

משימות נרטיביות

איך לתאר משימה משעממת כגון מסע רגלי או משימת איסוף מודיעין, בצורה מהירה, כיפית ופראית.

כולל לעצמו, ולניצבים. קלפי השחקנים מציינים את התמה בה מתרחש הסיפור שלהם ואת המשתנים של גלגולי המיומנות שלהם. קלף הניצבים מיועד לקביעת הנפגעים בקרב הניצבים (יש לבדוק את חוק 'אחרי הקרב' על מנת לקבוע האם הם מתים, פצועים או יצאו מפעילות), ועל כן על השחקן לחלק את הקלפים בזהירות.

שליט המלחמה עשוי לתת תוספים או להטיל עונשין על פי המצב במערכה או בהרפתקה. כלומר, אם הקבוצה חזרה זה עתה ממשימה קשה הוא עשוי להחליט כי על כל הגלגולים מוטל עונשין של 2- בגין עייפותן של הדמויות, עונשין אשר יתווסף למשתנים האחרים לגלגול.

טקטיקן: אם לדמות המפקד יש את היתרון (edge) 'טקטיקן', הוא שולף קלף נוסף ויכול להיפטר מקלף אחד על פי בחירתו.

צבע הקלף

צבע	תמה	מיומנויות אופייניות
עלה	תחבולתית	הסתתרות, חקירה, אבחנה, חוכמת רחוב
לב	חברתית	שכנוע, התגרות, הפחדה
יהלום	פיזית	טיפוס, נהיגה, טיסה, שחייה
תלתן	קרבית	לחימה, ירייה, הטלה, הטלת קסם

ערך הקלף

ערך	משתנה	נפגעים
2	-6*	75%
3 - 5	-4	50%
6 - 10	-2	25%
J - אס	ללא	10%
ג'וקר	+2	זניח

* **מאמץ הרואי:** באם הגיבור מצליח במשימתו זו הוא זכאי לקידום בדרגה או לצל"ש על פי חוקי הקידום והמדליות.

גלגול מיומנות

כל שחקן בתורו, על פי ערך הקלף מ-אס ומטה, יתאר בקצרה את קורות דמותו במהלך המשימה, כאשר שיאו של התיאור יהיה על פי תמת הקלף. לאחר מכן הוא יגלגל את גלגול

לוחמים רבים במלחמה המוזרה מבצעים משימות משעממות יחסית (אך קטלניות לא פחות) בטרם הם נתקלים בדברים המוזרים העולים מתוך האפלה של אימת המלחמה. האימה הזו היא התמה הבסיסית של עולם המערכה, אך חשוב לשמור עליה במהלך משימות רגילות, כמו: פטרול שגרתי, מטח הפצצות, או כל משימה "רגילה" אחרת, בטרם נתקלים באותה אימה ובטרם נלחמים באויבים הערמוניים של עולם המערכה.

בעוד שמשומות שכאלה יש להריץ בעזרת החוקים הרגילים, שליט המלחמה והשחקנים עשויים להחליט לצמצם את המשימה לכדי נרטיב במקום לשחק אותה סצנה אחר סצנה. שליט המלחמה עשוי לתת את הטון בעזרת שליחת השחקנים לגיחה קצרה, בטרם יצללו אל ההרפתקה הנוראה אותה תכנן למשך שארית המפגש, לדוגמא, וכאן חוק המשימות הנרטיביות עשוי לסייע לו.

למשימה הנרטיבית ארבעה שלבים:

1. קביעת המשימה
2. חלוקת קלפים
3. גלגול מיומנות
4. קביעת מידת ההצלחה של המשימה

קביעת המשימה

מטרת המשימה נקבעת על ידי שליט המלחמה, אך עליה להיות משימה שגרית באופן יחסי. את המשימות המיוחדות יותר יש לשחק בעזרת החוקים הרגילים. פטרולים, מטחי הפצצות או משימות מודיעין הן דוגמאות נהדרות למשימות נרטיביות.

על שליט המלחמה לתאר לשחקנים מה משימתם ואלו אמצעים נוספים (כגון, ניצבים) יעמדו לרשותם בעת ביצוע המשימה.

שליפת קלפים

כעת על שליט המלחמה לשלוף מספר קלפים השווה למספר השחקנים ועוד אחד נוסף בעבור הניצבים (ללא קשר למספרם).

על השחקן אשר דמותו בעלת הדרגה הצבאית הגבוהה ביותר (אפילו אם הוא לא המוביל של המשימה בפועל) לחלק את הקלפים לשחקנים,

המיומנות הרלוונטי בתוספת המשתנים המתאימים.

המנחה והשחקן יחליטו יחדיו, על פי תוצאות הגלגול, מה קרה לדמות. "כישלון" אינו אומר שהדמות בהכרח נכשלה בתכניתה, אלא יתכן שהדמות הצליחה במשימה, אך חטפה נזק או קיבלה השפעה שלילית אחרת במהלך הניסיון.

הדמויות רשאיות לשלם בצ'ופרים על מנת לספוג נזק כרגיל. ריפוי אפשרי גם כן, אם המצב הנוכחי מאפשר זאת (לטייסיים, לדוגמא, אין גישה לשירותי חובש עד הגיעם לבסיס).

- **כישלון קריטי:** תכניתה של הדמות מובילה אותה לצרות צרורות. היא סופגת 3ק1 פציעות. אם היא הטייס או הנהג של הכלי, אזי גם הכלי סופג נזק של 3ק1. אם היא איש צוות על גבי הרכב, אזי הרכב סופג פציעה אחת.

