

# אובסידיאן

# Obsidian

## מערכת אתגר מיומנויות חלופית, גרסה 1.2

מאת טרוויס יוסטון דאנלפ.  
תורגם בידי ערן אבירם. ניתן להוריד את העותק המעודכן ביותר של התרגום ואת הגרסה האנגלית המקורית מעמוד עזרי המשחק של **טקטיקה**, בכתובת [www.tactica-games.co.il/dnd4.php](http://www.tactica-games.co.il/dnd4.php)

ברוכים הבאים למערכת החוקים שלוקחת את שיטת אתגר המיומנויות הבסיסית של **מבוכים ודרקונים מהדורה 4** לרמות חדשות! מערכת חוקים זו שונה מאוד מהמערכת הרגילה, כך שהיא לא דווקא תתאים לכולם.

מערכת האובסידיאן עשויה להתאים לך אם אתה מאמין בדברים הבאים:

1. אתגרי מיומנויות צריכים לכלול תמיד את כל דמויות השחקן, אבל השחקנים לא דווקא יזכו להשתמש תמיד במיומנויות הטובות ביותר שלהם. דמות חברתית תזרח בהתקלות חברתית, בעוד שדמות אתלטית תזרח בהתקלות אתלטיות.
2. השחקנים לא אמורים להרגיש שהשתתפותם פוגעת בסיכויי ההצלחה של החבורה באתגר המיומנויות. שחקנים צריכים תמיד להרגיש שהם עוזרים להתגבר על האתגר, אפילו אם הם עושים זאת במידה פחותה יחסית לדמות בעלת מיומנויות טובות יותר.
3. אתגר מיומנויות אמור לעבוד בדומה להתקלות ראויה, אבל צריכה להיות קיימת האפשרות לשנות אותו כך שיהיה ארוך ואגדי בהרבה.
4. השחקנים אמורים לשים יותר דגש על תיאור פעולותיהם, ופחות על מציאת דרכים להשתמש במיומנויות הטובות ביותר שלהם.
5. המתמטיקה שמאחורי אתגר המיומנות אמורה להיות עמידה מספיק כך שהשה"מ יוכל לשנות אותה מבלי לגרור בעיות בלתי צפויות.
6. מערכת אתגר המיומנויות הנוכחית פשוט לא מוצאת חן בעיניך.

תודה מיוחדת לפרדריק סוואנברג, שנתן את ההשראה ליצירת אתגרי מיומנויות מבוססי סיבובים, ולקית' בארקר, שנתן את הרעיון לשימוש בהצלחה חלקית.

## תוכן עניינים

|         |                                  |
|---------|----------------------------------|
| 3.....  | דברים שכולם צריכים לדעת          |
| 3.....  | אתגר המיומנויות הבסיסי           |
| 4.....  | דברים שהשה"מ צריך לדעת           |
| 4.....  | קביעת הקושי של האתגר             |
| 4.....  | ניצחון והפסד                     |
| 5.....  | קביעת המיומנויות המותרות באתגר   |
| 5.....  | סוגי אתגרים                      |
| 5.....  | מנטלי                            |
| 6.....  | פיזי                             |
| 6.....  | חברתי                            |
| 7.....  | מענקי נק"נ                       |
| 8.....  | אפשרויות מתקדמות                 |
| 8.....  | חוקים אפשריים                    |
| 8.....  | אתגרי מיומנויות קרביים           |
| 10..... | אתגרי מיומנויות קצרים (2 מקטעים) |
| 10..... | אתגרי מיומנויות ארוכים יותר      |
| 10..... | דוגמא לאתגר גדול: בריחה מהכלא    |
| 11..... | התאמת קושי האתגר לחבורתך         |
| 12..... | שאלות נפוצות                     |
| 13..... | שינויים בין גרסאות               |

## דברים שכולם צריכים לדעת

### אתגר המיומנויות הבסיסי

כל אתגר מיומנויות מורכב משלושה מקטעים. כל מקטע נמשך בהתאם לרצונו של השה"מ. באתגרים רבים, מקטע ימשך רק סיבוב אחד. באחרים, ייתכן שהוא התקלות שלמה, או מספר שעות עבודה. במהלך כל מקטע מתרחשים הדברים הבאים:

1. כל שחקן מתאר פעולה שעושה דמותו, בין אם מדובר בקפיצה על פני שומר או שיחה עם הדוכס.
2. השה"מ והשחקן מחליטים מהי המיומנות המתאימה לפעולה. באופן כללי, השחקן משתמש במיומנות שמתאימה לסוג האתגר (ראו **סוגי אתגר**) אם כי ההחלטה הסופית לגבי הבחירה במיומנות מצויה בידי השה"מ.
3. אם השחקן נותן תיאור מוצלח במיוחד או מבצע משחק תפקידים מעניין, השה"מ יכול לתת לו תוסף +2 לבדיקת המיומנות.
4. כל השחקנים מגלגלים את בדיקות המיומנות שלהם נגד הד"ק של האתגר, לרוב באותו הזמן. השה"מ סופר את כל ההצלחות.
5. חוזרים על צעדים 1 עד 4 עבור המקטעים השני והשלישי של האתגר. השה"מ אוסף את סך ההצלחות שגולגלו, וקובע אם החבורה נכשלה, ניצחה, או השיגה ניצחון חלקי. ראו **ניצחון והפסד** בהמשך למידע נוסף.

הערה לשחקנים: במערכת האובסידיאן, אתה יכול לבצע גם פעולות אשר משפיעות על האתגר ישירות, וגם כאלו שפשוט עוזרות לחבריך. שני סוגי הפעולות נחשבים שווים מבחינת תרומתם לאתגר. זכור גם שלא תמיד תזכה להשתמש במיומנויות הטובות ביותר שלך; לדוגמא, דמות חברתית עשויה למצוא עצמה באתגר פיזי, שהיא אינה מוכנה לקראתו. אין בעיה עם זה, פשוט תאר את פעולותיך וגלם את דמותך היטב ככל שתוכל, בעוד שחבר אחר לקבוצה משתמש במיומנויות הולמות יותר. אולי באתגר המיומנות הבא יהיה תורך להיות תחת הזרקור.

