



ספר החוקים לשחקן המתחיל

מהדורה שניה

איורים: לילך נצר (הקדמה ופרק 3) ותוכנת מידג'רני
ביקורת: ענבל דבוש, יעקב הס, לי פניג'ל.

כתיבה: גדעון אורבך
עריכה: גדעון אורבך ושירלי פרבר
איור שער: לילך נצר

תודה מיוחדת לשחקנים: נבט טחנאי, ענבל דבוש, אלמוג כהן, דנית טבע-ברוך, יונתן בוקסמן, אלעד נוי ואריאל שור.

ולדניאל רחנברג ולאתר הפונדק (<https://www.pundak.co.il>) על אחסון ותמיכה באתר של מלסטרה.

תודה רבה לכל השחקניות והשחקנים הנוספים ששיחקו במלסטרה; ותודה לכל לקוראים, העוקבים, המגיבים ויתר האנשים שבלעדיהם עולם המערכה לא היה מגיע להיכן שהגיע.

* * *

האתר של עולם המערכה מלסטרה:

<https://members.pundak.co.il/world/index.html>

כל הזכויות שמורות לגדעון אורבך – עולם המערכה מלסטרה.



תוכן עניינים

65.....	11.3: נקודות נסיון ועליה בדרגות.....
66.....	11.4: אימון ורכישת כשרונות חדשים.....
66.....	11.5: לימוד לחשים ותמרוני נשק.....
67.....	11.6: אימון של כשרונות יצירה.....
68.....	פרק 12: הקרב במלסטה.....
68.....	12.1: יחמה והפתעה.....
69.....	12.2: התקפה, שריון, פגיעה ופגיעה קריטית.....
83.....	12.3: הדיפה, חמיקה והשתטחות.....
75.....	12.4: הטלת לחשים.....
77.....	12.5: השפעות שליליות מיוחדות.....
85.....	12.6: התשה (עייפות מצטברת).....
86.....	12.7: נפילה של דמויות: עלפון גסיסה ומוות.....
89.....	פרק 13: חפצים קסומים.....
89.....	13.1: דירוג של חפצי קסם.....
89.....	13.2: חוקים לנשיאה ושימוש בחפצי קסם.....
92.....	13.3: קביעה אקראית של סוג חפץ קסום.....
93.....	13.4: חוקים ליצירה של חפצי קסם.....
94.....	13.5: יכולות של חפצי קסם.....
99.....	פרק 14: כשרונות יצירה.....
99.....	מתכונים.....
100.....	זמני יצירה.....
102.....	14.1: עבודת עור.....
104.....	14.2: עבודת מתכת – נשק ושריון.....
108.....	14.3: תכשיטנות.....
116.....	14.4: אריגה.....
122.....	14.5: אלכימיה ועשבונאות.....
124.....	14.6: כתיבה רונית.....
126.....	14.7: עבודת זכוכית.....
130.....	14.8: הנדסה.....
135.....	פרק 15: תמרוני נשק.....
135.....	15.1: תמרוני נשק של לוחמים.....
136.....	15.2: תמרונים מיוחדים של גנב.....
137.....	15.3: תמרוני קשת של סייר.....
138.....	15.4: יכולות 'חייתיות' של פארזורג.....
139.....	פרק 16: לחשים.....
139.....	לחשי קוסם.....
139.....	16.1: אסכולת הרעם.....
140.....	16.2: אסכולת כוכב השביט.....
143.....	16.3: אסכולת המפל.....
145.....	16.4: אסכולת הירח.....
147.....	16.5: אסכולת המגדל.....
148.....	16.6: אסכולת כפפת הברזל.....
151.....	מנגינות עוצמה של פייטן.....
152.....	לחשי פלדין.....
152.....	16.7: אסכולת אגל הטל המואר.....
153.....	16.8: אסכולת הורד הרם.....
153.....	16.9: אסכולת הלהבה הכסופה.....

3.....	הקדמה.....
4.....	פרק 1: מבוא ליצירת דמות.....
4.....	1.1: דירוג 'תחומי העדיפות' של הדמות.....
4.....	1.2: הסבר על התחומים השונים.....
6.....	פרק 2: מידות תכונה.....
7.....	2.1: קביעת מידות התכונה של דמות חדשה.....
9.....	פרק 3: גזעים.....
9.....	3.1: אנ'מירי.....
11.....	3.2: פארליל.....
12.....	3.3: גורג.....
14.....	3.4: אורגי ערפל (מית'נאריל).....
16.....	פרק 4: מקצועות.....
16.....	4.1: לוחם.....
20.....	4.2: גנב.....
19.....	4.3: סיף.....
20.....	4.4: סייר.....
21.....	4.5: פייטן.....
24.....	4.6: קוסם.....
27.....	4.7: פלדין.....
29.....	4.8: קאר'אנסיר ("אביר כפור").....
30.....	4.9: פארזורג ("אחיה של החיה").....
32.....	פרק 5: כשרונות.....
32.....	5.1: סוגי כשרונות.....
34.....	5.2: רשימת כשרונות "רגילים".....
36.....	5.3: רשימת כשרונות "מורכבים".....
37.....	5.4: רשימת כשרונות "נדירים".....
39.....	5.5: שליטה ודיבור בשפות.....
41.....	פרק 6: הון ומעמד חברתי.....
42.....	פרק 7: דף הדמות.....
42.....	עמוד 1: נתונים בסיסיים.....
43.....	עמוד 2: לחשים ותמרוני נשק.....
44.....	עמוד 3: ציוד.....
45.....	עמוד 4: מתכונים של כשרונות יצירה.....
46.....	הסברים למונחים שמופיעים בדף הדמות.....
49.....	פרק 8: כסף, הוצאות ומחירים.....
50.....	טבלת מחירים נפוצים של סחורות ושירותים.....
51.....	פרק 9: ציוד.....
51.....	9.1: חוקים לקניה ומכירה של חפצים.....
51.....	9.2: תיאורים ומחירים של ציוד בסיסי.....
56.....	9.3: שיקויים.....
61.....	9.4: תחמושת.....
62.....	פרק 10: בדיקות כשרון וגלגולי הצלה.....
62.....	10.1: הפעלת גלגולי הצלה ובדיקות כשרון.....
63.....	10.2: בדיקות כשרון מורכבות.....
65.....	פרק 11: התקדמות והתעצמות.....
65.....	11.1: סוגי נסיון.....
65.....	11.2: חלוקת נקודות בסוף הרפתקאות.....



הקדמה

אתם מחזיקים בידכם את ספר החוקים הבסיסי לשחקן של עולם המערכה מלסטרות. ספר זה כולל את חוקי הבסיס של שיטת המשחק שנוצרה במיוחד עבור עולם המערכה מלסטרות, באורח שמאפשר היכרות עם השיטה ומשחק בדרגות 1-5. את החלקים המורכבים יותר של השיטה, כולל גזעים נדירים, מקצועות מסובכים במיוחד, חוקי רשות מיוחדים, או לחשים, יכולות וחפצי קסם שמיועדים לדרגות גבוהות תוכלו למצוא בספר החוקים לשחקן המתקדם, וגם בטיטות ספר החוקים המלא באתר של מלסטרות.

מומלץ להשתמש בספר זה ביחד עם הספר "בקעת קיירן", שמתאר באופן כללי את עולם המערכה, תוך התמקדות באזור שמתאים לדמויות מתחילות.

מהי מלסטרות? למי היא מיועדת?

מלסטרות היא עולם מערכה דמיוני של "פנטזיה גבוהה" שנועד בעיקר עבור משחקי תפקידים שולחניים.

מלסטרות היא עולם חרב למחצה, שני דורות לאחר אסון קטלני שהחריב חלקים רבים ממנו, ובין היתר שבר כמעט לגמרי אימפריה מפוארת (או דכאנית ואכזרית, תלוי את מי שואלים), שנשלטה בידי ארבע ההשתקפויות: כוהנות כל-יכולות שחיו מאות שנים והציגו עצמן כהשתקפות עלי-אדמות של האנ'מיירי: יהלומים תבוניים ורבי-עוצמה ממימד אחר. כיום, שרידי האימפריה נאבקים על קיומם בעולם שהשתנה לגמרי, מול יריבים חדשים וגם יריבים ישנים או נתינים לשעבר שזוכרים את השלטון הישן - ולא לטובה. הסכנה אורבת בכל מקום; אזורים רבים בעולם עודם מורעלים מההרס והזוועות שהשתחררו בהתנפצות הגדולה, כאשר עמים וגזעים יריבים נאבקים זה בזה על ארצות שנותרו ראויות לחיים.

מלסטרות היא עולם מורכב, מסוכן ורחב יריעה, שאינו מתחנף לדמויות השחקן ואינו מסתובב סביבן מרגע בו נוצרו. זו עולם שתצטרכו לחקור בהדרגה, והוא מתאים מאד למשחקים לטווח ארוך, שמשלבים קרבות מאתגרים, סכנה ממשית, ואפשרות למשחק תפקידים עמוק.

שיטת המשחק של מלסטרות

שיטת המשחק של מלסטרות היא שיטת ק20. עבור מי שמכירים מבוכים ודרקונים ושיטות דומות, חלק גדול ממושגי היסוד (למשל: נקודות פגיעה, דירוג שריון ועוד) יהיו מוכרים למדי, הגם שלא בהכרח זהים לגמרי לפרשנות שלהם באותן שיטות מוכרות.

עם זאת, השיטה של מלסטרות היא שונה מהשיטות המוכרות במספר רב של פרמטרים, ובעיקר:

- השיטה מכוונת לתת גמישות ו"סוכנות" מירבית לשחקנים, כולל ביצירה ובפיתוח של הדמויות –

- גם במובן זה שלכל בחירה יש משמעות, לא רק מבחינת היכולות שהדמות תקבל, אלא גם מבחינת היכולות שהיא מוותרת עליהן. כל מקצוע – כולל "הפשוטים" ביותר אפשר לפתח במגוון דרכים ולקבל דמות שונה לגמרי.
- שיטת הקרב מבוססת לא רק על "לעמוד ולהכות" עד שלאחד הצדדים נגמרות נקודות הפגיעה, אלא גם על מגוון של יכולות הדיפה, ויכולות התגוננות ותמרון. במלסטרות, "להקריב" יד כדי להחזיק מגן, פירושו הרבה יותר מבונוס קטן לדירוג השריון!
- השיטה של מלסטרות, גם בבניית הדמות וגם במהלך המשחק, תומכת בבניית רקע עמוק, קשר אל העולם, ומאפיינים שמסייעים למשחק דמות עמוק וארוך-טווח.
- השיטה של מלסטרות תומכת מאד (אבל לא מחייבת) בשימוש בכשרונות יצירת חפצים מסוגים שונים – מחרבות ועד מגילות ואפילו חפצי זכוכית והנדסה, וכוללת מערכת שלמה לטיפול, קידום והפקת תועלת מכשרונות אלו.

למי מתאים העולם של מלסטרות?

העולם של מלסטרות מתאים לכל מי שרוצה להתנסות במשחקי תפקידים, הגם שרצויה היכרות מסוימת עם עולם משחקי התפקידים ומושגי היסוד שלו.

מלסטרות מיועדת לשחקנים ומנחים שמחפשים עולם מערכה מורכב, "חי" ועשיר ברקע, שבו דמויות שחקן הן חלק מהעולם, ולא "סופר גיבורים" שהעולם מסתובב סביבם.

במלסטרות, הדמויות יצברו כוח בהדרגה, אולם הקרבות יהיו תמיד מורכבים וכרוכים בסכנה אמיתית לדמויות השחקן. גם כאשר הדמויות יעלו דרגות, תמיד יהיו בעולם יצורים עתיקים וחזקים שיוכלו לרמוס אותן. כשלון ואפילו מוות של דמויות שחקן הוא סיכון שקיים תמיד, הגם שמשחק נכון חהיר יכול להקטין מאד את הסיכויים שאסון כזה יקרה.



פרק 1: מבוא ליצירת דמות

הדמות במלסטר מורכבת מחמישה 'משתנים' שונים שיוצרים את הדמות. כל אחד מקבל דירוג שני בין "א" (חשיבות עליונה) לבין "ה" (חשיבות אפסית). המשתנים האלו יהפכו לנקודות החזק והחולשה של הדמות, ויקבעו כמה היא מיוחדת או עולה על הממוצע (או להיפך, נופלת ממנו) בכל אחד ואחד מהם. מאחר והדמויות במלסטר אינן נוצרות כ'סופר גיבורים', לא ניתן להיות מעולה או 'מיוחד במינו' בכל דבר; והשחקנים צריכים לבחור באילו תחומים להשקיע כדי להיות חזק או 'ייחודי' יחסית, ואילו תחומים להזניח.

חמשת המשתנים או "תחומי העדיפות" שכל דמות צריכה לדרג הם: מידות תכונה, גזע, מקצוע, כשרונות, והון ומעמד חברתי.

1.1: איך בוחרים ומדרגים את 'תחומי העדיפות' של הדמות?

כל שחקן מקבל 10 נקודות, ויכול להשקיע אותן בדירוג התחומים השונים, לפי הטבלה הבאה:

דירוג	עלות בנק'	הערות
א	4	חשיבות עליונה
ב	3	חשוב
ג	2	ממוצע
ד	1	מתחת לממוצע
ה	0	עלוב, עדיפות אפסית
		לא יותר מאחד לכל דמות ¹

צורת הבניה הנפוצה ביותר היא: א,ב,ג,ד,ה, אבל היא בהחלט לא האפשרות היחידה. אפשרויות אחרות הן: ב,ב,ג,ד,ד; א,ג,ג,ג,ה; א,ב,ב,ה,ה; א,ב,ד,ד,ד; ב,ב,ב,ד,ה; ג,ג,ג,ג,ג.

טיפ: תכננו מראש, והתייעצו עם המנחה לגבי הדמות שאתם רוצים ומה דרוש לכך, כדי להשיג תוצאה מירבית ולדעת היכן אתם חייבים להשקיע, והיכן לא!

1.2: הסבר על התחומים השונים

מלסטר. ככל שתשקיעו ב"גזע", כך יפתחו בפניכם אפשרויות לשחק דמוי-אדם מגזעים שנחשבים נדירים וייחודיים יותר.

תיאור קצר של הגזעים השונים נמצא בפרק 3.

מקצוע: לוחמים הם המקצוע הנפוץ ביותר במלסטר, ורוב ההרפתקנים הם חסרי קסם. לכן, אם תרצו לשחק לוחם לא תצטרכו להשקיע נקודות בתחום ה'מקצוע'; עבור גנב, תצטרכו מעט יותר. מטילי לחשים ובעיקר כוהנים, הם נדירים ודורשים השקעה רבה.

המקצועות השונים, על הנתונים הבסיסיים של כל אחד מהם, יכולות בסיסיות ועוד, יסקרו בהרחבה בפרק 4.

תמרוני קרב, יכולות מיוחדות ולחשים לדרגות 1-5, יסקרו בפרק 15 (תמרוני קרב) ובפרק 16 (לחשים).

מידות תכונה: מידות התכונה, מכוח חריזות ועד לחוכמה וכריזמה, הן מה שמבדיל בין אדם ממוצע לבין דמויות שיוכלו לשרוד אתגרים קשים מסוגים שונים. ככל שתשקיעו יותר בתחום ה"תכונות", כך תקבלו סכום נקודות גבוה יותר לחלק בין התכונות שלכם, או אם תרצו לגלגל בעצמכם ולסמוך על המזל, תקבלו גלגולי קוביות רבים וגבוהים יותר שיקבעו את התכונות שלכם.

מידות התכונה, ההשפעות שלהן והדרכים לקבוע את מידות התכונה של דמות, יסקרו בהרחבה בפרק 2. **גזע:** רוב התושבים וגם רוב ההרפתקנים במלסטר הם בני-אדם 'רגילים'. מי שלא ישקיע בתחום הגזע, יוכל לבחור עבור הדמות רק בני-אדם מגזעים שנחשבים 'מקומיים' באזור 'ההתחלתי' של

¹ קיימים מספר חריגים לכלל. כך למשל, דמות של לוחם בן-אדם (שני דירוגי "ה"); במצב הזה מותר לקחת שני תחומים אחרים ב"א" כדי להמנע ממצב בו נשארות נקודות שקשה מאד לחלק אותן; או דמות של כוהן (דירוג א') שרוצה לקחת א' נוסף בתחום אחר. שה"ם יכול להוסיף חריגים נוספים לפי שיקול דעתו.



דוגמאות לדירוג לפי הדמות שרוצים לשחק

שחקן א' רוצה לשחק לוחם ממשפחת

אצולה אנ'מירית עתיקה: מאחר והגזע הא'נמירי שהשחקן צריך הוא אחד מגזעי בני-האדם, והמקצוע המבוקש הוא לוחם, הוא יכול להזניח לגמרי את תחום ה"גזע" וה"מקצוע" ולדרג בשניהם "ה". לעומת זאת, השחקן רוצה שהדמות של תהיה מבית אצולה חשוב, ולכן הוא חייב לדרג "א" בתחום "מוצא ומעמד חברתי". לשחקן נשאר לדרג "מידות תכונה" ו"כשרונות". מאחר שהשקיע עד כה רק 4 נקודות, הוא יכול לדרג "ב" (3 נק') בכל אחד מהם.

שחקנית ב' רוצה לשחק פלדינית אורגת

ערפל: אורגי ערפל הם גזע מיוחד ונדיר יחסית, היא תידרש להשקיע "ב" בגזע. כדי לבחור מקצוע פלדין, היא תדרש להשקיע "ב" גם במקצוע.

השחקנית קובעת שהדמות שלה נמלטה כמעט חסרת-כל מחורבן ממלכת אורגי הערפל, ולהשקיע "ד" במעמד. לכן, היא תתחיל עם ציוד חלקי באיכות גרועה, ולא יותר מקומץ מטבעות. השחקנית כבר השקיעה 7 נקודות מתוך 10; אם היא תרצה שהדמות שלה תדע לחשל חרבות (מקצוע יצירה שדורש השקעת 8 לפחות ב"כשרונות"), אזלו לה הנקודות, ומידות התכונה שלה יהיו נמוכות במיוחד ("ה").

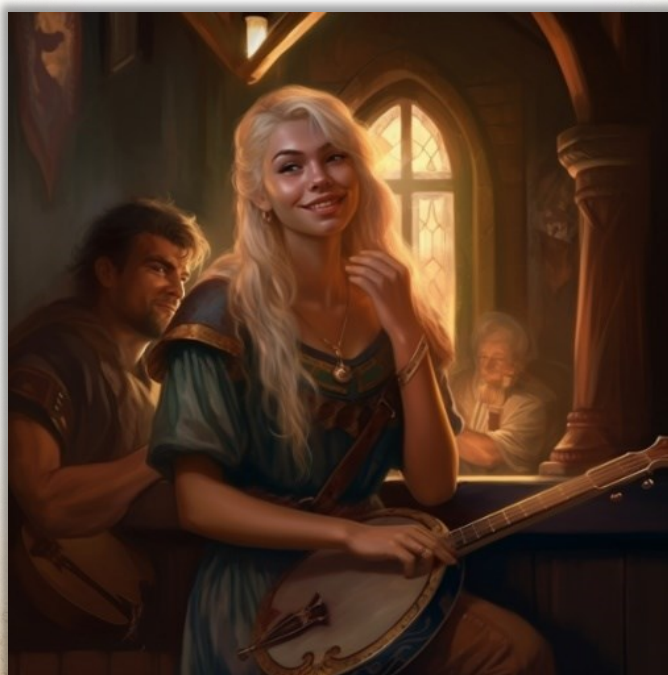
כשרונות: מלבד היכולות הקרביות של המקצועות השונים, בעולם של מלסטרה קיימים כשרונות רבים שאפשר ללמוד. החל מיכולות פשוטות, כגון כשרון משופר של אתלטיקה לחמיקה מסלעים נופלים ומלכודות או ריצה מהירה, ועד כשרונות למצוא, לנטרל ואפילו לבנות מלכודות; לקרוא צפנים עתיקים, לכרות מחצבים מסלעים או לפשוט פרווה מחיה או מפלצת קטולה, ועד לכשרונות יצירה רבי-עוצמה, שמאפשרים יצירת חפצים קסומים.

מי שלא ישקיע בתחום ה"כשרונות", יתחיל את המשחק עם קומץ כשרונות בסיסיים. מי שידרג אותו גבוה יותר, יוכל להתחיל עם יותר כשרונות, כולל אפשרויות לבחור כשרונות נדירים ומיוחדים. הכשרונות השונים, וגם איך בוחרים כשרונות בשלב יצירת הדמות, יוסברו בהרחבה בפרק 5.

מוצא ומעמד חברתי: הרפתקן יכול להיות בנו של אציל חשוב, כשם שהוא יכול להיות בנו של קבצן או נווד חסרי פרוטה. הראשון יחל עם כל הציוד שמתאים למקצוע שלו, מאיכות משובחת, ואולי אפילו עם חפץ קסום זוטר, והאחר עם שריון עור מרופט וחרב קצרה חלודה או מטה במצב גרוע.

שחקנים שישקיעו בתחום ה"מוצא ומעמד חברתי", לא רק יתחילו עם ציוד טוב יותר וסכום כסף נאה אלא שיוכלו גם ליצור לעצמם רקע ומשפחה ממעמד גבוה ומקושר יותר.

ההשפעות והאפשרויות שנובעות ממוצא ומעמד חברתי יוסברו בהרחבה בפרק 6.



פרק 2: מידות תכונה

לכל דמות יש שבע מידות תכונה: כוח, כושר, זריזות, כריזמה, תבונה, חוכמה וכוח רצון.

תבונה: מידת היכולת לרכוש השכלה, לשלוט בפרטים קטנים ועדינים ולדעת להשתמש בהם באורח טכני בזמן המתאים. חלק גדול מסוגי הלחשים - ביניהם גם קסם הרמטי, מבוססים על מידת התכונה הזו. תבונה עומדת בבסיס כל גלגולי הכשרון שנוגעים להשכלה ושלילת הפרט המתאים (קודים וצפנים, לימוד שפות, תכונות ספציפיות של ידע - ועוד).

חוכמה: כשמה כן היא; חוכמת חיים, הגיון, יכולת להבין אנשים ויצורים אחרים ומה מניע אותם, להבדיל בין עיקר לתפל במצבים מסויימים, ועוד. החוכמה משפיעה על סוגי הלחשים שלא מכוסים על-ידי התבונה והכריזמה: בין היתר, על רבים מלחשי הכהונה, קסם טבע, ועוד; ועל גלגולי תכונה שקשורים בקשר הדוק להבנה והתבוננות מושכלת.

לא פעם, שחקנים מתבלבלים בין תבונה וחוכמה. לעניין זה, אפשר להשתמש בדוגמה הבאה: מול השחקן מופיעה דמות גבוהה וחסונה עם חגורה מחזרה שהאבזם שלה נוצץ באור לא שגרת. דמות בעלת תבונה גבוהה יכולה לזהות שמדובר בנחשת עם עיטור מכושף, ואבן אדם מעוצבת בדמות נחש מכונף, מהסוג שהיה נפוץ מאד בקרב עוגים ממעמד מסוים לפני הכיבוש האנמי. דמות בעלת חוכמה גבוהה לעומת זאת, תבין שלבהות במה שיש לעוג חמוש עד צוואר בין הרגליים, יתפרש כהשפלה שלא תסתיים בטוב.

כוח רצון: כוח רצון גבוה מאפיין אנשים עיקשים, בעלי עמדות מוצקות שיודעים היטב מה הם רוצים. לעומת זאת, דמות בעלת כוח רצון נמוך תהיה קלה יותר להשפעה באמצעים קסומים וגם באמצעים לא קסומים, מניפולציות רגשיות ועוד. כוח הרצון הוא תכונה קריטית להגנה מפני לחשים או יכולות דמויות לחש שמשפיעות או שוברות את הרצון (הקסמה, שיקוי אהבה, לחש בלבול, שד מסוג מסויים שמנסה להכנס לתוך הדמות בתור דיבוק, ועוד), ובאותה מידה, הגנה מפני שיטות לא קסומות לשבור את הרצון (למשל, עינויים), ומשמש כמידת התכונה הבסיסית לכל גלגולי ההצלה הקשורים בהם. כמו כן, כוח רצון הוא התכונה שחולשת על גלגולי התשה שבאה מסיבות מנטליות (למשל, מטיל לחשים שהשתמש בכוחותיו באינטנסיביות במהלך הקרב)

מידות התכונה אחראיות על הפעולות הבסיסיות של הדמות, בעיקר אך בהחלט לא רק אלו שקשורות ל"הרפתקנות" ולחימה. ככל שמידות התכונה חזקות יותר, כך הדמות תזכה ליכולות בסיסיות מוגברות, החל מיכולת לעמוד זמן רב יותר בקרב ולספוג פגיעות לפני שתתמוטט, מתאמים חיוביים לגלגולי הצלה כנגד התקפות מיוחדות, הבנה עמוקה יותר של העולם, ועוד.

קיימות גם יכולות או אפשרויות שבכדי להפעיל אותן נדרש לפחות סך מינימלי במידת תכונה מסוימת.

דוגמא: עבור הרמה של נשק כבד, תדרש מידת כוח של לפחות 13. דמות חלשה יותר פשוט לא תוכל להשתמש בנשק כזה באורח אפקטיבי בזמן קרב. מנגד, כדי להטיל לחשים של קסם הרמטי (שמבוסס על תבונה), נדרשת מידת תבונה של 13 לפחות.

ככל שביצירת הדמות ינתן דירוג גבוה יותר ל"תכונות", כך גדל הסיכוי שתיווצר דמות עם מידות תכונה מעל הממוצע או הרבה מעל הממוצע.

כח: משפיע על דירוג פגיעה ועל נזק בקרב פנים אל פנים (חמוש או לא חמוש), ועל גלגולי הצלה ובדיקות כשרון שנוגעות להרמת משקולות וכיפוף סורגים.

כושר: משפיע על מספר נקודות הפגיעה של הדמות, על העמידות שלה מפני התשה (ראה ערך בהמשך) שקשורה לגורמים פיזיים, על היכולת לשאת שריון כבד בהרפתקאות לאורך זמן, ועל גלגולי הצלה שקשורים ברעל.

זריזות: משפיעה על גלגולי יחמה, על דירוג שריון, על דירוג הפגיעה בכלי יריה, ועל מגוון גלגולי הצלה ובדיקות תכונה שקשורות בהתחמקות ממלכודות טבעיות (סלעים נופלים) ומעשה אדם (מחט מורעלת).

כריזמה: משפיעה על גלגולים הקשורים במגע מילולי או השפעה על אנשים או יצורים אחרים. כלומר: כל גלגולי הכשרון של כשרונות - הופעה, סיפור סיפורים, שכנוע, מנהיגות, פלרטוט, מקח וממכר, מבוססים על תכונת הכריזמה בתור הבסיס לגלגול. כמו כן, היא התכונה הראשית שמשפיעה על לחשי פייטן.



2.1: קביעת מידות התכונה של דמות חדשה

קיימות שתי דרכים שונות לקביעת מידות התכונה של דמות חדשה, לפי הטבלה הבאה:

חלוקת מידות תכונה מתוך סך קבוע			גלגול מידות תכונה			
מספר מקסימלי של תכונות בדירוג 18	דירוג תכונה מינימלי	סך קבוע	גמישות	מספר גלגולים	מספר קוביות לכל גלגול	דירוג
1	6	77	-	7	6ק3	E
2	8	84	2	8	6ק3	D
2	10	91	4	8	6ק4	C
3	11	98	8	9	6ק4	B
3	13	108	בלי הגבלה	10	6ק5	A

הדרך השנייה היא לתת לשחקן מספר גלגולים, שמהתוצאות של הגלגולים הטובים יותר ביניהם יוצרים שבע תוצאות של מידת תכונה, מציבים כל אחת מהן בתכונה אחרת, לפי רצון השחקן. התוצאה תלויה מאד במזל ובתוצאות הגלגולים. ככל שהדירוג שניתן ל"מידות תכונה" בעת יצירת הדמות גבוה יותר, כך השחקן או השחקנית מקבלים מספר גדול של "גלגולים עודפים", שאפשר לבחור את הגבוהים ביניהם.

הדרך הראשונה היא מהירה ובדרך-כלל מומלצת יותר, היא לתת לשחקן או לשחקנית סכום קבוע מראש, אותו הם יכולים לחלק לתכונות השונות של הדמות לפי ראות עיניהם, בהתאם לדרך בה הם רואים את הדמות בדמיונם, ודרישות המקצוע שהם רוצים לשחק. ככל שהדירוג שניתן ל"מידות תכונה" בעת יצירת הדמות גבוה יותר, כך הסכום שהדמות מקבלת לחלק בין שבע התכונות שלה גבוה יותר.



- לא ניתן להוריד מידות תכונה מתחת למינימום מסוים, שנקבע לפי רמת הדירוג של מידות התכונה.
- מספר התכונות שניתן לשים בהן 18 הוא מוגבל, ונקבע גם הוא לפי רמת הדירוג של מידות התכונה.

2.2: השפעות של מידות תכונה

מידת תכונה	מתאם רגיל	מתאם אחוזים
3-4	-3	-10%
5-6	-2	-8%
7-8	-1	-5%
9-12	+0	אין השפעה
13-15	+1	+1%
16-17	+2	+3%
18	+3	+5%
19-20	+4	+8%
21-23	+5	+12%
24-25	+6	+18%

מתאם רגיל קובע את ההשפעה של מידת התכונה על פעולות שקשורות בה, ובין היתר השפעה של כוח או זריזות על דירוג פגיעה, השפעת מידת כוח על נזק התקפת פנים אל פנים, השפעה של זריזות על גלגול יחמה, השפעת כושר על גלגול נק"פ, ועוד.

מתאם אחוזים מתאם נדיר בהרבה. הוא משמש בדרך כלל להשפעה על טבלאות מפורטות של קוביית אחוזים שכוללות שלל דרגות הצלחה וכשלון - למשל טבלאות של הצלחה ביצירת חפצים בעוצמות שונות.

דוגמאות להשפעת דירוג מידות התכונה על גלגול תכונות: שחקן א' דירג את מידות התכונה ב- "ה" (עלוב), לכן הוא מקבל רק 77 נקודות לחלק בין התכונות שלו, או שבעה גלגולים (אחד לכל מידת תכונה, בלי גלגולים עודפים שמאפשרים לוותר על גלגול נמוך מאד), שכל אחד מהם של 6ק3 (כלומר, כל תוצאה נחשבת, בלי יכולת לוותר על תוצאות נמוכות מאד גם בגלגול עצמו).

לעומת זאת, שחקנית ב' דירגה את מידות התכונה ב- "ב" (חשוב), והיא 98 נקודות לחלק בין מידות התכונה, או 9 גלגולים (כלומר, היא יכולה לוותר על שני הגלגולים הנמוכים ביותר מתוך התשעה שלה, ולהשתמש בשבעת האחרים בשביל מידות התכונה של הדמות שלה).

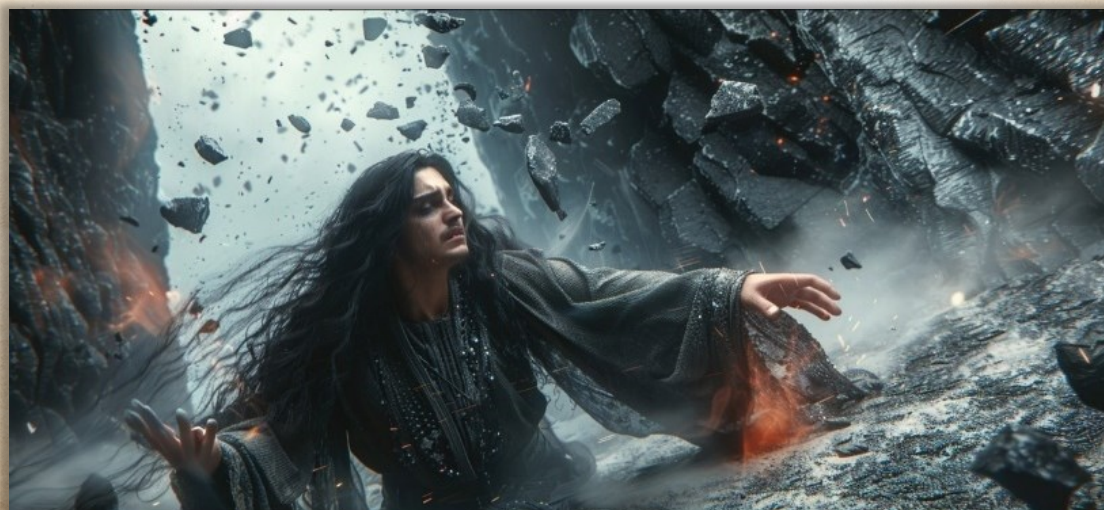
יותר מכך - כל אחד מתשעת הגלגולים של שחקנית ב' הוא של חמש קוביות של 6ק1, והיא תוכל לקחת בכל גלגול את שלוש התוצאות הגבוהות יותר כדי ליצור מהן את ה'תוצאה' של כל אחד מהגלגולים.

הסבר למושגים בטבלה והגבלות לשם איזון המשחק

גמישות: גמישות הוא מספר הנקודות שמותר לשחקן להעביר בין התכונות השונות שלו, כדי לחזק תכונות שהוא מעוניין בהן על חשבון תכונות חשובות פחות. ההגבלה הזו קיימת רק בחלופה של הטלה ידנית של התכונות.

הגבלת תכונות נמוכות וגבוהות בשיטת סך קבוע

בכדי לשמור על איזון ולמנוע ניצול לרעה (למשל: שחקן שמוריד תכונה אחת ל-3 כדי לשים את כל האחרות ב-18), שיטת הסך הקבוע מכילה שתי הגבלות על חלוקת מידות התכונה:



פרק 3: גזעים

במלסטרס קיימים גזעים רבים של בני-אדם ושל דמויי-אדם שפתוחים לשימוש כדמויות שחקן. בספר החוקים הבסיסי למתחיל, לעומת זאת, מופיעים רק שני גזעים של בני-אדם ושני גזעים של דמויי-אדם שנפוצים באיזור בקעת קיירן.

תיאורי הגזעים בחוברת המקוצרת הם בסיסיים ומכילים בעיקר נתונים טכניים ואת מה שצריך כדי ליצור דמות כזו. תיאורים מפורטים יותר של הגזעים, התרבות והדת שלהם, יחסייהם עם גזעים אחרים והסברים על השפות שלהם, אפשר למצוא [בספר החוקים המלא](#) שנמצא ברשת.

גזעים אפשריים לפי הדירוג שבחר השחקן

גזעים פתוחים למשחק	דירוג
בן אדם (אנ'מירי או פאר'ליל) בלבד	ה
בן אדם (אנ'מירי או פאר'ליל) בלבד	ד
גורג	ג
עוג, אורג-ערפל	ב
ראלג'קיריל (פיית אבק).	א

הגזעים המסומנים באפור הם גזעים נדירים שלא מופיעים בספר החוקים המקוצר.

3.1: אנ'מירי

סוג גזע: בן-אדם

השקעת נקודות נדרשת לבחירה בגזע: ה (0)

גובה ממוצע: 1.75 מטרים (גברים ונשים)

תוחלת חיים: 80-150 שנה

מהירות: רגילה

מתאמים חיוניים ושליילים לתכונות: אין.

יכולות מיוחדות:

+5% לגלגולי יצירה של תכשיטנות

+2 לגלגולי הצלה ובדיקות כשרון נגד בלבול, מחלה, חולשה ולחשי כמישה.



שנחשבו כ'השתקפות' עלי אדמות של יהלומים תבוניים מקודשים ממימד אחר וטהור יותר. לאחר מאות שנים של נצחונות, האימפריה נחלשה והושחתה מבפנים, נקלעה למלחמת אזרחים ובסופו של דבר התרסקה לגזרים בהתנפצות הגדולה; עיר הבירה של האימפריה ומחוזות רבים אחרים הושמדו או שהקשר עימם ניתק; ארבע ההשתקפויות נעלמו, אולי נהרגו בעצמן, ורוב הכוהנות שלהן לקו במחלה שהמיתה אותן ביסורים או שללה מהן צלם אנוש. האנ'מירים של בקעת קיירן הם ברובם שרידים של האצולה, המלומדים ובעלי המלאכה הבכירים

האנ'מירי הם בני-אדם גבוהים וחיוורים, בעלי נטיה למבנה גוף אתלטי; השיער של רובם כהה יחסית, והעיניים כחולות, אפורות או ירוקות. הם מחבבים לבוש מעודן עם גוונים מאופקים ולא צעקניים, ועיטורים בטעם טוב שמעידים על מעמד או הישגים. בבגדים נארגים לא פעם גוונים מרומזים שהולמים את ההשתקפות הנעלה שהדמות או המשפחה שלה היו קשורים אליה בעבר: כחול, אדום, אפור או זהוב. מוצאם של האנ'מירי הוא מהרמות ההרריות במרכז מלסטרס, משם יצאו לפני כ-600 שנים למסע כיבושים שיסד אימפריה מטריארכלית ומעמדית מאד, שמשלה בחלקים גדולים של העולם, ונשלטה בידי 'ארבע ההשתקפויות' – כוהנות בנות אלמוות

שמות אנ'מיריים

השמות האנ'מיריים קשורים מאד לצבעים, בעיקר אלו של ארבע ההשתקפויות. מספר ההברות בשם מעיד על המעמד אליו נולדה הדמות. רוב השמות מכילים גרש עילי ('') שמפריד בין ההברה הראשונה ליתר השם, ומורה להדגיש את סוף ההברה שלפניו ולעשות עצירה קטנה לפני הגיית יתר השם.

שמות של 'אנשים רגילים' כוללים שתי הברות, כאשר הראשונה תהיה כמעט תמיד קשורה לצבע או גוון; ושמות של אצילים, כוהנות ושאר בעלי מעמד גבוה כוללים שלוש; שמות של עבדים² או שני בני מעמד נמוך מאד, מורכבים מהברה אחת

שהקיפו אותה, או של קציני הלגיונות שחנו באיזור בקעת קיירן. רובם חיים בצל המסורת המטריארכלית ומנהגים אחרים מהאימפריה שנופצה, ולפי הדת האנ'מירית שרק קומץ מהכהונות שלה שרד. ככאלו, הם נאבקים בסכנות ואויבים שקמים עליהם מכל עבר, כולל בני גזעים אחרים שמאסו זה מכבר ביד הברחל של האימפריה, ורואים מעט מאד סיבות להתיר למסורת שלה להמשיך ולהתקיים.

שפה: השפה האנ'מירית נקראת אנ'מירין, והיא משמשת גם כשפה המדוברת של בקעת קיירן וארצות רבות אחרות שהיו פעם חלק מהאימפריה. יש לה שלושה משלבים: אנ'מירין גבוהה, אנ'מירין מדוברת, ואנ'מירין עכורה ('אנמירין ביבים'), ששימשה בעיקר עבדים, פושעים וקבצנים.

תחיליות נפוצות לשמות

גוונים צהובים או זהובים או כתומים	דָּאָר, דָּאָר, דָּאָר, דִּיר, יָר, יָאָר
גוונים של כחול, תכול או תורכז	טִיָּאָל, טִיל, טָאָל, טָאָל, לִיט, לִינ, לִיאָנ, לִיאָ, אֶלֶט
גוונים אפורים, לבנים או שחורים	אֹר, אֹאָ, אֹאָנ, נֹ, נִימ, נִיאָמ, מִינ, מִיאָנ, אֹון, אֹומ
גוונים אדומים, ארגמניים או ורודים	רִיל, רִיאָל, רִי, רִיאָ, רָאָק, רָאָל, לִיר, לִיאָר, קִיר, קִיאָר, קָאָל, קָאָר
תחיליות שקשורות למושג 'אנ'מירי'	אָנ, אָנ, אָל, אָל

סיומות נפוצות לשמות

סיומות זכריות נפוצות	ֹון, ֹורָם, ֹֹון, ֹֹם, ֹֹג, ֹֹון, ֹֹר, ֹֹס, ֹֹר, ֹֹל, ֹֹל
סיומות נקביות נפוצות	ֹֹיָר, ֹֹיָר, ֹֹל, ֹֹיאָל, ֹֹיָג, ֹֹיָן, ֹֹיָר, ֹֹיָס, ֹֹיאָר, ֹֹיָר, ֹֹיאָן, ֹֹיָל, ֹֹיאָל

דוגמאות לשמות אנ'מיריים מהמעמד הבינוני והגבוה

מעמד ביניים (גבר)	מעמד ביניים (אישה)	מעמד גבוה (גבר)	מעמד גבוה (אישה)
רָאָד'וֹרן	רָאָד'וֹרָן	רָאָד'וֹרָנוס	רָאָד'וֹרָניס
דִּיר'לֹורָם	דִּיר'לֹורָן	דִּיר'לֹורָמָאר	דִּיר'לֹורָמִיאָר
טִיל'גָאָרן	טִיל'גָרִין	טִיל'גָאָרנֹול	טִיל'גָאָרנִיל
טִיל'סָאָרן	טִיל'סִירָל	טִיל'סָאָרִיוֹן	טִיל'סָאָרִיאָן
לִיאָ'רָם	לִיאָ'רָל	לִיאָ'רָמָדָאר	לִיאָ'רָמָלִיר
אֹורָמ'רָאָג	אֹורָמ'רִיָג	אֹורָמ'רָאָגָנָאר	אֹורָמ'רִיָגָנִיר
נִימ'קָרוֹן	נִימ'קָרִין	נִימ'קָרוֹנָתֹור	נִימ'קָרִינָתִיר
רִיאָל'קֹור	רִיאָל'קִיר	רִיאָל'קֹורִיוֹן	רִיאָל'קֹורִיאָן
קָל'פֹור	קָל'פִיר	קָל'פֹורדֹור	קָל'פֹורדִיל
אָנ'סֹור	אָנ'סִיר	אָנ'סֹורנֹול	אָנ'סִירנִיאָל

² בתקופות בהן העבדות היתה קיימת באימפריה.





הפארליל נוטים להיות נמוכים יותר מהאנ'מירי, עם מבנה גוף שנוטה לעיתים קרובות (אך לא תמיד) לעגלגל. עורם בהיר יחסית, אבל בלא החיורון האנ'מירי. לעיתים הוא נוטה לגוון ורוד-אדמדם בריא או שיזוף קל מאד. השיער שופע ונוטה להסתלסל בקצוות, והגוון שלו לעיתים קרובות אדמדם או חום-אדמדם. שיער הגוף של הגברים נפוץ ובולט יותר מזה של האנ'מירים. העיניים של רובם חומות, ירוקות או חומות-ירוקות.

פארליל, ובעיקר האדוקים שמכבדים את המסורות הקדומות, מחבבים לבוש פשוט ונוח שמכיל בתוכו לפחות כמה פריטים שקשורים לטבע – כגון עור, פרווה, ולעיתים אפילו עיטורים עשויים מקרן, חלקי עצם מגולפת ועוד. הם מחבבים מאד אריגים בגוון חום וירוק – אם ידם משגת צבע שכזה.

מוצאם של הפארליל הוא מארץ רמות קרה בצפון של מלסטרה, שם חיו כחואים נוקשים ועצמאיים, בלי שלטון מרכזי או מנהגים מורכבים ונוקשים. לאחר שמולדתם נכבשה בידי האימפריה האנ'מירית, ורוב הכוהנים והזקנים שלהם נספו, הם התפזרו ושימשו כמעמד נמוך בכל רחבי האימפריה. לא פעם, הם התערבבו עם קהילות מקומיות³ במחוזות השונים. במרוצת הדורות, רבים מהם החלו לעסוק במסחר זעיר.

שמות של בני מעמד נמוך מאד ועבדים

אנשים מהמעמד הנמוך, נחשבים לפי המסורת הנוקשה של האימפריה חסרי שיוך להשתקפויות. אלו יקבלו בדרך כלל שמות בנות הבהרה אחת, משותפים לגברים ונשים, שלעולם לא יתחילו ב-א, א, או ר, ט, ו-ד. למשל: **בריו, בלאן, קורו, נאג, גירן, גאר, פארט, פור** לאנשים כאלו אין בדרך-כלל שם משפחה.

שמות משפחה אנ'מיריים

שמות המשפחה האנ'מיריים הקלאסיים נוטים להיות בני שתיים או שלוש הברות. לעיתים קרובות הם מכילים תחילית או סיומת שקשורה לאחד הצבעים המקודשים: **דיר'לורן, אבאריל, רלארן, אומתל או אורטיריל.**

תחיליות מיוחדות לשם של שושלות אצולה

שם של שושלת אצולה אנ'מירית מתחיל תמיד בתחילית נפרדת לציון מעמדה. תחיליות האצולה הנפוצות ביותר בבקעת קיירן ואזורים סמוכים לה הן **קור** (למשל: קור-אבאריל או קור-אומת'ל), ו-**ואר** או **וארן**.

התחילית "א" "א-רלארן" או "א-טירמנל", מרמז על שושלת כוהנות או שהתפצלה משושלת כוהנות. תחילית נפרדת של א, סיל או סילן (למשל: סיל-דאר'מירן או אן-מירקריל) לפני (ולא כחלק) משם שושלת, היא נדירה מאד, ומרמזת על מעמד גבוה מאד (לפחות בעבר הרחוק) וכנראה גם שמוצאה המקורית של המשפחה מסלנטיר (עיר הבירה של האימפריה) או סביבתה.

3.2: פארליל

סוג גזע: בן-אדם

השקעת נקודות נדרשת לבחירה בגזע: ה (0) **גובה ממוצע:** 1.65 מטרים (גברים), 1.6 מטרים (נשים).

תוחלת חיים: כ-80 שנים.

מהירות: רגילה

מתאמים חיוביים ושליליים לתכונות: אין.

יכולות מיוחדות:

+5% לגלגולי יצירה של עבודת עור ועבודה בעץ.

+2 לגלגולי הצלה ובדיקות כשרון רעל, האטה, שינוי צורה כפוי והשתלטות.

³ רבים מאותם גזעים מקומיים שכוחים היו ממילא שארי-בשר רחוקים של הפארליל ודמו להם במראה ומנהגים.

שמות משפחה: לפארליל הקדומים ולרבים מהפארליל כיום אין שם משפחה. במקום זאת, פונים אל הפארליל בצירוף שם אביו (או ראש המשפחה המורחבת, אם קיימת). למשל: אמראנד בן אמזאג, או קורזאן בת אמזאג.

פארליל שרצו לחקות את האנ'מירים וליצור שם משפחה, יצרו אותו משם של אב עתיק ומוערך, שלו הוסיפים סיומת של ׁן, ׁיון או ׁר.

לדוגמא: אמראנד בן אמזאג הפך לאמראנד אמזאגון או אמזאגור.

פארליל שעלו לגדולה ורצו להדמות לאצילים אנ'מירים, היו מוסיפים גם מילית אצולה אנ'מירית לפני שם המשפחה – למשל, אמראנד קור אמזאגון. פארליל אדוקים נוהגים לסרב בתוקף לכנות פארליל אחרים בשם משפחה שנראה להם כחיקוי נלעג לתרבות האנ'מירית, ויתעקשו לכנות את אמראנד קון אמזאגון כ"אמראנד בן אמזאג" בלבד.

3.3: גורג

סוג גזע: דמוי אדם

השקעת נקודות נדרשת לבחירה בגזע: ג (2)

גובה ממוצע: 1.3-1.35 מטרים (גברים ונשים)

תוחלת חיים: כ-45-60 שנים.

מהירות: מהירה (33% לקצב תנועה).

מתאמים חיוביים ושליילים לתכונות: +2 לזריזות,

+1 לכושר, -2 לכוח, -1 לכריזמה.

יכולות מיוחדות:

+5% לגלגולי יצירה של כשרון אלכימיה.

+2 לגלגולי הצלה ובדיקות כשרון שקשורות לטיפול, שחיה, התגנבות ומלכודות (בניה ונטרול).

+4 לגלגולי הצלה או בדיקות כשרון כנגד רעל, מחלה והתקפות מבוססות גזא או חומצה.

התחדשות טבעית של 2 נקודות פגיעה לסיבוב.

הגורג הם יצורים קטנים בעלי גוון עור ירקרק, שנע מירקרק-כחלחל ועד ירוק עמוק או ירוק-צהבהב; העור חלקלק, לעיתים קרובות לח יותר משל אדם. צורת הגוף עגלגלה עם ניחוח שמזכיר צמחי ביצה, הרגליים חזקות וקצרות יחסית, ואצבעות ידיים ארוכות מעט יותר מאלו של אדם.

ראשו של הגורג הוא עגול, עם אחיניים גדולות ומיוחדות בקצה; השיער ארוך, ולא פעם סבוך ופרוע, וצבעו בדרך-כלל שחור, אבל קיימים פרטים עם שיער נוטה לכחלחל או ירקרק. העיניים גדולות יותר (יחסית לראש) מאלו של אדם, וצבען נע מחום-שחור, דרך ירוק וכחול, ועד גווני של של כתום או צהוב; הגורג יכול להגן על העיניים בעזרת קרום לח וגבשושי

הפארליל מהווים רוב בקרב בני האדם של בקעת קיירן ומחוזות נוספים – ורוב גדול בקרב האיכרים והסוחרים הפשוטים. כיום, לאחר שהאימפריה שדיכאה אותם ובזה לאמונות שלהם התפוררה, פארליל רבים צברו מעמד ונכסים, ונהנים מאד מהמשטר הרופף שנותר בבקעת קיירן ומחוזות אחרים.

הדת הפארילית העתיקה – דת לא מאורגנת מאד, שסוגדת לבורא העתיק שמכונה 'האבא בעל הקרניים' ומקדשת עליונות גברית של אבות משפחה, התעוררה לאחר דורות של דיכוי. היא מצמיחה מחדש כוהנים ומטיפים, שמתחת 'מעגלי עופרים אדוקים' שמבקשים להחזיר עטרה ליושנה, להתנקם באנ'מירים ולהתשחרר משרידי המסורות האנ'מיריות שפארליל רבים אימצו – גם אם באורח חלקי – בתקופת האימפריה.

שפה: שפת הפארליל נקראת במדוברת "פארלין", ובפי הפארליל עצמם אָגלור. לפי המסורת, היא השפה שיצר הבורא הגדול, הכניע בעזרת פסוקיה את הנימפות הפתייניות, והעביר אותה לילדיו הקדומים בעלי הפרסות והקרניים, מהם עברה למאמינים בני האדם. האגלור היא שפה נוקשה ממש כמו הרמות מוכות הרוח מהם באו הפארליל, עם מעט נטיות טונאליות, ומרבה להשתמש בעיצורים כגון ש', ר', ז', ג', ט'.

שמות של פארליל

שמות של פארליל הם נוקשים יחסית, ומתכתבים לעיתים עם שם האל פאר-אגול, או עם המילה 'זאג' שמשמעותה קרניים אציליות (של אייל). שם של פארליל יהיה בדרך-כלל בן שתי הברות, בלא גרש עליון מפריד שמאפיין שמות אנ'מירים.

תחיליות נפוצות לשם פארילי: אָמ, אָג, זֹר, זֹק,

גָאר, פֹור, שָאר, קֹור, רֹוג

התחילית תהיה בדרך-כלל עם תנועה של "אָ" או "אוּ", וכמעט אף פעם לא "אָ" או "אוּ"

סיומות נפוצות לגברים: זָאג, רָאנְד, זָארְט, זֹורְג, לָאג,

לָארְג, בַח.

שמות של נשים: כדי ליצור שם נשי, יש לקחת שם גברי ולשנות את הסיומת שלו שהופכת קצרה ורכה יותר, כאשר התנועה והסיומת של ההברה השניה משתנות ל"אָן".

דוגמאות: אָמְרָאנְד (הוא) יהפוך ל-אָמְרָאן; גִיְרָאג יהפוך ל-גִיְרָאן, קֹורְלָאג יהפוך ל-קֹורְלָאן.



פעם כמעט 'מאנישים' אותו. בעיני אחרים הם נחשבים (לא תמיד בצדק) כשוכני ביצות, מאהלים או רבעים מרופשים בשולי ערים; רבים מהם גנבים קטנים ומאוסים עם קול צווחני, שישמחו לעסוק בכל עיסוק מפוקפק ומרופש. הם אוהבים מאד אלכימיה, ולא פעם סוחרים בעשבים, שיקויים ומרקחות; וכמה מהם משמשים כסיירים מצויינים.

רוב הגורג חיים במשפחות מורחבות שסובבות סביב נקבה מבוגרת ותקיפה שמכונה "אם הביצים הגדולה"; היא היחידה שמורשה להטיל ביצים פוריות; ושולטת בקהילה ביד בחל, רשאת לתבוע לעצמה כל זכר בקהילה, או אפילו גורג שבא כאורח; היא בעלת המילה האחרונה לגבי פרנסה וקשרים עם גזעים אחרים, וכל חברי הקהילה חייבים להעביר לה את רוב הרווחים שלהם. גורג שבחרו לנטוש את הקהילות האלו ולחיות בגפם או בזוג בישובים של גזעים אחרים, נקראים בשם הגנאי "ביצי אבא".

שפה: גורג רבים יעמידו פנים שיש להם 'שפת סתרים מתוחכמת'; אבל למעשה אין להם שפה משל עצמם. אבות-אבותיהם דיברו בלעג עבדים משובש של שפת העוגים, ואילו גורג שחיים היום בארצות שהיו פעם חלק מהאימפריה האנ'מירית, מדברים בלהג שמערב אנ'מירין ביבים עם מילים מלהג העבדים של העוגים, ביחד עם מילים שנלקחו משפות אחרות. לצרכי משחק, שפת האם של דמות גורג תהיה אנ'מירין ביבים.

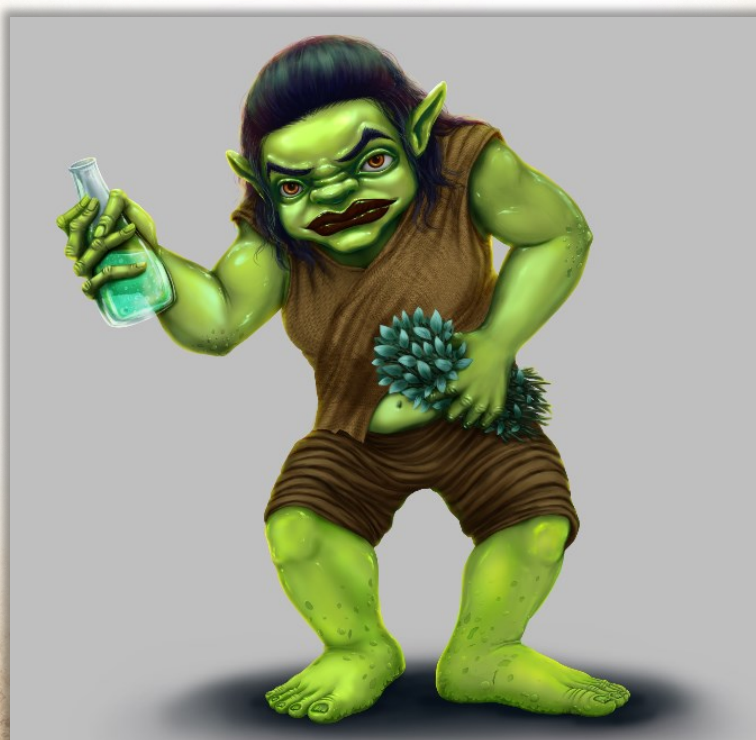
שנשלף בעת הצורך וסוגר אותן בחזקה. האף מזדקר ולעיתים בולבוס; הפה רחב יחסית וצורת השיניים דומה לאלו של אדם; הלשון ארוכה מעט יותר משל אדם, וגונה נוטה לכחלחל.

הגורג ידועים בקול צווחני למדי, שבעיני בני-אדם נשמע 'שמנוני ומתרפס'; הגורג עצמם סבורים שאחזניהם הגסות של גזעים אחרים פשוט לא מסוגלות להעריך את האיכות הטונלית שלהם, בעיקר בעת זמירות חזור או שירה בצוותא בליל היפוך הלבנה.

גורג רגישים ליובש, וחשים צורך עז שלפחות חלק מעורם ישאר מאוורר, ולכן הם שונאים שריונות מלאים ובגדים שמכסים את כל הגוף; הלבוש הטיפוסי שלהם מורכב ממכנס קצר עשוי אצות ארוגות, ושתי רצועות גוף עליון מצולבות ("גופיית גורג"); לאלו הם מצרפים קמעות מזל מסוגים שונים, שחביבים עליהם מאד. גורג רבים מנצלים את אצבעות הרגל הנוקשות שלהם, ומוותרים לגמרי על נעליים. אם הם חייבים לנעול משהו, הם ישתמשו בדרך כלל במנעל פשוט שמזכיר סנדלים גסות.

הדעה הרווחת היא שהגורג אינם גזע 'טבעי', אלא נוצרו לפני אלפי שנים בידי מכשפים עוגים באימפריה הקדומה של אור-נאארום, שרצו גזע של משרתים כנועים ומתרפסים; וכי העוגים דאגו לחסל כל גורג שהראה כשרון מאגי, דבר שאחראי לכך שכיום כמעט ואין מכשפים מגזע הגורג.

גורג הם יצורים פרגמטיים, שרגילים להסתכל על החיים מלמטה ולנסות לשרוד. רובם אינם סוגדים לאלים או דת מסודרת, אבל מחבבים מאד מזל, ולא



שמות של גורג

שמות פרטיים מורכבים משתי הברות בנות שלוש אותיות, ולעיתים רחוקות ארבע, עם עיצור כפול בהתחלה. ההברה תהיה כמעט תמיד עם תנועה של ו או י באמצע, כאשר העיצורים הנפוצים הם "ק", "ג", "י" או "מ":

דוגמאות: ריק, ריג, יוק, יוג, מוג, קיק, קימ.

שמות של גברים יורכבו מצירוף של שתי הברות שונות – ריקמוק, יוקריג, מוגיוג.

שמות של נשים יורכבו בדרך-כלל מצירוף של שתי הברות זהות: ריקריק, יוקיוק, קימקים.

שמות משפחה ותארי כבוד: לגורג אין שמות משפחה (מלבד לכמה 'ביצי אבא' שמנסים לחקות גזעים אחרים), כך שלכל היותר יפנו אליו בנימוס תוך איזכור שם הקלאן ממנו בא, תוך שימוש במילה "גאק" לפני שם הקלאן.

דוגמא: גורג בשם רוקיוג שבא מקלאן קריג, יקרא "רוקיוג גאק-קריג".

הקלאנים המוכרים של גורג שקיימים בבקעת קירן הם: קריג, יים, יוק, בומז וגיר-מירץ'.

פניה לאם ביצים גדולה תשתמש בתואר 'גר' לאחר השם. לדוגמא: מוגמוג גר.



העיניים נע מירוק עד ועד אפור בהיר או כחול-אפרפר. הגבות עדינות, דקות וארוכות, ונוטות באלכסון כלפי מעלה; שיער הראש נע משחור מבריק עד גוון של זהב בוהק.

לאורגי ערפל ריח גוף אופייני שמזכיר אוויר צונן של אחרי סערה, מה שמאפשר להם להתנשא ולהתלונן על הצחנה הנוראה שנודפת מגופם של בני-אדם וגזעים אחרים.

אורגי הערפל מחבבים לבוש מפואר ומעודן, בגוונים טיפוסיים של לבן, תכול או כסוף-בהיר. לעומת זאת, הם מחבבים מאד תכשיטים, בעיקר בצורות של פרחים מרוקעים, וגם רקמות בהירות שנוצצות מתוך הביגוד שלהם, מה שעשוי להראות לאנ'מירים כסגנון צעקני ועמוס מדי בפרטים.

מוצא אורגי הערפל הוא מהיבשת המערבית של העולם (נארלדיר). הם מחשיבים את עצמם כצאצאים 'האמיתיים היחידים' של גזע קדום ורב-עוצמה בשם קאהר'ריל, שהאימפריה שלו חלשה על כל היבשת ההיא לפני למעלה מ-10,000 שנים.⁵ 'ממלכת האור הנשגב' של אורגי הערפל ביבשת

3.4: אורגי ערפל (מית'נאריל)

סוג גזע: דמוי-אדם

השקעת נקודות נדרשת לבחירה בגזע: ב (3)

גובה ממוצע: 1.75 מטרים (גברים ונשים).

תוחלת חיים: כ-150-250 שנים.

מהירות: רגילה

מתאמים חיוביים ושליילים לתכונות: 2+ לכריזמה,

1+ לתבונה, 1- לכוח, 1- לכושר.

יכולות מיוחדות:

5%+ לגלגולי יצירה של כשרון אריגה.

1+ לכל קוביית נזק של קסם קדוש או לחשי אור.

2+ לבדיקות כשרון של שירה ונגינה, קודים וצפנים, כתיבה תמה ואומנות פלסטית.

2+ לגלגולי הצלה ובדיקת כשרון נגד קסמי צל ומוות.

3+ לתוצאה של כל לחש ריפוי שהם מטילים או שמוטל עליהם.⁴

אורגי הערפל הם דמויי-אנוש עם מראה מעודן, הם חיבורים כמו אנ'מירים; העיניים מבריקות יותר מעיני אדם, והאישונים שלהם מטושטשים למראה; גוון

⁴ מלבד 'ריפוי' דרך שאיבת חיים של יצור אחר.

⁵ באותה אמונה מחזיקים גם יריבים השנואים של אורגי הערפל – 'פיות האבק'; גזע שפתוח למשחק בספר החוקים המלא.

סִילְנָה – אור כסוף או אור כוכבים.
מִית'ל – ערפל בהיר או כסוף, לא פעם עם משמעות מיסטית.
טִירְנִיל – פרחים מכושפים, יופי מבורך.
דָּאלֶת'יר – אור שמש, בוהק זהוב.

תחיליות נפוצות לשמות של אורגי ערפל:

סיל, מית', טיר, דאל (גברים)

סילני, מית'י, טירי, דאלי (נשים).

תחיליות נוספות (בלי קשר לארבעת המונחים):

אל, אלנ, נאל, ראל (גברים), אילי, נאלי, ראלי (נשים).

שמות אורגי ערפל עם קשר למונחים המקודשים

גברים: סילנורלור, טיראנור, מית'לורן, דאלת'ורל.

נשים: סילנירל, טיריניל, מית'ילר, דאלת'ירל.

שמות נפוצים אחרים מסתפקים באיזכור של אחד המונחים, ואחריו המשך מתנגן שלקוח ממושג או חרוז אהוב מאחד הטקסים או המסורות:

גברים: סילדירין, מית'נאתול, מית'נאתור, דלקורלן, אלאנורן.

נשים: סילדירין, סילדיריל, מית'ניטיל, מית'ניטיר, דאלקירלן, אלינירן.

שמות משפחה: שמות משפחה יגזרו מאחת המילים המקודשות או ממושג/חרוז מקובל שמשמש גם לשמות פרטיים, בתוספת סיומת פתוחה כמו "נָה", "רָה", "דָה" או "לָה". לעיתים הסיומת הופכת ל-"י" ("ני").

דוגמאות: אירסילנָה, טירלירדָה, מירנילָה, קלמירנִי. אורגי הערפל מחבבים ביותר תארים ותחיליות טקסיות, וכמעט לכל משפחה שמכבדת את עצמה, מלבד למשפחות מהמעמד הנמוך ביותר, תהיה תחילית לפני השם. תחיליות נפוצות הן:

סיל (למשל: סיל-מירלינרה) – שושלות של כוהנים ואצולה גבוהה.

טיר (למשל: טיר-אירסילנה) – שושלות של אבירים ודומיהם.

מית' (למשל: מית'-טירלינדי) – שושלות של רבי אומנים, פייטנים ויוצרים דגולים.

דאל (למשל: דאל-קלמירנה) – שושלות פשוטות יותר, שלא ויתרו בכל-זאת על תחילית מכובדת.

שם המשפחה משקף לא פעם את המוצא או העיסוק המקורי של השושלת, מלפני מספר דורות; אורגי ערפל, גם אם נעו במעלה ובעיקר במורד הסולם, אינם ששים בדרך-כלל לשבור מסורת ולשנות את שם השושלת.

המערבית נודעה לתהילה כפלא של יופי שמימי, על הגנים המכושפים שלה, הארמונות האדירים, האומנות והטקסים המורכבים שלה.

מנגד, התרבות הזו נראתה לרבים מצועצעת מאד, מכורה לטקסים ארכניים ושירים בעלי עשרות ומאות בתים. כאשר הלגיונות האנ'מירים פלשו ליבשת המערבית, אורגי הערפל נכנעו במהירות, והפכו ל'ואסלים מועדפים' ששמרו על חזות עצמאית, מה שגרם להשקיע עוד יותר במסורות וטקסים ולהסתמך (אולי יותר מדי) על הלגיונות האנ'מירים להגנה.

ההתנפצות הגדולה פגעה ביבשת המערבית פחות מאשר במרכז העולם, אולם שנות דור לאחר מכן, ממלכת אורגי הערפל נפלה קורבן להתמרדות של בני-אדם פראיים שמאסו בפטרונות של אורגי הערפל; הללו השתמשו בנשק חדש וקטלני בדמות כוחות גדולים של אנ'גורג: שארי-בשר מגודלים, מעוותים וצמאי-דם של הגורג.

ממלכת אורגי הערפל, על חומותיה הלבנות, ומסדרי האבירים העתיקים שלה, קרסה והושמדה לגמרי בתוך פחות מעשר שנים, ורוב יושביה נטבחו או נמכרו לעבדות. רק כמה ממחוזות הצפון ההרריים של הממלכה שרדו, וממשיכים להלחם על קיומם עד היום.

אורגי הערפל שחיים בבקעת קיירן וסביבותיה ופתוחים לשימוש כדמויות שחקן, הם פליטים שנסו מחורבן ממלכת האור הנשגבת (או נמכרו לעבדות והצליחו להשתחרר), או צאצאיהם. דלים במשאבים, נאלצים להסתפק בעבודות פחותות שהן 'לעג מר לכישוריהם' ולייחוס של רבים מהם, ולא פעם סובלים מיחס מתנשא או ניצול מצד בני האדם המקומיים. האמונה של רבים מהם בממלכת האור ובערכי הצדק, המוסר והטוב הנצחי שלה סבלה מזעזוע עז, מה שגרר חלק מהם, אם כי בהחלט לא את כולם, למחוזות מרים ואפלים.

שפת אורגי הערפל: שפתם של אורגי הערפל היא מית'רִיט, והיא דומה מאד לאנ'מירין גבוהה, מלבד העובדה שהיא נוטה לצליל נוקשה פחות ומתנגן יותר.

שמות של אורגי ערפל

שמות של אורגי ערפל רבים מזכירים שמות אנ'מירים מהמעמד הגבוה (בעלי שלוש הברות), מלבד העובדה שהם רכים ומתנגנים יותר (למשל: "ר" הופכת לעיתים ל"ל"), אינם קשורים לגוונים של ההשתקפויות, וחסרים את הגרש העליון האנ'מירי.

שמות רבים של אורגי ערפל מכילים איזכור או דמיון לאחד מארבעת המונחים הבאים, שנחשבים מקודשים:



פרק 4: מקצועות

בעולם המערכה מלסטרה קיימים שלושה-עשר מקצועות שפתוחים לדמויות שחקן. ככל שהשחקן או השחקנית דירוג את תחום ה'מקצוע' גבוה יותר בשלב דירוג תחומי העדיפות של הדמות, כך פתוחות בפניהם אפשרויות למקצועות נדירים וייחודיים יותר.

הספר המקוצר למתחיל מכסה תשעה מקצועות; ארבעה מקצועות נדירים ומורכבים של כוהנים שאינם מופיעים בחוברת זו, תוכלו למצוא [בספר החוקים המלא](#) ברשת.

דירוג	מקצועות פתוחים למשחק
ה	לוחם
ד	גנב, סייר, סיף
ג	פייטן, קוסם
ב	פלדין, קאר'אנסיר (אביר כפור), פארוורג ("אחי החיה")
א	כוהנת אנ'מירית ("מראה") של היהלום הכחול או של היהלום האפור זאגליט: כוהן של האבא בעל הקרניים כוהן או כוהנת של מלכת האור

4.1: לוחם

לוחמים נעזרים בבקיאות שהם מפתחים בכלי נשק, כדי ללמוד תמרונים קטלניים ומכות מיוחדות, שמאפשרות להם לגבור על קבוצות שלמות של יריבים מיומנים פחות; הם מסוגלים להגן על עצמם בעזרת שריון מתכת כבד, ולהשתמש במגינים רבי-עוצמה.

בניגוד לרוב המקצועות האחרים שמבוססים על לחימה פנים אל פנים, לוחמים שולטים במגוון של כלי נשק וסגנונות לחימה, ויכולים להחליף ביניהם במקרה הצורך. עם זאת, לוחמים שונים יכולים להתמקד ולצבור מומחיות מיוחדת באחד הסגנונות, לפי בחירתם.

חלק מהלוחמים מקריבים יכולות הגנה בעבור התקפות פראיות וקטלניות עם נשק אחד בכל יד; אחרים מתמחים דווקא בהגנה ובתמרונים עם מגן, כדי להחזיק מעמד בקרבות המתישים והקטלניים ביותר, ואחרים בוחרים סגנון מאוזן יותר. לוחמים בוחרים בדרך-כלל את ההתמקצעות המועדפת עליהם בשלב מוקדם יחסית, ומשפרים אותה בהתמדה בשלבים מתקדמים יותר.

ללוחמים אין גישה לקסם, והם מוצאים את עצמם בחסרון מול מטילי לחשים מיומנים; יכולת השימוש שלהם בכלי יריה בסיסית, ואין להם כוחות מיוחדים מלבד התמרונים שאפשר להפיק מכלי הנשק או המגן שלהם.

נתונים בסיסיים של המקצוע

דירוג נדרש לבחירת המקצוע: ה'
נקודות פגיעה: 10 לדרגה 1, 10ק1 לכל דרגה נוספת.
נשק: יכול להשתמש בכל כלי נשק, ובכל סגנונות הלחימה: נשק ומגן, דו-ידני או אחיזה כפולה.
דירוג פגיעה בסיסי (פנים אל פנים): 4
דירוג פגיעה בסיסי (כלי יריה): 3
השתפרות דירוג הפגיעה: כל 4 דרגות (5, 9, 13 ו-17)
שריון: יכול להשתמש בכל שריון, ובמגן קל או כבד.
יכולות מאגיות: אין
תמרוני נשק: תמרוני לוחם בעלות 20 נק' לתמרון.
יכולות מיוחדות: "שורד" (+4 לכוח החיים)⁶

התפתחות מקצוע הלוחם בדרגות 1-5

לוחם מתחיל שולט ברוב כלי הנשק המוכרים לקרב פנים אל פנים, ביניהם חרבות, גרזינים, אלות ברזל, פגיונות ועוד. כמו כן, הוא שולט באורח בסיסי בשלושת סגנונות הלחימה: הסגנון ההגנתי יחסית של לחימה עם נשק חד-ידני ומגן (רגיל או גדול) ביד השנייה; הסגנון הקלאסי של לוחמה באמצעות נשק עוצמתי שמוחזק בשתי הידיים; וסגנון של אחיזה כפולה, שבו אווזים נשק חד-ידני בכל יד, ומתקיפים עם שניהם בו-זמנית.

⁶ כלומר, כדי להרוג לוחם יש להוריד אותו ל-14 מתחת לנקודות הפגיעה שלו, במקום 10 אצל דמות אחרת.



לימוד תמרוני נשק

לוחם בדרגה 1 מקבל באופן אוטומטי את תמרון הנשק הבסיסי של 'עץ תמרוני הנשק של הלוחם': שיסוף פראי (ראה תיאור בפרק 15)

לוחם שמגיע לדרגה 3, רשאי לבחור תמרון נשק אחד נוסף מעוצמה ראשונה, ולקבל אותו 'בחינם' (בלא צורך להשקיע נקודות אימון).

החל מדרגה 3 לוחם מתחיל לצבור "נקודות אימון" (בדרך-כלל 10 בסוף כל הרפתקה – ראה הפרק שעוסק בהתקדמות והתעצמות), אותן הוא יכול להשקיע בלימוד תמרוני נשק מתקדמים יותר, בעלות של 20 נקודות אימון לתמרון.

כמו לימוד לחשים של קוסם, לבחירות של לוחם להשקיע בתמרון אחד ולא באחר יש חשיבות רבה, משום שכל תמרון בסיסי הוא מבוא הכרחי ללימוד תמרונים מתקדמים יותר שמבוססים עליו; ומהסיבה הזו, כמעט ואין שני לוחמים זהים – ולכל בחירה יש משמעות ומחיר!

בדרגות 3-5, לוחם מוגבל ללימוד תמרוני נשק בסיסיים יחסית ("עוצמה ראשונה"); בדרגה 6, נפתחים בפני הלוחם התמרונים של עוצמה שניה, כולל מספר אסכולות לחימה שמתוארים בספר החוקים לשחקן המתקדם.

נתונים והסברים מפורטים על תמרוני הנשק של הלוחם נמצאים בפרק 15 של ספר השחקן.



4.2: גנב

גנבים מתמחים בהתקפות מהירות ואכזריות באמצעות פגיונות או להבים קצרים; רבים מהם שולטים בתמרוני נשק 'מלוכלכים' שנועדו להחליש יריבים, לבלבל אותם ולפגוע ביכולות שלהם.

גנב נעזר ביכולת ההסתתרות בצללים וההליכה השקטה שלו, כדי לנסות להפתיע יריבים מאחור ולהסב להם נזק כבד ביותר בהתקפה ראשונה מוחצת מהגב; כאשר הוא נקלע לקרב פנים אל פנים, הוא לוחם בפראות ובאורח שיכול להחשב 'לא הוגן במיוחד', לעיתים תוך נסיון להפעיל יכולות שיבלבלו את היריב די הצורך בכדי לאפשר לגנב לחזור ולהסתתר בצללים.

הגם שהשריון הקל שלו ויכולת הסבל המופחתת שלו הופכים את הגנב לפגיע בהרבה מאשר לוחמים או סייפים, לגנב יש יכולת מיוחדת של 'חמיקה' באמצעות הגמישות והרפלקסים המצויינים שלו, שיכולים לאפשר לו סיכוי לחמוק או לפחות לצמצם את הנזק מהתקפות מיוחדות כמו יריקות רעילות, חיצים, לחשים, נשיפות ועוד.

בנוסף לכל אלו, גנב מתחיל עם ידע בסיסי כשרונות גנב: הליכה שקטה, ציתות, פריצת מנעולים, מציאה ונטרול של מלכודות, ועוד. אמנם, גם דמויות אחרות יכולות להשקיע נקודות כשרון כדי ללמוד כמה מהכשרונות האלו, אולם עבור גנב הם יהיו תמיד גישים וקלים יותר ללימוד ולהתמחות.

נתונים בסיסיים של המקצוע

דירוג נדרש לבחירת המקצוע: ד'

נקודות פגיעה: 6 לדרגה 1, 16 לכל דרגה נוספת.

נשק: פגיון או נשק קצר אחר, בסגנון אחיזה כפולה.

דירוג פגיעה בסיסי (פנים אל פנים): 3

דירוג פגיעה בסיסי (כלי יריה): 3

השתפרות דירוג הפגיעה: כל 4 דרגות (5, 9, 13 ו-17)

שריון: שריון עור רגיל או מחזק. לא משתמש במגן.

יכולות מאגיות: אין

תמרוני נשק: תמרוני לוחם בעלות של 30 נקודות לתמרון. בנוסף יכול ללמוד תמרוני גנב מיוחדים.

יכולות מיוחדות: חמיקה מהתקפות באמצעות זריזות ורפלקסים מעולים.



להתקפה חד-ידינית או אחיזה כפולה בשני כלי נשק קצרים.

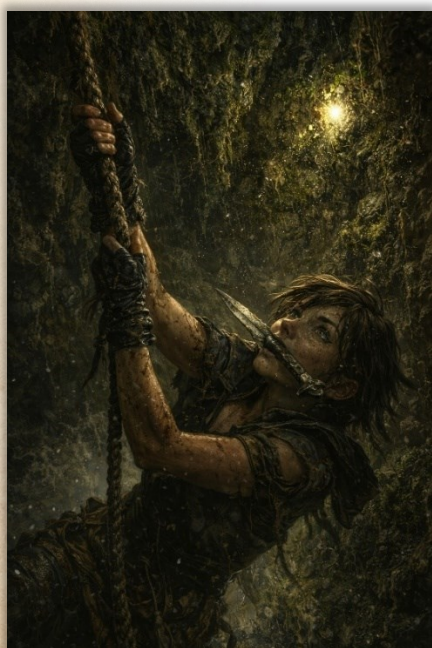
תמרון מיוחד של גנב: כאשר הגנב מגיע לדרגה 3, הוא מקבל בחינם את אחד משלושת תמרוני הגנב הבאים:

תמרון	השהיה	הסבר
מכה מערפלת	3 סב'	התקפה משופרת שיכולה, אם פגעה בגלגול גבוה, לבלבל יריב ולאפשר לגנב לנסות ולהעלים במהירות אל תוך הצללים.
זינוק	5 סב'	זינוק מהיר למרחק של עד 15 מטרים, עם התקפה בסוף הסיבוב.
קריעה לגזרים	5 סב'	שני סיבובים בהם הגנב מתקיף בפראות ובמהירות רבה יותר מהרגיל, כשהוא זוכה לבונוסים לגלגולי פגיעה ונזק

דרגות 3-5

החל מדרגה 3, הגנב מקבל 10 נקודות אימון בסוף כל הרפתקה; בנקודות האלו הוא יכול להשתמש הן ל"רכישה" של כשרונות מעץ התמרונים של הלוחם (ראה קודם), והן לרכישת תמרוני גנב נוספים מהטבלה למעלה, בעד 40 נקודות אימון כל אחד.

הסבר מפורט על כל תמרוני הגנב נמצא בפרק 15 של ספר השחקן.



התפתחות מקצוע הגנב בדרגות 1-5

דרגה ראשונה

כל דמות גנב מתחילה עם ידע בשימוש בפגיונות, חרבות וכלי יריה קלים (קשת קצרה ורובה-קשת קל); ומסוגלת להשתמש באחיזה כפולה – שימוש בשני פגיונות להבים קצרים, אחד בכל יחד. כמו כן, הדמות מקבלת אוטומטית את שתי היכולות הבסיסיות של המקצוע:

חמיקה: סיכוי באחזים להשתמש בזריזות כדי להתחמק מהתקפות שהצליחו לגלגל תוצאה של "פגיעה" כנגד דירוג השריון של הגנב. הסיכוי של הגנב להתחמק בהצלחה ממכה רגילה שפגעה בו, הוא $20\% + \text{דרגת הגנב} \times 2 + \text{בונוס הזריזות של הגנב} \times 2$; אולם ככל שמכות נוספות רבות יותר פוגעות בגנב באותו סיבוב, כך הסיכוי שלו להתחמק הולך ויורד.

הסברים מפורטים על הפעלת היכולת נמצאים בפרק 12 שעוסק בחוקי הקרב של מלסטרה.

דקירה בגב: יכולת לגרום נזק כפול עם שני כלי הנשק בדקירה מאחור שכמעט לא ניתן להדוף (ראה פרק 15.2).

כשרונות גנב: בחלוקת הכשרונות בשלב בניית הדמות הגנב מקבל בחינם דרגה בסיסית (+1) בכל הכשרונות שמוגדרים "כשרונות גנב" (הליכה שקטה, כיוס, ציתות, פריצת מנעולים וגילוי מלכודות) בלא צורך להשקיע בכך נקודות כשרון.

דרגה שלישית

שיסוף פראי: הגנב מקבל אוטומטית את תמרון הנשק הבסיסי של שיסוף פראי מעץ התמרונים של הלוחם. מכאן ואילך הוא יוכל להשתמש בנקודות כשרון כדי ללמוד מכות מתקדמות יותר מעץ התמרונים של הלוחם, אבל בעלות של 30 נקודות אימון לכל תמרון. ממש כמו לוחם, גנב בדרגות 3-5 יכול ללמוד רק תמרוני נשק מעוצמה ראשונה; ובדרגות 6 ומעלה נפתחת בפניו העוצמה השנייה, בתנאי שהוא למד קודם את תמרוני הבסיס הרלוונטיים.

שימו לב! היכולת לקנות תמרוני נשק מעץ התמרונים של הלוחם, אינה מאפשרת לגנב להשתמש בנשק דו-ידי או במגן, ולכן הוא אינו יכול להשתמש בתמרונים שמחייבים את צורות הלחימה האלו – אלא הוא יכול ללמוד רק את גרסת התמרון (אם יש) שמתייחסת

4.3: סייף

שסייף מקבל בקרב פנים אל פנים), וכמו כן, הוא מוגבל לסגנון לחימה אחד – אחיזה כפולה בשני כלי נשק קלים, אחד בכל יד.

לימוד תמרוני נשק בסיסיים:

סייף בדרגה ראשונה מקבל באופן אוטומטי את תמרון הנשק הבסיסי 'שיסוף פראי' מעץ תמרוני הלוחם: **הדיפה מחזקת:** כבר בדרגה 1, הסייף מקבל את היכולת להדיפה נוספת עם הנשק, פעם אחת בסיבוב (מעבר להדיפות שבאות ממקור אחר, כמו יכולת קסומה על נשק, תמרון נשק מיוחד ועוד), ובנוסף +2 לכל גלגולי ההדיפה עם נשק.

תמרוני מהירים: יכולת הלחימה המהירה של סייף מקצרת את ההשהיות של כל תמרוני הנשק שלו ב-1. כך למשל, בעוד שלוחם שמפעיל 'שיסוף פראי' (השהיה 1), יאלץ להמתין סיבוב אחד לאחר שתקף ב'שיסוף פראי' ועד שיוכל להפעיל אותו שוב, סייף יוכל להפעיל 'שיסוף פראי' (או כל תמרון אחר עם השהיה 1) כל סיבוב קרב, בלא להמתין.

דרגה 3

כאשר סייף מגיע ל**דרגה 3** הוא רשאי לבחור תמרון נוסף מעוצמה ראשונה ולקבל אותו בחינם (בלא צורך להשקיע נקודות אימון). שימו לב, שהסייף מבצע את התמרון עם אחד מכלי הנשק שלו, ובאותו זמן מסוגל להתקיף התקפה רגילה עם החרב השניה.

דרגות 3-5

החל מדרגה 3 סייף מתחיל לצבור "נקודות אימון" (בדרך-כלל 10 בסוף כל הרפתקה – ראה הפרק שעוסק בהתקדמות והתעצמות), אותן הוא יכול להשקיע בלימוד תמרוני נשק מתקדמים יותר, בעלות של 20 נקודות אימון לתמרון. **סייף אינו יכול ללמוד תמרון נשק שמבוסס באופן בלעדי על השימוש במגן או בנשק דו-ידני.**

בדרגות 3-5, סייף מוגבל ללימוד תמרוני נשק בסיסיים יחסית ("עוצמה ראשונה"). בדרגה 6, נפתחים בפני הסייף התמרונים של העוצמה השניה, כולל מספר אסכולות לחימה שמתוארות בספר החוקים לשחקן המתקדם.

נתונים והסברים מפורטים על תמרוני נשק נמצאים בפרק 15 של ספר השחקן.

סייפים הם לוחמים שמתמחים בלחימה מהירה באמצעות שתי חרבות, אחת בכל יד; הם אלופי ההתקפה המהירה והבלימה באמצעות כלי הנשק שלהם, באופן שמאפשר להם לבצע תמרוני נשק במהירות מסחררת, ולשרוד קרבות מול מספר גדול של יריבים חמושים. בתמורה לכך, הסייף מוותר על היכולת להשתמש בשריון כבד, מגן או נשק דו-ידני. סייפים מסוגלים ללמוד התקפות ותמרונים שמשפרים את הניידות והמהירות שלהם, ומאפשרים להם לסגור מרחק במהירות על קלעים או מטילי לחשים של האויב; מנגד, בעוד שהתכונות של סייף מחזקות אותו מאד בקרב מול בני-אדם ומפלצות דמויות-אדם שמשמשות בנשק פנים אל פנים, הרי העדר המגן, השריון הקל וכוח הסבל הפחות שלו, הופכות אותו לפגיע יותר מלוחם להתקפות קלעים, ובמיוחד להתקפות נשיכה ויכולות דומות של יצורים בלתי-אנושיים.

נתונים בסיסיים של המקצוע

דירוג נדרש לבחירת המקצוע: ד'

נקודות פגיעה: 8 לדרגה 1, 8 לכל דרגה נוספת.

נשק: חרבות חד-ידניות, בסגנון אחיזה כפולה.

דירוג פגיעה בסיסי (פנים אל פנים): 4

דירוג פגיעה בסיסי (כלי יריה): 3

השתפרות דירוג הפגיעה: כל 4 דרגות (5, 9, 13 ו-17)

שריון: שריון מתכת קל (רצועות), בלא מגן.

יכולות מאגיות: אין

תמרוני נשק: תמרוני לוחם בעלות 20 נק' לתמרון.

יכולות מיוחדות: הדיפה נוספת כל סיבוב עם נשק, בנוסף +2 לגלגולי הדיפה עם נשק, -1 להשהיה של תמרוני נשק.

התפתחות מקצוע הסייף בדרגות 1-5

סייף בדרגה ראשונה שולט באופן בסיסי בחרבות חד-ידניות (כולל ארוכות וכבדות יותר, אם מידת הכוח שלו גבוהה מספיק), ומסוגל להפעיל כלי-יריה פשוט וקל כמו קשת קצרה או רובה-קשת קל. בניגוד ללוחם, הסייף מוגבל לחרבות (אפשר לקבוע עונשין 2- לגלגולי פגיעה אם הוא מנסה להלחם בנשק חד-ידני אחר, וכן אובדן של כל הבונוסים המיוחדים



4.4: סייר

תרבויות רבות במלסטרה התגאו בקשתים-לוחמים שהכירו את הארץ ככף ידם, וידעו לחמוק כמו רוחות רפאים בתוך ארצות השממה, ולקלוע אל חוט השערה ממרחק מאות מטרים.

הסייר בקיא בקרב פנים אל פנים, ומסוגל להפעיל את רוב כלי הנשק באחיזה כפולה או דו-ידנית, אולם מתמחה בעיקר בקליעה בקשת, בטווח מוגדל ובמהירות שעולה בהרבה על זו של לוחמים או דמויות אחרות שמשתמשות בכלי יריה, ומסוגל ללמוד כיצד לבצע התקפות מיוחדות ("תמרונים") עם הקשת. הוא אינו שולט בכוחות מאגיים מובהקים; אבל מכיר היטב את עולם החי ודרכי ההתנהגות שלהם, ויכול לעיתים להפעיל יכולות ספק-קסומות שמחקות אותן בכדי לקבל יתרון בשדה הקרב.

בשלב בחירת הכשרונות שלפני תחילת המשחק, כל סייר מתחיל עם חבילת 'כשרונות סייר', שכוללות יכולת גישוש ומציאת עקבות בסוגים שונים של מרחבים, הליכה שקטה וציתות (בטבע), ועוד.

נתונים בסיסיים של המקצוע

דירוג נדרש לבחירת המקצוע: ד'

נקודות פגיעה: 8 לדרגה 1, 1ק8 לכל דרגה נוספת.

