



חוקי נסיעת מבחו



אדמות המוות



המוות



ברוכים הבאים למערב המופרע!

יש לגלגל את קוביית ה-12 ואז להוסיף את המספר הקבוע לתוצאה (3 בדוגמה הזו). דמויות נבדלות אלו מאלו לא רק ברשימת המיומנויות שלהן, אלא בעיקר בבחירת היתרונות שלהן. יתרונות הם כישורים מיוחדים שמבדילים בין אקדוחנית עם נשק חם בכל יד לבין רובאי צלף, אפילו שלשניהם יש את המיומנות ירי ק8.

נתונים נגזרים

לכל הדמויות יש גם שלושה נתונים נגזרים:

- **קצב תנועה** קובע כמה מהר הדמות שלך נעה. הקצב של בני אנוש הוא 6, אלא אם יש לה יתרונות או קשיים שאומרים אחרת. קצב 6 פירושו תנועה של שישה אינצ'ים על גבי השולחן (אם אתם משתמשים במיניאטורות או 12 מטר בעולם המשחק).
- **הדיפה** שווה ל-2 ועוד חצי מקוביית מיומנות הלחימה של הדמות (אם לדמות יש את המיומנות). זהו מספר המטרה לפגיעה בגיבור שלך בקרב פנים-אל-פנים.

ברוכים הבאים למערב המופרע, ולמשחק התפקידים עולמות פראיים! ההתחלה המהירה שאתם קוראים כעת מציגה את תמצית החוקים של השיטה, כל מה שצריך כדי לשחק בהרפתקה "דם במרעה" (המתחילה בעמוד 8).

החוקים המלאים ליצירת דמויות, כמו גם מגוון רחב של קשיים, יתרונות, כוחות ומצבים מיוחדים, מופיעים כולם בספר הבסיס של פאת'פינדר בעולמות פראיים, הזמין בכל חנויות הספרים ודרך האתר שלנו ב-pundak.games.

בתור התחלה נסביר לכם איך משחקים, ואז תצללו בעצמכם אל 'אדמות המוות' (Deadlands) כדי לפתור תעלומה זוועתית בעיירה הקטנה 'גבעת המצבה' שבמדינת ויומינג, ארה"ב, בשנת 1884.

מאפיינים

לכל דמות או יצור יש חמש תכונות (זריזות, חוסן, כוח, נפש ופיקחות) וגם מספר מיומנויות. תכונות ומיומנויות נקראות יחד "מאפיינים". כל מאפיין מדורג לפי סוג קובייה, בדרך כלל מ-4 עד ק12, כאשר ק6 הוא הממוצע עבור אדם בוגר ואילו ק12 מייצגת הצטיינות עולמית. לעתים יש דמויות או יצורים מפלצתיים בעלי מאפיין העולה על ק12, כמו למשל ק12+3. פירוש הדבר שבכל שימוש במאפיין זה,

Deadlands, Savage Worlds, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © 2020 Pinnacle Entertainment Group. All Rights Reserved.

כל הזכויות למהדורה העברית שמורות לפונדק הוצאה לאור ולמשחקי ליאם, © ישראל 2022.

תרגום: חגי גומפרט; עריכה: ערן אבירם, דניאל רוזנברג; עיצוב: אסנת קדמי.

יש פעולות שלא ניתן לבצע ללא מיומנות, כמו ניתוח מוח, כישוף או הטסת ספינת אוויר.

- **קוביות מתפוצצות:** גלגולי מאפיינים ונזק יכולים "להתפוצץ". כאשר מגלגלים את המספר הגבוה ביותר האפשרי בקוביה (6 בק6, 8 בק8 וכו'), הקוביה "מתפוצצת" ויש לגלגל את הקוביה שוב ולהוסיף את התוצאה לסכום. אם שוב פעם התוצאה היא הגבוהה ביותר, הקוביה ממשיכה להתפוצץ. אם יש מתאם או מחסר לגלגול, מוסיפים אותו בסוף.
- **גלגולים מנוגדים:** לפעמים הגלגול "מנוגד" בידי יריב. הדמות הפועלת מגלגלת ראשונה, והדמות המתגוננת מגלגלת אחריה. התוצאה הגבוהה ביותר מנצחת, אבל חייבים לקבל הצלחה בסיסית (4) כדי להצליח בפעולה. העלאות מחושבות מעל התוצאה של היריב.

דמויות ראשיות וניצבים

הגיבור שלך (דמות השחקן) הוא "דמות ראשית". כמוהו גם נבלים חשובים ומפלצות מיוחדות. לדמות ראשית יש סיכוי טוב יותר להצליח בפעולות, קשה יותר להביס אותה, והיא זוכה לפירוט רב וחשיבות לעומת לסתם שומרים, בריונים אקראיים או חיות מזדמנות - המכונים "ניצבים".

עולמות פראיים ופאת'פינדר פראי

עולמות פראיים היא שיטה גנרית, כלומר שניתן לשחק בה בכל עולם מערכה. המהדורה העדכנית של המשחק היא מהדורת ההרפתקה, שמציגה סט חוקים המתאים לכל עולם משחק. פאת'פינדר בעולמות פראיים הוא פרי שיתוף פעולה עם חברת פאיזו, ומתאים את חוקי עולמות פראיים למוסכמות של פאת'פינדר ושל מבוכים ודרקונים.

בפונדק הוצאה לאור תרגמנו לעברית את ספר הבסיס של פאת'פינדר בעולמות פראיים. תוכלו לקרוא עליו ולרכוש אותו באתר שלנו pundak.games ובחנויות ברחבי הארץ.

- **קשיחות** שווה ל-2 ועוד מחצית מקוביית החוסן של הדמות, בתוספת השריון שהדמות עוטה. זהו המספר שצריך להשיג בגלגול נזק על מנת לגרום נזק ממשי לדמותך.

גלגולי מאפיינים

כאשר דמותך מנסה לעשות משהו מאתגר, המנחה תגיד לך באיזה מאפיינים להשתמש. גלגל את קוביית המאפיינים וקוביית הגורל. אם התוצאה הסופית בקוביה הגבוהה מבין השתיים (לאחר צירוף תוספים או מחסרים) שווה למספר המטרה או גבוהה ממנו, דמותך הצליחה!

- **מספר מטרה (מט'):** כברירת מחדל, מספר המטרה עבור רוב הגלגולים הוא 4. בקרב פנים-אל-פנים (קפא"פ), מספר המטרה הוא ההדיפה, במקום.
- **העלאות:** כל 4 נקודות מעל מספר המטרה נקראות "העלאה". אם הגיבור צריך 4 כדי לפגוע באויב ויוצא לו 8 או יותר, הוא פגע עם העלאה.
- **קוביית הגורל:** דמויות ראשיות (בהמשך) מגלגלות 6 נוספת בגלגולי מאפיינים. אם התוצאה בקוביית הגורל גבוהה יותר, היא מחליפה את התוצאה בקוביית המאפיינים.
- **כישלון קריטי:** כישלון קריטי מתרחש כאשר דמות ראשית מגלגלת 1 גם בקוביית המאפיינים וגם בקוביית הגורל. הפעולה נכשלת אוטומטית וגם משהו רע יכול לקרות - הנשק נופל או נתקע, ההתקפה פוגעת בחבר, הרכב מתרסק, הלחש משתבש וכן הלאה. אי אפשר לגלגל מחדש כישלון קריטי, אפילו לא עם הזדמנויות פז. אם ניצב מגלגל 1 בגלגול מאפיינים וחשוב לברר האם זה כישלון קריטי, למשל אם הוא מטיל לחש, מי שמשחק אותו מגלגל ק6. ב-1, זה כישלון קריטי. אחרת, זה סתם כישלון רגיל.
- **ללא מיומנות:** אם לדמות אין את המיומנות המתאימה עבור פעולה שהיא מנסה לעשות, היא מגלגלת ק4 (לצד קוביית גורל, אם היא דמות ראשית) ומחסירה 2 מהתוצאה.

הקלפים חולקו ויושמו כבר כל היתרונות והקשיים שמשפיעים על שליפת קלפי פעולה.

- **השפעה על הסיפור:** השימוש הזה תלוי לגמרי במנחה, שיכולה לאפשר לשחקנים לנצל פז כדי למצוא רמז אם הם תקועים, לשלוף חפץ יומיומי שחסר להם אבל הם צריכים, או להגיד שהאדם איתו הם מדברים הוא פטפטן וקל להשפיע עליו.

ציוד

- לגיבורים **בנסיעת המבחן** כבר בחרנו ציוד. הנה הסבר על מאפייני הציוד שלהם:
- **ח"ש (חודר שריון):** נשק או קליע זה מתעלם משריון בכמות המצוינת. נשק עם ח"ש 2, למשל, מתעלם מעד 2 נקודות של שריון. התעלמו מח"ש עודף שלא בא לידי ביטוי.
- **הדיפה:** הנשק מוסיף מתאם זה להדיפה של הדמות.
- **טווח:** הטווח הקצר, הבינוני והארוך של הנשק. הטווחים מצויינים באינצ'ים על השולחן. הכפילו אותם ב-2 כדי לייצג מטרים בתוך עולם המשחק. לדוגמה, אויב בטווח 25 הוא למעשה במרחק 50 מטרים.
- **הישג:** נשקים עם הישג מאפשרים לאוחז בהם לבצע התקפות לחימה במרחק המצוין באינצ'ים.

