

# הנמוכים והאמיצים

הרחבה למשחק מבוכים ודרקונים®

בן שלום

## הרחבה מקוונת

בן שלום וגיל ברגר

איור: אמיתי סנדי

בהרחבה המקוונת הבאה אנחנו מציגים את בת שחר, בת מחצית לתפארת, כדמות ללא שחקן (דב"ש) לשילוב בכל מערכה. למרות שבת שחר היא חלק מכח לחימה משמעותי, אפשר להיתקל בה בהזדמנויות שונות כשהיא לבדה או מלווה בקומץ אנשי צוות אחרים: בת שחר מסיירת לפני הכוחות, אוספת מידע או מבצעת שליחויות עבור הפלוגה שהיא משתייכת אליה, או אולי נמצאת בחופשה קצרה.

### בת שחר המיזרית

בת שחר המיזרית נועדה לגדולות. כל בן מחצית משורינגפורד יוכל לספר לך אודות בתו הצעירה של בונקס המיזרי, אלוף העולם בהכנת חיצים וקשתות ובגילוף מחבטי גמאגל ומקטרות. משפחת מיזרי היתה משפחה ידועה ומכובדת מאז ומעולם, ובת שחר הייתה היחידה מבין ארבעת בנותיו של בונקס שנולדה לאחר שפרש ממסעותיו והשתקע מחדש בשורינגפורד. משום כך, בת שחר היא היחידה מהארבעה שגדלה, חונכה והושפעה לאורך שנות ילדותה מאביה, והדבר ניכר בה. בונקס מילא את ראשה של הילדה הצעירה בסיפורים אודות מסעותיו והרפתקאותיו והיא למדה ממנו נחישות ואומץ מהם. ישנן שמועות נוספות, כמובן, שלפיהן בת שחר חבה את אישיותה הבלתי רגילה לא רק למילותיו של בונקס אלא גם לכד גדול של חלב-פיות שהעניקה לו מלכת הפיות של יער אורושטאר בכבודה ובעצמה ושאותו הישקה את התינוקת הרכה, שדבר אינו חומק מעיניה הבורקות.



מיד כשרגליה יכלו לשאת אותה החלה בת שחר ללוות את בונקס במסעותיו הרגליים בחורשות שסביב שורינגפורד. הוא עצמו נהג לומר שתאוות הנדודים עדיין לא גוועה בו ובת שחר מצאה את האיזורים הפראיים מתאימים לנפשה המשוחררת. עם הזמן המעיט בונקס לצאת לסיוריו והתרכז בעסקיו בשורינגפורד. בת שחר החלה לצאת לבדה אל השממה, ואיש לא יכל להניא אותה מכך.

אנשי שורינגפורד זוכרים יום אחד שבו חזרה פצועה וחבולה ונפלה באפיסת כוחות על מפתן ביתה. עדיין לא מלאו לה ארבע עשרה אביבים באותו הזמן. בת שחר לא סיפרה לאיש, מלבד אולי לאביה, מה אירע באותו היום, אבל המקטרת הענקית שנשאה על גבה מעטרת עד היום את הקיר שמעל לאח הראשית בביתו של בונקס.

עד שמלאו לה שבע עשרה בת שחר הספיקה לצאת למסע בעקבות אוצר אבוד, שהסתיים ברגל שבורה, ולמסע מלחמה כנגד האלפים האפלים (היא ושותפה למסע, סקיל אלונעץ כנראה שלא מצאו אלפים אפלים אבל התקרבו מאוד זה לזה, לעומת זאת). ביום שלפני יום הולדתה השמונה עשרה עזבה בת שחר, מלווה על ידי ידידה משכבר הימים, סקיל, את שורינגפורד, והם הצטרפו לשירות בגדוד שכירי החרב הזוטוניים: סופת הלהבים.

**שילוב במערכה:** בת שחר מופיעה כאן בשלושה זמנים שונים בחייה: כמפקדת מבטיחה וכמנהיגה. הגירסה הצעירה ביותר שלה לא נועדה לשמש בהיתקלות קרבית (כלומר: כאויב שעל הדמויות להביס) וכדאי להימנע מהשימוש בה כאמצעי להציל את החבורה במידה והדמויות הסתבכו בקרב וזקוקות לעזרה. במקום זאת, בת שחר צריכה להציע מפגש לא שגרתי עם זוטונית חזקה וגאה, בעלת דעות ברורות ויכולת לעמוד על שלה. בת שחר יכולה להפגין את כישוריה בקרב אבל גם בתחרות ידידותית, התערבות (לא סביר שהיא תציע אחת בעצמה, אבל היא תגן על גאוותה אם תידרש לכך), ואפילו בטורניר קליעה למטרה בפונדק או בכיכר השוק.

