

תחול השדים

משחק תפקידים במערב הפרוע המאובק האמיתי

מאת מאט סניידר

גרסת ניסיון. טיוטה שלישית – 6.3.2002

מוגש ע"י צוות השדים מתחת לכיור:

תרגום: ניצן "טאז" בר וזיו קיטרו הגדה: אריאל בר-נתן עריכה: אמיר איתן
ייעוץ: גליה פסי

הקדמה

"מגיע הזמן שעליך לירות או לוותר על האקדח"

תירה או וותר על האקדח, מה תהייה הבחירה שלך?
שני הסרטים האלו מדגימים את הנחת היסוד של מחול השדים
שהיא דרך פעולתו של השטן (ראו "שד" בהמשך).

דמויות

ל דמויות יש ארבע תכונות: יד, עין, "ביצים" ולב. שחקנים
מחלקים 13 נקודות בין ארבע התכונות הללו בכל דרך שנראית
להם נכונה

♠ יד מייצגת את הפעולות הפיזיות. כל דבר שהדמות מבצעת
בעזרת ידיה או גופה. יד מכסה כל דבר מהכוח הנדרש להעריך
את היריב אל תוך השבוע הבא ועד למומחיות הנדרשת לקשור
פורע חוק בחבל (יד מיוצגת ע"י סמל העלה בקלפים)

♦ עין מודדת את החושים והאינטלקט. עין יכולה להיות היכולת
של דמות לחוש במארב בתוך קניות או לקרוא תיגר לידע שיש
לדמות על טקסים של בני האפצ'י. (עין מיוצגת ע"י סמל היהלום)

♣ "ביצים" משקפות את הבריאות והחיוניות של הדמות וכמו כן
את האומץ והקרירות שלה. צריך ביצים בשביל להלחם מול כל
הצבא הבוליביאני וצריך הרבה ביצים להמשיך ולירות ביד יציבה
כאשר קליע 45 חפור במותנך. (ביצים מיוצגים ע"י התלתן).

♥ לבסוף לב המודד את היכולת החברתית של הדמות וכמו כן
את טבעה הירואי או המנוול. לב גורם לגברות להסתחרר והוא
הופך להיות שימושי ביותר כאשר מנסים לשכנע את אנשי
העיירה להלחם בבריוני המסילה (טבעי שלב מיוצג ע"י סמל הלב
בקלפים).

אפיונים

בנוסף לארבע התכונות שלמעלה לכל דמויות השחקנים יש
שתי אפיונים תיאוריים אשר מדגישים את האיכויות הבולטות
ביותר שלהם. בסגנון הדיבור של המערב הפרוע תכונות אלו
נכתבות כדמויות. "קשוח כמו ברזל" או "טיפש כמו נעל" וכו'.
כאשר דמות מנסה להתגבר על קונפליקט היא מרויחה קלף

