

הנמוכים והאמיצים

הרחבה למשחק מבוכים ודרקונים®

בן שלום

הרחבה מקוונת II

בן שלום וגיל ברגר
איור: R. Hryniewicz

מוגראק הוא גובלין יוצא דופן. הוא נולד וגדל כפרט מוכשר באופן יוצא מן הכלל, נבון וחזק, והצטיין בקרב בני גזעו. כאשר התבגר ויצא לגלות את העולם גילה שהוא זוכה ליחס אחר לגמרי מזה שהורגל אליו. בהיותו קשוח ועקשן, הוא קיבל החלטה ועמד בה בנחישות – בדרכו שלו, הקשה והפתלתלה, הוא הוכיח את עצמו כראוי לכבוד השמור לגיבורים.
הערה: הכישרון 'סיבולת השור הזועם' הוא כישרון חדש המופיע בסוף מסמך זה.

מוגראק ת'אמבאטארג



הגשם הקדים לבוא. עננים אפורים וכבדים התרסקו כנגד צלעות ההרים והמטיר גשמים ששטפו את המדרון והפכו לנחשול קטלני. הסכר עמד להיפרץ כאשר מוגראק הצעיר נחלץ לעזרה. בקולו החזק הוא עודד את הגברים והנשים לעמוד בכח ולתמוך בסכר, בזמן שטיפס מעליו וזינק בקפיצה נחשונאית לתוך המים הסוערים. מהצד האחר, כשהוא נקרע ומטולטל על ידי הזרם, נאבק מוגראק במשך דקות ארוכות לקשור את תמוכות הסכר שעמדו להשתחרר. מוגראק שב להכרתו כדי לגלות שהצליח במשימתו, הציל בכך את סטאנטארג וקנה לעצמו שם כגיבור בין בני עמו.

מוגראק נולד לרוונדוק ואומברבריה ת'אמבאטארג בצהרי היום האחרון של השנה. הלידה נמשכה ארבע-עשר דקות קצרות, והייתה ללא ספק הקצרה ביותר אי פעם בדברי ימי השבט. זקן החכמים של השבט, והמנהיג הבלתי מעורער שלו, גרונארר היבשושי, מאמין כי הנסיבות גרמו ללידה הקצרה – קרי: הדליקה שהשתוללה סביב וכילתה את כל בתי הכפר. אמברבריה, רוונדוק, ומוגראק הצעיר עזבו את בקת העץ שלהם רגעים ספורים לפני שהתמוטטה והצטרפו אחרונים אל שאר אנשי השבט, שנותרו ללא בתים וכמעט ללא רכוש, ונאלצו, בליט ברירה, לצאת לנדודים בעקבות גורלם. מוגראק אוהב לספר את הסיפור הזה ולסיים במילים: "כך שנראה שהנדודים הם חלק מגורלי הבלתי-נמנע, ואם אחליט להתיישב יום אחד במקום כלשהו ולהרגיז את אלי-הגורל, מוטב שיהיה זה מקום עמיד לאש".

כפר ברובטארג לא נשרף בטעות. הטארגים התפרנסו בעיקר מכריית מתכות, וכנראה העמיקו מדי בעבודתם. הם נתקלו בדמויי-אדם מוזרים ששיסו בהם יצירי-כפיים שעשו שימוש בקסמי אש שונים ומשונים. לגובלינים של שבט טארג, החמושים במכוסים בלבד, לא היה סיכוי כנגדם, והם נמלטו על חייהם.

[מידע נוסף בנושא יפורסם בקרוב בתעשייה הגובלינית]

מוגראק הוא כנראה אחד מהגובלינים הקשוחים ביותר שנולדו אי פעם. ילדותו המוקדמת עברה עליו בנדודים ביחד עם בני שבט טארג. המסע המפרך והמסוכן דרך המדבר גבה חיים רבים. חמישה קייצים קטנים וחמישה קייצים גדולים מלאו לו כאשר סמוך לסוף המסע נתקלה השיירה בנחיל של כריש-חולות. הוא עמד בין אביו ואימו בעת שנלקחו ממנו על ידי המפלצות האימתניות. העובדה שניצל זיכתה אותו בכינוי המפוקפק "בר-המזל". מוגראק, לא אהב את הכינוי שדבק בו. מוגראק היה נער צעיר כשהשבט החל להתבסס במקום חדש, סטאנטארג נוסדה על הצלעות הדרומיות של הרי סטאנטאריסט, ושם זכה הנער הצעיר להוכיח את אופיו ולהוכיח שיש בו סגולות של ממש, ולא מזל גרידא.

הימים היו ימי חורף, אנשי השבט התאספו תחת פיקודו של גרונארר ועמלו על השלמת הסכר שנועד להטות את השיטפון הצפוי ממסלולו ולהציל את הכפר. השבט היה אז חלש ופגיע, ולא היה לו הכח לעמוד בפני מכות נוספות.

