

במסמך זה תוכלו למצוא גרסה אחרת של הסייר המופיע בספר החוקים לשחקן, שנכתבה על ידי מונטה קוק, אחד מהכותבים הידועים והמוערכים ביותר בתחום משחקי התפקידים בכלל ובמבוכים ודרקונים בפרט. מונטה קוק כתב יחד עם ג'ונתן טוויט וסקיפ ויליאמס, הידועים בזכות עצמם, את ספר החוקים לשחקן ואת המדריך לשליט המבוכ שהם יסודות המשחק "מבוכים ודרקונים". מידע נוסף על מונטה קוק, על אישיותו וסו (שעורכת ומפיקה בתחום משחקי התפקידים) ועל הוצאת הספרים שלהם "Malhavoc Press" ניתן למצוא באתר האינטרנט שלהם: [www.montecook.com](http://www.montecook.com).

בן שלום.

דורש שימוש בספר החוקים לשחקן של מבוכים ודרקונים, במהדורה השלישית המפורסם בעברית על ידי חברת **נוכבי ספר**.

## הסייר

תמיד דאגתי בקשר לסייר. העובדה שיכולתי המיוחדות נכנסות לפעולה בזמן ששה"ם רוצה בכך (כאשר ההרפתקה כוללת את האויבים המועדפים שלו) ולא בזמן שהשחקן רוצה בכך, כמו אצל הברברי, תמיד נראתה לי כחסרון. לכן עשיתי נסיון נוסף עם הסייר. לא שיניתי את יכולותיו כלפי אויביו המועדפים, אלא הוספתי נקודות מיומנות, כשרונות, גלגולי הצלה, וכן רשימת לחשים וטבלאות התקדמות בלחשים טובות מעט יותר. הוספתי גם כמה כשרונות ולחשים המותאמים במיוחד לסייר. בשלב זה החלטתי שהרחקתי לכת. כדי לאזן אותו מעט, הוא משתמש בק8 במקום בק10 קבוצות פגיעה – חזרה במובן מסוים לסייר הישן ההוא, מהמהדורה הראשונה.

דרגה	תוסף התקפה בסיסי	תוסף הצלה קשיחות	תוסף הצלה תגובה	תוסף הצלה כח-רצון	מיוחד	- לחשים -			
1 <sup>st</sup>	+1	+2	+2	+0	כשרון נוסף, מעקב, אויב מועדף ראשון	4	3	2	1
2 <sup>nd</sup>	+2	+3	+3	+0		-	-	-	-
3 <sup>rd</sup>	+3	+3	+3	+1		-	-	-	-
4 <sup>th</sup>	+4	+4	+4	+1	כשרון נוסף	-	-	-	0
5 <sup>th</sup>	+5	+4	+4	+1	אויב מועדף שני	-	-	-	0
6 <sup>th</sup>	+6/+1	+5	+5	+2		-	-	-	1
7 <sup>th</sup>	+7/+2	+5	+5	+2	כשרון נוסף	-	-	0	1
8 <sup>th</sup>	+8/+3	+6	+6	+2		-	-	0	1
9 <sup>th</sup>	+9/+4	+6	+6	+3		-	-	1	1
10 <sup>th</sup>	+10/+5	+7	+7	+3	כשרון נוסף, אויב מועדף שלישי	-	0	1	1
11 <sup>th</sup>	+11/+6/+1	+7	+7	+3		-	0	1	2
12 <sup>th</sup>	+12/+7/+2	+8	+8	+4		-	1	1	2
13 <sup>th</sup>	+13/+8/+3	+8	+8	+4	כשרון נוסף	0	1	1	2
14 <sup>th</sup>	+14/+9/+4	+9	+9	+4		0	1	2	2
15 <sup>th</sup>	+15/+10/+5	+9	+9	+5	אויב מועדף רביעי	1	1	2	2
16 <sup>th</sup>	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	כשרון נוסף	1	2	2	3
17 <sup>th</sup>	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5		1	2	3	3
18 <sup>th</sup>	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		2	2	3	3
19 <sup>th</sup>	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	כשרון נוסף	2	3	3	3
20 <sup>th</sup>	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	אויב מועדף חמישי	3	3	3	4

שקטה. מיומנות השחייה סובלת מחסר של 1- על כל 2.25 ק"ג של משקל.

