

# ספר החוקים לשחקן 2 Castle Forged

1	חוקי בסיס
6	יכולות שכל שחקן צריך לדעת
8	חוקי בניית דמות
12	מעבר הדמויות בין המשחקים
13	יכולות כלליות
16	לחימה, נשקים, שריונות
18	כלכלה ומסחר
19	רפואה
20	גנבים וגניבה
22	רעל, הרעלה והתנקשות
23	אלכימיה ושיקויים
27	יצירת חפצי קסם
30	חוקי קסם
33	חוקי מיסטיקה וטקסים
39	חוקי מוות

## חוקי בסיס

קסל פורג'ד הינו משחק תפקידים חי הנמשך ארבעה ימים מלאים ומתרחש בפארק ירוחם. במשחק זה תוכלו לשחק דמות מעולם פנטזיה באופן חי. תאריך המשחק הינו 17.04.2017-14.

## חוקים מודלוריים או מה אני צריך לקרוא?

החוקים שכל שחקן \*חייב\* לדעת הם **חוקי הבסיס**. שחקן שבונה דמות עם יכולות צריך גם לקרוא את **חוקי בניית דמויות** ואת החוקים הרלוונטיים לכישורים שהוא בחר בהם. כך למשל, שחקן שבחר נקודות ברפואה ובאלכימיה חייב לקרוא בנוסף לחוקי הבסיס וחוקי בניית הדמות גם את חוקי הרפואה והאלכימיה. כמובן שרצוי שכל שחקן יקרא את כל החוקים, אך אנו מחייבים רק את חוקי הבסיס ואת מה שנוגע ליכולות שבחרת.

## מהלך המשחק

קסל פורג'ד הינו משחק הרפתקאות מלחמתי פוליטי. במהלך המשחק שחקנים מהמחנות השונים מנסים להשיג כמה שיותר מינרלים. ניתן להשיג מינרלים על ידי השלמת משימות שונות, מסחר, קניה במכירה פומבית, הבסת אויבים בקרב והשתלטות על הטירה.

## חברות בפלגים

הצטרפות למשחק מותנית בהרשמה לקבוצה. לשייכות לקבוצה יש משמעות משחקית וגם מחויבות חוץ משחקית. על השחקן לתרום מזמנו, מרצו, כישוריו וכספו, ולהשתתף בהקמת מתחם הקבוצה בשטח לפני המשחק. הדמות שלכם קשורה לגורמים הכלכליים, הצבאיים והשלטוניים בקבוצה, לחיוב או לשלילה.

השחקנים מתבקשים לשתף פעולה ולסייע לראש הקבוצה (הקפטן), והם מחויבים להישמע להוראות המאסטר של המחנה (ולהוראות של כל מאסטר).

כל קבוצה תהיה חלק מאחד מבין חמשת המחנות במשחק: אפוקליפסה, ברזל, פרא, אור והקרוואן. בכל מחנה יהיה מאסטר (מנחה) אשר יעזור לקפטנים ולשחקנים להתוות את עלילת הפלג והדמויות.

## תפקידים במשחק

### מאסטר

מאסטרים הידועים אינפליי בתור אדוני צללים הם המארגנים והמנחים של המשחק ברמת האוף פליי<sup>2</sup>. מאסטרים יסומנו בסרט\סטיק לייט אדום וישנה חובה להישמע להוראותיהם. אין אפשרות לתקוף מאסטרים והם אינם שחקנים אלא מנחים ושופטים. להחלטתו של מאסטר יש סמכות רבה יותר מזו של חוקי המשחק הרשומים בקובץ זה.

### דב"ש (NPC)

דב"ש (דמות בלא שחקן) הינה דמות אשר נבנתה מראש על ידי מארגני המשחק. מבחינתכם יש להתייחס לדב"שים כאל דמות רגילה אולם לא ניתן לתקוף או להילחם בדב"ש.

## ציוד התחלתי ותלבושת

על כל שחקן להגיע עם תלבושת המתאימה לדמות שאותה הוא בחר לשחק. למען הסר ספק, שחקן שלא יגיע עם תלבושת לא יוכל להשתתף במשחק כלל, דמי ההרשמה לא יוחזרו במקרה כזה! בנוסף לכך, ישנם כישורים שידרשו תחפושות מיוחדות או אביזרים נלווים (ראה הגבלת תלבושות בבניית דמויות).

כל דמות מתחילה את המשחק עם הקיט (תלבושות שונות, ציוד לחימה, שריון, וכו') שלה, וכל הציוד פלאף<sup>3</sup> שהיא בחרה להביא עמה מהבית. לא ניתן לשחק עם ציוד שלא נראה משחקי ומתאים למשחק המתקיים בעולם פנטזיה.

### לחימה

לחימה בין דמויות תתבצע בעזרת כלי נשק תקינים מתקן רך בלבד. כל פגיעה מנשק מורידה נק"פ<sup>1</sup>. אסור לפגוע באזור המפשעה, בראש או בצוואר. פגיעות באזורים אלה לא יחשבו. פגיעה בכף היד וכף הרגל גם כן לא נחשבת (חוקי "שרוול ארוך"). במשחק יהיו קסמים ויכולות אשר יוכלו לגרום נזק נק"פ או הגבלות אחרות (יפורטו בהמשך). כאשר כמות הנק"פ יורדת לאפס, השחקן בחזקת פצוע קשה.

פגיעה מכלי מצור מורידה נק"פ לאפס, במקרה של פגיעה במגן הנשבר, אך השחקן לא סופג נזק.

אסור להילחם ליד תפאורה ובאופן ספציפי בתוך המחנות (מלבד שטח לחימה מוגדר בקרבות מצור), הנפחיה הדרומית, הפונדק, הלור סנטר ועמדת המסחר.

<sup>1</sup> אינפליי – תוך משחקי, כלומר מנקודת המבט של הדמויות ולא השחקנים

<sup>2</sup> אוף פליי – כלומר בעולם המציאות. מנקודת המבט של השחקנים ולא הדמויות.

<sup>3</sup> ציוד פלאף – ציוד פיזי אינפליי, שהוא חלק מעולם התוכן של הדמות, אך ללא השפעות מכאניות.

<sup>4</sup> נקודות פגיעה, כמות המכות שדמות יכולה לספוג לפני שהיא מתה.

## חדל

לעתים (מסיבות של בטיחות) אחד המאסטרים או השחקנים יצעק את המילה **חדל!** השחקנים מתבקשים לחזור על הקריאה ולקפוא על מקומם תוך ירידה על ברך אחת עד לסיום התקרית ולקריאה **המשך!** מצופה משחקן לצעוק חדל במקרה של סכנה לגוף בלבד. אנו רואים בחומרה קריאות חדל שלא לצורך.

## נפילה

אל תפלו על הרצפה באמצע קרב גדול. אם יכולת כלשהי אומרת לכם ליפול, במצב מסוכן תכרעו ברך במקום.

## **מפלצות ודרקונים**

במשחק יהיו יצורים מפלצתיים ואגדתיים שאותם תצטרכו להביס. פגיעה מדרקון/מפלצת הורגת כמו פגיעה מכלי מצור – שריון לא עוזר נגדם, פגיעה במגן גורמת לשבירתו. ניתן לחסום אותם עם נשקים בלבד.

## **נשקים ובטיחות**

השחקנים מתבקשים להביא מהבית את הנשקים שהם מעוניינים להשתמש בהם במשחק, הנשקים יחויבו בבדיקת בטיחות בתחילת המשחק. נשקים אשר לא יעברו את בדיקת הבטיחות יילקחו מבעליהם ויאוחסנו עד תום המשחק. לכן, כדי למנוע אי נעימויות, **אל תביאו לשטח המשחק נשקים שלא עומדים בתקן הבטיחות!**

## **משקפיים ופריטים אישיים בקרבות**

אתם מתבקשים לא להיכנס לקרבות עם משקפיים או ציוד יקר שיכול להיהרס. במקרה שמשקפיים או פריט אחר נפלו בשעת קרב זה לא יהווה עילה לעצור את הקרב ולפגוע במשחק של כולם.

## **תגרה (brawling)**

קרב תגרה הינו קרב תיאטרלי בהילוך איטי ללא נשקים. יש לשחק את המכות בתגרה באופן תיאטרלי. במקרה ששני הצדדים רוצים לנצח בתגרה כל שחקן מציג את דרגת התגרה שלו בעזרת האצבעות. השחקן עם הדרגה הגבוהה ביותר מנצח. במקרה של תיקו הקרב מסתיים ללא הכרעה ברורה.

## הו אמא, וזה כל מה שיש לך

כששחקן או שחקנית מציינים את הביטוי הו אמא כחלק מהשיחה, זה דרכם להגיד שהאינטראקציה לא נעימה להם, או שהם לא מעוניינים בה. לדוגמה: השומר מחזיק אותך חזק מדי "הו אמא אתה מחזיק חזק". במצב כזה יש להחליש את האחיזה.

לחליפין דמות שאומרת: זה כל מה שיש לך? זה הדרך של השחקן לציין שהוא מרגיש בסדר בסיטואציה ומעוניין להמשיך את הסצנה.

## **נקודות פגיעה, גסיסה ומוות**

### מוות

שחקן שכמות הנק"פ שלו הגיע לאפס נופל על הרצפה ומשחק פצוע קשה עד תום הסצנה. במקרה של קרב גדול יש ללכת הצידה קודם לכן וליפול במקום בטוח תוך הרמת הנשקים מעל הראש.

אם לא מגיע מרפא לשחקן הפצוע תוך כשלוש דקות, ואם לא נאמר אחרת על ידי קסמים או יכולות (לדוגמה, יכולת הישרדות), **השחקן הולך לעמדת המוות ובוחר את סיפור המוות שלו.**

גסיסה ומוות במשחק יכולים להציב בחירות נוספות בפני השחקן, כגון נפילה בשבי או יצירה של קווסטים ייחודיים (ראו [חוקי מוות](#) לפירוט)

## מזל החיים של דמות

מזל החיים של דמות ייוצג באמצעות קלף טארוט. הקלף יהיה קשור למשחק של הדמות מול המוות. במידה והשחקן מעוניין בכך, הוא יוכל להציג את הקלף שלו למוות ולקבל משימה התואמת את מזל החיים שלו. לעתים המשימה תכלול הפיכה **ליצור רפאים**.

## מסדרון הגורל

שחקנית שלא מעוניינת להציג את הקלף שלה יכולה לנסות להימלט דרך מסדרון הגורל. זהו מסדרון רצוף מכשולים אשר ניתן לעתים לחזור לחיים לאחר המעבר בו.

## מהלכים אסטרליים ורפאים

מהלכים אסטרליים הם דמויות שעוברות לעולם הרוחות כחלק מטקס. הם מסומנים במסיכה שחורה. ניתן לחוש אי נוחות כאשר דמות כזאת עוברת לידכם בהתאם לאמונה של הדמות שלכם. יכולות וחפצים מסוימים יכולים לסייע בגילוי שלהם, אך בלעדיהם יש להתעלם מהם כאילו הם בלתי נראים, אלא אם הם פונים אליכם.

מהלכים אסטרליים יכולים להעביר חותם של קללה; במידה ונמסר לכם חותם, עליכם לשחק בהתאם להוראות בכתב או בע"פ.

**רפאים** הם רוחות המתים שהמוות שולח לצרכים שונים. הם מסומנים בצורה זהה למהלכים אסטרליים.

## בזיזה

ניתן לבזוז את כל הציוד המשחקי שסופק ע"י המשחק עצמו (סחורות, שיקויים וכסף משחק) של דמות שהובסה ונפלה בקרב. נשק, שריון, מגן וחפצים אישיים שיקרים אף-פליי לא ניתן לבזוז.

## כופר

שחקן שהובס יכול למסור 3 מטבעות לשחקן שמנסה לבזוז אותו. שחקן שיעשה כן רשאי לשמור על שאר הציוד המשחקי שלו ברשותו (שומר את שאר הכסף וכל הסחורות).

## יכולת חיפוש

יכולת גנבים זו מאפשרת לקחת את כל החפצים שברשות קורבן מובס אלא אם יינתן כופר מוגבר של 5 מטבעות, או אף ללא אפשרות לכופר כלל.

## ספירת נק"פ ורמאות

קיימים חפצים ויכולות במשחק היכולים להשפיע על כמות הנק"פ של שחקן ולהגן עליו מהתקפות שונות. גם אם נראה לכם ששחקן ספג מספיק מכות בכדי למות, יתכן שיש לו נק"פ עודף עקב הגנות שונות.

## לכן, כל שחקן יספור את נקודות הפגיעה שלו ושלו בלבד!

**לחלוטין לא מקובל לשבור דמות במקרה שאתם מרגישים שמישהו אחר רימה!** יש להימנע מוויכוחים על פגיעות או השפעות של יכולות גם אם אתם מרגישים שנעשה לכם עוול.

## מוות סיפורי

מוות אינו תמיד סופי בעולם המערכה, וגם אם הביסו אתכם, יתכן כי הדמות שלכם תוכל לחזור למשחק. עם זאת, בחלק מהמקרים דמויות ימותו לצמיתות והשחקן יאלץ לשחק דמות חדשה. הנסיבות שבהן דמות חוזרת למשחק ואם בכלל תיקבע על ידי "מוות" בעולם המתים (ראו [חוקי מוות](#) לפירוט).

## אתרים

### הטירה

בשטח המשחק תיבנה טירה (עם חומות ומגדלי שמירה). ניתן יהיה להילחם עליה ולהטיל עליה מצור. עיקר הקרבות הגדולים צפויים להיות בסביבת הטירה ומול שערי המחנות השונים.

השתלטות על הטירה מזכה את הפלג הכובש במינרלים. בכדי להבין עוד על המשמעות של המינרלים ועל הדרך להשיג אותם, כמו גם על הדרך להגשים את המטרה הסיפורית, **ראו מכניקת העל**.

### מגדלי שמירה

בטירה יהיו מגדלי שמירה המאוישים בקשתים. ניתן להשמיד מגדל שמירה בעזרת חוקי המצור על ידי פגיעה בגוף המגדל או בחומה מתחתיו. הסימון למגדל שמירה תקין הוא דגל אדום, ולמגדל שמירה הרוס הוא דגל לבן.

### Lore center

במשחק תהיה נקודה מרכזית שבה ניתן יהיה להשלים קווסטים שונים, ללמוד יכולות חדשות ומתכוני שיקויים וחפצים קסומים, לקבל מידע על עולם המערכה, ולהשיג חומרים ליצירת טקסי עולם והשפעות רבות עוצמה. מקום זה יקרא ה Lore center והוא יהיה מאויש על ידי דב"ש למשך כל זמן המשחק.

### עמדת הסוחר הראשי

בעמדה זו ימצא דב"ש אשר מולו ניתן לקנות ולמכור סחורות שונות בתמורה למינרלים, כסף, או סחורות אחרות.

### הנפחיה הדרומית

בנפחיה הדרומית יכולים בעלי מלאכה לעבוד, גם אם אין להם עמדה זמינה בפלג שלהם. בנוסף, היא מאפשרת השלמת קווסטים שונים ושיפור יכולות הדמות, כולל למידת ייצור חפצי קסם חדשים.

### רחבת הטקסים המרכזית

טקסים חזקים כגון זימון מפלצות ודרקונים יתבצעו ברחבת הטקסים המרכזית.

### אתרים מיוחדים

יהיו אתרים מגודרים עם חוקים מיוחדים אשר יכתבו בכניסה אליהם. כך למשל יתכן אזור שבו משחקים סצנות מהעבר של הדמות במקום מהווה.

## סחורות, מסחר, שיקויים ומנעולים

### סחורות

כל מחנה גדול מלבד האפוקליפסה יכול לייצר ולהפיץ סחורות ייחודיות בהתאם למדיניות המסחרית שלו. **שתי סחורות פר מחנה**. הסחורות תשמשנה להכנת שיקויים, חפצים קסומים ויכולות שונות, וכן למסחר במכירה פומבית לשם השגת מינרלים. הסחורות אינן עוברות בין המשחקים, המטבעות כן.

**כל שחקן יכול לסחור ללא הגבלה.**

### מנעולים

בעולם המשחק תהינה פזורות תיבות או דלתות עם מדבקה המסמנת אותן כנעולות. רק דמות בעלת הכישורים המתאימים יכולה לפרוץ את המנעול. במשחק 2 דרגות של מנעולים.

## חפצים קסומים

על כל חפץ קסום יודבק פתק עם התיאור שלו. חפצים קסומים שהושגו במהלך המשחק ילוו את דמותך במשחק הבא.

## שיקויים

שיקוי הוא סוג ייחודי של סחורה ויגולם על ידי בקבוק שבתוכו נמצא פתק עם פירוט של השפעות השיקוי ועם חותמת של מאסטר. כדי להשתמש בשיקוי יש לפתוח את הבקבוק ולפעול בהתאם להוראות הרשומות. שיקויים שלא נוצלו בסוף המשחק לא יהיו שמישים במשחק הבא.

## סימון חפצים שניתנים לגנבה ולהשמדה

ניתן לגנוב משחקנים אחרים כסף משחק, סחורות משחקיות ושיקויים. בנוסף, מותר לגנוב חפצים המסומנים במדבקה אדומה או בחותמת משחק אדומה. יש להחזיר את החפץ למארגנים בתום המשחק. ניתן להשמיד את החפץ (לקרוע, לשרוף וכו') כאשר X מסומן על המדבקה או החותמת האדומה.

# יכולות שכל שחקן צריך לדעת

תצטרכו להכיר יכולות וקסמים אלה – יכול להיות שהם יופעלו עליכם במהלך המשחק.

## **יכולות פיזיות**

### שבירת מגן

אם לוחם תוך כדי הנפה צעק "שבירת מגן" – יהיה עליך לשחק כאילו המגן נשבר. ניתן לפנות לבעל מלאכה שיתקן אותו.

יש לציין שפעולת שבירת המגן תתבצע תוך כדי משחק באינפליי, ובכדי שהשבירה תצליח האויב צריך ממש לפגוע בכלי שהוא מנסה לשבור. לדוגמה, לוחם אויב יכול לצעוק אליכם: "אתה קורא לזה מגן! אני אנפץ אותו בהנפה אחת! שבירת מגן!" – אם יפגע במגן שלכם, המגן ישבר ולא יוכל לחסום מהלומות עד שיתוקן.

### כיוס

הכיוס ב Castle Forged מתבצע בעזרת מדבקות נושאות סמלים, שנמצאות ברשות דמויות הגנבים. במידה ומצאתם מדבקה על התיק או על הכיס שלכם – כייסו אתכם, ובקרוב יגיע אליכם מאסטר או שחקן וידרוש מכם חפץ כלשהו. אין להוריד את המדבקה, שכן היא מסמלת את ההצלחה של גנבת בפשע שבוצע כהלכה. יש לשתף פעולה ולמסור את החפץ שכויס. אם גיליתם שמישהו מנסה להדביק עליכם מדבקה, תוכלו להתנהג כאילו תפסתם גנבת על חם מנסה לכייס אתכם. במצב כזה ניסיון הכיוס של הגנבת נכשל.

