

מבוא מקוצר

למשחק "מהאסכולה הישנה"



מאת מת'יו ג'. פינץ' Mythmere Games

כל הזכויות שמורות 2008, מת'יו ג'. פינץ'. חרבות וכשפים הינם סימן מסחרי רשום של מת'יו ג'. פינץ'.

תרגום לעברית: עומר גולן-יואל, יולי 2014, נעשה ברשותו של מת'יו ג'. פינץ'.

מבוא מקוצר

למשחק "מהאסכולה הישנה"

(הערת המתרגם לגבי מגדר: בשפה האנגלית, הניגוד לשפה העברית, אין זכר ונקבה. בתרגום, באופן שרירותי, בחרתי להשתמש בלשון זכר לגבי הקורא ולגבי השחקן, ובלשון נקבה לגבי המנחה. מדובר בהחלטה שרירותית בלבד ובמציאות, כמובן, המנחה והשחקנים יכולים להיות מכל מגדר).

חוברת זו הינה מבוא למשחק "מהאסכולה הישנה", והיא נכתבה במיוחד עבור כל אדם שהתחיל לשחק במשחקי-תפקידים אחרי, נגיד, שנת 2000 – אך היא גם עבור שחקנים ותיקים יותר שעברו, בהדרגה, לסגנונות משחק תפקידים מודרניים במרוצת השנים.

אם אתה רוצה לנסות פגישת משחק חד-פעמית של מהדורה 0 תוך שימוש בחוקי חרבות וכשפים החינמיים, הדפסת החוקים והתחלת המשחק, כפי שאתה רגיל לעשות, ייצרו פגישת משחק פתטית לחלוטין – אתה תחליט שבמהדורה 0 חסרים כל מיני חוקים חשובים. מה שהופך את מהדורה 0 לשונה ממשחקים מאוחרים יותר אינם החוקים בפני עצמם, אלא הדרך בה משתמשים בהם. למעשה, יש הבדל גדול בין סגנון המשחק של מהדורה 0 לבין סגנון המשחק המודרני עד שהחלטתי לתאר להלן ארבעה "רגעי זן" שבהם התפישה של משחק מודרני נהפכת לגמרי על פניה בידי גישת מהדורה 0. אלו תחומים שבהם סביר להניח שתצטרך להפוך על פניהן כמה מהנחות היסוד הבסיסיות ביותר שלך לגבי משחקים, אם ברצונך לחוות את מהות המשחק של מהדורה 0. אני מכנה אותם "רגעי זן" מאחר והם נשמעים שגויים באופן מוחלט ובלתי-אפשרי לאוזנו של השחקן המודרני, אך, כאשר אתה מקבל את היגיון המראה של גישה זו, לפתע פתאום מהדורה 0 נראית הגיונית כשיטה, כמו העולם הפוך של עליסה בארץ המראה.

בכלליות: ארבעה "רגעי זן"

המשחק במשחק "מהאסכולה הישנה" שונה מאוד ממשחקים מודרניים שבהם החוקים מכסים מצבים מפורטים רבים. חוקי מהדורה 0 לא נותנים לך הנחיות מפורטות רבות, ולא בגלל שהם השאירו בחוץ את התשובות בכדי לחסוך במקום. התייחס אליהם כאל משחק שמעולם לא ראית לפני כן, משחק שבו החוקים נותנים הנחיות והמנחה מפרשת את ההנחיות הללו.

"רגע זן" ראשון: פסיקה, לא חוקים

רוב הזמן במשחקים מהאסכולה הישנה, אינך משתמש בחוק; אתה פוסק פסיקה. קל להבין את המשפט הזה, אבל יש צורך בהבזק של תובנה בכדי לתפוש זאת באמת. השחקנים יכולים לתאר כל פעולה, מבלי שהם צריכים להתבונן בדף הדמות בכדי לראות האם הם "יכולים" לעשות זאת. המנחה, בתורה, משתמשת בשכל הישר על מנת להחליט מה קורה או מגלגלת קובייה אם היא חושבת שמעורב כאן גורם אקראי כלשהו, ואז המשחק ממשיך הלאה. זוהי הסיבה שלדמויות יש כל כך מעט מספרים על דף הדמות, ושיש להם כל כך מעט יכולות מוגדרות. רבים מהדברים המתקיימים כאתגרי "גלגול קובייה" במשחק המודרני (למשל, פירוק מלכודת) מבוצעים על יד תצפית, מחשבה וניסוי (וטעייה) במשחקים מהאסכולה הישנה. מעבר דרך מכשולים "מלכלך יותר את הידיים" ממה שאתה, קרוב לוודאי, רגיל אליו. החוקים הינם משאב למנחה, לא לשחקנים. השחקנים משתמשים בתצפית ובתיאור ככליהם וכמשאביהם: החוקים הם עבור המנחה בלבד.

דוגמה פשוטה: מלכודת בור. באופן מסורתי, הטיפול במלכודות בור רבות במהדורה 0 מתבצע בדרך הבאה. ניתן לגלותן בקלות, באמצעות גישוש מלפני הדמויות בעזרת מוט באורך 3 מטרים. אם אתה דורך על מלכודת בור, יש סיכוי של 1 מתוך 6 שמלכודת הבור תיפתח. זה הכל. בניגוד לכך, משחקים מודרניים לרוב מכילים מקצועות עם יכולות ספציפיות לגילוי ופירוק מלכודות. בואו ונראה כיצד מלכודת בור עשויה להיות מטופלת בהתאם לגישת מהדורה 0 והגישה המודרנית.

הערה: המנחה בסגנון המודרני בדוגמאות האלו היא בחורה דיי משעממת בנוגע להוספת 'צבע' למשחק שלה. דבר זה אינו נעשה בכוונה לגרום למשחקים בסגנון המודרני להיראות רע: אנו מניחים כי רוב האנשים הקוראים את החוברת הזו משחקים באופן סדיר במשחקים בסגנון המודרני ויודעים שאינם משעממים עד כדי כך. הדבר נעשה בכדי להדגיש היכן וכיצד משתמשים בחוקים במשחק המודרני, בניגוד למשחק בסגנון הישן. כך שהמנחה בסגנון המודרני מדברת דרך כל החוקים שהיא עושה בהם שימוש, דבר שאינו הדרך בה מנחה מהסגנון המודרני מריצה, על פי רוב, את המשחק שלה.

