



גובלינים מתועבים מהמערב הפרוע

מאת: בן שלום

איור: סנטיאגו איבורה

"אא...א...א...תם רוצים לומר לי שה...הדבר הזה... הוא גובלין?!"

(פל'לאו-ד'אבוריג', טוראי בחיל הרגלים הרודלארי)



רודולארי היה נעוץ בפצע בבשרה, פצע שהיה טרי מדי. 'האם ייתכן שכוח צבא נוסף מצוי באיזור?'. פל'לאו השעין את פיונה שהייתה גוף ריק (וקליל?) והסתובב. המדרון היה תלול והוא לא יכל להרשות לעצמו לקפוץ עם המכשפה על כתפו. מאחוריו קרבה המפלצת. הוא ניסה לרדת אך רגליו כשלו. לפתע חש כאב דוקר ברגלו הימנית וראשו התפוצץ מכאב. רטיבות הדם הייתה מעוררת. כעת המפלצת עמדה על ראש הגבעה והוא היה שרוע לצד המכשפה. היצור בחן אותו במבט של טורף הסוקר את טרפו אך לפתע נדדו עיניה אל האופק.

פל'לאו הביט גם הוא מזרחה. מעל המחנה היתמר עמוד עשן שחור וסמיך. עיניו נדדו בחזרה אל החץ הנעוץ במפלצת המתקרבת. ידו לפתה בחוזקה את ניצב חרבו.

פל'לאו רצה להיות אמיץ. המפלצת נעה כבמתוך חלום, בהילוך איטי וכמעט מרחף. הוא הביט בפיונה החולמת – היא הייתה כה עוצמתית, ובו בזמן – כה שבירה. לפתע מצא את שחיפש. הוא נעמד בין המכשפה לבין המפלצת.

חרבו נשלפה בדממה. האלה פגעה בו כרעם והוא היה לעלה נידף.

"אא...א...א...תם רוצים לומר לי שה...הדבר הזה... הוא גובלין?!" פל'לאו הביט מראש הגבעה אל היצור הזועף ששוטט בין העצים שלמטה. כמעט מבלי משים, ידו לפתה בחוזקה את ניצב חרבו.

היצור נהם וחבט בגזעו של אחד מהשרכים העתיקים. הזרעים התגלגלו מקפלי העלים ונפלו בקול קרקוש על הקרקע. העצים העתיקים היו שריד ורמז לכך שהאדמות השבורות לא היו כאלה מאז ומעולם. מן הסתם שרדו בקושי את אלף השנים האחרונות תוך שהם ממשיכים לייצר ולהפיץ את זרעיהם ללא תוחלת במשך דור אחר דור.

בריוויאה קיל'א'מרטיל היתה לוחמת אמיצה ופל'לאו העריץ אותה בשל כך. בריוויאה הניפה את 'לשון-החתול' וצללה כלפי המפלצת, לא לפני שהפטירה "הוא פצוע". פיונה נותרה אדישה.

האדמה הייתה מכוסה באינספור זרעים שהשמיעו קול פצפוף בעת שמגפיה של בריוויאה המסתערת דרסו אותם. פיונה עצמה את עיניה ופל'לאו ידע שהיא מסתמכת עליו ועל בריוויאה שיגנו על גופה השברירי בזמן שרוחה יוצאת לשוטט במרחקים.

בריוויאה. היא הייתה בחצי הדרך כאשר היצור זקף את ראשו ושאג. היא הייתה עתה צל קל וחמקני וליצור לא היה סיכוי לחמוק מ'לשון החתול'. פל'לאו לא ידע האם זה בשל מיומנותה יוצאת הדופן של בריוויאה או בשל תכונותיו הקסומות של הלהב – כך או כך, לשון החתול הייתה גמישה כפי שרמז שמה – פל'לאו לא יכל לשכוח כיצד צפה בפה פעור בבריוויאה מסתערת היישר לפנים כלפי מנהיג הברברים שתקפו את השיירה ליד ארבורייד, ודוקרת אותו בגבו.

גופה של פיונה נמתח לפתע לצידו ופל'לאו המתוח הרגיש את הצמרמורת מטפסת במעלה גבו. הזיעה טיפטפה לתוך עיניו וצרבה. ארץ ארורה.

מתוסכל על שהחמיץ את הרגע המכריע פנה פל'לאו להביט בחזרה למטה, אל בריוויאה. הלוחמת הקשוחה התפתלה כפנתר. היא זינקה לפנים, ו'לשון החתול' בהקה באור השמש הקופחת. פל'לאו שמע את קול הזרעים המתרסקים לאבק תחת הגוף הכושל. בריוויאה התרסקה אל הקרקע. פל'לאו יכל כמעט לשמוע את העצמות המתפזקות. לחלוחית עלתה בעיניו.

