

התגרות בגורל

כאשר אתה פועל למרות איום מידי או בעודך סובל ממצוקה כלשהי, הסבר כיצד אתה מתמודד עם הצרה וגלגל. אם אתה עושה זאת...

- ...בכך שאתה נכנס בכל הכוח, גלגל + כוח.
- ...באמצעות התחמקות או תגובה מהירה, גלגל + זריזות.
- ...על ידי עמידה בסבל, גלגל + חוסן.
- ...באמצעות מחשבה מהירה, גלגל + תבונה.
- ...על ידי חישוב החוסן הנפשי, גלגל + חוכמה.
- ...באמצעות קסם אישי וכן חברתי, גלגל + כריזמה.

בתוצאה של 10 ומעלה אתה משיג את מה שהתכוונת השיג, והאיום לא מתממש. בתוצאה של 7-9 אתה נרתע, מהסס או מועד: המנחה תתאר תוצאה פחות טובה מהרצוי, או תציע לך לבחור בין שתי אפשרויות גרועות באותה מידה.

ללכת מכות

כאשר אתה מתקיף אויב בקרב פנים אל פנים, גלגל + כוח. בתוצאה של 10 ומעלה אתה מסב נזק לאויב ונמנע מהתקפתו. ביכולתך לבחור להוסיף 6ק נזק אך לחשוף את עצמך להתקפת נגד. בתוצאה של 7-9, אתה גורם נזק לאויב, אבל הוא יכול להתקיף אותך בחזרה.

צליפה

כאשר אתה מכוון ויורה באויב ממרחק, גלגל + זריזות. בתוצאה של 10 ומעלה אתה קולע במדויק וגורם נזק. בתוצאה של 7-9, בחר אחד מהבאים (בכל מקרה אתה גם גורם נזק):

- על מנת לקלוע עליך לזוז ממקומך ובכך להתייבב בפני סכנה, להחלטה המנחה.
- אתה מתקשה למצוא את הרגע או הזווית המתאימים, הפחת 6ק נזק.
- אתה נאלץ לירות מספר יריות, הפחת את התחמושת ב-1.

מגננה

כאשר אתה מתייבב להגן על אדם, חפץ או מיקום המצוי תחת התקפה, גלגל + חוסן. בתוצאה של 10 ומעלה, קבל 3 שמירות. בתוצאה של 7-9, קבל שמירה אחת. כל עוד אתה נותר במגננה, כאשר אתה או הדבר עליו אתה מגונן נמצא תחת התקפה, באפשרותך לנצל שמירה בתמורה לאחד מהבאים:

- למשוך אליך התקפה שיועדה למטרת המגננה.
- להפחית בחצי את הנזק או את השפעת ההתקפה.
- לחשוף את המתקיף בפני בן ברית, המקבל +1 להבא נגד המתקיף.
- לגרום לתוקף נזק השווה לדרגתך.

הפגנת ידע

כאשר אתה מנסה לשאוב מכלל הידע שלך בנושא מסוים, גלגל + תבונה. בתוצאה של 10 ומעלה המנחה תספר לך פרט מעניין ושימושי אודות הנושא, הקשור למצב הנוכחי. בתוצאה של 7-9 המנחה תספר לך רק דבר מה מעניין - אתה זה שיצטרך להפוך אותו לשימושי. המנחה עשויה לשאול אותך, "כיצד אתה יודע זאת?". ספר לה.

בחינה

כאשר אתה בוחן מקרוב מצב או אדם מסויים, גלגל + חוכמה. בתוצאה של 10 ומעלה שאל את המנחה שלוש שאלות מהרשימה הבאה. בתוצאה של 7-9 בחר שאלה אחת. קבל +1 להבא כשאתה פועל בהתבסס על התשובות שקבלת.

- מה קרה כאן לאחרונה?
- מה עומד לקרות?
- מפני מה כדאי לי להיזהר?
- מה כאן שימושי או בעל ערך עבורי?
- מי באמת שולט במתרחש כאן?
- מה כאן אינו כפי שהוא נראה?

