

## מהלכים בסיסיים

### להעריך מצב

כשאתה מעריך מצב, גלגל עם יצירתיות. בתוצאה של 7-9, שאל שאלה אחת. בתוצאה של 10 ומעלה, שאל שתי שאלות. קח תוסף +1 מתמשך כשאתה פועל בהסתמך על התשובות שקיבלת.

- במה אני יכול להשתמש בו בשביל \_\_\_\_\_?
- מי או מה האיום הגדול ביותר כאן?
- על מה אני צריך לשים פה עין?
- מה הדרך הכי טובה פנימה/החוצה/דרך משהו פה?
- מי או מה נמצא תחת הסכנה הגדולה ביותר?

### על המיומנות שלך

כשאתה מסתמך על המיומנויות וההכשרה שלך כדי להתגבר על מכשול, לקבל תובנה חדשה או לבצע פעולה מוכרת, גלגל עם מיקוד. בהצלחה, זה עובד. בתוצאה של 7-9, זה עובד, אבל לא באופן מושלם- סמן תשישות 1 או שהמנחה תספר לך איך הגישה שלך הובילה להשלכות בלתי צפויות.

### להרגיע ולייעץ

כשאתה מנסה בכנות להרגיע ולייעץ לאדם אחר, גלגל עם הרמוניה.

בהצלחה, הוא בוחר אפשרות אחת.

- הוא מקבל את ההרגעה והייעוץ שלך. הוא מוחק מצב או 2 תשישות, ואתה יכול לשאול שאלה אחת; הוא חייב לענות בכנות.
  - הוא דוחה אותך. הוא גורם לך לסמן מצב לבחירתו, ואתה מזיז את האיזון שלו בתגובה.
- בתוצאה של 10 ומעלה, אם הוא מקבל את ההרגעה והייעוץ שלך, אתה יכול גם להזיז את האיזון שלו.

## מהלכי איזון

### מימוש עיקרון

כשאתה מבצע פעולה שמתאימה לערכים של עקרון, סמן תשישות 1 כדי לגלגל עם העיקרון במקום עם התכונה שהיית מגלגל איתה כרגיל.

### לבקר מישהו

כשאתה דוחף מישהו לממש את העקרון שלו, הזז את האיזון שלך הרחק מהמרכז. בהצלחה, הוא צריך לסמן מצב או לעשות מה שאתה אומר לו.

בתוצאה של 7-9, הוא מאתגר את תפיסת העולם שלך בתגובה- סמן תשישות 1 או שהוא מזיז את האיזון שלך לכיוון לבחירתו. בפספוס, הוא יכול לדרוש ממך לפעול בהתאם לאחד מהעקרונות שלך- סמן מצב או עשה כרצונך.

### דחיית ביקורת

כשאתה דוחה דב"ש שדוחף אותך לממש את אחד העקרונות שלך, גלגל עם העקרון הזה. בהצלחה, אתה עושה מה שהוא אומר לך או מסמן תשישות.

בתוצאה של 10 ומעלה, המילים שלו חודרות עמוק. אתה חייב גם להזיז את האיזון שלך לכיוון העקרון אותו הוא דוחף לממש. בפספוס, אתה נותר איתן בעמדתך. מחק מצב, מחק תשישות 1, או תזיז את האיזון שלך לכיוון לבחירתך.

### להתנגד לתנועת איזון

כשאתה מתנגד לדב"ש שמזיז את האיזון שלך, גלגל. בהצלחה, אתה שומר על האיזון הנוכחי שלך למרות המילים או הפעולות שלו. בתוצאה של 7-9, בחר אפשרות אחת. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר שתים.

- מחק מצב בכך שתפעל מיד כדי להוכיח להם אחרת.
- הזז את האיזון שלך לכיוון העקרון הנגדי.
- תלמד מה העקרון שלהם (אם יש להם אחד); אם אתה כבר יודע מהו, קח תוסף +1 לגלגול הבא שאתה מבצע נגדם.

### אובדן איזון

אם האיזון שלך יוצא מקצה הסולם, אתה מאבד את האיזון שלך. אתה מוטרד מהעקרון הזה ברמה שאינה בריאה לא לך ולא לאנשים שסביבך. בחר אחת מהאפשרויות הבאות.

- הכנע או תוותר להתנגדות שמולך.
  - אבד שליטה על עצמך בצורה הרסנית או פוגענית.
  - בצע פעולה קיצונית בהתאם לעקרון, ואז תברח.
- לאחר מכן, אחרי שהיה לך קצת זמן להתאושש ולהרגע, הזז את המרכז שלך צעד אחד לכיוון העקרון שעברת ומחק את כל המצבים והתשישות שלך. אתחל את האיזון שלך במרכז החדש שלך.

