



## מקצוע בסיס: הנינג'ה

מתוך רוקגאן, מאת ריץ' וולף, שון קרמן וסט' מייסון  
תרגום: בן שלום

מעולם לאורך ההיסטוריה לא היתה קבוצה שעסקה באופן כה מובהק ומקצועי באומנויות הריגול וההתנקשות. הנינג'ה הפך לסמל החשאיות בהתגלמותה. הנינג'ה משול לצל – בלילה האפל הוא אינו משמיע צליל והינ, בעצם, בלתי-נראה. באור היום הוא מוסווה בצורה כה טובה עד שנראה שמעולם לא התקיים. מבחינה היסטורית, הנינג'ה הוא דמות ייחודית ליפן הפיאודלית, אך הוא יכול להוסיף עניין לכל מערכה כמעט. הכוחות הפועלים בכל עולם המערכה כמעט היו רוצים להיות מסוגלים לשלח אנשים המאומנים במיוחד לצורך זה לפעול מאחורי הקלעים.

הנה הוא לפניכם, מקצוע הבסיס של הנינג'ה מובא כאן בתרגום נאמן למקור ככל האפשר, כפי שהוא מופיע בספר המתאר את עולם המערכה רוקגאן של חברת AEG.

בן שלום

**כבודלנטייה:** פעולותיהם של הנינג'ות יכולות לנבוע מכל מניע שבין חובת השירות לאדון לבין הרצון לרווח אישי. נינג'ות יכולים להשתייך לכל אחת מהנטיית הלא-סדריות, ורובם נוטים לרשע. אין זה משנה מי האדון שאותו הוא משרת או מאיזה סיבות הוא פועל, פעולותיו של הנינג'ה הן תמיד מהסוג הלא מכובד.

**רקע:** לרוב הנינג'ות אין זיקה שבטית חזקה. למרות שהנינג'ות של העקרב זוכות להשקעה יוצאת דופן מצד השבט, נינג'ות אחרות בדרך כלל יעילות במידה דומה. זוהי לרוב תוצאה של כישרון טבעי ולא של אימונים אפקטיביים. ישנם הרבה יותר נינג'ות של העקרב מאשר נינג'ות חסרות אדון (נינג'ות-רונין). עם זאת, לכל אחד מהשבטים יש לפחות אדון פחות-דרג אחד אשר מנהל את פעילותם האפולולית של נינג'ות.

**גזעים:** נינג'ות הם תמיד בני-אנוש. נאגות ונזומי נוהגים בחשאיות באופן יומיומית כאשר הנזומי גונבים מבני האדם באותה תדירות שבה הם מדברים איתם. עם זאת, אף אחד מהגזעים הללו אינו מעריך מספיק את אומנות החבלה וההתנקשות בכדי שיטרח לאמן נינג'ה.

**מקצועות אחרים:** נינג'ות לרוב נוקטים זהירות מירבית בעת שהם באים במגע עם בני מקצועות אחרים, שכן טעות אחת יכולה להביא למותם. לנינג'ות יש נקודת מבט חריגה לגבי סוגיות של כבוד, למרות שאין זו סיבה שבגינה לא יוכלו להשתלב בחבורת הרפתקאנים. אותם נינג'ות המשרתים אדון שהינו סמוראי רואים את עצמם כמשרתיו הנחוצים והראויים ביותר, המוכנים להקריב את כבודם למען כבודו שלו. נינג'ות נוהגים להרבות מקצועות כדי שיוכלו לפתח זהויות בדויות משכנעות יותר, ובמקרים נדירים הופכים סמוראים שאיבדו את כבודם לכאלה. רבים מבין ה"סמוראים" של העקרב הם בעצם נינג'ות (או נינג'ות/לוחמים רבי-מקצועות), המשמשים כדי לקדם את מטרות השבט. עם זאת, איש-העקרב אינו מעל לחוק, ואל לו להיתפס כשהוא צועד בנתיבו חסר-הכבוד של הנינג'ה.

עבור האימפריה, הנינג'ות אינם קיימים. הנינג'ות הם בבחינת אמונה תפלה המועברת מדור לדור בכפרים ובמעשיות של נשים זקנות. למרות שהאגדות אודות הנינג'ה הנע בצללים נשמעות פה ושם עד עצם היום הזה, סמוראים אצילים פוטרם אותן כתוצאה של פאראנויה או תירוצים של שומרים שהתרשלו בתפקידם. אלו אשר עודם מהלכים בצללים לא היו מסכימים לכל מצב אחר.

