



## משמר הלילה II

### הצעות לשילוב במערכה

מאת: בן שלום

איור: סנטיאגו איבורה

"מדוע אני לוחש? – זו דרכי להכריח אותך להאזין לדברי בתשומת לב: ".  
(בקר ראמון-קיג'אר, איש משמר הלילה)

### שילוב במערכה

המורדים של רוג'-אמאר, "אחוות האדמות השבורות", הונהגו על ידי זה שכונה "המוכח". הם היו אוסף של אנשים חסרי פחד שלא היססו לצעוד ברחובות ארבורייד בראש זקוף ולהישיר מבט אל מול המשמר הרודלארי. משמר הלילה יוסד כדי להביס את האנרכיסטים הפרועים הללו ולמרות שלא הכחיד את שרידיהם, משמר הלילה הצליח להסיט את תשומת ליבם מהמטרה שלשמה נועדו מלכתחילה ולהפוך אותם מתנועה פוליטית מסוכנת לקבוצה של טרוריסטים המפנה את מאמציה כנגד משמר הלילה עצמו ולא כלפי אלו שייסדו אותו (לשביעות רצונם הרבה של האחרונים).

משמר הלילה והמורדים של רוג' אמאר יכולים להשתלב במערכה כ:

- כוחות נצים שהמערכה סובבת סביב המאבק שלהם. יריבים מרים וחדורי אידיאולוגיה הנלחמים ברקע בעולם מלא ספקנים מעשיים ומפוכחים עד-כאב.
- גלגול אחר של הקטבים המסורתיים של סדר-כנגד-תוהו שבהם הצדדים אינם התגשמות הרעיון שהם מתיימרים לשרת אלא גירסה לא חד-משמעית, מציאותית יותר, של אנשים העומדים משני צדי המתרס.

המאבק בין הכוחות יכול לשמש כרקע להרפתקאות שעוברות על החבורה או להצטלב עם דרכה של החבורה בנקודות מסוימות. החבורה יכולה להפוך גם לחלק ממשי מאותו מאבק על ידי הצטרפות לאחד מהצדדים או לצד שלישי בעל אינטרסים משלו (הסינדיקט, לדוגמה).

### משמר הלילה כארגון

קבוצה קטנה ומלוכדת של אנשי משמר הלילה שאינם יכולים עוד לתפקד במלוא אונם בציד פעיל של פורעי חוק מרכיבה את החלק המאורגן של משמר הלילה. למרות שמדובר בקומץ אנשים שניתן למנות על אצבעות יד אחת, הקבוצה חזקה מאוד מבחינה פוליטית ויכולת ההשפעה שלה בארבורייד עצמה שנייה רק לזו של הסינדיקט, וברוג'-אמאר רק הדרווישים של האדמות השבורות מסוגלים לגייס עוצמה מקומית גדולה מזו שלהם. השורש לעוצמתו הפוליטית של משמר הלילה כארגון היא יכולתו לזמן בדרכי תקשורת עקלקלות כח משמעותי של אנשי משמר הלילה.

רובם המוחלט של אנשי משמר הלילה ילחמו רק עבור קוד ההתנהגות שלהם ולא עבור מטרות פוליטיות שאינן מקדמות את המלחמה בפשע באופן ישיר, עם זאת, טקטיקה אהובה על המועצה (בריסטון שאקאלאש הוא היזם העיקרי שלה)

משמר הלילה הוא השריד האחרון שנותר ברוג'-אמאר אחרי התמוטטות שלטון הרודלארים האימפריאליסטים. גם אחרי עליית הסינדיקט לשלטון המשיכו אנשי משמר הלילה להישאר נאמנים למטרות שנשבעו לשרת ולפעול בגלוי ובחשאי כנגד אלו שעברו על החוקים הישנים. המורדים הרוג'-אמאריים, שבעבר היו הכח העיקרי שהתמודד מול משמר הלילה הם כיום רק קבוצה קטנה ועקשנית של פאנאטים ולמרות שמשמר הלילה פועל כנגדם בהזדמנויות הנקרות בפניו הם אינם מעסיקים אותו עוד כבעבר, והמשמר פנה להתמודד עם סוגים רבים יותר של פשיעה.

חיכוכים עם הסינדיקט היו בלתי נמנעים אבל לאורך הזמן הצליחו הצדדים לקבל זה את נוכחותו של האחר. משמר הלילה לא התפשר במילוי התכלית שלשמה נועד, והסינדיקט למד לקבל את הגבולות הברורים שהגדיר משמר הלילה ולעמוד בהם. בתחילה קיבל הסינדיקט את משמר הלילה מתוך חוסר ברירה, מכיוון שמשמר הלילה היה גוף מפוזר וקשה לניטרול, אבל אחרי זמן רב משמר הלילה הפך בעיני הסינדיקט לנכס – כח השומר על החוק ומטיל אימה על כל אותם דגי רקק שמזנבים בסינדיקט בנסיון לחטוף נתח מההכנסות.

כיום חלק גדול מהפרסים הכספיים שמשמר הלילה פודה עבור ראשיהם של פושעים מגיע ישירות או בעקיפין מהסינדיקט.



להשיג משך זמן רב חסר משמעות בעיניו. הוא הבין כי אינו זקוק עוד להכרה מצד איש, ומשמר הלילה מילא את חייו מאותו רגע והלאה.

