



أثناء دورك

- تحرك بمقدار سرعتك
- قم بإجراء فعل
- قم بإجراء فعل إضافي (إن وجد)
- تفاعل مع شيء ما

الأفعال

شنّ هجوم

قم بشنّ هجوم اشتباك أو رماية واحد، أو حاول مصارعة أو دفع كائن ما.

المصارعة: مصارعة كائن ما يعني أن تخضعه، جاعلاً إياه مصاباً بحالة «مصروع».

الدفع: أن تدفع كائناً هو هجوم اشتباك قد يسقط الهدف على الأرض، أو يدفعه بعيداً عنك بـ 5 أقدام.

إلقاء تعويذة

بعض التعاويذ تتطلب فعلاً واحداً، أو فعلاً إضافياً أو أكثر.

الركض

يزيد في حركتك أثناء دورك.

الإنسحاب

عندما تتحرك بالقرب من الأعداء أثناء دورك، فلن يتمكنوا من القيام بهجمات انتهازية ضدك.

المراوغة

الهجمات ضدك مخذولة. تصبح مؤيد رجماً بالخفة.

الإعانة

تقوم بمساعدة رفيقك في مهمة أو هجمة، مانحاً إياهم تأييداً في ذلك الفعل.

الإختباء

تقوم بسبر خلسة محاولاً الإختباء

التهيؤ

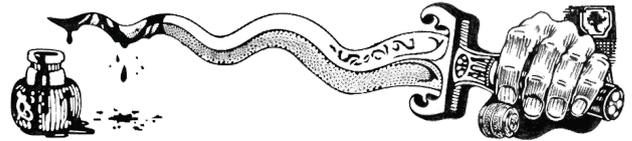
اختر فعلاً لإجرائه عندما يتحقق الشرط الذي تحدده، حيث إذا تحقق هذا الشرط تتمكن عندئذ من إجراء ذلك الفعل كردّة فعل.



طريقة اللعب



1. يصف الحسيب الموقف
2. تصف ما تريد القيام به
3. يصف الحسيب النتيجة



رمي النرد

يحدد النرد ذو 20 وجهًا (فصّ 20) الإفلح/الإخفاق في اللعبة. تُفلح الرمية إذا كان مجموع الرمية زائد المعاملات يساوي أو يفوق العدد الذي يحدده الحسيب.

- التأييد: قم برمي فصّ 20 مرتين وخذ بأعلى نتيجة
- الخذلان: قم برمي فصّ 20 مرتين وخذ بأقل نتيجة

التقريب بالنقصان

إذا تحصلت على نتيجة عشرية فإنك تقربها بالنقصان.

الحافز

الحسيب يستطيع إعطاء حافز لأحد اللاعبين. استخدامك للحافز يجعلك مؤيداً برمية فصّ 20 واحدة أو بإمكانك إعطائه لأحد رفقاتك.

ردّة الفعل (مرة واحدة أثناء دورك)

ردات الفعل هي أفعال خاصة تتولد جزاء أحداث معينة. يمكنها أن تحدث في أي وقت، حتى أثناء دور لاعب آخر.



فصّ 20



فصّ 12



فصّ 10



فصّ 8



فصّ 6



فصّ 4

القتال

الإقدام

لتحديد ترتيب الأدوار، قم برمي فصّ 20 وأضف معامل الخفة الخاص بك وذلك عندما يبدأ القتال.

شّن هجوم

- اختر هدفاً ضمن مداك.
- قم برمي فصّ 20 - أضف منحة الهجوم. إذا كانت النتيجة تساوي أو تفوق حصانة الهدف، فقم برمي الهجوم.
- قم برمي الهجوم - ارم فصوص ضرر السلاح وأضف لها المعاملات.

الضربة الفتّاة

الحصول على 20 بفصّ 20 يعتبر ضربة فتّاة. تقوم برمي جميع فصوص الضرر مرتين ثم تضيف المعاملات.

أسلحة الرّماية

يوجد عددان يعبران عن مدى أسلحة الرّماية (مثلاً، 60/20). يعبر العدد الأول عن المدى العادي للسلاح، والثاني عن المدى الأقصى للسلاح، حيث يكون الرامي مخذولاً في رمي الهجوم إذا كان الهدف وراء المدى العادي للسلاح ولا يمكنه مهاجمة هدف وراء المدى الأقصى.

إغشاء كائن

إذا اسقط الهجوم نقاط حيوية كائن ما للصفر فيمكن لصاحب الهجوم أن يختار إغشاء هذا الكائن بدل أن قتله.

الهجمات الانتهازية

إذا رأيت عدوّاً في متناولك يتعد عنك فيمكنك إجراء ردّة فعل لمهاجمته أثناء ذلك.

الحركات الخاصة

الحركة	الكلفة
الانبطاح	بدون تكلفة
الوقوف	نصف سرعتك
القفز	قدم واحد لكل قدم تركضه قبل القفز
الأرض الوعرة، التسلق، الزحف، السباحة	ضعف التكلفة العادية (تكلفك 10 أقدام لكل 5 أقدام من الحركة)

نقاط الحيوية (ن.ح)

نقاط الحيوية تعكس صلابتك، وتتراوح بين 0 ونقاط حيويك القصوى، تنقص بالضرر، وتزداد بالشفاء.

الموت المحتوم

إذا كان الضرر الفائض بعد سقوط نقاط حيويك للصفر تساوي أو تفوق نقاط حيويك القصوى، فستموت مباشرة.

السقوط مغشياً

إذا سقطت نقاط حيويك للصفر دون أن تموت، فإنك تصبح مغشياً عليك. وكلما بدأت دورك ونقاط حيويك 0 فإنك ترجم بالموت.

1	2-9	10-19	20
إخفاقين	إخفاق	إفلاح	1 نقطة حيوية

عندما تفلح 3 مرات تستقر حالتك، لكنك تبقى مغشياً عليك. وثلاث إخفاقات تقتلك مباشرة. تلقك للضرر ونقاط حيويك 0 يلحق بك إخفاقاً واحداً، والضربات الفتّاة تلحق بك إخفاقين. و الهجمات الاشتباكية تعتبر فتّاة.

استعادة نقاط الحيوية يلغي الرجم بالموت ويحييك مباشرة. يمكنك جعل حالة الكائن المغشّي عليه مستقرة إذا أفلحت بسير الطب (كده 10). يبقى هذا الكائن مغشياً عليه لكنه لا يرجم بالموت.

الإستراحة

الاستراحة الوجيزة (1 ساعة)
لاستعادة نقاط حيويك، ترمي فصوص الحيوية الخاصة بك وتضيف لها معامل الشدة.

الاستراحة الطويلة (8 ساعات)
تستعيد كل نقاط حيويك، قدراتك، ونصف مجموع فصوص الحيوية الخاصة بك.