מלכודת הבור (סגנון מודרני)

מנחה: "מסדרון ברוחב 3 מטרים מוביל צפונה אל תוך החשיכה".

ג'ון הנוכל: "אני בודק מלכודות".

מנחה: "מה מספר המטרה שלך לבדיקה?"

ג'ון הנוכל: "15".

מנחה: מחליטה שמלכודת הבור שנמצאת מול החבורה היא "סטנדרטית", כך שכל מה שג'ון צריך לעשות הוא

לגלגל 15 ומעלה. "גלגל 1ק20".

ג'ון הנוכל: "16".

מנחה: "כאשר אתה מגשש לפניך, אתה מוצא סדק ברצפה – נראה שיש שם מלכודת בור".

ג'ון הנוכל: "האם אני יכול לפרק אותה?"

מנחה: "מה מספר המטרה שלך לזה?"

ג'ון הנוכל: "12. גלגלתי 14".

מנחה: "או קיי, כשאתה מתקדם בזהירות, אתה מצליח לתקוע את המנגנון כך שהמלכודת לא תיפתח".

ג'ון הנוכל: "אנחנו הולכים מעל למלכודת. אני הולך ראשון".

מלכודת הבור (סגנון ישן)

מנחה: "מסדרון ברוחב 3 מטרים מוביל צפונה אל תוך החשיכה".

ג'ון הנכלולי: "אנחנו מתקדמים, בודקים את הרצפה שלפנינו עם המוט באורך 3 המטרים".

מנחה: עומדת לומר שהמוט דוחף ופותח מלכודת בור, כאשר היא נזכרת במשהו. "חכה רגע, כבר אין לך את

המוט באורך 3 המטרים. האכלת בו את פסל האבן". [אם לחבורה עדיין היה המוט, ג'ון היה מגלה את המלכודת

באופן אוטומאטי]

ג'ון הנכלולי: "לא האכלתי בו את הפסל, הפסל אכל אותנו כשנגעתי בראשו".

מנחה: "זה לא אומר שקיבלת חזרה את המוט. האם אתה נכנס למסדרון?"

ג'ון הנכלולי: "לא. אני חושד. האם אני יכול לראות סדקים כלשהם ברצפה, אולי בצורת ריבוע?"

מנחה: מתלבטת לגבי זה, מאחר ויש מלכודת בור בדיוק במקום בו ג'ון מסתכל. אך המסדרון חשוך, כך

שהתשובה היא "לא, יש בערך מיליון סדקים ברצפה. אתה לא תראה מלכודת בור בקלות שכזו, בכל מקרה".

[מנחה אחר היה עשוי להחליט באופן מוחלט שג'ון רואה את המלכודת, מאחר והוא מחפש את הדבר הנכון

במקום הנכון].

ג'ון הנכלולי: "או קיי. אני מוציא את נאד המים מהתרמיל שלי. ואני הולך לשפוך קצת מים על הרצפה. האם הם

מטפטים דרך הרצפה במקום כלשהו, או מגלים סוג כלשהו של דפוס?"

מנחה: "כן, נראה שהמים יוצרים שלולית קטנה מסביב לצורה מרובעת ברצפה שבה הריבוע גבוה במקצת

שמאר הרצפה".

ג'ון הנכלולי: "כמו כשיש מלכודת בור מכוסה?"

מנחה: "יכול להיות".

ג'ון הנכלולי: "אני יכול לפרק אותה?"

מנחה: "איך?"

ג'ון הנכלולי: "אני לא יודע, אולי אגלגל קובייה כדי לתקוע את המנגנון?"

מנחה: "אתה לא יכול לראות מנגנון. אם אתה דורך על זה, יש ציר, אתה נופל. מה אתה הולך לתקוע?"

ג'ון הנכלולי: "אני לא יודע. או קיי, בואו פשוט נלך מסביב לזה".

המנחה: "אז אתם הולכים מסביב לזה. יש רווח של בערך חצי מטר בכל צד".

דוגמה נוספת:

קפיצת הנינג'ה (מודרני)

אנחנו נכנסים לדוגמה הזו באמצעו של קרב.

מנחה: "אתה עומד על מדף הסלע בגובה 3 המטרים, ומתחתיך, הגובלין עומד להתקיף את פרנק הכוהן. ג'ון הנכלולי: אני אוחז בחרב שלי, עם הלהב כלפי מטה, ומזנק מצדף הסלע, ותוקע את הלהב עמוק אל תוך גבו של הגובלין תוך שימוש במשקל הגוף שלי ובנפילה בכדי לגרום לנזק נוסף".

מנחה: "ברצינות?"

ג'ון הנכלולי: "כן".

פרנק הכוהן: "או, לעזאזל, זה שוב קורה".

מנחה: "באיזה כישרון אתה משתמש?"

ג'ון הנכלולי: "אני לא משתמש בכישרון בשביל זה. אני רוצה לנסות את זה בכל מקרה. ללא הכשרה".

מנחה: "אין לך התקפת קפיצה או התקפת זינוק או משהו בסגנון?"

ג'ון הנכלולי: "לא".

מנחה: "אז זאת בסך הכול התקפה רגילה. היית יכול לגרום לנזק נוסף אם הייתה לך הכשרה במיומנות שקשורה לכך".

ג'ון הנכלולי: "או קיי, גלגלתי 2".

מנחה: "זאת החטאה. ואתה נופל על הרצפה לעמדת שכיבה".

ג'ון הנכלולי: "היי, זה לא הוגן. אם זאת בסך הכול התקפה רגילה, לא צריך להיות סיכוי שאפול על הרצפה. אם היה סיכוי כלשהו לזכות ביתרון, אני יכול להבין את זה, אבל התחלתי מעמדה טקטית טובה ולא קיבלתי שום דבר חוץ מהתקפה רגילה עם סיכוי אוטומאטי ליפול על הרצפה. זה לא הוגן".

מנחה: "או קיי, אבל אפילו אם היה לך +2 מזה שעמדת מעליו, עדיין החטאת".

ג'ון הנכלולי: "אני בסך הכול אומר שאין שום דבר בחוקים שאומר שהייתי צריך ליפול על הרצפה לאחר שהתקפתי".

פרנק הכוהן: "אני מתקיף את הגובלין".

מנחה: "או קיי. אתה יודע מה? גלגל מול מיומנות הקפיצה שלך עם מספר מטרה של 10, ואם תצליח, תישאר עומד על הרגליים".