### לבקש טובה

כשאתה מבקש מדב"ש שאכפת לו ממה שאתה חושב שיעזור לך, יתמוך בך או יפעל, גלגל עם הרמוניה.

בתוצאה של 7-9, הוא צריך קצת יותר מהמילים שלך- הוכחה שזו הדרך הנכונה, ייעוץ שיעזור לו לבצע את הבחירות הנכונות או משאביסש יכולים לעזור לו- לפני שהוא פועל. המנחה תגיד לך מה הוא צריך.

בתוצאה של 10 ומעלה, הוא פועל ככל שביכולתו עכשיו ועד שהמצב ישתנה.

### להסתמך

### להתגרות במזל

כשאתה מתגרה במזל במצב מסוים, תגיד מה אתה רוצה לעשות וגלגל עם להט.

בהצלחה, זה עובד אבל בקושי, המנחה תספר לך מה המחיר שעליך לשלם.

בתוצאה של 10 ומעלה, התעוזה שלך מוכיחה את עצמה למרות המחיר; המנחה תספר לך איזו הזדמנות אחרת נפלה בחיקך.

### לעזור

כשאתה מבצע פעולה מתאימה כדי לעזור לחבר, סמן תשישות 1 ותן לחברך תוסף +1 לגלגול שלו (לאחר הגלגול).

אתה לא יכול להשתמש במהלך הזה בזמן קרב.

### לאיים

כשאתה מאיים על דב"ש על מנת שיכנע או יוותר, גלגל עם להט.

בהצלחה, הוא בוחר אפשרות אחת. בתוצאה של 10 ומעלה, אתה קודם בוחר אפשרות שהוא לא יוכל לבחור.

- הוא בורח או רץ להזעיק תגבורת.
- הוא מוותר אבל ממשיך לצפות.
- הוא מוכן ליותר, אבל יש לו מספר תנאים.
- הוא תוקף אותך, אבל ממצב של חוסר איזון; המנחה מסמנת לו מצב.

### לתמרן

כשאתה מתמרן דב"ש, גלגל עם יצירתיות.

בהצלחה, הוא מאמין לך ועושה מה שאתה רוצה לבינתיים. בתוצאה של 7-9, בחר אפשרות אחת. בתוצאה של 10 ומעלה, בחר שתי אפשרויות.

- הוא עושה טעות. אתה מקבל תוסף +1 לפעולה הבאה שלך נגדו.
- הוא עושה משהו מטופש. המנחה תגיד לך איזו עוד הזדמנות נפלה בחיקך.
- הוא מנסה יותר מדי. התרמיית שלך עובדת לזמן מה.

כשאתה משחק את הגישה שבחרת, גלגל עם התכונה המתאימה:

- גלגל עם **מיקוד** אם בחרת בגישה **הגנה ותמרון**.
- גלגל עם **להט** אם בחרת בגישה **התקדמות והתקפה**.
- גלגל עם **יצירתיות** או **הרמוניה**, לבחירתך, אם בחרת בגישה **חמיקה ובחינה**. בנוסף, אתה מוחק תשישות אחת.

בתוצאה של 7-9, אתה יכול להשתמש בטכניקת קרב בסיסית או מומחית אחת.

בתוצאה של 10 ומעלה, בחר אפשרות אחת:

- סמן תשישות 1 כדי להשתמש בטכניקה למודה אחת.
- השתמש בטכניקה מאומנת אחת.
- השתמש בשתי טכניקות בסיסיות או מומחיות.

בפפוס, אתה עושה טעות- אבל אתה יכול להזיז את האיזון שלך הרחק המרכז כדי להשתמש בטכניקה בסיסית אחת.

**דמויות בלי שחקן** תמיד משתמשות במספר טכניקות ששווה לדירוג האיזון שלהן +1, לבחירת המנחה.

(1) המנחה בוחרת גישה לכל דב"ש וקבוצת דב"שים בקרב, ושומרת על הבחירה בסוד

(2) כל שחקן שדמותו משתפת בקרב בוחר גישה בשביל הדמות שלו. אם הדמויות נלחמות זו בזו, הם שומרים על הבחירה שלהם בסוד.

(3) כולם חושפים את הגישות שהם שמרו בסוד.

(4) כל מי שבחר בגישה **הגנה ותמרון** מגלגל ומשחק.

