

## אמן יד-ריקה

קובץ זה מאפשר לך ליצור דמויות של אמן יד-ריקה. אמן היד-הריקה הוא נזיר שמתמקד בהגנה עצמית ובהגנה על הסובבים אותו.  
 סוגי אחרים של נזיר תוכל למצוא ברחבי הרשת או בספרי הרחבה שונים, בראש ובראשונה בספר החוקים השלישי לשחקן (ובאנגלית: 3 Player's Handbook).

**מגוון צ'י:** נזירים כמו היד-הריקה מאמנים בשיטת לחימה שיקרה הגנה עצמית. הם יודעים להגן על עצמם ועל בני בריתם באמצעות תיעול זרמי אנרגיה בסביבה, או להחליש את יריביהם באמצעות פגיעה ישירה בכוח הצ'י של הקרבן, המחבר בין גופו לנשמתו. בקרב, מסוכן להתעלם מיד-ריקה.

**למה המקצוע מתאים לך:** אתה רוצה להיות לוחם קפא"פ לא חמוש שמסוגל לספוג הרבה נזק ולהכניע את יריביו ללא צורך להרוג אותם.

לנצח בקרב מבלי שתישפך טיפת דם אחת – או לוודא שהמנהיג יוצא להורג מבלי ששומרי הראש שלו יפגעו בכלל. להביס רעלים בכוח הריכוז ולהתעלם מכאב בצורה מוחלטת. לשתק יריב במכה אחת או לשבור מעבר דרך קיר אבן מוצק. אמן היד-הריקה מסוגל לכל זאת – אם התעלות שלו אדירה מספיק.

אמני היד-הריקה נשארו נאמנים ביותר למסורת הקדומה של הגנה עצמית. בניגוד לנזירים אחרים אשר מתמחים בהתנשקות, סיכול ממוקד ותיעול צ'י למטרות הרסניות, אמן היד-הריקה מעדיף בראש ובראשונה להגן על בני בריתו מאשר לפעול לבד.  
 שמו של אמן היד-הריקה מעיד על הנטייה ההגנתית שלו: ידו ריקה – הוא אינו חמוש. דמות של אמן יד-ריקה התחנכה ככל הנראה במנזר או כשוליה תחת השגחתו של נזיר אחר. הנטייה הטבעית שלה לקור-רוח ולהגנה על הזולת הובילו אותה להיות אמן יד-ריקה.  
 מדוע בחרה הדמות בחיים של הרפתקנות? האם אמן היד-הריקה שלך מנסה לשחרר אנשים אחרים מעול העריצות וחוסר הצדק? אולי הדמות מחפשת חופש לעצמה בלבד, משום שהמורה שלה או אבות המנזר נהגו כלפיה ברודנות? אולי הדמות יצאה מהמנזר שלה כדי להפיץ את התורה שלה ברחבי תבל? האם הדמות מחפשת מקורות-כוח וחפצים נשכחים שיעזרו לה להגיע להתעלות רוחנית, או אולי הדמות עצמה נפלה כה רחוק מדרכו של אמן היד-הריקה, עד שהיא חפצה רק בנקמה, יוקרה, לחימה או תהילת-עולם?

### על נזירים אחרים

**סער צ'י:** למרות שהיד-הריקה מאומן בהגנה על חבריו ובמשיכת תשומת הלב, מרבית סגנונות הלחימה ומסדרי הנזירים מיומנים דווקא בתנועה מהירה ובפעולת-יחיד מהירה וחסרת רחמים. בניגוד ליד-הריקה אשר מעדיף לנטרל את הקרבן ברמה הרוחנית, נזירים רבים מעדיפים פשוט לרסק כל עצם בגוף היריב.  
 נזירים שתפקידם בקרב הוא סער תוכלו למצוא ברחבי הרשת, כמו-גם בספר החוקים השלישי לשחקן.

**נזיר פסיוניקדוש:** לא בכל עולם מערכה הרעיון של צ'י משתלב. אם לצי' אין מקום במשחק שלכם, התייחסו אל הנזיר כאל מקצוע אשר מעצים את המודעות שלו באמצעים פסיוניים או לחלופין כאל סוג של כהן-לוחם אשר מתעל כוח קדוש ומאמן להלחם ללא-נשק מתוך מגבלה דתית.

כאשר המצב המצוי אינו רצוי, כאשר יש צורך לא ממומש – בני הגזעים התבוניים ימצאו דרך למלא את מבוקשם.

אמנויות הלחימה נוצרו מתוך צורך. הן נולדו מתרבויות משועבדות, שכרעו בעול מיסים וצויו-אוסר, כאשר נשק נמנע מהן ונאסר עליהן ללמוד את התורות המאגיות: משם צמחו טכניקות שונות ללחימה בידיים-ריקות ובכלי נשק מאולתרים. עבדים יכלו לפתע להביס את אדוניהם המשוריינים ולהכריז על חופש ודרור.

אבל זה לא עצר במקום הזה. לאחר שאמני הלחימה הקדמונים השיגו חופש פיזי, הם היו צמאים לחופש נוסף, נשגב ממנו. הם נסוגו לאזורים מבודדים וחקרו חפצים ומקומות של עוצמה בחיפוש אחר הסוד שיסחרר אותם ממגבלות הגוף. אמנות הלחימה הפכה לכוח רוחני אדיר: שיטה אשר הפכת את ההולכים בדרכה ליותר משהיו בתחילה.

התהליך הזה, של יצירת אמנות לחימה והפיכתה לתורת-חיים, קרה שוב ושוב, בכל פעם בתרבות אחרת, מקום אחר, גזע אחר. אמנויות הלחימה רבות ויש בין אחת לאחרת שוני במושגים, בקוד ההתנהגות והלבוש ובתנועות הלחימה עצמן – אולם התוצאה כמעט זהה. אלו דרכים שונות שמתחילות באותה הנקודה, מתפצלות ולבסוף נפגשות שוב בנקודת הסיום – שאליה, ככל הנראה, איש עוד לא הגיע מעולם.

מנזרים ומקדשים שונים מפוזרים ברחבי העולם. הם ממוקמים לרוב בנקודות של עוצמה רוחנית או על ראשי הרים, בהם קל להתגונן ממתקפות. איכרים וחואים מתיישבים מסביב למנזר, מספקים ליושבי מזון ומנחות בתמורה להגנה והכוונה רוחנית.

בערים הגדולות קמים מנזרים גדולים המציעים הדרכה לכל דורש, אולם המנהלים של מקומות כאלו הם ברובם מושחתים, מתאווים אחר יוקרה ובצע כסף. אלו נזירים שסטו מהדרך או שנכנעו לייאוש ולעצלות. תחת השגחתם, מעטים הם התלמידים העירוניים אשר מצליחים באמת להתעלות מעל לרמה של פריח שיועד להרביץ.

מרבית הנזירים האמיתיים מגיעים מאזורי הספר והכפרים, שם הצורך להגיע האהרה ולהצטיין היו אמיתי וטהור. משום שהם אינם עוטים שריון או נשק, הנזירים הללו מתהלכים בתחפושת, לעיתים מופיעים כמרפאים, לעיתים כמספרי סיפורים. הם אוספים שוליות עם פוטנציאל, מחפשים ידע, או מנהיגים מרד נגד עריצים – מתניעים מחדש את התהליך של הגנה עצמית, ההופכת לאמנות לחימה ולבסוף לדרך חיים. למרות כל זאת, המטרה העיקרית של כל נזיר כמעט היא להפוך את אמנות הלחימה שלו למושלמת – ועל ידי כך, להפוך בעצמו למושלם. הנזיר נבדל מלוחמים ומתאבקים פשוטים בכך שהוא מנסה להתעלות על מגבלות הגוף.

למרות שנזירים מושחתים ותועים הם רבים בערים הגדולות, נזירים מרושעים של ממש הם מחזה נדיר. אלו משתייכים לרוב למסדרים אפלים. עבורם, החופש וההתעלות ממגבלות הגוף אינם מספיקים – הם רוצים לגזור על עצמם ועל כל היצורים החיים חופש ממגבלות התרבות – או אפילו חופש מהקיום עצמו.

לתגובות על המקצועות, כתבו לי בפורום מבוכים ודרקונים – <http://forums.pundak.co.il>

## יצירת אמן יד-ריקה

בהמשך מוצגים השלבים ביצירת דמות של אמן היד-הריקה. כאשר אתה מבצע בחירות שונות ביצירת הדמות, חשוב כיצד בחירות אלו מתקשרות לאישיות, הרקע והמטרות של הדמות שלך. בדוק את שלוש טבלאות ההתקדמות של המקצוע, אחת עבור כל תקופה של המשחק. הן מסכמות את כל מה שהדמות מקבלת כאשר היא עולה בדרגות.

### סיכום המאפיינים של אמן היד-הריקה

**נקודות פגיעה:** אתה מתחיל עם נק"פ בסך 15 + ערך החוסן שלך.  
אתה זוכה ב-6 נקודות פגיעה נוספות בכל פעם שאתה מקבל דרגה.

**תוסף להגנות:** +1 לקשיחות, +1 לרצון, +1 לתגובה.

**פריצי ריפוי בכל יום:** +8 מתאם החוסן שלך.

**שליטה בשריונות:** לבוש.

**שליטה בכלי נשק:** קפא"פ פשוט, טווח פשוט.

**אביזר:** מוקד צ'י או נשקי קפא"פ פשוטים.

**מיומנויות מקצוע:** אקרובטיקה (רזר), אתלטיקה (כוח), דת (חכמ), התגנבות (זרז), מאגיה (תבנ), מרפא (חכמ), סיבולת (חסנ), תובנה (חכמ), תפיסה (חכמ).

