

**חוקים למהדורה הרביעית**

תקציר זה נועד להיכרות ראשונית, אך עם זאת מספקת, של חוקים טכניים של משחק "מבוכים ודרקונים" גרסא רביעית. עיקרו של התקציר עוסק בטקטיקה ורובו ככולו דן באופן בו יחש לערוך קרבות. הנחת המוצא היא שכל הקורא בו מגיע עם רקע מוקדם במשחקי תפקידים בכלל ובגרסא קודמת כלשהי של משחק "מבוכים ודרקונים" בכלל. זהו תקציר טכני בלבד ואין לראות בו תחליף לידיעת כלל החוקים כפי שמופיעים בהרחבה בספר לשחקן וכמו כן אין הוא מסביר את האופן בו יש להעביר משחק תפקידים לילדים, שוב מתוך הנחת מוצא שהקורא מכיר את התחום.

שיטת 20 – שיטה זו הונהגה כבר בגרסאות קודמות של המשחק והיא אשר שמה את קוביית 20 הפאות במרכז המשחק. הרעיון הוא פשוט – עבור קביעת הצלחתה של פעולה, יש לעבוד לפי השלבים הבאים: 1. בחירת הפעולה על ידי השחקן (התקפה, בדיקת הצלחה או כישלון לפעולה מסוימת, גלגולי מזל, גלגולי הצלה וכו') וגלגול הקובייה.

2. הוספת התוספים הנלווים הפרטיקולאריים לתוצאת הגלגול, כגון – כוחות גזע ומקצוע, נתונים בסיסיים ראשוניים של הדמות, תוספות התקפה שונות וכו'.

3. משווים את התוצאה הכוללת עם ד"ק (להלן – דרגת קושי) או ההגנה שנתוניהם נתונים בידי המדרוך. דוגמאות: באלאזר הוא דרקון לוחם בעל תוסף התקפה של +4 לשימוש בנשק מפאת כוחו הרב. כמו כן, יש לו גם תוסף התקפה +2 לשימוש בחרבות מתוך מיומנות נרכשת. בנוסף, יש לו +1 תוסף התקפה של "זעם דם דרקון" שהוא כוח גזע ייחודי לו ומתרחש כאשר הוא מדמם, וכרגע הוא מדמם (הסבר על "דימם" בהמשך). הוא תוקף אורק בעל דרג"ש 15 ולכן בכדי לפגוע הוא יאלץ לגלגל 8 ומעלה (להפחית מדירוג השריון של האורק את התוספים על מנת לקבל את דירוג השריון הספציפי שלו אל מול הדמות התוקפת, במקרה הנ"ל – באלאזר המדמם). באלאזר מגלגל 20 ועורף את ראשו של האורק באבחת חרב נקייה.

לאריסה היא זדית נוכלת שמנסה לכייס שיכור שמזגזג מחוץ לפונדק המקומי. מכיוון שהיא זרזיה במיוחד ומיומנת בכיוס היא זכאית ל+6 בבדיקה אל מול הד"ק של השיכור (+4 לזריזות ועוד +2 למיומנות). כמו כן השיכור עצמו, מעצם מצבו הרעוע הינו בעל ד"ק נמוך במיוחד (10) ולכן על לאריסה לגלגל 4 בלבד על מנת להצליח. אך אבוי, לאריסה גלגלה 1 ולתפוס את ידה ומזעיק את שומרי העיר שבאים בריצה...

כוחות – השינוי הגדול של גרסא רביעית מול גרסאות קודמות עיקרו בהענקת "כוחות" אשר מאפיינות כל מקצוע וגזע, מה שהופך את הקרב לטקטי, מגוון ומעניין הרבה יותר. בעת פעולה (בדרך כלל התקפית) כל דמות תאלץ לבחור כוח בו היא תשתמש על מנת לנסות לפגוע ביריב. בעבר לוחמים היו מניפים כלי נשק, קוסמים היו מוגבלים ללחשים ששינו בלבד ונוכלים היו יכולים לבצע פעולות מוגבלות בלבד, הרי שהכוחות הופכים את כל זה לנחלת העבר ומעתה אין צורך בשינוי לחשים או בפעולות חד-גוניות החוזרות על עצמן. הדגש הוא על גיוון ותזמון.

