

עולמות אחרים

עולם I
ספר השחקנים
גרסת β

פתיחה

דמיינו לעצמכם עולם אחר. עולם הצמוד לשלנו. עולם שבו אין מחשבים (ואולי כן?), אך יש בו כדורי בדולח. עולם שבו המלחמות נעשות בעזרת החנית והקשת, הלחש והדגם. עולם בו הסוחרים נוסעים בעגלות ובספינות מפרש, הפייט משייטים מעל פסגות ההרים, וענקים משחקים למרגלות הגבעות. עולם בו ניתן למצוא מכונות משוכללות עד-כי נראה כי מכושפות הן. עולם בו רב הנסתר על הגלוי, ועולמות צללים מחכים מעבר לפינה. דמיינו עולם בו האגדות קמות לתחייה וגיבורים מתים בו.

בעולם זה, אם תחליטו, תוכלו לחיות לזמן מה. בבואתכם בעולם זה תהיה אחת מאותם אנשים שלא מצאו את מקומם בחיים. תרמילאים? שכירי חרב? הרפתקנים! האם תצאו לחפש אוצרות אגדיים, האם להציל את עולמכם מפני אויב אכזר (שלא ננקוב בשמו), האם להציל את בת המלך (או בן המלך). האם תמצאו במסעותיכם את הדרך לעולם בו אנו חיים עכשיו, או לעולמות אחרים ומסתוריים יותר. האם תהפכו לאנשים ששמם הולך לפנייהם וכולם יראים מהם? או שלא תשרדו עד שקיעת החמה.

הכול יתכן. אך תחילה אליכם ללמוד ...

ציור

תוכן עניינים

1. [אדון המשחק](#)
2. [מהי דמות \(בבואה\)](#)
3. [מהו דף דמות](#)
4. [בניית דף דמות](#)

א. תכונות הדמות

1. [כוח](#)
2. [קואורדינציה ורפלקסים \(קר"פ\)](#)
3. [חוסן גופני](#)
4. [שכל](#)
5. [כוח המוח](#)
6. [כאריזמה](#)
7. [חישה](#)
8. שם ומין הדמות

ב. [גזע הדמות](#)

1. אנושי
 - 1.1 שבט הראבן
 - 1.2 און-גארא
 2. ארבע-רגליים
 3. [בל-מאנאר](#)
 4. חד-אף (צמודי העצים)
 5. רול
 6. ציידים
 7. נוודי-עצים
- ג. תהילה וכבוד
- ד. נקודות חיים
- ה. מאנה (MANA)
- ו. נקודות ניסיון, דרוג עוצמה ונקודות יכולת
- ז. [אחוזי הגנה כלליים ואחוזי הגנה חלקיים](#)
- ח. ציוד
1. כלי נשק
 2. מגנים
 3. מקלות יורידים
 4. שונות
 5. רכוש לא נישא

5. [קרבות](#)

- א. סבב הקרב
- ב. פגיעה או החטאה
- ג. עשיית נזק ושריון מתכלה
- ד. סוף הקרב
- ה. פגיעות

6. [מצב בתחילת המשחק](#)

7. [העיר](#)

א. חנויות ושוק

1. כלי נשק

2. שריונות ומגנים

3. חפצים קסומים

4. האלכימאי/שיקויים

5. שונות

5.1 שונות

5.2 הובלה

5.3 אוכל

5.4 בתים

5.5 חיות

5.6 שכירי חרב

8. בית העיר, ארמון השליט (או כל שם אחר).

9. האלים ומקדשיהם בעולם I.

א. מהו אל בעולם I

ב. האלים, מקדשיהם והשירותים הניתנים בכל מקדש.

10. רשימת יכולות כלליות

11. קסמים (טווייה)

א. יסודות הטווייה

ב. הזרמת מאנה

ג. מגילות וגבישי שאר

ד. כיצד לומדים דגמים (קסמים) חדשים

ה. מלחמות מכשפים

ו. יכולות הקשורות בטווייה

ז. רשימת הדגמים (קסמים) הידועים

12. ארבעת קבוצות האלמנטרים.

א. מבוא

ב. קבוצת האבן

ג. רשימת הדגמים (קסמים) הידועים.

13. הכוהנים, שליחי האלים השונים והשגת כוחות (תפילות כוח)

א. כוהנים

ב. שליחים

ג. השגת תפילות כוח

ד. רשימת תפילות כוח (לפי אל)

14. ה'מגנים'

א. כללי

ב. יכולות ה'מגנים'

15. מילון מונחים

ציור

1. אדון המשחק

אדון המשחק הוא זה שיושב מול קבוצת השחקנים. תפקידו הוא להמציא את ההרפתקה והעולם בו אתם משחקים. אדון-המשחק הוא לא נגדכם, אך הוא גם לא בעדכם. משימתו היא לדווח לכם מה התוצאות של מעשיכם **בעולמות אחרים** ומה אתם רואים **בעולמות אחרים**. כדי לדעת בדיוק את תפקיד אדון-המשחק יש לקרוא את המדריך המיועד לכך, 'המדריך לאדוני המשחק'.

2. מהי דמות (בבואה*)

העולם בו אנחנו משחקים הוא דמיוני – לפחות אנו חושבים כך. מכוון שכך אין באפשרותנו להיות בעולם עם גופנו הפיזי, יכולותינו האמיתיות ומראנו האמיתי. הדמות אותה אנו נשחק היא הבבואה שלנו בעולם המשחק. היא לא נראית כמונו ואין לה את תכונותינו. למרות זאת, היא תבצע כל מה שנדרוש ממנה, שכן היא הבבואה שלנו. הדבר דומה מאוד לדמות ממשחק מחשב. היא לא נראית כמוכם והיא לא חייה בעולם שלכם, אך עדיין, היא ואתם אחד הוא. לאחר המשחק הראשון, מושג הבבואה יהיה ברור לחלוטין. בשאר הספר אנו נתייחס למושג 'דמות', שהוא זהה למושג 'בבואה'.

3. מהו דף דמות

מכוון שרוב המשחק מתנהל בדמיון, אלנו למצוא דרך בה נוכל לזכור מהם כל תכונות הדמות שלנו, כל החפצים אותה היא נושאת ואת ההרפתקאות שעברו עליה. לצורך זה יש לכל שחקן דף דמות. בדף זה, שיכל להיות פיסת נייר או מחברת שלמה, ירשמו כל תכונות הדמות, חפציה, הניסיון, הנצבר במהלך המשחק, ועוד. המלצתי היא כי חלק המאנה (אם יש), הנק"ח, אחוזי הגנה כלליים, ציוד יהיו בדף נפרד, מכוון שהנתונים האלו משתנים רבות במשך המשחק. לפניכם דף דמות לדוגמה ובהמשך פרוט לכל חלק בדף.

* בבואה = IMAGE באנגלית

אחוזי הגנה אחוזי הגנה
 חלקיים כלליים

				נק"ח מקסימום	

				מאנה מקסימום	

כוח
 קואורדינציה
 ורפלקסים
 חוסן גופני
 שכל
 כוח המוח
 כאריזמה
 חישה
 שם ומין הדמות

--

תהילה וכבוד

שם דמות
 מין דמות

נקודות יכולת	מקלות יורידים	שונות	ומגנים	שריון	כלי נשק
נקודות ניסיון					

4. בניית דף דמות

א. תכונות הדמות

תכונות אלו מתארות את יכולות הדמות מינה ויכולותיה. עבור כל יכולת אתם תקבלו מספר שיתאר את הכמות שיש לכם מכל יכולת. לדוגמה: לוחם שיש לו כוח 12 יהיה חזק יותר מלוחם שיש לו כוח 10. מספרי התכונות נעים מ 1 עד 30. כאשר תתחילו את המשחק, תקבלו בכל תכונה 5 נקודות. מלבד זאת, תקבלו 50 נקודות נוספות, אותם תוכלו לחלק בין התכונות לפי רצונכם. בתחילת המשחק אין לתת לתכונה אחת יותר מ 10 נקודות. כלומר, אין לעבור את 15 עבור כל תכונה. בהמשך המשחק, יהיו הזדמנויות לשפר את תכונותיכם. מומלץ לבדוק את פרק היכולות והגזעים לפני שאתם מחלקים את 50 הנקודות בין התכונות שלכם. בטבלאות הבאות יובאו גם הבונוסים המתקבלים מכל יכולת. עמודת הבונוס הכללי בכל טבלה מיועדת למצבים כלליים בהם מעורבת תכונה זאת, לפי החלטת אדון-המשחק. **שאר הבונוסים מוסברים בחלקים אחרים בספר ולא בחלק התכונות.** עתה נעבור על כל תכונה, ונפרט מהם יתרונותיה.

1. כוח

נתון זה מציין את הכוח הפיזי של הדמות. ככל שהדמות תהיה חזקה יותר, כך תוכל להלחם טוב יותר, לפרוץ דלתות טוב יותר, לסחוב יותר ולבצע כל פעולה הקשורה בכוח טוב יותר. בטבלאות הציווד מצוינים עבור חלק מהחפצים יחידות משקל. דמותכם אינה יכולה לסחוב חפצים שסך כל יחידות המשקל שלהם עולה על הכוח. לכוח יש להוסיף את הבונוס הכללי. לדוגמה: דמות עם כוח 10 יכולה לסחוב 10 יחידות משקל. דמות עם כוח 16 יכולה לסחוב 18 יחידות משקל. דמות עם כוח 7 יכולה לסחוב 4 יחידות משקל. הטבלה הבאה תציין את רוב הבונוסים שניתן לקבל מכוח.

כוח	פגיעה ביריב	נזק	בונוס כללי
0	מוות	מוות	מוות
1	+100	-50	-30
2	+40	-40	-20
3	+30	-30	-15
4	+20	-20	-10
5	+15	-10	-5
6	+10	-5	-4
7	+5	-2	-3
8	+1	-1	-2
9	+0	+0	-1
10	+0	+0	+0
11	+0	+0	+0
12	+0	+0	+0
13	+0	+0	+0
14	+0	+0	+0

+1	+0	-1	15
+2	+0	-2	16
+3	+0	-3	17
+4	+1	-4	18
+5	+2	-5	19
+6	+3	-6	20
+8	+4	-7	21
+10	+5	-8	22
+12	+6	-10	23
+14	+7	-12	24
+16	+10	-14	25
+20	+15	-20	26
+24	+20	-25	27
+28	+25	-30	28
+32	+35	-35	29
+50	+60	-45	30

2. קואורדינציה ורפלקסים (בקיזור קר"פ)

תכונה זאת מראה כמה התגובות שלכם מהירות ומדויקות. לרב, הפעולות שתכונה זאת משפיעה עליהם הן פעולות מהירות. לדוגמה: חסימת התקפות, התאוששות מהירה מהפתעות, יכולת הפגיעה במטרה עם כלי נשק מושלכים כגון חצים וסכיני הטלה.

תכונה זאת, שגם מראה על טיב הקשר יד-עין, תשפיע על יכולתכם לפרוץ מנעולים, לכייס, לטפס על קירות, להתחבא, להתגנב בשקט, לבצע חיסול שקט, לפרק מלכודות ועוד.

יצוין בכל הסבר על יכולת (ראה בהמשך הספר) או כלי נשק אם הם מושפעים מיכולת זו ואיך.

קר"פ	הטלה/ירייה*	הגנה**	בונוס כללי
0	לא אפשרי	לא אפשרי	לא אפשרי
1	+100	-50	-100
2	+40	-40	-80
3	+30	-30	-60
4	+20	-20	-40
5	+15	-10	-20
6	+10	-5	-5
7	+5	0	0
8	+1	0	0
9	0	0	0
10	0	+1	0
11	0	+1	+1
12	0	+1	+2
13	-1	+2	+3
14	-1	+2	+4
15	-2	+3	+6
16	-3	+3	+8
17	-4	+5	+10
18	-6	+6	+12
19	-8	+8	+14

+16	+10	-12	20
+20	+12	-16	21
+24	+15	-20	22
+28	+18	-24	23
+32	+22	-28	24
+36	+26	-34	25
+42	+30	-40	26
+50	+34	-46	27
+60	+38	-52	28
+70	+42	-60	29
+80	+60	-70	30

* בונוס לזריקת פגיעה בקרב
 ** תוספת לאחוזי שריון

3. חוסן גופני

תכונה זאת, כשמה כן היא, מראה את חוסנה הגופני של הדמות. עמידותה לרעלים, יכולתה לבצע פעולות גופניות ממושכות כגון עצירת נשימה וריצה/הליכה ללא מנוחה, התאוששות מפציעות וכמות נקודות החיים. חוסן גופני גבוהה מקנה את יכולת ההתחדשות המאפשרת הצמחת איברים מחדש וריפוי פציעות מהיר ביותר תוך שעות עד דקות. הבונוסים בטבלה מוסברים בהמשך הספר.

חוסן גופני	תוספת חיים* והתאוששות מפציעות	עצירת נשימה (בשניות)	עמידות לרעל** (בשניות)	בונוס כלי
0	מוות	מוות	מוות	מוות
1	-2	0	מוות	-15
2	-1	0	מוות	-10
3	-1	0	מוות	-5
4	0	0	מוות	-4
5	0	1	2	-3
6	0	2	8	-2
7	0	3	20	-1
8	1	10	40	0
9	1	20	80	+1
10	1	40	160	+1
11	1	80	320	+2
12	1	**2	**10	+2
13	1	**3	**20	+3
14	2	**4	**40	+4
15	2	**4.5	**80	+5
16	2	**5	***3	+6
17	2	**5.5	***6	+7
18	3	**6	***12	+8
19	3	**6	&1	+10
20	3	**7	&2	+12

+14	&4	**7	4	21
+16	&8	**8	5	22
+20	עמידות	**9	6	23
+25	עמידות	**10	7	24
+30	עמידות	**12	8	25
+60	עמידות	***1	9	26
+90	עמידות	***3	התחדשות /10	27
+100	עמידות	***6	התחדשות / 14	28
+100	עמידות	∞	התחדשות / 20	29
+100	עמידות	∞	התחדשות / 26	30

* הזמן שעובר עד שמתים
 ** זמן בדקות
 *** זמן בשעות

& זמן בימים
 % נקודות החיים שמתקבלים עבור כל נקודת יכולת – ראה פרק יכולות.

4. שכל

תכונה זאת, כשמה כן היא – היכולת השכלית של דמותכם. תכונה זאת משפיעה על היכולת ללמוד דברים חדשים כגון קסמים, לחשים, יכולות חדשות, על היכולת להבין מלכודות ועוד. לשכל יש השפעה ישירה על כמות נקודות היכולת שתקבלו בכל עליית דרגה.

שכל	תוספת לנקודות יכולת*	סיכוי לימוד קסמים ולחשים	בנוס כללי
0	-10	0%	-20
1	-8	0%	-15
2	-6	0%	-12
3	-4	0%	-10
4	-2	0%	-8
5	-2	0%	-6
6	-1	0%	-3
7	-1	1%	-2
8	0	2%	-1
9	0	4%	0
10	0	8%	0
11	0	12%	0
12	0	24%	0
13	0	30%	+1
14	+1	36%	+1
15	+1	50%	+1
16	+1	65%	+2
17	+2	75%	+2
18	+2	100%	+3
19	+3	125%	+4
20	+3	150%	+5
21	+4	150%	+6
22	+5	175%	+7
23	+6	175%	+8
24	+7	175%	+9
25	+8	200%	+10
26	+10	200%	+12

+14	200%	+14	27
+16	250%	+18	28
+18	250%	+24	29
+20	300%	+36	30

*התוספת ניתנת בכל עלייה בדרגת עוצמה.

5. כוח המוח

יכולת זו מראה על שליטת הדמות במוח שלה. למשל: היכולת להתנגד לקסמים מסוימים הפועלים על המוח, היכולת להבחין באשליות ועוד. יכולת זו גם מראה על כוח הרצון של הדמות ועל המשמעת העצמית של הדמות. מכאן, שתכונה זו חשובה ביותר, למי שרוצה להיות שליח של אחד האלים בעולם המשחק. כמו בשאר התכונות, כל יכולת המושפעת מתכונה זו, תצוין ההשפעה בתיאור היכולת.

כוח המוח	יכולת התנגדות להשפעות מוחיות*	הבחנה באשליות	בנוס כללי
0	נכשל	נכשל	-20
1	נכשל	נכשל	-15
2	נכשל	נכשל	-12
3	נכשל	נכשל	-10
4	נכשל	נכשל	-8
5	נכשל	נכשל	-6
6	נכשל	1%	-3
7	נכשל	2%	-2
8	1%	4%	-1
9	2%	8%	0
10	4%	12%	0
11	8%	16%	0
12	12%	26%	0
13	16%	36%	+1
14	26%	50%	+1
15	36%	60%	+1
16	50%	70%	+2
17	60%	90%	+2
18	70%	100%	+3
19	90%	125%	+4
20	100%	150%	+5
21	125%	175%	+6
22	150%	200%	+7
23	175%	250%	+8
24	200%	300%	+9
25	250%	350%	+10
26	300%	400%	+12
27	350%	500%	+14
28	400%	600%	+16
29	500%	700%	+18

+20	1000%	1000%	30
-----	-------	-------	----

* אחוזי הצלחה להתנגד לקסמים או השפעות אחרות על המוח.
 כל קסם בעל השפעה מוחית שנעשה אליך, למשל עיוורון, יש סיכויי הצלחה מסוימים, שאותם יודע רק אדון-המשחק. מסיכויים אלו מורידים את יכולתך להתנגד להשפעות מוחיות. לדוגמה, הוטל אליך הלחש 'עיוורון'. למכשף שהטיל אליך את הלחש יש כ-90 אחוזי הצלחה. לך יש 'כוח-מוח' 16, זאת אומרת 50% התנגדות (ראה בטבלה). לכן הסיכויים שהלחש יעבוד אליך הם 50%-90% = 40%.

6. כאריזמה

כאריזמה היא היכולת להשפיע על אחרים בדיבורים. תכונה זאת נחוצה במיוחד למספרי סיפורים ולאמנים מתחומים מסוימים. תכונה זו גם תואיל למפקד בקרב גדול וגם ללקוח עקשן המתווכח עם סוחר בקשר להורדת מחיר של סחורה.

מספר דוגמאות: הדמות שלך קיבלה משימה לארגן כפר של חקלאים כנגד פלישה של שודדים¹. יכולתך לשלוט ולארגן את הכפריים בעת הלחימה ולפניה יושפעו ישירות מרמת הכאריזמה שלך. דוגמה נוספת: ברצונך להיכנס מהדלת האחורית של מוסד מסוים, האם המשרת/שומר העומד שם יסכים לקבל את השוחד או לא? וכמה יהיה שוחד זה?

כאריזמה	פקודים/שכירים תוספת תשלום	בנוס כללי
0	אין תגובה	אין תגובה
1	+30	-20
2	+20	-15
3	+14	-10
4	+12	-5
5	+8	-4
6	+8	-3
7	+4	-2
8	+1	-1
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	-1	+1
14	-1	+1
15	-2	+2
16	-2	+2
17	-3	+3
18	-4	+4
19	-5	+6
20	-6	+8
21	-7	+10
22	-10	+12
23	-15	+14
24	-20	+20
25	-35	+26
26	-50	+32

¹ העלילה לקוחה מהסרט "שבעת הסמוראים" של אקירה קוראסוה (או בגרסת המערבון – "שבעת המופלאים")

+38	-70	27
+50	-90	28
+60	-110	29
גורן**	-200	30

7. חישה

תכונה זו מראה עד כמה חושיכם מחודדים – ראייתכם, שמיעתכם, מישוש, טעם, ריח והחוש השישי. תכונה זו תעזור לכם להימנע ממערבים והפתעות לא נעימות (שמיעה וראיה), תעזור לכם לקבוע עם יש רעל באוכל שהוגש לכם (טעם), למצוא דלתות נסתרות ושאר דברים נסתרים (מישוש) והאם יש הפרעה על-טבעית¹ באזור (החוש השישי).

חישה על-טבעית %	מציאת חפצים נסתרים %	יכולת הבחנה %	חישה
0	0	0	0
0	0	0	1
0	0	0	2
0	0	1	3
0	0	2	4
0	1	3	5
0	2	4	6
0	3	7	7
1	5	10	8
3	8	14	9
5	11	18	10
7	14	22	11
9	17	26	12
11	20	30	13
13	23	34	14
16	27	40	15
19	31	46	16
22	35	52	17
26	40	58	18
30	45	64	19
34	50	72	20
40	55	80	21
46	60	88	22
52	65	96	23
58	70	102	24
64	80	110	25
72	90	120	26
80	110	130	27
88	130	150	28
96	160	200	29
∞	∞	∞	30

¹ הפרעה על-טבעית: לחש שהוטל על האזור, אשליה, נקודת מגע עם ממדים אחרים, אם מישהו צופה בכם באמצעים קסומים ועוד

8. שם ומין הדמות

שם הדמות במשחק יכול להיות ככל העולה על רוחכם, וכך גם מין הדמות. לרב, לא תהיה השפעה של תכונות אלו על המשחק, אך תתכן השפעה בהתאם לאדון-המשחק וסגנון משחקיכם.

ציור

ב. גזע הדמות

גזעים רבים מאכלסים את עולם I, ואם חושבים על כל העולמות שקיימים... איזה גזע תבחרו לשחק? מי נלחם טוב יותר, מי המכשף הטוב ביותר ואיזה גזע לא יוכל להצטרף למסדר ה'מגינים'? הפרוט של כל גזע מחולק לשלוש חלקים: תיאור קצר, יתרונות וחסרונות. יש לשים לב שגזעים מסוימים דורשים משחק תפקידים יותר מתקדם, ויש להקפיד על כך.

1. הגזע האנושי

כולנו מכירים גזע זה על חולשותיו ויתרונותיו. לכן לא נפרט על גזע זה יותר מדי. אולם, יש מספר שבטים אנושיים, שלחבריהם תכונות שאין לאנושיים אחרים. בחלק זה נביא תיאור של חלק מהשבטים הידועים.

1.1 שבט הראבן

שבט של נוודים החיים בעיקר ברכסי הרים, וכמעט אינם באים במגע עם יצורים אחרים. מקורו של שבט זה אינו ידוע, ויש אומרים שאינו מעולם I. האזורים הקשים בהם הם חיים יצרו מהם שבט של לוחמים, שאף בר-דעת לא יתמודד איתם ללא סיבה טובה.

המראה שלהם הוא לרב גובה ממוצע. שער, עיניים ועור כהים. הם נוהגים לגדל פאות ארוכות עד שאפשר לקלוע אותן לצמות ולקשור אותן מאחורי הראש. בדומה לזנב סוס. הראבן גם נוהגים ללכת עם פיסת עור קטנה על ראשם, אף אחד כבר לא זוכר את מקור מנהג זה.

