

# ספר החוקים לשחקן 3 Castle Forged

1	חוקי בסיס
7	יכולות שכל שחקן צריך לדעת
10	חוקי בניית דמות
15	מעבר הדמויות בין המשחקים
15	יכולות כלליות
19	לחימה, נשקים, שריונות
22	כלכלה ומסחר
24	רפואה
25	גנבים וגניבה
27	רעל, הרעלה והתנקשות
28	אלכימיה ושיקויים
36	יצירת חפצי קסם
39	חוקי קסם
43	חוקי כהונה וטקסים
50	חוקי מוות

## חוקי בסיס

קאסל פורג'ד הינו משחק תפקידים חי שנמשך ארבעה ימים מלאים ומתרחש סמוך לחניון יעקב הררי בחבל הבשור.. במשחק זה תוכלו לשחק דמות מעולם פנטזיה באופן חי.

## חוקים מודולריים 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

קאסל 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, קנייה 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 והעיירה. 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 בלי 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. בנוסף לכך, ישנם כישורים שידרשו תפישות מיוחדות או אביזרים נלווים (ראה הגבלת תלבושות [בבניית דמויות](#)).

<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.

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. כל פגיעה מנשק מורידה נק"פ<sup>4</sup> 1. 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 1 נק"פ.

אסור להילחם ליד תפאורה אשר יכולה להיחרס ובאופן ספציפי בתוך המחנות (מלבד שטח לחימה מוגדר בקרבות מצור), הנפחיה הדרומית, הפונדק, הלור סנטר ועמדת המסחר. לא ניתן להילחם במחנה העיירה.

### 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!  
המשך! ולקריאה

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 ואגדיים אותם תצטרכו להביס. פגיעה מדרקון/מפלצת הורגת במכה. 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 ילקחו מבעליהם ויאוחסנו עד תום המשחק. לכן, כדי למנוע אי נעימויות, אל תביאו לשטח המשחק נשקים שלא עומדים בתקן הבטיחות!

<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.

## משקפיים ופריטים אישיים בקרבות

אתם מתבקשים לא להיכנס לקרבות עם משקפיים או ציוד יקר שיכול להיהרס. במקרה שמשקפיים או פריט אחר נפלו בעת 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 רוצים לדייק אותה. לדוגמה: השומר מחזיק אותך חזק מדי "הו אמא אתה מחזיק חזק". במצב כזה יש להחליש את האחיזה.

לחלופין דמות שאומרת: "זה כל מה שיש לך?". זו 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 בשכי או יצירה של קווסטים ייחודיים (ראו [חוקי מוות](#) לפירוט)

### מזל החיים של דמות

מזל החיים של דמות מיוצג 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.

### 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 זחה למהלכים אסטרליים.

### **ביזה**

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 אוף-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 בשביל 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. רוב הקרבות הגדולים צפויים להיות בסביבת הטירה ומול שערי המחנות השונים.

השתלטות על הטירה מזכה את הפלג הכובש במינרלים. בשביל 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, מתכוני 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.

### **גילדות**

במשחק יהיו גילדות מאושיות בשחקנים ודב"שים למקצועות השונים דוגמת לחימה אלכימיה וקסם שבהם ניתן לשפר את היכולות בתחומים אלו ובכך לקדם את הדמות ואת מטרותיה. ישנם יכולות וקסמים שניתן ללמוד באמצעות הגילדה בלבד. כל גילדה תפרסם לר"ז של אירועים ושיעורים מתוכננים לפני המשחק.

### **רחבת הטקסים המרכזית**

טקסים חזקים כגון זימון מפלצות ודרקונים יתבצעו ברחבת הטקסים המרכזית.

### **אתרים מיוחדים**

יהיו אתרים מגודרים עם חוקים מיוחדים אשר יופיעו 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 ייחודית בהתאם למדיניות המסחרית שלו. שתי סחורות פר מחנה. הסחורות תשמנה 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 תהיינה 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 יכולים ללוות 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 הניתנים לגניבה 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

#### כיוס

הכיוס ב Castle Forged מתבצע בעזרת מדבקות נושאות סמלים, הנמצאות 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 כדי 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 לחלופין 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 שיצרו 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 פצעיהם (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 עד עשר דקות שבמהלכם תשחקו פצועים ולא תוכלו להילחם. ריפוי לא מאפשר לחזור לאותו קרב בו נפצעתם.

## מחלות

מחלות משפיעות על גוף ו/או נפש לטווח 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 וזכרו כי שם הקסם הוא תיאור הקסם.

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

## השפעות של קסמים שצריך להכיר

- 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 ונופלות על הרצפה (או כורעות ברך).
- פקודה: יהיה עליכם לבצע פקודה בת מילה אחת באופן מידי: 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 במשך כ-3 דקות. אתם יכולים לדבר, אולם אין לכם מושג מי אתם ואיפה אתם נמצאים.
- הקסמה: הקוסם הינו ידידכם הטוב ביותר במשך 3 דקות, אין לכם שום סיבה לא לבטוח בו או להגן עליו כפי שתגנו על ידיד קרוב.
- שתילת זכרון: הקוסם שותל סצנה מדומיינת בראשו של הקורבן שנשארת שם עד שתרופא על ידי רופא.
- נשק כבד: הנשק שבו אתם אווזים נהיה כבד ומסורבל מכדי להילחם איתו, אין חובה להשליך אותו לרצפה.
- פציפיזם: כל מי שבטווח של 3 מטר מההטלה לא יכול לתקוף את המטיל. ניתן לתקוף מטרות אחרות כרגיל, נזק מבטל את הקסם.