"פיונה! אנחנו הולכים" הוא טלטל את כתפה בחוזקה אך היא כאילו לא הייתה שם. הוא נאלץ לתפוס את חולצתה כדי למנוע מגופה ליפול. "פיונה!" הוא צעק ואז השתתק. מאוחר מדי.

הוא שמע את הזרעים הנכתשים לאבק תחת רגלי המפלצת הזועמת. אחר כך התמלא האוויר בזרעי שרכים והמפלצת נגלתה למולו. חץ

קרב

הברובדינגובלינים הם גירסה פראית, קשוחה ומסוכנת ביותר של הגובלינים הרגילים. במצבים שבהם גובלינים רגילים צריכים להסתמך על עורמה וחמקנות כדי לשרוד הברובדינגובלינים מעדיפים לנקוט דווקא בגישה ישירה ואלומה.

בניגוד לגובלינים, הזהירים והנוטים להעדיף תחבולות על פני עימות ישיר, הברובדינגובלינים רק מסכנים את עצמם בעת שהם פונים להסתמך על עורמה כדי להתמודד עם יריביהם. יכולתם לתכנן מארב או להנחית התקפה מתוזמנת היטב מוגבלת ביותר, והם עלולים לאבד את יתרון היוזמה, ההפתעה והרושם הראשוני המאיים שלהם עבור סיכוי קלוש להיתקל ביריב תבוני אשר יכולת החשיבה האסטרטגית שלו גרועה משלהם.

הברובדינגובלינים מעדיפים התנגשות קפא"פ על פני כל סוג אחר של עימות. הם יכולים להשליך סלעים כבדים אך כושר הדיוק שלהם בעייתי בלשון המעטה. אם הדבר אפשרי הברובדינגובלינים יתקפו מכיוון אחד תוך שהם מסתערים, מבצעים התקפות רמיסה, ומשתמשים בכישרון התקפת עוצמה כדי להגדיל את הנזק שהם גורמים ובכישרון מכה אדירה כדי לשבש את עמידתם הסדורה של יריביהם ולהוציא אותם משיווי משקל טקטי. לא מדובר כאן בתוכנית קרב טהורה אלא יותר באינסטינקטים בריאים וחתימה למגע אלים בטווח אפס.

זעם (יכולת יוצאת דופן): הברובדינגובלין יכול להיכנס להתקף זעם מספר פעמים ביום. הזעם זהה ליכולת הברברי בשם זה. הוא זוכה למשך ההשפעה בתוספי +4 לכוח, +4 לחוסן ו-2+ להצלחות רצון, אך סובל ממחסר -2 לדרג"ש. בתום משך ההשפעה (9 סיבובים עבור הפרט המתואר כאן) הוא הופך לעייף עד תום ההיתקלות.

הפחתת נזק: הברובדינגובלין זוכה להפחתת נזק של -4/ בשל קשיחותו יוצאת הדופן ויכולתו להתעלם מכאב. הפחתת נזק אינה יכולה להפחית את הנזק מהתקפה למטה מ-0.

מגבלת ריכוז: הברובדינגובלין מתקשה להטיל לחשים, לעשות שימוש במיומנויות הדורשות ריכוז או סובלנות, וכן בכשרונות הדורשים עדינות או דיוק.

מגבלה זו דומה למגבלה החלה על ברברים המצויים בהתקף זעם אלא שהיא חלה על הברובדינגובלין כל הזמן. כאשר אינו נמצא בהתקף זעם רשאי הברובדינגובלין לנסות ולבצע את הפעולה למרות הקושי שהוא נתון בו באמצעות גלגול תבונה מול ד"ק 10. היצור חייב להצליח בגלגול התבונה מחדש עבור כל סיבוב נפרד ועבור כל מיומנות בנפרד. הוא רשאי לקחת 10 עבור גלגול זה, בתנאי שהמצב מאפשר זאת.

