

# גזעים פתוחים למשחק ושפות מדוברות

## בבקעת קיירן

המרה ושימוש בשיטות משחק מבוכים ודרקונים 5 ופאת'פיינדר מהדורה 1

כתב: חגי גומפרט

יעוץ, עריכה וכתובת הקדמה: גדעון אורבך

עימוד: שירלי פרבר

עולם המערכה מלסטרה נוצר במקור לפי שיטה ביתית שיצר כותב העולם, אבל מתאים באורח עקרוני לשמש כעולם מערכה ורקע גם למשחק בשיטות אחרות ומוכרות יותר. המסמך הבא מיועד לעזור למי שרוצה בכך 'לתרגם' את הבסיס ליצירת דמות שחקן - בחירת הגזע - למונחים מקובלים בשתי שיטות משחק מרכזיות: מבוכים ודרקונים 5 ופאת'פיינדר מהדורה ראשונה.

'החברת למתחיל' של עולם המערכה מלסטרה (בקעת קיירן) מתארת מספר גזעים מקוריים שקיימים בבקעת קיירן ופתוחים לשימוש כדמויות שחקן. קובץ זה מציג המרה של נתוני הגזע אל שתי השיטות הרשמיות, לטובת המנחה והשחקנים המעוניינים לשחק בעולם המערכה מלסטרה בשיטה החביבה עליהם.

## בני אדם: אנ'מיירי

### פאת'פינדר, מה' 1

**ערכי תכונות:** דמות אנ'מיירי מתחילה את המשחק עם תוסף +2 לערך תכונה אחת, לבחירתך.

**סוג:** אנ'מיירי הוא דמוי אנוש עם תת הסוג בן אנוש.

**גודל:** אנ'מיירי הוא יצור בינוני, ללא תוספים או מחסרים הנובעים מגודלו.

**מהירות בסיס:** לבן האנוש האנ'מיירי מהירות תנועה בסיסית של 9 מטרים (30 רגל).

**שפות:** דמות אנ'מיירי מתחילה את המשחק כשהיא יודעת את השפה אנמירין מדוברת. אנ'מיירי עם ערך תכונה גבוה יכול לבחור גם מהשפות אנ'מירין גבוהה, פאר'לין או מית'ריט.

**חכמת אבני חזן:** אנ'מיירי זוכה בתוסף +2 לבדיקות מלאכה (אבני חזן).

**כוח רצון:** אנמירי זוכה בתוסף +2 לזריקות ההצלה נגד השפעת הלחש בלבול ונגד השפעות ולחשים ממסורת התאובה.

**כשרון נוסף:** בדומה ליתר בני האנוש, דמות אנ'מיירי מתחילה את המשחק עם כשרון נוסף אחד.

### מבוכים ודרקונים, מה' 5

**העלאת ערך תכונה.** הערכים של שלוש תכונות לבחירתך עולים ב-1.

**גיל.** האנ'מיירי מגיעים לבגרות לקראת סוף העשור השני לחייהם, וחיים כ-100 שנים; קיימות שושלות שכוח היהלומים המכושפים זורם בעורקיהן, ואנשים ששייכים אליהן יכולים לחיות עד 130–150 שנים.

**נטיה.** במאות האחרונות, שלטון הכוהנות של האנ'מייריקים תפסת עולם סדרית. מעטים מהאנ'מיירי החיים היום נוטים לתוהו.

**גודל.** הגובה הממוצע של אנ'מיירי עומד על 175 ס"מ. הגודל שלך הוא בינוני.

**מהירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 9 מטרים (30 רגל).

**הכשרה אנ'מיירית.** אתה שולט בערכת ליטוש אבני חזן.

**השכלה אימפריאלית.** אתה שולט במיומנויות דת והיסטוריה.

**כוח רצון.** יש לך יתרון בזריקות הצלה נגד המצבים מוקדם ומשותק.

**שפות.** אתה דובר אנמירין מדוברת; בנוסף בחר אחת מהבאות: קורא וכותב אנמירין מדוברת וגבוהה או דובר מית'ריט.

## בני אדם: פאר'ליל

### פאת'פינדר, מה' 1

**ערכי תכונות:** דמות פאר'ליל מתחילה את המשחק עם תוסף +2 לערך תכונה אחת, לבחירתך.

**סוג:** פאר'לילה הוא דמוי אנוש עם תת הסוג בן אנוש.

**גודל:** פאר'ליל הוא יצור בינוני, ללא תוספים או מחסרים הנובעים מגודלו.

**מהירות בסיס:** לבן האנוש הפאר'ליל מהירות תנועה בסיסית של 9 מטרים (30 רגל).

**שפות:** דמות פאר'ליל מתחילה את המשחק כשהיא יודעת את השפה אנמירין. פאר'ליל עם ערך תכונה גבוה יכול לבחור גם מהשפות פאר'לין או מית'ריט.