## **כהונה**

במשחק יהיו כוהנים אשר יוכלו לבצע טקסים שונים. ההבדל בין כוהנים לקוסמים הוא שהכוהנים פועלים באופן קבוצתי בטקסים וקוסמים לבדם.

## טקסי כהונה:

- 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 כהונה 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 אורך 40 ס"מ ובקשתות 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 יכול להכיל דמויות אחרות ולפרוץ מנעולים; שחקן שבחר בכישורי לחימה יכול 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, צורפות, נגינה בחליל, ריקוד וקריאת שפות.

אין זה אומר שהדמות שלכם לא עברה הכשרה לשם יכולות אלו, אולם אלו דברים שיהיו 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 כפלאס (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.
- חרש מתכת (1 נק"ד) מאפשר לתקן שריונות ונשקים ממתכת. 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 קבלת נזק 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 שנייה.
  - 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 מדרגה 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, אפשר להפיץ מחלות שנוצרו בטקסי כהונה. לדמויות עם יכולות כהונה פתוחה רשימת טקסי כהונה שמייצרים 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. הנאי 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 אורך 150 ס"מ וחניתות דקירה עד אורך 2 מ'.
- שימוש בנשקים מאסיביים (2 נק"ד) דורש שימוש בנשק דו ידני, מאפשר שימוש בכלי 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).

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

- 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.
- שבירת מגן (יכולת גילדה) יכולת מוגבלת ללימוד דרך גילדת הלוחמים, או לדמויות שממשיכות עם היכולת הזאת ממשחקים קודמים. מאפשר לשבור מגן של אויב במכה מוצלחת בעזרת נשק מתאים 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.
- הסתננות (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 (נק"ד 2) יכולת קדם לשאר יכולות האלכימיה
- רקוחת רעלים ושיקויים 1 (4 נק"ד) מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה ראשונה.
- רקוחת רעלים ושיקויים 2 (4 נק"ד) דורש רקוחת רעלים ושיקויים 1, מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה 2.

- רקוחת רעלים ושיקויים 3 (4 נק"ד) דורש רקיחת רעלים ושיקויים 2, מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה 3
- רקוחת רעלים ושיקויים 4 (4 נק"ד) דורש רקיחת רעלים ושיקויים 3, מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה 4.
- אנליזה אלכימית מתקדמת 2 (2 נק"ד) דורש רקיחת 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 (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](#).

### כהונה

- הכשרה בכהונה וטקסים 2 (2 נק"ד) יכולת קדם המקנה גישה לשאר יכולות הכהונה.
- כהונה 1 (4 נק"ד) מאפשר ביצוע טקסים בדרגה 1 ללא נוכחות מאסטרים.
- כהונה 2 (4 נק"ד) דורש כהונה 1, מאפשר ביצוע טקסים בדרגה 2 ללא נוכחות מאסטרים.
- כהונה 3 (4 נק"ד) דורש כהונה 2, מאפשר ביצוע טקסים בדרגה 3 ללא נוכחות מאסטרים.
- ביצוע טקסי עולם 2 (2 נק"ד) דורש כהונה 2. מאפשר ביצוע טקסים בהתאם ליצירתיות השחקן, דורש נוכחות מאסטרים. לפירוט ראה [חוקי כהונה וטקסים](#).

- קציר דמים 2 (2 נק"ד) דורש הכשרת כהונה, מאפשר לקצור דם מאויב שהובס בקרב ולייצר סחורה בשם גוויל דם. אומנם כישור זה אינו דורש או גורם לטיינט, הוא מפורט ב[מכניקת אופל](#).
- קציר נשמות 2 (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 (2 נק"ד) דורש אישור מאסטרים, מאפשר להפיץ מחלות שנוצרו בטקסי כהונה. לדמויות עם יכולות כהונה פתוחה רשימת טקסי כהונה שמייצרים מחלות.

## הדרכים להתחיל עם נקודות דמות נוספות

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

- תרומה מיוחדת למשחק: 1 עד 2
- בונוס על תלבושת מושקעת: 1 עד 2
- הגעה להקמה של המשחק בתיאום עם המאסטרים: 1 - 2 (מדובר בהקמה של המשחק, יום לפני שכלל השחקנים מגיעים לשטח, הקמה קבוצתית לא נחשבת במקרה זה)
- הקמת עמדה משחקית בלאר"פ: 1 עד 2 (כמו מעבדת אלכימיה, מאורת גנבים, בית מלאכה וכו')

הבונוסים הבאים יינתנו אוטומטית וייצטברו בין משחק למשחק:

- המשך של אותה דמות ממשחק קודם: 1

## מעבר הדמויות בין המשחקים

### המשך דמות ממשחקים קודמים

השחקנים שהמשיכו דמות ממשחק קודם יקבלו תוספת של 1 נק"ד. היכולות והמתכונים שגלמדו במהלך המשחק עוברים 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 המשחק.

## 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. כפי שמתואר בחוקי מצור.

פּלסוּת) (נק"ד) מאפשר לדמות לתפקד כפּלס (Sapper) בעת קרבות מצור, וכך לפגוע בשערי האויבים. כפי שמתואר בחוקי מצור.

## הישרדות, קשיחות, עמידות ושונות.

קבוצת יכולות המקנות שרידות מוגברת.

