|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **נשקים מותרים** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| **לוחם** | כל החרבות, כל הפטישים, כל הגרזנים, שריון קל, מגנים | חיים | שריון מלא | מכת הדף | חיים | הפלת נשק | כל הנשקים | חיים | מגע כאב 2 | חמיקה מופלאה | 2 נזק |
| **פאלאדין** | כל החרבות, כל הפטישים, מגנים | חיים | שריון מלא | ריפוי | נשק נשמה | חיים | מגן אמונה | תודעה טהורה | גילוי אמת | חמיקה מופלאה | מעגל עצמה |
| **אביר**  **אפל** | כל החרבות, כל הפטישים, מגים | חיים | שריון מלא | מגע כאב 1 | נשק נשמה | חיים | מגע פחד | חוסן נפשי | כריתת איברים | אמונה מוחצת | מגע כאב 3 |
| **כהן** | חרב קצרה, פטיש קצר, מגן | מגן אמונה | ריפוי | חיים | גילוי אמת | ברכה | מגן המונים | הצמחת איברים | החייאה | ברכת המונים | תחיית המתים |
| **כהן**  **אפל** | חרב קצרה, פטיש קצר, מגן, שריון קל | מגן אמונה | מגע כאב 1 | הקמת זומבי 2 | מגע פחד | מגע כאב 2 | קורבן עצמי 2 | מגן המונים | קורבן תמים | הקמת זומבי 4 | מגע מוות |
| **קוסם** | חרב קצרה | שוט חשמל 1 | הקפאה 5 | השתקה 30 | מכת הדף | חימום נשק | הפנוט 100 | העלמות 10 | גל קרח 10 | שוט חשמל 2 | מוות/ כפל לחשים |
| **דרואיד** | חרבות קצרות, חרבות ארוכות, פטישים | שריון טבעי | שורשים 10 | 2 חיים | ריפוי | תעופה | נשיאה | מכת הדף | פוטוסינתזה | דריסה 3 | הפיכה לשיח |
| **סייר** | חרב קצרה, חרב ארוכה, קשתות, שריון קל | הסתתרות | חיים | מעקב | חיים | חיפוש | הליכת צללים | הפלת נשק | חיים | חמיקה מופלאה | 2 נזק |
| **נוכל** | חרב קצרה, חרב ארוכה, קשתות | הסתתרות | כיוס | חיים | מתנקש | חיפוש | הליכת צללים | מתקפת פתע 2 | כיוס | איום | מתקפת פתע 5 + |
| **אלכימאי** | חרב קצרה | חומצה 1 | שיקוי ריפוי | שיקוי העלמות 10 | שיקוי עור אבן | בקבוקון | שיקוי חוסן נפשי | חומצה 2 | בקבוקון | שיקוי הרדמה | שיקוי החייאה+ חומצה 3 |
| **סוחר** | חרב קצרה | הגנת סוחרים (צעיף) | יצירת נק' נשק | כפל מטבעות | מלאכת מחשבת | שכנוע | נשק נשמה | שיירת מסחר | יצירת נק' נשק | מלאכת מחשבת | פרנס |

איום: כאשר אדם עם איום אוחז מישהו בידו ואמר "איום", הקורבן חייב לתת לו חפץ אחד מחפציו לבחירת השודד. הקורבן, לא יכול באותם רגעים לתקוף את השודד עד שעוברות 10 שניות מרגע שהשודד ברח. שודד ששדד שחקן לא יכול לתקוף את הקורבן עד אשר עוברות 10 שניות מרגע השוד. כול הסיטואציה מתרחשת בזמן אמת ושחקנים שרואים זאת יכולים להתערב במתרחש.

אלמת: האביר האפל מקבל את היכולות: חוסן נפשי, חסינות ללחשי מוות

אמונהמוחצת: בעל היכולת מתעלם מהשפעת "מגן אמונה" "מזמור לשלום" "הגנת סוחרים"

"שבועת אמת" ויכול לתקוף את הקורבן או את הנוכחים.