פרנק הכוהן: "אני תוקף את הגובלין".

ג'ון הנכלולי: "גלגלתי 9, אבל יש לי מתאם זריזות של +2, אז זה 11".

מנחה: "או קיי, נשאר עומד על הרגליים".

פרנק הכוהן: "אני תוקף את הגובלין".

קפיצת הנינג'ה (סגנון ישן)

אנחנו נכנסים לדוגמה הזו באמצעו של קרב.

מנחה: "אתה עומד על מדף הסלע בגובה 3 המטרים, ומתחתיך, הגובלין עומד להתקיף את פרנק הכוהן.

ג'ון הנכלולי: אני אוחז בחרב שלי, עם הלהב כלפי מטה, ומזנק מצדף הסלע, ותוקע את הלהב עמוק אל תוך גבו של הגובלין תוך שימוש במשקל הגוף שלי ובנפילה בכדי לגרום לנזק נוסף".

מנחה: "ברצינות?"

ג'ון הנכלולי: "כן".

פרנק הכוהן: "או, לעזאזל, זה שוב קורה".

מנחה: [מחליטה שהיא תיתן לג'ון גלגול פגיעה. הצלחה תיתן לו להשיג נזק נוסף, אך כישלון יגרום לאסון כלשהו].

"אתה קופץ ממדף הסלע. גלגל פגיעה".

ג'ון: "גלגלתי 2".

מנחה: "או קיי, אתה מחליק כשאתה קופץ ממדף הסלע ומסתבך עם החרב שלך. אתה מפיל את הגובלין

לרצפה, אך גם אתה לא נוחת על הרגליים. שניכם מרוחים על הרצפה. בנוסף, ייתכן שפגעת בעצמך כשנפלת

על הגובלין. גלגל שוב פגיעה".

ג'ון: "גלגלתי 15".

מנחה: "דקרת את עצמך ברגל. גלגל נזק".

פרנק הכוהן: "גלגל גבוה".

ג'ון הנכלולי: "לעזאזל איתך, פרנק. גלגלתי 2".

מנחה: "שתי נקודות של נזק, אם כן. אתה לא מקבל נזק כלשהו מהנפילה, בגלל שהגובלין בלם את הנפילה

שלך. אתה על הרצפה וכך גם הוא. פרנק עומד שם עם האלה שלו, מבולבל לגמרי ממה שקרה בדיוק עכשיו".

פרנק הכוהן: "בזמן שהגובלין מרוח על הרצפה, אני מחסל אותו במכה אדירה באלה שלי".

מנחה: "גלגל פגיעה".

ג'ון הנכלולי: "אני לא מבין למה אני צריך להיות למטה על הרצפה".

מנחה: "גלגל 2, זה גלגול מסריח,

הסתבכת עם החרב שלך, ואתה על הרצפה. היית גורם נזק כפול אם היית פוגע".

ג'ון הנכלולי: "איפה זה כתוב בספרים?"

מנחה: "זה לא כתוב. המצאתי את זה הרגע. פרנק, גלגל פגיעה".

"רגע זן" השני: מיומנות שחקן, לא יכולות דמות

מבוכים ודרקונים המקורי וחרבות וכשפים הם משחקים של מיומנות בכמה תחומים שבהם משחקים מודרניים מסתמכים על דף הדמות בלבד. אין לך בדיקת "הבחנה" שנותנת לך להבחין במלכודות וידיעות מוחבאות, אין לך בדיקת "תרמית" שנותנת לך להונות באופן אוטומאטי שומר חשדן בעיר, ואין לך בדיקת "זיהוי מניע" שאומרת לך מתי מישהו משקר לדמות שלך. אתה צריך לומר למנחה היכן אתה מחפש מלכודות או על איזה כפתורים אתה לוחץ. אתה צריך לומר למנחה באיזה סיפור מצוץ מן האצבע אתה מנסה לגרום לשומר בעיר להאמין. אתה צריך להחליט בעצמך אם מישהו משקר לדמותך או אומר לה את האמת. במשחק של מהדורה 0, אתה תמיד

שואל שאלות, אומר למנחה בדיוק על מה הדמות שלך מסתכלת, ועושה ניסויים בדברים. גלגולי קובייה הינם שכיחים הרבה פחות מאשר במשחקים מודרניים.

בנוסף לכך: המשחקים הללו אינם סימולציות של מה שגמד שגדל בחברה מסוימת, ושיש לו רמת תבונה מסוימת, יעשה כאשר הוא עומד בפני אתגרים מסוימים. המשחק בסגנון הישן סובב סביב שמירה על הדמות שלך בחיים והפיכתה לאגדה. מיומנות השחקן היא המלאך השומר של הדמות שלך – קרא לה המזל או האינטואיציה של הדמות, או כל דבר אחר שנראה לך הגיוני, אבל אל תהסס להשתמש במיומנות שלך כשחקן פשוט בגלל שלדמות יש תבונה נמוכה. משחק-תפקידים הוא חלק מהמשחק, אבל לא ברית התאבדות עם הדמות.

דע מתי לברוח. מנחה טובה היא ניטרלית: היא אינה מעדיפה את החבורה, והיא אינה מעדיפה את המפלצות. אך היא לא משחקת בטורניר נגד השחקנים, שבו היא מוגבלת ביד חוקים ומחויבת להציע אתגרים מותאמים ומאוזנים היטב. תחת זאת, היא נמצאת שם כשופטת ניטרלית להרפתקאותיהן של הדמויות בעולם פנטזיה – **לא** ב"סביבת משחק". אפילו בקומה הראשונה של מבוך, יכולים להימצא אתגרים קשים מיד לחבורת הרפתקנים בדרגה הראשונה. שאל את הבחור בעל היד האחת במסבאה: הוא עשוי לדעת. אם לא חשבת על לחפש בחורים בעלי יד אחת במסבאה, ראה זאת כהערה על מיומנותך כשחקן.