- הישרדות (2 נק"ד) מאפשר לדמות להמשיך לשחק כפצוע קשה גם במצב של 0 נק"פ, במצב זה ניתן לזחול ולחפש עזרה ממרפא. היכולת אינה עוזרת במצב שבו אויבים מוודאים את מותה של הדמות (וידוא הריגה).
- קשיחות (6 נק"ד) מקנה תוספת +1 נק"פ.
- עמידות לנזק מרעלים 1 (2 נק"ד) מגן על הדמות מנזק שנגרם על ידי רעלים בדרגה 1, אך לא מרעלים המשפיעים על התנהגות.
- עמידות לנזק מרעלים 2 (2 נק"ד) (דורש עמידות 1) מגן על הדמות מנזק שנגרם על ידי רעלים בדרגה 2, אך לא מרעלים המשפיעים על התנהגות.
- עמידות לנזק מרעלים 3 (2 נק"ד) (דורש עמידות 2) מגן על הדמות מנזק שנגרם על ידי רעלים בדרגה 3, אך לא מרעלים המשפיעים על התנהגות.
- עמידות לרעלים משני תודעה 1 (2 נק"ד) מגן על הדמות מרעלים המשפיעים על התנהגות בדרגה 1, לא מנזק מרעלים.
- עמידות לרעלים משני תודעה 2 (2 נק"ד) (דורש עמידות 1) מגן על הדמות מרעלים המשפיעים על התנהגות בדרגה 2, לא מנזק מרעלים.
- עמידות לרעלים משני תודעה 3 (2 נק"ד) (דורש עמידות 2) מגן על הדמות מרעלים המשפיעים 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 שנייה.
- 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 באפיסת כוחות.

## יכולות מלאכה

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

## תיקון חרבות, שריונות ומגנים

חרש 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 כדי לייצר. כך למשל, כדי לייצר חרב קסומה יש צורך בחרש מתכת נוסף על הנקודות הרגילות שהושקעו ביצירת חפצי קסם.

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

מאפשר לתקן שערים ומבנים (דוגמת צריחים) שניזוקו. חרש עץ מחזיר 1 נק"פ כל 5-10 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 (תחת פיקוח גילדה או לור טרייד סנטר) 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, כהונה 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 הלמידה יש לקבל את האישור הסופי מלורמאסטר (אצלו יבוצע הרישום).

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

תהליך למידת מתכוון/קסם/טקס חדש הוא תלוי בדרגת המתכוון/קסם/טקס ובדרגת הלומד. ומתבצע בגילדה המתאימה, בעמדת הלור או במקרים מסוימים אצל שחקנים שקיבלו אישור לכך תחת פיקוח של הנ"ל. כך למשל קסמים חדשים נלמדים בגילדת הקוסמים ומתכוני אלכימיה חדשים נלמדים בגילדת האלכימיה.

### היכולת לימוד (0 נק"ד)

➤ כדי ללמד דמויות אחרות יש צורך לקבל אישור על תכנית הכשרה מלורמאסטר טרם המשחק. לעתים תידרש לשתף פעולה עם הגילדה הרלוונטית למקצוע שבחרת. 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.

➤ במידה ולמדת יכולת משחקן עם הכישור לימוד, האישור הסופי ליכולת החדשה שלמדתם יינתן בעמדת הלור או בגילדה הרלוונטית.

### Loremaster

הלורמאסטר הינו דב"ש אשר יכול ללמד יכולות ללא ההגבלות שצוינו. לצורך שיטת הלימוד הוא מהווה מאסטר לכל דבר. הלורמאסטר הינו זיו פלוטניק<sup>6</sup>

# לחימה, נשקים, שריונות

## הקדמה

### לחימה תיאטרלית

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

כך למשל, אם שחקן הכה במגן שלך 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 להדוף אתכם אחורה בעזרת מכת הדיפה, אך אתם יודעים שאתם מוגנים מכך. תשחקו את ההגנה: [עמדו מולו תוך שאתם מסננים] "טובי האלכימאים רקחו לי שיקוי אשר מגן עלי מהתכסיסים שלך - הנני עומד איתן!".

### 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.

רצ"ב לינק לסרטון הדרכה שמסביר את סגנונות הלחימה השונים במשחק.

### 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 מכניקת 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 בבונוס שריון רגיל של עד 3+ נק"פ. (לפירוט ראה חוקי שריון)
- יכולת לזכות בבונוס 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 אורך 150 ס"מ וחניתות עד לאורך 2 מטר.
- שימוש בנשקי מוט (2 נק"ד) דורש שימוש בנשק דו ידני, מאפשר שימוש בכלי 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.
- יכולת גילדה- שבירת מגן מאפשר לשבור מגן של אויב במכה מוצלחת פעם אחת בקרב.
- שריון מדומה (2-3 נק"ד) . מאפשר לקבל עד +3 בונוס 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?
- 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.

### שבירת מגן (יכולת גילדה)

לצורך רכישת היכולת הזאת יש צורך בלימוד היכולת במהלך מסלול הכשרה בגילדת הלוחמים, או להמשיך דמות עם היכולת הזאת שנרכשה במשחק קודם.

- הנשקים שיכולים לשבור מגן הם: אלות ופטישים, וכן גרזנים דו ידניים. או נשקים אחרים שכושפו לצורך יכולת זו.
- חרבות רגילות לא יכולות לשבור ומגנים
- כדי להשתמש ביכולת שבירת מגן, יש צורך לצעוק את שם היכולת תוך כדי הנפה. פעולת השבירה תתבצע תוך כדי משחק באינפליי. כדי שהשבירה תצליח, השובר צריך ממש לפגוע במגן שהוא מנסה 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.
- ניתן להשתמש ביכולת זו 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, והחלטה 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 מרכולתם 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 לוחות מלא יכול להעניק ללובש בונוס של +4 נק"פ.

- שריון מדומה שריון מלטקס או חומר רך המדמה שריון מחומרים אחרים מזכה ב-1 נק"פ (1 נק"פ אוטומטית, 2-3 נק"פ בלקיחת יכולת מתאימה). [דוגמאות](#)

ההגדות הינן אומדן והבנוס 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 נק"פ ולנקודה על תלבושת טובה. איך בדיוק לשחק שונה פגיעה בגוף ופגיעה בשריון? ברולפליי... אנחנו משאירים את זה לשיקול דעתכם.

