

פליקסונדרה

מאת: אורי גיל

עריכה: חגי גומפרט

www.pundak.co.il

הפליקסונדרה הם משפחה נדירה של חוצנים דמויי-חתול המשוטטים במישורים החיצוניים. הם נחשבים לגזע עתיק מאוד ששורשיו אינם ידועים, אך יש המשערים כי מקורם באלים למחצה שנפלו ונשכחו לפני עידנים רבים. תשעת זני הפליקסונדרה שונים זה מזה עד כדי כך שממבט ראשון קשה לשייך את כולם לאותה משפחה, אך רובם ככולם חולקים מספר תכונות קסומות מסוימות שהופכים אותם לאקזוטיים ומסקרנים ביותר בקרב יודעי דבר. תכונה אחת משותפת לכל הזנים, והיא תחושת השליחות והרצון העז להגשים מטרה נעלה כלשהי, המושרשת בכולם.

נטייתם הטבעית של הפליקסונדרה היא לטוב ולתוהו, ובהתאם לכך רוב הזנים מתגוררים בשכבות של שדות הפרא של ארצות הבר והיערות האולימפיים של ארבוריה. ישנם שלושה זנים שהם יוצאי דופן מהבחינה הזאת – הדוסיקון והלפטיילור שמעדיפים להשתכן במישור החומר, והאפוליון, הזן היחיד שנטייתו אינה טובה, שנפוץ יותר במנהרות פנדמוניום ולעיתים מופיע גם במישורי הרוע.

כל זני הפליקסונדרה הם מתבוללים מטבעם, ואוהבים להשתלב בקרב אוכלוסיות של יצורים הדומים להם במראה. אופיים הנינוח בדרך-כלל הופך אותם לבעלי ברית מוצלחים לצד הטוב. רובם סולדים מביטויי אלימות, ומשתמשים בכוח רק על מנת לצוד טרף למאכל, או בכדי להגן על עצמם או צאצאיהם. אם הם נתונים תחת איום קיומי, או שסתם מרגישים שלא בנוח, יעדיפו להשתמש בקסם הטבעי שלהם כדי להימלט בזריזות. זוהי אינה משימה פשוטה להיקשר לפליקסונדרה אם הוא אינו רוצה בכך, אך לאחר שהצלחת לרכוש את אמונו, הוא מהווה בעל ברית נאמן. פליקסונדרה מסוימים יכולים לשמש כיציר-סוד קסום או בן לוויה. במקרים נדירים נעשה בהם שימוש כרמך בידי יצורים חזקים מהם, בעיקר חוצנים בעלי צורה דמוית אנוש שאינם מסוגלים לעוף בכוחות עצמם.

בלידתם, הפליקסונדרה תמיד ייראו כמו גורי חתולים רגילים למראה, ללא קשר לזן אליו הם משתייכים. ככל שהם מתבגרים, המאפיינים של הזן שלהם נעשים יותר ויותר ברורים, ובהגיעם לגיל הבגרות הם מאמצים את צורתם הסופית. הפליקסונדרה מגיעים לבשלות בגיל 10 שנים בדרך כלל, אף שלזנים גדולים יותר עשוי לקחת בין 15 ל-20 שנה כדי להשלים את התפתחותם. כמו שאר סוגי החוצנים, מרגע שנוצרו הפליקסונדרה הם נצחיים אלא אם הם נהרגים בצורה לא טבעית. הם ממשיכים לגדול במהלך חייהם הארוכים, וחלקם יכולים להגיע לגדלים מפלצתיים אם הם מצליחים להינצל מציד במשך אלפי שנים. זנים מקומיים של פליקסונדרה אומנם מזדקנים, אך בתהליך איטי ביותר, והם מסוגלים לחיות מאות שנים. אגדה נפוצה לגבי לידתם של הפליקסונדרה אומרת שכל פליקסונדרה שנולד הוא גלגול של נשמה טהורה כלשהי שנפטרה. הפליקסונדרה מדברים במגוון שפות הכוללות שפה משלהם, שפת המישור בו הם נמצאים, ולרוב גם השפה השמימית. זנים מסוימים מסוגלים לדבר גם בדרכונית ובשפת הסחר.

קרב

פליקסונדרה יתקפו רק בעת איום ממשי על חייהם. הם אויבים ערמוניים שמעדיפים לפצוע את היריב ולברוח, במקום להרוג אותו. הם לא מהססים להשתמש בכוחותיהם הקסומים כאשר ניתן.

תכונות פליקסונדרה: כל הפליקסונדרה חולקים את התכונות הבאות:

- ראיית חושך 18 מ' וראייה באור מועט
- חוש ריח
- דיבור עם חיות וחיות קסומות (ע"ט): כל פליקסונדרה מסוגל לתקשר עם כל חיה וכל חית פרא קסומה. אם יש ליצור איתו הוא מנסה לדבר תבונה של 1 או 2, הוא מסוגל להעביר מסרים פשוטים (אוכל, סכנה, מסתור) כאילו היה יצור מאותו סוג. פליקסונדרה אינם מסוגלים לדבר עם רמשים או יצורים חסרי תבונה אחרים.
- חסינות להתאבנות ושינוי צורה
- עמידות 10 לחשמל ועמידות 10 לקור
- מיומנויות וכשרונות: כל הפליקסונדרה זוכים לתוסף גזע +8 למיומנויות קפיצה, טיפוס, הסתתרות, תנועה שקטה ואיזון, ותוסף גזע +4 לבדיקות האנזה וזיהוי. חלק מהפליקסונדרה משתמשים במתאם הזריזות במקום במתאם הכוח שלהם עבור גלגולי טיפוס וקפיצה (יצוין בנפרד עבור כל פליקסונדרה בעל המאפיין הזה). כמו כן, כל הפליקסונדרה מקבלים את הכשרון ריבוי התקפות ככשרון נוסף. זני פליקסונדרה משתמשים במתאם הזריזות שלהם בבדיקות טיפוס וקפיצה מקבלים גם את הכשרון לחימה מסוגנת ככשרון נוסף.
- רתיעה (י"ד): כל הפליקסונדרה ניחנים ביכולת הרתיעה. אם הם מצליחים בהצלת תגובה כנגד התקפה שהייתה עושה חצי נזק בהצלה מוצלחת, הם אינם סופגים נזק כלל.

דוסיקון Dusiccon

חוצן קטנטן (מקומי, פליקסונדרה)

ק"פ: 28ק9 (9 נק"פ)

יזמה: +6

מהירות: 9 מ'

דרג"ש: 16 (+2 גודל, +2 זריזות, +2 טבעי), מגע 14, נטוע במקומו 14

תה"ב/היאבקות: +2/-8

התקפה: טופר +6 קפא"פ (2-3 ק1)

התקפה מלאה: שני טפרים +6 קפא"פ (2-3 ק1) וגם נשיכה +4 קפא"פ (2-4 ק1)

תפוסה/הישג: 0.75 מ' / 0.75 מ'

התקפות מיוחדות: ברכת הבית, זימון בעלי ברית חתוליים, יכולות דמויות לחש, זינוק חתולי, ריטוש 2-3 ק1-2
תכונות מיוחדות: עמידות 10 לחשמל ועמידות 10 לקור, חסינות להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה, ראיית

חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות וחיות קסומות, התנגדות לחשים 13

הצללות: קשיחות +3, תגובה +5, רצון +4

תכונות: כוח 6, זריזות 15, חוסן 10, תבונה 13, חוכמה 12, כריזמה 13

מיומנויות: איזון +12, טיפוס +13, תנועה שקטה +15, הסתרתות +18, קפיצה +12, האזנה +9, זיהוי +9, ידע (הסטוריה) +6, ידע (מקומי) +6, הישרדות +6, חיפוש +6, דיפלומטיה +6, התחזות +21 (כשמתחזה

לחתול)

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), לחימה מסוגנת (נ), יזמה משופרת

סביבה: מישורים ממוזגים

ארגון: מבוי, בודד או להקה (דוסיקון אחד ועוד 4-8 חתולים רגילים)

ד"א: 2

אוצר: רק טובין וחפצים

נטייה: תמיד תוהו-טוב

התפתחות: 3-6 ק"פ (קטנטן)

מתאם דרגה: -

תמונה: <http://fc08.deviantart.net/fs27/f/2008/093/c/2/c276fab555d0c422.jpg>

החתול האפרפר ששכב עד כה בפינת החדר ונראה לא מעוניין במתרחש, מתרומם במפתיע מפינתו החמימה ומתקרב אליך בסקרנות. בהתחלה הוא מתחכך ברגליך, פעולה הגיונית לחתול, אך החשד מתחיל להתעורר כשאתה שם לב לגודלו הלא טבעי, והמבט האינטליגנטי-מדי בעיניו. כשהוא נעמד על רגליו האחוריות ומתחיל לדבר, החשד שזהו אינו חתול רגיל רק מתגבר...

הדוסיקון הם הקטנים והארציים מבין הפליקסונדרה. זהו אחד משני הזנים הבודדים שמצאו את משכנם במישור החומר, ולא במישורים החיצוניים. הם אוהבים חיים שלווים ונהנים מכל דבר שחתול בית רגיל היה נהנה ממנו – בית חם, אוכל טוב, וצעצועים. הם מתגוררים אצל בעלי חתולים שלרוב אינם מודעים לטיבם הקסום של חיית המחמד שלהם. הדוסיקון מנצל עובדה זו וכמעט לעולם אינו חושף את טבעו האמיתי, כדי שיוכל להמשיך בחייו השלווים.

הדוסיקון נראה כמו חתול בית רגיל, מלבד היותו גדול יותר במעט, ולעיתים בעל פרווה יוצאת דופן. לדוסיקון יש זנב קצר יחסית ואוזניים גדולות במיוחד, ופרוותו יכולה לצמוח בכל אחד ממגוון הצבעים של חתולים רגילים. מדי פעם ניתן לפגוש בדוסיקון בעל דפוס פרווה אקזוטיים, או פרווה בצבעים משונים כגון אפור-ירקרק, או חום-סגול. דוסיקון נדירים בעלי זנב ארוך ופרווה בצבע כתום גם נצפים לפעמים, ולפעמים מתבלבלים ביניהם לבין שועלים. ידוע שהדוסיקון מסוגל לעמוד ולהתהלך על שתי רגליו האחוריות, אבל הוא עושה זאת רק לעיתים נדירות ביותר.

כאשר מגיע זמנו של הדוסיקון כחתול מזויף "למות", כביכול, הוא נוטש את ביתו ומוצא בעלים חדשים. דוסיקון בודד יכול להחליף עשרות בעלים במהלך חייו הארוכים. הוא בדרך כלל בוחר בעלים בעלי אופי מיוחד, ותמיד ישכון בבית שבעליו טובים וטהורי לב. כתמורה על כך שניתן לו בית חם ואוהב, הדוסיקון נוהג לאסוף חפצים יפים ופרטי שלל שהוא מוצא בסביבת הבית, ומביא אותו לבעליו. בית שבו שוכן דוסיקון הוא לרוב בית שמח יותר, ולעיתים עשיר טיפה יותר.

הדוסיקון מדבר בשפה הייחודית לפליקסונדרה, בשפה השמימית, וגם בדרך כלל יודע לדבר בשפת הסחר או כל שפה אחרת שבה מדבר בעליו. דוסיקון זקן ביותר עלול לדעת עשרות שפות שונות, לאחר שהחליף בעלים מספר רב של פעמים. כמו כן, הוא ניחן ביכולת הקסומה לתקשר עם כל סוג של חיה וחיה פרא קסומה, שבה ניחנים כל הפליקסונדרה.

קרב

הדוסיקון תוקף רק כאשר הוא מרגיש שהוא, בעליו או ביתו מאוימים. הוא יעדיף תמיד להשתמש בטקטיקה של התגנבות ומתקפת פתע, ואם הוא ירגיש שאינו מסוגל לנצח, יקרא לעזרתו לבעלי ברית, או במקרה הגרוע יברח כמה שיותר מהר.

ברכת הבית (ד"ל): לרצונו, דוסיקון יכול להפעיל יכולת זו כפעולה חופשית, המשפיעה על כל שטחו של הבית בו הוא שוכן, ו-3 מ' מסביבו (עד לשטח כולל של מעגל ברדיוס 18 מ' מסביב לדוסיקון). כל יצור הנוטה לטוב בשטח ההשפעה של היכולת מקבל תוסף מזל +1 לגלגולי התקפה, גלגולי נזק, בדיקות מיומנות וגלגולי הצלה, וכל יצור מרושע באזור סופג מחסר -1 אחד לגלגולים אלו. ההשפעה נמשכת עד שהדוסיקון מפסיק אותה מרצונו (פעולה חופשית), או עד שהיא נפסקת בכוח קסום כלשהו. אם ההשפעה מופגת, הדוסיקון יכול לחדש אותה שוב בתורו הבא. דרגת מטיל 4.

קריאה לבעלי ברית חתוליים (ע"ט): פעם ביום כפעולה רגילה יכול הדוסיקון לזמן להקה המורכבת מ4ק4 חתולי בית רגילים מהסביבה, לעזרתו. החתולים מגיעים כעבור 6ק2 דקות, ומתייחסים אל הדוסיקון כאילו היו נתונים תחת השפעת לחש הקסמת אדם או חיה. ההשפעה נמשכת שעה, שלאחריה הם יחזרו להתנהגותם הרגילה. חתולים אלה יכולים להיות מושפעים על ידי יכולת ברכת הבית של הדוסיקון, למרות שנטייתם ניטרלית.

יכולות דמויות לחש: כרצונו – גילוי רוע, הגנה מפני רוע (ד"ק 12), הקסמת אדם (ד"ק 12); 3/3 יום – דלת מימדים (רק הדוסיקון, מוגבל לטווח של 9 מ'). דרגת מטיל 4, ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

זינוק חתולי (י"ד): אם הדוסיקון מסתער הוא רשאי לבצע התקפה מלאה, כולל שתי התקפות ריטוש. **ריטוש (י"ד):** תוסף התקפה +6, נזק 3ק1-2.

מיומנויות: הדוסיקון נהנה מתוספי המיומנויות הרגילים של הסוג פליקסונדרה. הוא משתמש במתאם הזריזות שלו במקום מתאם הכוח בבדיקות קפיצה וטיפוס, ומקבל את הכשרון לחימה מסוגנת ככשרון נוסף. בנוסף, הוא זוכה למתאם גזע +20 למיומנות התחזות בכל ניסיון להתחזות לחתול בית.

פס-צד: דוסיקון כיציר-סוד

מטיל לחשים שלו היכולת יציר-סוד יכול להשיג לעצמו דוסיקון כיציר-סוד. לצורך כך, הדמות חייבת להיות בעלת הכשרון "יציר-סוד משופר", בעלת דרגת מטיל 7 לפחות, ונטייה לתוהו טוב או ניטרלי טוב.

