

## מרוץ צללים 4 – התחלה מהירה

חלק מרצי הצללים אומרים שהמילים המפחידות ביותר שרץ יכול לשמוע הן "סמוך עלי". אנלא קונה את זה. לאף רץ שראוי לשמו לא נשאר מספיק אמון בכדי להיפגש לארוחת בוקר עם סבתא שלו ללא בדיקת רקע וגיבוי. לא – לפי הניסיון שלי המילים המפחידות ביותר הן "זה יהיה קל".

זה בדיוק מה שפרנקי אמר כשהשיחה שלו הפריעה לי באמצע משחק הפוקר הראשון מזה כמה שבועות שבו היה לי סיכוי באמת להרוויח משהו. "זה לא יכול לחכות, פרנקי?" שאלתי, תוך כדי שאני מסתכל בעגמומיות דרך דמות הממ"ת השקופה למחצה שלו על הזוגיים – אס גבוה ומעיף מבטים חטופים אל שלושת המקומות מעברו השני של השולחן. התחלנו לעבוד עם פרנקי לא מזמן, אבל הוא סידר לנו כמה עבודות טובות אז זה לא היה חכם לנפנף אותו.

"תגיד לי אתה" אמר האורק בעליזות במבטא הספק נוי-יוקי שלו. "אתה רוצה את העבודה או לא? אתה והחבר'ה שלך לא הייתם ממש מיוזעים לאחרונה?"

"כן, כן" גנחתי. הוא צדק. אני לא בדיוק הייתי במצב שבו תהיתי אם אצטרך למכור חתיכות חומרה סיברנטית כדי לשלם שכר דירה, אבל...

"אל תדאג" הרגיע פרנקי "זה יהיה קל. פנימה והחוצה. אבל אתה חייב להחליט עכשיו – העבודה הלילה ואם אתה לא רוצה להפגש עם ג'ונסון אני צריך למצוא מישהו אחר."

הזוגיים קראו לי, והליצינים הרעישו מצידו השני של השולחן. הרמתי יד מרגיעה ונאנחתי שוב. שמתי לב שאני נאנח הרבה לאחרונה. "בסדר פרנקי, בסדר. שלח לי את הפרטים ותן לי חצי שעה לארגן את כולם."

חיטיו של פרנקי התרוממו בחיוך בזמן שהוא התנתק. הסתכלתי שוב בקלפים, והחלטתי שיש זמן לסיים את היד. "אוקי, משווה לך ומעלה חמישים." אמרתי, זורק אסימונים למרכז השולחן.

"משווה" אמר אחד מהמוזרים. עם חיוך שהציג שלוש סוגי שיניים – רקובות, מוכתמות בטבק וחסרות – הוא הוריד לשולחן פול האוס.

זה עמד להיות אחד מהלילות האלה.

## הצללים התפתחו

**גמדים:** נמוכים וחסונים, בעלי ראייה תרמו-גרפית. **אורקים:** גבוהים כמו אלפים, אבל שריריים בהרבה, גם עם ראייה באור מועט.

**טרולים:** 2.5 מטר גובה ו-300 קילוגרם, עם ראייה תרמו-גרפית.

## תכונות

תכונות מייצגות את היכולות הטבועות בדמות. בחוקי ההתחלה המהירה, לכל דמות של תשע או עשר תכונות. ארבע פיזיות, ארבע מנטליות ושתיים מיוחדות. לכל הדמויות יש ארבע תכונות פיזיות ומנטליות. מספר התכונות המיוחדות עשוי להשתנות.

### תכונות פיזיות

**זריזות** מייצגת שליטה מוטורית עדינה – יציבות יד, קורדינאציה, גמישות ואיזון. תכונת ה**גוף** מייצגת את עמידותה של הדמות לכוחות חיצוניים: כושר לב-ריאה, מערכת החיסון, כמה מהר היא מתרפאת ואת מסת השריר והעצם שלה. ה**תגובה** של הדמות היא הרפלקסים שלה. **כוחה** של הדמות מציג מה היא יכולה לעשות עם השרירים שלה, כולל דברים כמו הרמת משאות או ריצה.

### תכונות מנטליות

יותר מרק מראה, **כריזמה** מייצגת את ההילה האישית של הדמות, אגו, דימוי עצמי, הרצון לברר מה אנשים רוצים והיכולת לזהות מה היא יכולה או לא יכולה להוציא מאנשים. **אינטואיציה** מייצגת "ערנות מחשבתי" – היכולת לספוג ולעבד מידע, לקרוא את ההמון ולהעריך מצב בכדי למצוא סכנה או הזדמנות. ה**גיין** מייצג יכולת זיכרון ויכולת חשיבה גולמית. **כוח רצון** נותן לדמות את העוצמה להמשיך כשהיא רוצה לוותר או מאפשרת לה לשלוט בהרגלים וברגשות שלה.

### תכונות מיוחדות

**יזמה** היא תכונה מחושבת שערכה שווה לסכום האינטואיציה והתגובה של הדמות, ועוד תוספים שהיא מקבלת ממגבירי רפלקסים סייברנטיים וקסומים. כמו שאפשר להסיק משמה, יזמה משמשת כדי לבצע **מבחני יזמה**, שקובעים את ערך היזמה של הדמות בתור קרב.

רק לדמויות עם קסם פעיל (כמו מג הקרב) יש את תכונת ה**קסם**, המדד של היכולת לבצע קסמים

השנה היא 2070. העולם לא רק התעורר – הוא גם מחווט. חומרה סייברנטית וביולוגית הפכות את גופך לטוב-יותר-מבשר, בזמן שהרשת האלחוטית מתגברת את תפיסתך עם חושים על-אמיתיים. עסקאות נחתמות בפלדה ועופרת יותר מאשר עם זהב ונאו-ין. הגבול בין הצלחה וכשלון הוא דק כתער. יצורים של מיתוס ואגדה מהלכים ברחובות, וכשרונותיהם העתיקים של מטילי לחשים תמיד נחוצים. ומעל כל זה, מגה-תאגידים אדירים מוצצים את לשדו של העולם, מתחרים אחד בשני באופן חסר מעצורים תוך כדי שהם מנהלים מלחמה על השורה התחתונה.

אתה הינך רץ – צללים. סוכן רחוב שמרוויח את לחמו ברחובות האכזריים. יתכן שאתה אדם, עלף, גמד, אורק או טרול. מסמוראי רחוב קטלני ועד לסוחרי מידע מקושרים, קוסמים מטילי לחשים ועד להאקרים פורצי צפנים. לא משנה מה, אתה מקצוען – כלי משחק תאגידי או "נכס ניתן להכחשה" – אתה מבצע את העבודה.

## קוביות

מרוץ צללים משתמש בקוביות בעלות שש פאות כדי לפתור פעולות – בדרך כלל על ידי **מבחנים**. שחקן אחד עשוי להזדקק לכתריסר בזריקה אחת, כך שזה רעיון טוב לאסוף כמות שלהן. בשביל נוחות הקריאה, כל פעולה שדורשת גלגול תסומן בהמשך על ידי (ג).

## דמויות

דמויות במרוץ צללים הם כמו דמויות בסיפור או בסרט, מלבד זה שהשחקן שולט בפעולותיה. הדמות עצמה מורכבת מתכונות ומיומנויות, ויש לה את האישיות שהשחקן מזריק לתוכה.

## מטא-זן

הדמויות עשויות להיות שייכות לכל אחד מחמשת תתי הזנים של הומו-ספיאנס: אדם, עלף, גמד, אורק או טרול. לא-אנשים ידועים גם כמטא-אנשים, וחמשת הזנים כקבוצה נקראת מטא-אנושות. נכון לשנת 2070, בני אדם הם עדיין המטא-זן הנפוץ ביותר.

**בני-אנוש:** המודל התקני!  
**עלפים:** גבוהים, רזים, עם ראייה באור מועט.

והכוונן של הגוף עם המאנה (האנרגיה הקסומה) שזורמת במישור הפיזי שלנו.

### ערכי תכונה

הסולם הרגיל של ערכי תכונות אנושיות הוא בין 1 ל-6, כאשר 3 הוא הממוצע האנושי. לתכונות פיזיות ומנטליות יש מקסימום של 6, עם מתאמים שונים לפי המטא-זן של הדמות – לכמה מטא-זנים יכולים להיות ערכים גבוהים ב-6 בחלק מהתכונות. ערכים מתוגברים (על ידי חומרה סיברנטית או קסם) רשומים בסוגריים אחרי ערך התכונה הטבעי, לדוגמא (6)4.

### מדדי מצב

מדדי המצב כוללים שני מדים. **מד הנזק הפיזי** מציג נזק מפציעות ומראה מתי הדמות מתה. **מד נזק ההלם** מציג עייפות ונזק הלם וקובע מתי הדמות מאבדת את ההכרה.

### מאפיינים

לרוב רצי הצללים יש מאפיינים מיוחדים – בגלל זה הם לא הבחור המסכן שמאחורי הדלפק באיזו מסעדת מזון מהיר. דפי הדמות המוכנים מראש שבחוקי ההתחלה המהירה מכילים מספר מאפיינים. למרות שאין להם מכאניקת משחק בחוקי ההתחלה המהירה, הם נכללים כי השמות שלהם יכולים לתת לשחקן מושג על הייחודיות של כל דמות.

### מיומנויות

אם תכונות הם היכולות המולדות של הדמות, אזי מיומנויות הן היכולות שהוא רוכש במהלך הזמן. כל מיומנות מייצגת את האימונים והשיטות שהדמות רכשה שמאפשרים לה לנצל את תכונותיה בדרך מסוימת. כדי לייצג את הקשר הזה, כל מיומנות קשורה לתכונה מסוימת. מיומנויות מחולקות לשלוש קטגוריות: פעילות, ידע ושפות. תחת חוקי ההתחלה המהירה, מיומנויות ידע ושפות מוצגות רק כדי לתת טעם ייחודי לדמות, והשימוש המכאני היחידי הוא **במיומנויות פעילות**.

### מיומנויות פעילות

מיומנויות פעילות הן המיומנויות שבהן הדמות משתמשת כדי לבצע פעולות. מיומנויות אלו הן בדרך כלל החשובות ביותר לרצי צללים – ירי באקדח, להתמקח על חוזה חדש, הטסת רחפת וכך הלאה.

### דרוגי מיומנויות

דרוגי מיומנויות הם דרוג מספרי שמשויך למיומנות ונכתבים כשם המיומנות ואחריו המספר. לדוגמא: הסתננות 3 פירושו שלדמות יש את מיומנות ההסתננות בדירוג 3. את דרוג המיומנות מוסיפים לערך התכונה הקשורה אליו כדי למצוא כמה קוביות יש לגלגל כאשר משתמשים במיומנות. לדוגמא, אם לדמות יש הסתננות 3 ואינטואיציה של 4, השחקן יגלגל 7 קוביות כאשר הדמות שלו מבצעת מבחן הסתננות. בחוקי ההתחלה המהירה, דפי הדמות כבר מציגים את מאגר הקוביות הכולל של כל מיומנות.

### שימוש במיומנויות

במהלך ההרפתקה השחקנים ישתמשו במיומנויות של הדמות שלהם כדי לבצע דברים. המנחה צריך להשתמש בשיקול הדעת שלו כדי להבין איזו מיומנות נדרשת בכדי לבצע פעולה, לקבוע את מתאמי הסביבה, ולפרש את התוצאה.

### מבחנים

מרוצללים כולל הרפתקאות, מתח וסכנה, והדמויות לרוב מוצאות את עצמן במרכז העניינים. אתה קובע מה הדמות שלך עושה בכל מצב וכמה טוב היא מבצעת את זה באמצעות מבחן – גלגול קוביות וקביעת התוצאה על פי טיב הגלגול שלך. ישנם הרבה מצבים בהם המנחה ידרוש ממך לבצע מבחן בכדי לקבוע עד כמה טוב הדמות שלך תפקדה במצב כלשהו, בין אם זה כדי לעקוף מערכת אזעקה, לירות במתנקש או על מנת לשכנע שומר שהנוכחות שלך בבניין התאגיד היא לגיטימית. פעולות רגילות ויום יומיות לא דורשות מבחן.

### מאגרי קוביות

כאשר המנחה דורש מבחן, הוא יספק לשחקן תיאור של המטלה ויקבע איזו מיומנות הכי מתאימה למצב.

כאשר השחקן מבצע את המבחן, הוא מגלגל מספר קוביות השווה לגודל מאגר הקוביות שלו. **מאגר הקוביות** הוא סכום המיומנות והתכונה שקשורה אליה. בדמויות המוצגות בחוקי ההתחלה המהירה, המספר בסוגרים המרובעים הוא סכום מאגר הקוביות למיומנות זו.