### קסדה

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

### תיקון הציוד

בעוד שאין הגבלה ספציפית בחוקים, אנו מצפים שלאחר הקרבות שבהם נפגעו מגנים ושריונות השחקנים יפנו לבעלי המלאכה כדי 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.
- המחנות 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 אותם 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 המבוססת 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 הפגיעה 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 (כדי 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 ריפוי. יש לשחק את הריפוי במשך כחמש דקות לפחות.

טיפול בפצועים (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 בפצועים, הדמות יכולה לרפא פצועים בשטח. יש לשחק את הריפוי במשך 5 דקות לפחות. הפצוע לא



יוכל להחזור לקרב למשך 5 דקות נוספות  
 ריפוי מום פיזי (2) נק"ד(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 שעם השלמתו הרופא ימצא תרופה לסוג הזה של מום/מחלה.

ריפוי מום נפשי (2) נק"ד(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 שעם השלמתו הרופא ימצא תרופה לסוג הזה של מום/מחלה.

## גנבים וגניבה

### כישורי גניבה

הכשרה פלילית (2) נק"ד(ד) יכולת קדם לכישורי הגניבה וההתנקשות.  
 פריצת מנעולים 1 (2) נק"ד(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(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(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(ד) דרישות: כיוס 1  
 מאפשר לכייס חפץ ספציפי או עד 3 מטבעות בעזרת מדבקת כיוס.

חיפוש 1 (2) נק"ד(ד) דרישות: הכשרה פלילית  
 על היריב שהובס להודות בקיום כל החפצים המשחקיים שברשותו והגנב רשאי לקחת את כולם או את חלקם, אלא אם השחקן בוחר במקום זאת לתת כופר מוגבר של 5 מטבעות<sup>8</sup>. ניתן לבצע פעם אחת בקרב.

חיפוש 2 (2) נק"ד(ד) דרישות: חיפוש 1.  
 מאפשר לקחת את כל הציוד המשחקי בעת בזיזת גופה ללא אפשרות לכופר (עד פעם אחת בקרב).

<sup>8</sup> העובדה שאפשר לקחת את כל הציוד של קורבן לא אומר שצריך. אנו מצפים מהגנבים להפעיל שיקול דעת ולא להשתמש ביכולת הזו בבדי לפגוע בהתקדמות של דמות שלא לצורך על ידי לקיחת כל הציוד שברשותה. או לפי חוק טישלר: אל תהיו מניאקים

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. יש לבצע את היכולות בתיאום מאסטרים.

הסתננות מתקדמת (יכולת גילדה) דרישות: הסתננות. מאפשר לדמות להשתמש ביכולת ההסתננות במחצית הזמן. יש לבצע את היכולות בתיאום מאסטרים.

## 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 ויקח 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 באופן 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 לומר 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 דקות במהלכם השחקן פגיע להתקפות האויב. אין לטפס על החומה ממש (בין היתר כי היא לרוב עשוי מבד). 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.

כדי 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

אחרי פריצת המנעול ניתן לפתוח את התיבה ולבזוז את תוכנה. לא מוציאים את המדבקה מהמקום ואם התיבה תיסגר יש לפרוץ אותה מהתחלה.

**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 מפני רעלים, כך שאפילו דמות משורינת היטב יכולה למות מרעל אם אין לה עמידות.

הרעלים מיוצרים בבקבוקונים על ידי האלכימאים בהתאם לשיטת האלכימיה. לכל בקבוקון תצורה 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 מידי. 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 מיידית: המתנקש מיידע את הקורבן על ההרעלה והאחרון יאליץ לשחק את הרעל באופן מידי. במצב זה יש להפריד בין ידע של שחקן לידע של דמות.

2. הרעלה מושהית: במידה ויש מאסטר או דב"ש באזור ניתן לפנות אליהם כדי 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<sup>8</sup> (נק"ד) דרישות: הכשרה פלילית מאפשר להרעיל דמות אחרת באופן ישיר ומידי על ידי הדבקה מדבקה רעל. בנוסף, מאפשר למתנקש להתחיל עם מדבקה 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 פלא<sup>9</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 חוקי המשחק, כל עוד מובהר שהשיקוי בעל השפעה פלאפית בלבד, כהצעה לרולפליי, ולא 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 הינו בקבוק עם מדבקה משחקית מבחוץ ותווית עם הוראות בפנים. השיקוי חתום במדבקה כך שיש לקרוע את המדבקה על מנת לפתוח את הבקבוק. בקבוק עם מדבקה קרועה לא שמיש יותר. כדי לנצל את השיקוי יש להוציא את התווית מהבקבוק ולפעול לפי ההוראות (את התווית אין להחזיר לבקבוק).

<sup>9</sup> פלא – יכולות שלא מתוארות על ידי החוקים. השחקנים שנתקלים בהן מחליטים אם לשתף איתן פעולה או לא. שחקנים טובים לרוב משתפים פעולה עם יכולות פלא.

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

תמיד נהנים מההשפעה של השיקוי האחרון מאותו סוג, ודהשפעות אינן מצטברות.

## **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 יהוא יסבול מהשפעת הרעל. דמות עם יכולת הרעלה יכולה להרעיל אדם ישירות בהתאם לחוקי מתנקשים.

## **הכנת שיקוי או רעל בפועל**

### **יש 2 דרכים להכין שיקויים במהלך המשחק:**

1. הכנת שיקוי בעזרת מתכון.
2. אלתור שיקוי בעזרת ניסוי וטעייה.

