



## משמר הלילה

אוכפי-חוק רצחניים או צייד-ראשים אידיאליסטיים?

מאת: בן שלום  
איור: סנטיאגו איבורה  
עריכה: גיל ברגר

"אז אתה רוצה אותו חי? אנחנו לעולם לא תופסים אותם חיים. יש מספיק מאלה שלא מגיע להם לחיות מכדי שנבזבז את זמנינו על אלה שמגיע להם".

(בקר ראמון-קיג'אר, איש משמר הלילה, מוותר על עבודה רווחית במיוחד)



בשלב זה עדיין אסור היה על אנשי משמר הלילה לעקוב אחרי אצילים ולפקח על מעשיהם באופן פעיל. אולם אצילים מסוימים נהנו מתחושת חסינות מדומה כה חזקה שהם הרשו לעצמם לעשות בפומבי מה שאפילו הפושעים השפלים ביותר לא העזו לעשות בחדרי חדרים, וחלק מאנשי משמר הלילה הנועזים יותר הרהיבו לפגוע באצילים אלה.

לאחר מותו של ארקיל והניתוק הכפוי של המושבות מרודולאר הברירה התחולל מאבק אלים בין בניו של המושל על השלטון. שני הצדדים נמנעו מלתמוך בקיומו של משמר הלילה, שהיה מאוד לא אהוד בקרב האצילים שחשו מאוימים על ידי ערכי הצדק האחיד שהמשמר דגל בהם. בניו של המושל המנוח אף התנגדו בגלוי למשמר לקראת קץ העימות. לאחר ששני בניו של המושל נהרגו בנסיבות מסתוריות קנה לו הסינדיקט שליטה על ארבורייד, תחילה בחשאי ולבסוף בגלוי. אנשי משמר הלילה שהיו אבודים בתחילה לאחר שהמנדט לפעילותם בוטל התאוששו לאיטם וחזרו למלאכתם. המשמר הפך לאוסף של מחסלים עצמאיים שנשבעו לפעול על פי מצפונם ולא מתוך בצע כסף לשמו. מאז מותו של ארקיל נותר בארצות השבורות משמר הלילה כה האכיפה המשמעותי ביותר עד היום הזה.

משמר הלילה יוסד על ידי המושל הראשון והאחרון של ארבורייד, העיר השוכנת על שפת ביצת הדם. המושל ארקיל, אציל רודלארי שמונה לשלוט על הברברים של האדמות השבורות, פיקח על מבצע הכרייה האינטנסיבי ביותר בהיסטוריה הידועה תוך כדי שהוא נאבק לאורך כל עשרים ושלושה שנות שלטונו בעוז כנגד המורדים.

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. המושל ארקיל, מיוסר ומתוסכל מאוזלת ידם של חייליו קיבל הצעה שלא יכל לסרב לה – דמות שנויה במחלוקת בהיסטוריה הרוג'-אמארי, אדם שהיה בעיני אחדים בוגד שפל ובעיני אחרים גיבור, פאול-עזאג' הסכים ללמד קבוצה מחייליו של ארקיל את דרכי האדמות השבורות, בתנאי שרוג'-אמארים ילידים יוכלו להתקבל לכוח, אם יעברו את המבחנים הקשים. ארקיל הופתע לגלות כי כשליש מהחיילים המיועדים לשרת בכוח היו רוג'-אמארים שעברו את המבחנים. לאורך הזמן התפלגות זו של רודלארים ורוג'-אמארים השתנתה רבות.

התוצאה של מאמציו הרבים של פאול-עזאג' הייתה כוח קטן ואיכותי שמנה בשיאו פחות ממאתיים לוחמי עלית, מיומנים הן בטכניקת הלחימה הרודלארית, "העקיצה רבת המשמעות" והן בטכניקות המשמשות את הציידים הרוג'-אמארים הרודפים משך ימים בלי לאבד את טרפם. משמר הלילה הוא כוח של צייד-ראשים מעולים המתמחים בחיסול המטרות הקשוחות ביותר. אנשי משמר הלילה אינם נוהגים לעולם להשאיר את המטרה בחיים.

משמר הלילה היה הצלחה מסחררת מבחינות מסוימות: הלוחמים הלבושים שחור השליטו טרור על אזרחי ארבורייד שדימו כל צל חולף ורחש קל שבקלים לאחד מאנשי המשמר מטילי האימה. רמת הפשיעה ירדה באופן קיצוני והמורדים לא חשו בטוחים באף מקום.