בריימסטון הוא שועל קרבות ותיק, שצבר נסיון הן בשדה הקרב המרוחק והן במלחמות התככים של אנשי החצר המקדמים את עניינם ומטרותיהם ללא עכבות. בריימסטון מודע מאוד לעוצמתו ומסוגל לגבות את דבריו במעשים – כמה מילים מפיו ואנשי משמר הלילה יעוטו על אלו שעוררו את זעמו כנחיל של צרעות.

🔗 **בריימסטון שאקאלאש, בן אנוש בינוני, זכר:**  
 ד"א 17; נוכל 3 לוחם 4 איש משמר הלילה 10;  
 קב"פ 3 ק4+6+10 ק10+34; נק"פ 62;  
 יוזמה +1 (זרז); מהירות 7.5 מ' (עומס קל),  
 אינו יכול לרוץ; דרג"ש 20 (+1 זריזות, +6  
 עבור שריון עור +4, טבעת הגנה +3), נטוע  
 במקומו 19, התקפת מגע 14; תוסף התקפה  
 בסיס: +1/+6/+11/+16; התקפה מלאה: 22  
 +7/+12/+17; חרב קצרה בוערת +3;  
 התקפות: +22 חרב קצרה בוערת +3 קפא"פ;  
 נזק: חרב קצרה בוערת +3 1 ק6+6+1 ק6  
 (אש)+פציעה ('העקיצה רבת המשמעות')  
 קפא"פ; פנים 1.5 מ' 1.5 מ';

**יכולות מקצוע:** 'העקיצה רבת המשמעות',  
 אות המוות, הצייד אינו מרפה, חתך עמוק 4,  
 אין מקום בטוח, מוות חטוף, זינוק מעולה,  
 הצייד עקשן;

**הצלות:** קשיחות +12; תגובה +8 (+10 כנגד  
 השפעות המופעלות על ידי דריכה); כוח-רצון  
 +15;

**תכונות:** כח 16, זריזות 13, חוסן 7, תבונה  
 14, חוכמה 19, כריזמה 17;

**מיומנויות:** איום +15, דיפלומטיה +15,  
 האזנה +21, זיהוי +21, הישרדות\* +18,  
 תנועה שקטה +18, הסתתרות +8, זיהוי מניע  
 +25, טיפוס +14, איסוף מידע +21, איוון +9  
 (+11) כנגד השפעות המופעלות על ידי  
 דריכה, קפיצה +14, מלאכה (נגרות) +9;

**כשרונות:** מיקוד נשק (חרב קצרה), מעקב,  
 קשיחות רבה, התקפת עוצמה, רצון ברזל,  
 מיקוד מיומנות(דיפלומטיה), מומחיות, פריקת  
 נשק משופרת, הכשלה משופרת, שליפה  
 מהירה, סיבולת (מ), ריצה (מ);

**נטייה:** סדר-נטרלי.

**ציוד:** חרב קצרה בוערת +3, שריון עור +4,  
 עיניים מקסימות, אבק היעלמות, חבל של  
 טיפוס, טבעת טלקיניזיס, טבעת הגנה +3, קרן  
 ערפל.

היא פרסום נוכחותו של פורע חוק הנמצא בקרבת  
 מקום למוסד או מאחז של ארגון שיש להשפיע  
 עליו. כאשר אנשי משמר הלילה מופיעים על גגות  
 האיזור במספרים גדולים ומשליטים צדק חסר  
 פניות באיזור הדבר גורם לרוב לשינוי מידי ביחסם  
 של הארגונים או המוסדות באיזור כלפי משמר  
 הלילה ולנכונות גדולה יותר מצידם לשתף פעולה  
 עם מטרות שהגדירה המועצה של משמר הלילה.

הארגון עצמו מתקיים בגלוי אך פועל בחשאי.  
 אנשי משמר הלילה צועדים בגלוי לתוך המבנה  
 חסר הסימנים המזהים הממוקם בקצה השוק של  
 ארבורייד ומכונה בפי התושבים 'הקסקרטין'. בתוך  
 הקסקרטין הם זוכים לקורת גג וארוחה חמה  
 בתקופות שבהן העיסוק באכיפת החוק אינו  
 משתלם כבימים הרגילים. איש שאינו חלק מאנשי  
 משמר הלילה אינו מעז להיכנס לשם וכך לא ידוע  
 מי מתוך אנשי משמר הלילה משמש כאחד מראשי  
 הארגון. אפילו גופים מרושתיים היטב מבחינה  
 מודיעינית כמו הסינדיקט יודעים רק אודות  
 שאקאלאש, המייצג את משמר הלילה באסיפת  
 הסינדיקט השנתית.

הארגון אינו מונהג על ידי אדם בודד, אלא  
 מנוהל על ידי מועצה של חמישה אנשים בודדים  
 יודעים על עצם קיומה של מועצת החמישה.

**בריימסטון שאקאלאש, נציג משמר הלילה  
 באסיפת הסינדיקט השנתית, אדם שניתן לבטוח  
 בו בעיני הדורושים של המדבר, 'נסלאווי':** אחד  
 מצידי הראשים המוצלחים ביותר שפעלו  
 בארבורייד בשלושים השנים האחרונות. לאחר  
 שכף ידו הימנית נקטעה ופציעה קשה בגב הותירה  
 אותו מוגבל לצמיתות ועם צליעה ברורה, והוא  
 פרש מציד פעיל של פושעים. הוא בן 47 ועודנו  
 מלא חיים ואף נוטה לשובבות קלה. הוא תמיד  
 אופטימי ומעדיף לצחוק על מגבלותיו מאשר להיכנע  
 לה.