### הרעלה

בעולם המערכה קיימים רעלים אלכימיים מלאי עוצמה, כך שמספיקה לפעמים טיפה של רעל על עור חשוף בכדי להרוג אדם. בדומה לשיטת הכיוס, שיטת ההרעלה עובדת בעזרת מדבקות רעל, אשר מסומנות בסימן מתאים. במידה והדביקו עליכם מדבקת רעל, עליכם לקרוא את הרשום על המדבקה, או לחליפין לשחק בהתאם להוראות נוספות (מצד מאסטר או המרעיל). לרוב, יהיה מדובר באובדן מספר כלשהו של נק"פ. היה והנק"פ שלכם ירד לאפס, עליכם לשחק כאילו הדמות שלכם הורעלה למוות (אין לשחק פציעה במקרה זה). יתכנו השפעות שונות לרעלים שונים כמפורט על מדבקת הרעל.

מעטים מהרעלים יגרמו ל"מום פיזי" או "מום נפשי" – השפעה כזאת תימשך עד שמרפא ירפא אותה או שהדמות תמות. השפעות של רוב הרעלים מסתיימות לאחר ביקור בממלכת המוות, אם כי יש כאלה שייצרו מומים שימשכו גם לאחר החזרה ממלכת המוות (אם לא נאמר אחרת – מסתיים עם המוות).

## הרעלת צלחת או כוס

בעוד שרק מתנקשים יכולים להרעיל שחקנים אחרים ישירות, כל אחד יכול להדביק את מדבקת הרעל על תחתית של כוס או צלחת. מי שאכל מהכלי הזה הורעל וישחק בהתאם.

## מרפא

דמויות של מרפאים יכולות לנסות לחבוש את פצעיכם (להחזיר נק"פ), לרפא אתכם ממום קבוע, או לעזור לדמות שלכם בדרכים שונות. לרוב, הריפוי יתבצע במסגרת מרפאה, אולם ישנם רופאים אשר יכולים לרפא אדם בשטח ואף לרפא מומים קבועים נפשיים או פיזיים. ריפוי בשטח ידרוש מכם תקופת החלמה של כחמש דקות שבמהלכם תשחקו פצועים ולא תוכלו להילחם.

## מחלות

מחלות משפיעות על גוף ו/או נפש בטווח ארוך; מכאנית הן נחשבות למומים קבועים (פיזיים או נפשיים). לרוב יהיו אלה מומים אשר יוסיפו אספקט כלשהו למשחק של הדמות. המרעיל שמפיץ את המחלה, יעניק פתק עם תיאור של המחלה, והדרך לשחק אותה.

כך, אם קיבלתם פתק עם מחלת הגרגרנות, עליכם לחפש מזון ומשקה ולאכול בצורה מוגזמת כמופיע בתיאור על הפתק שקיבלתם, עד שתתרפאו אצל רופא המסוגל לרפא אתכם.

את המחלה ניתן להעביר על ידי הדבקת פתק על הקורבן (בדומה לשיטת ההרעלה), על ידי מתן ישיר של פתק המחלה, דרך מהלכים אסטרליים, ודרך מאסטרים.

## דגלים, נושא דגל, מינרל

לא ניתן לפגוע בנושא דגל של מחנה אחר או לקחת את הדגל, אלא אם נאמר אחרת (למשל, מסע מלחמה או אישור מאסטר). לפירוט ראו חוקי מצור ומכניקת על.

לא ניתן לגנוב או לקחת מינרל ממאגר של המחנה ללא אישור מאסטר.

## מאגיה

קיימות דמויות של קוסמים שיכולות להפעיל על דמויות יכולות קסומות. כדי להטיל קסם על דמותכם, הקוסם יזמר מזמור ויתאר השפעת הקסם שבסופה צמד המילים "כך יהיה".

"כך יהיה" זו בעצם מילת קוד לקסם מכני שחייבים לשחק את ההשפעה שלו.

אם אינכם זוכרים את הקסמים, פשוט תשתפו פעולה עם הקסם לפי ההיגיון. אם אינכם בטוחים בהוראות, השתמשו בשיקול דעתכם ותזכרו כי שם של קסם הוא מה שהקסם עושה.

משך השפעה של קסם אם לא נאמר אחרת הוא 3 דקות.

## השפעות של קסמים נפוצים

- **כדור אנרגיה:** הקורבן עף אחורה וסופג נזק של 3 נק"פ. פגיעה במגן גורמת לנזק של 1 בלבד.
- **גל הדף:** הדמויות שנמצאות היישר מול הקוסם הולכות שלושה צעדים אחורה ונפלות על הרצפה (או כורעות ברך).
- **פקודה:** יהיה עליכם לבצע פקודה בת מילה אחת באופן מיידי: שב, פול, תן, וכו'.
- **פחד:** אתם מפחדים מהקוסם כאילו הוא הסיוט הכי נורא שלכם ונמלטים באימה. משך: כ-3 דקות.
- **כאב:** אתם חשים כאבים איומים בכל גופכם, אתם משותקים ולא מסוגלים לעשות דבר מלבד לזעוק ולהתפלל שהכאב יעבור. קסם זה נמשך כ 3 דקות.
- **בלבול:** אתם מבולבלים למשך כ 3 דקות. אתם יכולים לדבר, אולם אין לכם מושג מי אתם ואיפה אתם נמצאים.

- **הקסמה:** הקוסם הינו ידידכם הטוב ביותר למשך 3 דקות, אין לכם שום סיבה לא לבטוח בו או להגן עליו כפי שתגנו על ידיד קרוב.
- **שיתוק** לא תוכלו לזוז (מלבד לדבר) למשך 3 דקות. הקסם נשבר אם אתם סופגים נזק.
- **שתילת זכרון:** הקוסם שותל סצנה מדומיינת בראשו של הקורבן שנשארת שם עד שתרופא על ידי רופא.

## מיסטיקה/כהונה

במשחק יהיו כוהנים אשר יוכלו לבצע טקסים שונים. ההבדל בין כוהנים למאגים הוא שמיסטיקנים פועלים באופן קבוצתי בטקסים ומאגים לבדם.

### דוגמה לטקסים מיסטיים

- **העצמת לוחם:** מקנה ללוחם תוספת של +1 נק"פ לקרב הבא.
- **הנפשת מת:** הקמת אל מת כמתואר בשיטת מוות מתקדמת.
- **הסרת קללה:** מסוגל לרפא קללה או מום קבוע פיזי או נפשי.
- **הטלת קללה:** ניתן לקלל אדם ולפגוע בו שלא נוכחותו.

למידע נוסף ראה [חוקי מיסטיקה וטקסים](#).

## חוקי בניית דמות

נקודת המוצא לפני היכולות של כל דמות באשר היא מתחילה עם התכונות הבאות:

- 2 נק"פ
- 3 מטבעות
- יכולת להשתמש בפגיון עד לאורך 40 ס"מ וקשתות מוצלבות.

## דמויות שממשיכות מהמשחק הקודם

ראה פרק [מעבר הדמויות בין המשחקים](#).

## שיטת הנקודות

במשחק Castle Forged בחרנו בשיטה של נקודות דמות אשר יסמלו את הכישורים וההכשרות שהדמות שלכם עברה בחייה. כל דמות מקבלת **14 נקודות דמות** אותן היא יכולה לחלק בין היכולות השונות. היכולות יתנו לה יתרונות על פני דמויות אחרות בעולם המערכה. ישנן דרכים להגדיל את מספר הנקודות ההתחלתיות ולבנות דמות עוצמתית יותר.

כך למשל, שחקן שבחר להשקיע בכישורי גניבה יוכל לכייס דמויות אחרות ולפרוץ מנעולים; שחקן שבחר בכישורי לחימה יוכל להילחם עם נשקים מגוונים יותר ואף לנתץ מגנים של שחקנים אחרים.

ראוי להדגיש כי דמות היא לא אוסף של כישורים ויכולות, אלא סיפור חיים שלם הכולל חוויות, תכונות, קווי אישיות ואף צורת דיבור ייחודית. הן הבניה של דמות מבחינת סיפור רקע והן בחירת היכולות טעונה אישור של המאסטר הרלוונטי למחנה שלכם.

יתר על כן, רק חלק זעיר מהיכולות של הדמות שלכם יהיה מכוסה על ידי חוקי המשחק. כל מה שלא משפיע באופן מחייב על דמויות אחרות אינו מכוסה על ידי המכניקה וניתן לעסוק בו בחופשיות. כך למשל, אין צורך להשקיע נקודות בגידול תרנגולות, ידיעת היסטוריה, צרפות, גניבה בחליל, ריקוד וקריאת שפות.

אין זה אומר שהדמות שלכם לא עברה הכשרה לשם יכולות אלו, אולם אלו דברים שהיו מכוסים ברקע של הדמות שלכם ובסיפור שלה בהתאם לשיקול דעתכם וליצירתיות שלכם.



## כישורים

סמוך לתיאור של כל כישור מצוין המחיר שלו בנק"ד (נקודות דמות). ניתן לרכוש כישורים שעלותם מסתכם לכמות הנק"ד ההתחלתית. היכולות מצטברות, כך למשל השקעה במנעולנות 2 לא פוגעת מהיתרונות של מנעולנות 1.

## כישורי הכשרה

עבור חלק מהיכולות הדמות שלכם תצטרך לרכוש כישורי הכשרה המסמלים ידע בסיסי לרכישת כישורים נוספים באותה קטגוריה. לדוגמה, הכשרה צבאית מהווה תנאי מקדים לרכישת שאר יכולות הלחימה. כישורי ההכשרה תמיד יעלו 2 נק"ד.

לכישורי הכשרה יש משמעות מעבר להיותם שער כניסה לסט יכולות מסוים. הם מסמלים ידע שאפשר להרחיבו במהלך הלאר"פ, וכך לקדם את יכולות הדמות בעולם התוכן של ההכשרה.

כך למשל, דמות שלקחה הכשרה אלכימית ללא נקודות נוספות באלכימיה יכולה למצוא דמות עם יכולת לימוד שתלמד אותה את היכולת להכין שיקויים ורעלים במהלך המשחק. ראו [לימוד ושיפור יכולות תוך כדי המשחק](#).

## דרישות

לעתים לכישורים מתקדמים יהיו דרישות של כישורים אחרים באותו תחום.

## יכולות כלליות

אלו יכולות שניתן להשקיע בהם בחופשיות ללא כישורי קדם.

- **ממון ומסחר** (1 נק"ד) הדמות מתחילה עם 2 מטבעות נוספות. ניתן לקחת יכולת זאת יותר מפעם אחת.
- **שריון קל** (1 נק"ד) מאפשר ללבוש שריון המקנה +1 נק"פ.
- **קשתות** (2 נק"ד) מאפשר שימוש בקשתות, אך לא בנשקי הטלה (כל אחד יכול להשתמש בקשת מוצלבת).
- **לחימה בנשקי הטלה** (1 נק"ד) מאפשר שימוש בנשקי הטלה.
- **שימוש בכלי מצור** (1 נק"ד) מאפשר שימוש בכלי מצור.
- **פלסות** (2 נק"ד) מאפשר לדמות לתפקד כפלוס (Sapper) בעת קרבות מצור, וכך לפגוע בשערי האויבים.
- **חרש עץ** (2 נק"ד) מאפשר לתקן מגנים, נשקי מוט, שערים ומבנים שניזוקו. נחוץ ליצירת חפצי קסם מסוימים.
- **מנעולנות 1** (2 נק"ד) מאפשר לנעול עד 3 תיבות או דלתות במנעול דרגה 1.
- **מנעולנות 2** (2 נק"ד) דורש מנעולנות 1, מאפשר לנעול עד 3 תיבות או דלתות עם מנעול דרגה 2.
- **הישרדות** (2 נק"ד) מאפשר לדמות להמשיך לשחק כפצוע קשה במצב של 0 נק"פ עד לנזק נוסף.
- **קשיחות** (6 נק"ד) מקנה תוספת +1 נק"פ.
- **עמידות לנזק מרעלים מדרגה מסוימת** (2 נק"ד) מגן על הדמות מנזק שנגרם מרעלים, אך לא מרעלים שמשפיעים על התנהגות. ניתן לקחת את הכישור הזה מספר פעמים וכל פעם הוא יגן בפני רעל בדרגה גבוהה יותר.
- **עמידות לרעלים משני תודעה מדרגה מסוימת** (2 נק"ד) מגן על הדמות מהשפעות שיקויים שמשנות התנהגות, אך לא מנזק מרעלים. ניתן לקחת את הכישור הזה מספר פעמים וכל פעם הוא יגן בפני רעל בדרגה גבוהה יותר.
- **לימוד** (0 נק"ד) דורש אישור מאסטר, לרוב דורש הקמת עמדה משחקית כמו מעבדת אלכימיה, גילדת לוחמים וכו'). יכולת הלימוד מאפשרת ללמד דמויות אחרות את הכישורים והיכולות שהדמות צברה. לפירוט ראה [לימוד ושיפור יכולות](#).
- **תגרה** (1 נק"ד) בלועזית brawling – מאפשר לדמות קרבות אגרופים בהילוך איטי. ניתן לקחת יותר מפעם אחת.
- **עמידות למחלות 1** (2 נק"ד) הדמות חסינה למחלות בדרגה ראשונה.
- **עמידות למחלות 2** (2 נק"ד) דורש עמידות למחלות 1, הדמות חסינה למחלות בדרגה שניה.
- **עמידות לקסמי שליטה 1** (1 נק"ד) שחקן בוחר קסם שליטה ספציפי בדרגה 1 (לדוגמה, בלבול) – הדמות עמידה לקסם זה. ניתן לקחת מספר פעמים. ניתן להתאמן עם קוסם לקבלת חסינויות בהשגחת לורמאסטר (ראה פירוט).
- **עמידות לקסמי שליטה 2** (2 נק"ד) (דורש עמידות לשלושה קסמי שליטה בדרגה 1) שחקן בוחר קסם שליטה ספציפי בדרגה 2 (דוגמת הקסמה) והדמות עמידה לקסם זה. ניתן לקחת מספר פעמים. ניתן להתאמן עם קוסם לקבלת חסינויות בהשגחת לורמאסטר (ראה פירוט)
- **הפצת מחלות** (2 נק"ד) **דורש אישור מאסטרים**, מאפשר להפיץ מחלות שיוצרו בטקסי מיסטיקה. לדמויות עם יכולות מיסטיקה פותח רשימת טקסי מיסטיקה שמיצרים מחלות

היכולות הנ"ל מפורטות בפרק [יכולות כלליות](#), למעט [ממון ומסחר](#), שמפורט בפרק [כלכלה ומסחר](#).

## לחימה

- [הכשרה בסיסית בלחימה](#) (2 נק"ד) מאפשר לחימה בנשק קצר עד 90 ס"מ, ולזכות בבונוס שריון של עד 3+ נק"פ. תנאי הכרחי לשאר יכולות הלחימה.
- [שימוש בנשק חד ידני](#) (2 נק"ד) מאפשר להילחם בנשק עד לאורך 120 ס"מ.
- [שימוש בנשק דו ידני](#) (4 נק"ד) מאפשר להילחם בנשק דו ידני עד לאורך 150 ס"מ וחניית דקירה עד אורך 2 מ'.
- [שימוש בנשקים מאסיביים](#) (2 נק"ד) דורש שימוש בנשק דו ידני, מאפשר שימוש בכל נשק דו-ידני העונה על תקנות הבטיחות<sup>5</sup>.
- [שימוש בקשתות ונשקי טווח](#) (2 נק"ד) מאפשר שימוש בקשתות ונשקי הטלה (כל אחד יכול להשתמש בקשת מוצלבת).
- [לחימה בשני נשקים](#) (2 נק"ד) דורש נשק חד ידני, מאפשר לחימה בשני כלי נשק שאורכם הכולל פחות מ 170 ס"מ.
- [שימוש במגן](#) (4 נק"ד) מאפשר שימוש בכל סוגי המגנים.
- [שריון מדומה](#) (2-3 נק"ד) מאפשר לקבל בונוס נק"פ בגין שריונות שנראים משחקיים אך עשויים מחומרים לא אותנטיים כמו לטקס וספוג (2 נק"ד עבור בונוס 2 נק"פ, 3 נק"ד עבור בונוס 3 נק"פ).
- [הדיפה](#) (4 נק"ד) הלוחם מכה באויב או במגן שלו. ועל האויב ללכת 5 צעדים אחורה. אם הוא לובש שריון כבד הוא יכול ללכת 3 צעדים אחורה בלבד. ניתן לבצע פעם אחת בקרב.
- לפירוט ראה [לחימה, נשקים ושריונות](#).

## רפואה

- [הכשרה רפואית](#) (2 נק"ד) יכולת קדם לשאר כישורי הרפואה.
- [עזרה ראשונה](#) (2 נק"ד) הדמות יכולה לייצב פצועים קשה ומחוסרי הכרה (על אפס נק"פ).
- [טיפול בפצועים](#) (4 נק"ד דורש עזרה ראשונה) הדמות יכולה לרפא פצוע ולהשיב את כל נקודות הפגיעה שלו בתחומי מרפאה.
- [רפואת שדה](#) (4 נק"ד דורש טיפול בפצועים). הדמות יכולה לרפא פצועים בשטח.
- [ריפוי מום פיזי](#) (2 נק"ד) הדמות יכולה לרפא מומים פיזיים במרפאה שניתנו מהשפעות של יכולות או מהמוות.
- [ריפוי מום נפשי](#) (2 נק"ד) הדמות יכולה לרפא מומים נפשיים שניתנו מהשפעות של יכולות או מהמוות.
- לפירוט ראה [רפואה](#).

## גניבה והתנקשות

- [הכשרה פלילית](#) (2 נק"ד) יכולת קדם לכישורי הגניבה וההתנקשות.
- [פריצת מנעולים 1](#) (2 נק"ד) מאפשר לפרוץ מנעולים בדרגה 1.
- [פריצת מנעולים 2](#) (2 נק"ד) דורש פריצת מנעולים 1, מאפשר לפרוץ מנעולים בדרגה 2.
- [כיוס 1](#) (4 נק"ד) מאפשר לכייס חפץ אקראי או עד 3 מטבעות מדמות בעזרת מדבקת כיוס.
- [כיוס 2](#) (2 נק"ד) דורש כיוס 1, מאפשר לכייס חפץ ספציפי או עד 3 מטבעות בעזרת מדבקת כיוס.
- [חיפוש 1](#) (2 נק"ד) מאפשר לדרוש כופר מוגדל של 4 מטבעות בעת בזיזת גופה. ניתן לבצע פעם אחת בקרב.
- [חיפוש 2](#) (2 נק"ד) דורש חיפוש 1, מאפשר לקחת את כל הציוד המשחקי בעת בזיזת גופה ללא אפשרות לכופר.
- [טיפוס על קירות](#) (הגבלת מאסטרים) (4 נק"ד) (דורש פריצת מנעולים 2) מאפשר לדמות טיפוס על קירות על ידי מעבר דרך חומות מחנה מתחת לבד או בכניסות צדדיות, בנוכחות מאסטרים.
- [הרעלה](#) (8 נק"ד) מאפשר להרעיל דמות אחרת באופן ישיר ומייד על ידי הדבקת מדבקת רעל. ראה [רעל, הרעלה והתנקשות](#).
- לפירוט ראה [גנבים וגניבה](#) (למעט יכולת ההרעלה).