למאגר קוביות זה, בהתאם לתנאים – המטלה קשה, הדמות פצועה, נלחמת בחושך ללא אמצעי ראייה, וכך הלאה - המנחה יקבע תוספים או מחסרים למאגר הקוביות. חוקי ההתחלה המהירה מציגים כמה מתאמים נפוצים. אם המצב לא נמצא ברשימה זו והמנחה מרגיש שהוא דורש שינוי במאגר, ניתן

### עמוד 3

### חוקי התחלה מהירה – מרוצללים 4

להשתמש ברשימה זו כקווים מנחים כדי ליצר את התוסף או המחסר הנדרש. לבסוף השחקן מגלגל מספר קוביות השווה למאגר הקוביות הסופי.

### ברירת מחדל

אם לדמות אין את המיומנות הדרושה למבחן, היא יכולה לנסות לבצע אותו אבל תמצא שקשה לה יותר להצליח. אלתור באופן כזה נקרא להשתמש בברירת מחדל. דמויות המשתמשות בברירת מחדל מקבלות מאגר קוביות השווה לתכונה הקשורה למיומנות בלבד, עם מחסר נוסף של 1-.

### מספר מטרה והצלחות

כאשר אתה מגלגל קוביות במרוצלים, אתה לא מחבר אותן בכדי לקבל סכום. במקום זאת, אתה משווה כל קוביה למספר מטרה הרגיל של 5. מספר זה לא משתנה לעולם – כל תוסף או מחסר משפיע רק על גודל מאגר הקוביות.

כל קוביה שערכה 5 או 6 נחשבת לפגיעה. ככל שיש יותר פגיעות, התוצאה טובה יותר. השחקנים צריכים לספור את מספר הפגיעות שיש להם בגלגול ולהגיד את המספר הזה למנחה. יש לשים לב שלהשיג פגיעה או יותר לא בהכרח גורם להצלחה – ישנם מבחנים הדורשים יותר מפגיעה אחת בקוביות כדי להצליח בהם.

### גליצ'ים

אם חצי או יותר מהקוביות שגלגלת הן 1, אזי מתרחש גליץ'. גליץ' הוא טעות, פספוס או שגיאה חמורה שגורם למבחן להשתבש. יתכן מצב שבו גם מצליחים במבחן, וגם מתרחש גליץ'. למשל, דמות המנסה לקפוץ מעל משהו עשויה להפיל אותו, או לנחות על משהו לא נעים שלא הייתה מודעת אליו מצידו השני.

אם השחקן גלגל גליץ' וגם השיג אפס הצלחות בקוביות נוצר מצב הנקרא גליץ' חמור. גליצ'ים חמורים הם גרועים בהרבה מגליצ'ים רגילים – הם עשויים לגרום לפגיעה חמורה ואף לסכן את חיי הדמות.

### סוגים שונים של מבחנים

ישנם שני סוגים של מבחנים – מבחני הצלחה ומבחנים מנוגדים.

### מבחני הצלחה (ג)

מבחני הצלחה הם מבחנים רגילים הנועדו לבדוק האם הדמות מצליחה לבצע מטלה כלשהי, וכמה טוב. יש להשתמש במבחנים אלו כאשר הדמות מנסה

להשתמש במיומנות או תכונה כדי להשיג אפקט מידי ואין יצור או כוח פעיל שמתנגד לה. כדי לבצע מבחן הצלחה, השחקן מגלגל את מאגר הקוביות של הדמות וסופר את ההצלחות.

### רף הצלחה

מספר הפגיעות בקוביות מייצג את מידת ההצלחה במבחן. כדי להצליח לגמרי במבחן אתה חייב להשיג או לעבור רף מסוים של פגיעות שנקבע על ידי המנחה. ככל שהרף גבוה יותר, המטלה קשה יותר. הרף הממוצע הוא 2 פגיעות (כך שצריך 2 פגיעות בקוביות כדי להצליח במבחן), אם כי יתכן ולמבחנים אחרים יהיה רף גבוה יותר. אם הרף גבוה יותר מגודל מאגר הקוביות של הדמות, פשוט אין סיכוי שהיא תצליח.

חוקי ההתחלה המהירה מציגים טבלה המכילה דוגמאות לרמות קושי שונות של מבחנים.

### מוסכמות רישום

יתכן ויהיה יותר נוח לשחקן או מנחה לרשום על דף את הדרישות למבחן הצלחה. בנוסף, יתכן והרפתקאות שמפורסמות יכולו רמות קושי קבועות מראש למבחנים בתוכן, ולכן חשוב לדעת איך לקרוא את הסימונים הנ"ל.

הרישום המקובל למבחן הצלחה הוא המיומנות הדרושה למבחן יחד עם התכונה המקושרת למיומנות, ואחריהן מספר ההצלחות הדרושות למבחן בתוך סוגריים. לדוגמה, מבחן הצלחה של מיומנות החומרה עם רף של 2 ירשם בצורה כזו: "חומרה + הגיון (2)". יש לשים לב שמתאמים סביבתיים הניתנים על ידי המנחה לא מצוינים כאן, מכיוון שהם משתנים ממצב למצב.

אם לא מצוין רף למבחן, אזי רף הצלחה הוא 1.

### מבחנים מנוגדים

מבחן מנוגד קורה כאשר שתי דמויות נמצאות בעימות ישיר אחת עם השנייה. במקרה כזה סיכויי הצלחה תלויים יותר ביריב מאשר במצב. כאשר מבצעים מבחן מנוגד שתי הדמויות מגלגלות את מאגר הקוביות שלהן ומשוות את מספר הפגיעות. הדמות שהשיגה יותר פגיעות השיגה את מטריתה. מקרה של תיקו בדרך כלל מסמן מבוי סתום, והדמויות חייבות להחליט בין להמשיך לניסיון נוסף או לסגת. אם המנחה חייב להשיג תוצאה בתיקו, יש לשפוט לטובת הדמות שמתגוננת.

### מתאמים במבחנים מנוגדים

מתאמים סביבתיים שמשפיעים על שני הצדדים במידה שווה מתווספים לשני מאגרי הקוביות. מתאם סביבתי שנותן יתרון לאחת הדמויות משפיע רק על מי שיוזם את הפעולה. לא מתייחסים לרף הצלחה במבחנים מנוגדים.

### מבחן מנוגד מול קבוצה

לעיתים קורה שדמות פועלת מול קבוצה שלמה של דמויות מתנגדות, כמו למשל רץ צללים שמנסה להתגנב מעבר לקבוצת שומרים. במקרה כזה יש לגלגל את המאגר הגבוה ביותר שזמין בקרב הדמויות בקבוצה, אך עם תוסף של +1 למאגר עבור כל דמות נוספת בקבוצה (על למקסימום של +5).

### רישום מבחנים מנוגדים

כאשר נדרש מבחן מנוגד יש לרשום אותו בצורה דומה למבחן הצלחה, עם המיומנות הנדרשת והתכונה המקושרת אליה, למשל "מבחן מנוגד של אתלטיקה + כוח". אולם הרבה מבחנים מנוגדים דורשים שתי מיומנויות שונות הנוגדות אחת את השנייה. למשל, במקרה בו הדמות מנסה להתגנב מעבר לשומר, המנחה ידרוש "מבחן מנוגד בין הסתננות + זריזות של הדמות לבין אבחנה + אינטואיציה של השומר".

אם המבחן המנוגד הוא בין תכונות, יש לרשום את התכונה במקום המיומנות "מבחן מנוגד של גוף + זריזות".

## קרב

פעולה חופשית אחת בנוסף לשאר הפעולות עליה הכריזה.

טבלת פעולות הקרב שמופיעה בכל דף דמות בהתחלה המהירה מתאר אילו פעולות נופלות לקטגוריה של פעולה חופשית, פשוטה או מורכבת.

### ב. פתור את תוצאת הפעולות (ג)

פתור את המבחנים הנדרשים של הדמות הפועלת והצג את התוצאה.

### 4. הכרז ופתור את הפעולות של יתר הדמויות

עבור לדמות הבאה עם ניקוד היוזמה הגבוה ביותר וחזור על צעד 3. המשך עם המחזור הזה עד שפעולות כל הדמויות התבצעו במעבר היוזמה הזה.

### 5. התחל את שלב היוזמה הבא

ברגע שכל הדמויות פעלו וכל הפעולות נפתרו במעבר היוזמה הראשון, חוזרים על צעדים 2 עד 4 לדמויות בעלות היכולת לפעול ביותר ממעבר יוזמה אחד כתוצאה משתלים, קסם או יכולות אחרות. המחזור זה מתבצע שוב עבור דמויות שיש להם מעבר יוזמה שלישי (אם יש כאלו) ורביעי.

### 6. התחל תור קרב חדש

התחל תור קרב חדש החל מצעד 1. חזור על כל התהליך עד שהקרב מסתיים.

## תנועה

ישנם שני סוגים של תנועה: הליכה וריצה. דמויות יכולות לנוע בכל אחד מהקצבים הללו בכל מעבר יוזמה, או שהן יכולות להישאר במקומן. אם ברצונה של הדמות ללכת או לרוץ, היא צריכה להכריז על כך בשלב הכרזת הפעולות של שלב הפעולה. הליכה לא דורשת פעולה, אבל ריצה דורשת פעולה חופשית.

ברגע שהוכרז סוג התנועה, הדמות נעה בסוג התנועה הזה עד מעבר היוזמה הבא שלה. בחוקי ההתחלה המהירה, לכל הדמויות יש קצב הליכה של 10 מ' וקצב ריצה של 25 מ'. קצב התנועה הוא לכל תור הקרב ולא לכל מעבר יוזמה.

### מאריך (ג)

דמויות יכולות לנסות להגדיל את טווח הריצה שלהן בעזרת פעולה פשוטה (במקום פעולה חופשית כדי לרוץ) וביצוע מבחן ריצה + כוח. כל פגיעה בקוביה מוסיפה 2 מטר למרחק שהדמות יכולה לרוץ בתור הקרב הנוכחי.

העולם של מרוץ צללים הוא אלים ועוין. בסופו של דבר דמויות השחקן יגררו למצב של קרב. בין אם הן מרססות כדורים או מעיפות בעיטות, להלן חוקי הקרב שבהם יש להשתמש בכדי לבצע את העבודה.

## תור הקרב

קרב מתנהל ברצף הנקרא **תורי קרב**. כל תור קרב הוא באורך של 3 שניות (20 בדקה). תור הקרב מנסה לחקות קרב אמיתי ולענות על נושאים כגון מי פועל קודם, מי שולף מהר יותר, מה קורה כאשר דמות אחת חובטת בדמות אחרת וכו'. במהלך תור קרב כל שחקן – החל בשחקן שהדמות שלו היא המהירה ביותר – מתאר בתורו את פעולות הדמות שלו ומגלגל קוביות כדי לקבוע כמה טוב הוא בצע את הפעולה הזו. המנחה קובע את פעולותיהם ותגובתם של הדמויות ללא שחקן (דב"שים) ואת התוצאה הסופית של כל פעולה. ישנן דמויות המסוגלות לפעול יותר מפעם אחת בכל תור קרב. במקרה כזה, התור יחולק לכמה **מעברי יוזמה** (צעד 5). המועד בתור קרב כאשר הדמות יכולה לפעול נקראת **שלב פעולה**.

### 1. גלגל יוזמה (ג)

קבע את היוזמה של כל הדמויות המעורבות, וכל דבר אחר שיש לו דרוג יוזמה ומשתתף בקרב. כדי לקבוע את **ניקוד היוזמה** של דמות יש לבצע **מבחן יוזמה** בעזרת תכונת היוזמה שלה. הוסף את הפגיעות לתכונת היוזמה שלך – הסכום הוא ניקוד היוזמה שלך. הסדר של ניקודי היוזמה מהגבוה לנמוך קובע את סדר הפעולות. המנחה צריך לגלגל ולרשום את ניקוד היוזמה של כל הדב"שים המשתתפים בקרב.

### 2. התחל את מעבר היוזמה הראשון

דמויות המעורבות בקרב מבצעות את פעולותיהן לפי סדר במעבר היוזמה הראשון, כאשר מתחילים עם הדמות שיש לה את ניקוד היוזמה הגבוה ביותר. הדמות הזו היא הדמות הפועלת. אם ליותר מדמות אחת יש את אותו ניקוד יוזמה, הן פועלות בזמנית.

### 3. התחל את שלב הפעולה

הדמות הפועלת מכריזה ומבצעת את פעולותיה.

### א. הכרז על פעולות

הדמות הפועלת מכריזה על פעולותיה בשלב הפעולה. היא רשאית לבצע שתי פעולות פשוטות או פעולה מורכבת אחת. הדמות רשאית גם להכריז על

## מבחני התקפה

חוקי ההתחלה המהירה מכילים שני סוגי קרב:

### קרב טווח.

קרב מנוהל כמבחן מנוגד בין התוקף למגן. התכונות והמימוניות הנדרשות נקבעות לפי סוג הקרב, שיטת ההתקפה ושיטת ההגנה, כפי שמתואר בכל סעיף. יתכן ויהיו מעורבים מתאמים נוספים. אם התוקף משיג יותר פגיעות מהמגן (המגן זוכה בתיקו), ההתקפה פגעה במטרה. אם לא, היא החמיצה. כל קרב, בין אם הוא מערב סכינים, כלי ירי או קסם נפתר באותה דרך. קרב קסום מוסבר ביותר פירוט בהמשך.

