

גורל מואץ

CLARK VALENTINE

WRITING • REFINEMENT

LEONARD BALSERA

CORE SYSTEM DEVELOPMENT

FRED HICKS

CONCEPT • WRITING • LAYOUT

MIKE OLSON

SYSTEM EDITING

AMANDA VALENTINE

CLARITY • EDITING

CLAUDIA CANGINI

COVER ART • INTERIOR ART

FATE WAS ORIGINALLY CREATED BY

ROB DONOGHUE and **FRED HICKS**

רני שרים

תרגום לעברית

מיכאל פבזנר וחגי גומפרט

עריכה • ביקורת

דניאל רוזנברג

עימוד

www.pundak.co.il

www.evilhat.com

29	פעלולים	3	התחל כאן!
31	להפוך ליותר טוב:	4	סיפור סיפורים משותף
	התקדמות של דמויות	6	מי אתה רוצה להיות
33	תפקיד המנחה	10	איך לעשות דברים:
38	דמויות לדוגמא		תוצאות, פעולות ונישיות
42	גורל מואץ: תקציר	17	אתגרים תחרויות
44	דף דמות		ועימותים
		23	אספקטים ונקודות גורל

תרגום לעברית על-ידי רני שרים ואתר הפונדק
www.pundak.co.il * www.facebook.com/hapundak
 הזכויות על התרגום שייכות לרני שרים והפונדק.
 המקסט זמין לשימוש תחת Creative Commons

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

www.evilhat.com
 @EvilHatOfficial on Twitter / www.facebook.com/EvilHatProductions

ניתן לשכפל, להדפיס ולהפיץ את המסמך בכל צורה שהיא לשימוש אישי בלבד. עשה בו כרצונך, על עוד אתה נהנה ומספר עמו סיפורים נפלאים, מטילי-אימה ומלאי חוד. אין להפיץ או לשכפל את המסמך עבור שימושים אחרים ללא קבלת רשות מראש ובכתב.

זוכר את הספרים שבהם הקוסמים בני הטיפש עשרה נלחמו נגד הלורד האפל המרושע? הסרט שבו הגמדים לחמו כדי לכבוש מחדש את המצודה שבתוך ההר מהדרקון? את הסדרה על האבירים המיסטיים עם צבא המשובטים שתיקנו עוולות ברחבי הגלקסיה?

נכון שהם מגניבים?

הנה ההזדמנות שלך לשים את עצמך בנעליים של הגיבורים בסיפורים כאלו.

גורל מואץ הוא משחק תפקידים שולחני, שבו אתה וחבריך נפגשים ומספרים סיפורים מלאים בסכנה, התרגשות והרפתקאות. יתכן ששיחקת משחקים דומים בעבר – מבוכים ודרקונים הוא אחד מהפופולאריים בתחום – אבל גם אם לא, אין סיבה לדאוג. הספרון הזה ינחה אותך לאורך כל הדרך.

הנה מה שתצטרך כדי לשחק:

- **שלושה עד חמישה אנשים.** אחד מכם יהיה **מנחה המשחק**, או בקיצור המנחה, והאחרים יהיו שחקנים. נסביר בהמשך מה זה אומר.
- **קוביות גורל**, לפחות ארבע מהן, ועדיף ארבע לכל שחקן. קוביות גורל הינן סוג מיוחד של קוביות בעלות שש פאות, שעל שתי פאות שלהן מסומן +, על שתי פאות מסומן -, ושתי פאות ריקות. ניתן להשיג קוביות גורל בחנויות המתמחות במשחקים. Evil Hat מתכננת להציע קוביות כאלו למכירה בכתובת www.evilhat.com לקראת סוף 2013.
- **חפיסת גורל** היא תחליף לקוביות גורל. זוהי חבילת קלפים המחקה את התפלגות קוביות הגורל ושתוכננה כך שיהיה אפשר להשתמש בה באותה הצורה בה משתמשים בקוביות הגורל. ניתן יהיה להשיג אותה מ-Evil Hat ב-2013 או 2014.
- **דפי דמות**, אחד לכל שחקן. ניתן להוריד אותם באנגלית מ www.evilhat.com או בעברית מ www.pundak.co.il.
- **כרטיסיות, פתקיות או פיסות נייר דומות.**
- **סמנים לנקודות גורל.** ניתן להשתמש באסימוני פוקר, מטבעות, חרוזים או כל דבר דומה. יש צורך בכ-30 או 40.

עכשיו, בוא נדבר על איך להשתמש בספר הזה כדי לספר סיפורים ביחד.

סיפור סיפורים משותף

עכשיו כשאספת את החברים, הקוביות והפתקיות שלך, אתה מוכן לשחק. הגיע הזמן ליצור סיפורים!

למה הכוונה ב"לספר סיפורים"?

המשחק "גורל" עוסק בסיפור סיפורים. אתה וחבריך יוצרים קבוצה של דמויות ועוקבים אחרי מעלייהן בהרפתקה דמיונית, וכל אחד מכם יקבל הזמנות לספר חלק ממנה.

חשוב על סרט, משחק מחשב או סדרת טלוויזיה שאתה אוהב, שם הדמויות יוצאות להרפתקה, כגון "כשף האוויר האחרון", "מלחמת הכוכבים", "הנוקמים", המשחקים השונים בסדרת "זלדה", "דוקטור הו" או "שר הטבעות". עכשיו דמיון סוג דומה של סיפור, שבו אתה וחבריך מסביב לשולחן מחליטים על מעשיהן של הדמויות לאורך הסיפור, ושהסיפור משתנה כדי להתאים להחלטות הללו.

לפעמים מישהו מחליט לנסות משהו ואתה לא יודע מה תהיה התוצאה. במקרה כזה, מגלגלים קוביות כדי לראות מה יקרה. ככל שתגלגל גבוה יותר, הסיכוי גבוה יותר שדברים יקרו באופן שאתה רוצה שהם יקרו.

איך עושים את זה?

קודם כל, צריך להבין איזה סוג סיפור אתה וחבריך מתכוונים לספר. באיזו סוגה אתם מתעניינים? פנטזיה? מדע בדיוני? הרפתקה בימינו? האם תשחקו בעולם של סדרת טלוויזיה או סדרת קומיקס שאתם אוהבים, או שתיצרו עולם משלכם? יש כמה עצות נהדרות על איך לתכנן את הבסיס של המשחק שלכם בפרק יצירת משחקים בספר הבסיס של גורל, שניתן להשיג מ

www.evilhat.com

הצעד הבא הוא לבחור מי מכם יהיו השחקנים ומי יהיה מנחה המשחק. לכל האנשים מסביב לשולחן מלבד אחד אנחנו קוראים **שחקנים**. כל שחקן מגלם **דמות שחקן** אחת, או **ד"ש** בקיצור, בסיפור, ושם את עצמו בנעליה של הדמות כדי לנסות לקבל את ההחלטות שהדמות הייתה מקבלת. האדם הנוסף נקרא **מנחה המשחק** או **מנחה**. תפקיד המנחה הוא להציג אתגרים לשחקנים ולגלם את כל הדמויות שאינן נשלטות על ידי השחקנים (**דמויות בלא שחקן**, או **דב"ש**).

ברגע שתחליטו מי יהיה המנחה, וכן מה יהיו הז'אנר והמסגרת של הסיפור, השחקנים יצטרכו להכין את הדמויות שלהם – כפי שמפורט בפרק הבא.

גורל מואץ

שאר האחריות שמוטלת על המנחה מפורטת בעמוד 33

מי אתה רוצה להיות?
עמוד 6.

לספר סיפורים "ביחד"? למה הכוונה?

כל השחקנים מסביב לשולחן, גם המנחה וגם השחקנים, אחראים על רקימת הסיפור. כאשר אתה מחליט עבור דמותך (או עבור אחד הדב"שים, אם אתה המנחה), עליך לחשוב על שני דברים.

קודם כל, שים את עצמך בנעליה של הדמות ונסה לחשוב על מה שהיא הייתה עושה במצב שבו היא נמצאת – אפילו אם זה לא הרעיון החכם ביותר. אם אתה משחק דמות שלפעמים עושה בחירות טיפשיות, אל תפחד לעשות בחירות טיפשיות עבורה בכוונה, מידי פעם.

דבר שני – וזה מאוד חשוב – עליך גם לחשוב על הסיפור שאתם מנסים לספר. נסה לחשוב אילו בחירות יעשו את הסיפור לאפילו יותר טוב: יותר מעניין, יותר מרגש, יותר מצחיק. האם בחירה מסוימת תיתן לדמות של שחקן אחר את ההזדמנות להיות מגניבה? אם כן, שקול בחיוב לעשות את הבחירה הזו.

בצורה כזו ניתן לספר סיפורים נהדרים *ביחד* – על ידי זה שלא מפחדים שהדמות שלך תעשה טעויות, ועל ידי זה שעושים בחירות שיעשו את הסיפור מעניין יותר עבור כל מי שיושב ליד השולחן – לא רק לך.

מי אתה רוצה להיות?

אחרי שהחלטתם איזה סיפור אתם רוצים לספר במשחק שלכם, אתם צריכים להחליט מי הדמויות שלכם – איך הן נראות, במה הן טובות, במה הן מאמינות.

איזה סוג של דמויות אפשר לשחק?

חשוב על הרקע והעולם שהחלטתם לשחק בו, והשתמש בזה כדי לכוון את עצמך. האם אתם משחקים בבית ספר לקוסמים צעירים? שחק קוסם צעיר! האם אתם משחקים טייסי חלל שנלחמים באימפריה המרושעת? שחק טייס חלל! ודא שלדמות שלך יש סיבה להתחבר ולשתף פעולה עם הדמויות ששאר השחקנים מכינים.

איך מכינים את הדמות?

עכשיו הגיע הזמן להתחיל לכתוב כמה דברים. קח עפרון ועותק של דף הדמות. יש אנשים שמעדיפים להשתמש בטופס PDF שניתן למלא על מחשב לפטופ או טאבלט. כל האפשרויות קבילות, אבל יש צורך במשהו שייתן לך את האפשרות למחוק ולשנות.

אספקטים על רגל אחת

אספקט הוא מילה, ביטוי או משפט שמתאר משהו מרכזי וחשוב לדמות שלך. זה יכול להיות מוטו שהדמות שלך חיה לפיו, פן מסוים באישיות שלה, תיאור מערכת יחסים שיש לה עם דמות אחרת, חפץ שחשוב לה, או כל חלק אחר של הדמות שמהותי לה.

אספקטים מאפשרים לך לשנות את הסיפור בדרכים שמתאימות לנטיית, למיומנויות או לבעיות של הדמות שלך. אפשר להשתמש בהם גם כדי לקבוע עובדות על הרקע של המשחק, כגון קיומו של קסם, בעל ברית, אויב מסוכן או ארגון סודי.

קביעת עובדות
רקע: עמוד 27.

לדמות שלך יהיו מספר אספקטים (בין 3 ל-5), ביניהם **רעיון מרכזי וצרה**. מידע מורחב בנושא אספקטים יינתן בפרק **אספקטים ונקודות גורל** – אבל כרגע, הטקסט הבא אמור להיות מספיק כדי להבהיר את הרעיון.

אספקטים
ונקודות גורל:
עמוד 23.

רעיון מרכזי

ראשית אתה בוחר את הרעיון המרכזי של הדמות שלך. זהו משפט או ביטוי שמסכם את הדמות שלך, מי היא, מה היא עושה, ומה "הקטע" איתה. כאשר אתה חושב על רעיון מרכזי, נסה לחשוב על שני דברים: איך האספקט הזה יכול לעזור לך, ואיך הוא יכול להפוך את החיים לקשים יותר עבורך. רעיונות מרכזיים טובים עושים את שני הדברים.

דוגמאות: **הקפטן החתולית של גורד העננים; קורא-שמש ממדבר אנדראל; סוכנת שטח ראשית של מקכא"מ.**

צרה

הדבר הבא הוא להחליט על משהו שתמיד מכניס את הדמות לצרות. זו יכולה להיות חולשה באישיות, אויב שחוזר שוב ושוב, או התחייבות חשובה – כל דבר שהופך את החיים לקשים יותר.

דוגמאות: **מתנקשי פלדה רוצים את מותי; קסם קודם, שאלות אחר כך; חייבת לדאוג לאחי הקטן.**

אספקט נוסף

עכשיו, כתוב אספקט נוסף. חשוב על משהו ממש מעניין או חשוב לגבי הדמות שלך. האם היא האדם החזק ביותר בעיר הולדתה? האם היא נושאת חרב אימתנית ומפורסמת? האם היא מדברת יותר מידי? האם היא עשירה כקורח?