"רגע זן" שלישי: גיבור, לא גיבור-על

למשחקים בסגנון הישן יש קנה-מידה אנושי, לא קנה-מידה של גיבורי-על. בדרגה הראשונה, הרפתקנים הם בקושי מסוגלים ליותר ממה שהאדם הרגיל מסוגל, הם חיים על תושייתם. אך בחזרה לרגע הזן, אפילו כאשר דמויות עולות לשיאי הכוח, הן אינן משיגות יכולות-על או תכונות גבוהות. לדמויות בדרגה גבוהה באמת יש חפצים יקרים שנצברו לאורך קריירה של הרפתקנות; יש להן על פי רוב מידה כלשהי של עוצמה פוליטית, לכל הפחות מעוז. הן קטלניות כאשר הן עומדות בפני יריבים נורמאליים... אך אינן בלתי-מנוצחות. משחק בסגנון הישן (ושוב, זה עניין של טעם) הוא סיפור הפנטזיה של לקחת בחור בלי כוחות אדירים – בחור בדיוק כמוך אך טיפה יותר חזק או עם קצת כוחות קסם – ולאורך זמן להפוך למלך או למכשף מטיל-אימה. הוא לא סיפור אודות בחור היכול, בתחילת המשחק, להתמודד בעת ובעונה אחת עם עשרה איכרים החמושים בנבטים. יש לו נקודת התחלה קשוחה הדומה לעולם האמיתי. ודמותך לעולם לא תהפוך, באופן אישי, לעוצמתית יותר מדרקון. בדרגות הגבוהות, היא תהיה אולי מסוגלת להרוג דרקון בחרב או בלחשים, אך לעולם לא בכך שתתפוס את גרונו ותחנוק אותו במבחן כוח של אחד על אחד. אפשר לעשות כן כן אנלוגיה של ספרי קומיקס: הדמויות לא נעשות סופרמן; הן נעשות לבאטמן. והן לא מתחילות כבאטמן – באטמן הוא השיא. הוא טיפה יותר מהיר מהרגיל, טיפה יותר חזק מהרגיל, יש לו הרבה מזומנים, מערת עטלף, משרת, תומך (רובין) וחפצים (גאדג'טים) מגניבים. אבל הוא לא יכול לקפוץ מעבר לבניינים גבוהים בקפיצה אחת. אם אתה לא חש בהישג כאשר באטמן במקום סופרמן הוא המטרה, ייתכן כי סגנון המשחק הישן אינו מתאים לתפישתך לגבי מה עושה פנטזיה לטובה ולמלהיבה. משחק

מהסגנון הישן סובב סביב ניצחוננו של האדם הקטן ההופך לגיבור אפי, לא סביב התפתחותו של גיבור אפי לייצור על-אנושי. אין שום דבר רע בדבר השני, אך פנטזיה מהסגנון הישן מתאימה לראשון.

רגע זן רביעי: שכך מ"איזון משחק"

מערכה מהסגנון הישן היא אודות עולם פנטזיה, על כל סכנותיו, סתירותיו והפתעותיו: היא לא "סביבת משחק" שבאופן כלשהו תמיד מייצרת אתגרים ברמת הקושי הנכונה לרמת הניסיון של החבורה. לחבורה אין "זכות" להיתקל רק במפלצות שהיא מסוגלת להביס, אין "זכות" להיתקל רק במלכודות שהיא מסוגלת לפרק, אין "זכות" להכריז על שימוש בחוק מסוים מהספרים, ואין "זכות" לגלגול קובייה בכל נסיבות שהן. מצב זה אינו שגיאה בחוקים. איזון המשחק פשוט אינו חשוב מאוד במשחק מהסגנון הישן. זה לא טורניר שבו השחקנים מתמודדים מול המנחה. זה יותר כמו סיפור עם קוביות: השחקנים מתארים את הפעולות שלהם, המנחה מתארת את התוצאות, וסיפורן של הדמויות, בין אם הוא אפי ובין אם הוא הרה-אסון, עולה וצומח מתוך מאמצייהם המשולבים של המנחה והשחקנים. המנחה תהיה מופתעת מהתוצאות בדיוק כמו השחקנים.

החוקים אינם שבירים, והמשחק אינו מתמוטט אם מישהו עושה טעות קטנה או אם דמות אחת נעשית, באופן זמני, עוצמתית יותר מהאחרות, או אם היתקלות היא "קשה מידי". לפעמים המנחה תקבל החלטה גרועה. אלו אינן טרגדיות. משחק תפקידים הוא כמו האינטרנט – הוא לא נשבר אם אתה לוחץ על הכפתורים הלא נכונים. איזון משחק פשוט אינו נושא קריטי.

עם זאת יש לעמוד על נקודה אחרונה לגבי איזון במשחק. בדיוק כמו שלשחקנים אין זכות להסתמך על חוק בספר, כך גם למנחה אין זכות, בשום פנים ואופן, לומר לשחקן מה הדמות מחליטה לעשות. זאת החלטתו של השחקן (אלא אם כן הדמות תחת כישוף). למנחה במשחק מהסגנון הישן יש הרבה יותר "כוח" מאשר במשחק מודרני, והיא עלולה להתפתות להכתיב גם את מה שהדמויות עושות. אם דבר כזה קורה, המשחק נעשה ללא יותר ממישהי שמספרת סיפור בזמן שאחרים מגלגלים קוביות. בדיוק כמו במשחק מהסגנון המודרני, התנהגות מסוג זה פוגעת קשות בהנאה מהמשחק. אינך עושה מהלכים עבור היריב שלך במשחק שחמט, והמנחה אינה משחקת את דמויות השחקן במהדורה (או במשחקים מודרניים, למען האמת).

טיפים לשחקנים

- 1) ראו את כל האזור שמיפיתם כשדה-הקרב; אל תתכננו להתמודד עם מפלצות בחדר יחיד. המפלצות עשויות לנסות לאגף אתכם באמצעות ריצה במורד המסדרונות. קיבעו נקודות מפגש שאליהן החבורה תוכל לסגת לעמדה הגנתית בטוחה.
- 2) גששו קדימה, ונסו להימנע ממפלצות משוטטות שאינן נושאות אוצר רב. אתם במבוך בכדי למצוא את המאורות העשירות באוצר. הניסיון להרוג כל מפלצת שאתם פוגשים יחליש את החבורה לפני שהיא תמצא את המפלצות העשירות.

