

הענקים

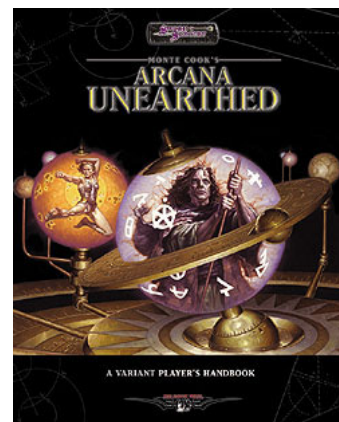
גזע לדמויות שחקן מאת: מונטה קוק
איור: סם ווד
עריכה והפקה מקורית: סו ווינליין קוק
איור הכריכה של Arcana Unearthed: מארק זאג

תרגום: בן שלום



חייו של ענק סובבים סביב טקסים ופולחנים. גם גידולם של הענקים למימדים יוצאי דופן מבוסס על פולחן השו-רין ("הנגיעה במהות"). ישנם שלושה שלבים של שו-רין, והשלישי מביא את הענקים להגשמת מלוא פוטנציאל הגדילה שלהם. מכיוון שלא כל ענק עובר את כל שלושת השלבים של

הענקים מכנים את עצמם הו-שארד, שפירושו "המשגיחים", אבל כל האחרים קוראים להם ענקים – ומסיבה טובה. ענקים הם יצורים אדירים, המגיעים עד לגובה של שלושה וחצי מטרים. להוציא את גודלם, הם דומים לבני אדם בעלי פרופורציות רגילות. עבור הענקים בני האדם נראים כילדים, וענקים צעירים הם למעשה בגודל אדם מבוגר.



גזע הענקים מובא כאן מתוך Arcana Unearthed של מונטה קוק, ספר שחקן חלופי הכולל מקצועות, גזעים, כשרונות, לחשים ועוד. הספר פורסם בכריכה קשה ובו 256 עמודי תוכן.

ענקים

לפני שלוש מאות שנה, כך מספרת האגדה, ענק נוטה למות – נסיך, לא פחות – זחל בשארית כוחותיו אל תוך עיר ענקים בארץ רחוקה, מעבר לים. רק מילה אחת הספיק לסנן דרך דל שפתיו לפני שמת: "מערבה". איש לא ידע מה הרג אותו או למה התכוון, וממערב השתרע רק הים חסר הגבולות. אולם ענקים רבים יצאו בעקבות בשורתו, טיפסו על אניות אדירות מימדים והפליגו מעבר לים לגלות את ארצות בני האדם – המשועבדים על ידי הדראמוז'. ומכיוון שזהו טבעם של הענקים, גילוי הארץ החדשה מילא אותם בתחושת אחריות. הענקים הללו, בהלך המחשבה שכינו אותו שי-ג'ולוד, כבשו את הארץ ואת עמיה כדי שיוכלו להשגיח ולהגן עליה. הם בנו ערים מופלאות ואת כס-היהלום, שממנו ישלטו בארץ. כדרכם, שינו הענקים את עצמם באמצעות טקסיהם והפכו את טיבעם מזה של כובשים לזה של מגנים צודקים, ראויים לארצם החדשה. היו אלה שלמדו לאהוב את הענקים ואת הברכה שהביאו לארץ המסוכנת והפרועה, אבל היו כאלה שחשו אחרת.

אחריות שהיא כה עמוקה עד שהם לוקחים זאת על עצמם להגן על הכל ועל כולם.

ארצות הענקים: הענקים שולטים להלכה ולמעשה על כל ארצות כס-היהלום, אולם במקומות רבים בממלכה הענקים הם מעטים. מספריהם גדולים יותר סביב מקווי מים – נהרות וימים – ובהרים.

דת: הענקים אינם סוגדים לאלים. הם מאמינים שהמתים עוברים להיכלות הנצחיים ומשם הם צופים על החיים ומשפיעים עליהם. אלו שהיו מרושעים בחייהם ממשיכים לגרום צער אחרי מותם, ואלו שהיו אצילים וטובים מנסים להגן ולסייע לחיים. כך שהענקים מכבדים את מתייהם, במיוחד את אלו שראויים להערכה.