**חכמה כפרית:** פאר'ליל זוכה בתוסף +2 לבדיקות מלאכה (עבודה בעץ) ולבדיקות מלאכה (עבודה בעור).

**טבע קשוח:** אנמירי זוכה בתוסף +2 לזריקות ההצלה נגד רעל ונגד השפעות ולחשים ממסורת התהפוכה.

**כשרון נוסף:** בדומה ליתר בני האנוש, דמות פאר'ליל מתחילה את המשחק עם כשרון נוסף אחד.

### מבוכים ודרקונים, מה' 5

**העלאת ערך תכונה.** הערכים של שלוש תכונות לבחירתך עולים ב-1.

**גיל.** הפאר'ליל מגיעים לבגרות לקראת סוף העשור השני לחייהם, וחיים על פי רוב פחות ממאה שנים.

**נטיה.** הפאר'ליל נאחזים היטב במסורות העתיקות, אפילו בסתר. רק מעטים מהם נוטים לתוהו.

**גודל.** הגובה הממוצע של פאר'ליל עומד על 163 ס"מ. הגודל שלך הוא בינוני.

**מהירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 9 מטרים (30 רגל).

**הכשרה כפרית.** אתה שולט בכלי אומן אחד מהבאים: כלי נגר, כלי גלף, או כלי עבודה בעור. **חיבור לטבע.** אתה שולט במיומנויות טבע והישרדות.

טבע קשוח. יש לך יתרון בזריקות הצלה נגד המצבים מאובן ומורעל.

**שפות.** אתה דובר אנמירין מדוברת; בנוסף בחר אחת מהבאות: קורא וכותב אנמירין מדוברת וגבוהה, דובר גאת'מירין או דובר פאר'לין.

## דמויי אדם: גורג (Gurg)

מבוכים ודרקונים, מה' 5

**העלאת ערך תכונה.** ערך הזריזות שלך עולה ב-2. גיל. הגורג מתבגרים מהר מבני אדם ותוחלת החיים שלהם קצרה. הם מגיעים לבגרות בגיל 12 בערך, ומעטים זוכים לראות את השנה ה-55 לחייהם.

**נטייה.** הגורג ידועים בעיקר ביכולתם להימנע מעימותים. רוב הגורג ניטרליים.

**גודל.** הגובה הממוצע של גורג הוא 130 ס"מ. הגודל שלך הוא קטן.

**מהירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 10½ מטרים (35 רגל).

**ראיית חושך.** אתה יכול לראות בתאורה עמומה למרחק 18 מטרים כאילו היה זה אור בוקר, ובחשכה כאילו הייתה תאורה עמומה. אתה לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, ורואה בגוונים של אפור.

**דם אלכימי.** בכל פעם שאתה שותה שיקוי מועיל, אתה מקבל מספר נקודות פגיעה זמניות ששווה לדרגת הדמות שלך, בנוסף להשפעותיו של השיקוי. נקודות הפגיעה הזמניות נעלמות לאחר 10 דקות.

**החלמה מהירה.** כאשר אתה מנצל קוביות פגיעה כדי להשיב נק"פ בזמן מנוחה, אתה משיב 2 נקודות פגיעה נוספות על כל קוביית פגיעה שניצלת.

**חוסן הגורג.** יש לך יתרון בזריקות הצלה נגד השפעות חומצה, רעל ומחלה, ואתה זוכה בעמידות לנזק רעל ולנזק חומצה.

**שפות.** אתה דובר אנמירין ביבים (גאת'מירין).

פאת'פיינדר, מה' 1

**ערכי תכונות:** דמות גורג מתחילה את המשחק עם תוסף +2 לערכי הזריזות והחוסן, ועם מחסר -2 לכריזמה.

**סוג:** גורג הוא דמוי אנוש עם תת הסוג גורג.

**גודל:** גורג הוא יצור קטן, ולכן זוכה בתוסף גודל +1 לדירוג השריון ולגלגולי ההתקפה, סובל מחסר גודל -1 לתוסף התמרון הקרבי ולמגנת התמרון הקרבי, ונהנה מתוסף גודל +4 לבדיקות התגנבות. בנוסף, הוא חייב להשתמש בכלי נשק המתאימים לגודלו.