קרב

חוקי הקרב של **עולמות פראיים** נועדו לשמור על האקשן דוהר וסוער!

סיבובי קרב

- כאשר מתחיל קרב, המשחק עובר להתנהל בסיבובים שנמשכים כל אחד כ-6 שניות בעולם המשחק.
- **סיבוב:** "סיבוב" הוא סבב שלם של קלפי פעולה, מ"אס" ועד 2.
- **תור:** תורה של דמות מתרחש כאשר קלף הפעולה שלה מגיע בספירה. גיבור עם שש יהלום, למשל, מבצע את תורו כאשר הקלף הזה מגיע במהלך סיבוב.

דמויות ראשיות מסומנות ככאלו עם סמל מיוחד לפני שמן. לדוגמה:

⊗ אודם האקדוחנית

הזדמנויות פז

כל שחקן מתחיל כל מפגש משחק עם 3 הזדמנויות פז (או בקיצור "פז"), שנותנות לו שליטה מסוימת בגורל הדמות. כדאי לעקוב אחר כמות הפז של כל שחקן באמצעות סמנים כלשהם.

המנחה מתחילה כל מפגש עם פז אחת עבור כל שחקן בחבורה. היא יכולה להשתמש בהן עבור כל דמות שלה (כולל כאלו שאינן ראשיות!). בנוסף, כל דמות ראשית של המנחה מקבלת שתי פז משלה.

המנחה יכולה להעניק לשחקנים פז עבור החלטות חכמות, גילום הדמות (ובעיקר הקשיים שלה) באופן מעניין, או מעשים אמיצים במיוחד. היא יכולה גם לתת פז לשחקן אם סיפר סיפור מעניין בתור דמותו, אמר משפט שגרם לכולם לצחוק, או יצר רגע מרגש במשחק.

הנה מה שאפשר לעשות עם פז:

- **גלגול חוזר למאפיין:** אפשר לנצל פז כדי לגלגל מחדש מאפיין ולשמור את התוצאה הטובה מהשתיים, אבל אי אפשר לגלגל מחדש כשלוש קריטי.
- **גלגול חוזר לנזק:** אפשר לנצל פז כדי לגלגל מחדש נזק. הגלגול הזה כולל את כל הקוביות הנוספות אם יש, מנזק מוגבר או מקורות אחרים.
- **התאוששות מהלם:** זה קורה מיד ואפשר לעשות את זה בכל עת, כולל להפריע לפעולה של מישהו אחר. ראה **הלם** (עמוד 7).
- **השבת עוצמה:** דמות עם מקור עוצמה מסוגלת לנצל פז כפעולה חופשית על מנת להשיב 5 נקודות עוצמה.
- **גלגול בלימה:** אפשר להשתמש בפז כדי למנוע פציעה או הלם. ראה **גלגולי בלימה** (עמוד 8).
- **שליפת קלף פעולה חדש:** כאשר המשחק מתנהל בסיבובים אפשר לנצל פז כדי לקבל קלף פעולה חדש ולבחור באיזה מהם להשתמש בסיבוב. זה קורה אחרי שכל

יוזמה

כדי לקבוע את סדר הפעולה של כל המשתתפים בסיבוב, וכדי להוסיף התרגשות למשחק, אנחנו משתמשים בחפיסה של קלפי משחק רגילים כולל שני הג'וקרים (54 קלפים). כל דמות ראשית מקבלת קלף פעולה אחד. בעלי ברית בשליטת השחקן פועלים בקלף הפעולה של דמותו. קבוצות של מפלצות ודמויות מנחה, כדוגמת כל הזומבים, כל השודדים וכן הלאה, חולקים קלף פעולה ולכן פועלים ביחד.

אחרי שהקלפים חולקו המנחה מתחילה את הסיבוב בכך שהיא סופרת לאחור מ"אס" עד 2. כשמגיע הקלף שלך, אתה פועל. תיקן פותרים לפי הסדר הנהוג במשחקי קלפים רבים: עלה ♠, לב ♥, יהלום ♦, תלתן ♣ (קל לזכור כך: עלי"ת).

לאחר שכולם פעלו מתחילים סיבוב חדש וכולם מקבלים קלף פעולה חדש מהקלפים שנותרו בחפיסה.

- **ג'וקר:** דמות (או קבוצה) שיש לה ג'וקר פועלת מתי שהיא רוצה במהלך הסיבוב, ואפילו יכולה להפריע לפעולה של מישהו אחר. היא גם מוסיפה +2 לכל גלגולי המאפיין והנזק שלה בסיבוב! כאשר שחקן שולף ג'וקר במהלך קרב, כל השחקנים מקבלים פז! ערבבו מחדש את החפיסה בסוף סיבוב שבו נשלף ג'וקר.

המתנה

שחקן יכול לחכות עם תורו בכך שהוא מכריז שהוא ממתין. זה מאפשר לו לבצע את פעולותיו מאוחר יותר בסיבוב. המתנה מחזיקה עד שהשחקן מחליט לפעול; אם מתחיל סיבוב חדש, השחקן לא מקבל קלף פעולה חדש אבל הוא יכול לפעול בכל רגע בסיבוב.

- **הפרעה לפעולה:** אם דמות בהמתנה רוצה להפריע לפעולה (כולל לאויב שהיה גם הוא בהמתנה), היא והיריב מבצעים גלגולי אתלטיקה מנוגדים כדי לראות מי פועל ראשון.

- **פעולה:** בכל תור הדמות יכולה לנוע ולבצע פעולה רגילה אחת מתישהו במהלך התנועה, בין אם זו התקפה, הטלת לחש, וכן הלאה. השלמת פעולות מורכבות יותר, כמו הצתת לפיד או חיפוש חפץ בבקתה, עשויה לדרוש יותר מסיבוב אחד (לשיקול המנחה).

- **פעולות חופשיות:** אמירת משפט או שניים, תנועה (עד למגבלת הקצב של הדמות), השתטחות על הרצפה או הפלת חפץ הן כולן פעולות חופשיות. דמות יכולה לבצע כמה פעולות חופשיות בתורה, בריזמנית (לדבר ולהפיל חפץ בזמן שהולכים, למשל). המנחה מחליטה מתי זה נעשה יותר מדי. יש פעולות חופשיות שמתרחשות אוטומטית בתחילת תורה של דמות ואפשר לנסות אותן רק פעם אחת, כמו למשל התאוששות מהלם או משיתוק. פעולות חופשיות שהן "תגובות", כמו למשל התנגדות ללחש או גלגול מנוגד, אינן מוגבלות ומתרחשות בכל פעם שהמצב עולה.

דיבוי פעולות

דמויות יכולות לבצע עד שלוש פעולות בתורן. כל פעולה נוספת מעבר לראשונה כופה מחסר 2- לכל הפעולות. ביצוע שתי פעולות, למשל, נעשה במחסר 2- לשתייהן, ושלוש פעולות נעשות עם 4- לשלושתן. דמות ראשית מוסיפה את קוביית הגורל לכל פעולה; כרגיל.

חייבים להכריז על כל הפעולות בתחילת התור, ולפני שמגלגלים קוביות. מחסרים נותרים אפילו אם הפעולה המאוחרת יותר לא מתרחשת (למשל אם היא היתה תלויה בהצלחתה של פעולה מוקדמת).

תנועה וריבוי פעולות: דמות יכולה לבצע פעולות שונות בנקודות שונות לאורך תנועתה.

- **פעולות חופשיות:** המחסר מריבוי פעולות לא חל על פעולות חופשיות.

תנועה

מחסה בינוני (בערך חצי מהמטרה מוסתר) או הפחת 6 אם המחסה כבד (רוב המטרה מוסתר).

נזק

אחרי פגיעה בהתקפה, המתקיף מגלגל נזק. בגלגולי נזק סוכמים את כל הקוביות יחד לחישוב הנזק. כל גלגולי הנזק יכולים להתפוצץ, כך שאפשר להמשיך ולגלגל את הקוביות שוב ושוב!

זכרו: גלגול נזק אינו גלגול מאפיין ולכן דמות ראשית לא מוסיפה קוביית גורל לגלגול.

