

# הנמוכים והאמיצים

הרחבה למשחק מבוכים ודרקונים®

בן שלום

## דוגמת תוכן

איורים: אמיתי סנדי

"המפרץ כולו התמלא בשברי סירות וכמה צעירים למדו לשחות בדרך הקשה, ורק אז הבנו שעלינו לפעול בהחלטיות. אלמלא היו בני האדם חסרי כישרון כל כך היתה ההססנות שלנו מובילה להשתלטות על המפרץ ותלות מוחלטת שלנו בהם. למזלנו, שבנו לעשתונותינו לפני שהיה מאוחר מדי."

החלטנו שלא לבזבז זמן על ספינות פשיטה קטנות. השקענו את כל המאמצים בהשתלטות על 'הנוגחת השחורה' שהיתה ספינה גדולה וידועה לשימצה. במיוחד התגאנו בכך שלקחנו אותה ללא קרב. הפתחים הקטנים המיועדים למשוטים היו בדיוק במידתנו, והשומרים קפצו למים כשהיא התחילה להתרחק מהנמל והם עדיין לא הצליחו לפתוח את הדלתות לסיפונים התחתונים, שבהם היינו אנו.

במקום צוות של שלושים חותרים הצבנו ארבעים וחמישה, והגברנו את המהירות כמעט פי שתיים (הוספנו משוטים וגם קבענו משמרת נוספת לחתירה, ששיפרה את הקצב). הכפלנו את כמות רובי הקשת על הסיפון ורכשנו כמה בליסטראות, ויכולנו להתמודד בקלות עם צי קטן. מהר מאוד המפרץ שלנו התמלא מחדש בסירות דיג, ובאמצע עמדה 'הנוגחת העליזה' ועליה תזמורת של מפוחיות, חלילים, ו-היי רגע!..."

גנרל טוסקובל, מפקד הלגיון הזוטוני, בדברים שנשא ביום השנה השישי לכיבוש דאטסמות', ממש לפני שנאמו הופרע על ידי הופעתו של מכשף מסתורי.

### איש הצוות הזוטוני (The Halfling Crewman)

דרגה	תוסף התקפה בסיסי	תוסף הצלה קשיחות	תוסף הצלה תגובה	תוסף הצלה כח-רצון	מיוחד
1 <sup>st</sup>	+1	+2	+0	+0	מקצוע קרבי, ריכוז המאמץ
2 <sup>nd</sup>	+2	+3	+0	+0	יחף ויציב
3 <sup>rd</sup>	+3	+3	+1	+1	מקצוע קרבי
4 <sup>th</sup>	+4	+4	+1	+1	סיבולת
5 <sup>th</sup>	+5	+4	+1	+1	מקצוע קרבי

הזמן אווירה נינוחה ונעימה, ואיכות המזון מתחרה בפונדקים היוקרתיים ביותר בערים הגדולות.

#### דרישות

כדי להיות איש צוות זוטוני דמות חייבת לענות על הדרישות הבאות:

**גזע:** בן-מחצית. אם כי לעיתים רחוקות מאוד ניתן למצוא בני גזעים אחרים המרכיבים חלק מצוות זוטוני.

**תוסף התקפה בסיסי:** +4 ומעלה.

**מיומנויות:** איזון, 6 רמות, טיפוס, 6 רמות, שימוש בחבל, 4 רמות.

**מיוחד:** לפחות חודש אימונים הקשורים למקצוע הקרבי שהדמות מתעתדת לבחור בדרגה הראשונה. לרוב האימונים מתבצעים על כלי מלחמה ובקבוצות קטנות.

#### התקדמות

כל דרגה נוספת בתור איש צוות זוטוני דורשת מהדמות חודש לפחות של אימונים או שירות פעיל על כלי מלחמה.

איש הצוות הזוטוני הוא חייל מקצועי. זוהי עבודה, כמו אחרות, ויש בה מידה מסוימת של גאוה. הצוות הזוטוני יכול להתפרנס כצבא להשכיר, ככוח המגן על ישובים או איזור מסוים, או אפילו (במקרים נדירים במיוחד) מפשיטות וביזה. רוב הצוותים הזוטוניים לעולם לא יקבלו על עצמם בידועין משימה שעלולה לפגוע במי שנתפס כחלש, קטן או חסר הגנה, ורובם ידרשו תשלום נמוך יחסית בעבור משימה שעיקרה הגנה על אוכלוסיה שכזאת. כל צוות זוטוני המכבד את עצמו ינקום בצורה החלטית על כל פגיעה בקהילה זוטונית המובאת לידיעתו. לרוב הנקמה מהירה, יסודית וחסרת פשרות. מבצעי הענישה הללו אינם מפגני אכזריות סתמיים, אך הם נועדו להרתיע ואין בהם שמץ מהסובלנות האופיינית לבני המחצית.

