



פעולות בקרב (Actions in Combat)

- התקפה (Attack)
- הטלת לחש (Cast a Spell)
- טיפוס על יצור גדול יותר (Climb onto a Bigger Creature)
- ריצה (Dash) – תנועה עד פי 2 מתנועתך הנוכחית.
- פריקה ממשק (Disarm) – הצלת כוח או זריזות נגדית.
- היחלצות (Disengage) – תנועתך אינה מעוררת התקפות מזדמנות.
- התחמקות (Dodge) – התקפות נגדך סובלות מחיסרון, זריקות הצלה של זריזות ביתרון, ההטבה מפסיק אם אתה מנוטרל או שהמהירות יורדת ל-0
- עזרה (Help) – הענקת יתרון ליצור אחר.
- הסתתרות (Hide) – בדיקת זריזות (התגנבות).
- דריסה (Overrun) – כוח מול כוח כדי לנוע דרך שטח היריב.
- מוכנות (Ready) – הכנת תגובה/לחש לטריגר מוגדר.
- חיפוש (Search) – בדיקת חוכמה (הבחנה) או תבונה (חקירה).
- דחיפה / דחיפה הצידה (Shove, Shove Aside)
- התגנבות דרך שטח (Tumble)
- שימוש בחפץ (Use an Object)

שירותים		דירוג קושי	
קושי המטלה	דרגת קושי	שירות	מחיר
קל מאוד	1	כרכרה בין ערים	3 מ"כ למייל
קל	2	כרכרה בעיר	1 מ"נ בתוך העיר
בינוני	3	עובד שכיר מיומן	2 מ"ז ליום
קשה	4	שכיר לא מיומן	2 מ"נ ליום
קשה מאוד	5	שליח	2 מ"כ למייל אגרה: 1 מ"נ
כמעט בלתי אפשרי	6	הפלגה בספינה	1 מ"ז למייל



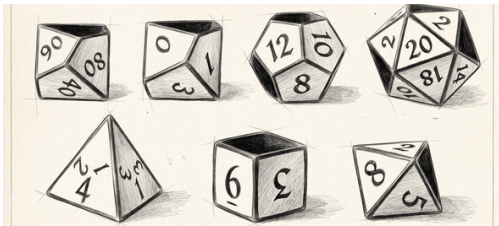
מחסה

- מחסה ½: +2 לדרג הגנה (AC) ולזריקות הצלה מזריזות (DEX).
- מחסה ¾: +5 לדרג הגנה (AC) ולזריקות הצלה מזריזות (DEX).
- מחסה מלא: לא ניתן למקד מטרה ישירות.

פריט	עלות	שהייה בפונדק (ליום)	מחיר	ארוחות (ליום)	מחיר
שיכר, גלון	2 מ"כ	• עלוב (Squalid)	7 מ"נ	• עלוב (Squalid)	3 מ"נ
שיכר, ספל	4 מ"נ	• דל (Poor)	1 מ"כ	• דל (Poor)	6 מ"נ
משתה (לאדם)	10 מ"ז	• צנוע (Modest)	5 מ"כ	• צנוע (Modest)	3 מ"כ
לחם, כיכר	2 מ"נ	• נוח (Comfortable)	8 מ"כ	• נוח (Comfortable)	5 מ"כ
גבינה, גוש	1 מ"כ	• עשיר (Wealthy)	2 מ"ז	• עשיר (Wealthy)	8 מ"כ
		• אריסטוקרטי (Aristocratic)	4 מ"ז		

מצבים (Conditions)

