

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

כל הזכויות שמורות © 2004-2006.

מפתח וכותב: אביב מנוח. יעוץ: נבות רם, רן ניומן. תודות: התעשייה הגובלינית (לחש "תחיית המתים").

## תוכן העניינים

2	דף לתיעוד דמות
3	פתח דבר
3	מהי שיטת היצירה?
3	מהם החוקים הכלליים וגרסה אפס?
3	מה צריך על מנת לשחק?
3	מונחון
4	פרק א': מרעיון לשיטה
4	גזע
5	רקע
5	מקצוע
6	סגולות
8	פגמים
10	פרק ב': תכונות
10	סף תכונה גזעי
10	תכונות מולדות
11	תכונות מצב
12	פרק ג': יתרונות
12	כישרונות
12	מיומנויות
14	יכולות
18	נקודות חופשיות
19	פרק ד': קרב
19	זמן ופעולות במשחק
19	תכונות קרביות
20	יזמה
20	התקפה
21	חסימה
21	הדיפה
22	מהלכים מתקדמים
22	גזק
24	החלמה
25	פרק ה': הרפתקנות
25	ניסיון
25	משאבים
26	כלי נשק
27	שריון
28	מגן
29	פרק ו': קסם
29	מסורות הטלת לחשים
32	כיצד ליצור מסורות קסם חדשות
32	לחשים
37	כיצד ליצור לחשים חדשים
38	הטלת מאומצת
39	הטלת לחשים
39	התנגדות לקסמים
40	נספח א': סיכום פעולות במשחק
42	נספח ב': היסטורית שינויים
43	דף דמות מלא לדוגמה



# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## פתח דבר

### מהי שיטת היצירה?

שיטת היצירה היא שיטת פנטזיה מודולארית- כלומר, שיטה שנועדה לאפשר לשחק בכל מערכת פנטזיה, או לפחות ברובן. הערך שעמד בבסיסה לכל אורך כתיבתה היה לאפשר יצירה של דמויות מגוונות ומגניבות, ולצורך כך חלקים אחרים בשיטה פושטו עד מאד.

### מהם החוקים הכלליים וגרסת אפס?

גרסת אפס היא גרסת הניסוי של השיטה בה נבחנו החוקים עד לעיצובם הסופי. החוקים הכלליים הם שלד המשחק ללא החומר שזמין לכל אחד משלבי פיתוח הדמות, כמו יכולות ולחשים. החוקים הכלליים קיימים על מנת לאפשר למידה מהירה של השיטה ופיתוח עצמי. הקובץ מציג מספר דוגמאות של דרך העבודה שלי.

### מה צריך על מנת לשחק?

שני חברים או יותר, את קובץ החוקים הזה ושתי קוביות (לפחות) בעלות 10 פאות כל אחת (2ק10). וזאת על מנת לצבע בדיקות וגלגולי נגד בשיטה.

### מונחים

**מנחה (Game Master):** האדם אשר מספר את הסיפור ובונה את המשחק. הוא אחראי לכל הדמויות בעולם שאינן דמויות שחקן.

**שחקן (Player):** כל אחד מהמשתתפים בסיפור אותו מספר המנחה. הם אחראים על פעולות דמויותיהם במשחק.

**דמות שחקן (Player Character):** או בקיצור ד"ש (PC). הדמויות אותם משחקים השחקנים.

**דמות בלא-שחקן (Non-Player Character):** או בקיצור דב"ש (NPC). הדמויות עליהן אחראי המנחה. כל דמות שאינה דמות שחקן.

**מאפיין (Trait):** כל פרט שמרכיב את הדמות מבחינה מכאנית. תכונה, מיומנות, פגם וגזע כולם מאפיינים של הדמות.

**קובייה (Dice):** שיטת היצירה משתמשת אך ורק בקוביות בעלות עשר פאות. במהלך הקריאה תתקלו בסימון בו מצוינת קובייה זו-ק10. המספר לפני סימון זה מציין את מספר הקוביות שיש לגלגל. לדוגמה, 2ק10 מציין גלגול 2 קוביות בעלות 10 פאות.

**בדיקה (Check):** כל מצב בו זורקים קובייה כנגד מספר מטרה כלשהו כדי לקבוע האם הדמות הצליחה או נכשלה במשימה. לדוגמה, בדיקה לספיגת נזק.

**דרוג קושי (Difficulty Class):** או בקיצור ד"ק. מספר מטרה להצלחה בבדיקה מסוימת. יכול להיות קבוע או תלוי בגלגול נגד. בד"כ יהיה +5 משתנים שונים.

**גלגול נגד (Counter Roll):** גלגול המבוצע בעת בדיקה על מנת להימנע ממצב מסוים. בדרך כלל יקבע את דרגת הקושי של הבדיקה.

**מחסר (Penalty):** הוספת מספר שלילי (-) לבדיקה או פעולה מספרית אחרת. לדוגמה, מחסר 2- להתקפה יוריד 2 מכל בדיקה לפגיעה שהדמות תבצע.

**תוסף (Bonus):** הוספת מספר חיובי (+) לבדיקה או פעולה מספרית אחרת. לדוגמה, תוסף +1 ליוזמה מוסיף 1 לגלגול היוזמה של הדמות.

**הצלחה קריטית (Critical Success):** גלגול טבעי של 10 בקובייה ללא תוספים. להצלחה קריטית יש בדרך כלל השפעות שהן מעבר להצלחה רגילה. כאשר קיים חוק הנוגע להצלחה קריטית בבדיקה מסוימת, הוא יובא בתיאור אותה הבדיקה.

**כישלון קריטי (Critical Failure):** גלגול טבעי של 1 בקובייה ללא מחסרים. לכישלון קריטי יש בדרך כלל השפעות שהן מעבר לכישלון רגיל. כאשר קיים חוק הנוגע לכישלון קריטי בבדיקה מסוימת, הוא יובא בתיאור אותה הבדיקה.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## פרק א': מרעיון לשיטה

פרק זה של המסמך מטפל בהעברת הרעיון הבסיסי של דמותכם לנתוני משחק. מכיוון שאני מאמין שפיתוח הדמות קודם לכתובת נתונים מכאניים, פרק זה מופיע ראשון. כמו כן, רבים מהמאפיינים פה משפיעים על נתונים שיוסברו בהמשך. את המאפיינים שמופיעים בפרק זה ניתן לרכוש רק בעת יצירת הדמות, ולא ניתן לשפרם מאוחר יותר בעזרת נקודות ניסיון (ישנם בודדים שניתנים לשיפור באמצעות משחק).

### גזע (Race)

- מין, גזע או קבוצה אתנית אליו הדמות נולדה. אלו תכונות פיזיות ולא תרבותיות. הדמות רשאית לבחור גזע אחד השייך לה בעת בניית הדמות, ללא תשלום בנקודות למידה.
- **מתאמי תכונה:** המבנה הפיזי של הדמות משנה את סף התכונה שלה. אלו הם תוספים ומחסרים לתכונות החזקות והחלשות של הדמות (לרוב, הם יאזנו אחד את השני). דוגמה תהיה 1+ לכוח, 1- לתפיסה.
  - **גודל:** כמה גבוהה (ורחבה) הדמות. גודל מעניק לדמות טווח גישה, כמות פציעות ומתאמים לכוח (במידה והיא גדולה מאד). ר"ע טבלה א-1 לפרטים.
  - **מתאם ריצה:** מבוסס על מבנה הרגל של הגזע, ומשמש כמכפלת תכונת המהירות של הדמות לצורכי ריצה. לבני אדם יש מתאם ריצה 2X. בד"כ לגזעים גדולים יותר יהיו מתאמים גדולים יותר, אך לא תמיד.
  - **מבנה פיזי מיוחד:** לגזעים שונים ישנם מבני גוף מיוחדים, באם הם שונים באופן מהותי מבני אדם (חושים רגישים לחום, זנב יעיל, כנפיים וכן הלאה) - יש לציין זאת ולרשום את ההשפעות השונות של השינויים.
  - **יכולות מיוחדות:** במערכות פנטסטיות לגזעים שונים יהיו כוחות קסומים בטבעם או שמשפיעים על קסם, אלו הן יכולות קסם המושפעות מהגזע ונרשמות כיכולות מיוחדות. יכולת מיוחדת יכולה להיחשב סגולה או פגם. לפרטים נוספים ראו "סגולות ופגמים" בפרק א', ע"מ 6.

### טבלה א-1: ערכי גודל והשפעותיהם

סיווג גודל	גובה (ס"מ)	ערך	פציעות	מתאם כוח
פצפון	51-100	1	3	2 -
קטן	101-150	2	4	0
רגיל	151-200	3	5	0
גדול	201-250	4	6	0
ענק	251-300	5	7	2 +
עצום	301-350	6	8	6 +

רשום את שם הגזע שלך במשבצת המתאימה בראש דף הדמות. את מאפייני הגזע יש לרשום בעמודת ה"גזע", תחת היכולות.

### גזע לדוגמה: הסוארים (Suars)

גזע זה של לוחמים חסרי פחד הם בניו של דרקון האדמה. במרכז חזם ניצב ראש שני, בוער ובעל חיוך זדוני. ראש זה ניצב כעדות לדם הפיות שזורם בתוך עורקיהם של הסוארים, כמו גם הקרניים שעל ראשם. לגזע הסוארי המאפיינים הבאים:

- 1+ לכוח, 1- לזריזות. הראש הבוער של הסוארים מעניק להם כוח על אנושי, אך גופם המאסיבי מוריד מזריזותם.
- **גודל:** רגיל (3), 5 פציעות.
- **מתאם ריצה:** 2X.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

- **ראש שני:** הסוארי חסין להשפעות קור וחשיכה. הראש השני של הסוארי הוא פגיע במיוחד וכל נזק שנגרם לו מוכפל.
- **החלמה לוהטת:** הסוארי יכול לסגור פצעים מדממים. הוא נוגע בידיו בראש הבווער ולאחר מכן בפצע. זאת פעולה ארוכה. לאחר הביצוע, תפסיק הדמות לדמם- לא ירדו לה רמות נזק נוספות לאורך זמן.

## רקע (Background)

- מקום, מעמד או תרבות בו גדלה הדמות והתחנכה. הרקע מעניק לה יתרונות ייחודים שמבדילים אותה מ בין דמויות שגדלו במקומות אחרים. הדמות רשאית לבחור רקע אחד השייך לה בעת בניית הדמות, ללא תשלום בנקודות למידה.
- **משאבים:** ערך מעלת המשאבים שהדמות מקבלת בתחילת המשחק ללא השקעת נקודות. לפרטים נוספים ראו "סגולות ופגמים" בפרק א', ע"מ 6.
  - **חינוך:** מיצג תוספים למיומנויות בהם דמויות בעלות הרקע מצטיינות בשל חינוך מיוחד. לתושבי ההרים יכולים להיות תוספים למיומנות הטיפוס או ההישרדות.
  - **יכולות:** יתכן שלתרבות מסוימת יכולת מיוחדת שנלמדת ע"י כל תושביה. את יכולות אלו הדמות מקבלת חנם בעת יצירתה בעוצמה המצוינת. לפרטים נוספים ראו "יכולות" בפרק ג', ע"מ 14.
  - **שפות:** השפות בהן למדה לדבר הדמות. יכול לפחות שפה אחת- שפת אם- וכל שפה אחרת בה התחנכה.

רשום את שם הרקע שלך במשבצת המתאימה בראש דף הדמות. את מאפייני הרקע יש לרשום בעמודת ה"רקע", תחת היכולות. כמו כן יש להוסיף כל מיומנות או יכולת שמתקבלות ע"י רקע הדמות במקום המתאים להם.

רקע לדוגמה: **לוחם מארצות החופש (Warrior of)**

(Freeland)

ממעמד זה מגיעים האנשים שמגנים על תושבי ארצות החופש מכל מי שינסה לתקוף את האומה. לא כל מי שנולד כבן למעמד זה חייב להיות לוחם, אולם רובם מחונכים בדרכי הלחימה.

- **משאבים:** בן למעמד זה מתחיל לשחק עם רמת משאבים 2, בנוסף לנשק אחד לבחירתו.
- **חינוך:** תוסף 1+ למיומנות הכושר, תוסף 1+ למיומנויות קרב פנים-אל-פנים (תחום ההתמחות נבחר לפי הנשק שהדמות מקבלת).
- **שפות:** שפת הסחר, שפת הדרום.
- **מוניטין:** לוחמי ארצות החופש זוכים לסגולת המוניטין (2). הם נערצים על כל בני ארצם.

## מקצוע (Profession)

- זוהי העבודה של הדמות, תחום ההתמחות שלה, מה שהיא עושה בחיי היום-יום. הדמות רשאית לבחור מקצוע אחד השייך לה בעת בניית הדמות, ללא תשלום בנקודות למידה.
- **רזי המקצוע:** הדמות מקבלת את הסגולה "עיסוק" (2 נקודות) בתחום בו היא בחרה. לפרטים נוספים ראו "סגולות ופגמים" בפרק א', ע"מ 6.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

- **ידע שימושי:** דמות בעלת מקצוע מקבלת את המיומנות "ידע" בערך של נקודה אחת ואת ההתמחות "ידע (שם המקצוע)" בערך של נקודה אחת. לפרטים נוספים ראו "מיומנויות" בפרק ג', ע"מ 12.

רשום את שם המקצוע שלך במשבצת המתאימה בראש דף הדמות. את מאפייני המקצוע יש לרשום בעמודת ה"מקצוע", תחת היכולות. כמו כן יש להוסיף כל מיומנות או יכולת שמתקבלות ע"י המקצוע בו עוסקת הדמות במקום המתאים להם.

## מקצוע לדוגמה: לוחם (Warrior)

מקצוע זה מתאר דמויות שהתמחו בלחימה מסוגים שונים. הם יכולים להשתייך למשמר העיר, להשכיר את שירותיהם כשכירי חרב או פשוט להיות הרפתקנים נודדים.

- **רזי המקצוע:** עיסוק (לוחמה) 2. הדמות זכאית לתוספים כאשר היא שומרת על תקינות הנשק והשריון שלה ובניסיון להרכיב טקטיקה לפני קרב.
- **ידע שימושי:** ידע (לוחמה) 1.

## סגולות (Merits)

סגולות הן מאפיינים הנרכשים בנקודות חופשיות אשר מוסיפות לדמות עוד טעם. לכל סגולה ערך משלה בנקודות, חלק מהן ניתנות בחינם ע"י מאפיינים אחרים, אך ניתן לשפרן לאחר מכן בעזרת נקודות. לא ניתן לרכוש סגולה שסותרת פגם שכבר נלקח. המספר שמוצג בסוגריים המרובעים מימין לשם הסגולה הוא עלותה בנקודות. סימון של [~] מיצג עלות משתנה- בדקו את תיאור הסגולה בשביל מידע מדויק. סימון של [+X] מיצג סגולה שניתן לשפר בכמה רמות, כל פעם לשלם עלות נוספת. דמות יכולה לרכוש סגולות כל עוד יש לה מספיק נקודות על מנת לשלם בשבילן. יש לכתוב את שם הסגולה, את מספר הנקודות שהושקעו בה וכל תוסף שהיא מעניקה בעמודת "סגולות ופגמים" בתחתית דף הדמות.

הרשימה כאן אינה כוללת את כל הסגולות הקיימות. השחקן והמנחה יכולים להחליט במשותף על סגולות נוספות. כלל האצבע אומר שעלות כל סגולה היא כפול מהתוספים שהיא מעניקה.

## [4] שימוש בשתי הידיים (Ambidexterity)

אתה יכול להשתמש בשתי ידיך בצורה שווה ולמעשה- אין לך יד חלשה. אינך סובל ממחסר 2- בשימוש שתי ידיים כרגיל.

## [+4] עיסוק (Occupation)

אתה עוסק בעבודה או תחום התמחות מסוים. כל רמה בסגולה זו מעניקה תוסף +1 למיומנויות עבודת כפיים ויצירה בתחום הנבחר. כל דמות מקבלת סגולה זו בעת יצירת הדמות בערך של 2.

## הכירו את סאגון דרקבלייד

לאחר שהעברנו את המאפיינים התרבותיים של סאגון אל נתוני משחק, נעבור לבחירת סגולות ופגמים. סאגון, ככל דמות, זוכה ל-15 נקודות חופשיות לחלוקה בין מאפייניו (כפי שמוסבר בפרק ג', ע"מ 15) - עם נקודות אלו נרכוש את הסגולות של סאגון. זכרו: אין צורך לרכוש סגולות אשר מתקבלות מגזע, רקע או מקצוע הדמות.

שני סגולות נרכוש לסאגון על מנת לבטא את אימוני הלחימה המעולים להם זכה. האחת היא סגולת השימוש בשתי ידיים (4) אשר תמנע מחסרים כאשר סאגון משתמש בשני נשקים שונים ללחימה. בשנייה היא תגובת בזק (8) שמתארת את חדות החושים להם זכה סאגון בעת אימוניו ואת כישרונו בזיהו סכנה גם כאשר הוא אינו מוכן לה. אלו סה"כ של 12 נקודות שהוצאו על סגולות.

כעת נעניק לסאגון פגמים. אלו יהפכו את דמותו לשלמה יותר וגם יעניקו לנו נקודות נוספות לחלוקה, על חשבון אלו שהוצאנו על רכישת סגולות. זכרו: לא ניתן להרוויח יותר מ-7 נקודות על פגמים. על מנת לתאר את הקשר ההדוק של סאגון לבני ארצו נרכוש לו תחושת מחויבות (3). בנוסף נחליט שהוא נרדף ע"י השליט של עיר במערב שאת עבדיה סייע לשחרר, אולם מרדף זה לא בוער כל כך, שכן השליט מעדיף להתמקד בדברים חשובים יותר מלוחם חופש יחיד. לכן, סאגון ניצוד (4) ע"י ארגון עירוני [2] אשר מוציא על המרדף סכום ממוצע של כמה עשרות מטבעות בחודש [2].

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## [+4] משאבים (Resources)

אתה בעל ממון ועושר עד רמה מסוימת. כל רמה שנרכשת בסגולה זו מעניקה לדמות רמת משאבים נופת, עד לסף של 5 רמות משאבים. ניתן לפתח את הסגולה הזו באמצעות משחק (ע"י הרווחת ממון). דמות מקבלת בעת בחירת רקע את סגולה זו בהתאם לרקע ממנו היא הגיע. לפרטים נוספים ראו "משאבים" בפרק ה', ע"מ 23.

## [+2] מוניטין (Reputation)

אתה בעל שם טוב בחברה או תרבות מסוימת. אתה זכאי לתוסף +1 למיומנויות חברתיות (הופעה, שיחה, חקירה)- לכל רמה שנרכשה בסגולה זו- כאשר אתה מתקשר עם אנשים שמכירים אותך.