**אפשרויות שחקנים:** במהלך אתגר מיומנויות יכולים השחקנים להשתמש באפשרויות הבאות:

**התאוששות נועזת:** שחקן רשאי לנצל נקודת פעולה כדי לגלגל מחדש בדיקת מיומנות שביצע, לפני שהוא יודע אם הזריקה היתה הצלחה או כישלון. הגלגול החדש מחליף את הקודם.

**פעולה נמהרת** (אתגר מיומנויות קרבי בלבד): שחקן יכול לבחור לספוג מחסר 2- לכל ההגנות. הוא זוכה בתוסף +2 לכל בדיקות המיומנויות הקשורות לאתגר המיומנות. התוסף והמחסרים נותרים עד לתחילת תורו הבא.

**הצלחה מסחררת:** גלגול של 20 טבעי הוא הצלחה אוטומטית. בנוסף, השחקן זוכה בהצלחה אחת נוספת.

**מיומנות עיקרית:** ברוב האתגרים מחליט השה"מ על מיומנות אחת או שתיים שעומדות במרכז האתגר. שחקנים שמשתמשים במיומנות זו זוכים בתוסף +2 לבדיקות המיומנות שלהם. לדוגמא: בעת ניהול משא ומתן עם דוכס, דיפלומטיה היא המיומנות העיקרית. בסצינה בה החבורה מתגנבת לתוך מחנה אורקים, התגנבות היא המיומנות העיקרית. אם השחקנים חוקרים כתבים מאגיים עתיקים בחיפוש אחר סודות, מאגיה היא המיומנות העיקרית.

הערה לשה"מ: בעוד שמיומנויות עיקריות מועילות למשחק, אתה יכול לבחור שלא לקבוע מיומנות עיקרית עבור האתגר. אם בחרת כך, הבהר את המצב לשחקנים בתחילת האתגר. בנוסף, רוב האתגרים הקרביים אינם כוללים מיומנות עיקרית.

**על אף הקושי:** אתה יכול לנצל פרץ ריפוי ולבחור במיומנות שסובלת ממחסר בדיקת שריון (כגון סיבולת). למשך שאר אתגר המיומנות, אתה יכול להתעלם ממחסר בדיקת השריון עבור מיומנות זו. אתה רשאי לנצל פרצי ריפוי נוספים ולבחור במיומנויות נוספות.

## דברים שהשה"מ צריך לדעת

### קביעת הקושי של האתגר

אתגר מיומנויות רגיל הינו בדרגת החבורה. טבלה 1 להלן נותנת את הד"ק עבור אתגר מיומנות מכל דרגה. אם השה"מ רוצה לשנות את הד"ק, שינוי של  $\pm 10\%$  - לד"ק משנה את הקושי שמציב האתגר בבערך  $\pm 10\%$ .

טבלה 1. ד"ק לאתגרי מיומנויות לפי דרגה

| דרגה | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| ד"ק  | 18 | 19 | 19 | 20 | 20 | 21 | 21 | 23 | 23 | 24 | 24 | 25 | 25 | 26 | 26 |

| דרגה | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| ד"ק  | 27 | 27 | 28 | 28 | 29 | 30 | 31 | 31 | 32 | 32 | 33 | 33 | 34 | 34 | 35 |

### ניצחון והפסד

לאחר שאסף השה"מ את סך ההצלחות באתגר, הוא משווה את המספר לטבלה 2 להלן. הטבלה מראה כמה הצלחות צריכה החבורה לגלגל כדי להשיג ניצחון חלקי או מלא. אם הן משיגות פחות הצלחות מכך, הן סובלות מכשלון. המספר מבוסס על מספר השחקנים המשתתפים באתגר.

טבלה 2. מספר ההצלחות הנדרש לניצחון

| שחקנים* | ניצחון | ניצחון חלקי | כשלון     |
|---------|--------|-------------|-----------|
| 2       | +4     | 3           | פחות מ-3  |
| 3       | +6     | 4-5         | פחות מ-4  |
| 4       | +7     | 5-6         | פחות מ-5  |
| 5       | +8     | 6-7         | פחות מ-6  |
| 6       | +10    | 8-9         | פחות מ-8  |
| 7       | +12    | 10-11       | פחות מ-10 |

\* זהו מספר השחקנים המשתתפים באתגר, שעשוי להיות נמוך ממספר השחקנים בקבוצה.

**כשלון חברה**, יש לנו בעיה.

החבורה לא הצליחה להשיג את מטרת האתגר ולא סבלה מעיכוב רציני בתהליך.

**ניצחון חלקי חכו**, זה עדיין לא מאחורנו.

החבורה השיגה את רוב מה שרצתה, אבל יש עדיין דברים שצריך לעשות או קצוות לסגור.

**ניצחון יפה מאוד חברים**.

החבורה השלימה את כל יעדי האתגר, והיא מוכנה להרפתקה חדשה.

## קביעת המיומנויות המותרות באתגר

באופן כללי, סוג האתגר (ראו **סוגי אתגר**) מכונן אותך למיומנויות שכדאי להרשות עבור האתגר. עם זאת, בכמה מקרים עשוי שחקן לתת הסבר משכנע לשימוש במיומנות אחרת. כשה"מ", אתה מוזמן לאפשר שימוש במיומנויות חדשות, במיוחד עבור שימושים מקוריים ויצירתיים.

הערה לשה"מ: במערכת אתגר המיומנות הרגילה של מו"ד, לרוב יכולים השחקנים להשתמש בכמה מהמיומנויות הטובות ביותר שלהם בכל אתגר ואתגר. זהו **אינו** המצב עם אובסדיאן. אם השחקנים נמצאים באתגר מסוג חברתי, מצפים מהם להשתמש במיומנויות חברתיות, אפילו אם הם אינם מוצלחים בכך במיוחד. אתה מוזמן לתגמל את השחקנים על חשיבה יצירתית מחוץ לקופסא, אבל אל תאפשר להם להשתמש במיומנויות הטובות ביותר כל הזמן. כך, כל דמות זוכה בהזדמנות להוביל את הקבוצה בסוגי אתגרים שונים.