כאשר היא עושה שימוש בחבט (בלק'ק), או בהתקפה ללא נשק יכולה בת שחר לבחור לגרום נזק הכנעה באמצעות התקפת הפתע שלה במקום נזק רגיל. היא אינה רשאית לעשות שימוש בנשק אשר גורם לנזק רגיל כדי לגרום לנזק הכנעה באמצעות התקפת הפתע שלה, גם לא אם היא מקבלת על עצמה את המחסר הרגיל של 4-, וזאת משום שהיא חייבת לעשות שימוש מיטבי בנשק בכדי לבצע התקפת פתע (ראה נזק הכנעה, ע"מ 132, בספר החוקים לשחקן).

בת שחר יכולה להשתמש בהתקפת פתע רק כנגד יצור שיש לו אנטומיה ברורה – אלמתיים, יצירי-כפיים, רפשים, צמחים ויצורים לא ממשיים חסרים נקודות תורפה מתאימות ולפיכך חסינים ליכולת זו. כל יצור החסין לפגיעות חמורות חסין גם להתקפת פתע. בת שחר חייבת להיות מסוגל לראות ואת מטרתו בבירור בכדי לבחור נקודה חיונית וחייבת להיות מסוגלת להגיע לאותה נקודה בכדי לפגוע בה. בת שחר אינה יכולה להשתמש בהתקפת פתע כנגד יצור הנהנה ממחסה (ראה טבלה 8-9: מחסה, ע"מ 120, ספר החוקים לשחקן), או בעת שהיא תוקפת את גפיו של יצור שאיבריו החיוניים נמצאים מחוץ להישג ידה.

**חמיקה מופלאה:** בת שחר פיתחה יכולת יוצאת-דופן להגיב לסכנה באורח שחושיה לא היו מאפשרים כרגיל. היא ממשיכה ליהנות מתוסף הזריזות שלה לדרג"ש, גם אם היא נתפסת כשהיא נטועה-במקומה או מותקפת ע"י אויב בלתי-נראה אך היא מאבדת את התוסף אם היא משותקת בדרך כלשהי.

**מקצוע קרבי (פושט):** בת שחר מתמחה בביצוע מארבים, פשיטות ומשימות חבלה. היא זוכה לתוסף של 2+ למיומנויות הבאות: אומנות הבריחה, תנועה שקטה, הסתתרות ולוליינות. במיומנויות אלה היא רשאית לקחת 10 בגלגול המיומנות גם במצב שאינו מאפשר זאת בדרך כלל.

**ריכוז המאמץ:** בת שחר מיומנת בשיתוף פעולה מרוכז במטרה להכריע יריבים בודדים קשוחים במיוחד. היא זוכה לתוסף של 1+ להתקפות קפא"פ על כל איש צוות זוטוני אשר תקף את אותו יריב בקפא"פ באותו סיבוב. תוסף זה אינו יכול לעלות על 1+ (דרגתה כאיש צוות זוטוני).

**רתיעה:** אם בת שחר מצליחה בהצלת תגובה כנגד התקפה אשר בדרך כלל עושה חצי-נזק כאשר מצילים מפניה (כגון כדור אש), היא אינו סופגת כל נזק. היא יכולה להשתמש ברתיעה רק כאשר היא אינו בשריון או כאשר היא עוטה שריון קל. זוהי יכולת יוצאת-דופן.