## [8] תגובת בזק (Lightning Reflexes)

אתה מאומן בתגובה מהירה גם כאשר חושך אינם עומדים במבחן. אתה זכאי לתוסף +2 לחמיקה ותוסף +2 לבדיקות יוזמה (גם כאשר אתה מופתע).

## [8] רצון ברזל (Iron Will)

אתה עקשן ולא קל להסיח את דעתך. אתה זכאי לתוסף +2 לרצון ותוסף +2 למיומנות הריכוז.

## [+2] חושים חדים (Keen Senses)

אחד החושים שלך חד באופן מיוחד. ניתן לרכוש את סגולה זו מספר פעמים, פעם לכל חוש. אתה זכאי לתוסף +1 לכל בדיקות התפיסה בעזרת החוש המסוים (וכן לבדיקות יוזמה, במידה והן דורשות שימוש בראיה, שמיעה או ריח)- לכל רמה שנרכשה בסגולה זו. חוש מישוש חד מזכה אותך בתוסף +1 למיומנות זריזות ידיים.

## [8] עמידות לכאב (Pain Resistance)

למרות שאינך קשוח יותר מאחרים, אתה לא מרגיש את הכאב באותה רמה. אתה רשאי לבצע בדיקת רצון כנגד ד"ק 5 X מספר הפציעות שספגת (לדוגמה, אם ירדתי מ-5 פציעות ל-3, הד"ק יהיה 10) על מנת להתעלם מהשפעותיה של רמת הפציעות הנמוכה ביותר שלך למשך סיבוב אחד. כל ניסיון להתעלם מכאב נוסף באותו היום יעניק מחסר של -2 לגלגול הבדיקה.

## [~] חברות (Membership)

אתה יכול להיעזר במשאבים של ארגון מסוים, אך יש לך גם מחויבויות כלפי אותו הארגון. חברות מעניקה לך תוסף +1 למוניטין (ר"ע) שלך כלפי חברי הארגון. ניתן לרכוש סגולה זו מספר פעמים, כל פעם מייצגת חברות בארגון אחר. מחיר רכישת סגולה זו תלוי ברמת ההשפעה וברמת המשאבים שלו, כמיוצג בטבלאות א-2 וא-3. יש לסכם את הערך המוצג בשתי הטבלאות לקבלת העלות.

## [~] קשרים (Contacts)

אתה מכיר מישהו (אדם או קבוצה) שיכול לעזור לך מידי פעם, ככל הנראה במחיר. אתה זכאי לתוסף +1 למוניטין (ר"ע) שלך כלפי אותו הקשר. ניתן לרכוש סגולה זו מספר פעמים, כל פעם מייצגת קשר אחר. מחיר רכישת סגולה זו תלוי ברמת ההשפעה וברמת המשאבים של הקשר, כמיוצג בטבלאות א-2 וא-3. יש לסכם את הערך המוצג בשתי הטבלאות לקבלת העלות.

טבלה א-3: רמת משאבים		טבלה א-2: רמת השפעה	
רמת משאבים	עלות	רמת השפעה	עלות
1, מטבעות בודדים לחודש	2	כפר	2
2, עשרות מטבעות לחודש.	4	עיירה	4
3, מאות מטבעות לחודש.	6	עיר	6
4, אלפי מטבעות לחודש.	8	אומה	8
5, עשרות אלפי מטבעות לחודש.	10	מספר אומות	10
גבוה יותר.	12	כלל עולמי	12

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## פגמים (Flaws)

פגמים הם מאפיין שמעניק לדמות עוד נקודות על מנת לרכוש מאפיינים נוספים. כמו שהשם מציע, אלו דברים רעים ולרוב דורשים משחק תפקידים מתאים מעבר למחסרים שמוענקים ע"י הפגם. לא ניתן לרכוש פגם שסותר סגולה שכבר נרכשה. ניתן לרכוש פגמים בסך נקודות של 7, ולא יותר. המספר שמוצג בסוגריים המרובעים מימין לשם הפגם הוא עלותו בנקודות. סימון של [~] מיצג עלות משתנה- בדקו את תיאור הפגם בשביל מידע מדויק. סימון של [+X] מיצג פגם שניתן לשפר בכמה רמות, כל פעם לשלם עלות נוספת. יש לכתוב את שם הפגם, את מספר הנקודות שהוענקו ע"י הפגם וכל מחסר שהוא מעניק בעמודת "סגולות ופגמים" בתחתית דף הדמות.

הרשימה כאן אינה כוללת את כל הפגמים הקיימים. השחקן והמנחה יכולים להחליט במשותף על פגמים נוספים. כלל האצבע אומר שעלות כל פגם היא שווה למחסרים שהוא מעניק.

## [+1] חושים לקויים (Defective Senses)

אחד או יותר מחושך אינם מתפקדים טוב. ניתן לרכוש את פגם זה מספר פעמים, פעם לכל חוש. אתה מקבל מחסר 1- לכל בדיקות התפיסה בעזרת החוש המסוים (וכן לבדיקות יזמה, במידה והן דורשות שימוש בראיה, שמיעה או ריח)- לכל רמה שנרכשה בפגם זה.

### [4] צליעה (Lameness)

אתה נכה ברגליך. תכונת המהירות שלך יורדת בחצי ואתה סובל ממחסר 2- לבדיקות חמיקה.

### [2] גמגום (Stammer)

אינך מדבר ברור. אתה סובל ממחסר 2- לכל פעולה שדורשת דיבור, בכלל מיומנות חברתיות (הופעה, שיחה, חקירה).

### [~] ניצוד (Hunted)

אתה בעל אויבים שרודפים אחריך ומעוניינים לראות אותך מת (או לפחות בתא הכלא שהם הכינו עבורך). מחיר רכישת פגם זה תלוי ברמת ההשפעה וברמת המשאבים של אויביך, כמיוצג בטבלאות א-4 וא-5. יש לסכם את הערך המוצג בשתי הטבלאות לקבלת העלות. זהו הפגם היחיד שניתן לקחת ולקבל עליו ערך של יותר מ-7 נקודות, אך במידה ועושים כן, לא ניתן לקחת אף פגם אחר. יש לזכור שאויבים בעלי השפעה רבה (עיר ומעלה) ורמת משאבים גבוהה (3 ומעלה) יהוו הטרדה רצינית לדמות לכל עורך המשחק.

טבלה א-4: רמת השפעת האויב      טבלה א-5: רמת משאבי האויב

עלות	רמת השפעה	עלות	רמת משאבים
1	כפר	1	1, מטבעות בודדים לחודש
2	עיירה	2	2, עשרות מטבעות לחודש.
3	עיר	3	3, מאות מטבעות לחודש.
4	אומה	4	4, אלפי מטבעות לחודש.
5	מספר אומות	5	5, עשרות אלפי מטבעות לחודש.
6	כלל עולמי	6	6 גבוה יותר.

## [~] קוד התנהגות (Code of Conduct)

יש לך מערך של חוקים וכללים אותם לא תשבור בשום מצד. אם עברת של קוד ההתנהגות שלך תהיה תחת ייסורים כבדים ואחרים החולקים את קוד ההתנהגות שלך יבזו לך, כך שתסבור ממחסר 4- לכל פעילות חברתית כלפיהם (ובכלל גם מיומנויות חברתיות כגון הופעה, שיחה, חקירה).

קוד לא רשמי, או בין חבריך בלבד יעניק 2 נקודות. קוד רשמי בין חבריך או קוד לא רשמי שחל תמיד, יעניק 4 נקודות. קוד רשמי שחל תמיד או אחד שמחייב התאבדות כאשר נשבר יעניק 6 נקודות.



## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

[~] תחושת מחויבות (*Sense of Duty*)

יש לך תחושה חזקה של מחויבות כלפי מישהו (בין אם אדם או קבוצה). אתה לעולם לא תבגוד בהם, תנטוש אותם, תיתן להם לסבול או לרעוב אם תוכל לעשות משהו בנוגע לכך. מחויבות כלפי אדם בודד תעניק נקודה אחת. מחויבות לקבוצה קטנה תעניק 2 נקודות, התחייבות לקבוצה גדולה תעניק 3 נקודות. מחויבות לגזע שלם תעניק 4 נקודות ומחויבות לכל צורת חיים באשר היא תעניק 5 נקודות.

[+2] מוניטין רע (*Bad Reputation*)

אתה ידוע לשמצה בקרב אוכלוסיה או תרבות מסוימת ולכן סובל ממחסר -2 לכל המיומנויות החברתיות (הופעה, שיחה, חקירה) - לכל רמה שנלקחה בפגם זה - כאשר אתה מתקשר עם אנשים ששמעו עליך. פגם זה אינו מכסה מקרה בו אתה נרדף בשל מוניטין רע (אלא הפגם "ניצוד" ר"ע).

[4] פוביה (*Phobia*)

אתה מפחד מחפץ, יצור או מצב מסוים (כמו עכבישים, גבהים או מים). כאשר מושא הפחד שלך מוצג בפניך אתה חייב להצליח בבדיקת רצון כנגד ד"ק 12. אם הצלחת, התגברת על הפחד באופן זמני, מספיק על מנת שתוכל לפעול, אך אתה סובל ממחסר -2 לכל הבדיקות כל עוד מושא הפחד עדין נמצא בסביבה, ואתה חייב לבצע בדיקה נוספת כל 10 דקות. באם נכשלת אתה אינך יכול לפעול בכלל, אתה קפוא מפחד או נכנס לפאניקה בלתי נשלטת. אפילו הזכרת מושא הפחד בפניך או הצגת מדיה ויזואלית יכולה לעורר את הפחד. ערוך בדיקות רצון כנגד ד"ק 10 כדי להתגבר עליו, בכישלון אתה סובל ממחסר -2 לכל הבדיקות.

[4] כפייתיות (*Obsession*)

כל זמנך ומחשבותיך מוקדשים למטרה אחת ויחידה. אתה חייב לבצע בדיקת רצון כנגד ד"ק 10 בכל פעם שפעולה על פי הכפייתיות שלך תזיק לך או לחבריך. באם הצלחת בבדיקה, עצרת בעד עצמך מלבצע משהו שתתחרט עליו אחר כך. אם נכשלת, אתה חייב להמשיך ולרדוף אחר מושא הכפייתיות שלך, מבלי להתחשב בתוצאות.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## פרק ב': תכונות

תכונות הם ערכים שמיצגים את החוזק הפיזי והמחשבתי של הדמות. הן הבסיס של השיטה, ומשמשות למגוון בדיקות ופעולות במשחק. התכונות מתחלקות לשני אפיונים: תכונות מולדות, שמייצגות את המאפיינים איתם נולדה הדמות ותכונות מצב שמייצגות את מצבה הנוכחי של הדמות והן מחושבות לפי התכונות המולדות.

### סף תכונה גזעי (Racial Attribute Threshold)

השיא עליו יכולה להגיע תכונה אחת. לכל גזע יש סף תכונה משלו, כמתואר תחת מאפיין ה"גזע" בפרק א', כאשר אצל בני אדם הוא בד"כ 10. ניתן לשנות את סף התכונה הגזעי של הדמות בעת יצירתה בעד 4 נקודות ע"י העברת נקודות מתכונה אחת לאחרת.

בעת יצירת הדמות, יש לחלק 20 נקודות בין התכונות המולדות כראות עיניכם, אך ערכה של תכונה לא יכול לעבור את ערך סף התכונה הגזעי של הדמות בתכונה זו.

### תכונות מולדות (Attributes)

התכונות הפיזיות והמחשבטיות איתם נולדות כל הדמויות. הממוצע האנושי הטבעי הוא 4 לכל תכונה מולדת. כל תכונה קשורה למספר מיומנויות שונות ומשמשת לחישוב תכונות המצב. תיאור התכונות מכיל את קיצור שם התכונה בסוגריים מרובעים [], פעולות נפוצות שנעשות באמצעות תכונה זו ותכונות אחרות עליהן היא משפיעה.

#### כוח (Strength) [כוח]

חוזק השרירים הגולמי של הדמות. עוזר בגרימת נזק בקרב פנים אל פנים ובהרמת משאות כבדים. תכונת הכוח משפיעה על המיומנויות שייט, טיפוס, אתלטיקה, קרב לא חמוש ועבודת כפיים.

#### זריזות (Agility) [זריז]

מהירות תגובה, תנועה וקשר יד-עין. עוזר בקביעת תכונת המהירות והחמיקה. תכונת הזריזות משפיעה על המיומנויות לוליינות, זריזות ידיים, התגנבות, קרב פנים אל פנים ורכיבה.

#### קשיחות (Toughness) [קשה]

כוח סיבולת, עמידות בפני כאב ופציעות, התנגדות לרעל ומחלות. עוזר בספיגת נזק, החלמה מפציעות נשיאת משא ובקביעות תכונות המהירות והסיבולת. הקשיחות משפיעה על המיומנויות עמידות, כושר, הישרדות, ריכוז ושריון ומגן.

#### תבונה (Intelligence) [תבן]

היכולת ללמוד, הסקת מסקנות והגיון. עוזר בקביעת תכונת הלמידה. משפיע על המיומנויות קשתות, נשק מושלך, שפות, יצירה וידע.

#### תפיסה (Perception) [תפס]

תגובה למצבים משתנים, אינטואיציה ואיבוד מידע המתקבל מהחושים. עוזר בבדיקות חישה, יוזמה ובקביעת תכונת הרצון. משפיע על יכולות קסומות ועל המיומנויות הופעה, מעקב, שיחה, קשב וחקירה.

יש למלא מספר עיגולים בהתאם למספר הנקודות שהושקעו בתכונה בפרק ה"תכונות" בדף הדמות.

הכירו את סאגון דרקבלייד  
סף התכונה הגזעי של סאגון  
עומד על 11 בכוח, 10  
בקשיחות, תבונה ותפיסה ו-9  
בזריזות בשל המתאים הגזעים  
אותם הוא קיבל.  
על מנת להעניק לסאגון סגנון  
ייחודי נעביר 2 נקודות מסף  
התפיסה שלו לסף הכוח שלו,  
בכך נקבל סף תפיסה של 8  
וסף כוח של 13. לסאגון יש  
פוטנציאל להיות בעל עוצמה  
אך חושיו הטבעיים לא הולכים  
רחוק כל כך.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## תכונות מצב (Status)

מצבה הבריאותי הנוכחי של הדמות. אלו תכונות אשר ערכן מחושב ע"י משוואה מתמטית, בדרך כלל בהשפעת התכונות המולדות. קיצור שם התכונה מופיע בסוגריים מרובעים. []  
ישנם תכונות מצב שאינן מוזכרות פה כי הן מתייחסות למצבים מסוימים, כמו קרב. תכונות אלו יופיעו בפרק אליו הן קשורות.

### מהירות (Speed) [מהר]

**חישוב:** זריזות+ קשיחות+ מיומנות האתלטיקה. המרחק (במטרים) אותו יכולה הדמות לעבור בעת סיבוב קרב (באם היא מצבעת פעולה רגילה). כאשר מכפילים אותה במתאם הריצה הגזעי של הדמות, מקבלים את מרחק אותו הדמות עוברת בעת ריצה.

### חמיקה (Evasion) [חמק]

**חישוב:** זריזות + מיומנות הלוליינות. כמה קשה לפגוע בדמות. זהו ערך שנוסף לגלגול ההתנגדות בבדיקה לפגיעה.

### פציעות (Wounds) [פצע]

**חישוב:** עפ"י גודל הדמות (ראה טבלה א-1 בפרק א'). עד כמה בריאה הדמות. זהו ערך שיורד כאשר הדמות נפצעת. כאשר הערך יורד אל מתחת לאפס, הדמות מתה.

### רצון (Will) [רצון]

**חישוב:** תפיסה / 2 (שברים יש לעגל כלפי מעלה). חוזק מחשבתי, כוח רצון ויכולת על טבעית. התכונה משתמש לקביעת נקודות כוח לצורך הטלת לחשים, לבדיקות הטלה והתנגדות ללחשים ובדיקות לשליטה עצמית.

### סיבולת (Stamina) [סבל]

**חישוב:** קשיחות  $2 \times$  + חצי מתכונת הרצון (שברים יש לעגל כלפי מעלה) + מיומנות הכושר. כוח סבל ועמידות בפני התקפות. זהו ערך שמיצג את התשישות של הדמות והוא יורד בעת התקפות מוצלות.

### למידה (Learning) [למד]

**חישוב:** תבונה  $3 \times$

יכולת הלמידה של הזמות והזיכרון שלה. ערך זה הוא מספר הנקודות שניתן לחלק בין המיומנויות והיכולות של הדמות. אף מיומנויות לא יכולה לעבור ערך זה.

יש להציב את הערך המחושב של תכונת המצב במשבצת המתאימה בדף הדמות, תחת "מצב".

הכירו את סאגון דרקבלייד  
כעת, נחלק את 20 הנקודות שקיבלו לחמשת התכונות המולדות של סאגון.  
הוא מקבל כוח 5, זריזות 4, קשיחות 5, תבונה 3 ותפיסה 3. יחד עם מתאמי הגזע שלו, ערכי התכונות הסופיים שלו הם כוח 6, זריזות 3, קשיחות 5, תבונה 3 ותפיסה 3.

כעת נחשב את ערכי תכונות המצב.

**זכרו:** ערכי תכונות המצב יכולים להשתנות עם רכישת מיומנויות מסוימות.

התכונות המולדות של סאגון מעניקות לו את ערכי תכונות המצב הבאים: מהירות 8  $(5+3)$ , חמיקה 3, פציעות 5 (גודל 3 גזעי), רצון 2  $(3/2)$ , סיבולת 11  $(1+2 \times 5)$ , למידה  $9 (3 \times 3)$ .

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## פרק ג': יתרונות

זהו החלק המעניין באמת. יתרונות הן מאפיינים שמיועדים לתת לדמות דברים טובים ומיוחדים לשימוש בשעת משחק. קיימים שני סוגים של יתרונות: מיומנויות, שהם תחומי ידע יום-יומיים ויכולות, שהם מאפיינים המעניקים לדמויות כוח ותכונות מיוחדות אך בניגוד לסגולות, הם עוסקים בתחומים פנטסטיים והרואים. את היתרונות רוכשים באמצעות נקודות הלמידה של הדמות, אשר שוות לערך תכונת המצב "למידה". בסוף הפרק מתואר נושא הנקודות החופשיות, איתם ניתן לשפר כל אחד ממאפייני הדמות.

### כישרונות (Talents)

כישרון הוא מיומנות שהדמות נולדה מוכשרת בה במיוחד. בעת יצירת הדמות כל שחקן מקבל 3 נקודות כישרון על מנת לחלק למיומנויות השונות. נקודות אלו מייצגות את הכישרון המולד של הדמות במיומנויות אלו.

### מיומנויות (Skills)

מיומנויות הן תחומי ידע ועיסוקים שונים אותם היא יודעת לעשות. כל שימוש במיומנות מתבסס על תכונה מולדת מסוימת והיא משמשת בבדיקות השימוש במיומנות. לכל מיומנות ניתן לרכוש גם התמחות, אשר היא מקרה פרטי של אותה המיומנות. במהלך המשחק, כאשר הדמות תתקל במקרה אותו הגדירה, סיכוייה להצלחה יהיו גבוהים יותר. ישנם מיומנות שחייבים לבחור בהם התמחות.

