

משמר העכברים – התחלה מהירה

משמר העכברים הינה שיטת אינדי המבוססת על סדרת קומיקס שבה השחקנים מגלמים עכברים שהינם חברים במשמר העכברים. עכברי המשמר מתמודדים עם אויבים מסוכנים ועם סכנות הטבע. את הקומיקס ואת ספר משחקי התפקידים ניתן לרכוש באתר – <http://www.mouseguard.net> ההתחלה המהירה הוכנה על-ידי רני שרים, ונערכה על-ידי דניאל רוזנברג. ניתן למצוא אותה באתר הפונדק – www.pundak.co.il

אודות המשמר

ההסטוריה המקוצרת של משמר העכברים

בעבר הלא מאוד רחוק, עכברים גרו בגזעי עצים, מתחת לסלעים, בשדות ובמקומות מרוחקים נוספים. הם חיו מפוזרים בטבע, ללא קהילה או תמיכה. הם ניצודו על ידי טורפים, היו נתונים לחסדי מזג האוויר והיו להם מעט מאוד אפשרויות בכדי לשרוד את תהפוכות הגורל. למעשה, לעכברים היה סיכוי גדול הרבה יותר למות מרעב, חשיפה לאיתני הטבע או ממחלה מאשר לחיות חיים ארוכים ועשירים. אך אז מספר קבוצות של עכברים קמו לקרוא תיגר אל מול כוחו האדיר של הטבע. הם תבעו חזקה על מספר אזורים בטוחים בטבע הפראי. ככל שהשמועה על האזורים הבטוחים הללו התפשטה, עכברים נוספים נהרו אליהם. ההתישבות המשגשגת ביותר הפכה במהירות ממקום מחבוא למאחז, ואז למבצר, ואז למצודה – חומות אדירות המקיפות עיר משגשגת, מוגנות על ידי משמר מסור. המקום הזה נקרא לוקהייבן, והיא מרכזה של מה שידוע כעת כטריטוריה העכברים. ככל שלוקהייבן נעשתה יותר ויותר בטוחה, המשמר שלה הגיע להתישבויות נוספות. בתחילה, ניסו אנשי לוקהייבן לשכנע את כל מי שמצאו להצטרף אל הבטחון שמציעה עירם. הרבה באו, אבל הרבה לא היו מוכנים לעזוב את ביתם הישן. קהילות אחרות, אולי פחות משגשגות, גדלו בטבע הפראי. הם לא היו מוכנים לעזוב את מה שיצרו, למרות המיקום המסוכן. בקרב שומרי לוקהייבן התנהל ויכוח - מה יש לעשות עם ההתישבויות האחרות? האם יש להעביר אותן בכוח? האם יש לנטוש אותן? לבסוף, הם החליטו שיש רק פתרון אחד שיצליח: על לוקהייבן להשתמש בכוחה כדי להגן ולתמוך בקהילות הנוספות - כל העכברים יצליחו ביחד, או שכל העכברים יפלו ביחד. שומרי לוקהייבן פנו אל המושבות הנוספות, יצרו שבילים ובדקו אילו מההתישבויות העניקו מחסה טוב יותר, נקודות תצפית טובות יותר, או מסלול קצר יותר. במהרה, העכברים האמיצים שמוכנים להקריב את עצמם לטובת הכלל נודעו בין העכברים האחרים כמשמר העכברים. וכמשפרם גדל, והגנתם התפרשה והתייצבה, המושבות הנוספות אכן שגשו. גם לוקהייבן עצמה השתנתה, היא הפכה מעיר שוקקת חיים למפקדה המרכזית של המשמר. לבסוף, המשמר לקח על עצמו את האחריות על ניהול המצודה.

העכבר הראשון שאירגן את הגנת לוקהייבן הייתה למעשה עכברה. מאז ואילך, זוהי מסורת שהתפקיד הבכיר במשמר מאויש על ידי עכברה, שמקבלת את הדרגה של מטריאך. היא אחראית על נושאי הפנים, למשול על עכברי לוקהייבן ולהציב משימות למשמר ולסירורים שלו. המטריאך קובעת את איוש המשרות במשמר, אילו מטלות על הסירורים להשלים ואילו אזורים בטריטוריות זקוקים למידה רבה יותר של תשומת לב. תחתיה נמצא של סגל של קצינים ושלישים העוזרים לה במטלות היום-יום ובתכנונים לטווח הארוך. זהו עניין מוסכם בין כל העכברים שבפרא שבין המושבות - המשמר הוא החוק. אבל בכל עיר למשמר העכברים יש רק את הסמכות שהמושל של אותה עיר מוכן לתת לו. רוב המושבות מברכות את עכברי המשמר, אבל כמה מהן מעדיפות כוח של עכברי חוק ושומרים משל עצמן. מושבות בודדות אפילו מכריחות עכברי משמר להפקיד את נשקם בשער הכניסה למושבה. המשמר דואג לצרכיו בעצמו, אמנם הוא נתמך על ידי כמה עיירות בצורה של מתנות ותרומות, אך הוא לא גובה מיסים. המשמר מתיחס למשימותיו בחרדת קודש – אפילו אם כל עכבר במושבות יפנה אליהם את הגב, השומרים בכל זאת יוציאו את נשימתם האחרונה בכדי להגן עליהם.

לוקהייבן

הבסיס של משמר העכברים, לוקהייבן חצובה עמוק בתוך סלע. רק פניה מכוסות האזוב של לוקהייבן נראות לצופים מבחוץ. לוקהייבן משמשת כבסיס המבצעים של המשמר, ולא מתפקדת יותר כעיר רגילה. אמנם יש שם עכברים-אזרחים הגרים שם, אבל הם כולם אורחיהם של המשמר. המשמר מזמין ללוקהייבן עכברים נאמנים ומוכשרים ואת בני משפחתם.

במחסני המצודה מצויה כמות גדולה של מזון גולמי ומזון מעובד או מבושל על פי הצורך, שכן אין לדעת כמה הרבה או מעט יש להאכיל ביום נתון. לוקהייבן ידועה בזכות *גבקרונ*: לחם דחוס הממולא בזרעים, פירות ואגוזים. הוא לא מתקלקל מהר ונשאר חם לאורך זמן רב אחרי שהוא יוצא מהתנור. בדים למיניהם חשובים מאוד לעכברי לוקהייבן. הגלימות שלובשים עכברי המשמר מפורסמות בזכות עמידותן והיכולת שלהן לשמור על הלובש אותן מקור, והן פריט הלבוש העיקרי של המשמר. לוקהייבן היא גם ביתו של קן דבורים. העכברים רודים את הדבש והשעווה מהכוורת, לצרכי מסחר ורפואה. הדבורים משמשות גם כגורם מרתיע בפני טורפים.

שבועת המשמר

זוהי השבועה שעל כל עכבר להשבע כאשר הוא נכנס לשורות המשמר:

אנחנו, כמשמר, מציעים את כל כולנו כדי להגן על קדושת הזן שלנו, על חופש הגזע שלנו ועל כבוד הקדמונים שלנו. בעזרת ידע, חרב ומגן נבצע את החובות הללו, ולעולם לא נשים את צרכיו של עכבר בודד מעל צרכיהם של השאר או את רצוננו מעל רצון השאר. אנחנו שואפים ללא פחות מאשר לשרת את טובת הכלל.

משימות המשמר

עכברי המשמר אחראים על סיורים בטריטוריות, מציאת שבילים, פריצת דרכים חדשות, העברת דואר, ליווי עכברים בבטחה בין המושבות, חיזוי מזג האוויר, הברחת טורפים, חילוץ עכברים רגילים, תיווך בסכסוכים ושמירה על גבול הריח.

סיורים

המשמר אף פעם לא יודע מתי יזדקקו לו, או היכן, ולכן המשמר מפטרל בשבילים הידועים ובין המושבות בכדי להציע את שרותיו. הסיורים נועדים בכדי לסקור את הטריטוריות ובכדי לסייר במושבות השונות. עכברי המשמר לרוב מבלים יותר זמן מחוץ ללוקהייבן מאשר בתוכה. הם חיים בטבע, ורק מבליים זמן קצר בכל פעם בתוך המושבות לפני שהם ממשיכים הלאה. לסיור יש בדרך כלל מסלול קבוע שהוא עוקב אחריו, כך שהעכברים בשערי לוקהייבן יוכלו לעקוב אחריהם במקרה שמשוה משתבש.

מציאת ופינוי שבילים

גדילת הצמחיה או מזג האוויר יכולים להפוך מסלול עביר ובטוח לכזה שאי אפשר להשתמש בו. המשמר מפנה את השביל והופך אותו לבטוח יותר לעכברים ולפחות מזמין לטורפים.

פריצת דרכים

לפעמים קורה שיש צורך בפריצת דרכים חדשות. המשמר שולח עכברים לא רק כדי לפרוץ את הדרך, אלא גם כדי לוודא שהוא עומד בתקן: דרכים צריכות לספק מחסה, מקומות מחבוא, גישה לאוכל ומים וכך הלאה.

העברת דואר

המשמר מעביר הודעות דואר ממושלי ערים, מהמטריאך ומעכברי-עיירות רגילים. בגלל שיש מעט דרכי תקשורת, המשמר יעביר את הדואר מהעיירה שהוא מבקר בה אל העיירה הבאה בתור בסיור. הם בדרך כלל לא יוצאים אל עיירה רק על-מנת להעביר הודעה, אלא אם היא חשובה במיוחד.

ליור

זוהי חובתו של המשמר להבטיח מעבר בטוח בין התיישבות אחת לשניה. המסעות הללו לעיתים לוקחים מספר ימים, במקרה זה על עכברי המשמר לשמור בלילה ולאסוף אוכל במידת הצורך. בדרך כלל הם מלווים משלוח של סחורות, אבל לעיתים הם מלווים אנשי מקצוע או עכברים שפשוט מבקרים עיירות אחרות.

חיזורי מזג האוויר

כאשר הם בסיור, עכברי המשמר אמורים לשמור עין צופיה על מזג האוויר. הם צריכים לדווח על כל סימן מסוכן להתיישבות הקרובה ביותר, כך שכולם יהיו מוכנים למזג אוויר גרוע. המשמר יודע שכאשר מזג אוויר גרוע מגיע, איתו מגיעות גם צרות.

צייד טורפים

המשמר יטפל בחיות אשר מאימות על עכברים. זה כולל בין השאר צייד טורים, הריגת הצאצאים שלהם או הרס המחילות שלהם. היו זמנים בעברו של המשמר (ביחוד מלחמת החורף של 1149) שבהם המשמר הכריז על מלחמה כנגד גזע מסויים. ב-49 עריץ הסמורים הציב לו למטרה לפלוש לטריטוריות העכברים. הוא רצה ללכוד את העכברים ולהרביע אותם למטרות אכילה. גוונדולין, המטריאך הנוכחית של המשמר, הרגישה שיש צורך במלחמה כוללת כדי להוציא את הסמורים מהטריטוריות, והנצחון עלה במחיר כבד.

חילוץ עכברים

על כתפי המשמר נופלת החובה לחלץ עכברים שנקלעו לצרה בטבע. עכברים רגילים לא מאומנים מספיק להיות בטבע הפתוח לאורך זמן, ולכן המשימות הללו נפוצות למדי.

תיווך בסכסוכים

חלק מהמושלים יקראו לעכברי משמר לשמש כמתווכים בסכסוכים בין מושבות.

שמירה על גבול הריח

גבול הריח הוא קו גס העובר בגבולות הצפון מזרחיים והדרום מערביים של הטריטוריות. לאורך גבולות אלו, המשמר שופך נזל מיוחד המסמל באפיהם של זאבים וטורפים אחרים קביעת טריטוריה. עכברי המדע של ספרוסטק רקחו תערובת מוזרה שזאבים ושועלים נוטים לכבד. היא לא יעילה לחלוטין, אבל היא כן מרחיקה את רוב הטורפים הגדולים מהטריטוריות. המשמר מסמן את הגבול מחדש פעמיים בשנה, ומבצע תחזוקה פה ושם לאורך השנה.

