

בלג רואה השחורות

אתה לבדך, מכל משמר עיר האגם, הקשבת לאזהרותיו של בארד הקשת. כשחבורתו של תורין הסתלקה אל ההר הבודד, אתה כבר עזרת לבארד להכין את דליי המים. לא היה שומר נאמן ממך. אבל מותו של הדרקון שינה בך משהו. בארד קטל את הדרקון בזכות ידע מוקדם, ופתאום התחוויר לך כמה חזק הוא הכוח הטמון בידע.

מוקד האחוה שלך הוא

תרבות: איש דייל
רמת חיים: אמיד
מתת: אומץ

במבחני פחד, איש דייל מגלגל את קוביית ההישג (ק12) פעמיים ומשתמש בתוצאה הטובה יותר.

--היבטים--

אפיונים: להוט, ערמומי
הכשרות: אגדות העבר, מסחר, פזמוני חכמה
פגם אופי: פיתוי הסודות

--תכונות--

גוף 4	נפש 6	שכל 4
-------	-------	-------

מיומנות כלליות:

נוכחות	1	השראה	3	שכנוע	2
אתלטיקה	0	מסע	2	התגנבות	0
ערנות	1	תובנה	2	חיפוש	1
סיור	2	רפואה	0	ציד	0
שירה	1	נימוסין	3	חידה	2
מלאכה	1	לוחמה	2	ידע	1

--מידות--

גבורה 1 חוכמה 2

מעלות או מענקים

חזיון קודר פעם אחת במהלך ההרפתקה, אתה יכול לדרוש מהמנחה פיסת מידע מועיל (אשר יופיע כחזיון, חלום, או מסר מקיכלי מדבר). המנחה יעשה זאת, או יזכה אותך בנקודת נסיון אחת, במקום.

--כשירות--

סיבולת מירבית 28	סיבולת נוכחית	תשישות (עומס 20)
---------------------	---------------	---------------------

תקווה מירבית 7	תקווה נוכחית	צל
-------------------	--------------	----

מצבים:

() אומלל סובל מהתקף טירוף כאשר מגלגל עינו של סאורון (11)
() עייף מתעלם מתוצאות של 1, 2, 3 בקוביות ההצלחה (ק6)
() פוחד לא מסוגל לנצל נקודות תקווה לקבלת תוסף תכונה
() פצוע סובל מפגיעה של ממש וזקוק לטיפול רפואי

נזק 4	חמיקה (מגן) 2+ 4	הגנה ק3
----------	---------------------	------------

--ציוד--

כלי נשק	נזק	חוד	פציעה	מיומנות
חרב	5	10	16	2
חנית	5	9	14	1

חולצת טבעות עומס 12
מגן עומס 3

ברן הצעיר

בני עמך נפוצו בכל רחבי הצפון לפני שנים רבות, אבל לאחרונה השתנו הדברים. ביאורן מחליף-העורות, האדיר והחכם שבבני-מינכם, יצא את ביתו וחצה את יעראופל בסערה. ההרים רעדו לקול שאגתו. אתה ואחריך עניתם לשאגה והצטרפתם אל קרב חמשת הצבאות. היום אחריך נשבעים לביאורן אמונים, אבל אתה עוד צמא לנדוד.

מוקד האחוה שלך הוא

שליחות: נוד

תרבות: בן ביאורן

רמת חיים: צבאי

מתת: פראות

כאשר בן ביאורן נפצע בקרב, הוא מתעלם מאומללות ומעייפות למשך שארית הקרב.

--היבטים--

אפיונים: מהימן, נדיב

הכשרות: טיפוס הרים, מנהגי זרים, סיפור סיפורים

פגם אופי: טירוף נדודים

--תכונות--

גוף 7	נפש 4	שכל 3
-------	-------	-------

מיומנות כלליות:

נוכחות	3	השראה	2	שכנוע	0
אתלטיקה	2	מסע	2	התגנבות	0
ערנות	2	תובנה	3	חיפוש	1
סיור	1	רפואה	1	ציד	3
שירה	0	נימוסין	0	חידה	1
מלאכה	1	לוחמה	0	ידע	0

--מידות--

חוכמה 1

גבורה 2

מעלות או מענקים

גרזן מבקע כאשר אתה תוקף באמצעות הגרזן ומגלגל Ψ (12), היריב מגלגל קובייה אחת פחות בבדיקת ההגנה נגד פציעה.