**הכשרה במיומנות:** ארבע מיומנויות מקצוע.

## גזעים

בחר גזע לדמות שלך. אמוניות הלחימה צמחו מתוך תרבויות שסבלו תחת עול של עריצות ורודנות, אולם כדי להיות נזיר, דרושה גם רדיפה אחר התעלות רוחנית. בן-אנוש, חצי-אורק וגית'זראי הן בחירות מוצלחות לגזע של דמות נזיר ובמיוחד לדמות של אמן יד-ריקה.

### בן-אנוש (Player's Handbook, Heroes of the Fallen Lands/Forgotten Kingdoms)

אם אתה משחק בן-אנוש אמן יד-ריקה, השתמש בתוסף "המרחק" לתכונה כדי לשפר את הזריזות של הדמות. תוסף הגזע שיש לבני האנוש למרבית ההגנות משפר את השרידות שלך בשעת קרב, במיוחד בתור מגונן אשר מושך אליו התקפות.

בני אנוש יכולים לבחור בכוח לפי-רצון אחד נוסף מכוחות המקצוע, מה שמשפר את הסתגלותן שלך. למרות זאת, האפשרות החלופית משתלמת יותר לדמות של אמן יד-ריקה: כוח הגזע מאמץ הירזאי יכול להפוך החטאה כחוט-השערה לפגיעה מוצלחת ובכך למנוע שימוש מבוזבז בכוח ההתקלות מכת הלם של אמן היד-הריקה.

בני האנוש הם גזע מפולג שבו תרבויות רבות הנאבקות זו בזו. איכרים רבים נאלצו ללמוד להגן על עצמם למרות צווי-איסור שונים, מה שהוביל ליצירתם של כלי נשק כמו המגל, הקלשון והחרמש - כלי עבודה אשר משמשים גם ככלי נשק במקרה הצורך.

הסבל שהגזע האנושי עבר ועודנו עובר, ביחד עם הרוח האנושית השואפת תמיד קדימה לגבורה, שלמות והישגים, הופכים את בן האנוש לגזע אידיאלי עבור מקצוע הנזיר ואמן היד-הריקה. כיום, מרבית בני-האנוש אשר פונים לדרונו של הנזיר מגיעים ממנזר אליו הצטרפו בגיל צעיר.

### גית'זראי (Player's Handbook 3)

הגית'זראי נהנה מתוסף לחכמה והוא יכול לזכות גם בתוסף לזריזות – שתי תכונות חשובות ביותר עבור אמן יד-ריקה הגנתי. התוסף שלו ליוזמה ולהצלחות מאפשר לגית'זראי אמן יד-ריקה לפעול מהר ולהתגבר על השפעות שמונעות ממנו לפעול ולהגן על חברי הקבוצה. יכולתו של הגית'זראי לפסוע כאשר הוא נוקט במשב מרענן מאפשרת לו לעבור למיקום נוח יותר או להתקרב לסייע לבן ברית בצרה. לבסוף, כוח הגזע תודעת ברזל מאפשר לגית'זראי להפתיע את היריב בתוסף פתאומי להגנות: יכולת יעילה לאין שיעור אשר מגבירה את יכולתו של הגית'זראי להמשיך ולהלחם. כשם שבני האנוש מהווים את מרבית הנזירים בעולם, כך הגית'זראי הם הנזירים הנפוצים ביותר מחוץ לעולם. הגזע המסתורי הזה חי במזרחי-מפלט אשר מסתחררים אי-שם בתווה הקדמוני של כבשן היסודות, איים של תרבות וסדר בתוך עולם עוין. מנזרי הגית'זראי התפרסמו בעיקר בזכות פרושי הזרתי: נזירים-מתנקשים אשר מציצים אל העתיד רגע לפני שהם מנחיתים את מכת המוות. למרות זאת, אמני היד-הריקה של הגית'זראי, המכונים בשפתם סנוביטים, זוכים גם הם לכבוד בזכות תפקידם כשוטרים ומגני המנזר. מדי פעם, סנוביט חדור-אמונה יוצא מהמנזר הבטוח ואל העולם הטבעי, לרוב לאחר התגלות רוחנית או חלום שיש בו גם חזון.

### חצי-אורק (Player's Handbook 2, Heroes of the Forgotten Kingdoms)

לחצי-אורק יש תוסף לזריזות והוא יכול לזכות בתוסף לכוח – שתי התכונות האלו חשובות לאמן היד-הריקה, בעיקר אם הוא בוחר במאפיינים השונים של האבקות. חצי אורק מגביר את המהירות שלו כאשר הוא מסתער, מה שמאפשר לדמות להגיע במהירות לקרב קפא"פ ולרדוף אחרי יריבים שמנסים לעקוף אותה ולהגיע אל חברי הקבוצה הפריכים יותר, כמו האשף. לבסוף, ההתאוששות של חצי-אורק מאפשרת לו לעמוד ולהלחם לאורך זמן בשעה שהמתקפה הנזעמת שלו מאיצה את הקצב שבו הוא מכניע את יריביו.

חצי אורקים נזירים מגיעים בדרך כלל ממנזר שבו הם גדלו עוד מינקות, לאחר שהוריהם נפלו בקרב או נטשו אותם. אחרים הם פרחחי רחוב שאומצו על ידי נזיר רחמן. מרבית חצאי האורקים הנזירים לומדים לתעל את התוקפנות הגזעית שלהם ולשחרר אותה בדיוק מחושב. אחרים מאמינים שאת ההתעלות הרוחנית ישיגו רק באמצעות מתן חופש לרגשות שלהם – הם מדגישים כל כעס, יגון, שמחה ועונג שהם חווים ולעתים פועלים באימפולסיביות.

## תכונות

זריזות היא התכונה החשובה ביותר של אמן היד-הריקה, היא משפרת את הסיכוי שלו לפגוע ולגרור לנזק גבוה, כמו גם את הגנת התגובה והדרג"ש שלו. ערך כוח גבוה מגדיל את הקשיחות של הדמות וגם מתגבר את מרבית האפשרויות שלה בסגנונות האבקות. חכמה מגדילה את הגנת הרצון של אמן היד-הריקה ומתגברת הרבה מהכוחות ההגנתיים שלו. בכל אחת מהדרגות 4, 8, 14, 18, 24 ו-28, אתה רשאי לבחור שתי תכונות ולשפר כל אחת מהן בנקודה אחת. בנוסף, כל התכונות שלך גדלות ב-1 בדרגות 11 ו-21. כאשר אתה יוצר את הדמות, חשוב אילו תכונות מתאימות לאופי של הדמות ונסיון החיים שלה. אמן יד-ריקה עם כריזמה גבוהה יכול להיות מורה שפרש ממנזר, או אולי לפעול בכדי לעורר את האנשים הפשוטים להגן על שלהם. אמן יד-ריקה עם תבונה גבוהה יכול לראות בעצמו חוקר במרדף אחרי סודות מיסטיים שיביאו אותו להארה. חוסן גבוה מעיד על כושר ובריאות – אולי הדמות לימדה את עצמה כיצד להלחם, או אולי היא הגיע לשלב הראשון של הארה לאחר ששרדה מספר שבועות באקלים קשה?

## מיומנויות

בדרגה הראשונה, בחר 4 מיומנויות שבהן הדמות מקבלת הכשרה, מהרשימה הבאה: אקרובטיקה, אתלטיקה, דת, התגנבות, מאגיה, מרפא, סיבולת, תובנה או תפיסה. אקרובטיקה היא בחירה טובה משום שהיא מייצגת את האימונים הגופניים של הדמות הזריזה. היא מאפשרת לאמן היד-הריקה לשמור על איזון, להימנע מנפילה ולבצע מהלכים אקרובטיים, כמו- גם להימלט מהאבקות ולעקוף מכשולים. כאשר אתה בוחר מיומנויות, שאל את עצמך מדוע לדמות יש הכשרה בהן.

נזירים שהתבודדו במשך שנים צריכים לדעת לשרוד בזכות עצמם: במקרה זה התגנבות וסיבולת הן בחירות טובות. נזירים אחרים הם אמני לחימה מלומדים ויכולים להיות מוכשרים בדת, מאגיה ומרפא. אם הדמות בולטת בעורמתה ובתפיסה שלה, תובנה ותפיסה מתאימות במיוחד, זאת כאשר הכשרה באתלטיקה מעידה על נסיון בהאבקות או טיפוס.

אם אתה מתלבט בבחירת המיומנויות, אל דאגה – אחת הדרכים להגיע להארה היא רוחב אופקים. דמות אמן היד-הריקה צובר הכשרות במיומנויות נוספות כאשר הוא מתקדם בדרגות.

## כוחות ומאפייני מקצוע

בדוק מהם מאפייני המקצוע בהם הדמות זוכה בדרגה הראשונה. כאשר הדמות מתקדמת בדרגות, זכור לעקוב אחר טבלאות ההתקדמות של אמן היד-הריקה כדי לבדוק מה הדמות מקבלת בכל דרגה.

כאשר אתה בוחר כוחות התקפה יומיים ועמידות לפי-רצון, זכור מהי התכונה שבה השקעת יותר נקודות – כוח או חכמה. ישנם כוחות שזוכים לתגבור אם אחת משתי התכונות הללו גבוהה במיוחד, כאשר כוחות אחרים אינם מתייחסים לחכמה או לכוח והם שימושיים במידה שווה עבור כל אמני היד-הריקה, כולל כאלו שלא השקיעו לא בכוח ולא בחכמה.