יציר-סוד דוסיקון: ד"א -; חוצן קטנטן (מקומי, פליקסונדרה); ק"פ 7; נק"פ חצי משל האדון; יוזמה +6; מהירות 9 מ'; דרג"ש 20, מגע 14, נטוע במקומו 18; תה"ב +2; היאבקות 8-; התקפה +6 קפא"פ (3ק1-2, טופר); התקפה מלאה +6 קפא"פ (3ק1-2, 2 טפרים) וגם +4 קפא"פ (4ק1-2, נשיכה); תפוסה/הישג 0.75 מ' / 0.75 מ'; ה"מ ברכת הבית, זימון בעלי ברית חתוליים, יכולות דמויות לחש, זינוק חתולי, ריטוש 3ק1-2; ת"מ המידות 10 לחשמל ועמידות 10 לקור, חסינות להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה משופרת, ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות וחיות קסומות ה"ל 13, שיחה עם אדון, יכולות מתת; נטייה ת"ט; הצלות: קשיחות +3, תגובה +5, רצון +4; כוח 6, זרז 15, חסן 10, תבן 14, חכמ 12, כרז 13.

מיומנויות וכשרונות: איזון +12, טיפוס +13, תנועה שקטה +15, הסתתרות +18, קפיצה +12, האזנה +9, זיהוי +9, ידע (הסטוריה) +6, ידע (מקומי) +6, הישרדות +6, חיפוש +6, דיפלומטיה +6, התחזות +21 (כשמתחזה לחתול), ריבוי התקפות (נ), לחימה מסוגנת (נ), יוזמה משופרת.

ברכת הבית (ד"ל): לפי רצון, פעולה חופשית, נותן תוסף מזל +1 להתקפה, נזק, הצלה ומיומנויות ליצורים טובים, ומחסר -1 לגלגולים אלה ליצורים רעים, ברדיוס 18 מ'. ד"מ 4.

קריאה לבעלי ברית חתוליים (ע"ט): פעם ביום, פעולה רגילה, מזמן 4ק4 חתולי בית שמגיעים תוך 6ק2 דקות, ומוקסמים כמו בהקסמת אדם או חיה למשך שעה, ואז עוזבים.

יכולות דמויות לחש: כרצונו – גילוי רוע, הגנה מפני רוע (ד"ק 12), הקסמת אדם (ד"ק 12); 3/3 יום – דלת מימדים (רק הדוסיקון, מוגבל לטווח של 9 מ'). דרגת מטיל 4, ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

זינוק חתולי (י"ד): אם הדוסיקון מסתער הוא רשאי לבצע התקפה מלאה, כולל שתי התקפות ריטוש. **ריטוש (י"ד):** תוסף התקפה +6, נזק 3ק1-2.

יכולות מתת: הדוסיקון מעניק לבעליו את כשרון הערנות, קשר אמפתי, והיכולת לחלוק עימו לחשים.

רתיעה משופרת (י"ד): אם הדוסיקון מותקף בידי התקפה המאפשרת הצלת תגובה לחצי, הוא אינו סופג כל נזק במידה והוא מצליח בהצלה, והוא סופג רק חצי נזק במידה והוא נכשל בהצלה.

לפטיילור Leptailor

חוצן גדול (מקומי, פליקסונדרה)

ק"פ: 10ק8+30 (74 נק"פ)

יזמה: +7

מהירות: 15 מ', 6 מ' טיפוס

דרג"ש: 18 (1- גודל, +3 זריזות, +6 טבעי), מגע 12, נטוע במקומו 15

תה"ב/היאבקות: +21/+10

התקפה: טופר +16 קפא"פ (7+ 8ק1)

התקפה מלאה: 2 טפרים +16 קפא"פ (7+ 8ק1) וגם נשיכה +14 קפא"פ (2ק6+4)

תפוסה/הישג: 3 מ' 3'

התקפות מיוחדות: יכולות דמויות לחש, קריאה לבעלי ברית חתוליים, תפיסה משופרת, זינוק חתולי, ריטוש 8ק1+3

תכונות מיוחדות: מעבר ללא עקבות, חוש פרא, עמידות 10 לחשמל ועמידות 10 לקור, חסינות להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה, ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות וחיות קסומות, התנגדות לחשים 21

הצלות: קשיחות +10, תגובה +10, רצון +9

תכונות: כוח 24, זריזות 17, חוסן 17, תבונה 15, חוכמה 14, כריזמה 16

מיומנויות: איזון +21, הסתתרות +16, תנועה שקטה +24, קפיצה +28, טיפוס +25, שחייה +12, האזנה +19, זיהוי +19, דיפלומטיה +13, איום +13, הישרדות +14, ידע (טבע) +14, זיהוי מניע +6, התחזות +23 (כשמתחזה לטיגריס או נמר)

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), יזמה משופרת, ריצה, התקפה טבעית משופרת (טפרים), התקפה טבעית משופרת (נשיכה)

סביבה: יערות חמים

ארגון: בודד, חבורה (לפטיילור אחד ועוד 2-4 טיגריסים או נמרים) או להקה (לפטיילור אחד ועוד 6-10 אריות או נמרים)

ד"א: 8

אוצר: אין

נטייה: תמיד תוהו-טוב

התפתחות: 11-19 (גדול); 20-30 (ענק)

מתאם דרגה: -

תמונה: http://fc05.deviantart.net/fs71/i/2010/343/4/b/fantasy_feline_by_hibbary-d34if6m.jpg

מבין השיחים יוצא טיגריס מרשים למראה. גופו מעוטר בפסים מתעגלים ואוזניו גדולות ומחודדות ביותר. עיניו בורקות בצבע ירוק זוהר והוא משרה אווירה מלכותית ומרגיעה. נראה שהוא אינו מחפש טרף, אלא שותף לדון עמו בדברים שברומו של עולם.

הלפטיילור הוא אחד משני זני הפליקסונדרה הבודדים שדרים כדרך קבע במישור החומר. הוא רואה את תפקידו כמגנם ומנהיגם של כל גזעי חתולי הפרא, ומבלה את חייו הארוכים במעבר בין משפחות נמרים, אריות, טיגריסים ושאר סוגי חתולים גדולים הנתונים בסכנה על ידי ציידים או יצורים מרושעים. הלפטיילור הוא יצור תבוני, אך למרות זאת מעדיף את מרחבי הפרא הפתוחים ושהייה במחיצת יצורים בעלי אינטליגנציה מוגבלת. כאשר ניתנת לו ההזדמנות להיתקל ביצור חכם הנוטה לטוב, הוא יעדיף ליצור קשרים ובריתות. באופן זה, בעת נדודיו ממקום למקום, הוא רוכש לו רשת של בעלי ברית חזקים שיסייעו לו בשעת צרה.

נדיר מאוד לאתר לפטיילור שאינו מעוניין בכך כיוון שהם מוצלחים ביותר בהסתתרות והיטמעות בקרב בעלי חיים חתוליים אחרים, אך אלו המחפשים אותו צריכים לשים לב למספר מאפיינים ייחודיים בהופעתו. הוא גדול במעט מטיגריס, ויכול להגיע לגובה של יותר ממטר ועשרים באזור הכתפיים. הפרווה של הלפטיילור לרוב בצבעים בוהקים יותר משל טיגריס, ודפוסי הפסים שלו יכולים להיות מפותלים ומסוגננים ביותר. בולטות במיוחד עיני הלפטיילור, הבורקות תמיד בגוון ירקרק בהיר, וזרחות קלות בחשכה. וכדי להשלים את ההופעה החוץ-ארצית, אוזניו ארוכות במיוחד ובעלות קצה מחודד.

הלפטיילטור נוהג לנדוד לאזור מסוים, ושם הוא מוצא אוכלוסיה מקומית של חתוליים גדולים, איתה הוא נשאר במשך תקופת זמן של דור חתולי אחד. בזמן הזה הוא לא רק תורם לשגשוג הלהקה ומרחיק ממנה ציידים ועושי זדון, הוא גם שומר על הסביבה הטבעית, כולל צמחים, חיות אחרות, ויצורי טבע קסומים אחרים ששוכנים באזור. יער או שדה שלפטיילור בחר כמשכנו הנוכחי הוא מקום שבו חיי הטבע יכולים להתפתח טוב יותר, בעוד אנשים חסרי רגישות לטבע מורחקים מהמקום כמה שניתן.

הלפטיילור מדבר בשפת הפליקסונדרה, השפה השמימית, שפת הסחר, ולעיתים קרובות סילוואן, אלפית, ושפות אחרות של יצורים שוכני-יערות. במקרים נדירים ביותר, לומדים פרטים בודדים של הלפטיילור לשלוט גם בשפה הדרואידית, כנראה לאחר שעזרו לדרואיד כלשהו להגן על חלקת יער יקרה מפז מפני השמדה.

קרב

להבדיל מסוגי פליקסונדרה אחרים, לפטיילור אינו מפחד מעימות פיזי, אך לרוב אינו שש לקראת קרב. תבונתו הרבה מאפשרת לו לפתור באמצעים דיפלומטיים את רוב המחלוקות. אך כאשר מילים אינן עוזרות (או כאשר היריב אינו מסוגל לקבל את העובדה שהוא ניצב מול נמר מדבר), הלפטיילור הוא יריב נחוש שנעזר בכל יכולת רגילה וקסומה שיש לו על מנת להביס ולגרש אויבים שמאיימים על בני בריתו או על סביבת הפרא בה הוא חי.

חוש פרא (י"ד): יכולת זו פועלת כמו יכולת מקצוע הדרואיד, אך הלפטיילור זוכה לתוסף +4 לכל גלגול.

מעבר ללא עקבות (ע"ט): לרצונו, הלפטיילור יכול להפעיל את היכולת הזאת שמאפשרת לו לא להשאיר עקבות בשטחים טבעיים, מה שהופך את האפשרות לעקוב אחריו באמצעים רגילים לבלתי אפשרית.

יכולות דמויות לחש: כרצונו - הרגעת חיות (ד"ק 14), לכידה (ד"ק 14), גילוי רוע, הגנה מפני רוע (ד"ק 14); 3/יום - דלת ממדים (רק הלפטיילור, טווח 240 מ'), הסרת מחלה (ד"ק 16); 1/יום - נטרול רעל (ד"ק 17), מעגל קסם נגד רוע (ד"ק 16). דרגת מטיל 10, ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

קריאה לבעלי ברית חתוליים (ע"ט): פעם ביום כפעולה רגילה יכול הלפטיילור לזמן להקה המורכבת מ2ק6 חיות מסוג נמר, אריה צ'יטה או טיגריס (נקבע בהתאם לסביבה), לעזרתו. החיות מגיעות כעבור 2ק6 דקות, ומתייחסות אל הלפטיילור כאילו היו נתונים תחת השפעת לחש הקסמת אדם או חיה. ההשפעה נמשכת שעה, שלאחריה הם יחזרו להתנהגותם הרגילה.

פעם בשבוע כפעולה רגילה יכול הלפטיילור לקרוא לעזרתו ל2ק2 אריות אימים או 2ק1 טיגריסי אימים. חיות אלו יגיעו כעבור 1ק6 X 10 דקות ויתייחסו אל הלפטיילור גם הם כאילו היו נתונים תחת השפעת לחש הקסמת אדם או חיה. ההשפעה תימשך 10 דקות, שלאחריהן הם יחזרו להתנהגותם הרגילה.

תפיסה משופרת (י"ד): כדי לעשות שימוש ביכולת זו הלפטיילור חייב לפגוע בהתקפת נשיכה, ואז הוא רשאי להתחיל בהיאבקות כפעולה חופשית, מבלי לעורר התקפה מזדמנת. אם הלפטיילור זוכה בבדיקת ההיאבקות הוא מבסס אחיזה ורשאי לרטש את היריב.

זינוק חתולי (י"ד): אם הלפטיילור מסתער הוא רשאי לבצע התקפה מלאה, כולל שתי התקפות ריטוש.

ריטוש (י"ד): תוסף התקפה +16, נזק 1ק8 +3.

מיומנויות: הלפטיילטור נהנה מתוספי המיומנויות הרגילים של הסוג פליקסונדרה. נוסף על כך, הוא רשאי תמיד לקחת 10 בבדיקות טיפוס, גם כאשר דוחקים בו או מאיימים עליו. לבסוף, הוא זוכה למתאם גזע +20 למיומנות התחזות, כשהוא מנסה להתחזות לטיגריס או נמר.

אפוליון Apolion

חוצן קטן (תוהו, נכרי, פליקסונדרה)

ק"פ: 7+8ק7 (38 נק"פ)

יזמה: +9

מהירות: 9 מ', מעוף (ראה בהמשך)

דרג"ש: 20 (+1 גודל, +5 זריזות, +4 טבעי), מגע 16, נטוע במקומו 16

תה"ב/היאבקות: +4/+7

התקפה: טופר 14 (+1 6ק1/18-20)

התקפה מלאה: 2 טפרים 14 קפא"פ (1 6ק1/18-20) וגם נשיכה 11 קפא"פ (4ק1)

תפוסה/הישג: 1.5 מ' 1.5 מ'

התקפות מיוחדות: יכולות דמויות לחש, זינוק חתולי, ריטוש 6ק1+1, התקפה פתע 2ק6

תכונות מיוחדות: הפחתת נזק 5/סדר, תנועת מנהרות, מעבר בין מישורים, עיני האורב, עמידות 10 לחשמל

ועמידות 10 לקור, חסינות להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה, ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח,

דיבור עם חיות וחיות קסומות, התנגדות לחשים 18

הצלות: קשיחות +6, תגובה +10, רצון +6

תכונות: כוח 13, זריזות 21, חוסן 12, תבונה 15, חוכמה 14, כריזמה 10

מיומנויות: הסתתרות 27+, תנועה שקטה 23+, קפיצה 23+, איזון 21+, טיפוס 21+, האזנה 16+, זיהוי

16+, לוליינות 15+, תרמית 10+, זיהוי מניע 12+, ידע (המישורים) 6+

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), לחימה מסוגנת (נ), התקפה טבעית משופרת (טפרים), מיקוד נשק (טפרים),

יזמה משופרת

סביבה: המעמקים מוכי הרוחות של פנדמוניום

ארגון: בודד

ד"א: 6

אוצר: ללא מטבעות; טובין וחפצים כרגיל

נטייה: תמיד תוהו-ניטראלי

התפתחות: 8-14 (קטן)

מתאם דרגה: -

תמונה: http://th06.deviantart.net/fs70/PRE/f/2010/223/0/b/Demon_Cat_by_Sephiroth_Art.jpg

היצור הגרום מתבונן בכם בעיניים חסרות אישונים. גופו מכוסה פרווה דקה וסמיכה בצבע אפור מחליא. ראשו

מצויד בזוג אוזניים ענקיות ואף קטן שמשווים לו מראה חתולי. הוא משמיע קולות גרגור חורקים, בעוד טפריו

הענקיים והמעוקלים נשלפים מתוך ידי זנבו הארוך נע הנה והנה בעצבנות.

