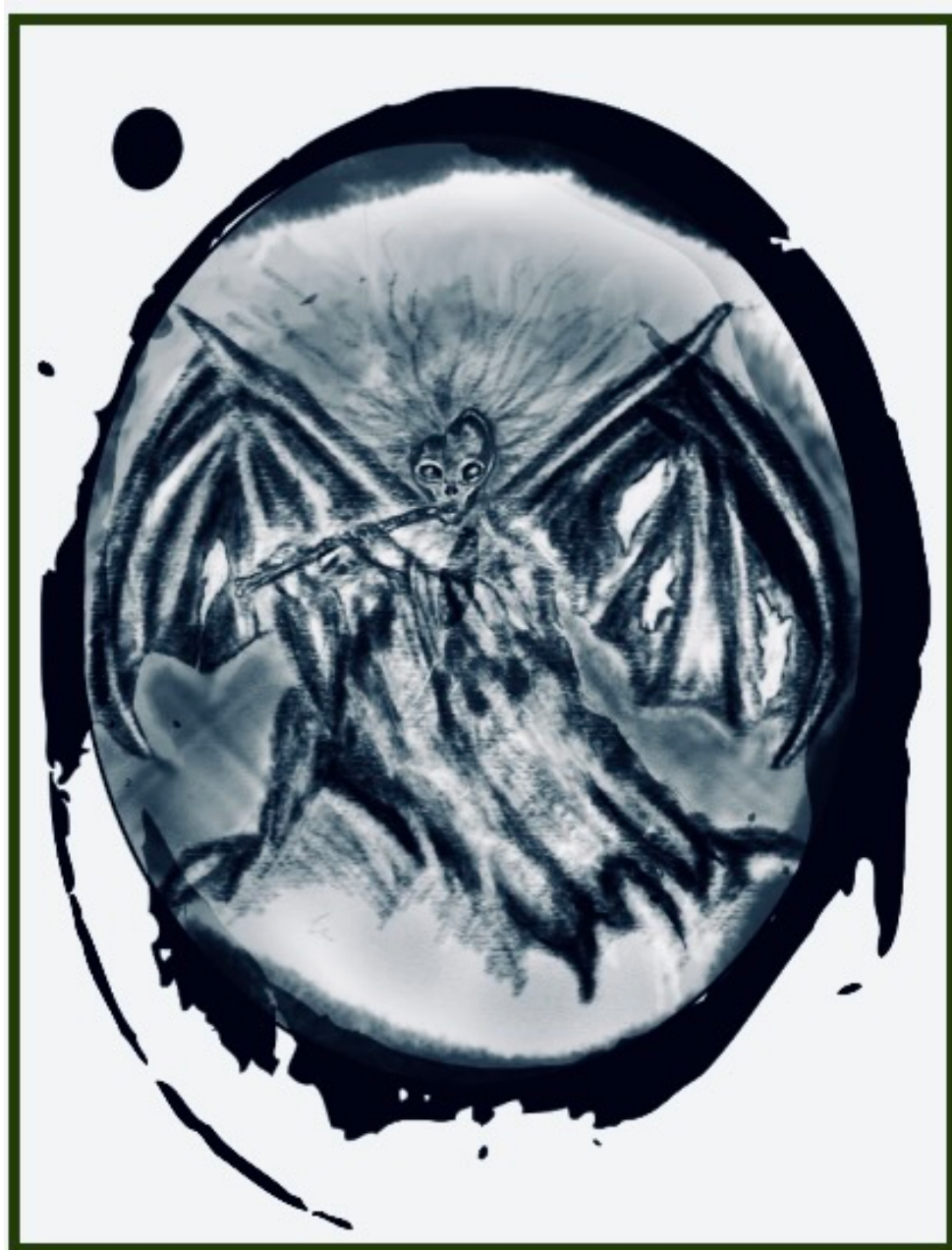




סילאת' - סט חוקים למשחק תפקידים בסגנון 'אולד סקול'

2018-2021.

כתיבה, עריכה והגהה ע"י תמיר לוי.

הוצאת אל המבוך - משחקי תפקידים.

בנימינה. יוני 2021. מהדורה שנייה.

למידע נוסף על משחקי תפקידים קלאסיים, הרפתקאות וקניית עותק מודפס, בקרו ב- sylath.com

תודות לשחקנים:

דרקונים אדומים - עמית, פלג, נווה, נטע וגיא
דרקונים ירוקים - עמית, נעם, אוריה (אריסטי), אייל וסיטאר
דרקוני יער - מיכאל, אוריה, מתן, רז, בר ואופק
דרקונים מתבגרים - איתמר, אורי, איתי, יובל, אורי, וארז
דרקונים כחולים - מורי, רועי, רותם, עמית ועידן
דרקונים כסופים - אלון, אילון, אופיר, נועם, ויותם
דרקונים שחורים - פז, ניר, עידו, אופיר ובן
דרקונים צעירים - צורי, תאה, סקויה, נעם אל וכפיר
דרקונים זהובים - סהר, ניר, הנו, ניל ונח
דרקונים פראיים - יובל, בר, אופק ושגיא (גיגי)
דרקוני מים - אגם, עדן, ינאי, בני ועמרי
דרקונים לבנים - יהלי, טויה, אילי ומעיין אור
דרקונים מנמנמים - רון, נעם, ארז, מיאל ואסא
דרקונים עתיקים - איתמר, עינבר, דר, זאב ואלכס

ועוד רבים וטובים שהצטרפו לסשנים במהלך השנים.

מהדורה זו מוקדשת לענר - בני האהוב ולאריאל ונטע - לבי מלא באהבה אליכם (ואינספור הרפתקאות).

תודה לכל מי שעזר, העיר, פירגן, שיחק והציע תובנות וכו' - אתם יודעים מי אתם.
וגם כמובן לגארי גייגאקס, דייב ארנסון, טום מולדביי ודייוויד זב קוק על יצירת משחק שהעשיר את חיי בכל דרך אפשרית.

לסיום, תודה כמובן לעינבר זוגתי על הכל (ועל הציור בדף הראשון).

תמונת העטיפה:

Wizard in a dark dungeon by liuzishan at freepik.com (paid license)
This cover has been designed using resources from Freepik.com

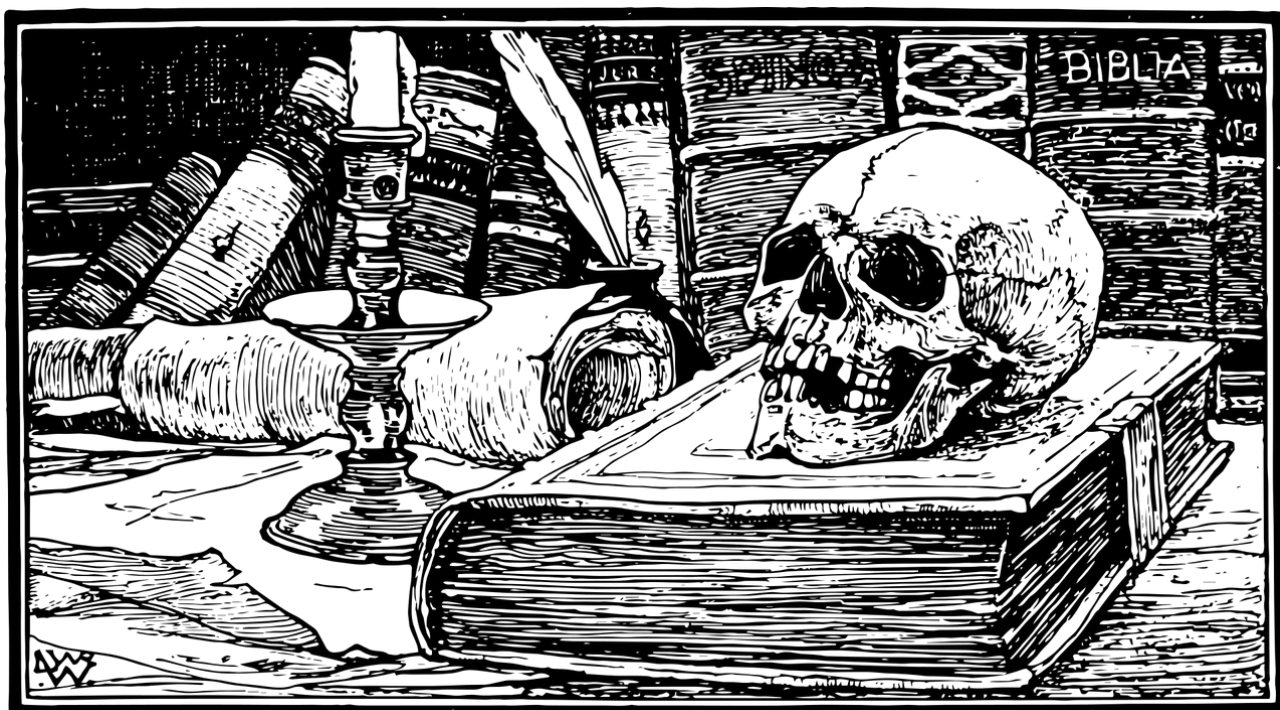
שלושת האלבומים שהתנגנו ברצף בזמן הכתיבה:

Bolt thrower - those once loyal
SPK - zamia lehmanni - songs of byzantine flowers
Dead can dance - spleen and ideal

OGL Licence at page 110-111

סילאת' - סט חוקים למשחקי תפקידים בסגנון 'אולד סקול'

מאת תמיר לוי



מבוסס על עבודותיהם של גארי גייגאקס, דייב ארנסון, טום מולדביי,
דייוויד קוק וסטיב מארש.

עשרות שנים חלפו מאז התחלתי לשחק מבוכים ודרקונים.
אני זוכר שילד מהכיתה הביא עמו חוברת שהוריו השיגו עבורו בשנות ה-90 ומשהו בפנים התעורר לחיים.

עוד באותו יום, אותו ילד (בואו ונקרא לו צביקה), הריץ לנו מפגש ואז סירב בעקשנות שנעיף מבט בחוברות שלא לדבר על החירות לעלעל בדפים.
בדרך חזרה מבית הספר, פנה אליי ילד שהשתף במפגש ושאל אותי אם אוכל לכתוב חוברת שכזו - היות וצביקה הודיע בעצב שלא יגיע לבית הספר בימים הקרובים (כמובן שצביקה לא היה מוכן להשאיל את החוברות...דבר שהתנקם בי כלכלית כשהתחלתי לאסוף אותם בגיל מבוגר יותר).
עוד באותו יום, לקחתי מחברת של דפטר (חברה שייצרה מחברות בשנות ה-80 וה-90) וניגשתי למלאכה: כתיבת החוברת 'סכנות ומפלצות!'.
היה להיט.

ואז כמובן עולם מערכה באינטנסיביות כמו שרק ילד בן 12 יכול ליצור.
עולם מערכה אגב, שאני עדיין משחק בו. אבל זה כבר פתיח לספר אחר.

בכל מקרה, מה שהתחיל כתחביב הפך למקצוע שעיקר פרנסתי בו.
מספר המפגשים בהם הייתי שחקן הוא פחות מתריסר. מספר המפגשים שהנחיתי עבר מזמן את האלף.
וזוה עדיין מדהים אותי!
חוברת פשוטה של חוקים (המלצות למעשה או קווי הנחייה יותר נכון) - שבמהלך השנים אפשרו לי לשאוב מים מהמעין שבקומה העמוקה של המבוך שבגולגולתי אל השיתוף החברתי ואל מעל פני השטח והכל בהנאת משחק.

בשנתיים האחרונות, כתבתי מה שנקרא 'רטרוקלון' - שחזור של מהדורה ישנה שנכתבה ע"י ענקים.
לא בשורה גדולה אני מודה אבל בעברית...ועם מקבץ חוקי בית ואווירה (אני מקווה) טיפה יחודית.

וזוה מה שיש פה: ספר עם סט חוקים, מפלצות (קובולדים הם כורים שהצטמקו ואבדו במכרות, גובלינים הם גזע קטן ומרושע שחוטף ילדים וכולם יודעים שצריך להיזהר מן הבארגדה...), עולם שבו היחיד מנסה למצוא את מקומו כמו תמיד.
כי בסופו של דבר, יש רק סיפור אחד: בני אור מול בני חושך והדרמה הגדולה שלא תמיד בכל שלב, אתה יודע באיזה צד אתה והמסע לשם הוא ההרפתקה.

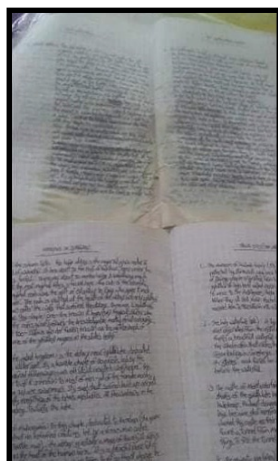
אז אל תוך הערפלה! יש אוצר ומפלצות וקסם והומור (לעיתים אכזרי) והכי חשוב - אפשר לבצע זאת יחד.

ג.ב.

כל העבודה על הספר הזה נעשתה על ידי לבד - מכתביה ועד הגהה ועימוד ומה לא ולכן - יש טעויות אני בטוח. מוזמנים לשלוח לי מייל לכתובת blackdogcomp@gmail.com

תמיר לוי, יוני 2021.

בתמונה
מחברות
מגיל 12-13
1989-1991



עמוד	נושא
7	יצירת תכונות הדמות
10	קב"פ ונק"פ
11-13	גלגולי הצלה
	בחירת מקצוע/גזע:
15	אלף
16-17	בן מחצית
18	ברברי
19	גמד
20-21	גנב
22	גרקין
23-24	כהן
25	לוחם
26	קוסם
28-31	ציוד כללי
32-33	כלי נשק ושריון
33	שימוש בשכירים
37-40	לחשי קוסם
42-44	לחשי כהן
46-47	חוקי מבוכ
48	חוקי שוטטות בפרא
50-53	חוקי קרב ואחרים
55-89	מפלצות
91-93	חפצי קסם
95-96	כסף פרא
97-107	הרפתקה קצרה
108-109	דפי דמות
110-112	רשיון חופשי OGL



ברוכים הבאים הרפתקנים והרפתקניות!
ספרון זה מכיל בתוכו את כל הנחוץ בכדי לשחק משחק תפקידים מסוגת הפנטזיה.
מהו משחק תפקידים?
במשחק תפקידים, אתה משחק דמות בדיונית יחד עם שחקנים אחרים (להם כמובן דמויות אחרות) ויחדיו אתם יוצאים להרפתקאות משותפות אותן כותב מנחה המשחק.

פרק 1: השלבים הנחוצים ליצירת דמות

השלב הראשון הוא כמובן יצירת דמות למשחק. אל דאגה, השלבים פשוטים ויש מעט מהם. בהמשך החוברת ישנו פירוט מלא של כל אחד מהם אך לעת עתה, אלו הם השלבים הנחוצים:

1. הטל ארבע פעמים קוביית ק6. התעלם מהקובייה עם הערך הנמוך ביותר וסכם את תוצאות שלושת הקוביות האחרות. המספר שהתקבל (בין 3 ל-18), יהיה ערך של כל תכונה. היות וישנן שש תכונות - חזור על כך עד שיש לך ערך לכל אחת מן השש (כוח, כושר, תבונה, אינטואיציה, זריזות וכריזמה).
2. במידה ומידת התבונה שלך גבוהה מן הממוצע, בחר לך שפות נוספות שהדמות יודעת לפי טבלת התבונה המצורפת בהמשך.
3. בחר מקצוע לדמות (או גזע שאינו אנושי). תכונות הדמות צריכות לעמוד במינימום הנדרש לאותו מקצוע.
4. לכל דמות ישנו ערך הנקרא 'נקודות פגיעה' או בקיצור 'נק"פ'. כאשר מספר נקודות הפגיעה יורד ל-0, פירושו של דבר כי הדמות מתה. אתה מתחיל את המשחק עם 8 נקודות פגיעה בתוספת מתאם תכונת הכושר.
5. רשום את ערך 'גלגול ההצלה' שלך כמו גם כל יכולות מיוחדות שיש לדמות כתוצאה מן המקצוע שבחרת.
6. אם בחרת דמות המטילה לחשים, הטל 1ק6 בכדי לקבוע עם איזה לחש היא מתחילה מתוך טבלת הלחשים של עוצמה ראשונה.
7. הטל 1ק12 והכפל את התוצאה ב-10. זהו מספר מטבעות הזהב שהדמות מתחילה איתה. בנוסף, הטל לחפץ אקראי בטבלת 'חפצים התחלתיים'.

8. חשב את דירוג השריון שלך (או בקיצור דרג"ש) - הקובע מהי מידת ההגנה של הדמות שלך מפני התקפות. הדרג"ש תמיד מתחיל במספר 10 שאליו מחברים (או מחסרים) את מתאם תכונת הזריזות ואת מתאם השריון (אם קנית אחד).
9. בחר שם לדמות וכל מידע אחר שעולה על דעתך (אך מומלץ כי לא תמציא סיפור רקע שלם ומפורט...רוב הדמויות מתות בדרגות הראשונות ואלו ששרדו - סיפור ההישרדות שלהן הופך להיות מסעיר יותר מכל סיפור רקע אפשרי).
10. כל מה שנשאר הוא למצוא מנחה ועוד שחקנים ולהתחיל לשחק!

תכונות הדמות

כפי שהוזכר, לכל דמות יש שש תכונות:

כוח

התכונה שמייצגת את הכוח הגולמי של הדמות. כמות הנזק שתגרום בקרב פנים מול פנים וכל פעולה הקשורה לשימוש בכוח פיזי בכדי להשיג תוצאה רצויה.

זריזות

התכונה שמייצגת את מהירות הדמות והרפלקסים שלה כמו גם יכולת הדיוק בירי קליעים ויכולת ההתחמקות מהתקפה.

כושר

תכונה המייצגת את כושרה הגופני של הדמות, עמידותה לרעלים ומחלות ומשפיעה על מספר נקודות הפגיעה של הדמות.

תבונה

תכונה המייצגת את הידע שהיה לדמות לפני תחילת המשחק (השכלה) כמו גם יכולתה להשתמש בהיגיון וללמוד ידע חדש ומורכב.

אינטואיציה

תכונה המייצגת את הקשר של הדמות לאנרגיית היקום (רוחניות), יכולת ההבחנה, כוח הרצון שלה ויכולתה להבין ידע שאינו תיאורטי.

כריזמה

מידת ההשפעה של הדמות על הסובבים אותה. שילוב של נוכחות, רטוריקה וקסם אישי.

מה קורה אם יצאה לי דמות 'חלשה' כתוצאה מגלגולים נמוכים? האם עליי לגלגל שוב?

לא.

תופתע לגלות כי גם דמויות ש-'על הנייר' מצטיירות כחלשות, מסוגלות להפתיע. אין שום צורך לגלגל עד כי תצא לך דמות 'מושלמת'.

היה סבלני וזה ישתלם.

כעת, כשברשותך שש תכונות בעלות ערך מספרי, רשום אותם בדף הדמות ומלא את הפרטים לפי הטבלאות בעמוד הבא.

האם ערך התכונה יכול לעלות במהלך המשחק?

התשובה הפשוטה: כן.

התשובה המורחבת היא, שאין הדבר נדיר כי במהלך המשחק, הדמות תעבור חוויות אשר ישנו לה תכונה זו או אחרת (לדוגמה: הדמות הורעלה והרעל גורם להפחתה בתכונת הכוח). יש להבחין בין שינוי זמני (בדוגמה שהובאה: הדמות השיגה נוגדן לרעל ונחה היטב במטרה להחלים וחזרו לה נקודות הכוח שאיבדה) ובין שינוי קבוע. שינוי קבוע הינו עניין נדיר ונתון לשיקול המנחה.

לכל תכונה יש ערך הנקרא מתאם. המתאם הוא חיובי או שלילי בהתאם לערך התכונה והוא נקבע לפי הטבלה שבעמוד הבא.

שימוש בתכונה במהלך המשחק

במובן מסויים, התכונות של הדמות הן הכל... כמעט כל דבר שהדמות תחליט לבצע, יקום ויפול על תכונותיה. כאשר דמות רוצה לבצע מעשה מסויים - ניקח לדוגמה: הזזת פסל כבד בכדי לגלות האם הוא מסתיר דבר מה סודי מאחוריו - על המנחה לשייך את הפעולה לתכונה הנחוצה. בדוגמה שמעל, קל לשייך את הזזת הפסל לתכונת הכוח. המנחה יכול להחליט (בהתחשב במידע שברשותו על משקל הפסל) כי הדמות חזקה מספיק (בהתחשב בתכונת הכוח שלה) לבצע את

הפעולה שהשחקן רצה ופשוט מודיע לשחקן כי הצליח.

המנחה גם יכול להחליט כי הדמות אמנם חזקה, אך לא ברור האם כוחה יעמוד לה במשימה שכזו. במקרה כזה, המנחה עלול לדרוש מן השחקן לבצע 'בדיקת תכונה'.

בדיקת תכונה מתבצעת ע"י הטלת קוביית ק20. אם התוצאה **שווה או נמוכה** מערך התכונה - הדמות הצליחה במשימה.

כמובן שהמנחה יכול לפי שיקול דעתו, להוסיף או להחסיר מאותו גלגול בשל משתנים מסויימים.

דוגמה:

בראזוק הוא לוחם עם תכונת כוח 16. הוא מעוניין להרים פסל כבד עשויי שיש ולהזיזו. אבל בראזוק מותש לאחר קרב תובעני עם להקת זאבים ובנוסף לא נח במשך היממה האחרונה ולכן המנחה מחליט כי לגלגול יהיה תוסף של +2.

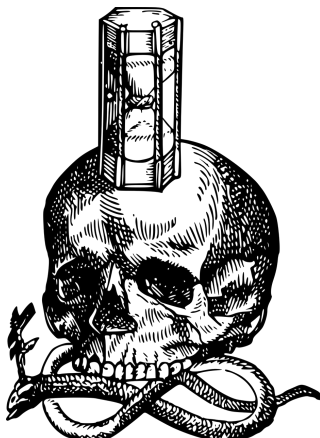
השחקן שמשחק את בראזוק מטיל ק20. התוצאה היא 15 ולאחר התוסף שהחליט המנחה: 17. בראזוק נכשל.

אם לא היה מותש ולאחר קרב תובעני, וודאי היה מצליח היות והיה צריך להוציא מתחת ל-16.

רוב בדיקות התכונה אינן מתקיימות עם תוסף או מחסר ולעיתים, רצוי לציין, אף לא מתבצעות כלל.

אם דמות מסויימת כריזמתית מאד - רוב הסיכויים שדמויות יימשכו לדבר איתה בחופשיות או שתצליח בהופעה בפונדק.

בכדי להחליט האם בדיקת תכונה נחוצה כלל, על המנחה להפעיל כרגיל, הגיון ושכל ישר.



כוח		כושר		אינטואיציה	
ערך התכונה	מתאם התכונה	תוסף קפא"פ	פתיחת דלתות	תוסף נק"פ	הצלה מרעל
3	-3	-3	1/6	-3	-3
4-6	-2	-2	1/6	-2	-2
7-8	-1	-1	1/6	-1	-1
9-12	0	0	2/6	0	0
13-15	+1	+1	3/6	+1	+1
16-17	+2	+2	4/6	+2	+2
18	+3	+3	5/6	+3	+3

תוסף קפא"פ:

הכוונה לתוסף שהשחקן מוסיף לגלגול ההתקפה והנזק כאשר דמותו נקלעת לקרב פנים אל פנים.

פתיחת דלתות:

כאשר הדמות מנסה לפרוץ דלת תקועה או נעולה באמצעות כוח פיזי, על השחקן להטיל ק6. אם התוצאה היא עד המספר משמאל (לדוגמה דמות עם כוח ממוצע של 9 זקוקה לתוצאה של 1 או 2), אזי הצליח בניסיון.

תוסף נק"פ:

כאשר הדמות עולה בדרגה, עליה לגלגל קוביית פגיעה (אחת מן הקוביות במשחק המשווייכת למקצוע אותו בחרה - עוד על כך בחלק הבחירה במקצוע). תוצאת הגלגול יחד עם המתאם בטבלה - מתווספת לסך הנק"פ של הדמות.

הצלה מרעל:

מתווסף לגלגול הצלה כנגד רעל ומחלות.

הצלה מלחש:

מתווסף להצלה כנגד לחשים המשפיעים על התודעה (כגון הקסמה, קריאת מחשבות וכו' - ראה בתיאור כל לחש האם זה תקף).

זריזות		תבונה			
ערך התכונה	מתאם התכונה	תוסף התקפה מרחוק	תוסף יוזמה	תוסף שריון	שפות נוספות שליטה בשפה
3	-3	-3	-3	-3	לא מובן, עילג
4-6	-2	-2	-2	-2	אינו יודע קרוא וכתוב
7-8	-1	-1	-1	-1	בסיסית אך מתקשה
9-12	0	0	0	0	יודע קרוא וכתוב
13-15	+1	+1	+1	+1	יודע קרוא וכתוב
16-17	+2	+2	+2	+2	יודע קרוא וכתוב
18	+3	+3	+3	+3	יודע קרוא וכתוב

תוסף התקפה מרחוק:

הכוונה לתוסף שהשחקן מוסיף לגלגול ההתקפה והנזק, כאשר דמותו נקלעת לקרב קליעים.

תוסף יוזמה:

מתווסף לגלגול היוזמה בתחילת קרב.

תוסף שריון:

מתווסף לדירוג השריון של הדמות.

שפות נוספות:

מספר השפות (בנוסף לשפה המדוברת ושפת הגזע במידה והדמות איננה מגזע האדם) שהדמות יודעת.

שליטה בשפה:

רמת השליטה של הדמות בשפה המדוברת.

כריזמה			מתאם התכונה	ערך התכונה
מוראל השכירים	מקסימום שכירים	תגובת דב"ש		
4	1	-2	-3	3
5	2	-1	-2	4-6
6	3	-1	-1	7-8
7	4	0	0	9-12
8	5	+1	+1	13-15
9	6	+1	+2	16-17
10	7	+2	+3	18

תגובת דב"ש:

התוסף (או המחסר ...) לתגובה של דמות בלי שחקן כלפי הדמות.

מקסימום שכירים:

מספר השכירים המקסימלי שהדמות יכולה לשכור.

מוראל השכירים:

מידת המוראל והנאמנות של השכירים כאשר המנחה מבצע בדיקת מוראל (עוד על כך בהמשך).

נקודות פגיעה (נק"פ) וקוביות פגיעה (קב"פ)

לכל דמות יש ערך הנקרא נקודות פגיעה (או בקיצור: **נק"פ**).

נקודות הפגיעה מייצגות את כמות הנזק שהדמות יכולה לספוג.

כאשר מספר נקודות הפגיעה מגיע ל-0 ומטה, הדמות מתה (עוד על כך בפרק ה' בקרבות בהמשך).

לכל מקצוע במשחק יש קוביה המשווייכת לו. קוביה זו נקראת 'קוביית הפגיעה של הדמות' או **קב"פ**

בקיזור.

לדמות בדרגה ראשונה יש 1 קב"פ ובדרגה שניה 2 קב"פ וכו'.

כאשר הדמות עולה דרגה, השחקן מגלגל את אותה קוביה ומוסיף לתוצאה את תוסף תכונת הכושר של

הדמות.

התוצאה הסופית מתווספת לנק"פ שברשותו.

בדרגה הראשונה, הדמות מתחילה את המשחק עם המספר המקסימלי של הקב"פ כנקודות פגיעה

בתוספת מתאם תכונת הכושר (פתרון נוסף ופשוט יותר, יהיה לעניק לדמות חדשה להתחיל עם 8 נק"פ,

מה שיגדיל את סיכויי ההישרדות שלה).

דוגמה לקביעת נקודות פגיעה ע"י שימוש בקוביות פגיעה:
לוראק הוא אלף.
בטבלה (בהמשך) של האלף רשום כי הקב"פ של אלף היא קוביית ק6.
היות ולוראס בדרגה ראשונה, מגיע לו 1ק6 נק"פ לפי הטבלה.
אז לוראס מקבל את המספר המקסימלי שיכול לצאת ב1ק6, במקרה זה - 6 נק"פ.
אם ללוראס יש תוסף או מחסר בתכונת הכושר, זה מתווסף לאותן 6 נק"פ.
בתיאור המקצועות בהמשך, ניתן לדעת איזו קוביה על השחקן להטיל בכל עליית דרגה.

עוד פרט חשוב:
ערך הנק"פ של הדמות הוא מקסימלי לאותה הדרגה.
ניתן לרפא נקודות פגיעה שאבדו אך לעולם לא מעבר למספר המקסימלי.
הדרך היחידה בה המספר המקסימלי עולה, היא דרך עליית דרגה.

גלגולי הצלה

כאשר דמות נתקלת בסיטואציה מיוחדת כגון מול התקפה מיוחדת של מפלצת או שבזה הרגע נדקרה ממחט מורעלת או משהו דומה, המנחה עלול לבקש מן השחקן כי יטיל עבור דמותו גלגול הצלה.

ישנם חמש קטגוריות של גלגולי הצלה ולכל מקצוע ישנם יתרונות בחלקם לעומת מקצועות אחרים.

כאשר השחקן מתבקש ע"י המנחה להטיל גלגול הצלה, עליו להטיל את הקוביה ולקוות שיצא לו שווה או מעל מן הרשום בטבלת גלגולי ההצלה של המקצוע שבחר.
חמשת הקטגוריות של גלגולי ההצלה הן:

1. קרן מוות או רעל*

גלגול הצלה כנגד רעל או קרן מוות (לחש מתקדם) אך ניתן לשימוש ע"י המנחה כנגד כל אפקט המסוגל להרוג את הדמות באופן מיידי.

2. שרביטי קסם

גלגול הצלה כנגד אפקט הנוצר משרביטי קסם וכל השפעה מכושפת הנובעת משימוש בחפצים קסומים.

3. שיתוק, שינוי או הפיכה לאבן

גלגול הצלה כנגד אפקט המשנה את מצב התנועה או הצבירה של הדמות.

4. נשיפת דרקון

גלגול הצלה כנגד אפקט מבוסס שטח כדוגמת נשיפת דרקון, מתז חומצה וכו'.

5. לחשים**

גלגול הצלה כנגד לחשים שהוטלו ע"י יצורים המסוגלים לכך (יש להסתכל בתיאור הלחש בכדי לבדוק האם יש מקום לגלגול שכזה).

*תוסף תכונת הכושר משפיע על הצלה כנגד רעל ומחלות
**תוסף תכונת האינטואיציה משפיע על הצלה כנגד לחשים המשפיעים על התודעה.



טבלת גלגולי הצלה

לחשים	נשיפה	שיתוק/שינוי	שרביטים	רעל	גזע/מקצוע
15	15	13	13	12	<u>אלף</u> (1-3)
12	13	11	11	10	(4-6)
10	10	9	9	8	(7-10)
8	8	8	7	6	(11-12)
6	6	6	5	4	(13-15)
16	15	12	13	10	<u>ברברי</u> (1-3)
13	13	10	11	8	(4-6)
10	10	8	9	6	(7-9)
7	8	6	7	4	(10-12)
5	5	4	5	3	(13-15)
12	13	10	9	8	<u>בן מחצית</u> (1-5)
10	10	8	7	6	(6-10)
6	4	4	3	2	(11-15)
12	13	10	9	8	<u>גמד</u> (1-3)
10	10	8	7	6	(4-6)
8	7	6	5	4	(7-9)
6	4	4	3	2	(10-12)
3	2	2	2	2	(13-15)

גזע/מקצוע	רעל	שרביטים	שיתוק/שינוי	נשיפה	לחשים
<u>גנב</u> (1-4)	16	14	14	15	14
(5-8)	13	12	12	13	12
(9-12)	14	12	12	13	12
(12-15)	12	10	10	11	9
<u>גרקין</u> (1-5)	8	9	10	13	12
(6-10)	6	7	8	10	10
(11-15)	2	3	4	4	6
<u>כהן</u> (1-4)	11	12	14	16	15
(5-8)	9	10	12	14	13
(9-12)	7	8	10	12	11
(13-15)	5	6	8	10	9
<u>לוחם</u> (1-3)	12	13	14	15	16
(4-6)	10	11	12	13	14
(7-9)	8	9	10	11	12
(10-12)	6	7	8	9	10
(13-15)	4	5	6	5	8
<u>קוסם</u> (1-5)	13	13	13	16	14
(6-10)	11	11	11	14	12
(11-15)	9	9	9	12	10



ישנם חמישה מקצועות עבור בני האדם לבחירה ועוד ארבעה גזעים דמויי אדם לבחירה. ששת המקצועות ושלושת הגזעים הם:

אלף

אלפים הינם גזע השוכן לרוב ביערות ודמו מעורב במורשת היצורים המיסטיים של היער. גובהם נע בין 1.80 ל-2.20 מטר. מבנה גופם צנום והתנהלותם זריזה ומדויקת. שיערם בצבעים בהירים מאד (זהוב, תכלת, סגלגל וכסף). אוזניהם מחודדות ולרוב מעוטרות בתכשיטים, עורם בהיר והם נחשבים למיומנים מאד בקשת והטלת חנית. הכסף זורם בדמם, מה שמתבטא אצל רובם ביכולת לייצר אור כסוף פעם ביממה (מקביל ללחש 'אור'). אורך חייהם הממוצע הוא 250 שנה. הם אינם ישנים אלא שוקעים במעין טראנס דמויי חלום (מה שגורם לכך שניתן להפתיעם רק לעיתים רחוקות). האגדות העתיקות ביותר מכילות רמזים כי היו הגזע הדומיננטי בעולם לפני עידנים. כיום מעטים מביניהם יצאו מן היער ומנסים למצוא את מקומם בקרב שאר הגזעים.