## כשרונות

הדמות מתחילה את המשחק בדרגה הראשונה עם כשרון אחד. היא מקבלת כשרון אחד נוסף בכל דרגה זוגית וכן בדרגות 11 ו-21.

בקרב אתה תופס מקום בשורה הראשונה ועשוי לספוג הרבה נזק. כשרונות של חוסן עמיד מסוגלים להגביר את כושר השרידות שלך. לפעמים צריך לנוע מהר ולעורר התקפות מזדמנות בשעה שאתה מזנק להגן על בן ברית בשעת צרה: שקול לקחת את כשרון הניידות ההגנתית. אם אתה בוחר להלחם באמצעות נשק מועדף, כשרונות כמו מומחיות במטה או מומחיות בלהבים קלים יכולים לתגבר את מרבית ההתקפות שלך.

לבסוף, אם אתה רוצה ליצור דמות של אמן יד-ריקה שאינו מצטיין דווקא בזריזותו, הכשרון אימון בקפא"פ מאפשר לך להשתמש בחכמה או אפילו בתכונה אחרת כאשר אתה מבצע התקפות קפא"פ בסיסיות. אם הדמות שלך נוהגת להסתיר את זהותה כאמן-לחימה מיומן, שקול לקחת את כשרון ההכשרה במיומנות עבור הכשרה בתרמית או בדיפלומטיה.

## ציוד

אמן היד-הריקה מוגבל מאוד במבחר הציוד שבו הוא שולט בדרגה הראשונה. השליטה שלו בשריונות מוגבלת לשריונות-לבוש בלבד, שמספקים הגנה אמיתית רק כאשר הם קסומים. השליטה שלו בכלי נשק קצת יותר רחבה: הוא שולט בכל כלי הנשק הפשוטים בקפא"פ ובטווח. למרות זאת, אמן היד-הריקה תוקף לרוב כאשר הוא אינו חמוש כלל. כדאי לך לקנות נשק קפא"פ רק אם לקחת כשרון מומחיות בנשק עבור קבוצת הנשק המתאימה.

אתה מתחיל את המשחק עם ציוד בסך 100 מטבעות זהב. זהו ייצוג של סך כל הציוד שהדמות קיבלה בירושה, מצאה, הרוויחה או אף הכינה בעצמה, טרם תחילת המערכה. כהרפתקן, כדאי לך להשקיע בציוד הרפתקנות כמו לחם-מסע, לפידים, חבל ותרמיל-גב. ציוד טיפוס עשוי להועיל גם הוא. למרות שבדרך כלל לא משתלם לך להשקיע בנשק קפא"פ, נשק טווח כמו קלע או רובה-קשת עשוי להוכיח את עצמו במצבים שבהם צריך לתקוף יריב מרוחק או לקלוע במטרות מצידו השני של חדר ממולכד. מאחר ואין לך צורך בציוד יקר, אתה יכול להרשות לעצמך להשקיע בחפצים אלכימיים כמו לפיד-עד, אשר מאיר חזק יותר מלפיד וגם הינו רב פעמי. שיקוי ריפוי הוא חפץ קסום שכיח וזול יחסית שיכול להועיל לך בתפקידך בחזית קבוצת ההרפתקנים.

## הגנות ונקודות פגיעה

חשב את ההגנות של הדמות בהתאם למתאמי התכונה שלה ולתוספים שיש לה מכשרונות ומגזע. אמן היד-הריקה זוכה בתוסף +1 לקשיחות, לרצון ולתגובה. אתה מתחיל את המשחק בדרגה ראשונה עם נק"פ בסך 15 + ערך החוסן שלך. כאשר אתה מקבל דרגה, אתה מקבל גם 6 נק"פ נוספות. לבסוף, לדמות מספר פרצי ריפוי השווה ל-8 מתאם החוסן שלה.

## נטייה ופרטים אחרונים

בשלב זה, כל הנתונים המכאניים של הדמות כבר נבחרו. לא נשאר עוד הרבה החלטות. בחר 2-3 אפיוני אישיות בולטים ונטייה. נטייה מייצגת מבט כללי על אישיות הדמות וסגנון ההתנהגות שלה. אם הנזיר פועל להגן על האנשים הפשוטים מפני רודנים ושוודים ומלמד אותם להתגונן, הוא כנראה נוטה לטוב. אמן יד-ריקה אשר מוסיף למסדר שמימי או בשירות המלך נוטה לסדר-טוב. אם הדמות נמצאת במרדף אחר ידע, התעלות רוחנית ואתגרים, היא חסרת-נטייה. לבסוף, דבר עם השה"ם שלך כדי לקבוע את מקומה של הדמות בעולם – מהיכן היא הגיעה? את מי היא מכירה? מי קרוב אליה? בשלב זה תוכלו להחליט אם וכיצד הדמות שלך מכירה את הדמויות האחרות בקבוצה.

### מוקד צ'י

נזירים משתמשים באביזרים מהסוג מוקד צ'י. זהו חפץ קסום שמאפשר לדמות לתעל את הצ'י שלה בדרכים חדשות. מוקד צ'י יכול להיות ספר עתיק או מגילה עם סודות מיסטיים, נשק-דמה קהה המשמש לאימונים, קמע או כלי לקטורת.

כאשר דמות מניחה את ידיה על מוקד צ'י, היא אינה יכולה להשתמש בו מייד: עליה להכווין את עצמה לכוחו. בכדי לעשות זאת, הדמות צריכה לבחון או להפעיל את מוקד הצ'י במהלך מנוחה קצרה: לעיין בספר או במגילה, להתאמן עם נשק-הדמה או לבצע מדיטציה עם קמע או כלי קטורת. לאחר מכן, הדמות נשארת מכוונת לכוחו של האביזר עד שהיא מתה, מכוונת את עצמה מחדש לאביזר מוקד צ'י אחר, או שהאביזר מושמד.

יצור אחד יכול להיות מכוון רק לאביזר מוקד צ'י אחד בכל רגע נתון. כאשר יצור אחד מכוון לאביזר מוקד צ'י, יצורים אחרים לא יצליחו להכווין את עצמם לאביזר זה וידעו מייד שמישהו אחר כבר מכוון לאביזר.

לבסוף, גם כאשר דמות מכוונת למוקד צ'י, היא נהנית מהיתרונות שלו רק בתנאי שהיא עוטה אותו, אוזנת בו או נושאת אותו על גופה בכל דרך אחרת.

מוקדי צ'י קסומים ניתן למצוא בספרים: Player's Handbook 3, Heroes of Shadow.

## אמן יד-ריקה גיבור

בתחילת תקופת הגבורה, הדמות שלך שולטת רק בסגנונות לחימה ספורים והיא מגרדת את גבולות היכולת לתעל צ'י למטרות הגנה, רגיעה או ערעור היריב. כאשר היא מתקדמת, הדמות לומדת סגנונות לחימה נוספים ולומדת לתעל צ'י בצורה הרבה יותר יעילה.

### אמן יד-ריקה בתקופת הגבורה

| סכום נק"ן | דרגה | כשרונות ידועים | כוחות ומאפייני מקצוע  |
|-----------|------|----------------|---|
| 0         | 1    | 1              | אמן לחימה הילת מגונן סערת חבטות אגרוף הלים סגנונות סוד התקפה יומי |
| 1,000     | 2    | +1             | כוח תכלית   |
| 2,250     | 3    | --             | אגרוף הלים משופר  |
| 3,750     | 4    | +1             | רחב אופקים שיפור תכונות   |
| 5,500     | 5    | --             | סוד התקפה יומי נוסף   |
| 7,500     | 6    | +1             | כוח תכלית נוסף  |
| 10,000    | 7    | --             | סוטר ארצית סגנון נוסף   |
| 13,000    | 8    | +1             | שליטה בקרב שיפור תכונות   |
| 16,500    | 9    | --             | סוד התקפה יומי נוסף   |
| 20,500    | 10   | +1             | כוח תכלית נוסף  |

## דרגה 1: אגרוף הלים

כבר מתחילת דרכו, לומד אמן היד-הריקה כיצד ללחוץ על הנקודות הרגישות בגוף החי בכדי להסיט את זרימת הצ'י בגוף לחיוב או לשלילה. אגרוף הלים הוא היישום הקרבי המיידי של תורה זו. מכה אחת מדויקת, טעונה בריכוז של צ'י, מאפשרת לנזיר להעביר ביריבו גל של כאב משתק. **תועלת:** אתה זוכה בכוח ההתקלות אגרוף הלים.

### אגרוף הלים

**מספר תנועות באצבעותיך מזרימות צ'י לכף ידך, רגע לפני שאתה משחרר אותו לתוך גוף היריב ומשפש את זרימת הצ'י שלו.**

### התקלות צ'י

#### פעולה חופשית

**אישי**  
**זים:** אתה מבצע בתוך התקפת קפא"פ בסיסית נגד יריב.  
**השפעה:** אם ההתקפה פוגעת, היריב סופג 1ק8 נזק נוסף והוא נעשה הלום עד סוף תורך הבא.  
**דרגה 17:** הנזק הנוסף בפגיעה גדל ל-2ק8.  
**דרגה 27:** הנזק הנוסף בפגיעה גדל ל-3ק8.

## דרגה 1: אמן לחימה

אמן היד-הריקה אינו זקוק לנשק כאשר הוא נלחם. השימוש שלו באגרופים, בעיטות, תנועות האבקות ומכות הוא מדהים. בקרב, הוא נע בחן ובעוצמה, מנצל את הלבוש הקל שלו על מנת להגיב במהירות לכל פעולה של היריב. סגנון הלחימה שלו מאפשר לו להכות לא בעוצמה שתעייף אותו, אלא בזריזות ובדיוק, ממש היכן שזה הכי כואב.

