



הגובלינים של הרי אשטאר

מאת: בן שלום

על-פי הקומיקס "ארינאה" של אביב אור וערן אביאני
בהוצאת קומיקום

"יש כאן משהו מוזר... אנחנו לא לבד".

(סנתיוס)



קרב

הגובלינים האשטארים משתמשים בחוש הריח המפותח שלהם כדי לאתר פולשים בתוך הטריטוריה שתבעו לעצמם. לרוב הם תוקפים מיד.

גידולי עצם: הגובלינים של אשטאר ניחנו בעור קשה במיוחד ובגידולי עצם שלעיתים גדלים עד כדי כך שהם פורצים מהעור ומופיעים בצורת רכסי עצם לאורך הגב או הראש ולפעמים כקרניים. גידולי העצם מונעים מהגובלינים של אשטאר ללבוש כל סוג של שריון או אפילו ביגוד מלבד בדים רופפים. גלגל לפי הטבלה הבאה כדי לקבוע את סוג גידולי העצם והתכונות הנובעות מהם עבור כל גובלין בנפרד:

6ק1	סוג והשפעה
1	קרניים: הגובלין יכול להשתמש בנוסף להתקפות הרגילות גם בנגיחה לנזק מוחץ של 1ק4 נק"פ (כרגיל בהתקפה עם נשקים טבעיים משניים הוא סובל מחסר של 5- להתקפה זו).
2	זרועות כבדות: התקפת הטופר של הגובלין גורמת נזק של 1ק6 נק"פ.
3	עצמות עבות: הגובלין עמיד במיוחד לנזק מוחץ. הוא זוכה להפחתת נזק של 1\1 אחותך או דוקר.
4	משטחי עצם פנימיים: יש סיכוי של 25% שהגובלין לא יושפע על ידי התקפת פתע או פגיעה חמורה כאשר הן מגולגלות כנגדו, משום שמשטחי העצם הפנימיים שלו עלולים להגן בהצלחה על איברים פנימיים חיוניים.
5	רכסי עצם: הגובלין זוכה לתוסף שריון טבעי של 10+ במקום התוסף הרגיל.
6	גלגל פעמיים בטבלה זו.

גובלין אשטארי

דמוי אדם בינוני (גובלינואיד)	1ק2+8 (6 נק"פ)
קוביות פגיעה:	1+ (זריזות)
יזומה:	9 מ'
מהירות:	17 (1+ זריזות, 6+ טבעי), מגע 11,
דירוג שריון:	נטוע-במקומו 16
תוסף התקפה	1+3
בסיסיהאבקות:	טופר 3+ קפא"פ (1ק2+4)
התקפות:	1.5 מ' 1.5 מ'
תפוסהישיג:	גידולי עצם, צחנה, ראית חושך 18 מ',
תכונות מיוחדות:	חוש ריח
גלגולי הצלה:	קשיחות 3+, תגובה 1+, רצון 0+
תכונות:	כח 14, זריזות 13, חוסן 14, תבונה 9, חוכמה 10, כריזמה 9
מיומנויות:	טיפוס 4+, זיהוי 4+, האזנה 4+, הישרדות 4+, מקצוע(חקלאי) 4+
כשרונות:	התקפת עוצמה
אקלים/סביבה:	הרי אשטאר
ארגון:	בודד או כנופייה (4ק4), או חמולה (12ק4 ועוד 30% לא-לוחמניים).
דירוג אתגר:	1/2
אוצר:	רגיל (במאורה בלבד)
נטייה:	לרוב נטרלי-רשע

הגובלינים האשטאריאנים הם תת-גזע פראי ואכזרי במיוחד של הגובלינים המצויים, הידוע בשל קשיחותו וגודלו יוצאי הדופן. עורם של הגובלינים של אשטאר קשה כשריון וגידולי העצם שלהם מחזקים אותו עוד יותר. יותר מכל דבר אחר הגובלינים של אשטאר ידועים בשל שיפעת סוגי הצחנה העולה מהם (בני אדם אינם יודעים להבדיל בין ניחוח אחד למישהו וסובלים מכולם במידה שווה פחות או יותר). צחנה זו מסמנת בבירור את איזור המחייה שלהם.

הגובלינים של אשטאר מדברים בניב של גובלינית שבו מילים יומיומיות רבות הוחלפו בשמות תואר מחמיאים בגובלינית הנפוצה: כך לדוגמה הם קוראים לבני גזעם "גוראג'אב" שפירושו "גבוהים-שולטים" בגובלינית, המילה "אני" בשפתם דומה למילה שמשמעותה "גבוה" בגובלינית, והמילה שמשמעותה "לטפס" דומה בצלילה למילים שמשמעותן "לדרוך-על-ראשים".

