

# הולכי היער – מפלצות למו"ד 4

עריכה: מיכאל פבזנר

כתיבה נוספת: חגי גומפרט, דניאל רוזנברג

מאת: בניה סבתו

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

## טקטיקה

הזקיף מתחיל את הקרב בביצוע התקפה כפולה כמה שיותר פעמים, ובהרחקה בשיגור בכדי להרחיק אויב קטלני. כשהוא מדמם, הכוח זיכרונות המתים פועל על המטרה שפצעה אותו, והוא מנצל אותו בכדי לתקוף את המטרה ואת בן הברית שהיא תקפה עם התקפה כפולה.

## האשליין

האשליין הוא בדרך כלל רוח יער כמו נימפה או דריאדה, ולפעמים גם מכשף פיות, שמתו. הוא משתמש בכוחות של תענועים ואשליות כדי להרחיק את הפולש, ולא משתמש הרבה בכוחות קפא"פ. גופו מתמזג באופן מושלם עם הטבע, והוא שולט במראה של היער ויכול לשנותו כרצונו.

הולכי היער הם נשמותיהם של דרואידים, אלפים, קנטאורים, חיות פרא ויצורי יער אחרים, אשר גרות במישור הפרא, משוטטות בו ללא גוף, במקום שמקביל לאזור ביער שבו מתו. מטרתם של הולכי היער הינה, בדרך כלל, לשמור על היער מפני אורחים לא רצויים. כשהם צריכים, הם יכולים ללבוש צורה אנושית כמו שלבשו בחייהם, שבה הם יכולים לפגוע ולהפגע. הולך יער שמת בצורה זו חוזר שוב למלכות הפרא, ויכול ללבוש את הצורה הגשמית שוב רק אחרי תהליך התגבשות, שאורך כחודש. אם הם נשארים בעולם הגשמי זמן רב מדי, הם צריכים לנוח במלכות הפרא לפני שיוכלו לחזור לעולם שוב. להולכי היער אין נטייה מוגדרת, והיא תלויה בדרך כלל באופי של היער שלהם. ביער רגיל, הולכי היער יהיו נייטרלים וירצו לשמור על היער ללא מטרות נוספות, ולא ירצו לפגוע באנשים שאין בכוונתם לפגוע ביער. ביערות מכושפים ואפלים, גם הולכי היער יהיו קודרים, ולפעמים יפגעו באנשים שעוברים ביער ללא שתהיה לכך כל סיבה.

צורתם הגשמית תלויה בסוג הולך היער. חלקם נראים כבני הגזע לו הם היו שייכים, בעוד אחרים לובשים צורה מהחומרים שבטבע. רובם גם הפכו לחזקים יותר אחרי שנהיו הולכי יער.

במשחק, הולכי היער משמשים בדרך כלל כ"מיני בוסים" בהיתקלויות, ומלווים בעוד יצורי יער מדרגה קרובה.

## הזקיף

הזקיפים הם אלה שנשבעו בחייהם להגן על מקום מסוים ביער, וחוזרים בזכות ובשביל השבועה – בדרך כלל אלו סיררים ואלפים. הם שומרים על יכולת הלחימה שלהם, ונלחמים בחן קטלני, עם נשק עשוי אור טהור. כשגופו של הזקיף נעלם קשה להבחין בו, והוא מנצל זאת לטובתו בקרב, בכדי להסוות את עצמו בין צללי העצים.