אנשי המשמר היו אוכפי חוק ששימשו גם כשופטים ומוציאים להורג ובימים הראשונים שלהם הצדק שלהם היה מהיר מדי ולא סלחני מספיק. עם הזמן פותח קוד הכבוד של משמר הלילה שהמתלמדים קיבלו על עצמם בטקס "השבועה של חצות הלילה". אנשי משמר הלילה הפכו לעצמאיים זה מזה יותר ויותר וכל אחד מהם הפך לקבלן פרטי של משימות ענישה מסוכנות. איש משמר הלילה היה צריך לשפוט על פי מצפונם האם הקורבן ראוי למוות והייתה לו הסמכות לדון אדם לכף חובה ולהוציא אותו להורג ללא משפט.

## איש משמר הלילה

דרגה	תוסף התקפה בסיסי	תוסף הצלה קשיחות	תוסף הצלה תגובה	תוסף הצלה כח-רצון	מיוחד
1 <sup>st</sup>	+1	+2	+0	+2	"העקיצה רבת המשמעות", אות המוות
2 <sup>nd</sup>	+2	+3	+0	+3	כישרון: ריצה, רגישות לשקרנים מלוכלכים +2
3 <sup>rd</sup>	+3	+3	+1	+3	קלות רגליים, הצייד אינו מרפה
4 <sup>th</sup>	+4	+4	+1	+4	כישרון: סיבולת, חתך עמוק 1
5 <sup>th</sup>	+5	+4	+1	+4	רגישות לשקרנים מלוכלכים +3, קשרים ברחוב
6 <sup>th</sup>	+6	+5	+2	+5	קבלת פנים רוג'-אמארית, חתך עמוק 2
7 <sup>th</sup>	+7	+5	+2	+5	פסיעות רחבות 1.5 מ' (עומס בינוני)
8 <sup>th</sup>	+8	+6	+2	+6	חתך עמוק 3, אין מקום בטוח
9 <sup>th</sup>	+9	+6	+3	+6	מוות חטוף, זינוק מעולה
10 <sup>th</sup>	+10	+7	+3	+7	רגישות לשקרנים מלוכלכים +4, פסיעות רחבות 3 מ' (עומס קל), חתך עמוק 4, הצייד עקשן

## דרישות

כדי לזכות להכשרה של משמר הלילה דמות חייבת לעמוד בדרישות הבאות:

**תוסף התקפה בסיסי:** +6 ומעלה.

**מיומנויות:** הישרדות\*, 5 רמות, תנועה שקטה, 5 רמות, הסתתרות, 5 רמות, זיהוי, 5 רמות, האזנה, 5 רמות, זיהוי מניע, 5 רמות, טיפוס, 5 רמות, קפיצה, 5 רמות, איסוף מידע, 5 רמות, איזון, 5 רמות.

**כשרונות:** מעקב, רצון ברזל, קשיחות רבה, התקפת עוצמה.

**מיוחד:** המועמד המבקש הכשרה חייב לפנות לאיש משמר הלילה שיסיים לאמן אותו. המורה שנבחר יכול לבחון את התלמיד בכל דרך שיבחר ולפני הצגת המבחן חייב התלמיד להישבע כי אם ייסוג או ייכשל במבחן לעולם לא יפנה שוב בבקשה להתקבל לשורות משמר הלילה. אם המועמד עומד בהצלחה במבחן, הוא חייב לקבל על עצמו את הקוד המוסרי של משמר הלילה בטקס הסודי הקרוי "השבועה של חצות הלילה" לפני תחילת ההכשרה. לאחר שעבר את ההכשרה איש משמר הלילה ממשיך להתקדם בעצמו, כשהוא משפר ומשכלל את אשר למד.

## מיומנויות מקצוע

מיומנויות המקצוע של איש משמר הלילה (והתכונות המשפיעות עליהן) הן:

מיומנות	תכונה
כח	טיפוס, קפיצה
זריזות	איזון, הסתתרות, תנועה שקטה
חוסן	ריכוז
תבונה	משלח-יד (הכל)
חוכמה	האזנה, זיהוי, זיהוי מניע, הישרדות*, מלאכה
כריזמה	איום, איסוף מידע

נקודות מיומנות לדרגה: 6 + מתאם תבונה.