- **נזק בטווח:** רוב נשקי הקליעים גורמים כמות נזק קבועה. לדוגמה, אקדח פיסמייקר גורם $2+6$ נזק. פירוש הדבר שיש לגלגל שתי קוביות 6, לסכום אותן יחדיו (כולל התפוצצויות) ולהוסיף 1.
- **נזק בקפא"פ:** נשקי קפא"פ והטלה גורמים נזק השווה לתכונת הכוח של המתקיף ועוד קוביה נוספת, התלויה בנשק. לדוגמה, גיבור עם כוח 8 וסכין גדול (6 ק) נזק מגלגל $8+6$ נזק. למרות שמשתמשים בכוח כדי לקבוע נזק קפא"פ, גלגול נזק אינו גלגול מאפיין ולכן דמות ראשית לא מוסיפה קוביית גורל לגלגול.
- **נזק מוגבר:** להתקפה שפוגעת היטב יש סיכוי מוגבר לגרום יותר נזק. אם השגת העלאה בגלגול ההתקפה (לא משנה כמה העלאות), אתה מוסיף 1 ק לגלגול הנזק. גם הקוביה הזו יכולה להתפוצץ!

השמת הנזק

אם תוצאת גלגול הנזק נמוכה מהקשיחות של המטרה, המטרה משתפשת קצת אבל לא נגרם לה נזק של ממש - אין השפעה משחקית. אם הנזק שווה לקשיחות או גבוה ממנה, המטרה נעשית הלומה ואף עלולה לספוג פציעות.

- **הלם:** בהצלחה רגילה (תוצאה של 3-0 מעל לקשיחות של המטרה), המטרה הלומה. אם היא כבר היתה הלומה, והתוצאה הנוכחית מגיעה מנזק (ולא מעימות שמביא להלם, למשל), המטרה נשארת הלומה ומקבלת פציעה.
- **פציעות:** כל העלאה בגלגול הנזק (כל הפרש של 4 נקודות מעל לקשיחות של המטרה) משמעה שהקורבן סופג פציעה. ניצבים נעשים מנוטרלים כשהם סופגים את הפציעה הראשונה. דמות ראשית יכולה

קצב התנועה של דמויות שחקן הוא בדרך כלל 6, כלומר הדמות נעה שישה אינצ'ים על שולחן המשחק אם אתם נעזרים במיניאטורות. כל אינץ' על המפה נחשב ל-2 מטרים בעולם המשחק.

דמות שרוצה לנוע מהר יותר יכולה לרוץ, מה שמגדיל את הקצב שלה עבור אותו סיבוב בקוביית הריצה שלה (בדרך כלל 6). קוביית ריצה לא יכולה להתפוצץ ולא מגלגלים קוביית גורל. הסיבה שהריצה היא אקראית היא כדי להתחשב בתנאי שטח משתנים. דמות שרצה סובלת ממחסר 2- לכל הפעולות שהיא מבצעת בתור. זה מצטבר עם המחסר על ריבוי פעולות (עמוד 5).

התקפות בקרב פנים-אל-פנים (קפא"פ)

דמות יכולה לבצע גלגול לחימה אחד בכל פעולה, מספר המטרה הוא ההדיפה של האויב. בהצלחה, הדמות פגעה וגרמה נזק; בהעלאה, היא גרמה נזק מוגבר.

- **נסיגה מקפא"פ:** כאשר דמות נסוגה מקפא"פ, כל האויבים הסמוכים אליה שאינם הלומים או משותקים מקבלים מיד התקפה חופשית עליה (אבל רק אחת - אפילו אם יש להם יתרון שמאפשר לתקוף פעמיים בפעולה אחת).

התקפות טווח

מיומנות הירי מכסה אקדחים, קשתות ואפילו משגרי רקטות. נשקי הטלה משתמשים במיומנות האתלטיקה.

לכל נשקי הטווח יש הגדרת טווח, הרשומה כך: 20\10\5. אלו הטווחים הקצר, הבינוני והארוך של הנשק, בהתאמה. מספר המטרה לפגוע בהתקפת טווח הוא 4. התקפה בטווח בינוני סובלת ממחסר 2- לגלגול ואילו התקפה בטווח ארוך סופגת מחסר 4-.

הטווחים מצויינים באינצ'ים על שולחן המשחק אם אתם משתמשים במיניאטורות או סמנים. הכפילו אותם ב-2 כדי לייצג מטרים בעולם המשחק. לדוגמה, אויב בטווח 25 הוא למעשה במרחק 50 מטרים מהדמות.

- **מחסה:** הפחיתו 2 מגלגול ההתקפה אם למטרה יש מחסה קל (פחות מחצי מהמטרה מוסתר), הפחת 4 אם יש לה

לבצע גלגול חוסן בתחילת התור הבא שלה. בכישלון, היא מתה. בהצלחה היא שורדת אבל חייבת לנסות שוב בתורה הבא (או פעם בדקה, אם מחוץ לקרב). בהעלאה היא מתייצבת, ולא צריכה לגלגל שוב.

דמויות אחרות יכולות לעצור את הדימום באמצעות גלגול מיומנות רפואה. זוהי פעולה, ובהצלחה המטופל מתייצב.

- **הצלחה:** הדמות יציבה. היא לא גוססת, אבל תישאר מעולפת או מנוטרלת באופן אחר, למשך 6ק2 שעות.

בלימת נזק

מייד אחרי החישוב כמה פציעות גורמת התקפה, דמות יכולה לנצל פז כדי לבצע **גלגול בלימה**. זהו גלגול חוסן. כל הצלחה וכל העלאה בגלגול מפחיתות את מספר הפציעות מההתקפה באחד. עבור הגלגול הזה אל תוסיף את מתאמי הפציעה שהדמות אמורה לספוג - זה עוד לא קרה!

אם הדמות בולמת את כל הפציעות מהתקפה, היא גם מפסיקה להיות הלומה (אפילו אם היתה הלומה ממקודם).

עייפות

יש סכנות, כוחות ונסיבות שעלולות לגרום עייפות במקום נזק. עייפות היא ייצוג של לאות או מועקה פיזית או נפשית, או של כאבים מתמשכים ומציקים.

דרגת עייפות אחת כופה מחסר של 1- על כל גלגולי המאפיין. דרגה נוספת (תשישות) מגדילה את המחסר ל-2.

עם דרגה נוספת, הדמות מנוטרלת ואולי גם מאבדת את ההכרה. עייפות ותשישות משתפרות בדרך כלל בקצב של דרגה אחת לשעה.

להמשיך לפעול עם עד לשלוש פציעות, ונזק נוסף מנטרל אותה. כל פציעה גורמת למחסר מצטבר של 1- לקצב של הדמות ולכל גלגולי המאפיין שלה, עד למחסר מרבי של 3-.

דוגמה לנזק

הקשיחות של אודם. האקדוחנית היא 5. אם היא נפגעת מהתקפה והנזק נמוך מהקשיחות שלה, היא בסדר - זו רק שריטה או סימן כחול.

אם הנזק שווה לקשיחות שלה או גבוה ממנה בעד-3 נקודות (ללא העלאה), היא נעשית הלומה. במקרה של אודם, נזק של 5-8 יגרום להלם. אם אודם כבר הייתה הלומה, היא נשארת הלומה וסופגת פציעה.

אם גלגול הנזק השיג העלאה, כלומר 9-12 במקרה של אודם, היא נעשית הלומה וגם סובלת מפציעה. כל העלאה נוספת (13, 17 וכו') תגרום לאודם לפציעה נוספת. במקרה זה אין משמעות אם אודם כבר הייתה הלומה לפני ההתקפה.

השפעות הלם

דמויות הלומות נעשו מזועזעות, סבלו מטלטלה, או חטפו שוק. הן יכולות לבצע רק פעולות חופשיות, כמו תנועה (כולל ריצה). בתחילת תורה, דמות הלומה חייבת לנסות להתנער מההלם באמצעות גלגול נפש. זוהי פעולה חופשית. בכשלון, הדמות נשארת הלומה. בהצלחה, הדמות מתאוששת מההלם ויכולה לפעול בתור כרגיל.

- **שימוש בפז:** ניתן לנצל פז בכל רגע כדי להסיר הלם, אפילו שלא בתורך.

השפעות ניטרול

דמויות מנוטרלות לא מבצעות פעולות אבל הן עדיין מקבלות קלפי פעולה עד לסוף ההתקלות, למקרה שיתאוששו או אם הן צריכות לגלגל להשפעות כמו **דימום למוות** (בהמשך). דמות מנוטרלת מתעלמת מיתרונות או קשיים שמשפיעים על שליפת קלפי פעולה.

אם דמות נוטרלה בעקבות פציעה, היא חייבת לבצע גלגול חוסן מיידי:

- **כשלון קריטי:** הדמות מתה.

- **כשלון:** הדמות מדממת למוות. היא חייבת



עימות

עימות הוא כל ניסיון להשפיע על האויב שלא באמצעות התקפה. עם עימותים אפשר להביך את האויב, לזרות חול בעיניו, או להבהיל אותו עם מבט מצמית. כדי לבצע עימות השחקן מתאר את הפעולה וביחד עם המנחה הם מחליטים מהי המיומנות המתאימה. האויב מתנגד עם התכונה הקשורה למיומנות הנבחרת: ניסיון הכשלה הוא עימות של אתלטיקה נגד זריזות, מאחר שאתלטיקה קשורה לזריזות. התגרות קשורה לפיקחות, אז הניסיון להשפיל או להרגיז משהו מנוגד בידי פיקחות. לחימה, כשמתמשים בה כעימות במקום כהתקפה רגילה, מנוגדת בזריזות במקום להיות משוות להדיפה. בכל מקרה, זוהי פעולה. אם הדמות מנצחת בגלגול המנוגד, היא יכולה לבחור לעשות את היריב מוסח (2-) לכל גלגולי המאפיין עד לסוף תורו הבא של היריב) או פגיע (2+) לכל גלגולי המאפיין על היריב עד לסוף תורו הבא). עם העלאה, היריב גם הלום.