**הרפתקאות:** נינג'ות משרתים כמרגלים, כמתנקשים, או כשניהם גם יחד. בדומה לנוכלים, הם אשפי התחבולה, ההתגנבות, הגניבה והשקר. שלא כמו נוכלים, הם מבינים הבנה עמוקה יותר את הסודות שבצללים, וטובים הרבה יותר בהונאה וברצח. בגלל כל זאת, ובשל ההסתכלות של האימפריה על הנינג'ות, הם מסתדרים בין סמוראים כאשר הם תחת מסווה או בקבוצה המורכבת מנינג'ות כמותם. כאשר הנינג'ה מתייצב לשירות, יהיה זה תמיד כדי לזרוע בלבול והרס בקרב יריביו של אדונו. טווח משימותיו נע בין התנקשויות פשוטות לבין מערכה מתמשכת שמטרתה ערעור פעילות האויב באיזור. חלק מהנינג'ות אינם מתנקשים כלל וכלל, ומשמשים כמרגלים עבור אדוניהם ותו לא. מרגלים אלו נוטים יותר מעמיתיהם המתנקשים להיות בעלי כבוד. רוב הנינג'ות שאינם משבט העקרב ממלאים תפקידי ריגול, ועושים שימוש בכישוריהם בעיקר לצורך איסוף מידע, גניבה וזריעת בלבול.

**מאפיינים:** לא ניתן לסווג את אישיות הנינג'ות כקבוצה. מכיוון שכל אדם ממוצע מתעב אותם בפומבי, הנינג'ות מוכרחים לפעול בסתר, או להסתכן בהוצאה להורג – שהיא מהפגיעות החמורות יותר בכבודו של אדם. נינג'ות רבים שפועלים בשירותו של דאימי מאמצים זהות בדויה שמכסה על פעולותיהם, והם מקובלים בקרב מעמד הסמוראים. היכולות לאמץ זהויות שונות, לצפות את פעולות האויב, להילחם ולשרוד, הן היכולות שמבדילות את הנינג'ות מטילי המורא מהנינג'ות אשר מוטלים מתים.

## הנינג'ה

דרגה	תוסף התקפה בסיסי	תוסף הצלה קשיחות	תוסף הצלה תגובה	תוסף הצלה כח-רצון	מיוחד
1 <sup>st</sup>	+1	+0	+0	+2	התקפת פתע 6ק1+, חמיקת הנינג'ה +1
2 <sup>nd</sup>	+2	+0	+0	+3	שימוש ברעל
3 <sup>rd</sup>	+3	+1	+1	+3	התקפת פתע 6ק2+, חמיקה מופלאה
4 <sup>th</sup>	+4	+1	+1	+4	מהירות החושך
5 <sup>th</sup>	+5	+1	+1	+4	התקפת פתע 6ק3+, חמיקת הנינג'ה +2
6 <sup>th</sup>	+6/+1	+2	+2	+5	חמיקה מופלאה
7 <sup>th</sup>	+7/+2	+2	+2	+5	התקפת פתע 6ק4+
8 <sup>th</sup>	+8/+3	+2	+2	+6	מירוץ הצללים
9 <sup>th</sup>	+9/+4	+3	+3	+6	התקפת פתע 6ק5+
10 <sup>th</sup>	+10/+5	+3	+3	+7	לחימה עיוורת, חמיקת הנינג'ה +3
11 <sup>th</sup>	+11/+6/+1	+3	+3	+7	התקפת פתע 6ק6+
12 <sup>th</sup>	+12/+7/+2	+4	+4	+8	הדיפת חיצים
13 <sup>th</sup>	+13/+8/+3	+4	+4	+8	התקפת פתע 6ק7+
14 <sup>th</sup>	+14/+9/+4	+4	+4	+9	
15 <sup>th</sup>	+15/+10/+5	+5	+5	+9	התקפת פתע 6ק8+, חמיקת הנינג'ה +4
16 <sup>th</sup>	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	
17 <sup>th</sup>	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	התקפת פתע 6ק9+
18 <sup>th</sup>	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	
19 <sup>th</sup>	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	התקפת פתע 6ק10+
20 <sup>th</sup>	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	חמיקת הנינג'ה +5

