SAVAGE WORLDS

עולמות פרא

חוקי נסיעת מבחן

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

היה פראי!

ברוכים הבאים לעולמות פרא, שיטת משחק התפקידים של Pinnacle המתאימה לכל עולם ורקע! כאן תמצאו כל מה שצריך בכדי "לעשות סיבוב" על המשחק ולראות אם זה משהו שאתם אוהבים - בחינם!

אם אתם אוהבים, לכו הזמינו את ספר החוקים המלא של עולמות פרא בחנות המשחקים האהובה עליכם או בחנות המקוונת שלנו ב- www.peginc.com. כאן תמצאו את כל חוקי הבסיס, אך בספר המלא תקבלו גם פרטים על יצירת דמויות, כלי רכב, מרדפים, קרבות אוויר, קרבות רבי משתתפים, לחשים, גאדג'טים וכוחות על! תמצאו שם גם מדריך ליצירת עולמות מערכה משלכם, יתרונות ומגרעות, מפלצות ועוד.

חוקי "נסיעת המבחן" מתוכננים לעבוד עם הרפתקאות העמוד היחיד החינמיות שלנו והדמויות המוכנות מראש. תמצאו כמה כאלה מצורפות לחוברת זו, מוכנות למשחק, וניתן להוריד נוספות מהאתר שלנו. אם אתם כבר שם, בידקו את הדוגמיות, העולמות והרפתקאות האחרות כמו גם את עולמות המשחק המגניבים שנוצרו בידי חברות אחרות שרכשו את רישיון עולמות פרא למשחקיהן.

החוקים

חוקי עולמות פרא הינם פשוטים ובעלי תבנית קבועה. בואו נצלול פנימה ונראה איך זה עובד.

מאפיינים

לכל דמות או יצור יש שני סוגי מאפיינים: תכונות וכישורים. כל מאפיין מדורג בין ק4 ל-ק12 כאשר ק6 היא הממוצע ו-ק12 מייצגת יכולת ברמה עולמית.

בדיקות מאפיינים

כשברצונך שדמותך תעשה משהו, המנחה אומר לך באיזה מאפיין להשתמש ואתה מגלגל את הקובייה המתאימה. אם ערכה שווה ל-4 או גדול מכך, בתוספת או בחיסור מתאמים, אז הצלחת.

לדמויות וליצורים מסוימים יש מאפיינים הגבוהים מ-ק12, כמו למשל ק12 +3. הכוונה היא לגלגל ק12 ואז להוסיף שלוש.

מספרי מטרה (מ"מ): מספר המטרה הרגיל לרוב הבדיקות הוא ארבע, בתוספת או בחיסור מתאמים. הדיפה וקשיחות הינם מספרי מטרה מיוחדים ויוסברו בהמשך.

ללא אימון: אם לדמות מסוימת אין את המיומנות הנדרשת לפעולה אותה היא מנסה לבצע, היא תגלגל ק4 אך תחסיר 2 מהתוצאה. ישנן כמה מיומנויות אותן כלל לא ניתן לבצע ללא אימון, כגון הטלת לחש או ניתוח מוח.

הפצצות

בדיקות מאפיינים וגלגולי נזק בעולמות פרא הינם "פתוחים". כלומר, כאשר מגלגלים את הספרה הגבוהה ביותר האפשרית באותה קובייה (6 בק6, 8 בק8 וכן הלאה), מגלגלים קובייה זו שוב ומוסיפים לתוצאה. זאת נקראת הפצצה וניתן להמשיך ולגלגל קובייה כל עוד היא מפציצה.

העלאות

לעתים חשוב לדעת עד כמה מוצלחת הייתה בדיקת מאפיין. גלגול שתוצאתו 4 נקודות מעל למספר המטרה נקרא העלאה. אם הגיבור שלך צריך 4 כדי לירות ביריב והוא מגלגל 8 ומעלה אז הוא פגע עם העלאה!

דוגמא: *אקדוחנית בעולם Deadlands צריכה 4 כדי לפגוע במתים ההולכים מטווח קצר עם אקדח ה-Colt Navy .44 שלה. יש לה ק8 בירי, אז היא מגלגלת קוביית שמונה פאות ומקבלת 8. היא הפציצה ולכן היא מגלגלת שוב ומקבלת 4, וסך הכל 12. אלו שתי העלאות וחתיכת ירייה, גברת!*

חוקיות ורשות להדפסה, כריכה וצילום

חוקי נסיעת המבחן הללו חינמיים וניתן להדפיס לשימוש עצמי. אין הרשאה להפצתם בכל אמצעי אלקטרוני או פיזי ללא הסכמה מפורשת בכתב של Pinnacle Entertainment

Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, and all of our other Savage Settings, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. © Solomon Kane Inc. Solomon Kane® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Solomon Kane Inc. All rights reserved.

גלגולים מנוגדים

לפעמים יש התנגדות לגלגולים מצד יריב. אם שתי דמויות נאבקות על שליטה בחפץ עתיק, לדוגמא, שתיהן מבצעות גלגולי כוח. במקרה כזה, הדמות שזה תורה מסכמת את תוצאת גלגול המאפיין שלה ולאחריה מי שמתנגד לה. התוצאה הגבוהה ביותר מנצחת.

דוגמא: *באק סאבאג׳, גיבור פאלפ, מתגרה במומיה אצטקית. באק מקבל 7 בגלגול ההתגרות שלו. המומיה צורחת בכעס ומגלגלת- ומוציאה 3. באק מנצח, עם העלאה!*

כוכבים וניצבים

הגיבור שלכם (דמות שחקן), נבלים ויצורים ייחודיים נקראים כקבוצה כוכבים. כוכבים (וכוכבות) הם הדמויות אשר ניתן להן שם ושהן חשובות לעלילה ולכן טובות יותר באופן כללי מה"ניצבים" חסרי השם.

לבריות אלה סיכוי קצת טוב יותר לעשות דברים, הם קשים יותר לנטרול והם באופן כללי יותר מפורטים מאשר שומרים מצויים, משרתים או עוזרים. כוכבים מסומנים בעזרת ראש הליצן ("ג׳ק המחייך") ליד שמם, בצורה הבאה:

באק סאבאג׳

קוביית המזל

כאשר כוכבים מבצעים בדיקת מאפיין כלשהי, הם זורקים ק6 נוספת הנקראת קוביית המזל. אם התוצאה בקובייה זו גבוהה מהתוצאה בקוביית המאפיין, השתמשו בתוצאה זו במקום.

כל המתאמים משפיעים על תוצאת הקובייה שנבחרה, משום שזוהי התוצאה לפני התיאום.

קוביית מזל אחת לפעולה: כאשר כוכבים מגלגלים קוביות מרובות לפעולה אחת, למשל כאשר הם מרססים בנשק אוטומטי, הם מגלגלים רק קוביית מזל אחת. מקלען שיורה שלושה צרורות, לדוגמא, מגלגל שלוש קוביות ירי וקוביית מזל אחת – אשר יכולה להחליף אחת מקוביות הירי שלו אם תוצאתה גבוהה יותר.

דוגמא: *גיבור עם ק8 בכוח מגלגל. הוא מגלגל ק8 ואת קוביית המזל שלו, ק6, ומקבל 8 ו-6, בהתאמה – ומפציץ בשתי הקוביות! הוא מגלגל אותן שוב ומקבל 4 ו-3. הק8 מסיימת בתור 8+4=12 וקוביית המזל בתור 6+3=9. הק8 הביאה לתוצאה הכי גבוהה ולכן סך הכל הוא 12.*

צ׳ופרים

עולמות פרא נותן לשחקנים ומנחים בקרה נוספת על גחמותיו של הגורל. כל שחקן מתחיל כל מפגש משחק עם שלושה צ׳ופרים, אבני משחק או סמנים אחרים שמסמלים קצת מזל טוב או גורל.

ניתן להשתמש בצ׳ופר כדי לגלגל שוב כל בדיקת מאפיין. אפשר לחזור ולהוציא נוספים עד שמתקבלת תוצאה ממנה אתם מרוצים או שהם נגמרים! השתמשו בטובה שבתוצאות- צ׳ופר לעולם לא יפגע בכם, אלא רק יעזור. אם הגלגול המקורי היה 5, למשל, וצ׳ופר נתן לכם 4, אתם תשמרו את החמש המקורי.

בדרך כלל אי אפשר להשתמש בצ׳ופרים לגלגולי נזק, גלגולים בטבלאות או כל דבר מלבד בדיקות מאפיינים. (בדיקות ספיגה ויתרונות מסוימים כן מותירים שימושים נוספים לצ׳ופרים מלבד גלגולים מחדש של בדיקות מאפיינים, אבל הם היוצאים מן הכלל). צ׳ופרים לא נשמרים בין מפגשים, לכן השתמשו בהם או שתאבדו אותם!

צ׳ופרים למנחה

גם מנחים מקבלים צ׳ופרים לנבלים שלהם. בתחילת כל מפגש, המנחה מקבל צ׳ופר אחד לכל שחקן בקבוצה.

בנוסף, כל אחד מהכוכבים של המנחה מקבל שני צ׳ופרים משלו. הם יכולים להשתמש באלה או במצבור "המשותף" כדי להציל את עורם המרושע, אבל הם לא יכולים לחלוק את הצ׳ופרים שלהם עם עוזריהם.

כמו אצל גיבורים, צ׳ופרים אלה אינם נשמרים בין מפגשים.

דמויות

ליבו של משחק תפקידים טוב הוא היכולת ליצור, לעצב ולקדם דמויות שחקן. כך זה עובד בעולמות פרא.

1) גזע

בחרו כל גזע הזמין בסביבת המשחק שלכם עבור הדמויות. "סביבות המשחק הפראיות" שלנו מכילות את כל החוקים והמידע הנדרשים לכל גזע חדש המופיע באותו עולם.

דמויות אנושיות מתחילות את המשחק עם יתרון אחד נוסף, לבחירתן (ראו יתרונות, למטה).

2) מאפיינים וסטטיסטיקות נגזרות

הגיבור שלכם מתחיל עם ק4 בכל תכונה ויש לו 5 נקודות לשפר אותן. שיפור תכונה בסוג קובייה עולה נקודה אחת. סוגי הקוביות הם ק4, ק6, ק8, ק10 ו-ק12.