משא ומתן

כאשר אתה מפעיל לחץ על דב"ש כדי לתמרן אותו, גלגל + כריזמה. בשביל להפעיל לחץ אתה צריך להחזיק במשהו שהדב"ש צריך או רוצה. בתוצאה של 10 ומעלה, הדב"ש יעשה מה שתבקש ממנו אם תבטיח תחילה לספק את רצונו. בתוצאה של 7-9, הדב"ש דורש ערובה להבטחתך, עכשיו ומיד.

סיוע או סיכול

כאשר אתה עוזר או מפריע למישהו שיש לך קשר איתו, גלגל + קשר עימו. בתוצאה של 10 ומעלה, הוא מקבל +1 או -2, לבחירתך. בתוצאה של 7-9 אתה גם נחשף לסכנה או פעולת תגמול, או שעליך לשלם מחיר כלשהו.

מסע בדרך חתחתים

כאשר אתם נעים בשטח עוין, יש לבחור חבר אחד בקבוצה לתפקיד החלוץ, אחד לתפקיד הגשש ואחד לתפקיד אחראי האספקה (לא ניתן לתת שני תפקידים לאותה הדמות). במידה ואין מספיק חברים בקבוצה שימלאו את כל התפקידים, או שבחרתם לא למלא תפקיד מסוים, יש להתייחס לתפקיד כאילו גלגל 6. כל דמות עם תפקיד במסע מגלגלת +חוכמה. בתוצאה של 10 ומעלה:

- אחראי האספקה מפחית את מספר מנות הצידה הנדרשות באחת.
- החלוץ מפחית את משך הזמן הנדרש להגיע ליעד (המנחה תגיד בכמה).
- הגשש יבחין בכל צרה מהר מספיק על מנת לתת לקבוצה את יתרון ההפתעה.

בתוצאה של 7-9 כל בעל תפקיד מבצע את תפקידו כראוי ללא יתרונות מיוחדים: אתם אוכלים את מספר מנות הצידה הצפוי, המסע נמשך בערך כפי שנחזה, ואף אחד לא מפתיע אתכם אך אתם לא מפתיעים אותם.

הקמת מחנה

כאשר אתה מתיישב למנוחה ממושכת, אתה אוכל צידה אחת. אם אתם נמצאים באזור מסוכן, יש להחליט על סדר השמירה. אם צברת מספיק נק"ן אתה רשאי לעלות דרגה. אם אתה מתעורר אחרי שישנת לפחות כמה שעות ללא הפרעה, אתה מרפא נזק השווה למחצית ערך הנק"פ המרבי שלך.

עמידה על המשמר

כאשר זוהי המשמרת שלך ודבר מה מתקרב למחנה, גלגל + חוכמה. בתוצאה של 10 ומעלה הצלחת להעיר את המחנה ולהתכונן, וכל הנמצאים במחנה מקבלים +1 להבא. בתוצאה של 7-9 תגובתך מגיעה רגע מאוחר מידי; המחנה מתעורר אך לא הספיק להתכונן. הנמצאים במחנה מספיקים לתפוס בנשק ובשריין אך לא יותר. בתוצאה של 6 ומטה, מה שאורב מחוץ לאור המדורה הצליח להפתיע את החבורה.

סיום מפגש

כאשר המפגש הגיע לסימום, בחר אחד מהקשרים שלך, שאתה מרגיש שנפתר (מוצה עד תום, לא רלוונטי יותר, או מכל סיבה אחרת). שאל את השחקן בעל הדמות המופיעה בקשר אם הוא מסכים שהקשר נפתר. אם כן, סמן נק"ן וכתוב קשר חדש עם דמות לבחירתך. לאחר שסיימת לעדכן את הקשרים, בדוק את נטייתך. אם מילאת את דרישת הנטייה לפחות פעם אחת במפגש, סמן נק"ן. כעת ענה על השאלות הבאות ביחד עם הקבוצה כולה:

- האם למדנו משהו חדש וחשוב על העולם?
- האם התגברנו על אויב או מפלצת ראויים לציון?
- האם השגנו אוצר ראוי לשמו?

עבור כל שאלה שהתשובה עליה היא "כן", סמנו כולכם נק"ן.