ענקים מאמינים בעיקר בכוח המעשי של טקסים ופולחנים. הם מאמינים שבאמצעות טקסים ניתן להתעלות לדרגות גבוהות יותר, שטומנות בחובן ברכה והזדמנות להגיע להישגים דגולים. התרבות הענקית כולה, ואפילו תהליך ההתבגרות הפיזי שלהם, סובבת סביב פולחנים. בזמנים עברו הענקים שינו לגמרי את מהות גזעם (משי-ג'ולוד לסי-קארן) באמצעות פולחן.

טקסיהם של הענקים שלווים, חגיגיים וסובבים סביב התבוננות פנימית. הם אינם מערבים דקלום וריקוד כפולחנים של הסיבקה, אך לעיתים הם כוללים שירה יפה ומלאת משמעות.

שפות: ענקים דוברים ענקית ומדוברת, ובמקרים רבים מדברים בשפות רבות נוספות.

שמות: שלא כמו תרבויות רבות, ענקים אינם מקבלים את שמם כי אם בוחרים אותו לעצמם בעת שהם מגיעים לגיל מתאים (ילדי הענקים מקבלים רק כינויים עד אותו הזמן). שמות ענקיים הם תמיד מורכבים. החלק הראשון של השם מציין קשר מיוחד לאחד מאבות הענקים או לגיבור שחלף מן העולם. החלק השני כולל מאפיין אישי של הענק. באופן טיפוסי נקבות הענקים בוחרות שמות המציינים קשר לאימהות קדומות (אלו כוללות תנועות בלבד) וענקים זכרים בוחרים שמות המציינים קשר לאבות קדומים.

שמות לדוגמה:

שמות זכריים: לי-קוראון, נא-פילאריס, רו-פטריק.

שמות נקביים: אאו-דרל, איו-מדורה

הרפתקנים: לרוב ענקים יוצאים להרפתקאות מתוך צורך להגן על אחרים או כדי להוכיח את עצמם (תכופות כחלק מהשורין). להוכיח את עצמך כענק פירושו לא רק לגלות עוצמה ואומץ בקרב אלא גם כח רצון. פירושו של דבר גם לקחת חלק בעלילות מסעירות ולרקום קשרי ידידות עמוקים.

הטקס, גודלם של ענקים יכול להשתנות באופן משמעותי.

הענקים הם בנאים דגולים. הם יוצרים מבנים נהדרים של אבן, זכוכית ומתכת. עריהם מלאות פלאים, והכל בהן מתוכנן להיראות גדול ונאדר – אפילו בקנה המידה של הענקים.

אישיות: כגזע, לענקים שני מצבי אופי נבדלים. הראשון בא לידי ביטוי בעת שהם מושפעים על ידי הפולחן הקרוי שי-ג'ולוד (השגחה), והוא הופך אותם לשוחרר-קרב, קנאים וקטלניים. הטבע האחר שלהם בא לידי ביטוי בעת שהם מושפעים על ידי פולחן הסי-קארן (הטיפוח); אז הם רגועים, זהירים ועדינים, כל עוד אין מעוררים את זעמם. כל הענקים של כס-היהלום חיים תחת השפעת הסי-קארן. הם חכמים, חמים, ובעלי מזג נוח, ומשמשים כמטפלים, מנהלים ומגינים עבור הארץ והיושבים בה. למרות שלעולם לא ישתמשו במונחים כאלה, הענקים רואים בעצמם מעין הורים ואת כל שאר הגזעים כילדים.

למרות שהם נדיבים וטובי-מזג, הענקים הם שומרים ומשגיחים – ולא יסכימו לפגיעה או ניצול שלהם או של בני בריתם. חמתם אינה ניצתת במהירות, אך מרגע שזעמם התעורר הם עלולים להיכבש על ידי השי-ג'ולוד, ההשגחה, ובמקרים כאלה הם תוקפים ללא רחמים וקשה לשכך את כעסם. ענקים אינם אוהבים שמנצלים אותם, ורואים בחומרה את אלו שמאיימים לפגוע בהם או שמציבים אותם במצבים מסוכנים. תחושה זו נוגעת גם לאלו הקרובים אליהם: העושה עוול לידידו של הענק כאילו פגע בענק עצמו. לענקים סיבולת וסבלנות ארוכה ביחס לעלבונות ולמילים חריפות, וענק המנבל את פיו הוא מחזה נדיר.