יש לכם 15 נקודות עבור מיומנויות. רשימת מיומנויות סטנדרטיות מופיעה למטה. שימו לב שמיומנויות בעולמות פרא הן מאוד רחבות. לא צריך לקחת לחימה בפגיון, סכין, חרב וגרזן- לחימה מכסה את כולם. זכרו, זהו משחק של כיף מהיר ונועז! לא לדאוג, יש שפע של דרכים לבצע התאמה אישית של הדמויות בעזרת יתרונות.

כל סוג קובייה במיומנות עולה נקודה אחת עד לרמת התכונה המקושרת. עלייה מעל לרמת התכונה המקושרת עולה 2 נקודות לסוג קובייה. אם לגיבור שלך יש כוח של ק6, למשל, לקנות ק4 בטיפוס עולה נקודה אחת, נקודה נוספת לק6 ושתיים נוספות להעלות לק8.

כריזמה שווה לסך כל התוספים והמחסרים הנובעים מיתרונות ומגרעות.

קצב תנועה שווה ל- 12 ס"מ על השולחן, שהם 12 מטר בעולם המשחק.

הדיפה שווה ל-2 ועוד חצי מקוביית הלחימה. (חצי מק8 לחימה זה 4, בתוספת 2 זו הדיפה 6).

קשיחות שווה ל-2 ועוד חצי מהחיות של הדמות. הוסיפו את הבונוס הניתן על ידי שריון המכסה את החזה לערך הזה, אבל זיכרו שהוא לא ייחשב להתקפות המכוונות לחלקים אחרים של הגוף. (חצי מק6 חיות זה 3, 2+, 2+ (שריון שרשראות) = קשיחות 7).

3) יתרונות ומגרעות

דמות מקבלת קידום עבור כל מגרעת משנית שהיא לוקחת (עד שתיים) ושני קידומים עבור מגרעת עיקרית יחידה. ניתן למצוא סיכום של היתרונות והמגרעות הבסיסיים בסוף המסמך הזה ונוספים יימצאו בספרי מערכה.

שני קידומים מאפשרים אחד מהבאים:

- קבלת נקודה לשיפור תכונה.
- בחירת יתרון.

קידום יחיד מאפשר אחד מהבאים:

- קבלת נקודה לשיפור מיומנות.
- הגדלת הכסף ההתחלתי ב-100%.

מיומנויות

מיומנות	תכונה מקושרת
אומץ	רוח
איום	רוח
אמונה*	רוח
גישוש	פיקחות
הבחנה	פיקחות
הטלה	זריזות
הטלת לחשים*	פיקחות
הימורים	פיקחות
הישרדות	פיקחות
התגרות	פיקחות
חכמת רחוב	פיקחות
חמיקה	זריזות
חקירה	פיקחות
טיס	זריזות
טיפוס	כוח
ידע [לפי סוג]	פיקחות
ירי	זריזות
כוח על*	מיוחד
כוח פסי*	פיקחות
לחימה	זריזות
מדע מוזר*	פיקחות
נהיגה	זריזות
פריצת מנעולים	זריזות
ריפוי	פיקחות
רכיבה	זריזות
שחייה	זריזות
שיט	זריזות
שכנוע	רוח
תיקון	פיקחות

** מציין מיומנות על-טבעית. ראו "רקעים על-טבעיים" למידע נוסף.*

4) ציוד

גיבוריכם מתחילים עם 500$ אלא אם ספר הסביבה שלכם אומר אחרת. (לדמויות מוכנות מראש כגון אלו שבאתר שלנו כבר יש את כל הציוד).

5) פרטי רקע

מלאו פרטי רקע אחרים כאוות נפשכם.

ציוד

בגב הספרון הזה יש מבחר ציוד לשם התחלה. בספר החוקים המלא יש רשימות ציוד מקיפות, הכוללות כלי נשק מיוחדים וכלי רכב. למטה יש הסברים קצרים על כמה מהתכונות המיוחדות הנפוצות ביותר.

הדיפה: הוסיפו את התוסף הרשום להדיפה של המשתמש.

ח"ש (חדירת שריון): יש להתעלם מכמות זו של נקודות שריון כאשר מחשבים נזק. נזק עם ח"ש 2 למשל, מתעלם משתי נקודות השריון הראשונות שעשויות להיות למטרה.

רובה ציד: רובי ציד מוסיפים 2+ לגלגול הירי של המשתמש. הנזק שלהם הוא 3ק6 בטווח קצר, 2ק6 בטווח בינוני ו 1ק6 בטווח ארוך.

טווח: מספר זה רשום בסנטימטרים לפשטות השימוש בשולחן. נא לשים לב שכל ס"מ על השולחן שווה למטר בעולם המשחק. מטרה במרחק 50 ס"מ, לדוגמא, נמצאת למעשה במרחק 50 מטר.

קצב אש: דמות יכולה לבצע מספר התקפות ירי לסיבוב לפי קצב האש שמאפשר נשקה. רוב תתי-המקלע למשל, יכולים לירות 3 יריות. כל ירייה מתבצעת עם 2- לגלגול.

יריות אלה ניתן לפצל בין כל המטרות האפשריות, כרצון השחקנית, אך יש לבצע את כולן בו זמנית. מישהי עם עוזי לא יכולה לירות ירייה אחת, לנוע ואז לירות שתיים נוספות, למשל.

כל קובייה שמגולגולת כשיורים באוטומט מייצגת מספר קליעים השווה לקצב האש של הנשק. עוזי שירה עם שלוש קוביות בתור, לדוגמא, משתמש בתשעה כדורים.

כוכבים מגלגלים את כל הקוביות בו-זמנית בתוספת קוביית המזל. קובייה זו יכולה להחליף גלגול נמוך יותר, אך לא להוסיף פגיעות (ולא נזק נוסף).

הישג יד: דמות יכולה להתקיף אויב עד למרחק זה במטרים.

אש בתנועה: נשק כבד ומסורבל זה גורר מחסר של 2- לירי אם היורה נעה באותו סיבוב בו היא מבצעת ירי.

קרב

אנחנו לא קוראים לעולמות האלה "פראיים" סתם כך. במוקדם או במאוחר הגיבורים שלכם ימצאו את עצמם שקועים עד צוואר בצרות. למזלכם, עולמות פרא שומר את הלחימה מהירה! נועזת! וכיפית!

יוזמה

בכדי לעזור למנחה לעקוב אחרי מי פועל מתי – ובכדי להוסיף מנה גדושה של ריגוש - אנחנו משתמשים בחפיסת קלפים לקביעת היוזמה. (וכן, בוודאי שאנחנו מוכרים חפיסת פעולה מיוחדת לעולמות פרא).

חלקו קלפים לדמויות כדלהלן:

כל כוכב מקבל קלף. בעלי ברית בהם שולט אותו שחקן פועלים לפי קלף זה גם הם.

כל סוג של יחידה של המנחה, כגון כל הזומבים, כל הזאבים וכדומה, חולק קלף. (אם סוג מסוים של יריב מחולק לשתי קבוצות או יותר, כמו שתי להקות זאבים בשני קצוות אזור המשחק, יש לתת קלף לכל קבוצה.)

המנחה סופר למטה מאס ועד שתיים, כאשר כל קבוצה מבצעת את פעולותיה כאשר הקלף שלה נקרא. תיקו נפתר לפי סדרות: עלה ראשון, אחר כך לב, יהלום ותלתן (עלי"ת).

ניצבים, דב"שים ומפלצות!

הימנעו מלהעניק רמות לניצבים. חיסכו לעצמכם את העבודה ותנו להם רק יתרונות, מגרעות ויכולות אחרות שנראה לכם שצריכות להיות להם במקום לעצב אותם כדמויות שחקן.

כל הנקודה בעולמות פרא היא להקל על המנחה להריץ את המשחק - וזה כולל את יצירת הדב"שות והמפלצות. לעוזרים, שומרים ומרבית האנשים הרגילים יש ק6 בכל כך שיש נקודת מוצא מהירה וקלה ליצירת דמויות או יצורים שהם קצת יותר חזקים.

הג'וקר פרוע!

ג'וקרים הם מיוחדים. דמות שמקבלת ג'וקר יכולה לפעול מתי שהיא רוצה בסיבוב, לפני כולם או בכל נקודה אחר כך, כולל הפרעה אוטומטית לפעולה של מישהו אחר, אם היא חפצה בכך.

בנוסף, הגיבור מקבל 2+ לכל בדיקות המאפיין בסיבוב הנוכחי וגם 2+ לנזק!

יש לערבב את החפיסה לאחר שחולק ג'וקר.

המתנה

גיבור יכול להחליט להמתין ולראות מה קורה על ידי נקיטת פעולת המתנה. אז הוא יכול לפעול מאוחר יותר בסיבוב אם הוא בוחר בכך ויכול לבצע את הפעולה שלו כרגיל.

פעולה בהמתנה מחכה עד אשר היא מבוצעת. אם דמות בהמתנה כאשר מחלקים סיבוב חדש, היא לא מקבלת קלף.

פעולות מפריעות: אם דמות בהמתנה רוצה להפריע לפעולה, היא והיריב מבצעים גלגולי זריזות מנוגדים. מי שגלגל הכי גבוה פועל ראשון. במקרה הנדיר של שוויון, הפעולות הן בו-זמניות.

תנועה

לדמויות שחקן יש קצב תנועה 12, כלומר, הן יכולות לנוע 12 ס"מ על השולחן בסיבוב.

דמויות גם יכולות לבחור לרוץ. פעולה זו נותנת להן 1ק6 x2 סנטימטרים נוספים, אך גוררת 2- לכל בדיקות המאפיין באותו סיבוב. גלגול התנועה הנוספת אינו בדיקת מאפיין ולכן לא כולל קוביית מזל ואינו יכול להפציץ.

התקפות פנים אל פנים

דמות יכולה לבצע התקפת לחימה אחת בסיבוב. גלגלו גלגול מיומנות לחימה והשוו אותו להדיפה של היריב. עם הצלחה, הדמות שלכם מבצעת גלגול נזק המבוסס על הנשק בשימוש (ראו תחת "נזק"). עם העלאה, הוסיפו 1ק6 נזק נוסף לאותה פגיעה גם כן.

נסיגה מקרב פנים אל פנים: כאשר דמות נסוגה מקרב, כל היריבים הסמוכים מקבלים התקפה חופשית באופן מיידי (אחת בלבד - ללא התקפות נוספות בשל השתוללות או שימוש בשני כלי נשק).