ישנם ארבעה סוגי כוחות שההבדל ביניהם נסוב סביב עוצמתם, אופיים ותכיפות השימוש בהם.

1. כוחות לפי רצון – הכוחות הבסיסיים והנפוצים ביותר ובהם ניתן להשתמש כמה שרוצים ומתי שרוצים. כוחות אלו ניתנים בדרגה הראשונה והדבר היחידי שמשתנה הוא הנזק שהם גורמים. לדוגמא: "התקפה מחזקת" של אביר קודש עושה 1(נשק) נזק עד דרגה 21 ומשם היא עושה נזק כפול (2 נשק).
2. כוחות התקלות – כוחות אלו חזקים יותר מכוחות לפי רצון ולכן מצריכים מנוחה לאחר שימוש בהם. מאן שניתן לבצע אותם (יותר נכון את רובן, יש כאלו שניתן לבצע כמה בכל היתקלות) אחת להיתקלות. מיד בסיום ההיתקלות (הקרב כולו) הכוח שב אל המשתמש. כוחות היתקלות חדשים מתווספים בממוצע בכל דרגה רביעית (ראו עמ' 26 בספר השחקן).

3. כוחות יומיים – אלו הם כוחות כל כך חזקים שבכדי לשוב ולהשתמש בהם יש לבצע מנוחה ממושכת. כוחות יומיים חדשים מתווספים גם הם אחת לארבע דרגות בממוצע (עמ' 26).

4. כוחות תכלית – כוחות הגנתיים יותר שמהווים מעין מאפייני מקצוע. חלקם יומיים, חלקם התקלות וחלקם כוחות לפי רצון. כוחות תכלית חדשים מתקבלים בממוצע של אחד לארבע דרגות (עמ' 26).

ניהול הקרב – קרב מחולק לסבבים ולתורות. בכל סיבוב התקפה יש לכל דמות, בין אם גיבור או בין אם אויב, תור לבצע פעולה. כל סיבוב התקפה מקביל בערך לשש שניות במציאות (ומשוחק בממוצע על פני עשרים דקות...). בכדי לבצע את הקרב באופן הנכון ביותר יש לעבוד על פי הכללים הבאים:

1. מיקום הגיבורים והמפלצות בשדה המערכה (איש איש ושיטתו הוא...)
2. גלגול יוזמה – שוב, כל אחד ושיטתו הוא. השיטה המומלצת היא לתת לבעל התוצאה הגבוהה ביותר להתחיל וממנו, עם או נגד כיוון השעון, להמשיך. בנוסף אפשר לגלג יוזמה מול אחד הילדים בכדי לראות מי יתחיל – הגיבורים או המפלצות.
3. למתקדמים – סיבובי הפתעה מתקיימים ראשונים.
4. ביצוע פעולה לפי תורות וחוזר חלילה.

תורות – תורה של כל דמות נחלק לשלושה חלקים – תחילת התור, הפעולה עצמה, וסיום הפעולה. תחילת התור – יש לבדוק האם צריך לבצע פעולה בטרם הפעולה המרכזית כגון – בדיקת נזק מתמשך, התחדשות, אפקטים קסומים וכו'.

הפעולה עצמה – מרכזו של התור וההתקפה הלכה למעשה. פעולה זו נחלקת לארבע פעולות משנה, כאשר ניתן לבצע את כולן בו זמנית בתור (לפי סדר, כמובן...).