**מהירות בסיס (מהירות מהירה):** לגורג מהירות תנועה בסיסית של 12 מטרים (40 רגל).

**שפות:** דמות גורג מתחילה את המשחק כשהיא יודעת את השפה אנמירין ביבים (גאת'מירין). גורג עם ערך תבונה גבוה יכול לבחור גם מהשפות אנמירין מדוברת, פאר'לין, מית'ריט, מאגארו.

**דם אלכימי:** בכל פעם שהגורג מושפע משיקוי או מתמיסה חיוביים המחקים את השפעתו של לחש, הוא נהנה מהשפעה מוגברת, כאילו דרגת המטיל של השיקוי הייתה גבוהה ב-1.

**דר ביצה:** גורג זוכה בתוסף +2 לבדיקות שחייה והתגנבות.

**חוסן הגורג:** גורג זוכה בתוסף +4 לזריקות ההצלה נגד השפעות חומצה, מחלה ורעל.

**ראיית חושך:** גורג רואה בחושך מוחלט לטווח של 18 מטרים.

## דמויי אדם: אורגי ערפל (מית'נאריל)

### פאת'פיינדר, מה' 1

**ערכי תכונות:** דמות אורג ערפל מתחילה את המשחק עם תוסף +2 לערכי התבונה והכריזמה, ועם מחסר 2- לכוח.

**סוג:** אורג ערפל הוא יצור מסוג פיה. לכל יצורי הפיה מאפיין ראיה באור מועט (המתואר בהמשך) והם חסינים למספר לחשים המשפיעים על דמויי אנוש בלבד, כמו הגדלת אדם. יצורי פיה אוכלים, נושמים וישנים כמו דמויי אנוש.

**גודל:** אורג ערפל הוא יצור בינוני, ללא תוספים או מחסרים הנובעים מגודלו.

**מהירות בסיס:** לאורג הערפל מהירות תנועה בסיסית של 9 מטרים (30 רגל).

**שפות:** דמות אורג ערפל מתחילה את המשחק כשהיא יודעת את השפה מית'רית. אורג ערפל עם ערך תבונה גבוה יכול לבחור גם מהשפות אנמירין מדוברת, פאר'לין, ראל'גריט.

**אומנות קדומה:** אורג ערפל זוכה בתוסף +2 לבדיקות מלאכה (טוויה) ולבדיקות תורת הלחשים.

**חיוניות:** בכל פעם שאורג הערפל מושפע מלחש ריפוי, הוא מרפא נקודת פגיעה 1 נוספת על כל דרגת דמות. בנוסף, הוא נהנה מתוסף +2 לזריקות ההצלה נגד השפעות ולחשים ממסורת התאובה.

**ראיה באור מועט:** אורגי ערפל רואים למרחק כפול מבני אנוש בתנאים של אור מועט.

### מבוכים ודרקונים, מה' 5

**העלאת ערך תכונה.** ערך התבונה שלך עולה ב-2 וערך הכריזמה שלך עולה ב-1.

**גיל.** אורגי הערפל מגיעים לבגרות בערך בגיל 20, ומאריכים ימים עד למעלה ממאתיים שנים.

**נטיה.** המסורת והמעמדות חזקים מאוד בקרב אורגי הערפל. רובם נוטים לסדר, ומעטים בלבד נוטים לרשע.

**גודל.** הגובה הממוצע של אורג ערפל הוא 178 ס"מ. הגודל שלך הוא בינוני.

**מהירות.** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 9 מטרים (30 רגל).

**אומנות קדומה.** אתה זוכה בשליטה בכלי טווח.

**בן הפיות.** אתה זוכה ביתרון לכל זריקות ההצלה נגד השפעות אשליה וביתרון לבדיקות תבונה (חקירה) כדי לזהות אשליה. בנוסף, אתה זוכה בעמידות לנזק מוות.

**כוחות האור.** אתה לומד לחשון אחד לבחירתך, מתוך מרשימת הלחשים של כוהן. תכונת הטלת הלחשים שלך עבור לחשון זה היא חכמה או תבונה, לבחירתך.