## מאפייני מקצוע

מאפייני המקצוע של איש משמר הלילה הם: **קוביית פגיעה: ק10.**

**שליטה בנשק ובשריון:** איש משמר הלילה מיומן בשימוש בכל נשקי הקפא"פ הדוקרים (בין אם הם פשוטים, רגילים או אקזוטיים). הוא אינו זוכה בכשרונות הנוגעים לשימוש בשריונות או מגינים. חלק מיכולות איש משמר הלילה אינן פועלות בעת שהוא עוטה שריון בינוני או כבד, כמפורט בהמשך.

## השבועה של חצות הלילה: איש משמר הלילה

מחויב לקוד מוסרי. אם נודע למי מאנשי משמר הלילה כי אחד מחבריהם עבר ביוזעין על הקוד או פעל כנגדו עליהם להרוג אותו ללא היסוס וללא יחס מיוחד.

איש משמר הלילה צריך לבחון בקפידה את העובדות לפני שהוא גוזר על אדם מוות. השיפוט היחיד שרשאי איש המשמר לבצע הוא שיפוט של נכונות העובדות ולא של נכונות המעשים. אפילו אם אולם אדם תחת איומים או באופן אחר לבצע פשע אין רחמים חלים לגביו אלא אם הסגיר את עצמו בהקדם האפשרי לרשויות (או הודה בפני הקהילה בפומבי על מעשיו, במקום שאין רשויות האוכפות את הסדר). הצדק של משמר הלילה הוא מהסוג שאינו יודע פשרות.

איש משמר הלילה חייב להיות בקיא בחוקי המקום בו הוא נמצא. חוקי המקום חייבים להיות הגיוניים ושיויוניים – חוקים שאינם שוויוניים מציבים בפני איש משמר הלילה ברירה: הוא רשאי להתעלם מהם לגמרי, או להתעלם מחוסר השיויון שבהם ולהעניש כל אדם על פי האיסור הקבוע בחוק.

לאיש משמר הלילה אסור לפעול מתוך יצר, חשק או תאוה ואסור לו לפעול מתוך נקמה. איש משמר הלילה חייב לפתור את לבטיו בעצמו ואל לו להתייעץ עם אחרים באשר לעשיית הצדק. הוא רשאי לחקור אחרים בקשר לנושאים שבהם הוא עוסק.

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

אות המוות מבוצע כהתקפה יחידה שהיא פעולה רגילה. היריב חייב להיות לא מודע לנוכחותו של איש משמר הלילה ונטוע במקומו או חסר יכולת תנועה. "אות המוות" הוא חתר קשתי לאורך הלחי המסתיים בדקירה עמוקה דרכה במטרה לפגוע בצד הלשון. אות המוות גורם לקורבן נזק תמידי של נקודת כריזמה אחת, שלא ניתן להשיב אותה בשום דרך ידועה. הקורבן מצולק בפניו באופן שמסמן אותו כנידון למוות על ידי משמר הלילה וכל אחד מאנשי משמר הלילה מחויב להורגו.

הצללקת קלה להסתרה, אך זה שמסתיר אותה מעורר חשד. בנוסף, הקורבן מזהה לא רק על ידי הסימן החיצוני, אלא גם על ידי פגיעה משמעותית בכושר הדיבור שלו. הקורבן חייב להצליח בבדיקת ריכוז (ד"ק 10 לפחות) בכל פעם שבה הוא מנסה להטיל לחש בעל רכיב מילולי, ונוסף על כך הוא סובל ממחסר 4- לכל גלגולי הריכוז הקשורים להטלת לחשים בעלי רכיב מילולי. כל מי ששומע את הקורבן מדבר מזהה מיד את הכאב שהוא שרוי בו כאשר הוא מדבר ואנשי משמר הלילה השומעים אותו מזהים מיד את אופי הפגיעה המסוימת של אות המוות. אם הקורבן מנסה להסתיר את מומו, הוא רשאי לגלגל מיומנות תרמית כנגד המיומנות זיהוי מניע של המאזין.

אנשי משמר הלילה יודעים לזהות בוודאות מוחלטת ולהבדיל בין חתר מזויף לבין חתר שביצע אחד מאנשיהם. אותו הקורבן אינו יכול להיות מושפע יותר מפעם אחת על ידי "אות המוות".