### שייט (Sail)

**תכונה:** כוח. שימוש, תפעולם ואחזקתם של כלי שייט שונים ובנוסף, ידע באתיקה ימית-שליטה בצוות, הנהגה ימית ומונחים ימיים.

### טיפוס (Climb)

**תכונה:** כוח. הערכת משטחים, טיפוס עליהם, ביצוע גלישה בעזרת חבלים ולטפל בירידה ממשטחים קשים באופן כללי.

### אתלטיקה (Athletics)

**תכונה:** כוח. מאפשר פעילות נכונה, התעמלות יעילה ועבודה אפקטיבית בעזרת הגוף. המיומנות משמשת לחישוב תכונת המהירות.

### עבודת כפיים (Manual Labor)

**תכונה:** כוח. מכסה חקלאות ללא מכונות, עבודה עם עדרי פרות, תחזוק כלים כבדים, נפחות, סבלות וכן הלאה.

### לוליינות (Acrobatics)

**תכונה:** זריזות. היכולת לנצל את הזריזות והגמישות הטבעית כדי לבצע מגוון פעולות מיוחדות. המיומנות משמשת לחישוב תכונת החמיקה.

### זריזות ידיים (Sleight of Hand)

**תכונה:** זריזות. כיוס, פריצת מנעולים, תעלולי קסמים ודברים דומים נכנסים תחת מיומנות זו.

### התגנבות (Stealth)

**הכירו את סאגון דרקבלייד**  
לרשותו של סאגון 9 נקודות לחלק בין המיומנויות והיכולות שלו, בנוסף ל-3 נקודות כישרון לחלק בין מיומנויות. כמו כן הוא זכאי לתוספי מיומנות מרקע שלו כלוחם מארצות החופש וממקצועו כלוחם, והם כדלקמן: +1 למיומנות הכושר, +1 למיומנות הקפא"פ (נשקי להב ליד אחת), +1 למיומנויות הידע (לוחמה).

את 3 נקודות הכישרון שלו מחלק סאגון כך: קפא"פ 1, כושר 1, אתלטיקה 1. הוא מחליט לשמור 3 מ-9 נקודות הלמידה שלו בצד על מנת לרכוש יכולות, ואת 6 הנקודות הנותרות הוא מחלק כך: טיפוס 2, עבודת כפיים 1, יצירה 1, הישרדות 2.

סך כל המיומנויות של סאגון הן: קפא"פ (נשקי להב ליד אחת) 2, כושר 2, אתלטיקה 1, טיפוס 2, עבודת כפיים 1, יצירה 1, הישרדות 2 וידע (לוחמה) 1.

מיומנות הכושר מעניקה לסאגון 2 נקודות נוספות לערך תכונת הסיבולת שלו ומביאה אותה לסך של 13. מיומנות האתלטיקה מעניקה לסאגון נקודה נוספת לערך תכונת המהירות שלו ומביאה אותה לסך של 9.

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

**תכונה:** זריזות.

מאפשרת לרמות את החושים ע"י מגוון של כישוריים ייחודיים כמו סתרת הריח או חמיקה מצל לצל בלילה חשוך.

**רכיבה (Ride)**

**תכונה:** זריזות.

דמות בעלת מיומנות הרכיבה מסוגלת לרכב ולטפל בבהמת רכיבה. המיומנות מכסה נושאים כמו רכיבה בסיסית ועקרונות הרכיבה.

**עמידות (Durability)**

**תכונה:** קשיחות.

היכולת לשמור על קור רוח ועל חשיבה נכונה תחת השפעת מצבים מלחיצים או חומרים שונים.

**כושר (Fitness)**

**תכונה:** קשיחות.

יכולת להתמיד ולהתמודד עם העומס הגופני שהדמות נתונה בו. המיומנות משמשת לחישוב תכונת הסיבולת.

**הישרדות (Survival)**

**תכונה:** קשיחות.

מכילה מכלול של ידע לגבי עמידה בתנאים קשים של אקלים וסביבה.

**ריכוז (Concentration)**

**תכונה:** קשיחות.

עוזרת לדמות לשמור על קור רוח ומחשבה נקייה תחת לחץ, כאב או תנאים אחרים שמערפלים את חשיבתה.

**שפות (Tongue)**

**תכונה:** תבונה.

דמות בעלת מיומנות זו רגישה במיוחד לניבים ושורשים שנפוצים בשפות הידועות להם. כל נקודה שנרכשת במיומנות השפה מאפשרת לדמות ללמוד שפה שאינה אחת משפות הרקע שלה.

**יצירה (Creativity)**

**תכונה:** תבונה.

אפשרת לדמות להתחבר לצד היצירתי שלה על מנת להרכיב ולבנות יצירות מסוגים שונים.

**ידע (Knowledge)**

**תכונה:** תבונה.

מכילה ידע כללי כמעט על כל נושא שקיים, כולל אלו שמכוסים ע"י מיומנויות אחרות. יש לציין, לעומת זאת, שמיומנות הידע לא מאפשרת לדמות לבצע פעולות במשחק מכיוון שהיא מכילה ידע כללי ולא מעשי.

**הופעה (Performance)**

**תכונה:** תפיסה.

בעזרת מיומנות זו דמות מסוגלת לבצע מספר סוגי בידור בסיסיים להנאת הסובבים אותה.

**מעקב (Track)**

**תכונה:** תפיסה.

מיומנות המעקב מאפשרת לדמות להבחין בפרטים קטנים ולחברם בצורה הגיונית על מנת לגלות את מושא המעקב שלה.

**חקירה (Investigation)**

**תכונה:** תפיסה.

מאפשרת לדמות להוציא מידע מאנשים במגוון דרכים ושיטות. כמו כן, מיומנות החקירה מאפשר לדמות להגיע למסקנות משלל רמזים שהיא מוצאת בדרכה.

**שיחה (Conversation)**

**תכונה:** תפיסה.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

מאפשרת לדמות להתעלות מעל יכולות השיחה של האנשים הפשוטים ולהכניס אפילו לשיחה הקלה ביותר משמעויות ורושם נסתר וגלוי.

**קשב (Attention)**

**תכונה:** תפיסה.

מאפשרת לדמות לכוונן את עצמו על מנת לזהות גוונים שונים של קולות. כמו כן, מיומנות זו יעילה בזמן מעקב על מנת להבחין בצלילים חלשים.

בדיקת מיומנות מבוצעת בצורה הבאה:

**10ק+1**

**ערך המיומנות + ערך התכונה המתאימה**

**כנגד**

**+ 5**

**משתנים שונים ע"פ החלטת המנחה**

סוג מיוחד של מיומנויות הן מיומנויות השימוש בנשק, שנדרשות על מנת להניף נשק ביעילות. ערך מיומנות השימוש בנשק מוריד את קושי ההנפה של הנשק הנבחר. ערך מיומנות השריון ומגן מוריד את מחסר התנועה של השריון במידה ונלקחה ההתמחות "לבישת שריון".

חובה לבחור התמחות כאשר רוכשים מיומנות שימוש בנשק, אך כל דמות מקבלת התמחות אחת חינם בעת רכישת המיומנות.

טבלה ג-1: מיומנויות השימוש בנשק ותחומי ההתמחות בהן

מיומנות	תכונה	תחומי התמחות
קרוב לא חמוש	כוח	אין
קרוב פנים אל פנים (קפא"פ)	זריזות	נשק בעל להב להחזקה ביד אחת. נשק בעל להב להחזקה בשתי ידיים. נשק קהה להחזקה ביד אחת. נשק קהה להחזקה בשתי ידיים. נשקי מוט. נשקי שרשרת.
קשתות	תבונה	קשתות ידניות. קשתות מכאניות.
נשק מושלך	תבונה	נשק מושלך קל. נשק מושלך כבד.
שריון ומגן	קשיחות	לבישת שריון. שימוש במגן.

יש למלא את מספר העיגולים השווה לערך המיומנות לצד המיומנות המתאימה בחלק ה"מיומנויות" בדף הדמות. למיומנות יכול להיות ערך גבוה מ-5, אך הוא אינו מיוצג בדף הדמות.

**יכולות (Abilities)**

יכולות הן כוחות מיוחדים, בדרך כלל על טבעיים, או התמחויות מורכבות בהן הדמות מוכשרת. לרוב היכולות יש מדד עוצמה שנע מאחד עד חמש. כל עוצמה מעניקה כוחות חדשים לדמות בעלת היכולת. יכולות אחרות מעניקות תוספים בהתבסס על הרמת העוצמה שלהן אך לא מעניקות כוחות מיוחדים.

לכל יכולת יש דרישות מקדימות שהדמות חייבת למלא על מנת שהדמות תוכל לרכוש את היכולת.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

כישוף (Sorcery)

**דרישות מקדימות:** תכונת המצב רצון בערך של 2, מיומנות הריכוז בערך של 1. יכולת זו נותן למטילי הקסמים בעולם את האפשרות להטיל לחשי קסם, בין אם מדובר במכשף בלמדן, הדרואיד מגן הטבע או כהן האלים. מה שמבדיל בין כל מטילי הלחשים הללו הם הדרך בה הם עושים זאת, שנקראת גם מסורת

ההטלה. המסורת היא הדרך בה מטיל הקסם מעצב בעזרת רצונו את הכוח הקוסם. המסורת דואגת שגם כאשר המטיל שורף כמויות גדולות של כוח הוא לא יפגע מזה. כך כדי לפזר את האנרגיה המושקעת על מנת שלא תפגע במטיל המסורת צריכה להיות משוכללת. ככל שהמסורת תהיה מפותחת יותר כך הכוח יתפזר בצורה טובה יותר.

לכל מסורת יש ערך שמבטא עד כמה היא משוכללת. יש מספר גורמים שמשפיעים על ערך זה, כמו כלי הקיבול, זמן ההטלה והכוח המנוצל לשם כך. לצורות שונות יכולות להיות השפעות מיוחדות על אופי הקסם או על המטיל עצמו. כאשר בוחרים ביכולת הכישוף בדף הדמות יש לכתוב "כישוף (שם המסורת)" ולמלא את מספר הנקודות המתאים בעיגולים. כמו כן, כל דמות שרכשה את יכולת הכישוף מקבלת מאגר נקודות כוח (תחת הכותרת "קסם" בדף הדמות) ששווה לערך תכונת התפיסה  $X$  ערך תכונת המצב רצון + ערך יכולת הכישוף. מספר הלחשים שהדמות יודעת בעת יצירת הדמות שווה לערך יכולת הכישוף שלה. פרטים נוספים בפרק ו', ע"מ 27.

## השתוללות מזעם (Berserk)

**דרישות מקדימות:** תכונת הקשיחות בערך של 4, מיומנות הריכוז בערך של 2. השתוללות מזעם אינה דבר רצוני, היא נגרמת מלחץ נפשי רציני ועשויה לגרום למצב של אי שפיות- דברים אלו צריכים להילקח בחשבון בעת יצירת הדמות.

לוחמים ברחבי העולם מתאמנים במשך שנים על מנת להתמחות בשיטות קרב ושליטה עצמית. ואולם יש לוחמים שמעדיפים את הדרך האחרת- להתנפל על היריב בהתקף

של עצבים ולהמם אותו. יכולת ההשתוללות מזעם נותנת לדמות את היכולת להתעלם מהמגבלות הפיזיות שלה ולצאת למתקפה עיוורת שכל מטרתה היא להרוג.

אולם זעם לא נוצר מריק, והדמות חייב להימצא תחת מצב שמערער את השליטה העצמית שלה על מנת ליפול בזעם. זה יכול להיות כאב מפציעה, שתייה, השפעת סמים ואפילו רגשות עזים. בכל מקרה שהדמות אינה רוצה להיכנס לזעם בעקבות מצב כזה נדרשת בדיקת מיומנות הריכוז כנגד דרגת קושי של  $+5$  ערך יכולת ההשתוללות מזעם, והזעם נמשך זמן ששווה לערך תכונת הקשיחות של הדמות  $X 5$  דקות. בזמן ההתקף הדמות מתעלמת מכל השפעות פחד ואימה טבעיות שהיא עשויה לחוש בעת קרב.

I. דמות במצב של זעם מתעלמת ממחסרי פעולה של רמות הנזק. בזמן הזעם

דמות אינה יכולה להשתמש בנשקים מהקבוצות הבאות: נשקי מוט, נשקי שרשרת, קשתות ידניות, קשתות מכאניות ונשק מושלך כבד. בזמן הזעם הדמות יכולה להתקיף אך ורק את היריב המאסיבי ביותר שנמצא בטווח הראיה שלה. לאחר סיום ההתקף הדמות מתעלפת באופן חושים למשך זמן השווה לערך תכונת הקשיחות של הדמות -10 בדקות. אם לדמות ערך תכונת קשיחות של 7 או יותר היא אינה מתעלפת אך סובלת ממחסר של 2 לתכונת הקשיחות למשך אותו הזמן.

הכירו את סאגון דרקבלייד לסאגון 3 נקודות למידה נוספות אותן הוא משקיע ביכולת ההשתוללות מזעם, אותה למד במהלך המלחמה הגדולה.

כעת כל שנותר לסאגון הוא לחלק את הנקודות החופשיות שלו. 12 מהן כאשר הוצאו על סגולות, מה שמותיר סכום של 3 נקודות בלבד. אך הודות לרכישת הפגמים של סאגון הוא מקבל עוד 7 נקודות לחלוקה זו, שה"כ של 10 נקודות.

סאגון משקיע 4 נקודות בהעלאת רמת המשאבים שלו ברמה אחת מעל הרמה אותה הוא מקבל מהרקע שלו ולכן רמת המשאבים שלו עומדת על 3 כעת. זאת נעשה על מנת שהוא יוכל לרכוש גרזן נוסף להשלמת סגנון הלחימה האהוב עליו.

סאגון משקיע 2 נקודות נוספות ברכישת מיומנות הרכיבה בערך של 1, 3 נקודות בהעלאת יכולת ההשתוללות מזעם שלו לעוצמה 4, ונשאר עם נקודה אחת לא מנוצלת.

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

- II. בזמן התקף החרון, ערך תכונת הכוח מועלה לרמה המקסימאלית לה הדמות מסוגלת (רוב בני האדם 10) וכן, הדמות מקבלת תוספת של 2 נקודות לערכי תכונות התפיסה והזריזות.
- III. בזמן הזעם הדמות יכולה להשתמש בכל נשק. הדמות יכולה לצאת מההתקף לפני סופו במקרים מיוחדים כגון: ידיד קרוב שמנסה לעצור אותך, סכנה חמורה ומידית וכיו"ב. במקרים אלו ערך תכונת הקשיחות שלך יורד ב-1 למשך שעה לאחר ההתקף, אך אתה חוזר מיד לחושך.
- IV. בזמן התקף הזעם דמות מתעלמת ממחסרי תכונה של רמות הנזק. הדמות יכולה לבצע בדיקת רצון כנגד דרגת קושי +5 ערך יכולת ההשתוללות מזעם על מנת להיכנס להתקף מרצונה החופשי.
- V. דמות שנכנסת להתקף זעם מקבלת תוסף של 2 לערך מיומנות השימוש בנשק שהיא מחזיקה באותו הרגע. הדמות מחדשת רמת נזק כל דקה והיא חסינה לכל השפעות קסומות של פחד, אימה או כל לחש שמשפיע על המוח.

### איש האלוהים (Men of God)

**דרישות מקדימות:** סגולה- חברות במסדר כהונה, מנזר או ארגון קדוש אחר. בעולם שבו יש אלים ישנם אנשים שחשובים לאותם האלים. אנשים שמסוגלים ליצור קשר עם האל והוא מגן עליהם ומעניק להם כוח. אנשים אלו הם לרוב חברים במסדרים שמוקדשים לשרות האל והם עצמם מקדישים את חייהם לשרותו, לפעמים אף להפצת המסר האלוהי ברחבי העולם. לשם כך הם מתוגמלים ע"י האל הנערץ בו הם מאמינים. כאשר בוחרים ביכולת איש האלוהים בדף הדמות יש לכתוב "איש האלוהים (שם האל)" ולמלא את מספר הנקודות המתאים בעיגולים.

- I. **סמל האמונה:** איש האלוהים יכול להיעזר בכוחו של האל כדי להוכיח את אמונתו בו למפקפקים. יצורים שבדרך כלל מפחדים מכוחות אלוהיים יברחו באימה למראה הסמל. עליהם להצליח בבדיקת רצון כנגד ד"ק +5 ערך יכולת איש האלוהים של הדמות על מנת להימנע מכך.
- II. **הגנה אלוהית:** האל אותו עובדת הדמות מגן עליה מהשפעות שמשנות את המציאות. איש האלוהים יכול להוסיף את ערך יכולת "איש האלוהים" לבדיקת התנגדות לקסם.
- III. איש האלוהים ראשי לבחור במסורת "קדושה" כאשר הוא רוכש את היכולת כישוף..
- IV. **נוכחות קדושה:** לאיש האלוהים יש השפעה מיוחדת על האנשים שסובבים אותו. הוא מסוגל להבריא בפחד את אויביו, להקרין את השלווה האלוהית ולהחדיר אומץ במאמינים האמיתיים. הוא רשאי להוסיף את ערך יכולת איש האלוהים שלו לכל פעולה חברתית ממין זו.
- V. **מגעו של האל:** איש האלוהים מסוגל להעביר את מגעו האמיתי של אל. השפעתו של כוח זה ייחודית לכל אל בעולם המערכה שבו המשחק נערך. זה יכול להיות ריפוי, פציעה, יצירת מזון או כל השפעה אחרת. **קנאות אלוהית:** בעת שאיש האלוהים פועל למען אלוהיו, הוא מקבל תוספת של +2 לכל הבדיקות שהוא מבצע.

### שינוי צורה (Shape shifting)

**דרישות מקדימות:** תכונת הקשיחות בערך של 4. יכולת שינוי הצורה מאפשרת לדמות לשנות את צורתו לדמותה של חיה או של דמות אחרת מאותו הגזע. שינוי צורה דורש מהדמות הקרבה של 8 - ערך יכולת שינוי הצורה נקודות סיבולת, ודורשת פעולה ארוכה לביצוע. שינוי לצורה המקורית של הדמות דורש פעולה ארוכה אך לא נקודות סיבולת. כאשר הדמות משתנה לצורת חיה כל הציוד שעליה מועבר אל מחוץ לקיום ויופיע מחדש כאשר היא תשתנה חזרה לצורה המקורית שלה. כדי להשתנות לצורה של חיה הדמות צריכה לקחת מאותה חיה חלק מגופה הטבעי כמו טיפת דם, שערות פרווה או אבקת קרן.



## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

דמות אינה יכולה להשתנות מידית מצורה אחת לאחרת, אלא היא חייבת לעבור קודם כל לצורתה המקורית. ככל שהדמות תישאר זמן רב יותר בדמותה של חיה כך האופי של החיה ישתלט עליה. בכל פעם שהדמות תתקל בדבר שיפעיל אצלה את הרגש החיתי היא צריכה להצליח בבדיקת תכונת הרצון כנגד דרגת קושי של  $10 +$  הזמן בו הדמות נמצאת בצורת החיה בשעות (במינימום של 1). אם היא נכשלה בבדיקה הרגש החיתי ישתלט עליה והיא תהיה חייב לבצע את הפעולה שהחיה הייתה מבצעת במקומה- לטרוף חיה אחרת, להגן על גוריה וכיו"ב. אם היא הצליחה רצונה של הדמות עדין ישלוט על פעולותיה.

יכולת שינוי הצורה מאפשרת לדמות להתנגד להשפעות קסומות שמטרתן לשנות את צורתה. היא מוסיפה את יכולת שינוי הצורה שלה לכל בדיקת התנגדות ללחשי שינוי צורה.

דמות בצורת חיה אינה יכולה להשתמש באף אחת מיכולותיה מלבד בכדי להשתנות חזרה לצורה המקורית שלה. דמות בצורת אדם (או גזע אחר) יכולה לעשות שימוש בכל יכולותיה.

- I. דמות יכולה לשנות את צורתה לחלוטין לזאת של חיה והיא נתונת לבעיות של הרגש בחייתית של חיה זו. השינוי אינו יכול להיות לזה של חיה קטנה יותר מחתול בית או גדולה יותר משור.
- II. דמות יכולה לשלב במראה הטבעי שלה מאפיינים של חיות אליהן היא יודעת להשתנות, כמו טלפיים או ניבים, בחצי ממחיר השינוי הרגיל. היא יכולה להשתנות לצורה של בן הגזע שלה.
- III. דמות יכולה להשתנות לבן גזע אחר (שאינו שלה). דמות יכולה להשתנות לצורה שקטנה מחתול בית אך לא קטנה מעכבר שדה.
- IV. דמות יכולה להשתנות לצורה שהיא שילוב בין אדם לחיה בכפול ממחיר השינוי הרגיל. דמות יכולה להשתנות לצורה שגדולה משור אך לא גדולה מפיל.
- V. דמות יכולה להשתנות לצורה שמשלבת מספר מאפיינים של החיות להן היא יודעת להשתנות (למשל, רגליים של ציטה בשביל מהירות, כנפיים של נשר בשביל תעופה וכיו"ב).

### מפקד נעלה (Exalted Commander)

**דרישות מקדימות:** תכונת התפיסה בערך של 6, מיומנות השיחה בערך של 2. מנהיגים העומדים בראשם של צבאות ובמרכז ארגונים הם בעלי יכולת, לעיתים לא טבעית, להשפיע על הסובבים אותם ולהניע אותם. יכולת המפקד הנעלה מאפשרת לדמות בעלת כישורים חברתיים טובים להשפיע על בעלי בריתה כך שהיא תעניק להם תוספות במצבים מסוימים. לדמות ישנו סיכוי של 15% להיכשל בשימוש ביכולת באם היא לא מסוגלת לדבר או להזיז את גופה.

- I. הדמות יכולה להוסיף את ערך יכולת המפקד הנעלה שלה לכל בדיקה של מיומנויות השיחה וההופעה. **מצעד צבאי:** הדמות יכולה להשפיע על בעלי בריתה ולגרום להם לצעוד במרץ. היכולת מוסיפה 5 מטרים לערך תכונת המהירות של הדמות ובעלי בריתה.
- II. **מבנה הגנתי:** המפקד מסוגל לארגן את אנשיו במבנה שיגן עליהם טוב יותר. יכולת זו מוסיפה את ערך יכולת המפקד הנעלה של הדמות לכל ניסיון התנגדות לבדיקות פגיעה מצד היריב לו ולבעלי בריתו.
- III. **שיר מלחמה:** קולו של המנהיג יכול לדרבן את אנשיו ולהוציא מהם את המרב. שימוש ביכולת זו מעניק לדמות ולבעלי בריתה תוספת ששווה לערך יכולת המפקד הנעלה שלה לערך תכונת החמיקה ולבדיקת התנגדות לקסמים בשל המורל הגבוה שלהם.
- IV. **מבנה התקפי:** בדומה למבנה ההגנתי, המפקד מסוגל לארגן את אנשיו במבנה שיעניק להם יתרון בקרב. יכולת זו מוסיפה את יכולת המפקד הנעלה לכל בדיקות נזק שעושה הדמות או בעלי בריתה.
- V. **השראה הרואית:** המפקד הנעלה הוא בעל עוצמה אישית חזקה ביותר. נוכחותו בקרב מדרבנת את אנשיו וגורמת להם לפגום בדיוק רב ביריביהם. יכולת זו

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

מאפשרת לדמות ולבעלי בריתה להוסיף את יכולת המפקד הנעלה לכל בדיקת פגיעה.

### נקודות חופשיות (Freebie Points)

עם 15 נקודות אלו ניתן לשפר מאפייני דמות שכבר נרכשו או לרכוש מאפיינים חדשים. בניגוד לנקודות המתקבלות בעת יצירת הדמות, יש לנקודות החופשיות ערך המרה מסוים שמסוכם בטבלה ג-2. בשלב זה שיפור התכונות המולדות לא משנה את ערך תכונות המצב. שיפור מיומנויות, לעומת זאת, כן משפיע עליהן.

טבלה ג-2: עלות מאפיינים בנקודות חופשיות

מאפיין	עלות בנקודות חופשיות
סגולה	לפי עלות הסגולה.
תכונה	7 לנקודה.
מצב	5 לנקודה.
מיומנות	2 לנקודה.
יכולת	3 לנקודה.
כוח קסם	1 לנקודה.
לחש	3 לאחד.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## פרק ד': קרב

פרק זה מכסה את אחת הפעולות המסובכות ביותר במשחק התפקידים- קרב. תקיפה, תמרוני הגנה, גרימת נזק והחלמה מכוסים בפרק זה.

### זמן וסוגי פעולות (Time and Action Types)

קרב מחולק לקטעים שמיצגים זמן מסוים ובהם ניתן לבצע סוגים מסוימים של פעולות. **סיבוב (Round)**

מהלך קרב אחד בו כל הדמויות פועלות בו זמנית. סיבוב לוקח בד"כ 10 שניות והוא מורכב מתורות.

### תור (Turn)

זמנה של כל דמות לפעול במהלך סיבוב קרב. סדר התורות נקבע עפ"י בדיקת היוזמה של הדמות.

ישנם דברים רבים שניתן לעשות בתור של הדמות והם מחולקים לשלושה סוגי פעולות.

### פעולה חופשית (Free Action)

פעולה שאינה לוקחת זמן בקרב. סוג פעולה זה כולל דיבור, קריצה וכיו"ב.

### פעולה רגילה (Standard Action)

פעולה שלוקחת זמן אך ניתן לנוע לפניה או אחריה מרחק מטרים השווה לתכונת המהירות של הדמות. סוג פעולה זה כולל התקפה רגילה, שימוש במיומנות, הכנת נשק להתקפה וכיו"ב. הפעולה מתבצעת עוד באותו הסיבוב.

### פעולה ארוכה (Long Action)

פעולה שלוקחת זמן רב. ניתן לנוע לפניה מרחק השווה לטווח הגישה של הדמות. סוג פעולה זה כולל שימוש ביכולות, הטלת לחשים, ירי בקשת מכאנית וכיו"ב. הפעולה מתבצעת בתחילת הסיבוב הבא.

### תכונות קרביות (Combat Qualities)

ישנם מספר ערכים שמשפיעים על הדמות אך אינם מתוארים כתכונות מולדות או תכונות מצב. תכונות קרב אלו מתייחסות לנשק ולשריון שיש לדמות והן משמשות לבדיקות שונות בעת קרב.

### קושי להנפה של נשק (Weapon Wielding Difficulty)

עד כמה קשה לדמות להניף נשק מסוים, ונקבע לפי הנשק שאותו מניפה הדמות. הקושי נובע מכובד הנשק ומאיזונו. מיומנויות שימוש בנשק מפחיתות את קושי ההנפה של קבוצת הנשקים אליהן הן מתייחסות בערך המיומנות. ערך הקושי להנפת נשק אינו יכול להיות שלילי.

### כיסוי של שריון (Armor Cover)

עד כמה יעיל השריון בהגנה על הדמות. ערך זה נקבע לפי השריון המסוים שהדמות לובשת ונובע משטח הגוף אותו הוא מכסה. ערך הכיסוי של השריון משמש בבדיקות לספיגת נזק.

### מחסר תנועה של שריון (Armor Movement Penalty)

עד כמה מגביל השריון את תנועת הדמות. ערך זה נקבע ערך זה נקבע לפי השריון המסוים שהדמות לובשת ונובע בד"כ ממשקלו. זהו מחסר לערך תכונת המהירות של הדמות ולבדיקות יוזמה.

### מתאם הכנה של מגן (Shield Defense Modifier)

עד כמה עוזר המגן בהגנה על הדמות. ערך זה נקבע לפי המגן המסוים שהדמות מחזיקה ונובע מגודלו. זהו תוסף לגלגולי נגד כנגד בדיקות התקפה. ערך תכונה זו משתנה באם הדמות מיומנת בשימוש במגן או לאו.

### טווח גישה (Reach)

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

עד כמה רחוק יכולה הדמות להגיע בהתקפה. ערך זה מיוצג במטרים (מבלי לעגל שברים) ונקבע עפ"י המשוואה הבאה:  $0.5 \times \text{גודל הדמות} + 0.25 \times \text{קושי להנפה של נשק}$ . זהו המרחק בו הדמות מאיימת של אויבים מסביבה והוא משמש על מנת להחליט האם הדמות מסוגלת לבצע פעולות מסוימות בעת קרב.

## יזומה (Initiative)

כמה מהר הדמות מסוגלת לפעול בזמן קרב. בתחילת כל קרב (לפני הסיבוב הראשון) כל דמות מבצעת בדיקת יזומה. במשך סיבוב קרב הדמויות פועלות על פי סדר ערכי היזומה שלהם, מהגדול לקטן. אם יש שוויון בין ערך יזומה של דמות מנחה ודמות שחקן, שמות השחקן פועלת קודם. אם יש שוויון בין שתי דמויות שחקן, שתיהן פועלות ביחד.

בדיקת יזומה מבוצעת בצורה הבאה:

**+ 10ק1**

**תפיסה + זריזות - מחסר תנועה של השריון - קושי ההנפה של הנשק**

דמות אשר הופתעה (לא שמה לב לאויבים המתקרבים) מאבדת את תוספי התפיסה והזריזות לבדיקה זו (אם כי ישנם סגולות שיכולות לתת לה תוספים גם במקרה כזה).

## התקפה (Attack)

התקפה היא הפעולה שרוב האנשים יהיו מעוניינים לבצע בתורם, שכן היא משמשת על מנת להכניע את היריב. אתה יכול להתקיף רב יריב שנמצא: א. בפעולה רגילה, במרחק המהירות שלך; ב. בפעולה מלאה, בטווח הגישה שלך. אתה יכול להתקיף עם כל נשק שהכנת בידיך, בנשק לטווח במידה והוא טעון או בידיים חשופות.

על מנת להתקיף יש לבצע בדיקת פגיעה בצורה הבאה:

**תוקף: + 10ק1**

**ערך מיומנות השימוש בנשק + ערך התכונה המתאימה – קושי להנפה**

**כנגד**

**מגן: + 5**

**ערך החמיקה + מתאם ההגנה של המגן**

## הצלחה

ההתקפה פגעה במטרתה, יש לעבור לבדיקת הגנה. ערך הקשיחות של מגנו של המגן יורד באחד.

## הצלחה קריטית

ההתקפה פוגעת מיד ולמגן אין אפשרות לחסום אותה. יש לעבור לבדיקת הגנה.

## כישלון

ההתקפה לא פגעה במטרתה ולכן נכשלה.

## כישלון קריטי

ההתקפה לא פוגעת ולכן נכשלת, אך גם מוציאה את התוקף מאיזון. הוא סובל ממחסר 2- לחמיקה עד לתורו הבא.

אם התקפתו של יריב פגעה למגן יש שני אפשרויות להגן על עצמו- לנסות לחסום את ההתקפה עם שריון וקשיחות טבעית (בכך לסבול פחות נזק) או להדוף את ההתקפה בעזרת נשק אותו המגן מחזיק.

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

### חסימה (Block)

פעולה שמשמשת כדי להתגונן מפני התקפות. דמות יכולה לנסות לחסום את התקפתו של יריב שהצליח לפגוע בה ע"י ספיגת הנזק הנעשה באמצעות שריון וקשיחותה הטבעית. חסימה היא פעולה חופשית שניתן לבחור כאשר הדמות מותקפת ואינה משנה את סדר היוזמה של הקרב.

על מנת לבצע חסימה מוצלחת דרושה הבדיקה הבאה:

**מגן: 10ק1 +**

**ערך הכיסוי של השריון + ערך תכונת הקשיחות**

**כנגד**

**ערך הצלחת בדיקת הפגיעה של התוקף**

### הצלחה

ההתקפה נחסמת ע"י שריונה של הדמות. הנזק הוא נזק סיבולת. הנזק נספג ע"י השריון.

### הצלחה קריטית

ההתקפה נחסמת ע"י שריונה של הדמות. הנזק הוא נזק סיבולת. הנזק נספג ע"י השריון. הדמות אינה סובלת נזק כלל.

### כישלון

ההתקפה אינה נחסמת ע"י השריון ולכן פוגעת בדמות. הנזק הוא נזק פציעות (אלא אם מדובר בהתקפה לא חמושה ללא מיומנות). ישנה חדירת שריון.

### כישלון קריטי

ההתקפה אינה נחסמת ע"י השריון ולכן פוגעת בדמות. הנזק הוא נזק פציעות (אלא אם מדובר בהתקפה לא חמושה ללא מיומנות). ישנה חדירת שריון והוא אינו סופג כל נזק.

### הדיפה (Parry)

פעולה שמשמשת כדי להתגונן מפני התקפות. דמות יכולה לנסות להדוף את התקפתו של היריב באמצעות כלי הנשק שבידיה. מגן יכול לנסות להדוף כאשר: א. הוא הותקף בנשק קפא"פ (או בעל יכולת שמאפשרת לו אחרת); ב. הוא מחזיק נשק קפא"פ בידו; ג. התוקף נמצא בטווח הגישה שלו; ד. קושי ההנפה של הנשק (מותאם ע"י מיומנות) הוא 2 או פחות. הדיפה היא פעולה חופשית שניתן לבחור כאשר הדמות מותקפת ואינה משנה את סדר היוזמה של הקרב.

על מנת לבצע הדיפה מוצלחת דרושה הבדיקה הבאה:

**מגן: 10ק1 +**

**ערך מיומנות השימוש בנשק + ערך התכונה המתאימה – קושי להנפה**

**כנגד**

**ערך הצלחת בדיקת הפגיעה של התוקף**

### הצלחה

ההתקפה נהדפת ע"י נשקה של הדמות. המגן ויריבו חסרי איזון וסובלים ממחסר 2- לחמיקה עד לתורם הבא.

### הצלחה קריטית

ההתקפה נהדפת ע"י נשקה של הדמות. היריב חסר איזון וסובל ממחסר 2- לחמיקה עד לתורו הבא.

### כישלון

ההתקפה אינה נהדפת ע"י נשקה של הדמות. הנזק הוא נזק פציעות. ישנה חדירת שריון.

### כישלון קריטי

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

ההתקפה אינה נהדפת ע"י נשקה של הדמות. הנזק הוא נזק פציעות. ישנה חדירת שריון והוא אינו סופג כל נזק.

## מהלכים מתקדמים (Advanced Maneuvers)

מהלכים מתקדמים הם כל פעולה שאינה נכנסת תחת התקפה, שימוש במיומנויות, יכולות או הטלת לחשים. ישנם מהלכים שנועדו לשפר בדיקות מסוימות- כמו התקפה או הגנה- ואחרים נוגעים בתחומים אחרים לחלוטין.

### הכנת נשק (Weapon Preparation)

מהלך שנועד לשלוף נשק מנדן או אביזר אכסון אחר על מנת להכין אותו לתקיפה. זוהי פעולה רגילה. אם משתמשים בפעולה ארוכה על מנת להתקיף, ניתן להכין את הנשק ולהתקיף באותו הסיבוב.

### טעינה מחדש (Reload)

מהלך שנועד לשים חץ חדש בקשת (באם ידנית או מכאנית). בעיקרון, התקפה בפעולה רגילה עם קשת ידנית או התקפה בפעולה ארוכה עם קשת מכאנית כוללת גם טעינת הקשת. ניתן להשתמש בפעולה מוקדמת על מנת לטעון קשת, בשביל זמן שימוש קצר יותר. טעינת קשת לוקחת פעולה רגילה. בסיבוב לאחר מכן ניתן לירות בקשת ידנית כפעולה חופשית או לירות בקשת מכאנית כפעולה רגילה.

### לחימה בשני נשקים (Two Weapon Fighting)

דמות יכולה להילחם עם נשק בכל יד. אם היא בוחרת לעשות כן היא יכולה לבצע התקפה נוספת בכל תור עם הנשק ביד החלשה במידה והיא לוקחת פעולה ארוכה על מנת להתקיף. היא סובלת ממחסר 2- לכל התקפותיה באותו התור וכן לפעולת הדיפה, אלא אם היא בעלת הסגולה "שימוש בשתי ידיים".

### התקפה מלאה (Full Attack)

מהלך המתאר לקיחת פעולה ארוכה על מנת להתקיף במלוא העוצמה. מהלך זה אינו מאפשר לדמות להגן באותה יעילות. התקפה מלאה מעניקה לדמות שתי בדיקות התקפה על מטרה נבחרת אחת במקום אחת בלבד והוא זוכה לתוסף +2 לבדיקת ההתקפה הראשונה. הוא אינו יכול לבצע פעולת הדיפה באותו הסיבוב וסובל ממחסר 2- לגלגולי נגד לבדיקות התקפה.

### הגנה מלאה (Full Defense)

מהלך המתאר לקיחת פעולה מלאה על מנת להיכנס לתנוחה הגנתית. מהלך זה אינו מאפשר לדמות להתקיף כלל. הגנה מלאה מאפשרת לדמות לבצע עם פעולה הגנתית אחת בסיבוב, מכל סוג שהוא. היא גם זוכה בתוסף +2 לבדיקת ההגנה הראשונה שלה ותוסף +1 לחמיקה.

### תנועה מלאה (Full Movement)

מהלך זה מאפשר לדמות לנוע למרחק השווה לתנועת הריצה שלה (ערך תכונת המהירות X מתאם הריצה הגזעי). זוהי פעולה מלאה ולא ניתן לבצע כל פעולה אחרת באותו הזמן (להוציא פעולות חופשיות).