**כלל אצבע:** אפשר לשחקן להשתמש במיומנות לא סטנדרטית רק פעם אחת באתגר המיומנויות, ורק אם השחקן משתמש בה באופן יצירתי.

דוגמא: במהלך סצינת מרדף (אתגר פיזי), שואל הנוכל את השה"מ אם הוא יכול להשתמש בתרמית (מיומנות חברתית, לא פיזית) כדי לרמות את השומרים ולהימלט. הוא נותן לשה"מ תיאור מצוין של מעשיו. השה"מ מרשה זאת, אבל במשך שאר האתגר הוא מעודד את הנוכל להשתמש במיומנויות פיזיות (כגון אקרובטיקה).

## סוגי אתגרים

כל אתגר מיומנויות משתייך לאחד הסוגים הבאים, לבחירת השה"מ: חברתי, מנטלי, פיזי. סוג האתגר קובע את המיומנויות המתאימות לו, כמו גם את השלכותיהם של הצלחה או כישלון.

הערה לשה"מ: מטרת החלוקה לסוגי אתגרים היא לתת לך קו מנחה על מנת שתוכל לקבוע בזריזות אלו מיומנויות הינן מועילות לאתגר, ולתכנן את תוצאות ההצלחה והכישלון. עם זאת, אל תרגיש מוגבל בידי סוגי האתגרים; השתמש בהם רק לתועלתך.

## מנטלי

אתגר מנטלי מאפשר לשחקנים להשתמש בשכלם ובחושיהם כדי לזכות ברמזים ולמצוא את דרכם בעולם. השה"מ יכול להשתמש באתגר מנטלי כדי לתאר נופים בקנה מידה רחב וכדי לתת לשחקנים הזדמנות למצוא רמזים בדרך לניצחון.

דוגמאות: למצוא את הדרך מבעד ליער עתיק, לברר את מיקומה של הכניסה הסודית לעיר התת-קרקעית, לפתור את החידה של אל-קאראד, או לחרוש על ספריה עתיקה בחיפוש אחר הרכיב האחרון עבור טקס מיוחד.

מיומנויות מתאימות:

- מאגיה (תבנ)
- מבוכים (חכמ)
- מרפא (חכמ)\*
- היסטוריה (תבנ)
- תובנה (חכמ)
- טבע (חכמ)
- תפיסה (חכמ)
- דת (תבנ)
- מיומנויות חברתיות (כרז)\*\*
- חוכמת רחוב (כרז)\*\*\*

\* בהקשר לאנטומיה או תובנות רפואיות.

\*\* מיומנויות חברתיות יכולות להועיל באיסוף רמזים כאשר ישנם אנשים נוספים באזור האתגר, כדוגמת שימוש בדיפלומטיה כדי לקבל עזרה מהספרן הראשי. כדאי לאפשר זאת רק פעם אחת באתגר לכל שחקן.

\*\*\* לניווט באזורים עירוניים או לאיסוף מידע מהרחוב.

**כשלון:** בדרך כלל, משמעו של כשלון באתגר מנטלי הוא שהחבורה הגיעה למיקום שונה מכפי שהתכוונה, או שהיא זוכה בפיסת מידע... שמתגלית מאוחר יותר כשגויה.

**ניצחון חלקי:** החבורה זוכה בחלק מהמידע שחיפשה, אבל היא עדיין זקוקה לעוד. היא הצליחה לנווט על פני האזור, אבל התעכבה מאוד והדבר יגרור צרה כלשהי בהמשך הדרך.

**ניצחון:** החבורה זוכה בכל המידע שחיפשה ופתרה את הפאזל. היא ניווטה במהירות ובקלות על פני השטח, ואולי מצאה אוצר כלשהו לאורך הדרך.

## פיזי

אתגרים פיזיים הם לרוב המגוונים ביותר מבין סוגי האתגרים. הם יכולים לכלול התגנבות שקטה או פעולות מוגזמים. השחקנים מוזמנים לתאר את פעולותיהם בפירוט.

דוגמאות: טיפוס על צוק ענק, התגנבות על פני קבוצת שומרים, או חציית נהר שוצף.

מיומנויות מתאימות:

אקרובטיקה (זרז)

אתלטיקה (כוח)

סיבולת (חסן)

מרפא (חכמ)

התגנבות (זרז)

פשיעה (זרז)

מיומנויות חברתיות (כרז)\*

מיומנויות ידע (תבנ או חכמ)\*\*

\* מיומנויות חברתיות עשויות להועיל באתגרים פיזיים הנעשים נגד יצורים אחרים. דוגמא אחת היא שימוש בתרמית כדי לבלבל קבוצת שומרים בזמן שהחבורה נמלטת. כדאי לאפשר זאת רק פעם אחת באתגר לכל שחקן.

\*\* מיומנויות ידע עשויות להועיל באתגרים פיזיים המתרחשים בסביבות מסוימות. דוגמא אחת היא שימוש בטבע בסצינת מרדף שמתרחשת בג'ונגל. כדאי לאפשר זאת רק פעם אחת באתגר לכל שחקן.

**כישלון:** כישלון באתגר פיזי גורר לרוב עייפות פיזית ואולי אפילו סכנה רצינית. ייתכן שכל דמות מאבדת שני פרצי ריפוי, או שכל דמות בחבורה מאבדת 1/4 מנקודות פגיעה שלה, מיד לפני שהקבוצה מוצאת עצמה בקרב.

**ניצחון חלקי:** החבורה התגברה על המכשול אבל ייתכן שיצרה מכשולים חדשים בדרך. לדוגמא, החבורה טיפסה על הצוק באופן שהוביל אותה לתוואי שטח מסוכן כלשהו. או שהחבורה השלימה את המלאכה אבל הדמויות התעייפו וכל אחת מאבדת פרץ ריפוי.

**ניצחון:** החבורה מתגברת על המכשול, רעננה, חזקה ומוכנה לאתגר הבא.

## חברתי

אתגר חברתי מערב בדרך כלל שיחה ומשחק תפקידים רב. כדאי לעודד את השחקנים להשתמש בניסוחים אלגנטיים, הצהרות אמיצות, או שקרים חצופים.

