



החיילים הזומבים של אראדור

מאת: התעשייה הגובלינית

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

הדמות עטוית-השריון אווזת את חרבה מורמת ויציבה. כאשר היא קרבה ניתן לראות את חורי-עיניה הריקים ניבטים אליכם ברעב שאין לטעות בו.

חייל זומבי זה מבוסס על בן-אנוש איש-קרבות בדרגה 6 אשר הונפש ביום בו נהרג.

קרב

חייל זומבי זה משתמש בחרב ארוכה בשתי ידיו, כפי שנלחם במהלך חייו. הוא שמר על כשרונותיו הלוחמניים: יוזמה משופרת, מומחיות קרבית, פריקת נשק משופרת והכשלה משופרת. הוא ינצל את כשרונותיו כדי בעת שהוא משתמש בטקטיקה הקבועה שלו בחייו: הוא ינסה לפרוק את נשקו של היריב, ולהכשיל אותו. לאחר שביסס יתרון הוא ימשיך להכות ללא הפסקה.

אל-מת: חייל זומבי חסין להשפעות על התודעה, רעל, שינה, שיתוק, הלם ומחלה. הוא חסין לפגיעות חמורות, נזק הכנעה, נזק לתכונות, ניקת אנרגיה או מסיכון של מוות מידי מנזק טראומטי (ראה עמ' 125 בספר החוקים לשחקן).

פגיעות: יריב שידוע שמקורו של הלחש בראשו של הזומבי יכול לכוון את פגיעותיו כך שיפגעו באזור רגיש זה (על השחקן להכריז כי הוא עושה זאת, וההתקפה סובלת ממחסר -4). אם כתוצאה מפגיעות המכוונות לראש סופג הזומבי סך השווה לרבע מהנזק"פ המירבי שלו, ראשו נהרס והוא מת מיד. במידה וראשו של הזומבי מופרד משאר גופו בדרך אחרת כלשהי, הלחש המקיים אותו מתפוגג והוא חוזר להיות גופה חסרת חיים.

חייל זומבי הוא גרסה מתקדמת של הזומבי הרגיל, ובניגוד לו הוא שומר על כישורי הלחימה שהיו לו בעודו בחיים. זומבים שכאלו הנוצרים מגופותיהם של לוחמים מתים הינם יריבים ראויים בהרבה מאשר הזומבים חסרי הדעת הרגילים. ניתן ליצור חייל זומבי בעזרת הלחש הנפשית חייל זומבי (לחש חדש, המפורט בסוף מסמך זה).

דוגמה לחייל זומבי

חייל-זומבי בן-אנוש, איש קרבות בדרגה 6

אל-מת בינוני

קב"פ: 3+12/2 (16 נק"פ)

יוזמה: 3+ (4+ יוזמה משופרת, 1- זריזות)

מהירות: 9 מ' (30 רגל)

דירוג שריון: 15 (4+ שריון קשקשים, 2+ שריון טבעי, 1- זריזות), מגע 9, נטוע במקומו 15

תוסף התקפה בסיסי/האבקות: 6+/6+

התקפה: 9+ קפא"פ (1ק8+20\19, חרב ארוכה)

התקפה מלאה: 4+/9+ קפא"פ (1ק8+20\19, חרב ארוכה)

פנים/הישג: 1.5 מ' (5 רגל) / 1.5 מ' (5 רגל)

תכונות מיוחדות: פגיעות, אל-מת

הצלה: קשיחות 0+, תגובה 1-, הצלה 3+

תכונות: כוח 17, זריזות 9, חוסן -, תבונה -, חוכמה 10, כריזמה 1

כשרונות: יוזמה משופרת, מומחיות קרבית, פריקת נשק משופרת, הכשלה משופרת, עמידות

אקלים/סביבה: כל קרקע או תת-קרקעי

דירוג אתגר: 4

אוצר: אין

נטייה: תמיד ניטראלי

התקדמות: אין.



תבנית חדשה: חייל זומבי

חיילים זומבים שנוצרו מגופותיהם של לוחמים שנפלו עשויים להיות לוחמים אימתניים, בעלי כשרונות לחימה ותוסף התקפה בסיסי גבוהים מאלה של זומבים רגילים. מסיבה זו שומרים אשפים מסוימים על גופות לוחמיהם הטובים ביותר שנפלו בקרב, על מנת שאלו ישובו ויעזרו להם כשהצורך עולה.

יצירת חייל זומבי

חייל זומבי היא תבנית נרכשת שניתן להוסיף ליצורים מסוג דמוי אדם, דמוי אדם מפלצתי או ענק (להלן יצור הבסיס), על ידי הטלת הלחש הנפשת חייל זומבי (המתואר למטה). יצור הבסיס חייב להיות גשמי ובעל מערכת עצמות ומוח. לחייל זומבי כל הנתונים של יצור הבסיס פרט למצויין למטה.