ברובדינגובלין

ברובדינגובלין, ברברי בדרגה 1

דמוי אדם גדול (גובלינואיד, ענק)*

קוביות פגיעה: 12+12 (18 נק"פ)

יוזמה: -1 (זריזות)

מהירות: 12 מ'

דירוג שריון: 12 (1- גודל, 1- זריזות, +4 טבעי), מגע 8, נטוע-במקום 12

תוסף התקפה

בסיסיהאבקות:

התקפות:

+13\+1

טופר +9 קפא"פ (12+6ק2) או

נבוט ענק +9 קפא"פ (12+8ק2)

או סלע +0 טווח-רחוק (8+6ק2)

1.5 מ'א 1.5 מ'3 מ'

זעם 3\יום

פניוהישיג:

התקפות מיוחדות:

תכונות מיוחדות:

הפחתת נזק -4\, ראיית חושך

18 מ', מגבלת ריכוז

קשיחות +8, תגובה -1, רצון -1

כח 27, זריזות 9, חוסן 22,

תבונה 6, חוכמה 9, כריזמה 6

תנועה שקטה -1, הסתתרות -5,

זיהוי +4, האזנה +4, הישרדות

+4

כשרונות:

ערנות, עמידות (2x), התקפת

עוצמה, התנפלות משופרת,

רמיסה משופרת, מכה אדירה

דרום-מערב מדבר באנדראו

בודד או כנופייה (4-9), או

חמולה (6-36) ועוד 10% לא-

לוחמניים ועוד ברברי בדרגה -3

2 עבור כל 6 בוגרים, ועוד מנהיג

בדרגה (4-7).

2

10% מטבעות, 1/2 טובין, 1/2

פריטים

לרוב תוהו-רשע

דירוג אתגר:

אוצר:

נטייה:

הברובדינגובלינים הם ציידים-לקטנים השוכנים בחורשות השרכים האדירות שבדרום-מערב מדבר באנדראו. מגודל השרידים שבאיזור מחייתם ניתן להסיק בבירור כי בעבר שכנו שם גובלינים רגילים למדי וכי הברובדינגובלינים הינם תוצאה של שינוי פתאומי וכנראה לא-טבעי – אין שרידי חפצים בגדלי הביניים שבין הכלים הגובליניים לבין הנשקים וכלי העבודה הפרימיטיביים של הברובדינגובלינים המגודלים.

השינוי שעבר על הברובדינגובלינים הותיר אותם בעלי כושר ריכוז מוגבל ויכולת שכלית פחותה. עם זאת קיימים פרטים בעלי תבונה השקולה לזו של אדם ממוצע ותיאורטית ייתכנו מקרים נדירים של תבונה מפותחת. אירוע כזה הוא סכנה המרחפת בעיקר מעל ראשה של הציוויליזציה האנושית השוכנת לאורך קו החוף המזרחי. מנהיג נבון, אם יקום כזה בין הברובדינגובלינים, יוכל לזהות את הפוטנציאל העשיר הטמון בפשיטה על יישובים אנושיים ואף להניע את החמולה שלו להצליח במבצע חציית המדבר (שאינו אפשרי ללא תכנון מקדים).

* הערה: הברובדינגובלין מבוסס על חוק חלופי שהוצג ב'סקירת סוג: ענקים' באתר התעשייה הגובלינית. תמצית השינוי הוא הפיכת הסוג 'ענק' לתת-סוג שרצו להחיל בעיקרון על דמויי-אדם, דמויי-אדם מפלצתיים וחוצנים (ילידיים) בלבד. אם אינכם מקבלים את השינוי המוצע אזי השורה צריכה להיקרא כך: 'ענק גדול (גובלינואיד)'.

תבנית חדשה:

יצור ברובדינגנאגי

בזמן שקיימות תבניות רבות להפיכת יצור לגירסה מפלצתית יותר של עצמו ובמקרים רבים מגודלת, הן אינן מיועדות ליצירת ענקים. התבנית הברובדינגנאגית (ברובדינגנאגית בקיצור) – ברובדינגנאג הוא שמה של ארץ הענקים מספרו של ג'ונתן סוויפט, "מסעות גוליבר" נועדה ליצירת חריג ענקי בקרב הגזעים דמויי-האדם. הצעות לשילוב במערכה והסברים לקיום היצור הברובדינגי מפורטים בהמשך.

רק יצורים דמויי-אדם, דמויי-אדם מפלצתיים או חוצנים (ילידים) בעלי צורה אנושית יכולים לקבל את התבנית הברובדינגנאגית. סוג היצור אינו משתנה אך הוא מקבל את תת-הסוג ענק אם אינו כזה מלכתחילה. יצור הבסיס חייב להיות בעל אנטומיה ברורה וחייב להיות יצור חי.