הולך יער, אשליין דמוי-אדם בינוני פיה 700 נק"ן	רכז עלית דרגה 8
<b>יזמה +7</b> חושים תפיסה +8; ראיית חושך דרג"ש 24; רצון 23; קשיחות 18; תגובה 20 <b>הילת חזיונות</b> (תודעה) הילה 1; כל יצור בהילה סופג 5 נזק תודעה ומחסר 2- להתקפה נגד כל יצור בעל מילת המפתח פיה, חוץ מהאשליין עצמו. <b>נק"פ 166</b> ; מדמם 88 <b>עמידות 5</b> אש, קורן; <b>חסינות</b> מחלה, פחד, רעל <b>מהירות 6</b> (הליכת יער) <b>זריקות הצלה +2</b> נקודות פעולה 1 <b>מגע הפיות</b> (רגילה; לפי רצון) ♦ <b>תודעה</b> +12 נגד רצון; 5+6 נזק תודעה, והמטרה עיוורת עד לסוף תורו הבא של האשליין.	
<b>עיניים בוערות</b> (רגילה; לפי רצון) ♦ <b>אש, קורן</b> קרוב פרץ 5, שתי מטרות; +11 נגד תגובה; 8ק1+5 נזק קורן וגם נזק אש מתמשך 5 (הצלה לסיים).	
<b>להק עכבישים</b> (רגילה, תמיכה רגילה; רענון 5,6) ♦ <b>יצירה</b> טווח 5; אזור פרץ 2; האזור מתמלא בעכבישים. האשליין יכול להזיז את הלהק בתורו כפעולה חופשית 5 משבצות אחת לסיבוב. +10 נגד תגובה נגד כל יצור שהלהק עובר דרך המשבצת שלו; 8ק1+4 נזק רעל, והמטרה נופלת שרועה. הלהק נעלם בסוף תורו הבא של האשליין, אלא אם הוא תומך בו.	
<b>עיצוב הפרא</b> (רגילה; כשמדמם לראשונה) ♦ <b>אשליה, פחד</b> גלים של אור עוברים דרך האשליין ומעצבים את השטח. קרוב פרץ 5; האזור הופך לתוואי שטח קשה והאור הופך לאור מועט. +10 נגד רצון נגד כל מטרה באזור; 5 נזק תודעה מתמשך, והמטרה נטועה (הצלה לסיים).	
<b>קריאה לרוחות היער</b> (רגילה; התקלות) ♦ <b>תודעה</b> אזור פרץ 2 בטווח 10; +13 נגד תגובה; 8ק2+5 נזק תודעה והמטרה הלומה עד לסוף התור הבא של הולך היער.	
<b>מרחף</b> האשליין מתעלם מתוואי שטח קשה. <b>נטייה לרוב חסר נטייה שפות</b> מדוברת <b>מיומנויות</b> מאגיה +14 <b>כוח 14 (+6)</b> זרז 17 (+7) <b>חכמ 18 (+8)</b> <b>חוסן 16 (+7)</b> <b>תבנ 20 (+9)</b> <b>כרז 15 (+6)</b> <b>ציוד 3</b> מגילות טקסים עד דרגה 8	

מכשף אנושי ערטילאי, עטוף בגלימות, התקרב לעבר האורקים שהתחילו לכרות את העצים. לפתע הם עצרו ואטמו את אוזניהם בידיהם, עוצמים את עיניהם בכאב. אחד האורקים הסתובב במהירות, והשליך גרזן הטלה לכיוון המכשף ברגע שהבחין בו. גופו של המכשף רעד, והגלימה עפה מעליו. גופו היה עשוי מאוסף של עלים שנשרו. גלים של אור עברו דרכו, מוחקים אותו. הגלים חצו את האזור, והמקום השתנה ליער אפל, בו עכבישים מטפסים מעץ לעץ, צונחים מהענפים. האורקים נמלטו משם במהירות, כשהעכבישים דורפים אחריהם.

## טקטיקה

האשליין מתחיל את הקרב בלהק עכבישים, ותוקף את המטרות השרועות במגע הפיות. כשהוא מוקף, הוא משתמש בעיניים הבורעות שלו בכדי לנטרל את האויבים החזקים שסביבו.

הולך יער, זקיף דמוי-אדם בינוני פיה 400 נק"ן	חייל עלית דרגה 5
<b>יזמה +8</b> חושים תפיסה +4; ראייה באור מועט דרג"ש 23; רצון 16; קשיחות 17; תגובה 21 <b>נק"פ 122</b> ; מדמם 61; ראה זיכרונות המתים <b>עמידות 5</b> קורן, חומצה <b>מהירות 6</b> (הליכת יער) <b>זריקות הצלה +2</b> נקודות פעולה 1 <b>חרב מסמאת</b> (רגילה; לפי רצון) ♦ <b>קורן</b> +12 נגד דרג"ש; 10ק1+4 נזק קורן וכל יצור נהנה מהסתרה נגד המטרה, עד סוף תורו הבא של הזקיף. <b>התקפה כפולה</b> (רגילה; לפי רצון) ♦ <b>קורן</b> הזקיף מבצע התקפת חרב מסמאת. אם פגע, הוא מבצע עוד אחת על יצור סמוך למטרה. <b>הרחקה בשיגור</b> (רגילה; רענון 6) ♦ <b>תודעה</b> +10 נגד קשיחות; 6ק3+4 נזק תודעה; הזקיף משגר את המטרה עד 6 משבצות, והמטרה נופלת שרועה. <b>זיכרונות המתים</b> (תגובה מיידי; כשמדמם לראשונה) ♦ <b>תודעה</b> נגד האויב שהוריד את הזקיף לדימום; +10 נגד רצון; 10ק1+2 נזק תודעה; בתורה הבא של המטרה היא מבצעת התקפה בסיסית נגד בן ברית. <b>אורות וצללים</b> (רגילה; התקלות) ♦ <b>קורן</b> אזור קרוב פרץ 3; +8 נגד רצון; בפגיעה, המטרה מסומנת עד סוף תורו הבא של הזקיף ונחשבת מייד כדמות שדעתה הוסחה (יצורים עם מחסה יכולים לנסות מייד להסתתר מפניה). <b>נטייה לרוב חסר נטייה שפות</b> מדוברת <b>מיומנויות</b> התגנבות +11 <b>כוח 15 (+4)</b> זרז 18 (+6) <b>חכמ 14 (+4)</b> <b>חוסן 13 (+3)</b> <b>תבנ 12 (+3)</b> <b>כרז 12 (+3)</b> <b>ציוד</b> שתי חרבות מעוקלות	