התקפות טווח

מיומנות ההטלה מיועדת לכלי נשק שנזרקים. מיומנות הירי מכסה כל דבר מאקדחים ועד מטולי רקטות. תוכלו להבחין שלכלי ירייה יש אוסף של מספרים תחת טווח. אלו הם מקטעי הטווח הקצר, הבינוני והארוך שלהם. פגיעה במטרה בטווח קצר היא גלגול ירי סטנדרטי עם מ"מ של 4. ירי לטווח בינוני מחסר 2- מהגלגול וירי לטווח ארוך מחסר 4-.

טווחים לכלי הנשק מתוכננים לשולחן המשחק ושימוש במיניאטורות. להמרה מהירה, כל ס"מ על השולחן ממומר למטר בעולם האמיתי. מטרה במרחק 50 ס"מ, לדוגמא, נמצאת למעשה 50 מטר מהתוקף.

מחסה: חסרו 2 מההתקפה אם למתגונן יש מחסה שולי (מחסה קל מלא כמו שיח או מחסה חלקי) ו-4 אם יש לו מחסה משמעותי (כשני-שליש מחסה).

לדמות הנמצאת פרקדן יש מחסה משני (2-), אבל עמידה תגבה ממנה 4 ס"מ של תנועה. כל עוד הם שוכבים, מתגוננים מחסרים 2- מההדיפה שלהם ומגלגולי לחימה.

ניתן למצוא מספר מתאמי מצב נוספים לקרב וגם סוגים מיוחדים אחרים של התקפה, בספר החוקים המלא.

נזק

לאחר פגיעה מוצלחת, התוקף מגלגל נזק. בעת גלגול נזק יש לסכום את תוצאות הקוביות לחישוב סך הנזק. בנוסף, כל גלגולי הנזק יכולים להפציץ, מה שאומר שיש להמשיך לגלגל ולסכום את התוצאות בכל קובייה שהפציצה. הבנתם נכון, חברים, אפילו גובלין נחות יכול להוריד גיבור אגדי עם גלגול ממוזל במיוחד.

נזק מטווח: הנזק בכלי ירי קבוע, כמו 2ק8 או 2ק6+1. קולט 45., למשל, עושה 2ק6+1 שזה אומר שמגלגלים שתי קוביות בעלות שש פאות, מחברים את התוצאות (כולל הפצצות) ומוסיפים אחד. גיבורים לא מקבלים קוביית מזל לנזק - אלו רק נוספות לבדיקות מאפיינים.

נזק קפא"פ: נזק פנים אל פנים מחושב על ידי גלגול קוביית הכוח של התוקף בתוספת קוביית הנזק של כלי הנשק בו הוא משתמש.גיבורה עם כח ק8 וחרב קצרה (ק6), למשל, גורמת לק8 +ק6 נזק עם החרב. כמו תמיד, קוביות אלה יכולות להפציץ! אין להוסיף קוביות מזל לגלגולים אלה - גיבורים מקבלים אותן רק בגלגולי מיומנות ותכונות.

נזק נוסף: יותר סביר שהתקפות מכוונות היטב יפגעו באיברים חשובים. אם מתקבלת העלאה בגלגול הנזק, יש להוסיף 1ק6 לנזק! (נזק נוסף גם יכול להפציץ!) אין להוסיף קוביות נוספות מעבר להעלאה הראשונה.

גרימת נזק

לאחר הפגיעה, הנזק שלך מושווה לקשיחות של היריב. בגלגולי נזק יש הצלחות והעלאות כמו בבדיקות מאפיינים. אם הנזק שגולגל הוא פחות מקשיחות המטרה הקורבן קצת מוכה אבל ללא השפעה משחקית.

אם גלגול הנזק הוא הצלחה (שווה לקשיחות היריב או גבוה ממנה), היריב **מזועזע.** ניתן להציב את המיניאטורה על גבה או לסמנה בעזרת אבן משחק אדומה כדי להראות את מעמדה.

כל העלאה (4 נקודות נוספות) בגלגול הנזק, משמעותה שלקרבן נגרם **פצע.** לניצבים יש רק פצע אחד והם **מנוטרלים** (פשוט מורחקים מן השולחן). הם פצועים מספיק קשה כדי לפרוש מהקרב או אולי מתים (בדיקת "חיות" פשוטה לאחר הקרב – כישלון משמעו שהקרבן נפטר).

זעזוע

דמויות מזועזעות הן שרוטות, חבולות או מעורערות בצורה אחרת. (אם אתם מכירים משחקים המשתמשים ב"נקודות פגיעה" אז אפשר לחשוב על זעזוע כאיבוד של כמה כאלה - אין השפעה רצינית, אבל הדמות נשחקת לאיטה - המנחה פשוט לא צריך לעקוב אחרי הפציעות הקטנות האלה!).

זעזוע יכול להיגרם לדמויות כתוצאה ממבחני כח רצון, פחד ולרוב, נזק. דמויות מזועזעות יכולות לנוע רק חצי מקצב התנועה שלהן ואינן מסוגלות לבצע כל פעולה אחרת (כולל ריצה).

דמות מזועזעת מנסה להתאושש אוטומטית בתחילת כל פעולה על ידי ביצוע גלגול רוח. כישלון משמעו שהיא נשארת מזועזעת (למרות שהיא עדיין יכולה לנוע חצי מקצב התנועה שלה, כפי שצוין). הצלחה תופסת את כל הסיבוב עבור הדמות, אך בסופה היא מאוששת ויכולה להסיר את סמן הזעזוע. במקרה של העלאה, הדמות מתאוששת מיד ויכולה לבצע את פעולות כרגיל.

אם דמות מזועזעת חוטפת זעזוע נוסף מההתקפה שגרמה נזק, הדמות סובלת מפצע, במקום. גרימת שתי תוצאות זעזוע היא טקטיקה אפקטיבית נגד יריבים עם קשיחות גבוהה. כדאי לנסות לסדר אויבים כאלה עם מבחן כח רצון לזעזע אותם ובעקבותיו משהו קצת יותר קטלני.

דוגמא: סייר חלל יורה בטפיל חייזרי בעל קשיחות 5 ומקבל תוצאת נזק של 5. היצור מזועזע, אך מכיוון שלא התקבלה העלאה מעל לקשיחות שלו, הוא לא נפצע. גלגול של 9 ומעלה היה גורם לפצע ומכיוון שהיצור אינו כוכב, הוא היה מוסר מהשולחן.
נטרול אינו תמיד אומר שהמטרה אכן מתה – אבל היא בהחלט כבר לא בקרב. ספר החוקים של עולמות פרא יעזור לכם כשתרצו לדעת מתי אויב מובס נותר בחיים.

כוכבים ופצעים

כוכבים יכולים לסבול ממספר פצעים, וכל העלאה על קוביית נזק גורמת לפצע. כל פצע גורר 1- לכל בדיקות המאפיינים הבאות לאחר מכן. גיבור עם שני פצעים, למשל, סובל ממחסר 2- לכל בדיקות המאפיינים.

אם גיבור נפצע והוא לא היה מזועזע לפני כן, הוא מזדעזע.

גיבורים יכולים לחטוף 3 פצעים לפני שהם בסכנה ממשית לחייהם. נזק שגורם לפצעים מעבר לכך משאיר אותם מנוטרלים. גיבור מנוטרל חייב לגלגל חיות, עם מתאמי הפציעה המתאימים.

תוצאה	השפעה
העלאה	הגיבור המום. עדיין יש לו 3 פצעים, אבל הוא מזועזע, לא מנוטרל.
הצלחה	הגיבור חסר הכרה לשעה, או עד לריפויו.
כישלון	הגיבור מדמם ונשאר חסר הכרה עד לריפויו. הוא חייב לבצע גלגול חיות כל סיבוב וימות עם תוצאה סופית של 1 או פחות.

דוגמא: וירג'יניה דר היא גיבורת פאלפ עם קשיחות 5. היא נפגעת על ידי שתי התקפות באותו סיבוב. הראשונה גורמת 7 נקודות נזק והשנייה 13 (אאוץ'!).
בפגיעה הראשונה לא הייתה העלאה ולכן וירג'ניה מזועזעת. בפגיעה השנייה שתי העלאות בדיוק ולכן גורמת לשני פצעים (היא כבר מזועזעת, אז אין השפעה נוספת).
יש לחשב נזק לפי סדר ההתקפות. אם ההתקפות למעלה היו בסדר הפוך, למשל, זה היה עובד ככה: וירג'יניה חוטפת 13 נקודות נזק, שהן שתי העלאות. זה שני פצעים והיא מזועזעת. הגיעה הבאה גורמת 7 נקודות נזק. זה גורר תוצאת זעזוע נוספת ומכיוון שהיא כבר מזועזעת, זה הופך לפצע (וכעת היא סובלת משלושה פצעים).

ספיגת נזק

לאחר שהם נפצעים מהתקפה בודדת, גיבורים יכולים להוציא צ'ופר על מנת לבצע גלגול חיות. הצלחה, וכל העלאה בגלגול, מפחיתה את מספר הפצעים המתקבלים מההתקפה באחד. עם זאת, אם לגיבורה כלשהי נשארים פצעים כלשהם מההתקפה, היא מזועזעת, כרגיל. (אין לספור את מתאמי הפציעה של הפצע שעומדים לסבול כאשר מבצעים את הגלגול).

דמות יכולה לבצע רק גלגול ספיגה אחד להתקפה. אם גלגול ספיגה סופג 3 מתוך 5 פצעים, למשל, הגיבורה אינה יכולה לבצע גלגול ספיגה נוסף לשני הפצעים האחרים. הגיבורה כן יכולה להוציא צ'ופר שני בכדי לגלגל מחדש את גלגול החיות, לעומת זאת. כלומר אם היא חוטפת כמה פגיעות באותו סיבוב, היא תצטרך להוציא צ'ופרים ולגלגל ספיגה לאחר כל פגיעה- לפני שהפגיעה הבאה מחושבת.

גיבורה יכולה גם להוציא צ'ופר כדי להסיר סמן זעזוע אוטומטית, גם אחרי שהיא ניסתה להצליח בגלגול "רוח" כדי להתאושש באופן טבעי.

התקדמות

בסוף כל מפגש משחק (לרוב 4-6 שעות משחק), המנחה מעניק בין אחת לשלוש נקודות ניסיון לכל השחקנים בקבוצה.