**לחשים:** החל בדרגה הרביעית זוכה הסייר ביכולת להטיל מספר מצומצם של לחשי קודש הקשורים לטבע או לשממה. כדי להטיל לחש, לסייר חייב להיות ערך חוכמה של 10+דרג הלחש לפחות. לפיכך, סייר שערך החוכמה שלו 10 ומטה אינו יכול להטיל לחשים אלו. סייר שערך החוכמה שלו גבוה במיוחד זוכה ללחשים נוספים. ד"ק הדרוש להצלה מול לחשי הסייר שווה ל- 10+דרג הלחש + מתאם החוכמה של הסייר.

כאשר סייר זוכה לאפס לחשים מדרג מסוים, כמו לחשים מהדרג הראשון כאשר הוא בדרגה הרביעית, הסייר זכאי ללחשים הנוספים בלבד. סייר שאינו זכאי ללחשים נוספים מהדרג המדובר (ראה טבלה 1-1: מתאמי תכונה ותוספי לחשים בספר החוקים לשחקן) אינו יכול להטיל לחשים מדרג זה עדיין. רשימת הלחשים של הסייר מפורטת למטה. הסייר רשאי לבחור כל אחד מהלחשים ברשימה ולהכין אותו. סייר מכין לחשים בדומה לכהן (אך הוא אינו יכול להשתמש בהטלה ספונטנית כדי להמיר לחש בלחש ריפוי פצעים או גרימת פצעים). לצורך חישוב השפעות לחשים המבוססות על דרגת המטיל (לדוגמה כמה קוביות פגיעה של חיות יושפעו אם יטיל את הלחש ידירות עם חיות), יש להתייחס לסייר כאילו היה בדרגה השווה לחצי מדרגתו במקצוע, מעוגלת כלפי מטה.

## נתוני משחק

הסייר משתמש בנתוני המשחק הבאים:

נטייה: כלשהי.

קבוצות פגיעה: ק8.

## מיומנויות

מיומנויות המקצוע של הסייר (והתכונות המתאימות) הן:

כח	טיפוס, קפיצה, שחייה
זריזות	הסתתרות, רכיבה, שימוש בחבל, תנועה שקטה
חוסן	ריכוז
תבונה	חיפוש, ידע (טבע), מלאכה (הכל)
חוכמה	האזנה, זיהוי, חוש כיוון, מרפא, משלח-יד(הכל), תורת ארצות הפרא
כריזמה	אמפתיה לחיות (מיומנות ייחודית), טיפול בחיות

ראה פרק 4 בספר החוקים לשחקן לתיאורי המיומנויות.

נקודות מיומנות בדרגה הראשונה: (6 + מתאם תבונה) X 4  
נקודות מיומנות בכל דרגה נוספת: 6 + מתאם תבונה.

## נתוני מקצוע

**שליטה בנשק ושריון:** הסייר שולט בכל הנשקים הפשוטים והרגילים, בשריונות קלים ובגיזונים ובמגינים. עטיית שריון כבד משריון עור כופה מחסר על מיומנויות הסייר הבאות: הסתתרות, טיפוס, קפיצה, תנועה

**מעקב:** הסייר מקבל את הכישרון מעקב בדרגה הראשונה. לפרטים ראה את תיאור הכישרון.

**כשרון נוסף:** בדרגה הראשונה זוכה הסייר לכשרון נוסף על הכישרון שמקבלת כל דמות בדרגה ראשונה ועל הכישרון הנוסף שמקבלים בני-אנוש. הסייר זוכה לכישרון נוסף בדרגה הרביעית, ובכל שלוש דרגות לאחר כך (בדרגות שבע, עשר, שלוש-עשרה, שש-עשרה ותשע-עשרה). כשרונות נוספים אלו חייבים להיבחר מתוך הרשימה הבאה: שליטה בשתי ידיים, לחימה-עיוורת, תגובות קרב, חמיקה (ניידות, התקפת זינוק), שליטה בנשק אקזוטי, מומחיות (פריקת נשק משופרת, הכשלה משופרת, התקפת סופה), פגיעה באויב מועדף, פגיעה חמורה באויב מועדף, רכיבה קרבית (ירי רכוב, דריסה, התקפה רכובה, הסתערות שופרת), ירי מטווח אפס (ירי מרחוק, ירי מדויק, ירי מהיר, ירי בתנועה), שליפה מהירה, לחימה בשני כלי-נשק (לחימה משופרת בשני כלי-נשק), לחימה מסוגגנת\*, מיקוד נשק\*.

כשרונות התלויים בלמידת כשרונות אחרים מופיעים בסוגריים אחרי הכשרון הדרוש. דמות יכולה לבחור כישרון המסומן בכוכבית (\*) יותר מפעם אחת, אך הוא תקף עבור נשק שונה בכל פעם בה הוא נבחר. הדמות חייבת עדיין לענות על כל הדרישות של הכישרון הנבחר, כגון ערכי תכונה או תוסף התקפה בסיסי (ראה פרק 5 בספר החוקים לשחקן לתיאור הכשרונות ולדרישות).

