

יוזמה משופרת

הרחבת רשת למבוכים ודרקונים מהדורה 4 בעברית

גיליון 1: מפלצות חדשות לדרגות 1 עד 5

הגיליון הראשון של יוזמה משופרת, שיוצא לכבוד השקת המהדורה העברית, מתמקד במפלצות חדשות לדרגות נמוכות. בעזרת מפלצות אלו, כך אנו מקווים, תוכלו להתחיל לשחק כבר עכשיו, מבלי להמתין למגדיר המפלצות החדש.

המפלצות נכתבו בידי ערן אבירם ויואב אדליסט. תודה ליואב אבירם על הרעיון לשד האבק, ולחן ורדי על הרעיון לגולם השעווה.

גיליונות נוספים של יוזמה משופרת, והרחבות רשת רבות נוספות, ניתן למצוא בעמוד עזרי המשחק של טקטיקה: www.tactica-games.co.il/dnd4.php

גולם שעווה

גולם שעווה נראה כמו נר עצום בגודל אדם בוגר, אשר פוסל בגסות לצורה דמוית-אדם. מכתפיו יוצא פתיל. כאשר הוא נע או נלחם, הפתיל מתלקח באש קסומה.

טקטיקות גולם שעווה

גולם השעווה בוחר באויב המסוכן ביותר בעיניו, ומתקרב כדי להלום בו ולהקשות על תנועתו עם שעווה חמה שמתקשה סביבו. הגולם ממשיך להילחם באותה נחישות גם כשהוא מתחיל להיפגע ולהינמס, מתיז אש לכל עבר עם הילת הפתיל הקצר.

גולם שעווה	
בריון עלית דרגה 2	
מואנש טבעי בינוני (יציר כפיים) 200 נק"נ	
יוזמה +2	
חושים תפיסה +1; ראיית חושך נק"פ 58; מדמם 29; ראו גם פתיל קצר	
דרג"ש 16; קשיחות 17, תגובה 14, רצון 16	
חסינות אש; רגישות 5 קור	
זריקות הצלה +2	
מהירות 5; לא מסוגל לפסוע	
נקודות פעולה 1	
⊕ מהלומה (רגילה; לפי רצון)	
+5 נגד דרג"ש; 2ק6 + 3 נזק אש, והמטרה נטועה (הצלה לסיים). השפעת לוואי: המטרה מואטת (הצלה לסיים).	
⊕ פתיל קצר (חופשית, כאשר מדמם לראשונה; התקלות)	
הגולם מקבל הילה 1 (אש), שגורמת 3 נזק אש לכל מי שמתחיל את תורו בשטח ההילה או נכנס אליה. בנוסף, הגולם סופג 2 נקודות נזק בתחילת כל תור.	
נר בחשיכה	
כאשר גולם השעווה נע או נלחם, הוא מפיץ אור כמו עששית.	
נטייה חסר נטייה	
כוח 17 (+4)	זרז 14 (+2)
חוסן 13 (+2)	תבנ 3 (-3)
חכמ 10 (+1)	כרז 1 (-4)

אודות גולם השעווה

הצלחה בבדיקת מאגיה מגלה את הפרטים הבאים. ד"ק 15: יציר הכפיים המוזר הזה הוא אחד מהבנים הנחותים ביותר של משפחת הגלמים. כמו אחיו ודודניו, גלמי הברזל והבשר, גם הוא מורכב מחומר דומם שהופח בו כוח חיים מוגבל, אשר מאפשר לו תנועה ופעולה על-פי פקודות יוצרו. להבדיל מהם, הוא עשוי מחומר רך, קטן יותר, ועל אף שהוא מסוכן, אין הוא מתקרב לרמת הסכנה שהם מציבים. ד"ק 20: גולם השעווה קל יותר ליצירה, וההשבעות הנחוצות ליצירתו פשוטות יותר. אלמלא נטייתו להרס

עצמי במצבים מסוימים, והנזק הסביבתי שהוא גורם כאשר הוא פצוע מאוד, כנראה היו הרבה יותר גלמים כאלה בעולם.

גמל שלמה מפלצתי

בעוד שגמלי-שלמה הם חרקים בלתי מזיקים שאוכלים חרקים אחרים, הגרסה המפלצתית שלהם היא סיפור אחר לגמרי.