מחול השדים הוא משחק תפקידים הממוקם במערב הפרוע
אכול האבק. השחקנים מגלמים אקדוחנים, מהמרים, קאובויים,
ופורעי חוק אשר מנסים לא רק לשרוד בארץ המחוּספסת אלא
גם לכבוש את השדים האישיים שלהם, הסודות האפלים
המונעים מהם להיות אנשים ישרים וכנים. שטני האבק שואל:
"האם בנזונה לא יוצלח יכול להתמודד עם עברו המכוער והרע
ולהיות האדם שאנשי המערב יראי האל יוכלו להעריך ולכבד? או
שמה השטן יגבר וכולם יווכחו לדעת שהוא רמאי, שקרן או רוצח
ללא תקנה"
או, כפי שאנו אומרים בימינו: "האם אדם יכול לשקם את עברו
(או עברה) האפל ולהפוך לגיבור או שעברו ירדוף את מעשיו עד
המוות?"
או אולי בפשטות יותר: "מה דרוש בכדי להיות גיבור במקום חסר
חוק שבו לשרוד הוא להאבק?"
או פשוט מכל: "האם אדם יכול להשתנות?"
שטני האבק הוא משחק במסורת סרטים כמו "ג'וסי ווילס פורע
חוק" ו"הבלתי נסלח" המודרני יותר. בראשון ג'וסי וילס – משוחק
ע"י קלינט איסטווד – הוא בנזונה אמיתי ועם זאת הוא גיבור.
הוא לא פונה מעל דרכיו הרצחניות וממשיך בהם עד לסופו של
הסרט ובנקודה זו אנו יודעים שג'וסי הוא אולי אחלה אקדוחן אך
הוא אינו פורע החוק שהיה.
"הבלתי נסלח" הוא ההפך הגמור (למעשה ההיפך מכל מערבון).
וויליאם מוני – גם כן מגולם ע"י קלינט איסטווד – הוא פורע חוק
שאינו מתחמק מהעובדה שהוא היה בנזונה חסר תקנה. בסרט,
לעומת זאת, הוא חזר למוטב "אני כבר לא כזה יותר" הוא אומר.
אך הוא גרוע מאוד בלהשתנות. הוא לא יודע לעבד את האדמה,
הוא בקושי יכול לרכב על סוסו המתנודד ויכולת הקליעה שלו
אינה שווה אגורה. עדיין, כאשר הוא לבסוף מתעורר, לאחר
שמחסלים את חברו הטוב ביותר מתקופת צעירותו הפרועה,
הוא כבר אינו קומי. הוא הופך לנוקם מאיים. בסוף עברו של מוני
רודף אותו כאשר הוא קוצר חמישה או שישה אנשים באקדחו,
בין השאר את יריבו ביל הקטן, ומפחיד מספר דומה של אנשים
שנמלטים מפניו. האגדה שלו ממשיכה לחיות, שהוא "רוצח וגנב
ידוע, איש ידוע לשמצה באזכריותו ובעל נטייה לשתניות" אך
האם זה כך? זהו הנושא הגדול של הסרט ואלו הדברים שמחול
השדים צריך לדמות לשחקנים.

המשפחה

שחקנים יכולים לשפר את היד של הדמות שלהם בעזרת הכישרונות. בשביל כל יד שחולקה, שחקן יכול לזרוק מספר קלפים ששווה לרמה של הכישרון הרלוונטי. השחקן יכול להחליט לזרוק כל קומבינציה של קלפים, כל עוד הוא לא עובר את המקסימום שהכישרון שלו נותן לו. ואז המחלק מחלק לשחקן מספר שווה של קלפים חדשים מהחפיסה. לפחות קלף אחד מהחלוקה הראשונה חייב להישאר ביד של השחקן כאשר השחקן מושך קלפים. דמויות בלי כישרון רלוונטי לקונפליקט יכולות למשוך קלפים, אלה עם כן הם מבזבזים ז'יטונים (ראה "הימור")

הכרזה

כאשר כל השחקנים, כולל המחלק, מסיימים עם הידים שלהם, המחלק מכריז על הורדה, ואז כולם מורידים את הקלפים. בשביל סיטואציות של דמות מול דמות – כמו קרב יריות – היד הגבוהה בין שתי הידיים מנצחת. תזכור שהמחלק משחק את הידיים של הדבש"ם. בסיטואציות של דמות שחקן מול אתגר – כמו טיפוס על מצוק תלול, לדוגמה – המחלק קובע רמת הקושי לסיטואציה ומושך את המספר בקלפים. המחלק יכול לבחור לעשות את הסיטואציה יותר מאתגרת על ידי משיכה. ואז "הסיטואציה" יכולה למשוך קלפים בדיוק כמו דמות בעלת כישרון. במצב כזה, הדמות חייבת לנצח את היד של "הסיטואציה" בשביל לגבור על האתגר. ככה שבמקרה של טיפוס על מצוק תלול, השחקן צריך להשיג יד פוקר יותר טובה מהיד של "הסיטואציה" בשביל להצליח לטפס על המצוק התלול. הערה: בדיוק כמו בפוקר, בלי זוג או משהו יותר טוב הקלף הגבוה ביותר זוכה, בנוסף תזכור שג'וקר מתפקד כקלף חופשי.

הלשון הסתירה בסערב

א לא יהיה המערב הפרוע בלי סיפורי מעשיות בשביל לתבל את העיניים. בכל סיטואציה שמערבת קונפליקט, התיאור נופל על השחקן עם הקלף היחיד הגבוה ביד שלו. ברוב המקרים, זה יהיה השחקן עם היד הגבוהה ביותר שמנצחת. אבל בכל מקרה, גם יד הפוקר הכי קטנה יכולה להחזיק את האס עלה, לדוגמה. השחקן שמתאר את היד לא לוקח בחשבון רק מי "ניצח" ומי "הפסיד" בקונפליקט, אלה גם עם איזה יד של פוקר הם ניצחו או הפסידו. זה אמור לצבוע את התיאור שלו. יד יוצאת מהכלל – כמו פול ההוס (שלושה מאותו סוג ביחד עם עוד שניים מאותו סוג) – מעידים על אירוע דרמטי ויוצא מגדר הרגיל, בעוד שניצחון על ידי קלף גבוהה אחד מעידים על הצלחה רגילה ודי פשוטה, לא משהו יוצא מגדר הרגיל בשביל הדמות.