**ציוד:** שריון עור, 8 פגיונות, פגיון מלאכת מחשבת, גליל שמכות, חבל, צור ופלדה, סיכה של יוזמה משופרת (כמו הכישרון).

**בת שחר:** נקבה זוטונית, סיר (של מונטה קוק) 2/נוכל 3/איש צוות זוטוני 1; ד"א 6; דמוי-אדם קטן; קב"פ 8ק2+6ק3+8ק1+18+18; נק"פ 45; יוזמה 9+; מהירות 6 מ' (20 רגל); דרג"ש 18, מגע 16, נטוע במקום 18; תוסף התקפה בסיסי 5+; התקפה 12+ קפא"פ (4ק1+1 / 19-20, פגיון מלאכת מחשבת) או 12+ טווח רחוק (4ק1+1 / 19-20, פגיון); התקפה מלאה 11+ קפא"פ (4ק1+1 / 19-20, פגיון) או 12+ טווח רחוק (4ק1+1 / 19-20, פגיון) או 10+/10+ טווח רחוק (4ק1+1 / 19-20, פגיון); התקפות מיוחדות התקפת פתע 6ק2+; תכונות מיוחדות אויב מועדף (ענקים), חמיקה מופלאה, מקצוע קרבי (פושט), ריכוז המאמץ, רתיעה; נטייה ניטרלי טוב; גלגולי הצלה קשיחות 10+, תגובה 12+, רצון 4+ (6+ כנגד פחד); כוח 12, זריזות 20, חוסן 16, תבונה 13, חוכמה 15, כריזמה 11. גובה מטר אחד ושלושה ס"מ; משקל 20.4 ק"ג.

**מיומנויות וכישרונות:** אומנות הבריחה 7+, איזון 11+, טיפוס 9+, שימוש בחבל 9+, זיהוי 11+, האזנה 10+, הסתתרות 19+, תנועה שקטה 17+, לוליינות 11+, כיוס 7+, דיפלומטיה 2+, איום 2+, תורת ארצות הפרא 10+, חיפוש 3+, קפיצה 3+; מעקב (נ), ירי מטווח אפס, ירי מהיר, שליפה מהירה, לחימה מסוגנת.

**אויב מועדף (ענקים):** לבת שחר היכרות מעמיקה עם ענקים על סוגיהם ואימוניה לטכניקות לחימה מול יצורים אלה מקנים לה תוסף 1+ לתרמית, האזנה, זיהוי מניע, זיהוי, ותורת ארצות הפרא כאשר היא משתמשים במיומנויות אלה נגדם.

**התקפת פתע:** בעת שבת שחר תוקפת יריב שאינו מסוגל להתגונן ביעילות, היא עלולה לפגוע בנקודת תורפה ולפגוע באיברים חיוניים. בכל פעם שבה מטרת התקפתה של בת שחר אינה זכאית לתוסף זריזות לדרג"ש (בין אם יש לה תוסף זריזות או לא), או כאשר בת שחר מאגפת את המטרה, היא גורמת לנזק נוסף של 6ק2.

במידה ובת שחר פגעה וגרמה פגיעה חמורה, הנזק הנוסף מהתקפת פתע אינו מוכפל. (ראה טבלה 8-8: מתאמים לגלגולי התקפה, ע"מ 129, עבור מצבים בהם בת שחר מאגפת אויב ומקרים בהם תוסף הזריזות לדרג"ש אובד).

התקפות לטווח רחוק יחשבו להתקפות פתע רק אם המטרה נמצאת בטווח של עד 9 מ'. בת שחר אינה יכולה לפגוע בדיוק מספיק מעבר למרחק זה.

סופת הלהבים יוסדה על ידי טריפ גרינוויץ, והיא מונה בשיאה כמעט מאתיים וחמישים לוחמים. הכוח נע בסוירים בארצות הספר כשהוא נוסע בעגלות משוריינות, והישובים שעל הגבול משלמים בשימחה מס חודשי כדי להיכלל בתחום הסיור של הגדוד. שלושת הכוחות העיקריים בגדוד כוללים סוירים וגששים קדמיים שהגדוד מחזיק לכל אורך הדרך (בת שחר ממלאת תפקיד זה רוב תקופת שירותה), לוחמי עילית המתמחים בקרב פנים-אל-פנים כנגד יריבים גדולים מהם שנקראים "הלהבים", וכוח עיקרי אשר מורכב מקשתים וקלעים מצטיינים. הגדוד עתיד לאבד את רוב אנשיו בקרב על הרכס האפור, כנראה בקרב כנגד ענקי אש.

