

מהלכים בסיסיים

שחרור פעצורים

כאשר אתה **משחרר מעצורים** כדי להתגבר על מכשול, לשנות את סביבתך או להעצים את חושיך, גלגל +מוזר. בהצלחה, אתה עושה זאת. בתוצאה של 7-9, סמן מצב או שהמנחה תגיד לך כיצד ההשפעה היא זמנית או לא יציבה.

כגננה

כאשר אתה **מגן על מישו או משהו מאיום מידי**, גלגל +מושיע. עבור איום מצד דב"ש: בהצלחה, אתה מגן על מי שרצית ובוחר אחד. בתוצאה של 7-9, עליך להקריב מעצמך: אתה חושף את עצמך בפני סכנה או מסלים את המצב.

- מוסיף אחווה לצוות.
- משיג השפעה על מי שאתה מגן עליו.
- מסיים מצב.

לאיום מצד דמות שחקן: בהצלחה, הם סובלים ממחסר 2- לגלגל. בתוצאה של 7-9, אתה חושף את עצמך להשלכות, לביקורת או לפעולת תגמול.

עיכות חזיתי

כאשר אתה **מתעמת חזיתי עם איום**, גלגל +מסוכן. בהצלחה אתם מחליפים מהלומות. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר שניים. בתוצאה של 7-9, בחר אחד:

- אתה מתנגד או חומק מהמהלומות שלהם.
- אתה לוקח משהו מהם.
- אתה יוצר הזדמנות לבני הברית שלך.
- אתה מרשים, מפתיע או מרתיע את היריב.

הסרת המסכה

כאשר אתה **מסיר את המסכה** של מישו כדי לראות את האדם שמתחת גלגל +משעמם. בתוצאה של 10 ומעלה, שאל שלוש שאלות מהרשימה. בתוצאה של 7-9, שאל אחת.

- מה אתה מתכנן באמת?
- איך אני יכול לגרום לך לעשות _____?
- איך אני יכול להשיג עליך השפעה?
- מה אתה מתכוון לעשות?
- מה אתה רוצה שאעשה?

תפיכה או ניהופים

כאשר אתה **תומך או מנחם מישו**, גלגל +משעמם. בהצלחה, הוא מקשיב לך ורשאים להיפתח בפניך כדי לבחור אחד: לסמן פוטנציאל, לסיים מצב, או להחליף תווית. בתוצאה של 10 ומעלה, אם נפתחו בפניך, אתה יכול להוסיף אחווה לצוות או לסיים מצב בעצמך.

הערכת מצב

כאשר אתה **מעריך את המצב**, גלגל +מתנשא. בתוצאה של 10 ומעלה שאל שתי שאלות מהרשימה. בתוצאה של 7-9, שאל אחת. קבל +1 כאשר אתה פועל בהתבסס על תשובה שקיבלת.

- במה אני יכול להשתמש עבור _____?
- מהו האיום הגדול ביותר?
- מה נתון בסכנה הרבה ביותר?
- מה פגיע בפני?
- איך אפשר לסיים זאת במהרה?

התגרות

כאשר אתה **מתגרה בדמות הרגישה לדבריך**, אמור מה אתה רוצה לגרום לה לעשות וגלגל +מתנשא.

אם זו דב"ש: בתוצאה של 10 ומעלה, היא נתפסת בחכתך ועושה מה שרצית. בתוצאה של 7-9, היא יכולה לבחור אפשרות אחרת במקום:

- היא מועדת: אתה מקבל +1 להבא נגדה.
- היא מבולבלת: אתה זוכה להזדמנות מהותית.
- היא מגזימה בתגובתה: אתה משיג השפעה עליה.

אם זו דמות שחקן: בתוצאה של 10 ומעלה, שתי האפשרויות. בתוצאה של 7-9, בחר אחד:

- אם היא עושה מה שרצית, הוסף אחווה לצוות.
- אם לא, היא סובלת ממצב.

ספיגת פגיעה חזקה

כאשר אתה **סופג פגיעה חזקה**, גלגל +מצבים מסומנים. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר אחד:

- אתה נאלץ לצאת מהסיטואציה הנוכחית: בורח, מתעלף, וכדומה.
- אתה מאבד שליטה על עצמך או על הכוחות שלך בצורה נוראית.
- שתי אפשרויות מרשימת 7-9.

בתוצאה של 7-9, בחר אחד:

- אתה מתפרץ מילולית: מתגרה בחבר צוות לפעולה מטופשת או מנצל השפעה לכפיית מצב.
- אתה נסוג: היריב זוכה להזדמנות.
- אתה מתגבר למרות הכאב: סמן שני מצבים.