נשק: קשתות. בקרב פנים אל פנים משתמש בכלי נשק מכל הסוגים, באחיזה כפולה או דו-ידנית.

דירוג פגיעה בסיסי (פנים אל פנים): 2

דירוג פגיעה בסיסי (כלי יריה): 4

השתפרות דירוג הפגיעה: כל 4 דרגות (5, 9, 13 ו-17)

שריון: שריון מתכת קל (רצועות), בלא מגן.

יכולות מאגיות: אין

תמרוני נשק:

תמרוני לוחם בעלות של 30 נקודות לתמרון.

תמרוני קשת בעלות של 20 נקודות לתמרון.

יכולות דמויות-חיה בעלות של 40 נקודות לתמרון.

יכולות מיוחדות: תוקף פעמיים בסיבוב עם כלי יריה +1 לסיכוי לפגיעה קריטית בכלי יריה

"שורד": +3 לכוח החיים



התפתחות מקצוע הסייר בדרגות 1-5

דרגה 1

כל דמות סייר בדרגה ראשונה מתחילה עם ידע בשימוש ברוב כלי הנשק, כולל קשתות, רובי-קשת, פגיונות, חרבות וגרזינים, ועם היכולות הבאות:

- **'יד קטלנית':** יכולת בסיסית שיש לכל סייר שמשפרת ב-1+ את הסיכוי שלו לגלגל 'פגיעה קריטית' בכל התקפות הקליעים שלו. לדוגמא: אם התקפת קשת רגילה של דמות אחרת צריכה 18 טבעי ומעלה ב-1ק20 כדי לגלגל פגיעה קריטית, סייר יצטרך 17 ומעלה. סייר זקוק לגלגול פגיעה גבוהה-3+ בלבד מעל המינימום לפגיעה ביריב בכדי לפגוע פגיעה קריטית⁷.

- **'חץ טופר' (השהיה 3):** תמרון הקשת הבסיסי של סייר ופאחזורג.

דרגה 3

כאשר הסייר מגיע לדרגה שלישית, הוא מקבל באופן אוטומטי יכולות נוספות:

- הסייר מקבל באופן אוטומטי את תמרון הנשק הבסיסי של לוחם – **שיסוף פראי**.
- **יריה מיוחדת ראשונה:** סייר שהגיע לדרגה 3 יכול לבחור אחת משלוש היריות הבסיסיות הבאות, ולקבל אותה באופן אוטומטי: **פתיחה מוחצת**, **ברד חיצים** או **חץ-רגל**.

דרגות 3-5

החל מדרגה 3, הסייר מקבל 10 'נקודות אימון' בסוף כל הרפתקה (ולעיתים יותר), ויכול להשקיע אותן באחד משלושת 'עצי היכולות' הבאים:

- **עץ תמרוני הנשק של הלוחם:** סייר יכול ללמוד תמרוני נשק, במחיר 30 נקודות אימון לתמרון בעוצמה ראשונה.
- **עץ היריות המיוחדות (תמרוני קשת):** סייר יכול ללמוד במהירות יריות מיוחדות וקטלניות, מ"עץ תמרוני הקשת", במחיר של 20 נקודות אימון ליכולת בעוצמה ראשונה.
- **יכולות 'חייתיות':** סייר שהגיע לדרגה 3 יכול להשתמש בחיבור שלו לטבע בכדי ללמוד "יכולות חיה" שהם למעשה יכולות שמבוססות על כוחות של בעלי חיים, במחיר של 40 נקודות אימון ליכולת מעוצמה ראשונה.

תיאור מפורט של תמרוני הנשק, היריות המיוחדות והיכולות 'החייתיות' מופיע בפרק 15.

⁷ במקום +4 שנדרש לרוב הדמויות האחרות. לפרטים על פגיעה קריטית, ראה פרק יסודות הקרב.



4.5: פייטן

בסיסיות⁹, שכולן משפיעות על הפייטן ובני הברית שלו:

דמעות של בדולח תכול: מרפאת כל סיבוב כמות קטנה של מזק מהפייטן ובני הברית שלו.

מארש הנצחון של הלגיונות הנוצצים: מקנה בונוס לגלגולי הפגיעה והנזק שגורמים הפייטן ובני הברית שלו.

הפואמה על הקרב האחרון של רסיס קרח: מקנה בונוס לדירוג שריון, גלגולי הדיפה, נק"פ וכח חיים. ההשפעה של מנגינות העוצמה, בגרסה בסיסית ובגרסאות מוגברות, מפורטת בפרק 16.

מספר המנגינות שהפייטן יודע בדרגה 1, נקבע לפי ממוצע התבונה והכריזה שלו.

ממוצע תבונה וכריזמה	מספר מנגינות שהפייטן יודע	העוצמה
13.5 ומטה	הפייטן מתחיל עם מנגינה אחת.	
14-17	הפייטן מתחיל עם שתי מנגינות.	
17.5 ומעלה	הפייטן מתחיל עם שלוש מנגינות.	

פייטן שלא שולט במנגינת עוצמה בסיסית רשאי לקנות אותה כשיגיע לדרגה 3 ומעלה, במחיר 30 נקודות אימון.

הפעלת מנגינת עוצמה: כדי להפעיל מנגינת עוצמה, פייטן חייב להתרכז ריכוז מלא; הוא אינו יכול לתקוף או אפילו לשתות שיקוי מרפא בעודו מתרכז, ויכול לנוע רק במחצית קצב התנועה הרגיל שלו.

המנגינה מתחילה להשפיע מיד באותו סיבוב בו הפייטן החל לשיר, או מתחילת הקרב אם החבורה ידעה מראש שהקרב עומד להתחיל, והפייטן בחר להתחיל לשיר באורח מידי עוד לפני גלגול היחמה הראשון.

זמן שירה מקסימלי: פייטן יכול לשיר מנגינת עוצמה למשך 2 סיבובים + סיבוב נוסף לכל בונוס של מידת כוח הרצון שלו (מקסימום 5 סיבובים).

אם הפייטן ממשיך לשיר לאחר מכן, כל סיבוב שבו הוא עושה כן נחשב ל"קרב נוסף" שיכול לגרום לפייטן להתשה; והוא לא יכול לעשות זאת יותר מ-3 סיבובים נוספים לכל היותר בלי להתמוטט.

השהיה בין מנגינות: לאחר שפייטן הפסיק לשיר מנגינה, הוא חייב להמתין 5 סיבובים לפני שוכל לשיר

הפייטן טווה אנרגיות מאגיות אל תוך המוסיקה שלו, והופך אותן להשפעות קסומות - בעיקר אך לא רק של המרצה, ברכה וריפוי, שמסייעים לבני הברית שלו בקרב ומחוץ לקרב. ישנם פייטנים שמוסיפים לכך יכולת מרשימה של לחימה פנים אל פנים; פייטנים אחרים לומדים לנצל את כוחם באופן אפלולי יותר, כדי לתמרן, להזיק ואפילו לשעבד אחרים לשירותם - אבל המחיר שהם עצמם ישלמו על כך יכול להיות כבד מאד.

בניגוד לקוסם, פייטנים לא מפעילים לחשים מידיים וכמעט שאינם מסוגלים להפעיל לחשי התקפה ישירה. הם יוצרים אפקטים הדרגתיים באמצעות נגינה, ומסוגלים להגביר אותם בהדרגה ככל שהקרב נמשך - ככל שכוח הריכוז של הפייטן עצמו עומד לו.

נתונים בסיסיים של המקצוע

דירוג נדרש לבחירת המקצוע: ג'

נקודות פגיעה: 6 לדרגה 1, 1ק6 לכל דרגה נוספת⁸.

נשק: קל או או בינוני, באחיה חד או דו-ידנית

דירוג פגיעה בסיסי (פנים אל פנים): 2

דירוג פגיעה בסיסי (כלי יריה): 2

השתפרות דירוג הפגיעה: כל 4 דרגות (5, 9, 13 ו-17)

שריון: שריון עור רגיל או מוקשה, בלי מגן.

יכולות מאגיות: מנגינת עוצמה בעלות 30-40 נקודות למנגינה.

תמרוני נשק: תמרוני לוחם ב-30 נק' לתמרון (רק להתמקצעות 'הפייטן האביר').

יכולות מיוחדות: +2 לכל גלגול מבוסס כריזמה.

התפתחות דמות הפייטן בדרגות 1-5

כל פייטן מתחיל עם היכולות הבסיסיות הבאות:

בונוס +2 לכל גלגול או בדיקת כשרון שמבוססת על כריזמה (שכנוע, בדיקת הצלחה של הופעה ועוד), בתנאי שיש לפייטן את הכשרון המתאים לבצע את הבדיקה או לבצע את הפעולה מלכתחילה.

מנגינות עוצמה בסיסיות: פייטן מתחיל עם היכולת היכולת המרכזית של המקצוע שלו - אפשרות להשתמש בכשרון השירה והנגינה שלו לייצר השפעות חיוביות (על עצמו ועל בני בריתו), ובהמשך גם שליליות (על יריבים). קיימות שלוש מנגינות עוצמה

⁸ 8ק1 להתמקצעות 'הפייטן האביר'.

⁹ מנגינות העוצמה מובאות כאן בשמות האנ'מיריים שלהן, אבל פייטנים בתרבויות שונות הפיקו גרסאות שונות לגמרי של המנגינה מבחינת מילים, תוכן ואפילו סוג כלי הנגינה - אם כי **ההשפעה הטכנית של המנגינה תהיה תמיד זהה, בלא קשר לשם שהפייטן נותן לשיר, או הדרך בה הדמות מנגנת ושרה.**



התמקצעות (דרגה 3)

כאשר הפייטן מגיע לדרגה שלישית, הוא יכול לבחור אחת משלוש התמקצעות, שכל אחת תוביל אותו ואת התפתחות הכוחות שלו בנתיב אחר לגמרי. **להתמקצעות יש השפעה ממשית על משחק הדמות וההתנהגות של הפייטן, כך שכדאי לבחור התמקצעות שהולמת את אופי הדמות.**

'נבל הטללים הכסוף' (הפייטן האביר)

הפייטן האביר בא ממסורות של אורגי הערפל; הוא עוטה שריון נוצץ ומסוגל לשלב שירה מכושפת עם יכולת מרשימה בקרב פנים אל פנים. התמקצעות כזו פותחת בפני הפייטן באופן את כל היכולות הבאות:

1. הפייטן יכול מכאן ואילך לשאת עליו שריון מתכת קל (שריון רצועות או שרשאות).
2. הפייטן יכול להשתמש בחרב כבדה או במגן.
3. נקודות הפגיעה של הפייטן עולות (1ק8 לדרגה במקום 1ק6).
4. הפייטן מקבל באופן אוטומטי את תמרון הבסיס "שיסוף פראי" מעץ תמרוני הלוחם, ויכול להשקיע נקודות כדי ללמוד תמרוני לוחם נוספים, בעלות של 30 לדרגה.
5. **"הבלדה המתמשכת של האביר"**: היכולת המשמעותית ביותר של הפייטן האביר. לאחר סיבוב אחד בהם הוא שר מנגינה, הפייטן מסוגל לשלוף את החרב ולהלחם פנים אל פנים, כאשר המנגינה עדיין מהדהדת בתוכו ומסביבו. במצב זה, המנגינה תמשיך להשפיע על הפייטן עצמו ועל בני הברית שלו לאותו מספר סיבובים מקסימלי שהמנגינה היתה מחזיקה לו החל לנגן אותה כרגיל באותו סיבוב (בלא להתיש את הפייטן) אם היה ממשיך לשיר אותה כרגיל.
6. בזמן שהפייטן נלחם והמנגינה 'מהדהדת' סביבו, אפשר עדיין להשתיק אותו באמצעות השפעה שלילית/לחש מחרש או משבש ריכת. מנגד, **נזק פיזי שהפייטן סופג אינו יכול לשבש את המנגינה, אלא אם הפייטן מתמוטט.**

הכוכב הבוהר (מכונה לעיתים גם "הכוכב הנופל")

הכוכב הבוהר, שיש טוענים שבא מהמסורת המפוקפקת של אל העונג באבוס והמאמינים שלו, מתמחה בהשפעה ויכולת להביא את הקהל שלו לאקסטזה פראית, כולל יכולת לגרום להערצה עיוורת ולעיתים אפילו לשעבד חלק מהמעריצים שלו. לפי האגדה, האל הפרוורטי בכבודו ובעצמו כיסף ועיצב 'מעונג מזוקק ובוהר' את כוחותיהם של הפייטנים

אותה שוב. לעומת זאת, הפייטן יכול לשיר מנגינה אחרת לאחר שהיה של סיבוב אחד, או בלא שהיה בכלל, אם כוח הרצון של הפייטן הוא 17 ומעלה.

הפרעה ליכולת ו"השתקת פייטנים"

השפעות מזיקות רבות כגון לחש השתקה, הלם, זמזום, פחד קסום, הפלה ועוד, עשויות להפריע לריכח של הפייטן ולחסל באורח מיידי את האפקט של המנגינה, עד שהוא יתאושש ויתחיל לשיר מחדש (אפקט מהדהד של מנגינה מיוחדת לא מופרע בדרך-כלל, וממשיך לפעול כרגיל).

גם פגיעה 'רגילה' יכולה לשבש ריכח של פייטן ולא לפגוע אותו להפסיק לשיר. אם הפייטן סופג פגיעה קריטית, או כל פגיעה שמסבה נזק בגובה שהוא גם 10 נקודות נזק ומעלה וגם 20% ומעלה ממקסימום נקודות הפגיעה שלו, הוא חייב לגלגל הצלה או לאבד ריכח. ההצלה היא ב-10ק3 נגד כוח רצון, או 12ק3 אם הפגיעה היא קריטית או הסבה נזק של 33% ומעלה מנקודות הפגיעה המקסימליות של הפייטן.

התפתחות בדרגות 3-5

כל פייטן בדרגה 3 מקבל את היכולות הבאות:

צבירת נקודות אימון בסוף כל הרפתקה: הפייטן יכול להשתמש בהן כדי לרכוש מנגינות ויכולות נוספות.

שירה בעוצמה מוגברת: החל מהסיבוב השני שבו פייטן ממשיך לשיר את אותה המנגינה, יש לו 15% להביא אותה (אם הוא רוצה) לעוצמה מוגברת. הסיכוי עולה ב-15% כל סיבוב, עד למקסימום 75%. כאשר מנגינה מגיעה לעוצמה מוגברת, פרק הזמן שאפשר להמשיך לנגן את המנגינה בלי עונשין עולה בסיבוב אחד; וכמו כן, ההשפעות של המנגינה מועצמות (ראה פרק 16).

רכישת מנגינות עוצמה משופרות

מדרגה 3 ומעלה, פייטן יכול להשקיע נקודות אימון כדי לשפר את מנגינות העוצמה הבסיסיות שלו. **עלות:** 40 למנגינה לפייטן עם ממוצע כריזמה ותבונה נמוך מ-16; 30 לפייטן עם ממוצע של 16 ומעלה. השיפור מוסיף סיכוי הולך ועולה לתוספת של השפעה מיוחדת וחזקה שנקבעת לפי סוג המנגינה: ריפוי חזק ממוקד לדמות אחת, התקפה של כוח טהור נגד יריב אחד, או יצירת שריון כוח חלש סביב הפייטן ובני-הברית שלו (ראה פרק 16).



כוכב שביט: 'כוכב בוער' בדרגה 3 ומעלה, יכול להשקיע 30 נקודות אימון בכדי לפתוח באופן חלקי את אסכולת לחשי 'כוכב השביט' של הקוסם ההרמטי, וללמוד להטיל לחשים פשוטים כאשר הוא אינו מפעיל מנגינת עוצמה (ראה בהמשך) מיד כאשר הפייטן פותח את האסכולה, הוא מקבל באופן אוטומטי אחד בלבד מלחשי הבסיס: חזיז אש, חזיז כפור או חזיז ברק. הבחירה היא לפי רצונו של הפייטן ולא בגלגול אקראי, ויש לה משמעות רבה - משום שבהמשך אפשר ללמוד לחשים נוספים אך ורק מהיסוד שנבחר - אש, כפור או חשמל.

הראשונים מהסוג הזה, אבל גם גזר עליהם פיתוי הולך וגובר להשתמש בכוחות שלהם בדרך שבסופו של דבר יכלה גם אותם, כאילו היו כוכב נופל. פייטן שבוחר בדרך הזו, פותח באופן אוטומטי את הכשרונות הבאים:

אקסטזה: כל הבונוסים להתקפה שהפייטן מסב באמצעות המנגינות שלו עולים ב-1+ לגלגול או 10% נוסף לנזק; כמו כן, גם הטווח שלהם מוכפל ומגיע ללא פחות מ-50 מטרים, כל עוד המצב מאפשר למי שנמצא שם לשמוע את הפייטן.

מנגינה הפוכה: הכוכב הבוער מסוגל להפוך את ההשפעה של מנגינת "הדמעות הכחולות", כך שבמקום לרפא בני ברית, היא תגרום נזק הולם לכל אויב בטווח של עד 25 מטרים, כאשר הנזק שהוא גורם גבוה ב-50% מיכולת הריפוי של השיר המקורי.

סכנה: התפוצצות עצמית ("התקף בוער")

אסכולת הכוכב הבוער היא אסכולה אפלה, שמשחקת עם כוחות שעלולים להתנקם בפייטן עצמו.

כל פעם שהפייטן מפעיל יכולת מנגינה הפוכה או יכולות מזיקות מתקדמות יותר מסוג זה (לא כולל לחש התקפה מאסכולת כוכב השביט), יש סיכוי קטן שהאש העוצמתית והאנוכית שבוערת בתוך הנשמה של הפייטן 'תתפוצץ' באופן שיגרום לו 6ק1 נקודות נזק אש לכל דרגה של הפייטן.

עמידות והגנות אחרות נגד אש קסומה לא משפיעות, ולא ניתן לגלגל הצלה לחצי הנזק. מחצית מהנזק יחשב נזק הולם, והשאר נזק אמיתי. בנוסף, התפוצצות פנימית גוררת איתה תמיד דרגה שלמה של התשה.

אם לא די בזה, אם הפייטן שרד את הפיצוץ ולא איבד את ההכרה או נהרג, הוא נדרש לגלגל 12ק3 נגד כוח רצון, או שהוא יסבול מאחת ההשפעות הבאות (כולן נחשבות ל"קללה" ואפשר להסיר אותן באמצעות לחש הסרת קללה, או באמצעות לחש "הרגעה" שנועד נגד שכרון קרב חכם מכושף): **טירוף:** הכוכב הבוער אחוז בטירוף, ותוקף את החבורה בבונוס 2+ ו-25% לנזק של ההתקפות שלו, למשך 5 סיבובים (אפשר להפחית סיבוב לכל בונוס של כוח רצון, עד ל-2 סיבובים לפייטן עם כוח רצון 18).

רדיפה: סוג אחר של טירוף, גלוי פחות אבל מתמשך, שגורם לכוכב הבוער שדמות אחרת בחבורה (גלגל באקראי מי, כולל דמויות בלא שחקן שנמצאות עם החבורה), זומם נגדו, בין אם משום שהוא מקנא בגדולה ובכשרון שלו ובין אם מסיבה אחרת. ההשפעה הזו תמשך למשך עד 3 ימים (!), אלא אם כן תוסר באופן קסום.

אגם של צללים: הכוכב הבוער יתקף במרה שחורה, למשך 4ק6 שעות. אם יניחו לו, הוא ישכב כשהוא מלא בדמעות ורחמיים עצמיים. אם יאלצו אותו להמשיך לתפקד, הוא יסבול מעונשין 5- לכל

סכנת התקף בוער: החל מהסיבוב השני להפעלה, יש סיכוי של 5% שהפייטן יגיע למצב של 'התקף בוער'; והוא עולה ב-2% כל סיבוב בה הוא ממשיך להתקיף באופן הזה (כלומר, 7% בסיבוב שלישי, 9% בסיבוב רביעי ו-11% בסיבוב חמישי). אם הפייטן מגביר את עוצמת המנגינה, הסיכוי "קופץ" מיד פי 1.5 (למשל: 12% במקום 8%), וימשיך לעלות ב-3% כל סיבוב.

מעריץ בוער (פעם ביום): הכוכב הבוער מסוגל לנסות להשתלט על המוח של אדם או דמוי-אדם במרחק של עד 10 מטרים ממנו (ניתן לגלגל 12ק3 נגד רצון כדי למנוע את ההשפעה). אם הקורבן נכשל, הוא משתעבד והופך למעריץ קנאי וחסר מעצורים של הפייטן (כולל לא פעם תחושת אהבה אובססיבית בוערת), ומסוגל לעשות עבורו הכל - כולל להשליך את עצמו לקרב אבוד (אם כי לא כולל הוראה ישירה להרוג את עצמו או משהו קרוב לזה).

האפקט שורד שעה אחת לכל דרגה של הפייטן + שעה נוספת לכל בונוס כריזמה שלו (עד שלוש שעות נוספות לפייטן עם כריזמה 18); כאשר הוא נגמר, יש 75% סיכוי שהקורבן יספוג מכה מנטלית שתביא אותו להלם חלקי מתמשך או השפעה של צער עמוק ומשתק, ו-25% סיכוי שהוא יתקיף את הפייטן בזעם מטורף, כשהוא מקבל 3+ לגלגולי פגיעה ו-50% לנזק שהוא גורם, וחסין לכל השפעה של פחד או הרתעה. כמו כן, כאשר האפקט מוסר, יש סיכוי של 20% שהפייטן עצמו יכנס למצב של "התקף בוער". במקרה הזה, אם הוא נכשל בגלגול נגד כוח רצון ומגלגל תוצאה של טירוף או רדיפה, הם יכוונו כנגד המעריץ לשעבר.



טללים מרפאים: פייטן מאסכולת הניצוץ הנעלה יכול להשקיע 30 נקודות כשרון כדי לפתוח את אסכולת הלחשים של אגל הטל המואר (פלדין מרפא); כאשר הוא עושה זאת, הוא מקבל באופן מיידי את לחש הבסיס של 'מגע מרפא' (4-14 נקודות נזק) ויכול להטיל אותו באופן עצמאי כשהוא אינו שר, או אגב נגינה של השיר המרפא (הדמעות של טיל'ארניס) - בכפוף להשהיה הרגילה של הלחש.

הלחש ירפא 2ק6+2 נקודות נזק, ולא מועצם באופן אוטומטי ב-50% כמו יכולות המרפא האחרות של הפייטן.

רכישת לחשים והטלת לחשים

פייטן מסוג 'כוכב בוער' או 'ניצוץ נעלה' שפתח אסכולת קסם (של לחשי קרב או של פלדין מרפא, לפי העניין), יכול לרכוש לחשים מתקדמים מעוצמה ראשונה, בעד 30 נקודות אימון לכל אחד.

כוכב בוער יכול לרכוש מאסכולת 'כוכב השביט' רק לחשים מהיסוד של לחש הבסיס שבחר.

את הלחשים הוא מטיל אגב נגינה ושירה שבהם הוא מתרכז בלחש ולא יכול להשתמש במנגינת עוצמה אחרת.

ניצוץ נעלה יכול ללמוד, גם הוא בעלות של 30 נקודות אימון, לחשים מעוצמה ראשונה של אסכולת אגל הטל המואר, כאשר כל הלחשים פתוחים בפניו, לפי בחירתו. את הלחשים הוא יכול להטיל כשהוא אינו מנגן, או אגב מנגינה מתאימה (למשל: מגע מרפא, הסרת רעל והסרת מחלה, עם מנגינת 'הדמעות של טילארניס'; נשק מבורך עם מנגינת 'מארש הנצחון של הלגינות הנוצצים'; והילה קדושה עם מנגינת 'הקרב האחרון של רסיס הקרח').

4.6 קוסם

המסורת של העוגים העבירה מדור לדור את תורות הכישוף שפותחו באימפריה הקדומה של אור נאארום: להשתמש באנרגיות הקסם הגולמיות של אלי הכישוף הקדמונים והפראיים לשלל שימושים - החל בהזהה מרחוק של חפצים, תמרון ובלבול של ישויות חלשות; שימוש באנרגיה מאגית גולמית להגנה וליצירת השפעות וחפצים - וגם שליטה חלקית ביסודות נפוצים - בעיקר אש, כפור וברק, כדי להמטיר מוות ו'לחנך' את מסת השרירים של המוני העוגים חסרי הקסם. במרוצת השנים, בני-אדם ובני גזעים אחרים למדו כיצד להפעיל קסמים, באופן שכיום אינו נופל בהרבה מהקוסמים העתיקים של אור-נאארום.

קוסמים מתמחים בקסמי התקפה, רובם פשוטים יחסית, ובקסמי יעילות מסוגים רבים ושונים: מהגנה באמצעות שדה כוח של אנרגיה מאגית, התגברות על

הגלגלים שלו (יורד ב-1 על כל בונוס כוח רצון, עד לעונשין 2- לפייטן עם כוח רצון 18).

הסוף הבורע: הדמות תתקיף את עצמה באכזריות למשך 5 סיבובים (פחות סיבוב אחד לכל בונוס כוח רצון של הפייטן, עד למינימום 2 סיבובים), כשהיא גורמת לעצמה כל סיבוב נזק בסך 20% מסך נקודות הפגיעה המקסימליות שלה - אלא אם כן האפקט יוסר, או שהפייטן עצמו יתמוטט או יהרג.

הניצוץ הנעלה

מסורת אנ'מירית של פייטניות (ולעיתים רחוקות פייטנים) ששירתו את ההשתקפויות הנעלות, שאפו והשקיעו את כל כוחם להתעלות נשגבת, שבמהלכה הפייטנית שורה ברוחם קרוב ככל האפשר לאור של האנ'מירי עצמם, ומפיקים אגב כך צלילים מדהימים ורבי עוצמה של אומנות טהורה, מרפאת גוף ונפש. נתיבים דומים של שירה כדרך להתעלות עצמית קיימת גם בתרבויות אחרות.

פייטן שבוחר בדרך הזו, פותח באופן אוטומטי את הכשרונות הבאים:

מנגינה נשגבת: כל הבונוסים להגנה והדיפה שהפייטן מסב באמצעות המנגינות שלו עולים ב-1+; וכל התוספות שהוא מוסיף לנקודות פגיעה, ריפוי וכוח חיים עולות ב-50%+;

תודעה צלולה: הפייטן מקבל בונוס 4+ לכל גלגול הצלה כנגד זמזום, הלאם חלקי וכל אפקט אחר שמיועד להפריע ולקטוע את מנגינות העוצמה שלו; כמו כן, הוא הופך חסין כמעט לגמרי לשיבוש ריכוז באמצעות התקפות שגורמות נזק רגיל; רק התקפה שמורידה בבת אחת יותר מ-50% מנקודות הפגיעה של הפייטן ומסבה אגב כך לא פחות מ-25 נקודות נזק יכולה לנסות ולהפריע לריכוז שלו (יכול להנצל מהאפקט בגלגול 3ק10 נגד כוח רצון).



ההרמטי, בעלות של 30 נקודות (או יותר) ללחש.
תמרוני נשק: אין.
יכולות מיוחדות: אין.

יצירת דמות קוסם – בחירת אסכולות

הבחירה החשובה בעת יצירת דמות קוסם, היא **לבחור את אסכולת הקסם בה תתמחה הדמות שלו, בתוספת אסכולות משניות** (אם מידת התבונה של הדמות גבוהה מספיק). בחירת האסכולה תקבע לא רק את הקסמים הראשוניים שיעמדו לרשות הדמות, אלא גם את סגנון הקסם שיהיה לדמות קל יותר ללמוד בהמשך, ואפשרות לרכוש תכונות פסיביות שיחזקו אותו. תורת הקסם ההרמטי מכירה שבע אסכולות של לחשים. שש מהאסכולות הללו פתוחות בפני כל קוסם הרמטי; ואילו השביעית שלא כלולה בספר זה לשחקן המתחיל, עוסקת בזימון יצורים שמסייעים לקוסם בקרב.

מכשולי טבע (למשל, לחשי ריחוף או נפילה איטית), יצירת עצמים מכושפים פשוטים - ולעיתים רחוקות גם זימון יצורים אל שדה הקרב. המחיר של הכוחות האלו מתבטא בכך שהשימוש בקסם הגולמי דורש חופש תנועה והעדר מוחלט של שריון, להוציא גלימות ובדים רכים; והמחיר שהוא תובע - בעיקר מגזעים קטנים וחלשים יותר מעוגים, הופך את הדמות לבעלת כוח סבל חלש ויכולת הגנה מופחתת מאד.

נתונים בסיסיים של המקצוע

דירוג נדרש לבחירת המקצוע: ג'
נקודות פגיעה: 4 לדרגה 1, 4ק1 לכל דרגה נוספת.
נשק: פגיון או מטה קל (דו-ידיני).
דירוג פגיעה בסיסי (פנים אל פנים): 2
דירוג פגיעה בסיסי (כלי יריה): 2
השתפרות דירוג הפגיעה: כל 5 דרגות (6, 11 ו-16)
שריון: אינו יכול להשתמש בשריון או מגן.
יכולות מאגיות: אחת או יותר מאסכולות הקסם

שם (בשפת העוים)	משמעות	מהות
נאט שאאבור	רעם	אסכולה שמקורה במנהגי הדו-קרב שהיו נפוצים בין תלמידיהם של הקיסרים המכשפים של אור נאארום. היא מתמקדת ביכולת שימוש מהיר בשרביט להתקפות מהירות על מכשפים יריבים, והגנה מפני הקסמים שלהם. האסכולה שמה דגש על קללות והשפעות שליליות שרובן לא קטלניות בפני עצמן כמו שיבוש קסמים, הכשלות, האטות, בלבול, וגם פריקה של יריבים מהשרביטים או כלי הנשק שלהם.
סור גורנאאג	כוכב שביט	אסכולה שעושה שימוש ביסודות (בעיקר אש, חשמל וקרח), והופכת אותם להתקפות קטלניות על היריבים של הקוסם. קוסם באסכולה הזו מתחיל את דרכו באימון בחזזים קטנים של אש או קרח לפגיעה ביריב אחד, וככל שהוא צובר עוצמה, כך הוא יכול לצוות על היסודות להתגלם בצורות חזקות וקטלניות יותר.
מאג נאאלוט	מפל	אסכולה שמתמחה בהתמרה של היסודות השונים בטבע ליסודות או צורות אחרות, לפי רצונו של המכשף; קירות יכולים להסדק; מנעול יכול להפתח, ודלת פתוחה יכולה להנעל בעוצמה; אדמה (ומאוחר יותר סלע) יכולה להפוך לבוץ; מים יכולים לקפוא; ובהמשך, אפילו יריב מסוכן יכול להפוך לזמן קצר לחיה קטנה וחסרת אונים.
סור לורגאן	ירח	אסכולה ששואפת לתעל את הנשגב אל תוך הקוסם, ולהקנות לו באורח זמני כוחות שחורגים מהצורה והיכולות הפיזיות שלו; החל מאפשרות ליפול באיטיות בלא להתרסק או לרחף כלפי מעלה, דרך יכולות של ראייה על-חושית ויכולת לחוש סוגים שונים של קסם או יצורים, ועד סוגים שונים של העצמה, ואפילו ריצוד דרך הצללים למיקום טוב יותר בשדה הקרב.
אור מאגאק	מגדל נישא	האסכולה המכובדת והקשה לשליטה של קסמי בריאה, אינה מסוגלת לזמן ולשלוט ביצורים חיים, אולם היא יכולה להעמיד לרשות הקוסם חפצים מועילים, ממזון ומי-כשפים משיבי נפש, דרך יצירה או הרמה של סלעים, חבלים מכושפים, ועוד.
נאט ראאדום	כפפת הברזל "ידו של האדון"	האסכולה הזו מתמקדת בציווי והתגשמות של כוח בצורתו הטהורה: החל ממשכת חפצים אל ידו של הקוסם (או להדוף אותם מסביבתו), יצירת שריון כוח שיחפה במעט על העדר השריון של הקוסם, ועד יצירת מחסומים או התקפות של ממש שמבוססות על כוח טהור.

תיאורים מפורטים של כל לחשי הקוסם משבע האסכולות נמצאים בפרק 16 של ספר השחקן.



בחירת אסכולות משניות בעת יצירת הדמות

קוסם עם תבונה גבוהה ישלוט באסכולה 'משנית' אחת או יותר, לצד האסכולה הראשית. עלות לימוד לחשים באסכולה המשנית גבוהה יותר – 40 נקודות אימון ללחש מעוצמה ראשונה או שניה.

מספר אסכולות	תבונת הקוסם
ראשית אחת, אין אסכולות משניות.	14 ומטה
ראשית אחת, משנית אחת.	15-17
ראשית אחת ושתי אסכולות משניות או שתי ראשיות בלי אסכולות משניות.	18 ומעלה

פתיחת אסכולות נוספות לאחר יצירת הדמות

פתיחת אסכולה נוספות לאחר שלב יצירת הדמות היא יקרה מאד (120 נקודות אימון) ונחשבת לא כדאית. עלות הלימוד של לחשים מהן תהיה גבוהה מאד, ולמעשה כפולה מהעלות של לחשים באסכולה הראשית (60 לכל לחש בעוצמה ראשונה). אפשר לפתוח עד שתי אסכולות נוספות בדרך זו.

לימוד ממגילות וספרי לחשים

חיפוש מגילות וספרי לחשים מהווה לא פעם חלק בלתי נפרד ממסלול ההתקדמות וההרפתקאות של קוסם.

כל קוסם בדרגה 3 ומעלה רשאי, פעם אחת בדרגה, ללמוד מתוך מגילה לחש מאסכולה שהוא מכיר ומעוצמה שפתוחה בפניו (כלומר, בדרגות 3-5 אפשר ללמוד רק לחשים מעוצמה ראשונה). העלות היא רבע מהעלות הרגילה של נקודות האימון (למשל: 7.5¹¹ נקודות במקום 30).

מגילות נוספות שהקוסם ינסה ללמוד לפני שעלה דרגה, ידרשו השקעת 75% מנקודות האימון הרגילות.

הגבלות על לימוד ממגילות וספרי לחשים: כדי

לשמור על איזון המשחק, אפשר גם להגביל את הקוסם ב"השהייה" של זמן קבוע מראש מאז שלמד מגילה, ועד שהוא יכול לנסות ללמוד לחש נוסף מאותו דרך. החוק מיועד בעיקר למצב בו הדמות הצליחה להגיע לספריה עתיקה של לחשים או למצוא מורה רב-עוצמה (אפשר להשוותו ל"ספר" שיש בו לחשים רבים) - במצב כזה, רצוי להגביל כדי למנוע מהקוסם להשתלט על כמות גבוהה של לחשים בבת-אחת. עבור לחשים מעוצמה ראשונה, אפשר 'להסתפק' בזמן השהייה של שבועיים.

כל אסכולה כוללת קסמים ללימוד, שכמו יכולות של לוחם, דורשות נקודות התקדמות כדי להשתלט עליהם; ולעיתים דורשים גם שליטה בצורה בסיסית יותר של קסם מאותה אסכולה כדי שאפשר יהיה ללמוד אותם.

לכל אסכולה ישנן גם יכולות פסיביות שמחזקות השפעות או לחשים מסוימים שלה. יכולות כאלו פתוחות רק לקוסם שזו האסכולה הראשית שלו.

לימוד לחשים

קוסם בדרגה 1 יודע באורח טבעי שני לחשים מתוך שלושת לחשי הבסיס של האסכולה הראשית שלו, לפי בחירת השחקן, וכן לחש אחד מתוך שלושת לחשי הבסיס של כל אסכולה משנית אחרת שהדמות יודעת. אם הקוסם פותח אסכולה נוספת לאחר שלב יצירת הדמות, הוא יקבל באורח אוטומטי את אחד משלושת לחשי הבסיס שלה, לפי בחירתו.

כאשר הקוסם מגיע לדרגה 3, הוא זכאי ללמוד אוטומטית לחש אחד מעוצמה ראשונה (לא לחש בסיס!) מתוך לחשי האסכולה הראשית שלו, בלא להשקיע נקודות אימון - אולם הוא יכול ללמוד רק לחש שמבוסס על אחד מלחשי הבסיס שהקוסם כבר מכיר.

הלחשים מהאסכולה הראשית יהיו פשוטים ו'טבעיים' יותר ללימוד עבור הקוסם, גם אם התבונה שלו מספיקה כדי לפתוח בפניו אסכולות נוספות, הן בשלב יצירת הדמות והן בשלבים מאוחרים יותר. כאשר הקוסם מגיע לדרגות מסוימות (6, 9, 12 ו-16), הוא זכאי ללמוד באורח אוטומטי לחש אחד.

מעוצמה מתקדמת יותר של האסכולה הראשונית שלו, ושלה בלבד.

קסמים נוספים מהאסכולה הראשונית יש לקנות בעזרת בסך 30 נקודות אימון ללחש (10¹⁰).

יכולות פסיביות: לכל אסכולה ישנן יכולות פסיביות (בדרך-כלל, אחת לכל אחת מחמש העוצמות של הקסם).

קוסם מתחיל מקבל באופן אוטומטי את היכולת הפסיבית של העוצמה הראשונה באסכולה הראשית שלו, ואת האחרות יצטרך לרכוש בנקודות אימון, כאשר הוא מגיע לדרגה שפותחת בפניו את העוצמה המתאימה.

קוסם יכול ללמוד רק את היכולות הפסיביות של האסכולה הראשית שלו.

¹⁰ בעוצמות גבוהות (3 ומעלה) שאינן מכוסות בספר זה, העלות של לחשים תהיה גבוהה יותר.

¹¹ מעוגל ל-8.

התפתחות דמות הפלדין בדרגות 1-5

פלדין בדרגה 1 יודע להשתמש בנשק חד-ידני עם מגן, או בנשק דו-ידני (אבל לא באחיזה כפולה). כמו כן, הפלדין שולט אוטומטית ביכולת הבאה:

להבה פנימית ("אש פנימית קדושה")

להבה פנימית היא היכולת של הדמות להצית בתוך עצמה להבה של אנרגיה אור. אפשר להפעיל אותה מיד לפני תחילת הקרב, או בתור פעולה מיידית¹² בכל סיבוב של הקרב. הלהבה מאפשרת שימוש בחלק מהיכולות של הפלדין, ומתכלה בהדרגה כל פעם שעושים בה שימוש. הפלדין יכול גם 'לכבות' אותה בפעולה מיידית בכל סיבוב של הקרב. כאשר היא מגיעה לאפס, הפלדין אינו מסוגל להפעיל כוחות שמבוססים עליה עד לסוף אותו קרב.

קביעת העוצמה הבסיסית של האש הפנימית

העוצמה הבסיסית של האש של פלדין מתחיל, היא הממוצע בין החוכמה לכוח הרצון של הפלדין:

ממוצע חכ/רצ	3-12	13-16	17-18	+19
להבה פנימית	1	2	3	4

התעצמות האש הפנימית כשהפלדין עולה דרגות העוצמה של הלהבה הפנימית עולה ב-1 בכל דרגה "אי זוגית" שהפלדין מגיע אליה, החל מדרגה 3. כך למשל, פלדין בדרגה 5 מקבל +2 לעוצמת הלהבה הפנימית יחסית לפלדין בדרגה 1, ולכן פלדין בדרגה 5 עם ממוצע רצון וחוכמה 17, יהיה בעל להבה פנימית בעוצמה של $5 = 2 + 3$.

שימו לב! התשה מצטברת שפוגעת בכוחות של כל הדמויות מחלישה גם עוצמת הלהבה הפנימית של הפלדין ב-1-3, בהתאם לעוצמת ההתשה.

יכולות בסיסיות לבחירה

פלדין בדרגה 1 מקבל אחת או יותר משלוש יכולות בסיסיות (לפי מידת החוכמה שלו). היכולות שיבחרו על-ידי הפלדין מכוונות אותו במידה רבה אל הבחירה הקריטית שהוא ידרש לעשות בדרגה שלישית. חוכמה 12 ומטה: יכולת אחת בלבד. חוכמה 13-16: שתי יכולות. חוכמה 17 ומעלה: כל שלוש היכולות.

פלדין שלא קיבל אחת משלוש יכולות הבסיס, יוכל לקנות אותה בדרגה 3 ומעלה בעד 20 נקודות אימון לכל אחת, והוא חייב לעשות כן כדי שיוכל לרכוש כשרונות שמבוססים עליה.

במערכות בהן מציאת מגילות הוא ארוץ נדיר או דורש מאמץ חריג, אפשר לוותר על החוק הזה.

כשרונות נוספים בעלי חשיבות לקוסם

כשרונות כתיבה רונית וקריאת קודים וצפנים יכולים להפחית חלק קטן מנקודות האימון שדרושות ללימוד כשפים. כל דרגה באחד הכשרונות האלו מפחיתה 2 נקודות מהעלות של לימוד לחש. לדוגמא: קוסם עם כשרון כתיבה רונית +1 וקריאת קודים וצפנים +2, זקוק ל-24 נקודות אימון כדי ללמוד לחש מעוצמה ראשונה, במקום 30 נקודות האימון שנדרשות מקוסם בלי הכשרונות האלו.

4.7: פלדין

האגדות והשירים הארוכים (יש אומרים ארוכים מדי) ששרו אורגי הערפל בממלכת האור הנצחי, מלאים בעלילות של אבירים מבורכים, הנבחרים והאדירים בלוחמה המסורים של מלכת האור. הפלדינים מפורסמים בכך שידעו לשלב לוחמה בשריון כבד (לא פעם עם מיומנות רבה בהתגוננות), וקסם בוחק וקדוש של אור, שהפיל יראה על יריביהם, ונחשב הרסני עבור מתים מהלכים ויצורים טמאים אחרים. לצד הפלדינים אורגי הערפל, שרבים מהם נספו בחורבן ממלכת האור הנשגב, קיימים פה ושם גם פלדינים מגזעים אחרים - בעיקר בני אדם ממקומות או שושלות שהושפעו עמוקות בידי אורגי הערפל.

נתונים בסיסיים של המקצוע

דירוג נדרש לבחירת המקצוע: ב' נקודות פגיעה: 8 לדרגה 1, 8ק לכל דרגה נוספת. נשק: כל נשק. סגנונות: חד-ידני ומגן או דו-ידני. **דירוג פגיעה בסיסי (פנים אל פנים):** 3 **דירוג פגיעה בסיסי (כלי יריה):** 3 **השתפרות דירוג הפגיעה:** כל 4 דרגות (5, 9, 13 ו-17) **שריון:** שריון מכל סוג, מגן קל או כבד. **יכולות מאגיות:** לימוד קסמים קדושים של אור ב-30 או 40 נקודות ללחש, לפי האסכולה של הפלדין. **תמרוני נשק:** תמרוני לוחם, בעלות 30-40 נק' לתמרון **יכולות מיוחדות:** לפי האסכולה של הפלדין.

¹² שאפשר להפעיל אגב תנועה או ביחד עם כל יכולת אחרת.

ריפוי קל ("הנחת יד קדושה"):

השהיה: 3 סיבובים

הפלדין מקרין כוח קדוש שיכול לרפא את עצמו או בעל-ברית בטווח מגע באורח מידי, בסך של 2+6ק2 נקודות פגיעה. הלחש הזה מהווה בסיס לבחירה באסכולת 'אגל הטל המואר' בשלב מאוחר יותר.

נשק מקודש: הפלדין מפעיל את הלהבה הפנימית ומצית את הנשק שלו בלהבה קדושה, בעלות של נקודות אש פנימית אחת לסיבוב. כל עוד הלהבה הקדושה פעילה, הפלדין זוכה בהשפעות המועילות הבאות:

- הנשק יזכה ב-1+ לגלגולי הפגיעה.
- נשק לא קסום שמחזיק הפלדין יחשב כנשק קסום מעוצמה מינימלית (1+)
- הנשק גורם 1+4ק1 נקודות נזק קדוש בכל פגיעה, נוסף לנזק הרגיל שלו; יצורים טמאים/אלמתיים יספגו 1+6ק2 נקודות נזק.

הלחש הזה מהווה בסיס לבחירה באסכולת 'הלהבה הכסופה', בשלב מאוחר יותר.

נוקשות מקודשת: יכולת פסיבית שמקנה לפלדין בונוס קבוע של 4+ לנקודת הפגיעה, ולכוח חיים¹³;) היכולת מצטברת עם כל תוספת כח חיים מחפצים קסומים, אם יש, וכן לעמידות טבעית רגילה להתקפות שמבוססות על אש, צל ואנרגיה של מוות. הלחש הזה מהווה בסיס לבחירה באסכולת 'הורד הרם', בשלב מאוחר יותר.

דרגות 3-5

כאשר הפלדין עולה לדרגה 3, הוא מקבל אוטומטית את תמרון הנשק הבסיסי של הלוחם: "**שיסוף פראי**". כמו כן, מרגע שעלה לדרגה הזו, הפלדין מקבל סך בסיסי של 10 נקודות אימון בסיום כל הרפתקה, שאיתן הוא יכול לרכוש כוחות פלדין מתקדמים או תמרוני נשק נוספים של לוחם, או לחשים של כוהני מלכת האור.

עלות רכישת לחשים או תמרוני נשק עבור פלדין היא 40 נקודות אימון; בחירה אסכולות מסוימות של פלדין תחיל את העלות של לחשי כוהן, תמרוני נשק או חלק מהם ל-30 נקודות לתמרון.



בחירת אסכולה

בדרגה שלישית, הפלדין יכול לבחור בין שלוש אסכולות שונות.

אסכולת סילנאלאס ("אגל טל מואר"):

האסכולה הזו באה במקור ממסדרים ששימשו כעוזרים לכוהני האור, כאשר הללו היו נודדים ברחבי הממלכה המוארת; ומאוחר יותר, כאשר כוהנים רבים העדיפו להשאר במקדשים, הפלדינים החליפו אותם; האסכולה הזו מחזקת את כוחות המרפא של הפלדין, וממקדת אותו בלימוד כשפים ויכולות שממוקדים בריפוי ובשימוש בנוכחות הקדושה של הפלדין או הכוהן כדי לברך ולהעצים את בעלי הברית שלו.

יכולות: פלדין שבחר באסכולה הזו, מקבל באורח מידי את שתי היכולות הבאות:

עלות רכישת כשפים מהעץ של כוהן האור יורדת מ-40 ל-30 נקודות אימון; כמו כן, הפלדין מקבל 2+ לתוצאה הסופית של כל לחש ריפוי שהוא מטיל.

ברכה זוטרה (השהיה: 3): הפלדין מסוגל להטיל על כל החבורה ברכה שתחזיק מעמד שלושה סיבובים, שמקנה להם 5+ לנקודות פגיעה ו-1+ לכל הגלגולים מכל הסוגים (פגיעה, הצלה, נזק, יחמה, הדיפה).

אסכולת טיר נאראלד ("חורד חרס"):

האסכולה הזו היוותה במקור את העילית של משמר מלכי האור הנשגב; ולכן נחשבה למכובדת ביותר מבין השלוש; היכולת לשלוח פלדינים כאלו למשמר של אציל אורג-ערפל, נחשבה לכבוד גדול. האסכולה מחזקת את הכוח הפנימי והחיצוני של הפלדין, כדי לאפשר לו לעמוד בהתקפות קטלניות מכל הסוגים, וגם למשוך אליו במידת האפשר את תשומת הלב של יריבים רבים ככל האפשר.

יכולות: פלדין שבחר באסכולה הזו, מקבל באורח מידי את שתי היכולות הבאות:

מגן מחוזק: הפלדין מקבל 2+ לגלגולי ההדיפה באמצעות המגן, ככל שהוא משתמש באחד. כמו כן, עלות למידת תמרוני לוחם שמבוססים על מגן יורד מ-40 ל-30 נקודות אימון.

קריאת תגר קדושה (השהיה: 3 סיבובים): הפלדין מסוגל לקרוא תיגר על יריב במרחק של עד 25 מטרים, כדי לנסות לגרום לו להתקיף אותו, במקום דמויות אחרות בחבורה (או את האדם עליו הפלדין מגן).

¹³ כלומר, כדי להרוג את הפלדין יש להורידו ל-14 מתחת לנק"פ שלו, במקום ל-10 שנדרש כדי להרוג דמות בלא תוספת כח חיים.

אבירי הכפור משתמשים בשריון כבד ובנשק אותו הם מחזיקים בשתי ידיים (באורח טיפוסי – חרבות כבדות), ומסוגלים להשתמש בכוחות קדומים ואכזריים של כפור.

ישנן שמועות כי בעבר הרחוק, הקאראנ'סירי היו אפלים בהרבה; ולפני שכרעו ברך והפכו לנאמני ההשתקפות של היהלום הכחול, סגדו לאל שכוח של כפור ומוות, שהעניק ללוחמיו המסורים לא רק יכולת להשתמש בצינה האכזרית שלו כנשק, אלא גם להקים את המתים ולכבול אותם לשירותם. כיום, הכוחות האלו נחשבים נחלת העבר, ואינם פתוחים בפני דמויות שחקן.

נתונים בסיסיים של המקצוע

דירוג נדרש לבחירת המקצוע: ב'
נקודות פגיעה: 8 לדרגה 1, 8 לכל דרגה נוספת.
נשק: חרב אבירים כבדה, בסגנון דו-ידיני בלבד.
דירוג פגיעה בסיסי (פנים אל פנים): 3
דירוג פגיעה בסיסי (כלי יריה): 3
השתפרות דירוג הפגיעה: כל 4 דרגות (5, 9, 13 ו-17)
שריון: שריון מכל סוג, בלא מגן.
יכולות מאגיות: שימוש בלהבת כפור פנימית להפעלת יכולות מיוחדות שמבוססות על כפור.
תמרוני נשק: תמרוני לוחם, בעלות 30 נק' לתמרון
יכולות מיוחדות: עמידות לכפור רגיל וקסום "שורד": בונס +4 לכוח החיים.

התפתחות דמות הקאראנ'סיר בדרגות 1-5

קאראנ'סיר בדרגה 1 שולט בחרבות דו-ידיניות, גרזינים דו-ידיניים ורובי-קשת.
כמו כן, הוא מקבל באופן אוטומטי את שלוש היכולות הבאות:
בונס +4 לכוח חיים: היכולת מצטברת עם כל תוספת כח חיים מחפצים קסומים, אם יש.
עמידות לכפור: אביר הכפור חסין כמעט לגמרי לכפור לא קסום, ויש לו עמידות טבעית רגילה (2+ לגלגולי הצלה ו-1 לכל קוביית נזק) ללחשי כפור וכל הצורות האחרות של כפור קסום.
להבת קרח פנימית: יכולת הבסיס של אביר הכפור, היא להצית להבת כפור בתוך עצמו ולהשתמש בה כדי להפעיל יכולות כפור במהלך הקרב. עוצמת הלהבה הפנימית שווה לדרגה של אביר הכפור; כאשר לכל יכולת יש עלות שמחלישה אותה. כאשר הלהבה יורדת ל-0, לא ניתן להפעיל יכולות מיוחדות נוספות למשך כל אותו קרב.

היכולת פועלת על כל יצור, כולל יצורים חסרי תבונה. יצורים עם חוכמה 13 ומעלה, או כאלו שעולים בדרגה שלהם ב-2 או יותר על הפלדין, יכולים לנסות גלגול הצלה של 3ק10 נגד כוח רצון כדי לנסות להתעלם מהקריאה.

אסכולת דאל'סירנור ("להבה כסופה"):

הגם שבממלכת האור הנשגב היא נחשבה לפחותה מבין שלוש האסכולות, הרי שאביריה הקדושים של הלהבה הכסופה הם חיילי עילית, שיותר מפלדינים אחרים, זכו להלחם בפיות האבק, פראים חשוכים ושאר אויבי האור - מה שהפך אותם ללוחמים ותוקפים מיומנים יותר מפלדינים אחרים.
הפלדינים של הלהבה הכסופה מעצימים את האש הפנימית שלהם ולומדים לעשות בה שימוש בתוך זעם מלובן, שהופך את הפלדין ליעיל במיוחד בקרב, אגב שימוש בנשק כבד ושימוש באש הקדושה שלו בכדי להטיל אימה ולעיתים לשרוף את היריבים שלו.

יכולות: פלדין שבחר באסכולה הזו, מקבל באורח מיידי את שתי היכולות הבאות:

לוחם מיומן: העלות של תמרוני לוחם מכל הסוגים יורדת מ-40 ל-30 נקודות אימון.

מהלומת קדושה (Smite) (השהיה 3): הפלדין ממקד כוח קדושה יוקד גורם לו להתגשם למעין פטיש עוצמה בוחק שיכול להכות יריב אחד עד למרחק 10 מטרים ב-4+ לגלגול הפגיעה של הפלדין, ל-150% מנזק הנשק הרגיל של הפלדין.

כמעט ואי אפשר להדוף את המכה הזו. כמו כן, אלמתיים ויצורים טמאים סופגים 200% נזק במקום 150%.

הלחשים של הפלדינים מכל שלוש האסכולות מתוארים במפורט בפרק 16 לספר השחקן.

4.8: קאראנ'סיר ("אביר כפור")

הקאראנ'סירי, מסדר של אבירים ששולטים בכוחות אכזריים של הכפור, מבוסס על מסורות עתיקות של ההרריים שישבו על רכס קאראנסיל (שהקנה למסדר את שמו). לפני מאות שנים, הם כרעו ברך בפני ההשתקפות הכחולה והפכו למשרתים נאמנים שלה. ככאלו, הם הפכו לאחד מכוחות העילית הידועים לתהילה (או לשמצה) של האימפריה האנ'מירית, ושמן נקשר ברבים מסיפורי התהילה שלה - כולל עלילותיה של המפורסמת ביותר מבין חברי המסדר לדורותיו: המצביאה אלאונור טיל'ארליין, המוכרת בכינויה "רסיס הקרח".



התוצאה היא שהיכולת שכבר פעילה (או אחת מהן לפי בחירת הדמות, אם שתיהן פועלות) מוארכת בסיבוב בלא צורך בהשקעת להבה פנימית, וגם מתעצמת:

- **להב כפור:** משך הפעולה של להב הכפור מוארך בסיבוב נוסף (בלא עלות), והוא מועצם ל-2+ לפגיעה ו-1+8ק2 נקודות נזק נוסף לכל פגיעת להב מוצלחת בסיבוב הבא.
- **מגן קרח:** משך הפעולה של מגן הקרח מוארך בסיבוב נוסף (בלא עלות), והוא מועצם ל-2+ לדירוג השריון; כמו כן, הוא מאפשר לקאראנ'סיר להמנע מ-20% מהנזק שיספוג בסיבוב הבא.

4.9: פארזורג ("אחיה של החיה")

הפארזורג הן דמויות מהמיתולוגיה של הפאר'ליל; סיירים וקשתים אדירים שבורכו בידי 'האבא הגדול' שציווה על רוחות החיה הקדושות שסרו למרותו לתת להם חלק מכוחן, ולראות בהם 'אחים קטנים'. מכאן גם שמם בפארלין, שפירושו המקורב הוא 'אחיה של החיה האצילית' או 'זה שרוח השן והקרן נושבת בליבו'.

למרות המוות של רבים מהסיירים ורדיפת המסורות הפאריליות בזמן הכיבוש האנ'מירי, האגדה מעולם לא נשכחה; וכעת, היא שבה ומתעוררת לחיים, והרוחות הקדושות שוב מעניקות מחסדן למי שראוי לו. כמו הסייר, פארזורג הוא קשת מעולה; הוא מוגבל יותר בלבישת שריון (עור בלבד), וחלש יותר בהפעלת תמרונים נשק מתכת שבאו במקור מהלוחמים; אולם לעומת זאת, הוא מסוגל להפעיל כוחות מעולם החיות ולתעל אותן אל שדה המערכה. כל אחד מהפארזורג בוחר או נבחר, מראשית דרכו, בידי רוח טבע שקשורה לאחת החיות שנחשבות ברוכות ואהובות על 'האבא' (למשל: אייל, דוב, חתול בר), והיא מעצבת את הכוחות שלו; כאשר הוא מתעצם די הצורך, הוא מסוגל לירות חיצים מבורכים בידי רוח החיה שלו, שלכל אחד כוח שבא מאותה חיה.

נתונים בסיסיים של המקצוע

דירוג נדרש לבחירת המקצוע: ב'

נקודות פגיעה: 8 לדרגה 1, 1ק8 לכל דרגה נוספת.
נשק: קשתות. בקרב פנים אל פנים משתמש בכלי נשק מכל הסוגים, באחיזה כפולה או דו-ידנית.

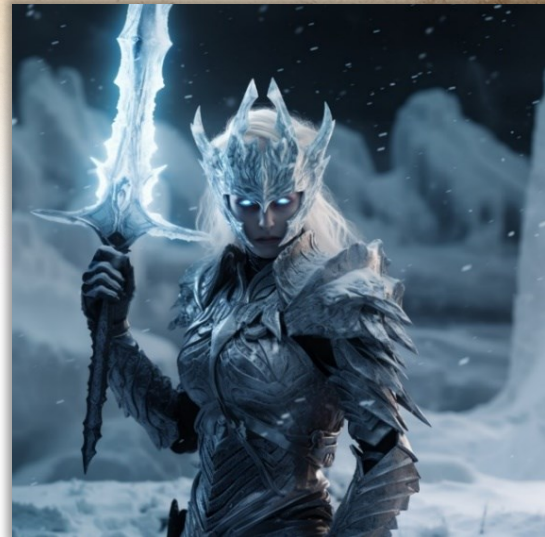
דירוג פגיעה בסיסי (פנים אל פנים): 2

דירוג פגיעה בסיסי (כלי יריה): 4

השתפרות דירוג הפגיעה: כל 4 דרגות (5, 9, 13 ו-17)

שריון: שריון עור רגיל בלבד, בלא מגן.

יכולות מאגיות: אין.



שימו לב! התשה מצטברת שפוגעת בכוחות של כל הדמויות מחלישה גם עוצמת הלהבה הפנימית של הקאראנ'סיר ב-1, 3, בהתאם לעוצמת ההתשה.

יכולות שעושות שימוש בלהבת הקרח הפנימית

להב כפור (נקודה לכל סיבוב פעולה): הלהב של אביר הכפור נדלק בהילת קרח, שמקנה לו 1+ לגלגלי פגיעה של הנשק ותוספת 1ק6+ נזק כפור לכל פגיעה מוצלחת.

מגן קרח (נקודה לכל סיבוב פעולה): שבבי קרח מצפים את שריונו של אביר הכפור, ומקנים לו 1+ לדירוג השריון ונק"פ נוסף של קרח שיש לשבור לפני שניתן לפגוע בו עצמו, בשיעור של 10 נק"פ + דרגת הדמות מוכפלת בשלוש. המגן נעלם מיד כאשר ההשפעה מפסיקה לפעול.

לדוגמא: אביר כפור בדרגה 4 יקבל $10 + 12 = 22$ נקודות פגיעה נוספות ממגן הקרח שלו.

התפתחות בדרגות 3-5

בדרגה 3 אביר הכפור מקבל את תמרון הנשק הבסיסי של שיסוף פראי מעץ התמרונים של הלוחם.

כמו כן, הוא מתחיל לקבל נקודות אימון בסוף כל הרפתקה, בהן הוא יכול להשתמש כדי ללמוד מכות מתקדמות יותר מעץ התמרונים של הלוחם, בעלות של 30 נקודות אימון לתמרון.

חותם קרח (השהיה 4): יכולת מיידית שניתן להפעיל רק כאשר הקאראנ'סיר פגע ביריב עם התקפת נשק, כאשר להב הקרח או מגן הקרח שלו כבר פועלים.

אימון בירה מיוחדת ראשונה: הפארוורג מקבל אוטומטית אחת משלוש היריות המיוחדות הבאות: **פתיחה מוחצת, ברד חיצים או חץ-רגל.**

נקודות אימון ועצי יכולות

החל מדרגה 3, הפארוורג מתחיל לקבל 'נקודות אימון' בסוף כל הרפתקה, ויכול להשקיע אותן באחד משלושת 'עצי היכולות' הבאים:

- **עץ תמרוני הנשק של הלוחם:** פארוורג יכול ללמוד תמרוני נשק מתקדמים של לוחם (מלבד כאלו שמבוססים על מגן), אבל בעלות מוגדלת של 40 נקודות אימון לתמרון אחד בעוצמה 1 או 2.
- **עץ היריות המיוחדות (תמרוני קשת):** פארוורג יכול ללמוד תמרונים ויכולות מיוחדות של יריה בקשת, בעלות של 30 נקודות אימון לתמרון אחד בעוצמה 1 או 2.
- **יכולות 'חיותיות':** פארוורג שהגיע לדרגה 3 יכול להשתמש בחיבור שלו לטבע בכדי ללמוד "יכולות חיה" שהם למעשה יכולות שמבוססות על כוחות של בעלי חיים, במחיר של 20 נקודות אימון ליכולת מעוצמה 1 או 2.

תמרוני נשק: תמרוני לוחם בעלות של 30 נקודות לתמרון.

תמרוני קשת בעלות 40 נקודות לתמרון יכולות דמויות-חיה בעלות 20 נקודות לתמרון.

יכולות מיוחדות: תוקף פעמיים בסיבוב בכלי יריה "שורד": +3 לכוח החיים

התפתחות דמות הפארוורג בדרגות 1-5

פארוורג בדרגה 1 מתחיל עם ידע בשימוש ברוב כלי הנשק, כולל קשתות, רובי-קשת, פגיונות, חרבות, וגרזינים, ועם כל היכולות הבאות (לפירוט עליהן, ראה פרק 15):

'חץ טופר' (השהיה 3): תמרון הקשת הבסיסי של סייר ופארוורג

'עין הנץ': יכולת בסיס 'לסמן' מטרה מרחוק ולקבל בONUS להתקפה עליה.

דרגה 3

כאשר פארוורג מגיע לדרגה שלישית, הוא מקבל באופן אוטומטי יכולות נוספות:

שיסוף פראי: הפארוורג מקבל באופן אוטומטי את תמרון הנשק הבסיסי של לוחם: 'שיסוף פראי'.



פרק 5: כשרונות

"כשרון" הוא שם ליכולות שדמויות יכולות ללמוד, בנוסף ליכולות ה"רגילות" שמקנה להן המקצוע שלהן. כשרונות מסייעים לדמות להצליח בפעולות מיוחדות (למשל: לשחות עם שריון כבד, או לפענח כתב סתרים עתיק על דלת), לייצר חפצים - מאוכל פשוט ועד חפצי קסם, ולהתחמק מהתקפות מיוחדות (למשל, סלעים נופלים).

כל דמות מתחילה את המשחק עם מספר כשרונות שנקבע לפי ההשקעה של השחקן בדירוג "כשרונות" בעת יצירת הדמות. בהמשך המשחק, אפשר להשתמש ב"נקודות כשרון" שמקבלים בסוף כל הרפתקה כדי לחזק כשרונות קיימים או ללמוד כשרונות חדשים - אולם זה תהליך איטי ויקר, מה שהופך את בחירת הכשרונות הראשונים של הדמות לחשוב מאוד.

עוצמת הכשרון

לכל כשרון יש דרגה שמופיעה אחרי שם הכשרון (למשל: בישול +2).

העוצמה של כשרון נעה מ-1+ ("בסיסי") ומעלה. בדרך-כלל, הדרגה המקסימלית עבור דמויות שחקן היא +5¹⁴.

בדיקות כשרון וגלגולי הצלה

במצבים מתאימים במהלך המשחק, שליט המבוך יכול לבקש לשחקן לגלגל עבור הדמות שלו "בדיקת כשרון" או "גלגול הצלה"¹⁵ שקשור בכשרון מסוים. כדי לבצע בדיקה, צריך לקבוע את "דירוג ההצלחה" של הדמות, שמורכב ממידת תכונה שרלוונטית לאותו גלגול (למשל: זריזות להתחמקות מסלעים נופלים; כוח כדי לפרוץ בהצלחה דלת תקועה; תבונה כדי להבין כתב סתרים), בתוספת +2 על כל דרגה של הכשרון הרלוונטי.

לדוגמא: דירוג ההצלחה של דמות עם כריזמה 14 וכשרון שכנוע +2 שמנסה להפעיל את הכשרון כדי לשכנע דב"ש לנהוג באורח ידידותי, הוא 18.

מול דירוג ההצלחה, הדמות מגלגלת מספר קוביות שקובע שליט המבוך, שמייצגות את הקושי של האתגר. ככל שהאתגר קשה יותר, כך מגלגלים יותר קוביות.

אם התוצאה קטנה או שווה מדירוג ההצלחה, הפעלת הכשרון הצליחה. אם היא גדולה יותר, הפעולה נכשלה. לכן, ככל שהשחקן מגלגל תוצאות נמוכות יותר, כך הסיכוי שיצליח גדול יותר.

לדוגמא: לשכנע שומר משועמם לפטפט, זו משימה קלה יחסית שאפשר לייצג ב-12ק2 או אפילו ב-10ק2. לעומת זאת, לשכנע דרקון זועם לדבר במקום לשרוף את החבורה בנשיפה, זו משימה קשה בהרבה שתדרוש לא פחות מ-12ק3.

הסבר מפורט על בדיקות כשרון וגלגולי הצלה מסוגים שונים תמצאו בפרק 10 של ספר השחקן.

אפשרות 'הגלגול חלא מיומן'

בדיקות הכשרון במלסטרס מחולקות לשני סוגים: בדיקות שגם דמות בלי כשרון מתאים יכולה לנסות להצליח בהן, בהתבסס רק על מידת התכונה הרלוונטית ("גלגול לא מיומן"), בדרך כלל עם עונשין לגלגול; ובדיקות שבלי כשרון רלוונטי הן נכשלות באורח אוטומטי בלא צורך בגלגול בדיקת כשרון.

לדוגמא: כשרון 'שכנוע' מסייע לדמות לנסות להידבר עם יצור עוין כדי להימנע מקרב, אולם גם דמות בלא הכשרון הזה יכולה לנסות לעשות זאת, תוך התבססות על מידת הזריזות שלה, ובעונשין לבדיקת הכשרון. לעומת זאת, דמות בלא כשרון קודים וצפנים לא תצליח לפענח כתב סתרים על דלת, ולא משנה כמה מידת התבונה שלה גבוהה.

כאשר הסימן "(ב)" מופיע ליד שם הכשרון, הוא נחשב "בלעדי" ובדיקות כשרון שקשורות בו יכשלו אוטומטית אם אין לדמות את הכשרון הזה. אם הסימן לא מופיע, דמות בלי הכשרון יכולה לנסות לגלגל, בדרך כלל עם עונשין שנע בין 2 ל-4.

¹⁴ כשרונות בדרגות (+6) ו- (+7) נחשבים "אלוהיים" והם נדירים מאוד, מופיעים בדרגות גבוהות ולא ידונו בספר השחקן המקוצר.

¹⁵ מדובר למעשה באותה בדיקה. במונח "גלגול הצלה" נעשה יותר שימוש כאשר הבדיקה קשורה להתגוננות מהתקפה כנגד הדמות.



5.1: סוגי כשרונות

המקצוע	כשרונות
גנב	הליכה שקטה, ציתות, כיוס, מלכודות ומנעולים ¹⁸
סייר ופארוזג	גששות, הליכה שקטה, ציתות
פייטן	הופעה, שכנוע.
פארוזג	טיפול בבעלי חיים
פלדין וכוהנים	ידע תאולוגי (בדת שלהם)

רכישת כשרונות בשלב בניית הדמות

מספר ועוצמת הכשרונות שאפשר לבחור בעת יצירת הדמות תלוי בדירוג הכשרונות שנבחר לאותה דמות. הדמות מקבלת נקודות לרכישת כשרונות בנפרד בכל סוג כשרונות שהיא זכאית לו: כשרון +1 עולה נקודה אחת, כשרון +2 עולה שתי נקודות, וכשרון +3 עולה ארבע נקודות.

דירוג	כשרונות שאפשר לבחור לדמות
ה'	כשרונות רגילים: 2 נקודות
ד'	כשרונות רגילים: 3 נקודות.
ג'	כשרונות רגילים: 4 נקודות (לא ניתן לקחת כשרון בעוצמה +3). כשרונות מורכבים: 2 נקודות.
ב'	כשרונות רגילים: 5 נקודות. כשרונות מורכבים: 3 נקודות. כשרונות נדירים/יצירה: הדמות בוחרת בין כשרון נדיר לכשרון יצירה אחד בעוצמה (+1).
א'	כשרונות רגילים: 6 נקודות. כשרונות מורכבים: 4 נקודות. כשרונות יצירה: הדמות בוחרת בין כשרון אחד בעוצמה (+2) לשני כשרונות בעוצמה (+1). ¹⁹ כשרונות נדירים: הדמות מקבלת <u>תמיד</u> כשרון נדיר אחד בעוצמה +1 ויכולה לבחור כשרון נוסף או כשרון אגדי ²⁰ (+1) אם היא מוותרת על כשרונות יצירה.

לימוד והעצמה של כשרונות לאחר יצירת הדמות:
ראה טבלה והסבר מפורט בפרק 11.

כשרונות רגילים	כשרונות פשוטים חמינים יחסית. כל דמות יכולה ללמוד אותם, בהשקעה קטנה יחסית של נקודות כשרון.
כשרונות מורכבים	כשרונות מסובכים יותר. פתוחים בפני דמויות עם דירוג כשרונות "ג" ומעלה. דורשים כמות גבוהה יותר של נקודות כשרון עבור לימוד ופיתוח שלהם.
כשרונות נדירים	כשרונות נדירים שמעניקים יתרונות משמעותיים. רק דמות עם דירוג כשרונות "ב" ומעלה יכולה ללמוד אותם, וגם היא תהיה מוגבלת לכשרון <u>אחד</u> בלבד מהסוג הזה.
כשרונות יצירה	כשרונות שמאפשרים יצירה של חפצים, כולל חפצים קסומים ¹⁶ . רק דמות עם דירוג כשרונות "ב" ומעלה יכולה ללמוד כשרון יצירה ¹⁷ .
כשרונות אגדיים	כשרונות נדירים ויקרי-המציאות במיוחד שפתוחים רק בפני דמות שדירגה A בכשרונות, ובגלל המורכבות שלהם, הם אינם נכללים בספר זה, ומופיעים בספר השחקן המתקדם.

מקצועות תומכי-כשרון

מספר מקצועות (בעיקר: גנב, סייר ופייטן) מקנים לדמות באורח אוטומטי כשרונות מסויימים בדרגה +1, בלא קשר לדירוג הכשרונות של הדמות, ובלא צורך להשקיע נקודות כדי ללמוד אותם. אם הדמות רוצה לאמן ולהעצים את הכשרונות האלו עוד-יותר, היא צריכה "לקנות" את הכשרון, בעלות מופחתת שמתאימה לדרגה נמוכה ב-1 של אותו כשרון.

לדוגמא: פייטן מקבל באורח אוטומטי כשרון שכנוע בדרגה +1. כדי להעלות את הכשרון לדרגה +2, הוא צריך להשקיע את אותן נקודות כשרון שדמות אחרת היתה צריכה להשקיע כדי לרכוש כשרון שכנוע +1.

המקצועות תומכי הכשרון והכשרונות שהם מקבלים אוטומטית מופיעים בטבלה הבאה:

¹⁶ כשרון יצירה אינו מקנה לדמות גישה אוטומטית לחומרי גלם, וגם לא את הכשרון שנדרש כדי לאתר ולאסוף אותם. כשרונות איסוף (כריה, עשבונאות, פרוונות) הם כשרונות נפרדים שנמצאים בקטגוריית 'כשרונות מורכבים'. לכן, דמות עם כשרון חישול נשק אינה שולטת בהכרח ברזי הכריה של מחצבים, ולשם כך תצטרך ללמוד בנפרד את הכשרון המורכב "כריה".

¹⁷ כשרונות יצירה מיוחדים בכך שלאחר שנלקחו בדרגה +1 או +2 בשלב יצירת הדמות, לא ניתן להעצים אותם על-ידי נקודות אימון, אלא רק על-ידי יצירת חפצים.

¹⁸ נטרול מלכודות ופריצת מנעולים, לא כולל בניית מלכודות.

¹⁹ זו בחירה קריטית כי אי אפשר ללמוד כשרונות יצירה נוספים אחרי שהדמות נוצרה, וקשה ואיטי לאמן ולחזק כשרון יצירה קיים.

²⁰ אפשרות שלא מכוסה בספר החוקים המקוצר.

5.2: רשימת כשרונות "רגילים"

שם הכשרון	תכונת בסיס	הסבר מקוצר
אמנות פלסטית (ב)	כריזמה	כשרון שמאפשר לצייר, לפסל או לעטר חפצים באורח אומנותי. דמות עם כשרון כזה יכולה בין היתר להעלות את הערך של חפצים לא קסומים שהיא יוצרת באמצעות כשרונות תכשיטנות, וכשרונות יצירה נוספים. ²¹
אתלטיקה	זריזות	כשרון שמשפר את הסיכוי לרוץ במהירות, לקפוץ מעל מכשולים ולהתחמק מסוגים רבים של מלכודות. אתלטיקה בעוצמה +1 מפחיתה 20% מנזק נפילה; וכל דרגה נוספת של הכשרון מפחיתה 10% נוספים.
בישול	חוכמה	כשרון שנדרש לבישול אוכל מעבר לקיצוץ גס של חומרי גלם והשלכתם לסיר. כשרון בישול מאפשר יצירה של מנות מורכבות, כולל מנות שמחזקות דמויות ומקנות להם בנוסחים שונים. הוא גם מאפשר לנסות גלילות רעלים או לקטוף עשבים, אבל בעונשין 4- יחסית לבעלי כשרונות אלכימיה ועשבונאות, בהתאמה. מדריך מפורט לכשרון בישול, כולל דרכי אימון בו, וחוקים לבישול מנות מחזקות וקסומות אפשר למצוא בספר החוקים לשחקן המתקדם.
הופעה	כריזמה	כשרון שמסייע לדמות לבצע הופעה שתרגש ותקסים קהל, ותפחית את הסיכוי שהדמות מגורש בברד קללות, ביצים סרוחות ועגבניות רקובות. דמות שרכשה את הכשרון בוחרת שליטה בשירה וסוג אחד של כלי נגינה.
הימורים	חוכמה	כל אחד יכול להמר, אבל כשרון הימורים מפתח שילוב בין אינטואיציה ומזל שמעלים את הסיכויים להצליח בהימורים מסוגים שונים
חבלים (ב)	זריזות	כשרון שנדרש לכל פעולה עם חבל שהיא מסובכת יותר מקשר בסיסי או כפיתה של שבוי שכורע על ברכיו ואינו מתנגד. דמות עם כשרון חבלים היא בעלת סיכוי גבוה יותר להטיל חבל עם קרס כך שיתפס היטב; ולתפס על חבל בלי ליפול. רק דמות עם הכשרון הזה יכולה להשתמש בפלצור באורח יעיל, או לבצע פעולות מסובכות כמו התנדנדות על חבל כדי לעבור כך מכשול קטלני.
טיפול בבעלי חיים (ב)	חוכמה	הכשרון מאפשר לטפל ולעיתים גם לרפא בעלי חיים. ²² בלי דמות כזו, כל בעלי החיים ה"פשוטים" (למשל: כלבים וסוסים) שעם החבורה יסבלו מעונשין 2- לכל הגלגולים, ולא ניתן יהיה להחזיק ולטפל בחיות נדירות יותר. דמות עם כשרון טיפול בבעלי חיים מסוגלת לנסות להפיס את דעתן של חיות פרא, ולמנוע מהן לתקוף את החבורה; לנסות להבין אם בעל חיים סובל ממחלה או מפגיעה אחרת, או אפילו לנסות 'להבין' את הקולות שהוא משמיע.
טיפול	כוח	הכשרון מעלה את הסיכוי לטפס על עצים או משטחים תלולים בלא להחליק וליפול.
ידע	תבונה	כשרון שמאפשר לדמות לבחור תחום מומחיות (כמו היסטוריה של ארץ מסויימת) ולהכיר אותו לפרטיו, מעבר לפרטי בסיס שכל דמות עם תבונה גבוהה יכולה לנסות להזכר בהם. חוקים מפורטים על כשרונות ידע , אפשר למצוא בספר החוקים המלא באתר.
כיפוף סורגים	כוח	כשרון שמאפשר לדמות להפעיל כוח פיזי כדי להכריע מכשולים: לכופף סורגים, לפרוץ דלת תקועה, לחפור את עצמה החוצה מתוך ערמת מפולת, או לדחוף סלע ענק שחוסם את הדרך.
כתיבה (ב)	תבונה	כל דמות עם תבונה מעל הממוצע יודעת לכתוב באורח סביר. לעומת זאת, כשרון כתיבה תמה מאפשר לכתוב באורח מסוגנן ויפה, עם שילוב איורים; והוא מקל על

²¹ הכשרון אינו נדרש כדי לאפשר לדמות עם כשרון יצירה מתאים לעטר חפצים קסומים ברונוות מכושפות, אבל בלעדיו הן יראו כקווים סבוכים, נעדרים אסתטיקה או יופי אומנותי, וכמובן לא ניתן יהיה לעטר את החפץ בדוגמאות אומנותיות.

²² הכשרון אינו כולל יכולת אילוף, שהיא כשרון נפרד ונדיר יותר.



		היכולת להעתיק מגילות. כל דרגה של הכשרון מקנה בונוס +3% לגלגולים של בעלי כשרון היצירה של כתיבה והעתקת רונות.
עזרה ראשונה	חוכמה	כשרון שמעלה את הסיכוי של דמות לעצור דימומים, לטפל בנגעים פשוטים וחשוב מכל, ליצב דמות אחרת שנקלעה למצב 'גסיסה', ולקצר את זמן ההתאוששות שלה. חוקי בסיס לשימוש בכשרון עזרה ראשונה אפשר למצוא בפרק 12 (יסודות הקרב). חוקים מפורטים לכשרון עזרה ראשונה אפשר למצוא בספר החוקים המלא באתר.
קרב לא חמוש	כוח חריזות	כשרון שמעלה את הסיכויים לנצח בקטטות ומאפשר לגרום נזק גבוה יותר בהתקפות אגרופים ובעיטות, ולעיתים גם נשק מאולתר כמו רגל של כסא. חוקים מפורטים לכשרון קרב לא חמוש אפשר למצוא בספר החוקים המלא באתר.
רכיבה (ב)	כושר חריזות	כשרון שנדרש לכל אתגר רכיבה מורכב יותר משיבה על סוס טיולים רגוע. הכשרון מאפשר להלחם מעל גבו של סוס דוהר, לקבל בונוסים גדולים כאשר הפרש נלחם מול רגלים, ולאפשר לו לשרוד מול פרשי אויב מיומנים. חוקים מפורטים לכשרון קרב רכוב אפשר למצוא בספר החוקים לשחקן המתקדם.
שחיה	כושר	כשרון שמשפר את הסיכוי להצליח לשחות במצבים קשים – למשל, במים סוערים, עם שריון או משא כבד. דמות עם כשרון שחיה מקבלת בונוס לכל דרגת כשרון במצבים כאלו, וגם מפחיתה בחצי את תוספת העונשין לשחיה בגלל שריון שהדמות עוטה.
שכנוע	כריזמה	שכנוע הוא שם כללי למגוון כשרונות שפועלים באמצעות דיבור, בין היתר: הכלל הוא שדמות יכולה 'לקנות' את כשרון השכנוע בעוצמה בסיסית של +1, ואז נדרשת להתמקצע באחד מסוגי המשנה של הכשרון: מקח וממכר, פלירט, סיפור סיפורים, מנהיגות*. מכאן ואילך, הדמות תוכל להתקדם בכשרון המשנה שבחרה לעצמה ולשפר אותו, ולצד זאת להפעיל את שאר סוגי השכנוע בעוצמה בסיסית של +1, או עוצמה שנמוכה ב-2 מזו של תת-הכשרון שהדמות בחרה, לפי הגבוה מביניהם.
		מקח וממכר יכולת להתמקח בעת קניה ומכירה כדי לשכנע את הצד השני להוריד מחיר או לקנות במחיר יקר יותר.
		סיפור סיפורים יכולת לספר סיפורים מרתקים ומשכנעים יותר; כולל גם יכולת להקסים קהל בסיפור, לכתוב עלילה משכנעת, וגם לשכנע את שומרי העיר שהעובדה שנתפסת ליד הדלת האחורית של החנות היא חלילה לא מפני שבאת לגנוב, אלא פשוט כי היית בטוח ששמעת ילד בוכה...
		פלירט שכנוע שממוקד בפתיינות ושאר עניינים בתחום הרומנטי.
		דיפלומטיה יכולת שכנוע שממוקדת במשא ומתן עם זרים (ממלך של מדינה שכנה ועד לשכנוע חבורת מפלצות לתת לדמויות לעבור בלא קרב), בדגש - אבל לא רק - נטרול או מניעה של עוינות ואלימות, נכונות לדיבור ועסקאות (להבדיל מהמחיר שלהן) ועוד.
		מנהיגות יכולת לפקד ולהלהיב חיילים וכפופים אחרים, בדרך-כלל אבל לא תמיד בעניינים שקשורים לשדה הקרב, או לציות וביצוע של אתגרים קשים על הצד הטוב ביותר. שימו לב! זהו כשרון 'מורכב', שאמנם נרכש בעוצמה בסיסית ביחד עם כשרון שכנוע, אבל העלות של אימון בו גבוהה יותר, כמו כל כשרון מורכב אחר.
שתיה	כושר	כשרון שמעלה את הסיכוי לשתות כמות גדולה של אלכוהול בלא להתמוטט. כל דרגה של הכשרון מורידה ב-1 את העונשין על פעולות בשכרות, ומקנה בונוס +2 לגלגולי הצלה נגד חלק גדול מהרעלים. שליט המבוך רשאי לאפשר שימוש בכשרון כמו "כשרון ידע" בכל מה שנוגע לסוגי משקאות שונים, ולתת סיכוי לחרחר ולגלות רעלים מסויימים בתוך שתיה.

5.3: רשימת כשרונות "מורכבים"

שם הכשרון	תכונת בסיס	הסבר מקוצר
אילוף (ב)	כריזמה וחוכמה	כשרון שמאפשר לדמות לבחור סוג בעל חיים (למשל: כלבים, סוסים, דורסים), ולקבל יכולת לאלף בהדרגה בעל חיים ששייך אליה. הדמות גם מקבלת אוטומטית את הכשרון הפשוט יותר 'טיפול בבעלי חיים' ²³ .
בניית מלכודות (ב)	חוכמה חריזות	כשרון שמאפשר לבנות מלכודות ולהפעיל אותן בזמן קרב. ככל שדרגת הכשרון גבוהה יותר, כך ניתן לבנות מלכודות מתוחכמות יותר. הכשרון גם מאפשר לנסות ולאתר מלכודות דומות לאלו שהדמות יכולה לבנות, אבל בעונשין לגלגול ²⁴ . חוקים מלאים להפעלת הכשרון נמצאים בחוברת לשחקן המתקדם ובספר החוקים המלא באתר.
גששות (ב)	חוכמה	כשרון שמאפשר לגלות ולעקוב אחרי עקבות מסוגים שונים, מפחית את הסיכוי לאבד את הדרך או להכנס שלא מדעת לאזור מסוכן.
הליכה שקטה	זריזות	כשרון שמשפר את הסיכוי להתגנב בצללים או בתוואי שטח מתאים, בלא שיצורים קרובים יבחינו, ישמעו או יריחו את הדמות. גנבים יכולים להפעיל את הכשרון באורח משופר, כדי להתגנב אל מאחורי אויבים באורח שיאפשר להם לתקוף אותם בדקירה קטלנית בגב.
התחזות וחיקיינות	כריזמה	הכשרון מאפשר לחקות קולות של בני-אדם ודמויי אדם אחרים, וגם להתאים בגדים, איפור (אם יש) ואמצעים נוספים כדי להתחזות. הכשרון אינו מצריך שימוש בקסמי אשליה ולחשים אחרים, אבל יכול לשפר את הסיכוי שלהם 'לשכנע'.
טקטיקה	חוכמה	כשרון שמשפר את היכולת להוביל חיילים או שכירי חרב לקרב המוני, תוך הנבה טובה יותר של ניצול תוואי שטח, איתור חולשות של היריב ותמרונים צבאיים. כל דרגה של הכשרון מקנה בונס 5% לגלגול קביעת התוצאה של הקרב בגזרה של הדמות, ומעלה את מספר החיילים המקסימלי שהדמות יכולה להשפיע עליהם: +1: 50 איש; +2: 100 איש; +3: 250 איש; +4: 1000 איש; +5: עד 5000 איש.
כיוס (ב)	זריזות	כשרון שמאפשר לדחוף יד ולגנוב מכיסים של אחרים בלא שהקורבן יבחין בכך בזמן. אפשר לעשות בכשרון שימוש גם למשימות כמו החלפה מהירה של חפץ במשקל דומה לפני שתופעל מלכודת, ועוד.
כריה (ב)	כוח וכוח	כשרון שמאפשר להפעיל באורח יעיל כלי כריה, ומאפשר לאתר ולכרות באורח יעיל מתכות יקרות וחומרים דומים, בעלי עוצמה זהה או קטנה מדרגת הכשרון ²⁵ . כמו כן, הכשרון מעלה את הסיכוי להסיר אבני מפולת ומכשולים דומים, בלא שאלו יתמוטטו על ראשה של החבורה, ומקנה כשרון דומה לאתר ולנטרל מלכודות שקשורות לאבני מפולת, בורות ועוד.
מנהיגות	כריזמה	אחד מכשרונות השכנוע, שנחשב מורכב יותר מהאחרים (ראה הערך על שכנוע).
מנעולים ומלכודות (ב)	זריזות	כשרון שמאפשר לנסות ולפרוץ מנעולים, וגם לגלות ולנטרל מלכודות מסוגים שונים (בין אם על מנעול או תיבה, או שלא). בלי הכשרון, ניתן לנסות לגלות ולנטרל רק מלכודות פשוטות במיוחד, או לנסות לפרוץ בכוח מנעול – מה שכנראה יפעיל מיד כל מלכודת שהוטמנה בתוכו או לידו.
עשבונאות (ב)	חוכמה	כשרון שמאפשר לנסות לזיהות, לקטוף ולשמר עשבים וצמחים אחרים בעלי ערך לשיקויים, תבלינים ועוד, בלא להרוס אותם אגב כך. הכשרון נותן בונסים מסויימים להפעלה של כשרונות אחרים, כמו בישול ועזרה ראשונה. חוקים מפורטים להפעלת כשרון עשבונאות ²⁶ אפשר למצוא בפרק 14.

²³ הכשרון אינו כולל יכולת ליצור קשר מאגי עם בעל החיים, ואינו נדרש לדמויות שמקבלות יכולת קסומה להבין ולשלוט בעלי חיים כחלק מיכולות המקצוע שלהן.

²⁴ עונשין -4, שיוורד ב-1 על כל דרגת כשרון של הדמות מעבר ל-1+.

²⁵ למשל: כדי לכרות זהב-שמש (שנחשב מעוצמה 3), יש צורך בדמות עם כשרון כריה +3 לפחות.

²⁶ בתור כשרון נלווה לכשרון יצירה של אלכימיה.