שחקן שיחל עם דמות מהראבן, יתחיל את המשחק עם 15 נקודות חיים, 6 נקודות התחלתיות בזריזות, בכוח ובחוסן הגופני. ויש לו את היכולות 'התגנבות' ו'מעקב'.

שחקן המשחק דמות משבט זה צריך לשמור על מנהגיה: כל שבעה ימים הדמות תחדל ממעשיה ותקדיש יום זה למנוחה. ביום זה היא לא תלחם ולא תעבוד – אלא אם-כן מדובר בסכנת חיים לה או לחבריה.

אנשי שבט הראבן אינם סובלים את האלים של עולם I, ולעולם לא יסכימו לקבל עזרה מאחד השליחים או האלים של עולם I. יש אומרים, שהם הופרדו מהאל האחד שלהם כאשר הגיעו לעולם I, ומאז הם מחפשים אותו.

אנשי שבט הראבן לא יהסו להרוג שליחי אלים, וחלקם אף רואים בזאת מצווה. אם יש בקבוצה שליח – יש להסתיר עובדה זאת מהראבן. לאחר מספר חודשים (בזמן משחק) אם יגלה זאת הראבן, הוא לא יהרוג חבר לקבוצה. אך הוא גם לא יסכים לקבל ממנו עזרה כל שהיא וגם לא יציע לו

עזרה. לאחר שתעבור שנה (בזמן משחק), הראבן יתייחס לשליח בקבוצה כחבר, אך לעולם לא יסכים לקבל ממנו עזרה שמקורה באל של השליח. כמובן שהראבן לעולם לא יהיו שליחים, לא יכנסו למקדש של אל כל שהוא, אלה אם מטרתם היא להרוס אותו. הראבן מביטים בעין צרה גם בחברי מסדר ה'מגינים' וטוויים. לכן הראבן לעולם לא יצטרפו ל'מגינים'. ראבן שרוצה להיות טווי יעשה זאת רק לאחר שהשכל שלו יהיה 20 ומעלה.

1.2 און-גארא

עם זה חי בערים תת-קרקעיות גדולות. לא ערים חצובות בהר כמו הארבע-רגליים, אלא ערים הבנויות כמו הערים מעל לפני הקרקע. הערים נמצאות במערות ענק. מערות אלו כל-כך גדולות עד שלעיתים מצטברים עננים בחלקן העליון. התאורה מגיעה מסוג של פטרייה המרפד את חלקן העליון של מערות הענק. עקב תאורה מוזרה זאת יש לאון-גארא גוון עור ירקרק משהו, אין לבלבלם עם הבל-מאנאר (שאינן אנושיות). לאון-גארא אין תכונות מיוחדות מלבד ראייה טובה יותר, ולכן יחלו את המשחק עם חושים 6. האון-גארא זקוקים לכיסויי עיניים מיוחד מזכוכית כדי לצאת באור יום ממערותיהם. כיסוי זה מיוצר רק אצל האון-גארא בשיטות שנשארו מעידן המכונות. מחיר כיסוי כזה הוא 20 מקלות יורידיום (והוא שביר). ללא כיסוי זה, באור יום, יש לאון-גארא עונש של 1 לחושים.

2. ארבע-רגליים

יצורים גוצים, כמטר וחצי לרוחב ומטר וחצי לגובה, שריריים ביותר. המאפיין הבולט שלהם הוא ארבע רגליים, וארבע עיניים המותאמות לחיים מתחת לקרקע. כפי שצוין, הארבע-רגליים חיים מתחת לפני הקרקע, לרוב בערים גדולות החצובות בתוך הרים כמערכות ענקיות של מערות ואולמות. תרבותם מפותחת ביותר ואין להתייחס אליהם בזלזול. סוחרים רבים מקיימים קשרי מסחר עם הארבע-רגליים, אך נדיר לראות ארבע-רגליים מחוץ לאזורו הטבעי. לא צפוי שארבע-רגליים יהיו ידידותיים במיוחד לזרים אלא אם-כן יש סיכוי לרווח כספי. למרות זאת הם לא יתקפו מיד ללא סיבה טובה. הנשק המועדף על ארבע-רגליים הוא גרזן דו-ידני המותאם למידותם. נזק: 3-12 שחקן הבוחר לשחק גזע זה יקבל 7 נקודות כוח בהתחלה במקום 5, ראית לילה טובה, +10% לפגיעה עם גרזן דו-ידני ו +2 לנזק. כמו כן שחקן הבוחר בגזע זה מתחיל את המשחק עם 200- נקודות ניסיון 31 בכאריזמה. ארבע-רגליים יעדיף תמיד כסף על-פני אוצרות אחרים, כולל חפצים המעריבים בהם דגמים. זה נכון אלא אם מדובר בגרזנים או חבלים.

דמויות שירצו להיות שליחים יכלו להיות רק שליחי-אבן, של אזאר האבן. שליחי אבן מהארבע רגליים יחלו את שליחותם עם תפילת כוח נוספת.

3. בל-מאנאר

גזע זה נראה אנושי לכל דבר, כמעט. השוני הבולט הוא, שמעולם לא נראה המין הזכרי של גזע זה, ועורן בעל גוון ירוק ושערן לרוב לבן או כחלחל. חוקרי עולם I מעולם לא נתקלו בישוב של הבל-מאנאר. בדרך כלל ניתן לראות לפחות אחת מהן בכל עיר גדולה. טוות* (קוסמות) גדולות ורבות צמחו מגזע זה. הבל-מאנאר ידועות ביכולתן להשתמש בפגיונות, שהם הנשק המועדף עליהן. שחקן הבוחר בגזע זה מתחיל את המשחק עם 10 מאנה, היכולת 'שנת ריכוז' והיכולת 'לצבור מאנה' עולה רק 4 נקודות יכולת במקום 7. כמו-כן כל בל-מאנאר יודעת את הדגמים הבאים: מגן I, סיכת אנרגיה ועיניו של לודוויג.

הבל-מאנאר יכולות להשתמש בפגיונות בשני ידיהן ללא עונשים, כמו-כן יש להן בונוס של 5% לפגיעה עם פגיונות. נראה שהבל-מאנאר לא סובלות ממזג אוויר קר או חם. הבל-מאנאר לא זקוקות לשינה על-מנת לטעון את המאנה שלהם.

כדי לטעון את המאנה, לפחות מחצית הגוף של הבל-מאנאר צריכה להיות חשופה במשך כל הזמן.

כל נשק שהוא לא פגיון ייתן לבל-מאנאר עונש של 15% לפגיעה. שחקן המשחק את הבל-מאנאר חייב, כמובן, לשחק נקבה. שחקן שילביש את הבל-מאנאר בשריון/גלימות, המאנה לא תטען.

4. חד-אף (צמודי העצים)

גזע של יצורים קטנים, עד גובה מטר. נראים מרחוק כאדם קטן, אם מצליחים להבחין בהם. מקרוב יש להם אף ארוך וחד, כמעט שועלי, ואוזניים מחודדות. לרוב הם יהיו לבושים בבגדים שיגרמו להם להתמזג עם סביבתם. למעשה החד-אפים חיים בסימביוזה עם צמח הלאונה. צמח זה נראה כעץ לכל דבר, רק שגובהו לא עולה על 1.2 מטר. מהות הסימביוזה אינה ידועה. כל הידוע הוא, שאם הרגת אחד מהשניים, גם השני ימות תוך זמן קצר. בזמן האחרון יש שמועות, שמדעני החד-אפים פיתחו עצי לאונה חדשים, בעלי צורות מוזרות.

דמות שהיא חד-אף תחל את המשחק עם 7 נקודות התחלתיות בקר"פ ובחושבים. קצב ההחלמה שלה מפציעות יהיה כפול. תדע את היכולות 'התגנבות' ו'הסוואה' עם בסיס 40%. החד-אף יכול לשפר את חושיו ללא עזרת מורה מן ה'מגינים'. חד-אף שיהפוך ל'מגן' יקבל מידית תוספת של 10 נק"ח.

חסרונו הגדול של החד-אף הוא שאינו יכול להיפרד מעץ הלאונה שלו ליותר מיומיים. לאחר יומיים ירד חוסנו הגופני ב4 על כל יום שעובר ללא מגע עם העץ.

* מלשון טווייה; טוויית קורים.

החזק-אפים אינם יכולים להשתמש בכלי נשק ארוכים/גדולים. חלק מחזק-האף פתרו בעיה זו כאשר שמו את הלאונה בתוך עציץ על גלגלים. למזלם של חזק-האף ללאונה יש את היכולת להסית צומת-לב מהם ואנשים/יצורים נוטים להתעלם מהעציץ על גלגלים (גם חברי הקבוצה של החזק-אף). הסיכוי להבחין בלאונה הוא כסיכוי להבחין באשליות פחות 20%, אלא אם החזק-אף רוצה שיבחינו בעץ. חזק-אף שיעמוד קרוב ללאונה שלו יוכל להסוות את עצמו כמו העץ.

5. רול

יש אומרים שמקורם בערבוב שנעשה בין גזע של שדים והגזע האנושי. אין זה משנה כלל מהו מקורם, התוצאה מפחידה. המראה האמיתי של רול הוא כנחש בגובה 2 מטר שחלקו האחורי רחב. ולכך יש להוסיף ארבע גפיים גמישות. ראשו כראש נחש עם שער ואוזניים אנושיים. הרול הם מהרוצחים היעילים ביותר, אך כמעט לעולם הם יהיו עצמאים ולא יעבדו כחלק מכת מסוימת.

שחקן הבוחר ברול, דמותו תחל את המשחק עם היכולות 'פגיעה קריטית' (בסיס 35%), 'טיפוס על קירות' (בסיס 70%) והתקפת חנק עם הזנב (עם עונש של 15%) – אם ההתקפה מוצלחת וליצור יש גרון/צוואר, הוא נחנק ומת כעבור מספר תורות – לפי חוסנו הגופני. הרול יכול להמשיך ולתקוף תוך כדי חניקה. היצור הנחנק אינו יכול להשמיע כל צליל כאשר הוא נחנק.

לרול יש היכולת לעטוף את עצמו באשליה של מראה אחר פעמיים ביום. האשליה מחזיקה מעמד ללא גבול – אלא אם מישהו מבטל אותה. אם הרול משתמש ביכולת זו להסוות את עצמו (להיחבא ללא תנועה), סיכויי הם 80% להצליח.

הרול – עקב מבנהו הצר יכול להשתחל בקלות לחורים קטנים – לכן, מה שהוא אינו עביר לגזע אחר, יהיה עביר לרול.

כאשר הרול עובר דרך חריצים או משתמש בזנבו להתקפה, האשליה שמקיפה אותו תבוטל.

יצור שיראה רול במראו האמיתי מיד יתקוף או יברח, כולל חברי הקבוצה שלו. על השחקן לשחק את הרול כך שחברי קבוצתו לא יזהו מהו ומיהו. לאחר שנה בזמן משחק יתכן שהקבוצה לא תגיב באלימות לזיהוי דמותו האמיתית של הרול. הרול מקבל נקודת יכולת אחת פחות בכל דרוג עוצמה שהוא עולה.

6. ציידים

גזע זה הוא קרוב משפחתו של הארבע-רגליים. להבדיל מהארבע-רגליים, לציידים יש ארבע ידיים, גובהם מגיע ל-2.5 מטר והם אינם רחבים כקרוביהם, הארבע-רגליים.

כשם כן-הם, הציידים חיים בקבוצות שבטיות קטנות, עד 100 פרטים. לרוב הם מתפרנסים מצייד, צייד של חיות או צייד של כל יצור אשר פגע בהם או ששילמו להם לתופסו. הציידים הם שכירי החרב המבוקשים ביותר, והם לוחמים מפחידים. זהו לא גזע נחמד, ורב הסיכויים של נוסעים הנתקלים בהם להיחלץ

מהם, במקומות שהחוק לא קיים בהם, קטן ביותר. הנשק המועדף על הציידים היא קשת ענקית ו'מפלח-חזה', מאין מוט עם חריצים לתפיסת ושבירת חרבות (משמש כ'שובר-חרב') ובכל קצה של המוט שרשרת שבסופה מאין וו המסוגל לקרוע פיסות מהיריב או מהשריון שלובש היריב.

שחקן הבוחר ביצור זה לדמותו, מתחיל עם 18 נקודות חיים (נק"ח). היכולת לבצע שני התקפות בתור ללא עונשים. 8 נקודות התחלתיות ב'חושים' ו6 ב'כוח'. יכולת 'מעקב' עם בסיס 40%. ציידים מסוגלים לרוץ מהר ולאורך ימים ללא מנוחה.

הציידים מתחילים את המשחק עם תהילה 3- . ועבור כל שני נקודות תהילה שהקבוצה תקבל, ה'צייד' יקבל נקודה אחת. כאריזמה התחלתית של 3. 'צייד' לעולם לא יתקבל, או לא ינסה להתקבל ל'מגינים'. 'צייד' לא יכול לרכב על סוסים. בכניסה לעיר אנושית שיש בה חוק, עליו להפקיד את כל כלי נשקו, 'צייד' שייתפס עם כלי נשק – יותקף. 'צייד' לא יקבל תוספת לנקודות היכולת על 'שכל' גבוהה.

7. נוודי-עצים

גזע של יצורים דמויי אדם, החיים את מרבית חייהם על עצים. גובהם הממוצע הוא 160 ס"מ. הם בעלי זנב חזק וגמיש, העוזר להם בטיפוס. שערם יהיה חלק ולרוב שחור או חום. הם לא נוהגים לגדל שער ארוך, המפריע בטיפוס. לעורם יש היכולת לשנות גווניו וצבעו ינוד מחום עד ירוק, והוא יראה כמו אוסף של כתמים – מעין גלימת הסוואה טבעית.

נווד-עצים שיהיה ללא שריון או בגד עליון, יהיה מוסווה באזור צמחיה 85%. הנוודים מתחילים את המשחק עם 7 בקר"פ. לנוודי-העצים שני כלי נשק מועדפים, שעליהם יקבלו בונוס של 10% לפגיעה בלחימה איתם; קנה נשיפה וטופרים. הטופרים הוא מתקן בעל שני להבים באורך 30-60 ס"מ המותקן על ידי הנווד. המתקן מכיל מנגנון השולף את הטופרים כאשר הנווד רוצה. כך, כאשר הנווד מטפס הטופרים במצב מקופל ואין הם מפריעים לו.

את סוד יצירת המנגנון יש רק לנוודים ולרוב הם לא מפיצים אותו. כל נווד יחל את המשחק עם טופרים על יד אחת. טופרים באורך 30 ס"מ. נזק: 4-1. לאחר דרגת העוצמה השנייה, יהיה זכאי הנווד לקנות מנגנון נוסף (מנווד אחר) המחיר: 45 מקלות יורידים.

נוודים מסוגלים לטפס על עצים (100%) ולטפס על קירות (50%) ניתן לשפר כושר טיפוס כמו היכולת 'טיפוס על קירות'.

הנוודים מתחילים את המשחק עם 8 נק"ח. נווד שילבש שריון/גלימה, יאבד את היתרון שמקנה לו עור הזיקית שלו, ויקבל עונש של 30% לכל סוגי הטיפוס.

ג. תהילה וכבוד

תהילה וכבוד, או תהילה, זהו מדד מספרי לכמה אתם ומעשיכם ידועים בעולם המשחק. תהילה יכולה להיות גם על מעשים רשעים שעשיתם. במקרה זה, דמויות שתפגשו בעולם המשחק יפחדו מכם או יתקפו אתכם מיד.

ככלל, ככל שהתהילה גבוהה יותר, אתם מוכרים באזורים וממדים רחוקים יותר, ואתם יותר מוכרים באזור בו אתם משחקים.
בתחילת המשחק התהילה תהיה לרב 0, אלה אם-כן החליט אדון-המשחק אחרת. לדוגמה: אם אתה משחק נסיך.
השפעת התהילה על המשחק, ומתן נקודות תהילה, הם באחריותו הבלעדית של אדון-המשחק.

ג. נקודות חיים

נקודות חיים הם מדד מספרי המציין כמה חיים יש לכם, בדומה ל'אנרגיה' או 'חיים' במשחקי מחשב.
ביצירת דף הדמות, תקבלו 10 נקודות-חיים, נק"ח. כאשר תפגעו בקרב, מלכודת, או כל מצב אחר, ירדו נקודות החיים שלכם. כאשר יגיעו הנק"ח שלכם ל0 הדמות תאבד הכרה. כאשר יגיעו הנק"ח שלכם ל(10 -) הדמות תמות. בשלב זה, ניתן להחזירה לחיים רק בעזרת לחשים או אלים.
דמות שנפגעה תקבל את הנק"ח שאבדה חזרה בשני דרכים. מנוחה והחלמה טבעית, כל יום שעובר, הדמות תקבל מחדש נק"ח שאבדו לה – ראה טבלת חוסן גופני.
הדרך השנייה היא באמצעות לחשים, כוחות השליחים (ראה בהמשך הספר) ושיקויי ריפוי למיניהם. בכל מקרה לא ניתן לעבור את מקסימום הנק"ח שיש לכל דמות, שהוא **10 נק"ח** בתחילת המשחק. הדרך הנפוצה יותר לעלות את מקסימום הנק"ח היא כאשר עולים בדרגות העוצמה על-ידי שימוש בנקודות היכולת שלכם (ראו בהמשך).

דוגמה: פיט שחור-הלב הוא שודד ידוע. יש לו מקסימום נק"ח של 75. 75 נק"ח זה גם מה שיש לו כרגע. במהלך השוד האחרון תעה פיט ותקף אדם שהתברר שהוא מכשף רב עוצמה. תוצאות הקרב היו – המכשף הלך שמח וטוב לב עם כל ציודו של פיט, ופיט נשאר עם (5-) נק"ח. למזלו של פיט, חברו שושו התחבא בעצים. שושו הוא אחד מהשליחים של ארגון, אל הגנבים ופושטי היד, לשושו יש את היכולת לרפא בעזרת כוחו של האל שלו. הוא מרפא את פיט בעזרת תפילת ריפוי חלשה ומחזיר את פיט ל 0 נק"ח. לאחר מכן משתמש בתפילת ריפוי חזקה יותר, שמוסיפה 80 נק"ח. אך לפיט נוספים רק 75 נק"ח המקסימום האפשרי שלו.

נקודות המאנה הם עוצמתכם בכול הנוגע לקסמים. ככל שיהיו לכם יותר נקודות מאנה, הקסמים והלחשים אותם תעשו יהיו חזקים יותר. כל קסם/טווייה אותו תעשו יגרע מנקודות המאנה שלכם. בדומה לנק"ח (נקודות חיים) יש מקסימום לנקודות המאנה שאותו לא ניתן לעבור. בתחילת המשחק יש לכם 0 מאנה (בד"כ). הדרך שיהיו יותר נקודות מאנה היא על-ידי השקעת נקודות יכולת (ראו בהמשך). כאשר אתם משתמשים בנקודות המאנה ורצונכם להעלות אותם לרמת המקסימום שלהם, עומדות בפניכם מספר דרכים. מנוחת לילה טובה תעלה חצי מהמקסימום של נקודות המאנה. דרך נוספת היא על-ידי שיר כוח (ראה תיאור בחלק ביכולות). ישנם דרכים נוספות, אך לא כאן הוא המקום לפרטן.

דוגמה: למכשף, שפגע בפיט שחור-הלב, הידוע יותר כמכשף הכחול, יש מקסימום מאנה של 100. לאחר הקרב עם פיט נשארו לו כ-30 נקודות מאנה. המכשף ישן בלילה מוגן על-ידי קסמיו. עד הבוקר חזרו לו כמחצית מהמקסימום נקודות מאנה שלו, כ-50 מאנה. עתה יש למכשף הכחול 80 מאנה. המכשף עומד בפני מסע ארוך לאחד הממדים התחתונים והוא זקוק לכל נקודות המאנה שלו. לשם כך הלך לאחד הבלדיירים הנוודים, שהכיר, בשם קארג'אן. לקארג'אן יש את היכולת לשיר שירי כוח, ובמיוחד שיר מסוים שיעלה למכשף הכחול את נקודות המאנה. קארג'אן יכול לשיר כמה שהוא רוצה, אך נקודות המאנה של המכשף הכחול לא יעברו את המקסימום שלו, 100 מאנה.

ה. נקודות ניסיון, דרוג עוצמה ונקודות יכולת.

על כל פעולה שתבצעו בהצלחה בעולם המשחק תקבלו נקודות. נקודות אלו נקראות נקודות ניסיון. חלק מהפעולות עליהם מקבלים נקודות הם: ניצחון בקרב, פתירת חידות/בעיות, סיום משימה וכו'. את הניקוד המדויק עבור כל פעולה, וסוג הפעולות המזכה בנקודות ניסיון, קובע אדון-המשחק.

דרוג העוצמה שלכם מראה כמה הדמות התקדמה, למדה וצברה עוצמה. ככל שדרוג העוצמה שלכם גבוהה יותר הדמות תהיה חזקה יותר, אם בניתם אותה נכון. כדי להתקדם בדרוג העוצמה עליכם לצבור מספיק נקודות ניסיון.

בכל פעם שתשיגו דרוג עוצמה חדש, תקבלו נקודות-יכולת. בעזרת נקודות אלו תוכלו לרכוש יכולות חדשות, יותר נקודות חיים ויותר נקודות מאנה.

לדוגמה: המכשף הכחול לאחר הקרב עם פיט קיבל מספיק נקודות ניסיון כדי לעלות את דרוג העוצמה שלו. כתוצאה מכך קיבל 14 נקודות-יכולת. נקודת מאנה אחת שווה נקודת יכולת אחת וכך גם נק"ח. היכולת לרכב על סוסים עולה 4 נקודות-יכולת. המכשף השקיע 4 נקודות-יכולת בלמידת רכיבה על הסוסים, 5 נקודות-יכולת כדי להעלות את מקסימום המאנה שלו ב-31 נקודות-יכולת כדי להעלות את מקסימום נקודות החיים שלו ב-3. למכשף נשארו 2 נקודות-יכולת אותם הוא ישמור לעתיד. ניתן לצבור נקודות-יכולת כמה זמן שרוצים.

הטבלה הבאה מראה כמה נקודות ניסיון צריך בשביל כל דרוג עוצמה, וכמה נקודות יכולת מקבלים בכל דרוג עוצמה.