עליית דרגה

כאשר יש לך זמן פנוי (מספר שעות או ימים) וכמות נק"ן השווה לפחות לדרגתך הנוכחית + 7, הפחת את דרגתך +7 מערך הנק"ן שלך, עלה דרגה אחת, ובחר מהלך מתקדם חדש מהמקצוע שלך. אם אתה מכשף, אתה גם מוסיף לחש חדש לספר הלחשים שלך.

בחר אחת מהתכונות של הדמות והעלה את ערכה ב-1 (המתאם עשוי להשתנות). במידה ובחרת לשנות את ערך החוסן של הדמות, עליך להגדיל את ערך הנק"פ המרבי ואת מספר הנק"פ הנוכחיות שלה בהתאם. ערכי תכונה לא יכולים להיות גבוהים מ-18.

עומס יתר

כאשר אתה מבצע מהלך בעודך נושא משקל שלא עובר את המעמסה שלך, הכל בסדר. כאשר אתה מבצע מהלך בעודך סוחב משקל השווה למעמסה+1 או מעמסה+2, אתה סופג מחסר 1-. אם אתה נושא יותר ממעמסה+2 ומבצע מהלך, עומדת בפניך בחירה: הפל לפחות 1 משקל וגלגל במחסר 1-, או שהמהלך נכשל אוטומטית.

ערש דווי

כאשר אתה גוסס, אתה זוכה בהצצה חטופה אל מעבר לשערים השחורים של ממלכת המוות (המנחה תתאר זאת). גלגל את הקוביות (ללא שום תוספת, למוות לא אכפת עד כמה אתה מגניב או קשוח). בתוצאה של 10 ומעלה, הצלחת לרמות את המוות - אתה במצב קשה אך עדיין בחיים. בתוצאה של 7-9 המוות יציע לך עיסקה. אתה יכול לקבל אותה ולהתייבב, או לסרב ולהמשיך הלאה אל מעבר לשערים השחורים ואל הגורל הממתין לך שם. בתוצאה של 6 ומטה, גורלך נחרץ! אתה כעת מצוי בידיו של המוות ובקרב תחצה את המפתן. המנחה תספר לך מתי.

התהוללות

כאשר אתה שב כמנצח אל ארצות הברות ויוצא לחגוג, שלם 100 מטבעות וגלגל +1 עבור כל 100 מטבעות נוספים ששולמו. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר שלוש אפשרויות מהרשימה. בתוצאה של 9-7 בחר אחת. בתוצאה של 6 ומטה, בחר אחת, אך הדברים יצאו משליטה.

- אתה מתחבב על דב"ש שימושי.
- אתה שומע שמועות אודות הזדמנות מבטיחה.
- אתה זוכה במידע שימושי.
- אתה לא מסתבך בצרות ולא סובל ממרמה או כישוף עיון במהלך ההוללות.

הצטיידות

כאשר אתה יוצא לרכוש משהו כשברשותך כסף זמין, במידה והדבר זמין בישוב בו אתה נמצא, אתה יכול לקנות אותו במחיר השוק. אם אתה מחפש משהו מיוחד, שאינו זמין במקום זה בדרך כלל, או פריט שאינו רגיל, גלגל +כריזמה. בתוצאה של 10 ומעלה אתה מוצא את מה שחיפשת במחיר הוגן. בתוצאה של 9-7 עליך לשלם מחיר מופרז או להסתפק בפריט דומה בלבד.

התאוששות

כאשר אינך עושה דבר מלבד לנוח בבטחה וברוגע, לאחר יום מנוחה אתה מתאושש ומחזיר את הנק"פ לערכו המרבי. לאחר מנוחה של שלושה ימים אתה מחלים גם מחולשה אחת לבחירתך. אם אתה נמצא תחת טיפול רפואי (קסום או רגיל), אתה מחלים מחולשה אחת כל יומיים במקום שלושה.