שורשים התפתלו מהאדמה, צומחים מעלה ונקשרים זה בזה, מתמזגים בצורה מושלמת ויוצרים דמות של אלף. הבזק, האלף אחז בשתי חרבות בוהקות, ועל גופו שריון שרשראות מעוצב מעלים. הוא ניצב לפני ההובגובלין שניסה לחצות את היער, לאסוף מידע משבט האלפים שביער. ההובגובלין המנוסה חייך ברשעות, והסתער. הוא מצמצם כשהאלף נעלם, וברגע שהבחין בגופו המוסתר בין העצים, החרבות שישפו אותו במהירות.

## מעורר ההזיות

מעורר ההזיות הוא גרסה שונה מעט של האשליין. זהו מכשף שפגע ביער בחייו בדרך כלשהי, ומשלם על כך לאחר מותו. הוא נשאר לשמור על היער עד אשר יחזיר את חובו, ורק אז תוכל נשמתו להמשיך לשלב הבא. מסיבה זו הוא לא מקבל את היכולות הטבעיות של שאר הולכי היער. מעורר ההזיות בנוי מעצים ועלים רקובים, שרף ופטירות, וצורתו היא צורה מעוותת של דמוי אנוש. פטרייה גדולה משמשת לו כראש. הוא משתמש בכוח האשליות שלו בכדי לזרוע פחד בקרב האיוב, וגורם לאיובי לראות הזיות בהן גופם נרקב ונאכל על ידי פטירות.