1. פעולה רגילה – הפעולה העיקרית שמצריכה את עיקר הריכוז מהגיבור. בדרך כלל זוהי הפעולה ההתקפית העיקרית, אבל לעיתים זוהי פעולה הגנתית מובהקת ("משב מרענן", זוהי פעולת ריפוי שתפורט בהמשך, מצריכה פעולה רגילה).
  2. פעולת תנועה – יכולה להתרחש לפני או אחרי הפעולה הרגילה. בפעולה זו עושה הדמות תנועה לפי המגבלות הנתונות (פני השטח, מגבלות מהירות של הדמות עצמה וכו').
  3. פעולה משנית – פעולה המצריכה ריכוז פחות מפעולה רגילה ולכן היא בדרך כלל פעולה הנלווית לה. מדובר בפעולות כגון שתיית שיקוי, החלפת נשק, או כוחות גזע ומקצוע אשר נעשים בצורה "טבעית" או "אוטומטית" לגיבורים (לדוגמה – "נשיפת דרקון" של גזע דם הדרקון, או "מטרת הצייד" של מקצוע הסייר).
  4. פעולה חופשית – כזו שאינה מצריכה תשומת לב וניתן לעשותה, או כמה פעולות כאלו בתור, בצורה חופשית. דוגמאות – צעקת קרב, השלכת חפץ וכו'.
- ניתן להחליף פעולה בפעולה המצריכה תשומת לב מועטת יותר, על פי בחירת השחקן, כלומר – ניתן להחליף פעולה רגילה בתמורה לפעולת תנועה או פעולה משנית, ניתן להחליף פעולה משנית בפעולת תנועה. למתקדמים – ניתן לעשות שימוש בנקודות פעולה בכדי לנצל עוד סיבוב (לא מומלץ).

סוף התור – ביצוע גלגולי הצלה כנגד אפקטים מתמשכים. גלגול הצלה מתבצע בעזרת ק20 כאשר החוק (בגדול) הוא - גלגול של 9 ומטה – כשלון, גלגול של 10 ומעלה – הצלחה.

בנוסף בסוף התור ישנם אפקטים מסוימים, כגון קסמים שהוטלו או השפעות מוראליות אחרות, שפגים ומסתיימת השפעתם.

פעולות בתורות של אחרים – 1. התקפה מזדמנת – החוקים זהים לגרסאות קודמות. תיתכן התקפה שכזו בשלושה מקרים בלבד: כאשר התוקף מגלגל 1 ונכשל בצורה מוחלטת בהתקפה, כאשר מפלצת או גיבור נמצאים בטווח קפא"פ ויוצאים מטווח זה מרצונם החופשי וכאשר נעשה שימוש בכוח או בנשק שאיננו במקומו. המקרה הראשון הוא המקרה הקלאסי של גלגול כושל. ההתקפה המזדמנת לעולם תיעשה על ידי המותקף שהוחטא ולעולם תהייה התקפת קפא"פ פשוטה וקלאסית. לדוגמה: אורק קופץ על באלאזר, הלוחם דם הדרקון,

מגלגל 1 ומחליק היישר אל עבר חרבו של הלוחם. באלאזר המופתע לא מספיק לתכנן התקפה לפי רצון ולכן הוא מניף את חרבו בפראות ומכה מכה רגילה באורק.

חשוב לציין שבמקרה זה תיתכן גם החטאה של נשק טווח או לחש ולכן אם המותקף המרוחק יכול להגיב מטווח (על ידי כלי נשק מטווח כגון – קלע וקשתות למינן) הוא זכאי לעשות זאת.

מקרה נוסף הוא כזה שבשעת קרב מפלצת או גיבור בוחרים לזוז בעת קרב פנים אל פנים מסיבה כלשהי (נסיגה, רצון לעזור לחברים במקום אחר וכו'), זכאי זה שנמצא בקרב קפא"פ מולם לתקוף במזדמנת. מיותר לציין שהתקפה זו הינה קפא"פ בלבד.

מקרה אחרון הוא כזה שנעשה שימוש בכוח או בנשק שאיננו מותאם לקרב קפא"פ. לדוגמא – סייר שחרבו נופלת ושולף בליט ברירה קשת בכדי לתקוף את הגובלין שנמצא ממש מולו, או קוסם מבולבל שמטיל לחש טווח על מי שמתנפל עליו.

2. הפרעה מיידית – ישנם כוחות מסוימים שמעניקים למשתמש בהם יכולת להתערב בעת התקפת יריביהם או חבריהם על מנת ליצור השפעה כלשהי. לדוגמא: דארה האלפית הסיירת נתקלה ביער באותו אורק מעצבן שמשותף בכל דוגמא שלנו. האורק מתקיף אותה ובדיוק באותו זמן היא מניפה את חרבה ב"מכה מפריעה" (התקלות דרגה 3). הייצור המופתע זוכה 5- להתקפה שלו בעוד דארה הזריזה מצליחה לדחוף את חרבה דרך הגנתו אל עבר צלעותיו החשופות.