ענקים אוהבים בדיחות (אך לא מתיחות והומור פוגע), סיפורים, שירה, מזון ומשקה. הם נהנים לחלוק תענוגות אלו עם הפיונים (Faen). ענקים אינם רוקדים.

תיאור חיצוני: דמות ענק המתחילה בדרגה 1 מגיעה לגובה של 2.1 מ' בערך, והיא בעצם ממש בסיומו של שלב ההתבגרות. רק באמצעות טקס יכול ענק להגיע לגובה מלא, המסתכם בבין 3 ל-3.6 מטרים. זכרים מטפחים זקנים לעיתים קרובות. הן הזכרים והן הנקבות מעדיפים שיער קצר. ענקים מתבגרים בקצב איטי בהשוואה לבני אדם, ויש להם תוחלת חיים ארוכה במיוחד.

יחסים: הענקים רואים את עצמם כמשגיחי כל הארצות. הם שליטים, נכון, אך בעיניהם הם שומרים, לא בעלי שררה. הם מעניקים יותר משהם לוקחים. הענקים רואים את עצמם כמגינים וטרונים, המדריכים אחרים בדרך הנכונה ומרחיקים אותם מסכנה. מן הסתם לא כל בני הגזעים האחרים מקבלים תפיסה זו – והיא מעוררת טינה בקרב כמה בני אדם, וריק לא מעט מוז'.

השקפות: ענקים מעריכים סדר, שלום וביטחון. הם לא צמאים לכח, אך טבועה בהם תחושה של

תכונות הגזע הענקי

- קומתם האדירה של הענקים מעניקה להם כוח יוצא דופן אך הופכת אותם לזריזים פחות מיצורים אחרים, לכן הם מקבלים תוסף גזעי +2 לערך הכח ומחסר גזעי -2 לתכונת הזריזות.
- ענק:** בניגוד לבני גזעים אחרים ענקים אינם שייכים לסוג:בן-אנוש אלא לסוג:ענק.
- בינוני:** כיצורים בינוניים לענקים אין תכונות מיוחדות הנובעות מגודלם. עם זאת, ענקים יכולים לגדול באופן משמעותי מאוד.
- קצב התנועה הבסיסי של ענק הוא 9 מ'.
- ענקים מיומנים בשיח ושיג עם אחרים. הם זוכים לתוסף גזעי של +2 למיומנות דיפלומטיה וזיהוי מניע.
- ענקים נהנים מתוסף +2 לכל גלגולי המיומנות מלאכה.
- שפות אוטומטיות:** מדוברת וענקית.
- שפות נוספות:** כל שפה.
- דרגות גזעיות:** בניגוד לבני אדם ולבני כמה גזעים אחרים, ענק יכול להתקדם מספר דרגות ב"מקצוע" ענק, כדי להפוך לענקי יותר.

דרגות ענק

ענק יכול להתקדם במקצוע "ענק" בכל זמן שיבחר. כל דרגה משמעותה שהענק הוכיח את ערכו והתקדם בשלב נוסף בטקס השו-רין אשר מפעיל את הצמיחה וההתבגרות הענקית. לא כל הענקים מתקדמים בדרגות גזעיות (חלקית ובכלל).

בעת שענקים מתקדמים בדרגות הגזעיות שלהם הם גדלים במספר סנטימטרים, והופכים לחזקים, קשוחים וחכמים יותר. בדרגה השלישית הם מגיעים לגובה של 3 מטרים לערך ונחשבים ליצורים גדולים. כאשר ענק הופך ליצור גדול הוא מקבל הישג של 3 מ', ומחסר גודל של 1- לדרג"ש וגלגולי התקפה. משום שהשינוי בגודלו של הענק הוא קסום כל צידו גדל ביחד איתו.