האפוליון הוא יוצא הדופן במשפחת הפליקסונדרה. לא ידוע אם אלו הרוחות הרועשות וזעקות המקוללים של

פנדמוניום ששאבו מהאפוליון את השמחה והטוב שמאפיינים היטב את שאר זני הפליקסונדרה - או שמא

האפוליון הוא ככה מטבעו, ולכן המישור מוכה הרוחות הוא המתאים ביותר לאופיו. האפוליון נעים במנהרות

האינסופיות של המישור, מאזינים לצעקות רחוקות שנישאות על גבי הרוח מכל קצוות הגלגל הגדול. הם

מאמינים שתפקידם הוא לשמור על האיזון בין הטוב לרע, דרך פעולות שקטות ועריקות מתמדת מצד לצד.

האפוליון הוא אומן של הסתננות ומציאת פרצות, ובשל היכרותו המושלמת עם המישור בו הוא שוכן, הוא יודע

בדיוק איזו מנהרה יכולה להוביל אותו לכל אחד ממישורי הרוע על הגלגל הגדול. הוא מסתובב בין המישורים

האלה, פעם עוזר ופעם מחבל, הכל בהתאם לתפיסתו את מצב האיזון באותו רגע. הוא אדון לעצמו ולפעמים

נדמה שפעולותיו לא הגיוניות או מועילות - אך מבחינתו מה שנכון באותו הרגע, הוא הדבר הנכון לעשות.

האפוליון דומה במעורפל לחתול גדול במיוחד שנעמד על רגליו האחוריות, ושאיברי גופו איבדו פרופורציה. הוא

בדרך כלל מתנשא לגובה של קצת פחות ממטר, בעוד זנבו יכול להגיע לעד פי אחד וחצי מאורך גופו. זרועותיו

ארוכות במיוחד והן משתלשלות כמעט עד לקרקע, מצוידות בטפרים מטרידים למראה. פרוות האפוליון נראית

תמיד לא מטופחת, וצבעיה מזכירים את צבען של מנהרות פנדמוניום - אפור כהה, שחור, ולפעמים גם חום

דהוי. אוזניו הגדולות תמיד נעות לצדדים בתזזיתיות, קולטות כמה שיותר מידע מן הרוחות הנושבות.

אפוליון דובר את שפתם של הפליקסונדרה, שפת השאול ולפעמים גם את שפת הגהנום ושמית.

קרב

האפוליון הוא אויב ערמומי שלא יהסס לתקוף מהגב ובהפתעה כאשר יש לו הזדמנות. מבחינתו הקרב הוא

אמצעי שיקרב אותו למטרתו, ולכן יש להשתמש בכל היתרונות האפשריים על מנת לנצח.

נשקיו הטבעיים של האפוליון וכל כלי-הנשק שהוא עושה בהם שימוש נחשבים ככלי-נשק הנוטים לתוהו לצורך התגברות על הפחתת נזק.

תנועת מנהרות (י"ד): הטבע המיוחד של מישור פנדמוניום מקנה לאפוליון, שהסתגל אליו לחלוטין, מספר יכולות מיוחדות כאשר הוא נמצא במישור הבית שלו. ראשית, האפוליון לעולם לא סובל מחסרים כלשהם מהרוחות במישור ואינו מושפע מהן, לא משנה כמה חזקות הן באותו מקום. בנוסף על כך, כאשר האפוליון נמצא במנהרה שבה עוברת רוח בעוצמה עזה ומעלה (ראה השפעות רוח במש"מ), הוא מסוגל להשתמש ברוח ובכוח המשיכה האובייקטיבי כדי לבצע תנועה דמוית-מעוף בין משטחים. ברוח עזה עד סערה (46 עד 120 קמ"ש) הוא מקבל מהירות מעוף 15 מ' (ממוצע). ברוח בעוצמת הוריקן (121 קמ"ש) ומעלה הוא מקבל מהירות מעוף 30 מ' (ממוצע).

מעבר בין מישורים (ע"ט): האפוליון מכיר את מנהרות פנדמוניום כל כך טוב, שהוא מסוגל למצוא פתחים נדירים שמובילים מן המנהרות אל מישורים אחרים בגלגל הגדול. כדי לבצע מעבר כזה, האפוליון צריך להשקיע יום שלם על מנת לחפש ולהגיע לפתח המבוקש. פתחים אלו יכולים להוביל אותו לכל אחד ממישורי הרשע, או ללימבו. הוא יכול גם לבצע את המסע ההפוך, מין המישור שבו הוא נמצא אל פנדמוניום, ומסע זה גם מצריך יום שלם של חיפוש. לאחר שהאפוליון מצא פתח למעבר, הוא יכול להראות אותו ליצורים אחרים, שיכולים לעבור בו גם הם - אך יש להם רק 10 דקות לעשות זאת, לפני שהרוחות העזות של פנדמוניום ישחקו את הפתח ויהפכו אותו לבלתי שמיש.

עני האורב (ע"ט): רוב הזמן האפוליון הוא האורב ולא זה שאורבים לו. כמו הבאטאזו, הוא ניחן ביכולת לראות בכל סוג של חשכה, גם חשכה קסומה. בנוסף על כך, הוא נהנה באופן תמידי מהשפעה דמוית לחש ראיית הנסתר.

יכולות דמויות לחש: כרצונו - הגנה מפני סדר (ד"ק 11), רוח לוחשת (שימוש רק בפנדמוניום, לא מוגבל בטווח); 3/3 יום - צורה ערפילית, הטעייה (ד"ק 12). דרגת מטיל 7. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

התקפת פתע (י"ד): האפוליון מסוגל לבצע התקפת פתע, בדומה לנוכל. התקפת הפתע שלו גורמת נזק נוסף של 2ק6 בעת שהיריב אינו זכאי לתוסף הזריזות שלו או בעת שהאפוליון מאגף את היריב.

זינוק חתולי (י"ד): אם האפוליון מסתער הוא רשאי לבצע התקפה מלאה, כולל שתי התקפות ריטוש.

ריטוש (י"ד): תוסף התקפה +14, נזק 1ק6 +1.

מיומנויות: האפוליון נהנה מתוספי המיומנויות הרגילים של הסוג פליקסונדרה. הוא משתמש במתאם הזריזות שלו במקום מתאם הכוח בבדיקות קפיצה וטיפוס, ומקבל את הכשרון לחימה מסוגנת ככשרון נוסף.

אינפרמקולטה Inframaculata

חוצן בינוני (תוהו, טוב, נכרי, אש, פליקסונדרה)

ק"פ: 8ק8+16 (52 נק"פ)

יזמה: +4

מהירות: 12 מ'

דרג"ש: 20 (+4 זריזות, +6 טבעי), מגע 14, נטוע במקומו 16

תה"ב/היאבקות: +11/+8

התקפה: נשיכה קפא"פ 13+ (6ק1+ 3+ 4ק1 נזק אש)

התקפה מלאה: נשיכה קפא"פ 13+ (6ק1+ 3+ 4ק1 אש) וגם 2 טפרים קפא"פ 10+ (4ק1+ 1+ 4ק1 אש)

תפוסה/הישג: 1.5 מ' / 1.5 מ'

התקפות מיוחדות: תעתועי-אש, גוף בוער, יכולות דמויות לחש, הכשלה

תכונות מיוחדות: הפחתת נזק 5/רשע או סדר, חסינות לאש, פגיעות לקור, עמידות 10 לחשמל, חסינות

להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה, ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות וחיות

קסומות, התנגדות לחשים 19

הצלות: קשיחות +8, תגובה +10, רצון +9

תכונות: כוח 16, זריזות 19, חוסן 15, תבונה 15, חוכמה 16, כריזמה 14

מיומנויות: תנועה שקטה +23, הסתתרות +23, קפיצה +22, איזון +23, טיפוס +22, האזנה +18, זיהוי

+18, ריכוז +13, זיהוי מניע +14, ידע (המישורים) +13

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), לחימה מסוגנת (נ), מיקוד יכולת (תעתועי-אש), מיקוד נשק (נשיכה), חמיקה

סביבה: שכבת מית'ארדיר של מישור ארבוריה

ארגון: בודד

ד"א: 7

אוצר: אין

נטייה: תמיד תוהו-טוב

התפתחות: 9-15 (בינוני); 16-24 (גדול)

מתאם דרגה: -

תמונה: [http://th09.deviantart.net/fs71/PRE/i/2010/290/9/e/elemental_cat_by_aethyrcall-](http://th09.deviantart.net/fs71/PRE/i/2010/290/9/e/elemental_cat_by_aethyrcall-d2cfgdr.png)

[d2cfgdr.png](http://th09.deviantart.net/fs71/PRE/i/2010/290/9/e/elemental_cat_by_aethyrcall-d2cfgdr.png)

מה שנדמה בתחילה כלהבה לא מבוקרת בעלת חיים משל עצמה, תופס את אט צורה. גופו הארוך והגמיש של היצור נתמך על ידי ארבע רגליים דקיקות שמותירות אחריהן גיצים בחול. פניו דומים לאלו של חתול פרא, מלבד העובדה שהן עטופות באש עזה, כמו כל חלקי גופו. האש המקיפה ומכילה את קווי המתאר שלו זזה יחד עם הרוח, נושפת ורושפת ללא הפסקה.

בינות לחולות של מית'ארדיר, שכבת המדבר האינסופית של ארבוריה, נעים להם היצורים הנדירים הנקראים אינפרמקולטה. מעטים חזו בקיומו של גזע פליקסונדרה זה, עקב יכולתו הייחודית ליצור חזיונות ומראות שווא. מה שהופך את יכולות האשליה והתעתוע של האינפרמקולטה למיוחדות במינן, הוא המקור ממנו הוא שואב את קסמו – לא מצללים או לחשים, אלא מאש. האינפרמקולטה ניחן בקשר ישיר וקסום למישור האש, המאפשר לו לשאוב את היסוד הלוהט ולתעל אותו בכל דרך שיחפוץ. כחומר גלם בידיו, הוא יכול לגרום לאש ליצור כל מראה או בדיון שיבחר – ואם יירצה, להפוך את המראות הללו לאמיתיים לחלוטין, בעיניהם של רפי-השכל.

בהתאם לאופיים הטוב ביסודו של הפליקסונדרה, האינפרמקולטה נוטה לנצל את יכולותיו הקסומות בצורה שנתפסת בעיניו הראויה ביותר. את רוב זמנו הוא מבלה במעקב אחרי ישויות שמצאו את עצמן נאבדות בחולות הלבנים האינסופיים של שכבת הבית שלו. כאשר הוא מבחין שאותה ישות נמצאת על סף ייאוש מוחלט, הוא עוזר לה על ידי יצירת נווה מדבר, המורכב כולו מחזיונות-אש, אותם הוא יוצר באורח קסום. היצורים להם האינפרמקולטה עוזר לרוב נמצאים במצב כל כך אובדני, עד שהם אינם מסוגלים להבחין בין מציאות ובין בדיה, וייתפסו את נווה המדבר המזויף כאמיתי לכל דבר. עקב ביישנותו, האינפרמקולטה לא יעז לעולם לחשוף את עצמו ולגלות ליצורים המסכנים את האמת, אלא ימשיך להזין אותם באשליה האוטופית. בחלק מהמקרים, האשליה נותנת לישויות האבודות כוח נפשי להמשיך לצעוד ולמצוא מקלט אמיתי, או דרך להימלט מין המדבר האינסופי ולהגיע ליערות הקסומים של ארבוריה. במקרים אלו האינפרמקולטה עוזר ליצורים אלו באמצעות יצירת מורי דרך, כגון עמודי אש נעים או שיירות דמיוניות באופק, שידריכו אותם למציאת דרך מילוט. אם האינפרמקולטה לא רואה סיכוי שיצליח להביא את היצורים המותשים למקום

מבטחים, יאפשר להם לשקוע במנוחה מבורכת בנווה מדבר אשלייתי, אוכלים פירות מזויפים ושותים מים בדויים עד שכוחם יאזל. האינפרמקולטה נראה כמו פנתר בצורתו ובגודלו, כאשר גופו עטוף בלהבות חזקות כל הזמן. הוא יודע את שפת הפליקסונדרה ואת השפה השמימית, אך כמעט לעולם אינו מדבר.

קרב

בהתאם לאופיים הביישן, האינפרמקולטה אינם נוטים להיכנס למאבק פיזי. בעת שהם מאוימים, הם מעדיפים להשתמש ביכולות האשליה שלהם כדי להערים על האויב ולהיעלם במהירות. אך כאשר הם נדחקים לפינה, אופיים הפראי נגלה והם משיבים מלחמה באמצעות ניבים חדים כתער שבוערים באש צורבת. נשקיו הטבעיים של האינפרמקולטה נחשבים ככלי-נשק הנוטים לתוהו ולטוב לצורך התגברות על הפחתת נזק. **תענועי-אש (ע"ט):** לרצונו, יכול האינפרמקולטה להשתמש כפעולת תנועה ביכולת זו, הדומה בפעולתה ללחש צללים, אך שונה ממנו במספר היבטים. ראשית, יכולת זו מבוססת על שימוש באש כחומר הגלם ליצירת האשליה, ולא בצל. שנית, היא אינה מוגבלת לחיקוי לחש יצירה אחד, אלא יכולה ליצור בדיון שנפחו אינו עולה על קוביה שמימדיה 72 מ' (48 משבצות). האינפרמקולטה אינו מוגבל בפרטים שאותם הוא מכניס לבדיון, ויכול ליצור אשליה של כל דבר, החל מנווה מדבר עם מים ועצים, וכלה בצורה של דרקון עצום. בכל מקרה, יצורים שנתקלים באשליה רשאים בהצלת רצון (ד"ק 18) כדי להיות מודעים לאופי האמיתי למחצה של האשליה. יצורים שנכשלו בהצלה, מושפעים מהאשליה במלואה. יצורים שהצליחו, מושפעים מהאשליה רק ברבע מעוצמתה. לדוגמא, קיר אבן שנוצר באמצעות יכולת זו יעניק רק רבע מההסתרה הרגילה שלו, וכדור אש מזויף יגרום רק לרבע מהנזק שהיה גורם. יש לבדוק הצלחה בהצלת רצון בכל פעם שהיצור נתקל מחדש באינפרמקולטה.

לאשליות שנוצרות על ידי יכולת זו מספר כללים מיוחדים. האינפרמקולטה יכול ליצור השפעות שמדמות לחשים מדרג 4 ומטה, אך רק לחשים שהם פיזיים במהותם (כלומר, לחשי עוצמה ויצירה). באמצעות תענועי-האש, הוא מסוגל בכל סיבוב לגרום 6ק4 נקודות נזק אש ליצור אחד או למספר יצורים הנמצאים באזור האשליה. נזק זה תמיד זהה ולא משנה מה הוא מקורו - אם זהו דרקון מדומיין שמנסה לחבוט בקורבנות, או סלע גדול שנוצר פתאום באוויר. יצורים אלו זכאים להצלת תגובה (ד"ק 18) בנוסף להצלת הרצון הרגילה של האשליה, כדי לספוג חצי מהנזק. יצורים שכבר הצליחו בהצלת הרצון יספגו בכל מקרה רבע מהנזק, ושמינית מהנזק אם גם יצליחו בהצלת התגובה. בכל סיבוב שהאינפרמקולטה מנסה לגרום נזק, הוא חייב להתרכז באשליה כפעולת סיבוב מלא ואינו יכול לנקוט פעולות אחרות תוך כדי. כל שינוי מהותי אחר בצורת הבדיון שלא גורם נזק דורש מהאינפרמקולטה פעולת תנועה ולא מצריך ריכוז מיוחד.