פגיעה קריטית – גלגול מדויק של 20 (או של כלי נשק מיוחדים שפגיעה קריטית שלהם מתחילה מגלגול נמוך יותר) מעניק פגיעה קריטית לתוף על המותקף. מכאן שאין לגלגל נזק או גלגולי הצלה כנגד הפגיעה, שכן זו מושלמת ולכן הנזק יהיה מקסימאלי.

יתרון קרבי -למתקדמים, ישנם סיטואציות בהן יש יתרונות לדמויות שונות בשדה הקרב. ליותר אינפורמציה לקרוא עמ' 274 במדריך.

השפעות אזוריות – לכוחות מסוימים, בעיקר ללחשים, לעיתים ישנה השפעה שאיננה על יצור או כמה יצורים, אלא על איזור שאליו הוא מכוון (כאשר הפגיעה היא גם באויבים וגם בידידים באותה המידה). ישנם שני סוגים של כוחות אזוריים – פיצוץ ופרץ.

פיצוץ – משפיע על מספר משבצות שאותו התוקף מחליט לתקוף (בהתאם למגבלה המקסימאלית של הכוח עצמו). ההתקפה מתחילה ממקום עומדו של תוקף (אלא אם הכוח מאפשר אחרת) ומתפוצץ לכיוון אליו מורה התוקף (ראו דוגמא עמ' 267 למטה).

לדוגמא – באלאזר מחליט לא רק לערוף לאורק החצוף את הראש, אלא גם להמיס אותו בעזת נשיפת החומצה שלו. נשיפת הדרקון שלו היא מוגברת (כשרון נרכש) ולכן הוא יכול לנשוף אותה עד למרחק של 5 משבצות. הבעיה היא שסוס הקרב שלו נמצא במרחק של 4 משבצות ממנו ואין לו רצון להמיס גם אותו ולכן, מתוך שליטתו בעוצמת הנשיפה, הוא מגביל אותה לשתי משבצות בלבד ומפתיעה את האורק שמזנק אליו שמאבד את עינו הימנית במתז החומצה הקטלני...

פרץ – בניגוד לפיצוץ, הפרץ מקיף את העושה בו שימוש מכל עברו ומתפרס במעגלים (ראו דוגמא עמ' 267, למעלה).

דוגמא – בראיין, אשף אלדרין מרושע, מסתובב ביער ורואה מבעד לעצים את משפחתו של האורק שבאלאזר ערף את ראשו והמיס את עינו, מתגודדים סביב קברו ובוכים. מכיוון שידוע שאורקים קוברים את יקיריהם עם כל נכסיהם ומגיעים להלוויות עם מיטב התכשיטים שלהם, מחליט בראיין לשדוד אותם. הוא מכוון לחש הרדמה יומי אל מרכז הקבר שכולם נמצאים סביבו. הלחש הוא בעל פרץ של שניים ולכן כולם מושפעים ונרדמים. בראיין מגיע ושודד את כולם. בעודו שמח וטוב לב הוא מביט לאחור ונתקל בזוג שיניים ענקיות. נדמה שגם הווארג שמולו, תכנן על האורקים לארוחת ערב ונראה שיסתפק במה שיש, מאחר שהוא בטוח שהאורקים מתים...

100

180

מתאמי התקפה – מתארים מצבים שונים של יתרונות וחסרונות במהלך הקרב: עמדה עדיפה של התוקף, מצב פיזי ונפשי נחות של המותקף וכו'. לפירוט חוקים אלו ראו עמ' 273-275 במדריך לשחקן.

תנועה – הדגש במהדורה הרביעית הוא על טקטיקה, ולכן שדה הקרב מתואר ככזה המורכב מקוביות. לכל דמות יש יכולת תנועה על פני מספר קוביות כאשר זו משתנה בהתאם לגזע, מקצוע, זריזות, מיומנות מסוימת, גודל הייצור והמערה עצמה. חשוב לדעת את המהירות של כל גזע וגזע (ראו פירוט בספר) וכמו כן של המפלצות עצמן כפי שיפורטו בהרפתקה או במגדיר. ליותר פרטים עמ' 276-279 בספר.