קוביות

כדי לקבוע את תוצאתם של מבחנים במשחק, אנחנו מגלגלים חופן קוביות – בדרך כלל שלוש עד שש. מספר הקוביות שאתה מגלגל תלוי בכמה הדמות שלך מוכשרת בתחום הספציפי, כמה עזרה יש לך וגורמים נוספים. משמר העכברים משתמש בקוביות בנות שש פאות לכל הגלגולים שלו.

הצלחות ופחדנים

בכל גלגול, כל קוביה נמדדת בפני עצמה, והיא או "לא" או "כן". "כן" נקרא "הצלחה". ככל שיש לך יותר הצלחות, כך מוטב. כל קוביה שתוצאתה היא "לא" היא בוגדת ולא תורמת להצלחתך. אנחנו קוראים להם פחדנים.

ה"ה" הקטן

לפעמים, תראה מספרים שכתובים בצורה של "2ה". זהו קיצור ל"שתי הצלחות". הצלחות מיצגות קוביות שכבר גולגלו והוציאו הצלחות. זוהי גם הצורה בה אנחנו מתארים תוסף לזריקה. "+1ה" אומר שאחרי שגלגלת ועברת את המבחן, אתה רשאי להוסיף הצלחה אחת לתוצאה.

+ק\ק

אם מופיע הסימון +ק1, +ק2 וכך הלאה עלייך להוסיף מספר זה של קוביות לגלגול שלך. אם מופיע הסימון -ק1, -ק2 וכך הלאה עלייך להחסיר מספר זה של קוביות מהגלגול שלך.

הצלחות עודפות

הצלחות עודפות הם מונח משחק שמשמעו "ספור את מספר ההצלחות שקיבלת מעל מה שהיית צריך, והשתמש במספר הזה".

הצלחות חסרות

הצלחות חסרות הן בדיוק ההפך מהצלחות עודפות. ספור כמה הצלחות חסרות לך כדי להצליח והשתמש במספר הזה.

דמויות ומאפייני דמויות

אמונה

אמונה היא הצהרה מצפונית או מוסרית המגדירה את הצורה בה הדמות מסתכלת על העולם. אמונות הן לא משימות שאפשר להשלים, אלא מטרה גבוהה יותר שהדמות חיה כדי לנסות להשיג. אמונות יכולות להשתנות בתחילת וסיום כל פגישת משחק.

מטרות

לכל דמות יש מטרה – שבועה, משימה או מטלה שהיא מנסה להשלים. ניתן להשלים משימות בפגישת משחק אחת. דבר זה אומר שניתן ולעתים רצוי לבחור מטרות חדשות בכל פגישת משחק. השחקן אמור לבחור מטרה לפי המשימה שהמנחה מציג בפניו ועל פי ההתפתחויות במפגש הקודם.

אינסטינקט

אינסטינקט במשחק הוא הרגל או תגובה. זהו משהו שהדמות תמיד עושה. אם מישהו היה מתאר את הדמות שלך, הוא כנראה היה מזכיר את האינסטינקט שלה.

יכולות טבועות

לכל דמות יש חמש יכולות "טבועות" (=לא נרכשות) – טבע, רצון, בריאות, משאבים ומעגלים. לכל עכבר יש את חמשת היכולות הללו.

טבע

טבע מייצג את התכונות והנטיות הטבעיות שיש לכל עכבר. הוא מייצג את מה שהוא נולד לעשות, ושעוזר לו לשרוד בטבע ובעולם האכזר שמסביב. יכולת הטבע היא שונה משאר היכולות בכך שהיא תמיד מציינת את סוג החיה שהיא שייכת אליה. לעכבר זה יהיה טבע (עכבר), לסמור זה יהיה טבע (סמור) ולנחש טבע (נחש).

טבע נע בין 0 ל 7. ככל שערך הטבע שלך גבוה יותר, כך אתה יותר "עכברי". ככל שהוא נמוך יותר, כך אתה יותר "אנושי".

עכברים יכולים להשתמש ביכולת הטבע שלהם בכדי לבצע את הפעולות הבאות: בריחה, התחבאות, טיפוס ומציאת מזון. אפשר לבצע אותם בעזרת יכולת הטבע ללא עונש. אם אתה משתמש בו למשהו אחר, אתה מסתכן בלאבד קצת ממנו.

בריאות

בריאות מיצגת את הכוח והחוסן של העכבר. הערך שלה נע בין 1 ל 6. היא משמשת כאשר צריך לבצע מבחן על משהו שלא מכוסה על ידי טבע או מיומנות כלשהי, ובכדי לשבור שיוויון במטלות הדורשות כוח פיזי.

משאבים

משאבים מיצגים את הנכסים החומריים שלך. הערך שלהם נע בין 1 ל 10. אם אתה עובר מבחן משאבים, אתה משיג את החפץ שרצית.

מעגלים

מעגלים מייצגים עד כמה הדמות שלך מכירה ומקושרת לדמויות אחרות. הערך שלהם נע בין 1 ל 10. כל פעם שאתה מנסה לאתר מישהו בעיר, אתה מבצע מבחן מעגלים. כאשר מבצעים מבחן מעגלים, מציגים אל תוך המשחק דמויות חדשות או כאלו מעברו של עכבר המשמר. כאשר אתה מחפש עכבר, תאר אותו. מה מקצועו? איך הוא מתנהג? אם הצלחת, אתה פוגש את העכבר אותו חיפשת. אם נכשלת, אפשר להשתמש בחוקים הרגילים של כשלון, או בחוקים מיוחדים הנקראים סעיף היריבות.

מיומנויות

מיומנויות מיצגות את הנסיון והאימון שעבר העכבר. מיומנויות מאוד חשובות במשחק – במהלך המשחק, בוחנים אותן לעתים קרובות יותר מכל נתון אחר.

חוכמות

יש תת קבוצה של מיומנויות שנקראות חוכמות. הן מייצגות פיסות מידע ממוקד שהעכבר אוסף במהלך חייו, כדוגמת חוכמת מזג אוויר, חוכמת הסמורים, חוכמת לוקהייבן. במהלך המשחק בוחנים ומקדמים את החוכמות באופן זהה למיומנויות. ניתן להשתמש בחוכמות בשלוש דרכים: אתה יכול לבחון אותן בכדי להוציא מידע חבוי מהמנחה. אתה יכול לבחון אותן כדי להכניס למשחק עובדות חדשות בתחום ההתמחות של החוכמה. לבסוף אתה יכול להשתמש בהן בכדי לעזור במבחן מיומנות.

מספרים ודרוגים

המספרים ש היכולות והמיומנויות של הדמות שלך – לדוגמא טבע 4, משאבים 5 או לוחם 3, מיצגות כמה קוביות אתה מגלגל כאשר אתה בוחן את היכולת הזו. מספר זה נקרא דרוג. דרוג של 1 הוא לרוב רע. 2 הוא מיומן בקושי. 3 הוא סביר. 4 הוא טוב. 5 זה מצויין. 6 זה מומחה.

מאפיינים

מאפיינים הם מוזרויות ותכונות מיוחדות שיש לדמות שלך. מאפיינים עוזרים לעכבר שלך, אבל גם מפריעים לו ומסבכים לו את החיים. הם עוזרים לנו במשחק התפקידים שלנו על ידי נתינת רמזים על איך העכבר אמור להתנהג. איך עכבר רחום יתנהג תחת לחץ? מה זה באמת אומר להיות חסר מורא?

מאפיינים חשובים למשחק. לא בגלל שהם חזקים (הם לא) אלא בגלל הדרך שהם משפיעים על ההחלטות שאנחנו מקבלים במהלך המשחק.

אנשי קשר

אנשי קשר הם הדמויות שהדמות שלך מצאה בעזרת מבחני המעגלים שלה. זכור לציין אם מדובר ביריב או ידיד. אתה מקבל +1ק כאשר אתה בוחן את המעגלים שלך אם אתה מחזיר למשחק דמות שהופיעה כבר.

ציוד

עכברי המשמר הם שורדים. כקבוצה, הם מסתדרים מצויין בטבע ולא דרוש להם ציוד כדי להסתדר. אך לפעמים חפץ מסוים יכול לעזור לך להתגבר על מכשול. ציוד שרלוונטי לבעיה יתן לך תוסף של +1ק לגלגול או בונוס מיוחד לפי חוקי הקונפליקט בהמשך.

מצבים

הדרך היא קשה, ואם עכבר כלשהו לא נזהר, היא יכולה לכתוש אותו. במהלך המשחק אנחנו מסמנים את תלאות הדרך בעזרת מצבים. ישנם שישה מצבים: בריא, רעב וצמא, כועס, עייף, פצוע, וחולה. ברור מאליו ש"בריא" הוא המצב האידיאלי. כאשר הדמות מקבלת מצב אחר, היא מאבדת את המצב הבריא שלה, ותחזור להיות בריאה רק כשתתאושש מהמצבים האחרים שלה. אפשר לצבור כמה מצבים. אפשר להיות רעב ועייף, או רעב ועייף וגם חולה. המצבים של רעב וצמא, עייף וכועס ישפיעו על הדמות שלך בגלגולים מותחים וחשובים הנקראים קונפליקטים, אך לא בכל גלגול. המצבים של פצוע וחולה ישפיעו על כל גלגול מלבד גלגולי רצון או בריאות הנעשים כדי להתאושש ממצבים.

איך משחקים

ברגע שיצרתם דמויות למנחה יש משימה בשבילכם, שבו ליד השולחן והקשיבו למשימה מגוונדולין. אז רשמו את המטרות שלכם לאותו מפגש.

אחר כך, המנחה לוקח פיקוד. הוא מתאר את המשימה, מה השחקנים צריכים לעשות ובאיזה סדר. הוא יעמת את הדמויות עם מזג האוויר, הטבע, חיות ועכברים אחרים. בכדי להתגבר על המכשולים הללו, השחקנים צריכים לבחון את מיומנותיהם ויכולותיהם. חלק זה נקרא תור המנחה.

אחרי שהמנחה מסיים לחבוט בעכברי המשמר, לרוב אחרי שהמשימה נגמרת, העכברים הגיעו למקום בטוח כגון עיר או עברו קטע דרמטי בסיפור, המנחה מעביר את המושכות לשחקנים. חלק זה נקרא תור השחקנים. בחלק זה הם מנסים להתאושש מהצרות שעברו עליהם בחלק הקודם, וללכת בעקבות מטרותיהם האישיות בלי הפרעות מהמנחה.

תור המנחה

בתור המנחה, תפקידו להכות בדמויות ללא רחמים, לעמת אותם, לדחוף אותם לגבול ולאתגר אותם. אי אפשר להיות גיבור אם הכל בא לך בקלות, נכון?

לחץ

על עכברי המשמר מופעל לחץ להשלים את המשימה בתור המנחה. אין פנאי לנוח ואין זמן לישון. חייבים להתגבר על המכשולים.

התאוששות מוגבלת

הדמויות נחבטות במהלך תור המנחה. הן נעשות פצועות, רעבות, כועסות, חולות, עיפות, בתקווה שלא בו זמנית. הם לא יכולים להתאושש מהמצבים הללו אלא אם כן הם מוציאים משאב מיוחד הנקרא סימונים. משאב זה מתקבל ממאפיינים.