## מאפייני מקצוע

אלה הם מאפייני המקצוע של הנינג'ה:  
**שליטה בנשק ובשריון:** הנינג'ה מיומן בשימוש בנשקים הבאים: פגיון, עוקץ, שוריקאן, קטאנה, נינג'ה-טו, שרשרת, קוסארי-גאמה וקנה נשיפה. נינג'ות הם לוחמים מוכשרים אך יכולתם הקרבית מבוססת במידה רבה יותר על פגיעה בנקודות לחץ ומציאת נקודות תורפה בהגנות היריב מאשר על עוצמה קרבית בוטה. נינג'ות אינם מיומנים בשימוש במגינים או שריונות משום סוג שהוא, ומסתמכים על קלות תנועה ועל רפלקסים מתורגלים היטב כדי לחמוק מסכנה. כאשר נינג'ה לבוש שריון אשר כופה מחסר שריון של יותר מ-0, הנינג'ה מאבד חלק מיכולותיו, כמפורט בהמשך.  
 לבישת שריון הכבד משריון עור כופה מחסר שריון לבדיקות המיומנויות הבאות: איזון, טיפוס, אומנות הבריחה, הסתתרות, קפיצה, תנועה שקטה, כיוס ולוליינות. כמו-כן, בדיקות שחייה סובלות ממחסר 1- עבור כל 2.25 ק"ג שריון וצידוד.

**התקפת פתע:** בעת שהנינג'ה תוקף יריב שאינו מסוגל להתגונן ביעילות, הוא עלול לפגוע בנקודת תורפה ולפגוע באיברים חיוניים. בכל פעם שבה מטרת התקפתו של הנינג'ה אינה זכאית לתוסף זריזות לדרג"ש (בין אם יש לה תוסף זריזות או לא), או כאשר הנינג'ה מאגף את המטרה, הנינג'ה גורם לנזק נוסף. הנזק הנוסף הוא 6ק1+ בדרגה הראשונה והוא גדל ב-6ק1 בכל שני דרגות אחר כך.

## נתוני משחק

נתוני המשחק של הנינג'ה הם:  
**יכולות:** זריזות ותבונה הן התכונות החשובות ביותר לנינג'ות, משום שהם חייבים להישאר תמיד מוכנים וזהירים הן פיזית והן מנטאלית. הוספת נקודות מיומנות מחזקת את יכולתו של הנינג'ה להסתגל לכל מצב נתון וזריזות גבוהה היא שימושית בקרב בעת שמגיע הזמן לסגת.  
**כבוד/נטיה:** כל לא-סדרי. חסר כבוד.  
**קובית פגיעה:** 6ק.  
**מיומנויות מקצוע:** מיומנויות המקצוע של הנינג'ה (והתכונות המשפיעות עליהן) הן:

תכונה	מיומנות
כח	טיפוס, קפיצה
זריזות	איזון, אומן הימלטות, הסתתרות, תנועה שקטה, פריצת מנעולים, כיוס, לוליינות, שימוש בחבל
חוסן	-
תבונה	מלאכה, פענוח כתבים, פירוק מתקנים, זיוף, קריאת שפתיים, חיפוש
חוכמה	רמיזה, חוש כיוון, האזנה, משלח-יד, זיהוי
כריזמה	תרמית, דיפלומטיה, התחפשות, איסוף מידע, הופעה

## נקודות המיומנות בדרגה 1:

(4 + מתאם תבונה) x 4.

## נקודות מיומנות בכל דרגה נוספת:

4 + מתאם התבונה.

בשונה מכישרון החמיקה הרגיל, יכולת זו אינה פועלת כאשר הניג'ה לובש שריון שמחסר השריון שלו גדול מ-0. יכולת זו מצטברת יחד עם כישרון החמיקה עצמו. ניג'ה רשאי לבחור כשרונות שכישרון החמיקה הוא דרישה מוקדמת שלהם בהסתמך על חמיקת הניג'ה, אך הוא מאבד את היכולת להשתמש באותם כשרונות בעת שהוא לובש שריון הכופה מחסר שריון הגדול מ-0.

**שימוש ברעל:** ניג'ות מיומנים בשימוש ברעלים והחל בדרגה השנייה אינם מסתכנים עוד בכך שירעילו את עצמם בטעות בעת שהם מושחים להב ברעל.

**חמיקה מופלאה:** הניג'ה מפתח יכולת יוצאת דופן להגיב לסכנה, בצורה על טבעית כמעט. החל בדרגה 3, הניג'ה ממשיך להנות מתוסף הזריזות שלו לדרג"ש, גם אם הוא נתפס כשהוא נטוע-במקומו או מותקף ע"י אויב בלתי נראה (הוא עדיין מפסיד את התוסף כרגיל אם הוא מאבד את היכולת לנוע).