כל מאפיין פסיבי של האשליה הוא בעל רבע מכוחו הרגיל. לדוגמא, אוכל שנוצר באמצעות האשליה מזין, אך צריך לצרוך פי 4 ממנו כדי להרגיש שבע. כמו כן, השפעות שגורמת נזק קור אזורי יכולות לדכא את האשליה באזור המושפע למשך 5 סיבובים, שבהם האינפרמקולטה אינו יכול לחדש את האשליה באותו אזור. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה, וכולל בתוכו תוסף כשרון +2. דרגת מטיל 8.

יכולות דמויות לחש: כרצונו - *הגנה מפני סדר* (ד"ק 13), *הגנה מפני רוע* (ד"ק 13). דרגת מטיל 8. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

גוף בוער (י"ד): גופו של האינפרמקולטה מוקף באש כדרך קבע, מה שמעניק נזק אש נוסף של 4ק1 להתקפות הטבעיות שלו. יצורים שפוגעים באינפרמקולטה בנשק טבעי סופגים גם הם נזק זה.

הכשלה (י"ד): אינפרמקולטה שפוגע בהתקפת נשיכה או טופר, רשאי לנסות להכשיל יריב (מתאם +3 לבדיקה) כפעולה חופשית מבלי להזדקק להתקפת מגע ובלי לעורר התקפה מזדמנת. אם הניסיון נכשל היריב אינו זוכה בניסיון הכשלה נגדי.

מיומנויות: האינפרמקולטה נהנה מתוספי המיומנויות הרגילים של הסוג פליקסונדרה. הוא משתמש במתאם הזריזות שלו במקום מתאם הכוח בבדיקות קפיצה וטיפוס, ומקבל את הכשרון לחימה מסוגנת ככשרון נוסף.

ג'ימנוג'יפאני Gymnogypanni

חוצן גדול (תוהו, טוב, נכרי, פליקסונדרה)

ק"פ: 12+8ק 48+ (102 נק"פ)

יזמה: +8

מהירות: 15 מ', מעוף 30 מ' (ממוצע)

דרג"ש: 21 (1- גודל, +4 זריזות, +8 טבעי), מגע 13, נטוע במקומו 17

תה"ב/היאבקות: +22/+12

התקפה: טופר קפא"פ 18+ (8ק1+6)

התקפה מלאה: 2 טפרים קפא"פ 18+ (8ק1+6) וגם נשיכה 15+ (2ק6+3) וגם 2 כנפיים קפא"פ 15+ (1ק4+3)

תפוסה/הישג: 3 מ' 3/מ'

התקפות מיוחדות: ערפל, יכולות דמויות לחש, זינוק חתולי, ריטוש 8ק1+3

תכונות מיוחדות: הפחתת נזק 10/רשע או סדר, עמידות 10 לחשמל ועמידות 10 לקור, חסינות להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה, ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות וחיות קסומות, התנגדות לחשים 23

הצללות: קשיחות 12+, תגובה 12+, רצון 12+

תכונות: כוח 23, זריזות 19, חוסן 19, תבונה 18, חוכמה 18, כריזמה 16

מיומנויות: קפיצה 19+, תנועה שקטה 27+, הסתתרות 19+, איזון 17+, טיפוס 19+, האזנה 23+, זיהוי 23+, חיפוש 14+, ידע (4 כלשהן) 14+, זיהוי מניע 14+, שימוש בחפצי קסם 11+, פענוח כתבים 12+, דיבור שפה (3 כלשהן), דיפלומטיה 15+, תרמית 9+, שחיה 11+, ריכוז 7+

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), התקפה ביעף, רפרוף, יזמה משופרת, מיקוד נשק (טפרים), התקפת עוצמה

סביבה: שכבת בראקס של ארצות הפרא

ארגון: בודד

ד"א: 10

אוצר: ללא מטבעות; פי שניים טובין וחפצים

נטייה: תמיד תוהו-טוב

התפתחות: 13-23 ק"פ (גדול); 24-36 ק"פ (ענק)

מתאם דרגה: -

תמונה: <http://fc00.deviantart.net/fs70/f/2010/188/1/a/1a596f851661fd1b510c6de54910988a.jpg>

מתוך הערפל הסמיך פורץ גוף גדול וגמיש המעוטר בזוג כנפיים מפוארות. שיערות מפותלות בעלות גוון כחול בהיר מכסות את בטנו, רגליו ואת רוב זנבו הארוך, בעוד נוצות בצבע כחול עמוק מכסות את גבו, כנפיו, ומעטרות בציצית גדולה את קצה זנבו. פניו מאורכים ודומים לאלו של נמר, ובוקעות מהן שיערות-שפם ארוכות ולבנות. מעל לגבותיו העבות, בולטות להן מתוך ראשו שתי קרניים מעוקלות בעלות אותו גוון כחלחל שמכסה את רוב גופו.

שדות הפרא של ארצות הבר הוא מישור של יערות אינסופיים. יערות אלו מתחילים בשכבה הראשונה של המישור, ואינם מסתיימים עד שפוגשים את קצותיה של השכבה השלישית. אולם השכבה השנייה של ארצות הפרא, שכבת הדמדומים בראקס, מאופיינת גם בהרים הנישאים מעל לצמרות העצים הגבוהים ביותר. הרים אלו פורצים דרך העננים ונושקים לשמיים הסגלגלים-תמיד. בפסגות הגבוהות ביותר, בהן העצים פינו את מקומם לשלגים וסופות עזות, שוכן הג'ימנוג'יפאני. זהו זן פליקסונדרה נבון ומסתורי הרואה את עצמו כאחד ממגניו החשובים של החופש הפראי הייחודי למישור.

הג'ימנוג'יפאני אוהב לצפות בהתרחשויות ממגריו מעל העננים. הוא נהנה להביט במגוון היצורים החיים המופלאים המסתובבים במישור. הוא אינו נוהג להתערב בחייהם של יושבי המישור, אך לעיתים, כאשר ישות חזקה ומרושעת כלשהי מגיעה מבחוץ, הג'ימנוג'יפאני יורד מהמרומים על מנת להדוף ולגרש את הישות שמזיקה לשלווה הטבעית. כאשר מעוררים את זעמו, הג'ימנוג'יפאני הוא לוחם חופש נועז. אך רוב הזמן הוא מעדיף להתבודד במשכנו בהרים, ולהרהר.

במבט ראשון, ניתן לטעות בין הג'ימנוג'יפאני לבין ציפור ענקית, עם מוטת כנפיים של יותר מ-7 מטרים. האורך הכולל של גופו יחד עם הזנב מגיע ל-4 מטרים, וכאשר הוא נעמד על רגליו האחוריות הוא יכול להתנשא לגובה של 2.5 מטר. משקלו נע בסביבות ה-400 ק"ג. הג'ימנוג'יפאני דוברים את השפה השמימית, את שפת הפליקסונדרה, ובדרך כלל עוד לפחות 3 שפות אזוטריות, כגון דרקונית, שפת האוויר ושפת הענקים.

קרב

בקרב, הג'ימנוג'יפאני נוהג להתל באויביו על ידי שימוש ביכולות הערפל שלו. לאחר שיריביו הופרדו והוחלשו, הוא תוקף מן המסתור בצורה מהירה ומדויקת על מנת לגרום למרב הנזק בזמן קצר, ואז חומק חזרה אל הערפילים.

נשקיו הטבעיים של הג'ימנוג'יפאני נחשבים ככלי-נשק הנוטים לתווה ולטוב לצורך התגברות על הפחתת נזק. **ערפל (ע"ט):** יכולתו הנודעת ביותר של הג'ימנוג'יפאני היא לגרום לערפל קסום להיווצר סביבו, ולבלבל ולפגוע באמצעותו באויביו. כפעולה חופשית הוא יכול לבחור סוג ערפל אחד מתוך הסוגים שמתוארים בהמשך. הערפל הנבחר ממלא את המשבצות שאותן תופס הג'ימנוג'יפאני, ואת המשבצות שנמצאות 6 מ' (4 משבצות) ממנו לכל כיוון, גם למעלה ולמטה. הערפל מתפשט מתוך גופו של הג'ימנוג'יפאני ונשאר 10 סיבובים לאחר שהג'ימנוג'יפאני זז מהנקודה שבה היה. אם הג'ימנוג'יפאני בוחר להחליף את סוג הערפל שיוצא מגופו, הסוג החדש יתפוס את מקום הסוג הישן בכל משבצת שבה שטחי שני הסוגים חופפים. כאשר הג'ימנוג'יפאני בוחר להפסיק לייצר ערפל, הערפל שכבר נוצר ממשיך להתקיים עד שהוא מתפוגג באופן טבעי. כל סוגי הערפל נותנים מסתור ליצורים שנמצאים בשטחם – יצור בטווח 1.5 מ' נהנה מחצי מסתור, ויצורים רחוקים יותר נהנים ממסתור מלא. הג'ימנוג'יפאני עצמו מסוגל לראות דרך הערפל ומתעלם מהשפעות המסתור בעת שהוא תוקף, ובנוסף יכול לבחור אם ההשפעות המיוחדות של הערפל ישפיעו עליו או לא. רוח בינונית (17 קמ"ש) מפזרת את כל סוגי הערפל בתוך 4 סיבובים, ורוח חזקה (31 קמ"ש) מפזרת אותם בתוך סיבוב אחד. יוצא דופן לכך הוא ערפל מוצק המתפזר רק על ידי רוח עזה (46 קמ"ש ומעלה) שעושה זאת תוך סיבוב אחד. שדה נוגד קסם והפגת קסם אזורית מבטלים את ההשפעות המיוחדות של סוגי הערפל, אך אינם מעלימים ערפל שכבר קיים, שעדיין מתפקד כענן סמיך מבחינת מסתור. שדה נוגד קסם גם מונע מהג'ימנוג'יפאני לגרום לערפל להתפשט מגופו כל עוד הוא נמצא בתוך השדה. לכל סוגי הערפל דרגת מטיל 12 וד"ק להצלה 18. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה. סוגי הערפל הם:

ערפל אטום: זהו ערפל כחלחל וסמיך הנותן מסתור בלבד ואינו מספק השפעה נוספת כלשהי.
ערפל מוצק: ענן אפור וגושי זה מאט כל דבר שעובר דרכו. כל ניסיון תנועה דרכו מבוצע בעשירית מהמהירות הרגילה, והתקפות ונזק וקפא"פ סובלות ממחסר 2-. לא ניתן להשתמש בנשק טווח רחוק בתוך האדים (להוציא קרניים קסומות וכו). תופעת לוואי של ערפל זה היא בלימת נפילתם של יצורים ועצמים. כל יצור שנפל דרך הענן, אינו מחשיב את שטח הענן שדרכו נפל כנגד גובה הנפילה הכולל כדי לחשב את הנזק שנגרם לו.

ערפל קפוא: זהו ענן ערפל בעל גוון כחול חיוור, שממלא את האוויר בגבישי קרח קטנים. כל יצור שנמצא בשטחו צריך להצליח בהצלת קשיחות כל סיבוב שהוא נמצא בשטח הענן, או לספוג 2ק6 נזק קור.
ערפל הזייתי: ענן צבעוני זה מחייב כל יצור שבשטחו להצליח בהצלת רצון בעת שהוא נכנס אליו, או להיות מבלבל (כמו לחש בלבול) כל זמן שהם בשטח הערפל. יצורים שנכשלו בהצלה רשאים לנסות שוב בכל סיבוב עד שהם מצליחים. יצורים שהצליחו בהצלה, חסינים להשפעת הערפל ההזייתי למשך 24 שעות.
ערפל מבורך: ערפל זה שקוף וזורח קלות, ולהבדיל מסוגי הערפל האחרים, הוא אינו מעניק מסתור. הוא מרפא 1ק6 נקודות נזק כל סיבוב ליצורים חיים הנמצאים בשטחו, וגורם 1ק6 נקודות נזק כל סיבוב לאלמתיים.
ערפל מרדים: ערפל ורדרד ועדין זה גורם לכל היצורים שבשטחו שנכשלו בהצלת רצון, להיות עייפים ולהירדם תוך 3 סיבובים מרגע חשיפתם לענן. מהרגע שיצור שנרדם יצא משטחו של הענן (בין אם גררו אותו או שהענן התפוגג), הוא יתעורר כעבור 2ק10 סיבובים, או אם מעירים אותו. יצורים שהצליחו בהצלה חסינים להשפעת הענן המרדים למשך 24 שעות. יצורים שנרדמו והעירו אותם בתוך שטח הענן, ירדמו שוב לאחר 3 סיבובים, אלא אם ההשפעה תבוטל באמצעים קסומים (הפגת קסם או שבירת הקסמה).

ערפל משכך: מרגע שנוצר ענן ערפל זה, הוא נע ומתערבל כל הזמן. כל יצור שנמצא בתחומי הענן, מוגן יותר מפני השפעות אזוריות הגורמות נזק מלא או חצי נזק בהצלת תגובה מוצלחת. אם היצור המוגן נכשל בהצלת תגובה כנגד ההשפעה, הוא סופג חצי מהנזק הרגיל. אם הוא מצליח בהצלת תגובה, הוא אינו סופג נזק כלל.
ענן סערה: ערפל שחור וסמיך זה מפצץ ורועש עקב ברקים מזעריים ורעמים שנוצרים בתוכו. כל יצור שנמצא בשטח הענן סופג בכל סיבוב 1ק6 נזק חשמל או קול (נקבע אקראית עבור כל יצור) בכל סיבוב באופן אוטומטי.
יכולות דמויות לחש: כרצונו – גילוי סדר, גילוי רוע, הגנה מפני סדר (ד"ק 14), הגנה מפני רוע (ד"ק 14), אור, משב רוח (ד"ק 16); 3/10 – מעגל קסם נגד רוע (ד"ק 16), מעגל קסם נגד סדר (ד"ק 16), אור-יום. דרגת מטיל 12. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

זינוק חתולי (י"ד): אם הג'ימנוג'יפאני מסתער הוא רשאי לבצע התקפה מלאה, כולל שתי התקפות ריטוש.

ריטוש (י"ד): תוסף התקפה +18, נזק 1ק8+3.

מיומנויות: הג'ימנוג'יפאני נהנה מתוספי המיומנויות הרגילים של הסוג פליקסונדרה.