ברכה: הכהן בוחר שחקן, נוגע בו וסופר עד 5. השחקן שנבחר מקבל עוד 2 חיים למשך קרב אחד. פעם בקרב. חייב שהאויב יהיה בטווח ראייה בזמן הטלת הלחש.

בקבוקון: בעל היכולת יכול להשתמש פעם נוספת בכל קרב, ביכולות האלכימאי שברשותו.

ברכתהמונים: הכהן בוחר עד 4 אנשים. כל אחד מהם חייב לגעת בכהן. על הכהן לספור עד 10 ולאחר הספירה, כל אחד מהנבחרים מקבל עוד 2 חיים. פעם בקרב. חייב שהאויב יהיה בטווח ראייה בזמן הטלת הלחש. (ניתן  לעשות או ברכה רגילה או ברכת המונים.)

גילויאמת: השחקן יכול לדבר עם דמות שחייבת לומר לו את האמת. הדמות ממשיכה לשוחח עם השחקן עד שהוא מסיים את השיחה. אם תוקפים את השחקן או המטרה בזמן השיחה, הקסם פג. ניתן להטיל את הקסם פעם  אחד בלבד על כל שחקן

גלהדף– המטיל מצביע בידו על קשת של עד 180 מעלות מולו וצועק "גל הדף!", כל מי שהיה בקשת שהוא ביצע עם היד חייב ליפול על הרצפה (מינימום ישבן על האדמה). לאחר מכן הדמות יכולה לקום חזרה ולחזור לקרב כרגיל. אין נזק נק"פ.

**גל קרח 10:** המטיל מצביע בידו על קשת של עד 180 מעלות מולו וצועק "גל קרח 5!", כל מי שהיה בקשת שהוא ביצע עם היד חייב לקפוא במקום ולספור עד 5 בקול. לאחר מכן הדמות יכולה מפשירה וחוזרת לקרב כרגיל. אין נזק נק"פ. לא ניתן לפגוע בדמות קפואה בשום דרך.

**דריסה 3:** מאפשר לתקוף בתעופה פעם בקרב. השחקן התוקף צריך לצעוק "דריסה, 3 נזק".

הגנתהסוחרים: לא ניתן לתקוף סוחר שלא ביצע התקפה כנגד שחקן כלשהו. סוחרים מסומנים בצעיפים. ברגע שהסוחר מתחיל התקפה, הוא מאבד מיד את ההגנה למשך כל הקרב. סוחר שנמצא בעיר שעושים עליה מצור  מאבד את הגנת הסוחרים שלו. שליט של עיר יכול לשלול את הגנת הסוחרים מסוחר בתוך העיר שבשליטתו.

החייאה: השחקן מניח את שתי  ידיו על דמות גוססת, סופר עד 10 והדמות חוזרת לחיים עם כל יכולותיה ועם חיים מלאים. אם לקחו לדמות חפץ בגסיסתה וכעת הורגים אותה שוב, לא ניתן לקחת חפץ נוסף.

הליכתצללים: שחקן שעבר להסתתרות יכול להתחיל ללכת לאט בעודו שפוף ועם ידיים מוצלבות. במצב זה הוא בלתי נראה. שחקן שהולך זקוף או שידיו אינן מוצלבות על החזה נחשף מידית ולא יכול לחזור להליכת הצללים  עד שלא יסתתר בשנית.

הסתתרות: השחקן מתכופף ליד חפץ גדול, מצליב ידיים ולא זז, במצב זה הוא בלתי ניראה. לא ניתן להסתתר בזמן קרב. במקרה והשחקן מתחיל ללכת  מיד רואים אותו.

