

שיטת משחק רזה בדף

שמרדף - שיטת משחק תפקידים המתאימה לכל סוגה (ז'אנר) בדף אחד. נכתבה על ידי Rusty Gerard תורגמה על ידי ערן מולוט גרסה 3.1.1, אפריל 2014

מה צריך כדי לשחק?

- שני אנשים או יותר: מנחה אחד ושחקן אחד או יותר.
- כמה שיותר קוביות בנות שש פאות.
- כמה כרטיסים או דפים קטנים לרשום עליהם מידע על הדמות.

מה משמעות המילים האלו?

דמויות מיוצגות על ידי ארבעה מאפיינים מספריים בסולם של 1 (תת אנושי) עד 15 (על אנושי).

- גוף:** כוח, מהירות, זריזות וכו'.
- שכל:** תבונה, ידע, תפיסה וכו'.
- חיות:** סיבולת, בריאות וכו'. אם דמותך נפגעת היא מאבדת נקודות חיות. אם תאבד את כולן, דמותך תמות.
- מזל:** גורל, קארמה וכו'. אתה יכול "לשרוף" (לאבד) נקודה אחת של מזל באופן זמני על מנת להוסיף 1 קוביות לצלחת לבדיקת יכולת שזה עתה גלגלת. דמותך תקבל בחזרה את נקודות החיות והמזל שאיבדה כאשר המנחה מחליט על כך.

יצירת דמות

חלק 20 נקודות בין מאפייני הדמות שלך (הקצה לא פחות מ-1 ולא יותר מ-15 נקודות לכל מאפיין), בחר שתי מיומנויות מהרשימה בהמשך ורכוש דברים. דמותך מקבלת \$15 עבור כל נקודה במאפיין המזל שלה. דמותך יכולה לשפר את המאפיינים שלה וללמוד מיומנויות חדשות כאשר המנחה מחליט על כך. **דוגמת דמות מד"ב:** מרי 10, גוף 4, שכל 5, חיות 6, מזל. **מיומנויות:** לוחמה וטלקינזיס. כסף התחלתי: \$90.

דברים לרכוש

שריון	נשקים	ציוד
שריון קל \$50, הפחתת נזק: 1, מפחית גוף ב-1.	פנים אל פנים \$5, קליעים \$50, גוף + 1 או 5 קוביות קרב.	ערכה רגילה/חובבנית \$10, הכלים הבסיסיים למיומנות כלשהי, לדוגמה, ערכת עזרה ראשונה למיומנות הרפואה.
שריון בינוני \$300, הפחתת נזק: 2, מפחית גוף ב-2.	פנים אל פנים \$25, קליעים \$100, גוף + 2 או 8 קוביות קרב.	ערכה משופרת/מקצועית \$100, כל מה שיש בערכה הבסיסית ובנוסף כלים מקצועיים למיומנות כלשהי, לדוגמה, תיק רופא למיומנות הרפואה.
שריון כבד \$1500, הפחתת נזק: 3, מפחית גוף ב-3.	פנים אל פנים לא זמין, קליעים \$500, גוף + 4 או 14 קוביות קרב.	

מיומנויות

מיומנויות מייצגות הכשרה וידע מעמיק שיש לדמות בתחומי מומחיות רחבים. ראה בדיקת יכולת למידע נוסף על כיצד משתמשים במיומנויות במשחק. המנחה יכול להוסיף, להסיר או לשנות מיומנויות על מנת שיתאימו למערכה.

- אתלטיקה: פעולות של סיבולת, כוח הרזע ואקרובטיקה.
- הישרדות: ציד, לכידה, מעקב וליקוט מזון.
- ידע: היסטוריה, פולקלור, שפות, דת, פילוסופיה ותורת הנסתר.
- כוח פסיכוי: תפישה על חושית, טלקינזיס או טלפתיה (בחר רק אחד).
- לוחמה: כל צורות הלחימה החמושה והלא חמושה.
- מדע: מתמטיקה, פיזיקה, כימיה, ביולוגיה וכו'.
- מקצוע: משלח יד כלשהו, למשל: טייס, חייל או חייט.
- רטוריקה: שכנוע, משא ומתן ודיפלומטיה.
- רפואה: טיפול רפואי, תרופות וניתוח.
- תחבולה: תחפושת, להטוטנות, מנגנוני אבטחה, התגנבות וחכמת רחוב.