### כוונון (Aim)

מהלך המאפשר לדמות לכוון בצורה יעילה נשק לטווח רחוק. זוהי פעולה ארוכה, במהלך לדמות אסור לנוע כלל. אם נגרם לה נזק פציעות במהלך הסיבוב, המהלך נכשל. בסיבוב הבא היא זכאית לתוסף +2 לבדיקות פגיעה עם הנשק לטווח ארוך איתו היא כוונה.

### נזק (Damage)

אם הפגיעה הצליחה, הייתה חדירת שריון או ששריונה של הדמות ספג את הנזק, יש לקבוע כמה נזק נספג וכמה נזק נעשה לדמות עצמה. ישנם שני סוגי נזק- נזק תשישות שמתבטא בירידת ערך תכונת הסיבולת של הדמות, ונזק גופני שמתבטא בירידת תכונת הפציעות של הדמות.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## נזק סיבולת (Stamina Damage)

זהו נזק קהה שמכניע את הדמות, מתיש אותה וגורם לחולשה כללית. נזק סיבולת לא יהרוג דמות, אך הוא מסוגל לעלף אותה. השפעותיו של נזק סיבולת מסוכמות בטבלה ד-1.

השפעות של נזק סיבולת מצטברות עם השפעות שנגרמות מנזק פציעות.

טבלה ד-1: השפעותיו של נזק סיבולת

שם	ערך	השפעה
תשושה	1/2 מהסיבולת.	2- לכל הפעולות.
עייפה	1/4 מהסיבולת.	4- לכל הפעולות, 2- לחמיקה, 2- למהירות.
אפיסת כוחות	0	6- לכל הפעולות. 4- לחמיקה, 4- למהירות. פציעה אחת. הדמות מאבדת את הכרתה.

## נזק פציעות (Wound Damage)

זהו נזק קטלני וממשי שנעשה לדמות ועלול לגרום לדימום, פגיעה באברים פנימיים ומוות. השפעותיו של נזק פציעות מסוכמות בטבלה ד-2. השפעות של נזק פציעות מצטברות עם השפעות שנגרמות מנזק סיבולת. כאשר הדמות מדממת היא תאבד רמת פציעות נוספת כל 10 דקות אלא אם יעשו מאמצים לטפל בה.

טבלה ד-2: השפעותיו של נזק פציעות

ערך	השפעה
3	1- לכל הפעולות.
2	3- לכל הפעולות, 1- לחמיקה, 1- למהירות. הדמות נחשבת מדממת.
1	6- לכל הפעולות, 3- לחמיקה, 3- למהירות.

כאשר דמות מגיעה לרמת פציעות 0 היא מאבדת את הכרתה ואינה יכולה לפעול כלל. בהגיעה לרמת פציעות 1- הדמות מתה.

סוג וערך הנזק שנגרם לדמות בעת התקפה מוצלחת משתנה תחת מספר מקרים:

## נזק מהתקפה חמושה (Armed Damage)

נזק שנעשה ליריב בהתקפה חמושה כמו לפי ערך הנזק של הנשק, בהתאמה למקרה הגנת השריון שלו.

## נזק מהתקפה לא-חמושה (Unarmed Damage)

נזק בהתקפה ללא נשק משתנה בשני מקרים: א. אם היריב הוא בעל המיומנות "קרב לא חמוש"; ב. אם היריב חסר את המיומנות "קרב לא חמוש".

באם הוא חסר מיומנות, הנזק שנגרם על ידיו שווה: ערך הכוח של המתקיף – ערך הקשיחות של המגן. זהו נזק סיבולת בלבד.

באם הוא מיומן בקרב לא חמוש, הנזק שנעשה על ידיו הוא זהה, אך הוא יכול להוסיף לו את ערך המיומנות שלו כנזק סיבולת או לגרום נזק פציעות ששווה לחצי מערך המיומנות שלו. בכל מקרה, הנזק הנעשה בקרב לא חמוש עלול להשתנות בהתאם למקרה הגנת השריון של המגן.

## ספיגת נזק (Damage Absorption)

השריון מוריד מערך הנזק את ערך תכונת הספיגה שלו. ערך הקשיחות של השריון מופחת בערך הנזק אותו הוא ספג. הדמות סובלת מהנזק שנותר.

## חדירת שריון (Armor Penetration)

השריון מוריד מערך הנזק חצי מערך תכונת הספיגה שלו. ערך הקשיחות של השריון מופחת בערך הנזק אותו הוא ספג. הדמות סובלת מהנזק שנותר.

### החלמה (Recovery)

לאחר שדמות סבלה מנזק היא תרצה להחלים ממנו, אחרת הדרך אל המוות קצרה מאד. החלמה מנזק סיבולת הוא קל יותר מהחלמה מפציעות. במנוחה (שאינה שינה) הדמות יכולה להחזיר לעצמה רמת פציעות אחת לכל היותר. היא אינה יכולה לעשות כלום מלבד לאכול, לשתות, לדבר ולטפל בפציעה. לאחר שינה של 6 שעות מלאות (ללא הפרעות), כל נזק הסיבולת של הדמות מתרפא (והיא גם מחזירה לעצמה את כל נקודות הכוח שאבדה). דמות יכולה לנסות לנער מעליה את התשישות הנגרמת מנזק סיבולת ע"י המרת פציעות בדרגת עייפות. לשם כך עליה להצליח בבדיקת רצון כנגד ד"ק  $X 5$  מספר דרגות העייפות שיש לדמות כרגע (5 לתשישות, 10 לעייפות, 15 לאפיסת כוחות). הוספת פציעה נוספת על מנת להתרענן מורידה את ד"ק לבדיקה בחצי. בשבוע אחד דמות יכולה להחלים ממספר פציעות ששווה לערך תכונת הקשיחות של הדמות / 2 (שברים יש לעגל כלפי מעלה). לחשי ריפוי ורפואה מקצועית יכולים לעזור גם הם.



# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## פרק ה': הרפתקנות

פרק זה דן בנושאים הקרובים לדמויות בעת משחק, כגון פיתוח דמותם, קניית חפצים ומשאבים. הוא מכיל נתונים רבים שדרושים לשימוש בפרקים קודמים של הספר, כמו נתונים של כלי נשק, אולם הוא אינו פרק שדן בחוקים, ולכן הוא ממוקם לקראת הסוף.

### ניסיון (Experience)

ניסיון הוא נתון המודד עד כמה התפתחה הדמות במהלך הרפתקאותיה, מה היא למדה ואילו לקחים הפיקה. בתום פרק זמן מסוים (עליו מחליט המנחה) מוענקות לדמויות נקודות ניסיון אותם ניתן להשקיע על מנת לפתח את דמותכם- לשפר מאפיינים קיימים או לקנות חדשים. ככלל, ככל שלמאפיין ערך גבוה יותר, כך קשה יותר לפתח אותו. טבלה ה-1 מציגה את כמות הניסיון הדרוש על מנת לקדם את מאפייני הדמות. טבלה ה-2 מציגה קוים כלליים למנחה המשחק לשם חלוקת נקודות ניסיון.

#### טבלה ה-1: עלות מאפיינים בנק"ן

מאפיין	עלות בנקודות ניסיון
תכונה מולדת	5 X ערך נוכחי.
תכונת מצב	4 X ערך נוכחי.
מיומנות	שיפור: 2 X ערך נוכחי. חדש: 1 לכל רמה.
יכולת	שיפור: 3 X ערך נוכחי. חדש: 2 לכל רמה.
כוח קסום	8 לנקודה.
לחש	10 לאחד.

מאפיינים שמוצגים בפרק א': "מרעיון לשיטה", אינם ניתנים לשיפור. אלו הם נתוני המולדים של הדמות. העלאת ערכי תכונה מולדת לאחר יצירת הדמות לא משפר את ערכי תכונות המצב, אך שיפור מיומנות כן.

#### טבלה ה-2: כללים לחלוקת נק"ן

נקודות מצב	
1-2	השחקן היה נבון, מקורי או שיחק טוב.
1	השחקן פתר תעלומה או נקודה מרכזית בהרפתקה.
2-3	ההרפתקה הייתה הצלחה מסחררת.
1-2	השחקן השתתף בהרפתקה.

### משאבים (Resources)

משאבים מיצגים את כמות הממון והעושר של הדמות, גם בכסף וגם ברכוש. כיוון שהשיטה מיועדת להרצה בכל עולם משחק, נקבע מאפיין המשאבים על מנת לאפשר שימוש בכל סוג של מערכת מטבעות שראויה למערכת המשחק. מערכת המשאבים מתחלקת לחמש רמות במקביל לסגולת המשאבים של הדמות (ראה פרק א'). חמש הרמות מייצגות כמות הכנסה חודשית של הדמות. רצוי להגדיר מה מקור ההכנסה- ואם יש הוצאות קבועות- במהלך בניית הדמות.

- I. הדמות משתכרת ממספר מטבעות בודדים בחודש.
- II. הדמות משתכרת מכמה עשרות מטבעות בחודש.
- III. הדמות משתכרת מכמה מאות מטבעות בחודש.
- IV. הדמות משתכרת מכמה אלפי מטבעות בחודש.
- V. הדמות משתכרת מכמה עשרות אלפי מטבעות בחודש.

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

רמות משאבים גבוהות יותר אפשרויות בהחלט, אך הן אינן נידונות כאן.

כל פרט שערך המשאבים שלו נמוך מזה של הדמות נמצא בהישג ידה. היא יכולה לקנות מספר פריטים בלתי מוגבל מסוג זה- בתחום ההיגיון. גם הדמות העשירה ביותר יכולה לפשוט רגל בסוף.

פריט שערכו שווה לערך המשאבים של הדמות הוא הוצאה משמעותית עבורה. ערך המשאבים שלה ירד באחד כאשר היא תרכוש אותו. כל פריט שערכו מעבר לרמת המשאבים של הדמות הוא יקר מידי ומחוץ להישג ידה של הדמות.

לאחר יצירה הדמות רמת המשאבים של הדמות ניתנת להעלאה באמצעות משחק בלבד, ע"י השגת עושר- אוצרות, קרקעות, פתיחת עסקים וכיו"ב.

### כלי נשק (Weapons)

אלו הם חפצים שנועדו לגרום נזק לדמויות אחרות. ישנו מגוון של נשקים ששונים בתיאור ובצורת הלחימה עימם, אך לכולם נתונים מכאניים משותפים.

### קבוצת נשק (Weapon Group)

הנשקים מחולקים לקטגוריות בהתאם למיומנות הדרושה לשימוש בהם: נשק לקרב פנים אל פנים (קפא"פ), קשתות ונשק מושלך. אדם שאינו מיומן בשימוש בנשק סביר פחות שיפגע במטרתו, יהיה לו קשה יותר להניף את הנשק והוא יעשה פחות נזק עימו.

### תחום התמחות (Proficiency Field)

ההתמחות הדרושה במיומנות השימוש בנשק המתאימה על מנת להניף את הנשק. מכיוון שקבוצת הנשק הן כוללניות מידי מחולקים הנשק לתת-קטגוריות בהתאם לקבוצת הנשק שלהם (כמתואר בטבלה ג-1).

### נזק לא-מיומן (Unskilled Damage)

סוג הנזק אותו תגרום דמות חסרת המיומנות המתאימה לשימוש בנשק. ישנם נשקים שלא יגרמו לנזק קטלני אם הם מונפים בידי אדם שאינו מיומן בשימוש בהם. אלו הם לרוב נשקים קהים.

### קושי להנפה של נשק (Weapon Wielding Difficulty)

עד כמה קשה לדמות להניף נשק מסוים, ונקבע לפי הנשק שאותו מניפה הדמות. הקושי נובע מכובד הנשק ומאיזונו. מיומנויות שימוש בנשק מפחיתות את קושי ההנפה של קבוצת הנשקים אליהן הן מתייחסות בערך המיומנות. ערך הקושי להנפת נשק אינו יכול להיות שלילי.

### ערך נזק (Damage Value)

כמות הנזק שנגרמת ע"י הנשק בעת התקפה מוצלחת. זהו ערך הנזק ההתחלתי, ממנו מורידים מחסרים כתוצאה מספיגה של שריון ותנאים דומים.

טבלה ה-3: מאפייני כלי נשק

קבוצה	תחום	נזק לא מיומן	קושי להנפה	ערך הנזק	עלות
קפא"פ	להב, יד אחת	פציעה	0	2	I
מושלך	מושלך קל	סיבולת	0	2	I
קפא"פ	להב, יד אחת	פציעה	1	2	II
קפא"פ	להב, יד אחת	פציעה	2	3	II
קפא"פ	להב, 2 ידיים	פציעה	3	5	II
קשתות	קשת ידנית	פציעה	0	1	II
קשתות	קשת ידנית	פציעה	3	3	III
קשתות	קשת מכאנית	פציעה	2	4	II
מושלך	מושלך קל	סיבולת	0	2	I
קפא"פ	מוט	סיבולת	1	3	I

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

II	5	3	סיבולת	קהה, 2 ידיים	קפא"פ	רומח
I	2	1	פציעה	מושלך כבד	מושלך	כידון
II	3	2	פציעה	להב, 2 ידיים	קפא"פ	גרזן פיפיות
II	4	2	פציעה	להב, יד אחת	קפא"פ	גרזן
I	3	2	פציעה	מושלך כבד	מושלך	גרזן הטלה
II	5	3	סיבולת	קהה, 2 ידיים	קפא"פ	פטיש מלחמה
I	2	1	סיבולת	מוט	קפא"פ	מטה
I	3	1	סיבולת	קהה, יד אחת	קפא"פ	נבוט
II	5	2	סיבולת	קהה, יד אחת	קפא"פ	אלה
I	4	2	סיבולת	שרשרת	קפא"פ	מורג

ישנם סוגי נשקים בעלי פעולות או חוקים מיוחדים:

### קשתות ידניות (Manual Bow)

קבוצה הכוללת את הקשת הארוכה והקשת הקצרה. קשתות ידניות דורשות פעולה רגילה לטעינה וירייה. ניתן להשתמש במהלך המתקדם "טעינה מחדש" על מנת לירות בקשת ידנית כפעולה חופשית.

הטווח של הקשת הידנית נקבע עפ"י כוחו של היורה, ומצוין ע"י מכפלה לערך זה. לקשת ארוכה טווח של כוח  $30 X$  מטר ולקשת קצרה טווח של כוח  $15 X$  מטר.

### קשתות מכאניות (Mechanical Bow)

קבוצה הכוללת את הקשת המוצלבת. קשתות מכאניות דורשות פעולה ארוכה לטעינה וירייה. ניתן להשתמש במהלך המתקדם "טעינה מחדש" על מנת לירות בקשת מכאנית כפעולה רגילה.

הטווח של קשת מוצלבת נקבע ע"י כוחה של הקשת עצמה. לקשת מוצלבת טווח של 90 מטר.

### נשקים כפולים (Double Weapons)

קבוצה הכוללת את המטה. אלו נשקים ארוכים בעלי שני צדדים, אשר ניתן להשתמש בשני קצבותיהם על מנת להתקיף. כאשר דמות המניפה נשק כפולה לוקחת פעולה ארוכה כדי להתקיף, היא זכאית לבצע שתי התקפות באותו התור, אך סובלת ממחסר 2- להתקפה השנייה.

### שריון (Armor)

אלו הם חפצים השומרים על הדמות מפני נזק שנעשה ע"י כלי נשק בצורה של ספיגה וריכוך הנזק. השריונות שונים בגודל ובחומר מהם הם עשויים אך כולם מכילים מספר נתונים.

### דורש אימון (Require Training)

ישנם שריונות שהינם כבדים מידי בשביל ללבוש אותם ללא אימון. על מנת ללבוש אותם דמות צריכה להיות בעלת המיומנות שריון ומגן, עם ההתמחות "לבישת שריון".

### קשיחות (Hardness)

כמות הנזק שהשריון יכול לספוג לפני שהוא יהפוך בלתי יעיל לשימוש. מערך זה מורידים בכל פעם את ערך הנזק שנספג ע"י השריון. כאשר ערך הקשיחות של השריון יורד ל-0, הדמות לא יכולה להשתמש בו יותר על מנת לחסום התקפות. לשם שימוש נוסף בשריון צריך לתקנו.

### ספיגה (Absorption)

כמות הנזק שהשריון יכול לספוג מהתקפה אחת. אם הנזק שנעשה בהתקפה גדול מערך הספיגה של השריון, ההפרש ביניהם נגרם לדמות. אם ערך הנזק שנגרם קטן מערך הספיגה של השריון, רק הנזק יורד מהקשיחות ולא ערך הספיגה המלא.

### כיסוי של שריון (Armor Cover)

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

עד כמה יעיל השריון בהגנה על הדמות. ערך זה נקבע לפי השריון המסוים שהדמות לובשת ונובע משטח הגוף אותו הוא מכסה. ערך הכיסוי של השריון משמש בבדיקות לספיגת נזק.

מחסר תנועה של שריון (*Armor Movement Penalty*)

עד כמה מגביל השריון את תנועת הדמות. ערך זה נקבע ערך זה נקבע לפי השריון המסוים שהדמות לובשת ונובע בד"כ ממשקלו. זהו מחסר לערך תכונת המהירות של הדמות ולבדיקות יוזמה.

טבלה ה-4: מאפייני שריונות

עלות	מחסר תנועה	כיסוי	ספיגה	קשיחות	אימון	עור
II	0	1	1	4	לא	עור מחוזק
II	0	1	2	5	לא	טבעות
III	1	2	2	6	לא	קשקשים
II	2	2	3	7	כן	לוחות חלקי
III	3	4	3	8	כן	לוחות מלא
IV	4	5	3	9	כן	

מגן (*Shield*)

אלא הם חפצים ששומרים על הדמות מפני התקפות ע"י הסטת נשקים ממסלולם. ההבדל העיקרי בין סוגי המגנים השונים הוא הגדול שלהם, שמגדיר עד כמה הם מגנים על הדמות.

קשיחות (*Hardness*)

כמות הנזק שהמגן יכול לספוג לפני שהוא יהפוך בלתי יעיל לשימוש. מערך זה מורידים בכל פעם 1 כאשר התקפה שכוונה לדמות נכשלה. כאשר ערך הקשיחות של המגן יורד ל-0, הדמות לא יכולה להשתמש בו יותר על מנת להגן מפני התקפות. לשם שימוש נוסף במגן צריך לתקנו.

הגנה ללא אימון (*Untrained Defense*)

זהו ערך ההגנה של המגן במידה והדמות חסרת המיומנות שריון ומגן עם ההתמחות "שימוש במגן". ערך זה מיצג עד כמה טוב תוכל הדמות להגן על עצמה מהתקפות במידה והיא אינה מיומנת בשימוש במגנים.