פרוונות (ב)	זריות וחוכמה	כשרון שמאפשר לנסות לפשוט מחיה או מפלצת מתה פרווה, קשקשים או חלקים דומים, באורח שישמר את התכונות והערך שלהם. דמות עם כשרון פרוונות 2+ זוכה ל-1+ לגלגולי פגיעה נגד חיות ומפלצות דמויות חיה, ו-1+ לסיכוי לפגוע בהם פגיעה קריטית. דמות עם כשרון 4+ ומעלה מקבלת את אותו בונוס גם נגד דרקונים ויצורים דמויי-דרקון.
ציתות	חוכמה	כשרון שמאפשר לנסות לשמוע ולהבין שיחה שמתנהלת בלחישות, ממרחק גדול או מאחורי דלת כבדה.
קודים וצפנים (ב)	תבונה וחוכמה	הכשרון מאפשר לנסות לפענח (אבל לא ליצור!) כתובות מסובכות, קודים וצפנים מכל הסוגים, וגם לפצח רונות מכושפות על מנעולים שלא ניתנים לפריצה על-ידי גנב. כל דרגה של הכשרון מורידה 2 נקודות אימון מהעלות של לימוד לחשי קוסם.
רפואה (ב)	חוכמה	גרסה חזקה יותר של כשרון עזרה ראשונה, עם יכולת משופרת להסרת נגעים ומחלות, וכן לשפר את הסיכוי לייצב דמות גוססת ולקצר את זמן ההתאוששות שלה. <u>חוקים מפורטים להפעלת כשרון רפואה</u> אפשר למצוא בספר החוקים המלא באתר.



5.4: רשימת כשרונות "נדירים"

שם הכשרון	תכונת בסיס	הסבר מקוצר
אקרובטיקה (ב)	זריזות	כשרון שמאפשר לדמות לבצע תמרונים והתחמקויות, כולל גלגולים באוויר ועוד. ניתן להפעלה רק עבור דמות עם שריון עור מחזק או שריון קל יותר. הכשרון מקנה לדמות את כל היתרונות הבאים: 1. בונוס כפול לגלגולי הצלה וחמיקות, יחסית למה שמקנה כשרון אתלטיקה. 2. בונוס נוסף של חצי מדרגת כשרון האקרובטיקה לגלגולי טיפוס או חבלים ²⁷ . 3. בונוס שמשפר את כשרון החמיקה של גנב (ראה בפרק 12).
איש הברזל (ב)	כושר	כשרון שמשפר מאד את הסיבולת של הדמות, מאט התפתחות של התשה, ומשפר את הסיכוי לצאת בחיים מהתקפות שהיו הורגות דמויות אחרות. הוא מקנה: 1. בונוס +2 לכוח החיים על כל דרגה של הכשרון. 2. כשרון בדרגה +1 מקנה +2 לדירוג ההתשה; הבונוס לדירוג ההתשה עולה ב-1 על כל שתי דרגות נוספות של הכשרון. 3. +2 לכל גלגולי ההצלה נגד התשה, רעל או חולשה (לא משתפר עם דרגת הכשרון)
חושי צל (ב)	חוכמה	כשרון שמאפשר ראייה חלקית אל תוך עולם הצללים, ומקנה את הבונוסים הבאים: 1. בונוס +1 על כל דרגת כשרון לגלגולי ההצלה נגד קסמי צל. 2. עמידות רגילה לקסמים שמבוססים על צל ומוות (לא משתפר עם דרגת הכשרון) 3. בונוס +1 לגלגול הפתעה שעושה שימוש ב-1ק6 (לא משתפר עם דרגת הכשרון) 4. בונוס +1 על כל דרגת כשרון לגלגולי אבחנה נגד ירב מתגנב. 5. סיכוי של 20% שגנב שדוקר את הדמות מאחור יכשל, עולה ב-8% על כל דרגה נוספת של הכשרון מעל +1. 6. יכולת להדוף התקפות 'מגע של רוח רפאים' עם נשק או מגן, בעונשין -4 לגלגול ההדיפה. העונשין יורד ב-1 על כל דרגת כשרון מעל +1.
בר מזל	רצון	הדמות זוכה למזל משופר, שמשפר את יכולתה להצליח בגלגולי הצלה, למנוע אפקטים מזיקים ואפילו להמנע מפעם לפעם מבחירה שגויה. 1. בונוס +1 לכל בדיקות הכשרון וגלגולי ההצלה. הבונוס עולה ב-2+ בדרגת כשרון +3, ול-3+ בדרגת כשרון +5. 2. בונוס 3% כל דרגת כשרון בגלגולי יצירה של חפצים. 3. סיכוי של 15% לכל דרגת כשרון שהתקפה שהיתה אמורה להרוג את הדמות, תגרום לה לאבד הכרה בלבד. פועל רק פעם ביום. 4. סיכוי של 10% לכל דרגת כשרון שבחירה שגויה בגלגול גששות או אבחנה תביא את הדמות בכל זאת לבחור בדרך הנכונה. פועל רק פעם ביום. 5. כאשר הדמות מהמרת, היא מוסיפה את דרגת הכשרון שלה לחישוב הבונוס.
הלטת הכרה וריכח (ב)		כשרון שניתן לבחור רק עבור דמות עם מקצוע שכולל כוחות קסם. הכשרון משפר את היכולת של הדמות להתגונן נגד אשליות, קסמים שתוקפים את התודעה, והתקפות שמפריעות לריכח בזמן הטלת לחש. כל דרגה של הכשרון מקנה: 1. בונוס +1 להצלחות נגד אשליות, שבירת ריכוז, והשפעות מזיקות על התודעה. 2. בונוס +10% לנזק שהדמות גורמת לאשליות בעלות נקודות פגיעה.

²⁷ למשל, דמות עם כשרון טיפוס +3 ואקרובטיקה +2, תחשב כבעלת כשרון טיפוס +4 עבור בדיקות כשרון.

5.5: שליטה ודיבור בשפות

בעולם של מלסטר, שפות דומות מאד לכשרונות, וחולקות עם הכשרונות את אותן דרגות שליטה (מ-1 ועד +5), כאשר ככל שה"פלוס" לפני השפה גבוה יותר, כך השליטה בשפה מלאה יותר. מידת התכונה שמספיעה על לימוד שפות היא התבונה. היא זו שקובעת בכמה שפות הדמות שולטת, ובאיזו דרגה. והיא גם הבסיס לגלגולים/בדיקות כשרון שקשורים בהבנת שפה, אם וכאשר הם נדרשים.

דרגת השליטה בשפה

קיימות חמש דרגות של שליטה בשפה, לפי הטבלה הבאה:

יכולת קריאה	תיאור והסבר על מידת השליטה בשפה	מידת שליטה	
אין	"אתה ללכת או אני לתקוף"	עילגת	+1
מילים בודדות	שליטה חלקית במשפטים בסיסיים; לא חורג מכמה ברכות, שאלות על כיוונים, ומספר שאלות ותשובות בסיסיות.	בסיסית	+2
חלקית ואיטית	הדמות דוברת את השפה ברמה בינונית. הדיבור לוקה בגמגום וטעויות, אבל מספיק לשיחה מלאה בענייני יום-יום וקצת מעבר להם.	בינונית	+3
שוטפת וכמעט מלאה	הדמות דוברת את השפה באופן שוטף ורהוט, גם אם במבטא זר (אם זו אינה שפת האם שלה); היא מסוגלת להבין ולדבר גם על עניינים טכניים או מקצועיים סבוכים יחסית.	רהוטה	+4
מלאה	שליטה מוחלטת ורהוטה להדהים, כולל בניבים עתיקים ופיוטיים של השפה, מילים ארכאיות ומסובכות, ועוד.	מושלמת	+5

שפות שדוברת דמות מתחילה

מספר ואיכות השפות שהיא דוברת נקבעת לפי מידת התבונה שלה, בהתאם לטבלה הבאה.

מידת התבונה	5 ומטה	6-8	9-12	13-15	16-17	18 ומעלה
שפת אם ²⁸	בסיסית (+2)	בינונית (+3)	רהוטה (+4)	רהוטה (+4)	מושלמת (+5)	מושלמת (+5)
מדוברת*	עילגת (+1)	בסיסית (+2)	בסיסית (+2)	בינונית (+3)	רהוטה (+4)	מושלמת (+5)
שפות נוספות	-	-	-	3 נק' שפה	5 נק' שפה	7 נק' שפה

מידת תבונה	13-15	16-17	18 ומעלה
נקודות שפה	3	5	7
מס' שפות זרות מקסימלי	2	3	4
דרגת שליטה מקסימלית	3	4	5
שפות לא אנושיות	-	1	2

[רשימה מפורטת של שפות שאפשר ללמוד מצויה בספר החוקים המלא באתר.](#)

לימוד שפה זרה (שימוש ב'נקודות שפה')

דמות עם תבונה 13 ומעלה מקבלת "נקודות שפה" שבהן משתמשים "לקנות" דרגות שליטה בשפות זרות (כלומר, כל שפה שאינה 'שפת האם' של הדמות או השפה המדוברת). כל דרגה בשפה עולה בדיוק את אותו מספר נקודות כמו מספר ה"פלוס" שמייצג אותה.

דוגמא: דמות אנ'מירית שרוצה לשלוט בפארלין (שפת הפאר'ליל) בדרגה +3 כדי לנהל בה שיחות שוטפות ולהבין באופן בסיסי טקסטים כתובים שלה, תצטרך לשלם ב-3 נקודות שפה.

²⁸ דמויות מהגזע האנ'מירי (או כל דמות שמשיבה כזו או אחרת אנ'מירין מדוברת היא שפת האם שלו), מקבלת את השפה האנ'מירית המדוברת בתור שפת האם שלה; ולכן במקום מדוברת, הוא יכול לשלוט באנ'מירין גבוהה וגם באנ'מירין בינים.



באמצעות השקעת נקודות כשרון שהדמות מקבלת בסוף כל הרפתקה, בעלות זהה **לעלות הרגילה של אימון כשרונות**, לפי החוקים הבאים:

שפה אנושית זרה נחשבת **לכשרון פשוט**.
שפה לא אנושית זרה נחשבת **לכשרון מורכב**.
שפות נדירות ומיוחדות מאד נחשבות **לכשרון נדיר**.
הסוג המדויק של כל שפה מופיעה לצד שם השפה, בדף על השפות הקיימות במלסטר.

המלצה: למרות שאימון בשפות זרות נראה כמו עניין טכני שאפשר להשיג עם נקודות כשרון, מומלץ מאד שהשה"ם יוסיף הגבלה, ויתנה בעיקר לימוד של שפה חדשה לגמרי, ואולי גם שיפור של שפה קיימת, בהצדקה או מצב מתאים בתוך העלילה - למשל, מפגש עם מורה או דמויות אחרות שמדברות בשפה שרוצים ללמוד, או לפחות השגת סוג של 'ספר לימוד' של אותה שפה, אם קיים.

שפות לא אנושיות (קרי, שפות של גזעים שאינם בני אדם או אורגי ערפל) נחשבות רחוקות מאד בהגיון ובצורת הדיבור והכתיבה (אם יש) משפות האם של רוב הדמויות, לכן הלימוד שלהן מוגבל יותר.

הבנה חלקית של שפה דומה

קיימות שפות שהם דומות אחת לשניה (למשל: אנ'מירין ומית'ריט). הגם שמדובר בשפות נפרדות שלכל אחת עלות לימוד נפרדת, שליטה בשפה אחת מאפשרת להבין באופן חלקי את השפה האחרת. החוק לעניין זה הוא שבדרך-כלל ההבנה בשפה הדומה תהיה בדרגה נמוכה ב-1 מאשר ההבנה בשפה שהדמות למדה. שה"ם יכול להחליט, לפי שיקול דעתו, על דמיון חלקי יותר בין שפות, שיאפשר להבין שפה בדרגה נמוכה ב-2 מאשר רמת הבקיות של הדמות בשפה דומה.

לימוד שפות לאחר שלב יצירת הדמות

לימוד שפות לאחר שלב יצירת הדמות, נעשה



פרק 6: הזון ומעמד חברתי

האם הדמות מתחילה את דרכה עם ארנק שמן של מטבעות כסף וציוד משובח, או רק עם קומץ מדולדל של מטבעות נחושת ושריון עור עלוב ומטולא (אם בכלל)? האם המשפחה שלה מבוססת ובעלת קשרים מועילים, או עניים מרודים (למשל, צאצאים לפליטים חסרי כל שחיים בבקתה מחוץ לחומות עיר המחוז)? ככל ששחקן ישקיע יותר בתחום המעמד, כך הוא יוכל ליצור דמות שבאה ממעמד גבוה יותר, שקשורה לחלק מהדב"שים בעלי המעמד באיזור בו מתחילה המערכה.

מעמד, כסף וציוד התחלתי בהתאם לדירוג²⁹

דירוג	מעמד
ה	הדמות הגיעה מהמעמד הנמוך ביותר; מחוסרת משפחה או ממשפחה חסרת כל של פליטים, קבצנים או נוודים – ואולי סתם בנו של השיכור העלוב שרובץ בקצה הכפר. כסף וציוד: לדמות אין כסף מלבד כמה פרוטות שחוקות, ואפילו השגת ארוחת הערב הבאה אינה מובנת מאליה. ציוד, אם יש, הוא העלוב והבסיסי ביותר: פגיון ישן, שריון עור מוטלא ופגום מאיכות עלובה, גלימה שנראית כמו אוסף קרעים, ועוד. סכום כסף התחלתי: 10 או 1ק10+4 באן.
ד	הדמות הגיעה ממעמד של פשוטי עם קשי-יום: למשל, בתו של איכר פשוט ועני או בנו של בעל מלאכה קטן מאחד הרבנים בשולי עיר המחוז, או בן של רועה פשוט שעובד בעבור אדון של חווה נידחת. כסף וציוד: לדמות יש פרוטות מעטות בארנק, מספיקות בקושי לכמה ארוחות גרועות בפונדק עלוב. הציוד של הדמות בסיסי ובאיכות מפוקפקת - חרב או קשת קצרה, מגן עץ שהתחיל להסדק, שריון עור שסבא של הדמות לבש בקרב ישן לפני ההתנפצות, וכיוצא באלו. סכום כסף התחלתי: 25 או 1ק12+20 באן.
ג	הדמות הגיעה מהמעמד הבינוני, למשל, בנו של סוחר או איכר אמיד יחסית. אפשרות אחרת, היא שהדמות שייכת למשפחת אצולה זוטרה, אולם כזו שנפלה לגמרי מנכסיה, או כזו שהדמות גורשה או ברח ממנה, ולא צפוי כל חידוש קשר בין הצדדים בזמן הקרוב. כסף וציוד: לדמות הון צנוע שיאפשר לה לחיות באופן סביר למשך זמן-מה, להשתמש בשירותי כרכרות ציבוריות או עגלות מטען של שיירת סוחרים היכן שישנן. הציוד יכול לכלול כלי-נשק אחד יותר מרוב הסוגים, לא חדש ומבריק אבל שימושי ומאיכות סבירה, שריון עור מחזק או שריון מתכת קל או בינוני מאותה רמה, ולפעמים אפילו כמה תכשיטים ישנים וצנועים. סכום כסף התחלתי: 150 או 2ק20+130 באן.
ב	הדמות הגיעה מהאצולה הזוטרה או שהיא שייכת למשפחה עשירה חסרת תואר אצולה. כך למשל, סוחר שעלה לגדולה לאחר ההתנפצות; בנו של אחד מקציני חיל המצב של גראן א-דרום או של אביר בחצרו של אחד מאצילי האיזור. כסף וציוד: הדמות מתחילה עם הון קטן שמספיק כדי לחיות תקופה בפונדקים טובים, לשכור כרכרה או סוס פה ושם, ועוד. הדמות תתחיל עם גרסה משובחת (לא קסומה) של כל הציוד שהיא מסוגלת להשתמש בו בהתאם למקצוע שלה; שה"ם יכול לאשר חפץ קסום אחד מעוצמה ראשונה, שהוא מורשת משפחתית שהופקדה כעת בידי הבן או הבת ההרפתקנים. סכום כסף התחלתי: 500 או 2ק+450 באן.
א	הדמות מגיעה מאחד מבתי האצולה החשובים יותר של האיזור, או שהיא שייכת לשושלת חשובה ביותר מלפני ההתנפצות, או מקושרת לדב"ש בעל עוצמה במערכה המקומית. כך למשל, באיזור תחילת המערכה (בקעת קיירן), מדובר בדמות ששייכת לאחד מארבעת בתי האצולה החשובים של העמק, למשפחת המושל הצבאי של העיירה גראן א-דרום, ואולי נצר לא מוכר למשפחת הנציב האחרון שנרצחה כולה שנים מעטות לאחר ההתנפצות הגדולה. כסף וציוד: הדמות מקבלת את הטוב ביותר שאפשרי. היא יכולה להחזיק בהמת רכיבה משובחת, ומתחילה עם עד שני חפצי קסם מעוצמה ראשונה או חפץ אחד מעוצמה שנייה. סכום כסף התחלתי: 1000 או 2ק+800 באן.

²⁹ סכום הכסף ההתחלתי של הדמות הוא בנוסף לציוד ההתחלתי ולא משמש לקניה שלו.

פרק 7: דף הדמות

כל דמות שחקן צריכה דף דמות שילווה אותה ויכיל את כל הרישום וההיעוד של התכונות, החפצים, היכולות וכל שאר המידע שקשור בה, כפי שהוא מתפתח מהרפתקה להרפתקה. פרק זה מכיל העתק שלם של דף דמות ריק, וגם הסברים קצרים לכל המונחים שמופיעים בו.

עמוד 1: נתונים בסיסיים

שם הדמות -					
מקצוע ודרגה:		גזע:		מוצא:	
נסיון:		נקודות אימון:		נקודות כשרון:	
עדיפות: א.		ב.		ג. ד. ה.	
יוזמה		דירוג התשה		כוח חיים	
דירוג פגיעה		נקודות פגיעה		דירוג שריון	
תיאור חיצוני גובה: משקל: צבע שיער: צבע עיניים: פרטים נוספים		הגנות קוצץ נזק: הגנה קריטית: בונוס להצלה: עמידות: הדיפות (נשק): הדיפות (מגן): הדיפות (פסיבי): חמיקה: בונוס להצלה: הגנות נוספות:		כישרונות תכונות כוח כושר זריזות כריזמה תבונה חוכמה כוח רצון	
כישרונות יצירה נסיון דרגה כשרון		בונוס להתקפות וריפוי התקפה פיזית: התקפת קליעים: ריפוי שהדמות מטיילה: ריפוי שהדמות מקבלת: קסמים:			
יכולת נשיאה בסיסית (מט):			יכולת נשיאה (מט):		
הון אישי של הדמות					
מטבעות		אבנים יקרות		אחר	
באן:		טילין:		אגורן:	
אחרים:					
התקפות בסיסיות					
שם הנושק		ד. פגיעה		הת/סב	
נק בסיסי					

תמרוני נשק / לחשים

[illegible]

ציוד וחפצים קסומים (מלבד נשק)

חפצים קסומים אחרים / לא פעילים

[illegible]

מתכונים של כשרונות יצירה

כשרון מיוחד



חסברים למונחים שמופיעים בדף הדמות

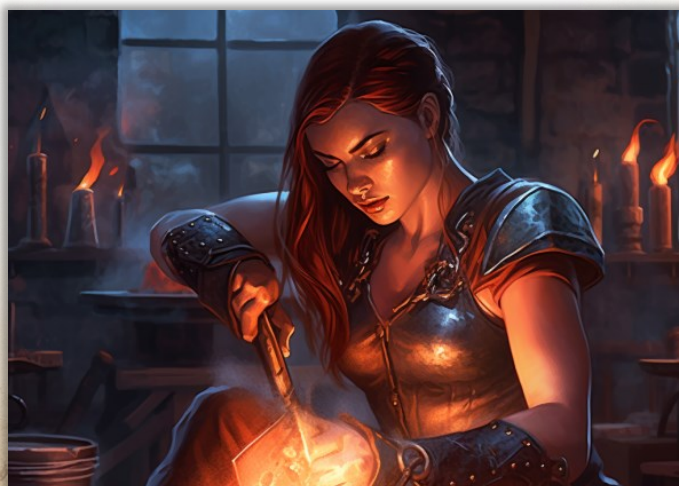
שם המונח	הסבר מקוצר
מקצוע	המקצוע של הדמות (ראה פרק 4).
דרגה	דרגת הנסיון אליה הגיעה הדמות (החל מ-1 ועד 20).
גזע	הגזע של הדמות (ראה פרק 3).
מוצא	הישוב או חבל הארץ בו נולדה הדמות.
נקודות ניסיון	נקודות ניסיון שצברה הדמות. נקודות ניסיון מחולקות בסיום כל הרפתקה, וכאשר הדמות צוברת את המספר המספיק של נקודות ניסיון, היא עולה לדרגה הבאה.
נקודות כשרון	נקודות שמחולקות בסיום כל הרפתקה, בנפרד מנקודות הניסיון. כאשר דמות צוברת מספר מספיק של נקודות כשרון, היא יכולה להשתמש בהן כדי ללמוד כשרונות חדשים, או לחזק את הקיימים.
נקודות אימון	נקודות שמחולקות בסיום כל הרפתקה, בנפרד מנקודות ניסיון ומנקודות כשרון. כאשר דמות צוברת מספר מספיק של נקודות אימון, היא יכולה להשתמש בהן כדי ללמוד תמרוני נשק או לחשים חדשים, מהסוג שמותר לדמות מאותו מקצוע, ואם היא עומדת בכל הדרישות האחרות כדי ללמוד אותן.
עדיפויות	חלוקת תחומי העדיפות כפי שנעשתה בעת בניית הדמות (ראה פרק 1).
יחמה	הבונוס (או עונשין) שהדמות מקבלת לגלגלי יחמה, שנקבע לפי מידת הזריזות שלה, בתוספת בונוסים מחפצי קסם או השפעות קבועות אחרות.
דירוג התשה	מספר שמייצג (באופן בסיסי) את מספר הקרבות שהדמות יכולה להלחם (בתנאים רגילים ובלא שנפגעה קשה מדי), עד שתאלץ להתחיל לגלגל הצלה נגד התשה, בסיום כל קרב. החוקים המפורטים לעניין התשה ודירוג התשה נמצאים בפרק 12.
כוח חיים	בונוס (מגיע בדרך-כלל מחפצים קסומים ולעיתים מהמקצוע) שמעלה את הסיכוי שדמות שספגה פגיעה קטלנית (סך נזק שעולה על נקודות הפגיעה) תשרוד בלא להיהרג. דמות בלא בונוס כוח חיים נהרגת סופית כשהיא סופגת נזק של 10 ומעלה מעל סך נקודות הפגיעה שלה; כל נקודה של בונוס כוח חיים מעלה את הסך הנדרש ב-1+ (לכן דמות עם כוח חיים +5 תהרג אם תספוג 15 נקודות נזק ומעלה מעל סך נקודות הפגיעה שלה).
דירוג פגיעה	מספר שמייצג את יכולתה הבסיסית של הדמות לפגוע במטרה. מופיע בדרך-כלל כשני מספרים, שהראשון מייצג התקפת פנים אל פנים והשני מייצג התקפת קליעים (למשל: 5/7). ככל שהמספר גבוה יותר, כך הדמות יכולה לפגוע במטרות בקלות רבה יותר (חוקים מפורטים לפגיעה, ראה בפרק 12). המספר כולל את ההשפעה של המקצוע, מידות תכונה כמו כוח או זריזות, ודרגה. הוא לא כולל בונוסים נוספים שדירוג הפגיעה מקבל בגלל נשק קסום, או בונוסים של לחשים ותמרוני נשק.
נקודות פגיעה	נקודות פגיעה (או בקיצור נק"פ), מייצג באורח בסיסי את סך הנזק והפגיעות הלא קטלניות שהדמות יכולה לשאת, לפני שהיא מתמוטטת. חוקים מפורטים לפגיעה, נקודות פגיעה ונזק נמצאים בפרק 12.
דירוג שריון	מספר שמייצג את עוצמת השריון שיש לדמות כשהיא עוטה את הציוד המלא שברשותה. ככל שהמספר גבוה יותר, כך רוב האויבים יתקשו יותר לפגוע בדמות ויש סיכוי גבוה יותר שיחטיאו אותה. החוקים המפורטים בפרק 12 כוללים גם הסבר מפורט על דירוג שריון ואיך מחשבים אותו.
קוצץ נזק	הגנה (שנובעת משריון משובח, חפצים קסומים או לחשים מועילים), שמייצגת מספר שהדמות מורידה מרוב גלגולי הנזק של התקפות שפגעו בה. למשל: דמות עם קוצץ נזק 2 שספגה מהלומת חרב עם נזק 14, תספוג 12 נקודות נזק במקום 14. קוצץ הנזק ישפיע עוד יותר, במקום בו הנזק מוכפל (בגלל פגיעות קריטיות או תמרוני נשק מתקדמים), משום שהוא מחושב כך שהוא יורד מבסיס הנזק.



חוקים מפורטים על קוצצי/חותכי נזק אפשר למצוא בפרק 12.	
הגנה שמורידה את הסיכוי לספוג פגיעות קריטיות. הסבר מפורט על הגנה קריטית אפשר למצוא בפרק 12.	הגנה קריטית
בנוס מיוחד (בדרך-כלל מחפץ קסום, אבל לעיתים גם מכשורונות מיוחדים) שהדמות מקבלת לכל גלגלי ההצלה (למשל: טבעת מזל +1), או לגלגלי הצלה מסוימים (טבעת עם +4 לגלגלי אתלטיקה).	בנוס להצלה
עמידות ליסוד (למשל: אש או "לחשי מוות"), או לסוג מסוים של נזק (למשל: נפילה ומחץ), מקנה בדרך-כלל בנוס +2 לגלגול הצלה לחצי הנזק (אם יש), וגם מורידה חלק מהנזק - בדרך-כלל, נקודת נזק אחת לכל קוביית פגיעה של הלחש או ההתקפה המזיקה, או חצי מזה אם הדמות הצילה וסופגת חצי הנזק. עמידות כפולה היא נדירה יותר, וההשפעה שלה אכן כפולה מעמידות רגילה מאותו סוג.	עמידות
הסיכוי באחוזים של גב להתחמק ממכה ראשונה שפוגעת בו במהלך הסיבוב. הסיכוי לחמיקה יורד ככל שהדמות סופגת מכות נוספות באותו סיבוב, מותקפת בקליעים או בפגיעה קריטית, ועוד. חוקים מפורטים על חמיקה אפשר למצוא בפרק 12.	חמיקה
מספר הפעמים בסיבוב בה דמות יכולה לנסות להדוף התקפות באמצעות הנשק (הדיפת נשק), המגן (הדיפת מגן); כאשר הדיפה פסיבית היא מספר הפעמים בהן דמות יכולה לנסות להדוף כל התקפה שפגעה בה ולא נהדפה - לכן היא נחשבת עוצמתית מאד. חוקים מפורטים על הדיפה אפשר למצוא בפרק 12.	הדיפות
רשימת הכשורונות שיש לדמות, כפי שנבחרו בשלב יצירת הדמות ושופרו (אם שופרו, או נוספו כשורונות נוספים) בזמן המשחק. בדף הדמות יש לרשום את שם כל אחד מהכשורונות, ולידו את העוצמה שלו, מ-1+ (בסיסי) עד 5+ (אגדי). הסבר מפורט על כשורונות נמצא בפרק 5.	כשורונות
כשורונות נדירים ומיוחדים שמאפשרים לדמות ליצור חפצים מהסוג שמוגדר בכשרון, מכלי נשק ועד מכונות קסומות. הם מוסברים בפירוט בפרק 14. בדף הדמות רשמים את שם כשורונות היצירה שיש לדמות (בדרך-כלל אחד בלבד ולעיתים רחוקות מאד שניים); את דרגת הכשרון (החל מ-1+ ("שוליה") ועד 5+ ("רב אומן אגדי"); ואת הנסיון (באחוזים), שמייצג את האימון שצברה הדמות בדרגת היצירה הנוכחית שלה. דמות שהתחילה את המשחק, או דמות שהרגע עלתה דרגת יצירה תהיה עם נסיון 0%, שיעלה ככל שהדמות תיצור, תלמד או תסייע ליוצרים אחרים, עד שהמספר יעלה ל-100%, ואז הדמות תעלה מיד לדרגת יצירה גבוהה יותר.	כשורונות יצירה
בנוסים שאפשר לקבל מהמקצוע או מחפצי קסם (מלבד הנשק עצמו) לסך הנזק שהדמות גורמת בהתקפות מסוגים מסוימים (למשל מדליון שמעניק +2 לנזק קליעים, או כפפות שמעניקות +3 לנזק של לחשי אש. גם השפעה ותוצאה של לחשי מרפא יכולה לקבל בנוס, כאשר מבדילים בין השפעת לחש שהדמות מקבלת (שמרפא את הדמות עצמה, ולא משנה אם היא הטילה את הלחש או בן-ברית הטיל אותו עליה), להשפעת לחש שהדמות מטילה (בין אם על עצמה או על בן-ברית).	בנוס להתקפה או לריפוי
מספר הבסיס יחידות המטבע (מט) שהדמות יכולה לשאת עליה בנוסף לצידוד הרגיל שהיא נושאת בהרפתקה. לא נכלל בספר החוקים המקוצר.	נשיאה בסיסית
המספר הסופי שמייצג את המעמסה שהדמות יכולה לשאת עליה בנוסף לצידוד הרגיל. לא נכלל בספר החוקים המקוצר. הסבר מפורט על חוקי נשיאה ומעמסה קיים בספר החוקים המלא.	יכולת נשיאה
בחלק זה של הדף רשמים את מספר המטבעות שיש לדמות (באופן אישי, לאחר שהחבורה חילקה את השלל שמצאה), בין אם הוא נישא על-גופה בהרפתקה או מאופסן במקום בטוח.	הון
כאן רשמים גם את סוג הנשק ("גרזן יד"), את הקסם שעליו אם יש (חרב קאראניסה +1 עם 2-5 נזק כפור נוסף), וגם שם מיוחד ("החורבן האדום") אם יש לנשק שם כזה.	שם הנשק
דירוג הפגיעה שליד הנשק (להבדיל מדירוג הפגיעה הבסיסי בראש הדף) הוא דירוג הפגיעה הסופי שיש לאותו נשק; הוא מחושב מדירוג הפגיעה הרגיל לאותו סוג התקפה (למשל: דירוג פגיעה פנים אל פנים עבור חרב), בתוספת "פלוס קסום" אם יש (+2 לחרב +2), ולעיתים גם תוספות מיוחדות שהדמות קיבלה או רכשה ממקורות שונים.	דרוג פגיעה



דירוג הפגיעה של הנשק לא כולל בונוס מיוחד מתמרון נשק (למשל, ה-2+ לפגיעה מתמרון שיסוף פראי), או ה"פלוס" של קליעים קסומים ("קליעי רובה קשת +1) עבור נשק יריה.	
הנזק שגורם הנשק של הדמות בהתקפה רגילה (להבדיל מתמרון נשק מיוחד או פגיעה קריטית); מחושב מהנזק הבסיסי של נשק מאותו סוג, בתוספת בונוסים שיש לדמות מקסם על הנשק, בונוס נזק ממידת כוח או זריזות, ועוד.	נזק בסיסי
כל יכולת קסומה של הדמות שהיא יכולה להטיל במהלך הרגיל של הרפתקה או קרב כתוצאה מהמקצוע שלה (לא כולל יכולת דמוית לחש שנובעת מחפץ קסום - למשל, חרב שמטילה חזיז אש שלוש פעמים ביום). הטבלה בעמוד השני של דף הדמות מכילה מקום לרשום את כל הלחשים שהדמות שולטת בהם; כולל שם הלחש, העוצמה אליה הוא שייך (בסיס, עוצמה 1, עוצמה 2 והלאה), ההשהיה שלו, וכן מקום להעתיק את התיאור וההשפעה שלו. תיאורים מלאים של כל הלחשים מופיעים בפרק הלחשים של ספר השחקן.	לחש
תמרון נשק הן יכולות קרביות מיוחדות שמאפשרות להשתמש בנשק להתקפות חזקות ומורכבות יותר מההתקפה הבסיסית שלו. הטבלה בעמוד השני של דף הדמות מכילה מקום לרשום את כל תמרוני שולטת בהם; כולל שם הלחש, העוצמה אליה הוא שייך (בסיס, עוצמה 1, עוצמה 2 והלאה), ההשהיה שלו, וכן מקום להעתיק את התיאור וההשפעה שלו. תיאורים מלאים של כל תמרוני הנשק מופיעים בפרק המתאים בספר השחקן.	תמרון נשק
כמעט לכל לחש או תמרון נשק יש "השהיה", שמייצגת את מספר סיבובי הקרב שדמות שהטילה את הלחש או השתמשה בתמרון נשק חייבת להמתין לפני שתוכל להפעיל את אותו לחש/תמרון נשק מחדש. ההשהיה מתאפסת כמעט תמיד בסוף אותו קרב. כך למשל: אם ללחש חזיז אש יש השהיה "3", והדמות הטילה אותו בסיבוב השני של הקרב, ההשהיה תפעל בסיבוב שלישי, רביעי וחמישי של הקרב, כך שרק בסיבוב שישי אפשר יהיה להטיל חזיז אש שוב. השהיה "0", פירושה שאפשר להשתמש בלחש או בתמרון כל סיבוב מחדש, בלא הגבלה.	השהיה
עמודת ה"בונוס" שמופיעה בעמוד 3 של הדף הדמות, בטבלה של חפצים קסומים, נועדה לכתוב 'פלוס קסום' - אם יש לחפץ כזה (למשל: שריון קשקשים +1).	בונוס (חפץ קסום)
שם כללי (גנרי) ליכולת ליצר חפץ קסום מסוג מסוים או תכונה קסומה מסוג מסוים, במסגרת שימוש בכשרון יצירה. חיפוש ולימוד מתכונים חדשים הוא אחת המשימות המאתגרות והמתגמלות ביותר של כל דמות שיש לה כשרון יצירה והיא מנסה לפתח אותו. בעמוד 4 של דף הדמות ישנו מקום לרשום כל מתכון שהדמות למדה: השם שלו ("חגורת הקוף השחור") הדרגה (העוצמה של החפץ, מ-1 ועד 5), עלות חומרי הגלם שלו, וכן מקום לתיאור כללי של המתכון, החפץ והערות עליהם. הסברים מפורטים על מתכונים ואיך לומדים ומשתמשים בהם נמצאים בפרק על כשרונות היצירה.	מתכון
דמויות שדירגו "כשרונות" ב-"א" בזמן בחירת העדיפויות, מקבלות גישה בלעדית לכשרון מיוחד וחזק מאד, שנקבע לפי המקצוע של הדמות. לא כלול בספר החוקים המקוצר.	כשרון מיוחד



פרק 8: כסף, הוצאות ומחירים

מטבע נחושת (באן) - אמת המידה הבסיסית למחירים ושירותים.

מטבע כסף (טילין) - שווה 5 מטבעות נחושת

מטבע זהב (אנורן) - שווה 25 מטבעות נחושת או 5 מטבעות כסף.

עם יהלום עליה, ומהצד השני צורת ראש (זהה לזו שמופיעה על הבאן).

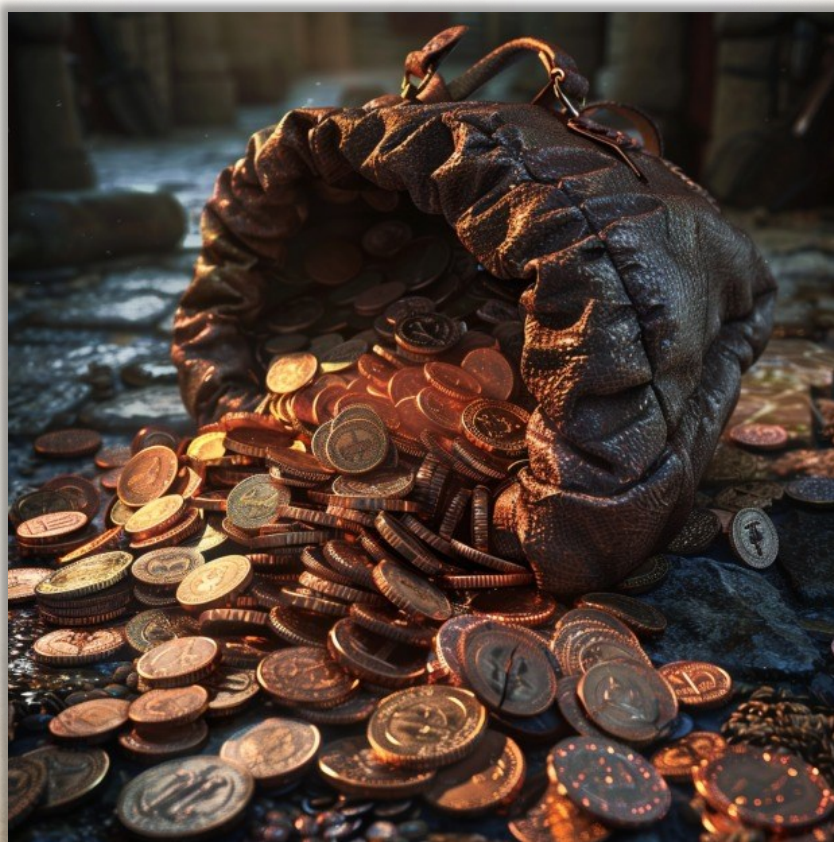
מטבעות זהב: מטבע הזהב האנ'מירי נקרא אנורן; הוא שווה 5 מטבעות כסף, והוא הוטבע בצורה אחידה בכל האימפריה, כאשר בצידו אחד סמל המעוין האנ'מירי שמחולק לארבע באמצעות עלה, ובצידו האחר דיוקנה של אחת מארבע ההשתקפויות. כיום, המטבע הזה נדיר, השימוש בו נעשה בעיקר בידי אצילים וסוחרים גדולים, ויכול לעורר חשד כאשר אדם 'מהישוב' מנסה לעשות בו שימוש.

פירוט על שמות וצורות של מטבעות במחוזות שונים, וכן על מטבעות של עמים וגזעים אחרים תוכלו למצוא בספר החוקים לשחקן המתקדם.

מטבעות נחושת: שני דורות לאחר התרסקות האימפריה האנ'מירית, רוב המקומיים משתמשים במטבעות פשוטים, שבראשם מטבע הנחושת שמכונה בבקעת קיירן "באן". זה מטבע גס ומעט כבד, שעשוי ממסג של נחושת עם מעט ברזל ורכיבים נוספים; ובבקעת קיירן הוא מופיע עם הטבעה של תרנגולת או שור מצד אחד, ומהצד השני צורת ראש עליו מוטבע שם הנציב או המושלת האנ'מירית בתקופתו נטבע המטבע (ולאחר רצח הנציב האחרון, בלא כיתוב).

במחוזות אחרים המטבע נקרא בשם שונה (לין, ואר, אורם) ויוטבעו עליו צורות אחרות, אבל ערכו זהה.

מטבעות כסף: מטבע הכסף האנ'מירי נקרא טילין, ושווה 5 מטבעות נחושת. על מטבעות הכסף של בקעת קיירן מופיעה בצד אחד בריכת מים מטושטשת



טבלת מחירים נפוצים של סחורות ושירותים

הטבלה הבאה מציגה הצעות למחיר ממוצע (במטבעות באן) של מספר שירותים וסחורות נפוצות. הטבלה אינה כוללת מחירים של כלי נשק, שריונות, שיקויים וחלקי ציוד אחרים שמפורטים בפרק 9.

מחיר	סוג הסחורה
2 באן	ספל גדול של בירה או שיכר סערה
5 באן	חדר עלוב במיוחד בפונדק עם ארוחת דלה מאד
10 באן	חדר פשוט בפונדק עם ארוחת ערב פשוטה
25 באן	חדר משובח בפונדק עם ארוחת ערב גדולה
100-250 באן	חדר בפונדק מפואר עם ארוחות, משקאות ומשרתים צמודים
25 באן	קיום של שבוע ברמת חיים נמוכה (ד)
50 באן	קיום של שבוע ברמת חיים סבירה (ג)
150 באן	קיום של שבוע ברמת חיים טובה (ב)
500-1500 באן	קיום של שבוע ברמת חיים מפוארת (א)
10-15 באן	שק דגן פשוט (שעורה קראנית)
25-40 באן	תרנגולת
250-400 באן	בהמת עבודה פשוטה
500-700 באן	בהמת עבודה משובחת
1000-1500 באן	סוס מסעות פשוט
4000-5000 באן	סוס מלחמה משובח
100-150 באן	עגלה פשוטה
250-350 באן	עגלה משובחת עם מבנה מחזק.
750-1000 באן	כרכרה מפוארת מאיכות גבוהה
250-350 באן	סירת נהר זעירה
750-1000 באן	סירת נהר רגילה עם מקום ל-4 נוסעים ולהעברת מעט סחורה
5-15 באן	מס שער בכניסה לאחזה או יריד, מס דרכים (לאדם)
50-75 באן	מס שער בכניסה לאחזה או יריד, מס דרכים (לעגלת סחורות)
5-10 באן ליום	דמי הגנה או הצטרפות לשיירה (לאדם)
25-40 באן ליום	דמי הגנה או הצטרפות לשיירה (לעגלה)
5-10 באן ליום	משכורת למשרת פשוט במיוחד או פועל לא מיומן
15-20 באן ליום	משכורת לשומר שיירות פשוט
50-100 באן ליום	משכורת לשומר ראש או זקיף מיומן



פרק 9: ציוד

שימו לב: הכללים האלו נכונים לתיקון בידי דמות שחקן, או דב"ש שעובד בלא תמורה. רוב האומנים הדב"שים יגבו תוספת של 50% עד 100% ממחיר התיקון בתור שכר עבודה.

משקל ומעמסה

חוקי משקל ומעמסה אינם נכללים בספר החוקים המקוצר. לצרכי ספר זה יש להניח שכל דמות מסוגלת לשאת את הציוד שמתאים למקצוע שלה, וכן כמות סבירה של אוצר וציוד נוסף, לפי שיקול דעתו של המנחה.

9.2: תיאורים ומחיר של ציוד בסיסי

כלי נשק

כלי נשק נחשב לא פעם לפריט החשוב ביותר ברשימת הציוד. לרוע המזל כלי נשק נוטים להיות יקרים יחסית. כיום, שני דורות לאחר חורבן האימפריה האנ'מירית, האומנים שידועים לחשל כלי נשק משובחים אינם נפוצים מחוץ לישובים גדולים. מנגד, אוצרות שכוחים מהתקופה שלפני ההתנפצות, או כספות וחדרי נשק של בתי אצולה, יכולים בהחלט להכיל 'מזכרות' מתקופות טובות יותר בהן נשק משובח היה זמין בהרבה למי שהפרטה בכיסו.

כלי נשק רבים מופיעים בשתי גרסאות: רגילה ומשובחת. הגרסה המשובחת של נשק תסב יותר נזק, תכיל תמיד מקום לשיבוץ אבן חן קסומה שלוטשה בידי תכשיטן שתקנה לדמות שמשתמשת בנשק בונוסים נוספים; ותכלול לעיתים בונוסים מיוחדים נוספים או חזקים מאלו של הגרסה הרגילה.

9.1: חוקי קניה ומכירה של חפצים

המחירים בפרק זה מייצגים את המחיר הממוצע לקניה מסוחר או בעל מלאכה. בפועל, מחירים יכולים להשתנות ממקום למקום, ויכולים להיות מושפעים גם מכריזמה או כשרון מקח וממכר של דמות השחקן.

העובדה שמחיר מסוים מופיע לצד תיאור חפץ, לא מבטיח שלכל בעל מלאכה או סוחר (או בכלל) יהיה אחד כזה במלאי - בעיקר אם מדובר בגרסאות משובחות ונדירות יחסית של כלי נשק או שריון.

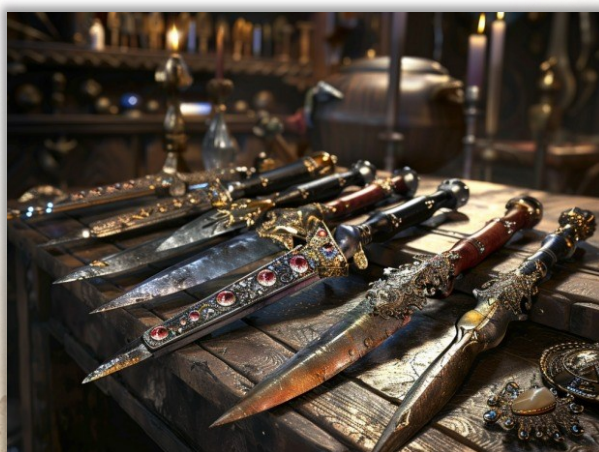
מכירת חפצים: המחיר שמופיע בפרק הוא מחיר קניה מסוחר או בעל מלאכה, שכולל בתוכו גם עלויות נוספות שהסוחרים נושאים בהם (למשל, מיסי יריד, עלויות אבטחת שיירה ועוד), וגם את הרווח של הסוחר או בעל המלאכה.

אם דמות מוכרת את אותו חפץ לסוחר או לבעל מלאכה, המחיר שתקבל הוא חצי מהמחיר שמופיע בפרק הזה, בכפוף להשפעה של כריזמה או כשרון מקח וממכר של הדמות.

חפצים שחוקים ושבורים: לעיתים קרובות, ציוד שימצא על אויבים קטולים או ששכב במבוך או במקום שכוח אל במשך שנים ארוכות, לא יהיה שלם ומוכן לשימוש, אלא במצב בלוי או שבור. במצבים האלו, אפשר לתקן את הציוד על-ידי דמות בעלת כשרון יצירה מתאים (למשל: חשל שריונות עבור שריון קשקשים שבור).

חפץ בלוי: ידרוש השקעת רכיבים בשווי של כ-10%-25% מהערך הבסיסי שלו כדי להשמיש אותו.

חפץ שבור: ידרוש השקעת רכיבים בשווי של כ-30%-50% מערכו הבסיסי כדי להשמיש אותו.



טבלאות כלי נשק

הטבלאות הבאות מכילות כלי נשק, עם הנתונים והעלות הממוצעת שלהם. כלי נשק שמסומנים באפור, הם כלי נשק בסיסיים שיכולים להוות ציוד התחלתי לדמויות עם דירוג עושר ג' או ד'. בדירוג ה' הדמות מתחילה עם כלי הנשק החלש ביותר האפשרי (למשל – חרב/קשת קצרה גם למי שידע ואמור להחזיק חרב/קשת ארוכה)

פגיונות			
שם כלי הנשק	נזק בסיסי	עלות ממוצעת (באן)	רקע ותכונות מיוחדות
פגיון רגיל	4ק1	80-100	גרסה בסיסית של פגיון, שכל חרש נשק יכול ליצר בקלות, וניתן למצוא כמעט בכל כפר.
פגיון מלחמה	1+4ק1	100-150	פגיון מושחז ועשוי טוב יותר מהממוצע; דורש חרש נשק בעל מיומנות מסוימת, שידע מה הוא עושה עם ברזל וכיצד להשחז ולחזק אותו באורח יעיל.
אז'אנור	2+6ק1	500-600	פגיון מתנקשים ראמג'ירי משובח וידוע לשמצה; בנוי באורח שהופך אותו קל כמו נוצה (וגם נוה להסתרה) וקטלני במיוחד; לא פעם עשוי עם פיתוחים ראמג'יריים אופייניים, כמו שמש או פנים של קוף. <u>בונוסים נוספים</u> 1+ לגלגולי יחמה כשמתקיפים עם הפגיון. גלגול פגיעה שהוציא 18+ "טבעי" ב-1ק20 גורם ליריב לדמם ל-3-1 נקודות נזק למשך 2 סיבובים; אם לפגיון יש יכולת גרימת דימום קסומה, האז'אנור מעלה אותה ב-2+ ומאריך את משך הדימום בסיבוב אחד. מקום אחד לשיבוץ אבן יקרה קסומה/

חרבות וגרזינים			
שם כלי הנשק	נזק בסיסי	עלות ממוצעת (באן)	רקע ותכונות מיוחדות
קיראן קצרה	6ק1	100-120	הקיראן היא חרב ברזל פשוטה וישרה מברזל או ברזל מחוזק, בדרך-כלל באיכות בינונית ומטה. מאחר והיא פשוטה מאד ליצור, היא הנשק הנפוץ ביותר בבקעת קירן (וגם במקומות אחרים, תחת שמות שונים). קיראן בינונית ניתנת לשימוש חד-ידי או ככלי נשק שני ללוחם בעל אחיזה-כפולה, אם לדמות כוח 14 ומעלה. קיראן כבדה ניתנת לשימוש דו-ידי בלבד.
קיראן בינונית	8ק1	150-180	
קיראן כבדה	10ק1	200-300	
נארישקה	2+8ק1	300-350	חרב וארת'ארית חד-ידינית משובחת, עם להב מעוקל במעט, שיש אומרים שהיא שכלול של חרב המלחים הראמג'ירית המעוקלת. ניתן למצוא אותה לעיתים גם אצל חרשי נשק בבקעת קירן. עשויה באורח מאחן שמקנה לה יתרונות של חרב ישרה ושל חרב מעוקלת, ויכולת תמרון מהירה, מה שהופך צמד נארישקה לנשק אהוב מאד על סייפים, וגם הופך אותה לחרב פרשים מעולה, וכלי מעולה לקיצוץ מהיר של צמחיה - רגילה או מפלצתית. <u>תכונות מיוחדות של הנארישקה המשובחת:</u> 1+ ליחמה 1+ לפגיעה ו-2+ לנזק כנגד צמחים 2+ לגלגולי פילוס דרך צמחיה סבוכה בעלת מקום לשיבוץ אבן טובה מכושפת.
נארישקה משובחת	3+8ק1	600-700	



קאז'ור	1ק8+1	200-250	קאז'ור היא חרב מלחים ראמג'ירית מעוקלת בגודל בינוני. היא ניתנת לאחזקה דו-ידנית או חד-ידנית (לבעלי כוח 16 חריזות 13 ומעלה). לא פעם, מעוטרת בעיטורים פשוטים/מרומזים של לוע או עין או קופים מטפסים על הלהב. כיום היא נדירה למדי, בעיקר באזורים שרחוקים מהים הדרומי.
קאז'ור משובחת	1ק8+2	400-500	<u>תכונות מיוחדות של קאז'ור משובחת:</u> בונוס +1 לגלגולי שחיה (וגלגולי הצלה נגד טביעה). +1 לגלגולי יחמה. בעלת מקום לשיבוץ אבן טובה מכושפת.
אנ'ר אליון	1ק10+1	300-350	חרב ארוכה ישרה עשויה היטב עם להב רחב יחסית, נחשבה לנשק הטיפוסי של הלגיונר האנ'מירי. לא פעם, חרוטים עליה סמלים של אחד הלגיונות האנ'מיריים, או אפילו הקדשה וגוון שמרמז על נאמנות או שייכות לאחת ההשתקפויות.
אנ'ר אליון משובחת	1ק10+2	400-450	נועדה להחלפה מהירה בין סגנון לחימה דו-ידני לסגנון לחימה חד-ידני (נדרש כוח 16 לפחות עבור אחיזה חד-ידנית יעילה); לא ניתן להשתמש בה כנשק שני עבור בעלי אחיזה כפולה. למרות נפילת האימפריה, בעלי מלאכה לא מעטים בגילדות ששרדו (למשל: בעיר המחוז אנ'מירלור או בחצרות הגרניט), וגם מחוצה להן, זוכרים עדיין כיצד להכין לפחות את הדגם הנפוץ והפשוט יותר של החרב, למי שהפרוטה מצויה בכיסו. <u>תכונות מיוחדות של אנ'ר אליון משובחת:</u> +1 לגלגולי הדיפה כאשר היא מוחזקת בשתי-ידיים בעלת מקום לשיבוץ אבן טובה מכושפת.
קאר'אניסה	1ק10+2	400-450	הקאר'אניסה היא חרב אבירים דו-ידנית משובחת; היא מחושלת על-ידי קיפול מיומן של פלדה או פלדה משובחת, בידי חרש מיומן מאד, באורח שיוצר חרב ישרה גדולה, קלה במעט יותר מכפי שהיא נראית; ועדיין, נדרש כוח 16 לפחות (או להבה פנימית של קאראנ'סיר או פלדין וכוח 14 לפחות) כדי להשתמש בה באופן יעיל.
קאר'אניסה משובחת	1ק12+2	700-800	החרבות האלו מאופיינות לא פעם בניצב מהודר וחרוט היטב, לא פעם עם סמלים של מסדרים שונים; ופיתוחים או חריטה רונית מרומזת על הלהב עצמו. <u>תכונות מיוחדות של קאר'אניסה משובחת</u> בונוס +1 להדיפה (40%); בונוס +1 ללהבה פנימית של קאראנ'סיר או פלדין (40%) או שני הבונוסים ביחד (20%). בעלת מקום לשיבוץ אבן טובה מכושפת (תמיד)
גרזן חד-ידני פשוט	1ק8	120-150	גרזן גס ופשוט שניתן לאחוז ביד אחת עם כוח 14 ומעלה, או בשתי ידיים; ואפשר כמובן גם לחטוב בו עצים בעת הצורך.
שאחול חד-ידני	1ק8+1	150-200	שאחול הוא גרזן פארילי מסורתי, עם מוט אחיזה שעיר שלא פעם מעוצב כאילו הוא מסתיים בצורה של קרניים, ולהב שטוח יעיל למדי בצורה שמזכירה עלה גדול וחד, לעיתים עם חריטה של מילה קדושה (לא פעם קיצור שמו של 'האבא' או אפילו הקריאה 'אבא!') על המתכת.
שאחול ח"י משובח	1ק8+2	300-400	בבקעת קיירן כיום ניתן להשיג בדרך-כלל את הגרסה הפשוטה, ששימרה את המסורת והצורה האופיינית רק באופן חלקי או מרומז; בשביל הגרסה האמיתית, יש צורך במחשל נשק פארילי עם גישה למסורות העתיקות, או כוהן של 'האבא' שיעזור לו במלאכת חישול הנשק (ובעיקר גילוף מוט האחיזה).
שאחול דו-ידני	1ק10+1	250-300	מופיע בגרסה קטנה שניתנת לשימוש חד-ידני או בתור נשק משני באחיזה כפולה, לדמות עם כוח 16 ומעלה - וגם בגרסה דו-ידנית כבדה יותר, שדורשת כוח 16 בכדי להפעיל אותה באורח יעיל.
שאחול דו-ידני משובח	1ק10+2	400-500	<u>תכונות מיוחדות של שאחול משובח (מכל סוג)</u> בעל מקום לשיבוץ אבן טובה מכושפת. בונוס +2 להשפעה של אבן שיבוץ שהיכולת שלה קשורה לקסמי טבע, מזק כפור או חשמל.

כלי נשק קלים			
שם כלי הנשק	נזק בסיסי	עלות ממוצעת (באן)	רקע ותכונות מיוחדות
פטיש או אלת ברזל חד-ידנית	1ק6+1	120-150	נשק ממתכת פשוטה או שילוב בין מתכת ועץ, שניתן למצוא כמעט אצל כל חרש נשק
פטיש או אלת ברזל דו-ידנית	1ק8+1	150-200	
באארום	1ק10+3	500-600	אלת ברזל אימתנית מתוצרת עוגים, שהפכה לא פעם סמל סטטוס עבור פושט מיומן ומצויד היטב, או אפילו מצביא עוג זוט. הבאארום הוא נשק דו-ידני, עם כדור גדול מצופה קוצים קצרים, שמחושל במטרה להעצים נזק הלהם ולגרום דימום. הוא דורש כוח 16 לפחות בכדי שאפשר יהיה להפעיל אותו באורח יעיל.
באארום משובח	1ק10+4	800-1000	
באארום רגיל: פגיעה קריטית גורמת דימום של 1ק4+1 לסיבוב למשך 3 סיבובים; אם הוא מוחזק בידי דמות או מפלצת עם כוח 18 ומעלה, הפגיעה יכולה לגרום גם הלהם חלקי.			
באארום משובח: בנוס 1+ לגלגולי הדיפה בנוס הנזק מדירוג הכוח של המחזיק מוכפל ב-3 (במקום ב-2 כמו באחזה דו-ידנית רגילה) גורם דימום בכל פגיעה בגלגול 16 טבעי ומעלה; גורם הלהם בידי דמות/מפלצת עם כוח 17 ומעלה. בעל מקום לשיבוץ אבן טובה מכושפת.			

כלי יריח			
קשתות יכולות לירות פעמיים בסיבוב כשהן בשימוש סירי או פארזורג. רובה קשת יכול לירות פעם אחת בסיבוב, אולם מקבל 1+ לסיכוי לפגיעה קריטית. רובה קשת כבד יכול להדוף אויב לאחר בפגיעה קריטית.			
שם כלי הנשק	נזק בסיסי	עלות ממוצעת (באן)	רקע ותכונות מיוחדות
קשת קצרה בסיסית	1ק6	80-100	קשת עץ גסה ופשוטה, קלה להכנה ותחזוק ונמצאת לעיתים קרובות בשימוש של ציידים, שומרי שיירות פשוטים וגם שודדי דרכים.
רובה קשת-קל	1ק6+1	120-150	מכשיר יריה פשוט יחסית לתפעול, עשוי בדרך-כלל משילוב בין עץ ומעט מתכת; נמצא לעיתים קרובות ברשותם של זקיפים באחוזות וטירות או משמר-ראש של נכבד כזה או אחר.
קשת פארילית ערבה	1ק8	150-200	קשת פארילית מסורתית, ארוכה יותר מהקשת הקצרה הנפוצה, ועשויה בהקפדה ובאורח שהופך אותה מאחנת ובעלת קטלניות וטווח ארוך יותר.
	1ק8+1	200-250	
קשת פארילית משובחת ערבה			<u>תכונות מיוחדות של הגרסה המשובחת:</u> בעלת מקום לשיבוץ אבן טובה מכושפת.
רובה קשת אנ'מירי כבד	1ק10+2	400-500	כונה לא פעם גם "המפלצת האנ'מירית"; רובה קשת מתוחכם וכבד עשוי מתכת, שגורם נזק כבד ונהנה מטווח



גדול; דורש כוח 16 להפעלה יעילה; שימש את יחידות הירי המיוחדות של הלגיונות, ולא פעם נחשב כאחד הכלים שהקנו לכוחות האנ'מירים יתרון ברוטאלי ואכזרי על צבאות יריבים. הגרסה המשובחת היא בעלת בונוס מוגבר (+2) לאפשרות להדוף יריב בפגיעה טובה; ויש בה מקום לשיבוץ אבן טובה מכושפת.	600-800	3+10ק1	רובה קשת אנ'מירי כבד משובח
קשת ארוכה משובחת ויפיפיה (פירוש השם המקורי הוא 'ציידת ערפילים' בשפתם של אורגי הערפל). דורשת כוח 14 חריזות 16 להפעלה יעילה. <u>יכולות מיוחדות של הגרסה המשובחת:</u> +25% לטווח היריה בונוס +1 לסיכוי לגרום פגיעה קריטית בעלת מקום לשיבוץ אבן טובה מכושפת. אם הדמות גלגלה 17 טבעי ומעלה בגלגול יחמה, היא מסוגלת לירות חץ נוסף בסוף הסיבוב. בונוס +2 לכל השפעה של אבן טובה או חפץ משובץ דומה עם יכולות ריפוי, התחדשות או טיהור.	300-400	1+10ק1	מית'ראבקה (או מית'רינורה)
	700-900	2+10ק1	מית'ראבקה משובחת

מטות			
שם כלי הנשק	נזק בסיסי	עלות ממוצעת (באן)	רקע ותכונות מיוחדות
מטה קל	6ק1	10-20	מוט ארוך מגולף בגסות, שמוחזק בשתי ידיים.
מטה מלחמה פשוט	2+6ק1	80-100	מוט מאחזן וקטלני יותר, בדרך-כלל עם קצוות מחוזקים במתכת. דורש כוח 13 לשימוש יעיל. מוחזק בשתי ידיים
מטה כבד	8ק1	20-40	מוט כבד ומסיבי שמוחזק בשתי ידיים.
מטה מלחמה כבד	2+8ק1	160-200	גרסה כבדה של מטה המלחמה, עם קצוות מחוזקים במתכת ולעיתים משווננים. דורש כח 16 לשימוש יעיל. מוחזק בשתי ידיים.
היריתיוול	4+8ק1	800-1000	מטה אדונים מגולף מעץ מכושף למחצה ששימש את הדראגונים של תאריל עילית, ומתאים גם לקוסמים עם כוח 13 ומעלה. מצויד בגולה נוצצת בקצה, שמאזנת אותו. בכל היריתיוול אפשר לשבץ אבן קסומה, והוא מקנה +1 לגלגולי הדיפה.
היריתיוול משובח	5+8ק1	1600-2000	הגרסה המשובחת של ההיריתיוול מקנה את היכולות הבאות: +2 לכל גלגול שקשור בסוסים או קרב רכוב. -2 לזמן ההטלה (בחלקי סיבוב) של לחשים +2 לגלגולי הדיפה +2 למטענים אם הוא משמש כמטה מכושף עם מטעני לחש.



שריונות

שריון טוב עשוי להיות ההבדל בין חיים למוות, ולכן יש חשיבות רבה לסוג השריון ואיכות העבודה של האומן שיצר אותו. שריונות טובים מאיכות גבוהה, ובעיקר הכבדים יותר שעשויים מתכת, הם יקרים מאד, ונמצאים לא פעם מעל ומעבר להישג ידם של הרפתקנים רבים.

שריונות מופיעים בשלוש דרגות איכות: רגילה, איכותית ומלאכת מחשבת.

שריון 'איכותי' יכול תמיד תוספת של קוצץ נזק $+1^{30}$, בונוס $+1$ להצלה נגד הלהם ומערכת שריון, ומקום לשיבוץ אבן חן קסומה.

שריון 'מלאכת מחשבת' מקבל את אותם בונוסים, מלבד העובדה שהבונוס נגד הלהם ומערכת שריון הופך ל- $+2$; והוא מקנה לדמות בונוס $+2$ לכוח החיים.

מגן איכותי מקבל תמיד בונוס $+1$ לגלגול הדיפה, $+2$ לגלגולי חצי הנזק נגד התקפות נשיפה ולחשים אזוריים, ואפשרות לשיבוץ אבן חן קסומה.

מגן מלאכת מחשבת מקבל את אותם בונוסים, מלבד העובדה שהבונוס לגלגול נגד נשיפה ולחשים אזוריים הופך ל- $+4$.

2	150	שריון עור איכותי
2	250	שריון עור מלאכת מחשבת
3	150	שריון עור מוקשה רגיל
3	200	שריון עור מוקשה איכותי
3	300	שריון עור מוקשה מלאכת מחשבת
4	250	שריון מתכת קל רגיל
4	350	שריון מתכת קל איכותי
4	500	שריון מתכת קל מלאכת מחשבת
5	350	שריון קשקשים רגיל
5	500	שריון קשקשים איכותי
5	700	שריון קשקשים מלאכת מחשבת
6	500	שריון לוחות רגיל
6	750	שריון לוחות איכותי
6	1000	שריון לוחות מלאכת מחשבת
1	150	מגן רגיל
1	250	מגן רגיל איכותי
1	400	מגן רגיל מלאכת מחשבת
2	300	מגן כבד
2	500	מגן כבד איכותי
2	750	מגן כבד מלאכת מחשבת

תוספת שריון	מחיר ממוצע	סוג השריון
2	100	שריון עור רגיל



³⁰ מצטבר עם קוצצי נזק שהדמות מקבלת ממקורות אחרים.

9.3: שיקויים

שיקויי שדמות או יריב שותים ברגע הנכון, יכול להפוך את מהלך הקרב, או לפחות לאפשר לדמות או ליריב ששתו אותו לשרוד למשך סיבובי קרב רבים יותר, או להתקיף באופן יעיל וקטלני יותר. שיקויים אחרים, לעומת זאת, הם חלק בלתי נפרד מחומרי הגלם שדרושים ליצירת חפצים – לרבות חפצי קסם עוצמתיים – באמצעות כשרונות יצירה.

שימוש בשיקוי

שתיית שיקוי היא פעולה פשוטה, שדורשת רק חלק מסיבוב הקרב. המשמעות היא, שדמות ששותה שיקוי יכולה עדיין לנוע בקצב תנועה רגיל או לבצע פעולות פשוטות אחרות (למשל, להפעיל יכולת מיידית, או להתקיף התקפה רגילה או התקפת הזדמנות), אבל אינה יכולה להתקיף עם תמרון נשק או להטיל לחשים שאינם מוגדרים כלחש מידי.

שימוש בשיקוי גורר השהיה של 5 סיבובים לפני שניתן יהיה להשתמש בשיקוי נוסף במהלך אותו קרב, אלא אם כן רשום אחרת בתיאור השיקוי. אם הדמות שתתה את השיקוי מיד לפני תחילת הקרב, אפשר לקצר את ההשהיה ל-4 סיבובים ולהתחיל למנות אותם מהסיבוב הראשון של הקרב.

אחסון ושימוש בשיקויים

דמות בעלת ציוד הרפתקנים בסיסי, יכולה לאחסן בחגורה שלה 2 שיקויים לשימוש מהיר בעת קרב, באורח ששומר על השיקויים (בדרך-כלל) מסכנה להיפגע או להישבר כאשר הדמות סופגת מכה, כולל גלגול על הרצפה או קסם מזק אזורי. שה"ם יכול להחליט, לפי שיקול דעתו, שהשפעות מסוימות כמו נפילה ארוכה או פגיעה קשה של חומצה יכולות לפגוע בשיקויים שהדמות נושאת.

חגורת אזגול: פריט לבוש פארילי מסורתי שנמכר לעיתים בשווקים של בעלי מלאכה או במקדשי פארליל. היא מכילה חלקי עור ועצם ארוגים בבד עבה, ביחד עם שקיקים וכיסים, מאפשרת לדמות לשאת 3 שיקויים לשימוש מהיר, או 4 אם מדובר באזגול משובחת או קסומה.³¹

איכות ועוצמה של שיקויים

לצרכי פשטות, ספר החוקים הבסיסי יתאר שיקויים באיכות ממוצעת. אפשרויות של שיקויים בדרגות איכות שונות, מ"רודה" ועד "אפית" מפורטות בפרק 9 של ספר החוקים המלא. בדרגות 1-5, הדמויות יתקלו בעיקר בשיקויים פשוטים ("עוצמה ראשונה"). לעיתים הן יוכלו להשיג שיקוי חזק יותר ("עוצמה שניה"), בעיקר באוצר גדול או כפרס על הצלחה משמעותית.



³¹ מחיר ממוצע לחגורה רגילה: 300-400 באן, וכפול מזה לחגורה משובחת. הגרסה המשובחת נדירה, ורק לעיתים נדירות תמכר באורח חופשי לזרים.

שיקויים מעוצמה ראשונה

סוג השיקוי	מחיר ממוצע	השפעה
מרפא חלש ("שיכר בצלים")	150	שיקוי שמרפא באורח מידי 16-6 נקודות נזק מדמות פצועה.
שמן צפרדעים	210	נמרח על שריון ואז מקנה באופן זמני קומץ נזק של 1 והדיפה פסיבית חלשה (בעונשין 2 יחסית לדירוג ההדיפה עם נשק של הדמות). משמש רכיב בעבודות עור בדירוג 2 ו-3.
שיקוי 'דמעות חיות'	300	מרפא באורח מידי 24-13 (12+12) נקודות נזק מדמות פצועה.
שיקוי 'מי רקיע'	150	מקנה לדמות שריון כוח ³² שמעלה זמנית את דירוג השריון ב-1. מוסיף באופן זמני 10 נקודות פגיעה (גם מעבר למקסימום של הדמות).
שיקוי להבה פנימית	250	מחזק לזמן מוגבל את הכוח הפנימי של מטיל לחשים. פלדין או קארא'נסיר מקבלים +2 לעוצמה המקסימלית של הלהבה הפנימית. מכשף ומטילי לחשים דומים מקבלים +1 לכל קוביית נזק של הלחשים שלהם.
שמן כפור	300	יכול להימרח על חרב של קארא'נסיר (בלבד) ולהקנות לו באופן זמני +1 לגלגולי פגיעה ו-150% תוספת לנזק הנוסף של יכולות להבת הכפור שלו. יכול להמרח על חיצים ולייצר מספר מוגבל של חיצים כפור שזוכים ל-1+ לפגיעה ו-5-2 נזק כפור נוסף. משמש כרכיב אפשרי לעבודות מתכת ולעיתים גם עור ותכשיטים בדירוג 2 ו-3.
שיקוי עשן חי	200	לשיקוי שתי צורות שימוש: הטלה על קבוצת אויבים או בליעה על-ידי מחזיק השיקוי. הטלה של השיקוי כרוכה בהצתת פתיל, ומייצרת ענן עשן שגורם 3-8 נזק הלם ליריבים בטווח 3 מ' ממקום הטלת השיקוי, ועונשין 1- לכל הגלגולים (שיעול). כל קורבן חייב לגלגל 3ק10 נגד כושר, או שהעשן 'נדבק' אליו וגורם לו 1ק4+1 נקודות נזק למשך 2 סיבובים גם לאחר שיצא מתוך האזור הנגוע. בליעה של השיקוי תקנה לדמות +2 לגלגולי הליכה שקטה ו-1+ לגלגולי אתלטיקה למשך זמן מוגבל.
רעל חיצים זוטור	150	נחל רעל למריחה על חיצים; מייצר 12 חיצים רעל, שכאשר הם פוגעים הם מאלצים את היריב לגלגל 3ק10 או 3ק12 (לפגיעה ב-16 ומעלה) נגד כושר, או שהוא סובל מעונשין 1- לכל הגלגולים, וסופג 1ק4+1 נקודות נזק כל סיבוב למשך 3 סיבובים. לא ניתן להשתמש ברעל על להב או מלכודת.
סוכריית אחן-טלה	100	לא מגיע בצורת שיקוי, אלא בצורת ממתק שמותאם להכנסה מהירה לפה ולעיסה למשך מספר סיבובים, תוך עשיית פעולות נוספות באותו זמן. הלעיסה מרפאת 5-2 נקודות נזק באותו סיבוב, ואז 4-1 נקודות נזק נוספות כל סיבוב במשך 2 סיבובים נוספים.
שיקוי כוח עוג	400	שיקוי שגורם לדמות להיות חזקה באופן ניכר מהרגיל, למשך שעותיים: +1 לגלגולי פגיעה בקרב פנים אל פנים. +3 לנזק של כל התקפה פיזית (כולל קליעים). +2 לכל גלגול הצלה/כשרון שמבוסס על מידת הכוח. מוריד ב-50% את מהירות ההתפתחות של התשה. יכולת נשיאת המעמסה של הדמות עולה ב-150%.
שיקוי זכוכית נחלית	400	רכיב חשוב ונפוץ מאד של עבודות מתכת ועבודות תכשיטנות בדירוג 2 ו-3.
מרק ביצים גורגי ("גורגל מורגל")	250	שיקוי דוחה מאד במראה ובריח. מכונה לעיתים גם "בואש צהוב". מחסל באורח מידי אפקט אחד של רעל או מחלה מעוצמה ראשונה. אם האפקט הוא מדרגה שניה, השיקוי מקצר את זמן ההשפעה שלו בחצי ³³ . רעלים או מחלות מעוצמה שלישית ומעלה לא מושפעים מהשיקוי.

³² מצטבר עם שריונות כוח אחרים.

³³ אפשר גם לשקול הפחתה של 25% מהנזק ושל 1- מהעונשין שהרעל או המחלה גורמת לדמות.



שיקויים מעוצמה שניה

סוג השיקוי	מחיר ממוצע	השפעה
מי דמדומים	300	שיקוי אדום סמיך ומעט דביק; ככל שהוא באיכות טובה יותר כך הוא צלול יותר וחלק ממנו מבליח באור חלוש. משמש בין היתר כרכיב לשיפור איכות והעלאת הסיכוי להצלחה קריטית בעבודות עור מדירוג 2.
אנרגיה חיה ("כוח קסם נא")	800	שיקוי מפורסם וקשה להכנה, שנראה כאילו הוא גז למחצה ונחל למחצה, בעל גוון כחול-לבן-שקוף כמעט לגמרי, ונראה כאילו הוא תוסס ומתערבל בכוחות עצמו בתוך הבקבוק. משמש רכיב בהכנה של חפצים קסומים רבים בעוצמות 1-3.
צוף מבורר	500	שיקוי בהיר בעל ריח צלול שהומצא בידי אורגי הערפל; מכונה לא פעם גם בכינויים כמו "מיץ ערפל" או "יין דרכים מית'ווארי". מרפא באורח מידי 21-30 (10ק1+20) נקודות נזק מדמות פצועה.
אש ראמג'רית	500	שיקוי ירקרק מבעבע, שאפשר להטיל על קבוצת אויב במרחק של עד 15 מטרים, כדי שיתפוצץ ללהבות מאכלות שגורמות 4ק6 נזק (או חצי, למי שמצליח בגלגול הצלה של 10ק3 נגד זריזות). יריב שנכשל יבער ל-1ק6 נזק כל סיבוב למשך שני סיבובים נוספים.
יין הזאב השחור	600	שיקוי שחור בעל טעם של משקה חריף מזוקק ומר מאד. מקנה למי ששותה אותו +1 לגלגולי הדיפה ואבחנה, +1 לסיכוי ב-1ק20 לפגוע פגיעה קריטית; וכן +2 לגלגולי יחמה ו-5% לגלגולי חמיקה של גנב.
שיקוי הגרית	600	שיקוי חום-שחור בעל צורות בהירות יותר שמשייטות בתוכו ונראות לעיתים כמו פסים; מאפשר למי ששתה אותו להלחם בפראות באורח שמקנה לו בונס +3 לגלגולים נגד השפעות פחד קסום, האטה ושיתוק, ו-1 לגלגולי פגיעה ויחמה, ו-3+ לכל נזק פיזי שהוא גורם; כל האפקטים מוכפלים כאשר הדמות יותר ל-25% ומטה מסך נקודות הפגיעה המקסימליות שלה.
רעל לחיצים (רגיל)	350	נחל רעיל למריחה על חיצים; מייצר 15 חיצים רעל, שכאשר הם פוגעים הם מאלצים את היריב לגלגל 3ק10 או 12ק12 (לפגיעה ב-15 ומעלה) נגד כושר, או שהוא סובל מעונשין 1- לכל הגלגולים, וסופג 3-8 נקודות נזק כל סיבוב למשך 5 סיבובים. אפשר במקום זאת למרוח את הרעל על להב (לא על מלכודת) והוא יפעל למשך 10 דקות, בכל פעם שהלהב פוגע בגלגול 15 טבעי ומעלה.
שיקוי גדילה מקוללת	550	שיקוי ירוק סמיך עם כתמים צהבהבים שניתן להשליך על קבוצת אויב במרחק של עד 15 מטרים; כאשר הוא פוגע באדמה האדים שלו מתמצקים לסיביים צמחיים דביקים. כל יריב בטווח של 3 מטרים מהמקום בו פגע השיקוי חייב להציל נגד 3ק10, או שהוא מרותק למקומו עד שיצליח בגלגול (הוא מקבל +1 מצטבר לגלגול כל סיבוב), או עד שיעברו 5 סיבובים. יריב שנחלץ מהכבילה, יסבול מהשפעה מזיקה של האטה למשך שני סיבובים נוספים.
שיקוי טל מקדש	600	שיקוי לבנבן-כחלחל בוהק באור עמום. מחסל באורח מידי אפקט אחד של רעל או מחלה מעוצמה ראשונה או שניה, ולאחר מכן נותן לדמות בונס +4 לכל גלגולי ההצלה נגד רעל ומחלה עד לסוף אותו קרב (אם השתמשו בו שלא בקרב - למשך 10 דקות או עד לסוף הקרב הבא, אם הוא מתחיל לפני שעברו 10 דקות) אם האפקט הוא מדרגה שלישית, השיקו מאט או מחליש אותו באופן משמעותי ³⁴ . רעלים או מחלות מעוצמה רביעית ומעלה לא מושפעים מהשיקוי.

³⁴ כמו השפעת שיקוי 'גורגל מורגל' מעוצמה ראשונה על השפעות שליליות מעוצמה 2.

שיקוי אפרורי-סגול שנראה כאילו הוא מתערבל באיטיות בבקבוק בכוחות עצמו, והוא קריר מאד למגע. מי ששותה את השיקוי הופך קשה מאד לאבחנה למשך פרק זמן קצר, כאילו הדמות שלו התמזגה למחצה עם הצללים - אולם הוא עדיין לא בלתי נראה לגמרי, ואפשר בהחלט להבין בו, אם הוא מתקרב לטווח 2 מטרים ומטה מהפנים של אויבים.	600	שיקוי העלמות חלש
לחלופין, אפשר להשתמש בו באמצע קרב בכדי לאפשר לדמות להיטשטש ולברוח מהקרב; או בכדי לאפשר לגנב להעלים מיד בחזרה אל הצללים.		
שיקוי נאה מאד למראה בגוון כחול-שחור עם זהרורים חלשים שצפים בתוכו ומבליחים בגוון צהוב-כסוף. השיקוי הזה הוא בסיס לרוב הסוגים של דיו מכושפת שנדרשת לציירי רונות מעוצמה 2 ו-3; כמו כן, הוא רכיב בכמה וכמה מתכונים של אריגה מכושפת בעוצמות 1-3.	700	שיקוי אור ירח
שיקוי תכול-סגול תוסס, שחלקו העליון מכוסה קצף בהיר יותר; מפיץ ריח צלול חזק כמו של אוויר טהור לאחר סערה.	400	שיכר ברקים
מעניק למי ששותה אותו שריון כוח שמקנה +2 לדירוג השריון ו-18+ למקסימום נקודות הפגיעה למשך זמן השפעת השיקוי, ומצטבר עם שריונות כוח אחרים; גרסאות באיכות גבוהה יכולות להקנות גם עמידות זמנית להתקפות או לחשים מבוססי חשמל.		

שיקויים מקוללים

עצמו. דרגת הקושי של הגלגול נקבעת לפי ההפרש בין דירוג הכשרון של האלכימאי לעומת דירוג העוצמה של השיקוי. כאשר שניהם בדרגה זהה, הגלגול יהיה 10ק3 נגד תבונה, והוא יהפוך קשה יותר (12ק3) אם אלכימאי בדרגה +1 מנסה לאבחן שיקוי מעוצמה 2, או קל יותר (12ק2) במצב הפוך.

משך ההשפעה המזיקה: שיקוי מקולל מעוצמה ראשונה משפיע למשך 1ק4+2 שעות, אלא אם כתוב אחרת בתיאור שלהם (למשל: שיקוי רעל שפועל בדמות פעם אחת במקום לרפא אותה).

לצד השיקויים המועילים, הדמויות יכולות להתקל לעיתים ב'מלכודת בבקבוק' בדמות שיקוי מורעל או מקולל, שנראה דומה מאד לאחד השיקויים המועילים, אבל השתיה שלו תגרום במקום-זאת אפקט מזיק; לעיתים ניתן להמנע מהאפקט בגלגול הצלה נגד מידת הכושר, ולעיתים אין גלגול הצלה בכלל - לפי החלטת שליט המבוך.

זיהוי שיקוי מקולל: אלכימאי יכול לבדוק האם שיקוי הוא מקולל, בגלגול כשרון כנגד מידת התבונה של

דוגמאות נפוצות להשפעות של שיקוי מקולל

השפעה	סוג השיקוי המזיק
עונשין 1- לכל הגלגולים, מקסימום הנק"פ של הדמות יורד באופן זמני ב 2-4.	חולשה
הדמות תספוג 10% יותר נזק מכל ההתקפות, ועונשין 1- לגלגולי הדיפה.	פגיעות
יש 20% סיכוי לקרב, שהדמות תתחיל לדמם באופן פתאומי ל 2-5 נקודות נזק כל סיבוב ל-3 סיבובים.	דימום מקולל
"שיקוי מרפא" שבמקום לרפא את הדמות, יזיק לה ב-50% מהסכום ששיקוי המרפא אליו התחזה היה מרפא אותה.	רעל
השיקוי מתפוצץ, וגורם לדמות 4-14 נזק אש, וגם 3-8 נזק אש לכל דמות בטווח 5 מטרים. לא ניתן להשתמש בתכונה המקוללת בהטלה של השיקוי על אויבים.	צואת דרקונים
הדמות לא תוכל להנות מהשפעה של אף שיקוי מועיל.	ריקנות יבשה
דירוג ההתשה של הדמות צונח לחצי (מעוגל כלפי מעלה). הדמות סובלת מעונשין 2- לכל גלגולי הפגיעה (וגם מדיפה ריח רע).	חום מצחין
לחשי ריפוי על הדמות נחלשים ב-50%; כוח החיים יורד ב-2 ³⁵ ; סיכוי 10% לסיבוב קרב שהדמות תספוג באופן פתאומי 4-14 נקודות נזק צל.	קריאתו של הקבר

³⁵ הדבר יגרום לדמות בלי בונוס מיוחד לכוח חיים, שהייתה נהרגת בפגיעה של 10 מעל סך נקודות הפגיעה שלה, להיהרג אם תפגע באורח שיווירד אותה ל-8 ומעלה מעל סך נקודות הפגיעה שלה.



שיקויים מקוללים (עוצמה 2)

שיקויי מקוללים מעוצמה 2 חולקים בדרך-כלל את אותן השפעות ותכונות של שיקויים מקוללים מדרגה 1, אולם אפשר להוסיף כמה אפשרויות נוספות וקטלניות, שמפורטות בטבלה הבאה:

סוג השיקוי המזיק	השפעה
דימום מקולל	השיקוי לא נראה כאילו הוא משפיע בהתחלה. אולם בכל סיבוב קרב ב-24 השעות הקרובות יש לדמות 10% להתחיל לדמם במהירות, ולאבד 3-8 נקודות כל סיבוב למשך 3-6 סיבובים, אלא אם כן הדימום יבלם בידי לחש או שיקוי מרפא או בידי דמות עם כשרון מתאים. אם הדמות נפגעת באותו סיבוב מהתקפה פיזית או התקפת קליעים, הסיכוי עולה ל-20%.
רקבון	השפעה דומה להשפעה של מחלת רקבון, אולם בלא גלגול הצלה. השיקוי המקולל ישפיע למשך 24 שעות, שבהן כל לחשי ושיקוי המרפא שיופעלו על הדמות ירפאו רק 50% מכמות נקודות הפגיעה הרגילות.
תולעי צל	השיקוי מנגע את הדמות בריקבון מקולל, שתחילה לא מורגש; ולאחר כשעה יכה את הדמות בעונשין 1- לכל הגלגולים, כאשר העונשין מצטבר עולה ב-1+ כל שעה, עד למקסימום של 5, שלאחריו הדמות מתמוטטת ועשויה לקדוח במצב של מחלה קשה למשך 24 שעות. גרוע מזה; מרגע בו הרקבון מתחיל להשפיע, כל סיבוב קרב יש 15% סיכוי שהדמות תפצע באופן פתאומי ב 2-12 נק"פ; ומתוך הפצע שלה תגלוש תולעת שחורה וקטנה. לתולעת יש רק נקודת פגיעה אחת ודירוג שריון 5, אולם לעיתים קשה להבחין בה. אם התולעת לא נהרגת מיד, היא עלולה לנסות לנשוך דמות אחרת (בעיקר אם היא לא מוגנת במתכת), ואז אותה דמות תציל ב-3ק10 נגד כושר, או תנוגע בעצמה בהשפעה של תולעי צל. על כל הצטברות של האפקט, הסיכוי לתולעים עולה ב-3%, ויש סיכוי שתיווצר מתולעת אחת – לפי מספר ההצטברויות של ההשפעה, עד למקסימום 5 תולעים (כלומר, דמות עם 5 הצטברויות 'יוצרת' 1-5 תולעים בכל פעם).
פגיעות מכושפת	הדמות תסבול מ 2- לכל גלגולי ההצלה נגד יסוד מסוים שנבחר באקראי או לפי החלטת השה"ם (למשל: אש, כפור, חשמל, צל, חומצה), ו-25% נזק נוסף מכל התקפה שמבוססת על היסוד הזה. הקללה הזו יכולה להשאר במשך שבועות ארוכים, אלא אם כן תוסר באמצעות לחש או שיקוי מתאים.



9.4: תחמושת

עבור ספר החוקים למתחיל, אפשר להסתפק בכלל פשוט ולקבוע ש'לא סופרים' תחמושת רגילה, ולכל דמות יש תמיד די תחמושת רגילה שמתאימה לכלי היריה שלה (מלבד במצבים מיוחדים בהם חוסר במשאבים משמש תפקיד חשוב. למשל: מצב בו הדמויות נמלטות מכלא כמעט בלא ציד.

קליעים קסומים נספרים במדויק, וכל קליע כזה מאבד את כוחו לאחר שנעשה בו שימוש.



פרק 10: בדיקות כשרון וגלגולי הצלה

דמויות בעולם המערכה מלסטרה נתקלות לעיתים קרובות במצבים בהם יש לבדוק אם הן מצליחות באתגר שאינו חלק מקרב: מהתחמקות מסלעים נופלים או נסיון להמנע מהשפעה של רעל, נסיון לפתוח מנעול על תיבה, תוך זיהוי והמנעות מהפעלת המלכודת הקטלנית שצמודה אליו; ועד נסיון לפענח צופן על דלת סתרים. לשם כך קיימות 'בדיקות כשרון'. בדיקת כשרון שקשורה בהתגוננות מהשפעה מזיקה, נקראת 'גלגול הצלה'.

10.1: הפעלת גלגול הצלה או כשרון

דרגת קושי

המנחה מכריז על "דרגת הקושי" של הגלגול, שהוא מספר הקוביות שיש לגלגל. בגלגולים אלו, **תוצאה נמוכה היא תוצאה טובה יותר**, ולכן ככל שהקוביות רבות יותר, כך רמת הקושי גבוהה יותר:

מספר קוביות נדרש	רמת הקושי של הגלגול
10ק2	בנאלי ("עלוב")
12ק2	קל
10ק3	בינוני
12ק3	קשה
10ק4	קשה מאד
12ק4	כמעט בלתי אפשרי

אם תוצאת הגלגול זהה או נמוכה מדירוג ההצלחה של הדמות, הגלגול הצליח.
אם תוצאת הגלגול גבוהה יותר מדירוג ההצלחה של הדמות, הגלגול נכשל.

קביעת דירוג ההצלחה של הדמות

מידת התכונה הרלוונטית לגלגול + דרגת כשרון רלוונטי 2x (אם יש) + השפעות חיצוניות (אם יש)

בסיס – תכונה רלוונטית

לכל גלגול או בדיקת תכונה, יש לפחות מידת תכונה אחת שהיא רלוונטית, כך שמידת התכונה הזו אצל הדמות תהווה את הבסיס לדירוג ההצלחה שלה.
כוח: קיצוץ/הדיפה של מחסומים, כיפוף סורגים, פתיחת דלתות בכח, התנגדות לשיתוק והתאבנות.
כושר: התגוננות מרעלים ומחלות, בדיקות סיבולת.
זריזות: בדיקות התחמקות, אתלטיקה, פריצת מנעולים, הצלה לחצי הנזק נגד לחשים רבים ועוד.
כריזמה: השפעה על אנשים כמו שכנוע, בדיקת הצלחה של בארד שמופיע בפונדק, נאום בפני חיילים לפני הקרב כדי להמריץ אותם, גנב שמנסה לשטות בשומר כדי שיתלק מהעמדה שלו, ועוד.