יכולות להיות מגוון סיבות להחלת התבנית על יצור:

- היצורים עברו שינוי קסום מכון שנועד לטמטם את חושיהם ולהפוך אותם ללוחמים יעילים וצייתנים.
- היצורים חיים בסביבה פראית מהרגיל במשך זמן ארוך מאוד והשינוי היה הכרחי להישרדותם.
- היצורים קוללו, בשל תאוותם לעוצמה, לשקוע בניוון תרבותי וחברתי, על ידי כוח עתיק ומזיק.
- היצורים ניסו לשפר את עצמם מבחינה פיזית וסופם שהמיטו על עצמם אסון מבחינה אינטלקטואלית ותרבותית.
- היצורים נבראו באופן זה מלכתחילה.

הערות מיוחדות: ניתן להחיל תבנית זו על יצור יותר מפעם אחת. הברובדינגנאגלין שמופיע בתחילת המסמך עבר את הפעלת התבנית פעמיים. כל ההשפעות שצינו מצטברות. יצורים בעלי תבנית זו זכאים להתעלם מדרגותיהם במקצוע הברברי לצורך חישוב עונשין נק"ן הנובע מריבוי מקצועות (הברברי נחשב עבורם תמיד כמקצוע מועדף).

כל תכונות יצור הבסיס נותרות ללא שינוי מלבד השינויים הבאים:

גודל: גדל בשלב אחד. השפעות שינוי הגודל מפורטות בטבלאת השפעות שינוי הגודל של התבנית הברובדינגנאגית המופיעה למטה.

קב"פ: הופכת לק"פ 12.

דרג"ש: יצור הבסיס זוכה לתוסף שריון טבעי +1 המצטבר עם תוסף השריון הטבעי הנובע משינוי הגודל (ראה טבלת השפעות הגודל של התבנית).

התקפות: היצור הברובדינגי יכול לבצע התקפת טופר ללא מחסרים. שינוי הגודל כרוך במתאם לגלגולי ההתקפה, כפי שמופיע בטבלת התבנית.

נזק: השינוי בגודל ידחף את היצור הברובדינגי ברוב המקרים לעשות שימוש בנשקים

גדולים יותר, הגורמים לנזק גדול יותר. חבטת היצור הברובדינגי גורמת נזק חותך ומוחץ בשיעור הרשום בטבלת התבנית. שים לב לגידול במידת הכוח של היצור, המשפיעה גם היא על הנזק שגורמות התקפותיו.

פנים\הישג: לפי הגודל החדש. לרוב המימדים של יצור הבסיס מוכפלים.

התקפות מיוחדות: זעם (בדומה ליכולת הברברי), +1 ליום. החלה נוספת של תבנית זו מגדילה את מספר השימושים היומיים באופן המצטבר עם התבנית עצמה וכן עם יכולת הברברי.

תכונות מיוחדות: הפחתת נזק -2/ המצטברת עם הפחתת נזק הנובעת מדרגות כברברי או מהחלה חזרת ונשנית של תבנית זו על יצור הבסיס.

הצלות: הצלת קשיחות הופכת לטובה, הצלת תגובה הופכת לגרועה.

תכונות: ראה טבלת התבנית עבור שינוי גודל. בנוסף, היצור מושפע על ידי המתאמים הבאים: כח +2, חוסן +2, תבונה -2, בכל פעם שהתבנית מוחלת עליו.

מיומנויות: מתאמי מיומנויות שונים, כמו הסתתרות, מושפעות משינוי הגודל. השינוי במידות תכונה מסוימות משפיע גם הוא על מתאמי המיומנויות.

כשרונות: יצור הבסיס מקבל את כל אחד מהכשרונות הבאים: התקפת עוצמה, התנפלות משופרת, רמיסה משופרת ומכה אדירה, בתנאי שהוא עומד בדרישות אותו כישרון. החלה נוספת של תבנית זו עלולה להעניק ליצור כשרונות שקודם לכן היו חסומים בפניו. בנוסף, כל החלה של התבנית מוסיפה ליצור את הכישרון עמידות. הכישרון מצטבר עם עצמו.

ארגון: כמו יצור הבסיס או בודד.

דירוג אתגר: אם יצור הבסיס בגודל בינוני ומעלה כל החלה של התבנית מוסיפה לדירוג האתגר $\frac{1}{2} + (1-2 \text{ קב"פ}) + 1$ (3 קב"פ ומעלה). אם יצור הבסיס בגודל קטן ומטה ההחלה של התבנית מוסיפה לדירוג האתגר $\frac{1}{4} + (1-2 \text{ קב"פ})$, $\frac{1}{2} + (3 \text{ קב"פ ומעלה})$. החלות נוספות של התבנית אינן מגדילות את דירוג האתגר עד שהיצור מגיע לגודל בינוני לפחות.