### **שיטה ראשונה- הכנה בעזרת מתכון:**

מה נדרש להכנת שיקוי/רעל?

- מתכון המציין את הסחורות הנחוצות ואת השפעת השיקוי שמכינים.
- נוכחות חומרי הגלם הרלוונטיים במעבדה לפי הרשום במתכון.
- בקבוקון ריק אותו יש להביא מהבית או להשיג בדרך אחרת.
- הימצאות בעמדה משחקית מתאימה (לור סנטר או רקשאסה)

### **תהליך ההכנה**

1. יש לשחק את הכנת השיקוי על ידי: ערבוב, בישול, שריפה, חימום, וקירור של חומרי גלם שנראים מתאימים לשיקוי.
2. להחזיר את חומרי הגלם למאסטר.
3. לקבל פתקית עם השפעות מהמאסטר בעמדה, ולחתום אותו עם מדבקה שתינתן ע"י המאסטר.

### **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 מביא את הסחורות הדרושות והבקבוק ללור סנטר.

- האנסון משחק את יצירת השיקוי בהתאם למסורת עתיקת היומין של שבטו. בנוסף לחומרים המצוינים במתכון, האנסון מוסיף חלב עיזים, יין שרף וקיא של יבחושים (או כל סחורת פלאף שמתאימה למסורות המשחק של הדמות שלו).
- הוא מחזיר את הסחורות למאסטר, ומקבל תווית של שיקוי ריפוי ממנו. על התווית רשום: שיקוי ריפוי מחזיר 2 נק"פ.
- המאסטר סוגר את התווית בבקבוק וחותם את הכל עם מדבקה. כל עוד המדבקה שלמה השיקוי לא מנוצל.

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

### הכנת רעל בפועל

מכינים באופן דומה להכנת שיקוי, אולם מקבלים בתוך השיקוי גם מדבקה בנוסף לתווית ההשפעות.

### שיטה שנייה- הכנה באלתור:

כל דמות במשחק (גם ללא יכולת אלכימיה) יכולה לרקוח שיקויים באלתור ללא מתכון בעמדות המתאימות<sup>10</sup> בעזרת שיטה של ניסוי וטעיה.

### אלמנטים של סחורות:

- במשחק יש 10 סחורות ייחודיות (2 סחורות שונות לכל מחנה) אשר משמשות ליצירת שיקויים וחפצי קסם
- לכל אחת מהסחורות הללו יש 2 אלמנטים מאגיים שהסחורה הזאת מייצגת.
  - כך למשל לנוצות פניקס יכול להיות אלמנט של (1) חידוש, ואלמנט (2) של אש. ויכול לשמש לשיקויים של ריפוי או או גרימת מכאוב. לגולגות של עורב יש אלמנטים של (1) ידע ושל (2) מוות. סחורה זו תוכל לשמש לשיקוי אמת או רעלים חזקים.
- האלמנטים של כל סחורה אינם ידועים מראש, ויש לגלות אותם במהלך המשחק.
  - ניתן להחליף מידע על האלמנטים, וניתן גם לשקר לגבי זה.

### הרכב השיקוי המאולתר:

כל שיקוי מאולתר מכיל נושא, השפעה, ומקור מאנה אשר באים לידי ביטוי באלמנטים של הסחורות אשר נבחרו ליצירתו.

**נושא** - הנושא של השיקוי משקף את הדבר עליו השיקוי אמור להשפיע. למשל בשיקוי ריפוי זה עשוי להיות גוף, ובשיקוי אמת הנושא עשוי להיות ידע.

**השפעה** - השפעת השיקוי הוא האפקט אותו השיקוי מכיל על הנושא. למשל בשיקוי ריפוי זה יכול להיות חידוש, ובשיקוי אמת זה יכול להיות שליטה.

---

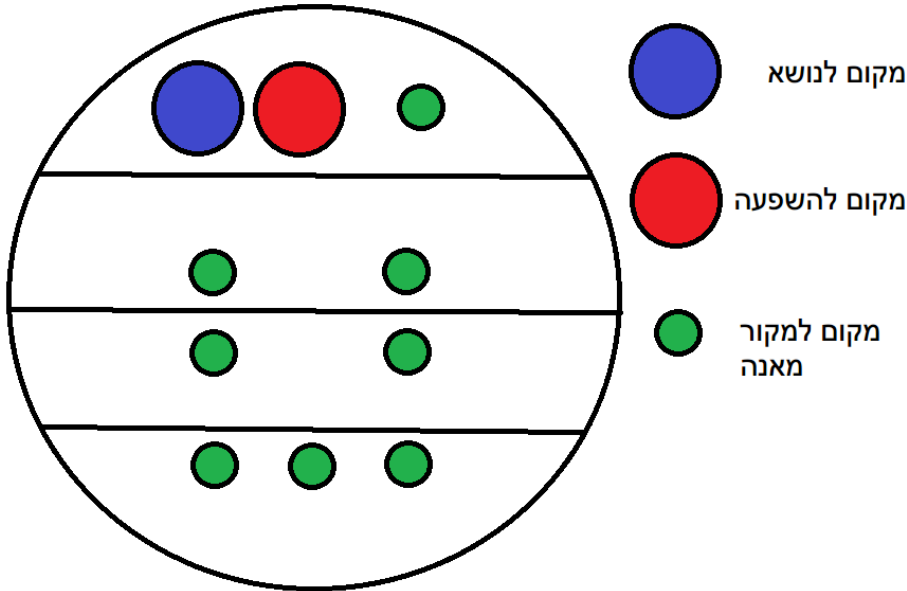
<sup>10</sup> עמדת הלור והעמדה של רקשאסה

