|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **רדגאר, להבת הזעם** |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **גזע** | דם דרקון | **מקצוע** | לוחם | **דרגה** | 1 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **תכונה** | **ערך**  | **מתאם** | **הגנות** | **נקודות פגיעה** | **מרבי** | 29 | **מדמם** | 14 |
| **כוח** | 18 | 4+ | **דרג"ש** | 19 |  |  |  |  |  |  |
| **חוסן** | 14 | 2+ | **קשיחות** | 16 |  |  |  |  |  |  |
| **זריזות** | 13 | 1+ | **תגובה** | 11 |  |  |  |  |  |  |
| **תבונה** | 11 | 0+ | **רצון** | 11 |  | **ערך פרץ ריפוי** | 9 | **פרצים ליום** | 11 |
| **חוכמה** | 12 | 1+ |  |  |  |  |  |  |  |
| **כריזמה** | 12 | 1+ |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **מיומנויות** | **הכשרה** | **מתאם** | **המשך** | **הכשרה** | **מתאם** |  |
|  | **מהירות** | 5 | איום | כן | 8+ | טבע |  | 1+ |  |
|  | **יוזמה** | 1+ | אקרובטיקה |  | 1- | מאגיה |  | 0+ |  |
|  |  |  | אתלטיקה | כן | 8+ | מבוכים |  | 1+ |  |
|  | דיפלומטיה |  | 1+ | מרפא |  | 1+ |  |
| **התקפה בסיסית** | דת |  | 1+ | סיבולת | כן | 5+ |  |
| חרב ארוכה:8+ התקפה1ק8 + 4 נזק | היסטוריה |  | 2+ | פשיעה |  | 1- |  |
| התגנבות |  | 1- | תובנה |  | 0+ |  |
| חוכמת רחוב |  | 1+ | תפיסה |  | 1+ |  |
|  |  |  |  |  |  | תרמית |  | 1+ |  |
| **זעם דם הדרקון:** כאשר אתה מדמם, אתה זוכה בתוסף גזע 1+ לגלגולי התקפה. |
| **קריאת תיגר:** כל פעם שאתה מתקיף אויב, אתה יכול לסמן את המטרה. הסימון נשאר עד לסוף התור הבא שלך. אם מטרה מסומנת מתקיפה מישהו אחר מלבדך, היא סובלת ממחסר 2- לגלגולי התקפה. בנוסף, כאשר אויב מסומן הסמוך לך פוסע או מבצע התקפה שאינה כוללת אותך, אתה יכול לבצע נגדו התקפת קפא"פ בסיסית כהפרעה מיידית.**עליונות קרבית:** אתה זוכה בתוסף 1+ להתקפות מזדמנות. אויב שנפגע בידי התקפה מזדמנת שלך עוצר את תנועתו, אם התנועה היא שעוררה את ההתקפה. אם עדיין נותרו לו פעולות, הוא יכול להשתמש בהן כדי להמשיך לנוע. |
| **אימון לוחם בכלי-נשק:** תוסף 1+ להתקפה בכלי נשק חד-ידניים (כבר מחושב בנתונים). |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**כשרון:** התקפת עוצמה. יכול לקחת מחסר 2- לגלגול ההתקפה, כדי לזכות בתוסף 2+ לנזק.
**שפות:** מדוברת, דרקונית.

**ציוד:** חרב ארוכה, שריון קשקשים, מגן כבד, שרשרת ברזל (3 מ'), מנות מזון (שלושה ימים), כלי הצתה, לפידים (2), פטיש קטן, מסמרים.