נקודות יכולת	דרוג עוצמה	נקודות ניסיון
5	1	500
10	2	1000
7	3	2000
12	4	4000
11	5	8000
11	6	16000
13	7	32000
14	8	64000
15	9	128000
15	10	256000
15	11	512000
16	12	1024000
17	13	2048000
18	14	4096000
19	15	8192000
20	16	12288000
20	17	16384000
20	18	20480000
20	19	24576000
20	20	28672000
20	21	32768000
20	22	36864000
20	23	40960000
20	24	45056000
20	25	49152000
20	26	53248000
20	27	57344000
20	28	61440000
20	29	65536000
20	30	69632000

1. אחוזי הגנה כלליים ואחוזי הגנה חלקיים

אחוזי ההגנה הכלליים מראים עד כמה הדמות שלכם מוגנת מפני התקפות פיזיות. התקפות פיזיות כוללות גם התקפות עם כלי נשק מכושפים. ככל שהאחוזים יהיו גבוהים יותר, כך תהיו מוגנים יותר. ניתן לעבור את ה 100% באחוזי ההגנה. דוגמה לשימוש באחוזי הגנה הכלליים נמצא בתיאור הקרב בהמשך. ניתן להעלות את אחוזי ההגנה בעזרת לבישת שריון, קסדות, כפפות, גלימות מכושפות, מגנים, כלי נשק מסוימים וחפצים מכושפים אחרים.

אחוזי הגנה חלקיים הם אותם אחוזי הגנה שנובעים מיכולות שלכם ומחפצים שאינם מתכלים, **שאינם** רשומים בטבלה הבאה.

אחוזי ההגנה הכלליים מורכבים מחיבור של אחוזי ההגנה החלקיים ושל אחוזי ההגנה שמקנים חפצים בטבלה למטה.

בטבלה הבאה תמצאו את רשימת החפצים היותר נפוצים (ולא קסומים) בעולם המשחק, התורמים לשיפור אחוזי ההגנה הכלליים של הדמות. כמו כן, החפצים בטבלה הבאה הם החפצים המתכלים שמדובר בהם בחלק הקרבות תחת הכותרת 'עשיית נזק ושריון מתכלה'.

מינימום כוח לשימוש	אחוזי הגנה %	שם הציוד	קטגוריית הציוד
8	15	שריון עור	שריון
11	19	שריון עור מחוזק	
14	25	שריון חבקים	
17	31	שריון שרשראות	
17	42	שריון טבעות	
18	50	שריון לוחות	
19	60	שריון לוחות מלא	
11	50	שריון חשארות	
8	5	מגן קרב	
10	8	מגן קטן	
14	10	מגן בנוני	
17	12	מגן גדול	
14	1	עור עבה	כפפות שריון
11	2	פלדה-עור	
11	3	טבעות פלדה	
-	*5	גלימת הסוואה	גלימות
-	4	גלימת קרב	
-	3	קסדה קטנה - כיפה	קסדות
-	5	קסדה + מגן עורף	
-	8	קסדה מלאה	כלי נשק
6	3	חנית	
10	4	הלבארד	
10	**10	רומח-רגלים	
8	8	תלת'דו-שן	
-	2	צעיף שריון טבעות	

* רק כנגד כלי נשק מושלכים

** רק כנגד אויבים רכובים

ז. ציוד

בחלק זה בדף-דמות מופיע כל הציוד שיש בבעלות הדמות. חלק מהציוד תמיד על הדמות וחלק לא. אזור הציוד מחולק לכמה תת-אזורים בהתאם לשימוש הנעשה בציוד ומיקומו בגוף.

1. כלי נשק

בחלק זה מופיעים כלי הנשק בהם משתמשת הדמות והם תמיד מוכנים לשליפה. לא רצוי להעמיס על חלק זה, שכן בעת לחימה זה עשוי להקשות בידי אדון-המשחק ההחלטה מה ההשפעה של עומס כלי נשק על לחימה.

2. מגנים

בחלק זה ימצאו כל החפצים התורמים לשיפור אחוזי השריון. לכן לא יתכן שבחלק זה ימצאו שני חפצים מאותה קטגוריה, כמו שני שריונות (גם אם הם שונים).

במקרה ויש כלי נשק התורם לאחוזי שריון, עליו להימצא בחלק של כלי הנשק.

3. מקלות יורידיום

מקלות יורידיום הם ההלך החוקי בעולם המשחק בו אתם מתחילים, או המילים אחרות – זהו הכסף בו אתם קונים ציוד ושירותים.

4. שונות

בחלק זה תרשמו את כל הציוד שהדמות סוחרת מלבד הציוד שפורט לעיל – כלי נשק, מגנים ומקלות יורידיום.

5. רכוש לא נישא

סביר להניח שבשלב מסוים במשחק תצברו רכוש שאין לשאתו, כגון ספינות, בתים, מבצרים, מבוכים וכדומה. עדין יש לרשום רכוש זה, אך אליכם לזכור, שלרב, הוא אינו אתכם בהרפתקאותיכם.

ציור

5. קרבות

לעיתים בעולם המשחק תאלצו לעמוד על שלכם, ולהשתמש בכוח לשם כך. לעיתים אתם תהיו אלו שיתקיפו אחרים ולעיתים ההפך. בכל מקרה ללמוד להלחם אתם צרכים, ולהלחם אתם תלחמו בעולם I.

א. סבב הקרב

בסבב הקרב מתרחשים פעולות רבות, למרות זאת סבב קרב אורכו כ **10 שניות**.
סבב הקרב מתחלק למספר שלבים:

1. פעולות מהירות (רק בסיבוב הראשון)
2. הצהרת כוונות
3. זריקת יוזמה
4. הפעלת יכולות מיוחדות: דגמים, חפצים מכושפים וכו'
5. כלי נשק מוטלים
6. התקפות פנים אל פנים
7. מעשים

1. פעולות מהירות (רק סיבוב ראשון)

יש מצבים בהם אתם תהיו דרוכים ומוכנים לפעולה. במצב כזה כל התקפה עליכם תתקל מיד בתגובה, או אם אתם במארב, תפעלו ראשונים.

המצב של דריכות מכסימלית יכול להמשך מספר שעות לפי הבונוס הכללי בכוח-המוח.

דוגמה לפעולות כאלו – דגם שהוכן מבעוד מועד; חץ דרוך בקשת והקשת מוחזקת מוכנה; צעקה ועוד. פעולות אחרות יוגדרו כפעולות מהירות על-פי אדון המשחק.

הפעולה המהירה מתבצעת לפני גלגול היוזמה, ויכולה להכריע את הכף. יש לזכור שגם לצד השני יכולה להיות פעולה מהירה. במקרה כזה, שני הפעולות מתרחשות בו זמנית.

במצב של פעולה מהירה אין זמן להתלבט או לדבר עם החברים לקבוצה. דמות שתלכט או תדבר עם חברה תאבד את זכותה לפעולה מהירה.

פעולות מהירות מתרחשות אך ורק לפני הסבב הראשון!

2. הצהרת כוונות

לפני גלגול היוזמה על כל שחקן להצהיר מה הוא הולך לעשות בסיבוב הקרוב. אין לסתות מהנאמר, לא משנה מה קורה בקרב.

3. זריקת יוזמה

זריקה זאת תחליט מי הדמויות המהירות יותר לפעול. ניתן לזרוק בשני אופנים: זריקת קובייה 6 פאות עבור כל קבוצה. הקבוצה שזרקה גבוהה יותר פועלת ראשונה בסבב זה.

האופן השני הוא לזרוק עבור כל דמות בנפרד קובייה 6 פאות, ולהוסיף את הבונוס הכללי של הקר"פ לזריקה כמו כן יש

להוסיף 3 אם הפעולה המתוכננת היא אחת מהפעולות בסעיף 4, יש להוסיף 2 אם הפעולה המתוכננת היא אחת הפעולות שבסעיף

5, יש להוסיף 1 אם הפעולה המתוכננת היא אחת הפעולות

שבסעיף 6. אדון המשחק יחליט כיצד לזרוק לדמויות אותם הוא משחק. ושוב, בעל התוצאה הגבוהה יותר יפעל ראשון. הזוכה בגלגול היוזמה מבצע ראשון את אחד מהשלבים 4,5,6,7.

4. הפעלת יכולות מיוחדות: דגמים, חפצים מכושפים וכו'

פעולות אלו מהירות ביותר, להלן רשימה קצרה של פעולות אותם ניתן לעשות בשלב זה: טוויט דגמים, שימוש (לא התקפה פיזית) בחפצים מכושפים, תפילות כוח, כוחות המגנים, דיבור/צעקה, זריקת חפץ ללא כיוון ועוד. אם אתם חושבים שפעולה מסוימת שייכת לסעיף, אליכם לזכות באישורו של אדון המשחק. היוצא מין הכלל הוא כל דגם או תפילות כוח הדורשות מגע. אלו נכנסים בסעיף האחרון של מעשים.

5. כלי נשק מוטלים

שימוש בכל כלי נשק או חפץ מוטל שיש צורך לכוונו אל מטרה.

6. התקפה פנים אל פנים

התקפה או פעולה פיזית על יריב בטווח נגיעה.

7. מעשים

בחלק זה יכולים להיות דברים רבים: כל דגם, תפילת כוח או יכולת הדורשים מגע פיזי; מעשים כגון הדלקת והשלכת בקבוק שמן; מסירת כלי נשק לחבר ועוד. לפי אדון המשחק.

ב. פגיעה או החטאה

כאשר אנו נלחמים במשחק, מי מחליט אם פגענו או לא? מי שמחליט הם למעשה זוג קוביות 10 פאות ואדון-המשחק. הסיכוי של כל דמות, מפלצת, ישות במשחק לפגוע בדמות, מפלצת, ישות אחרת במשחק הוא 40%. המשמעות היא שכדי לפגוע אתם צריכים לזרוק פחות מ-40 בקוביות. זריקה זאת נקראת **גלגול התקפה** או **גלגול פגיעה**. "אך זה לא הגיוני" אתם תאמרו, ובצדק. ישנם לוחמים מנוסים יותר ולוחמים מנוסים פחות. הגיוני שללוחמים מנוסים יהיה קל יותר לפגוע. כמו כן, מה עם יצור חזק מול יצור חלש, או יצור פצוע מול יצור בריא? יש נתון אחד שמיצג את כל אלו והוא נקודות-החיים (נק"ח). ללוחם ותיק יש יותר נקודות חיים מלוחם צעיר. ללוחם בריא יש יותר נקודות חיים מלוחם פצוע באותה רמה. לכן, מכל זריקת קוביות, שנועדה לקבוע האם הדמות התוקפת פוגעת, יש לחסר את נקודות החיים של הדמות התוקפת. ככל שנקודות החיים יהיו

גבוהים יותר, גלגול ההתקפה יצא נמוך יותר (אנו מזכירים, נמוך יותר = טוב יותר).

ויש גם בונוס עבור כוח. בדקו בטבלת כוח למציאת הבונוס שמקבלים דמויות חזקות לגלגול ההתקפה ולגלגול הנזק. (יש גם בונוסים מכל מיני יכולות – אך אלו מפורטות בפרק היכולות).

דוגמה: לפיט יש 15 נקודות חיים והוא נלחם נגד יצור שנקרא "ארבע-רגליים". גלגול ההתקפה של פיט יצאה 51, יותר מ40, אך עצרו, יש להוריד ממספר זה 15, כמספר נקודות החיים של פיט. לכן התוצאה הסופית היא 37 ופיט פוגע בארבע-רגליים. לאחר מהלכו של פיט נשארו לארבע רגליים 10 נקודות חיים. לארבע-רגליים יש כוח 19 (בונוס של 5- לגלגול ההתקפה) והזריקה שלו היא 66, מזה מורידים 10 (נקודות החיים של הארבע-רגלים). יש לנו 56. ומורידים גם 5, הבונוס עבור הכוח של הארבע-רגליים. כל זה לא מספיק, מכוון שיוצא 51. כדי לפגוע צריך מתחת ל40.

העניין מסתבך יותר כאשר לדמויות יש הגנה טבעית או שריון/מגן כל שהוא. אך זו בעיה של אדון-המשחק. לכן, כל שעליכם לעשות הוא רק לחשב את הבונוסים שלכם לגלגול ההתקפה, ולומר את התוצאה הסופית לאדון-המשחק. הוא יגיד לכם אם פגעתם, או לא.

ג. עשיית נזק ושריון מתכלה

הנזק אותו אתם עושים ליריב (או היריב לכם) תלוי בכלי הנשק/ חלק גוף בו השתמשתם להתקפה. בהמשך מצוין כמה נזק עושים כלי הנשק הנפוצים ביותר במשחק. הנזק לרב מצוין כך: 1-6, 1-4, 2-5 וכו'. המשמעות של 1-6 היא זריקה של קוביית 6 פאות, והכן, התוצאות האפשריות הם בין 1 ל 6. זריקה זאת נקראת **גלגול נזק**. 2-5 פירושה זריקת קובייה 4 פאות והוספת 1 לתוצאה. אם זרקנו 1 (הזריקה הנמוכה ביותר) ונוסיף 1 יצא לנו 2. אם זרקנו 4 (זריקה הגבוהה ביותר) ונוסיף 1 נקבל 5 זאת אומרת 2-5. כמו כן יש בונוס לנזק עבור כוח גבוה. את המספר הזה, שמופיע בטבלה, יש להוסיף לזריקת הקובייה ביחד עם בונוסים נוספים. המספר הסופי הוא נקודות החיים שירדדים מהישות שנפגעה.

דוגמה: במהלך קרב פיט פגע בארבע-רגליים שמולו בעזרת חרב ארוכה. מבט בטבלת כלי הנשק מראה לנו שחר ארוכה עושה נזק של 1-8. השחקן שמשחק את פיט זורק קובייה 8 (יש בה 8 פאות) ומקבל 2. אלו נקודות החיים שירדדים לארבע-רגליים. אם לפיט היה בונוס על כוח או בונוס אחר, הוא היה צריך להוסיף זאת ל 2 שיצא לו.

זכרו שיש גם דרכים אחרות לעשות נזק, כמו דגמים ותפילות כוח. הפירוט עבורם נמצא בפרקים הדנים בתפילות כוח ובטווייה.

ליצורים רבים ואף לכם יהיה שריון על הגוף וחפצים אחרים התורמים לאחוזי ההגנה הכלליים. חלק גדול מאותם חפצים נהרס במהלך הקרב, לרב תוך ספיגת חלק מהנזק שנגרם לכם. רשימה של החפצים המתכלים הנפוצים ביותר נמצאת בפרק 4 חלק ז'.

לדמותכם יש אחוזי הגנה כלליים ואחוזי הגנה חלקיים.

- אם גלגול הפגיעה של אויבכם לא פגע בכם לפי אחוזי ההגנה החלקיים ולא פגע בכם לפי אחוזי ההגנה הכלליים. לא נפגעתם וגם השריון שלכם לא נפגע.

- אם גלגול הפגיעה של אויבכם פגע בכם לפי אחוזי ההגנה הכלליים שלכם גם אתם נפגעתם וגם השריון שלכם נפגע. במקרה זה יורד מאחוזי ההגנה הכלליים שלכם שליש מהנזק שהאויב גרם בהתקפתו.

לדוגמה: אם הנזק שנגרם הוא 9. מאחוזי ההגנה הכלליים ירדו 3% ומהנק"ח ירדו 6. אם הנזק הוא 8, מאחוזי ההגנה הכלליים ירדו 2% ומהנק"ח 6.

חשוב מאוד לדעת שאחוזי ההגנה הכלליים לעולם לא יכולים לרדת אל מתחת לאחוזי ההגנה החלקיים. ברגע שאחוזי ההגנה הכלליים משתווים לאחוזי ההגנה החלקיים, המשמעות היא שכל שריונכם המתכלה הרוס!

- אם גלגול הפגיעה של אויבכם לא פוגע באחוזי ההגנה הכלליים אך כן פוגע באחוזי ההגנה החלקיים. המשמעות היא שרק השריון המתכלה שלכם נפגע ולכן אחוזי ההגנה הכלליים מאבדים 1%.

כדי לדעת איזה מהחפצים המתכלים נהרס קודם יש להשוות את תרומתם לאחוזי ההגנה. החפץ עם התרומה הגבוהה ביותר ייהרס קודם.

לאלה מכם שדואגים, ניתן לתקן שריון מתכלה אצל כל נפח או בורסקאי.

ד. סוף הקרב

עליכם לזכור שניצחון בקרב הוא לא תמיד כאשר כל יריביך מתים, אלה, כאשר השגת את המטרות לשמם נלחמת. לברוח מכלא, לפרוץ לחדר או להבריה גנבים, לדוגמה. בדומה לכך אתם גם עלולים להפסיד בקרב. נקודות הניסיון שתקבלו על קרבות הם בהתאם לאופי הניצחון או ההפסד, והם יקבעו על-ידי אדון המשחק. אך קרבות נגמרים כאשר ליד קבוצת השחקנים אין יריבים, שיכולים להלחם. אם זה מסיבה שכל היריבים חוסלו, הגעתם להסכם שלום עם היריבים, היריבים ברחו, היריבים נכנעו, שאתם חוסלתם, ברחתם בהצלחה או נכנעתם.

ה. פגיעות

1. פגיעה

כל מצב בו יורדות נקודות החיים שלכם אל מתחת למקסימום האפשרי נקרא פגיעה. לפגיעות יש השפעה על יכולתכם להלחם. ככל שהפגיעה גדולה יותר, כך קטנים סיכויי הפגיעה שלכם. (ראו סעיף ב - 'פגיעה או החטאה').

2. עילפון ומוות

כאשר נקודות החיים שלכם יורדות אל מתחת ל 1 יש 30% שתאבדו הכרה בכל סבב קרב. ממספר זה יש להוריד את הבונוס הכללי בחוסן גופני. ולהוסיף את הנק"ח (בערך מוחלט) לדוגמה: יצור עם חוסן גופני (18); נק"ח 3-; סיכוי לאבד את הכרתו בכל תור הם 30% ועוד 3% בגלל הנק"ח שלו, פחות 8% בגלל חוסנו הגופני הגבוה. בטווח שבין 0 ל 5- אתם במצב יציב. בטווח שבין 5- ל 10- אתם גוססים, זאת אומרת שבכל תור אתם מאבדים נקודת חיים. בטווח שבין 10- ל 15- אתם מאבדים 2 נק"ח כל תור. 16- אתם מתים, נתראה במשחק הבא. כאשר מרפאים אתכם ממצב בו יש לכם פחות מ 0 נק"ח, הריפוי יביא אתכם ל 1 נק"ח. ניתן להשתמש בריפוי נוסף כדי להעלות את הנק"ח יותר.

לדוגמה: פיט נפצע קשה. מצב הנק"ח שלו הוא 6- . כל סיכוב (כ 10 שניות) יורדת לו עוד נקודת חיים. זאת אומרת שעוד 7 סיבובים פיט ימות. אך חברו מצילו בעזרת שיקויי ריפוי, שבמצב נורמאלי היה מעלה את פיט למקסימום נקודות החיים שלו. אך מכיוון שפיט גוסס, השיקוי מרפא אותו כך שלפיט יש נק"ח 1. ופיט מתעורר מהעילפון. שימוש נוסף בשיקוי זהה יחזיר לפיט את כל הנק"ח שאבדו לו.

כאשר נקודות החיים שלכם יגיעו ל 15- דמותכם מתה. הדרך היחידה להצילה בשלב זה היא רק באמצעות דגמים חזקים ביותר.

6. מצב בתחילת המשחק

מצב הדמות שלכם בתחילת המשחק הראשון נתון לשיקולו הבלעדי של אדון-המשחק. אולם, אם אדון-המשחק בוחר להשאיר לכם את העבודה, הנה המלצתנו. על כל שחקן ליצור סיפור רקע לדמותו, מהיכן היא הגיעה, מה שמה, מה עבר עליה עד כה וכל דבר נוסף העולה בראשכם. אדון-משחק מנוסה ידע לשלב את סיפורכם במשחק. ניתן לשלב סיפור של מספר דמויות ביחד. כל שחקן מתחיל את המשחק ללא ציוד, אלה אם-כן אדון-המשחק מחליט אחרת. לכל שחקן יש 1-100 מקלות יורידים (זורקים קוביות 10). עם הסכום שיצא הולכים לקניות בחנות, שוק, בזאר, שיירת קרונות ... אם אדון-המשחק לא מספק רשימה משלו, יש להשתמש בטבלאות הסחורה שיש בהמשך הספר (בחלק הדן בעיר). לאחר ההצטיידות, ההתחלה הקלאסית היא ישיבה בבאר הקרוב, כל הקבוצה ביחד. ואז ניגש אליכם בחור צעיר. לפני שהוא מספיק לומר משהו, הוא מתמוטט וחץ בגבו. מידו אתם מצליחים לחלץ מפה קרועה שרשום עליה ...

7. העיר

העיר. הרפתקאות שלמות יכולות להתרחש ללא יציאה מהעיר. הרפתקאות בהם אתם תפתרו תעלומות בלשיות, הרפתקאות בהם תחקרו את מערכות הביוב של העיר, הרפתקאות בהם תגלו שיש בניינים בעיר שהם גדולים יותר מבפנים מאשר מבחוץ. תנסו לצוד את החנות של מואזיז, אותה חנות של חפצים קסומים שמופיעה כל פעם במקום אחר ונעה ונדה ברחבי ערי כל העולמות המוכרים (והלא מוכרים). ואלו רק מעט מן האפשרויות למשחק בעיר.

עיר יכולה להיות דברים רבים, עיר במתכונת המוכרת לכם מעולמנו (עולם VII), עיר תת-קרקעית (גמדים, אולי), עיר בשמים ... אך המקום לפרטם הוא לא בספר זה. ברב הערים ישנם שירותים בסיסיים אותם תוכלו לקבל, לפי שיקול אדון-המשחק, שירותים אלו נפרט בחלק זה.

א. חנויות ושוק

הטבלאות הבאות יפרטו את הסחורות הנפוצות ביותר שניתן למצוא בערים של עולם I.

המחירים הנם הצעה בלבד, אדון-המשחק יכול לשנותם כרצונו. כמו-כן, כל טבלה אינה מציינת חנות אחת. יתכן שבחנות/דוכן אחד תמצאו את כל סוגי כלי הנשק והשריונות, ואילו בחנות אחרת תמצאו רק שיקויים וחלק מכלי הנשק. כל הצרופים והמקרים אפשריים. לשיקולו הבלעדי של אדון-המשחק.

1. כלי נשק

הטבלה הבאה תציין את כלי הנשק הנפוצים ביותר, ישנם כלי נשק מתוחכמים יותר. מציאתם רק לרצונו של אדון-המשחק.