סוג וגודל: סוג היצור משתנה לאל-מת. הוא שומר כל תת-סוג שהשתייך אליו בחייו למעט תתי-סוג מבוססי נטיה (כתת-סוג טוב).

קוביות פגיעה: יש להשמיט דרגות של יצור הבסיס, עד למינימום של 1, ולהכפיל את קוביות הפגיעה הנוותרות. קוביות הפגיעה משתנות לק12. **דוגמה:** דובלין (3 קב"פ גזעיות, המוכפלות לסך של 6 קב"פ) שהוא מכשף\נוכל3 (5 דרגות במקצועות, לסך של 5 קב"פ) הופך לזומבי-חייל בעל 6 קב"פ שכולן 12.

דירוג שריון: חייל זומבי מקבל תוסף שריון טבעי בהתבסס על גודלו. במידה וליצור הבסיס יש תוסף שריון טבעי, הוא זוכה לתוסף הגבוה מבין השניים. תוספי השריון הטבעי הם: +1 ליצורים קטנים, +2 ליצורים בינוניים, +3 ליצורים גדולים, +4 ליצורים ענקיים, +7 ליצורים עצומים, ו-11+ ליצורים כבירים.

תנועה: אם ליצור הבסיס יש קצב תנועה בתעופה, יכולת התמרון שלו יורדת ברמה אחת. **התקפה:** חייל זומבי תוקף בדיוק כפי שעשה בחייו. הוא שומר על תוסף ההתקפה הבסיסי המלא שהיה לו בחייו ומשתמש בכשרונות הלוחם אותם הוא זוכר (ראה כשרונות, להלן).

התקפות מיוחדות: החייל הזומבי מאבד את כל ההתקפות המיוחדות להן זכה כשהיה בין החיים, להוציא התקפות שהן יכולות יוצאות דופן המשפרות את יכולת הלחימה שלו באופן ישיר. יכולות המבוססות על הכרה של יצורים אחרים כגון אויב מועדף או התקפת פתע אובדות. על פי שיקול שה"ם, ייתכן שמצבו הגופני ימנע ממנו לעשות שימוש בחלק מההתקפות המיוחדות.

תכונות מיוחדות: החייל הזומבי מאבד את כל התכונות המיוחדות להן זכה כשהיה בין החיים, להוציא תכונות שהן יכולות יוצאות דופן המשפרות את יכולת הלחימה שלו באופן ישיר. יחד עם זאת, הוא זוכה לתכונות המיוחדות המתוארות למטה. על פי שיקול שה"ם, ייתכן שמצבו הגופני ימנע ממנו לעשות שימוש בחלק מיכולותיו המיוחדות.

פגיעות: תכונותיהן המיוחדות של החיילים הזומבים נובעות מהלחש הייחודי שמנפיש אותם, הנפשת חייל זומבי. הקסם מאפשר לזומבי להשתמש בכישרונות כפי שאלו נחרטו פיזית בראשה של הגופה. יריב שידע שמקורו של הלחש בראשו של הזומבי יכול לכוון את פגיעותיו כך שיפגעו באזור רגיש זה (על השחקן להכריז כי הוא עושה זאת, וההתקפה סובלת ממחסר 4-). אם כתוצאה מפגיעות המכוונת לראש סופג הזומבי סך השווה לרבע מהנק"פ המירבי שלו, ראשו נהרס והוא מת מיד. במידה וראשו של הזומבי מופרד משאר גופו בדרך אחרת כלשהי, הלחש המקיים אותו מתפוגג והוא חוזר להיות גופה חסרת חיים.

אל-מת: חייל זומבי חסין להשפעות על התודעה, רעל, שינה, שיתוק, הלם ומחלה. הוא חסין לפגיעות חמורות, נזק הכנעה, נזק לתכונות, ניקת אנרגיה ואינו בסיכון של מוות מידי מנזק טראומטי (ראה עמ' 125 בספר החוקים לשחקן).

הצלות: קשיחות 1/3 קב"פ, תגובה 1/3 קב"פ, רצון +2 1/2 קב"פ.

תכונות: +2 לכוח, -2 לזריזות. החוכמה נקבעת על 10 והכריזמה על 1. כיצור אל-מת חסר מחשבה, אין לו נתון חוסן ונתון תבונה.

מיומנויות: יצור הבסיס מאבד לגמרי את כל המיומנויות שהיו לו בחייו.