**תועלת:** כאשר אתה מבצע התקפת קפא"פ בסיסית באמצעות נשק קפא"פ פשוט, אתה רשאי להוסיף את מתאם הזריזות שלך לגלגולי ההתקפה והנזק, במקום את מתאם הכוח. בנוסף, אמן היד-הריקה זוכה בתוסף +3 לדרג"ש כאשר אינו אחוז במגן והוא עוטה שריון לבוש או אינו עוטה שריון כלל. בדרגה 15, תוסף זה לדרג"ש גדל ל-4+. לבסוף, אתה זוכה במאפיין המקצוע **מכת נזיר** אשר פועל ככוח לפי-רצון.

### מכת נזיר

**התקפת נזיר**  
אתה יודע להכות ביריב ביעילות באמצעות אגרופים, מכות, בעיטות, מכות מרפק, ברכיות, נגיחות ובהתאם לגזע שלך – אולי גם במכות זנב...

### לפי-רצון ♦ אביזר, צ'י

**פעולה רגילה**  
**מטרה:** יצור אחד

### התקפה: זריזות + 3 נגד דרג"ש

### פגיעה: 1ק8 + מתאם זריזות נזק.

### דרגה 21: 2ק8 + מתאם זריזות נזק.

**מיוחד:** מכת נזיר היא התקפת קפא"פ בסיסית. כאשר אתה מבצע התקפה מזדמנת או שכוח או השפעה מאפשרים לך לבצע התקפת קפא"פ בסיסית, אתה רשאי להשתמש במכת נזיר.

## דרגה 1: הילת מגונן

מעל לכל, אמן היד-הריקה שואף לשלמות בסגנון הלחימה שלו. על ידי הפיכת הסגנון שלו למושלם, הוא עצמו יעשה למושלם. הצעד הראשון להארה ולשלמות הוא משמעת עצמית וקור רוח. גם בשיאו של הקרב, אתה שומר על רוגע יחסי ומבחין בכל פרט מהמתרחש סביבך. הפעולות שלך מחושבות תמיד: מסוכן להתעלם ממך. **תועלת:** אתה זוכה בכוח לפי-רצון הילת מגונן.

### הילת מגונן

**תכלית נזיר**  
אתה מפעיל מיומנות ומהלכים ערמוניים כדי לשמור על דעתם של יריביך מוסחת כל העת.

### לפי-רצון ♦ הילה

#### פעולה משנית

**אישי**  
**השפעה:** אתה זוכה בהילה 1. ההילה פועלת עד לסוף ההתקלות, עד שאתה מאבד את הכרתך, או עד שאתה מפסיק את ההילה כפעולה משנית. כל יריב בתחום ההילה סובל מחסר 2- לכל גלגולי ההתקפה כאשר הוא מבצע התקפה שלאף אחת מהמטרות שלה אין הילת מגונן פועלת. יצורים מסומנים אינם מושפעים מהילת מגונן.

## דרגה 1: סערת חבטות

אמן היד-הריקה יודע להכות מהר. מאוד מהר. כל שדרוש לו הוא רגע אחד של חוסר-ריכוז מצד היריב.

**תועלת:** אתה זוכה בכוח לפי-רצון סערת חבטות.

## עורת חבטות

## תכלית נזיר

אתה מכה ביריב בדיוק ובעוצמה, מעניש אותו על כך שהפנה את מבטו ממך.

### לפי-רצון ♦ צ'י

#### פעולה מזדמנת

#### אישי

יזם: יריב תחת השפעת הילת מגונן שלך פוסע או מבצע התקפה שלאף אחת מהמטרות שלה אין הילת מגונן פועלת.

השפעה: בצע התקפה מזדמנת נגד היריב. אפילו אם אתה מחטיא, ההתקפה מסבה נזק בסך מתאם הזריזות שלך.

## דרגה 1: סגנונות

עוד בשלב מוקדם בקריירה שלו כאמן-לחימה, הנזיר נחשף למגוון סגנונות לחימה, מהלכים, טכניקות ושיטות שונות שפותחו בידי מאסטרים שונים. כל אחד מהסגנונות הללו נפתח בעמידת-מוצא אופיינית וידוע במהלכים ייחודיים משלו, אשר טובים למצבים מסוימים. כאשר אתה בוחר כוחות עמידה, חשוב על סגנון הלחימה של הדמות שלך. האם הוא נראה טבעי (כמו עת הקציר) או שהוא על-טבעי בבירור (כמו רודף הסופה)? האם הסגנון המועדף על הדמות אגרסיבי ואכזרי (נמר זועם) או שהוא הגנתי (לשון זיקית)?

בנוסף, כדאי לבדוק כיצד סגנונות הלחימה של הדמות שלך מתאימים את עצמך לכוחות של חבריך לקבוצה: כך לדוגמה אם המנהיג הקבוצתי הינו כהן-סופה (הממטיין במתן תוספים לנזק), הכוחות שלו לא יצטברו עם תוסף הנזק של סגנון נמר זועם – שמתאים יותר כאשר אתה עובד עם כהן-שמש או דרואיד קיץ, המתמקדים בהגנה וריפוי.

**חשוב:** זכור כי כוח עם מילת המפתח "עמידה" פועל עד לסוף ההתקלות, עד שאתה מאבד הכרה, עד שאתה מסיים את העמידה כפעולה חופשית או עד שאתה מפעיל כוח עמידה אחר (לרוב כפעולה משנית): אתה לא יכול ליהנות משתי עמידות בו-זמנית. בנוסף, ניתן להפעיל כוחות עמידה רק פעם אחת בתור.

**תועלת:** בחר שניים מהכוחות לפי-רצון המוצגים בהמשך.

**גוף אבן** סגנון גוף האבן דומה פחות לסגנון לחימה ויותר לטראנס מדיטיבי. תחת השפעתו, אמן היד-הריקה מסוגל לספוג נזק רב כמעט ללא השפעה בשעה שהוא צובר כוח ומכין את עצמו לרגע שבו ייקח הוא את היוזמה ויתקוף. וריאציות של הסגנון הזה פותחו בידי נזירים באזורי האקלים הקשים ביותר. על מנת להגיע להארה המאפשרת לנזיר להיכנס לטראנס גוף האבן, עליו לכפות על עצמו סבל כמעט יומימי במשך חודשים. הסגנון יעיל במיוחד נגד יריבים מסוג אורב או בריון – הוא מפחית את הנזק שנגרם לך במקרה שאתה מותקף.

## סגנון גוף אבן

## תכלית נזיר

אתה חורק שיניים ומקשיח את גופך, מוכן לספוג התקפות.

### לפי-רצון ♦ עמידה, צ'י

#### פעולה משנית

#### אישי

השפעה: אתה זוכה בעמידות 2 לכל נזק ובתוסף כוח +2 לכל גלגולי הנזק עבור התקפות קפא"פ בסיסיות שאתה מבצע בתורך.

דרגה 11: עמידות 4 לכל נזק ותוסף כוח +4 לנזק.

דרגה 21: עמידות 6 לכל נזק ותוסף כוח +6 לנזק.

**לפיתת פלדה** סגנון לפיתת הפלדה מנצל שיטות שונות של האבקות, אחיזה ושימוש במגן אנושי. הוא תוקפני ואכזרי, וחביב במיוחד על נזירים מרושעים. מסדרי מתנקשים מלמדים גם הם את הסגנון. למרות זאת, אם הכוח שלך מאפשר לך להחזיק ביריב מבלי שיימלט, לפיתת פלדה היא בחירה נבונה – בעיקר אם יש יריב אחד שאותו חשוב לך מאוד לנטרל.

## סגנון לפיתת פלדה

## תכלית נזיר

אתה מכין את עצמך בעמידה מאימת, מוכן לכרוך את זרועותיך סביב יריב, למחוץ אותו בכוח ולסתום את פיו במקרה שינסה לקרוא לעזרה.

### לפי-רצון ♦ עמידה, צ'י

#### אישי

#### פעולה משנית

**השפעה:** כאשר אתה פוגע בתורך ביריב באמצעות התקפת קפא"פ בסיסית, אתה רשאי לאחוז בו כפעולה חופשית (עד להמלטות). אתה מסוגל לאחוז ביריב אפילו אם אין לך ידיים פנויות. כאשר אתה מבצע התקפה בסיסית נגד יריב שאתה אווז בו, ההתקפה מסבה בפגיעה נזק נוסף בסך מתאם הכוח שלך.

אם יש לך לפחות יד ריקה אחת והמטרה מנסה לדבר או לצעוק, אתה רשאי להפריע לה. עליה לבצע זריקת הצלה מוצלחת כדי לדבר.

**לשון זיקית** נזירים בני-מחצית מארצות הביצה פיתחו את הסגנון הזה לאחר צפייה ממושכת בזיקית, אשר מלקטת זבובים במעופם. הסגנון מאפשר לך לתפוס חיצים בעודם באוויר – ואז להשליך אותם על מטרות חדשות. הוא יעיל נגד מפלצות ארטילריה שתוקפות דרג"ש. לא בכדי – הוא גם יעיל במיוחד כאשר אתה מנסה להגן על עדה של בני מחצית.