מדרגה 6 ואילך, לא ניתן לאגף את הניג'ה: הוא מסוגל להגיב כנגד אויבים המצויים משני צדדיו באותה קלות בה הוא מגיב כנגד אויב יחיד. יכולת זו מונעת מיריבו את היכולת לבצע כנגדו התקפת פתע הנובעת מהיתרון שנובע מאיגוף. עם זאת, תוקף שהוא ניג'ה או נוכל שדרגתו גבוהה ב-4 או יותר מזו של הדמות עדיין יכולה לאגף אותה (ולפיכך לעשות נגדה שימוש בהתקפת פתע).

**מהירות החושך:** עוצמתה של התקפת הניג'ה טמונה ביכולת להכות במהירות בנקודה חשופה ולסגת אל תוך הצללים. החל בדרגה 4, הניג'ה מוסיף את תוסף התבונה שלו לגלגולי יוזמה.

**מירוץ הצללים:** הניג'ה זוכה לתוסף לקצב התנועה הבסיסי שלו בשיעור של תוסף החוסן שלו  $1.5 \times$  מ', בעת שהוא לובש שריון קל או אינו לובש שריון כלל (ובתנאי שאינו נושא עומס כבד).

**לחימה עיוורת:** בדרגה 10, הניג'ה זוכה בכישרון זה.

**הדיפת חיצים:** בדרגה 12, הניג'ה זוכה בכישרון זה גם אם הוא חסר את הכישרון מכה לא חמושה משופרת. לא ניתן לעשות שימוש ביכולת זו בעת שהוא לובש שריון שיש לו מחסר שריון הגדול מ-0.

במידה והניג'ה פגע וגרם פגיעה חמורה, הנזק הנוסף מהתקפת פתע אינו מוכפל. (ראה טבלה 8-8: מתאמים לגלגולי התקפה, ע"מ 129, עבור מצבים בהם הניג'ה מאגף אויב ומקרים בהם תוסף הזריזות לדרג"ש אובד).

התקפות לטווח רחוק יחשבו להתקפות פתע רק אם המטרה נמצאת בטווח של עד 9 מ'. הניג'ה אינו יכול לפגוע בדיוק מספיק מעבר למרחק זה.

כאשר הוא עושה שימוש בחבט (בלק'ק), או בהתקפה ללא נשק יכול הניג'ה לבחור לגרום נזק הכנעה באמצעות התקפת הפתע שלו במקום נזק רגיל. הוא אינו רשאי לעשות שימוש בנשק אשר גורם לנזק רגיל כדי לגרום לנזק הכנעה באמצעות התקפת הפתע שלו, גם לא אם הוא מקבל על עצמו את המחסר הרגיל של 4-, וזאת משום שהוא חייב לעשות שימוש מיטבי בנשק בכדי לבצע התקפת פתע (ראה נזק הכנעה, ע"מ 132, בספר החוקים לשחקן).

הניג'ה יכול להשתמש בהתקפת פתע רק כנגד יצור שיש לו אנטומיה ברורה – אלמתיים, יצירי-כפיים, רפשים, צמחים ויצורים לא ממשיים חסרים נקודות תורפה מתאימות ולפיכך חסינים ליכולת זו. כל יצור החסין לפגיעות חמורות חסין גם להתקפת פתע. הניג'ה חייב להיות מסוגל לראות ואת מטרתו בבירור בכדי לבחור נקודה חיונית וחייב להיות מסוגל להגיע לאותה נקודה בכדי לפגוע בה. הניג'ה אינו יכול להשתמש בהתקפת פתע כנגד יצור הנהנה ממחסה (ראה טבלה 8-9: מחסה, ע"מ 120, ספר החוקים לשחקן), או בעת שהוא תוקף את גפיו של יצור שאיבריו החיוניים נמצאים מחוץ להישג ידו.

**חמיקת הניג'ה:** הניג'ה זוכה ליכולת מיוחדת המבוססת על כישרון החמיקה בדרגה 1. באופן עקרוני ליכולת השפעה זהה לזו של כישרון החמיקה, אלא שהיא חלה עליו כמה פעמים. בדרגות 5, 10, 15 ו-20, תוסף החמיקה המוענק על ידי חמיקת הניג'ה גדל ב-1+.