- 3) אל תניחו שאתם מסוגלים להביס כל מפלצת שאתם פוגשים.
- 4) נהלו סוג כלשהו של מפה, אפילו אם היא סתם תרשים זרימה. אם תלכו לאיבוד, אתם עלולים למצוא עצמכם בצרה אמיתית – במיוחד במבוך שבו גלגולי מפלצות משוטטות נעשים בתדירות גבוהה.
- 5) שאלו הרבה שאלות לגבי מה שאתם רואים. הביטו למעלה. שאלו לגבי בנייה בלתי-רגילה. בדקו את הרצפות לפני שאתם דורכים עליהן.
- 6) שימרו על הקוסם שלכם. הוא הפצצה האטומית שלכם.
- 7) שכרו את שירותיו של בשר-תותחים. אל תתנו לבשר-תותחים להתחיל לראות בכם מקור חלש לאוצר.
- 8) חניתות יכולות, על פי רוב, להגיע אל מעבר לשורה הראשונה של הלוחמים שלכם, כך שפלנגה של שכירים עובדת היטב.
- 9) בדקו עם הבחור הוותיק בעל היד האחת במסבאה לפני כל גיחה; הוא עשוי להיזכר פתאום בפרטים נוספים לגבי האזור.

טיפים למנחה

בנקודה זו כבר הבנת כי עבודתך במשחק מהסגנון הישן שונה בהרבה מזאת שבמשחק מהסגנון המודרני. עבודתך אינה לזכור וליישם חוקים באופן נכון, אלא לפסוק פסיקות על המקום ולתאר אותן באופן צבעוני. עבודתך לענות על שאלות (כמה מהן יהיו משונות במיוחד) ולהעמיד את השחקנים בפני הרבה מאוד החלטות שעליהם יהיה לקבל. את ספר החוקים, ואין ספר חוקים אחר מלבדך. בדיוק כמו שהשחקנים צריכים לשכוח את הרעיון שדמויותיהם מצויות בסביבה מותאמת-דרגה ודמוית-טורניר, עלייך לשכוח את הרעיון שהסיטואציות נשלטות בידי חוקים. הן אינן נשלטות בידי חוקים, הן נשלטות בידייך. התמקדי בהפיכת הסיטואציות למהנות, לא בהפיכתן ל"מבוצעות כראוי".

הטאו של המנחה: הדרך של האגרטל הסיני

אם יש לך בחירה בין הרצת קרב צפוי ומבוצע באופן הוגן, לבין הרצת קרב שבו חרבות נשברות, אנשים נופלים, מישהו מקיא ממכה לבטן, קסדה מועפת באוויר, מישהו מסתבך בוילון, או אירועים אחרים מסוג זה המצויים מחוץ לחוקים הרשמיים... אמצו את התוהו. זהו חוק האגרטל הסיני. מדוע זהו חוק האגרטל הסיני? הסתכלי על זה בדרך זו. יש אגרטל סיני שערכו לא יסולא בפז העומד על השולחן במרכז חדר בן משתולל קרב מכל הצדדים, חרבות מונפות, כיסאות מועפים, קליעי רובה-קשת שורקים באוויר. אין, עם זאת, כל חוק שהוא המכסה את הסיכוי לאירוע אקראי זה או אחר העשוי להשפיע על האגרטל הסיני שערכו לא יסולא בפז. אני בטוח שיש צורך לומר יותר מכך, אך ליתר ביטחון, אני אומר. אם מישהו גלגל "1", או "3" טבעיים, או אפילו אם שום דבר ספציפי לא קרה בכדי לגרום לכך, זהו חוסר-אחריות בוטה מצידך שלא להתחיל שרשרת אירועים כלשהי המערבת את האגרטל הסיני. חרב עפה באוויר – השולחן שמתחת לאגרטל מוכה בחרב – האגרטל מתנדנד מצד לצד, עומד ליפול – האם מישהו יכול לתפוס אותו, אולי תוך כדי זינוק וגלישה לאורך הרצפה? זהו משחק.

האם זה לא הוגן? ובכן, זה בוודאי מחוץ לחוקים הקיימים. זוהי עבודתך ליצור אירועים מחוץ לרצף הסטנדרטי של "אני מגלגל פגיעה. הם מגלגלים פגיעה. אני מגלגל פגיעה".

בקרב, גלגולים גרועים יכולים ליצר, באופן ספונטאני, תוצאות גרועות (וודאי כי את עושה זאת עבור שני הצדדים, לא רק עבור השחקנים). אין לך צורך בטבלה בכדי לייצר תוצאות גרועות – פשוט המציאי אותן על המקום. גלגולים טובים עשויים להביא תוצאות טובות, למשל פירוק אויב מנשקו, גרימה לו ליפול, דחיפתו לאחור וכן הלאה. שוב, המציאי זאת על המקום. זכרי את האגרטל הסיני!

הטאו של המנחה: הדרך של ראש הצבי

ללא בדיקות הבחנה וגלגולי איסוף מידע אוטומטיים, לשחקנים אין דרך לייצר פתרונות באמצעות גלגול קוביות ובדיקת דפי הדמות שלהם. עליהם לחשוב. זוהי הדרך בה מיומנות השחקן נכנסת למשחק. השוואה את שתי הדוגמאות הללו של חקירת חדר שבו כוך סודי מוחבא מאחורי ראש צבי על הקיר.

ראש הצבי המסתורי (סגנון מודרני)

ג'ון הנוכל: "אנחנו פותחים את הדלת. יש משהו בחדר?"
מנחה: "אין מפלצות. יש שולחן, כיסא וראש צבי תלוי על הקיר."
ג'ון הנוכל: "אני מחפש את החדר. מיומנות החיפוש שלי היא +5. אני מגלגל 19, כך שזה 24."
מנחה: "גלגול יפה. אתה מגלה שראש הצבי מחליק לצדדים, ושיש לוח סודי מאחוריו".

ראש הצבי המסתורי (סגנון ישן)

ג'ון הנכלולי: "אנחנו פותחים את הדלת. יש משהו בחדר?"
מנחה: "אין מפלצות. יש שולחן, כיסא וראש צבי תלוי על הקיר."
ג'ון הנכלולי: "אנחנו בודקים את התקרה והרצפה – אנחנו לא נכנסים בינתיים. אם אין שום דבר על התקרה או הרצפה, אנחנו לוחצים על הרצפה עם המוט באורך 3 המטרים, ואז אני צועד פנימה, בזהירות."
מנחה: "שום דבר. אתה בחדר."
ג'ון הנכלולי: "אני מחפש בחדר."
מנחה: "מה אתה בודק?"
ג'ון הנכלולי: "אני מעיף מבט על השולחן והכיסאות כדי לראות אם יש שם משהו בלתי-רגיל. אחרי זה אני מעביר את הידיים שלי עליהם כדי לראות אם יש משהו מוזר."
מנחה: "לא."
ג'ון הנכלולי: "האם עיני הצבי עוקבות אחריי או משהו?"
מנחה: "לא."
ג'ון הנכלולי: "אני בודק את ראש הצבי".