הערה חשובה: כשרונות אלו הם בנוסף לכשרון שכל דמות זכאית לו בכל שלוש דרגות (כפי שמצוין בספר החוקים לשחקן בטבלה 2-3: תוספים תלויי-דרגה ונסיון). הסייר אינו מוגבל בבחירת כשרונות מן הרשימה שלמעלה כאשר הוא בוחר כשרונות אלו.

**אויב מועדף:** בדרגה הראשונה, הסייר בוחר סוג יצור (דרקונים, צמחים, גובלינואידים, אלמתיים וכו') כאויב מועדף. רק סיירים מרושעים רשאים לבחור את הגזע אליו הם משתייכים כאויב מועדף. היכרותם המעמיקה עם יצורים מהסוג הנתון ואימוניהם לטכניקות לחימה מול יצורים מסוגים אלה מקנים לסייר תוסף +1 לתרמית, האזנה, זיהוי מניע, זיהוי, ותורת ארצות הפרא כאשר הם משתמשים במיומנויות אלו נגד יצורים מהסוג הנבחר.

הסייר מקבל תוסף זהה לגלגולי הנזק מנשק נגד יצורים מהסוג הנבחר. הסייר זוכה לתוסף זה גם אם הוא משתמש בנשק לטווח רחוק אך בתנאי שהמטרה נמצאת במרחק 10 מטרים או פחות (הסייר אינו יכול להכות בדיוק קטלני מעבר לטווח זה). תוסף זה אינו תקף לגבי יצורים החסנים לפגיעות חמורות.

בכל דרגה חמישית (בדרגה חמש, עשר, חמש-עשרה ועשרים), רשאי הסייר לבחור אויב מועדף נוסף, והתוסף לגבי האויבים שנבחרו קודם גדל ב- +1. סייר בדרגה 15, לדוגמה, זוכה לארבעה אויבים מועדפים עם תוספים של +4, +3, +2 ו- +1. טבלת האויבים המועדפים של הסייר המובאת כאן מפרטת אפשרויות שונות של אויבים מועדפים שניתן לבחור:

רשימת אויבים מועדפים של הסייר:

סוג	דוגמה
תפוצים	שרי-עין
חיות	דובים
חיות פרא	ינשודובים
יצירי-כפיים	גלמים
דרקונים	דרקונים שחורים
יסודנים	קסורן
פיות	דריאדות
ענקים	עוגים
דמויי אדם	*
חיות פרא קסומות	מפלצת תעתוק
רפשים	קובית גלטין
חוצנים	*
צמחים	צמחנע
משני צורה	אנשי-זאב
אלמתיים	זומבים
רמשים	עכבישי ענק

\* הסייר אינו רשאי לבחור "דמוי אדם" או "חוצן" כאויב מועדף, אך הם יכולים לבחור תחום צר יותר של דמוי אדם (כגון גובלינואידים, בני-אדם או זוחלים דמויי-אדם) או חוצן (כגון שטנים, אפרית או סלא'אדי). במגדיר המפלצות מופיע מידע נוסף אודות יצורים מסוגים אלה. סייר יכול לבחור את בני גזעו שלו רק אם הוא נוטה לרשע.

## כשרונות חדשים

הכשרונות הבאים שימושיים במיוחד לבעלי המקצוע סייר בגירסה המובאת כאן:

### פגיעה באויב מועדף [כללי]

(Favored Enemy Strike)

אתה גורם נזק גדול יותר לאויב המועדף שלך.

**דרישות:** אויב מועדף.

**יתרון:** כאשר אתה פוגע באויב המועדף שלך, אתה גורם 6ק1 נקודות נזק נוספות בכל פגיעה מוצלחת. נזק זה אינו מוכפל במקרה של פגיעה חמורה (בדומה להתקפת הפתע של הנוכל).

### פגיעה חמורה באויב מועדף [כללי]

(Favored Enemy Critical Strike)

אתה מנחית מכות חמורות בדיוק גדול אף יותר על אויבך המועדפים.

**דרישות:** אויב מועדף.

**יתרון:** כאשר אתה פוגע פגיעה חמורה באויב המועדף שלך, אתה גורם 10ק1 נקודות נזק נוספות בנוסף לנזק הרגיל.

הערה: כשרון זה אינו מקנה לך יכולת לגרום פגיעות חמורות ליצורים החסנים לפגיעות חמורות.