**ראיית חושך.** אתה יכול לראות בתאורה עמומה למרחק 18 מטרים כאילו היה זה אור בוק, ובחשכה כאילו הייתה תאורה עמומה. אתה לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, ורואה בגוונים של אפור.

**שפות.** אתה דובר מית'רית ואנמירין מדוברת.

## דמויי אדם: עוגים (אור'מאגור)

### פאת'פינדר, מה' 1

**ערכי תכונות:** דמות עוג מתחילה את המשחק עם תוסף +2 לערכי הכוח והחוסן, ועם מחסר -2 לזריזות.

**סוג:** עוג הוא יצור מסוג דמוי אנוש עם תת-הסוג ענק. לכל הענקים מאפיין ראייה באור מועט (המתואר בהמשך). בניגוד ליתר הענקים, אתה לא מחשיב תמיד את מיומנויות האיום וההבחנה למיומנויות מקצוע.

**גודל:** עוג הוא יצור בינוני, ללא תוספים או מחסרים הנובעים מגודלו.

**מהירות בסיס:** לעוג מהירות תנועה בסיסית של 9 מטרים (30 רגל).

**שפות:** דמות עוג מתחילה את המשחק כשהיא יודעת את השפה מאגארו. עוג עם ערך תבונה גבוה יכול לבחור גם מהשפות אנמירין, פאר'לין, מית'ריט, ראל'גקרייל.

**גדל גוף:** מבנה הגוף והמסה של העוגים מאפשרים להם לפעול במגוון דרכים כאילו היו מסווגים כיצורים גדולים.

בכל פעם שיש לחשב את התוספים של העוג עבור בדיקות תמרון קרבי, הוא נחשב כאילו היה גדול בסיווג גודל אחד, אם שינוי הגודל פועל לטובתו. העוג גם נחשב גדול בסיווג גודל אחד, כאשר באים לבדוק האם התקפות מסוגלות להשפיע עליו (כמו התקפות תפיסה משופרת או בליעה בשלמות). העוג מסוגל להשתמש בחפצים וציוד שמיועדים ליצורים בסיווג גודל אחד יותר, ללא קושי. למרות זאת, התפוסה וההישג של חצי הענק הם לפי הגודל האמיתי שלו.

יתרונות אלו מצטברים עם כל השפעה אחרת שהופכת את העוג לגדול יותר (לדוגמה הלחש הגדלת אדם).

**יצור של קסם:** אם יש לעוג יכולת הטלת לחשים, ערך התבונה וערך הכריזמה שלו נחשבים גדולים ב-2 לצורך בדיקה האם הוא זוכה ביחידות לחש נוספות ליום, מדרגי הלחש שיש לו גישה אליהם. **עבודה באבן:** עוג זוכה בתוסף +2 לבדיקות מלאכה (עבודה באבן).

**עמידות לקסם:** עוגים זוכים בתוסף +2 לכל זריקות ההצלה נגד לחשים ויכולות דמויות-לחש. **רחרוח קסם:** עוגים עם תבונה 12 לפחות זוכים ביכולת דמויות הלחש גילוי קסם ויכולים להשתמש בה מספר פעמים ביום השווה למתאם התבונה שלהם.

**ראיה באור מועט:** עוגים רואים למרחק כפול מבני אנוש בתנאים של אור מועט.

### מבוכים ודרקונים, מה' 5

**העלאת ערך תכונה:** ערך הכוח שלך עולה ב-2 וערך החוסן שלך עולה ב-1.

**גיל:** העוגים מגיעים לבגרות מעט אחרי סוף העשור הראשון לחייהם, והם מאריכים ימים עד לגיל 70 שנים. עוגים עם יכולת הטלת לחשי מאגיה מאריכים ימים הרבה מעבר לכך.

**נטיה:** העוגים הם יצורים עצמאיים המחפשים נוחות והנאה, והחברה שלהם ברטואלית. רובם נוטים לרשע, ומעטים נוטים לסדר.

**גודל:** הגובה הממוצע של עוג הוא 240 ס"מ. הגודל שלך הוא בינוני.

**מהירות:** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 9 מטרים (30 רגל).

**גדל גוף:** אתה זוכה ביתרונות הבאים:

- ◆ אתה יכול לשאת או לדחוף משאות כבדים כאילו היית יצור גדול.
- ◆ כאשר אתה מבצע בדיקת כוח (אתלטיקה) במטרה להרים, לדחוף או לשבור משהו, אתה מכפיל את תוסף השליטה שלך לצורך הבדיקה.
- ◆ כאשר אתה מבצע התקפה באמצעות נשק קפא"פ שאתה אוחז בשתי הידיים, אתה מוסיף 1/2 מטר להישג שלו.