אופציונאלי: אספקט או שניים נוספים

אם אתה רוצה, אתה יכול ליצור אספקט או שניים נוספים. האספקטים האלה יכולים לתאר את מערכת היחסים של דמותך עם דמות אחרת, או, כמו האספקט השלישי שכתבת קודם, הם יכולים לתאר משהו מאוד חשוב על דמותך.

אם אתה מעדיף, אתה יכול להשאיר את האספקטים הללו ריקים כרגע, ולמלא אותם מאוחר יותר, לאחר תחילת המשחק.

שם ומראה

כתוב איך הדמות שלך נראית ותן לה שם.

יצירת דמויות, גרסת חצי הדקה

1. כתוב שני אספקטים: רעיון מרכזי וצרה.
2. כתוב אספקט נוסף.
3. תן לדמות שלך שם וכתוב איך היא נראית.
4. בחר גישות (עמוד XX)
5. קבע ריענון על 3.
6. אתה רשאי לכתוב עוד שני אספקטים או לבחור פעלול (עמוד XX), אם אתה רוצה, או שתוכל לבצע זאת תוך כדי משחק.

הסולם

בגורל משתמשים בסולם של תיאורים ומספרים כדי לדרג את הגישות של הדמות, את תוצאות הגלגולים, דירוגי קושי לבדיקות פשוטות וכדומה.
זהו הסולם:

8+	אגדי
7+	אפי
6+	פנטסטי
5+	נהדר
4+	מצוין
3+	טוב
2+	סביר
1+	ממוצע
0+	בינוני
1-	גרוע
2-	איום

גישות

עכשיו עליך לבחור את הגישות של הדמות שלך.

גישות הינן תיאורים של איך הדמות שלך מתגברת על בעיות. לכולם יש את אותן ששת הגישות:

- זהיר
- זריז
- חכם
- כוחני
- ערמומי
- ראוותני

לכל גישה מוצמד תוסף כלשהו. בחר אחת ברמה טובה (3+), שתיים בסביר (2+) שתיים בממוצע (1+) ואחת בבינוני (0+).

ניתן לשפר אותן מאוחר יותר. אנחנו מרחיבים על מה כל גישה אומרת ואיך משתמשים בה בפרק איך לעשות דברים: תוצאות, גישות ופעולות.

משמעות הגישות: עמוד 15

הגישות שבחרת עבור דמותך יכולות להגיד הרבה על מי היא. להלן כמה דוגמאות:

- **הבריון:** כוחני 3+, זריז וראוותני 2+, מהיר וערמומי 1+, חכם 0+
- **הכוכב:** זריז 3+, כוחני וראוותני 2+, חכם וזהיר 1+, ערמומי 0+
- **הנוכל:** חכם 3+, ערמומי וראוותני 2+, כוחני וזריז 1+, זהיר 0+
- **השומר:** זהיר 3+, כוחני וחכם 2+, ערמומי וזריז 1+, ראוותני 0+
- **הגנב:** ערמומי 3+, זהיר וזריז 2+, חכם וראוותני 1+, כוחני 0+
- **ההרפתקן:** ראוותני 3+, חכם וזריז 2+, כוחני וערמומי 1+, זהיר 0+

גורל מואץ

פעלולים וריענון

פעלול הוא מאפיין מיוחד שמשנה את הדרך שבה הדמות שלך יכולה להשתמש בגישה. באופן כללי, פעלול נותן לך תוסף (כמעט תמיד +2) לגישה מסוימת, כאשר אתה מבצע איתה פעולה מסוימת בתנאים מסוימים. אנחנו מרחיבים בנושא פעלולים בפרק **פעלולים**. אתה יכול לבחור פעלול אחד בזמן יצירת הדמות, או שאתה יכול לבחור להוסיף אותו תוך כדי המשחק. בהמשך, כאשר דמותך תתקדם, תוכל לבחור פעלולים נוספים. יתכן שיהיה לך קל יותר לבחור פעלולים אחרי שתשחק פעם אחת.

הריענון שלך הוא מספר נקודות גורל איתן אתה מתחיל כל פגישת משחק – אלא אם סיימת את פגישת המשחק הקודמת עם יותר נקודות גורל מהריענון שלך, ובמקרה כזה אתה מתחיל עם אותו המספר איתו סיימת את הפגישה. כברירת מחדל, הריענון שלך הוא 3 והוא יורד ב-1 עבור כל פעלול אחרי השלישי שבחרת. כאשר הדמות שלך תתקדם, יהיו לך אפשרויות להעלות את הריענון שלך. הריענון שלך לא יכול לרדת מתחת ל-1.

כמה פעלולים?

כברירת מחדל, אנו מציעים לבחור פעלול אחד כהתחלה.

אולם, אם זו הפעם הראשונה שאתה משחק במשחק המבוסס על גורל, יתכן שיהיה לך קל יותר לבחור את הפעלול הראשון שלך אחרי ששיחקת קצת עמוד 29. וקיבלת רעיונות לפעלולים טובים. פשוט הוסף את הפעלול שלך במהלך או אחרי פגישת המשחק הראשונה.

מצד שני, אם אתה שחקן גורל מנוסה, אתה יכול להביט קדימה ולראות שכמו בגורל הרגילה, לדמות מגיעים שלושה פעלולים לפני שהם מתחילים לעלות לה בריענון. במקרה כזה, קחו את השחקן הכי פחות מנוסה כקו מנחה. אם מישהו חדש למשחק ולוקח רק פעלול אחד כהתחלה, זה מה שכולם צריכים לעשות. אם כולכם מנוסים ואתם רוצים להתחיל עם דמויות חזקות יותר, פשוט קחו את כל שלושת הפעלולים וצאו לדרך.

איך לעשות דברים: תוצאות, פעולות וגישות

עכשיו הגיע הזמן להתחיל לעשות דברים. דמותך צריכה לקפוץ מקרון רכבת אחד לאחר. היא צריכה לחפש בכל הספרייה אחרי הלחש לו היא זקוקה נאשות. היא צריכה להסיח את דעתו של השומר כדי שתוכל להתגנב אל תוך המצודה. איך מחליטים מה קורה?

ביצוע פעולות, גרסת חצי הדקה

1. תאר מה הפעולה שאתה רוצה שהדמות תעשה. ראה אם מישו או משהו עוצר אותך.
2. החלט איזו פעולה אתה מבצע: יצירת יתרון, התגברות, התקפה או הגנה.
3. החלט על הגישה שלך.
4. גלגל את הקוביות והוסף את הניקוד של הגישה המתאימה.
5. החלט האם להשפיע על הגלגול שלך בעזרת אספקטים.
6. חשב את התוצאה של הבדיקה.

קודם כל, אתה מתאר את מה שהדמות שלך מנסה לעשות. האספקטים של הדמות יכולים לספק הכוונה לגבי מה הדמות שלך יכולה לעשות. אם יש לך אספקט שמצהיר שאתה יכול לבצע קסמים, אתה יכול להטיל לחשים. אם האספקט שלך מתאר אותך כסייף, שלוף את החרב שלך והנף אותה. לפרטי הסיפור האלה אין השפעה מכאנית נוספת. אתה לא מקבל תוסף בגלל הקסם או החרב לך, אלא אם אתה בוחר לשלם נקודת גורל כדי להפעיל אספקט מתאים (עמוד 24). לעיתים קרובות היכולת לגרום לדבר להתממש בסיפור היא יתרון מספיק!

איך אתה יודע אם הצלחת? לעיתים קרובות, אתה פשוט מצליח כי הפעולה לא קשה או כי אף אחד לא מנסה לעצור אותך. אבל אם כישלון יכול ליצור מצב של מפנה מעניין בסיפור, או אם משהו לא צפוי יכול לקרות, אז צריך להתחיל לגלגל קוביות.

קוביות או קלפים

חלק ממה שנדרש כדי לקבוע את התוצאה של פעולה הוא ייצור של מספר אקראי, מה שלרוב נעשה באחת משתי דרכים: גלגול של ארבע קוביות גורל, או שליפה של קלף מחפיסת הגורל.

קוביות גורל: קוביות גורל (הנקראות באנגלית Fate Dice or Fudge Dice) הן דרך אחת לקבוע תוצאות. תמיד מגלגלים ארבע מהן. כל קובייה תראה תוצאה של -, 0 או +, ויש לחבר את התוצאות ביחד כדי לקבל את תוצאת הגלגול.

גורל מואץ

$$\begin{array}{l} \ominus \oplus \ominus \oplus = +1 \quad \oplus \ominus \ominus \ominus = 0 \\ \oplus \oplus \oplus \ominus = +2 \quad \ominus \ominus \ominus \ominus = -1 \end{array}$$

חפיסת גורל: חפיסת הגורל היא חבילה של קלפים שמחקה את ההתפלגות של התוצאות המתקבלות מקוביות גורל. אתם יכולים לבחור להשתמש בקלפים במקום בקוביות – כל אחת מהשיטות תעבוד נפלא.

חוקים אלו נכתבו בהנחה שתגלגלו קוביות גורל, אבל הרגישו חופשיים לבחור בכל שיטה שתמצאו. כל פעם שכתוב שעליכם לגלגל קוביות, זה אומר שניתן לשלוף קלף מחפיסת הגורל במקום.

תוצאות

אחרי שגלגלת את הקוביות, הוסף את תוסף הגישה שלך (נדבר על זה עוד רגע) וכל תוסף אחר שיש לך מאספקטים או מפעלולים. השווה את הסכום הכולל למספר המטרה, שהינו או רמת קושי קבועה או התוצאה של גלגול שהמנחה ביצע עבור דב"ש. בהתאם להשוואה הזו, התוצאה שלך היא:

קביעת רמות קושי:
עמוד 35.

- **כישלון**, כאשר הסכום הכולל שלך הוא פחות מהסכום הכולל של היריב.
- **תיקו**, כאשר הסכום הכולל שלך שווה לסכום הכולל של היריב.
- **הצלחה**, כאשר הסכום הכולל שלך גדול מהסכום הכולל של היריב.
- **הצלחה מסחררת**, כאשר הסכום הכולל שלך גדול ב-3 מהסכום הכולל של היריב שלך.

אחרי שהבנו מה התוצאות האפשריות, אפשר לדבר על פעולות ועל האופן בו התוצאות באות לידי ביטוי.

פעולות

אז תיארת מה הדמות שלך מנסה לעשות, והוחלט שיש סיכוי שהיא יכולה להיכשל. עכשיו צריך להחליט איזו **פעולה** מתארת בצורה הטובה ביותר את מה שהדמות מנסה לעשות. ישנן ארבע פעולות בסיסיות שמכסות את כל מה שניתן לעשות.

יצירת יתרון



יצירת יתרון הוא כל דבר שדמותך מנסה לעשות כדי לעזור לעצמה או לאחד מחבריה. להשקיע זמן בלכונן את רובה הפרוטונים, לבצע מחקר של כמה שעות בספריה בית הספר או להכשיל את הפרחח שמנסה לשדוד את הדמות – כל אלו נחשבים כיצירת יתרון. יתכן והמטרה של הפעולה שלך תקבל הזדמנות להשתמש בפעולת ההגנה כדי לעצור אותך. היתרון שאתה יוצר נותן לך לבצע אחד משלושה דברים:

- ליצור אספקט סיטואציה חדש.
- למידע נוסף על אספקטים: עמוד 23.
- לגלות אספקט סיטואציה קיים או אספקט קיים על דמות אחרת, שלא ידעת עליהם קודם.
- לנצל לטובתך אספקט קיים.

אם אתה יוצר אספקט חדש או מגלה אחד קיים:

- **בכישלון:** או שאתה לא מצליח ליצור או לגלות את האספקט בכלל, או שאתה יוצר או מגלה אותו, אבל היריב שלך מקבל הפעלה חינוך של האספקט. השתמש באפשרות השנייה אם האספקט שאתה מגלה או יוצר הוא משהו שאנשים אחרים יכולים להשתמש בו לטובתם (כמו **שטח קשה למעבר**). יתכן ותאלץ לשנות את הניסוח של האספקט כדי להראות איך הוא עוזר למישהו אחר במקומך – מצאו פשרה שתהיה הגיונית עבור השחקן שמקבל את השימוש החינוכי. אתה עדיין יכול להפעיל את האספקט אם תרצה, אבל זה יעלה לך נקודת גורל.
- **בתיקו:** אם אתה יוצר אספקט חדש, אתה מקבל **תגבור**. תן לו שם והשתמש בו פעם אחת בחינם – לאחר מכן, התגבור נעלם. אם אתה מנסה לגלות אספקט קיים, התייחס לתיקו כהצלחה (ראה למטה).
- **בהצלחה:** אתה יוצר או מגלה את האספקט ואתה רשאי להפעיל אותו פעם אחת בחינם. כתוב את האספקט על כרטיסיה או פתקית והנח אותו על השולחן.
- **בהצלחה מסחררת:** אתה יוצר או מגלה את האספקט, ואתה רשאי להפעיל אותו פעמיים בחינם. בדרך כלל אתה לא רשאי להפעיל את אותו האספקט פעמיים באותו הגלגול, אבל זה מקרה שונה; הצלחה מסחררת נותנת לך יתרון גדול.