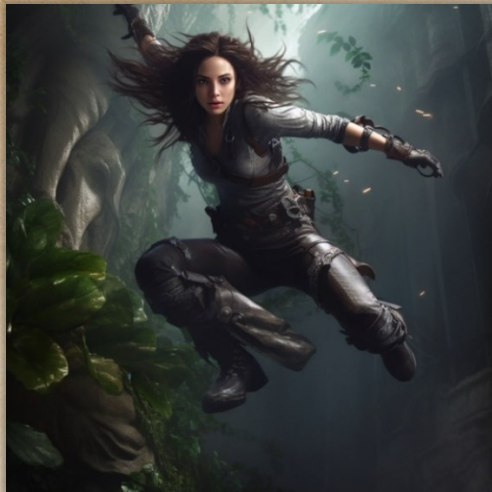
תבונה: כל בדיקות הכשרון שמבוססות על השכלה - פענוח צפנים או רונות, בדיקות שפה, ועוד.
חוכמה: כל בדיקה שקשורה בשכל ישר (למשל: האם השומר מאמין למעשיה שמספר לו הגנב?), והתגוננות מפני לחשים מסוימים - למשל, לחשי אשליה.
כוח רצון: התגוננות מהשפעות שמנסות להשתלט או לאלץ את המוח: הקסמה, שעבוד, לחשי פחד, ועוד.

לעיתים, תכונת הבסיס תהיה ממוצע בין שתי תכונות רלוונטיות. למשל: גילוי של מלכודת שטנית על מנעול, עשויה לפי החלטת השה"ם להשתמש בבסיס שהוא ממוצע של הזריזות והחוכמה של הגנב שמנסה לבדוק מלכודות על אותו מנעול.

כשרון רלוונטי

כשרונות מסוימים שדמויות מפתחות, מיועדים במיוחד כדי להעלות את סיכויי ההצלחה בבדיקות כשרון וגלגולי הצלה. למשל: כשרון "אתלטיקה", מעלה את הסיכויים למגוון בדיקות וגלגולי הצלה נפוצים שקשורים בזריזות - חמיקה מסלעים נופלים, התחמקות או צמצום הנזק מנשיפות דרקון, להבים שבוקעים מהקיר, קפיצה מעל בור, ועוד.
השפעת הכשרון על דירוג ההצלחה: דמות עם כשרון רלוונטי לגלגול ההצלחה, מוסיפה לדירוג הבסיס שלה את דרגת הכשרון (בדרך-כלל, מ-1 עד 5), כשהיא מוכפלת בשתיים.

דוגמא: לקאריל הסייר יש זריזות 17, וכשרון אתלטיקה +3.
לכן כאשר הוא מבצע גלגול הצלה (מבוסס זריזות) כנגד החומצה שיורק עליו תולע-הטחב, דירוג ההצלחה שלו הוא 23 - במקום 17 עבור דמות עם אותה זריזות שאין לה כשרון אתלטיקה.
לכן, אם השה"ם מכריז שדרגת הקושי של הגלגול הוא "קשה" (12ק3), וקאריל מגלגל 6, ו-9 (21), המשמעות היא שכשרון האתלטיקה הוא זה שעשה את ההבדל, הפך את גלגול ההצלחה להצלחה ולמעשה מנע ממנו מקלחת חומצה:
בלא ה-3+ מכשרון האתלטיקה, כל תוצאה של 18 ומעלה היתה מעל דירוג הזריזות של קאריל, והיתה מכשילה אותו בגלגול.



אפקטים מזיקים, לעומת זאת, יכולים להצטבר זה עם זה בלא הגבלה.

10.2: בדיקות כשרון מורכבות

לא כל גלגולי ההצלה או בדיקות הכשרון עוסקים בסיטואציות פשוטות שאפשר לייצג בגלגול בודד שלו רק שתי תוצאות "הצלחה" ו"כשלון". קיימות סיטואציות בהן נדרש גלגול מורכב יותר שמאפשר מספר תוצאות, או דורש עבודה של מספר סיבובים/גלגולים כדי להגיע לתוצאה; ובהם עוסק הדף הנוכחי.

גלגולים מורכבים הם חוק רשות, שלמנחה יש תמיד שיקול דעת מתי להשתמש בהם, אם בכלל.

גלגול עם אפשרות להצלחה/כשלון חלקיים

בדיקות הכשרון הבסיסיות מסתיימות רק באחת משתי תוצאות: הצלחה וכשלון. לפעמים המנחה ירצה בדיקה מורכבת יותר, שכוללת גם אופציות ביניים.

דוגמא: חמיקה מחלק מהתקפות הנשיפה ומקסמים מסוימים, שיכולה להסתיים בכשלון מוחלט (הדמות סופגת את כל הנזק), הצלחה חלקית (הדמות סופגת חצי הנזק) או הצלחה מלאה (הדמות סופגת רבע הנזק או לא סופגת נזק בכלל).

גלגול מורכב הוא גלגול של מספר קוביות מאותו סוג: למשל - 4ק12, בזו אחר זו, כאשר תחילה מגלגלים 2ק12, ולאחר מכן עוד קוביה, ואחריה עוד אחת. עוצרים ברגע שהדמות נכשלת (כלומר, התוצאה עלתה מעל דרוג ההצלחה + השפעות חיצוניות) שלה. ככל שהדמות עברה את דירוג ההצלחה בשלב מאוחר יותר, כך ההצלחה שלה טובה יותר.

דוגמא: הכוהנת הכחולה אלאנדרין, מנסה לצותת מאחורי דלת עבה לשיחה שמנהלת הכוהנת הבכירה לינטוריאל עם שלוש דמויות שהוכנסו מדלת צדדית. דירוג ההצלחה הסופי של אלאנדרין הוא 17.

הערה: בגלגולי הצלה, להבדיל מבדיקות כשרון, רצוי לא להשית עונשין 4- על גלגולי ההצלה של דמויות בלי כשרון ('גלגול לא מיומן'), כי הדבר יכול להפוך את המשחק לקטלני מדי.

השפעות נוספות על הגלגול

מעבר לבסיס + מידת כשרון, גלגולי הצלה יכולים להיות מושפעים בידי גורמים נוספים, ביניהם:

לדמות יש חפץ קסם שמקנה בונוס לגלגולים מסוימים (למשל: טבעת עמידות לאש שמקנה +2 לכל גלגולי ההצלה שקשורים באש, או קמע מזל בצורת רגל ארנבת, שמקנה +1 לכל גלגולי ההצלה ובדיקות התכונה).

השפעה של קללות, רעלים, התשה, הלם והשפעות מזיקות אחרות, שמקנות לדמויות עונשין כללי מסוים (למשל: -2) לכל גלגולי ההצלה. המשמעות היא, שכל דירוגי ההצלחה של הדמות יורדים ב-2.

דוגמא: לקאריוול יש קמע מזל שמקנה +1 לכל הגלגולים; לכן, דירוג ההצלחה שלו (6+17), יעלה מ-23 ל-24. אם היתה לו בנוסף גם טבעת של עמידות לחומצה, היא היתה מקנה לו +2 נוסף, מה שהיה מעלה את הדירוג שלו ל-26 (!) לעומת זאת, אם קאריוול כבר נלחם בכמה וכמה קרבות לפני ההתקלות עם התולעת וסובל מהתשה "קלה" שמקנה -1 לכל הגלגולים, וסיבוב אחד לפני שהתולעת יורקת עליו, הוא סופג מכה של פטיש דו-ידי מראש מאבנון מערה ענקי, שמקנה לו הלם חלקי (4- לכל הגלגולים), הוא יזכה לעונשין -5.

חוק להגבלת הצטברות של בונוסים - לצרכי איזון

המשחק: דמות יכולה להנות רק מבונוס כללי אחד לכל הגלגולים + בונוס ספציפי אחד לגלגול מסוים. אם יש לדמות שני חפצים שנותנים בונוס ספציפי לאותו גלגול, יחשב רק הבונוס הגבוה מבין השניים:

דוגמא: אם לקאריוול יש גם את קמע מזל רגל-הארנב שלו (+1 לכל הגלגולים ו-1+ לדירוג שריון), וגם מחרחת מוכספת שמקנה לו +2 לכל גלגולי ההצלה, אז קאריוול יוכל להנות רק מה-2+ לכל גלגולי ההצלה מהמחרחת (האפקט הגבוה יותר), ולא יזכה ל-1+ נוסף מקמע רגל הארנב.

מצד שני, התכונה של העלאת דירוג שריון לא קשורה לגלגולי ההצלה, ותפעל כרגיל.

לעומת זאת, אם בנוסף למחרחת המוכספת וקמע רגל הארנב, קאריוול עונד גם טבעת עם בונוס +2 לגלגולי אתלטיקה, הוא יזכה גם ב-2+ לכל גלגולי ההצלה מהמחרחת, וגם ל-2+ המיוחד לגלגולי אתלטיקה מהטבעת - מה שיהפוך את בונוס ה"השפעות הנוספות" ל-4+.

להשתמש בה בתור 50% מהחומרים שדרושים לאומן מלאכות העור של הכפר בכדי להשתמש בה כבסיס לשריון עור משובח.

הצלחה ב-12ק4: גארל הפיק פרווה מושלמת ונדירה, שחלקים ממנה עדיין זוהרים בבוהק עמום. הוא יוכל לקבל בעדה את מלוא 600 הבאן של הערך המקסימלי, או להשתמש בה בתור 90% מהחומרים שדרושים ליצירת שריון עור משובח, או אפילו בסיס לחפץ עם קסם נמוך.

גלגול של נסיונות חוזרים ונשנים

קיימים מצבים, בהם המנחה מכון לכך שדמות 'תעבוד' על משימה במשך מספר סיבובים, כאשר כל ניסיון יפיק תועלת מהנסיונות הכושלים הקודמים ויהיה קל יותר. במצב כזה, הגלגול ראשוני הוא "בלתי אפשרי". למשל: מנעול מסובך במיוחד על דלת, שדורש מהגנב הצלחה בגלגול של 12ק6.

מנגד, כל ניסיון נוסף לאחר הנסיון הראשון, מקבל בonus מצטבר שהולך ועולה ככל שמנסים שוב: **לדוגמא:** כל סיבוב שבו הגנב מגלגל 12ק6 נגד המנעול ונכשל, נותן לו +4 מצטבר לגלגול הבא. כך למשל, אם דירוג ההצלחה הבסיסי של הגנב היה 21, אז בסיבוב השני הדירוג שלו יהפוך ל-25, ואז ל-29, 33... עד שהגנב מצליח לגלגל 12ק6 בתוצאה שווה או פחותה מהדירוג, או שנגמר הזמן (בסיבובים) בו הוא יכול היה לעבוד על הדלת לפני שיופיעו השומרים. אפשר גם לקבוע נוסחה בה הבonus על כל ניסיון יהיה גדול יותר, ככל שהגנב הצליח ביותר קוביות. למשל, בעוד כשלון מובהק (נגד 12ק2 ראשוניים) בגלגול הראשון לא יתן בonus בכלל, גלגולים טובים יותר יתנו +2, +4, +6 או +8, לפי מספר הקוביות שהגנב הצליח לגלגל מתחת לדירוג ההצלחה שלו לפני שנכשל.

גלגול של סכנה מתגברת

ישנם גלגולים שהם קלים בהתחלה, אבל הופכים קשים יותר ויותר, עד שהם מגיעים לרמת אתגר בלתי אפשרית. משתמשים בגלגולים כאלו בדרך-כלל כדי לייצג סכנה או טעות, שהסיכוי שיתממשו הולך וגובר ככל שהזמן עובר.

גלגול של "סכנה מתגברת" מגולגל באורח הפוך מהגלגול המתפתח הקודם:

כלומר, הוא מתחיל כגלגול קל מאד - למשל, 10ק2; וכל סיבוב הוא הולך ועולה בדרגת קושי. למשל: 12ק2, 10ק3, 10ק4, 10ק5.

דוגמא: במנעול המורכב מהדוגמא הקודמת שהגנב עובד עליו, יש גם מלכודת. הגנב גילה את המלכודת ועובד על המנעול כך שהוא משתדל לא לגעת בה, אולם ככל שהוא ממשיך להתעסק עם המנעול, קיים סיכוי הולך וגובר שתנועה לא נכונה תפעיל אותה.

השה"ם מורה על גלגול של 12ק4; השחקנית של אלאנדרין מגלגלת תחילה 12ק2, ובודקת אם התוצאה גבוהה או שווה/נמוכה מ-17; אם התוצאה אינה כשלון (לא הגיעה 18 ומעלה), היא תגלגל עוד 12ק1 נוסף, תבדוק שוב, אם עדיין לא נכשלה תגלגל 12ק1 נוסף, עד לסך כללי של 4 קוביות של 12ק1. התוצאה יכולה להיות כל אחת מהאפשרויות הבאות:

כשלון ב-12ק2 הראשוניים: כשלון מוחלט. אלאנדרין לא הצליחה לשמוע או להבין שום דבר, ויש סיכוי שמישהו הבחין בה מנסה לצותת.

הצלחה ב-12ק2 הראשוניים אבל כשלון ב-12ק3 (בקוביה השלישית): אלאנדרין מבינה שהגברים בחדר מדברים במבטא זר, והשיחה נסבה על משהו שקשור לחבורה של פאר'ליל קנאים.

הצלחה ב-12ק3 אבל כשלון ב-12ק4: אלאנדרין מבינה גם שאחד הזרים הוא כנראה אביר מההרים הגבוהים שממזרח לבקעת קיירן; ושהשיחה נסבה על "רקדן מסכת צבי" שבא ממחוז אחר עם חבורה שלמה של חסידים קנאים - לינטוריאלי ואורחיה חושדים שהם ינסו להמיר פאר'ליל מקומיים וליצור כת קנאית. **הצלחה ב-12ק4:** הצלחה מוחלטת - אלאנדרין שמעה את כל השיחה, לרבות התיאור החיצוני של 'רקדן מסכת הצבי', ואפילו את הקטע בו לינטוריאלי דיברה בלחש, וביקשה מהזרים לשמור על הדברים בסוד מוחלט - מפני שהיא אינה בוטחת בכוהנת הצעירה אלאנדרין, וחוששת שהיא תנצל את המידע בכדי להסית ולחרחר מריבות.

דוגמא 2: גארל מנסה לפשוט את הפרווה של זאב נדיר, עם פרווה שנראית יחודית ויקרה. לגארל יש **דירוג הצלחה סופי 22**, בגלל כשרון פרוונות שהשחקן שלו השקיע בו נקודות כשרון רבות, ו'סכין מזל' שעבר במשפחה במשך דורות.

המנחה יכול לקבוע, שהערך המקסימלי של הפרווה, שבאה מיצור מכושף, יכול להגיע ל-600 באן, אבל רק בחיתוך מדויק שישמור על הפרווה בשלמותה, בלא לגרום לקסם לדעוך ולהחלש.

כמו במקרה הקודם, המנחה מבקש לגלגל 12ק4, כאשר השחקן של גארל מגלגל תחילה 12ק2, ואם הוא לא נכשל (כלומר, לא הגיע לתוצאה של 23 ומעלה), הוא מגלגל 12ק1 נוסף, ואחריו עוד 12ק1, מה שמביא לסך סופי של 12ק4.

כשלון מול 12ק2 (כמעט אין סיכוי, נוכח הדירוג של גארל): הטיפול בפרווה של היצור היה כל-כך שלומיאלי, שהיא נקרעה לגזרים והפכה לחסרת ערך. **הצלחה ב-12ק2 אבל כשלון ב-12ק3:** גארל הצליח להשיג פיסות פרווה, בערך נמוך בהרבה יחסית למה שפרוון מומחה היה יכול להשיג, בשווי של 100 באן.

הצלחה ב-12ק3 אבל כשלון ב-12ק4: גארל הצליח להשיג פרווה שלמה ונאה, אם כי עדיין קרועה בצדדים פה ושם; הוא יוכל להשיג עליה כ-300 באן, או



פרק 11: התקדמות והתעצמות

הדמויות בשיטת המשחק של מלסטר מתקדמות מהרפתקה להרפתקה ועולות בדרגות. דמויות שחקן מתחילות באורח עקרוני בדרגה 1 (לעיתים קרובות מומלץ להתחיל בדרגה 3), כאשר הדרגה הסופית היא 20.

בשיטה של מלסטר, לא מחלקים נסיון על הרג או הכרעה של מפלצות או יריבים אחרים, אלא רק על סיום של הרפתקה, או של חלקים גדולים יותר מ'סיפור העלילה' של המערכה.

11.1: סוגי נסיון

נקודות נסיון: משמשות לעליית דרגות.

נקודות אימון: משמשות לקניית תמרוני נשק או לחשים חדשים.

נקודות כשרון: משמשות לקניית כשרונות חדשים או חיזוק כשרונות קיימים.

נקודות יצירה: נקודות נסיון מיוחדות שנועדו לאמן כשרונות יצירה. הן מחולקות רק כאשר הדמות יוצרת חפצים או עושה פעילות אחרת שמסייעת לה לצבור מיומנות בכשרון היצירה המיוחד שלה.

חלוקת נסיון בסוף הרפתקאות וקמפינים

הנסיון בשיטה של מלסטר מחולק בסוף של יחידה סיפורית. היחידה הקטנה ביותר היא **הרפתקה**. הרפתקה יכולה להיות כל סיפור קטן שהכיל בתוכו אתגר ממשי אחד לפחות (לא בהכרח מפגש אחד). **דוגמאות:** סיפור קלאסי של חקירה וכמה ארועים בעיירה, שמובילים למבוך קטן מחוץ לעיירה; מעבר

בדרך הררית מסוכנת בין שתי ערים, שכולל מספר התקלויות מסוכנות וגילוי של סיפור (למשל, חורבות עתיקות, או סיפור על כנופיית שודדים ידועה לשמצה) אגב המסע; אירוח בטירה או ארמון ופתרון תעלומת רצח שהתרחש שם באותו לילה, ועוד.

יחידות סיפוריות גדולות

"כרך": הוא אוגדן של מספר הרפתקאות (בדרך כלל, 3-6 אולם אין חוק מדויק בעניין), שיוצרות ביחד סיפור גדול יותר. למשל, אוסף הרפתקאות שהדמויות עוברות בעיר גדולה, שחוט אחד (למשל: נבל או מזימה משמעותית) מחבר ביניהם. הרפתקה של "סיום כרך" נוטה להיות אפית ומסוכנת יותר, עם אפשרות לסגור מעגל סיפור גדול יותר מהרפתקה רגילה, ולכן אפשר לתגמל על סיומה ביתר נדיבות.

"קמפיין": סיפור על של המערכה שיכול להתפרש על-פני מספר כרכים ולעיתים עשרות הרפתקאות. סיום קמפיין הוא נדיר ומשמעותי מאד עבור הדמויות ולעיתים גם עבור העולם; והתמורה תהיה בהתאם.

11.2: טבלת חלוקת נקודות בסוף הרפתקאות ויחידות סיפוריות אחרות

הרפתקה רגילה	הרפתקה שבסופה עולים דרגה	בנוס על סוף כרך	בנוס על סוף קמפיין
נקודות נסיון	10	10	-
נקודות אימון	10	20	הכפל בשתיים
נקודות כשרון	10/11/12	40/44/48	הכפל בשלוש

הערכים השונים של חלוקת נקודות כשרון תלויים בדירוג פרמטר ה'כשרונות' אצל הדמות.

סך הכל נקודות נסיון	נקודות נסיון נדרשות	הדרגה הבאה
10	10	2
20	10	3
40	20	4
70	30	5
110	40	6

11.3: נקודות נסיון ועליה בדרגות

בסוף ההרפתקה, כל דמות ששרדה מקבלת 10 נקודות נסיון. לא ניתן 'להשקיע' או 'לבזבז' נקודות נסיון, אולם כאשר הדמויות מגיעות לסף הכללי של נקודות נסיון שמופיע בעמודה השמאלית של הטבלה למטה, הן עולות באופן אוטומטי לדרגה הבאה.



11.5: לימוד לחשים ותמרוני נשק

לחשים ותמרוני נשק מחולקים (באופן דומה לדירוגים של יוצרי חפצים ואומנים) לחמש דרגות של עוצמה. **בשיטת המשחק של מלסטרה, דמויות שהגיעו לדרגה 3 ומעלה מתחילות לקבל 10 נקודות אימון בסיום כל הרפתקה; 20 נקודות אימון בסוף כל הרפתקה שבו הדמויות עולות דרגה; ואפשרות לחלק סכום גבוה יותר בסיום 'כרך' או 'קמפיין'.** כאשר דמות צברה מספר מספיק של נקודות אימון, היא זכאית ללמוד לחש או תמרון חדש שמתאים למקצוע שלה, אם היא עומדת בשני התנאים הבאים:

- הדמות הגיעה לדרגה המינימלית שנדרשת לשם לימוד העוצמה שבה נמצא הלחש או התמרון המבוקש: דרגה 3 ומעלה עבור לחשים ותמרוני מעוצמה ראשונה; דרגה 6 ומעלה עבור עוצמה שניה וכך הלאה.
- הדמות שולטת בתמרוני נשק או בלחשים פשוטים יותר שמהווים 'בסיס' לתמרון או הלחש החדש שהיא רוצה ללמוד.

העלות המדויקת של לימוד הלחשים ותמרוני הנשק נקבעת לפי המקצוע של הדמות.

11.4: אימון ורכישת כשרונות חדשים

בסיום כל הרפתקה, כל אחת מהדמויות מקבלת 10 נקודות כשרון. בסיום כל הרפתקה שבו הדמויות עולות דרגה, כל אחת מהדמויות מקבלת 40 נקודות כשרון. בסוף יחידה סיפורית גדולה יותר, הכמות תוכפל בשתיים (80 נקודות) או אפילו בשלוש (120 נקודות!)

שיפור כשרונות במהלך המשחק

כדי לבדוק כמה נקודות כשרון עולה רכישה של כשרון חדש (לימוד שלו בדרגה +1) או שיפור כשרון קיים, יש לבדוק את הטבלה הבאה.

דרגת כשרון	כשרון רגיל	כשרון מורכב	כשרון נדיר
+1	20	40	60
+2	40	80	120
+3	80	160	240
+4	150	300	450
+5	300	600	900

הרפתקאות ימשיכו להעניק לדמויות נקודות כשרון, גם לאחר שהדמות הגיעה לדרגה מקסימלית (20).



11.6: אימון של כשרונות יצירה

הנסיון הנדרש כדי לעלות דרגה בכשרון יצירה (למשל: מדרגה 1 (שוליה) לדרגה 2 (בעל מלאכה)), נמדד באחוזים:

דמות שנוצרה והתחילה את המשחק, או דמות שעלתה דרגת יצירה, תעמוד על 0% ממה שנדרש לה כדי לעלות לדרגה הבאה, ותצבור אחוזים בהדרגה - עד שתגיע ל-100%. כאשר הדמות עולה דרגה, הנסיון מתאפס, ומתחילה צבירה מחדש לכיוון 100%, כאשר באורח צפוי למדי - **ככל שדרגת הכשרון עולה, כך צבירת הנסיון איטית וקשה יותר**.³⁶

להבדיל מכשרונות אחרים, סיום הרפתקאות אינו מעניק לדמות עם כשרון יצירה 'נקודות אימון' כלשהן. **נסיון או נקודות בכשרונות יצירה, אפשר לקבל כאשר הדמות הפעילה את הכשרון ו'אימנה' אותו על ידי יצירה של חפצים, או לימוד אצל אומן בדרגה גבוהה יותר משלה.** מסיבה זו, לימוד כשרונות יצירה נחשב קשה ואיטי, והרפתקנים רבים מעדיפים לוותר עליהם.

הדרגה הבאה שמתאמנים עברה				
מסטר (5)	רב אומן (4)	אומן (3)	בעל מלאכה (2)	
2%	5%	10%	15%	לימוד/עבודה של מספר ימים אצל אומן מדרגה גבוהה יותר
5%	10%	20%	30%	מציאה ולימוד של טקסט או ספר עתיק על יצירה
יצירת חפץ בדירוג זהה לדירוג הכשרון הנוכחי של הדמות				
1%	2%	5%	10%	יצירה מוצלחת למחצה
1%	4%	8%	15%	יצירה מוצלחת
2%	6%	12%	25%	יצירה מוצלחת מאד ('הצלחה קריטית')
יצירת חפץ בדירוג גבוה ב-1 מדירוג הכשרון הנוכחי של הדמות				
1%	4%	8%	15%	יצירה מוצלחת למחצה
2%	6%	12%	25%	יצירה מוצלחת
5%	10%	20%	40%	יצירה מוצלחת מאד ('הצלחה קריטית')

יצירת חומרי גלם: יצירת חומרי גלם כמו גלילי אריג או מטילי מתכת היא פשוטה ומהירה יותר מאשר יצירת חפץ (כמו גלימה או שריון), ולכן מקנה רק 33% מסך הנסיון שאפשר להפיק מיצירה רגילה באותה דרגה. ליטוש אבן יקרה מקנה 50% מסך הנסיון שאפשר להפיק מיצירת תכשיטנות מאותה דרגה. יצירת יריעות זרוע היא קלה ומהירה במיוחד, ומקנה 25% מסך הנסיון שאפשר להפיק מיצירה באותה דרגה.

יצירת חפצים בדרגת עוצמה נמוכה מהכשרון של הדמות: יצירת חפץ או חומר גלם בדרגה נמוכה ב-1 מדרגת הכשרון של הדמות תקנה 50% מהנסיון הרגיל על אותו חפץ או חומר גלם. יצירת חפץ בדרגה נמוכה ב-2 או יותר מדרגת הכשרון של הדמות לא תקנה נסיון יצירה כלשהו.

³⁶ כדי לעלות לדרגות הגבוהות ביותר של כשרון יצירה (+4 ומעלה) לא מספיק להגיע ל-100% נסיון יצירה, אלא קיימות גם דרישות נוספות, כגון יצירת יצירה אחת (או יותר) בדירוג גבוה, ולעיתים אפילו אתגר קשה שקשור ליצירה.



פרק 12: הקרב במלסטר

שיטת הקרב של מלסטר משתמשת בנקודות פגיעה, דירוגי שריון וגלגולי הצלה, וחלקים ממנה דומים למדי לשיטות קרב מוכרות. לעומת זאת, קיימים הבדלים חשובים רבים, וביניהם התפקיד המרכזי של יכולות הגנה (בנוסף לדירוג שריון), כולל יכולת להשתמש בכלי נשק ומגינים כדי לבלום התקפות שהיו אמורות לפגוע; מנגנון ההתשה, שמחליף את הגבלת הלחשים בשיטות אחרות, ועוד.

12.1: יוזמה והפתעה

יוזמה

בתחילת כל סיבוב³⁷ קרב, מתבצע גלגול יוזמה, מקוצר או מלא לפי החלטת שליט המבוך.

גלגול יוזמה מלא: כל אחת מהדמויות וכל אחד מהיריבים מגלגל 20ק1, ומוסיף לכך כל מתאם חיובי שיש לו (למשל, השפעה של תכונת זריזות מעל הממוצע, לחש האצה ועוד) או מחסיר ממנו כל מתאם שלילי (למשל: מתאם זריזות מתחת לממוצע, לחש האטה, השפעה של התשה), ובהתאם לתוצאות נקבע סדר הפעולות.

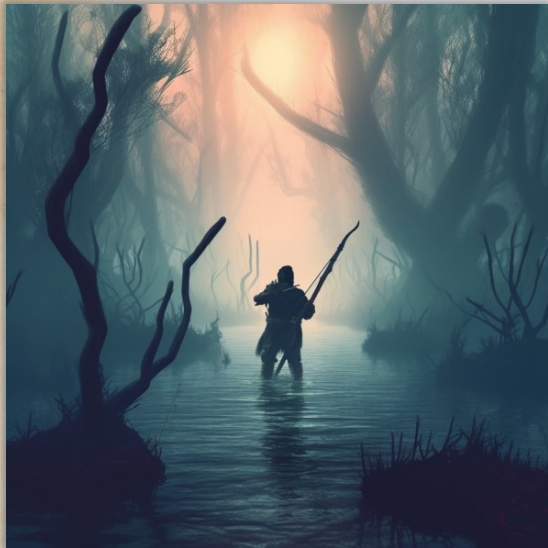
גלגול יוזמה מקוצר: כל אחד מהצדדים מגלגל 20ק1 ליוזמה עבור הצד שלו; מתאמים חיוביים ושליליים עדיין יחושבו בנפרד לכל אחת מהדמויות או היריבים, וסדר הפעולה יקבע גם כאן בהתאם לתוצאות.

הפתעה

כאשר קיים סיכוי שאחד הצדדים יפתיע את האחר, יש לגלגל עבור כל אחת מהדמויות או המפלצות שבסיכון בדיקת אבחנה מול דירוג הצלחה שהוא ממוצע זריזות וחוכמה. מידת הקושי של הגלגול תואמת את מידת הקושי לזהות את התוקפים בזמן.

דמות או יצור שהופתעו, מאבדים את הסיבוב הראשון של הקרב ואינם יכולים לעשות מאומה, מלבד להתגונן באורח חלקי. הם "זוכים" למתאם +4 שמקבלים היריבים לרוב ההתקפות שמבוצעות נגדם באותו סיבוב, ואינם יכולים להפעיל הדיפות באמצעות נשק או מגן, אלא רק הדיפה פסיבית.

דרגות קושי של בדיקות הפתעה: שודד לא מיומן במיוחד שמסתתר מעבר לפינה חשוכה במסדרון, ידרוש גלגול אבחנה קל יחסית מול 12ק2; נמר מוסווה היטב שמתגנב בין השיחים, ידרוש גלגול קשה יותר של 12ק3. רוח רפאים או יצור בלתי נראה וחסר ריח, שתוקף בלא להשמיע קול, ידרוש גלגול כמעט בלתי אפשרי של 12ק4.



גלגול מקוצר: אם רוצים חלופה מהירה יותר ופחות מדויקת, מטיילים 6ק1 לכל דמות, כאשר המספר שצריך לגלגל כדי להמנע מהפתעה ינוע מ 2 ועד 5, בהתאם לדרגת הקושי. גנבים או סיירים יקבלו תמיד הפחתה של 1 בגלגול כזה (למשל, אם כל הקבוצה נדרשת לגלגול 4 ומעלה כדי להמנע מהפתעה, סייר ידרש לגלגל 3 ומעלה).

תוצאה של 1 תהיה תמיד שהדמות מופתעת, ותוצאה של 6 פירושה הצלחה שלא להיות מופתע, בלי קשר לתכונות של הדמות ולמידת הקושי של המארב או ההתקפה הפתאומית.

דוגמא: קוסמת וסייר מתקדמים בקרקע בוצית בין חורבות. שני נדלי ענק מחופרים בבזל ומנסים להתגנב אליהם. כאשר הנדלים תוקפים, הדמויות חייבות לגלגל בדיקת הפתעה. הנדלים מוסווים היטב ולא מקימים רעש רב, כך שבדיקת הכשרון היא מול 12ק3. לקוסמת חוכמה 17 חריזות 15, כך שדירוג ההצלחה הבסיסי שלה הוא 16.

לסייר יש חוכמה 14 חריזות 18, כך שגם דירוג הבדיקה הבסיסי שלו הוא 16. כמו כן יש לו גם כשרון גששות בדרגה +2, שמעלה את הדירוג שלו ל-20.

³⁷ בקרבות פשוטים, בהם אף אחד מהצדדים לא מפעיל יכולות מיוחדות ואין בהם חשיבות רבה לתנועה אגב קרב או להפעלת יכולות משבשות ריכוז, אפשר להסתפק בגלגול יוזמה אחד בתחילת הקרב, ולא לגלגל יוזמה מחדש כל סיבוב.



טיפ לחישוב מהיר: חשבו את ההפרש שבין דירוג הפגיעה של התוקף לדירוג השריון של המותקף, והוסיפו אותו ל-12 (אם יש יתרון למותקף), או חסרו אותו מ-12 (אם יש יתרון לתוקף), ובדקו את התוצאה. **זכרו תמיד את הנתון הבסיסי: כאשר דירוג הפגיעה של התוקף ודירוג השריון של המותקף שווים, 12 ומעלה פוגע; 11 ומטה מחטיא.**

דוגמא: זקיף מותקף בידי מפלצת 'ארוך לשון'. היצור תוקף ראשון, מתקיף בשתי הצלפות של הלשון המחוודת שלו, ומגלגל 9 ו-13 ב-20ק1. לזקיף יש דירוג שריון 4; לארוך הלשון דירוג פגיעה שגם הוא 4, ולכן הוא זקוק ל-12 לפגיעה; מכאן שההתקפה הראשונה החטיאה, ואילו ההתקפה השנייה פגעה. לעומת זאת, אילו ליצור היה דירוג פגיעה 7, היצור היה צריך 9 בלבד ב-20ק1 כדי לפגוע ($9 = 4 - 7 + 12$)

חישוב של דירוג הפגיעה (דרפ"ג)

- את דירוג הפגיעה של דמויות שחקן (או דמויות בלא שחקן שבנויות באורח מפורט) מחשבים בדרך הבאה:
- לכל דמות דירוג התקפה בסיסי שנקבע לפי המקצוע שלה, ולפי הדרגה שלה (הדירוג הבסיסי של המקצוע מדרגה 1, משתפר מדי כמה דרגות). **למשל: ללוחם בדרגה 1 יש דירוג התקפה בסיסי 4.**
 - הוסיפו בונוס (או עונשין) ממתאם מידת התכונה שמשפיעה על ההתקפה (כח לקרב פנים אל פנים, זריזות להתקפת יריה).
 - הוסיפו בונוס שנובע מ"פלוסים" של נשק קסום, אם יש.

זהו דירוג הפגיעה הסופי של הדמות, וככזה נרשם בדף הדמות. לא צריך לחשב אותו כל פעם מחדש, אלא רק להתבונן בנתון שכתוב בדף הדמות.

כאשר הדמות מתקיפה במהלך סיבוב הקרב עצמו, יש להוסיף במידת הצורך בונוס או עונשין שנובעים מהתקפה מיוחדת שהדמות מבצעת באותו סיבוב; השפעות של סביבה, לחשי ברכה או קללות, עייפות, הפתעה ועוד.

דוגמא: קחראק הוא לוחם בדרגה 3. דירוג הפגיעה הבסיסי שלו בקרב פנים אל פנים הוא 4. לקחראק מידת כוח 16, שמוסיפה בונוס +2 למתאם הפגיעה שלו.

לקחראק אין נשק קסום, והוא לא חזק די הצורך כדי לרכוש מיומנות נשק מיוחדת, ולכן לא מקבל בונוסים כאלו.

שתי הדמויות מגלגלות 12ק3 (בתקווה להוציא תוצאה נמוכה ככל האפשר).

אם שתי הדמויות יוציאו תוצאה של 18, התוצאה היא שהקוסמת גלגלה תוצאה גבוהה יותר מהדירוג שלה, לכן היא נכשלה ותחשב מופתעת. הסייר ניצל בשל כשרון הגששות שלו, ולכן הוא אינו מופתע ויוכל לגלגל יחמה כרגיל מול התוקפים.

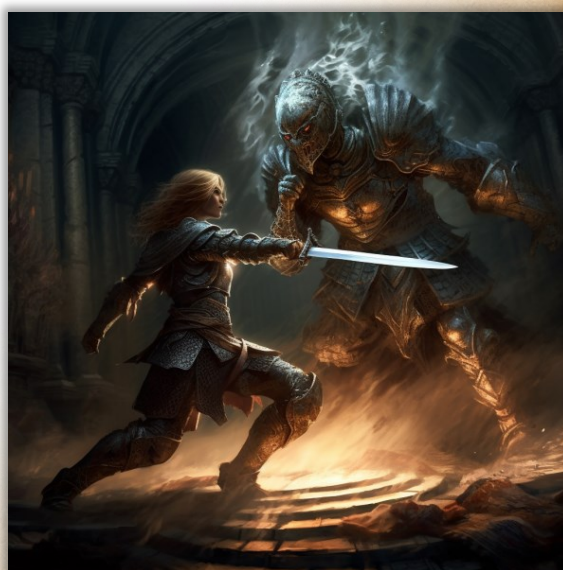
לעומת זאת, אם המנחה היה בוחר גלגול מקוצר, הקוסמת היתה נזקקת ל-4 ומעלה ב-1ק6 כדי לא להיות מופתעת, ואילו הסייר 3 ומעלה בלבד.

12.2: דירוג התקפה, שריון, פגיעה ופגיעה קריטית

גלגול ההתקפה הבסיסי

גלגול ההתקפה הבסיסי שעליו מבוססות רוב ההתקפות של דמויות ומפלצות הוא **גלגול של 20ק1, שמבטא עימות בין שתי תכונות בסיסיות שקיימות אצל כל דמות או יצור במשחק: דירוג פגיעה מול דירוג שריון.** שתי התכונות הללו מתבטאות בנתון מספרי, והן טובות יותר ככל הנתון גבוה יותר.

גלגול ההתקפה הבסיסי: 20ק1 + דירוג הפגיעה של התוקף - דירוג השריון של המותקף
בכדי שמכה תחשב כ"פגיעה" - התוצאה הסופית חייבת להיות **12 ומעלה**.
כדי שמכה תחשב כ"החטאה" - התוצאה הסופית צריכה להיות **11 ומטה**.



בכדי לשפר את הסיכויים שלהם, ארוכי הלשון יזדקקו – ולחלקם גם יש – התקפות מיוחדות שמקנות להם בונוס לפגיעה, ולעיתים גם פוגעות ומחלישות באופן זמני את דירוג השריון של היריבים שלהם.

נקודות פגיעה (נק"פ) ונזק

נקודות פגיעה

לכל דמות או יצור יש סך נקודות פגיעה (נק"פ) שמייצג פחות או יותר את מידת הקשיחות שלהם, והמאבק שנדרש לפני שאפשר למגר אותם בפגיעה חמורה שמפילה אותם מהגרליים. אצל דמויות, סך נקודות הפגיעה עולה ככל שהם מתקדמים בדרגות.

שימו לב! לוחם בדרגה 9 בעל 100 נקודות פגיעה, אינו שונה מאד מבחינה פיזית בסיסית מאיכר עם כשרון לוחם בסיסי בדרגה ראשונה, עם 10 נקודות פגיעה; הקושי להוריד את הראשון בקרב, נובע מהמיומנות שלו והיכולת שלו להתגונן מפני התקפות רבות בהרבה לפני שתגיע זו שתכריע אותו. לעומת זאת, אם אותו לוחם מופתע בשנתו בידי מתנקש שפשוט משסף לו את הגרון, או נקבר מתחת למפולת של עשרות טונות של סלעים - הוא יהרג מיד בדיוק כמו שהיה נהרג האיכר, ואין צורך לחשב כמה נזק מסבה התקפת הסכין או נזק המחץ של מפולת הסלעים.

נזק

התקפות שחדרו את דירוג השריון ולא נהדפו או נעצרו בדרך אחרת, מסבות סך טיפוסי של נזק שנקבע בתיאור היצור, בהתחשב בהתקפה ובנזק שמסב הנשק שלו. למשל: $2+8$ ק1 או $4+10$ ק1.

את סך הנזק הסופי שגרמה המכה יש להפחית מסך הנק"פ של הדמות שספגה את המכה. **דמויות או מפלצות יתמוטטו כאשר יגיעו ל-0 נק"פ ומטה** (דיון מפורט על כך, ראה [בפרק על התמוטטות ומוות בקרב](#)).

פגיעות קריטיות

התקפה שפגעה בגלגול קוביה 'טבעי' של 18 ומעלה ב-1 ק20, נחשבת בדרך-כלל ל"פגיעה קריטית" שמסבה נזק גבוה בהרבה מפגיעה רגילה. אצל מקצועות מסוימים: למשל, סיר שיורה בקשת או גנב שמתקיף מאחור, די בגלגול נמוך יותר, של 17 ולפעמים אפילו 16, כדי להסב ליריב פגיעה קריטית. ישנם גם חפצי קסם שמעלים או מפחיתים את הסיכוי לפגיעה קריטית.

חשוב לדעת **שדירוג שריון גבוה מפחית את הסיכוי לפגיעה קריטית**: כדי שהיריב יפגע בפגיעה קריטית,

קחראק נמצא לקראת סוף המשמרת שלו כאשר הוא מותקף, ולכן הוא מעט עייף (עונשין 1-) לכן דירוג הפגיעה שלו בחרב הדו-ידנית שהוא נושא יחושב כך: $5 = 4+2+0+0-1$.

חישוב של דירוג השריון (דרג"ש)

את דירוג השריון של דמויות שחקן (או דמויות בלא שחקן שבנויות באורח מפורט) מחשבים בדרך הבאה:

- דרג"ש בסיסי נקבע לפי סוג השריון של הדמות: החל מ-0 לדמות בלא שריון, המשך בשריון עור (2) או 3 לשריון עור מוקשה, שריון מתכת קל (4), בינוני (5) או שריון לוחות (6); מגן עשוי להוסיף 1 או 2 לדירוג השריון, לפי סוג המגן.
- הוספת בונוס/עונשין לפי מידת הזריזות של הדמות (לא קשור או תלוי בשריון של הדמות).
- הוסיפו בונוס שנובע מ"פלוסים" קסומים של השריון או חפצי קסם אחרים, אם יש.

זהו דירוג השריון הסופי של הדמות, וככזה נרשם בדף הדמות. לא צריך לחשב אותו כל פעם מחדש, אלא רק להתבונן בנתון שכתוב בדף הדמות. כאשר הדמות מותקפת במהלך סיבוב הקרב עצמו, יש להוסיף במידת הצורך בונוס או עונשין שנובעים מהתקפה מיוחדת שהיריב מבצע באותו סיבוב; השפעות של סביבה, לחשי ברכה או קללות, עייפות, הפתעה ועוד.

דוגמא: הזקיף קחראק עוטה שריון עור מחזק (דירוג שריון 3), ויש לו מידת זריזות 13 (בונוס +1). השריון שלו לא קסום, ואין לו טבעת הגנה או חפצי קסם כלשהם. אין עליו השפעות חיצוניות מיוחדות שמשפיעות על שריון.

לכן, דירוג השריון של קחראק הוא: $4 = 3+1+0+0$. לעומת זאת, הגבירה וארליריל עוטה עליה שריון לוחות (דירוג שריון 6) +1 ועונדת טבעת הגנה +1, ומידת הזריזות שלה היא 16. בלא השפעות חיצוניות מיוחדות דירוג השריון שלה יהיה $10 = 6+2+2+0$; זה הנתון שיופיע בדף הדמות שלה.

אם בנוסף לזה, יעמוד מאחוריה כוהן ויטיל עליה לחש שמקנה +2 להגנה, דירוג השריון שלה יהפוך **זמנית** ללא פחות מ-12 (!)

במצב הזה, ארוך הלשון (דירוג פגיעה 4) נזקק לגלגול 12 ב-1 ק20 כדי לפגוע בשומר האחזה הפשוט; לעומת זאת, כדי לפגוע באבירה אורגת הערפל, הוא יזדקק ללא פחות מ-18 (או 20, אם הכוהן מטיל עליה לחש ברכה); אין פלא אם כך, שאבירים מסוגה של וארליריל יכולים לכאורה הסתער לתוך כוח עצום של ארוכי לשון צווחים, ולקצור אותם בזה אחר זה, כמעט בלא לחשוש מפגיעות קשות מדי.

חוקים חלופיים - פגיעות קריטיות מתונות יותר:

אם משחקים בדרגות נמוכות מאד (1-2), בהן לדמויות יש נקודות פגיעה מעטות, כדאי להגביל פגיעות קריטיות של אויבים, ולקבוע שהן יגרמו תמיד נזק מקסימלי, בלא סיכוי לנזק כפול או מקסימלי וכפול ביחד³⁸.

כמו כן, מנחה שסבור שפגיעות קריטיות לפי החוק הרגיל חזקות מדי, יכול להחליף אותו בשיטה הבאה, שגם היא עושה שימוש בגלגול 1ק6 לכל פגיעה קריטית. מגלגלים את הנזק של החרב כרגיל, ומכפילים את התוצאה לפי התוצאה: ב-133% (1-3), 166% (4-5) או 200% (6).

12.3: הדיפה, חמיקה והשתטחות

בשיטת הקרב של מלסטר, העובדה שהתקפה גלגלה גלגול פגיעה מוצלח ו"עברה" את דירוג השריון של המטרה, אין פירושה שהמטרה אינה יכולה להדוף את ההתקפה. כאן נכנסות לתמונה יכולות שנקראות 'הדיפה' שמאפשרות לדמויות ומפלצות להדוף או להסיט מתקפה שגלגלה תוצאה של "פגיעה", תוך המנעות - מלאה או חלקית - מספיגת הנזק הכרוך בה.

הצורך בגלגול הדיפה מתעורר רק כאשר ההתקפה פגעה. אין צורך להדוף התקפה שהחטיאה!

סוגי הדיפות

הדיפה באמצעות הנשק: המותקף מצלב את הנשק שלו עם ההתקפה של היריב או משתמש בנשק שבידיו כדי להסיט את ההתקפה.

הדיפה באמצעות מגן: המותקף מרים את המגן וחוסם באורח מוצלחת התקפת נשק, קליעים או קסם.

הדיפה פסיבית: סוג נדיר של הדיפה שנובע ממעטה שריון משובח וחזק מאד, כמו מעטה קשקשים של דרקון או שריון קסום באיכות דומה. במקרה הזה, ההתקפה פשוט 'ניתנת' מהשריון בלא לגרום נזק. הדיפה עם נשק או מגן אפשר להפעיל פעם אחת בסיבוב, בדרך-כלל מול ההתקפה הראשונה שפגעה, כאשר במידה ויש כמה הדיפות כאלו, יש לגלגל את

לא מספיק לגלגל גלגול גבוה ב-1ק20, אלא חובה שתוצאת המינימום הדרושה לפגיעה מצד אותו תוקף באותו מצב, תהיה נמוכה ב-4 לפחות מהגלגול הגבוה שאנו בוחנים האם הוא פגיעה קריטית או לא.

דוגמא: סייר יורה חץ ביריב ומגלגל 17 ב-1ק20. התוצאה גבוהה מספיק כדי להחשב לפגיעה קריטית. אבל - התנאי הנוסף הוא, שגלגול 13 ב-1ק20 מצד אותו סייר באותו מצב, יחשב כ"פגיעה" ולא כ"החטאה".

לכן, אם לסייר דירוג פגיעה 7, והוא מתקיף יריב עם דירוג שריון 5, הסייר נזקק ל-10 ומעלה ב-1ק20 כדי לפגוע, ולכן גלגול 13 הוא פגיעה; ומכאן שגלגול 17 מספיק לפגיעה קריטית. לעומת זאת, אם הסייר יורה ביריב עם דירוג שריון 9, הוא נזקק ל-14 ב-1ק20 כדי לפגוע בו; לכן, גלגול 13 הוא החטאה, ומכאן שגלגול 17 אינו מספיק לפגיעה קריטית.

גלגול 20 "טבעי" ב-1ק20 יחשב תמיד לפגיעה קריטית, בכל מצב שהוא.

חישוב נזק של פגיעה קריטית: כאשר מוכרזת פגיעה קריטית אז דמות השחקן או היריב שפגעו פגיעה קריטית מגלגלים 1ק6, ובוחנים את התוצאה:

1-3	הפגיעה גורמת לנזק המקסימלי של אותה התקפה, בלא צורך לגלגל קוביה (למשל: התקפת חרב שגורמת 1ק10+5 נזק בסיסי, תחשב כמי שמי שהוציאה אוטומטית תוצאת 10 ב-1ק10, בלי צורך לגלגל 1ק10, ותסב ליריב סך מידי של 15 נקודות נזק.
4-5	הפגיעה גורמת לנזק כפול: מגלגלים את הנזק כרגיל ואז מכפילים ב-2. למשל, אותה התקפת חרב (1ק10+5) מגלגלת 1ק10 ומוציאה 6. הפגיעה הרגילה היתה מסבה 11 נקודות נזק (5+6), ולכן הפגיעה הקריטית הזו תסב 22 נקודות נזק.
6	הפגיעה גורמת לנזק מקסימלי ומוכפל ביחד. במקרה של אותה חרב, הנזק המקסימלי שלה (תוצאת 10 ב-1ק10) הוא 15. לכן פגיעה קריטית אימתנית כזו תסב סך של 30 נקודות נזק.

³⁸ על המנחה להחליט במצב כזה, האם להחיל את אותו החוק גם על פגיעות קריטיות של דמויות שחקן, או לא.



הפעלת יכולת ההדיפה

כאשר מנסים להדוף מכה, המגן מגלגל 20ק1 ומשווה את התוצאה לזו של המכה שהוא מנסה להדוף:

כדי לקבוע אם הדיפה נכשלה או הצליחה, יש לפעול לפי הנוסחה הבאה:

כדי להדוף התקפה, דירוג ההדיפה של המגן + 20ק1 של גלגול ההדיפה חייב להיות שווה או גדול מדירוג ההתקפה של התוקף + 20ק1 של גלגול הפגיעה שלו.³⁹

כך למשל אם לתוקף יש דירוג פגיעה סופי 6, ולמגן דירוג פגיעה סופי 5, והתוקף גלגל 14 ב-20ק1, המגן נזקק ל-15 ב-20ק1 כדי להדוף אותו.

קיימים משתנים נוספים ומסובכים יותר שיכולים להשפיע על הגלגול - בין היתר, כלי נשק או מגינים עם בונוס לגלגולי בלימה; חולשה, התשה או אפקט מזיק אחר שמשפיע על המגן ומקנה לו עונשין לגלגולי הדיפה, ועוד.

הבדלים בין הדיפה פסיבית להדיפה רגילה

- אי אפשר לנסות להדוף פסיבית את אותה מכה פעם שניה, אם גלגול ההדיפה נכשל. **לשום דמות אין 'הדיפה פסיבית כפולה'**.⁴⁰
- לעומת זאת, להבדיל מהדיפות רגילות שנגמרות לאחר נסיון אחד לכל הדיפה, תמיד אפשר יהיה לגלגל הדיפה פסיבית אחת כנגד כל מכה **נוספת** שהדמות או המפלצת יספגו באותו סיבוב, גם אם פגעו בה עשר התקפות שונות!



כולן כנגד אותה התקפה, עד שהיא נבלמת או שכל ההדיפות נוצלו. כמו כן, לא ניתן להפעיל הדיפה רגילה כאשר הדמות המומה, מופתעת או משותקת, או פשוט מותקפת מהגב - למשל, באמצעות כשרון הדקירה בגב של גנב.

הדיפה פסיבית, לעומת זאת, פועלת בכל מצב, גם כאשר הדמות מותקפת מאחור, מופתעת או משותקת. כמו כן, הדיפה פסיבית תפעל **פעם אחת כנגד כל מכה שתספוג הדמות באותו סיבוב**.

למי יש יכולת להדוף מכות, ובאיזו תדירות?

הדיפה אינה יכולת אוטומטית; כלומר, אם לדמות אין מקור מיוחד שמאפשר לה הדיפה (מסוג מסוים) בדף שלה, או למפלצת אין מקור שמאפשר לה הדיפה שמופיעה בנתונים שלה, ברירת המחדל היא שאין יכולת להדוף, וכל מכה שגלגלה 'פגיעה' יחסית לדירוג השריון תפגע ותסב נזק מלא.

כמו כן, את רוב סוגי ההדיפה אפשר להפעיל רק מספר פעמים מוגבל בסיבוב; כאשר נגמרות לדמות ההדיפות, ומכה נוספת מגלגלת 'פגיעה', לא ניתן להדוף אותה, והיא פוגעת כרגיל.

חוקים בסיסיים לחישוב מספר הדיפות לסיבוב

- דמות או מפלצת שמחזיקות מגן (מכל סוג), יכולות להדוף באמצעותו פעם אחת בסיבוב.
- דמות או מפלצת שמחזיקה נשק דו-ידי, יכולה להדוף באמצעותו פעם אחת בסיבוב.
- דמות או מפלצת עם גישה לתמרונים נשק שקנתה את היכולת 'הגנה מיומנת', מקבלת הדיפה נוספת בסיבוב בעזרת הנשק.
- כל דמות סייף מקבלת תמיד הדיפה נוספת אחת כל סיבוב באמצעות הנשק.
- כל נשק או מגן קסום עם יכולת מכושפת של "הדיפה נוספת", מקנה הדיפה נוספת אחת כל סיבוב.
- שריון עם התכונה "הדיפה פסיבית" מקנה למי שעוטה אותו את ההגנה המיוחדת הזו, לפי תיאור החפץ.

דוגמא: גארל הוא לוחם בדרגה 5, שנלחם באמצעות נשק דו-ידי לא קסום, והשתמש בנקודות אימון שצבר כך שקיבל את כשרון הלוחמה "הגנה מיומנת". לכן יש לגארל הדיפה אחת באמצעות הנשק מעצם העובדה שהוא משתמש בנשק דו-ידי; ועוד הדיפה בגלל תכונת 'הגנה מיומנת'. לכן יש לו אפשרות להפעיל שתי הדיפות עם הנשק כל סיבוב קרב.

³⁹ גם כאן אפשר להשתמש ב"טיפ לחישוב מהיר" שמבוסס על ההפרש בין דירוג ההתקפה לדירוג ההדיפה. למשל: אם יש הפרש 1 לטובת התוקף, המגן חייב לגלגל 1 יותר מגלגול הפגיעה של התוקף כדי להדוף בהצלחה.

⁴⁰ לכן, אם לדמות יש שני מקורות נפרדים להדיפה פסיבית, רק החזק ביניהם יחשב, אלא אם כן כתוב במפורש אחרת.

כשרון אקרובטיקה יכול לשפר את סיכוי החמיקה אצל דמות שיש לה ממילא גישה (בגלל המקצוע) ליכולת הזו.

קביעת דירוג חמיקה

דירוג החמיקה של דמות שרשאית להחזיק ביכולת הזו, נקבע על-ידי חיבור פשוט של כל הרכיבים הבאים:

בסיס: 20% עבור גנב או הבסיס שקבוע בתיאור היכולת שמאפשרת חמיקה זמנית עבור דמות אחרת. זריזות: בונוס שנובע מתכונת הזריזות של הדמות (למשל: +2 לדמות עם זריזות 17) - מוכפל ב-2.

דרגה: דרגת הדמות $\times 2$.

כשרון אקרובטיקה: 5% עבור כל דרגת כשרון. בונוס נוסף: בונוסים מחפצים קסומים או לחשים מחזקים שמשפיעים על חמיקה, אם יש.

דוגמא: ראנ'סיל היא גנבת בדרגה 5, עם זריזות 16, בלא כשרון אקטרובטיקה או חפצים קסומים.

דירוג החמיקה שלה יהיה: $34\% = 2 \times 5 + 2 \times 2 + 20$ כאשר היא תעלה לדרגה הבאה, היא תקבל +2 נוסף, ודירוג החמיקה שלה יעלה ל-36%.

אם היינו מוסיפים לה כשרון אקרובטיקה +1 וטבעת קסומה שמעלה ב-3% את הסיכוי לחמוק, היא היתה מקבלת עוד 8% לסיכוי לחמוק ומגיעה ל-44%.

גלגול חמיקה

הפעלת היכולת נעשית לפי הנוסחה הבאה:

הדמות המותקפת מגלגלת קוביית אחחים (ק%), ומשווה לדירוג החמיקה שלה. אם התוצאה נמוכה או שווה לדירוג החמיקה, הדמות הצליחה להתחמק ולא סופגת נזק מההתקפה; אם התוצאה גבוהה מדירוג החמיקה, הדמות נכשלה ותספוג נזק כרגיל (או תנסה לעצור את ההתקפה בדרכים אחרות, אם יש לה).

דירוג חמיקה מקסימלי: אף דמות או מפלצת אינה יכולה להגיע, בשום מקרה ליותר מ-90% חמיקה, גם אם שילוב התכונות והחפצים שלה מגיע לתוצאה גבוהה יותר.

חמיקה ושריון כבד

חמיקה אינה אפשרית כאשר הדמות עוטה שריון כבד יותר משריון עור מחזק.

חמיקות מרובות בסיבוב אחד

חולשה מרכזית של כשרון חמיקה היא שהיכולת להתחמק הולכת ויורדת ככל שהדמות סופגת יותר התקפות מדויקות באותו סיבוב קרב.

- כדי לפצות על היתרון העצום הזה של הדיפה פסיבית, הכשרון הזה נדיר בהרבה מהדיפה רגילה, וגם זוכה בדרך-כלל לעונשין (לרוב 1 או 2) לגלגול ההדיפה.

הדיפות מול התקפות מיוחדות

לא את כל סוגי ההתקפות אפשר להדוף באמצעות חרב או מגן; קיימות התקפות קשות להדיפה (למשל: התקפות נשיכה), שמקנות עונשין כבד לגלגולי הדיפה; והתקפות אחרות שלא ניתנות להדיפה בכלל.

1. הדיפה באמצעות נשק - מסוגלת להדוף בעיקר התקפות נשק אחר והתקפות טפרים או זנב של מפלצות. רק נשק דו-ידי יכול לעצור התקפות נשיכה, וסובל מעונשין כבד (2- לפחות; 4- אם המפלצת הנושכת גדולה יותר מאדם או מטורף גדול טיפוסי כמו טיגריס) לבלימות כאלו.

2. הדיפה באמצעות מגן - היא חזקה יותר, ומאפשרת להדוף גם התקפות נשיכה והתקפות קליעים קטנים. היא מסוגלת להדיפה חלקית (בדרך-כלל לחצי מהנזק הרגיל) מהתקפות קליעים גדולים, כגון סלעים, ושל לחשים מסוימים.

3. הדיפה פסיבית - מסוגלת להדוף פחות או יותר את מה שאפשר להדוף באמצעות מגן.

4. התקפות כגון מגע של רוח רפאים, חיצים מקוללים וחודרי-שריון, קליעי קסם והתקפות נוספות שמתעלמות לגמרי משריון, לא ניתנות להדיפה בכלל, מלבד בידי תכונה מכושפת נדירה מאד שמכונה 'הילת הגנה', שמאפשרת מעין הדיפה פסיבית כנגד התקפות כאלו.

5. לא ניתן להדוף התקפות נשיפה, כדורי אש ושאר התקפות שעושות נזק אזורי.

כשרון חמיקה של גנב

חמיקה היא צורת התגוננות שפתוחה בעיקר בפני גנבים, או מפלצות עם יכולות דמויות-גנב.

בניגוד להדיפה, שנעשית אגב התנגשות עם כלי הנשק (או השיניים והזנב או כל צורת התקפה אחרת) של האויב, חמיקה פועלת באופן הפוך - תמרון מהיר כגון השתופפות, גלגול הצידה או אחורה ועוד, שמיועדת לנתק מגע עם כלי ההתקפה של היריב ולהכשיל התקפה שאחרת היתה חודרת את דירוג השריון, והכל תוך שהדמות החומקת נשארת בקרב וממשיכה להלחם כרגיל.

כלומר: אם הדמות אינה גנב, או קיבלה חמיקה זמנית בגלל תמרון או חוק ספציפי, היא אינה יכולה ללמוד חמיקה בתור 'כשרון', וגם חפצי קסם שמשפרים דירוג ואחזי חמיקה, הם חסרי השפעה על דמות כזו.



הדיפה מקשה באותה דרך על חמיקה - מדובר בשתי יכולות שונות, שפועלות באורח שונה וכמעט הפוך זו מזו!

פגיעה קריטית: כאשר התקפה פוגעת בפגיעה קריטית, הסיכוי לחמוק ממנה הוא חצי מהסיכוי הרגיל. הדבר לא משפיע על שחיקה או על חמיקה כנגד מכות אחרות שהגנב מבצע באותו סיבוב.

דוגמא: ראנסיל צריכה להתחמק משלוש התקפות של שוודים בסיכוי של 34%, 26% ו-18%, אבל אם ההתקפה הראשונה פגעה "פגיעה קריטית" (למשל: 19 ב-20ק1), הסיכוי של ראנסיל לחמוק ממנה יורד ל-17%.

הדבר לא ישפיע על הסיכוי שלה לחמוק משתי הפגיעות הרגילות שבאות אחר-כך: 26% ו-18%.

התקפת נשיכה: התקפות נשיכה נחשבות מוחצות וקשות יותר להדיפה מאשר התקפת נשק רגיל. עם זאת, חמיקה פועלת על זריזות ולא על כוח, ולכן אין לה עונשין מיוחד כנגד התקפת נשיכה.

התקפת קליעים: קליעים (חיצים, אבני קלע, קליעי רובה קשת) הם מהירים יותר מהתקפות פיזיות, ולכן קשה יותר להתחמק מהן. לכן, הסיכוי לחמוק מהתקפת קליע הוא 75% מדירוג החמיקה הרגיל של הגנב.

חזיז קסם: סיכוי החמיקה מקסם בצורת חזיז, חץ מכושף, כדורון וכל צורה דומה (שאינה קונוס או פיצוץ גדול שמכנסים שטח נרחב), הם 50% מדירוג החמיקה הרגיל.

שימו לב: העונשין לחמיקה מהתקפת קליע או חזיז והעונשין לחמיקה מפגיעה קריטית הוא מצטבר.

נשיפת דרקון או כדור אש: קסמים אזוריים או נשיפות שמכסות שטח נרחב, פוגעות תמיד ודמות רגילה יכולה לכל היותר להצליח בגלגול הצלה שיאפשר לה לספוג מחצית הנזק. חמיקה היא חסרת תועלת ואינה מסייעת לדמות במצב כזה. עם זאת, כשרון אקרובטיקה יכול לאפשר לדמות בונוס נוסף לגלגול ההצלה לחצי נזק במצבים כאלו.

מגע של רוח רפאים: מגע של רוח רפאים חודר שריון ומתעלם מרוב יכולות ההדיפה. לעומת זאת, חמיקה פועלת על זריזות ויציאה מהירה מטווח מגע, לכן היא פועלת כרגיל כנגד ההתקפה, בלא עונשין לדירוג החמיקה.

כלומר: לאחר הפעם הראשונה בה הדמות ניסתה להתחמק, כל הפעלה נוספת של יכולת החמיקה באותו סיבוב כרוכה בעונשין מצטבר, עד שהיכולת תרד (זמנית) ל-0% ותהפוך חסרת ערך.

גנב סובל מ"שחיקה" של יכולת החמיקה שלו ב-8% על כל חמיקה נוספת שהוא מבצע באותו סיבוב. השחיקה (עונשין מצטבר) של החמיקה לא תלויה בשאלה, אם גלגול החמיקה הקודם הצליח או נכשל. **דוגמא:** שלושה שוודים תקפו את ראנסיל בהתקפות נשק, שכולן עברו את דירוג השריון שלה ולכן "פגעו":

- לראנסיל יש דירוג חמיקה 34%, ולכן היא נזקקת ל-34 או פחות ב-ק% להתחמק מהשווד הראשון.
- מול השווד השני, יש לראנסיל "שחיקה" של 8%, ולכן היא תזדקק ל-26 (34 פחות 8) או פחות בק% כדי לחמוק ממנו.
- מול השווד השלישי, השחיקה הגיעה ל-16%. ראנסיל תזדקק לגלגול 18 ומטה (34 פחות 16) ב-ק% כדי לחמוק בהצלחה.

דמות עם חמיקה וחזירפה

דמויות שיש להן בו-זמנית גם כשרון חמיקה וגם כשרון הדיפה, יפעילו תמיד את כשרון החמיקה ראשון, כך שגלגול הדיפה יבוצע רק כנגד אותן מכות מהן הדמות לא הצליחה להתחמק. זהו חוק חשוב והדמות לא יכולה להחליט להפוך את הסדר בשום מצב שהוא.

דוגמא: לראנסיל יש דירוג חמיקה 34% ויכולת להדוף פעם אחת בסיבוב בעזרת כשרון השימוש בנשק שלה. אם ארבעת השוודים תקפו אותה, ומהם שלושה פגעו, ראנסיל תנסה קודם להפעיל את כשרון החמיקה שלה כנגד שלוש ההתקפות שפגעו (34%, 26% ו-18%).

אם ראנסיל גלגלה 42, 11 ו-27 בקוביית האחתים, היא התחמקה רק ממכה אחת (המכה של השווד השני שפגע); כך שהיא יכולה לנסות להפעיל את ההדיפה הבודדת שלה כנגד אחת משתי פגיעות הלהב הנוותרות; כנגד הפגיעה האחרונה, אין לראנסיל הדיפה - ולכן היא תספוג את מלוא הנזק של ההתקפה הזו, בלי יכולת להמנע ממנו.

חמיקה מהתקפות מיוחדות

מנגנון החמיקה שתואר עד כה, נכון למקרה של התקפה 'רגילה' שעברה את דירוג השריון של הדמות. לעומת זאת, להתקפות שפגעו בפגיעה קריטית, וגם להתקפות מיוחדות ששונות ממכה בסיסית של נשק או טפרי מפלצת, יש חוקים אחרים שמשפיעים על גלגול החמיקה. עם זאת, לא כל מה שמקשה על יכולת



השתטחות

קיימות התקפות של יצורים או עצמים שהם גדולים במיוחד: למשל - סלע עצום שענק בגובה 10 מטרים מיידה בדמויות, או נסיון של הענק הזה למעוך את החבורה בעזרת פטיש עצום או הרגליים של הענק עצמו. התקפות כאלו פוגעות בקלות רבה, ובדרך-כלל יש להן בונס גדול לגלגלי הפגיעה; ולא ניתן או כמעט לא ניתן להדוף אותן.

לעומת זאת, דמות שלא הופתעה יכולה להחליט לאבד את התור הבא שלה, ובתמורה לבצע נסיון להשתטח או להתגלגל אל מחוץ לנתיב של ההתקפה האדירה - נסיון שמיוצג בדרך-כלל באמצעות בדיקה קשה (12ק3 ומעלה) נגד זריזות, בתוספת כשרון אתלטיקה. כל דמות מכל מקצוע יכולה לנסות גלגול כזה. אין צורך ביכולת חמיקה!

השתטחות של דמויות בעלות יכולת חמיקה

דמות עם יכולת חמיקה זוכה להשפעות החיוביות הבאות כאשר היא מנסה לחמוק מהתקפת מחץ ענקית:

בדיקת הכשרון/גלגול הצלה זוכה לבונס בשיעור 10% מדירוג החמיקה של הגנב. כך למשל, אם לראנ'סיל יש דירוג חמיקה 34%, היא מקבלת בונס בדמות הפחתה של +3 לגלגול.

אם הדמות מבצעת גלגול השתטחות מוצלח, יש סיכוי של 50% מדירוג החמיקה שלה, שהיא לא תאבד את התור הבא שלה ותוכל לפעול כרגיל.

12.4: הטלת לחשים

במלסטרה אין צורך לשנן מראש את הלחשים שהדמות מתכוונת להטיל באותו יום; כמו כן, רוב מוחלט של הלחשים הרגילים, אינם דורשים רכיבי לחש בכדי להטיל אותם.

1. בכדי להטיל לחש, הדמות צריכה בתנאים הבאים:
 1. הדמות חייבת להכיר את הלחש (כלומר, הוא נמצא בספר הלחשים או בידע המאגי שלה).
 2. הדמות מסוגלת להטיל לחשים כרגע, ולא נמצאת תחת השפעה שלילית שמונעת זאת.
 3. הלחש שהדמות רוצה להטיל אינו נמצא כרגע ב"השהיה".

כדי להטיל לחש, הדמות חייבת להצהיר על כך בתחילת הסיבוב, ולפני הטלת היחמה. בעת הצהרת הכוונות הזו יש להוסיף (במידת הצורך) גם פרטים נוספים שנדרשים כגון להיכן ועל איזה יריב או יריבים הדמות מכוונת את הלחש.

זמן הטלה

לרוב הלחשים יש 'זמן הטלה', שהוא פרק זמן בחלקי סיבוב שעובר בין תחילת התור של הדמות שבו היא מתחילה להטיל את הלחש, לבין שבריר-השניה המדויק שבו הלחש מושלם ומתחיל לפעול.

למעשה, מדובר בעונשין נוסף ליחמה של הקוסם שהולך וגובר ככל שהוא מטיל לחשים מעוצמות גבוהות יותר.

לכן, זמן ההטלה יכול לאפשר ליריבים שלכאורה איבדו את היחמה, לפעול לפני הקוסם ואפילו להשתמש באותו פרק זמן כדי להשתמש ביכולת משבשת ריכח כדי להכשיל את הלחש.

שימו לב! החוק שמופיע כאן הוא חוק כללי. אם יש הוראות אחרות לזמן הטלה בתיאור ספציפי של הלחש, יש לפעול לפי ההוראות של אותו לחש ספציפי.

לחש מייד: לחשים שבתיאור שלהם מופיע כי הם "מידיים", הם לחשים שמוטלים תוך שבריר שניה, בדרך-כלל כאשר הדמות לבצע באותו סיבוב גם פעולות אחרות כגון התקפה, תנועה, שתיית שיקוי ואפילו הטלת לחש אחר. **לחש לעולם לא יהיה מידי, אלא אם כן הדבר מופיע בתיאור שלו.**

לחש בסיס: לחשים שמופיעים בעוצמה הבסיסית של מקצוע או אסכולה (למשל: חזיז אש, כפור או ברקים אצל קוסם מאסכולת 'כוכב השביט'), הם לחשים מהירים מאד, שיפעלו בדיוק באותו שבריר שניה בו מגיע תורו של הקוסם. עם זאת, מאחר שזה לא לחש מידי, הוא תופס את כל סיבוב



דוגמא: מאארבוג הוא קוסם עם זריזות 13 (בנוס + ליחמה), שמותקף בידי שלוש לטאות ביצה (אין בנוס או עונשין ליחמה). הוא מגלגל 15 ביחמה (תוצאה משוקללת 16); הלטאות מגלגלות 13, 15 ו-18.

אם מאארבוג מטיל לחש עם זמן הטלה 0, הוא פועל לפני לטאה 1 ו-2, ואחרי לטאה שלוש, כך שהוא חשוף רק לסכנה שלטאה מס' 3 תצליף בו בזנב ותפגע פגיעה קריטית שתכניס אותו להלם חלקי. במצב הזה, מאארבוג נפגע לפני הטלת הלחש, ולכן הוא לא יוכל להטיל אותו באותו סיבוב, אבל יוכל לתקוף, לסגת או לשתות שיקוי.

אם מאארבוג ינסה להטיל לחש מעוצמה ראשונה (זמן הטלה 2), הטלת הלחש תתחיל בתחילת התור שלו (יחמה 16), ותקח שתי יחידות זמן (עד לתחילת התור של כל מי שגלגל תוצאה סופית 14). במצב הזה, מאארבוג חשוף לכך שהזנב של לטאה מס' 2 (יחמה 15), יכה בו בזמן הטלת הלחש, ויאלץ אותו לגלגל 10ק3 או אולי אפילו 12ק3 נגד כוח רצון, או שהלחש ישתבש, ומאארבוג כבר לא יוכל להחליף אותו באף פעולה אחרת באותו סיבוב.

לעומת זאת, אם מאארבוג ינסה להטיל לחש מעוצמה שניה (זמן הטלה 4), הטלת הלחש תתחיל בתחילת התור שלו (יחמה 16), ותקח ארבע יחידות זמן (עד לתחילת התור של כל מי שגלגל תוצאה סופית 12). במצב הזה, מאארבוג חשוף להתקפה משבשת גם מצד כל שלוש הלטאות.

מנעולי לחש ועמידות

כמעט כל לחש מבוסס על יסוד מסוים (אור/כוח קדוש, אש, כפור, חשמל, חומצה, רעל, מחץ, צל, מוות), כאשר לחשים מעטים מבוססים על 'כוח טהור'. לכל לחש יש טווח נזק שהוא או קבוע (למשל 10ק1+10 נקודות נזק), או מבוסס על דרגת המטיל (1ק6+1 נקודות נזק אש לדרגה).

קיימים מספר מנגנונים שיכולים להגביר או להפחית את הנזק הסופי שלחשים כאלו גורמים למטרה.

נזק מלא או חצי נזק: במצב רגיל, יריב יספוג בדיוק את הנזק של הלחש, לפי תוצאת הקוביות. אם לא נכתב אחרת בתיאור הלחש, אז בלחשים שמבוססים על מספר קוביות נזק לפי דרגת המטיל או על שלוש קוביות נזק ומעלה, ניתן לגלגל הצלה של 10ק3 נגד זריזות⁴¹ (או 12ק3 אם הלחש פגע בגלגול 16 ומעלה), כדי לספוג חצי נזק.

מנגד, לחש שמבוסס על קוביית נזק אחת או שתי קוביות נזק בלבד (למשל: גורם 10ק1+10 או 2ק6+14 נקודות נזק), לא מאפשר הצלה לחצי נזק, אלא אם כן כתוב אחרת בתיאור הלחש.

הפעולה של הדמות, ולא ניתן לבצע פעולה אחרת באותו סיבוב.

לא ניתן להפריע ללחש מידי או לחש בסיס בגלל שזמן ההטלה שלו הוא 0.

לחשים מעוצמה ראשונה: לחשים מהעוצמה הראשונה של מקצוע או אסכולה, דורשים זמן הטלה של 2 (כלומר, שני חלקיקי סיבוב), שבמהלכן הדמות חשופה להתקפות משבשות לחש.

לחשים מעוצמה שניה: לחשים מהעוצמה השניה של מקצוע או אסכולה, דורשים זמן הטלה של 4 (כלומר, שני חלקיקי סיבוב), שבמהלכן הדמות חשופה להתקפות משבשות לחש.

לחשים מעוצמות גבוהות: לחשים מעוצמות גבוהות הם בדרך-כלל מורכבים ואיטיים מאד, ודורשים זמן הטלה של לפחות 6 חלקיקי סיבוב, (ולעיתים סיבוב שלם, מה שאומר שהדמות פועלת אחרונה), כאשר לאורך כל אותו זמן הדמות חשופה להתקפות משבשות לחשים.

התקפות משבשות לחש

קיימות לא מעט התקפות שנועדו או יכולות לשבש ריכח; מהלם פיזי שנגרם מהצלפת זנב של יצור גדול, שגורם לדמות להטלטל לאחור או למעוד; דרך אפקטים מנטליים שמפריעים לריכח (כמו "זמזום"), ועד לחשים שנועדו במיוחד לפגוע בריכח של דמות יריבה.

כאשר השפעה כזו פוגעת בדמות לפני שהיא הספיקה להשלים לחש (בין אם מדובר בהתקפה פיזית שנחתה על הדמות באותו סיבוב, ובין אם מצב שלילי נמשך כמו 'זמזום' שפועל למשך מספר סיבובים) היא צריכה לגלגל 10ק3 או 12ק3 נגד כוח רצון כדי לשמור על ריכח, אחרת הטלת הלחש משתבשת.

אם הדמות נכשלה בגלגול שגלגלה לפני שהיא מתחילה להטיל את הלחש, היא לא תוכל להטיל אותו, אבל תוכל לבצע לפחות פעולה בסיסית אחרת במקומו; לעומת זאת, אם ההשפעה פגעה בדמות בדיוק במהלך אותם חלקיקי סיבוב שבין התחלת ההטלה של הלחש לבין סיום ההטלה, והדמות נכשלה בגלגול ההצלה - לא רק שהלחש ישתבש, אלא שהדמות לא תוכל לבצע שום פעולה אחרת במקומו במהלך כל אותו סיבוב. התוצאה היא, כי ככל שהדמות מנסה להטיל לחש מורכב וארוך יותר, כך היא פגיעה יותר להתקפות משבשות.

⁴¹ או כנגד חוכמה או כוח רצון, אם מדובר בלחש שמבוסס על עוצמה טהורה או פוגע אוטומטית.

עוצמה מקסימלית של לחשים

לחשים שהנזק, הריפוי (או כל תוצאה אחרת שלהם) מחושבת לפי הדרגה של מטיל הלחש, לא יכולים להמשיך ולעלות בלא הגבלה, עד שלחש בסיס פשוט כמו חזיז אש יגלגל 20 קוביות ויוכל לגרום מעל 100 נקודות נזק אצל דמות בדרגה המקסימלית!

לחשי בסיס ולחשים מעוצמה ראשונה: לא יגלגלו יותר מ-8 קוביות נזק או ריפוי, ולא ימשיכו להתעצם (כולל משך השפעה, וכל דבר אחר שכתוב בתיאור הלחש שהוא משתפר לפי דרגה), מעבר לדרגה 8.

לחשים מעוצמה שניה: לא יגלגלו יותר מ-12 קוביות נזק או ריפוי ולא ימשיכו להתעצם (כולל משך השפעה, וכל דבר אחר שכתוב בתיאור הלחש שהוא משתפר לפי דרגה), מעבר לדרגה 12.

12.5: השפעות שליליות מיוחדות

ישנן התקפות שיכולות לגרום השפעות מזיקות נוספות, מלבד נזק רגיל (הורדת נקודות פגיעה).

אלא אם כן כתוב אחרת בתיאור ההתקפה או הלחש, נזק מיוחד או השפעה שלילית של יפעלו רק אם ההתקפה פגעה ולא נהדפה, **והקורבן זכאי לגלגול הצלה כנגד ההשפעה המיוחדת.**

ספר החוקים המקוצר מתאר רק חלק מההשפעות השליליות. הרשימה המלאה נמצאת באתר.

בלבול

השפעה מזיקה שנגרמת בדרך-כלל מלחשים או כתוצאות לוואי של מלכודות או התקפות נשיפה מסוימות.

דמות או מפלצת שמושפעת על-ידי בלבול, מתקשה מאד להתרכז; העולם שנקלט בחושים שלה מסתחרר, מבולבל וחסר הגיון, עד כדי כך שקשה לעיתים להבחין בין אויב לידיד, וקשה עוד יותר לבצע פעולות (למשל: הטלת לחשים מסובכים) שדורשות ריכוז גבוה או מוחלט.

ההשפעה הבסיסית: בתחילת כל סיבוב בו השפעת הבלבול בתוקף, הקורבן חייב לגלגל גלגול הצלה נגד כוח רצון, ברמת קושי שנקבעת לפי עוצמת הלחש או ההתקפה שגרמה את הבלבול (בדרך כלל, 10ק3 או 12ק3). אם הקורבן מצליח, לבלבול אין השפעה באותו סיבוב.

אם הוא נכשל, הוא מאבד את תורו ומשוטט בלא מטרה מוגדרת מסביב, לעיתים תוך שהוא מתקיף את

מנעול לחש הוא תכונה מועילה פופולרית מאד, בעיקר על חפצי קסם מסוימים, שמגביר את עוצמת הנזק או הריפוי של לחש מסוים ש'ננעל' על-ידו. בדרך-כלל, מנעול הלחש מופיע כשהוא "ריק" והדמות שקיבלה את החפץ יכולה להחליט איזה לחש 'לנעול' (כלומר לחזק) על-ידו. הבחירה היא בדרך-כלל סופית ולא ניתן לשנות אותה לאחר שכבר "ננעל" לחש. מנעול לחש רגיל מוסיף בדרך-כלל +1 לכל קוביית נזק שהלחש גורם.

דוגמא: מאארבוג הוא קוסם בדרגה 6 שמטיל חזיז אש. חזיז האש גורם באופן רגיל 1ק6 נקודות נזק לכל דרגה של המטיל, ולכן מאארבוג יגרום ל-6ק6 נזק כאשר הוא מטיל את הלחש.

לעומת זאת, אם יש למאארבוג יש טבעת עם 'מנעול לחש' שהוא בחר להשתמש בו כדי 'לנעול' (לחזק) את לחש חזיז האש שלו, אז כל חזיז אש שמאארבוג יטיל כשהוא עונד את הטבעת שלו, יגרום 1ק6+1 נקודות נזק, ולכן חזיז האש שלו יגרום 6ק6+6 נזק.

מנעולי לחש יעילים פחות על לחשים עם נזק או ריפוי קבוע, וגם שם הם מוסיפים +1 לכל קוביית נזק.

כך למשל: לחש שגורם 20-11 נקודות נזק, הינו למעשה 1ק10+10, ולכן מנעול לחש יוסיף לו רק נקודת נזק אחת.

לצד מנעולי לחש, ישנן השפעות שמוסיפות סך קבוע של נזק לתוצאה של הלחש; למשל, אבן-שיבוץ שמוסיפה +3 לנזק של כל לחש אש שהדמות מטילה. השפעה כזו תוסיף תמיד את אותו סך קבוע של נקודות נזק, לא משנה כמה קוביות נזק הדמות מטילת הלחש מגלגלת.

עמידות ליסוד היא תכונה הגנתית שפועלת נגד יסוד מסוים (אש) או מספר יסודות ("חומצה, רעל וצל"). היא מקנה בדרך-כלל בונס +2 לגלגול הצלה לחצי הנזק (אם יש), וגם מורידה חלק מהנזק - בדרך-כלל, נקודת נזק אחת לכל קוביית פגיעה של הלחש. אם הדמות הצליחה בגלגול ההצלה וסופגת חצי מהנזק של הלחש, גם מספר נקודות הנזק שהעמידות מורידה מהדמות יורד לחצי.

דוגמא: דמות עם עמידות לאש היתה אמורה לספוג 30 נקודות נזק מחזיז אש שפגע בה, והעמידות מורידה ממנה 6 נקודות נזק. אם הדמות הצליחה בגלגול ההצלה וסופגת 15 נקודות נזק במקום 30, העמידות תחסוך ממנה עוד 3 נקודות נזק (ולא 6), כך שהדמות תספוג סך הכל 12 נקודות נזק.



דימום רגיל: דימום רגיל גורם לקורבן לאבד בסוף כל סיבוב קרב סך קבוע של נקודות פגיעה (למשל: 1ק3 או 1ק4+1) במשך מספר סיבובים שקבוע בתיאור התכונה או ההתקפה שגרמה את הדימום.

אם יש הקורבן נכשל בגלגול ההצלה והדימום התחיל להשפיע, לא מגלגלים מחדש כל סיבוב גלגול הצלה, והדימום ימשיך לפגוע בדמות פעם אחת בסוף כל סיבוב, עד לתום השפעת הלחש או עד שהדמות מתמוטטת. הסוגים הבסיסיים של דימום פועלים בדרך כלל במשך 2-3 סיבובים ואז ההשפעה דועכת. קיימים לחשי ריפוי (וגם כמה יכולות ריפוי לא קסומות) שיכולים להאט או לעצור דימומים, בעיקר כאלו מעוצמות נמוכות יותר; וישנם שיקויים או תכונות הגנה חזקות יחסית על חפצים קסומים שמסוגלים לתת לדמויות עמידות או אפילו חסינות חלקית כנגד ההשפעות שלו.

דימום מקולל: סוג אכזרי ונדיר של דימום, שנגרם בדרך-כלל מהתקפות של אל-מתים ויצורים מקוללים, או מלחשים מאסכולות אפלות. הוא פועל כמו דימום רגיל, בתוספת אחת משמעותית:

הדמות שתחת האפקט נמצאת בסכנה (ולא תמיד היא מודעת לכך!) שהדימום יפתח מחדש בלי סיבה נראית לעין במשך תקופה ארוכה - שנעה בין שעות לימים שלמים ואפילו יותר מכך (אלא אם הופעל עליה לחש ריפוי או הסרת קללה מעוצמה מתאימה). דוגמא נפוצה לדימום מקולל: 20% לכל קרב (יש לבדוק בסוף הסיבוב הראשון), במשך 24 שעות. אין גלגול הצלה כנגד פתיחה מחדש של הדימום.

האטה

השפעה מזיקה שיכולה להיגרם כהשפעה ראשית או נלווה של לחשים וקללות (למשל: לחש האטה של קוסם הרמטי); כהשפעה נלווה של לחשים או התקפות נשיפה שמבוססות על יסוד הכפור, ועוד.

כאשר ההאטה היא השפעה ראשית - למשל, לחש האטה - הדמות זכאית לגלגול הצלה שלה, בדרגת קושי שקבועה בתיאור הלחש או היכולת. כאשר מדובר בהשפעה משנית של התקפת כפור או סיבוב, היא פועלת בדרך-כלל כאשר הדמות כבר נכשלה בגלגול הצלה נגד ההתקפה הראשית - ולכן אין לה גלגול הצלה נוסף וההאטה פועלת באורח אוטומטי.

דמות תחת השפעת האטה סובלת מחלק גדול או מכל ההשפעות הבאות, לפי החלטת שליט המבוך:

- עונשין 4- לכל גלגולי היחמה.
- עונשין 2- לגלגול פגיעה בכל התקפת קליע או לחש דמוי קליע.

האוויר הריק או מסתחרר בבהלה סביב עצמו, כשהוא מנסה להתגונן מהתקפות לא קיימות.

הערה חשובה: הצלחה בגלגול ההצלה הזה, אין פירושה שהשפעת הבלבול נגמרה! מרגע בו הקורבן נכשל בגלגול ההצלה הראשון כנגד הבלבול, ההשפעה תמשך עד לתום מספר הסיבובים שמוגדר בתיאור הלחש או היכולת שגרמה לה!

הטלת לחשים מסובכים או הפעלת יכולות מסובכות תחת בלבול: אם השחקן או היריב "מצהירים" או מנסים להפעיל לחש כלשהו מדירוג 2 ומעלה, או יכולת/תמרון נשק מדירוג 2 ומעלה, גלגול ההצלה הנדרש באותו סיבוב לפעולה תחת בלבול מקבל עונשין מיוחד של 4-, שמייצג את הקושי הנוסף לגייס ריכוז מירבי במצב של בלבול.

חוק רשות: כשלון קריטי בגלגול נגד בלבול: מנחה שרוצה להפוך השפעה של בלבול למסוכנת יותר, יכול להוסיף חוק, שיפעל במצב בו דמות או יריב תחת השפעת בלבול מנסים לפעול, אבל מגלגלים 'כשלון מוחץ' בגלגול (למשל: הדמות נדרשה לגלגל 12ק3 נגד מידת כוח הרצון, אבל התוצאה שלה כל-כך גרועה עד שהיא הגיעה לתוצאה של כשלון כבר בגלגול שתי הקוביות הראשונות).

הדמות המבולבלת תתקיף בטעות בעל-ברית שנמצא לידה, ולמרבה הצרה - התקפה כזו תעשה בכל הכוח, ולא תסבול מהעונשין הרגיל של דמות שפועלת תחת בלבול; כמו כן, במצב כזה, לחש מורכב או יכולת קטלנית דווקא יפעלו - ובכל העוצמה.

חסינות זמנית לאחר הצלה מוצלחת: דמות שהצליחה בגלגול הצלה נגד השפעת הבלבול⁴², זוכה ב"חסינות זמנית" כנגד אותה השפעה, שתמשך ל-3 סיבובים לפחות.