ואראני Varranni

חוצן ענק (תוהו, טוב, נכרי, פליקסונדרה)

ק"פ: 8ק15+75 (142 נק"פ)

יוזמה: +7

מהירות: 15 מ', מעוף 45 מ' (ממוצע)

דרג"ש: 27 (-2 גודל, +3 זריזות, +16 טבעי), מגע 11, נטוע במקומו 24

תה"ב/היאבקות: +32/+15

התקפה: נשיכה קפא"פ 22+ (6ק2+ 13/19-20)

התקפה מלאה: נשיכה קפא"פ 22+ (6ק2+ 13/19-20) וגם 2 טפרים קפא"פ 20+ (8ק1+ 4) וגם הצלפת

זנב קפא"פ 20+ (6ק2+ 9)

תפוסה/הישג: 4.5 מ' 3/מ' (4.5 מ' בנשיכה)

התקפות מיוחדות: נשק נשיפה, יכולות דמויות לחש, תפיסה משופרת, לפיתה 6ק2+ 13, לחשים

תכונות מיוחדות: הפחתת נזק 10/רשע, עמידות 10 לחשמל ועמידות 10 לקור, חסינות להתאבנות ושינוי

צורה, רתיעה, ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות וחיות קסומות, התנגדות

לחשים 26

הצללות: קשיחות +14, תגובה +12, רצון +13

תכונות: כוח 29, זריזות 16, חוסן 21, תבונה 16, חוכמה 18, כריזמה 20

מיומנויות: הסתתרות +13, תנועה שקטה +29, קפיצה +17, טיפוס +17, שחייה +15, האזנה +28, זיהוי

+28, איזון +20, ריכוז +20, חיפוש +12, הופעה +17, תורת הלחשים +18, ידע (2 כלשהם) +15, תרמית

+17, דיפלומטיה +17, זיהוי מניע +16

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), יוזמה משופרת, התקפה ביעף, התקפת עוצמה, רפרוף, תפנית אווירית, פגיעה

חמורה משופרת (נשיכה)

סביבה: היערות האולימפיים של ארבוריה

ארגון: בודד או פמליה (ואראני אחד ועוד 3-6 אלפים שמימיים) או צוות לחימה (ואראני אחד ועוד 6-12

אלפים שמימיים ועוד אלדרין מסוג בראלאני)

ד"א: 13

אוצר: ללא מטבעות; פי שניים טובין וחפצים

נטייה: תמיד תוהו-טוב

התפתחות: 16-29 ק"פ (ענק); 30-45 ק"פ (עצום)

מתאם דרגה: -

תמונה: http://fc00.deviantart.net/fs71/i/2010/346/1/6/guardian_by_daydreamer_art-d34qzy4.jpg

יצור מסיבי אך חינני להפליא פורץ מתוך צמרות העצים, נישא על גבי כנפי-פיה מרהיבות למראה. גופו הארוך מכוסה קשקשים ירוקים מאפו עד קצה זנבו, שמעוטר בפלומה לבנה גדולה. צווארו הארוך וראשו המעוין מעניקים ליצור צורה דרקונית, מלבד הרעמה בצבע תכלת שמעטרת את גב צווארו. מחושים ירקרקים ודקיקים בוקעים ממחצו, ואוזניו החדות מעוטרת בפרווה לבנה וארוכה.

המאפיין הבולט ביותר בהופעתו של הואראני הוא הצורה הכללית שדומה יותר לזאת של זוחל ענקי מאשר לחתול, בשונה משאר מיני הפליקסונדרה. לא רק מראהו של הואראני בולט בקרב הפליקסונדרה, אלא גם אישיותו המיוחדת. זן זה של פליקסונדרה, הגדול ביותר מבין הזנים, ניחן בהתנהגות ילדותית כמעט. הוא נוהג להתערות ביצורי היער הקסומים של היערות האולימפיים, בעיקרם פיות וחוצנים טובים אחרים. הוא גם קרוב מאוד אל האלפים השמימיים של ארבנדור, ולפעמים נוהג להרכיב אלפים על גבו, למטרות שעשוע. הוא מעריץ גדול של תעלולים ופעלולים קסומים, ומוקסם מכל סוגי המוסיקה. חייו של הואראני לרוב שלווים, ולהבדיל מזני הפליקסונדרה האחרים, אין לו מטרה קיומית שאותה הוא שואף להשיג. רק בתקופות נדירות במיוחד, בהן כוחות רשע חזקים מאוד מנסים להפריע את שלווה המישור, הואראני יוצא משאננותו הרגילה, ומגייס את עוצמתו הפיזית וכוחותיו הקסומים כדי להחזיר את השלווה על כנה. מלבד מקרים נדירים אלו, כמעט ולא ניתן להבחין בואראני מתעסק בכל פעילות אלימה או עוינת.

אורכו של הואראני מקצה האף עד קצה הזנב הוא שבעה מטרים. הוא מעדיף ללכת על ארבע רגליו, אך מסוגל גם להשתמש בידיו הקדמיות באופן יעיל. כנפיו צבעוניות ומזכירות את אלו של פיות, מלבד מוטתן הגדולה שיכולה להגיע ל-9 מ' ויותר. הואראני שוקל בסביבות הטון, משקל מועט יחסית לגודלו, זאת עקב שבריריותו היחסית והחינניות הטבעית שבה הוא מתנועע.

הואראני דוברים את השפה השמימית, אלפית, סילוואן, ואת שפת הפליקסונדרה.

קרב

הואראני, שוחר שלום רוב הזמן, מתגלה בעת קרב כאויב פראי ובלתי מרוסן, שמשלב יכולות קסומות וכוח פיזי גדול. לפעמים ניתן לראות ואראני מרכיב על גבו אלף שמימי חמוש בקשת קסומה בעודו מסתער לקרב. נשקיו הטבעיים של הואראני נחשבים ככלי-נשק הנוטים לתוהו ולטוב לצורך התגברות על הפחתת נזק.

נשק נשיפה (ע"ט): הואראני יכול להשתמש בנשק נשיפה של מטח רבגוני כפעולה רגילה, פעם ב-10 דקות. מטח זה הוא חרוט של 15 מ', והוא מתפקד כמו הלחש מטח רבגוני, עם ד"ק הצלה 22. ד"ק מבוסס כריזמה.

יכולות דמויות לחש: כרצונו – גילוי רוע, גילוי סדר, מעגל קסם נגד רוע (ד"ק 18), מעגל קסם נגד סדר (ד"ק 18), זימון בעל ברית מן הטבע 4, דיבור עם צמחים; 3/1יום - טלפורטציה דגולה (עצמי ועוד יצורים וחפצים במשקל 337.5 ק"ג), קיר קוצים, מעבר מישור (עצמי בלבד); 1/1יום - קיר רבגוני (ד"ק 23), זימון בעל ברית מן הטבע 8. דרגת מטיל 15. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

לחשים: ואראני מטיל לחשים כטרובדור בדרגה 10. הוא רשאי לבחור את הלחשים הידועים לו מרשימת הלחשים של הטרובדור, ומרשימות תחומי ההשפעה של טוב ותוהו. כל הלחשים שהוא מטיל נחשבים לחשי קודש, ולכן הוא אינו זקוק לרכיבים חומריים או מוקדים כדי להטילם.

לחשים ידועים טיפוסיים (1/3/4/5/3; ד"ק להצלה 15 + דרג הלחש):

0 - אור, אורות מרצדים, טשטוש חושים, יד מאגית, תיקון, צילי רפאים; 1 - זימון מפלצת 1, משרת בלתי נראה, ריפוי פצעים קלים, הפנט; 2 - סיוע, בדיון פחות, זימון נחיל, העלמות מעין; 3 - הפגת קסם, ריפוי פצעים חמורים, סקירה, הקסמת מפלצת; 4 - מכת קודש, שבירת הקסמה.

תפיסה משופרת (י"ד): כדי לעשות שימוש ביכולת זו, הואראני חייב לפגוע בהצלפת זנב כנגד יצור גדול או קטן יותר. במקרה כזה הואראני רשאי להתחיל היאבקות כפעולה חופשית שאינה מעוררת התקפה מזדמנת. אם הוא מנצח בבדיקת היאבקות הוא רשאי ללפות.

לפיתה (י"ד): ואראני גורם 2ק6+13 נקודות נזק בבדיקת היאבקות מוצלחת.

מיומנויות: הואראני נהנה מתוספי המיומנויות הרגילים של הסוג פליקסונדרה.

פס-צד: ואראני עתיקים כרמחים של טיטאנים

ואראני עתיק Ancient Varranni

חוצן עצום (תוהו, טוב, נכרי, פליקסונדרה)

ק"פ: 8ק45+315 (517 נק"פ)

יוזמה: +6

מהירות: 15 מ', מעוף 60 מ' (ממוצע)

דרג"ש: 32 (4- גודל, +2 זריזות, +24 טבעי), מגע, נטוע במקומו

תה"ב/היאבקות: +58/+33

התקפה: נשיכה קפא"פ +42 (6ק3 19+ 19-20)

התקפה מלאה: נשיכה קפא"פ +42 (6ק3 19+ 19-20) וגם 2 טפרים קפא"פ +40 (6ק2 6+) וגם הצלפת

זנב קפא"פ +40 (6ק3 13+)

תפוסה/הישג: 6 מ' 4.5 מ' (6 מ' בנשיכה)

התקפות מיוחדות: נשק נשיפה, יכולות דמויות לחש, תפיסה משופרת, לפיתה 6ק3 19+, לחשים

תכונות מיוחדות: הפחתת נזק 10/רשע, עמידות 10 לחשמל ולקור, חסינות להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה,

ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות וחיות קסומות, התנגדות לחשים 36

הצללות: קשיחות +36, תגובה +31, רצון +34

תכונות: כוח 37, זריזות 14, חוסן 25, תבונה 19, חוכמה 21, כריזמה 23

מיומנויות: הסתתרות +8, תנועה שקטה +28, קפיצה +41, טיפוס +41, שחייה +49, האזנה +49, זיהוי

+49, איזון +19, ריכוז +42, חיפוש +33, הופעה +38, תורת הלחשים +39, ידע (2 כלשהם) +46, תרמית

+38, דיפלומטיה +48, זיהוי מניע +36, איום +36

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), יוזמה משופרת, התקפה ביעף, התקפת עוצמה, רפרוף, תפנית אווירית, פגיעה

חמורה משופרת (נשיכה), מכה אדירה, ביקוע, ביקוע עצום, שריון טבעי משופר 4, האצת יכולת דמויות לחש

(זימון בעל ברית מן הטבע 4), מיקוד לחש (הקסמה), מיקוד לחש (אשליה), הארכת לחש

סביבה: היערות האולימפיים של ארבוריה

ארגון: בודד או צוות סער (ואראני עתיק וטיטאן אחד) או פמליה (ואראני עתיק ו-3-6 אלפים שמימיים) או צוות

לחימה (ואראני עתיק ו-12-24 אלפים שמימיים ועוד 4-8 אלדרין מסוג בראלאני ועוד 2-4 אלדרין מסוג גואל).

ד"א: 23

אוצר: ללא מטבעות; פי שניים טובין וחפצים

נטייה: תמיד תוהו-טוב

התפתחות: -

מתאם דרגה: -

בקרב האלפים השמימיים של ארבנדור נפוצות אגדות אודות הוואראני העתיקים, יצורים עצומים ועוצמתיים לעין שיעור, המשמשים כרמחים המרכיבים על גבם טיטאנים, ומסתערים בתעופה לתוך שדה הקרב. להבדיל מהוואראני הצעירים, הוואראני העתיקים ניחנים בחוכמת חיים ובגרות נפשית, וחסרים את הנטייה לילדותיות ושובבות. הם מודעים היטב לכוחם הפיזי והקסום, ומשתמשים בו ביעילות כנגד כוחות הרשע. שילוב של ואראני אדיר מימדים, שעל גבו רכוב טיטאן אימתני, הוא מראה המרתיע אף את השדים החזקים ביותר.

קרב

הוואראני העתיק אינו פוחד להסתער בעוז לעבר חוצנים מרושעים, לרוב בשיתוף פעולה מלא עם טיטאן הרוכב על גבו ומשתמש בו כרמח מעופף.

נשק נשיפה (ע"ט): ד"ק ההצלה כנגד נשק הנשיפה של הוואראני העתיק מחושב בהתאם לק"פ שלו, והוא 38.

יכולות דמויות לחש: יש להעלות את הד"ק להצלה כנגד היכולות דמויות הלחש של הוואראני העתיק ב-1,

עקב השינוי בערך הכריזמה שלו. דרגת המטיל שלו ליכולות אלו עולה ל-20.

לחשים: ואראני עתיק מטיל לחשים כטרובדור בדרגה 20. הוא רשאי לבחור את הלחשים הידועים לו מרשימת

הלחשים של הטרובדור, ומרשימות תחומי ההשפעה של טוב ותוהו. כל הלחשים שהוא מטיל נחשבים לחשי

קודש, ולכן הוא אינו זקוק לרכיבים חומריים או מוקדים כדי להטילם.

לחשים ידועים טיפוסיים (5/5/5/5/6/4); ד"ק להצלה + 16 דרג הלחש; ללחשי אשליה והקסמה ד"ק להצלה

הוא 17 + דרג לחש):

0 - אור, אורות מרצדים, טשטוש חושים, יד מאגית, תיקון, צלילי רפאים; 1 - זימון מפלצת 1, משרת בלתי

נראה, ריפוי פצעים קלים, הפנוט, גרימת פחד; 2 - סיוע, בדיון פחות, זימון נחיל, העלמות מעין, רוח לוחשת; 3

- הפגת קסם, ריפוי פצעים חמורים, סקירה, הקסמת מפלצת, בדיון דגול; 4 - מכת קודש, שבירת הקסמה,

אחיזת מפלצת, סילוק, ידע אגדתי; 5 - בדיון מתמשך, הפגה דגולה, חלום, מעגל מרפא, ערפל מחשבתי; 6 -

מחסום להבים, האצת המונים, השבעה/משימה, סקירה דגולה.