אם אתה מנסה לנצל אספקט שאתה כבר יודע עליו:

- **כישלון:** אתה לא מקבל דבר מהפעולה. אתה יכול להפעיל את האספקט אם תרצה, אבל זה יעלה לך נקודת גורל.
- **בתיקו או בהצלחה:** אתה מקבל הפעלה אחת חינם של האספקט, שאתה או בעל ברית שלך יכול להשתמש בה מאוחר יותר. תרצה אולי לסמן משבצת או עיגול על הפתק עם האספקט, ולסמן אותו אחרי שתשתמש בהפעלה החינמית.
- **בהצלחה מסחררת:** אתה מקבל שתי הפעלות חינם של האספקט, שאתה יכול להעביר לבן ברית אם תרצה.

פעולות ותוצאות, גרסת חצי הדקה

יצירת יתרון כאשר יוצרים או מגלים אספקט:

- **כישלון:** לא יוצר או מגלה, או שכן אבל היריב (לא אתה) מקבל שימוש חינם.
- **תיקו:** קבל תגבור אם יוצר חדש, או התייחס כהצלחה במקרה שמחפש קיים.
- **הצלחה:** צור או גלה את האספקט, קבל הפעלה חינם.
- **הצלחה מסחררת:** צור או גלה את האספקט, קבל שתי הפעלות חינם.

יצירת יתרון על אספקט שאתה כבר יודע עליו:

- **כישלון:** לא נותן כלום.
- **תיקו:** יוצר הפעלה חינם על האספקט.
- **הצלחה:** יוצר הפעלה חינם על האספקט.
- **הצלחה מסחררת:** יוצר שתי הצלחות חינם על האספקט.

התגברות:

- **כישלון:** כישלון, או הצלחה עם מחיר כבד.
- **תיקו:** הצלחה עם מחיר קל.
- **הצלחה:** השגת את מטרתך.
- **הצלחה מסחררת:** השגת את מטרתך ויצרת תגבור.

התקפה:

- **כישלון:** אין השפעה.
- **תיקו:** ההתקפה לא מזיקה למטרה, אבל אתה מקבל תגבור.
- **הצלחה:** ההתקפה פוגעת במטרה וגורמת נזק.
- **הצלחה מסחררת:** ההתקפה פוגעת וגורמת נזק. ניתן להפחית נזק באחד כדי ליצור תגבור.

הגנה:

- **כישלון:** אתה סובל מהתוצאה של הצלחת היריב שלך.
- **תיקו:** הסתכל בפעולת היריב שלך כדי לראות מה קורה.
- **הצלחה:** היריב שלך לא משיג מה שהוא רצה.
- **הצלחה מסחררת:** היריב שלך לא משיג מה שהוא רצה, ואתה מקבל תגבור.



התגברות

קביעת רמות אתה משתמש בפעולת ה**התגברות** כשאתה צריך להתמודד עם משהו שמפריע לך להשיג את מטרתך – לפרוץ מנעול, להתחמק מאזיקים, לקפוץ מעבר לתהום, לנווט ספינת חלל דרך שדה אסטרואידים. **הסרת אספקט**
קושי: **מסיטואציה:** פעולה שמשנה או מבטלת אספקט סיטואציה מפריע היא לרוב פעולת התגברות. **עמוד 24.**
נרחיב בנושא בפרק **אספקטים ונקודות גורל**. המטרה של הפעולה עשויה לקבל הזדמנות להשתמש בפעולת ההגנה כדי לעצור אותך.

- **בכישלון:** יש לך בחירה קשה לבצע. אתה יכול פשוט להיכשל – הדלת עדיין נעולה, הבריון עדיין עומד בינך ובין היציאה, חללית האויב עדיין **על הזנב שלך**. או שאתה מצליח אבל במחיר כבד – אולי אתה שומט משהו חשוב שהחזקת בידך, או אולי אתה נפצע. המנחה יעזור לך לקבוע מחיר מתאים.
- **בתיקו:** אתה משיג את מטרתך, אבל במחיר נמוך. המנחה יכול לסבך את המצב, להציב בפניך בחירה קשה (אתה יכול להציל את אחד מהחברים שלך, אבל לא את השני), או להציג תפנית אחרת. אם ברצונך לקבל רעיונות נוספים, ראה "**להצליח עם מחיר**" בהרצת המשחק בספר **גורל**.
- **בהצלחה:** אתה משיג את מה שניסית להשיג. המנעול נפתח, אתה רץ על פני הבריון שחוסם את הדלת, אתה מצליח לנער את חללית החיזרים שישבה לך על הזנב.
- **בהצלחה מסחררת:** כמו הצלחה (למעלה), אבל אתה מקבל תגבור בנוסף.



התקפה

השתמש ב**התקפה** כאשר אתה מנסה לפגוע במישהו, בין אם בצורה פיזית או מנטלית – הנפת חרב, ירי ברובה לייזר או צעקה של עלבון צורב. (נרחיב בנושא בפרק "**אאוף! נזק, לחץ והשלכות**", אבל הדבר החשוב הוא: אם מישהו נפצע יותר מידי, הוא יוצא מהסצנה.) המטרה של הפעולה שלך מקבלת הזדמנות להשתמש בפעולת ההגנה כדי לעצור אותך.

- **בכישלון:** ההתקפה לא פוגעת. המטרה חוסמת את אבחת החרב שלך, הירייה שלך מחטיאה, המטרה מגחכת במקום להיעלב.
- **בתיקו:** ההתקפה שלך לא פוגעת חזק מספיק כדי לגרום נזק, אבל אתה מקבל תגבור. **גרימת נזק:** עמוד 21.
- **בהצלחה:** ההתקפה שלך פוגעת ואתה עושה נזק. ראה פרק **אאוף! נזק, לחץ והשלכות**.

גורל מואץ

- **בהצלחה מסחררת:** אתה פוגע ועושה נזק, ובנוסף יש לך את האפשרות להפחית ב-1 את הנזק שאתה עושה ולקבל יתרון.



הגנה

השתמש **בהגנה** כאשר אתה מנסה באופן פעיל לעצור מישהו מלבצע את שלושת הפעולות האחרות – אתה חוסם את אבחת החרב, מנסה להישאר על רגליך, לחסום את המעבר וכדומה. לרוב, פעולה זו מבוצעת בתורו של מישהו אחר, בתגובה לניסיון שלו להתקפה, התגברות או יצירת יתרון. יתכן גם שתגלגל כדי להתנגד לפעולה לא התקפית של מישהו, או כדי להגן על מישהו אחר ממתקפה, אם אתה יכול להסביר למה דמותך יכולה לעשות זאת. בדרך כלל זה בסדר אם שאר האנשים בשולחן מסכימים שזה הגיוני, אבל אתה יכול גם להצביע על אספקט סיטואציה שיכול להצדיק זאת. אם אתה עושה זאת, אתה הופך להיות המטרה של כל תוצאה רעה.

- **בכישלון:** אתה סופג את התוצאה של מה שהצלחך היריב נותנת לו.
- **בתיקו או בהצלחה:** המצב לא גרוע כל כך עבורך. הסתכל בתיאור הפעולה של היריב שלך כדי לראות מה קורה.
- **בהצלחה מסחררת:** היריב שלך לא קיבל את מה שרצה, ובנוסף אתה מקבל תגבור.

קבלת עזרה

בעל ברית יכול לעזור לך לבצע את הפעולה שלך. כאשר בעל ברית עוזר לך, הוא מוותר על הפעולה שלו ומתאר איך הוא מספק את העזרה. אתה מקבל +1 לגלגול שלך על כל בעל ברית שמסייע לך בצורה כזו. לרוב, רק אדם או שניים יכולים לסייע בצורה כזו לפני שהם מתחילים להפריע אחד לשני. המנחה יחליט כמה אנשים יכולים לסייע בו זמנית לפעולה.

בחר את הגישה שלך

מי אתה רוצה להיות? כפי שהזכרנו בפרק **מי אתה רוצה להיות?**, ישנן שש **גישות** שמתארות את האופן עמוד 6 בו אתה מבצע פעולות.

- **זהיר:** פעולה היא זהירה כאשר אתה לוקח את הזמן לבצע אותה נכון, עם תשומת לב מרובה לפרטים. כיוון של יריית קשת לטווח רחוק, עמידה על המשמר, נטרול מערכת אזעקה של בנק.

- **חכם:** פעולה חכמה דורשת ממך לחשוב מהר, לפתור בעיות או להתחשב במשתתפים מורכבים. מציאת הפגם בסגנון הלחימה של הסייף היריב, מציאת נקודת החולשה בחומה, תיקון של מחשב.
- **ראוותני:** פעולה ראוותנית מושכת תשומת לב אליך. היא מלאה בסגנון ובהתלהבות. נשיאת נאום משלהב מול הצבא שלך, השפלת היריב שלך בדו קרב, יצירת מופע זיקוקים קסום.
- **כוחני:** פעולה כוחנית אינה עדינה – היא הפעלת כוח ישיר. היאבקות עם דוב, נעיצת מבט מצמית בבריון, הטלה של לחש עוצמתי.
- **זריז:** פעולה זריזה היא כזו שדורשת ממך תזוזה מהירה ומדויקת. התחמקות מחץ, הנחתת את המכה הראשונה, נטרול פצצה כשהספירה לאחר מראה 3... 2... 1...
- **ערמומי:** פעולה ערמומית נעשית עם דגש על הטעיה, רמיה או התגנבות. שכנוע השוטרים שלא לעצור אותך, כיוס, מהלך מטעה בקרב חרבות.

לכל דמות, כל אחת מהגישות מדורגת בין 0+ ל-3+. הוסף את המספר שבה היא מדורגת לתוצאת הקוביות כדי לקבוע כמה טוב הדמות שלך ביצעה את הפעולה שתיארת.

האינסטינקט הראשוני שלך הוא בוודאי לבחור את הפעולה שתיתן לך את התוסף הגבוה ביותר, נכון? אבל זה לא עובד ככה. אתה צריך לבסס את בחירת הגישה על תיאור הפעולה שנתת, ואתה לא יכול לתאר פעולה שאין מאחוריה הגיון. האם תתגנב בכוחניות על פני חדר חשוך כדי להתחבא מהשומרים? לא, זה להיות ערמומי. האם תדחוף בזריזות את הסלע הגדול מדרכו של הקרון? לא, זה להיות כוחני. הנסיבות מגבילות את הגישות הזמינות לך, כך שלפעמים אתה חייב לפעול בגישה שאינה בהכרח הצד החזק של דמותך.

גלגל את הקוביות והוסף את הניקוד של הגישה המתאימה

הגיע הזמן לגלגל את הקוביות. מצא מה התוסף שמשיך לגישה שבחרת והוסף אותו לתוצאת הקוביות. אם יש לך פעלול רלוונטי, הוסף גם אותו. זהו הסכום הסופי שלך. השווה אותו לסכום הסופי של היריב שלך (לרוב זה יהיה המנחה).

החלט האם לשנות את הגלגול

לבסוף, החלט אם אתה רוצה לשנות את תוצאת הגלגול שלך על ידי הפעלת אספקטים – נדון בזה בהרחבה בפרק אספקטים ונקודות גורל.

הפעלת אספקטים: עמוד 24.

אתגרים, תחרויות ועימותים

דיברנו כבר על ארבעת הפעולות (יצירת יתרון, התגברות, התקפה והגנה) ועל ארבעת התוצאות (כישלון, תיקון, הצלחה, הצלחה מסחררת). אבל מה המסגרת שבה כל זה קורה?

לרוב, כשאתה רוצה לבצע משהו פשוט – לשחות אל הגדה השנייה של הנהר הסוער, לפרוץ לטלפון הסלולארי של מישהו – כל מה שאתה צריך הוא לבצע פעולת התגברות אחת מול דרוג קושי שנקבע על ידי המנחה, להסתכל על התוצאה ולהמשיך משם.

קביעת דרגות קושי: עמוד 35.

אבל לפעמים דברים נעשים קצת יותר מסובכים.

