

# יוזמה משופרת

הרחבת רשת למבוכים ודרקונים מהדורה 4 בעברית

## גיליון 2: יצורים מונפשים

הגליון השני של *יוזמה משופרת* מציג מפלצות מונפשות חדשות: שומר נשפים קסום ושני גלמים, האחד מהם הוא אפילו מפלצת בכירה. אנחנו חובבים גדולים של גלמים ושל פיות, כל אחד לחוד, אך היינו סקרנים לראות כיצד ניתן לשלב בין שני הכיוונים הזרים האלו. גולם המראה מוכיח שזה אפשרי, ובאופן קטלני במיוחד...

המפלצות נכתבו בידי יואב אדליסט, עם עריכה של ערן אבירם. גולם הסבון מבוסס על רעיון של חן ורדי. גיליונות נוספים של *יוזמה משופרת*, והרחבות רשת רבות נוספות, ניתן למצוא בעמוד עזרי המשחק של [טקטיקה: www.tactica-games.co.il/dnd4.php](http://www.tactica-games.co.il/dnd4.php)

## גולם מראה

למראית עין, יצור זה הינו שביר ועדין, וכלל אינו מסוכן. למעשה, גלמי המראה (שנבנו בתחילה בידי מעצימים\* ננסים) הרבה יותר מסוכנים מכפי שנדמה.

גלמי מראה נראים כמראה ענקית וקעורה בזוויות מוזרות הפונה לכל עבר, קבועה בתוך מסגרת המעוטרת בפיתוחים של רונות קסומות. המראה נעה על גבי רגלי עץ קצרות.

\*מעצים הוא התרגום המתוכנן עבור ה-Artificer, מקצוע חדש שיופיע בספר החוקים לשחקן 2.

<b>גולם מראה</b>	<b>רכז בכיר דרגה 15</b>
מונפש פיה גדול (יציר כפיים)	6,000 נק"נ
<b>יוזמה +5</b>	<b>חושים</b> תפיסה +13; ראיית חושך
<b>אשליה אופטית (אשליה)</b> הילה 5; אויבים בהילה המתקיפים את גולם המראה סובלים ממחסר 1- לכל ההתקפות. המחסר מצטבר עם כל התקפה שפוגעת בגולם המראה, ומתאפס כאשר הדמות מחטיאה.	
<b>נק"פ 740</b> ; <b>מדמם 370</b> , ראו גם <b>אשליה אופטית דרג"ש 31</b> ; <b>קשיחות 27</b> , <b>תגובה 22</b> , <b>רצון 30</b>	
<b>חסינות</b> מבט, מחלה, רעל, שינה	
<b>זריקות הצלה +5</b>	
<b>מהירות 6</b> ; לא מסוגל לפסוע	
<b>נקודות פעולה 2</b>	
<b>⊕ פרץ אור</b> (רגילה; לפי רצון) * <b>קורן</b>	
+19 נגד קשיחות; 2ק8 + 6 נזק קורן, והמטרה הלומה עד לסוף תורו הבא של הגולם.	
<b>↔ מראה, מראה</b> (משנית 1לסיבוב; לפי רצון)	
קרוב פרץ 8; השתקפויות של אויביו של הגולם מתגשמות מתוך האוויר ותוקפות את אויביו. לצד כל אויב בטווח מופיעה השתקפות במשבצת סמוכה. כל ההשתקפויות הן חפ"שים עם התקפת קפא"פ בסיסית +19 נגד דרג"ש; 3 נזק. כל ההגנות של ההשתקפויות הן 27, ויש להן מהירות 6. הגולם יכול ליצור עד שתי השתקפויות לכל יצור. השתקפות שמתרחקת יותר מ-8 משבצות מהגולם, מתפוגגת.	
<b>↗ ראי של לכידת נשמות</b> (רגילה; מתרענן כאשר מדמם) * <b>קורן</b>	
טווח 8; +19 נגד רצון; 4ק8 + 6 נזק קורן והמטרה נכלאת בתוך גולם המראה (הצלה לסיים). המטרה נעלמת משדה הקרב, ומועברת לחלל חוץ-מישורי המצוי בתוך הגולם, שבו אין משמעות למרחב. היא יכולה לתקוף את הגולם	

כרגיל מבפנים, והוא נחשב למטרה חוקית לכל התקפה, ללא קשר לטווח ההתקפה. שום פעולה של הדמות אינה מעוררת ממנו התקפות מזדמנות. הנזק שנגרם לגולם משפיע עליו כרגיל, אבל אין לדמות קו השפעה אל מחוץ לגולם, ולמי שמחוץ לגולם אין קו השפעה אליה. הכוח מראה, מראה ממשיך להשפיע על הדמות, וגורם להשתקפות של הדמות להופיע לצידה בתוך החלל הזה (עד שתי השתקפויות לכל היותר), והדמות וההשתקפות נחשבות כמטרות חוקיות אחת לשנייה, ואינן מעוררות התקפות מזדמנות אחת מהשנייה.