דרישות:

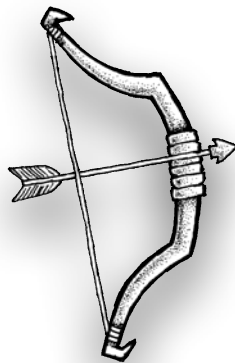
מינימום 11 בתכונות הזריזות והאינטואיציה.

נשקים ושריון:

האלף יכול להשתמש בכל נשק (כל עוד חד ידני למעט רובה קשת) ויכול להשתמש בכל סוגי השריון. לאלף תוסף +1 לשימוש בקשת לשם להתקפה (אך לא בזק).

יכולות מיוחדות:

האלף חסין מפני שיתוק אלמתיים ולחשי שינה קסומה. האלף מסוגל להטיל לחשים. במידה והוא עושה זאת כאשר הוא עטוי שריון - יש לגלגל 6ק6. תוצאה של 2 ומעלה פירושה כשלון והלחש אבד עד המנוחה הבאה. האלף מופתע לעיתים רחוקות (2/6 בגלגול 6ק6). לאלף תמיד יהיה קשה יותר לתקשר עם גזעים שאינם אלפים (מתבטא בגלגול תכונת כריזמה עם עונשין מצד המנחה). לאחר דרגה 9, האלף אינו מטיל קוביה בכדי להוסיף לנק"פ שברשותו אלא מוסיף 1 נקודת פגיעה. כמו כן תוסף הקרב אינו עולה עוד.



אלף - טבלת התקדמות בדרגות

עוצמת הלחש						דרגה	קב"פ	ת"ק
6	5	4	3	2	1			
-	-	-	-	-	-	1	6ק1	0
-	-	-	-	-	1	2	6ק2	0
-	-	-	-	-	2	3	6ק3	0
-	-	-	-	1	2	4	6ק4	+2
-	-	-	-	2	2	5	6ק5	+2
-	-	-	1	2	2	6	6ק6	+2
-	-	-	2	2	2	7	6ק7	+5
-	-	1	2	2	3	8	6ק8	+5
-	-	2	2	3	3	9	6ק9	+5
-	1	2	2	3	3	10	*+1	+7
-	2	2	3	3	3	11	*+1	+7
1	2	3	3	3	4	12	*+1	+7
2	2	3	3	4	4	13	*+1	+7
2	2	3	4	4	4	14	*+1	+7
2	3	3	4	4	4	15	*+1	+7

בן מחצית

בני מחצית הינם גזע כריזמטי המצטיין בחקלאות ודיפלומטיה. גובהם לא עולה על 90 ס"מ ומבנה גופם נוטה לעגלגלות מסוימת. שיערם לרוב מתולתל ובצבעי חום וענבר. כפות רגליהם שעירות ומאפשרות להם לנוע בחרישיות. שקט נפשי מסוים קיים באופיים והם מצליחים להימנע ממלחמות שרוב הגזעים האחרים מעורבים בהם.

דרישות:

מינימום 9 בתכונת הכריזמה ומינימום 11 בתכונת הזריזות.

נשקים ושריון:

בן המחצית יכול להשתמש בכל נשק ושריון כל עוד הם מותאמים למימדיו. היות וכלי נשקם קטנים יותר - יש להשתמש בקוביה אחת פחות כאשר מחשבים נזק (6 במקום ק8, 4 במקום ק6 כו'). כלל זה אינו תקף לכלי נשק של קליעים.



יכולות מיוחדות:

בן המחצית יכול להתחבא (במידה ואינו נע) ברמה גבוהה של 90% כאשר הוא בטבע. כאשר אינו בטבע, עליו להטיל ק6 ובתוצאה של 1-2 הצליח. לבן המחצית +1 בהתקפה בשימוש בקליעים כמו גם בחישוב היוזמה. לבן המחצית +2 לדרג"ש כאשר הוא נלחם ביצורים הגדולים מאדם. בן המחצית מרוויח מיומנות נוספת הקשורה לחקלאות או מסחר. לאחר דרגה 9, בן המחצית אינו מטיל קוביה בכדי להוסיף לנק"פ שברשותו אלא מוסיף 1 נקודת פגיעה. כמו כן תוסף הקרב אינו עולה עוד.

בן מחצית - טבלת התקדמות בדרגות

דרגה	קב"פ	ת"ק
1	6ק1	0
2	6ק2	0
3	6ק3	0
4	6ק4	0
5	6ק5	+2
6	6ק6	+2
7	6ק7	+2
8	6ק8	+2
9	6ק9	+5
10	*+1	+5
11	+2	+5
12	+3	+5
13	+4	+7
14	+5	+7
15	+6	+7

ברברי

הברברי הוא לוחם שבטי המגיע לרוב מן האזור הפראי של העולם. הוא ניחן ביכולת הישרדות מרשימה בטבע אך בו בעת הוא גם אוחז במה שנחשב כאמונות תפלות. קסם מרתיע אותו אך קסם שמגיע מן האלים או האמונה מקובל עליו. לכל ברברי ישנה חיית טוטם. הטוטם הוא החיה הקדושה לכפר ממנו הגיע והברברי לעולם לא ינסה להרגה ביודעין (אלא אם כן מצא עצמו במצב של לחיות או לחדול).

דרישות:

מינימום של 10 בכוח ובכושר ומינימום 11 בזריזות

נשקים ושריון:
הברברי יכול להשתמש בכל נשק אל מוגבל לשריון עור, פרוות או שריון שרשראות.

יכולות מיוחדות:
הברברי אינו יודע קרוא וכתוב עד דרגה 3 (בלי קשר למידת התבונה שלו)
לברברי יכולת לחימה מעולה המתבטאת בזריזות והבנה אינסטינקטיבית של עמדת היריב.
בשל כך, בהגיעו לדרגה 4, הוא מקבל +1 לדרג"ש (ואז כל 2 דרגות - עוד +1).
כאשר הוא בפרא - הברברי מסוגל לנוע בחרישיות, לטפס היטב ולהתחבא בעשבייה...מוכן לצוד (יש להתחשב בטבלה בהמשך המבוססת על אחוזים).
כמו כן, כאשר הוא בפרא, הברברי מסוגל למצוא עשבייה שממנה יוכל להכין נוגדן לרעל (כל עוד הרעל הוא יחסית ידוע).
חבורה שיש בה ברברי, תצליח בתוצאת גלגול 1-2 מתוך 6, בלשרוד בטבע בכל הקשור למציאת מזון.
בדרגה 4, הברברי יכול להכות בזעמו גם יצורים שנחוץ כנגדם נשק קסום.
הברברי סובל ממחסר של 2- לתגובה כאשר מנסה לבצע עסקים או לתקשר עם תושבי הערים.

ברברי - טבלת התקדמות בדרגות

דרגה	קב"פ	ת"ק	טיפוס	הסוואה	הליכה חרישית
1	8ק1	+1	87	10	20
2	8ק2	+1	88	15	25
3	8ק3	+1	89	20	30
4	8ק4	+2	90	25	35
5	8ק5	+2	91	30	37
6	8ק6	+2	92	33	40
7	8ק7	+5	93	36	42
8	8ק8	+5	94	40	44
9	8ק9	+5	95	43	46
10	+1	+7	96	46	48
11	+2	+7	97	50	50
12	+3	+7	98	53	50
13	+4	+7	99	56	50
14	+5	+7	99	60	50
15	+6	+7	99	65	50



גמד

הגמדים הינם גזע עתיק יומין אשר הגיח לפני 5,000 שנה לערך מבטן ההר - שם עדיין רובם מתגוררים בערים גדולות ומבצרי אבן.

גובהם עומד על 1.20 מטר ומבנה גופם חסון ומוצק. עמידותם וקשיחותם אגדית כמעט. אמנות הגמדים בחישול פלדה וצורפות באבני חן ידועה למרחקים.

לגמדים עמידות גבוהה בפני קסם - מה שמתבטא בגלגולי ההצלה שלהם.

דרישות:

מינימום של 9 בתכונות הכוח והכושר

נשק ושריון:

הגמד יכול להשתמש בכל סוגי כלי הנשק והשריון למעט חרב דו ידנית, קשתות ורומח.

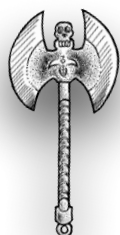
יכולות מיוחדות:

זיהוי מלכודות מכניות ושינויים במבוך (1-2 ב1ק6).

ראייה טובה מתחת לאדמה.

יכולת הקשבה (1-2 ב1ק6).

יכולת הערכת שווי אבני חן (1-2 ב1ק6).



גמד - טבלת התקדמות בדרגות

דרגה	קב"פ	ת"ק
1	8ק1	+1
2	8ק2	+1
3	8ק3	+1
4	8ק4	+2
5	8ק5	+2
6	8ק6	+2
7	8ק7	+5
8	8ק8	+5
9	8ק9	+5
10	+1	+7
11	+2	+7
12	+3	+7
13	+4	+7
14	+5	+7
15	+6	+7

גנב

הגנב אינו מצטיין בלחימה בקרב אך ביכולתו לא מעט כשרונות אחרים המפצים על כך. מהתגנבות בצללים, תקיפה בהפתעה, פריצת מנעולים ועד גילוי ופירוק מלכודות ועוד. לעיתים מתנקש, לעיתים מרגל, לעיתים סייר הסורק את השטח קדימה ומגלה מלכודות ולעיתים... פשוט גנב המכייס אחרים בזריזות ידיים מופלאה.



דרישות:
מינימום של 9 בתכונת הזריזות.

נשק ושריון:
הגנב יכול להשתמש בכל כלי נשק למעט נשקים דו ידניים המיועדים להתקפה מקרוב ומוגבל בשימוש לשריון עור מחוזק.

יכולות מיוחדות:
כל גנב מסוגל (לפי אחוזי ההצלחה בטבלה המצורפת) לנסות את הפעולות הבאות:

פריצה: יכולת לפרוץ מנעולים. אם הגנב נכשל בפריצת מנעול כלשהוא - עליו להמתין לדרגה הבאה בכדי לנסות שוב את אותו המנעול. בכדי לבצע פעולה זו - לגנב חייבים להיות כלי פריצה.

מלכודות: הגנב הוא אחד מן המקצועות הבודדים שיכולים למצוא מלכודות ולפרקן באמצעות גלגול ולא באמצעות הבחנה ותיאור הפעולה.

כיוס: היכולת לכייס מטרה. בזמן הכיוס, הגנב אינו יכול לדעת בדיוק מה מצא בכיסים. במידה והתוצאה בקוביה כפולה ממה שנדרש (כלומר כשלון יוצא דופן) - הגנב נתפס 'על חם'.

הליכה חרישית: היכולת להתגנב בחרישיות מאחורי המטרה. אם הגנב הצליח, ביכולתו לבצע התקפה קטלנית.

התחבאות: היכולת להתחבא בצללים.

הקשבה: היכולת להקשיב לצלילים רחוקים או מעבר לדלת.

גנב - טבלת התקדמות בדרגות

דרגה	קב"פ	ת"ק
1	4ק1	0
2	4ק2	0
3	4ק3	0
4	4ק4	0
5	4ק5	+2
6	4ק6	+2
7	4ק7	+2
8	4ק8	+2

דרגה	קב"פ	ת"ק
9	4ק9	+5
10	+1	+5
11	+2	+5
12	+3	+5
13	+4	+7
14	+5	+7
15	+6	+7

גנב - טבלת התקדמות כשרונות (באחוזים)

דרגה	פריצה	מלכודות	כיוס	הקשבה	הליכה ח.	טיפוס	התחבאות
1	25	20	30	30	25	80	10
2	30	25	35	34	30	81	15
3	35	30	40	38	35	82	20
4	40	35	45	42	40	83	25
5	45	40	50	46	45	84	30
6	50	45	55	50	50	85	35
7	55	50	60	54	55	86	40
8	60	55	65	58	60	87	45
9	65	60	70	62	65	88	50
10	68	63	74	65	68	89	53
11	71	66	78	68	71	90	56
12	74	69	82	71	74	91	59
13	77	72	86	74	77	92	62
14	80	75	90	77	80	93	65
15	83	78	94	80	83	94	68



גרקין

הגרקין נראים כקרובים רחוקים של בני המחצית. גובהם זהה אך משקלם קל יותר. עורם בצבע ירקרק-חום ועורם מלא חטטים. פניהם צרות ועיניהם לרוב אדומות, אפורות או שחורות. שפתם מורכבת מהברות קצרות וקצב מהיר אך קשה ללימוד עבור הגזעים האחרים. האגדה אודותם מספרת, כי נוצרו ע"י קוסם גובליני שחטף ילדי בני מחצית. רגליהם מזכירות את קרבתם לבני המחצית בכך שהן מכוסות פרווה ירקרקה. למרות מראם המוזר, גזע זה ניחן בחשיבה יוצאת דופן, אולי יותר מכל גזע אחר. הם לרוב אספנים (שלא לומר אגרנים) ובעלי חשיבה מהירה במציאת פתרונות מחוץ לקופסה. בתור הגזע החלש פיזית מבין שאר הגזעים, הם מסתמכים בעיקר על ערמוניותם בכדי לשרוד.

דרישות:

מינימום של 10 בזריזות ובאינטואיציה.

נשק ושריון:

הגרקין יכול להשתמש בכל נשק ושריון כל עוד הם מותאמים למימדיו.

היות וכלי נשקם קטנים יותר - יש להשתמש בקוביה אחת פחות כאשר מחשבים נזק (ק6 במקום ק8 , ק4 במקום ק6 כו'). כלל זה אינו תקף לכלי נשק של קליעים.

יכולות מיוחדות:

לגרקין גלגולי הצלה מצויינים.

גרקין בדרגה 4 ואילך יכול לקרוא מגילות לחשים כמו קוסם בחצי הדרגה.

יכולת הסוואה כאשר במקום עמוס (דוגמת מעבדה, מחסן מלא סחורה או שוק - לפי הטבלה בהמשך).

לגרקין +2 לדרג"ש כאשר הוא נלחם ביצורים הגדולים מאדם.

גרקין - טבלת התקדמות בדרגות

דרגה	קב"פ	ת"ק	הסוואה
1	6ק1	0	25
2	6ק2	0	30
3	6ק3	0	40
4	6ק4	0	45
5	6ק5	+2	50
6	6ק6	+2	55
7	6ק7	+2	60
8	6ק8	+2	65
9	6ק9	+5	70
10	*+1	+5	75
11	+2	+5	80
12	+3	+5	85
13	+4	+7	90
14	+5	+7	95
15	+6	+7	99

כהן

הכהן הוא שליח האל...אדם אשר בחר להיות לוחם ואיש אמונה בשירות כוח נעלה יותר. ביכולתו להטיל לחשים אך גם להילחם בשם אמונתו.



דרישות:
מינימום של 10 באינטואיציה ובכריזמה.

נשק ושריון:
הכהן מוגבל בשימוש בכלי נשק קהים (אלא אם כן, בהתייעצות עם המנחה, ישנו כלי נשק ייעודי למסדר אליו שייך שלא עומד בכלל זה).
הכהן יכול להשתמש בכל סוגי השריון.

יכולות מיוחדות:
במידה ולכהן ישנו סמל קדוש, הוא מסוגל לגרש מעל פניו יצורים אלמתיים (לפי הטבלה המצורפת).
בנוסף, הכהן יודע להטיל לחשים בחסדו של האל.
במידה והכהן איבד את אמונתו או את חסד האל (כתוצאה מסטייה מעיקרי האמונה) - הוא הופך להיות לוחם פשוט ללא כל היכולות שהוזכרו.

כהן - טבלת התקדמות בדרגות

עוצמת לחש							
5	4	3	2	1	דרגה	קב"פ	ת"ק
-	-	-	-	-	1	6ק1	0
-	-	-	-	1	2	6ק2	0
-	-	-	-	2	3	6ק3	0
-	-	-	1	2	4	6ק4	0
-	-	-	2	2	5	6ק5	+2
-	1	1	2	2	6	6ק6	+2
-	1	2	2	2	7	6ק7	+2
1	2	2	3	3	8	6ק8	+2
2	2	3	3	3	9	6ק9	+5
2	3	3	4	4	10	*+1	+5
3	3	4	4	4	11	+2	+5
3	4	4	5	5	12	+3	+5
4	4	5	5	5	13	+4	+7
4	5	5	5	6	14	+5	+7
5	5	6	6	6	15	+6	+7

כהן - טבלת גירוש אלמתיים

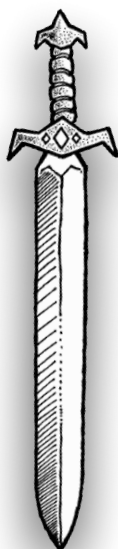
קב"פ האלמת:

דרגה	1	2	3	4	5	6	7-10
1	7	9	11	-	-	-	-
2	ג	7	9	11	-	-	-
3	ג	ג	7	9	11	-	-
4	ה	ג	ג	7	9	11	-
5	ה	ה	ג	ג	7	9	11
6	ה	ה	ה	ג	ג	7	9
7	ה	ה	ה	ה	ג	ג	7
8	ה	ה	ה	ה	ה	ג	ג
9	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ג
10	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה
11	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה
12	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה
13	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה
14	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה
15	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה

על הכהן להטיל 6ק2 ולהתייעץ בטבלה.
 תוצאה שמעל לערך הרשום מהווה הצלחה.
 אז על הכהן להטיל שוב 6ק2 בכדי לראות את מספר הקב"פ שהצליח לגרש או להשמיד.
 'ג' פירושו גירוש אוטומטי של האלמת למשך שעה.
 'ה' פירושו השמדה מוחלטת.



לוחם



הלוחם, כמשתמע משמו, הוא זה המצטיין בלחימה. ברשותו הידע הרחב ביותר בכלי נשק ושריון, מספר נקודות פגיעה גבוה והיכולת להגן על עצמו כנגד מפלצות.

הלוחם הוא זה אשר לרוב שורד את האתגרים בתחילת הדרך. לוחם בדרגה גבוהה, מושך אחריו מלווים וביכולתו לבנות מאחז או טירה.

דרישות:
מינימום של 9 בתכונת הכוח.

נשק ושריון:
הלוחם יכול להשתמש בכל כלי הנשק והשריון.

יכולות מיוחדות:
בדרגה 5 ואילך, הלוחם מסוגל לתקוף פעמיים בסיבוב.

לוחם - טבלת התקדמות בדרגות

דרגה	קב"פ	ת"ק
1	8ק1	+1
2	8ק2	+2
3	8ק3	+3
4	8ק4	+4
5	8ק5	+5
6	8ק6	+6
7	8ק7	+7
8	8ק8	+8
9	8ק9	+9
10	+1	+10
11	+2	+11
12	+3	+12
13	+4	+13
14	+5	+14
15	+6	+15

קוסם

אם מרבית בני האדם מתרחקים מן הקסם הפראי שבעולם ומעדיפים להימנע מלהתעסק עם כוחות המסוגלים לערער את מרקם המציאות - הקוסם הוא זה אשר מאמץ דרך זו בכל תודעתו וליבו. הקוסם הוא החלש ביותר בקרב אך הוא מפצה על כך (במידה ושרד את הדרגות הראשונות), בעוצמה ייחודית, המסוגלת לייצר אפקט שמעבר לכוחות כל מקצוע אחר.



דרישות:

מינימום של 10 בתכונת התבונה

נשק ושריון:

הקוסם מוגבל לשימוש בפגיון, מטה עץ, קלע, מגל ושוריקן ואינו יכול להשתמש בשריון.

יכולות מיוחדות:

הטלת לחשים (לפי הטבלה המצורפת).

מחקר: הקוסם יכול בדרגה 5 ואילך לנסות ולייצר שיקויים קסומים.

הדבר מצריך מעבדה וחומרים (עוד על כך בהמשך - בפרק הדן בחפצי קסם).

הקוסם משנן את לחשיו מתוך ספר לחשים.

במידה והספר אבד, לא יוכל לשנן אותם מחדש.

קוסם - טבלת התקדמות בדרגות

עוצמת הלחש						דרגה	קב"פ	ת"ק
6	5	4	3	2	1			
-	-	-	-	-	1	1	4ק1	0
-	-	-	-	-	2	2	4ק2	0
-	-	-	-	1	2	3	4ק3	0
-	-	-	-	2	2	4	4ק4	0
-	-	-	1	2	2	5	4ק5	0
-	-	-	2	2	2	6	4ק6	+2
-	-	1	2	2	3	7	4ק7	+2
-	-	2	2	3	3	8	4ק8	+2
-	1	2	2	3	3	9	4ק9	+2
-	2	2	3	3	3	10	+1	+2
1	2	3	3	3	4	11	+2	+5
2	2	3	3	4	4	12	+3	+5
2	2	3	4	4	4	13	+4	+5
2	3	3	4	4	4	14	+5	+5
2	3	4	4	5	5	15	+6	+5



עכשיו, כאשר יודע אתה מהן תכונות הדמות ואיזה גזע ומקצוע היא משתייכת - הגיע הזמן לבחור אילו חפצים יש ברשותה.

שלב זה מורכב משני חלקים: האחד - הטלת קוביה בכדי לקבוע את סכום הממון ההתחלתי והטלת קוביה נוספת של 1ק20 בכדי לקבוע את הציוד ההתחלתי (ציוד שהדמות אינה צריכה לשלם עבורו).

השני - קניית ציוד עבור הדמות לפי טבלת המחירים המצורפת ולפי כמות הממון שהטלת קודם. כל דמות מתחילה עם 1ק12x10 מטבעות זהב. בטבלת הציוד, המחירים נקובים במטבעות זהב או כסף (מ"ז ומ"כ בהתאמה). 10 מטבעות כסף שווים מטבע זהב אחת.

טבלת ציוד התחלתי

גלגול	ציוד
1	ציוד קמפינג (אוהל, יתדות ושק שינה)
2	אזיקים
3	בקבוקון חומצה
4	חבל, 15 מטר
5	טלסקופ קטן
6	כלי פריצה
7	ערכת רפואה
8	עששית עם 2 כדי שמן
9	נשק
10	נשק
11	נשק
12	נשק
13	נשק
14	שריון
15	שריון
16	שריון
17	שריון
18	שריון
19	נשק + שריון
20	נשק + שריון + גלגול נוסף

טבלת ציוד

שם	מחיר	הסבר
אוהל	1	אוהל שמספיק ל-2 אנשים
אקינטון (צמח נגד אנשי זאב)	3	צרור עשבים המרחיקים אנשי זאב (כך לפי האמונה)
אזיקים	5	צמד אזיקים מברזל
אזמל	0.5	אזמל
את חפירה	1	את חפירה
בושם	5-100	המחיר תלוי בסוג התמצית ממנה עשוי הבושם
בקבוק\בקבוקון	1	בקבוקון זכוכית קטן
בקבוקון חומצה	10	מכיל חומצה בנפח 250 מ"ל
גולות זכוכית (שקיק)	0.5	100 יחידות
גיר	0.5	10 יחידות
גלגלת	0.5	עשוייה ברזל
גריז שחור	0.5	200 מ"ל
דבק (בקבוקון)	1	50 מ"ל
דוקרני רצפה (שק)	1	10 יחידות
דלי	0.5	פשוט
זפת (כד)	1	2 ליטר
חבל, 15 מטרים	1	עבה וגס למגע
יחד מתכת	0.5	באורך 30 ס"מ
כלי נגינה	20	המחיר משתנה בהתאם לאיכות ולמוניטין מי שיצר את הכלי
כלי פריצה	15	סט נחוץ לנוכל בכדי לפרוץ מנעולים
לום ברזל	2	באורך 80 ס"מ
מגנט גדול	10	בקוטר 10 ס"מ
מגפי טיפוס	3	סוליה מחוספספת במיוחד
מוט עץ, 3 מטרים	0.1	מעובד
מים קדושים	10	250 מ"ל. גורמים ל-1ק8 נזק לאלמתיים
מכוש	1	עשוי ברזל
מכנסיים עמידים למים	5	'מכנסי דייגים'

שם	מחיר	הסבר
מלכודת דובים	3	גורמת ל-4ק1 נזק אך לוכדת את הרגל
מלקחיים	1	עשויות ברזל
מנעול ומפתח	15	המחיר משתנה בהתאם לאיכות ולמוניטין מי שיצר את הכלי
מסור	3	פשוט
מסמרים	0.5	חבילה של 20 מסמרים באורך 5 ס"מ מברזל
מפוח	4	קטן ומיועד להבערה של מדורות
סכין לחיתוך זכוכית	25	סכין קטנה החותכת זכוכית. בשימוש נוכלים בעיקר
רעל בלדונה	30	מנה של רעל הגורם לכאבים ואף למוות בהתאם לכושר ומשקל המטרה
בד חסין אש	15	מחיר למטר רבוע. מעניק הגנה מוגבלת מאש (חצי נזק)
כפפת להב	30	כפפה הגורמת ל-4ק1 +1 נזק ונזק כפול בניסיון התנקשות מוצלח
מגפיים עם סכין נשלפת	28	מגף אשר בנקישה על העקב - נשלפת סכין הגורמת ל-2ק1 נזק בתוספת כוח
מקדחה	5	מקדחה מכנית עשויה ברזל
מראה (קטנה)	2	בגודל הנכנס לכיס
משקפיים לראייה מקרוב	40	נדיר
משרוקית	0.5	פשוטה, עשוית עץ
נאד מים	0.5	יכול להכיל עד 2 ליטר
נוצת כתיבה ודיו	3	50 סמ"ק דיו שחור
סבון	0.2	חפיסה אחת
סולם, 3 מטרים	0.5	עשוי עץ
סט קוביות מזויפות	1	המחיר משתנה בהתאם לאיכות ולמוניטין מי שיצר את הכלי
סם שינה	30	גלגול הצלה נגד רעל בתוספת כושר
ערכת רפואה	10	מוסיפה לניסיון חבישה +1
ערכת תחפושות	18	כוללת מספר אביזרים (פאה, זקן וכו')
פעמון קטן	0.5	עשוי מתכת
צבעי פנים\איפור	1	מספיקים לשימוש אחד

שם	מחיר	הסבר
קטורת (חבילה)	0.5	בריש מתקתק
קרן	1	לשתייה
קרט טיפוס	0.5	עשוי ברזל
רשת	1	בקוטר 3 מטר
שופין מתכת	1	עשוי ברזל
שעון חול	2	המחיר משתנה בהתאם לאיכות ולמוניטין מי שיצר את הכלי
שק	0.5	בינוני
שק אוויר (לצלילה)	1	קטן
שק עמיד למים	1	בינוני
שק שינה	0.5	לאדם אחד
שרשרת, 3 מטרים	1.5	עשוית ברזל
יש להכפיל בתוצאה. לדוגמה: קוסם בדרגה 1 ידרוש 25 מ"ז להטלת לחש אחד, קוסם בדרגה 2 ידרוש 50 מ"ז, קוסם בדרגה 3 ידרוש 100 מ"ז, קוסם בדרגה 4 ידרוש 200 מ"ז, קוסם בדרגה 5 ידרוש 400 מ"ז וכו'		
קוסם (לכל דרגה מעבר ל-1 יש להכפיל)	25 מ"ז	
שהות בפונדק גרוע	2 מ"כ ליום	
שהות בפונדק סביר	10 מ"כ ליום	
שהות בפונדק מעולה	50 מ"כ ליום	
עז	2 מ"ז	
סוס פוני	30 מ"ז	
סוס עבודה	75 מ"ז	
סוס מלחמה	200 מ"ז	
נץ מאולף	1000 מ"ז	
משכורת ממוצעת כסבל או עובד בשוק	20 מ"ז לחודש	
השכרת נגן או זמר	3 מ"ז	
רופא	5 מ"ז	
נפח (לעבודה פשוטה)	50 מ"כ	
מלומד	5 מ"ז	

טבלת נשקים

שם	טווח	נזק	מחיר
אלה קלה *	ק	4ק1	5 מ"ר
גרזן אדיר	ק	10ק1	40 מ"ר
גרזן הטלה	ק/10 מטר	6ק1	8 מ"ר
גרזן מלחמה	ק	8ק1	30 מ"ר
חנית ארוכה	ק/15 מטר	8ק1	15 מ"ר
חנית קצרה	ק/10 מטר	6ק1	8 מ"ר
חרב ארוכה	ק	8ק1	25 מ"ר
חרב דו ידית	ק	6ק2	60 מ"ר
חרב ממזרית	ק	10ק1 / 8ק1	90 מ"ר
חרב קצרה	ק	6ק1	10 מ"ר
כוכב השחר *	ק	8ק1	33 מ"ר
כילף	ק	8ק2	70 מ"ר
כפפת להב	ק	4ק1	10 מ"ר
מגל	ק	4ק1	6 מ"ר
מטה לחימה *	ק	4ק1	-
נבוט *	ק	6ק1	-
נונצ'קו *	ק	4ק1	3 מ"ר
סימטור (להב מעוקל)	ק	6ק1	15 מ"ר
פטיש דו ידני *	ק	8ק1	35 מ"ר
פטיש מלחמה (יד אחת) *	ק	6ק1	10 מ"ר
פיגיון	ק/10	4ק1	2 מ"ר
קלע *	15 מטר	4ק1	1 מ"ר
קשת ארוכה	30 מטר	8ק1	75 מ"ר
קשת קצרה	18 מטר	6ק1	30 מ"ר
רובה קשת זעיר	10 מטר	4ק1	30 מ"ר
רומח	ק	2 + 12ק1	90 מ"ר
שרשרת דקרים	3 מטר	1 + 4ק1	8 מ"ר

* נשק המותר לכהנים

טבלת שריונות

שם	תוסף הגנה	משקל (במטבעות)	מחיר
ללא שריון (דרג"ש 10)	0	0	0
עור מרופד	2+	150	10 מ"ר
עור מחוזק	3+	220	25 מ"ר
פרוות	3+	100	15 מ"ר
טבעות	4+	400	100 מ"ר
שרשראות	5+	600	150 מ"ר
לוחות חלקי	7+	700	550 מ"ר
לוחות מלא	9+	1,200	800 מ"ר
מגן זרוע	1+	300	9 מ"ר
מגן צריח	4+	320	80 מ"ר

הדמויות יכולות גם לשכור את שירותיהם של שכירי חרב (אם יש כאלו בנמצא).
המספר המקסימלי האפשרי תלוי במידת הכריזמה של הדמות.
ת"ק פירושו 'תוסף קרב' והוא התוסף לגלגול ההתקפה של השכיר.

טבלת נתוני שכירי חרב (ומחיר העסקה ליום)

נתונים			מחיר ליום		
סוג	דרג"ש	ת"ק	נק"פ	בן אדם	גמד
איכר	10	-1	4ק1	1	-
חייל רגלי כבד	15	+2	4ק2	6	10
חייל רגלי קל	13	+1	4ק2	3	-
פרש כבד	15	+3	12ק1	15	-
פרש קל	12	+2	12ק1	10	-
קשת	13	+2	8ק1	5	5
קשת מומחה	14	+4	8ק2	20	40
קשת רכוב	12	+3	12ק1	15	-



עוצמה שלישית

ביטול קסם

האצה

הטלת ברק

כדור אש

עצירת איש

תעופה

עוצמה רביעית

בלבול

דלת בין מימדים

הקסמת מפלצת

טלקינזיס

סמל הקוסם

קיר אש

עוצמה חמישית

הנפשת מתיים

הפיכה לאבק

זימון יסודן

טלפורטציה

ענן מוות

עצירת מפלצת

עוצמה שישית

דמות מוקרנת

זימון שד

מעטפת כנגד קסם

קרן מוות

רעידת אדמה

שליטה במזג האוויר

הקוסם, הכהן והאלף מסוגלים להטיל לחשים. ישנן שש עוצמות קסם לקוסם וחמש עוצמות קסם לכהן ובכל עוצמה שישה לחשים. המנחה מוזמן להמציא ולהוסיף לרשימה לחשים נוספים אך ראוי שיזכור כי לחשים הינם כלים רבי עוצמה היכולים בקלות להפר את איזון המשחק.

הקוסם לומד לחש חדש ע"י השגת ספרי לחשים נוספים בהרפתקאותיו או ע"י השגת מגילות מכושפות או ע"י מחקר. מחקר נמשך כשבוע לכל עוצמה ומצריך מקום שקט והסתגרות.

הכהן מקבל לחש חדש לאחר תפילה וצום הנמשך יממה לכל עוצמה חדשה אליה הגיע.

לחשי הקוסם**עוצמה ראשונה**

אור

ונטרילוקוויזם (פיתום)

מגן מכושף

עצירה/פתיחת שער

קליע קסם

שינה

עוצמה שנייה

בלתי נראה

גילוי מחשבות

דמות מראה

נשימת מים

ריחוף

רשת

עוצמה חמישית-כהן

החייאה

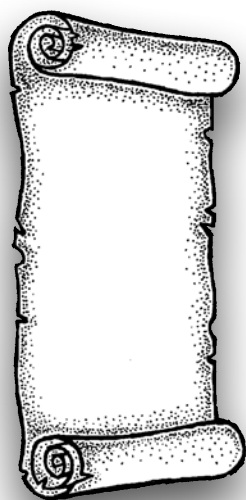
חציית מים

מגיפת חרקים

מגע חסד

משימה

סופת אש



עוצמה ראשונה-כהן

אור

ברכה

גילוי רוע

טיהור מזון ומים

מגן האמונה

ריפוי פצעים קלים

עוצמה שנייה-כהן

דיבור עם חיות

דממה

הגנה מרוע

הסרת פחד

עצירת איש

ריפוי פצעים בינוניים

עוצמה שלישית-כהן

אור תמידי

איתור חפץ

הסרת קללה

נטרול רעל

ריפוי מחלה

ריפוי פצעים קשים

עוצמה רביעית-כהן

ביטול קסם

ביטול רוע

הגנה מרוע ברדיוס 30 מטר

יצירת מזון ומשקה

מקלות לנחשים

ריפוי פצעים קריטיים



פירוט לחשי הקוסם (לפי סדר העוצמה)

עוצמה ראשונה

אור

הקוסם מייצר כדור אור (באיזה צבע שברצונו) ברדיוס של 10 מטר (כאור המופץ מעשית גדולה).