הגנה עם אימון (*Trained Defense*)

זהו ערך ההגנה של המגן במידה והדמות בעלת מיומנות שריון ומגן עם ההתמחות "שימוש במגן". ערך זה מיצג עד כמה טוב הדמות יכולה להגן על עצמה מהתקפות במידה והיא כן מיומנת בשימוש במגנים.

טבלה ה-5: מאפייני מגנים

עלות	הגנה עם אימון	הגנה ללא אימון	קשיחות	זרוע
II	1	0	2	קטן
I	3	1	4	גדול
II	5	3	6	מגדל
II	7	5	8	

מגן זרוע (*Buckler*)

מגן זרוע אינו תופס יד (ניתן להשתמש ביד המגן להחזקת חפצים ונשק) אך הוא מסב מחסר 1- לשימוש באותה היד עם נשקים.

מגן מגדל (*Tower Shield*)

מגן מגדל הוא כמו קיר ברזל נייד שמעניק מחסה לדמות. אף דמות לא יכולה להניפו אם ערך תכונת הכוח שלה קטן מ-6.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## פרק ו': קסם

פרק זה דן ביכולת להטיל לחשים אשר חוקיה מורכבים מעט יותר מחוקיהם של מאפייני דמות אחרים. קסם, היכולת לשנות את המציאות מעבר למקובל, הוא חלק עיקרי ממה שהופך משחק למשחק פנטסטי, ולכן מוקדש לכך פרק שלם.

### מסורות הטלת לחשים (Spell Casting Traditions)

כפי שמוסבר תחת היכולת "כישוף" בפרק ג', כל דמות בעלת היכולת בוחרת מסורת קסם משלה. מסורת זאת קובעת כיצד הדמות מטילה את לחשיה- מחוות ידיים, תקשורת עם כוחות עליונים, טקסי פולחן וכיו"ב. כל אחת מהמסורות הללו, מלבד הטעם הייחודי שהיא מוסיפה לדמות, גם בעלת מאפיינים שמשפיעים על תהליך הטלת הלחשים. לכל המסורות מאפיינים אחידים שמגדירים השפעות אלו. מסורות יכולות להטיל הגבלות על המטיל כאשר הוא מטיל את לחשיו- למשל, לדרוש השקעת כוח רב יותר- גם אם הלחש המסוים אינו דורש זאת. המטיל חייב לעמוד בערך הקצה שמוגדר ע"י המסורת, גם אם ערכי הלחש קטנים יותר.

### כלי קיבול (Receptacle)

הפרט דרכו עובר כוח הקסם בעת הטלת לחש. לרוב זה יהיה גופו של המטיל, אבל יכול גם להיות אל, הטבע עצמו או כלי נגינה. לחשים מסוימים עלולים להיות מוגבלים בכלי הקיבול האפשרי שלהם (כמו לחש תחיית המתים).

### זמן הטלה (Casting Time)

זהו זמן הפעולה הדרוש על מנת להטיל לחשים באמצעות מסורת זו. מסורות מסוימות יכולות להפחית את זמן ההטלה מעבר לסף הנדרש ע"י השיטה (פעולה ארוכה). במידה ונכתב "לפי הגדרת הלחש", אין שינוי במאפיין זה.

### כוח מנוצל (Exploited Power)

זהו הכוח הנדרש על מנת להטיל לחש באמצעות מסורת זו. בד"כ זה יהיה הגדלה או הפחתה של ערך הכוח של הלחש. במידה ונכתב "לפי הגדרת הלחש", אין שינוי במאפיין זה.

### ערך מורכבות (Complexity Value)

ערך המגדיר עד כמה מורכבת הטלת הלחשים באמצעות מסורת זו. ככל שההטלה מורכבת יותר, ניתן להטיל לחשים חזקים יותר. ערך זה יכול להיות משתנה (כאשר הוא תלוי באחד ממאפייני הדמות) או מוחלט.

### אפשרויות מיוחדות (Special Options)

מסורת יכולה להעניק למטיל כוחות מיוחדים מעבר לאפשרות להטיל לחשים, לדרוש שהוא יהיה בעל מעמד מסוים או לגרור חסרונות בעת שימוש.

### מסורת ההופעה (Performance Tradition)

הופעה היא סוג של הטלת קסמים שנפוץ בקרב זמרים נודדים. היא משתמשת במוזיקה, שירה ומחול על מנת להטיל את הלחשים. ללחשים שהוטלו באמצעות מסורת זו יש לרוב אופי שנועד להשפיע על מחשבה ועל רגשות.

- **כלי קיבול:** כלי נגינה כלשהו. המטיל חייב להיות מסוגל לנגן בכלי הנגינה על מנת להטיל את לחשים
- **זמן הטלה:** לפחות 2 סיבובים. מסורת הטלה זו לוקחת זמן.
- **כוח מנוצל:** לפי הגדרת הקסם -2. מסורת הטלה זו מאפשרת לפזר במסורת טוב את הכוח שדרוש להטלת הלחש.
- **ערך מורכבות:** ערכה של מסורת זו שווה לערך מיומנות ההופעה של המטיל  $2 \times X$ .

### מסורת כוחו של הטבע (Force of Nature Tradition)

מסורת הטלה זו מאפשרת למטיל להתחבר לכוחות הראשוניים של הטבע על מנת שאלו יסיעו לו בהטלת לחשיו. לחשיו של המטיל יהיו יעילים יותר באזורים מיוערים.

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

- **כלי קיבול:** הטבע. נחשב ככוח נעלה לשם הטלת לחשים מסוימים.
- **זמן הטלה:** לפי הגדרת הקסם.
- **כוח מנוצל:** לפי הגדרת הקסם-3. הטבע עצמו משאילו למטיל חלק מכוחו על מנת להטיל את הלחש.
- **ערך מורכבות:** באזור מיוער 6; באזור טבעי אחר 4 (גם כפרי); באזור עירוני 2.
- **מיוחד:** דמות בעלת יכולת הכישוף של מסורת זו אינה יכולה להשתמש בלחשיה כדי לפגוע בטבע או בדמויות אחרות בעלות יכולת הכישוף של מסורת זו.

### מסורת התפעול החומרית (Material Manipulation Tradition)

מסורת זו מאפשרת למטיל להשתמש בחומרים טבעיים במקום בחלק מכוחו הקסום שדרוש להפעלת הלחש. החומרים הללו בדרך כלל מתקשרים ליסודות אליהם קשורים הלחשים. קסמי אש יופעלו בעזרת פחם שרוף, קסמי מים באמצעות מים או קרח, קסמי אדמה באמצעות אבנים וקסמי אוויר באמצעות עשן שמופק מעשבים מיוחדים (מנת עשב מפיקה 400 גרם עשן שנאסף בפחים). מסורת הטלה זו דורשת הכנה מוקדמת של המטיל על מנת לאסוף את החומרים הדרושים לו להכנת קסמיו.

- **כלי קיבול:** החומר המנוצל.
- **זמן הטלה:** לפי הגדרת הקסם.
- **כוח מנוצל:** חצי מהכוח הנתון בהגדרת הקסם.
- **מיוחד:** על מנת להטיל את הלחש דרוש חומר טבעי בכמות של 100 גרם X ערך הצורה של הלחש.

### מסורת התופת (Infernal Tradition)

מסורת הטלה זו מאפשרת למטיל להעביר את כוחו למישור מחיתם של השדים על מנת שאלו יעצבו את הקסם עבורו. השדים, בהיותם ישויות כבירות, מאפשרים למטיל להטיל כל סוג של לחש, אך ככל שעוצמת הלחש גדולה יותר כך הקרבתו של המטיל גדולה יותר.

- **כלי קיבול:** שד.
- **זמן הטלה:** לפי הגדרת הקסם.
- **כוח מנוצל:** לפי הגדרת הקסם + (2 X ערך הרצון של הלחש). חלק מכוחו של המטיל מועבר לשדים בעת הטלת הקסם.
- **ערך מורכבות:** ערכה של מסורת זו תמיד גדול ב-2 מערך הצורה של הלחש.

### מסורת כוחה של מחשבה (Power of Will Tradition)

צורת הטלה זו משתמשת בכוח רצונו של המטיל בלבד על מנת להטיל את הלחשים. למרות זמן ההטלה הקצר של הלחשים בצורה זו, לחשים מסובכים עלולים לגרום נזק למטיל.

- **כלי קיבול:** תודעתו של המטיל.
- **זמן הטלה:** קצר ביותר. סיבוב אחד- פעולה רגילה. אין אפשרות להטיל לחשים ביותר מסיבוב אחד גם אם בהגדרת הלחש זמן הטלתו גבוה יותר.
- **כוח מנוצל:** לפחות 5.
- **ערך המורכבות:** ערכה של צורה זאת שווה לערך תכונת המצב רצון של המטיל.

### מסורת המחוות (Gestures Tradition)

מחוות היא צורת הטלה של תנועות ידיים. המטיל למד ומכיר את תנועות הידיים הדרושות להטלת לחשים מסוימים. המקרה שהמטיל יוותר חסר תנועה לא תהיה באפשרותו להטיל קסמים.

- **כלי קיבול:** ידי המטיל.
- **זמן הטלה:** לפחות סיבוב שלם.
- **כוח מנוצל:** לפי הגדרת הקסם. מחווה אינה דורשת הוצאה מיותרת של כוח.
- **ערך מורכבות:** ערכה של צורה זאת שווה לערך תכונת הזריזות של המטיל.

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

### מסורת הזמרה (Chant Tradition)

זימרה היא צורת הטלה מילולית. המטיל משתמש במילות קסם על מנת לתעל את הכוח ליצירת הלחשים. במקרה שהמטיל יושתק ויוותר חסר קולת לא יהיה באפשרותו להטיל קסמים.

- **כלי קיבול:** פיו של המטיל.
- **זמן הטלה:** לפחות סיבוב שלם.
- **כוח מנוצל:** לפי הגדרת הקסם. זימרה אינה דורשת הוצאה מיותרת של כוח.
- **ערך מורכבות:** ערכה של צורה זו שווה לערך מיומנות השיחה  $2 \times X$  של המטיל.

### מסורת הקדושה (Sacred Tradition)

צורה זו היא המקור לכוחות הכוהנים האמיתיים בכל העולם. היא מאפשר לדמות ליצור קשר עם אלוהיה בעזרת תפילות ולשלוח אליו את כוחה. מכיוון שהאלים הם ישויות אדירות כהן מסוגל להטיל כל קסם בלא הגבלת צורה.

- **כלי קיבול:** האל.
- **זמן הטלה:** לפי הגדרת הקסם  $+2$ . המטיל צריך להתפלל לאלוהיו על מנת שזה יאפשר לו להטיל את הקסם.
- **כוח מנוצל:** לפי הגדרת הקסם.
- **ערך מורכבות:** בעזרת האלים אפשר להטיל כל קסם.
- **מיוחד:** צורה זאת דורשת את היכולת "איש האלוהים" בעוצמה 3. לאל (המנחה) יש זכות לסרב לביצוע לחש שמנוגד לעקרונותיו ודרכיו.

### מסורת הקשר הרוחני (Spiritual Connection Tradition)

צורת הטלה זו מאפשרת למטיל להתחבר למישור הרוחני כדי לקבל את עזרתם של רוחות המתים והטבע.

- **כלי קיבול:** רוחות.
- **זמן הטלה:** לפי הגדרת הקסם  $+1$ . התקשרות עם הרוחות לוקחת זמן.
- **כוח מנוצל:** לפי הגדרת הקסם  $+1$  ערך הרצון של המטיל. ההתקשרות עם המישור הרוחני יונקת כוחות מהמטיל.
- **ערך מורכבות:** ערכה של צורה זו שווה לערך תכונת התפיסה של המטיל.
- **מיוחד:** פעם ביום המטיל יכול לקרוא לרוח לעזרתו. תהליך זה עולה למטיל בכוח קסם ששווה לערך תכונת המצב רצון  $+1$  ערך יכולת הכישוף. לרוח יהיו תכונות, תכונות מצב ומיומנויות בערך שווה לחצי מהמאפיינים המקבילים של המטיל, והיא תישאר במישור החומרי למשך שעה אחת.

### מסורת הקמילה (Blight Tradition)

מסורת הקמילה מאפשרת למטיל לינוק את כוחותיו מהטבע שסביבו. הוצאת הכוח מצד המטיל נמוכה ביותר אך כאשר הוא מטיל את לחשיו חלק מהטבע שסביבו מת.

- **כלי קיבול:** הטבע.
- **זמן הטלה:** לפי הגדרת הקסם.
- **כוח מנוצל:**  $5 \times X$  ערך הצורה של הלחש. מכיוון שהמטיל עצמו לא נושא בהוצאות האנרגיה הדרושות להטלת הקסם, השקעת הכוח שלו היא מינימאלית בלבד.
- **ערך מורכבות:** באזור מיוער 6; באזור טבעי אחר 4; באזור עירוני 2.
- **מיוחד:** כל פעם שהמטיל מטיל לחש השטח הטבעי סביבו ברדיוס של  $10 \times X$  ערך הרצון של הלחש מטר מת.

### כיצד ליצור מסורות קסם חדשות?

**כלי קיבול:** המקור דרכו עובר הכוח המיסטי בעת הטלת הלחשים. ישנם מספר סוגים עיקריים של כלי קיבול. עצמי- מטיל הלחשים עצמו הוא כלי הקיבול ללחש. תחת קטגוריה זו נכנסים גם חפצים שמוחזקים ע"י המטיל כגון כלי נגינה. חיצוני- כוח גדול יותר הוא כלי הקיבול ללחש. זה יכול להיות אל, הטבע עצמו או יצור אחר. ישנם לחשים שתלויים במקור חיצוני על מנת להטילם. קסם תחיית המתים, לדוגמה, תלוי בכוח חיצוני שישפיע על נשמות המתים וישיב אותם לגופן בן התמותה. מקור חיצוני מתחלק לשני סוגים: בעל תודעה- אלו הם ישויות תבוניות שמסוגלות להבין את מעשי המטיל- וחסר תודעה- כוחות כמו הטבע שהם פסיביים ואינם פועלים בכוחות עצמם. בדרך כלל, כלי קיבול עצמאיים מוגבלים בכוחות ובתודעתם ולכן יכולת הטלת הלחשים שלהם מוגבלת, בעוד כלי קיבול חיצוני אינו מוגבל ומסוגל להטיל קסמים בעלי עוצמה גדולה יותר.

**מורכבות:** זהו ערך הצורה של המסורת. ערך זה קובע אילו לחשים באפשרותו של המטיל להטיל. במידה וכלי הקיבול הוא עצמי, ערך המורכבות נקבע עפ"י מאפיין כלשהו של הדמות, כגון תכונה או מיומנות. אם ערך המורכבות נקבע עפ"י מיומנות יש להכפיל את ערכה של המיומנות ב-2 על מנת לקבל את ערך המורכבות. כל ערך של מאפיין אחר נשאר כמו שהוא. ערך מורכבות של כוח חיצוני נקבע עפ"י תכונותיו של הכוח עצמו. לרוב ערך המורכבות יהיה בלתי מוגבל או תמיד גבוה מערך המורכבות של הלחש, תמורת הקרבת כוח נוסף. במקרה של מקורות חיצוניים חסרי תודעה, אינם מתקשרים עם המטיל, ערך המורכבות עשוי להשתנות בהתאם לקרבה של המטיל אל המקור. לדוגמה, אם כלי הקיבול הוא הטבע, ככל שהמטיל מתרחק מאזורים טבעיים כך ערך המורכבות של המסורת יקטן.

**כוח מנוצל:** זהו השינוי בכוח המיסטי שנדרש על מנת להטיל את הקסם. בתלות בערך המורכבות ובכלי הקיבול של הלחש, הכוח המנוצל יכול להיות מפוזר טוב יותר- ובכך להוריד את העלות הכוללת- או להיות מוחזק בלחץ- ובכך להעלות עלות זו. כוחות חיצוניים עשויים לדרוש כוח נוסף לעצמם בעת הטלת הלחש או שהיו מוכנים לקחת את עליות הכוח עליהם. בדרך כלל כאשר המטיל משתמש בחפצים נוספים- כשכלי הקיבול הוא עצמי- עלות הכוח יורדת בשל פיזור הכוח אל החפצים.

**זמן הטלה:** השינוי בזמן להטלת לחשים באמצעות מסורת זו. ככלל, ככל שערך המורכבות גבוה יותר, כך זמן ההטלה רב יותר. יתכן שהוא עולה בשל הצורה לפנות לכוחות חיצוניים, להשתמש ביעילות בחפצים וכיו"ב. כאשר כלי הקיבול הוא עצמי ומשתמשים במאפיין תכונה של הדמות כערך מורכבות, זמני ההטלה נוטים להיות קצרים יותר מכיוון שההטלה היא פעולה טבעית של הגוף. שימוש במיומנויות וחפצים נוטה להיות במקצת ארוך יותר. תיעול כוח דרך כוחות חיצוניים חסרי תודעה הוא מהיר יותר מאשר מגע עם כוחות בעלי תבונה. **אפשרויות נוספות:** לעיתים למסורת יהיו דרישות מקדימות לפני למידתה, כמו יכולות, או שהיא תעניק למטיל יכולות מיוחדות נוספות מעבר להטלת הלחשים עצמה. דרישות מקדימות יכולות להיות יכולות בעוצמה מסוימת, ערך תכונה, מיומנויות או סגולות ופגמים מסוימים. כמו כן הטלת קסמים במסורת המסוימת יכולה לדרוש הקרבה של רכיבים או שימוש בחפצים. יכולות נוספות בד"כ יהיו קשורים לכלי הקיבול של הכוח המיסטי. לדוגמה, אם כלי הקיבול הוא אל נאור וטוב, יתכן והוא יעניק למטיל הלחשים התקפה קדושה כנגד יצורים מתועבים. יכולות מיוחדות יכולות להיות גם בתחום המסורת עצמה, כמו במקרה בו ערך הצורה של המסורת נחשב תמיד לגבוה יותר מערך הצורה של הלחשים המוטלים. יכולת זו מבטלת את האפשרות המטיל יספוג אי פעם נזק כתוצאה מלחץ שמקורו בצורה לא חזקה מספיק.

### לחשים (Spells)

לחש הוא השפעה זמנית המאפשרת לדמות לשנות דברים בעולם המשחק שבד"כ היא לא הייתה מסוגלת. לכל לחש יש מספר מאפיינים שמגדירים האם דמות יכולה להטיל אותו, איך, ומה יקרה כאשר תעשה זאת.



# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## רצון (Will)

ערך תכונת הרצון המינימאלי שדרוש על מנת להטיל לחש זה. סטייה מהערך הנתון תגרום לחץ לדמות בעת הטלת הלחש.

## כוח (Power)

כמות הכוח שהדמות צריכה להשקיע על מנת להטיל את הלחש. סטייה מהערך הנתון תגרום לחץ לדמות בעת הטלת הלחש. כוח שהושקע בהטלת לחש יורד ממאגר הכוח של הדמות.