מנחה: "איך?"

ג'ון הנכלולי: "אני מעקם את הקרניים, מסתכל בתוך הפה, בודק אם אפשר להטות אותו הצידה".

מנחה: "כאשתה בודק האם אפשר להטות אותו הצידה, הוא מחליק טיפה לצד".

ג'ון הנכלולי: "אני מחליק אותו עוד".

מנחה: "יש כוך סודי מאחוריו".

במילים אחרות, גלגולי הקובייה לא סיפקו קיצור דרך או קביים כדי לגלות או לפתור את כל החידות המעניינות הללו ואת הרמזים המפוזרים ברחבי המבוך. אותו הדבר תקף גם לגבי טיפול במלכודות (אלא אם כן יש מקצוע של גנב).

את יכולה לומר לעצמך: "אלוהים, נשמע שזה דורש הרבה זמן". ואכן, סוג זה של חקירה מפורטת של אזור ההרפתקה תופס יותר זמן במשחק מהסגנון הישן מאשר במשחק מודרני. מהדורה 0 היא משחק של חקר, חיפוש ופתרון תעלומות בדיוק כמו שהיא משחק של קרב. מתכנני המשחקים, לאורך השנים, החליאו שהמשחק צריך להתמקד יותר בקרב וברגעים ה"קולנועיים" יותר של המשחק, עם פחות "בזבוז" זמן על צד החקר והחקירה של הדברים. לאורך הזמן, יותר ויותר פרטים הוכנסו לחוקי הקרב; וגלגולי קוביות החליפו את חלק המשחק שהתמקד במיפוי, תשומת לב לפרטים, ניסוי, והסקה. אל תסיקי, עם זאת, כי חלק החקר של המשחק עושה את הכול לאיטי יותר. הקרב מהיר עד כדי כך יותר במהדורה 0 שיש יותר זמן פנוי לחלק החקר\חשיבה של המשחק. מניסיוני, פגישת משחק של מהדורה 0 מאפשרת לשחקנים לחוות הרבה יותר קרבות וחקירות ממה שאותה כמות של זמן משחק הייתה מאפשרת תוך שימוש בחוקי המהדורה השלישית של מבוכים ודרקונים. נכון לרגע הכתיבה, נראה כי למהדורה הרביעית יש מערכת קרב מהירה מזו של המהדורה השלישית (המשחק אינו די זמן על המדפים, בעת כתיבת שורות אלו, כך ששיחקתי בו רק שלושה מפגשים), אך נראה כי מה שאמרתי למעלה עדיין תקף – אולי במידה מועטה יותר.

הטאו של המנחה: ה"קונג-פו" של הקרב המופשט שלך צריך להיות חזק

ביקורת אחת המופנית לעיתים קרובות נגד משחקים מהסגנון הישן היא שזה פשוט משעמם לעבור דרך סדרה של "אני מגלגל ק20. החטאה. אני מגלגל ק20. פגיעה. אני מגלגל ק20. החטאה. אני מגלגל ק20. החטאה". מלבד לקרבות מהירים ובלתי-חשובים ביותר, קרבות מהסגנון הישן אינם נערכים כך, אחרת זה היה באמת טיפה משעמם.

הסיבה שקרב מהסגנון הישן אינו משעמם – ושלמעשה הוא לעיתים קרובות הרבה יותר צבועני מאשר קרב מהסגנון המודרני – היא בגלל הדברים שאינם כתובים בחוקים אך נמצאים בקרבות. במשחקים הללו, שחקן יכול לתאר ולנסות בעיקרון כל דבר שהוא חושב עליו. הוא לא נזקק לכל סוג שהוא של יכולת המוגדרת בידי המשחק בכדי לעשות זאת. הוא יכול לנסות לגלוש על הקרקע בין אויבים, להיתלות על נברשת ולזנק על אויב

רחוק, להתגרות באויב בכדי שירוך מעל למלכודת בור... כל מה שהוא רוצה לנסות. זה לא אומר, כמובן, שהוא יצליח. זאת העבודה שלך לטפל בניסיונות האלו באופן צבעוני והוגן, תוך בחירת ההסתברות שאת חושבת שמאימה לכך וגלגול כמה קוביות. לפעמים, התשובה היא פשוט "אין שום דבר שזה יעבוד; אני אפילו לא הולכת לגלגל קוביות בשביל זה". כאשר השחקנים באמת מבינים – וזה עשוי לקחת זמן מה – שאינם מוגבלים בידי תכונות, כישרונות, מיומנויות או חוקים, תמצאי כי הקרב נעשה דיי מעניין.

זאת גם עבודתך להחדיר לקרב אירועים שמחוץ לחוקים. "אתה גלגלת 1. החרב שלך עפה באוויר". "אתה גלגלת 1. אתה מועד ונופל". "אתה גלגלת 1. החרב שלך נתקעת בסדק ברצפה". "היי, גלגלת 20, אתה הורג את האורק, מעיף את הגופה שלו מהחרב שלך בבעיטה, ודם מותז אל תוך עיניו של האורק שמאחוריו. הוא לא יקבל התקפה בסיבוב הזה". "היי, גלגלת 20, אתה מעיף את החרב מהיד שלו למרות שלא גרמת מספיק נזק כדי להרוג אותו". זוהי רק סדרת דוגמאות לדרכים השונות שבהן את יכולה לטפל בגלגולים טבעיים של 1 או 20. כל תוצאה היא שונה, ואף אחת מהן אינה רשמית – את פשוט שלפת אותן מהמותן. עשית זאת בעקביות – הגלגולים הגבוהים והנמוכים תמיד יצרו תוצאה טובה או גרועה – אך מה שבדיוק קרה הוא פחות או יותר עניין של ההחלטה שלך על פי מה שנראה מציאותי, או ממש כיפי.