שילוב במערכה: מוגראק בגירסה הראשונה שלו הוא הרפתקאן צעיר ושאפתן, המוטרד מהפער בין היחס שהוא רגיל לקבל מבני-מינו, לבין היחס המשפיל עד עוין שהוא רגיל לקבל מבני-גזעים אחרים. מוגראק חש נאמנות עמוקה לבני-מינו, והוא עוין במיוחד את אלו שמתנשאים מעליהם או מאיימים על שלומם. בסתר ליבו הוא חש אשם על שהוא חולק את תחושת העליונות הזו.

***מיומנויות:** כגובליון, מוגראק זוכה לתוסף גזעי של +4 למיומנויות תנועה שקטה, ורכיבה. בשל היותו בגודל קטן, הוא זוכה גם לתוסף של +4 למיומנות ההסתתרות.

חוש פרא: הסייר מסוגל לשנות את יחסה של חיה. יכולת זו פועלת בדיוק כפי ששימונות הדיפלומטיה מסוגלת לשנות את יחסו של אדם. הסייר מגלגל 20ק1 ומוסיף לה את תוסף הכריזמה שלו על מנת לקבוע את יחסה. היחס ההתחלתי של חיות מביות הוא לרוב אדיש ושל חיות לא מביות הוא לא ידידותי. בכדי להשתמש בחוש פרא, על הסייר והחיה ללמוד זה את זה, תוך כדי שהם עומדים לא יותר מ-9 מטר (30 רגל) זה מזה, בתנאי תאורה רגילים. בדרך כלל, הזמן שלוקח להשפיע על חיה בצורה זו הוא דקה אחת, אך יתכן שהזמן יתארך או יתקצר בהתאם לנסיבות. הסייר יכול לנסות להשפיע על יחסה של חיה קטומה בעל ערך תבונה של 1 או 2 אך הוא סובל ממחסר של 4- לזריקה.

מוגראק מצא את ההזדמנות שאותה חיפש. קימל בוטורג היה בן-מחצית חריג בעצמו (אומרים שדם עוגים זרם בעורקיו, לא פחות), שהזדהה עם מוגראק. משום שנולד כזוטון גבהים, ולמרות שמעולם לא חי כאחד, בוטורג מצא את עצמו בעמדה טובה לאבטח שיירות במעברן דרך המדבר מטור-אנארוק ועד מאח'טה הרחוקה. למרות שהיה לוחם בינוני ואולי אף פחות, בוטורג היה מוכר בקרב זוטוני הגבהים ואותו עיוות שבגינו נודה מקרבם זרע בליבם פחד ובמקרים רבים היה די בכך כדי לגרום להם להניח לשיירה שלווה לעבור בשלווה בשיטחם, בלא שיצילו ממעל על נשרי הענק שלהם ויחטפו את שללם.

במציאות הכלכלית הבלתי סלחנית שכפה מדבר בנדראו על בעלי שיירות המסחר הצליח בוטורג לבסס לעצמו קבוצה נאמנה של לקוחות ששרדה בזכות עבודתו, ולמרות שזוטוני הגבהים החלו לחוש בטוחים יותר ויותר עם הזמן שהעיוות שלו אינו מדבק, הוא ידע לעשות את השינויים הנדרשים ולהפוך ממלווה שיירות למנהל של שיירות אבטחה. מוגראק היה היחיד ששרד את ההתקפה על השיירה הראשונה שארגן.

קימל בוטורג הוא ידיד קרוב של מוגראק. החיים הפכו אותו למחוספס וספקן, אולם הציניות שלו אינה גולשת ליחסיו עם ידידו הקרוב ביותר. בוטורג מוכן להסתכן פיזית למען מוגראק.

מוגראק הנווד, הרפתקאן, גולה מרצון

כל תושב של טור-אנארוק יודע לספר כי בנקיק אוגומאר עמד מוגראק הגובלין בפני מחלקה שלמה של פורמייאנים-לוחמים לבדו, ושרד כדי לספר על כך. נקיק אוגומאר עצמו מכונה לפעמים 'נקיק הגובלין'.

שישה לוחמים ירדו מעגלות השיירה. כולם עבדו בשביל קימל בוטורג, אך רק אחד מהם זכה לקבל שכר. מספרים כי בוטורג שילם למוגראק את שכרם של ההרוגים. השיירה הראשונה של בוטורג הגיעה ליעדה וחזרה בשלום. הנהג של אותה שיירה, טידל חד-עין, עדיין עובד בשיירות של בוטורג. הוא איבד את עינו הטובה בעת שנהג בראש שיירה. מוגראק לא היה נוכח, וטידל מתנה מאז כל עבודה בכך שמוגראק עצמו יתלווה אליו.

מוגראק מבקר בסטאנטארג אחת לחודש או חודשיים. בעת ששיירה גובלינית נמצאת בעיר כדי לסחור בעפרות נחושת הוא נוהג לאסוף את הגובלינים הצעירים ולהכניס אותם לבילוי במסבאות העיר. בערב שכזה מוגראק מתדרדר לשפל המדרגה: הוא עוין, מתגרה ומשתולל כאחוז-טירוף עד אור הבוקר. הוא שילם פיצויים בסך עשרות מ"ז עבור נזקי רכוש וגוף שגרם בעת שהיה שיכור.