## צורה (Shape)

ערך הקובע עד כמה קשה להטיל את הלחץ. משווים ערך זה לערך המורכבות של מסורת הטלת הלחשים של הדמות על מנת לקבוע אם היא יכולה להטילו. סטייה מהערך הנתון תגרום לחץ לדמות בעת הטלת הלחש.

## משך הטלה (Casting Duration)

מספר הסיבובים הדרוש על מנת להטיל את הלחש. בכל סיבוב יש לקחת פעולה ארוכה על מנת להטיל את הלחש, ומשך ההטלה יהיה לפחות סיבוב אחד, תמיד (ערך זה יכול להשתנות ע"י מסורת ההטלה בלבד). סטייה מהערך הנתון תגרום לחץ לדמות בעת הטלת הלחש.

## מטרה (Target)

מספר המטרות עליהן יכול הלחש להשפיע. ערך של "עצמי" אומר שהלחש יכול להשפיע על המטיל בלבד.

## משך השפעה (Duration of Effect)

משך הזמן שנמשכת השפעת הלחש. יכול להיות מספר סיבובים, זמן בדקות, שעות וכיו"ב. ערך של "מידי" אומר שהלחש משפיע מיד ומסתיים.

## התנגדות (Resistance)

האם מטרת הלחש יכולה לבצע בדיקת התנגדות לקסם. אם כן, מה תהיה השפעת הלחש במידה ובדיקת ההתנגדות הצליחה (נזק/ זמן מופחת, ביטול מוחלט וכיו"ב).

## ריפוי (Healing)

רצון: 2.

כוח: 2 לכל נקודת סיבולת; 5 לרמת פציעות.

צורה: 3.

משך הטלה: סיבוב.

מטרה: אחת או עצמי.

משך השפעה: מידי.

**התנגדות:** ניתן להטיל את הלחש רק אם המטרה רוצה בכך או שהיא חסרת הכרה. לחש זה מאפשר למטיל להפוך את הכוח המיסטי שלו לכוח חיים ובכך לרפא את פגיעות הגוף. הלחש מרפא נזק לסיבולת או פציעות, לפי בחירת המטיל, בהתאם לכוח הדרוש להשפעה. מטיל הלחש סופג רמת תשישות אחת לכל 10 נקודות כוח שהוא הוציא בריפוי.

## תחיית המתים (Resurrection)

רצון: 5.

כוח: X 5 ערך הפציעות המלאה של המטרה.

צורה: 6.

משך הטלה: סיבוב.

מטרה: אחת.

משך השפעה: מידי.

התנגדות: אין.

**מיוחד:** את הלחש ניתן להטיל רק אם המטיל הוא בעל מסורת כוח עליון כלשהי. הלחש מפעיל פרץ של כוחות אדירים אשר מנסים לעורר את שארית כוח החיים שעוד נותרה ביצור שנהרג לפני זמן קצר ולהחיותו. ככלל, רק יצורים שמתו מספיגת נזק מושפעים על ידי לחש זה. הלחש סוגר פצעי מוות ומרפא נזק קטלני ממרבית הסוגים, אך ככלל הגופה צריכה

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

להיות שלמה. כל חלק שחסר בעת ההשבה לחיים לא ישוב בעת ההחייאה. חפציו ורכושו של המת אינם מושפעים כלל מלחש זה. יצור שמת מזקנה או אובדן נקודות תכונה, שהפך לאל-מת או שנהרג בידי השפעת מוות אינו ניתן להחייאה באמצעות לחש זה. רעלים ומחלות שבמערכת המת אינם מתרפאים בתהליך ההחייאה. מטיל הלחש צריך לגעת במטרה במשך סיבוב שלם שבסופו משוחררת כל אנרגיית הלחש בפרץ יחיד. כדי לשוב לחיים היצור חייב להצליח בבדיקת תכונת הקשיחות נגד +5 מספר הסיבובים בהם היה מת, הוא מקבל תוסף לבדיקה בשיעור ששווה לערך יכולת הכישוף של המטיל. בין אם הבדיקה הצליחה או נכשלה, היצור סופג נזק זמני לתכונת הקשיחות שלו בערך של נקודה אחת, שניתן להשיבה באמצעות מנוחה בלבד. אם הבדיקה מצליחה רמת הפגיעות של היצור שהוחיה מתרפאות בשיעור המביא אותו ל-1 ומיוצב בנקודה זו. שיבה מן המתים היא אירוע קשה וטראומטי. היצור שהוחיה נחשב עייף והוא מאבד מיד את כל נקודות הכוח שהיו ברשותו. ערך הסיבולת של היצור אינו מתרפא בזכות לחש זה.

### בבואת ראי (Mirror Image)

רצון: 2.

כוח: 5.

צורה: 2.

משך הטלה: סיבוב.

מטרה: אחת או עצמי.

משך השפעה: 10 סיבובים.

התנגדות: כן, לביטול השפעה.

לחש זה יוצר אשליה של גופים שנראים בדיוק כמו המטרה, ופועלים באותה צורה כמותה. האשליה נמשכת 10 סיבובים או עד שיריב מצליח להתנגד לה. התנגדות מתאפשרת במידה ויש סיכוי שיריב יכול להבחין שזאת אשליה- מכיוון שהדמויות הן אשליות, חפצים מוצקים יכולים לעבור דרכן, והן אינן יכולות להקיף. במקרה שדבר בעל אופן זה קורה, כל יריב שצופה בדמויות יכול לבצע בדיקה להתנגדות ללחש. במקרה והבדיקה מצליחה, האשליה מתנפצת.

### בבואת צללים (Shadow Image)

רצון: 3.

כוח: 8.

צורה: 2.

משך הטלה: סיבוב.

מטרה: אחת או עצמי.

משך השפעה: 7 סיבובים.

התנגדות: לא.

לחש זה הופך את הצל של המטרה לדמות נפרדת שזהה למטרה באופי הפיזי שלה. בניגוד ללחש בבואת ראי, דמות הצל אינה אשליה ולכן לא ניתן להתנגד להשפעת הלחש, כמו כן, היא יכולה לנוע בכוחות עצמה ופעולותיה אינן חיקוי של פעולות המטרה, אך למטרת הלחש יש אפשרות להעביר פקודות פשוטות לדמות הצל. אך בדומה לדמות המראה, גם דמות הצל אינה ממשית- היא רק צל- ולכן חפצים מוצקים יעברו דרכה, והיא אינה יכולה לתקוף. בתור צל, הדמות קיימת רק אם יש מקור אור. הלחש יתבטל במקרה ודמות הצל נכנסת לאזור לא מואר או במקרה ואור ישיר וחזק יאיר על הדמות.

### שריון הנשמה הבורעת (Burning Soul Armor)

רצון: 2.

כוח: ראה תיאור.

צורה: 4.

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

**משך הטלה:** סיבוב.

**מטרה:** עצמי.

**משך השפעה:** ראה תיאור.

**התנגדות:** כן, לביטול.

הלחש יוצר שדה של אנרגיה מגוננת שמופעל ע"י הכוח המיסטי של המטיל ועוצר כל התקפה פיזית (אך לא נזק קסום). על כל נקודת נזק שאמורה להיגרם למטיל, יש להשקיע 2 נקודות כוח על מנת לספוג את הנזק. בנוסף, כל יריב שנמצא בטווח הגישה של המטיל והתקפתו נחסמת סופג חצי ממנה כנזק לסיבולת.

הלחש מסתיים כאשר המטיל רוצה בכך, מאגר הכוח שלו מגיע ל-0 או שיריב מצליח בהתנגדות ללחש. ההתנגדות ללחש מתבצעת כחלק מההתקפה, לאחר הבדיקה לספיגת נזק. אם היריב מצליח בכך הלחש נשבר וההתקפה פועלת כרגיל. למטיל הלחש אין אפשרות לנסות ולחסום את ההתקפה לפי חוקי התגובה להתקפה.

**טיל אש דרקון (Dragon Fire Missile)**

**רצון:** 4.

**כוח:** 5 לטיל.

**צורה:** 6.

**משך הטלה:** סיבוב.

**מטרה:** אחת.

**משך השפעה:** מייד.

**התנגדות:** כבדיקה להתחמקות מפגיעה או ספיגת נזק.

לאחר הטלתו המוצלחת של לחש זה המטיל פוער את פיו ונושם עמוק פנימה. בנשיפה לאחר מכן הוא משחרר טיל של אש בוערת מפיו אל עבר המטרה. כל עוד למטיל נשאר כוח הוא יכול להמשיך ולהטיח טילי אש באויביו.

כל טיל דורש בדיקת התקפה מוצלחת. באם הבדיקה נכשלה, יש לגלגל 1ק10 על מנת לבדוק באם הטיל פגע בקרבת המטרה המקורית. בתוצאה של 1 ו-10 הטיל החמיץ את מטרתו לחלוטין ובכל תוצאה אחרת הוא פגע בקרבת מקום. פגיעה ישירה גורמת 2 פציעות שאינן יכולות להיספג ע"י שריון (אך כן ע"י לחשים אחרים). קורבנו של הקסם סובל מכוויות שגורמות ל-3 נקודות נזק לסיבולת כל סיבוב למשך 3 סיבובים. באם המטרה לא נפגעה ישירות הנזק מוקטן בחצי (שברים יש לעגל כלפי מטה).

**זימון (Summoning)**

**רצון:** 3.

**כוח:** 10.

**צורה:** 3.

**משך הטלה:** 2 סיבובים.

**מטרה:** מיוחד.

**משך השפעה:** שעה.

**התנגדות:** ראה תיאור.

לחש הזימון חוצה את גבולות הזמן והמקום כדי להביא אל מטיל הלחש חפץ או יצור ממקום אחר (ואף ממישור אחר). זימון דורש הכרות עם החפץ שברצונו של המטיל לקרוא אליו, ויודעת את מיקומו הכללי. לאחר הטלת הלחש החפץ המזומן יגיע לידי המטיל או לסביבתו הקרוב, עד למרחק טווח הגישה שלו, בסיבוב הבא.

**כדי לזמן חפץ:** לאחר הצלחת הטלת הלחש יש להצליח בבדיקת סקירה על מנת שהלחש ימצא את החפץ המבוקש. הסקירה הראשונית כלולה במשך הטלת הלחש, אך כל סקירה חוזרת דורשת סיבוב נוסף, עד להצלחה. כמו כן, יש להשקיע 5 נקודות כוח נוספות על כל סקירה. בדיקת הסקירה מתבצעת כמו בדיקה רגילה להטלת קסמים. אם המטיל יודע את מיקומו המדויק של החפץ, הוא מקבל תוסף +5 לבדיקת הסקירה.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

כדי לזמן יצור לא מוכר: יש לסקור למציאתו כרגיל ולאחר בדיקה מוצלחת לבצע בדיקת רצון (10ק1 + ערך תכונת הרצון כנגד רצון היצור + ערך תכונת התפיסה שלו) על מנת לשכנע את היצור להיענות לזימון. את בדיקת הרצון ניתן לבצע פעם אחת בלבד - במידה והיא נכשלת הלחש נכשל.

כדי לזמן יצור מוכר: אין צורך לבצע סקירה או מבחן רצון, אך יש לכתוב על הסכם בדם עם אותו יצור. יש לזמן את היצור בפעם הראשונה כרגיל ולאחר שההסכם נחתם ניתן לזמן את היצור ללא הגבלות. ניתן לסמן חפץ בדם כך שיהיה ניתן לזמן אותו כמו יצור מוכר.

## חותמת כבילה (Seal of Binding)

רצון: 3.

כוח: 5 X +1 ערך הרצון של המטרה (לחפץ, 5 בלבד).

צורה: 3.

משך הטלה: 2 סיבובים.

מטרה: אחת.

משך השפעה: שנה ויום, ראה תיאור.

התנגדות: כן, לביטול (מטרה ידידותית יכולה לבחור שלא להתנגד).

לחש זה כובל רוחנית את המטיל לחפץ או יצור עליו הוא מטיל את הלחש. בעת ההטלה על המטיל לגעת בגופה של המטרה ולהישאר במצב זה לאורך ההטלה. לאחר שההטלה הושלמה בהצלחה המטיל והמטרה כאחד מודעים אחד לשני. אם יכולים לחוש במיקומו של האחר ואת מצבו הנפשי והגופני. בנוסף, מטיל יכול לזמן מטרה כבולה ללא ביצוע סקירה או מבחן רצון- אך המטרה לא זוכה להטבות אלו. השפעת הלחש נמשכת לאורך 366 יום, כלומר שנה ויום, אולם המטיל יכול לבחור להתיר אותה בכל רגע נתון.

## התגלמות היסודות (Embodiment of Elements)

רצון: 3.

כוח: 10.

צורה: 3.

משך הטלה: סיבוב.

מטרה: מיוחד.

משך השפעה: שעה.

התנגדות: אין.

באמצעות לחש זה ניתן להפוך חומר טבעי ליצור תבוני שיענה לפקודותיו של מטיל הקסם. טיבו של יצור זה נקבע ע"פ החומר ממנו הוא נוצר והכמות המושקעת של חומר זה. הלחש חייב להיות מוטל על גבי החומר הרצוי ובאם הלחש מצליח החומר יתגבש ויהפוך ליסודן. יסודן מתנהג כמו דמות לכל דבר, מלבד העובדה שאין לו מיומנויות, יכולות, מעלות או פגמים.

טבלה ו-1: מאפייני היסודן עפ"י גודלו

השפעה	כמות ^
15 נקודות חלוקה לתכונות; גודל 2; 4 פציעות.	עד 5
20 נקודות חלוקה לתכונות; גודל 3; 5 פציעות.	6-15
25 נקודות חלוקה לתכונות; גודל 4; 6 פציעות.	16 או יותר

^ הכמות היא בקילוגרמים. במקרה של מים 1 ליטר = 1 קילוגרם.

טבלה ו-2: יכולותיו המיוחדות של היסודן לפי חומר

השפעה	חומר
תוסף +4 לערך תכונת הקישחות; ספיגה של 5 נזק סיבולת ללא בדיקה.	אדמה
לא ממשי- אינו נפגע מנשק מוצק; יש סיכוי של 20% שתוקף בטווח הגישה של	אש
היסודן יפגע מהאש וקבל נזק של רמת פציעה אחת בנוסף ל-2 נקודות נזק סיבולת	

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

מים	כל סיבוב למשך 3 סיבובים. תוסף +4 לערך תכונת הכוח; יש סיכוי של 20% שתוקף בטווח הגישה של היסודן יפגע מהקור וקבל נזק של רמת פגיעה אחת בנוסף ל-2 נקודות נזק סיבולת כל סיבוב למשך 3 סיבובים.
אוויר	לא ממשי- אינו נפגע מנשק מוצק; +4 לערך תכונת הזריזות.
עץ	יסודן עץ מקבל את התכונות של הצמח ממנו נוצר (רעל, אבקות מגרות וכיו"ב). באם מותקף ע"י אש סובל מנזק של רמת פגיעות אחת כל 3 סיבובים.

### שריפת נשמה (Soul Burning)

רצון: 3.

כוח: 2 לכל נקודת כוח.

צורה: 4.

משך הטלה: סיבוב.

מטרה: אחת.

משך השפעה: מידי.

התנגדות: כן, לחצי נזק.

לחש זה שורף את הכוח המיסטי של המטרה והופך אותו לאנרגיה שגורמת לנזק. על כל 2 נקודות כוח שמשקיע המטיל בהטלת הלחש, נשרפת נקודת כוח אחת של המטרה והופכת לחצי נקודת נזק לסיבולת. כלומר- על כל 4 נקודות כוח שמושקעות בהטלה סובלת המטרה מנקודת נזק אחת לסיבולת, ומאבדת 2 נקודות כוח מיסטי. התנגדות ללחש חותכת את השפעתו בחצי (2 נקודות כוח שורפות חצי נקודת כוח וגורמות רבע נקודה נזק לסיבולת).

### נשמה עיוורת (Blind Soul)

רצון: 4.

כוח: 8.

צורה: 6.

משך הטלה: 2 סיבובים.

מטרה: אחת.

משך השפעה: 3 סיבובים.

התנגדות: כן, לביטול.

הלחש גורם לכך שמטרתו אינה יכולה "לראות" יותר את מקור הכוח המיסטי שלה ולכן אינה יכולה להטיל קסמים ע"י שאיבת כוח זה. היא עדין יכולה להטיל לחשים ע"י השקעת נקודות הסיבולת שלה, עם כל המגבלות שכרוחות בכך. בתחילת כל סיבוב המטרה יכולה לנסות להתנגד ללחש על מנת לבטלו, אך כל סיבוב של כשלון מוסיף לה מחסר 2 לבדיקת ההתנגדות.

### כיצד ליצור לחשים חדשים?

בניית לחשים חדשים היא לא מדע מדויק. על המנחה לעשות כטוב בעיניו כאשר הוא ניגש לבחון את בנייתו של לחש חדש. להלן עצות והסברים המבהירים את מבנם של הלחשים בשיטה.

**מאפיינים עיקריים- רצון, צורה וכוח:** שלושת מאפיינים אלו מרכיבים את בסיסו של כל לחש. הם תלויים אחד בשני ומהווים את המדד לעוצמתו של הלחש. מאפיין הרצון מגדיר את ערך הרצון הקטן ביותר שניתן באמצעותו להטיל את הלחש. מטיל לחשים שערך הרצון שלו קטן מערך הרצון של הלחש עלול לספוג נזק כתוצאה מלחץ בעת הטלת הלחש. הצורה היא מכוון העוצמה הבסיסי של הלחש. מאפיין הצורה מגדיר את ערך הצורה בקטן ביותר באמצעותו ניתן להטיל את הלחש. ערך הצורה נקבע ע"י מאפיין המורכבות של מסורת הטלת הלחשים של מטיל הלחש, כפי שנקבע עפ"י יכולת הכישוף שלו. מאפיין הכוח קבוע כמה נקודות ירדו ממאגר הכוח המיסטי של המטיל בעת ניסיון להטלת הלחש. ככלל, הגדלת אחד המאפיינים תגדיל את המאפיינים האחרים. אולם, ניתן לשחק עם ערכי המאפיינים בהתאם להשפעות

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

הלחש. מאפיין הכוח של הלחש יכול להתחלק למספר קטגוריות בהתאם למצבים שונים עליהם פועל הלחש. לחש הריפוי, לדוגמה, דורש השקעה של 2 נקודות כוח על מנת לרפא נקודת סיבולת או 5 נקודות כוח על מנת לרפא פציעה. על מנת לחשב ערך ממשי של מאפיין הכוח חשב את הסכום הכולל שחלקי מאפיין הכוח (ובדוגמה הנ"ל, ערך של 7). ערך הכוח מתייחס להשקעה יחידה. בלחשים בהם מושקע כוח לאורך זמן, מתייחסים רק להשקעה הראשונה לשם קביעת מאפייני הלחש (כלל זה עובד עבור המנחה. בתיאור הלחש יש לכתוב במדויק כמה כוח יש להשקיע בכל פעם שהשפעת הלחש מופעלת).