בניגוד לבני דודם הנפוצים יותר הם אינם מתפרנסים מפשיטות או מציד ומעדיפים לגדל צמחים נושאי פירות (באוויר הפתוח) ופטריות מזינות (במערות). החיות המעטות שאינן נרתעות מריח הגובלינים ניצודות במהירות כשהן נכנסות לטריטוריה גובלינית ובשרן מוצע למנהיג השבט כמנחה על ידי הצייד שתפס אותן.

- **אזהרה:** הגובלין יכול לשחרר כפעולה חופשית מטען של ריח בעל גוון חמצמץ המתפשט במהירות של 3 מ' סיבוב מהגובלין (בקצב כפול בכיוון הרוח או במחצית הקצב כנגד כיוון הרוח) $4+4$ ק"מ סיבובים עוברים לפני שהריח מתפזר ונחלש. גובלינים אשטאריים אחרים שנעשים מודעים לריח נעשים זהירים מאוד וקשובים מאוד לסביבתם באופן אינסטינקטיבי (הם זוכים לכישרון ערנות למשך $10+10$ ק"מ דקות). ריח האזהרה עלול להשתחרר גם באופן לא רצוני בעת שהגובלין מפחד מאוד (בכל פעם שהוא מושפע על ידי נסיון איום או לחש או יכולת קסומה הגורמים לפחד), נמצא על סף מוות, או מותקף באופן פתאומי (כאשר הוא מותקף בעת שהוא נטוע במקומו, לדוגמה). בכל אחד מהמקרים שלעיל יש סיכוי של 40% שהריח ישוחרר באופן אוטומטי.
- **דם מצחין:** דמם של הגובלינים של אשטאר מכיל חומר דומה לזה שעורם מפריש, אך בריכוז גבוה פי כמה. אם גובלין אשטארי סופג נזק של יותר מ-6 נק"פ מנשק חותך או 9 נק"פ ומעלה מנשק דוקר (או נפגע על ידי לחש הגורם לדימום וכדומה) עוצמתו של גל הצחנה שעולה מהדם היא כה רבה שהיא דורשת מכל מי שעומד בטווח 1.5 מ' מהגובלין להצליח בהצלת קשיחות מול ד"ק 14 או לסבול מבחילה למשך סיבוב אחד.

- צחנה:** הגובלינים של אשטאר מפרישים ללא הפסק נוזל שמנוני המכסה את עורם ומדיף ריח עז. הנוזל בעל ריח וטעם דוחים במיוחד. ניחוח הנוזל דבק ומאפיין בבירור את איזור המחיה של הגובלינים. רוב החיות נמנעות מלהיכנס לאיזור המחיה שבו הריח חזק במיוחד.
- ישנם כמה שבטים של גובלינים אשטאריים, ולכל אחד מהם מוצא משותף וריח אופייני להם.
- לגובלינים של אשטאר חוש ריח מפותח במיוחד. זוהי יכולת יוצאת דופן (ראה פרק 3 של המדריך לשה"ם). מה שבני אדם ויצורים אחרים שחוש הריח שלהם מפותח פחות תופסים כריח דוחה משמש את הגובלינים של אשטאר כדרך תקשורת שימושית. כל הגובלינים של אשטאר מסוגלים להפיץ כל אחד מהריחות המפורטים להלן וחסינים להשפעות השליליות של ריח בני מינם. בני אדם אינם יכולים להבחין בדרך כלל בין סוג ריח אחד למשנהו ולכולם ריח דוחה בעיניהם. עבור הגובלינים כל ריח הוא בעל משמעות ושימושיות:
- **חיזור:** כאשר הגובלינית הנקבה מעוניינת בגובלין היא מפרישה ריח עדין יותר בעל ניחוח מובחן (הוא מזכיר במידה מסוימת צואת-חתולים). זכרים גובליניים המודעים לריח הופכים לתוקפניים במעט מהרגיל.
 - **הבאשה:** כפעולה שוות ערך לתנועה הגובלין מגביר את קצב ההפרשה של הנוזל השמנוני שמכסה את עורו. השמנוניות המוגברת מעניקה לו תוסף מצב +2 לגלגולי אומן-הימלטות ומכריחה כל יצור בעל חוש ריח במרחק 1.5 מ' ממנו להצליח בהצלת קשיחות מול ד"ק 11 או לסבול מבחילה למשך סיבוב אחד.