## לחשי הסייר

לחשים המסומנים בכוכבית (\*) ברשימות הם לחשים שהוספו לרשימת הלחשים של הסייר. שלושה מלחשים אלה הם חדשים והם מתוארים בעמוד הבא.

## לחשי סייר מדרג ראשון

**אזהרה (Alarm)** – שומר על אזור למשך 2 שעות לכל דרגה.

**ידידות עם חיות (Animal Friendship)** – הופך חיה לבת-לוויה קבועה.

**השהיית רעל (Delay Poison)** – מונע רעל מלפגוע במטרה למשך שעה לדרגה.

**גילוי חיות או צמחים (Detect Animals or Plants)** – מגלה מיני חיות וצמחים.

**גילוי פחים ומלכודות (Detect Snares and Pits)** – מגלה מלכודות טבעיות או פרימיטיביות.

**ליכדה (Entangle)** – צמחים מסבכים כל מי שנמצא בתוך מעגל בעל רדיוס 40 רגל.

**ניב קסם (Magic Fang)** – נשק טבעי אחד של יצור המטרה מקבל תוסף של +1 להתקפה ונזק.

**מעבר ללא עקבות (Pass Without Trace)** – מטרה לדרגה נעה מבלי להשאיר עקבות.

**קריאת קסם (Read Magic)** – קריאת מגילות וספרי לחשים.

**התנגדות ליסודות (Resist Elements)** – מאפשר לך להתעלם מ-12 נקודות הנזק הראשונות בכל סיבוב כנגד סוג אנרגיה אחד.

**דיבור עם חיות (Speak with Animals)** – יש לך את היכולת לתקשר עם חיות טבעיות.

**זימון בעל-ברית מן הטבע I (Summon Nature's Ally I)** – מזמן חיה בכדי ללחום בעבורך.

## לחשי סייר מדרג שני

**חית-שליח (Animal Messenger)** – חיה זעירה אחת נשלחת ליעד שנקבע לה.

**\*נור-עץ (Barkskin)** – מעניק תוסף שריון טבעי של +3 (או יותר).

**\*מארת האויב (Blight Enemy)** – פוגע באויב מועדף. 6ק1 לדרגה נקודות נזק (מקסימום 6ק5).

**ריפוי פצעים קלים (Cure Light Wounds)** – מרפא נזק של 8ק1 + 1 לדרגה (5+ מקסימום).

**גילוי תוהו/רוע/טוב/דור (Detect Chaos/Evil/Good/Law)** – זיהוי יצורים, לחשים או חפצים.

**אחיזת חיה (Hold Animal)** – אווז חיה אחת כחסרת ישע למשך סיבוב אחד לדרגה.

**הגנה מיסודות (Protection from Elements)** – סופג 12 נקודות נזק לדרגה מסוג אחד של אנרגיה.

**שינה (Sleep)** – 4ק2 ק"פ של יצורים נכנסים לשנת-עילפון.

**מלכודת (Snare)** – יוצר לולאת מלכודת קסומה.

**דיבור עם צמחים (Speak with Plants)** – ניתן לדבר עם צמחים רגילים ועם יצורי צמחים.

**זימון בעל-ברית מן הטבע II (Summon Nature's Ally II)** – מזמן חיה בכדי ללחום בעבורך.

## לחשי סייר מדרג שלישי

**שליטה בצמחים (Control Plants)** – מאפשר דיבור ושליטה בצמחים ואזובים.  
**הקטנת צמחים (Diminish Plants)** – מקטין את הגודל, או פוגע בצמיחה של צמחים רגילים.  
**ניב קסם משופר (Greater Magic Fang)** – נשק טבעי אחד של המטרה מקבל תוסף להתקפה ונזק של +1 עבור כל שלוש דרגות (עד למקסימום +5).  
**הפגת רעל (Neutralize Poison)** – מבטל רעל בתוך או על המטרה.  
**גידול צמחים (Plant Growth)** – מגדל צמחייה, משפר יבולים.  
**הסרת מחלה (Remove Disease)** – מרפא את כל המחלות המשפיעות על המטרה.  
**זימון בעל-ברית מן הטבע III (Summon Nature's Ally III)** – מזמן חיה בכדי ללחום בעבורך.  
**דמות עץ (Tree Shape)** – הדמות נראית בדיוק כמו עץ, למשך שעה לדרגה.  
**הליכה על מים (Water Walk)** – המטרה הולכת על מים כאילו הם מוצקים.  
**\*חשאיות הפרא (Wild Stealth)** – אתה זוכה לתוסף של +10 למיומנויות תנועה שקטה והסתתרות בטבע הפתוח.