בריימסטון הוא 'נסלאווי' – בן תערובת. אימו  
 הייתה שפחה רוג'-אמאריט ואביו היה אציל  
 רודולארי מבית מישני בחשיבותו. אביו של  
 בריימסטון התכחש לו בנערותו אבל בעזרתו של  
 ידיד ממשפחתה של אימו הצליח שאקאלאש  
 להערים על אביו ולכפות עליו לקבל אותו כבנו  
 החוקי בפומבי, באין יורש אחר. בריימסטון ניסה  
 במשך שנים ארוכות לזכות בהכרה מצד החברה  
 הרודולארית שדחתה אותו. באופן אירוני,  
 התנהגות זו מצידו היא שפגעה ברגשות המשפחה  
 הרוג'-אמאריט של אימו, שראו בו כפוי טובה וכופר  
 במסורת שניסו להנחיל לו.

משמר הלילה היה אפשרות אידיאלית עבור  
 בריימסטון, שראה במשמר שילוב מושלם בין  
 הרוג'-אמארי שבין הרודולארי שתמיד רצה  
 להיות. עם זאת, שנים של נסיון גרמו לו להתפכח  
 לאיטו ולהפסיק לחפש את קירבתם והכרתם של  
 הרודולארים. נקודת המהפך בהתנהגותו הייתה  
 היום שבו אביו הכריז עליו כעל בנו החוקי היחיד  
 ויורשו – שאקאלאש גילה לפתע כי הדבר שניסה

**הישרדות:** המיומנות 'הישרדות' היא שמה החדש של המיומנות 'תורת ארצות הפרא' בגרסה 3.5 של מו"ד.  
 המיומנות 'חוש כיוון' אוחדה לתוך המיומנות החדשה.

## דב"ש: "הלוחש"

"הלוחש" הוא השם בו מוכר איש משמר הלילה שנולד תחת השם בקר ראמון-קיג'אר. בקר היה נער רודלארי עירוני ממעמד בינוני-גבוה. בקר התייתם מאימו בגיל צעיר וגדל ביחד עם אביו, שהיה חייל שבגלל בריאות רופפת הפך למתרגם בשירות המושל. בעת שהיה בן 17, אחד מאנשי המשמר הציל את אביו מהיתקלות לא נעימה עם מורד רוג'-אמארי שנטר לו טינה עוד מימיו כחייל. החוויה הקשה שבה ראה בקר את אביו מוכה ומושפל על ידי המורד וההקלה שלמראה איש המשמר המגן על אביו טמנה בליבו של בקר את הזרעים של מה שעתיד להיות הייעוד שיבחר לעצמו בהמשך חייו. בקר החליט באותו יום להפוך לאיש המשמר ויהי מה, ובאותו יום גם נולדה בו שינאה עמוקה למורדים.

שלוש שנים אחר כך, בהיותו בן 20, נפטר אביו של בקר והוא היה פטור מהטיפול בו. בקר יצא למצוא לעצמו מורה מאנשי משמר הלילה ומצא את בורוט, איש משמר מנוסה וקשוח. הלימודים היו קשים אבל בקר ניחן בנחישות בלתי רגילה והתמיד בהם. בורוט היה אדם שחוק ועייף ממילוי ייעודו, והיה נחוש להוכיח לתלמידו כי הוא אינו רוצה להיות איש משמר באמת, הוא החליט בסתר כי אם ייכשל במשימה זו יראה זאת כהוכחה לטעותו שלו, ואם יצליח – יפרוש בעצמו.

המבחן הסופי שהציב בורוט בפני בקר היה קשה והוא סירב להעניק לבקר את התואר "איש חוק" עד שיעבור אותו. הוא התחקה אחרי עקבות האדם שבקר נשבע להרוג – אותו מורד רוג'-אמארי שפגע באביו שנים קודם לכן. הוא שלח את בקר ביום הקצר של השנה שהיה יום חג, למקום בו ידע כי המורד עתיד להימצא בו. בגלל החג נזהר המורד שלא לשאת על עצמו נשק ובקר מצא את עצמו ניצב מול שנוא נפשו כאשר אסור לו לפגוע בו לרעה (הוא לא נחשב לאיש משמר הלילה, המורד לא היה חמוש, והריגתו תיחשב לרצח). כאשר נראה היה לבורוט, ממקום התצפית שלו, בהסתר, כי בקר עומד לפעול כנגד המורד, הוא חשף את עצמו ונעמד בינו לבין מטרותו. בקר סירב לסגת ושלף את חרבו, פרץ קרב, ובסופו התעלה התלמיד על מורהו. בורוט שכב מת לצד המורד הברברי ובקר נותר כש'אות המוות' מעטר את פניו כאות קלון.

בקר חש אשמה כבדה והבחירה שבפניו לא הייתה פשוטה. הוא החליט שיתפוס את מקומו של בורוט בשמירה על הסדר הנכון, את חייו החליט להקדיש להשבת הסדר על כנו ויצירת יותר טוב מאשר הנזק שגרם. הוא אומר לעצמו שוב ושוב כי כאשר יחוש שעשה דיו כדי לתקן את הנזק וכי העניש מספיק פושעים, ייטול את חייו בעצמו ויסיים את עונשו.