אימונים

כאשר אתה מבלה את זמנך הפנוי בתרגול, מדיטציה או למידה, אתה צובר הכנות לפעולה. קבל הכנה אחת אם התאמנת במשך שבוע או שניים. קבל 3 הכנות אם התאמנת במשך חודש או יותר. כאשר אתה נמצא במצב בו האימונים יועילו, נצל הכנה אחת כדי לקבל +1 לגלגול. ניתן לנצל הכנה אחת בלבד בכל גלגול.

ידוע לשמצה

כאשר אתה חוזר למקום מתורבת בו גרמת צרות בעבר, גלגל +כריזמה. בתוצאה של 10 ומעלה, השמועה על מעשי הגבורה שלך נפוצה לכל עבר ואנשים מזהים אותך. בתוצאה של 9-7 המנחה בוחרת סיבון בנוסף:

- המשטרה המקומית הוציאה צו למעצרך.
- מישהו שם מחיר על ראשך.
- מישהו קרוב ללבך נמצא בצרה כתוצאה ממעשיך בעבר.

גיוס

כאשר אתה מפרסם שאתה מחפש שכירים, גלגל. אם הודעת...

- ...שהתשלום נדיב, קבל +1.
- ...מה אופי העבודה, קבל +1.
- ...השכירים יקבלו חלק מהשלל, קבל +1.

במידה ויש לך מוניטין שימושי באזור זה, קבל +1 נוסף. בתוצאה של 10 ומעלה באפשרותך לבחור מבין מספר מועמדים מוכשרים, ולא יקרה דבר אם לא תיקח אף אחד. בתוצאה של 9-7 תאלץ להתפשר על מישהו קרוב מספיק, או לדחות את המועמדים. בתוצאה של 6 ומטה, מישהו בעל השפעה אך לא מתאים לעבודה יכריז על רצונו להצטרף (למשל צעיר פיזי, אדם חם מזג או אויב במסווה). עליך לקחת אותו איתך ולשאת בתוצאות, או לדחות את המועמד. בכל מקרה, אם דחית מועמדים, תסבול 1- למהלך הגיוס הבא.

ציוד למבוכים

ציוד הרפתקנות

5 שימושים, 20 מטבעות, 1 משקל ערכה זו מורכבת מאוסף של כלים רגילים ושימושיים כגון יתדות, מסמרים, גירים, תבלים וכדומה. כאשר אתה מפשפש בערכה בחיפוש אחר פריט שימושי, אתה מוצא את מבוקשך ומנצל שימוש אחד.

תחבושות

3 שימושים, איטי, 5 מטבעות, 0 משקל כאשר אתה מעביר מספר דקות בחבישת פצעיו של אחר, אתה מרפא לו 4 נקודות נזק ומנצל שימוש אחד.

משחות ועשבי מרפא

2 שימושים, איטי, 10 מטבעות, 1 משקל כאשר אתה מטפל בפצעים באופן מחושב וזהיר באמצעות צמחי המרפא, המטופל מרפא 7 נזק ואתה מנצל שימוש אחד.

שיקוי ריפוי

1 שימוש, 50 מטבעות, 0 משקל כאשר אתה שותה מנה שלמה של שיקוי ריפוי, אתה מרפא 10 נזק או מתגבר על חולשה אחת, לבחירתך.

חבית קטנה של שיכר גמדי

1 שימוש, 10 מטבעות, 4 משקל כאשר אתה פותח חבית שיכר גמדי ונותן לכולם להתכבד, קבל +1 למהלך ההוללות. אם אתה שותה את כל החבית לבדך, אתה נעשה שיכור מאוד.

אוגזן ספרים

5 שימושים, 10 מטבעות, 2 משקל אם יש בתיק ספר העוסק בנושא שאתה מפגין ידע לגביו, אתה נועץ בספר, מנצל שימוש אחד ומקבל +1 למהלך.

נוגד רעל

1 שימוש, 10 מטבעות, 0 משקל כאשר אתה שותה נוגד רעל, אתה מחלים מהשפעתו של רעל אחד שמשפיע עליך.

מנות קרב

5 שימושים, 3 מטבעות, 1 משקל זה לא טעים במיוחד, אבל לפחות זה מזין.