נורבילי Norvilli

חוצן גדול (תוהו, טוב, נכרי, פליקסונדרה)

ק"פ: 13+8ק52 (110 נק"פ)

יזמה: +8

מהירות: 18 מ', מעוף 30 מ' (טוב)

דרג"ש: 26 (-1 גודל, +4 זריזות, +13 טבעי), מגע 13, נטוע במקומו 22

תה"ב/היאבקות: +22/+13

התקפה: טופר קפא"פ 18 + (8ק1+5)

התקפה מלאה: 2 טפרים קפא"פ 18 + (8ק1+5) וגם נשיכה קפא"פ 16 + (2ק6+7) וגם הצלפת זנב קפא"פ

+15 (8ק1+5)

תפוסה/הישג: 3 מ' 3/מ'

התקפות מיוחדות: יראת כבוד, עין הדרקון, יכולות דמויות לחש, זינוק חתולי, ריטוש 8ק1+2

תכונות מיוחדות: צורה חלופית, גילוי אבני-חן, הפחתת מזק 10/רשע, עמידות 10 לחשמל ועמידות 10 לקור,

חסינות להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה, ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות

וחיות קסומות, התנגדות לחשים 24

הצללות: קשיחות +13, תגובה +13, רצון +13

תכונות: כוח 21, זריזות 19, חוסן 19, תבונה 18, חוכמה 18, כריזמה 24

מיומנויות: קפיצה +21, טיפוס +21, שחייה +13, האזנה +20, זיהוי +20, תנועה שקטה +24, הסתתרות

+16, איזון +20, חיפוש +9, איום +17, דיפלומטיה +23, איסוף מידע +17, תרמית +17, זיהוי מניע +16,

ידע (דת) +14, ידע (מישורים) +14, ידע (דרקונים) +20, ידע (מאגיה) +12, ריכוז +9

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), התקפה ביעף, רפרוף, יזמה משופרת, מיקוד נשק (טפרים), מיקוד נשק

(נשיכה)

סביבה: היערות האולימפיים של ארבוריה

ארגון: בודד

ד"א: 12

אוצר: פי שלוש מהרגיל

נטייה: תמיד תוהו-טוב

התפתחות: 14-25 ק"פ (גדול); 26-39 ק"פ (ענק)

מתאם דרגה: -

תמונה: [http://th09.deviantart.net/fs71/PRE/f/2010/256/6/8/681835eed8f79acd151c378cce7270e0-](http://th09.deviantart.net/fs71/PRE/f/2010/256/6/8/681835eed8f79acd151c378cce7270e0-d2yne1z.png)

[d2yne1z.png](http://th09.deviantart.net/fs71/PRE/f/2010/256/6/8/681835eed8f79acd151c378cce7270e0-d2yne1z.png)

היצור היפהפה שנגלה לפניכם נראה כמו חתול פרסי גדול מימדים, בעל פרווה לבנה ושופעת. יש לו זנב עבה המקושט באבני ספיר בוהקות, וזוג כנפי דרקון כחולות ומבריקות. כפות רגליו כחולות גם הן ודומות לאלו של זוחל. מעל עיני הטורקיז הגדולות שלו מסתלסלים ריסים ארוכים במיוחד, היורדים ומשתפלים לאורך רעמה צחה העוטפת את צווארו. אבני חן נוספות מקשטות את מצחו ומעניקות לו מראה מלכותי.

נשמותיהם של דרקונים הן דבר יקר ערך. כאשר נוצר דרקון, נשזר גופו בנשמה נצחית ורבת עוצמה המעניקה לו חיים ארוכים יותר משל כל יצור שחי עלי אדמות, וכוח העולה אף על זה של יצורים החיים במישורים המרוחקים. נוכחותם האימתנית של הדרקונים והקנאות בה הם שומרים על צאצאיהם מביאות לכך שנשמות אלו לעיתים נדירות פורחות מתוך גופו של דרקון שהובס והומת. נשמות אלו, כאשר הן מתנתקות מגופן הפיזי, עולות היישר אל המישורים החיצוניים כדי לשכון במקום מנוחתן הנצחי. העוצמה אותה הן מקרינות חריפה מדי בשביל רוב החוצנים הרגילים ללוות את נשמותיהם של בני התמותה אל העולם שאחרי. סוג אחד של ישויות הקדיש את קיומו כדי ללוות ולהשגיח על הנשמות האלו בדרכן למקום משכנן בגלגל הגדול, בין אם הן טהורות-לבב או מלאות רשע וזעם. ישויות אלה הם זן הפליקסונדרה הקרוי נורבילי.

הנורבילי הם יצורים מלאי הדר ונוכחות, הנלהבים ביותר למלא את משימתם בכל פעם שהם מתוודעים לנשמת דרקון שעזבה את מישור החומר. למרות נטייתם הטבעית לטוב, ככל שאר הפליקסונדרה, הם מלווים את נשמותיהם של דרקונים מרושעים וטובים כאחד – את הטובים מתוך הזדהות והערצה, ואת המרושעים מתוך חמלה. הם צופים ועוקבים אחר הדרקונים הרבים שבמישור החומר, וכאשר נפטר אחד מהם ונשמתו מגיעה אל המרחב האסטראלי, הם מכוונים אותה אל המקום המיועד לה בגלגל הגדול. חוצנים מרושעים או כאלו הרואים בנורבילי כאויבים, יודעים לא להפריע למלאכתם גם כשאלו מתפרצים אל מישורי הרשע, בלווייתם את נשמות הדרקונים הנבזיים – זה ידוע שנוכחות הנורבילי יקרה לישויות רבות עוצמה וגם לדרקונים עצמם, ולכן מעטים מעזים לפגוע בנורבילי.

מישור הבית של הנורבילי הם היערות האולימפיים של ארבוריה, מקום שליו בו הנורבילי מרגיש בטוח בינות לאחיו הפליקסונדרה. כמגנם של נשמות הדרקונים, לנורבילי יש קרבה טבעית לדרקונים, והוא חולק מאפיינים דומים להם. ביניהם ניתן למנות את הקנאות הטריטוריאליה שלו, לרוב בשל היצורים העדינים הדרים שם תחת חסותו, ואת הקנאה לאוצרות ולאבנים יפות. הם נוהגים לשבץ אבנים בפרוותם וקשקשיהם, כדי להידמות לדרקונים אותם הם מעריצים. מספרים שכל נשמת דרקון שליווה הנורבילי בדרכה האחרונה, מעניקה לו את אבן החן היפה ביותר באוצרותיה. סיפורים אלו מובילים הרפתקנים נועזים וטיפשים כאחד לנסות למצוא את מקום מרבצו של הנורבילי ולסחוב משם את אוצרו האגדי.

הנורבילי גדול אך יותר מנמר, שוקל כ-250 ק"ג ומוטת כנפיו יכולה להגיע ל-6 מ'. הם מדברים בשפה השמיימית, דרקונית, אלפית, ושפת הפליקסונדרה. לעיתים הם גם לומדים את שפות השאול והגיהנום כדי להבין את דבריהם של יצורים אפלים, אך לעולם אינם מדברים בהן.

קרב

נורבילי לעולם אינם נוקטים באלימות שאינה לצורך. נוכחותו רבת ההשראה ויכולתו להשפיע ולתמרן אחרים הם נשקיו המועדפים של הנורבילי, והוא משתמש בהם כדי לסיים בדרכי נועם עימותים. אך לפעמים ישנם אויבים מחרחרי מלחמה, שנדרשת פעולה תקיפה יותר בכדי לעצור אותם. כאשר הוא מתמודד מול יריב שקסמיו אינם מספיקים כדי להביס, הוא משתמש בטבעו הפראי כדי לשסע את היריב באמצעות טפרים חדים. נשקיו הטבעיים של הנורבילי נחשבים ככלי-נשק הנוטים לתוהו ולטוב לצורך התגברות על הפחתת נזק.

צורה חלופית (ע"ט): נורבילי יכול ללבוש את דמותו של דמוי-דרקון או אלף שמימי כפעולה רגילה, שלוש פעמים ביום. יכולת זו פועלת בדומה ללחש התמרה בדרגת מטיל 13, אולם הנורבילי אינו מחדש נקודות פגיעה אבודות משינוי הצורה ויכול ללבוש רק את הצורות שהוזכרו למעלה. הוא יכול להישאר בצורה שבחר ללא הגבלה, עד שיבחר לשנות צורה שוב או לחזור לצורתו הטבעית.

יראת כבוד (י"ד): נוכחותו הנחושה של הנורבילי מספיקה כדי לשנות את יחסם של יצורים אליו. כל יצור שמביט בנורבילי בצורתו הטבעית ונמצא במרחק של עד 30 מטרים ממנו חייב בהצלחת רצון (ד"ק 23). יצורים בעלי 5 ק"פ ויותר שנכשלים בהצלה, חייבים לשפר את יחסם אל הנורבילי בדרגה אחת כלפי "מועיל". יצורים בעלי 4 ק"פ ומטה משפרים אוטומטית את יחסים כלפי הנורבילי ללא קשר להצלה, וכשלו בהצלה משמעו להיעשות מזועזעים למשך 6ק4 סיבובים. יצורים שהם כבר מועילים לנורבילי לא חווים שינוי ביחס. השיפור ביחס נמשך 24 שעות או עד שהנורבילי עושה פעולה המחייבת שינוי של היחס כלפיו (כגון תקיפת היצור המושפע). יצורים שמצליחים בהצלה לא צריכים לגלגל שוב במשך שבוע. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

עין הדרקון (ע"ט): פעם ביום יכול הנורבילי לשגר פרץ אנרגיה רב עוצמה מתוך אבן ספיר גדולה המעטרת את מצחו. לפרץ צורה של קו באורך 24 מ' ובגובה ורוחב של 1.5 מ', והוא משפיע על כל יצור שתופס משבצת הנמצאת בדרכו של קו האנרגיה. הנורבילי יכול לבחור אחת מההשפעות הבאות לפרץ האנרגיה: 10ק10 נזק אש, חשמל, חומצה או קור (הצללת תגובה לחצי נזק, לכל סוגי האנרגיה), גז חולשה הגורם 5 נקודות נזק לכוח (קשיחות נוגד), או גז שמשתק יצורים מושפעים למשך 6ק2 סיבובים (קשיחות נוגד). ד"ק כנגד כל ההשפעות הוא 20, מבוסס חוסן.

ניתן לנסות לעקור ממצחו של הנורבילי את אבן הספיר. ניסיון כזה דורש התקפת מגע מוצלחת הגוררת התקפה מזדמנת מצד הנורבילי, ולאחריה בדיקת כוח כנגד ד"ק 30. אבן חן שהושגה בצורה כזאת ממשיכה לתת לבעליה את האפשרות לשגר פרץ אנרגיה פעם ביום, כל עוד בעליה מצליח בבדיקת כריזמה כנגד ד"ק 17, על כל יום שהוא מחזיק באבן. הנורבילי, לעומת זאת, מאבד את היכולת הזאת למשך 4ק2 שבועות, שלאחריהם הוא מוצא אבן חדשה להטביע במצחו.

יכולות דמויות לחש: כרצונו – גילוי רוע, גילוי סדר, מעגל קסם נגד רוע (ד"ק 20), מעגל קסם נגד סדר (ד"ק 20), סקירה, הפגת קסם, הקסמת מפלצת (ד"ק 21); 3/יום – טלפורטציה דגולה (עצמי ועוד יצורים וחפצים במשקל 292.5 ק"ג), ראיית אמת, חופש תנועה, אור צורב, דיבור עם המתים (ד"ק 20; גופות דרקונים אינן זכאיות להצלה), מכת קודש (ד"ק 21), פטיש התוהו (ד"ק 21); 1/יום – הצעה להמונים (ד"ק 23), תקשור (בהמות' או תיאמת בלבד), מילת קודש, מילת תוהו; 1/שבוע – שליטה במזג האוויר. דרגת מטיל 13. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

אחת לשעה יכול הנורבילי להשתמש במעבר מישור כדי לעבור למישור חיצוני כלשהו או למישור האסטרלי. הוא אינו יכול לקחת עימו יצורים נוספים.

גילוי אבני-חן (ד"ל): יכולת זו עובדת כמו גילוי קסם, אולם מטרתה לגלות אבני חן. הנורבילי מתרכז בקשת בעלת 60 מעלות, ומקבל יותר תוצאות ככל שהוא מתרכז יותר סיבובים: בסיבוב הראשון הוא יודע היכן יש אבני חן באזור; בסיבוב השני הוא מגלה את מספרן המדויק של אבני החן; לאחר 3 סיבובים נחשף הסוג והשווי של אבני החן. יכולת זו שוות ערך ללחש מדרג 2, והנורבילי יכול להשתמש בה 3 פעמים ביום.

זינוק חתולי (י"ד): אם הנורבילי מסתער הוא רשאי לבצע התקפה מלאה, כולל שתי התקפות ריטוש. **ריטוש (י"ד):** תוסף התקפה +18, נזק 8ק1+2.

מיומנויות: הנורבילי נהנה מתוספי המיומנויות הרגילים של הסוג פליקסונדרה.

קורקסיה Coraxia

חוצן קטן (תוהו, טוב, נכרי, פליקסונדרה)

ק"פ: 17+8 17 (93 נק"פ)

יזמה: +9

מהירות: 6 מ', מעוף 18 מ' (מושלם)

דרג"ש: 30 (+1 גודל, +5 זריזות, +6 הדיפה, +8 טבעי), מגע 21, נטוע במקומו 25

תה"ב/היאבקות: +12/+17

התקפה: טופר +22 קפא"פ (1-4ק1)

התקפה מלאה: שני טפרים +22 קפא"פ (1-4ק2) וגם נשיכה +20 קפא"פ (1-6ק1)

תפוסה/הישג: 1.5 מ' / 1.5 מ'

התקפות מיוחדות: יכולות דמויות-לחש, צורה אסטרטלית, לחשים

תכונות מיוחדות: הדיפה מחשבתית, עיני הלבנה, טלפתיה 120 מ', ריפוי מהיר 5, הפחתת נזק 10/רשע

וסדר, עמידות 10 לחשמל ועמידות 10 לקור, חסינות להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה, ראיית חושך 18 מ',

ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות וחיות קסומות, התנגדות לחשים 28

הצללות: קשיחות +11, תגובה +15, רצון +14

תכונות: כוח 9, זריזות 21, חוסן 12, תבונה 22, חוכמה 19, כריזמה 16

מיומנויות: תורת הלחשים +26, ידע (מאגיה) +26, ידע (המישורים) +26, ידע (דת) +26, ידע (טבע) +16,

שימוש בחפצי קסם +13, התחזות +13 (+23 כשהוא משתמש בצורה אסטרטלית), תרמית +23, דיפלומטיה

+23, זיהוי מניע +23, פענוח כתבים +26, ריכוז +21, איום +18, האזנה +23, זיהוי +23, חיפוש +16,

אומנות הברחה +10, קפיצה +13, טיפוס +13, הסתתרות +13, תנועה שקטה +13, איזון +13

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), לחימה מסוגנת (נ), יזמה משופרת, האצת יכולת דמוית לחש (טלקינדיס),

יצירת חפצי פלא, צריפת טבעות, הארכת לחש, לחש לשכה

סביבה: שכבת קאראסות'רה של ארצות הפרא וגם המישור האסטרטלי (ראה למטה)

ארגון: בודד

ד"א: 15

אוצר: מטבעות כרגיל; פי שניים טובין וחפצים

נטייה: תמיד תוהו-טוב

התפתחות: 18-34 ק"פ (קטן)

מתאם דרגה: -

תמונה: http://www.dreamsofgaia.com/images/largev2/phelan_totem_thecat.jpg

לאורו החיזור של הירח הכסוף, משליך היצור הקטן צללית על האדמה החשוכה. הוא מרחף במקומו, זנבו מתפתל מתחתיו, ומביט בכם בעיניים זוהרות. מראהו מזכיר את זה של חתול שחור משחור, אך במקום פרווה גופו מעוט בדוגמאות של כוכבים מנצנצים, שנעים כאילו כדי לחקות את תנועתם של הכוכבים בשמיים למעלה. סימן דמוי ירח מקשט את מצחו ומפיץ אור חלוש.