## אלכימיה

- [הכשרה אלכימית](#) (2 נק"ד) יכולת קדם לשאר יכולות האלכימיה
- [רקחת רעלים ושיקויים 1](#) (4 נק"ד) מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה ראשונה.
- [רקחת רעלים ושיקויים 2](#) (4 נק"ד) דורש רקחת רעלים ושיקויים 1, מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה 2.
- [רקחת רעלים ושיקויים 3](#) (4 נק"ד) דורש רקחת רעלים ושיקויים 2, מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה 3

<sup>5</sup> לשים לב שנשק (שאינו חנית) מעל לאורך 150 ס"מ יעבור בדיקת בטיחות \*מאוד\* מחמירה. חנייתות ארוכות (עד 2.5 מטר) ישמשו לדקירה בלבד.

- רקירת רעלים ושיקויים 4 (4 נק"ד) דורש רקירת רעלים ושיקויים 3, מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה 4.
- אנליזה אלכימית מתקדמת (2 נק"ד) דורש רקירת רעלים ושיקויים 1, מאפשר לפצח את המקור לשיקוי או רעל קיים ולגלות כיצד נוצר ומה המתכון שלו.
- לפירוט ראה [אלכימיה ושיקויים](#).

### יצירת חפצי קסם והטלת קסמים

- הכשרה מאגית (2 נק"ד) יכולת קדם המקנה גישה לשאר יכולות יצירת חפצי קסם והטלת קסמים.
- יצירת חפצי קסם 1 (4 נק"ד) מאפשר יצירה של חפצים קסומים או העצמה של חפצים קיימים בתכונות קסם.
- יצירת חפצי קסם 2 (4 נק"ד) דורש יצירת חפצים קסומים 1. מאפשר יצירה של חפצים קסומים (או הקסמת חפצים) בדרגה 2. בנוסף, מאפשר לחקור חפצים קסומים ולגלות את הפונקציה שלהם ואולי אף מתכון ליצירתם.
- יצירת חפצי קסם 3 (4 נק"ד) דורש אישור מאסטר, יצירת חפצים קסומים 2. מאפשר יצירה של חפצים קסומים (או הקסמת חפצים) בדרגה 3. יכולת חקירת החפצים משתפרת.
- לפירוט ראה [יצירת חפצים קסומים](#).
- קסם 1 (6 נק"ד) היכולת מאפשר להטיל קסמים בדרגה 1 בהתאם לשיטת הקסם.
- קסם 2 (6 נק"ד) דורש קסם 1. מאפשר להטיל קסמים בדרגה 2 בהתאם לשיטת הקסם.
- קסם 3 (6 נק"ד) דורש אישור מאסטר, קסם 2. מאפשר להטיל קסמים בדרגה 3 בהתאם לשיטת הקסם.
- לפירוט ראה [חוקי קסם](#).

### מיסטיקה/כהונה

- הכשרה במיסטיקה וטקסים (2 נק"ד) יכולת קדם המקנה גישה לשאר יכולות המיסטיקה.
- מיסטיקה 1 (4 נק"ד) מאפשר ביצוע טקסים בדרגה 1 ללא נוכחות מאסטרים.
- מיסטיקה 2 (4 נק"ד) דורש מיסטיקה 1, מאפשר ביצוע טקסים בדרגה 2 ללא נוכחות מאסטרים.
- מיסטיקה 3 (4 נק"ד) דורש מיסטיקה 2, מאפשר ביצוע טקסים בדרגה 3 ללא נוכחות מאסטרים.
- ביצוע טקסי עולם (2 נק"ד) דורש מיסטיקה 2. מאפשר ביצוע טקסים בהתאם ליצירתיות השחקן, דורש נוכחות מאסטרים.

לפירוט ראה [חוקי מיסטיקה וטקסים](#).

- קציר דמים (2 נק"ד) דורש הכשרה מיסטית, מאפשר לקצור דם מאויב שהובס בקרב ולייצר סחורה גוויל דם. אומנם קישור זה אינו דורש או גורם לטיינט, הוא מפורט [במכניקת אופל](#).
- קציר נשמות (2 נק"ד) דורש אישור מאסטרים ודמות עם טיינט, מאפשר לקבל מרצון חלק זעיר מנשמה של דמות ולייצר ממנה סחורה שנקראת גוויל נשמה.
- הפצת מחלות (2 נק"ד) דורש אישור מאסטרים, מאפשר להפיץ מחלות שיוצרו בטקסי מיסטיקה. לדמויות עם יכולות מיסטיקה פותח רשימת טקסי מיסטיקה שמיצרים מחלות.

### הדרכים להתחיל עם נקודות דמות נוספות

בנוסים אלה יינתנו בהתאם לשיקול דעת מאסטר ועבור **אותו משחק בלבד** (לא יעברו למשחק הבא):

- תרומה מיוחדת למשחק: 1 עד 2
- בונוס עבור הקמת אוהל משחקי (עם מראה תקופתי ולא מודרני): 1
- בונוס על תלבושת מושקעת: 1 עד 2
- הגעה להקמה של הלאר"פ: 1 עד 2 (דורש תיאום)
- הקמת עמדה משחקית בלאר"פ: 1 עד 2 (כמו מעבדת אלכימיה, מאורת גנבים, בית מלאכה וכו')

הבונסים הבאים יינתנו אוטומטית ויצטברו בין משחק למשחק:

- המשך של אותה דמות ממשחק קודם: 1

## מעבר הדמויות בין המשחקים

החוקים של 1 Castle Forged היו יחסית דומים לחוקים של 2 Castle Forged – נוספו מעט יכולות, ישנן יכולות ששונות, מחיר של רוב היכולות בנק"ד הוכפל. אנו נשתדל למזער שינויים בחוקים בהמשך הסדרה.

### מעבר מ-CF1 ל-CF2

ב-CF1 לא נקבעו חוקים למעבר הדמויות למשחקים הבאים, על-כן נגדיר אותם כאן.

שחקנים שמתחילים דמות חדשה אינם מקבלים שום בונוס על השתתפותם במשחק הקודם. שחקנים שממשיכים דמות קיימת מתחילים עם **15 נקודות דמות** במקום 14. אתם מתבקשים לבנות דמות דומה למה ששיחקתם מבחינת היכולות (כמובן, זו חייבת להיות אותה דמות מבחינת השם, הרקע וכו'). אם שיחקתם לוחם חזק ואתם רוצים לשחק כוהן – זה אפשרי, אך בבקשה תעשו אותו לוחמני, כך שהמעבר לא יהיה מוזר. כמובן, אם שיחקתם את הדמות במשחק קודם כאתאיסטית ושום דבר לא גרם לה להשתנות, לא תוכלו להוסיף לה יכולות של כהן. אנא פנו למאסטר של המחנה שלכם אם אינכם בטוחים.

נקודות בונוס על הקמה ופירוק ממשיכות (אפקטיבית זה 50%).

שחקנים שלמדו יכולות במהלך המשחק יתחילו עם היכולות האלה במשחק החדש, הם מתבקשים לפנות למנחים. לחלק מהיכולות שונה מחיר בנק"ד (מעבר להכפלה), יכולות אחרות פוצלו – נטפל בכם פרטנית.

הסחורות אינן עוברות בין המשחקים. המטבעות שנרשמו בסוף המשחק הראשון כן עוברות ואף מוכפלות בהתאם להבטחתנו. שחקנים שסיימו עם 50 מטבעות או יותר יקבלו הגבלות מסוימות על העושר ההתחלתי ומתבקשים ליצור קשר עם המנחים (נחשוב על דרך לעשות את זה מעניין). בנוסף לכסף מהמשחק הקודם כל שחקן יקבל 3 מטבעות (ועוד מטבעות בהתאם ליכולת של ממון ומסחר).

השיקויים אינם עוברים בין המשחקים. מי שסיים עם חפץ קסום מתבקש לפנות למנחים.

אנו נפרסם טופס למי שממשיך את אותה הדמות, אנא מלאו אותו (ואם נתבקשתם לפנות למנחה באחת הפסקאות הנ"ל, אנא מלאו אותו מוקדם ככל הניתן).

### מעבר בין CF2 ל-CF3

השחקנים שימשיכו את אותן הדמויות יקבלו בונוס של 1 נק"ד (או 2 נק"ד אם הם ממשיכים את אותה הדמות מ-CF1). בונוס עבור פירוק/הקמה מ-CF1 ממשיך ל-CF3. שחקנים שמקבלים בונוס נק"ד על פירוק/הקמה/תרומה למשחק ב-CF2 מקבלים בונוס של 1 נק"ד ב-CF3 (גם אם ב-CF2 קיבלו בונוס גדול יותר. אנו נשמור את היכולות שבחרתם ב-CF2 ונשקול באופן פרטני לאפשר שינויים מעטים בהן. היכולות והמתכונים שתלמדו במהלך המשחק יעברו למשחקים הבאים.

הסחורות אינן עוברות בין המשחקים (סביר שתהיינה סחורות שונות במשחק הבא). מטבעות עוברות.

השיקויים אינם עוברים בין המשחקים. חפצים קסומים כן עוברים. דמויות שמחזיקות במספר רב של חפצים קסומים או בחפצים עוצמתיים במיוחד עלולים למצוא את עצמם במרכז קווסט בתחילת CF3.

## יכולות כלליות

יכולות כלליות אינן דורשות כישור הכשרה, וניתן לבחור אותן בחופשיות ללא הגבלה.

## יכולות לחימה כלליות

**שריון קל** (1 נק"ד) מאפשר לקבל תוספת +1 נק"פ בגין שריון קל..  
**קשתות** (2 נק"ד) מאפשר שימוש בקשתות, אך לא בנשקי הטלה (כל אחד יכול להשתמש בקשת מוצלבת)  
**לחימה בנשקי הטלה** (1 נק"ד) מאפשר שימוש בנשקי הטלה.  
**שימוש בכלי מצור** (1 נק"ד) מאפשר שימוש בכלי מצור. התיאור בחוקי מצור.  
**פלסות** (2 נק"ד) מאפשר לדמות לתפקד כפלוס (Sapper) בעת קרבות מצור, וכך לפגוע בשערי האויבים.  
 התיאור בחוקי מצור.

## הישרדות, קשיחות, עמידות ושונות.

אלו קבוצת יכולות שמקנות שרידות מוגברת.

- **הישרדות** (2 נק"ד) מאפשר לדמות להמשיך לשחק כפצוע קשה גם במצב של 0 נק"פ, במצב זה ניתן לזחול ולחפש עזרה של מרפא. היכולת אינה עוזרת במצב שבו אויבים מוודאים את מותה של הדמות (וידוא הריגה).
- **קשיחות** (6 נק"ד) מקנה תוספת +1 נק"פ.
- **עמידות לבזק מרעלים** 1 (2 נק"ד) מגן על הדמות מנזק הנגרם על ידי רעלים בדרגה 1, אך לא מרעלים שמשפיעים על התנהגות.
- **עמידות לבזק מרעלים** 2 (2 נק"ד) (דורש עמידות 1) מגן על הדמות מנזק הנגרם על ידי רעלים בדרגה 2, אך לא מרעלים שמשפיעים על התנהגות.
- **עמידות לבזק מרעלים** 3 (2 נק"ד) (דורש עמידות 2) מגן על הדמות מנזק הנגרם על ידי רעלים בדרגה 3, אך לא מרעלים שמשפיעים על התנהגות.
- **עמידות לרעלים משני תודעה** 1 (2 נק"ד) מגן על הדמות מרעלים שמשפיעים על התנהגות בדרגה 1, לא מנזק מרעלים.
- **עמידות לרעלים משני תודעה** 2 (2 נק"ד) (דורש עמידות 1) מגן על הדמות מרעלים שמשפיעים על התנהגות בדרגה 2, לא מנזק מרעלים.
- **עמידות לרעלים משני תודעה** 3 (2 נק"ד) (דורש עמידות 2) מגן על הדמות מרעלים שמשפיעים על התנהגות בדרגה 3, לא מנזק מרעלים.
- **עמידות למחלות** 1 (2 נק"ד) הדמות חסינה למחלות בדרגה ראשונה.
- **עמידות למחלות** 2 (2 נק"ד) דורש עמידות למחלות 1, הדמות חסינה למחלות בדרגה שניה.
- **עמידות לקסמי שליטה** 1 (1 נק"ד) הדמות בוחרת קסם שליטה בדרגה 1. היא חסינה כנגד אותו קסם. ניתן לקחת יותר מפעם אחר. הדמות יכולה ללמוד את היכולת על-ידי אימון עם קוסם שיטיל עליה קסם שליטה – נא לפנות ללורמאסטר על-מנת לקבל הנחיות על אימון שכזה (ייקח כחצי שעה אם לדמות כבר יש חסינות לקסם אחד, אחרת – יותר).
- **עמידות לקסמי שליטה** 2 (2 נק"ד) (דורש עמידות לשלושה קסמי שליטה בדרגה 1) הדמות בוחרת קסם שליטה בדרגה 2. היא חסינה כנגד אותו קסם. ניתן לקחת מספר פעמים. הדמות יכולה ללמוד את היכולת על-ידי אימון עם קוסם שיטיל עליה קסם שליטה – נא לפנות ללורמאסטר על-מנת לקבל הנחיות על אימון שכזה (ייקח כחצי שעה אם לדמות כבר יש חסינות לקסם אחד ברמה 2, אחרת – יותר).

## תגרה

- **תגרה** (1 נק"ד) בלועזית brawling מאפשר לשחק קרבות אגרופים בהילוך איטי. ניתן לקחת יותר מפעם אחת.

קרב תגרה הינו קרב תיאטרלי בהילוך איטי ללא נשקים. יש לשחק את המכות בתגרה באופן תיאטרלי בין השחקנים ועל פי רוב הקרב יוכרע כאשר אחד השחקנים יפסיד מרצון וישחק אובדן הכרה זמני.  
 במקרה ששני הצדדים רוצים לנצח בתגרה כל שחקן מציג את דרגת התגרה שלו בעזרת האצבעות. כך למשל שחקן שמציג 2 אצבעות הוא בעל דרגת תגרה 2. שחקן ללא יכולת תגרה יסמן 0 עם אצבעותיו. השחקן עם הדרגה הגבוהה ביותר מנצח. במקרה של תיקו הקרב מסתיים כששתי הצדדים קורסים באפיס.

## יכולות מלאכה

יכולות כלליות שמקנות אפשרות לתקן ציוד פגום או לנעול תיבות. ליכולות המלאכה אין דרישות קדם. וניתן לבחור אותם בחופשיות. בנוסף, מתכונים מסוימים לצירת חפצים קסומים דורשים יכולות מלאכה.

### תיקון חרבות, שריונות ומגנים

החרש יכול לתקן שריון, נשק או מגן על ידי משחק דמות מתאים.

את התיקון יש לשחק בעזרת רולפליי מתאים ובסביבה מתאימה. כך למשל, תיקון שריון צריך להתבצע בעמדת נפחות ותיקון עץ צריך לבצע בעמדת מלאכה. רולפליי מתאים יכול להיות תיקון הנשק בעזרת פטיש וסדן, קריאה לאלים שיתקנו את הנשק של המאמין או ריקוע הנשק בידיים חשופות כך שהכל יחזור למקום. התנאי היחיד הוא שמשך התיקון ייקח יותר ממשך הזמן המינימלי הנקוב ביכולת.

יכולות אלו חשובות במיוחד לדמויות שבחרו להיכנס לעץ היכולות של יצירת חפצי קסם. יהיו חפצי קסם מסוימים שידרשו תכונת חרשות מתאימה בכדי לייצר. כך למשל, בכדי לייצר חרב קסומה יש צורך בחרש מתכת נוסף על הנקודות הרגילות שיושקעו ביצירת חפצי קסם.

חרש עץ (2 נק"ד) מאפשר לתקן מגנים, ונשקי מוט. יש לשחק את התיקון במשך 3 דקות לפחות שניזוקו. נחוץ ליצירת חפצי קסם מסוימים.

מאפשר לתקן שערים ומבנים (דוגמת צריחים) שניזוקו. חרש עץ מחזיר 1 נק"פ כל 10-5 דקות בהתאם לאיכות הרולפליי.

חרש מתכת (1 נק"ד) מאפשר לתקן שריונות, מגנים ונשקים ממתכת שניזוקו בקרב. יש לשחק את התיקון במשך 3 דקות לפחות. נחוץ ליצירת חפצי קסם מסוימים.

מנעולנות 1 (2 נק"ד) מאפשר לנעול עד 3 תיבות או דלתות במנעול דרגה 1. השחקן מקבל 3 מדבקות נעילה.

מנעולנות 2 (2 נק"ד) דורש מנעולנות 1, מאפשר לנעול עד 3 תיבות או דלתות עם מנעול דרגה 2. השחקן מקבל 3 מדבקות נעילה נוספות. לפירוט ראה [פריצת מנעולים](#).

## לימוד ושיפור יכולות תוך כדי המשחק

ניתן להרחיב ולשפר את הכישורים של הדמות במהלך המשחק. לשם כך יש צורך להשקיע ביכולת הכשרה ולפנות לשחקן או דב"ש אשר יכולים ללמד אותכם איך לשפר את ידיעותיכם בתחום. אם אינכם בטוחים למי לפנות, תפנו ללורמאסטר.

**דוגמה:** ויליאם האכזר השקיע את רוב הנקודות שלו ביכולות לחימה וקשיחות, והשקיע 2 נקודות ב"הכשרה מאגית". אם ימצא במהלך המשחק שחקן שילמד אותו (עם תכנית לימוד שאושרה) ואם יעבור את תכנית ההכשרה, הוא יוכל ללמוד את היכולת "יצירת חפצי קסם 1". בלי השקעה ב"הכשרה מאגית" לויליאם לא תהיה שפה משותפת וידע בסיסי על-מנת ללמוד יכולות הקסומות בזמן הקצר של המשחק.

יש לציין כי למידת יכולות חדשות זה משהו שצריך לשחק ולהתנסות בו, וכן יש צורך להשלים מספר משימות הקשורות לתחום בהתאם לתכנית ההכשרה. לא סביר שההכשרה תושלם לפני ליל היום השני למשחק, אלא עבור יכולות פשוטות במיוחד (כאלה שעולות 1 נק"ד). הלימוד יחולק למספר שיעורים או מפגשים, וסך זמן הלימוד יהיה כשעה לכל נק"ד שהיכולת עולה.

ביכולות שרשרת כמו יצירת חפצי קסם, מאגיה, מיסטיקה ואלכימיה לא ניתן להתקדם יותר מרמה אחת במהלך משחק אחד. כך למשל, לא ניתן ללמוד אלכימיה 1 ואלכימיה 2 באותו משחק. כל ידע שהדמות תצבור במהלך המשחק ימשיך איתה למשחק הבא בסדרה.

לאחר השלמת הלימוד יש לקבל את האישור הסופי מלורמאסטר (אצלו יבוצע הרישום).

### לימוד מתכוני שיקויים, חפצים קסומים, קסמים וטקסים חדשים

תהליך למידת מתכון/קסם/טקס חדש הוא תלוי בדרגת המתכון/קסם/טקס ובדרגת הלומד. אם המתכון/קסם/טקס הוא בדרגה נמוכה מדרגת הלומד בתחום המתאים, הלימוד יהיה קצר – כרבע שעה, ויכלול:

➤ הסבר תאורטי מצד המלמד

➤ הצגה פרקטית ואימון. במקרה של שיקוי/חפץ קסום – תרגול על יבש, כלומר אין צורך ממש לייצר ולהוציא סחורות, אלא להציג טכניקות וטריקים. במקרה של קסם/טקס, יש צורך ללמד את התנועות ואת המילים הרלוונטיות, והמלמד צריך לוודא שהלומד מבצע אותם כמו שצריך.