מגבלת ריכוז: בנוסף לרשום לעיל, יצור ברובדינגנאגי מתקשה להטיל לחשים או לשמור על ריכוז עבור לחשים שהוטלו, לעשות שימוש במיומנויות הדורשות ריכוז או סובלנות, וכן בכשרונות הדורשים עדינות או דיוק, ובכלל זה הכשרונות מומחיות קרבית, לחימה מסוגננת, כשרונות על-קסם וכשרונות יצירת חפצים.

מגבלה זו דומה למגבלה החלה על ברברים המצויים בהתקף זעם אלא שהיא חלה על יצור ברובדינגנאגי כל הזמן. כאשר אינו נמצא בהתקף זעם רשאי היצור הברובדינגנאגי לנסות ולבצע את הפעולה למרות הקושי שהוא נתון בו באמצעות גלגול תבונה מול ד"ק 10. היצור חייב להצליח בגלגול התבונה מחדש עבור כל סיבוב נפרד ועבור כל מיומנות בנפרד. הוא רשאי לקחת 10 עבור גלגול זה, בתנאי שהמצב מאפשר זאת.

טבלאת השפעת שינוי הגודל של התבנית הברובדינגנאית

גודל קודם	גודל חדש	מתאם כח	מתאם זריזות	מתאם חוסן	מתאם שריון טבעי	מתאם להתקפה/דרג"ש	נזק טופר
פעוט	זעיר	-	-2	-	-	-4	3ק1
זעיר	קטנטן	+2	-2	-	-	-2	4ק1
קטנטן	קטן	+4	-2	-	-	-1	6ק1
קטן	בינוני	+4	-2	+2	-	-1	8ק1
בינוני	גדול	+8	-2	+4	+2	-1	6ק2
גדול	ענק	+8	-2	+4	+3	-1	8ק2
ענק	עצום	+8	-	+4	+4	-2	6ק3
עצום	כביר	+8	-	+4	+5	-4	8ק3

במקרה של החלה חוזרת של התבנית על יצור כל המתאמים מצטברים. דוגמה: סך השינוי של ערך החוסן עבור יצור קטן שעבר את החלת התבנית שלוש פעמים (והוא כעת בגודל ענק) הוא +10.

כישרונות

הכישרונות מכה אדירה ורמיסה משופרת נוספו לספרי הבסיס של מו"ד בגירסה 3.5. הם מובאים כאן בשלמותם.

מכה אדירה [כללי, לוחם]

דרישות: כח 25, התקפת עוצמה, התנפלות משופרת, גודל: גדול או יותר.

יתרון: כפעולה רגילה, היצור רשאי לקבל על עצמו מחסר של 4- לגלגול ההתקפה בכדי לנסות ולפגוע עם מכה אדירה.

אם היצור פוגע ביצור מוחשי הקטן ממנו באמצעות המכה האדירה, אזי היצור שנפגע חייב להצליח בהצלחת תגובה (ד"ק שווה לנזק שנגרם) או לעוף באוויר וליפול שרוע על הקרקע במרחק 3 מ' בכיוון הנתון לבחירת התוקף.

היצור התוקף יכול להעיף את יריבו בקו ישר בלבד. היריב שהועף רשאי להתקרב ליצור שפגע בו באמצעות המכה האדירה, אך אינו יכול להתקרב אליו יותר מאשר לנקודה שבה היה בתחילת תורו. אם מכשול כלשהו עומד בדרכו של היצור המועף גם היצור המועף וגל המכשול סופגים 6ק1 נקודות נזק ויצור נופל בסמוך למכשול.

רמיסה משופרת [כללי, לוחם]

דרישות: כח 13, התקפת עוצמה.

יתרון: כאשר אתה מנסה לרמוס יריב הוא אינו רשאי לבחור לחמוק ממך. כמו כן, אתה זוכה בתוסף +4 לבדיקת הכח המשמשת להפלת היריב.

רגיל: ללא כישרון זה, המטרה של נסיון הרמיסה רשאית לבחור לחמוק ממך או לנסות לבלום אותך.

V.101

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.

"קללת השינאה והדם", בן שלום, 2003

Designation of Product Identity: All Flavor text, Images and Logos (excluding the d20 System Logo) are Product Identity.

Designation of Open Gaming Content: The monster statistics block, the feats and the entire template are OGC.

'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.

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.

The Illustration on page 1 of this file was made by Santiago Iborra, All rights reserved to the artist, 2003.

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. 'קללת השינאה והדם' 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 הסימנים הרשומים המוזכרים. בכל מקרה של סתירה, יכריע הכתוב באנגלית.