גמל שלמה מפלצתי קטן	
מתגושש דרגה 1	
חיה טבעית קטנה 100 נק"נ	
יוזמה +5	
חושים תפיסה +2	
נק"פ 26; מדמם 13	
דרג"ש 18; קשיחות 14, תגובה 15, רצון 14	
מהירות 6	
⊕ אחיזת גמל שלמה (רגילה; לפי רצון)	
+6 נגד תגובה; 1ק8 + 3 והמטרה אחוזה (עד הימלטות).	
ניתור (תנועה; ריענון כאשר גמל השלמה פוגע בהתקפה)	
גמל השלמה מזנק עד 6 משבצות. הוא זוכה בתוסף +5 לקפיצה, ונחשב כאילו קפץ אחרי ריצה. בתנועה זו הוא אינו מעורר התקפות מזדמנות. אם הוא אוחז ביריב, והיריב בגודלו או קטן ממנו, היריב נלקח איתו.	
נטייה חסר נטייה	
מיומנויות: אתלטיקה +7, התגנבות +8	
כוח 13 (+2)	זרז 16 (+3)
חוסן 10 (+0)	תבנ 1 (-5)
חכמ 13 (+2)	כרז 3 (-4)

טקטיקות גמל שלמה מפלצתי קטן

גמלי שלמה מפלצתיים קטנים נוהגים לתפוס את הקורבן ולזנק לעמדת מחסה. אם הקורבן גדול מדי, קבוצת גמלי השלמה תתמקד באחד מחברי הקבוצה, במטרה לחסל אותו, לתפוס את גופתו ביחד, ולזנק למקום מבטחים.

גמל שלמה מפלצתי גדול		אורב דרגה 4	
חיה טבעית גדולה		175 נק"נ	
יוזמה +8	חושים תפיסה +5		
נק"פ 42; מדמם 21			
דרג"ש 18; קשיחות 16, תגובה 18, רצון 16			
מהירות 7			
⊕ אחיזת גמל שלמה (רגילה; לפי רצון)			
+9 נגד תגובה; 10ק1 + 4 והמטרה אחוזה (עד הימלטות).			
ניתור (תנועה); ריענון כאשר גמל השלמה פוגע בהתקפה)			
גמל השלמה מזנק עד 8 משבצות. הוא זוכה בתוסף +5 לקפיצה, ונחשב כאילו קפץ אחרי ריצה. בתנועה זו הוא אינו מעורר התקפות מזדמנות. אם הוא אווז ביריב, והיריב בגודלו אך לא קטן או גדול ממנו, היריב נלקח איתו.			
הסוואה			
אם גמל השלמה מנתר יותר מ-3 משבצות ונוחת מאחורי מחסה או בשטח עם הסתרה, הוא יכול לבצע מיד בדיקת התגנבות.			
איתור פרצה			
כאשר גמל השלמה פוגע ביצור עליו יש לו יתרון קרבי, הוא גורם 10ק6 נזק נוסף.			
נטייה חסר נטייה			
מיומנויות: אתלטיקה +10, התגנבות +11			
כוח 15 (+5)	זרז 18 (+6)	חכמ 15 (+5)	
חוסן 12 (+3)	תבנ 1 (-3)	כרז 3 (-2)	

טקטיקות גמל שלמה מפלצתי גדול

יצור זה רואה מתעניין בעיקר בבקר ובחיות משק גדולות כמותו, איתן הוא נוהג באותה הטקטיקה כמו בן דודו הקטן. יצורים קטנים יותר, כגון דמויי אדם, הוא מחסל במהירות הגבוהה ביותר.

אודות גמל השלמה המפלצתי

הצלחה בבדיקת טבע מגלה את הפרטים הבאים. **ד"ק 15:** אין זה ברור האם הם תוצאה של ניסוי של קוסם מטורף, דרואיד תמהוני, או אולי יצירים של

מלורה שנועדו לשמור על הטבע מפני הגזעים התבוניים. מה שברור הוא, שיצורים נאלחים אלה מומחים בלארוב לילדים (או בני-מחצית) ולחטוף אותם.