כמו כן, קרב מעניין וצבעוני אינו רק בגלגולים הגבוהים והנמוכים. דמות מזנקת על שולחן, אך השולחן נשבר. קפיצה לקרב על חבל מצליחה – אך החבל נקרע והדמות מוצאת את עצמה קופצת אל תוך הקבוצה הלא נכונה של מפלצות. מכה ממפלצת גורמת לאחת הדמויות לשמוט לפיד. נוצות הקישוט בקסדתו של מישהו נחתכת במכה שהחטיאה אותו. כל הפרטים הקטנים האלו מוסיפים לאיכותו של הקרב בסגנון הישן, והופכים אותו בדומות מרצף של גלגולי ק 20 למשהו חי ומלהיב הרבה יותר. זה לא אומר, כמובן, שכל אבחת חרב וכל צעד אל תוך הקרב חייב לייצר תיאורים מפוארים ופרטים מצידך. זה עניין של קביעת הקצב, ובכנות איני יכול להסביר כיצד לעשות זאת היטב מעבר לכך שאומר שתתרגלי לכך.

זכרי גם כי לא רק השחקנים יכולים להשתמש בטקטיקות בלתי-אורתודוקסיות. מפלצות עושות דברים בלתי צפויים גם הן – השלכת ספסל בניסיון להפיל שתי דמויות במכה, מפלצות המנסות להיתלות מנברשות, ואתגרים אחרים מסוג זה שאינם עולים לעיתים קרובות במשחקים עם חוקים "הדוקים" יותר.

לבסוף, נסי לשים כמה "צעצועים" באזורי קרב בחלק מהזמן: ספסלים, מקומות שמהם אפשר להילחם מנוקדת גובה, קטעים חלקלקים וכן הלאה. בגלל מהירותה של מערכת הקרב המופשטת, טריקים בלתי-רגילים מצידם של השחקנים והמפלצות אינם גורמים לעיכובים בזמן שמתיעצים בחוקים. הכל נמצא בך – את היא ספר החוקים.

נכון כי מידי פעם בפעם ה"קלטת" של הקרב בסגנון הישן היא בדיוק כזו. חלק מהקרבות הינם מספיק בלתי-חשובים שאף אחד לא מתאמץ לנסות כל דבר בלתי-רגיל שהוא, ואם לא מדובר בכישלון חרוץ או בפגיעה קריטית, וחבורה אינה מסתבכת בצרות אז בסוג זה של קרב לא יעשה שימוש רב בחשיבה טקטית מצידו של אף אחד. אם כן, מדוע שיהיו בכלל קרבות כאלו? בגלל שכל קרב מהיר ופחות חשוב משתמש במשאבים. וכאשר אני אומר מהיר, אני מתכוון למאוד, מאוד מהיר. במשחקים מודרניים, שבהם הקרבות מכילים מהלכים מיוחדים וחוקים מרובים, הקרב לוקח הרבה זמן. קרב "בלתי חשוב" הוא בזבז מוחלט של זמן משחק. בחוקים ישנים יותר, קרב קטן יכול לקחת חמש דקות או אף פחות מכך. כך שקרבות קטנים עובדים היטב כדרך לכלות את המשאבים יקרי-הערך הללו במרוץ נגד הזמן. השחקנים ינסו, בפועל, להימנע מקרבות קטנים כאשר לא מעורב בכך אוצר רב. הם יחפשו מאורות ותיבות אוצר, ולא ינסו להרוג כל דבר הנקרה על דרכם. ההרפתקה הקלאסית מהסגנון הישן מכילה "מפלצות משוטטות" היכולות להיתקל, באקראי, בחבורה ולהתקיף אותה, וכמה שחקני משחקים מודרניים רואים זאת כדבר שרירותי. זה לא שרירותי. זהו עוד מקרה של הרצת מרוץ נגד הזמן – אם הדמויות אינן חכמות ומהירות בהגעה למאורות ולתיבות, אם הן לוקחות את הזמן ומשוטטות ללא מטרה, הן הולכות לאבד נקודות פגיעה ולחשים בלחימה במפלצות המשוטטות הנושאות, פחות או יותר, שום אוצר. זוהי הסיבה, דרך אגב, מדוע משחקים מהסגנון הישן יותר מעניקים נקודות ניסיון על השגת אוצר כמו גם על הרג מפלצות. אם הריגת מפלצות היא הדרך היחידה לזכות בנקודות ניסיון, אזי כל מפלצת דומה מאוד לחברתה – לשחקנים אין תמריץ משמעותי להימנע מקרב. כאשר אוצר הוא המקור הטוב ביותר לנקודות ניסיון וכאשר יש מרוץ נגד הזמן, לשחקנים יש כל תמריץ שבעולם להשתמש במימונתם וביצירתיות שלהם בכדי להימנע מהיתקלויות השואבות את משאביהם. הם נאלצים להתקדם במשימה לפני שהם יעשו חלשים מכדי להמשיך.

כך שזוהי הסיבה מדוע הקרב כל כך מופשט, או לפחות אחת הסיבות לכך. בנוסף לכך, כמובן, קרב מהיר מחקה את קצב הקרב – במשחקים מורכבים יותר, השחקנים עשויים לשבת זמן מה, לשקול את ה"מהלך" הבא שלהם כמו במשחק שחמט. שמעתי על שעוני עצר שנעשה בהם שימוש להגבלת זמן החשיבה. בסגנון הישן, קרב מופשט, זה פשוט לא קורה (לא לעיתים קרובות, בכל מקרה). קרב מופשט פותח גם את הדלת לאחד מהדברים החשובים ביותר בעבור משחק מהסגנון הישן: התחושה המשחררת של "הכל אפשרי".

הטאו של המנחה: דרכם של החלוצים במדבר

למשחק מהסגנון הישן יש מרכיב חזק של מה שנקרא, על פי רוב, "ניהול משאבים". לחשים מנוצלים, נקודות פגיעה אובדות, לפידיים נשרפים עד תום, ומזון נאכל. זהו עוד חלק מהמשחק שהוקטן במהדורות מאוחרות יותר (במיוחד במהדורה הרביעית). התיאוריה היא שאף אחד לא רוצה לבזבז זמן על מעקב אחרי דברים רגילים כגון לפידיים ומזון. וזוהי נקודה טובה – מנחה גרועה עלולה להפוך זאת למעמסה אם היא משקיעה בכך יותר מיד זמן. עם זאת, יש דבר אחד שעלייך להבין לגבי מהדורה 0: זהו באמת משחק שבו ניהול משאבים נמצא בלב-ליבו של המשחק. למעשה, הייתי קורא לזה "רגע הזן" החמישי של התובנה, מלבד לכך שניהול משאבים הוא עדיין פקטור במשחקים מאוחרים יותר – פשוט במידה פחותה. עם זאת, מנקודת מבטה של המנחה, עליך

לנהל את משחקן בהתבסס על העיקרון הבא: ההתרגשות והמתח גדלים כאשר החבורה נמצאת עמוק יותר בתוך אזור הסכנה וכאשר משאביהם הולכים ומתמעטים.