דוגמאות: משא ומתן עם הדוכס, לשכנע שומרים שיתנו לקבוצה לעבור, או לשכנע גיבור ותיק שירים שוב את נשקו ויחזור לפעילות.

מיומנויות מתאימות:

תרמית (כרז)

דיפלומטיה (כרז)

תובנה (חכמ)

איום (כרז)

חוכמת רחוב (כרז)  
מיומנויות ידע (תבנ או חכמ)\*

\* במקרים מסוימים עשויות מיומנויות ידע להועיל אם הן רלוונטיות לאתגר. לדוגמא, שימוש בדת באתגר חברתי שמערב כוהן כלשהו. כדאי לאפשר זאת רק פעם אחת באתגר לכל שחקן.

**כשלוּן:** החבורה לא מצליחה להשיג את העזרה שרצתה, וסביר שהאנשים איתם דיברו רואים אותם עכשיו בעין שלילית. אם הקבוצה הנגדית היתה עוינת מלכתחילה, ייתכן שיתחיל קרב.

**ניצחון חלקי:** החבורה השיגה את מה שרצתה, אבל הקבוצה השנייה רוצה גם היא משהו. לדוגמא, אוצר נדיר, פיסת מידע חשובה, או טובה. ייתכן שהדבר יוביל למשימה חדשה.

**ניצחון:** החבורה השיגה את מה שרצתה. במקרים רבים הצד השני ירגיש כבוד רב (או יראה) כלפי החבורה.

## מענקי נק"נ

**ניצחון:** תן לשחקנים את כמות הנק"נ שמגיעה להם לו היו עוברים התקלות קרבית רגילה עבור דרגתם. לדוגמא, חבורה של 5 דמויות בדרגה 2 שעוברת אתגר התקלות זוכה ב-625 נק"נ.

**ניצחון חלקי:** באופן כללי, החבורה זוכה באותה כמות נק"נ כמו בניצחון מלא. כמו בהתקלויות קרביות, לעיתים החבורה מצליחה היטב ולפעמים היא מתקשה, אבל כל עוד הם עברו את האתגר, מגיע להם לקבל תגמול. במקרים אחרים, תן להם חצי או שלושת-רבעי הנק"נ, ואז הענק להם את השאר אם הם מצליחים לקשור את הקצוות הפתוחים.

### חוקים אפשריים

**אתגרי מיומנויות מובילים ליותר קרבות, לא פחות:** אתגרי מיומנויות מאפשרים לשה"מ להשתמש בהתקלויות מעניינות שאינן קרבות. עם זאת, קרב הוא אחד החלקים המהנים ביותר בשיטה. במקרים מסוימים, ייתכן שהשחקנים שלך יעדיפו שהאתגר יכשל, אם כתוצאה מכך הם יזכו להילחם. בקבוצות שכאלו, השתמש באתגרי מיומנות שמובילים לקרבות בכל מקרה, בלי קשר למידת ההצלחה של הקבוצה. הענק לשחקנים תוסף +1 לגלגולי התקפה אם הצליחו לבצע ניצחון מלא, או -1 אם הם נכשלו.

**בעקבות המנהיג:** בכמה אתגרי מיומנויות, הגיוני יותר שהחבורה תונהג בידי אחת הדמויות. במקרה שכזה, אל תגדיר מיומנויות עיקריות. במקום זאת, המנהיג זוכה בתוסף +2 לכל בדיקות המיומנות שלו. המיומנות בה הוא משתמש בכל מקטע באתגר הופכת למיומנות העיקרית עבור שאר הקבוצה באותו המקטע.

**הימור מחושב:** החוק הזה מעניק לשחקנים שליטה רבה יותר בפעולותיהם במהלך אתגר המיומנות. במהלך המקטע השלישי (והאחרון) של אתגר המיומנות, יכולים השחקנים לספוג מחסר 5- לבדיקות המיומנויות שלהם. אם הם עדיין מצליחים לעבור את הד"ק, הם זוכים בהצלחה נוספת. לכן, שחקן שגלגל הצלחה מסחררת, יזכה ב-3 הצלחות. השחקנים חייבים לבצע את ההחלטה לפני שמישהו מהם התחיל לגלגל את הבדיקות. באופן כללי, הימור מחושב מוביל לפחות ניצחונות חלקיים ויותר ניצחונות מלאים. הערה: החוק הזה אינו מומלץ לאתגרים קרביים או לאתגרים של שני מקטעים.

**השחקנים בוחרים את תנאי הניצחון החלקי:** בתחילת אתגר המיומנות, הצע לשחקנים לבחור מתוך מספר אפשרויות עבור תוצאת ניצחון חלקי. אם הם זוכים בניצחון מלא, הם זוכים בכל האפשרויות.

**שינוי המיומנויות העיקריות:** כדי להשאיר את אתגר המיומנות דינמי ומרענן, אפשר לשנות את המיומנויות העיקריות בסוף כל מקטע. כך ניתנת תחושה של מעבר זמן וזרימה, בעוד החבורה עוברת מאזור אחד לאחר.

**ניצחון מלא ותבוסה מוחלטת:** ייתכן שבאתגרים מסוימים יעדיף השה"מ שלא לאפשר ניצחון חלקי, אלא רק הצלחה מלאה או כישלון גמור. במקרה כזה, הסר את עמודת הניצחון מטבלה 2, והתייחס רק לעמודת הניצחון החלקי. לאחר מכן, שנה את הד"ק כדי להגיע לרמת הקושי הרצויה.

### אתגרי מיומנויות קרביים

אתגרי מיומנויות יכולים להיות מרגשים עוד יותר כאשר הם מתרחשים על רקע קרב. ישנם כמה הבדלים בין אתגר מיומנות רגיל לבין אתגר קרבי:

1. אתגר מיומנות קרבי אינו מחולק למקטעים. במקום זאת, השחקנים מנצלים פעולות כדי להתגבר על האתגר.
2. כישלון באתגר מיומנות קרבי אינו גורר השלכות שליליות, בדרך כלל. השחקנים סובלים מספיק מכך שהם בזבזו פעולות קרביות ולא זכו בתגמול. כמו כן, בדרך כלל אין ניצחון חלקי.
3. ההנחה היא שרק חלק מהקבוצה עובד על האתגר (בדרך כלל, אלו המתאימים לכך ביותר). האחרים עסוקים בלחימה בחבר'ה הרעים.