סוג כלי-נשק	כלי-נשק	מחיר	נזק	מינימום כוח*	טווח (מטרים)**	יחידת משקל
גרזנים	גרזן הטלה	4	2-5	13	8	1
	גרזן קרב	8	1-8	16	-	2
	גרזן קרב דו-ידיני	15	2-12	19	-	4
פגיונות וחרבות	פגיון	3	1-4	6	-/5	-
	פגיון הטלה (עשרה)	20	1-3	7	10	-
כלי-נשק ארוכים	חרב ארוכה	11	2-8	14	-	1
	חרב לגיונרים	6	2-7	11	-	1
	חרב קצרה	5	1-6	10	-	1
	חרב דו-ידינית	20	2-16	19	-	3
כלי-נשק ארוכים	סאייף (חרב מזרחית)	12	2-9	14	-	1
	חנית	4	1-6	10	-/10	1
	דו-שן	10	2-8	14	-	2
כלי-נשק מרסקים	תלת-שן	12	3-9	15	-	2
	הלבארד	12	1-10	15	-	2
	רומח פרשים ^ב	24	4-19	19	-	4
	רומח רגלים ^ג	16	3-13	14	-	3
כלי-נשק מרסקים	אלה	5	1-6	15	-	1
	פטיש קרב	6	2-7	16	-	2
	כוכב השחר (MORNING)	8	1-8	15	-	2

					(STAR)	
2	-	14	2-8	9	עקרב (FLAIL)	יורי חיצים
-	50	13	-	19	קשת קטנה	
-	80	16	-	30	קשת גדולה	
-	120	19	-	50	קשת גדולה משולבת	
-	35	6	-	250	רובה קשת יד	
-	50	10	-	30	רובה קשת קטן	
-	80	13	-	45	רובה קשת גדול	
-	-	-	2-5	15	חצים ^A ראש עץ (ארבעים)	
-	-	-	2-7	25	חצים ^A ראש פלדה (ארבעים)	
-	-	-	1-6	80	חצים ^A ראש כסף (ארבעים)	
-	20	6	1-2	5	בולוס	אחרים
1	-	10	2-5	4	מוט לחימה	
-	12	-	1-2	5	מקל נשיפה	

* מינימום הכוח הדרוש לשימוש בכלי הנשק
 ** זהו הטווח היעיל לשימוש בכלי נשק מוטלים/ירוים. מעבר לטווח זה כל מטר נוסף מוריד 5% מיכולת הפגיעה ו 1 מהנזק. כלי נשק שמופיע להם גם – וגם טווח (למשל חנית) ניתן גם להטילם וגם להשתמש בקרב פנים אל פנים.
 A חצים לרובה קשת אינם מתאימים לחיצים לקשת. המחיר זהה, החצים שונים. במקרה של רובה-קשת יד מדובר במחסנית של חיצים מיוחדים.
 B יעיל רק בהסתערות, בקרב פנים מול פנים לא ניתן לשימוש.
 C יעיל רק כנגד הסתערויות. בקרב פנים מול פנים לא ניתן לשימוש.
 בולוס שלושה כדורים, לרב עשויים ממתכת, אדמה או חרס, מחוברים בחוט. אם הבולוס פוגע בדמות אדם, סוס או יצור בעל צוואר וגפיים
 יתכנו מספר דברים 5% הצוואר נפגע – היצור נחנק כל סיבוב 1-4 נק"ח. 1% המפרקת נשברת - היצור מת. 15% הידיים נתפסות, והיצור אינו יכול להשתמש בהם. 20% הרגליים נתפסות והיצור נופל, לא יקום עד שישתחרר. הבונוס הכללי של הקר"פ משפיע על תוצאה זו.

2. שריונות ומגנים

הטבלה הבאה תציג את האמצעים הנפוצים ביותר להעלות את אחוזי ההגנה של דמותכם ומחירם. ישנם הרבה, הרבה יותר, אמצעים בעולם המשחק. חלקם קסומים וחלקם מכונות מתוחכמות. מציאתם היא על-פי אדון-המשחק.

קטגורית	שם	מחיר	אחוזי הגנה %	מינימום כוח לשימוש	יחידת משקל
שריון	שריון עור	12	15	8	3
	שריון עור מחוזק	16	19	11	3
	שריון חבקים	22	25	14	6
	שריון שרשראות	26	31	17	8
	שריון טבעות	32	42	17	8
	שריון לוחות	100	50	18	14
מגנים	שריון לוחות מלא	850	60	19	17
	שריון חשאראת ^A	2000	50	11	3
	מגן קרב	5	5	8	1
	מגן קטן	5	8	10	2
קסדות	מגן בנוי	9	10	14	3
	מגן גדול	15	12	17	5
	קסדה קטנה - כיפה	3	3	-	-
	קסדה + מגן עורף	5	5	-	-
	קסדה מלאה	10	8	-	1
כפפות	עור עבה	6	1	14	-

שריון					
	-	11	2	11	פלדה-עור
	-	11	3	12	טבעות פלדה
גלימות	-	-	*5	12	גלימת הסוואה
	-	-	4	19	גלימת קרב
כלי נשק	1	6	3	4	חנית
	2	10	4	12	הלבארד
	3	10	**10	16	רומח-רגלים
	2	8	8	10/12	תלת-דושן
שונות	1	-	2	12	צעיף שריון טבעות

* רק כנגד כלי נשק מושלכים

** רק כנגד אויבים רכובים

^A חלקיו של שריון זה נלקחו משלדו (שלד היצוני) של חרק גדול בשם חשאראת. השריון מחסה את כל גוף הלוחם. מחירו נובע מהקושי הגדול בציד החשאראת ומהרכבתו. משקלו הקל מאפשר גם ללא לוחמים ללבושו, והוא משמיע מעט רעשים בצעידה איתו. לרב צבע השריון הוא שחור מבריק, אך ניתן לעמעם את הברק. השריון עמיד במיוחד כנגד חומצה (90%). נדיר שימצא שריון כזה בחנות ללא הזמנה מראש.

3. חפצים קסומים

הרשימה הבאה תציין רק את החפצים הקסומים הנפוצים ביותר, שניתן למצוא בעולם I. ישנם עוד הרבה, הרבה יותר חפצים קסומים וייחודיים בעולם I. השמועה אומרת שיש גם מכונות מתוחכמות אי שם. שריד לתקופה אחרת או פלישה מיקום אחר שהייתה לפני שנים רבות. אך ברשימה זאת נביא רק את הנפוצים ביותר.

קטגוריית החפץ	שם החפץ	מחיר	תכונות
כלי נשק	פגיון +1	120	לנזק לפגיעה +5% +1
	חרב לגיונרים +1	250	לנזק לפגיעה +5% +1
	חרב ארוכה +1	340	לנזק לפגיעה +5% +1
שריון	חצים ראש ברזל +1 (20)	300	לנזק לפגיעה +5% +1
	שריון עור +5%	210	אחוזי הגנה +5%
	שריון עור שקט	1100	הליכה בשקט/התגנבות +40%
מגנים	מגן קטן +5%	190	אחוזי הגנה +5%
	מגן בנוני +5%	220	אחוזי הגנה +5%
	מגן גדול +5%	300	אחוזי הגנה +5%
גלימות טבעות	גלימת קרב "המתערבלת"	250	אחוזי הגנה +5% התקפה +5%
	טבעת מגן +5%	200	אחוזי הגנה +5%
	"יורקת האש"	250	פעם ביום יורקת סילון אש העושה נזק של 3*(6ק). יש לבצע התקפה מוצלחת כדי שסילון האש יפגע. להתקפה יש בונוס של 15%.
	"הפורצת"	2100	הצמדת הטבעת למנעול רגיל או למלכודת פשוטה תגרום למלכודת/מנעול להיפתח.
	טבעת חיים	450	שימוש אחד ביום. למשתמש נוספים 5 נק"ח. כל עוד הטבעת עליו

4. האלכימאי/שיקויים

בחנות הבאה תמצאו סוגי שיקויים רבים. זכרו כי אלו רק השיקויים היותר נפוצים, וכי יש שיקויים רבים נוספים. לא בכל חנות ניתן למצוא את כל המבחר שיש בטבלה הבאה. יתכנו חנויות בהם השיקויים והחפצים הקסומים יהיו ביחד.

שיקוי	מחיר	תכונות
ריפוי קטן	150	מרפא לחלוטין עד 20 נק"ח
ריפוי בנוני	300	מרפא לחלוטין עד 50 נק"ח
ריפוי גדול	450	מרפא לחלוטין עד 90 נק"ח
שיקוי ריפוי - פציעה קטנה	90	מרפא 1-10 נק"ח
שיקוי ריפוי - פציעה בנונית	180	מרפא 2-40 נק"ח
שיקוי ריפוי - פציעה חמורה	280	מרפא 10-100 נק"ח
ראיית לילה	290	מאפשר לראות בחושך למשך 8 שעות
ידיים דביקות	120	מאפשר טיפוס על קירות למשך שעה
עמידות לכלי נשק רגילים	1100	מקנה עמידות לכל כלי נשק לא קסום למשך יום
הסוואה	910	גורם למשתמש להתמזג עם סביבתו לחלוטין. לא יראה על-ידי יצורים עם חושים פחות מ25.
שיקוי כוח	9000	ההשפעה תפוג כאשר המשתמש יזוז (נשימה אינה נחשבת) מעלה כוח ב1 לכל החיים
שיקוי מהירות	9000	מעלה קר"פ ב1 לכל החיים
שיקוי חוסן גופני	10000	מעלה חוסן גופני ב1 לכל החיים
שיקוי חושים	10000	מעלה את החושים ב1 לכל החיים
שיקוי כוח המוח	14000	מעלה כוח המוח ב1 לכל החיים
שיקוי שכל	14000	מעלה שכל ב1 לכל החיים
שיקוי כאריזמה	15000	מעלה כאריזמה ב1 לכל החיים
משקל נוצה	980	גורם למשתמש לשקול 0.
מזון	1100	כולל הציוד שעליו למשך 15 דקות המשתמש אינו צריך לאכול למשך חודש
צלילה	2300	מאפשר נשימה במים למשך יומיים. לא ניתן לנשום מחוץ למים.
שיקוי ניקוי	850	מנקה השפעות קסומות שיש על המשתמש
שיקוי מאנה	650	המאנה של המשתמש עולה למקסימום
שיקוי חיים	570	המקסימום נק"ח של הדמות והנק"ח בפועל עולים ב20 למשך יום אחד

5.1 שונות

שונות	מחיר (במקלות יורידים)
בגדים עמידים למים	9
בקבוק זכוכית	1
בקבוק שמן/נפט	2
גפרורים 50	4
וו טיפוס	2
חבל 10 מטר	1
חבל משי 10 מטר	50
חגורת כיסים	2
יתדות 10	2
כלוב מטר/מטר/מטר	6
כלי טיפוס - הרים	7
כלי טיפוס - קירות	16
כפפות משי	20
כפפות עור גס	2
כפפות עור עדין	4
מגפי עור גס	2
מגפי עור עדין	6
מנורת נפט	3
מנורת נפט - תריס	5
מנעול	2
מנעול משובח	6
מצת ואבן מצת	2
מראה	5
מראה מכסף	100
פטיש	1
שרשרת ברזל 3 מטר	3
תיבה מטר/חצי מטר	3

5.2 הובלה

הכוונה היא במשלוח סחורות מעיר אחת לשנייה או הצטרפות להסעה מסוג זה או אחר. הרשימה הבאה מתייחסת רק למעבר בין שני תחנות דרכים ראשיות (לרב ערים או כפרים גדולים) אם תרצו לשלוח משהו או לנסוע למקום מיוחד, המחיר יקבע על-ידי אדון-המשחק, אם המעבר אפשרי.

שיירה (שוורים ועגלות) – שיירה כזו תנוע לאט מעוד, אך היא זולה ויכולה לסחוב משקל רב. מהירות: 160 ק"מ ליום. מחיר: 1 מקלות יורידים לאדם לשלושה ימים.

שיירה (סוסים ועגלות) – שיירה זו נעה מהר יותר, מחירה כפול. לרב ארבע סוסים לעגלה. מהירות: 240 ק"מ ליום או 290 ק"מ ליום ומנוחה רבה לאחר מכן. מחיר: 2 מקלות יורידים לאדם לשלושה ימים.

ספינות נהר – ספינות רחבות ושטוחות, אינן משיטות בים. יש להם מקום רב לנשיאה (סחורות או/ו אנשים)

מהירות: תלויה בכיוון ובעוצמת הזרם.
 מחיר: בדומה לשיירת סוסים. לפי אדון-המשחק.
ספינות ים – ספינות מגדלים וצורות שונות. יתכן מעט או הרבה מקום לנשיאה.
 מהירות: תלוי בכיוון ובמזג האוויר.
 מחיר: לרב כפול ממה שהיה עולה לשוט בספינת נהר.
איים מעופפים – בחלק מהמקומות בעולם I עוברים איים מעופפים, גושי סלע ענקיים המרחפים באוויר. האיים מרחפים בנתיבים מיוחדים הנקראים נהרות רוח. נהרות אלו הם קבועים למיטב ידיעתכם. איים מעופפים הנמצאים מחוץ לים הרוחות לרב מאוכלסים. הנווט/ת של האי הוא/היא תמיד שליח, **נווט**, של מואני שריקת הרוח או אלמנטר מקבוצת האבן.
 מהירות: תלוי בנהר הרוח.
 מחיר: אם האי נטוש – חינם. אם יש מישהו על האי, יש לנהל איתו משא-ומתן.
דלת-חור תולעת – קוסמים לעיתים מחזיקים דלתות שניתן לעבור דרכן למקומות אחרים כהרף עין. לפעמים שרות זה פתוח לכולם. לא לכל עיר/ישוב יש כזה סידור.
 מהירות: מידי
 מחיר: מתחיל מ500 מקלות יורידים.

5.3 אוכל

"הצבא צועד על קיבתו". זהו משפט הנכון גם לעולם זה, עולם I. לא תמיד תהיה חשיבות אם יש אוכל בראשותכם או לא. אך ישנם מצבים בהם לאוכל כן יש חשיבות. בעיר ניתן למצוא אוכל ושתייה מכל הסוגים. בכפרים, לא תמיד.

מנות מסע לשבוע - 1 מקלות יורידים.
מנות מסע לחיות לשבוע (סוסים, חמורים, שוורים ...) – 2 מקלות יורידים
נאפיר, סוג של עוגה המאפשרת לאוכל אותה לא לישון. פרוסה אחת ליום. אין פה קסם, אלה שימוש בעשבים הנכונים. לאחר גמר השימוש יש לנוח מספר ימים כמספר הפרוסות שנאכלו. מי שאוכל יותר פרוסות מהמספר שיש לו בחוסן-גופני / 2, מת.
 פרוסה $2 = 1$ מקלות יורידים.

5.4 בתים

את מחיר הבתים במקומות שונים יאלץ לקבוע אדון-המשחק בעצמו. כבסיס יש להשתמש ברשימה הבאה:
 בעיר, בית פשוט עם שני חדרים – 1500 מקלות יורידים.
 בכפר, או בונים לבד או 500 מקלות יורידים.
 בעיר, בית אחוזה – 30,000 מקלות יורידים.
 בכפר, 10,000 מקלות יורידים.

בעיר, מגדל – 8000 מקלות יורידיום.
 בכפר, 4000 מקלות יורידיום.
 בעיר, מצודה – 95,000 מקלות יורידיום.
 בכפר, 35,000 מקלות יורידיום.

זהו הבסיס לחישוב.

ישנם עוד הרבה סוגי מבנים – ביצורים, פונדקים, בתי כלא, מגדלי קוסמים, ארמונות, מחסנים ועוד.

5.5 חיות

חיות הם חלק גדול מעולם I. ולא כולן מוכרות לנו מעולמנו. חיות משמשות למאכל, נשיאה, רכיבה, ציד, עיקוב, שעשוע, שמירה ועוד. חייה מעולפת תעלה פי 3 מהרשום בטבלה הבאה. המחירים הם עבור חיות לא 'גזעיות'. עבור חיה איכותית יותר, המחיר יקבע על-ידי אדון-המשחק.

מחיר (במקלות יורידיום)	חיה
30	סוס פוני
30	סוס רכיבה
45	סוס שיירות
120	סוס קרבות*
230	סוס קרבות כבד*
3	כלב
9	כלב תקיפה
2	חתול
6	פרה
1	תרנגולת
4	כבשה
6	חמור
4	עז
24	גמל
18	שור
36	שאישאן
30	בז-צייד*
30	בז-סוור*
200	לאמגר
16	מנגראב
10	שתילעץ
30	ברנאבוב*

5.6 שכירי חרב

שכירי חרב ניתן למצוא לאורכו ולרוחבו של עולם I. חלקם מנוסים יותר וחלקם מנוסים פחות. חלקם מעולים. שכיר חרב פשוט יקבל 30 מקלות-יורידיום למשימה לדרגת עוצמה. זאת אומרת, אם למי ששכרתם יש דרגת עוצמה 3, שכרו יתחיל מ-90 מקלות יורידיום. יש כמובן לקחת בחשבון את זמן המשימה, ציוד נדרש, סיכון וכדומה. על אדון-המשחק לעשות את כל החישובים.

היכן ניתן למצוא שכירי-חרב.
לרב בכל עיר יש פונדק או גילדה או שניהם בהם ניתן למצוא שכירי חרב. אם מדובר בגניבה או במשימה בעלת אופי דומה, יש לחפש את גילדת הגנבים. אם תשאלו בכמה מקומות, נציגי הגילדה כבר ישמעו עליכם, והם אלו שיפנו אליכם.

בעולם I יש מספר חברות או חבורות המספקות שירותים מיוחדים, וחברים בהם אנשים (ולא רק אנשים) מיומנים ביותר. מחירם גבוהה ביותר. ברשימה הבאה נביא שלושה מאותם חבורות ואיך ניתן ליצור איתם קשר.

שין-ג'ין. מנהיג: לוסיין דורמיט. שכר התחלתי: 10,000 מקלות יורידיום. כיצד למצוא: יש לשאול על חמורים מעופפים בבאר בשם "מקלות הגפן" בעיר נמלצוק (*cliff port*), או במקדש של אמוראם בעיר גרום. הם כבר ימצאו אתכם.

יוצאי אנקארס. מנהיג: לא ידוע. שכר התחלתי: 5000 חורדים (המטבע המשמשת בארץ גאיים. מקביל ל-5000 מקלות יורידיום). כיצד למצוא: בגאיים, ליד עיר הבירה נדוסאיים, יושבת האקדמיה של אנקארס. יש לגשת לאקדמיה ולשאול. הקבוצה לא תיקח משימות שיפגעו בגאיים. התשלום יועבר לאקדמיה, אתם תקבלו הודעה כאשר המשימה בוצעה, או את כספכם חזרה.

אל-תאשישיון. מנהיג: אחמד אל-קיסאר? מחיר: 30,000 מקלות יורידיום. התאשישיון עוסקים בחיסול בלבד. השמועה אומרת שמקורם בעולם אחר והם הובאו לעולם I כדי לבצע חיסול. החברים ששרדו אחרי המשימה החליטו להישאר בעולם I ולהקים בו מחדש את כת התאשישיון. כל זה היה לפני כ-1000 שנה. שמועה נוספת אומרת, שגם אז שם המנהיג היה אחמד אל-קיסאר. כיצד למצוא: יש לשלוח את תיאור המטרה לחיסול + חצי התשלום דרך דלת חור-תולעת למקום הנקרא קלעה אל-נסורה. לאחר ביצוע המשימה יש לשלם את שאר הכסף. אם אתם חכמים, אתם תשלמו! מי שינסה לעבור בדלת חור-תולעת אל קלעה אל-נסורה, שלא יצפה לחזור חי.

ציוור

8. בית העיר, ארמון השליט (או כל שם אחר).

ברב הערים, כפרים וישובים אחרים בעולם I יש שליט או מועצה המנהלים/שולטים בכפר. סגנון השלטון הוא בהתאם למקום. לרב, באותו מקום בו יושב השליט/מועצה ימצאו גם בעלי תפקידים אחרים. למשל: בנייני המשטרה/מיליציה מקומית, צבא, בנייני הגילדות, בתי המשפט, בתי-הכלא ובתי-האוצר. אזור זה יהיה לרב מאובטח יותר מרוב האזורים האחרים בישוב. אין הכוונה לכפרים קטנים בהם אין צורך בכל-כל הרבה.

כדי להתקבל לשיחה עם אחד מבעלי התפקידים הבחירים יהיה תמיד צורך באישור של מזכיר או שומר בחיר, או זימון אישי מאותה אישיות.

ברב הישובים תהיה במקום זה גם המחלקה ל'עבודות מיוחדות'. במקום זה תהיה רשימה של משימות שזהו האינטרס של הישוב לבצע. לדוגמה: ניקוי מערכת הביוב מזיהום של קובולדים, החזרה של חפצים גנובים מאזורים שהם מחוץ לשטח הישוב או מקומות בהם לשליט אין כוח רשמי, ליווי שיירות, שליחויות למקומות אחרים ועוד. כאשר לוקחים עבודה ממקום כזה, יש להניח שצופים בכם ברמה זו או אחרת, תלוי בסוג העבודה.

9. האלים ומקדשיהם בעולם I.

המקדשים בעולם I יכולים לבוא בכל צורה וסוג. מעגלה מפוארת, בניין ענק עד לחצר קטנה עם תל אבנים במרכזה. הכול תלוי באל/ה. לא בכל מקום תמצאו את כל האלים הקיימים. הכול תלוי מיהו האל המועדף במקום מסוים. המקדשים עצמם הם מקומות תפילה, לימוד ולעיתים דרך לקבלת מסרים מהאל דרך הכוהן שלו. אם ברצונכם להיות שליחים של אל מסוים, אליכם ללכת לאחד המקדשים ולקבל את ברכת הכוהן. או שאחד האלים יזמן אתכם אליו. וזהו כבוד גדול באמת.

א. מהו אל בעולם I

אפילו החכמים הגדולים ביותר אינם יודעים מהם האלים או כיצד נוצרו. מה שכן ידוע הוא שהם ישויות בעלות כוח המוגבל לתחומים מסוימים, מאין כוחות טבע. כאשר יופיעו בדמות על פני האדמה, לבבואה שלהם יהיה כוח פיזי כמעט בלתי מוגבל, אך עדיין ניתן להשמיד בבואה של אל. להבדיל מעולמות אחרים בהם האלים שולטים על תחומים מסוימים – כגון מסחר, חקלאות, מזג אוויר וכדומה. האלים על עולם I שולטים על שטחים, וכוחם נובע מהשטח שבשליטתם. רב האלים "קיפלו" מסביבם את מרכז השטח בו הם שולטים וכך נוצרו מימדי הצללים של עולם I*. לאל כוח מוחלט במימד הצללים שלו וכול רב בשטח שבשליטתו. על מנת להשפיע בשטחים של אלים אחרים הוא זקוק לשליחים והכוהנים שלו. בתמורה לנאמנותם לאל מסוים אנשים אלו מקבלים כוחות, שיעזרו להם במילוי שליחותם. דוגמה מעולמנו שלנו הוא שמשון והכוחות שהוענקו לו על-ידי אלוהים. לדעת החכמים העולם מסוגל להתקיים ללא האלים, אך דבר כזה יגרום לתוהו ובוהו שלא היה כמוהו. הדבר משול לארץ שמוסדות השלטון נמחקו בה.