ד"ק 20: גמל השלמה המפלצתי הגדול הינו נדיר למדי, למרבה שמחת המתיישבים באיזורי הספר. על אף שאינם יכולים לתפוס יצורים קטנים מהם, כדוגמת בני הגזעים המתורבתים, הם ימהרו להרוג את תושביהן של חוות שלמות ולסעוד על הגופות במשך שבוע.

מפלצת חלודה

מפלצות חלודה הן יצורים גרגרנים הרעבים למתכת. הן נראות כארמדילו בצבע חלודה כתום, עם זוג מחושים מגודלים היוצאים מראשן הקטן.

אודות מפלצת החלודה

הצלחה בבדיקת טבע מגלה את הפרטים הבאים. **ד"ק 15:** מגע המחושים גורם לכל מתכת להילחש: מספיק שהמחוש חולף על פני פיסת ברזל כדי לרכך אותה לרגע; מגע ממושך יותר גורם למתכת להתפורר לאבקת חלודה, אותה המפלצת טורפת ברעבתנות.

ד"ק 20: מפלצות חלודה צעירות הן מטרד מאיים בעיני כל לוחם משורין – אך המבוגרות מהוות סכנה סביבתית של ממש. למרבה המזל, הן נדירות למדי.

טקטיקות מפלצת חלודה צעירה

מפלצת חלודה צעירה מתחילה את הקרב עם נגיסה מחלידה. לאחר מכן תעזוב את קורבנה הקודם ותעבור להתקיף דמויות אחרות, ממתינה להזדמנות להשתמש בנגיסה מחלידה גם נגדן. זאת מאחר והיא מעוניינת לזלול רק את השריונות עצמם, לא את הדמויות.

מפלצת חלודה צעירה		בריון דרגה 4	
חיה טבעית בינונית		175 נק"נ	
יוזמה +2	חושים תפיסה +1		
נק"פ 67; מדמם 33			
דרג"ש 16; קשיחות 17, תגובה 13, רצון 14			
מהירות 6			
⊕ נגיחה (רגילה; לפי רצון)			
+7 נגד דרג"ש; 10ק1 + 6 נזק, והמטרה נדחפת משבצת 1.			
⊕ מחושים מחלידים (הפרעה מיידית; בזמן שהמפלצת מותקפת בידי נשק קפא"פ)			
ההתקפה גורמת חצי נזק.			
⊕ נגיסה מחלידה (רגילה; רענון 5 6)			
+6 נגד תגובה; נגד מטרות שעוטות שריונות קשקשים, שרשאות או לוחות עשויי מתכת; תוסף השריון שמעניק השריון של המטרה יורד ב-2.			
מפלצת החלודה הצעירה משיבה 5 נקודות פגיעה. אם תוסף השריון של שריון המטרה יורד ל-0 ומטה, השריון מושמד כליל. תוסף השריון חוזר למלואו רק לאחר מנוחה קצרה בה הדמות מתקנת את הפגמים.			
נשנוש מהצד (משנית); רק לאחר שהשתמשה בנגיסה מחלידה בהצלחה וכל עוד היא נשארת במקומה)			
מפלצת החלודה הצעירה משיבה 5 נקודות פגיעה.			
נטייה חסר נטייה			
מיומנויות סיבולת +10			
כוח 18 (+6)	זרז 10 (+2)	חכמ 8 (+1)	
חוסן 17 (+5)	תבנ 3 (-1)	כרז 10 (+2)	

התקלות לדוגמה

דמויי אדם עשויים לביית לעיתים מפלצת חלודה. זה לא קשה במיוחד: תנו ליצור פיסות ברזל מיותרות, והוא יהיה מרוצה עד הגג. הבעיה היחידה היא לרסן אותו כך שיפסיק לרדוף אחרי אוכל.

התקלות דרגה 3 (750 נק"נ)

- מפלצת חלודה צעירה (בריון דרגה 4)
- גובלין מפצח גולגולות (בריון דרגה 3)
- גובלין צלף (ארטילריה דרגה 2)
- 3 גובלינים לוחמים (מתגושש דרגה 1)

נחש שלדי

הנחש השלדי משמש כשומר או יחידת התקפה דורסנית בשורותיהם של אשפים שאינם בוחלים באמצעים.