מספר נקודות הניסיון שיש לדמות קובע את הרמה שלה, כנראה למטה. רמה משמשת כמידה לעצמתה של הדמות וכדי לקבוע האם היא יכולה לבחור ביתרונות או כוחות מסוימים כשהיא משתמשת בקידום (ראו למטה).

נקודות ניסיון	רמה
0-19	מתחילה
20-39	מנוסה
40-59	ותיקה
60-79	מומחית
80+	אגדית

התקדמות

כל 5 נקודות שנצברו (10 נקודות החל מרמה אגדית) מעניקות לגיבורים קידום. כל פעם שהם משתמשים בקידום, הם בוחרים אחד מהבאים:

- קבלת יתרון חדש.
- שיפור מיומנות אחת ששווה לתכונה המקושרת לה או גבוהה ממנה.
- שיפור שתי מיומנויות הנמוכות מהתכונות המקושרות להן.
- למידת מיומנות חדשה ברמת ק4.
- העלאת תכונה בסוג קובייה אחד. אי אפשר לשפר תכונה זו שוב עד שהגיבור יגיעה לרמה חדשה, או כל קידום שני אחרי הגעה לרמה אגדית.

כוחות

ברוב משחקי התפקידים מופיע "קסם" בצורה זו או אחרת. בין אם זה ידע כמוס הנמצא רק בידי חברי כתות אפלות, טקסי וודו, הכשפים הנסתרים של קוסמים רבי עצמה, חפצים מוזרים שנוצרו בידי מדענים מטורפים, כוחות-על או הכוחות הפסיוניים של המוח, החוקים הבאים מטפלים בכל אלה במערכת פשוטה אחת.

לשם הפשטות, נקרא לכל התופעות הללו *כוחות*. מה שיפה הוא שכוחות אלה פועלים באופן זהה בין משחק למשחק, אך השימוש המסוים והקישוטים (ראו למטה) נותנים לאותם כוחות גיוון רב. כלומר, ניתן ליצור קוסמים, מדענים מטורפים, גיבורי-על ואפילו יצורים בעזרת ערכה אחת, קלה לזכירה, של כוחות.

כל כח נובע ממיומנות על-טבעית כלשהי –*אמונה, פסי, הטלת לחשים* או *מדע מוזר*.

נקודות כח

דמויות על-טבעיות מפעילות את כוחותיהן בעזרת נקודות כח. גיבורים מתחילים עם 10 נקודות כח בעת יצירת הדמות והן חוזרות בקצב של נקודה אחת לשעה.

שימוש בכוח

בכדי להשתמש בכוח, על הדמות פשוט להכריז באיזה כוח ברצונה להשתמש, ולבצע גלגול של המיומנות העל-טבעית המתאימה. אם הגלגול כושל, אין השפעה אך נקודות הכח מבוזבזות. אם הוא מצליח, יש להיוועץ בכוח המסוים כדי לקבוע את התוצאות. הכח בפעולה מספר סיבובים השווה למשך שלו, וניתן לתחזק כמה כוחות על ידי הוצאת הכמות הרשומה של נקודות כח בסיבוב, כרשום לצד המשך.

לכמה כוחות יש השפעות משתנות, התלויות בכמות נקודות הכח בהן נעשה שימוש להפעלתם. כמוסבר למעלה, יש להוציא את מספר נקודות הכח הרצוי לפני גלגול המיומנות העל-טבעית של הדמות לבדיקת הצלחה.

כוחות לדוגמא

להלן כמה כוחות לדוגמא כדי שתוכלו לראות בדיוק כיצד זה עובד. בספר החוקים של עולמות פרא יש עשרות כוחות נוספים הניתנים להתאמה בקלות לכל רקע על-טבעי (רע"ט).

שריון

רמה:מתחיל

נקודות כח: 2

טווח: מגע

משך: 3 (1 לסיבוב)

קישוטים: זוהר מיסטי, עור מוקשה, שריון אמיתי או דמיוני, שכבה של חרקים או תולעים.

שריון יוצר שדה של הגנה קסומה סביב דמות או קליפה ממשית מסוג כלשהו, ולמעשה נותן "שריון" למטרה. הצלחה מעניקה 2 נקודות של "שריון" והעלאה מעניקה 4. תוספת זו מצטברת יחד עם שריון רגיל.

פיצוץ

רמה: מנוסה

נקודות כח: 2-6

טווח: 48/96/192

משך: מיידי

קישוטים: כדורים של אש, קרח, אור, חושך, חזיזים צבעוניים, נחיל

חרקים.

פיצוץ הוא כוח השפעה אזורית שיכול להפיל יריבים רבים בו זמנית. תחילה יש לבחור היכן למקם את מרכז הפיצוץ ואז לבצע את גלגול המיומנות המתאימה. יש להתחשב במתאמי טווח רגילים.

אזור ההשפעה הוא תבנית התפרצות בינונית, הנמצאת באחורי חוברת זו. אם הגלגול כושל הפיצוץ סוטה כקליע משוגר (1ק10 ס"מ X 2 X הטווח [1 לקצר, 2 לבינוני וכו']) בכיוון ק12. מטרות באזור הפיצוץ חוטפות 2ק6 נזק. שלא כמו התקפות אחרות, העלאות בגלגול התקפה אינן גורמות לנזק נוסף בכוחות השפעה אזורית.

השפעות נוספות: בעבור כמות כפולה של נקודות כח, הפיצוץ גורם ל 3ק6 נזק או מכסה אזור בגודל תבנית התפרצות גדולה. בעבור כמות משולשת, הוא עושה את שניהם.

קליע

רמה: מתחיל

נקודות כח: 1-6

טווח: 48/96/192

משך: מיידי

קישוטים: אש, קרח, אור, חושך, חזיזים צבעוניים, נחיל חרקים.

קליע הוא כח ההתקפה הסטנדרטי של קוסמים ויכול לשמש גם לנשקי קרניים, פרצי אנרגיה, אלומות אור קדוש והתקפות טווח אחרות. הנזק של קליע הוא 2ק6.

קליעים נוספים: הדמות יכולה להטיל עד 3 קליעים על ידי הוצאת כמות דומה של נקודות כח. ההחלטה צריכה להתקבל לפני שהכח מוטל. ניתן לפזר את הקליעים בין מטרות באופן חופשי.

נזק נוסף: הדמות יכולה להגביר את הנזק ל3ק6 על ידי הכפלת מחיר נקודות הכח לקליע. ניתן לשלב זאת עם הקליעים הנוספים כך שלמשל הטלה של שלושה קליעים עם נזק 3ק6 תעלה 6 נקודות כח.

הסטה

רמה: מתחיל

נקודות כח: 2

טווח: מגע

משך: 3 (1 לסיבוב)

קישוטים: מגן מיסטי, משב רוח, משרת דמיוני שהודף חיצים.

כוחות *הסטה* עובדים במגוון דרכים. חלק מסיטים קליעים בהגעתם, חלק מטשטשים את צורת המטרה או גורמים לאפקט אשלייתי אחר. התוצאה הסופית זהה - להפנות התקפות קפא"פ וטווח מהמשתמש. עם הצלחה רגילה, על התוקפים לחסר 2 מגלגולי הלחימה, ירי, או התקפות אחרות המכוונות למשתמש. העלאה מגדילה את המחסר ל 4-. כח זה משמש כשריון כנגד התקפות השפעה אזורית.

ריפוי

רמה: מתחיל

נקודות כח: 3

טווח: מגע

משך: קבוע

קישוטים: הנחת ידיים, נגיעה בקרבן עם סמל קדוש, תפילה.

ריפוי מתקן נזק חדש לגוף. ניתן להשתמש בו רק ב"שעת הזהב" שכן אין לו השפעה על פצעים בני יותר משעה.

עבור כוכבים, כל שימוש בכח הריפוי מוחק פצע אחד עם הצלחה ושני פצעים עם העלאה. הגלגול סובל ממחסר השווה למספר פצעי הקורבן (בנוסף לכאלה שעלולים להשפיע על המטיל עצמו).

עבור ניצבים, המנחה חייב לקבוע ראשית אם הניצב מת (בעזרת גלגול חיות פשוט). אם כן, אין לנסות לרפא. אם לא, גלגול המיומנות העל-טבעית המתאימה מחזיר את בן הברית למשחק מזועזע.

ריפוי יכול גם לרפא מחלות ורעל, אם מופעל בתוך 10 דקות מהאירוע.

מכת מחץ

רמה: מתחיל

נקודות כח: 2

טווח: מגע

משך: 3 (1 לסיבוב)

קישוטים: זוהר צבעוני, רונות, סמלים, אנרגיה מזמזת, קוצים הצומחים מהלהב.

כח זה מוטל על נשק מסוג כלשהו. אם זהו נשק טווח הוא משפיע על מחסנית שלמה, 20 קליעים או חצים או "מטען" אחד של תחמושת (המנחה נדרש לקבוע כמות מדויקת במקרה של כלי נשק לא רגילים). כל עוד הכח פועל, הנזק של הנשק מוגבר ב 2+, 4+ עם העלאה.

שאלות נפוצות

עולמות פרא בנמצא מספיק זמן כך שראינו מספר שאלות נפוצות. הנה התשובות!

ש: בגלל הפצצות, נראה שעדיף להשתמש בק6 במקום ק8. למה לי לשפר את המיומנויות שלי?

ת: קוביות גבוהות יותר הן טובות יותר. חישבו על מ"מ רגיל של 4. לק6 יש סיכויי הצלחה של 50%. לק8 יש 62%. אכן יש יותר סיכוי להפציץ בקובייה הנמוכה ביותר (ק4) אבל עדיין תצליחו יותר פעמים (ועם תוצאה גבוהה יותר) עם קוביות גבוהות יותר. השורה התחתונה היא שלמרות שכל קוביות המאפיינים יכולות להתגלגל גבוה או נמוך, סוגי הקוביות הגבוהים מגלגלים גבוה תדיר יותר ונמוך נדיר יותר.

ש: בספר שלי כתוב שהנזק שחרב קצרה עושה הוא "כוח+2". הא?

ת: בכמה גרסאות קודמות של החוקים, לנשקי קפא"פ היה בונוס קבוע במקום קובייה. ניתן לחשב מה רוב כלי הנשק אמורים לעשות עם הכלל הפשוט הבא: ק4=1+, ק6=2+, ק8=3+, ק10=4+, ק12=5+. בספר החוקים יש גם רשימה מקיפה של נתוני נשק מעודכנים.