דימום

דימום הוא נזק מיוחד נפוץ מאד במערכת הקרב של מלסטרה. קיימים סוגים רבים של התקפות ויכולות שעשויים לגרום להשפעה הזו, ובין היתר: כלי נשק וקליעים מכושפים עם תכונה של "קורע עורקים"; נשיכות וטפרים של יצורים רבים; התקפות נשק מיוחדות שמכוונות במיוחד לגרום דימום, לחשים מסוימים, ועוד.

ברוב המקרים, מדובר בהתקפות שגורמות נזק רגיל, בתוספת דימום כהשפעה משנית; רוב סוגי ההתקפות האלו מתירות לקורבן לבצע גלגול הצלה בדרגת קושי משתנה מול מידת הכושר שלו, כדי למנוע את הדימום.

⁴² להבדיל מההצלה כל סיבוב שדמות שכבר הושפעה על-ידי הבלבול חייבת לבצע.

מוסר, או שהקורבן מת מוות נורא. בחלק מהמקרים, האש לא תכבה מעצמה, ותחסל את הקורבן במהירות אם הוא לא יצליח לזנק לתוך מים או להשתמש באמצעי אחר כדי לכבות את עצמו. תכונה של עמידות לאש יכולה להגביל את עוצמת עליית הנזק (למשל: תאפשר לו לעלות רק שלוש פעמים), ותקצר את משך הבערה הקטלנית. אם אין לה הגבלה, העמידות לאש תגרום לה להסתיים לאחר 5-7 סיבובים. כמו כן, עמידות לאש מסוגלת להפחית את הנזק ב-33%.

הלם

הלם או הימום הוא השפעה מזיקה שכיחה מאד, שיכולה להיגרם ממגוון התקפות ומלכודות, בדרך-כלל לצד נזק רגיל או נזק הלם. הוא יכול להגרם כתוצאה מנפילה; פגיעה של סלעים נופלים או של סלע שהושלך מידו של ענק; תמרוני נשק מיוחדים שמבוצעים (בדרך-כלל) עם כלי נשק דו-ידי קהה, פיצוצים, התקפות שמבוססות על גלי קול, ועוד. הלם טיפוסי נמשך 2-5 סיבובים (לפי עוצמת ההתקפה שגרמה לו), וגורם לכל ההשפעות הבאות:

- עונשין 4- לגלגולי יחמה, פגיעה והדיפה (מלבד הדיפה פסיבית שאינה מושפעת).
- עונשין 2- לכל גלגולי ההצלה האחרים.
- דירוג השריון יורד ב-2.
- מהירות התנועה של הדמות יורדת לחצי.
- הדמות אינה יכולה להטיל לחשים ולהפעיל התקפות קליעים מיוחדות של סיר שדורשות ריכוז. מהסיבה הזו, התקפות הלם משמשות לא אחת כדי להפריע ולשתק מטילי לחשים יריבים.

התגוננות כנגד השפעת הלם: דמות יכולה בדרך-כלל לנסות להתגונן מפני האפקט באמצעות גלגול הצלה (בדרך-כלל נגד מידת הכושר; אצל מטילי לחשים נגד ממוצע בין מידת הכושר למידת כוח הרצון).

הצלחה פירושה שהדמות לא מושפעת; אולם יתכנו סוגי הלם חזקים יותר שאי אפשר להמנע מהם לגמרי, והצלחה פירושה שהדמות סובלת רק ממחצית העונשין, ועדיין תתקשה להטיל לחשים או להפעיל יכולות אחרות שדורשות ריכוז רב.

אי אפשר להדוף הלם: בניגוד לאפקטים מזיקים רבים אחרים, הדיפת ההתקפה שגרמה הלם (למשל: לוחם שבולם עם המגן סלע שהשליך עליו ענק), לא מצילה את הדמות מההלם, אלא לכל היותר נותנת בונוס מסוים לגלגול ההצלה נגדו, או מחלישה את עוצמת העונשין או המשך שלו - הכל לפי תיאור ההתקפה או המלכודת.

- בונוס +2 לכל גלגול הצלה של אויב שמנסה להתחמק מיכולות שהדמות מפעילה.
- מהירות התנועה יורדת לחצי.
- עונשין 4- לגלגולי ההצלה שמבוססים על כשרון אתלטיקה או התחמקות מהשפעות אזוריות.
- לא ניתן לבצע תמרוני נשק המבוססים על זינוק מהיר, ריבוי התקפות באותו סיבוב, או התקפות הזדמנות.

הבערה

השפעה שנגרמת בדרך-כלל כהשפעת לוואי של לחשי אש חזקים או התקפות נשיפה שמבוססות על יסוד האש, או מלכודות שגורמות להתפשטות מהירה של להבות. בדרך-כלל, יש לקורבן אפשרות לגלגול הצלה נגד מידת הזריזות בכדי להימנע מההשפעה, או לספוג אותה באורח חלקי ומוחלש יותר.

בערה רגילה: פועלת למשך מספר מוגבל של סיבובים, וגורמת לשתי השפעות ביחד:

1. נזק אש קבוע בסוף כל סיבוב (למשל: 2ק6). דמויות בשריון מתכת עלולות לספוג תוספת של 50% ולעיתים אפילו 100% לנזק.
 2. כאב עז שמתבטא בהשפעה שדומה לחולשה, ומקנה עונשין של 1- או 2- לכל הגלגולים של הדמות.
- תכונה של עמידות לאש (למשל: מחפץ קסום), יכולה להוריד את נזק הבערה לחצי, ולקצר ב-2 סיבובים את משך ההשפעה.



בערה קטלנית: ההשפעה הזו דומה לבערה רגילה, אבל הנזק שלה הולך ועולה כל סיבוב (למשל: 1ק8+2 בסיבוב ראשון, 1ק10+4 בסיבוב שני, 1ק12+6 בסיבוב שלישי, ואז 2ק8+8, 2ק10+10...). עד שהאפקט נגמר,

משבשים או קללות שנועדו לפגוע במטילי לחשים יריבים. ברוב מוחלט של המקרים, ההשפעה לא דורשת גלגול פגיעה מוצלח (ולכן אי אפשר להדוף אותה באורח פיזי), אבל הקורבן יכול לגלגל גלגול הצלה כנגד מידת כוח הרצון של עצמו כדי להימנע או לפחות למזער את ההשפעה.

השפעה של 'זמזום' יוצרת מעין זמזום טלפתי טורדני ולפעמים מחריש אחניים בתוך ראשו של הקורבן; בעוד יצורים אחרים מסביבו לא יחושו בו בכלל. הזמזום מקשה מאד על הריכוז ומסוגל להכשיל ולעיתים כמעט למנוע לגמרי הטלה של לחשים - בעיקר לחשים מורכבים שדורשים ריכוז מוחלט.

בדרך-כלל, השפעת זמזום נפסקת מעצמה לאחר מספר סיבובים, לפי תיאור ההתקפה או הלחש; מנגד, ישנן מפלצות חזקות שעצם הנוכחות שלהן בטווח של כמה עשרות מטרים, גורמת להשפעת זמזום אוטומטי על כל מטילי הלחשים היריבים, שמרגע שאחד מהם נכשל בגלגול הצלה והיא נכנסת לתוך הראש שלו, היא לא תגמר כל עוד היצור שגורם לה בחיים או לפחות בהכרה.

החוק הבסיסי: הדמות שנכשלה בגלגול הצלה ומושפעת על-ידי 'זמזום', חייבת לבצע גלגול הצלה נגד כוח רצון כל פעם שהיא מצהירה על הכוונה להטיל לחש. אם היא מצליחה, היא מטילה את הלחש כרגיל. אם היא נכשלת, אז התוצאה תלויה בעוצמת הלחש.

- לחש בסיס או לחש מעוצמה 1: מוטל באורח מרושל, שמקנה ליריבים 2+ לגלגולי ההצלה כנגדו ו-25% פחות למק שהיה גורם.
- לחש מדירוג 2 ומעלה: הדמות מתבלבלת, והלחש נכשל.

חוק רשות לאיזון המשחק: במקרה והשפעת זמזום גרמה לדמות לאבד לחש, היא תוכל לנסות להטיל אותו שוב בסיבוב הבא או לכל המאוחר לאחר שני סיבובים, בלא להמתין את מספר הסיבובים המלא של "השהייה" של הלחש שהוטל.

חולשה

חולשה היא השפעה שלילית נפוצה מאד. היא מופיעה בדרך-כלל כהשפעה משנית של לחשים או התקפות מסוימות, למשל: לחש של ענן או סילון גז רעיל או חומצה; התקפות של אלמתיים שמנגעות במחלה, השפעה נוספת שמתלווה לרעלים ועוד. קיימים גם לחשי קללה בהם חולשה היא ההשפעה המרכזית, לפעמים בלי או כמעט בלי נזק רגיל. בדרך-כלל, ההשפעה עוברת מעצמה לאחר כמה סיבובים, או כאשר הדמות יוצאת מתוך האזור שמושפע בידי הלחש או ההתקפה שגרמה אותה, או שילוב בין

לעומת זאת, **התחמקות** מוצלחת ממלכודת או התקפה באמצעות גלגול אתלטיקה, או כשרון חמיקה של גנב, מאפשרת בדרך-כלל להימנע מההלם באורח אוטומטי, בלא צורך בגלגול הצלה נוסף.

השלכה

השלכה היא השפעה שלילית שנגרמת ממהלומות מסוימות של יצורים גדולים מאד. למשל הצלפות זנב של לטאות ענקיות או נשק דו-ידיני קהה שמפעיל יצור בגודל ענק), או של לחשים מסוימים.

יצור שנפגע ממהלומה או לחש כזה, נדרש בדרך-כלל לגלגל הצלה בעוצמת קושי משתנה (3ק10, 3ק12 או אפילו יותר) כנגד דירוג הכוח שלו, כאשר הקושי של הגלגול תלוי בסוג ההתקפה ובמידת הדיוק של גלגול הפגיעה שלה. אם הקורבן נכשל, הוא מועף במהירות למרחק מסוים, לפי מה שקבוע בתיאור ההתקפה.

שימו לב: במקרים רבים, התקפות משליכות לא ניתנות להדיפה מלאה. במקרים אלו, הדיפה מוצלחת תצמצם את ההשפעה המזיקה, אבל לא תמנע אותה לגמרי (למשל: במקום לעוף לאחור, הדמות רק מתנוודת ומאבדת ריכוז או את ההתקפה הבאה שלה).

מעבר לעובדה שהשלכה זורקת את הדמות לאחור ומאלצת אותה להשקיע זמן בהתקדמות בחזרה לטווח פנים אל פנים (שלא לדבר על סכנות של 'להתעופף' מעבר לצוק, להזרק אל תוך קבוצה של יצורים אחרים, ועוד), היא מלווה באחת או יותר מההשפעות הבאות:

נזק מעיכה (תמיד): אם הדמות שמתעופפת פוגעת בקיר או מכשול קשיח אחר שנמצא בטווח ה'תעופה' שלה, היא תספוג נזק דומה לנזק נפילה, שיחושב לפי המרחק שהדמות 'טסה' לפני שפגעה במכשול. בדרך-כלל, מדובר על 1ק6 נקודות נזק לכל שלושה מטרים, חציו נזק אמיתי וחציו נזק הלם.

נזק המעיכה הזה בא בנוסף לכל נזק ישיר שהדמות ספגה מעצם ההתקפה שהשליכה אותה לאחור.

הלם חלקי (לפעמים) - לפי מה שכתוב בתיאור ההתקפה, היצור או הלחש. אם הקורבן הועף על קיר וספג נזק מעיכה, הסיכוי להלם יהיה גבוה בהרבה, וגם גלגול ההצלה נגדו יהיה קשה יותר.

פגיעות או מעיכת שריון (לפעמים) בהתאם למה שכתוב בתיאור ההתקפה, היצור או הלחש.

זמזום

זמזום הוא אפקט מזיק שנגרם בדרך-כלל מיכולות דמויות לחש של מפלצות מסוימות, ולעיתים מלחשים



שמגולגל בקוביה (למשל: 2-4 נקודות נזק לא מתרפא)

- חולשה מקוללת תשפיע רק אם הדמות ספגה נזק מאותה התקפה, וכנגד חולשה מקוללת יש לקורבן תמיד זכות לגלגל גלגול הצלה⁴³ F42F42, בדרך-כלל מול מידת הכושר.
- בכדי למנוע מההשפעה להיות קטלנית מדי, שליט המבוך יכול להגביל את ההצטברות של ההשפעה הזו, ולקבוע למשל שיצור אחד (או אפילו קבוצת יצורים מאותו סוג) יכול לגרום לאפקט רק פעם אחת בקרב.

מערכת שריון

מערכת שריון היא השפעה שלילית שנגרמת בדרך-כלל ממכות של יצורים גדולים או ענקיים - למשל, נשיכות עוצמתיות או פגיעה של אלה מסומרת שמפעיל יצור בגודל ענק; לעיתים קרובות, אבל לא תמיד, היא יכולה להופיע ביחד או כאפקט נלווה של מכות שגורמות הלאם או פגיעות.

בדרך-כלל, אין גלגול הצלה כנגד ההשפעה, בעיקר אם המכה לא נהדפה.

מערכת שריון פוגעת בשריון הפיזי שעל הדמות, ומורידה 1 או 2 מדירוג ההגנה שלו. האפקט נמשך בדרך-כלל עד לסוף אותו קרב. בהנחה מסתברת שהדמויות יודעות לבצע תיקונים בסיסיים בשריון של עצמן, הדמות תוכל (לעיתים בעלות כספית צנועה, לפי החלטת המנחה), להחזיר את השריון שלה למצב תקין לאחר מכן - לפחות עד שתגיע לעיר ותמצא נפח שיוכל להפוך את התיקון לקבוע.

חוקים נוספים למערכת שריון

מערכת שריון יכולה להצטבר בגלל פגיעות מרובות, אולם ההשפעה המקסימלית שווה לדירוג השריון "הלא קסום" של השריון של הדמות. כך למשל: דמות עם שריון לוחות (+6 לשריון), תוכל 'לזכות' בלא יותר מ-6 נקודות של מערכת שריון; לעומתה, דמות עם שריון עור רגיל (+2 לשריון), לא תושפע ביותר מ-2 נקודות של ההשפעה.

"פלוסים" קסומים של שריון, אם יש לו כאלו, לא מושפעים ממערכת שריון. לכן, אם לדמות יש שריון לוחות +2, שמעלה את דירוג השריון שלה ב-8 (+6 רגיל ועוד +2 מהתכונה הקסומה), מערכת שריון תוכל להצטבר ולהשפיע עד ל-6 פעמים בלבד.

מערכת שריון לא משפיעה אף פעם על תכונות קסומות או בנוסים מיוחדים של שריון משובח (למשל: חותך נזק או עמידות לאש).

השניים; אבל קיימים סוגים אחרים וחמורים יותר, שלא יעברו במשך שעות ארוכות, או עד למנוחת לילה מלאה, ובמקרים הגרועים ביותר - עד להפעלת לחש או יכולת מרפא.

תיאור ההשפעה: חולשה רגילה גורמת לדמות עונשין מסויים וקבוע מראש (למשל: 1 או 2) לכל גלגולי ההצלה ובדיקות הכשרון; לגלגולי היחמה, הפגיעה וההדיפה. לעיתים אבל לא תמיד, ישנה הפחתה (למשל של 20%) מסך הנזק שהדמות גורמת בהתקפות פיזיות או התקפות קליעים.

הערה: חולשה אינה משפיעה על דירוג השריון של הדמות ולא נותנת בונוס לאויבים שתוקפים את הדמות.

גלגולי הצלה נגד חולשה: הקביעה האם יש לקורבן גלגול הצלה כדי להימנע מהחולשה או להפחית את ההשפעה שלה (בדרך-כלל, נגד מידת הכושר ובמקרים נדירים נגד מידת כוח הרצון או ממוצע בינה לבין הכושר), תהיה לפי מה שכתוב בתיאור הלחש או ההשפעה המזיקה שיצרה את החולשה.

חולשה מקוללת

סוג אחר ומסוכן מאד של חולשה, שמופיע בדרך-כלל כתופעת לוואי של נשיכות רעילות מאד, מחלות ועוד. חולשה מקוללת אינה גורמת עונשין לגלגולים כמו חולשה רגילה, אבל היא גורמת לכך שחלק קטן מהנזק הרגיל שספגה הדמות באותה התקפה מקוללת, לא יהיה ניתן לריפוי, ולמעשה יפחית את סך נקודות הפגיעה המקסימלי של הקורבן עד שהאפקט מוסר - במקרה הטוב, עד למנוחת לילה שלמה; ובמקרה הטוב פחות - שבועות ארוכים, או עד להסרת האפקט בלחש ריפוי מתאים.

כלומר: אם לאחר הקרב (כמו שקורה בדרך-כלל בשיטת המשחק של מלסטרה), הנזק הרגיל שנגרם בהיתקלות מתפוגג והחבורה חזרה לנק"פ המקסימלי הרגיל שלה, הנזק של החולשה המקוללת לא יתרפא; וגם שיקוי או לחש ריפוי שגלגל תוצאה שיכולה היתה להחזיר את הדמות לנקודות הפגיעה המקסימליות שלו באמצע הקרב, לא יכול לרפא את אותן סכום.

חוקים נוספים לחולשה מקוללת

- חולשה מקוללת תופיע בדרך כלל בתור אחז קבוע ובדרך-כלל קטן יחסית מהנזק הרגיל שגורמת ההתקפה שגורמת לה; שה"ם יכול להחליף זאת באפשרות אחרת, של טווח נזק קטן

⁴³ בדרכת קושי של 12 נגד כושר, אלא אם כן כתוב אחרת בתיאור ההתקפה שגרמה את החולשה.

סיבוב וכבילה

השפעה מזיקה שנגרמת מלחשי סיבוב או רשת קסומה, וגם מהתקפות מסוימות כגון קנוקנות דביקות של צמחים, התקפות רשת של עכבישים ענקיים, ועוד. דמות שנפגעה מלחש או נכנסה לטווח של השפעה כזו, חייבת לגלגל גלגול הצלה נגד זרזות, במידת קושי שנקבע בתיאור היכולת או על-ידי המנחה. אם היא נכשלה, היא סובלת מסוג של שיתוק חלקי, עם ההשפעות הבאות:

- הדמות לא יכולה לזוז או להתקוף, מלבד נגד יצורים שנצמדים אליה (בעונשין 4- לפגיעה).
- הדמות אינה יכולה להטיל את רוב הלחשים, מלבד מספר לחשים פשוטים ומיידיים.
- דמות של גנב או כל דמות אחרת עם יכולת חמיקה, אינה יכולה להפעיל אותה.
- הדמות יכולה להדוף עם נשק או מגן, בעונשין 2- לגלגולי הדיפה. הדיפות פסיביות פועלות כרגיל.

לאחר סיבוב (ולעיתים נדירות שניים) של שיתוק כמעט מוחלט, הרי שהחל מהסיבוב שלאחר מכן, הדמות יכולה להשקיע את תורה בנסיון לקרוע ולהשתחרר מהכבלים או מהרשת - באמצעות גלגול הצלה מוצלח נגד תכונת הכוח, שיהיה בדרך-כלל קשה בדרגה אחת מגלגול ההצלה הראשון נגד זרזות. למשל: אם רשת מכושפת שהוטלה על הדמות דרשה 10ק3 נגד זרזות להצלה ראשונית, גלגול הקריעה יהיה בדרך-כלל נגד 12ק3.

אם הדמות הצליחה, ההשפעה נגמרה והחל מהתור הבא היא יכולה לפעול כרגיל. אם הדמות נכשלה, היא יכולה לנסות פעם נוספת בסיבוב הבא, עם בונוס מצטבר של +2 לכל גלגול הצלה נוסף.

פגיעות

השפעה מזיקה שגורמת לדמות לספוג נזק גבוה יותר (למשל +10%) כל פעם שיצור מסוים פוגע בה פעם נוספת.

ההשפעה שנגרמת בדרך-כלל מפגיעות פיזיות של יצורים חזקים מאד שמסוגלים לרטש ולפגוע פגיעות קשות מאד במהלך קרב, בעיקר כאשר מדובר בקרבות ארוכים. בדרך-כלל אין גלגול הצלה כנגד ההשפעה, והיא משפיעה בכל מקרה שהמכה שגרמה אותה פגעה ולא נהדפה.

גרוע עוד יותר, האפקט הזה נוטה להצטבר וההשפעה שלו מתחזקת והולכת כתוצאה מפגיעות מרובות. לעומת זאת, בדרך-כלל משך ההשפעה קצר יחסית, ונמשך מספר סיבובים, או לכל היותר עד לסיום הקרב.

ההשפעה: 'פגיעות' גורמת לכך שכל פגיעה נוספת מאותו יצור (ולפעמים, מאותה קבוצה של יצורים באותו הקרב, או אפילו מכל יריב שהוא), תסב לדמות יותר ויותר נזק - למשל בונוס מצטבר של +10% או +20% לנזק החל מהסיבוב הבא.

גרוע מזה: כל פעם שהתקפה כזו פוגעת ומשפיעה, היא 'מאפסת' את משך ההשפעה של האפקט. כך למשל, אם דרקון פוגע בדמות בטופרים שלו וגורם לה ל-20% פגיעות למשך 5 סיבובים, ולאחר שלושה סיבובים פוגע בה שוב, לא רק שהדמות תספוג +40% נזק מכל התקפת טופר נוספת של הדרקון, הרי שגם משך ההשפעה יוארך למשך המלא - 5 סיבובים נוספים.

פגיעות יכולה להצטבר רק פעם בסיבוב, גם אם הדמות נפגעה באותו סיבוב ממספר התקפות של אותו היצור.

אם לא כתוב אחרת בתיאור הלחש או ההשפעה, הפגיעות חלה רק על ההתקפות של היצור שהסב אותה ושל יצורים דומים לו.

רעל

'נזק מיוחד' שכיח מאד. קיימים סוגים רבים של התקפות ויכולות שעשויים לגרום להשפעה הזו, ובין היתר: נשיכות ועקיצות של יצורים ארסיים; נשיפות ולחשים שמבוססים על גזים רעילים, לחשים וקללות, ועוד.

ברוב המקרים, מדובר בהתקפות שגורמות נזק רגיל, בתוספת רעל כהשפעה משנית; רוב סוגי ההתקפות האלו מתירות לקורבן לבצע גלגול הצלה בדרגת קושי משתנה מול מידת הכושר שלו, כדי למנוע או לפחות להפחית את הנזק או העוצמה של הרעל.

רעל רגיל: רעל רגיל גורם לקורבן לאבד סך קבוע של נקודות פגיעה כל סיבוב (למשל: 1ק4 או 1ק6+2) במשך מספר סיבובים שקבוע מראש בתיאור התכונה או ההתקפה שגרמה את הרעל⁴⁴.

אם יש גלגול הצלה והקורבן נכשל בו, לא מגלגלים מחדש כל סיבוב גלגול הצלה, והרעל ימשיך לפגוע בדמות פעם אחת בסוף כל סיבוב, עד לתום השפעת האפקט או עד שהדמות מאבדת את ההכרה או נהרגת.

קיימים לחשי ריפוי (וגם כמה יכולות ריפוי לא קסומות) שיכולים להאט או לעצור השפעה של רעל, בעיקר כאלו מעוצמות נמוכות יותר; וישנם שיקים או תכונות הגנה חזקות יחסית על חפצים קסומים שמסוגלים לתת לדמויות עמידות או אפילו חסינות חלקית כנגד ההשפעות שלו.

⁴⁴ אלא אם כתוב במפורש שהרעל לא מפסיק לפעול, עד שהוא מוסר בקסם מתאים, או שהדמות מתמוטטת או נהרגת.



נדרשים להוריד אותו תחילה לפני שיוכלו לפצוע את הדמות עצמה.

- רקבון לא יכול להצטבר. אם הדמות ספגה מספר השפעות רקבון בעלות עוצמה שונה (ונכשלה בגלגול נגד כולן), היא תסבול תמיד מהשפעה אחת - זו בעלת העוצמה הגבוהה יותר מכל ההתקפות שפגעו והשפיעו.

שאיבת חיים (מגע ערפדי)

אפקט מסוכן, שמאפשר לתוקף לרפא את עצמו בכל או בחלק מהנזק שהוא גורם בהתקפות מוצלחות שהוא מסב לקורבנות שלו. הוא שכיח במיוחד בהתקפת מגע של אלמתיים מסוגים מסוימים (למשל, רוחות רפאים), אבל אפשר למצוא אותו גם כתכונה נדירה על להבים מכושפים או כהשפעה של לחש אפל.

ההשפעה הבסיסית: ברגע שההתקפה פוגעת ולא נהדפת (השאלה עד כמה אם בכלל אפשר להדוף תלויה בסוג ההתקפה) התוקף מרפא את עצמו באופן אוטומטי בכל הנזק (100%) או בחלק מהנזק (50% או 33% למשל) שהוא גרם לקורבן - לפי מה שכתוב ביכולת.

- באופן טיפוסי, אין לקורבן גלגול הצלה כנגד התקפות מגע או נשק שואבות חיים; אבל לעומת זאת, דווקא אפשר לנסות להתנגד ולהציל (גלגול מול כוח הרצון) נגד ההשפעה כאשר היא מופעלת על-ידי לחשים ויכולות דמויות לחש שגורמות לאותה השפעה. לעומת זאת, הלחשים האלו פוגעים בדרך-כלל באורח אוטומטי, להבדיל מהתקפות פיזיות שצריכות גלגול פגיעה מוצלח ויכולות לא פעם להיהדף.
- סכום הפגיעה ממנו נגזר הריפוי העצמי של התוקף, הוא הסכום הבסיסי הסופי של הפגיעה, לאחר הורדת הגנות כגון חותך-נק, עמידויות ועוד.
- בכדי לשמור על איזון המשחק ולמנוע משאיבת חיים מלהפוך לעוצמתית מדי, סכום הריפוי לא מוכפל גם אם הנזק עצמו מוכפל בגלל פגיעה קריטית או תמרון נשק.
- בכדי לשמור על איזון המשחק, שאיבת חיים יכולה בדרך-כלל לפעול פעם אחת בסיבוב, גם אם הנשק או ההתקפה שגורמות אותה התקיפו מספר פעמים באותו סיבוב. בדרך-כלל, הריפוי העצמי יופעל בפעם הראשונה שבה הנשק או ההתקפה שואבת החיים תפגע באותו סיבוב.
- שאיבת חיים לעולם לא יכולה להעלות את התוקף אל מעל לסך הנק"פ המקסימלי שלו.

רעל מרדים: כאשר התקפה שנגועה ברעל מרדים (למשל: חץ מיוחד של סייר) פגעה בדמות או במפלצת, הקורבן מבצע גלגול הצלה כנגד מידת הכושר. אם הוא מצליח, לרעל יש השפעה מינורית בלבד של טשטוש קל (1) - לכל הגלגולים למשך מספר סיבובים - באורח טיפוסי 3 סיבובים).

אם הגלגול נכשל, הקורבן סובל מסך קבוע של נזק הולם (למשל: 2ק6) כל סיבוב; כמו כן, הקורבן יסבול מטשטוש שיגרום לו לעונשין 1- לכל הגלגולים בסיבוב ראשון, שעולה ל-2 בסיבוב הבא, ול-3 בסיבוב שלאחר מכן; אם האפקט לא מוסר (באמצעות לחש מתאים או אמצעי אחר שהולם את עוצמת הרעל), הרי שבתחילת הסיבוב הרביעי, הדמות תתמוטט ותאבד באורח מיידי את ההכרה (אולם לא תיהרג).

רקבון (זיהום מקולל)

השפעה נבזית שנגרמת בדרך-כלל מהתקפות של אלמתיים, יצורים נגועים במגפות קסומות, וגם מכמה סוגים של ענני גז מקולל, ולחשי קללה מרושעים במיוחד.

בעוד שהשפעת הרקבון לא גורמת לנזק נוסף (מעבר לנזק הרגיל של אותה התקפה שחוללה אותה, אם יש כזה), ההשפעה מחלישה מאד את ההשפעה של לחשי ושיקויי ריפוי, או לפעמים מונעת אותה לגמרי. השפעת 'ריקבון' טיפוסית מורידה את היעילות של כל לחשי ושיקויי המרפא שיופעלו על אותה דמות ב-50%, למשך פרק זמן שינוע בין מספר סיבובים קבוע מראש (למשל: 5-10 (1ק6+4) סיבובי קרב), לבין שעות ארוכות או אפילו לתמיד, עד שלחש מטהר חזק יופעל אל הדמות.

לדמות יש תמיד את האפשרות לגלגל גלגול הצלה מיוחד כנגד השפעת הריקבון, בדרך-כלל מול מידת הכושר. מידת הקושי של הגלגול (למשל: האם השחקן נדרש לגלגל 2ק12, 3ק10 או 3ק12), מושפע מהעוצמה של התוקף ולפעמים גם מעוצמת הפגיעה (האם פגעה בגלגול גבוה ב-1ק20 או הוציאה פגיעה קריטית, או לא).

- קללות ולחשי רקבון קשים יותר להצלה (לא זקוקים לגלגול פגיעה, למשל), אבל נמשכים בדרך-כלל לפרק זמן קצר יחסית של קרב אחד או מספר סיבובי קרב; לעומת זאת, נשיכות נגועות זקוקות לפגיעה מוצלחת שלא נהדפה, אבל אם הם הצליחו לנגע את הדמות ברקבון - הוא ימשך לפחות כמה שעות, או עד לטיהור ההשפעה.
- רקבון מחליש או מונע ריפוי; הוא לא מונע הגנה על הדמות באמצעים אחרים - למשל, לחש ברכה שמעלה את דירוג השריון, נותן בונוס לגלגולי הדיפה, או השפעה של שריון כוח שהיריבים



שינוי צורה כפוי

שינוי צורה כפוי נגרם בדרך-כלל על-ידי לחש או קללה מיוחדת.

קללה או לחש שינוי צורה כפוי פוגעים בדרך-כלל באורח אוטומטי בקורבן (לא מקקים לגלגול פגיעה ואין נגדם אפשרות להתחמקות או הדיפה). הקורבן נדרש לגלגל באורח מידי הצלה - בדרך כלל של 12ק3 ומעלה כנגד מידת כוח הרצון. אם הקורבן נכשל, הוא מוקף בהבזק של אנרגיה קסומה, והופך לבעל חיים קטן ובלתי מזיק יחסית - לא פעם חיות שנחשבות עלובות או בזויות (למשל: קרפדה, עכבר, חזירון, חלזון ועוד).

בזמן שהדמות תחת השפעת שינוי צורה, היא לא יכולה להתקיף, להטיל לחשים או לבצע כל פעולה משמעותית מלבד תעיה חסרת מטרה באיזור הקרב. **כל נזק אמיתי (כלומר, שאינו נזק הלים) שהדמות תספוג - מאחד היריבים שלה, בין אם מהתקפה ספציפית שכוונה אליה, ובין אם מהשפעה אזורית (למשל, כדור אש), ישבור באורח מיידי את הלחש.**

משך שינוי הצורה הכפוי: שינוי הצורה יחזיק מעמד בדרך-כלל למשך מספר סיבובים שקבוע בתיאור הלחש (למשל: שלושה סיבובים); לדמות שנכשלה אין גלגול הצלה נוסף, אבל הלחש יתפוגג מאליו לאחר תום אותו מספר סיבובים.

חסינות זמנית: דמות שהושפעה מלחש שינוי צורה כפוי שנגמר או נשבר, מקבלת חסינות זמנית כנגד שינויי צורה נוספים למשך 3 סיבובים לפחות, או למעלה מזה (למשל, עד סוף אותו קרב), לפי שיקול דעתו של המנחה.

שיתוק

השפעה שיכולה להגרם ממגוון מקורות: החל מלחשי שיתוק, קללות מסוימות השפעה של רעלים חזקים,

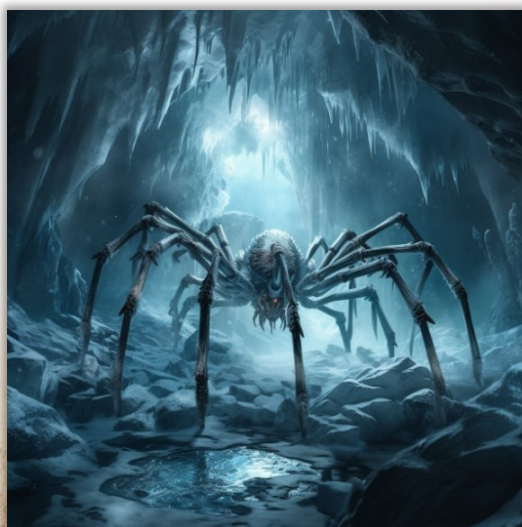
מגע של סוגים מסוימים של אל-מתים, ועוד. ברוב המקרים, דמות שנפגעה מלחש משתק, או מהתקפה פיזית שגורמת נזק ושיתוק ביחד, ולא הדפה אותה, נדרשת לבצע גלגול הצלה כנגד מידת הכוח, או שהיא משותקת. לעיתים, התוצאה של הצלחה בגלגול ההצלה משמעותה שהדמות לא מושפעת בכלל; ולעיתים שהדמות סובלת משיתוק חלקי במקום שיתוק מלא.

נקודות הפגיעה של הדמות נותרות בלא שינוי; אי אפשר להרוג דמות משותקת במכה אחת של נשק חד, כפי שאפשר לעשות למי ששקוע בתרדמה עמוקה או חסר אונים לגמרי.

שיתוק מלא: הדמות קפואה במקום או קורסת לישיבה או כריעה; היא אינה מסוגלת לבצע שום פעולה עד לתום ההשפעה, כולל הפעלת יכולות הגנה. אם יש לדמות בונוס לדירוג שריון מתכונת זרזות גבוהה, הבונוס מנוטרל (למשל: אם לדמות יש מידת זרזות 16 שמקנה +2 לשריון, דרוג השריון שלה ירד ב-2).

ההגנה היחידה שלא מושפעת היא יכולת הדיפה פסיבית - אם יש לדמות כזו - שפועלת כרגיל. התקפות קליעים על דמות משותקת יזכו ל-2+ לפגיעה, והתקפות נשק פנים אל פנים - 4+ לפגיעה. תמרוני נשק לא מעטים, בעיקר של כלי נשק כבדים שפועלים על התקפת מחץ, יזכו לבונוס של 33%+ או 50%+ לנזק כנגד דמות משותקת.

שיתוק חלקי: הדמות מסוגלת רק לפעולות בסיסיות ואיטיות. היא עודה עומדת על רגליה, אבל אינה מסוגלת להתקיף; העונשין לדירוג השריון פועל כמו בשיתוק מלא; אבל הבונוסים ליריבים שתוקפים את הדמות מופחתים בחצי. לעומת זאת, הדמות יכולה להפעיל את כל יכולות ההגנה וההדיפה שלה, אבל בעונשין 2-; כמו כן, הדמות יכולה לשתות שיקוי או לבצע פעולה דומה, חרף השיתוק החלקי.



הגבלה על מספר הלחשים או היכולות שהן יכולות להטיל ביום, והנק"פ של הדמויות מתחדש לאחר כל קרב.

איך פועלת התשה

דמות שמתחילה הרפתקאה ועוברת במסגרתה קרבות ו/או אתגרים מסוכנים אחרים (למשל, המלטות מסלעים נופלים), נדרשת, לאחר מספר מסויים של קרבות ואתגרים, לגלגל גלגולי הצלה שהולכים והופכים קשים יותר, עד לרגע בו היא נכשלת ואז "עולה דרגת התשה".

לאחר שהדמות עולה דרגת התשה, היא מקבלת עונשין מסויים לכל הגלגולים והפעילויות שכלולים באותה דרגת התשה, ולאחר מספר אתגרים וקרבות נוספים, נדרשת להתחיל לגלגל מחדש, עד שתכשל ותעלה לדרגה הבאה, וכך הלאה, עד שהדמות מגיעה למנוחה מוחלטת בת מספר שעות לפחות, או לאפיסת כוחות.

דרגות ההתשה

0	הדמות לא סובלת מעונשין כלשהו בגלל התשה.
1	התשה קלה: ההשהיה על כל התמרונים והלחשים של הדמות מתארכת ב 1, וכל הגלגולים לרבות פגיעה, הצלה ויחמה זוכים לעונשין 1.
2	התשה חמורה: בנוסף לאפקט של התשה קלה, כל גלגולי ההצלה (אבל לא גלגולים אחרים) מקבלים כעת עונשין 2. ⁴⁶
3	התשה קריטית: כל הגלגולים מקבלים עונשין 2, ההשהיה על כל התמרונים והלחשים מתארכת ב-2 (1+ נוסף יחסית להתשה קלה), נקודות הפגיעה המקסימליות של הדמות יורדות (זמנית) ב-33% (יחסית למצבן כאשר הדמות לא מותשת).
4	אפיסת כוחות: הדמות אינה מסוגלת להלחם ולהפעיל יכולות באורח יעיל; התקפות יזכו לעונשין 4- ויסבו נזק מינימלי; כל נזק ממשי שיגרם לדמות יגרם לאובדן הכרה מיידי.

דירוג התשה והשפעתו על גלגולי ההתשה

לכל דמות המשחק יש מקדם/דירוג התשה, שהוא התכונה המשפיעה באורח ישיר על קצב ההתשה של הדמות. דירוג ההתשה של כל דמות הוא חיבור של שני

הסרת נגעים על-ידי כשרון רפואה

דמות עם כשרון רפואה (לא כשרון עזרה ראשונה), יכולה לנסות להסיר נגעים (השפעות שליליות נמשכות שנותרות אחרי הקרב, כמו למשל – נשיכה מזוהמת שהורידה 2 מנקודות הפגיעה המקסימליות של דמות, או מעלה ב-2 את הנזק שהדמות סופגת מהתקפות פיזיות ל-48 שעות).

הגלגול: הדמות מבצעת גלגול מורכב של 2ק12 (הצלחה חלקית) ו-3ק12 (הצלחה מלאה) מול החוכמה. הצלחה חלקית תפחית את העוצמה של הנגע ב-50% (למשל: הורדה של 4 נקודות פגיעה מהמקסימום של הדמות תהפוך ל-2 נקודות פגיעה); הצלחה מלאה תפחית את הנגע לגמרי.

לא ניתן לנסות יותר מבדיקה אחת על אותו נגע. אם יש מספר דמויות עם כשרון רפואה, הדמות עם הכשרון הגבוה יותר תבצע את הבדיקה, וכל דמות נוספת תיתן בונוס לגלגול: 2+ לכל דרגה של כשרון הרפואה שלה.

השפעות ומגבלות של גלגול הסרת הנגע

כל דרגת עוצמה של הנגע⁴⁵ מעל דרגה 1, מקנה 4- לגלגול הסרת הנגע.

כל דרגת עוצמה של כשרון הרפואה מעל דרגה 1, מקנה 4+ לגלגול הסרת הנגע.

דמות שאין לה כוחות קסם זוכה לעונשין 6- להסרת נגע קסום (כלומר, נגרם בידי יצור קסום מטיבו, כמו אל-מת או צל, להבדיל למשל מנשיכה מזוהמת של חיה), והבונוס של כשרון הרפואה יורד ל-2+ לדרגת כשרון.

דמות שיש לה קסם מרפא וגם כשרון רפואה, זוכה לבונוסים הבאים:

- 2+ לגלגולים בדרגות 1-5
- 4+ לגלגולים בדרגות 6-8
- 6+ לגלגולים בדרגות 9-11
- 8+ לגלגולים בדרגות 12-15
- 10+ לגלגולים בדרגה 16 ומעלה

12.6: התשה (עייפות מצטברת)

דמויות שעומדות בקרב אחרי קרב כנגד גלים אינסופיים של אויבים; או חוקרות מבוכים עמוקים ומסועפים שבהם סכנה אורבת מעבר לכל פינה, ומעבר בהם עשוי לקחת שעות על גבי שעות, עלולות להתעייף בהדרגה. דמות מותשת תהיה חלשה יותר, עד שתגיע למצב של סף התמוטטות מאפיסת כוחות.

התשה היא כלי חשוב לשמירת איזון המשחק. היא מאזנת את העובדה שהנק"פ של הדמויות מתחדש בדרך-כלל בסוף הקרב, ושאינן לדמויות

⁴⁵ דרגת העוצמה של הנגע זהה לזו של היצור שגרם לו.

⁴⁶ לא מצטבר עם העונשין של התשה קלה. כלומר 2- ולא 3-.

כוחנים מכל הסוגים	חוכמה
פייטן	כריזמה
פלדין ופארזורג	ממוצע כושר וחוכמה
קארנסייר	ממוצע כושר וכוח רצון

מקדמים, אחד תלוי בדרגה של הדמות, ואחד בתכונה רלוונטית שלה, שהיא:

לוחם, סייף, גנב, סייר	כושר
קוסם הרמטי	תבונה

קביעת דירוג התשה

מקדם 1: עמידות לפי דרגת הדמות		מקדם 2: עמידות לפי תכונות	
דרגה	מקדם	מידת תכונה	מקדם
1-4	+1	12 ומטה	+0
5-9	+2	13-15	+1
10-14	+3	16-17	+2
15-19	+4	18-20	+3
20 ומעלה	+5	21 ומעלה	+4

דירוג ההתשה הסופי הוא חיבור בין הערכים שמקבלת הדמות בשני צידי הטבלה

הצלות כנגד התשה

לאחר שהדמות עברה מספר קרבות ששווה למקדם העמידות הסופי של הדמות, הדמות נדרשת (מיד לאחר הקרב האחרון שהעלה אותה למספר הזה) לגלגל הצלה כנגד מידת התכונה שאחראית על דירוג ההתשה שלה. אם נכשלה, היא 'עולה דרגת התשה'. אם הצליחה, היא לא 'עולה דרגת התשה', אבל בסוף הקרב הבא תידרש לגלגל שוב - וגלגול ההצלה יהפוך קשה יותר יותר עם כל קרב שעובר.

קרב 1: הצלה של 10ק3 נגד התכונה הרלוונטית.

קרב 2: הצלה של 12ק3 נגד התכונה הרלוונטית.

קרב 3: הצלה של 10ק4 נגד התכונה הרלוונטית.

קרב 4 והלאה: הצלה של 12ק4 נגד אותה תכונה.

עליה לדרגת ההתשה הבאה

לאחר שהדמות עלתה לדרגת התשה 1, מקדם ההתשה "מתאפס", והדמות מקבלת מספר קרבות נוסף בו היא חסינה מהתשה; הפעם המספר קצר יותר ושווה למחצית מקדם ההתשה המקורי (מעוגל כלפי מעלה).

כלומר, אם לדמות היה דירוג התשה 4, שאפשר לה לעבור ארבעה קרבות לפני שנאלצה להתחיל ולגלגל גלגולי הצלה כנגד התשה, הרי ש"תקופת החסד" שלה מרגע עלייתה לדרגת התשה 1, ועד שתאלץ להתחיל לגלגל נגד עליה לדרגה 2, הוא חצי מהמקדם המקורי - 2 בלבד.

מספר הקרבות שנדרש לעליה מדירוג התשה 2 ל-3 והלאה, זהה למספר שנדרש לעליה מדירוג 1 ל-2.

דוגמא: גארל הוא לוחם בדרגה 4; מאחר והוא לוחם, מידת התכונה הרלוונטית שלו היא הכושר.

אם לגארל יש כושר 17, אז מקדם העמידות שלו יחושב כדלקמן:

דרגה 4 - מקנה 1.

כושר 17 - מקנה 2

כך שמקדם העמידות של גארל הוא 3, והוא יתחיל להאבק בעיפות מצטברת לאחר 3 קרבות שבהם יוכל לתפקד כשהוא רענן לגמרי ונקי מהתשה.

חישוב התשה מצטברת

בתחילת ההרפתקאה, לכל דמות יש מספר קרבות ראשוני שמהווה "תקופת חסד" שבה היא לא נדרשת להאבק עם התשה. עם זאת, קרבות ארוכים וקשים במיוחד, הפעלת כוחות חזקים או מצבי-ביש כואבים אליהן נקלעה הדמות יכולים להאיץ את ההתשה, על-ידי ספירת הקרב בהם קרו כיותר מקרב בודד, בדרך הבאה:

קרבות ארוכים מאד

קרב שמגיע לסיבוב 8, נחשב כ"קרב וחצי" לצרכי התשה. קרב שמגיע לסיבוב 15 ומעלה נחשב כשני קרבות לצרכי התשה.

פציעה חמורה

קרב שבו הדמות נפלה אל מתחת לחצי הנק"פ שלה, נחשב כשני קרבות לצרכי התשה; ולא משנה כמה פעמים בקרב הדמות נפלה למצב הזה, התרפאה ונפצעה שוב. קרב בו הדמות התמוטטה יחשב כשלושה קרבות לצרכי התשה.



12.7: נפילה: עלפון גסיסה ומוות

חלק זה של הספר עוסק במצבים בהם דמות ספגה נזק שהוריד אותה ל-0 נקודות פגיעה או נמוך יותר ("נק"פ שלילי"). בכל המקרים האלו, הדמות נופלת ולא מסוגלת להמשיך להלחם או לבצע כל פעולה. מנגד, קיים הבדל קריטי בין מצבים שונים, בכל הנוגע לאפשרות להחזיר את הדמות לפעולה - ובאיזה מחיר.

התמוטטות ואובדן הכרה

כאשר דמות (או יריב) סופגים די נזק (רגיל או נזק הולם) שמוריד אותן ל-0 או נק"פ שלילי של -1, הם מתמוטטים ומאבדים את ההכרה באורח מיד. דמות שאיבדה את ההכרה נופלת ארצה (ומסוגלת לספוג נזק נוסף וקטלני אם היא מתמוטטת ממקום גבוה, כמו צריח או גשר צר מעל תהום). הדמות אינה מסוגלת לפעול, לתפקד או להתגונן - באורח שמאפשר לכל יריב להרוג אותה במכה מכוונת היטב, אם הוא עומד מעליה ולא נתקל באף יריב שיכול לנסות לעצור אותה.

מנגד, כל לחש ריפוי יכול להקים דמות כזו מחדש על הרגליים, עם מספר נק"פ זהה למספר שהחזיר לה הלחש - מה שיחזיר את הדמות לתפקד (בכפוף לאפשרות של תוספת התשה - ראה בפרק על התשה); גם שיקוי ריפוי יעבוד - אולם מצריך פעולה אקטיבית של רכינה על הדמות והכנסת השיקוי לפיה, מה שיכול להפוך את מי שמנסה זאת לקורבן נוח למדי של התקפות הזדמנות מצד יריבים סמוכים.

גסיסה

דמות שסופגת נזק שמביא אותה לבין 2 ל-9 פחות מסך נקודות הפגיעה שלה, נחשבת "גוססת", ומאבדת כל סיבוב נקודת פגיעה אחת לפחות - ולעיתים גם יותר, בעיקר אם היא קורסת כאשר יש עליה אפקט של דימום, רקבון, רעל, בערה, או גורם אחר לנזק מתמשך; **אפקט כזה גורם לכך שהדמות תאבד שתי נקודות פגיעה בסיבוב, במקום אחת.** כאשר הדמות מגיעה ל-10 נק"פ, היא נהרגת.

כדי לנסות להציל דמות כזו, יש לייצב אותה. **ייצוב:** ייצוב של דמות גוססת דורש שדמות אחרת תטפל בה לפחות במשך סיבוב אחד, תוך שהיא כורעת מעליה; מדובר בפעולה שדורשת ריכוז מלא, וכל התקפה שתגרום לדמות שמנסה לטפל בדמות הגוססת נזק של 10% ומעלה מנקודות הפגיעה שלה (הולם או אמיתי), יכול להכשיל את הייצוב מיד.⁴⁷

דמות מייצבת זוכה לעונשין 3- לדירוג השריון שלה, ואינה יכולה לבצע כל פעולה, כולל להדוף התקפות עליה, מלבד באמצעות הדיפה פסיבית. כל דמות יכולה לנסות לייצב דמות גוססת, אולם כשרונות עזרה ראשונה ורפואה מסייעים מאד בגלגולים.

לצרכי ספר החוקים הבסיסי, גלגול היצוב הוא של ממוצע חוכמה וזריזות מול 3ק10.

גלגול יצוב אינו מקבל עונשין אם אין למייצב כשרון עזרה ראשונה או רפואה, אבל כל דרגת כשרון עזרה ראשונה של המייצב מקנה +2 לגלגול, וכל דרגת כשרון רפואה מקנה +4 לגלגול.

גסיסה ובנוס כוח חיים: תוספת כוח חיים יכולה לסייע לדמות להמנע ממצב גסיסה, או להאריך את הזמן לפני שתהרג. כדי לחשב את ההשפעה יש 'לרפא' את הדמות הגוססת בסך נק"פ ששווה לבונוס כוח החיים שלה. אם התוספת מעלה את הדמות ל-1- נק"פ ומעלה, הדמות תאבד את ההכרה במקום לגסוס.

כמו כן, תוספת כוח חיים יכולה לשפר את מצב הדמות הגוססת ולהפוך אותה במקרים מסויימים "לחסרת הכרה": קרי, להעלות אותה לסך של מעל 2- מתחת לאפס.

דוגמא: לוחם עם בונוס טבעי של +4 לכוח החיים, שספג פגיעה שהורידה אותו ל-5- מתחת לנקודות הפגיעה, יחשב במצב של -1, ולכן יחשב כמי שאיבד את ההכרה ולא נקלע למצב של גסיסה. אם הלוחם ספג 12 נקודות מעל סך נקודות הפגיעה שלו, הוא נחשב כאילו הגיע ל-8- בלבד (ולכן הוא לא נהרג במקום, כמו שהיה קורה לדמות אחרת שירדה ל-10- ומטה מעל סך נקודות הפגיעה שלה).

החלמה: המונח "החלמה" משמש לתאר את התהליך והזמן שעוברת דמות שנקלעה למצב "גסיסה", מרגע הייצוב שלה ועד הרגע שבו היא חזרת למצב של תפקוד מלא.⁴⁸ השלבים שהדמות עוברת, מרגע הייצוב שמעביר את מצב של גסיסה למצב של עלפון עמוק, ועד לחזרה לתפקוד מלא, הם כמפורט כאן:

הכרה מעורפלת: הדמות חזרת להכרה מעורפלת. היא יכולה לזהות דמויות אחרות ולדבר באורח מקוטע ואיטי; היא יכולה ללכת רק עם דמות אחרת תומכת בה פיזית וכמעט מחזיקה אותה.

⁴⁷ או לאלץ את הדמות המייצבת לבצע גלגול הצלה כדי להמשיך במלאה למרות הנזק, לפי שיקול השה"ם.

⁴⁸ לפרק הזמן הזה יכולה להיות חשיבות רבה, משום שבמלסטר היריבים אינם נוטים "לחכות בסבלנות" עד שהדמויות יסיימו לנוח, ובזבוז זמן במנוחה יכול לעיתים לעלות לדמויות במחיר יקר.

כמו כן, הדמות תחשב במצב של התשה קריטית⁴⁹, מה שיביא אותה מהר מאד לאפיסת כוחות אם תאלץ להלחם או להתמודד עם מלכודות ואתגרים דומים.

התאוששות למחצה: נקודות הפגיעה של הדמות עולות ל-66% מהרגיל, דירוג השריון שלה סובל מעונשין 2-, וכל יתר הפעולות שתבצע סובלות גם הן מעונשין 2-. הדמות מסבה נזק רגיל, אבל נחשבת כנמצאת במצב של "התשה חמורה", מה שלא יאפשר לה לעמוד על רגליה ולהלחם זמן רב מדי.

החלמה מלאה: הדמות חזרת למצב רגיל, וכל העונשין וההשפעות של הגסיסה נעלמים.

מעבר לזה, הדמות חסרת אונים; לאחר הקרב שבו נפלה, היא מחזירה רק 25% מסך נקודות הפגיעה המקסימליות שלה, ואי אפשר לרפא אותה בלחשים או אמצעים רגילים מעבר לזה; היא סובלת מ-4- לדירוג השריון שלה, ואינה מסוגלת לתקוף או להפעיל אף יכולת פיזית או מאגית משום סוג.

חולשה חריפה: הדמות מסוגלת לעמוד על רגליה, לנוע בחצי מקצב התנועה הרגיל שלה ולדבר כרגיל. סך נקודות הפגיעה שלה עולה ל-50% מהמקסימום הרגיל; דירוג השריון שלה סובל מעונשין 3-, והיא מסוגלת לבצע פעולות, אבל בעונשין 4- לכולן, והיא תגרום מחצית הנזק בהתקפות או לחשים.

טבלה לזמן התאוששות ממצב גסיסה

חומרת הגסיסה בזמן הייצוב	זמן עד להגעה להכרה מעורפלת	זמן עד להגעה לחולשה חריפה	זמן עד להגעה להתאוששות למחצה	זמן עד להגעה להתאוששות מלאה
2-	10 דקות	20 דקות	1 שעה	2 שעות
3-	30 דקות	1 שעה	2 שעות	4 שעות
4-	1 שעה	2 שעות	4 שעות	6 שעות
5-	2 שעות	4 שעות	6 שעות	9 שעות
6-	3 שעות	6 שעות	9 שעות	12 שעות
7-	4 שעות	8 שעות	12 שעות	16 שעות
8-	5 שעות	10 שעות	15 שעות	20 שעות
9-	6 שעות	12 שעות	18 שעות	24 שעות

מתה באורח סופי ויוצאת מהמשחק, אלא אם מפעילים עליה לחש החייה רב-עוצמה או משאלה. **לחשי החייה הם נדירים מאד (רובם המוחלט נמצא בעוצמה 3 ומעלה, ולכן לא מתואר בספר זה).** בדרך-כלל, חובה להטיל אותם מיד לאחר שהדמות נהרגה, או סמוך מאד לאחר מכן.

מומלץ "לא לזלזל במוות" ולא להפוך אותו ל'עוד בעיה שאפשר לפתור'. מוות של דמות אינו מצב שכיח, אבל כשהוא קורה, ראוי שבדרך-כלל לא תהיה ממנו דרך חזרה.

נזק חלם אינו יכול לגרום למוות של דמות

נזק שמוגדר כנזק הלם מחושב כנזק רגיל לעניין התמוטטות של דמות, אבל לא נספר בכלל ואינו יכול לגרום לגסיסה או למוות של דמות.

רוב כלי הנשק מאפשרים את האופציה לתת במכוון מכה בלתי קטלנית, שמורידה נזק הלם בלבד. עם זאת, מכה כזו סובלת מעונשין 2- לפגיעה והיריב מקבל +2 לגלגולי ההדיפה שלו נגדה.

קיצור זמן החלמה על-ידי כשרונות רפואיים

טיפול מסור מצד דמות עם כשרון עזרה ראשונה או רפואה, יכול לאפשר לקצר את זמן ההחלמה. הדמות המטפלת מבצעת גלגול מורכב של 12ק2 נגד חוכמה עבור הצלחה חלקית, ו-12ק3 נגד חוכמה עבור הצלחה מלאה (עם בונוס +2 לכל דרגת כשרון), ובודקת את התוצאה:

סוג הכשרון	השפעה של הצלחה חלקית (12ק2)	השפעה של הצלחה מלאה (12ק3)
עזרה ראשונה	הדמות מגיעה מיד למצב הכרה מעורפלת.	הדמות מגיעה מיד למצב של חולשה חריפה
רפואה	הדמות מגיעה מיד למצב של חולשה חריפה	הדמות מגיעה מיד למצב התאוששות למחצה

מוות

דמות שספגה 10 ומעלה מעל הנק"פ שלה, או הדרדרה למצב דומה בשל "גסיסה" שלא טופלה בזמן,

⁴⁹ העונשין יהיה עדיין 3- לדרג"ש 4- לגלגולי ההצלה, בלי הצטברות עם העונשין הרגיל של התשה קריטית.



פרק 13: חפצים קסומים

חפצי קסם, החל בחפצים עם קסם מזערי, וכלה בעתקים אגדיים הם חלק בלתי נפרד מהעולם: בין אם הם עוברים מדור לדור בשושלות מיוחסות; קבורים שכוחים מלב מתחת לערים שנהרסו בהתנפצות הגדולה או במעמקי כוכים רוויי קסם אפל וסכנות קטלניות; או משמשים בסיס לאגדות שמושרות ליד המדורה על גיבורים, מלכים ואלים קדומים. השגת חפצי קסם – בין אם במעמקי מבוך או מידי רב-אומן בגילדה עתיקה, הם חלק בלתי נפרד מההתקדמות ומההתעצמות של הרפתקנים.

13.2: נשיאה ושימוש בחפצי קסם

חפצי קסם מחולקים למספר קבוצות. דמות יכולה לשאת עליה אך ורק מספר מוגבל של חפצים מכל סוג – כאשר ברוב המקרים, הכוחות של חפצי קסם יפעלו ויהיו זמינים אך ורק כאשר הם נישאים על הגוף של הדמות. חפצי קסם בתוך תיק או על בהמת המשא אינם נחשבים!

החוקים לגבי מספר חפצי הקסם שאפשר לשאת בו-זמנית, תלויים בסוג החפץ:

קליעים: סוג שכיח של חפץ עם יכולת קסומה הוא קליעים – בדרך-כלל חיצים בעלי תכונות חורגות מהרגיל – עם דירוג פגיעה משופר (שמצטבר ביחד עם בונוס לפגיעה על הקשת או כלי היריה האחר ממנו שוגר, אם יש).

קליעים קסומים מאבדים את הכוח שלהם לאחר שימוש אחד, ולכן נחשבים כחפץ מתכלה.

אין הגבלה מיוחדת על מספר הקליעים הקסומים שדמות יכולה לשאת באשפת החיצים שלה, או לפחות – לא יותר מההגבלה על מספר הקליעים הלא קסומים שניתן לשאת, בהתאם להחלטת השה"ם.

שרביטים ומטות: ציוד נדיר יחסית, שחביב מאד על מטילי לחשים; רוב החפצים האלו מסוגלים להפעיל מספר פעמים קבוע מראש של יכולת דמוית לחש, כאשר לאחר שהם מכלים אותם, הם מתפוררים או הופכים לחסרי ערך. מנגד, אפשר לנצל את המטענים במהירות, בלא ההגבלות של 'פעמיים/שלוש פעמים ביום' שיש על חפצים קבועים עם יכולות דמויות לחש. מנגד, קיימות גרסאות נדירות בהרבה של שרביטים או מטות שהם חפצי קסם קבועים לכל דבר ועניין, עם יכולות קסומות נוספות וקבועות, לצד היכולת הבסיסית להפעיל יכולת דמוית לחש מספר פעמים ידוע מראש. חפצים מהגרסה הזו לא מתפוררים או מאבדים את היכולות האחרות, לאחר שהמטענים שלהם נגמרו, ולעיתים אפשר אפילו לטעון אותם בסדנאות של קוסמים או כוהנים רבי עוצמה.

חפצי קסם, גם הפשוטים ביניהם, הינם בעלי כוחות מיוחדים שמבדילים בינם לבין ציוד 'רגיל'. רוב הכוחות האלו הם כוחות 'פסיביים' שהופכים את החפץ לחזק יותר או מקנים בונוסים שונים למי שמחזיק בו; אולם קיימות גם יכולות שדומות ללחשים של קוסמים או כוהנים.

חפצי קסם אינם נפוצים מאד, ולא ניתן 'לקנות אותם בשוק!' למרות מה שכמה הרפתקנים צעירים נוטים לחשוב, לא בכל מטמון של כנופיית שודדים או מערה של אבנוני סלע אפשר למצוא חרב או טבעת מכושפת. לוחמים וחיילים 'רגילים' רבים יעבירו את כל חייהם בלא להיות בעלים של חפץ קסם, בוודאי שלא חפץ חזק בעל כוחות אדירים.

למרות זאת חפצים קסומים, בעיקר מסוגים פשוטים יחסית 'חיים וקיימים' בעולם המערכה, ולא רק באגדות. לשושלות אצילים יש לא פעם חרבות שכישוף נוצק ללהבים שלהם, שעוברות מדור לדור במשפחה; מקדשים עשויים להחזיק תכשיטים ושכיות חמדה מכושפות אחרות בגזמים שלהם; ואפילו היום, לאחר ההתנפצות הגדולה וחרף הקושי להשיג חומרי גלם באיכות מספקת, רבי-אומנים בגילדות שמכבדות את עצמם מסוגלים לייצר חפצים קסומים, לעיתים רבי-עוצמה, עבור לקוחות שמוכנים לשלם את המחיר הנכון.

13.1: דירוג של חפצי קסם

חפצי קסם (וגם התכונות הקסומות שיכולות להופיע עליהם), מחולקים לפי דירוג שנע מ-1 ("פחות") ועד ל-7 ("אלוהי").⁵⁰ הדירוג של חפץ קסם קובע את הכוח המשוער שלו, החל מה"פלוסים" לפגיעה על נשק מכושף וה"פלוסים" להגנה על שריון מכושף, וכלה במספר והעוצמה של הכוחות השונים שיש לחפץ. **בספר החוקים המקוצר, יתוארו חפצי קסם בדירוג 1 ו-2, שהם החפצים שדמויות בדרגות 1-5 יכולים להיתקל בהם.**

⁵⁰ חפצי קסם מדירוג 1-5 מקבילים במידה רבה לעוצמות של הלחשים והיכולות במשחק, שנעות גם הן מ-1 עד 5. דמויות ברמות 1-5 ימצאו בדרך-כלל חפצים מדירוג 1, כאשר מפעם לפעם הן יכולות למצוא חפץ מדירוג 2 בתור פרס גדול ורב-עוצמה יחסית.





כדי לשמור על איזון המשחק, יש להקפיד על ההגבלות הבאות:

הפלוס לשריון יחושב רק לפי הפלוס של שריון החזה, ובמצב הזה עדיף לא להקנות לחלקי שריון אחרים "פלוסים" בכלל, כאשר יוצרים או מוסיפים אותם למשחק.

1. על תכונות של הדיפה פסיבית חל אותו חוק כמו על פלוסים קסומים. מנגד, הוא לא יגביל את הדמות ביכולות הדיפה אחרות (לא פסיביות) על המגן או על כלי הנשק.
2. תכונות קסומות אחרות: הדמות יכולה להנות מתכונות קסומות אחרות שיש על כל חלקי השריון המכושפים בלא הגבלה, כל עוד לא מדובר בתכונות שיש עליהן הגבלה שמונעת מהן להצטבר (למשל: עמידות לאש שאפשר לקבל פעם אחת, גם אם לדמות שני חפצים שמקנים "עמידות רגילה לאש").

גלימה: גלימה נישאת בנוסף לשריון. כל דמות יכולה לעטות גלימה אחת – קסומה או בלתי קסומה; והתכונות וה"פלוסים" עליה, אם יש, מחושבות בנפרד מאלו של השריון.

מגן: מגינים מכושפים הם 'ידידיהם הטובים ביותר' של לוחמים ואבירים שמתמחים בהתגוננות. הם מאפשרים, גם בגרסאות פשוטות ולא קסומות, יכולות הגנה מיוחדות שלא ניתן לקבל משריונות או מכלי נשק. מגן מחושב בנפרד מהשריון, וכל דמות יכולה להחזיק מגן אחד בלבד, אם המקצוע שלה מאפשר שימוש במגן.

דמות יכולה לשאת עליה רק שרביט מטה/אחד עם יכולות קבועות באורח שיאפשר לה להנות מההשפעה שלו. דמות אינה מוגבלת (בכפוף להגבלת משקל) בכמות השרביטים המתכלים שהיא יכולה לשאת, אולם רק שני שרביטים יכולים להיות זמינים לשימוש מידי בעת קרב (כולל שרביט בעל תכונות קבועות, אם יש לדמות כזה).

תכשיטים קסומים: תכשיטים קסומים הם חפצי קסם קבועים, שכוללים בין היתר: טבעות, צמידים, עגילים, זררים (עטויים על הראש, מעל הקסדה אם יש), ובתרבויות מסוימות (כמו אצל העוגים), אפילו זמי אף.

לצרכי ספר החוקים הבסיסי אפשר לקבוע שכל דמות יכולה לשאת עליה עד ארבעה תכשיטים קסומים (לא כולל קמעות, ראה מיד), מכל סוג ובכל שילוב שהוא, בגבולות ההגיון.

קמע ("טרינקט"): סוג מיוחד של חפץ קסום, שיכול ללבוש צורה של כל חפץ קטן – מקמע מזל בדמות רגל ארנב (או כל צורה אחרת), ועד תיק או חבל מכושף (הגם שקיימות דוגמאות לחפצים מחרים או אקסצנטריים בהרבה, כגון בובה שהדמות נושאת עליה, קולמוס מכושף ועוד). נהוג להתייחס אל החפץ הזה כ"חפץ הקמע" של הדמות.

כל דמות יכולה להחזיק עליה קמע אחד (הגם ששה"ם יכול, לפי שיקול דעתו, לאפשר שניים).

קמעות לא קרביים: ככל שמחשיבים "קמע" גם חפצים נעדרי יכולת רלוונטית לקרב (למשל: תיק מכושף בעל יכולת נשיאת משקל משולש מתיק רגיל, מסמר קסום שיכול להפוך ליתד או לגלגל, ועוד), שה"ם רשאי, לפי שיקול דעתו, לא להגביל ולאפשר לשאת אותם במקביל ל"קמע" הרגיל של הדמות.

שריונות קסומים: שריונות מכושפים הם חלק חשוב במסורת של חפצי הקסם, והם מקור עיקרי לשיפור דירוג שריון ולתכונות הגנתיות אחרות. כאשר מדובר בשריון לא קסום, הרי שהמושג "השריון של הדמות" יכלול את כל מרכיבי השריון: שריון חזה, מגפיים, כפפות שריון וקסדה, כולם מאותו סוג שהדמות יכולה לשאת עליה; וכולם ביחד אחראיים לבונוס הבסיסי לדירוג השריון שהדמות מקבלת (למשל +6 מחליפה שלמה של שריון לוחות לא קסום).

כאשר מדובר בחפצי קסם, לא פעם נהוג לעסוק בחלקי שריון שונים (למשל: "הקסדה המבורכת של שומר הצבי הקדוש" או "חגורת היהלומים של הכוהנת הזהובה דאר'נאלריס").



שימו לב! שחקן אינו רשאי "להתחכם" ולנסות לשאת עליו נשק נוסף שאינו שייך לכלי הנשק לשימוש מידי, כדי להנות מהתכונות שלו (למשל: פגיון חבוי במגף, שיש עליו תכונה של עמידות לאש).

דוגמא: קאריל הסייר נושא עליו קשת ארוכה ועוד צמד חרבות קצרות, כולן בדרגת קסם של +1, כאשר על הקשת יש תכונת עמידות לאש, ועל החרב בונס +5 לנקודות הפגיעה של קאריל. הוא יהנה במקביל מעמידות לאש ובונס +5 לנק"פ. לעומת זאת, אם יש במגף שלו חבוי גם פגיון +2, עם בונס +3 לנק"פ ועמידות לכפור, בונס הנק"פ של קאריל יסאר +5 (ולא +8), והעמידות לכפור לא תפעל. לעומת זאת, אם קאריל ישלף את הפגיון וישתמש בו במקום אחת החרבות, ה-+2 לפגיעה ולנזק שנובעים מהפלוס הקסום של הפגיון יהיו פעילים כרגיל בעת חישוב הפגיעה והנזק של אותה התקפה, כאילו הפגיון נישא על קאריל כל העת בתור נשק עיקרי.

כלי נשק קסומים: כלי נשק קסומים נושאים עליהם יכולות רבות ערך של "פלוסים קסומים" להתקפה, וגם צורות מכושפות של נזק נוסף של יסוד (למשל: נזק כפור), נזקים מיוחדים, ועוד.

כלי נשק מופיעים בצורות וגדלים רבים, חלקם חדים (חרבות, גרזינים), וחלקם כהים (פטישי מלחמה); חד-ידניים בלבד (פגיונות וחרבות קצרות), דו-ידניים בלבד (חרב דו-ידנית או גרזן ענק), וכאלו שניתן להשתמש בהן בשתי הצורות (חרב ארוכה או חרב אבירים). מספר כלי הנשק וצורות האחיזה המותרות לדמות נקבעות לפי המקצוע ומידות התכונה שלה.

אם דמות יכולה לשאת שני כלי נשק ולהלחם בשניהם במקביל, הפלוס לפגיעה ואפקטים של נזק נוסף או מיוחד יחושבו בנפרד עבור כל נשק והתקפה איתו; לעומת זאת, אין הגבלה על תכונות קסומות אחרות (למשל: יכולת להטיל פעם ביום חזיז ברק), ואם לדמות יש את אותה תכונה על שני כלי הנשק שלה, היא יכולה להנות ממנה במצטבר – אלא אם כן בתיאור התכונה כתוב במפורש אחרת.



13.3 קביעה אקראית של סוג חפץ קסום

הטבלה הבאה מיועדת לגלגול אקראי של סוג חפץ קסם, עבור מנחה שרוצה לקבוע את הסוג באורח אקראי. כדי להשתמש בטבלה יש לגלגל ק% לקביעת הסוג הכללי של החפץ (למשל: כלי נשק). ואז יש לגלגל ק% נוסף כדי לקבוע את הסוג המדויק (למשל: האם כלי הנשק הוא חרב, אלת ברזל או קשת).

ק%	סוג ראשי	ק%	סוג משני
01-15	כלי נשק	01-35	חרב
		36-54	פגיון
		55-62	גרזן
		63-80	קשת
		81-95	פטיש או אלת ברזל
		96-00	אחרים
16-27	קליעים	01-85	חיצים או קליעי רובה קשת
		86-00	אחרים (אבני קלע, תחמושת מצור, ועוד)
28-39	אריג רוני	-	
40-49	שרביטים ומטות	01-60	שרביט או מטה מתכלה
		61-80	שרביט או מטה קבוע בלי מטענים
		81-00	שרביט או מטה קבוע עם מטענים
50-54	מגנים	01-75	מגן קטן/סטנדרטי
		76-00	צינה או מגן קרב גדול
55-70	חלקי שריון	01-40	שריון חזה + רגליים (אם יש)
		41-55	מגפיים
		56-70	כפפות שריון
		71-85	קסדה
		86-93	כתפיים
		94-00	חגורה
71-77	גלימות	-	
77-92	תכשיטים	01-30	טבעת
		31-60	מדליון
		61-72	צמיד
		73-84	פיליגראן או נזר
		85-92	עגילים
		93-94	אחר
		95-00	טרינקט
93-98	כלי עבודה	01-09	מכוש או איזמל כריה
		10-18	פטיש נפחים
		19-27	בקבוקון מכושף לשיקויים
		28-36	כלי אלכימאי / עושה דיו
		37-45	כלי עבודה לעור
		46-54	סכין פרוונים
		55-63	סיר / כלי בישול אחר
		64-72	מחטים וכלי עבודה של חייט
		73-78	כלים לניפוח זכוכית
		81-89	קולמוס
		90-98	כלי תכשיטן
		99-00	אחר
99-00	שוונות (תיקים, חבלים, רכיבי הנדסה, אוכפים, כלי בית מכושפים, ועוד)	-	



התכונות הקסומות, כמו החפצים עצמם, הן בעלות דירוג עוצמה שנע מ-1 עד 7, כאשר מספר התכונות שחפץ קבוע יכול להכיל וגם העוצמה שלהן, תלויה בדירוג של החפץ עצמו (ראו טבלאות בסוף הפרק)

אפשרויות לחפץ מעוצמה ראשונה:

- פלוס קסום אוטומטי (רק לנשק, שריון גוף, מגן או קליע) + 2 תכונות קסומות מעוצמה ראשונה
- פלוס קסום אוטומטי (כנ"ל) + יכולת דמוית לחש מעוצמת בסיס או ראשונה + תכונה קסומה מעוצמה ראשונה.

אפשרויות לחפץ מעוצמה שניה:

- פלוס קסום אוטומטי (כנ"ל) + 2 יכולות קסומות מעוצמה שניה + 1 יכולת קסומה מעוצמה ראשונה.
- פלוס קסום אוטומטי (כנ"ל) + יכולת דמוית לחש מעוצמה 2 או 1 + 1 יכולת קסומה מעוצמה שניה.
- פלוס קסום אוטומטי (כנ"ל) + יכולת דמוית לחש מעוצמת בסיס/ראשונה + 1 יכולת קסומה מעוצמה 2, ו-1 יכולת קסומה מעוצמה ראשונה.

קביעת התכונות הקסומות: לאחר שקובעים כמה תכונות מאילו דרגות יש לחפץ, אפשר לקבוע אותן (בעזרת גלגול קוביעה או בהחלטה של השה"ם), לפי הטבלאות שבסוף הפרק. את התכונות דמויות הלחש, אם יש, יש לגלגל או לבחור מרשימת הלחשים בעוצמה המתאימה של המקצוע ממנו נלקח הלחש.

שרביטים ומטות

60% מהשרביטים והמטות הם חפצים מתכלים, שיש להם יכולת אחת: להפעיל יכולת דמוית לחש קבועה מראש, פעם אחת לכל "מטען" שיש בחפץ; כאשר המטענים יורדים ל-0, החפץ מתפורר או נשבר ומאבד כל ערך.

אם מספר המטענים לא הגיע ל-0, אפשר לנסות "לטעון" את החפץ אצל אומן או חרש בדרגה גבוהה, בעד סכום כסף גבוה עבור כל מטען.

השרביטים והמטות הלא מתכלים הם חפצי קסם נדירים ועוצמתיים יותר; לחלקם אין כלל מטענים מתכלים, ואז אפשר להתייחס אליהם כאל כלי נשק מאותה דרגת עוצמה; חלק מהחפצים מהסוג הזה, בעיקר שרביטים, יהיו בעלי יכולת התקפה קסומה 'טבעית' שגורמת נזק נמוך (למשל 1+4), שאפשר להשתמש בה בלא הגבלה.

השרביטים והמטות העוצמתיים ביותר, הם כאלו שגם מכילים מטעני לחש, וגם לא מתפוררים כאשר נגמרים להם מטעני הלחש, אלא פשוט לא מסוגלים להפעיל את היכולת הזו עד ש"יטענו" מחדש אצל קוסם

13.4 חוקים ליצירה של חפצי קסם

בספר החוקים המלא שנמצא באתר של מלסטרה, ישנם חוקים מפורטים ליצירה של חפצי קסם. עבור הספר למתחיל, שבו מופיעים רק חפצים מדירוג 1 ו-2, נסתפק בחוקים פשוטים יותר.

קביעת מספר וסוג היכולות הכללי של החפץ

יכולות של חפצי קסם קבועים (להבדיל משיקויים וחפצים מתכלים אחרים) מחולקות לשלושה סוגים:

"פלוס": תכונה שמופיעה באורח אוטומטי על כלי נשק ושריונות גוף, ויכולה (סיכוי קטן בהרבה) להופיע גם על חפצים אחרים (בתור 'תכונה קסומה' – ראה בהמשך). ה"פלוס" משפר את דירוג ההתקפה והנזק של כלי נשק או קליע (למשל: חרב ארוכה 2+ תוסיף בנוס 2+ גם לדירוג הפגיעה וגם שתי נקודות נזק נוספות לכל פגיעה); או את דירוג השריון, אם מדובר בשריון או מגן.

חפצים שאינם נשק או שריון שזוכים ב"פלוס" (למשל: טבעת קסומה 1+), יחשבו לעניין זה בדרך-כלל כמו שריון: הפלוס יתרום לדירוג השריון ולא לדירוג ההתקפה, אלא אם נאמר במפורש אחרת.

את הפלוס הקסום של נשק או שריון גוף אפשר לקבוע או לגלגל לפי הטבלה הבאה:

עוצמת החפץ	עוצמת ה"פלוס" הקסום להתקפה או הגנה				
	+1	+2	+3	+4	+5
1	100%	-	-	-	-
2	75%	25%	-	-	-

"יכולת דמוית לחש": יכולת להטיל, בדרך-כלל פעם או פעמיים ביום, לחש מסוים שהסוג שלו נקבע בעת יצירת החפץ. למשל: הטלת חזז ברק פעמיים ביום.

להבדיל מ"מטעני לחש" על שרביטים או מטות, היכולת דמוית הלחש תפעל בדרך-כלל כאילו הדמות היתה מטיל לחשים באותה דרגה של הדמות (אלא אם כן בתיאור החפץ נקבע אחרת). מסיבה זו, ניתן גם לשבש לחשים כאלו באמצעות יכולות הפרעה.

דירוג תכונת הלחש מושפע על-ידי העוצמה אליה שייך הלחש שנמצא על החפץ.

"תכונות קסומות": שם כללי לכל יתר התכונות שאינן "פלוס קסום" או "יכולת דמוית לחש" (למשל: עמידות לכפור, 10+ לנזק"פ של הדמות, יכולת חסימה משופרת של התקפות ריסוק, הדיפת 'בונוס' נוספת לסיבוב, ועוד).



משלמים בדירוג לחש מופחת יחסית לדירוג שלהם, ומקסימום מטעני-לחש נמוך בהרבה מאלו של חבריהם המתכלים.

שמתמחה בכך. לצד זאת, יש להם תכונות קסומות אחרות בהתאם לדירוג שלהם. על היתרון המשמעותי הזה, שרביטים ומטות 'קבועים'

דירוג החפץ	מס' מטענים מקסימלי	דרגה מקסימלית ללחש התקפה שמטיל החפץ	מחיר (באן) לטעינה מחדש של כל מטען
	חפץ מתכלה	חפץ קבוע	
פחות	3-8	-	50
שגרת	4-14	3-8	150

ובעלי תכונות קסומות בדירוג נמוך באחד מדירוג העוצמה שלהן.

חפצים כאלו לעולם לא יכללו 'תכונה דמוית לחש' נוספת בנוסף לזו שיש להם ממילא ב"מטענים".

שרביט או מטה מתכלים, יהיו תמיד בעלי יכולת דמוית לחש אחת שווה לדירוג שלהם, ובלא תכונות נוספות. שרביט או מטה קבועים עם מטענים, יהיו בעלי תכונה דמוית לחש פחותה לפחות באחד מהדירוג שלהם (לכן, אין שרביט או מטה קבועים מדירוג 1⁵¹).



⁵¹ אם השה"ם בכל-זאת מעוניין בשרביט קבוע מדירוג 1, אז הוא יכיל מטענים של לחש בסיס בלבד.



13.5: יכולות של חפצי קסם

לחש). מה שרשום ב"סוג החפץ" הוא **המלצה לא מחייבת** לגבי אילו חפצים מתאימים באופן הגיוני לשאת את אותה תכונה.

הטבלאות הבאות נועדו לאפשר לשה"ם לבחור לפי רצונו או לגלגל באקראי את התכונות השונות של חפצי הקסם (שאינן "פלוסים" או יכולות דמויות

יכולות מעוצמה ראשונה			
מס'	שם התכונה	סוג החפץ	תיאור והסבר התכונה
1	בר-מזל	תכשיט,	מקנה +1 לכל גלגול הצלה או בדיקת תכונה שמבצע מחזיק החפץ.
2	העצמת כשרון	תכשיט, כלי.ע.	מקנה +2 לכשרון מסויים (למשל: אתלטיקה או קודים וצפנים), ופועל על כל גלגולי ההצלה או בדיקות התכונה שמבוססות על אותו כשרון.
3	מהירות	כולם מלבד כלי עבודה	מקנה +1 לכל גלגולי היחמה (מצטבר עם בונוס זריזות)
4	קוצץ נזק	שריון, מגן	מוריד 1-2 נקודות נזק מרוב המכות שהדמות סופגת. מפחית את <u>בסיס הנזק</u> , לפני הכפלות שנגרמות ממכות מיוחדות או פגיעות קריטיות.
5	רצון ברזל	תכשיט, שריון, גלימה	בונוס +1 לגלגול הצלה כנגד יכולות שמפריעות או משבשות לחשים
6	נזק נוסף	נשק או קליע	מוסיף 1+4 נקודות נזק (של יסוד: בדרך כלל אש, כפור או חשמל, לעיתים אור או מוות) לכל מכה מוצלחת של הנשק שמסבה נזק ולא נהדפה.
7	עמידות	שריון, מגן, תכשיט	מקנה לעוטה או עונד החפץ עמידות מפני יסוד קסום אחד (למשל: אש או חשמל): +2 לכל גלגולי ההצלה שהדמות מבצעת נגד קסם או יכולת שמבוססת על אותו יסוד. הפחתה של 1 נקודת נזק מכל קוביית נזק שגורמים קסם או יכולת כאלו לנושא החפץ (למשל: הפחתה של 5 מהנזק של לחש שגורם 6ק5 נקודות נזק).
8	מנעול לחש	שרביט, מטה, תכשיט, נשק	תכונה ש"נועלת" לחש מסוים בדרגה שווה או נמוכה מהדירוג של החפץ, ומחזקת אותו כך שהוא גורם +1 נזק נוסף לכל קוביית פגיעה של הלחש (למשל: 1ק8+1 לדרגה במקום 1ק8), ומסב עונשין 2- לגלגולי הצלה מפני אותו לחש, ככל שקיימים. המנעול אינו יכול ללמד את הדמות לחש כלשהו, אלא רק לחזק לחש שהדמות יודעת להטיל.
9	חמיקה משופרת	תכשיט, שריון, גלימה	מקנה בונוס 2-3% לדירוג החמיקה הסופי של דמות עם כשרון חמיקה.
10	תגובת-ברק	תכשיט, שריון, גלימה	מוריד 1% מהעונשין המצטבר לדירוג החמיקה של דמות עם כשרון חמיקה, שנדרשת ליותר מחמיקה אחת באותו סיבוב.
11	הדיפה מחוזקת	נשק או מגן	נשק או מגן עם התכונה הזו, מקנים +2 לכל גלגול הדיפה שנעשה באמצעותם. לא משפיע על גלגולי הדיפה שהדמות שנושאת אותם מבצעת עם חפץ אחר.
12	נק"פ משופר	כולם	החפץ מוסיף 1-4 לסכום נקודות הפגיעה המקסימליות של הדמות
13	כח חיים	כולם	החפץ מוסיף 1-2 לכוח החיים של הדמות
14	לגיזור קשה-עורף	כולם (בעיקר שריון)	מאט את שתי ההצברויות הראשונות של התשה, וגורם להן פעם בשני קרבות במקום פעם בקרב. כמו כן, מקנה בונוס 1 + לכל הגלגולים נגד התשה.
15	מועך שריון	נשק קהה או דו ידני	כל פגיעה של הנשק ב-16 טבעי ומעלה שלא נהדפה, פוגעת בשריון של היריב ומורידה את דירוג השריון שלו ב-1, וגם גורמת לו לפגיעות של



			10% + למזק מכל התקפה נוספת של אותו נשק; ההשפעה יכולה להצטבר עד שלוש פעמים.
16	יריב שנוא	נשק או קליע	החפץ מקבל "פלוס קסום" אחד נוסף (+1) כנגד סוג ספציפי של אויבים: דוגמאות: בהמות, אל-מתים, צמחים, דרקונים, חוחלים, ענקים; אבנונים, כופרים (בני דת ספציפית שהיתה שנואה במיוחד על יוצרי הנשק), ועוד. לכן, התכונה תהפוך (למשל) חרב +1 ל"חרב +1, +2 נגד אל-מתים".
17	נוקם	מגן בלבד	מגן עם רונה בוהקת בגוון של אחד היסודות (למשל: "נוקם קפוא" ליסוד הקרח); כל פעם כאשר המגן הודף בהצלחה התקפת פנים אל פנים, הוא מסב לאותו יריב 1-3 נקודות נזק מהיסוד המתאים; אם הדמות משתמשת גם ב"קוץ מגן" להסב נזק עם הדיפות, הנזק של שתי היכולות מצטבר.
18	כוח יצירה	כלי עבודה	כלי עבודה מכושף שמקנה +2 לגלגולי יצירת חפצים (ק%) מכשרון היצירה המתאים (למשל: פטיש נפחים ליצור שריונות וחישול נשק). הכוח יכול להופיע גם על כלי לכשרון איסוף (כמו מכוש כריה או סכין פרוונים), ואז הוא מקנה +2 לגלגולי הכשרון של אותו כשרון איסוף.
19	כיס שיקויים עמוק	חגורה או גלימה או מלבוש קוסם	החפץ מאפשר לדמות לשאת עליה שיקוי נוסף לשימוש מיידי, מעבר לשני השיקויים שמותרים לכל דמות.
20	הגנה	כולם מלבד שריון או נשק	החפץ מוסיף +1 לדירוג השריון של הדמות, מצטבר עם "פלוס קסום" על שריון הגוף ועם דירוג השריון הרגיל.
21	מחשל נשמות	כולם, אבל בדרך-כלל נשק או שריון גוף	החפץ מוסיף +1 למקסימום של ה"להבה הפנימית" של פלדין, קאראנ'סיר ודומיהם. החפץ מוסיף +2 למקסימום של ה"עוצמה הפנימית" של כוהנות אנ'מיריות ודומיהן.

יכולות מעוצמה שניה			
מס'	שם התכונה	סוג החפץ	תיאור והסבר התכונה
1	ערנות	כולם מלבד כלי עבודה	מקנה +1 לכל גלגול הפתעה (מקוצר) ו-2+ לכל גלגול הפתעה (רגיל)
2	חד	נשק או קליע	מוריד ב-1 את התוצאה המינימלית ב-20ק הנדרשת לפגיעה קריטית.
3	קוצץ נזק	שריון, מגן	מוריד 2-3 נקודות נזק מרוב המכות שהדמות סופגת. מפחית את <u>בסיס הנזק</u> , לפני הכפלות שנגרמות ממכות מיוחדות או פגיעות קריטיות.
4	הגנה קריטית	שריון, מגן	מעלה ב-1 את התוצאה המינימלית שנדרשת לגלגול הפגיעה של היריב כדי להיחשב כפגיעה קריטית. למשל: יצור רגיל ידרש ל-19 במקום 18 ב-20ק כדי לפגוע בדמות פגיעה קריטית.
5	הטלה מהירה	תכשיט, שרביט, מטה	מקנה בונוס +1 ליחמה בעת הטלת לחש מידי. מקצר ב-1 את העונשין ליחמה על הטלת לחשים ארוכים ואיטיים יותר ^[1] .
6	צבירה מתמשכת	נשק, מגן	כאשר דמות בעלת יכולות לחימה שמופעלות על-בסיס "צבירת כוח" בהתקפות פשוטות יותר, משחררת 'צבירת כוח', יש לה סיכוי של 15% לכל מטען כוח שנוצל, לשמור על עד מטען אחד מתוך הכוח שנוצל.
7	מנעול לחש מהיר	תכשיט, שרביט, מטה	מוריד ב-1 את מספר סיבובי ההשהיה של לחש אחד מעוצמה 1.