הקורקסיה הוא הזן הכי פחות מובן מבין זני הפליקסונדרה, ולבטח הזן הנדיר ביותר. מניעיו אינם ידועים לאף אחד, ומהות קיומו היא מסתורין שרבים תהו על משמעותה. יש המשערים כי הקורקסיה מורכב מאנרגיה טהורה שהתממשה לכדי ישות בעלת תבונה. העובדות המעטות שכן ידועות מציינות שאלו יצורים בעלי אופי מעורער ויכולות קסומות חזקות לעין שיעור, המסוגלים לפצל את נוכחותם בין שכבת קאראסות'רה של ארצות הפרא, במקום בו הם שוכנים באופן פיזי, ובין המישור האסטרטלי, אותו הם נוהגים לפקוד, ללא מטרה ידועה. מסעותיהם במישור האסטרטלי הפכו לשם דבר בקרב מטיילים בין מישורים, שלפעמים מנסים למצוא את הקורקסיה ולשכנעו לקחת אותם עימו לטיול מרהיב. לפעמים נענה הקורקסיה לבקשה מסיבותיו המסתוריות שלו, ולפעמים הוא נאלץ להסכים לדרישה כתנאי לשחרורו לאחר שנלכד על ידי צייד מתוחכם.

בצורתו הגשמית, הקורקסיה מגיע לאורך של 70 ס"מ מראשו עד לבסיס זנבו, כאשר הזנב עצמו יכול להגיע לאורך הגוף. הוא שוקל כ-15 ק"ג ומסוגל לעוף בכוח קסום. הקורקסיה מתקשרים בטלפתיה עם כל יצור תבוני, ומסוגלים להבין שמימית ואת שפת הפליקסונדרה כאשר אלו מדוברות להם.

קרב

לקורקסיה אין לרוב עניין בקרב, והוא מנסה להימנע מקרבות על ידי תחבולות קסומות. באם יש לו צורך לגונן על עצמו וללא ברירה אחרת, הוא מסוגל לנצל את יכולותיו הקסומות בשילוב עם תבונתו הגבוהה בצורה מקסימלית כדי לגבור על יריבים פחותים ממנו. במישורים שאינם מישור הבית שלו, לקורקסיה יתרון בקרב, עקב יכולתו ללבוש כל צורה שיחפוץ בעת שהוא מקרין את עצמו דרך המישור האסטרטלי (ראה בהמשך).

נשקיו הטבעיים של הקורקסיה נחשבים ככלי-נשק הנוטים לתוהו ולטוב לצורך התגברות על הפחתת נזק.

צורה אסטרלית (ד"ל): אחת לשבוע יכול הקורקסיה להשתמש ביכולת דמוית הקרנה אסטרלית. כאשר הקורקסיה משתמש ביכולת זו, הוא רשאי לקחת עימו עוד 8 יצורים הנוגעים בו. מכיוון שהוא חוצן ולכן נשמתו וגופו הם אחד, הקורקסיה למעשה מפצל את נוכחותו לשניים כאשר הוא משתמש ביכולת זו – חצי אחד ממהותו נשאר בארצות הפרא, במצב של שנת קיפאון. במצב זה גופו הופך לערטילאי ולא ניתן להזיק לו בשום צורה. החצי השני של מהותו משוגר אל המישור האסטרלי יחד עם התיירים שמתלווים אליו, ומסוגל לקלוט באופן רופף דברים המתרחשים בסביבתו הקרובה של החצי שנותר מאחור. לאחר שהופעלה, יכולת זו פועלת כמו לחש הקרנה אסטרלית, עם יוצא דופן אחד – כאשר הקורקסיה מתגשם במישור חדש, הוא אינו מתגשם בצורתו המקורית, אלא בכל צורה שיחפוץ. צורה זו יכולה להיות מגודל פעוט עד כביר, אך חייבת להיות מוחשית, ובעלת לא יותר מ-34 ק"פ. הקורקסיה מקבל את ההתקפות הטבעיות של הצורה החדשה, את היכולות יוצאות הדופן שלה (כולל סוגי תנועה), ואת ערכי החוסן, הזריזות והכוח הממוצעים שלה. הוא שומר על הנק"פ שלו (שאינו מושפע על ידי ערך החוסן החדש), על תכונותיו המנטאליות, על תוספי ההצלה שלו, ועל כל יכולותיו והתקפותיו המיוחדות. אם הקורקסיה נהרג בצורתו החדשה, החצי השני שהשאר מאחור מתעורר משנת-הקיפאון עם 0 נק"פ ומזועזע עמוקות מכך שחצי ממהותו הושמדה. אם הקורקסיה עוזב את המישור שבו התממש וחוזר למישור האסטרלי, בפעם הבאה שיתממש הוא יחדש את כל הנק"פ שאיבד בפעם הקודמת. הוא יכול להמשיך לנדוד בין המישורים ככל שיחפוץ, וכאשר הוא מסיים את ההקרנה, גופו הגשמי מתעורר עם נק"פ מלא, וצריך להמתין שבוע עד שהוא יכול להשתמש ביכולת זו שוב. דרגת מטיל 17.

יכולות דמויות לחש: כרצונו – גילוי רוע, גילוי סדר, מעגל קסם נגד רוע (ד"ק 16), מעגל קסם נגד סדר (ד"ק 16), הפגת קסם, טלפורטציה דגולה (עצמי בלבד), שמיעה על-חושית/ראייה על-חושית, טלקינזיס (ד"ק 18), קיר כוח; 3/יום – מכת קודש (ד"ק 17), פטיש התוהו (ד"ק 17), הנפשת חפצים, היפוך משיכה, הפגה דגולה, מעטפת טלקינזית (ד"ק 21); 1/יום – הילת קודש (ד"ק 21), גלימת תוהו (ד"ק 21), מעטפת רבגונית (ד"ק 22), מילת קודש, מילת תוהו. דרגת מטיל 17. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

הדיפה מחשביתית (ע"ט): תבונתו היא נשקו העיקרי של הקורקסיה. הוא מקבל את תוסף התבונה שלו כתוסף הדיפה לדרג"ש וכתוסף הארה לכל הצלותיו.

עיני הלבנה (ע"ט): עיניו הזוהרות של הקורקסיה מעניקות לו את היכולת לראות בכל סוג של חשכה רגילה וקסומה. בנוסף על כך, הוא נהנה באופן תמידי מהשפעה דמוית לחש ראיית הנסתר. גם אם באופן כלשהו הקורקסיה מתעורר או שעניו יוצאות משימוש, הוא עדיין מסוגל להביט בסביבתו דרך סימן הירח שטבוע במצחו (יש לעזור אותו באופן נפרד כדי למנוע מהקורקסיה כל סוג של ראייה).

טלפתיה (ע"ט): הקורקסיה יכול לתקשר באופן טלפתי עם כל יצור בעל תבונה של 3 ומעלה, בטווח 120 מ'.
לחשים: הקורקסיה מטיל לחשים כאשר בדרגה 12. מספר הלחשים הידועים לו אינו מוגבל והוא רשאי להכין כל לחש אשף/מכשף שיבחר, בגבול הדרגים אותם הוא מסוגל להטיל. את לחשיו הוא משנן מתוך רונות נסתרות החרוטות בתוך סלעים עתיקים המצויים במקום משכנו בקארסות'רה. מאגר הלחשים שלו מכיל לחשים אקזוטיים מרחבי הגלגל הגדול, דבר המושך אליו מטילי לחשים הרפתקניים המנסים להרחיב את הידע הקסום שלהם. הקורקסיה אינו נדרש לרכיבים חומריים או מוקדים חסרי עלות כאשר הוא מטיל את לחשיו, אך הוא כן חייב להשתמש ברכיבים ומוקדים שיש להם מחיר נקוב העולה על 500 מ"ז. כמו כן כל לחשיו נחשבים כמושפעים מהכשרון לחש חסר-תנועה, ללא צורך בהכנה מראש או העלאת דרג הלחש. לחשי אשף טיפוסיים שהוכנו (4/6/6/5/4/4/3; ד"ק להצלה +16 דרג הלחש):

0 – טשטוש חושים, אורות מרצדים, צלילי רפאים, התנגדות; 1 – זימון מפלצת 1, שינה, קרן חולשה, הבנת שפות, הילת הקסם של ניסטול, גרימת פחד; 2 – ערפול חפץ, גילוי מחשבות, חשכה, בבואת ראי, העלמות מעין, רוח לוחשת; 3 – עלומות, זימון מפלצת 3, כדור אש, אזיקי צללים, צורה ערפילית; 4 – עוגן ממדי, הסרת קללה, בלבול, יניקה; 5 – סילוק (לחש לשכה), חולשת הדעת, חיזיון שווא, צללי עוצמה; 6 – שדה נוגד-קסם (לחש לשכה), הצעה להמונים, שרשרת ברקים (לחש לשכה).

מיומנויות: הקורקסיה נהנה מתוספי המיומנויות הרגילים של הסוג פליקסונדרה. הוא משתמש במתאם הזריזות שלו במקום מתאם הכוח בבדיקות קפיצה וטיפוס, ומקבל את הכשרון לחימה מסוגגנת ככשרון נוסף.

פס-צד: עתק משני חדש

עור הקורקסיה: זוהי אדרת שחורה כלילה הנראית עשויה טלאים טלאים ומעוטרת בדוגמאות של כוכבים וירחים הנעים כל הזמן. למעשה גלימה זו תפורה מעורותיהם של קורקסיה שניצודו באכזריות. הקושי העצום בהשגת החומרים ליצירת עתק זה, וגם עוצמתם של הקסמים הדרושים כדי לשמר את כוחותיו הקסומים של הקורקסיה המת למען יצירת חפץ קסום מעורו, הופכים את מלאכת יצירת עור הקורקסיה לידע שנחשב בלתי מושג, מה שנותן לה מעמד של עתק משני.

דמות הלובשת אדרת זו זוכה ביכולת להשתמש בהקרנה אסטראלית לרצונה, בדרגת מטיל 17. כמו כן, ניתנת ללובש הגלימה היכולת לראות מבעד לירחים הרבים המעטרים אותה, מה שמקנה לו יכולת ראייה באור מועט, ראיית חושך לטווח 18 מ' שפועלת גם בחשכה קסומה, והשפעה קבועה של ראיית הנסתר. הלובש שומר על תוסף הזריזות שלו כשהוא נטוע במקומו, ולא ניתן לאגף אותו. הוא גם זוכה לתוסף +10 לבדיקות חיפוש וזיהוי. אם מטיל לחשי מאגיה לובש גלימה זו, הוא מעלה את דרגת המטיל בפועל שלו ב-2 למטרת קביעת משתני לחש קבועי-דרגה (כגון נזק או טווח) ולבדיקות דרגת מטיל.

מכיוון שפשיטת עורם של כל כך הרבה קורקסיה הוא מעשה מרושע מעין כמוהו, דמויות טובות המשתמשות בעור הקורקסיה סובלות מ-2 דרגות שליליות כל עוד הן ממשיכות להחזיק בה. דרגות אלו אינן גורמות לאובדן דרגות מקצוע, אך אין אפשרות להיפטר מהן אלא אם הדמות נפטרת מעור הקורקסיה. מעשה אוב וחיזוי, חזק; ד"מ 17. משקל 1.5 ק"ג.

טנזא'אני Tanzaani

חוצן גדול (תוהו, טוב, נכרי, פליקסונדרה)

ק"פ: 20ק8 + 100 (190 נק"פ)

יזמה: +8

מהירות: 18 מ', מעוף 45 מ' (מושלם)

דרג"ש: 34 (-1 גודל, +4 זריזות, +21 טבעי), מגע 13, נטוע במקומו 30

תה"ב/היאבקות: +20/+32

התקפה: טופר קפא"פ 27 + (2ק6 + 8) או נשיכה קפא"פ 25 + (2ק8 + 12)

התקפה מלאה: 2 טפרים קפא"פ 27 + (2ק6 + 8) וגם נשיכה קפא"פ 25 + (2ק8 + 12)

תפוסה/הישג: 3 מ' 3

התקפות מיוחדות: מעטה קריסטל, פרץ קריסטל, זעם תוהני, המוזה הסגולה, יכולות דמויות לחש, זינוק חתולי, ריטוש 2ק6 + 4

תכונות מיוחדות: כתר איוני, התחדשות 5, הפחתת נזק 10/רשע וסדר, עמידות 10 לחשמל ועמידות 10 לקור, חסינות להתאבנות ושינוי צורה, רתיעה, לשונות, ראיית חושך 18 מ', ראייה באור מועט, חוש ריח, דיבור עם חיות וחיות קסומות, התנגדות לחשים 31

הצלות: קשיחות +17, תגובה +16, רצון +18

תכונות: כוח 27, זריזות 18, חוסן 21, תבונה 22, חוכמה 23, כריזמה 22

מיומנויות: איום +29, דיפלומטיה +29, תרמית +23, האזנה 24, הופעה (כלשהי) +18, הסתרות +22, הערכה +16, זיהוי +30, זיהוי מניע +26, חיפוש +21, ידע (דת) +29, ידע (הסטוריה) +29, ידע (המישורים) +29, ידע (מאגיה) +21, ידע (טבע) +21, ריכוז +28, תנועה שקטה +22, תורת הלחשים +26, קפיצה +16, טיפוס +16, איזון +12

כשרונות: ריבוי התקפות (נ), יזמה משופרת, התקפה ביעף, התקפה טבעית משופרת (טפרים), התקפה טבעית משופרת (נשיכה), העצמת יכולת דמוית לחש (מכת קודש), מומחיות קרבית, התקפת עוצמה

סביבה: היערות האולימפיים של ארבוריה

ארגון: בודד

ד"א: 18

אוצר: ללא מטבעות; פי 5 טובין (רק אבני חן); חפצים כרגיל

נטייה: תמיד תוהו-טוב

התפתחות: 20-39 ק"פ (גדול); 40-60 ק"פ (ענק)

מתאם דרגה: -

תמונה: [http://fc02.deviantart.net/fs71/i/2010/093/d/d/Crystal King by lord of the pirates.jpg](http://fc02.deviantart.net/fs71/i/2010/093/d/d/Crystal_King_by_lord_of_the_pirates.jpg)

בוהק מנצנץ של קריסטלים מסנוור את עיניכם במפגשן הראשון עם היצור דמוי הפנתר. כשעיניכם מתרגלות לעוצמת המחזה, ניתן להבחין כי זהו לא היצור שבוהק, אלא מאות אבני-החן הפורצות מן הקרקע מסביבו, בכל מקום בו הוא דורך. פרוותו הכהה עשויה גם היא ממה שנראה כמו אלפי קריסטלים קטנטנים המנצנצים תמידית. כתר עשוי אחלמה מעטר את ראשו, ורעמתו האדירה מתנפפת באיטיות נזלית כמעין צעיף הנסחף על ידי רוח בלתי נראית, חלקים ממנו מרחפים מסביב לגופו.