מעורר הזיות דמוי-אדם בינוני פיה	רכז עלית (מנהיג) דרגה 9 800 נק"ן
יזומה +8 נק"פ 168; מדמם 84	חושים תפיסה +6; ראיית אור מועט
דרג"ש 25; קשיחות 19, רצון 24, תגובה 24 עמידות 15 רעל	דרג"ש 28; רצון 23; קשיחות 27; תגובה 25 נק"פ 190; מדמם 95 עמידות 5 אש, רעל מהירות 7 (הליכת יער)
זריקות הצלה +2 נקודות פעולה 1 מהירות 6 (הליכת יער)	זריקות הצלה +2 נקודות פעולה 1 הצלפת שורשים (רגילה; לפי רצון) +17 נגד דרג"ש; +6 ק3 5 נק.
מגעי פטרת (רגילה; לפי-רצון) ♦ רעל	מטח טבעי (רגילה; לפי רצון) ♦ אש
הישג 2; +14 נגד קשיחות; נזק מתמשך 10 רעל (הצלה לסיים). השפעה: נח מעורר ההזיות נמצא תחת מעטה מתעתע, צורתו האמיתית נחשפת.	שליח הזעם מזיז עצם בטווח 5, עוטף אותו באש בווערת. טווח 5 מהמשבצת של העצם; +17 נגד דרג"ש; +8 ק2 5 נק אש והמטרה נופלת שרועה. אם המטרה נטועה היא סופגת עוד 8 ק1 נק.
נמק רפאים (רגילה; לפי-רצון) ♦ פחד, תודעה	היער תוקף (תגובה מיידית, כשמותקף בקפא"פ; רענון 5,6) ♦ תודעה
טווח 10; +13 נגד רצון; +6 ק2 4 נק תודעה והמטרה מואטת עד תחילת תורו הבא של מעורר ההזיות. אם המטרה סובלת מנזק רעל מתמשך, היא נעשית נטועה ומוחלשת עד סוף תורו הבא של מעורר ההזיות.	מתוך הקרקע (תנועה; התקלות) ♦ התמרה
התנפצות נבגים (משנית; רענון 6, 5) ♦ רעל, שיגור	שליח הזעם מתמזג עם האדמה. הוא מבצע בדיקת התגנבות עם תוסף +5 לבדיקה והופך לבלתי-נראה. יצור עם בדיקת תפיסה שעוברת את תוצאת ההתגנבות שלו, מבחין במיקום שלו.
אזור פרץ 1 בטווח 5; +13 נגד קשיחות; נזק מתמשך 5 רעל (הצלה לסיים). השפעה: מעורר ההזיות משתגר 5 משבצות.	בצורה הזאת הוא לא מסוגל לבצע פעולות, ויכול לצאת ממנה כפעולה משנית. אם שליח הזעם מותקף כשהוא בתוך האדמה הוא חייב לחזור לצורה הרגילה שלו.
צילי היער המאיימים (תנועה; התקלות) ♦ אזור, אשליה	קריאה לרחות היער (רגילה; התקלות) ♦ תודעה
אזור קיר 6 בטווח 10; עד סוף ההיתקלות, האזור הינו תואי שטח קשה מסוג יער והוא חוסם טווח ראייה של כל היריבים. יריב שנע או מסתער דרך הקיר חייב בזריקת הצלה או שתנועתו תופסק והוא יעשה שרוע. יריב שנמצא בתוך הקיר מעניק יתרון קרבי לכל תוקף. גובה הקיר הוא עד 3 משבצות.	הלומה עד לסוף התור הבא של הולך היער.
מעטה מתעתע (משנית; לפי-רצון) ♦ אשליה	נטייה לרוב חסר נטייה שפות אין, או אלפית לעיתים רחוקות מימוניות התגנבות 15 +
מעורר ההזיות מסוגל לעטות את צורתו של כל דמוי אדם בינוני באשליה. בדיקת תובנה מוצלחת נגד בדיקת התרמית של מעורר ההזיות מאפשרת לזהות את האשליה.	כוח 22 (+12) זרז 19 (+10) חכמ 17 (+9) חוסן 17 (+9) תבנ 15 (+8) כרז 13 (+7)
יילות נקמה (תגובה מיידית; כשמדמם לראשונה) ♦ פחד, רעם	טקטיקה
קרוב פרץ 10; +12 נגד רצון; +8 ק1 4 נק רעם, והמטרה חירשת ונטועה (הצלה לסיים שתי ההשפעות).	שליח הזעם מתחיל את הקרב בדרך כלל כשהוא בתוך האדמה. הוא ותוקף מייד עם הכוחות החזקים שלו, וממשיך עם מטח טבעי, מכוון במיוחד כנגד מטרות נטועות, מתרחק משדה הקרב ותוקף בקפא"פ מטרות שרועות.
הישג מאיים	להרוג הולך-יער
מעורר ההזיות מסוגל לבצע התקפות מזדמנות נגד כל יצור בהישג שלו (2 משבצות).	קשה מאוד להרוג הולך יער, כאשר הוא יורד ל-0 נק"פ, הולך היער מתפוגג וגופו הגשמי נהרס, אך רוחו עדיין מרחפת באזור ועוקבת אחר יריביה. תוך זמן קצר, בין יממה לחודש ויום (משתנה בין הולך-יער להולך-יער), הוא יתגלם מחדש בדמות גשמית.
נטייה חסר נטייה	הנה שתי הצעות לאופן שבו ניתן להרוג באמת הולך-יער:
מימוניות דיפלומטיה +13, מאגיה +11, תרמית +13	- <b>כבלים של ברזל:</b> מספרים שחפצים מברזל מספקים הגנה מנוכחותם של יצורי הפיה השונים.
כוח 10 (+4), זרז 18 (+8), חכמ 14 (+6)	אם דמות מצליחה לאחוז בהולך-יער בהצלחה, היא יכולה לאזוק אותו כפעולה רגילה באמצעות שרשראות מברזל (אתלטיקה נגד קשיחות או אקרובטיקה נגד תגובה, ובמחסר 4- לגלגול ההתקפה). הולך יער שנאזק באופן זה מאבד כל יכולת שיגור שברשותו, אולם הוא זוכה בזעמו ב-10 נק"פ זמני ובתוסף +2 לכל גלגולי הנזק, על כל תקופה.
חוסן 13 (+5), תבנ 14 (+6), כרז 19 (+8)	- <b>מעגל כבילה:</b> דמות עם גישה לטקסים מקטגוריית הכבילה יכולה ליצור מעגל כבילה על ידי חקיקת רונות, פיזור מלח או אבקת-כסף, או נעיצת סכיני ברזל בקרקע. הכנת המעגל אורכת מספר דקות במהלך מנוחה קצרה.
	אם החבורה הצליחה לתמרן הולך-יער אל תוך המעגל, הוא אינו יכול לצאת ממנו בשום דרך, כמו היו גבולות המעגל לקיר החוסם אותו. הוא מאבד את יכולת ההתפוגגות שלו, אולם הוא עדיין יכול לתקוף כרגיל יצור שמחוץ למעגל.
	הולך-יער מסוגל לחפש פרצה במעגל כפעולה משנית. הוא מבצע בדיקת מאגיה, דת או טבע נגד הגנת הרצון של יצור המעגל ובמחסר 4- לבדיקה. אם הצליח, המעגל נשבר והולך היער מתפוגג ונעלם. נקמתו בדמויות מובטחת.