בהחטאה, אתה עומד איתן. סמן פוטנציאל כרגיל, ותאר כיצד אתה מתמודד עם המהלומה.

החלפת תוויות

כאשר אתה **מחליף תוויות**, הדרך שאתה רואה את עצמך משתנה. התוויות שאתה מעלה מתחזקות בדימוי העצמי שלך, והתוויות שאתה מוריד נחלשות.

בכל פעם שאתה צריך להחליף תווית ולא יכול לעשות זאת (כי התווית כבר עם מתאם +3 וצריכה לעלות, או 2- וצריכה לרדת), אתה חייב לסמן מצב לבחירת המנחה, במקום החלפת התוויות.

מהלכי צוות

כאשר אתם **נכנסים לקרב נגד יריב מסוכן יחד** **צוות**, הוסיפו שתי אחווה למאגר הצוות.

- אם למנהיג יש השפעה על שאר חברי הקבוצה, הוסיפו אחווה נוספת.
- אם לכולם יש מטרה משותפת בקרב, הוסיפו אחווה נוספת.
- אם חבר צוות לא בוטח במנהיג, הפחיתו אחווה.
- אם הצוות לא מוכן או לא בטוח, הפחיתו אחווה.

מנהיג הצוות יכול לסמן מצב כדי להימנע מהפחתת אחווה מהצוות.

אחוות הצוות

כל חבר בצוות יכול להשתמש באחוה ממאגר הצוות ולתת לחבר אחר +1 למהלך, אחרי הגלגול. כדי לעשות זאת, צריך להיות מסוגל ממש לעזור.

שימוש אנוכי באחוה

כאשר אתה **פועל באנוכיות**, ספר כיצד הפעולות שלך מתעלמות או מעליבות את חברי הצוות, הפחת אחווה ממאגר הצוות, והחלף תווית אחת מעלה ואחת מטה לבחירתך. אתה יכול להשתמש באפשרות זאת לאחר גלגול, כדי להתאים את התווית שאתה מגלגל איתה.

כאשר **עובר זמן**, המנחה מרוקנת את מאגר הצוות ומשאירה בו 1 אחווה.

השפעה

כאשר **מישהו שיש לו השפעה עליך מסביר לך איך עובד העולם**, קבל את מה שהם אומרים או דחה את השפעתם. אם אתה מקבל את מה שהם אומרים, המנחה תשנה את התוויות שלך בהתאם; אם אתה רוצה לשמור על התוויות שלך כפי שהן, עליך לדחות את השפעתם.

אם יש לך השפעה על מישהו, אתה מקבל +1 לכל המהלכים נגדם. כלומר, אתה מקבל +1 לעימות חזיתי ושחרור מעצורים כלפיהם, לגונן עליהם או נגדם, להתגרות בהם, לתמוך או לנחם אותם ולהסיר את המסכה שלהם. בנוסף אתה מקבל +1 לכל מהלכי הארכיטיפ שלך כלפיהם. אולי תקבל גם +1 להערכת המצב אם הם במרכז תשומת הלב שלך.

כאשר אתה **מנצל את ההשפעה שלך על מישהו**, ותר על ההשפעה שלך עליהם ובחר אחד:

- לגרום למחסר -2 למהלך שביצע עכשיו (אחרי הגלגול).
- לכפות עליו מצב.
- לקבל +1 נוסף למהלך כלפיו (אחרי הגלגול).

דחיית השפעה

כאשר אתה **דוחה את ההשפעה של מישהו**, גלגל. בהצלחה, אתה עומד על שלך בכבוד ולא מתייחס אליהם. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר שתיים מהאפשרויות ברשימה. בתוצאה של 7-9, בחר אחת.

- סיים מצב או סמן פוטנציאל – ופעל מיד להוכיח שהם טועים.
- החליף תווית אחת מעלה ואחת מטה, לבחירתך.
- הסר את ההשפעה שלהם וקבל +1 להבא נגדם.

בהחטאה, המילים שלהם חודרות עמוק. סמן מצב והמנחה מחליפה את התוויות שלך.

מצבים

מצבים מפריעים לך לפעול. כל מצב גורם למחסר -2 מתמשך למהלכים מסוימים. זכור שהמחסר הנמוך ביותר האפשרי בגלגול הקוביות הוא 3-.

כשמהלך מורה לך לסמן מצב ולא נאמר אחרת, אתה בוחר איזה מצב לסמן. לפעמים המנחה תורה לך לסמן מצב מסוים, במיוחד אחרי מהלך קשה.

אם אתה צריך לסמן מצב וכולם כבר מסומנים, אתה בחוץ: אתה מתעלף או בורח – אתה יוצא מכלל פעולה בדרך זו או אחרת.