קובית פגיעה: 10

נקודות מיומנות לדמות בדרגה 1:

(+2 מתאם תבונה) $4 \times$

נקודות מיומנות בכל דרגה נוספת:

+2 מתאם תבונה

מיומנויות "מקצוע":

תכונה	מיומנות
כח	טיפוס, קפיצה
תבונה	ידע (פולחן), מלאכה
חוכמה	זיהוי מניע
כריזמה	איום, דיפלומטיה, הופעה (בלדות), הופעה (סיפור סיפורים)

למידע נוסף אודות מיומנויות אלה ראה פרק 4.

שליטה בנשק ובשריון: ענקים שלהם רק דרגות במקצוע ענק מיומנים בשימוש בכל הנשקים הפשוטים, בשריונות קלים ובמגינים.

ענקים במערכה

כמעט קל מדי להציג את הענקים ככופי משמעת ואוכפי חוק. השתדל להימנע מהדחף הזה. הרשה לדמויות להחליט עבור עצמן האם הן מעריכות את התפקיד שהענקים מינו את עצמם לבצע או מתקוממות בגינו. למרות שהענקים שולטים בארץ, לענק מן המניין אין "סמכות" מיוחדת על פני מי שאינו ענק. עיקרון זה נכון כנראה גם לגבי ד"שים שהינם ושאינם ענקים.

תוכל להשתמש במפות הרגילות כדי לתאר טירות שנבנו על ידי ענקים ועבורם. קנה המידה הטיפוסי שנעשה בו שימוש ברוב המפות שנוצרו עבור משחקי תפקידים גדול באופן משמעותי מזה של טירות היסטוריות שנועדו לבני אדם. גודלם של הענקים, לפיכך, מצדיק את השימוש הקבוע שלנו במסדרונות רחבים ובאלומות אדירי-מימדים.

הענק

דרגה	תוסף התקפה בסיסי	תוסף הצלה קשיחות	תוסף הצלה תגובה	תוסף הצלה כח-רצון	מיוחד
1 st	+0	+2	+0	+0	+1 כח, +1 חכמה
2 nd	+1	+3	+0	+1	+1 חוכמה, +1 חוסן
3 rd	+2	+3	+1	+1	+1 כח, +1 חוסן, הופך ליצור גדול

Arcana Unearthed הענקים – מתוך

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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

d20 System rules and Content Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; authors Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Monte Cook's Arcana Unearthed Copyright 2003 Monte J. Cook. All rights reserved.

The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0a: Any and all Malhavoc Press logos and identifying marks and trade dress, such as all Malhavoc Press product and product line names including but not limited to The Book of Eldritch Might and Monte Cook's Arcana Unearthed; organizations; names of places, characters, monsters, and magic items; and any and all stories, storylines, histories, plots, thematic elements, and dialogue; and all artwork, symbols, designs, depictions, illustrations, maps, and cartography, likenesses, poses, logos, or graphic designs. The above Product Identity is not Open Game Content.

Subject to the Product Identity designation above, the following portions of "The Giants" are designated as Open Game Content: the racial class table and "Giant Racial Traits" section, and anything else contained herein which is already Open Game Content by virtue of appearing in the System Reference Document or some other Open Game Content source.

Some portions of this article which are Open Game Content originate from the System Reference Document and are ©1999, 2000, and 2001 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these Open Game Content portions of this book are hereby added to Open Game Content and if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "Monte Cook's Arcana Unearthed ©2003 Monte J. Cook".

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction, retransmission, or unauthorized use of the artwork or non-Open Game Content herein is prohibited without express written permission from Monte Cook, except for purposes of review or use of Open Game Content consistent with the Open Game License.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. This material is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

"d20 System" and the "d20 System" logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at Wizards' d20 home page. This content is produced under version 3.0, 1.0a, and/or draft versions of the Open Game License, the d20 System Trademark Logo Guide, and System Reference Document by permission of Wizards of the Coast.

©2003 Monte J. Cook. Translated from English with permission. All rights reserved

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 למתרגם.

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 המוזכרים. בכל מקרה של סתירה, יכריע הכתוב באנגלית.