**מקור מאנה** - כל שיקוי דורש סחורות שלא מעניקות אף אלמנט. במקום זה הן תורמות עצמה לשיקוי בלי להשפיע על מהותו.

### רקיחה:

- כל ניסוי מניב שיקוי!
- ההכנה בפועל תתבצע על שולחן האלכימיה הייעודי לכך.
- יש להגיע עם כמות מספקת של סחורות לעמדת אלכימיה (לור סנטר או רקשאסה).
- יש לבחור את דרגת השיקוי שרוצים להכין תחת הכללים הבאים:
  - שיקוי דרגה ראשונה - 3 סחורות
  - שיקוי דרגה שנייה - 5 סחורות
  - שיקוי דרגה שלישית - 7 סחורות
  - שיקוי דרגה רביעית - 10 סחורות
- לעיתים ניתן לתת השפעה לשיקוי בעזרת משחק דמות מתאים ולאזן דווקא בסחורה.
  - למשל דם של כהן שנפל יכול לתת השפעה של אלמנט מוות.
  - במקרה הזה הכנת השיקוי תדרוש סחורה אחת פחות.
- יש לשים פיזית את הסחורה שתתן אלמנט לנושא במקום המתאים על השולחן, וכן גם את שאר הסחורות.
- יש לשחק את הכנת השיקוי בנוכחות המאסטר.
  - האלמנטים אשר ישמשו בהכנת השיקוי יקבעו את טיב התוצר.
- לאחר ההכנה, המאסטר יתן לכם שיקוי חתום עם פתקית אשר משקפת את תוצאות עבודתכם. ככל שההכנה מושקעת יותר, השיקוי יוצא מוצלח יותר.
- ייתכנו תופעות לוואי.
- יש לציין כי כל הסחורות מתכלות בסיום הכנת השיקוי.

יש לקחת בחשבון שאלכימיה היא לא מדע יבש והיא בחלקה קסם, וכמו כל קסם, יש משקל רב לכוונת המשורר. יש טווח גדול של תוצאות אפשריות לכל מקבץ אלמנטים (ואף יותר לכל מקבץ רכיבים) ולכן לא כל אוסף רכיבים יצור את אותו השיקוי, אך סביר שיהיה דמיון ביניהם.



שולחן הרקיחה בנוי ככה:

האזורים של נושא והשפעה צריכים להיות מלאים עבור כל שיקוי, והכמות של מקורות המאנה שיש למלא תלויה בדרגת השיקוי הרצויה, כפי שצויין מעלה.

## 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. כדי 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 יכול ללמוד במהלך המשחק. רקחת רעלים ושיקויים 2 (נק"ד 4) דרישות: רקחת רעלים ושיקויים 1 מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה שניה. בנוסף מאפשר לבצע גילוי אלמנט של יסוד כפי שמפורט מטה. השחקן יכול לבחור ולהתחיל עם 2 מתכונים דרגה 2 מרשימת השיקויים הזמינה לקבוצה שלו. את שאר המתכונים הוא יכול ללמוד במהלך המשחק.

בדיקת השפעה: דרישות: רקחת רעלים ושיקויים 2. מאפשר לאלכימאי לעשות ניתוח לשיקוי ולגלות את דרגתו, כפי שמפורט מטה.

יכולת גילדה - רקיחה סיטונאית: דרישות: רקחת רעלים ושיקויים 2. מאפשר לאלכימאי לייצר שני שיקויים בזמן שלוקח לייצר שיקוי בודד. מבוצע בפועל על ידי כילוי כמות משאבים כפולה.



רקיחת רעלים ושיקויים 3 (נק"ד 6) דרישות: רקיחת 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 יכול ללמוד במהלך המשחק. רקיחת רעלים ושיקויים 4 (נק"ד 6) דרישות: רקיחת רעלים ושיקויים 2. מאפשר הכנה של שיקויים ורעלים בדרגה שלישית.

## רשימת השיקויים שאלכימאים יכולים לרקוח

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 פריץ 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 מכיין 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 2-1. 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.

שעבוד 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 שנגרם 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 בונס 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 תרופה על ידי רופא שיבצע ריפוי מום.

#### עוד על מתכונים

תיקחו בחשבון שיהיו מתכונים שונים שיאפשרו ליצור את 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. גם אם יש לכם מתכון לשיקוי מסוים, זה לא אומר שאין דרך יותר זולה להכין אותו.

ניתן להפוך שיקוי מאולתר למתכון כדי שישמש את הדורות הבאים. זה נעשה דרך הלור סנטר, לפעמים כתלות בקווסט. רק שחקנים עם יכולת אלכימיה יכולים לקבע מתכון של שיקוי בדרגה השווה לרמתם.

#### למידת מתכונים במהלך המשחק

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

#### 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. ניתן לעשות זאת רק בעמדת רקיחה (כלומר בלור סנטר או אצל רקשאסה). השחקן יקבל אישור מהמאסטר, יקרא את הפתק, ולאחר מכן המאסטר יחתום לו את השיקוי מחדש.

#### גילוי אלמנט

כאשר אלכימאי מכין שיקוי ממתכון, הוא יכול לשלם סחורה אחת נוספת מאותו המתכון, ולגלות את האלמנט של אותו יסוד באופן וודאי.

## 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 אוף-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 להשקיע 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 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 מזהף: מגן על הלוּבש מקסם הקוסמים: גל הדרף.

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 יכול 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 חבושה, וניתן להקסים רק קסדה בדרך זו.

קמע קסם 1: ניתן להשמידו כדי 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 מתכת נדרש חרש מתכת.