**משך הטלה:** אף לחש, מלבד אם הוטל ע"י מסורת שערך המורכבות שלה מבוסס על ערך תכונת הרצון, לא מוטל במשך פחות מסיבוב מלא אחד. משך ההטלה של הלחש תלוי במאפיינים העיקריים שלו. ככל שהם גבוהים יותר, ייקח זמן רב יותר להטיל את הלחש. השפעת הלחש מתרחשת בסיבוב שלאחר השלמת ההטלה. כלומר, אם לוקח להטיל לחש 2 סיבובים, השפעתו תתרחש רק בסיבוב השלישי.

**מטרה:** מטרת הלחש היא מאפיין שעומד בפני עצמו ולרוב אינו תלוי במאפיינים העיקריים של הלחש אלא בהשפעה שלו. מטרת הלחש יכולה להיות עצמית-הלחש פועל רק על המטיל עצמו- או על מספר אנשים. יש לחשים שהמטרה חייבת לקבל את השפעתן מרצון (בעיקר לחשים בעלי השפעות מטיבות).

**משך השפעה:** כמו מאפיין המטרה, משך ההשפעה של הלחש גם הוא מאפיין עצמאי שתלוי לרוב רק בהשפעת הלחש עצמה. משך ההשפעה יכול להיות מידי-ההשפעה מתרחשת מיד ולא דורש הקרבה נוספת מצד המטיל או שהשפעת הלחש גורמת להופעת כוח נוסף, כמו שמקרה של רוב לחשי הנזק- או מספר סיבובים. לחש בעל משך השפעה מידי אינו מושפע מבדיקות התנגדות ללחשים.

**התנגדות:** מאפיין זה של הלחש מגדיר האם למטרת הלחש יש אפשרות לנסות ולהחליש את השפעתו לאחר שהוטל. התנגדות יכולה לשנות אחד או יותר ממאפייני הלחש האחרים באם בדיקת ההתנגדות מצליחה. לדוגמה, התנגדות מוצלחת ללחש יכולה לקצר את זמן פעולתו של הלחש בחצי, להקטין את הנזק הנגרם על ידו או לבטלו לחלוטין.

**השפעה:** ללחשים יש שני סוגי השפעות עיקריים: השפעות שמשנות את המאפיינים המכאניים של המשחק- כגון העלאת ערכי תכונות, הענקת יכולות וכיו"ב- או השפעות שמשנות את העולם שמסביב לדמויות. כאלו הם לחשים שגורמים לנזק ישיר, שיוצרים גופים או כוחות ועוד. השפעת הלחש תלוי באופן ישיר בעוצמה היחסית של הלחש שנקבעת עפ"י המאפיינים העיקריים שלו. לחש עוצמתי יכול לתמוך בטווח רחב של השפעות חלשות או בהשפעה חזקה אחת. בדרך כלל תרצה לקבוע את ההשפעה קודם ורק לאחר מכן לקבוע את המאפיינים האחרים של הלחש. אחרי הכול, לא ניתן לבנות לחש רק על נתונים מספריים.

### הטלה מאמצת (*Strenuous Casting*)

בד"כ כלל הטלת לחשים לא משפיע על המטיל מלבד אובדן הכוח הקסום שהושקע בהם. אולם, ניתן להטיל לחשים שהם מעבר ליכולת הדמות- או להטיל לחשים עם ערכים נמוכים בכוונה. דמות שבחרת לעשות כן סובלת מנזק לחץ. באותו אופן גם ניתן להטיל לחשים לאחר שערך מאגר הכוח של הדמות הגיע לאפס.

### לחץ (*Stress*)

דמות שמנסה להטיל לחץ שהגדרותיו מעבר ליכולתה תסבול נזק סיבולת ששווה להפרש בין הערכים. ניתן להטיל לחש בעל ערך רצון או צורה גבוה יותר, להפחית את הכוח הדרוש להטלה או להטיל את הלחש בפחות זמן. אף הגדרה אחרת של הלחש אינה יכולה להשתנות ע"י הטלה מאמצת.

דמות בעלת תכונת רצון 1 ויכולת כישוף עם מסורת בעלת מורכבות 3 תנסה להטיל את לחש "שריון הנשמה הבוערת" היא תסבול 2 נקודות נזק סיבולת בגלל לחץ. דמות יכולה להטיל את הלחש "בבואת צללים" ע"י השקעת 4 כוח בלבד ויגרם לה 4 נקודות נזק סיבולת.

### שריפת אנרגיה (*Energy Drain*)

דמות יכולה להמשיך ולהטיל לחשים גם לאחר שערך מאגר הכוח של הגיע לאפס, זאת ע"י

## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

שימוש בנקודות סיבולת במקום נקודות הכוח, בערך של 2:1. כלומר, דמות שמטילה את הלחש "בבואת צללים" תצטרך להשקיע 16 נקודות סיבולת. כמו כן, ניתן להמשיך ולהטיל לחשים ע"י שריפת רמות פציעה (אם הדמות אינה חסרת הכרה) ביחס של 1:2. כלומר, דמות שמטילה את הלחש "בבואת ראי" תצטרך להשקיע 3 פציעות.

כאשר מאגר הכוח של הדמות מגיע לאפס לדמות נגרם נזק של 1 לסיבולת והיא נחשבת עייפה, גם אם היא לא הגיע לערך הסיבולת הדרוש לה על מנת להפוך עייפה.

### הטלת לחשים (Spell Casting)

הטלת לחשים היא מהלך מיוחד שניתן לבצע במהלך קרב ומחוצה לו על מנת להפעיל את השפעותיו של לחש. זמן הטלת הלחשים תלוי במשך הטלת הלחשים המסוים, אך היא אינה יכולה להיות פחות מפעולה ארוכה אחת (אלא אם מסורת הטלה מסוימת מאפשרת זאת). במהלך ההטלה יש להשקיע את מספר נקודות הכוח להטלת הלחש לפי המצוין בתיאור הלחש. נקודות אלו מושקעות גם אם הלחש אינו מוטל כהלכה. לשם הטלת לחש יש לבצע בדיקה. יתכנו מצבים בהם המנחה יחליט שלא נדרשת בדיקה להטלת לחש, כמו במקרה שההטלה מתבצעת מחוץ לקרב, וללא הפרעות. במידה והלחש מוטל על מטרה חסרת רצון (חפץ דומם, צמח) לא נדרש ערך רצון לגלגול הנגד לבדיקה.

בדיקה להטלת לחשים מבוצעת בצורה הבאה:

**+ 10ק1**

**ערך תכונת הרצון + ערך יכולת הכישוף + ערך מיומנות הריכוז**

**כנגד**

**+ 5**

**ערך הצורה של הלחש + ערך תכונת הרצון של המטרה + קושי לריכוז**

### הצלחה

הלחש מוטל כהלכה.

### הצלחה קריטית

הלחש מוטל כהלכה. מטרת הלחש אינה זוכה לבדיקת התנגדות לקסם.

### כשלון

הלחש נכשל.

### כשלון קריטי

הלחש נכשל. מטיל הלחש מאבד כוח כפול.

### התנגדות לקסם (Magic Resistance)

דמות יכולה לנסות ולהתנגד לרוב השפעות הלחשים באמצעות כוחה האישי. זוהי בדיקה שמתבצעת במקרב שמוטל על הדמות לחש בהצלחה. בדיקה להתנגדות לקסם מתבצעת בצורה הבאה:

**+ 10ק1**

**ערך תכונת הרצון + ערך יכולת הכישוף + ערך מיומנות הריכוז**

**כנגד**

**ערך הצלחת ההטלה (כמחושב בבדיקת ההצלחה הנ"ל)**

### הצלחה

הלחש מתרחש ע"פ התנאים שמופיעים בסעיף "התנגדות לקסם" בלחש המסוים.

### כשלון

הלחש מתרחש כרגיל, ללא התחשבות בסעיף "התנגדות לקסם" בלחש המסוים.

## נספח א': סיכום פעולות המשחק

### בדיקת מיומנות

+ 10ק1  
ערך המיומנות + ערך התכונה המתאימה  
כנגד  
+ 5  
משתנים שונים ע"פ החלטת המנחה

### בדיקת יוזמה

+ 10ק1  
תפיסה + זריזות - מחסר תנועה של השריון - קושי ההנפה של הנשק

### בדיקת פגיעה

+ 10ק1: תוקף  
ערך מיומנות השימוש בנשק + ערך התכונה המתאימה – קושי להנפה  
כנגד  
מגן: + 5  
ערך החמיקה + מתאם ההגנה של המגן

### הצלחה

ההתקפה פגעה במטרתה, יש לעבור לבדיקת הגנה. ערך הקשיחות של מגנו של המגן יורד באחד.

### הצלחה קריטית

ההתקפה פוגעת מיד ולמגן אין אפשרות לחסום אותה. יש לעבור לבדיקת הגנה.

### כישלון

ההתקפה לא פגעה במטרתה ולכן נכשלה.

### כישלון קריטי

ההתקפה לא פוגעת ולכן נכשלת, אך גם מוציאה את התוקף מאיזון. הוא סובל ממחסר 2- לחמיקה עד לתורו הבא.

### בדיקת חסימה

מגן: + 10ק1  
ערך הכיסוי של השריון + ערך תכונת הקשיחות  
כנגד  
ערך הצלחת בדיקת הפגיעה של התוקף

### הצלחה

ההתקפה נחסמת ע"י שריונה של הדמות. הנזק הוא נזק סיבולת. הנזק נספג ע"י השריון.

### הצלחה קריטית

ההתקפה נחסמת ע"י שריונה של הדמות. הנזק הוא נזק סיבולת. הנזק נספג ע"י השריון. הדמות אינה סובלת נזק כלל.

### כישלון

ההתקפה אינה נחסמת ע"י השריון ולכן פוגעת בדמות. הנזק הוא נזק פציעות (אלא אם מדובר בהתקפה לא חמושה ללא מיומנות). ישנה חדירת שריון.

### כישלון קריטי



## שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

ההתקפה אינה נחשבת ע"י השריון ולכן פוגעת בדמות. הנזק הוא נזק פציעות (אלא אם מדובר בהתקפה לא חמושה ללא מיומנות). ישנה חדירת שריון והוא אינו סופג כל נזק.

### בדיקת הדיפה

מגן: 10ק1 +

ערך מיומנות השימוש בנשק + ערך התכונה המתאימה – קושי להנפה  
כנגד

ערך הצלחת בדיקת הפגיעה של התוקף

#### הצלחה

ההתקפה נהדפת ע"י נשקה של הדמות. המגן ויריבו חסרי איזון וסובלים ממחסר 2- לחמיקה עד לתורם הבא.

#### הצלחה קריטית

ההתקפה נהדפת ע"י נשקה של הדמות. היריב חסר איזון וסובל ממחסר 2- לחמיקה עד לתורו הבא.

#### כישלון

ההתקפה אינה נהדפת ע"י נשקה של הדמות. הנזק הוא נזק פציעות. ישנה חדירת שריון. כישלון קריטי

#### כישלון קריטי

ההתקפה אינה נהדפת ע"י נשקה של הדמות. הנזק הוא נזק פציעות. ישנה חדירת שריון והוא אינו סופג כל נזק.

### בדיקת הטלת לחש

10ק1 +

ערך תכונת הרצון + ערך יכולת הכישוף + ערך מיומנות הריכוז

כנגד

+ 5

ערך הצורה של הלחש + ערך תכונת הרצון של המטרה + קושי לריכוז

#### הצלחה

הלחש מוטל כהלכה.

#### הצלחה קריטית

הלחש מוטל כהלכה. מטרת הלחש אינה זוכה לבדיקת התנגדות לקסם.

#### כשלוך

הלחש נכשל.

#### כשלוך קריטי

הלחש נכשל. מטיל הלחש מאבד כוח כפול.

### בדיקת התנגדות לקסם

10ק1 +

ערך תכונת הרצון + ערך יכולת הכישוף + ערך מיומנות הריכוז

כנגד

ערך הצלחת ההטלה (כמחושב בבדיקת ההצלחה הנ"ל)

#### הצלחה

הלחש מתרחש ע"פ התנאים שמופיעים בסעיף "התנגדות לקסם" בלחש המסוים.

#### כשלוך

הלחש מתרחש כרגיל, ללא התחשבות בסעיף "התנגדות לקסם" בלחש המסוים.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## היסטורית שינויים

### שינויים בגרסה 0.7

- עודכן דף תיעוד הדמות.
- עודכן דף הדמות לדוגמה.
- נוספו יכולות חדשות.
- נוספו מסורות הטלת לחשים חדשות.
- נוספו לחשים חדשים.

### שינויים בגרסה 0.6

- כל המסמך נכתב מחדש.
- נוסף חלק פתיחה שכולל מונחון.
- חוקי הקרב שונו ברובם.
- כל גלגולי הנגד שונו להוספת 5 קבוע במקום גלגול 1ק10.
- שונו חישובי תכונות החמיקה והלמידה.
- נוספו חוקי סגולות ופגמים מורכבים.
- נוספו קטעי עזרה לכתיבת מסורות קסם ולחשים חדשים.
- נוספו קטעי דוגמה ליצירת דמות.
- נוספה מערכת משאבים.

### שינויים בגרסה 0.5

- נוסף לכל גלגולי ההגנה 1ק10 לאיזון התוצאות. תוקנו ניסוחים ושגיאות כתיב.
- שונה החוק לגבי ספיגת הנזק של שריון.
- שונו חלק מהבדיקות בסעיף היכולות. הורחב הסעיף המדבר על קסם, נוסף סעיף "לחש" בטבלת הנקודות החופשיות. נוספו 2 יכולות חדשות. שונה שמו של סעיף "יתרונות/ חסרונות" למעלות ופגמים.
- נוסף סעיף "לחש" בטבלת נקודות הניסיון.
- שונו סדרי הסעיפים. תוקן חוק הטלת הלחשים. הומרה טבלת הלחשים לדוגמה בתיאורי לחשים. הורחב חלק הגדרות הלחשים.

### שינויים בגרסה 0.4 א'

- חלק פעולות המשחק הפך לנספח, ובמקומו יש כעת את חלק הקרב. בדיקה לשימוש במיומנויות הועברה לחלק יצירת הדמות (תחת מיומנויות) והטלת הלחשים עברה לחלק הקסם. נוסף תוכן עניינים מפורט.
- נוסף נושא שנוגע בזמנים. הובהרו חוקי התגובה להתקפה.

### שינויים בגרסה 0.4

- נוסף חוק סף התכונה האישית להתאמה מרבית של הדמות.
- נוספו חוקים לגבי תגובה להתקפה. שונה חוק הפגיעה הקריטית. נוספו חוקים לגבי הטלת לחשים לאחר מיצוי מאגר הכוח של הדמות.
- נוספו חוקים לגבי נזק לסיבולת (תשישות), נזק ממיצוי מאגר הכוח לאחר הטלת קסמים והחלמה של דמויות. שונה חוק הנזק לגבי דמויות שמיומנות בקרב לא חמוש.
- נעשו שינויים, הבהרות ושיפורים בטקסט לאורך המסמך כולו.

### שינויים בגרסה 0.3

- טבלת המיומנויות שונתה כדי לתת תיאור של כל מיומנות. לטבלת מיומנויות השימוש בנשק נוספה עמודת "תכונה". נוספו 2 דוגמאות מלאות ליכולות. נוסף סעיף "שפות" תחת אפיון הדמות- רקע.
- זונה חוק הפגיעה הקריטית בזריקת 10 טבעי.
- הוחלפה טבלת צורות ההטלה הנפוצות בדוגמאות מלאות של 3 מהן. נוספו קווי עזר לכתיבת צורות הטלה.
- דף הדמות שונה ונראה עכשיו הרבה יותר טוב (ובנוסף יש בו שדות חדשים).

### שינויים בגרסה 0.2

- שונו הבדיקות בשלבי הקרב על מנת ליצור קרב זורם ומציאותי יותר.
- שונו טבלאות הנשק והשריון על מנת להתאים לשינויים בשיטת הקרב.
- נוספו חוקים לקביעת נזק חמוש ולא חמוש.
- נעשו שינויים בחישוב תכונות המצב.
- נעשו שינויים קוסמטיים במסמך. נוסף דף דמות מלא לדוגמה.

# שיטת היצירה

חוקים כלליים גרסה 0.7

## דף דמות מלא לדוגמה

<b>דמות</b>	סאלון דרקבלייז	<b>מנחה</b>	
<b>גיל</b>	50	<b>גובה</b>	1.85 מ'
<b>משקל</b>	50 ק"ג	<b>עיניים</b>	שחורות
<b>שחקן</b>		<b>מין</b>	זכר
<b>שיער</b>		<b>שצוק</b>	

תכונות קרב				תכונות מצב		תכונות מולדות		
ערך		ערך		ערך		ערך	ספ	
2	טווח גישה		יוזמה	9	מהירות	6	13	כוח
	התקפה/ הדיפה	2	קושי להנפה	18	ריצה	3	9	זריזות
	חסימה	2	כיסוי שריון	5	חמיקה	5	10	קשיחות
	ערך הגנה מלא		מחסר תנועה	9	רצון	3	10	תבונה
4	נזק	0	מתאם הגנה	8	למידה	3	8	תפיסה

<b>סיבולת</b>		<b>פציעות</b>	
00000000000000000000000000000000	מלא	000000000000	מלא
00000000000000000000000000000000	נוכחי	000000000000	נוכחי

<b>גזע</b>	סוארי	<b>יכולות</b>		<b>מיומנויות</b>	
	1+ כוח, -1 זריזות אדל 3; ריצה 2x חסיונות להשפעות קור וחשכה החלמה לוחט; ראש שני פאיז	<b>ערך</b>	השתוללות מצטט 4	<b>ערך</b>	טיפוס אתלטיקה צבדות כפייט קפא"פ רכיבה כושר הישרדות יצירה ידע
<b>רקע</b>	לוחט מארצות החופש 1+ קפא"פ (נשק להבה חד ידני) 1+ כושר שפות: סור, דרומית. מאמית 2; מוניטין	<b>התמחויות</b>	נשק להבה חד ידני, 2 ידע: לוחמה, 1		
<b>מקצוע</b>	לוחט ציסוק (לוחט) 1+ ידע (לוחמה)				

<b>מסורת הטלת לחשים</b>	
	כלי קיבול
	זמן הטלת
	כוח מנוצל
	ערך מורכבות
	מיוחד

<b>הטלת לחשים</b>	
	הטלת לחשים
	התנגדות

<b>ניסיון</b>		<b>סגולות</b>	
			ציסוק: לוחמה, 2 מוניטין, 2 שימוש בשתי ידיים, 4 תאובת בלוק 8

<b>רכוש</b>		<b>פגמים</b>	
	3		תחולת מחויבות, 3 ניצוד 4