מספר נקודות העוצמה הנדרש והכוח משפיע כפי שמפורט בתיאור שלו.

- **משך:** כוח פועל מספר סיבובים לפי הרשום בתיאור שלו. בחלק מהכוחות ניתן "להחזיק" ולהאריך את המשך שלהם, בעלות של נקודת עוצמה אחת.
- **נקודות עוצמה:** גיבורים עם מקור עוצמה מתדלקים את כוחותיהם באמצעות "נקודות עוצמה". דמות משיבה 5 נקודות עוצמה שנוצלו בכל שעת מנוחה.

חוקים נוספים

הנה תיאור של כמה מהחוקים המיוחדים לעולם אדמות המוות שרלוונטיים לדמויות הקדוש, הקלפן והסייר המחוזי.

חטאים

קדושים שמפריים את הצו האלוהי ייצאו שכוחות הטוב נוטשים אותם. חטאים קלים גורמים למחסר 2- לגלגולי אמונה למשך שבוע. חטאים כבדים גורמים לדמות לאבד את כל כוחות מקור העוצמה שלה למשך שבוע. חטאים שדינם כרת גורמים לדמות לאבד את כוחותיה לצמיתות, אלא אם תשלים משימה אדירה על מנת לכפר על חטאה (להחלטת המנחה).

הנה רשימה של חטאי נצרות לדוגמה - הדת הנפוצה ביותר במערב המופרע.

טבלת החטאים

חומרה	דוגמאות
קל	חמדנות לרכוש רעך, נשיאת שם האל לשווא, סירוב לסייע לנזקקים, שקר במזיד, שתיה לשוכרה.
כבד	גניבה, זניחת טקס המיסה (לקתולים), נטישת אנשים במצב מסכן חיים.
דין כרת	הכחשת קיום האל, ניאוף, רצח שלא לצורך הגנה עצמית.

כוחות ועוצמה

ניתן למצוא כוחות מופלאים ברוב העולמות הפראיים. אולי אלו הם טקסים נסתרים של כת אפלה, בובות וודו, לחשים מוזרים, כוחות-על, יכולות פסיוניות, או המצאות מוזרות של מדען מטורף.

כל היכולות הללו נקראות "כוחות", והן פועלות באותו האופן בכל עולם משחק; רק אופן השימוש והסגנון שלהם משתנה לפי מוסכמות הסוגה והז'אנר.

לכל מקור עוצמה יש מיומנות קשורה שמוגדרת כ"מיומנות העוצמה" שלה. בעולם המשחק אדמות המוות, מיומנות העוצמה של הקדוש היא אמונה ומיומנות העוצמה של הקלפן היא כישוף.

כאשר דמות מפעילה כוח, השחקן מתאר מה ברצונה לעשות ומגלגל את מיומנות העוצמה של דמותו. אם הגלגול נכשל, הדמות מאבדת נקודת עוצמה אחת (ובכשלוך קריטי היא גם סופגת דרגת עייפות, שמסבה 1- לכל גלגולי המאפיינים, וכל הכוחות הפעילים שהטילה מופסקים). בהצלחה, הדמות משקיעה את

ככה זה עובד:

טקסט ריינג'רז

הסיירים המחוזיים, הריינג'רז המפורסמים, מפורסמים ביכולתם להתמודד עם כל בעיה בכוחות עצמם. זה מקורה של המימרה "התפרעות אחת, סייר אחד". ובכל זאת, העולם גדול ורע מאוד, ומדי פעם אפילו הסייר המנוסה ביותר זקוק לעזרה.

ריינג'רים מתחילים את המשחק עם טובה אחת, והם זוכים בטובה נוספת בכל פעם שהם מפחיתים את רמת הפחד בקהילה. מספר הטובות המירבי שאפשר לנצל בכל בקשה תלוי בדרגתה של הדמות בארגון. הדמות גם צריכה להיות מסוגלת להעביר הודעה לארגון.

החוקים לגבי רמות פחד ועליית דרגות בארגון מוסברים בספר המשחק של אדמות המוות.

דרגת הריינג'ר

דרגה	שכר	ערך טובה מרבי
סייר שדה	40 דולר	1
סמל	60 דולר	2
סגן	80 דולר	3
סרן	120 דולר	4

התערבות עם השטן

קלפנים המטיילים לחש יכולים לנסות ולערב רוח רעה בתהליך ההטלה. זה מסוכן הרבה יותר מכישוף רגיל, אבל התוצאות עשויות להיות יוצאות מהכלל.

התערבות עם השטן היא פעולה שאפשר לבצע רק פעם אחת בתור, אבל היא כוללת את ההתערבות עצמה וגם את הטלת הלחש. ההתמודדות עם השד יכולה לקחת דקות או שעות בעולם הרוחות, אבל בעולם החומרי חולפות שניות בודדות.

ישנן שתי סיבות מדוע שקלפן יבחר להתערב עם השטן. ראשית, הרוחות יכולות להטיל עבורו כל לחש מרשימת הלחשים הזמינים לקלפנים, אפילו אם הדמות לא יודעת את הלחש ולרבות לחשים ברמה גבוהה מרמת הדמות.

שנית, ההתערבות מאפשרת לקלפן להטיל לחשים גם אם אין לו מספיק נקודות עוצמה, ואם יש לו יד טובה במשחק, הוא יכול לשמור לעצמו נקודות עוצמה עודפות של השד.

1. **סכום ראשוני:** נצל הזדמנות פז אחת. אלו התנאים של השטן, חבר.

2. **בחר כוח:** אמור למנחה באיזה כוח רוצה הקלפן שלך להשתמש, כולל מתאמי עוצמה, ומה העלות הסופית של הכוח בנקודות עוצמה.

3. **התחל להמר:** בצע גלגול הימורים. שלוף חמישה קלפי משחק, ועוד קלף אחד בהצלחה או שני קלפים עם העלאה. בכשלוך אתה שולף רק חמישה. בכשלוך קריטי אתה לא שולף קלפים נוספים, ואחרי סיום ההימור והלחש, המנחה תגלגל **בטבלת השיבוש!** אתה לא יכול לרמות בגלגול הזה: השטן שם לב!

4. **הצג יד פוקר:** שחק את יד הפוקר הטובה ביותר שאתה מצליח להרכיב עם הקלפים ששלפת. אם קיבלת ג'וקר, אתה גם משיב את הפז ששילמת בסכום הראשוני. קבל את ההשפעה המתאימה לפי **טבלת ההתערבות עם השטן**. אתה לא יכול להשתמש בנקודות העוצמה של הדמות, אלא רק בעוצמה שקיבלת מהיד שלך בהתערבות.

5. **הטל את הלחש:** אתה מבצע גלגול כישוף, ב-2 על כל הפרש בין הרמה שלך לרמה של הכוח שבחרת (אם הוא גבוה יותר). אם לא קיבלת מיד הפוקר מספיק נקודות עוצמה כדי להפעיל את הכוח, אתה מגלגל ב-1 על כל נקודה חסרה. אם קיבלת יותר נקודות עוצמה משנדרש, אתה יכול למלא איתן בחזרה את מאגר העוצמה האישי שלך או להשקיע אותן כדי להוסיף +1 לגלגול על כל נקודה שהושקעה בדרך זו - אתה חייב לבחור לפני הגלגול.

בכשלוך בגלגול הכישוף, הלחש נכשל. הפז שנוצלה אבדה, והקלפן לא איבד נקודות עוצמה. בכשלוך קריטי המנחה מגלגלת **בטבלת השיבוש!**

6. **הלחש משפיע:** אם גלגול הכישוף הצליח, הלחש מוטל וההשפעה שלו מתרחשת כרגיל.