מכשולים

המשחק מתחיל בתור המנחה. הוא מציב בפני המשמר מכשול כלשהו שמפריע להם בצורה ישירה (מזג אוויר, הטבע עצמו, חיות או עכברים אחרים) ומתאר אותו. בנוסף, הוא אומר להם איזו מיומנות או יכולת יש לבחון בכדי להתגבר על המכשול. המכשול יכול להיות פשוט ולדרוש מבחן אחד כדי להתגבר עליו, או מסובך, ולדרוש מספר מבחנים.

ישנם שלושה שלבים ליצירת מכשול. הראשון הוא לקבוע את טיב המכשול. השני, לקבוע דרגת מכשול למבחן. השלב השלישי הוא לקבוע אילו יכולות או מיומנויות יכולות לשמש כדי לעבור אותו.

מכשול בדרגת מכשול (ד"מ) 1 הוא קל, בד"מ 2 הוא די קשה, ד"מ 3 הוא קשה ומסוכן, ד"מ 4 הוא קשה מאוד, וד"מ 5 הוא ממזר שמן.

אל תהיו סמורים!

ברגע שהמנחה קבע את המכשול, אי אפשר להתחרט ולחזור בכדי למצוא דרך קלה יותר לבצע את המשימה. המנחה רשאי להציע מסלול אחר, קל יותר, להתגבר על המכשול, אבל ברגע שהמכשול נקבע השחקנים חייבים לבצע את המבחן.

מכשולים פשוטים

המנחה משתמש במכשול ממגוון המכשולים שנתקלים בהם עכברים – צמחיה שחוסמת את הדרך, נהר שוצף, דבורים מציקות או סוחר עצבני. הם דורשים מבחן בודד כדי להתגבר עליהם.

מכשולים מורכבים

לפעמים מכשול הוא מורכב מכדי שיהיה ניתן להתגבר עליו עם מבחן בודד, ואז דרושים כמה מבחנים שמנצלים יכולות שונות בכדי להתגבר עליו. מכשולים אלו לרוב כוללים דברים כמו בניה של משהו, הצלת מישהו או ביצוע פעולה מורכבת.

קונפליקטים

ישנה רמת משחק אחת מאתגרת יותר ממכשולים מורכבים. לעתים הסצנה מצריכה תשומת לב מיוחדת – קרב, ויכוח או מרדף, לדוגמא. אלו הן סצנות אקשן שבהן אנחנו מתרכזים בהדמויות ובתוצאות של הפעולות שלהן.

מי מבצע את המבחן?

מי שמתנדב ראשון, או מי שחשב ראשון על התוכנית להתגבר על המכשול חייב לבצע את המבחן. זה לא משנה אם יש לו את המיומנות הנמוכה ביותר, או בכלל אין לו את המיומנות הדרושה. הוא מול השער, וחייב לבעוט את הכדור.

הצלחה

כאשר שחקן מצליח במבחן מיומנות או יכולת שניצב מולו, הוא משיג מה שהוא רצה ומתגבר על המכשול. כדאי שהמנחה והשחקן יתנו קצת תיאור על מה שקרה בכדי לחגוג את המאורע, ואז הלאה, למכשול הבא!

כשלוך

אם השחקן נכשל במבחן, יכול לקרות אחד משני דברים. המנחה יכול להחליט שהוא לא מצליח להתגבר על המכשול ולהכניס תפנית חדשה לסיפור, או שהוא יכול לתת לשחקן להצליח, אבל לתת לו מצב חדש. תפניות יכולות להיות או מכשולים חדשים, או סתם רגעים מגניבים שאתה מתאר.

מעבר ממכשול למכשול

בין אם השחקנים הצליחו או נכשלו, הם עוברים למכשול הבא. זהו תפקיד המנחה להציג את הבעיה הבאה, שצריכה להיות שונה מזו הקודמת. אם משתמשים באפשרות התפנית, מכשולים חדשים שלא נצפו מראש עשויים לצוץ – ובאפן זה המשחק זורם. ככה סכנות צצות לפתע ומשימות משתבשות!

תפקיד השחקנים בתור המנחה

במהלך תור המנחה השחקנים צריכים להתמודד עם המכשולים. תאר איך הדמות שלך מגיבה למכשולים, ומה היא עושה כדי להתגבר עליהם. תוכניות והצעות איך להתגבר על מכשול מוצגות למנחה. השחקן מתאר באיזו מיומנות הוא רוצה להשתמש. אם המנחה מסכים, הוא קובע את קושי המכשול ונותן לשחקן לגלגל. אם הוא חושב שההצעה לא מתאימה, הוא רשאי לסרב.

מאפיינים בתור המנחה

השחקנים יכולים להשתמש במאפיינים של הדמויות שלהם כדי לעזור או לסבך את עצמם. אם מצאת דרך מועילה לשלב את המאפיין, אתה יכול לקבל קוביות בונוס או גלגול מחדש. שימוש במאפיין כדי להפריע לעצמך מעניק לך סימון. סימונים הם שימושיים בתור השחקן. עליך לפעול כדי להשיג אותם – גיבור מסכן את עצמו כדי להתגבר על חולשותיו ולעזור לכלל עם הקרבתו.

שחקן מול שחקן בתור המנחה

כאשר השחקנים מציעים תוכניות למנחה, עלולות לצוץ בניהם מחלוקות. בתור המנחה, פתרו את המחלוקות הללו בעזרת מבחן של שכנוע מול שכנוע או שכנוע מול רצון אם מישהו מנסה לשכנע את השני שהוא צודק, או אפילו לוחם מול לוחם כדי לישב מחלוקות שהתדרדרו למהלומות. אלו הם מכשולים פשוטים שנוצרו על ידי השחקנים, לא מכשולים מורכבים או קונפליקטים. במידה וצצות מחלוקות אחרות, יש לפתור אותן בעזרת מבחן מנוגד זריז.

סיום תור המנחה

תור המנחה מסתיים תחת אחד משלושה תנאים: הסיור השלים את משימתו, הסיור הגיע למקום מבטחים, או בזמן מנוחה במשימות ארוכות. יש לזכור שהשלמת המשימה לא בהכרח שווה להשגת המטרות של הדמויות. לפעמים סיום המשימה יכול להשאיר את המטרות שלך ללא סיום – השתמש בזמן שלך בתור השחקן כדי להשלים את המטרות.

תור השחקנים

תפקידו של המנחה הוא להכות בדמות שלך. התפקיד שלך הוא להתגבר על המכשולים ולהצליח במשימות! בתור השחקן אתה רשאי לנסות להתאושש ולצבור משאבים, וגם לטפל בעניינים שוליים יותר.

סימונים ומבחנים

מבחנים בתור השחקנים הם מוגבלים. כל שחקן מקבל מבחן חופשי אחד, אתה רשאי להשתמש בו כרצונך – להתאוששות, כדי לעצב שריון חדש, לחפש צרות בבר או לקנות מתנה לאהובתך. אם אתה רוצה עוד מבחנים, אתה חייב להוציא את הסימונים שהרווחת בתור המנחה. כאשר סיימת את הסימונים שלך, סיימת עם תור השחקנים הנוכחי.

כל פעם שאתה מבצע מבחן נוסף מלבד הראשון, מחק סימון אחד. כל שחקן בשולחן מקבל את תורו ללכת ולעשות דברים. זה שיש לו הכי הרבה סימונים מתחיל. אתה לא רשאי להוציא שני סימונים ברצף – אתה עושה מבחן, וחייב לתת לשחקן אחר את תורו. לפעמים זה אומר שתשאר עם סימונים מיותרים. מה עושים איתם?

אם יש לך סימונים עודפים, ולאחר מחברי הסיור שלך אין, אתה רשאי לתרום לו סימונים. כאשר מגיע תורו, תגיד לו שאתה תרום לו סימון ומחק אחד משלך. אתה לא חייב לתרום סימונים, אבל כל סימון עודף בסוף תור השחקנים נמחק.

כאשר אין עוד שחקן שיכול לבצע מבחנים, תור השחקנים מסתיים והשליטה חוזרת למנחה, או שהמפגש מסתיים.

התאוששות

בתור השחקן אתה רשאי לנסות להתאושש ממצב. זה בדרך כלל ידרוש מבחן, ולכן ישתמש במבחן החופשי שלך או בזבז אחד מהסימונים שלך.

התארגנות והצטיידות

תור השחקן הוא זמן מצויין כדי לבצע מבחני משאבים ולהשיג ציוד, לבצע מבחני מלאכה כדי ליצור ציוד או לבצע מבחני מעגלים כדי למצוא בעלי ברית וקשרים חדשים.

חיפוש צרות בתור השחקנים

בזמן תור השחקנים אתה יכול להכנס לקונפליקטים עם עכברים אחרים – חבריך לסיור, עכברים שאתה בקשר איתם או דמויות שהמנחה הציג למשחק. כניסה לקונפליקט דורשת הוצאת סימון אחד.

מאפיינים בתור השחקנים

אתה ראשי להשתמש במאפיינים כדי לעזור לגלגולים שלך בתור השחקן. אתה לא ראוי להשתמש בהם כדי להפריע לעצמך (ולקבל עוד סימונים).

כשלוניות בתור השחקנים

המנחה מחיל מצבים ותפניות כרגיל, גם בתור השחקנים.

תפניות בתור השחקנים

תפניות בתור השחקנים הם מסובכות מעט. אם המפגש יימשך מספיק זמן והתור יחזור למנחה לאחר תור השחקנים, יש להשתמש בהם כרגיל ולהציג מכשול בתור המנחה. אבל אם המפגש עומד להסתיים, אין טעם לעשות זאת מכיוון שהשחקנים לא יוכלו להתמודד עם המכשול. במקום זאת, כדאי ליצור איתם סימונים מותחים. בעיה חדשה צצה, ומסיימים את המפגש עם "בפעם הבאה, הסיור יאלץ להתמודד עם...". אם אין למנחה רעיון לתפנית, אפשר להשתמש גם במצבים.

מבחנים

מבחן הוא גלגול של קוביות עבור מיומנות או יכולת אחת. אתה מבצע מבחנים על-מנת להתגבר על מכשולים. ישנם שני סוגי מבחנים – אחד כנגד מכשול קבוע הנקרא מבחן עצמאי, ואחד כנגד גלגול של המנחה או שחקן אחר, הנקרא מבחן מנוגד.

מבחנים עצמאיים

כאשר אתה מבצע מבחן עצמאי, אסוף מספר קוביות השווה למיומנות או היכולת שבה אתה משתמש, וגלגל. ספור את מספר ההצלחות (4 ומעלה). אם גלגלת יותר הצלחות מדרוג המכשול, הצלחת!

מבחן מנוגד

מבחן מנוגד הוא דרך לפתור במהירות מחלוקת בין שני צדדים. כאשר אתה נלחם, מנסה לשכנע או מתחרה נגד דמות אחרת, אתה מבצע במבחן מנוגד. במקרה שכזה שני הצדדים מגלגלים את הקוביות כמו במבחן עצמאי, אך אתה מצליח רק אם יש לך יותר הצלחות מצד השני. אם אתה מגלגל מול המנחה, הוא תמיד מגלגל קודם ומראה לך את כמות ההצלחות שלו. אם אתה מגלגל מול חבר סיור אחר, העכבר הבכיר יותר מגלגל קודם ומראה לשני את התוצאה.

שבירת שיוויון

אם מבחן מנוגד מסתיים בשווי, ישנן שתי דרכים לשבור אותו. הראשונה, אתה יכול לזמן אחד מהמאפיינים שלך הכדי לשבור את השווי לטובת היריב, או לחילופין אפשר לגלגל לשבירת שיוויון.