➤ העתקה של המתכון/קסם/טקס לספר מתכונים/קסמים/טקסים

תהליך למידת מתכון/קסם/טקס בדרגה השווה לדרגת הלומד בתחום המתאים תהיה קשה יותר ותמשך כשעה. מתכונים ידרשו תרגול עם בזבז של סחורות (ניסיון אחד כושל בהשגחת המלמד). קסמים וטקסים ידרשו ביצוע קווסט שהאופי שלו קשור לקסם/טקס (לורמאסטר יעזור לכם להמציא קווסט).

אם מתכון רשום על מגילה ואין דמות שמלמדת, לורמאסטר ינחה איך ללמוד את המתכון.

ניתן ללמוד עד קסם אחד ביום. ניתן ללמוד עד מתכון/טקס אחד ביום בדרגת היכולת המתאימה.

**דוגמה:** לקארל יש יכולות קסם 2, רקיחת שיקויים ורעלים 2, מיסטיקה 1. הוא למד ביום אחד קסם יחיד מדרגה 1 (מוגבל עד קסם אחד ביום, לקח כרבע שעה), מתכון אלכימי אחד מדרגה 2 (מוגבל עד אחד ביום כי דרגה 2, לקח כשעה כולל ניסיון כושל), שלושה מתכונים אלכימיים דרגה 1 (לא מוגבל, לקח סה"כ כ-45 דק'), וטקס מיסטי דרגה 1 (מוגבל עד אחד ביום כי דרגה 1, לקח כשעה כולל קווסט).

### היכולת לימוד (0 נק"ד)

➤ בכדי ללמד דמויות אחרות יש צורך לקבל אישור על תכנית הכשרה מלורמאסטר טרם המשחק. לעתים תידרשו להרים עמדה משחקית כמו מתקנים בגילדת גנבים, מעבדת אלכימיה, בית מלאכה, מרפאה. זו היכולת היחידה שהתנאי לרכישתה הוא תרומה לתוכן המשחקי ללא דרישה לנקודות.

➤ זהו אינו התנאי היחיד, יכולת הלימוד תינתן רק לשחקנים רציניים שהראו שניתן לסמוך על שיקול דעתם.

➤ תכנית הכשרה צריכה להכיל לכל הפחות 3 משימות שמשך השלמתן אורכת יותר מיום.

### Loremaster

הלורמאסטר הינו דב"ש אשר יוכל ללמד יכולות ללא ההגבלות שצוינו. לצורך שיטת הלימוד הוא מהווה מאסטר לכל דבר. הלורמאסטר הינו ולרי בלייב.

## לחימה, נשקים, שריונות

### הקדמה

### לחימה תיאטרלית

במשחק ברצוננו ליצור צורת לחימה מבוססת רולפליי יותר מלחימה מכנית. לפי השיטה הידועה: הגיבו לרולפליי ברולפליי.

כך למשל, אם שחקן הכה במגנך עם פטיש, תשחק את המכה ותצלע לאחור מעוצמת הפגיעה. כאשר נפגעת מחץ במקום בו השריון לא מכסה, תשחק כאילו נפגעת ותחפש מרפא אפילו אם נותר לך עוד נק"פ.

כמו כן, מצופה מכם כשחקנים להכניס למשחק הדמות שלכם את האלמנטים השונים במכניקה. כך למשל, לוחם אדיר ניסה לנפץ לכם את המגן בעזרת מכה הרסנית, אך אתם יודעים שהמגן מכושף ומוגן מכך, תשחקו את ההגנה: [תפלו לאחר תוך שאתם מסננים] "המגן הזה חושל ביד הנפח המיומן ביותר באזור, מכה סוררת לא תוכל לו." ואז עמדו מול האויב מגן ביד.

### היבט מכאני

לחימה במשחק מותרת באמצעות כלי נשק מתקן רך בלבד, אשר יפורסם באתר המשחק. פגיעה מורידה 1 ממאזן הנק"פ. שחקן שכמות הנק"פ שלו ירדה לאפס ישחק פגיעה חמורה בהתאם לחוקי המוות. כמות הנק"פ המקסימלית שיכולה להיות לדמות היא 7. השפעות של קסמים, טקסים, שיקויים, שריונות וכו' מצטברים עד 7 נק"פ גג.

### אזורי הלחימה והטירה

מוקד הקונפליקט העיקרי יהיה באזור הטירה. החזקת הטירה תאפשר לקבוצה להגשים את מטרותיה הסיפוריות ותזכה אותה במינרלים. אולם הקרבות לא יוגבלו לשטח הטירה בלבד, וניתן יהיה להילחם במרבית שטח עולם המערכה, ואף להטיל מצור על מחנות אחרים. ראו מכניקה על, וחוקי מצור. הלחימה תהיה אסורה לחלוטין בכל מקום שבו יש חשש לפגוע בתפאורה יקרה. באופן ספציפי אסור להילחם בפונדק, בעמדת ה Lore master, בעמדת הסוחר הראשי, בנפחיה הדרומית ובתוך המחנות עצמם (מלבד באזורי לחימה המיועדים לכך בעת קרבות מצור).

### יכולות הלחימה

- הכשרה בסיסית בלחימה (2 נק"ד) הדמות עברה הכשרה צבאית בחייה ויש לה גישה לעולם התוכן של הלחימה. יכולה להשתמש בנשק עד לאורך 90 ס"מ.
- יכולה לזכות בבנוס שריון רגיל של עד +3 נק"פ. (לפירוט ראה חוקי שריון)
- יכולת לזכות בבנוס שריון מדומה של עד +1.

יכולת ההכשרה מאפשרת ללמוד יכולות לחימה חדשות תוך כדי המשחק על ידי הכשרה מתאימה.

- שימוש בנשק חד ידני (2 נק"ד) מאפשר להילחם בנשק חד ידני עד לאורך 120 ס"מ.
- שימוש בנשק דו ידני (4 נק"ד) מאפשר להילחם בנשק דו ידני עד לאורך 150 ס"מ וחניתות עד לאורך 2 מטר.
- שימוש בנשקי מוט (2 נק"ד) דורש שימוש בנשק דו ידני, מאפשר שימוש בכל נשק דו-ידני העונה על תקנות הבטיחות.
- שימוש בקשתות ונשקי טווח (2 נק"ד) מאפשר שימוש בקשתות ונשקי הטלה (כל אחד יכול להשתמש בקשת מוצלבת).
- לחימה בשני נשקים (2 נק"ד) דורש שימוש בנשק חד ידני, מאפשר לחימה בשני כלי נשק שאורכם הכולל פחות מ 170 ס"מ.
- שימוש במגן (4 נק"ד) מאפשר שימוש בכל סוגי המגנים
- שריון מדומה (3-2 נק"ד) . מאפשר לקבל עד +3 בנוס נק"פ בגין שריונות שנראים משחקי אבל עשויים מחומרים לא אותנטיים כמו לטקס וספוג. יש להשקיע נק"ד אשר שווה לכמות הנק"פ שאתם רוצים להרוויח מהשריון<sup>6</sup>.
- שבירת מגן (6 נק"ד) דורש אישור מאסטר ונשק מתאים, מאפשר לשבור מגן של אויב במכה מוצלחת פעם ב 10 דקות.

<sup>6</sup> כך למשל. עבור שריון שמוסיף 2 נק"פ יש להשקיע 2 נק"ד.



➤ **הדיפה (4 נק"ד)** הלוחם מכה באויב או במגן שלו. על האויב ללכת 5 צעדים אחורה. אם הוא לובש שריון כבד הוא יכול ללכת 3 צעדים אחורה בלבד. ניתן לבצע פעם אחת בקרב.

## **נשקים, מגנים ושריונות**

### **בדיקת נשקים וצוותי בדיקה**

בתחילת המשחק הנשקים ייבדקו בשטח הפלגים השונים ולא בעמדת המאסטרים! צוות בדיקה יורכב מ-3 בודקים, נציג המאסטרים, נציג הקבוצה שנשקיה נבדקים, ונציג קבוצה ניטרלית.

צוותי הבדיקה יבדקו נשקים בהתאם לתקנות שיפורסמו באתר, וההחלטה אם לקבל או לפסול כל נשק תתבצע במשותף. כדי למנוע עוגמת נפש מיותרת אנו מבקשים: **אל תביאו לשטח המשחק נשקים שלא עומדים בתקן הבטיחות המפורסם!**

### **רכישת נשק חדש במשחק**

משווקי נשקים שמייצרים חרבות שעומדות בתקן ומעוניינים בכך מוזמנים למכור את מרכולותיהם במהלך המשחק בכסף רגיל (שקלים). השגת הנשק אינה משנה את היכולת של הדמות להשתמש בו.

### **מגן**

מגן אינו מקנה תוספת נק"פ, אולם ניתן לחסום איתו התקפות. מגן לא יוכל להגן מפני קסמים (הגנה חלקית נגד קליע אנרגיה), אלא אם נאמר במפורש (לדוגמה מגן קסום שמגן מפני קללות).

### **שריון**

- כל דמות רשאית להשתמש בשריון וקסדה ללא הגבלה.
- הכשרת לחימה קובעת את בונוס השריון שממנו הדמות יכולה ליהנות.
- את הבונוס השריון עצמו מקבל בהתאם לחוקים הרשומים למטה.
- שריון יוכל להגן מפגיעות פיזיות בלבד, כולל כדור אנרגיה, אבל **לא מהרעלה**.
- בתחילת המשחק מאסטר רלוונטי יבחן כל שריון ויעניק תוספת בהתאם לכללים הרשומים למטה.
- שריון מלא שנראה טוב יעניק לשחקן בונוס מירבי על תלבושת מושקעת.

### **סוגי שריונות**

- **שריון רך** – בד מרופד (גמבזון), עור, פלסטיק דמוי עור, המכסה את פלג הגוף העליון (קיראס) מזכה ב 1 נק"פ. **דוגמאות**
- **שריון רך מלא** – המגיע עד לכפות הידיים ומכסה את הרגליים לפחות עד הברך מזכה ב 2 נק"פ. **דוגמאות**
- **שריון קשיח** – לוחות, לוחיות שזורות מפח, מייל (טבעות) או קיראס המכסה את הגו מזכה ב 2 נק"פ. **דוגמאות**
- **שריון קשיח המכסה את מרבית הידיים ומכסה לפחות את הירכיים** מזכה ב 3 נק"פ. **דוגמאות**
- **שריון מדומה** שריון מלטקסט או חומר רך המדמה שריון מחומרים אחרים מזכה ב 3-1 נק"פ (1 נק"פ אוטומטית, 2-3 נק"פ בלקיחת יכולת מתאימה). **דוגמאות**

ההגדות הינן אומדן והבונוס נתון לשיקול מאסטר בשטח ותלוי באיכות השריון ולא רק בסוגו.

### **שריון ולחימה תיאטרלית**

אנו מצפים משחקנים לשחק באופן שונה פגיעות בשריון ופגיעות בגוף. אין הגדרה מיוחדת בחוקים, אך יש ערך מוסף בשריון שמכסה חלקים נרחבים מהגוף בנוסף לתוספת נקודות ולנקודה על תלבושת טובה. איך בדיוק לשחק שונה פגיעה בגוף ופגיעה בשריון? ברולפליי... אנחנו משאירים את זה לשיקול דעתכם.

## קסדה

קסדה יכולה להציל את הלובר ממכה קטלנית. מעניקה את הכישור "הישרדות" ללא השקעת נק"ד. [דוגמאות](#)

## שבירת מגן

לצורך רכישת היכולת הזאת יש צורך באישור מאסטר טרם המשחק.

- הנשקים שיכולים לשבור מגן הם: **אלות ופטישים, וכן גרזנים דו ידניים**. או נשקים אחרים שכושפו לצורך יכולת זו.
- חרבות רגילות לא יכולות לשבור ומגנים
- בכדי להשתמש ביכולת **שבירת מגן**, יש צורך לצעוק את שם היכולת תוך כדי הנפה. פעולת השבירה תבצע תוך כדי משחק באינפליי, ובכדי שהשבירה תצליח, השובר צריך ממש לפגוע במגן שמנסים לשבור. כך למשל, לוחם אויב יכול לצעוק אליכם: "אתם קוראים לזה מגן?! אני אנתץ את זה בהנפה אחת **שבירת מגן!**" – אם הוא יפגע במגן שלכם, המגן נשבר והוא לא ישמש אתכם עד שיתוקן.

## תיקון הציוד

בעוד שאין הגבלה ספציפית בחוקים, אנו מצפים שלאחר הקרבות שבהם נפגעו מגנים ושריונות השחקנים יפנו לבעלי המלאכה בכדי לתקן ולתחזק את הכלים שלהם. **גם אם הם לא נשברו באופן ספציפי על ידי יכולת**. הכלים שלכם צריכים תחזוקה מתמדת.

מצופה משחקן שלא הצליח לתקן את השריון או המגן שנפגע לשחק את העובדה שהוא נלחם עם ציוד פגום עד שיתוקן.

## לחימה במפלצות ודרקונים

דרקונים ומפלצות פגיעים במידה חלקית לכלי נשק רגילים (יש להם הרבה מאוד נק"פ). הם פגיעים במיוחד ל:

- כלי נשק קסומים המיועדים לקטילת מפלצות
- כלי מצור
- קסם (בעיקר קליע אנרגיה)

## כלכלה ומסחר

### הקדמה

כל שחקן יכול לסחור בסחורות הזמינות לו באופן חופשי ללא הגבלה של יכולות וללא קשר לסוג הדמות שבחר. סוחר הינו מקצוע באינפליי, אבל הוא לא יכולת מכנית. היכולת היחידה שעוזרת ישירות למסחר היא:

**ממון ומסחר** (1 נק"ד) מאפשר להתחיל את המשחק עם 2 מטבעות נוספים בכל משחק מחדש. ניתן לקחת כישור זה יותר מפעם אחת

### ראש המסחר

תפקיד הסוחר הראשי הוא להתוות את המדיניות המסחרית של המחנה ולהחליט כמה סחורות ישוחררו לשחקנים בכל רגע נתון. כל מחנה ימנה ראש מסחר לפי שיקול דעתו והדמות שנבחרה תקבל נקודת בונוס ביכולת ממון ומסחר עבור כל 10 שחקנים שנמצאים במחנה. לדוגמה, במחנה עם 30 שחקנים הסוחר הראשי יקבל 3 נקודות בונוס בממון ומסחר.

### עקרונות חוקי מסחר ויצירה

- הכסף הבסיסי בעולם המערכה הינו המטבעות. עם המטבעות ניתן לקנות דברים בפונדק, לשחד אנשים ולקנות אימון בגילדות השונות.

- המשאב החשוב ביותר בעולם המערכה הינו המינרלים שנמצא במרכז עלילת המשחק.
- כמו כן, ישנן סחורות ייחודיות למחנות השונים בצורה של סחורות שעיקר המסחר מתבצע באמצעותן.
- **ארבעה מתוך חמישה מחנות מתחילים עם מאגר של סחורה ייחודית**. כך למשל, מחנה האור מתחיל עם אבני חן ומחנה הפרא מתחיל עם פנינים. לראשי המסחר בכל פלג הסמכות לקבוע מהי כמות הסחורה שהם משחררים לשוק דרך הסוחרים שלהם, בדומה לדרך בה מדינות מודרניות מדפיסות כסף.
- **מחנה האפוקליפסה אינו מתחיל עם סחורה התחלתית. את הכלכלה שלהם הם יצטרכו להתניע בדרכים אחרות**
- שימוש בסחורה ליצירת שיקוי או חפץ מכלה את הסחורה. בתום הייצור יש להחזיר למאסטרים את הסחורות המשומשות. בתמורה המאסטר או הדב"ש יכשיר את השיקוי\חפץ קסם.
- **הפצת סחורות לסוחרים תתבצע בהתאם למדיניות המסחרית של המחנה.**
- בנוסף לסחורות הנ"ל, קיימת "אבקת המינרל", שנדרשת לטקסים מסוימים של כוהנים. סחורה זאת היא יקרה מאוד (אך עדיין הרבה יותר זולה מיחידה אחת של המינרל). זוהי צורה מרוכזת של כמות קטנה של המינרל.

## מה ניתן לעשות עם הסחורות?

- להעביר אותן לעמדות אלכימיה ומלאכה, ובכך לאפשר לאלכימאים ולבעלי המלאכה ליצור שיקויים וחפצים אחרים.
- למכור אותן לעמדת המסחר במרכז המשחק בתמורה למטבעות. יש לשים לב שככל שמחנה מוכר יותר מהסחורה, כך ערכה יורד בעיני הסוחר בעמדת המסחר.
- להחליף אותן עם עמדת המסחר בתמורה למינרל או סחורות אחרות.
- להחליף אותן תמורת מינרל אצל מארגן מכירות פומביות (אחד הדב"שים, ה-Auctioneer).

## רפואה

### תהליך הריפוי

ריפוי פצועים לא דורש שימוש במשאבים. עם זאת הוא כן דורש אינפליי, אביזרי פלאף ורולפליי מתאים.

אין דבר כזה להגיע לפצוע ולומר לו: אני משתמש ביכולת רפואה.

עליכם לשחק את הטיפול בעזרת רולפליי. דוגמאות לרולפליי של ריפוי הם חבישת פצועים (במציאות) שימוש במשחות, עלוקות (לא אמיתיות), קריאה לאלים או ביצוע קסם ריפוי. ההסבר לא משנה בלבד שמשך הריפוי עולה על הזמן המינימלי הנקוב בתיאור היכולת. רפואה היא יכולת המתבססת באופן בלעדי על פלאף ואמון בשחקנים. אנא אל תנצלו לרעה אמון זה ותשחקו את היכולות האלה בהגינות.

שימו לב שפצוע שנרפא זה עתה לא חוזר לכשירות מלאה ויש לו זמן התאוששות של כ 5 דקות לכל הפחות שבמהלכו עליו לשחק את הפציעה והוא לא יכול להמשיך להילחם.

### הגבלת תלבושת ואביזרים

כדי לשחק רופא יש צורך להביא אביזרי פלאף מתאימים. האביזרים כוללים: ציוד חבישה, תכשירים שונים, דם מזויף (בכדי לשפוך על הפצועים – יש להימנע מלהרוס תחפושת), עלוקות (כדי לרפא מומים) וכו'. דמות שלא תגיע למשחק עם תלבושת ואביזרים מתאימים לא תוכל לנצל את יכולת הרפואה.

## מרפאה

מרפאה הינה מוקד ליכולות הרפואה. רופא ללא מרפאה לא יוכל ליהנות במלוא הפוטנציאל של היכולות שלו, על כן אנו ממליצים בחום לתאם גישה למרפאה או לבנות אחת.

## כישורי הרפואה

הכשרה רפואית (2 נק"ד) הדמות עברה הכשרה רפואית בסיסית. יכולת קדם לשאר יכולות הרפואה.

עזרה ראשונה (2 נק"ד) דרישות: הכשרה ברפואה

הדמות יכולה לייצב פצועים קשים ומחוסרי הכרה (על אפס נק"פ).

את הייצוב צריך לשחק באינפליי בהתאם למפורט בחוקי רפוי. יש לשחק את הריפוי במשך כחמש דקות לפחות.