האור נמשך שעה לכל דרגה של הקוסם וניתן לבטלו רק באמצעות לחש 'ביטול קסם'. אם ברצונו, יכול הקוסם להטיל את הלחש 'הפור' וליצור אפלה באותו רדיוס וזמן השפעה. מקורות אור שייכנסו לתוך האפלה לא יאירו אותה. לא ניתן להטיל את הלחש על מיקום ספציפי כדוגמת עיני מפלצת כלשהיא.

ונטרילוקוויזם (פיתום)

למשך 20 דקות, קולו של הקוסם נשמע ממקום אחר ברדיוס של 30 מטר.

מגן מכושף

מגן אנרגטי מכושף נוצר סביב גופו של הקוסם ומעניק לו דרג"ש 17 כנגד התקפה מקרוב ודרג"ש 15 כנגד קליעים. האפקט הפסיכולוגי בלחש זה מרשים: חצים נופלים לקרקע בפוגעם במגן וכלי נשק ניתזים לאחור. המגן מחזיק מעמד 4ק2 סיבובים.

עצירת/פתיחת שער

הקוסם 'נועל' פתח מסויים או דלת למשך שעה ולא ניתן לעבור דרכה למעט אם משתמשים בלחש זה בגרסתו ההפוכה או בלחש ביטול קסם.

על הקוסם לגעת בפתח או בדלת בכדי שהלחש יצליח.

קליע קסם

חץ עשוי אנרגיית קסם מופיע מרחף לצד הקוסם. הקוסם יכול לפקוד עליו לפגוע במטרה הנראית לעין בטווח 40 מטר (אין צורך בגלגול התקפה). הקליע גורם ל-1ק6 +1 נזק. לכל 5 דרגות שברשותו, הקוסם יכול לייצר שני קליעים נוספים כך שבדרגה 6 ברשותו 3 קליעים ובדרגה 11 - 5 קליעים.

שינה

הקוסם בוחר קבוצת יצורים (מאותו הגזע) בטווח ראייה של 30 מטר וגורם להם ליפול לשינה עמוקה. מספר היצורים שמושפעים עומד על 4ק2 קב"פ - החל מהחלש ביותר שבהם. התקפת יצור שנרדם מצליחה למעט גלגול 1 טבעי. התקפה מוצלחת פירושה מוות ליצור. השינה נמשכת שעה לכל דרגה של הקוסם. ניתן להעיר יצור שנרדם אם משקיעים סיבוב שלם בפעולה.

עוצמה שנייה

בלתי נראה

הקוסם, או יצור שבו נגע, הופך בלתי נראה למשך 20 דקות או עד שביצע התקפה או הטלת לחש. יצור בלתי נראה עדיין ניתן לגילוי באמצעים אחרים (משאיר עקבות, חוש ריח וכו'). לחילופין, הקוסם יכול להטיל את הלחש 'הפוך' ולזהות יצורים בלתי נראים למשך שעה.

גילוי מחשבות

הקוסם מסוגל לקרוא את המחשבות השטחיות של כל יצור בטווח 20 מטר. עליו להתרכז ביצור אחד כל סיבוב בכדי לקרוא את מחשבותיו. הלחש נמשך 2ק4 סיבובים וליצור כנגדו מוטל הלחש, יש גלגול הצלה כנגד לחשים.

דמות מראה

הקוסם מייצר 1ק4+ דמויות מראה שלו המחקות את פעולותיו ומתקבצות סביבו עד כי לא ניתן לזהות מי הוא הקוסם ומיהו דמות המראה. כל ניסיון לתקוף את הקוסם (למעט 20 טבעי) מסתיים במידה והצליח - בתקיפת דמות מראה. אם התקפה על דמות מראה צלחה - הדמות מתפוגגת. הדמויות מתקיימות למשך שעה.

נשימת מים

הקוסם, יחד עם 3 מחבריו, מסוגל בעזרת הלחש לנשום מתחת למים למשך שעה לכל דרגה של הקוסם. לחילופין, ניתן להטיל את הלחש 'הפוך' על יצור מימי בכדי שינשום אוויר.

ריחוף

הקוסם מסוגל לרחף (מעלה ומטה או לצדדים) למשך דקה לכל דרגה שברשותו. לחילופין, הקוסם מסוגל לגרום לחפץ מסויים לרחף בתנאי שהוא רואה אותו בעיניו ושאינו שוקל מעל 80 קילו. לא ניתן להטיל את הלחש על יצור אחר.

רשת

הקוסם מייצר רשת דביקה של קורים ברדיוס של 5 מטר. הרשת חייבת להיות מעוגנת בגבולות

מסויימים (לדוגמה: קירות במבוך או עצים ביער) אחרת תקרוס. כל יצור המנסה לעבור דרך הרשת, חייב להצליח בבדיקת תכונת כוח עם 2+ לגלגול. כשלון פירושו כי נתקע ברשת ואף אינו יכול לירות קליעים. בכל סיבוב ישנו ניסיון נוסף. הרשת מתקיימת עד שנהרסת. אם חבורה מסויימת מגיעה למיקום שיש בו רשת שכזו והיא מעוניינת 'לנקות' את הדרך - יש להתחשב כאילו לרשת יש 30 נק"פ והפגיעה בה אוטומטית.



עוצמה שלישית

ביטול קסם

הקוסם מבטל השפעת לחש כלשהוא עד לידע רמת העוצמה שהגיע אליה באופן אוטומטי. במידה והלחש אשר אותו הקוסם מנסה לבטל, נמצא בעוצמה גבוהה יותר ממה שהקוסם יודע - על הקוסם להטיל 1ק6. בתוצאה של 1 - הצליח. בכל תוצאה אחרת, ספג נזק זעזוע של 1ק8 נק"פ.

האצה

הקוסם, או אחד מחבריו, זוכה ביתרון מובהק ביוזמה ומסוגל לבצע שתי פעולות בסיבוב למשך 1ק4 סיבובים. הקוסם אינו יכול להטיל שני לחשים בסיבוב שכזה. הטלת הלחש 'הפוך' נקראית 'האטה' ופועלת הפוך כצפוי מאפקט הלחש המקורי.

הטלת ברק

הקוסם מטיל ברק הנורה מאצבעותיו בקו ישר הנמשך עד 10 מטר. הברק גורם ל-1ק6 נזק לכל דרגה של הקוסם עם גלגול הצלה של נשיפת דרקון לחצי הנזק.

כדור אש

הקוסם מייצר כדור אש עצום השורף כל דבר ברדיוס של 10 מטר וגורם ל-1ק6 נזק לדרגה. חפצים דליקים יבערו, מים יתאדו וישנו סיכוי (1 ב-6ק) כי אף כלי נשק יותכו (במידה ואינם קסומים).

עצירת אש

יצור אחד אשר עליו הקוסם מצביע, מחוייב להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים או להיות משותק למשך 2ק6 סיבובים.

תעופה

הקוסם מתעופף כרצונו למשך שעה ושולט בתנועותיו באוויר באופן מלא. כאשר הלחש מסתיים, הקוסם נוחת ברוגע על רגליו.

הקסמת מפלצת

בדומה ללחש הקסמת אש, רק כנגד מפלצות ולא רק כנגד דמויי אדם.

טלקינזיס

הקוסם יכול - בעזרת ריכוז - לשלוט בתנועה (תעופה, תזוזה או השלכה) של חפץ או יצור עד 100 קילו הנמצא במרחק של עד 30 מטר ממנו. ליצור יש גלגול הצלה כנגד לחשים במידה ואינו מסכים לכך.

סמל הקוסם

הקוסם מייצר סמל מכושף על דלת או פתח הנתון לסט הגדרות מדויק. במידה ומישהו עובר דרך הפתח שלא דרך אותן הגדרות - הוא סופג 6ק6 נזק עם גלגול הצלה כנגד שרביטים לחצי נזק. לאחר שהופעל, הלחש מסתיים. סט ההגדרות יכול לכלול סיסמה מסוימת, תנועות ידיים או סמל ויזואלי כגון קעקוע מסויים.

קיר אש

הקוסם מייצר קיר עשוי להבות באורך 30 מטר ועד גובה של 15 מטר. הקיר מתקיים למשך שעה. כל יצור העובר דרך האש, סופג 2ק6+2 נזק. לא ניתן לכבות את הקיר בעזרת מים או קרח.

עוצמה רביעית

בלבול

3ק6 יצורים ברדיוס של 30 מטר סביב הקוסם, נכנסים למצב של סחרור ובלבול במידה וכשלו בגלגול הצלה כנגד לחשים. יצורים עד 3 קב"פ אינם זכאים לגלגול שכזה. בכל סיבוב, היצורים זכאים לגלגול הצלה חדש. הלחש נמשך כל עוד הקוסם מתרכז. על המנחה להטיל 1ק6 בכדי להחליט על תגובתם:

1-2: תוקפים את חבורת הקוסם.

3-4: לא עושים דבר.

5-6: תוקפים אחד את השני.

דלת בין מימדית

הקוסם ועד ארבעה מבני בריתו, נעלמים ומופיעים מחדש בכל מיקום הנראה לעין עד 120 מטר. לחילופין, הקוסם יכול 'להמר' על מיקום מסויים שאינו רואה, עד טווח של 120 מטר דרך נתיבת הוראות מדויקות (20 מטר ימינה ואז 15 מטר שמאלה ואז 10 מטר מעלה) אך אם המקום בו היה אמור להופיע הינו חומר מוצק - הלחש מתבטל.

עוצמה חמישית

הנפשת מתים

הקוסם מחייה לשירותו שלדים או זומבים. אחד על כל דרגה שברשותו.

המתים המונפשים ישרתו את הקוסם ויקשיבו להוראות פשוטות (כמו לפטרל באזור מסויים או לצעוד לכיוון מסוים) ונאמנותם מוחלטת.

הפיכה לאבק

הקוסם הופך לאבק יצור אחד בטווח ראייה של 30 מטר. ליצור יש גלגול הצלה כנגד שיתוק. לחילופין, ניתן להטיל את הלחש על חפץ או אזור מסויים ברדיוס של 5 מטר.

זימון יסודן

אם הצליח, השד יענה על שאלותיו של הקוסם
ויבצע מטלה אחת לשירותו.

מעטפת כנגד קסם

לחש זה מייצר הילה ברדיוס של 5 מטר המונעת
כל השפעת לחש.
המעטפת מחזיקה מעמד למשך 2ק4 סיבובים.

קרן מוות

קרן סגולה בהירה נורית מאצבעו של הקוסם
כנגד מטרה עד טווח ראייה של 30 מטר.
במידה והיצור עד 5 קב"פ - הוא ימות אוטומטית.
6 קב"פ ומעלה - גורל זהה אלא אם כן הצליח
בגלגול הצלה כנגד קרן מוות.

רעידת אדמה

רעידת אדמה למשך מספר שניות הגורמת
לאובדן 4ק4 סיבובים ליצורים סביב (מבוסס
הצלה. אם היצורים הצליחו אזי חצי מכמות
הסיבובים).
כל מבנה ברדיוס 15 מטר יתמוטט בחלקו או
במלואו ואילו מבנים רחוקים יותר יהיו בלתי יציבים
כתוצאה מסדקים.

שליטה במזג אוויר

הקוסם שולט במזג האוויר למשך שעה. הלחש
הוא תלוי ריכוז.
ביכולתו של הקוסם להפוך יום אביבי לסופת
שלגים וכו'.
השטח המושפע הוא 100 מטר על 100 מטר.



הקוסם מזמן יסודן לשירותו.
סוג היסודן נקבע באקראי והוא משרת את הקוסם
למשך 2ק10 סיבובים

טלפורטציה

לחש זה דורש 1ק4 סיבובי הכנה עד להשלמתו.
בסוף התהליך ולאחר שהקוסם התרכז ודמיין
מקום בו היה בעבר - עד לטווח של 300 ק"מ -
הקוסם משגר עצמו לאותו מקום.

ענן מוות

עננת צחנה נוראית ברדיוס של 6 מטר מופיעה
בטווח ראייה של עד 20 מטר מהקוסם.
כל יצור עד 3 קב"פ שנלכד בעננה - מת מיידית.
יצורים מ-4 ועד 6 קב"פ - חייבים להצליח בגלגול
הצלה כנגד נשיפה או שגורלם דומה. הגלגול
מתבצע כל סיבוב כל עוד היצור בתוך העננה.
יצור מעל 7 קב"פ מחוייב לגלגול הצלה או סופג
נזק של 3ק6 כל זמן שהותו שם.

עצירת מפלצת

זהה ללחש 'עצירת אדם' רק כנגד כל יצור.

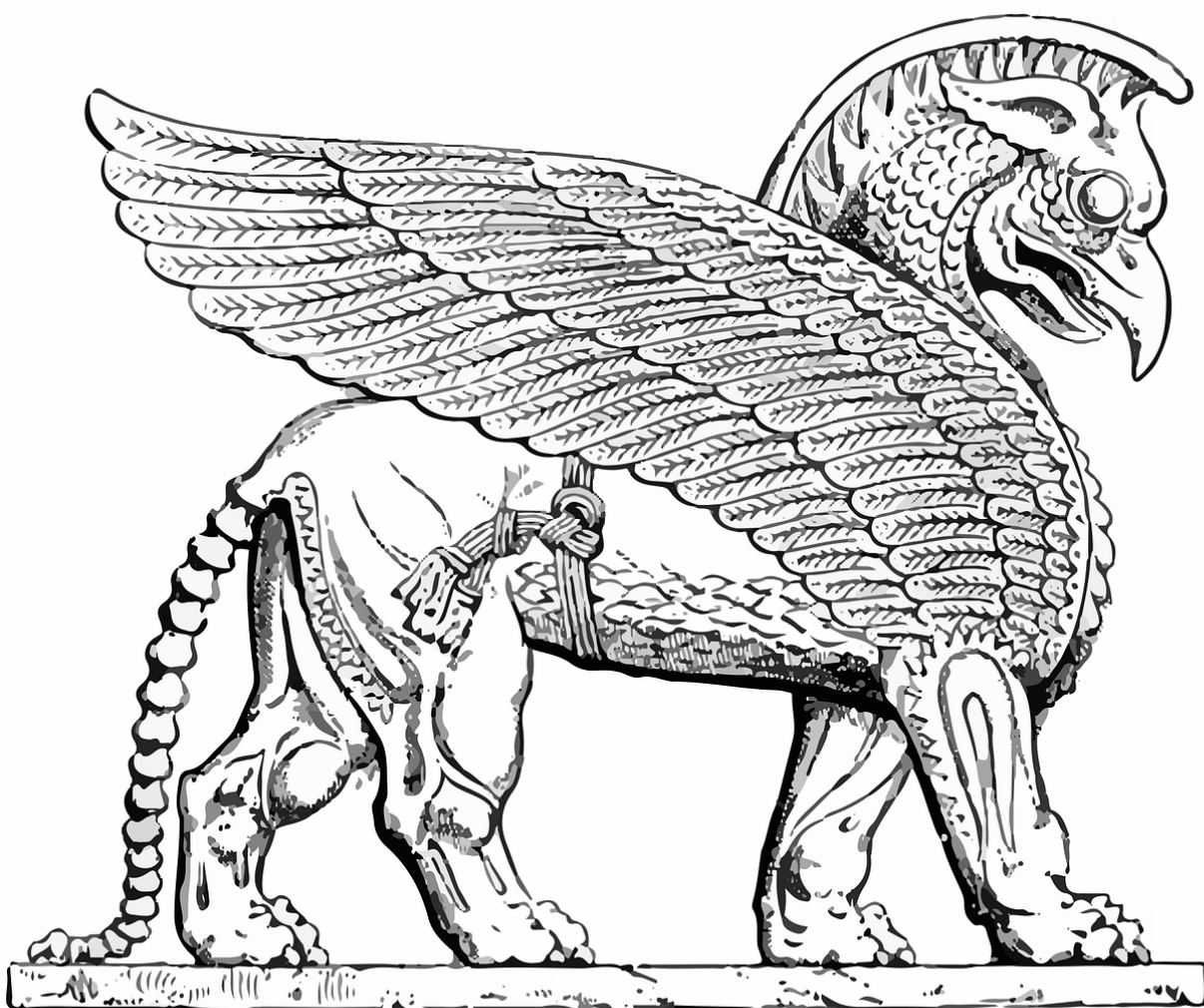
עוצמה שישית

דמות מוקרנת

הקוסם מייצר (דרך ריכוז) דמות אשלייתית של
עצמו ושולט בה. הדמות יכולה לנוע עד מרחק של
120 מטר והקוסם מסוגל לחוש דרכה כמו גם
לבצע פעולות פשוטות (כמו לדוגמה פתיחת
דלת).
הדמות הינה אשלייה ולכן אם ייגעו בה - תתפוגג.

זימון שד

הקוסם מזמן שד מאחד ממישורי הגיהנום.
לחש זה מצריך פולחן שלם וזמן ההכנה שלו עומד
על שעה לפחות.
כאשר השד מופיע, על הקוסם להטיל גלגול
הצלה כנגד לחשים.
אם כשל, השד יתקוף את הקוסם עד להשמדתו.



עוצמה ראשונה

אור

הכהן מייצר כדור אור (באיזה צבע שברצונו) ברדיוס של 10 מטר (כאור המופץ מעשית גדולה).
האור נמשך שעה לכל דרגה של הכהן וניתן לבטלו רק באמצעות לחש 'ביטול קסם'.
אם ברצונו, יכול הכהן להטיל את הלחש 'הפוך' וליצור אפלה באותו רדיוס וזמן השפעה. מקורות אור שייכנסו לתוך האפלה לא יאירו אותה.
לא ניתן להטיל את הלחש על מיקום ספציפי כדוגמת עיני מפלצת כלשהיא.

ברכה

כל יצור הנמצא במרחק של 3 מטר מן הכהן, זוכה למשך שעה ב +1 לגלגול ההתקפה כמו גם גלגול ההצלה.

טיהור מזון ומים

הכהן מטהר עד 5 קילו של אוכל ושתייה מכל מחלה, רעל, חרקים או סליים.
לא ניתן להטיל את הלחש על אוכל שנרקב באופן מוחלט.

גילוי רוע

הכהן חושף האם קיים רוע ברדיוס של 30 מטר. הלחש לא מראה לכהן מי אחראי לרוע, אך כן מראה לכהן היכן היה ובאיזה כיוון התקדם. ידע זה נמשך עד עשר דקות.

מגן האמונה

הכהן או מי מטעמו, זוכה בהילה זהובה המעניקה לו +2 לדרג"ש למשך שעה.

ריפוי פצעים קלים

הכהן נוגע בפצוע ומחזיר לו 8ק1 נק"פ.

עוצמה שנייה

דיבור עם חיות

הכהן מסוגל לדבר עם חיות למשך עשר דקות. הדיבור מתבצע דרך מחוות והברות. החיה אינה מחויבת לענות חזרה והשיחה מתנהלת בהתאם לאינטליגנציית החיה.

דממה

דממה מוחלטת שוררת בשטח ברדיוס של 5 מטר. הלחש נמשך שעה או לחילופין עד שהכהן מבטלו.

הגנה מרוע

למשך שעה, מחסום אנרגטי מקיף את הכהן ומונע מיצורים שזומנו לתקוף אותו.
כל יצור מרושע אשר ינסה לתקוף את הכהן, סובל מ -2 לגלגולי ההתקפה והנזק.

הסרת פחד

הכהן מסיר השפעת פחד ואימה על 4ק1 מטרות. לחילופין, הכהן יכול להטיל את הלחש 'הפוך' ולגרום לפחד ואימה אצל 4ק1 יצורים כנגד גלגול הצלה מלחשים.
יצורים מבועתים יימלטו כמה שיותר רחוק מן הכהן למשך עשר דקות.

עצירת איש

צור אחד אשר עליו הכהן מצביע, מחויב להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים או להיות משותק למשך 2ק6 סיבובים.

ריפוי פצעים בינוניים

הכהן נוגע בפצוע ומחזיר לו 8ק2 נק"פ.

עוצמה שלישית

אור תמידי

זהה ללחש 'אור' מעוצמה ראשונה רק נמשך
לנצח או עד שיבוטל ע"י לחש 'ביטול קסם'.

איתור חפץ

הכהן מבקש הנחיה מן האל על מיקומו של חפץ
הנמצא בטווח של עד 120 מטר.
על הכהן לדעת כיצד נראה החפץ במדויק.
הלחש נמשך כשעה ובמהלכו, הכהן ידע את
המסלול המהיר ביותר אל החפץ.

הסרת קללה

הכהן מסיר קללה מעל המטרה.
לחילופין, הכהן יכול להטיל את הלחש 'הפוך'
בכדי להטיל קללה.
על המטרה להיות בטווח של 20 מטר מהכהן
ולהטיל גלגול הצלה כנגד לחשים. כשלון פירוש
כי תסבול ממחסר של 4- לגלגולי ההתקפה ו-2
לגלגול בדיקת תכונה (כל תכונה) עד אשר
הקללה תוסר.

הסרת מחלה

הכהן מסיר מחלה מהמטרה לאחר טקס של
לפחות 10 דקות.

נטרול רעל

הכהן נוגע במטרה ומנטרל כל השפעת רעל מכל
סוג.

ריפוי פצעים קשים

הכהן נוגע בפצוע ומחזיר לו 3ק8 נק"פ.

עוצמה רביעית

ביטול קסם

הכהן מבטל השפעת לחש כלשהוא עד לידע רמת
העוצמה שהגיע אליה באופן אוטומטי.

במידה והלחש אשר אותו הכהן מנסה לבטל,
נמצא בעוצמה גבוהה יותר ממה שהכהן יודע -
עליו להטיל 1ק6. בתוצאה של 1 - הצליח.
בכל תוצאה אחרת, ספג נזק זעזוע של 1ק8
נק"פ.

ביטול רוע

הכהן מגרש יצור שזומן בעל כוונה מרושעת.
לחילופין, הכהן יכול להטיל את הלחש על מפלצת
או יצור מרושע אחר

הגנה מרוע ברדיוס 30 מטר

למשך שעה, מחסום אנרגטי מקיף את הכהן ובני
בריתו בטווח של עד 30 מטר ומונע מיצורים
שזומנו לתקוף אותם.
כל יצור מרושע אשר ינסה לתקוף, סובל מ-2-
לגלגולי ההתקפה והנזק.

יצירת מזון ומשקה

לאחר טקס הנמשך 1ק4 סיבובים, הכהן מזמן
אוכל ושתייה המספיקים לצרכי 12 איש בוגרים.

מקלות לנחשים

הכהן מסוגל להפוך 2ק4 מקלות, לנחשים.
סוג הנחשים ייקבע ע"י המנחה.
כאשר הנחש מת, הוא חוזר לצורת מקל.

ריפוי פצעים קריטיים

הכהן נוגע בפצוע ומחזיר לו 4ק8 נק"פ.

עוצמה חמישית

החייאה

לחש זה, אם מוטל על אדם או יצור שמת
לאחרונה (שלושה ימים), מסוגל להחזירו לחיים.
על השחקן להטיל 1ק6.
תוצאה של 3 ומעלה והמטרה חוזרת לחיים.
תוצאה של 2-1 והלחש כושל ולא ניתן להטילו
שוב על אותה המטרה.
הדמות שחזרה לחיים, יכולה לעשות זאת רק
פעם אחת.

חציית מים

כאשר הכהן מכה במטהו, מעבר ייוצר בגוף מים כלשהוא המקביל בגודלו לאגם גדול. המים יחזרו לזרימתם הטבעית כאשר הכהן יאבד את ריכוזו.



מגיפת חרקים

לחש זה גורם לנחיל עצום של חרקים מעופפים להופיע.

עננת החרקים הינה ברדיוס של 20 מטר. החרקים מונעים כל סוג של ריכוז ומשפיעים על הראייה בנוסף (2-) לכל התקפה וגלגולי הצלה. כל יצור מתחת ל-3 קב"פ, יימלט ללא גלגול הצלה. הנחיל מתקיים כל עוד הכהן מתרכז.

מגע חסד

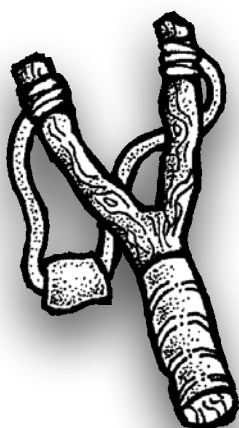
באמצעות לחש זה, מסיר הכהן כל השפעה שלילית אשר הייתה על המטרה. מחלה, קללה, רעל, ניקוז אנרגיה, אפקט קסום וכו'.

משימה

כנגד גלגול הצלה מלחשים. דמות אשר הוטלה עליה משימה ע"י הכהן, תהיה חייבת לעשות כל מה שביכולתה בכדי למלאה בזמן המהיר ביותר. הלחש מסתיים רק ע"י השלמת המשימה או הטלת הלחש עצמו 'הפוך'.

סופת אש

כאשר הכהן מסיים להתפלל עבור לחש זה, סופת אש מכה באזור הנמצא ברדיוס 30 מטר. האש גורמת ל-1ק6 נזק לכל דרגה של הכהן ומצריכה גלגול הצלה כנגד נשיפה לחצי הנזק.





הקשבה

גלגול 1ק6. תוצאה של 1-2 פירושה הצלחה.
על הדמות להשקיע תור שלם בהקשבה.

מלכודות

רק הגנב יכול לפרק מלכודת או לגלותה בעזרת גלגול נטו.
הגמד יכול לעשות זאת על מלכודות מכניות.
כל השאר, צריכים למצוא פתרון יצירתי תוך תיאור פעולותיהם למנחה.

ריפוי

לאחר 6 שעות מנוחה, הדמות מחזירה לעצמה 1ק4 + תוסף הכושר שלה לנק"פ.
על המנוחה להיות רציפה וללא הפרעות.

התגנבות, הליכה חרישית וכו'

כצפוי, הישרדותה של הדמות תלויה רבות בהתנהלותה במבוך.
אם הייתה רעשנית, סביר להניח שמפלצות שמעו אותה (על המנחה להחליט בהתחשב בקרבת המפלצות).
המפלצות אינן פשוט יושבות במאורתן ומחכות שהדמויות ייכנסו פנימה - המבוך הוא חי ונושם ויש בו פעילות שלרוב קבועה:
מפלצות מסוימות עשויות להיות טריטוריאליות ולנוע בפטרולים קבועים באזורים מסוימים ולשים לב לשינויים וכו' - מה שיוביל לשינוי בהתנהגותם אם יבחינו בשינויים שכאלו.

בחלק זה של אינטראקציה וכיצד החבורה מתנהלת במבוך והתוצאות להתנהגותה - אין מספיק חוקים בכדי לתת פתרון לכל מצב ומצב.

אין צורך בכך.

על המנחה להשתמש בהגיון בריא בכדי להבין (היות והוא מכיר את אופי המפלצות והמבוך) מה תהיה התגובה הצפויה וההשלכות.

אם דמות מסוימת בכל זאת ביקשה להתגנב, עליה להטיל בדיקת תכונת זריזות.
הצד השני (זה שהדמות מעוניינת להתגנב לעברו או שמא לכיוון השני), מטיל גם כן בדיקת תכונת האינטואיציה.
לזה מהשניים שיצאה התוצאה הנמוכה ביותר - הצליח.



פרק 5: הרפתקאות במבוך

תור משחק

חקירת מבוך מבוססת על תורות.
כל תור נמשך 10 דקות.
חקירת תכולת חדר לוקחת תור אחד אלא אם כן החדר ריק (ללא תור) או מאד עמוס (יכול להיות ויותר מתור אחד).
פעולות אחרות כמו חיפוש מלכודות או דלתות סודיות וכו' - גם כן נמשכות תור אחד לכל פעולה.

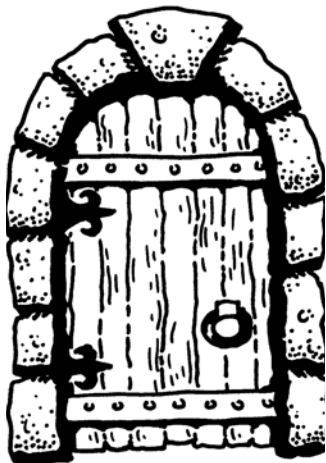
תאורה

תאורה במבוך זה עניין בעל חשיבות.
לפיד לדוגמה, מאיר שטח ברדיוס 3 מטר ובווער למשך שעה (6 תורות).
קנקן שמן לעששית, מספק תאורה ברדיוס 10 מטר ומספיק לשעה גם כן.

נפילה

במבוכים יש לעיתים בורות ומלכודות.
ההמלצה הבסיסית היא שעל כל 3 מטר של נפילה - הדמות סופגת 1ק6 נזק.
כלל זה תקף גם למדרגות.

דלתות



לעיתים דלתות הן נעולות.
הגנב יכול לנסות ולפרוץ אותן או שחיפוש אחר
מפתח יוביל לפתרון.
אך לעיתים הגנב נכשל והמפתח אבד מזמן...
במקרה שכזה, שימוש בכוח פיזי נחוץ בכדי
להתקדם.
כל דמות יכולה לפרוץ דלת ע"י גלגול התקפה
(פגיעה מיידיית למעט 1 טבעי) ולהוריד נזק של 1
+ תוסף תכונת הכוח.
לדלת עץ פשוטה יש 4 נק"פ ולדלת אבן יש 8
נק"פ.
שימוש בגרזן או אלה, מוסיף לנזק 1ק4.



מזג האוויר

בתחילת כל יום בהרפתקה, המנחה אמור להחליט על מזג האוויר בהתחשב בעונה. אם מזג האוויר נוח - אזי אין בעיה. אם מזג האוויר קשה והחבורה אינה מצוידת כראוי (פרוות לחימום בכפור או חום קיצוני בהרים), המנחה יכול לתת מחסרים להתקפה או לקבוע כי בדיקת הכיוון קשה יותר להצלחה.

מחסור במזון ושינה

כל דמות יכולה להחליט כי ברצונה לצאת לצוד. מסע ציד לוקח ארבע שעות ונחשב מוצלח בגלגול 1ק6 + תוסף האינטואיציה כאשר התוצאה היא 6 ומעלה. תוצאות ציד מוצלח כוללות מזון לדמות אחת עד 3 ימים. דמויות שאין להן אוכל או שתייה, מאבדות נקודת כושר ליום עד אשר יפתרו את המצוקה (ואז קצב החזרה יהיה נקודה ליום). דמויות שלא ישנו שינה מלאה בלילה, יעבירו את יום המחרת עם מחסר של 2- להתקפה, גלגולי ההצלחה ובדיקות התכונה.



פרק 6: הרפתקאות בפרא

למצוא את הדרך הנכונה

רוב המפות שמתארות שטח פראי, מבוססות על שיטת **הקס** (משושה) כאשר כל הקס מייצג בערך 10 ק"מ.

בדרך מסודרת ומישורית, דמות יכולה לעבור הקס אחד בשעתיים כאשר בהליכה או כפול מכך כאשר רכובה (ואם זה נשמע איטי, דמיינו סוס עמוס לעייפה בציד קמפינג וכלי נשק שעליו רוכב).

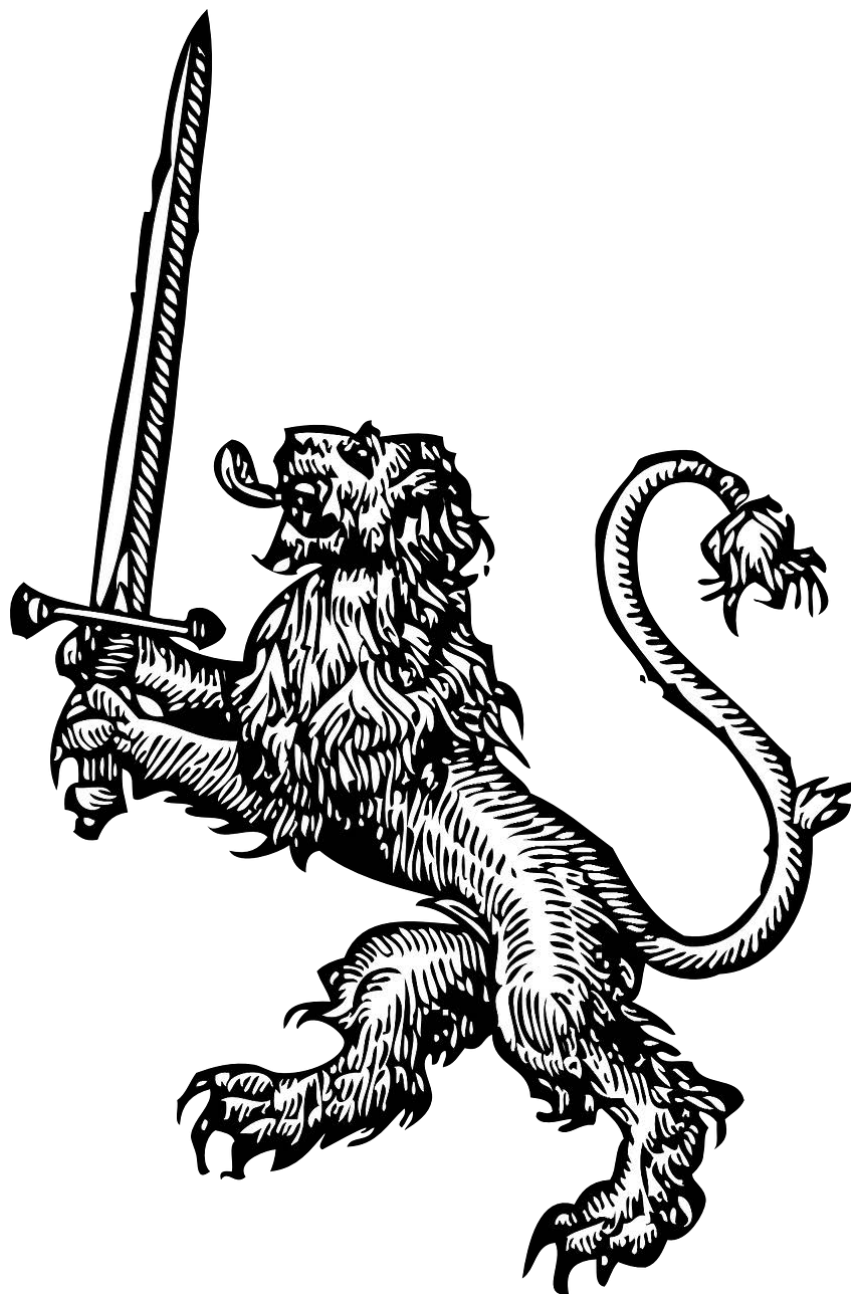
בדרך מיוערת וסבוכה, קצב התנועה הוא $2/3$ כלומר, שלוש שעות להקס אחד ואילו בשטח הררי או של ביצה: $1/2$ מה שאומר ארבע שעות להקס.