החל בדרגה 5, הניג'ה רשאי לפצל את התוסף לדרג"ש בין מספר יריבים בזמן שהוא מכריז על השימוש בכישרון החמיקה כאשר מגיע תורו לפעול. הניג'ה ראשי לבחור להשקיע חלק מהתוסף או את כולו נגד כל אחד מהיריבים שמולו; ניג'ה שלו תוסף חמיקה של +3 רשאי לעשות שימוש בחמיקת הניג'ה כדי לקבל תוסף חמיקה של +2 לדרג"ש כנגד יריב אחד ועוד +1 לדרג"ש כנגד יריב נוסף באותו סיבוב, לחילופין, הוא רשאי לבחור בתוסף של +3 כנגד יריב אחד, או לפצל את התוסף בין שלושה יריבים שונים ולזכות ב-1+ לדרג"ש כנגד כל אחד מהם למשך אותו סיבוב.

# מקצוע בסיס מתוך "אגדת 5 הטבעות" של AEG

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your

Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE  
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
Rokugan campaign setting, Alderac entertainment group,  
2003, מקצוע בסיס: היינריך, בתרגום בן שלום,

**DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY:** The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Any and all Legend of the Five Rings logos and identifying marks and trade dress, including all Legend of the Five Rings product and product line names including but not limited to Rokugan, Creatures of Rokugan, and Kami of Rokugan, and the Legend of the Five Rings and Rokugan logos; any elements of the Legend of the Five Rings setting, including but not limited to capitalized names, Clan names, names of artifacts, names of spells, names of magic and magician types (including but not limited to pure blood magic, kage yakiin, ise zumi, sodan-senzo, meishodo, tsangusuri, and ishiken), characters, countries and empires, creatures, races, spirits, geographic locations, cultural information, gods, Kami, Fortunes, historic events, magic items, the Honor system, and organizations; any and all material adapted from Oriental Adventures, except material noted in that work as Open Game Content; any and all stories, storylines, plots, thematic elements, documents within the game world (e.g. but not limited to Akodo's Leadership, the Tao of Shinsei, and Subtlety of the Court), quotes from characters or documents, and dialogue; and all artwork, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, poses, Clan or factional mons, logos, symbols, or graphic designs, except such elements that already appear in the d20 System Reference Document (e.g. Melf or Mordenkainen) and are already OGC by virtue of appearing there. The above Product Identity is not open Game Content.

**DESIGNATION OF OPEN CONTENT:** Subject to the Product Identity designation above, the following portions of Rokugan are designated as Open Game Content. Chapter One: all character statistics, new classes, new skills, new feats, new equipment, and new prestige classes. Chapter Two: the entire chapter from and including the Secret Lore section to the end of the chapter, except for the Black Scrolls subsection. Chapter Four: the statistics blocks for described NPCs. Chapter Seven: the statistics blocks for "typical" organization members. Appendix One: the final paragraph of each magic item's description. Appendix Two: the statistics blocks and paragraphs under "Combat" for each monster. Appendix Three: the entire appendix excluding all Traits, Rings, Schools, Techniques, Advantages, Disadvantages, Skills, or other mechanics or world material explicitly from the Legend of the Five Rings Role-playing Game (L5R RPG).

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

Wizards of the Coast(R) is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and is used with permission. Requires the use of 'The Player's Handbook' by Wizards of the Coast.

מסמך זה מיועד לשימוש במשחקי תפקידים המתרחשים בדמיון השחקנים ולא במציאות. הוא אינו מיועד למי שאינו יודע להבדיל בין דמיון ומציאות. כל דמיון לאנשים, מקומות, ארגונים, או אירועים אמיתיים במסמך מקרי בהחלט.

מסמך זה מוגן על ידי זכויות יוצרים ועל ידי הסכם ייחודי הקרוי Open Gaming License המובא למעלה בשלמותו. לפרטים אודות תנאי השימוש יש להתייחס למידע המובא שם או לפנות לכותב המסמך. 'משמר הלילה' כל הזכויות שמורות לבן שלום, ישראל 2003.

Should a contradiction be found between the English text appearing above and the Hebrew translation, the English version takes precedence over the Hebrew version.

כל אזכור או התייחסות לחברות או למוצרים במסמך זה אינם מערערים על הזכויות השמורות או היממים הרשומים המוזכרים. בכל מקרה של סתירה, יכריע הכתוב באנגלית.