בת שחר הצטיינה והימים היו טובים עבור חייל בסופת הלהבים: הסכנות היו קרובות מספיק כדי לזרוע דאגה בליבם של הלקוחות ועדיין רחוקות מספיק בכדי שתינתן שהות להיערך להתמודדות מולן. בת שחר קיבלה תפקיד חשוב במצב שנוצר: לסייר לפני הכוחות, לזהות את כוונות האויב, ולחזור עם מודיעין שימושי. נחושה להוכיח את עצמה, בת שחר ביצעה על דעת עצמה כמה פעולות שנועדו לחבל במאמצי האויב והייתה קרובה מאוד להיהרג במספר הזדמנויות. אולם היא נחלצה תמיד בצורה זו או אחרת והיוזמות הנועזות שלה קנו לה שם של לוחמת ללא חת בקרב אנשי הגדוד. שתיקתה באשר לחלק מהאירועים הללו (במיוחד הנעימים פחות) והעובדה שאיש אינו מכיר את סגולותיו המיוחדות של הפגיון הקסום שלה רק העצימו את הילת המסתורין סביבה.

**שילוב במערכה:** בגירסה זו לבת שחר ביטחון עצמי רב יותר, והיא עדיין נחושה להוכיח את עצמה. היא חסרה אפילו את ההסכנות המעטה שאפיינה אותה כחיילת צעירה ולא מנוסה. היא מסיירת באיזורי הספר סביב שרשרת הישובים הזוטוניים וערה לכל שינוי במאזן הכוחות. כדמות מוכרת ומוערכת יש לה קשרים רבים ההולכים ומתרחמים. כעת, יותר מתמיד, היא נעה בין חיי חברה פעילים לבין סיורים בודדים לתוך ארצות הפרא. בת שחר והדמויות עלולות ליצור קשר אישי תחת נסיבות מסוכנות (בת שחר חוזרת לכפר שבו נמצאות הדמויות ומבקשת מהן לעזור לה להדוף פשיטה קרובה עד שיגיעו אנשי הגדוד למקום).

בת שחר יכולה להשתמש בהתקפת פתע רק כנגד יצור שיש לו אנטומיה ברורה – אלמתיים, יצירי-כפיים, רפשים, צמחים ויצורים לא ממשיים חסרים נקודות תורפה מתאימות ולפיכך חסינים ליכולת זו. כל יצור החסין לפגיעות חמורות חסין גם להתקפת פתע. בת שחר חייבת להיות מסוגל לראות ואת מטרתו בבירור בכדי לבחור נקודה חיונית וחיבת להיות מסוגלת להגיע לאותה נקודה בכדי לפגוע בה. בת שחר אינה יכולה להשתמש בהתקפת פתע כנגד יצור הנהנה ממחסה (ראה טבלה 8-9: מחסה, ע"מ 120, ספר החוקים לשחקן), או בעת שהיא תוקפת את גפיו של יצור שאיבריו החיוניים נמצאים מחוץ להישג ידה.

**חמיקה מופלאה:** בת שחר פיתחה יכולת יוצאת-דופן להגיב לסכנה באורח שחושיה לא היו מאפשרים כרגיל. היא ממשיכה ליהנות מתוסף הזריזות שלה לדרג"ש, גם אם היא נתפסת כשהיא נטועה-במקומה או מותקפת ע"י אויב בלתי-נראה אך היא מאבדת את התוסף אם היא משותקת בדרך כלשהי.

**יחף ויציב:** בתנאי שאינה נועלת נעליים, זוכה בת שחר לתוסף של +2 למיומנות איזון (שאינו מחושב לתוך נתוניה למעלה). בנוסף, אחת לסיבוב, היא רשאית לגלגל מחדש בדיקת מיומנות איזון שנכשלה.

**מקצוע קרבי (גשש):** בת שחר מתמחה במעקב, סיור קדמי, ומשימות הכוללות שהייה לזמן ארוך בשממה. היא זוכה לתוסף של +2 למיומנות הבאות: תורת ארצות הפרא, זיהוי, האזנה, חיפוש, חוש כיוון.

**מקצוע קרבי (פושט):** בת שחר מתמחה בביצוע מארבים, פשיטות ומשימות חבלה. היא זוכה לתוסף של +2 למיומנות הבאות: אומנות הבריחה, תנועה שקטה, הסתתרות ולוליינות. במיומנות אלה היא רשאית לקחת 10 בגלגול המיומנות גם במצב שאינו מאפשר זאת בדרך כלל.

**ריכוז המאמץ:** בת שחר מיומנת בשיתוף פעולה מרוכז במטרה להכריע יריבים בודדים קשוחים במיוחד. היא זוכה לתוסף של +1 להתקפות קפא"פ על כל איש צוות זוטוני אשר תקף אותו יריב בקפא"פ באותו סיבוב. תוסף זה אינו יכול לעלות על +1 (דרגתה כאיש צוות זוטוני).

