

אי שם, יערות הגשם

משחק תפקידים מאת מיכאל פזנר

תפאורה: מודרני עם מיסטיקה
סוגה: אימה
שחקנים: 4-5
אורך: 3-5 שעות

זוכה בתחרות כתיבת ההרפתקאות באתר הפונדק: www.pundak.co.il

אם אתה מתכוון לשחק במשחק הזה –
אל תקרא הלאה!
טקסט זה מיועד למנחים בלבד!

תודה לרני שרים על ביקורת בונה ונתינת השם למשחק.

*Listen, somewhere in the jungle
You can hear the Devil laughing...
Somewhere...*

*Alice Cooper,
"Somewhere in the Jungle"*

רקע

האירועים שקדמו למשחק

אדם מיטש, חייל אמריקאי לשעבר ושכיר חרב קולומביאני להווה, קיבל משימה ממישהו לא מוכר לו, שעבד, לטענת אנשים שהוא סמך עליהם, עבור אחד הקרטלים הקולומביאניים. המשימה הייתה להגיע למטוס פרטי שאמור להתרסק בגיונגלים של דרום קולומביה ביום ראשון, שבועיים לאחר קבלת המשימה, לקראת הלילה. במטוס יהיו גברף אישה וטייס. הטייס לא רלוונטי, ואת הגבר והאישה עליו להביא לעיירה נובה-דסטינו הנמצאת בקרבת מקום ולמסור לאדם כך וכך.

מיטש קיבל אישור לקחת איתו עוד אדם אחד למשימה ומדריך – שכן מיטש מעולם לא ביקר כה עמוק בגיונגלים קודם לכן.

כמו כן, האיש נתן למיטש את חפיסת הקלפים שלו, אמר לו "להשתמש בה אם הוא ירגיש לנכון", וסירב להרחיב בנושא.

לאחר שמספר ההעדפות הראשונות של מיטש התבררו כבלתי אפשריות, מיטש שכר את שירותיו של מורגן סבנסון, שכיר חרב גם הוא. הוא עבד איתו מספר פעמים בעבר, ואמנם הוא לא ממש מחבב אותו, אך הוא חושב שאפשר לסמוך עליו. בנוסף, הוא שוכר את שירותיו של חואן רמירז, מדריך מקומי, שלפי השמועות גדל בעיירה קטנה בגיונגלים שבאיזור, עד שאחד הקרטלים החליט להשתלט על המקום.

בצדו האחר של הספקטרום, אלברט שומאכר, פרופסור לארכיאולוגיה – למעשה, מי שנתן למיטש את המשימה – חקר בדרום קולומביה שרידים של תרבות עתיקה יותר מכל דבר מתועד, ידוע או אפילו משוער. נראה כי התרבות סבבה סביב הדת שלה, שבתורה סבבה סביב אל-נחש בשם קאלאת, אל המזל, השקר והטירוף.

לאחר שהוא גילה את מיקומו המשוער של המקדש המרכזי לקאלאת, דברים החלו להדרדר. הוא התחיל לנסוע לקולומביה לעתים תכופות יותר ויותר, נהיה יותר עצבני, מנותק מהמשפחה ומרוכז לחלוטין בעבודתו. מעולם לא היו לו חברים רבים, וגם עם אלה הוא ניתק קשר לחלוטין, ונראה שנפרד מרובם בריבים ובצעקות. לבסוף, כמה ימים לפני שהחפירות היו אמורות לחשוף את המקדש של קאלאת, הוא פיטר את כל צוות העבודה ונעלם. איש לא ידע לאן נעלם ומה מעשיו, ומשלחות חיפוש לא העלו דבר.

כמה שבועות לאחר היעלמותו, קים נש, סטודנטית לתואר שני שעבדה תחתיו, יצרה קשר עם בנו, רולנד שומאכר, והחליטה לנסוע לקולומביה בחיפושים אחר הפרופסור. רולנד, אשר התעניין הרבה יותר בקים מאשר באביו – איתו מעולם לא הייתה לו מערכת יחסים בריאה, ובזמן האחרון היא נהרסה כמעט שלחלוטין – הסכים, וכך הם יצאו לדרך לקולומביה במטוס הפרטי של רולנד. כצפוי, זהו בדיוק המטוס עליו דיבר אלברט שומאכר.

אלברט שומאכר: אלברט הוא בן 57. הוא גבוה וכחוש, אך ניכר בו שהוא חזק למדי. יש לו פנים צרות ועצמות לחיים בולטות, שיער שחור דליל, ועל אפו משקפי גיון לנון עם מסגרת חומה. לגופו הוא לובש חולצות מכופתרות עם שרוולים קצרים בצבעים בהירים פשוטים, כמעט תמיד עם שלושת הכפתורים העליונים פתוחים.