שילוב במערכה: הדמויות עלולות לפגוש את מוגראק בעת שהוא נמצא בעיירה, מלווה שיירה בדרך, או נמצא בכפר סטאנטארג בביקור. מוגראק שונא את מאח'טה ולא נוהג להישאר שם יותר מלילה. מוגראק אדיב, נחמד ומפגין ביטחון עצמי רב, אולם הוא רגיש מאוד להערות לגבי מוצאו הגובליני או לאבחנות לגבי גובלינים בכלל. הוא אינו נוהג לתקוף כדי להרוג, ואם יש לו ברירה הוא מעדיף לגרום נזק הכנעה ליריביו.

מוגראק מנסה להוכיח את עצמו, למרות שזכה להכרה רבה למדי וליחס של כבוד בטור-אנארוק. כדי לעשות זאת הוא יהיה מוכן להיכנס לתחרויות או מאבקים ויקבל על עצמו משימות מסוכנות במיוחד. הוא לא יעבוד בשביל מי שפוגע בכבודו או מתייחס שלא כראוי לגובלינים אחרים. יש לו זיכרון ארוך ויצר נקמה מפותח במיוחד.

קריאת תיגר: קורא התיגר רשאי להשתמש במיומנות איום כפעולה שווה ערך לתנועה מול יצור הגדול ממנו גם אם יצור זה אינו מבין את שפתו. אם גלגול המיומנות מצליח, סימן שקורא התיגר הצליח להפגין את נחישותו ולטעת ספק בלב יריבו. ההתקפה הבאה של קורא התיגר נגד אותו יריב זוכה לתוסף מצב השווה להפרש בין תוצאת ניסיון האיום לבין הד"ק הנדרש להצלחה, אך אינו יכול לעלות על דרגתו כקורא תיגר. יכולת זו שימושית כאשר קורא התיגר נלחם בקפא"פ או בעזרת נשק לטווח רחוק או מטיל לחשים הדורשים גלגול התקפה. יכולת זו אינה משפיעה על יצורים החסונים להשפעות מוחיות, יצורים החסונים לפחד או יצורים שלהם ערך תבונה הנמוך מ-3.

לקח כואב: קורא התיגר אינו סובל מהמחסר הרגיל של 4- כאשר הוא גורם נזק הכנעה באמצעות נשק קפא"פ שאינו מיועד לכך.

ראיית חושך: גובלינים רואים למרחק 18 מטר (60 רגל) בחשכה. ראיית חושך היא בצבעים שחור ולבן בלבד, אך מכל בחינה אחרת היא זהה לראיה רגילה, וגובלינים יכולים לתפקד היטב ללא אור בכלל.

אויב מועדף (יצירי כפיים): לסייר היכרות מעמיקה עם יצירי כפיים על סוגיהם ואימוניו לטכניקות לחימה מול יצורים אלה מקנים לו תוסף של 2+ לתרמית, האזנה, זיהוי מניע, זיהוי, והישרדות כאשר הוא משתמשים במיומנויות אלה נגדם. כמו כן, הסייר זוכה לתוסף של 2+ לנזק מול יצורים אלה.

מוגראק: גובלין זכר, סייר 3/ברברי 2/חוצה אופקים 1/קורא תיגר 1; ד"א 7; דמיו-אדם קטן (גובלינואיד); קב"פ 8ק3 + 12ק2 + 8ק1 + 21; נק"פ 65; יוזמה 8+; מהירות 12 מ' (40 רגל); דרג"ש 19 (4+ זריזות, 1+ גודל, 3+ שריון עור מחוזק, 1+ מגן קטן), מגע 15, נטוע במקום 19; תוסף התקפה בסיס/היאבקות 4+/7+; התקפה 9+ קפא"פ (12ק6+2 וגם ייאוש / 19-20, חרב קצרה מייאשת 1+) או 12+ טווח רחוק (14ק1 / 19-20, פגיון); התקפה מלאה: 10+/5+ קפא"פ (12ק6+2 וגם ייאוש/19-20, חרב קצרה מייאשת 1+) או 8+/3+ קפא"פ (12ק6+2 וגם ייאוש/19-20, חרב קצרה מייאשת 1+) וגם 8+ קפא"פ (12ק2, מגן קל); התקפות מיוחדות: קריאת תיגר, לקח כואב; תכונות מיוחדות: ראיית חושך, אויב מועדף (יצירי כפיים), חוש פרא, זעם 2/יום, חמיקה מופלאה, שליטה בפני השטח (מדבר); נטייה תוהו-טוב; גלגולי הצלה קשיחות 13+, תגובה 9+, רצון 3+; כוח 13, זריזות 18, חוסן 16, תבונה 14, חוכמה 15, כריזמה 11. גובה מטר אחד ושני ס"מ; משקל 19.6 ק"ג.