**רתיעה:** אם בת שחר מצליחה בהצלחת תגובה כנגד התקפה אשר בדרך כלל עושה חצי-נזק כאשר מצילים מפניה (כגון כדור אש), היא אינו סופגת כל נזק. היא יכולה להשתמש ברתיעה רק כאשר היא אינו בשריון או כאשר היא עוטה שריון קל. זוהי יכולת יוצאת-דופן.

**ציוד:** שריון עור מחוזק +2, פגיון מארת הענקים חוצה-מרחקים (III) +3, 6 פגיונות, 2 פגיונות מלאכת מחשבת, גליל שמיכות, חבל, צור ופלדה מקטרת (בת שחר אינה מעשנת, זוהי מתנה מאביה), סיכה של יוזמה משופרת (כמו הכישרון), שיקוי ריפוי פצעים חמורים.

**בת שחר:** נקבה זוטונית, סייר (של מונטה קוק) 2/נוכל 3/איש צוות זוטוני 3; ד"א 8; דמוי-אדם קטן; קב"פ 8/2 + 6/3 + 8/3 + 24; נק"פ 6/1; יוזמה +9; מהירות 6 מ' (20 רגל); דרג"ש 21, מגע 16, נטוע במקום 21; תוסף התקפה בסיסי +7; התקפה 16+ קפא"פ (4/1 + 4/20, 19-20, פגיון מארת הענקים חוצה-מרחקים (III) +3) או 14+ טווח רחוק (4/1 + 4/19-20, פגיון); התקפה מלאה 11+16/ קפא"פ (4/1 + 4/19-20, פגיון מארת הענקים חוצה-מרחקים (III) +3) או 14+9 טווח רחוק (4/1 + 4/19-20, פגיון) או ירי מהיר: 7+12/12+ טווח רחוק (4/1 + 4/19-20, פגיון); תוקפות מיוחדות התקפת פתע 2/6+; תכונות מיוחדות אויב מועדף (ענקים), חמיקה מופלאה, יחף ויציב, מקצוע קרבי (גשש), מקצוע קרבי (פושט), ריכוז המאמץ, רתיעה; נטייה ניטרלי טוב; גלגולי הצלה קשיחות 11+, תגובה 13+, רצון 5+ (7+ כנגד פחד); כוח 12, זריזות 20, חוסן 16, תבונה 13, חוכמה 15, כריזמה 12. גובה מטר אחד ושלושה ס"מ; משקל 20.4 ק"ג.

**מיומנויות וכישרונות:** אומנות הבריחה +7, איזון +11, טיפוס +9, שימוש בחבל +9, זיהוי +17, האזנה +14, הסתתרות +22, תנועה שקטה +17, לוליינות +11, כיוס +7, דיפלומטיה +3, איום +3, תורת ארצות הפרא +15, חוש כיוון +4, חיפוש +5, קפיצה +5, מעקב (נ), ערנות (נ), ירי מטווח אפס, ירי מהיר, שליפה מהירה, לחימה מסוגננת.

**אויב מועדף (ענקים):** לבת שחר היכרות מעמיקה עם ענקים על סוגיהם ואימוניה לטכניקות לחימה מול יצורים אלה מקנים לה תוסף +1 לתרמית, האזנה, זיהוי מניע, זיהוי, ותורת ארצות הפרא כאשר היא משתמשים במיומנויות אלה נגדם.

**התקפת פתע:** בעת שבת שחר תוקפת יריב שאינו מסוגל להתגונן ביעילות, היא עלולה לפגוע בנקודת תורפה ולפגוע באיברים חיוניים. בכל פעם שבה מטרת התקפתה של בת שחר אינה זכאית לתוסף זריזות לדרג"ש (בין אם יש לה תוסף זריזות או לא), או כאשר בת שחר מאגפת את המטרה, היא גורמת לנזק נוסף של 2/6.

במידה ובת שחר פגעה וגרמה פגיעה חמורה, הנזק הנוסף מההתקפת פתע אינו מוכפל. (ראה טבלה 8-8: מתאמים לגלגולי התקפה, ע"מ 129, עבור מצבים בהם בת שחר מאגפת אויב ומקרים בהם תוסף הזריזות לדרג"ש אובד).