### דברים שכולם צריכים לדעת

1. כל שחקן, בתורו ביוזמה, יכול לנצל פעולת תנועה כדי לבצע בדיקת מיומנות עבור האתגר. הוא חייב לעמוד במקום המתאים לביצוע הבדיקה (צמוד למלכודת עבור בדיקת פשיעה, למשל). אם המיומנות דורשת תנועה, כגון אתלטיקה או אקרובטיקה, השחקן יכול לנוע את מחצית מהירותו כחלק מהבדיקה. השחקנים יכולים להשתמש בכל האפשרויות הרגילות של אתגר מיומנות, כולל הצלחה מסחררת.
2. אתגר המיומנות ממשיך עד שהשחקנים זוכים במספר ההצלחות הנדרש (לרוב 2 עד 3).
3. השחקנים יכולים להשתמש במיומנויות עליהן החליט השה"מ. בדרך כלל, ההגבלות על מיומנויות מותרות באתגרים קרביים הינן נוקשות הרבה יותר מבאתגרים רגילים. ברוב המקרים, מתאימה רק מיומנות אחת או שתיים. בדומה לכך, רק לעיתים נדירות יש באתגרים קרביים מיומנויות עיקריות. אם השה"מ מרשה זאת, השחקנים יכולים להשתמש בפעולת העזרה לאחר, או לבצע בדיקות מיומנות כרגיל אך לתאר אותן כעזרה לחברים.



4. **שימוש בכוחות:** השה"מ מוזמן לתת לשחקנים תוסף לבדיקות מיומנות אם הם משתמשים בכוח רלוונטי שמתאים לאתגר. במקרים מסוימים עשוי כוח להחליף לגמרי את בדיקת המיומנות (כגון שימוש במעוף כדי להחליף בדיקת אתלטיקה לקפיצה). במקרים אלו, השה"מ עשוי להעניק הצלחה אוטומטית.

## דברים שהשה"מ צריך לדעת

1. הד"ק לאתגר המיומנות זהה לזה של אתגר רגיל. השתמש בדרגה של ההתקלות כקו מנחה לד"ק המתאים.
2. אתגרים קרביים יכולים להיות שיתופיים או אישיים. באתגר שיתופי, כל הצלחות השחקנים מחוברות יחדיו, והשחקנים יכולים לבצע פעולות כדי לעזור אחד לשני. באתגר אישי, הצלחותיו של השחקן נספרות בנפרד. השחקן הראשון שמגיע למספר ההצלחות הנדרש זוכה בתגמול של האתגר. רוב הזמן, השחקנים אינם יכולים לעזור אלו לאלו בסוג כזה של אתגר.
3. **ניצחון באתגר קרבי:** כאשר השחקנים זוכים במספר ההצלחות הנדרש, הם זוכים בתגמול על הניצחון. לרוב, הבסת האתגר הקרבי תחליש או תשמיד את אחד מאויבי הקבוצה, או תספק לה יתרון קרבי כלשהו. דוגמא פשוטה היא פירוק מלכודת. דוגמא מורכבת יותר היא ניטרול הקריסטל הקודר שמזין את אויביו החבורה בכוחו. בדרך כלל אין הצלחה חלקית, ואין כל עונש על כישלון.
4. **קביעת מספר ההצלחות:** ברירת המחדל לאתגרים שיתופיים היא שלוש, או שתיים עבור אתגרים אישיים. למרות שכך עשויים השחקנים לנצח באתגר מהר מאוד, הד"קים לאתגרי מיומנות נוטים להיות גבוהים למדי. הגדלת מספר הניצחונות הנדרשים עלולה להפוך את האתגר למתסכל עבור השחקנים.
5. **קביעת נק"נ:** אתגר קרבי מספק לחבורה דרך חלופית להבסת אתגר מיומנות, אך הוא אינו מספק אתגר ישיר בפני עצמו. הענק את אותה כמות נק"נ שהיית מעניק בהיתקלות ללא האתגר הקרבי.

הערה לשה"מ: העצה הטובה ביותר לגבי אתגרי מיומנות קרביים היא לעשותם קצרים ומהנים. שמור על מספר הצלחות קטן, ואת התמורה עבור הניצחון בקנה מידה סביר. אם אתה מוצא שיצרת אתגר מיומנות שמהווה את עיקר ההתקלות, כשהמפלצות נדחפות לתפקיד שחקני משנה, שקול להשתמש באתגר מיומנות רגיל במקום.

ייתכן שהבחנת שהשיטה אינה מתייחסת לכמות השחקנים בקבוצה. הסיבה לכך היא שבאתגר קרבי, השחקנים כנראה ינסו לעשות רק דברים שהם טובים בהם. כך שבקבוצה של חמש דמויות, כנראה שרק אחד יהיה טוב בפשיעה, כך שסביר שהוא זה שינסה לבצע אתגר מיומנות מבוסס פשיעה. אם אתה מנחה לקבוצה קטנה יותר, ייתכן שתעדיף להגדיל את התגמול על הצלחה באתגר, מאחר והחבורה מאבדת אחוז יותר גבוה של פעולות אם שחקן אחד מקדיש את פעולותיו לאתגר.

## דוגמאות:

**לרכב על הדרקון (אישי):** מיומנות: אקרובטיקה או אתלטיקה. שחקן יכול להתחיל את האתגר הזה כאשר הוא סמוך לדרקון. לאחר 2 הצלחות, הוא מגיע לגבו של הדרקון ומחליק ביחד איתו בכל פעם שהדרקון נע. השחקן זוכה בירתון קרבי נגד הדרקון, והדרקון סובל ממחסר 2- לפגיעה בו. אם הדרקון מתרחק מהשחקן לפני שהשחקן מצליח באתגר, השחקן מאבד את כל ההצלחות שהשיג. סיום האתגר: אם הדרקון מצליח בהתקפת אחיזה, הוא מסיר את הדמות מגבו.