8	מנעול תמרון מהיר	נשק	מוריד ב-1 את מספר סיבובי ההשהיה של תמרון נשק אחד.
9	רצון פלדה	תכשיט, שריון, גלימה	בנוס 2+ לגלגול הצלה כנגד יכולות שמפריעות או משבשות לחשים
10	נזק נוסף	נשק או קליע	מוסיף 1ק6+2 נקודות נזק (של יסוד: בדרך כלל אש, כפור או חשמל, לעיתים אור או מוות) לכל מכה מוצלחת של הנשק שמסבה נזק ולא נהדפה.
11	ברזל מסתחרר	נשק	תמרוני נשק שמבוצעים בעזרת הנשק הזה, ואשר יכולים לפגוע באורח רגיל ב-3 מטרות ומעלה, יוכלו לפגוע במטרה נוספת אחת, ככל שנמצאת כזו בטווח.
12	מנעול לחש	שרביט, מטה, תכשיט, נשק	תכונה ש"נועלת" לחש מסוים בדרגה שווה או נמוכה מהדירוג של החפץ, ומחזקת אותו כך שהוא גורם +1 נזק נוסף לכל קוביית פגיעה של הלחש (למשל: 1ק8+1 לדרגה במקום 1ק8) ומסב עונשין 2- לגלגולי הצלה מפני אותו לחש.
13	חמיקה משופרת	תכשיט, שריון, גלימה	מקנה בנוס 2-4% לדירוג החמיקה הסופי של דמות עם כשרון חמיקה.
14	הדיפה נוספת	נשק, מגן	נשק או מגן עם התכונה הזו, מסוגלים לבצע נסיון הדיפה אחד נוסף כל סיבוב, מעבר למספר הנסיונות שיש לדמות שמחזיקה אותן באורח 'טבעי'.
15	שובר חיצים	מגן	מוסיף +1 לדירוג השריון של הדמות כנגד קליעים. כל הדיפה שהמגן מקנה לדמות יכולה לנסות להדוף שתי התקפות קליעים במקום התקפת קליע אחת שמאפשרים מגינים אחרים. למשל: דמות עם מגן רגיל, יכולה להדוף בעזרתו פעם אחת בסיבוב; דמות עם מגן בעל תכונת 'הדיפה מהירה' יכולה להדוף בעזרתו פעמיים בסיבוב, בין אם מדובר בהתקפת נשק פנים אל פנים או קליעים. לעומת זאת, אם נוסף למגן תכונה של "שובר חיצים" מדירוג 2, המגן הרגיל יוכל לנסות להדוף 2 התקפות קליעים בסיבוב, והמגן המכושף עם תכונת 'הדיפה מהירה' - ארבע התקפות קליעים בסיבוב!
16	רועץ ניבים	נשק דו-ידני	תכונה שמופיעה על כלי נשק דו-ידיניים, ומשפרת מאד את יכולת ההדיפה של התקפות נשיכה. אם גלגול הדיפה רגיל של נשיכה באמצעות נשק זוכה לעונשין כבד (של 2- לפחות ובדרך-כלל יותר), נשק "רועץ ניבים" מפחית את העונשין באחד לכל "פלוס קסום" של הנשק, עד שהוא מבטל אותה לגמרי ואפילו הופך אותה לתוסף. (למשל: חרב דו-ידנית +3 שהיא 'רועצת ניבים', תהפוך נשיכה עם עונשין הדיפה 2- לתוסף +1 לגלגול ההדיפה!) שימו לב! אם גלגול ההדיפה היה מוצלח מאד (לפחות +4 מעל המינימום שנדרש להדוף ב-1ק20), הדמות זוכה להתקפת הזדמנות מוחצת ב-2+ לפגיעה ו-150% נזק כנגד היצור, כמובן באמצעות הנשק 'רועץ הניבים' עצמו.
17	נק"פ משופר	כולם	החפץ מוסיף 1ק4+2 לסכום נקודות הפגיעה המקסימליות של הדמות
18	כוח חיים	כולם	החפץ מוסיף 1-4 לכח החיים של הדמות.
19	חוסן	כולם	החפץ מוסיף +1 לדירוג ההתשה של הדמות
20	לגיור קשה עורף	כולם	מאט את שלוש ההצטברויות הראשונות של התשה, וגורם להן לקרות פעם בשני קרבות במקום פעם בקרב. כמו כן, מקנה בנוס 2+ לכל הגלגולים נגד התשה.



21	רעיל	נשק או קליע	כל פגיעה ב-14 טבעי ב-1ק20 ומעלה עם הנשק או כל פגיעה עם הקליע שגבוהה ב-2+ לפחות מהמינימום הנדרש לפגיעה, מאלצת את היריב להציל ב-3ק10 נגד כושר, או לסבול מרעל שיחליש אותו ב-1- לכל הגלגולים, ויגרום לו 1ק4+ נקודות נזק כל סיבוב שלושה סיבובים. יריב שניצל בהצלחה, הופך חסין להשפעה למשך חמישה סיבובים.
22	נוקם בוער	מגן בלבד	מגן עם רונה אדומה בוחקת חרוטה עליו; כל פעם כאשר המגן הודף בהצלחה התקפת פנים אל פנים, הוא מסב לאותו יריב 5-2 נקודות נזק אש; אם הדמות משתמשת גם ב"קוץ מגן" להסב נזק עם הדיפות, הנזק של שתי היכולות מצטבר. כמו כן, אם המגן הודף בגלגול 16+ טבעי ב-1ק20, היריב חייב להציל ב-3ק10 (או 3ק12 לפגיעה של 20-19) נגד ממוצע זריזות וכושר, או לבעור ל 7-2 נקודות נזק אש נוספות למשך 2 סיבובים. <u>הבערה לא יכולה להצטבר על אותו יריב.</u>
23	כיס שיקויים עמוק	חגורה, גלימה או מלבוש קוסמים	החפץ מאפשר לדמות לשאת עליה שני שיקויים נוספים לשימוש מידי, מעבר לשני השיקויים שמותרים לכל דמות.
24	הד מוסיקלי	כלי נגינה מכושף, כפפות או תכשיט	מעלה ב-2% את הסיכוי הבסיסי המצטבר של פייטן להצליח "להגביר" את עוצמת השיר המכושף שלו.
25	התקפי	כולם	מקנה 1+ לגלגולי הפגיעה של הדמות עם נשק, קסמים או כלי יריה.
26	הגנה	כולם	מקנה 1+ לדירוג השריון הרגיל.
27	מחשל נשמות	כולם	מוסיף 2+ למקסימום של ה"להבה הפנימית" של פלדין וקאראנ'סיר מוסיף 4+ למקסימום של ה"עוצמה הפנימית" של כוהנות אנ'מיריות.
28	מעטה צדפה	שריון בינוני או כבד	מקנה הדיפה פסיבית חלשה בדירוג נמוך ב-2 מדירוג הפגיעה של הדמות.



פרק 14: כשרונות יצירה

כשרונות יצירה מאפשרים לדמות להשתמש בחומרי גלם שקנתה או מצאה בהרפתקאות כדי לייצר ציוד – הן ציוד לא קסום, והן חפצים קסומים, בעוצמה שהולכת וגוברת ככל שהדמות מאמנת את הכשרון ומעצימה אותו.

כשרונות יצירה ניתנים לבחירה רק בשלב של יצירת הדמות, ופתוחים רק בפני דמות שדירגה "ב" לפחות בתחום הכשרונות שלה. לא ניתן ללמוד אותם במהלך המשחק, גם לא בהשקעה של נקודות כשרון רבות.

שימוש ראוי ופיתוח של כשרון יצירה דורש זמן ומשאבים, ואינו מתאים לכל הקמפיינים. לכן, חשוב מאד לערוך תיאום ציפיות בין שליט המבוך לשחקן, לפני בחירה בכשרון, כדי לוודא שיהיה לו מקום ראוי בקמפיין ששליט המבוך מתכנן.

מתכונים

דמות עם כשרון יצירה מתחילה את המשחק כשהיא שולטת בידע רלוונטי ליצירת חפצים לא קסומים ששייכים לכשרון היצירה שלה (למשל: שריונות מתכת מכל הסוגים). הדמות המתחילה מכירה גם דרכים בסיסיות לטיפול בחומרי גלם, כפי שמפורט בתיאור של כל כשרון יצירה. כדי לייצר חפץ קסום, הדמות חייבת לשלוט ב'מתכון', שהוא ידע הספציפי כיצד ליצר את החפץ. כל שילוב של פלוסים קסומים, תכונות קסומות ותכונות דמויות לחש שאפשרי לפי הטבלאות של פרק 13, יכול להיות 'מתכון' ייחודי לחפץ קסם ספציפי (למשל: שריון רצועות +1 שמקנה +4 לנזק"פ ועמידות לאש).

מספר מתכונים התחלתי

דמות מתחילה שולטת במספר קטן של מתכונים פשוטים של חפצי קסם, לפי בחירה של השחקן או גלגול אקראי מטבלאות התכונות הקסומות. מספר המתכונים ההתחלתי נקבע לפי הטבלה הבאה:

מעמד חברתי	ממוצע חוכמה ותבונה		
	מתחת ל-13	13-16	16.5 ומעלה
ה - ד	0	1	2
ג - ב	0	1	3
א	1	2	3

דמות מתחילה עם כשרון תכשיטנות, אלכימיה, כתיבה רונית ועבודת זכוכית מקבלת מתכון אחד נוסף.

שימו לב, שלחלק מכשרונות היצירה יהיו חוקים שונים במעט שיפורטו בחלק הספר שעוסק באותו כשרון; ובמקרה כזה, הוראות מיוחדות של הכשרון הספציפי גוברות תמיד על ההוראות הכלליות בטבלה הזו.

דמות שמתחילה עם כשרון יצירה בדרגה 2+:

הדמות מקבלת מתכון אחד נוסף בעוצמה ראשונה (מעבר למה ש'מגיע' לה לפי הטבלה למעלה), את הידע בהכנת כל הרכיבים הבסיסיים של עוצמה שניה, וידע במתכון אחד מעוצמה שניה (בלא קשר למידת התבונה והחוכמה או המעמד החברתי של הדמות).

דמות שעולה דרגת כשרון במהלך המשחק:

הדמות מקבלת באופן מדי את הידע בהכנת חפצים לא קסומים מהעוצמה החדשה (אם יש), וכן את הידע להכין את הרכיבים הבסיסיים שלה. אולם קבלת מתכון ראשון מהעוצמה החדשה אינה אוטומטית, ותקרה רק אם יש לדמות מקור הגיוני כדי ללמוד ממנו את המתכון.

מציאה ולימוד של מתכונים נוספים

מתכונים נוספים אפשר ללמוד מאומן אחר, מספרים עתיקים או מתיקון של חפצים קסם שבורים או בלויים. לעיתים, דמות יכולה ללמוד במקום מתכון ידע ספציפי ורב-ערך ליצירת אחת התכונות הקסומות שהיו על אותו חפץ (למשל: "עמידות לאש"). כאשר דמות לומדת מגוון של תכונות כאלו, היא יכולה לשלב אותן ו'להמציא' בעצמה מתכונים חדשים.

לימוד 'מתכון' לתכונה קסומה מתיקון חפץ: דמות

עם כשרון יצירה שמתקנת חפץ בלוי או שבור שנמצא בהרפתקאה, מקבלת סיכוי של 25% + 2% נוסף על כל בונוס של ממוצע מידות התבונה והחוכמה שלה ללמוד את אחת התכונות הקסומות שלו (למשל: עמידות לאש). אם יש לדמות כלי עבודה מכושף עם בונוס לגלגולי יצירה, יש להוסיף את הבונוס שלו לסיכוי.

לדוגמא: דמות עם חוכמה ותבונה 18, תהיה עם סיכוי של 37% $(6 \times 2 + 25\%)$ ללמוד תכונה של חפץ שהיא מתקנת.



מעלות ההכנה של החפץ - העבודה הושלמה והחפץ מוכן לשימוש, אלא אם כתוב במפורש אחרת בתיאור החפץ או תהליך היצירה שלו.

דוגמא: אומן יוצר חפץ בעלות כללית של 1,000 באן. אם בכל ההספק שלו בכל יום עבודה יהיה של 200 באן, הוא יגמור להכין את החפץ בסוף יום העבודה החמישי.

יום עבודה חלקי: יום שבו למשל הדמות עובדת על החפץ בעיקר במחנה בשעות הערב אחרי שעות המסע או ההרפתקה (כל עוד יש לדמות כלים וסביבת עבודה מתאימה ליצירת החפץ⁵⁴). יום כזה יחשב כחצי יום עבודה, שיניב רק 50% מההספק הרגיל.

גלגול ההספק ליום עבודה

בדיקת הספק ליום עבודה נעשית על-ידי שני גלגולים של ק%.

הגלגול הראשון קובע את איכות העבודה של הדמות עבור אותו יום, לפי הטבלה הבאה. הדמות מגלגלת ק%, מוסיפה לתוצאה בונוסים (אם יש לה), ובודקת את התוצאה הסופית בטבלה הבאה:

תוצאה סופית (ק%+בונוסים)	איכות ההספק
01-25	הספק ירוד
26-75	הספק רגיל
76-100	הספק מעולה

בונוסים שיש להוסיף ל-ק%:

+10% לכל דרגת כשרון של האומן שהיא מעל דרגת החפץ (למשל: +20% לאומן בדרגה 3+ שיוצר חפץ מעוצמה ראשונה)
 +5% לכל שוליה בדרגה נמוכה ב-1 משל הדמות, ו-
 +2% לכל שוליה בדרגה נמוכה ב-2 ומעלה משל הדמות.
 בונוסים שיש על כלי עבודה קסומים, מכשירים בסדנא מיוחדת ואיכותית, ועוד.

אם הדמות נכשלה, היא תוכל לנסות שוב כאשר תתקן חפץ אחר מכל סוג שהוא עם אותה תכונה. הסיכוי ללמוד תכונה מאותה עוצמה עולה ב-50% (מוכפל ב-1.5) כל נסיון נוסף, עד למקסימום 90%.

לימוד מתכון מאומן אחר או מספר: דמות יכולה לנסות פעם בתקופה (חודש אחד x דרגת המתכון) ללמוד מתכון חדש מאומן ששולט באותו מתכון, או בספר/מגילה שמכילים את המתכון. בדרך הזו לומדים תמיד **מתכון שלם**⁵², ולא תכונה אחת מתוכו. כדי ללמוד מתכון מספר, הדמות תצטרך לרכוש או להשיג את כל חומרי הגלם, ולגלגל ק% עם אותו סיכוי כמו לימוד תכונה מתיקון חפץ; דמות שנכשלה תוכל לנסות שוב ושוב, אבל תאלץ לשלם סכום של 25% מעלות החומרים של המתכון על כל נסיון חדש. לימוד מאומן הוא בעל סיכוי של 100%, כל עוד לדמות יש זמן ולאומן האחר יש סבלנות⁵³. העלות של הלימוד גמישה ונקבעת על-ידי שליט המבוך, משום שהדמות יכולה להשתמש בחומרים של 'המורה' שלה; ומנגד, המורה יכול לדרוש שכר נכבד בתמורה לזמן ולחומרים שלו.

זמני יצירה

יצירת חפצים קסומים אינה דורשת רק מיומנות והשקעת כסף בחומרי גלם, אלא גם זמן עבודה. גם חרש אומן מנוסה זקוק להשקעה של זמן רב לפני שהוא מסיים יצירה של חפץ קסום; וככל שהחפץ מתקדם ומסובך יותר, כך הוא דורש זמן עבודה רב יותר.

חישוב זמן היצירה נעשה לפי 'ימי עבודה'. עבור כל יום עבודה (יום שאת רובו הדמות מבלה ביצירה), הדמות מגלגלת ק% שקובע את ההספק שלה. ההספק נמדד במספר שמייצג שווי כספי של חומרי גלם שהדמות טיפלה בהם בהצלחה באותו יום. כל יום עבודה מוסיף את הערך שהדמות יצרה בו לזה של הימים הקודמים, וכאשר הדמות מגיעה למספר שהוא שווה או גדול



⁵² החסרון: הדמות מוגבלת לאותו מתכון. ידע ליצור מגפי שריון +1 עם עמידות לאש, לא מאפשר ליצור כפפות שריון עם אותן תכונות.

⁵³ אלמנט משחקי שנקבע לפי שיקול דעתו של שליט המבוך.

⁵⁴ היצירות מדרגה 1 שלא דורשות הרבה יותר מציוד שאפשר למצוא במחנה מאולתר. עבור יצירות בדרגות גבוהות יותר, יש צורך בסדנא, או בקסמים שיוצרים תנאי עבודה שדומים לאלו של סדנא.



קביעת ההספק המדויק לאותו יום (לפי ערך במטבע נחושת (באן)⁵⁵

לאחר שהדמות גלגלה את הגלגול הראשון שקבע את איכות העבודה שלה, היא מגלגלת ק% נוסף כדי לקבוע את הכמות המדויקת של העבודה שהיא הספיקה לבצע באותו יום. כמות העבודה על חפץ נמדדת לפי עלות היצירה הכללית שלו (במטבעות נחושת). כאשר ההספק של הדמות מגיע ל-100% מעלת החפץ, היצירה הושלמה.

דרגת הכשרון	הספק ירוד	הספק רגיל	הספק מעולה
+1	ק% + 50	ק% + 100	ק% + 200
+2	ק% + 100	ק% + 200	ק% + 300
+3	ק% + 150	ק% + 300	ק% + 400
+4	ק% + 200	ק% + 400	ק% + 500
+5	ק% + 300	ק% + 600	ק% + 700

דוגמא: תכשיטן עם דרגת כשרון +1 יוצר צמיד בשווי 300 באן. ביום הראשון, הוא מגלגל 'הספק רגיל' ותוצאה של 55 ב-ק% בגלגול השני (ק%+100). כלומר, הוא עשה עבודה "בשווי 155 באן", ולמעשה גמר מעט יותר מחצי העבודה על התכשיט.

בונוסים שיש לחוסיף לתוצאה:

כל דרגת יתרון של כשרון היוצר הראשי על דרגת החפץ: +15% להספק.

לדוגמא: יוצר בדרגת כשרון +5 שיוצר חפץ מעוצמה ראשונה, יזכה ל-60%+ לשווי העבודה היומי שלו.

מקנה בונוס 10% להספק; דרגת כשרון נמוכה ב-2 ומעלה מהיוצר מקנה בונוס 5% להספק.

הספק בליטוש אבני חן ורקיקת שיקויים

ליטוש אבני חן ורקיקת שיקויים נחשבות למלאכות מהירות יותר, ולכן כאשר עוסקים בהן, יש להכפיל את ההספק היומי ב-2 (200%). לא ניתן להעזר ביוצר אחר, אלא רק בשוליה אחד עבור כל עבודת היצירה. בדרגות יצירה גבוהות (+4 ו-+5) יש להכפיל את ההספק היומי ב-2.5 (250%) ו-3 (300%) בהתאמה.

יצירת חומרי גלם

יצירת חומרי גלם בסיסיים, כמו גלילי אריג או מטילי מתכת, היא מהירה ופשוטה בהרבה מאשר יצירת חפצים. כמות חומרי הגלם שדמות יכולה ליצור ביום, נקבעת לפי הטבלה הבאה:

כאשר כמה יוצרים בדרגה שווה עובדים על חפץ במשותף: יש להגדיר מיהו היוצר הראשי, ולגלגל עבורו; וכל יוצר נוסף יתן בונוס +25% להספק. המקסימום של יוצרים נוספים שיכולים לעבוד על חפץ, הוא 1 לכל דרגת עוצמה של החפץ.

העזרות בשוליות: 'שוליות' הם עוזרים עם דרגת כשרון נמוכה מזו של היוצר הראשי (כאשר יוצר בדרגה +1 יכול להעזר ב'נער שוליה' מתלמד, בלי דרגת כשרון מוגדרת). מספר השוליות שניתן להעזר בהן נקבע לפי דרגת החפץ שיוצרים, והיא זהה למספר היוצרים שיכולים לעבוד במשותף על החפץ. אם השוליות באות בנוסף ליוצרים משותפים ולא במקומם, יש לחלק ב-2 את התועלת שהן מביאות להספק.

שוליה ברמת כשרון שנמוכה ב-1 מזו של היוצר הראשי

עוצמת האומן					כמות חומר הגלם שנוצר לפי איכות העבודה היומית				
					5	4	3	2	1
+1					-	-	-	-	ירודה: 2-1 רגילה: 5-3 מעולה: 8-6
+2					-	-	-	ירודה: 2-1 רגילה: 5-3 מעולה: 8-6	ירודה: 2-4 רגילה: 6-4 מעולה: 10-7
+3					-	-	ירודה: 2-1 רגילה: 5-3 מעולה: 8-6	ירודה: 2-4 רגילה: 6-4 מעולה: 10-7	ירודה: 2-5 רגילה: 7-4 מעולה: 12-7
+4					-	ירודה: 2-1 רגילה: 5-3 מעולה: 8-6	ירודה: 2-4 רגילה: 6-4 מעולה: 10-7	ירודה: 2-5 רגילה: 7-4 מעולה: 12-7	ירודה: 3-6 רגילה: 8-5 מעולה: 15-8
+5					ירודה: 2-1 רגילה: 5-3 מעולה: 8-6	ירודה: 2-4 רגילה: 6-4 מעולה: 10-7	ירודה: 2-5 רגילה: 7-4 מעולה: 12-7	ירודה: 3-6 רגילה: 8-5 מעולה: 15-8	ירודה: 4-9 רגילה: 7-12 מעולה: 18-11

⁵⁵ לדמות שיוצרת חפץ בעוצמה שווה לדרגת כשרון שלה.

14.1: עבודת עור

אומני-עור משתמשים בעורות, פרוות ולפעמים גם קשקשים או קרניים של חיות ומפלצות בכדי ליצור מגוון חפצים. הם יוצרים שריונות עור ועור מוקשה ואביזרים נלווים (מגפיים, חגורות, ולעיתים גלימות עור), בטנות לשריונות מתכת מסוגים מסוימים; ציפוי עור למגינים; אוכפים ועוד.

חלק משמעותי מהרכיבים האיכותיים שנדרשים לשריונות עור וחפצים דומים, מופקים בידי דמויות עם כשרון פרווונות. שריונות וחפצים איכותיים אחרים דורשים לא פעם גם תמציות עשבים; שיקויים שנוצרו בידי אלכימאים; רסק של אבני-חן מסוגים מסוימים, צבעים, ועוד.

חומרי בסיס: עורות, פרוות ורצועות

אומן-עור בדירוג 1 ("שוליה") ומעלה, שמעוניין ליצור חלקים של שריון עור, שריון עור מוקשה (או בטנה עבור שריונות מתכת משובחים) עושה בדרך-כלל שימוש בשני רכיבים עיקריים:

עורות ופרוות: אלו הם חומרי הבסיס לעבודת-עור. הם מופקים בדרך-כלל מחיות פשוטות, שאינן מצריכות הרפתקנים בכדי להרוג ולפשוט את העור שלהן. עובדי-עור יכולים לרכוש גם עורות ופרוות פשוטות שהשיגו הרפתקנים, לעבד ולחתוך אותן

לרצועות וחלקי עור, שהם המרכיב העיקרי ביצירת חפצי עור פשוטים. ה'מתכון' הבסיסי שכל עובד עור - כולל המתחיל ביותר - יודע להפיק, הוא 'רצועות' או 'חלקי שריון'.

החומרים האלו קלים להשגה, ואפשר לקנות אותם בקלות, בעלות של 10 באן לרצועת עור רגילה, ו-15 באן לרצועת עור מוקשה. אפשר גם לעבוד על עור/פרווה שהדמות או החבורה 'הפיקו' מיצורים קטולים באמצעות כשרון פרווונות. כדי לבדוק כמה רצועות עור הופקו מעור או פרווה, יש לגלגל ק% ולבדוק את התוצאה בטבלה הזו:

תוצאת ק%	השווי של הרצועות שמפיקה הדמות מהעור/פרווה
0-10	50% מערך העור/פרווה
11-20	75% מערך העור/פרווה
21-40	100% מערך העור/פרווה
41-70	125% מערך העור/פרווה
71-100	150% מערך העור/פרווה

דוגמא: דמות עבדה על פרווה בשווי 100 באן, וגלגלה 81 ב-ק%. לכן, היא מקבלת ערך של 150 באן, שממנו אפשר להפיק 15 רצועות עור רגילות ו-10 רצועות עור מוקשות.

הערה: לכל דרגת כשרון נוספת מעל +1 יש להוסיף +15% לגלגול.⁵⁶



⁵⁶ תוצאות נמוכות מאד ב-ק% לא מושפעות מהבונוס הזה: 01-02 יהיה תמיד התוצאה הנמוכה ביותר בטבלה (50% מערך העור), ו-03-04 ו-05-06 יהיו התוצאות הנמוכות שאחריה (75%-ו-100% מהערך).



עלות הפקת חפצים לא קסומים

עבור כל חפץ לא קסום טיפוסי, נדרש מספר מסויים של רצועות/חלקי עור (רגילים או מוקשים, לפי סוג החפץ). בנוסף, על אומן-העור לרכוש חומרים נלווים, שמייקרים את העלות של העבודה ב-20% בממוצע.

סוג העור/שימוש	סוג החפץ	רצועות/חלקים	עלות סופית בבאן
רגיל	כפפות, מגפיים, חגורה	2	$24 = 1.2 \times (2 \times 10)$
רגיל	גלימה, קסדה, חיפוי מגן	3	$36 = 1.2 \times (3 \times 10)$
רגיל	שריון גוף	5	$60 = 1.2 \times (5 \times 10)$
מוקשה	כפפות, מגפיים, חגורה	2	$36 = 1.2 \times (2 \times 15)$
מוקשה	גלימה, קסדה, חיפוי מגן	3	$54 = 1.2 \times (3 \times 15)$
מוקשה	שריון גוף	5	$90 = 1.2 \times (5 \times 15)$
בטנה	כפפות, מגפיים	1	$12 = 1.2 \times (1 \times 10)$
בטנה	קסדה	2	$24 = 1.2 \times (2 \times 10)$
בטנה	שריון גוף	3	$36 = 1.2 \times (3 \times 10)$
רגיל	אוכף עם רצועות	5	$60 = 1.2 \times (5 \times 10)$

רכיבים מיוחדים לשיפור איכות העבודה

בעבודות עור מעוצמה 1, אפשר להשתמש בבקבוקון של 'דם אורנים' - שרף משובח שעורבב עם מלח ועם רסיסים של אבני חן זולות מסוגים נפוצים, כדי להעלות את הסיכוי ליצירת שריון באיכות משובחת. בבקבוקון כזה ניתן להשגה כמעט בכל מקום, במחיר ממוצע של 50 באן.

עבור חפצים מדירוג 2 ו-3, משתמשים בבקבוקון של 'מי דמדומים', שמופק בידי אלכימאי מדירוג 2 לפחות, תוך ערבוב רכיבים צמחיים עם אבני חן מרוסקות; הוא קשה בהרבה להשגה, ועולה לא פחות מ-300 באן.

בלי שימוש ברכיב מיוחד		עם שימוש ברכיב מיוחד	
ק%	תוצאה	ק%	תוצאה
01-80	רגיל	01-44	רגיל
81-95	איכותי	45-84	איכותי
95-00	מלאכת מחשבת	85-00	מלאכת מחשבת

חפצי עור קסומים מדרגה 2

- **פרווה מושלמת (Pristine Fide)** בשווי 200 באן לפחות. יש צורך בפרווה מושלמת אחת, שנלקחה מיצור אחד.
- **רסק אבנים יקרות מעוצמה 2** - בשווי של 150 באן לפחות.
- **שיקוי "שמן צפרדעים"** - 210 באן.
- **רבע מנה של שיקוי "אנרגיה חיה"** שיוצר בידי אלכימאי בשווי 200 באן.
- **מיצי צמחים וחומרים נוספים** (כולל עורות בסיסיים) בשווי של 50 באן לפחות עבור חפצים קטנים (כפפות, חגורה וכו'), 100 באן לפחות עבור חפצים גדולים יותר (קסדה, גלימה) ו-150 באן עבור חפצים גדולים (שריון גוף).

סך הכל עלות חומרים: 800-900 באן. המחיר הסופי של חפץ מעוצמה 2 יהיה 1600-1800 באן.

יצירת חפצי עור קסומים

חפצי עור קסומים דורשים רכיבים יקרים בהרבה מפיסות עור רגיל. לכן עלות העור שמשמש כבסיס שלהם היא זניחה יחסית לעלות הכללית של החפץ.

חפצי עור קסומים מדרגה 1

- פרווה מעוצמה 1 בשווי 100 באן לפחות (אפשר לצרף גם מספר פרוות בשווי קטן יותר)
- **רסק אבנים יקרות** בשווי של 100 באן לפחות.
- **מיצי צמחים וחומרים נוספים** (כולל עורות בסיסיים) בשווי 50 באן לפחות עבור חפצים קטנים (כפפות, חגורה וכו'), 100 באן לפחות עבור חפצים גדולים יותר (קסדה, גלימה) ו-150 באן עבור חפצים גדולים (שריון גוף).

סך הכל עלות חומרים: 250-350 באן. המחיר הסופי של חפץ מעוצמה 1 יהיה 500-700 באן.



ההתכה, אפשר להפיק לעיתים מהעפרות חומרים מועילים נוספים, כגון מלחים שהשימוש בהם מעלה את הסיכוי לתוצר טוב יותר בזמן חישול שריונות, כלי נשק או תכשיטים; רסיסי אבני חן, ועוד.

כש'	חומרי גלם	תוצר
+1	עפרת ברזל ביצות + פחם	מטילי ברזל
+2	עפרת ברזל איכותי + פחם מאיכות גבוהה	מטילי פלדה אנ'מירית
+3	עיבוד נוסף שמחזק את הקסם של מטיל פלדה מועשר + פחם מאיכות גבוהה + רסק אבני חן	מטילי פלדת ראי, פלדת דם או פלדת ורד
+4	עפרת מתכת קסומה נדירה וחומרים נלווים יקרים	מטילי מתכת מכושפת נדירה

עבודה עם ברזל ביצות

עופרת המתכת הנפוצה בבקעת קיירן ובאזורים רבים אחרים, היא גוש ברזל ביצות חום-ירקרק. עבודה עם גוש כזה בשווי 100 באן, תצריך פחם פשוט וחומרים נלווים בשווי כ-25 באן, ואפשרית בכל כבשן בסיסי שנמצא בחצר של בעל מלאכה כפרי.

14.2: עבודת מתכת – נשק ושריון

אומני-מתכת מתמחים ביצירת מטילי מתכת, בעיקר מברזל ופלדה מסוגים שונים, בכדי לחשל מהם כלי נשק, שריונות מתכת ומגינים.

אומן מתכת יכול להתמחות באחד משני כשרונות: חישול שריון ומגינים או חישול כלי נשק.

אם דמות שמדרגת א"בכשרונות" ובוחרת את האפשרות של שני כשרונות יצירה, ולוקחת את שני הכשרונות ביחד, היא תוכל להשתמש באותה פעולה של הפקת חומרי גלם (מטילי מתכת) כדי לקבל מעט נסיון יצירה במקביל בשני הכשרונות ביחד⁵⁷. מאחר שיצירת נשק ושריון לא קסומים, ונשק ושריון קסומים מעוצמות 1-3 דורשת את אותם חומרי גלם, אפשר למצוא גילדות שיעסיקו אומני חישול שריון ואומני חישול נשק זה לצד זה, כאשר הם נעזרים באותם כבשנים ואותם שירותי סחר עבור חומרי הגלם שלהם.

התכה ויצירה של מטילי ברזל ופלדה

השלב הראשון בעבודה ויצירה במתכת, הן עבור שריונות ומגינים והן עבור כלי נשק, הוא התכה של גושי מתכת גולמית ויצירת מטילים (ingots). במהלך

ק%	מספר מטילי ברזל שהופק	איכות המטילים (גלגל לכל מטיל בנפרד)	סיכוי למלח ורדים/אגלוח	סיכוי לרסיסי אבן יקרה (11-20 באן)	סיכוי לאבן יקרה (31-50 באן)
01-20	2	מטיל ברזל גס (100%)	0%	0%	0%
21-35	4	מטיל ברזל גס (85%) מטיל ברזל רגיל (15%)	5%	0%	0%
36-50	4	מטיל ברזל גס (75%) מטיל ברזל רגיל (25%)	7%	3%	0%
51-65	6	מטיל ברזל גס (75%) מטיל ברזל רגיל (25%)	10%	5%	0%
66-80	6	מטיל ברזל גס (66%) מטיל ברזל רגיל (34%)	15%	7%	3%
81-95	8	מטיל ברזל גס (66%) מטיל ברזל רגיל (34%)	20%	10%	3%
96-00	8	מטיל ברזל גס (50%) מטיל ברזל רגיל (50%)	33%	15%	5%

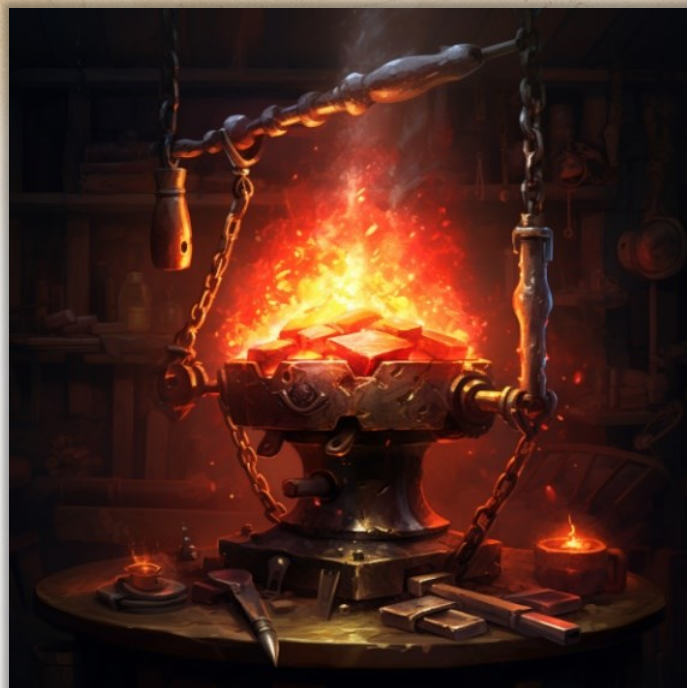
עבודה עם ברזל איכותי

ברזל איכותי (בין אם ברזל המעמקים עם הגוון העשיר, הברזל הבהיר מההרים סביב רמת סלנטיר, דמעות ברזל ראמ'גירי או סוגים אחרים), הוא נדיר ויקר בהרבה מברזל הביצות, אבל מגיב טוב בהרבה עם פחם משובח, כך שדמות עם כשרון בעוצמה +2 יכולה

להפיק ממנו פלדה אנ'מירית תקנית. גוש עפרה סטנדרטי של ברזל משובח יעלה 200 באן, וידרוש חומרים נלווים בשווי 50 באן, וגם כבשן איכותי בהרבה, שאפשר למצוא בדרך-כלל בטירות, אחוזות או גילדת בעלי מלאכה בעיירה גדולה.

⁵⁷ 50% מסך הנסיון שמקבלים על יצירת מתכת באותה דרגה, במקום 33%.





ק%	מספר מטילי פלדה שהופק	איכות המטילים (גלגל לכל מטיל בנפרד)	סיכוי למלח ורדים/אגלה	סיכוי לרסיסי אבן יקרה (באן) 21-60	סיכוי לאבן יקרה (באן) 111-150
01-20	2	מטיל פלדה תקני (100%)	0%	0%	0%
21-35	4	מטיל פלדה תקני (85%) מטיל פלדה מועשר (15%)	5%	0%	0%
36-50	4	מטיל פלדה תקני (75%) מטיל פלדה מועשר (25%)	7%	3%	0%
51-65	6	מטיל פלדה תקני (75%) מטיל פלדה מועשר (25%)	10%	5%	0%
66-80	6	מטיל פלדה תקני (66%) מטיל פלדה מועשר (34%)	15%	7%	3%
81-95	8	מטיל פלדה תקני (66%) מטיל פלדה מועשר (34%)	20%	10%	3%
96-00	8	מטיל פלדה תקני (50%) מטיל פלדה מועשר (50%)	33%	15%	5%

התוצאה תהיה תמיד מטיל בודד של פלדת ראי אנ'מירי קסומה.⁵⁹ בגוון אפרפר נוטה לכסוף, תכול, זהוב חיוור או אדמדם חיוור, לפי סוג אבן החן המרוסקת שעשו בה שימוש.

לכן, מחיר ההפקה של מטיל בודד של פלדה מכושפת הוא 500 באן, ובמקרים הנדירים בהם הוא ימכר לזרים ולא ישמר בכספת של גילדה, המחיר יהיה לא פחות 1000- באן למטיל בודד!

יצירת מטילי פלדה מכושפת

מטיל של פלדה מועשרת יכול להיות מטופל פעם נוספת בידי אומן נשק או שריון בעוצמה +3 לפחות. התהליך של העשרה מחדש והעצמת הכישוף הוא מורכב מאד, ודורש שימוש ברסק של אבני חן מעוצמה שלישית⁵⁸ בשווי 200 באן, והעצמת התערובת על-ידי שפיכה של רבע בקבוקון של שיקוי 'אנרגיה חיה' בשווי 200 באן.

⁵⁸ אומטיט, ליניט, דארניד או קורליד, לפי סוג הגוון המבוקש.

⁵⁹ קיימים סוגים אחרים של פלדה מכושפת באיזורים אחרים בעולם, שלא מתוארים בספר זה.



העלאת הסיכוי ליצירת מטילים איכותיים

כל אחד מהיתרונות הבאים מקנה בונוס לגלגול ההתכה, ומסייע לקבל מטילים רבים ואיכותיים יותר, לפי הטבלה הבאה:

סוג ההשפעה המועילה	בונוס לגלגול היצירה
דמות בדרגת כשרון גבוהה ב-1+ מהמינימום שדרוש לאותה עבודת התכה	+10%
דמות בדרגת כשרון גבוהה ב-2+ ומעלה מהמינימום שדרוש לאותה עבודת התכה	+20%
כבשן איכותי (מתאים לעבודה בדרגה גבוהה ב-1+ מהעבודה שמתבצעת כרגע)	+5%
כבשן מעולה (מתאים לעבודה בדרגה גבוהה ב-2+ מהעבודה שמתבצעת כרגע)	+10%
דמות נוספת עם כשרון באותה דרגה של היוצר מסייעת בעבודה ("שותף")	+6% 1 לכל היותר
דמות נוספת עם דרגת כשרון נמוכה מזו של היוצר מסייעת בעבודה ("שוליה")	+2% 2 לכל היותר

מטילי ברזל ופלדה והדרכים להשתמש בהם

כל חפץ שנוצר בידי אומני מתכת, מחושל ממספר מטילי מתכת מסוג מתאים לאיכות המבוקשת: החל ממטיל מתכת אחד לפגיון קטן, ועד ללא פחות מעשרה עבור יצירת שריון לוחות.

חומרי הגלם ליצירה של שריונות ונשק, מחפצים לא קסומים שאפשר למצוא בנפחיה של הכפר ועד לחפצי קסם נדירים שיכולים להמכר בסכומים אגדיים, הם מטילי ברזל (לשימושים בסיסיים), ומטילים מסגסוגת של פלדה באיכויות שונות.

דרגות איכות של שריון ונשק

שריונות וכלי נשק יכולים להופיע בשלוש רמות איכות: רגילה, איכותית ו"מלאכת מחשבת".

הגרסה הראשונה תכיל רק את התכונה הבסיסית של הנשק (בדרך-כלל: טווח נזק רגיל לכלי נשק, ובונוס רגיל לדירוג שריון עבור שריון), הגרסאות הטובות יותר יכילו בונוסים קטנים כמו תוספת קטנה לנקודת פגיעה, בונוס לגלגולי הדיפה, ועוד⁶⁰. שימוש בחומרי גלם משובחים ויקרים יותר מעלה את הסיכוי לתוצאה סופית משובחת יותר.

מטיל ברזל גס	שווי (באן)	שימושים	% לתוצר איכותי	% למלאכת מחשבת
מטיל ברזל רגיל	25	שריון קל או נשק בסיסי בלבד	0%	0%
מטיל פלדה אנמירי תקני	35	כל שריון או נשק לא קסום	20%	0%
מטיל פלדה מועשר	50	כל שריון או נשק לא קסום	40%	10%
מטיל פלדה מכושף ("פלדת ראי/דם/ורד")	100	חומר גלם לשריון או נשק קסומים בעוצמה 1 ו-2	66%	34%
	1000	חומר גלם לשריון או נשק קסום בעוצמה 3	10%	90%

השווי הוא המחיר הממוצע שבו אפשר למכור את מטיל הברזל או הפלדה. לעלות יצור, ראה בערך על התכה ויצירה של מטילי מתכת.

תוספת של מנה של מלח ורדים או מלח אגלז ירוק (שווי 50 באן), מעלה את הסיכוי לתוצר איכותי או מלאכת מחשבת ב-25%, אבל רק במידה שסיכוי כזה קיים מלכתחילה. למשל, הוא לא יאפשר ליצור שריון רצועות 'מלאכת מחשבת' ממטילי ברזל רגיל, שאין להם סיכוי להגיע לאיכות כזו. מלח אגלז ישפיע באותה דרך גם על חפצי קסם מדרגה 1. עבור חפצי קסם מדרגה 2, יש צורך להשתמש במלח כסוף (תוצר מהפקת מתכות יקרות) בשווי 250 באן. חפצי קסם מדרגה 3 ומעלה נחשבים אוטומטית כ"מלאכת מחשבת" ואין צורך להשתמש ברכיב נוסף במהלך היצירה שלהם.

⁶⁰ ראה נתונים של שריונות ונשק בפרק 9 העוסק בציוד.

יצירת שריונות לא קסומים

דמות עם כשרון יצירת שריונות, תתחיל בדרך-כלל עם ידע בסיסי על יצירת כל הסוגים הרגילים של שריונות לא קסומים. את מספר מטילי המתכת שנדרשים לכל יצירה והעלות הנוספת שנדרשת במהלך היצירה⁶¹, יש לבדוק בטבלה הבאה:

סוג שריון המתכת	סוג החפץ	מטילי מתכת	חומרים נוספים (בטנה ועוד)
קל (רצועות או טבעות)	כפפות, מגפיים, חגורה	2	30 באן
קל (רצועות או טבעות)	קסדה	3	45 באן
קל (רצועות או טבעות)	שריון גוף	5	75 באן
בינוני (קשקשים)	כפפות, מגפיים, חגורה	3	45 באן
בינוני (קשקשים)	קסדה	4	60 באן
בינוני (קשקשים)	שריון גוף	7	105 באן
כבד (לוחות)	כפפות, מגפיים, חגורה	4	60 באן
כבד (לוחות)	קסדה	6	90 באן
כבד (לוחות)	שריון גוף	10	150 באן
מגן קל	-	2	15 באן
מגן כבד	-	3	20 באן

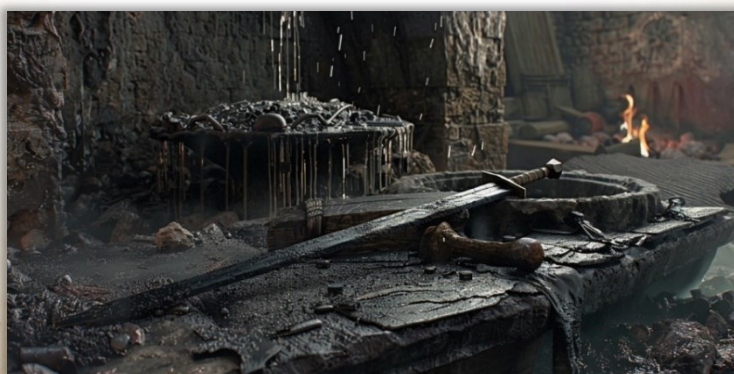
יצירת כלי נשק לא קסומים

יצירת נשק נחשבת לאומנות מתוחכמת ונפרדת מיצירת שריונות. כלי נשק דורשים עבודה עדינה מאד, וככל שהם משובחים יותר, דורשים חישול עדין וממושך אגב קיפולים רבים של המתכת, כך הם דורשים חומרי גלם בכמות שלא פעם אפשר לחשוב שהיא למעלה מהגודל שלהם.

ככל שהנשק עצמו טוב יותר, כך הוא דורש בסיס איכותי יותר: בעוד שחרב הקיראן הפשוטה יכולה להיות מחושלת מכל מתכת, כולל ברזל גס, חרבות משובחות כגון נארישקה או קאראניסה חייבות להעשות ממטיל פלדה תקיני לכל הפחות; ופגיון האז'אנור הראמג'ירי הידוע לשמצה - אך ורק ממטילי פלדה מועשרים בקסם.

היתרון של קשר לגילדה: בבתי המלאכה הגדולים של גילדה שמחזיקה רבי-אומנים, הגילדה תייצר בעצמה את המטילים, ותספק אותם לבעלי המלאכה, האומנים ורבי-האומנים שלה, בהתאם למעמדם בגילדה, כשהיא מתחלקת איתם ברווחים על התוצר המוגמר לאחר סיום העבודה.

הדבר מהווה יתרון גדול, משום שדמות שתאלץ לרכוש את כל חומרי הגלם שלה במחיר מלא, תתקשה מאד להרוויח על יצירות מאיכות 'רגילה'. מכאן, שהיתרון של השתייכות או קשרים עם גילדה: גישה לחומרים זולים יותר, וגישה לצידוד איכותי להעלאת הסיכוי לתוצר איכותי יותר. לדמות יוצר בודדה שאין לה קשרים כאלו, מומלץ להשיג לבד את חומרי הגלם (למשל, באמצעות כשרון כריה או כחלק משלל של הרפתקאה), להתיק וליצור בעצמה את מטילי הברזל שלה.



⁶¹ חומרים נוספים, כולל בטנה שנדרשת כדי להשתמש ברוב חלקי שריון המתכת באורח ראוי.

כלי נשק שונים ומחירי החישול והקניה שלהם

סוג הנשק	סוג מתכת מינימלי שנודרשת ליצור הנשק	מטילי מתכת	חומרים נוספים (פחם ועוד)	סך הכל עלות חומרים	מחיר רגיל אצל מוכר
פגיון פשוט	ברזל גס	2	10x2 באן	70	100
פגיון משובח	ברזל רגיל	3	15x3 באן	150	150
אז'אנור	פלדה מועשרת	3	50x3 באן	450	600
קיראן קצרה	ברזל גס	3	10x3 באן	105	120
קיראן בינונית	ברזל גס	4	10x4 באן	140	180
קיראן כבדה	ברזל גס	6	10x6 באן	210	300
נארישקה	פלדה תקנית	5	20x5 באן	350	350
קאז'ור	ברזל רגיל	5	15x5 באן	250	250
אנ'ראליון	פלדה תקנית	5	20x5 באן	350	350
קאר'אניסה	פלדה תקנית	7	20x7 באן	490	450
גרזן חד-ידני פשוט	ברזל גס	3	30 + 10x2 באן	100	150
שאחול חד-ידני	ברזל רגיל	3	40 + 15x3 באן	190	200
שאחול דו-ידני	ברזל רגיל	5	50 + 15x5 באן	300	300
פטיש חד-ידני	ברזל גס	3	30 + 10x2 באן	100	150
פטיש דו-ידני	ברזל גס	5	20 + 10x2 באן	165	200
באארום	פלדה תקנית	10	20x10 באן	700	600

* העלות הנוספת בהכנת גרזנים ופטישים, קשורה לחלקים שאינם עשויים מברזל, בעיקר ידית העץ.

המחיר בעמודה השמאלית הוא עבור יצירה באיכות רגילה, בלא הנחה או אפשרות למחיר זול יותר שפתוחה בפני מוכרים של גילדות או כאלו שקשורים איתן. יצירה משובחת תמכר בסכום גבוה בהרבה, כפי שמופיע בתת-הפרק על כלי הנשק בתוך פרק הציוד.

יצירת חפצי מתכת קסומים

חפצי מתכת (כלי נשק או שריון) קסומים, נוצרים ממטילים באיכות גבוהה, בתוספת חומרים נלווים, שנעשים יקרים יותר ויותר ככל שמנסים ליצור חפץ מעוצמה גבוהה יותר. מספר המטילים הדרוש נע בין 1 ל-10, לפי סוג הנשק או השריון, והוא זהה בדרך-כלל לכמות המטילים שנודרשת ליצירת הגרסה הלא קסומה של אותו חפץ. את חומרי הגלם ליצירת חפצי מתכת קסומים, לפי הדרגה שלהם, ועלויות היצירה, יש לבדוק בטבלה הבאה:

עוצמה	חומר בסיס	מחיר למטיל	חומרים נוספים
1	מטיל פלדה מועשר	100	פחם משובח וחומרים לרכישה בשווי 400 באן אבקת אבני חן כתושות בשווי 50 באן לכל מטיל סך הכל עלויות נוספות: 450-950 באן.
2	מטיל פלדה מועשר	100	פחם משובח וחומרים לרכישה בשווי 400 באן שיקוי זכוכית נחלית (שריון) או פתיתי בדולח נוצצים (נשק) בשווי 400 באן. אבקת אבני חן כתושות בשווי 150 באן לכל מטיל סך הכל עלויות נוספות: 950-2300 באן.



14.3: תכשיטנות

תכשיטנים מסוגלים להשתמש במתכות יקרות ואבני חן כדי ליצור טבעות, מחרוזות, צמידים ותכשיטים נוספים קסומים או בלתי קסומים. כמו כן, הם מסוגלים לרסק אבני חן לאבקות ששומרות על חלק מהעוצמה שלהם, רסק שהוא חומר גלם נדרש לכשרונות יצירה רבים. יכולת נוספת וייחודית שיש לתכשיטנים היא לקחת אבני חן איכותיות וללטש אותן ל'אבני שיבוץ' קסומות שיכולות לחזק חפצים אחרים - קסומים ובלתי קסומים כאחד.

חומרי בסיס ויצירת חפצים לא קסומים

חומר הגלם לתכשיטים לא קסומים הינו מטיל רגיל אחד של מתכת יקרה, ואבן חן אחת או יותר מדירוג שאינו עולה על דירוג המתכת. התכשיטן עובד על שני חומרי הגלם האלו, ונותן להם ערך מוסף שהוא הופך לרווח כספי.

עוצמה	חומר גלם עיקרי	עלות (מטיל אחד)	אבני חן להוספה	עלות (באן)
ראשונה	נחושת	50 באן	אבנים מעוצמה ראשונה עד 2 לתכשיט	100-200 לאבן
שניה	כסף	250 באן	אבנים מעוצמה שניה עד 3 לתכשיט	250-750 לאבן
	זהב	750 באן	אבנים מעוצמה שניה עד 3 לתכשיט	250-750 לאבן

טבעות ועגילים יוכלו להכיל אבן אחת; מדליונים וצמידים עד שתיים; ונזרים עד חמש אבני חן.

לשם קביעת איכות העבודה (והרווח) של התכשיטן מיצירה לא קסומה, יש להשתמש בטבלה הבאה

תוצאת ק%	התוצאה	תוצר
0-10	כשלון מוחלט	לא נוצר תכשיט ראוי למכירה: 25%-50% מחומרי הגלם אבדו.
11-20	ירוד מאד	נוצר תכשיט גס ולא נאה, ששווה 100%-110% ממחיר חומרי הגלם.
21-40	ירוד	נוצר תכשיט לא מרשים במיוחד, ששווה 125% ממחיר חומרי הגלם.
41-70	רגיל	מידת הצלחה רגילה: התכשיט שווה 150% ממחיר חומרי הגלם.
71-90	איכותי	נוצר תכשיט נאה מהממוצע, ששווה 175% ממחיר חומרי הגלם.
91-100	מלאכת מחשבת	נוצר תכשיט נאה במיוחד, ששווה 200% ממחיר חומרי הגלם.
+101	נשגב	יצירת אומנות שאין שני לה, שווה 250% ממחיר חומרי הגלם.

דרכים נוספות להשפיע על תוצאת הגלגול

סוג ההשפעה המועילה	בונוס לגלגול ק% של היצירה
כבשן איכותי (מתאים לעבודה בדרגה גבוהה ב-1+ מהעבודה שמתבצעת כרגע)	+3%
כבשן איכותי מאד (מתאים לעבודה בדרגה גבוהה ב-2+ מהעבודה שמתבצעת כרגע)	+6%
דמות נוספת בעלת כשרון באותה דרגה של הדמות היוצרת מסייעת בעבודה ("שותף")	+5% (מקס' אחד)
דמות נוספת בעלת דרגת כשרון נמוכה משל הדמות היוצרת מסייעת בעבודה ("שוליה")	+1% (מקס' שניים)
ליוצר יש דרגת כשרון גבוהה ב-1+ ומעלה מדרגת הכשרון המינימלי שדרושה לעבודה עם חומר הגלם ממנו נוצר התכשיט	+10% לכל נקודת הפרש בדרגת הכשרון.

שימו לב: גלגול 01 'טבעי' משמעותו תמיד כשלון מוחלט, 02 - תוצאה ירודה מאד ו-03 - תוצאה ירודה, גם אם הוספת הבונוסים בטבלה מביאה את הדמות לתוצאה טובה יותר.



שילוב בין כשרון תכשיטנות לכשרון אומנות פלסטית

כל דרגה של כשרון אומנות פלסטית תוסיף בנוסחים לגלגלי איכות עבודה של תכשיטים לא קסומים, ובנוסף קטן יותר לגלגלי איכות עבודה של תכשיטים קסומים.

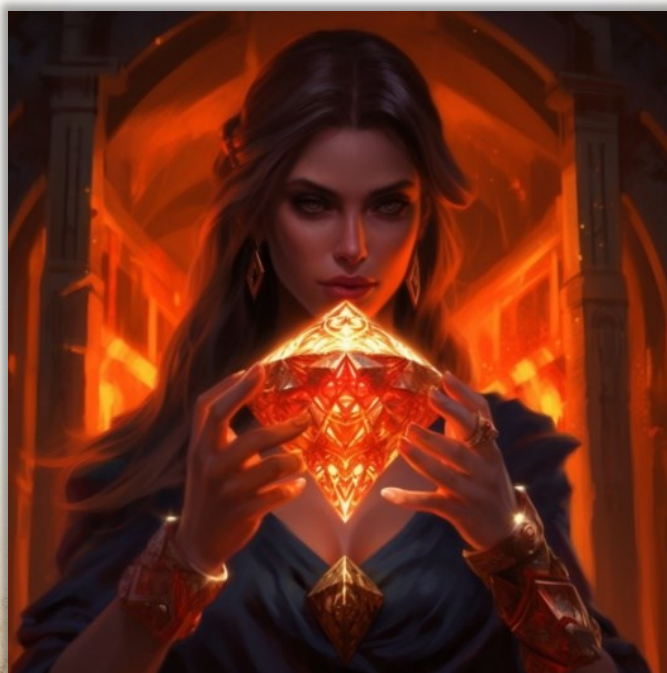
דרגת הכשרון	בנוסף לגלגל איכות חפץ לא קסום	בנוסף לגלגל איכות של חפץ קסום	
		עוצמת כשרון אומנות קטנה	עוצמת כשרון אומנות שווה או גדולה מעוצמת החפץ
+1	+5%	+1%	+2%
+2	+10%	+2%	+4%
+3	+15%	+3%	+6%
+4	+20%	+4%	+8%
+5	+33%	+5%	+10%

דוגמא: קל'רימור הוא תכשיטן בדרגת כשרון +2 שמסוגל ליצור תכשיטים קסומים בעוצמה 1 ו-2. בנוסף, הוא בעל כשרון בסיסי (+1) באומנות פלסטית. הוא יוצר שלוש טבעות: אחת בלתי קסומה מעוצמה 2;; אחת מנחושת מועשרת (חפץ קסום מדרגה 1), והאחרונה טבעת קסומה ממטיל יקר המציאות של כסף מועשר (חפץ קסום מדרגה 2).

קל'רימור מגלגל ק% לרמת האיכות של הטבעת הלא קסומה, ומוציא תוצאה של 68; הוא לא זוכה לבונוס כשרון מיוחד, כי התכשיט מעוצמה 2 (עשוי כסף); אולם כשרון האומנות הפלסטית שלו מוסיף לו 5%, ומעלה את התוצאה הסופית ל-73, די הצורך בכדי להפוך את התכשיט מ'רגיל' (70-41) ל'איכותי', מה שיעלה את הרווח שלו מ-25% ל-50%+ ממחיר חומרי הגלם.

קל'רימור מגלגל ק% לרמת האיכות של הטבעת הקסומה מעוצמה ראשונה, ומגלגל שוב 68. הפעם הוא זוכה לבונוס כשרון של 10%, משום שהוא תכשיטן בעוצמה +2 שעובד על יצירה בדרגה ראשונה; כשרון האומנות שלו שווה לעוצמת היצירה, ולכן הוא מקבל +4%. הגלגל הסופי הופך מ-68 ל-82 (שוב, מ'רגיל' ל'איכותי').

בגלגל של הטבעת השלישית והיקרה מכולם, המזל משחק לקל'רימור והוא מגלגל 87. הפעם קל'רימור לא מקבל בונוס כשרון (הוא תכשיטן בעוצמה +2 שעובד על טבעת מעוצמה שניה), וכשרון האומנות שלו קטן מרמת היצירה וזכה אותו ב-2% נוספים. לכן, התוצאה הסופית היא 89, ולא מצליחה לעלות את דרגת היצירה מ'איכותית' ל'מלאכת מחשבת'.



ריסוק אבני חן ליצירת אבקות

אבקות מכושפות נדרשות ליצירה של חפצי קסם במגוון כשרונות יצירה.

ריסוק הוא מלאכה פשוטה יחסית. כל תכשיטן יכול לרסק אבני חן עד לעוצמה גבוהה ב-1+ מעוצמת הכשרון שלו. מנגד, אבני חן בעוצמה ראשונה נחשבות פשוטות מספיק, כדי שלא רק תכשיטן יוכל לטפל בהן, אלא שכל דמות עם כשרון כריה או כשרון יצירה כלשהו תוכל לרסק אותן בעצמה, אם יש לה את הציוד המתאים.

ק%	התוצאה	ערך האבקה שנוצרה יחסית לאבנים שרוסקו
01-20	ירוד מאד	50%
21-40	ירוד	75%
41-70	רגיל	100%
71-90	איכותי	125%
91-00	מלאכת מחשבת	150%
+101	נשגב	200%

כשרון תכשיטנות בעוצמה גבוהה ב-1+ מהעוצמה המינימלית לריסוק, יעניק בונוס +10% לגלגול. כשרון בעוצמה גבוהה ב-2+ ומעלה מהעוצמה המינימלית לריסוק יעניק בונוס +20% לגלגול.

יצירה של תכשיטים קסומים

תכשיט קסום נוצר ממטיל אחד של מתכת יקרה שהועשרה בקסם + חומרי גלם נוספים לפי הטבלה הבאה:

עוצמה	חומר גלם	חומרים ליצירה
ראשונה	נחושת מועשרת בקסם	מטיל נחושת רגיל - 50 באן אבקת אבני חן מעוצמה 1 - 50 באן אבקת זכוכית מכושפת בסיסית - 50 באן חומרי גלם נוספים: 250 באן סך הכל עלות חומרי גלם: 400 באן מחיר ממוצע לרכישת התכשיט: 800 באן
שניה	כסף מועשר בקסם	מטיל כסף רגיל - 250 באן אבקת אבני חן מעוצמה 2 - 150 באן אבקת זכוכית מכושפת מתקדמת - 150 באן בקבוקון זכוכית נחלית - 400 באן חומרי גלם נוספים - 250 באן סך הכל עלות חומרי גלם: 1200 באן מחיר ממוצע לרכישת התכשיט: 2400 באן
	זהב מועשר בקסם	מטיל זהב רגיל - 750 באן אבקת אבני חן מעוצמה 2 - 150 באן אבקת זכוכית מכושפת מתקדמת - 150 באן בקבוקון זכוכית נחלית - 400 באן חומרי גלם נוספים - 250 באן סך הכל עלות חומרי גלם: 1700 באן מחיר ממוצע לרכישת התכשיט: 3400 באן

שימוש במתכת יקרה יותר מאותה עוצמה אינו משנה את עוצמת התכשיט הקסום, ולכן אינו מומלץ ביצירות קסומות. שה"ם רשאי להחליט ששימוש בזהב במקום כסף יתן בונוס 5% לגלגול האיכות של היצירה.

תוצאת ק%	התוצאה	תוצר
01-20	כשלון	לא נוצר תכשיט קסום. 25% מערך חומרי הגלם אבד.
21-70	רגיל	נוצר חפץ קסום באיכות רגילה.
71-90	איכותי	נוצר חפץ קסום בדרגת עבודה איכותית.
91-00	מלאכת מחשבת	נוצר חפץ קסום בדרגת עבודה של מלאכת מחשבת.
+101	נשגב	נוצר חפץ קסום באיכות נשגבת.



מלח כסוף: כאשר מעשירים מתכת בקסם כדי ליצור תכשיט קסום ומקבלים תוצאה 'איכותית' ומעלה, יש סיכוי ליצור אגב כך גם מנה אחת או יותר של מלח כסוף, שמשמש להעלאת הסיכוי להצלחה של עבודות מתכת והנדסה. הסיכוי הבסיסי הוא 25% לעבודה איכותית בעוצמה 1. כל תוספת של דרגת איכות או עוצמה של עבודה, מעלה את הסיכוי ב-15%. כך למשל, תוצאת איכות 'נשגבת' בעבודה על מתכת יקרה בעוצמה 3, תעלה את הסיכוי ב-4x15, כלומר, הסיכוי להפיק מלח כסוף יעלה מ-25% ל-85%. עבודה בעוצמה 1 תפיק מנה אחת של מלח כסוף; עבודה בעוצמה 2: 1-2 מנות; עוצמה 3, 1-3 מנות וכך הלאה.

יתרונות של תכשיטים קסומים

- בעולם של מלסטרה, הכוחות של מתכות יקרות ובעיקר אבני חן הם חזקים מאד. לכן, תכשיטים יכולים לזכות בשלושה בונוסים יחודיים:
- כל תכשיט, גם אם אינו קסום, מקבל תמיד שקע שמאפשר להכניס בו אבן שיבוץ קסומה.
- תכשיט ברמת איכות של 'מלאכת מחשבת' או 'איכות נשגבת' מעוצמה 2 ומעלה מקבל בונוס נוסף: אפשרות לעטר אותו בחלקים של אבן שיבוץ נוספת, שמתפקד כמו שקע נוסף לאבן שיבוץ. השקע הזה הוא באיכות פחותה, וניתן לשבץ לתוכו רק אבן מדרגה נמוכה ב-1 לפחות מעוצמת החפץ.
- תכשיטים מאיכות עבודה 'איכותית', 'מלאכת מחשבת' ו'נשגב' (איכות שקיימת רק עבור תכשיטים), מקבלים תכונה קסומה אחת נוספת, מעבר לחפצי קסם אחרים באותה עוצמה: עבודה איכותית או מלאכת מחשבת: תכונה קסומה אחת מעוצמה 1 או 2, לפי דרגת העוצמה של התכשיט.
- איכות נשגבת: תכונה דמויית לחש אחת.

חומרים להעלאת הסיכוי לעבודה איכותית

כמו בכשרונות יצירה אחרים, גם בעבודות תכשיטנות קיימים חומרים שמעלים את הסיכוי לעבודה איכותית, אולם ההשפעה שלהם מוגבלת יותר, והם מעלים את תוצאת הגלגול ב-15% בלבד.

תכשיטים (קסומים ולא קסומים) מעוצמה 1: פתיתי בדולח גסים בגוון אפרורי, שיצר אומן זכוכית (75 באן)

תכשיטים (קסומים ולא קסומים) מעוצמה 2: פתיתי בדולח עדינים ונוצצים עם נימי צבע שיצר אומן זכוכית (200 באן), קשים יותר להשגה מחוץ לערים גדולות.

ליטוש אבני חן לשיבוץ בחפצים אחרים

חרשי התכשיטים האנ'מירים המציאו את היכולת לליטוש אבני חן באופן שחזק את הקסם הטבעי שלהן. הדבר מאפשר שיבוץ שלהן בתוך חפצים משובחים שנוצרו עם 'תושבת', אחת או יותר, באורח שיאפשר לאבן החן להוסיף בונוס מיוחד לכוחות הרגילים של אותו חפץ.

החוק הבסיסי לשיבוץ: כל חפץ שנוצר או נמצא עם "תושבת ריקה", יכול לקלוט לתוכו אבן-חן משובצת אחת לכל תושבת, בתהליך פשוט וקל יחסית שכמעט כל בעל מלאכה יכול לבצע - אם האבן כבר לוטשה בידי תכשיטן ומוכנה לשיבוץ.

חפץ קסום לא יכול לקבל 'שיבוץ' של אבן טובה בעלת עוצמה גבוהה ב-2 ומעלה מהעוצמה שלו עצמו. חפץ לא קסום מאיכות גבוהה, שמכיל בתוכו תושבת ריקה, יחשב לחפץ "בעוצמה 0" לצורך כך, ואפשר יהיה לשבץ לתוכו רק אבן חן מעוצמה ראשונה.

אלו אבנים טובות אפשר לשבץ?

רק אבנים איכותיות מאד, ששוות לפחות 80% מהערך המקסימלי של הסוג שלהן, יכולות לשמש חומר גלם שממנו אפשר ללטש אבן לשיבוץ בחפצים קסומים. למשל: אבן מעוצמה 1 (ערך 100-200 באן) תחשב איכותית אם היא שווה 180 באן לפחות. ליטוש אבן יקרה דורש חומרי גלם נוספים, לפי העוצמה של האבן:

עוצמה ראשונה: חומרים בשווי 50 באן, מלח ורדים או מלח אגלח ירוק בשווי 50 באן; סה"כ 100 באן.

עוצמה שנייה: חומרים בשווי 50 באן, חצי בקבוק של שיקוי זכוכית נחלית (200 באן), סה"כ 250 באן.

חומרים שמגבירים את הסיכוי להצלחה קריטית

פתיתי בדולח (ראה קודם) שמעלים גם את הסיכוי של הצלחה קריטית בליטוש אבן שיבוץ.



גלגול יעירה ואיכויות שונות של אבני חן

כאשר תכשיטן מלטש אבן חן בעוצמה זהה לדרגת הכשרון שלו, מגלגלים ק% ובודקים בטבלה הבאה.⁶²

ק%	עם פתיתי בדולח	תוצאה
01-15	01-05	כשלו: האבן לא ראויה לשיבוץ; 50% משווי החומרים נהרס.
16-80	06-60	הצלחה רגילה: נוצרה אבן רגילה לשיבוץ
81-00	61-00	הצלחה קריטית: נוצרה אבן עם תכונות גבוהות מהרגיל לשיבוץ.

אחת ההשתקפויות: יוקד (צהוב), מושלם (אדום), מיסטי (אפור) ובוהק (כחול) אבנים שטופלו באחת השיטות, יהיו בעלי גוון או עורקים שנוטים לכיוון הצבע המתאים.

אומן תכשיטים מתחיל שולט באסכולה אחת מתוך הארבע, או בשתיים – אם הוא בעל ממוצע תבונה וחוכמה של 16 ומעלה. ניתן ללמוד אסכולות נוספות במהלך המשחק, בדרך-כלל מתכשיטן דב"ש מנוסה שמכיר אותן, על-ידי השקעת זמן ותשלום של לא מעט כסף.

כאשר תכשיטן מנסה ללטש אבן בעוצמה גבוהה ב-1 מדירוג הכשרון שלו:⁶³ מחלקים את תוצאת גלגול ה-ק% ב-2, כך שלמעשה הוא יוכל להשיג רק תוצאות בין 01 ל-50.

כאשר תכשיטן מנסה ללטש אבן בעוצמה נמוכה מדירוג הכשרון שלו: מוסיפים +15 לגלגול ה-ק%, אולם תוצאה 'טבעית' של 01-05 תמיד תהיה כשלו.

סגנונות ליטוש לפי ארבע ההשתקפויות
אומנות הליטוש האנ'מירית מכילה ארבע דרכי טיפול שונות באבני חן, כל אחת מהן מקושרת לכוחה של

תכונות ובנוסים של אבני שיבוץ מעוצמה ראשונה

שם האבן	סוג	תכונות (הצלחה רגילה)	תכונות (הצלחה קריטית)
בורניט	יוקד	+1 לנזק של מכות פיזיות	+2 לנזק של מכות פיזיות
	מושלם	+1 לגלגולי יחמה	+1 לגלגולי יחמה ופגיעה בקליעים
	מיסטי	+2 לכוח חיים או לנזק"פ	+2 לכוח חיים ו-2 לנזק"פ
	בוהק	קוצץ נזק -1	קוצץ נזק -1 ו-1 לריפוי שהדמות תקבל
ענבר גורגי	יוקד	+1 לנזק של רעל שפוגע כל סיבוב שהדמות גורמת	+1 לנזק של רעל שפוגע כל סיבוב שהדמות גורמת, ו-1 סיבוב למשך ההשפעה שלו.
	מושלם	-1 לכל גלגול הצלה של אויבים נגד התקפת רעל של הדמות.	-2 לכל גלגול הצלה של אויבים נגד התקפת רעל של הדמות.
	מיסטי	+1 להתחדשות כל סיבוב	+2 להתחדשות כל סיבוב
	בוהק	+1 לגלגולי הצלה נגד רעל	+1 לגלגולי הצלה נגד רעל ומחלה
אבן לילה	יוקדת	+1 לכל קוביית נזק שהדמות גורמת עם לחשי צל, ו-2 נוסף לנזק הסופי של הלחש.	+1 לכל קוביית נזק שהדמות גורמת עם לחשי צל, ו-2 נוסף לנזק הסופי של הלחש.
	מושלמת	+2% לגלגולי חמיקה של גנב	+2% לגלגולי חמיקה של גנב ו-1+ לגלגולי הליכה שקטה
	מיסטית	+2 לגלגולי אבחנה או ראה בחושך	+2 לגלגולי אבחנה/ראה בחושך +1 לסיכוי להמם יריב ב"מהלומה מערפלת" (13 ב-20ק1 במקום 14)
	בוהקת	+1 לגלגולי הצלה נגד לחשי צל ומוות	+1 לגלגולי הצלה נגד לחשי צל ומוות -2 לנזק מלחשי צל ומוות

⁶² ההחלטה האם משתמשים בחומר אופציונלי לשיפור הסיכויים "הצלחה קריטית", חייבת להעשות לפני הגלגול.
⁶³ לא ניתן ללטש אבן בעוצמה גבוהה ב-2+ ומעלה מעוצמת הכשרון של התכשיטן.

פרופ	יוקד	+2 לנזק של קסמים	+3 לנזק של קסמים
	מושלם	+2 נק"פ לשדות כוח קסומים	+3 לנק"פ של שדות כוח קסומים
	מיסטי	+2 לנק"פ של יצורים מזומנים ושל אשליות שהדמות יצרה	+2 לנק"פ ו-1 לדירוג פגיעה של יצורים מזומנים ואשליות שהדמות יצרה
	בוהק	+1 לגלגולי הצלה נגד השפעות מנטליות	+1 לגלגולי הצלה נגד השפעות מנטליות ו-2 לנזק שהדמות סופגת מיצורים מזומנים, אשליות ולחשי עוצמה.
גארליט קצוץ	יוקד	+1 לכל קוביית נזק שהדמות גורמת עם לחשי אש ו-2 לנזק הסופי של הלחשים.	+1 לכל קוביית נזק שהדמות גורמת עם לחשי אש ו-2 לנזק הסופי של הלחשים.
	מושלם	+1 לגלגולי הדיפה פסיבית	+1 לגלגולי הדיפה פסיבית ו-2 לנקודות הפגיעה של הדמות
	מיסטי	+1 לדירוג ההתשה של הדמות	+1 לדירוג ההתשה של הדמות ו-1 לכל גלגולי ההצלה נגד התשה
	בוהק	-2 לנזק שהדמות סופגת מהתקפות אש ומחץ	-2 לנזק שהדמות סופגת מהתקפות אש ומחץ, ו-2 לכוח החיים של הדמות

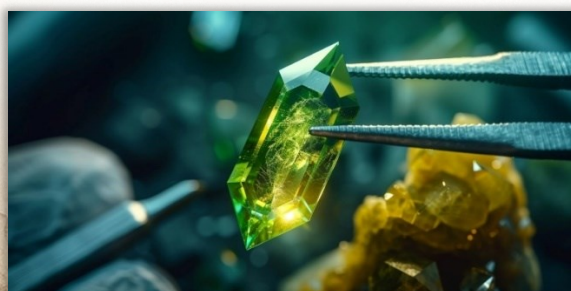
תכונות ובנוסטים של אבני שיבוץ מעוצמה שניה

שם האבן	סוג	תכונות (הצלחה רגילה)	תכונות (הצלחה קריטית)
אבן שלג	יוקד	+1 לכל קוביית נזק שהדמות גורמת עם לחשי כפור ו-2 לנזק הסופי של לחשי כפור	+1 לכל קוביית נזק שהדמות גורמת עם לחשי כפור ו-2 לנזק הסופי של לחשי כפור; +2 לסיכוי ב-20ק1 להאט את היריב ותוספת של 50% למשך ועוצמת ההאטה.
	מושלם	-1 להשהייה של לחשי כפור	-1 להשהייה של לחשי כפור ו-2 ליחמה בעת הטלת לחש כפור
	מיסטי	יצורי זדון סובלים מעונשין -1 לכל גלגולי הפגיעה נגד הדמות ולכל גלגול הצלה שהם מבצעים נגד התקפות של הדמות.	עונשין -1 לגלגולי פגיעה והצלה של יצורי זדון (כמו בהצלחה רגילה) +4 לכוח החיים
	בוהק	+1 לדירוג השריון של הדמות	+1 לדירוג השריון של הדמות ו-2 ללחשי ריפוי שהדמות מטילה.
אבן גרזן	יוקד	+1 לגלגולי פגיעה של התקפות פיזיות, אם האבן משובצת בנשק.	+1 לגלגולי פגיעה של התקפות פיזיות, אם האבן משובצת בנשק. +2 לנזק שגורם אותו נשק.
	מושלם	+1 לגלגולי ההדיפה של נשק או מגן שהאבן משובצת בו	+1 לגלגולי ההדיפה והיחמה של נשק או מגן שהאבן משובצת בו;
	מיסטי	אם לדמות יש נשק עם תכונה של נזק נוסף ⁶⁴ , הוא מועצם ומגולגל בקוביה חזקה יותר (למשל 6ק1 במקום 4ק1)	נזק נוסף על נשק מגולגל בקוביה חזקה יותר למשל (6ק1 במקום 4ק1), ומתחזק ב-1 נקודות נזק נוספת לכל מכה.
	בוהק	קוצץ נזק -2	קוצץ נזק -2 ו-4 לנקודות הפגיעה של הדמות
אומתית	יוקד	+1 לכל קוביית נזק של לחש מנטלי שהדמות מטילה ועונשין -2 לגלגולי הצלה של היריבים נגד לחשים מנטליים.	+1 לכל קוביית נזק של לחש מנטלי שהדמות מטילה; +6 לעוצמה של שדות כוח שהדמות מטילה. עונשין -2 לגלגולי הצלה נגד לחשים מנטליים.

⁶⁴ למשל: חרב +1 עם 6ק1+1 נזק כפור, שמתווסף לנזק הרגיל של הנשק.



אגליט טחוב	מושלם	+2 לגלגולי הצלה (כולל גלגולים לחצי נזק) נגד לחשים או נשיפות	+3 לגלגולי הצלה (כולל גלגולים לחצי נזק) נגד לחשים או נשיפות.
	מיסטי	-1 להשהיה של כל הלחשים המנטליים.	-1 להשהיה של כל הלחשים המנטליים. וכל לחשי העוצמה/כוח שהדמות מטילה.
	בוהק	+2 לכל גלגולי ההצלה של דמות נגד השפעות מנטליות	+3 לכל גלגולי ההצלה של דמות נגד השפעות מנטליות.
	יוקד	+1 לכל קוביית נזק של לחש ברקים או גז שהדמות מטילה	+1 לכל קוביית נזק של לחש ברקים או גז שהדמות מטילה; +2 לנזק הסופי של לחש כזה; +2 לסיכוי ב-1ק20 להמם את היריב עם לחש חשמל
בורניט מפוספס	מושלם	+4 לכל לחש ריפוי שהדמות מקבלת.	+4 לכל לחש ריפוי שהדמות מקבלת +1 למשך בסב' של לחש ריפוי נמשך קוצץ נזק +1
	מיסטי	+2 להתחדשות/סיבוב של הדמות	+2 להתחדשות/סיבוב של הדמות +2 לנזק של כל לחש ברק או גז שהדמות מטילה
	בוהק	-2 נזק מכל התקפת ברקים או גז שהדמות סופגת	-3 נזק מכל התקפת ברקים או גז שהדמות סופגת, +1 לדירוג השריון של הדמות נגד התקפות של חיות או יסודנים
	יוקד	+1 לגלגולי פגיעה ו-3+ לנזק של כל התקפה של דמות בצורת חיה, או של חיה תחת שליטת הדמות	+1 לגלגולי פגיעה ו-5+ לנזק של כל התקפה של דמות בצורת חיה או של חיה תחת שליטת הדמות.
גארליט עיין	מושלם	+2 לגלגולי יחמה	+2 לגלגולי יחמה ו-1+ לגלגולי הדיפה
	מיסטי	+1 לגלגולי פגיעה ו-3+ לנזק של כל יצור מזומן בידי קוסם	+1 לגלגולי פגיעה, +3 לנזק ו-5+ לנזק"פ של כל יצור מזומן בידי קוסם
	בוהק	קוצץ נזק -2	קוצץ נזק -2 ו-4+ לנזק"פ של הדמות
	יוקד	+2 למשך בסיבובים של כל השפעת בערה או דימום שהדמות גורמת לה	+2 למשך בסיבובים של כל השפעת בערה או דימום שהדמות גורמת לה. +3 לנזק של כל לחש אש שמטילה הדמות.
	מושלם	+1 למספר המטרות של כל התקפה פזית שתוקפת 2 מטרות או יותר.	+1 למספר המטרות של כל התקפה פזית שתוקפת 2 מטרות או יותר. +2 לנזק של כל מטרות שנפגעה מההתקפה.
	מיסטי	+2 לכל גלגול של לחש גילוי	+2 לכל גלגול של לחש גילוי ו-20% לטווח של לחשי גילוי
	בוהק	+5 לנזק"פ של הדמות	+7 לנזק"פ של הדמות ו-2+ לכוח חיים



14.4: אריגה



כל חייט כפרי יכול לתפור בגדים מבדים גסים. מנגד, רק דמות שהתמחתה באומנות אריגה, מסוגלת להשתמש ולשחרר את הכוחות המאגיים החבויים בבדים יקרים יותר - החל הצמר היחודי של הכבשים של עמק טולו והכותנה הראמג'רית, ועד לקטיפה הקסומה רבת-העוצמה של אורגי הערפל. כשרון אריגה מסוגל להפוך אריגים שנמצאים בצורה בסיסית לגלילים מוכנים לשימוש; להשביח וליפות אותם עם צבעים מועשרים בקסם ולארוג מהם גלימות מכושפות; מלבושים לקוסמים, ואפילו תיקים מכושפים שיכולים לשאת משקל גדול יותר מתיקים רגילים. בעזרת כשרון אריגה אפשר להשביח מלבושים קיימים על-ידי שזירה של חוטים מאריג חזק יותר. אורגים ברי-מזל יכולים אפילו ליצור לעצמם 'סליל מזל' מכושף של אריג, שיכול להתעצם ביחד איתם.

חומרי בסיס לאריגה קסומה

חומרי הגלם של אומן אריגה קסומה הם בדים שונים, שמופיעים באופן בסיסי כיריעות או קרעים בשווי משתנה ('יריעה בסיסית' נחשבת לכמות חומר מספיקה כדי לנסות ליצור ממנה גלילי אריג מוגמרים)

עוצמה	שם הבד	עלות יריעה בסיסית	תיאור מקוצר
ראשונה	צמר משובח	75 באן	צמר סמך, אבל עדין וחזק יותר מצמר רגיל, ובעל פוטנציאל מאגי בסיסי, שמגיע מכבשים משובחות, כמו אלו שרועות בעמק טולו.
	כותנה ראמג'רית	150 באן	בד קליל וחזק, מכותנה שהראמג'רים גידלו במחוזות הדרום של מלסטרה (לעיתים בשיטות ידועות לשמצה). הפך יקר ונדיר בהרבה אחרי ההתנפצות הגדולה.
שניה	דם שושנים	400 באן	אריג מכושף אוורירי ונעים במיוחד למגע שהופק מצמחים יקרי המציאות שגדלו בעיקר ברמת סלנטיר, גוונו נע מחום-אדמדם לאדום עמוק, ומכאן שמו.



יצירת גלילי אריג מכושפים

כאשר אומן-האריגה יוצר גליל, הוא גם מכין את הבד לעבודה, וגם מייצב את הקסם הפנימי של הבד ומכין אותו לאפשרות של 'הפעלה' של העוצמה הזו בידי האורג שיצור ממנו גלימות, מלבושים או חפצים אחרים. הרווח של יוצר הגלילים תלוי מאד באיכות העבודה שלו - עבודה ירודה וחסרת מזל תגרום לו לצאת מופסד, בעוד עבודה איכותית מאד יכולה לגרוף לכיסו רווח גדול.

עוצמה	חומרי גלם לעבודה	מחיר ממוצע למכירה של גליל בד מוגמר
ראשונה	יריעה תקנית (75 או 150 באן) מנה של שמן צמחים מעוצמה 2 (50 באן) חומרי גלם נלווים בשווי 75 באן סך הכל עלות חומרי גלם: 200 באן (צמר משובח) 275 באן (כותנה ראמג'ירית)	גלילים רגילים 150 באן (צמר משובח) 250 באן (כותנה ראמג'ירית)
		גלילים איכותיים 225 באן (צמר משובח) 375 באן (כותנה ראמג'ירית)
		גלילים עוצמתיים 300 באן (צמר משובח) 500 באן (כותנה ראמג'ירית)
שניה	יריעה תקנית - 400 באן מנת שמן צמחים מעוצמה 2 (150 באן) בקבוקן של צבע קסום בסיסי (250 באן) חומרי גלם נלווים בשווי 100 באן סך הכל עלות חומרי גלם: 900 באן (דם שושנים)	גלילים רגילים 750 באן
		גלילים איכותיים 1075 באן
		גלילים עוצמתיים 1500 באן

גלגול יצירת גלילים

לכל אחד מהתוצרים יש שימושים משלו: בעוד שגלילים מועשרים ועוצמתיים טובים במיוחד לחפצים קסומים, וחוסים מכושפים הם חומר גלם לשזירת קסם נוסף למלבושים וגם לסלילי מזל מכושפים (ראה בהמשך), גלילי אריג רגילים יכולים לשמש חומר גלם למתכונים שבהם אין תועלת בסלילים מועשרים - בין היתר, תיקים מכושפים⁶⁶.

אלמנטים נוספים שיכולים להשפיע על הגלגול

- היוצר הראשי בדרגת כשרון גבוהה ב-1+ מעל המינימום הדרוש לעבודה: +10%
- היוצר הראשי בדרגת כשרון גבוהה ב-2+ או יותר מעל המינימום הדרוש לעבודה: +20%

"הפעלה" לעוצמה קסומה של אריגים

חפץ שכל גלילי האריג מהם נארג הם 'מועשרים' או 'עוצמתיים', נחשב לכה שהאריג שלו 'הופעל' באורח שחושף יותר או את כל העוצמה המאגית שטמונה בו.

חפץ כזה זוכה ביכולות נוספות, לפי סוג הבד, שיבואו בנוסף לתכונות 'הרגילות' של החפץ שיוצרים ממנו.

בכדי לקבוע כמה גלילי אריג נוצרו מהעבודה, ומה האיכות של התוצר, יש להשתמש בטבלה הבאה⁶⁵.

ק%	מספר גלילי בד שהתקבלו	איכות הגליל (גלגל לכל גליל בנפרד)	סיכוי לחוט מכושף
01-20	1	רגילה (100%)	0%
21-35	1	רגילה (85%) מועשרת (15%)	5%
36-50	2	רגילה (75%) מועשרת (20%) עוצמתית (5%)	10%
51-65	2	רגילה (60%) מועשרת (35%) עוצמתית (5%)	15%
66-80	2	רגילה (50%) מועשרת (40%) עוצמתית (10%)	25%
81-95	2	רגילה (35%) מועשרת (50%) עוצמתית (15%)	36%
96-00	3	רגילה (10%) מועשרת (50%) עוצמתית (45%)	50%

⁶⁵ כמו בעבודה עם מתכת, יש יתרון גדול למי שעובד עם גילדה ומקבל ממנה חומרי גלם בהקפה.

⁶⁶ תיקים מכושפים אינם מופיעים בחוברת המקוצרת הזו. הנתונים והחוקים שנוגעים להם נמצאים בספר החוקים המלא באתר.

איכות העבודה

ק%	בלי חומר מיוחד להעלאת הסיכוי לעבודה טובה	עם חומר מיוחד להעלאת הסיכוי לעבודה טובה
רגילה	01-50	01-25
איכותית	51-95	26-80
מלאכת מחשבת	96-00	81-90

אלמנטים נוספים שיכולים להשפיע על הגלגל

- היוצר הראשי בדרגת כשרון גבוהה ב-1+ מעל המינימום הדרוש לעבודה: +10%
- היוצר הראשי בדרגת כשרון גבוהה ב-2+ או יותר מעל המינימום הדרוש לעבודה: +20%
- כל גלילי הבד לעבודה מאיכות 'מועשרת': +10%
- חצי לפחות מגלילי הבד לעבודה הם מאיכות 'מועשרת' (רק ביצירות שדורשות שני גלילים ומעלה): +5%
- כל גלילי הבד הם מאיכות 'עוצמתית': +20%
- חצי לפחות מגלילי הבד לעבודה הם מאיכות 'עוצמתית': +10%
- שוליה (דמות אחרת עם כשרון יצירה נמוך משל היוצר הראשי) מסייעת בעבודה: +3% (מקסימום שניים)
- כשרון אומנות פלסטית (ליוצר הראשי בלבד) +2% לכל דרגת כשרון.



סוג האריג	תכונות בונוס שהאריג מקבל	
	רמת איכות 'מועשרת'	רמת איכות 'עוצמתית'
צמר משובח	עמידות לאש או לכפור	עמידות לאש ולכפור +1 לדירוג התשה
כותנה ראמג'ירית	עמידות לאש ולכפור	עמידות לאש ולכפור +1 לדירוג התשה +2 לגלגולי הצלה לחצי הנזק מקסמים והתקפות נשיפה קוצץ נזק -2 מהתקפות פיזיות וקסומות
דם שושנים	+1 לכל קוביית נזק מלחשים שהדמות מטילה	+1 לכל קוביית נזק מלחשים שהדמות מטילה -1 להשהיה של הטלת לחשים

יצירת חפצים קסומים

מספר הגלילים שדרושים ליצירת חפץ קסום נקבע לפי הטבלה הבאה:

סוג החפץ	גלילים
כפפות	1
נעליים	1
חגורה	1
כובע	2
צעף	2
גלימה	3
תיק גדול	3
מלבושי קוסם (Robes)	5

כדי ליצור חפץ שיעשה שימוש בעוצמות המיוחדות של בד (בדרגה "מועשרת" או "עוצמתית"), יש צורך שכל הגלילים בהם נעשה שימוש הם מאותה עוצמה או מעליה.