--כשירות--

סיבולת מירבית	28	סיבולת נוכחית	תשישות (עומס 18)
---------------	----	---------------	---------------------

תקווה מירבית	6	תקווה נוכחית	צל
--------------	---	--------------	----

מצבים:

() אומלל סובל מהתקף טירוף כאשר מגלגל עינו של סאורון (11)
 () עייף מתעלם מתוצאות של 1, 2, 3 בקוביות ההצלחה (ק6)
 () פוחד לא מסוגל לנצל נקודות תקווה לקבלת תוסף תכונה
 () פצוע סובל מפגיעה של ממש וזקוק לטיפול רפואי

נזק	7	חמיקה	2 + 3 (מגן)	הגנה	3ק
-----	---	-------	-------------	------	----

--ציון--

כלי נשק	נזק	חוד	פציעה	מיומנות
גרזן מבקע	5	Ψ	18	3
פגיון	3	Ψ	12	1

חולצת טבעות עומס 12
 מגן עומס 3

ליריאל שומרת הלילה של הכס

לאחר שש מאות שנים של הסתגרות בממלכת היער, יצא המלך האדיר תרנדויל בראש צבאו והכריז מלחמה על ההר הבודד. בקרב חמשת הצבאות חזית באוזלת ידו של גזע האדם, בחולשה שהוא לוקה בה. אולי הגיע השעה שתפרשי את הגנתך עליהם ותכיני אותם לימים האפלים שיבואו.

מוקד האחוזה שלך הוא

תרבות: אלפית יעראופל
רמת חיים: צבאי
מתת: בת לילית

בשעות הלילה, או כאשר היא נמצאת בחשכה שתחת העצים או תחת האדמה, כל תוספי התכונה של אלפית מיעראופל נחשבים מועדפים.

--היבטים--

אפיונים: גאה, זריזה
הכשרות: היכרות עם הצל, חכמת אלפים, רזי יעראופל
פגם אופי: פיתוי הכוח

--תכונות--

גוף 6	נפש 2	שכל 6
-------	-------	-------

מיומנות כלליות:

נוכחות	2	השראה	0	שכנוע	0
אתלטיקה	3	מסע	0	התגנבות	2
ערנות	2	תובנה	0	חיפוש	0
סיור	0	רפואה	1	ציד	1
שירה	2	נימוסין	0	חידה	0
מלאכה	0	לוחמה	2	ידע	3

--מידות--

גבורה 1 חוכמה 2

מעלות או מענקים

אמנות האלפים (חיצים עוקצים) כאשר היא תוקפת עם קשת מכל סוג, ליריאל יכולה לנצל נקודת תקווה כדי להכפיל את טווח הירי, או לנצל נקודת תקווה כדי להפוך פגיעה רגילה לפגיעה חודרת.

--כשירות--

סיבולת מירבית	24	סיבולת נוכחית	תשישות (עומס 13)
---------------	----	---------------	------------------

תקווה מירבית	5	תקווה נוכחית	צל
--------------	---	--------------	----

מצבים:

() אומלל סובלת מהתקף טירוף כאשר מגלגלת עינו של סאורון (11)
() עייף מתעלמת מתוצאות של 1, 2, 3 בקוביות ההצלחה (ק6)
() פוחד לא מסוגלת לנצל נקודות תקווה לקבלת תוסף תכונה
() פצוע סובלת מפגיעה של ממש וזקוקה לטיפול רפואי