**מלכודת החצים (שיתופי):** מיומנות: פשיעה. השחקן חייב להיות סמוך ללוח השליטה של המלכודת על מנת להתחיל באתגר המיומנות. לאחר 3 הצלחות, המלכודת נכבית.

**הקובולדים המפוחדים (אישי):** מיומנות: איום. אם השחקן משיג 2 הצלחות, הוא הופך למאיים ומבהיל בעיני הקובולדים. הוא מסמן כל קובולד אותו הוא מתקיף, בין אם הוא פוגע או מחטיא. אם השחקן מסוגל כבר לסמן באופן זה, המחסר להתקפה עקב סימון מוכפל. מיוחד: פגיעה חמורה נחשבת להצלחה אוטומטית עבור האתגר הזה.

**מעגל הכוח (שיתופי):** מיומנות: דת או מאגיה. השחקן חייב להיות בטווח 5 משבצות מהמעגל על מנת להתחיל באתגר. באמצעות תפילות קדושות או היכרות עם לחשים מאגיים, הוא מפייח כוח קסם במעגל לאחר השגת 3 הצלחות. השחקן או בן ברית אשר עומד במעגל זוכה בתוסף +1 לגלגולי התקפה. כוחו של המעגל פג בסוף ההתקלות.

## אתגרי מיומנויות קצרים (2 מקטעים)

לעיתים אתה עשוי להרגיש שאתגר מיומנויות רגיל הינו ארוך מדי עבור מצבים מסוימים, או ששלושה מקטעים פשוט אינם מתאימים מבחינה סיפורית להתרחשות של האתגר אותו אתה מתכנן. במקרה זה, השתמש בצעדים הבאים כדי להריץ אתגר מיומנות עם 2 מקטעים.

1. התחל עם אתגר מיומנות רגיל, והפחת 1 ממספר המקטעים.
2. הפחת 2 מהד"ק.
3. הפחת 2 ממספר ההצלחות הנדרשות להשגת ניצחון מלא.
4. הפחת 1 ממספר ההצלחות הנדרשות להשגת ניצחון חלקי.

## אתגרי מיומנויות ארוכים יותר

לעיתים, אתגר מיומנות אחד אינו מספיק! במקרים הבאים, ייתכן שהשה"מ ירצה להשתמש במספר אתגרי מיומנויות בבת-אחת:

- ניצחון חלקי. משמעו של ניצחון חלקי הוא שנותרה עוד עבודה לעשותה, מה שעשוי להוביל לאתגר מיומנויות נוסף.
- אתגרי מיומנויות עמוקים יותר. השה"מ עשוי לרצות להשתמש באתגר מיומנות כמשימה מרכזית או מסע בקנה מידה אגדי.
- אתגרים משולבים. ייתכן שהשה"מ ירצה לערב מגוון אתגרי מיומנויות שונים יחדיו, מנטלי, חברתי ופיזי כולם בבת-אחת.

**בנייה על בסיס ניצחון חלקי:** ניתן ליצור אתגר בסיסי נוסף ולהכניס אותו בהמשך ההרפתקה כדי לסגור את הקצוות הפתוחים שנותרו. במקרה זה, ייתכן שתמצא להשתמש בחוק האפשרי **ניצחון מלא ותבוסה מוחלטת**, כך שלכאן או לכאן, האתגר השני יהיה גם האחרון.

**בניית אתגר מיומנויות גדול מהרגיל:** קל מאוד לעשות זאת עם מערכת האובסדיאן. פשוט עקוב אחר הצעדים הבאים:

1. בחר אתגר מיומנות בסיסי, מסוג כלשהו.
2. אם החבורה נכשלת באתגר, אל תיתן להם את העונש הרגיל. במקום זאת, השחקנים סובלים ממחסר 1- לכל בדיקות המיומנות של חלקו הבא של אתגר המיומנות.
3. אם החבורה זוכה בניצחון, אל תיתן להם את התגמול הרגיל. במקום זאת, השחקנים זוכים בתוסף +1 לכל בדיקות המיומנות של חלקו הבא של אתגר המיומנות.
4. אם החבורה זוכה בניצחון חלקי, הם אינם זוכים בתוסף או במחסר, ופשוט ממשיכים לחלקו הבא של האתגר.
5. חזור על צעדים 1 עד 4 והוסף לאתגר כמה חלקים שתמצא. ניתן להשתמש בסוגי אתגרים שונים ללא בעיה.
6. עבור האתגר הסופי, הענק תגמולים או עונשים כרגיל עבור הצלחה או כישלון. ייתכן שתמצא שיהיו משמעותיים יותר מהרגיל, מאחר והתוצאה הסופית באה לאחר מאמצים רבים.

## דוגמה לאתגר גדול: בריחה מהכלא

### חלק ראשון: הימלטות (חברתי)

החבורה נמצאת בכלא שמור היטב, אבל אחד השומרים מפגין הבנה כלפיהם. עם מספיק שכנוע, הוא עשוי לשחרר אותם מתאם.

### מיומנות עיקרית: דיפלומטיה.

**כישלון:** השומר מתרגז מדרישותיה של החבורה, ומארגן מלכודת כדי ללמד אותם לקח. החבורה משוחררת מכלאה, אבל שומרים רבים מחכים להם. החבורה נכנסת לאתגר הבא עם מחסר 1- לבדיקות המיומנות.

**ניצחון חלקי:** השומר משחרר את החבורה, אבל רק שניות לאחר מכן אנשי האבטחה מגלים זאת. החבורה חייבת להמשיך לחלק הבא ללא מחסרים או תוספים.

**ניצחון:** החבורה משיגה את עזרתם של כמה שומרים, ומצליחה להימלט לפני ששאר השומרים מגלים זאת. הם זוכים בתוסף +1 לבדיקות המיומנות בחלק הבא.

## חלק שני: המרדף (פיזי)

החבורה בורחת מרודפיה, השומרים. השחקנים חייבים למצוא את דרכם אל מחוץ לעיר ואל האזור הפתוח.