התקפות לטווח רחוק יחשבו להתקפות פתע רק אם המטרה נמצאת בטווח של עד 9 מ'. בת שחר אינה יכולה לפגוע בדיוק מספיק מעבר למרחק זה.

כאשר היא עושה שימוש בחבט (בלק'ק), או בהתקפה ללא נשק יכולה בת שחר לבחור לגרום נזק הכנעה באמצעות התקפת הפתע שלה במקום נזק רגיל. היא אינה רשאית לעשות שימוש בנשק אשר גורם לנזק רגיל כדי לגרום לנזק הכנעה באמצעות התקפת הפתע שלה, גם לא אם היא מקבלת על עצמה את המחסר הרגיל של -4, וזאת משום שהיא חייבת לעשות שימוש מיטבי בנשק בכדי לבצע התקפת פתע (ראה נזק הכנעה, ע"מ 132, בספר החוקים לשחקן).

בת שחר, כמנהגה, אינה מדברת על הקרב ברכס האפור, והניצולים שהובילה משם עושים כמותה. ברור לכל מי שהכיר אותה שחמש השנים שלה בסופת הלהבים לא הכינו אותה לטבח על הרכס. סקיל אלונעץ עצמו, שהיה ידידה ואולי אהובה, נפל בקרב, ועימו עוד מאה שמונים ושמונה הרוגים נוספים מבני הגדוד. קומץ הנותרים עדיין מכונה גדוד אבל אינו משתווה אפילו למה שהיה פעם פלוגה.

בת שחר עברה שינוי קיצוני: היא אינה דוגלת עוד בהגנה על ישובי הספר אלא מטיפה בכל הזדמנות ליוזמה התקפית כנגד האויבים, יהיו אשר יהיו. מכל מרכבות המלחמה של הגדוד היא הותירה בודדות בשימוש ואת השאר חילקה לכמה מיליציות מקומיות או הסתירה. בת שחר הפכה למנהיגה פוליטית, ואת שהיא אינה משיגה בדיבורים (והם מעולם לא היו הצד החזק שלה) היא משיגה במעשים. זוטונים רבים מותחים ביקורת על התנהלותה בשנתיים שמאז הרכס האפור, אך איש אינו מערער על כך שנחישותה הייתה בפחד את האויבים שמעבר לאיזורי הספר. בת שחר טוענת נמרצות נגד מדיניות ההגנה של הכפרים, כי חיזוק הכוחות הלוחמים הוא זמני ובזבזני כאשר הוא נעשה רק בתגובה לפשיטות האויב, כי לאנשי הכפרים הנינוחים "זיכרון קצר" שמוביל להרוגים נוספים וכי ההגנה על הכפרים צריכה להיות רציפה ואגרסיבית. לבת שחר יש תומכים לא מעטים בקרב בני הכפרים והיא עוסקת בצבירת הממון, הכח והקשרים שיניעו מסע מלחמה גדול דרך איזורי הספר. היא נמנעת בחוכמה מהשימוש במילה "נקמה" בהקשר זה.

**שילוב במערכה:** בגירסה השלישית והאחרונה בת שחר אינה עוד לוחמת מן המניין, אלא מנהיגה. היא חריפה וקשוחה, ואינה מבזבזת את זמנה לריק. בת שחר שאפתנית ביותר, ויש לה רעיונות שהדמויות עלולות להיות מסוגלות לעזור לה להשיג: השגת אוצרות כספיים וקסומים למימון מסע המלחמה שלה, השגת כלי לחימה עתיק ומסתורי (צוללת ננסית השקועה על הקרקעית הים, לדוגמה), או משימת הטעיה צבאית. בת שחר בשלב זה היא בעלת מוסר גמיש יותר מאי פעם בעברה, ועלולה גם לבחור בדרכים שאינן נובעות מכוונות טהורות: היא עלולה להשתמש בדמויות כפתיון או ככח לביצוע משימות מפוקפקות שנועדו לעורר עימות קרבי - סיכסוך בין הזוטונים לבין חבורת ענקים בסביבה במטרה להשיג את הסכמת הזוטונים ליציאה למסע מלחמה באיזור היא רק דוגמה אחת למניפולציה פוליטית שהיא עלולה לנקוט.

התקפות לטווח רחוק יחשבו להתקפות פתע רק אם המטרה נמצאת בטווח של עד 9 מ'. בת שחר אינה יכולה לפגוע בדיוק מספיק מעבר למרחק זה.