במידה ואין לקבוצה מדריך המכיר את השטח, או ברברי המתמצא בפרא, המוביל של החבורה צריך להצליח בבדיקת תבונה עם $+2$ לגלגול. הצלחה פירושה כי הוא מוביל את החבורה בכיוון הרצוי.

ניתן לגלגל מחדש בדיקת כיוון, כל 6 שעות. במידה וכשל, יש להתחשב בטבלה הבאה:

1. החבורה סטתה מן הדרך הקס אחד שמאלה
2. החבורה סטתה מן הדרך הקס אחד ימינה
3. החבורה בכיוון הנכון (אך אינם יודעים זאת)
4. החבורה בכיוון הנכון (אך אינם יודעים זאת)

בכל הקס, ישנו סיכוי למפלצות משוטטות (תוצאה של 1 בגלגול 1ק6). הסיכוי גובר ככל שנמצאים באזור פראי יותר.



תוסף הקרב

התקפה הינה הפעולה המרכזית במהלך קרב. בכדי לקבוע האם דמות הצליחה או לא, על השחקן לגלגל 20ק1 ולהוסיף את תוסף ההתקפה.

במידה והתוצאה גבוהה מדרג"ש המטרה - ההתקפה מוכתרת כמוצלחת ונגרם נזק למטרה. התקפה תמיד תיחשב כפעולה ראשית בסיבוב.

ישנן שתי סוגי התקפה לשם החישוב:

התקפה מקרוב

כאשר מתרחשת תקיפה מקרוב (ע"י נשק או מגע כגון טפרים לדוגמה), על השחקן לחשב את תוסף ההתקפה מקרוב. הסכום מורכב מתוסף תכונת הכוח כמו גם תוסף הקרב (כפי שרשום בטבלת המקצוע) ובנוסף, אם ישנם חפצים קסומים או השפעה קסומה כלשהיא אשר משפיעה על הקרב.

הנזק נקבע לפי קוביית הנזק של הנשק איתו בוצעה ההתקפה יחד עם תוסף הכוח.

התקפת קליעים

כל התקפה שאינה מתרחשת בקרב פנים מול פנים נחשבת כהתקפה מרחוק. ירי חיצים, השלכת אבנים, הטלת פגיונות והטחת בני מחצית על האויב, כולן דוגמאות להתקפה שכזו.

כאשר מתרחשת תקיפה מרחוק, על השחקן לחשב את תוסף ההתקפה מרחוק. הסכום מורכב מתוסף תכונת הזריזות כמו גם תוסף הקרב (כפי שרשום בטבלת המקצוע) ובנוסף, אם ישנם חפצים קסומים או השפעה קסומה כלשהיא אשר משפיעה על הקרב.

עוד מאפיין שנלקח בחשבון הינו הטווח (האם המטרה נמצאת מעבר לטווח המצויין בתיאור הנשק?) כמו גם המחסה (האם המטרה מסתתרת מאחורי עץ או שמה בשדה הפתוח?), על המנחה להשתמש בשיקול הדעת כאשר הוא מחסיר או מוסיף לגלגול התקיפה מרחוק.

הנזק נקבע לפי קוביית הנזק של הנשק איתו בוצעה ההתקפה יחד עם תוסף הזריזות.

דרוג השריון

דירוג השריון (דרג"ש), מייצג את ערך ההגנה של הדמות. זהו ערך אמורפי משהו, כלומר, אם האויב כשל בהתקפה, אין הדבר אומר כי לא פגע בדמות השחקן אלא כי פשוט לא הצליח לגרום לה נזק.

יכול להיות שהאויב היכה בדמות והשריון ספג את המהלומה או שנגרם נזק לא משמעותי או שדמות השחקן הצליחה להתחמק, תוך שימוש בזריזות וחשיבה מהירה.

שיטת הדרג"ש היא שיטה עולה: ככל שערך הדרג"ש גבוה יותר, כך קשה יותר לגרום נזק לדמות.

כל דמות מתחילה עם דרג"ש 10 ואז מוסיפים (או מחסרים) את תוסף תכונת הזריזות.

אם לדמות מותר שריון או מגן, מוסיפים גם את הערך שרשום בתיאור השריון/מגן.

יוזמה

ישנן שתי שיטות מקובלות לקביע היוזמה:

שיטת היוזמה הקבוצתית

על המנחה לחשב את מתאם הזריזות של כל דמות בחבורה ואז לחלק במספר השחקנים (לעגל כלפי מטה). לאחר מכן על המנחה לבצע את אותה פעולה עבור האויב. בשלב הבא, מטילים 6ק1 ומוסיפים את המתאם. מי שלו התוצאה הגבוהה יותר - מתחיל ראשון בקרב.

שיטת היוזמה האישית

בכל סיבוב, על השחקנים להטיל 6ק1 + תוסף הזריזות ואילו על המנחה להטיל 6ק1 + תוסף הזריזות עבור כל סוג מפלצת (דוגמה: עשרה שלדים נחשבים כסוג אחד והטלה אחת). הסדר נקבע מן הגבוה לנמוך כאשר אם ישנה תוצאה זהה בין משתתפים - יש לגלגל שוב.

ירי בקליעים לקרב פנים אל פנים

אם הדמות שניסתה לתקוף את המטרה פספסה, על הדמות להטיל גלגול התקפה נוסף כנגד מי שעומד הכי קרוב למטרה.

אויב מנוטרל

במידה ואויב הפך מנוטרל, כתוצאה ממכת הלה או לחש שינה או לגימת שיקוי כלשהוא וכו' והשחקן מעוניין לחסלו, יהיה על השחקן להטיל גלגול התקפה. כל תוצאה למעט 1 פירושה הצלחה וכל הצלחה יכולה (לפי בחירת השחקן) להתברר כמוות. במידה ותוצאת ההטלה היא 1, הדמות פספסה אך ללא השלכות כדוגמת כשלון קטלני. ניתן לחסל רק אויב מנוטרל אחד בסיבוב.

התקפה שאינה קטלנית

לעיתים, השחקן ירצה שדמותו תתקוף מבלי לכוון למות המטרה. במקרה כזה, על השחקן להשתמש באגרופים ובעיטות או בכלי קהה כלשהוא. נקודות הפגיעה עדיין יורדות למטרה, אך כאשר המספר מגיע ל-0, המטרה מאבדת הכרה. בכל תוצאה של 20 טבעי, המטרה מאבדת הכרה.

שימוש בנשק לא סטנדרטי:

לעיתים, על הדמויות יהיה להשתמש בכלי נשק שאינם סטנדרטיים כדוגמת כיסאות, מחבת ברזל, ספרים וכמעט כל דבר שבנמצא. רוב הנשקים הללו גורמים נזק של 2ק1 נקודות נזק בתוספת כוח.

שמן בוער ומים קדושים הם אופציה פופולרית.

אם שמן הושלך אל עבר היריב (יש להוריד ליריב 4 נקודות מן הדרג"ש במקרה זה) ולאחר מכן הובער ע"י לפיד - שלולית השמן תידלק ותגרום ל-8ק2 נזק למשך 3 סיבובים אלא אם כן היריב מצא דרך לכבות את האש לאחר הסיבוב הראשון.

מים קדושים גורמים ל-12ק2 נזק לאלמתיים.

הפתעה

מי שמפתיע מטיל 1ק6 בתוספת זריזות. הצד השני מטיל 1ק6 בתוספת אינטואיציה.

אם למפתיע יצא גבוה יותר, אז הצליח והוא זוכה בסיבוב יחד עם תוסף התקפה של +4.

אם מדובר בגנב, אזי גלגול מוצלח של הליכה חרישית/התגנבות מבטל כל תוצאה של הצד השני למעט 6.

שליט המבוך יכול להוסיף ולהחסיר מן התוצאה בהתאם לתנאי הסיטואציה.

מחסה

הצד התוקף סובל ממחסר 2- כנגד הצד שמאחורי המחסה. יש מקום לשיקול דעת המנחה בהתאם לסיטואציה.

מוות

כאשר הדמות מגיעה ל-0 נק"פ ומטה, יש לשחקן סיבוב אחד בלבד למצוא דרך להחזירה לחיים. במהלך הסיבוב הזה הדמות מעולפת ולכן הדרך היחידה היא שדמות אחרת תצליח בחבישה (בדיקת תבונה ומחייב ערכת רפואה בצידוד). דמות שנחבשה היטב, נשארת מעולפת למשך חצי שעה וחוזרת ל-1 נק"פ. לא ניתן לחבוש דמות גוססת פעמיים. אפשרות נוספת היא שבאותו הסיבוב, ישקו אותה בשיקוי ריפוי. גלגול מוות (אופציונלי): על השחקן להטיל 20ק1. תוצאה של 15 ומטה פירושה כי הדמות מתה באופן טוטאלי. מתאם תכונת הכושר מתווסף. תוצאה של 16 ומעלה פירושה עילפון למשך שעה וחזרה ל-1 נק"פ.

החייאה

דמות יכולה לעבור החייאה (מעשה נדיר ביותר) פעם אחת בלבד במהלך המשחק בה. לא ניתן לרמות את המוות פעמיים. אם חלפו יותר משלושה ימים מרגע המוות, ניסיון ההחייאה כושל אוטומטית. תכונת הכושר של הדמות תרד באופן קבוע ב-4ק1 נקודות ואילו תכונת האינטואיציה תעלה ב-4ק1 נקודות. הדמות, בהגיעה בעתיד למצב בו היא נמצאת על 1 נק"פ, תזרוק גלגול הצלה כנגד שיתוק. במידה וכשלה, הקירבה למוות תגרום לה לקפאון במקום (אובדן סיבוב).

טבלת נקודות ניסיון נחוצות

דרגה	נק"ו
1	0
2	2,000
3	4,000
4	8,000
5	16,000
6	32,000
7	64,000
8	128,000
9	240,000
10	360,000
11	480,000
12	600,000
13	720,000
14	840,000
15	960,000

בכדי לעלות דרגה, על הדמות להרוויח ניסיון. ישנן 3 דרכים עיקריות להשגת נק"ו:

ע"י הבסת מפלצות (בין אם בקרב או ע"י איום או שכנוע) תוך שימוש בשווי הנק"ו כפי שרשום בתיאור כל מפלצת.
ע"י שימוש מוצלח ויוצא דופן ביכולות הדמות במהלך ההרפתקה.
ע"י השגת אוצר (אופציונלי) כאשר כל מטבע זהב שווה לנקודת ניסיון אחת.

עליית דרגה אינה יכולה להתבצע בלב התרחשות כלשהיא ומחייבת יממה בה הדמות אינה עוסקת בפעילות.

מספר נקודות הניסיון כתוצאה מהבסת מפלצת, מתחלק שווה בשווה בין כל הדמויות שהיו נוכחות בקרב, אף אם לא השתתפו בו.

מיומנות

מיומנות היא מה שלעיתים קרובות, מייצגת את השוני בין דמות אחת לשנייה גם אם הן מאותו המקצוע.

איזו מיומנות לבחור? האפשרויות בלתי מוגבלות. מפיסול בקרמיקה וסריגה ועד ידע בהיסטוריה עתיקה. מידע קולינרי נרחב ועד הבנה באלכימיה וחקר הכוכבים.
אין מספיק מקום לתאר כל מיומנות, או תחום עניין שקיים, אך בטבלה המצורפת ישנם כמה מן הנפוצים, כאלו המתאימים לכל גזע ומקצוע וכאלו אשר לרוב תואמים למקצוע או גזע מסויים.

החוק החשוב ביותר שעל השחקן להתחשב בו, הוא שהתחום בו בחר חייב להיות מדויק ולא כוללני ("מיומנות בזיהוי שיקויים" ולא "מיומנות זיהוי חפצי קסם מכל סוג", "יכולת הישרדות ביער" לעומת "יכולת הישרדות בפרא באופן כללי ממדבר ועד טונדרה").

כאשר המנחה דורש לבצע בדיקת מיומנות, על השחקן להטיל 1ק6.
כל נקודת מיומנות מייצגת ספרה אחת בקוביה ואת סיכויי ההצלחה בה.
לדוגמה:

לקיסלה הקוסמת יש 2 נקודות מיומנות בהיסטוריית כשף עתיקה ולכן בגלגול 1ק6 - תוצאה של 1-2 פירושה הצלחה.

כל דמות מתחילה את המשחק עם 2 נקודות מיומנות וכל ארבע דרגות - מקבלת עוד 2 נקודות שכאלו.

דמות יכולה להשקיע חודש שלם בלימודים (במידה ומצאה את המורה המתאים) ו-500 מ"ז בכדי לרכוש נקודה נוספת בתחום מסויים, פעם אחת בלבד.

עלייה בדרגות

עלייה בדרגות נקבעת לפי מספר נקודות ניסיון (נק"ו).
יש להתחשב בטבלה הבאה:

פעולות בסיבוב



כל סיבוב נמשך כ-10 שניות ובו ניתן לבצע פעולה ראשית (התקפה, הטלת לחש, הימלטות וכו') ופעולה משנית (דיבור, השלכה של חפץ, לגימת שיקוי במידה והוא ממוקם לשליפה מהירה).
על המנחה להשתמש בהיגיון בכדי להחליט האם פעולה מסוימת דורשת יותר מכך והאם פעולה משנית למעשה הפכה לפעולה ראשית.

מעמסה (או: כמה הדמות שלי יכולה לסחוב)



כמובן שלכל חפץ ישנו משקל וישנה מגבלה על משקל שדמות יכולה לסחוב עמה.
משיקולי משחקיות, קשה עד בלתי אפשרי לנהל מעקב מדויק ומדויק של כמות המשקל שהדמות סוחבת.
ניסיון שכזה יוביל למשחק מסורבל עד מאד גם מבחינת קצב ובעיקר מבחינת רישום בלתי פוסק היות והרפתקאות הן מטבען דינמיות.

שיטה אפשרית היא שימוש בנקודות משא: מחברים את ערך תכונות הכוח והכושר של הדמות ומחלקים את התוצאה לחצי (מעגלים כלפי מטה).



המספר שיצא הוא מספר נקודות המשא של הדמות.
כל חפץ בגודל סטנדרטי, נחשב כבעל נקודת משא אחת (הדבר כולל חבל, חרב קצרה או ארוכה, עששית וכו').
כל חפץ יוצא דופן בגודלו (דוגמת חרב אדירה דו ידנית או גרזן אדיר) נחשב כבעל 2 נקודות משא.

שיריון תמיד ייחשב כבעל 2 נקודות משא למעט שיריון לוחות הנחשב כבעל 4 נקודות משא.

200 מטבעות זהב נחשבות כנקודת משא אחת.

אמצעי מסחר



הקו המנחה - וזהו כמובן רק ניסיון לייצר בייטרליות מסוימת היות וכל עולם מערכה הינו שונה ודרכי המסחר בו מגוונות (ישנן עולמות בהם אבני חן נחשבות כאמצעי תשלום או פרוות וכו') - הוא שימוש במטבעות זהב (מ"ז) כאמצעי מוניטרי עיקרי שלפיו ניתן לחשב עלותם של חפצים ושירותים.
בהתאם לעולם המערכה, המנחה יכול להחליט כי קיימים מטבעות נוספים.



בחלק זה של הספר, מפורטים יותר מ-180 מפלצות לשימוש בהרפתקאות השונות. המנחה כמובן מוזמן ליצור מפלצות חדשות (ואפילו מומלץ!).

המבנה שבו רשומים המפלצות מתחלק לשני חלקים:

הנתונים הנחוצים למשחק (במידה ומופיעה כוכבית לצד שם היצור, הדבר מסמל כי נחוץ נשק קסום בכדי לפגוע בו. מספר הכוכביות מסמל את התוסף. כוכבית אחת פירושה +1 וכו')

חלק זה מופיע כטבלה המחולקת לקטגוריות שונות.

דרג"ש - דירוג השריון של המפלצת.

קב"פ - קוביית הפגיעה של המפלצת. במקרה של מפלצות - קוביית הפגיעה היא תמיד 1ק8. כך שם רשום כי למפלצת יש לדוגמה 8 קב"פ, על המנחה להטיל 8ק8 ובכך לדעת את הנק"פ שיש למפלצת.

התקפה - מהי ההתקפה של המפלצת או כמה התקפות בסיבוב היא מבצעת.

נזק - מהו הנזק של ההתקפה בנקודות פגיעה.

יוזמה - האם למפלצת יש יתרון או חסרון בגלגול יוזמה.

תפוצה - כאשר נתקלים במפלצת - כמה מהם יהיו? ישנם יצורים אשר משוטטים בקבוצות וישנם כאלו הצדים לבד.

מוראל - במהלך קרב, ישנו סיכוי כי המפלצת תחליט כי המצב מסוכן מדי עבורה ותימלט.

בזדקים מוראל פעמיים במהלך הקרב: פעם ראשונה כאשר אחת מן המפלצות נהרגת (במידה ומדובר בשבט או חבורה מהם) ופעם שנייה כאשר הנק"פ של המפלצת יורד מתחת ל-5 נק"פ.

בדיקת המוראל מתבצעת ע"י המנחה בכך שהוא מטיל 2ק6.

אם התוצאה גבוהה מן הרשום בתיאור המפלצת, היא תברח.

אלמתי לעולם לא בזדקים מוראל.

ראוי לזכור כי יצור שהחליט להימלט ואין לו דרך לעשות זאת - יילחם בלית ברירה.

נק"ן - כמות הנק"ן לחבורה על הבסת המפלצת (בין אם נמלטה, נכנעה או נהרגה).

תיאור המפלצת

בחלק זה ישנו תיאור קצר של המפלצת אשר לרוב כולל גם יכולות מיוחדות והתקפות מיוחדות.

כאשר אתה משתמש במפלצת בקרב, היעזר בשני הטבלאות שבעמוד הבא בכדי לדעת את תוסף הקרב וגלגולי ההצלה.



טבלת ת"ק למפלצות

קב"פ	ת"ק	Thac0 (אופציונלי...)
אדם רגיל	-1	20
עד 1	0	19
1-2	+1	18
2-3	+2	17
3-4	+3	16
4-5	+4	15
5-6	+5	14
6-7	+6	13
7-8	+7	12
8-9	+8	11
9-11	+9	10
11-13	+10	9
13-15	+11	8
15-17	+12	7
17-19	+13	6
19-21	+14	5
מעבר ל-21	+15	4

גלגולי הצלה למפלצות

קב"פ	רעל	חפצים	שיתוק/שינוי	נשיפה	לחשים
אדם רגיל	14	15	16	17	18
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	11	12
10-12	6	7	8	9	10
13-15	4	5	6	7	8
16-18	2	3	4	5	6
19-21	2	2	2	3	4
22 ומעלה	2	2	2	2	2

אוכל נשמות *

א בולת' **

דרג'ש:	20	קב"פ:	10
התקפה:	2 טפרים	נזק:	10ק1 לאחד
יוזמה:	1	תפוצה:	1
מוראל:	-	נק"ן:	1,750

אוכל נשמות הינו יצור ממישור אחר שזומן ע"י כהן בדרגה גבוהה ע"מ לחסל אויב כפי שפקד עליו הכהן. צורתו כשל עננת ערפל שחור ודחוס ובו 2 טפרים מתפרצים וצמד עיניים אדומות. בכל התקפה מוצלחת, על הקורבן להצליח בהצלה או שיאבד נקודת אינטואיציה. אם מידת התכונה הזו הגיעה ל-0, הקורבן מת ואין דרך להחיותו. אם הקורבן מת ע"י אחר, אוכל הנשמות יחזור לכהן שדימן אותו ויתקוף אותו במקום. נקודות אינטואיציה חוזרות בקצב של אחת ליום. רק נשקים קסומים פוגעים ביצור.

אוסף מוחות

דרג'ש:	18	קב"פ:	10
התקפה:	נשיכה	נזק:	10ק1
יוזמה:	1	תפוצה:	1
מוראל:	10	נק"ן:	1,750

נא-ט'אלגו - או אוכל המוחות - הינו יצור מוזר המטייל בין עולמות ואוסף מוחות דמויי אדם למחקר ואנרגיה. מראהו דוחה וזר: גוף בולבוס בצבע צהוב עכור וארבע רגליים הדומות לרגלי סרטן המסתיים בגוש שממנו פורצים שוטנים מחוספסים, 6 עיניים אדומות אישונים ופה מלא בשיניים חדות. אוכל המוחות מקים לרוב מעבדה במקומות שיש בהם קרע בזמן וכאשר הרג את קורבנו, נוהג לחתוך בזהירות את המוח ולבלוע אותו שלם. כל מוח מעניק לו לחש מעוצמה 1-3 של קוסם באופן אקראי.

אורק

דרג'ש:	14	קב"פ:	1+1
התקפה:	נשק	נזק:	-
יוזמה:	1	תפוצה:	8ק2
מוראל:	8	נק"ן:	30

דרג'ש:	16	קב"פ:	8
התקפה:	4 מחושים	נזק:	6ק1
יוזמה:	2	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	1,015

יצור עתיק יומין ונדיר מאד. חי מתחת לאדמה באגמים נסתרים ובעל כוח טלפתי עצום. פגיעה ממחוש של האבולת' גורמת לנזק של 6ק1 ומחייבת הצלה או שהקורבן ישנה צורה תוך 4ק1 + 1 סיבובים ליצור שעורו שקוף ומשרת את האבולת' במים. בכדי להצילו, יש לשטוף את העור במים טריים כל סיבוב או שישפוג 12ק1 נזק. האבולת' מסוגל לייצר אשליה כרצונו בין אם שמיעתית או ויזואלית. 3 פעמים ביום, האבולת' יכול לנסות ולהשתלט מנטלית על יצור אחד (מצריך הצלה). בנוסף, לאבולת' יש 2ק6 לחשים השייכים לעוצמות 1-4.

אוטיוג

דרג'ש:	17	קב"פ:	6
התקפה:	3 מחושים או נשיכה	נזק:	6ק1 למחוש או 12ק1 לנשיכה
יוזמה:	0	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	600

יצור מוזר ומפלצתי הניזון מרקב וזבל ושוקל חצי טון. מתוך פיו יוצאים שלושה מחושים המסוגלים להצליף ולגרום נזק וסביבו ארומה מצחינה היכולה לגרום לסחרור (הצלה) ונפילה של הקורבן. אוטיוגים נמצאו חיים גם בביוב הערים, שם ישנו הסכם שבשתיקה כי יטפלו בזבל. למרות כי הם אינטליגנטיים, לא ידוע הרבה אודותיהם.



ראש נחשב כמטרה נפרדת. כל ראש שולט בזרוע אחת. הם לרוב טיפשים ואגרסיביים ומכוערים למראה.

איש זאב *

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	נשיכה	נזק:	4ק2
יוזמה:	1	תפוצה:	1
מוראל:	8	נק"ן:	300

ליקאני'טרופ שניתן למוצאו בכל מקום בו ניתן למצוא את האדם. בצורת הזאב שלהם, יש להם קצב תנועה כפול בשל הטירוף האוחז בהם ולא ניתן לשלוט בהם על ידי הקסמה או לחשי פקודה.

איש לטאה

דרג"ש:	15	קב"פ:	2
התקפה:	נשק או נשיכה	נזק:	6ק1
יוזמה:	1	תפוצה:	8ק1
מוראל:	11	נק"ן:	90

גזע שהיה פעם בעל תרבות מפותחת וכיום חי כשבטים מפוזרים לאורך נהרות וביצות. אנשי הלטאה הם שחיינים מצויינים כמו גם מסוגלים לעצור את נשימתם לזמן ארוך מן הרגיל ובעלי יכולת התחבאות במים.

מבחינת אופי, אנשי הלטאה לא מתעניינים כל כך בשאר הגזעים ועסוקים בעיקר בהישרדותם.



אחד הגזעים הנפוצים מקרב דמוי האדם, האורקים נראים כשילוב של אדם וחיה. מפייהם צומחים ניבים וכוחם הפיזי רב. צבע עורם נוטה לחום ירקרק וביכולתם לקיים תרבות משלהם (כולל יצירת נשק ושיריון ומבנים).

אורק שלג

דרג"ש:	14	קב"פ:	1+1
התקפה:	נשק	נזק:	-
יוזמה:	+2 בשלג	תפוצה:	4ק2
מוראל:	8	נק"ן:	50

קרוב המשפחה בעל העור הלבן של האורקים המוכרים יותר מפנים היבשת, האורק הלבן חי באזורים הקפואים של העולם. כפות רגליו רחבות יותר ומאפשרות לו תנועה מהירה והוא שער בהרבה, מה שמאפשר לו לנוע אף בסופת שלגים.

אטרקאפ

דרג"ש:	14	קב"פ:	6
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	3ק1 או 8ק1
יוזמה:	3	תפוצה:	4ק1
מוראל:	7	נק"ן:	500

האטרקאפ נראה כשילוב גרוטסקי של אדם מנופח ועכביש סגול והוא לרוב נמצא בחברת עכבישים גדולים. האטרקאפ פחדן ומעוות ומתמחה במלכודות מורכבות מאשר תקיפה פיזית. בציפורניו ובניביו ישנו רעל הגורם לשיתוק למשך 6ק1 סיבובים (תלוי הצלה).

אטין

דרג"ש:	16	קב"פ:	10
התקפה:	נשק בכל יד	נזק:	8ק2 לנשק
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	1,500

ענק בעל שני ראשים השוכן ביערות אפלים ואדמות ביצה. בכל הקשור ללחשי תודעה, כל

איש מערות

דרג"ש:	12	קב"פ:	2
התקפה:	1 נשק	נזק:	נשק+2
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	7	נק"ן:	80

דרג"ש:	13	קב"פ:	3
התקפה:	נשיכה	נזק:	4ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק1
מוראל:	8	נק"ן:	200

הגרסה הפרימיטיבית של בני האדם. חיים המערות ויחסית בניתוק מן השאר. אינם אינטליגנטיים.

איש סלע

דרג"ש:	4	קב"פ:	4
התקפה:	-	נזק:	-
יוזמה:	-	תפוצה:	-
מוראל:	12	נק"ן:	300

דרג"ש:	18	קב"פ:	3
התקפה:	אגרופ	נזק:	1+ 8ק1
יוזמה:	-1	תפוצה:	4ק2
מוראל:	9	נק"ן:	100

גזע מוזר הנראה כי עורו הפך דומה לסלע גרניט. לאנשי הסלע יש ידיים ורגליים אך ראשם מחודד. הם חיים במערות והסוואתם קרובה למושלמת (5-1 מ-6ק1). אין להם צורך בבגדים או בנשק וידוע כי הם דורשים תשלום מעבר בשבילים ישנים בהרים.

איש עכברוש *

דרג"ש:	15	קב"פ:	1
התקפה:	נשק	נזק:	נשק
יוזמה:	+3	תפוצה:	6ק2
מוראל:	10	נק"ן:	30

דרג"ש:	13	קב"פ:	3
התקפה:	נשיכה	נזק:	6ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק1
מוראל:	8	נק"ן:	200

בניגוד לשאר הליקאנת'רופים האחרים (המעדיפים חיי בדידות בטבע), איש העכברוש נמצא לרוב בערים הגדולות, שם הוא משתמש ביכולתו לשוחח עם עכברושים ולהקסימים ולהקים לעצמו מאורה בביוב.

איש תנין

האלפים הימיים חיים באוקיינוס בערים עשויות אלמוגים. בדומה לקרוביהם שעל פני האדמה, הם מכבדים את הים. צבע עורם ירקרק ושיערם כחול ומדי פעם יחליפו פנינים ושיקוי נשימה מתחת למים עם כאלו שיש להם עמם אמון. הם מחשיבים את השאוגינים כאויב הטבעי וביכולתם לדבר עם דולפינים.

דרג"ש:	13	קב"פ:	2
התקפה:	נשיכה	נזק:	4ק1

אליפ *

האליפים הם קולות של יצורים שמתו והיו מטורפים (ולפיכך הם נחשבים כאלמתיים). הם מדברים ללא הפסק, מלהגים דברי טירוף. דמות ששומעת אותם פעם ראשונה, חייבת להצליח בגלגול הצלה כנגד שרביטים או להתנהג כמותם למשך 10 דקות - ומאבדת את היכולת לפעול באופן קוהרנטי, מתדרדרת יותר ויותר לתהום הטירוף. דמות אחרת יכולה להשקיע סיבוב שלם בניסיון 'להוציא אותה מזה', מה שמעניק גלגול הצלה נוסף.

אלף ימי

אנקהג

דרג"ש:	16	קב"פ:	3
התקפה:	1	נזק:	1ק6
יזומה:	+2	תפוצה:	14ק
מוראל:	9	נק"ן:	350

אנקהגס הינם חרקים דמויי גמל שלמה המתחפרים מתחת לאדמה באזורי גבעות. הם מסוגלים לירות חומצה לנזק של 2ק4 (גלגול הצלה כנגד נשיפה לחצי נזק), יכולת הטלת החומצה מתחדשת פעם ב-24 שעות.

אפריטי *

דרג"ש:	21	קב"פ:	10
התקפה:	1	נזק:	2ק8
יזומה:	+2	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	1,500

יצור אדם ממישור האש. האפריטי מתנשא לגובה של 4 מטר ובעל טבע מרושע. הם אוהבים להטעות ולבצע מניפולציות. יכולות קסומות: היעלמות (ללא הגבלה), הפיכה לגז (פעם בשעה), יצירת אשליה (3 פעמים ביום), יצירת להבה (ללא הגבלה), וחומת אש (פעם ביום) הנעה לפי רצונו של האפריטי. בנוסף, ביכולתו של האפריטי להצית כל דבר דליק ע"י מגע ולהשליך כדור להבה הגורם 1ק8 בסיבוב. כמו כן, הוא יכול גם להפוך לעמוד אש (ויש להתייחס אליו כיסודן אש).

אראנאה

דרג"ש:	13	קב"פ:	4
התקפה:	נשיכה	נזק:	1ק6
יזומה:	+1	תפוצה:	1ק4
מוראל:	7	נק"ן:	380

עכביש אינטליגנטי בעל יכולת למידת כסף. ניתן לראות את מוחו הגדול בולט ואת צמד ידיו הרגילות מתחת לראשו. הם דוברים שפה משלהם כמו גם מדוברת ומסוגלים להטיל לחשים כקוסם בדרגה 4.

אריה הרים

דרג"ש:	16	קב"פ:	4
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	1ק6 לטפר או 1ק8 לנשיכה
יזומה:	+2	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	400

זריז, ערמומי וטריטוריאלי.

באלרוג ***

דרג"ש:	21	קב"פ:	15
התקפה:	2	נזק:	5ק6 לאחת
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	3,500

הבאלרוג הוא ישות מרושעת מעידן אחר ועתיק יותר, הנמצאת בתהומות העמוקים ביותר שבפינות הנידחות של העולם. גובהם כ-6 מטרים ועורם אדום עז. קרניים פורצות מראשם וכנפי עטלף ענקיות מגבם. ביד אחת הם אווזים חרב עשויה אש וביד השנייה שוט עשוי אש. כל יצור הנמצא בטווח של 20 מטר מן הבאלרוג סופג 1ק6 נזק לסיבוב. לבאלרוג חסינות ללחשים עד עוצמה 4 (כולל). כאשר הבאלרוג מת, הוא מתפוצץ בלהבות הגורמות 8ק6 לסובבים (גלגול הצלה כנגד נשיפה לחצי נזק).

בארגסט

דרג"ש:	15	קב"פ:	6
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	1ק4 לטפר או 1ק6 לנשיכה
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	450

הבארגסט הוא יצור מיסטי הנראה כבעל פני זאב שעניו אדומות אך הולך על שתיים. הוא לרוב

מופיע ממעבה היער בכדי להנהיג שבטים של חיות אדם וגובלינים. ביכולתו לשנות צורה לזאב או לגובלין כרצונו ובכל פעם שהוא טורף מעל חמישה קורבנות - מקבל עוד קוביית פגיעה עד למקסימום של 9 קב"פ.

מעט ידוע עליהם אך הם עונים להגדרה המדויקת ביותר של 'מפלצת'.

בארגדה

דרג"ש:	16	קב"פ:	12
התקפה:	נשק או נשיכה	נזק:	4ק6 או 10ק1
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	10	נק"ן:	3,000

בארגדה חיה במערות אפלות ונחשבת למפלצת אגדית - כזו אשר מזהירים מפניה בסיפורי ילדים. מראה מעוות ומחריד והיא נראית כאדם כפוף בגובה 3 מטר בעל קרני ראם ועיניים ירוקות מטורפות ואכזריות. פניה בעלי עור נוקשה ולשון ארוכה המלקקת את השיניים החדות כפיגיונות. כל מי שרואה את הבארגדה סובל ממינוס 2 לכל פעולה (תלוי הצלה). נשיכת הבארגדה גורמת לרקבון השרירים (נקודת זריזות לסיבוב אובדת זמנית). הבארגדה הינה מפלצת המלאה בשנאה ולעיתים, תוביל ענקי גבעות למשימת פשיטה על כפר תמים.