בשיגרה היומיומית איש הצוות הזוטוני הוא איש קרבות נינוח המשדר ביטחון. הוא אינו מתגאה בצלקות שרכש, ומעדיף סיפורי גבורה פשוטים ומרגשים על פני מעשיות קרב מסמרות שיער ומוגזמות.

איש הצוות הזוטוני משרת בדרך כלל על כלי מלחמה: אוניה או עגלת מלחמה הם הכלים המקובלים אך בנסיבות מיוחדות ייתכן ומדובר בצוללת או ספינת-אוויר. החיים על כלי מלחמה אינם קלים, אך טבעם של בני המחצית משרה גם שם ברוב

מיומנויות איש הצוות הזוטוני (והתכונות המתאימות) הן:

כח	טיפוס, קפיצה, שחייה
זריזות	איזון, שימוש בחבל
חוסן	-
תבונה	מלאכה (הכל)
חוכמה	זיהוי, משלח-יד (טבח)
כריזמה	טיפול בחיות, איום

המקצוע הקרבי הנבחר מעניק לאיש הצוות תוספים למיומנויות מסוימות. החל מהדרגה שבה נבחר המקצוע הקרבי מיומנויות אלו הופכות למיומנויות מקצוע עבור איש הצוות נוסף על אלה שפורטו למעלה ועל אלו שזכה בהן כתוצאה מבחירת מקצועות קרביים קודמים. ניתן לרכוש רמות במיומנויות אלו גם באמצעות נקודות המיומנות שמקבלת הדמות באותה דרגה שבה היא רוכשת את המקצוע הקרבי.

ראה פרק 4 בספר לשחקן לתיאורי המיומנויות.  
נקודות מיומנות בכל דרגה: 4 + מתאם תבונה.

## נתוני משחק

קוביות פגיעה: 8.

**מיומנויות נשק ושריון:** איש הצוות הזוטוני מקבל את כישרונות השליטה בכל כלי הנשק הפשוטים והרגילים ואת כשרונות השליטה בשריונות קלים ובינוניים ובמגינים.

**מקצוע קרבי:** בדרגות הראשונה, השלישית והחמישית זוכה איש הצוות הזוטוני לבחור אחד מהמקצועות הקרביים המפורטים בהמשך. איש הצוות הזוטוני חייב לבחור מקצוע המתאים באופן כללי לאימונים שעבר, נסיון מעשי, וכו' (שה"ם) רשאי, ואף צריך, לפסול איש צוות זוטוני שמעולם לא רכב מלבחור במקצוע הקרבי פושט רכוב, לדוגמה). ניתן לבחור את אותו מקצוע קרבי מספר פעמים, במקרה זה התוספים למיומנויות מצטברים. במידה ויכולות אחרות נרכשות יותר מפעם אחת הן אינן מצטברות בשום צורה אלא אם צוין אחרת במפורש.

- יורד-ים: איש הצוות הזוטוני הוא מלח מיומן. הוא זוכה לתוסף של 2+ למיומנויות שחייה, משלח-יד (יורד-ים), שימוש בחבל, טיפוס. הוא יכול לטפס בקצב מואץ (כלומר בקצב התנועה הרגיל שלו) מבלי לסבול את המחסר הרגיל בשיעור של 5- ומבלי שיצטרך לגלגל בדיקת מיומנות פעמיים בסיבוב, אלא פעם אחת בלבד.
- פושט: מקצוע קרבי זה מפורט בנמוכים והאמיצים.
- פושט רכוב: איש הצוות הוא חלק מכוח רכוב המיועד לפרוץ מתוך כלי המלחמה, להכות באויב ולשוב למקום מבטחים. הוא זוכה לתוסף של 2+ למיומנויות הבאות: רכיבה, טיפול בחיות, קפיצה. בכל פעם שבה הוא רוכש מקצוע קרבי זה הוא זוכה לבחור אחד מהכישרונות הבאים: רכיבה קרבית,

ירי רכוב, דריסה, התקפה רכובה, הסתערות שופעת, עמידות. הוא חייב לענות על כל דרישות הכישרון הנבחר.