מה שקרה באמת

אלברט שומאכר אכן גילה את המקדש הקבור של קאלאת. איש לעולם לא ידע אם קאלאת השתלט על מוחו של הפרופסור או אם הפרופסור החליט את שהחליט מרצונו החופשי, אך בדרך זו או אחרת, ההחלטה נעשתה שהפרופסור יעשה את שנדרש כדי להפוך לאוטאר של קאלאת. מה שנדרש, במקרה זה, הוא מה שנקרא "קורבן המזל". בדרכים מסובכות, יבחר "המזל" מספר כלשהו של קורבנות אנושיים. הקורבנות יובלו אל המקדש "על ידי המזל", ושם יהיה על הפרופסור להקריב אותם אל קאלאת ולשתות את דמם, וכך תעבור רוחו של קאלאת לתוך גופו של הפרופסור. הנבחרים ברי המזל הם חמשת חברינו לצרה בגיונגל.

כמובן שקאלאת, אל השקר במלוא הדרו, לא משתמש במזל כלל כדי לבחור את קורבנותיו ולהוביל אותם אל המקדש. רולנד וקים – האנשים היחידים מהם אכפת לשומאכר לפחות מעט – נבחרו לא באקראי. אך ככל הנראה, הפרופסור כבר מזמן איבד כל קשר למציאות, ולא אכפת לו מדבר מלבד הקורבן העתידי. הוא גם לא השתמש במזל כדי להביא את בן חסדו הפרופסור לעמדה המתאימה כדי לשכור את שירותיו של אדם מיטש. אבל השקר הגדול ביותר הוא שהטקס המובטח הוא שטות. קאלאת הרבה יותר מדי עתיק מכדי להזדקק לאוואטרים ולטקסים טיפשיים שכאלה. קאלאת פשוט יוצר בדיחה אחת גדולה כדי לראות את שומאכר מבין את מה שעשה לאחר שיהרוג את החמישה הללו, ויהרוג גם אותו לאחר מכן. אפילו המקדש אינו יותר מהזיה.

הדמויות

במשחק זה חמש דמויות ועל כן הוא מיועד לחמישה שחקנים, אם כי ניתן להריץ אותו גם עם ארבעה שחקנים. דיון נוסף בכך יובא בפרק "על הרצת המשחק" בהמשך. המכאניקה של המשחק רשומה בכל דף דמות, למען נוחות השחקנים.

לפני שש שנים עבדת כסוכן סמוי של ה-DEA (הרשות האמריקאית ללוחמה בסמים) בשטח קולומביה, במטרה להפיל את אחד הקרטלים המקומיים. רק הממונה הישיר שלך, רופרט ביירון, ידע על כך, ורק לו הייתה גישה למסמכים המאשרים את זהותך האמיתית.

לפני שש שנים אנשים של הקרטל הצליחו להרוג את ביירון ולהשמיד את כל המסמכים על הסוכנים הסמויים שעבדו תחת שירותו. כנראה שהם לא הצליחו לפענח את המידע, כי אתה נשארת בחיים. אבל הדרך היחידה שלך לחיות כאן בקולומביה הייתה באותה תחפושת של חייל מרינס לשעבר שמוכן לעשות כל דבר עבור כסף. כי לחזור לארה"ב זאת התאבדות.

כבר שש שנים שאתה נאלץ לשחק את התפקיד שלך בקולומביה. לחיות את התפקיד שלך בקולומביה. ששת השנים האלה הפכו אותך לטיפוס מריר למדי, אך אתה מנסה בכל זאת לשמור על מי שהיית פעם. אתה מנסה להאמין שאתה נשארת "הבחור הטוב", שאתה עדיין שונה משכירי החרב שבחרו לעצמם את העבודה מרצון. אתה מקווה שזה באמת נכון.

המשימה האחרונה שקיבלת לא הייתה ממישהו שעבדת איתו קודם, אבל כמה אנשים שאתה סומך עליהם אמרו לך שהוא בסדר. פגשת אותו באיזה באר קטן, שם דיברת איתו. טיפוס מוזר. בן חמישים או שישים, פנים צרות, משקפי גיון לנון, אבל מבט מרוכז, בטוח בעצמו. איזשהו קטע עם קלפים. כשדיברת איתו, הוא שלף כמה קלפים מאיזו חפיסה, כאילו רק אחרי ששלף אותם ידע איזו משימה לתת לך. אבל יש הרבה אנשים מוזרים בתחום, אתה לומד לכבד דברים כאלה.