טיפול בפצעים (4 נק"ד) דרישות: הכשרה ברפואה

הדמות יכולה לרפא פצוע ולהשיב את כל נקודות הפגיעה שלו **בתחומי מרפאה**. יש לשחק את הריפוי במשך 5 דקות לפחות.

רפואת שדה (4 נק"ד) דרישות: טיפול בפצעים,

הדמות יכולה לרפא פצועים בשטח. יש לשחק את הריפוי במשך 5 דקות לפחות. הפצוע לא יוכל לחזור לקרב למשך 5 דקות נוספות

ריפוי מום פיזי (2 נק"ד) דרישות: הכשרה רפואית

הדמות יכולה לרפא מומים פיזיים שניתנו מהשפעות של יכולות או מהמוות, יש לשחק את הריפוי במשך כ 10 דקות לפחות. ניתן להשתמש בכישור רק בתוך תחומי מרפאה. ייתכן ויהיו מומים ומחלות שקשה יותר לרפא – לשחקן עם מום/מחלה כזאת יהיה פתק שמסביר סימפטומים ומתחיל קווסט שבהשלמתו הרופא ימצא תרופה לסוג הזה של מום/מחלה.

ריפוי מום נפשי (2 נק"ד) דרישות: הכשרה רפואית

הדמות יכולה לרפא מומים נפשיים שניתנו מהשפעות של יכולות או מהמוות, יש לשחק את הריפוי במשך כ 10 דקות לפחות. יש לשחק בסביבה מוגנת, שיכולה להיות מרפאה, אבל לא חייבת. ייתכן ויהיו מומים ומחלות שקשה יותר לרפא – לשחקן עם מום/מחלה כזאת יהיה פתק שמסביר סימפטומים ומתחיל קווסט שבהשלמתו הרופא ימצא תרופה לסוג הזה של מום/מחלה.

## גנבים וגניבה

### כישורי גניבה

הכשרה פלילית (2 נק"ד) יכולת קדם לכישורי הגניבה וההתנקשות.

פריצת מנעולים 1 (2 נק"ד) דרישות: הכשרה פלילית

מאפשר לפרוץ מנעולים בדרגה 1. יש לשחק את פריצת המנעול באינפליי במשך לפחות 2 דקות.

פריצת מנעולים 2 (2 נק"ד) דרישות: הכשרה פלילית, פריצת מנעולים 1

מאפשר לפרוץ מנעולים בדרגה 2. יש לשחק את פריצת המנעול לפחות 2 דקות.

כיוס 1 (4 נק"ד) דרישות: הכשרה פלילית

מאפשר לכייס חפץ אקראי או עד 3 מטבעות מדמות בעזרת מדבקת כיוס (המכייס מחליט האם הוא רוצה מטבעות או חפץ לפני כיוס).

כיוס 2 (2 נק"ד) דרישות: כיוס 1

מאפשר לכייס חפץ ספציפי או עד 3 מטבעות בעזרת מדבקת כיוס.

חיפוש 1 (2 נק"ד) דרישות: הכשרה פלילית

על היריב שהובס להודות בקיום כל החפצים המשחוקיים שברשותו והגנב רשאי לקחת את כולם או את חלקם,

אלא אם השחקן בוחר במקום זאת לתת כופר מוגבר של 5 מטבעות<sup>7</sup>. ניתן לבצע פעם אחת בקרב. **חיפוש 2** (2 נק"ד) **דרישות**: חיפוש 1.

מאפשר לקחת את כל הציוד המשחקי בעת בזיזת גופה ללא אפשרות לכופר (עד פעם אחת בקרב). **הסתננות** (הגבלת מאסטרים) (4 נק"ד) **דרישות**: פריצת מנעולים 2.

מאפשר לדמות טיפוס על קירות על ידי מעבר דרך חומות מחנה מתחת לבד או באזורים שלא מוקפים. יש לשחק את הטיפוס במשך 5 דקות לפחות. לא ניתן לגנוב דגל של מחנה ללא אישור מאסטר.

## הסבר נוסף על יכולת הכיוס

### כיוס 1

- גנב עם יכולת כיוס מקבל 15 מדבקות כיוס מהמשחק. כדי לכייס אדם יש להדביק מדבקה על הכיס או התיק של האדם שרוצים לכייס. במידה והפעולה הצליחה והאדם לא שם לב, יש לפנות למאסטר הקרוב ולהגיד לו האם כייסת מטבעות או חפץ. הוא יפנה לקורבן, יסביר לו שכייסו אותו וייקח ממנו חפץ אקראי או 3 מטבעות בהתאם לבקשת המכייס. חפצים הם לא רק סחורות, יכולים להיות חפצי פלאף, מגילות וכו'. לא ניתן לכייס חפצי קווסטים ללא מדבקה אדומה. המאסטר לאחר מכן ימסור את השלל לגנב באופן דיסקרטי.
- כמות המדבקות היא סופית.
- במידה ואין מאסטר באזור, ניתן לפנות לדב"ש או שחקן אחר שיפנו אל הקורבן במקומכם.
- לחליפין, אפשר לפנות אל השחקן ישירות באוף פליי תוך שמירה על הפרדה בין ידע של דמות לידע של שחקן.
- במידה ונבחר לכייס מטבעות ניתן לקחת עד 3 מטבעות. שטרות וכו' נחשבים כחפצים, לא מטבעות.
- לא ניתן לכייס גופות או פצועים קשה.

### כיוס 2

- מאפשר לכייס מאדם חפץ ספציפי (למשל חפץ קסום שהכייס יודע שנמצא ברשות האדם)
- אם מנסים לכייס חפץ ספציפי יש לאמר זאת למאסטר. לשים לב ששחקן יכול לסרב למסור כל פריט שאינו חפץ של המשחק. כלומר, שחקן יכול לסרב למסור את הפגיון שהוא הביא מהבית, אבל לא כסף משחק.

## הסתננות (הגבלת מאסטרים)

השחקן יכול לעבור דרך קירות של מחנה, לצורך הפעלת היכולת יש לשחק את הטיפוס על החומה במשך כ 5 הדקות במהלכם השחקן פגיע להתקפות האויב. אין לטפס על החומה ממש (בין היתר כי היא לרוב עשוי מברז). בפועל השחקן עובר במקום שבו אין חומה. אי אפשר לטפס על חומת עץ.

מומלץ לתאם את השימוש ביכולת הזאת עם המאסטרים.

## פריצת מנעולים

במשחק יהיו מפוזרים על תיבות ודלתות שונות מדבקות מנעולים. הדבקה מסמלת שהכלי נעול ורק דמות עם יכולת מתאימה תוכל לפרוץ אותו. במשחק קיימים מנעולים בשתי דרגות קושי: דרגה 1 ודרגה 2. בכדי להשתמש ביכולת פריצת מנעולים יש לשחק את הפריצה ברולפליי במשך זמן שגדול מ 2 דקות. בנוסף, יש להביא כלים מתאימים כמו כלי פריצה, בקבוקי חומצה (לא אמיתית) או פטיש מנעולים. אחרי פריצת המנעול ניתן לפתוח את התיבה ולבזוז את תוכנה. לא מוציאים את המדבקה מהמקום ואם התיבה תיסגר יש לפרוץ אותה מהתחלה.

<sup>7</sup> העובדה שאפשר לקחת את כל הציוד של קורבן לא אומר שצריך. אנו מצפים מהגנבים להפעיל שיקול דעת ולא להשתמש ביכולת הזו בכדי לפגוע בהתקדמות של דמות שלא לצורך על ידי לקיחת כל הציוד שברשותה. או לפי חוק טישלר: אל תהיו מניאקים

## רעל, הרעלה והתנקשות

### רעלים ויכולת ההרעלה

הרעלים ב Castle Forged הינם מסוכנים ביותר. כל אחד יכול להרעיל כוס או צלחת של אדם, אך רק מתנקשים יכולים להרעיל אדם בצורה ישירה. חלק מהרעלים גורמים נזק (נק"פ) ולחלקם השפעות אחרות. שריונות לא מגנים בפני רעלים, כך שאפילו דמות משורינת היטב יכולה למות מרעל אם אין לה עמידות. הרעלים מיוצרים בבקבוקונים על ידי האלכימאים בהתאם לשיטת האלכימיה. לכל בקבוקון תצורף מדבקת רעל.

### הרעלת כלי אוכל ושתייה

הדבקה של מדבקת הרעל על צלחת או כוס (גם על התחתית) מרעילה את הכלי. האדם הבא שישתה או יאכל ממנו יורעל וההשפעות של המדבקה יכנסו לתוקף. אין צורך ביכולת הרעלה לפעולה זאת.

### הפעלת יכולת הרעלה

כדי להשתמש ברעל על המתנקש לקחת את המדבקה ולהדביק אותה בסתר על הקורבן בדומה ליכולת הכיוס. ללא חסינות מיוחדת הרעל יפעל באופן מיידי. ועל האדם שגילה שהורעל לשחק את ההרעלה. לא ניתן להרעיל בסיטואציה של קרב, או כשהיריב מודע מוכן להתקפה.

ישנן שתי דרכים להשתמש ביכולת הרעלה:

1. **הרעלה מיידי:** המתנקש מיידע את הקורבן על ההרעלה והאחרון יאלץ לשחק את הרעל באופן מיידי. במצב זה יש להפריד בין ידע של שחקן לידע של דמות.
2. **הרעלה מושהית:** במידה ויש מאסטר או דב"ש באזור ניתן לפנות אליהם בכדי להסביר לקורבן את השפעה הרעל ואת עצם העובדה שהוא הורעל, בלי שהמתנקש יצטרך לחשוף את עצמו.

בכל מקרה במידה ועקב נזק מהרעלה כמות הנק"פ של אדם ירדה ל-0 עליו למות תוך שניות מרגע שהבחין במדבקה, ולשחק לפי האופציה של **מוות** (ראה חוקי מוות) – אין זמן גסיסה ויכולת הישרדות אינה עוזרת.

### יכולת ההרעלה

**הרעלה (8 נק"ד) דרישות:** הכשרה פלילית מאפשר להרעיל דמות אחרת באופן ישיר ומיידי על ידי הדבקות מדבקת רעל. בנוסף, מאפשר למתנקש להתחיל עם מדבקת רעל הגורמת נזק של 2 נק"פ.

בשביל להשיג רעלים נוספים על המתנקש ליצור קשר עם אלכימאים היודעים לייצר את הרעל.

### חסינות לרעלים

יכולות וחפצים שונים יכולים להקנות חסינות לרעלים. אדם אשר מוגן מפני רעלים ידע זאת.

## אלכימיה ושיקויים

כהקדמה חשוב להדגיש כי אפשר להכין כל שיקוי פלאף<sup>8</sup> בהתאם ליצירתיות של השחקן. החוקים הרשומים למטה מתארים את הדרך להכין מרקחות עם השפעות שהשחקנים האחרים חייבים לשחק בהתאם לחוקים. בבקשה אל תגבילו את עצמכם לכך, ניתן להכין כל השפעה שעולה בדעתכם גם אם היא אינה מופיעה בקובץ

<sup>8</sup> פלאף – יכולות שלא מתוארות על ידי החוקים. השחקנים שנתקלים בהן מחליטים אם לשתף איתן פעולה או לא. שחקנים טובים לרוב משתפים פעולה עם יכולות פלאף.

חוקי המשחק, כל עוד מרקחות הפלאף היא מובהרת כהצעה לרולפליי, ולא כמשהו מחייב. כך למשל, ניתן להכין שיקוי הגנה מפני עין הרע או שיקוי טיפשות, וזה משהו שהשחקן מולכם יצטרך יבחר אם לשחק אותם וכיצד.

## שיקויים, רעלים והכנתם

### שיקויים

שיקוי ב Castle Forged הינו בקבוק מלא בנוזל כלשהו שעליו תלויה תווית עם הוראות. כדי לנצל את השיקוי יש לשתות (או לשפוך) את תוכן הבקבוק, לתלוש את התווית ולפעול בהתאם למה שרשום עליה.

כלומר החוק היחיד ששחקן צריך לזכור הוא לפעול בהתאם להוראות הרשומות על השיקוי.

תמיד נהנים מההשפעה של השיקוי האחרון מאותו סוג, וההשפעות אינן מצטברות. כך למשל, אדם ששתה 3 שיקויים שמוסיפים +1 נק"פ עדיין יקבל תוספת של נק"פ אחד בלבד.

### רעלים

רעלים הינם מצרך אינטגרלי עבור דמויות המתנקשים, אך כל אחד יכול לעשות בהם שימוש.

כדי לעשות שימוש ברעל יש לקחת את מדבקת הרעל ולהדביק אותה על תחתית בקבוק שתייה או צלחת מזון. מי שיאכל מהכלי או ישתה מהכלי הוא יסבול מהשפעת הרעל. דמות עם יכולת הרעלה יכולה להרעיל אדם ישירות בהתאם לחוקי מתנקשים.

### הכנת שיקוי או רעל בפועל

#### מה נדרש להכנת שיקוי/רעל?

- מתכון המציין את הסחורות הנחוצות ואת השפעת השיקוי שמכינים.
- נוכחות חומרי הגלם הרלוונטיים במעבדה לפי הרשום במתכון.
- תווית שיקוי ריקה או מדבקה (חומר גלם אוף פליי אשר יהיה בכל בית אלכימיה ללא הגבלה)
- בקבוקון ריק אותו יש להביא מהבית או להשיג בדרך אחרת.
- הימצאות במעבדה

### תהליך ההכנה

1. יש לשחק את הכנת השיקוי על ידי: ערבוב, בישול, שריפה, חימום, קירור של החומרים שנראים מתאימים לשיקוי. זמן הכנת השיקוי הינו לא פחות מ 5 דקות הכנה לכל דרגת שיקוי. כלומר שיקוי דרגה שניה לוקח לפחות 10 דקות להכין.
2. לרשום את תכונות השיקוי או הרעל על הפתק או על המדבקה כמפורט במתכון.
3. להחזיר את חומרי הגלם למאסטר או לעמדת האלכימיה בכדי שהשיקוי יקבל חותמת משחקית. החותמת היא מדבקה אשר מתלפפת על הפקק של השיקוי.
4. להכניס את הפתק או המדבקה עם החותמת לשיקוי ולסגור אותו.

### דוגמה

האנסון האלכימאי רוצה להכין שיקוי ריפוי דרגה 1 לפי המתכון הבא בקבוק ריק + 2 יחידות כספית שווה שיקוי ריפוי 2 נק"פ.

בתחילה האנסון מוודא שהסחורות המצוינות במתכון אכן נמצאות אצלו במעבדה.

- הוא לוקח תווית של שיקוי ריפוי שהוכן מבעוד מועד. על התווית רשום: שיקוי ריפוי מחזיר 2 נק"פ.
- האנסון משחק את יצירת השיקוי בהתאם למסורת עתיקת היומין של שבטו. בנוסף לחומרים המצוינים במתכון האנסון מוסיף חלב עזים, יין שרף וקיא של יבחושים (או כל סחורת פלאף שמתאימה למסורת המשחק של הדמות שלו).

- זמן יצירת השיקוי לוקח 5 דקות..
- האנסון מגיע למאסטר הקרוב או לעמדת האלכימיה הראשית לצורך החתמת השיקוי והחזרת הסחורות המשומשות.
- המאסטר סוגר את התווית בבקבוק וחותם את הכל עם מדבקה משחקית שהוא מלפף על הפקק. כל עוד המדבקה שלמה השיקוי לא מנוצל.

האדם הבא שישתה מהשיקוי יפתח אותו ויקרא את התווית – השיקוי הוא חד פעמי. עם זאת הלקוח יוכל להחזיר את הבקבוק הריק להאנסון כדי שיבצע בו שימוש חוזר.

### **הכנת רעל בפועל**

מכינים באופן דומה להכנת שיקוי, אולם יש לשים לב שלבקבוקן מצורף מדבקת רעל בכדי שהמרעיל יוכל לעשות בו שימוש.

### **מעבדות**

#### **מעבדת אלכימיה**

מעבדת האלכימיה הינו המוקד ליכולות האלכימיה. זה המקום שבו האלכימאים יכולים לייצר חפצים חדשים ממתכונים.

**מעבדת אלכימיה תקבל תווית מדבקות לשיקויים בעודף רב. התווית היא חומר גלם אופ פליי ליצירת שיקויים ורעלים.**

למען הסר ספק, אלכימאי יכול לייצר סחורות בכל מקום המוגדר מעבדת אלכימיה גם הוא אינו משויך אליו.

#### **מעבדת האלכימיה הראשית**

במשחק תתקיים מעבדת אלכימיה מרכזית סמוך לעמדת ה Lore master אשר תשמש במה חופשית לעיסוק באלכימיה לכל האלכימאים באשר הם. זהו במיוחד נכון לאלכימאים שלא מקושרים למעבדה ספציפית, כך שיהיה להם מרכז לעבוד בו.

בנוסף במעבדת האלכימאי הראשי ניתן יהיה לבצע קווסטים שונים, ללמוד מתכונים ייחודיים ולשפר את יכולות האלכימיה.

### **מתכונים התחלתיים**

אלכימאי ראשי לבחור 2 מרקחות מרשימת השיקויים והרעלים הזמינים למחנה שלו בכל רמה של אלכימיה. כך למשל, אלכימאי רמה 2 ראשי לבחור 2 מתכונים ברמה 1 ושני מתכונים ברמה 2. בכדי להוסיף שיקויים חדשים לרשימה יש לקבל אישור של מאסטר אלכימיה. רשימת השיקויים הסופית תיסגר כחודשיים לפני המשחק.

### **כישור: יצירת רעלים ושיקויים**

**הכשרה אלכימית** (נק"ד 2) יכולת קדם המקנה גישה לשאר יכולות האלכימיה. מאפשרת למידת יכולות אלכימיה תוך כדי המשחק.

**רקחת רעלים ושיקויים 1** (נק"ד 4) **דרישות:** הכשרה אלכימית מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה ראשונה.

השחקן יכול לבחור ולהתחיל עם 2 מתכונים דרגה 1 מרשימת המרקחות הזמינה לקבוצה שלו. את שאר המתכונים הוא יוכל ללמוד במהלך המשחק.

**רקחת רעלים ושיקויים 2** (נק"ד 4) **דרישות:** רקחת רעלים ושיקויים 1 מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה שניה.

השחקן יכול לבחור ולהתחיל עם 2 מתכונים דרגה 2 מרשימת השיקויים הזמינה לקבוצה שלו. את שאר המתכונים הוא יוכל ללמוד במהלך המשחק.

**רקחת רעלים ושיקויים 3** (נק"ד 6) **דרישות:** רקחת רעלים ושיקויים 2.



מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה שלישית.  
 השחקן יכול לבחור ולהתחיל עם 2 מתכונים דרגה 3 מרשימת השיקויים הזמינה לקבוצה שלו. את שאר המתכונים הוא יוכל ללמוד במהלך המשחק.  
רקירת רעלים ושיקויים 4 (נק"ד 6) דרישות: רקירת רעלים ושיקויים 2.  
 מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה שלישית.  
אנליזה אלכימית מתקדמת 2 (נק"ד) דרישות: רקירת רעלים ושיקויים 1. מאפשר לפצח את המקור לשיקוי או רעל ולגלות כיצד נוצר ומה המתכון שלו (Reverse engineering)

## רשימת החפצים שאלכימאים יכולים ליצור

רשימה זו הינה רשימה חלקית של השיקויים שניתן יהיה להכין במשחק. הצעות לשיקויים נוספים יבחנו לגופן. אתם מוזמנים להציע.