בקר נושא את 'אות המוות' תחת מסיכת הבד המכסה את פניו. הוא מומחה בהסתרת הפגם בקולו. הוא ממעט לדבר, ואם הוא נאלץ לעשות כן הוא מקפיד ללחוש תמיד. הוא אינו זוכר עוד את קולו האמיתי.

מלאו לבקר 27 בקיץ האחרון, אך קשה לומר שהוא מתנהג לפי גילו. גופו נע בביטחה ובדייקנות והוא עודנו חזק, אך הילוכו הכפוף מעט, המבט הכבוי בעיניו ולחישתו הרפה יוצרים רושם של התנהגות המתאימה יותר לאדם בא בימים.

🔗 **"הלוחש", בקר ראמון קיג'אר, בן אנוש בינוני, זכר: ד"א 11;** נוכל 2\סייר (גירסת מונטה קוק) 4\איש משמר הלילה 5; קב"פ 2\ק6+8\ק4+5\ק33+10; נק"פ 88; יוזמה 6+ (זרז, יוזמה משופרת); מהירות 9 מ'; דרג"ש 19 (2+ זריזות, 3+ עבור שריון עור עמיד לאש 1+, טבעת הגנה 4+), נטוע במקומו 17, התקפת מגע 16; תוסף התקפה בסיסי: 5+/10; התקפה מלאה(לחימה בשני נשקים): 7+/12+ חרב ארוכה סדרית קדושה 1+, וגם 6+/11+ חרב קצרה חדה סדרית 2+ קפא"פ; התקפות: 14+ חרב ארוכה סדרית קדושה 1+ קפא"פ; נק: חרב ארוכה סדרית קדושה 1+ 8\ק4+2\ק6 (סדר) 2\ק6 (טוב) ('העקיצה רבת המשמעות'), חרב קצרה חדה סדרית 2+ 1\ק6+3\ק2 (סדר) קפא"פ; פנים 1.5 מ' 1.5 מ'; יכולות מקצוע: 'העקיצה רבת המשמעות', אות המוות, הצייד אינו מרפה, חתך עמוק 1, אויב מועדף (מורדים), התקפת פתע 1\ק6, רתיעה;

**הצלות:** קשיחות 13+; תגובה 10+ (12+ כנגד השפעות המופעלות על ידי דריכה); כוח-רצון 8+;

**תכונות:** כח 17, זריזות 14, חוסן 15, תבונה 14, חוכמה 13, כריזמה 9;

**מיומנויות:** איום 9+, האזנה 15+, זיהוי 15+, הישרדות 16+, תנועה שקטה 12+, הסתתרות 12+, זיהוי מניע 19+, טיפוס 10+, איסוף מידע 14+, איזון 9+ (11+ כנגד השפעות המופעלות על ידי דריכה), קפיצה 11+, תרמית 10+, התחפשות 7+;

**כשרונות:** רצון ברזל, קשיחות רבה, התקפת עוצמה, יוזמה משופרת, שליטה בשתי ידיים, לחימה בשני נשקים, לחימה משופרת בשני נשקים, סיבולת (מ), ריצה (מ), מעקב (מ);

**נטייה:** סדר-נטרלי.

**לחשים:** דרג 1 (1): לכידה;

**ציוד:** שריון עור עמיד לאש טבעת הגנה 4+, חרב ארוכה סדרית קדושה 1+, חרב קצרה סדרית 2+, קרן ולהאלה (ברונזה), שיקוי ריפוי פצעים קשים, שיקוי העלמות מעין, שיקוי חן חתולי, שיקוי סיבולת.

### המארב

'המארב' הוא אוסף קווים כלליים להרפתקאה קצרה מאוד (2-3 היתקלויות, לדרגות 6-8) המיועדת להציג בפני הדמויות דילמה מוסרית. בבסיס מוצג כאן עימות בין משמר הלילה לבין אלה שהוא פועל כנגדם.

אם הדרגה הממוצעת של החבורה היא פחות מ-6 יש להפחית את עוצמתו של "הלוחש" (אפשרות מעניינת אחת היא שהוא מגיע למקום ההיתקלות כשהוא פצוע מהיתקלות קודמת כלשהי ולכן מהסס להיכנס לקרב בעצמו ומנסה לפתוח במו"מ). אפשר גם להחליף אותו באיש משמר אחר, רצוי שיהיה בדרגה הגבוהה ב-2 מהדרגה הממוצעת בחבורה.

בדומה לאותו עיקרון ניתן לחזק את "הלוחש" אם החבורה בדרגה גבוהה יותר, אך אין שום חובה לחזק את האחים עראלא. תפקידם הוא לא להציג איום על חיי הדמויות (למרות שהם לא יהססו לאיים) אלא לשים על כף המאזניים תמורה פוטנציאלית בנסיון לשכנע את הדמויות לקחת על עצמן סיכון.

### רקע:

שלושה "סוחרים" שוכרים את הדמויות למה שאמור להיות משימת אבטחה שגרתית למדי. הסוחרים אינם כפי שהם מציגים את עצמם ובעצם מדובר בקבוצה של מברחי-נשק עבריינים. כאשר הדמויות פוגשות את מעסיקיהן עליהן לבחור בין תמיכה בעבריינים הנדיבים או באיש החוק הבלתי מתפשר אשר יצא לחסל אותם.