## סדר הקרב

### 1. הכרוז על התקפה

התוקף מכריז על התקפה כחלק משלב הכרזת הפעולות שלו ומשתמש בפעולה המתאימה לסוג ההתקפה. המגן מכריז באיזו שיטה הוא מתכנן להגן על עצמו.

### 2. הוסף מתאמים סביבתיים

הוסף את המתאמים המתאימים למאגר הקוביות של התוקף על פי ההתקפה הספציפית. מאגר הקוביות של המגן עשוי גם הוא להשתנות בתלות בשיטת ההגנה שלו.

### 3. בצע מבחן מנוגד (ג)

התוקף מגלגל מימנות תקיפה מתאימה + תכונה +\ - מתאמים. המגן מגלגל מימנות הגנה מתאימה + תכונה +\ - מתאמים. אם התוקף משיג יותר הצלחות מהמגן (המגן זוכה בתיקו) ההתקפה פגעה במטרה. אחרת, ההתקפה מחמיצה. אם ההתקפה פגעה במטרה, שים לב למספר הפגיעות העודפות (מספר הפגיעות שהיו לתוקף מעל למגן), שכן זה חשוב לצעדים הבאים.

### 4. השווה שריון

הסף את הפגיעות העודפות לדרוג הנזק (דנ) של ההתקפה. זהו דרוג הנזק המתואם. קבע את סוג השריון המשמש להגנה כנגד ההתקפה שבוצעה, והוסף את ערך חדירת השריון של ההתקפה. זהו ערך השריון המתואם.

אם ההתקפה גורמת לנזק פיזי, השווה את דרוג הנזק המתואם עם דרוג השריון המתואם. אם ערך הנזק לא עולה על ערך השריון, ההתקפה גורמת לנזק הולם במקום נזק פיזי.

### 5. מבחן עמידות לנזק (ג)

המגן מגלגל גוף+ דרוג שריון מתואם כדי להתנגד לנזק. כל פגיעה בקוביה מפחיתה את ערך הנזק המתואם ב 1. אם ערך הנזק המתואם מגיע ל 0 או פחות, ההתקפה לא גרמה לנזק.

### 6. החל את הנזק

החל את הנזק שנותר למד המצב של המטרה. כל נקודת נזק שווה לקופסא אחת במד המצב.

## קרב טווח

כל קרב הטווח במרוץ צללים, בין אם הוא מערב כלי ירי, קשתות או כלי נשק מושלכים, נפתר בצורה דומה.

### מתאמי התקפות טווח

זה לא תמיד קל כמו שזה נראה להשתמש בנשק. אביזרים לנשק, טווח, מחסות, תנאים אטמוספריים ותנועה יכולים להשפיע על מאגרי הקוביות. חוקי ההתחלה המהירה מכילים רשימה של מתאמים נפוצים.

כדי לחשב את מאגר הקוביות הסופי של התוקף לצורך התקפת טווח, חבר את כל המתאמים הרלוונטיים והוסף אותם לסכום הזריזות + מימנות הקרב המתאימה של התוקף. התוצאה הינה מאגר הקוביות הסופי של התוקף. אם הוא שווה ל 0 או פחות, ההתקפה נכשלת אוטומטית.

בחוקי ההתחלה המהירה, לכל נשק רשומים הטווחים קצר (ק) וארוך (א) יחד עם המתאמים שלהם בדפי הדמות. הטווחים הניתנים הם במטרים.

### הגנה מול התקפות טווח

אין מימנות מתאימה להגנה מהתקפות טווח – הדמויות פשוט מגלגלות את התגובה שלהן (ללא מחסר על ברירת מחדל).

### מצבי ירי

בחוקי ההתחלה המהירה, קרב טווח מערב כלי נשק חמים המסוגלים לירות בשני מצבים: ירייה בודדת (יב) או חצי אוטומטי (חא). כאשר הוא מכריז על התקפה, השחקן חייב להכריז אם הוא יורה בנשק במצב יב או חא.

### מצב ירייה בודדת

ירי בנשק במצב ירייה בודדת דורש רק פעולה פשוטה, אבל לא ניתן לירות בנשק שוב באותו שלב פעולה.

נזק הלב – מכות יבשות, עייפות שרירים וכולי – הוא הסוג שנגרם מאגרופים, בעיטות, כלי נשק קהים, רימוני הלב וכמה לחשי קסם. אם משהו גורם לנזק הלב, הוא מסומן באות "ה" אחרי ערך הנזק שלו.

### קודי נזק

לכל נשק יש קוד נזק המציין כמה קשה להתחמק או להתנגד לנזק שלו, וכמה רציניים הפצעים שהוא גורם. קוד נזק מורכב משני מספרים המייצגים את ערך הנזק (ענ) וחדירת השריון (חש). הם מופרדים בלוחסנים, כאשר ענ מופיע מימין וחש משמאל, ולכן לנשק עם קוד נזק של 17-1 יש ערך נזק של 7 וחדירת שריון של 1.

### ערך נזק (ענ)

ערך הנזק מתאר את חומרת הנזק שהנשק גרם – יכולתו להעביר נזק למטרה. במונחי משחק, כל נקודה של ערך נזק גורמת לסימון קופסא אחת במד הנזק של המטרה. ערך הנזק הבסיסי של הנשק מתואם על ידי הפגיעות העודפות של ההתקפה, סוג התחמושת וגורמים אחרים.

### חדירת שריון (חש)

ערך חדירת השריון של נשק מייצג את יכולת החדירה שלו – יכולתו להתעלם משריון. ערך החש מופחת מערך השריון של המטרה כאשר היא מבצעת מבחן התנגדות לנזק. אם ערך חדירת השריון מביא את ערך השריון ל0 או פחות, המטרה לא מגלגלת קוביות עקב השריון בעת מבחן התנגדות לנזק.

## שריון

לשריון במרוץ צללים יש שני ערכים: **בליסטי** ו**מתקפי**. השריון משמש, ביחד עם תכונת הגוף, במבחני התנגדות לנזק. דרוג השריון מופחת על-ידי ערך חדירת השריון (חש) של ההתקפה. שריון טוב יגן על הדמות מנזק פיזי חמור. אם הענ המתואם של ההתקפה לא עובר את ערך השריון המתואם (כולל חש), ההתקפה גורמת לנזק הלב ולא נזק פיזי. דרוגים בליסטיים ומתקפיים נרשמים בצורת (במ), עם הערך הבליסטי בימין והערך המתקפי בשמאל.

### שריון בליסטי

שריון בליסטי מגן מקליעים שמעבירים כמות רבה של אנרגיה קינטית לנקודה קטנה במשך פרק זמן קצר, כמו כדורים, חיצים וכדומה.

ניתן לירות עם נשקים במצב חצי אוטומאטי פעמיים בכל שלב פעולה. כל ירייה דורשת פעולה פשוטה ומבחן התקפה נפרד. הירייה הראשונה נורית ללא מתאמים. הירייה השנייה סובלת ממחסר רתע של 1- למאגר הקוביות. אלא אם נאמר אחרת, כל נשק יורה במצב חצי אוטומאטי.

## קרב קרוב

כאשר הדמויות תוקפות אחת את השנייה בקרב פנים אל פנים או בקרב חמוש שלא מערב נשק טווח, יש להשתמש בחוקי הקרב הבאים.

### מתאמי קרב קרוב

גורמים שונים יכולים להשפיע על יכולתה של דמות להניף, לחסום או לחמוק מנשק בקרב קרוב. חוקי ההתחלה המהירה מכילים טבלה עם המתאמים הנפוצים.

חשוב לציין שאותם מתאמי ראות המוחלים על קרב טווח יכולים להשפיע גם על קרב קרוב.

### הגנה מהתקפות קרובות (ג)

למגנים יש שלוש אפשרויות לבחור כשהם מגנים על עצמם מהתקפות קרובות.

**נשק קפא"פ ביד:** אם יש להם ביד נשק מתאים הם יכולים לחסום את ההתקפה בעזרת תגובה + מיומנות הנשק המתאימה.

**שימוש במיומנות קרב לא-חמוש:** אם הם מיומנים בקרב לא חמוש, הם יכולים לבחור לחסום בעזרת תגובה + מיומנות קרב לא-חמוש.

**חמיקה:** או שהם פשוט יכולים לנסות לחמוק מההתקפה בעזרת תגובה + חמיקה.

## קביעת נזק

מכיוון שהם מעורבים בפעילויות לא חוקיות ומסוכנות, רצי צללים נפצעים – והרבה.

### סוגי נזק

שני סוגי נזק שיכולים להיגרם במהלך קרב הם פיזי והלב. עוקבים אחרי כל סוג בנפרד.

### נזק פיזי

נזק פיזי – הסוג המסוכן יותר – נגרם על ידי רובים, פיצוצים, חרבות ורוב הקסמים. נשקים שגורמים נזק פיזי מסומנים באות "פ" אחרי ערך הנזק שלהם.



## שריון מתקפי

שריון מתקפי מגן מהתקפות עם העברת אנרגיה קינטית פחותה: קליעים קהים, חומרי נפץ, נשקי קפא"פ ותחמושת הלם.

## מבחני התנגדות לנזק

דמות מגלגלת את סכום הגוף + שריון כדי להתנגד לנזק. במקרים מסוימים, יש להשתמש בתכונה אחרת. לעיתים קרובות משתמשים בכוח רצון במקום בגוף, לדוגמא, כדי להתנגד להשפעות נזק הלם מסוימות. סוג השריון שמשיע נקבע על-פי סוג ההתקפה, כפי שמתואר למעלה. דרוג השריון מתואם לפי ה-חש של ההתקפה.

כל פגיעה במבחן ההתנגדות לנזק מפחיתה את הענ של ההתקפה ב-1. אם הענ של ההתקפה מופחת ל-0, ההתקפה לא גורמת לנזק.

## החלת נזק

אחרי שה-עז הסופי מחושב, יש להחיל אותו למדד המצב של הדמות. למדד המצב יש שני טורים: פיזי והלם. כל נקודה של ערך נזק = קופסא אחת במדד המצב. הנזק הוא מצטבר. לדוגמא: אם לדמות יש שלוש קופסאות מלאות, והיא מקבלת עוד 3 קופסאות נזק, היא תסיים עם 6 קופסאות מלאות.

## מחסרי פגיעה

כל שורה על אחד ממדי המצב גורמת למחסר שלילי. ככל שיש יותר פצעים, המחסר גבוה יותר. כאשר נזק נרשם על דף הדמות, המחסר הזה משפיע על כל המבחנים שהדמות מבצעת עד שהוא מוסר.

## מדי נזק

במד הנזק הפיזי יש מספר קופסאות השווה ל-שמונה ועוד מחצית מערך תכונת הגוף של הדמות (מעוגל למעלה). במד נזק ההלם יש מספר קופסאות

השווה לשמונה קופסאות ועוד מחצית מערך כוח הרצון של הדמות (מעוגל למעלה). בחוקי ההתחלה המהירה, מדי הנזק מחושבים מראש לכל הדמויות.

## איבוד הכרה

כאשר כל הקופסאות במד נזק כלשהו מתמלאות, הדמות מאבדת הכרה באופן מיידי ונופלת לרצפה. אם מד נזק ההלם הוא זה שהתמלא, הדמות פשוט חסרת הכרה. אם מד הנזק הפיזי הוא זה שהתמלא, הדמות בסכנת חיים ותמות תוך זמן קצר אם לא תיוצב.

## גלישה במד המצב

אם כל הקופסאות במד כלשהו מלאות ועדיין יש נזק שצריך להחיל במד הזה, קורה אחד משני דברים: אם הנזק הוא נזק הלם, הוא גולש אל מד הנזק הפיזי. במקרה כזה הדמות מאבדת הכרה ולא חוזרת להכרה עד שלפחות חלק מהנזק נרפא ומוסר ממד נזק ההלם.

אם הדמות מקבלת יותר נזק פיזי ממספר הקופסאות הריקות במד הנזק הפיזי שלה, היא בצרות. גלישה במד הנזק הפיזי אומר שהדמות קרובה למוות. מוות מיידי קורה רק אם הנזק גולש מעבר למד הנזק הפיזי בערך שעולה על ערך תכונת הגוף של הדמות. דמויות שהגלישה במד הנזק הפיזי שלהן קטנה מערך זה יכולות לשרוד אם הן מקבלות טיפול רפואי מהיר. אם משאירים אותן לגורלן, דמויות כאלה ממלאות עוד קופסא של נזק פיזי כל (ערך תכונת גוף) סיבובי קרב כתוצאה מדימום והלם. אם ערך הגלישה בשלב כלשהו עובר את ערך הגוף של הדמות, היא מתה.

