרצי אנרגיה כחולה, לעיתים כמטח של חיצים כסופים, לעיתים כענן של ציפורים או פרפרים נוצצים המעופפים לעבר המטרה ומתנגשים בה ולעיתים כלוחם עשוי אנרגיה אשר מופיע לצד המטרה ונועץ בה את חרבו לפני שהוא מתפוגג.

האלדרנים מעדיפים לעיתים קרובות להתמקד באביזר המדגיש זריזות או כריזמה ומסורות הלחשים החביבות עליהם הן אשליה והקסמה.

הלהטוט אדרת מאגית זמין לאשף מכל גזע, אולם הוא מתאים במיוחד לאלדרין. כאשר אשף בדרגה הראשונה בוחר את הלהטוטים המוכרים לו (כגון פעלול, אור וצילי רפאים) הוא רשאי ליותר על אחד מהם ולבחור באדרת מאגית במקום.

## אדרת מאגית להטוט אשף

אתה מעביר את כף ידך על פני שמלתה של הגבירה, וממלמל לחש חרישי שיגרום לה להראות כאילו פרחים צומחים מתוכה.

לפי-רצון ♦ אשליה, מאגיה

פעולה רגילה

מטרה: יצור אחד בטווח

השפעה: אתה שוזר אשליה בתוך עורו של יצור ובין בגדיו אשר מעניקה לו מראה מטופח ומרהיב. הלחש מאפשר לך לגרום לשמלה להראות כאילו היא נטווחה מצמחים פורחים או לגלימה כאילו כלואות בתוכה להבות, כמו-גם לגרום לעורו של יצור להראות חלק או מחוספס ממה שהוא באמת או לעשות אותו מבריק או אפלולי יותר. הקסם הוא אשלייתי ואינו מפיץ אור או קול ואינו גורם למרקם של המטרה או של בגדיה להשתנות באמת, אך הוא בהחלט יכול לסייע למטרה למשוך יותר או פחות תשומת לב.

המטרה נהנית מתוסף כוח +1 לבדיקות איום, +1 לבדיקות דיפלומטיה או +1 לבדיקות התגנבות, לבחירתך בעת השימוש בכוח.

ההשפעה נמשכת שעה אחת או עד שאתה מטיל אדרת מאגית על מטרה אחרת.

## לוחם

סגנון הלחימה של האלדרין מנצל את הזריזות והתבונה הטבעיים של הגזע לטובת סיוף זריז, מסוגן וכואב – גם אם הוא חסר את הכוח הפיזי ההרסני של לוחמים בני גזעים אחרים.

לוחם אלדרין לוקח בדרך כלל את הכשרון חייל אלדרין המוצג בספר החוקים לשחקן. הכשרון מעניק לו תוסף +2 לכל גלגולי הנזק המבוצעים בחרב ארוכה או בכלי נשק מקבוצת החנית.

אביר אלדרין מצויד לרוב בחרב ארוכה ובמגן ולוקח גם כשרונות המתמקדים בלהבים כבדים.

לוחמים אלדרניים המעדיפים לגרום נזק על חשבון כושר הגנה יעדיפו שימוש בחנית ארוכה וכשרונות עם דגש על לחימה בחניתות.

## נתיב מופת חדש אציל נאָה

"בני עמי נעלים בהרבה משאר הגזעים, ומסיבה טובה. אנו, בני העם הנאה, יודעים כיצד להתעלות על מגבלות הגוף ועל הזמן עצמו – זוהי אמת שהאלפים הפשוטים שכחו כבר..."

**דרישות:** אלדרין; הכשרה בהיסטוריה ובמאגיה

האלדרין הם בניו של הטבע הפראי, של רגשות סוערים, של יופי מופלא, של חדווה וצער. בני האנוש, בני המחצית והגמדים מספרים אגדות מסביב למדורה, אבל בקרב האלדרנים האגדות הן היסטוריה. כמעט בכל סיפור פיות של בני האנוש תופיע דמותו של אלדרין רב עוצמה כיועץ מסתורי המסייע לגיבור או כנבל נצחי. באגדות העתיקות ביותר, האלדרין הוא עצמו גיבור האגדה, נאבק בדרקונים וענקים או גונב אש מהאלים. יש לו כוחות אדירים, אך תמיד גם חולשה טראגית שמוסיפה עניין לסיפורים עליו.