אתגרים

אתגר הוא סדרה של פעולות התגברות ויצירת יתרון שמשתמשים בהן כדי לפתור מצב מסובך במיוחד. כל פעולת התגברות מתמודדת עם מטלה אחת או חלק מהמצב, ובוחנים כל תוצאה כדי להבין מה הדרך שבה המצב נפתר.

כדי ליצור אתגר, החלט אילו מטלות או מטרות נפרדות נכללות במצב, והתייחס לכל אחת מהן כאל גלגול התגברות נפרד.

בתלות במצב, יתכן שדמות אחת תאלץ לעשות מספר גלגולים, או שכמה דמויות יוכלו להשתתף. המנחה לא מחויב להכריז על כל השלבים של האתגר בתחילתו – ניתן להתאים את השלבים תוך כדי התקדמות האתגר כדי לשמור עליו מעניין.

דוגמא: הדמויות הן צוות של ספינה שנלכדה בסופה. הן מחליטות להמשיך במסען למרות מזג האוויר, והמנחה מחליט שזה מתאים לאתגר. השלבים הדרושים כדי לפתור את האתגר יכולים להיות הרגעת הנוסעים המפוחדים, חיזוק התרנים והמפרשים ושמירה על הספינה בכיוון הנכון.

תחרויות

כאשר שתי דמויות או יותר מתחרות אחת עם השנייה על אותה המטרה, אבל לא מנסות לפגוע אחת בשנייה בצורה ישירה, משתמשים ב**תחרות**. דוגמאות לתחרויות הן מרדף מכוניות, עימות פומבי או תחרות קליעה למטרה.

תחרות מתבצעת במספר סבבים. בכל סבב, כל משתתף מבצע פעולת התגברות אחת כדי לקבוע כמה הוא הצליח בשלב הזה בתחרות, והתוצאות מושוות זו עם זו.

בעל התוצאה הגבוהה ביותר זוכה בסבב – הוא מקבל ניצחון (שאפשר לסמן עם קו או סימון דומה על פיסת נייר) ואז מתאר איך הוא מצליח להתקדם על פני שאר המשתתפים. אם מדובר בהצלחה מסחררת, יש לסמן שני ניצחונות.

אם יש תיקו, אף אחד לא מקבל ניצחון, וקורה מפנה בלתי צפוי – הסביבה או השטח משתנים איכשהו, חוקי התחרות משתנים או שמשהו בלתי צפוי קורה

ומשפיע על כל המשתתפים. המנחה יוצר אספקט סיטואציה חדש המשקף את השינוי הזה ומכניס אותו למשחק.

המשתתף הראשון שמשיג יתרון של שלושה ניצחונות זוכה בתחרות.

אספקטים על
סיטואציה:
עמוד 24.

עימותים

עימות משמש כדי לפתור סיטואציות בהן דמויות מנסות לפגוע אחת בשנייה. זה יכול להיות נזק פיזי (קרב חרבות, דו קרב של קוסמים, חילופי אש עם רובי לייזר), אבל זה יכול להיות גם נזק מנטלי (תחרות צעקות, חקירה קשוחה, התקפה קסומה על המוח).

קבע את הסצנה

החלט מה קורה, איפה כולם נמצאים ואיך נראית הסביבה. מי הצד השני? כדאי שהמנחה יכתוב כמה אספקטי סיטואציה על פיסות נייר או כרטיסיות וישים אותם על השולחן. גם השחקנים רשאים להציע אספקטים.

המנחה גם צריך להחליט על **אזורים**, מקומות מוגדרים בחופשיות שהדמויות נמצאות בהם. יש לקבוע אזורים על פי הקווים המנחים הבאים:

באופן כללי, דמות יכולה להשפיע על דמויות אחרות הנמצאות באותו האזור איתה, או על דמויות באזורים קרובים אם ניתן להצדיק פעולה בטווח זה (למשל, נשק טווח או לחש קסום).

עימותים, גרסת חצי הדקה

1. קבע את הסצנה.
 2. קבע את סדר התורים.
 3. התחל את הסבב הראשון.
- בתורך, בצע פעולה וראה מה התוצאה.
 - בתורם של כל השאר, הגן או הגב לפעולות שלהם כנדרש.
 - בסוף תורם של כל המשתתפים, התחל סבב חדש או סיים את העימות.

גורל מואץ

ניתן לעבור אזור אחד באופן חופשי. אם יש מכשול בדרך, כגון מישהו שמנסה לעצור את הדמות, או שהדמות מנסה לעבור שני אזורים ומעלה, יש צורך להצליח בפעולה. לפעמים כדאי לשרטט מפה זריזה כדי לתאר את האזורים.

דוגמא: בריונים מתקיפים את הדמויות בבית. הסלון הוא אזור אחד, המטבח הוא אזור אחר, המרפסת היא אזור נוסף והחצר היא אזור רביעי.

קבע את סדר התורים

סדר התורים בעימות מבוסס על הגישות של הדמויות. בעימות פיזי, השווה את הגישה הזריזה של המשתתפים – זה עם הרפלקסים המהירים ביותר יפעל ראשון. בעימות מנטלי, השווה את הגישה הזהירה של המשתתפים – תשומת לב לפרטים תזהיר אותך מסכנה. למי שיש את הגישה הגבוהה ביותר פועל קודם, ואז כל השאר בסדר יורד. החליטו על תיקו בצורה הגיונית כלשהי, כאשר למנחה שמורה המילה האחרונה.

הדרך הפשוטה ביותר היא שכל הדב"שים יפעלו לפי תורה של הדב"ש הזריזה ביותר, אבל אם המנחה מרגיש שיש צורך לקבוע תורים נפרדים, הוא כמובן רשאי לעשות כן.

סבבים

לאחר שנקבע סדר התורים, כל דמות מבצעת פעולה לפי הסדר. בתורה, דמות ארבעת הפעולות: יכולה לבצע אחת מארבע הפעולות. העימות מסתיים כשרק לצד אחד יש דמויות עמוד 11. שעדיין נמצאות בקרב.

אאוצ'! נזק, לחץ והשלכות

כשאתה נפגע מהתקפה, ההפרש בין תוצאת ההתקפה ותוצאת ההגנה שלך הוא כמות הנזק שתקבל. אם, לדוגמא, היריב שלך מקבל +5 בהתקפה שלו ואתה מקבל +3 בהגנה שלך, ההתקפה גורמת לשתי (5 פחות 3) **תזוזות** של נזק. עכשיו, יקרה אחד משני דברים:

- אתה תספוג **לחץ** ולא **השלכות** ותישאר בקרב.
- אתה **תצא מהעימות**, מה שאומר שאתה לא יכול לפעול לזמן מה.

מה זה לחץ?

אם אתה נפגע ולא רוצה לצאת מהעימות, אתה יכול לבחור לקחת לחץ.

לחץ מסמן תשישות או עצבנות, פצע שטחי או מצב אחר שנעלם מהר.

בדף הדמות שלך יש **מד לחץ**, שהינו למעשה שורה של שלוש תיבות. כאשר אתה מקבל מכה ומסמן קופסא מהמד, הקופסא סופגת תזוזות של נזק השוות למספר שלה: תזוזה אחת לתיבה 1, שתי תזוזות לתיבה 2, שלוש תזוזות לתיבה 3.

אתה רשאי לסמן רק תיבת לחץ אחת לכל פגיעה, אבל אתה רשאי לסמן תיבת לחץ **וגם** לקחת השלכה עבור אותה פגיעה. אתה לא יכול לסמן תיבת מד לחץ שכבר מסומנת!

לחץ ותוצאות, גרסת חצי הדקה

- כל דמות מתחילה עם שלוש תיבות לחץ.
- חומרת הפגיעה (בהזזות) = תוצאות ההתקפה - תוצאת ההגנה
- כאשר אתה נפגע, אתה חייב להתמודד עם הנזק שנעשה לך. דרך אחת לספוג נזק היא לקבל לחץ. אתה יכול לסמן תיבת לחץ כדי לספוג חלק מהנזק או את כולו. אתה סופג מספר הזזות השווה למספר של התיבה שאתה מסמן: הזזה אחת לתיבה 1, שתיים לתיבה 2, שלוש לתיבה 3.
- אתה רשאי גם לקחת השלכה אחת או יותר כדי להתמודד עם הפגיעה, על ידי סימון של השלכה אחת או יותר, וכתיבת אספקט חדש עבור כל אחת מהן. השלכה קלה = 2 הזזות, השלכה בינונית = 4 הזזות, השלכה חמורה = 6 הזזות.
- אם אתה לא יכול (או החלטת שלא) לספוג את כל הנזק, אתה יוצא מהעימות. היריב שלך מחליט על גורלך.
- כניעה לפני שהיריב שלך מגלגל מאפשרת לך לשלוט על האופן בו אתה יוצא מהעימות. אתם גם מקבל נקודות גורל עבור האפשרות הזו!
- לחץ והשלכות קלות נעלמות בסוף סצנה, בתנאי שיש לך הזדמנות לנוח. השלכות אחרות לוקחות זמן רב יותר.

מהן השלכות?

השלכות הן אספקטים חדשים שמתווספים זמנית לדמות כדי לסמן שהיא נפגעה בצורה חמורה באיזשהו אופן. בדף הדמות יש שלושה מקומות לכתיבת השלכות. כל מקום כזה מסומן עם מספר: 2 (השלכה קלה), 4 (השלכה בינונית), 6 (השלכה חמורה). המספר מסמן את כמות הלחץ שההשלכה סופגת. אתה יכול לסמן כמה מהן שתרגה כדי להתמודד עם פגיעה בודדת, אבל ניתן לסמן השלכה רק אם היא לא סומנה כבר. למשל, אם כבר לקחת בעבר השלכה בינונית, לא תוכל לקחת עוד השלכה בינונית עד שהקודמת תעלם!

חסרון משמעותי ללקיחת השלכות הוא שכל השלכה היא אספקט חדש שהאויבים שלך יכולים לנצל נגדך. ככל שתיקח יותר השלכות, כך דמותך תהיה פגיעה יותר. ובדיוק כמו אספקטים על סיטואציה, הדמות שיצרה אותן (במקרה זה, הדמות שפגעה בך) מקבלת הפעלה חינוך של ההשלכה. היא יכולה גם לבחור לתת לאחר מבעלי הברית שלה להשתמש בהפעלה החינוכית.

דוגמא: נניח ואתה נפגע ממש קשה ומקבל נזק של 4 הזזות. אתה מסמן את תיבה 2, מה שמשאיר אותך עם 2 הזזות נוספות של נזק שעליך לספוג. אם לא תצליח, אתה יוצא מהעימות, ולכן זה הזמן לקחת השלכות. אתה יכול לבחור לכתוב אספקט חדש במקום שמסומן 2 – נניח **עקב נקוע**. ההשלכה סופגת את ההזזות שנשארו ואתה יכול להמשיך להילחם.

אם אתה לא יכול לספוג את כל הלחץ שנגרם מהמכה – דרך סימון תיבת לחץ, לקיחת השלכה או שניהם – אתה יוצא מהעימות.

מה קורה כשאני יוצא מהעימות?

אם אתה יוצא מהעימות, אתה לא יכול לפעול יותר בסצנה הנוכחית. מי שהוציא אותך מהעימות מתאר מה קורה לך, בצורה שאמורה להתאים לאופן שבו יצאת מהעימות – אולי אתה בורח מהחדר בבושה, או שאולי אתה מתעלף.

כניעה

אם המצב נראה גרוע, אתה יכול תמיד **להיכנע** – אבל אתה חייב להגיד שזה מה שאתה עושה לפני שהיריב שלך מגלגל את הקוביות שלו. זה שונה מפשוט לצאת מהעימות משום שאתה מעורב בהחלטה על גורלך. היריב שלך זוכה לווייתורים משמעותיים ממך – דברו ביניכם בככדי להבין מה הגיוני בסיטואציה – אבל זה עדיף מלצאת מהעימות ללא השפעה על התוצאה כלל.

בנוסף, אתה מקבל נקודת גורל אחת על כניעה, ונקודת גורל אחת על כל השלכה שלקחת בעימות. זו ההזדמנות שלך להגיד "ניצחת את הסיבוב הזה, אבל אני אנצח את הבא!" ולקבל ערמה גבוהה של נקודות גורל כדי לגבות את ההבטחות שלך.

התאוששות - החלמה מלחץ ומהשלכות

בסוף כל סצנה, נקה את כל תיבות הלחץ שלך. החלמה מהשלכות היא מעט יותר מסובכת. אתה צריך להסביר איך דמותך מתאוששת מהן – ביקור בחדר מיון, טיול שליו שירגיע אותה, או כל מה שמתאים להשלכה. אתה גם צריך להמתין את פרק הזמן המתאים.