|  |  |
| --- | --- |
| **מכה מבתרת***אתה מבצע התקפות חיתוך ארוכות המלוות בדקירות אכזריות וקצרות, אשר חודרות דרך הגנות היריב.***לפי רצון \* נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** נשק**מטרה:** יצור אחד**התקפה:** 8+ נגד דרג"ש**פגיעה:** 1ק8 + 4 נזק.**החטאה:** 2 נזק.  | **גאות ברזל** *לאחר כל מכה עוצמתית אתה מניף את מגנך קדימה ומשתמש בו כדי להדוף את יריבך אחורנית.***לפי רצון \* נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** נשק**מטרה:** יצור אחד**התקפה:** 8+ נגד דרג"ש**פגיעה:** 1ק8 + 4 נזק, ואתה דוחף את המטרה משבצת 1. אתה יכול לפסוע אל השטח שהמטרה תפסה. |
| **התקפה חולפת***אתה מכה באויב אחד ומאפשר לתנופה לשאת אותך קדימה ולהכות באויב נוסף.***לפי רצון \* נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** נשק**מטרה עיקרית:** יצור אחד**התקפה:** 8+ נגד דרג"ש**פגיעה:** 1ק8 + 4 נזק, ואתה יכול לפסוע משבצת 1. בצע התקפה משנית. **מטרה משנית:** יצור אחד שאינו המטרה העיקרית **התקפה משנית:** 10+ נגד דרג"ש **פגיעה:** 1ק8 + 4 נזק.**נשיפת דרקון** *אתה פוער את פיך בשאגה, וכוחו של טבעך הדרקוני פורץ ומכלה את אויבך.***התקלות \* אש****פעולה משנית קרוב** פיצוץ 3**מטרות:** כל היצורים באזור**התקפה:** 6+ נגד תגובה**פגיעה:** 1ק6 + 2 נזק אש. | **מכה אדירה** *אתה מכה בעוצמה אדירה, מנתץ שריון ועצם.***לפי רצון \* מהימן, נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** נשק**מטרה:** יצור אחד**התקפה:** 8+ נגד דרג"ש**פגיעה:** 3ק8 + 4 נזק. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **דיאש חד העין** |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **גזע** | אלף | **מקצוע** | סייר | **דרגה** | 1 |  | ראייה באור מועט |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **תכונה** | **ערך**  | **מתאם** | **הגנות** | **נקודות פגיעה** | **מרבי** | 24 | **מדמם** | 12 |
| **כוח** | 14 | 2+ | **דרג"ש** | 16 |  |  |  |  |  |  |
| **חוסן** | 12 | 1+ | **קשיחות** | 13 |  |  |  |  |  |  |
| **זריזות** | 18 | 4+ | **תגובה** | 15 |  |  |  |  |  |  |
| **תבונה** | 11 | 0+ | **רצון** | 11 |  | **ערך פרץ ריפוי** | 6 | **פרצים ליום** | 7 |
| **חוכמה** | 13 | 1+ |  |  |  |  |  |  |  |
| **כריזמה** | 10 | 0+ |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **מיומנויות** | **הכשרה** | **מתאם** | **המשך** | **הכשרה** | **מתאם** |  |
|  | **מהירות** | 7 | איום |  | 0+ | טבע | כן | 8+ |  |
|  | **יוזמה** | 4+ | אקרובטיקה | כן | 9+ | מאגיה |  | 0+ |  |
|  |  |  | אתלטיקה |  | 2+ | מבוכים |  | 1+ |  |
| **התקפה בסיסית** | דיפלומטיה |  | 0+ | מרפא | כן | 6+ |  |
| חרב קצרה: | דת |  | 0+ | סיבולת |  | 1+ |  |
| 5+ התקפה |  |  | היסטוריה |  | 0+ | פשיעה |  | 4+ |  |
| 1ק6 + 2 נזק | התגנבות | כן | 9+ | תובנה |  | 1+ |  |
|  |  | חוכמת רחוב |  | 0+ | תפיסה | כן | 8+ |  |
| קשת ארוכה: |  |  |  |  | תרמית |  | 0+ |  |
| 6+ התקפה, טווח 20\40 |  |  |  |  |  |  |  |
| 1ק10 + 4 נזק |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |
| **צעד החורש:** אתה מתעלם מתוואי שטח קשה כאשר אתה פוסע. |
| **ערנות קבוצתית:** אתה מעניק תוסף גזע 1+ לבדיקות תפיסה לבני-ברית שאינם אלפים בטווח 5 משבצות ממך. |
| **מטרת הצייד:** כפעולה משנית, אתה יכול להגדיר את האויב הקרוב ביותר אליך כניצוד. אחת לסיבוב, כאשר אתה פוגע בניצוד, גורמת ההתקפה הזו 1ק6 נזק נוסף. |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**כשרון:** דיוק אלפי משופר. כאשר אתה משתמש בכוח *דיוק אלפי*, אתה זוכה בתוסף 2+ לגלגול ההתקפה החדש. (משוקלל בנתוני הכוח)
**שפות:** מדוברת, אלפית

**ציוד:** שריון עור, קשת ארוכה, שתי חרבות קצרות, מנות מזון (3 ימים), עששית, שמן (מספיק ל-6 שעות), כלי הצתה, נאד יין, תריסר נוצות צבעוניות ארוזות בסרט עור.

|  |  |
| --- | --- |
| **התקפה זהירה***התקפה מדויקת מאוד, עם סיכוי גבוה לפגוע.***לפי רצון \* נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** או **טווח** נשק**מטרה:** יצור אחד**התקפה:** 8+ נגד דרג"ש בקשת (5+ בחרב קצרה)**פגיעה:** 1ק10 נזק (1ק6 בחרב קצרה) | **מכה כפולה** *שתי התקפות מהירות ברצף.***לפי רצון \* נשק, קרבי****פעולה רגילה** **קפא"פ** או **טווח** נשק**מטרה:** יצור אחד או שניים**התקפה:** 6+ נגד דרג"ש בקשת (5+ בחרב קצרה), שתי התקפות**פגיעה:** 1ק10 נזק לכל התקפה (1ק6 בחרב קצרה) |
| **לחימה בשני ניבים***אתה מחדיר שני חיצים או את שני להביך לבשרו של האויב, וגורם לו ליילל בכאב.***לפי רצון \* נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** או **טווח** נשק**מטרה:** יצור אחד**התקפה:** 6+ נגד דרג"ש בקשת (5+ בחרב קצרה), שתי התקפות**פגיעה:** 1ק10 + 4 נזק לכל התקפה (1ק6 + 2 בחרב קצרה). אם שתי ההתקפות פוגעות, אתה גורם 1 נזק נוסף.**דיוק אלפי** *לאחר רגע של מיקוד, אתה מכוון בזהירות לעבר אויבך ופוגע, מוכיח את המוניטין של הדיוק האלפי האגדי.***התקלות****פעולה חופשית אישי****השפעה:** גלגל מחדש גלגול התקפה, עם תוסף 2+. השתמש בתוצאה השנייה, אפילו אם היא נמוכה יותר. | **ביקוע העץ** *אתה יורה שני חצים בו זמנית, ותוך כדי מעופם הם נפרדים ומכים בשתי מטרות שונות.***לפי רצון \* נשק, קרבי****פעולה רגילה טווח** נשק**מטרות:** שני יצורים בטווח 3 משבצות זה מזה**התקפה:** 6+ נגד דרג"ש. בצע שני גלגולי התקפה, בחר בתוצאה הגבוהה יותר וישם אותה לשתי המטרות.**פגיעה:** 2ק10 + 4 נזק. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **סקרין פיצ'מאלקו, אשף המגדל הסגול** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **גזע** | בן אנוש | **מקצוע** | אשף | **דרגה** | 1 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **תכונה** | **ערך**  | **מתאם** | **הגנות** | **נקודות פגיעה** | **מרבי** | 23 | **מדמם** | 11 |
| **כוח** | 10 | 0+ | **דרג"ש** | 15 |  |  |  |  |  |  |
| **חוסן** | 13 | 1+ | **קשיחות** | 12 |  |  |  |  |  |  |
| **זריזות** | 11 | 0+ | **תגובה** | 15 |  |  |  |  |  |  |
| **תבונה** | 18 | 4+ | **רצון** | 15 |  | **ערך פרץ ריפוי** | 5 | **פרצים ליום** | 7 |
| **חוכמה** | 14 | 2+ |  |  |  |  |  |  |  |
| **כריזמה** | 12 | 1+ |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **מיומנויות** | **הכשרה** | **מתאם** | **המשך** | **הכשרה** | **מתאם** |  |
|  | **מהירות** | 6 | איום |  | 1+ | טבע |  | 1+ |  |
|  | **יוזמה** | 4+ | אקרובטיקה |  | 0+ | מאגיה | כן | 9+ |  |
|  |  |  | אתלטיקה |  | 0+ | מבוכים | כן | 7+ |  |
| **התקפה בסיסית** | דיפלומטיה |  | 1+ | מרפא |  | 2+ |  |
| קליע קסם: | דת | כן | 9+ | סיבולת |  | 1+ |  |
| 4+ התקפה |  |  | היסטוריה | כן | 9+ | פשיעה |  | 0+ |  |
| 2ק4 + 4 נזק |  | התגנבות |  | 0+ | תובנה | כן | 7+ |  |
|  |  | חוכמת רחוב |  | 1+ | תפיסה |  | 2+ |  |
|  |  |  |  |  | תרמית |  | 1+ |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| מטה הגנה:מטה הגנה מעניק לך תוסף 1+ לדרג"ש (כבר משוקלל בנתונים). בנוסף, אחת להתקלות כהפרעה מיידית, אתה זוכה בתוסף 1+ להגנה כנגד התקפה אחת. אתה יכול להכריז על התוסף אחרי ששליט המבוך כבר אמר לך כמה נזק אתה אמור לספוג.  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**כשרון:** יוזמה משופרת. תוסף 4+ לבדיקות יוזמה (כבר משוקלל בנתונים).
**כשרון בן אנוש:** פרץפעולה. תוסף 3+ לגלגולי התקפה כשאתה מנצל נקודת פעולה.
**שפות:** מדוברת, דרקונית

