



## מרגלת הצל

כמטיל לחשים בדרגה כפולה מדרגת המקצוע. **הטעייה (ע"ט):** החל מהדרגה השלישית מרגלת הצל יכולה לנתב לחשי גילוי וחיזוי שונים המוטלים עליה אל חפצים ומטרות אחרות. ההשפעה זהה לזה של הלחש הטעייה (ד"ק הצלה 15 + דרגת מרגלת הצל) אך אינה מוגבלת בזמן. היא רשאית להפעיל את ההשפעה הזו ללא הגבלה כפעולת שוות-ערך לתנועה ולהפסיקה כפעולה חופשית.

**איתור חפץ (ד"ל):** בדרגה השלישית מרגלת הצל יכולה להשתמש ביכולת דמוית לחש הזהה לאיתור חפץ אחת ליום כמטיל לחשים בדרגה כפולה מדרגת המקצוע.

**עיני הרוח (ע"ט):** החל מהדרגה הרביעית דבר אינו מסוגל להתחבא מעיני מרגלת הצל. היא מסוגלת לראות יצורים וחפצים בלתי-נראים כמו גם יצורים במישור האתרי והאסטרלי. יכולת זו לא מאפשרת לזהות אשלות או לראות דרך חומר מוצק. יכולת זו לא מסייעת לגלות יצורים מסתתרים או להתגברות על הסתרה או מחסה.

**תנועה בכל מקום:** בדרגה הרביעית הדמות בוחרת אחת מהמיומנויות הבאות: אומנות הבריחה, איזון, הסתתרות, טיפוס, פירוק מתקנים או תנועה שקטה. הדמות זוכה לתוסף של +4 קבוע למיומנות זו.

**צורה ערפילית (ד"ל):** בדרגה החמישית מסוגלת מרגלת הצל לחדור גם למבצר השמור ביותר. הדמות יכולה להשתמש ביכולת דמוית לחש של צורת ערפילית אחת ליום כמטיל לחשים בדרגה כפולה מדרגת המקצוע.

**איתור יצור (ד"ל):** בדרגה החמישית מסוגלת מרגלת הצל להתחקות אחרי כל יצור. דבר לא מסוגל לחמוק ממנה לאורך זמן. ההשפעה זו זהה ללחש איתור יצור. היא רשאית להשתמש בו אחת ליום כמטיל לחשים בדרגה כפולה מדרגת המקצוע.

**העלמות משופרת (ד"ל):** בדרגה השישית מרגלת הצל רשאית להשתמש על עצמה אחת ביום ביכולת דמוית לחש העלמות משופרת כמטיל לחשים בדרגה כפולה מדרגת המקצוע.

**דלת מימדים (ד"ל):** בדרגה השביעית שום מכשול ממשי אינו מסוגל לעצור את מרגלת הצל. שלוש פעמים ביום היא רשאית להשתמש בלחש דלת מימדים כיכולת דמוית לחש. דרגת המטיל של הדמות נחשבת ככפליים מדרגתה כמרגלת צל.

מרגלי הצל הינם חלק ממסדר חשאי שעובד בשירות האלה נאלרינד. הם ידועים בכל רחבי האיים כסוכני המודיעין המובחרים ביותר. לעיתים הם משתמשים ביכולותיהם יוצאות הדופן על מנת להשיג חפצים יקרים והיו אף מקרים נדירים בהם ביצעו התנקשויות מקצועיות. מרגלי הצל נאמנים בצורה מוחלטת למסדר ולא לתם, נאלרינד, ונהנים מעצמאות רבה. מרגלי הצל מהווים בדרך-כלל גורם רב ערך והשפעה בכל גילדת גנבים אותה הם מכבדים בנוכחותם. באופן טבעי רבים מהם היו נוכלים בעברם.

קוביות פגיעה: ק6

## דרישות

על מנת להפוך למרגלת הצל הדמות צריכה לעמוד בדרישות הבאות:

**מיומנויות:** האזנה 8, הסתתרות 8, תנועה שקטה 8, זיהוי 8.

**מיוחד:** התקפת פתע 1ק6.

## מיומנויות מקצוע

אומנות הבריחה (זרז), איזון (זרז), איסוף מידע (כרז), דיפלומטיה (כרז), האזנה (חכמ), הסתתרות (זרז), התחזות (כרז), זיהוי (חכמ), זיוף (תבנ), זריזות ידיים (זרז), חיפוש (תבנ), טיפוס (כוח), לוליינות (זרז), משלח-יד (חכמ), פירוק מתקנים (תבנ), פענוח כתבים (תבנ), פריצת מנעולים (זרז), שחייה (כוח), שימוש בחבל (זרז), שימוש בחפצי קסם (כרז), תורת הלחשים (תבנ), תנועה שקטה (זרז), תרמית (כרז). נקודות מיומנות בכל דרגה: +2 מתאם תבונה.

## יכולות מקצוע

**טיפוס העכביש (ד"ל):** בדרגה הראשונה יכולה מרגלת הצל להשתמש פעמיים ביום ביכולת דמוית לחש טיפוס עכביש כמטיל לחשים בדרגה כפולה מדרגת המקצוע.

**חושי כל דבר:** בדרגה הראשונה הדמות בוחרת אחת מהמיומנויות הבאות: האזנה, זיהוי או חיפוש. הדמות זוכה לתוסף יכולת +4 קבוע למיומנות זו.

**התקפת פתע:** בדרגה השנייה והשישית, הנזק שמסבה מרגלת הצל בהתקפות פתע גדל ב1ק6. נזק זה מצטבר עם נזק התקפות פתע קודם.

**העלמות (ד"ל):** בדרגה השנייה רשאית הדמות להשתמש פעם ביום ביכולת דמוית לחש העלמות

## מרגלת הצל

דרגה	תוסף התקפה בסיסי	הצללת קשיחות	הצללת תגובה	הצללת רצון	מיוחד
1	+0	+0	+2	+0	טיפוס העכביש, חושי כל דבר
2	+1	+0	+3	+0	התקפת פתע +1ק6, העלמות
3	+2	+1	+3	+1	הטעייה, איתור חפץ
4	+3	+1	+4	+1	עיני הרוח, תנועה בכל מקום
5	+3	+1	+4	+1	צורה ערפילית, איתור יצור
6	+4	+2	+5	+2	התקפת פתע +2ק6, העלמות משופרת
7	+5	+2	+5	+2	דלת מימדים