### הכנה:

ניתן לשלב את האירועים המוצגים כאן בין אם הדמויות מודעות או לא מודעות מראש לקיומו של משמר הלילה, אך בהחלט עדיפה האפשרות הראשונה, שכן דמויות המודעות להשלכות של לחימה כנגד משמר הלילה תהיינה זהירות הרבה יותר והבחירה שעומדת בפניהן, בין הסיכון לבין התמורה - תהפוך לחשובה יותר. אם ברצונך לשלב את משמר הלילה בלי להידרש לסוגיית השתלבותו והשפעתו של משמר הלילה על העולם הקיים שלך, ניתן לקבוע כי המקום שבו נמצאות הדמויות נמצא ממש בקצה טווח הפעולה שלו.

בעת שהדמויות נמצאות במקום יישוב הן מקבלות הודעה דרך גורם המציע להן עבודה. המשימה פשוטה למדי: עליהן לצאת לנקודה מסוימת, המרוחקת לפחות יומיים מן היישוב, ולהיפגש עם האחים עראלא, קבוצת "סוחרים". עליהן להמתין עם "הסוחרים" ככל שיידרש, עד למפגש אשר מתוכנן ולאחר מכן לחזור איתם ליישוב. משך כל הזמן הזה על הדמויות להגן על מעסיקיהם מפני כל סכנה.

התגמול המוצע עבור המשימה אינו כסף מזומן אלא נשק. הנשקים יכולים להיות מאיכות מיוחדת או אפילו קסומים, ובכל מקרה התגמול צריך להיות נדיב למדי (התאם אותו לדרגת הדמויות ולאופי המערכה). אף חלק מהתשלום אינו מוצע מראש ומקדמה היא נושא שאפילו אינו נתון לדיון.

### האחים עראלא:

האחים עראלא הם שקרנים כרוניים וכצפוי גם אינם אחים באמת. שלושת הסוחרים מחליפים כינויים ואידיאולוגיות לפי הצורך, והעקרון המנחה היחיד שהם דבקים בו הוא העדפת השקר על פני האמת בכל הזדמנות. באופן כללי הם נוטים להציג את עצמם כמורדים רוג'-אמאריים אבל העובדה שהם ילידי היבשת אינה יוצרת אצלם שום זיקה אמיתית למניעים של המורדים, שאותם הם עושים כמיטב יכולתם בעיסקאות נשק גנוב. לאחרונה הם התחילו ללכת על הקו האדום הדק מאוד שעובר בין המורדים (שעליהם הם מלשינים לסינדיקט תמורת כסף) לבין הסינדיקט (שממנו הם שודדים את הנשק מלכתחילה ומאשימים את המורדים).

לצערם, האחים אינם פושעים מקצוענים כפי שהיו רוצים להיות ותוחלת חייהם עומדת להתקצר באופן משמעותי בזמן הקרוב בין אם באירוע המשתף את הדמויות או לאחריו, במידה ויחלצו ממנו בשלום.

### פירוס:

פירוס הוא אדם בעל אורח כוחני ומלא חימה הנובע מדימוי עצמי נמוך ונטייה להאשים אחרים. פירוס גדל במאורות המזוהמות ביותר של ארבורייד ובין הטיפוסים המפוקפקים ביותר רכש את השכלתו. הוא החליף עשרות שמות במהלך חייו ומתבלבל ביניהם בעצמו לעיתים, למורת רוחו – מה שמעורר שורה של צרחות מכיוונו שנועדו לטשטש חשדות ולהחליף אותם בפחד. זוהי האסטרטגיה העיקרית שלו: לצעוק כאשר הוא מאיים, לצעוק כאשר הוא מאויים. לצעוק כאשר הוא בטוח וכאשר הוא אינו בטוח.

לעיתים פירוס הוא אדם מגוחך אך יש לזכור כי הוא גם אדם מסוכן. הוא חסר עכבות באשר לשימוש בכח כדי להשיג את מטרותיו ולא יהסס לפגוע בכל אדם כדי להועיל לעצמו. יש לזכור זאת בזמן ההיתקלות עם הדמויות – פירוס ישמח להציל את עורו בתמורה לבגידה בשני "אחיו". זה מה שהביא אותו לגילו הנוכחי (46) – זהירות ובוגדות.

❖ **פירוס, בן אנוש בינוני, זכר:** ד"א 9; נוכל 5 לוחם 4; קב"פ 5ק6+10ק9; נק"פ 47; יוזמה 1+ (זרז); מהירות 9 מ' (עומס קל); דרג"ש 23 (1+ זריזות, +5 עבור שריון עור 3, + טבעת הגנה 3, +4 עבור מגן מתכת גדול הודף חיצים +2), נטוע במקומו 23, התקפת מגע 14; תוסף התקפה בסיסי: +2/+7; התקפה מלאה: +6/+11 לוקדם (אלת-קרב קלה +2) קפא"פ או +5/+10 פגיון הטלה טווח רחוק; התקפות: +11 לוקדם (אלת-קרב קלה +2) או +10 פגיון הטלה טווח רחוק; נזק: לוקדם (אלת קרב קלה +2) +1ק8, 5 פגיון הטלה 1ק4 (1+ אם בטווח 9 מ' ומטה); פנים 1.5 מ' 1.5 מ'.