מיומנויות וכישרונות: איום 7+, דיפלומטיה 2+, האזנה 9+, הישרדות 11+, הסתתרות 13+, זיהוי 9+, זיהוי מניע 7+, חיפוש 7+, טיפוס 4+, ידע (גיאוגרפיה) 10+, ידע (טבע) 9+, לוליינות 6+, רכיבה 9+, תנועה שקטה 13+; סיבולת השור הזועם, יוזמה משופרת, התקפת מגן משופרת, לחימה בשני כלי-נשק (נ), מעקב (נ), סיבולת (נ).

ציוד: "נשכנית": חרב קצרה מייאשת 1+ (להשפעה ראה תכונות חדשות לנשקים קסומים, עמ' 28, בחוברת הנמוכים והאמיצים), פגיון, שריון עור מחוזק, מלאכת מחשבת, מגן קל (קטן) עשוי מתכת, מלאכת מחשבת, שיקוי עור-קליפה 3+, שיקוי חן חתולי, שיקוי ריפוי פצעים קלים 2x.

חוש פרא: הסייר מסוגל לשנות את יחסה של חיה. יכולת זו עובדת בדיוק כפי שמיומנות הדיפלומטיה מסוגלת לשנות את יחסו של אדם. הסייר מגלגל 20 קומס ומוסיף לה את תוסף הכריזמה שלו על מנת לקבוע את יחסה. היחס ההתחלתי של חיות מביתות הוא לרוב אדיש ושל חיות לא מביתות הוא לא ידידותי. בכדי להשתמש בחוש פרא, על הסייר והחיה ללמוד זה את זה, תוך כדי שהם עומדים לא יותר מ-9 מטר (30 רגל) זה מזה, בתנאי תאורה רגילים. בדרך כלל, הזמן שלוקח להשפיע על חיה בצורה זו הוא דקה אחת, אך יתכן שהזמן יתארך או יתקצר בהתאם לנסיבות. הסייר יכול לנסות להשפיע על יחסה של חיה קסומה בעל ערך תבונה של 1 או 2 אך הוא סובל ממחסר של 4- לזריקה.

זעם: כאשר יש בכך צורך, הברברי יכול להיכנס לזעם עמוק ומטורף. בהיותו אחוז זעם, הברברי מקבל כוח רב וחוסן, אך גם הופך לחסר זהירות ויכולתו להתגונן פוחתת. הברברי זוכה בתוסף +4 לכוח, +4 לחוסן, ותוסף מוראל +2 להצלחות רצון. מצד שני, הוא סובל ממחסר 2- לדרג"ש. הגידול בחוסן משפר את נקודות הפגיעה של הברברי ב-2 לכל דרגה, אך נקודות אלו נעלמות כאשר הזעם מסתיים והחוסן חוזר לקדמותו. נקודות נוספות אלו אינן מורדות תחילה, בניגוד לנקודות פגיעה זמניות. ראה עמ' 127 בספר החוקים לשחקן לגבי נושא זה.

בעודו אחוז-זעם, הברברי אינו יכול להשתמש במיומנויות או יכולות הדורשות סבלנות או ריכוז, כגון תנועה שקטה או הטלת לחשים (מיומנויות המקצוע היחידות שבהן ברברי לא יכול להשתמש בזמן הזעם הן מלאכה, וטיפול בחיות). ניתן להשתמש בכשרונות, להוציא מומחיות, כשרונות יצירת חפצים, כשרונות על-קסם, ומיקוד-מיומנות (כאשר המיומנות בה מדובר קשורה לסבלנות או לריכוז). התקף זעם נמשך מספר סיבובים השווה ל-3 + מתאם החוסן של הדמות (לאחר התאמת ערך החוסן בשל הזעם. במקרה של מוגראק, אחרי חישוב השפעת הכשרון סיבולת השור הזועם שלו, הוא נמשך בסך הכל 9 סיבובים. הברברי יכול לסיים את התקף הזעם מוקדם יותר, כרצונו. לאחר התקף הזעם, הברברי הופך לעייף (2- לכוח, 2- לזריזות, לא יכול לרוץ או להסתער) למשך

שארית אותה ההיתקלות. ברברי יכול להיכנס להתקף זעם רק פעם אחת בכל היתקלות, ורק מספר פעמים מוגדר בכל יום (על-פי דרגתו). במקרה של מוגראק, הוא מסוגל להיכנס להתקף זעם פעמיים ביום. כניסה להתקף זעם אינה לוקחת זמן, אך הברברי יכול לעשות זאת רק במהלך הפעולה שלו (ראה יוזמה, עמ' 118 בספר החוקים לשחקן), ולא כתגובה לפעולותיו של מישור אחר. לדוגמה, הברברי אינו יכול להיכנס להתקף זעם כאשר מישור יורה בו חץ ופוגע, בכדי ליהנות מתוסף לנקודות הפגיעה שלו עקב התגברות החוסן, אף שהנקודות הנוספות היו עוזרות לו, לו היה נכנס להתקף הזעם קודם במהלך הקרב, לפני פגיעה החץ.