בבון סלע

דרג"ש:	14	קב"פ:	2
התקפה:	נשיכה	נזק:	4ק1
יזומה:	+2	תפוצה:	8ק2
מוראל:	8	נק"ן:	80

בבוני סלע הינם פיקחים באופן יוצא מן הרגיל. הם מתגוררים ביערות ובג'ונגלים ומעדיפים לאכול בשר. ביכולתם להכין מארבים אכזריים אך פשוטים ואפקטיביים.



בהוט

דרג"ש:	16	קב"פ:	7
התקפה:	2 טפרים ונשיכה	נזק:	4ק1 / 4ק1 ו-6ק1
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	10	נק"ן:	1,600

הבהוט אינה ליקאנת'רופ או אלמת אך היא דומה להם. במהלך היום, צורתה כשל אדם רגיל אך כאשר יורד הליל, עורה הופך קשקשי, שיערה פרוע וידיה לטפרים. הבהוט חיה על מאכל דמויי אדם ולכן ניתן למוצאה בערים או משוטטת בין כפרים. יש לנשיכתה מעבר לנזק הרגיל, גם אפקט מקפיא הגורם לתחושת קהות (-2 לכל התקפה ואובדן יזומה למשך 4ק1 סיבובים). ניתן לפגוע בה רק עם נשקים קסומים אך נשק מבורך - יחסלה במכה אחת. לבהוט יש את כל החסיונות שיש לאלמתיים רגילים (הקסמה, הרדמה ועצירת איש).

ביעות *

דרג"ש:	24	קב"פ:	7
התקפה:	3	נזק:	12ק1
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	1,800

הביעות הוא סוס שלדי המגיע ממישור המוות ומשמש כבהמת רכיבה עבור אדוני המישור. נוכחותו תהרוג אוטומטית יצורים קטנים מ-1 קב"פ באזור ותשתק כאלו עד 3 קב"פ אם נכשלו בהצלה. הביעות תוקף בעזרת פרסותיו הבוערות וענן הנשיפה שלו הגורם למינוס 2 לכל גלגול של המטרה (תלוי הצלה). הוא מסוגל גם להפוך בלתי נראה ולעוף כרצונו.

בסיליסק

דרג"ש:	16	קב"פ:	6
התקפה:	נשיכה	נזק:	10ק1
יזומה:	+1	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	650

גאוניד

דרג"ש:	22	קב"פ:	2
התקפה:	אגרוף	נזק:	6ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	12ק2
מוראל:	8	נק"ן:	35

הגאונידים הינם גזע שוכן מערות המעניקים רושם של סלעים קטנים. הדרך הטובה ביותר לתארם יהיה שילוב של מבנה גופו של הצב רק בסלע, כאשר רגליים קטנות וזרועות יוצאות החוצה והסלע מתרומם. לא הרבה ידוע אודותם, אך כן ידוע כי הם חיים בערים מתחת לאדמה ומעריצים אל לא ידוע ומקימים לו אובליסקים מסלעים משונים שאספו.

גאסט

דרג"ש:	15	קב"פ:	2
התקפה:	2 טפרים / נשיכה	נזק:	4ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	12	נק"ן:	125

דומה במראהו לגועל, הגאסט הינו מפלצת אלמת חזקה יותר. אלו אשר נפגעו מציפורניו או נשיכתו מחויבים בהצלה או שיתוק הנמשך 8ק2 סיבובים. כמו כל האלמותים, ישנה חסינות ללחשי תודעה. היות והצחנה סביבו נוראית, על כל דמות במרחק 3 מטר מן הגאסט להטיל הצלה כנגד רעל - הצלחה בגלגול פירושה כי הדמות חסינה ליממה מריחם המעופש. כשלו פירושו סחרור של 2- להתקפה וגלגולי הצלה.

גובלין

דרג"ש:	14	קב"פ:	1-1
התקפה:	נשק קטן	נזק:	-
יוזמה:	+1	תפוצה:	10ק2
מוראל:	7	נק"ן:	25

גזע קטן ומרושע, המתנשא לגובה של 90 ס"מ והאגדה אודותיו כי הוא חוטף ילדים. הגובלין

זוחל בעל שמונה רגליים המסוגל להפוך לאבן כל יצור הפוגש את מבטו. צבעו חום צהבהב ואורכו כמעט ומגיע ל-2 מטר. משקלו עומד על 150 ק"ג ולעיתים ישנה קרן במרכז ראשו. כל יצור הפוגש במבטו מחויב בגלגול הצלה כנגד שיתוק או הפיכה לאבן. כל ניסיון להילחם מולו מבלי להסתכל ישירות סופג -4 לגלגול ההתקפה. אם הבסיליסק רואה את עצמו (לדוגמה בעזרת מראה), עליו לגלגל הצלה או להפוך לאבן.

ג'יני **

דרג"ש:	15	קב"פ:	7
התקפה:	אגרוף	נזק:	8ק2
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	900

הג'יני הוא יצור ממישור הקיום של האוויר והוא מתגשם כאדם בגובה 3.5 מטר. הג'יני מתעב קרב פיזי ויעדיף להשתמש ביכולות קסומות. יכולות קסומות: היעלמות (ללא הגבלה), יצירת מזון ומשקה, יצירת חפצים רגילים, הפיכה לגז (פעם בשעה), יצירת אשליות (3 פעמים ביום) והפיכה למערבולת אוויר (ללא הגבלה ונחשב כיסודן אוויר לשם התקיפה). בכדי לפגוע באחד, חייבים להשתמש בנשק קסום והם סופגים רק חצי נזק מהתקפות מבוססות כפור או רוח.

ג'לי עכור

דרג"ש:	12	קב"פ:	5
התקפה:	1	נזק:	6ק2
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	440

יצור אמורפי המזכיר את סוגי הסליים וניתן לפגוע בו רק בעזרת אש או כפור. כל ניסיון לתקוף אותו בנשק יגרום לו להתפצל ל-4ק1 חלקים קטנים יותר אשר כל אחד מהם גורם ל-1ק6 נזק ובעל 2 קב"פ.

ישתמש בכל טריק או לוחמה מלוכלכת בכדי להשיג יתרון. עורם נע בין צבע ירוק צהבהב או חום והם לובשים סחבות ומדי פעם שריון עור. הם חיים בשבטים כמעט בכל מקום למעט טונדרה קפואה ומצטיינים במארבים, כרייה של אבני חן ויכולת ההישרדות שלהם.

גולם אבן *

דרג"ש:	25	קב"פ:	14
התקפה:	1	נזק:	8ק3
יוזמה:	-1	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	2,730

בדומה לגולם ברזל, יצור זה נע באיטיות ועשוי מבולוק אבן מונפש השוקל טון ובגובה 3 מטר. גולם אבן מסוגל לייצר אפקט של לחש האטה כל סיבוב שני (גלגול הצלה כנגד שיתוק) הנמשך 2ק6 סיבובים. לחש אבן לבשר - יגרום לגולם להיפך פגיע לכלי נשק רגילים.

גולם ברזל *

דרג"ש:	25	קב"פ:	17
התקפה:	1	נזק:	10ק4
יוזמה:	-2	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	3,800

יציר כשף זה עשוי כולו מברזל בצורת אדם גדול בגובה 4 מטר ובמשקל 2.5 טון. האדמה רועדת כאשר הוא צועד באיטיות. הגולם אינו מסוגל לדבר או לתקשר. גולם ברזל יכול לנשוף עננה של גז רעיל (הצלה או מוות) - 3 פעמים ביום. התקפה קסומה שכוללת חשמל, תאט את הגולם לחצי מהירות ואילו התקפה מבוססת אש תחזקו בנק"פ שאבד (שליש ממה שאמור היה להיות הנזק).

גולם עץ *

דרג"ש:	13	קב"פ:	2+2
התקפה:	1	נזק:	8ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	120

גולם עץ הוא יציר קסם בגובה 1.20 מטר הסופג נקודת נזק נוספת לכל קוביית פגיעה מהתקפות מבוססות אש ונע באיטיות.

גולם עצמות *

דרג"ש:	19	קב"פ:	8
התקפה:	4	נזק:	לפי נשק
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	1,000

גולם עצמות הוא בעל ארבע זרועות שנוצר מעצמות של לפחות שני יצורים. למרות שנוצרו מעצם, הם אינם אלמתיים ולא ניתן לגרשם. בקרב, מחזיק הגולם נשק בכל יד או שני נשקים דו ידניים וישנו סיכוי של 1% לכל סיבוב שכוח הכישוף שיצר אותו יפרוץ ממנו ויגרום לכך שיתנהל בזעם למשך 1ק6 סיבובים. במהלך הזעם (+4 להתקפה אך -2 לשיריון), הגולם יתקוף ללא הבחנה חבר או אויב.

גועל (טורף גופות)

דרג"ש:	14	קב"פ:	2
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	4ק1
יוזמה:	+1	תפוצה:	6ק1
מוראל:	12	נק"ן:	120

מפלצות אלמתות אשר טורפות גופות. מסתובבות בעיקר בבתי קברות ומקומות אפלים. תמיד יעדיפו לארוב ולשתק את קורבנותיהם בעזרת מגעם או נשיכתם (הצלה או שיתוק ל-4ק2).

גורגון

דרג"ש:	19	קב"פ:	8
התקפה:	הסתערות	נזק:	6ק2
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	8	נק"ן:	950

יצור קסום הדומה במראהו לשור עשוי ברזל צבעוני כהה, הגורגון יכול בנשיפתו להפוך כל יצור

חי לאבן עד ל-8 פעמים ביום. אין דרך להרגיע גורגון והוא אגרסיבי באופן תמידי.

גורילה

דרג"ש:	קב"פ:	14	4
התקפה:	נזק:	נשיכה	6ק2
יוזמה:	תפוצה:	+1	4ק2
מוראל:	נק"ן:	8	200

קופים אומניבורים המעדיפים בשר שגודלם כגורילה. שוקלים כ-150 ק"ג וגובהם 80-170 מטר.

גלימתן

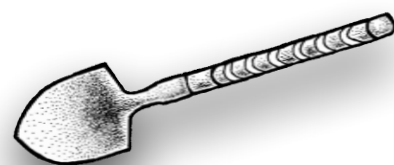
דרג"ש:	קב"פ:	13	6
התקפה:	נזק:	מיוחד	6ק2
יוזמה:	תפוצה:	-	1
מוראל:	נק"ן:	11	550

הגלימתן אורב במחשכים ונראה כגלימה אפלה עם זנב. כאשר הוא חושף עצמו, הוא מתגלה כיצור הכורך עצמו על הקורבן ונושכו באכזריות. כל נזק שיגרם לגלימתן יתחלק שווה בשווה עם הקורבן בעודו לוכד אותו.

גמד

דרג"ש:	קב"פ:	15	1+1
התקפה:	נזק:	נשק	לפי נשק
יוזמה:	תפוצה:	-	8ק1
מוראל:	נק"ן:	9	30

גמד מצוי. לרוב נתקלים בהם במערות עסוקים בכרייה. 25% כי יש ברשותם 100ק1 מטבעות זהב.



גמל

דרג"ש:	קב"פ:	12	1
התקפה:	נזק:	נשיכה	1ק4 + 1
יוזמה:	תפוצה:	+1	4ק2
מוראל:	נק"ן:	7	20

גמל מצוי.

גרגויל *

דרג"ש:	קב"פ:	15	4
התקפה:	נזק:	2 טפרים או נשיכה	1ק4 / 6ק1
יוזמה:	תפוצה:	2	1
מוראל:	נק"ן:	11	350

גרגוילים הינם מפלצות מכונפות בעלות עור אפור ותווי פנים שדיים אשר מטרתם להנות מכאב הקורבנות. הם חסינים לנשקים רגילים. לרוב טועים לחשוב שהינם פסלים ולכן הם מפתיעים בגלגול של 1-4 ב1ק6.

גריפון

דרג"ש:	קב"פ:	18	7
התקפה:	נזק:	2 טפרים או נשיכה	1ק6 לטפר או 8ק2 לנשיכה
יוזמה:	תפוצה:	+2	4ק1
מוראל:	נק"ן:	8	670

הגריפון הינו יצור טורף המזכיר במראהו אריה בעל ראש, כנפיים וטפרים של נשר המעדיף יותר מכל בשר סוסים. הגריפונים חיים בלהק בפסגות הרים וצוללים כאשר הם מבחינים בטרף ממרחק בראייתם המצוינת. ניתן לאלף גריפון לרכיבה כאשר הוא בשבי.

דג טורף הנמצא במים מלוחים. קשקשיו בצבע אפור, כחול וכסף ובעלי ראייה חדה במיוחד ומופתעים רק ב-1 מ-1ק6. זריז ובעל 2+ ליוזמה. לרוב, אם לא הצליח לחסל את המטרה תוך 4ק1 סיבובים, יימלט מהאזור.

דג פיראנה ענק

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	8ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	8ק2
מוראל:	11	נק"ן:	300

דג אגרסיבי במיוחד הנמצא במים מתוקים. ובנהרות וביכולתו לחוש סימני דם במים. מהרגע שהריחו דם, לעולם לא יוותרו או יימלטו.

דוב ינשוף

דרג"ש:	15	קב"פ:	5
התקפה:	2 טפרים או נשיכה וחיבוק	נזק:	8ק1 או 8ק2 בחיבוק ואז
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	400

נוצר כתוצאה מהכלאה נוראית של קוסם מטורלל, דוב הינשוף מזכיר דוב שחור בעל ראש ינשוף ענק ואגרסיביות לא מבוטלת. במידה והצליח לתקוף ב-2 טפריו, ביכולתו 'לחבק' את היריב לאחיזה כואבת במיוחד הגורמת לנזק נוסף של 8ק1.

דוב מערות

דרג"ש:	15	קב"פ:	7
התקפה:	2 טפרים או נשיכה וחיבוק	נזק:	8ק1 או 8ק2 בחיבוק ואז
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	650

דוב אגרסיבי התוקף אוטומטית כל יצור בגודלו או למטה מכך.

דרג"ש:	22	קב"פ:	13
התקפה:	מגע ופחד	נזק:	4ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	2,300

דארקחוד (או רורפיר) הינו יצור אלמת מבעית במיוחד הנראה כדמות עטופה בגלימות אפורות. מפלצת זו שוכנת בטריטוריה ספציפית. בכדי לפגוע בו, חייבים נשק קסום 2+ ומעלה. היצור ניזון מהפחדים של קורבנותיו ע"י כך שהוא יוצר מדעתו של הקורבן. ככל שהיצור אינטליגנטי יותר, כך גדולים הסיכויים שיפול קורבן להתקפה (כל פלוס הופך למינוס בהצלה). הוא חושף את פניו לקורבן ואז מתגלה הפחד הנורא מכל. אם הדמות הצליחה בהצלה, מעבר לברדס לא יתגלה דבר. אם המטרה נכשלה, אזי תהיה תחת השפעת פחד מתיש שיגרום לה לרוץ לכל עבר מבלי להתחשב בשטח למשך 4ק1+2 סיבובים כאשר בכל סיבוב יש להצליח בהצלה או לאבד 2ק2 נקודות כושר. היצור מסוגל לעבור דרך קירות וברגע שכל המטרות יצנחו חסרי הכרה, יאבד בהם עניין.

דבורה ענקית

דרג"ש:	13	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	+1	תפוצה:	8ק2
מוראל:	9	נק"ן:	20

למרות שגודלם מגיע ל-30 ס"מ, דבורים ענקיות מתנהגות בדומה לדבורים רגילות. העוקץ לעומת זאת - גורם למוות (תלוי הצלה).

דג ברקודה ענק

דרג"ש:	15	קב"פ:	9
התקפה:	נשיכה	נזק:	8ק2
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק1
מוראל:	10	נק"ן:	1,075

דופלגנגר

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	10ק1
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	10	נק"ן:	280

יצור מוזר המסוגל לקרוא את מחשבותיו של קורבנו ואף לשנות צורה לדמותו. הוא ישתמש בערמומיות ויבחר קורבן שנראה חלש במיוחד כדי להשיג את אמון החבורה. בצורתו הטבעית, הוא נראה כאדם ארוך וצנום עם עור בצבע אפור בעל מרקם גומי וראש גדול וחיוור עם עיניים סגולות צהובות המסוגל לתקוף באגרופים. חסין להקסמה ושינה.

דקאפוס

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	10	נזק:	2 לזרוע
יזומה:	+1	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	150

הדקאפוס הוא סוג של תמנון טורף בגודל בינוני השוחה במים וצבעו כחול עם כתמים ירוקים בבטנו. כל אחת מזרועותיו מסתיימת בטפר חבוי.

דרקון אדום **

דרג"ש:	21	קב"פ:	10
התקפה:	2 טפרים או נשיכה או זנב	נזק:	1ק8 לטפר / 4ק8 לנשיכה / 1ק8 לזנב
יזומה:	+3	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	2,000

בטחונם העצמי של הדרקונים האדומים כה גדול, שלרוב לא יעצרו ויבחנו את יריבם. הם טורפים מעולים וחסינים לאש מכל סוג ואם ברצונם להשיג משהו, לא יפגינו חמלה או יעצרו משום סיבה. אכזריותם אינה יודעת גבולות מוסר וחמדנותם אגדית ממש.

דוב קוטב

דרג"ש:	14	קב"פ:	6
התקפה:	2 טפרים או נשיכה וחיבוק	נזק:	1ק6 או חיבוק של 2ק6
יזומה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	8	נק"ן:	500

דוב עויין ואגרסיבי המתגורר בטונדרה או באזורים קפואים אחרים.

דוב שחור

דרג"ש:	14	קב"פ:	4
התקפה:	2 טפרים או נשיכה וחיבוק	נזק:	1ק4 או 4ק1 ואז 2ק4 בחיבוק
יזומה:	-	תפוצה:	2ק1
מוראל:	7	נק"ן:	250

דוב המתגורר בעיקר ביערות ולרוב אינו תוקפני אלא אם כן מתקרבים לגוריו או למזון שלו.

דובלין

דרג"ש:	15	קב"פ:	3+1
התקפה:	נשק	נזק:	נשק +1
יזומה:	9	תפוצה:	8ק1
מוראל:	9	נק"ן:	150

דובלינים נראים כגובלינים עצומים ושעירים בגובה 1.80, לעיניהם צבע חום כהה והם נעים במהירות ובחרישיות. חסרי פחד, הם לרוב מתעמרים בגזעים קטנים מהם. הם אויבים ערמוניים ותמיד יעדיפו מארב והתקפה מתוכננת בצוותא. יש להם +1 לנזק בשל כוחם הרב וכמו כל הגזעים הגובליניים, רואים היטב באפלה. 1 ל-30 דובלינים יהיה שאמאן: זהה לדובלין רגיל אך בתוספת יכולות של 4ק1 +1 דרגה של כהן.

דרקון אלמת **

דרג"ש:	15	קב"פ:	-
התקפה:	-	נזק:	-
יוזמה:	-1	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	לפי הקב"פ

גופה של דרקון שהונפשה על ידי רוח מרושעת. הרוח מסוגלת לגרום לדרקון לנוע ולתקוף אך לא לעוף או לדבר. הדרקון שומר על כל הגנותיו שהיו לו בחייו. ממרחק, קשה לזהות כי מדובר בדרקון מת אך כאשר מתקרבים, מבחינים כי קשקשיו רקובים וגופו מזכיר את פצעיו שהיו לו בחייו. לדרקון אלמת יש חצי מהקב"פ שהיה לו בחייו. נשיפתו היא ענן מרעיל הגורם לנזק השווה למספר הנק"פ שברשותו. דמות שתתקרב למרחק של עד 5 מטר מהדרקון מחויבת בהצלה מרעל כנגד הריח הנורא שיוצא ממנו. כשלון פירושו -3 לכל התקפה או גלגול הצלה.

דרקון זהוב ***

דרג"ש:	22	קב"פ:	11
התקפה:	2 טפרים או נשיכה או זנב	נזק:	1 ק1 לטפר / 4 ק8 לנשיכה / 1 ק8 לזנב
יוזמה:	+3	תפוצה:	1
מוראל:	10	נק"ן:	2,200

דרקונים זהובים לרוב יקיימו משא ומתן לפני שיתקפו בניסיון להגיע להבנה. ברשותם יכולת קסומה גבוהה (בדומה לקוסם בדרגה 7) וביכולתם גם לשנות צורה לאדם. בניגוד לשאר הדרקונים, דרקוני הזהב לרוב אינם אגרסיביים ואף ישנם סיפורים כי עזרו לבני האדם ושאר הגזעים בעבר. הם חסינים לכל רעל כלשהוא וסופגים רק חצי נזק מאש קסומה.



דרקון ירוק **

דרג"ש:	19	קב"פ:	8
התקפה:	2 טפרים או נשיכה או זנב	נזק:	1 ק1 לטפר / 4 ק8 לנשיכה / 1 ק8 לזנב
יוזמה:	+3	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	1,800

דרקונים ירוקים הם האגרסיביים מכולם וכמעט תמיד יחפשו עימות ולא משנה גודל האויב. הם חמדנים (כמו רוב הדרקונים) ויתחקרו הרפתקנים באריכות היכן ניתן למצוא אוצר מהמקום בו הגיעו ובאופן כללי - כל עוד הדרקון אינו משועמם, יש סיכוי שלא ינסה להרגם. דרקונים ירוקים חסינים לכל סוגי הרעל ונושפים עננת גז מחניק.

דרקון כחול **

דרג"ש:	20	קב"פ:	9
התקפה:	2 טפרים או נשיכה או זנב	נזק:	1 ק1 לטפר / 4 ק8 לנשיכה / 1 ק8 לזנב
יוזמה:	+3	תפוצה:	1
מוראל:	10	נק"ן:	2,000

דרקונים כחולים אוהבים לעוף מעל מדבריות בזמן שהטמפרטורה חמה, לחיות במערות גדולות ולאסוף אבני חן. אם יתקלו בחבורה, יתענגו על המשחק בהם וישאירו לרוב אחד מהם בחיים בכדי להשתעשע בו. נשיפתם היא ברק חשמלי והם חסינים לכל התקפת חשמל.

דרקון לבן *

דרג"ש:	17	קב"פ:	7
התקפה:	2 טפרים או נשיכה או זנב	נזק:	1 ק1 לטפר / 4 ק8 לנשיכה / 1 ק8 לזנב
יוזמה:	+2	תפוצה:	1
מוראל:	10	נק"ן:	1,500

הובגובלין

דרג"ש:	14	קב"פ:	1
התקפה:	נשק	נזק:	לפי נשק
יזומה:	-	תפוצה:	8ק2
מוראל:	8	נק"ן:	50

הובגובלינים הם מעין הדודנים הגדולים יותר של הגובלינים וברוב המקרים גם חיים בצוותא. יש להם יכולת טקטית ותחת מנהיג שקול, מסוגלים לגרום לצרות לא מעטות. הם שונאים אלפים ויתקפו אותם בעדיפות ראשונה. ישנו סיכוי של 10% כי סביב מלך השבט יהיה הובגובלין מכשף בדרגה 4ק1.

הומונוקלוס *

דרג"ש:	14	קב"פ:	2
התקפה:	נשיכה	נזק:	4ק1
יזומה:	+2	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	25

יצור זה הוא משרת חלוש שנוצר ע"י קוסם לביצוע משימות כגון ריגול. הוא אינו יכול לדבר אך מקושר באופן טלפתי ליוצרו עד קילומטר וחצי (ולכן לרוב נמצא באזור מגורי הקוסם). במידה והוא מת, הקוסם סופג 10ק2 נזק.

הידרה

דרג"ש:	16	קב"פ:	קב"פ לכל ראש
התקפה:	3-12	נזק:	10ק1 לראש
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	לפי קב"פ

ההידרה נראית כדרקון שקשקשיו בגוון צהוב-חום ועד חום כהה. עיניו נוצצות ברוע בגוון העינבר. לרוב, יש להידרה בין 3ק4 ראשים ואורכה כ-7 מטר.

ניתן לפגוע בראש אחד כל פעם ובמידה והושג נזק של מעל ל-8 נק"פ - אותו ראש נכרת אך צומח מחדש תוך מחצית השעה. כמובן שאותו נזק יורד מהסך הכללי.

דרקונים לבנים חיים לרוב באזורים קפואים או מושלגים או משוטטים מעל הימים באזור הקר יותר של העולם. בניגוד לרוב הדרקונים, הם הורגים בכדי לשרוד ולא מתוך הנאה. נשיפתם היא חרוט כפור והם לרוב משתמשים בנשק זה בתור התחלה. הם חסינים לכל התקפת כפור.

דרקון שחור *

דרג"ש:	18	קב"פ:	7
התקפה:	2 טפרים או נשיכה או זנב	נזק:	8ק1 לטפר / 8ק4 לנשיכה / 8ק1 לזנב
יזומה:	+3	תפוצה:	1
מוראל:	10	נק"ן:	1,800

הדרקון השחור מסוגל לנשום לזמן ארוך במים והוא חסין לכל התקפת חומצה. נשק הנשיפה שלו : עננה של חומצה מאכלת (3 פעמים ביום) והוא ימלט ברגע שיראה כי הקרב לרעתו אך לעולם לא יישכח ויחפש נקמה. הדרקון השחור תמיד יעדיף לתקוף בהפתעה ולהשתמש בסביבה.

האקובה (אלמת) *

דרג"ש:	16	קב"פ:	2
התקפה:	2 טפרים או נשק	נזק:	4ק1 לטפר
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	150

אלמת שהיה בעברו כהן מרושע ונידון בקללה לשוטט ולשלם על בגידתו. הוא נראה כשלד הלבוש בשריון ישרן וסחבות ונקודות אדומות בארובות העיניים. שנאתו לאנשי אמונה גדולה במיוחד ופגיעה מידי גורמת למחלה נוראית המורידה 1-2 נקודות כושר ליום וניתנת לעצירה רק ע"י לחש ריפוי מחלה. דמות שהגיעה ל-0 משרתת את ההאקובה לנצח. נקודות כושר חוזרות בקצב של אחת ליום. ראוי לזכור כי למרות היותו אלמת, האקובה הוא אינטליגנט ושמר על כל זכרונותיו מחייו הקודמים.

הרפיה

דרג"ש:	13	קב"פ:	2
התקפה:	2 טפרים או נשק	נזק:	4ק1 לטפר
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק1
מוראל:	7	נק"ן:	130

ההרפיה נראית כעיט עצום בעל חלק גוף עליון וראש של אישה. היא מסוגלת לתקוף בעזרת הטפרים או נשק אך המתקפה המרושעת ביותר של המפלצת היא שירה. כל מי שמקשיב לשיר ההרפיה חייב להצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים או להיות מוקסם. במידה והמטרה הצליחה בגלגול, היא חסינה לאותו השיר למשך 24 שעות. יצור שהוקסם פשוט יעמוד במקום וירשה להרפיה לתקוף אותו אך לא יותר מכך. ההקסמה נמשכת כל עוד ההרפיה שרה וסיבוב אחד לאחר מכן.

ויברן

דרג"ש:	18	קב"פ:	7
התקפה:	נשיכה / עוקץ / טפרים	נזק:	4ק1 / 10ק1 או 6ק2
יוזמה:	+1	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	800

הוויברן הוא דודן מרחוק של הדרקונים. חיצונית, הוא דומה להם רק שבניגוד לדרקונים, אין לו נשק נשיפה וקצה זנבו מסתיים בעוקץ חד. כאשר הם תוקפים, צרחה נשמעת מגרונם במטרה להפחיד את המטרה (הצלה עם 2+ או קפיאה במקום). העוקץ בזנבו מייצר רעל (הצלה או מוות). אם הוויברן הצליח בשתי התקפות בעזרת טפריו, ביכולתו להרים ולעוף עם הקורבן.



ורד ערפדי

דרג"ש:	11	קב"פ:	2 עד 4
התקפה:	מיוחד	נזק:	6ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	6ק2
מוראל:	12	נק"ן:	300

צמח וורדים לבן ומונפש המסוגל לנוע באיטיות ומשיג תזונה ע"י שאיבת דם מקורבנותיו. ריחם של הוורדים מעורר אפקט היפנוטי (הצלה) או שהיצור ימשך לוורד ולא יתנגד לקנוקנות עם קוצים השואבים דם ממנו בקצב של 6ק1 לסיבוב. צבעם של הוורדים אצל צמח 'שבע' יהפוך אדום עז.

אב

דרג"ש:	13	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	6ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	6ק2
מוראל:	8	נק"ן:	60

זאבים צדים כלהקה ובעיקר תוקפים את המאסף.

זאב אימים

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	8ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק2
מוראל:	9	נק"ן:	120

זאבי פרא המאומנים בעיקר ע"י שבטי דמויי אדם (אשר מחפשים אחר גורים למטרה זו). זאב אימים גדול יותר משמעותית מזאב רגיל וניחנים באופי אכזרי פראי למדי.

זאב קרח

דרג"ש:	16	קב"פ:	4
התקפה:	נשיכה	נזק:	6ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	6ק1
מוראל:	9	נק"ן:	150

גודלו של זאב הקרח כגודלו של סוס פוני וכולו מכוסה פרווה לבנה מבהיקה. צמד עיניים כחולות מבריקות בראשו והוא חי כצפוי באזורים ארקטיים. לעיתים, אורקים ארקטיים מצליחים לבייתם.

במהלך הקרב, רוב הסיכויים שיתקוף בנשיכה (4-1 ב1ק6) או לעיתים נדירות יותר, בנשיפה של אוויר קפוא הפוגע תמיד וגורם לנזק של 1ק4 לכל קוביית פגיעה שלמה של הזאב. נזק מאש תמיד כפול. לזאב הקרח יש חסינות מהתקפות קור.

זבוב שודד

דרג"ש:	14	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	6ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק2
מוראל:	6	נק"ן:	30

בדומה לזבוב הבית הרגיל, רק שגודלו עומד 70-90 ס"מ ובעל התנהלות תוקפנית. כאשר מותקף באש, יש לזרוק בדיקת מוראל עבורו עם +4.

זוועת להב

דרג"ש:	15	קב"פ:	5
התקפה:	2	נזק:	8ק1 ליד
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	8	נק"ן:	400

'זוועת להב' הינו כינוי למפלצת החיה במערות באזורים נידחים כשבטים. הם מתקשרים בשפה המורכבת מצקצוקים ונקישות. היצור מתנשא לגובה של 1.80 מטר ושתי ידיו מסתיימות בלהבים ארוכים עשויי עצם. פיו הוא מקור חד. ראייתו עלובה אך הוא מפצה על כך בשמיעה יוצאת דופן.

תולעת מכשפי החוף

דרג"ש:	12	קב"פ:	3
התקפה:	4 מחושים	נזק:	1 נק"פ
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	150

תולעת באורך מטר וחצי, המסוגלת לטפס על קירות ותקרה ומראשה פורצים 4 מחושים באורך חצי מטר. כל פגיעה של מחוש מצריכה גלגול הצלה כנגד שיתוק או שהדמות משותקת למשך עשר דקות. תולעת זו מתחפרת בחול השחור המגיע מארצות המערב

זומבי

דרג"ש:	11	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	-2	תפוצה:	8ק1
מוראל:	12	נק"ן:	30

זומבים הם גופות שהונפשו ע"י כישוף אפל. תנועתם איטית עד מאד (תמיד אחרונים ביוזמה) אך הם סופגים רק חצי נזק מנשק קהה ואין לבצע להם בדיקת מוראל.

ח דקרן

דרג"ש:	16	קב"פ:	4
התקפה:	קרן או 2 פרוטות 1	נזק:	8ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	1
מוראל:	7	נק"ן:	350

יצורים מיתולוגיים החיים ביערות עבותים. חד הקרן אינו אגרסיבי וניתן לפגוע בו רק בעזרת נשקים קסומים. חד הקרן יכול 3 פעמים ביום להטיל ריפוי פצעים קלים ולבצע טלפורטציה (כמו הלחש דלת מימדית) והם חסינים לכל לחש עד עוצמה 4.

חזיר פרא

דרג"ש:	14	קב"פ:	3
התקפה:	חיטים	נזק:	4ק2
יזומה:	-	תפוצה:	4ק2
מוראל:	8	נק"ן:	200

חזיר פרא מסתובב לצד נהרות ומקורות מים וביערות עבותים. במידה וגוריו עמו, יילחם עד המוות.

חיפושית אש

דרג"ש:	16	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	4ק2
יזומה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	7	נק"ן:	40

חיפושית שלה 2 מחושים המסתיימים בבלוטה הממשיכה לזחור 1ק6 ימים לאחר גדיעתה. אינה אגרסיבית אך תילחם אם תהיה לכודה בפינה.

חיפושית מנומרת

דרג"ש:	17	קב"פ:	3
התקפה:	2	נזק:	4ק2
יזומה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	100

חיפושית טורפת באורך 1.5 מטר מפוספסת בצבעי חום וצהוב על גב השריון ובעלת ריצה מהירה במיוחד.

חיפושית ענק

דרג"ש:	16	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	6ק1
יזומה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	100

חיפושית שראשה אדום ושארית גופה שחור. אורכה כ-70 עד 90 ס"מ. בנשיכתה, היא גם מתיזה נוזל רותח משק הממוקם בקיבתה דרך צינורית מעל פיה. החיפושית מסוגלת לבצע זאת עד 5 פעמים ביום והנזק עומד על 2ק6 (עם גלגול הצלה כנגד נשיפה לחצי נזק). כמו כל החיפושיות, יש לה ראייה מרחבית כך שאין להתחשב בדרג"ש מופתע.