שינוי השם של השלכות בינוניות וחמורות

השלכות בינוניות וחמורות נוטות להישאר עם הדמות לזמן ארוך יחסית. לפיכך, בנקודה כלשהי אולי יהיה מוטב לשנות את ניסוח האספקט כדי שיתאים למה שקורה בסיפור. למשל, אחרי שאתה מקבל טיפול רפואי, האספקט **רגל שבורה כואבת** יכול להפוך ל**מדדה על קבצים**.

- **השלכה קלה:** נקה אותה בסוף הסצנה, בתנאי שיש לך הזדמנות לנוח.
- **השלכה בינונית:** נקה אותה בסוף מפגש המשחק הבא, בתנאי שזה הגיוני במסגרת הסיפור.
- **השלכה חמורה:** נקה אותה בסוף ההרפתקאה, בתנאי שזה הגיוני במסגרת הסיפור.

הרפתקאות:
עמוד 34.

אספקטים ונקודות גורל

אספקט הוא מילה או משפט שמתאר משהו מיוחד לגבי אדם, מקום, חפץ, סיטואציה או קבוצה. אספקט יכול להיות כמעט לכל דבר שתוכל לחשוב עליו. אדם יכול להיות **הסייף הטוב ביותר בים העננים**. חדר יכול **לעלות באש** אחרי שתפיל מנורת שמן. אחרי מפגש בין-זמני עם דינוזאור, יתכן שאתה **מבועת**. אספקט מאפשר לך לשנות את הסיפור בדרכים שמתאימים לנטיות, למיומנויות או לבעיות של הדמות שלך.

אתה **משלם נקודות גורל** – שאחריהן עוקבים בעזרת מטבעות, אסימוני פוקר או סמנים אחרים – כדי להשתמש בכוחם של אספקטים ולנצל אותם לטובתך. אתה **מרוויח** נקודות גורל על ידי כך שאתה נותן שישתמשו באספקט נגדך כדי לסבך סיטואציה או כדי להפוך את חיך לקשים יותר. שים לב לכמות נקודות הגורל שיש לך בסוף פגישת המשחק – אם יש לך יותר מהריענון שלך, אתה מתחיל את המפגש הבא עם אותה כמות שסיימת איתה במפגש הנוכחי.

ריענון:
עמוד 9.

דוגמא: הרווחת הרבה נקודות גורל במפגש המשחק, וסיימת את הערב עם חמש נקודות גורל. הריענון שלך הוא 2, אז אתה תתחיל את המפגש הבא עם חמש נקודות גורל. שחקן אחר סיים את אותו המפגש עם נקודת גורל אחת בלבד. הריענון שלו הוא 3, אז הוא יתחיל את המפגש הבא עם 3 נקודות גורל, לא רק 2 שנותרה לו.

אילו סוגי אספקטים קיימים?

ישנו מגוון נרחב של אספקטים, אבל לא משנה איך מכנים אותם, הם עובדים פחות או יותר באותה הדרך. ההבדל המהותי הוא הזמן שהם נשארים לפני שהם נעלמים.

אספקטים על דמויות: אלו האספקטים שנמצאים בדף הדמות שלך, כמו הרעיון המרכזי של הדמות או הצרה שלה. הם מתארים תכונות אישיות, פרטים חשובים על עברה של הדמות, מערכות יחסים שיש לה עם דמויות אחרות, חפצים או תארים חשובים שברשותה, המוניטין שלה או התחייבות שיש לה. האספקטים הללו משתנים רק תחת תנאים מאוד מיוחדים, ורובם לא ישתנו כלל.

רעיון מרכזי:
עמוד 7.

דוגמאות: **רב החובל של ספינת השחקים נימבוס**, **נמלט מאבירי המעגל**, **תשומת לב לפרטים**, **אני חייב להגן על אחי**.

אספקטים על סיטואציה: האספקטים הללו מתארים את הסביבה בה הדמויות פועלות. הם כוללים אספקטים שאתה יוצר או מגלה בעזרת פעולת **יצירת יתרון**. אספקט סיטואציה בדרך כלל נעלם בסוף הסצנה שהוא היה חלק ממנה, או כאשר מישהו מבצע פעולה שמשנה אותו או נפטרת ממנו. בעקרון, הם נשארים רק כל עוד הדבר אותו הם מייצגים קיים.

דוגמאות: **עולה באש, אור שמש חזק, אספסוף זועם, הופל על הרצפה.**

כדי להפטר מאספקטים על סיטואציה, ניתן לבצע פעולת התגברות כדי להעלים אותם, בתנאי שתוכל לחשוב על דרך שבה דמותך תוכל לעשות זאת – לשפוך דלי של מים על **האש היוקדת**, או להשתמש בתמרון התחמקות כדי להימלט ממטוס היריב **שעל הזנב שלך**. יתכן ויריבך ישתמש בפעולת הגנה כדי לנסות ולשמור על האספקט, אם הוא יכול לתאר איך הוא עושה זאת.

השלכות: האספקטים הללו מייצגים פציעות או טראומה מתמשכת אחרת התאוששות מהשלכות: שנגרמת לדמות כתוצאה מהתקפות. השלכות נעלמות לאט, כפי שמתואר בפרק עמוד 22. **אאוי! נזק, לחץ והשלכות.**

דוגמאות: **קרסול נקוע, פחד מעכבישים, זעזוע מוח, בטחון עצמי ירוד.**

תגבורים: תגבור הוא אספקט זמני שניתן להשתמש בו פעם אחת (ראה מה אפשר לעשות עם אספקטים? בהמשך), ואז הוא נעלם. תגבורים שלא נעשה בהם שימוש נעלמים כשהסצנה בה הם נוצרו מסתיימת, או כאשר היתרון שהם באים לייצג כבר אינו קיים. הם מייצגים יתרון רגעי שאתה מקבל בעימות עם אחרים.

דוגמאות: **בין כוונות, מוסח דעת, לא יציב, אבן בנעל.**

מה עושים עם אספקטים?

ישנם שלושה דברים מרכזיים שניתן לעשות עם אספקטים: **להפעיל אספקט, לחייב אספקט או לקבוע עובדות עם אספקט.**

הפעלת אספקטים

אתה יכול **להפעיל** אספקט כדי לתת לעצמך תוסף או כדי להפוך את החיים לקשים יותר עבור היריב שלך. אתה יכול להפעיל כל אספקט שאתה יודע עליו, ובתנאי שאתה יכול להסביר איך אתה משתמש בו לטובתך – כולל אספקטים על

דמויות אחרות או על הסיטואציה. באופן רגיל, הפעלת אספקט עולה לך בנקודת גורל – תן את אחת מנקודות הגורל שלך למנחה. כדי להפעיל אספקט, אתה צריך לתאר איך האספקט עוזר לך במצבך הנוכחי.

- אני מתקיף את הזומבי עם החרב שלי. אני יודע שזומבים הם **מגושמים**, אז זה אמור לעזור לי.
- אני ממש רוצה להפחיד את הבחור הזה. שמעתי שהוא **מפחד מעכברים**, אז אני אשחרר עכבר בחדר השינה שלו.
- עכשיו שהשומר **לא שם לב**, יהיה לי קל יותר להתגנב על פניו.
- הקסם הזה צריך להיות ממש עוצמתי. אני **רב-מג של המסדר העתיק**, ולחשים עוצמתיים הם לחם חוקי.

מה הפעלת אספקט נותנת לך? אחד מהדברים הבאים:

שחקן מול שחקן

האפשרות היחידה שבה נקודת גורל לא תלך למנחה היא כאשר אתה בעימות מול שחקן אחר. במצב זה, אם אתה מפעיל את אחד מהאספקטים של הדמות שלו כדי לעזור לך, הוא יקבל את נקודת הגורל במקום המנחה, ברגע שתגמר הסצנה.

- הוסף +2 לתוצאה הסופית שלך. זה עולה נקודת גורל.
- זרוק מחדש את הקוביות שלך. האפשרות הזו טובה יותר אם גלגלת תוצאה ממש גרועה (3- או 4- בקוביות). זה עולה נקודת גורל.
- לעמת את היריב שלך עם אספקט. השתמש באפשרות זו כאשר היריב שלך מנסה משהו ואתה חושב שאספקט קיים יגרום לפעולה להיות קשה יותר. לדוגמא, כאשר חייל אויב מנסה לשלוף את אקדח הלייזר שלו, אבל הוא **קבור בהריסות**. אתה משלם נקודת גורל כדי להפעיל את האספקט, ועכשיו דרוג הקושי לפעולה של היריב שלך עולה ב-2.
- לעזור לבעל ברית עם אספקט. השתמש באפשרות הזו כאשר חבר שלך זקוק לעזרה ואתה חושב שאספקט קיים יהפוך את הפעולה לקלה יותר. שלם את נקודת הגורל והפעל את האספקט, והחבר שלך יקבל +2 לגלגול.

חשוב: אתה יכול להפעיל אספקט נתון רק פעם אחת בכל גלגול. אתה לא יכול להוציא ערמה של נקודות גורל כדי לקבל תוסף ענקי ממנו. אבל אתה כן יכול להשתמש בכמה אספקטים באותו הגלגול.

אם אתה משתמש באספקט כדי לקבל תוסף או לגלגל מחדש את הקוביות שלך, חכה עד אחרי שגלגלת כדי לעשות זאת. אין טעם להוציא נקודת גורל אם אין צורך בזה!

הפעלות חנימיות: לפעמים אתה רשאי להפעיל אספקט בחינם, בלי לשלם נקודת

הצלחה
מסחררת:
עמוד 11.

גורל. אם אתה יוצר או מגלה אספקט דרך פעולת **יצירת יתרון**, ההפעלה

הראשונה שלו (על ידך או על ידי בעל ברית) היא חנימית (אם הצלחת הצלחה

מסחררת, אתה מקבל **שתי** הפעלות חנינם). אם אתה יוצר השלכה דרך התקפה,

אתה או בעל ברית יכולים להפעיל אותה פעם אחת בחינם. **תגבור** הוא סוג מיוחד

תגבורים:
עמוד 24.

של אספקט הנותן הפעלה חנימית ואז נעלם.

חיוב אספקטים

אם אתה בסיטואציה שבה קיומו של אספקט מסוים הופך את החיים של הדמות

שלך ליותר מסובכים או דרמטיים, כל אחד אחר בשולחן (אבל לרוב זה יהיה

המנחה) יכול **לחייב** את האספקט. אתה יכול אפילו לחייב את עצמך – זה נקרא

חיוב עצמי. חיובים הם הדרך הנפוצה ביותר שבה שחקנים משיגים עוד נקודות

גורל. ישנם שני סוגים בסיסיים של חיובים.

חיוב החלטה: סוג החיוב הזה מציע לשחקן דרך פעולה מסוימת שהדמות תנקוט

בה. אם הדמות שלך היא **הנסיכה של אלריה**, לדוגמא, היא עשויה לבחור

להישאר להנהיג את ההגנה של הטירה האלרית ולא לברוח למחבוא. או אם יש

לך את האספקט **בעיה בקבלת סמכות**, אולי אתה פשוט לא יכול לסתום את הפה

כאשר אחראי המשמעת של האקדמיה מתשאל אותך.

חיוב אירוע: במקרים אחרים, חיוב מסמל אירוע שקורה ומסבך את החיים עבורך.

אם יש לך **מזל מוזר**, אז בוודאי שהלחש שעבדת עליו בכיתה הופך את השיער

של המורה הקודר לשיקויים לכתום. אם אתה **חייב לדון ליאון טובה**, אז דון ליאון

מופיע ודורש שתבצע שירות עבורו בדיוק בעיתוי הכי פחות נוח.

בכל מקרה, כאשר אספקט מחייב אותך, מי שגורם לחיוב מציע לך נקודת גורל

ומציע שלאספקט יהיה אפקט מסוים – שתבצע החלטה מסוימת או שאירוע

כלשהו קורה. אתם רשאים לדון בהצעה ביניכם, ולהציע שינויים או תיקונים

להצעה. אחרי דקה או שתיים, אתה צריך להחליט אם לקבל את החיוב. אם אתה

מסכים, אתה לוקח את נקודת הגורל והדמות שלך נוקטת בפעולה המוצעת או

שהאירוע קורה. אם אתה מסרב, אתה **משלם** נקודת גורל משלך. כן, זה אומר

שאם אין לך נקודות גורל אתה לא יכול לסרב לחיוב!