חמיקה מופלאה: ברברי מפתח יכולת יוצאת-דופן להגיב לסכנה באורח שחושיו לא היו מאפשרים כרגיל. הוא ממשיך ליהנות מתוסף הזריזות שלו לדרג"ש, גם אם הוא נתפס כשהוא נטוע-במקומו או מותקף על-ידי אויב בלתי-נראה אך הוא מאבד את התוסף אם הוא משותק בדרך כלשהי.

שליטה בפני השטח (מדבר): מוגראק חסין להשפעות עייפות. כמו כן, כל דבר שיגרמו לו לתשישות, יגרמו לו במקום זאת לעייפות. הוא זוכה לתוסף הארה של +1 לגלגולי ההתקפה והנזק כנגד יצורים מדבריים (יצור שבנתון הסביבה שלהם מופיע "מדבר").

***מיומנויות:** כגובלין, מוגראק זוכה לתוסף גזעי של +4 למיומנויות תנועה שקטה, ורכיבה. בשל היותו בגודל קטן, הוא זוכה גם לתוסף של +4 למיומנות ההסתתרות. כאשר מוגראק מנסה למצוא עקבות או לעקוב אחריו, הוא זוכה לתוסף שילוב של +2 למיומנות ההישרדות (ממיומנות חיפוש). הוא גם זוכה לתוסף שילוב של +2 למיומנות ההישרדות (ממיומנות ידע [טבע]) כאשר הוא נמצא בסביבה טבעית מעל פני האדמה. בנוסף לזה הוא זוכה לתוסף שילוב של +2 למיומנות ההישרדות כאשר הוא מנסה לא ללכת לאיבוד או להימנע מסכנות טבעיות (ממיומנות ידע [גיאוגרפיה]).



חוצה האופקים הוא מקצוע יוקרה חדש הלקוח מתוך המדריך לשליט המבוך מהדורה 3.5. הספר יפורסם בעברית על ידי כוכבי-כסף הוצאה לאור במהלך שנת 2004.

להודעות וחדשות מבית כוכבי כסף בקרו באתר החברה:
<http://silverstars.co.il>

מוגראק היה אלוף הזירה המאולתרת של פונדק 'ביתו של אדון' במשך עשרים ושנים שבועות (עד שנמאסה עליו התחרות), הוא הפך למפקד הליווי של השיירות החשובות ביותר של קימל בוטורג ואיש אינו עובד בשירותו של קימל בלי שייבחנו כישוריו קודם לכן על ידי מוגראק עצמו. מתוך שבעה סכסוכי-ממון משמעותיים בשנה האחרונה נבחר מוגראק לתווך בין הצדדים בחמישה מהם. מעמדו מעולם לא היה גבוה יותר. בטור-אנארוק הוא מכונה לעיתים בפשטות 'הגובלין'.

כאשר שב מוגראק מנזיק אוגומאר לטור-אנארוק הוא הבין שחייו השתנו, בדומה לדרך שבה השתנו שנים קודם לכן, כשהציל את בני כפרו מהשיטפון. אולם הפעם היה השינוי משמעותי יותר – מוגראק שינה את מעמדו של הגובלינים של סטאנטארג כולם בעיני תושבי טור-אנארוק, ושימועות אודות הגובלין יוצא הדופן, ועל כמה מבני טיפוחיו, הגיעו עד ק'כור הדרומית, נישאות בפייהם של הרפתקאנים ונוודים ולפחות דרוווש אחד של המדבר שניצל בזכות חושיו החדים של מוגראק.

בזמן האחרון הגובלינים מעיזים יותר ויותר לבקר בעיר בחבורות גדולות ולזמנים יותר ויותר. מוגראק עצמו הוא עדיין הגובלין היחיד ששהה יותר משלושה לילות בטור-אנארוק. השינוי ההדרגתי מאפשר לגובלינים לסחור בעפרות נחושת ולקבל בעבורן מחירים טובים יותר, המשתווים כמעט למחירים שלפיהם משלמים הגמדים של סדנאות-העיבוד לגמדים אחרים.

שילוב במערכה: מוגראק ממעט לצאת ללוות שיירות בזמן האחרון. הוא מחלק את זמנו בין סיוריו הקבועים בשממה לבין ביסוס מעמדם של הגובלינים בעיר, כשהוא מסייע להם לרכוש ציוד כריה ומעודד אותם להרחיב את מאמציהם בתחום. מוגראק מנסה ליצור קשרים עם פרטים בעלי השפעה, ובהיותו גובלין של מעשה ולא של דיבורים הוא מתקשה בכך. מבחינה זו, מוגראק אינו זקוק לשירותיהם של לוחמים. הוא יכול לשמש את שה"ם כדי ליזום הרפתקאות המבוססות יותר על כשרונותיהם הדיפלומטיים של הדמויות ופחות על יכולת הלחימה שלהן.