גלגולים לשבירת שווי

יש לגלגל לשבירת שיוויון בצורה הבאה:

אם המבחן המקורי היה מבחן מיומנות, יש לגלגל בריאות אם המבחן היה פיזי, או רצון אם המבחן היה מנטלי. אם המבחן היה של בריאות או רצון, יש לגלגל טבע. אם המבחן היה מבחן טבע, המנחה חייב להחליט לפי אופי המבחן על בריאות או רצון כדי לשבור את השוויון. ישנו חריג אחד – חיות, מלבד עכברים וסמורים, תמיד מגלגלות את הטבע שלהן, מכיוון שיש להן רק את יכולת הטבע. אם גם גלגול שבירת השוויון יצא תיקו, המצב מוכרז כקיפאון. אף צד לא מצליח או נכשל. השחקן והמנחה צריכים לחשוב על סיטואציה חדשה כדי להתגבר על המכשול, ואי אפשר לבחון את אותן מיומנויות שוב. אם טבע היא היכולת בגלגול המקורי, אין עונש על השימוש בה. אם היא חלק משבירת השוויון, כן יש.

אני חכם

חוכמות הן מיומנויות ידע. כאשר אתה בוחן מיומנות כלשהי אתה רשאי לקרוא לאחת החוכמות שלך לעזרה. אם המנחה מסכים שהחוכמה רלוונטית לסיטואציה, אתה מקבל תוסף של +1 ק למבחן המיומנות.

ציוד מול מכשולים

אם לדמות יש ציוד שיכול לעזור לו במבחן – מפה, חרב, ראיות מפלילות, המנחה רשאי לתת לו תוסף של +1 ק למבחן.

עבודת צוות

עבודת צוות היא חשובה במשמר העכברים. הסיור צריך לעבוד ביחד כדי להתגבר על המכשולים שעומדים בפניו. הסיור יכול להתאגד ביחד ולעזור לדמות המבצעת את המבחן. בכדי לעזור חייבים להתקיים שלושה תנאים. קודם כל, השחקן המבצע את המבחן חייב להסכים להיעזר בחברי הסיור האחרים. אי אפשר להכריח אותו, אם הוא לא אוהב את הצורה או הגישה בה חבר הסיור האחר עוזר לו.

השני, השחקן שעוזר צריך לתת קוביה לשחקן שמבצע את המבחן – ככה אנחנו יודעים שהוא עוזר! השלישי, השחקן שעוזר חייב להיות פעיל בסצנה – הוא חייב לתאר איך העכבר שלו עוזר להתגבר על המכשול.

אם אתה מסנה לעזור לעכבר שמשתמש ביכולות שלו, אתה תמיד יכול לעזור במבחן. אם המבחן משתמש במיומנות, אתה חייב שלדמות שלך תהיה מיומנות מתאימה או חוכמה. לא ניתן לעזור לעכבר אחר להתאושש ממצבים.

אתה קוצר מה שזרעת

אם אתה תורם קוביה לעזור במבחן, אתה חולק את תוצאות המבחן הזה. אם המבחן מסתיים בכשלון והמנחה מחילט לתת לשחקן מצב חדש, השחקנים שעזרו גם מקבלים מצב אבל חמור פחות.

דרוגי מכשול

להלן כמה דרוגי מכשול לדוגמא.

- ד"מ 1: על מצבים כאלו גם עכבר משמר רגיל יכול להתגבר בקלות.
- ד"מ 2: רוב עבודת המשמר. עכבר אחד כנראה יכול להתמודד איתם, אבל מעורב בזה סיכון.
- ד"מ 3: מכשולים מאתגרים, ועכבר כנראה יזדקק לעזרה כדי להתגבר עליהם. יש להניח שעכבר משמר יתקל בכמה וכמה כאלה במהלך שירותו.
- ד"מ 4: אתגרים כאלו הם ממש קשים, ודורשים עבודת צוות, אם לא פשוט מזל.
- ד"מ 5: אתגרים כאלו הם מאוד קשים, ודורשים עבודת צוות אמיתית או שילוב של טבע ומיומנות.
- ד"מ 6 ומעלה: אתגרים כאלה אמנם קיימים, אבל הם נדירים ביותר ומיצגים מצבים מאוד קיצוניים.

קונפליקטים

קונפליקטים הם חלק מהמשימה, או נובעים מתפניות.

התחלת קונפליקט

אם זהו תור המנחה הוא יכול לפתוח בקונפליקט כרצונו. אם זהו תור השחקנים, שחקן יכול להשתמש בסימון בכדי לפתוח בקונפליקט.

פתירת קונפליקטים

קונפליקטים הם יותר מסובכים לפתרון מאשר מבחן להתגבר על מכשול. כל צד בוחר לו שלוש פעולות כדי ליצג את האסטרטגיה שלהם. הפעולות הללו נבחרות אחת כנגד השניה כדי לקבוע את התוצאה.

השלבים לפתירת קונפליקט הם אלו:

- קבע את סוג הקונפליקט
- קבע את המשתתפים והקבוצות
- הצהר על המטרה של כל קבוצה.
- גלגל לקביעת הנטייה שלך.
- בדוק את המצבים של המשתתפים, ושנה את הנטייה בהתאם.
- בחר שלוש פעולות בחשאי. המנחה בוחר את שלו קודם.
- חשוף את הפעולות הראשונות. ובדוק בטבלה כיצד יש לפתור אותן.
- בצע מבחנים כדי לקבוע את תוצאת הפעולות ושנה את הנטייה בהתאם. אם מישהו מגיע ל0 נטייה, הפסק.
- בצע את אותם צעדים עבור פעולות 2 ו 3.
- אם יש בשלב זה יותר מקבוצה אחת עם נטייה של 1 ומעלה, בחר שלוש פעולות נוספות וחזור על התהליך עד שיש רק צד אחד (שחקנים או מנחה) שיש בו קבוצה כזו.
- ברגע שצד אחד ירד לנטייה של 0, מצא פשרה שתתאים לירידת הנטייה של הקבוצה.

קבע את סוג הקונפליקט

קונפליקט יכול להיות ויכוח, קרב, מרדף או כל סצנת פעולה אחרת. כאשר אתה קובע את סוג הקונפליקט, אתה קובע בעצם את המיומנויות והיכולות שיבחנו בו. בחר את סוג הקונפליקט מהרשימה הבאה:

ויכוח

אם אתה צריך לשכנע דמות אחרת, או להוציא ממנה מידע, השתמש בויכוח. פעולות בקונפליקט ויכוח הן פיסות של דיאלוג של הדמויות. משחקים את הויכוח, טיעון אחר טיעון.

מרדף

כאשר מנסים לתפוס או לעקוב אחרי עכבר או חיה אחרת, משתמשים במרדף. במרדף משתמשים בפעולות כגון ריצה, מציאת מחבוא וחזרה על עקבותיך.

קרב

לעתים על עכבר המשמר להדרדר לאלימות בכדי לבצע את חובתו. פעולות בקונפליקט קרב כוללות תיאורים מפורטים של מכות, חסימות, מכות נגד, דחיפות, פריקה מנשק, מציאת מחסה ותגרה כללית.

משא ומתן

אם רוצים לנהל משא ומתן מפורט על עלויות של סחורות, שירותים או חוזים, יש להשתמש בקונפליקט משא ומתן. בקונפליקט זה, אתה מתמקח על המחיר, מתלונן או משבח את האיכות של החפץ, ומרים או מנפנף את ידיך.

מסע

הסיוור ידרש לפעמים לצאת למסעות ארוכים ומסוכנים במזג אוויר קשה. אם המנחה מחליט שזה מתאים, הוא יכול לעמת את השחקנים עם קונפליקט מסע. בסוג קונפליקט הזה, מזג האויר והעונה הם שמנסים למנוע מכם להשיג את מטרתכם. פעולות מתוארות באמצעות שרידה, כוח רצון, סיבולת, מזג אוויר גרוע, תאונות וטבע פראי.

נאום

ניתן להשתמש במיומנות הנאום כדי לשכנע התקבצות של עכברים ללכת אחרי דעתך, או להתווכח עם יריב פוליטי בפומבי ולשכנע אותם שאתה צודק. היריב שלך בנאום יכול להיות נואם אחר המתחרה על דעת הקהל, או עכבר בקהל עצמו המיצג את דעת הקבוצה. במקרה כזה, תן לו להשתמש בכוח הרצון או במיומנות הנאום כרגיל, אבל תן לו כמות נכבדה של תוספים מעבודת צוות. פעולות בנאום או ויכוח הן הנקודות עצמן שהצדדים מעלים.

מלחמה

לפעמים שתי ערי עכברים יצאו למלחמה אחת נגד השניה, או יאספו כוחות כנגד איום חייטי משמעותי. דמויות עם מיומנות הפיקוד יכולה להוליך עכברים אחרים לקרב. פעולות במלחמה מתארות כהתקפות, הטעיות, הגנות אמיצות ותמרוני שדה מחוכמים.

אחר

ניתן להשתמש במכאניקת הקונפליקטים כמעט לכל דבר הדורש תחרות. אם רוצים תחרות בישול או יריד מדע, ניתן לעשות מהם קונפליקט.

ערבוב סוגי קונפליקטים

לא ניתן לערב סוגי קונפליקטים. אם זה קרב, אז כולם נלחמים. אם זה דיון, אז כולם מתווכחים. אם זה מרדף, אז כולם רצים. אם יש שני צדדים שרוצים דברים ממש שונים, יש להפוך את זה לשני קונפליקטים – מרדף שמוביל לקרב, למשל.

מעבר מקונפליקט לקונפליקט הבא

אין לך צבא להוביל? השתמש בקונפליקט צבאי כדי ליצור אחד. רוצה להשפיל את היריבים שלך? השתמש בקונפליקט מרדף כדי לתקוע אותם בארובה. רוצה להתנצל בפני האוייב שלך? השתמש בקונפליקט ויכוח כדי להפוך אותו מאוייב לידיד.

משתתפים

כאשר נכנסים לקונפליקט יש בדרך כלל מספר משתתפים העובדים למען מטרה משותפת. לכן אנחנו מחלקים את המשתתפים לקבוצות. יש להשתמש בקווים המנחים הבאים:

- משתתף אחד או שניים: קבוצה אחת.
- שלושה משתתפים: קבוצה אחת. זהו גודל הקבוצה האופטימלי. לעיתים מאוד רחוקות שלושה משתתפים יתפצלו לשתי קבוצות לא שוות.
- ארבעה משתתפים: שתי קבוצות של שניים, או קבוצה אחת של שלושה וקבוצה אחת של אחד.
- חמישה משתתפים: שתי קבוצות, אחת של שלושה משתתפים ואחת של שני משתתפים.

במקרים חריגים אפשר לאפשר קבוצה של ארבעה עכברים, וכאשר יש חמישה או יותר בצד אחד חייבים לפצל אותם לכמה קבוצות.

דמויות המנחה מתפצלות גם הן לקבוצות בכדי להתעמת עם קבוצות השחקנים. רצוי שהן יהיו באותו מספר של קבוצות השחקנים, אבל אם לא – זה לא נורא. אם למנחה יש דמויות המנסות לעזור לשחקנים הן יכולות לתרום בעזרת חוקי עבודת הצוות, אבל הן לא יכולות לבצע פעולות לצד השחקנים בקונפליקט. השחקנים, אם הם מרגישים צורך, יכולים להצטרף לאחת מקבוצות המנחה.

לשבת על הספסל

אם אתה לא מעוניין באף צד בקונפליקט, אתה רשאי לוותר על ההשתתפות. שב בצד ותרגע קצת.

לפעמים הדמות שלך תהיה רחוקה משאר הדמויות, ולכן לא יהיה הגיון בכך שהיא תשתתף בקונפליקט. שוב – שב בצד ותהנה מהמשחק. אתה תקבל את התור שלך בהמשך.