כאשר היא עושה שימוש בחבט (בלק'ק), או בהתקפה ללא נשק יכולה בת שחר לבחור לגרום נזק הכנעה באמצעות התקפת הפתע שלה במקום נזק רגיל. היא אינה רשאית לעשות שימוש בנשק אשר גורם לנזק רגיל כדי לגרום לנזק הכנעה באמצעות התקפת הפתע שלה, גם לא אם היא מקבלת על עצמה את המחסר הרגיל של 4-, וזאת משום שהיא חייבת לעשות שימוש מיטבי בנשק בכדי לבצע התקפת פתע (ראה נזק הכנעה, ע"מ 132, בספר החוקים לשחקן).

בת שחר יכולה להשתמש בהתקפת פתע רק כנגד יצור שיש לו אנטומיה ברורה – אלמתיים, יצירי-כפיים, רפשים, צמחים ויצורים לא ממשיים חסרים נקודות תורפה מתאימות ולפיכך חסנים ליכולת זו. כל יצור החסין לפגיעות חמורות חסין גם להתקפת פתע. בת שחר חייבת להיות מסוגל לראות ואת מטרתו בבירור בכדי לבחור נקודה חיונית וחייבת להיות מסוגלת להגיע לאותה נקודה בכדי לפגוע בה. בת שחר אינה יכולה להשתמש בהתקפת פתע כנגד יצור הנהנה ממחסה (ראה טבלה 8-9: מחסה, ע"מ 120, ספר החוקים לשחקן), או בעת שהיא תוקפת את גפיו של יצור שאיבריו החיוניים נמצאים מחוץ להישג ידה.

**חמיקה מופלאה:** בת שחר פיתחה יכולת יוצאת-דופן להגיב לסכנה באורח שחשיה לא היו מאפשרים כרגיל. היא ממשיכה ליהנות מתוסף הזריזות שלה לדרג"ש, גם אם היא נתפסת כשהיא נטוה-במקומה או מותקפת ע"י אויב בלתי-נראה אך היא מאבדת את התוסף אם היא משותקת בדרך כלשהי.

**יחף וציב:** בתנאי שאינה נועלת נעליים, זוכה בת שחר לתוסף של 2+ למיומנות איזון (שאינו מחושב לתוך נתוניה למעלה). בנוסף, אחת לסיבוב, היא רשאית לגלגל מחדש בדיקת מיומנות איזון שנכשלה.

**מקצוע קרבי (גשש):** בת שחר מתמחה במעקב, סיור קדמי, ומשימות הכוללות שהייה לזמן ארוך בשממה. היא זוכה לתוסף של 2+ למיומנות הבאות: תורת ארצות הפרא, זיהוי, האזנה, חיפוש, חוש כיוון.

**מקצוע קרבי (מפקד צוות):** בת שחר מופקדת על קבלת ההחלטות המכריעות בין הקרבות ובמהלכם. כמפקדת צוות היא זוכה לתוסף של 2+ למיומנות דיפלומטיה, איום וזיהוי מניע. כמו כן, בת שחר זוכה להוסיף את מתאם הכריזמה

**בת שחר:** נקבה זוטונית, סיר (של מונטה קוק) 2/נוכל 3/איש צוות זוטוני 5; ד"א 10; דמוי-אדם קטן; קב"פ 8ק2 + 6ק3 + 8ק5 + 30; נק"פ 79; יוזמה 9+; מהירות 6 מ' (20 רגל); דרג"ש 24, מגע 19, נטוע במקום 24; תוסף התקפה בסיסי 9+; התקפה 18+ קפא"פ (4ק1 + 4 / 19-20, פגיון מארת הענקים חוצה-מרחקים (III) 3+) או 16+ טווח רחוק (4ק1 + 1 / 19-20, פגיון); התקפה מלאה 13+/18+ קפא"פ (4ק1 + 4 / 19-20, פגיון מארת הענקים חוצה-מרחקים (III) 3+) או 11+/16+ טווח רחוק (4ק1 + 1 / 19-20, פגיון) או ירי מהיר: 9+/14+ טווח רחוק (4ק1 + 1 / 19-20, פגיון); התקפות מיוחדות התקפת פתע 2ק6+; תכונות מיוחדות אויב מועדף (ענקים), חמיקה מופלאה, יחף וציב, מקצוע קרבי (גשש), מקצוע קרבי (מפקד צוות), מקצוע קרבי (פושט), ריכוז המאמץ, רתיעה; נטייה תוהו טוב; גלגולי הצלה קשיחות 12+, תגובה 13+, רצון 5+ (7+ כנגד פחד); כוח 12, זריזות 20, חוסן 16, תבונה 13, חוכמה 15, כריזמה 12. גובה מטר אחד ושלושה ס"מ; משקל 20.4 ק"ג.