כשהדמות מצליחה בזריקת הצלה היא מופיעה בשטח אותו עזבה (או בשטח הפנוי הקרוב ביותר, לבחירתה), ולצידה כל ההשתקפויות שהיו לצידה. **שיקוף** (תגובה מיידית, כשגולם המראה סופג נזק בהתקפת טווח; לפי רצון)

התוקף מבצע גלגול התקפה נוסף, נגד עצמו. אם הוא פוגע, הוא סופג את הנזק שגורמת ההתקפה.

<b>נטייה</b> חסר נטייה	<b>שפות -</b>		
<b>כוח 10</b> (+7)	<b>זרז 7</b> (+5)	<b>חכמ 22</b> (+13)	
<b>חוסן 20</b> (+12)	<b>תבנ 3</b> (+3)	<b>כרז 3</b> (+3)	

## טקטיקות גולם מראה

גולם המראה משתדל להשאר קרוב לאויב כך שהכוח מראה, מראה ישפיע על כמה שיותר יצורים. הרפתקנים רבים פוערים פיהם בתדהמה כאשר מתוך המראה בוקעות השתקפויותיהם שלהם ומתקיפות אותם, והקרוב הפשוט למראה הופך למלחמה לחיים ולמוות – מול עצמם!

הננסים אף העצימו את המראה בכוח של **ראי של לכידת נשמות**, דבר שהופך את הגלמים האלה לאויבים מסוכנים עד מאוד.

## אודות גולם המראה

הצלחה בבדיקת מאגיה מאפשרת לדמות לדעת את הפרטים הבאים.

**ד"ק 20:** גולם המראה הוא דוגמא לשיאו של כושר ההמצאה הננסי. היצורים הביישנים והנסתרים הללו הינם גם פיקחים ובעלי תושיה, ועמוק בנבכי מלכות הפרא הם בונים ויוצרים מגוון כלים קסומים מופלאים. גולם המראה הוא ההישג המרשים והמסוכן ביותר שלהם, מראה ענקית שמסוגלת לעקם ולשקף את המציאות עצמה, מבעד לעדשה העקומה של מלכות הפרא.

## גולם סבון

גולם סבון נראה כמו פסל אדם בגודל מלא, העשוי מסבון. מאחר ונהוג להכניס מסבונים מאיכות מעולה, הם בדרך כלל מבושמים.

## אודות גולם הסבון

הצלחה בבדיקת טבע או מאגיה מאפשרת לדמות לדעת את הפרטים הבאים.

**ד"ק 15:** האגדה מספרת, שכשהמלך ליאופולד כלא את המעצים האדיר גונתר לאחר שהלה סירב לייצר עבורו כלי-משחית, הוא מנע ממנו גישה לכל כלי כתיבה, עצי הסקה, כלי אוכל, וכל סוג של רכוש, מתוך חשש שגונתר ישתמש בכלים אלו ליצור חפצי-כוח ולברוח מכלאו. יתרה מזו, חדרו של גונתר נוקה ביסודיות, על מנת שלא יצטבר שם אבק (שבו יוכל גונתר לסרטט רונות קסומות), וגונתר אף אולץ להתקלח שלוש פעמים ביום, שמא ישתמש בכלוך שנצבר על גופו.

גונתר לא אמר נואש, והחביא כל פעם מעט מין הסבון אשר ניתן לו, עד אשר הצליח לבנות ממנו גולם. היה זה גולם חלש ורעוע, אבל הוא הצליח לספק לגונתר

את הסחת הדעת הנדרשת כדי לחמוק מתאו ולהגיע לחדר אחר, שבו הפיח בשטיח את היכולת לעוף, ומיד ברח.

מאז נודע דבר המעשה, הופץ הידע הנדרש ליצירת גולם שכזה בקרב אשפים ומעצימים, בעיקר כסוג של בדיחה פנימית.

גולם סבון	בריון עלית דרגה 1
יוזמה +2	מונפש טבעי בינוני (יציר כפיים) 200 נק"נ
נק"פ 58; מדמם 29	חושים תפיסה 1-; ראיית חושך
דרג"ש 15; קשיחות 17, תגובה 12, רצון 11	
חסינות רעל, מחלה; עמידות ראו חלקלק	
זריקות הצלה +2	
מהירות 7, לא יכול לפסוע	
נקודות פעולה 1	
⊕ ניקיון כפיים (רגילה; לפי רצון)	
+5 נגד דרג"ש; 10ק + 3 נזק.	
חלקלק (תגובה מיידית, כשגולם הסבון סופג נזק שאינו נזק תודעה; לפי רצון)	
הגולם הודף חלק מהנזק, אך המכה גורמת לו להחליק ליפול. הגולם זוכה בעמידות 5 לכל הנזק מההתקפה, אך נופל שרוע. מיד לפני הנפילה מבצע הגולם התקפת קפא"פ בסיסית נגד אויב סמוך.	
הגולם אינו יכול להשתמש בכוח זה כאשר הוא שרוע.	
תנועה זורמת (משנית; לפי רצון)	
גולם הסבון קם על רגליו.	
נטייה חסר נטייה -	
כוח 16 (+3)	זרז 7 (-2)
חוסן 15 (+2)	תבנ 3 (-4)
	חכמ 8 (-1)
	כרז 3 (-4)

## טקטיקות גולם סבון

גולם הסבון נועד להפריע לכמה שיותר יריבים ולהסיח את דעתם. הוא נע במהירות רבה יחסית לגולם, ומתמקד באויב הכי פחות משורין – מתוך הנחה שהשאר יגנו על חבריהם ויעזבו את יוצרו של הגולם בשקט.