הפיכה לשיח: בעל היכולת צריך להצליב ידיים על החזה ולעמוד זקוף למשך 5 שניות. לאחר מכן הוא הופך לשיח גדול ושופע ועד 3 שחקנים יכולים לבצע הסתתרות סביבו, גם אם אין להם את היכולת הסתתרות. *לא ניתן לבצע את היכולת בזמן קרב.*

הפלת נשק: **פעם בקרב על כל אדם, יכול השחקן לצעוק "הפלת נשק" בזמן שנשקו פוגע בנשק היריב. היריב צריך לזרוק את הנשק מידיו ולאחר מכן יכול להרים את הנשק שוב.**

הפנוט100: המהופנט בשליטה מלאה של המהפנט והוא יכול לתת לו כל פקודה מלבד התאבדות ונתינת ציוד. המהופנט לא יכול להיות מהופנט יותר מפעם אחת במפגש על ידי אותו מהפנט. לא ניתן לקחת ציוד מאדם  בהיפנוט. או להוציא את הציוד ממנו בכל דרך אחרת.

העלמות 10: **פעם בקרב למשך 10 שניות (צריך לספור בקול) הקוסם מניח ידיים על הראש והופך לבלתי נראה. לאחר 10 שניות הוא מוריד את הידיים והופך גלוי לכל.**

הצמחתאברים: המטיל נוגע באיבר שצריך לחדש ומתפלל לאל שלו במשך 10 שניות. לאחר מכן צומח לקורבן האיבר האבוד מחדש. פעם במפגש על שחקן.

הקמתזומבי: הכוהן האפל סופר עד 30 ובסוף הזמן אומר "זומבי -1\2\3\4" הגופה קמה כזומבי (ללא יכולות מלבד שליטה בכל הנשקים) עם מספר החיים שאמר הכהן. ב 4 נקודות ניתן להקים או 4 זומבים עם 1 חיים או 2 זומבים עם 2 חיים או זומבי 1 עם 3 חיים ואחד עם 1 חיים.

הקפאה5**-**10: הקוסם מכה בשוט וצועק "הקפאה 5/10!", השחקן שנפגע עוצר במקום וסופר עד 5 או 10 בקול רם. **לא** ניתן לפגוע בשחקן שקפוא, והוא לא יכול לזוז בכלל.

**השתקה** – המטיל בוחר דמות ופיה נאטם באופן קסום. למשך 30 שניות הדמות אינה יכולה לדבר כלל ומטילי לחשים אינם יכולים להטיל את לחשיהם.

**התחדשות**: מרגע שהשחקן נפצע הוא מתחיל לספור עד 10 בקול רם, כאשר הוא מגיע ל-10 עולה לו 1 חיים. במצב של גסיסה (0 חיים) ההתחדשות לא עובדת!

**זיהוי**:  מי שמכייס אדם עם זיהוי נתפס על חם בשעת מעשה.

**חוסן** **נפשי**: השחקן לא מושפע מיכולות המשפיעות על התודעה (הפנוט, גילוי אמת, שיגעון, אשליה, איום וכו').

**חי-מת**: ברגע שהשחקן בעל היכולת גוסס, הוא נופל וסופר עד 10. לאחר מכן השחקן קם והופך לאילם עם 2 חיים. הוא לא יכול לרוץ, והוא מדבר לא ברור. למרות החסרונות יכול השחקן להשתמש ביכולותיו ובנשקיו כרגיל. וידוי הריגה מקצר את הספירה לאפס

**חיפוש**: כאשר שחקן עם יכולת זו בוזז דמות גוססת, הוא יכול להגיד "חיפוש" ואז הדמות שגוססת חייבת לספר על כל הדברים שנמצאים ברשותה והשחקן בוחר אחד מהם. בנוסף חיפוש מאפשר לבזוז מהקורבן פריט ציוד נוסף ללא חיפוש (זאת אומרת ניתן לבזוז 2 פריטים מאדם).