כל אחד יכול להיכנס למקדש ולבקש בקשות. אך, אם בקשתך נענתה, ובתמורה לכך אליך לשלם מחיר כל שהוא, או שהבטחת הבטחה לאל מסוים, או הבטחה למישהו אחר תחת השגחתו של שליח או כוהן, רצוי מאוד שתמלא את הבטחתך ו/או תשלם את המחיר שננקב. לא רצוי להרגיז את האלים, והם לא נוהגים לשכוח דברים כאלו. לעולם!

ב. האלים, מקדשיהם והשירותים הניתנים בכל מקדש.

1. האלים

תיאור מדויק של כל אל, ממלכתו והיצורים השוכנים שם תקראו בספר- האלים. בעולם I ידועים שבעה אלים, יתכנו יותר. ואלו הם האזורים בהם הם שולטים.

1.1 אזאר-האבן

* על מימדי צללים ומהם ובספר נפרד, ניתן להתייחס אליהם כאל מימד אחר – אך קטן ומוגבל בגודל.

מרכז שלטונו נמצא ביער המקיף את העיר קליף-פורט. כוחו רב וניתן למצוא דרכים רבות לממלכתו. ממלכתו נראית כדרך ארוכה המוקפת תהום ללא תחתית, וככל שמתקרבים למרכז הממלכה (מימד הצל) הדרך עוברת בין צוקים גדולים יותר ויותר. מרכז הממלכה הוא מעין אמפי המוקף בצוקים ובו הדרך נגמרת. מעבר לצוקים ישנה התהום, שהיא למעשה, הדרך חזרה.

מקדשיו נראים לרוב כערמות אבנים גדולות, יתכן ויהיו מוקפות בחומה או שיהיו בתוך מבנה כל שהוא, או סתם מונחות במרכז קרחת יער. השליח המוכר ביותר שלו הוא חתול צ'שיר – המופיע כראש של חתול בגודל ילד.

יש אומרים שהאלמנטר הראשון מקבוצת האבן היה אחד מילדיו. השירותים הניתנים במקדשיו של אזאר-האבן: שרותי ריפוי, חור-תולעת, לימוד מאמינים חדשים, גילוי והכשרת אלמנטרים, פיסול. שליחיו נקראים שליחי אבן.

1.2 סתפאר

מרכז שלטונה של אלה זאת נמצא בהרי קאר-מאט. כוחה וגילה לא נופלים מזה של אזאר-האבן. והכן גם לממלכתה ניתן למצוא דרכים רבות. ממלכתה נראית כטיפוס על גזע עץ ההולך ונהיה עבה יותר ככל שמטפסים. מרכז הממלכה ממוקם בצמרת אותו עץ ונראה ככפר שלם הבנוי על ענפי עצים. ושוב, הדרך חזרה לעולם I היא על-ידי קפיצה מהעץ.

מקדשיה אינם בנויים מעץ. צורתם מגוונת ביותר, אך תמיד יכולו אזור פתוח לשמים ובו חורשה קטנה או צמחייה מסוג אחר, ההעדפה היא לעצים.

השליח המוכר ביותר שלה הוא יצור הנקרא הקוסם-הכחול. לא ברור אם הוא גבר או אישה, ולא ברור אם הוא באמת יצור-אנוש. לרוב מופיע כאדם עם שער לבן ארוך וגלימות עבות עם גוון כחלחל.

יש אומרים שה'מגנים' הראשונים הגיעו ממלכתה. השירותים הניתנים במקדשיה של סתפאר: שרותי ריפוי, חור-תולעת, לימוד מאמינים חדשים, גילוי והכשרת מגנים, עזרה לחקלאים. שליחיה נקראים הגננים.

1.3 שלם

מרכז שלטונו של שלם הוא באקדמיה של אנקארס. וכל גאיים היא בתחום שלטונו.

ממלכתו נראית כמבצר. כל קומה נראית כגדולה יותר מקודמתה. מרכז ממלכתו היא בקומה האחרונה – הנראית כהיכל גדול (ועמוס לוחמים).

החזרה לעולם I נעשית על-ידי קפיצה לתוך אחד מאלפי הבארות המפוזרים ברחבי ממלכתו של שלם.

מקדשיו נראים לרוב כמבצרים קטנים, למרות שכל בית אבן עם ביצורים סבירים יכול להיות מקדש לשלם.

השליח המוכר ביותר של שלם הוא יגואן. אותו לוחם גבוה, חסר שיער וחסר עין, פלג גוף עליון חשוף, ועל גבו מסורטט דגם מוזר. יש אומרים ששלם הוא האחראי להבאתם של החאשישיון לעולם I. השירותים הניתנים במקדשיו של שלם: שרותי ריפוי, חור-תולעת, לימוד מאמינים חדשים, לרב ליד המקדש יהיה מתקן ללימוד לוחמים, עזרה לחקלאים, כלי נשק קסומים. שליחיו נקראים שופטים.

1.4 מואני שריקת-הרוח

מרכז שלטונה של מואני שריקת-הרוח כ-5 ק"מ מעל פני עולם I. באזור בו מצטלבים נהרות רוח רבים. המקום ידוע יותר בשם ים-הרוחות. ותחת שליטתה ים-הרוחות והקרקע שמתחתיו. כמו-כן מואני שריקת-הרוח בעלת עוצמה רבה בנהרות רוח שגם לא בתחום שליטתה. ממלכתה נראית כמערבולת רוח גדולה, ומרכז הממלכה בעין הסערה. המראה המדויק משתנה תדיר. החזרה לעולם I נעשית על-ידי כניסה למערבולת ממרכז הממלכה. מקדשיה של מואני שריקת-הרוח נמצאים לרוב על איים מעופפים. אין חוקיות למראה המקדשים, אך תמיד תמצא בהם שבשבת. השליחה המוכרת ביותר של מואני שריקת-הרוח מופיעה בדמות ציפור גדולה וכחולת כנפיים. יש אומרים שמואני שריקת-הרוח גידלה את נהרות-הרוח מתוך ים הרוחות הראשוני, ועדיין ממשיכה לעשות זאת. השירותים הניתנים במקדשיה של מואני שריקת-הרוח: ריפוי, הכשרת מאמינים חדשים, עזרה לתושבי האיים המעופפים, הכשרת נווטים חדשים לאיים המעופפים, מפות. שליחיה נקראים נווטים.

1.5 קוראסאן

אזור שלטונו של אל/אלה זז/זזה היא הים הגדול ממזרח לגאיים. מרכז השלטון נמצא, כנראה, באזור איי שלאש. ממלכתו נראית כמערה גדולה ותת-ימית, שאפשר לנשום בה רגיל. מרכז הממלכה נמצא בסוף המערה ונראה כאי גדול בתוך היכל תת-קרקעי מוצף במים. החזרה לעולם I היא על-ידי שחייה ממרכז הממלכה כלפי מעלה. מקדשי קוראסאן אינם בעלי מראה אחיד, אך תמיד תהיה בריכה או כלי קיבול גדול המכיל מים במרכז המקדש. כמו-כן, המקדש יכול להיות רק בריכה. השליח הידוע ביותר של קוראסאן, שמו נוסייאק, והוא מופיע כיד כדולה עשויה מים. תמיד מתוך גוף מימי כל שהוא, מכוס קטנה ועד לים עצמו. השירותים הניתנים במקדשיה/יו של קוראסאן: ריפוי, הכשרת מאמינים חדשים, עזרה לתושבי האיים והים, הכשרת נווטים חדשים לספינות, מפות. שליחיו/יה נקראים המחפשים.

1.6 דגון

האזור שבשליטתו נמצא בערבות הגדולות ומרכז שלטונו הוא ברכס ההרים הקטן במרכז הערבות הגדולות. ממלכתו נראית כשדה אין סופי, אך לא משנה לאיזה כיוון תלכו תמיד תגיעו למרכז הממלכה. המרכז נראה כצריף קטן מבחוץ, אך גדול מאוד מבפנים (מאוד גדול). כדי לחזור לעולם I כל שעליכם לעשות הוא לחפור בשדה. אדון-המשחק כבר יאמר לכם מה קורה. מקדשיו נראים כמחסני תבואה, בדרך-כלל, מאבן או מעץ. לרוב תהיה חלקה או שדה בתוך או מסביב למקדש. השליח של דגון נראה כחקלאי זקן בשם זורבן. האגדות אומרות, שדגון ברח מעולם אחר, לאחר שכל מאמיניו באותו עולם נטשו אותו. השירותים הניתנים במקדשיו של דגון: ריפוי, הכשרת מאמינים חדשים, עזרה לחקלאים, אוכל. שליחיו נקראים המגדלים.

1.7 נואשנהאש

אזור שלטונו של נואשנהאש משתרע מאזור הקצה שליד יבשת בחארה ועד לרצועת איי הכסף. מרכז השלטון נמצא במרכז בחארה. ממלכתו של נואשנהאש נראית כמבוך גדול. נואשנהאש יושב במרכזו. החזרה לעולם I היא לפי רצונו של נואשנהאש או מזל. מקדשיו נראים כהעתקים בזעיר אנפין של ממלכתו. המקדשים יכולים להיות עשויים מכל חומר, והמבוך יכול להיות מבוך סמלי בלבד. אין שליח ידוע ל נואשנהאש, ואין שמועות. הכינוי הנפוץ שלו הוא "העכביש". השירותים הניתנים במקדשיו של נואשנהאש: הכשרת מאמינים חדשים, בתי הימורים. שליחיו נקראים המסאנדריין.

1.8 שרסורג

מרכז שלטונו היה באזור החורבות של שאנין בתוך מה שקרוה כיום ה"חשיכה". אך זה שנים רבות שאין מקדשים לאל זה, ואין רואים זכר למקדשיו או למאמיניו. השמועות אומרות שמלחמה מתחוללת בממלכתו. ממלכתו נראית כאיים צפים בריק השחור, ושבילים מחברים בין האיים. בצד אחד של הממלכה האיים כה גדולים, עד כי נראה כאילו זה אי אחד ענקי ובו חורים. בצד השני בדיוק ההפך. איים קטנים והרבה ריק בינם. (ראה מלחמות אבירי האנגליה בספר האלים). שליחיו היו אבירי האנגליה.

1.9 אמוראם

האל קיים. יש לו מקדש אחד, שנראה יותר כמו בר בעיר גרום. מלבד זה לא ידוע עליו יותר.
השירותים הניתנים במקדשיו של אמוראם: הכשרת מאמינים חדשים?
שתייה טובה ואם תשאלו על חמורים מעופפים...
שליחים? לא בטוח שתרצו לפגוש את שליחיו.

10. רשימת יכולות

הרשימה הבאה תראה מה ניתן לעשות עם נקודות היכולת, שמקבלים בכל דרוג עוצמה.
את היכולות הבאות כל דמות יכולה ללמוד.

אומן נשק I מחיר: *

יכולת זאת מלמדת את המחזיק בנשק להגן על עצמו באמצעות הנשק.
אנשים הלומדים יכולת זאת לרוב אינם מסתמכים על שריון מכוון שדרוג המשקל של השריון יורד מאחוזי ההגנה שיכולת זו נותנת, אלא אם צוין אחרת.
על כל נקודת יכולת שתושקע ביכולת זאת, הלוחם יקבל 4% הגנה.
הסגנונות המתאימים ליכולת זאת הם 'לחזימה עם שני כלי נשק' ו 'אומן הלהב'.
מינימום דרישות: היכולת 'סגנונות לחימה'; מורה.

איפור והתחפשות מחיר: 3

הכוונה לאיפור שישנה לחלוטין את מראה פניך. השולטים באומנות זאת יכולים "לשנות" את מינם ואת גובהם.
הסיכוי לזיהוי דמות מחופשת הוא 20% פלוס יכולת ההבחנה של הדמות (ראו טבלת חישה) פחות הטלת קובייה 20 פאות ופחות הבונוס הכללי בכריזמה של הדמות המחופשת.
מינימום דרישות: כאריזמה (9); שכל (12)

הכנת שיקויים מחיר: *7

יכולת זו תאפשר לכם ללמוד את הבסיס להכנת שיקויים שונים ומשונים. חלקם אפילו קסומים. יש ללמוד יכולת זו אך ורק אצל אלכימאי. הלימוד הוא ארוך (כשנה) ועולה כסף רב (5000 – 15000 מקלות יורידים), או מתן שירותים במקום.
יש לזכור שלא תמיד ניתן להכין כל שיקוי אם החומרים המרכיבים אותו לא מצויים.
לאחר לימוד היכולת הבסיסית – תוכלו ללמוד להכין את השיקויים עצמם. את זה, ניתן ללמוד עם ספר או עם מורה.
לכל שיקוי גם מוצמד שווי החומרים ליצירת שיקוי אחד. מי שאינו רוצה לקנותם צריך למצוא את החומרים. לחומרים ממקור צמחי יש ללמוד תורת העשבים, ולחומרים ממקור חי – יש למצוא את החיה המתאימה. אדון-המשחק יאמר לכם.
שיקוי ריפוי – פציעה קטנה נקודות יכולת: 1 מחיר: 25 מקלות שיקוי ריפוי מרפא (1-10) נק"ח (נקודות חיים).

שיקוי ריפוי – פציעה בנונית נקודות יכולת: 2 או 1 ולימוד הכנת השיקוי
שיקוי ריפוי – פציעה קטנה.

מחיר: 40 מקלות

שיקוי זה מרפה (2-40) נק"ח.

שיקוי ריפוי – פציעה חמורה נקודות יכולת: 4 או 1 ולימוד הכנת השיקוי
שיקוי ריפוי – פציעה בנונית .

מחיר: 70 מקלות

שיקוי זה מרפה (1-100) נק"ח.

שיקוי ידיים דביקות נקודות יכולת: 1 מחיר: 30 מקלות
שיקוי זה מאפשר טיפוס על כל קיר (מלבד מוגנים בדגם) למשך שעה.

שיקוי כוח נקודות יכולת: 1 מחיר: 45 מקלות

שיקוי זה מעלה את הכוח ב5 למשך שעה.

שיקוי קר"פ נקודות יכולת: 1 מחיר: 45 מקלות

שיקוי זה מעלה את הקר"פ ב5 למשך שעה.

שיקוי חוסן גופני נקודות יכולת: 1 מחיר: 45 מקלות

שיקוי זה מעלה את החוסן הגופני ב5 למשך שעה.

שיקוי כוח המוח נקודות יכולת: 1 מחיר: 45 מקלות

שיקוי זה מעלה את כוח המוח ב5 למשך שעה.

שיקוי שכל נקודות יכולת: 1 מחיר: 45 מקלות

שיקוי זה מעלה את השכל ב5 למשך שעה.

שיקוי שכנוע נקודות יכולת: 1 מחיר: 45 מקלות

שיקוי זה מעלה את הכאריזמה ב5 למשך שעה.

יש לתת שיקוי זה למי שאתם רוצים לשכנע אותו לעשות מעשה מסוים.

שיקוי חושים נקודות יכולת: 1 מחיר: 45 מקלות

שיקוי זה מעלה את החושים ב5 למשך שעה.

הסוואה מחיר: 3*

יכולת זו תאפשר לכם להסוות את עצמכם בעולם המשחק. דמותכם תוכל להתחבא בעיר, ביער, באזורים תת קרקעיים וכדומה. סיכויי הבסיס להסוואה הם 30%. כל נקודת יכולת נוספת שתשקיעו במיומנות זו תעלה את סיכוייכם ב 5%. ישנם אזורים בהם קשה להסתוות, וישנם אזורים בהם קל להסתוות. עבור כל אזור יש תוספת או הורדה של אחוזי ההצלחה – אלו יקבעו על-ידי אדון המשחק. מינימום דרישות: שכל (10); חושים (12).

התגנבות מחיר: 3*

למידת יכולת זו תאפשר לכם להתגנב עד לאויבכם ללא שישים לב לכך. אתם תלמדו להשקיט את כל צעדיכם ומיומנויות נוספות שיאפשרו לכם התגנבות ללא גילוי.

למידת היכולת הבסיסית מקנה לכם סיכויי בסיס להתגנבות של 30%. כל נקודת יכולת נוספת שתשקיעו במיומנות זו תעלה את סיכוייכם ב 5%.

יש ללמוד אצל מורה, דרך כישוף לימוד או להתאמן מספר חודשים עם ספר הוראות.

מינימום דרישות: קר"פ (12); חושים (13).

התמחות בכלי נשק I מחיר: 4

ליכולת זו עליך לבחור כלי נשק אחד בו תתמחה. ההתמחות מאפשרת לתקוף שלוש פעמים כל שני סבבי קרב. מינימום דרישות: קר"פ (14).

התמחות בכלי נשק II מחיר: 5

אליך לבחור כלי נשק בו יש לך התמחות בכלי נשק I. יכולת זו תקנה לך 2 התקפות בסבב קרב אחד. בנוסף תקבל בונוס של 5% להתקפה. אין ללמוד יכולת זאת באותו דרוג עוצמה בו נלמדה היכולת התמחות בכלי נשק I. מינימום דרישות: קר"פ (16); התמחות בכלי נשק I.

התמחות בכלי נשק III מחיר: *7

אליך לבחור כלי נשק בו יש לך התמחות בכלי נשק II. יכולת זו תקנה לך סיכויים לנזק כפול (30%) כאשר אתה פוגע ביריב ובנוסף תקבל בונוס של 5% להתקפה. ניתן להעלות את הסיכויים לנזק כפול: נק' יכולת = 4% בונוס לנזק כפול. אין ללמוד יכולת זאת באותו דרוג עוצמה בו נלמדה היכולת התמחות בכלי נשק II. מינימום דרישות: קר"פ (18); התמחות בכלי נשק II.

חוסן גופני מחיר: 4

ניתן לשפר חוסן גופני בדרך זו פעם אחת בלבד בכל דרוג עוצמה. מינימום דרישות: אין.

חושבים מחיר: 4

ניתן לשפר חושבים בדרך זו פעם אחת בלבד בכל דרוג עוצמה. חושבים ניתן לשפר רק אצל מדריך מה'מגינים', או אצל טוויים מסוימים. העלות היא על-פי אדון-המשחק. מינימום דרישות: אין.

טיפול על קירות מחיר: *3

יכולת זו תאפשר לדמותכם לדעת לטפס על קירות, גם החלקים ביותר, בעזרת הציוד המתאים או בעזרת הידיים בלבד. אופי הטיפול (כלי טיפוס או ידיים בלבד) יקבע על-ידי אדון המשחק. האחוזים הבסיסיים לטיפול הם 30. כל נקודת יכולת נוספת שתשקיעו בטיפול, תעלה את אחוזי הבסיס ב 4%. כאשר מטפסים, לכל קיר יש תוספות/הורדות לאחוזי הבסיס שלכם לטיפול, לכן קירות שיש להם תוספת של 60% לטיפול, לכם יהיה 90% סיכויי הצלחה לטפס. למרות שאחוזי הבסיס שלכם הם 30%. התוספות/הורדות עבור כל קיר נקבעים על-ידי אדון-המשחק. למשל: קיר שהוא קשה ביותר לטיפול, יינתן לו הורדה של 15%. דמות עם אחוזי בסיס לטיפול 35% יהיו לה כ 20% סיכויי הצלחה לטיפול על קיר זה. $(35-15 = 20)$. מינימום דרישות: קר"פ (13); כוח (11).

טכנולוגיה עתיקה מחיר: 7

יכולת זו תאפשר לך לרכוש את הידע הבסיסי לבניית המכשירים שהקדמונים השתמשו בהם. אותם מכשירים קסומים, שהם לא באמת קסומים. יכולת זו היא החשובה ביותר אם ברצונך להיות טכנומג, והיא תאפשר לך לרכוש את הידע לבניית מכשירים ספציפיים אחרים (קרא על טכנומגים ויכולות אחרות הקשורות לטכנומגים).

לא ידוע היכן ניתן לרכוש יכולת זו.
מינימום דרישות: שכל (15); קר"פ (12).

כאריזמה מחיר: 4:

ניתן לשפר כאריזמה בדרך זו פעם אחת בלבד בכל דרוג עוצמה.
מינימום דרישות: אין.

כוח מחיר: 4:

ניתן לשפר כוח בדרך זו פעם אחת בלבד בכל דרוג עוצמה.
מינימום דרישות: אין.

כוח המוח מחיר: 4:

ניתן לשפר כוח המוח בדרך זו פעם אחת בלבד בכל דרוג עוצמה.
מינימום דרישות: אין.

כישוף (צבירת מאנה) מחיר: 7:

לא כל אחד יכול לצבור מאנה ולהשתמש בה. כדי לרכוש את היכולת לצבור מאנה יש לשלם 7 נקודות יכולת. בנוסף לכך, על הדמות שמבקשת לרכוש תכונה זאת, יש ללכת למורה או למצוא חפצים קסומים מסוימים או ככל העולה ברוחו של אדון-המשחק. יש מקרים בהם דמויות מתחילות עם תכונה זאת או מקבלים אותה ללא נקודות יכולת – מקרים נדירים ביותר, והם לא יפורטו בספר זה. יש לשים לב, ברגע שרכשתם יכולת חדשה זו, אין זה אומר שיש לכם מאנה – עדיין אליכם לצבור אותה כפי שפורט במאנה (נקודות קסם).
מינימום דרישות: שכל (14); כוח המוח (10); מורה.

לחימה רכובה (לחימה מגב סוס) מחיר: 4:

יכולת זו תאפשר לדמותכם להלחם מגב סוס ללא העונשים.
מינימום דרישות: קר"פ (11); כוח (17).

מדיטציה מחיר: 3:

הלומד יכולת זו זקוק לשינה פעם בשבוע. אך אליו להיכנס לטראנס מדיטטיבי למשך כשלוש שעות כל יום, ואין להפריע לו במהלך המדיטציה.
מינימום דרישות: כוח המוח (10)

מנגינות/שירי כוח מחיר: *8:

יש מנגינות ויש מנגינות. מעטים יודעים כיצד מנגינות כוח משפיעות על המציאות, אך עובדה היא שהן עושות כך. כדי לרכוש יכולת זאת, יש לדעת לנגן, ויש למצוא

מורה – אחד מאותם 'אנשי הדרך', שלעיתים שומעים את נגינתם בחוץ. לעיתים ניתן גם למצוא אחד בעיר. אורקל, תמיד ידע היכן למצוא אחד. ישנם שירי כוח רבים, אך מעטים יודעים את כולם.

מינימום דרישות: שכל (14); קר"פ (15); מורה מ'אנשי-הדרך'; היכולת 'ניגון'. הרשימה הבאה תראה את מנגינות הכוח הידועות, והדרוש ללימודם. **טעינת מאנה** מחיר: 1 או היכולת לצבור מאנה.

שימוש במנגינה זו אינו מאפשר למנגן להשתמש במאנה במשך כ 6 שעות.

