



משחק התפקידים של הקוסמיר

דף עזר לשחקן



מדריך לשימוש בק6 בקוביית עלילה



איך לנצל הזדמנות

בתוצאה של הזדמנות (☉) בקוביית העלילה או בתוצאה של 20 טבעי, ניתן לבחור את אחת האפשרויות הבאות:

השפעה על העלילה: הפעולות שלך מובילות לתפנית חיובית בעלילה.

התעששות: להתעשת על עצמך ולחדש מיקוד 1.

סיוע לבן ברית: בן ברית לבחירתך מקבל יתרון לבדיקה הבאה שלו.

פגיעה חמורה: כשהזדמנות היא מגלגול התקפה, ניתן להפוך את ההתקפה לפגיעה חמורה (ולגרום נזק מירבי).

איך להתמודד עם סיבוך

בתוצאה של סיבוך (☼) בקוביית העלילה או בתוצאה של 1 טבעי, המנחה יכולה לבחור את אחת האפשרויות הבאות:

הסחת דעת: הדמות מאבדת מיקוד 1.

הפרעה לבן ברית: הבדיקה הבאה שתבצע דמות שחקן תתבצע עם חסרון.

השפעה על העלילה: הפעולות של הדמות מובילות לתפנית שלילית בעלילה.

דוגמאות לתפניות עלילה בקרב

הזדמנות	סיבוך
תגבורת ידידותית מגיעה.	תגבורת עוינת מגיעה.
אויב פצוע נמלט מהקרב או נכנע.	דמות בלי שחקן (דב"ש) ידידותית מתעלפת.
עובר אורח חף מפשע מצליח להמלט מהסכנה.	בן ברית או עובר אורח מוצאים את עצמם בסכנה.
אויב מפיל את הנשק או הצידו שלו.	הנשק או פריט ציוד אחר שלך נופל לך מהיד או נפגע.
ספרן מתגשם בצורה שמועילה לך.	ספרן מתגשם בצורה שמפריעה לך.

סדר יוזמה

כל סיבוב, דמות יכולה לפעול בתור מהיר (◀◀) או בתור איטי (◀◀◀). התור המהיר של השחקנים מגיע לפני התור המהיר של דמויות בלי שחקן (דב"שים), והתור האיטי של השחקנים מגיע לפני התור האיטי של דב"שים.

כל דמות מקבלת גם תגובה (↻) אחת בסיבוב.

פעולות

- ניתן להשתמש בכל פעולה פעם בסיבוב (אלא אם רשום אחרת).
- ◀ **השגת יתרון:** לגלגל בדיקת מיומנות נגד ההגנה הרלוונטית של המטרה שלך. בהצלחה, יש לך יתרון לבדיקה הבאה נגדה המשתמשת במיומנות אחרת.
 - ◀ **מגננה:** להרים מגן או לתפוס מחסה. כל ההתקפות נגדך מקבלות חסרון.
 - ◀ **פסיעה:** לנוע 1.5 מטר מבלי לעורר התקפות מזדמנות.
 - ◀ **שימוש בחפץ או במיומנות:** להשתמש בחפץ בסביבה או לגלגל בדיקת מיומנות שאינה מיומנות התקפה.
 - ◀ **תקיפה:** לבצע התקפה אחת. ניתן לנצל 2 מיקוד (1-◀) כדי לתקוף עם נשק בפספוס, ניתן לנצל 1 מיקוד כדי לשרוט, ולגרום נזק ששווה לקוביית הנזק.
 - ◀ **תנועה:** לנוע עד קצב התנועה שלך. (ניתן להשתמש בפעולה זו מספר פעמים בתור)
 - ◀ **דחיפה:** לגלגל בדיקת אתלטיקה נגד ההגנה הפיזית של המטרה. בהצלחה, ניתן להזיז את המטרה 1.5 מטר.
 - ◀ **היאבקות:** לגלגל בדיקת אתלטיקה נגד ההגנה הפיזית של המטרה. בהצלחה, המטרה מרוסנת (כל עוד היא נמצאת בהישג שלך).
 - ◀ * **הכנת פעולה:** להכין פעולה של ◀ לשימוש בתגובה לפעולה אחרת או תנאי לבחירתך.
 - ◀ **התאוששות:** פעם בסצנה. לגלגל את קוביית ההתאוששות שלך ולחדש מספר נקודות פגיעה 1/או מיקוד עד לערך הקוביה.
 - ◀ **שיחה:** לדבר (מבלי לבצע בדיקה)
 - ◀ **שמיטה:** לשמוט חפץ שהחזקת.
- ### תגובות
- ◀ **המנעות מסכנה:** לגלגל בדיקת זריזות כדי להמנע מסכנה כמו התנגשות או נפילה (ד"ק 15, או ד"ק השווה לתוצאת הבדיקה של היריב)
 - ◀ **התקפה מזדמנת:** כשאויב יוצא מההישג שלך, ניתן לנצל מיקוד 1 כדי לתקוף אותו עם נשק קפא"פ או התקפה ללא נשק.
 - ◀ **חמיקה:** כשתוקפים אותך עם התקפה, ניתן לנצל מיקוד 1 כדי לתת חסרון להתקפה.
 - ◀ **עזרה:** לפני שבן ברית מגלגל בדיקה שניתן לסייע בה, ניתן לנצל מיקוד 1 כדי להעניק לו יתרון בבדיקה.