קביעת עובדות

הדבר האחרון שאספקטים מאפשרים הוא **קביעת עובדות** בעולם המשחק. אתה לא חייב לשלם נקודות גורל, לגלגל קוביות או לבצע שום דבר כדי לגרום לזה לקרות – בעצם זה שיש לך את האספקט **הטייס של הברווז האדום** קבעת שהדמות שלך היא טייסת ושהיא מטיסה מטוס בשם הברווז האדום. בזה שיש לך את האספקט **אויב מושבע: הנינג'ות האדומות**, קבעת שיש ארגון שנקרא הנינג'ות האדומות, ושהם רודפים אחריו מסיבה כלשהי. אם אתה לוקח את האספקט **מכשף של המעגל המסתורי**, לא רק שקבעת שיש קבוצה של מכשפים בשם המעגל המסתורי, אלא גם שקסם קיים בעולם המשחק ושאתה יכול להשתמש בו.

כמה נקודות גורל מקבל המנחה?

כמנחה, אתה לא חייב לעקוב אחרי נקודות הגורל של כל דב"ש בנפרד, אבל זה לא אומר שיש לך מספר בלתי מוגבל. התחל כל סצנה עם מאגר השווה לנקודת גורל אחת עבור כל דמות שחקן המשתתפת בסצנה. השתמש בנקודות גורל ממאגר זה כדי להשתמש באספקטים (והשלכות) נגד הדמויות. כאשר הוא ריק, אתה לא יכול להשתמש באספקטים נגדן. איך אתה יכול להגדיל את גודל המאגר? כאשר השחקן מחייב אספקט של דב"ש, הוסף את נקודת הגורל למאגר שלך. אם החיוב הזה מסיים את הסצנה, או כאשר הדב"ש נכנע, הוסף במקום זאת את הנקודה למאגר שלך בתחילת הסצנה הבאה. נקודות גורל שאתה מעניק עבור חיובים לא באות מהמאגר הזה. אתה אף פעם לא צריך לדאוג מכך שיגמרו לך נקודות גורל לחייב איתן.

כאשר אתה קובע עובדות על עולם המשחק בדרך זו, ודא שאתה עושה זאת בתיאום עם שאר השחקנים. אם רוב האנשים רוצים לשחק בעולם ללא קסם, לא כדאי שתחליט חד צדדית להכניס אליו קסם דרך אספקט. ודא שהעובדות שאתה מכניס דרך אספקטים הופכות את המשחק לכיף עבור כולם.

איך ליצור אספקטים טובים

כשאתה צריך לחשוב על אספקט מוצלח (ובעיקר אספקטים של דמות ושל סיטואציה), חשוב על שני דברים:

- איך האספקט יכול לעזור לך – כאשר תפעיל אותו.
- איך הוא יכול לפגוע בך – כאשר יחייבו אותך בעזרתו.

אני עוד אתפוס אותך, פון סטנדהל!

- השתמש באספקט הזה כאשר אתה פועל נגד פון סטנדהל בכדי לשפר את סיכוייך.
- קבל נקודת גורל כאשר השנאה שלך לפון סטנדהל גורמת לך לעשות משהו מטופש בנסיון לתפוס אותו.

פרנואיד

- השתמש באספקט הזה כאשר יש יתרון בלהיות זהיר ותמיד על המשמר.
 - קבל נקודת גורל כאשר זה גורם לך להיות עצבני וגורם לדעתך להיות מוסחת על ידי איומים שלא באמת שם.
-

מן הסתם, אספקט הצרה שלך אמור ליצור לך בעיות, ועל ידי כך להפוך את החיים של הדמות שלך למעניינים יותר ולתת לך להרוויח נקודות גורל, אז זה בסדר אם הוא יהיה מעט יותר חד ממדי, אבל כדאי ששאר האספקטים על הדמות שלך ועל סיטואציות יהיו בעלי שני פנים.

פעלולים הם טריקים, תמרונים או טכניקות שמשנים את האופן בו הדמות שלך משתמשת בגישות. באופן כללי, זה אומר שאתה מקבל תוסף במצבים מסוימים, אבל לפעמים זה נותן לך יכולת או מאפיין אחר. פעלול יכול לציין ציוד מיוחד, מאיכות גבוהה או אקזוטי שיש לדמות שלך, שנותן לה יתרון תדיר על פני דמויות אחרות.

אין רשימה של כל הפעלולים שניתן לבחור מהם. כמו אספקטים, כל אחד מרכיב את הפעלולים שלו בעצמו. יש שתי תבניות בסיסיות שינחו אותך בבניית הפעלולים שלך, כך שיש לך מאיפה להתחיל.

הסוג הראשון של פעלול נותן לך תוסף של +2 כאשר אתה משתמש בגישה מסוימת במצב מסוים. השתמש בתבנית הזו:

כיוון ש[תאר משהו שהופך אותך למיוחד, או ציוד מגניב שיש לך], אני מקבל +2 כשאני [בחר אחד: מתקיף, מגן, יוצר יתרון, מתגבר על מכשול] ב[בחר אחד: כוחניות, זריזות, חוכמה, זהירות, ערמוניות, ראוותנות] כש[תאר מצב].
לדוגמא:

- כיוון שאני עם לשון נוטפת דבש, אני מקבל +2 כשאני יוצר יתרון בערמוניות כשאני בשיחה עם מישהו.
- כיוון שאני אוהב פאזלים, אני מקבל +2 כשאני מתגבר על מכשול בחוכמה כשעומדים מולי פאזל, חידה או תעלומה דומה.
- כיוון שאני סייף ברמה עולמית, אני מקבל +2 כשאני מתקיף בראוותנות כשאני בקרב חרבות אחד על אחד.
- כיוון שיש לי מגן גדול, אני מקבל +2 כשאני מגן בכוחניות כשאני משתמש במגן שלי בקרב.

לפעמים, אם המצב מוגבל במיוחד, אפשר להשתמש בפעלול בפעולת יצירת יתרון וגם בפעולת התגברות על מכשול.

הסוג השני של פעלול מאפשר לך להפוך משהו לנכון, לעשות משהו מגניב, או להתעלם מהחוקים בדרך מסוימת. השתמש בתבנית הבאה:

כיוון ש[תאר משהו שהופך אותך למיוחד, או ציוד מגניב שיש לך], פעם במפגש משחק אני יכול [תאר משהו מגניב שאתה יכול לעשות].

לדוגמא:

-
- כיוון שיש לי רשת קשרים, פעם במפגש משחק אני יכול למצוא בעל ברית בדיוק במקום הנכון.
 - כיוון שאני שולף מהיר, פעם במפגש משחק אני יכול לפעול ראשון בעימות פיזי.
 - כיוון שאני מהיר כמו צ'יטה, פעם במפגש משחק אני יכול להופיע בכל מקום שאני רוצה, בתנאי שאני יכול לרוץ לשם, לא משנה היכן התחלתי.
-

התבניות הללו אמורות לתת לך רעיון כללי לגבי האופן בו בונים פעלולים, אבל אל תרגיש שהן מחייבות אותך אם יש לך רעיון ממש טוב. אם ברצונך לקרוא עוד על אופן הבניה של פעלולים, ראה פרק 5, מיומנויות ופעלולים בספר המלא של גורל.

להפוך ליותר טוב: התקדמות של דמויות

אנשים משתנים. המיומנויות שלך מתחדדות ככל שאתה משתמש בהן. ניסיון החיים שלך מצטבר ומעצב את האישיות שלך. **גורל מואץ** משקף זאת על ידי **התקדמות דמויות**, שמאפשרת לך לשנות את האספקטים שלך, להוסיף או לשנות פעולות ולשפר את תוסף הגישות שלך. את כל זה מבצעים כאשר הדמות שלך מגיעה לאבן דרך.

אבני דרך

סיפורים בתכניות טלוויזיה, סיפורי קומיקס, סרטים ואפילו משחקי וידאו בדרך כלל ממשיכים מפרק לפרק, מעונה לעונה. לקח לפרודו שלושה ספרים ארוכים להביא את הטבעת אל הר האבדון. לקח לאנג שלוש עונות עד שהביס את אדון האש. אתה מבין לאן אנחנו חותרים. המשחק הזה מאפשר לך לספר סיפורים כאלו. אתה משחק בהרבה מפגשים את אותה דמות – זה לרוב נקרא **מערכה** – וכל שלב בסיפור נבנה על גבי השלב הקודם. אבל בתוך הסיפורים הארוכים הללו ישנם סיפורים קצרים יותר, כמו פרק אחד של תכנית טלוויזיה או חוברת קומיקס אחת, שבהם סיפור קצר יותר מסופר במלואו. **גורל** יכולה לעשות את זה גם, אפילו בתוך מערכה ארוכה יותר. **בגורל**, אנחנו קוראים לסיום סיפור קצר כזה **אבן דרך** – בין אם הן קטנות בסיום של סיפור קצר, או כאלו גדולות בסיום של סיפור שדרש הרבה מפגשי משחק. **גורל** מבדילה בין שלושה סוגים של אבני דרך, וכל אחד מהם מאפשר לך לשנות את דמותך בדרכים מסוימות.

אבני דרך משניות

אבן דרך משנית מתרחשת בדרך כלל בסוף כל מפגש משחק, או כאשר סיפור כלשהו הסתיים. אבן דרך כזו לא עושה את הדמות שלך לחזקה יותר, אלא מאפשרת לך לשנות את הדמות שלך בהתאם למה שקורה בסיפור. לא תמיד תרצה לשנות את הדמות, אבל האפשרות קיימת אם אתה צריך אותה. אחרי אבן דרך משנית, אתה יכול לבחור לעשות אחד (ורק אחד) מהבאים:

- להחליף בין הדמויות של שתי גישות.
- להחליף את השם של אספקט שאינו הרעיון המרכזי של דמותך.
- להחליף פעלול בפעלול אחר.
- לבחור פעלול חדש (ולשנות את הרעיון שלך בהתאם אם כבר יש לך שלושה פעלולים).

בנוסף, אם יש לך השלכה בינונית, שים לב אם היא קיימת כבר שתי פגישות משחק. אם כן, אתה יכול לנקות אותה.

אבן דרך משמעותית

הרפתקאות: **אבן דרך משמעותית** מתרחשת בדרך כלל בסופה של הרפתקה או בסימום של אירוע משמעותי לעלילה (או, אם יש ספק, בסיום של כל שתיים או שלוש פגישות משחק). שלא כמו אבני דרך משניות, שעוסקות יותר בשינוי, אבן דרך ראשית עוסקת בלמידה של דברים חדשים – התמודדות עם בעיות ואתגרים הפכו את הדמות ליותר טובה במה שהיא עושה. בנוסף למה שניתן לבצע באבן דרך משנית, באבן דרך ראשית אתה מקבל את שני הבאים:

- אם יש לך השלכה קשה שנמצאת על הדמות לפחות שתי פגישות משחק, אתה רשאי לנקות אותה.
- העלה את התוסף של גישה אחת ב-1.

אבן דרך ראשית

אבן דרך ראשית מתרחשת רק כאשר מתרחש במערכה משהו משמעותי שמערער אותה עד ליסוד – הסיום של סיפור גדול, התבוסה הסופית של נבל ראשי, או כל שינוי שמהדהד לכל רוחב עולם המשחק.

אבני דרך אלו עוסקות בצבירה של עוצמה נוספת. האתגרים של אתמול אינם מספיקים

כדי לאתגר את הדמויות יותר, והאיומים של מחר צריכים להיות חזקים יותר, מאורגנים יותר ונחושים יותר כדי לעמוד מולן. השגה של אבן דרך ראשית מעניקה את היתרונות של אבן דרך משמעותית וגם אבן דרך משנית. בנוסף, אתה רשאי לעשות את כל הבאים:

- לקבל עוד נקודת ריענון, אותה אתה רשאי להמיר מיד בפעול.
- לשנות את הרעיון המרכזי של הדמות שלך (אופצינאלי).

העלאת תוסף גישה

כאשר אתה מעלה את התוסף של גישה, יש רק חוק אחד שאתה צריך לזכור: אתה לא יכול להעלות את התוסף של גישה מעל לנהדר (+5).

תפקיד המנחה

למנחה יש תפקידים רבים, כגון הצגת העימות לשחקנים, שליטה בדב"שים, ועזרה לכל השחקנים להבין כיצד החוקים עובדים בכל מיני סטואציות במשחק.

בואו נדבר על העבודה של המנחה.