האציל הנאה הוא אלדרין אשר הפך בסיס לאגדות שכולו. האישיות שלו משפיעה על הטבע סביבו בצורת כוחות כמו אש או ברק אשר הוא מפעיל כמעט לפי-רצון. בעוד שמרבית האלדרנים חיים לא יותר משלוש מאות וחמישים שנה, האציל הנאה מוגבל בידי חוקים אחרים של זקנה ומשך חיים. אם לא נהרג מפגיעה או רעל, המוות ה"טבעי" היחיד המוכר לאציל הנאה הוא תהליך הדעיכה: אציל נאה שהשעמום, הצער או הייאוש הכניעוהו, גוסס לו לאיטו בשעה שצבעיו דוהים וכוחו נחלש עד שהוא פשוט נעלם מן העולם, לעיתים מתגלגל לצורת עץ, שיח או סלע. האציל הנאה מסוגל באמת ובתמים למות מצער או משעמום.

רוב האצילים נאווים אינם מגיעים לשנה השבע מאות של חייהם. הם גוזרים על עצמם דעיכה לאחר שכילו את כל מתאוותיהם, התייאשו מכל פעילות שעסקו בה ולאחר שכל חבריהם מתו. האצילים הנאווים המעטים שחיים יותר מכך הם אלו ששליחות או יעוד כלשהם מאיצים בהם לשמור על עניין בעולם.

האציל הנאה הוא מודל לחיקוי עבור אלדרנים אחרים בזכות התכונות הקסומות שהוא רוכש. בניגוד לאצולה האלדרנית הרגילה, אשר מבוססת על קשרי דם, האצילים הנאווים מגיעים מכל המעמדות בחברת האלדרין והם הפוכים לשרי הצבא, היועצים, ההרפתקנים ולעיתים גם השליטים הבולטים ביותר בהיסטוריה של האלדרין. אלדרנים מעטים מצליחים להגיע לדרגה של אציל נאה: דרגה אשר דורשת לא רק עוצמה פיזית ומאגית אלא גם אישיות חזקה ומינון מדויק של גישה אימפולסיבית – או לדברי האלפים, טירוף ילדותי ואגואיסטי.

### מאפייני נתיב מופת של האציל הנאה

**אצילות שאינה נגמרת (דרגה 11):** האציל הנאה לעולם אינו מגיע למצב הסופני של מחלה. הוא אינו מזדקן כדרך הטבע (אולם השפעות זקנה קסומות משפיעות עליו כרגיל) והוא מסוגל להחזיק מעמד במשך שבוע ללא מזון או משקה. הוא גם זוכה בעמידות 10 לנזק קורן, אשר משתפרת בדרגה 21 לעמידות 15 לנזק קורן.

**פעולה מתעתעת (דרגה 11):** כאשר אתה מנצל נקודת פעולה בכדי לבצע פעולה נוספת, אתה רשאי בנוסף להפוך את עצמך או בן-ברית בטווח 3 משבצות לבלתי נראה עד תחילת תורך הבא. אתה רשאי לעשות זאת מייד לפני הפעולה הנוספת שנקודת הפעולה מעניקה לך, או מייד אחריה.

**עליונות אלדרין (דרגה 16):** דברים שנראים לדמויי האנוש של העולם כקסם, הם למעשה כשרון טבעי עבור בני הפיה. האציל הנאה מעצים את יכולתו לשלוט על הטבע לרמות מדהימות.

אתה זוכה בכשרון נוסף, אשר חייב להיות כשרון גזע של אלדרין. בנוסף, אחת ליום במהלך מנוחה קצרה אתה רשאי לחתום ברית פיות פחותה עם דמות חיה קסומה או דמויית אנוש. הדמות מאבדת כשרון אחד לבחירתה וזוכה בכשרון ריבוי מקצועות אחד של מכשף פיות, בתנאי שהיא עונה על הדרישות שלו ובתנאי שאין לה ריבוי מקצועות אחר.

כאשר אתה חותם על ברית פיות פחותה עם יצור, אתה רשאי להציב כל מגבלה או תנאי שיעלה בדעתך, אותו המטרה חייבת למלא בכדי שתוכל ליהנות מהיתרונות שכשרון ריבוי המקצועות מקנה לה. אם המטרה אינה ממלאת תנאי זה, היא מאבדת את יתרונות הכישרון עד שתשוב למלאו. עליך לומר למטרה מהו התנאי בשפה שהיא מסוגלת להבין.