## העולם המוער

בשנת 2011, ההתעוררות שינתה את העולם על ידי כך שהפכה את הקסם למציאות. אל העולם המוער מחלחלת מאנה, אנרגית הקסם. מאנה היא בלתי נראית ובלתי מוחשית. לא ניתן לגלותה, למדוד אותה או להשפיע עליה בעזרת מכונות, אלא רק על ידי יצורים חיים.

לכמה מהאנשים במרוצלים יש את המתנה הנדירה להשתמש בכוחו של הקסם. אלו הם המוערים: קוסמים. על ידי שימוש במתנתם לשליטה במאנה, הקוסמים יכולים להטיל לחשים (אומנות הכישוף). תכונת הקסם של דמות מוערת היא בדרוג 1 או יותר. קוסמים עוקבים אחרי מסורות רבות ומגוונות. מסורת היא סט של אמונות ושיטות הנוגעות לשימוש בקסם. היא משפיעה על צורת ההתנהלות של הקוסם ועל הדרך בה הוא לומד ומשתמש בקסם. המסורות הנפוצות ביותר הן הרמטיות (=של הרמס) ושמאניות. הדמות היחידה בחוקי ההתחלה המהירה שמשמשת בקסם עוקבת אחר המסורת ההרמטית (קוסם הקרב).

## העולם השישי

לפי לוח השנה העתיק של המאיה, העולם עובר דרך שלבים המערבים זמנים של קסם עם זמנים רגילים. בשנה 2011 תם העולם החמישי, הרגיל ונולד העולם השישי, המוער. הקסם, שהיה זעום במשך עידנים רבים, התפרץ מחדש אל תוך עולם שלא חשד בקיומו.

## תכונות מוערות

עוצמתם של ישויות מוערות ואפקטים קוסמים נמדדת באחת משתי תכונות: **קסם** או **עוצמה**.

## קסם

קסם הינה תכונה מיוחדת שמודדת את עוצמת כוח הקסם של הדמות. כמו כל התכונות, לקסם יש ערך התחלתי של 1 וניתן להעלות אותה עד לערך של 6.

## עוצמה

ללחשים וחפצי קסם (מוקד) יש תכונה הנקראת עוצמה. היא מודדת את עוצמת הקסם של החפץ או הלחש, באותו סולם של התכונות הרגילות (1 עד 6).

## שימוש בקסם

שימוש בקסם מערב שימוש במיומנות הכישוף ומיומנויות קשורות נוספות.

## כישוף

כישוף הוא המונח אשר משמש כדי לתאר שליטה בלחשים. בחוקי ההתחלה המהירה, קוסמים ישתמשו במיומנויות **הטלת לחשים ולחשי נגד**.

## הטלת לחשים

כאשר קוסם מטיל לחש, השחקן קובע תחילה את עוצמת הלחש (שווה לדירוג תכונת הקסם של הדמות) ואז מגלגל את מאגר הקוביות של קסם + הטלת הלחשים שלה. הצלחת הלחש תלויה במספר הפגיעות במבחן, ויתכן שללחש יהיה רף הצלחה גבוה מאחד.

כל הלחשים שייכים לאחת משתי קטגוריות: **פיזי (פ)** או **מאנה (מ)**. בלחשים של קוסם הקרב מצוין הסוג במפורש בדף הדמות. המטרה מתנגדת ללחש פיזי בעזרת תכונת הגוף שלה וללחש מאנה בעזרת תכונת כוח הרצון שלה.

הטלת לחשים דורשת פעולה מורכבת.

## לחשי נגד

לחשי נגד משמשים בכדי להפריע ללחש, בין כאשר הוא מוטל או בזמן שהוא מתחזק. להגנה מלחשים, קוביות לחש הנגד מתווספות למאגר קוביות ההתנגדות של כל אחד מהיצורים המוגנים. כאשר מבטלים לחש, מתרחש מבחן מנוגד בין לחשי נגד + קסם של המבטל לבין עוצמת הקסם + תכונת הקסם של המטיל, כאשר פגיעות עודפות מורידות מהפגיעות שגולגלו בעת הטלת הלחש.

לחשי נגד הינם פעולה חופשית.

## הטלת לחש

שימוש במיומנות הטלת הלחשים מאפשרת לקוסם להטיל לחש, ובעצם לתעל מאנה על ידי כוח רצונו כדי להשפיע על מטרה לבחירתו.

## צעד 1: בחר לחש

הדמות בוחרת את הלחש אותו היא רוצה להטיל. היא יכולה להטיל כל לחש שאותו היא יודעת. אם לקוסם יש לחשים אחרים פעילים, הנקראים **לחשים מתחזקים**, הוא חייב להחליט אם להשאיר אותם פעילים או לבטל אותם עם הטלת הלחש. הלחשים שקוסם הקרב מכיר ותיאורם מופיעים בדף הדמות שלו.

## צעד 2: קבע את העוצמה

עוצמת הלחש שווה לתכונת הקסם של המטיל.

### צעד 3: בחר את המטרה

מטיל לחשים יכול לטווח כל אחד או כל דבר שהוא יכול לראות באופן ברור בעזרת הראיה הטבעית שלו. דבר זה מכונה קו ראייה, או "קר". חלק מהלחשים ניתנים להטלה רק על מטרות בהן המטיל נוגע – את המטרות האלו אין צורך לראות אבל צריך לפגוע בהן בעזרת התקפה לא חמושה במקרה שהן לא מעוניינות להיות מטרת הלחש.

יש לשים לב שהמתאמים על ראייה משמשים לקרב טווח משפיעים גם על מאגר הקוביות של הטלת לחשים + קסם של הקוסם.

#### לחשים אזוריים

חלק מהלחשים משפיעים על אזור או נקודות בחלל. במקרה כזה, על המטיל להיות מסוגל לראות את מרכז אזור ההשפעה. הרדיוס הבסיסי של כל הלחשים האזוריים הוא עוצמת הלחש במטרים.

לחשים עם אזור השפעה משפיעים על כל המטרות האפשריות בטווח, ידיד ואויב כאחד, כולל את המטיל בעצמו. זה קורה בין אם המטיל ראה את כל המטרות האפשריות או לא.

### צעד 4: מבחן הטלת הלחש (ג)

המטיל מגלגל הטלת לחשים + קסם - מתאמים למיניהם. יש לזכור שהטלת לחש דורשת פעולה מורכבת.

### צעד 5: קבע את ההשפעה

כמה לחשים דורשים רק מבחן הצלחה, כאשר מספר הפגיעות קובע את רמת ההצלחה של הלחש. המבחן חייב ליצר לפחות פגיעה אחת, אך עשויים להידרש יותר אם הלחש מציין רף הצלחה מסוים.

#### מבחנים מנוגדים (ג)

לחשים המוטלים על מטרות חיות או קסומות לרוב נתקלים בהתנגדות ונדרש מבחן מנוגד. עבור לחשים עם אזור השפעה הקוסם מגלגל רק פעם אחת וכל מטרה מתנגדת בנפרד. כמו שנכתב כבר קודם, מטרה מתנגדת ללחשים פיזיים עם תכונת הגוף וללחשי מאנה עם תכונת כוח הרצון. אם המטרה מוגנת על ידי לחש נגד, היא רשאית להוסיף את קוביות לחש הנגד למבחן ההתנגדות שלה. לחש המוטל על עצם שאינו חי ואינו קסום לא נתקל בהתנגדות שכן לאובייקט אין שום חיבור למאנה ולכן שום יכולת להתנגד לאנרגית הלחש.

#### גליציים

גליץ' בהטלת לחש גורם לאפקטים מעניינים המוגבלים רק על ידי הדמיון הפורה של המנחה. רוב

הגליציים יגרמו לתופעות לוואי לא מתוכננות – כדור אש שיוצר ענן עשן שחוסם את שדה הראיה, לחש ריחוף שמאפשר רק תנועה מעגלית, או לחש אשליה בעל קלט חושי מפתיע. גליץ' חמור עשוי להשפיע על המטרה הלא נכונה, על המטיל עצמו או לגרום לתוצאה הרת אסון.

### לחשי נגד

לחשי נגד משמשים כדי להפריע ללחשים אחרים, תוך כדי שהם מוטלים (הגנה מלחשים) או תוך כדי שהם מתוחזקים (ביטול לחש).

#### הגנה מלחשים (ג)

קוסם יכול להשתמש בלחש נגד כדי להגן על עצמו ואחרים מפני לחש שמוטל באותו הרגע. כדי לבצע את זה, הקוסם חייב להשתמש בפעולה חופשית ולהכריז על מי הוא מגן.

אם לחש הנגד לא הוכרז מראש, אי אפשר להשתמש בו כדי להגן על אחרים. מטרה מוגנת חייבת להישאר בטווח הראיה של הקוסם כדי שלחש הנגד ישאר אפקטיבי. יש לשים לב שקוסם תמיד יכול להשתמש בלחש נגד כדי להגן על עצמו.

כאשר מטרה מוגנת היא מטרה ללחש, הקוסם מגלגל את מיומנות לחשי הנגד שלו עם התכונה המתאימה (גוף או כוח רצון) עבור מבחן ההתנגדות. פגיעות בגלגול הזה מופחתות מהפגיעות של מטיל הלחש. אם מספר מטרות מוגנות מותקפות על ידי אותו הלחש, קוביות לחש הנגד מגולגלות רק פעם אחת וכל המטרות מוגנות במידה שווה.

יש לציין שלחש הנגד לא "נגמר" כאשר הוא מגן מפני לחש. הוא ממשיך לפעול ולהתנגד ללחשים עד שהקוסם בוחר לבטל אותו.

#### ביטול לחשים מתוחזקים (ג)

לחשי נגד מאפשרים לקוסם לבטל לחש מתוחזק ואת השפעתו. הדמות חייבת להיות מסוגלת לחוש את הלחש שאותו היא מנסה לבטל ולבצע פעולה מורכבת.

הקוסם שמנסה לבטל את הלחש מבצע מבחן מנוגד של לחשי נגד + קסם מול עוצמת הקסם + תכונת הקסם של המטיל. כל פגיעה עודפת מבטלת פגיעה אחת שהתקבלה במבחן הטלת הלחש של המטיל, ובכך מפחיתה את השפעות הקסם בהתאם. אם הפגיעות של הלחש מופחתות ל0, הלחש מסתיים.

## העולם האלחוטי

בשנת 2070, קיים עולם של רשתות אלחוטיים וחושים מתוגברים: המרשתת. היא בנויה כך שתהיה לה נוכחות בכל מקום, תהיה נגישה מכל מקום ותשתלב בחיי היום יום. כמעט כל אחד הוא חלק מעולם אלקטרוני זה, בין אם הוא רוצה בזאת או לא. **הקשר-רשת** האישי שלך מאפשר לך להתחבר אליו בכל מקום שלא תהיה.

**מציאות מתוגברת** מאפשרת לך לגשת למידע מהמרשתת כמעט בכל מקום, ולהציג אותו על פני החושיים הפיזיים שלך, כמו תצוגה עילית אישית. רוצה לעיין במפה, תפריט או לקרוא דוא"ל? זה רק במרחק הקלקה מנטאלית.

## מציאות מתוגברת

מציאות מתוגברת (ממ"ת) כוללת את כל תגבורי החישה המונחים על גבי הקלט הרגיל מאיברי החישה של המשתמש מהעולם האמיתי. דבר זה מאפשר לאדם רגיל לראות, לשמוע, לגעת ואפילו לעיתים להריח את המרשתת באופן רציף ועדיין להתנהל בעולם האמיתי שמסביבם.

אין לבלבל את הממ"ת עם **מציאות מדומה** (ממ"ד) שבה הקלט החושי מהרשת דורס את הקלט שלך מהעולם האמיתי וגורם לך לשקוע בעולם שכולו סימולציה - ומפריד את התפיסה שלך מהגוף, למעשה. את הממ"ת חשים כסימנים ויזואליים - סמלילים הנקראים **עמיתים** (עמ"ת) - עצם מציאות מתוגברת). אתה יכול לראות עמיתים על ידי חיבור מספר כלשהו של גאדג'טים או חומרה סיברנטית לקשר-רשת שלך. המידע מעמיתים מופיע כתמונות וטקסט רפאים בשדה הראיה שלך. אתה יכול לעצב את המידע הזה כדי שיוצג בכל צורה שנוחה לך. אם אתה מקבל שיחה, לדוגמה, אתה יכול להציג את תמונתו או הסמליל של בן שיחתך במרכז שדה הראיה (אבל שקוף למחצה, כדי שעדיין תוכל לראות את העולם האמיתי). אם מישהו מתחיל לירות עליך, אתה יכול "לסגור" את החלון, או להעביר אותו לקצה שדה הראיה כדי שלא יפריע לך. אפשר גם לחוות את הממ"ת על ידי סימנים בחושים אחרים, כגון שמיעה.