עזרה בהכנת מערכות

מערכה היא סדרה של מפגשים המשוחקים עם אותן דמויות, בהם הסיפור נבנה על סמך מה שקרה במפגשים הקודם. כל השחקנים אמורים לשתף פעולה עם המנחה כדי לתכנן את האופן בו המערכה תעבוד. בדרך כלל זה יתבצע על ידי שיחה בין כולם, שבה תחליטו איזה סוג גיבורים תרצו לשחק, באיזה סוג עולם הדמויות יחיו ומול איזה חברה רעים תתמודדו. כמו כן, צריך להחליט עד כמה רציני המשחק אמור להיות וכמה זמן הוא אמור להמשך.

ללמוד איך להיות מנחה

להיות מנחה ולהריך יכול להראות מפחיד וקשה בהתחלה. זו מיומנות שדורשת מעט אימון ושימוש כדי לפתח אותה, אז אל תדאג – אתה תיעשה טוב יותר ככל שתעשה זאת יותר. אם אתה מעוניין לקרוא יותר על אמנות ההנחיה בגורל, יש כמה פרקים בספר החוקים של גורל שכדאי לך לבדוק: "הרצת המשחק", "סצנות, מפגשים והרפתקאות" ו"המשחק המתמשך" מכילים את רוב המידע בנושא. ספר החוקים של גורל זמין בחינם מ-
www.evilhat.com

- אנשי חתול פיראטים בספינות מעופפות, במנוסה מתמדת מהצי המלכותי שמנסה ללכוד אותם.
- אנשי עיירה מדברית, המשתמשים בקסם כדי להדוף את החיילים הפולשים של אימפריית הפלדה המרושעת.
- תלמידים בפנימייה לצעירים עם כשרון קסום, הפותרים תעלומות ומגלים את הסודות של בית הספר העתיק שלהם.

בניית הרפתקאות והרצה של פגישות משחק

הרפתקאה היא סיפור קצר, מהסוג שאתה עשוי לראות במסגרת של פרק או שניים של תכנית טלוויזיה, גם אם זה חלק קטן מסיפור גדול יותר. בדרך כלל ניתן להשלים הרפתקאה בפגישת משחק אחת עד שלוש, בהנחה שמשחקים שלוש עד ארבע שעות בכל פעם. אבל מה היא הרפתקאה וכיצד בונים אחת?

הרפתקאות

הרפתקאה צריכה שני דברים: נבל עם מטרה, וסיבה לכך שהדמויות לא יכולים להתעלם מהנבל.

נבל עם מטרה: בטח הבנת את זה לבד. הנבל הראשי של המערכה, או אחד מבעלי בריתו, הוא כנראה הנבל של ההרפתקאה.

משהו שהדמויות לא יכולות להתעלם ממנו: עכשיו אתה צריך לתת לדמויות סיבה להתעניין. ודא שהמטרה של הנבל מתעמתת ישירות עם הדמויות, כך שהן צריכות להתמודד איתה ולא - דברים רעים יקרו להן, ליקיריהן או לדברים אחרים שחשובים להן.

הרצת מפגש המשחק

עכשיו שהנבל שלך עושה משהו שהשחקנים שמים לב אליו, הגיע הזמן להתניע את העלילה. לפעמים הדרך הטובה ביותר לעשות את זה, בייחוד במפגש הראשון של סיפור מתמשך, היא לשים את הדמויות בדיוק במרכז האקשן. ברגע שהשחקנים יודעים מדוע צריך להיות להם אכפת ממה שקורה, פשוט זוז הצידה ותן להם לטפל בעניין.

יחד עם זאת, יש כמה מטלות שעליך כמנחה לבצע כדי להריץ מפגש משחק:

- **הרצת סצנות:** מפגש משחק מורכב מסצנות פרטניות. עליך להחליט איפה סצנה מתחילה, מי משתתף בה ומה מתרחש בה. לבסוף, עליך להחליט מתי כל הדברים המעניינים כבר קרו ועל הסצנה להסתיים.
- **שיפוט של החוקים:** כאשר עולה שאלה על האופן בו החוקים עובדים, אתה כמנחה הוא זה שקובע בסופו של דבר.
- **קביעת דירוגי קושי:** אתה מחליט כמה קשים צריכים האתגרים להיות.
- **שליטה בדב"שים:** כל שחקן שולט בדמות שלו, אבל אתה שולט בכל השאר, כולל בנבלים.
- **שמירה על תנועה בעלילה:** אם השחקנים לא יודעים מה לעשות הלאה, תפקידך הוא לתת להם דחיפה. אל תאפשר להם להגיע למצב שהם תקועים בגלל שחסר להם מידע – עשה משהו כדי לנער אותם.
- **ווידוא שלכולם יש הזדמנות להיות מגיבים:** המטרה שלך היא לא להביס את השחקנים אלא לאתגר אותם. ודא שלכל דמות יש הזדמנות להיות הכוכבת מידי פעם, מהלוחם הגדול ועד לגנב הקטן והחמקמק.

קביעת דירוגי קושי

כאשר דמות מתמודדת מול דב"ש, הרי שהגלגול של הדב"ש הוא מה שמהווה את ההתנגדות בעימות, בתחרות או באתגר. אבל אם אין התנגדות פעילה, אתה צריך להחליט עד כמה קשה המטלה.

דרוג קושי נמוך הוא טוב כאשר אתה רוצה לתת לדמות להשווץ ולהיות מגניבה. **דרוג קושי שקרוב לדרוג הגישות של הדמויות** מתאים כאשר אתה רוצה ליצור מתח, אבל לא להקשות יותר מדי. **דרוג קושי גבוה** מתאים כאשר אתה רוצה להדגיש עד כמה חמור או מיוחד המצב הנוכחי ולגרום לשחקנים ללכת עד הסוף.

כלל אצבע:

- אם המטלה לא קשה בכלל, תן לה רמת קושי של בינוני (+0), או פשוט תן לשחקנים להצליח ללא גלגול.
- אם אתה מצליח לחשוב על לפחות סיבה אחת שבגללה המטלה תהיה קשה, בחר בסביר (+2).
- אם המטלה מאוד קשה, בחר במצוין (+4).
- אם המטרה כל כך קשה שהיא נראית כמעט בלתי אפשרית, שים את דרוג הקושי גבוה ככל שנראה לך. השחקנים יאלצו להשתמש בנקודות גורל ולהשיג הרבה עזרה כדי להצליח, אבל זה בסדר.

חוק אפשרי: רמות קושי הקשורות לגישות

לפעמים להיות זהיר הופך הכל לקל יותר. לפעמים זה פשוט דורש יותר מידי זמן. המנחה עשוי לרצות להתאים את מספר המטרה למעלה או למטה ב-1 או ב-2 בתלות בכמה שהגישה שנבחרה מתאימה או לא מתאימה במצב הנתון. זה הופך דברים למעט יותר מסובכים, אבל זה יכול להיות שווה את הסיבוך הנוסף לחלק מהקבוצות.

נבלים

כאשר אתה יוצר נבל, אתה יכול לבנות אותו בדיוק כמו שבונים דמויות, עם גישות, אספקטים, לחץ והשלכות. כדאי שתעשה זאת עבור נבלים חשובים או כאלו שיחזרו הרבה, כאלו שאמורים לגרום לדמויות הרבה צרות, אבל כנראה שלא תצטרך יותר מאחד או שניים כאלו בהרפתקה.

ניצבים: נבלים אחרים הם **חפשיים** – בריונים ללא שם או מפלצות, שנמצאים שם כדי להקשות מעט על הדמויות, אבל המטרה שלהם היא להיות פחות או יותר בשר תותחים, ביחוד מול דמויות חזקות. כדי ליצור את הנתונים שלהם, השתמש בהליך הבא:

1. צור רשימה של דברים שהניצבים האלה יודעים לעשות טוב. הם מקבלים +2 לגלגולים כשהם מבצעים אותם.
2. צור רשימה של דברים שהניצבים האלה גרועים בהם. הם מקבלים -2 לגלגולים כשהם מבצעים אותם.
3. כל דבר אחר מקבל +0 כאשר הם מבצעים אותו.
4. תן לניצבים אספקט או שניים כדי לחזק את מה שהם טובים וגרועים בו, או אם יש להם כוח או חולשה מסויימים. זה בסדר אם האספקטים שלהם ממש פשוטים.
5. אם אתה רוצה חפ"ש קשוח יותר מבריון רגיל, תן לו פעלול, או אפילו שניים לניצבים חזקים במיוחד. משהו מעבר לכך – וכדאי לשקול לכתוב את החפ"ש כדב"ש מלא.
6. לניצבים יש אפס, אחת, או שתי תיבות לחץ מכל סוג, תלוי עד כמה קשוחים אתה חושב שהם צריכים להיות.
7. ניצבים לא יכולים לקחת השלכות. אם נגמרות להם תיבות הלחץ (או שאין להם כאלו), המכה הבאה תפיל אותם.

בריון מבית קיקלופ

בריון מבית קיקלופ, אמיץ רק בקבוצה

טוב ב-(+2): הפחדת תלמידים אחרים, התחמקות מעונש, שבירת דברים

גרוע ב-(-2): תכנון, לימוד

לחץ: אין (המכה הראשונה תוציא אותו מהעיונות)

מתנקש פלדה

מתנקש פלדה, הלילה הוא שלנו

טוב ב-(+2): התגנבות, מארב

גרוע ב-(-2): התמודדות עם התנגדות נחושה

לחץ: 0

כריש שחקים

אני כריש, בטן רכה

טוב ב-(+2): מעוף, נשיכה

גרוע ב-(-2): כל דבר שהוא לא מעוף או נשיכה

לחץ: 00

קבוצות של ניצבים: אם יש לך הרבה רעים ברמה נמוכה מול הד"שים, אתה יכול לעשות את העבודה שלך קלה יותר אם תתייחס אליהם כאל קבוצה – או אולי כמה קבוצות. במקום לעקוב אחרי תריסר נבלים, אתה יכול לעקוב אחרי שלוש קבוצות של ארבעה נבלים כל אחת. כל אחת מהקבוצות הללו פועלת כדמות בודדת ויש לה סט תכונות הזהה לסט של חפ"ש בודד:

1. בחר כמה דברים שחברי הקבוצה מוכשרים בהם. אתה עשוי לבחור ב"להתנפל כקבוצה" כמשהו שהקבוצה טובה בו.
2. בחר כמה דברים שהם לא טובים בהם.
3. תן לקבוצה אספקט.
4. תן לקבוצה קופסת לחץ אחת עבור כל שני אנשים בקבוצה.

קבוצת בריונים

גרזנים ומוטות ברזל

טובים ב-(+2): להתנפל כקבוצה, להפחיד אנשים תמימים
גרועים ב-(-2): לחשוב קדימה, להילחם בנחיתות מספרית
לחץ: 00 (4 בריונים)

לגורל המלאה יש דרך להתמודד עם המצב הזה, הנקראת אספסוף (ראה "ליצור את האויבים" בפרק הרצת המשחק בספר המלא של גורל). הרגש חופשי להשתמש באפשרות הזו אם תרצה. שים לב שזה יכול להוביל לאספסוף חזק מאוד, אלא אם תתחיל עם ניצבים מאוד חלשים – אם אתה רוצה לתת לשחקנים שלך אתגר משמעותי, זו יכולה להיות אחת הדרכים לעשות זאת.

דמויות לדוגמא

להלן ארבע דמויות לדוגמא שניתן להשתמש בהן כמו שהן, או כהשראה לדמויות משלכם. התייחסנו אליהן בדוגמאות פה ושם, אז יתכן והן יראו מוכרות.

רת' מהמתרת האנדרית

רת' הוא נער בן 14. יש לו עור חום כהה ושיער שחור שמעוצב לראסטות. הוא לובש בגדים רפויים ובהירים וסנדלים, והוא אמן לחימה מיומן. הוא קורא-השמש החזק ביותר שנולד מזה דורות. הוא יכול לזמן את כוחה של האש. הוא הגיע במקור מעיירה במדבר אנדראל, מאז שהוא וחבריו התייצבו מול אימפריית הפלדה הם חיים במנוסה.

רת'

רעיון מרכזי: קורא-שמש ממדבר אנדראל.

צרה: מתנקשי פלדה רוצים את מותי.

אספקטים אחרים: הקונג פו שלי עוצמתי. מאוהב באוואסה. אני יכול ללמוד מהנסיון של סריו.

גישות

זהיר: סביר (+2)

חכם: ממוצע (+1)

ראוותני: בינוני (+0)

כוחני: טוב (+3)

זריז: סביר (+2)

ערמומי: ממוצע (+1)

פעולות

עמידת השמש המתריסה: כיוון שאני שולט בעמידת השמש המתריסה, אני מקבל +2 כאשר אני מגן בכוחניות בקרב פנים אל פנים.