המצבים והמחסרים הקשורים אליהם הם:

- **מבועת:** -2 לעימות חזיתי.
- **מיאוש:** -2 לשחרור מעצורים.
- **מיוסר:** -2 להתגרות ולהערכת מצב.
- **מפחד:** -2 למגננה ולדחיית השפעה.
- **מרוגז:** -2 לתמיכה או ניחומים ולהסרת המסכה.

סיום מצבים

הדרך הישירה ביותר לסיים מצבים היא לבצע פעולה ספציפית כדי להסיר את ההתבטאות הרגשית. הפעולה משתנה בהתאם למצב.

בסוף סצנה בה אתה מבצע את הפעולה המתוארת, סיים את המצב.

- כדי לסיים מבועת, עליך לברוח ממה שהו קשה.
- כדי לסיים מיאוש, עליך להסיח את דעתך באמצעות הנאות פשוטות.
- כדי לסיים מיוסר, עליך להקריב מעצמך לקבלת מחילה.
- כדי לסיים מפחד, עליך לפעול בפזיזות בלי לדבר עם הצוות.
- כדי לסיים מרוגז, עליך לפגוע במישהו או לשבור משהו חשוב

מהלכי מפגש

תחילת מפגש

בתחילת כל מפגש, המנחה מוסיפה אחווה לצוות.

סוף מפגש

בסוף המפגש, בחר אחד:

- התקרבת לצוות. הסבר מי גרם לך להרגיש מקובל; תן להם השפעה עליך וסיים מצב או סמן פוטנציאל.
- פיתחת דימוי עצמי. הסבר איך אתה רואה את עצמך ולמה; החלף תווית אחת מעלה ואחרת מטה.
- התרחקת מהצוות. הסבר למה אתה מרגיש מנותק. קח השפעה מדמות אחרת.

מהלכים בזהרים

שליטה בכוחות

כאשר אתה **שולט בכוחותיך בחן ובדיקו**, גלגל +מזר. בהצלחה, בחר אחד. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר שניים.

- אתה לוקח משהו שפגיע אליך.
- אתה יוצר משהו שימושי מהסביבה שלך.
- אתה מנטרל אויב או איום, לפחות לעת עתה.

נקיטת עפדה

כאשר אתה **נוקט עמדה**, גלגל +מושיע. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר שתיים. בתוצאה של 7-9, בחר אחת.

- הקהל צריך להפסיק את מה שהוא עושה.
- הקהל לא יכול לברוח מהמקום בלי להתייחס אליך.
- הקהל לא יכול להתקיף אותך מבלי לפגוע במעמדו החברתי או בעמדה שלו.

רגע האמת

כאשר אתה **פותח את רגע האמת שלך**, יש לך אפשרות להשתמש בו בכל זמן. עקוב אחרי התסריט הכתוב בדף הדמות שלך וקבל שליטה על מה שיתרחש בסיפור. המנחה תתאר בפניך את ההשלכות...

אחרי שרגע האמת חולף, אתה נועל לצמיתות את אחת התוויות שלך – אי אפשר לשנות אותה יותר לעולם

אחרי שהפעלת את רגע האמת פעם אחת, הוא ננעל בשנית ואתה צריך לבחור בהתקדמות השנייה כדי לפתוח אותו שוב.

הכנת יריב פגיע

כאשר אתה **מכניע יריב פגיע**, גלגל +מסוכן. בהצלחה, הקרב נגמר. הם מובסים. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר אחד. בתוצאה של 7-9, בחר שניים.

- אתה עושה זאת תוך **ספיגת פגיעה חזקה**.
- אתה פוגע ביריבך יותר משהתכוונת.
- אתה גורם לנזק סביבתי משמעותי.

אכפתיה

כאשר אתה **מגיב למישהו באכפתיה**, גלגל +משעמם. בהצלחה, עליהם לחשוף פגיעות או לסמן מצב. בתוצאה של 10 ומעלה אתה מקבל השפעה עליהם בנוסף.

שכנוע בכנות

כאשר אתה **משכנע מישהו בכנות**, גלגל +מתנשא. אם מדובר בדב"ש, בתוצאה של 10 ומעלה הן מאמינות לך ופועלות בהתאם. בתוצאה של 7-9, הן דורשות ערובה להבטחתך, עכשיו ומיד.

אם מדובר בדמות שחקן, בהצלחה הם יכולים לסמן פוטנציאל או להחליף תוויות אם הם עושים מה שאתה רוצה. בתוצאה של 10 ומעלה, קבל השפעה עליהם.