התערבות עם השטן

השפעה	קלפים	יד פוקר
2 נקודות עוצמה	קלף אס אחד	אס גבוה
3 נקודות עוצמה	זוג קלפים עם אותו מספר	זוג
4 נקודות עוצמה	זוג קלפים של נסיך ומעלה	זוג מלכותי
5 נקודות עוצמה	שני זוגות של קלפים שערכם זהה	שני זוגות\זוגיים
6 נקודות עוצמה	שלושה קלפים שערכם זהה	שלישייה
8 נקודות עוצמה	חמישה קלפים ברצף ערכים (אס הוא לפני 2 ואחרי מלך)	רצף
10 נקודות עוצמה	חמישה קלפים מאותה צורה	צורה
10 נקודות עוצמה, והמשך, ההשפעה או הנזק של הלחש מוכפלים (לבחירתך)	שלישיית קלפים שערכם זהה וגם זוג קלפים שערכם זהה	בית מלא
15 נקודות עוצמה, והמשך, ההשפעה או הנזק של הלחש מוכפלים (לבחירתך)	ארבעה קלפים שערכם זהה	רביעיה
15 נקודות עוצמה והמשך, ההשפעה או הנזק של הלחש מוכפלים (לבחירתך). בנוסף הקלפן יכול להוסיף ללחש מתאמי עוצמה שהוא לא הכריז עליהם מראש, אם יש מספיק עוצמה לכך	חמישה קלפים שערכם זהה (דורש ג'וקר)	חמישיה
כמו חמישייה, לעיל, והדמות זוכה גם בנקודת נחישות	חמישה קלפים ברצף ערכים וכולם מאותה הצורה	רצף צורה

טבלת השיבוש

ק	השפעה
1	גניבת מחשבה: השטן צורב את מוחו של הקלפן. קוביית הכישוף שלו קטנה בצעד אחד לצמיתות (אפשר לשפר אותה שוב עם התקדמויות).
2-3	התשת מחשבה: כמו גניבת מחשבה, אבל ההשפעה חולפת בסיום ההתקלות.
4-8	עיוות: הלחש פועל בצורה שמזיקה לדמות. לדוגמה לחשים אשר גורמים נזק פוגעים בקלפן או בבני בריתו, לחשי הגנה מחפים על אויביו, ולחשי חיזוי מגלים לו מידע שקרי.
9-12	התשה: הכוחות הקסומים מתישים את כוחה של הדמות. היא נעשית מוסחת, פגיעה ומשותקת!
13-16	רתע: השטן מציף את מחשבותיה של הדמות באנרגיה וגורם לה נזק ששווה ל-2ק6 + מספר נקודות העוצמה שחסרו לה כדי להפעיל את הכוח.
17-19	טירוף: השטן מוציא את הקלפן מדעתו. יש לגלגל בטבלת הטירוף בספר אדמות המוות: המערב המופרע. אם אין לכם את הספר, המנחה יכולה להיות יצירתית - ומעט מרושעת.
20	שד רמאי: הדמות תופסת את השטן מרמה. מייד אחרי השלמת ההימור, הדמות הלומה.

דם במרעה

"כאן מצאנו את האנק. אישה צרקה אותנו בתוך גדר התיל. לפעמי הרוצחים הם בני שבט יוט. בסבר היינו ביחסים יקפוטניים עם האנשים של צ'יל. סוס שחור, אבדל האנשים של הבחינו בתופשים האחרונים בתבורת ציב שלפם אסתובבת ליב הגבול של המרעה, יותר מפסם אחת. אוני לא חושב שאילו כנופית פלפת הרפאים - הם לא רוצחים, בנפאי כשאין בסביבה פרר לזנוב. אין לי אספיק אנשים כפי לפתאופה עם הכל, אט חשבתי שתוכלו לברר את זה."

קצות חוט

להלן יוצגו כמה קצות חוט שהקבוצה עשויה לעקוב אחריהם. מומלץ לתת לשחקנים לחקור שני קצות חוט או יותר לפני שיגלו את סיבת המוות.

זירת הרצח

אין הרבה מה לראות בזירת הפשע מלבד דם יבש על גדר התיל. אפשר לחפש עקבות באזור עם גלגול הישרדות ב'2-, כי האנשים שחילצו את הגופה של האנק מהגדר טשטשו את העקבות שבמקום. בהצלחה, הדמות מזהה בזירת הרצח סימני מאבק.

אם השחקן מגלגל הישרדות עם העלאה, או אם הדמות מטפסת או קופצת אל מעבר לגדר כדי לבדוק אם יש עקבות שם, אפשר לגלות שאין כל עקבות גם מהצד השני של הזירה. אם בני יוט היו בסביבה בשבוע האחרון, הם או סוסי הפוני שלהם היו משאירים עקבות.

בני יוט

ההרפתקנים יכולים לצאת אל הכפרים של שבט יוט או למצוא את חבורת הצייד שהאנשים של הית' ראו. הדמויות יכולות להסתובב באזור בחיפוש אחר עקבות שמובילות אותן אל בני יוט. זה גלגול הישרדות שלוקח יום שלם. בהצלחה, הגיבורים פוגשים בקבוצה החמושה. בני יוט חוששים מזרים, כך שכדאי להרפתקנים לגשת אליהם בזהירות. את חבורת הצייד מוביל צ'יפטה, אחיינו של ראש השבט, סוס שחור.

מנחה, מכאן והלאה מתוארת ההרפתקה 'דם במרעה', אותה תריצי לשחקנים. שחקנים, הפסיקו לקרוא! ההרפתקה מתרחשת בעולם המערכה אדמות המוות, במחוז יווינטה שבמדינת ויומינג בארצות הברית. מערכה זו מתוארת בערכת המערבון אימה בגבעת המצבה (Horror at Headstone Hill).

זהו המערב המופרע של אדמות המוות, מציאות שבה כיבוש המערב הפרוע בידי האדם הלבן נבלם עם שחרורו של רשע עתיק שהאינדיאנים כלאו מזמן. בחוף המזרחי מכחישים את השמועות, בעוד המתים מהלכים במערב אמריקה. בהמשך הקובץ תמצאו דמויות מוכנות למשחק. אם נהנתם מההרפתקה, אתם מוזמנים לרכוש את ספר הבסיס של פאת'פיינדר בעולמות פראיים.

תחילת ההרפתקה

הית' קריטנדן הוא חוואי קשה יום שעושה ככל יכולתו על מנת לספק לעדר שלו שטח מרעה מרווח מדרום מערב לעיירה 'גבעת המצבה', על אף הקשיים. יצור על טבעי שמכונה בעיירה "ביל המבחיל" או "יציר הביצה" מסתובב באזור; סורף מסתורי מעלים מדי פעם אחת מהפרות; ובני בליעל (כדוגמת כמו כנופית 'פלדת הרפאים') מחפשים תמיד הזדמנות לגנוב בקר. אין להית' מספיק ידיים, ועכשיו אחד מהעובדים שלו נהרג. זה כבר הקש האחרון עבורו, וכשהגיבורים עוברים בסביבה הוא נואש לעזרתם.

הית' מציע פרס בשווי 100 דולרים למי שיצליח ללכוד את מי שלפני יומיים הרג את העובד שלו, האנק בימר. גם ראיות מפלילות יספיקו. לצורך ההרפתקה הקצרה, נדלג על המשא ומתן ונניח שהגיבורים כבר הסכימו להצעה לפני תחילת המשחק.

הית' מוביל את הגיבורים לקצה הנידח של המרעה, במרחק כמה קילומטרים מהחוזה, ומצביע לעבר אזור בגדר התיל המקיפה את שטחי המרעה.

מתגלגלים שפיתחו צמא לדם אנושי. הפגישה עם בני יוט היא הזדמנות טובה עבור השחקנים להיכנס לנעלי הדמויות ולדבר בשמן בדיאלוג עם האינדיאנים. אם הדמויות תוקפות את לוחמי יוט, הם יגיבו באש אבל ייסוגו אחרי כמה יריות. סוס שחור ציווה על אנשי השבט להימנע מצרות, לפחות כרגע.

⊕ **צ'יפטה:** אחיינו של סוס שחור. הוא משתמש באותם נתונים כמו הלוחמים המלווים אותו, אבל הוא דמות ראשית ולכן יכול לספוג שלוש פציעות. יש לו 2 פז משלו, והוא מגלגל את קוביית הגורל בכל גלגול מאפיין.

צ'יפטה וששת אנשיו מחפשים יצור שהם מכנים "שונקה וראק־אין". אם הדמויות מבקשות מהם לתאר את היצור, כל מי שמצליחה בגלגול תורת הנסתר יודעת שהאדם הלבן מכנה אותו "זאב בלהות". היצור לא מופיע בהרפתקה הזו - אבל הוא הסיבה שבני יוט מסתובבים כאן. אין להם כל קשר לרצח.

אם ההרפתקנים מספרים על המוות המסתורי ובהצלחה בגלגול שכנוע או מיומנות מתאימה אחרת לבחירת המנחה, בני יוט משתפים את ההרפתקנים בסיפורי אימה על מפלצות שונות של המערב המופרע - בהעלאה צ'יפטה יספר שסוס שחור הזהיר אותו לאחרונה משיחים



דם על התיל

■ **לוחמי יוט (6):** נתונים להלן.

לאחר שההרפתקנים כילו את מאמצייהם בבדיקת קצוות החוט, דוהר לקראתם אחד מהאנשים של הית' קריטנדן. הוא פצוע ובגדין ספוגים בדם, והוא זועק לעזרה. לחלופין, אם ההרפתקנים חיברו מספיק מהרמזים, הם יכולים לחזור אל זירת הרצח - הפעם עם ידיעה איזה סוג עקבות לחפש. הם מוצאים במהרה עקבות של תילידמים שהתגלגלו מהגדר לכיוון שטח המרעה. במקרה זה, הקאובי הפצוע פוגש את ההרפתקנים כשהם כבר בדרך אל השוורים הנגועים.