**ריצה:** בדרגה השנייה זוכה איש משמר הלילה לכישרון זה.

**רגישות לשקרנים מלוכלכים:** בדרגה השנייה זוכה איש משמר הלילה לתוסף של +2 למיומנות זיהוי מניע. תוסף זה גדל ל-3+ בדרגה 5, ול-4+ בדרגה העשירית.

**הצייד אינו מרפה:** איש משמר הלילה בדרגה השלישית סובל ממחסר של 2- בלבד לגלגולי המיומנות הישרדות כאשר הוא עוקב אחרי מטרה בקצב התנועה המלא שלו. כאשר הוא עוקב אחרי יצור בודד הוא סובל כנגד אותו יצור ממחסר של 10- בלבד לגלגולי המיומנות תנועה שקטה והסתתרות המבוצעים תוך כדי תנועה מהירה, במקום המחסר הרגיל של 20-. נוסף על כך, כאשר איש משמר הלילה נע בחשיכה או דרך איזור בוצי יש להכפיל את קצב תנועתו ב- ¼ במקום ב- ½ עבור כל אחד מהתנאים שצוינו.

**דוגמה:** בקר הוא איש משמר הלילה בדרגה השישית. הוא נע כשהוא נושא עומס קל בקצב תנועה בסיסי של 9 מ' ורודף אחרי ברברי שפל שלו קצב תנועה בסיסי של 12 מ'. הרוצח נמלט לכיוון ביצות-הדם ואיש משמר הלילה סוגר על טרפו. בביצה קצב התנועה של הרוצח קטן לכדי 6 מ' בשל הבוץ, ושוב לכדי 3 מ' בשל החשיכה (כל אחד מהגורמים מקטין במחצית את קצב תנועתו). קצב התנועה של איש משמר הלילה מואט לכדי 6.75 מ' בשל הבוץ ושוב לכדי 5- מ' בגין החשיכה. למרות היתרון המקורי של הברברי המסוכן, בקר גומא את המרחק כשהוא נושא עימו צדק, ומוות.

"המוות הצודק והעקשן" היא טכניקה שאסורה לשימוש שלא כנגד יריב שראוי לעונש מוות. העונש היחיד שאיש משמר הלילה רשאי לפסוק הוא מוות. איש משמר הלילה יכול לאמן מועמדים אחרים בתנאי שיש סיכוי כמעט מובטח שיעברו את כל תקופת ההכשרה. לא ידוע בוודאות מה עולה בגורלם של אלו הנכשלים בהכשרה לאחר שלמדו סודות רגישים – הסברה המקובלת היא שהם מומתים במהירות וללא כאב מיותר.

אלו הפשעים היחידים שמשמר הלילה אוסף:

- שימוש בנשק ופציעת אדם שאינו חמוש בעצמו.
- נשיאת קשת שמתוח בה חץ בתוך העיר לאחר שקיעת השמש.
- הצלפה באדם בפומבי.
- התחזות לאוכף חוק.
- נתינת שוחד (אך לא קבלת שוחד).
- נשיאת נשק על ידי אדם שאינו מוסמך לכך על ידי הממשל בתוך העיר ביום של חג.
- שוד נשק או מזון, תוך איום או שימוש בנשק.
- אונס.
- רצח.

**"העקיצה רבת המשמעות":** טכניקת הלחימה הרודולארית בשם זה מתארת סגנון לחימה העושה שימוש בנשקים דוקרים ומבוסס על הכרעת היריב לאורך זמן באמצעות פגיעות מדויקות ועוצמתיות בנקודות תורפה במטרה לגרום לדימום מתמשך. טכניקת הלחימה הזו פותחה במקור בזירות הלחימה הרודולאריות וכל הגלדיאטורים המוכשרים שהצליחו להתמחות בה זכו באהדת הקהל. איש משמר הלילה זוכה ביכולת זו בדרגה הראשונה.

כאשר איש משמר הלילה תוקף בעזרת נשק דוקר כלשהו ומצליח לגרום לפחות נזק של 1 נק"פ לפחות באמצעותו (נזק אנרגיה מנשק בוער, לדוגמה, אינו נחשב לצורך זה), הוא יכול לבחור ליצור פצע מדמם אצל הקורבן. בסיבוב העוקב, ובכל סיבוב אחר כך סופג הקורבן נזק דימום של 1 נק"פ (או 2 נק"פ אם הפגיעה המקורית הייתה פגיעה חמורה). פגיעות נוספות של איש משמר הלילה יוצרות פצעים מדממים נוספים, שנזקם מצטבר. ניתן להפסיק את הדימום בעזרת שימוש במיומנות מרפא (ד"ק 10+ דרגת המקצוע של איש משמר הלילה) או על ידי הטלה לחש ריפוי על הקורבן (במקרה זה הלחש מרפא נק"פ כרגיל בנוסף לעצירת הדימום).