בין אם הוא יריב או בן ברית, מוגראק רב-עוצמה. אחת המטרות בכתיבתו היא 'לשבור' את התדמית הקלאסית של גובלינים כפחדנים טיפשים המשמשים כבשר תותחים. מוגראק מאמין בחירות ובעצמאות, אינו מוכן למחול על כבודו, ומסוגל לגבות את עמדותיו המוצקות במעשים.

טקטיקה: מוגראק אינו פוצע או הורג אם יש לו אפשרות להימנע מכך. יכולת הלחץ הכואב שהוא זוכה לה כקורא תיגר ותכונות הייאוש של החרב הקסומה שלו, "נשכנית", מאפשרות לו לגרום נזק הכנעה ביעילות רבה. הוא מתעב יצירי-כפיים, האויב המועדף שלו, והוא עושה שימוש יעיל במגן המרסק שלו "נגסן" כנגדם.

כאשר הוא מתמודד מול יריבים קשוחים או מול אלה שאינם ראויים לרחמינו הוא בוחר את היריב הקשוח ביותר למראה ומתמקד בו ככל האפשר עד שהוא מפיל אותו. אם יש אויבים נותרים הוא ינסה אז להשתמש ביכולת קריאת התיגר שלו, ויהיה זכאי לתוסף מצב של +2 אם שה"ם חושב שהדרך בה הביס את היריב הראשון היה בה משום ביסוס יכולת הרתעה.

קריאת תיגר: קורא התיגר רשאי להשתמש במיומנות איום כפעולה שוות ערך לתנועה מול יצור הגדול ממנו גם אם יצור זה אינו מבין את שפתו. אם גלגול המיומנות מצליח, סימן שקורא התיגר הצליח להפגין את נחישותו ולטעת ספק בלב יריבו. ההתקפה הבאה של קורא התיגר נגד אותו יריב זוכה לתוסף מצב השווה להפרש בין תוצאת ניסיון האיום לבין הד"ק הנדרש להצלחה, אך אינו יכול לעלות על דרגתו כקורא תיגר. יכולת זו שימושית כאשר קורא התיגר נלחם בקפא"פ או בעזרת נשק לטווח רחוק או מטיל לחשים הדורשים גלגול התקפה. יכולת זו אינה משפיעה על יצורים החסינים להשפעות מוחיות, יצורים החסינים לפחד או יצורים שלהם ערך תבונה הנמוך מ-3.

החל מהדרגה התשיעית התוסף להתקפה הנובע מיכולת זו אינו מוגבל עוד על ידי דרגתו של קורא התיגר.

לקח כואב: קורא התיגר אינו סובל מהמחסר הרגיל של 4- כאשר הוא גורם נזק הכנעה באמצעות נשק קפא"פ שאינו מיועד לכך.

ראיית חושך: מוגראק רואה למרחק 36 מטר (120 רגל) בחשכה. ראיית חושך היא בצבעים שחור ולבן בלבד, אך מכל בחינה אחרת היא זהה לראיה רגילה, ומוגראק יכולים לתפקד היטב ללא אור בכלל. יכולת זאת ניתנת לו מעצם היותו גובלין ומיכולתו בתור חוצה אופקים השולט בפני השטח התת-קרקעיים.

אויב מועדף (יצירי כפיים): לסייר היכרות מעמיקה עם יצירי כפיים על סוגיהם ואימוניו לטכניקות לחימה מול יצורים אלה מקנים לו תוסף של +2 לתרמית, האזנה, זיהוי מניע, זיהוי, והישרדות כאשר הוא משתמש במיומנויות אלה נגדם. כמו כן, הסייר זוכה לתוסף של +2 לנזק מול יצורים אלה.

מוגראק: גובלין זכר, סייר 3/ברברי 2/חוצה אופקים 2/קורא תיגר 3; ד"א 10; דמוי-אדם קטן (גובלינואיד); קב"פ 8ק3 + 12ק2 + 8ק2 + 30; נק"פ 90; יוזמה 10+; מהירות 13.5 מ' (45 רגל); דרג"ש 21 (4+ זריזות, 1+ גודל, 5+ שריון עור מחוזק 2+, 1+ מגן קטן), מגע 15, נטוע במקום 21; תוסף התקפה בסיס/היאבקות 10+/7+; התקפה 13+ קפא"פ (1ק6+2 וגם ייאוש/17-20, חרב קצרה מייאשת 1+); או 15+ טווח רחוק (1ק4+19/20, פגיון) או 13+ קפא"פ (1ק2+1 וגם ריסוק, מגן קל מרסק 1+); התקפה מלאה: 8+/13+ קפא"פ (1ק6+2 וגם ייאוש/17-20, חרב קצרה מייאשת 1+) או 6+/11+ קפא"פ (1ק6+2 וגם ייאוש/17-20, חרב קצרה מייאשת 1+) וגם 11+ קפא"פ (1ק2+1 וגם ריסוק, מגן קל מרסק 1+); התקפות מיוחדות: קריאת תיגר, לקח כואב; תכונות מיוחדות: ראיית חושך, אויב מועדף (יצירי כפיים), חוש פרא, זעם 3/יום, חמיקה מופלאה, שליטה בפני השטח (מדבר), שליטה בפני השטח (תת-קרקע); נטייה ניטראלי; גלגולי הצלה קשיחות 15+, תגובה 10+, רצון 4+; כוח 13, זריזות 18, חוסן 16, תבונה 14, חוכמה 15, כריזמה 12. גובה מטר אחד ושני ס"מ; משקל 19.6 ק"ג.