## טקטיקה

מעורר ההזיות משתמש בצלילי היער המאיימים כמה שיותר מוקדם בכדי להרוויח ממנו את המקסימום. הוא משתמש בנמק רפאים בעיקר נגד מטרות שנפגעו ממגע הפטרת, בכדי לגרום להן יותר נזק. בהתנפצות נבגים הוא משתמש כשיש סביבו הרבה אויבים. מיד לאחר שהוא מדמם, מעורר ההזיות נסוג משדה הקרב ומתקיף מטרות נטועות בנמק רפאים. בגלל הרצון של מעורר ההזיות להשתחרר מהיער ומהגוף שאליו נקשר, הוא ישתמש בכל הכוח כשהוא מגיע למצב מסוכן, ואז ינסה לברוח אם המצב לא ישתפר.

## שליח הזעם

הלוחם נרטב כנכס ליער. הוא שמע על החיות הקסומות והעוצמתיות שביער. הוא יאלץ אותן. הוא הביט בעצים האדירים שביער, כשלפתע סלעים התרוממו מעל האדמה, ועפו בעוצמה לכיוונו, משאירים מאחוריהם שובל של אור. הוא התכופף, והסלעים פגעו בעץ. אך במקום שהעץ ישבר, הסלעים העצומים התנגשו בו ונחתו על האדמה מבלי להשאיר סימן. בדיוק כשהסתובב, עף לכיוונו זעזע של עץ והעיף אותו לאחור. הוא ראה מולו את האדמה נעה, מתרוממת ומעוצבת לדמות חיה, עטופה בשורשים ובגבעולים, ושתי אבנים במקום העיניים. החיה הביטה לכיוונו וסלע בוער נחת עליו, שולח אותו לעולם הבא.

שליח הזעם היה בחייו חיה קסומה, כמו פנתר ירח או חד קרן. הוא נלחם בזעם ובעוצמה, אך מבלי להשאיר שום סימן ביער. שליח הזעם הוא תבוני וחזק הרבה יותר מחיה רגילה. הוא משתמש ביער עצמו בכדי להלחם, מנצל סלעים ובולי עץ גדולים בתור נשקים. רוב היצורים שנלחמו בו מתו לפני שהספיקו לראות אותו כלל. הוא חלק מהאדמה עצמה, ויכול להתמזג איתה בכדי שלא יזהו אותו.

הולך יער, שליח הזעם חיה קסומה בינוני פיה	אורב עלית דרגה 12 700 נק"ן
יזומה 14 דרג"ש 28; רצון 23; קשיחות 27; תגובה 25 נק"פ 190; מדמם 95 עמידות 5 אש, רעל מהירות 7 (הליכת יער)	חושים תפיסה +9; חוש רעד 10
זריקות הצלה +2 נקודות פעולה 1 הצלפת שורשים (רגילה; לפי רצון) +17 נגד דרג"ש; +6 ק3 5 נק.	
מטח טבעי (רגילה; לפי רצון) ♦ אש	
שליח הזעם מזיז עצם בטווח 5, עוטף אותו באש בווערת. טווח 5 מהמשבצת של העצם; +17 נגד דרג"ש; +8 ק2 5 נק אש והמטרה נופלת שרועה. אם המטרה נטועה היא סופגת עוד 8 ק1 נק.	
היער תוקף (תגובה מיידית, כשמותקף בקפא"פ; רענון 5,6) ♦ תודעה	
+15 נגד תגובה; +8 ק2 5 נק תודעה והמטרה נשלטת עד לסוף תורה הבא.	
מתוך הקרקע (תנועה; התקלות) ♦ התמרה	
שליח הזעם מתמזג עם האדמה. הוא מבצע בדיקת התגנבות עם תוסף +5 לבדיקה והופך לבלתי-נראה. יצור עם בדיקת תפיסה שעוברת את תוצאת ההתגנבות שלו, מבחין במיקום שלו.	
בצורה הזאת הוא לא מסוגל לבצע פעולות, ויכול לצאת ממנה כפעולה משנית. אם שליח הזעם מותקף כשהוא בתוך האדמה הוא חייב לחזור לצורה הרגילה שלו.	
קריאה לרחות היער (רגילה; התקלות) ♦ תודעה	
אזור פרץ 2 בטווח 10; +17 נגד תגובה; +8 ק3 5 נק תודעה והמטרה הלומה עד לסוף התור הבא של הולך היער.	
נטייה לרוב חסר נטייה שפות אין, או אלפית לעיתים רחוקות מימוניות התגנבות 15 +	
כוח 22 (+12) זרז 19 (+10) חכמ 17 (+9) חוסן 17 (+9) תבנ 15 (+8) כרז 13 (+7)	