דבר זה דורש עבודת-אומנות מצידך: הרפתקאות בדרגות גבוהות יותר לא צריכות להסתובב סביב אוכל ומקורות אור מידלדלים, הן צריכות להסתובב סביב נקודות פגיעה ולחשים מידלדלים. בהרפתקאות בדרגה נמוכה, מזון ואור עשויים להיות המפתח לכישלון או להצלחה של מסע הרפתקה (זכרי כי מהדורה 0 עוסקת באדם הקטן).

זוהי יש נקודת המפתח במונחי הרצת ההרפתקה, יש לכלול בה דברים כך שניהול המשאבים יוסיף להתרגשות במקום להפוך לנטל. ראשית, עלייך לעקוב אחרי הזמן במבוך כך שתוכלי לומר לשחקנים במהירות איזה משאבים למחוק מדפי הדמות שלהם. אם את מאבדת מעקב אחרי זמן המשחק, את מאבדת איכות משחק. שנית, צריכה להיות בחירה בעלת משמעות עבור השחקנים בין התקדמות או נסיגה מהמבוך. התקדמות עם משאבים מועטים היא מסוכנת באופן ברור מאליו, וצריך להיות תמריץ להתקדמות מבלי פשוט לחזור לעיר כדי לשנן לחשים ולהחלים מפצעים לקראת ניסיון שני. תמריצים ותמריצים נגדיים אלו יכולים לכלול את הדברים הבאים: (1) עלות מחיה גבוהה בפונדק, (2) פרס מהברון המקומי על השלמה מהירה של משימה מיוחדת (הפרס פוחת מיום ליום), (3) שבוי עלול להיהרג - ייתכן אפילו שהחוטפים קבעו אולטימטום לגבי כך, (4) הדרך חזרה נחסמה בידי מפלצת, מלכודת או סבכה, ויש למצוא דרך אחרת, (5) החבורה הלכה לאיבוד כתוצאה ממלכודת שיגור או מיפוי קלוקל, (6) האוצר שהחבורה מחפשת נהרס או מתעכל בהדרגה עם הזמן, (7) נאמר לחבורה שלא לחזור עד שמשימה כלשהי ממולאת - זה תמיד טריק טוב כאשר לחבורה יש צרות עם החוק, (8) התערבות או סיטואציה חברתית אחרת אומרת שהחבורה תפסיד כסף או תהיה מושא ללעג ולקלס אם הם יחזרו ללא כמות מסוימת של אוצר, או (9) החבורה צריכה לשלם אגרה בכל פעם שהיא נכנסת למבוך. אני בטוח שאת יכולה לחשוב על עוד. בדרך זו או אחרת, ההרפתקה צריכה להיות מרוץ נגד הזמן, אפילו אם הלחץ אינו גבוה עד כדי כך בהכרח (עלות מחייה, למשל, היא מרוץ בלחץ מועט מאוד נגד הזמן, וחילוץ בן ערובה הוא בלחץ רב מאוד).

בדרגות גבוהות יותר, יצירת המרוץ נגד הזמן מצריכה קצת יותר יצירתיות מצידך - בעיקר בגלל שאת לא רוצה להפוך את זה למשהו המכריח את השחקנים להיכנס להרפתקה מסוימת. לשחקנים צריכה, באופן כללי, להיות הברירה לאן הם הולכים ובאיזה סוג של הרפתקאות הם רוצים להסתכן, כך שעלייך להימנע משימוש יתר בכל סוג קרסי ההרפתקאות של "המלך יצווה על הוצאתכם להורג אם לא תצילו את הנסיכה". זה בסדר לפעמים, בגלל שברירה ממשמר המלך היא בחירה לגיטימית עבור ההרפתקנים, אך לעולם אל תבטלי את הבחירה הזו.

תזכורות לסיים:

את ספר החוקים. אין ספר חוקים אחר מלבדך.

עשי זאת מהר, עשי זאת צבעוני, ועשי זאת מלא בהחלטות עבור השחקנים.

כיצד להתחיל

צעד 1: קרא את "רגעי הזן". אם הם לא יוצרים אצלך "קליק" מנטאלי מייד, עיין בהם שוב לאחר שתקרא את חוקי משחק מהדורה 0 שאתה מתכוון לשחק. קריאת החוקים בפועל עשויה להקל עליך להשיג את רגע ה"קליק".

צעד 2: הורד עותק של חרבות וכשפים, או של מבוכים ודרקונים המהדורה המקורית (הזמינה לרכישה ברשת בפורמט PDF). חרבות וכשפים מציג את חוקי מהדורה 0 באופן ברור יותר ובפורמט מודרני, וייתכן שתראה להשתמש בחרבות וכשפים כמהדורת "גשר" לראיית כל חוקי מהדורה 0 במקום אחד ומוצגים בפורמט מוכר. אם תחליט שאתה אוהב את סגנון המשחק הזה, לספרי מהדורה 0 המקוריים יש הרבה יותר עומק וצבע מאשר לחרבות וכשפים.

צעד 3: קרא את החוקים כאילו הם עבור משחק חדש לגמרי שנכתב בשבוע שעבר בידי הוצאה לאור מכובדת של משחקים. בעיקר אם אתה מסתכל על חוקי מהדורה 0 של מבוכים ודרקונים, תמצא את המידע "מפוזר" בדרך מוזרה, אך זו לא אמורה להיות בעיה – הוא בסך הכול מפוזר על גבי מעט דפים.

צעד 4: החלט על הרפתקה להריץ. אני עובד על הרפתקה הנקראת "קברו של אל הברזל" (Tomb of the Iron God - זמינה כיום לרכישה בפורמט PDF), אך יש אפשרויות רבות אחרות.

צעד 5: הכר את ההרפתקה על ידי קריאה יסודית שלה לפני פגישת המשחק.

צעד 6: הרץ את ההרפתקה, ותהנה!