נחש שלדי חית צל גדולה

נחש שלדי יוזמה +1
נק"פ 164; **מדמם** 82; ראו גם פרץ מצמרר
דרג"ש 16; **קשיחות** 16, **תגובה** 14, **רצון** 16
חסינות מחלה, רעל; **עמידות** 10 מוות, **רגישות** 5 קורן
זריקות הצלה +5
מהירות 6
נקודות פעולה 2
נשיכה (רגילה; לפי רצון)

הישג 2; +5 נגד דרג"ש; +10ק 3 נזק, והתקפה משנית. **התקפה משנית**: +3 נגד קשיחות. הנחש בולע את המטרה והיא מרוסנת (עד הימלטות). לאחר שהנחש בלע דמות, הוא אינו יכול לבלוע דמות נוספת. הוא יכול לפלוט את הדמות למשבצת סמוכה כפעולה משנית. **תמיכה משנית**: הדמות שנבלעה סופגת 10ק נזק מוות, וסובלת ממחסר 2- לנסיגות הימלטות. המטרה יכולה להמשיך להתקיף את היצור מתוך כלוב העצמות שלו, אך רק בהתקפות קפא"פ או קרובות, והיא אינה יכולה להשתמש בכלי נשק דו-ידני או לכוון התקפה נגד יצור שאינו הנחש השלדי.

נגיחה הודפת (רגילה; ריענון 5, 6)

+3 נגד קשיחות; +6ק 3 נזק, והמטרה נדחפת שתי משבצות.
פרץ מצמרר (חופשית, כאשר מדמם לראשונה; התקלות) * **מוות**
 קרוב פרץ 2; +5 נגד רצון; +8ק 3 נזק והמטרה סופגת מחסר 2- לגלגולי התקפה (הצלה לסיים).
נטייה חסר נטייה
כוח 18 (+5) **זרז** 10 (+1) **חכמ** 14 (+3)
חוסן 17 (+4) **תבנ** 3 (-1) **כרז** 11 (+1)

אודות הנחש השלדי

הצלחה בבדיקת מאגיה חושפת את הפרטים הבאים.
ד"ק 15: הנחש השלדי נוצר באמצעות טקס מאגי שדורש עצמות נחשים רבות. הטקס אינו מרושע בפני עצמו, אך רוב האשפים היוצרים לעצמם נחשים שלדיים זכו למוניטין מפוקפק למדי.
ד"ק 20: מאמיניו של זאהיר, אל הנחשים, רואים בנחש השלדי תועבה שפוגעת בקדושת הנחשים. בושתם הגדולה היא, שהטקס ליצירת הנחש השלדי נכתב בידי כוהן של זאהיר.

טקטיקת נחש שלדי

הנחש השלדי נלחם באכזריות. הוא מתחיל בניסיון לבלוע אויב משורין במיוחד, ולאחר מכן מתקיף את האויב הקרוב ביותר. הוא שומר את נקודות הפעולה שלו כדי להשתמש ב**נגיחה הודפת** נגד אויבים נוספים שמתקרבים אליו, בעוד אנרגיות האל-מוות שלו מזיקות לקורבן הכלוא בתוכו.

שדון אבק

ישויות יסודניות פחותות אלו מהוות מטרד לא קטן, אשר אורב בפניות חדרים שכוחים או אפילו על מרצפות בתים עתיקים.

שדון אבק

דמוי אדם יסודן קטן
יוזמה +5 **חושים** תפיסה +0
נק"פ 26; **מדמם** 13
דרג"ש 15; **קשיחות** 16, **תגובה** 14, **רצון** 13
עמידות ערטילאי; **רגישות** 10 רעם
מהירות 6

השתנקות (רגילה; לפי רצון)

+7 נגד קשיחות; מכוון נגד מטרות חיות בלבד; +6ק 3 נזק, והמטרה הלומה עד לתחילת תורו הבא של שדון האבק.

התפזרות (חופשית, כאשר מדמם לראשונה; התקלות)

קרוב פרץ 1; מכוון נגד מטרות חיות בלבד; +7 נגד קשיחות; +6ק 3 נזק והמטרה הלומה עד לתחילת תורו הבא של שדון האבק. שדון האבק משתגר למשבצת בטווח 5 משבצות.