"דִּיִּדְמִים! זֶה נֶכְסֵי אֵלֶּיךָ שְׁוֹרִים! רֵם הוֹרִים אֶת כֹּלֵם!"

הקאובי הנרעש לא יחזור מרצונו אל מקום הפורענות, אבל הוא יצביע אל מעבר לגבעה ממנה דהר בעוד הוא מנסה לחבוש את פצעיו. כאשר ההרפתקנים חוצים את הגבעה, נגלה לעיניהם מחזה נוראי: שלושה מאנשיו של קריטנדן נמלטים מקבוצה של חמישה שוורים ארוכי קרניים. השוורים עטופים בחוטי תיל, וחלק מהחוטים בוקעים מראשם ומכתפיהם ומצליפים באוויר.

זה הזמן לשלוף אקדחים, להניף גרזנים ולהכין את הלהבירורים. השוורים נגועים בזן מרושע במיוחד של תילידמים! אחרי שהשוורים ינוטרלו, תילידמים יהיו כבר תשושים מהמאמץ הכרוך בהנפשת גופות, כך שאפשר יהיה לאסוף את כולם ולשרוף אותם בקלות. ■ **שוורי דמים (5):** נתונים להלן.

שור דמים

תכונות: זריזות ק6, חוסן ק10, כוח ק10, נפש ק4, פיקחות ק4 (ח)

מיומנויות: אתלטיקה ק6, הבחנה ק6, לחימה ק6

קצב: 8; **הדיפה:** 5; **קשיחות:** 9

יכולות מיוחדות:

- **גודל 2:** בקר שוקל מעל חצי טון. הדבר משפיע על הקשיחות של שור הדמים (מחושב כבר בנתונים).
- **קרניים:** נגיחת השור גורמת כוח+ק6 נזק.

לוחם יוט

תכונות: זריזות ק8, חוסן ק8, כוח ק8, נפש ק8, פיקחות ק6

מיומנויות: איום ק6, אתלטיקה ק8, הבחנה ק6, הישרדות ק6, התגנבות ק6, ידע כללי ק6, ירי ק6, לחימה ק8, רכיבה ק8, שכנוע ק6

קצב: 6; **הדיפה:** 6; **קשיחות:** 6

קשיים: חשדנות

יתרונות: יערנות (+2) לגלגולי הישרדות והתגנבות בשטחי הפרא

ציוד: גרזן יד (כוח+ק6), קשת (טווח 12\24\48, ק6 נזק, קצב אש 1)

המנוח

הגופה של האנק עדיין שמורה בחווה של הית', ממתינה לבואו של הקברן. אם מישהו בודק את הגופה, הוא יגלה שזרוע ימין, הכתף וצד ימין של הגופה מלאים בפצעים שנראים כמו פצעי ירי מכוערים במיוחד. עם גלגול רפואה אפשר לגלות יותר. בהצלחה, הדמות מגלה שמשוה משונן קדח את דרכו אל השרירים של האנק וגרם לנזק קטלני. עם העלאה, הדמות מוצאת גם חבלות המעידות שהאנק נקשר באמצעות חוט תיל.

לחבר את הרמזים

אז מה באמת קרה? האנק הותקף על ידי יצור על טבעי הנקרא "תילידמים", מעין שיח מתגלגל עם כוונות זדוניות. היצור הרג את האנק ואז עזב בחיפוש אחר קורבן נוסף. בזמן שההרפתקנים חקרו, תילידמים מצא את דרכו אל קבוצת שוורים מבודדת. הוא לא הרג אותם מייד, אלא חפר לתוכם והשתלט עליהם. בסצנת השיא של ההרפתקה, על הדמויות להילחם בשוורים הנגועים.

אם השחקנים הצליחו לאסוף רמז אחד לפחות, הם יכולים לנסות לגלות עוד מידע על הרוצח העל-טבעי. זהו גלגול מיומנות תורת הנסתר. אם הדמויות גילו רמז אחד הגלגול מבוצע ללא תוסף, אם הם גילו שני רמזים או יותר, הגלגול הוא תוסף +2. רק דמות אחת יכולה לבצע את הגלגול.

בהצלחה, הדמות מזהה שאלו הן פציעות האופייניות ליצור על-טבעי בשם תילידמים. בכשלון, ניתן לבצע את הגלגול שוב אחרי שמגלים רמז נוסף.

קדוש

רוח קדושה העניקה לך את הכוח להאיר את העולם ולהביא מזור לזנזקים.

תכונות

6	קצב	6ק	זריזות
5	הדיפה	6ק	חוסן
5	קשיחות	6ק	כוח
		8ק	נפש
		6ק	פיקחות

מיומנויות

8ק	איום
8ק	אמונה
4ק	אתלטיקה
6ק	הבחנה
4ק	התגנבות
6ק	ידע כללי
6ק	ירי
6ק	לחימה
6ק	רפואה
8ק	שכנוע



קשיים

אצילות (משמעותי): אתה נושא בגאווה את משימתך הקדושה, ומוכן לעזור לכל מטרה טובה.
 גאמנות (משני): אתה שומר על חבריך במסירות כמו שרועה צאן שומר על שה אוכל.
 פציפיות (משני): ספר הקודש מצווה "לא תרצח" - אם כי הוא ברור פחות לגבי שבירת עצמות.

יתרונות

ברכה קדושה: אתה אלופו של האל, וגורם +2 נזק ליצורים שהרוע שלהם על טבעי.
 מקור עוצמה (קדושה): אתה מחולל ניסים. מיומנות העוצמה שלך היא אמונה.
 עידוד: כאשר אתה מנצח בעימות, אתה רשאי בנוסף להסיר הסחה או פגיעות מבן ברית.

ציוד

מקל גמיש (כוח+4), אקדח קולט פיסמייקר (טווח 12\24\48, 2ק+ נזק ליצורים שהרוע נזק, ח"ש 1, קצב אש 1), קליעי 45 (50 יח'), צלב ולבוש כמורה, תנ"ך בלוי מרוב שימוש, 197 דולר.

פוחות

כוחות: העצמת נשק, הקלה, חיזוק\החלשה, סמל קדוש, ריפוי נקודות עוצמה: 15
 שיבוש: מקבל דרגת עייפות וכל הכוחות המופעלים מופסקים.
 חטא: אם אתה מבצע חטא, כוחותיו נוטשים אותך. העונש גדל בהתאם לחומרת החטא.

⊕ התקדמויות: איום 8ק ושכנוע 8ק, עידוד, ירי 6ק ולחימה 6ק, כוחות נוספים (העצמת נשק, הקלה).

חוקר

רבים ממרחבי המערב הפרוע טרם מופו ונחקרו. אתה כאן כדי לגלות מה שיש לגלות, ולדווח לאגודת החוקרים.

תכונות

5	קצב	6ק	זריזות
4	הדיפה	6ק	חוסן
5	קשיחות	6ק	כוח
		8ק	נפש
		8ק	פיקחות

מיומנויות

4ק	אתלטיקה
8ק	הבחנה
8ק	הישרדות
6ק	השכלה
6ק	התגנבות
8ק	ידע כללי
6ק	ירי
4ק	לחימה
4ק	רכיבה
4ק	רפואה
4ק	שפה (אחת לבחירתך)
6ק	שכנוע



קשיים

זיקנה (משמעותי): כבר ראית הרבה חורפים. יש לך 5 נקודות מיומנות נוספות, אבל אתה מפחית 1 מקצב התנועה, בגלגולי ריצה (אבל מקבל לפחות 1 בגלגול זה) ובגלגולי זריזות, חוסן וכוח.
 סקרנות (משמעותי): אתה נמשך לדברים שלא ראית קודם כמו עש ללהבה.

יתרונות

גששות: אתה קורא את האדמה כמו את כף ירך. אתה מקבל גלגול הבחנה ב'-2 כדי לזהות התקלויות במסע לפני שהן מתרחשות; אתה מתעלם מעד 2 נקודות מחסרים כאשר אתה מתחקה אחר עקבות באמצעות גלגול הישרדות; ומקבל +2 בגלגולי ידע כללי על מנת להיזכר בפרטים אודות יישובים, מוצבים, מקומיים, מקורות מים וציונידרך במקומות שבהם עברת בעבר.
 יערנות: אתה חש בנוח בארצות הבר ומקבל +2 בגלגולי הישרדות והתגנבות בשטחי הפרא (אך לא ביישובים או מתחת לאדמה).
 מהימנות: החברים שלך סומכים עליך בעיניים עצומות. אתה מקבל גלגול חוזר חופשי בתמיכה.
 להיטות: כאשר אתה מנצל פז כדי לגלגל מחדש מאפיין, הוסף +2 לתוצאה החדשה.
 רצון עז: אתה מקבל +2 לגלגול כאשר אתה מתנגד לעימות באמצעות נפש או פיקחות.