**יצור של קסם:** אם יש לך את מאפיין המקצוע הטלת לחשים או קסם ברית, אתה יודע את הלחש גילוי קסם. הלחשאינו נספר כנגד מגבלת הלחשים הידועים לך או מספר הלחשים שאתה יכול לשנן, אבל אתה עדיין צריך לנצל יחידת לחש כדי להטיל אותו.

החל מדרגה 3, אתה יכול להטיל את הלחש גילוי קסם לפי רצון, מבלי לנצל יחידת לחש.

**עמידות לקסם:** כאשר אתה מבצע זריקת הצלה נגד לחשים, בתכונה שאין לך שליטה בה, אתה עדיין מוסיף חצי מתוסף השליטה שלך לזריקה. **שפות:** אתה דובר מאגארו.

## דמויי אדם: ראלג'קריל (פיות אפר)

### פאת'פינדר, מה' 1

**ערכי תכונות:** דמות ראלג'קריל מתחילה את המשחק עם תוסף +2 לערכי החוסן והכריזמה. **סוג:** ראלג'קריל הוא יצור מסוג פיה. לכל יצורי הפיה מאפיין ראיה באור מועט (המתואר בהמשך) והם חסינים למספר לחשים המשפיעים על דמויי אנוש בלבד, כמו הגדלת אדם. יצורי פיה אוכלים, נושמים וישנים כמו דמויי אנוש. **גודל:** ראלג'קריל הוא יצור בינוני, ללא תוספים או מחסרים הנובעים מגודלו. **מהירות בסיס:** לראלג'קריל מהירות תנועה בסיסית של 9 מטרים (30 רגל). **שפות:** דמות ראלג'קריל מתחילה את המשחק כשהיא יודעת את שפת הראלגריט. ראלג'קריל עם ערך תבונה גבוה יכול לבחור גם מהשפות אנמירין מדוברת או גבוהה, פאר'לין, מית'ריט. **מאיים:** דמויות ראלג'קיל זוכות בתוסף +2 לבדיקות איום, ואיום תמיד נחשבת למיומנות מקצוע עבורם. **פיית אבק:** ראלג'קריל זוכה בעמידות לנזק אש, בסך +5 חצי מהדרגה שלך. **תלמיד וולקן:** ראלג'קריל זוכה בתוסף +2 לבדיקות מלאכה (חרשות מתכת) ובתוסף +1 לדרגת המטיל של לחשי אש או תוהו. **ראיה באור מועט:** ראלג'קריל רואים למרחק כפול מבני אנוש בתנאים אור מועט. **ראיית חושך:** ראלג'קריל רואים בחושך מוחלט לטווח 36 מטרים.

### מבוכים ודרקונים, מה' 5

**העלאת ערך תכונה:** ערך החוסן שלך עולה ב-2 וערך הכריזמה שלך עולה ב-1. **גיל:** הראלג'קריל מגיעים לבגרות בערך בגיל 40, ומאריכים ימים עד למעלה משלוש מאות וחמישים שנים. **נטיה:** למרות שלראלג'קריל חוקים נוקשים ומסורת עתיקה, התרבות שלהם ידועה בפיצול ובבדלנות פנימיים ביחס לבני כל הגזעים האחרים. מעטים מהם נוטים לטוב, והם כמעט ולא נוטים לסדר. **גודל:** הגובה הממוצע של ראלג'קריל הוא 182 ס"מ. הגודל שלך הוא בינוני. **מהירות:** מהירות ההליכה הבסיסית שלך היא 9 מטרים (30 רגל). **ראיית חושך משופרת:** אתה יכול לראות בתאורה עמומה למרחק 36 מטרים כאילו היה זה אור בוקר, ובחשכה כאילו הייתה תאורה עמומה. אתה לא יכול להבחין בין צבעים בחושך, ורואה בגוונים של אפור. **מאיים:** אתה שולט במיומנות האיום. **פיית אבק:** יש לך עמידות לנזק אש. **תלמיד וולקן:** אתה שולט בכלי חרש מתכת. **שפות:** אתה דובר בשפת הראלגריט; בנוסף בחר אחת מהבאות: קורא וכותב ראלג'קריל, דובר אנמירין מדוברת או דובר מית'ריט.