חפץ מונפש

דרג"ש:	14	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	6ק1
יזומה:	-	תפוצה:	-
מוראל:	12	נק"ן:	30

חפץ שהונפש ע"י קוסם או כהן וניתנה לו פקודה לשמור על מקום או לבצע מטלה מסוימת שוב ושוב.

חרב אחוזת דיבוק

דרג"ש:	16	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	2+ 8ק1
יזומה:	+2	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	50

חרב שכושפה להגן על אזור מסויים.

טורטל (איש צב)

דרג"ש:	17	קב"פ:	4
התקפה:	2 טפרים או נשק	נזק:	4ק1 לטפר
יזומה:	-	תפוצה:	6ק1
מוראל:	9	נק"ן:	100

גזע עתיק של דמויי אדם בגובה 1.60 מטר החיים ביערות ובביצות או לצד נהרות. הם אינם אגרסיביים ובקרר יעדיפו להשתמש ברובי קשת.

טרוגלודיט

דרג"ש:	15	קב"פ:	2
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	1ק4 לטפר או נשיכה
יזומה:	-	תפוצה:	8ק2
מוראל:	9	נק"ן:	80

גזע אכזר של אנשי לטאה ברברים החי מתחת לאדמה וידוע בשל תאוותו לבשר. הם חיים בשבטים ומשתמשים בערמומיות ויכולת ההסוואה שלהם (1-5 ב1ק6). עורם השומני מפריש ניחוח מצחין המצריך גלגול הצלה כנגד שיתוק או מינוס 2 לכל גלגול התקפה של היריב. לעיתים נדירות משתפים פעולה עם גזע אחר.

טרול

דרג"ש:	16	קב"פ:	6
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	1ק6 לטפר ו1ק10 לנשיכה
יזומה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	10	נק"ן:	650

אימת חוטבי העצים...הטרולים הינם יצורים טיפשים ובריונים החיים במעבה היער ומסתובבים בלילות (אור השמש הופכם לאבן) וביכולתם להחלים במהירות מנזק ואף לגדל מחדש איברים (1ק4 נק"פ לסיבוב) ובמידה והגיעו ל-0 נק"פ, יחזרו מחדש לאחר 2ק6 סיבובים. הדרך היחידה להרוג טרול היא להשתמש באש.

טריאנט

דרג"ש:	19	קב"פ:	8
התקפה:	2	נזק:	2ק6 להתקפה
יזומה:	-2	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	950

טריאנטים הינם עצים בעלי מודעות שגילים עתיק ומיקומם לרוב ביערות סבוכים ופראיים. הם מקיימים קשר רציף עם ממלכת הפיות ונחשבים

למגיני היער. ביכולתם לנוע באיטיות ולהנפיש בעת מצוקה, עצים אחרים (2ק8) לעזרה.

סודן אדמה

דרג"ש:	22	קב"פ:	16
התקפה:	1	נזק:	3ק6
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	3,300

צורתו כשל ענק עשוי בוץ. אינו יכול לחצות מעבר מים הגדול מ-4 מטר. יסודן אדמה סופג נזק כפול מהתקפות מבוססות אש.

יסודן אוויר *

דרג"ש:	22	קב"פ:	16
התקפה:	1	נזק:	3ק6
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	3,300

נראה כמערבולת אלימה. סופג נזק כפול מהתקפה מבוססת אדמה. כל יצור מתחת לדרגה 2, מחויב להצליח בגלגול הצלה כנגד שרביטים או ליפול לקרקע.

יסודן אש *

דרג"ש:	22	קב"פ:	16
התקפה:	1	נזק:	3ק6
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	3,300

צורתו כשל עמוד להבה ועיניים בורקות בו. סופג נזק כפול מהתקפות מבוססות מים. אינו יכול לחצות מעבר מים הגדול מ-4 מטר. גורם לנזק נוסף של 1ק8 לכל מה שקשור לכפור או קרח מטבעו.

כל מה שדליק סביב היסודן יתפרץ באש.

עקב ביישנותם, כלבי ההבהוב ינסו באופן כללי להימנע מקרב.
כלב שאול

יסודן מים *

דרג"ש:	17	קב"פ:	3 עד 7
התקפה:	3 עד 7	נזק:	1ק8 לנשיכה
יזומה:	-	תפוצה:	1ק4
מוראל:	9	נק"ן:	350 - 950

כלבי שאול מגיעים ממישור קיום אחר ולעיתים מזומנים ע"י קוסמים או כהנים מרושעים ככלבי שמירה.
בנוסף לנשיכתם, כלב שאול גם נושף אש מספר פעמים ביום השווה לפעם אחת עבור כל קוביית פגיעה.

נשיפתו היא חרוט של אש הגורמת ל1ק6 נזק לכל קב"פ עם גלגול הצלה כנגד נשיפה לחצי נזק.

כנף אופל

דרג"ש:	15	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	1ק8
יזומה:	+2	תפוצה:	1ק4
מוראל:	9	נק"ן:	200

יצור מעופף החי בהרים צחיחים ולו קשקשים ירוקים וכנפיים שחורות מיובשות למראה. היצור תמיד פעיל בלילה ומתחבא במהלך היום. הוא לרוב דואה במהלך לילה ללא ירח בשקט מופתי ובמטרה ללכוד חיה או טרף אחר ולהביא למאורתו למזון עבור גוזליו.

כריש עמלץ לבן

דרג"ש:	15	קב"פ:	8
התקפה:	1	נזק:	2ק10
יזומה:	+2	תפוצה:	1ק12
מוראל:	8	נק"ן:	850

שליט האוקיינוס מבחינת דירוג הטורפים. מריח דם מיידית ומסוגל לתקוף במהירות (+2 ליוזמה).

דרג"ש:	22	קב"פ:	16
התקפה:	1	נזק:	3ק6
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	3,300

צורתו כשל גל, הנשבר על הקורבן ומשנה צורה לגל נוסף בסיבוב הבא. סופג נזק כפול מהתקפות מבוססות אוויר. לא יכול להתרחק יותר מ-30 מטר ממקור המים.

כימרה

דרג"ש:	16	קב"פ:	9
התקפה:	ראה למטה	נזק:	ראה למטה
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	1,500

יצור מוזר עם גוף אריה, שלושה ראשים (של אריה, עז ודרקון) וכנפי דרקון, המתנשא לגובה של כמעט 2 מטר ושוקל קרוב ל-1500 קילו. התקפות הכימרה:
2 טפרים (1ק4 כל אחד) או ראש דרקון (נשיכה 3ק4 או נשיפה של אש 3ק6 - מסוגל ל-3 פעמים ביום) או נגיחת עז (2ק4) או נשיכת אריה (2ק4).

כלב הבהוב *

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	1ק6
יזומה:	+2	תפוצה:	1ק6
מוראל:	6	נק"ן:	350

כלב אינטליגנטי בעל יכולת טלפורטציה מוגבלת עד למרחק 30 מטר. יכולתם כה גבוהה שהם מסוגלים לבצע הזחה תוך מספר שניות מרגע שתקפו. בכדי לבדוק האם הצד שני הצליח לפגוע, עליו להשיג תוצאה בגלגול ההתקפה הגבוהה ב-5 מהדרג"ש הרשום.



אמארה *

שרביטים), נזק נוסף של 1ק6 ייגרם מן החום הבוקע ממנה.
ללטאת הלבה ישנו גם מנגנון הגנה בו כל נשק אשר ייפגע בה - ישנו סיכוי כי יימס (2-1 ב1ק6). יכולת זו אינה משפיעה על נשקים קסומים.

לטאת ענק דראקו

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	10ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	6ק1
מוראל:	7	נק"ן:	130

לטאת ענק דראקו מסוגלת למתוח את צלעותיה ואת העור וליצור מעין כנפיים המאפשרים לה תעופה למספר סיבובים מוגבל.

לריני

דרג"ש:	13	קב"פ:	1
התקפה:	נשק קטן	נזק:	לפי נשק
יוזמה:	-	תפוצה:	6ק2
מוראל:	8	נק"ן:	30

הלריני הוא גזע דמויי אדם החיים בביצות וביערות חמים. גובהם עומד על 1.20 ועורם מכוסה בקשקשים רכים בצבע ירוק כחול. עיניהם גדולות ועורם שומני וגופם מסתיים בזנב ארוך. הם לובשים בעיקר גלימות ויודעים היטב לשחות ולשמור על נשימה מתחת למים למשך 10 דקות. הלריני אינם גזע אגרסיבי אך יגנו על שטחם בקנאות.

מ אסמר **

דרג"ש:	17	קב"פ:	7
התקפה:	1	נזק:	10ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	1,700

דרג"ש:	16	קב"פ:	8
התקפה:	1	נזק:	8ק3
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	1,300

הלאמארה הינו יצור השוכן באזורים מדבריים ולו פלג גוף עליון של אדם ופלג גוף תחתון של נחש גדול. אין ביכולתו לדבר אך הוא מבין שפות מרובות. הלאמארה מושך את קורבנותיו למאורה זעזרת אשליות וערמומיות. היצור מסוגל לייצר אשלייה כרצונו ולרוב יופיע בדמות אדם תוך שימוש בלחש הקסמה.

לטאת הלים

דרג"ש:	16	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק2
מוראל:	7	נק"ן:	120

לטאה בצבע אפור מלוכלך הנמצאת בעיקר באזורי ביצות ופעם בסיבוב מסוגלת לשחרר מטען חשמלי שיהמם את המטרה (תלוי גלגול) כך שתסבול 2- לגלגולי הצלה למשך הסיבוב. גודלה של לטאה ההלים לא עולה על 30 ס"מ אך כאשר 2 לטאות או יותר נפגשות - הן מסוגלות לשחרר מטען יחידיו הגורם ל1ק8 לכל לטאה.

לטאת לבה

דרג"ש:	17	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	6ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	6ק1
מוראל:	7	נק"ן:	130

לטאת לבה חיה בסמוך להתפרצויות לבה ובהרי געש. בקרב, הלטאה מנסה לנשוך את הקורבן ואם הצליחה להחזיקו לרגע (הצלה כנגד

דרג"ש:	17	קב"פ:	5
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	800

מפלצת אל מתה מחרידה אשר נוצרה כתוצאה מפולחן עתיק יומין. המומיה יכולה להיפגע רק ע"י נשקים קסומים, לחשים או אש. נשקים קסומים גורמים רק לחצי נזק בעוד לחשי אש גורמים לנזק כפול.

אלו אשר נפצעו מהתקפת המומיה סובלים ממחלת ריקבון המונעת כל סוג של ריפוי - בין אם רגיל או קסום - עד אשר טקס ריפוי ע"י אנימיסט בדרגה 14 ומעלה יבוצע.

מינוטאור

דרג"ש:	14	קב"פ:	6
התקפה:	1	נזק:	נשק +3
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	11	נק"ן:	550

מפלצת המזכירה אדם בגובה 2.5 מטר עם ראש של שור גדול. המינוטאור אגרסיבי עד מאד וביכולתו למצוא עקבות מצוין (85%). יש למינוטאור +2 לנזק עקב כוחם הרב.

מכשפת ביצות *

דרג"ש:	15	קב"פ:	5
התקפה:	2 טפרים	נזק:	4ק1 לטפר
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1 לטפר
מוראל:	9	נק"ן:	450

מכשפת הביצות היא קרובת משפחה דוחה ומעוותת של הפיות. גופה המעוקם בצבע כחול חולני ושיערה שחור והיא אכזרית וערמומית המעדיפה תחבולות מאשר קרב. מכשפת הביצות היא גם מומחית בהכנת שיקויים ובמאורתה ניתן למצוא עשרות מהם. תנועתה בביצה היא שקטה לחלוטין (5-1 בק16) והטקטיקה המועדפת עליה היא לגרור אחד אחד לבריכת מים עמוקים ולהטביעו. סביב מאורתה ניתן להבחין שהעצים חולים והענפים ריקים מעלים.

המאסמר הינו יצור אלמת החי בקרקעית האוקיינוס במבוך מחילות הנועד לייצר אפקט מהפנט הגורר יצורים אליו (ללא הצלה). הדרך היחידה להימנע מהאפקט היא כניסה דרך קרקע האוקיינוס. המאסמר מחכה בלב המבוך ומטיל לחשי הקסמה (פעמיים ביום) מורכבים (עם מינוס 6 להצלה).

כל לחש המוטל על המאסמר, חוזר חזרה על המטיל.

מדוזה *

דרג"ש:	12	קב"פ:	4
התקפה:	4 נחשים	נזק:	6ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	400

המדוזה נראית כאישה שבמקום שיער, נחשים צומחים מראשה. מבטה של המדוזה הופך לאבן כל מי שפוגש בו (תלוי גלגול הצלה כנגד שיתוק). בנוסף, הנחשים שעל ראשה מזריקים רעל קטלני (הצלה או מוות) וגורמים לנזק של 1ק6. המדוזה לרוב חובבת תכשיטים ישנים רבי ערך ובלבה שנאה לגזע האדם (המחפש כמובן להשמדה בו ברגע שמתגלה מאורה ובה אחת).

מהלך בלתי נראה *

דרג"ש:	19	קב"פ:	8
התקפה:	1	נזק:	4ק4
יוזמה:	+2	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	1,000

יצורים אלו שייכים למישור הקיום של האוויר והם מזומנים משם בכדי לשרת מישהו בעל עוצמה מספקת בעולם הגשמי. על המזמן לפקוד על משימה ברורה גם אם היא מצריכה מסע של אלפי קילומטרים. המהלך הבלתי נראה לא יעצור עד שישלימה גם אם בחוסר רצון.

מומיה *

דרג"ש:	17	קב"פ:	5
התקפה:	1	נזק:	12ק1

ב אגפה *

מנטיקור

דרג"ש:	קב"פ:	16	9
התקפה:	נזק:	1	8ק1
יזומה:	תפוצה:	-	1
מוראל:	נק"ן:	10	2,500

נאגפה נראים כבני אדם וראשם ראש עיט, עורם מיובש והם נודדים בדרכים תוך שמירה על התבודדות.

השמועה אודותם מספרת כי היו בעברם קוסמים אשר ביצעו מעשה מביש שגרם להם לשנות צורתם למצבם הנוכחי. עוד שמועה היא, כי אם מישהו מספר על אודות מעשיו של הנאגפה בגלגולו הקודם במרחק 50 ק"מ - הנאגפה יישמע זאת ויבוא להרגו.

לנאגפה יכולות קסומות רבות (3 פעמים ביום): יצירת להבה, הטלת שיתוק, בלבול, אפלה ומגע רקבון (גורם לירידת 1ק6 בכוח באופן זמני).

נדל ענק

דרג"ש:	קב"פ:	11	4 נק"פ
התקפה:	נזק:	1	רעל
יזומה:	תפוצה:	+2	6ק1
מוראל:	נק"ן:	7	30

גרסה גדולה יותר של הנדל המצוי.

הנדל הענק נע במהירות (+2 ליזומה).

אלו אשר ננשכו על ידו צריכים להצליח בגלגול הצלה כנגד רעל עם בונוס +2 או לסבול ממחלה אשר משביתה אותם למשך יומיים מבלי יכולת פיזית לעשות דבר.

נול

דרג"ש:	קב"פ:	14	2
התקפה:	נזק:	נשק	נשק
יזומה:	תפוצה:	-	6ק2
מוראל:	נק"ן:	8	50

דרג"ש:	קב"פ:	18	6
התקפה:	נזק:	2 טפרים או נשיכה + זנב	4ק1 לטפר, 8ק1 לנשיכה
יזומה:	תפוצה:	+2	1
מוראל:	נק"ן:	10	800

המנטיקור נראה כאריה גדול ולו עור יבש וכנפיים ופנים אנושיות מעוותות. זנבו מסתיים בקוצים אשר הוא מסוגל להטילם כנשק. ישנם מקסימום 24 קוצים על זנבו והמנטיקור מסוגל לגדל 1ק6 קוצים ליממה. למנטיקור יש רעל חלש בקוציו המסוגל לגרום למוות (גלגול הצלה כנגד רעל של 4-).

המנטיקור הוא טורף אגרסיבי המעדיף בשר אדם.

מפלצת חלודה

דרג"ש:	קב"פ:	18	5
התקפה:	נזק:	1	-
יזומה:	תפוצה:	-	1
מוראל:	נק"ן:	7	550

יצור דמוי ארמדילו בצבע צהוב אדמדם ולו שני מחושים היוצאים מקדמת ראשו. כאשר המחוש פוגע בברזל או מתכת כלשהיא, יוצא משם נזל הגורם במהירות לחומר להחליד. מפלצת החלודה ניזונה מן החלודה הנוצרת.

מקק ענק

דרג"ש:	קב"פ:	15	1
התקפה:	נזק:	1	4ק1
יזומה:	תפוצה:	+2	6ק2
מוראל:	נק"ן:	8	30

ובכן, מקק ענק. עם סיכוי של 5% מחלה במידה וננשכת על ידו.

הכוח הוא +2, הסיכוי להיחלץ עומד על 1-2 ב1ק6).

נחש קוברת יורקת

דרג"ש:	13	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	7	נק"ן:	50

נחש קוברת פורש את העור בצווארו כדרך לאיים על אלו המתקרבים אליו. במידה ולא נמלטו, הוא מסוגל לירוק רעל עד למרחק של 2 מטר ואז הצלה או עיוורון למשך 4ק2 ימים. במידה והמטרה לא מתרחקת, ינסה להכיש ואז הצלה או מוות תוך שעה.

ניקסי

דרג"ש:	16	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	6ק1
מוראל:	7	נק"ן:	30

פיית מים זעירה בעלת שיער ארוך כחול וגוף ירקרק. כאשר עשרה ניקסיז נפגשות, הן מסוגלות להטיל לחש הקסמה.

נמלה ענקית

דרג"ש:	17	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	6ק2
יוזמה:	-	תפוצה:	8ק2
מוראל:	11	נק"ן:	240

בין החרקים הקשוחים בטבע, נמלים ענקיות חיות לרוב במושבות ויש להן חיבה לאיסוף אוכל וחפצים נוצצים. גודלן בין 1.50 מטר ל- 1.80 מטר כאשר המלכה יכולה להגיע לגודל של 2 מטר. לרוב אינן תוקפניות בתחילה אך ברגע שייכנסו לקרב, אין לעצור אותן.

גזע מרושע של דמויי אדם בעלי ראש צבוע ואכזריות באופיים. הנולים פועלים כשבט ובעיקר בשעות הליל עקב ראייתם המעולה בחושך. בקרב, הם פועלים בחוסר משמעת אלא אם כן ישנו מנהיג חזק ללהקה. במאורתם ובמידה ויש יותר מ-12 נולים בה, ישנו סיכוי של 15% שאחד מהם יהיה שאמאן (נתוני נול רגיל בתוספת כהן בדרגה 1ק4).

נחש וייפר

דרג"ש:	15	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	8ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	8	נק"ן:	70

פשוט גרסה מוגדלת של נחש מצוי כאשר הרעל מצריך הצלה או מוות.

נחש ים

דרג"ש:	17	קב"פ:	6
התקפה:	1	נזק:	6ק2
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק1
מוראל:	8	נק"ן:	500

נחש ים ירקרק מצוי באורך 6.5 מטר המסוגל לכרוך עצמו סביב המטרה לגרור אותה אל מתחת למים לנזק של 20ק1.

נחש פייתון

דרג"ש:	14	קב"פ:	5
התקפה:	נשיכה או חניקה	נזק:	6ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	2ק1
מוראל:	8	נק"ן:	450

לאחר התקפת נשיכה מוצלחת, נחש הפייתון יכרוך עצמו סביב המטרה ויגרור ל-4ק2 נזק לכל סיבוב. בכדי להחליט האם הקורבן הצליח להיחלץ, עליו להשיג תוצאה של 1 ב-6ק1 כאשר תוסף הכוח מעלה את הסיכוי (אם לדוגמה תוסף

נקזן

יתוש ענק שצבעו אדום חום כהה ואורכו 30 ס"מ. ברגע שהצליח לדקור את המטרה במקורן המשמש כצינור - הסטירג' ישאב דם ברמה של 1ק4 נק"פ לסיבוב עד אשר יוסר או השיג 12 נק"פ.

סליים אפור

דרג"ש:	15	קב"פ:	3
התקפה:	1	נזק:	מיוחד
יוזמה:	-	תפוצה:	1ק4
מוראל:	12	נק"ן:	300

דרג"ש:	15	קב"פ:	3
התקפה:	1	נזק:	מיוחד
יוזמה:	-	תפוצה:	1ק4
מוראל:	12	נק"ן:	300

מראהו של הנקזן מזכיר עיוות מחריד של מי שהיה בחייו. הוא נחשב כאלמת ולרוב נודד במערות קבורה. מגעו גורם להורדת דרגה ללא גלגול הצלה ואין לו תודעה או זכרון מחייו הקודמים.

נשר ענק

הסליים האפור הוא יצור אמורפי הנמצא מתחת לקרקע ומחפש תמיד מה לאכול - בין אם זה מת או חי. הסליים מפריש חומצה היכולה להמיס הכל למעט אבן. לאחר התקפה מוצלחת, הסליים ייצמד למטרה וייצור נזק אוטומטי של 2ק8 כאשר בסיבוב הראשון, השיריון ייאלל.

סליים ירוק

דרג"ש:	17	קב"פ:	4
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	1ק6 לטפר או 1ק8 לנשיכה
יוזמה:	+3	תפוצה:	1ק4
מוראל:	7	נק"ן:	250

דרג"ש:	17	קב"פ:	4
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	1ק6 לטפר או 1ק8 לנשיכה
יוזמה:	+3	תפוצה:	1ק4
מוראל:	7	נק"ן:	250

נשרי ענק חיים בפסגות ההרים. ניתן לאלף אם מגדלים אחד מהחודש הראשון לחייו.

סוס פרא

בדומה לסליים האפור, רק בצבע ירוק זוהר ודביק בהרבה, הסליים הירוק נדבק לתקרות ולקירות ונופל על קורבנותיו. כאשר אור שמש פוגע בו, הוא מושמד מיידית. בסיבוב הראשון, ניתן להסיר את הסליים עם חפץ כלשהוא שיהרס בוודאות. לאחר הסיבוב הראשון, יהיה חייב להשתמש בהתקפה מבוססת כפור, אש או חיתוך הגורם נזק שווה למטרה ובו בזמן הסליים מתפשט על גופו של הקורבן.

דרג"ש:	15	קב"פ:	2
התקפה:	2 פרסות	נזק:	1ק6 לפרסה
יוזמה:	+2	תפוצה:	2ק10
מוראל:	7	נק"ן:	30

סוסי פרא הנמצאים לרוב במישורים.

סטירג'

דרג"ש:	13	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	1ק4
יוזמה:	-	תפוצה:	2ק4
מוראל:	9	נק"ן:	50



סלמנדרה *

דרג"ש:	20	קב"פ:	10
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	8ק1 לטפר או 6ק2 לנשיכה
יוזמה:	+2	תפוצה:	14ק
מוראל:	8	נק"ן:	1,800

הסלמנדרה הינה יצור שנוצר במישור קיום אחר ונראית כלטאה גדולה. סלמנדרת אש מייצרת סביבה להבות המכלות כל המתרחש בטווח 2 מטר ממנה לנזק של 8ק1 לסיבוב. הן אינטליגנטיות ויודעות לא מעט שפות ובעלת חסינות מאש. סלמנדרת כפור, דומה לאחותה ממישור האש בכל אפקט וצורה.

ספינקס **

דרג"ש:	18	קב"פ:	12
התקפה:	2 טפרים	נזק:	8ק2
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	2,000

הספינקס נראה כאריה עצום בעל כנפיים ופני אדם והוא יכול לזהות קסם ואת הבלתי נראה כרצונו. הספינקס מסוגל לשוחח בכל שפות האדם והדרקונים ויעדיף שיחה וחידות על פני קרב. שאגתו מסוגלת לגרום לאפקט פחד (הצלה) למשך 6ק2 סיבובים וביכולתו להטיל לחשים ככהן בדרגה שהיא חצי מקוביות הפגיעה שלו.

סרטן מערות ענק

דרג"ש:	16	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	2ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק2
מוראל:	7	נק"ן:	100

סרטן ענק בגודל 60 עד 120 ס"מ ללא עיניים המסתמך על ויברציות וצלילים.

הסרטנים הללו אוכלים פטריות ונבלות ואינם ציידים אך יילחמו אם יידחקו לפינה. הסרטנים תמיד יצווחו בכדי להתריע על נוכחות אחרים בטריטוריה. ביכולתם גם לירוק נוזל קיבה אשר אם פגע, המטרה מסוחררת למשך 3ק6 סיבובים מהריח הנורא (הצלה כנגד נשיפה) - ניתן לסרטן להשתמש ביכולת כזו פעם ביום.

עובש צהוב

דרג"ש:	-	קב"פ:	2
התקפה:	-	נזק:	-
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	-	נק"ן:	100

העובש הצהוב הוא סוג של פטריה הנצמדת לקירות ולרצפה ובמידה וישנו מגע עימה, ישתחררו נבגים בעלי אפקט חניקה הגורמים ל-8ק1 נזק למשך 6 סיבובים.

עוג

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	6ק2
יוזמה:	-	תפוצה:	6ק1
מוראל:	8	נק"ן:	250

דמוי אדם מפלצתיים החיים ביערות וגבעות ומתנשאים לגובה של כמעט 3 מטרים. טיפשים ואכזריים.

עוג שאמאן

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	6ק2
יוזמה:	-	תפוצה:	6ק1
מוראל:	8	נק"ן:	250

עוג שאמאן הינו עוג שלמד לתקשר (ולקבל כוחות) מרוחות פרא ביער ביכולתו להטיל את הלחשים הבאים: תעופה, הפיכה לבלתי נראה, אפלה ושינה קסומה.

כמו כן ביכולתו להתרפא בנקודת פגיעה אחת לסיבוב.

עטלף ענק

דרג"ש:	14	קב"פ:	3
התקפה:	1	נזק:	6ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	8ק2
מוראל:	7	נק"ן:	250

כמו עטלף רגיל רק שאורך כנפיו מגיע ל-3 מטר.

עכביש אלמנה ענק

דרג"ש:	14	קב"פ:	3
התקפה:	1	נזק:	6ק2
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק2
מוראל:	9	נק"ן:	180

עכביש ענק בגודל 60 ס"מ והרעל נעשה בהצלחה עם 2- או מוות. כל דמות שנלכדה ברשת, אינה יכולה לנוע וחייבת להצליח בגלגול 6ק1 ולהוציא 1-2 (כאשר תוסף הכוח מגדיל את טווח ההצלחה). דמות אשר לכודה ברשת אינה יכולה להטיל לחשים.

עכביש טרנטולה

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	8ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	150

עכביש שעיר בגודל של סוס פוני הנוהג לצנוח מטה על אויבו. נשיכתו גורמת לריקוד מטורף (תלוי הצלה). הריקוד נמשך 10ק2 סיבובים כאשר בכל סיבוב יורדות 4ק1 נק"פ ואין דרך לבצע פעולות המצריכות ריכוז.

עכביש סרטן ענק

דרג"ש:	13	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	8ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	120

עכביש זה מתמחה בהסוואה ולרוב מוקף בעלים או ענפים במטרה לזנק ולתקוף בנשיכה. ביכולתם לשנות את צבעם (תהליך המתרחש כיממה) ולכן ניתן להבחיןם רק ב-2 1-ב-6ק1. הרעל אשר הם מפיקים מצריך הצלה או מוות.

עכברוש פרא

דרג"ש:	15	קב"פ:	4 נק"פ
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	+3	תפוצה:	10ק2
מוראל:	8	נק"ן:	60

עכברוש פראי וגדול הנמצא לרוב בביוב כזכר שליט של עכברושים רגילים חבורת עכברושי פרא אחרים.

עלוקה ענקית

דרג"ש:	15	קב"פ:	6
התקפה:	1	נזק:	6ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	6ק1
מוראל:	10	נק"ן:	550

עלוקה ענקית חיה במקווה מים (מתוקים ומלוחים) ובמיוחד באדמות ביצה. אורכה נע בין 1.5-2 מטר ולאחר התקפה מוצלחת - היא נצמדת למטרה וגורמת 6ק1 נזק כל סיבוב.

ענק אבן

דרג"ש:	קב"פ:	תפוצה:	יזומה:
17	קב"פ:	-	4ק1
9	נזק:	10	מוראל:

ענקי סערה מתנשאים לגובה של 11-12 מטר לערך ואורך חייהם מגיע עד 600 שנה. עורם חיור ושיערם כהה ועיניהם בצבע סגול עמוק. הם לרוב חיים בפסגות ההרים בשקט ולא מתערבים בענייני הגזעים הנמוכים.

בקרב, הם יעדיפו לתקוף בעזרת יכולתם להטיל ברקים (כמו הלחש, פעם בחמישה סיבובים, הצלה לחצי נזק).

כמו כן, 10% מענקי הסערה ניחנו ביכולת של קוסם בדרגה 2ק6 והם לבושים בשיריון קסום עשוי לוחות.

ענק עננים

דרג"ש:	קב"פ:	תפוצה:	יזומה:
12	קב"פ:	-	4ק1
19	נזק:	1	מוראל:
6ק6	נזק:	1	מוראל:
6ק1	תפוצה:	-	מוראל:
2,200	נזק:	11	מוראל:

עורם של ענקי העננים בצבע לבן עד כחול בהיר ושיערם ארוך ובצבע כסף בעוד עיניהם כחולות. גובהם עומד על 10-11 מטר ואורך חייהם מתקרב ל-400 שנה.

הם מתלבשים בבגדים מפוארים ועונדים תכשיטים יקרי ערך ומעריכים מוזיקה ואף מנגנים בכלים. בשעת קרב, הם פועלים לפי תוכניות מסודרות תוך ניצול יתרון גובה והשלכת סלעים לנזק של 3ק6. בנוסף, ל-5% מהענקי העננים יש יכולת של קוסם בדרגה 2ק4. בשעת קרב, הם חובשים שיריון לוחות מעוטר.

עץ התליין

דרג"ש:	קב"פ:	תפוצה:	יזומה:
5	קב"פ:	-	4ק1
13	נזק:	1	מוראל:
6ק1	נזק:	1	מוראל:
1	תפוצה:	-	מוראל:
400	נזק:	12	מוראל:

עץ התליין הוא יצור מחריד וחצי אינטליגנטי המזין עצמו בעזרת גופות מתות. לעץ יש ארבע ענפים אשר מסוגלים להיכרך סביב הקורבן וחונקים לנזק של 1ק6.

דרג"ש:	קב"פ:	תפוצה:	יזומה:
17	קב"פ:	-	4ק1
9	נזק:	1	מוראל:
6ק3	נזק:	1	מוראל:
6ק1	תפוצה:	-	מוראל:
1,100	נזק:	9	מוראל:

גזע הענקים המתבודד ביותר. ענקי אבן נמצאים לרוב בהרים בתוך מערותיהם ומנסים להימנע ממגע עם שאר הגזעים. גובהם עומד על 6 מטר לערך והם תמיד יעדיפו לתקוף מרחוק עם השלכת סלעים.

ענק אש

דרג"ש:	קב"פ:	תפוצה:	יזומה:
11	קב"פ:	-	4ק1
17	נזק:	1	מוראל:
6ק5	נזק:	1	מוראל:
6ק1	תפוצה:	-	מוראל:
1,800	נזק:	9	מוראל:

ענקי אש מתנשאים לגובה של 7-8 והם עוינים כמעט לכל גזע. הם לרוב חובשים שיריון לוחות מושחר ובגדים בצבע אדום, כתום ושחור. כמצופה - ענקי אש חסנים לכל התקפה מבוססת אש.

ענק גבעה

דרג"ש:	קב"פ:	תפוצה:	יזומה:
8	קב"פ:	-	4ק1
15	נזק:	1	מוראל:
8ק2	נזק:	1	מוראל:
8ק1	תפוצה:	-	מוראל:
900	נזק:	8	מוראל:

הגזע הנמוך מבין הענקים. גובהם נע בין 5-6 מטר ומזגם רע, תבונתם נמוכה והם לבושים לרוב בעורות ופרוות וחמושים באלות גדולות. ברבים מן המקרים, ענקי גבעות לרוב מנהיגים כנופיה של עוגים או דובלינים.

ענק סערה

דרג"ש:	קב"פ:	תפוצה:	יזומה:
15	קב"פ:	-	4ק1
19	נזק:	1	מוראל:
6ק8	נזק:	1	מוראל:

עקרב ענק

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	2 צבתות או עוקץ	נזק:	10ק1 לצבתות
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	350

העקרב הענק והאגרסיבי מקבל +2 להתקפה עם זנבו הקטלני המזריק רעל (הצלה או מוות). ניתן למוצאם בעיקר במדבר או במערות.

ערפד **

דרג"ש:	18	קב"פ:	9
התקפה:	1	נזק:	8ק1
יוזמה:	+3	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	2,000

הערפד נראה כפי שנראה בחייו. הוא אינו מייצר השתקפות או מטיל צל. הערפד מסוגל להקסים במבטו (הצלה אך עם נשיכת הערפד גורמת ל-4ק1 נזק ולאחר מכן הורדת דרגה לסיבוב). אם יותקף בזמן נשיכה, הערפד סובל ממינוס 5 לדרג"ש ולכן יעדיף להשתמש ביכולותיו האחרות: כוחו הגדול (+3), יכולת החזרת הנק"פ שלו (8ק1 לסיבוב), הפיכה 3 פעמים ביום לעטלף ענק או לזאב ענק, זימון 4ק2 זאבי פרא והפיכה לגז למשך 2ק6 סיבובים. הדרך היחידה להרגו היא ע"י חשיפתו לאור שמש ישיר או תקיעת יתד בליבו בעודו נח בסרקופג.