ש: האם הפצצות נחשבות כאשר אני מגלגלת ריצה \ בטבלה \ וכו'

ת: הפצצות נחשבות רק בגלגולי מאפיינים ונזק.

ש: האם ניתן להשתמש בצ'ופר לנזק?

ת: רק אם יש לך יתרון שאומר שאתה יכול. כנ"ל לגבי כל גלגול שאינו גלגול מאפיין.

ש: השחקנים שלי לא אוהבים שלוקח זמן לטפל ביצורים גדולים עם קשיחות גבוהה.

ת: המטרה שלנו היא שהרעים יהיו על הרגליים, על הרצפה או לא על השולחן. אנחנו מתעלמים מפגיעות שמורידות רק "כמה נקודות פגיעה" כדי לחסוך למנחה עבודה, ורק מתעניינים כשמישהו מכניס ל"רשע הגדול" פגיעה רצינית שמורידה אותו. תארו את הפגיעות הפחותות כשריטות, שפשופים, חבורות או אפילו פצעים משניים שלא גורמים לטראומה גופנית רצינית. אם תשתמשו בטקטיקה של איום\זעזוע שתוארה קודם, או התמרונים המתוארים בספר החוקים, גם אותם רעים גדולים יכולים ליפול במהירות.

כלי נשק ושריונות נפוצים

מבחר כלי נשק ידניים

סוג	נזק	משקל	הערות
קורנס	כוח+ק8	10	ח"ש 2 נגד שריון לוחות; 1- להדיפה; דו ידני.
גרזן	כוח+ק6	1	
גרזן אדיר	כוח+ק10	7.5	ח"ש 1; 1- להדיפה; דו ידני
חנית	כוח+ק6	2.5	1+ להדיפה; הישג יד 2; דו ידני
חרב ארוכה	כוח+ק8	2.5	
חרב דו ידנית	כוח+ק10	5	1- להדיפה; דו ידני
חרב קצרה	כוח+ק6	2	כולל חרבות פרשים
פגיון	כוח+ק4	0.5	
פטיש מלחמה	כוח+ק6	4	ח"ש 1 נגד שריון לוחות

מבחר כלי נשק לטווח

סוג	טווח	נזק	קצב אש	משקל	סוג תחמושת	כמות תחמושת	הערות
אקדח "קולט" 1911	24/48/96	2ק6	1	2	.45	7	ח"ש 1
מקלע M60	60/120/240	2ק8+1	3	16	7.62 מ"מ	250	ח"ש 2; אש בתנועה
עוזי	24/48/96	2ק6	3	4.5	9 מ"מ	32	ח"ש 1
קלצ'ניקוב AK-47	48/96/192	2ק8+1	3	5	7.62 מ"מ	30	ח"ש 2
קשת	24/48/96	2ק6	1	1.5	חץ	-	
רובה M16	48/96/192	2ק8	3	4	5.56 מ"מ	20 או 30	ח"ש 2
רובה ווינצ'סטר	48/96/192	2ק8	1	5	.45-.47	15	ח"ש 2
רובה ציד	24/48/96	1ק6 עד 3ק6	1	4	12ג'	6	2+ לירי; נזק יורד לפי הטווח

מבחר שריונות

סוג	הגנה (תוספת לשריון)	משקל	הערות
לוחות	3+	12.5	חולצת שריון, מכסה מרכז גוף
עור	1+	7.5	חולצה ורגליות
קוולאר	2+/4+	4	מכסה מרכז גוף; 4+ נגד כדורים
שרשראות	2+	12.5	מכסה ידיים, רגליים ומרכז גוף

יתרונות ומגרעות

אז יכול להיות שאתם מסתכלים על כמה דמויות של עולמות פרא וחושבים "הממ. לשתי אלה יש ק8 בלחימה. מה מבדיל ביניהן?" כאן נכנסים היתרונות והמגרעות. כישורים וחסרונות קריטיים אלה הם מה שהופך שני לוחמים דומים מבחינות אחרות לשונים **מאוד** אחד מהשני.

מגרעות

אויב (ראשית\משנית): לדמות יש אויב ששב ומופיע מסוג כלשהו.

אנאלפביתיות (ראשית): חוסר יכולת לקרוא או לכתוב.

אנמיה (משנית): 2- *לחיות* בהתנגדות לבחילה, מחלה, רעל או השפעה סביבתית אחרת.

בטחון מופרז (ראשית): הגיבורה מאמינה שהיא יכולה לעשות הכל.

גבורה (ראשית): הדמות היא גיבורה אמתית ותמיד עוזרת לאלו שצריכים עזרה.

הזיה (ראשית\משנית): הדמות סובלת מהזיה.

הרגל (ראשית\משנית): כריזמה 1-, חייב לגלגל "תשישות" כאשר נשללת גישה להרגל ראשי.

השמנת יתר (משנית): 1+ לקשיחות, 2- לקצב תנועה, ק4 לריצה.

זהירות (משנית): זהירות מוגזמת.

זיקנה (ראשית): 2- לקצב תנועה, 1- לגודל הקובייה לכח וחיות; 5 נקודות נוספות למיומנויות המקושרות לפיקחות.

זרות (משנית): 2- לכריזמה, יחס גרוע מאלה בחברה השלטת.

חוסר מושג (משנית): 2- לרוב גלגולי "ידע בסיסי".

יד אחת (ראשית): 4- למשימות הדורשות שתי ידיים.

כיעור (משנית): 2- לכריזמה בשל הופעה חיצונית מתחת-לממוצע.

מבוקש (ראשית\משנית): הדמות היא פושעת מסוג כלשהו.

מזל רע (ראשית): צ'ופר אחד פחות למפגש.

משאלת מוות (משנית): רצון למות לאחר השלמת מטלה כלשהי.

נאמנות (משנית): הגיבור ינסה לעולם לא לבגוד בחבריו או לאכזב אותם.

נבזות (משנית): 2- לכריזמה בשל מזג רע וזעפנות.

נקמנות (ראשית\משנית): שמירת טינה. נכונות להרוג כנקמה כמגרעת ראשית.

ספקנות (משנית): חוסר אמונה בעל-טבעי.

סקרנות (ראשית): סקרנות מוגברת, רצון לדעת הכל.

עיוורון (ראשית): 6- לכל הפעולות שדורשות ראייה, 2- לגלגולים חברתיים, מקבלים יתרון נוסף.

עוני (ראשית\משנית): מחצית תקציב התחלתי, חוסר יכולת כללי לשמור כסף מהכנסות.

עין אחת (ראשית): 1- לכריזמה, 2- לגלגולים הדורשים תפיסת עומק (כולל ירי והטלה).

עיניים חלשות (ראשית\משנית): 2- להתקפה או להבחנה במשהו מעל 10 מטרים. משנית עם משקפיים שניתן לאבד.

עקשנות (משנית): הגיבור תמיד רוצה להשיג את שלו.

פה גדול (משנית): חוסר יכולת לשמור סודות, פליטות פה ברגעים לא מתאימים.

פוביה (ראשית\משנית): 4-/2- לבדיקות מאפיין בסביבת מושא הפוביה.

פחדנות (ראשית): התנהגות פחדנית וסובלת 2- לגלגולי אומץ.

פציפיזם (ראשית\משנית): הדמות נלחמת רק בהגנה עצמית אם זו מגרעת משנית, ולא מוכנה להלחם כלל ביצורים חיים אם ראשית.

צליעה (ראשית): 4- לקצב תנועה וגלגול ק4 לריצה.

צימאון לדם (ראשית): אי הסכמה ללקיחת שבויים, 4- לכריזמה אם זה נודע.

צעירות (ראשית): 3 נקודות לתכונות (במקום 5); 10 נקודות למיומנויות (במקום 15), צ'ופר נוסף למפגש.

קוד אתי (ראשית): חובה לעמוד במילה שלך ולהתנהג כג'נטלמן.

קטנות קומה (ראשית): 1- לקשיחות.

קשה שמיעה (ראשית\משנית): 2- להבחנה בצלילים, כישלון אוטומטי אם חירשות.

רגל אחת (ראשית): 4- לקצב תנועה, ק4 לריצה, 2- לגלגולים הדורשים תנועה, 2- לשחייה.

שבועה (ראשית\משנית): הדמות נשבעה אמונים לעצמה, לקבוצה, לאל או לדת כלשהם.

שחצנות (ראשית): חובה להשפיל יריבים, לקרוא תיגר על מובילים.

שתי ידיים שמאליות (משנית): 2- לתיקון, גלגול של 1 עם מכשיר מכני או אלקטרוני גורם תקלה.

תאוות בצע (ראשית\משנית): אובססיה לגבי עושר.

תכונה מוזרה (משנית): לדמות יש קפריזה קטנה אך מתמדת כגון השווצה, אליטיזם או רדיפה אחרי פרסום.

יתרונות

ליתרונות יש לעתים דרישות קדם. אלה רשומות בסוגריים לאחר היתרון. מת' מסמן (לפחות) מתחיל, מנ' מסמן (לפחות) מנוסה וכן הלאה.

דרישות קדם בתכונות מסומנות כך: ז=זריזות, כ=כח, פ=פיקחות, ר=רוח, ו-ח=חיות.

** כוכבית מסמנת יתרון רקע או מקצוע – חייב להיבחר בזמן יצירת דמות או עם אישור מנחה לאחריה.*

אדון החיות (מת', ר-ק8): יש לך מלווה חייתי.

אין רחמים (מנ'): ניתן להוציא צ'ופרים על גלגולי נזק.

איש אשכולות* (מת', פ-ק10): התעלמות ממחסר 2- למיומנויות לא מאומנות המקושרות לפיקחות.

אמן מכשירים* (מת', רע"ט[מדע מוזר], פ-ק8, תיקון ק8, מדע מוזר ק8, שתי מיומנויות ידע מדעיות ק8): יכולת "לשפצר" מתקן המשתמש בכל כח זמין פעם אחת במפגש.

אמן נשק (אג', לחימה ק12): הדיפה 1+.

מומחה נשק (אג', אמן נשק): הדיפה 2+.

אלוף* (מת', רע"ט[ניסים], ר-ק8, כ-ק6, ח-ק8, אמונה ק6, לחימה ק8): 2+ ללחימה וקשיחות נגד רשע על טבעי.