**ציוד:** מטה, ביגוד מסעות, ספר לחשים (טקסים מוכרים: דממה, פה קסמים, תיקון חפץ), חומרים טקסיים בשווי 40 מ"ז, מנות מזון (3 ימים), חליל נגינה.

פעלול **להטוט**

***אתה מבצע טריק קסום משעשע, כגון ניצוץ אור מרקד, ריענון פרח נובל, העלמת מטבע או חימום משקה קר.***

לפי רצון \* מאגיה

פעולה רגילה טווח **2**

השפעה: **השתמש בלהטוט זה כדי לבצע את אחת מההשפעות שלהלן.**

* **להניע עד חצי ק"ג חומר.**
* **ליצור השפעה חושית בלתי מזיקה, כגון מטח ניצוצות, משב רוח קל, מוזיקה עמומה או ריח בולט.**
* **לצבוע, לנקות או ללכלך חפצים ב-30 ס"מ רבוע, למשך עד שעה אחת.**
* **להדליק (או לכבות) מיד נר, לפיד או מדורה קטנה.**
* **לחמם, לקרר או להוסיף טעם לעד חצי ק"ג של חומר שאינו חי, למשך עד שעה אחת.**
* **לגרום לסימן או סמל קטן להופיע על גבי משטח למשך עד שעה אחת.**
* **ליצור מהאוויר חפץ קטן או חזיון, המתקיים עד לסוף התור הבא שלך.**
* **להעלים מעין חפץ קטן שניתן לשאת ביד, עד לסוף התור הבא שלך.**

**שום השפעה של להטוט זה אינה יכולה לגרום נזק, לשמש ככלי או נשק, או להפריע לפעולותיו של יצור אחר. להטוט זה אינו מסוגל לחקות את השפעותיו של כוח אחר.**

מיוחד: **אתה יכול להחזיק עד שלוש השפעות פעלולים בכל זמן.**

צלילי רפאים **להטוט**

***בקריצה פשוטה אתה יוצר אשליה של רעשים בדיוניים אשר בוקעים מקרבת מקום.***

לפי רצון \* אשליה, מאגיה

פעולה רגילה טווח **10**

מטרה: **עצם אחד או משבצת לא תפוסה**

השפעה: **אתה גורם למטרה להשמיע קול חלש כמו לחישה או חזק כמו צעקה או יצורים נלחמים. אתה יכול להפיק רעשים שאינם קולות דיבור, כגון צלצול חרבות מכות בשריון, תנועת תיק מלא חפצים או קול אבן נגררת על אבן. אם אתה לוחש, אתה יכול ללחוש בשקט כך שרק היצורים הסמוכים למטרה ישמעו את דבריך.**

אור **להטוט**

***אתה מניף את ידך וגורם לאור בהיר להופיע בקצה המטה שלך, או על חפץ אחר, או במקום קרוב.***

לפי רצון \* מאגיה

פעולה משנית טווח **5**

מטרה: **עצם אחד או משבצת לא תפוסה**

השפעה: **אתה גורם למטרה להפיץ אור בהיר. האור ממלא את משבצת המטרה וכל המשבצות בטווח 4 משבצות ממנה. האור נמשך 5 דקות. כיבוי האור היא פעולה חופשית.**

מיוחד: **אתה יכול להחזיק רק להטוט *אור* אחד בכל זמן. אם אתה יוצר אור חדש, האור הקודם נכבה.**

יד מאגית **להטוט**

***אתה מחווה בידך אל עבר חפץ קרוב, ויד רפאים מרחפת מרימה אותו אל האוויר ומניעה אותו לפי רצונך.***

לפי רצון \* יצירה, מאגיה

פעולה משנית טווח **5**

השפעה: **אתה יוצר יד רפאים מרחפת במשבצת פנויה בטווח. היד מרימה, מניעה או משתמשת בחפץ סמוך השוקל 10 ק"ג או פחות, ונושאת אותו עד 5 משבצות. אם אתה מחזיק בחפץ כאשר אתה משתמש בכוח זה, היד יכולה להניע את החפץ לתוך תיק, כיס, נדן, או מיכל דומה, ובו-בזמן לקחת חפץ אחד הנישא על גופך ולהביאו לידך.**