פ אקאק

(ה-'פאקאק' הומצא ע"י צמד המופלאים יותם אוריה חגג וטויה נוני שרפמן)

דרג"ש:	15	קב"פ:	2
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	4ק1 לטפר ו-1ק6 לנשיכה
יוזמה:	+1	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	220

הפאקאק הרגזני נראה כאדם בעל ראש, כנפיים ורגלי תרנגול. צווחתו החזקה עד מאד (פאקאקקק!) מאלצת את השומע להטיל גלגול הצלה כנגד שיתוק או לסבול מחירשות למשך 8ק1 סיבובים.

צווחה זו היא גם חולשתו: כאשר הפאקאק שומע צווחה חזקה משלו, הוא נמלט באימה ובושה מעצם הרעיון.

האגדה אודות היווצרו מספרת כי נוצר ע"י קוסם שניסה להפוך דרך לחש לתרנגול אך כתוצאה מטעות מצערת - התבלבל בין הרפיה לתרנגול והתוצאה הפכה לשילוב מעוות של השניים. אזור המחיה שלו הוא לרוב בסביבות הרים, צוקים ומערות אבן.

פגסוס

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	2 פרסות	נזק:	6ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק1
מוראל:	11	נק"ן:	260

סוס מופלא ומעופף שלא בקלות ניתן לאלפו.

פיל

דרג"ש:	20	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	12ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	8ק2
מוראל:	10	נק"ן:	400

פיל גדול.

פילוסוף אפור *

דרג"ש:	16	קב"פ:	9
התקפה:	ראה למטה	נזק:	ראה למטה
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	1,200

הפילוסוף האפור הוא יצור אלמת שהיה בעברו כהן אשר מת בזמן שעסק בניסיון לפתור שאלות כבדות משקל. במצבו הנוכחי, הוא אינו עושה דבר מלבד לתהות על אותן שאלות פילוסופיות שהעסיקו אותו אך במרוצת השנים, אותן מחשבות מרושעות תפסו צורה והחלו לחוג סביבו ולפתח רצון עצמאי. פילוסוף אפור מייצר 4ק2 מחשבות שכאלו לכל מאה שנה שהוא קיים. המחשבות נראות כתולעים קטנות מרחפות בעלי פני אדם ושיניים חדות והן תוקפות כמו כהן בדרגה 9. הנזק הוא 1ק6 לדמויות מרושעות, 1ק8 לדמויות נייטרליות ו1ק10 לדמויות טובות. כאשר גופו של הפילוסוף האפור מושמד, הוא יחשוף את פניו ומבט של הארה מרושעת יופיע תוך כדי שייעלם יחד עם מחשבותיו.

פיקסי

דרג"ש:	14	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	+1	תפוצה:	8ק2
מוראל:	7	נק"ן:	20

קרובים רחוקים של האלפים. גובהם לא עולה על חצי מטר. הפיקסזי הינם פיות החיים ביערות עבותים וביכולתם להפוך בלתי נראים לבני תמותה.

פנאטון

דרג"ש:	13	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק3
מוראל:	8	נק"ן:	25

הפאנאטונים הם גזע של יצורים הנראים כשילוב של רקון וקוף מטפס החיים בכפרים בצמרות העצים בג'ונגלים טרופיים. הם אויבים מושבעים של האראנאה וידידים לאלפים. כמו כן יש להם נטייה לגנוב חפצים.

פנתר אשלייה

דרג"ש:	16	קב"פ:	6
התקפה:	נשיכה	נזק:	8ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	580

חיה הנראית כפנתר בצבע סגול ירוק וחבורותיו בוחקות בצבעים משתנים. כוחו האמתי של היצור בא מהאשלייה העוצמתית כי מיקומו משתנה תמידית בטווח של 3 מטר כמו גם לחש ההיפנוט אם מסתכלים בו ישירות. מי שנתקל בו פעם ראשונה, תמיד יפספס את המכה הראשונה ועליו להצליח בהצלה כנגד שיתוק או להיות מהופנט ומשותק בשל כך לסיבוב הבא.

פסל חי אבן

דרג"ש:	16	קב"פ:	5
התקפה:	אגרופים 2	נזק:	6ק1 לאגרופ
יוזמה:	-	תפוצה:	-
מוראל:	12	נק"ן:	450

פסל אבן מסוגל להתיז אבן מותכת מאצבעותיו עד למרחק 2 מטר במידה ונפצע. הלבה הזו גורמת ל-1ק6 נזק נוספים כנגד הצלת נשיפה.

פסל חי בדולח

דרג"ש:	16	קב"פ:	3
התקפה:	2 אגרופים	נזק:	6ק1 לאגרופ
יוזמה:	-	תפוצה:	-
מוראל:	12	נק"ן:	160

פסל חי מבדולח סופג נזק כפול מנשק קהה. מעבר לכך, אין לו כוחות מיוחדים.

פסל חי ברזל

יוזמה:	-	תפוצה:	2ק1
מוראל:	9	נק"ן:	2,500

ענק עוין ורע מזג המזכיר ענק גבעות רק שגבוה מהם במקצת ואף מתעב ענקים אחרים. לציקלופ יש עין אחת והוא לרוב מתגורר לבדו ומגדל חיות משק. פעם בשנה, הציקלופ יכול להטיל קללה (ההיפך מהלחש הסרת קללה).

ניסיון לפגוע בעין מחושב כדרג"ש 18. הציקלופ מסוגל להשליך אבנים לנזק של 6ק3.

צל

דרג"ש:	13	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	12	נק"ן:	120

כמעט ולא ניתן להבחנה באזור חשור, הצל תוקף בהפתעה ומוריד נקודת כוח + 4ק1 נזק לסיבוב. הצל נחשב כאל מת.

צלופח ענק

דרג"ש:	12	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	10ק1
יוזמה:	+2	תפוצה:	8ק1
מוראל:	8	נק"ן:	500

1 מכל 6 צלופחים ענקים יתקוף עם זרם חשמלי (3 פעמים ביום) הגורם ל-4ק1 נזק לכל קב"פ של הצלופח.

צרחרן

דרג"ש:	13	קב"פ:	3
התקפה:	-	נזק:	-
יוזמה:	-	תפוצה:	8ק2
מוראל:	-	נק"ן:	140

דרג"ש:	18	קב"פ:	4
התקפה:	2 אגרופים	נזק:	8ק1 לאגרוף
יוזמה:	-	תפוצה:	-
מוראל:	12	נק"ן:	400

אם הפסל מותקף בנשק עשוי ברזל, אזי גלגול הצלה כנגד הפיכה לאבן או שהנשק 'נתקע' בפסל וניתן לשחררו רק כאשר הפסל 'מת'.

צ'וקר (החונק בצללים)

דרג"ש:	17	קב"פ:	3
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	7	נק"ן:	150

הצ'וקר הוא דמוי אדם קטן המסתתר לרוב במערות נטיפים וידיו ורגליו מסתיימות במשטח דביק המאפשר לנוע בחופשיות על הקירות והתקרה. הוא גורם ל-4ק1 נזק לכל סיבוב וינסה בעיקר לתקוף מטרה בודדת. מראהו כשל אדם בעל עור אפור וצמיגי ואוזניים מחודדות.

צבי

דרג"ש:	15	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	6ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	10ק2
מוראל:	7	נק"ן:	30

חיה אוכלת עשב הנמצאת ביערות, גבעות ומישורים.

ציקלופ

דרג"ש:	15	קב"פ:	13
התקפה:	1	נזק:	10ק3

קוף קרניבורי

דרג"ש:	14	קב"פ:	4
התקפה:	2 טפרים	נזק:	4ק1 לטפר
יזומה:	-	תפוצה:	6ק2
מוראל:	7	נק"ן:	250

קופים אומניבורים המעדיפים בשר שגודלם כגורילה צעירה וחיים בג'ונגלים בידחים. שוקלים כ-150 ק"ג וגובהם 1.70 מטר.

קופרו

דרג"ש:	17	קב"פ:	8
התקפה:	3 שוטנים	נזק:	6ק1 לשוטן
יזומה:	-	תפוצה:	4ק1
מוראל:	9	נק"ן:	1,500

גזע אמפיבי המעדיף חום וולקני וטרופי בעל אינטליגנציה גבוהה ורצון לשעבוד כל דבר חי בסביבתם. מבחינה חיצונית, פלג גופם העליון נראה כאדם עם ראש תמנון חלקלק ופה שוטני כאשר פלג הגוף התחתון מסתיים ב-3 מחושים המסתיימים בטפרים.

בקרב, הקופרו תוקף בעזרת 3 המחושים במטרה למחוץ את היריב אך התקפתו המסוכנת ביותר היא יכולת ההקסמה שלו. אם הקורבן נכשל, הקופרו משתלט עליו ומשיג גישה גם לכל זכרונותיו והידע שלו ושולט בו באופן מוחלט. אם ההצלה הצליחה, המטרה חסינה להקסמה מקבוצת הקופרו שהייתה במקום.

קוקאטריס

דרג"ש:	14	קב"פ:	2
התקפה:	מקור	נזק:	4ק1
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	300

יצור מוזר הנראה כתרנגול עם צוואר נחשי משהו. ברוב המקרים קשה להבחין בינו לבין תרנגול רגיל.

הקוקאטריס הוא בעל מזג רע וכל מי שנדקר ע"י מקורו חייב להצליח בהצלה או שהפך לאבן.

הצרחן הוא סוג של פטריה המשמיעה קול גדול כאשר מתקרבים אליה כמנגנון הגנה. לרוב ישנה קולוניה של צרחנים במערות תת קרקעיות. ישנם יצורים אשר למדו לחיות לצדם בידיעה כי הצליל מרמז על נוכחות אוכל.

קובולד

דרג"ש:	13	קב"פ:	4 נק"פ
התקפה:	נשק קטן	נזק:	לפי נשק
יזומה:	-	תפוצה:	6ק1
מוראל:	8	נק"ן:	30

קובולדים הינם גזע קטן ופחדן של יצורים נמוכים הנראים כבני אדם מצומקים עם עור כשל כלב ועיניים בולטות. גובהם עומד על 70 ס"מ והם מעדיפים בבירור קרב קליעים מאשר פנים מול פנים. הם יעדיפו למשוך את האויב למלכודות ולרוב ינסו לשרוד בכל דרך אפשרית. הקובולדים מתעבים גמדים ונגסים במיוחד ויש להם 1 לכל פעולה באור שמש. האגדה מספרת כי היו בעברם כורים אשר נלכדו במכרות בבטן האדמה ונחשפו לסודות שראוי כי ישארו בחשיכה.

קוביית ג'לטין

דרג"ש:	12	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	4ק2
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	300

הקובייה הג'לטينية משוטטת באיטיות במבוכים וניזונה מזבל, שאריות נבלה וכל דבר אכיל. גודל ממוצע של קוביית ג'לטין עומד על 3 על 3 מטר רבוע. כל יצור הנפגע ע"י המפלצת מחויב לזרוק הצלה או להיות קפוא במקום למשך 4ק2 סיבובים.

ניתן לראות דרכה את קורבנותיה מרחפים בתוך הנוזל הפנימי.

הקובייה מפתיעה ב-4-1 בגלגול 6ק1.

קנטאור

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	2 פרסות ונשק	נזק:	1ק6 לפרסה
יוזמה:	+2	תפוצה:	2ק6
מוראל:	9	נק"ן:	200

קנטאורים נראים כשילוב של אדם בעל פלג גוף תחתון של סוס. הם לרוב חמושים בחנית וחובשים שיריון עור וידוע כי הם אינטליגנטיים ובעלי חוש כבוד. רובם יעדיפו למות מאשר להעניק לאחד מן הגזעים במשחק לרכב על גבם.

קרוקודיל

דרג"ש:	17	קב"פ:	6
התקפה:	1	נזק:	2ק8
יוזמה:	-	תפוצה:	1ק6
מוראל:	8	נק"ן:	500

טורפים אגרסיביים היוצעים היטב כיצד להמתין במים ולהמתין לזמן הנכון.

קריון

דרג"ש:	14	קב"פ:	3
התקפה:	נשק	נזק:	לפי נשק
יוזמה:	-	תפוצה:	2ק4
מוראל:	9	נק"ן:	150

קריונים חיים באזורים ארקטיים ונראים כדמויי אדם גדולים מכוסים בפרווה לבנה ובעלי מאפייני עטלף. רגליהם גדולות במיוחד והם מחליקים על פני הקרח בקלילות. כנפיהם אינן משמשות לתעופה אלא לשיווי משקל והם שומרים על עירנות מירבית (ניתן להפתיעם רק בגלגול 1 ב-1ק6).

היות ומדובר בגזע בודד החי באזורים היותר עוינים בעולם, מעט ידוע עליהם.

קרפדה ענקית

דרג"ש:	13	קב"פ:	3
התקפה:	1	נזק:	1ק4
יוזמה:	-	תפוצה:	1-2
מוראל:	6	נק"ן:	250

גרסה גדולה של הקרפדה המצויה (90 ס"מ) אשר תילחם לרוב ביצורים קטנים ממנה. הקרפדה הענקית מסוגלת לשלוח לשון ולתפוס ביצור בגודל גמד ומטה ואם ההתקפה היא 20 טבעי - אזי לבלוע את היצור לנזק קבוע של 1ק6 לסיבוב ללא התקפה.

ראקסאסה

דרג"ש:	16	קב"פ:	2
התקפה:	2 טפרים	נזק:	1ק4 +2 לטפר
יוזמה:	+3	תפוצה:	1ק6
מוראל:	9	נק"ן:	100

הראקסאסה הינם גזע נוודי של אנשי חתול ההולכים על 2 רגליים אך מכוסים בפרווה ופניים חתוליים לחלוטין. הראקסאסה הם גזע גאוותני ולרוב אינם מתייחסים לשאר הגזעים כשווים אליהם. הלוחמים האמיצים ביותר מביניהם לרוב רוכבים על נמרים לקרב ועל טפריהם כפפות מיוחדות הגורמות 1ק6 כל אחת. לכל ראקסאסה יש +2 ליוזמה וזריזות. האוצר הנמצא אצלם לרוב מורכב מחפצי אמנות ודברים שהם מוצאים מרתקים יותר מאשר בעלי שווי כספי מובהק.

רוח המדבר **

דרג"ש:	17	קב"פ:	בין 5 ל-8
התקפה:	מגע	נזק:	1ק8 לקב"פ
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	10	נק"ן:	800

רוק

דרג"ש:	16	קב"פ:	12
התקפה:	2 טפרים או מקור	נזק:	12 ק1 לטפר או 8 ק2 למקור
יזומה:	-	תפוצה:	4 ק1
מוראל:	9	נק"ן:	2,800

ציפור טרף ענקית החיה בפסגות ההרים הגבוהים ביותר. נחשבת לאגדה. ישנה שמועה כי ניתן לאלף רוק אם משיגים גוזל צעיר. פעם בשבוע, רוק בוגר יכול להטיל ברק לנזק של 8 ק6. סימן מקדים לכך שהוא בדרכו לעשות זאת, הוא נפנוף בכנפיו וזרמם חשמלי שעובר בהן.

רפא *

דרג"ש:	15	קב"פ:	4
התקפה:	1	נזק:	6 ק1
יזומה:	-	תפוצה:	4 ק1
מוראל:	12	נק"ן:	450

הרפא הוא מצבור אנרגיה מרושעת של יצור שהיה אפל בחייו. כמו רוב האלמתיים, הוא חסין ללחשי תודעה ועצירה ומגעו גורם לכפור כמו גם להורדת דרגה.

ש אוגין

דרג"ש:	16	קב"פ:	2
התקפה:	1	נזק:	6 ק1
יזומה:	-	תפוצה:	6 ק2
מוראל:	9	נק"ן:	150

השאוגינים הינם גזע דמוי דג החיים באוקיינוס ונוהגים לפשוט על כפרים לבזיזה וטבח. גובהם 1.80 מטר והם חיים בשבטים במעמקי הים. במהלך ההיסטוריה, היו מקרים בהם נחשבו לאויב נורא אשר גרם לממלכות האדמה לשתף פעולה כנגדם. השאוגין יכול לשרוד 8 ק1 שעות מחוץ למים לפני שימות מחשיפה ולכן הם פועלים מהר ובאגרסיביות.

רוח מדבר איננה אלמת אלא סוג נדיר של יסודין העשוי חול ואבק ממישור האדמה. יש להם חסיונות ללחשי תודעה והם מופיעים בעולם כתוצאה מפתיחת שערים קסומים או סופות קסומות.

בזמן סערות חול, נצפו לא מעט יסודנים שכאלו אך האם הם אלו שיצרו אותן או פשוט נמשכים אליהם? התשובה לא ידועה. מה שברור הוא שיש להם התנגדות לברזל ומתכת והם תוקפים ללא רחמים ע"י מגע המעביר זרם חשמל סטטי של 8 ק1 לכל קב"פ. כל התקפה כנגד רוח מדבר עם נשק רגיל עובדת כרגיל, אך התוקף סופג 4 ק1 נזק חשמל. הטלת ברקים וכו' רק מעצימה אותם ומגדילה את הקב"פ באחד.

רוח רפאים *

דרג"ש:	20	קב"פ:	10
התקפה:	מגע ומבט	נזק:	8 ק1
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	2,000

רוח רפאים הינה השארית הערטילאית של יצור אינטליגנטי אשר במותו לא זכה למנוחה. מראה הרוח מזכיר את אופיו של הנפטר: רוח רפאים של אדם מרושע בוודאי תתגלה כשטנית בתווי פניה.

ראייה ממשית של רוח רפאים הינה מחזה מבעית כך שעל הצופה להשיג הצלחה בגלגול הצלה כנגד שרביטים או להימלט בפחד נוראי למשך 6 ק2 סיבובים.

רוח רפאים שפוגעת במטרה, גורמת ל-8 ק1 נזק ואותו המספר שהורידה, מחדש את הנק"פ שברשותה.

בנוסף, היא מורידה גם נקודת כושר אחת הגורמת לקורבן לחוות הזדקנות מואצת (4 ק1 שנים).

לרוח הרפאים יש פעם ביום לחש טלקיניזם, במקום התקפה, הרוח יכולה לנסות ולהשתלט על המטרה כנגד גלגול הצלה נגד לחשים. ההשתלטות נמשכת 4 ק1 ימים.



שד מוות **

בזנבו אשר גורם למוות בייסורים נוראיים (תלוי הצלה). השימרון מסוגל לגלות קסם באופן טבעי, להפוך לבלתי נראה ופעם ביום אף להטיל הקסמה. כמו כן הוא חסין לרעל, אש, קור והתקפות מבוססות חשמל. לשימרון יש +4 להצלה נגד קסם.

שלד

דרג"ש:	13	קב"פ:	1
התקפה:	נשק	נזק:	נשק
יזומה:	-	תפוצה:	6ק2
מוראל:	12	נק"ן:	50

הנתונים המובאים כאן מייצגים שלד רגיל של אדם אשר הונפש ע"י קסם אפל או מעשה כהנים. לשלד אין כמובן תודעה ולכן אינו מבצע בדיקת מוראל או מושפע מלחשי תודעה. בנוסף, נשק חד גורם לשלד חצי מן הנזק שיצא בקובייה.

שלד רדוף עצמות

דרג"ש:	15	קב"פ:	3
התקפה:	נשק	נזק:	נשק 1+
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	150

שלד רדוף עצמות הוא שלדו של לוחם שהיה אחוז רוח שטנית. הוא לבוש בשיריון ומיומן יותר בהתקפה וכמו שלד רגיל, סופג רק חצי נזק מנשק חד.

שרגיואג

דרג"ש:	13	קב"פ:	3
התקפה:	נשיכה או פגיון	נזק:	4ק1
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	6	נק"ן:	50

שרגיואג נראה כננס בגובה 30 ס"מ ושעיר עד מאד, לרוב לבוש בבגדים עשויים חומר טבעי. כל שרגיואג מקושר לאזור טבעי ספציפי ואם יילקח

דרג"ש:	16	קב"פ:	7
התקפה:	2 טפרים או נשיכה	נזק:	4ק1 לכל טפר
יזומה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	11	נק"ן:	1,500

שד מוות (או בשמו המקורי 'אוסטגו') הינו יצור ממישור אחר הנראה כדמוי אדם חסר שיער בעל עור קשקשי אפרפר, ניבים לבנים מפיו וטפרים עשויי מתכת בסוף אצבעותיו. עיניו בוערות באדום כהה וזוג כנפי עטלף גדולות פורצות מגבו. כל יצור שנפגע מטפריו של האוסטגו, הופך משותק ל2ק4 סיבובים (תלוי הצלה) וכל יצור שננשך על ידו מת מיידית (הצלה עם 2-). בנוסף, יש להם את היכולת לבצע טלפורטציה באופן חופשי והטלת לחש אפלה.

שודד דרכים

דרג"ש:	13	קב"פ:	1
התקפה:	נשק	נזק:	נשק
יזומה:	-	תפוצה:	4ק2
מוראל:	8	נק"ן:	30

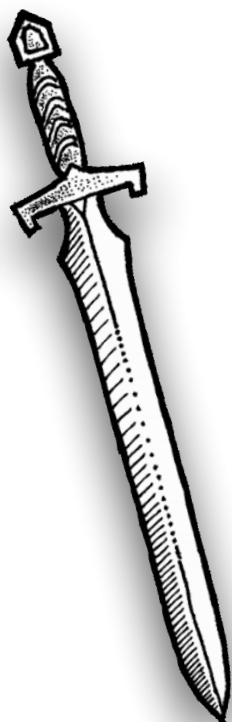
שודד דרכים לרוב חמוש בחרב קצרה ורובה קשת ושייך לכנופיה גדולה יותר. בניגוד לאדם רגיל, יש להם יכולת התמצאות בטבע וגילוי עקבות כמו גם ידע בהכנת מלכודות פשוטות.

שימרון שטני **

דרג"ש:	19	קב"פ:	2
התקפה:	זנב	נזק:	4ק1
יזומה:	2	תפוצה:	4ק1
מוראל:	7	נק"ן:	150

השימרון הוא יצור קטן מימדים בעל כנפיים כשל עטלף בגובה חצי מטר המסוגל לשנות צורתו לעורב, עכביש או עכברוש - כולם בעלי מראה שטני. במראהו המקורי, הוא תוקף בעזרת העוקץ

כמעט לחלוטין, היא מסתמכת על רגישותה לאור וצלילים.
התולעת מסוגלת לבלוע בהתקפה של 19 או 20, בן לגזע קטן (דוגמת בן מחצית או גובלין). קורבן שנבלע יספוג 8ק1 נזק כל סיבוב ויוכל לתקוף רק עם פגיון או נשק קטן.
ברגע שהתולעת בלעה קורבן, היא תנסה להימלט ולעכלו בפינה שקטה.



ממנו - ימות תוך 24 שעות. כל אזור שממנו נלקח השרגיואג - יהפוך מקולל למשך 7 שנים, עצים לא יתנו פרי וצמחים חדשים לא יגדלו. השרגיואג עצמו הוא טוב לב אך שובב וסקרן וידוע כי יש לו חיבה לדברים נוצצים ומשחקים מוזרים. יש לו גם יכולת התחבאות של 90% בטרטוריה שלו.

שריון אחוז דיבוק

דרג"ש:	16	קב"פ:	3
התקפה:	הטחה	נזק:	8ק1 + 2
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	150

שריון מכושף שהוצב להגן על אזור מסויים או חפץ מסויים.

שרר חונק

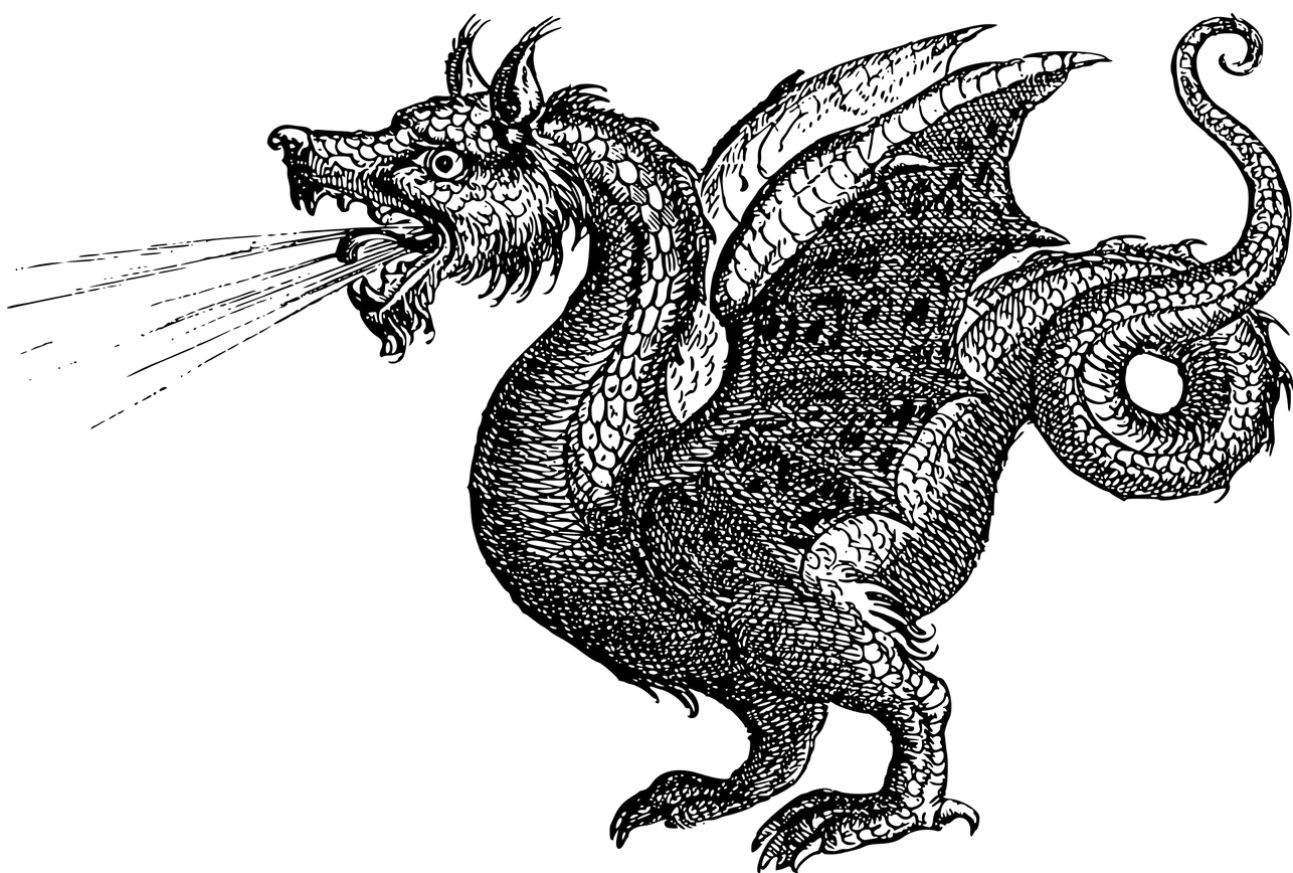
דרג"ש:	15	קב"פ:	6
התקפה:	1	נזק:	8ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	12	נק"ן:	500

שרר הנמצא באזורים חצי טרופיים המשיג את תזונתו ע"י חניקת חיות קטנות. לשרר החונק יש הפתעה ב-4-1 מתוך 6ק1. התקפה מוצלחת גורמת ל8ק1 וחניקה הגורמת ל8ק1 נוספים. הקורבן יכול להימלט ע"י בדיקת תכונת הכוח כפעולה מלאה באותו הסיבוב.
בזמן הקיץ, השרר מייצר פירות קטנים הדומים לענבים וטעמו מריר.

תולעת סגולה

דרג"ש:	14	קב"פ:	6
התקפה:	1	נזק:	12ק1
יוזמה:	-	תפוצה:	1
מוראל:	9	נק"ן:	600

יצור אמפיבי הנראה כתולעת אך בעלת שלד ועצמות ושיניים חדות. אורכה כ-10 מטר ועיוורת



כלי נשק ושריון

מספר	תיאור ואפקט	מספר	תיאור ואפקט
1	חרב קצרה 1+	11	חרב קצרה 2+
2	חרב ארוכה 1+	12	חרב ארוכה 2+
3	גרזן 1+	13	גרזן 2+
4	שיריון שרשראות 1+	14	מגן 1+
5	5 חצים מוכספים	15	5 חצים 1+
6	5 קליעים מוכספים	16	5 קליעים 1+
7	אבנים מבורכות	17	פגיון כסוף
8	פגיון 1+	18	חנית 1+
9	פגיון 2+	19	שריון עור 1+
10	אלה מבורכת 1+	20	פטיש מלחמה 1+

טבעות ושרביטים (לכל טבעת יש 4ק1 שימושים ביום ולכל שרביט 4ק1 8 מטענים)

מספר	תיאור ואפקט	מספר	תיאור ואפקט
1	טבעת ריחוף - מעניקה יכולת ריחוף למשך 4ק2 סיבובים	11	טבעת הגנה 1+
2	טבעת הקסמה (שימוש אחד ביום)	12	טבעת עמידות לאש
3	טבעת טלקינזיס (עד 5 קילו)	13	טבעת היעלמות
4	טבעת משאלה (מתפוררת לאחר משאלה אחת)	14	טבעת עמידות לכפור
5	טבעת קריאת מחשבות	15	טבעת שליטה בחיות (עד 4ק2 חיות למשך שעה)
6	שרביט חזיז ברק (3ק6 נזק)	16	שרביט הפיכה לנחש
7	שרביט ביטול קסם (עד עוצמת המטיל)	17	שרביט היעלמות
8	שרביט שיתוק (הצלה)	18	שרביט שינוי צורה
9	שרביט קרן כפור (1ק12 נזק)	19	שרביט גילוי קסם
10	שרביט גילוי מלכודות (נמשך 10 סיבובים)	20	שרביט אלמתיים (שליטה באלמתיים עד 5 קב"פ)

מגילות

מספר	תיאור ואפקט	מספר	תיאור ואפקט
1	גילוי קסם	11	הבנת שפות
2	זימון יסודן	12	תעופה
3	כדור אש	13	נשימת מים
4	מקוללת (אפקט אחר מוטל על הדמות)	14	אימה (הצלה או הימלטות של יצור אחד)
5	שיתוק	15	גילוי אויבים
6	היעלמות	16	גילוי הנעלם
7	ראייה על חושית	17	שמיעה על חושית
8	שליטה בדרכונים	18	חסינות לאש
9	חסינות לכפור	19	שינוי צורה עצמי
10	שינוי צורה אחר	20	שינה

מגילה תמיד מתפוררת כאשר קוראים בה. משך ההשפעה אם רלבנטי 1ק20 סיבובים. ניתן להעתיקה לספר לחשים במידה והדמות בדרגה המתאימה לעוצמה

שיקויים (משך השפעת השיקוי הוא 1ק6 סיבובים)

מספר	תיאור ואפקט	מספר	תיאור ואפקט
1	ריפוי (1ק6)	11	ריפוי מוגבר
2	תעופה	12	נשיפת דרקון (1ק6 לדרגה)
3	הקסמה	13	רעל
4	צורת רפא	14	הגנה מאש
5	קריאת מחשבות	15	דיבור עם חיות
6	אוג'רי (קבלת חזיון בנוגע לעתיד הקרוב)	16	הבנת שפות
7	דיבור עם צמחים	17	כוח ענקים (כוח +4)
8	ביטול קסם	18	ריפוי מחלה
9	הגנה מברקים	19	האצה
10	גדילה	20	כיווץ

מיוחדים

מספר	תיאור ואפקט	מספר	תיאור ואפקט
1	שטיח מעופף	11	פעמוני פתיחה (פתיחת כל מנעול)
2	שק שאינו נגמר	12	קרן הציידים (הטלת אימה כנגד כל מי ששומע)
3	גלימת הסוואה (מעניקה 30% להתגנבות)	13	חליל עכברושים (הקסמת חיות קטנות)
4	תליון חסינות מנטלית (+4 להצלחת לחשי תודעה)	14	קמע נגד הקסמה
5	קמע שליטה בשד	15	צמידי הגנה +1
6	קמע הגנה מאשיות	16	קמע נגד הפתעה
7	חבל מונפש	17	את חופר מעצמו
8	קערת שליטה ביסודן	18	פסלון פנתר שחור (פעם ביום הפסלון הופך לפנתר אמיתי)
9	מנורת ג'יני	19	כדור בדולח
10	אבק חנק (הצלה או מוות למטרה אם נושמת)	20	קסדת טלפורט

נדירים

מספר	תיאור ואפקט	מספר	תיאור ואפקט
1	מטה קמילה (הצלה או מוות עד 4 מטענים)	11	מטה שליטה בברקים
2	אבן החייאה (ניתנת לשימוש פעם אחת)	12	חרב אש +2
3	שריון מית'ריל (+6)	13	קשת הצייד +3
4	פטיש נגד ענקים (+5 להתקפה ולחזק)	14	עין ניקוז אנרגיה (הצלה או חולשה והורדת דרגה למי שצופה בה - פעם ביום)
5	מראה לוכדת (הצלה או הילכדות במראה)	15	קטורת הרוחות (יצירת יסודן רוח)
6	ספר התובנה (מעניק +2 לתבונה)	16	פגיון המתנקש (פגיון אשר אם תוקפים איתו מאחור בהצלחה, מצריך הצלה או מוות למטרה)
7	משקפיים רואות כל (מלכודות, בלתי נראה וכו')	17	אבן אלכימאים (הופכת עופרת לזהב)
8	כתר שליט האלמתיים (שליטה באלמתיים עד 10 קב"פ)	18	טבעת שליטה בשד
9	שיקוי החלמה (מכל אפקט)	19	גרזן +3
10	פטיש ברקים (מטיל ברק של 3ק6 יחד עם המכה)	20	תליון הגנה מקסם



תוספת:

כישוף פראי - לשימוש המנחה כאשר מתרחשת סופת כשף או מקרה יוצא דופן הקשור לקסמים - יש להטיל 100ק1.