מחיר: 1 **הסטה**

ניגון זה, כאשר אתם במחנה, יוריד את הסיכוי שיראו אתכם ב 75%. מחיר: 1 **ריפוי I**

ניגון זה יגרום לריפוי בקצב כפול לכל השומע. המנגן לא ירפא כלל. יש לנגן לפני השינה. מחיר: 2 **ריפוי II**

ניגון זה יגרום לריפוי בקצב משולש לכל השומע. המנגן לא ירפא כלל. כמו-כן יש 75% סיכויי שיצורים מורעלים ירפאו. יש לנגן לפני השינה. יש ללמוד **ריפוי I** על-מנת ללמוד מנגינה זו.

מחיר: 1 **הרגעה**

בניגון מנגינה זו, רמת האלימות תרד. אם זהו קרב לחיים ולמוות, כל השומע ניגון זה נירגע (אך אם יותקף שנית – יגיב בהתאם). חיות יהפכו לפחות עוינות וויכוחים יפסקו. הנגינה משפיעה גם על הנגן. ניתן להתנגד למנגינה זו בהתאם לחוקי התגוננות מהשפעות מוחיות. מחיר: 1* **חשיפה**

שיר זה יחשוף חפצים ויצורים שמוסתרים תחת לחשי רואה-ואינו נראה. כמו כן יחשוף השיר אשליות. הסיכויים להצלחה הם 20% + כל נקודת יכולת נוספת שתשקיעו בשיר זה, תוסיף 10% להצלחה + הבונוס הכללי של כוח-המוח של דמותכם. מסיכויים אלו יש להוריד אחוזים לפי עוצמת הלחש אותו אתם מנסים לחשוף. את זה אדון-המשחק יבצע.

מחיר: 1 **בלבול**

כל שומעי שיר זה, מלבד המנגן, סיכויי הצלחה של כל פעולה אותה הם מבקשים לעשות ירד ל 50%. לדוגמה: התקפה שהצליחה, יש לזרוק פעם נוספת קוביות אחוזים כדי לראות אם היא באמת הצליחה, פתיחת דלת יש לזרוק קוביות אחוזים וכו.

מחיר: 1 **זימון**

נגינת שיר זה באזור בו יש יצורים אחרים עם שכל מתחת ל7, יגרום להופעת 1-10 מאותם יצורים שיגנו על המנגן למשך 5-9 שעות, ואז ילכו לדרכם.

מחיר: 1 **הרדמה**

ניגון זה ירדים את כל שומעיו. הסיכוי לכך הוא 60% פחות הבונוס הכללי של כוח המוח של השומעים כפול 2. לדוגמה: יצור שכוח המוח שלו הוא 16, סיכויו להירדם הם 56%.

ניגון מחיר: 4*

בלקחת יכולת זו על הדמות לבחור את כלי הנגינה בה תלמד לנגן. כל כלי נוסף מחייב להשקיע 3 נקודות יכולת חדשות. מינימום דרישות: שכל (8).

נק"ח (נקודות חיים) מחיר: *1

ניתן להעלות את מקסימום הנק"ח שלכם. בד"כ 1 נקודת יכולת = 1 נק"ח, אך אם יש חוסן גופני גבוהה, ניתן לקבל יותר מנק"ח 1 לכל נקודת יכולת. הטבלה הבאה מראה את הבונוס עבור נקודות חיים. לדוגמה. דמות עם חוסן גופני 7, תקבל 1 נק"ח לכל נקודת יכולת. ואילו דמות עם חוסן גופני 10, תקבל 2 נק"ח עבור כל נקודת יכולת.

חוסן גופני	תוספת נק"ח לנקודת יכולת אחת
7	0
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	1
14	2
15	2
16	2
17	2
18	3
19	3
20	3
21	4
22	5
23	6
24	7
25	8
26	9
27	10
28	14
29	20
30	26

כאשר מעלים כך את הנק"ח המקסימאלי, גם הנק"ח שיש לדמותכם כרגע עולה. מינימום דרישות: אין

סגנונות לחימה מחיר: 4

כל יצור נילחם בסגנון המתאים לו. יש לבחור סגנון לחימה ולדבוק בו. ניתן ללמוד סגנון אחד בלבד כל 10 דרגות עוצמה. כאשר נלמד סגנון לחימה יש בונוס לגלגולי הפגיעה של 10% (או שיש סיכוי בסיס של 50% לפגיעה).

הסגנונות האפשריים הם:

לחימה עם שני כלי נשק – מאפשר להילחם עם כלי נשק בשני הידיים,

או נשק ושובר חרב ביעילות המרבית.

לא מאפשר שימוש בכלי נשק (ללא עונש) העושים

יותר מ7 נזק. כלי נשק העושים יותר נזק עקב בונוס

מדגם שהוטבע בהם, נפגעים מעונש זה.

מגן וחרב – מאפשר להילחם ביעילות מרבית עם מגן וכלי נשק נוסף.

אומן הלהב – שימוש בכלי נשק אחד בלבד.

מינימום דרישות: קר"פ (10); כוח (10).

פגיעה קריטית מחיר: *7

יש ללמוד התמחות בכלי נשק I. פגיעה קריטית אפשרית רק בנשק בו יש התמחות. דמות שתלמד יכולת זו תיהפך למכונת הרג. יכולת זו מאפשרת לדמות לגרום נזק רב ביותר לדמויות אחרות – עד כדי כך שהקרב יגמר בסיבוב הראשון. יכולת זו מלמדת את דמותכם על נקודות תורפה של הגזעים השונים בעולם I. ידע בנקודות התורפה מאפשר את נטרולם המהיר של יריבים. יכולת זו נותנת לכם 55% סיכויי לעשות נזק מקסימאלי, כאשר יצור אותו אתם תוקפים אינו מודע אליכם, ממארב למשל, ו 25% סיכויי לנזק מקסימאלי כאשר אתם בקרב פנים אל פנים. כל זה נכון רק אם הלוחם פוגע במטרתו. הכוונה בנזק מקסימאלי היא: מקסימום הנזק שחרב יכולה לגרום + כל הבונוסים. לדוגמה; לוחם עם כוח 18 וסאיף, כאשר תהיה לו פגיעה קריטית, יעשה נזק של 10 נק"ח (נקודות חיים).

כל השקעה נוספת של 7 נקודות יכולת, מעלים את הסיכוי לפגיעה קריטית ב 5% ומוסיפים לנזק שיגרם. הנזק הנוסף הוא הנזק המקסימאלי אותו יכול הלוחם לעשות ללא היכולת פגיעה קריטית. לדוגמה; עבור אותו לוחם מלמעלה שהשקיע 14 נקודות יכולת בפגיעה קריטית, יהיה לו 40% לפגיעה קריטית, והנזק שיעשה הוא 20 נק"ח. אותו לוחם שישקיע 21 נקודות יכולת בפגיעה קריטית, יהיו לו 45% סיכויים לפגיעה קריטית, והנזק שיעשה הוא 30 נק"ח. מינימום דרישות: קר"פ (15); שכל 15; מורה.

קר"פ מחיר: 4

ניתן לשפר קר"פ בדרך זו פעם אחת בלבד בכל דרוג עוצמה. מינימום דרישות: אין.

רכיבה על סוסים מחיר: 2

יכולת זו תאפשר לדמות לרכוב ולדהור על סוסים שונים. מינימום דרישות: קר"פ (10); כוח (10).

שובר-חרב מחיר *4

שובר חרב הוא מאין מוט ברזל עם חריצים, שמטרתו ללכוד את חרבו של היריב ולשוברה או להעיפה מידי. שובר-חרב בא במקום מגן, והוא יעיל רק כנגד חרבות. ניתן לשימו בחגורה ולהחליט אם להשתמש בו או במגן. שובר-חרב מקנה 5% לאחוזי ההגנה הכלליים, כל נקודת יכולת נוספת, תשפר את אחוזי ההגנה ב 1 ותיתן בונוס של 1% להתקפה עם השובר. בנוסף, כל התקפה שנעשית כנגדך ומחטיאה רק את אחוזי ההגנה החלקיים, באפשרותך לזרוק התקפה עבור השובר

חרב עם עונש של 20%. אם פגעת יש 60% שהחרב/ נשק עם להב עף מידי היריב ו 40% שהנשק נשבר.
מינימום דרישות: קר"פ (12); כוח (12); סגנונות לחימה – לחימה עם שני כלי נשק.

שכל מחיר: 4

ניתן לשפר שכל בדרך זו פעם אחת בלבד בכל דרוג עוצמה.
מינימום דרישות: אין.

תורת העשבים מחיר: 6

הלומד יכולת זאת ידע לזהות, למצוא ולהשתמש בעשבים שונים.
ניתן להשתמש בהם לצרכי ריפוי, רעל ושימושים נוספים.
נוודי עצים ילמדו, בעיקר, את הכנת חיצו הרעל שלהם: הרדמה (60%), מוות (30%), שיתוק (50%).
מינימום דרישות: שכל (14); חושים (12)

11. קסמים (טווייה)

בפרק זה ילמדו בסיסי הטווייה בעולם I: מהי טווייה, מי יכול לטוות ועוד.

א. יסודות הטווייה

אם נדמה את העולם לאריג, שכל חפץ ומאורע בו מיוצג על ידי דגם שארוג אל תוך האריג, אזי, לאותם יוצרים שיש את היכולת ל'טוות', יש למעשה את האפשרות לשנות את העולם מסביבם. הם עושים זאת על ידי טווייה ה'חוטים' מסביבם כרצונם ולפי כוחם.
כמובן, שחוזן מהאלים (וגם הם לא תמיד), אין יודעים את כל האפשרויות, הצורות והדגמים האפשריים ב'טווייה'.
ניתן להביט על הקסמים, שיפורטו בהמשך, כדגמים אותם ניתן ללמוד לעשות בעזרת ה'טווייה'. יש צורך בידע רב כדי לסתות מן הדגם הנלמד, וגם אז זה יכול להיגמר באסון. אלו שיוצרים דגמים חדשים למעשה יוצרים או ממציאים קסמים חדשים.
כאשר יצור לומד קסם חדש, הוא למעשה למד לטוות דגם חדש.
לא כל היצורים בעלי יכולת ה'טווייה' יכולים ליצור את כל הדגמים, ולא לכולם יש את הכוח ליצור את הדגמים הגדולים. הכוח ממנו נובעת האפשרות ליצירת דגמים נקרא 'מאנה'. ככל שתהיה לך יותר מאנה – תוכל ליצור דגמים גדולים יותר, קסמים חזקים יותר.
ניתן להביט על המאנה כעל החוטים מהם נטווים הדגמים. לא כל החוטים האלו זהים. כתוצאה מכך יתכנו דגמים, שיצורים מסוימים יכולים לטוות, ואחרים לא.
ניתן לטוות יותר מדגם אחד בו זמנית, אך זו-הי יכולת שצריך ללמוד (ראה רשימת יכולות).

ישנם דגמים שנשארים לאורך זמן, כל עוד הטוה מתרכז בשמירה על קיומם. במקרה כזה אין אפשרות לטוות דגמים נוספים ללא היכולת המתאימה, אין אפשרות לישון והחושים יורדים ב-5 כל עוד מתרכזים.

ב. הזרמת מאנה

ישנם חפצים רבים בעולם I הדורשים להפעלתם הזרמת מאנה לתוכם. יכולת זאת קיימת בכל יצור המסוגל לצבור מאנה. אין זה קסם או יכולת שצריך ללמוד. רב היצורים יכולים להזרים מאנה רק לחפצים קרובים אליהם עד כדי מגע. דוגמה לחפץ הדורש הזרמת מאנה: גבישי ששאר. ישנם כאלו היכולים להזרים מאנה למרחקים – אולם זו יכולת שצריך ללמוד. יכולת נוספת, שאין צורך ללומדה, היא הזרמת מאנה ליצור חי. אם אותו יצור יודע לטוות (לכשף, לעשות קסמים) אך חסרה לו מאנה, הוא יוכל להשתמש במאנה המוזרמת אליו לצורך טויה.

ג. מגילות וגבישי ששאר

גבישי ששאר, שלא נכנס פה מהיכן הגיעו או כיצד הם נוצרים, מסוגלים להכיל בתוכם דגם אחד או יותר (קסם). על-ידי הפעלתם הדגם (קסם) יוצא אל הפועל. כאילו המכשף עשה את הקסם בעצמו. השיטה להפעלת הגבישים היא על-ידי הזרמת מאנה אחת לתוכם. אין זה משנה מה עוצמת הקסם שבתוך הגביש. לאחר הפעלת הגביש – הוא נהפך לגביש מלח רגיל ללא כל כוחות. **מגילות**. מגילות הן למעשה כלי מאכסן לקסם. הקסם יצא לפועל על-ידי השמעת מילת המפתח שמופיע על-גבי המגילה. מכאן, שכל אחד יכול להפעיל מגילה, גם דמויות שלא יכולות לטוות. ברגע שנאמרה מילת המפתח, הקסם מתבצע והמגילה מושמדת. לעיטים ניתן למצוא מגילות או גבישים בחנויות. המחיר עבור גביש הוא 100 מקלות יורידים * מחיר המאנה של הקסם (המחיר מופיע ברשימת הקסמים למטה). המחיר עבור מגילה הוא 200 מקלות יורידים * מחיר המאנה של הקסם (המחיר מופיע ברשימת הקסמים למטה).

ד. כיצד לומדים דגמים (קסמים) חדשים

ישנם מספר דרכים. שימו לב שאין אפשרות ללמוד בעזרת מגילה. ניתן ללמוד בעזרת גביש ששאר. יש לעשות זאת על-ידי הזרמת מאנה לתוך הגביש כמאנה הנחוצה לטווית הקסם (המחיר מופיע ברשימת הקסמים למטה). לאחר הזרמה זאת הגביש מאבד את כוחו והופך לגביש מלח. סיכויי ההצלחה הם לפי טור 'סיכוי לימוד קסמים ולחשים' בטבלת 'שכל'. סיכוי זה יש להוריד את מחיר המאנה של הקסם הנלמד * 4. אם הקסם נלמד בהצלחה הדמות מקבלת נקודות ניסיון; 20 * נקודות המאנה שהדגם דורש.

ניתן ללמוד בעזרת מורה או חבר. אם למורה/חבר יש פי 10 יותר נקודות מאנה מלדמות שלומדת, סיכויי ההצלחה הם 100% (הכוונה היא לנקודות המקסימום, ולא למצב הנוכחי של הדמות). אם יש פחות מכך נקודות מאנה, סיכויי ההצלחה הם כמו בלימוד דרך גבישים וכך גם נקודות הניסיון. ישנם גם חפצים קסומים אחרים המאפשרים ללמוד דגמים חדשים. מהם סיכויי ההצלחה במקרה זה ומה התגמול בנקודות ניסיון תלוי באדון-המשחק.

ה. מלחמות מכשפים

כדי ליזום קרב מכשפים יש ללמוד את היכולת 'קשר אלים'. קרב מכשפים או מאראכה בשפה הקדומה, הינו השימוש הבסיסי ביותר הקיים במאנה. הטוים משתמשים במאנה כבכוח ראשוני ואינם טוים ממנה דגמים במהלך הקרב. קרב יכול להתרחש רק כאשר הטויה המותקף הוא בעל היכולת קישור-אלים. אחרת, כל מה שיקרה הוא קישור-אלים או כישלון של קישור אלים. כמו-כן, טויה בעל היכולת קישור-אלים יכול לאפשר לטויה אחר להשתלט אליו ללא גילוי יכולתו, ולתקוף לאחר מכן. כפי שצוין בפרק היכולות, הדגם היחיד שאפשר לטוות במהלך מאראכה הוא כוח-המוח (מאנה: 5 להבדיל מה-20 בדגם הרגיל). עליית כוח המוח בצורה זאת נחשבת רק למשך זמן הקרב. להבדיל מהדגם הרגיל, במהלך מאראכה ניתן לטוות את הדגם גם הפוך, זאת אמרת להמיר נקודה בכוח המוח בחמש נקודות מאנה. אם בסוף המאראכה הטויה עדיין חי, כוח המוח שלו חוזר להיות כפי שהיה לפני תחילת הקרב. המפסיד הוא מי שהמאנה שלו מגיעה ל-0. במקרה זה המנצח יכול לשלוט במנוצח ולהביא את נקודות החיים שלו ל-0, להרוג אותו או לעלף אותו. המאנה בקרב מתפקדת כנקודות החיים וכוח המוח הוא כוח ההתקפה וההגנה. מגלגלים קוביות אחוזים (ק10) אל המספר שיצא מוסיפים את כוח המוח של היריב ומורידים את כוח המוח שלכם. אם התוצאה הסופית היא פחות מ-50 פגעתם ביריבכם. המאנה שתרד ליריב היא כוח המוח שלכם חלקי 2. בסבב קרב ניתן לבצע התקפה אחת וכמה המרות של מאנה – כוח המוח שרוצים. קודם כל שני המתמודדים רושמים מה המאנה / כוח המוח שלהם לסבב הנוכחי, ואז שניהם מבצעים התקפה בו זמנית. אורכו של סבב מאראכה כשישית מסבב קרב רגיל. אם בסוף הסבב שני הטוים ירדו ל-0 מאנה, שניהם מאבדים את הכרתם, לא נוצר שום קישור-אלים והם יקבלו את המאנה שלהם בחזרה רק כעבור שלושה ימים. במציאות הקרב מורגש כאילו אתה ויריבך נמצאים בעולם, שכולו ערפל, וכל אחד מכם הופך חלק מערפל זה לפטיש בעזרתו הוא הולם ביריבו. **זכרו! קרב מכשפים הוא למוכשרים ביותר!**

ו. יכולות הקשורות בטויה
(תקף גם לגבי האלמנטרים)

הרגשת מקור כוח מחיר: 0

יכולת זו מאפשרת לכל יצור שיש לו מאנה לחוש במקור כוח של מאנה, אם זה טווים אחרים, יצורים שיש להם מאנה או כלים המכילים מאנה. היצור או הטווה אינם צריכים לנסות ולחוש במודע את מקור הכוח, אם הם מספיק קרובים ההרגשה תצוץ מעצמה, ללא צורך לומר לאדון המשחק שאתם מנסים לחוש אחר מקור מאנה. סיכויי החישה הם כמות המאנה שיש לטווה/יצור ה"מנסה" לחוש במקור כוח פחות המרחק במטרים ממקור הכוח. ככל שהטווה יתקרב למקור הכוח יגדלו סיכויי לחוש במקור, ולכן תתבצע זריקת קוביות מחודשת על כל קיצור מרחק בין הטווה למקור הכוח. מינימום דרישות: ליצור/טווה צריך להיות לפחות 1 מאנה.

ראית דגם מחיר: 3

יכולת זו תאפשר לכם ללמוד דגמים חדשים על-ידי ראייה כיצד אחרים עושים אותם. סיכוייכם ללמוד דגם בראיה הם לפי השכל (סיכויי למידת דגם חדש) חלקי שלוש. מזה יש להפחית את המאנה שהדגם הנלמד עולה. מינימום דרישות: צבירת מאנה.

הכנת מגילות מחיר: 12

יכולת זו תאפשר לכם ללמוד כיצד להכין מגילות עבור דגמים אותם אתם יודעים לטוות. כמובן, שליכולת זאת צריך לדעת צבירת מאנה. הלימוד הוא ארוך, כשנה, עם מורה. החומרים למגילות יקרים. כל מגילה עולה 100 מקלות יורידים. מינימום דרישות: שכל (20); מורה

טווייה נוספת מחיר: 7

כדי ללמוד יכולת זאת יש צורך לדעת כישוף (צבירת מאנה). יכולת זאת מאפשרת לך ליצור יותר מדגם (קסם) אחד בו זמנית (ראה פרק קסמים). כל פעם, שתלמד יכולת זו, תוכל ליצור עוד דגם (קסם) בו זמנית. יש הגבלה על מספר הפעמים שניתן ללמוד יכולת זו. ההגבלה היא לפי ה'שכל' של הדמות. יש להביט בטבלת השכל, בטור תוספת לנקודות יכולת. המספר בטור זה מצייין כמה פעמים ניתן ללמוד יכולת זו. לדוגמה; שכל 13, לא ניתן ללמוד יכולת זו, שכל 14, ניתן ללמוד יכולת זו פעם אחת, שכל 17, ניתן ללמוד יכולת זו פעמיים. יכולת זאת גם מקנה את האפשרות לטוות דגם אחד בתחילת סבב הקרב לפי החוקים הרגילים של סבבי קרב, ואת הדגמים הנוספים בסוף סבב הקרב, כתגובה למה שהתחולל בקרב זה. אין צורך לומר מהם הדגמים הנוספים, שהטווה מתכנן, לאדון-המשחק. אין אפשרות לבצע את כל הדגמים בסוף סבב הקרב, אך יש אפשרות לבצע התקפה רגילה במקום שני טוויות דגם. מינימום דרישות: שכל (14); מורה לפעם הראשונה שלומדים יכולת זו.

מאנה (נקודות קסם) מחיר: *1

ניתן להעלות את מקסימום המאנה. 1 נקודת יכולת = 1 מאנה. כאשר המאנה המכסימלית מועלת כך, גם המאנה שיש לדמותכם, כרגע, עולה. מינימום דרישות: **כישוף (צבירת מאנה)**.

קישור מחיר: 3

כדי ללמוד יכולת זאת יש צורך לדעת **כישוף (צבירת מאנה)**. יכולת זאת מאפשרת לטווח ליצור קשר עם טווח אחר. קישור זה מאפשר ליוזם הקשר ליטול מהמאנה של הטווח איתו יצר את הקשר. "השלם עולה על סכום חלקיו". משפט זה נכון ליכולת זו. על כל יצור נוסף שמצטרף לקשר נוספים עוד 5 נקודות מאנה לשימוש יוזם הקשר על כל יצור שנמצא בתוך הקשר. כאשר נוצר קשר כזה, רק ליוזם הקשר יש את האפשרות לטוות דגמים, ורק ליוזם הקשר יש את האפשרות לנתק את הקשר. עדיין, כל היצורים שבתוך הקשר יכולים לדבר ולפעול בצורה פיזית ככל העולה על רוחם, אך לא לטוות דגמים משלהם.

יכולת זה מאפשרת ליצור קשר רק עם יצורים המוכנים לכך. מסיבה זאת פסלוני נוטוואר הם חפצים מבוקשים ביותר. לדוגמה; למקס 30 מאנה, מוסטארין 25 מאנה ולסמסון 12 מאנה. מקס יוצר קשר עם מוסטארין. עתה יש לשימושו $30+25$ נקודות מאנה + 5 על כל יצור בתוך הקשר. בתוך הקשר יש שני אנשים, ומכאן שנוספים עוד 10 נקודות מאנה לשימושו של מקס. סה"כ $5+5+5+30=65$ נקודות מאנה. אם סמסון יצטרף לקשר, יעמדו לראשות מקס $5+5+5+12+65=92$ נקודות מאנה – טווח 'עצבני' במיוחד. מינימום דרישות: כוח המוח (16); מורה-טווח שיודע יכולת זו.