- **כישלון:** הדמות סופגת פציעה אחת כמו גם הרכב בו היא נוהגת או אחראית עליו.

- **הצלחה:** הדמות מצליחה לסיים את הקרב ללא כל פגע והיא מביסה את האויבים או את המכשולים אשר ניסו למנוע ממנה את השלמת המשימה.

- **העלאה:** הדמות מצליחה בצורה בלתי רגילה והיא זוכה בצ'ופר על מאמציה.

מוות: הדמויות אינן יכולות למות או להיות מנוטרלות במהלך משימה נרטיבית, אלא אם הן היו פצועות מלכתחילה. כלי רכב אשר צובר 4 פציעות או יותר עשוי להיהרס או, לחילופין, לצלוע אל הבסיס לפני שיהרס לחלוטין. כך או כך, הדמויות יחזרו לבסיס אפילו אם הרכב לא.

מידת ההצלחה וסיכום המשימה

לאחר סבב הסיפורים והגלגולים מניח כל שחקן, אשר דמותו הצליחה בגלגול המיומנות, את הקלף עם הפנים כלפי מעלה, ואלו אשר נכשלו עם הפנים כלפי מטה. אם מספר ההצלחות עולה על מספר הכישלונות, ניתן לקבוע כי המשימה בכללותה הצליחה. אחרת - המשימה נכשלה. בתוצאת תיקו המשימה הצליחה אך בקושי או באופן חלקי.

תחמושת ונקודות כוח: אומדן השימוש בתחמושת, נקודות כוח ושאר משאבים מתכלים הוא פרט חשוב בקרב המהיר, שכן הדבר מאפשר לחקות במהירות התקלות בודדת. המשימה הנרטיבית יוצאת מנקודת הנחה כי הגיבורים חווים מספר היתקלויות (או בהיתקלות אחת ארוכה) תוך כילוי רוב משאביהן, ולאחר מכן חוזרים לבסיס

להצטיידות מחדש. אם זהו אינו המקרה, ניתן להשתמש בחוקי הקרב המהיר על מנת לקבוע את רמת השחיקה בכמות התחמושת, נקודות הכוח או שאר המשאבים המתכלים.

דוגמא למשימה נרטיבית

הגיבורים הם חיילים בריטים של בריגדת הרכבים המשוריינים הקלים המוצבים בסמוך לנווה המדבר סיווה. משימתם היא פטרול בסמוך לקווי הרכבת ומניעה מבני השבטים הסנוסים לחבל בהם. צוות המשימה כולל את לפטננט לוקאס אשר מפקד על שני אנשי צוות (כוכבים) ברכבו שלו ועוד שני כלי רכב נוספים (ניצבים). לוקאס שולף קלף בעבור כל אחד מהכוכבים ועד אחד בעבור הניצבים.

הוא נותן להארולד, הנהג שלו, את מלכת הלבבות (ללא מתאמים, תמה חברתית). הארולד בתורו מתאר כיצד הרולס-רוייס שלהם מתחמם אי שם בסמוך לקווי הרכבת וכיצד הם חייבים להיכנס לכפר מקומי על מנת לפתור את בעיית החימום באמצעות דרישת מים יקרי ערך מהכפריים המקומיים. הוא מנסה גישה ידידותית תוך שימוש בכשרון השכנוע שלו ומגלגל הצלחה. השחקן אשר משחק את הארולד מתאר כיצד הוא החליף מנת קרב בתמורה לכד מים קרירים.

הניצבים מקבלים את קלף נסיך הלבבות (ללא מתאמים, התמה לא רלוונטית בעבורם) והם סופגים שחיקה של 10% במהלך הפטרול. שליט המלחמה מצוין כי המקלען של הרכב השני חטף מכה במצחו במהלך נסיעה בכבישים המשובשים וכעת הוא מדמם בצורה חמורה. הוא נותר פצוע למשך כל היום אך שורד את המשימה.

המקלען השני מקבל את הקלף 9 יהלום (2- עונשין, פיזית). השחקן מתאר החלפת גלגל תקור תחת אש צלפים. הוא נכשל והרכב מוחץ את ידו ופוצע אותו מספיק כך שהוא מקבל פציעה.

לוקאס לוקח לעצמו את הקלף 7 עלה (2- עונשין, תחבולה). הוא מחפש סנוסיים המסתתרים בדיונות והשחקן יחד עם שליט המלחמה מסכימים על גלגול נגדי של אבחנה נגד הסתתרות. לוקאס מצליח והוא מתאר את תפיסתם של השבטיים המחבלים.

עם שתי הצלחות מול כישלון אחד, ו-10% נפגעים בקרב הניצבים מכריז שליט המלחמה כי המשימה הצליחה והשבטים הסנוסיים לא הצליחו לגרום נזק היום.

תרגום – עודד דויטש – "גלגולים פראיים"
הגהה – ארי סטון, אביעד פינלס ועידו סולומון

מוצר זה מיוחס למערכת המשחק "עולמות פראיים" (Savage Worlds) אשר זמינה באתר הבית של Pinnacle Entertainment Group - www.peginc.com. זכויות היוצרים על עולמות פראיים וכלל הסמלים הקשורים והסימנים המסחריים שייכים ל-Pinnacle Entertainment Group והשימוש בהם נעשה תחת רשות.

ל-Pinnacle אין כל מחויבות או אחריות כלפי איכותו, כדאיותו או התאמתו של מוצר זה.