הימור

בזמנים חשובים ודרמטיים, המחלק יכול להחליט על הימור בשביל קונפליקט קריטי. זה הפרס ששחקנים יכולים להרוויח במקרה והדמויות שלהם ניצחו בקונפליקט החשוב והמאתגר. המחלק מציע פרס בצורת ז'יטונים; מומלץ לעודד שחקנים

נוסף בחלוקה אם היא עושה זאת בצורה שמדגישה את אחד משני האפיונים שלה. לדוגמה: דילן "באנג" מק'רידי הוא חזק שור ומטורף יותר מעכברוש ביבים. אם מק'רידי יאלץ לחלץ את עצמו מתחת לסוסו שנפל עליו הוא יזכה לקלף נוסף שכן שימוש בכוח גס מתאים לתיאור "חזק כמו שור" בצורה מושלמת. בדומה, אם "באנג" מק'רידי ירקד אל תוך בנק על מנת לשדוד כשבכל יד הוא אווז במקל דינמיט דולק הוא יזכה לקלף נוסף בפעולתו המטורפת הברורה כל כך הבאה (ואולי האחרונה!).

כישרונות

שחקנים בוחרים בנוסף בחצי תריסר כישרונות שבהם דמותם מתמחה. כישרונות נמדדות בסקאלה של 1-4 כאשר 1 הוא טירון ו 4 הוא מומחה. כישרונות יכולים להיות כל כישרון מתאים ומצומצם כולל: ירייה, כבילה בחבל, קריאה וכתובה, חשבון, מלכודות, מארב, פוליטיקה, פיצוח כספות, רכיבה, ריקוד... קיבלתם את הרעיון.

שד

לבסוף, לכל דמות יש את השד שלה. זהו הצד המכוער שאתה לא רוצה שהכומר יגלה. שד הוא אותו חלק בו אתה מנסה להלחם, טוב או רע. דוגמה טובה לשד הוא משהו שנשאר עם הדמות, לא משנה כמה פעמים תנסה לפתור את הבעיה. זו יכולה להיות שהשתייה מובילה את הדמות להרס אך עדיין היא לא יכולה לומר לא לכוונית. או שהדמות מבוקשת, בין אם ביצעה את הפשע או לא, החוק מאחוריה והיא תמיד מביטה לאחור. דוגמה רעה לשד היא בעיה שהדמות תוכל "לפתור" בצורה חלקה בפגישת משחק אחת או שתיים. למשל יהיה זה קל מדי לומר שהשד של הדמות הוא "לנקום בבנזונה שהרג את אישתו". לאחר שעשה את זה, ובכן, כל מה שנותר לו הוא להשתקע ולבדוק את כל המהומה סביב הזמנות כלה דרך הדואר. השד של הדמות יכנס למשחק כחלק מקונפליקט. כאשר זה קורה השד מתבטא במשתנים המשפיעים על מספר הקלפים בחלוקה. לדוגמה אם השד הוא שהדמות היא שתיינית היא תפסיד קלפים בכל פעם שקונפליקט המערב משקה חריף מפני. למשל אם מישו מנסה לפתות את סאלי בסלון, הודות לחמישית בקבוק הוויסקי שהוא כרגע בלע הסיכויים הם שסאלי לא תרצה לעלות איתו לחדר, לפחות לא בלי כמה דולארים. המנחה יכול להחליט לחלק שתי קלפים פחות במקרה הזה. גיבורנו יכול גם לזכות במספר קלפים באם הוא יצטרך לחצות את אותו סלון בזמן קרב יריות. קצת אומץ נזלי לא מזיק לתכונת הביצים.