**מיומנות עיקרית:** אתלטיקה, סיבולת

**כישלון:** החבורה מצליחה להימלט מהעיר, אבל המאמץ מעייף מאוד את הדמויות, והן גם לא הצליחו להתנער מהשומרים. הן סובלות ממחסר 1- לכל בדיקות המיומנות בחלקו הבא של האתגר.

**ניצחון חלקי:** החבורה נמלטת מהעיר, והשומרים עדיין בעקבותיהם. היא ממשיכה לחלקו הבא של האתגר ללא מחסרים או תוספים.

**ניצחון:** החבורה מקדימה מאוד את השומרים. היא זוכה בתוסף +1 לכל בדיקות המיומנות בחלקו הבא של האתגר.

## החלק האחרון: מירוץ ביער (מנטלי)

החבורה חייבת למצוא את דרכה ביער מראאל, אשר מקיף את העיר, כשהשומרים בעקבותיהם וסיורי משמר מסתובבים ביער. הדמויות חייבות למצוא את השבילים המהירים ביותר מבעד לעצים, או שהסיורים יכריעו אותן.

**מיומנות עיקרית:** טבע

**כישלון:** שומרים מקיפים את החבורה כליל, ודורשים מהדמויות להיכנע. ההתקלות קשה מאוד לחבורה, וכמה מהדמויות עלולות למות. השחקנים יכולים לבחור להיכנע במקום להילחם, ואז ילקחו אל השופט ביער.

**ניצחון חלקי:** החבורה נמלטת מרוב הסיורים, אבל אחד מהם עדיין עומד בדרכה. החבורה נכנסת להתקלות קרבית רגילה. אם הם מצליחים בה, הם חופשיים, אבל האבטחה הכבדה תקשה עליהם מאוד להיכנס שוב לעיר.

**ניצחון:** החבורה מצליחה לעבור את כל הסיורים מבלי להיעצר. בנוסף, הם מצליחים למצוא דו"ח המפרט על נהלי האבטחה של העיר, אשר יעזרו להם להיכנס אליה במידה ויחליטו לשוב בעתיד.

## התאמת קושי האתגר לחבורתך

מערכת האובסדיאן מניחה את ההנחות הבאות לגבי חבורה של 5 דמויות, לגבי מרבית האתגרים:

1. דמות מוכשרת במיוחד במיומנות מסוימת, בעלת תכונת מפתח גבוהה (18 או 20 בדרגה 1) והכשרה במיומנות שימושית באתגר.
2. שתי דמויות מוכשרות במידה בינונית, שיש להן הכשרה במיומנות, אבל תכונות מפתח נמוכות יותר (12-14 בדרגה 1, או 18 עם מחסר בדיקת שריון של 2-).
3. שתי דמויות שאינן מוכשרות במיומנות. אין להן הכשרה, ותכונת המפתח שלהן נמוכה (8-14).

בחבורה שכזו, נותנת השיטה סיכוי של 20-30% לכישלון, 30-35% לניצחון חלקי, ו-40-45% לניצחון מלא עבור אתגר מיומנות בדרגה זהה לזו של החבורה (כך ש-70-80% מהזמן החבורה מנצחת במידה כלשהי).

## התאמת הד"ק כדי לשנות את רמת הקושי בהתאם לחבורתך

- שינוי של +1/-1 לד"ק של האתגר ישנה את רמת הקושי בבערך 10% +/-.
- אם לשחקן יש תוסף +5 למיומנות מעבר למצופה, האתגר נעשה קל יותר בערך ב-10% (מקביל להפחתה של 1- לד"ק). לפיכך, הוספת +1 לד"ק תהפוך את האתגר לסטנדרטי.
- שימו לב: אל תשנו את הד"ק יותר מדי; שינוי של +1/-1 מספיק לרוב הקבוצות.

## התאמת מספר הניצחון המלא

במקרים מסוימים ירצה השה"מ להשאיר את סיכוי הכישלון כמו שהוא, אך עדיין לשנות את הסיכוי להשגת ניצחון חלקי מול ניצחון מלא. במצב כזה:

- שנה את מספר הניצחון המלא ב-+1/-1 מבלי לשנות את מספר הניצחון החלקי. הדבר יגרור שינוי של בערך 15% +/- בסיכוי להשגת ניצחון חלקי, וישנה את הסיכוי להשגת ניצחון מלא בו-בזמן.

## שאלות נפוצות

1) לפעמים אני מעדיף לעזור לחברי ולא להוביל את הפעולה בעצמי. האם אפשר לעשות זאת באובסידיאן?

באובסידיאן, כל הפעולות נחשבות כחשובות באותה המידה. בין אם אתה באמצעו של יכוח פוליטי עם האציל או רק לוחש הצעות לחברייך ההרפתקנים, פעולותיך עוזרות לנצח את האתגר. אתה מוזמן לתאר את פעולותיך בכל דרך שתרצה. מבחינה מכאנית, עזרה צדדית לחבורה מבוצעת באותה בדיקת מיומנות כמו עמידה בראש הפעילות.

2) ציינת שבאובסידיאן השחקנים לא אמורים להשתמש תמיד במיומנויות הטובות ביותר שלהם. אני דווקא מעדיף שכל השחקנים שלי מצטיינים כל הזמן. האם אני יכול לעשות זאת עם אובסידיאן?

אפשר, אך הדבר ידרוש שינוי קל. באופן כללי, החבורה שלך תצליח הרבה יותר מאשר חבורה רגילה, כך שצריך לשנות מעט את דירוג הקושי כדי לשמור על הרמה. בתור התחלה, הוסף +2 לד"ק והגדל את מספרי הניצחון החלקי והניצחון המלא ב-1. כעת שחק קצת עם המספרים, עד שתרגיש מרוצה.

3) באיזו תכיפות החבורה שלי תצליח באתגר עם אני משתמש במערכת האובסידיאן?