### קללת הפרא

#### התקפת אציל נאה 11

ברקים או גבישים של קרח מרקדים לאורך הלהב של חרבך.

**התקלות ♦ משתנה** (ראה תוכן)

**פעולה משנית**

**מטרה:** יצור אחד בטווח

**השפעה:** בחר את אחד מסוגי הנזק: אש, ברק, קור, קורן או רעם. לא ניתן לשנות את הבחירה.

ההתקפה הבאה שלך שפוגעת במטרה לפני סוף תורך הבא מסבה לה 10 נקודות נזק נוספות מסוג הנזק שנבחר, וכן מצב מזיק. המצב המזיק נקבע על פי סוג הנזק:

**אש:** המטרה סופגת 10 נקודות נזק אש בכל פעם שהיא מבצעת גלגול התקפה, עד לסוף תורך הבא.

**ברק או רעם:** המטרה הלומה עד לסוף תורך הבא.

**קור:** המטרה מרוסנת עד לסוף תורך הבא.

**קורן:** המטרה עיוורת עד לסוף תורך הבא.

### תנועה אווירית

#### תכלית אציל נאה 12

אתה זונח את המגבלות הגופניות של בני הבשר והדם ומזנק אל האוויר.

**יומי**

**פעולה משנית**

**השפעה:** עד סוף ההתקלות אתה מסוגל לעוף. מהירות התעופה שלך שווה למהירות התנועה שלך + 2. אתה מסוגל לרחף במקום מבלי להתרסק, לא חייב לנצל פעולת תנועה בכדי להמשיך לרחף, ואף מסוגל לבצע פסיעה והתקפות מזדמנות כאשר אתה עף.

### מצוד הפרא

#### התקפת אציל נאה 20

אתה מכריז על תחילתו של מצוד נורא, ושני כלבי ציד אדירים מתגשמים לצדך, עיניהם זוהרות.

**יומי ♦ זימון**

**פעולה רגילה**

**השפעה:** שני כלבים של מצוד הפרא מתגשמים בשתי משבצות סמוכות אליך שאינן תפוסות. הכלבים הם בני ברית שלך ושל בני-בריתך והם משרתים אותך עד סוף ההתקלות או עד שאתה מפיג אותם כפעולה משנית. לכלבי מצוד הפרא אין פעולות משלהם: אתה מנצל פעולות בכדי לתת לכלבים פקודות מחשבתיות בתנאי שיש לך קו השפעה אליהם. אתה והכלבים חולקים ידע, אך לא חושים. כאשר אחד הכלבים מבצע בדיקה, אתה מבצע עבורו את הבדיקה עם המתאמים שלך, לא כולל תוספים או מחסרים זמניים. תוסף ההקסמה של הנזק או האביזר אותו אתה אוזח מתווסף להתקפות של הכלבים וכך גם תכונותיו.

אם אחד הכלבים מופחת ל-0 נק"פ, הוא נעלם ואתה מאבד פרץ ריפוי אחד.

(נתוני הכלבים מופיעים בנספחים)

