

נתיב מופת: כישלון

גרוע, וגאה בזה. טוב, סתם גרוע.

מאת ערן אבירם

ספר החוקים לשחקן מציע שלוש שיטות ליצירת תכונות: שימוש במערך קבוע, הקצאת נקודות, או גלגול קוביות. השתיים הראשונות שומרות על איזון, ומוודאות שלכל הדמויות יש תכונות טובות, ושארף אחד אינו חזק מדי או חלש מדי לעומת האחרים.

אבל אתה יודע יותר טוב מכולם. אתה החלטת לגלגל בכל זאת, למרות אזהרות השה"מ. על כל תוצאה גבוהה, עלולה לצאת לך תוצאה נמוכה – אבל אתה תראה לכולם שאתה שולט בכל הסיכויים.

ולכן, אפילו שכל התכונות יצאו נמוכות מ-8, אתה הוא זה שתאלץ לאכול את הכובע ולשחק את הדמות הזו בכל זאת. אז אם הדמות שלך היא כבר כזה כישלון, אז לך עד הסוף!

כישלון

דרישות: כל התכונות נמוכות מ-8

לאורך מאבקים והרפתקאות רבות, הוכחת שאתה פשוט לא בנוי להרפתקאות. היית יכול להיות איכר, או שליח, אולי אופה (כזה שמכין לחם רגיל, לא משהו מיוחד). מה לעשות, לא נולדת כישרוני במיוחד. או בכלל. או אפילו קצת.

שוב ושוב אתה מכשיל את מאמצי החבורה, מתקשה להתמודד עם האתגרים שאחרים צולחים בקלות, וקורס כליל מול אתגרים הראויים לגיבורים. שכן אינך גיבור, וחבל שאתה מנסה בכלל. אתה פשוט כישלון.

זהו נס של ממש שהצלחת לשרוד עד דרגה 11 ולהיכנס לנתיב מופת, הוכחה שהשחקן שלך מסרב להכיר במציאות ופשוט ליצור דמות חדשה. אולי הוא התערב עם חבריו שיצליח לשחק דמות שכזו מבלי לרסק את שינוי מרוב תסכול, ואולי הוא פשוט נהנה לסבול. בעסה לך.

מאפייני נתיב הכישלון

כושל חרב (דרגה 11): אתה מאבד כל שליטה בכלי נשק שהיתה לך. בוא נודה בזה, מלכתחילה לא כל כך הצלחת לבצע שום התקפה כמו שצריך, אז למה להתאמץ. **פעולה חסרת תועלת (דרגה 11):** כאשר אתה מנצל נקודת פעולה כדי לבצע פעולה נוספת, כולם נאנחים, שהרי סתם חבל שאתה משתמש בנקודת הפעולה, ומצער שאתה לא יכול פשוט לתת אותה למישהו שידע לעשות איתה משהו מועיל.

מעורר רחמים (דרגה 16): בכל פעם שאתה נכשל בגלגול מיומנות מחוץ לקרב, ויש באזור נוכחים, הם מנידים בראשם בצער. בכל פעם שאתה נכשל בגלגול התקפה במהלך קרב, אתה מתייפח מעט. כל האויבים זוכים עליך ביתרון קרבי כל הזמן.

גבורות כישלון

דכדוך קרבי התקפת כישלון 11

בעוד אויבים סוגרים עליך מכל עבר, אתה מבין שאין טעם להמשיך להילחם.

התקלות * קרבי

פעולה רגילה קרוב פרץ 1

מטרה: כל האויבים בפרץ

התקפה: כריזמה נגד רצון

החטאה: המטרה זוכה ב-5 נקודות פגיעה זמניות.

הבערה עצמית תכלית כישלון 12

לפעמים אתה שואל את עצמך למה אתה בכלל מתאמץ, בעוד חבריך שואלים את עצמם איך לחלץ אותך הפעם.

לפי רצון * אש, קרבי

פעולה חופשית אישי

תנאי: אתה משתמש בכוח התקפה בעל מילת המפתח אש, ומחטיא.

השפעה: אתה עולה באש, וסופג נזק אש מתמשך 10 (הצלה לסיים).

פעם אחרונה, אני מבטיח התקפת כישלון 20

אתה מתחייב בפני חבריך שאחרי הפשלה הנוכחית, לעולם לא תאכזב אותם שוב. לכמה רגעים, הם מסכימים להאמין לך.

יומי * הקסמה, קרבי, תודעה

פעולה רגילה קרוב פרץ 5

מטרה: כל בן ברית בפרץ

התקפה: כריזמה נגד רצון

פגיעה: המטרה אינה מסוגלת להתקיף אותך (הצלה לסיים).

החטאה: למטרה נמאס מהשטויות שלך והיא רשאית לבצע התקפה בסיסית כפעולה חופשית עליך.

כשרונות חדשים

הכשרונות הבאים הינם מיותרים ממש כמו דמות שראויה להיכנס לנתיב הכישלון.

חסר תועלת

דרישות: כל התכונות נמוכות מ-8

תועלת: אין תועלת. אתה פשוט מבזבז כישרון על כלום,

כדי להמשיך ולהיות חסר כל תועלת.

נמוך מדי [בן מחצית]

דרישות: בן מחצית, כל התכונות נמוכות מ-8

תועלת: גיבורים בני מחצית מצליחים להיות מוצלחים ללא

קשר לגובהם. אתה הוא הדוגמא ההפוכה. אתה גרוע

ונמוך נורא. אתה מאבד את תוסף הגזע שלך לזריזות

ואקרובטיקה.

לא קשוב [אלף]

דרישות: אלף, כל התכונות נמוכות מ-8

תועלת: כל דבר קטן מושך את תשומת ליבך, ואתה לא

מצליח להתרכז באותו נושא יותר מכמה שניות. כאשר

אתה משתמש בכוח *דיוק אלפי*, אתה סובל... הי, מעניין

מה יש עכשיו בטלוויזיה.