עבור אתגר רגיל, המערכת מניחה שיש בחבורה בחור אחד שממש טוב במיומנות, שניים שהם בינוניים, ושניים שגרועים בה. בהתחשב בכך, תקבל ניצחון חלקי 30-35% מהפעמים, ניצחון מלא 40-45% מהפעמים, וכישלון ב-25% 30% מהפעמים. כך שהחבורה הממוצעת תנצח בערך 70-80% מהפעמים. בדוק את הפסקה התאמת קושי האתגר לחבורתך תחת החוקים האפשריים למידע נוסף על דרכים לשינוי תכיפות הניצחון לרצונך.

4) נראה שהד"ק בשיטה עולה בערך באותו הקצב בו החבורה משפרת את מיומנותיה. האין זה אומר שאתגר מיומנויות אגדי יהיה יומיומי ממש כמו אתגר בדרגה 1?

מכאנית, הד"קים נקבעו כך שהחבורה תזכה בסיכויי הצלחה טובים באופן עקבי בכל דרגה. עם זאת, אתה מוזמן להעלות או להוריד את הד"ק במטרה לתת לשחקנים אתגרים קשים או קלים במיוחד. זכור שאובסידיאן מתוכננת כדי להדגיש תיאורים מעניינים על פני מכאניקה. בדרגות אגדיות, עודד את השחקנים לחשוב בקנה מידה אגדי כאשר הם מתארים את פעולותיהם. הצלחה בבדיקת אקרובטיקה משמעה איזון על פני קצה להב חד. בדיקת מאגיה עשויה לייצג פיענוח הקוד של אשף מסתורי... שנכתב בשפה שמתה כבר לפני אלפי שנים.

5) אני מסתכל על אתגר המיומנות הקרבי, והאמת היא, שמספר ההצלחות נראה לי נמוך. כלומר, שחקן עשוי להצליח לסיים כמה מהאתגרים האלו בסיבוב בודד! האם זאת הכוונה, או שאני מפספס משהו?

חשוב לזכור שהד"קים של אובסידיאן אינם קלים אפילו לדמויות עם הכשרה. כך שסיכויי של שחקן לגלגל היטב ולנצח באתגר תיכף ומיד אינם גבוהים כפי שנדמה. שנית, מצאתי שאם מציגים את מטרת האתגר כזמינה מאוד להשגה, הדבר מעודד את השחקנים לנסות את האתגר. אם השחקן צריך להצליח 2 או 3 פעמים בלבד, הוא עשוי לנסות את העניין. אם הוא צריך להצליח 4 או 5 פעמים, הוא כנראה יוותר על כך.

6) אני מריץ אתגר מיומנויות גדול שכולל חדר ממולכד. השחקנים יבצעו הרבה בדיקות מיומנות במטרה להימנע מהמלכודות ולהביס אותן. אני תוהה, האם תמליץ על האתגר הרגיל, או על האתגר הקרבי?

באופן כללי, אני ממליץ להשתמש באתגר הקרבי רק כאשר אתגר המיומנות אמור להיות חלק קטן מסך ההיתקלות כולה. בדוגמה מעל, בה האתגר הוא-הוא ההתקלות, אני ממליץ להשתמש במערכת הרגילה.

7) למה לא הכנסת למערכת גם  $X, Y$  או  $Z$  כאלו או אחרים?

זוהי כנראה השאלה הנפוצה ביותר ששואלים אותי. באופן כללי, אחת מנקודות החוזק של אובסידיאן היא פשטותה. המערכת יציבה וקל להשתמש בה, וכל שה"מ יכול לשנות אותה כרצונו. הוספת חוקים נוספים רבים מדי עלולה להקשות על כך, ולכן אני בררן מאוד במה שאני בוחר להוסיף למערכת. שנית, רעיונות רבים נשמעים נהדר כעיקרון, אבל פשוט נשברים מתמטית כשניגשים להפוך אותך למכאניקה. אני בוחר רק בחוקים שאני מאמין שתורמים דבר מה למערכת, ושיש להם בסיס מכאני יציב.

8) האם אני יכול להציב את המערכת שלך באתר שלי, לתרגם אותה לשפה אחרת, או להפיץ אותה הלאה?

לכבוד הוא לי לקבל את כל הבקשות של אנשים שמעוניינים להפיץ את המערכת שלי. התשובה לכל השאלות האלו היא כן, בהנחה שאינכם מרוויחים דבר מעבודתי, ושאתם נותנים לי קרדיט מלא.

9) הבחנתי בכך שבין גרסאות השיטה שיניתי את הד"ק עבור דרגות 12 ו-13. גם לדעתי הוא היה שגוי בגרסא הקודמת, האם זאת הסיבה ששינית אותה?

קיבלתי שאלות רבות לגבי הד"ק של דרגות 12 ו-13. למעשה, הניתוח שלי הראה שהמספרים המקוריים עובדים היטב. עם זאת, בהתחשב בכמות התגובות שקיבלתי בעניין, הגעתי למסקנה שמנחים שרואים את המספרים האלו מניחים באופן הגיוני שמדובר בטעות, במקום להבין את כוונת השיטה. בהתחשב בכך שהד"ק עבור הדרגות הללו הינו עדיין תיאורטי בעיקר, הייתי מוכן להתפשר בעניין הזה לטובת הבהירות. עם זאת, אני אבחן מאוד מקרוב את האזור הזה של טבלת הד"ק, כדי לוודא שאנשים עדיין מקבלים תוצאות משביעות רצון עם הד"קים החדשים.

## שינויים בין גרסאות

### שינויים מגרסא 1.1

- 1) הוספו חוקי אתגר מיומנות בשני מקטעים.
- 2) הוספו פעולה נמהרת ועל אף הקושי לאפשרויות השחקנים.
- 3) שינויים רבים לתיאור אתגר המיומנויות הקרבי.
- 4) הד"ק עבור דרגות 12 ו-13 עלה מ-24 ל-25.
- 5) הוספו מספר חוקים אפשריים חדשים.

### שינויים מגרסא 1.0

- 1) הצלחות מסחררות כעת נותנות 2 הצלחות, במקום לאפשר גלגול מחדש.
- 2) המספרים עבור ניצחון וניצחון חלקי בטבלה 2 שונו עבור אתגר של 2 דמויות.