<b>כלב של מצוד הפרא</b> חיה קסומה פיה בינונית	
<b>יצור מזומן</b>	<b>נק"פ ערך</b> פרצי ריפוי אין. אם השפעה מאפשרת לכלב המדמם שלך לנצל פרצי ריפוי, אתה רשאי לנצל פרצים עבורו <b>ההגנות</b> להגנות שלך, לא כולל תוספים או מחסרים זמניים <b>מהירות</b> 10; מעוף 10 (מגושם)
	<b>צייד פראי ♦ הילה 2</b> אתה זוכה בתוסף +2 לבדיקות תפיסה כאשר אתה בהילה של כלב אחד לפחות. אם אתה נמצא בהילות של שני הכלבים, אתה זוכה גם בתוסף +2 לבדיקות איום.
	<b>⊕ פעולה רגילה ♦ לפי-רצון</b> כל אחד משני הכלבים מבצע התקפת נשיכה: <b>התקפה:</b> קפא"פ 1 (יריב סמוך); 5 + דרגתך נגד דרג"ש <b>פגיעה:</b> 1ק8 + 10 והמטרה מואטת ואינה יכולה להשתגר עד סוף תורך הבא. אם המטרה כבר מואטת, היא נעשית נטועה במקום. <b>השפעה:</b> שני הכלבים נעים 5 משבצות. יצורים שהכלבים תקפו אינם רשאים לבצע התקפות מזדמנות כנגדם.
	<b>⊕ פעולה משנית ♦ לפי-רצון (1)לתור</b> שני הכלבים נעים, פוסעים, רצים, קמים ממצב שרוע, נדחקים, זוחלים, נמלטים מאחיזה או מרימים או מפעילים מתקן או חפץ (בהתאם למגבלות גופם).
	<b>פעולה משנית (פחד) ♦ התקלות</b> שני הכלבים נוהמים באיום. עד תחילת תורך הבא, יצורים בתוך הילת הצייד הפראי של כלבי ציד הפרא סובלים מחסר 2- לכל ההגנות.
	<b>⊕ פעולה מזדמנת ♦ לפי-רצון</b> יזם: יריב נע או מבצע התקפת טווח או אזור כשהוא סמוך לאחד הכלבים. <b>התקפה:</b> קפא"פ 1 (נגד היריב); 5 + דרגתך נגד דרג"ש. <b>פגיעה:</b> 2ק8 + 10 והמטרה מואטת ואינה יכולה להשתגר עד סוף תורך הבא. אם המטרה כבר מואטת, היא נעשית נטועה במקום.

**פס צד: אצולה על הטבע**  
 ההפיכה מאלדרין רגיל לאציל נאווה מתבטאת לראשונה בהקצנה של אחד ממרכיבי האישיות של האלדרין. האלדרנים רואים בזה סוג של התעלות – אחיהם הדרו והאלפים רואים בזה טירוף. השפה האלפית מבדילה בין סוגי האצולה הנאווה: **בראלאני:** מחפשים ריגושים פראיים מכל סוג. הם ידועים בגישה הלוחמנית שלהם, בחיבתם לריקוד ובמצבי הרוח המשתנים שלהם. הם מסוגלים להפוך בעצמם לרוח. שערם של הבראלאני מאפיר וקולם רועם. **גואל:** המשואה הזורחת אשר מובילה ומדריכה את הנחותים ממנה – או לפחות כך הם רואים את עצמם. הגואל ינסה תמיד לסחוף אחריו אחרים למען מטרה שנראית לו צודקת. יש גואלים אשר מפילים רודנים ומביסים מפלצות, אולם אחרים משיגים מטרה בפתאומיות, נוטשים את אלו המעריצים אותם ללא מנהיג, לעיתים רגע לפני קרב מכריע. הגואל נדמה תמיד כמפיץ אור ועיניו זורחות במיוחד. הציוד אשר הוא עושה בו שימוש תמיד ממורק בצורה על טבעית. **נוביאר:** צמאים לדעת הכל ולחשוף את כל מה שנסתר ונשכח, כמו האוקיאנוס האדיר אשר אוסף אליו את מי כל הנהרות ומסתר עולם ומלואו מתחת למצלולות. הנוביאר מקבלים מאפיינים אשר מתקשרים לים, כולל גוון כחלחל או ירקרק בעור ובשיער, או אף קרומי שחיה בין האצבעות. לעיתים הנוביאר מפתח אובססיה כלפי סוד אותו הוא רוצה לחשוף לעולם כולו או לחלופין לגנוז בתהומות העמוקים ביותר. **פייאר:** הפטרונים של האומנות והארכיטקטורה, אך גם של האופנה המתחלפת תמיד. הפייאר מפתחים גוון כתום או אדום בשיערם. אצל חלקם מופיעים נמשים, או שערות ראשם מתנפנפות ברוח שאינה קיימת ליצירת מראה דמוי להבה. כמו האש, הפייאר להוט תמיד לחמם ולהאיר את הסובבים אותו בהשראה – אך לעיתים הוא מאבד עניין ביצירה ישנה שנראית לו לפתע מביכה, ואז הוא עשוי להבעיר את שכיות החמדה שיצר הוא עצמו.