**כפעולת תנועה, אתה יכול להניע את היד עד 5 משבצות. כפעולה חופשית, אתה יכול לגרום לה להפיל את החפץ שהיא מחזיקה, וכפעולה משנית אתה יכול לגרום לה להרים או להשתמש בחפץ אחר.**

תמיכה משנית: **אתה יכול להמשיך ולתמוך ביד ללא הגבלה.**

מיוחד: **אתה יכול ליצור רק יד אחת בכל זמן.**

**קליע קסם**

***אתה משגר באויב קליע כסוף עשוי כוח.***

לפי רצון \* אביזר, כוח, מאגיה

פעולה רגילה טווח **20**

מטרה: **יצור אחד**

התקפה: **4+ נגד תגובה**

פגיעה: **2ק4 + 4 נזק כוח.**

**פרץ חורך**

***עמוד של להבות זהובות חורך את כל מי שבתחומו.***

לפי רצון \* אביזר, אש, מאגיה

פעולה רגילה אזור **פרץ 1 בטווח 10 משבצות**

מטרה: **כל יצור בפרץ**

התקפה: **4+ נגד תגובה**

פגיעה: **1ק6 + 4 נזק אש.**

גל הדף

***אתה יוצר פרץ קול חד אשר מתרומם מהקרקע בן רגע.***

לפי רצון \* אביזר, מאגיה, רעם

פעולה רגילה קרוב **פיצוץ 3**

מטרה: **כל יצור בפיצוץ**

התקפה: **תבונה נגד קשיחות**

פגיעה: **1ק6 + מתאם תבונה נזק רעם, ואתה דוחף את המטרה מספר משבצות השווה למתאם החוכמה שלך.**

**מכה קרירה**

***אתה יוצר סביב ידך קליע של אנרגיית קיפאון סגולה, ומטיל אותו באויב.***

התקלות \* אביזר, מאגיה, קור

פעולה רגילה טווח **10**

מטרה: **יצור אחד**

התקפה: **4+ נגד קשיחות**

פגיעה: **2ק8 + 4 נזק קור, והמטרה הלומה עד לסוף התור הבא שלך.**

**חץ חומצה**

***חץ זוהר עשוי נוזל ירוק מזנק דרך האוויר אל מטרתך ומתפוצץ ברסס חומצתי.***

יומי \* אביזר, חומצה, מאגיה

פעולה רגילה טווח **20**

מטרה עיקרית: **יצור אחד**

התקפה: **4+ נגד תגובה**

פגיעה: **2ק8 + 4 נזק חומצה, ונזק חומצה מתמשך 5 (הצלה לסיום). בצע התקפה משנית.**

מטרה משנית: **כל יצור הסמוך למטרה העיקרית**

התקפה משנית: **4+ נגד תגובה**

פגיעה: **1ק8 + 4 נזק חומצה, ונזק חומצה מתמשך 5 (הצלה לסיום).**

החטאה: **חצי נזק, ונזק חומצה מתמשך 2 למטרה העיקרית (הצלה לסיום), וללא התקפה משנית.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **קראם הקשוח, פטישה של אראת'יס** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **גזע** | גמד | **מקצוע** | כוהן | **דרגה** | 1 |  | ראייה באור מועט |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **תכונה** | **ערך**  | **מתאם** | **הגנות** | **נקודות פגיעה** | **מרבי** | 27 | **מדמם** | 13 |
| **כוח** | 16 | 3+ | **דרג"ש** | 18 |  |  |  |  |  |  |
| **חוסן** | 15 | 2+ | **קשיחות** | 13 |  |  |  |  |  |  |
| **זריזות** | 10 | 0+ | **תגובה** | 10 |  |  |  |  |  |  |
| **תבונה** | 11 | 0+ | **רצון** | 15 |  | **ערך פרץ ריפוי** | 6 | **פרצים ליום** | 9 |
| **חוכמה** | 16 | 3+ |  |  |  |  |  |  |  |
| **כריזמה** | 13 | 1+ |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **מיומנויות** | **הכשרה** | **מתאם** | **המשך** | **הכשרה** | **מתאם** |  |
|  | **מהירות** | 5 | איום |  | 1+ | טבע |  | 1+ |  |
|  | **יוזמה** | 0+ | אקרובטיקה |  | 3- | מאגיה |  | 9+ |  |
|  |  |  | אתלטיקה |  | 0+ | מבוכים |  | 5+ |  |
| **התקפה בסיסית** | דיפלומטיה | כן | 6+ | מרפא | כן | 7+ |  |
| פטיש מלחמה: | דת | כן | 9+ | סיבולת |  | 1+ |  |
| 5+ התקפה |  |  | היסטוריה |  | 0+ | פשיעה |  | 3- |  |
| 1ק10 + 3 נזק |  | התגנבות |  | 3- | תובנה | כן | 8+ |  |
|  |  | חוכמת רחוב |  | 3+ | תפיסה |  | 3+ |  |
|  |  |  |  |  | תרמית |  | 1+ |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **עמידות גמדית:** אתה יכול להשתמש במשב מרענן כפעולה משנית במקום פעולה רגילה.**יציב במקומו:** כאשר השפעה כופה עליך תנועה – באמצעות משיכה, דחיפה או החלקה – אתה יכול לנוע משבצת 1 פחות מכפי שמצוין בהשפעה. בנוסף, כאשר התקפה אמורה להפיל אותך שרוע, אתה יכול לבצע מיד זריקת הצלה כדי להמנע מכך. |
| **קיבת ברזל:** תוסף גזע 5+ לזריקות הצלה נגד רעל.**תנועה תחת מעמסה:** אתה נע במהירות הרגילה שלך אפילו כאשר היא אמורה להיות מופחתת עקב שריון או עומס כבד. השפעות אחרות שמגבילות תנועה (כדוגמת שטח קשה או השפעות קסומות) משפיעות עליך כרגיל. |
| **סודות הרפואה:** כאשר אתה משתמש בכוח כוהן בעל מילת המפתח ריפוי, הוסף 3+ לנקודות הפגיעה שמקבלת מטרת הכוח. (משוקלל כבר בנתונים) |