מעטה אבק (משנית; התקלות) * שינוי צורה

שדון האבק יכול לוותר על צורתו כפעולה משנית ולהתפזר כאבק על הרצפה, בכך מאבד כל יכולת תנועה או התקפה. אם יש לו מחסה או הסתרה, הוא יכול לבצע מיד בדיקת התגנבות עם תוסף +10. הוא יכול לשוב לצורת דמוי אדם כפעולה חופשית. מכה, זעזוע (למשל כאשר דורכים עליו) או משב רוח עזים במיוחד מרימים אותו בחזרה לצורת דמוי אדם.

נטייה רשע **שפות שאול**
מיומנויות התגנבות +6
כוח 7 (-2) **זרז** 12 (+1) **חכמ** 10 (+0)
חוסן 16 (+3) **תבנ** 6 (-2) **כרז** 8 (-1)

טקטיקות שדון האבק

שדון האבק משתדל להתקיף בהפתעה. הוא שומר עצמו בצורת **מעטה אבק**, ומתקיף רק כאשר יריב סמוך אליו. אז הוא ממחר אל מעבר למחסה או לאזור הסתרה, ומשתנה מיד בחזרה לצורת **מעטה אבק**.

אודות שדון האבק

הצלחה בבדיקת מאגיה מגלה את הפרטים הבאים.
ד"ק 15: רבים טועים וחושבים ששדון האבק הוא שדון של ממש. למעשה, הוא רוח יסודנית קטנה ורעה, שנכנסת באבק ומפיחה בו חיים.

ד"ק 20: מכשפים שונים עשויים לכבול שדוני אבק לשירותם כמרגלים פחותים. השדונים נעים בחשאי ומפזרים עצמם בתוך תיקם של הרפתקנים או על גבי ציודם, ואוספים פרטים לגבי כוונות החבורה ויכולותיה (עד כמה ששכלם הקטן מאפשר). לעיתים, כאשר ההרפתקן בצרה צרורה, קשה להם להתאפק והם מתנפלים על הקורבן במטרה לחנוק אותו כאשר יתקשה במיוחד להתנגד לכך.

שרך ביצות

שרכי ביצות הם זן של צמח טורף שנוטה לצמוח באזורי רקבון, בעיקר ביצות. הם נוטים לתפוס חיות קטנות, אך קבוצות גדולות עטות גם על דמויי אדם.

מתגושש דרגה 3	שרך ביצות דביק
מונפש טבעי קטן (צמח) 150 נק"נ	מונפש טבעי קטן (צמח) 150 נק"נ
יוזמה +5	יוזמה +5
חושים תפיסה +3; ראיית חושך	חושים תפיסה +3; ראיית חושך
נק"פ 46; מדמם 23	נק"פ 46; מדמם 23
דרג"ש 18; קשיחות 18, תגובה 17, רצון 17	דרג"ש 18; קשיחות 18, תגובה 17, רצון 17
מהירות 5, טיפוס 5 (הליכת ביצה)	מהירות 5, טיפוס 5 (הליכת ביצה)
⊕ קוצים משוונים (רגילה; לפי רצון)	⊕ קוצים משוונים (רגילה; לפי רצון)
+10 נגד דרג"ש; 10ק1 + 4 נזק, והמטרה סובלת מנזק מתמשך 3 (הצלה לסיים).	+10 נגד דרג"ש; 10ק1 + 4 נזק, והמטרה סובלת מנזק מתמשך 3 (הצלה לסיים).
הפרשה דביקה	הפרשה דביקה
כאשר שרך הביצות הדביק מבצע פעולת תנועה, הוא מותיר רפש דביק בכל משבצת בה הוא עובר. המשבצת נחשבת לתוואי שטח קשה עד לסוף תורו הבא של שרך הביצות הדביק.	כאשר שרך הביצות הדביק מבצע פעולת תנועה, הוא מותיר רפש דביק בכל משבצת בה הוא עובר. המשבצת נחשבת לתוואי שטח קשה עד לסוף תורו הבא של שרך הביצות הדביק.
נטייה חסר נטייה	נטייה חסר נטייה
כוח 18 (+5) זרז 12 (+2) חכמ 13 (+3) חוסן 14 (+3)	כוח 18 (+5) זרז 12 (+2) חכמ 13 (+3) חוסן 14 (+3)
תבנ 1 (-4) כרז 1 (-4)	תבנ 1 (-4) כרז 1 (-4)

סקטיקות שרך ביצות דביק

שרך הביצות נע במסלולים מזוגזגים, כמו שיכור. למעשה הוא פועל בשיתוף פעולה עם שרכים אחרים, במטרה לעכב את האויבים ולהקשות עליהם את התנועה עם ההפרשה הדביקה שלו.