## איך עובדת המרשתת

השכבה התחתונה של פירימדת המרשתת היא המשתמשים הבודדים עם **הרשת האישית** שלהם (רא"ש). המשתמשים הללו והרא"שים שלהם "מדברים" עם רא"שים ומכשירים אחרים ברשת אלחוטית סבוכה.

כל דמות יודעת לתפעל מחשבים ואלקטרוניקה ברמה בסיסית. תושבים של העולם השישי משתמשים ברא"שים שלהם כדי לנהל את חייהם היום יומיים, לבצע שיחות, לחוות מציאות מתוגברת, לחפש מידע ולנהל לעצמם את לוח הזמנים.

קשרי-רשת הם כלי הרשת האישי האולטימטיבי. הם מהווים שילוב של נתב אלחוטי, טלפון נייד, מחשב, יומן אלקטרוני, ממ"ג, קורא כרטיסים, מצלמת וידאו, ארנק ממוחשב, ויחידת משחקים ניידת - כל זה בחבילה קומפקטית שיכולה להיכנס לכיס.

קשרי-רשת משמשים כרכזת העיקרית של הרא"ש שלך, מאפשרים לך לגשת ולשלט בכל המכשירים שלך דרכם. הם גם מאפשרים לך לקבל חיבור מידי לעולם האלחוטי מסביבך. לא רק שאתה יכול לגשת למרשתת דרכו, אתה גם יכול לגשת למכשירים אחרים בסביבתך.

## קודי גישה וחשבונות משתמשים

לכל מי שמשתמש ברשת יש קוד גישה. קוד הגישה שלך הוא כמו מספר טלפון - הוא משמש כדי שאחרים יוכלו לתקשר איתך כשאתה מחובר. הוא גם יכול לשמש כדי לעקוב אחריך. רוב חלקי הרשת פתוחים לקהל הרחב - כמו דף אינטרנט. אתה יכול לגשת אליהם ולקבל מידע.

אולם בכדי לגשת לחלק מה**צמתים** (מכשירים או רשתות), בייחוד פרטיים, אתה חייב להתחבר לחשבון משתמש מתאים. סוג החשבון שברשותך קובע את הפעולות שאתה יכול לבצע על הצומת באופן חוקי.

## הישה ברשת

כמו שנכתב קודם, בזמן שימוש במציאות מתוגברת אתה לא חש את עצמך "בתוך" המרשתת - אתה רואה עצמים מהמרשתת מונחים על גבי העולם האמיתי שמסביב. לפיכך כאשר אתה ניגש לצומת אתה לא "הולך לשם", אלא רואה את העצם שהוא מקרין על שדה הראיה שלך. במונחים דיגיטליים, האות שלך עובר מצומת לצומת עד שהוא מגיע לצומת המתאימה.

## פריצה

אמנם יש המוני צמתים חשובים שהציבור יכול לגשת אליהם בחופשיות, אבל כשזה מגיע לרצי צללים, הצמתים שהם צריכים לגשת אליהם הם כמעט תמיד חסומים. לפיכך, אף צוות של רצי צללים לא יכול לצפות להסתדר זמן רב בלי האקר בצד שלהם. פריצה נדרשת כאשר אתה רוצה לתמרן את התיכנות של מחשבים

אבל אם יש לו שתי פגיעות עודפות, הוא יוכל לגרום לאותה תמונה לחזור בלולאה כן שאותה סצנה תוקלט שוב ושוב, - אם מישהו יסתכל בקלטת, הוא לא יבין מייד שמישהו התעסק איתו. אם הוא משיג ארבע הצלחות עודפות, הוא יכול להשתיל תמונות של אנשים אחרים במקום הדמויות בסרט שהוקלט, וכך הלאה. שוב, הגבולות היחידים למה שאפשר להשיג הם דמיון השחקן והקווים שמציב המנחה בפניו. הקרסת תוכנה דורשת פעולה מורכבת.

ואלקטרוניקה – בייחוד צמתים ברשת – בדרכים שאינן מאושרות.

פריצה מתרכזת בהבסת חומת האש של הצומת ופריצה פנימה. אם אתה פורץ לצומת בהצלחה (מכשיר או רשת) תוכל לשלוט במכשיר או ברשת הזו.

### תוכנות

תוכנות הן הכלים שבהן משתמשים כדי לגרום לדבר מה לקרות במרשתת. ישנן תוכנות מסוגים רבים. לצורך חוקי ההתחלה המהירה, משתמשים רק בתוכנת הניצול (כדי להיכנס אל תוך צומת מוגן) ותוכנת ההתקפה (כדי למוטט לשלוט בתוכנה פעילה כאשר אתה בתוך הצומת).

לתוכנות יש דרוגים משתנים, בדרך כלל בין הערכים של 1 ו 6. דרוג התוכנה הוא מספר הקוביות שמתווספות למאגר כאשר משתמשים בתוכנה במבחן.

### מבחנים במרשתת

המרשתת משתמשת באותו מנגנון של מיומנות + תכונה של יתר המבחנים, למעט העובדה שמכיוון שאתה מתנהל מול המרשתת אתה משתמש בערך התוכנה במקום בערך התכונה של הדמות שלך.

### פריצה פנימה (ג)

כדי להיכנס אל תוך צומת ספציפית, יש לבצע מבחן של ניצול + פריצה. רף ההצלחה תלוי בצומת המדוברת. לדוגמא, הרף של "צריף הבליסים" בהרפתקה בהמשך יהיה קרוב לוודאי רק 2 (אם כי המנחה יכול להעלות את הרף אם הוא מרגיש שיש צורך).

בנוסף, המנחה רשאי להחיל מתאמים נוספים. למשל אם הדמות באמצע קרב אקדחים ומנסה לפרוץ לצומת, היא תקבל מחסר של 2-. אם הדמות בקרב קרוב, המחסר עשוי לעלות ל-3 או אפילו 4-. פריצה לצומת דורשת פעולה מורכבת.

### כשאתה בפנים (ג)

אחרי שנכנסת לצומת, עליך לבצע מבחן של פריצה + התקפה כדי להתקיף סמליל תוכנה פעיל, מה שיגרום לו לקרוס. רף ההצלחה תלוי בתוכנה שאתה מנסה להקריס. לדוגמא, כדי לעצור את רובוט הניקיון במעבר 2 ידרוש רק רף של 1. אבל להקריס מצלמות אבטחה (אפילו של צריף הבליסים) ידרוש כנראה רף של 3 ומעלה. על המנחה לקבוע רף לפי אופי התוכנה המותקפת.

מספר הפגיעות העודפות במבחן קובע מה השחקן מצליח לבצע בסופו של דבר. לדוגמא, אם השחקן מנסה להקריס את מצלמות האבטחה, אז פגיעה אחת תגרום למצלמות פשוט להפסיק לעבוד.

### חוקי התחלה מהירה – מרוצללים 4

כל הזכויות על מרוצללים שמורות ל Catalyst Games. תורגם על-ידי רני שרים, הפונדק - [www.pundak.co.il](http://www.pundak.co.il)

# הרפתקה לדוגמא: מלחמת אוכל 4.0

אזהרה: ששת הדפים הבאים מיועדים למנחה בלבד. מלחמת אוכל 4.0 הוא סיבוב כיפי ומלוכלך, עם קמצוץ דרמה, המיועד לתת למנחה ולשחקנים תחושה איך החוקים של מרוצלים עובדים. אל תדאג יותר מדי לגבי משחק עומק בנקודה זו. פשוט התמקד בגלגול הקוביות ובהנאה הפשוטה. כל שחקן צריך לבחור אחת מהדמויות לדוגמא.

## מ'נשמע, חבר?

רחובות סיאטל עמומים ורעבים, וכך גם הרצים הגוועים שלנו. מעט תכנון לקוי הביא אותם למקום היחיד הפתוח 24 שעות ביממה: בקתת הבליסים, מאורת המעדנים המיובשים. למרבה צערם של הגיבורים הרעבים שלנו, בקתת הבליסים עומדת להיות זירה לניסיון התנקשות מוזר מאוד.

אחרי שהגיבורים שלנו התפזרו ברחבי החנות בכדי לבחון את המדפים עמוסי הבליסים בבקתה, ברנדן תכנס לחנות עם הצאצא המייבב שלה, קודי. תוך כדי שדמויות השחקן יביטו ויעקמו את האף אל מול המהומה באישון הלילה, פיצוץ אדיר יתרחש במגרש החניה, ינתץ את החלונות לרסיסים וישמיד את קדמת הבניין. ברנדן וקודי יעופו לפינת החנות ויכוסו בתוכן המדפים.

חוליית ההתנקשות מורכבת מארבעה חברים: קרנק וסטובי, אנשי כנופיה לשעבר שמהווים את השרירים של הקבוצה. פורניס, גמד שאמאן. וג'ובי, אחיו הצעיר והצנום של סטובי אשר משמש כהאקר לקבוצה. סטובי הוא המנהיג של האספסוף הזה.

אחרי הפיצוץ, קרנק, סטובי ופורניס פוסעים דרך המכתש שהיה פעם הכניסה לבקתת הבליסים. הם בועטים הצידה את הבליסים והמדפים תוך כדי שהם מחפשים את האישה והעולל שלה. ג'ובי שוכב מעולף במגרש החניה ממכה לצד הראש שקיבל מאחיו אחרי שפישל במה שהיה צריך להיות הריגה פשוטה בלחיצת כפתור.

קרנק וסטובי מתחילים לאסוף כמה מהלקוחות באזור הבליסים הקפואים, מאיימים לחסל את כל מי שיעז להפריע להם. פורניס עובר בחורבות כדי למצוא את ברנדן וקודי. התקשורת אל ומתוך החנות הושבתה, וכך גם מצלמות האבטחה, ולכן כוכב-בודד לא יגיעו בזמן הקרוב לסכל את החיסול.

## חוקי התחלה מהירה – מרוצלים 4

כל הזכויות על מרוצלים שמורות ל Catalyst Games. תורגם על-ידי רני שרים, הפונדק - [www.pundak.co.il](http://www.pundak.co.il)

הנזק מהפיצוץ החריב חלק גדול מבקתת הבליסים, דבר שהופך את החיפוש אחרי ברנדן וקודי לאיטי ומייגע. המחסלים מלאים באנרגיה עצבנית, בייחוד סטובי, והעצבנות והאלימות שלהם מתגברים ככל שלוקח להם יותר זמן למצוא את המטרה שלהם. הם מרגישים שה"קריירה" שלהם תלויה בהצלחה במשימה הראשונה שלהם, והם כבר קרובים לכישלון. הייאוש שלהם גובר עם כל שנייה שעוברת, והאצבעות שלהם נהיות עצבניות על ההדק. השחקנים צריכים להרגיש שחיהם בסכנה אם לא יטפלו בחולית החיסול, גם אם הם לא מרגישים את החובה המוסרית להגן על ברנדן וקודי.

## תגיד להם את זה בפנים

זה המשווה הגדול. זה יעצור טרול בגודל של מכונית באותה קלות שזה יעצור את הגמד הקטן ביותר או את העלף הרזה ביותר. זה לא נשק, קסם או אפילו דרקון – זה רעב. כשזה הזמן לאכול, אתה פשוט חייב להכניס את הבליסים אלה לבטן לפני שאתה משתגע. מה זה בליסים? פעם קראו להם חטיפים או מזון-זבל. הם כנראה בריאים באותה מידה כמו תזונסויה או חטיפי סרטנים, למרות כל מה שאומרות המודעות ממשרד התזונה.

כשהקרקורים מתחילים, יש רק מקום אחד שאפשר ללכת אליו (ביחוד כשהשמש עומדת לזרוח בעוד שעה בערך) כדי למצוא משהו לעיס מהסוג הזה. זה המקום שכולם אוהבים לשנוא: בקתת הבליסים.

*כשהדמויות מגיעות לבקתת הבליסים, קרא להם את הקטע הבא בקול רם:*

פסים של נורות הניאון גדולות מלמעלה ששואבות את הצבע מהכול גורמות למקום להראות אחיד, אפור ומשעמם ומסמלים לכם שהגעתם לבית האלכוהול הסיינטטי, סויקפה, שבביחשה כחולים, נזל הידראולי לאופנוע, דברי סידקית זולים לקוסמים החובבים, ורשימה ארוכה של בליסים ללא תכונה טובה אחת בתחום התזונתי או החברתי. כן, בקתת הבליסים, הבית של הריח שאי אפשר לזהות (ואתם בטח גם לא רוצים) וסחורה בשווי אלפי נאוינים שכולה נגיסים מרקיבי בטן. כבונס נוסף, היא פתוחה 7-24-365.

הקופאי בחנות מרפרף במגזין-ההולוגרפי מולו בזמן שהחברה שלו יושבת על השרפרף לצידו ומברברת ללא הפסקה על היום המשעמם להחריד שלה. זוג צעיר בתלבושת פאנק מלאה קונה בדכדוך מזון לחתולים. אדם רזה ועצבני מחפש בין המיכלים של הגלידה כאילו חיינו תלויים בכך.