נקודות פגיעה (נק"פ) – נקודות הפגיעה מסמלות את חיוו של כל יצור חי במערכת המשחק. אין זה אומר שנקודות הפגיעה מתייחסות אך ורק לבריאות או חוסן פיזי אלא גם לחוסן נפשי (למשל כאשר מכשף מטיל על אויבו את "קללת חשכת החלומות" הוא חוטף נזק תודעה שנספר גם הוא כאיבוד נק"פ). מפלצות שנקודות הפגיעה שלהן מגיע לאפס ומטה – מתים. לא כך לגבי הגיבורים. בכדי שגיבור ימות עליו לאבד נק"פ כגובה נק"פ הדימום שלו, מתחת לאפס. אפשרות נוספת היא כישלון בגלגולי הצלה. להלן פירוט והסברים:

דימום – כאשר דמות מאבדת מחצית מנקודות הפגיעה המקסימליות שלה (במקרה והמספר הוא אי זוגי יש לעגל כלפי מטה, תמיד במשחק מעגלים כלפי מטה!) היא מוכרזת כ"מדממת". על הדמות להכריז שהיא במצב שכזה (וכך גם על שליט המבוך להכריז שהמפלצות במצב כזה) ולרוב אין חשיבות או השפעה למצב, אלא הוא סמלי בלבד. ישנם יצורים או כוחות מסוימים שפועלים בצורה שונה על דמויות מדממות או כשהדמות מדממת. לדוגמא: כאשר דם דרקון מגיע למצב מדמם יש לו, כתכונת גזע, "זעם דם דרקון" ובו הוא זוכה בתוספת לגלגולי ההתקפה. לזדים יש יכולת הפוכה – כאשר הדמות מולה הם לוחמים הופכת מדממת, הרי שהם יקבלו תוסף התקפה כנגד הדמות הנ"ל.

מוות – כאשר סכום הנק"פ שלך הוא אפס ומטה, הרי שאתה הופך חסר הכרה. במצב זה עלייך לגלגל, בסוף כל תור עד שתמות או עד שתרפא, גלגול הצלה. תוצאה של 1-9 מצבך מורע ואתה מתקדם כפסע אל המוות. שלושה גלגולי הצלה כושלים כאלו – ואתה מת. 11-19 – מצבך נותר יציב ואתה עדיין מחוסר הכרה. גלגול 20 מעניק לך פרץ ריפוי שמביא אותך לנקודת פגיעה אחת ומשאירה אותך מטושטש אך יציב.

אפשרות נוספת למות היא לספוג נזק של יותר מערך הדימום שלו מתחת לאפס. לדוגמא: בראיין האלדרין הופתע בידי הוורג שממנף את ההפתעה שלו לכדי שילוב של שני טפרים ונשיכה אימתנית. בראיין הוא די חלשלוש – הוא בגך הכל בדרגה ראשונה ויש לו 21 נק"פ. מכאן שערך הדימום שלו הוא 10. מכות הוורג כל כך חזקות שסכומן מגיע לכדי 32 נק"פ, משמע בראיין מאבד את הכרתו מעוצמת המכה הראשונה, אבל סך המכות מביא אותו ל-11 נק"פ שהם יותר מערך הדימום שלו ולכן הוא מת עוד לפני שהוא פוגע בקרקע. הוורג אוכל אותו להנאתו וכשהוא מסיים הוא מסמן טריטוריה על שאריות הגופה. האורקים שמתעוררים מוצאים את השלל הגנוב שלהם על גופה מרוטשת ומצחינה משתן...

ריפוי – לכל דמות יש מספר פרצי ריפוי בעלי ערך משתנה מאחת לשנייה (לקביעת המספר וערך פרצי הריפוי, ראו הרחבה עמ' 285 בספר השחקן). ביכולתה לעשות שימוש בכמה פרצי ריפוי שתרצה בעת שאיננה במהלך קרב. פרצי הריפוי חוזרים למקסימום לאחר מנוחה ממושכת (כמו כוחות יומיים). פעם בקרב, יכולה לעשות כל דמות שימוש בכוח התקלות שנקרא "משב מרענן". כוח זה הוא הלכה למעשה ניצול של פרץ ריפוי עלי או על חבר. זוהי פעולה רגילה, משמע מצרכה ויתור על הפעולה המרכזית בתור (פעולה משנית ותנועה עדיין אפשריות), כמו כן זהו כוח היתקלות ולכן ניתן לעשותו רק פעם בקרב!