למרות שנראה כי חלק מסוגי האצולה הנאווה מקושרים ליסודות, חשוב לציין כי אין הדבר כך. לדוגמא, פייאר יכול להיות אשף המתמחה בלחשי קרח – אולם המראה החיצוני שלו נראה סמוק ושיערו אדום כלהבה.

<b>יצורים מזומנים</b>	
<b>יצור מזומן</b> עוקב אחר החוקים הבאים, אלא אם תיאור הכוח <b>אומר אחרת.</b>	
<b>בן-ברית:</b> כאשר אתה משתמש בכוח זימון, הכוח יוצר יצור שהוא בן-ברית שלך ושל בני בריתך.	
<b>ההגנות שלך:</b> ההגנות היצור המזומן זהות להגנות שלך. הוא אינו מושפע מתוספים או מחסרים זמניים להגנותיך, אבל כן נהנה מתוספי ההקסמה של השריין שאתה עוטה.	
<b>נק"פ:</b> הנק"פ המרבי של היצור המזומן שווה לערך המדמם שלך. כאשר היצור המזומן מופחת ל-0 נק"פ הוא מושמד ואתה מאבד פרץ ריפוי אחד. אם לא נותרו לך פרצי ריפוי, אתה סופג נזק בסך חצי מערך הנק"פ המדמם שלך.	
<b>חסר פרצי ריפוי:</b> ליצורים מזומנים אין פרצי ריפוי משל עצמם. אם כוח מאפשר לך לנצל פרץ ריפוי לקבלת יתרון זה או אחר, אתה רשאי לנצל פרץ ריפוי ולתת ליצור המזומן ליהנות מכל היתרונות הכרוכים בכך במקומך.	
<b>מהירות:</b> מהירות התנועה של היצור המזומן כתובה בתיאור הכוח.	
<b>פיקוד על היצור:</b> ליצור המזומן אין פעולות משלו בקרב. עליך לנצל פעולות משלך בכדי לפקד על היצור באופן מחשבתי. אתה יכול לפקד על יצור מזומן רק אם יש לך קו השפעה אליו. כאשר אתה מפקד על יצור מזומן, שניכם חולקים ידע על המתרחש, אך לא חושים. כפעולה משנית אתה רשאי לפקוד על היצור לבצע את אחת מהפעולות הבאות, בתנאי שהגוף שלו בנוי לבצע את הפעולה: ללכת, לרוץ, לעוף, להשתרע, לזחול או לקום ממצב שרוע, להתחמק מאחיזה, לפתוח או לסגור דלת או תיבה, להרים או להפיל חפץ, לפסוע או להדחיק. בכל כוח זימון מתוארות פקודות מיוחדות שהיצור מסוגל לבצע (לרוב צורות התקפה) והפעולה הדרושה בכדי לתת את הפקודה. פקודה מיוחדת אשר דורשת פעולה משנית, ניתן לתת רק אחת לתור.	
<b>התקפות ובדיקות:</b> אם כוח הזימון מציין התקפות, עליך לבצע את גלגול ההתקפה עם המתאמים הרשומים. אם היצור יכול לבצע בדיקות תכונה או מיומנות, אתה יכול לבצע את הבדיקה במקומו. היצור נפרד ממך ולכן אינו מושפע מתוספים או ממחסרים זמניים שיש לך בבדיקות אלו.	
<b>משך:</b> זימון נמשך עד סוף ההתקלות או 5 דקות ובסופן הוא מתפוגג. אתה רשאי לסלק כל יצור שזימנת כפעולה משנית.	

**הערות לגבי פס-הצד:**  
 1. לחלק מהיצורים המזומנים ישנה "התנהגות טבעית" שבה הם נוקטים אם לא ניתנה להם אף פקודה עד סוף תורך.  
 2. בסעיף הנק"פ – אם לדמות אין פרצי ריפוי, היא מאבדת חצי מערך הנק"פ המדמם שלה כאשר יצור שזימנה מושמד. זו אינה טעות. ישנן דרכים לשפר את ערך פרץ הריפוי של הדמות (למשל, דמי-דרקון מוסיפים את מתאם החוסן שלהם לפרץ הריפוי) וזה אמור לספק לדמות עמידות נוספת. אם הדמות הייתה מאבדת נק"פ בסך ערך פרץ הריפוי שלה כאשר יצור שזימנה הושמד, הרי שהיא הייתה נענשת על ערך פרץ הריפוי הגבוה שלה.