

מבחר חוקי בית

כיצד משפיע על המשחק שינוי קטן בחוקים?

מאת ערן אבירם

כל קבוצת משחק מפתחת את האופי היחודי שלה. הסיפור האישי שעוברות הדמויות, הסגנון של המנחה, הבדיחות הפנימיות של השחקנים, והחוקים שמשנים או מחליפים בהתאמה לרצונות כל המשתתפים.

ספרי החוקים של מו"ד אינם חקוקים באבן וניתן לשנות כל חוק אם הדבר משפר את המשחק לדעתכם. עם זאת, שינוי חוק עשוי לגרור השלכות רבות בלתי צפויות, וכדאי לחשוב לפני שמחליטים לקבע אותו באופן סופי. כדאי לנסות כל חוק חדש במשך כמה פגישות ולראות איך הוא "מרגיש", והאם הוא משפיע על אופי המשחק בצורה הרצויה.

כתבה זו מביאה כמה חוקי בית נפוצים ותיאור השפעתם על מהלך המשחק. לעצות נוספות מומלץ לקרוא את הפרק "חוקי בית", עמוד 179 [במדריך לשליט המבור](#).

נקודת פעולה כל התקלות

הדמויות מקבלות נקודת פעולה אחת בתחילת כל התקלות, והיא שימושית רק עבור אותה התקלות. לא מקבלים נקודות פעולה אחרי מנוחה ממושכת או אבן דרך.

במצב כזה יכולים השחקנים לנצל נקודת פעולה בכל התקלות, או במילים אחרות, לקבל פעולה נוספת בכל קרב נקודת פעולה היא כלי מעולה לטיפול בבעיות העולות תוך כדי הלחימה, והשימוש התכוף בה נותן לשחקנים תחושה שהם משחקים גיבורים אמיתיים, המספיקים לעשות יותר מאויביהם.

סיכויי ההצלחה של הדמויות עולים במקצת, אך ההנאה מהקרב עולה בהרבה. השחקנים מרגישים שיש להם כלי שימושי בידיים, והם נהנים מהיכולת לגרום לדמותם להשפיע עוד על הקרב לפי הצורך. בנוסף, לא צריך עוד לעקוב אחרי מספר נקודות הפעולה של הדמות, שכן הוא נשאר זהה תמיד: נקודת פעולה אחת בכל התקלות.

ניצול נקודת פעולה לגלגול מחדש

ניתן לנצל נקודת פעולה כדי לגלגל מחדש גלגול 2Q.

לכאורה, חוק זה אינו שונה במיוחד מהחוק הקודם: הוא מגביר את השימושיות של נקודת פעולה. אך למעשה, זוהי יכולת מעולה ובעלת השפעה כבדה על המשחק. החוקים של מו"ד מניחים שהקבוצה לעיתים מצליחה ולעיתים נכשלת. היכולת לגלגל מחדש כל בדיקה אומרת שהחבורה תצליח הרבה יותר; תשאלו כל אלף, שבעזרת דיוק אלפי מצליח לפגוע עם כוחות יומיים הרבה יותר מדמויות אחרות השחקנים ירגישו שקל להם הרבה יותר להצליח, ועשויים להתחיל לזלזל בגלגולי קוביה, אם אפשר פשוט לגלגל מחדש, כל 5 דקות בערך.

נקודת פעולה היא משאב רב עוצמה, ובהתאם לכך, רק החל בתקופת המופת ניתן להתחיל להשתמש בה בדרכים אחרות. כל נתיב מופת מספק דרך יחודית להשתמש בנקודת פעולה, למשל.

מחסרים בזמן דימום

כל יצור סובל ממחסר 2- לכל הגלגולים בעודו מדמם, כדי לייצג את העייפות והקושי.

חוק זה בא כדי לתת תחושת מציאותיות רבה יותר למשחק: כאשר הנק"פ שלך נמוך מערך הדימום, משמעות הדבר היא שאתה כבר פצוע, כאוב ועייף. זוהי הרי משמעות של נק"פ. כדי להדגיש זאת, אתה סובל ממחסר.

ההשלכה של כך היא, שיצורים חלשים יותר מהווים איום מסוכן פחות. אם כל הדמויות בחבורה מדממות, יש להן סיכוי נמוך בהרבה לצאת מהקרב בחיים. אי לכך, חשוב הרבה יותר להיות בריא, ודמויות כבר לא יכולות להרשות לעצמן לאבד הרבה נק"פ. כולם ינסו להיות בריאים ככל האפשר כל הזמן, כי דמות מדממת מהווה נטל על החבורה, ומנמיכה את סיכוי ההישרדות.

כתוצאה מכך, כוחות והשפעות שפועלים בזמן דימום יהיו שימושיים פחות. כוחות או כשרונות הפועלים בעת דימום

יבואו פחות לידי ביטוי, ופחות כדאי לבחור אותם. לכן, כדאי אולי לשפר אותם מעט: אם אתה כבר מדמם, ומסכן את עצמך, לפחות אתה מקבל תגמול כלשהו על כך.

התקפות גורמות פי 2 נזק

בכל גלגול נזק התוצאה הסופית מוכפלת.

ההשלכה הברורה היא, שקרבות יסתיימו מהר יותר, והדמויות יטבחו את אויביהן יותר בקלות. חוק זה מתאים לחבורות שאוהבות קרבות מהירים, והרבה מהם. התחושה שתתקבל היא שהדמויות הינן גיבורות בסרט פעולה, עם היכולת להתמודד מול איומים רבים וגדולים יותר מהרגיל; ההיפך מהחוק הקודם, שמגביר את המציאותיות והסכנה.

עליית דרגה חבורתית

במקום לעקוב אחר נק"נ נפרד לכל דמות, כל החבורה עולה דרגה ביחד.

מחלקים את הנק"נ לפי מספר הדמויות, כרגיל, אך במקום שכל דמות תזכה בנק"נ בעצמה, "החבורה" צוברת אותו. השה"מ, או אחד השחקנים, עוקב אחר הנק"נ החבורתי, וכאשר מצטברות מספיק נקודות ניסיון לעליית דרגה, כל הדמויות עולות דרגה ביחד. המעקב פשוט בהרבה מהרגיל.

עליית דרגה מהווה תגמול לשחקנים על מאמצם והשתתפותם, אך היא גם מעין מדד הקובע את "עוצמת" הסיפור. דמויות בדרגות נמוכות מתמודדות מול איום חלשים בהרבה לעומת אלו הקיימים בתקופת המופת והאגדה. לכן, צבירת נק"נ מהווה עליית מדרגה מבחינת הסיפור כולו, ואין ממש צורך לעקוב אחרי נק"נ נפרד לכל דמות אם בכל מקרה החבורה כולה צריכה להתמודד עם הסיפור והסכנות.

ישנם מנחים שנוהגים לתת תגמולי נק"נ אישיים כדי לעודד משחק דמות או השקעה. אם אין נק"נ אישי, אין גם מענקים אישיים. אך ניתן למצוא תחליף פשוט: במקום לתת מענק בנק"נ, ניתן לתת אותו בצורת תגמולים תוך-משחקיים, כדוגמת ברכה זמנית מן האלים, תגלית קסומה, או תת-עלילה בה מתערבים דב"שים בחיי הדמות באופן מעניין.