### דרגה 1

#### רעלים

**רעל חונק:** הגורם לנזק של 2 נק"פ – מוריד 2 נק"פ. שריון לא מגן מפני רעל.

**רעל נדיבות:** הדמות שהורעלה תיתקף פרץ של נדיבות ותמסור את כל הכסף שברשותה או את כל הסחורות שברשותה למי שנמצא מולה (השחקן יוכל לבחור ממה להיפרד). הדמות תזכור את האירוע.

**רעל "משכר":** למשך 5 דקות השחקן ישחק כשיכור והדמות לא תזכור את האירוע.

**חומצה:** ניתן להדביק על נשק, מגן או שריון וזה הופך אותם לשבורים (דורשים תיקון של חרש). אין צורך בכישור הרעלה, יש להדביק את מדבקת הרעל על הנשק או המגן. לא ניתן להשתמש בסיטואציה קרבית.

#### שיקויים

**שיקוי ריפוי 2 נק"פ:** מחזיר 2 נק"פ.

**נוגדן רעלים פשוט:** (מגן מפני רעלים דרגה 1). מגן על השותה מפני ההרעלה הבאה (עד סוף היום). יכול לנטרל רעל דרגה ראשונה. לא יכול לנטרל אך כן יכול למנוע רעלים גורמי נזק. המשתמש מרגיש את ההרעלה כפלאף, אך חסין להשפעות השליליות. כך למשל, זה לא מגן עליו מכאב הבטן והתחושה הרעה אבל כן מנזק נק"פ.

**הגנה מפני קסמי שליטה:** מגן מפני קסמי שליטה דרגה 1 ו-2 אשר יוטלו על הדמות בשעה הקרובה. לא מגן מפני קסמי שליטה שכבר נכנסו לתוקף.

### דרגה 2

#### רעלים

**רעל חונק 3 נק"פ:** מוריד 3 נק"פ, שריון לא מגן מפני רעלים.

**נדיבות מופרזת:** הדמות תמסור את כל הכסף והסחורות אשר נמצאים עליה לעוברים ושבים. היא תזכור זאת (היטב).

**סם אמת:** הדמות תספר את האמת המוחלטת לגבי כל שאלה שתישאל על ידי כל אחד בחצי השעה הקרובה. הדמות לא תזכור את האירוע.

**חומר נפץ:** האלכימאי מכין חומר נפץ שתשמש פלסים (Sappers) בהתאם לחוקי המצור.

**שיקויים**

**שיקוי עוצמה:** +2 נק"פ לקרב הבא. בתום הקרב ההשפעה פגה, גם אם הדמות לא נפגעה.

**שיקוי ריפוי מלא:** מרפא נק"פ מקסימלי.

**נוגדן רעלים מסובכים** מגן על השותה מפני ההרעלה הבאה (עד סוף היום). יכול לנטרל רעלים בדרגה 1-2. לא יכול לנטרל, אך כן יכול למנוע רעלים גורמי נזק.

**שיקוי הגנה מקסם:** מגן על השותה מפני הקסם דרגה 1 הבא שיוטל עליו. בנוסף, השיקוי יכול להגן חלקית על השותה מפני הלחש כדור אנרגיה (גורם לנזק של 1 נק"פ בלבד) ומהלחש גל הדף (הולך 3 צעדים אחורה אך ללא צורך ליפול על הרצפה). מחזיק מעמד עד לסוף היום או עד שקסם מוטל על השותה.

**דרגה 3****רעלים**

**רעל מוות** גורם לנזק של 4 נק"פ, שריון לא מגן מפני רעל.

**שיעבוד חומרי** השחקן שהורעל ימסור את כל הציוד המשחקי שברשותו למרעיל. בנוסף, השחקן ישחק כאילו הוא תחת ההשפעה של הקסם "הקסמה" וישחק כחבר קרוב של המרעיל במשך 3 דקות.

**שיקויים**

**הגנה מפני חרבות\חיצים\גרזנים** שיקוי עוצמתי זה מאפשר למי ששתה להתעלם מחמשת הפגיעות הבאות מנזק הנגרם מחרבות (לא מגרזנים, חיצים, כידונים ופגיונות) למשך הקרב הבא.

**הגנה מקסם ואלכימיה** שיקוי עוצמתי זה מגן מפני ההשפעות השליליות של הקסם הבא אשר יוטל על השותה. שיקוי זה יכול לתפקד כנוגדן כנגד כל רעל עד דרגה 3 כולל.

**התגלמות העוצמה** השותה הופך למכונת לחימה אימתנית. הוא יכול לעשות שימוש בכל נשק ושריון הנמצאים במשחק, מקבל בونוס של +3 לנק"פ והגנה מפני קסמי שליטה בדרגה 1.

**דרגה 4**

**שיקוי הלוחם האולטימטיבי** קובע את כמות הנק"פ המקסימלית של לוחם על 7 לצורך קרב אחד. הוא יכול לעשות שימוש בכל נשק ומגן הנמצאים במשחק והוא חסין מפני קסמי שליטה בדרגה 1-2.

**רעל מרקיב מהות** הורג את הדמות ששתתה מהרעל. מוסיף מום קבוע של חולשה שנמשך לאחר המוות אשר מקבע את הנק"פ המקסימלי של דמות ל 1. המום ימשך עד שהדמות תרופא על ידי רופא שיבצע ריפוי מום.

**עוד על מתכונים**

תיקחו בחשבון שיהיו מתכונים שונים שיאפשרו ליצור אותם שיקויים בדרכים שונות. כך למשל, יתכן שיהיה מתכון שיאפשר להכין שיקוי ריפוי מלא בעזרת כספית וזכוכית געשית ויהיה מתכון אחר שיאפשר זאת על ידי שימוש בשתי יחידות כספית בלבד. ככה שאם יש לכם מתכון לשיקוי מסוים, זה לא אומר שאין דרך יותר זולה להכין אותו.

**למידת מתכונים במהלך המשחק**

למידת מתכונים אלכימיים מתבצעת באופן דומה ללמידת מתכונים של חפצים קסומים, טקסים וקסמים. ראה [לפירוט](#).

**אנליזה אלכימית מתקדמת**

מאפשר לחקור שיקויים ורעלים ולנתח את ההשפעות ואת המתכונים שלהם.

## בדיקת השפעה

האלכימאי יכול לפתוח שיקוי/רעל ולבדוק מהי השפעתו על-ידי לקיחת דגימה קטנה וביצוע בדיקה במעבדה (השחקן יקרא את הפתק). ניתן לסגור את השיקוי מחדש ולהשתמש בו מאוחר יותר.

## גילוי מתכון

אלכימאים עם יכולת זאת יקבלו דף הסבר ומגילות אין-פליי שיאפשרו להם לגלות את המתכונים בעזרת צפנים שיופיעו על התוויות של השיקויים ובתוך המגילות. הם יצטרכו לעבור אצל לורמאסטר על-מנת למסור את הסחורות והשיקויים שבזבזו ולקבל מתכון שגילו (ייתכן ומאסטרים נוספים יוכשרו לכך).

# יצירת חפצי קסם

## יצירת חפצים קסומים

ניתן ליצור חפצים קסומים מסחורות משחקיות בהתאם ליכולות הדמות ולהוראות הרשומות במתכונים השונים.

## מה נדרש ליצירת חפץ קסום

- מתכון המציין את הסחורות הנחוצות
- נוכחות חומרי הגלם הרלוונטיים בבית המלאכה לפי הרשום במתכון.
- הימצאות בבית מלאכה, הנפחיה הראשית או בסביבה אחרת המתאימה ליצירת חפצי קסם.
- החפץ אותו רוצים לכשף (לדוגמה, חרב), או חומרי אף-פליי ליצירת החפץ (כגון חוט וחרוזים לצמיד).

## תהליך היצירה

- יש לשחק את הכנת החפץ ברולפליי במשך זמן של לא פחות מ 10 דקות עבור כל דרגת חפץ.
- אם החפץ בדרגה 3, על בעל המלאכה להחליט על השם והמין של החפץ ועל האישיות שלו.
- על בעל המלאכה לרשום את תכונות החפץ על תווית (עבור דרגה 3 – שם, מין, אישיות).
- על בעל המלאכה להגיע למאסטר או לנפחיה הראשית, להחזיר את הסחורות ולקבל חותמת לחפצים שהכין.
- לאחר הכנת החפץ בעל המלאכה ישחק עייפות ותשישות נפשית שבמהלכן הוא יוכל להילחם ולבצע משימות, אך לא יוכל להכין חפץ נוסף במשך של כ 30 דקות לכל דרגת חפץ. תקופה זו באה לסמל את העובדה שבעל המלאכה השקיע חלק מאנרגיית החיים שלו בחפץ. **סה"כ זמן הכנת חפץ כולל תקופת העייפות אמור להיות 40 דקות לכל דרגה.** כלומר, כדי להכין חפץ דרגה ראשונה יש צורך בלהשקיע סה"כ כ 40 דק': 10 דק' בהכנה עצמה ועוד כ 30 דק' עייפות.

## הקשר ליכולות המלאכה והחרשות

יכולת הכנת חפצי קסם מאפשרת להכין חפצי קסם כלליים כגון טבעות, קמעות, כפפות וכדומה. לחלק מהחפצים יש צורך בנוכחות של חרש מתאים. לדוגמה, במתכון ליצירת חרב מחוזקת יש צורך בחרש מתכת. אם למכשף שמכין את החפץ אין את היכולת חרש מתכת, הרי שיש צורך לשתף בתהליך ההכנה דמות חרש מתכת. זמן הצינון ותהליך ההכנה תקף גם לגבי החרש שמסייע לתהליך.

## מתכונים התחלתיים

ניתן לבחור 2 מתכונים עבור כל דרגה ביצירת חפצי קסם מרשימת המתכונים הזמינים למחנה. כך למשל, דמות עם יצירת חפצי קסם 2 תבחר 2 מתכונים דרגה 1 ושני מתכונים דרגה 2.

## היכולת יצירת חפצי קסם

הכשרה מאגית (2 נק"ד) יכולת קדם המקנה גישה לשאר יכולות המלאכה.  
יצירת חפצי קסם 1. (4 נק"ד) דורש הכשרה מאגית. מאפשר יצירה של חפצים קסומים או העצמה של חפצים קיימים בתכונות קסם. ניתן לבחור 2 מתכונים מרשימת חפצי הקסם בדרגה 1.

**יצירת חפצי קסם 2 (4 נק"ד)** דורש יצירת חפצים קסומים 1, מאפשר יצירה של חפצים קסומים או העצמה של חפצים קיימים בתכונות קסם. ניתן לבחור 2 מתכונים מרשימת חפצי הקסם דרגה 2. ניתן יכולת של אנליזת חפצי קסם. **יצירת חפצי קסם 3 (4 נק"ד)** דורש יצירת חפצים קסומים 2, מאפשר יצירה של חפצים קסומים או העצמה של חפצים קיימים בתכונות קסם. ניתן לבחור 2 מתכונים מרשימת חפצי הקסם דרגה 3.

### אנליזת חפצי קסם

מאפשר לחקור חפץ קסם ולנתח את מקורו ואת המתכון שלו. בפועל מתבצע על ידי פיצוח כתב מוצפן בסיוע לורמאסטר.

### למידת מתכונים במהלך המשחק

למידת מתכונים של חפצים קסומים מתבצעת באופן דומה ללמידת מתכונים אלכימיים, טקסים וקסמים. ראה [לפירוט](#).

### **רשימת המתכונים**

זו רשימה חלקית של החפצים הקסומים שאפשר ליצור. רשימה מלאה תפורסם בנספח. ניתן להציע הצעות לחפצים חדשים והם ישולבו במידת האפשר.

### דרגה 1

**קמע הגנה מהדף:** מגן על הלוּבש מקסם הקוסמים: גל הדף.

**תיבה ממולכדת:** (דורש מנעולנות או מנעולן) בעל המלאכה מניח פתק בתוך תיבה נעולה. במידה והתיבה נפרצת היא גורמת לנזק של 2 נק"פ פגיעה לפורץ בהתאם לרשום על הפתק.

**נשמה שנייה:** מעניק את היכולת הבאה לקמע או טבעת. בעת מצב של 0 נק"פ הקמע הזה יוכל להיות מושמד ולהחזיק את הלוּבש לבריאות חלקית ולהוסיף לו נקודת פגיעה נוספת.

**קסדת הגנה מפני שינוי תודעה:** בעל המלאכה מכשף קסדה כך שהלוּבש שלה חסין מקסמי שליטה (הקסמת איש, שליטה מוחית בלבול וכו'). ההגנה ניתנת רק כשהקסדה נלבשת, וניתן להקסים רק קסדה בדרך זו.

**קמע קסם 1:** ניתן להשמידו בכדי להטיל קסם דרגה 1 ללא תקופת עייפות. לא ניתן להחזיק ביותר מקמע אחד בכל רגע נתון.

**מגן מחושל (דורש חרש עץ)** מבטל כל ניסיון של קסם או יכולת לשבור את המגן.

**הגנה מרעלים משני תודעה 1:** בעל המלאכה מקסים חפץ (קמע שריון מגן או קסדה) הלוּבש חסין לרעלים בדרגה 1 ו 2 שאינם גורמים נזק. כלומר רעלים שגורמים נזק ישפיעו כרגיל אולם רעלים שמשנים התנהגות כמו רעל נדיבות לא יפעלו. יש צורך ביכולת חרשות בהתאם לחפץ שמקסימים. כך למשל, להקסמת שריון עור צריך חרש עור.

**קסדת הגנה: (דורש חרש מתכת)** לובש קסדה זו חסין ליכולות מתנגש להרעיל רעל שגורם לנזק בדרגות 1-2.

**חיזוק שער:** מוסיף 3 נק"פ לשערי של טירה או מחנה. יש לשחק את החיזוק של השערים בפועל. ניתן לבצע את הפעולה הזאת מספר עד פעמיים (למקסימום של 6 נק"פ בונוס) אולם לא יותר מפעם בשעה.

### דרגה 2

**קמע הגנה:** מעניק ללוּבש תוספת של +1 נק"פ

**קמע אנרגיה מוריד** את תקופת הצינון עבור קסמי קוסמים בדקה 1. לא ניתן ללוּבש יותר מקמע אחד בכל זמן נתון.

**הגנה מרעלים משני תודעה 2 :** בעל המלאכה מקסים קמע או חפץ אחר אשר מגן על הלושב מכל הרעלים משני התודעה בכל הדרגות

**חרב העוצמה:** בעל המלאכה מייצר חרב עוצמתית אשר מוסיפה למחזיק +1 נק"פ ואיננה יכולה להישבר כלל על ידי קסמים או יכולות. (דורש חרש מתכת).

**גרזן הפיצוח:** פעם אחת בקרב האוחז בגרזן יכול לשבור מגן של אויב כאילו יש לו את הכישור המתאים. אם כבר יש לו את היכולת הזאת הוא יוכל לבצע את השבירה פעם נוספת (היכולת מתווספת). (דורש חרש עץ)

**סימן הגנה מפני מהלכים אסטרלים.** סימן זה מוצב בכניסה למבנה או מתחם (לא מחנה ראשי) והוא מונע כניסה של מהלכים אסטרלים לשם. הסימן יהיה עם אות S.

### דרגה 3

כמעט כל החפצים הקסומים מדרגה 3 הם בעלי מודעות ואישיות (עם פסיכולוגיה לא אנושית) בעת יצירת חפץ מדרגה 3 על היוצר לתת לו שם. על היוצר לרשום את השם ומשפט או שניים על האישיות של החפץ בתווית של תיאור החפץ.

**קוטל המפלצות:** בעל המלאכה מייצר או מקסים נשק פנים-מול-פנים (לא קשת) שמוסיף לאוחז בו 1 נק"פ; הנשק אינו יכול להישבר ע"י קסמים ויכולות; הנשק מסב נזק משמעותי למפלצות כמו דרקונים. יש לקשור על הנשק סרט צבעוני שיוספק ע"י המארגנים. בנוסף, הנשק מאפשר לחסום כדור אנרגיה או קליע של נשק מצור (בדרך-כלל פגיעה בנשק נחשבת כפגיעה רגילה). לנשק יש אישיות של גבורה עד כדי טיפשות, הנשק ינזוף במי שמחזיק בו אם הוא מתחמק מקרב גם אם אין סיכוי שיצא ממנו בחיים. דורש חרש מתכת (ובנוסף, לנשקים עם מוט עץ – חרש עץ).

**חרב הטבח הדומם:** בעל המלאכה מייצר או מקסים חרב עם נדן אטום. החרב מוסיפה לאוחז בה 3 נק"פ, לא ניתן לשבור אותה ע"י קסמים ויכולות. כל פעם שמוציאים את החרב מהנדן החרב חייבת לטעום דם – תוך כמה דקות על האוחז בה לפצוע משהו לבחירתו (הוא יכול לבחור בעצמו). בנוסף, המחזיק בחרב אינו יכול לדבר (או להשתמש בקול שלו בכל צורה, כולל הטלת קסמים) כל עוד החרב היא מחוץ לנדן. לחרב יש אישיות שמבקשת להשמיד דברים מסוג מסוים בהתאם להחלטת היוצר ("כל היצורים הטמאים", "כל האויבים של האוחז בחרב", "כל היצורים התבוניים" וכו'); כל פעם שבעל החרב נמצא בסביבת היצורים שהחרב נועדה להשמיד, החרב תוהה מדוע הוא לא שולף אותה ודורשת שיממש את הייעוד שלה. דורש חרש מתכת.

**קמע של מגן אובסידיאן:** בעל המלאכה מייצר קמע שיכול להגן פעם אחת מכל השפעה על-טבעית: קסם, קללה, מחלה קסומה, רעלים מדרגה 3 ומעלה (רעלים מדרגות נמוכות יותר הם טבעיים) וכו'. האוחז בקמע יכול לבחור האם להפעיל אותו על-ידי אמירת השם של הקמע בעל-פה – אם יפעיל, הקמע יתנפץ. ניתן לשבור השפעה רק ברגעים הראשונים שהיא הופעלה על המחזיק בקמע. האישיות של קמע היא זהירה – הקמע יודע שהוא יחדל להתקיים אם ישתמשו בו והוא יציע למחזיק בו להימנע מסיטואציות שיש בהן סכנה על-טבעית, ואם הופעלה השפעה על-טבעית על המחזיק, הקמע ינסה לשכנע ואף להתחנן שלא ישתמשו בו, יציע אלטרנטיבות וכו'.

**מטה של מאה עשרים ואחת סודות:** בעל מלאכה מייצר או מקסים מטה או שרביט. קוסם המשתמש בו יוכל לאחסן בתוכו שני קסמים שהוא מכיר להטלה בכל רגע ללא תקופת עייפות (אך כן עם מזמור מתאים). על-מנת לאחסן קסם על הקוסם לקשור מגילה עם מזמור הקסם על המטה ולהקריא את המזמור הפוך (זה נחשב כהטלת הקסם ודורש תקופת עייפות בהתאם לדרגה). בעת השימוש הקוסם קורע את המגילה ומקריא את המזמור בנוסף, לא ניתן לשבור את המטה ע"י קסמים ויכולות, וכן ניתן לחסום איתו כדור אנרגיה. למטה יש אישיות שחצנית – הוא טוען שהוא הרבה יותר חכם מהקוסם ומכיר הרבה יותר סודות ממנו (אך הוא לא מספר אותם); אם יש לקוסם אפשרות לגלות סוד או ידע חדש, המטה יפציר בו לגלות אותם, או יטען שלא יטרח, כי המטה כבר מכיר את הסוד הזה.