החלוקה

בכל פעם ששחקן נתקל בקונפליקט במהלך המשחק, הקלפן (המנחה) מחלק מספר קלפים (מחבילת קלפים רגילה של פוקר, כולל הג'וקרים) לכל שחקן המעורב בסיטואציה כולל, אם קיימות דמויות המנחה עצמו. החלוקה נקראת "יד סיטואציה". ההצלחה תלויה בניצחון הקלפן במשחק שלו, יד הפוקר הגבוהה יותר היא המנצחת וככל שהיד טובה יותר ההצלחה גבוהה יותר. מספר הקלפים המחולקים תלוי בקונפליקט. הקלפן בוחר שתיים מתוך ארבע התכונות של השחקן ומחלק לו מספר קלפים השווים לסכום שתי התכונות.

ז'יטונים בפוקר

(1) רצף מלכותי- חמשת הקלפים הכי גבוהים ברצף וכולם מאותה צורה. לדוגמא. 10 ♦, נסיך ♦, מלכה ♦, מלך ♦ ואס ♦.

(2) רצף צורה- חמש קלפים באותה צורה ברצף. לדוגמא, 5 ♣, 6 ♣, 7 ♣, 8 ♣, 9 ♣. אס יכול להיחשב כנמוך- לדוגמא, אס ♦, 2 ♠, 3 ♠, 4 ♠, 5 ♠. אבל במקרה הזה הקלף הגבוה יהיה ה 5 ♠, ולא האס ♠.

(3) ארבע מאותו סוג- ארבעה קלפים בעלי ערך זהה. לדוגמא, מלכה ♥, מלכה ♠, מלכה ♣ ומלכה ♦.

(4) פול ההוס (שלישיה וזוג)- שלוש קלפים בעלי ערך זהה ועוד שני קלפים בעלי ערך זהה. לדוגמא, נסיך ♣, נסיך ♥, נסיך ♠ ובנוסף 9 ♦ ו 9 ♥. כאשר משוויים שניים או יותר פול ההוסים, משוויים את השלישיות, הגבוה יותר מנצח.

(5) צבע צורה- חמישה קלפים שכולם מאותה צורה לא משנה באיזה סדר. לדוגמא, 3 ♠, 5 ♠, 7 ♠, 10 ♠ ומלכה ♠.

(6) רצף- חמישה קלפים בעלי ערות שונות אבל בסדר עולה. לדוגמא, 6 ♣, 7 ♦, 8 ♥, 9 ♠ ו 10 ♥.

(7) שלישייה- שלושה קלפים בעלי אותו ערך. לדוגמא, אס ♣, אס ♥ ואס ♠.

(8) זוגיים- שני קלפים בעלי אותו ערך ביחד עם עוד שני קלפים בעלי אותו ערך (אבל ערך שונה מהערך של הזוג הראשון). לדוגמא, אס ♣ ואס ♦ ביחד עם 8 ♥ ו 8 ♣. כאשר משוויים שניים או יותר ידים של זוגיים, היד עם הזוג הגבוה זוכה. עם שני הזוגות שווים הקלף הגבוה החמישי זוכה.

(9) זוג- שני קלפים בעלי ערך זהה. לדוגמא, 5 ♦ ו 5 ♣. במקרה ומשוויים כמה ידים עם זוג, הזוג הגבוה זוכה, עם הם שווים הקלף הגבוה מנצח.

(10) קלף גבוה- יד בלי שום צירוף מהצירופים למעלה. כאשר משוויים כזאת יד, היד עם הקלף היחיד הגבוה ביותר מנצחת.

☞ השוואת צורות- מסודרות אחד אחרי השני מהקטן ביותר עד לגדול ביותר: תלתן ♣, יהלום ♦, לב ♥, עלה ♠.

☞ קלפים חופשיים- ג'וקרים משמשים כקלפים חופשיים, ויכולים לשמש ככול קלף בשביל להשלים כל אחד מהצירופים שלמעלה.

להשתמש בז'יטונים של פוקר בשביל לעשות את זה יותר מציאותי. המחלק בדרך כלל קובע הימור של ז'יטון אחד אבל הוא יכול גם להחליט על הימור של שניים או שלושה בשביל רגע חשוב מאוד במשחק.