יצירת חפצים

אריגת חפצים קסומים נעשית ממספר מתאים של גלילים, בתוספת חומרי גלם לפי הטבלה הבאה:

עוצ	חומרי נוספים	חומר להעלאת הסיכוי לאיכות העבודה (אחד לכל היצירה)
1	אין	בקבוקון צבע מכושף בסיסי (250 באן)
2	רבע מנה של בקבוקון אנרגיה חיה לכל גליל - 200 באן לגליל)	בקבוקון צבע מתקדם (750 באן)



השפעות של עבודה באיכות גבוהה

מהרגיל: חיתוך האבן למספר חלקים קטנים שמקשטים חלקים מסוימים באריג. מבחינה טכנית אין הבדל בין עבודה כזו לבין שיבוץ אבן בשלמותה בחפצי קסם אחרים.

חפצי אריג קסומים ברמה 'איכותית' ומעלה, יכולים להכיל מקום ל'אבן שיבוץ' אחת או יותר. שיבוץ אבנים טובות באריגים נעשה לעיתים קרובות בדרך שונה

איכות העבודה	אפשרות להוספת אבני שיבוץ	בונוסים נוספים
איכותית	100% לאבן שיבוץ אחת	בונוס +2 לאחד מהבאים: נקודות פגיעה, כוח חיים או נזק סופי מכל לחש שמטיל הלוכש.
מלאכת מחשבת	100% לאבן שיבוץ אחת, או שתי אבנים במלבוש גוף (Robes).	בונוס +3 לאחד מהבאים: נקודות פגיעה, כוח חיים או נזק סופי מכל לחש שמטיל הלוכש. אם החפץ הוא גלימה, כפפות, חגורה או נעליים, הוא מקנה 2- לעלות לימוד של לחשים בנקודות אימון. אם החפץ הוא גלימה או מלבוש גוף, הוא מקנה 3- לעלות לימוד של לחשים בנקודות אימון. שימו לב: אפשר לקבל רק בונוס אחד מהסוג הזה ללימוד לחשים, ואם לובשים שני חפצים כאלו, רק הבונוס של החפץ החזק יותר משניהם יחשב.



סלילי מזל מכושפים

סלילים מכושפים הם חפצים יחודיים, שאומני-אריגה יכולים ליצור אגב ההתנסות שלהם בכשרון, בתור מעין 'קמע' יחודי, שמתפתח יחד איתם כאשר הם עולים לדרגות מיומנות גבוהות יותר. כל סליל יכול לשמש רק את האומן שיצר אותו; וכל אומן יכול להחזיק רק סליל אחד.

הכנה של סליל המזל הראשון

אורג ברמת כשרון +1 יכול להתחיל ליצור את הסליל הראשוני שלו, לאחר שהפיק שלושה חוטים קסומים מעוצמה ראשונה במהלך יצירת גלילי אריג⁶⁷. יצירת הסליל נחשבת לעבודת אריגה מעוצמה ראשונה, ויש לגלגל עבודה ק% לקביעת איכות.

דמות של אומן-אריגה שמתחילה את המשחק עם כשרון בעוצמה +2, יכולה – באישור השה"ם – להתחיל את ההרפתקאות שלה כאשר היא כבר מחזיקה בסליל המזל שיצרה בעת שהיתה בעוצמה +1, ולשלב את יצירת הסליל בסיפור הדמות שלה. למשל: בגילדת האורגים באנ'מירלור, הגילדה מסייעת לשוליות מוכשרות במיוחד ליצור את הסליל שלהם,

כמעט כחלק טקסי מהליך ההכשרה שלהם תחת אחד מרבי-האומנים של הגילדה. כדי ליצור את הסליל הראשוני, האומן צריך את כל החומרים הבאים:

- 3 חוטים קסומים שהוא בעצמו הפיק.
- בסיס לסליל, עשוי מתכת או קרן שנוצרו על-ידי אומן מתכת או אומן עור (כל בעל כשרון מתאים בעוצמה +1 יכול ליצור בסיס כזה באופן אוטומטי) - **בעלות ממוצעת של 300 באן.**
- בקבוקון צבע מכושף בסיסי - **250 באן.**
- תמצית אחת של צמח צל, צמח עוצמה ושמן צמחים מעוצמה שניה - **50 באן כל-אחת.**

סך הכל עלות חומרים: 700 באן.

⁶⁷ לסיכוי להפיק סלילים, ראה בטבלה על יצירת גלילי אריג.

תכונות של סליל מזל בסיסי

- סליל המזל הבסיסי מעוצמה ראשונה שמצוי ברשות הדמות.
- חמישה חוטים מכושפים מעוצמה שניה שהדמות עצמה יצרה.
- אבן יקרה בערך של **300-500 באן**, שתשובץ לתוך הסליל הבסיסי בידי תכשיטן מעוצמה +2 לפחות.
- בקבוקון צבע מכושף מתקדם - **750 באן**.
- תמצית אחת של צמח צל, צמח עוצמה ושמן צמחים מעוצמה שלישית - **150 באן כל-אחת**.

סך הכל עלות חומרים: 1500-1700 באן.

סליל מזל בעוצמה שניה יקבל תמיד בונוס נוסף לגלגולי יצירה, לפי איכות העבודה שהשביחה אותו: עבודה רגילה או איכותית: +3% נוספים מלאכת מחשבת: +5% נוספים

בנוסף, הסליל יכול לקבל תכונה אחת מהתכונות הבאות 'מעוצמה שניה', שמבוססת על התכונה או אחת התכונות שכבר יש לו מעוצמה ראשונה, לפי הטבלה הבאה:

סליל בסיסי באיכות רגילה, יהיה בעל שתי תכונות קסומות: +2% בונוס לבעל הסליל בכל גלגול איכות של אריגה קסומה (תמיד).
בנוסף: יש לגלגל אחת משלוש התכונות הבאות:
+1 לכל גלגולי ההצלה ובדיקות הכשרון ("ידיים ברות-מזל")

- +1 לדירוג התשה ("ידיים שאינן מתעיפות")
- +1 לגלגולי יחמה ("ידיים זרזות")

סליל מזל 'איכותי', יקבל שתי תכונות קסומות מהשלוש הללו במקום אחת.

סליל מזל באיכות גבוהה במיוחד ("מלאכת מחשבת"), יקבל שתיים מהתכונות הקסומות במקום אחת, ובונוס +4% לגלגולי איכות של עבודות אריגה במקום +2%.

פיתוח הסליל בדרגת מיומנות שניה

דמות בדרגת כשרון +2 שהפיקה לפחות חמישה חוטים קסומים מעוצמה שניה, היא יכולה להעצים את סליל המזל שלה, באמצעות החומרים הבאים:

התכונה הבסיסית	תכונות מתקדמות לבחירה או גלגול
ידיים ברות-מזל	+1 לדירוג השריון שהדמות מפיקה מכל לבוש-גוף מכושף (Robes) +4 לכוח החיים של הדמות +2 נוסף לגלגולי כשרון של כל כשרונות האיסוף (עשבונאות, כריה או פרוונות) שיש לדמות.
ידיים מהירות	+2 לכל גלגולי הכשרון או ההצלה של הדמות שמבוססים על תכונת הזרזות. הסליל הופך ל"מנעול לחש מהיר" ומוריד את ההשהיה של לחש נבחר אחד של הדמות ב-1. בונוס היחמה של הסליל עולה מ-1 ל-2.
ידיים לא מתעיפות	הסליל יכול להסיר דרגת התשה אחת בשלמותה, פעם אחת ביום. +2 לגלגולי הצלה נגד שבירת ריכח או בדיקות ריכח. +5 לנקודות הפגיעה של הדמות.

הערה: מנעול הלחש המהיר יכול לאחסן רק לחשים עד וכולל עוצמה שניה.

אריגת צעיפים מכושפים

צעיף מכושף, או "צעיף קוסמים" הוא חפץ קסם ייחודי שפועל רק כשהוא הוא נעטה על קוסם או מטיל לחשים "מלא" (להבדיל מלוחמים-קוסמים כמו פלדין או קאראנ'סיר), אשר כבר עוטה עליו 'מלבוש קוסם' (Robes) מכושף מעוצמה שווה או גבוהה מזו של הצעיף.

כדי ליצר צעיף כזה, יש צורך בשיתוף פעולה בין אומן אריגה, אומן כתיבה רוני ומטיל לחשים שמסוגל להטיל את הלחש שמאכסן הצעיף.

אם עבודת שיפור הסליל היתה 'איכותית' במקום רגילה, אומן האריגה יכול לבחור תכונה אחת מעוצמה שניה (כמו ברמת עבודה רגילה), וגם תכונה אחת נוספת מתכונות הבסיס של עוצמה ראשונה.

אם עבודת שיפור הסליל היתה 'מלאכת מחשבת', הדמות יכולה לבחור בין הוספת שתי תכונות מעוצמה שניה (שמבוססות על אחת התכונות מעוצמה ראשונה שיש לסליל לפני השיפור), או לחלופין לבחור תכונה אחת מעוצמה שניה (כמו ברמת עבודה רגילה), ושתי תכונות מעוצמה ראשונה (אפשרי אם הסליל הבסיסי ברמת איכות 'רגילה').



עוצמה	חומרי גלם	יכולות הצעיף
ראשונה	גליל צמר משובח או כותנה ראמג'ירית (150 או 250 באן). רבע מנה של שיקוי אנרגיה חיה (200 באן) עלות כתיבה רונית של לחש בסיס (100 באן) או עלות כתיבה רונית של לחש מעוצמה ראשונה (180 באן) סך הכל עלות חומרי גלם: 450 - 630 באן עלות ממוצעת לרכישה: 900 - 1260 באן.	הטלה חופשית, פעמיים ביום, של הלחש שמקובע בצעיף (לחש בסיס או מעוצמה ראשונה).
שניה	גליל דם שושנים (750 באן). חצי מנה של שיקוי אנרגיה חיה (400 באן) עלות כתיבה רונית של לחש מעוצמה שניה (650 באן) סך הכל עלות חומרי גלם: 1800 באן עלות ממוצעת לרכישה: 3600 באן.	הטלה חופשית, פעמיים ביום, של הלחש שמקובע בצעיף (לחש מעוצמה שניה).

חוקים נוספים לצעיפים קסומים

(לחש נזק), או +20% לאפקטיביות שלו (לחש ריפוי או ברכה), או 2- לגלגולי ההצלה נגד הלחש (קללה או השפעה מזיקה דומה).

- עוצמת הלחש תהיה עוצמה רגילה, אם הוא מוטל בידי דמות ממקצוע אחר (להבדיל מדמות מאסכולה שונה של אותו מקצוע) לעומת זאת, אם הלחש מוטל בידי דמות ממקצוע זהה למקצוע אליו שייך הלחש, העוצמה שלו תהיה גבוהה ב-1+ מדרגת המטיל (אם הצעיף מאיכות רגילה או 'איכותית') או בשתי דרגות (אם הצעיף הוא מאיכות של 'מלאכת מחשבת').

- הפעלה של היכולת הקסומה של גלילי הבד מהם נארג הצעיף לא משפרת את התכונות שלו, אבל יכולה להוסיף 5% או 10% לגלגול איכות העבודה של הצעיף, לפי עוצמת הגליל.
- צעיף מרמת עבודה 'איכותית' יכול להטיל את הלחש שבתוכו שלוש פעמים ביום במקום פעמיים.
- צעיף מרמת עבודה 'מלאכת מחשבת' יכול להטיל את הלחש שקובע בו שלוש פעמים ביום, ומקבל בונוס נוסף: 1+ לכל קוביית פגיעה של הלחש

אריגת חבלים קסומים

אומני אריגה יכולים לשזור גליל אריג קסום עם חומרים אחרים, וליצור חבל מכושף, לפי הטבלה הבאה.

סוג החבל	חומרי גלם	תכונות מיוחדות
צמר טולו	גליל צמר (150 באן) חומרים נוספים בשווי 50 באן מחיר חומרי גלם: 200 באן מחיר ממוצע לרכישה: 400 באן	+2 לכל גלגול כשרון חבלים או טיפוס בעזרת החבל -2 לגלגולי חיתוך של החבל בידי יריבים. התחדשות 1 נק"פ/סיבוב לדמות שנושאת את החבל עליה.
כותנה ראמג'ירית	גליל כותנה (250 באן) חומרים נוספים בשווי 50 באן מחיר חומרי גלם: 300 באן מחיר ממוצע לרכישה: 600 באן	+2 לכל גלגול כשרון חבלים או טיפוס בעזרת החבל -2 לגלגולי חיתוך של החבל בידי יריבים עונשין 2- לכל גלגול הצלה של יריב שנקשר בעזרת החבל
דם שושנים	גליל דם שושנים (750 באן) רבע שיקוי אנרגיה חיה (200 באן) חומרים נוספים בשווי 150 באן מחיר חומרי גלם: 1100 באן מחיר ממוצע לרכישה: 2200 באן	+4 לכל גלגול כשרון חבלים או טיפוס בעזרת החבל -4 לגלגולי חיתוך של החבל בידי יריבים. אורך אפקטיבי של החבל עולה ב-25% בונוס 2+ לגלגולי הצלה של דמות מטפסת שסופגת פגיעה ומגלגלת הצלה כדי לא ליפול מהחבל.
בונוסים לחבלים ברמת איכות גבוהה		
איכותי	מקבל 1+ נוסף לגלגולי כשרון חבלים וטיפוס, ועונשין 1- נוסף ליריב שמנסה לחתוך אותו.	
מלאכת מחשבת	כמו חבל איכותי, ובנוסף: בונוס 1+ נוסף (לכל סוגי החבלים) לגלגולי הצלה של דמות שנאחזת בו וסופגת נזק שיכול להפיל אותה מהחבל. ההשפעה של מילת העוצמה. ⁶⁸ אם יש, מוארכת בסיבוב ומקנה 2- לגלגולי ההצלה של היריב.	

⁶⁸ קיים בחבלים מעוצמה 3 ומעלה.

14.5: אלכימיה ועשבונאות

את התוצאה ואת האפשרות להפיק רכיבים מהצמח, יש לבדוק לפי הטבלה הבאה:

הצלחה קריטית	הצלחה רגילה	
100%	100%	סיכוי להפיק מנת צמח אחת
50%	אין	סיכוי להפקת מנת צמח נוספת
25%	5%	סיכוי להפקת חומר מיוחד

צמח קשה לקטיפה: צמח שמחייב הצלחה בגלגול 12ק3 נגד דירוג העשבונאות בכדי לקבל הצלחה רגילה, ו-12ק4 עבור הצלחה קריטית.

מנות צמח

'מנת צמח' היא יחידת מידה בסיסית שמשתמשים בה להכנת שיקויים. **מנת צמח תהיה תמיד בדירוג העוצמה ששווה לזה של הצמח ממנו הופקה.** מנת צמח תהיה כמעט תמיד בעלת מאפיין מרכזי אחד, שישפיע על סוג השיקויים שאפשר להפיק ממנה: **שמן, מרפא, רעל, אנרגיה ("עוצמה"), דבשה (סוכר צמחים), צל או רוח.** את מחיר המכירה והקניה של מנות צמח, אפשר למצוא בטבלה הבאה:

דירוג הצמח	מחיר מכירה לדב"ש	מחיר קניה
1	10 באן	20 באן
2	25 באן	50 באן
3	75 באן	150 באן
4	200 באן	500 באן

רכיבים מיוחדים לשיפור איכות העבודה

רכיב מיוחד משפר את הסיכוי להפיק שיקוי באיכות גבוהה, ומצמצם סיכוי לכשלון או הפקת שיקוי ירוד. הרכיב המתאים לשיקויים מעוצמה 1 ו-2 הוא מלח שחור שמכונה "מלח פטריות" או "פחם פטריות". זו אבקה בעלת ניחוח חריף וגבישים כהים גסים, מעט-שקופים, שעשבונאי יכול להפיק לעיתים בעת קטיפה מוצלחת של צמחים מעוצמה ראשונה ושניה. מלח שחור פשוט מתאים לשיקויים מעוצמה ראשונה; ומלח פטריות משובח מתאים לשיקויים מעוצמה שניה. כאשר מלח פטריות מופק, יש 75% סיכוי שהוא יהיה "רגיל" (שווי 50 באן); ו-25% שיהיה "משובח" (100 באן).

אלכימאים רוקחים שיקויים מסוגים שונים: משיקויים שמסייעים לדמויות בקרבות והרפתקאות, ועד שיקויים שהם חומרי גלם ליצירת חפצים קסומים בכשרונות יצירה אחרים.

חומר הגלם המרכזי של אלכימיה הוא צמחים בעלי פוטנציאל מאגי ("מנות צמח"), שאפשר להשיג דרך שימוש בכשרון עשבונאות.

עשבונאות

צמחים מועילים נמצאים במקומות רבים, ולעיתים קל לזהות אותם. לשם קטיפה נכונה של חלקי צמח באורח שיממר את הערך שלהם, נדרשת דמות עם כשרון עשבונאות.

חוקים בסיסיים לקטיפת 'מנת צמח':

- דמות עם כשרון עשבונאות +1 יכולה לקטוף צמחים בעוצמה 1 ו-2; דמות עם כשרון +2 יכולה לקטוף צמחים בעוצמה 3 ו-4, וכך הלאה. דמות שתנסה לקטוף צמח מורכב יותר, תכשל ותהרוס את הרכיבים המועילים שבו.
- דמות שתנסה לקטוף צמח בדירוג עוצמה נמוך מכשרון העשבונאות שלה, תזכה בסיכוי משופר להצלחה, או אפילו לקטיפת כמות גדולה יותר של חומר מועיל, או מציאת חומרים מיוחדים.

רוב הצמחים מאפשרים רק גלגול עשבונאות אחד. לעיתים ניתן להתקל בצמחים גדולים ועשירים ברכיבים, שאפשר לבצע עליהם שניים או אפילו שלושה גלגולי עשבונאות נפרדים, ולהשיג כך מנות צמח רבות מהרגיל.

הנוסחה הבסיסית להפעלת כשרון עשבונאות

הדמות מבצעת "גלגול מורכב" של 12ק3 מול "דירוג עשבונאות" שהוא ממוצע חוכמה חריזות (מעוגל למעלה) אליו מוסיפים את דרגת הכשרון x 3. אם הדמות מנסה לקטוף צמח שהוא 'הסף העליון' של הכשרון שלה (למשל: דמות עם עשבונאות +1 מנסה לקטוף צמח מעוצמה 2), היא מקבלת עונשין 3- לגלגול. הצלחה חלקית (מול 12ק2) היא הצלחה רגילה. הצלחה מלאה (מול 12ק3) היא הצלחה קריטית.

לדוגמא: דמות עם כשרון עשבונאות +2 וזריזות 16 וחוכמה 14 ששנסה לקטוף צמח מעוצמה 3, תגלגל 12ק3 (12ק2 להצלחה חלקית) מול דירוג הצלחה של 15 (ממוצע זריזות וחוכמה) + 6 (דרגת כשרון x 3), כלומר 21. אם הדמות תנסה לקטוף צמח מעוצמה 4 (הסף העליון של הכשרון שלה, היא תסבול מעונשין 3-, כך שדירוג ההצלחה שלה ירד ל-18).

הכנת שיקויים

תוצאת גלגול ה-ק% ב-2, כך שלמעשה הוא יוכל להשיג רק תוצאות בין 01 ל-50.50. כאשר אלכימאי מנסה ליצור שיקוי בעוצמה נמוכה מדירוג הכשרון שלו: מוסיפים +15 לגלגול ה-ק%, אולם תוצאה 'טבעית' של 01 תהיה תמיד כשלון, ותוצאה של 02 תהיה תמיד שיקוי מאיכות ירודה.

הכנת שיקויים נפוצים מעוצמה 1

בספר זה יתואר חוק מקוצר וכללי עבור רכיחת שיקויים והשפעת דרגת האיכות שלהם. אם תרצו להשתמש בחוקים המפורטים, כולל טבלאות שמתארות בנפרד כיצד פועלות דרגות העוצמה של כל שיקוי, יש לעיין בספר החוקים המלא באתר של מלסטרה.

אלכימאי שהשיג מתכון לאחד השיקויים מעוצמה ראשונה שמתוארים בפרק 9, יכול להכין אותו לאחר שרכש מנות צמח וחומרים אחרים בשווי כללי של חצי ממחיר הקניה של השיקוי. אם ברשות האלכימאי מנות צמח מעוצמה 1, הוא רשאי לעשות שימוש בעד 5 מנות צמח מסוג שמתאים לשיקוי (ועבור כל אחת, להוריד 20 באן ממחיר השיקוי), אבל רק עד ל-80% ממחיר השיקוי. דוגמא: אלכימאי מנסה לרקוח שיקוי שעלותו 200 באן, ולכן צריך לרכוש חומרים בשווי 100 באן. במקרה זה, הוא יוכל להשתמש בעד 4 מנות צמח (עלות 20 באן לאחת), ואת ה-20 באן האחרונים יצטרך תמיד לשלם עבור רכיבים נוספים. 'שברים' יש לעגל תמיד לרעת הדמות. כלומר, אם השיקוי היה עולה 240 באן (קרי, מחיר הכנה 120 באן, ש-80% ממנו הוא 90 באן), עדיין לא ניתן היה להשתמש ביותר מארבע מנות צמח.

דמות עם כשרון אלכימיה יכולה לרקוח שיקויים בדרגת עוצמה זהה או נמוכה לדרגת הכשרון שלה. כלים וחדר מלאכה: לשם הכנת שיקויים פשוטים, יש צורך בצידוד בסיסי (מחיר לרכישה: 50-100 באן) ואזור בו הדמות תוכל לעבוד בלא הפרעה. עבור שיקויים מעוצמה ראשונה, די במחנה ארעי עם פינה בטוחה מרוח וגשם, או כל חדר פונדק. עבור שיקויים מעוצמה שניה, נדרש חדר מותאם לאלכימאי, עם תנור וקדרות באיכות סבירה. עבור שיקויים בעוצמות גבוהות, נדרשים תנאים יקרים וקשים יותר להשגה.

גלגול יעירה ואיכויות שונות של שיקויים

כאשר אלכימאי מנסה ליצור שיקוי בעוצמה זהה לדרגת הכשרון שלו, יש לגלגל ק% ולהשתמש בטבלה הבאה. את ההחלטה אם להשתמש במלח שחור לשיפור הסיכוי לאיכות השיקוי, יש לעשות לפני הגלגול.

ק%	בתוספת מלח שחור	בתוספת מלח שחור	תוצאה
01-10	01-02	01	כשלון ⁶⁹
11-35	03-15	02-05	שיקוי ירוד
36-75	16-49	06-33	שיקוי סטנדרטי
76-95	50-75	34-66	שיקוי איכותי
96-00	76-00	67-00	שיקוי מובחר

כאשר אלכימאי מנסה ליצור שיקוי בעוצמה גבוהה ב-1 מדירוג הכשרון שלו: מחלקים את

חוק כללי להשפעת איכות השיקוי על הפעולה שלו

איכות השיקוי	משך פעולה	נזק/ריפוי	השפעה גלגול	על	חסכון (חומרים שנותרו)
ירוד	75%	-2	-2 או -10%	-	-
סטנדרטי	רגיל	-	-	-	-
איכותי	125%	+1	+1 או +5%	25% מהעלות	
מובחר ("אפי")	150%	+2	+2 או +10%	50% מהעלות	



⁶⁹ לא נוצר שיקוי ראוי לשימוש. 50% מהחומרים נהרסו.

הלחש. דב"ש, בעיקר כזה שאינו חלק מהחבורה ואינו מיוחד באורח מיוחד עם הדמות, עשוי לדרוש תשלום בעד העבודה הזו.

עוצמת הלחש	מחיר ממוצע עבור הטלה ריטואלית
0 או 1	20% מעלות ההכנה של החפץ.
2	33% מעלות ההכנה של החפץ.
+3	40% מעלות ההכנה של החפץ.

חוק רשות: יכולת של הכותב רוני להטיל את הלחש בעצמו, מעניקה לו +10% לגלגולים של איכות היצירה.

יריעת זרוע

החפץ היחיד שכותב רוני ברמת כשרון +1 יכול לקבע לתוכו לחשים (באמצעות הליך שכולל הטלה ריטואלית), הוא אריג או קלף פשוט עליו חרוט לחש פשוט (מעוצמת בסיס או ראשונה), שכל דמות יכולה לכתוב על הזרוע שלה, באורח שיאפשר לה להפעיל את הלחש בריכז פשוט שנחשב כפעולה חופשית.

יריעת זרוע אינה יכולה להכיל לחש מעוצמה גבוהה יותר מדרגת הכשרון של היוצר שלה. בנוסף, יריעה מעוצמה ראשונה יכולה להכיל רק לחשים מועילים שמשפיעים על הדמות שעוטה אותה (למשל: לחש ריפוי או ברכה), ולא יכולה להכיל לחש קבוצתי או לחש התקפה או קללה משום סוג. ליריעה מספר שימושים מוגבל, שאחריו היא מתפוררת לאבק:

איכות רגילה: שימוש אחד

יריעה איכותית: שני שימושים

יריעה מלאכת מחשבת: שלושה שימושים.

קביעת איכות היצירה

כאשר כותב רוני יוצר יריעה, סמל כוח או מתכון אחר, הוא מגלגל ק% לקביעת איכות היצירה, לפי הטבלה שמופיעה כאן.

כדי לשפר את הסיכוי לאיכות גבוהה, כותב רוני יכול להשתמש באחד הרכיבים המיוחדים הבאים:

עוצמה 1: מנת אבקת זכוכית מכושפת בסיסית, במחיר ממוצע של 50 באן.

עוצמה 2: מנת אבקת זכוכית מכושפת עדינה, במחיר ממוצע של 150 באן.

עם שימוש ברכיב מיוחד		בלי שימוש ברכיב מיוחד	
תוצאה	ק%	תוצאה	ק%
רגיל	01-44	רגיל	01-80
איכותי	45-84	איכותי	81-95
מלאכת מחשבת	85-00	מלאכת מחשבת	98-00

כל דרגת כשרון של היוצר מעל הדירוג של החפץ, תעלה את הסיכוי לתוצר איכותי או מלאכת מחשבת ב-10%+

14.6: כתיבה רונית

אומני רונות עובדים עם עטים ודיו מכושף מסוגים שונים. הם מסוגלים להעתיק באורח מדויק כתב מכושף וסמלי כוח שמרכיבים לחשים, ולצייר או לחרוט אותם אל תוך חומרים שונים: מכתבה על קלף או בד גס שיכול להפעיל לחש פעם אחת לפני שהוא מתפורר לאבק, ועד חריטת השבעה מורכבת לתוך להב של חרב מכושפת בעת שחרש מתכת מחשל אותה. לכן, כותבי רונות תלויים לעיתים קרובות בדמויות בעלות כשרונות יצירה אחרים, שנדרשים לשם יצירת החפצים עליהם חורטים השבעות.⁷⁰

כשרון כתיבה רונית הוא הדרך הכמעט יחידה ליצור חפצים עם יכולות דמויות לחש.⁷¹ לכן, כל גילדת אומנים שמכבדת את עצמה תשמח להעסיק כותב רוני, בעיקר כזה שהגיע לדרגת כשרון של +3 ("אומן"), באופן שפותח בפניו את היכולת לחרוט רונות על משטחים של מתכת, עור, בדים מורכבים וכיוצא באלו. את החפצים וההשפעות שניתן ליצור עם כתיבה רונית, אפשר לחלק לשניים:

1. חריטת לחשים אל תוך חפצים, כך שהחפץ יוכל 'להטיל' את הלחש פעם או יותר לפני שהוא נהרס (או להטיל אותו מספר קבוע של פעמים ביום, עבור חפצים קבועים חזקים יותר). עבודה כזו אינה מצריכה לימוד מתכון, אבל מצריכה הטלה ריטואלית (ראה מיד).

2. יצירת דיו רונית, ציור סמלי כוח והשפעות נוספות, שאינן הטלת לחש מוכר מתוך חפץ. הדמות צריכה ללמוד מתכון מתאים לכל השפעה כזו, ולא זקוקה להטלה ריטואלית כדי ליצור אותו.

הטלה ריטואלית

כל קיבוע של לחש אל תוך חפץ, קבוע או מתכלה, דורש "הטלה ריטואלית" כחלק מתהליך היצירה של אותו חפץ. הטלה ריטואלית היא הטלה איטית של הלחש, לעיתים מספר פעמים, אל תוך החפץ במהלך תהליך היצירה שלו. אם הדמות עם כשרון היצירה, יודעת להטיל את הלחש בעצמה, היא לא תזדקק לעזרה. אם היא לא יודעת להטיל את הלחש, היא תאלץ להעזר בדמות שחקן אחרת או דב"ש שידע את

⁷⁰ אלא אם כן לאותה דמות יש גם כשרון רוני וגם כשרון יצירה נוספת, כמו אריגה קסומה או חישול שריונות מתכת.
⁷¹ למשל: חרב ארוכה +1 עם יכולת להטיל לחש קליעי קסם שלוש פעמים ביום.



רכיבים ומחירים של כתיבת השבעה רונית מעוצמה ראשונה

עוצמה	חומרים	מחירים
לחשי בסיס	דיו משובח (לא קסום) רסק אבני חן מעוצמה 1 (סוג משתנה לפי ההשבעה) מנת צמח מעוצמה 1 (סוג משתנה לפי ההשבעה) רכיבים נוספים לקניה	20 באן 50 באן 20 באן 10 באן
ראשונה	דיו משובח (לא קסום) 2 מנות של רסק אבני חן מעוצמה 1 (סוג משתנה לפי ההשבעה) 2 מנות צמח מעוצמה 1 (סוג משתנה לפי ההשבעה) רכיבים נוספים לקניה	100 באן 20 באן 100 באן 40 באן 20 באן
	סך הכל עלות חומרים (לא כולל הטלה ריטואלית, אם צריך)	180 באן

בספר החוקים המלא מופיעים חוקי רשות לסוגי אבני חן ומנות צמח שנדרשות ללחשים של מקצועות שונים. עבור ספר זה, יש להניח שכל אבן חן ומנת צמח בעוצמה ראשונה יתאימו לכתיבת ההשבעה.

את השמן אפשר להספיג בכלי ציור גס ולשרטט איתו סמלי כוח קסומים מעוצמה ראשונה. כמות הסמלים שניתן להפיק מבקבוקון אחד, תלוי באיכות העבודה.

איכות העבודה	מספר סמלים לבקבוק
רגילה	2-4
איכותית	3-5
מלאכת מחשבת	4-7

סמל עוצמה חוזר

רכיבים: מנה אחת של שמן רוני אדום
סמל עוצמה שמוסיף למלכודת נזק אש.

איכות העבודה	נזק בסיסי	יכולות נוספות
רגילה	1ק6+2	-
איכותית	1ק6+2	25% סיכוי שיריב שנפגע יבער ל-1ק4+1 נזק בסוף כל סיבוב ל-2 סיבובים (ניצל נ' 10ק3)
מלאכת מחשבת	10-3	50% סיכוי שיריב שנפגע יבער ל-1ק4+1 נזק בסוף כל סיבוב ל-3 סיבובים (ניצל נ' 12ק3)

סמלי כוח ותוצרים דומים מעוצמה ראשונה

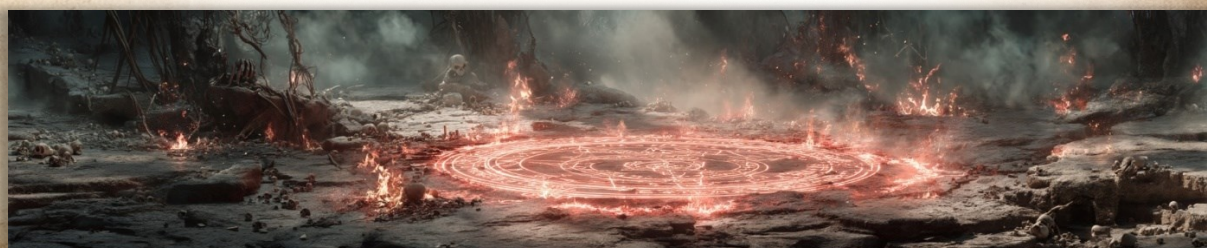
כותב רוני ששולט גם בכשרון של 'בניית מלכודות' או עובד בצמוד לדמות אחרת עם הכשרון הזה, יכול להוסיף למלכודת סמל כוח בסיסי שיוסיף למלכודת נזק נוסף, או השפעה של קללה בסיסית שתוסיף למלכודת השפעה מזיקה חלשה.

סמל כוח בסיסי דורש **שמן רוני גס** מסוג מתאים להשפעה שהדמות רוצה ליצור. ציור הסמל הוא מלאכה שמתבצעת במהירות רבה מאד, יחסית ליצירת חפצים; ומנגד, גם העוצמה שלה לא תחזיק יותר מאשר זמן קצר, בדרך כלל בסביבות 20 דקות.

דיו רוני גס

בקבוקון שמן סמיך שאפשר להפיק בגוונים של אדום, ירקרק או שחור עכור. עלות ההפקה של בקבוקון שמן רוני היא 360 באן. הוא דורש כמות חומרים כפולה מאשר השבעה מעוצמה ראשונה, כאשר החומרים - הן סוג אבן החן והן סוג מנות הצמח, משתנה לפי הצבע המיועד של הבקבוקון:

- אדום:** אבן פרופ + שתי מנות צמח עוצמה + שתי מנות שמן צמחים
- ירוק:** ענבר גורגי + שתי מנות רעל צמחים + שתי מנות שמן צמחים
- שחור:** אבן לילה + שתי מנות צמח צל + שתי מנות שמן צמחים



סמל עוצמה רעיל

רכיבים: מנה אחת של שמן רוני ירוק
סמל שמוסיף למלכודת רעל שגורם נזק כל סיבוב:

2- לגלגולי פגיעה, 2- לגלגולי הדיפה, פגיעות של 20%, הפחתה של 20% מהנזק שהיצור גורם; 2- לכל גלגולי ההצלה; סיכוי של 15% לסיבוב להכות באוויר ולהפסיד את הסיבוב.

איכות העבודה	נזק לסיבוב	משך פעולה	גלגול הצלה	השפעה נוספת
רגילה	1+4ק3	3 סב'	10ק3	-
איכותית	1+4ק3	4 סב'	10ק3	חולשה: 1- לגלגולים
מלאכת מחשבת	1+6ק3	5 סב'	12ק3	חולשה: 1- לגלגולים

איכות העבודה	משך פעולה	גלגול הצלה	מספר השפעות
רגילה	3 סיבובים	10ק3	2
איכותית	4 סיבובים	10ק3	3
מ.מחשבת	5 סיבובים	12ק3	3

סמל עוצמה מקולל

רכיבים: מנה אחת של שמן רוני שחור
סמל עוצמה שמוסיף למלכודת קללה, שגורמת אחת או יותר משש ההשפעות הבאות:

מתכונים לסמלי כוח מתקדמים יותר ניתן למצוא בספר החוקים לשחקן המתקדם, או בטיוטת ספר החוקים במלא באתר של מלסטרה.



14.7: עבודת זכויות

כדי לבחון את ערך המוצרים שהופקו מהשקעת 100 באן בחול וחומרים נלווים, יש לבדוק בטבלה הבאה:

תוצר	ק%
מוצרים ירודים בשווי 41-60 באן	0-10
מוצרים מתחת לממוצע בשווי 61-80 באן	11-20
מוצרים בשווי 91-110 באן	21-40
מוצרים מעל הממוצע בשווי 121-140 באן	41-70
מוצרים משובחים בשווי 151-180 באן	71-00
מוצרים משובחים בשווי 201-250 באן	+101

על כל דרגת כשרון עבודת זכויות מעל 1, יש להוסיף 10% לתוצאת הגלגול.

תוצאה של 01 תניב תמיד מוצרים ירודים, ותוצאה של 02 תניב תמיד מוצרים מתחת לממוצע.

יצירת זכויות קסומה

חפצי קסם מזכויות נוצרים מניפוח או עיצוב של זכויות קסומה.

אפשר לנפח בקבוקונים מכושפים שמשפרים את התכונות של שיקויים קסומים, וליצור אבקות וחומרי גלם בסיסיים שנדרשים לעבודות בעוצמה גבוהה יותר של כשרונות יצירה אחרים, כגון תכשיטנות, אלכימיה או כתיבה רונית.

זכויות קסומה היא יקרה בהרבה, והייצור שלה דורש חומרי גלם מיוחדים.

אומני זכויות (קרויים לעיתים גם 'מנפחי זכויות') יכולים להשתמש בתערובת בין חול, אפר של צמחים מסוימים ורכיבים נוספים ליצירת זכויות מותכת, ולהפוך אותה לחפצי זכויות: מבקבוקונים פשוטים למשקאות ושיקויים, ועד בועות זכויות, מראות, עדשות וחפצים מורכבים עוד יותר.

כל אומן זכויות זקוק לכלים מיוחדים, תנור מתאים וסביבת עבודה הולמת, כך שקשה מאד לייצר זכויות במהלך מסעות. אומני זכויות מתחילים יכולים להסתפק בכלים בסיסיים ובתנור עבודה פשוט יחסית שאפשר למצוא כמעט בכל כפר, יצירות מתקדמות ועבודה עם חומרי גלם נדירים וקסומים דורשות ציוד משובח וסביבת עבודה מוקפדת שאפשר למצוא בעיקר בגילדות, מגדלים של קוסמים או בטירות של אצילים חשובים.

אומן זכויות מתחיל ("שוליה"): יודע לייצר אבקות, בקבוקונים פשוטים, כוסות וקערות בסיסיות. הסבר על יצירות של אומנים מדרגות מתקדמות יותר, והיכולת שלהם ליצור חפצי אומנות בעזרת כשרון אומנות פלסטית, תמצאו בספר החוקים המלא ברשת.

חומרי בסיס ויצירת חפצים לא קסומים

זכויות לא קסומה נוצרת משילוב בין חול טהור (עלות ליחידה: 50 באן) לאפר צמחים וחומרים נוספים שמשתמשים בהם בתהליך היצור של הזכויות המותכת ולאחר מכן ביצירת חפצים (50 באן נוספים).

דרגת הזכויות הקסומה	חומרי גלם למנה של זכויות קסומה	מחיר כללי ממוצע של חומרי הגלם
+1	חול טהור רסק אבני חן כתושות מדרגה 1 חומרים נוספים לייצור זכויות	150 באן
+2	חול ראמג'ירי לבן או חול וולקאני אדום או שחור רסק אבני חן כתושות מדרגה 2 מנת צמח מדרגה 2 חומרים נוספים לייצור זכויות	400 באן

שימוש בחומצה לשיפור איכות היצירה

בבקבוקון קטן של חומצה חלשה ופשוטה (למשל: חומצת נמלים, או חומצה שמופקת ממנת צמח רעיל) יכול לשפר את הסיכוי ליצירה משובחת מעוצמה 1. ניתן להשיגו מכל אלכימאי או עשבוני בעלות של 25 באן.

עם שימוש ברכיב מיוחד		בלי שימוש ברכיב מיוחד	
תוצאה	ק%	תוצאה	ק%
רגיל	01-44	רגיל	01-80
איכותי	45-84	איכותי	81-95
מלאכת מחשבת	85-00	מלאכת מחשבת	95-00

כל דרגת כשרון מעל הדירוג של החפץ שיוצרים, תעלה את הסיכוי לתוצר איכותי או מלאכת מחשבת ב-10%.



דוגמא: שיקוי מרפא שלפי הקוביות אמור היה לרפא 22 נקודות נזק, ירפא במקום זאת 26 נקודות נזק.

שיקוי שאמור היה להעניק שריון כוח של 31 נקודות פגיעה, יעניק במקום זאת 37 נקודות פגיעה.

מחיר ממוצע של חומרי הגלם: 200 באן.

מחיר ממוצע (לקניה ממוכר): 400 באן.

תוצר איכות: מעלה את השפעת השיקוי ב-30%.

תוצר 'מלאכת מחשבת': מעלה את השפעת השיקוי ב-40%.

שימו לב: העלאה של דירוג שריון (למשל: הגנה +2) או הקניית בונוסים או עונשין לתכונות או גלגולים (למשל: מזל שמקנה +1 לכל הגלגולים) לא מושפעים מבקבוקון מיסטי מעוצמות 1 או 2.

בקבוק בורנידי

חומרי גלם: מנה אחת של זכוכית קסומה, רסק אבני בורניט חומות בשווי 50 באן
בקבוקון מאורך בגוונים של חום-בהיר-שקוף, מעוטרי בפשטות.

אל תוך הבקבוק הבורנידי אפשר להכניס כמות כפולה של שיקוי מאותו סוג, כך שהדמות תוכל לשאת עליה בפועל 'שני שיקויים' - כאשר מבחינת מעמסה ויכולת נשיאה בטוחה של שיקויים, הדבר יתפוס מקום של שיקוי אחד.

מחיר ממוצע של חומרי הגלם: 200 באן.

מחיר ממוצע (לקניה ממוכר): 400 באן.

תוצר איכות: מסוגל להחזיק שלוש מנות של שיקוי.

תוצר 'מלאכת מחשבת': מסוגל להחזיק שלוש מנות של שיקוי, ומעצים את ההשפעה שלהן ב-1+

בקבוקון ביצה מוקשח

חומרי גלם: מנה אחת של זכוכית קסומה, רסק אבני ענבר גורגי ירקרקות בשווי 50 באן
בקבוקון ירקרק מחר, לא פעם מכוער למדי, שנמכר בידי סוחרים מבני הגורג; הגם שהוא לא מסגול לכסף או להעצים שיקויים שנמזגים לתוכו, הוא ידוע בכך שהזכוכית שלו גמישה וחזקה באופן יוצא דופן, ותשרוד בדרך-כלל מכות או נפילות שהיו מרסקות זכוכיות אחרות לגזרים.

כמו כן, הבקבוקון ידוע בכך שהוא אטום מאד, ומסוגל להכיל בתוכו נחלים מסוכנים (כמו חומצות מאכלות מעוצמה 2) בלא שהן יצליחו לאכל ולחורר אותו - מה שהופך אותו הכרחי עבור אלכימאים, בעלי כשרון

מתכונים מעוצמה ראשונה

יצירת חפץ קסום דורשת תמיד שליטה במתכון יצירה מתאים וייחודי לחפץ.

רוב חפצי הזכוכית המכושפת⁷², אינם זקוקים או כמעט ואינם זקוקים לחומרים משמעותיים נוספים, מלבד מנת או מנות הזכוכית המכושפת שדרושים לייצר אותם.

אבקת זכוכית מכושפת (בסיסית)

אחד המתכונים הבסיסיים והמוכרים ביותר של עבודת זכוכית קסומה; אבקה זוהרת שנעשית מרסיסי זכוכית ואבני-חן פשוטות (מכל סוג ששייך לעוצמה ראשונה) בשווי 50 באן, ומשמשת רכיב במתכונים לא מעטים של אלכימיה, תכשיטנות וכשרונות יצירה נוספים.

תוצר רגיל: מכיל שש מנות של אבקת זכוכית בשווי 50 באן כל-אחת.

תוצר איכות: מכיל שבע מנות של אבקת זכוכית בשווי 50 באן כל-אחת

תוצר 'מלאכת מחשבת': מכיל תשע מנות של אבקת זכוכית בשווי 50 באן כל-אחת.

פתית בדולח גסים

רסיסים עגולים וחלקים של זכוכית מלוטשת באופן בסיסי. עשויים מתערובת בין זכוכית מותכת רגילה לרסיסים של אבני פרופ או ענבר גורגי בשווי 50 באן. משמשים כרכיב שמעלה את הסיכויים להצלחה קריטית בגלגול ליטוש אבני חן מעוצמה ראשונה, ורכיב במספר מתכונים בכשרונות יצירה אחרים.

תוצר רגיל: מכיל ארבע מנות פתיתי-בדולח בשווי 75 באן כל-אחת.

תוצר איכות: מכיל חמש מנות של פתיתי בדולח בשווי 75 באן כל-אחת.

תוצר 'מלאכת מחשבת': מכיל שש מנות של פתיתי בדולח בשווי 75 באן כל-אחת.

בקבוקון מיסטי (זוטר)

חומרי גלם: מנת זכוכית קסומה, רסק אבני פרופ סגולות בשווי 50 באן.

בקבוקון שקוף-סגלגל מעוטרי בפשטות. מעלה ב-20% את ההשפעה של שיקוי שנמזג לתוכו.

הגבלות: כדי להנות מההשפעה, יש למזוג את השיקוי לבקבוקון 3 שעות לפחות קודם. לאחר השימוש, יש השתהיה של 24 שעות, שרק לאחריה אפשר יהיה למזוג לתוך הבקבוקון שיקוי נוסף.

⁷² מלבד קומץ חריגים כמו מראות, שזקוקות למסגרת מתכת.

תוצר מלאכת מחשבת: 3+ לגלגולי כשרון בישול, ההשפעה המועילה של מנות אוכל מוארכת ב-33%

עצם הזכוכית של בורז-פאז'

חומרי גלם: מנה אחת של זכוכית קסומה, תערובת של רסק אבני לילה בשווי 150 באן.

מתכון נדיר מאד ומחזר, ליצירת צורת זכוכית מאורכת ולא מוגדרת, שמזכירה מעט עצם של בעל-חיים כזה או אחר מזכוכית שחורה בעלת מראה כמעט וולקאני; חמימה למגע, ולא פעם בעלת גבשושיות גסות או צורות מחרות חרוטות לאורכה, באורח שכמעט ומשתווה לצורות גסות של סלע שגולפו בידי אבנוני-מעה.

הקסם בתוך 'עצם הזכוכית השחורה' הוא יעיל וחזק, כשם שהוא פשוט; מי שמחזיק אותה על גופו (נחשבת כקמע), רואה מעט יותר טוב בחשיכה (1+) לגלגולי אבחנה ומניעת הפתעה). כמו כן, לעצם הזכוכית יש תכונה של בליעה חלקית של אור ורעשים, באורח שמקנה לבעליה 2+ לכל גלגול התגנבות והליכה שקטה.

מחיר ממוצע של חומרי הגלם: 300 באן.

מחיר ממוצע (לקניה ממוכר): 600 באן.

תוצר איכותי: מוסיף קוצץ נזק 2- לנזק שהדמות סופגת מנפילות, שפועל גם בסיבוב קרב בו הדמות מופתעת. מלאכת מחשבת: מוסיף קוצץ נזק 3- לנזק שהדמות סופגת מנפילות, שפועל גם בסיבוב קרב בו הדמות מופתעת.

מכניקה או כל כשרון אחר שנאלץ להשתמש בחומצות מסוכנות מהסוג הזה; עבור חומצות מדרגה 3 ומעלה, העוצמה של הבקבוקון עומדת במבחן, ולא תמיד תספיק כדי להחזיק אותן לאורך זמן. מחיר ממוצע של חומרי הגלם: 200 באן. מחיר ממוצע (לקניה ממוכר): 400 באן.

תוצר איכותי: 50% סיכוי שיוכל להחזיק חומצה מעוצמה 3 בלא שתצליח לאכל אותו.

תוצר מלאכת מחשבת: 100% סיכוי שיוכל להחזיק חומצה מעוצמה 3 ו-25% סיכוי לחומצה מדרגה 4. מקנה למי שמחזיק בו עמידות רגילה לחומצה.

קערת לילה ארומטית

חומרי גלם: מנה אחת של זכוכית קסומה, תערובת של רסק גארליטים קצוצים בשווי 50 באן.

קערה מחזרה מזכוכית כהה ואטומה למחצה, בדרך-כלל בעלת צורה גסה למדי, שמשלבים לעיתים פסים או כתמים בגוון צהבהב-עכור או כתום-כהה על הדפנות; ניכרת בניחוח ארומטי חלוש ונעים, חריף-מתקתק; מזכיר ניחוח שורשים מבושלים או מעושנים. הקערה מקנה למי שאוחז בה 2+ לגלגולים של כשרון בישול של מנות שהוא מכין בעזרתה, ו-20%+ למשך ההשפעה המועילה של מנות אוכל מחזקות.

מחיר ממוצע של חומרי הגלם: 200 באן.

מחיר ממוצע (לקניה ממוכר): 400 באן.

תוצר איכותי: ההשפעה המועילה של מנות אוכל מוארכת ב-33%



14.8: הנדסה

למטיל), בתוספת מספר רכיבים, בכדי ליצור חלקים חזקים, עדינים ובעלי פוטנציאל קסום.

הרכיבים המרכזיים, שכל אומן-הנדסה מכיר הם:
צינור - צורה גלילית מאורכת, לעיתים חלולה בשני הקצוות, ולעיתים מכסה לסגור אותם.
גלגל שיניים - בסיס כמעט הכרחי למכונות, קסומות ולא קסומות - מצידו מצור ועד למנגנוני שעון.
מנגנון דריכה - מנגנון שמבוסס על קפיץ גמיש וחזק, מפלדה או מחומר נדיר ויקר יותר.

קורה - גוף מתכת מחזק ומאורך, שנועד לתת בסיס לרכיבים אחרים, ליצר עוצמה או לעמוד בחבטות.
משקל נגד - גוף שנועד לתת "קונטרה" כחלק ממנגנונים של מכונות.
מסמרים - רכיבים שנועדו לקבע חלקים אחרים אחד לשני, ולמנוע ממנגנונים להתפרק במהירות.

תערוכת רכיבים

בעוד שחלק מהעבודות דורשות רכיב ספציפי אחד כרכיב עיקרי (למשל: מנגנון דריכה עבור רובה קשת), עבודות רבות דורשות מעט רכיבים 'מפה ומשם': קורות קטנות, משקלי נגד, גלגלי שיניים קטנים ומסמרים.
לכן, אומן הנדסה יכול להכין ממטיל מתכת גם 'תערוכת רכיבים' שתתאים בדיוק לעבודות מהסוג הזה.

אומני הנדסה מתמחים באומנות הנדירה של המכניקה; הם מבינים כיצד מכונות ומכשירים עובדים, ומסוגלים לעבוד בעץ ובמתכת בכדי לרתום את חוקי המכניקה לטובתם: מיצירת רובי-קשת, מנעולים וקליעים (לרובה קשת או ראשי חיצים) מהירים, בעלי טווח ארוך ופגיעה קטלנית יותר, ועד לציד מצור, מנגנוני שעונים ובובות שפועלות על מנגנוני שעון, ונושאות בתוכן שמני בערה קטלניים.
הגם שחוקי הבסיס של הנדסה עושים שימוש בהגיון הנסתר של העולם שאינו קשור בקסם, אומני-הנדסה בעוצמות כשרון מתקדמות יודעים לעשות שימוש בחומרים מכושפים בכדי להעצים את היצירות שלהן, ולהפוך אותן מתוחכמות ובעלות השפעה שלא ניתן היה לבצע באמצעים לא קסומים.

כשרון ההנדסה אינו יכול לייצר כלי נשק 'עתידיניים' שלא קיימים במלסטר.

רכיבים בסיסיים

היכולת המרכזית שמקבל כל אומן-הנדסה בעוצמה בסיסית, היא הידע להשתמש במטילים של פלדה תקנית שיצרו אומני מתכת (מחיר בסיסי: 50 באן למטיל), כדי ליצור שורה של רכיבים, שמשמשים מאוחר יותר עבור מגוון 'מתכונים' ויצירות של אומני-הנדסה. אומן-הנדסה בדרגה +2 ומעלה, יוכל להשתמש גם במטיל פלדה מועשרת בקסם (100 באן

עוצ'	חומר גלם	רכיבים נוספים	סה"כ עלות הכנה
1	מטיל פלדה תקנית (50 באן)	אין	50 באן
הצורה הבסיסית של רכיבים לעבודת הנדסה; הרכיבים האלו הם פשוטים וגסים יחסית, ויצירתם לא דורשת שימוש ברכיבי משנה מלבד כלי עבודה של אומני הנדסה.			
2	מטיל פלדה מועשרת בקסם (100 באן)	שמן מכונות מועשר (150 באן)	250 באן
רכיבים עדינים וחזקים יותר, שנדרשים בכדי להפיק תוצרים לא קסומים מורכבים (למשל: מנגנון מכני לשעון או מכונה שפועלת על מנגנון שעון מורכב), ועבור חפצי קסם בסיסיים.			

תוספים מיוחדים לשיפור חסיכוני ליצירת רכיבים איכותיים

בתוספים הבאים אפשר לעשות שימוש אך ורק בעת יצור הרכיבים. הם חסרי השפעה כאשר עושים שימוש ברכיבים ליצירת יצירות מוגמרות.

עוצ'	שם הרכיב	צורת יצירה	עלות
1	שמן ורדים או שמן אגלח ירוק	נוצר מערבוב מלח ורדים או מלח אגלח (50 באן) מנת שמן צמחים מעוצמה ראשונה (20 באן)	70 באן
2	שמן כוכבים	ערבוב מנת מלח כסוף ממתכת יקרה (250 באן) עם מנת שמן צמחים מעוצמה שניה (50 באן)	300 באן



איכות עבודה

לבדיקת איכות העבודה של אומן הנדסה, יש להשתמש בטבלה הבאה.

בלי שימוש ברכיב מיוחד		עם שימוש ברכיב מיוחד		השפעה
ק%	תוצאה	ק%	תוצאה	
01-16	כשולן	01-02	כשולן	50% מהחומרים אבדו
17-66	רגיל	02-40	רגיל	-
67-94	איכותי	41-80	איכותי	+5% לגלגול יצירה
95-00	מלאכת מחשבת	81-00	מלאכת מחשבת	+10% לגלגול יצירה

אומן-הנדסה עם כשרון בעוצמה גבוהה ב-1+ מהדרוש ליצור את הרכיבים, מקבל +12% לגלגול.
אומן-הנדסה עם כשרון בעוצמה גבוהה ב-2+ ומעלה מהדרוש ליצור את הרכיבים, מקבל +25% לגלגול.
עם זאת, גלגול 01 יהיה תמיד כשולן; וגלגול של 09-02 לעולם לא יצור רכיבים באיכות למעלה מ"רגילה".

אחרים, עד לרמת כשרון גבוהה ב-1+ משלו - ממנועולי דלתות ותיבות, ציד מצור ורובי קשת, ועד שעונים. כמעט אין סדנא ובוודאי טירה, שלא נזקקת לשירותים כאלו מפעם לפעם, ולא תמיד מחזיקה או יש לה די אנשים עבור כך - מה שיכול לזכות דמות של אומן הנדסה ברווחים נאים: הרווח מחושב לפי אחוזים מסך הנזק שאומן ההנדסה תיקן, כאשר האחוז המדויק של הרווח נקבע לפי איכות העבודה שלו

יכולות מיוחדות של אומני הנדסה

שתי היכולות הבאות נפתחות בפני כל אומן-הנדסה, החל מרמת כשרון 1+, ומשתפרות כאשר הוא צובר ניסיון ועולה לדרגת כשרון גבוהה יותר.
תיקון מכונות ומנגנונים: יכולת בסיסית של כל אומן הנדסה היא ביצוע תיקונים שוטפים ותיקוני נזקים במכונות או מנגנונים שיצרו אומני הנדסה

כשרון	מהירות עבודה	סיכוי לעבודה גרועה (25% רווח)	סיכוי לעבודה רגילה (50% רווח)	סיכוי לעבודה איכותית (75% רווח)
+1	נזק בשווי 50 באן לשעה.	01-25	26-75	76-00
+2	נזק בשווי 100 באן לשעה.	01-15	16-65	66-00

אם ריקריק תגלגל עבודה באיכות 'רגילה' (רובי הקשת הם לא קסומים ולכן הם נחשבים כרמת הנדסה 1+, שזהה לעוצמה של ריקריק, היא תרוויח 40 באן על רובה הקשת הראשון ו-80 באן על רובה הקשת השני; לעומת זאת, אם יתמזל מזלה (לגורג יש לא מעט מזל, כך אומרים...) והיא תצליח לבצע עבודה 'איכותית' על אחד מרובי הקשת, הרווח שלה יעלה מ-40 באן ל-60 באן על רובה הקשת הראשון, ומ-80 באן ל-120 באן על רובה הקשת השני!

טיפול במלכודות ומנועולים

כל דמות יכולה ללמוד את הכשרון של "בניית מלכודות", בלי צורך בכשרון הנדסה או כשרון יצירה כלשהו. לעומת זאת, דמות עם כשרון הנדסה מבינה טוב יותר את הכוחות שמאחורי תיילים ממעידים, קורות משתחררות, קפיצים ושאר אמצעים שנמצאים בשימוש במלכודות; וכמו כן, תאפשר להבין טוב גם את המלאכה ההפוכה - של נטרול מלכודות ופריצת מנועולים. לכן כשרון ההנדסה יתן בונוס לכשרונות האלו, לפי הטבלה הבאה:

הערות: אומן-הנדסה שמתקן מכונה שיצורה דורש עוצמת כשרון אחת מעל הכשרון שלו, מכפיל את הסיכוי לכשולן, ולא מסוגל לבצע עבודה "איכותית" יותר מהרגיל.
אומן הנדסה שמתקן מכונה שהיא בעוצמה נמוכה יותר מעוצמת הכשרון שלו, מקבל +15% לגלגול לדרגת כשרון עודפת אחת, ו-30% לשתי דרגות כשרון עודפות ומעלה, אבל תמיד יש סיכוי של 5% לעבודה גרועה.

דוגמא: ריקריק היא אומנית-הנדסה בדרגה 1, שנקלעת למוצב נידח של משמר מקומי, שברשותו שני רובי קשת אנ'מירים כבדים (עלות הכנה 400 באן לאחד), רובה קשת אחד סובל מנזק בשווי 20%; ורובה קשת שני פגוע וחלוד יותר, וסובל מנזק בשווי 40% מהערך שלו.
שווי הנזק של רובה הקשת הראשון הוא 80 באן; שווי הנזק של רובה הקשת השני הוא 160 באן.
מאחר ולדמות כשרון בעוצמה של 1+, היא מסוגלת לבצע תיקון של 50 באן לשעה. לכן העבודה על שני רובי הקשת ביחד (240 באן) תקח לה כמעט 5 שעות.



מלח משובח/רסק אבני חן פשוטות בשווי 50 באן;
חומרים נוספים בשווי 40 באן. סך הכל: 210 באן.
מחיר ממוצע: 420 באן.

הגם שאומני-מתכת פשוטים יוצרים לא פעם את הכלים האלו, מגע של מהנדס יכול לגרום למכוש להלום בסלעים באורח מדויק יותר שיטיב לחדור סלע, ולסכין פרוונים לפשוט עורות מעל חיות ומפלצות מתות כשהוא מפריד באופן טוב יותר את הפרווה מהחלקים האחרים של היצור המת.

השפעת כלי העבודה המשופר על גלגולי כשרון (כריה או פרוונות):

עבודה באיכות רגילה: +2

עבודה איכותית: +3

מלאכת מחשבת: +3 וגם שיפור של 10% נוסף בשווי הסופי של העופרה או הפרווה.

שמן מכונות מועשר

חומרי גלם: שמן צמחים מועצמה 2 (50 באן); רסק אבני חן מועצמה 1 (50 באן), אבקת זכוכית מכושפת בסיסית (50 באן).

סך הכל עלות רכיבים: 150 באן
מחיר ממוצע לקניה: 300 באן.

מתכון מפורסם של אומני הנדסה, שיוצרים לערבב שמן מזוכך שמסלק פיסות חלודה חיהום מרכיבי מתכת וחלקי מכונות, והופך אותם גמישים, חזקים וקלים בהרבה לטיפול.

שמן מכונות מועשר הוא רכיב הכרחי בבניית רכיבי הנדסה מועצמה 2, משום שהוא מסייע מאד לקבע ולשמר את הקסם הפשוט של פלדה מועשרת בקסם כאשר היא נחתכת ומחושלת לרכיבים כגון גלגלים, קפיצים, צינורות ועוד.

כמו כן, שימוש בשמן מכונות מועשר הופך עבודות של תיקון מכונות מעוצמות 1-2 למהיר ויעיל יותר: על כל כמה טיפות שמן מועשר בשווי של 5 באן, אומן ההנדסה מפיך את התועלת הבאה:

תוספת רווח: 10 באן לכל 5 באן השקעה של שמן מועשר.

תוספת מהירות: כל 5 באן שמן מועשר, מעלה את מהירות התיקון בסך מזק נוסף של 10 באן לשעה.

בזנוס לגלגול ה-ק% של איכות העבודה: 2% לכל 5 באן שמן מועשר.

הגבלות:

בטיפול במכונה או יצירה בדרגה 1, אפשר להשתמש בעד 2 זרזיפי שמן מועשר, בשווי כולל של 10 באן.

בטיפול במכונה או יצירה בדרגה 2, אפשר להשתמש בעד 3 זרזיפים, בשווי כולל של 15 באן.

כש'	בזנוס לנזק	עונשין להצלה	בזנוס לפריצה או נטרול מלכודת
+1	+25% (לא יותר מ-5 נק' נזק)	-1	+1
+2	+50% (לא יותר מ-10 נק' נזק)	-2	+3

הבזנוס לא יפעל על מלכודות או מנעולים חסרי מנגנון, שפועלים על-בסיס קסם טהור.

יצירות מעוצמה ראשונה

מנעול פשוט

חומרי גלם: 1 תערובת רכיבים מועצמה 1 (50 באן) מחיר ממוצע: 100 באן
אין אומן-הנדסה, מתחיל ככל שיהיה, שלא ידע להרכיב מנעול מתכת פשוט שניתן להרכיב במהירות על דלת או תיבה מתאימה. בכדי לפרוץ את המנעול יש צורך בגלגול פשוט יחסית של בעל כשרון פריצת מנעולים, לפי איכות העבודה:

איכות רגילה: בדיקת כשרון של 12ק2.

מנעול איכותי: בדיקת כשרון של 10ק3.

מנעול מלאכת מחשבת: בדיקת כשרון של 10ק3, עם עונשין 2- לגלגול.

קורה מחזקת

חומרי גלם: 1 קורת פלדה רגילה (50 באן), רכיבים נוספים בשווי 10 באן.
מחיר ממוצע: 120 באן.

קורת מתכת פשוטה (לעיתים אחת, ולעיתים מחולקת לשתי קורות שיוצרות "צלב" אלכסוני ביניהן), שלמרות הצורה הבסיסית שלה, היא מחזקת באורח ניכר דלת, שער, מחסה או מבנה קטן דומה, ומוסיפה לו נקודות פגיעה, לפי איכות העבודה, שיכולות לעכב - לפחות במספר סיבובים, את הפריצה של הדלת או המחסה בידי אויבים.

איכות רגילה: +25 נקודות פגיעה.

קורה איכותית: +35 נקודות פגיעה.

קורה מלאכת מחשבת: +50 נקודות פגיעה.

אם הדלת נפרצה, הקורה עצמה נשברה או ניזוקה קשה, וניתן להציל רק 50% מערך החומרים שמהם בנו אותה.

מכוש או סכין עורות משופר

חומרי גלם: 2 מטילים של פלדה אנ'מירית תקנית (50 באן כל אחד) + מנת שמן צמחים בשווי 20 באן +

נגזן פלדה

חומרי גלם: קורת פלדה (50 באן), רכיבים נוספים בשווי 20 באן.
סך הכל עלות חומרי גלם: 70 באן.
מחיר ממוצע: 140 באן.
קורת פלדה עם קצה שבנוי בעזרת כמה תחבולות הנדסיות, ומיועד לגרום נזק למבנים. מתאימה לאחיה

והטחה בשערי עץ או במבנים מאבן רכה, כאילו היתה נשק עם בונוס לפגיעה. הקורה אינה יכולה לפעול בעצמה, ודורשת שהמחזיקים בה יגלגלו פגיעה שוב ושוב, מה שאומר שהם יכולים להחטיא - או כמובן להפגע מהתקפה של יריבים ששומרים על השער. הקורה אינה יכולה להחזיק לקירות אבן עבים, כגון של חומה עשויה היטב או רוב קירות המבוך; או למתכת.

איכות	דירוג פגיעה בסיסי	נזק לפגיעה מוצלחת	סיכוי לפגיעה קריטית (נזק מקסימלי +5)	נזק לחפץ לאחר ההפעלה
רגילה	4	4+6ק1	19-20 ב-1ק20	33%
איכותי	5	3+6ק2	18-20 ב-1ק20	20%
מלאכת מחשבת	6	3+6ק2	17-20 ב-1ק20	10%

קליעים משופרים

חומרי גלם: מטיל פלדה תקנית (50 באן) + חומרים נוספים בשווי 25 באן; סך-הכל 75 באן.
מחיר ממוצע לרכישה: משתנה, לפי כמות ואיכות הקליעים; לכל הפחות 150 באן עבור חמישה קליעים. אומן-הנדסה יכול להבין (או אפילו 'לחוש'), טוב יותר מאומן-נשק, את הדרך בה קליעים יכולים לפלח את האוויר, לחדור שריון, או אפילו להסב נזק כבד יותר לגוף חי; מה שהופך קליעי רובה-קשת או ראשי חיצים ממתכת שנוצרו בידי אומן הנדסה למסוכנים יותר, ולמעשה שווי-ערך לבעלי תכונות קסומות מסוימות (למרות העובדה כי בקליעים האלו אין ולו טיפה של קסם 'אמיתי'!). כמו קליעים קסומים, הם מאבדים את היכולת שלהם לאחר פעם אחת בה נעשה בהם שימוש בקרב.

רובה קשת קל

חומרי גלם: מנגנון דריכה פשוט (50 באן) + חומרים נוספים בשווי 25 באן.
מחיר ממוצע לרכישה: 150 באן.

אומני-הנדסה הם אלו שבקיימים במנגנונים של רובי הקשת ויודעים לייצר אותם, בשילוב בין שימוש ברכיב מתאים ביחד עם ידע מסוים שיש להם בעבודה של מתכת ועץ. רובה הקשת הקל הוא נפוץ, קל מאד לבניה ושימוש, ומסב 1ק6+2 נזק לפגיעה. עבודה איכותית יותר, יכולה לשפר את רובה הקשת באופן הבא:

רובה קשת קל איכותי: מסב 1ק6+2 נזק לפגיעה, ומכיל מקום לשילוב אבן שיבוץ קסומה מעוצמה 1.
רובה קשת קל מלאכת מחשבת: כמו רובה קשת קל איכותי, אבל מקבל 2+ ליחמה בגלל מנגנון שדורך אותו במהירות ו-20% תוספת לטווח המקסימלי.

רובה קשת כבד ("המפלצת האנ'מירית")

חומרי גלם: מנגנון דריכה כפול (100 באן), או מנגנון דריכה בודד איכותי/מלאכת מחשבת + יחידה נוספת של תערובת רכיבי הנדסה (50 באן) רכיבים נוספים של מתכת, עץ ושמן בשווי כולל של 150 באן.

סך הכל עלות רכיבים: 400 באן.

מחיר ממוצע לרכישה: 800 באן.

אומני-הנדסה יכולים לנסות לבנות גם את רובה-הקשת האנ'מירי הכבד האימתני, בעל הטווח הארוך והיכולת למק כבד של 1ק10+2 לפגיעה. שימו לב כי זהו מתכון נדיר יחסית, שצריך ללמוד

איכות העבודה	מספר קליעים שנוצרו	מספר תכונות מיוחדות	מחיר לקליע
רגילה	5	1	30 באן
איכותית	5	2	50 באן
מ.מחשבת	7	2	50 באן

תכונות מיוחדות: בחר או גלגל אקראית אחת או יותר מהתכונות הבאות:

דיוק משופר: +1 לגלגול פגיעה

טווח משופר: +33% לטווח מקסימלי

חד: +1 לגלגול שנדרש לפגיעה קריטית ב-1ק20 (חד) **קטלני:** משפר בדרגה אחת את קוביית הנזק (למשל: 1ק10+2 במקום 1ק8+2, 2ק8 במקום 1ק12).



רובה קשת כבד מלאכת מחשבת: בנוסף לבונוסים של רובה קשת כבד איכותי, מקבל את הבונוסים הבאים:

זק משופר: $10+4$ לפגיעה
טווח משופר: $20\% +$ נוספים לטווח המקסימלי.

כאילו היה מתכון לחפץ קסום, ובוודאי שהוא לא נמצא ברשותו של כל אומן-הנדסה מתחיל!

רובה קשת כבד איכותי: מכיל מקום לשיבוץ אבן קסומה מעוצמה 1;
דורש 16 במקום 18 ב-1 ק20 לגלגול פגיעה שיכול לעצור אויב ולהדוף אותו לאחור.



פרק 15: תמרוני נשק

חלק זה של הספר מכיל תיאור מפורט של כל תמרוני הנשק של לוחם ושל מקצועות נוספים, כולל השפעתם על שדה הקרב, נתונים טכניים שדרושים לשם ההפעלה שלהם, דרישות הבסיס שלהם, ועוד.

מחלומת מחץ

השהיה: 3, **בסיס:** שיסוף פראי

סגנונות: דו-ידני⁷³.

תיאור: מהלומה מוחצת לעבר הראש של היריב. המהלומה איטית יחסית (2- ליחמה) ולא זוכה לבונוס לפגיעה, אולם היא קשה יותר להדיפה (1- לגלגול ההדיפה של היריב).

אם המהלומה פוגעת, היא מסבה 166% מהנזק הרגיל, ומאלצת את היריב לסגת מעט לאחור; אם ההתקפה פגעה ב-15 טבעי ומעלה ב-20ק1, היריב נהדף 1-2 מטרים לאחור, וחייב לגלגל 10ק3 נגד כושר, או שהוא סופג הלא חלקי שגורם לו לאבד את התור הבא שלו.

התמרון הזה נחשב כתמרון בסיס ל"אסכולת האדמה" שמבוססת על מכות כבדות שמיועדות להסב כמות גבוהה של נזק, לא פעם עם תופעות לוואי של הדיפה או הלא מסוגים שונים.

מחלומת נגר

השהיה: 2 או 1 לדמות עם זריזות 17+, **בסיס:** שיסוף פראי, **סגנונות:** כולם.

תיאור: תמרון שניתן להפעלה רק לאחר הדיפה מוצלחת עם הנשק או המגן.

התמרון מאפשר לדמות, לאחר שבלמה התקפת פנים אל פנים של יריב, לצאת להתקפה חופשית בבונוס 2+ עם הנשק; ההתקפה זוכה ל-3+ לפגיעה ומסבה 150% נזק. הפעלת התמרון היא מיידית ולא פוגעת ביכולת של הלוחם להפעיל תמרון נשק אחר כאשר מגיע תורו לפעול.

התמרון נחשב כבסיס ל"אסכולת המים", שמבוססת על מכות תגובתיות שמנצלות את ההתקפות של האויב כנגד עצמו.

התקפה מיומנת

השהיה: אין (יכולת פסיבית), **בסיס:** שיסוף פראי, **סגנונות:** כולם.

תיאור: הדמות לומדת לשלוט בכלי נשק באורח מיומן יותר, חוכה ל-1+ לכל גלגולי הפגיעה שלה בהתקפות פנים אל-פנים שמתבצעות באמצעות הנשק (לא כולל מגן).

15.1: תמרוני נשק של לוחמים

תמרון בסיס: שיסוף פראי

השהיה: סיבוב אחד, **בסיס:** אין, **סגנונות:** כולם **תיאור:** זהו תמרון הבסיס שכל לוחם (ודמויות ממקצועות רבים אחרים) מקבל באופן אוטומטי ברגע שהוא עולה לדרגה 3. שיסוף הפראי הינה התקפה פראית ורבת-עוצמה עם כלי הנשק הראשי (בין אם חד-ידני או דו-ידני); ההתקפה זוכה ל-2+ לגלגול הפגיעה ו-150% לנזק.

תמרוני לוחם לדרגות 3-5

שיסוף מדמס

השהיה: 3, **בסיס:** שיסוף פראי, **סגנונות:** כולם. **תיאור:** שיסוף אכזרי עם הלהב שזוכה ל-2+ לפגיעה ו-150% לנזק.

אם הוא פגע, היריב נאלץ לגלגל 10ק3 נגד כושר או לספוג 1+4ק1 נקודות נזק כל סיבוב למשך 2 סיבובים. פגיעה של 16 טבעי ומעלה ב-20ק1 תאלץ את היריב לגלגל נגד 12ק3, והדימום יהיה חריף יותר (1+6ק2 נזק לסיבוב ל-3 סיבובים), ומלווה בחולשה של 1- לגלגולי פגיעה והדיפה למשך אותו פרק זמן.

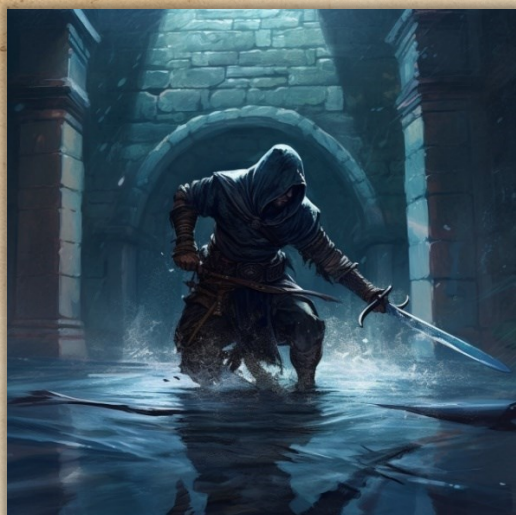
התמרון הזה נחשב כתמרון הבסיס ל"אסכולת האש", שמבוססת על מכות אכזריות שמיועדות לגרום לכאב וסוגים שונים של השפעות מזיקות מסוגים שונים.

שיסוף כפול

השהיה: 3, **בסיס:** שיסוף פראי, **סגנונות:** כולם **תיאור:** שיסוף כפול נגד אותו יריב בעזרת הלהב; מהיר ומרשים יותר משיסוף פראי, אולם מדויק ומזיק פחות ממנו: כל אחת משתי ההתקפות זוכה ב-2+ ליחמה, אולם רק 1+ לפגיעה וגורמת נזק רגיל.

אם יש לדמות יכולת להתקיף עם נשק משני או עם מגן בנוסף להתקפה הראשית, ההתקפה הנוספת תפעל כרגיל בלי קשר לתוצאות השיסוף הכפול. התמרון הזה נחשב כתמרון בסיס ל"אסכולת האוויר", שמבוססת על ריבוי מכות מהירות ומסחררות, לא פעם תוך שילוב עם תנועה מהירה אגב כך.

⁷³ או חד-ידני, אם לדמות כוח 17 ומעלה.



ביכולת הדקירה בגב. אם כמה יריבים תוקפים את הגנב מטווח פנים אל פנים, הגלגול יעשה לפי הדירוג של היצור החכם מכולם, ויקבל עונשין 3+ לכל יצור נוסף שתוקף את הגנב.

זינוק (השחיה: 5 סיבובים)

הגנב מפעיל את הזרזות שלו ומזנק במהירות למרחק של עד 15 מטרים בלא לאבד את היכולת שלו להתקיף (התקפה רגילה) בסוף אותו סיבוב. יריבים בטווח יכולים לנסות להתקיף את הגנב בהתקפת הזדמנות, אבל הגנב מקבל בונוס 20% לחמיקה מהמכות האלו. במידה והגנב מתמודד באותו סיבוב עם מלכודת או מכשול שדורשים גלגול הצלה שמושפע בידי כשרון אתלטיקה, הוא מקבל בונוס 5+ לגלגול ההצלה.

קרעיה לגזרים (השחיה: 5 סב')⁷⁴

הגנב מפעיל פרץ אנרגיה פראית ונלחם כמו חתול ביבים שנקלע עם הגב לקיר למשך שני סיבובים. כאשר היכולת פעילה, הגנב:

- מתקיף פעמיים בסיבוב אם הוא מחזיק כלי נשק אחד, ושלוש פעמים אם הוא מחזיק שניים.
 - גלגולי היחמה והפגיעה זוכים לבונוס 2+
 - כל נזק שהגנב גורם זוכה לבונוס 33%.
- בזמן שהאפקט פעיל, הגנב יכול להפעיל תמרונים אחרים במקום אחת המכות שלו; כאשר יתר המכות הרגילות ימשיכו לזכות בבונוס של קרעיה לגזרים.
- למשל:** גנב שמחזיק שתי חרבות קצרות מפעיל יכולת שיסוף פראי בזמן "קרעיה לגזרים", המכה הראשונה שלו תוחלף במכה שמקבלת בכל מקרה בונוס 2+ נוסף לפגיעה ו-50% לנזק; שתי ההתקפות הנוספות יזכו לבונוס הרגיל של 2- לפגיעה ו-33% לנזק.
- אם הגנב משתמש במכה מערפלת כשהוא במצב של "קרעיה לגזרים", הוא ידקק לתוצאה של 12 בלבד ב-20ק1 כדי לנסות להעלים בצללים.**

הגנה מיומנת

השהיה: אין (יכולת פסיבית), **בסיס:** שיסוף פראי, **סגנונות:** כולם
תיאור: הדמות לומדת להתגונן ולהדוף באורח מהיר יותר באמצעות כלי נשק (לא כולל מגן), חוכה לגלגול הדיפה נוסף אחד כל סיבוב.

מכת מטאטא ("מטאטא האויבים")

השהיה: 3, **בסיס:** שיסוף פראי, **סגנונות:** כולם
תיאור: הדמות מתקיפה במהירות עד 3 יריבים שניצבים מולה, באמצעות שיסוף חצי-מעגלי שמזכיר 'תנועת מטאטא'; הדמות מסוגלת להתקיף כל אחד מהיריבים האלו בבונוס 1+ לפגיעה ו-125% מהנזק הרגיל.
המכה מהווה בסיס ללימוד תמרונים מאסכולת ההתקפה הקבוצתית מעוצמה 2.
הערה: אם הדמות תוקפת יריב בגודל של עוג ומעלה, היא מסוגלת להשקיע בו עד שתיים משלוש ההתקפות של התמרון.

מכת מגן

השהיה: 2, 1 או 0, **בסיס:** שיסוף פראי
סגנונות: מגן

תיאור: התמרון הזה מאפשר לדמות שמחזיקה מגן להתקיף איתו פעם בסיבוב ל-4ק1 נזק + בונוס כוח, בנוסף להתקפה עם הנשק. התמרון מהווה בסיס ללימוד תמרוני 'אסכולת המגן' בדרגה גבוהה יותר.
ההשהיה תלויה במידת הכוח של הדמות:

12 ומטה: 2 סיבובים	13-15: סיבוב אחד	17 ומעלה: אין השהיה
--------------------	------------------	---------------------

15.2: תמרונים מיוחדים של גנב

דקירה בגב

תמרון הבסיס של גנב. כאשר הגנב מצליח להתגנב מאחור אל יריב, הוא תוקף מאחור עם שני כלי הנשק שלו, שזוכים ל-4+ לפגיעה, ואי אפשר להדוף את ההתקפה בהדיפת נשק או מגן, אלא רק בהדיפה פסיבית. אם ההתקפה פגעה, היא מסבה נזק כפול (200%); כמו כן, הדקירה מקבלת 2+ לסיכוי לפגיעה קריטית (למשל: 16 ומעלה ב-20ק1 במקום 18).

מכה מערפלת (השחיה 3 סיבובים)

הגנב מכה עם הנשק ביד הראשית שלו ב-2+ לפגיעה ו-133% נזק. אם הגנב פגע בגלגול 14 טבעי ומעלה ב-20ק1, היריב מגלגל 12ק3 נגד חוכמה; אם הוא נכשל, הגנב מבלבל את היריב, ויכול להכנס לצללים באורח מידי, מה שמאפשר בהמשך את השימוש

⁷⁴ ההשהיה מתחילה להספר מהסיבוב אחרי שהיכולת נגמרת.

15.3: תמרוני קשת של סייר

תמרון בסיס: חץ טופר (השהיה 3)

תמרון הקשת הבסיסי של סייר; יריה אכזרית שמקבלת +2 לגלגול הפגיעה, וגורמת 150% נזק. היריב חייב להציל ב-3ק10 נגד כושר, או שהוא מדמם ל-1ק4+1 נקודות נזק בסוף אותו סיבוב, ובסוף כל סיבוב בשני הסיבובים שאחריו.

חץ הטופר (כמו יריות מיוחדות אחרות, אם לא נכתב במפורש אחרת), מחליף את היריה הראשונה משתי היריות הרגילות שיש לסייר בסיבוב. הסייר יכול לירות את היריה השנייה של אותו סיבוב כרגיל.

עוצמה ראשונה (דרגות 3-5)

פתיחה מוחצת

השהיה: מיוחד, **בסיס:** חץ טופר יכולת שניתן להפעיל רק בתחילת הקרב: יריה מהירה שזוכה ב-4+ ליחמה; אם היא פוגעת, היא גורמת 133% נזק, והיריב שנפגע סובל מ'פגיעות' של 20%+ לכל התקפות הקליעים של החבורה למשך אותו סיבוב ו-2 סיבובים נוספים אחריו.

חץ-רגל

השהיה: 3 סיבובים, **בסיס:** חץ טופר חץ שמועד לפגוע ברגלה של המטרה; הוא זוכה ל-2+ לגלגול הפגיעה ו-133% לנזק. אם הוא פוגע, המטרה מצילה ב-3ק10 נגד כושר (או 3ק12 אם פגע בגלגול 16 "טבעי" ומעלה), או שהתנועה שלה מואטת ל-50% לשני התורות הבאים שלה. מטרה מואטת לא יכולה להשתמש בהתקפות המבוססות על זינוק או לבצע התקפות הזדמנות.

ברד חיצים

השהיה: 5 סיבובים, **בסיס:** חץ טופר הסייר מכפיל את קצב היריה שלו, ויורה ארבעה חיצים רגילים במקום שניים, כולם ב-1+ לפגיעה. סייר יכול לחלק את החיצים בין מטרות שונות לפי רצונו, אבל חייב להצהיר על כך לפני גלגולי הפגיעה.

חץ לאפלה

השהיה: מיוחד (1 מינימום),

בסיס: פתיחה מוחצת

כאשר יריב מנסה להתגנב או להפתיע את הסייר מאחור או מהצד (כולל גנב שמנסה לדקור מהצללים), ולא מצליח להפתיע או מחטיא את ההתקפה, הסייר מקבל התקפת הזדמנות מיידית של יריה קטלנית מטווח קצר.

יריית ההזדמנות זוכה ב-3+ לגלגול הפגיעה, +1 מצטבר לסיכוי לגלגל פגיעה קריטית, ו-150% לנזק, ואם היא פוגעת היא מקנה ליריב עונשין 2- לשתי התקפות הפנים אל פנים הבאות שהוא יבצע נגד הסייר, או 1- להתקפות פנים אל פנים נגד בני הברית של הסייר. אם התקפת ההזדמנות פגעה בגלגול 12 ומעלה, העונשין שהיא גורמת ליריב עולה ל-3- נגד הסייר, ו-2 נגד בני-ברית של הסייר.

קשת מחירה

השהיה: אין (יכולת פסיבית)

בסיס: פתיחה מוחצת

הסייר לומד לירות באופן מהיר יותר, ומקבל 1+ קבוע ליחמה כאשר הוא משתמש בכלי יריה. כמו כן, בכל פעם שיריה רגילה או מיוחדת של הסייר פוגעת בגלגול 16 טבעי ומעלה ב-1ק20, הסייר זוכה ביריה רגילה נוספת בסוף אותו סיבוב - כל עוד אף יריב לא סגר עליו בינתיים ומונע ממנו להמשיך להשתמש בקשת.

חץ בר-מזל

השהיה: 5 סיבובים, **בסיס:** פתיחה מוחצת הסייר מאמץ את כל כוח הריכוז שלו ליריה נואשת ש"אסור לה להחטיא", ולכן היא מקבלת בונוס 5+ לגלגול הפגיעה. היריה השנייה של הסייר באותו סיבוב פועלת כרגיל ולא מקבלת בונוס מיוחד לפגיעה.

טווח משופר

השהיה: אין (יכולת פסיבית), **בסיס:** ברד חיצים הסייר מעלה ב-50% את הטווח של כלי היריה שלו, ומפחית ב-1 את העונשין על יריה במטרה שנמצאת בטווח רחוק. מנחה שלא מחשב באורח מדויק מרחקים, יכול לתת לסייר סיבוב בונוס נוסף שבו הסייר יכול לירות בחופשיות על אויבים שמסתערים על החבורה מרחוק.

יריית נגד

השהיה: 4 סיבובים, **בסיס:** חץ-רגל

הסייר יורה חץ שנועד להכאיב ליריב ולשבש את הריכוז שלו. החץ זוכה ל-2+ לפגיעה ויחמה ו-150% לנזק; אם היריב שנפגע מתכוון להטיל לחש או להשמש ביכולת מיוחדת מורכבת שדורשת ריכוז, וטרם פעל באותו סיבוב, הוא חייב לגלגל 3ק10 נגד כוח רצון (או 3ק12 לפגיעה ב-16 ומעלה) או שהלחש משתבש.

אם החץ פגע ב-16 ומעלה והיריב נכשל בגלגול ההצלה, היריב לא יכול להפעיל יכולות כאלו במשך סיבוב נוסף.



חץ חודף

השהיה: 5 סיבובים, **בסיס:** חץ-רגל
חץ אכזרי שנועד לזעזע את המטרה; הוא זוכה ל-2+ לפגיעה ו-133% לנזק, ואם הוא פוגע המטרה חייבת לגלגל 10ק3 נגד ממוצע כושר וכוח רצון (12ק3 אם החץ פגע בגלגול 16 טבעי ומעלה ב-20ק1), או שהיא נהדפת לאחור, מפסיקה להתקדם ומאבדת את התור הבא שלה, בעודה מנסה להתאזן ולחזור לשיווי משקל. התקפות פנים אל פנים או קליעים על מטרה שנכשלה יזכו לבונוס 2+ לפגיעה באותו סיבוב ובסיבוב שאחריו.

15.4: יכולות 'חיות' של פארזורג

יכולת בסיסית: 'עין חנץ'

יכולת בסיס שניתנת להפעלה רק כשהפארזורג רואה את היריב לפני שהקרב מתחיל ולפני שהמטרה מבחינה בו.
הפארזורג משתמש בראיה החדה של נץ, כדי 'לסמן' יריב בטווח של עד 25 מטרים באורח שמקנה לו 2+ לגלגולי הפגיעה כנגדה, בונוס 20% לכל נזק שיגרום לה בהתקפות קליעים, ו-1+ לסיכוי לגלגל פגיעה קריטית ב-20ק1, במשך שני הסיבובים הראשונים של הקרב (כולל סיבוב יתרון או הפתעה, אם יש).

עוצמה ראשונה (דרגות 3-5)

עוצמה

השהיה: פעם בקרב, **בסיס:** אין
הפארזורג פולט צרחה מחרישת אזניים שמזכירה נץ ענק. כל היריבים בטווח 5 מטרים סופגים 1ק6+2 נזק הלם (אין הצלה), וסובלים מעונשין 2- לגלגולי הפגיעה במשך אותו סיבוב ו הסיבוב שבא אחריו.