## סגנון לשון זיקית

## תכלית נזיר

אתה מכפיף את רגליך ופורש את זרועותיך לצדדים, מוכן לתפוס חיצים, קליעים ואבנים אשר נורות כלפיך או כלפי בני-ברית. ברגע שאתה תופס קליע שכזה, אתה מטיח אותו בעוצמה במטרה חדשה.

### לפי-רצון ♦ עמידה, צ'י

#### אישי

#### פעולה משנית

**השפעה:** אתה וכל בן ברית בתוך הילת המגוון שלך זוכים בתוסף כוח +2 לדרג"ש ולתגובה נגד התקפות טווח. כפעולה מזדמנת כאשר התקפת טווח נגד דרג"ש מחטיאה אותך או בן ברית בתוך הילת המגוון שלך, יריב אחד לבחירתך בטווח 3 משבצות סופג נזק בסך מתאם הזריזות שלך.

דרגה 11: תוסף כוח +3 לדרג"ש, נזק בסך 2 + מתאם הזריזות שלך.

דרגה 21: תוסף כוח +4 לדרג"ש, נזק בסך 4 + מתאם הזריזות שלך.

**מחול החולות** סגנון זה מקורו בארצות הדרום החמות והיבשות, היכן שלוחמים בשריון כבד נוטים לגווע מתשישות ומהפלדה המתלהטת ורק אנשי הקרבות הקלים שורדים. הוא מנצל מהלכי הטעיה ערמוניים ותנועות זורמות ליצירת חן קטלני. סגנון זה יעיל במיוחד נגד מתגוששים שונים.

## סגנון מחול החולות

## תכלית נזיר

אתה מסתחרר במקום במהירות מרשימה, מכה לכל עבר בחינניות. היריב עסוק כל כך בניסיון לקרוא את התבנית של המחול הקטלני, עד שהוא כמעט שוכח לזוז ממקומו.

### לפי-רצון ♦ עמידה, צ'י

#### אישי

#### פעולה משנית

**השפעה:** כאשר אתה פוגע ביריב בהתקפת קפא"פ בסיסית בתורך, הוא נעשה מואט עד סוף תורך הבא.

## תכלית נזיר

## סגנון קורנס הגמדים

אתה מתייבב בפישוק רגליים, מניע את זרועותיך באיטיות בתנועות מעגליות. קשה יהיה להזיז אותך ממקומך, ואם רק ינסה, ביכולתך להטיח את היריב בחבריו!

### לפי-רצון ♦ עמידה, צ'י פעולה משנית

#### אישי

**השפעה:** אתה סובל מחסר 2- למהירות התנועה, אבל בכל פעם שאתה מושפע מתנועה כפויה, אתה רשאי להפחית ממנה משבצת 1 כפעולה חופשית. בנוסף, כאשר אתה מבצע התקפת קפא"פ בסיסית בתוך ופוגע, אתה רשאי לדחוף את היריב שנפגע 2 משבצות, ולגרום ליצור אחר הסמוך ליריב לנזק בסך מתאם הכוח שלך. **דרגה 11:** נזק בסך 2 + מתאם הכוח שלך. **דרגה 21:** נזק בסך 4 + מתאם הכוח שלך.

**רודף הסופה** סגנון רודף הסופה חביב במיוחד על הגית'זראי משום שהוא יעיל נגד יריבים הנעים באמצעות שיגור – יכולת נפוצה בקרב זני השדים השונים. מספרים שהוגה הסגנון גילה אותו לגמרי במקרה כאשר הסתבך בעימות עם סלאאד מטורף. הסלאאד, יצור של חורבן ושינויים לא צפויים, הצליח להפתיע את הנזיר הבודד. הוא התכוון להנחית את מכת המוות כאשר הנזיר עבר לתנוחת מדיטציה במקום להגן על עצמו. הסלאאד המופתע העריך את הנזיר על שהצליח להשתנות מהר יותר ממנו ועל כן הניח לו לנפשו, בשעה שהנזיר שוקע בהארה מברוכת. סגנון זה יעיל כמעט בכל מצב, אך בעיקר נגד יריבים משתגרים.

## תכלית נזיר

## סגנון רודף הסופה

אתה מניף את הידיים למעלה בתנועה מסובכת ורמת-עוצמה. קולות מזמזם ופיצוץ נשמעים כאשר ניצוצות כחולים מזנקים מבין אצבעותיך. כאשר יצורים בקרבך מנסים להשתגר, אתה יכול לתפוס אותם כדי להחליק עם התנועה המימדית.

### לפי-רצון ♦ עמידה, צ'י, שיגור פעולה משנית

#### אישי

**השפעה:** כאשר יריב המושפע מהילת המגוון שלך משתגר, אתה רשאי להשתגר כפעולה חופשית מספר משבצות השווה למתאם החכמה שלך – בתנאי שהשיגור מקרב אותך למיקומו החדש של היריב. בנוסף, התקפת הקפא"פ הבסיסית שלך זוכה בתוסף כוח 2+ לנזק ומסבה נזק ברק. היא גם מקבלת את מילת המפתח ברק. **דרגה 11:** התקפת הקפא"פ הבסיסית שלך זוכה בתוסף כוח 3+ לנזק. **דרגה 21:** התקפת הקפא"פ הבסיסית שלך זוכה בתוסף כוח 4+ לנזק.

## דרגה 1: סוד התקפה יומי

בתחילת דרכו של הנזיר, הכוח המיסטי שהוא נעזר בו לא תמיד נראה לעין. ההדיוטות אינם יודעים כי התקפת אגרוף ההלם מתעלת צ'י. מרבית הסגנונות, מלבד רודף סופה, אינם נראים על-טבעיים פשוט משום שהקסם שהם מנצלים הוא מעודן ונסתר. כוחות ההתקפה היומיים של הנזיר, לעומת זאת, הם על-טבעיים בצורה שלא ניתן להתעלם ממנה. "סודות התקפה", מאפשרים לנזיר לרסק אבן או לנוע מהר כל כך עד שנדמה כי הוא נמצא בכמה מקומות בו-זמנית. סודות הנזיר דומים מאוד ללחשי אשף. חלק מהסודות של דמות נזיר הינם פיתוח אישי שלו. אחרים פותחו בידי מאסטרים מפורסמים. יש סודות שהכוח הטמון בהם הרסני כל כך, עד שהשימוש בהם הוגבל. מסדרים שלמים עומדים על המשמר להגן על כספת שבה נעולות מגילות המתארות את השימוש בסוד אסור. הרדיפה של נזירים אחרי סודות ייחודיים היא בסיס נהדר להרפתקאות אין-ספור.

**נמר זועם** הוא אולי הסגנון הנפוץ ביותר בעולם. יש לו שמות רבים ווריאציות שונות, אבל הדמיון ביניהן כה גדול עד שכמעט ואין להבדיל ביניהן. החכמים סבורים שכל תרבות פיתחה את הגרסה שלה לסגנון נמר זועם בזכות צפייה בבעל חיים חזק אחר אשר היה נפוץ באזור האקלים שלה. סגנון נמר זועם מסתמך על מהירות ועל עוצמה, אולם הוא מקריב דיוק. הוא יעיל במיוחד נגד בריונים, שהנק"פ שלהם מאוד גבוה אבל ההגנות שלהם נמוכות ממילא והמהירות שלהם לא מאפשרת להם לעקוף אותך בדרכם לחבריך הפריכים, כמו האשף.

## תכלית נזיר

## סגנון נמר זועם

רצף של תנועות עוצמתיות מסתיים בזרועות כפופות ואגרופים חצי-פתוחים. אתה מוכן להכות בכוח ובאכזריות.

### לפי-רצון ♦ עמידה, צ'י פעולה משנית

#### אישי

**השפעה:** אתה סובל מחסר 2- לגלגולי ההתקפה אבל זוכה בתוסף כוח 2+ לגלגולי הנזק עבור התקפות קפא"פ בסיסית. כאשר אתה פוגע באמצעות התקפת קפא"פ בסיסית, אתה רשאי לדחוף את היריב משבצת 1 כפעולה חופשית ואז לפסוע מספר זהה של משבצות למשבצת הסמוכה ליריב שדחפת. **דרגה 11:** תוסף כוח 3+ לנזק. **דרגה 21:** תוסף כוח 4+ לנזק.

## עת הקציר

סגנון הלחימה של עת הקציר פותח לפני שנים רבות בידי איכרים וחוואים בני אנוש, לאחר שנים של דיכוי בידי שליט מושחת. הסגנון הוכיח את עצמו בלוחמת גרילה נגד יריבים משוריינים וכבדים. הוא מאפשר לך למשוך יריב הרחק מחבריו ואל תוך מארב או מלכודת. הסגנון יעיל נגד יריבים איטיים ובמיוחד נגד בריונים וחיילים שמנסים לשמור על מבנה צפוף, כמו גמדים או הובגובלינים.

## תכלית נזיר

## סגנון עת הקציר

אתה מתייבב בעמידת הפתיחה של סגנון עת הקציר: תנוחה שפופה, ברכיים כפופות. קשה לתפוס אותך, אבל תמיד נדמה ליריב שהוא יצליח אם רק יתאמץ מעט יותר...

### לפי-רצון ♦ עמידה, צ'י פעולה משנית

#### אישי

**השפעה:** הוסף משבצת 1 למהירות התנועה שלך. בנוסף, כאשר אתה פוגע בתוך בהתקפת קפא"פ בסיסית ביריב אשר מושפע מהילת המגוון שלך, אתה רשאי לפסוע משבצת אחת כפעולה חופשית. היריב שנפגע מחליק מייד לתוך המשבצת שעזבת – אם תרצה בכך ואם לא.

