

## יצירת והתאמת מלכודות

כיצד להגדיל את מלאי המלכודות הקטלניות הזמינות לך מאת ערן אבירם

למרות שהמפלצות הן האיום המפורסם ביותר במבוכים ודרקונים, רוב השחקנים לומדים שהדברים המסוכנים באמת בכל מבוך הם בדרך כלל המלכודות. ספר הלחשים השמור בתוך ארון קריסטל חשוד למראה, הלהבים המורעלים האורבים בתוך הקירות, או גשר קסום שמפיל את הדמויות לבור לבה מפחים כולם אווירה של סכנה ופליאה, ומוסיפים המון עניין למשחק.

מבחינה מכאנית, מלכודות הן אחיותיהן של מפלצות: ניתן להחליף מפלצת במלכודת מאותה דרגה, ודרגתה של ההתקלות לא תשתנה. כדאי להוסיף מלכודות בכל הרפתקה, ולפחות פעם בשתיים-שלוש התקלויות. הן שוברות את השיגרה, מפתיעות את השחקנים, ומהוות איומים שגלגולי התקפה פשוטים לא מספיקים נגדם.

**המדריך לשליט המבוך** מציע הסבר אודות מלכודות וסכנות, בעמוד 76, ומחלק אותן לסוגים לפי מטרתן. הוא מציע גם אוסף של מלכודות וסכנות לכל הדרגות, אך לא מספיק. כתבה זו תציע דרכים ליצור מלכודות חדשות ולהתאים מלכודות לשימושך האישי.

## להנמיך דרגה

הדרך הפשוטה ביותר לקבל מלכודות חדשות המתאימות לדרגתך היא להתאים מלכודות מדרגה גבוהה יותר. זהו תהליך פשוט, שדורש שני שלבים: התאמת הערכים המספריים, על ידי הפחתת חצי דרגת המלכודת והוספת חצי דרגת החבורה; ו-"ריכוך" ההשפעות המסוכנות או המורכבות מדי של המלכודת, המיועדת במקור להוות אתגר לדמויות בדרגות גבוהות, להן יש הרבה יותר אפשרויות באמתחתן.

ניקח לדוגמה את המלכודת **סמל הסבל** (משה"מ, עמ' 84), מלכודת לדרגה 24, כלומר, תוסף החצי-דרגה שלה הוא 12. החסירו 12 מד"ק התפיסה (28), ותקבלו 16, מספר הגיוני כאתגר קשה לדמות בדרגה ראשונה. הוסיפו את חצי-דרגת החבורה כדי ליצור אתגר ראוי לדמויות. עשו

זאת גם עם תוספי ההתקפה וכל הד"קים הרשומים. השלב השני, הריכוך, דורש להחליש את השפעותיה הקטלניות של המלכודת. הנזק שגורמת המלכודת גבוה מדי בשביל דרגות נמוכות, ולכן כדאי להחליש אותו בהתאם לנזק המופיע בטבלה בעמ' 40, 'דירוגי קושי ונזק לפי דרגה'. שימו לב לצורת ההפעלה של **סמל הסבל!** עלולים להפעיל אותו שוב ושוב במהלך אותה התקלות, אם נכנסים ויוצאים מהאזור. לכן, ראוי שהנזק שיעשה לא יהיה גבוה מדי. את הנזק המתמשך יש להוריד ל-10 עבור דרגות המופת, או 5 עבור דרגות הגבורה. אם המלכודת היתה גורמת השפעה רבת עוצמה, לדוגמה הופכת דמות להמומה או כופה עליה מחסרים קשים, גם השפעה זו כדאי היה למתן (למשל, להפוך המום להלום). דמויות בדרגות גבוהות מסוגלות להתמודד עם קשיים קיצוניים, ולכן, מלכודות בדרגות גבוהות הינן מסוכנות יותר ממלכודות בדרגות נמוכות. התחשבו בכך.

## להחליף את מראה המלכודת

שיטה פשוטה ממש באותה מידה היא לקחת מלכודת קיימת המתאימה כבר לדרגה הרצויה ולשנות את המראה שלה, מה שמכונה "פלאף". זאת בניגוד ל-"קראנץ'", שהוא הכינוי לחוקים ולערכים המספריים, שישארו זהים.