דוגמאות לתפניות עלילה בשיחות

הזדמנות	סיבוב
נזכרת בעובדה רלוונטית ושימושית.	דבר שחשבת שידעת מתגלה כשקר.
דמות שצופה בשיחה מורשמת ממך.	דמות שצופה בשיחה חשה כלפיך בזז.
ספרן חושף מידע חדש ולא צפוי.	ספרן חושף את רגשותיך או מביך אותך בצורה אחרת.
הצלחת להמנע מלחשוף את הכוונות שמאחורי פעולותיך.	חשפת בטעות מידע שהיה אמור להשאר סוד.

גלגולי פציעה

במקרה של פציעה, יש לגלגל 20p ולהוסיף את המתאמים הבאים:

- **שריון:** להוסיף את ערך ההדיפה של השריון שלך.
- **יכולות:** להוסיף מתאמים מכשרונות או יכולות אחרות.
- **פציעות:** להפחית 5 מהגלגול על כל פציעה שיש לך.

גלגול פציעה

6- ומטה	מוות. הדמות שלך מתה.
5- עד 0	פציעה קבועה. הדמות שלך סובלת מפציעה קבועה.
1 עד 5	פציעה קשה. הדמות שלך סובלת מפציעה זמנית למשך 6 קימים.
6 עד 15	פציעה קלה. הדמות שלך סובלת מפציעה זמנית למשך 6 קימים.
16 ומעלה	פציעה שטחית. הדמות שלך סובלת מפציעה זמנית למשך שארית היום.

ואז, יש לבחור השפעת פציעה (או לגלגל 8q)

8q השפעה	הצעה סיפורית
1-2 מותש.ת. [1-]	כל פציעה שדורשת ממך להתאמץ או מפחיתה את הסיבולת שלך.
3 מותש.ת. [2-]	כל פציעה שדורשת ממך להתאמץ או מפחיתה את הסיבולת שלך.
4-5 מואט.ת.	רגל פצועה, או כל פציעה שמפחיתה את מהירות ההליכה או הריצה שלך.
6 מבולבל.ת.	פציעת ראש, או פציעה רחבה שמציפה את החושים שלך.
7 מופתעת.	אי יכולת לפעול בגלל הלם הנגרם מהפציעה.
8 יכול.ה. להשתמש יד או זרוע פצועה, או כל פציעה שפוגעת ביד אחת בלבד בקואורדינציה שלך.	

מצבים

חסרת הכרה. קצב התנועה של הדמות יורד ל-0 והיא נופלת שרועה. במצב זה לא ניתן לבצע אינטרקציה עם הסביבה או להשתמש בפעולות או תגובות. ניתן לבחור לסיים מצב זה במקרה של ריפוי או בסוף תורך.

מבולבל.ת. במצב זה לא ניתן להשתמש בתגובות (כ). החושים שלך מוסתרים, ובדיקות תפיסה (ובדיקות דומות לשימוש בחושים) מקבלות חסרון.

מואט.ת. קצב התנועה שלך מופחת לחצי.

מועצמ.ת. התכונות שלך גדלות בהתאם לתוסף הרשום. (השינוי בתכונות לא משפיע על ההגנות, נקודות הפגיעה, המיקוד או ההשקעה שלך).

מופתעת.ת. אין לך כוונה בתחילת קרב, אינך יכולה לפעול בתור מהיר, ויש לך אחת פחות.

מותשת.ת. יש לך מחסר לכל בדיקה ששווה למספר המצוין בסוגריים מרובעים. המחסר הזה מצטבר. לאחר מנוחה ארוכה, המחסר יורד ב-1.

מחוזק.ת. עד סוף הסצנה, יש לך יתרון בכל בדיקה, וההשקעה שלך מתמלאת לערך המירבי שלה בתחילת כל תור שלך.

ממוקד.ת. יכולות עולות לך מיקוד 1 פחות.

מרוסס.ת. קצב התנועה שלך יורד ל-0, יש לך חסרון לכל בדיקה שאינה כדי להשתחרר מהכבלים שמרסנים אותך.

משותק.ת. בתורך, יש לך 2 פחות, ואין לך כוונה.

נזק מתמשך. בסוף כל תור, עליך לספוג את כמות וסוג הנזק המצוינים.

נחוש.ה. בכשלון בבדיקה, ניתן להסיר את המצב *נחוש.ה.* כדי להוסיף הזדמנות לבדיקה.

נסוע.ה. קצב התנועה שלך יורד ל-0, אינך יכולה לזוז ולא ניתן להזיז אותך.

שרוע.ה. הדמות גם מואטת, והתקפות קפא"פ נגדה מקבלות יתרון. כשרועה, ניתן להשתמש בפעולות המגנה גם ללא מחסה. ניתן להשתמש ב-1 ולנצל 1.5 מטר תנועה כדי לקום לעמידה ולסיים את המצב הזה.

דף עזר לשחקן

תורגם על ידי עידו מרחב

הזכויות שמורות ל-Brotherwise Games, LLC

ול-Dragonsteel LLC



עולם המערכה של
גנזך אורות הסער™