## חוקי קסם

קסם בעולם המערכה של Castle forged יכול להגיע ממגוון מקורות. זה יכול להיות ברכת האלים, תוצאה של לימוד מעמיק במשך שנים רבות או יכולת מולדת, מכניקת הקסם מתייחסת רק לאופן הטלת הלחשים ולא מסבירה את האטיולוגיה של הקסם בעולם, דבר ששמור לסיפור האישי של כל דמות וקבוצה.

## היכולת קסם

במשחק יהיו מעט קוסמים ולא ניתן לקחת נקודות ביכולת קסם ללא אישור מאסטרים.

**הכשרה מאגית** (2 נק"ד) יכולת קדם המקנה גישה לשאר יכולות יצירת חפצי קסם והטלת קסמים.  
**קסם 1** (6 נק"ד) דורש הכשרה מאגית, היכולת מאפשרת להטיל קסמים בדרגה ראשונה בהתאם לשיטת הקסם.  
**קסם 2** (6 נק"ד) דורש קסם 1, מאפשר להטיל קסמים בדרגה 2 בהתאם לשיטת הקסם.  
**קסם 3** (6 נק"ד) דורש קסם 2, מאפשר להטיל קסמים בדרגה 3 בהתאם לשיטת הקסם.

## מטה מג וקסם אור

קוסם בכל דרגה רשאי להשתמש באופן הגנתי במטה קרב דו ידני (שעומד בתקנות נשק רך) אולם הוא אינו רשאי להכות איתו אלא רק לחסום מהלומות. לקיחת הכישור "שימוש בנשק דו ידני" מאפשר גם שימוש התקפי. בנוסף קוסם יכול להשתמש באור קסום (פנס) כקסם פלאף ללא הגבלות מיוחדות.

## קסמים התחלתיים

ניתן לבחור שני קסמים לכל דרגה של הכישור קסם. כך למשל, לקסם 2 אפשר לבחור שני קסמים דרגה 2 ושני קסמים דרגה 1. יהיה צורך להכין מגילות קסם \ ספר לחשים המכיל את הקסמים ההתחלתיים.

## למידת קסמים במהלך המשחק

למידת קסמים מתבצעת באופן דומה ללמידת מתכונים וטקסים, אם כי ניתן ללמוד **עד קסם אחד חדש ביום**. ראה [לפירוט](#).

## שיטת הטלת קסמים

1. אמירת מזמור ומשחק של הטלת הקסם
2. אמירת שם הקסם והמילים "כך יהיה" (והצבעה על המטרה במקרה של קסם נקודתי)

## מזמור

- בכדי להטיל קסם יש לאמר מזמור של עשרה מילים לכל דרגה של קסם ואז את שם הקסם אותו מטילים.
- אופי המזמור יכול להיות כל מה שהקוסם רוצה בכל שפה שהיא בלבד שהיא מכילה עשר מילים לכל דרגה של קסם.
- בנוסף הקוסם צריך לבצע מחוות וסימנים בידו, בכדי להבהיר לסביבה שהוא מטיל קסם, במידה והקוסם יפגע או יופרע לפני שהמחווה הסתיימה אז הקסם כושל.
- לאחר סיום ההטלה הקוסם מתמצת את תקציר הקסם וחותרם אותו במילים "כך יהיה", זהו קוד משחקי שנועד להסביר לשחקנים המושפעים על פעולת הקסם, על הקורבנות לשחק את ההשפעה
- לאחר הטלת הקסם הקוסם ישחק תקופת צינון שתבטא עייפות פיזית ונפשית שבמהלכה לא יוכל להטיל קסמים נוספים למשך דקה לכל דרגת קסם.
- ישנם חפצי קסם אשר יכולים לקצר את משך זמן הצינון.

## הפיכת הקסמים לאישיים

המכניקה היא הבסיס לרולפליי של הקוסמים אולם היא בסיס תפל למדי.

על הקוסמים מוטלת החובה לקחת את הבסיס ולתבל אותו בפלאף בהתאם לדמות שלהם.

כך למשל, קוסם אחד יכול לפצוע את עצמו בעת הטלת לחש כאב וקוסם אחר יכול לומר מזמורים שונים בהתאם לסיטואציה שהוא נמצא בה ולא בהתאם לקסם.

המכניקה צריכה להתקיים אך כמה שאתם יצירתיים יותר כך טוב יותר לכולם.

## **קסמים קיימים**

התיאור של הקסמים לא חשוב כמו הדרך שבה השחקנים ישחקו אותם.

אם אתם משחקים השפעה של קסם לפי ההיגיון בצורה שיוצרת רולפליי איכותי זה יותר חשוב מקיום ההוראות כלשונם, הרבה יותר חשוב שתקיימו את רוח ההוראות מאשר את ההוראות.

אם אתם לא זוכרים את ההשפעה המדויקת של קסם, שחקו אותו כמיטב יכולתם בהתאם לתיאור הסוגר את הקסם וזכרו את החוק היחיד שאין לעבור עליו – תענו על רולפליי ברולפליי.

## **טווח הקסמים**

כל הקסמים מלבד כדור אנרגיה מוגבלים לטווח של כ-3 מטרים (ברגע של אמירת "כך יהיה", כלומר ניתן לברוח במהלך המזמור וכו'). הקוסם הוא אחראי על הערכת הטווח, לא הקורבן. אל תספרו מטרים לקוסם כמו שלא תספרו נק"פ למישהו אחר.

לא ניתן להטיל קסמים למעט כדור אנרגיה מעבר לחומות, ממגדלים, אל מגדלים וכו'.

## **סוגי הקסמים**

### **קסמי קרב**

בעוד שאין על כך מגבלה מכנית מרבית הקסמים לא מתאימים לסיטואציה של קרב המוני עקב ההמולה הרבה הצפויה.

הקסמים היחידים שמתאימים לסיטואציה של קרב גדול הם: **כדור אנרגיה וגל הדף**.

### **קסמי פלאף**

קסמים בעלי השפעה מכנית תמיד מסתיימים במילים "כך יהיה"!

קסם שלא מסתיים בכך יהיה הוא קסם פלאף של הקוסם אשר דמות אינה חייבת לשחק.

(לדוגמה – שחקן שהביא מנורה בצורת כדור בדולח ומשחק קוסם, יכול להדליק את המנורה "הקסומה שלו" עם קסם פלאף)

הקסמים הפורטים הינם דוגמאות בלבד, רשימת הקסמים המלאה תתעדכן בהמשך.

## **דרגה 1**

[פקודה מיידית] על הקורבן לבצע פקודה בת מילה אחת באופן מיידית: שב, פול, תן, וכו' [בצע את הפקודה: (מילה), כך יהיה]

[פחד] במשך 3 דקות הקורבן מפחד מהקוסם כאילו הוא הסיוט הכי נורא שלו ונמלט מפניו באימה כל פעם שהוא רואה אותו. [פחד, כך יהיה]

[בלבול] למשך 3 דקות הקורבן מאבד את יכולת ההתמצאות שלו ולא מסוגל לחשוב בצורה הגיונית או להתרכז. [בלבול כך יהיה]

[שכחה] הקורבן שוכח את מה שקרה ב-3 הדקות האחרונות. [שכחה כך יהיה]

**[שבירת קסם]** מבטל קסם קוסמים עד דרגת הקוסם (כלומר קוסם דרגה 2 לא יכול לשבור קסם דרגה 3). בנוסף יכול לבטל קללה בדרגה ראשונה בלבד. **[שבירת קסם כך יהיה]**  
**[כאב]** הקורבן ירגיש כאב בלתי נסבל – כאילו מאתים עקרבים עוקצים אותו בכל הגוף ל 3 דקות.

## דרגה 2

**[הקסמה]** הקוסם הינו ידידכם הטוב ביותר למשך 3 דקות, אין לכם שום סיבה לא לבטוח בו או להגן עליו כפי שתגנו על ידיד קרוב. התייחסו אליו בהתאם גם אם אינכם מכירים אותו. (כהגבלת אוף פליי – לא ניתן לבקש מכם ציוד) לאחר הקסם לקורבן יהיה זיכרון מהאירוע **[תהיה לי אח, כך יהיה]**

**[גל הדף]** הקוסם ירים את ידיו או מטהו כלפי מעלה. כל מי שעומד מול הקוסם יצעד אחורה שלושה צעדים ויפול על הרצפה אם הקסם מוטל במהלך קרב גדול על הקרבנות ללכת שלושה צעדים אחורה ולכרוע ברך למספר שניות.

**[הטלת מום קבוע]** הקוסם מטיל מום פיזי או נפשי על הקורבן כמתואר על ידי הקוסם. לדוגמה צליעה, פוביה מאש, רעידות ביד, שכחה.

**[כדור אנרגיה]** – על הקוסם לזרוק שקיק קסם או כדור רך מי שנפגע עף אחורה וסופג נזק של 3 נק"פ. פגיעה במגן גורמת לנזק של 1 נק"פ. **[כדור אנרגיה כך יהיה]**

**[שבירת מגן]** החרב או המגן ישברו בדומה ליכולת הלוחמים שבירה, עד אשר יתקנו על ידי בעל מלאכה.

**[שריון קסום]** – הקוסם נחשב כלובש שריון המקנה לו 2 נק"פ נוספים למשך כ 20 דקות. **[קסם הגן על גופי, כך יהיה]** ניתן להטיל לחש זה פעם בשעה.

**[שיתוק]** – הקורבן יעצר במקומו ולא יוכל להזיז אף איבר למשך 3 דקות (יוכל לדבר). ספיגת נזק מבטלת את הקסם.

**[חסינות לרעל ואלכימיה]** למשך כ 5 דקות, הקוסם חסין לחלוטין להשפעות של שיקוי אלכימיה ורעלים, לטוב או לרע. **[גופי ידחה את הזר, כך יהיה]** ניתן להטיל פעם בשעה.

## דרגה 3

**[חברות המונית – מיידית]** כל מי שמביט בקוסם ינהג כלפיו באופן ידידותי במשך כ 3 דקות. לא ניתן להטיל בסיטואציה של קרב גדול. ניתן להטיל פעם בשעה **[חברות המונית, כך יהיה]**

**[גילוי סודות]** הקורבן למשך כ-3 דקות מחויב להשיב לכל שאלות של הקוסם ולהגיד אמת (מה שהוא מאמין שזו האמת), או אם הוא לא יודע – להגיד שלא יודע. **[גילוי סודות, כך יהיה]**

**[שריון ארכי מגן]** לצורך ביצוע קסם זה יש לפזר אבקת מינרל. הקוסם נחשב כלובש שריון המקנה לו 4 נק"פ נוספים. בנוסף פגיעות מנשק מצור ישירות על הדמות מורידות אותה לו נק"פ במקום להרוג אותה. הקסם מחזיק כעשרים דקות וניתן להטיל פעם בשעה. **[הקסם יגן עלי, כך יהיה]**

**שתילת זיכרון [צמיתות]** הקוסם שותל זיכרון של סצנה אחת בקורבן. הזיכרון יישאר שם לצמיתות עד אשר יבוטל בלחש ביטול קסם או טקס כהונה. **[זכור כי (תיאור קצר), כך יהיה]**

**[כדור אנרגיה דרגה 3]** – על הקוסם לזרוק שקיק קסם או כדור רך מי שנפגע עף אחורה וסופג נזק של 3 נק"פ. פגיעה במגן גורמת לנזק של 1 נק"פ.. כדור האנרגיה גורם נזק של 1 נק"פ לשערים למבנים וכן הוא חזק כנגד מפלצות ודרקונים **[כדור אנרגיה 3 כך יהיה]**



## חוקי מיסטיקה וטקסים

מיסטיקן הינו דמות מאגית אולם בשונה מקוסם מיסטיקן משתמש בטקסים בכדי לבצע קסמים.

טקס אשר מבוצע בהצלחה יוכל לגרום לשלל של תופעות משחקיות חזקות אשר נעות מהטלת קללה המכניסה שיגעון בלב אויבי הכוהן, שליחת אדם למישור הצללים (והפיכתו לבלתי נראה) או העצמת כוח לוחם לקראת קרב גדול.

יש באפשרות מיסטיקן לבצע טקסים רבי עוצמה במקומות של עוצמה מיוחדת ובמיוחד **במעגל הטקסים בטירה המרכזית**

### כישור: מיסטיקה/כהונה

- הכשרה במיסטיקה וטקסים (2 נק"ד) יכולת קדם המקנה גישה לשאר יכולות המיסטיקה.
- מיסטיקה 1 (4 נק"ד) מאפשר ביצוע שני טקסים בדרגה 1 ללא נוכחות מאסטרים.
- מיסטיקה 2 (4 נק"ד) דורש מיסטיקה 1, מאפשר ביצוע שני טקסים בדרגה 2 ללא נוכחות מאסטרים.
- מיסטיקה 3 (4 נק"ד) דורש מיסטיקה 2, מאפשר ביצוע שני טקסים בדרגה 3 ללא נוכחות מאסטרים.
- ביצוע טקסי עולם (2 נק"ד) דורש מיסטיקה 2. מאפשר ביצוע טקסים בהתאם ליצירתיות השחקן, דורש נוכחות מאסטרים.
- קציר דמים (2 נק"ד, דורש הכשרה מיסטית) מאפשר לקצור דם מאויב שהובס בקרב ולייצר סחורה גוויל דם.

### טקסים

בניגוד לשיטת הקסם המאפשרת הטלת קסמים באופן יחידני שיטת המיסטיקה מאפשרת יצירת השפעות משחקיות באופן קולקטיבי.

### למידת טקסים במהלך המשחק

למידת טקסים מתבצעת באופן דומה ללמידת מתכונים וקסמים. ראה [לפירוט](#).

### סוגי טקסים

#### טקסים רגילים

שידרשו כמות של משתתפים (ובמצבים מסוימים פיזור אבקת מינרל). לרוב לא יהיה צורך בנוכחות המאסטרים או בהטלה במעגל הטקסים המרכזי.

#### מה נדרש לביצוע טקס רגיל?

1. **מגילת הטקס** המפרטת את השפעת הטקס ואת כמות המשתתפים הנחוצה.
2. כמות מספקת של **משתתפים**.
3. **אבקת מינרל** שלעתיים יהיה צורך לפזרה בעת ביצוע הטקס.
4. לעתים יהיה צורך בנוכחות מאסטר.

את הטקס יש לבצע באינפליי כך שכל אחד מהמשתתפים לוקח בו חלק (אף אם קטן). בתום הטקס אם הכל הלך כשורה ההשפעה המשחקית הרצויה תיכנס לתוקף.

#### טקסי עולם

בניגוד לטקסים רגילים הקבועים במכניקה, טקסי עולם מבוצעים תמיד בנוכחות מאסטרים, והם הינם טקסים עוצמתיים הרבה יותר היכולים להשפיע על כלל עולם המערכה.

כדי לבצע טקס עולם יש להביא את הכמות הנחוצה של המשתתפים ולבצע את הטקס יחד עם המאסטר הרלוונטי. תיתכן שיהיה צורך בהקרבת אבקת מינרל.

במידה והטקס היה מרשים מספיק הוא יבוצע והמאסטר שנוכח יתאר את ההשפעה.

### על פי רוב טקסי עולם יתבצעו ברחבת הטקסים המרכזית

#### משתתפים

עבור כל טקס יהיה נקוב מספר המשתתפים המינימליים אשר ידרשו בכדי שהטקס יצליח. על המשתתפים לקחת חלק פעיל בטקס ולרצות (אינפליי ואוף פליי) בהצלחתו. דמות שאינה מיסטיקן יכולה להשתתף בטקס פעם אחת בשעה.

#### מיסטיקנים כמשתתפים

מכיוון שלכוהנים יש אנרגיית חיים חזקה במיוחד, כוהן שמשתתף בטקס רשאי להוסיף את הדרגה שלו כאילו היא הייתה משתתף נוסף.

#### דמות עם הכשרה מיסטית נחשבת כמו 2 משתתפים

מיסטיקן דרגה 1 נחשב כמו 3 משתתפים

מיסטיקן דרגה 2 נחשב כמו 4 משתתפים

מיסטיקן דרגה 3 נחשב כמו 5 משתתפים

כך למשל, טקס העצמת לוחם המבוצע על ידי מיסטיקן דרגה 3 והשוליה שלו (מיסטיקן רמה 1) דורש 12 משתתפים.

עוצמת האנרגיה של שני הכוהנים בלבד שווה לזו של 8 אנשים (5+3). כך שהם יצטרכו לגייס ארבע משתתפים נוספים מלבדם לצורך הטלת הטקס.

לאחר הטקס המשתתפים נתנו קמפוז מאנרגיית החיים שלהם. והם אינם יכולים להשתתף בטקסים ב 45 הדקות הקרובות. הדמויות יחוו עייפות ומרוקנות אולם אין השפעה מיוחדת מבחינת המכניקה ואין הגבלות על פעולות מלבד אלו שהשחקן יבחר לשים לעצמו.

#### אבקת מינרל

המשאב היחיד שיכול להידרש לטקסים מסוימים הוא אבקת מינרל. את אבקת המינרל ניתן לקנות מעמדת ה Lore master.

#### מישור אסטרלי

טקסים שונים יכולים לשלוח דמות למישור האסטרלי (הצללים) במצב זה הדמות תהיה להלכה בלתי נראית ועל הדמויות האחרות להתעלם ממנה.

דמויות במישור האסטרלי יסומנו בעזרת **מסיכה שחורה** שתימסר להם על ידי מבצע הטקס. מבצע הטקס יתדרך באין-פליי את המהלך האסטרלי לגבי המגבלות של המהלך (על המסיכה יהיה פתק שיזכיר את כל הנקודות).

לא ניתן לראות באינפליי דמויות שנמצאות במישור האסטרלי והם להלכה בלתי נראות (אלא אם אתם בעצמכם גם במישור האסטרלי) עם זאת מיסטיקנים יכולים לחוש את נוכחותם בדרכים שונות. כך למשל, ניתן לשחק שהדמות מרגישה תחושה רעה, חוסר נוחות או Dejà vu כאשר עובר מהלך אסטרלי.

דמות במישור האסטרלי לא יכולה לבצע שום אינטראקציה<sup>9</sup> עם הסביבה מלבד מסירת **חותם** של טקס התקפי לקורבן שלו.

היא כן יכולה לרגל אחר האויבים או לצפות בהם עד לתום ההשפעה (כ 45 דקות) בתום ההשפעה על הדמות ללכת לממלכת המוות ושם מוות יספר לדמות איך החוויה השפיעה עליה.

<sup>9</sup> אינו יכול להילחם, להטיל קסמים, לדבר או לעשות כל פעולה מלבד ללכת ולמסור את החותם.

**התממשות:** בעת יצירת המהלך האסטרלי ניתן להדליק מוט קטורת. המהלך האסטרלי יכול (אך לא חייב) לחזור למישור הרגיל (להוריד את המסיכה ולסיים את השליחות) באותה נקודה כל עוד מוט הקטורת עדיין דולק. היה והמוט נכבה המהלך צריך ללכת לעמדת המוות כרגיל.