שרך ביצות מפיץ צחנה	רכז דרגה 3
מונפש טבעי קטן (צמח) 150 נק"נ	מונפש טבעי קטן (צמח) 150 נק"נ
יוזמה +6	יוזמה +6
חושים תפיסה +3; ראיית חושך	חושים תפיסה +3; ראיית חושך
ענן מבאיש (רעל) הילה 1; כל יצור שאיננו צמח אשר מתחיל את תורו בהילה או נכנס אליה, נעשה הלום.	ענן מבאיש (רעל) הילה 1; כל יצור שאיננו צמח אשר מתחיל את תורו בהילה או נכנס אליה, נעשה הלום.
נק"פ 46; מדמם 23	נק"פ 46; מדמם 23
דרג"ש 21; קשיחות 17, תגובה 19, רצון 17	דרג"ש 21; קשיחות 17, תגובה 19, רצון 17
מהירות 5, טיפוס 5 (הליכת ביצה)	מהירות 5, טיפוס 5 (הליכת ביצה)
⊕ קוצים רעילים (רגילה; לפי רצון) * רעל	⊕ קוצים רעילים (רגילה; לפי רצון) * רעל
+8 נגד דרג"ש; 1ק6 + 3 נזק, וגם 5 נזק רעל.	+8 נגד דרג"ש; 1ק6 + 3 נזק, וגם 5 נזק רעל.
↘ קנוקנת קוצנית (רגילה; לפי רצון) * רעל	↘ קנוקנת קוצנית (רגילה; לפי רצון) * רעל
+10 נגד תגובה; 1ק6 + 3 נזק רעל.	+10 נגד תגובה; 1ק6 + 3 נזק רעל.
↵ ענן צחנה (משינית; רענון [5, 6]); רעל	↵ ענן צחנה (משינית; רענון [5, 6]); רעל
קרוב פרץ 1; +9 נגד קשיחות; 2ק6 + 3 נזק רעל, והמטרה סובלת מנזק רעל מתמשך 5 ונעשית חלשה (הצלה לסיים שני המצבים).	קרוב פרץ 1; +9 נגד קשיחות; 2ק6 + 3 נזק רעל, והמטרה סובלת מנזק רעל מתמשך 5 ונעשית חלשה (הצלה לסיים שני המצבים).
נטייה חסר נטייה	נטייה חסר נטייה
כוח 10 (+1) זרז 17 (+4) חכמ 13 (+3) חוסן 14 (+3)	כוח 10 (+1) זרז 17 (+4) חכמ 13 (+3) חוסן 14 (+3)
תבנ 1 (-4) כרז 1 (-4)	תבנ 1 (-4) כרז 1 (-4)

סקטיקות שרך ביצות מפיץ צחנה

שרך הביצות מתחיל את הקרב בהתקפות קנוקנת קוצנית, ואז מתקרב במטרה להפיץ את הענן המבאיש ואת ענן הצחנה. בעזרתם של שרכי ביצות דביקים, האויבים מתקשים להתרחק ממנו.

אודות שרך הביצות

הצלחה בבדיקת טבע חושפת את הפרטים הבאים.
ד"ק 15: האגדה מספרת ששרך הביצות הראשון היה צמח חסר ייחוד שניזון על גופתו של אל-מת רב

עוצמה, שחוסל בידי הרפתקנים. נגע הצלמוות התפשט דרך שורשיו, והפך אותו לצמח קטלני ורודף דם.

התקלות לדוגמא

שרכי ביצות אינם פועלים מתוך תבונה, אך לרוב מוצאים אותם בקרב יצורים חסרי דעת אחרים שאינם מהווים זה את ארוחתו של זה, לאחר שהללו התאגדו מתוך אינסטינקט.

התקלות דרגה 3 (750 נק"נ)

- 2 שרכי ביצות דביקים (מתגושש דרגה 3)
- שרך ביצות מפיץ צחנה (רכז דרגה 3)
- גלי עכור (בריון עלית דרגה 3)