רוארק - גובלין אשטארי שאפתן

רוארק ידע שהוא נועד לגדולות. תחושה של חוסר שקט קיננה בו והוא שנה לבטל את זמנו במשחקים ביחד עם שאר בני השבט שלו - ה"ווארק-הוראו" ("המשליכים-המפוארים" – על שם המנהג של בני השבט חסרי המעש להתעלל בחלשים מהם, בין אם גובלינים כמותם ובין אם יצורים אחרים, ולהשליך אותם מההר). הווארק-הוראו חשבו על עצמם כעל ברי מזל - הפטריות צמחו בשפע והנשים אספו אותן בשתיקה בכמויות שהשביעו את כולם. אבל רוארק ידע שהווארק-הוראו היו טיפשים, השפע שהאילים העתירו עליהם נועד לשמש אותם לצורך כיבוש, לא לצורך התבטלות. האשם היה במנהיג "רגל-חזקה".

כך קרה שרוארק הררה אודות השינויים ההכרחיים שהשבט היה צריך לקבל בזמן ששלושה גמדים, מן הסתם הרפתקנים חצופים, עברו הרחק מתחתיו. רוארק ידע שעליו להצטיין לבדו אם ברצונו להפוך את ההזדמנות הזאת ליתרון שייטה את כף המאזניים לטובתו.

לאחר שמחץ את שלושת הגמדים האומללים במארב מתוזמן היטב, גרר רוארק את שללו והסתיר במערה צרה את הציוד ואחת מהפרדות, זו ששרדה את מפולת הסלעים שלו.

את הפירדה הנוספת, זו שנהרגה, גרר במאמץ רב עד לפיסגה והטיל אותה לרגליו של ראש השבט. "רגל-חזקה" הפסיק את המשחק (וצעיר שנולד עם צליעה קלה ניצל מהנפילה, לפחות באופן זמני). ראש השבט חיך והחל לאכול. הוא לא שאל את עצמו אפילו כיצד הגיעה פרדה בודדת לרכס בכוחות עצמה, וזאת משום שהיה טיפש. לאחר שאכל את החלקים הטובים ביותר הזמין "רגל-חזקה" את רוארק להיות הבא שיאכל ורוארק קיבל את הכבוד לעיני כל בני השבט, מזילים ריר ורעבים לבשר הנא והמזין, הם עמדו סביב ולמדו להכיר אותו. "רגל-חזקה" רצה להראות לעיני כולם כי הנתין מכבד אותו במתנה ראויה, ורוארק רצה להראות לכולם שהוא מיוחד.

רוארק ידע כי הסעודה שזכה לה עוררה את קינאתם של שומרי הראש של "רגל-חזקה". הוא היה בעיניהם יורש אפשרי למעמדם והם לא יכלו לסבול זאת. רוארק היה מודע לכל הפרטים הדקים הללו – ובדיוק משום כך לא הציע להם להיות הבאים שיאכלו, כמתבקש. במקום זאת, נגס בפעם האחרונה מהבהמה ואז הצביע לכיוונה והחווה לכיוון הקהל. שומרי הראש לא הספיקו לנוע וכבר היה ההמון מריע ומסתער על הבהמה, מכלה את רעבתנותו. שומרי הראש ידעו שלא יוכלו להרחיק את השבט כולו מהארוחה ועמדו ממורמרים בצד, מלאים בארשת מלכותית מזוייפת שאיש מן הנוכחים לא התעניין בה. הם בחנו את רוארק בעיניים צרות והוא לא העז להפנות אליהם את גבו, פן יעז משהו מהם לפעול על פי דחף רגעי.

לעת ערב חמק רוארק בין הסלעים. הוא ניגש אל המערה והוציא מתוכה את הגרזן הבוהק שלקח מאחד הגמדים. הוא התאמן לילה שלם בהנפתו. בני גזעו לא הניפו נשקים אלא לעיתים נדירות משום שנשקיהם היו גסים ולא היה להם מקום לשאתם. אבל הנשק הזה היה שווה את הטירחו. רוארק היכה בסלע וחרץ אותו לעומק של שלוש אצבעות.

עם שחר הרג את הפירדה השנייה ומיהר לאכול את הכבד. הוא רצה עוצמה. אחר כך גרר את שאריתה למעלה שם היו כבר בני השבט עסוקים במשחקם הרגיל. התזמון היה הכרחי – "רגל חזקה" עדיין היה מנמנם בשעה זו מן הסתם בעצלנות אופיינית.