המשימה נשמעת פשוטה: ביום כזה וכזה במקום כזה וכזה בגיונגלים שבדרום יתרסק מטוס פרטי. במטוס גבר, אישה וטייס. את השניים בלי הטייס יש ללוות לעיירה נובה-דסטינו, שנמצאת במרחק שלושה ימי הליכה משם, להתקשר למישהו שעונה לשם חורחה ולמסור אותם לו.

האיש אמר לך לקחת איתך עוד בן אדם אחד ומדריך שיתמצא במקום. והוא גם דחף לך את חפיסת הקלפים הזאת שלו ואמר "שתמש בהם אם תרגיש לנכון". שיהיה.

אחרי שהעדיפויות הראשונות שלך התבררו כבלתי אפשריות, החלטת ליצור קשר עם מורגן סבנסון. אתה עבדת איתו כמה פעמים בעבר, ואף שהוא לא הטיפוס הכי נחמד בעולם ויש לו נטייה לקחת דברים לקיצוניות, הוא שפוי יותר מהרבה אנשים שאתה רואה כאן. לפחות הוא חייל מרינס לשעבר, ככה שהאנגלית שלו טובה.

בתור מדריך שכרת את חואן רמירז, מקומי שלפי השמועות גדל בכפר קטן בגיונגלים שבאיזור, ואומרים שאין מי שמכיר את הגיונגלים טוב ממנו. הדבר המוזר היחיד בו הוא שאתה חושב שיש לו איזה מבטא קל כשהוא מדבר ספרדית, אבל אתה לא יכול להבין איזה.

אספקט
כח (שימוש אחד במהלך המשחק)

ציון
אוהל
פנס
ערכת עזרה ראשונה

מציטה (+1)
סכין קומנדו (+1)
תת מקלע (+2)

חפיסת קלפים

מכאניקה

בעת קונפליקט בין השחקנים, כל אחד מהצדדים מצהיר מה הוא מנסה להשיג בקונפליקט (לגנוב את הסכין, להרוג את הצד השני, לשכנע אותו לעשות דבר זה או אחר), וכל צד מצהיר במה הוא משתמש לצורך כך מבין הכלים העומדים לרשותו.

לאחר שזה נקבע, כל אחד מהצדדים מגלגל מספר קוביות ק6 (קוביה רגילה בעלת שש פאות). בכל קוביה, תוצאות של 1, 2, 3 הן כשלון, תוצאות של 4, 5, 6 הן הצלחה. מי משני הצדדים שקיבל יותר הצלחות מנצח בקונפליקט ומשיג את המטרה עליה הצהיר. במידה ויש תיקו, זה אומר שהקונפליקט הופרע על ידי גורם חיצוני, אף אחד מהצדדים לא השיג את מבוקשו (או שהמצב נותר ללא שינוי, תלוי בסיטואציה), ודבר מה אחר תופס את תשומת ליבם.

בבסיס, כל שחקן מטיל 1ק6. אם יש ברשותו ציוד אשר הוא יכול להשתמש בו בשביל לקדם את מטרותו, עליו להסביר איך הוא משתמש בציוד זה, ואם ההסבר מתקבל על ידי המנחה, השחקן מוסיף קוביות נוספות לגלגול, לפי המצוין ליד אביזר ציוד זה.

במהלך כל קונפליקט, ניתן להשתמש רק באביזר ציוד יחיד לצורך קבלת קוביות נוספות.

בנוסף, לכל דמות יש אספקט. אם השחקן משתמש באספקט זה בקונפליקט, עליו להסביר כיצד הוא משתלב בקונפליקט, ובמידה וההסבר מתקבל, השחקן מקבל עוד 3 קוביות לגלגול. מספר השימושים שניתן לעשות באספקט מוגבל – ליד כל אספקט רשום כמה פעמים ניתן להשתמש בו במהלך המשחק.

אתה כאן בשביל האקשן. נולדת במסצ'וסטס, ארה"ב, והתגייסת לצבא כי רצית לחוות את החיים האמיתיים – חיים עם נשק בידיים. אבל במהרה הבנת שלקבל פקודות זה הרבה פחות כיף ממה שזה נראה, אולי, בהתחלה. החיפוש העצמי לאחר הצבא מיקם אותך בסופו של דבר בקולומביה עם תת מקלע ביד, סיגר בפה, גישת "בוא תעשה לי את היום" מלוטשת היטב וזרימת כסף מעבודה כשכיר חרב – ובקולומביה, יש הרבה דרישה לכאלה.