תגי טווח

מגע: הנשק יעיל רק בטווח נגיעה, אך לא מעבר לכך. סמוך: הנשק מסוגל לפגוע במישהו במרחק עד חצי מטר, בערך. הישג: אפשר לתקוף באמצעותו יריב במרחק של 2-3 מטרים. קרוב: אם אפשר לראות לו את הלבן בעיניים, אפשר להתקיף אותו. רחוק: אם אפשר לשמוע אותו צועק, אפשר להתקיף אותו.

תגי כלי נשק

+נזק: הנשק הזה קטלני במיוחד. כאשר אתה גורם נזק עם כלי הנשק, הוסף את תוסף הנזק המצויין.

הודף: כלי הנשק הזה מסוגל לדחוף מישהו אחורה, ואולי אף להפיל אותו מרגליו.

הלם: הנשק לא מסב נזק קטלני, אלא נזק הלם.

הרסני: הנשק מסב פגיעות מכוערות במיוחד, קורע בשר ואיברים.

חודר: הנשק חודר מעד לשריון. כאשר אתה גורם נזק, הפחת את המספר המצויין מהשריון של היריב לצורך חישוב הנזק של ההתקפה.

טעינה: אחרי שאתה תוקף באמצעות הנשק, נדרשים כמה רגעים לדרוך אותו מחדש.

מדויק: הנשק שימושי כשמתקיפים איתו בזוהירות, לא בכוח. כאשר אתה הולך מכות באמצעות נשק זה, גלגל +זריזות במקום +כוח.

מוטל: אפשר להטיל את הנשק למרחק. אם מבצעים צליפה עם הנשק, אי אפשר לבחור להפחית תחמושת בתוצאה של 9-7. אחרי שהוטל, הוא לא זמין עד שיקחו אותו בחזרה.

מתעלם משריון: לא מפחיתים את ערך השריון מהנזק שנגרם.

תחמושת: החפץ הזה הוא תחמושת של נשקי טווח מסויימים. המספר המצויין לא מייצג כמות מדויקת של חיציים או אבני קלע, אלא מייצג כמה נותר לך באופן כללי.

תגי ציוד

+תוסף: הפריט משפיע על יעילות פעולותיה של הדמות במצבים מסוימים. הוא עשוי לתת "1+ להפגנת הידע הבאה", "1- מתמשך ללכת מכות" וכדומה.

איטי: השימוש בפריט לוקח כמה דקות.

בליעה: חומר בליעה משפיע רק על מי שבלע אותו, באופן ישיר או לאחר שהחומר נוסף למזון או למשקה.

דו-ידי: דרושות שתי הידיים כדי להשתמש בחפץ ביעילות.

דורש: רק אנשים מסוימים יכולים להשתמש בפריט. אם אינך עונה על הדרישות, לא תוכל להפיק מהפריט את המיטב, אם תוכל להשתמש בו בכלל.

לבוש: צריך ללבוש או לעטות את הפריט כדי להשתמש בו.

מטבעות: זהו מחיר השוק הרגיל של הפריט. אם המחיר כולל "פחות כריזמה", פירוש הדבר שדמות יכולה להפחית את ערך תכונת הכריזמה שלה (לא המתאים) מהמחיר המלא, בתנאי שהיא מתמקחת קצת. בואנור, המטבע הנפוץ נקרא טאריס.

מסוכן: קל להזיק לעצמך באמצעות חפץ זה. אם אתה מתעסק בחפץ מסוכן מבלי לנקוט באמצעי זהירות נאותים, המנחה מוזמנת לקבוע השלכות בלתי נעימות.

מסורבל: לא קל להניף או לאחוז בחפץ זה, וקשה לתפעל אותו.

משקל: משקל הפריט נספר כנגד המעמסה שלך. חפץ ללא ערך משקל הוא חפץ שלא נועד להינשא. משקלם של 100 מטבעות הוא 1, אבל אבני חן או פריטי אומנות בשווי זהה עשויים לשקול יותר או פחות.

נגיעה: החומר משפיע במגע בעור.

צידה: זה אכיל. פחות או יותר.

שימושים: אפשר להשתמש בפריט מספר מוגבל של פעמים.