עבודת צוות בקונפליקט

אתה יכול לתת לחברי הקבוצה שלך קוביות נוספות לגלגולי נטיה ולפעולות בקונפליקט. אם אתה עוזר לגלגול הנטיה, אתה נחשב באותה הקבוצה. אתה מבצע פעולות ומגלגל קוביות ומושפע מהתוצאה. אם אתה לא רוצה להיות חלק מהקבוצה, אל תעזור עם גלגול הנטיה. אם אתה לא חלק מאף קבוצה, אתה יכול לעזור לכל קבוצה בכל צד, אבל אם אתה עוזר לקבוצה בקונפליקט, אתה מושפע מהתוצאות. אם יש אי הסכמה, המנחה יקבע אילו תוצאות ופשרות משפיעות על הדמות שלך.

מטרות הקונפליקט

כל קבוצה בוחרת מטרת קצרת טווח שהיא רוצה להשיג מהקונפליקט. מטרות קונפליקט דומות באופיין למטרות מפגש – משפט קצר הכולל את הדמות שלך, מקבל הפעולה והפעולה עצמה. הנה כמה תבניות לדוגמא למטרות: לשכנע, לרמות, לברוח, לתפוס, להרוג, לפצוע ולשרוד. אבל אלו רק דוגמאות – הרגישו חופשי להמציא.

מטרות קרביות לקונפליקטים קרביים

מטרות צריכות להתאים לסוג הקונפליקט. אי אפשר להשתמש בקונפליקט ויכוח ולנסות לפצוע את היריב שלך - צריך להשתמש בקונפליקט קרב בשביל זה. ואי אפשר להשתמש בקונפליקט קרב בכדי לשכנע מישהו במשהו – בשביל זה יש קונפליקטים של ויכוח או נאום.

מתי מוות מונח על הכף?

במסעות, קרבות ומלחמות, אפשר להשתמש במוות כמטרת העימות, אבל יש תנאים מיוחדים שצריכים להתקיים. עוד בהמשך.

נטיית התחלתיות

כדי ליצג כמה חזקה העמדה של הצד שלך בקונפליקט, מייצרים מספר הנקרא נטיה, המיצג את הכוח שלך בקונפליקט. נטיה של 3 ומטה היא נמוכה. 4 עד 6 היא בסדר. 7 ומעלה היא חזקה. במהלך הקונפליקט עליך להשתמש בחוכמתך, מזלך ומיומנותך כדי להוריד את נטיית היריב ל-0. בהצלחה. כדי לחשב את הנטיה ההתחלתית, בדוק את המיומנות לפי סוג הקונפליקט בטבלה הבאה.

השחקן שהתחיל את הקונפליקט מבצע מבחן במיומנות הרשומה עבור הקבוצה שלו. דרוג המכשול למבחן הזה הוא 0. הוסף את ההצלחות בקוביות אל היכולת המתאימה (הערך המינימאלי הוא 1). זוהי הנטיה התחילית של הקבוצה.

סוג הקונפליקט	בחן מיומנות	הוסף ליכולת
ויכוח	שכנוע	רצון
מרדף	סיור	טבע
קרב	לחימה	בריאות או טבע
קרב עם חיה	לחימה או צייד	בריאות או טבע
מסע	ניווט	רצון
משא ומתן	מיקוח	רצון
נאום	נאום	רצון
מלחמה	פיקוד	רצון
אחר	בחירת המנחה	בחירת המנחה

שימוש בטבע

עכברים רשאים להשתמש בטבע כיכולת לבסיס הנטיה רק אם זה מתאים לטבע שלהם – לבריחה, להתחבאות, לטיפוס ולמציאת מזון.

חיות ונטיה

חיות תחת שליטת המנחה בוחנות את הטבע שלהן ומוסיפות את ההצלחות לטבע. זה נותן להן יתרון – אבל זהו טבען.

מתאמים לנטיה

זכור לבדוק את המצבים, הציוד והמאפיינים של דמותך ולהחיל מתאמים לנטיה התחילית בהתאם.

פעולות

על-מנת לדמות את האופי הטקטי והמותח של קונפליקט, אנחנו משתמשים במבנה מיוחד. כל קבוצה בוחרת מראש שלוש פעולות מהרשימה הבא: התקפה, הגנה, הטעיה, תמרון. לכל פעולה יש השפעה אחרת על המבחן, וכל פעולה מגיבה אחרת עם הפעולות האחרות. פעולות נבחרות בקבוצות של שלוש, ואז נחשפות אחת כל פעם. ברגע שהפעולות של כל הקבוצות נחשפות, מבצעים מבחנים ומשחקים את הפעולות. ככה זה עובד: כל קבוצה בוחרת שלוש פעולות – 1,2,3 – והעכבר הבכיר ביותר רושם אותן בצד. ברגע שכולם בחרו, המנחה אומר "פעולה 1", וחושף את הפעולה הראשונה שלו. ואז קבוצות השחקנים חושפות את הפעולה הראשונה שלהן. ברגע שהוכרזו כל הפעולות הראשונות, מבצעים מבחנים ומשחקים את התוצאה. לאחר מכן עוברים לפתור את פעולות 2 ו 3 באותה הדרך.

הפשטת פעולות

ארבעת הפעולות – התקפה, הגנה, הטעיה ותמרון – הן מופשטות, ולכן ניתן להחיל אותן על כל סוג של קונפליקט. במהלך המשחק, אתה מפרש אותן ומתאים אותן בהתאם לקונפליקט שמתבצע. ההשפעה נשארת זהה, אבל התיאור שלהן ואיך הן מתבטאות בעולם המשחק ישתנה לפי מה שמתרחש במשחק באותו הרגע.

התקפה

פעולת ההתקפה נותנת לך להתקדם לכיוון היעד שלך. בקרב זה אומר לחבוט ביריב, או לחורר אותן בחצים. בויכוח זה אומר להציג טיעון חזק וישר. במרדף זה אומר לרוץ ישירות לנקודת הסיום. במשא ומתן, אתה חושף את החולשות של היריב שלך. במלחמה, אתה פוגע בכוחות יריב או כובש יעד חשוב. במסע, אתה מבצע צעדה מאומצת אל היעד מבלי להתחשב במזג האוויר. התקפה אשר משוחקת כנגד התקפה או הטעיה היא מבחן עצמאי. כנגד הגנה או תמרון, היא מבחן מנוגד. התקפה מורידה את הנטיה של היריב שלך על פי מספר ההצלחות העודפות שלך. דרוג מכשול למבחן עצמאי: 0. הצלחות מהתקפה עצמאית מופחתות מנטית היריב שלך.

הגנה

פעולת ההגנה מגוננת ומחזקת את עמדתך. בקרב זה אומר לחסום את ההתקפה של היריב. בויכוח זה מיצג נקודת נגד מצויינת, במרדף, זה יכול להתבטא בבחירת נתיב מוסתר או בכיסוי העקבות שלך. במשא ומתן אתה משבח את הנקודות החזקות של מה שהצעת קודם לכן. במלחמה, הגנה היא התבצרות, ארגון מחדש של הכוחות או הצטיידות מחדש. במסע, זה לעצור בכדי לנוח ולאכול. הגנה אשר משוחקת נגד התקפה או תמרון היא מבחן מנוגד. כאשר היא משוחקת מול הגנה אחרת, זהו מבחן עצמאי. כנגד הטעיה, היא לא מגלגלת – הטעיה מנצחת אותה אוטומאטית. הגנה עוצרת או מורידה את היעילות של פעולת התקפה או תמרון. אם ההצלחות בהגנה גדולות מהפעולה הנוגדת, הוסף את ההצלחות העודפות לנטיה שלך. הנטיה שלך לא יכולה לעלות על הערך ההתחלתי שלה. דרוג מכשול למבחן עצמאי: 3. הוסף את ההצלחות העודפות לנטיה שלך. הנטיה שלך לא יכולה לעלות על ערכה ההתחלתי.

הטעיה

הטעיה מייצגת התקפת פתע. מסוכן לנסות אותה אבל אם היא מצליחה, היא מאוד יעילה. בקרב, הטעיה היא הטעיה. בויכוח, זוהי נקודה מטעה אשר גורמת ליריב שלך להגיד משהו טיפשי שבו תוכל להשתמש כנגדו. במרדף, זהו שינוי כיוון פתאומי אשר יטעה את יריבך. במשא או מתן זהו היפוך – הסכמה עם היריב שלך כדי שתוכל ללכוד אותו לאחר מכן. במלחמה, זהו תמרון הקרב בכדי למשוך את כוחות היריב ולאפשר לך לתקוף אותו בנקודת חולשה. במסע, הטעיה היא קיצור דרך. הטעיה היא התקפה מיוחדת. כנגד הגנה, היריב לא יכול לגלגל קוביות – הטעיה מבצעת מבחן עצמאי, ונטית היריב שלך יורדת לפי ההצלחות העודפות שלך. אם היא משוחקת מול התקפה, השחקן המטעה לא יכול להתקיף או להגן. אם משוחקת כנגד הטעיה אחרת, יש לבצע מבחן מנוגד – על המפסיד להוריד מהנטיה שלו את ההצלחות העודפות של המנצח. אם היא משוחקת כנגד תמרון, בצע מבחן עצמאי מול דרוג מכשול של 0 והורד את ההצלחות מהנטיה של יריבך. דרוג מכשול עצמאי: 0. הורד את ההצלחות מהנטיה של יריבך.

תמרון

בתמרון משתמשים בכדי – טוב, בכדי לתמרון, וכך לקבל יתרון על היריב. בקרב, זוהי דחיפה או פעולת איגוף. בויכוח, זוהי נקודה מבלבלת. במרדף, זוהי מלכודת או שימוש בתוואי שטח בכדי לקבל יתרון. במשא ומתן, תמרון יגלה עובדות חדשות על הנושא או החפץ הנידון. בקרב זוהי תנועה של הכוחות לנקודת יתרון שממנה קל יותר להתקיף או להגן. במסע, זה מייצג בניית מחסות או מציאת אוכל ומים, כל מה שיעזור כדי להקל על תלאות הדרך בהמשך. פעולת התמרון משמשת כדי להשיג יתרון זמני על היריב שלך. זוהי הפעולה המסובכת ביותר מבין הארבע. לפעולת התמרון יש שלוש תוצאות אפשריות: עיכוב, שיפור עמדה או פריקה מנשק. כל תוצאה דורשת כמות אחרת של הצלחות עודפות. אי אפשר להשתמש באותה תוצאה פעמיים באותה פעולה, אבל אפשר להשיג אותה שוב בפעולה תמרון נוספת. אם היא משוחקת כנגד התקפה או הגנה, מבצעים מבחן מנוגד. אם משחקים אותה כנגד הטעיה או תמרון אחר, זהו מבחן עצמאי. מספר ההצלחות העודפות משמש כדי לקבוע את התוצאה. דרוג מכשול עצמאי: 0.

- הצלחה עודפת 1: עיכוב. הפחת 1-ק מהפעולה הבאה של יריבך. אם יש מספר דמויות בקבוצה, המחסר משפיע על הדמות המבצעת את הפעולה. אם התוצאה של הפעולות מראה שהיא לא מבצעת מבחן, המחסר אובד.
- 2 הצלחות עודפות: שיפור עמדה. תוסף +2ק לפעולה הבאה שלך. אם יש כמה דמויות בקבוצה שלך, התוסף משפיע על הדמות אשר מבצעת את הפעולה הבאה. אם התוצאה של הפעולות מראה שהיא לא מבצעת מבחן, התוסף אובד.
- 3 הצלחות עודפות: פריקה מנשק. הסר פריט ציוד, נשק או מאפיין אחד של היריב למשך שאר הקונפליקט. לחיות, אחד הנשקים שברשותן לא פעיל למשך שאר הקונפליקט. אם פרקו אותך מנשקך ואתה רוצה לשלוף אחר, אתה רשאי לעשות כן בפעם הבאה שתבחר פעולות. לחילופין, אם זכית ב3 הצלחות עודפות ומעלה, אתה רשאי לעכב ולשפר עמדה במקום לפרוק מנשק.