(יכול לקחת שני פעולות נוספים בלי להוריד ריענון!)

לחץ: 000

תוצאות

קלה (2):

בינונית (4):

חמורה (6):

ריענון: 3

וולטיר

וולטיר היא הקפטן של גורד העננים, ספינת שחקים בים אדיר של עננים. היא אשת חתול, וגופה משלב תווים חתוליים ואנושיים. היא לובשת אוסף גנדרני של בגדי פיראטים, כולל מעיל חום ארוך, מגפיים בגובה הברך, כובע עם נוצה וחרב בעלת ניצב מעוטר. בהיותה אשת חתול, היא נוטה לנמנם בזמנים לא צפויים.

וולטיר

רעיון מרכזי: הקפטן החתולית של גורד העננים.

צרה: *פיהוק*.

אספקטים אחרים: זה? אה, סתם פתיון. מרטין הוא רמאי נבזי. סנצ'ז הוא הקצין הראשון הטוב ביותר שיכול להיות לספינה.

גישות

זהיר: ממוצע (+1)

חכם: ממוצע (+1)

ראוותני: טוב (+3)

כוחני: בינוני (+0)

זריז: סביר (+2)

ערמומי: סביר (+2)

פעולות

סייפת חנינית: כיוון שאני סייפת חנינית, אני מקבלת +2 להתקפות ראוותניות כאשר אני מצליבה חרבות בקרב אחד-על-אחד.
(יכולה לקחת שני פעולות נוספים בלי להוריד ריענון!)

לחץ: 000

תוצאות

קלה (2):

בינונית (4):

חמורה (6):

ריענון: 3

אביגייל זאו

אביגייל היא סטודנטית בבית הספר לכישוף, וחברה בבית היפוגרף. יש לה גוון עור בהיר ושיער שחור עם פס וורוד. בכל מה שנוגע למדי בית הספר, היא מתגרה במזל ומוסיפה תכשיטים, חגורות משובצות והדפסים למדים התקניים, הכוללים חולצה, מכנסיים ועניבה. היא מוכשרת במיוחד בהקסמות. היא אוהבת להתעמת עם הבריונים מבית הקיקלופ, אבל יש לה נטייה לפעול לפני שהיא חושבת.

אביגייל זאו

רעיון מרכזי: מומחית הקסמות מבית היפוגרף.

צרה: קסם עכשיו, שאלות אחר כך.

אספקטים אחרים: אני שונאת את הפוצים מבית הקיקלופ. שרה שומרת לי על הגב. דקסטר פיצוילאם הולך לחטוף.

גישות

זהיר: בינוני (+0)

חכם: סביר (+2)

ראוותני: ממוצע (+1)

כוחני: סביר (+2)

זריז: ממוצע (+1)

ערמומי: טוב (+3)

פעולות

אהובת המורים: כיוון שאני אהובת המורים, פעם במפגש אני יכולה להכריז שמורה מועיל מגיע לסצנה.

(יכולה לקחת שני פעלולים נוספים בלי להוריד ריענון!)

לחץ: 000

תוצאות

קלה: (2)

בינונית: (4)

חמורה: (6)

ריענון: 3

בת'סדה פלשינג, ד"ר.

בת'סדה היא עמיתה במכון לקידום כבידתי ואלקטרו מכאני (מקכא"מ), והיא אחת ממהנדסות הבדיקה וסוכנות השטח הבכירות במכון. מקכא"מ נמצאים בעימותים תדירים עם סוכנים של ארגונים בין לאומיים שונים, המנסים לגנוב את הטכנולוגיות שלהם, להשתלט על העולם או שניהם. גוסטף פון סטנדהל, המנהיג של ארגון מרגלים מפוקפק עם נאמנות לא ידועה, הוא באופן תדיר קוץ בישבנה. לד"ר פלשינג יש שיער אדום בהיר ותמיד יש ברשותה מספר גאג'טים, כולל ההליקופטר האישי שלה.

בת'סדה פלשינג

רעיון מרכזי: סוכנת שטח ראשית של מקכא"מ.

צרה: אני עוד אתפוס אותך, פון סטנדהל!

אספקטים אחרים: ההמצאות שלי כמעט תמיד עובדות. הדוקטורנטים שלי מספקים את הסחורה, רק לא תמיד מה שציפיתי. אני בוטחת בגאונות של ד"ר אלהמידה.

גישות

זהיר: סביר (+2)

חכם: טוב (+3)

ראוותני: ממוצע (+1)

כוחני: סביר (+2)

זריז: ממוצע (+1)

ערמומי: בינוני (+0)

פעולות

הליקופטר אישי ניסיוני: כשאני משתמשת בהליקופטר האישי שלי, אני מקבלת +2 כאשר אני יוצרת יתרון או מתגברת על מכשול בזריזות, אם תעופה היא אפשרית ויכולה לעזור.

מהנדסת: כיוון שאני מהנדסת, אני יכולה להכריז פעם במפגש משחק שיש לי מכשיר מועיל שמאפשר לי לנטרל אספקט אחד על הסיטואציה.
(יכולה לקחת פעלול נוסף בלי להוריד ריענון!)

לחץ: 000

תוצאות

קלה (2):

בינונית (4):

חמורה (6):

ריענון: 3

גורל מואץ: תקציר 1

סיכום גלגול קוביות (עמוד 16)

תוצאה = גלגול קוביות + תוסף גישה + תוסף מפעלולים + תוספים מהפעלת אספקטים

תוצאות (עמוד 11)

מול תוצאת היריב או דרוג קושי

- כישלון:** התוצאה שלך נמוכה יותר
- תיקו:** התוצאה שלך זהה
- הצלחה:** התוצאה שלך גבוהה ב-1 או ב-2
- הצלחה מסחררת:** התוצאה שלך גבוהה ב-3 או יותר

קביעת דירוגי קושי (עמוד 35)

- מטלה קלה:** בינוני (+0) – או הצלחה ללא גלגול
 - קשה באופן בינוני:** סביר (+2)
 - קשה באופן יוצא דופן:** מצויין (+4)
 - קשה באופן בלתי אפשרי:** גבוה עד קצה ההגיון.
- הדמויות יצטרכו לשלם כמה נקודות גורל ולקבל הרבה עזרה כדי להצליח, אבל זה בסדר.

פעולות (עמוד 12)

יצירת יתרון כאשר יוצרים או מגלים

אספקט (עמוד 12):

- כישלון:** לא יוצר או מגלה, או שכן אבל היריב (לא אתה) מקבל שימוש חינם.
- תיקו:** קבל **תגבור** אם חדש, או הצלחה במקרה שמחפש קיים.
- הצלחה:** צור או גלה את האספקט, קבל הפעלה חינם.
- הצלחה מסחררת:** צור או גלה את האספקט, קבל שתי הפעלות חינם.

יצירת יתרון על אספקט שאתה כבר

יודע עליו (עמוד 13):

- כישלון:** לא נותן כלום.
- תיקו:** יוצר הפעלה חינם על האספקט.
- הצלחה:** יוצר הפעלה חינם על האספקט.
- הצלחה מסחררת:** יוצר שתי הפעלות חינם על האספקט.

התגברות (עמוד 14):

- כישלון:** כישלון, או הצלחה עם מחיר כבד.
- תיקו:** הצלחה עם מחיר קל.
- הצלחה:** השגת את מטרתך.
- הצלחה מסחררת:** השגת את מטרתך ויצרת **תגבור**.

הסולם

8+	אגדי
7+	אפי
6+	פנטסטי
5+	נהדר
4+	מצוין
3+	טוב
2+	סביר
1+	ממוצע
0+	בינוני
1-	גרוע
2-	איום

התקפה (עמוד 14):

- כישלון:** אין השפעה.
- תיקו:** ההתקפה לא מזיקה למטרה, אבל אתה מקבל **תגבור**.
- הצלחה:** ההתקפה פוגעת במטרה וגורמת נזק.
- הצלחה מסחררת:** ההתקפה פוגעת וגורמת נזק. ניתן להפחית את הנזק ב-1 כדי ליצור **תגבור**.

הגנה (עמוד 15):

- כישלון:** אתה סובל מהתוצאה של הצלחת היריב שלך.
- תיקו:** הסתכל בפעולת היריב שלך כדי לראות מה קורה.
- הצלחה:** היריב שלך לא משיג את מטרתו.
- הצלחה מסחררת:** היריב שלך לא משיג את מטרתו, ואתה מקבל **תגבור**.

קבלת עזרה (עמוד 15):

- בעל ברית יכול לעזור לך לבצע את הפעולה שלך.
- כאשר בעל ברית עוזר לך, הוא מוותר על הפעולה שלו בסבב, ומתאר כיצד הוא עוזר.
- אתה מקבל +1 על כל בעל ברית שעוזר לך בצורה הזו.
- המנחה יכול להגביל את מספר הדמויות שיכולות לעזור בצורה הזו.

גורל מואץ: תקציר 2

סדר התורים (עמוד 19)

- **עיונות פיזי:** השווה את גישת ה"זריז" – בעל הרפלקסים המהירים פועל קודם.
- **עיונות מנטלי:** השווה את גישת ה"זהיר" – בעל תשומת לב הרבה יותר לפרטים חש בסכנה ראשון.
- **כולם פועלים בסדר יורד.** שבור שוויון בכל אופן הגיוני, כאשר המנחה בסופו של דבר קובע.
- **המנחה יכול לבחור לפעול עם כל הדב"שים בתורו של הדב"ש שפועל ראשון.**

גישות (עמוד 15)

- **זהיר:** כאשר אתה נותן תשומת לב מרובה לפרטים ולוקח את הזמן לבצע את הפעולה כמו שצריך.
- **חכם:** כאשר אתה חושב מהר או מתחשב במשתנים מורכבים.
- **ראוותני:** כאשר אתה פועל עם סגנון והתלהבות.
- **כוחני:** כשאתה משתמש בכוח גולמי.
- **זריז:** כאשר אתה נע במהירות ובדיוק.
- **ערמומי:** כאשר אתה משתמש בהטעיה, ברמיה או בהתגנבות.

לחץ ותוצאות (עמוד 20)

- **חומרת הפגיעה (בהזות) = גלגול התקפה - גלגול הגנה**
- **משבצות לחץ:** אתה יכול לסמן משבצת לחץ אחת כדי להתגבר על חלק או כל ההזות של פגיעה יחידה. אתה יכול לספוג מספר הזות השווה למספר המשבצות שאתה מסמן: הזות אחת למשבצת 1, שתי הזות למשבצת 2, שלוש הזות למשבצת 3.

סוגי אספקטים

אספקטים על דמויות (עמוד 23)

- נכתבים כאשר אתה יוצר את הדמות.
- ניתנים לשינוי כאשר אתה מגיע לאבן דרך (עמוד XXX).

אספקטים על סיטואציה (עמוד 24)

- נקבעים בתחילת הסצנה.
- ניתן ליצור חדשים בעזרת פעולת יצירת יתרון.
- ניתנים להסרה בעזרת פעולת התגברות.
- נעלמים כאשר הסיטואציה נגמרת.

תגבורים (עמוד 24)

- ניתנים להפעלה אחת (בחינם), ואז הם נעלמים.
- ניתנים להסרה על ידי שימוש בפעולת התגברות.
- תגבורים שלא נעשה בהם שימוש נעלמים בסוף הסצנה.

השלכות (עמוד 21)

- משמשות לספיגת הזות של התקפה מוצלחת.
- היריב שלך יכול להשתמש בהן כאילו היו אספקטים על סיטואציה.

- **השלכות:** אתה יכול לקחת השלכה אחת או יותר כדי להתמודד עם פגיעה, על ידי סימון השלכה פנויה אחת או יותר ורישום של אספקט חדש לכל השלכה שסומנה.
- **השלכה קלה** = 2 הזות
- **השלכה בינונית** = 4 הזות
- **השלכה חמורה** = 6 הזות
- **החלמה מהשלכות:**
- **השלכה קלה:** נקה אותה בסוף הסצנה.
- **השלכה בינונית:** נקה אותה בסוף המפגש הבא.
- **השלכה חמורה:** נקה אותה בסוף ההרפתקה.
- **יציאה מעיונות:** אם אתה לא יכול (או מחליט שלא) להתמודד עם כל ההזות של פגיעה, אתה יוצא מהעיונות והיריב שלך מחליט מה קורה לך.
- **כניעה:** הכנע לפני שהיריב שלך מגלגל ותוכל לשלוט באיך אתה יוצא מהסצנה. אתה מקבל נקודת גורל אחת או יותר עבור כניעה (עמוד XXX).

דפי דמות

גורל מואץ