**יכולות מקצוע:** התקפת פתע 3ק6+, רתיעה, חמיקה מופלאה (תוסף זריזות לדרג"ש);

### סיחמיק:

סיחמיק הוא "נסלאוו" – בן תערובת לאב רודולארי אציל שהתכחש אליו ואם רוג'-אמאריט שלימדה אותו לשנוא כל דבר שאביו ייצג בעיניה-משמעת, סדר, גברים, בוגדנות. עם הזמן גילה סיחמיק הצעיר שהוא מגלה באישיותו כמה מהדברים שלמד לשנוא ואישיותו הפכה ונותרה מאז ללא יציבה, מתחבטת תמיד, מיטלטלת בין שינאה עצמית לתחושה של איבה עמוקה לאביו ולכל רודולארי אחר. סיחמיק למד להעריך את עיקרון הכבוד הרוג'-אמארי המסורתי ומשתדל להציג את עצמו כאיש של כבוד, כל עוד אין המחיר שהוא נדרש לשלם גדול מדי (אז הוא מוצא תירוץ להפר את התחייבויותיו). מהשלושה סיחמיק הוא זה שקל ביותר לתמרן ולהוביל אך שני האחרים יודעים לנצל תכונה זו לפחות כמו הדמויות, אם לא טוב יותר.

❖ **סיחמיק, בן אנוש בינוני, זכר:** ד"א 8; איש קרבות 5 מומחה 7; קב"פ 8ק7+8ק5; נק"פ 65; יוזמה 6+ (2+ זרז, 4+ יוזמה משופרת); מהירות 9 מ' (עומס קל); דרג"ש 16+חמיקה (2+ זריזות, 4+ שריון עור חלקלק 2+), נטוע במקומו 14, התקפת מגע 12; תוסף התקפה בסיסי: 10+5; התקפה מלאה: 10+15+ חרב קצרה תוהנית חדה 1+ קפא"פ או 10+ רובה קשת כבד 2+; התקפות: 15+ חרב קצרה תוהנית חדה 1+ קפא"פ או 10+ רובה קשת כבד 2+; נזק: חרב קצרה תוהנית חדה 1+ 1ק6+5+6ק2 (תוה), רובה קשת 2+ 1ק10; פנים 1.5 מ' 1.5 מ'.

**הצללות:** קשיחות 6+; תגובה 1+; כוח-רצון 5+;

**תכונות:** כח 16, זריזות 7, חוסן 10, תבונה 11, חוכמה 11, כריזמה 10;

**מיומנויות:** איום 6+, דיפלומטיה 4+, האזנה 7+, זיהוי 7+, הישרדות 8+, איסוף מידע 8+, אומנות הימלטות 10+.

**כשרונות:** חמיקה, ניידות, התקפת זינוק, התקפת עוצמה, מומחיות, יוזמה משופרת; **נטייה:** נטרלי-רשע.

**ציוד:** חרב קצרה תוהנית חדה 1+, מוט ביטול, שריון עור חלקלק 2+, רובה קשת כבד 2+, 20 קליעים.

### ההיתקלות:

הדמויות מגיעות אל מקום המסתור של 'האחים עראלא'. האחים מציגים את עצמם כסוחרים נשק הגונים ומציעים שכר יפה לדמויות. האחים מנסים לבחון את הדמויות ואינם ששים לגלות כי מי שמעוניין במותם הוא איש משמר הלילה. לאחר שהאחים רגועים ובטוחים הם חושפים את הפרט החשוב הזה אבל מספרים כי אותו איש משמר צד אותם שלא באשמתם, בגלל הלשנה מצד גורם שלישי הרוצה ברעתם.

כאיש משמר הלילה השתמש ב"לוחש" (פרטיו מופיעים למעלה). בקר צועד היישר לתוך המארב של האחים עראלא והם מעודדים את הדמויות

**הצללות:** קשיחות 9+; תגובה 7+; כוח-רצון 4+; **תכונות:** כח 12, זריזות 13, חוסן 12, תבונה 9, חוכמה 14, כריזמה 10;

**מיומנויות:** איום 14+, דיפלומטיה 6+, האזנה 11+, זיהוי 11+, הישרדות 10+, תנועה שקטה 8+, הסתתרות 8+, זיהוי מניע 4+, טיפוס 6+;

**כשרונות:** מיקוד נשק (אלת קרב קלה), התמחות בנשק (אלת קרב קלה), שליפה מהירה, ירי מטווח אפס, תגובות קרב, ערנות, קשיחות רבה, מיקוד מיומנות (איום); **נטייה:** סדר-רשע.

**ציוד:** לוקדם, אלת קרב 2+ המסוגלת להטיל 3 פעמים ביום כנגד יריב שנפצע ומדמם את הלחש נחיל חרקים כמכשף בדרגה 12, 10 פגיונות הטלה, שריון עור 3+, שיקוי ריפוי, שרביט האטה (4 מטענים), 3 אבני חן בשווי 100 מ"ד כל אחת, שקיק עם 43 מטבעות זהב מזויפות (ד"ק לדיהוי 19).

### פאלוס:

פאלוס הוא חנפן בלתי נלאה, ורברבן בלתי נלאה. הדבר היחיד שמלאה אותו הוא עבודה ממש והוא נמנע ממנה בכל מחיר. מהשלושה, פאלוס הוא החוליה החלשה והם יהיו מוכנים להסגיר אותו בשמחה אם פירוש הדבר הוא הצלת עצמם. אם מצב כזה יקרה, או אפילו יירמז, פאלוס ימחר לבגוד ראשון ולהימלט, כשהוא מותיר את השניים האחרים מאחור.