יצורים החסינים לפגיעות חמורות, כאלה שאין להם אנטומיה מוגדרת או מחזור דם הפועל בצורה דומה לזה של חיות רגילות אינם מושפעים על ידי יכולת זו. דומה זו דומה בכל ליכולת של נשקים קסומים פועלים. יכולת זו מצטברת אם הנשק שנעשה בו שימוש הוא נשק פועל.

**אות המוות:** "אות המוות" היא טכניקה המותרת לשימוש אך ורק כנגד יריב הראוי לעונש מוות, ומול יריב מסוג זה היא מבוצעת לרוב כהתקפה הראשונה או השנייה של איש משמר הלילה, בתנאי שהמצב מאפשר זאת.

### פסיעות רחבות: צעדיו של איש המשמר

רחבים ובטוחים. בדרגה השביעית גדל קצב התנועה הבסיסי של איש משמר הלילה ב-1.5+ מ', בתנאי שהוא נושא עומס בינוני ומטה ואינו עוטה שריון כבד. בדרגה העשירית הוא רשאי להגדיל את קצב תנועתו ב-1.5+ מ' נוספים (בסך הכל הגדלה של 3+ מ' לקצב התנועה) בתנאי שהוא נושא עומס קל ואינו עוטה שריון בינוני או כבד.

### אין מקום בטוח: בדרגה השמינית זוכה איש

משמר הלילה להבנה עמוקה של דרכי החשיבה של טרפו. הוא לומד כי מקומות המסתור הטובים ביותר הם אלו שנראה שהסתתרות בהם אינה אפשרית. כאשר איש משמר הלילה מסתתר במקום שהגישה אליו נראית בלתי אפשרית הוא זוכה לתוסף השווה לדרגתו למיומנות הסתתרות ולמחצית מדרגתו למיומנות תנועה שקטה. אילו מקומות נחשבים בלתי אפשריים לגישה נתון לשיקול שה"ם אך באופן כללי דרוש גלגול מיומנות טיפוס, איזון או אומן הימלטות מול ד"ק של 20 לפחות בכדי להגיע אליהם. על שה"ם להתחשב בהרגליו, יכולותיו וחושיו של הקורבן המיועד ורשאי לפיהם לפסוק כי התוסף קטן או בטל – יצור זהיר המסוגל לנוע בחופשיות על קירות אנכיים אינו מפנה את גבו לצללים שבהצטלבות התקרה והקיר.

### מוות חטוף: איש משמר הלילה בדרגה

השמינית זוכה ביכולת להנחית מכת-מוות כפעולה רגילה במקום כפעולה האורכת סיבוב מלא.

### זינוק מעולה: איש משמר הלילה בדרגה

התשיעית יכול לבצע קפיצה מהמקום כאילו הייתה קפיצה שלאחר ריצה, בתנאי שהוא נושא עומס קל ואינו עוטה שריון בינוני או כבד. בנוסף הוא זוכה לתוסף של 2+ למיומנות קפיצה.

### הצייד עקשן: איש משמר הלילה בדרגה

העשירית הוא הרודף האולטימטיבי. כאשר הוא סובל מעייפות הוא רשאי לבחור לספוג נזק הכנעה של 16 נק"פ ולרוץ או להסתער למשך סיבוב אחד. הוא אינו יכול לעשות שימוש ביכולת זו בשני סיבובים רצופים.

בנוסף, איש משמר הלילה בדרגה 10 שהוא לסף המוות (בין 1- ל-9 נק"פ), רשאי לגלגל הצלת רצון כנגד ד"ק 20 ואם הוא מצליח בה הוא רשאי לבצע פעולה רגילה אחת באותו סיבוב במקום ליפול. הוא רשאי להמשיך ולגלגל הצלת רצון בכדי לפעול באותו אופן בסיבובים הבאים, אך ד"ק להצלה גדל ב-1+ בכל סיבוב עוקב. אם איש משמר הלילה נכשל באחד מהגלגולים הוא נופל מיד כרגיל. בסיבובים שבהם עקשנותו של איש משמר הלילה מאפשרת לו לפעול למרות שהוא גוסס, הוא עדיין סובל מהנזק הרגיל של 1 נק"פ לסיבוב. איש משמר הלילה מת כרגיל באופן מיידי בעת שנק"פ שלו יורדות מתחת ל-10.