קישור אלים מחיר: 8

יכולת זו זהה בדרישותיה ובמה שהיא נותנת ליכולת 'קישור'. ההבדל הוא, שנחוץ כוח המוח 18 ויוזם הקשר לא זקוק להסכמתו/ם של המשתתף/ים האחרים בקשר. הצלחת קישור אלים תלויה בכך שליוזם הקשר יש כוח המוח גדול ב-2 מכוח המוח של המקושר. ניתן לקשור יותר מיצור אחד בדרך זו. על כל יצור נוסף מעבר לראשון, יש להתחשב בכוח המוח של יוזם הקשר כאילו היה נמוך ב-2 מהמספר האמיתי. לדוגמה למקס כוח המוח: 22 והוא יוזם קשר אלים עם סמסון, שלו כוח המוח 17. הקישור הצליח. אם יחליט עתה מקס לצרף לקשר גם את מוסטארין (שיש לו כוח המוח 19), יחשב כוח המוח של מקס כאילו היה 20, והקישור היה נכשל.

היכולת קישור אלים מאפשרת ליוזם קרב מכשפים, ומאפשרת גם להתגונן מפני קישור אלים – קרא בסעיף 'מלחמות מכשפים' בפרק זה. טווח היודע את הדגם 'כוח המוח' יכול להשתמש בדגם זה תוך כדי ניסיון ההשתלטות כמה שירצה. המאנה שהדגם יעלה במקרה זה היא 5 במקום 20 (ראה דגם 'כוח-המוח' ברשימת הדגמים הידועים). עליית כוח המוח במקרה זה תופסת רק לגבי ניסיון ההשתלטות.

מינימום דרישות: על מנת ליוזם קשר נחוץ כוח המוח (18)

על מנת להתגונן בקרב מכשפים נחוץ כוח המוח (15)

שנת ריכוז מחיר: 2

יכולת זו מאפשרת לטווח להתרכז בדגמים גם כאשר הוא ישן.
מינימום דרישות: כוח המוח (19).

ז. רשימת הדגמים (הקסמים) הידועים

כל דגם יכול כותרת = שם הדגם. מחיר במאנה = כמה מאנה נחוצה ליצירת דגם זה.

מטרת הדגם = על מי הוא משפיע: עצמי – רק על עושה הקסם.

כל מטרה – כל חפץ או יצור בטווח.

יצור/צומח חי – רק מטרות חיות

יצור/צומח מת – רק מטרות שהיו חיות

ועכשיו לא

חפץ – דומם

רדיוס- משפיע על אזור מסוים

טווח פעולה = עד לאיזה מרחק ניתן לעשות קסם זה.

תיאור הדגם = מה הוא עושה וכיצד הוא נראה.

באר מאנה מאנה: 40

מטרה: יצור/חפץ המכילים מאנה

טווח: מגע

דגם זה משמש לריקון המאנה מיצורים/טווים/חפצי מאנה אחרים.

טווח שעשו עליו דגם זה יאבד את כל המאנה שיש לו עד שהדגם יוסר ממנו.

כדי לבצע דגם זה על יצורים/טווים אליהם להיות במצב של חוסר הכרה/שינה.

דגם זה מוסר מיידית כאשר לטווח הדגם נגמרת המאנה.

יש להתרכז בדגם זה.

גלגל שיניים I מאנה: 15

מטרה: כל מטרה שניתן לחתוך

טווח: 1 מטר

הדגם יוצר גלגל שיניים המסוגל לנסר חפצים שלא קשים יותר מעץ. הגלגל זז

בקצב של ס"מ לשנייה, ז.א. לאט. לכן זה קל להתחמק מגלגל זה בהתקפה.

דגם זה משמש יותר לחיתוך של חפצים ליד הטווח.

יש להתרכז בדגם זה, והוא נעלם מיד כאשר אין לו מטרה.

גלגל שיניים II מאנה: 30

מטרה: כל מטרה שניתן לחתוך

טווח: 10 מטר

זהה לגלגל שיניים I. ההבדל נעוץ בכך שגלגל מסוגל לנסר כל חפץ שלא מוגן

על ידי דגם אחר.

יש להתרכז בדגם זה, והוא נעלם מיד כאשר אין לו מטרה.

דיסק מאנה: 10

מטרה: כל מטרה

טווח: 100 מטר + 2 מטר על כל מאנה שנשארת לטווח.
הדגם יוצר דיסק, הנראה מתכתי בעל גוון אדום צהוב ובעל קצוות חדות.
הדיסק יעוף במהירות רבה אל כיוון המטרה. יש לבצע גלגול פגיעה כדי לבדוק
אם הדיסק פוגע. לגלגול יש בונוס של 25%.
אם המטרה, שנפגעה, היא יצור חי עם צוואר, יש 25% שהדיסק יכרות את
ראש היצור.

דלת-חור תולעת מאנה: 95

מטרה: ל/מ

טווח: כל נקודה על עולם I בלבד.
דגם זה מאפשר לפתוח פתח לכל מקום על-פני עולם I (שאינו מוגן מפני
הדלת).
יש לזכור שגם עולמות הצללים הם חלק מעולם I.
אם נמצאים בעולם אחר, שיש בו אפשרות להשתמש במאנה, הדגם יעבוד,
אבל רק לגבי אותו עולם.
הדלת מתקיימת כל עוד הטווח מתרכז בה והיא בטווח ראייתו.

חוסן מאנה: 2

מטרה: כל יצור

טווח: מגע

הדגם זה מעלה את החוסן גופני של המקבל ב1 למשך שעה על כל 2 מאנה
שיש לטווח.

חושים מאנה: 3

מטרה: כל יצור

טווח: מגע

הדגם זה מעלה את החושים של המקבל ב1 למשך שעה על כל 3 מאנה שיש
לטווח.

חי-אש מאנה: 20

מטרה: יצור/צומח

טווח: 10 מטר + 10 מטר על כל 5 מאנה שיש לטווח.
יצירת דגם זה גורמת למטרה חייה להצתה ספונטאנית, ותוך כדי כך גורמת לה
21-30 נק"ח נזק. על כל 2 מאנה נוספות שיושקעו בדגם זה, תתוסף נקודה
אחת לנזק הנגרם.

כדור שחור מאנה: *25

מטרה: כל מטרה

טווח: 10 מטר + 1 מטר על כל 5 מאנה שיש לטווח

הטווה דגם זה יורה כדור שחור ברדיוס 5 ס"מ. ברגע שהכדור יפגע במטרתו הוא יפתח לרשת קורים שתצמיד את היצור/חפץ אל הקרקע. הרשת תהיה ברדיוס של 1 מטר. כדי להגדיל את הרדיוס יש להשקיע 5 מאנה נוספות לכל 1 מטר נוספים.

יצור שיש לו פגיון או אמצעי חיתוך דומים יוכל להשתחרר בעשרים תורות, מזה יש להוריד את הקר"פ שלו (קר"פ נותן בונוס). יצור שהכלי חיתוך כבר יהיה בידו, יקבל בונוס של שלושה סבבים נוספים (ייקח לו פחות שלושה סבבים להשתחרר). יצור שיש לו כוח מעל 25 יוכל להשתחרר תוך 30 פחות הכוח שלו, ללא שימוש בסכין כל שהיא. תמיד ייקח לפחות סבב אחד להשתחרר, לא משנה מהם הבונוסים.

רשת אחת יכולה להחזיק חפצים שלא ייפלו עד למשקל 2 טון. ניתן לפגוע עם יותר מרשת אחת במטרה בודדת.

יש לגלגל פגיעה עם בונוס 20% כדי לראות אם פגעתם.

אין צורך להתרכז בדגם זה, והוא נשאר עד שהרשת נחתכת.

כוח מאנה: 2

מטרה: כל יצור

טווח: מגע

הדגם זה מעלה את הכוח של המקבל ב 1 למשך שעה על כל 2 מאנה שיש לטווה.

להב כחול מאנה: 6*

מטרה: עצמי

טווח: ל/מ

הטווה יוצר לעצמו להב בצבע כחול זוהר, שאיתו הוא יכול להלחם. אם לטווה יש את היכולת 'התמחות בכלי נשק' על סוג מסוים של חרב הוא מקבל את כל הבונוסים מההתמחות. במקרה זה, הנזק שעושה הלהב הוא כמו הנשק שיש עליו התמחות +1.

אם אין התמחות, הלהב מוריד 2-8 להתקפה.

על כל 3 מאנה נוספות שהטווה ישקיע בלהב, הלהב יקבל תוספת 5% לפגיעה ותוספת 1 לנזק.

הלהב נשאר בידי הטווה, כל עוד הוא מתרכז בכך.

מיסוך מאנה מאנה: 15*

מטרה: עצמי

טווח: ל/מ

דגם זה יוצר מיסוך על כך שלטווה יש מאנה. טווה שיהיה עליו דגם זה, טוויים אחרים/יצורי מאנה לא יוכלו לחוש בכך שיש לו מאנה כלל.

הדגם מחזיק כשעה + שעה על כל 7 מאנה נוספות שיושקעו בדגם זה. אין צורך להתרכז בדגם זה.

מגן I מאנה: 1*

מטרה: עצמי

טווח: ל/מ (לא מעשי)

מגן I יוצר מגן מסביב למכשף שנשאר לאורך כל הקרב. כל פגיעה פיזית במכשף לא תפגע בו אלא תוריד לו 2 מאנה. אם לא נשאר למכשף 2 מאנה, המגן יפסיק להתקיים. אם המגן לא סופג התקפה פיזית במשך מספר דקות (ככמות המאנה שנשארה למכשף) הוא מפסיק להתקיים.

מגן II מאנה: *2

מטרה: יצור/צומח

טווח: מגע

מגן II זהה למגן I. ההבדל שהמכשף יכול להגן על אחרים מלבדו.

מטר-דגם מאנה: 25

מטרה: יצור/צומח חי

טווח: 10 מטר + 5 מטר על כל 10 מאנה שיש לטווח.

דגם זה יוצר מטח של 15 כדורי דגם קטנים. הנזק שנעשה הוא 3-15 נק"ח. (אחד נזק מציין כדור אחד שפוגע). לדוגמה: אם הנזק שנעשה הוא 12 נק"ח – פגעו 12 כדורים.

היתרון של הדגם הוא שכל כדור שפוגע נחשב התקפה נפרדת. יעיל ביותר כנגד קסמי המגן.

נשיקתה של מואני מאנה: 100

מטרה: כל מטרה

טווח: רדיוס 1 ק"מ לכל 10 מאנה שנשארו למכשף.

הטווח שולט ברוחות בטווח האפשרי לו. הוא יכול ליצור הוריקן שישמיד את כל אויביו, יכול ליצור רוחות שישאו אותו וחבריו. יכול ליצור מחסום רוח בפני יצורים ואיתני הטבע כאחד. לדגם זה אפשרויות רבות שלא מובאות פה.

סיכת אנרגיה מאנה: 2

מטרה: יצור חי

טווח: 10 מטר + 2 מטר על כל מאנה שנשארת לטווח.

סיכת אנרגיה נראית כמו קרן אור חזקה באורך 20 ס"מ שיוצאת מידו של הקוסם. הסיכה תמיד תפגע במטרה. אם זו מטרה חיה, הסיכה תגרום לנזק של 2-4 נק"ח + 2-4 נק"ח על כל 10 מאנה שיש לטווח.

עיניו של לודוויג מאנה: 3

מטרה: ל/מ (לא מעשי)

טווח: 100 מטר על כל 4 מאנה שיש למכשף

דגם זה מאפשר לטווח לראות למרחקים, לפי הטווח האפשרי לו. הדגם מתקיים כל עוד הטווח מתרכז בו (לא נלחם, ישן וכדומה).

פינג אש מחיר: 4

מטרה: כל מטרה

טווח: לפי כוח של המכשף, 1.5 מטר לכל נקודת כוח.

דגם זה יוצר כדור אש קטן בידיו של המכשף. המכשף יכול לזרוקו או להניחו במקום מסוים. הכדור יפסיק להתקיים מספר שניות לאחר שעזב את ידי המכשף ללא חומר דלק. אם הכדור פוגע ביצור חי (בנוסף של 15% לפגיעה) הנזק שנגרם הוא $4+(1-8)$ נק"ח.

קריאת דגם I מאנה:3

מטרה: חפץ

טווח: מגע

קריאת דגם I מאפשר למכשף לדעת מה תכונותיו הנסותרות של חפץ בו הוא נוגע. הכוונה לחפצים בעלי דגם מיוחד, או במילים אחרות, חפצים קסומים.

קריאת דגם II מאנה:6

מטרה: חפץ

טווח: 5 מטר +10 מטר על כל מאנה שנשארת למכשף.

קריאת דגם II זהה לקריאת דגם I. ההבדל הוא שהקוסם לא חייב לגעת בחפץ בשביל לדעת מה תכונותיו.

קר"פ מאנה:2

מטרה: כל יצור

טווח: מגע

הדגם זה מעלה את הקר"פ של המקבל ב1 למשך שעה על כל 2 מאנה שיש לטווח.

שכל מאנה:10

מטרה: כל יצור

טווח: מגע

הדגם זה מעלה את השכל של המקבל ב1 למשך שעה על כל 10 מאנה שיש לטווח.

כוח המוח מאנה:20

מטרה: כל יצור

טווח: מגע

הדגם זה מעלה את כוח המוח של המקבל ב1 למשך שעה על כל 20 מאנה שיש לטווח.

כאריזמה מאנה:5

מטרה: כל יצור

טווח: מגע

הדגם זה מעלה את הכוח של המקבל ב1 למשך שעה על כל 5 מאנה שיש לטווח.

ריפוי מאנה:10*

מטרה: כל יצור/צומח

טווח: מגע
הטווים יכולים לרפא – אך זה קשה. על כל מאנה נוספת מעבר ל10 הראשונות, ירפא נק"ח אחד.

פגיעה בטוחה מאנה:3

מטרה: חפצים מושלכים

טווח: מגע

כאשר הטווה יעשה דגם זה על חפץ כל שהוא, החפץ תמיד יפגע במטרתו כאשר יושלך. יש לשים לב, שאם המטרה נמצאת מחוץ לטווח החפץ המושלך, החפץ לא יפגע. רק יעוף לכיוון. כמו כן אם יכוון החפץ לכיוון ההפוך ממטרתו, גם לא יפגע – אלא יעוף להיכן שהמשליך זרק אותו. על הטווה לראות את המטרה כדי לעשות דגם זה.

סכין-דגם מאנה:14

מטרה: עצמי

טווח:ל/מ

ה'סכין' משמש לחתוך דגמים שהושלכו/נטו על המכשף. המיוחד ב'סכין' שניתן לעשותו גם בתור ההתקפה של היריב, וגם אם אתה מחזיק בדגם אחר כרגע. ברגע עשיית ה'סכין' כל הדגמים, אותם המכשף מחזיק, ייעלמו. למשל: אם הושלך עליך הדגם 'חי-אש' מיד יש באפשרותך לבצע את ה'סכין' כדי לחתוך את 'חי-אש', ולמעשה לבטלו. ה'סכין' יכול לחתוך דגם אחד בלבד בו זמנית.

שינוי צורה מאנה:27

מטרה: עצמי

טווח:ל/מ

טווה הלומד דגם זה יוכל לשנות צורתו לכל חפץ (לא יצור חי) אותו הוא מכיר. אין הטווה יכול להפוך לחפץ בעל מסה הגדולה פי 3 ומעלה מהמאסה הטבעית שלו. הטווה שומר על צורתו החדשה עד שיחזור למצבו הרגיל בעזרת שימוש נוסף בדגם זה. הטווה יכול ליצור דגמים נוספים כשהוא בצורה אחרת.

ידיים דביקות מאנה:7

מטרה: עצמי

טווח:ל/מ

דגם זה מאפשר לטווה לטפס גם על הקירות החלקים ביותר ב 100% הצלחה. נראה כאילו הידיים נדבקות למשטח בו נוגע הטווה, אך הם נפרדות על-פי רצונו.

כמובן שדגם זה אינו חוסך לטווה את השימוש בכוח הנחוץ לטיפוס – כאילו הוא טיפס על סולם.

מרגע שטווה הדגם אין צורך להתרכז בו, והוא מחזיק למשך 5 דקות + 5 דקות על כל שני נקודות מאנה שנשארו לטווה, או שהטווה משחרר את הדגם.

אור מאנה:5

מטרה: ל/מ

טווח: 1 מטר +1 מטר על כל נקודת מאנה שיש לטווח.
דגם זה יוצר כדור אנרגיה קטן ובלתי מזיק לחלוטין, המפיץ אור. רדיוס התאורה נא בין 1 ל50 מטר, לפי רצון הטווח.
הכדור אינו צורך התרכזות. הכדור יישאר כשעה + שעה על כל נקודת מאנה שיש לטווח, או שהטווח ישחרר את הדגם.

כבלי רוח מאנה:7*

מטרה: יצור חי \ חפץ בעל יכולת תנועה, עד שני יצורים בו זמנית – הקרובים אחד לשני.

טווח: 10 מטר +1 מטר על כל 3 נקודות מאנה שנשארו לטווח, דגם זה מחייב קשר עין.

דגם זה יוצר זרמי אוויר חזקים המסוגלים לעכב ואף לעצור לחלוטין תנועה של יצור חי או תנועה של חפץ (כמו עגלה, למשל). יצור שיש לו כוח 15 ומטה ייעצר לחלוטין. על כל נקודת כוח מעל 15, יש ליצור 15% מיכולת התנועה שלו ו 15% סיכוי להשתחרר מהכבלים.
על כל שני נקודות מאנה נוספות שהטווח ישקיע בדגם יהיו ליצור 15% פחות מיכולת התנועה שלו, ו 15% עונש לסיכויי ההשתחררות מהכבלים.
הדגם מחזיק מעמד כשלושה סבבי קרב + סבב על כל 10 נקודות מאנה שנתרו לטווח, או עד שמטרת הדגם משתחררת ממנו.

כדור אש גדול מאנה:45*

מטרה: אזור

טווח: 30 מטר +1 מטר על כל נקודת מאנה שיש לטווח.
דגם זה יוצר כדור אש גדול שעף מהטווח לכיוון אזור המטרה במהירות של 10 מטר לשנייה. הכדור עף בקשת וכאשר הוא פוגע הוא מתפזר ברדיוס של 10 מטר תוך כדי השמעת בום חזק.
חפצים דליקים באזור הפגיעה ידלקו, ויצורים שיהיו בתוך רדיוס הפגיעה יחטפו 31-40 נזק. אם ינסו להימלט מהפגיעה יש להוריד את הקר"פ של אותם יצורים מהנזק הנגרם. לעיטים יש אפשרות להימלט לחלוטין מהנזק, אך זה לפי שיקולו של אדון המשחק.
על כל הוספת 3 מאנה לדגם רדיוס הפגיעה יגדל במטר ולנזק יתווסף 1.

ערפל בעיניים מאנה:6

מטרה: יצור חי

טווח: 1 מטר +1 מטר על כל נקודת מאנה שיש לטווח.
דגם זה גורם ליצור המטרה לראות את הקרב כדרך ערפל. המשמעות היא, שאם יצור זה זקוק לראייתו על-מנת להילחם, הוא סובל מעונש של 25% להתקפה, ועונש של 25% להגנה.
הדגם מחזיק כסיבוב קרב אחד לכל 3 מאנה שיש לטווח הדגם פחות הבונוס הכללי שיש למטרה מכוח-המוח שלו.

קפיצת דרך מאנה: 15

מטרה: עצמי

טווח: כל מקום שהטווח מסוגל לראות בברור (אם הוא רואה אבנים בגודל 5 ס"מ במקום המטרה)
דגם זה גורם לטווח להופיע במקום אליו הוא כיוון את הדגם. הטווח חייב לראות את אזור המטרה.

שפה מאנה: 35

מטרה: ל/מ

טווח: ל/מ

דגם זה מאפשר לתקשר עם יצורים אחרים בשפתם, שפה שהטווח אינו מכיר. הדגם נראה כמו מראה חצי שקופה המרחפת מול הטווח. כל מי שיעמוד מאחורי המראה יוכל לתקשר עם היצורים ששפתם אינה מובנת. הדגם מחזיק כדקה על כל נקודת מאנה שיש לטווח.

מחסום רוח מאנה: *17

מטרה: יצור אחד

טווח: 10 מטר + 1 מטר על כל נקודת מאנה שיש לטווח.
דגם זה יוצר מחסום רוח מסביב ליצור אחד. כל מה שמחסום הרוח עושה הוא לחסום הטלת/יריית כלי נשק או חפצים על-ידי היצור.
המחסום אינו מורגש, אך כאשר יצור המטרה ינסה לירות חץ, למשל, משב רוח פתאומי יפיל החץ לקרקע.
המחסום מחזיק שלוש סבבי קרב + סבב קרב נוסף על כל 3 מאנה שיושקעו בדגם.

נגיעה קטנה מאנה: 4

מטרה: חפץ (עד 0.5 קילו)

טווח: 1 מטר על 5 מאנה שיש לטווח.

דגם זה מאפשר לכוון ולהזיז חפצים קטנים, שהם כבר בתנועה או בשיווי משקל עדין. דוגמה למה שהדגם מסוגל לעשות: שליטה על התוצאה בקובייה, כאשר הטווח מהמר. דרדור אבן קטנה, שנמצאת על קצה המדרון. הפלת מפתח שרק חציו תקוע במנעול וכו.

12. ארבעת קבוצות האלמנטרים.

א. מבוא

האלמנטרים הנם קבוצה של טווחים המשתמשים במאנה מיוחדת, מאנה הנובעת מאחד היסודות בעולם I. קבוצות האלמנטרים התמחו במשך שנים רבות בשימוש סוג אחד של מאנה עד כי הדבר השפיע על מראם החיצוני.

בעבר היה ידוע על ארבע קבוצות אלמנטרים; קבוצת המישנאר – שהתמחתה באש. קבוצת האבן שהתמחתה בכל הקשור לאבנים וסלעים. קבוצת השושים – שהתמחתה באוויר וקבוצת הגרנם – שהתמחתה במים. ההיסטוריה של הקבוצות אינה ברורה. אולם, ידוע כי לפני כ-2300 שנה התחולל מאבק כל שהוא בין ארבעת הקבוצות. מאבק, שבעקבותיו נעלמו מעל פני עולם I עקבותיהם של קבוצות האוויר, מים ואש. כיום קיימת רק קבוצת האבן, ושחקנים יכולים לבחור לשחק אלמנטרים רק מקבוצה זאת. דבר חשוב לזכור הוא שהאלמנטרים הם טווים. לכן, כל מה שתקף לגבי טווים רגילים תקף גם לגבי האלמנטרים. כולל היכולות הקשורות בטוויה, שרשימה שלהם מובאת בפרק הדין בטוויה.