❖ **פאלוס, בן אנוש בינוני, זכר:** ד"א 2; נוכל 2; קב"פ 2ק6; נק"פ 8; יוזמה 3+ (זרז); מהירות 9 מ' (עומס קל); דרג"ש 16+חמיקה (3+ זריזות, טבעת הגנה 1+, שריון עור), נטוע במקומו 13, התקפת מגע 14; תוסף התקפה בסיסי: 1+; התקפה מלאה: 4+ חרב קצרה קפא"פ או 4+ פגיון הטלה טווח רחוק; התקפות: 4+ חרב קצרה קפא"פ או 4+ פגיון הטלה טווח רחוק; נזק: חרב קצרה 1ק6, פגיון הטלה 1ק4; פנים 1.5 מ' 1.5 מ'.

**יכולות מקצוע:** התקפת פתע 1ק6+, רתיעה; **הצללות:** קשיחות 0+; תגובה 6+; כוח-רצון 0+;

**תכונות:** כח 10, זריזות 17, חוסן 11, תבונה 10, חוכמה 11, כריזמה 7;

**מיומנויות:** האזנה 5+, זיהוי 5+, הישרדות 4+, תנועה שקטה 5+, הסתתרות 5+, זיהוי, זריזות ידניים 3+, פריצת מנעולים 2+.

**כשרונות:** חמיקה, לחימה מסוגגנת; **נטייה:** נטרלי-רשע.

**ציוד:** חרב קצרה, 3 פגיונות הטלה, חבל, שרביט אור (24 מטענים), שרביט אזעקה (28 מטענים), שיקוי העלמות מעין.



המופיע בטבלה תחת דרישת ד"ק גבוהה יותר).  
הוסף מידע בהתאמה לתוצאות מחקר נוסף  
שהדמויות מעוניינות לבצע בעיר באמצעות שימוש  
במיומנות איסוף מידע והשוואה לד"קים המצויינים  
בטבלה.

המכר המקורב למורדים מבקש מהדמות  
לפקוח את עיניה למענו ולא לפעול בפזיזות –  
האחים עראלא חייבים נשק רב למורדים ואם ימותו  
המרד לא יראה אותם לעולם.

אם הדמות מזדהה עם האינטרסים של  
המורדים, מה טוב – אם לא, המורדים יוכלו להציע  
רק תגמול סמלי מטעם עצמם. במידה והדמויות  
תספרנה לאותו מכר כי האחים עראלא בוגדים  
בהם המכר יתייעץ עם המורדים ויחזור עם הצעה  
(במידה ותהיה רלוונטית, בכפוף לאירועים שקדמו  
לכך): המורדים יבקשו מהאחים עראלא נשק אשר  
נמצא במקום מסוים מאוד אצל הסינדיקט תמורת  
תשלום נדיב מהרגיל. הדמויות ילשינו לסינדיקט  
אודות כוונתם של האחים עראלא וכאשר אלו  
ייתפסו הדמויות תתגמלנה על ידי הסינדיקט  
והאחים עראלא יבואו על עונשם.

אפשרות זו להעשרת ההיתקלות מוסיפה פן  
נוסף לדילמה. אם הדמויות נוטות לטובת איש  
החוק עדיין עליהן לשכנע אותו כי עליו להותיר את  
האחים בחיים או לפחות להרשות להן לחקור אותם  
באשר למצבור הנשק שהם חבים למרד (הם  
חייבים לשקר – איש החוק לא ישמח לסייע למרד  
להשיג נשק נוסף).

אם הדמויות נוטות לכיוון האחים עראלא  
וכנגד איש החוק הן מסתכנות בביצוע פשע,  
ובמעבר בלתי הפיך למעמד של מטרות לגיטימיות  
בעיני אנשי משמר הלילה.

לזנק ולהכות אותו תוך שהם תוקפים ממרחק  
בטוח. בקר מסוגל בהחלט להתמודד עם האחים  
אבל הצטרפות הדמויות יכולה להכריע את הקרב  
נגדו. תוך כדי קרב האחים עראלא מנסים לעודד  
את הדמויות להילחם במקומם (במיוחד אם הם  
נפצעים) ואילו בקר מאיים עליהם בלחישותיו  
השלוות כי כל אדם שיתקוף אותו ייחשב לפושע  
בעיניו ויזכה לגזר דין אחיד ובלתי סלחני.

שים לב כי המוניטין של משמר הלילה אמור  
להיות מוכר לדמויות. האחרים עראלא מפחדים  
במיוחד מ'אות המוות' והדמויות צריכות להבין את  
המשמעות של הנזק שעלול להיגרם להן. נצל את  
ההזדמנויות למשחק תפקידים עמוק ונסה לשלב  
נימה אישית הנוגעת לאישיות של כל דמות בנפרד  
בדיון שבין האנשים. אם השחקנים אינם יודעים  
אודות משמר הלילה ההיתקלות עלולה להסתתת  
בתחושה של מרמור מצידם לאחר שייאלצו לחיות  
עם הנזק הבלתי-הפיך והמעמד הפגום-לנצח  
שלהם בפני החוק והחברה. בקר יציע לדמויות  
בעצמו שלא להסתכן במעבר לצד העברייני של  
החברה וייתן להם הזדמנות אחת לסגת לפני  
שיתקוף אותם במלוא יכולתו וינסה לסמן אותם  
ב'אות המוות'.