### קלות רגליים: איש משמר הלילה צועד על

גגות העיר ובביצת הדם. קרקע בוגדנית אינה זרה לו והוא לומד לחוש בה לפני שמאחר מדי. עבור מנגנונים שונים, ובעיקר מלכודות המבוססות על משקל, איש משמר הלילה בדרגה השלישית או יותר, נחשב כאילו משקלו קטן ברבע ממשקלו האמיתי, בתנאי שהוא נושא עומס קל ואינו עוטה שריון בינוני או כבד.

בנוסף, איש משמר הלילה זוכה לתוסף 2+ לגלגול המיומנות איזון ולהצלחות תגובה כנגד מלכודות המופעלות על ידי דריכה במקום, כנגד דוקרנים המוטלים על הארץ בנתיב תנועתו, וכנגד לחשים הגורמים נזק פיזי לדורכים באיזור ההשפעה שלהם (כגון אבני יתד).

### סיבולת: בדרגה הרביעית זוכה איש משמר

הלילה לכישרון זה.

### חתר עמוק: בדרגה הרביעית לומד איש

משמר הלילה לדקור חזק יותר, עמוק יותר וכואב יותר. כאשר הוא תוקף בקפא"פ יריב הנהנה מהפחתת נזק מסוג X/- (כזו שאינה ניתנת לפריצה על ידי נשקים בעלי תוסף הקסמה או כאלה העשויים מחומר מסוים וכדומה - בדומה לזו של ברברים בדרגות גבוהות), הפחתת הנזק של אותו יריב נחשבת לקטנה ב-1 מערכה האמיתי. בכל שתי דרגות אחר כך יכול איש משמר הלילה להקטין את הפחתת הנזק של היריב בנקודה נוספת. כך שאיש משמר הלילה בדרגה העשירית אשר תוקף יריב בעל הפחתת נזק של 4/- מתעלם לחלוטין מהפחתת הנזק של אותו יריב.

### קשרים ברחוב: איש משמר הלילה מכיר

בחיבתו של מודיעין מדויק. הוא זוכה בדרגה החמישית לתוסף של 2+ למיומנות איסוף מידע ואיום, הנובע מקשרים שהוא יוצר במשך הזמן, ומהנסיון הכללי שצבר בטלטול מלשינים וחקירת מודיעים.

### קבלת פנים רוג'אמארי: אנשי משמר

הלילה למדו את דרכי הנוודים הרוג'אמארים, הידועים במארבים המעולים שלהם. איש משמר הלילה בדרגה השישית לומד לארוב בדממה במשך זמן ארוך, ובמקום לאבד ריכוז ולהתערער הוא מנצל את הזמן הארוך דווקא למיקוד עוצמתו והכנה מנטאלית.

אנשי משמר הלילה נוהגים לומר כי האורב המוכשר רואה את כל מהלכי הקרב לפניו בטרם עת ומכין את גופו לעימות. כאשר הוא מבלה יותר מעשר דקות בהכנת מארב זוכה איש משמר הלילה לתוסף 2+ למיומנות הסתתרות ותנועה שקטה כל עוד הוא נשאר במארב ואינו מבצע אף פעולה אחרת. כאשר הוא מזנק לפחות 3 מ' ממארב ותוקף יריב הנטוע במקומו זוכה איש משמר הלילה לתוסף של 4+ למיומנות קפיצה ולגלגול ההתקפה ואם הוא פוגע "העקיצה רבת המשמעות" פוצעת את היריב לנזק של 3 נק"פ בסיבוב (6 נק"פ בפגיעה חמורה) במקום הנזק הרגיל. ההתקפה נחשבת להסתערות לכל דבר, על היתרונות והחסרונות הכרוכים בכך, המצטברים עם יכולת זו.



**הופק בתמיכת כוכבי כסף**

www.silverstars.co.il

## V. 106

### 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

**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 תחרה, יכריע הכתוב באנגלית.