**חמיקה** **מופלאה**: בעל היכולת לא מושפע בכלל מהתקפות שמכילות את המילה "מוות".

**יצירת** **נקודת** **נשק**: השחקן יכול לבקש ממנהל המשחק את נקודות הנשק המגיעות לו בתחילתו של המפגש.

**כיוס**: השחקן מקבל מדבקה שאותה הוא יכול להדביק על שחקן אחר כדי לגנוב ממנו פריט אחד. לאחר שהדביק מדבקה, הוא אומר למטרה "כיוס", ואז הם עוברים לאוף – פליי השחקן מבקש מהמכויס חפץ אחד שהוא נושא או חפץ שהוא יודע היכן הוא מוסתר. השחקן שנגנב ממנו חפץ לא מבחין בכך עד לפחות 100 שניות לאחר הכיוס. שחקן אחר יכול להגיד "הוא מכייס אותך" כדי להזהיר מישהו. לא ניתן לכייס חפצים ששחקן אוחז ביד, או שריון.

במידה והמכויס שם לב בזמן הדבקת המדבקה או בין ההדבקה לבין שהמכייס אומר "כייסתי  אותך" הכיוס מבוטל וקורעים את המדבקה והגנב נטפס על "חם".

**כפל לחשים**: מאפשר להטיל פעמיים בקרב כל לחש.

**כפל** **מטבעות**: השחקן מקבל, בתחילת כל מפגש, כפול מטבעות מאדם רגיל.

**כריתת** **איברים**: השחקן רשאי לבחור שחקן שבוי ובטקס של 10 שניות "לחתוך" לו אבר אחד בגוף שלא יוכל לתפקד לשארית היום או עד אשר יוטל הלחש "הצמחת אברים". פעם במפגש על כל שחקן.

**לחש** **מוות**: שחקן שניפגע משוט הקוסם מת מיד- מותר רק פעם אחת במפגש על כל שחקן.

**מגן** **אמונה**: הכהן סופר עד 100 ובזמן הזה לא ניתן לפגוע בוא ולגעת בו בשום צורה. אסור לכהן לזוז לדבר או לעשות כל פעולה מלבד לספור ולהתפלל לאל.

**מגן** **המונים**: כמו מגן אמונה אך פועל על עוד שני שחקנים שנוגעים בכהן. שני השחקנים צריכים לגעת בכהן בזמן הטלת הלחש כדי שהלחש ישפיע עליהם. במידה והם מנתקים מגע עם הכהן או תוקפים, מתבטלת עליהם בלבד  ההגנה והם לא יכולים לחזור להיות תחת הגנת הכהן.

**מגע** **כאב** **1-2**: המטיל נוגע בקורבן והקורבן מאבד חיים השווים לדרגת היכולת. פעם בקרב על שחקן.

**מגע** **מוות**: הורג מיד. נוגעים במישהו ואומרים "מגע מוות". פעם בקרב על כל שחקן.

**מגע פחד** – פעם בקרב על כל שחקן. המטיל נוגע בדמות אחת ואומר פחד. למשך ה-10 שניות הבאות כל מה שהדמות שהוטל עליה לחש זה רוצה לעשות זה לברוח בפחד ממי שהטיל עליה את הלחש, כאילו הוא הדבר המפחיד ביותר שהיא אי פעם ראתה. הדמות המושפעת אינה יכולה לתקוף בזמן הזה , אלא רק לברוח על נפשה בכל מהירותה. דמות עם היכולת "חסינות מנטלית" אינה מושפעת מלחש זה.

**מכת הדף**: פעם בקרב על כל שחקן. לאחר פגיעה מוצלחת ניתן לצעוק "מכת הדף" ואז השחקן שניפגע נופל לריצפה ויכול מייד לנסות לקום.

**מלאכת** **מחשבת**: יש להדביק מדבקה על חפץ ולהפוך אותו לשמיש לכל מי שרוצה, גם אם אין לו את היכולת להשתמש בחפץ.

**מעבר** **דרך** **קירות**: יש לגעת בקיר או חומה, לספור עד 5 ולעבור לעברו השני של המבנה. לא מבטל את הצורך במצור כדי לתקוף.