טבלת הפעולות

התקפה	הגנה	הטעיה	תמרון
מבחן עצמאי	מבחן מנוגד	מיוחד*	מבחן מנוגד
מבחן מנוגד	מבחן עצמאי	מיוחד*	מבחן מנוגד
מיוחד*	מיוחד*	מבחן מנוגד	מבחן עצמאי
מבחן מנוגד	מבחן מנוגד	מבחן עצמאי	מבחן עצמאי

*מיוחד – הטעיה היא פעולה מיוחדת. אם משוחקת מול התקפה, המטעה לא יכול להתקיף או להגן. אם משוחקת מול הגנה, המטעה מתקיף והמגן לא יכול להגן.

באילו מיומנויות להשתמש?

בכל סוג קונפליקט משתמש בסט מיומנויות אחר. להלן רשומים סוגי הפעולות והמיומנויות שיש להשתמש בהן כתלות בסוג הפעולה.

ויכוח

בויכוחים של אחד-על-אחד משתמשים בשכנוע לכל הפעולות. ניתן גם להשתמש בתרמית להטעיות ותמרונים המשלבים רמאויות ואיומים.

מרדף

סיור משמש להתקפה ותמרון. ניווט משמש להגנה והטעיה.

קרב

לחימה משמשת להתקפה והטעיה. טבע משמש להגנה ותמרון. כאשר נלחמים בחיות, ניתן להשתמש בציד עבור התקפה והטעיה, וידע עבור הגנה ותמרון. חיות משתמשות ביכולת הטבע שלהן עבור כל הפעולות

משא ומתן

מיומנות המיקוח משמשת להתקפה והגנה. תרמית ושכנוע משמשים להטעיה ותמרון.

מסע

עכברים משתמשים בניווט עבור התקפה והטעיה. ניתן להשתמש בשרידה או בחיזוי מזג אויר עבור הגנה ותמרון. לעונה בשנה יש דרוג, שבו משתמשים עבור כל הפעולות שלה.

נאום

מיומנות הנאום משמשת לכל הפעולות. ניתן להשתמש בתרמית עבור הטעיה ותמרון.

מלחמה

ניתן להשתמש בפיקוד עבור כל הפעולות. ניתן להשתמש בנאום עבור הגנה. ניתן להשתמש בניהול עבור הגנה והטעיה.

אחר

כאשר מבצעים קונפליקט לא סטנדרטי, המנחה צריך להחליט אילו מיומנויות רלוונטיות. בדרך כלל משתמשים בשתי מיומנויות – אחת להתקפה והגנה, אחת לתמרון והטעיה.

	התקפה	הגנה	הטעיה	תמרון
ויכוח	שכנוע	שכנוע	שכנוע/תרמית	שכנוע/תרמית
מרדף	סיור	ניווט	ניווט	סיור
קרב	לחימה	טבע	לחימה	טבע
קרב מול חיה	לחימה/צייד	ידע/טבע	לחימה/צייד	ידע/טבע
משא ומתן	מיקוח	מיקוח	תרמית	תרמית
מסע	ניווט	ראה תאור	ניווט	ראה תאור
מלחמה	פיקוד	ראה תאור	ראה תאור	פיקוד

מספר דמויות בקבוצה

אם יש שתיים או יותר דמויות בקבוצה, העכבר שמבצע את הפעולה מתחלף בתום כל פעולה. שני שחקנים מתחלפים בניהם. שלושה שחקנים מבצעים פעולה אחת כל אחד. אם יש ארבעה שחקנים בקבוצה (מה שלא מומלץ), השחקן הרביעי הוא הראשון לפעול בסט הפעולות הבא.

טקטיקות קבוצתיות

כדאי להתחשב בחוק הנ"ל כאשר אתם מתכננים את הטקטיקה שלכם. בדקו את המיומנויות והיכולות של חברי הקבוצה שלכם כדי לוודא שכל אחד יכול לבצע את הפעולה שהוטלה עליו – כי גם אם הוא לא יכול, הוא חייב לנסות! יש להחליט מי מבצע את הפעולה לפני שהמנחה חושף את הפעולה שלו. שחקנים אחרים בקבוצה יכולים לעזור לשחקן המבצע את הפעולה.

עזרה בגלגול נטיה

אם עזרת לקבוצה בגלגול הנטיה שלה, אתה חלק מהקבוצה וכל התוצאות של הקונפליקט חלות עליך. אם לא עזרת בגלגול הנטיה, אתה לא חלק מהקבוצה ואתה רשאי לעזור לכל דמות בכל פעולה.

כמה קבוצות, כמה פעולות

ניתן להתחיל קונפליקט הכולל כמה קבוצות בכל צד – שתי קבוצות מול אחת, שתיים על שתיים וכולי. בקונפליקטים כאלה, הקבוצות בוחרות את הפעולות שלהן כרגיל, וחושפים את הפעולות כרגיל. אחרי שמכריזים על הפעולות, יש לבדוק מי מבצע מבחן מנוגד ומי מבצע מבחן עצמאי מול המטרה שלו. אם לשתי קבוצות יש את אותה מטרה ושתייהן מבצעות מבחן מנוגד נגדה, הן חייבות לעזור אחת לשניה במקום לגלגל בנפרד. יש להשתמש בחוקי עבודת צוות שהוזכרו קודם. אותו דבר נכון גם למבחנים עצמאיים – אם שתי הקבוצות צריכות לבצע מבחן עצמאי, הן חייבות לעזור אחת לשניה. בחרו איזו קבוצה ואיזו פעולה להחיל, ואיזו קבוצה ואיזו פעולה רק עוזרת. תאר איך אתה עוזר ותן קוביה אחת. אם אחת הקבוצות צריכה לבצע מבחן מנוגד והשניה מבחן עצמאי, הן זורקות בנפרד.

ניצחון בקונפליקט

אם הורדת את הנטיה של היריב ל 0, ניצחת בקונפליקט והשגת את מטרתך. במקרה שהפסדת נקודות מהנטיה שלך, אתה חייב להתפשר עם היריב שלך – ראה פשרה בהמשך.

הפסד בקונפליקט

אם הנטיה שלך ירדה ל 0 וליריב שלך יש עוד נקודות, הפסדת בקונפליקט ולא השגת את מטרתך.

תיקו בקונפליקט

אם שני הצדדים יורדים ל 0 נטיה באותה פעולה, הקונפליקט מסתיים בתיקו – שני הצדדים השיגו את מטרתם. זה יכול להיות דבר מסוכן מאוד.

פשרה

אם אחד הצדדים הפסיד אבל הצליח להוריד נקודות מהנטיה של היריב, אז המפסיד חייב להציע פשרה. למנצח: "בסדר, ניצחת, אבל...". רמת הפשרה צריכה להתאים לכמות הנטיה שהמנצח איבד. פשרות הן כמו תפניות, אבל במקרה הזה הן התוצאה של כל הקונפליקט, לא רק גלגול אחד. צריך לזכור שהתוצאות של הקונפליקט נקבעו – המנצח השיג את מטרתו, המפסיד לא. עכשיו יש לדון בפשרה. כל הקבוצה צריכה להחליט אם הפשרה מקובלת עליהם. אם כולם מתלוננים שהפשרה גרועה מידי או לא מתאימה, המפסיד רשאי לשנות את ההצעה שלו. אם לא מגיעים להסכמה, המנחה יכול לאשר את הפשרה בעצמו או לבקש מהמפסיד לשנות את התנאים שלו. יש שלוש רמות של פשרה – פשרה קטנה, פשרה, ופשרה גדולה.

פשרה קטנה: הפסדת קצת

אם המנצח איבד פחות מחצי מהנטיה שלו, הוא חייב לתת למפסיד פשרה קטנה. המפסיד יכול לבקש חלק קטן מהמטרה שלו או משהו שקשור אליה. פשרות קטנות יכולות לשמש קרש קפיצה לקונפליקטים בהמשך, או בכדי לתת מצב למנצח – לעייף אותו, או לעשות אותו כועס.

פשרה: הפסדת בערך חצי

אם המנצח מסיים את הקונפליקט עם רק כמחצית מהנטיה שלו, הוא חייב למפסיד פשרה הגונה. המפסיד לא השיג את מטרתו, אבל דמיין לעצמך שהוא השיג חצי ממטרתו. או שהמפסד מקבל את ההפסד שלו, אבל מציג סיבוך חדש ולא צפוי – בצורה זו שחקנים יכולים ליצור תפניות במשחק. לחילופין, המפסיד יכול להציג פשרה שבה הוא לא מקבל כלום, אבל המנצח מקבל רק חצי ממה שניסה להשיג.

פשרה גדולה: הפסדת כמעט הכל

אם הנטיה של המנצח ירדה לנקודות בודדות, הוא זכה בניצחון שבקושי אפשר להכיר בו כזכה. הוא חייב למפסיד פשרה משמעותית. דמיון שהמפסיד כמעט זכה במבוקשו, אבל סוכל רק בסוף.

בפשרות ניתן להשתמש כדי להוציא הבטחה ממישהו, לשנות את האופן שדמות מרגישה כלפיך או בכדי לתקוע למישהו מקל בגלגלים. אפשר להשתמש בהן גם לפגוע ביריב. אבל אי אפשר להשתמש בהן כדי לקבל מה שרצית מהקונפליקט – אם לא ניצחת, אתה לא מקבל את מבוקשך.

מצבים בפשרה

מצבים כגון רעב וצמא, כועס, עייף, פצוע וחולה יכולים להיות חלק מהפשרה. בקונפליקט, כולם בקבוצה סובלים מאותו מצב.

תוצאות מחייבות

התוצאות של הקונפליקט – ניצחון, הפסד או פשרה, הן מחייבות. הדמות שלך משוכנעת, נתפסה או הוטעתה, או כל תוצאה אחרת שנגרמה במשחק. התוצאות משפיעות עד אשר הן מאותגרות על ידי קונפליקט אחר.

מצבים

קשים הם חייו של עכבר המשמר. צעדות ארוכות בתנאים קשים, עבודה קשה ללא מנוחה ויחס גרוע מטיפוסים גרועים עוד יותר - כל אלו יכולים להתיש עכבר. הוא חייב לשמור על הבריאות הגופנית והנפשית שלו בכדי לשרוד את תלאות הדרך. אם הוא יהסס הוא יפול, ואם יפול – יפלו גם הטריטוריות. עכברי משמר לעולם אינם נופלים! כדי לייצג את המחיר שגובים החיים בדרך, ישנם שישה מצבים במשחק: בריא, רעב וצמא, כועס, עייף, פצוע וחולה.

השפעות המצבים

בריא

כל העכברים מתחילים את ההרפתקה הראשונה שלהם שמחים, בריאים ושבעים. זהו המצב שאתה רוצה שהעכבר שלך יהיה בו. אין מחסרים אם אתה עכבר בריא. כאשר אתה מתאושש מכל שאר המצבים, אתה חוזר להיות בריא. אם יש מצב אחר מסומן, אתה לא נחשב בריא יותר. עלייך לפתור את המצב האחר לפני שאתה חוזר להיות בריא שוב.

רעב וצמא

להיות רעב וצמא יכול להגביל את העכבר שלך כאשר מגיע זמנו לפעול אל מול הסכנה. עכבר חכם אמר פעם "המשמר צועד על קיבתו". עכבר משמר שבע הוא עכבר משמר אמיץ. מצב רעב וצמא מחסיר 1 מהנטיה שלך בכל הקונפליקטים.