נזק	6	חמיקה	6	הגנה	ק2
-----	---	-------	---	------	----

--ציוד--

כלי נשק נזק חוד פגיעה מיומנות
קשת קצרה 5 10 14 3
חרב 5 10 16 2

מותניית עור עומס 8

פארין כחול הזקן

מאז שנפלה ממלכת ארבור התקיימת אך בקושי מעבודת נפחות מתישה בברי. שנים של עבודה בעשן הנפחייה צבעו את זקנך באפור-כחלחל ואת אצבעותיך בשחור – אך לא עוד. בדרך מקרה היית בביקור קרובים בגבעות הברזל כשהגיעה הידיעה על מותו של סמאוג, הגדול שבאסונות העידן הזה. פתאום כל חלומותיך על כסף וזהב נעשו ממשיים.

מוקד האחוזה שלך הוא

תרבות: גמד ארבור
רמת חיים: עשיר
מתת: חוזק

גמד ארבור מפחית את ערך הנפש +2 מסך התשישות שלו (מחושב בדף הדמות). תשישות אינה יכולה להיות נמוכה מ-0.

--היבטים--

אפיונים: החלטי, חד-ראייה
הכשרות: חרשות-ברזל, מסחר, פריצה
פגם אופי: קדחת הדרקון

--תכונות--

גוף 6	נפש 3	שכל 5
-------	-------	-------

מיומנות כלליות:

נוכחות	3	השראה	0	שכנוע	1
אתלטיקה	0	מסע	3	התגנבות	0
ערנות	0	תובנה	2	חיפוש	3
סיור	2	רפואה	0	ציד	0
שירה	1	נימוסין	0	חידה	2
מלאכה	3	לוחמה	1	ידע	0

--מידות--

גבורה 2 חוכמה 1

מעלות או מענקים

קסדת מורא כאשר פארין חובש את הקסדה ומבצע בדיקת נוכחות, הוא מגלגל את קוביית ההישג (ק12) פעמיים ומשתמש בתוצאה הטובה יותר.

--כשירות--

סיבולת מירבית 31	סיבולת נוכחית	תשישות (עומס 16)
---------------------	---------------	---------------------

תקווה מירבית 4	תקווה נוכחית	צל
-------------------	--------------	----

מצבים:

() **אומלל** סובל מהתקף טירוף כאשר מגלגל עינו של סאורון (11)
() **עייף** מתעלם מתוצאות של 1, 2, 3 בקוביות ההצלחה (ק6)
() **פוחד** לא מסוגל לנצל נקודות תקווה לקבלת תוסף תכונה
() **פצוע** סובל מפגיעה של ממש וזקוק לטיפול רפואי

נזק 6	חמיקה 5	הגנה 4+ק3
----------	------------	--------------

--ציוד--

כלי נשק	נזק	חוד	פציעה	מיומנות
מכוש	8	10	18	3
חרב קצרה	5	10	14	1

חולצת טבעות עומס 12

קסדת מורא עומס 6 (הסרת הקסדה בזמן קרב מפחיתה 3 עומס)

גרימהילד זאבה בין זאבים

אחיק וחבריו יצאו למסע הציד שלא תשכחי. רק כלב הציד שלו חזר, נושא עליו צלקת מכוערת מנשיכת זאב ענקי. הזקנים הרכינו ראשם ומלמלו דבר מה אודות הרשע שביעראופל. מספרים עליו שעניו יורקות אש, שהוא חזק ומהיר ופראי כזאב, אבל אכזרי ומרושע כמו שרק אדם יכול להיות. נמצא לך יעוד חדש בחיים. משרתי הצל לא יזכו לחסד הרחמים מגרזנק.

מוקד האחוה שלך הוא _____

תרבות: אשת יערות שליחות: קוטלת

רמת חיים: עוני

מתת: עורמת החורש

כשהיא נלחמת בתוך יער או חורש, אשת יערות מוסיפה +2 לחמיקה.