**מעגל** **כריזמה**: בזמן ההופעה לא ניתן לתקוף את הטרובדור או להטיל עליו קסמים. משך ההופעה לא יעלה על 3 דקות. אם הטרובדור תוקף הוא יוצא מההופעה לא ניתן לבצע הופעה בזמן שמטילים מצור על העיר שלך.

**מעגל** **עוצמה**: רק בזמן קרב, מרגע שהפאלדין קורא: "מעגל עוצמה" כל בני בריתו האמיתיים (לא מי שיש לו כוונות רעות כלפי הפאלדין) והפאלדין עצמו זוכים ב +1 חיים עד סוף הקרב. היכולת אינה מצטברת, כך שאם יש 2 פלאדינים בקרב, הם יעלו רק 1חיים לכל בני בריתם.

**מעקב**: השחקן יכול לעקוב אחר דמות בהסתתרות או בהליכת צללים במשך 10 שניות ולאחר מכן הוא יכול לגלות את האיש שמסתתר ולגלות את מיקומו גם לאחרים.

**מתנקש**: מתנקש יכול לבצע התקפה בעיר גם ללא הצורך במצור. כשהוא תוקף בעיר עליו לקרוא "מתנקש" בכל פעם שהוא תוקף משהו.

**מתקפת** **פתע**: דמות עם יכולת זו יכולה להשתמש בזריזותה בכדי לתקוף את יריבה כשהוא לא מוכן. הדמות מגיעה אל גבה של דמות שאינה מבחינה בה, שמה יד (או נשק) על כתפה ואומרת "מתקפת פתע X

**נשק** **נשמה**: השחקן מקבל מדבקה שכתוב נשק נשמה והוא יכול להדביק אותה לנשק, שריון או מגן לבחירתו. לא ניתן לבזוז את הציוד שיש עליו מדבקת נשק נשמה והנוסף לא ניתן להפיל את הנשק עם יכולת "הפלת נשק"

**סוחר** **בכיר**: לא ניתן לבזוז גופה של סוחר בכיר. רק סוחר בכיר יכול לבזוז ציוד מסוחר בכיר אחר שמת. בנוסף, סוחרים בכירים יכולים לשאת מחצבים.

**סנוור** **5**\**10**: שחקן שנפגע מהלחש עוצם עיניים וסופר עד 10\5. הוא יכול להתנהג כרגיל, מלבד שאסור לו לפקוח את עיניו.

**פרנס**: בעל הכישרון יכול, פעם במפגש, להקים שוק בכל מקום שניתן לו אישור או שאינו בשליטה של אף אחד. השוק מתפקד כעיר וכל חוקי המצור תקפים לגבי גבולות השוק.

**פוטוסינתזה 5:** רק בזמן שהאויב נמצא מול המטיל. המטיל פורס ידיים וכל 5 שניות מעניקות לו עוד 1 חיים עד למקסימום של מחצית מהדרגות שלו כדרואיד מעוגל כלפי מטה.

**קורבן** **עצמי** 1**-2**: הכהן מקריב את אחד מאברי גופו, כדי להעניק 1 או 2 חיים לשני אנשים לבחירתו שנוגעים באבר המוקרב (החיים שקיבלו נשארים איתם עד סוף המפגש ואינם זמניים). האיבר שהוקרב לא יצמח בשום דרך באותו המפגש. דורש טקס של 30 שניות לפחות שבמהלכו חייבות המטרות לקרוא בשמו של האל.

**קורבן** **תמים**: המטיל חותך אחד מאברי גופו של הקורבן (לא בהכרח מרצון!) בסוף טקס של 30 שניות הכהן מקבל 1 חיים עד סוף  המפגש (לכהן לא יכולים להיות נקודות חיים יותר ממחצית דרגתו ככהן אפל ). פעם במפגש על כל שחקן.