כועס

החיים במשמר יכולים להיות מאוד מתסכלים. המשמר הם פותרים בעיות ומתווכים. עכברים מכל רחבי הטריטוריות מחפשים אותם ופורשים בפני שפמם את הבעיות שלהם. חשוב שעכבר המשמר ישמור על ראש צלול ומחשבה חדה. מצב כועס מחסיר 1 מהנטיה שלך בכל הקונפליקטים המבוססים על רצון.

עייף

מטלות המשמר מתישות, והן לעולם אינן תמות. העבודה לעולם אינה מסתיימת, אבל חשוב לעצור ולנוח מידי פעם. עכבר עייף יכול לסכן את המשימה כולה.

מצב עייף מחסיר 1 מהנטיה שלך בכל הקונפליקטים.

פצוע

המשמר מסכנים את חייהם כל יום. לעיתים קרובות, זה גורם לכך שיפצעו. פציעות הן דבר מסובך. הן לא מנטרלות עכבר משמר לגמרי, אבל הן מפחיתות מיעילותו.
מצב פצוע כופה מחסר של 1-ק לכל המבחנים שדורשים טבע, רצון, בריאות או מיומנות כלשהי. הם לא משפיעים על מבחני משאבים או מעגלים וגם לא על מבחני התאוששות.

חולה

מכיוון שהם תמיד בחוץ, בגשם ובקור, וחשופים לטבע הפראי, תמיד מרחפת מעל עכברי המשמר הסכנה של הדבקות במחלה. חשוב לאכול כראוי ולשמור על עצמך יבש, או שתחלה.
מצב חולה כופה מחסר של 1-ק לכל המבחנים שדורשים טבע, רצון, בריאות או מיומנות כלשהי. הם לא משפיעים על מבחני משאבים או מעגלים ולא על מבחני התאוששות.

דירוג 0

אם יכולת או מיומנות יורדת ל0 כתוצאה מהיותך פצוע או חולה, אתה לא יכול לבחון את היכולת הזו כל עוד המצב חל עליך, וגם לא רשאי לקבל עזרה מאחרים במבחנים הללו.

מצבים מרובים

בהחלט יתכן שלעכבר יש מצבים מרובים. אפשר להיות רעב, כועס ועייף בו-זמנית. הוא יכול להיות פצוע וחולה, או כל שילוב של מצבים, וההשפעות שלהם מצטברות.
עם זאת לא ניתן לצבור מצבים, אי אפשר להיות רעב פעמיים, או כועס שלוש פעמים.

מצבים בכשלוך

המנחה רשאי לתת מצב כלשהו לדמות שנכשלה בגלגול אבל הורשתה לעבור את המבחן בכל זאת. להלן כמה הצעות על החלת מצבים במקרים כאלו.

- רעב וצמא יכולים להיות התוצאה של כל מבחן שנכשל.
- למבחני נאום, שכנוע ותרמית, תן לדמות את המצב כועס.
- למבחני ניווט, סיור, צייד או טבע המערבים בריחה או טיפוס, תן לדמות מצב עייף או פצוע.
- למלאכות כלשהן, כגון נפחות או אפיה, תן את המצבים עייף או כועס.
- למיומנויות אקדמיות, כגון ציור מפות, מדע או ספרן, תן את המצב עייף.

מצבים בקונפליקט

מצבים משחקים תפקיד חשוב בקונפליקטים – הם יכולים להשפיע על הנטיה שלך, הם יכולים להיות חלק מהמטרה שלך, והם יכולים להוות חלק מהפשרה.

מצבים בנטיה

בצע את המבחן בכדי לייצר את הנטיה ההתחלתית שלך, ואז הפחת את המחסרים על המצבים מהתוצאה. אם אתה נתון לאחד מהמצבים הבאים: רעב וצמא, כועס או עייף, הדבר יכול להשפיע על הנטיה שלך בקונפליקטים מסויימים.
אם אתה פצוע או חולה, זה ישפיע על כל הגלגולים שלך מלבד מבחני משאבים, מעגלים או התאוששות. מכיוון שהם גם כופים 1-ק על הרצון והטבע שלך, הם גם יורידו 1 מהנטיה שלך בכל הקונפליקטים.
אם אתה חלק מקבוצה, כל המצבים היחודיים של כל העכברים ישפיעו על הנטיה הראשונית של הקבוצה.

מצבים כחלק מפשרה

מצבים יכולים להוות את הפשרה, או חלק ממנה, בקונפליקט. אחרי קרב, מצב עייף או כועס יכולים להיות פשרה קטנה. מצב פצוע יכול להיות פשרה. שניים משלושת המצבים יכולים להיות פשרה גדולה.
לחילופין הם יכולים להיות חלק מפשרה גדולה יותר – כועס או עייף כחלק מפשרה, ופצוע כחלק מפשרה גדולה.

התאוששות

זה לא נעים להיות תחת השפעת מצב – זה מוריד מעילות העכבר שלך. זה מעודד עכבר לנוח ולהתמודד עם הבעיות שמפריעות לו. חוקי ההתאוששות מתארים את התנאים והמכשולים בדרך להתאוששות. ניתן לבצע את המבחנים הללו בתור השחקנים עבור סימון אחד, או בתור המנחה עבור שני סימונים. אפשר לבצע מבחן התאוששות אחד לכל מצב בכל תור – אי אפשר לנסות להתאושש פעמיים מכועס, למשל, בתור השחקן אבל אפשר לנסות שוב בתור המנחה או תור השחקן הבא. אם הצלחת במבחן ההתאוששות, מחק את המצב. אתה לא סובל ממנו יותר – לפחות עד שלא תקבל אותו שוב.

סדר ההתאוששות

יש להתאושש מהמצבים לפי סדר – קודם רעב וצמא, אחר כך כועס, אז עייף, אחריו פצוע ולבסוף חולה.

רעב וצמא

אפשר להפטר ממצב רעב וצמא רק על ידי אכילה ושתייה. אפשר לבצע מבחן חקלאות, בישול, יצירת שיכר, אפיה או משאבים כדי להשיג לעצמך ארוחה או משקה. זהו בדרך כלל מבחן עם דרוג מכשול של 1, אבל המנחה ראשי לשנות את המספר כתלות בעונה ובכמות האספקה. ברגע שעברת את המבחן והדמות אכלה ושתתה כדי צורכה, המצב מוסר. המנחה ראשי להשתמש בדמויות שלו בכדי להאכיל את השחקנים. משפחה, חברים ומדריכים יעזרו לדמות אם היא תבקש ויש ביכולתם לעשות כן.

כועס

השתלטות על הכעס שלך דורש מבחן רצון עם דרוג מכשול של 2. אם אתה מצליח, המצב מוסר. אם נכשלת, הוא נשאר עד תחילת תור המנחה הבא. תאר מה עשית כדי להרגיע את עצמך – יצאת לטיול, קראת משהו או בעטת בחיפושית.

עייף

ישנן שתי דרכים להתמודד עם עייפות – בעזרת שנת לילה טובה, או בעזרת מבחן בריאות בדרוג מכשול של 3. אם הצלחת במבחן הבריאות, אתה לא עייף יותר. אם נכשלת, המצב נשאר עד תור המנחה הבא. אתה יכול לקבל מקום לישון בו על ידי טוב ליבו של חבר, משפחה, או נדיבותה של גווינדלין. ניתן גם לבצע מבחן משאבים בדרוג מכשול של 2 כדי למצוא מקום בפונדק. שינה בטבע אינה נחשבת כשנת לילה טובה – אם זה מה שאתה רוצה לעשות, בצע את מבחן הבריאות.

פצוע

קשה להתגבר על פציעה. אפשר לנסות לעבור מבחן בריאות בדרוג מכשול של 4 כדי להתגבר על הכאב וחוסר הנוחות. לחילופין, הדמות יכולה למצוא רופא, שיכול לבצע מבחן מיומנות (רפואה) עם דרוג מכשול של 3 כדי להסיר מהדמות את המצב. אם הוא מצליח, המצב מוסר. אם הוא נכשל, המצב מוסר אבל הדמות מאבדת לצמיתות 1 מדרוג יכולת או מיומנות, לבחירת המנחה. כמוצא אחרון, הדמות יכולה לוותר על שירותיו של רופא. במקרה כזה, הפציעה נעלמת ומורידים דרוג מיכולת או מיומנות, כמתואר למעלה. אפשר לבצע דבר זה רק בתור השחקן, והוא אינו עולה סימון.

חולה

כדי להלחם במחלה נדרש מבחן רצון בדרוג מכשול של 4. אם הדמות מצליחה במבחן, היא מתרפאת מהמחלה והמצב מוסר. אם היא נכשלת, המחלה נשארת עד שהדמות מקבלת טיפול מרופא. הרופא חייב להצליח במבחן בדרוג מכשול של 3 על-מנת להסיר את המצב מהדמות. אם הוא מצליח, המצב מוסר. אם הוא נכשל, המצב מוסר אבל הדמות מאבדת לצמיתות 1 מדרוג יכולת או מיומנות, לבחירת המנחה.

כמוצא אחרון, הדמות יכולה לוותר על שירותיו של רופא. במקרה כזה, הפציעה נעלמת ומורידים דרוג מיכולת או מיומנות, כמתואר למעלה. אפשר לבצע דבר זה רק בתור השחקן, והוא אינו עולה סימון.

מצבים, התאוששות ותפניות

מבחינת התאוששות אינם נתונים לחוקי התפניות והכשלון הרגילים. אם השחקן מצליח במבחן, המצב מוסר. אם לא – הוא חייב להמשיך להתמודד איתו.

מוות והריגה

עכבר המשמר שלך יכולה להיהרג בתפקידה. זהו סיכון מוחשי, ייתכן גם שהיא תאלץ ליטול את חייו של עכבר אחר במהלך שירותה. זוהי עובדה טראגית. מוות לא יכול להיות התוצאה של מבחן יחיד – עצמאי או מנוגד. דמות או היריב שלה יכולים למות רק כתוצאה מקונפליקט. בתחילת הקונפליקט אתה חייב להגיד ליריב באופן מפורש שאתה מנסה להרוג אותו.

מוות ופשרה

- יש חוקים מיוחדים הנוגעים למוות של דמויות - עכברים וסמורים. הם חלים בנוסף לחוקים הרגילים.
- אם אתה מנסה להרוג את היריב, אתה חייב להצליח ללא פשרה, או עם פשרה קטנה. אם אתה מנצח ללא פשרה, המעשה תם ונשלם.
 - אם אתה מנצח עם פשרה קטנה בקרב אחד-על-אחד, היריב זוכה לפעולה אחת אחרונה לפני שהוא מת. זה יכול להיות באותו זמן ומקום, או שהוא יכול לדדות בחזרה לעיר. אם אתה זוכה עם פשרה קטנה בקרב נגד קבוצה, הרגת את כל הקבוצה, אבל אחד או שניים מהם נמלטים בחיים.
 - אם אתה זוכה עם פשרה בקרב אחד-על-אחד, היריב רשאי להתחנן על חייו במקום פשרה. אתה רשאי לחוס עליו, על פי שיקול דעתך וההבטחה שלו. או שאתה יכול להרוג אותו, אבל במקרה כזה הוא זוכה לפשרה שמנה – אולי כולם יודעים שאתה רוצח עכשיו.
 - אם אתה זוכה עם פשרה גדולה, אז הדמות נחשבת כמתה. סמן את כל המצבים שלה, הורד את המשאבים והמעגלים שלה ב1. כולם בטוחים שהיא מתה, אבל היא יכולה לחזור.

הרפתקה לדוגמא

חלק זה מיועד למנחה המשחק בלבד. בהמשך קיימים עכברים מוכנים למשחק, לשימושכם.