הטנזא'אני הוא העוצמתי והכאוטי ביותר מבין כל סוגי הפליקסונדרה. שליחותו השמימית היא העצמה של מהות הטוב בעולם, ודיכוי נוכחות הסדר המקבע, והוא עושה זאת בכך שהוא מרומם בני תמותה נבחרים אשר ניחנו בלב טהור ויצירתיות שופעת, לרוב ללא ידיעתם. בכוחו של הטנזא'אני להעניק השראה, עושר ועוצמה קסומה לאלו אשר נולדו עם לב טוב מטיבו, או הרוויחו זאת על ידי עשיית מעשים טובים בצורה חסרת פשרות. הטנזא'אני ידועים בקרב כוהנים ובני תמותה העוסקים בפולחן אלי הטוב כיצירים של מוזה פראית ועושר פיזי ורוחני כאחד, המסוגלים להעניק השראה, או לתת מומן במקום בו הוא נדרש לעשיית צדק.

נפשם של הטנזא'אני פראית וקשה לצפות היכן הם יצוצו או למי ובאילו תנאים יעניקו לאדם מעושרם ונפלאותיהם. ישנן אגדות רבות המספרות על גיבורים שקיבלו עושר והארה פתאומית לאחר שהגיעו לסף המוות, ופייטנים נדירים שחוו התגלות קסומה ונגינתם הפכה למקור השראה ללוחמים מהוללים בשדה הקרב. ישנם גם מקרים בודדים שעצם קיומם עובר מפה לאוזן, על מלכים טובי לב שהומלכו מתוך העוני, לאחר ששפע מסתורי נפל לחיקם. מקרים כאלו ועוד רבים שאינם מסופרים הם תוצאות מלאכתו של הטנזא'אני בעולם, ורצונו לשנות את ההיסטוריה באמצעות האדרה של אלו הראויים לכך. בהתאם למהות התוהו המהווה חלק גדול מקיומו, לרוב הוא נוטה להפר את מאזן הכוחות ההיסטורי על מנת להגביר את תחושת אי-הסדר בעולם, ולטרוף את הקלפים פעם בכמה עשרות שנים.

מעמדו של הטנזא'אני במישורים החיצוניים הוא של מגן הטוב הכאוטי והלא מובן. לפעמים ניתן להבחין בו מתהלך בשדה הקרב בינות למלאכים ואלאדרינים, ובנוכחותו מערער את תעוזתם של שדים ובני-שטן העומדים מנגד. מעטים יכולים לעמוד בפני זעמו הפראי של הטנזא'אני כאשר הוא נתקף בחמלה גדולה או פרץ רגשות בעקבות עוולה או השחתה מוסרית. לרוב הוא אינו נוהג להופיע באופן פיזי במישור החומרי, אלא במקום זאת משפיע מאחורי הקלעים על הנעשה. לעיתים נדירות הוא מתגשם במלוא תפארתו על מנת לתקן עוול כלשהו שלדעתו בני התמותה לא מסוגלים לתקן בעצמם. למרות שהיערות האולימפיים הם מישור הבית שלו, ניתן למצוא את הטנזא'אני מבלה חלק גדול מזמנו במישור הלימבו, שם הוא מרגיש בבית בתוך התווה הגולמי הגועש סביבו ומעניק לו השראה ופרכי יצירתיות שלא מתקיימים במישורים רגועים יותר. הטנזא'אני נראה כפנתר גדול מימדים המתנשא לגובה של כ-2 מטרים כשהוא עומד על ארבע רגליו. אורך גופו הוא כ-4.5 מ', לא כולל זנבו הדק אשר יכול להשתרך עוד כ-3 מטרים מאחוריו. על אף גופו המסיבי, לרוב נדמה כי הוא שוקל כמשקל נוצה בשל יכולתו לרחף באופן קסום, אך מסתו כשאינו מרחף נעה בין 600 ל-700 ק"ג. הם שולטים בשפת הסחר, דרקונית, השפה השמיימית, שפת השאול ושפת הגיהנום, ובשפתם של הפליקסונדרה. כמו האלדרין, שכניהם למישור, גם הם ניחנים ביכולת הלשונית המאפשרת להם לדבר כמעט עם כל יצור.

קרב

הטנזא'אני אינו מפחד מקרב ומשתמש בשילוב של עוצמתו הטבעית וקסם אדיר כדי להביס יריבים מרושעים. מעטים היצורים היכולים להתמודד עם הטנזא'אני כאשר הוא בוחר לכלות את זעמו ביצירי הרשע או שומרי הסדר המקובעים.

נשקיו הטבעיים של הטנזא'אני נחשבים ככלי-נשק הנוטים לתוהו ולטוב לצורך התגברות על הפחתת נזק. **מעטה קריסטל (ע"ט):** כפעולה רגילה, יכול הטנזא'אני להפעיל יכולת זו ולכסות מסביבו שטח ברדיוס 18 מ' בקריסטלים הפורצים מכל משטח קשיח שבטווח. לאחר שנוצרו, הקריסטלים אינם נחשבים לקסומים וכדי לשבור אותם יש צורך בבדיקת כוח כנגד ד"ק 25 או גרימה של 20 נקודות נזק (כאשר לקריסטלים יש חוזק של 5) כדי לפנות שטח של 1.5 מ' על 1.5 מ'. ישנן שתי גרסאות ליכולת זו, ובכל הפעלה שלה הטנזא'אני יכול לבחור באיזה גרסא להשתמש:

שטיח דוקרני: השטח מתמלא באבני חן מחודדות. כל יצור הנע ברגל בשטח המושפע סובל 1ק8 נזק חותך ודוקר עבור כל 1.5 מ' תנועה דרך האזור (הצלת תגובה ד"ק 20 כדי לא לספוג נזק). בנוסף, המהירות של יצורים שנעים באזור זה קטנה לחצי. שבירה של האבנים תגרום להן להתפורר לאבקה חסרת ערך. ד"ק מבוסס כריזמה.

אבני חן יקרות: השטח מתמלא באבני חן חלקות ויקרות ערך. אבני החן שבכל משבצת של 1.5 מ' שוות 12ק4 x 100 מ"ר.

פרץ קריסטל (ע"ט): הטנזא'אני להשתמש ביכולת קטלנית זאת כפעולה רגילה, ולגרום לקריסטלים חדים כתער לפרוץ מגופו של קורבן אחד בקו ראייה הנמצא במרחק של עד 45 מ'. הקורבן סופג 15ק6 נקודות נזק חודר וחותר (הצלת קשיחות נגד ד"ק 26 להפחתת הנזק לחצי), וסובל מ-8 נקודות נזק לזריזות, עקב פגיעה ביכולתו לנוע. כל פעולה שהקורבן מבצע שדורשת תנועה (למעט דיבור) תגרום לו 1ק6 נקודות נזק חותר. הפגת קסם אינה משפיעה על הקריסטלים האלו, אך הפיכת אבן לבשר ושבירת הקסמה יסירו את הקריסטלים מגופו של היצור המושפע (אך לא יירפאו את הנזק הנגרם). כמו כן, יצור שאינו הקורבן יכול לנסות לשבור את הקריסטלים באמצעות בדיקת כוח כנגד ד"ק 25 כדי להוריד את הנזק לזריזות ל-2 ולבטל את הנזק המתמשך. ד"ק מבוסס כריזמה.

כתר איוני (ע"ט): ראשו של הטנזא'אני מוקף כל הזמן באבני חן מרחפות, המחקות את פעולתן של אבנים איוניות. כאשר נתקלים בו, הטנזא'אני מוקף ב-2ק4 אבנים איוניות, אשר כוחן הוא כמו זה של האבנים האיוניות במדריך לשה"מ (ראה פרק 7, חפצי קסם). אחת ל-10 דקות, יש לגלגל מחדש כדי לראות כמה אבנים ישנן, כאשר חלק מהאבנים נספחות לגופו של הטנזא'אני, בעוד אבנים אחרות בוקעות ממנו ומתחילות לרחף באוויר. המנחה יכול לבחור אילו אבנים יהיו לטנזא'אני, או לגלגל באקראי. כפעולה מהירה, הטנזא'אני יכול לפקוד את אחת או יותר מהאבנים לעזוב אותו ולעבור להקיף יצור שנמצא סמוך עליו. אבנים אלו זהות לאבנים איוניות בכל מובן, אך הן מתקיימות למשך 10 דקות בלבד מרגע שעזבו את סביבתו של הטנזא'אני.

זעם תוהני (ע"ט): תכונתו הידועה לשמצה ביותר של הטנזא'אני היא יכולתו מעוררת האימה להיתקף בזעם עצום השואב את כוחו היישר ממישורי התווה, והופך את גופו שלו לערוץ ישיר המתעל את מהות הכאוס. פעם ב-2ק10 דקות הטנזא'אני יכול להיכנס לזעם תוהני כפעולה חופשית, גם כשזהו אינו תורו וגם כתגובה לפעולה של יצור אחר. הזעם נמשך 1ק4 סיבובים, במהלכם הטנזא'אני זוכה במספר יכולות. ראשית, גופו מוקף בהילת אנטרופיה הגורמת לכל התקפה כנגדו לסבול מ-20% החטאה. שנית, נשקיו הטבעיים של הטנזא'אני נחשבים כנשקים קסומים בעלי התכונה "תוהו", והם גורמים 2ק6 נקודות נזק נוספות לישויות הנוטות לסדר (נזק זה מתווסף גם לנזק הריטוש של הטנזא'אני). לבסוף, היכולת החזקה ביותר לה זוכה הטנזא'אני כל עוד נמשך הזעם התוהני, היא היכולת לשלוח כל יצור הבא במגע עם גופו למישור הלימבו. יצורים שנפגעים על ידי

התקפותיו הטבעיות של הטנזא'אני, או יצורים התוקפים את הטנזא'אני בהתקפה טבעית, חייבים לגלגל הצלת רצון (ד"ק 21) או להישלח מיד אל נקודה אקראית במישור הלימבו. מייד בהגעתו למישור, הקורבן נעשה הלום למשך 10 ק"מ סיבובים. לאחר תקופה זו, הקורבן זכאי להצלת רצון נוספת (ד"ק 20) כדי להימנע מלהפוך למבולבל למשך 10 דקות. יצורים שהצליחו בהצלה חייבים בהצלה נוספת בכל פעם שהם באים במגע עם גופו של הטנזא'אני. הטנזא'אני לרוב משתמש בטקטיקה של שליחת היצורים אל הלימבו, ומיד לאחר מכן מעביר את עצמו אל המישור על מנת לחסל אותם בעוד הם מבולבלים. ד"ק מבוסס כריזמה לכל ההשפעות.

המוזה הסגולה (ד"ל): יכולת זו דומה בפעולתה ללחש קללה, מלבד העובדה שהיא עובדת הפוך. אחת לחודש, הטנזא'אני יכול לגעת ביצור ולהעניק לו את אחת ההטבות להלן:

- תוסף קדושה של +6 לתכונה אחת
- תוסף קדושה של +4 לגלגולי התקפה וזריקות הצלה
- ביטול של כל השפעה רעה על הדמות, כולל כל השפעה שמופגת על ידי שבירת הקסמה או הסרת קללה, כולל כל סוגי המחלות והרעלים. אפילו השפעות שרק נס או משאלה יכולים להסירן מוסרות על ידי יכולת זו, אך הסרת השפעות כאלו מקצרת את משך השפעת היכולת לשבוע בלבד.

השפעותיה של יכולת זו תקפות לשנה אחת (מלבד הנאמר לעיל), או עד שהמטרה מבצעת מעשה מסוים בעל אופי מרושע או סדרי יתר על המידה שאותם הגדיר הטנזא'אני בעת הענקת ההטבות (תנאים יכולים להיות "שחיטה של אדם חף מפשע" או "מילוי מצוותיו של עריץ מושחת"). סיום התקופה, שבירת התנאי וגם לחש קללה או קללה דגולה שמוטל על היצור המושפע מבטל מיד גם כל השפעה טובה שנגרמה לדמות (תוספים מתפוגגים; דמות שהתאבנה ושחררה מהאיבון על ידי הטנזא'אני תתאבן בשנית; מחלות ורעלים יחזרו להשפיע מהנקודה שהפסיקו). יכולת זו שוות ערך ללחש מדרג 7, ובעלת דרגת מטיל 20.

קריאה לבעלי ברית פליקסונדרה (ד"ל): אחת ליום כפעולה רגילה יכול הטנזא'אני לזמן יצורים בעלי תת-הסוג פליקסונדרה בסך כולל של 20 ק"פ. היצורים מזומנים למקום כמו בלחש זימון מפלצת, ונשארים למשך 2 דקות, שלאחריהן הם חוזרים למישור ממנו הגיעו. לכל אחד מהיצורים המזומנים ניתנת אפשרות בחירה באם להיענות לקריאה או לא – לכל יצור שזומן יש 80% סיכוי שאכן יגיע. במידה ואף יצור לא נענה לקריאה, היכולת עדיין מנוצלת לאותו היום. פליקסונדרה שזומנו לא יכולים לעשות שימוש ביכולות זימון משלהם. יכולת זו שוות ערך ללחש מדרג 9.

התחדשות (י"ד): הטנזא'אני סופג נזק רגיל מכלי נשק הנוטים לרשע או סדר, ומלחשים והשפעות בעלי המתאר רשע או סדר.

יכולות דמויות לחש: כרצונו – גילוי רוע, גילוי סדר, מעגל קסם נגד רוע (ד"ק 19), מעגל קסם נגד סדר (ד"ק 19), הפגת דגולה, טלפורטציה דגולה (עצמי ועוד יצורים וחפצים במשקל 450 ק"ג), מכת קודש (ד"ק 20), פטיש התוהו (ד"ק 20), העלמות מעין משופרת (עצמי בלבד), הקסמת מפלצת (ד"ק 20), ראיית אמת, זימון מפלצת 6 (כלחש תוהו או טוב בלבד), שבירת הקסמה, מעבר מישור (עצמי בלבד), חופש תנועה, אזור האמת (ד"ק 18); 3/יום – הילת קודש (ד"ק 24), גלימת תוהו (ד"ק 24), מילת קודש, מילת תוהו, השבעה/משימה; 1/יום – זימון מפלצת 9 (כלחש תוהו או טוב בלבד), הקסמת המונים (ד"ק 24). דרגת מטיל 20. ד"ק להצלה מבוסס כריזמה.

זינוק חתולי (י"ד): אם הטנזא'אני מסתער הוא רשאי לבצע התקפה מלאה, כולל שתי התקפות ריטוש.

ריטוש (י"ד): תוסף התקפה +27, נזק 2ק6+4

לשונות (ע"ט): הטנזא'אני מסוגל לדבר עם כל יצור שיש לו שפה, בדומה לשימוש בלחש לשונות (דרגת מטיל 20). יכולת זו פועלת תמיד.

מיומנויות: הטנזא'אני נהנה מתוספי המיומנויות הרגילים של הסוג פליקסונדרה.