## טקטיקה

שליח הזעם מתחיל את הקרב בדרך כלל כשהוא בתוך האדמה. הוא ותוקף מייד עם הכוחות החזקים שלו, וממשיך עם מטח טבעי, מכוון במיוחד כנגד מטרות נטועות, מתרחק משדה הקרב ותוקף בקפא"פ מטרות שרועות.

## להרוג הולך-יער

קשה מאוד להרוג הולך יער, כאשר הוא יורד ל-0 נק"פ, הולך היער מתפוגג וגופו הגשמי נהרס, אך רוחו עדיין מרחפת באזור ועוקבת אחר יריביה. תוך זמן קצר, בין יממה לחודש ויום (משתנה בין הולך-יער להולך-יער), הוא יתגלם מחדש בדמות גשמית.

הנה שתי הצעות לאופן שבו ניתן להרוג באמת הולך-יער:

- **כבלים של ברזל:** מספרים שחפצים מברזל מספקים הגנה מנוכחותם של יצורי הפיה השונים.

אם דמות מצליחה לאחוז בהולך-יער בהצלחה, היא יכולה לאזוק אותו כפעולה רגילה באמצעות שרשראות מברזל (אתלטיקה נגד קשיחות או אקרובטיקה נגד תגובה, ובמחסר 4- לגלגול ההתקפה). הולך יער שנאזק באופן זה מאבד כל יכולת שיגור שברשותו, אולם הוא זוכה בזעמו ב-10 נק"פ זמני ובתוסף +2 לכל גלגולי הנזק, על כל תקופה.

- **מעגל כבילה:** דמות עם גישה לטקסים מקטגוריית הכבילה יכולה ליצור מעגל כבילה על ידי חקיקת רונות, פיזור מלח או אבקת-כסף, או נעיצת סכיני ברזל בקרקע. הכנת המעגל אורכת מספר דקות במהלך מנוחה קצרה.

אם החבורה הצליחה לתמרן הולך-יער אל תוך המעגל, הוא אינו יכול לצאת ממנו בשום דרך, כמו היו גבולות המעגל לקיר החוסם אותו. הוא מאבד את יכולת ההתפוגגות שלו, אולם הוא עדיין יכול לתקוף כרגיל יצור שמחוץ למעגל.

הולך-יער מסוגל לחפש פרצה במעגל כפעולה משנית. הוא מבצע בדיקת מאגיה, דת או טבע נגד הגנת הרצון של יצור המעגל ובמחסר 4- לבדיקה. אם הצליח, המעגל נשבר והולך היער מתפוגג ונעלם. נקמתו בדמויות מובטחת.

## יועץ הטבע

עלים מכל הכיוונים התחילו לרחף לכיוון אחד. בנקודה שבמרכז הם הסתובבו במערבולת, עד שהמערבולת נעצרה והעלים נשרו לאט, מגלים דמות אנושית מעורפלת, מביטה בזה שיזמן אותה, ואמרה "אמור את שאלתך".

דראויד, שאמאן, כהן של קורלון או מלורה, או מכשף פיות חזק חוזרים לעולם כיועצי הטבע. יועץ הטבע מתגלה לנאמנים ליער בכדי לתת עצות, ועוזר לאלה שאבדו ביער ללא מחשבות זדוניות בקרבם. הוא נלחם בשלווה, ללא כעס או שנאה. יועץ הטבע מתגלה גם כדי להזמין את אלה שנאמנים ליער להצטרף לשורותיו.