## קורנס הגמדים

שמו של סגנון קורנס הגמדים הוא שם מטעה. ניתן לחשוב כי גמדים הם שפיתחו את הסגנון, אולם למעשה הסגנון פותח במקור בידי נזירים דמי-דרקון. סגנון זה משלב יציבה נכונה, כוח פיזי וסבלנות. הוא מכונה "קורנס הגמדים" על שום עמידת המוצא שלו, המחקה את היציבה של בני הגזע הגמדי, כמו-גם בזכות מהלך הדחיפה המאפייני אותו: הוא נראה כמו טפיחה רכה על החזה, אך בכוחו להשליך את הקרבן כשהוא מסתחרר הלאה מהנזיר. הסגנון יעיל במיוחד כאשר אתה מעדיף להישאר במקום שבו אתה עומד, או כאשר אתה רוצה לדחוף יריבים לתוך תוואי שטח מסוכן או אל מעבר לשפת התהום.

**תועלת:** בחר אחד מהסודות הבאים.

**זינוק מתנקש הרפאים** דבר לא יפריד בין מתנקש הרפאים למטרתו. טכניקה זו פותחה במקור על ידי מתנקשים והיא משלבת שימוש באמנויות הצללים, אולם אתה יודע לנצל אותה גם כדי לזנק לעזרתם של בני ברית בצרה.

## דרגה 2: כוח תכלית

אמנות הלחימה היא לא רק נשק אלא גם דרך חיים. נזירים לומדים לנצל את המיומנויות שלהם בדרכים טובות יותר, בדרכם לשלום. שימושים אלו במיומנויות מיוצגים על ידי כוחות התכלית של הנזיר, אשר חלקם משמשים אותו ובקרוב וחלקם משמשים אותו מחוץ לקרב. כוחות התכלית של הנזיר גובלים בעל-טבעי, ובדרגות הגבוהות הם קסומים באופן מובהק. למרות זאת, הם מגיעים מתוך בסיס שכל אחד יכול לשלוט בו, ועל כן לכל כוח תכלית של הנזיר יש דרישת-קדם בצורת הכשרה במיומנות.

כאשר אתה בוחר בכוחות תכלית לדמות שלך, חשוב אילו מהם מייצגים בצורה הטובה ביותר את אישיותה והאופי שלה. כך לדוגמה כוח התכלית התאוששות פחותה מקושר להכשרה במיומנות הסיבולת ומתאים לנזירים שיועיים לספוג חבטות.

**תועלת:** בחר אחד מכוחות התכלית הבאים.

**גוף ונפש מאוחדים** ההבנה שלך בתורת הנסתר מאפשרת לך לתעל בריאות גופנית לטובת הגנה על הנפש, או לחזק את הגוף בכוח הרצון.

### גוף ונפש מאוחדים כוח תכלית נזיר 2

אתה מתגבר את הגוף בכוחות הרצון ואת הנפש בכוחות הגוף.

#### התקלות ♦ צ'י

אישי

#### הפרעה מיידית

**דרישות:** חייבת להיות לך הכשרה בדת או במאגיה.

**יזם:** אתה נפגע מהתקפה נגד הקשיחות או הרצון שלך.

**השפעה:** אתה זוכה בתוסף כוח +4 להגנת הקשיחות ו-4+ להגנת הרצון, עד לתחילת תורך הבא.

**הכרות עם הפחד** אתה יודע לקרוא את נפשם של אחרים ולעורר במוחם תחושה מוזרה וקרה. אנשים שחוו זאת אומרים כי התחושה מזכירה פחד, אולם הפחד הזה מזויף – כאילו נמהל בהרגשה שאתה כבר יודע הכל על כל סודותיהם הכמוסים.

### הכרות עם הפחד כוח תכלית נזיר 2

אתה נועץ את מבטך בעיני היריב וחודר אל נפשו. הפה שלך קופא בחצי-חיוך כאשר הוא ואתה

רואים את העתיד ויודעים מה עליו לעשות.

#### התקלות ♦ הקסמה, צ'י

אישי

#### אין פעולה

**דרישות:** חייבת להיות לך הכשרה בתובנה.

**יזם:** אתה מבצע בדיקת איום

**השפעה:** בצע גם בדיקת תובנה וגם בדיקת איום. אם התוצאה של בדיקת האיום אינה מוצאת חן בעיניך, אתה רשאי לבחור להשתמש בתוצאה של בדיקת התובנה.

**התאוששות פחותה** אתה יודע לא רק לגרום נזק, אלא גם לספוג אותו. כאשר נראה שמצבך רע, אתה יודע להתגבר על הכאב ולהתאמץ בכדי לסיים את הקרב בצד המנצח.

### זינוק מתנקש הרפאים התקפה יומית נזיר 1

ההתקפה הבאה שלך מלווה בתנועה דרך יצורים ומכשולים, כמו היית רוח.

#### יומי ♦ אביזר, צ'י

#### פעולה רגילה

**השפעה:** אתה פוסע 3 משבצות ומבצע התקפת קפא"פ בסיסית אחת בתוסף 8ק1 לנזק. אם ההתקפה מהטיאה, היא עדיין מסבה חצי נזק.

במהלך פסיעה זו, אתה נהנה מהזחה ורשאי לנוע דרך שטחם של יריבים.

### טכניקה של נשימה עמוקה מרבית מסדרי הנזירים מעריכים שליטה עצמית. הטכניקה של

הנשימה העמוקה מחנכת אותך לתעל אנרגיה למקומות הנכונים בגופך באמצעות קצב נשימה נכון. הטכניקה מאפשרת לך לשמור על רעננות וכושר-לחימה לאורך זמן – גם בקרבות הארוכים ביותר. הסוד של טכניקה של נשימה עמוקה הוא אחד הסודות המוכרים ביותר ונלמד במנזרים רבים – אבל הוא עודנו סודי בכך שעל הנזיר להקדיש שנים מספר עד שיגיע להארה שתאפשר לו לתפוש בהבנתו את יסודות הטכניקה.

### טכניקה של נשימה עמוקה התקפה יומית נזיר 1

אתה לוקח נשימה עמוקה ומרעננת, ואז הודף את היריב במכה מרסקת עצמות.

#### יומי ♦ אביזר, צ'י, ריפוי

#### פעולה רגילה

**השפעה:** אתה רשאי לנצל פרץ ריפוי ולחדש נק"פ. מייד לאחר מכן, בצע התקפת קפא"פ בסיסית אחת. בפגיעה, ההתקפה מסבה 8ק1 נזק נוסף.

### מאה או מאתיים אגרופים זהו מהלך תוקפני ואכזרי. מאה או מאתיים אגרופים מאפשר לך

להדוף מספר גדול של יריבים המקיפים אותך. הוא שימושי במיוחד כאשר אתה מותקף בידי המון של חיילים פשוטים או כאשר ברצונך לחסום פתח-דלת או מסדרון צר. ברגע שאתה נוקט בסוד של מאה או מאתיים אגרופים, בני בריתך מרוויחים במיוחד אם הם יכולים לדחוף או להפנט יריב בכדי שיתקרב אליך. יריב בודד יכול לסבול מהשפעת הכוח מספר פעמים – פעם אחת בכל תור של כל אחד מבני הברית שלך.

### מאה או מאתיים אגרופים התקפה יומית נזיר 1

אתה מכה לכל עבר כל כך מהר, עד שאף אחד כבר לא בטוח כמה ידיים יש לך.

#### יומי ♦ אביזר, צ'י

#### פעולה רגילה

**מטרה:** כל יריב בטווח שאתה רואה

**התקפה:** זריזות + 3 נגד דרג"ש

**פגיעה:** 8ק2 + מתאם זריזות נזק ואתה רשאי לדחוף את המטרה משבצת 1.

**השפעה:** עד תחילת תורך הבא, בכל פעם שיריב נכנס למשבצת סמוכה אתה רשאי להסב לו מייד 8ק1 נזק כפעולה חופשית, פעם אחת לכל יריב.

אתה ממשיך לצבור ידע ומתאמן בטכניקות על-טבעיות בשעה שאתה חושף סודות נוספים.  
**תועלת:** בחר סוד אחד שאינך מכיר מסודות דרגה 1 או מהסודות הבאים.

**אגרוף מזעזע** הסוד הזה מצריך כוח רב ואגרופים קשים כפלדה. נזיר אשר שולט בו יודע כיצד להכות באדמה בעוצמה ליצירת גל הדף מסוכן.

### אגרוף מזעזע התקפה יומית נזיר 5

בתגובה לאגרוף שלך, אבנים נסדקות והעפר מקפץ. יצורים אחרים פשוט נופלים מרגליהם.

**יומי ♦ אביזר, צ'י**

**פעולה רגילה**

**מטרה:** כל יצור בטווח

**התקפה:** זריזות נגד קשיחות

**פגיעה:** 1ק8 + מתאם זריזות + מתאם כוח נזק והמטרה מואטת עד תחילת תורך הבא ובנוסף נעשית שרועה.

**החטאה:** חצי נזק והמטרה נעשית מואטת עד תחילת תורך הבא.

קרוב פרץ 3

### טכניקה לשריפת כוח

נזירים רבים שמעו על השפעותיו ההרסניות של כוח זה, למרות שרק מעטים יודעים להשתמש בו. מגע קל בנקודה הנכונה מאפשר לך להציב מעין אזיקים רוחניים על הצ'י של הקרבן. כאשר הוא תוקף, האזיקים לוכדים את הצ'י של הקרבן והוא נצרב בכאב מיסטי. קרבן הטכניקה לשריפת כוח למעשה גוזר על עצמו את הדין בעצם כך שהוא פועל.