**מיומנויות וכישורונות:** אומנות הבריחה 7+, איזון 11+, טיפוס 9+, שימוש בחבל 9+, זיהוי 19+, האזנה 16+, הסתתרות 24+, תנועה שקטה 18+, לולינות 13+, כיוס 7+, דיפלומטיה 5+, איום 5+, תורת ארצות הפרא 15+, חוש כיוון 4+, חיפוש 5+, קפיצה 8+, זיהוי מניע 4+; מעקב (נ), ערמות (נ), ירי מטווח אפס, ירי מהיר, שליפה מהירה, לחימה מסוגנת, מנהיגות.

**אויב מועדף (ענקים):** לבת שחר היכרות מעמיקה עם ענקים על סוגיהם ואימוניה לטכניקות לחימה מול יצורים אלה מקנים לה תוסף 1+ לתרמית, האזנה, זיהוי מניע, זיהוי, ותורת ארצות הפרא כאשר היא משתמשים במיומנויות אלה נגדם.

**התקפת פתע:** בעת שבת שחר תוקפת יריב שאינו מסוגל להתגונן ביעילות, היא עלולה לפגוע בנקודת תורפה ולפגוע באיברים חיוניים. בכל פעם שבה מטרת התקפתה של בת שחר אינה זכאית לתוסף זריזות לדרג"ש (בין אם יש לה תוסף זריזות או לא), או כאשר בת שחר מאגפת את המטרה, היא גורמת לנזק נוסף של 2ק6.

במידה ובת שחר פגעה וגרמה פגיעה חמורה, הנזק הנוסף מהתקפת פתע אינו מופל. (ראה טבלה 8-8: מתאמים לגלגולי התקפה, ע"מ 129, עבור מצבים בהם בת שחר מאגפת אויב ומקרים בהם תוסף הזריזות לדרג"ש אובד).



שלה לדירוג המנהיגות שלה. הסברים באשר לכישרון המנהיגות מופיעים בפרק 2 של המדריך לשה"ם.

**מקצוע קרבי (פושט):** בת שחר מתמחה בביצוע מארבים, פשיטות ומשימות חבלה. היא זוכה לתוסף של +2 למיומנויות הבאות: אומנות הבריחה, תנועה שקטה, הסתתרות ולוליינות. במיומנויות אלה היא רשאית לקחת 10 בגלגול המיומנות גם במצב שאינו מאפשר זאת בדרך כלל.

**ריכוז המאמץ:** בת שחר מיומנת בשיתוף פעולה מרוכז במטרה להכריע יריבים בודדים קשוחים במיוחד. היא זוכה לתוסף של +1 להתקפות קפא"פ על כל איש צוות זוטוני אשר תקף את אותו יריב בקפא"פ באותו סיבוב. תוסף זה אינו יכול לעלות על +1 (דרגתה כאיש צוות זוטוני).

**רתיעה:** אם בת שחר מצליחה בהצלת תגובה כנגד התקפה אשר בדרך כלל עושה חצי-נזק כאשר מצילים מפניה (כגון כדור אש), היא אינו סופגת כל נזק. היא יכולה להשתמש ברתיעה רק כאשר היא אינו בשריון או כאשר היא עוטה שריון קל. זוהי יכולת יוצאת-דופן.

**ציוד:** שריון עור מחוזק +2, פגיון מארת הענקים חוצה-מרחקים (III) +3, 2 פגיונות מלאכת מחשבת, מקטרת (בת שחר אינה מעשנת, זוהי מתנה מאביה), סיכה של יוזמה משופרת (כמו הכישרון), טבעת הגנה +3, גלימה של אתרליות 1/10.

איש הצוות הזוטוני ונשקים חוצי מרחקים לקוחים מתוך הנמוכים והאמיצים, חוברת הרחבה המציגה אפשרויות חדשות המיועדות לדמויות בנות הגזעים ה"נמוכים"- 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.**  
**לפרטים 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.