--היבטים--

אפיונים: ישירה, קודרת

הכשרות: היכרות עם האויב (זאבים), היכרות עם חיות, תרופות

פגם אופי: קללת נקם

--תכונות--

גוף 3	נפש 4	שכל 7
-------	-------	-------

מיומנות כלליות:

נכחות 3	השראה 1	שכנוע 0
אתלטיקה 2	מסע 1	התגנבות 2
ערנות 2	תובנה 0	חיפוש 0
סיור 3	רפואה 3	ציד 3
שירה 1	נימוסין 0	חידה 1
מלאכה 1	לוחמה 1	ידע 0

--מידות--

חוכמה 2

גבורה 1

מעלות או מענקים

כלב יעראופל הכלב הנאמן מאפשר לגרימהילד לגלגל פעמיים את קוביית ההישג (ק12) בבדיקות סיור, ולקחת את התוצאה הגבוהה. אם יריב תוקף את גרימהילד ומגלגל עינו של סאורון, הכלב נפצע אוטומטית ואינו יכול לסייע. גרימהילד יכולה לבחור להיפצע במקום הכלב, ללא גלגול הגנה. (שם הכלב הוא: _____)

--כשירות--

סיבולת מירבית 24	סיבולת נוכחית	תשישות (עומס 15)
------------------	---------------	------------------

תקווה מירבית 8	תקווה נוכחית	צל
----------------	--------------	----

מצבים:

() **אומלל** סובלת מהתקף טירוף כאשר מגלגלת עינו של סאורון (11)
 () **עייף** מתעלמת מתוצאות של 1, 2, 3 בקוביות ההצלחה (ק6)
 () **פחד** לא מסוגלת לנצל נקודות תקווה לקבלת תוסף תכונה
 () **פצוע** סובלת מפגיעה של ממש וזקוקה לטיפול רפואי

נזק 3	חמיקה 1+7 (צינה)	הגנה ק2
-------	------------------	---------

--ציוד--

כלי נשק	נזק	חוד	פציעה	מיומנות
גרזן ארוך	7 או 5	ψ	18 או 20	2
חנית	5	9	14	1

מותניית עור עומס 8

צינה עומס 1

ואלדימאר ממשמר עיר האגם

תמיד חלמת על תחייתה של העיר דייל ועל העושר שמשפחתך איבדה לפני מאה ושבעים שנה. פתאום קרא לך ראש העיר וסיפר שהופיע החלום על מפתן ביתכם. עליכם רק להושיט יד ולקחתו! אבל נדמה היה לך שראית דבר מה מוזר בעיניו של ראש עיר האגם. הייתכן שקדחת הדרקון פגעה בו? האם היא תפגע גם בך?

מוקד האחוזה שלך הוא

תרבות: איש דייל (מעמד: 1) **שליחות:** צייד אוצרות

רמת חיים: עשיר (בזכות מעלת ירושה)

מתת: אומץ

במבחני פחד, איש דייל מגלגל את קוביית ההישג (ק12) פעמיים ומשתמש בתוצאה הטובה יותר.

--היבטים--

אפיונים: הרפתקני, חשאי

הכשרות: פריצה, שחייה, שיט

פגם אופי: קדחת הדרקון

--תכונות--

גוף 5	נפש 6	שכל 3
-------	-------	-------

מיומנות כלליות:

1	שכנוע	2	השראה	1	נוכחות
2	התגנבות	2	מסע	0	אתלטיקה
1	חיפוש	2	תובנה	1	ערנות
0	ציד	0	רפואה	2	סיור
0	חידה	2	נימוסין	1	שירה
1	ידע	2	לוחמה	1	מלאכה

--מידות--

חוכמה 2

גבורה 1

מעלות או מענקים

ירושה עכשיו משנקטל הדרקון, למשפחתו של ואלדימאר יש זכות על קרקע מובחרת בחורבות דייל ובאחוז מהשלל. הוא נעשה עשיר וזוכה במעמד 1. בנוסף אם ואלדימאר ייהרג במהלך הרפתקאותיו, השחקן יכול: א. להוריש מעלה זו לדמות החדשה, אם היא ממשפחתו של ואלדימאר, ב. לאפשר לוואלדימאר להינצל באורח נסי, אבל במחיר איבוד מעמדו משום השמועות על מותו (באפשרות זו ניתן להשתמש רק פעם אחת)