אס* (מת',ז-ק8): 2+ לשייט, נהיגה וטייס; יכול לבצע גלגולי ספיגה לרכב עם 2-.

אצולה* (מת'): 2+ לכריזמה; הדמות נולדה לאצולה עם מעמד ועושר.

אקרובט* (מת',ז-ק8, כ-ק6): 2+ לפעלולי זריזות; 1+ להדיפה אם ללא מעמסה.

אשף* (מת', רע"ט [קסם], פ-ק8, ידע [על טבעי] ק8, הטלת לחשים ק6): כל העלאה בהטלת לחשים מפחיתה נקודת כח ממחיר הלחש.

גנב* (מת', ז-ק8, טיפוס ק6, פריצת מנעולים ק6, התגנבות ק6): +2 לטיפוס, פריצת מנעולים, התגנבות, גלגולים להטעיה או "לסדר" מישהו, גילוי ופריקת מלכודות.

דו-ידני* (מת', ז-ק8): התעלמות ממחסר 2- לשימוש ביד החלשה.

החזיקו מעמד! (מנ', פ-ק8, פיקוד): 1+ לקשיחות של פקודים.

השראה (מנ', פיקוד): 1+ לגלגולי רוח לפקודים.

השתוללות (מנ', לחימה ק10): התקפת לחימה נוספת ב 2-.

השתוללות משופרת (ות', השתוללות): כנ"ל, אך ללא מחסר.

זיקה חייתית (מת'): ניתן להשתמש בצ'ופרים עבור חיות מלוות וחיות משויכות אחרות.

זיקה משותפת (מת', כוכב, ר-ק8): ניתן להעביר צ'ופרים לאחרים איתם ניתן לתקשר.

חוקר (מת', פ-ק8, מחקר ק8, חוכמת רחוב ק8): 2+ למחקר ולחוכמת רחוב.

חוש סכנה (מת'): גלגול הבחנה 2- מאפשר לגלות התקפות פתע או מארבים.

חמיקה (מנ', ז-ק8): 1- למנסים לפגוע עם התקפות טווח.

חמיקה משופרת (ות', חמיקה): 2- למנסים לפגוע עם התקפות טווח.

חמת זעם* (מת'): לאחר פציעה, יש לגלגל פיקחות או להיכנס לחמת זעם; 2+ ללחימה וכח, 2- להדיפה, 2+ לקשיחות; גלגול לחימה של 1 פוגע במטרה צמודה אקראית.

חסימה (מנ', לחימה ק8): 1+ להדיפה.

חסימה משופת (ות', חסימה): 2+ להדיפה.

חסינות על-טבעית* (מת', ר-ק8): שריון 2 נגד קסם, 2+ להתנגדות להשפעות קסומות.

חסינות על-טבעית משופרת* (מת', חסינות על-טבעית): שריון 4 נגד קסם, 4+ להתנגדות.

טאטוא (מת', כ-ק8, לחימה ק8): התקפה כנגד כל האויבים הצמודים ב-2.

טאטוא משופר (ות', טאטוא): כנ"ל, אך ללא מחסר.

טעינה מהירה (מנ', ר-ק6, רע"ט): השבת נקודת כח כל 30 דקות.

טעינה מהירה משופרת (ות', טעינה מהירה): השבת נקודת כח כל 15 דקות.

ידי זהב* (מת', רע"ט [מדע מוזר], פ-ק10, תיקון ק-8, מדע מוזר ק8, שתי מיומנויות ידע מדעי ק6): 2+ לגלגולי תיקון, חצי זמן תיקון עם העלאה.

ידיים יציבות (מת,' ז-ק8): התעלמות ממחסרי חוסר יציבות מרכיבה או נסיעה בכלי רכב.

יערנות* (מת', ר-ק6, הישרדות ק8, גישוש ק8): 2+ לגישוש, הישרדות והתגנבות (כאשר בטבע).

כח חדש (מת, רע"ט): הדמות מקבלת כח נוסף.

כח רצון עז (מת', איום ק6, התגרות ק6): 2+ לאיום והתגרות, 2+ להתנגדות לשניהם.

כריזמטי* (מת', ר-ק8): כריזמה 2+.

להט (ות', ר-ק8, פיקוד): 1+ לנזק בקפא"פ לפקודים.

לוחם קדוש\טמא* (מת', רע"ט [ניסים], ר-ק8, אמונה ק6): הוצא נקודת כח כדי לגרום ליצורים מרושעים (טובים) לגלגל רוח או להזדעזע; תוצאה של 1 הורגת ניצבים, פוצעת כוכבים. עולה נקודה לכל יצור.

למדנות* (מת', ק8 במיומנויות המדוברות): 2+ לשתי מיומנויות ידע.

מחסל ענקים (ות'): תוספת 1ק6 לנזק בלחימה מול יצורים גדולים.

מכה ראשונה (מת',ז-ק8): התקפה אוטומטית כנגד אויב שנע בצמידות, אחת לסיבוב.

מכה ראשונה משופרת (מו', מכה ראשונה): התקפה אוטומטית כנגד כל אויב שנע בצמידות.

מעריצים (אג', כוכב): 5 מסייעים.

מרפא (מת', ר-ק8): 2+ לגלגולי ריפוי וכח הריפוי, אם ישנו.

מזל* (מת'): צ'ופר נוסף במפגש.

מזל גדול* (מת', מזל): שני צ'ופרים נוספים במפגש.

מכה אדירה (מנ', כוכב, לחימה ק10): נזק קפא"פ כפול בחלוקת ג'וקר.

מנהיג מלידה (מת', ר-ק8, פיקוד): המנהיג יכול לתת צ'ופרים לפקודים.

מנטליסט* (מת', רע"ט [פסי], פ-ק8, פסי ק6): 2+ לגלגולי פסי מנוגדים.

מק'גייוור* (מת', פ-ק6, תיקון ק6, הבחנה ק8): אין מחסרים על חוסר בציוד.

מהירות* (מת', ז-ק8): השלכת קלף 5 ומטה שחולק לקבלת קלף חדש.

מקצוענות (אג', מאפיין כלשהו ק12): המאפיין הופך לק12+1.

מומחיות (אג', מקצוענות במאפיין): המאפיין הופך לק12+2.

אמנות (אג', מומחיות במאפיין): קוביית המזל עבור המאפיין הופכת לק10.

נאה* (מת', ח-ק6): 2+ לכריזמה.

נאה מאוד* (מת', נאה): 4+ לכריזמה.

נחשול כח (מנ', מיומנות על-טבעית ק10): תוספת 2ק6 נקודות כח בחלוקת ג'וקר.

ניקוז נשמה (מיוחד): גלגול רוח מיוחד להשבת נקודות כח.

נקודות כח (מת', רע"ט): 5+ נקודות כח. ניתן לקחת פעם אחת לרמה בלבד.

נשק מזוהה (מת', לחימה או ירי ק10): 1+ ללחימה או ירי עם נשק מסוים, המזוהה עם הדמות.

נשק מזוהה מאוד (ות', נשק מזוהה): 2+ ללחימה או ירי עם הנשק המסוים.

סגנון פלורנטין (מת', ז-ק8, לחימה ק8): בעת שימוש בשני כלי נשק, 1+ ללחימה כנגד אויב עם נשק אחד וללא מגן; הפחתה של 1 בבונוס "עליהום".

עושר* (מת'): פי שלושה ממון התחלתי. 75,000$ משכורת שנתית.

עושר ועושר* (מת', אצולה או עושר): פי חמישה ממון התחלתי, 250,000$ משכורת שנתית.

ערנות* (מת'): 2+ להבחנה.

עצבי פלדה (מת', כוכב, ח-ק8): התעלמות מנקודה אחת של מחסרי פצעים.

עצבי פלדה משופרים (מת, עצבי פלדה): התעלמות מ-2 נקודות של מחסרי פצעים.

עוזר (אג', כוכב): לדמות מצטרף כוכב מתחיל כעוזר.

פיקוד (מת', פ-ק6): 1+ להתאוששות חיילים מסייעים בטווח 10 מזעזוע.

צלף (מנ'): הדמות מקבלת את תמרון הכיוון (2+ לירי) אם אינה זזה.

קור רוח (מנ', פ-ק8): פעולה לפי הטוב משני קלפים בקרב.

קור רוח משופר (מנ', קור רוח): פעולה לפי טוב משלושה קלפים בקרב.

קלות רגליים (מת', ז-ק6): קצב תנועה 4+, קוביית ריצה ק10.

קליעה בול (מת', כוכב, ירי או הטלה ק10): נזק כפול כשמחולק ג'וקר.

קשה לחיסול (מת', כוכב, ר-ק8): מתעלם ממחסרי פצעים לגלגולי חיות בטבלאות נטרול ופציעה.

יותר קשה לחיסול (ות', קשה לחיסול): 50% להינצל מ"מוות" באמצעים בלתי סבירים כלשהם.

קשוח (אג'): 1+ לקשיחות.

קשוח ביותר (אג', קשוח): 2+ לקשיחות.

קשרים (מת'): גלגול שכנוע מאפשר היעזרות בידידים בעלי עצמה.

רוק'נרול! (מנ', ירי ק8): ירי באוטומט ב 1- במקום 2-.

ריפוי מהיר* (מת', ח-ק8): 2+ לגלגולי ריפוי טבעי.

רפלקס קרבי (מנ'): 2+ להתאוששות מזעזוע.

רקע על-טבעי* (מת'): מאפשר גישה לכוחות על טבעיים.

שליפה מהירה (מת', ז-ק8): שליפת נשק היא פעולה חופשית.

שני כלי נשק (מת', ז-ק8): ניתן להתקיף פעמיים בסיבוב ללא קנסות על פעולות מרובות.

שרירנות* (מת', כ-ק6,ח-ק6): 1+ לקשיחות, עומס מירבי שווה לכוח כפול 8, במקום כוח כפול 5.

ניתן להשיג את הגרסה המלאה של עולמות פרא בחנויות משחקים משובחות!