### טכניקה לשריפת כוח התקפה יומית נזיר 5

מגע קל בנקודה הנכונה מחליש את התקפות היריב ככל שהוא משתמש בהן יותר.

**יומי ♦ אביזר, מוות, צ'י**

**פעולה רגילה**

**מטרה:** יצור אחד

**התקפה:** זריזות + 3 נגד דרג"ש

**פגיעה:** 2ק8 + מתאם זריזות נזק.

**השפעה:** בכל פעם שהמטרה תוקפת, היא סופגת נזק מוות בסך 5 + מתאם החכמה שלך. אם ההתקפה שהיא משתמשת בה מבוצעת נגד יותר ממטרה אחת, הוסף נקודת נזק 1 עבור כל מטרה מעבר לראשונה (הצלה לסיום).

קפא"פ מגע

### תיעול צ'י לוחט

הסוד הזה מצית את דמיונם של אנשי-קרב רבים, אם כי הנזירים שלומדים אותו יודעים שזהו רק תכסיס משני ובסיסי יחסית – רק קצה הקרחון של היכולות הטמונות בנזיר. תיעול הצ'י הלוהט מאפשר לנזיר להרתיע את נשקו או להלהיט את אגרופיו בשעה שהוא מכה. אם ההתקפה החטיאה והאנרגיה שהוקדשה עבורו אינה מנוצלת, הנזיר ממחזר אותה ויכול לנסות להשתמש בה שוב מאוחר יותר. אם הצליח לפגוע במטרה, הנזיר מותיר בה כוויית קשות.

### תיעול צ'י לוחט התקפה יומית נזיר 5

אתה מרגיש חום זורם לאורך זרועותיך, מתרכז בכף ירך. עבור אנשים אחרים, מגע כף-ידך דומה למגע של ברזל מלובן.

**יומי ♦ אביזר, אש, מהימן, צ'י**

**פעולה רגילה**

**השפעה:** בצע התקפת קפא"פ בסיסית בתוספת 2ק8 נזק. כל הנזק הוא נזק אש. בהחטאה, הכוח אינו מנוצל.

אישי

### התאוששות פחותה

#### כוח תכלית נזיר 2

אתה נזכר באימונים המוקדמים שלך, בהם למדת להתגבר על נזק גופני ונפשי בכוח הרצון.

**התקלות ♦ צ'י**

**פעולה משנית**

**דרישות:** חייבת להיות לך הכשרה בסיבולת.

**מיוחד:** אתה חייב להיות מדמם בכדי להשתמש בכוח זה.

**השפעה:** אתה זוכה ב-5 נק"פ זמני.

**דרגה 11:** 10 נק"פ זמני.

**דרגה 21:** 15 נק"פ זמני.

אישי

**צעד ארוך** אמני לחימה מוכשרים יודעים כיצד לנוע בשדה הקרב במיומנות. הם מסוגלים לנוע ממקום למקום בדרכים לא צפויות, הופכים התקפות המכוונות נגדם לחסרות-תועלת.

### צעד ארוך

#### כוח תכלית נזיר 2

אתה נע במהירות בכדי לסייע לבן-ברית בצרה, חומק באלגנטיות מהתקפות – או לחלופין הודף אותן בעוצמה.

**התקלות ♦ צ'י**

**פעולה משנית**

**דרישות:** חייבת להיות לך הכשרה באקרובטיקה או באתלטיקה.

**השפעה:** אתה פוסע 3 משבצות בתנאי שאתה מסיים את הפסיעה בסמוך לבן-ברית. בסיום הפסיעה, בן ברית אחד הסמוך אליך זוכה בתוסף כוח +2 לדרג"ש עד תחילת תורך הבא.

אישי

### דרגה 3: אגרוף הלם משופר

כאשר אמני הלחימה מתקדמים בכישורים שלהם, הם לומדים שלפעמים המהלכים הבסיסיים ביותר הם גם המוצלחים ביותר – לא כל קרב חייב להגיע לסימום באמצעות סוד קטלני כמו מאה או מאתיים אגרופים. לפעמים די באגרוף הלם מדויק בכדי לסיים עימות עוד לפני שהתחיל. **תועלת:** אתה זוכה בשימוש אחד נוסף בכוח ההתקלות אגרוף הלם. אתה רשאי להשתמש באגרוף הלם רק אחת לתור.

### דרגה 4: רחב אופקים

צעד מהותי בדרך אל החופש המוחלט, הוא לדעת לא להגביל את עצמך. אמן לחימה אמתי יודע שלא לכבול את עצמו בלחימה בלבד, אלא להרחיב את אופקו ולהחכים. **תועלת:** אתה זוכה בהכשרה במיומנות מקצוע אחת נוספת לבחירתך. מיומנויות המקצוע של אמן היד-הריקה הן אקרובטיקה, אתלטיקה, דת, התגנבות, מאגיה, מרפא, סיבולת, תבונה ותפיסה.

### דרגה 4: שיפור תכונות

האימונים המתמשכים שאתה חווה מיטיבים עם הגוף והנפש שלך. **תועלת:** אתה משפר שתי תכונות לבחירתך בנקודה 1 כל אחת.

### דרגה 5: סוד התקפה יומי



## דרגה 6: כוח תכלית נוסף

האימונים שלך מוכיחים את עצמם שוב ושוב כיעילים גם בשדה הקרב וגם מחוצה לו.  
**תועלת:** בחר אחד מכוחות התכלית הבאים או מכוחות התכלית של דרגה 2.

**זניחת המשיכה** תכסיס מדהים זה משלב אקרובטיקה, זריזות, עורמה וכוח רצון אדיר. הצ'י של הנזיר מאפשר לו לקבוע לעצמו כוח משיכה חדש לגמרי עם כל צעד. הנזיר חייב לנוע כל העת כאשר הוא משתמש **בזניחת המשיכה** – כל פעולה שהוא יבצע עלולה להסיח את דעתו מהריכוז האדיר הדרוש לו בכדי לנוע על קירות ואף על התקרה.

### זניחת המשיכה כוח תכלית נזיר 6

רגל אחר רגל, צעד צעד, אתה מזנק אל הקיר וחוצה אותו בריצה, מתעלם מכוח המשיכה.

**התקלות** ♦ צ'י פעולת תנועה

**דרישות:** חייבת להיות לך הכשרה באקרובטיקה או במאגיה.  
**השפעה:** אתה מסוגל לנוע על כל משטח מוצק ויציב שהוא גדול מספיק בכדי שתעמוד עליו – כולל על קיר, תקרה, עמודים וכדומה. לצורך העניין אתה נחשב כמחזיק במהירות טיפוס השווה למהירות התנועה שלך וביכולת טיפוס עכבישי, אבל את התנועה או התנועה הכפולה אתה חייב לסיים במקום שבו אתה מסוגל לעמוד כרגיל, אחרת תיפול.

**עין שלישית** שיטת העין השלישית מסייעת בעיקר כאשר תנאי הראות גרועים או כאשר עליך להלחם בעיניים עצומות. כדי להגיע לשימוש מיטבי בכושר החיזוי הזה, אין לנזיר כל צורך בעיניו החומריות: ישנם כאלו שאף עוצמים עיניים כאשר הם משתמשים בשיטת העין השלישית.

### עין שלישית כוח תכלית נזיר 6

ההארה שוטפת אותך כאשר אתה מבין בדיוק מה היית עושה לו היית אתה היריב.

**התקלות** ♦ צ'י פעולה משנית

**דרישות:** חייבת להיות לך הכשרה בתובנה.  
**השפעה:** עד סוף תורך הבא, כאשר אתה תוקף יריב שנהנה מהסתרה מלאה, אתה מתייחס אליו כאילו הוא מוסתר חלקית בלבד. כאשר אתה תוקף יריב שנהנה מהסתרה חלקית, אתה מתעלם לגמרי מההסתרה שלו. בנוסף, אתה לא מעניק יתרון קרבי ליצורים חבויים או בלתי נראים.

**שלמות הגוף** הנזיר לומד לטפל בפגיעות שנגרמו לו או לבני בריתו אפילו בסערת הקרב וללא כל ציוד רפואי. כף ידו מחליקה מעל הפצע, מתקנת את זרימת הצ'י באזור שנפגע.

### שלמות הגוף כוח תכלית נזיר 6

כף ידך מחליקה מעל לפצע והכאב חולף כמעט מייד. הפצע עצמו יחלים עם הזמן.

**התקלות** ♦ צ'י פעולה משנית

**דרישות:** חייבת להיות לך הכשרה במרפא או בסיבולת.  
**מטרה:** אתה או בן ברית אחד  
**השפעה:** המטרה מבצעת זריקת הצלה אחת.

## דרגה 7: סוטר ארצית

ההתעלות הרוחנית שכל נזיר מגיע אליה בעצמו, חושפת אותו להבנות והארות חדשות שהוא אולי הראשון שנחשף אליהן. בדרגתו השביעית, הנזיר זוכה לראשונה ביכולת לעצב את אגרוף ההלם שלו בדרכים חדשות. סגנון ייחודי זה מכונה סוטר.  
**תועלת:** בחר אחד מהמאפיינים הבאים המתווספים להשפעות אגרוף ההלם שלך:

**סטירה המחזירה אל המציאות** הכינוי המשעשע הזה ניתן לסוטר שמסוגלת לערפל את מוחו של יריב. רק סכנה ברורה ומיידית מסוגלת להחזיר אותו לכשירות קרבית מלאה – אחרת, הוא מסוגל לזהות רק אותך כאויב.  
כאשר אתה פוגע בהצלחה ביריב באמצעות אגרוף הלם, המטרה מאבדת קו ראייה עם כל בני בריתך עד לסוף תורך הבא. השפעה זו מופסקת ברגע שבן-ברית שלך תוקף את המטרה (ההשפעה מופסקת לפני שמבוצע גלגול ההתקפה).