בדיקת יכולת (איך לעשות דברים)

ביצוע כל פעולה במשחק, כאשר קיים סיכוי לכישלון, דורש ביצוע בדיקת יכולת. המנחה יקבע איזה מאפיין רלוונטי לבדיקה, באיזו מיומנות (אם בכלל) ניתן להשתמש ומה מידת הקושי של הבדיקה (ראו מתאמים לבדיקת יכולת למטה). אם יותר ממאפיין אחד מתאים לבדיקה יש להשתמש במאפיין הנמוך ביותר של הדמות מביניהם. אם הדמות מוכשרת במיומנות הנדרשת השחקן יוכל לגלגל לפחות 2 ועד 13 קוביות, אחרת השחקן מגלגל לפחות קובייה אחת ולא יותר מ-7 קוביות. לאחר שהקוביות גולגלו אם לפחות אחת מהן מראה תוצאה של 1 הפעולה הצליחה. קוביות שתוצאתן 6 יש לגלגל מחדש. אם אף קובייה לא מראה תוצאה של 1 הפעולה נכשלה ואם כל הקוביות מראות תוצאה של 5 הפעולה נכשלה בצורה חמורה (משהו רע קורה). ניתן לשרוף נקודת מזל על מנת להצליח אוטומטית. המנחה יכול להחליט עוד בטרם גולגלו הקוביות שהפעולה נכשלה באופן אוטומטי משום שהיא בלתי אפשרית לדמות, אפילו עם מזל. **דוגמה:** טים מתמקח על המחיר עם סוחר. המנחה מחליט כי זו פעולה קלה מאד (+5) המבוססת על שכל ומיומנות הרטוריקה. לטים יש 5 שכל והוא מוכשר ברטוריקה ועל כן הוא מגלגל 10 קוביות. אם לטים לא היתה את מיומנות הרטוריקה הוא היה מגלגל 7 קוביות.

קרב (איך להרוג דברים)

התקפה היא בדיקת יכולת בהתבסס על גוף + תוסף הנשק ומיומנות הלוחמה. המנחה מחליט מה רמת הקושי בהתבסס על הגוף של היריב ומתאמים סביבתיים אחרים (שוב, ראו מתאמים לבדיקת יכולת למטה). אם היריב לובש שריון מתעלמים ממספר הצלחות השווה לערך הפחתת הנזק של השריון. היריב מאבד נקודת חיות אחת על כל הצלחה שנותרת לאחר הפחתת הנזק. השחקן יכול לשרוף נקודת מזל על מנת להוסיף 1 קוביות לצלחת לגלגול. **דוגמה:** טים נלחם במפלצת בעזרת רובה ציד, נשק קליעים של +2 או 8 קוביות. המנחה מחליט שדרושה בדיקה מתונה (-5) על מנת לפגוע. טים משתמש במספר הגבוה יותר מבין 8 או מאפיין גוף + 2, ואז מפחית 5. 8 הוא הגבוה יותר ועל כן השחקן מגלגל 3 קוביות, אך מכיוון שאף אחת מהן לא מראה 1 הוא מחליט לשרוף נקודת מזל. הגלגול מראה 4 הצלחות. טים יורה ופוגע במפלצת, אך השחקן אינו יודע מכמה הצלחות המפלצת מתעלמת בשל השריון שלה.

מתאמים לבדיקת יכולת

כאשר המנחה מחליט על רמת הקושי של בדיקת יכולת, הוסף או החסר את המספר המתאים למאפיין הדמות על מנת לקבוע כמה קוביות יש לגלגל.

קל מאד: +5 קל: 0 מתון: -5 קשה: -10 כמעט בלתי אפשרי: -15

מידע משפטי

נכתב על ידי © 2005-2014 Rusty Gerard. כל הזכויות שמורות. תורגם על ידי ערן מולוט. www.onepagerpg.com