## שומר נשפים

זהו כדור אור גדול וקסום הנראה לכאורה כקישוט מסיבות יוקרתיות, מהסוג שנסיכי אלדרין יתלו באולמות הנשפים שלהם. אך זוהי רק הטעיה – הכדור הקסום הינו ישות שנוצרה על מנת לשמור על אדוניה מפני התנקשות.

## אודות שומר הנשפים

הצלחה בבדיקת מאגיה מאפשרת לדמות לדעת את הפרטים הבאים.

**ד"ק 15:** באולמות הנשפים של אצילי ואצילות הפיות מותקנים מזה נצחים כדורים מכוסים במראות קטנות, אשר משקפים את האורות, הניצוצות, הנרות והאשליות, בצורות רסיסים הנגלים על הקירות. מלבד הנופח הקסום שמוסיפים כדורים אלו לכל אירוע, הם משמשים בעיקר כשומרי ראש חשאיים אשר סוקרים כל העת את הנוכחים ומחפשים סימן לניסיון התנקשות.

**ד"ק 20:** כאשר שומר הנשפים מסמן מטרה, היא נעטפת באור סגול בוהק שמבליט אותה מיד בכל קהל, ומקל על שאר שומריו של האציל למצוא את המתנקש ולתופסו במהירות.

שומר נשפים	חייל עלית דרגה 10
מונפש פיה קטן	1,000 נק"נ
יוזמה +12	חושים תפיסה +14; ראייה באור מועט
נק"פ 212; מדמם 106	
דרג"ש 28; קשיחות 22, תגובה 25, רצון 24	
עמידות 10 קורן	
זריקות הצלה +2	
מהירות מעוף 6 (ריחוף)	
נקודות פעולה 1	
⊕ קרן אור (רגילה; לפי רצון) * קורן	
טווח 10; +15 נגד תגובה; 1ק8 + 5 נזק קורן והמטרה מסומנת עד לסוף תורו הבא של שומר הנשפים וגם נעשית הלומה (הצלה לסיום).	
⊖ פרץ קרניים (רגילה; לפי רצון) * קורן	
שומר הנשפים מבצע שתי התקפות קרן אור.	
↓ התנגשות (רגילה; לפי רצון)	
שומר הנשפים נע עד 6 משבצות, ונכנס למשבצת של המטרה. +15 נגד קשיחות; 2ק6 + 5 נזק, והמטרה נדחפת משבצת 1. תנועה זו לא מעוררת התקפות מזדמנות מהמטרה.	
↩ מטר צבעים (רגילה; התקלות) * קורן	
קרוב פרץ 5; +15 נגד קשיחות, 4ק8 + 5 נזק קורן, והמטרה מסומנת עד לסוף תורו הבא של שומר הנשפים וגם נעשית עיוורת (הצלה לסיום).	
⊖ מכוסה מראות (תגובה מיידי, כששומר הנשפים סופג נזק קורן; לפי רצון) * קורן	
שומר הנשפים משקף חלק מהנזק הקורן שנגרם לו על אחרים. הוא בוחר עד 3 יצורים בטווח 3 לשקף עליהם את הנזק: +13 נגד תגובה; 5 נזק קורן.	
נטייה חסר נטייה - שפות -	
כוח 8 (+4)	זרז 21 (+10)
חכמ 18 (+9)	כרז 3 (+1)
חוסן 18 (+9)	תבנ 3 (+1)

### טקטיקות שומר נשפים

לשומרי הנשפים אין תבונה גבוהה במיוחד ומטרתם האחת היא לזהות אויבים, לסמנם באופן ברור, ולהקשות עליהם להגיע אל מטרתם. שומר הנשפים מתחיל את הקרב בפרץ קרניים, ומיד לאחריו הוא נע לעבר האויבים. בתור הבא הוא מפגיז במטר צבעים על אויבים שעומדים מאחור, ובמיוחד כאלו שמשתמשים בהתקפות טווח, במטרה לעוור אותם. אז הוא נע לעבר אדונו, ומשתמש בנקודת פעולה כדי לירות פרץ קרניים נוסף.

אם אחד האויבים מגיע אל אדונו של שומר הנשפים, הוא ינסה להרחיקו באמצעות התנגשויות, ואז להתמקד בו עם קרני האור שלו.