במילים אחרות, עסקים כרגיל בבקתת  
הבליסים, גם בארבע בבוקר.

## קריסה

הדגש את הסביבה המוכרת. כל בקתת  
בליסים נראית בדיוק כמו השנייה, אז הרצים כנראה  
יכולים ללכת שם בעיניים עצומות – שלא לדבר על זה  
שהם בזבזו שם כל כך הרבה נאווין במהלך השנים  
שמגיע להם חלק מהרווחים. הם לא צריכים לחשוב  
אפילו מה לקחת כי הם תמיד לוקחים את אותו הדבר.  
רגעים בודדים אחרי שברנדן מגיעה והפיצוץ מתרחש,  
הסביבה המוכרת נעלמת והתוהו ובוהו צריך לשלוט  
ביד רמה. זה צריך להיות רועש, מהמם ומטריד אפילו  
לרצי הצללים המנוסים ביותר. השתמש בדב"שים בתוך  
החנות כדי ליצור את האווירה, לפני ואחרי הפיצוץ.

### לפני הפיצוץ

ורן (הקופאי בחנות), בוהה בעיניים חצי  
פקוחות במגזין-ההולוגרפי שמולו. ורוניקה (החברה)  
מברברת בלי סוף על משחה חדשה להורדת שיער  
שורן צריך לשים על הגב שלו. דסטו (משונרר הגלידה)  
מוריד את המכסה ובודק סביבו שאף אחד לא מסתכל,  
ואז טובל את אצבעו בגלידה וטועם אותה. ג'ק ואנג'י  
(הפנקיסטים) מתמזמזים באחד המעברים בזמן שהיא  
מגניבה כמה פחיות של מזון לחתולים אל תוך כיס  
המעיל שלה.

### אחרי הפיצוץ

ורן שוכב מעולף מאחורי הדלפק. היפחות של  
ורוניקה נשמעות מאיזו פינה רחוקה, דסטו מנסה  
נואשות לדחוס את עצמו אל האזור "הבטוח" של  
הפריזר. אנג'י נצמד לג'ק וצועקת בייאוש "אל תיתן לי  
למות! אל תיתן לי למות!"

## מאחורי הקלעים

### בקתת הבליסים

מזג האוויר בסיאטל הוא רגיל לעונה: מחורבן.  
השחקנים נכנסו פנימה מהקור הצורב כדי להשביע את  
הרעב הלילי שלהם. מים נקווים על הרצפה כאשר הם  
עוברים הלך ושוב במעברים המוארים כדי לשרוף קצת  
זמן לפני שצריך לצאת שוב ללילה הגשום. הדגש את  
מזג האוויר והקור בחוץ, ואת החיפוש אחרי חום ומקלט  
מהגשם גם במקום מדכא כמו בקתת הבליסים.  
תוך כדי שהשחקנים בודקים את הסחורה  
המונוטונית של בקתת הבליסים, אפשר לקרוא להם  
דוגמאות מרשימת הסחורה בהמשך.

בבקתת הבליסים יש ארבע מצלמות אבטחה:  
אחת מעל הקופות, המתמקדת על האנשים בחנות,  
שנייה מעל הדלפת המתמקדת בדלת הקדמית,  
השלישית סורקת את הפינה הרחוקה של החנות,  
והרביעית צופה על מגרש החניה.

### רשימת סחורה

המעברים מסודרים בזוגות, מעברים 1-2 בקדמת  
החנות ומעברים 17-18 בסופה.

מעבר 1: מטהרי אוויר, מגלי קרינה, מטהרי מים  
ומצרכים אחרים לגילוי וניקוי זיהומים סביבתיים.

מעבר 2: מוצרים לרכב ואופנועים.

מעבר 3: סבונים לרצפה, חומרי חיטוי, תרסיסים נגד  
מקקים, מלכודות עכברים וכדומה.

מעבר 4: כלי עבודה, צבעים, מסמרים וברגים.

מעבר 5: סבוני רחצה, שמפו, ספרי ניקוי וכולי. כולם  
בחוזק התעשייתי הרגיל.

מעבר 6: תצוגה נעולה של עזרה ראשונה, תרופות ללא  
מרשם וויטמינים, עם שלט האומר "אל תחכה  
לתאונה... קנה עזרה ראשונה!"

מעבר 7: אוכל וציוד לחיות מחמד. ג'ייק ואנג'י  
מתמזמזים פה.

מעבר 8: מכשירי חשמל ביתיים כגון מיקרוגלים, סופר  
מיקרוגלים, טוסטרים ומכונות קפה.

מעבר 9: משמאל יש תצוגה נעולה של שבבי-חוויה, גם  
וידאו וגם אודיו. מימין יש חטיפים שהולכים עם הוידאו  
– פופקורן, משקאות קלים, בוטני סויה וכדומה.

מעבר 10: מוצרים מפלסטיק מתכלה (השתמש זרוק)  
–בגדים, מפות, מיכלים ומטריות.

מעבר 11: מטעמים אפויים כגון עוגות, סופגניות,  
קראוסונים. בסוף המעבר יש תצוגת של "עוגות סויה  
טבעיות".

מעבר 12: מאכלי ארוחת בוקר, כמו "כמעט ביצה",  
בייקון-סויה, ודגני בוקר מוכנים לאכילה (עם פצצת  
הסוכר של מקסיבלאסט, בשלושה טעמים נבחרים:  
אדום, ירוק וסגול!)

מעבר 13: סויה-קפה, סויה-תה ותה צמחים, תחליפי  
שוקו ואבקות אחרות.

מעבר 14: מימין, מאכלים מוכנים של אצטק-מיקס,  
בטווח טעמים החל מרגיל (פחדן) לחרף מאוד  
(התכה). על רוב המוצרים יש את הפירמידה שהיא  
הלוגו של אצטכנולוגיה. משמאל, מאכלים אורגאנים  
(באחריות) מיובאים ישירות מדרום אמריקה ויין אלפי  
מטיר טרנג'יר. המחירים מאוד גבוהים.

מעבר 15: מימין, צ'יפס, מטבלים, עוגיות וחטיפי  
שוקולד. משמאל, ממתקים ומוצרי "מוות על ידי  
פחמיות", כמו סופרמסטיק, סוכריותפיצוץ וכדומה.

## הנפשות הפועלות

בהמשך רשומים הדב"שים שנמצאים בבקתת הבליסים ומיקומם. כל מיומנות או פריט חשוב רשומים בתיאור של הדב"ש.

### האנשים בהנות

**ורן הקופאי** הוא לוזר מושלם. אחרי הפיצוץ הוא מועף אל תצוגת הסיגריות ומאבד הכרה. מתחת לדלפק היה לו רובה ציד רמינגטון 990, עם שמונה כדורים [נזק: 1/פ7-, טווח: 0-10 (קצר, -0), 10-40 (רחוק, -2)] שאחרי הפיצוץ מועף לרצפה, במרחק מטר או שניים מורניקה.

**ורוניקה** היא החברה הגמדה המכוערת והשמנמנה של ורן. אחרי הפיצוץ היא מתחבאת מאחורי דלפק ההולו-מגזינים ומייבבת לעצמה לאורך הארוע. היא תעשה מה שחולית החיסול תורה לה לעשות ללא התנגדות. היא לא תשתמש ברובה הצייד, אבל ניתן לשכנע אותה לזרוק אותו לשחקן אם היא תאמין שהוא יכול לעזור.

**דוסטו גורס** הוא אדם עכברי, טכנופיל, אשר יצא במצוות אישתו השתלטנית לקנות גלידה בטעם מלפפונים חמוצים. הוא ישאר פחדן לאורך כל האירוע, והניסיונות שלו להתחבא במקפיא צריכות להוות אתנחתא קומית.

**ג'ק ואנג'י סקטמן** נמצאים במעבר 7 כדי לקחת אוכל לחתולים. ג'ק ואנג'י הם רוקרים-בשקל. ג'ק לבוש במכנסי עור לבנות, חולצת עור לבנה ללא שרוולים ווסט עור. יש על צווארו מה שנראה כמו כמה קילוגרם של תכשיטי "כמו-זהב". אנג'י לובשת חליפה שלמה צמודה מעור, עם כמה עשרות רוכסנים עליה, ובערך שמונה מטרים של שרשראות מסביב לגופה וגפיה. לג'ק יש אקדח קולט אמריקה L36 [7 כדורים, מיומנות אקדח: 3, נזק: 0\פ4, טווח: 0-10 (קצר, -0), 10-40 (רחוק, -2)] במגף העור הלבן שלו. הוא לא ישתמש בו אלא אם כן הוא מרגיש הקרב נוטה לטובת האנשים בחנות. במקרה הזה, האומץ שלו ילבלב והוא עשוי להצטרף לקרב נגד חולית החיסול.

**ברנדין** היא צעירה עלפית נאה שנראה כאילו שלא ישנה כבר שבועיים. **קודי**, בנה, הוא בכיין ללא הפסקה. למזלם הפיצוץ שהעיף אותם וההלם שלאחריו משתיק אותו – לפחות לבנתיים. הקופסאות והמדפים שנפלו עליהם מסתירים אותם. לוקח לברנדין 5 תורי קרב כדי לחזור להכרה, אבל היא תישאר שקטה וחבויה מכיוון שהיא מרגישה שלהתחבא עדיף על לקרוא לעזרה – היא בהחלט חושדת שהיא מטרת ההתקפה. אם השחקנים מגיעים אליה ומנסים לעזור לה, היא מיידית תניח שהם באו לתפוס אותה ותתנגד, אלא אם יצליחו לשכנע אותה לבטוח בהם. ייקח לחוליה

מעבר 16: משמאל יש פסטת סויה, אטריות אורז, רטבים ומוצרי "מנה חמה" למיניהם. מימין יש מרקים ונזידים למיניהם, גם מיובשים וגם ארוזים מראש באריזה מתחממת.

מעבר 17: המעבר מלא בפירות עטופי בפלסטיק שטופלו בקרינה כדי למנוע קלקול.

מעבר 18: קמח, סויה גולמית וחומרי טעם, חלבון מהצומח, סוכר ותחליפי סוכר.

### אזורים נוספים בהנות

הקופה: ורן עובד ליד הקופה, וורוניקה ישבת לידו. יש שם סורק RFID, תצוגת קופה וקורא שבבי-מזומנים. מתחת לדלפק יש כפתור מצוקה ורובה ציד.

אזור משחקי סימחוויה: המשחקים החביבים על כולם. ישנם ארבעה משחקים – "ויק, ילד הסיברניג'ה 3", "קומנדו נינג'ה חללי 5", "מרוץ דו קרב אופנועי נינג'ה אולטימטיבי החדש" ו"לוחמי רחוב נינג'ה קסומים 8". כולם עולים 1 נאווין לדקה לשחק – רק הכנס את שבב המזומנים שלך ושים את הידיים על האלקטרודות.

משרד המנהל: מכיל מסוף הקלטה של מצלמות האבטחה וכפתור מצוקה.

אזור האלקטרוניקה: תצוגות נעולות של מחשבים אישיים, קוראי סימחוויה, ומצגות הולו.

אזור הבר: מכונות שתיה למיניהן. קפה, ברד, מילקשייק, ושתייה קלה.

"בשל זאת בעצמך": מיקרוגל, פיצה מחוממת, המבוגרים מסינט-בשר ונקניקיות סויה. כמו כן, יש תצוגה של סכו"ם וצלחות פלסטיק, יחד עם מפיות וכדומה.

חדר העובדים: עם שירותים, ארוניות, ספה וכסאות.

המחסן: מלבד סחורה שונה ומשונה, יש שם דלת (נעולה) שמובילה לסמטה מאחורי החנות.

אזור המקררים: מקררים עם מזון מקורר, חלב סויה, משקאות וכריכים מוכנים.

אזור הקפואים: מקפאים עם מזון קפוא לכל סוגיו. דסטו טועם פה את הגלידות.

אזור הנוסטלגיה: האזור הזה מכיל ספרים ומגזינים אמיתיים, מנייר, צהובים ומכוסי אבק.

## חוקי התחלה מהירה – מרוצללים 4

כל הזכויות על מרוצללים שמורות ל Catalyst Games. תורגם על-ידי רני שרים, הפונדק - [www.pundak.co.il](http://www.pundak.co.il)



אל תוך המקפיא כדי למצוא מחסה. כל דמות במעברים 1-4 נופלת לרצפה ומכוסה בסחורה ואבק.

3-4 דקות למצוא אותם, ולכן אם הרצים לא יגיבו בזמן, זה הסוף של ברנדין וקודי.