מוצגת כאן בקווים כלליים הרפתקה, הדומה בבסיסה לקומיקס הראשון של משמר העכברים. יש לשים לב שרוב התפניות שמופיעות בקומיקס לא היו מתוכננות מראש, אלא נבעו מתוך המשחק. דבר דומה צפוי להתרחש במשחק שלכם, בניגוד להרפתקאות מוכנות מראש, חלק גדול מההרפתקה אינו מוכן מראש.

הצג את המשימה

המשימה נקראת מצא את סוחר התבואה. היא מתחילה בסתיו 1152 כאשר מזג האויר בהיר ונקי.

גוונדולין אומרת: "אני צריכה שתפטרו בשביל שבין רוטאללו לבארקסטון. סוחר תבואה נעלם שם – מיצאו אותו."

אז, גווינדלין מושכת את קנזי הצידה ואומרת לו: "יתכן והסוחר הזה הוא מרגל המוכר את סודות לוקהייבן. אני צריכה שתברר אם זה נכון או לא."

כתוב את מטרות המפגש

אחרי ששומעים את המשימה, כל אחד רושם מטרות עבור דמותו למפגש. להלן מטרות לדמויות לדוגמא – אתם רשאים להשתמש בהן כמות שהן או לשנות אותן.

קנזי: אני חייב לברר האם סוחר התבואה הוא מרגל או לא.
סקסון: אני חייב להגן על קנזי וליאם בסיור הזה.
ליאם: אני אראה לקנזי וסקסון שאני חבר בעל ערך לסיור.
סיידי: אני אבטיח שרך הכף שלנו (כיניו לטירון, במקרה הזה ליאם) לא יפגע במהלך הסיור.

התוכנית למשימה הזו היא שהסיור יאתר את העכבר באמצעות המיומנות סיור. אם הם מוצאים אותו, הם יצטרכו לחקור אותו. מכשול טבעי ומכשול עכברי – זה כל מה שצריך בכדי להתחיל.

תור המנחה

המנחה מתחיל את תורו על ידי כך שיגיד "אתם על השביל כבר זמן מה ואין שום סימן לעכבר האבוד. אם אתם רוצים למצוא אותו, תצטרכו להצליח במבחן סיור."
מיומנות הסיור נבחנת מול יכולת הטבע (עכבר) של הסוחר בדירוג 6 – סיור מול התבואה. אם השחקן מגלגל יותר הצלחות מהמנחה, הסיור תופס את הסוחר על השביל.

תפנית חייטית

אם הדמות נכשלת במבחן למצוא את סוחר התבואה, השתמש בתפנית בצורה של חייט פרא. במקום למצוא את סוחר התבואה, הם מוצאים את העגלה ההפוכה שלו. הסוחר נאכל על ידי נחשה. הקן של הנחשה נמצא בקרבת מקום, אז היא תוקפת גם את הסיור.

בהתחלה, הנחשה רק מנסה להניס את העכברים מהקן שלה, בעזרת הטבע (נחש) שלה בדירוג 7 מול הטבע של העכברים. הסיור רשאי להשתמש בעבודת צוות.
אם הסיור מתקש להשאר באזור – הם ממשיכים לחפש אחרי העכבר החסר – הנחשה תוקפת. השתמש בקונפליקט של לחימה בחיה כדי לפתור את הקרב. מטרת הנחשה היא להגן על קינה.

הצעות לשחקנים

השחקנים אולי יגידו שהם מחפשים אחרי רמזים. שאל אותם מה הם מחפשים. הם יכולים להשתמש בטבע או סוּר, בהתאם לדבר שאותו הם מחפשים. אם הם מצליחים, הם מוצאים את המפה. אם הם נכשלים, הם מוצאים את מחילת הנחשה, והביצים שלה.

נמצא – עכבר

לעכבר התבואה היתה עגלה מלאה בסחורה, ואת כובע הקש שלו. בתוך התבואה מוחבאת מפה מפורטת של לוקהייבן. בכדי למצוא את המפה, הסוּר חייב לעשות אחד משני דברים – או לתפוס את הסוּר בחיים ולחקור אותו בהצלחה על ידי שכנוע או תרמית, או שהם צריכים לחפור בתוך העגלה. כדי לחקור את הסוּר, אחד השחקנים חייב לשאול את המנחה שאלות ולהעמיד פנים שהוא חוקר מרגל. יש לבצע מבחן מנוגד בין מיומנות הדמות למיומנות השכנוע של הסוּר בדורג 4, שמנסה לשכנע את הסוּר שהוא חף מפשע.

אם הם מנסים למצוא את המפה, אחד השחקנים חייב להגיד שהוא מחפש בעגלה. יש להצליח במבחן טבע בדורג מכשול של 4 על מנת למצוא את המפה. למה 4? כי זה דורש מזל, ומבחנים שדורשים מזל הם בדורג של 4.

אם המבחן נכשל, זהו זמן מצויין להשתמש במצבים במשחק – תן לשחקן את המפה, אבל תגיד לו שהדמות שלו כועסת לגבי זה.

סוּר התבואה

טבע(עכבר): 6

משאבים: 3

רצון: 3

מעגלים: 5

בריאות: 4

מיומנויות:

התמקחות 5, שכנוע 4, חוכמת-תבואה 4.

מאפיינים:

ערמומי (1)

נחש – טבע (נחש) 7

טבע(נחש) כולל צייד, סודיות, זחילה, חנק.

נשקים:

נשיכה: +1 ק לבדיקות תמרון.

פעמונים: +1 ה להטעה מוצלחת.

ליפוף: +1 ה להתקפה מוצלחת.

תור השחקנים

אחרי שהתמודדו עם הנחש ומצאו את המפה, המנחה אומר "סיימתי, עכשיו תורכם". יש לשחקנים סימון אחד חופשי שהם יכולים לנצל, ואת כל אלו שהם הרוויחו. יש להם הרבה אפשרויות פתוחות. "אתם יכולים להתאושש ממצבים, אתם יכולים ללכת לבארקסטון ולחקור שם, אתם יכולים לחזור ללוקהייבן ולדווח, או אולי יש לכם עוד רעיון?" האפשרות הפשוטה ביותר היא להתאושש מהמצבים ולבצע בדיקת ניווט כדי להגיע לבארקסטון.

דמויות לדוגמא

קנזי

קנזי הוא מנהיגו השקול והסבלני של הסיור. כותיק מלחמת החורף, הוא עבר תלאות והרפתקאות רבות במהלך שירותו. קנזי נאמן ומסור לחברו הטוב סקסון למרות שיש להם דעות שונות. קנזי תמיד מתייעץ עם סקסון לפני שהוא פועל.

אמונה: לא משנה במה אתה נלחם, משנה עבור מה אתה נלחם.
מטרה: אני חייב למצוא הוכחות לגבי האם סוחר התבואה הוא בוגד או לא.
אינסטינקט: תמיד להתייעץ עם סקסון כשיש צרות.

גיל: 31.

בית: וילרוט.

צבע פרווה: אפור.

דרגה: מפקד סיור.

גלימה: כחול מלכותי.

הורים: אליפריד ולאורל.

בכיר: פבורן, עוזר חרש הנשק בלוקהייבן.

מורה: אודל (נפטר).

אויב: קטלין הספרנית.

חבר: ג'ספר מספר הסיפורים.

יכולות

טבע(עכבר) 5

רצון 5

בריאות 4

משאבים 5

מעגלים 4

מיומנויות

שכנוע 5, לחימה 3, רפואה 2, הדרכה 2, שרידה 4, חיזוי מזג אוויר 2, ספרנות 2, נפח 2, חוכמת הדרך 2, חוכמת ברווזים 2, חוכמת ליווי 2, חוכמת מפקד סיור 2

מאפיינים

רגוע(1), גבוה (1), מנהיג (1)

ציוד

מטה, מפה, פקודות מגוונדלין

סקסון

סקסון הוא עכבר חמום מוח ועקשן, הידוע בין עכברי המשמר ביכולת הלחימה שלו. אמנם יש לו מספיק נסיון כדי להתקדם לדרגת מפקד סויר, אך הוא ויתר על האפשרות כדי להשאר בסיור של חברו קנזי.

אמונה: הפתרון הטוב ביותר תמיד נמצא בחוד החרב שלי.
מטרה: אני אגן על קנזי וליאם (וסיידי) בסיור הזה.
אינסטינקט: תמיד אשלוף את חרבי בסימן הראשון לצרות.

גיל: 28.

בית: פלינטרסט.

צבע פרווה: חום.

דרגה: שומר סויר.

גלימה: אדום.

הורים: גיל ואן.

בכיר: בריאר, אמן הטקסטיל של לוקהיבן.

מורה: לוקס (נפטר).

אויב: חורק הנפח.

חבר: סמואל הצייר.

יכולות

טבע (עכבר) 3

רצון 4

בריאות 4

משאבים 3

מעגלים 3

מיומנויות

לחימה 6, סויר 5, שרידה 2, נגרות 2, אריגה 3, תרמית 2, חוכמת הסמורים 3, חוכמת דרקהת'ר 2.

מאפיינים

נמוך(1), חסר מורא (1)

ציוד

חרב, חגורה

סייד

סייד היא עכברת סיור מוערכת מנמל סובק. גוונדלין סומכת עליה במשימות עצמאיות ומסובכות.

אמונה: עכברת משמר צריכה לחשוב עם הראש ולפעול עם הלב.
מטרה: אני אבטיח שרך הכף שלנו (טירון) לא יפגע במהלך הסיור.
איסטינקט: אין להתמהמה במשימה.

גיל: 26.

בית: נמל סובק.

צבע פרווה: חום.

דרגה: שומר סיור.

גלימה: שזף.

הורים: ת'יין ואילסה.

בכיר: קווין הטבח.

מורה: ליית'.

אויב: שיין הסוחר.

חבר: בוני בעלת הפונדק.

יכולות

טבע(עכבר) 5

רצון 4

בריאות 4

משאבים 2

מעגלים 3

מיומנויות

חיזוי מזג אוויר 4, שרידה 4, לחימה 3, ניווט 3, סיור 2, מיקוח 2, הכנת סירות 2, בישול 2, שכנוע 2, חוכמת החוף 3, חוכמת הכוכבים 3, חוכמת העשבים 2.

מאפיינים

חכמה (1), קשוחה (1)

ציד

קלע ואבנים, זוג סכינים מאוזנות

ליאם

ליאם הוא עכבר משמר צעיר שהוכיח את עצמו כנחוש במהלך ההגנה על פרנדייל במלחמת הסמורים. בהתבסס על שירותו במהלך הלחימה האכזרית, קנזי וסקסון לקחו אותו תחת כנפם על תקן רך כף. הוא במהרה קודם לתפקיד עכבר משמר וקיבל גלימה בצבע ירוק-מאובק כדי להנציח את רוחו שתמיד מתחדשת.

אמונה: עכבר משמר לעולם לא מוותר, לא משנה מה הסכנה.
מטרה: אני אראה לקנזי וסקסון שאני חבר בעל ערך לסיור.
אינסטינקט: אם יש עבודה לעשות, תמיד הצע עזרה.

גיל: 19

בית: פרנדיל.

צבע פרווה: אדום.

דרגה: עכבר משמר.

גלימה: ירוק מאובק.

הורים: גף וגאן (מתים)
בכיר: אין! (גוייס בנסיבות מיוחדות)
מורים: קנזי וסקסון.
אויב: ניקול מבשלת השיכר.
חבר: מאיה הסוחרת.

יכולות

טבע(עכבר) 4

רצון 3

בריאות 5

משאבים 2

מעגלים 3

מיומנויות

לחימה 3, ניווט 3, סיור 5, חקלאות 3, עבודת כפיים 2, שכנוע 2, חוכמת החקלאות 2, חוכמת חורי המחבוא 2, חוכמת גבול הריח 2.

מאפיינים

נחוש(1), מגונן (1)

ציוד

חרב רחבה, אבן משחזת.