**מכה המקפיאה את הדם** סוטר זו מאפשרת לנזיר לגרום לרעידות בכל גופו של היריב. הרעידות, הדומות לאלו של הלוקים במכת-קור, מפריעות ליריב להלחם ביעילות.  
כאשר אתה פוגע בהצלחה ביריב באמצעות אגרוף הלם, המטרה מוחלשת עד סוף תורך הבא ובתנאי שאתה נשאר סמוך אליה.

## דרגה 7: סגנון נוסף

השליטה שלך בסגנונות הלחימה השונים גדלה עם כל אתגר הנקרה בדרכך. אתה מפתח עמידות-מוצא ומהלכים נוספים בהתבסס על סגנון הלחימה של יריבך ועל הסגנונות בהם אתה כבר שולט.  
**תועלת:** בחר סגנון לפי-רצון אחד נוסף מרשימת סגנונות אמן היד-הריקה בדרגה 1.

## דרגה 8: מודעות קרבית

תשומת הלב שלך לפרטים, גם בלהט הקרב, מצטרפת לקור-הרוח שלך ליצירת כושר תגובה מעורר הערצה. אתה לומד לשלוט בתנועות של בני-בריתך ושל יריבך כאחד, גורם להם להפריע בעצמם להתקפות שאתה לא מעוניין שימצאו את מרתן.  
**תועלת:** אתה זוכה בכוח התכלית שליטה בקרב.

### שליטה בקרב כוח תכלית נזיר 8

חץ נורה לעבר האשף. חרבו של שודד הדרכים מוצאת את דרכה לתוך המסלול שלו ומטה אותו הצידה ברגע האחרון. רק בדיעבד מתברר ללוחמים שאתה צפית את התרחיש הזה הרבה לפניכם...

**התקלות** ♦ צ'י הפרעה מיידית

**אישי**  
**יזם:** התקפה פוגעת או מחטיאה בן ברית הנמצא בתוך הילת המגוון שלך.  
**השפעה:** הפחת את הנזק ב-10ק1 + מתאם הזריזות שלך.  
**דרגה 11:** הפחת את הנזק ב-10ק2 + מתאם הזריזות שלך.  
**דרגה 21:** הפחת את הנזק ב-10ק3 + מתאם הזריזות שלך.

## דרגה 8: שיפור תכונות

אתה גובר על האתגרים הבלתי-פוסקים בזכות בריאות גופנית ונפשית.  
**תועלת:** אתה משפר שתי תכונות לבחירתך בנקודה 1 כל אחת.

## דרגה 9: סוד התקפה יומי

אתה ממשיך לצבור ידע ומתאמן בטכניקות על-טבעיות בשעה שאתה חושף סודות נוספים.  
**תועלת:** בחר סוד אחד שאינך מכיר מהסודות הבאים או מסודות בדרגה נמוכה יותר.

**מכה המפלחת את האדמה** הסוד ההרסני הזה מאפשר לנזיר לזעזע את האדמה עצמה. בטפיחה רכה, הוא מעביר דרך ידיו גלי הלם אשר מעוררים את האדמה הרדומה והיא נעה בתגובה. זרימת הצי של הנזיר מאפשרת לו לכוון את גלי ההלם ולמעשה ליצור רעידת אדמה קטנה. הרעידה אינה חזקה מספיק בכדי לנפץ סלעים, אך היא מסוגלת לפגוע בקירות לבנים או ליצור מפולות קטנות.

### מכה המפלחת את האדמה התקפה יומית נזיר 9

אתה טופח על האדמה ברכות, והיא בתגובה נקרעת ליצירת סדק ארוך, פולט אבק. יצורים נופלים לתוך הסדק והוא נסגר עליהם, מותיר אותם קבורים עד המותניים.

**יומי ♦ אביזר, אזור, צ'י**

**פעולה רגילה**

**קרב קיר 10** בפרץ 10

**השפעה:** אתה יוצר קיר בפרץ. הקיר הוא תוואי שטח קשה וקיים עד סוף ההתקלות. כאשר הקיר נוצר, לפחות משבצת אחת שלו חייבת להיות סמוכה אליך.

**מטרה:** כל יצור שנמצא בקיר כאשר הוא נוצר.

**התקפה:** זריזות נגד תגובה

**פגיעה:** 2ק8 + מתאם זריזות נזק והמטרה נעשית שרועה ונטועה (הצלה לסיים). כל עוד היא נטועה, המטרה אינה רשאית לקום ממצב שרוע.

**החטאה:** חצי נזק והמטרה נעשית שרועה.

**ידו הארוכה של אמן-הנסתר** הסוד הזה כבר אינו ממש סודי. נזירים מקרב הגיית'ראי שמחים תמיד להדגים את יכולתם הטלקינטית, מה שהפך את ידו הארוכה של אמן-הנסתר לאלמנט מוכר בסיפורים על נזירים מתבודדים וחכמים. למרות זאת, הנזירים השולטים בכוח הטלקינטי הזה הם רק מעטים מבין אלו המגיעים לסוף תקופת הגבורה – ומסיבה טובה. הלך המחשבה הדרוש בכדי להפעיל את ידו הארוכה של אמן-הנסתר מצריך אימונים ממושכים של הגוף והנפש. נזיר מתחיל יכול לקוות להזיז גרגר חיטה ממרחק, אך לא הרבה יותר מכך.

### ידו הארוכה של אמן-הנסתר התקפה יומית נזיר 9

אתה מכה בעוצמה כזו, עד שלהתקפה אין צורך לפגוע בגוף המטרה. יריבך נזרקים לכל עבר. לאחר מכן אתה מכה באוויר לכיוון יריב נבחר שהוכיח את עצמו. חול ועלים נהדפים לצדדים בשעה שהוא נזרק לאחור בידי כוח בלתי נראה.

**יומי ♦ אביזר, כוח, צ'י**

**פעולה רגילה**

**קרב פרץ 2**

**מטרה:** כל יריב בפרץ

**התקפה:** זריזות נגד קשיחות

**פגיעה:** 2ק8 + מתאם זריזות נזק כוח והמטרה נדחפת מספר משבצות השווה למתאם החכמה שלך.

**החטאה:** חצי נזק והמטרה נדחפת משבצת אחת.

**השפעה:** עד סוף תורך הבא, התקפת מכת הנזיר שלך מסבה נזק כוח והטווח שלה משתנה

מקפא"פ לקרוב פרץ 10 (נגד מטרה אחת בפרץ).

אם אתה מניע את המטרה של מכת הנזיר בתנועה כפויה, אתה רשאי להגדיל את מרחק התנועה במשבצת 1.

**תמיכה תנועה:** כפעולת תנועה, אתה מסוגל לשמור על ריכוז ולתמוך בהשפעת הכוח.

## דרגה 10: כוח תכלית נוסף

לקראת סופה של תקופת הגבורה בקריירה שלך, הכישרים שלך במיומנויות השונות מקנים לך יתרון בולט על פני אחרים, המאומנים פחות.

**תועלת:** בחר אחד מכוחות התכלית הבאים או מכוחות התכלית של דרגות 2 או 6.

**גוף יהלום** הפתגם אומר שההגנה הטובה ביותר היא ההתקפה, אבל בכל התקפה ישנה פרצה שאפשר לנצל לטובת מכת-נגד. לעתים מוטב לנזיר להיות קשה וצלול כיהלום עצמו – קשה עד שהתקפה על גופו תיכשל, או צלול עד שגם מוחו עומד בפני התקפות על התודעה.

### גוף יהלום כוח תכלית נזיר 10

חרבו החלודה של מלך הגובלינים מתנפצת על כף ידך ומותירה סימן הדומה לחתך מנייר. הוא נראה נבוך. "מה אמרת קודם, משהו לגבי משא ומתן? מלך הגובלינים ישמח לנהל משא ומתן!"

**התקלות ♦ צ'י**

**הפרעה מיידית**

**דרישות:** חייבת להיות לך הכשרה בסיבולת.

**יזם:** אתה סופג נזק.

**השפעה:** אתה סופג חצי מהנזק.

**מגן אנושי** בעוד מסדרים מסוימים של נזירים מחנכים את התלמיד לנהוג בכבוד אף כלפי היריב הגרוע ביותר, כל איש קרבות יודע שלחימה מלוכלכת היא לחימה מנצחת. נזיר המכיר את טכניקת המגן האנושי הופך את יריביו לבשר התותחים המגן עליו.

### מגן אנושי כוח תכלית נזיר 10

רגע לפני שהחץ ננעץ בעורפך, אתה מציב את היריב בדרכו. הוא נאנק בכאב בשעה שאתה חומק ללא פגע.

**התקלות ♦ צ'י**

**הפרעה מיידית**

**דרישות:** חייבת להיות לך הכשרה באתלטיקה.

**יזם:** אתה מותקף, לא בידי היריב האחוז, וסופג נזק.

**תנאי:** אתה אוחז ביריב.

**השפעה:** אתה והיריב האחוז מחליפים מקום והוא הופך למטרה להתקפה בשעה שהיא מחטיאה אותך (אפילו אם ההתקפה מאפשרת כרגיל מטרה אחת בלבד). אם להתקפה ישנן השפעות

בהחטאה, אתה סובל מהן כרגיל.