## חולית החיסול

## כשברנדין נכנסת לחנות, הקרא לשחקנים את הקטע הבא

אתם רואים צעירה עלפית נאה נכנסת לחנות, עם ילד מייבב בעקבותיה. אתם והקונים האחרים בחנות מעקמים את האף בגלל הרעש שהורס לכם את הרוגע של סוף השבוע. לפתע, פיצוץ אדיר בוקע ממגרש החניה, מפזר אבק ובליסים בכל החנות. הקיר הקדמי קורס, ומנורות הפלורוסנט מתיזות ניצוצות תוך כדי שהן מתנדנדות בפראות. אחרי כמה רגעים של שקט מבוהל, שתי דמויות גדולות פוסעות דרך החור שהיה פעם הקיר הקדמי של בקתת הבליסים, עם אקדחים שלופים ופנים מתוחות. המכוער מהשניים צועק "אף אחד לא יפגע אם 'סתמו ת'פה ותעופו לנו מהדרך. תגידו לי איפה האישה והתינוק, וכולכם תראו את הזריחה."

## השחקנים יכולים לגלגל ליוזמה

## נתונים של חולית החיסול

### סטובי

גוף זרז תגו כוח כרז אינ היג רצו מ"י  
1 4 3 3 2 (6)4 4 5 4

מיומנויות: איום [5]3, אקדחים [8]3, אלות [8]3, חמיקה [5]1, קרב לא חמוש [7]2.

### ציוד

ארס פרדטור IV [נזק: 5\1-], טווח: 10-0 (קצר, -0), 10 – 40 (רחוק, -2) 5 מחסניות (15 כדורים למחסנית) ג'קט שריון (בליסטימתקפי 6\8)

חומרת סייבר: יד-סייבר (ימנית), +2 כוח.

### מד נזק פיזי

→			-1
			-2
			-3
	ooio	+4 קוביות גלישה	

### מד נזק הלב

→			-1
			-2
			-3
	מעולף		

**סטובי וקרנק** הם השרירים של המבצע. חברי כנופיה לשעבר, הם לבושים לתפקיד – הרבה עור, שרשראות וקעקועים. הם פורצים לחנות בסערה, בועטים הצידה מדפים והריסות בנסיון למצוא את ברנדין וקודי. כשהם פוגשים באנשים, הם מנופפים בנשק מול פניהם ומורים להם לעמוד ליד המקפיאים. סטובי הוא מכוער באופן מיוחד. לא בגלל צלקות או עיוותים... פשוט מכוער. הם יצעקו ויאיימו הרבה: "אם לא תשתף פעולה, אתה מת!"

**ג'ובי** הוא רוצח עם מצפון. הוא לא הצליח לגרום לעצמו לפוצץ את המכונית ואחיו סטובי החטיף לו בראש, חטף את הנפץ והפעיל את הפצצה... מאוחר מדי, כמובן. ג'ובי יחזור להכרה תוך 10 תורי קרב ויזחל פנימה דרך החלק הקדמי ההרוס של החנות. אפילו אחרי הבריונות של אחיו הוא ינסה לעזור לו אם הוא מרגיש שהחיים של סטובי בסכנה. ג'ובי הוא לא ממש לוחם, אבל מיומנות הפריצה שלו הופכת אותו למטרד – כיבוי אורות, הפעלת מערכת כיבוי האש וכדומה.

**פורניס** לא בדיוק בטוח איך הוא נגרר לזה, אבל הקבוצה הרגישה שהיא צריכה קצת קסם כגיבוי, אז דרך חבר של חבר של בחור שמכיר בחור, סטובי התקשר לפורניס שהחליט לעשות קצת נאווין "קל". הוא למעשה יתנצל בפני האנשים שהוא פוגש, ויגיד להם שהוא לא רוצה לפגוע במי שלא מעורב. אבל אם הוא נתקל בהתנגדות או מרגיש שחיינו מאוימים, הוא יתחיל להיות אלים, ואפילו גס-רוח כשהוא יתחיל להעיף לחשים.

## תתחיל את הרעש!

אחרי שהשחקנים נכנסים לבקתת הבליסים, שאל מה הם מחפשים ולכן הם הולכים. ברגע שהם מגיעים לאזורים שהם רוצים, ברנדין נכנסת לחנות. דוסטו פותח וסוגר את דלתות המקררים בחרדה ובוחן את מיכלי הגלידה בלחץ מוגזם. ורן מפהק בשעמום כשורוניקה מפטפטת ומשייפת את הציפורנים על האצבעות השמנמנות שלה.

ברגע שברנדין התקדמה כמה מטרים אל תוך החנות, פיצוץ אדיר מתרחש במגרש החניה, קורע פתח בקדמת החנות ליד מעברים 1 ו 2. בדיוק לפני הפיצוץ, ג'ובי פרץ למצלמות האבטחה ושיתק אותן. יש זכוכית שבורה, מדורות קטנות ועשן בכל מקום. ורן נחבט בתצוגת הסיגריות ומאבד הכרה. ורוניקה נופלת לרצפה ומתחילה לייבב. דוסטו בפאניקה מוחלטת ומנסה לזחול

## חוקי התחלה מהירה – מרוצללים 4

**מד נזק הלם**

→			-1
			-2
			-3
	מעולף		

**קרנף**

**גוף זרז תגו כוח כרז אינ היג רצו מ"י**  
 1 3 2 2 2 (6)5 3 3 5

**מיומנויות:** איום [5]3, נשק אוטומאטי [5]2, נשקי להב [6]3, חמיקה [4]1, קרב לא חמוש [6]3.

**ציוד**

רובה סער AK 97 [נזק: 5פ0, טווח: 0-10 (קצר, -0), 10 – 40 (רחוק, -2)]  
 5 מחסניות (30 כדורים למחסנית)  
 וסט שריון (בליסטי\מתקפי 4\6)

**פונריס**

**גוף זרז תגו כוח כרז אינ היג רצו מ"י קסם**  
 4 1 5 5 3 3 3 3 3 3

**מיומנויות:** אקדחים [5]2, תפיסה [5]2, הטלת לחשים [7]3, לחשי נגד [6]2.

**לחשים:**

**שריון** [ סוג:פ, טווח: קו ראייה, משך: מתוחזק, אפקט: השריון הבליסטי והמתקפי עולים באחד על כל הצלחה במבחן]  
**בלבול** [ סוג:מ, טווח: קו ראייה, משך: מתוחזק, אפקט: המטרה סובלת ממחסר של -1 על כל הצלחה במבחן]  
**מעטה קרח** [ סוג:פ, טווח: קו ראייה (אזור), משך: מייד, אפקט: כל מי שבאזור חייב להצליח במבחן זריזות+תגובה כדי לא ליפול ]  
**חזיז מאנה** [ סוג:מ, טווח: קו ראייה, משך: מייד, אפקט: נזק של (הצלחות)פ למטרה]

**ציוד:**

פיצ'טי אבטחה 600 [נזק: 4פ0, טווח: 0-10 (קצר, -0), 10 – 40 (רחוק, -2)]  
 5 מחסניות (30 כדורים למחסנית)

**מד נזק פיזי**

→

		-1
		-2
		-3
	גוס	+5
		ק.ג.

**מד נזק הלם**

→

		-1
		-2
		-3
	מעולף	

**ג'ובי**

**גוף זרז תגו כוח כרז אינ היג רצו מ"י**  
 1 4 4 4 3 3 5 4 3

**מיומנויות:** אקדחים [6]2, פריצה [8]4, חמיקה [7]2, קרב לא חמוש [6]2, תפיסה [7]3.

**ציוד**

ארס פרדטור 4 [נזק: 5פ1-, טווח: 0-10 (קצר, -0), 10 – 40 (רחוק, -2)]  
 5 מחסניות (15 כדורים למחסנית)  
 וסט שריון (בליסטי\מתקפי 4\6)  
 קשר רשת "איירור" של נובהטק, עם מערכת הפעלה של דווה.

**מד נזק פיזי**

→

		-1
		-2
		-3
	גלישה +3 קוביות	גוס

**מד נזק הלם**

→

		-1
		-2
		-3
	מעולף	

**תוכנות:** התקפה 4, ניצול 4.

**מד נזק פיזי**

→

		-1
		-2
		-3
	גלישה +3 קוביות	גוס

**נקיון במעבר 2!**

מכיוון שרצי צללים הם לרוב יותר מקצוענים מהמחסלים החובבנים הללו, הקבוצה אמורה לנצח. השוטרים שמגיבים לפיצוץ בדרך לבקתה, וכנראה שרצי הצללים לא ירצו להישאר בסביבה כדי להסביר למה יש עליהם את כל הצעצועים שיש עליהם. רישומים במשטרה נשמרים לנצח, וסביר להניח שמושכים יותר מדי תשומת לב למי שרוצה להישאר בצללים.

אם ורן עדיין בחיים אחרי כל המהומה, הוא יהיה יותר מידי בפאניקה ממה שהלך בחנות ומעמיד הקריירה שלו כדי לשים לב אם מישהו לוקח משהו מהחנות. אם ורוניקה שורדת, היא מייד תתחיל לברבר את כל פרטי ההיתקלות לכל מי שמוכן לשמוע.

## לחפור עמוק יותר

אם הדמויות חוקרות את אחד המתנקשים, הסיפור המלא יוצא לאור:

למל קוזי, סגן נשיא בכיר בתת-התאגיד עיצוב מאוחד, יש בעיית "נשים". למאהבת הקודמת שלו, ברנדין מטלינגר, נולד תינוק לפני חצי שנה. מאז היא סוחטת את מל, מאיימת לחשוף את התינוק הממזר לאשתו אם הנאווין לא יזרום לכיוונה. כדי לטפל בבעיה, מל שכר את המתנקשים החובבנים. בתצוגה קלאסית של "אתה מקבל בדיוק מה ששילמת עליו", אחד המתנקשים קיבל ייסורי מצפון והיסס בדיוק מספיק זמן כדי שברנדין תצא מהמכונת ותכנס לבקתת הבליסים לפני שהוא פוצץ את המכונת.

## עבודת המשך

אם ברנדין שורדת, היא מודה לרצים מעומק הלב על הצלתה והצלת בנה, ותסביר את התיאוריה שלה על מי ומה אחראי להתקפה (והיא תהיה נכונה), ואולי תנסה לשכור את הרצים כדי להחזיר למל.

## לפרוץ לבקתת הבליסים

השחקן שמשחק את ההאקר אולי יצטרך קצת עזרה ועידוד כדי להוציא את המקסימום מיכולות הממ"ת של הדמות שלו. הנה כמה רעיונות למה ההאקר יכול לעשות כדי לגרום מהומה או לעזור לקבוצה בבקתת הבליסים. אם יש צורך, תן לו רמזים לגבי חלק מהם או כולם.

1. להשתלט על רובוט הניקיון ולגרום לו להתנגש באנשים או לחסום להם את הדרך.
2. להשתלט על מכונת בחניות ולנהוג בה מרחוק.
3. לפתוח תצוגות מוצרים שונות, כמו זה של העזרה הראשונה במעבר 6, או שבבי החוויה במעבר 9.
4. להפעיל מרחוק את כפתורי המצוקה.
5. לפתוח את הדלת האחורית שנמצאת במחסן.
6. להתחיל לגרום למכונות המשקאות להוציא משקאות בלי סוף. זהירות, רצפה רטובה!

## מסך למנחה

### רמות קושי

קושי	רף
קל	1
בינוני	2
קשה	3
מוגזם	4

### רמות קושי לתפיסה

הפריט/ארוע הוא	רף
ברור/גדול/רועש	1
רגיל	2
מוסתר/קטן/עמום	3
חבוץ/זעיר/מושתק	4

### מתאמי מבחן תפיסה

מצב	מתאם
הצופה מוסח	-2
הצופה מתבונן או מקשיב בחיפוש אחר הדבר	+3
חפץ/צליל לא בקרבת מקום	-2
חפץ/צליל במרחק רב	-3
חפץ/צליל בולטים באופן כלשהו	+2
רעש/מראה/ריח המסיחים את הדעת	-2
לצופה אמצעי עזר פעילים	+דרוג

### מתאמי ראות

מצב	רגיל	ראית אור קלוש	ראיה תרמוגרפית	אולטרה סאונד
חשיכה מלאה	-6	-6	-3	-3
אור חלקי	-2	0	-2	-1
סינוור	-1	-1	-1	0
ערפיל/עשן/גשם קל	-2	-1	0	-1
ערפיל/עשן/גשם כבד	-4	-4	-2	-2
עשן תרמי	-4	-2	-6	-2

### מתאמי מגננה

מצב	מתאם
מתגונן לא מודע להתקפה	לא ניתן להגן
מתגונן פצוע	לפי מחסרי הפציעה
התגונן ברכב נע	+3
המתגונן הגן מהתקפה נוספת מאז הפעולה האחרונה שלו	-1 לכל הגנה נוספת
המתגונן שוכב	-2
התקפות טווח בלבד:	
המתגונן רץ	+2
המתגונן בקרב קרוב	-3

### מתאמי קרב טווח

מצב	מתאם
תוקף רץ	-1
תוקף בקרב קרוב	-3
תוקף ברכב נע	-3
למטרה יש מחסה חלקי	-2
למטרה של מחסה טוב	-4
המטרה מוסתרת (ירי עיוור)	-6
תוקף יורה ממחסה	-1
תוקף פצוע	לפי מחסרי הפציעה
תוקף משתמש בכוונת ליזר	*+1
תוקף משתמש בתבונשק	*+2
תוקף משתמש בהגדלה	מבטל מחסרי טווח
תוקף משתמש בכלי ירי שני	פצל מאגר קוביות
מטרות מרובות	-2 לכל מטרה נוספת בשלב הפעולה
ראיה מוגבלת	ראה טבלת "ראות"

\*תוספים לתבונשק וכוונת ליזר לא מצטברים

### מתאמי קרב קרוב

מצב	מתאם
חברים בקרב	+1 לכל חבר, עד +4
תוקף פצוע	לפי מחסרי הפציעה
לתוקף יש הישג גדול יותר	+1 לכל הפרש בהישג *
לתוקף יש עמדה עדיפה	+2
המתגונן שוכב	+3
התוקף מסתער	+2
התוקף מנסה רק לגעת ביריב	+2
ראיה מוגבלת	ראה טבלת "ראות"

\*אפשר להחיל את המשתנה הזה כמחסר להגנה של היריב במקום כתוסף לך

# דמויות לדוגמא

## פעולות קרב:

פעולות מורכבות	פעולות פשוטות	פעולות חופשיות
התקף בקרב קרוב	ירי בנשק	הפל חפץ
השתמש במיזמנות	הכנס מחסנית	פול על הרצפה
	בחן פרטים	הוצא מחסנית עם תבונשק
	הרם או הנח חפץ	החווה תנועה
	הכן נשק לפעולה	אמור משפט
	הוצא מחסנית ספרינט	רוץ
	קום משכיבה	
	השלך נשק	

אנשי קשר: שוטר מקוף, סוחר ברכוש גנוב, רופא רחוב.