**כשרון:** ההרמוניה של אראת'יס**,** גישהלכוח תיעול קדושה חדש. **שפות:** מדוברת, גמדית

**ציוד:** שריון שרשראות, פטיש מלחמה, מגן כבד, *סמל קדוש 1+* של אראת'יס, גלימה יוקרתית עם עיטורים, ספר טקסים (מנוחה שלווה, חיית שליח), רכיבים טקסיים בשווי 40 מ"ז, טבעת חותם אישית, מנות מזון (3 ימים).

**מגן הכוהן**

*אתה ממלמל תפילת הגנה פחותה בעודך מתקיף עם כלי הנשק.*

**לפי רצון \* נשק, קדושה**

**פעולה רגילה קפא"פ** נשק

**מטרה:** יצור אחד

**התקפה:** 5+ נגד דרג"ש

**פגיעה:** 1ק10 + 3 נזק, ואתה ובן ברית הסמוך אליך זוכים בתוסף כוח 1+ לדרג"ש עד לסוף התור הבא שלך.

**אות קלון שמימי**

*אתה מכה באויבך עם כלי נשקך ומטביע בו סמל רפאים זוהר המייצג את זעמו של האל.*

**לפי רצון \* נשק, קדושה**

**פעולה רגילה קפא"פ** נשק

**מטרה:** יצור אחד

**התקפה:** 5+ נגד דרג"ש

**פגיעה:** 1ק10 + 3 נזק, ובן ברית אחד בטווח 5 משבצות זוכה בתוסף 2+ לגלגולי התקפה בקפא"פ כנגד המטרה, עד סוף התור הבא שלך.

**זוהר שמימי**

*אתה לוחש תפילה לאל וקורא לפרץ של אור לבן מהסמל הקדוש שלך. אויביך נשרפים תחת האור הלוהט, אך בני בריתך מתעודדים ממנו וזוכים להכוונה.*

**התקלות \* אביזר, נשק, קדושה**

**פעולה רגילה קרוב** פיצוץ 3

**מטרה:** כל אויב בפיצוץ

**התקפה:** 4+ נגד תגובה

**פגיעה:** 1ק8 + 4 נזק קורן.

**השפעה:** בני ברית בפיצוץ זוכים בתוסף 2+ לגלגולי התקפה עד לסוף התור הבא שלך.

**להבה נוקמת**

*אתה חובט בנשקך באויב, אשר פורץ בלהבות. כעת אש שמימית תנקום בו על כל התקפה שיעז לבצע.*