מסלעים, וידיו גושי אדמה. רק הראש הענק נראה אנושי, דמוי ראש טיטאן.

מגוון הפרא הוא הולך היער העוצמתי מביין כולם. הוא היה בחייו דרקון כסף או זהב, שליט פיות, מכשף אדיר או אפילו חצי אל. נדירים היצורים שראו אחד כזה, ומעטים חזרו לספר על כך – אם היו אויביו. רוחו של מגוון הפרא מתעוררת רק במקרים של אימים אמיתיים על היער שלו, והוא יכול להיות רדום במשך אלפי שנים. למרות גודלו העצום, הוא לא פוגע ביער לעולם, וכשהוא מתעורר, הגוף שהוא לובש הוא אמנם חלק מהיער עצמו, אך היער כמו מאחה מחדש את האזור שנעקר, מבלי שיגרם נזק.

הולך יער, מגוון הפרא	בריון בכיר דרגה 23
דמוי-אדם כביר פיה	25,500 נק"ן
יזמה +15 חושים תפיסה +17; ראיית חושך, חוש רעד 20	
דרג"ש 37; רצון 36; קשיחות 38; תגובה 35	
נק"פ 1330; מדמם 665	
עמידות 15 מוות, רעם; רגישות 10 אש: חסינות מחלה, פחד, רעל	
מהירות 6 (הליכת יער)	
זריקות הצלה +5 נקודות פעולה 2	
חבטה רועמת (רגילה; לפי רצון) ♦ רעם	
+27 נגד דרג"ש; 6ק4 +8 נזק רעם, והמטרה נדחפת 2 משבצות ונופלת שרועה.	
רעמי פרא (רגילה; לפי רצון) ♦ רעם	
מגוון היער מבצע שתי התקפות חבטה רועמת.	
רעידת אדמה (רגילה; רענון 4,5,6)	
אזור פרץ 3 בטווח 10; +24 נגד תגובה; 12ק4 +8 נזק, והמטרה נופלת שרועה.	
אם המטרה חירשת או שהיא כבר שרועה, היא סופגת עוד 12ק1 נזק, והופכת להלומה (הצלה לסיים).	
מעטה מגוון (חופשית; כשדמם לראשונה) ♦ יצירה	
מגוון הפרא יוצר מעטפת מגן, הוא זוכה ל +2 לדרג"ש ויכול לבצע התקפת חבטה רועמת כנגד כל יצור שפוגע בו כתגובה מיידית.	
תמיכה משנית מגוון הפרא יכול לתמוך בכוח זה עוד תור אחד כפעולה משנית.	
קדושתו של קורלון (משנית; רענון 5,6) ♦ קורן	
בתקיפה הבאה שמבצע מגוון הפרא, הוא גורם 10 נזק קורן נוסף ומסוגל לבצע התקפה משנית.	
התקפה משנית: פרץ 1 ממשבצת המטרה; רק נגד אויבים; +28 נגד רצון; המטרה סופגת נזק מתמשך 5 קורן והופכת לעיוורת (הצלה לסיים שתי ההשפעות).	
קריאה לרוחות היער (רגילה; התקלות) ♦ תודעה	
אזור פרץ 2 בטווח 10; +28 נגד תגובה; 8ק4 +5 נזק תודעה והמטרה הלומה עד לסוף התור הבא של הולך היער.	
נטייה כל נטייה שפות מדוברת, אלפית, קדמונית	
מיומנויות היסטוריה +23, טבע +22	
כוח 27 (+19) זרז 19 (+15) חכמ 22 (+17)	
חוסן 23 (+17) תבנ 25 (+18) כרז 20 (+16)	

### טקטיקה

אם מגוון הפרא מגיע למצב של קרב, הוא נלחם בזעם ובעוצמה. הוא משחרר כוחות אדירים בתחילת הקרב, ומשנה את שדה הקרב לטובתו, כמו חלק משאר הולכי היער. הוא פותח את הקרב ברעידת אדמה מרחוק, נכנס לשדה הקרב עם רעמי פרא ומשנה אותו בהפתעה עם שליט היער. נגד התקפה חזקה במיוחד הוא מפעיל את הבזקי אור-פיות. מגוון הפרא לא זז הרבה בקרב, והוא אף פעם לא ייסוג ממנו. הוא ילחם עד שינצח או עד שימות, כנגד כל הסיכויים.