קסדת הגנה: (דורש חרש מתכת) לובש קסדה זו חסין ליכולות מתנקש 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 הלוּבש מכל הרעלים משני התודעה בכל הדרגות

חרב העוצמה: בעל מלאכה מייצר חרב עוצמתית אשר מוסיפה למחזיק +1 נק"פ ובנוסף הופכת את המחזיק בה לחסין לרעלים ומחלות מדרגה ראשונה כל עוד היא שלופה.

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. הסימון 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 מסב נזק משמעותי למפלצות כמו דרקונים. יש לקשור על הנשק סרט צבעוני שיסופק 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 (בנוסף, 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. 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 מחויף 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 מלאכה 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 אם 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, 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

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 בתיאום עם נציגי גילדת הקוסמים, או הלור סנטר 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

- כדי להטיל קסם יש לומר מזמור עם כמות המילים הדרושה בתיאור הקסם.
- אופי המזמור יכול להיות כל מה שהקוסם רוצה בכל שפה שהיא בלבד שהיא מכיל את כמות המילים המינימלית.
- הקוסם צריך לבצע מחוות וסימנים בידו, כדי 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 במשך 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 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, גל הדף ושריון הקוסם.

### 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)

**דרגה 1**

[פקודה מיידית] על הקורבן לבצע פקודה בת מילה אחת באופן מיידית: שב, פול, תן, וכו' [בצע את הפקודה: (מילה), כך יהיה]- משך המזמור 10 מילים

[פחד] במשך 3 דקות הקורבן מפחד מהקוסם כאילו הוא הסיוט הכי נורא שלו ונמלט מפניו באימה כל פעם שהוא רואה אותו. ספיגת נזק מבטלת את הקסם. [פחד, כך יהיה]-משך המזמור 01 מילים

[בלבול] למשך 3 דקות הקורבן מאבד את יכולת ההתמצאות שלו ולא מסוגל לחשוב בצורה הגיונית או להתרכז. ספיגת נזק מבטלת את הקסם. [בלבול כך יהיה]-משך המזמור 01 מילים

[שכחה] הקורבן שוכח את מה שקרה ב 3 הדקות האחרונות. [שכחה כך יהיה]-משך המזמור 20 מילים

[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]-משך המזמור 10 מילים

[כאב] הקורבן ירגיש כאב בלתי נסבל. כאילו מאתים עקרבים עוקצים אותו בכל הגוף ל 3 דקות. ספיגת נזק מבטלת את הקסם -משך המזמור 01 מילים

קסם גילדה - [נשק כבד] במשך 3 דקות הנשק שהקורבן אוחז הופך להיות כבד מדי מכדי להניף אותו בצורה אפקטיבית. אין צורך להשליכו על הרצפה אולם לא ניתן להילחם איתו. -משך המזמור 10 מילים.

**דרגה 2**

[הקסמה] הקוסם הינו ידידכם הטוב ביותר במשך 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 אופי פליי - לא ניתן לבקש מכם ציוד) לאחר הקסם לקורבן יהיה זיכרון מהאירוע. ספיגת נזק מבטלת את הקסם. [תהיה לי אח, כך יהיה]-משך המזמור 20 מילים

[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. -משך המזמור 30 מילים

[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]-משך המזמור 10 מילים

[שבירת מגן] החרב או המגן ישברו בדומה ליכולת הלוחמים שבירה, עד אשר יתוקנו על ידי בעל מלאכה. -משך המזמור 20 מילים

[שריון קסום] -ניתן להטיל קסם זה רק במהלך קרב. עד תוחם הקרב הקסם מקנה 2 נק"פ נוספים לקוסם (עד למקסימום של 7). ניתן להטיל קסם זה פעם אחת בקרב. -משך המזמור 20 מילים

[חסינות לרעל ואלכימיה] למשך כ 5 דקות, הקוסם חסין לחלוטין להשפעות של שיקוי אלכימיה ורעלים, לטוב או לרע. [גופי ידחה את הזר, כך יהיה] משך המזמור 10 מילים ניתן להטיל פעם בשעה.

קסם גילדה - [הנפשת מת] מנפיש דמות אחת כאל מת בהתאם לטקס הכהונה הנפשת מת. ניתן להנפיש רק שחקן שמעוניין בחוויה הזאת ויש לספק לשחקן כזה מסכת אל מת. לא ניתן להנפיש יותר מאל מת אחד בכל זמן נתון. -משך המזמור 30 מילים. [לקריאה נוספת](#)

### דרגה 3

[בלבול המונין] כל מי שנמצא סמוך למטיל בטווח של עד כ 3 מטר מאבד את יכולת ההתמצאות שלו ולא מסוגל לחשוב בצורה הגיונית או להתרכז. משך ההשפעה כ 3 דקות ספיגת נזק מבטלת את הקסם. משך המזמור 30 מילים

[פציפיזם] כל מי שנמצא סמוך למטיל בטווח של עד כ 3 מטר לא יכול לתקוף את המטיל בשום צורה פיזית או מילולית. הקסם משפיע על הקוסם המטיל בלבד. ניתן לתקוף את בני בריתו של המטיל ללא הגבלות מיוחדות. משך ההשפעה כ 3 דקות ספיגת נזק מבטלת את הקסם. משך המזמור 10 מילים

[גילוי סודות] הקורבן במשך כ-3 דקות מחויב להשיב לכל שאלות של הקוסם ולהגיד אמת (מה שהוא מאמין שזו האמת), או אם הוא לא יודע – להגיד שלא יודע. משך המזמור 30 מילים

שתילת זיכרון [צמיתות] הקוסם שותל זיכרון של סצנה אחת בקורבן. הזיכרון ישאר שם לצמיתות עד אשר יבוטל בלחש ביטול קסם או טקס כהונה. משך המזמור 30 מילים

[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 נגד מפלצות ודרקונים [כדור אנרגיה 3 כך יהיה] משך המזמור 20 מילים

## חוקי כהונה וטקסים

כוחן הינו דמות מאגית אולם בשונה מקוסם, כוחן משתמש בטקסים כדי לבצע קסמים.