המחלק צריך להציע הימור בשביל כל סיטואציה שהוא חושב שיכולה להיות נקודת מפנה דרמטית במשחק. לדוגמא, אם השחקנים הגיעו לבסוף לקרב יריות עם הפושעים הידועים לשמצה שהם רדפו אחריהם מסנט. לואיס עד סאנטה פה, המחלק יכול להציע הימור. אירוע כזה דרמטי גם יכול להיות הרבה יותר ספונטאני. לדוגמא, דמות יכולה להראות התעניינות בדמות פחות חשובה. בגלל שהמחלק לא צפה את זה, הוא צריך להגיב בהתאם ולהציע הימור כאשר הדמות מנסה להתחיל עם אהובתו החדשה.

בנוסף, המחלק צריך להציע הימור כל פעם שדמות מתמודדת עם השד שלה בצורה ישירה. לדוגמא, דמות שהשד שלה הוא "רצח כפר אינדיאני שלם" יכול להרוויח הימור כאשר הוא מתמודד עם ההיסטוריה הזאת שלו באופן חיובי—או לחילופין הצלחה ברכישת ידיד אינדיאני, למרות הקושי באתגר מבוסס על הלב שנמצא ברמה גבוהה מאוד בגלל משיכה של פחות קלפים בגלל השד שלו.

להשתמש בז'יטונים

שחקן יכול לבזבז את הז'יטונים שלו בדרכים הבאות:

***שיפור תכונות**- לשפר תכונה "עולה" כפול שתיים מהרמה המבוקשת של התכונה.
אפשר להעלות תכונה עד לרמה של 5.

***שיפור או הוספה של "כישרונות"**- שיפור של כשרון עולה מספר ז'יטונים ששוויים לרמה החדשה של הכישרון. אפשר להעלות כשרון בנקודה אחת כל פעם. "קניה" של כשרון חדש, ברמה של "מתחילים" (1) עולה 2 ז'יטונים. לכל דמות יכולים להיות מקסימום כישרונות ששוויים לתכונת ה"עין" פלוס תכונה ה"יד".

***לשלוט בכיוון של יד משחק** - ע"י השקעה של ז'יטון אחד. שחקן יכול לקחת שליטה על ההכוונה של יד אחת. מונע מראש את ההכוונה של השחקן עם הקלף הגבוהה, כמו שתואר בחוקים למעלה. עשייה של זה מאפשרת לשחקן לצמצם את הנזק שהדמות שלו ספגה בנקודה אחת. עם שחקן נוסף או שחקנים נוספים מנסים לעשות את אותו הדבר, השחקנים יכולים להגביה את כמות הז'יטונים על מנת לזכות בשליטה על ההכוונה של היד משחק. השחקן שמשקיע הכי הרבה ז'יטונים שולט בהכוונה של יד המשחק.

***קבלת קלף נוסף**- שחקן יכול לקבל קלף נוסף בחלוקה ע"י השקעת ז'יטון אחד. שחקן יכול לקבל רק קלף אחד נוסף בכל יד משחק.

***החלפת קלף נוסף**- שחקנים יכולים להחליף קלף אחד נוסף בכל חלוקה חוזרת. זה בנוסף לכל הקלפים שהדמות יכולה להחליף בגלל הכישרונות שלה. שחקנים יכולים להחליף רק קלף אחד נוסף כל יד משחק. צריך לזכור ששחקן חייב להשאיר אצלו לפחות קלף אחד מהחלוקה המקורית בהחלפה, מה שיכול למנוע בזבז של ז'יטונים בצורה הזאת.

'הוא נתקל במספר קשיים בדרך אבילין'

למספר נקודות הנזק הכולל שהדמות ספגה. הצלחה אומרת בדרך כלל שהדמות חזרה לעצמה לחלוטין. לדוגמא: עם הירידה בנקודות של הדמות מתוארת כפגיעה פיזית, יכול להיות שהדמות תצטרך את העזרה של דוק', שיכול להיות ישתמש בכשרון הרפואה שלו. לעומת זאת עם הירידה בנקודות מוסברת בזה שהדמות נבוכה, מה שגרם לירידה של "לב" ו"ביצים" לדמות. הפתרון יכול להיות קבלת קצת אהבה חמה ונעימה מ"סאלי טובת הלב" בקומה השניה בסאלון. או פשוט לגימה של כמה שלוקים טובים של וויסקי למטה, שיספיקו להחזיר את הדמות למצבה הרגיל.

פזוה

"זה מגיע לכולנו, קיד"

כאשר דמות מגיעה לאפס באחת מהתכונות היא לבסוף פדחה את הז'יטונים שלה והלכה לבקר בגן עדן או במשעולי הגיהנום, אם השד הפנימי שלו השתלט אליו אחרי הכל.