## הסבר על השפות הנפוצות במלסטרה

רוב התושבים הרגילים של בקעת קיירן אינם זוכים להשכלה מסודרת, ורבים מהם אינם יודעים קרוא וכתוב בכלל. לכן, ידיעת השפות של דמות השחקן נקבעת לפי חוקים שונים מאלו שרשומים בחוקים של מבוכים ודרקונים 5 או פאת'פינדר 1, בהתאמה.

### פאת'פינדר, מה' 1

דמות בדרגה הראשונה אינה יודעת קרוא וכתוב. דמות עם ערך תבונה גבוה יכולה ללמוד קרוא וכתוב: על כל נקודה של תוסף תבונה, דמות מתחילה יכולה ללמוד לדבר בשפה אחת נוספת או ללמוד קרוא וכתוב בשפה אותה היא יודעת לדבר. בנוסף, לקיחת רמה חדשה במיומנות הבלשנות מאפשרת לדמות ללמוד לדבר בשפה חדשה, אך לא לקרוא ולכתוב בה. כאשר דמות לוקחת רמה במיומנות זו, היא רשאית ללמוד קרוא וכתוב בשפה אותה היא כבר יודעת לדבר, במקום ללמוד לדבר בשפה חדשה.

### מבוכים ודרקונים מה' 5

דמות בדרגה הראשונה בוחרת אחד מהבאים: לדעת לדבר (אך לא לקרוא ולכתוב) בשתי שפות; או לדעת לדבר, לקרוא ולכתוב בשפה אחת בלבד. ככל פעם שדמות שחקן זוכה בשפה נוספת מעבר לאלו הרשומות בגזע שלה (לדוגמה אם הרקע שלה הוא מלומד או אציל, או אם היא לוקחת את הכשרון לשונאי), היא יכולה לבחור ללמוד לדבר בשפה חדשה, או ללמוד קרוא וכתוב באחת מהשפות בהן היא כבר מדברת.

## השפות המרכזיות המוכרות בבקעת קיירן (ובחלקים רבים אחרים של מלסטרה)

ועוד. שליטה באנ'מירין בימים מאפשרת לדמות הבנה סבירה אולם לא מושלמת של אנ'מירין מדוברת.

פאר'לין (אגלור): השפה המקורית של בני האדם מגזע הפאר'ליל, ששימשה כשפה המדוברת בארץ הגבעות הקרה בצפון בה ישבו לפני הכיבוש האנ'מירי. זו שפה נוקשה ממש כמו הארץ ממנה באה, מלאה באותיות שורקות כמו הרוחות על הגבעות, ובמילים ודימויים שקשורים לטבע ולבעלי חיים, בעיקר האיילים המקודשים לפאר'ליל ושאר בעלי הקרניים.

במשך דורות רבים, מעטים - בוודאי בבקעת קיירן - דיברו את השפה הזו, למרות שחלקים ממנה התערבבו באנ'מירין מדוברת והשפיעו עליה, בעיקר בקרב האוכלוסיה בכפרים. אולם כיום, עקב ההתעוררות הדתית אצל רבים מבני הפאר'ליל, היא עוברת תחיה מחודשת.

מית'ריט: שפת ממלכת האור הברוכה של אורגי הערפל, לפני שנחרבה ועלתה באש; נחשבת לעשירה ופואטית מאד. הגם שהיא שימשה את אורגי הערפל כשפת עם במשך אלפי שנים, היא דומה באורח מפתיעה לאנ'מירין גבוהה, אולם נשמעת רכה ומתנגנת יותר.

שליטה במית'ריט מאפשרת לדמות הבנה טובה של אנ'מירין גבוהה והבנה חלקית של אנ'מירין מדוברת.

מאגארו: שפת האם של העוגים, שימשה בעבר כשפה המדוברת בציביליזציה הקדומה של מאאגרון.