ב. קבוצת האבן

קבוצת האבן היא קבוצת האלמנטרים היחידה שקיימת כיום על פני עולם I. אנשיה בעיקר מתבודדים באזורי ההרים, למרות, שלפעמים, ניתן למצוא אחדים מהם בערים השונות של עולם I. הגזעים היחידים היכולים להתקבל לקבוצת האבן הם בני-האנוש, ארבע-רגליים, ציידים ונוודי העצים. כנראה שזו השפעה של המאנה המיוחדת בה משתמשת קבוצת האבן אך לעולם לא נראה אלמנטר מקבוצת האבן לובש משהו על חלק גופו העליון או על כפות רגליו, ומעולם לא נראה אלמנטר עם שערות כל שהם על גופו. האלמנטרים לא ישתמשו בכלי נשק אלא בלחימה בידיים ורגליים חשופות. למרות שלא ידוע על איסור שימוש בכלי נשק. לאחר שדמות נהיית אלמנטר מקבוצת האבן, גופו נהייה עמיד למשוגות האקלים, קור וחום קיצוניים אינם משפיעים אליו, והוא אינו נשרף מקרני השמש. גופו של האלמנטר מפתח קשיות, בדומה לאבן שהיא יסוד הקבוצה. כתוצאה מכך אחוזי ההגנה של האלמנטר מושפעים מכמות המקסימום של המאנה שיש לאותו אלמנטר. נקודת מאנה אחת = 1% הגנה. אותה קשיות מקנה לאלמנטר יתרון בלחימה בידיים ורגליים חשופות. על כל 10 נקודות מאנה (בנקודות המקסימום) האלמנטר יעשה נזק של 4-1 לכל התקפה בודדת. על-מנת להיות אלמנטר יש למצוא מורה. כל דמות שרכשה את יכולת השימוש במאנה רגילה, אינה יכולה להפוך לאלמנטר, וגם ההפך הוא נכון. רכישת היכולת של צבירת מאנה של קבוצת האבן זהה לחלוטין לרכישת היכולת 'צבירת מאנה' הרגילה. וכך גם שאר היכולות הקשורות במאנה. כדי להיות אלמנטר מקבוצת האבן יש צורך בחוסן גופני 14 ומעלה.

ג. רשימת הדגמים (קסמים) הידועים של קבוצת האבן

כל דגמי האלמנטרים מצריכים נוכחות של סלעים, אבנים או אדמה באזור יצירת הדגם. אלה אם רשום אחרת.

כל דגם יכול כותרת - שם הדגם. מחיר במאנה - כמה מאנה נחוצה ליצירת דגם זה.

מטרת הדגם - על מי הוא משפיע: עצמי: רק על עושה הקסם.

כל מטרה: כל חפץ או יצור בטווח.

יצור/צומח חי: רק מטרת חיות

יצור/צומח מת: רק מטרת שהיו חיות

ועכשיו לא

חפץ: כל דומם

רדיוס: משפיע על אזור מסוים

טווח פעולה- עד לאיזה מרחק ניתן לעשות קסם זה.

תיאור הדגם- מה הוא עושה וכיצד הוא נראה.

חישה מאנה: 10*

מטרה: סלע כל שהוא

טווח: רדיוס 3 מטר + 1 מטר על 3 מאנה נוספות

דגם זה מאפשר לאלמנטר לדעת על כל יצור חי שבא במגע עם הסלע בו הוא

נוגע. בגדים, כפפות ושריון אינם חוסמים דגם זה.

מחושי אבן מאנה: 4

מטרה: עד שני יצורים בגודל אדם, או יצור עד גודל פרה או חפץ נע בגודל

פרה.

טווח: 5 מטר + 1 מטר על כל נקודת מאנה שיש לטווח.

דגם זה יוצר מחושי אבן הצצים מהקרקע המסוגלים לעכב ואף לעצור לחלוטין

תנועה של יצור חי או תנועה של חפץ (כמו עגלה, למשל). יצור שיש לו כוח

16 ומטה ייעצר לחלוטין. על כל נקודת כוח מעל 16, יש ליצור 15% מיכולת

התנועה שלו ו 15% סיכוי להשתחרר מהמחוששים.

על כל שני נקודות מאנה נוספות שהטווח ישקיע בדגם יהיו ליצור 15% פחות

מיכולת התנועה שלו, ו 15% עונש לסיכויי ההשתחררות מהמחוששים.

הדגם מחזיק מעמד כשלושה שבבי קרב + סבב על כל 10 נקודות מאנה

שנותרו לטווח, או עד שמטרת הדגם משתחררת מהמחוששים.

דגם זה יכול להיווצר רק מעל קרקע סלעית.

ענן אבק מאנה: 12

מטרה: ל/מ

טווח: 10 מטר.

דגם זה יוצר ענן אבק העף לכיוון אליו מכוונו האלמנטר. רוחב הענן הוא כ 5

מטר. יצורים שיהיו בתוך הענן או שיעצמו עיניים כדי להימלט מהשפעותיו,

סבב קרב אחד עיוורים, יש לזרוק לקר"פ אם מצליחים. או שהיצורים יתעוורו

מהאבק ל 1-3 סבבי קרב.

סערת אבנים, קטנה מאנה: 18

מטרה: יצור אחד

טווח: 10 מטר + 1 מטר על כל 5 נקודות מאנה שיש לטווח.
דגם זה יוצר מערבולת של אבנים קטנות מסביב למטרה. לאחר שהאבנים צברו מהירות (כשתי שניות) הם יפגעו במטרה או ימשיכו להסתובב מסביב למטרה, לפי רצון הטווח. אם יפגעו, הנזק הוא 3-12. אם הטווח יחליט שהאבנים ימשיכו להסתובב, אליו להתרכז בכך. באפשרות הטווח גם לשחרר את הסערה ללא פגיעה באף-אחד. כדי לבצע זאת אליו להשקיע 5 מאנה נוספות.

אם היצור או יצור אחר ינסו לעבור דרך המערבולת הם יקבלו נזק של 7-12 והסערה תחדל להתקיים.

כל נקודת נזק, שיצור המטרה יקבל מדגם זה, נחשב להתקפה בודדת. לכן, אם היצור הוא טווח ששם עליו את הדגם **מגן I**, והנזק שהוא יספוג יהיה 8 נק"ח. תרד לו המאנה כאילו חטף 8 התקפות, זאת אמרת 16 מאנה.

התמזגות מאנה: 15

מטרה: עצמי

טווח: ל/א

דגם זה גורם לאלמנטר להתמזג לחלוטין לתוך סלע בו נוגע האלמנטר. האלמנטר יכול לחוש בסביבתו, בעיקר בעזרת גלי קול. במצב זה האלמנטר מקבל בונס של 10 לחושיו בכל הקשור לשמיעה ותחושת מגע, ועונש של 20 נקודות בכל הקשור לשאר חושיו. האלמנטר אינו יכול לזוז ממקומו. הזמן שהאלמנטר יכול לשהות בתוך האבן הוא גדול. יש להתייחס לכך כאילו האלמנטר בצום וחוסנו הגופני הוא כפול.

כדי לצאת מהסלע, על האלמנטר לטוות את הדגם, שוב. אם יפגע הסלע היכן שנמצא האלמנטר, יפגע גם האלמנטר. הפגיעה לפי אדון המשחק.

אבנים מעופפות מאנה: 18

מטרה: כל מטרה

טווח: 3 מטר, 25 מטר

האלמנטר גורם לגוש אבן להתנתק מסלע או קיר אבן קרובים, ולפגוע בעוצמה רבה במטרה.

אם המטרה היא יצור חי, הנזק הוא 1-20 נק"ח.

הטווח הראשון מציין עד איזה מרחק מהאלמנטר האבן יכולה להתנתק. הטווח השני מציין עד איזה מרחק האבן יכולה לעוף מהנקודה ממנה התנתקה.

צורות I מאנה: 4

מטרה: אבן/סלע עד שלוש קילו.

טווח: נגיעה

האלמנטר, בעזרת דגם זה, יגרום לסלע ללבוש כל צורה העולה על רוחו. לא יתווסף חומר לסלע שבידי האלמנטר, אך הוא יכול לפצל את הסלע בעזרת דגם זה.

האלמנטר יכול לשנות את צורת הסלע למשך 10 שניות.

צורות II מאנה: 15

מטרה: אבן/סלע עד 20 קילו.

טווח: נגיעה

האלמנטר, בעזרת דגם זה, יגרום לסלע ללבוש כל צורה העולה על רוחו. לא יתווסף חומר לסלע שבידי האלמנטר, אך הוא יכול לפצל את הסלע בעזרת דגם זה.

האלמנטר יכול לשנות את צורת הסלע למשך 10 שניות.

צורות III מאנה: 32

מטרה: אבן/סלע עד 1000 קילו (טון).

טווח: נגיעה

האלמנטר, בעזרת דגם זה, יגרום לסלע ללבוש כל צורה העולה על רוחו. לא יתווסף חומר לסלע שבידי האלמנטר, אך הוא יכול לפצל את הסלע בעזרת דגם זה.

האלמנטר יכול לשנות את צורת הסלע למשך 10 שניות.

מעבר-סלע מאנה: 40

מטרה: עצמי.

טווח: 100 מטר על כל 5 מאנה שיש לאלמנטר.

האלמנטר, בעזרת דגם זה, יוכל לנוע בתוך סלע מוצק למרחק המצוין בטווח. גם אם הסלע חם ביותר או לבה, אין הוא ניזוק.

מסע-סלע מאנה: 80

מטרה: עצמי + יצור/צומח חי.

טווח: 100 מטר על כל 5 מאנה שיש לאלמנטר.

דגם זה זהה למעבר-סלע. ההבדל טמון ביכולתו של האלמנטר לקחת איתו יצורים חיים. כל יצור חי הבא עם האלמנטר, חייב להישאר איתו במגע לאורך כל המסע. יצור שיעזוב, ימות.

13. הכוהנים, שליחי האלים השונים והשגת כוחות (תפילות כוח)

בפרק זה יובא הסבר מי הם השליחים והכוהנים וכיצד הם מקבלים תפילות כוח מהאל אותו הם משרתים.

א. כוהנים.

כוהנים הם אותם אנשים המשרתים במקדשים. נדיר למצוא אותם כהרפתקנים. חלקם היו בעבר שליחים. לרב האל מעניק להם כוח רב יותר מאשר לשליחים, למרות ששליח ותיק יקבל רבות מהאל שלו. ברמות הגבוהות של המשחק,

בהם משחקים משחקי כוחות בין מדינות, ערים וכוחות אחרים, תוכלו להפוך לכוהנים. אך כהרפתקנים אין טעם בכך.

ב. שליחים

השליח הוא שליח של אל מסוים אחד. שליחיו של כל אל נקראים בשם שונה (ראה פרק האלים). אולם, פה נקרא לכולם **שליחים**. מטרת השליח בחיים היא לבצע את המשימה שהציב לו האל. השליח מקבל מהאל שלו בתמורה לשרותו כוחות מסוימים, תפילות כוח.

ידוע על שליחים שהיו לוחמים, טוויים, מתנקשים. כמו-אין ידוע על מגבלת גזע בשביל להיות שליח, מלבד מקרים מסוימים.

כאשר יצור רוצה להפוך לשליח אליו להיכנס לאחד במקדשים ולעבור מאין מבחן. עבור כל אל המבחן הוא שונה. אדון-המשחק יאמר מהו המבחן שאליכם לעבור.

לא תמיד לאל של השליח תהיה משימה עבורו. במקרה זה השליח חופשי לעשות כרצונו. כמובן, שפעולות שיביאו לחיזוק מעמדו של האל על עולם I או כל פעולה שתועיל לאל, תשפר את מעמדו של השליח בעיני האל שלו.

אם לאל יש משימה עבור השליח, זו תהיה טעות להשתאות יתר על המידה. מלבד כל אלו, אם השליח מביא מאמינים או תומכים חדשים לאל שלו, הוא מקבל נקודות ניסיון על כך.

חשוב מאוד לזכור ששליח מקבל נקודת יכולת אחת פחות כל פעם שהוא עולה בדרגות העוצמה שלו. הדבר מראה על השקעת אותה נקודת יכולת בלמידת דרכי האל אותו הוא משרת.

ג. השגת תפילות כוח

השגת תפילות הכוח אינה תלויה בנקודות ניסיון או יכולת. אם האל חושב ששליח מילא את תפקידו כהלכה, השליח יקבל תפילת/ות כוח חדשה/ות. כמו כן, אם משימה ניתנת לשליח על-ידי האל, סביר להניח שהוא יקבל תפילת כוח או מספר תפילות כוח על-מנת לבצע את משימתו בהצלחה. יש לזכור שלא כל תפילות הכוח ניתנות לכל החיים. מה שהאל נתן, האל גם יכול לקחת.

אדון המשחק הוא זה שמחליט אלו תפילות כוח השליח מקבל, מאבד ומתי.

ד. רשימת תפילות כוח (לפי אל)

כל תפילת כוח תכיל כותרת - שם התפילה.

דרוג התפילה (דר"פ) – דרגת הכוח של התפילה (לשימוש אדון המשחק)

האל השולט בכוח – איזה אל/ים יכולים לתת תפילת כוח זו (כולם – כל האלים; 1- אזאר האבן; 2- סתפאר; 3- שלם; 4- מואני שריקת הרוח; 5- קוראסאן; 6- דגון; 7- נואשנהאש; 9- אמוראם)

מטרת התפילה - על מי היא משפיעה: עצמי – רק על מבקש הכוח.
כל מטרה – כל חפץ או יצור בטווח.
יצור/צומח חי – רק מטרות חיות
יצור/צומח מת – רק מטרות שהיו
חיות ועכשיו לא
חפץ – דומם
רדיוס- משפיע על אזור מסוים

טווח פעולה - עד לאיזה מרחק השפעת תפילת הכוח.
תיאור תפילת הכוח - מה היא עושה וכיצד זה נראה.

ריפוי דר"פ:1
האל השולט בכוח: כולם
מטרה: יצור/צומח חי
טווח: נגיעה
תפילת כוח זו מרפאת יצור חי ופצוע. התפילה מרפאת עד 10 נק"ח. אין
לעבור את מקסימום הנק"ח של הדמות הנרפאת.

כבלי רוח דר"פ:2
האל השולט בכוח: 4
מטרה: יצור/צומח חי; עד שלוש פרטים.
טווח: 30 מטר
תפילה זו יוצרת זרמי אוויר חזקים המסוגלים לעכב ואף לעצור לחלוטין תנועה
של יצור חי או תנועה של חפץ (כמו עגלה, למשל). יצור שיש לו כוח 25
ומטה ייעצר לחלוטין. על כל נקודת כוח מעל 25, יש ליצור 20% מיכולת
התנועה שלו ו 20% סיכוי להשתחרר מהכבלים.
הכבלים מחזיקים שלושה סבבי קרב.

גפן דר"פ:2
האל השולט בכוח: 2,6
מטרה: קרקע
טווח: מגע
תפילה זו גורמת לגפן ארוכה לצמוח מהקרקע לגובה 20 מטר. ניתן לתפס על
הגפן. לגפן לוקח כדקה לצמוח, לאחר מכן הגפן נשארת וממשיכה לחיות כצמח
רגיל.

שביל קרח דר"פ:3
האל השולט בכוח: 2,5,7,9
מטרה: קרקע
טווח: מגע

תפילה זו גורמת לשביל קרח להופיע על הקרקע ולהתפתל כפי רצון השליח, עד למרחק של קילומטר. יצורים וחפצים שיהיו על השביל יחליקו לכיוון הירידה.

על יצורים שינסו לרדת מהשביל לגלגל גלגול הימלטות : לגלגל קובייה 20 פאות ולהוסיף 5. אם התוצאה הסופית היא פחות מהקר"פ שיש לדמות, היא הצליחה לרדת מהשביל.

14. ה'מגנים'

א. כללי

בפרק זה נדבר על ה'מגנים', הכת או אולי אחוות הלוחמים שאין יודעים מה מטרתם.

אולם ידוע כי הם מעורבים במוסדות שלטון רבים, ניתן למצוא אחד מהם מעט בכל עיר בעולם I.

משערים שה'מגנים' שומרים על האיזון בין הכוחות הרבים הקיימים בעולם I. כוחות, שאם האיזון בינם יופר, עלולים לקרוע את העולם לגזרים.

דמות שיכולה ותבחר להצטרף ל'מגנים' תאלץ להוכיח את עצמה, ולא תסולק. כדי להצטרף ל'מגנים' צריך 15 בקר"פ; 12 בשכל ו15 בכוח המוח. ברגע שהצטרפתם ל'מגנים' באפשרותכם ללמוד את כל היכולות שדרוש להם מורה מן ה'מגנים'.

כמו-כן, אליכם תמיד לצפות לפקודות שעלולות להגיע בכל זמן ושעה, ולנסות למלא אותם במהירות האפשרית.

לאחר שהוכחתם את עצמכם (אדון-המשחק יאמר לכם מתי) תזומנו לטקס הרפעאן. בטקס זה אתם נהיים לחלק מלא מן ה'מגנים', ותקבלו את שני צמידי הברזל, המסמנים אתכם כ'מגנים'. כדי להגיע לטקס זה יש צורך במספיק נקודות יכולת כדי לרכוש את היכולת 'התמחות בכלי נשק I' צמידים אלו הם לא צמידי ברזל רגילים, אלא כלי נשק מתוחכמים, שידעיה כיצד לעשותם היא שריד מתקופה קודמת, אולי?

הצמידים נקראים סינואד. ועל ה'מגן' החדש ללמוד 'התמחות בכלי נשק I' עם קבלת הסינואד (ההתמחות תהיה בסינואד).

לאחר לבישת הסינואד אין באפשרות ה'מגן' להוריד כלי נשק זה, מצד שני יש ביכולתו של ה'מגן' להסוות את הצמידים כך שיראו כחלק מהעור שעל ידיו. ניתן להוריד את הסינואד בעזרת תהליך מסובך, שאותו יודעים 'מגנים' מעטים. צמיד אחד מהסינואד, כאשר מופעל, יופיע מסביבו שדה כוח בצורת דיסק. שדה כוח זה משמש כמגן בפני התקפות. רב כלי הנשק לא יחדרו את המגן הזה, ורב אלו שכן יחדרו, שדה הכוח יאט את המכה. ניתן להשתמש במגן גם ככלי נשק מפלח. אם בסבב מסוים השתמשת בו כנשק, אין להתחשב באחוזי ההגנה שהוא מספק.

המגן של הסינואד נותן 20% אחוזי הגנה. כל נקודת יכולת נוספת שתושקע בלימוד המגן, תעלה את אחוזי ההגנה ב 5% עד לרמה מכסימלית של 80%. הנזק שעושה המגן הוא 2-7.

הצמיד השני של הסינואד, הוא הנשק ההתקפי. כאשר יופעל יופיעו שלושה שדות כוח מעליו בצורת כדור וקוטרם הוא 10 ס"מ. ל'מגן' יכולת לתקוף עם כל הכדורים או עם חלקם באותו סבב הקרב ללא עונשים להתקפה. הכדורים יכולים לעוף עד לטווח של 5 מטר. אם המגן למד את אומנות ה'אקרנה' (ראה פרק יכולות) הוא יכול לשלוט בכדוריו ממרחק גדול יותר, 10 מטר על כל 5% מהכוח של ה'אקרנה' שהוא ישקיע. יש צורך להשקיע את הכוח פעם אחת לחמש סבבי קרב. כל כדור מוריד 2-8 נק"ח.

הסינואד אינו מופעל על-ידי כוח הטויה אלה על-ידי כוח אחר, מכאן שדגמים כ'סכין-דגם' לא יפעלו אליו.

'מגן' אמיתי ילחם בעזרת הסינואד שלו רק ברגע האחרון וכדי להציל חיים. בד"כ זו תהיה שאיפתו של המגן להסתיר את זהותו האמיתית עד לרגע האחרון האפשרי.

שאר ההוראות כיצד עליכם להתנהג נמצאים בספר ה'מגנים' ו/או אדון המשחק יאמר לכם.

ב. יכולות ה'מגנים'

כל אחד יכול ללמוד יכולות אלו (בהתאם לדרישות המינימום). אך לא בטוח כלל שה'מגנים' יסכימו ללמד מישהו שאינו מן ה'מגנים'. יש צורך במעשה מיוחד או סיבה טובה אחרת כדי שה'מגנים' ילמדו מישהו לא משלהם.

אקרנה מחיר: *4

הלומד יכולת זו מסוגל בעזרת מוחו לשלוט בתנועת חפצים (אך לא יצורים חיים). זהו מאין טלקינסיס.

טווח הפעולה הוא עד 100 מטר. בלמידת היכולת יש ל'מגן' שלומד אומנות זו 20% סיכויי הצלחה מכסימום. כל ניסיון להיזיז חפץ יוריד 2% מסיכויי המכסימום. אחוזי ההצלחה יחזרו לרמת המכסימום לאחר שינה/מדיטציה. ניתן להעלות את רמת המכסימום. כל נקודת יכולת נוספת שתושקע באקרנה תעלה את אחוזי המכסימום ב 4%.

המשקל אותו יכול להרים ה'מגן' בעזרת האקרנה הוא 10 קילו * אחוזי ההצלחה.

יש להוסיף את הבונוס הכללי בכוח-המוח לסיכויי ההצלחה. מינימום דרישות: כוח-המוח (16); מורה מן ה'מגנים'

קשר-טבע מחיר: *2

יכולת מיוחדת זו מקנה לשולט בה את היכולת לדעת דבר מה על הסביבה שלו או על יצור חי הנמצא לידו. לרב, זה יהיה דבר שימושי למשתמש, או דבר מה יוצא דופן הקורה ליצור החי בו נוגע המשתמש. הפעלת היכולת מתבצעת על-ידי מגע ביצור (גם צמחים הם יצורים) או בקרקע של האזור בו אתם מנסים לחוש דבר מה. מה נגלה לכם יוחלט על-ידי אדון המשחק.

אחוזי הבסיס להצלחת השימוש ביכולת זו הם 15%. כל ניסיון שימוש ביכולת, יוריד את סיכויי ההצלחה ב 2%. אחוזי ההצלחה יחזרו לרמתם ההתחלתית לאחר שינה/מדיטציה מלאה.
ניתן להעלות את אחוזי הבסיס, 1 נק' יכולת = 4% תוספת.
את התכונה **קשר-טבע** ניתן ללמוד אך ורק אצל ה'מגינים'. אך לאחר שלמדתם תכונה זו, אין צורך לחזור למורה מן ה'מגינים' כדי לשפר את אחוזי הבסיס.
מינימום דרישות: כוח המוח (16).

15. מילון מונחים