--כשירות--

סיבולת מירבית 28	סיבולת נוכחית	תשישות (עומס 18)
---------------------	---------------	---------------------

תקווה מירבית 7	תקווה נוכחית	צל
-------------------	--------------	----

מצבים:

() **אומלל** סובל מהתקף טירוף כאשר מגלגל עינו של סאורון (11)

() **עייף** מתעלם מתוצאות של 1, 2, 3 בקוביות ההצלחה (ק6)

() **פוחד** לא מסוגל לנצל נקודות תקווה לקבלת תוסף תכונה

() **פצוע** סובל מפגיעה של ממש וזקוק לטיפול רפואי

נזק 5	חמיקה 4	הגנה ק3
----------	------------	------------

--ציוד--

כלי נשק	נזק	חוד	פציעה	מיומנות
קשת ארוכה	7	10	16	3
חנית	5	9	14	1

חולצת שרשראות עומס 12

--מידות--

גבורה 1 חוכמה 2

מעלות או מענקים

אמיץ בשעת דחק כאשר הילדיפונס מנצל נקודת תקווה כדי לזכות בתוסף תכונה לבדיקה, הוא אינו נחשב עייף בבדיקה זו.

--כשירות--

סיבולת מירבית 22	סיבולת נוכחית	תשישות (עומס 12)
---------------------	---------------	---------------------

תקווה מירבית 9	תקווה נוכחית	צל
-------------------	--------------	----

מצבים:

- () **אומלל** סובל מהתקף טירוף כאשר מגלגל עינו של סאורון (11)
- () **עייף** מתעלם מתוצאות של 1, 2, 3 בקוביות ההצלחה (ק6)
- () **פחד** לא מסוגל לנצל נקודות תקווה לקבלת תוסף תכונה
- () **פצוע** סובל מפגיעה של ממש וזקוק לטיפול רפואי

נזק 2	חמיקה 1+6 (צינה)	הגנה ק2
----------	---------------------	------------

--ציוד--

כלי נשק	נזק	חוד	פגיעה	מיומנות
חרב קצרה	5	10	14	2
קשת קצרה	5	10	14	1
מותניית עור עומס 8				
צינה עומס 1				

הילדיפונס טוק מודל החיקוי הגרוע ביותר בפלך

אתה השלישי מבין אחד-עשר ילדיו של הטוק הזקן. עזבת את הפלך לפני ארבעים שנה, ואתה לא מתכוון לחזור. גנדלך הבטיח שישגיח על אחייך החביב עליך, בילבו. אז למה מדברים כולם בארץ הפרא על אחד "בילבו באגינס" שכבש את ההר הבודד? אתה כבר זקן (97 והיד נטויה!), אבל לא תוכל להתעלם מהשמועה עד שתתפוס את המכשף הארור לשיחה!

מוקד האחוה שלך הוא

תרבות: הוביט מהפלך
רמת חיים: עני (לאחר שנים של נדודים מחוץ לפלך)
מתת: הגיון של הוביט

הוביט מוסיף 1 למאגר נקודות האחוה. הוא מגלגל את קובית ההישג (ק12) פעמיים בבדיקות חוכמה, ומשתמש בתוצאה הטובה יותר.

--היבטים--

אפיונים: הרפתקני, נעים-הליכות
הכשרות: מנהגי זרים, סיפור סיפורים, עישון
פגם אופי: טירוף נדודים

--תכונות--

גוף 2	נפש 6	שכל 6
-------	-------	-------

מיומנות כלליות:

נוכחות	0	השראה	0	שכנוע	3
אתלטיקה	0	מסע	2	התגנבות	3
ערנות	3	תובנה	2	חיפוש	2
סיור	0	רפואה	0	ציד	0
שירה	2	נימוסין	3	חידה	2
מלאכה	0	לוחמה	0	ידע	0