**יומי \* אש, נשק, קדושה**

**פעולה רגילה קפא"פ** נשק

**מטרה:** יצור אחד

**התקפה:** 5+ נגד דרג"ש

**פגיעה:** 2ק10 + 3 נזק, ונזק אש מתמשך 5 (הצלה לסיום).

**החטאה:** חצי נזק, וללא נזק אש מתמשך.

**מיוחד:** אם המטרה מתקיפה בתורה, היא אינה יכולה לבצע זריקת הצלה כנגד הנזק המתמשך.

**מילת מרפא** מאפיין כוהן

*אתה לוחש תפילה קצרה בעוד אור קדוש שוטף על פני מטרתך, עוזר לה לאחות את פצעיה.*

**התקלות (מיוחד) \* קדושה, ריפוי**

**מיוחד:** אתה יכול להשתמש בכוח זה פעמיים בהתקלות, אך רק פעם בסיבוב.

**פעולה משנית קרוב** פרץ 5

**מטרה:** אתה או בן ברית אחד

**השפעה:** המטרה יכולה לנצל פרץ ריפוי ולהשיב 1ק6 + 4 נקודות פגיעה נוספות.

**תיעול קדושה: גירוש אל-מתים** מאפיין כוהן

*יצירי האל-מוות נרתעים מפני קדושתך ונשרפים בצדקתך.*

**התקלות \* אביזר, קדושה, קורן**

**פעולה רגילה קרוב** פרץ 2

**מטרה:** כל יצור אל-מת בפרץ

**התקפה:** 4+ נגד רצון

**פגיעה:** 1ק10 + 4 נזק קורן, ואתה דוחף את המטרה 4 משבצות. המטרה נטועה עד לסוף התור הבא שלך.

**החטאה:** חצי נזק, והמטרה אינה נדחפת או נטועה.

**תיעול קדושה: חסד שמימי** מאפיין כוהן

*אתה נותר נאמן לאמונותיך גם אל מול הסכנה, וזוכה במתנה משמיים.*

**התקלות \* קדושה**

**פעולה חופשית אישי**

**השפעה:** אתה זוכה בתוסף 1+ לגלגול ההתקפה הבא או לזריקת ההצלה הבאה שלך, בתנאי שהם נעשים לפני סוף התור הבא שלך.

**תיעול קדושה: ההרמוניה של אראת'יס** כשרון

*אראת'יס משפרת את שיתוף הפעולה של בני ברית בעלי כוונה משותפת.*

**התקלות \* קדושה**

**פעולה משנית טווח** 10

**מטרה:** בן ברית אחד

**השפעה:** אם יש לפחות שלושה בני ברית בטווח, אתה מעניק לאחד מבני הברית האלו תוסף כוח 2+ לגלגול ההתקפה הראשון שהוא מבצע לפני תחילת התור הבא שלך.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **נאריב סמרטואף** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **גזע** | זד | **מקצוע** | נוכל | **דרגה** | 1 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **תכונה** | **ערך**  | **מתאם** | **הגנות** | **נקודות פגיעה** | **מרבי** | 23 | **מדמם** | 11 |
| **כוח** | 10 | 0+ | **דרג"ש** | 16 |  |  |  |  |  |  |
| **חוסן** | 11 | 0+ | **קשיחות** | 10 |  |  |  |  |  |  |
| **זריזות** | 18 | 4+ | **תגובה** | 16 |  |  |  |  |  |  |
| **תבונה** | 12 | 1+ | **רצון** | 13 |  | **ערך פרץ ריפוי** | 5 | **פרצים ליום** | 6 |
| **חוכמה** | 8 | 1- |  |  |  |  |  |  |  |
| **כריזמה** | 16 | 3+ |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **מיומנויות** | **הכשרה** | **מתאם** | **המשך** | **הכשרה** | **מתאם** |  |
|  | **מהירות** | 6 | איום |  | 3+ | טבע |  | 1- |  |
|  | **יוזמה** | 4+ | אקרובטיקה |  | 4+ | מאגיה |  | 1+ |  |
|  |  |  | אתלטיקה |  | 0+ | מבוכים | כן | 4+ |  |
| **התקפה בסיסית** | דיפלומטיה |  | 3+ | מרפא |  | 1- |  |
| פגיון: | דת |  | 1+ | סיבולת |  | 0+ |  |
| 4+ התקפה, טווח 5\10 |  | היסטוריה |  | 1+ | פשיעה | כן | 9+ |  |
| 1ק4 נזק |  | התגנבות | כן | 11+ | תובנה | כן | 4+ |  |
|  |  | חוכמת רחוב |  | 3+ | תפיסה | כן | 4+ |  |
|  |  |  |  |  | תרמית | כן | 10+ |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **צמא דם:** אתה זוכה בתוסף גזע 1+ לגלגולי התקפה כנגד יריבים מדממים.**עמידות לאש:** יש לך עמידות לאש 5. |
| **חמקן מיומן:** אתה זוכה בתוסף 4+ לדרג"ש כנגד התקפות מזדמנות. |
| **התקפת פתע:** כאשר יש לך יתרון קרבי כנגד אויב, אתה גורם 2ק8 נזק נוסף.  |
| **מכה ראשונה:** בתחילת התקלות, יש לך יתרון קרבי כנגד כל יצור שעדיין לא פעל בהתקלות זו. |
| **אימון נוכל בכלי נשק:** כאשר אתה אוחז בשוריקן, קובית הנזק של הנשק גדלה בשיעור אחד. כאשר אתה אוחז בפגיון, אתה זוכה בתוסף 1+ לגלגולי התקפה (משוקלל בנתונים). |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

 **כשרון:** דקירה בגב. קוביות הנזק של התקפת הפתע שלך עולות ל-ק8.
**שפות:** מדוברת, גמדית.

**ציוד:** שריון עור, 4 פגיונות, מנות מזון (3 ימים), חבל (15 מ'), שק גדול, כלי תפירה, כלי פריצה (2+ בבדיקות פשיעה לפריצת מנעולים ופירוק מלכודות).

|  |  |
| --- | --- |
| **הנפה ערמומית***אתה מבצע הנפה מסוגננת אשר גורמת ליריב לשכוח שהלהב מופנה לגרונו.***לפי רצון \* נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** או **טווח** נשק**מטרה:** יצור אחד**התקפה:** 8+ נגד דרג"ש**פגיעה:** 1ק4 + 7 נזק. | **מכה חודרת** *החוד הדק מחליק מבעד לשריון ולתוך הבשר הרך.***לפי רצון \* נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** נשק**מטרה:** יצור אחד**התקפה:** 8+ נגד תגובה**פגיעה:** 1ק4 + 4 נזק. |
| **מכה ממקמת***מעידה מזויפת ודחיפה הגונה מביאה את אויבך בדיוק למקום בו אתה רוצה אותו.***התקלות \* נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** נשק**מטרה:** יצור אחד**התקפה:** 8+ נגד רצון**פגיעה:** 1ק4 + 2 נזק, ואתה מחליק את המטרה 3 משבצות.**זעם שטני** *הזעם הבוער בתוכך משפר את סיכוייך לפגוע באויבים.***התקלות****פעולה משנית אישי****השפעה:** אתה יכול לתעל את הזעם שלך כדי לזכות בתוסף כוח 1+ לגלגול ההתקפה הבא שלך כנגד אויב שפגע בך מאז התור האחרון. אם ההתקפה שלך פוגעת וגורמת נזק, אתה גורם 3 נזק נוסף. | **מטרה קלה** *אתה גורם לאויבך מכה מזעזעת, כהכנה לקראת מכות נוספות.***יומי \* נשק, קרבי****פעולה רגילה קפא"פ** או **טווח** נשק**דרישות:** חייב לאחוז בלהב קל, רובה קשת או קלע.**מטרה:** יצור אחד**התקפה:** 8+ נגד דרג"ש**פגיעה:** 2ק4 + 4 נזק, והמטרה מואטת ומעניקה לך יתרון קרבי (הצלה לסיום שני המצבים).**החטאה:** חצי נזק, והמטרה מעניקה לך יתרון קרבי עד לסוף התור הבא שלך. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **בארוב השועל** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **גזע** | בן מחצית | **מקצוע** | מכשף, ברית פיה |  | **דרגה** | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **תכונה** | **ערך**  | **מתאם** | **הגנות** | **נקודות פגיעה** | **מרבי** | 25 | **מדמם** | 12 |
| **כוח** | 10 | 0+ | **דרג"ש** | 15 |  |  |  |  |  |  |
| **חוסן** | 13 | 1+ | **קשיחות** | 11 |  |  |  |  |  |  |
| **זריזות** | 16 | 3+ | **תגובה** | 14 |  |  |  |  |  |  |
| **תבונה** | 12 | 1+ | **רצון** | 15 |  | **ערך פרץ ריפוי** | 6 | **פרצים ליום** | 7 |
| **חוכמה** | 11 | 0+ |  |  |  |  |  |  |  |
| **כריזמה** | 18 | 4+ |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **מיומנויות** | **הכשרה** | **מתאם** | **המשך** | **הכשרה** | **מתאם** |  |
|  | **מהירות** | 6 | איום |  | 4+ | טבע |  | 0+ |  |
|  | **יוזמה** | 3+ | אקרובטיקה |  | 3+ | מאגיה | כן | 6+ |  |
|  |  |  | אתלטיקה |  | 0+ | מבוכים |  | 0+ |  |
| **התקפה בסיסית** | דיפלומטיה |  | 4+ | מרפא |  | 1+ |  |
| פרץ קמאי: | דת |  | 1+ | סיבולת |  | 1+ |  |
| 4+ התקפה, טווח 10 |  | היסטוריה |  | 1+ | פשיעה | כן | 10+ |  |
| 1ק10 + 4 נזק |  | התגנבות |  | 5+ | תובנה |  | 0+ |  |
|  |  | חוכמת רחוב | כן | 9+ | תפיסה |  | 0+ |  |
|  |  |  |  |  | תרמית | כן | 11+ |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **תגובה זריזה:** אתה זוכה בתוסף גזע 2+ לדרג"ש כנגד התקפות מזדמנות. |
| **נועז:** אתה זוכה בתוסף גזע 5+ לזריקות הצלה נגד פחד. |
|  |
| הליכת צללים: **אם אתה נע לפחות 3 משבצות מהמקום בו התחלת את תורך, אתה זוכה בהסתרה עד לסוף התור הבא שלך.**קללת המכשף: **כפעולה משנית, אתה יכול להניח קללת מכשף על האויב הקרוב אליך ביותר. מעכשיו, אתה גורם למטרה עוד 1ק6 נזק בכל פגיעה. כאשר יריב מקולל מת, אתה יכול להשתגר מיד 3 משבצות.** |
| קליעה למטרה: **אם אתה הוא הקרוב ביותר למטרתך מבין כל בני בריתך, אתה זוכה בתוסף 1+ לגלגולי התקפה מטווח רחוק כנגד אותה מטרה.** |
|  |
|  |