ציוד

סכין (כוח+4), רובה ספרינגפילד (טווח 15\30\60, 8ק2 נזק, ח"ש 1, קצב אש 1), קליעי 58 (50 יח'), משקפ מסוגנן לעין אחת, מקטרת, זכוכית מגדלת, לבוש ציד וכובע, 195 דולר.

⊕ התקדמויות: יערנות, מהימנות, רצון עז, גששות.

אקדחנית

זוג האקדחים החביבים עלייך פגעו כבר ביותר שודדים ויצורים מזרזים משאפשר לספור.



תכונות

זריזות	8 ק	קצב	6
חוסן	6 ק	הדיפה	5
כוח	4 ק	קשיחות	5
נפש	6 ק		
פיקחות	6 ק		

מיומנויות

איום	4 ק
אתלטיקה	6 ק
הבחנה	6 ק
הימורים	4 ק
התגנבות	4 ק
התגרות	8 ק
ידע כללי	4 ק
ירי	8 ק
לחימה	6 ק
רכיבה	4 ק
שכנוע	4 ק



קשיים

ביטחון מופרז (משמעותי): את לא מתנשאת. את פשוט הטובה ביותר. בשורת מוות (משמעותי): הנוכחות שלך מבשרת את בוא המוות, אפילו בלי להתכוון. אנשים וחיות מתים בתאונות מוזרות בסביבתך. בנוסף, את מוסיפה +1 לגלגולי נזק, אבל בכשלון קריטי בגלגול התקפה את פוגעת בכך ברית.

יתרונות

המור שחור: את יכולה להתנגד לפחד עם התגרות במקום עם נפש. בהעלאה, הבדיחה שלך מקנה +1 לגלגולים של בני בריתך נגד השפעת הפחד הזו.
 ידיים יציבות: את מתעלמת מהמחסר בהתקפות טווח עקב מדרך לא יציב, ומפחית את המחסר על ריצה ל-1.
 צליפה: אם את מוותרת על תנועה בתורך, את מקבלת +1 בגלגול האתלטיקה (הטלה) או הירי הראשון שלך, או מתעלמת מעד 2 נקודות מחסר עקב טווח, מחסה, התקפה ממוקדת או קנה מידה.
 ירי בשני אקדחים: כאשר את נוקטת בריבוי פעולות כדי לבצע התקפת ירי עם כל יד בנפרד, הפעולה השנייה לא גורמת למחסר על ריבוי פעולות.
 שוויון ידיים: את שולטת ביד ימין וביד שמאל במידה שווה. אין לך יד חלשה.
 שליפה מהירה: את שולפת שני קלפי פעולה נוספים בתחילת דו־קרב (אבל לא בסביבו קרב רגיל).

ציוד

שני אקדחי קולט פסימייקר (טווח 12/24/48, 2ק+6 נזק, ח"ש 1, קצב אש 1), שני טוענים מהירים, קליעי 45. 50 (ח'), חגורה מגונדרת לאקדחים, בגדי מסע, 175 דולר.

⊕ התקדמויות: התגרות 8 ק, ידיים יציבות, שליפה מהירה, צליפה.

קלפן

גילית צופן להטלת לחשי קסם מתוך ספר המשחקים של אדמונד הויל. זה קצת מסוכן, להמרו מול רוחות רעות על כוחות קסם, אבל מה הם החיים בלי קצת סכנה?



תכונות

זריזות	6 ק	קצב	6
חוסן	6 ק	הדיפה	4
כוח	6 ק	קשיחות	5
נפש	8 ק		
פיקחות	8 ק		

מיומנויות

אתלטיקה	4 ק
הבחנה	6 ק
הימורים	8 ק
התגנבות	6 ק
התגרות	6 ק
ידע כללי	6 ק
ירי	4 ק
כישוף	8 ק
לחימה	4 ק
רכיבה	4 ק
שכנוע	6 ק
תורת הנסתר	4 ק



קשיים

מנהג מציק (משני): אתה מעררב תמידי חפיסת קלפים בעת שאתה מטיל לחשים.
 משיכת צרות (משני): הכשלונות הקריטיים שלך מביאים להשלכות גרועות יותר מהרגיל, לשיקול המנחה.
 סיוטים (משמעותי): השינה שלך רדופת סיוטים. אתה מפחית 1 מכל גלגולי הנפש.

יתרונות

מזל בקלפים: אתה שולף קלף אחד נוסף עבור הימור עם השטן. מקור עוצמה (קלפנות): אתה מטיל לחשים. מיומנות העוצמה שלך היא כישוף. אתה יכול להתערב עם השטן על מנת להטיל כל כוח שזמין לקלפנים (ראה אדמות המוות).
 פני פוקר: יש לך גלגול חוזר חופשי בהימורים, כולל בזמן הימור עם השטן.

ציוד

סכין (כוח+4), אקדח דרינגר (טווח 6/3/12, 4ק2 נזק, קצב אש 1), קליעי 41. 50 (ח'), חפיסת קלפים, קלפים נוספים מוסתרים בשרולל, ספר המשחקים של אדמונד הויל, 216 דולר.

כוחות

כוחות: חיזוק/החלשה, חפץ צללים, קליע נקודות עוצמה: 10 שיבוש: מקבל דרגת עייפות, וכל הכוחות המופעלים מופסקים

⊕ התקדמויות: התגרות 6 ק ושכנוע 6 ק, פני פוקר, הימורים 8 ק וכישוף 8 ק, מזל בקלפים.

לחם

אתה נלחם בעוז במטרה להגן על בני עמך ועל זרים כאחד. אתה עוזר לחלשים בכל אשר הם, בין אם הותקפו בידי אדם או חיה.

רמת התמחות:

תכונות

זריזות	8 ק	קצב	6
חוסן	6 ק	הדיפה	8
כוח	8 ק	קשיחות	(1) 6
נפש	6 ק		
פיקחות	6 ק		

מיומנויות

אתלטיקה	6 ק
הבחנה	8 ק
התגרות	4 ק
התגנבות	6 ק
ידע כללי	6 ק
ירי	6 ק
לחימה	8 ק
רכיבה	6 ק
שפה (אנגלית)	4 ק
שכנוע	4 ק



אדמות המוות

קשיים

אצילות (משמעותי): אתה נאבק ברוע ומגן על החלשים גם כשהדבר מסכן אותך.
ניכור (משני): אתה מחסיר 2 מגלולי שכנוע מול אנשים "מתורבתים" שמסתכלים ביהירות על דרכי החיים של אבותיך.
שבועת הדרכים הישנות (משני): אתה מכבד את נשמות אבותיך ונמנע משימוש בטכנולוגיה מתקדמת ובמיוחד כזו המבוססת על כישוף רפאים אשר כובל את נשמות המתים.

יתרונות

לחימה נואשת: אם יש לך מחסרי פציעה, אתה מחשיב אותם כתוסף לגלגלי נוק בלחימה.
לחימה בשני נשקים: יש לך מיומנות בלחימה בשתי הידיים. אתה יכול לבצע התקפת לחימה נוספת עם נשק קפא"פ ביד החלשה, ללא מחסר על ריבוי פעולות. (אבל עם מחסר 2- על שימוש ביד החלשה שלך)
תוקפנות: פעם בתור, אתה יכול לגלגל קובית לחימה נוספת בהתקפת קפא"פ. כל אחת מהן פוגעת בנפרד, כולל כנגד מטרות שונות. את קובית הגורל ניתן להוסיף רק לאחד מגלגלי הלחימה.
תעוזה: ראת דברים מזוירים בשממה. אתה זוכה בגלגול חוזר חופשי בבדיקות פחד.

ציוד

שריון עור (+1), מגן עץ בינוני (+2) להדיפה ומפחית 2- מגלול התקפות טווח מהחזית ובצד המוגן, אפשר לחבוט עם המגן ולגרור כוח+ק4 נוק), סכין (כוח+4ק), גרזן יד (כוח+6ק), רומח (כוח+8ק, ח"ש 2 בהסתערות, הישג 2, שמיש רק ברכיבה), קשת קצרה (טווח 24\12\48, 6ק2 נוק, קצב אש 1), חצים (20 יח'), לבוש מסורתי, סוס רכיבה מאומן, 48 דולר.

⊕ התקדמויות: הבחנה 8 והתגנבות 6ק, תעוזה, לחימה בשני נשקים, תוקפנות.

ריינג'ר

אתה אדם משופשף. אתה רגיל לסייר בדרכי העפר, להסתמך על האקדח ועל האומץ שלך כדי להתמודד מול פושעים, חלאות וגרוע מכך... מול דברים שרוב האנשים לא מאמינים בקיומם.