**ריפוי**: מניחים שתי ידיים על שחקן חי, סופרים עד 5 והפצוע חוזר למספר החיים המקסימאלי של דמותו, לא כולל חיים זמניים. אי אפשר לזוז בזמן ריפוי לא המטיל ולא המתרפא.

**שוט** **חשמל** **1-2:** הקוסם מכה בשוט באדם ואומר "שוט חשמל 1\2" הקורבן חוטף 1\22 נזק.

**שורשים** **10** – פעם בקרב. המטיל תוקף או נוגע במטרה ואומר "שורשים 10" למשך 10שניות, המטרה אינה יכולה להזיז את רגליה ולכן גם אינה יכולה ללכת או לרוץ. הדמות יכולה, לעומת זאת, להמשיך להילחם כרגיל חוץ מהעובדה שרגליה אינן יכולות לזוז בכלל.

**שיקוי** **הרדמה**: מי ששתה מהשיקוי נרדם מיד. הדרך היחידה להעיר אותו היא לנער אותו ולצעוק לו לקום. כל עוד לא מעירים אותו בדרך זו הוא חסר עונים ולא יכול לשמוע או לדבר.

**שיקוי** **חומצה** **1-3**: יש להשליך את תוכן הבקבוק על הקורבן ולקרוא בקול: "חומצה 1" או "חומצה3 \2". שחקן שניפגע מרסיסי החומצה **בפנים בלבד** מוריד את כמות החיים המתבקשת. שחקן ששותה חומצה נפגע נזק כפול  מהחומצה.

**שיירת** **מסחר**: הסוחר מעניק את הגנת הסוחרים לשני מלווים נוספים. המלווים חייבים להניח את אחת הידיים על כתפו של הסוחר. אם אחד המלווים של הסוחר תוקף אז מתבטלת הגנת הסוחרים לכל המלווים ולסוחר.

**שכנוע** (החלפת חפץ): לאחר שיחה של דקה רשאי המשכנע לקחת מהמשוכנע חפץ לבחירתו ולתת לו תמורתו חפץ אחר בתמורה. החפץ המוחלף צריך להשתייך לאותו סוג של החפץ הניתן (נשק תמורת נשק, אוכל תמורת אוכל, תכשיט על תכשיט וכו'). ניתן לחמוק מהיכולת, אם מסרבים לדבר עם האדם על החפץ.

**תעופה**: כדי להמריא או לנחות יש לגעת עם היד בריצפה. בזמן שהשחקן פורש את ידיו הוא עף. לא ניתן לתקוף אותו עם נשקים מלבד נשקי הטלה ולחשים. ברגע שהקוסם תוקף הוא מאבד את היכולת לחזור לתעופה למשך  הקרב. לא ניתן לעוף באזורים בעלי גג. כאשר פוגעים במשהו התעופה הוא נופל וגוסס מייד.

**תודעה** **הטהורה**: הדמות חסינה לכל סוגי לחשי התודעה ,ההקרבה והמוות. כמו כן לא ניתן לבצע על הדמות יכולות שליליות בזמן גסיסתה .

**תחיית** **המתים**: פעם בקרב. הכהן עושה 10 שניות מדיטציה בישיבה מזרחית לאחר מכן מניח את ידיו על ראשו ורשאי להתהלך בשדה הקרב מבלי שיבחינו בו  (במישור האסטראלי). בזמן זה רשאי הכהן להחיות עד 5 גוססים פשוט ע"י נגיעה והמלים "קום לתחייה" לאחר חמישה אנשים הוא יוצא מיד מהמישור חייב להחיות אדם 1 לפחות כל דקה אם לא הוא יצא אוטומטית מהמישור. הכוהן יכול לצאת בכל זמן מהמצב. בזמן היותו בלתי נראה אסור לכהן לרוץ. לאחר יציאה מהמשור אסור לכהן לתקוף 10 שניות.