**כשרון:** גמישות בן מחצית. כאשר אתה משתמש בכוח *הזדמנות שנייה*, המתקיף סופג מחסר 2- לגלגול ההתקפה החדש (משוקלל בנתונים). **שפות:** מדוברת, קדמונית

**ציוד:** שריון עור, פגיון, דפים ריקים (5), כסת דיו ונוצה, שקיק קטן, מנות מזון (3 ימים).

|  |  |
| --- | --- |
| **פרץ קמאי*****אתה יורה באויבך קליע של אנרגיה שחורה ומלחששת.***לפי רצון \* אביזר, מאגיהפעולה רגילה טווח **10**מטרה: **יצור אחד**התקפה: **4+ נגד תגובה**פגיעה: **1ק10 + 4 נזק.** | **עין רעה** ***אתה נועץ מבטך באויב, ועיניך נדלקות לרגע בצבעים בוהקים. אויבך נרתע לאחור תחת ההתקפה המוחית, ואתה נעלם משדה ראיתו.***לפי רצון \* אביזר, הקסמה, מאגיה, תודעהפעולה רגילה טווח **10**מטרה: **יצור אחד**התקפה: **4+ נגד רצון**פגיעה: **1ק6 + 4 נזק תודעה, ואתה בלתי נראה בעיני המטרה עד לתחילת התור הבא שלך.** |
| **אש מכשפות*****אתה קורא ללהבה לבנה ממעמקי האנרגיות המיסטיות של מלכות הפרא, ומשלח אותה בגופו ומוחו של אויבך. זרמים של אש בוהקת בוקעים מעיניו, פיו וידיו ועולים אל האוויר; מחשבותיו מתמלאות ביסורים.***התקלות \* אביזר, אש, מאגיהפעולה רגילה טווח **10**מטרה: **יצור אחד**התקפה: **4+ נגד תגובה**פגיעה: **2ק6 + 4 נזק אש, והמטרה סופגת מחסר 3- לגלגולי התקפה עד לסוף התור הבא שלך.****הזדמנות שנייה** *שיעור קומתך הנמוך ומעט מזל עובדים לטובתך בעודך מתחמק מהתקפת היריב.***התקלות****הפרעה מיידית אישי****השפעה:** כאשר התקפה פוגעת בך, אתה מאלץ את היריב לגלגל את ההתקפה מחדש עם מחסר 2-. האויב משתמש בגלגול השני, אפילו אם הוא נמוך יותר. | **כוכב בעתה** ***אתה יוצר כדור בגודל אגרוף העשוי מאנרגיה כחולה-לבנה, והוא מתחיל לחוג סביב האויב. הכדור צורב אותו בקרניים שורפות אשר חותכות כמו סכינים, מונע ממנו לזוז ממקומו.***יומי \* אביזר, מאגיה, פחד, קורןפעולה רגילה טווח **10**מטרה: **יצור אחד**התקפה: **4+ נגד רצון**פגיעה: **3ק6 + 4 נזק קורן, והמטרה נטועה עד לסוף התור הבא שלך.**השפעה: **המטרה סובלת ממחסר 2- להגנת הרצון (הצלה לסיום).** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **נידילאי יאש-פידאל** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **גזע** | אלדרין | **מקצוע** | מצביא | **דרגה** | 1 |  | ראייה באור מועט |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **תכונה** | **ערך**  | **מתאם** | **הגנות** | **נקודות פגיעה** | **מרבי** | 22 | **מדמם** | 11 |
| **כוח** | 18 | 4+ | **דרג"ש** | 17 |  |  |  |  |  |  |
| **חוסן** | 10 | 0+ | **קשיחות** | 15 |  |  |  |  |  |  |
| **זריזות** | 12 | 1+ | **תגובה** | 14 |  |  |  |  |  |  |
| **תבונה** | 16 | 3+ | **רצון** | 12 |  | **ערך פרץ ריפוי** | 5 | **פרצים ליום** | 7 |
| **חוכמה** | 8 | 1- |  |  |  |  |  |  |  |
| **כריזמה** | 11 | 0+ |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **מיומנויות** | **הכשרה** | **מתאם** | **המשך** | **הכשרה** | **מתאם** |  |
|  | **מהירות** | 5 | איום |  | 0+ | טבע |  | 1- |  |
|  | **יוזמה** | 3+ | אקרובטיקה |  | 0+ | מאגיה |  | 5+ |  |
|  |  |  | אתלטיקה | כן | 8+ | מבוכים |  | 1- |  |
| **התקפה בסיסית** | דיפלומטיה |  | 0+ | מרפא | כן | 4+ |  |
| חרב ארוכה: | דת |  | 3+ | סיבולת | כן | 4+ |  |
| 7+ התקפה |  |  | היסטוריה |  | 10+ | פשיעה | כן | 5+ |  |
| 1ק8 + 4 נזק |  | התגנבות |  | 0+ | תובנה |  | 1- |  |
|  |  | חוכמת רחוב |  | 0+ | תפיסה |  | 1- |  |
|  |  |  |  |  | תרמית |  | 0+ |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **רצון האלדרין:** אתה זוכה בתוסף גזע 5+ לזריקות הצלה נגד השפעות הקסמה. |
| **מנהיג קרבי:** אתה וכל בן ברית בטווח 10 משבצות ממך אשר יכול לראות ולשמוע אותך, זוכים בתוסף 2+ ליוזמה (משוקלל בנתונים של נידילאי) |
| **נוכחות טקטית:** כאשר בן ברית שאתה יכול לראות מנצל נקודת פעולה כדי לבצע התקפה נוספת, הוא זוכה בתוסף 1+ לגלגול ההתקפה, ובתוסף 3+ לנזק.**מילת השראה:** פעמיים בהתקלות, כפעולה משנית, אתה מאפשר לבן ברית לנצל פרץ ריפוי ולהשיב 1ק6 נק"פ נוספות. |
|  |