מיומנויות וכישרונות: איום 9+, איזון 6+, דיפלומטיה 3+, האזנה 12+, הישרדות 14+, הסתתרות 14+, זיהוי 12+, זיהוי מניע 7+, חיפוש 7+, טיפוס 6+, ידע (גיאוגרפיה) 11+, ידע (טבע) 9+, לוליינות 9+, קפיצה 3+, רכיבה 8+, תנועה שקטה 14+; סיבולת השור הזעם, יוזמה משופרת, התקפת מגן משופרת, פגיעה חמורה משופרת (חרב קצרה), לחימה בשני כלי-נשק (נ), מעקב (נ), סיבולת (נ).

ציוד: "נשכנית": חרב קצרה מייאשת 1+ (להשפעת הייאוש ראה תכונות חדשות לנשקים קסומים, עמ' 28, בחוברת הנמוכים והאמצים), פגיון 2+, שריון עור מחוזק 2+, "נגסן": מגן מתכת קל מרסק 1+ (תוסף התקפי והגנתי) (קטן), שיקוי חוסן הדב, שיקוי ריפוי פצעים ביוניים 2x, שיקוי חן חתולי, טבעת נפילת נוצה.

זעם: כאשר יש בכך צורך, הברברי יכול להיכנס לזעם עמוק ומטורף. בהיותו אחוז זעם, הברברי מקבל כוח רב וחוסן, אך גם הופך לחסר זהירות ויכולתו להתגונן פוחתת. הברברי זוכה בתוסף +4 לכוח, +4 לחוסן, ותוסף מוראל +2 להצלחות רצון. מצד שני, הוא סובל ממחסר -2 לדרג"ש.

הגידול בחוסן משפר את נקודות הפגיעה של הברברי ב-2 לכל דרגה, אך נקודות אלו נעלמות כאשר הזעם מסתיים והחוסן חוזר לקדמותו. נקודות נוספות אלו אינן מורדות תחילה, בניגוד לנקודות פגיעה זמניות. ראה עמ' 127 בספר **החוקים לשחקן** לגבי נושא זה.

בעודו אחוז-זעם, הברברי אינו יכול להשתמש במיומנויות או יכולות הדורשות סבלנות או ריכוז, כגון תנועה שקטה או הטלת לחשים (מיומנויות המקצוע היחידות שבהן ברברי לא יכול להשתמש בזמן הזעם הן מלאכה, וטיפול בחיות). ניתן להשתמש בכשרונות, להוציא מומחיות, כשרונות יצירת חפצים, כשרונות על-קסם, ומיקוד-מיומנות (כאשר המיומנות בה מדובר קשורה לסבלנות או לריכוז). התקף זעם נמשך מספר סיבובים השווה ל-3 + מתאם החוסן של הדמות (לאחר התאמת ערך החוסן בשל הזעם. במקרה של מוגראק, אחרי חישוב השפעת הכשרון סיבולת השור הזועם שלו, הוא נמשך בסך הכל 9 סיבובים. הברברי יכול לסיים את התקף הזעם מוקדם יותר, כרצונו. לאחר התקף הזעם, הברברי הופך לעייף (2- לכוח, 2- לזריזות, לא יכול לרוץ או להסתער) למשך שארית אותה ההיתקלות. ברברי יכול להיכנס להתקף זעם רק פעם אחת בכל ההיתקלות, ורק מספר פעמים מוגדר בכל יום (על-פי דרגתו). במקרה של מוגראק, הוא מסוגל להיכנס להתקף זעם שלוש פעמים ביום. כניסה להתקף זעם אינה לוקחת זמן, אך הברברי יכול לעשות זאת רק במהלך הפעולה שלו (ראה יוזמה, עמ' 118 בספר **החוקים לשחקן**), ולא כתגובה לפעולותיו של מישהו אחר. לדוגמה, הברברי אינו יכול להיכנס להתקף זעם כאשר מישהו יורה בו חץ ופוגע, בכדי ליהנות מתוסף לנקודות הפגיעה שלו עקב התגברות החוסן, אף שהנקודות הנוספות היו עוזרות לו, לו היה נכנס להתקף הזעם קודם במהלך הקרב, לפני פגיעה החץ.

