



סאז'אן

בן אנוש נזיר 1
ס"נ דמוי אדם בינוני (בן אנוש)
יוזמה +2; חושים הבחנה +5;

הגנה

דרג"ש 14, מגע 14, נעוץ במקומו 11 (+2 זרז, +1 חמיקה, +1 חכמ)
נק"פ 11
קשיחות +4, תגובה +5, רצון +3

התקפה

מהירות 10 מטרים
קפ"פ מטח חבטות +2 / +2 (1ק6+3) או
מכה לא חמושה +3 (1ק6+4) או
חרב מקדש +3 (1ק8+3 / 19-20)
טווח שוריקן +2 (1ק2+3)
התקפה מיוחדת מתח חבטות, אגרוף מהמם (1/1 יום, ד"ק 11)

ערכים

כח 16, זרז 15, חוסן 14, תבו 10, חוכ 13, כרז 10
תה"ב 0; תת"ק +3; מת"ק 17
כשרונות תגובות קרב, חמיקה*, מכה לא חמושה משופרת, ניידות, אגרוף מהמם
מיומנויות אקרובטיקה +6, טיפוס +7, ידע (אצולה) +1, ידע (דת) +1, הבחנה +5, זיהוי מניע +5, התגנבות +6
מאפיינים בן המקדש*, חמקן מוכשר*
שפות מדוברת, וודראנית
ציוד קרבי שיקוי של ניב קסום, שיקוי של שריון מאגי ציוד נוסף חרב מקדש, שוריקנים (35), חגור כיסים,
חבל משי (באורך 15 מ'), מנות ברזל (2), סמל קדוש מעץ
* השפעות אלו כבר מוכלות בדף הדמות.

יכולות מיוחדות

מטח חבתות: סאז'אן יכול לבצע מטח חבתות כפעולת סיבוב מלא. הוא יכול לבצע התקפה אחת נוספת, תחת המחסרים של -2 לכל ההתקפות במהלך הסיבוב. התקפות אלו יכולות להיות מבין כל ההתקפות הלא חמושות או התקפות עם כלי נשק המיוחדים לנזירים. סאז'אן משתמש בדרגת הנזיר שלו בתור תוסף ההתקפה הבסיסי עבור התקפות אלו.

אגרוף מהמם: פעם ביום, לפני שהוא מבצע גלגול התקפה עם מכה לא חמושה, סאז'אן יכול להשתמש בכישרון זה. אם היריב ניזוק מההתקפה, הוא סופג נזק כרגיל ועליו להציל בגלגול קשיחות (ד"ק 11). אם הוא נכשל, הוא המום לסיבוב אחד (שומט את אשר הוא מחזיק, לא יכול לבצע פעולות, מאבד את תוסף הזריזות לדרג"ש שלו, וסובל ממחסר -2 לדרג"ש).

תגובות קרב: סאז'אן יכול לבצע שתי התקפות מזדמנות בסיבוב, ויכול לבצע אותן גם כאשר הוא נטוע. מכה לא חמושה משופרת: המכות הלא חמושות של סאז'אן אינן מעוררות התקפה מזדמנת, ויכולות לגרום לנזק קטלני או לא קטלני לבחירתו.

ניידות: סאז'אן זוכה לתוסף +4 לדרג"ש כנגד התקפות מזדמנות הנגרמות בעקבות תנועה שלו



סאוני

בת אנוש כושפת 1
ס"נ דמוי אדם בינוני (בן אנוש)
יוזמה +2; חושים הבחנה +3;

הגנה

דרג"ש 13, מגע 13, נעוץ במקומו 10 (+2 זרז, +1 חמיקה)
נק"פ 8
קשיחות +1, תגובה +2, רצון +3, +2 נגד פחד

התקפה

מהירות 10 מטרים
קפ"פ מקל קרב +0 (6ק1)
טווח פגיון +2 (4ק1 / 19-20)
לחשי כושפת ידועים (ד"מ 1; התרכזות +5)
דרגה 1 (4/ליום) – שריון מאגי, קליע קסם
0 (לפי רצון) - תרסיס חומצה, זיהוי קסם, הבזק, קריאת קסם
מורשת: מאגית

ערכים

כח 10, זרז 14, חוסן 12, תבו 10, חוכ 13, כרז 18
תה"ב +0; תת"ק +0; מת"ק 13
כשרונות עירנות*, חמיקה*, הזנחת מרכיבי לחש, מיקוד לחש (העצמה)
מיומנויות תרמית +8, טיפוס +3, ידע (המישורים) +4, הבחנה +3, זיהוי מניע +4, תורת הלחשים +4
מאפיינים אמיצה*, רואת-עולם*
שפות מדוברת, ואריזיאנית
יכולת מיוחדת קשר מאגי (יציר סוד)
ציוד קרבי שיקוי של ריפוי פצעים קלים, מגילה של תרסיס צבעים, מגילה של ידיים בוערות, מקל-עשן
ציוד נוסף מקל קרבי, פגיון, מוט-שמש (5), תיק גב, מנות ברזל (4)
* השפעות אלו כבר מוכלות בדף הדמות.

יכולות מיוחדות

קשר מאגי: לסאוני יש יציר סוד, – חומט כחול-זנב בשם "דרקון". רוב הנתונים שלו הוכנסו כבר לדף הנתונים שלה. כל עוד דרקון בהישג יד, סאוני נהנת מהכישרון ערנות, שכבר חושב בדף הדמות.
הזנחת מרכיבי לחש: סאוני יכולה להטיל לחשים אשר להם מרכיב חומרי שעולה 1 מ"ז או פחות ללא הצורך במרכיבים המדוברים.

לחשים –

גילוי קסם: מגלה את כל הלחשים והחפצים הקסומים בטווח של קונוס בגודל 20 מטרים.
עוצמת הגילוי תלויה בכמות ההשקעה בלחש.
קליע קסם: קליע קסום שתמיד פוגעה בטווח של 33 מטרים וגורם 4ק1 +1 נזק.
אור: חפץ אשר מאיר כמו לפיד למשך 10 דקות.
שריון קסם: המטרה זוכה לתוסף שריון +4 לדרג"ש לשעה.
ידיים בוערות: חרוט של 3 מטרים גורם ל-4ק1 נזק, הצלת זריזות מורידה את הנזק לחצי.
תרסיס חומצה: התקפת טווח מגע (+2 להתקפה לטווח של 8 מטרים) גורמת 3ק1 נזק חומצה.
תרסיס צבעים: חרוט של 3 מטרים מהמם יצורים, וייתכן ואף יגרום להם לעיוורון או לאובדן הכרה (רצון נוגד)
קריאת קסם: מפרש כתב קסום
הבזק: מסנוור יצור בטווח של 8 מטרים (קשיחות נוגדת)