תוצאת גלגול	השפעה
29	משהו/מישהו בסביבתו של הקוסם משנה צורה כנגד הצלה
30	נוצות חיות משק מופיעות סביב (חצי טון)
31	חירשות זמנית למשך 1ק4 ימים
32	קיר אש מקיף את הקוסם
33	הקוסם אינו מסוגל לעמוד על רגליו
34	קרניים צומחות מראשו ומתפוררות לאחר יממה
35	חוכמת הנשר: +4 לאינטואיציה
36	כדור אש נורה באופן אקראי (6ק6 נזק)
37	המשפט הבא של הקוסם מתגשם
38	תודעת הקוסם מתרחבת. +1 לתבונה
39	מאבד את הצורך בשינה לשבוע
40	אינו יכול לחצות מים זורמים
41	הבנה מיידית אם מישהו משקר לך למשך יממה
42	הליכה דרך קירות למשך שעה
43	לקול הקוסם מתלווה צליל ציפור/ גשם/ אקראי
44	הקוסם שוכח את הלחש לנצח
45	כל היצורים סביב הקוסם נופלים לשינה
46	זימון מפלצת 9 (עכברוש ענק וכו')
47	מזג האוויר משתנה ברדיוס 10 ק"מ
48	עוד פרק מופיע באצבעות
49	דם ניתז מכל חור. 1ק4 לסיבוב עד לחש ריפוי
50	טירוף ואימה כנגד הסובבים (גלגול הצלה)
51	רגשנות מוגזמת ורעידות
52	כל הנשקים סביב זוהרים
53	כל המחשבות מוקראות בקול למשך שעה
54	שער למישור קיום אחר מופיע למשך 10 דקות
55	פציפזם: כולם סביב תומכים בשלום. חצי שעה
56	כרכרת רפאים מופיעה. נעה בכל שטח

תוצאת גלגול	השפעה
1	הקוסם משנה צורה (אקראי) עד הסרת קסם
2	יכולת ריחוף ל1ק4 סיבובים
3	עיוורון זמני למשך 1ק4 ימים
4	עוצמת הלחש מוכפלת באפקט
5	עשן יוצא מאוזניו של הקוסם למשך דקה
6	ארוחה מצוינת מופיעה יחד עם יין
7	זריזות יוצאת דופן, +4 לתנועה
8	גודלו של הקוסם קטן בחצי
9	בועות סבון יוצאות מפי הקוסם למשך דקה
10	טלפורטציה בטווח 3 ק"מ אקראי
11	עורקיו של הקוסם בולטים
12	טיפוס עבבישי על קירות ליממה
13	ברק מכה במכשף (6ק6 נזק)
14	נשימת מים למשך שבוע
15	מאבד כל שיער בגוף
16	טפרים במקום כף יד. נמשך שבוע
17	חפץ כבד מופיע באוויר ונוחת עליו (20ק2 ג.)
18	הקוסם הופך אילם ל1ק4 שעות
19	רעידת אדמה קלה
20	חצי מנק"פ יצור סביב יורד ומתווסף למכשף
21	אפלה ברדיוס 15 מטר
22	עוצמת הלחש מוכפלת בטווח
23	התקף צחוק משתק כל פעילות
24	רגשנות מוגזמת ורעידות אצל יצור סביב
25	הבנה של כל השפות למשך יממה
26	זרועות הקוסם הופכות לכנפיים למשך שעה
27	גולות זכוכית ממלאות את הכיסים
28	נחיל (פיראנה, עורבים וכו') מופיע.

תוצאת גלגול	השפעה
85	אבדון. בור מופיע ושואב כל חיים רדיוס 15 מטר
86	עמידות לרעל למשך חודש
87	הצצה אל מישור קיום אחר
88	הבנה הנדסית מורכבת
89	אופוריה למשך יממה. 1+ גלגול. חסינות לאימה
90	כוח השור. 4+ לכוח למשך שעה
91	זינוק: הקוסם יכול לזנק למרחק 30 מטר. חד"פ
92	הבנה של סריית לחשים חדשה
93	אי הבנת שפת אם למשך יממה
94	ראיית הנסתר. נמשך 2ק8 סיבובים
95	קריסה: כושר יורד ב1ק6 נקודות
96	קבלת ידע של כישרון חדש עם 3+
97	אור בוהק ברדיוס 15 מטר
98	שמיעה על חושית למרחק 100 מטר למשך שעה
99	הקוסם גדל פי 2 למשך שעה
100	הבנה מאגית עילאית. עליית דרגה.

תוצאת גלגול	השפעה
57	כפיל של הקוסם מופיע ונלחם בו*
58	צמחים באזור מקבלים תבונה
59	יכולת קריאת מחשבות למשך שעה
60	מערבולת רוח אלימה ברדיוס 15 מטר
61	מישהו סביבך הופך חמדן כלפי חפץ ברשותך
62	אין צורך באוכל או מים למשך שבוע
63	כולם בטווח 30 מטר מקבלים חפץ שרצו
64	כמו הסרת קסם וקללה
65	רצון להתחתן ולהביא ילדים במייד (שעה)
66	זימון שד (מתרחש תוך יממה)
67	רפיסות שכל. 4- לתבונה למשך 3 ימים
68	מחסום. אין יכולת לעלות בדרגה כמכשף.
69	איטיות. הזמן נע לאט פי 2. ר: 5 מטר. 5 סיבוב
70	יד או רגל מתפוררת לאבק.
71	דיבור כל שפה למשך יממה
72	אלסטיות: גוף הקוסם יכול להימתח 3 מטר
73	הקוסם מחליף גוף עם מי שנגע בו. שעה.
74	זיקוקים מתנפצים סביב למשך 1ק4 סיבובים
75	כל מה שברזל או פלדה מתעקם. ר: 5 מטר
74	יסודן מופיע ותוקף באקראי
75	כל דלת נפתחת. כל תיבה נפרצת
76	מוזיקה נשמעת למשך יממה באזור
77	איבר גוף ניתן לפירוק והרכבה למשך שעה
78	כולם סביב הופכים עצבנים במיוחד
79	כולם הופכים בלתי נראים
80	הכל ברדיוס 3 מטר הופך נקי ומבריק
81	דיסאינטיגרציה (הפיכה לאבק) עצמית
82	שכבה עבה של קרח מכסה הכל סביב
83	המגדר של הקוסם משתנה לשבוע
84	הקוסם שוכח כיצד להטיל לחשים למשך יומיים



הרפתקה
פשוטה
לדוגמה:
"להציל את
הילדים"

עלילת ההרפתקה

הדבר החרף במיוחד לאחר שילד בשם סימור ועמו ילדה בשם פיונה לא נראו מאז ההבזק וחבריהם סיפרו שבאותו לילה הם הלכו למגדל. אמונות תפלות ושמועות מפחידות גרמו לכך שראש הכפר מציע 50 מטבעות זהב למי שימצא את הילדים בהריסות המגדל ויעזור בכך להרגיע את התושבים ולהפסיק את חרושת השמועות.

הסיפור האמיתי:

השדים לא ירדו מן ההרים, האלים לא מעורבים בעניין ואגיל הקשיש לא חזר לחיים. רעידת האדמה פשוט גרמה לקריסה של המגדל הרעוע והילדים המפוחדים שהיו שם באותו לילה נפלו לבאר הישנה. אותה רעידת אדמה גם גרמה למלכודת ישנה שהטמין אגיל לפני שנים, לפעול. בנוסף, רעידת האדמה חשפה פתח כניסה נוסף למרתפו של אגיל והדמויות אם יחקרו את המקום, ביכולתם למצוא את אוצרו של המכשף הקשיש וטוב הלב כמו גם לעזור לילדים לצאת החוצה לפני שהבאר תתכסה במים. חובה לקרוא את ההרפתקה עד סופה בכדי להריצה כמו שצריך. במגדל מתגורר עוזרו של אגיל - **מרדוק העכברוש הרעב אשר מנסה להגיע לילדים ולטרוף אותם** ובמהלך כל ההרפתקה, ראוי לזכור כי החבורה צריכה להציל את הילדים לפני שהבאר הישנה שהתמוטטה ולכדה את הילדים - תתמלא במים או לחילופין, עד שמרדוק ימצא דרכו אליהם.

תושבי הכפר "הוב" (או כל שם אחר של כפר בעולם שלך), מדווחים לאחרונה על התרחשויות מוזרות בגבעות שמעבר לשדות האיכרים. לפני שלושה שבועות, התחוללה רעידת אדמה קלה באיזור ולילה לאחר מכן, הייתה התפוצצות של אורות בצבעים שונים מכיוון הגבעות - היכן שנמצא המגדל הישן של אגיל המכשף הקשיש. מיהו אותו אגיל המכשף ומה הסיפור של המגדל שלו?

אגיל היה מכשף שבסוף חייו עבר לגור ליד הכפר ובנה מגדל בגבעות הקרובות. התושבים הזקנים, זוכרים אותו מסתובב בכפר כאשר היו ילדים ומבצע תעלולים. הדעה הרווחת הייתה שהיה איש קשיש וטוב לב הבא לבקר בכפר מדי פעם לקנות מצרכים. אגיל הקשיש מת לבסוף בשיבה טובה והמגדל שבנה נשאר נטוש מאז. מאז מותו לפני כמעט 60 שנה, התרוצצו שמועות על המתרחש במגדל והסיבה למותו - אך האמת היא - שלא היה מעורב בעניין שום דבר זדוני. המגדל החל להתפורר ככל שהחורפים חלפו ובשנים האחרונות, החצר המרכזית בכניסה הייתה מקום מפגש לנערים ונערות שבאו לשתות שיכר או לבלות יחדיו.

כפי שנאמר, הייתה רעידת אדמה קלה לפני שלושה שבועות ולאחריה הבזק בשמיים מכיוון המגדל.

הדבר הוליד חרושת שמועות נוספת ופחד החל מופיע אצל תושבי הכפר. חלק טענו שמדובר בסימן מהאלים שתושבי הכפר נידונו לגורל גרוע, חלק טענו שהשדים מן ההרים החליטו לרדת לגבעות וחלק בכלל טענו שהכל באשמת מטילי לחשים ושראוי לאסור עליהם להיכנס לעיירה.

תיאור כללי של האזור:

החצר עזובה ומוזנחת ומלאה קוצים ועשבי פרא. החומה שפעם הקיפה את המגדל, שבורה בהרבה מקומות ואזוב מזמן השתלט על מה שלא נשבר. אם החבורה תלך באיזור הבאר (2) - ישנו סיכוי שתמצא פריט שהיה שייך לילדים כמו מעיל או נעליים כרמז לעתיד.

• 1

הכניסה

תיאור לשחקנים:	כאן היו פעם שתי דלתות ברזל כבירות. כעת יש רק דלת אחת מוטלת על העשבים מלאה בחלודה. השנייה התפוררה מזמן.
----------------	--

• 2

הבאר

תיאור לשחקנים:	פיונה וסימור (הילדים שנעלמו) נפלו לבאר ומתחבאים שם למטה. הם מאד מפוחדים וקר להם ואם הדמויות יקראו להם בקול - הם יענו להם בקול חלוש שהם לכודים שם על סלע והמים עולים והם מבקשים שיצילו אותם. הקול של הילדים נשמע ממעמקים והם טוענים שהם רואים דלת בקצה אבל לא יכולים להגיע אליה. ניסיון לרדת בבאר הוא כמעט בלתי אפשרי - הבאר קרסה ורואים רק סלעים ומים. החבורה תבין שהיא צריכה למצוא דרך להגיע לדלת ההיא שהילדים מדברים עליה. הרמז שהילדים נותנים היא שהדלת נמצאת מצפון - לכיוון המגדל.
סודות:	לקח: החבורה מבינה שיש הרפתקאות שתלויות בזמן.

• 3

הבריכה

תיאור לשחקנים:	פעם הייתה פה בריכת נוי להנאתו של אגיל הקוסם. כרגע יש רק שלולית עכורה עם הרבה בוץ שמקשה על הראייה. צלילה בבריכה מצריכה גלגול תכונת כושר בכדי להצליח להחזיק מעמד ולמצוא למטה בין בקבוקי השיכר השבורים והעשבים - 20 מטבעות זהב. כישלון בגלגול, פירושו שהדמות לא סובלת נזק אבל לא מצליחה לצלול עמוק ותהיה עם מינוס 2 לכל גלגול כתוצאה מסחרור והשתעלות למשך 10 הדקות הקרובות (והיא גם תהיה רועשת בגלל השיעול).
סודות:	לקח: לפעמים רצוי לבחור דמות שמתאימה למשימה. במקרה הזה - הדמות עם הכושר הטוב ביותר.

• 4

הגינה

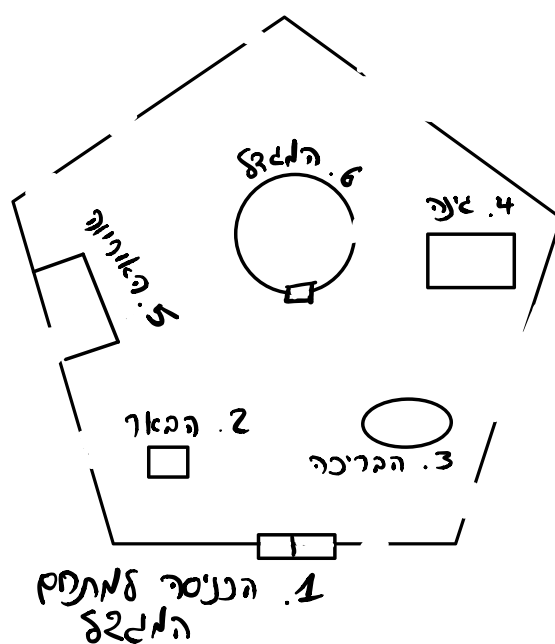
תיאור לשחקנים:	פעם הייתה פה גינת תבלינים שאגיל טיפת. כיום רק עשבייה שוטה.
----------------	--

• 5

האורווה

תיאור לשחקנים:	מבנה נטוש ששימש כאורווה. כיום הרוס לחלוטין אך החבורה יכולה למצוא בו מחסה מהגשם אם יש צורך.
----------------	--

• 6



המגדל

החבורה תראה שהמגדל הרוס לחלוטין. בעברו, היה למגדל שלוש קומות והוא התנשא לגובה של 9 מטרים. כיום יש רק ערימה של אבנים ושברים וריהוט רקוב. החבורה יכולה לנסות להיכנס ורצוי שהדמות שיש לה את תכונת האינטואיציה הגבוהה ביותר תמצא את הכניסה למרתף . ישנו סיכוי של 5 אחוז לכל נקודת אינטואיציה למצוא את הכניסה (לדוגמה: דמות עם 10 זה 50% ודמות עם 18 זה 90%). כל סיבוב שהדמות לא מוצאת את הכניסה למרתף ישנו סיכוי של 1/2 ל-6 שההריסות יתמוטטו ויגרמו נזק של 1ק4+1.	תיאור לשחקנים:
לקח: הדמויות מבינות שיש תוצאות לכישלון וראוי לנקוט בזהירות כשחוקרים איזור מועד לפורענות	סודות:

תיאור כללי של הקומה:

המרתף כולו עשוי אבן אלא אם צוין אחרת.

על הדמויות לדאוג לתאורה בעצמם (לפידים או מנורות שמן) אלא אם צוין אחרת בתיאור של החדר.

1

הכניסה למרתף

תיאור לשחקנים:	רצפת אבן עתיקה ומכוסה אבק. הדמויות לא מבחינות בטביעות רגליים או שומעות רעשים.
----------------	--

2

המסדרון הראשי

תיאור לשחקנים:	על קירות המסדרון ישנם ציורים ישנים של טירות ומקומות בהם היה אגיל הקשיש במסעותיו כשהיה צעיר. אם הדמויות יבקשו להתעניין בציורים - תזכיר בדרך אגב שבאחד הציורים, רואים את אגיל לצד עכברוש ענק בגודל של בנאדם נמוך קומה. זהו אותו עכברוש מחמד מכושף שימתין לחבורה בחדר מספר 14. הדמויות יבחינו גם ששתי הדלתות המובילות ל-3 ל-4 זהות.
סודות:	לקח: לפעמים פרט קטן מעיד על מה שמצפה בהמשך.

3

חדר תצוגה ראשון

תיאור לשחקנים:	חדר קטן ומוזנח ובו סימנים של שטיח ישן וכורסא וארון תצוגה שבור מזכוכית. לצד ארון התצוגה, יש שולחן קטן ועליו מפתח כסף (מפתח לחדר 4). בתוך הארון זכוכית ישנו בקבוקון שבור ונוזל זוהר בצבע כחול שנשפך. זה ללא ספק היה שיקוי קסום. ניתן לראות קליע של רובה קשת נעוץ בחלק מהעץ של הארון והחבורה אמורה להבין שהחץ גרם לארון להישבר ולזכוכית והבקבוקון להתנפץ. חיפוש בחדר יגלה בנוסף, כי רובה קשת מוסתר בקיר וזו למעשה הייתה מלכודת שהופעלה בעבר.
סודות:	לקח: יש מלכודות במבוך ולעיתים הן בקרבת משהו יקר ערך.

4

חדר תצוגה שני

הדלת לחדר זה נעולה. צריך להשיג את המפתח מחדר 3. כשהדמויות ייכנסו, הם יראו חדר זהה כמעט לחלוטין לחדר 3, רק שבחדר זה ארון התצוגה מעץ וזכוכית הינו שלם לגמרי ובמרכזו פיגיון יפהפה עשוי כסף עם קת שעליה פיתוחים מרהיבים - זהו נשק קסום פיגיון 1+ אשר טוב במיוחד כנגד יצורים המשנים צורה כמו אנשי זאב. אם הדמויות לא יחפשו מלכודת (כפי שראו אחת שהופעלה בחדר 3), אזי המלכודת תופעל וחץ יפגע בדמות שתפתח את הארון תצוגה. עליך לתת לדמות להטיל גלגול הצלה כנגד שרביטים. החץ גורם 1ק4 נזק.	תיאור לשחקנים:
לקח: ללמוד מניסיון ולהבין את איפיון המבוך הספציפי.	סודות:

5

חדר העבודה המזויף

חדר זה מכוסה בשטיח מקיר לקיר שכבר ראה ימים טובים יותר. ישנו שולחן עבודה ישן בפינה הצפונית ועליו ערימה של ניירות ומגילות שמייך יתפוררו, עוד שולחן קטן ממערב שעליו צמד פמוטים עשויי זהב מלוכלך בשווי 5 כל אחד. ישנה ערימה של פרוות באחת הקירות של יצורים שונים המסריחות נורא (ושאם יזיזו את כולן, תתגלה ידית שאם ימשכו בה, שולחן העבודה והספרייה בקיר הצפוני יזוזו ויתגלה המעבר הסודי). ממזרח ישנן חביות עץ מרקיב וביניהן מסתתרת לה תולעת שמיד תתקוף אם אחת הדמויות תתקרב לשם. חיפוש באחת החביות יוביל למציאת 100 מטבעות כסף ו-8 מטבעות זהב. <u>לקח:</u> להבין שאם אין דרך להתקדם, ישנן דלתות ומעברים סודיים במבוך. ללמוד שיש מפלצות שהתקפה בקרב פנים מול פנים מולם, חושפת אותך לנזק שהוא לא רק הורדת נק"פ.	תיאור לשחקנים:
---	------------------------------

תולעת מכשפי החוף:

3	קב"פ:	12	דרג"ש:
1 נק"פ לכל מחוש	נזק:	8 מחושים	התקפה:
4ק1	תפוצה:	-	יזומה:
150	נק"ן:	9	מוראל:

תולעת באורך מטר וחצי, המסוגלת לטפס על קירות ותקרה ומראשה פורצים 4 מחושים באורך חצי מטר. כל פגיעה של מחוש מצריכה גלגול הצלה כנגד שיתוק או שהדמות משותקת למשך עשר דקות.

6

המעבר הסודי

תיאור לשחקנים:	מעבר סודי צר המוביל לחלק "האמיתי" של המרתף.
-----------------------	---

7

חדר ההטעיה הראשון

תיאור לשחקנים:	חשוב לזכור את התיאור של החדר הזה מכיוון שהוא זהה לחלוטין לחדר מספר 15 ובכונה. זהו חדר מרווח עם שולחן אוכל במרכזו ועליו פסל של פאון (חצי אדם חצי עז מנגן בחליל צד - ניתן למכור אותו תמורת 4 מטבעות זהב בשוק), צלחת אוכל וסכו"ם, בפינה משמאל יש שולחן שעליו חליל צד לצד ערימת ספרים מתפוררים, על השידה מימין יש עצמות של חיה לא מזוהה ולצידה זכוכית מגדלת מאובקת. מנורה המפיצה אור כחול בהיר קסום תלויה מהתקרה (הוטל עליה לחש שעדיין מחזיק מעמד). על הקיר ישנו וילון ועליו ציור של יער דהוי.
סודות	לקח: למפות את המבוך ולזכור פרטים כי חדר זהה לחלוטין יופיע בהמשך במטרה לבלבל את הדמויות.

8

מחסן קטן א

תיאור לשחקנים:	החדר הזה עמוס מהרצפה ועד התקרה בחביות עץ שבעבר הכילו יין ומים. החביות הן הדבר היחיד שמחזיק את התקרה מלהתמוטט במחסן. ישנו זרם דקיק של גרגרי אבק ואדמה מהתקרה. דמות שתחפש בחביות תגרום לנפילה ולקריסה של המחסן הקטן. גלגול בדיקת יכולת זריזות או נזק של 2ק6 +1.
סודות:	לקח: יש מלכודות קטלניות במבוך. לשים לב לסימנים מקדימים.



מחסן קטן ב

תיאור לשחקנים:	ערימה של כלים נמצאת כאן בבלאגן. לצידם נמצאים גם ערימה של מטאטאים ומגבים עם מקל ארוך. ניסיון הבחנה יגלה שמאחורי ערימת סירים ישנו פתח למחילה הסודית של 11. אם הדמויות יקחו איתם מטאטא בזחילה במחילה, הדבר יעזור להם להימנע מהמלכודת שיש שם.
----------------	--

10

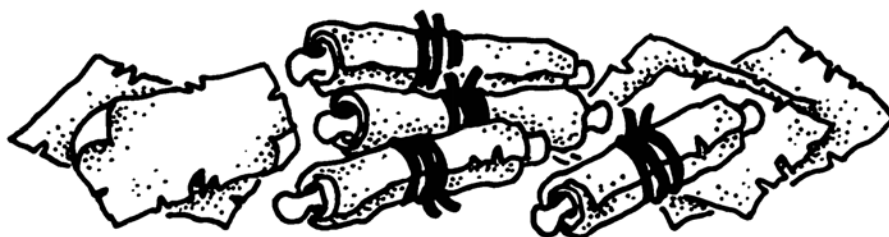
מחסן קטן ג

תיאור לשחקנים:	במחסן הזה יש כל מיני גולגולות של חיות מסודרות על מדפים ועל הקיר תלויות גולגולות של נץ, צבי ואריה. ניסיון הבחנה ספציפי יגלה שאם מסתכלים בעין האריה - ישנו כפתור בקיר. אם דמות תכניס 2 אצבעות אחת לכל עין ותלחץ על 2 הכפתורים, דלת סודית תפתח בקיר ותוביל אותם לחדר 12. על הרצפה בחדר זרוק בקבוקון של מים קדושים.
----------------	---

11

המחילה הסודית

תיאור לשחקנים:	הדמויות יצטרכו להחליט מי זוחל ראשון. המחילה נמוכה מאד (אגיל היה 1.65 ס"מ) וכל דמות גבוהה יותר תצטרך ללכת שפופה. אם הדמויות לא ישתמשו במטאטא או כלי אחר כדי לחוש במרצפת השונה (היא משמיעה קול חלול יותר ורק משקל מעל 3 קילו יפעיל אותה), הם יפעילו מלכודת לחץ באמצע שתגרום למחסום ליפול בצד הדרומי של המחילה מה שיכול להוביל לפיצול החבורה.
סודות:	לקח: פיצול החבורה מסוכן. על החבורה להחליט מהו הסדר הנכון במידה ויכנסו למקום בו הם חייבים ללכת בטור.





המעבדה

תיאור לשחקנים:	חדר זה מלא בשולחנות ומדפים עמוסים במגילות (שרובן מתפוררות) וספרים ובקבוקים. ריח כבד במקום מכל התערובות שאגיל היה מכין כאן. הקירות מלאים בכתמי חומצה בצבעים שונים. מנורה קסומה מאירה את החדר באור ירקרק כתום. מסתובב בין המדפים זומבי שהונפש ע"י אגיל לביצוע מטלות. הוא כמובן יתקוף ברגע שיראה את החבורה. על צווארו יש מפתח מברזל ירקרק לדלת מערבה. יש בחדר הזה, תיבה עם 300 מטבעות כסף, 11 מטבעות זהב ואבן חן אזמרגד בשווי 40 מטבעות זהב, 4 שיקויי ריפוי, מטה קסום המייצר אור מעורר שמונח בפינה (ואם מטיל לחשים ישתמש בו - אזי מסוגל פעם ביום לסנוור כל אל-מת כמו הזומבי הזה או לחילופין לבטל את האפלה בחדר 14). שימוש במים קדושים יגרום לזומבי נזק של 2ק10. דמות חדת שמיעה, תשמע שמישהו מקשיב לקרב מעבר לדלת הנעולה המובילה למסדרון 13 ומיד נמלט תוך כדי נהימות. לקח: לדעת שיש יצורים החסינים לסוג מסוים של נזק, להבין שאם יש איום בהמשך המייד - צריך לנוח ולהשתמש בשיקויים.
------------------------------	---

זומבי

דרג"ש:	11	קב"פ:	1
התקפה:	1	נזק:	4ק1
יוזמה:	-2	תפוצה:	8ק1
מוראל:	12	נק"ן:	30

זומבים הם גופות שהונפשו ע"י כישוף אפל.

תנועתם איטית עד מאד (תמיד אחרונים ביוזמה) אך הם סופגים רק חצי נזק מנשק קהה ואין לבצע להם בדיקת מוראל.

13

המסדרון השני

תיאור לשחקנים:	מסדרון זה מצחין והריח מקשה על הנשימה. ישנם גללים של יצור כלשהוא מפוזרים. חושך מוחלט ככל שמתקרבים לכיוון חדר 15.
------------------------------	---

מאורת העכברוש מרדוק

תיאור לשחקנים:	מרדוק היה עכברוש ענק מסוג נדיר שאגיל הקוסם החזיק כחיית מחמד. לרוע המזל, אגיל מת מחוץ למגדלו ומרדוק נשאר בחלק זה של המרתף. למזלו, היה ברשותו 2 שיקויי אריכות ימים (שאזלו מכבר) ושק שאינו נגמר ובו היה אוכל לשנים (כאשר נגמר האוכל, קרע מרדוק את השק לחתיכות קטנות), לאחר רעידת האדמה והעובדה שהצירים של הדלתות בחדרים 16 ו-15 נחלשו, הוא מנסה בכל מאודו לפרוץ דרך ולהגיע למים לכיוון הילדים. מרדוק מורעב וערמומי וברגע שישמע את החבורה מתקרבת, יטיל את הלחש "אפלה" אשר למד במשך שנים של צפייה בניסויים של אגיל הקוסם. בפינה בחדר יש שק ובו 500 מטבעות כסף ו-30 מטבעות זהב כמו גם ספר הלחשים של אגיל שאותו הוא לא מצליח להבין (למעט הלחשים אותם הוא יודע). אם הדמויות כבר השתמשו במטה האור מחדר 13, אזי האפלה הקסומה מתפוגגת לאחר שעה. הדמויות יכולות להחליט לברוח ולהמתין עד שזה יקרה (יכול להיות שאם יש קוסם בחבורה הוא יידע לזהות את משך הלחש) אך אז ישנו סיכוי (20%) שהמים יעלו והילדים לא יצליחו להיחלץ - הזכר זאת לשחקנים
אוצר:	בפינה בחדר יש שק ובו 500 מטבעות כסף ו-30 מטבעות זהב כמו גם ספר הלחשים של אגיל שאותו הוא לא מצליח להבין (למעט הלחשים אותם הוא יודע).

מרדוק העכברוש

תיאור חיצוני	עכברוש ענק ומטונף למראה בעל פרווה שחורה אפורה שגובהו 1.30 ושיניו הארוכות צהובות.
דרג"ש	15
נק"פ	18
התקפה ונזק	2 התקפות טפרים ואם הצליח בשניהם אזי גם התקפת נשיכה באותו הסיבוב. נזק של 4ק1 לכל טפר ו-6ק1 לנשיכה. +2 ליוזמה ומסוגל לנוע בחשיכה ללא בעיה בגלל חוש הריח. +2 לגלגול ההתקפה.
הצלה, מיוחד ולחשים	יודע את הלחשים קליע קסם ואפילה קסומה.

15-16-17-18

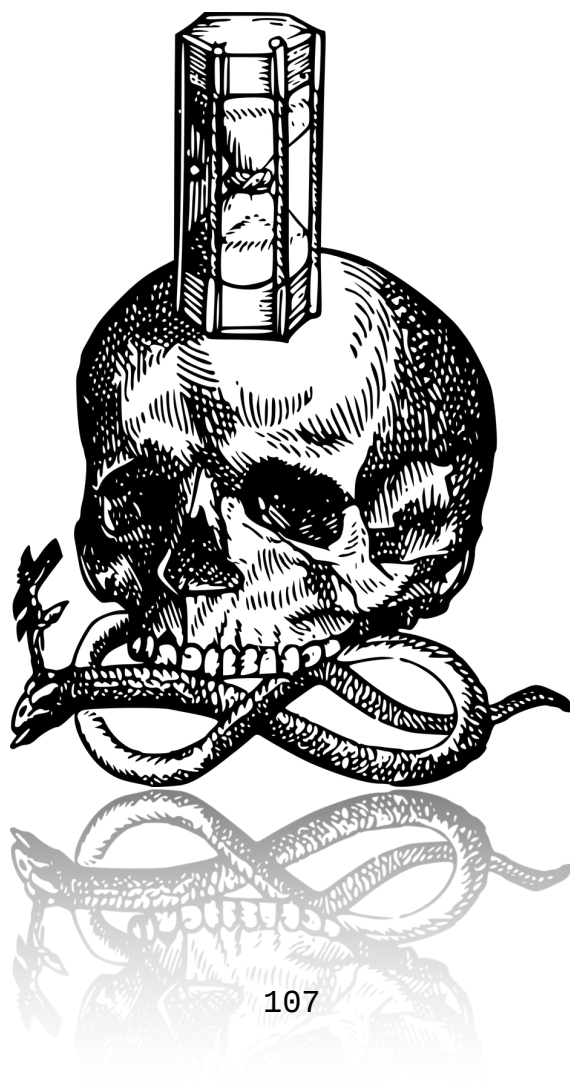
חדרי הטעייה

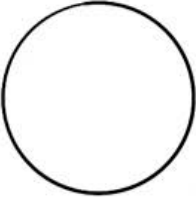
חדרים אלו זהים לחלוטין לחדר 7 והמחסנים למעט שינויים קטנים: חדר 16 אינו מכיל גולגולת ואין מלכודת בחדר 17. הדמויות גם יבחינו כי נעשה ניסיון לשבור את הצירים ע"י מרדוק. אל תזכיר לשחקנים, תן להם לשאול שאלות לקח: החשיבות של מיפוי.	תיאור לשחקנים:
---	------------------------------

19

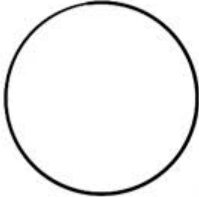
המחילה המובילה לבאר

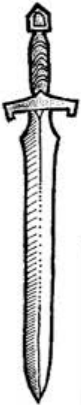
סימור ופיונה נמצאים על סלע באמצע המחילה וזועקים לעזרה. כל דמות הגבוהה ממטר וחצי תוכל לעבור במים ללא חשש ולהעבירם לחדר 15. משם יוכלו לחזור עמם לכפר ולזכות בתהילה כמו גם תשלום נאה של 50 מטבעות זהב!	תיאור לשחקנים:
--	------------------------------



נקודות פגיעה (נק"פ)  שריון _____ מגן _____ תוסף זריזות _____ סה"כ דרג"ש	תכונות הדמות <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 40%; text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">כוח</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">כושר</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">זריזות</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">תבונה</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">אינטואיציה</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">כריזמה</td> </tr> </table> <u>מיומנויות וכישרונות</u>		כוח		כושר		זריזות		תבונה		אינטואיציה		כריזמה	שם השחקן: _____ שם הדמות: _____ מקצוע ודרגה: _____ נק"ן נוכחי: _____ גלגולי הצלה קרן מוות או רעל שרביטים שיתוק נשיפה לחשים שפות ידועות
	כוח													
	כושר													
	זריזות													
	תבונה													
	אינטואיציה													
	כריזמה													

לחשים / כשרונות גנב / מיוחד:		תוסף קרב _____ נשקים:
זהב:	ציוד:	

נקודות פגיעה (נק"פ)  שריון _____ מגן _____ תוסף זריזות _____ סה"כ דרג"ש	תכונות הדמות <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 40%; text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">כוח</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">כושר</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">זריזות</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">תבונה</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">אינטואיציה</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: right; padding-right: 10px;">כריזמה</td> </tr> </table> <u>מיומנויות וכישרונות</u>		כוח		כושר		זריזות		תבונה		אינטואיציה		כריזמה	שם השחקן: _____ שם הדמות: _____ מקצוע ודרגה: _____ נק"ן גוכחי: _____ גלגולי הצלה קרן מוות או רעל שרביטים שיתוק נשיפה לחשים שפות ידועות
	כוח													
	כושר													
	זריזות													
	תבונה													
	אינטואיציה													
	כריזמה													

לחשים / כשרונות גנב / מיוחד:		תוסף קרב _____ נשקים:
זהב:	צויד:	

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sub-licenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.