## לחשי סייר מדרג רביעי

**רפוי פצעים קשים (Cure Serious Wounds)** – מרפא נזק של 3 ק + 8 לדרגה (מקסימום +15).  
**חופש תנועה (Freedom of Movement)** – המטרה נעה כרגיל, למרות מכשולים.  
**עלומות (Nondetection)** – מחביא את המטרה מפני לחשי חיזוי וסקירה.  
**התמרה עצמית (Polymorph Self)** – הדמות לובשת צורה חדשה.  
**צעד-עץ (Tree Stride)** – ניתן לצעוד מעץ אחד לעץ אחר, במקום מרוחק.  
**חומת רוח (Wind Wall)** – מסיט חצים, יצורים קטנים וגזים.  
**\* תקשור עם הטבע (Commune with Nature)** – מספק מידע על שטח של עד 1 מייל לדרגה.  
**\* קיר של קוצים (Wall of Thorns)** – קוצים גורמים נזק לכל מי שמנסה לעבור.  
**\* ברית מאוחדת (Unite Allies)** – נותן לבני ברית תוסף מול אויב מועדף.

## לחשים חדשים

להלן כמה לחשים נוספים השימושיים ספציפית לסיירים.

### ברית מאוחדת (Unite Allies)

הקסמה (כפייה) [השפעת תודעה] \  
 Enchantment (Compulsion) [Mind-Affecting]

דרג: סייר 4

מרכיבים: מ, ת

זמן הטלה: פעולה 1

טווח: 15 מטר

איזור השפעה: כל בני הברית בטווח 15 מטר

משך: 1 דקה לדרגה

גלגול הצלה: לא

עמידות לקסם: כן (תמים)

בני בריתך זוכים לתוסף +1 נגד אויב מועדף (כיכולת הסייר מדרגה 1) מול אויב מועדף לבחירתך. תוסף זה אינו מצטבר עם תוספים אחרים מול אויבים מועדפים.

### מארת האויב (Blight Enemy)

עוצמה \ Evocation

דרג: סייר 2

מרכיבים: מ, ת

זמן הטלה: פעולה 1

טווח: קרוב (7.5 מטר + 1.5 מטר לדרגה)

מטרה: אויב מועדף אחד

משך: מייד

גלגול הצלה: קשיחות מבטל

עמידות לקסם: כן

אתה משתמש בעוצמתו הגולמית של הטבע כדי ליצור פרץ מערער בתוך יצור אחד מסוג שהוא האויב המועדף הנבחר שלך. הלחש גורם לנזק של 1 ק61 נקודות נזק על כל דרגה של המטיל, עד למקסימום של 5 ק6.

### חשאיות הפרא (Wild Stealth)

תהפוכה \ Transmutation

דרג: סייר 3

מרכיבים: ת

זמן הטלה: 1 פעולה

טווח: אישי

איזור השפעה: עצמי

משך: 10 דקות לדרגה

גלגול הצלה: לא

אתה זוכה לתוסף +10 קסום למיומנויות תנועה שקטה והסתתרות כאשר אתה נמצא במקום פתוח, מעל פני הקרקע, באיזור לא מיושב.

כל אזכור או התייחסות לחברות או למוצרים במסמך זה אינם מערערים על הזכויות השמורות או הסימנים הרשומים המוזכרים.

The mention of or reference to any company or product in this document is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

The "d20 System" and the "d20 System" Logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System Licence version 1.0. A copy of the license can be found at <http://www.wizards.com/d20>.



מבוכים ודרקונים הוא סימן רשום ומוגן על פי חוק.

המידע המובא כאן נכתב על ידי מונטה קוק ונערך ועוצב במקור על ידי סו וויליין קוק. תרגום זה נעשה בידיעתם ובאישורם והוא מופץ בחינם. מסמך זה מוגן על ידי זכויות יוצרים. אין להעתיק, לשכפל או לעשות באופן אחר שימוש במסמך זה אלא באישור מפורש הן מבעלי הזכויות המקוריים והן מהמתרגם.

The original version of this document was written by Monte Cook and edited and produced by Sue weinlein Cook. It was translated with their consent. This document is distributed free of charge. This document is protected under copyright laws. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the expressed permission of both the original copyright owners and the translator.

מסמך זה מיועד לשימוש במשחקי תפקידים המתרחשים בדמיון השחקנים ולא במציאות. הוא אינו מיועד למי שאינו יודע להבדיל בין דמיון ומציאות. כל דמיון בין שמות, מקומות, אנשים ואירועים המוזכרים במסמך זה מקרי בהחלט.