נשיכת סמור

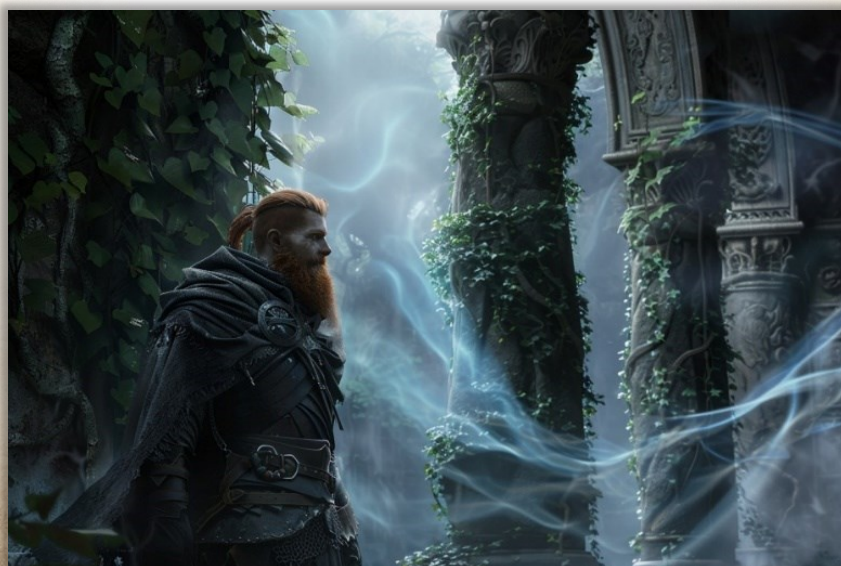
השהיה: סיבוב אחד, **בסיס:** אין.
יכולת שניתן להפעיל רק אחרי הדיפה מוצלחת של התקפת פנים אל פנים. הפארזורג מחזיר התקפת הזדמנות מהירה בבונוס 3+ לפגיעה, שמסבה 150% מהנזק הרגיל; אם היא פגעה, היא גורמת למטרה עונשין 2- לגלגולי הפגיעה ועונשין 1- לדירוג שריון וכל הגלגולים האחרים במשך אותו סיבוב, ושני הסיבובים שלאחר מכן.
כמו כן, היריב חייב לגלגל 10ק3 נגד כושר (או 12ק3 אם המכה פגעה ב-16 טבעי ומעלה ב-20ק1), או שהוא ידמם ל 1ק6+2 נקודות נזק לסיבוב במשך אותו פרק זמן.

חתול לכוד

השהיה: פעם בקרב, **בסיס:** אין.
יכולת שניתנת להפעלה רק כשהפארזורג נפגע וירד ל-33% ומטה מסך הנק"פ המקסימלי שלו. הפארזורג מתגונן בפראות, ומקבל 4+ לדירוג השריון ו-2+ לכל גלגולי ההדיפה לסיבוב אחד. כמו כן, הוא זוכה ל-2+ לגלגולי הפגיעה ו-25% לנזק של התקפות פנים אל פנים שהוא גורם באותו סיבוב, ובמשך הסיבוב שבא אחריו.

שפיפון צללים

השהיה: אין (יכולת פסיבית), **בסיס:** אין
הפארזורג משפר את היכולת שלו לנוע בשקט מופתי, חוכה ל-2+ לגלגולי ההתגנבות וההליכה שקטה.
כמו כן, הוא מקבל 1+ נוסף לגלגולי אבחנה ולגלגולי הצלה נגד הפתעה.
כאשר הפארזורג מסתווה כשהוא עומד בלא תנועה, הבונוס לגלגול היכולת שלו מוכפל, ומגיע ל-4+.



פרק 16: לחשים

חלק זה של הספר מכיל תיאור מפורט של לחשי הבסיס ועוצמה ראשונה מהאסכולות השונות של קוסם ופלדין. הלחשים מתוארים באופן חזותי ומכני, כולל השפעתם על שדה הקרב, נתונים טכניים שדרושים לשם ההפעלה שלהם, דרישות הבסיס שלהם, ועוד.



לחשי קוסם

16.1: אסכולת הרעם

לחשי בסיס

הבזק

השהיה: 2, **טווח:** 25 מטרים.

הקוסם מתקיף מטרה אחת מהשרביט שלו, בגלגול קליע בבנוס +3

אם הוא פגע, היריב סופג 6ק2 נקודות נזק הלב, ו מסונוור במשך אותו סיבוב וסיבוב קרב אחד נוסף אחריו, באורח שמסב לו עונשין של 2- לגלגולי פגיעה; כל קסם שהיריב יטיל יהיה חלש יותר, יסב 10% נזק פחות, ומטרת הלחש תזכה ל-2+ לכל הצלה נגד הלחש.

קללת החרמש הבוזק

בסיס: קללת הבזק, **השהיה:** 4 (חולק את אותה השהיה עם קללת הבזק), **טווח:** 5 מטרים.

גרסה חזקה של לחש הבזק, עם טווח קצר בהרבה. הקוסם מניף את השרביט בחצי מעגל לעבר יריביו ("העיניים שלכם בוערות, רמשים!") ויוצר הבזק של אור מסמא בצורת חצי מעגל, שפוגע אוטומטית בעד 3 יריבים.

היריבים סופגים 6ק2 נקודות נזק הלב, ומסונוורים במשך אותו סיבוב וסיבוב קרב אחד נוסף אחריו, באורח שמסב להם עונשין של 2- לגלגולי פגיעה; כל קסם או התקפה שהיריבים יבצעו, יהיו חלשים יותר, יסב 20% נזק פחות, ומטרת הלחש או התמרון תזכה ל-2+ לכל גלגול הצלה נגדו.

קללת נעילת רגלים

בסיס: קללת הבזק, **השהיה:** 4, **טווח:** 25 מטרים.

קללה שדורשת גלגול פגיעה של קליעים בבנוס +4 לגלגול הפגיעה בירי הרגיל של הקוסם. קוסמים עוגים מוסיפים לה שאגה מצווה של "Ruuk!" ("עמוד במקום!")

אם הלחש פוגע, לא ניתן להדוף אותו (מלבד בהדיפת הילה). היריב נדרש לגלגול הצלה של 3ק12 נגד כוח, או שהוא מאבד את יכולת התנועה ברגליים ונותר 'תקוע' באותו מקום למשך 2 סיבובים.

להבת כשפים זוטרה

השהיה: אין, **טווח:** 10 מטרים.

הקוסם יורה להבת כשפים מהשרביט נגד יריב אחד, ב-2+ לפגיעה. ההתקפה גורמת גורמת 1ק6+2 נקודות נזק.

קסם הגנה זוטרה

השהיה: 3, **טווח:** עצמי.

קסם הגנה מידי שזוכה ל-5+ ליחמה. ניתן להטילו ביחד עם לחשים או הפעלת יכולות אחרות. הלחש מאפשר לקוסם לבצע גלגול הדיפה ב-3+ של לחש החזיז או הקללה הבאים שיוטלו עליו, בדירוג הדיפה זהה לשל לוחם באותה דרגה שמחזיק מגן גדול; כמו כן, הקוסם זוכה ל-1+ לדירוג השריון בנגד לחשים בלבד למשך כל אותו סיבוב; לחשים שיפגעו בקוסם באותו סיבוב, יסבו רק 80% מהנזק הרגיל שלהם.

עוצמה ראשונה

יכולת פסיבית - שליטה בשרביטים:

אם הקוסם משתמש בשרביט, הוא זוכה ל-2+ לכל גלגולי הפגיעה ולנזק הסופי של קסמים מאסכולת הרעם. כל גלגולי ההצלה של יריבים נגד כשפים כאלו סובלים מעונשין 2-.

פועל לפני שהיריב משלים את הטלת הלחש שלו. הקוסם מגלגל התקפת קליע בבונוס +4. אם הוא פוגע, אי אפשר להדוף את הלחש הזה בשום דרך, והיריב חייב לגלגל הצלה של 12ק3 נגד כוח רצון, או שהוא מתבלבל והלחש שניסה להטיל נכשל, כשהוא גם נכנס להשהיה, כאילו הוטל. אם היריב מצליח בגלגול ההצלה, לחש הנגד נכשל ואין לו שום אפקט.

קללת דם זוטרה

בסיס: שלהבת קוסמים, **השהיה:** 3, **טווח:** 25 מ'.

קללה שפוגעת ביריב אחד, ודורשת גלגול פגיעה של קליע בבונוס +4; אם הקללה פגעה, אי אפשר להדוף אותה בשום דרך מלבד הדיפת הילה; היריב חייב לגלגל 12ק3 נגד כושר, ואם הוא נכשל הוא מתחיל לדמם ומאבד 6ק2 נק"פ כל סיבוב, למשך 3 סיבובים. אם היריב מצליח, הוא מאבד 6ק2 נק"פ בסיבוב הראשון (מיד עם פגיעת הקללה), ולא יותר מכך.

מגן קוסמים זוטרה

בסיס: לחש הגנה זוטרה, **השהיה:** 3 סיבובים (חולק את אותה השהיה עם לחש הגנה זוטרה), **טווח:** עצמי. הקוסם מחווה מעגל באוויר עם השרביט, ויוצר סביבו מגן מכושף שמקנה לו +4 לגלגולי ההצלה נגד שני הלחשים הבאים שיטלו עליו במשך אותו סיבוב ועוד שני סיבובים קרוב לאחר מכן. משך ההשפעה של כל לחש מזיק שיפגע בקוסם תחת השפעת מגן הקוסמים, מתקצר תמיד בסיבוב (אבל לא יכול להגיע מתחת לסיבוב אחד).

אם הקוסם סופג לחש שגורם נזק או נזק הולם כשהוא תחת השפעת מגן הקוסמים, הנזק שהוא סופג ממנו ירד ב-33% (מחושב עבור הנזק הסופי שהקוסם סופג, לאחר גלגול הצלה לחצי נזק, אם יש).

מגן רוני זוטרה

בסיס: לחש הגנה זוטרה, **השהיה:** 3 (חולק השהיה עם לחש הגנה זוטרה ומגן מכשפים זוטרה), **טווח:** עצמי. השבעת הגנה שיוצרת צורות רוניות מרחפות, שקופות וכמעט בלתי נראות מסביב לקוסם, שיש להן 'כוח כבידה' שמושך אליהן התקפות פיזיות. שתי ההתקפות הפיזיות הבאות שיכוונו אל הקוסם במהלך סיבוב הטלת הלחש ושני הסיבובים שלאחר מכן, יזכו ל-4 גלגול פגיעה ויגרמו 66% נזק בלבד מהנזק הרגיל שלהן; כמו כן, רוב מוחלט של ההתקפות הפיזיות שיפגעו בקוסם כאשר הלחש הזה פעיל, לא יוכלו לשבש את הריכוז שלו.

מטרה 'נעולה' סובלת מעונשין 1- לדירוג שריון נגד התקפות פיזיות, ו 2- לדירוג שריון נגד לחשים וקליעים. היא אינה יכולה לבצע תמרון נשק שמחייב תזוזה (כמו התקפת הסתערות). מנגד, היא יכולה לבצע הדיפות כרגיל.

אם היריב מצליח בגלגול ההצלה, מהירות התנועה שלו עדיין יורדת לחצי לסיבוב אחד; ובמהלכו הוא אינו יכול לבצע התקפות שדורשות תזוזה מהירה.

קללת קריסה

בסיס: קללת הבזק, **השהיה:** 4 (חולק את אותה השהיה עם קללת הבזק), **טווח:** 25 מטרים. הקוסם מגלגל פגיעת קליע בבונוס +4. אם הוא פוגע, הקללה בלתי ניתנת להדיפה (מלבד בהדיפת הילה). היריב סופג 2ק6+2 נקודות נזק הולם (אין הצלה), ונדרש להציל ב-12ק3 נגד כושר, או שהוא קורס על ברכיו ומאבד את היכולת להתקיף בתור הבא שלו.

קללת שיבוש שרביט

בסיס: שלהבת קוסמים, **השהיה:** 4 (חולק את אותה השהיה עם קללת הבזק), **טווח:** 25 מ'. הקוסם מתקיף מטרה עם שרביט או נשק בקללה שמכה את השרביט באנרגיה פראית שגורמת לשרביט או לנשק לרעד ולהתנופף בפראות לכיוונים אקראיים. בקרבות המסורתיים בין הקוסמים העוגים בחצר הקיסר המכשף של אור-נאארום, הקללה לוותה פעם בשאגת לעג טיפוסית: "נאטלאאר רומאג, ת'ו נוטלוט!" (השרביט כבד עבורך, שוליה!).

הקללה פוגעת תמיד, ודורשת מהיריב להציל נגד ממוצע כוח ורצון; אם הוא נכשל, הלחשים שיטיל בשני הסיבובים הבאים יהיו חלשים יותר (66% מהנזק הרגיל ובונוס +2 ליריבים בהצלה מהלחשים האלו). כל לחש (או תמרון נשק)⁷⁵ שהיריב מבצע כשהוא תחת השפעת הלחש, מחייב אותו לגלגל הצלה של 12ק3 נגד ממוצע כוח חריזות, או שהשרביט/הנשק נופלים מידו ומתגלגלים למרחק של 2-5 מטרים.

אם היריב מצליח בגלגול ההצלה, הקללה עדיין תחליש את הלחש שיטיל בסיבוב הבא ל-66% מהנזק הרגיל ובונוס +1 לכל גלגול הצלה נגד אותו לחש. במצב הזה, אין סכנה לפריקת שרביט או נשק. **הערה:** אם היריב מחזיק נשק דו-ידי, הקללה תפעל כרגיל, אבל אינה יכולה לפרוק ממנו את הנשק.

לחש נגד

בסיס: שלהבת קוסמים, **השהיה:** 3, **טווח:** 25 מ'. לחש שנועד להפריע לריכוז של מטיל לחשים יריב; הלחש מקבל +3 ליחמה, ויכול לפעול רק אם הקוסם

⁷⁵ מלבד התקפות רגילות, כמו שימוש בלהבת שרביט פשוטה.



16.2: אסכולת כוכב השביט

לחשי בסיס

חזיז אש זוטור

השהייה: 3, **טווח:** 25 מטרים.

הקוסם יורה חזיז אש על מטרה אחת, בבנוס +5 לגלגול הפגיעה. הלחש גורם ליריב 1ק6 נקודות נזק לכל דרגה של הקוסם; היריב יכול לגלגל הצלה של 12ק3 נגד זריזות כדי לספוג חצי הנזק. גלגול פגיעה של 18 טבעי ומעלה גורם ליריב לסבול מהשפעה של הבערה, שתסב לו 1ק4+1 נקודות נזק נוסף כל סיבוב, למשך שלושה סיבובים לאחר הסיבוב בו פגע החזיז (אין הצלה).

חזיז כפור זוטור

השהייה: 3 סיבובים, **טווח:** 25 מטרים.

הקוסם יורה חזיז כפור על מטרה אחת, בבנוס +5 לגלגול הפגיעה. הלחש גורם ליריב 1ק6 נקודות נזק לכל דרגה של הקוסם; היריב יכול לגלגל הצלה של 12ק3 נגד זריזות כדי לספוג חצי הנזק. גלגול פגיעה של 18 טבעי ומעלה גורם ליריב לסבול מההאטה למשך אותו סיבוב והסיבוב שאחריו.

חזיז ברק זוטור

השהייה: 3, **טווח:** 25 מטרים.

הקוסם יורה חזיז ברק על מטרה אחת, בבנוס +5 לגלגול הפגיעה. הלחש גורם ליריב 1ק6 נקודות נזק לכל דרגה של הקוסם; היריב יכול לגלגל הצלה של 12ק3 נגד זריזות כדי לספוג חצי הנזק. גלגול פגיעה של 18 טבעי ומעלה גורם ליריב לסבול במשך אותו סיבוב ו-3 סיבובים אחריו, מהשפעה חלקית של הלם, שמסב לו עונשין 2- לגלגולי יחמה, פגיעה והדיפה, עונשין 1- לכל גלגולי ההצלה האחרים, ובנוס +1 לגלגולי הפגיעה של כל האויבים שתוקפים את הדמות במשך זמן ההשפעה, וכן פגיעות של 10% + נזק לכל לחש שמבוסס על חשמל.

עוצמה ראשונה

יכולת פסיבית - עוצמה יסודנית: הקוסם זוכה ל-2+ לכל גלגולי הפגיעה של לחשים מאסכולת כוכב השביט. כמו כן, הוא מקבל 1+ לכל קוביית נזק של לחש התקפה מאסכולת כוכב השביט. דוגמא: לחש חזיז אש שמסב נזק 1ק6 לכל דרגה של הקוסם, יסב 1ק6+1 נקודות נזק לכל דרגה. נזק הבערה האפשרי שהלחש גורם בפגיעה גבוהה לא מושפע מדרגת הקוסם, ולכן ישאר 1ק4+1 נקודות נזק כל סיבוב.

קליעי אש

בסיס: חזיז אש, **השהייה:** 4, **טווח:** 25 מטרים. הקוסם הופך אנרגיה מאגית לקליע של אש יוקדת, ויורה אותה על מטרה אחת, בבנוס +5 לפגיעה. ניתן לנסות להדוף אותו עם מגן קסום או הדיפה פסיבית. הקליע גורם 2ק6+4 נקודות נזק, ויכול להבעיר אותו ל 1ק4+2 נקודות נזק נוסף למשך עוד שני סיבובים.

היריב יכול למנוע את הבערה בגלגול 10ק3 נגד זריזות; אם הקליע פגע בגלגול 18 טבעי ומעלה, אין הצלה; אפשר להשתמש בלחש גם כדי להצית חפצים דוממים דליקים. בדרגות בהן הקוסם עולה דירוג עוצמה (6, 9, 12 ו-16), הלחש מקנה לו עוד שני קליעים מלבד הקליע הבסיסי (כלומר, מקסימום תשעה קליעים בדרגה 16 ומעלה); הקוסם יכול, לפי רצונו, לחלק מראש את הקליעים השונים בין מטרות שונות, או לצוות על כולם לפגוע באותה מטרה.

חזיז רעל

בסיס: חזיז אש, **השהייה:** 3 (חולק את ההשהייה עם חזיז אש), **טווח:** 25 מטרים. הקוסם יורה חזיז של רעל על מטרה אחת בבנוס +5 לגלגול הפגיעה. הלחש גורם ליריב 1ק6 נקודות נזק לכל דרגה של הקוסם. היריב יכול לגלגל הצלה של 12ק3 נגד זריזות כדי לספוג חצי הנזק. יריב שנכשל, או כל יריב שספג את החזיז בגלגול פגיעה של 18 טבעי ומעלה ב-1ק20, מורעל וסובל מעונשין 1- לכל הגלגולים ו-1ק6+2 נזק רעל בסוף אותו סיבוב, ובסוף כל אחד מ-2 הסיבובים הבאים.



אגרוף אש

בסיס: חזיז אש, **השהיה:** 5, **טווח:** 2.5 מטרים.
הקוסם הופך את האגרוף שלו לפרץ אנרגיה לוחטת שנראית כמו אגרוף או אלה גדולה עשויה מאש. הלחש פועל 3 סיבובים, ויכול להתקיף פעם אחת בסיבוב. בסיבובים לאחר ההטלה אפשר להתקיף אגב הטלת לחשים אחרים מעוצמות 1 או 2. כל התקפה הינה לפי דירוג הפגיעה הפיזי של הקוסם בבנוס +4; פגיעה מוצלחת גורמת ליריב 4ק1 נקודות נזק לכל דרגה של הקוסם (אפשר להנצל לחצי הנזק, אלא אם כן הלחש פגע ב-18 טבעי ומעלה ב-20ק1), ויכולה להבעיר אותו ל 4ק1+1 נקודות נזק למשך 2 סיבובים נוספים

קליעי קרח

בסיס: חזיז קרח, **השהיה:** 4, **טווח:** 25 מטרים.
הקוסם יוצר קליע של כפור, שנורה על מטרה אחת בבנוס +5 לפגיעה; ניתן לנסות להדוף את הקליע עם מגן קסום או הדיפה פסיבית. הקליע גורם לקורבן 4ק2+6 נקודות נזק, והיריב מציל ב-10ק3 נגד כוח או שהוא סובל מהאטה למשך 2 סיבובים; אם הקליע פגע בגלגול 18 טבעי ומעלה, אין הצלה.
בדרגות בהן הקוסם עולה דירוג עוצמה (6, 9, 12 ו-16), הלחש מקנה לו עוד שני קליעים מלבד הקליע הבסיסי (כלומר, מקסימום תשעה קליעים בדרגה 16 ומעלה); הקוסם יכול, לפי רצונו, לחלק **מראש** את הקליעים השונים בין מטרות שונות, או לצוות על כולן לפגוע באותה מטרה.

פטיש קרח

בסיס: חזיז קרח, **השהיה:** 5, **טווח:** 10 מטרים.
הקוסם יוצר קליע כפור גדול שפוגע אוטומטית במטרה אחת; אי אפשר להדוף את הקליע, מלבד באמצעות הדיפת הילה. הקליע גורם 10ק1+10 + נקודות נזק אחת נוספת לכל דרגה של הקוסם. בנוסף, היריב נאלץ להציל בגלגול של 12ק3 כנגד דירוג הכוח שלו, או שהוא מצופה בשכבה של קרח שמשתקת אותו לסיבוב אחד, וגורמת לו 2ק6 נקודות נזק הולם. בזמן שהיריב משותק, מעטה הקרח שלוכד אותו גם מגן עליו מרוב ההתקפות, מלבד התקפות מנטליות; התקפה פיזית שתכוון עליו, תשבור האפקט וגם תתז רסיסי קרח שיפגעו בתוקף (אם הוא בטווח פנים אל פנים) ל-2ק6 נקודות נזק כפור.

ענן סטטי / ענן מעקצץ

בסיס: חזיז ברק זוטר, **השהיה:** פעם בקרב, **טווח:** 25 מ'

הקוסם יוצר ענן של חשמל סטטי מעקצץ. הרדיוס של הענן הוא 3x3x3 מטרים, בתוספת 0.25 מטרים לכל דרגה של הקוסם. מעבר בתוך הענן לא גורם נזק מלבד

תחושת עקצוץ חלשה (מורגשת מעט יותר למי שעוטה שריון מתכת); הענן הוא כמעט בלתי נראה, מלבד זהירות דקים שמבליחים בתוך האוויר במקום בו הוא נמצא, אבל אפשר להרגיש בו בקלות באמצעות כל לחש של זיהוי קסם; הענן שורד למשך סיבוב אחד לכל דרגה של המטיל.

הענן עצמו אינו גורם נזק, אולם שהיה בתוכו 'טוענת' כל מי שעובר בתוכו בחשמל סטטי (אין הצלה). כל סיבוב בענן גורם לקורבן פגיעות של 10% ו 1- לגלגולי ההצלה, שיכולה להצטבר עד חמש פעמים. הפגיעות נמשכת 3 סיבובים מרגע שבו הקורבן עזב את הענן. יריב בשריון מתכת זוכה לפגיעות כפולה.

שריון ברקים

בסיס: חזיז ברק, **השהיה:** אין, אבל רק לחש שריון אחד יכול לפעול בו זמנית, **טווח:** עצמי.
הקוסם מקיף את עצמו במעטה עשוי מאנרגיה חשמלית. בזמן שהשריון פועל, הקוסם עצמו סופג 25% נזק פחות מהתקפות שמבוססות על ברקים מכל הסוגים, וכל יריב שתוקף את הקוסם פנים אל פנים ואין לו עמידות לחשמל סופג נזק (בלי קשר לשאלה האם ההתקפה החטיאה, פגעה או נהדפה), לפי דרגת הקוסם:

דרגה 3-5:	דרגה 6-8:	דרגה 9 ומעלה:
2ק6	2ק6+6	1ק12+12

חנית ברק

בסיס: חזיז ברק, **השהיה:** 5, **טווח:** 25 מ'.
הקוסם מטיל חנית מרשימה של אנרגיה חשמלית על מטרה אחת, בבנוס +6 לגלגול הפגיעה. אפשר להדוף את הקליע באמצעות הדיפת מגן קסום או באמצעות הדיפת הילה.
החנית מסבה לקורבן 1ק6+1 נקודות נזק לכל דרגה של המטיל; והיריב צריך לגלגל הצלה של 10ק3 או 12ק3 (לפגיעה ב-16 טבעי ומעלה), או שהוא סובל למשך 2 סיבובים מהשפעה של הולם, שמסב לו עונשין 2- לגלגולי יחמה, פגיעה והדיפה, עונשין 1- לכל גלגולי ההצלה האחרים, ומקנה בנוס +1 לגלגולי הפגיעה של כל האויבים שתוקפים את הדמות. היריב סובל גם מפגיעות של 10% + נזק מכל לחש שמבוסס על חשמל.

נזק היקפי: כשהחנית פוגעת, היא מתזת ניצוצות חשמל מזיקים לכל הכיוונים, שגורמים 2ק6 נזק לכל האויבים בטווח של עד 3 מטרים מהמטרה (3ק6 אם הקוסם בדרגה 6 ומעלה, ו 4ק6 אם הקוסם בדרגה 9 ומעלה).

אם הקורבן הדף את החנית, הוא ויצורים בסביבתו עדיין יסבלו נזק מהפיצוץ החשמלי שלה!



16.3: אסכולת חמפל

לחשי בסיס

לחש סידוק

השהייה: 5, טווח: 10 מ'.

הקוסם מצווה על מכשול קשיח ולא קסום להסדק ולהחלש באורח מתון; אפשר להפעיל את הלחש על אדמה, סלעים רגילים (לא גרניט או סלע קשה מדי), לבנים, עץ וכיוצא באלו. המכשול לא יקרוס, אבל גלגולי כשרון של דמויות שנאבקות בו או מנסות לבקע אותו, יזכו ל-3+. כמו כן, אפשר להפעיל את הלחש על שריון לא קסום של יצור או מעטה קשקשים חלש, ולהחליש את דירוג השריון שהוא נותן ב-2+.

הקסם פועל במשך 2 סיבובים, ואז הסדקים הקסומים מתאחים ונעלמים - אלא אם כן החפץ או המכשול כבר נשבר בגלל פעילות של לחשים אחרים או דמויות אחרות.

אדמה לבוץ

השהייה: 5, טווח: 10 מ'.

לחש שמאפשר להשפיע על אדמה בנפח של $0.25 \times 0.25 \times 0.25$ מ' לכל דרגה של הקוסם, ולגרום לה להתמוסס מיד לבוץ. האפקט לא מתהפך כאשר הלחש נגמר, אבל הבוץ יתקשה לאיטו לאדמה במשך השעות שלאחר מכן.

אפשר להשתמש בלחש כנגד יצור עשוי מאדמה, שיספוג ממנו $1+6$ נקודות נזק לכל דרגה של הקוסם (או חצי, אם הצליח בגלגול הצלה של 12 ק3 נ' כושר). יצורים עשויים סלע קשה יספגו $1-3$ נזק לדרגה, וגלגול ההצלה שלהם לחצי הנזק קל יותר (10 ק3 נ' הכושר). לא ניתן להשתמש בלחש יותר מ-3 פעמים על אותה חלקת אדמה.

ענ עכור זוט

השהייה: 5, טווח: 10 מ'.

הלחש מצווה על אוויר להתעבות וליצור ענן עכור וכבד בגודל $3 \times 3 \times 3$ מטרים ($+0.25$) לכל דרגה של הקוסם מ-6 ומעלה, ששורד במשך 2 סיבובים. הענן מוריד באורח דרסטי את הראות בתוכו ושל מה שנמצא מעבר לו, ומקנה לכל יריב שנמצא בתוכו או שהוא חוסם את שדה הראיה שלו 3- לגלגולי קליעים; הוא מוריד ב-50% את מהירות התנועה, מקנה 2- לגלגולי הפגיעה של כל אויב שנמצא בתוכו, וגורם לו $1+4$ נקודות הلم (חנק), עד שהאויב יוצא מתוכו.



לחשים מעוצמה ראשונה

יכולת פסיבית - התמרה משופרת: מסת החומר שהקוסם יכול להתמיר בלחשים מאסכולת חמפל עולה ב-25%, ומשך הפעולה של כל הלחשים מהאסכולה הזו מתארך בסיבוב אחד.

לחש פריצה זוט

בסיס: לחש סידוק, **השהייה:** 10 דק',
טווח: 2.5 מ'.

הקוסם מצווה על דלת להפתח באורח מדי. דלתות תקועות (ולא נעולות) נפתחות מיד ובאורח פתאומי, אלא אם כן הן חסומות בעוצמה העולה על כוח של עוג. דלתות נעולות במנעול בעל עוצמה בסיסית (12 ק3 או פחות) נפתחות מיד, אבל באיטיות.

אם הדלת נעולה במנעול מכושף או מסובך יותר, הלחש יחשב כמו גנב בעל כשרון פריצת מנעולים בעוצמה ששווה לעוצמה של הקוסם (כלומר: קוסם בדרגה $3-5$ שווה לגנב עם כשרון פריצה $+1$, קוסם בדרגה $6-8$ יחשב כגנב עם כשרון פריצה $+2$). הקוסם יוכל לנסות לפרוץ את המנעול במשך 3 סיבובים, כל עוד הוא שומר על ריכוז מוחלט.

אם בסיבוב השלישי המנעול לא הוכרע (ראה בדיקות כשרון מורכבות), הלחש נכשל והדלת נותרת נעולה.

הלחש לא מחליף בדיקת מלכודות ואינו מנטרל מלכודות אם יש, אלא להיפך; כל מלכודת שיש על הדלת או המנעול תופעל באורח אוטומטי כאשר הלחש פוגע בדלת, ומאחר והקוסם חייב לעמוד קרוב למנעול ולשמור על ריכוז מוחלט, הוא עלול להיות קורבן קל עבור המלכודת.



לחש נעילה זוטור

בסיס: לחש סידוק, **השהיה:** 10 דקות, **טווח:** 10 מ'.

הקוסם מצווה על דלת או מכשול דומה להטרכו בעוצמה ובאורח מידי; הדלת תחשב תקועה בחזקה, והגלגולים לפרוץ אותה יסבלו מעונשין 4-. הלחש נמשך 2 סיבובים לדרגה של הקוסם אם הוא מתרכז ריכוז מוחלט, וסיבוב אחד לדרגה אם לא. יצורים עם כוח 13 ומעלה יכולים לנסות לפרוץ את הדלת, ויצטרכו לשם כך גלגול כוח נגד 10ק3 (בעונשין 4-) אם הקוסם הוא מהעוצמה הראשונה (דרגות 3-5); או 12ק3 (בעונשין 4-) אם הקוסם מדרגה 6 ומעלה.

יצירת בור

בסיס: לחש סידוק, **השהיה:** 10 דקות, **טווח:** 10 מ'.

הלחש מתמיר אדמה ואבנים פשוטות (לא משטח סלע קשה), ומצווה עליהם לזח ולפעור בור במימדים הבאים:

קוטר - עד 1 מ' + 0.25 מטרים לכל דרגה של הקוסם. עומק - עד 2 מ' + 0.33 מטרים לכל דרגה של הקוסם. אם יריבים עומדים על הקרקע כאשר היא זזה, הם מגלגלים הצלה של 10ק3 נגד זרזות, כדי לנוע מהר מספיק ולהמלט לאחד הצדדים.

הבור יחזיק מעמד למשך דקה לכל דרגה של הקוסם, ואז הלחש ידעך והעפר או האבנים יכסו את הבור במהירות, קוברות אותו בתוך 3-1 סיבובים, בהתאם לעומק וגודל שלו.

לחש התמרה זוטור

בסיס: אדמה לבוץ, **השהיה:** 1 דקה או פעם בקרב, **טווח:** 10 מ'.

הלחש מתמיר באורח זמני חפץ קטן (עד לקוטר, רוחב ועומק של 0.33 מ') או פריט לבוש אחד בגודל אדם או חפץ דומה, והופך אותו באופן זמני לחפץ קטן אחר ודומם, בעל צורה שאינה שונה לגמרי. כך למשל: כרית יכולה להפוך לגלימה; כסא קטן לתיבה; ספל יכול להפוך לפסלון קטן מחרסינה, פמוט יהפוך לאלה או כלונס, ועוד.

הלחש מחזיק מעמד למשך חמש דקות + דקה נוספת לכל דרגה של הקוסם; אולם רק חפץ אחד יכול להיות מותמר בו-זמנית. בתום הלחש, החפץ חוזר לצורתו המקורית.

לא ניתן להתמיר בלחש הזה חפצים קסומים, אבנים טובות או מתכות יקרות משום סוג. אם החפץ הוא בגד או משהו דומה שנלבש על גופו של יצור בעל חוכמה 9 ומעלה (למשל: הקוסם משתמש בלחש להשפיל יריב ולנסות להפוך את הטוניקה שהוא עוטה לערמה

חסרת צורה של צמר או פשתן), הקורבן זכאי לגלגול של 12ק2 נגד חוכמה אם הקוסם הוא בדרגה 5 ומטה, וגלגול 10ק3 נגד חוכמה אם הקוסם הוא בדרגה 6 ומעלה.

לחש התקשות (בוץ לאדמה)

בסיס: אדמה לבוץ, **השהיה:** 5, **טווח:** 10 מ'.

הלחש הזה הוא לחש הפוך מלחש האדמה לבוץ; הוא משפיע על בוץ או חומר סמך דומה בנפח $0.25 \times 0.25 \times 0.25$ מ' לכל דרגה של הקוסם, וגורם לו להתקשות לאדמה רכה או קשה למחצה ובטוחה יחסית למעבר. ההשפעה לא מתאינת מיד כאשר הלחש נגמר, אבל האדמה תחזור ותתמוסס באיטיות לבוץ במשך השעות שלאחר מכן.

אפשר להשתמש בלחש כדי לשתק יצור עשוי מבוץ במשך סיבוב אחד לכל דרגה של הקוסם (הצלה של 12ק3 נגד כושר); אולם כל התקפה מוצלחת שתסב ליצור נזק תשבור מיד את השפעת הלחש. לא ניתן להשתמש בלחש הזה יותר מ-3 פעמים על אותו משטח בוץ.

קיפוד האבן של נור-קאארדון

בסיס: אדמה לבוץ, **השהיה:** 5, **טווח:** 10 מטרים.

הלחש הזה פועל על אבן או סלע בגודל של לא יותר מ $0.5 \times 0.5 \times 0.5$ מטרים, כשהוא מתמיר את האבן וגורם לה 'להצמיח' קוצי אבן, כאילו האבן הפכה לקיפוד מפוסל. הוא זכה לשמו משום שהוא מזכר באפוס על הנסיכה העוגית המרדנית נור-קאארדון, שהצליחה לשלוט בלחש הזה (או להמציא אותו) כבר בהיותה בת ארבע, וגם ניסתה אותו בהצלחה על כס האבן של אחד מאחיה הבכורים והיהירים.

הקוצים שצומחים מהאבן לא חדים מאד, אבל יכולים לגרום נזק (הכפלת נזק נפילה) לכל מי שנופל או מוטח עליהם. אפשר להשתמש בקוצים גם בתור מכשול שמאט הסתערות של אויבים או מחסה חלקי. הלחש מחזיק מעמד במשך דקה לכל דרגה של הקוסם, ואז הקוצים נשברים או מתפוגגים, והסלע חוזר למצבו הטבעי. לאחר שהלחש מתפוגג, לא ניתן להשתמש בו שוב על אותה האבן במשך השעה הקרובה.

גל עכור

בסיס: ענן עכור, **השהיה:** 5 (חולק את אותה השהיה עם לחש ענן עכור), **טווח:** 10 מ'.

שיפור של לחש ענן עכור: הלחש מצווה על האוויר להתעבות וליצור ענן של אוויר עכור וכבד בגודל $3 \times 3 \times 3$ מטרים (+0.25) לכל דרגה של הקוסם מדרגה 6 ומעלה, ששורד במשך 3 סיבובים. בניגוד לענן העכור, שנותר במקומו, הקוסם יכול להניע את הלחש הזה בצורה 'גלית' לטווח של עד 2 מטרים



מחזיק 30 דקות לכל דרגה של הקוסם, ובזמן שהוא פעיל, הקוסם זוכה לבונוסים הבאים:

- עמידות לכל היסודות ולחשי ההתקפה (הפחתה של 1 מכל קוביית מזק ו-2+ להצלה לחצי הנזק).
- בונוס 2+ לדירוג שריון ולגלגולי גילוי של יצורים בלתי נראים, מרצדים או צצים מהצללים.
- בונוס 1+ לדירוג ההתשה של הקוסם.

נפילה איטית

השהיה: 30 דקות, **טווח:** עצמי.

הלחש מאפשר לקוסם ליפול כלפי מטה בריחוף איטי, לגובה של עד 10 מטרים לכל דרגה של הקוסם. במידה והנפילה ארוכה יותר, הקוסם יספוג נזק חלקי שיחושב לפי אותו חלק מהנפילה שלא כוסה בידי הלחש.

עוצמה ראשונה (דרגות 3-5)

יכולת פסיבית - סהר בוהק: מוריד בשליש את זמן ההשהיה על לחשים מאסכולת הירח, ומגדיל את הטווח או המשך שלהם ב-33%.

גילוי צללים

בסיס: גילוי קסם, **השהיה:** פעם ב-30 דקות (חולק את אותה השהיה של גילוי קסם) **טווח:** 30 מטרים. הלחש פועל 10 שניות, ומאפשר לקוסם לחוש באורח עמום יצורים בלתי נראים בסביבה: הלחש מגלה גם צללים ויצורים שמתחבאים בצללים שמעבר למימד הראשוני, וגם יצורים רגילים שנהנים מלחש ריצוד או יכולת הליכה בצללים של גנב. הלחש יראה לקוסם גם חפצים שהוטל עליהם כישוף העלמה. הלחש מאפשר לקוסם רק לחוש באורח עצום את המרחק המשוער, הכיוון, ובמידה חלקית את הסוג הכללי והעוצמה של היצורים או החפצים.

הלחש לא יגלה יצורים שחבויים מאחורי קיר או חפץ שהיה מסתיר אותם לגמרי גם אם היו נראים לגמרי.

גילוי מלכודת (זוטרי)

בסיס: גילוי קסם, **השהיה:** 60 דקות

טווח: 10 מ'.

הלחש פועל 10 שניות, ומאפשר לקוסם לגלות מלכודת סמוכה אחת, בתנאי שהיא נמצאת במקום שהוא יכול לראות אותו. הלחש פועל גם על מלכודות מעשה ידי אדם, וגם על מלכודות טבעיות. אם קיימות בטווח כמה מלכודות, הלחש יראה את הקרובה יותר. אם הן באותו מרחק, הלחש יראה את זו עם שטח ההשפעה או המנגנון הגדול יותר. הלחש לא יגלה לקוסם לפרטי-פרטים את המלכודת (ובודאי לא איך מנטרלים אותה), אלא רק היכן בערך היא נמצאת ומה הגודל של האיזור שמושפע על ידה (קיר, מנעול של תיבה, חלק מהרצפה).

בסיבוב; כפול או חצי מזה אם ישנה רוח בכיוון או בניגוד לכיוון התנועה.

הענן מוריד באורח ניכר את הראות בתוכו ושל מה שנמצא מעבר לו, ומקנה לכל יריב שנמצא בתוכו או שהוא חוסם את שדה הראיה שלו לחבורה 3- לגלגולי קליעים; הוא מוריד ב-50% את מהירות התנועה, ומקנה 2- לגלגולי הפגיעה של כל אויב שנמצא בתוכו, וגורם לו 1+4 נקודות הלה (חנק) לסיבוב, עד שהאויב יוצא מתוכו.

ענן מבאי

בסיס: ענן עכור, **השהיה:** 5 (חולק את אותה השהיה עם לחש ענן עכור וגל עכור), **טווח:** 10 מ'.

שיפור של לחש ענן עכור: הלחש מצווה על האוויר להתעבות וליצור ענן של אוויר עכור וכבד בגודל $3 \times 3 \times 3$ מטרים (אפשר להוסיף 0.25+ לכל דרגה של הקוסם מדרגה 6 ומעלה), ששורד במשך 3 סיבובים. הענן נותר קבוע במקומו והקוסם לא יכול להזיז אותו, אולם יתכן שהוא ינוע מכוחה של הרוח, אם יש כזו.

הענן מוריד באורח דרסטי את הראות בתוכו ושל מה שנמצא מעבר לו, ומקנה לכל יריב שנמצא בתוכו או שהוא חוסם את שדה הראיה שלו לחבורה 3- לגלגולי קליעים; הוא מוריד ב-50% את מהירות התנועה, ומקנה 4- (או 2- אם היצור ניצל ב-3ק10 נגד כושר) לגלגולי הפגיעה של כל אויב שנמצא בתוכו. כמו כן, היצור גורם 2ק6+ נקודות מזק (נחשבות לנזק גז רעיל) לכל יצור כל סיבוב, כל עוד הוא עומד בתוכו.

16.4: אסכולת הירח

לחשי בסיס

גילוי קסם זוטרי

השהיה: 30 דקות, **טווח:** 30 מ'.

הלחש פועל ל-10 שניות ומאפשר לקוסם לחוש באורח עמום מקורות קסם בסביבה; הלחש מאפשר לקוסם רק לחוש באורח עצום את המרחק המשוער, הכיוון, ובמידה חלקית מאד את העוצמה של מקור הקסם. הלחש לא יכול לאבחן בין סוגים שונים של מקורות קסם (יצור קסום, חפץ קסום, קיר ספוג בקסם עתיק), או האסכולה או סוג הקסם שמקרין אותו חפץ או יצור.

שריון אור-ירח

השהיה: אין; אולם רק שריון מכושף אחד יכול לפעול בו-זמנית, **טווח:** עצמי.

הלחש אורג את העוצמה של אור הירח להילה כסופה-אפרפרה, נראית בקושי, סביב הקוסם. הלחש



עין של אור וחושך

בסיס: שריון אור ירח, **השהיה:** 30 דקות
טווח: עצמי.

הלחש מקיף את העיניים של הקוסם בהילה מכושפת, שמחסנת אותו לגמרי, מכל הצורות של עיוורון או עיוורון חלקי - גם כאלו שפועלים באמצעות אור (סנוור, הבזק), וגם כאלו שפועלים באמצעות חושך; הלחש פועל גם על השפעות של עיוורון שממוקדים בקוסם, וגם על השפעות אזוריות או הילה של עיוורון או סנוור.

הלחש פועל למשך סיבוב אחד + סיבוב נוסף לכל דרגה של הקוסם הגבלות: אם הלחש נובע מיצור בעל דרגה כפולה מזו של הקוסם, או כל יצור מדרגה 15 ומעלה שהדרגה שלו גבוהה משל הקוסם ב-2 ומעלה, לחש ההגנה יפעל באורח חלקי בלבד, ולעיתים לא יפעל בכלל. הלחש לא מסייע לקוסם להתמודד מול אשלות, אלא אם כן הן מפעילות יכולת סנוור או עיוורון.

מעטה ירח בוחק

בסיס: שריון אור ירח, **השהיה:** פעם בקרב,
טווח: עצמי או 5 מטרים.

הלחש הזה מעבה אור ירח מסביב לקוסם (בין אם הלחש הבסיסי של שריון אור ירח פועל או לא), ומחזיק מעמד סיבוב אחד לכל דרגה של הקוסם. הלחש מקנה לקוסם יכולת הדיפה פסיבית בבנוס +2 יחסית לדירוג הפגיעה שלו להתקפות קליעים. אם לקוסם כבר יש יכולת הדיפה פסיבית 'רגילה' ממקור אחר, הלחש ישפר אותה ויקנה +2 מצטבר לגלגול ההדיפה. **הטלת הלחש על בן-ברית:** אם הקוסם מטיל את הלחש על בן-ברית⁷⁶, הלחש יפעל באורח חלש יותר ודירוג ההדיפה הפסיבי יהיה ב-1 יחסית לדירוג הפגיעה הפיזי המשוקלל של בן-הברית. בן הברית יזכה עדיין בבנוס +2 נוסף אם יש לו יכולת הדיפה פסיבית ממקור אחר.

אצבעות מסמאות

בסיס: שריון אור ירח, **השהיה:** פעם בקרב,
טווח: עצמי.

לחש מיד. הוא יפעל על 2 לחשי ההתקפה הבאים שיטיל הקוסם, כל עוד יוטלו תוך 5 סיבובים. לחש התקפה פיזי שיטל באותו פרק זמן, יגרום למטרה לסבול מעיוורון חלקי (2- לכל הגלגולים)

למשך התור הבא שלהם, בנוסף לכל השפעה אחרת שלו; המטרה יכולה להציל ב-3ק10 נגד ממוצע זריזות וכוח רצון כדי להמנע מההשפעה.

אם לחש ההתקפה דורש גלגול פגיעה ב-1ק20, וגלגול הפגיעה הוא 18 טבעי ומעלה, הקורבנות שנכשלים בגלגול ההצלה משוטטים בחוסר מטרה למשך סיבוב, ומאבדים את תורם.

לחש ריחוף

בסיס: לחש נפילה איטית, **השהיה:** 30 דקות (חולק אותה השהיה עם לחש נפילה איטית).
טווח: עצמי.

הלחש פועל למשך סיבוב לכל דרגה של הקוסם, ומאפשר לקוסם לרחף כלפי מעלה (לא לצדדים) בקצב איטי של עד 3 מטרים בסיבוב, כל עוד הוא מתרכז; אם הקוסם לא מתרכז, הוא מתחיל ליפול באיטיות כלפי מטה, באורח דומה להשפעה של לחש נפילה איטית.

משקל נוצה (זוטר)

בסיס: לחש נפילה איטית, **השהיה:** 30 דקות (חולק השהיה עם לחשי נפילה איטית וריחוף), **טווח:** עצמי. הלחש פועל למשך סיבוב אחד לכל דרגה של הקוסם; כל עוד הלחש פעיל, הקוסם נחשב כשוקל מחצית מהמשקל הרגיל שלו, באורח שישפיע על כל מלכודת או השפעה איזורית שמבוססים על משקל (למשל: גשר רעוע או רצפה סדוקה שתתמוטט אם ידרוך עליה משקל של אדם). כמו כן, כל עוד הקוסם קל יותר, הוא זוכה בבנוס +2 ליחמה ו-33% למהירות התנועה שלו.

הבחוב (זוטר)

בסיס: לחש נפילה איטית, **השהיה:** פעם בקרב,
טווח: עצמי.

הלחש מאפשר לקוסם לרצד למרחק של עד 10 מטרים. הקוסם בוחר את הכיוון והמקום בו יופיע, כל עוד אין בינו לבין המקום הזה קיר או מכשול קשיח אחר בגודל של אדם או יותר. אפשר בהחלט להפעיל את הלחש אם יש בור או תהום בין הקוסם ליעד. על כל דרגה של הקוסם מעל לדרגה 10, הטווח של הלחש גדל ב-1 מטר נוסף (מקסימום 20 מטרים). אם הקוסם זכה ביחמה, הוא יכול לבצע פעולה נוספת, כולל הטלת לחש, בסופו של אותו סיבוב.

⁷⁶ אפשרי רק עבור קוסם ברמה 6 ומעלה שלקח את אסכולת הירח כאסכולה ראשית, ולמד את היכולת הפסיבית של עוצמה 2.



16.5: אסכולת המגדל

לחשי בסיס

יצירת אבן

השהיה: 30 דקות, **טווח:** 5 מ'.

הלחש יוצר אבן בקוטר של עד 25 ס"מ, שתתקיים 10 דקות. הקוסם קובע את המראה, הצורה והצבע של האבן, אולם הם יהיו תמיד פשוטים, בלא דוגמאות מורכבות או תגליף. אפשר ליצור את האבן באוויר, ואם היא תיפול על יצור היא תסב נזק של 1-2 נק"פ לכל מטר נפילה.

עוצמה ראשונה

יכולת פסיבית - "התמחות באבן": מאריך בסיבוב 1 או ב-20% את משך הפעולה של לחשי בריאה, ומאפשר להגדיל את המסה של סלעים ועצמים דומים שנוצרים באסכולה הזו ב-33%.

גולות אבן

בסיס: יצירת אבן, **השהיה:** פעם בקרב **טווח:** 25 מ'.

הקוסם מצביע על מקום על פיסת קרקע ברדיוס של 1 מטר, והיא מתמלאת בגולות אבן נוקשות וחלקלקות, ששורדות 30 דקות, אלא אם הקוסם מצווה עליהן להעלם קודם. לא ניתן להטיל את הלחש בשנית, כל עוד הגולות לא נעלמו או בוטלו. אם הקרקע משופעת, הגולות יתגלגלו במהירות רגילה כלפי מטה, כאילו היו עצם טבעי. על הגולות אפשר להניע עצמים כבדים בקלות יחסית.⁷⁷ שימוש נוסף בגולות הוא בתור מלכודת: יריבים באיזור נגוע בגולות, סובלים מהאטה שמורידה את המהירות שלהם ב-50% כל עוד הם נשארים בו. מי שיריץ לתוך האיזור המושפע בלא לשים לב לגולות, או ינסה לרוץ דרכן במהירות מלאה, מגלגל 3ק10 נגד זריזות, או שהוא מועד, סופג 1ק4+1 נקודות נזק הולם ומאבד את התור הבא שלו.



יצירת מים

השהיה: 10 דקות, **טווח:** 2 מ' (סילון) או 5 מ' (ענן)

הלחש יכול לפעול באחת משתי דרכים: יצירת סילון מים באורך של עד 2 מטרים שיוזם מידיו של הקוסם, או ענן מרחף קטן בקוטר של 0.5 מטרים שיוריד סילוני מים בצורה דמוית גשם. את הסילון אפשר להתחיל למשך סיבוב אחד לכל דרגה של הקוסם, כל עוד הקוסם מתרכז; והענן יכול להתקיים 3 סיבובים לכל דרגה של הקוסם בלא צורך בריכוז, ואפשר להניע אותו בקצב של עד 0.5 מטרים לסיבוב בעזרת ריכוז. העוצמה של הסילון אינה מספיקה כדי להסב נזק או להדוף אויבים, אולם המהלך יכול להפתיע אותם ולגרום בלבול רגעי; יצור עשוי מאש, יספוג 1ק4 נקודות נזק לכל דרגה של הקוסם (עד מקסימום 4ק8), לכל סיבוב שבו הוא נמצא בטווח של הסילון.

יצירת אוכל ושתייה (זוטרי)

השהיה: 6 שעות, **טווח:** 5 מ'.

קורה מכושפת

בסיס: יצירת אבן, **השהיה:** 30 דקות. **טווח:** 25 מ'.

הקוסם מצביע על מיקום, ויוצר בו קורה של עץ או אבן באורך של עד 3 מטרים + 0.25 מטרים לכל דרגה של הקוסם, ועובי של 0.5 מטרים + 0.1 מטרים לכל דרגה. אפשר ליצור את הקורה כך שתופיע במאחז או במאונך לפי רצונו של הקוסם, והיא תתקיים למשך עד 5 דקות, או עד שהקוסם יצווה עליה להתאיין, לפי המוקדם. בסיבוב לאחר היצירה, הקוסם יכול, באמצעות ריכוז מוחלט, להניע את הקורה למרחק של 0.5 מטרים לסיבוב, ולהתרכז בכך למשך סיבוב אחד לכל דרגה; ברגע שהריכוז מופרע, או שהקוסם מפסיק להתרכז, הקורה תחדל מלנוע, ותיפול אם היא תלויה באוויר. **אם הריכוז שמניע את הקורה מופסק מכל סיבה שהיא לא ניתן לחזור להניע את הקורה על-ידי הלחש הזה.**

⁷⁷ באורח שהולם היטב את התפקיד שהוטל לא פעם על שוליות מהאסכולה הזו בימי אור-נאארום, ללוות ולסייע בכשפים שלהם לעבדים שהיו גוררים את קורות הענק או הלבנים העצומות

חבל מכושף

בסיס: יצירת אבן, **השהיה:** 30 דקות. **טווח:** מיוחד. הקוסם יוצר חבל מכושף מסביב לזרוע, ומצווה עליו להתעופף ולנסות להתלפף עד למרחק 5 מטרים + 1 מטרים לכל דרגה של הקוסם. החבל יעוף תמיד לכיוון בו הקוסם מצווה ויפגע בכל מטרה שנמצאת בסיום המסלול. אם אין בעל ברית שיתפוס את הקצה, הקוסם חייב לגלגל 120 ק"מ כדי ללפף את החבל. בנוס פגיעה על שרביט, אם יש, ובנוס של כשרון חבלים מקנים פלוסים לגלגול לפי הפלוס לפגיעה שיש על השרביט או דרגת הכשרון.

- גלגול 16 ומעלה: החבל מתלפף באופן חזק שקשה מאד לניתוק ויכול לעמוד בנשיאת משקל כבד או דמות.
 - גלגול 12-15: החבל מתלפף באופן חלש שיכול להתנתק, בעיקר אם תולים עליו משקל כבד.
 - גלגול 11 ומטה: החבל לא התלפף והקצה שלו צונח למטה, כאילו היה חבל רגיל.
- החבל יתקיים למשך 5 דקות, או עד שהקוסם יצווה עליו להעלים, לפי המוקדם.

הפמוט הקטן של אור-קומתאג

בסיס: יצירת מים, **השהיה:** 30 דקות. **טווח:** 25 מ'. הקוסם יוצר פמוט קטן ופשוט מנחושת או ברזל, שבקצהו נר גס שמפיץ סביבו אור אדמדם. הפמוט הוא באורך של עד 40 ס"מ ורוחב של עד 20 ס"מ, והוא מרחף באוויר בלא לזוז, אלא אם כן הקוסם מתרכז בו, ואז הוא יכול לנוע במהירות של עד 0.5 מטרים לסיבוב.

הלחש פועל 2 סיבובים לכל דרגה של הקוסם; הנעת הפמוט דורשת ריכוז מלא מצד הקוסם. אם הקוסם אינו מתרכז, הפמוט ממשיך לרחף באוויר. הקוסם יכול לחזור להניע את הפמוט על-ידי השקעת ריכוז מחדש.

שריון ערפל

בסיס: יצירת מים, **השהיה:** אין, אבל רק שריון מכושף אחד יכול לפעול באותו פרק זמן.

טווח: עצמי.

לחש שמקיף את הקוסם בערפל מכושף. הוא פועל 30 דקות לכל דרגה של הקוסם ומקנה את ההשפעות הבאות:

- הדיפה פסיבית בדירוג של +2 מעל דירוג הפגיעה שלן בהתקפות קליעים.
- עונשין -3 להתקפות קליעים לא קסומים והתקפות מבט נגדה. אם הקליע או המבט פוגעים אוטומטית, הדמות תקבל +3 לגלגול ההצלה נגדה, אם יש.
- +2 להתחדשות של הדמות בכל סיבוב קרב.

עמוד מים

בסיס: יצירת מים, **השהיה:** פעם בקרב או 5 דקות, **טווח:** 25 מ'.

לחש שיכול לפעול על אדמה, אבן פשוטה, סדק בקרקע סלעית או מרוצפת או משטח מים, וגורם לעמוד מסתחרר של מים לבקוע משם, בקוטר של עד 1 מטרים וגובה של עד 5 מטרים.

עמוד המים יחזיק מעמד למשך שלושה סיבובים (אלא אם כן הקוסם מבטל אותו קודם), לפני שהוא יתרסק וימלא כל סביבתו במים.

עמוד המים מסוגל להרים חפצים במשקל של עד 100 ק"ג או כל יצור בגודל אדם ומטה שעומד במקום ממנו הוא מזנק, בעיקר אם היצור הופתע (אפשר לגלגל הצלה של 3 ק"מ נגד זריחות כדי להתחמק), ויטיח אותם כלפי מעלה; בסיבוב שלאחר מכן, היצור והחפצים ישמטו מהעמוד ויפלו כלפי מטה ל-1 ק"מ נקודות נזק (חציו אמיתי וחציו נזק הלם) לכל מטר של נפילה, ויוכלו לפעול רק בסוף אותו סיבוב, כאילו גלגלו 1 ביחמה.

יצור נופל יכול לגלגל 3 ק"מ נגד זריחות כדי לספוג חצי הנזק; אין הצלה נגד אובדן היחמה.

הקריסה של הסילון מכסה ברסס של מים שטח ברדיוס של עד 5 מטרים ממקומו המקורי של הסילון; המים האלו לא גורמים נזק (מלבד ליצורים עשויים מאש, שסופגים 3 ק"מ נזק), אבל יכולים להרטיב מאד אדמה רכה, לכבות מדורות וסוגים חלשים יחסית של אש, ועוד.

מי המעין של סאר-מאגנום

בסיס: יצירת מזון ומשקה (זוטר), **השהיה:** 6 שעות; חולק השהיה עם לחשי יצירת שתיה אחרים. **טווח:** 5 מ'.

הלחש יוצר גביע נחושת או ברזל, מלא במים מרעננים וקסומים למחצה. הגביע יחזיק מעמד 10 דקות בלבד אם לא ישתו אותו ואז יעלם. שתית המים מהגביע נחשבת זהה לשיקוי ריפוי פשוט, שירפא ממי ששתה 1 ק"מ + 10 נק"פ; רק דמות אחת יכולה לשתות מהגביע באורח שיפעיל א ההשפעה הקסומה.

גבינת אבן הגיר של דאאגור

בסיס: יצירת מזון ומשקה (זוטר), **השהיה:** 6 שעות. חולק אותה עם לחשי יצירת מזון אחרים. **טווח:** 5 מ'. הלחש יוצר חריץ גבינה קשה ותפל למדי, בטעם שמזכיר אבן חול מתפוררת. רק יצור אחד יכול לאכול את החריץ באורח שישיפע, והוא יחזיק מעמד 10 דקות בלבד ואז יעלם אם לא נאכל.

הדמות שאכלה את חריץ הגבינה, נהנית מבנוס של +3 לנקודות פגיעה ולכוח חיים במשך 3 שעות.



16.6: אסכולת כפפת הברזל

לחשי בסיס

משיכת/דחיית חפץ

השהיה: 10 דקות, **טווח:** 30/10 מ' לפי גודל החפץ. הלחש פועל על חפץ קטן בקוטר של עד 25 ס"מ, ובאורח חלקי על חפץ גדול יותר (עד 50 ס"מ בקוטר). הלחש דורש ריכוז ונמשך עד שני סיבובים. הוא גורם לחפץ קטן להמריא במהירות לעבר הקוסם, או להדהף ממנו לכיוון ההפוך במהירות של עד 15 מטרים לסיבוב. חפץ גדול יותר יתגלגל לעבר הקוסם או ממנו במהירות של 5 מטרים לסיבוב. הלחש אינו דורש גלגול פגיעה. יצורים או חפצים קסומים יכולים להתנגד להשפעה בגלגול של 12ק2. דירוג ההצלחה של חפץ קסום בסיסי הוא 12; וכל דרגת עוצמה נוספת מעלה אותו ב-2.

שריון כוח

השהיה: אין, אבל רק לחש שריון אחד יכול לפעול באותו זמן; **טווח:** עצמי. הלחש אופף את הקוסם בשריון מעוצמה טהורה, שמחזיק מעמד 30 דקות לכל דרגה של הקוסם. הלחש אינו משפר את דירוג השריון. לשדה הכוח שמקיף את הקוסם יש נקודות פגיעה בסך 10 + 3 נק"פ לכל דרגה של הקוסם; כמעט כל ההתקפות שיכוונו אל הקוסם, מלבד כלי נשק חודרי שריון או קליעי קסם, יאלצו להוריד קודם את הנק"פ של שריון הכוח. רק לאחר שהנק"פ שלו הגיע ל-0, אפשר לחזור ולפגוע בקוסם עצמו.

קליעי קסם

השהיה: 3, **טווח:** 25 מ'. הקוסם יוצר קליע מעוצמה טהורה, שפוגע אוטומטית ביריב ומסב לו 1ק6+2 נקודות נזק. אי אפשר להדוף אותו בשום דרך מלבד "הדיפת הילה", ואי אפשר להנצל מהנזק שהוא גורם. בדרגות בהן הקוסם עולה דירוג עוצמה (6, 9, 12 ו-16), הוא מקבל שני קליעים נוספים (כלומר, מקסימום תשעה קליעים בדרגה 16 ומעלה). הקוסם יכול לחלק מראש את הקליעים השונים בין מטרות שונות, או לצוות על כולם לפגוע באותה מטרה.

עוצמה ראשונה

יכולת פסיבית – כוח ממוקד

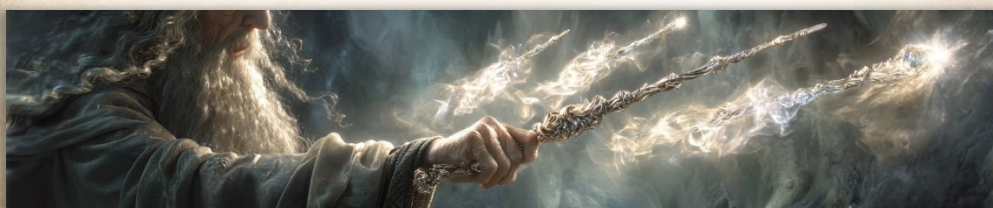
היכולת הזו מאפשרת לקוסם לתעל כוח בצורה יעילה וממוקדת יותר. קליעי קסם שהדמות תירה יזכו ב-2+ לנזק של כל קליע; שריונות ושדות הכוח שלה יהיו חזקים ב-20% מהרגיל. הטווח של לחשי משיכה ודחיה של חפצים, וכן גודל החפצים שאפשר להשפיע עליהם, עולה ב-20%.

הרחח והחודרת של אג'אורים

בסיס: משיכה/דחיית חפץ, **השהיה:** 5 (משותף לכל לחשי המשיכה והדחיה), **טווח:** 10 מ'. הלחש פועל על יריב אחד בגודל אדם ומטה; הקוסם מצווה על משב של עוצמה להכות ביריב ולהעיף אותו לאחור למשך סיבוב אחד, לטווח של עד 15 מטרים. היריב יכול לבצע גלגול הצלה של 10ק3 נגד כוח כדי להתנגד (או 12ק3 אם הקוסם בדרגה גבוהה יותר משלו). אם הוא מצליח, הוא רק מתנווד לאחור ויאבד את תורו הבא. יצור שמתעופף לאחור ומוטח לרצפה סופג 2ק6 נזק הולם, או 4ק6 (חציו נזק הולם וחציו נזק אמיתי), אם הוא מוטח במלוא העוצמה בקיר; במידה שהיצור מועף אל מעבר לתהום או מעל בור, או לתוך חפץ מזיק (כמו קוצים מחודדים), הנזק יכול להיות גבוה יותר. בסיבוב שלאחר מכן, היריב ינסה להתרומם ויסבול מעונשין 4- ליחמה ו-2- לגלגולי פגיעה באותו סיבוב.

הרחח חלודת של אג'אורים

בסיס: משיכה/דחיית חפץ, **השהיה:** 5 (משותף לכל לחשי המשיכה והדחיה), **טווח:** 15 מ'. הלחש פועל על יריב אחד בגודל אדם ומטה. הקוסם מצווה על משב של עוצמה ללפות את היריב ולהעיף אותו הישר לעבר הקוסם. היריב יכול לבצע גלגול הצלה של 10ק3 נגד כוח כדי להתנגד (או 12ק3 אם הקוסם בדרגה גבוהה יותר משלו). אם הוא מצליח, הוא רק מתנווד קדימה ויאבד את תורו הבא. יריב שנלכד ומועף לעבר הקוסם עלול לספוג התקפת הזדמנות מכל בן-ברית חמוש של הקוסם שניצב צמוד אליו; בסיבוב שלאחר מכן, היריב ינסה להתרומם ויסבול מעונשין 4- ליחמה ו-2- לגלגולי פגיעה באותו סיבוב.



מערכולת רעבתנות

בסיס: משיכה/דחית חפץ, **השהיה:** 5 (משותף לכל לחשי המשיכה והדחיה), **טווח:** 15 מ'.
הקוסם יוצר מערכולת חלשה של אנרגית כישוף לא יציבה, שפועלת 3 סיבובים. כמו לחש משיכת חפץ, היא מושכת אליה חפצים קטנים, כל עוד הם אינם קסומים ולא מחוברים למקומם או עטויים על יצור. חפצים בקוטר של עד 25 ס"מ, ימשכו אל המערכולת ממרחק של עד 20 מטרים, בקצב 10 מטרים לסיבוב. חפצים בקוטר של 25-50 ס"מ, ימשכו אל המערכולת ממרחק של עד 10 מטרים, בקצב של 5 מטרים לסיבוב. יצורים קטנים שנתפסים בלחש, יכולים להתנגד להשפעה בגלגול 10ק3 נגד הכוח שלהם.

קיר כוח

בסיס: שריון כוח, **השהיה:** פעם בקרב או ב-10 דקות, **טווח:** 15 מ'.
הקוסם יוצר מכשול שקוף מעוצמה טהורה, שקשה להבחין בו, אלא ממרחק מטר או פחות. המכשול יכול להגיע לגובה ורוחב של עד 2 מטרים, בתוספת של 0.25 מטרים לכל דרגה של הקוסם מ-6 ומעלה.
אי אפשר ליצור את המכשול במקום שחסום או חסום למחצה בידי חפצים קשיחים, אבל אפשר ליצור אותו כך שישתרע בין שני חפצים קשיחים ויחסום את המרחב ביניהם.
יצורים שרוצים לעבור את המכשול, יכולים לתקוף אותו; למכשול יש דירוג שריון 6, ו 15 נק"פ + 5 נק"פ לכל דרגה של הקוסם (דוגמא: קוסם בדרגה 10 יוכל ליצור מכשול עם $15 + 10 \times 5 = 65$ נקודות פגיעה). המכשול אינו יכול לבלום או להדוף התקפות שפגעו בדירוג השריון שלו.
לחשים או יצורים שיכולים להתעלם משריון כוח (כמו קליעי קסם או רוח רפאים) עוברים באותה מידה דרך קיר כוח, בלא לפגוע בו או להיות מושפעים על-ידי - כאילו שהקיר אינו קיים כלל בעבורם.

דסקית בלתי נראית

בסיס: שריון כוח, **השהיה:** 30 דקות. **טווח:** 2.5 מ'.

הלחש מצווה על כוח טהור להתגשם לצורת דיסקית בקוטר של עד 0.5 מטרים. היא תתקיים 10 דקות, ותעקוב באיטיות (קצב הליכה) אחרי הקוסם. הדיסקית יכולה לשאת עד 100 ק"ג, אבל לא ניתן להעלות עליה יצורים חיים. חפצים שמונחים על הדיסקית מתעמעמים והופכים קשים יותר לאבחנה, אבל לא בלתי נראים לגמרי.

פטיש עוצמה

בסיס: קליעי קסם, **השהיה:** 5 (חולק השהיה עם חנית כוח וחרב רפאים), **טווח:** 25 מ'.
הלחש יוצר צורה דמויית פטיש גדול, ומידה אותו ביריב או בחפץ אחד.
הפטיש פוגע באורח אוטומטי, ואפשר להדוף אותו עם מגן או הדיפה פסיבית, בעונשין 4- לגלגול הדיפה. הפטיש מסב לקורבן נזק כוח של 1ק4+8, ויכול לגרום לאובדן התור הבא של היריב. בדרגות בהן הקוסם עולה דירוג עוצמה (6, 9, 12 ו-16), הנזק הבסיסי של הלחש עולה ל-12ק8+8 / 16ק4+8 / 24ק6+8, ובסופו של דבר 8ק32+8 לקוסם בדרגה 16 ומעלה.

חנית כוח

בסיס: קליעי קסם, **השהיה:** 5 (חולק השהיה עם פטיש עוצמה וחרב רפאים), **טווח:** 25 מ'.
הלחש יוצר חנית מבהיקה, עשויה מעוצמה טהורה, ומיידה אותה ביריב אחד; החנית מגלגלת פגיעה כמו קליע, עם בלוט 5+ לפגיעה. אפשר להדוף את החנית באמצעות מגן או הדיפה פסיבית בעונשין 2- להדיפה, אבל אי אפשר להמנע מהאפקט המשני של הפגיעה. אם החנית פוגעת, היא גורמת ליריב נזק כוח בסך 1ק6+1 לדרגה של הקוסם (אפשר לגלגל 10ק3 לחצי נזק). בנוסף, הפגיעה מיצרת פיצוץ של כוח שפוגע בכל יריב בטווח של עד 5 מטרים ממקום הפגיעה, וגורם 2ק6+2 נזק (אין הצלה) אם המטרה הראשית של החנית הודפת אותה, היא עדיין סופגת את הנזק המשני מההתפוצצות.
כל מטרה שנפגעה מהחנית או מהפיצוץ סובלת אוטומטית מפגיעות של 10% להתקפות שמבוססות על כוח טהור במשך 5 סב' (אין הצלה), וכן מהשפעה שדומה לזמזום למשך 2 סיבובים. כל קורבן יכול לגלגל הצלה של 10ק3 נגד כוח רצון (או 12ק3 אם הקוסם בדרגה גבוהה יותר משלו) כדי להמנע מהזמזום.

חרב רפאים

בסיס: קליעי קסם, **השהיה:** 5 (חולק השהיה עם חנית כוח ופטיש עוצמה), **טווח:** 2.5 מ'.
הלחש יוצר חרב מבהיקה שמרחפת באוויר ליד הקוסם, ויכולה לשרוד 5 סיבובים.
לחרב יש דירוג פגיעה 7 ודירוג הדיפה 7. היא תוקפת פעמיים בסיבוב יריבים בטווח עד 2.5 מ' מהקוסם. לחלופין אפשר לתקוף פעם בסיבוב ולהדוף פעם בסיבוב. יריבים יכולים לנסות להדוף את התקפות החרב בכל צורת הדיפה שהיא, בעונשין 2- לגלגול הדיפה. הנזק של החרב משתנה לפי דרגת הקוסם.

דרגת הקוסם	נזק	דירוג התקפה ⁷⁸	דרגת הקוסם	נזק	דירוג התקפה
3-5	1ק4+8	7	9-11	2ק12+8	9
6-8	1ק8+12	8	12 ומעלה	2ק16+10	10

⁷⁸ וגם דירוג הדיפה.

מנגינות עוצמה של פייטן

דמעות של בדולח תכול

פעולה: מרפאת את הפייטן והחבורה כל סיבוב. **טווח:** 25 מטרים

עוצמת הריפוי לפי ממוצע כריזמה וכוח רצון של הפייטן			עוצמת המנגינה
ממוצע 17 ומעלה	ממוצע 15 ומעלה	ממוצע 14.5 ומטה	
2+4ק1	1+4ק1	4ק1	רגילה
3+6ק1	2+6ק1	1+6ק1	מוגברת
3+6ק1	2+6ק1	6ק1	רגילה (ניצוץ נעלה)
5+10ק1	3+10ק1	1+10ק1	מוגברת (ניצוץ נעלה)

ריפוי ממוקד על בן-ברית אחד שהפייטן יכול להפעיל כחלק מהפעלת מנגינה משופרת

עוצמת הריפוי הממוקד לפי ממוצע כריזמה וכוח רצון של הפייטן			סיכוי מצטבר כל סיבוב	עוצמת המנגינה
ממוצע 17 ומעלה	ממוצע 15 ומעלה	ממוצע 14.5 ומטה		
6+8ק1	4+8ק1	2+8ק1	20% (מקס 80%)	רגילה
7+10ק1	5+10ק1	3+10ק1	40% (מקס 80%)	מוגברת
9+12ק1	6+12ק1	3+12ק1	20% (מקס 80%)	רגילה (ניצוץ נעלה)
10+8ק2	7+8ק2	5+8ק2	40% (מקס 80%)	מוגברת (ניצוץ נעלה)

השהיה: לאחר שריפוי ממוקד הופעל, לא ניתן להפעיל ריפוי כזה במשך לפחות סיבוב אחד.

'ריפוי הפוך' של פייטן "כוכב בוער" מסב אותו נזק כמו ריפוי של פייטן מאסכולת הניצוץ הנעלה.

מארש הנצחון של חלגיונות הנוצצים

פעולה: מעלה את דירוג הפגיעה והמק של הפייטן ובני-הברית שלו. **טווח:** 25 מטרים

עוצמת המנגינה	בונוס לגלגול הפגיעה	בונוס לנזק
רגילה	+1	10%
מוגברת	+2	20%

התקפת כוח ממוקדת שהפייטן יכול להפעיל כחלק מהפעלת מנגינה משופרת

עוצמת המנגינה	סיכוי מצטבר כל סיבוב	התקפת כוח (חזיז עוצמה טהורה שגורם נזק הלם) מופעלת כנגד מספר יריבים אקראיים
רגילה	15% (75%)	חזיז עוצמה שגורם 1+6ק1 נזק הלם לכל דרגה של הפייטן
מוגברת	40% (75%)	3 חזיזי עוצמה (אותו נזק הלם) על 3 מטרות שונות

הפואמה על הקרב האחרון של רסיס הקרב

פעולה: בונוס לדירוג השריון, גלגולי ההדיפה, נקודות פגיעה וכוח חיים לפייטן ובני הברית שלו.

טווח: 25 מטרים

עוצמת המנגינה	בונוס לדרג"ש	בונוס לגל' הדיפה	בונוס לנק"פ	בונוס לכוח חיים
רגילה	+1	+1	+5	+3
מוגברת	+2	+2	+8	+5
רגילה (ניצוץ נעלה)	+2	+2	+8	+5
מוגברת (ניצוץ נעלה)	+3	+3	+12	+8



מגן כוח שהפייטן יכול להפעיל על כל דמות בחבורה כחלק מהפעלת מנגינה משופרת

עוצמת מגן הכוח לפי בונוס הכריזמה של הפייטן				סיכוי מצטבר כל סיבוב	עוצמת המנגינה
+3	+2	+1	+0		
+8	+7	+6	+5	20% (מקס 80%)	רגילה
+14	+12	+10	+8	40% (מקס 80%)	מוגברת
+12	+11	+9	+8	20% (מקס 80%)	רגילה (ניצוץ נעלה)
+21	+18	+15	+12	40% (מקס 80%)	מוגברת (ניצוץ נעלה)

המגן מתחדש בקצב של 1 נק"פ לסיבוב (מנגינה רגילה) או 2 נק"פ לסיבוב (מנגינה מוגברת). לא ניתן להפעיל אותו על החבורה יותר מפעם אחת בזמן שהפייטן שר מנגינת עוצמה אחת.

לחשי פלדין

16.7: אסכולת אגל הטל המואר

חסרת רעל (השחיה: 5 סיבובים)

לחש דומה להסרת מחלה, אבל הוא פועל על רעלים והשפעות דומות שפועלות בדרך של פגיעה נמשכת (כל סיבוב) בנקודות הפגיעה של הקורבן. כך למשל: השפעות של דימום או או הבערה שגורמים נזק כל סיבוב, מעוצמה 1. רעל מעוצמה 2 יכול לבצע גלגול הצלה ב-10 קד נגד הלחש, וגם אם הלחש יצליח, האפקט המזיק רק יחלש/יתקצר. רעל מעוצמה 3 ומעלה חסין ללחש זה.

הילה קדושה (זוטר)

הפלדין מפעיל להבה פנימית ומקרין סביבו הילה חלשה, שמחזקת את כח החיים ואת השפעת לחשי מרפא על כל בעל ברית בטווח של עד 10 מטרים ב-5. השפעות של רעל, דימום ובערה על בעלי הברית יתקצרו ב-1 סיבוב.

נשק מבורך

הפלדין מסוגל להשקיע 2 נקודות של אש פנימית בכדי לברך להב או קשת של בן-ברית במרחק של עד 15 מטרים בלהבה קדושה.

- הברכה פועלת כמו הלחש הבסיסי של פלדין;
- הנשק יזכה ב-1+ לגלגולי הפגיעה.
- נשק לא קסום שעליו הוטל הלחש יחשב כנשק קסום מעוצמה מינימלית (1+)
- הנשק גורם 1+4 קד נקודות נזק קדוש בכל פגיעה, נוסף לנזק הרגיל שלו; יצורים טמאים/אלמתיים יספגו 3-8 נקודות נזק.
- ההשפעה תמשך 2 סיבובים + 1 לכל שתי דרגות של הפלדין (מעוגל כלפי מטה).

כוח בסיסי

ברכה זוטר (השחיה: 3)

הפלדין מסוגל להטיל על כל החבורה ברכה שתחזיק מעמד שלושה סיבובים, שמקנה להם +5 לנקודות פגיעה ו-1+ לכל הגלגולים מכל הסוגים (פגיעה, הצלה, נזק, יחמה, הדיפה).

עוצמה ראשונה (דרגות 3-5)

מגע מרפא (השחיה: 3 סיבובים)

גרסה חזקה יותר של ריפוי בהנחת יד, שמחליפה את היכולת הבסיסית מדרגה 1. הלחש הזה ירפא 13-24 נקודות נזק (12+12 קד) מהפלדין עצמו או מבן-ברית שנמצא במרחק מגע.

חסרת מחלה (השחיה: 5 סיבובים)

הפלדין יכול לנסות להסיר מחלה או השפעה שלילית דומה מעוצמה ראשונה. הלחש פועל על רוב ההשפעות השליליות המתמשכות שאינן גורמות נזק ישיר. כך למשל: מחלת רקבון שפוגעת ביכולת לרפא את הקורבן; חולשה שגורמת לקורבן למינוס קבוע לגלגולים ועוד. הלחש לא פועל על השפעות שליליות מנטליות (למשל: זמזום או בלבול), או השפעות שליליות שפועלות על השריון של הדמות ולא על הדמות עצמה (למשל מערכת שריון או פריקת נשק). מחלה מעוצמה 2 תבצע הצלה ב-10 קד נגד הלחש, וגם אם הלחש יצליח, האפקט המזיק רק יחלש או יתקצר. מחלה מעוצמה 3 ומעלה חסינה ללחש הזה.



16.8: אסכולת חורד חרס

כוח בסיסי

קריאת תגר קדושה (השחיה: 3)

הפלדין מסוגל לקרוא תיגר על יריב במרחק של עד 25 מטרים, כדי לנסות לגרום לו להתקיף אותו, במקום את את המטרה שהתכוון לתקוף. יצורים עם חוכמה 13 ומעלה, או כאלו שעולים בדרגה שלהם ב-2 או יותר על הפלדין, יכולים לנסות לגלול הצלה של 10ק3 נגד כוח רצון כדי לנסות להתעלם מהקריאה.

קריאת תגר משופרת (השחיה: 6 סיבובים)

קריאת תגר מחזקת שפועלת על עד 3 יצורים; או עד 6 יצורים בדרגה נמוכה ב-2 לפחות מזו של הפלדין. ההשפעה זהה זו של קריאת תגר רגילה: הפלדין קורא תגר על יריב במרחק של עד 25 מטרים, כדי לנסות לגרום לו להתקיף אותו, במקום דמויות אחרות. יצורים עם חוכמה 13 ומעלה, או כאלו שעולים בדרגה שלהם ב-2 או יותר על הפלדין, יכולים לנסות לגלול הצלה של 10ק3 נגד כוח רצון כדי לנסות להתעלם מהקריאה.

עוצמה ראשונה (דרגות 3-5)

מגן קדוש (השחיה: פעם בקרב)

הפלדין יכול להפעיל את הלהבה הפנימית על המגן של עצמו, באורח שיוסיף לו בלימה נוספת כל סיבוב, וגם יגרום 1ק6+2 נקודות נזק קדוש ליריב שהכה בו, על כל בלימה מוצלחת. כמו כן, יריב שניזוק מהאש הקדושה של המגן יכול להאחז בזעם ויש סיכוי גבוה יותר שהוא ימקד התקפות על הפלדין.

עוצמה פנימית (השחיה: פעם בקרב)

היכולת הזו מקנה לפלדין באורח זמני 15 נק"פ + 3 נק"פ נוספות לכל דרגה של הפלדין. ההשפעה נמשכת סיבוב אחד לכל שתי דרגות של הפלדין, מעוגל כלפי מעלה, עד למשך מקסימלי של חמישה סיבובים בדרגה 10 ומעלה. **הערה:** בניגוד ללחש שריון כוח של קוסם, נקודות הפגיעה הנוספות נחשבות כנקודות פגיעה של הפלדין עצמו, ולכן גם התקפות כמו מגע של רוח רפאים או קליעי קסם (התקפת כוח חודרת שריון) יאלצו להוריד אותן לפני שהן פוגעות בפלדין עצמו.

הילת הגנה זוטרה (השחיה: מיוחד)

הפלדין מפעיל את הלהבה הפנימית ומקרין נוכחות קדושה שמחזקת את יכולות ההגנה של כל בן ברית בטווח של 10 מטרים. כל בעלי הברית מקבלים נק"פ נוסף של +5, +1 לדירוג שריון ו-1+ לגלגולי הדיפה.

הקרבה (השחיה: פעם בקרב)

הפלדין יוצר מעין 'חיבור נשמות' עם בן-ברית במרחק של עד 10 מטרים, באורח שמאפשר לו לספוג 50% מהנזק שבן הברית הזה סופג. אפשר להפעיל את

16.9: אסכולת הלהבה הכסופה

כוח בסיסי

מהלומת קדושה (השחיה: 3)

הפלדין ממקד כוח קדוש שלובש צור, פטיש בוהק. הוא יתקיף יריב בטווח של עד 10 מטרים, ב-4+ לגלגול הפגיעה, ו-150% ממק הנשק הרגיל של הפלדין (או 200% נגד אלמתיים ויצורים טמאים). אי אפשר להדוף את ההתקפה הזו.⁷⁹

עוצמה ראשונה (דרגות 3-5)

להבה קדושה (השחיה: מיוחד)

הפלדין מחזק את הלחש הבסיסי של להב מקודש: הפלדין מפעיל את הלהבה הפנימית שלו ומצית את הלהב של עצמו בלהבה קדושה, בעלות של נקודת אש פנימית אחת לסיבוב. כל עוד הלהבה הקדושה פעילה, הפלדין זוכה בהשפעות המועילות הבאות:

- הנשק יזכה ב-1+ לגלגולי הפגיעה.
- נשק לא קסום שמחזיק הפלדין יחשב כנשק קסום מעוצמה מינימלית (+1)
- הנשק גורם 1ק6+2 נקודות נזק קדוש בכל פגיעה, נוסף לנזק הרגיל שלו; יצורים טמאים/אלמתיים יספגו 2ק6+2 נקודות נזק.

נקמה אחרונה (השחיה: מיוחד)

יכולת קטלנית שניתן להפעיל רק כאשר הפלדין עצמו סופג מהלומה שמורידה את הנק"פ שלו ל-0 ומטה. אם היריב שהמכה שלו הפילה את הפלדין נמצא בטווח פנים אל פנים, היכולת תכוון באופן אוטומטי

⁷⁹ מלבד ב"הדיפת הילה".



הגבלה: יצור שהושפע מהלחש הופך חסין להשפעת לחש דומה למשך 6 סיבובים מתום פעולת הלחש ועד לסוף הקרב. לעומת זאת, אם היצור הצליח בגלגול ההצלה ולא הושפע, הפלדין יוכל לנסות להפעיל עליו את הלחש שוב בתום ההשהיה. ההגבלה לא תקפה על לחש זהה שמטיל פלדין אחר על אותו יצור.

מבט פולח (השהיה: שלוש שעות)

הפלדין נועץ מבט פולח הישר לעיניו של אדם או אנושואיד, ומפעיל עליו את כוח הרצון שלו. ההשפעה היא מאבק רצונות: כל צד מבצע בדיקת כוח רצון מול 12ק3, כאשר הפלדין זוכה לבונוס +5 לגלגול. כל הפרש דרגה בין הצדדים ישפיע על הגלגול בבונוס/עונשין +1 נוסף.

אם הפלדין מנצח, הוא רואה לתוך נפשו של היריב, ויכול לזהות מניעים ושקרים. הפלדין יגלה באיזו אמונה היריב שלו מאמין (אם בכלל), ומיהו האדון האמיתי שלו (כפי שהיריב עצמו יודע או מבין). ישנו סיכוי של 50%, שיריב שתכנן להתקיף את הפלדין יחוש אימה וימנע מכך; אם בכל-זאת יתפתח קרב, הפלדין יזכה לבונוס +2 לגלגולים נגד אותו יריב. אם היריב מנצח, הפלדין סופג נזק הלם בסך 33% מנקודות הפגיעה שלו. ארוע כזה נחשב עבור הפלדין כ"קרב נוסף" לחישוב התשה.

אם שני הצדדים נכשלו (הוציאו תוצאה סופית מעל לכוח הרצון שלהם), הלחש לא משפיע בכלל.

אלין; אם הוא נמצא רחוק יותר, הפלדין יכול לכוון את היכולת ליריב אחר שנמצא בטווח פנים אל פנים. הפלדין משקיע את הכוחות האחרונים שלו במהלומת מחץ ב-5+ לגלגול הפגיעה, שגורמת 166% נזק, זוכה ל-2+ לסיכוי לפגוע פגיעה קריטית (למשל: 16 טבעי ומעלה ב-20ק1 במקום 18). אם היריב הוא אלמת או יצור טמא, המהלומה גם תבעיר אותו ל 2ק6+2 נקודות נזק לסיבוב למשך שלושה סיבובים, ותגרום לו לחולשה של 2- לכל הגלגולים לאותו פרק זמן. עונשין של פגיעה חמורה ושל התשה לא נחשב ולא פועל על הפלדין כאשר הוא מפעיל את היכולת הזו. היריב יכול להדוף את ההתקפה באופן ריגל.

אש כוכבים (זוטר) (השהיה: 4 סיבובים)

הפלדין מטיל חזיז של אש קדושה בוהקת על יריב אלמת או יצור טמא אחד, עד למרחק של 10 מטרים. הלחש דורש גלגול 20ק1, אולם פוגע בכל תוצאה שאינה 1 טבעי. הוא מסב ליריב 6ק1 נקודות נזק לכל דרגה של הפלדין. היריב יכול לגלגל הצלה של 12ק3 נגד זריזות כדי לספוג מחצית הנזק.

גלגול פגיעה של 16 טבעי ומעלה גורם ליריב לסבול מהשפעה חלשה של הבערה, שתסב לו 1ק4+1 נקודות נזק נוסף כל סיבוב, למשך שלושה סיבובים לאחר הסיבוב בו פגע הלחש (אין הצלה).

הלחש אינו משפיע על אויבים שאינם נחשבים 'יצור טמא' גם אם הם בעלי אופי מרושע. מוטאציות צמחיות מעוותות, ומטילי לחשים מרושעים (כוהנים של אלים זדוניים ולוחמים מקודשים להם, קוסמי-מוות ודומיהם), יספגו מהלחש נזק מופחת (1ק4 לכל דרגה של הפלדין ו 3-1 נזק בערה).

ביטול רוע (זוטר) (השהיה: 3 סיבובים)

הפלדין מפעיל את העוצמה שלו על יריב אלמת, טמא או מטיל לחשים אפל, במחיר 2 נקודות אש הפנימית. כל יצור שיכול להיות מושפע באורח מלא או חלקי מלחש אש הכוכבים, יכול להיות מטרה ללחש הזה. הלחש פוגע באופן אוטומטי, והיריב מבצע גלגול הצלה של 12ק3 נגד כוח רצון, או שהוא נמלא אימה ונאלץ לנוס 3 סיבובים לכיוון אקראי, במהירות תנועה כפולה ממהירות התנועה הרגילה שלו.

כל התקפה שסיפוג היצור לאחר הפעלת הלחש שתסב לו נזק, תבטל מיד את השפעת הלחש.

חוק רשות: יצור שהצליח בגלגול ההצלה קופא על מקומו לסיבוב אחד, ומאבד את התור הבא שלו.