- תותחן: איש הצוות הזוטוני אחראי לאיתור מטרות, תפעול מכונות המצור וניהול הירי הארטילרי. הוא זוכה לתוסף של 2+ למיומנויות משלח-יד (מהנדס מצור), וזיהוי. בשונה מהמצב הרגיל, בו לא מחשבים תוספים לצורך גלגול התקפה עם כלי מצור, איש-הצוות הזוטוני רשאי להוסיף לגלגול זה את תוסף התבונה שלו. נוסף על כך, הוא רשאי להוסיף את מספר הרמות שיש לו במיומנות משלח-יד (מהנדס מצור) לנזק הנגרם למבנים כשהוא מפקד על ירי מכלי מצור, החל מהירייה השנייה. אם המקצוע הקרבי נרכש יותר מפעם אחת, הוא רשאי להוסיף את תוסף התבונה שלו כמספר הפעמים שמקצוע קרבי זה נבחר.
- גשש: איש הצוות הזוטוני מתמחה במעקב, סיור קדמי, ומשימות הכוללות שהייה לזמן ארוך בשממה. הוא זוכה לתוסף של 2+ למיומנויות הבאות: תורת ארצות הפרא, זיהוי, האזנה, חיפוש, חוש כיוון. בנוסף, בכל פעם שבה הוא רוכש מקצוע קרבי זה הוא רשאי לבחור אחד מהכשרונות הבאים: מעקב, מיקוד מיומנות (תורת ארצות הפרא), מיקוד מיומנות (זיהוי), ערנות. הוא חייב לענות על כל דרישות הכישרון הנבחר.

- חובש קרבי: מקצוע קרבי זה מפורט בנמוכים והאמיצים.
- מפקד צוות: מפקד צוות זוטוני מופקד על קבלת ההחלטות המכריעות בין הקרבות ובמהלכם. רק איש צוות זוטוני בעל הכישרון מנהיגות ובעל מקצוע קרבי נוסף רשאי לרכוש מקצוע קרבי זה. מפקד צוות זוכה לתוסף של 2+ למיומנויות דיפלומטיה, איום וזיהוי מניע. על כל פעם בה הוא רוכש מקצוע קרבי זה הוא זוכה להוסיף את מתאם הכריזמה שלו לדירוג המנהיגות שלו. הסברים באשר לכישרון המנהיגות מופיעים בפרק 2 של המדריך לשה"ם.
- טבח: איש הצוות הזוטוני מתמחה בבישול מעדני גורמה תחת אש. הוא זוכה לתוסף של 4+ למיומנויות משלח-יד (טבח). הוא רשאי לקחת 10 בבדיקת מיומנות משלח-יד (טבח) גם כאשר המצב אינו מאפשר זאת באופן רגיל. בפעם הראשונה בה הוא רוכש מקצוע קרבי זה הוא זוכה גם לכישרון תגובות בזק.

**ריכוז המאמץ:** אנשי הצוות הזוטוניים מיומנים בשיתוף פעולה מרכז במטרה להכריע יריבים בודדים קשוחים במיוחד. איש הצוות הזוטוני זוכה לתוסף של 1+ להתקפות קפא"פ עבור כל איש צוות זוטוני אשר תקף את אותו יריב בקפא"פ באותו סיבוב. תוסף זה אינו יכול לעלות על דרגתו כאיש צוות זוטוני.

**יחף ויציב:** החל בדרגה השנייה, בתנאי שאינו נועל נעליים, זוכה איש הצוות הזוטוני לתוסף של 2+ למיומנות איזון. בנוסף, אחת לסיבוב, הוא רשאי לגלגל מחדש בדיקת מיומנות איזון שנכשלה.

**סיבולת:** בדרגה הרביעית מקבל איש הצוות הזוטוני את הכישרון סיבולת.

**איש הצוות הזוטוני** לקוח מתוך **הנמוכים והאמיצים**, חוברת הרחבה המציגה אפשרויות חדשות המיועדות לדמויות בנות הגזעים "הנמוכים" בעיקר בני-מחצית, ננסים וגמדים.

הנמוכים והאמיצים עמוסה בתוכן נוסף. בחוברת תמצאו כלי נשק חדשים, יכולות חדשות לנשקים קסומים, גזע חדש, רעלים חדשים, כשרונות חדשים, טבלאות שימושיות ועוד.

הנמוכים והאמיצים היא חוברת ההרחבה הראשונה המקורית בעברית למבוכים ודרקונים שהתפרסמה בישראל.

**הנמוכים והאמיצים** היא חוברת ההרחבה הראשונה בישראל שזוכה לתמיכה מקוונת. הרחבות ותוספות לחוברת תפורסמה מעת לעת באתר התעשייה הגובלינית:

<http://members.pundak.co.il/goblinindustry>



# 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.

הנמוכים והאמיצים, כל הזכויות שמורות, בן שלום, 2003

**Designation of Product Identity:** The following items are Product Identity: All Images and Logos (excluding the d20 System Logo); All class descriptions, flavor text and tables. All individual character, item, locations, organizations and other named elements.

**Designation of Open Gaming Content:** All SRD derived material and all class ability descriptions are 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). Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission. 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.

**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.**  
**פרטים אודות תנאי השימוש יש להתייחס למידע המובא שם או לפנות לכותב המסמך.**  
**'הנמוכים והאמיצים' 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 בין הכתוב באנגלית לבין הכתוב בעברית, יכריע הכתוב באנגלית.