טקס אשר בוצע בהצלחה יכול לגרום לשלל תופעות משחקיות חזקות; הטלת קללה המכניסה שיגעון בלב אויבי הכוחן, שליחת אדם למישור הצללים (והפיכתו לבלתי נראה), העצמת כוח לוחם לקראת קרב גדול, וכו'.

יש באפשרות כוהן לבצע טקסים רבי עוצמה במקומות של עוצמה מיוחדת ובמיוחד במעגל הטקסים בטירה המרכזית.

## **כישור: כהונה**

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

## **טקסים**

בניגוד לשיטת הקסם המאפשרת הטלת קסמים באופן יחידני שיטת הכהונה 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 (במצבים 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 שלעתים יהיה צורך לפזרה בעת ביצוע הטקס.
4. לעתים יהיה צורך בנוכחות מאסטר.

את הטקס יש לבצע באינפלויי 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 שיכולים להשפיע על כלל עולם המערכה.

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

במידה והטקס היה מרשים מספיק הוא בוצע 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 כוהן יכולה להשתתף בטקס פעם אחת בשעה.

### כוהנים כמשתתפים

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

דמות	עם	הכשרת	כהונה	נחשבת	כמו	2	משתתפים
כוהן	דרגה	1	נחשב	כמו	3	משתתפים	
כוהן	דרגה	2	נחשב	כמו	4	משתתפים	

כוהן דרגה 3 נחשב כמו 5 משתתפים

כך למשל, טקס העצמת לוחם המבוצע על ידי כוהן דרגה 3 והשוליה שלו (כוהן 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 קמצוץ 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 באינפליי את המהלך האסטרלי לגבי המגבלות של המהלך (על המסיכה יהיה פתק שיזכיר את כל הנקודות).

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

דמות במישור האסטרלי לא יכולה לבצע שום אינטראקציה<sup>11</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.

**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 כדי שימסרו לקורבן (אולם המאסטרים לא מתחייבים לעשות זאת במהרה).

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

### חקירת טקסים חדשים

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

---

<sup>11</sup> אינו יכול להילחם, להטיל קסמים, לדבר או לעשות כל פעולה מלבד ללכת ולמסור את החותם.

## 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>12</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 הופך מתנדב למחלך אסטרלי במשך 45 דקות. מחיר: 10 משתתפים.

### דרגה 2

הגנה המונית מרוע מעניק הגנה מפני קללות ורעלים דרגה 1-2 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 1-2 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 1-2 למספר דמויות שמספרם עד רבע ממספר 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.

<sup>12</sup> כך למשל, טקס עם 20 משתתפים יכול לחזק עד 5 אנשים.

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

ריפוי קללה טקס זה מרפא קללה אחת בדרגה 1-2. 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 1 מצבא אויב. הכלי יצטרך להיות מתוקן על ידי בעל מלאכה מתאים. מחיר: 15 משתתפים דורש מאסטר.

### הנפשת מת

- זהו הטקס היחיד שכוהן\כוהן יכול לבצע לבד. מנפיש אדם כאל מת<sup>13</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 אופן 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>14</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: 03 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 לכהונה

#### קציר דמים (2 נק"ד)

דרישת קדם הכשרת כהונה. היכולת מאפשר לקצור דם מאויב שהובס בקרב.

<sup>13</sup> לצורך העניין זה יכול להיות ערפד, זומבי, וייט, או רוח טובה של אנרגיה חיובית, למכניקה זה לא משנה

<sup>14</sup> למרות שרק שחקן שמעוניין בכך יהפוך לאל מת (וזה 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 שנוצרו בטקסי כהונה. לדמויות עם יכולות כהונה פותח רשימת טקסי כהונה שמייצרים מחלות.
- אין צורך בהכשרת כהונה לצורך הפצת מחלות אבל היכולת דרושה כדי לייצר מחלות בטקס.
- מחלות משפיעות על גוף ו/או נפש לטווח 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 אסטרליים, ודרך מאסטרים.

## חוקי מוות

שחקן שהגיע לסך של 0 נק"פ ישחק פצוע קשה גוסס עד לתום הסצנה. במידה ולא ייגש אליו מרפא במשך 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 זכרונות מעורפלים בלבד.
- בממלכת המוות 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 יכול 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.

## הגורל

## מסדרון

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 כדי להרוג אותה ולא כדי 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 שבותר 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 בשבי, האופציה תהיה שמורה לשחקן הפצוע אם לשחק שבוי או להגיע לממלכת המוות. בכל מקרה שבו מנסים לקחת דמות בשבי יש להסביר לו את זה באינפלטי ורצוי גם באוף 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 כשבוי אולם יש להפעיל שיקול דעת בהתאם לחוק טישלר (אל תהיו מניאקים). כך למשל, אם השחקן מעוניין להפסיק להיות שבוי ניתן פשוט להרוג אותו ולשלוח אותו לעמדת המוות.
- אין לגעת בשחקן ללא הסכמה מפורשת.

- הנפשת מת: כוהן 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 הכוהן הטקס נכשל.
- אל מת לא יכול להשתמש ביכולות וקסמים. הוא כן יכול להילחם ולהשתתף בטקסים הדורשים נוכחות של אל מת.
- יש לסמן אל מת על ידי מסיכה שהכוהן 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)

נשמותיהן 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 שבסופו השחקן 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 ויש לחכות שהדיו יימחק. לא 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.