**חותם הגנה** במסגרת יכולת המלאכה יש חותם שמוצב בכניסה למקומות. מהלכים אסטרליים לא מורשים להיכנס למקום שבכניסה אליו מוצב חותם. החותם הוא שלט עם האות האנגלית S.

### טקסים התקפיים (קללות)

לרוב לטקסים יהיו השפעות חיוביות אשר יחזקו את המשתתפים או יתנו להם יתרון כלשהו. אולם יהיו גם טקסים "התקפיים" אשר יגרמו לנזק לאויבים. לאחר ביצוע מוצלח של כל טקס התקפי ייווצר חותם.

החותם הינו בעצם סמל לאנרגיה השלילית של הטקס ויש לו קיום הן בעולם האמיתי והן במישור האסטרלי.

על החותם יהיה רשום בכתב מה הקללה עושה ויפרט את ההשפעה בקצרה.

ישנם מספר דרכים להביא את החותם אל הקורבן המיועד

1. לתת את החותם לשליח מתנדב שיסכים לעבור למישור האסטרלי (לרוב השליח ייווצר כחלק מהטקס). השליח יחפש את הקורבן ויתן לו את החותם. במידת הצורך השליח יסביר לקורבן מה ההשפעה שעליו לשחק (באופן פליי).

2. בסיטואציות של קרבות גדולים ניתן לתת את החותם למאסטרים בכדי שימסרו לקורבן (אולם המאסטרים לא מתחייבים לעשות זאת במהרה).

3. ניתן לתת זאת לקורבן באופן ישיר. אולם לא בסיטואציה קרבית! הקורבן שנמצא במוקד הטקס לרוב צריך להיות קשור או מכושף כדי ששיטה זו תצלח.

### חקירת טקסים חדשים

ניתן ורצוי לחשוב על טקסים חדשים ולהעלותם בפני המאסטרים. המאסטרים יכתבו את הטקס באופן פיזי לו וחלק מהקווסט שלכם יהיה למצוא את הטקס שהגיתם טרם המשחק.

### דוגמאות לטקסים

חשוב לשים לב שאלו דוגמאות לטקסים ויתכן בהחלט שהם ישתנו. יתכן ויהיו מגילות שונות של אותו טקס הדורשות כמות משתתפים שונה או כמות אבקת מינרל שונה. העובדה שיש לכם דרך לבצע טקס מסוים לא אומרת שזה הדרך הכי יעילה לעשות כן.

### דרגה 1

**רוח קרב** מעניק תוספת של +1 נק"פ עד לקרב הבא למספר דמויות אשר שוות עד לרבע ממספר המשתתפים<sup>10</sup> ניתן לחזק עד 3 לוחמים בצורה הזאת ללא הקרבת אבקת מינרל. על כל 5 הלוחמים הבאים או חלקם יש לפזר אבקת מינרל אחת. כך למשל, עבור חיזוק 10 לוחמים יש צורך ב 40 משתתפים ופיזור 2 אבקות מינרל.

**יצירת אלוף** מעניק תוספת של +2 נק"פ עד לקרב הבא ללוחם יחיד כלשהו. ללא צורך בהקרבה של משאבים. מחיר: 12 משתתפים

**הגנה מרוע** מגן על אדם כלשהו מפני קללות ורעלים בדרגה 1 ו 2. נמשך עד לשקיעה/זריחה או עד להרעלה הקרובה (המוקדם מביניהם). מחיר: 10 משתתפים.

**יצירת מהלך אסטרלי**

<sup>10</sup> כך למשל, טקס עם 20 משתתפים יכול לחזק עד 5 אנשים.

הופך מתנדב למהלך אסטרלי במשך 45 דקות.  
מחיר: 10 משתתפים.

## דרגה 2

**הגנה המונית מרוע** מעניק הגנה מפני קללות ורעלים דרגה 2-1 למספר דמויות שמספרם עד רבע ממספר המשתתפים. לצורך הטקס יהיה צורך בהקרבת פיסת סחורה כלשהי עבור כל משתתף. ניתן לחזק עד 3 דמויות בצורה הזאת ללא הקרבת אבקת מינרל. על כל 5 הבאים או חלקם יש לפזר אבקת מינרל אחת. כך למשל, עבור הגנה על 13 דמויות יש צורך ב 52 משתתפים ופיזור 2 אבקות מינרל.

**תעצומת נפש** מגן על אדם כלשהו מקסמים משני התנהגות בדרגה 2-1 ורעלים שלא גורמים נזק. עד ללחש הבא שיוטל עליו או עד שיעברו 6 שעות. מה שיגיע קודם.  
מחיר 12 משתתפים

**תעצומת נפש המונית** מעניק הגנה מקסמים משני התנהגות בדרגה 2-1 למספר דמויות שמספרם עד רבע ממסר המשתתפים. לצורך הטקס יהיה צורך בפיזור אבקת מינרל. ניתן לחזק עד 3 דמויות בצורה הזאת ללא הקרבת אבקת מינרל. על כל 5 הבאים או חלקם יש לפזר אבקת מינרל אחת. כך למשל, עבור הגנה על 13 דמויות יש צורך ב 52 משתתפים ופיזור 2 אבקות מינרל.

**יצירת מחלה 1** (דורש הפצת מחלות) מאפשר ליצור מחלה בהתאם לרשימת המחלות הזמינות. יש ליצור קשר עם המאסטרים לפני המשחק בכדי לתאם איזה מחלות אתם רוצים ליצור.

**ריפוי קללה** טקס זה מרפא קללה אחת בדרגה 2-1.  
מחיר 12 משתתפים  
**חיזוק שער** מוסיף 2 נקודות פגיעה לשערים או חומות

## **רשימה חלקית של טקסים התקפיים (קללות)**

**יצירת מהלך אסטרלי** דורש מסיכה שחורה. מעביר דמות אחת למישור האסטרלי למשך מקסימום של 45 דקות.

כאמור במהלך ההשפעה הדמות לא תוכל לבצע אינטראקציה עם הסביבה, לדבר, להרים חפצים או להילחם. היא להלכה בלתי נראית ושאר הדמויות יתעלמו ממנה.

הפעולה היחידה אשר דמות בצללים תוכל לבצע היא מסירת חותם של קללה לקורבן.

שימו לב שלמרות שזה לא נחשב טקס "התקפי" הרי שרוב הטקסים ההתקפיים כחלק מהטקס שולחים מישהו למישור האסטרלי.

מחיר 10 משתתפים.

## טקסים התקפיים (קללות)

כאמור בטקס התקפי יוצרים חותם עם שם של הקורבן. כשהחותם יוצג לקורבן הטקס יכנס לתוקף.

## **טקסים התקפיים דרגה 1**

שבירת נשק\מגן\שריון- כאשר קורבן הטקס יפתח את החותם הנשק שלו ישבר והוא יצטרך לתקן אותו בהתאם לשיטת המלאכה. הטקס יוצר מהלך אסטרלי.

מחיר: 15 משתתפים

## טקסים התקפיים דרגה 2

**אל נשק** הקורבן לא יוכל להשתמש בנשק עד לזריחה הבאה או עד לביטול הקללה (המוקדם מביניהם). מחיר 18 משתתפים. יוצר מהלך אסטרלי

**פרנויה** הקורבן יתנהג כפרנואיד, וינהג באכזריות ובשרירות לב כלפי הסובבים אותו. ההשפעה תימשך עד לזריחה או עד לריפוי הטקס (המוקדם מביניהם). הטקס נחשב קסם שליטה ולא יפעל על מי שמוגן מפני קסם שליטה. יכול לשלוח מתנדב אחד לצללים. יוצר מהלך אסטרלי מחיר: 18 משתתפים

### שבירת כלי מצור:

שובר כלי מצור 1 מצבא אויב. הכלי יצטרך להיות מתוקן על ידי בעל מלאכה מתאים. מחיר: 15 משתתפים דורש מאסטר.

### הנפשת מת

- זהו הטקס היחיד שכוהן\מיסטיקן יכול לבצע לבד. מנפיש אדם כאל מת<sup>11</sup> אחד להיות משרת לוחם של הכוהן כמפורט בחוקי המוות.
- **ניתן להנפיש רק שחקן שמעוניין בכך. יש לשאול את השחקן אם הוא מעוניין לשחק אל מת. אם התשובה שלילית הטקס נכשל.**
- האל מת מחזיק בכל היכולות אשר החזיק בהם בחייו אולם הוא לא יכול להטיל קסמים.
- כמות הנק"פ שיש לאל מת שווה לזו שהייתה לו בחייו.
- כהגבלת אוף פליי לא ניתן לקחת ממנו ציוד או מטבעות.
- לא ניתן להנפיש גופה שנבזזה. שכן זה מטמא את הגופה ולא מאפשר את הטקס. הטקס מחזיק עד 45 דקות<sup>12</sup>.
- לא ניתן להנפיש יותר מאל מת אחד בכל זמן נתון.
- כישלון בטקס זה לא גורר תקופת צינון.

## טקסים המוגבלים לכוהנים דרגה 3

**הגנה מקסם** מגן על דמות אחת מכל סוגי הקסמים כולל קסמים דרגה 3. משפיע על הקסם הבא אשר יוטל על הדמות מחיר 20 משתתפים.

### התנקשות הורג דמות אחת.

מחיר: 20 משתתפים אבקת מינרל.

**פגיעה המונית** מוריד 1 נק"פ לעד 10 שחקנים ממחנה עוין. (דורש נוכחות מאסטר) ניתן להטיל רק לפני קרב. מחיר: 30 משתתפים דורש מאסטר.

**פתיחת שערים** (דורש מאסטר) גורם לנזק לשערי טירה או מחנה בהתאם לעוצמת הטקס. מחיר 18 משתתפים, אבקת מינרל, דורש מאסטר.

## יכולות נלוות למיסטיקה

### קציר דמים (2 נק"ד)

דרישת קדם הכשרה מיסטית. היכולת מאפשר לקצור דם מאויב שהובס בקרב.

<sup>11</sup> לצורך העניין זה יכול להיות ערפד, זומבי, וייט, או רוח טובה של אנרגיה חיובית, למכניקה זה לא משנה  
<sup>12</sup> למרות שרק שחקן שמעוניין בכך יהפוך לאל מת (וזוה לא חובה) הרי שלא צריך להיות מניאקים, אם השחקן שהנפשתם רוצה ללכת תתנו לו גם אם לא עברו 45 דקות.

- כל שחקן עם היכולת הזאת מקבל מספר מגילות קלף עם סמל המשחק לפיסות הקלף כשלעצמן אין ערך משחקי מיוחד.
- כאשר הורגים אויב בקרב ניתן לבצע על הגופה טקס שאורך כדקה ובמהלכו קוצרים את הדם וגם את האנרגיה הרוחנית של השחקן שהובס. בתום הטקס מטביעים את טביעת האצבע של השחקן שהובס עם דם מזויף על פיסת הקלף.
- פיסת הקלף עם טביעת הדם עליה נקראת **גוויל דמים** והיא משמשת ליצירת חפצים קסומים ושיקויים בעיקר במחנה האפוקליפסה. אבל יתכן שיהיה לה שימוש גם בקרב קבוצות אחרות.
- ניתן לקצור דמים רק מאויב שממש נלחם. טבח של דמות לא חמושה לא מאפשרת שימוש בטקס.
- לא ניתן לבזוז דמות שקצרו ממנה דמים ולא ניתן לקצור דמות שנבזזה.
- דמות שקצרו ממנה דמים לא סובלת מחסרונות מיוחדים ומשחקת את מכניקת המוות כרגיל.
- יש להביא דם מזויף מהבית, מי שלא יביא לא יוכל להשתמש ביכולת.

## הפצת מחלות (2 נק"ד)

- **דורש אישור מאסטרים**, מאפשר להפיץ מחלות שיוצרו בטקסי מיסטיקה. לדמויות עם יכולות מיסטיקה פותח רשימת טקסי מיסטיקה שמיצרים מחלות.
- אין צורך בהכשרה מיסטית לצורך הפצת מחלות אבל היכולת דרושה בכדי לייצר מחלות בטקס מיסטי
- מחלות משפיעות על גוף ו/או נפש בטווח ארוך; מכאנית הן נחשבות למומים קבועים (פיזיים או נפשיים). לרוב יהיו אלה מומים אשר יוסיפו אספקט כלשהו למשחק של הדמות. המרעיל שמפיץ את המחלה, יעניק פתק עם תיאור של המחלה, והדרך לשחק אותה.
- את המחלה ניתן להעביר על ידי הדבקת פתק על הקורבן (בדומה לשיטת ההרעלה), על ידי מתן ישיר של פתק המחלה, דרך מהלכים אסטרלים, ודרך מאסטרים.

## חוקי מוות

שחקן שהגיע לסך של 0 נק"פ ישחק פצוע קשה גוסס עד לתום הסצנה. במידה ולא ייגש אליו מרפא למשך כ 3 דקות השחקן ילך לממלכת המוות.

## ממלכת המוות ואפיקי מוות.

- בממלכת המוות יושב המוות ועבדיו אשר חורצים גורלות לגבי נשמות האומללים שנפלו. לרוב לא זוכרים את אשר אירע בממלכת המוות וגם אלו אשר שבים ממנה חוזרים עם זיכרונות מעורפלים בלבד.
- בממלכת המוות הדמות תוכל לבחור את גורלה על ידי הצגת קלף הטארוט שברשותה. דמות שהציגה את קלף הטארוט תקבל משימה הקשורה למזל החיים שלה, משימה אשר יכולה לכלול הפיכה לרוח רפאים.
- שחקן שלא יציג את הקלף שלו יוכל לנסות להימלט דרך מסדרון הגורל.
- אדוני המוות יקבעו אם הדמות תמות מוות סופי, תחזור למשחק ובאיזה צורה.
- יהיו קווסטים במשחק שניתן יהיה לבצע רק דרך ממלכת המוות.
- חשוב שתבינו שהמוות אינו "עונש" אלא המשך של החוויה המשחקית, נסו לראות זאת כקווסט אישי מסוכן במיוחד.
- יתכן שבעת החזרה לעולם הדמות תסבול ממום פיזי או נפשי אותו היא תצטרך לרפא. המום לא יגביל אותה מבחינה מכנית אבל הוא כן יהיה משהו שהיא תצטרך לשחק.

## מסדרון הגורל

מסדרון רצוף מכשולים אשר יכול לשמש דרך מילוט ממלכת המוות. במסדרון ישנם סודות ודברים ייחודיים שניתן למצוא שם. תוכנו משתנה קלות במהלך המשחק בהתאם לאירועים השונים.

## גרימת מוות סיפורי

במשחק אין יכולת ספציפית שגורמת למוות סיפורי של דמות ורק מוות מחליט אם הדמות סיימה את תפקידה בעולם ויכולה לעבור לעולם הבא. עם זאת ישנם מספר שיקולים אשר ינחו את מוות בהחלטתו.

- הדמות נהרגה באופן ספציפי, כלומר מי שהרג את הדמות עשה זאת באופן מכוון בכדי להרוג אותה ולא בכדי להרוג חייל אקראי. לדוגמה מתנקש שצועק: הו ויליאם האכזר, תרתי בכל רחבי תבל בשביל לנקום בך על שהרגת את הוריי!
- הדמות היא דמות פיקודית או חשובה, ככלל ככל שדמות יותר חשובה בהיררכיה למוות שלה יש השפעה גדולה יותר על עולם המערכה מבחינה סיפורית והסיכוי שהיא תמות מוות סיפורי גדול יותר.
- אופן המוות, למשל אדם שבוטר לחתיכות וגופתו ניתנה למאכל כלבים, הסבירות שהוא ימות מוות סיפורי גדולה מזה של חייל רגיל שנפל בקרב.
- הדמות עצמה (או השחקן) מבקשת מוות סופי ולא מעוניינת לחזור לעולם המערכה.

## חוקי מוות אופציונליים

- נפילה בשבי: במידה ומנסים לקחת שחקן לשבי, האופציה תהיה שמורה לשחקן הפצוע אם לשחקן שבו או להגיע לממלכת המוות. בכל מקרה שבו מנסים לקחת דמות בשבי יש להסביר לו את זה באינפליי ורצוי גם באופי פליי. שחקן שיאמר שהוא אינו מעוניין או שישחק שדמותו מתה, יש לעוזבו במנוחה, והוא ילך לעמדת המוות.
- במידה ושחקן מעוניין בחוויה המשחקית של נפילה בשבי ניתן לקחת אותו כשבו אולם יש להפעיל שיקול דעת בהתאם לחוק טישלר (אל תהיו מניאקים). כך למשל, אם השחקן מעוניין להפסיק להיות שבו ניתן פשוט להרוג אותו ולשלוח אותו לעמדת המוות.
- אין לגעת בשחקן ללא הסכמה מפורשת.
- הנפשת מת: מיסטיקן יכול להקים לתחייה דמות בתור אל מת. הוא לא יכול להקים לתחייה יותר מדמות אחת בכל זמן נתון וגם זה רק אם השחקן מעוניין בחוויה המשחקית של לשחק אל מת. אם במהלך טקס הנפשה ללא השחקן אינו מעוניין לקום בתור אל מת המיסטיקן הטקס נכשל.
- אל מת לא יכול להשתמש ביכולות וקסמים. הוא כן יכול להילחם ולהשתתף בטקסים שדורשים נוכחות של אל מת.
- יש לסמן אל מת על ידי מסיכה שהמיסטיקן מביא.

## מוות אפי

הדמות שתמות את המוות הסופי הכי אפי ומגניב במשחק, תיבנה לזכרה מצבה שתפרט את הדרך בה היא סיימה את חייה והמצבה תוצב בבית הקברות במשחקים הבאים.

## טומאה (Taint)

נשמות של דמויות שתחשפנה להשפעה מתמשכת (לרוב מרצון) של מחנה האפוקליפסה תוכתמנה באופן קבוע על ידי כוחות האופל. ההשפעה של הטיינט נתונה לפרשנות השחקן.

## קציר נשמות (2 נק"ד)

**דורש אישור מאסטרים, דמות עם טיינט.** מאפשר לקבל מרצון חלק זעיר מנשמה של דמות.

- בדומה לקציר דמים, קציר נשמות מזכה את השחקן בפיסות קלף ריקות עם סמל משחק.
- כאשר שחקן מסכים לתת מעצמו למען האלים האפלים הקוצר יבצע טקס של כדקה שבסיומו המקבל יסמן את אצבעו בדיו שחור ויטביע את הדיו על פיסת הקלף. הקלף עם הסימון השחור נקרא **גוויל נשמה**.
- גוויל נשמות זוהי סחורה שמשמשת בעיקר את מחנה האפוקליפסה לצורך יצירת שיקויים וחפצים קסומים.

- לא ניתן לקצור נשמות משחקן שכבר יש לו דיו שחור על היד וצריך לחכות שהדיו ימחק. ולא ניתן לקצור אותו שחקן פעמיים באותה שעה. (cooldown של שעה לפחות)
- הנשמה צריכה להיות טהורה יחסית. **יציר כאוס או שד לא יכול לתרום.**
- מי שתרום נתן שבריר זעיר מנשמתו לאלי הכאוס. אבל ההשפעה הסיפורית נתונה לפרשנות רבה.
- יש להביא דיו מהבית.
- אין מגבלות מכניות או אחרות על מי שתרום. אבל יש לצפות שמי שתרום באופן ממושך פעמים רבות ימצא את עצמו עם Taint.