הרפתקאות בחינם ועוד ב:

WWW.PEGINC.COM

First Name Middle Int Last Name

Port of Origin Destination

Description

EXPLORER CLASS

Attributes

4 6 8 10 12 Agility
4 6 8 10 12 Smarts
4 6 8 10 12 Strength
4 6 8 10 12 Spirit
4 6 8 10 12 Vigor

Base		Mod	AV
	Charisma		
	Pace		
	Parry		
	Toughness		

Skills

4 6 8 10 12 (×16)

Equipment

Armor

Head:
Torso:
Arms:
Legs:

Total WT Carried:
Weight Limit:
Encumbrance Penalty:

Power/Trapping	cost	range	damage/effect	duration

Weapon	range	ROF	damage	AP	WT	notes

Hindrances:

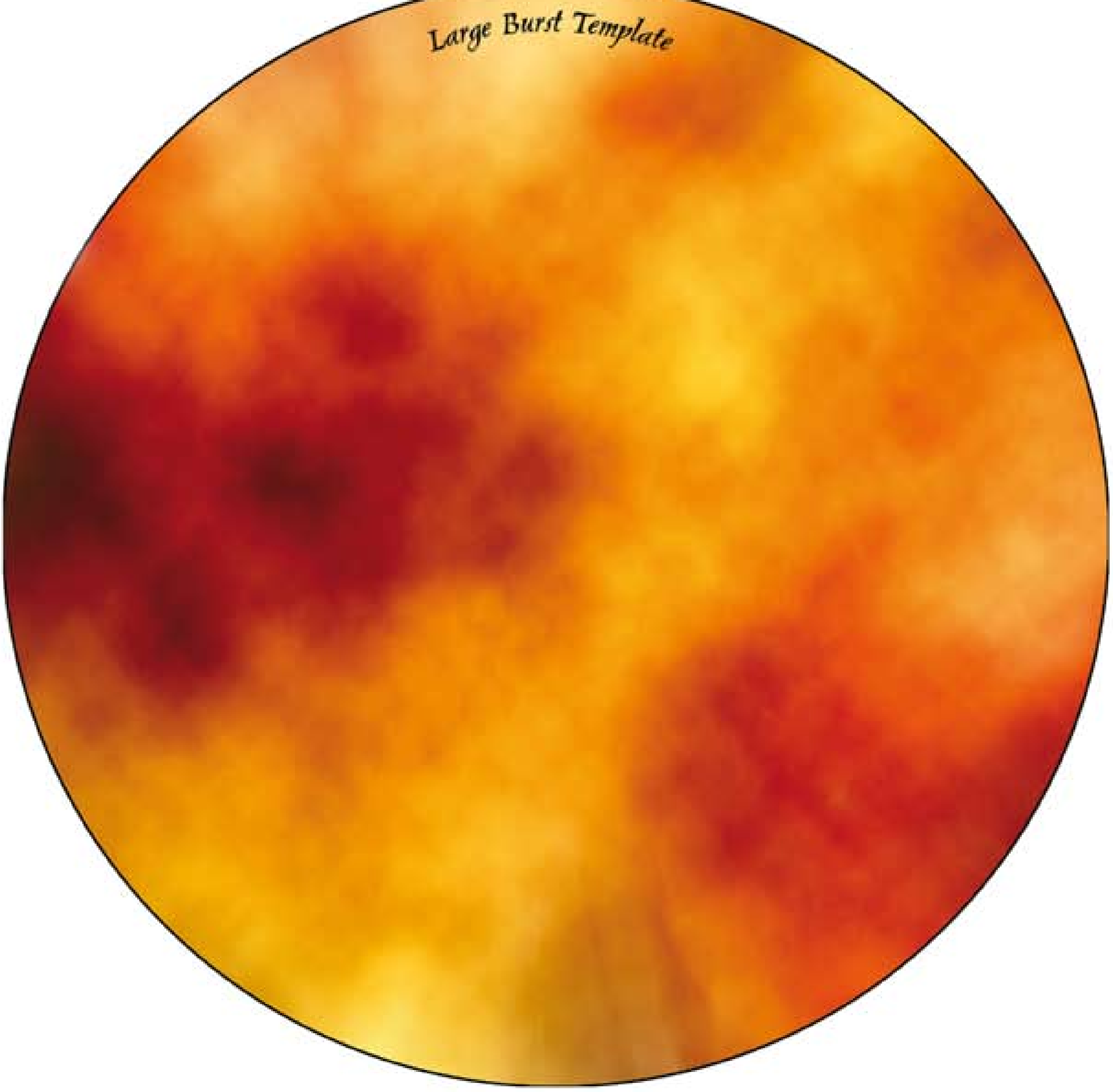
Edges:

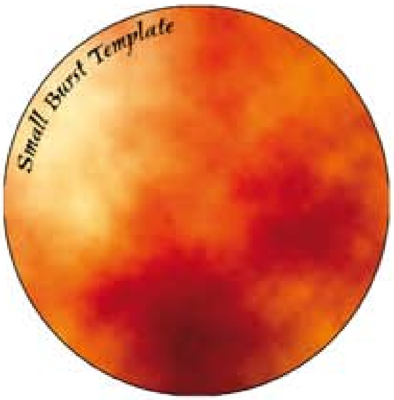
N
5
10
15
S
25
30
35
V
45
50
55
H
65
70
75
L
90
100
110

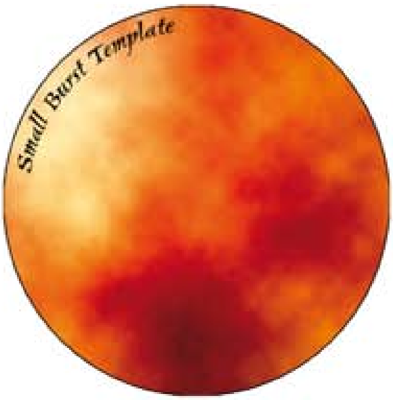
Permanent Injuries:

Wounds
−1
−2
−3
Inc
−2
−1
Fatigue

5 10 15 20 25 30

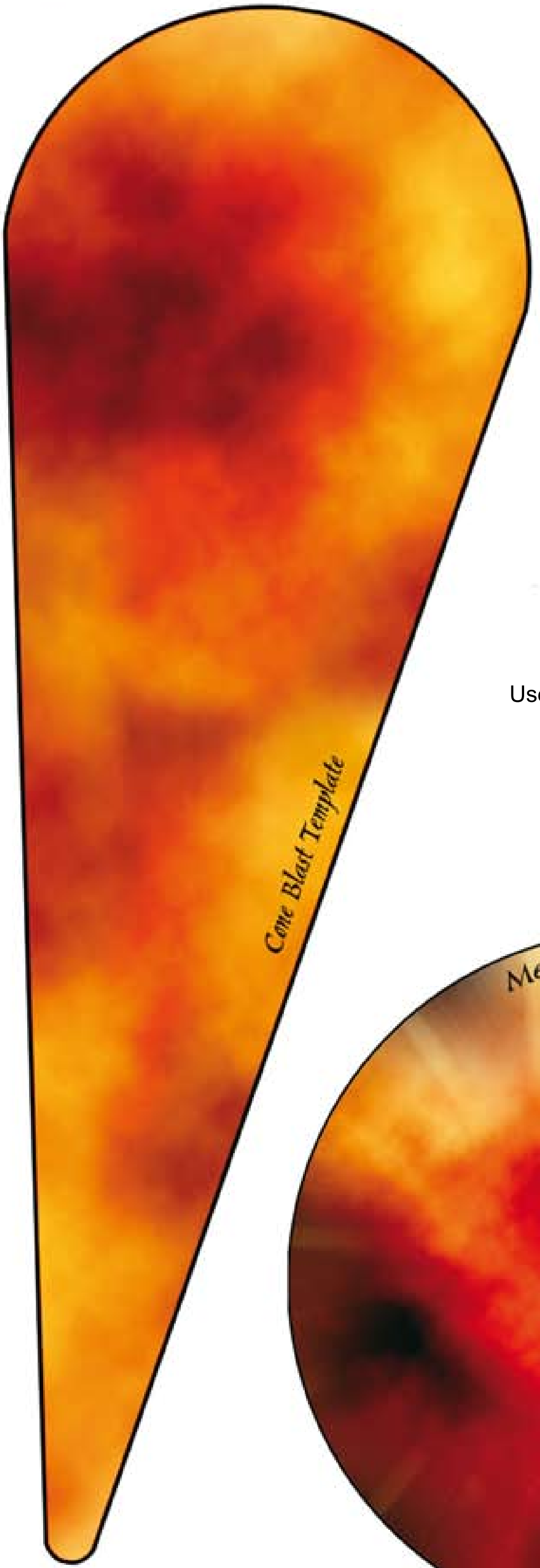


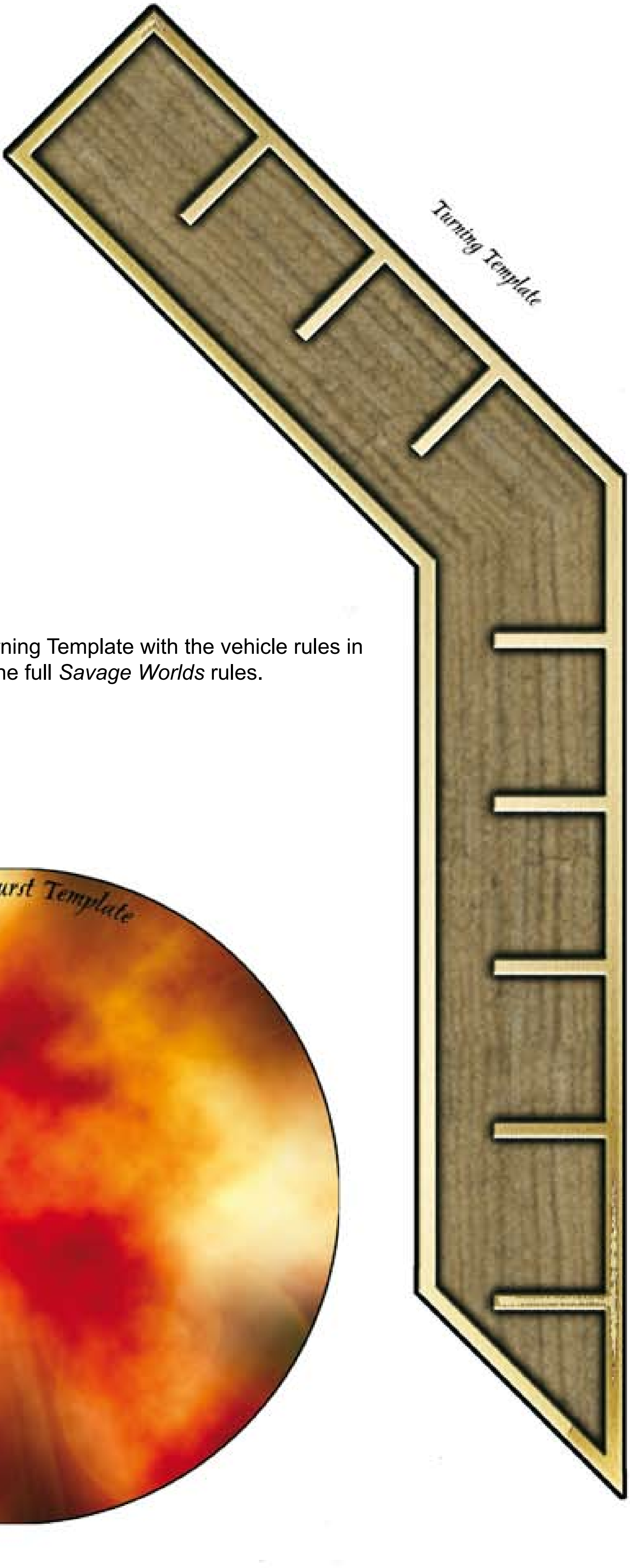




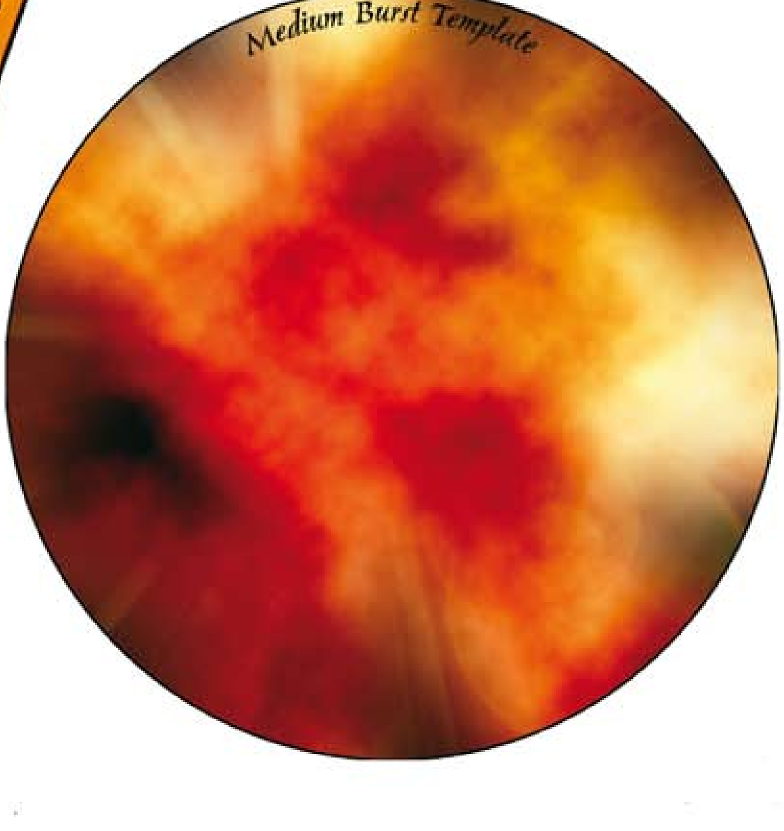
Small and Large Templates

Medium and Cone Templates

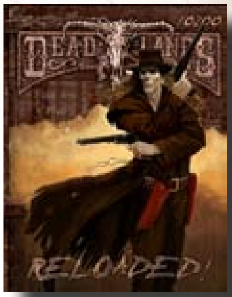




Use the Turning Template with the vehicle rules in the full *Savage Worlds* rules.



עולמות פרא נבחרים



Deadlands: Reloaded!

השנה היא 1876 אבל ההיסטוריה אינה זו שלנו.

מוצר הדגל של Pinnacle הוא Deadands, מסע מסויט אל תוך "המערב המוזר". ישויות מסתוריות הנקראת "המתחשבנים" העניקו חיים למפלצות ולקסם, ובכך גרמו להיסטוריה לסטות החל מהארבעה ביולי, 1863 והלאה. הדרום זכה בעצמאותו, קליפורניה נותצה למבוך של קניונים שהוצפו על ידי הים ולק-על הנקרא "סלע רוחות" הביא לקיומם של סבל ומלחמות כמספרם של מתקני Steampunk.

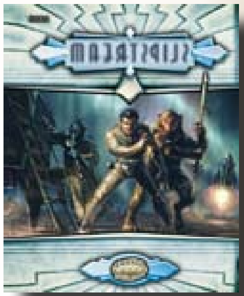
The Savage World of Solomon kane™

איש ללא ארץ. נווד. פוריטן.

סולומון קיין הוא דברים רבים, אך מע לכל הוא גיבור. בתקופה של פראיות ואימה, הוא נודד בפינות האפלות ביותר בכדור הארץ ונלחם ברשע אותו הוא מוצא שם. מליבה הפראי של אפריקה ליערות נקרים של אירופה, ההרים הקפואים של קתאי ועד הג'ונגלים שותתי הדם של דרום אמריקה, כולם הוא נלחם בקצבים חסרי רחמים, מלכות שאינן יודעות מות ואפילו שדים מכונפים במרדף אחרי נקמה צודקת.

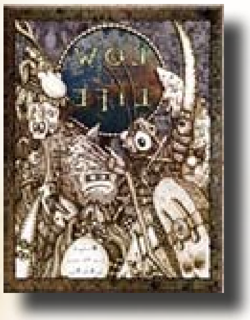
כעת הגיבור שלכם יכול ללכת בדרבו של קיין. בין אם נווד פוריטן, פיראט מטעה בדרכו או שכיר חרב, עת לאגדות הגיעה והגורל בחר בנציגיו. קיין החל בקרב הזה נגד רשע עתיק כה גדול עד כי הוא יכול להשמיד את האנושות, אבל עכשיו אחרים צריכים לשאת את לפידו אל תוך האפילה.

Slipstream



מעבר לחור שחוק נמצא סליפסטרים, יקום כיס של עולמות שבורים, חייזרים נואשים ומפלצות פראיות. באיים המנותצים שולטת המלכה אנתרקסה השטנית, שיש אומרים שהיא קרובה למציאת דרך לברוח מכלא בין-כוכבי זה. חיגרו את חגורת הרקטות שלכם, טענו את אקדח הקרניים והתכוננו להשתגר אל העולם הפראי הפרוע והאקזוטי ביותר עד היום- הסליפסטרים.

Slipstream הוא עולם "נקודות עלילה" בסגנון מדע בדיוני פאלפ למשחק התפקידים זוכה הפרסים "עולמות פרא".



Low Life: Rise of the Lowly

הרפתקאת חרבות וכישוף בעולם מנותץ המאוכלס על ידי צאצאיהם של מקקים, חטיפים מתוקים וחייזרים אבודים. גלו את הסודות הקסומים של "אברא קדבראות", דמנטליזם, הטלת ניחוחות וגלגולי קדושה. הילחמו בחיות מזוויעות שעלו מתוך הריסותיהן של ציויליזציות עתיקות. תיהנו מארוחה קלה ב"מטבח המרק הקדמון". "הימה עדמה" היא עולם של הרפתקה כבירה וסכנה נוראה; עולם של קונפליקט וסיכון. זהו ארץ של גבורה אפית ורשע רב, ממלכה של אימה ואלימות, ארץ אמיצה בה אפילו המקק העלוב ביותר יכול להפוך למלך על חרבו וחתיכת הטינופת הזעזעת יותר יכולה להפוך ל"אלילע".

האם אתם חמים מספיק כדי ללכת בעקבות גורלכם?האם יש לכם את הגושים הדרושים לתפוס את מקומכם הראוי בין גירוה הגדולים של "עדמה"? אם כן, חיגרו את מגנכם מעור אסופגטור, הרימו את מטיל הצואה שלכם והקופיץ הענקי לאללה שלכם, עלו על הסלוג הגמדי שלכם, לחששו תפילה לג'לביס, נשקרו את הזחל שלכם לשלום ופתחו את הספר המשוחמץ. הדרך מלאת הלכלוך להרפתקה אפית עומדת לפניכם...

עולמות "נקודות עלילה"

רוב ה"עולמות הפראיים" שלנו הם ספרי "נקודות עלילה". הם נותנים לשחק עם סיפור רקע גדול - כמו הקרב לבריחה מהחור השחור ב Slipstream או ההתחשבנות ב Deadlands- אבל עדן נתנים למנחים את החופש ליצור ולהריץ את הסיפורים שלהם בחזית. הרפתקאות מסוימות- הנקראות "נקודות עלילה"- חושפות את סיפור הרקע לגיבורים ועוזרות להם לפענח איך להשיג מטרה גדולה כלשהי תוך כדי שהן נותנות להם את החופש לקדם את האג'נדות של הדמויות שלהם.

המטרה האמיתית מאחורי כל זה היא לעזור למנחים להם אין שפע זמן ליצור ולהכין משחק משלהם. סיפור הרקע שם כדי לתת הקשר, מניעים לדב"שים ומיקומים פנטסטיים. חישבו על עולם "נקודות עלילה" כעלון הוראות זריז להרצה של מפגש משחק (כמעט) ללא הכנה מראש. תיאורי המיקומים מיועדים להתרכז מהר בכיצד המנחה מצאר את האזור לשחקנים, בלילות יש מספיק פרטים כדי לאפשר הרצה של מפגש משחק והרעים והאתגרים מוגדרים ובעלי נתונים מלאים, בין אם כנבלים מיוחדים או מהצבעה לפרק המפלצות.

ב"עולמות הפא של סולומון קיין", לדוגמה, המנחה יכול לראות ממש לפני המפגש להיכן השחקנים הולכים ולקרוא סיכום קצר של המיקום הזה. אחר כך הוא יכול לסרוק את נקודות העניין באתר ולבדוק האם יש "סיפורי פרא"- הרפתקאות קצרות- שהחבורה יכולה לרצות להיות מעורבת בהם.

עולמות נקודות עלילה של "עולמות פרא" מציעים מערכות אפיות למנחים עסוקים שהשחקנים יחשבו שלקח לכם שנים ליצור!