Tמויות שמפסידות בקרב, קונפליקט או סכנות אחרות מאבדות נקודות תכונה. משווים ליד שניצחה את הדמות בסיבוב ומפחיתים מספר נקודות תכונה ששוות למספר הקלפים ביד שניצחה את הסיבוב. השחקן מפחית את הנקודות איך שהוא רוצה מהתכונות שהיו קשורות לסיבוב. **לדוגמא:** "לאקי" לאק ג'ונסון, לא מצליח לחיות לפי השם שלו, אקדוחן מתחרה יורה בו, ומשיג שלישיה ביד בשביל לעשות זאת: החמש יהלום, חמש לב, וחמש תלתן. לאקי מפסיד שלוש נקודות מה"לב" שלו (קלף הלב) מה"עין" (קלף היהלום) ו"או מה"ביצים" (קלף התלתן). השחקן של לאקי מפחית את שלושת נקודות הנזק איך שהוא רואה לנכון. הוא יכול להפחית 3 נקודות מתכונה אחת, או אחת מכל תכונה. כשג'וקר לוקח חלק ביד, מורדים רק מהתכונות שקשורות לקלפים אחרים ביד. למשל מהדוגמא למעלה, עם אחד מהקלפים ביד של האקדוחן היה ג'וקר, "לאקי" לאק היה צריך להפחית 3 נקודות מה"לב" (קלף הלב) ו"או" (קלף היהלום).

זה בסדר, אימא (אני רק מדמם)

Tזה חשוב לזכור שכשחקן מאבד נקודות תכונה, הנזק שנגרם לא חייב להיות חמור. זה התפקיד של השחקן להסביר את חמורת הפגיעה או סיבה לחיסור בתכונות. לדוגמא, עם השחקן של "לאקי" מחליט להוריד נקודה אחת מכל תכונה בדוגמא למעלה. הדמות המתארת יכולה להגיד שהירייה הפרועה של האקדוחן שרטה "ללאקי" את המצח. הדם שמטפטף לו לעין מסבירה את ההורדה של נקודה מתכונת "העין". זה שהוא נורה מסביר את החשש שלו להמשיך בקרב ולהפסד של נקודת "הביצים", והפגיעה המכוערת גורמת לו להיראות מגעיל בעייני כולם, מה שמסביר את ההפחתה של נקודת "הלב". הוא יכול להיראות קצת יותר גרוע לקרב המדובר. אבל אולי "לאקי" הוא ממוזל אחרי הכל- הפגיעה הייתה יכולה להיות הרבה יותר גרועה. או לחילופין, אותה יד הייתה יכולה להיות מתוארת קצת יותר "קומית". נגיד שהשחקן המתאר אומר שהירייה הפרועה של האקדוחן, מפילה נברשת על הראש של "לאקי", ההפסד של הנקודות בשלושת התכונות שלו מוסברת ע"י זה שהוא היה קצת מרחף באירועים (הפסד של "עין" ו"ביצים") שלא נדבר על הפדיחה שכולם ראו אותו. (הפסד של "לב")

הבראה

Tמויות מבריאות ומקבלות חזרה את כל הנקודות שירדו להן מהתכונות בסוף כל משחק. המחלק יכול להחליט שהנזק ממשיך עם הדמויות למשחק הבא אם הוא חושב שהאירועים לא הסתיימו או שהאירועים צמודים מידי ככה שלדמויות אין זמן לנוח ולהבריא. דמויות יכולות לזכות בנקודות תכונה אבודות תוך כדי המשחק, זה דורש שימוש מוצלח בכשרונות, והטיפול חייב להתאים לתיאור הפגיעה. הקושי (מספר הקלפים שהמחלק לוקח לעצמו בשביל לבחון את היכולת של הדמות לבצע את הכשרון) שונה

שם: _____
 עיסוק: _____
 ז'יטונים: _____

תכונות



כשרונות

כשרון
 דירוג

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

איפיונים

☞ _____

 ☞ _____

שד

בגדים וציוד

ציטוט

שם: _____
 עיסוק: _____
 ז'יטונים: _____

תכונות



כשרונות

כשרון
 דירוג

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

איפיונים

☞ _____

 ☞ _____

שד

בגדים וציוד

ציטוט