רוארק הטיל את הפירדה לעיניהם המשתאות של בני השבט. הגרזן הבהיק בידו ואיש לא העז לערער על זכותו לאכול ראשון. שומרי הראש של "רגל חזקה" הביטו בו בשינאה.

הוא הצביע לכיוון הפירדה ואז החווה לכיוונו. הוא לא היה צריך להגיד דבר: הם הבינו כי הוא מציע להם לשרת מלך אחר, והם קיבלו את הצעתו. אחרי ששומרי הראש אכלו בשקיקה את חלקם הוא הצביע לכיוון הפגר והניח לכל האחרים להתנפל עליה בפראות הרגילה. הוא אהב את פראותם.

כתמיד, התזמון היה חשוב, ובעת שכל בני השבט היו עסוקים בנסיין להשיג נתח מהבשר הוא צעד ללא מפריע לכיוון מערתו המרווחת של "רגל-חזקה". שומרי הראש העיפו מבט חטוף לכיוונו אך העמידו פנים כי הם משגיחים על הנעשה. רוארק נכנס אל המערה והרג את "רגל חזקה" בחבטה אחת חזקה של קת הגרזן. הוא לא רצה את ריח הדם, לא בטרם עת. הוא הציץ מפתח המערה והיה קשוב.

כשנחלשו קולות הריב של הגובלינים על המזון ידע כי הגיע הזמן המתאים. הוא התרכז ושחרר את ריח האזהרה שלו ומיד אחר כך היכה בגרזן את "רגל-חזקה" וריח הדם המשכר עלה ממנו בחוזקה שחתי טפרים לא יכלו לספק. רוארק גרר את "רגל-חזקה" החוצה כשהוא אוזח ברגלו האחת. הרגל השנייה הייתה כעת גדם וסמל לעליזותו. הוא השליך את "רגל-חזקה" מההר והסתובב אל נתיניו החדשים. כעת, ידע, יוכל להוביל אותם מניצחון לניצחון.

אבל תחילה הרשה לעצמו להתענג על ניצחונו הפרטי - הנשים של "רגל-חזקה" המתונו לו.

רוארק, גובלין אשטארי בינוני, זכר: ד"א 3; נוכל 3; קב"פ 6+6; נק"פ 20; יוזמה 2+ (זרז); מהירות 9 מ'; דרג"ש 22 (2+ זריזות, תוסף שריון טבעי 10+), נטוע במקומו 20, התקפת מגע 12; תוסף התקפה בסיסי 2+; תוסף היאבקות 4+; התקפות: 4+ טופר קפא"פ (2+6) או 6+ גרזן 2+ קפא"פ (1+4+3x); תפוסה/הישג 1.5 מ' 1.5 מ'; נטייה: ניטרלי-רשע; תכונות מיוחדות: חוש ריח, ראיית חושך 18 מ', צחנה, גידולי עצם (זרועות כבדות, רכסי עצם), התקפת פתע 2+6, חמיקה מופלאה, רתיעה; הצלות: קשיחות 3+; תגובה 5+; כוח-רצון 3+; תכונות: כח 14, זריזות 15, חוסן 14, תבונה 11, חוכמה 15, כריזמה 13; מיומנויות וכשרונות: איום 6+, דיפלומטיה 5+, האזנה 6+, זיהוי 6+, הישרדות 6+, תנועה שקטה 8+, הסתתרות 8+, טיפוס 8+, קפיצה 6+, מלאכה (חקלאות) 3+; התקפת עוצמה, חמיקה; **ציוד:** גרזן 2+.

ארינאה – מערכת פנטזיה למשחק מבוכים ודרקונים

הגובלינים של הרי אשטאר מבוססים על קומיקס הפנטזיה "ארינאה" בהוצאת קומיקום. ערן אביאני ואביב אור הם יוצרי הקומיקס. בקרו אותם באתר הבית של קומיקום: www.comicom.co.il



V.104

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.

"הגובלינים של הרי אשטאר", 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 and the text in the combat section, as well as any material already designated as such 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 Illustrations in this document are copyrighted works and are used with permission, All rights reserved to Comicom, 2003.

מסמך זה מיועד לשימוש במשחקי תפקידים המתרחשים בדמיון השחקנים ולא במציאות. הוא אינו מיועד למי שאינו מיועד 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. 'הגובלינים של הרי אשטאר' 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.