- סומא/עיוור (Blinded)**
 - היצור אינו יכול לראות, ונכשל אוטומטית בכל בדיקת תכונה הדורשת ראייה.
 - התקפות נגד היצור זוכות ליתרון, והתקפותיו שלו סובלות מחיסרון.
- חירש (Deafened)**
 - היצור אינו יכול לשמוע ונכשל אוטומטית בכל בדיקת תכונה הדורשת שמיעה.
- תפוס (Grappled)**
 - המהירות הופכת ל-0, ואינו יכול ליהנות מתוספי מהירות כלשהם.
 - המצב מסתיים אם התופס הוא מנוטרל.
 - המצב מסתיים גם אם השפעה מרחיקה את היצור התפוס מטווח ההישג של התופס או מההשפעה התופסת.
- משותק (Paralyzed)**
 - היצור הוא מנוטרל, אינו יכול לנוע או לדבר.
 - היצור נכשל אוטומטית בהצללות כוח וזריזות.
 - גלגולי התקפה נגד היצור זוכות ליתרון.
 - כל התקפה שפוגעת היא פגיעה קריטית אם התוקף נמצא בטווח של 5 רגל מהיצור.
- בלתי נראה (Invisible)**
 - בלתי אפשרי לראות את היצור ללא עזרת קסם או חוש מיוחד. לצורך הסתתרות, היצור נחשב כמסתתר לחלוטין. ניתן לזהות את מיקום היצור לפי רעש או עקבות שהוא משאיר.
 - התקפות נגד היצור סובלות מחיסרון, והתקפותיו שלו זוכות ליתרון.
- מנוטרל (Incapacitated)**
 - היצור מנוטרל אינו יכול לבצע פעולות או תגובות.
- מורעל (Poisoned)**
 - ליצור יש חיסרון בגלגולי התקפה ובבדיקות תכונה.
- שרוע (Prone)**
 - אפשרות התנועה היחידה של היצור היא זחילה, אלא אם כן הוא קם.
 - ליצור יש חיסרון בהתקפות התקפות נגד היצור זוכות ליתרון אם התוקף נמצא בטווח 5 רגל מהיצור. אחרת, להתקפה יש חיסרון.
- אחוז (Restrained)**
 - מהירות היצור הופכת ל-0, ואינו יכול ליהנות מתוספי מהירות כלשהם.
 - התקפות נגד היצור זוכות ליתרון, והתקפותיו שלו סובלות מחיסרון.
 - היצור סובל מחיסרון בהצללות זריזות.
- הלום (Stunned)**
 - היצור הוא מנוטרל, אינו יכול לנוע, ויכול לדבר רק באופן מקוטע.
 - היצור נכשל אוטומטית בהצללות כוח וזריזות.
 - גלגולי התקפה נגד היצור זוכות ליתרון.
- מחוסר הכרה (Unconscious)**
 - היצור הוא מנוטרל, אינו יכול לנוע/לדבר, לא מודע לסביבתו.
 - היצור מפיל כל מה שהוא מחזיק ונופל שרוע.
 - היצור נכשל אוטומטית בהצללות כוח וזריזות.
 - גלגולי התקפה נגד היצור זוכות ליתרון.
 - כל התקפה שפוגעת היא פגיעה קריטית אם התוקף נמצא בטווח של 5 רגל מהיצור.



- נחנק (Suffocating)**
 - יצור יכול לעצור את נשימתו למשך דקות השוות לתוסף החוסן (CON) שלו + 1 (ומינימום 30 שניות).
 - כאשר נגמר לו האוויר, הוא יכול לשרוד למספר סיבובים השווים לתוסף החוסן שלו. בתחילת תורו הבא, הוא צונח ל-0 נקודות פגיעה וגוסס.
- קפיצה למרחק (Long Jump)**
 - 1 רגל לכל נקודת כוח (STR) עם הרצה של 10 רגל, חצי מהמרחק בעמידה.
- קפיצה לגובה (High Jump)**
 - 3 + תוסף כוח (STR Mod) ברגליים עם הרצה של 10 רגל, חצי מהמרחק בעמידה.
 - הגעה מקסימלית = גובה הקפיצה + פי 1.5 מגובה הדמות.

- מגילות (Scrolls)**
 - הטלת לחש מדרג גבוה מעבר ליכולתך: בדיקת תבונה (מאגיה)
 - בדירגת קושי = 10 + דרג הלחש. כישלון משמיד את המגילה.
 - העתקת לחש לספר הלחשים: 50 מ"ז ו-2 שעות לכל דרג לחש (או 25 מ"ז לדרג 0/לחש בסיסי).