הולך יער, יועץ הטבע	ארטילריה עלית 16
דמוי-אדם בינוני פיה	2,800 נק"ן
יזמה +11 חושים תפיסה +14; ראיית חושך	
דרג"ש 31; רצון 30; קשיחות 27; תגובה 29	
נק"פ 244; מדמם 122	
עמידות 10 קורן, תודעה; חסינות מחלה, פחד, רעל	
מהירות 6 (הליכת יער)	
זריקות הצלה +2 נקודות פעולה 1	
מגע מחליש (רגילה; לפי רצון)	
+19 נגד תגובה; 6ק3 +7 נזק והמטרה מוחלשת (הצלה לסיים)	
צל העולם שמעבר (רגילה; לפי רצון) ♦ תודעה	
טווח 10; +21 נגד קשיחות; 6ק2 +8 נזק תודעה, ועוד 10 נזק תודעה מתמשך (הצלה לסיים)	
מלמולים מהקבר (רגילה; רענון 4,5,6) ♦ תודעה, פחד	
יועץ הטבע תוקף 3 מטרות בטווח 5; +21 נגד רצון; 10ק2 +8 נזק תודעה וקורן והמטרה הופכת להלומה עד לסוף התור הבא של היועץ.	
יועץ הטבע יכול לתמוך בכוח כפעולה משנית כנגד מטרה אחת, היצור סופג עוד 10ק2 +8 נזק תודעה, והופך להלום עד לסוף התור הבא של יועץ הטבע.	
לחישות העצים (תגובה מיידית; כשדמם לראשונה) ♦ ריפוי	
יועץ הטבע זוכה בהתחדשות 5.	
קדושתו של קורלון (משנית; רענון 5,6) ♦ קורן	
בתקיפה הבאה שמבצע יועץ הטבע, הוא גורם 10 נזק קורן נוסף ומסוגל לבצע התקפה משנית.	
התקפה משנית: פרץ 1 ממשבצת המטרה; רק נגד אויבים; +21 נגד רצון; המטרה סופגת נזק מתמשך 5 קורן והופכת לעיוורת (הצלה לסיים שתי ההשפעות)	
קריאה לרוחות היער (רגילה; התקלות) ♦ תודעה	
אזור פרץ 2 בטווח 10; +21 נגד תגובה; 8ק3 +5 נזק תודעה והמטרה הלומה עד לסוף התור הבא של הולך היער.	
נטייה לרוב חסר נטייה שפות מדוברת, אלפית	
מיומנויות דת +20, תובנה +19	
כוח 17 (+11) זרז 16 (+11) חכמ 22 (+14)	
חוסן 20 (+13) תבנ 25 (+15) כרז 14 (+10)	

### טקטיקה

יועץ הטבע משתמש בכוח מלמולים מהקבר מיד בתחילת הקרב, או בקריאה לרוחות היער אם הוא רחוק משדה הקרב, מה שקורה בדרך כלל. הוא משתמש בהם שוב מיד כשהם מתרעננים. את קדושתו של קורלון הוא שומר לאויבים חזקים, ותוקף מטרות הלומות במגע מחליש או בצל העולם שמעבר, אם המטרה רחוקה ממנו.

### התגלות יועץ הטבע

יועץ הטבע יכול להתגלות אל אנשים כדי להזמין אותם להצטרף אל הולכי היער, או כדי לעזור להם בדרכם ביער. הוא עושה זאת כגמול לאלה שהוכיחו את עצמם כנאמנים ליער – אם הגנו על היצורים שחיים בו מפולשים לא רצויים או אם הגנו על העצים עצמם מכריתה. הדבר נחשב לכבוד גדול, במיוחד בקרב אלפים ויצורי היער. אפשרות אחרת להתגלות של יועץ הטבע היא דרך זימון. דמות יכולה לזמן את יועץ הטבע בעזרת הטקס היועצות בחכמים המיסטיים (סל"ש עמ' 295) בכדי לקבל תשובות על שאלות שקשורות ביער עצמו וביערות בכלל.

## מגוון הפרא

הקרקע רעדה, העצים זזו בפראות והחיות השתוללו בזמן שמגוון הפרא התעורר להגן על היער. חלק עצום מהיער נעקר ממקומו, על העצים, הצמחים והסלעים. היצור האדיר קם מהאדמה, זועם על זה שאיים על היער. כל החלקים שנעקרו מהיער – כמו לא זזו, כאילו בנו את עצמם מחדש.

היצור העצום נעמד על שתי רגליים עשויות עצים ענקיים, השורשים ננעצו באדמה עם כל צעד, עוצרים את האדמה מלהיבקע. גופו העליון עשי