ניתן למשל להפוך סכנה למלכודת. נבגי האבדון (עמ' 79) מוצגים כסכנה, כלומר, תופעה טבעית שמסכנת את הדמויות, וזאת בניגוד למלכודת, שתוכננה בידי גורם עוין. ניתן להפוך את נבגי האבדון למלכודת, בקלות: במקום משטחי פטריות קטנות, אלו הם שקים מסוויים תחת חציר או אבנים קטנות, המלאים בגז קטלני.

באותו אופן ניתן להפוך כל מלכודת לסכנה. לדוגמה, צריח רובה הקשת הקסום (עמ' 78) יכול להיות מוסבר כקריסטל טבעי הנטוע בקיר, ומשלח ברקים לעבר כל מה שזז בחדר – הדמויות, בעיקר. האויבים עשויים לשאת חלקי קריסטל קטנים על גופם, וכך הם אינם מושכים ברקים. שינויים אלו באופן המלכודת והסכנה דורשים גם שינויים קלים בדרכי הזיהוי וההתמודדות. את שקי הגז לא ניתן לזהות כמסוכנים באמצעות בדיקת מבוכים, אבל ראוי להוסיף שאפשר לפרוק אותם עם בדיקת פשיעה. לקריסטל אין תיבת הפעלה, אבל בדיקת מאגיה עשויה להרגיע אותו.

## למחזר למחזר למחזר

אפשר למחזר את אותה מלכודת מספר פעמים, עם שינויים קלים אך חכמים. למשל, מלכודת בור פשוטה הופכת למסוכנת יותר אם בתחתיתה ממתנינים חודים חלודים או נחשים! ומה אם בתחתית הבור מצויה דלת סודית המובילה לחדרים נוספים? רצפת חניתות יכולה להפוך פניה לגמרי, אם שמים אותה כקיר עליו הדמויות צריכות לטפס. שיח קוצי פגיון מקבל רושם חדש אם במקום לתפוס דמויות, זהו שיח הזיה שתנועת העלים שלו נשמעת כלחישות שגורמות לדמות לראות אויבים גם היכן שאין.

שינוי בסוג האנרגיה, ההשפעה, המיקום או השימוש במלכודת מאפשרים לשה"מ להשתמש בה פעמים נוספות, מבלי שתהפוך להיות צפויה מדי.

## להשתמש במפלצות וחפצים קסומים

גביש המוקש, חפץ אלכימי המופיע **בתיבת האוצרות**, יכול לשמש כמלכודת לכל דבר. חדר המלא בגבישי מוקש יגרום לשחקנים לחשוב היטב כיצד לחצות אותו, וקשה הדבר עוד יותר אם בחדר יהיו גם יצורים מעופפים שמנסים לדחוף אותם על המוקשים! אפילו שזהו פשוט חפץ אלכימי, המצב המתואר הינו מלכודת מכל בחינה. כמלכודת, היא מאתגרת את השחקנים, משפיעה על ההחלטות שלהם, ומגיע להם לקבל נק"נ עליה, כרגיל.

החפצים האלכימיים המוצגים ב**תיבת האוצרות** יכולים לספק השראה למלכודות רבות. ניתן גם לקחת חפץ קסום, ולהרחיב את השפעתו לכדי מלכודת מלאה. לדוגמה, תארו לכם פסל שיוורה מפיו קליעי קריסטל **אבדון** (סוג של הקסמת שריון ונשק **מתיבת האוצרות**), וגורם לדמויות להיעלם מהעולם ולהופיע מחדש רק לאחר סיבוב. באופן שמאוד מפריע להן להילחם באויביהן או לתזמן את תנועתן כתגובה לחלקים אחרים במלכודת. (למשל להבים נעים!)

## ליצור מאפס

כמובן, אפשר פשוט ליצור מלכודות חדשות מאפס. זה לא אומר שצריך להמציא הכל לבד. מומלץ לקחת השראה מסדרות וסרטים. בכתבה הבאה נציג כמה מלכודות חדשות, לשימושכם, ונסביר כיצד יצרנו אותן.