כשרונות: חיילים זומבים ייחודיים בכך שהם שומרים על תוסף ההתקפה הבסיסי ועל חלק מהכישרונות שרכשו בחייהם. הזומבי שומר על כל כישרונות הלוחם שהיו ברשותו (כישרונות לוחם הם אלו המופיעים ברשימת הכישרונות הנוספים של מקצוע הלוחם). כשרונות שהזומבי אינו עונה עוד על הדרישות שלהם בשל אובדן נקודות כח, זריזות, חוסן, תבונה או חוכמה אינם שמישים. בנוסף זוכים כל החיילים הזומבים לכישרון עמידות. **אקלים/סביבה:** כלשהם.

ארגון: בודד, חבורה (2-5) או חוליה (6-10). **דירוג אתגר:** לפי הקב"פ הסופיות של היצור. השתמש בטבלה הבאה, אולם על שה"ם לשיקול היטב אם יש לשנות את ד"א היצור בשל יכולות יוצאות דופן שנסתמרו אצלו:

| דירוג אתגר בהתאם לקב"פ של חייל זומבי | | |
|--------------------------------------|------------|--|
| קוביות פגיעה | דירוג אתגר | |
| 1/2 | 1/4 | |
| 1 | 1/2 | |
| 2 | 1 | |
| 4 | 2 | |
| 6 | 3 | |
| 8-10 | 4 | |
| 12-14 | 5 | |
| 16 | 6 | |
| 18-20 | 7 | |

אוצר: אין.

נטייה: תמיד ניטרלי-רשע.

התקדמות: אין.

לחש חדש

הנפשת חייל זומבי (Animate Zombie Soldier)

מעשה אוב [רשע]

דרגה: כוהן 4, מוות 4, מכשף/אשף 6

רכיבים: ק, ת, ח/ממ

זמן הטלה: פעולה אחת

טווח: מגע

מטרה: גוויות שנוגעים בהן

משך: מידי

הצלה: אין

התנגדות ללחשים: לא

כמו הלחש הנפשת מתים, אך לחש זה הופך את הגוויות לחיילים-זומבים. הלחש בונה מחדש את מוחו ומערכת העצבים של היצור, אך אינו מרפא נזקים אחרים לרקמותיו. מגבלת השליטה באל-מתים נחותים לפי הלחש הנפשת מתים חלה כרגיל גם על חיילים-זומבים. אולם לצורכי חישוב המגבלה, שקובעת כי כמות הקב"פ המירבית של אל-מתים שניתן לשלוט בהם דרך הלחש הוא כפליים מדרגת המטיל, נחשב חייל-זומבי כאילו היה בעל כפליים קב"פ משיש לו באמת.

דוגמה: פניסטל הוא נקרומנסר בדרגה 11. הוא יכול לשלוט בו זמנית ב-22 קב"פ של אלמתים על ידי שימוש בלחשי ההנפשה השונים. הוא יכול לשלוט בו זמנית ביורים, שהועלה כחייל-זומבי בעל 4 קב"פ, לשרת את אדונו, וב-14 קב"פ נוספים של אלמתים מונפשים. זאת משום שיורים עצמו שווה ערך ל-8 קב"פ של אלמתים.

החיילים הזומבים של אראדור מבוססים על קומיקס הפנטזיה "ארינאה" בהוצאת קומיקום. ערן אביאני ואביב אור הם יוצרי הקומיקס. בקרו אותם באתר הבית של קומיקום:

www.comicom.co.il



V.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.

"החילים הזומבים של אראדור", תעשייה גובלינית, 2003

Designation of Product Identity: All Flavor text, Images and Logos (excluding the d20 System Logo) are Product Identity.

Designation of Open Gaming Content: The monster statistics block and the text in the combat section, as well as any material already designated as such are OGC.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. Wizards of the Coast(R) is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and is used with permission.

The Illustration on page 1 of this file is a copyrighted work and is used with permission. All rights reserved to Comicom, 2003.

מסמך זה מיועד לשימוש במשחקי תפקידים המתרחשים בדמיון השחקנים ולא במציאות. הוא אינו מיועד למי שאינו מיועד בין דמיון ומציאות. כל דמיון לאנשים, מקומות, ארגונים, או אירועים אמיתיים במסמך מקרי בהחלט.

מסמך זה מוגן על ידי זכויות יוצרים ועל ידי הסכם ייחודי הקרוי Open Gaming License המובא למעלה בשלמותו. לפרטים אודות תנאי השימוש יש להתייחס למידע המובא שם או לפנות לכותב המסמך. 'החילים הזומבים של אראדור' כל הזכויות שמורות לתעשייה גובלינית, ישראל 2003.

Should a contradiction be found between the English text appearing above and the Hebrew translation, the English version takes precedence over the Hebrew version.

כל אזכור או התייחסות לחברות או למוצרים במסמך זה אינם מערערים על הזכויות השמורות או הסימנים הרשומים המוזכרים. בכל מקרה של סתירה, יכריע הכתוב באנגלית.