**כשרון:** מתקפה טקטית. בני ברית הרואים אותך ומנצלים פרץ פעולה זוכים בתוסף 3+ לנזק. (משוקלל כבר במאפיין המקצוע נוכחות טקטית).
**שפות:** מדוברת, אלפית.

**ציוד:** חרב ארוכה, שריון טבעות, מגן קל, גרזן הטלה (2+ שליטה, 1ק6 נזק, טווח 5\10), נרות (10), לפידים (2), ערכת הצתה, בקבוקון ריק, מנות מזון (3 ימים).

|  |  |
| --- | --- |
| **טקטיקת להקה*****צעד אחר צעד מקיפים אתה וחבריך את האויב.***לפי רצון \* נשק, קרביפעולה רגילה קפא"פ **נשק**מטרה: **יצור אחד**מיוחד: **לפני ביצוע ההתקפה, אתה מאפשר לבן ברית הסמוך לך או למטרה לפסוע משבצת 1 כפעולה חופשית.**התקפה: **7+ נגד דרג"ש**פגיעה: **1ק8 + 4 נזק.** | **מכת הצפע** ***אתה מטעה את אויבך וגורם לו לבצע טעות טקטית, אשר מספקת לבן בריתך הזדמנות התקפה.***לפי רצון \* נשק, קרביפעולה רגילה קפא"פ **נשק**מטרה: **יצור אחד**התקפה: **7+ נגד דרג"ש**פגיעה: **1ק8 + 4 נזק.**השפעה: **אם המטרה פוסעת לפני תחילת התור הבא שלך, היא מעוררת התקפה מזדמנת מבן ברית לבחירתך.** |
| **חסד המצביא*****במכה מחושבת, אתה מותיר את האויב חשוף להתקפה מצד אחד מבני בריתך.***לפי רצון \* נשק, קרביפעולה רגילה קפא"פ **נשק**מטרה: **יצור אחד**התקפה: **7+ נגד דרג"ש**פגיעה: **2ק8 + 4 נזק. בן ברית אחד בטווח 5 משבצות ממך זוכה בתוסף 4+ לגלגולי ההתקפה כנגד המטרה עד לסוף התור הבא שלך.****צעד פיה** *בצעד בודד, אתה נעלם ממקום אחד ומופיע באחר.***התקלות \* שיגור****פעולת תנועה אישי****השפעה:** אתה משתגר עד 5 משבצות. | **להוביל את הכוח** ***תחת הנחייתך, חיצים פוגעים במטרתם ולהבים חודרים מבעד לפתחים בשריון.***לפי רצון \* נשק, קרביפעולה רגילה קפא"פ **נשק**מטרה: **יצור אחד**התקפה: **7+ נגד דרג"ש**פגיעה: **3ק8 + 4 נזק. עד לסוף ההתקלות, אתה וכל בן ברית בטווח 5 משבצות זוכים בתוסף 4+ לגלגולי ההתקפה כנגד המטרה.**החטאה: **עד לסוף ההתקלות, אתה וכל בן ברית בטווח 5 משבצות ממך זוכים בתוסף 1+ לגלגולי התקפה נגד המטרה.**מילת השראה ***אתה קורא לבן ברית פצוע ומשרה בו אומץ ונחישות, אשר עוזרים לו להתגבר על הכאב.***התקלות (מיוחד) \* קרבי, ריפוימיוחד: **אתה יכול להשתמש בכוח זה פעמיים בכל התקלות, אבל רק פעם בסיבוב.** פעולה משניתקרוב **פרץ 5**מטרה: **אתה או בן ברית בפרץ**השפעה: **המטרה יכולה לנצל פרץ ריפוי ולהשיב 1ק6 נקודות פגיעה נוספות.** |