(5) כל מי שבחר בגישה **התקדמות והתקפה** מגלגל ומשחק.

(6) כל מי שבחר בגישה **חמיקה ובחינה** מגלגל ומשחק.

(7) כל הדמויות שאיבדו את האיזון או הפסידו בסיבוב הנוכחי יוצאות מהקרב.

## סטטוסים

טכניקות קרב מסוימות גורמות נותנות סטטוסים לדמויות בהתאם לסיפור, כמו לדוגמה דמויות שנלכדות בקרח או מתכת. טכניקות יכולות לתת את הסטטוסים הבאים:

### סטטוסים חיוביים

- **מחוזק:** היכולות שלך חזקות יותר באופן טבעי כרגע- מחק תשישות אחת בסוף כל סיבוב.
- **מועדף:** הנסיבות תומכות בך- בחר טכניקת קרב נוספת בסיבוב הבא, גם בפפוס.
- **מוכן:** אתה מוכן לבאות- אתה יכול למחוק את הסטטוס הזה כדי לקבל תוסף +1 לגלגול מתאים (לאחר הגלגול) או על מנת להמנע מלסמן מצב.
- **נלהב:** אתה מוכן להלחם בשביל משהו- אתה יכול למחוק את הסטטוס הזה כדי להזיז את האיזון שלך לכיוון עקרון אחד לבחירתך.

### סטטוסים שליליים

- **אבוד:** אתה בסכנת מוות- סמן תשישות 1 כל סיבוב עד שאתה משחרר את עצמך.
- **מוחלש:** אתה מואט או מאבד את שיווי המשקל שלך- סמן תשישות 1 או קח מחסר 2- לכל הפעולות הגופניות.
- **לכוד:** אתה חסר ישע- אתה חייב לסמן 3 מצבים, תשישות או שניהם כדי להשתחרר.
- **משותק:** אתה נתפס בהפתעה- אתה לא יכול לפעול או להגיב למשך כמה שניות עד שאתה מתייצב.

## טכניקות בסיסיות

### הגנה ותמרון

גלגל עם מיקוד.

**תפיסת עמדה-** נוע לעמדה חדשה. אתה יכול להכנס לעימות או לצאת מעימות עם אויב, להתגבר על סטטוס שלילי, להגיע לעמדת יתרון או לברוח מהזירה.

כל אויב שנמצא בעימות איתך יכול לסמן תשישות 1 כדי לחסום את הטכניקה הזו.

**מכת נגד-** הכן את עצמך למהלומות הבאות. כל פעם שאויב גורם לך לסמן תשישות, מצב או מזיז את האיזון שלך בסיבוב הזה, הוא צריך לסמן תשישות 1.

**הכנה-** סמן תשישות 1 כדי להכין את עצמך או את הסביבה שלך, בכך שתתן או תמחק סטטוס לדמות קרובה או לך בהתאם לסיפור.

### התקדמות והתקפה

גלגל עם להט.

**מכה-** אתה תוקף אויב שנמצא בהישג שלך. האויב בוחר אם לסמן 2 תשישות, מצב, או להזיז את האיזון שלו הרחק מהמרכז.

סמן תשישות 1 כדי להלום בו עם מטר של חבטות במקום, ולבחור אם הוא מסמן 2 תשישות, מצב, או מזיז את האיזון שלו הרחק מהמרכז.

**לחץ-** אתה מרשים אויב או מאיים עליו. בחר גישה- האויב שלך לא יכול לבחור בה בסיבוב הבא.

**ריסוק-** סמן תשישות 1 כדי להרוס או לפגוע ביציבות של משהו בסביבה, ואולי אפילו לגרום לסטטוס מתאים או להתגבר על אחד.

### חמיקה ובחינה

מחק תשישות אחת וגלגל עם יצירתיות או הרמוניה, לבחירתך.

**איטור איזון-** סמן תשישות 1 כדי לאתגר את האיזון של אויב סמוך. שאל מה העקרון שלהו- והוא חייב לענות בכנות.

במידה ואתה כבר יודע מה העקרון שלו, תזיז את האיזון שלו הרחק מהמרכז במקום בכך שתתשאל או תאתגר את תפיסת העולם והאמונות שלו.

**עיכוב או תמיכה-** תעזור או תפריע לדמות קרובה, ותן לה סטטוס מתאים.

**התחייבות-** מקד את עצמך מחדש באמצע שדה הקרב. הזז את האיזון שלך לכיוון אחד העקרונות שלך, ובפעם הבאה שאתה מממש אותו לא תצטרך לסמן תשישות.