חוש פרא: הסייר מסוגל לשנות את יחסה של חיה. יכולת זו עובדת בדיוק כפי שמיומנות הדיפלומטיה מסוגלת לשנות את יחסו של אדם. הסייר מגלגל 20ק1 ומוסיף לה את תוסף הכריזמה שלו על מנת לקבוע את יחסה. היחס ההתחלתי של חיות מביתות הוא לרוב אדיש ושל חיות לא מביתות הוא לא ידידותי. בכדי להשתמש בחוש פרא, על הסייר והחיה ללמוד זה את זה, תוך כדי שהם עומדים לא יותר מ-9 מטר (30 רגל) זה מזה, בתנאי תאורה רגילים. בדרך כלל, הזמן שלוקח להשפיע על חיה בצורה זו הוא דקה אחת, אך יתכן שהזמן יתארך או יתקצר בהתאם לנסיבות. הסייר יכול לנסות להשפיע על יחסה של חיה קסומה בעל ערך תבונה של 1 או 2 אך הוא סובל ממחסר של 4- לזריקה.

חמיקה מופלאה: ברברי מפתח יכולת יוצאת-דופן להגיב לסכנה באורח שחושיו לא היו מאפשרים כרגיל. הוא ממשיך ליהנות מתוסף הזריזות שלו לדרג"ש, גם אם הוא נתפס כשהוא נטוע-במקומו או מותקף על-ידי אויב בלתי-נראה אך הוא מאבד את התוסף אם הוא משותק בדרך כלשהי.

שליטה בפני השטח (מדבר): מוגראק חסין להשפעות עייפות. כמו כן, כל דבר שיגרום לו לתשישות, יגרום לו במקום זאת לעייפות. הוא זוכה לתוסף הארה של +1 לגלגולי ההתקפה והנזק כנגד יצורים מדבריים ('יצורים שבנתון הסביבה שלהם מופיע "מדבר" במפורש).

שליטה בפני השטח (תת-קרקעי): ראיית החושך הטבעי של הגובלין מתגברת על ידי שליטתו בפני השטח התת-קרקעיים. כמו כן, מוגראק זוכה לתוסף הארה של +1 לגלגולי ההתקפה והנזק כנגד יצורים תת-קרקעיים ('יצורים שבנתון הסביבה שלהם מופיע "תת-קרקעי" במפורש).

***מיומנויות:** כגובלין, מוגראק זוכה לתוסף גזעי של +4 למיומנויות תנועה שקטה, ורכיבה. בשל היותו בגודל קטן, הוא זוכה גם לתוסף של +4 למיומנות ההסתתרות. כאשר מוגראק מנסה למצוא עקבות או לעקוב אחריהן, הוא זוכה לתוסף שילוב של +2 למיומנות ההישרדות (ממיומנות חיפוש). הוא גם זוכה לתוסף שילוב של +2 למיומנות ההישרדות (ממיומנות ידע [טבע]) כאשר הוא נמצא בסביבה טבעית מעל פני האדמה. בנוסף לזה הוא זוכה לתוסף שילוב של +2 למיומנות ההישרדות כאשר הוא מנסה לא ללכת לאיבוד או להימנע מסכנות טבעיות (ממיומנות ידע [גיאוגרפיה]).

כישרון חדש

סיבולת השור הזועם [כללי]

אתה ממזר פראי וקשוח. אתה מסוגל להיכנס להתקפי זעם רבים וארוכים יותר.

דרישות: סיבולת, זעם (כיכולת הברברי בשם זה, או יכולת דומה).

יתרון: אתה מסוגל להיכנס להתקף זעם אחד נוסף ליום. בנוסף, כל התקפי הזעם שלך נמשכים סיבוב אחד מעבר לזמן הרגיל.

רגיל: התקף זעם נמשך למספר סיבובים השווה למתאם החוסן של הדמות+3.

מיוחד: ניתן לבחור כישרון זה יותר מפעם אחת. בכל פעם שבחרים אותו, מספר השימושים ביכולת הזעם גדל באחד. מספר הסיבובים הנוספים למשכו של כל התקף זעם מוכפל עם כל לקיחה נוספת של הכישרון. לדוגמה, בפעם הראשונה שרוסקו בוחר בכישרון זה הוא זוכה לסיבוב נוסף אחד, בפעם השנייה לשני סיבובים, בפעם השלישית לארבעה סיבובים, וכן הלאה.

מקצוע היוקרה **קורא התיגר** והתכונות המיוחדות לנשקים קסומים **מייאש ומרסק** לקוחים מתוך **הנמוכים והאמיצים**.

הנמוכים והאמיצים היא חוברת ההרחבה הראשונה המקורית בעברית למשחק **מבוכים ודרקונים** שהתפרסמה בישראל.

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

החוברת זוכה לתמיכה מקוונת: הרחבות ותוספות (כמו קובץ זה) 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, הרחבה מקוונת,'

'הנמוכים והאמיצים, הרחבה מקוונת ו'.

וגם '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.

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.