### מד נזק פיזי

→			-1
			-2
			-3
		גוס, +8 ק.ג.	

### מד נזק הלב

→			-1
			-2
			-3
	מעולף		

## צייד ראשים

גוף זרז תגו כוח כרז אינ היג רצו מ"י  
1 4 3 3 2 8 (5)3 3 8

יזמה: 6(8)

תת זן: טרול.

יכולות תת זן: +1 הישג, +1 שריון טבעי

**מיומנויות פעילות:** טיפוס [10]2, אקרובטיקה [5]2, ריצה [10]2, נשקי להב [4]1, אלות [5]2, חמיקה [7]2, עזרה ראשונה [6]3, רובים [6]3, תפיסה [5]2, שדאות [6]2, גישוש [6]3, קרב לא חמוש [8]5.

**מיומנויות ידע ושפות:** נוגדנים 2, תוכניות משטרה 3, מקומות מפקקים 3, נהלי משטרה 4, פראזאולוגיה 2, סיאוקס (שפת אם), אנגלית 3.

**מאפיינים:** קשר לחיות, ריפוי מהיר, התנגדות למחלות ורעלים, חסר מספר זהות, גס רוח.

## ציוד:

אלה טלסקופית [מיומנות אלות, הישג 1, נזק: 5\0], סכיני קומנדו (2) [מיומנות נשקי להב, הישג 0, נזק: 5\1-]

כפפות הלב (2) [מיומנות קרב לא חמוש, הישג 0, נזק: 5\1-]

רובה ציידים מוסברג AM CMTD (עם תבונשק, 10 מחסניות של תחמושת פלשט – 10 כדורים במחסנית) [מיומנות רובים, נזק: 9\2+, טווח: 0-30 (קצר, -0), 30 – 100 (ארוך, -1)]

רובה צלפים RUGER 100 (עם כוונת מגדילה, 10 מחסניות של תחמושת רגילה – 5 כדורים במחסנית) [מיומנות רובים, נזק: 7\0, טווח 0-10 (קצר, -2), -10-100 (ארוך, 0)]

מעיל פסים [בליסטימתקפי 6\7(5)4],

קשר-רשת של אוריקה עלית עם מערכת הפעלה של אוסיריס

משקפת אור קלוש

אזיקי פלסטיפלדה (4)

אזיקונים (2)

חזזה עגלת רופא [אם צייד הראשים מפעיל את האות או מאבד הכרה, עגלת רופא מגיעים תוך 10 דקות כדי לפנות אותו לטיפול רפואי]

## חומרת סייבר [שינוי לתכונות מחושב אל תוך

הערכים]: סייברעיניים (דרוג 3, עם הנחתת הבזקים, ראיית אור קלוש, תרמוגרפית ואולטראסאונד, וקישור לתבונשק), סייבראזניים (דרוג 2, עם הגברת שמע 3, מנחית רעשים, מסנן קולות (3)), מתגברי תגובה (2).

רוץ	הוצא מחסנית
	ספרינט
	קום משכיבה
	השלך נשק

אנשי קשר: סוחר ברכוש גנוב, רופא רחוב.

→

מד נזק פיזי		
		-1
		-2
		-3
גוסס	+4 קוביות גלישה	

→

מד נזק הלב		
		-1
		-2
		-3
מעולף		

## סמוראי רחוב

גוף זרז תגו כוח כרז אינ היג רצו מ"י  
 (2)1 3 2 3 2 (7)5 (5)4 (7)5 4

יודמה: (8)7  
 תת זן: אדם.

**מיומנויות פעילות:** נשק אוטומאטי 5[12], נשקי להב 4[11], טיפוס 3[10], חמיקה 3[9], נשקים כבדים 3[6], הסתננות 2[9], משא ומתן 2[4], נהיגה ברכב קרקעי 1[7], אקדחים 4[11], קרב לא חמוש 5[12].

**מיומנויות ידע ושפות:** תכנון כלי ירי 3, בתים בטוחים 3, מדיטציה 3, ספרדית (שפת אם), אנגלית 2, יפנית 2.

**מאפיינים:** אומץ, עמידות לכאב, התמכרות (קלה, ממריצים), חסר יכולת (פריצה).

### ציוד:

קאטאנה [מיומנות נשקי להב, הישג 1, נזק: 7פ1-] סכין קומנדו [מיומנות נשקי להב, הישג 0, נזק: 5פ1-] ארס פרדטור 4 (2), עם 10 מחסניות של תחמושת - 15 כדורים במסנית) [נזק: 5פ1-, טווח: 0-10 (קצר, 0-), 10 - 40 (רחוק, 2-)] תמ"ק אינגרם תבונשק 10 (עם תבונשק, 10 מחסניות של תחמושת - 30 כדורים במחסנית) [מיומנות נשק אוטומטי, נזק: 5פ0, טווח: 0-30 (קצר, 0-), 30 - 80 (ארוך, 2-)] מעיל שריון [בליסטימתקפי 6(8)4(6)], חוזה עגלת רופא [אם סמוראי הרחוב מפעיל את האות או מאבד הכרה, עגלת רופא מגיעים תוך 10 דקות כדי לפנות אותו לטיפול רפואי], אופנוע סוזוקי מיראז [מיומנות נהיגה ברכב קרקעי]

**חומרת סייבר** [שינוי לתכונות מחושב אל תוך הערכים]: רפלקסים מתויילים (1), שריון תת עורי (2), תחליפי שרירים (2), סייברעיניים (דרוג 3, עם הנחתת הבזקים, ראיית אור קלוש ותרמוגרפית, וקישור לתבונשק).

### פעולות קרב:

פעולות חופשיות	פעולות פשוטות	פעולות מורכבות
הפל חפץ	ירי בנשק	התקף בקרב קרוב
פול על הרצפה	הכנס מחסנית	השתמש במיומנות
הוצא מחסנית עם תבונשק	בחן פרטים	
החוזה תנועה	הרם או הנח חפץ	
אמור משפט	הכן נשק לפעולה	

→			-1
			-2
			-3
	גוסי	+4 קוביות גלישה	

**מד נזק הים**

→			-1
			-2
			-3
	מעולף		

## האקר

גוף זרז תגו כוח כרז אינ היג רצו מ"י  
1 3 4 5 2 3 5 3 4

יודמה: 10

תת זן: אורק.

יכולות תת זן: ראית אור קלוש

מיומנויות פעילות: חמיקה [7]2, חומרה [8]4, זיוף [6]2, פריצה [9]5, תפיסה [8]3, אקדחים [5]2.

מיומנויות ידע ושפות: תיאוריות קשר 3, נהלי אבטחת רשת תאגידיים 5, חדרי צ'אט 3, מערכות הפעלה 5, בתים בטוחים 3, פוליטיקת עולם תחתון 3, אנגלית (שפת אם), סינית 2, יפנית 2.

מאפיינים: תיכנות מהיר, זיכרון צילומי, גס רוח.

ציוד: כפפות מ"ת

המרלי 620S (עם 10 מחסניות של תחמושת - 15 כדורים במסנית) [נזק: 4פ, טווח: 0-10 (קצר, -0), 10 – 40 (רחוק, -2)] מעיל שריון [בליסטימתקפי 4]6, קורא ביומטרי.

חומרת סייבר קשר רשת סוני אמפרור.

תוכנות: התקפה 5, ניצול 4.

פעולות קרב:

פעולות מורכבות	פעולות פשוטות	פעולות חופשיות
התקף בקרב קרוב	ירי בנשק	הפל חפץ
השתמש במיומנות	הכנס מחסנית	פול על הרצפה
פרוץ לצומת	בחן פרטים	הוצא מחסנית עם תבונשק
התקף צומת	הרם או הנח חפץ	החוזה תנועה
	הכן נשק לפעולה	אמור משפט
	הוצא מחסנית ספרינט	רוץ
	קום משכיבה	
	השלך נשק	

אנשי קשר: בלוגר, סוחר ברכוש גנוב, סוחר מידע.

מד נזק פיזי

## פעולות קרב:

פעולות מורכבות	פעולות פשוטות	פעולות חופשיות
התקף בקרב קרוב	ירי בנשק	הפל חפץ
השתמש במיומנות	הכנס מחסנית	פול על הרצפה
הטל קסם	בחן פרטים	הוצא מחסנית עם תבונשק
	הרם או הנח חפץ	החווה תנועה
	הכן נשק לפעולה	אמור משפט
	הוצא מחסנית	רוץ
	ספרינט	
	קום משכיבה	
	השלך נשק	

אנשי קשר: סוחר ברכוש גנוב, סוחר קמעות.

### מד נזק פיזי

→			-1
			-2
			-3
	גוסס	+3 קוביות גלישה	

### מד נזק הלב

→			-1
			-2
			-3
	מעולף		

## קוסם קרבי

גוף זרז תגו כוח כרז אינ היג רצו מ"י קסם  
4 1 4 4 3 4 3 4 4 3

יזמה: 8

תת זן: עלף.

יכולות תת זן: ראית אור קלוש

מיומנויות פעילות: חמיקה [7]3, תפיסה [5]2, אקדחים [7]3, נשקי להב [6]2, כללי התנהגות [6]2, הטלת לחשים [10]5, לחשי נגד [8]3.

מיומנויות ידע ושפות: נהלי אבטחה תאגידיים 5, נהלי משטרה 2, תיאורית הקסם 3, בארים של שכירי חרב 2, הימורי ארגוף רחוב 2, אנגלית (שפת אם), לטינית 3, ספרטיאל[עלפית] 4.

מאפיינים: קוסם, אלרגיה (קלה, אור שמש), התמכרות (קלה, סימחוויה), מערכת חיסונית חלשה.

### ציוד:

קאטאנה [מיומנות נשקי להב, הישג 1, נזק: 7\1-] יאמהה סאקורה פובוקי (עם תבונשק, 20 מחסניות של תחמושת - 15 כדורים במסנית) [נזק: 4\4, טווח: 0-10 (קצר, -0), 10 - 40 (רחוק, -2)] מעיל פסים [בליסטימתקפי 4\6] קשר רשת "איירור" של נובהטק, עם מערכת הפעלה של דווה. משקפות ראייתמג עם קישור לתבונשק. קורא סימחוויה מדבקות ממריצים (4).

### קסמים:

שריון [סוג:פ, טווח: קו ראייה, משך: מתוחזק, אפקט: השריון הבליסטי והמתקפי עולים באחד על כל הצלחה במבחן]

תגבור יזמה [סוג:פ, טווח: מגע, משך: מתוחזק, אפקט: +1 ליוזמה על כל הצלחה במבחן]

הלום [סוג:מ, טווח: קו ראייה, משך: מידי, אפקט: נזק של (הצלחות)ה למטרה]

חזיז מאנה [סוג:מ, טווח: קו ראייה, משך: מידי, אפקט: נזק של (הצלחות)פ למטרה]

חזיז מאנה [סוג:מ, טווח: קו ראייה(אזור), משך: מידי, אפקט: נזק של (הצלחות)פ למטרה]

חזיז ברק [סוג:פ, טווח: קו ראייה, משך: מידי, אפקט: נזק של (הצלחות)פ למטרה]