הארך את הקרב ככל האפשר כל עוד אין  
החלטה ברורה מצד הדמויות, לשם כך עשה  
שימוש מירבי בכשרונות המומחיות של בקר  
ופאלוס ובאפשרויות הלחימה ההגנתית שפתוחות  
בפני כל המשתתפים.

### תגמול:

ייתכן בהחלט כי האחים עראלא יציעו לדמויות  
אוצרות שאין בהישג ידם, או שיקרים מאוד לליבם,  
ובמיוחד אם הם נואשים. לאחר מעשה הם ינסו  
להביא למותן של הדמויות אם המחיר שהובטח  
גדול מדי – למה לשלם מאתיים מטבעות זהב  
כשאפשר לשלם מאה מטבעות לרוצח שכיר?  
אם התשלום הוא הגיוני האחים יעדיפו לשלם  
ולא יסתכנו ברכישת אויבים נוספים. בכל מקרה,  
הסינדיקט יגלה כי האחים מרמים אותו תוך מספר  
ימים וכולם ייתלו בכיכר העיר בהקדם לאחר שיוצא  
פרס על ראשם.

אם השחקנים הפגינו משחק עומק תרצה  
כנראה לתגמל אותם בנק"ן. אין בחירה נכונה תמיד  
בהיתקלות זו, אבל יש בחירות נכונות עבור כל  
דמות. עליך לשקול את אישיות הדמות, העבר  
שלה, וחשוב מכל, את הטיעונים שהובילו אותה  
לבחור לתמוך באיש החוק או בסוחרי הנשק. תן  
מענק נק"ן עבור בחירה משכנעת ומשחק עומק  
ומענק נק"ן נדיב מעט יותר עבור משחק עומק יוצא  
דופן ומעניין במיוחד.

### הצעה להעשרת ההיתקלות:

אחת מהדמויות, בעדיפות לאחת שיש לה  
קשרים טובים עם המורדים הרוג'-אמאריים  
מקבלת הודעה ממכר המזוהה עם המרד אשר  
מציג בפניה מידע נוסף. למורדים יש חשדות  
מוצדקים אבל לא מבוססים כנגד האחים עראלא.  
השתמש בנתונים המוצגים בטבלת 'איסוף מידע'  
שבעמוד הבא. התחל עם המידע הראשוני  
שבטבלה (אם אתה חושב שהשחקנים יתקשו יתר  
על המידע התעלם מתוספת זו או הענק להם מידע

טבלת איסוף מידע:

ד"ק	מידע
-	מידע ראשוני: המורדים הרוג'-אמאריים חושדים שמישהו מאנשיהם או מבעלי בריתם לכאורה מדליף לכוחות הסינדיקט מידע אודות מחבואי נשק ותחמושת. כולם חשודים.
18	לפני 5 שבועות קבוצה של מורדים מחופשים ליחידת תובלה של צבא הסינדיקט ועמוסים בנשקים נתקלה באיש משמר הלילה וחוסלה, עד האחרון.
20	לפני שבועיים פשטה קבוצה גדולה של חיילי הסינדיקט על מחבוא נשק שהוסתר מתחת לריצפת המזווה בפונדק שבבעלות רוג' בשם כיילאב. המשלוח הגיע מהאחים עראלא.
20	בנו (היתום הטרי) של כיילאב מספר: "לפני שהם לקחו את אבא איש אחד הרביץ לו ושאל אותו איפה מוחבאים הבקבוקים של תמיסת-הנפץ. הוא אמר לאבא שלא ישקר כי יש לו רשימה ושאיני אחטוף אם הוא ינסה לשקר ואבא אמר שהוא לא יודע והאיש אמר להם לקחת אותו".
24	לפני 5 שבועות קבוצה של מורדים, מחופשים ליחידת תובלה של צבא הסינדיקט ועמוסים בנשקים שהעבירו להם האחים עראלא זמן קצר קודם, נתקלה באיש משמר הלילה שידע שהם מתחזים. הוא הרג את כולם והלך משם בלי לגעת בכלום, אפילו בלי לקחת הוכחה לחיסול. אחרי כמה דקות הגיעו כמה פרחים ולקחו את הציוד משם.
25 (וגלגול איום מול ד"ק 10)	בייטר (פרחח בגיל 17, שהיה מעורב באירוע מלפני 5 שבועות): "אני לא רוצה לעמוד בין אף אחד לאף אחד אחר. בטח לא בינכם לבין הסינדיקט. אממממ... לא שמעתם את זה ממני... וזה כל מה שאני יודע".
28	יש שמועות שהרעיון של החברה'ה שחוסלו לפני 5 שבועות להתחפש הגיע מכיוון האחים עראלא. כנראה שזה לא עזר להם אחרי הכל...
30	"שמעתי ממישהו שמכיר בחור אחד שהמורדים מרגישים שיותר מדי מהנשקים שנלקחו מהם לפני שבועיים הופיעו בימים האחרונים אצל כל מיני אנשים שעושים עסקים עם האחים עראלא, וזה לא מוצא חן בעיניהם.

## 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.  
"משמר הלילה", בן שלום, 2003  
"משמר הלילה 2", 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:** All textual material in pages 2-4 is hereby designated as open gaming content.

'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.  
The Illustration on page 1 of this file was made by Santiago Iborra, All rights reserved to the artist, 2002.

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 הסימנים הרשומים המוזכרים. בכל מקרה של תסירה, יכריע הכתוב באנגלית.