אנ'מירין מדוברת: השפה שהיתה ועודנה הנפוצה ביותר ברוב חלקי האימפריה האנ'מירית, כולל בבקעת קיירן; היא ניב פשוט יחסית של האנ'מירין העתיקה שנכנסו לתוכו מילים ולא מעט תחביר פשוט יותר משפות אחרות. זו השפה הנפוצה ביותר וכמעט כל בני האנוש ודמויי האנוש בבקעת קיירן ובמקומות רבים אחרים יודעים לדבר אותה ברמה כזו או אחרת.

שליטה באנ'מירין מדוברת מאפשרת לדמות הבנה חלקית של: אנ'מירין גבוהה ואנ'מירין בימים.

אנ'מירין גבוהה: ניב עתיק, ציורי ומסובך של האנ'מירין, שהוא הדומה ביותר לאנ'מירין עתיקה. הוא הושפע מאד ואולי גם השפיע על שפת המית'ריט של אורגי הערפל. שימש לעיתים קרובות למסמכים רשמיים של האימפריה, מחקרים וספרים. כיום, מדובר בעיקר בידי אצילים ומלומדים - בעיקר בשיחות או כתיבה רשמית.

שליטה באנ'מירין גבוהה מאפשרת לדמות הבנה כמעט מושלמת של אנ'מירין מדוברת, ויכולת הבנה חלקית של מית'ריט.

אנ'מירין בימים (גאת'מירין): להג מדובר קשה להבנה שמערבב אנ'מירין מדוברת עם להג של בני הגורג, עיוותים לשוניים וסלנג עירוני, ומילים וצורות פניה משפות אחרות, כולל אפילו כאלו שאינן של בני אנוש. היא נחשבת לשפת האם של בני הגורג (שאינן להם שפה מקורית שלהם), ומדוברת בידי מעמדות נמוכים מאד בערים, בישובים אפולויים ומלאים בפושעים,

## שפות אחרות בבקעת קיירן וסביבתה

דושמא: שפה אבודה שדיברו קרוביהם הקדומים של העוגים, שנושאים את אותו שם. שיבושים שלה מדוברים כיום בידי אבנוני סלע וסוגים אחרים של מפלצות דומות באזור רכס קאראנסיל.

שאאר'גוט: שפה גסה שנראית כמו שילוב בין מאגארו, ניבים של יצורים לא אנושיים (כולל אנשי לטאה) מהביצות, כוללת לא מעט שריקות ונשיפות. מדוברת בידי עבדים של העוגים ביצות אור'גאקה ושבטים לא אנושיים מאותם איזורים.

פור'גארארן: שפה מעוותת שנשמעת כמו שילוב בין חיקוי לעגני של אנ'מירין, כמה מילים מהשפה הסודית העתיקה של מאמיני באבוס (באהאז'ין), עם צווחות ונהמות. משמשת יצורים מעוותים עד היסוד מסוגם של הפור'ראטי ויצורים נוספים שעצם הקיום שלהם הורעל לאחר ההתנפצות הגדולה. בני אדם מעטים שולטים בה, רובם מרושעים וקשורים בכשפים אפלים מהסוג הגרוע ביותר.

אורת'מירין: הניב של אנ'מירין שמדובר בנסיכות האפורה. נחשב כשילוב בין אנ'מירין מדוברת, אנ'מירין גבוהה והשפה העתיקה של נסיכות אורמ'תרייל. מות ששולטת בה מבינה באורח מלא אנ'מירין מדוברת, ומבינה באורח חלקי אנ'מירין גבוהה.

וארת'ארין: שפת האם הישנה של בני האדם מיער וארת'ארון. כיום מעורבבת למדי באנ'מירין מדוברת.

ואגדאאר: שפה סודית קדומה ומסובכת מאד, ששימשה את הקיסרים-המכשפים ורבי-המגים של העוגים של מאגרון הקדומה, וכרוכה מיסודה בכשפים מורכבים. כיום היא קיימת כמעט אך ורק על חריטות עתיקות וישנם יצורים ספורים בכל העולם (כולל עוגים!) שמסוגלים להבין אותה.

ראלגריט: שפתם של הראלג'קריל; שפה מוזרה ונוקשה שהתפתחה מתחת להרי הגעש במערב הרחוק של העולם. נשמעת לעיתים כמו תמונת-מראה של שפת אורגי הערפל שחושלה במהלומות פטיש אל תוך ברזל מותך. שליטה בראלגקריט מאפשרת לדמות הבנה בסיסית מאד של מית'ריט.