רמת התמחות:

תכונות

זריזות	8 ק	קצב	5
חוסן	6 ק	הדיפה	8
כוח	8 ק	קשיחות	(2) 8
נפש	6 ק		
פיקחות	6 ק		

מיומנויות

איום	6 ק
אתלטיקה	6 ק
הבחנה	6 ק
הישרדות	6 ק
התגנבות	4 ק
ידע כללי	4 ק
ירי	8 ק
לחימה	8 ק
רכיבה	6 ק
שכנוע	4 ק



אדמות המוות

קשיים

השמנת יתר (משני): אתה מקבל +1 לגולד (-1 לקצב וקובית הריצה שלך היא 4ק. הכוח שלך נחשב נמוך בסוג קוביה לצורך שימוש בשריון וציוד נלבש (לא נשקים).
עקשנות (משני): זו הדרך שלך או הדרך הביתה.
שאיפה (משמעותי): אתה לא עושה את העבודה - אתה חי אותה. אתה מסייע לחפים מפשע ומביא את הפושעים לדין, ואתה תמיד דבק במטרה.

יתרונות

אומץ: אתה מקבל +2 לבדיקות פחד 2- לגלגולים בטבלת הפחד. טקסס ריינג'ר: אתה משרת בארגון הטקסס ריינג'רז ויכול לקרוא לעזרתם. זוהי גרסה מיוחדת של יתרון הקשרים.
לחיצה כפולה: אתה יכול להשתמש בשני קליעים להתקפת ירי אחת, על מנת לקבל +1 לירי ולנוק (הנשק חייב להיות נשק ירי עם קצב אש 1 ועם תוף, כגון אקדח ה"האנדרר" שלך).
תעוזה: אתה זוכה בגלגול חוזר חופשי בבדיקות פחד.

ציוד

מעיל מגן (+2), סכין לחימה (כוח+4ק, ח"ש 1), רובה קצוץ קנה (טווח 24\12\48, 1-3ק6 נוק, קצב אש 1), קולט תאנדרר (טווח 24\12\48, 2ק6 נוק, ח"ש 1, קצב אש 1), תחמושת לרובה (20 יח'), קליעי .41 (50 יח'), סוס רכיבה, תג ריינג'ר (+1 לגלגולי שכנוע מול שומרי חוק), שני מקלות דינמיט, רשימת מבוקשים הנמלטים מהצדק.

⊕ התקדמויות: זריזות 8ק, ירי 8ק ולחימה 8ק, תעוזה, לחיצה כפולה.

העצמת נשק

נקודות עוצמה 2
פיקוחות טווח
משך 5

כוח זה מוטל על נשק כלשהו. אם זהו נשק סתמי, הוא משפיע על מחסניה אחת. 20 קליעים/נשק או כל החלשות אחרת בכמות של "יעינה מלאה" (המנחה מליטיה עבר נשקים לא שנתחיים).
כל עוד הכוח משפיע, הנוק של הנשק מוגדל ב-2, או 4+ בהעלאה.

הצגת

הקלה

נקודות עוצמה 1
פיקוחות טווח
משך מייד

כוח זה מאפשר להסיר מצבים מזיקים או עיפוף. התאוששות. המסיל מסיר אחד מהמצבים הלם, הסחה או פגיעות. העלאה בלגול מיומנות העוצמה מסירה שני מצבים. אם הלחש משפיע על יותר ממטרה אחת (עם המאמץ ממטרות נוספות), המסיל יכול לבחור איזה מצבים להסיר מכל מטרה.
יעצון: מפחית את סך המחסרים מפגיעות ועיפוף ב"ו עם הצלחה. או 2 עם העלאה. גבור מותש (-2) עם שלוש פגיעות (-3). למשל, מפחית את המחסר 5- שלילי ל-4 עם הצלחה. או 3- עם העלאה.
ההשפעה מחזיקה ענה. היא לא באמת מסירה את הפגיעה או העייפות, אלא מאפשרת למטרה להתגלם מהמחסרים. אם המטרה נעשית מנוטרלת בגלל פגיעה או עייפות, היא עדיין מנוטרלת כרגיל.

הצגת

חיוזוק/החלשה

נקודות עוצמה 2
פיקוחות טווח
משך 5/מייד

הכוח מאפשר לדמות להגדיל או להקטין את סוג הקוביה של מאפיין אחד של המטרה (תכונה או מיומנות).
חיוזוק של בעל ברית מגדיל את המאפיין הנבחר בסוג קוביה אחד, או שניים עם העלאה, למשך 5 סיבובים.
החלשה מקטינה את המאפיין הנבחר בסוג קוביה אחד, או שניים עם העלאה (עד ל-4 לכל הפחות). המשך הוא מייד, והקורבן נמסה אוטומטית להתנגע מההשפעה עם גלגול נפש כפעולה חופשית בסוף כל אחד מהחזרות הבאים שלו.
הצלחה משפרת את ההשפעה בסוג קוביה אחד, והעלאה מסירה את ההשפעה לגמרי.
הטלת נוספות לא מצטברת על אותו מאפיין (רק הבהרה משפיעה). אבל יכולות להשפיע על מאפיינים אחרים.

הצגת

מטרות נוספות (+1)

הכוח משפיע על יותר ממטרה אחת בעלות של עוצמה אחת נוספת לכל מטרה.

הצגת

מטרות נוספות (+1)

הכוח משפיע על יותר ממטרה אחת בעלות של עוצמה אחת נוספת לכל מטרה.

הצגת

מטרות נוספות (+1)

הכוח משפיע על יותר ממטרה אחת בעלות של עוצמה אחת נוספת לכל מטרה.

הצגת

סמל קדוש

נקודות עוצמה 3
פיקוחות טווח
משך 5

כל יצור מרשע שמטבע שמנסה לצעו התקפה מזיקה שמכוונת על המטרה או כוללת אותה חייב להצליח בגלגול נפש (2-) אם הוטלה היתה עם העלאה). בכשילוף, היצור נאבד את הפעולה.
הכוח לא מגן מפני עימותים או התקפות שאינן גורמת נזק.
המאמץ חייב להניף סמל קדוש על מנת שרכוח יפעל. אפשר להשתמש בסמל קדוש מאולתר (כמו שני מקלות האחדים כצלב) אבל אז הדמות מפחיתה 2 מגלגול מיומנות העוצמה.

הצגת

קליע

נקודות עוצמה 1
פיקוחות כפול 2
טווח
משך מייד

קליע שולח פריץ אנרגיה הרסניים, השתלחיות אנרגיה מחיימת, או רסיס חזמרי לעבר אויבי המטיל. מחסרי טווח לא חלים על גלגול מיומנות העוצמה. אבל הוא משפיע בדי מחסה, חאורה, ולכל שאר המחסרים הרגילים. הנזק של קליע הוא 6p2 או 6p3 עם העלאה.

הצגת

חיוזוק/החלשה

נקודות עוצמה 2
פיקוחות טווח
משך 5/מייד

הכוח מאפשר לדמות להגדיל או להקטין את סוג הקוביה של מאפיין אחד של המטרה (תכונה או מיומנות).
חיוזוק של בעל ברית מגדיל את המאפיין הנבחר בסוג קוביה אחד, או שניים עם העלאה, למשך 5 סיבובים.
החלשה מקטינה את המאפיין הנבחר בסוג קוביה אחד, או שניים עם העלאה (עד ל-4 לכל הפחות). המשך הוא מייד, והקורבן נמסה אוטומטית להתנגע מההשפעה עם גלגול נפש כפעולה חופשית בסוף כל אחד מהחזרות הבאים שלו.
הצלחה משפרת את ההשפעה בסוג קוביה אחד, והעלאה מסירה את ההשפעה לגמרי.
הטלת נוספות לא מצטברת על אותו מאפיין (רק הבהרה משפיעה). אבל יכולות להשפיע על מאפיינים אחרים.

הצגת

- אזור השפעה (+2): הכוח משפיע על כל בעלי הברית בתבנית פיצוץ בינוני (+2 עוצמה) או גדול (+3 עוצמה) הממוכרת במאמץ.
- מחוזק (+1): גלגול הנפש של המתקדק נעשים ב-2 (או 4- עם העלאה).

- נזק (+2): הקליע גורם 6p3 נזק (6p4 עם העלאה).

- נטרול רעל או מחלה (+1): הצלחה בגלגול מיומנות העוצמה מנטרלת כל רעל או מחלה. אם לרעל או למחלה יש תוסף או מחסה, הוא חל גם על גלגול מיומנות העוצמה.
- ריפוי טראומה (+20): הכוח מרפא גם טראומות קבועות. לשם כך דורשת שעה של הנכה וניתן לבצע רק הטלה אחת לכל טראומה. אם הוטלה נשכחת, המסיל היה לא יכול לרפא את הטראומה המסוימת הזו (אבל משינה את יכול לנסות). בהצלחה, המטרה מוחשת למשך 24 שעות.
- ריפוי מוגבר (+10): ריפוי מוגבר יכול להסיר כל פגיעה גם אם נגרמה לפני יותר משעה.

- מחוזק (+1): החלשה בלבד. גלגול הנפש כדי להתנגע מההשפעה נעשה ב-2.
- מטרות נוספות (+1): הכוח משפיע על יותר ממטרה אחת. בעלות של עוצמה אחת נוספת לכל מטרה.