בסופו של דבר, מי שמשלם לך את הכסף יכול היה לשלם אותו גם למישהו אחר – אנשים שמוכנים לעבוד תמיד יש, והעולם ינוע במסלולו בין אם תקבל כסף בשביל לירות למישהו בראש או אם תקבל כסף עבור מכירת קונדומים במכולת. אז אם כבר אתה ממילא נהנה מהעסק, למה לעזאזל לא?

לפני כמה ימים ניגש אליך אחד אדם מיטש. אתה חושב שעבדת איתו פעם. הוא גם אמריקאי, אז לפחות הוא יודע מה זה אנגלית של אנשים נורמליים. המשימה לא משהו מיוחד: אתם אמורים ללכת לגיונגלים בדרום ולהוביל איזה שניים ממטוס שאמור להתרסק שם לעיירה באיזור. במשימה רק אתה, מיטש ומדריך מקומי שמכיר את הגיונגלים. לא שואל שאלות, לא נכנס לבעיות. מטוס אז מטוס, שניים אז שניים. אם יהיה מזל, יצא לירות במישהו בדרך.

אספקט
כח (שימוש אחד במהלך המשחק)

ציון
אוהל
פנס
ערכת עזרה ראשונה

מציטה (+1)
סכין קומנדו (+1)
תת מקלע (+2)

מבאניקה

בעת קונפליקט בין השחקנים, כל אחד מהצדדים מצהיר מה הוא מנסה להשיג בקונפליקט (לגנוב את הסכין, להרוג את הצד השני, לשכנע אותו לעשות דבר זה או אחר), וכל צד מצהיר במה הוא משתמש לצורך כך מבין הכלים העומדים לרשותו.

לאחר שזה נקבע, כל אחד מהצדדים מגלגל מספר קוביות 6 (קוביה רגילה בעלת שש פאות). בכל קוביה, תוצאות של 1, 2, 3 הן כשלו, תוצאות של 4, 5, 6 הן הצלחה. מי משני הצדדים שקיבל יותר הצלחות מנצח בקונפליקט ומשיג את המטרה עליה הצהיר. במידה ויש תיקו, זה אומר שהקונפליקט הופרע על ידי גורם חיצוני, אף אחד מהצדדים לא השיג את מבוקשו (או שהמצב נותר ללא שינוי, תלוי בסיטואציה), ודבר מה אחר תופס את תשומת ליבם.

בבסיס, כל שחקן מטיל 1ק6. אם יש ברשותו ציוד אשר הוא יכול להשתמש בו בשביל לקדם את מטרותו, עליו להסביר איך הוא משתמש בציוד זה, ואם ההסבר מתקבל על ידי המנחה, השחקן מוסיף קוביות נוספות לגלגול, לפי המצוין ליד אביזר ציוד זה.

במהלך כל קונפליקט, ניתן להשתמש רק באביזר ציוד יחיד לצורך קבלת קוביות נוספות.

בנוסף, לכל דמות יש אספקט. אם השחקן משתמש באספקט זה בקונפליקט, עליו להסביר כיצד הוא משתלב בקונפליקט, ובמידה וההסבר מתקבל, השחקן מקבל עוד 3 קוביות לגלגול. מספר השימושים שניתן לעשות באספקט מוגבל – ליד כל אספקט רשום כמה פעמים ניתן להשתמש בו במהלך המשחק.

כשנולדת, לא קראו לך חואן רמירו. קראו לך קאש. אתה נולדת בכפר קטן במעמקי הגיונגלים, שאנשיו תמיד ידעו שהם לא באמת חלק מקולומביה. אתם הייתם אתם, ולא דומים לשום דבר אחר. הייתה לכם שפה משלכם, שאף אחד אחר לא דיבר – זו הסיבה שיש לך מבטא קל שבקלים כשאתה מדבר ספרדית. הכפר שלך ניהל קשרים עם העולם החיצון, כמובן, אבל תמיד ידעת שאתם שונים. הגיונגלים היו הבית. זקני הכפר סיפרו על הרוחות בגיונגלים – שהן לפעמים טובות ולפעמים רעות, אך תמיד יש להזהר מהן. והן סיפרו על מלך הרוחות, שאת שמו אסור היה להגיד בפומבי מחשש למשוך את תשומת לבו, שהיה אדון הנחשים, המזל והשקרים. (אבל פעם, כשהיית בן 8, התגנבת ליד ביתו של הכהן הזקן ביותר בכפר בזמן שהוא ואבא וכל שאר הגברים ניהלו את הטקס השנתי החשוב שלהם, ושם שמעת את שמו של מלך הרוחות, שרק לכוהן הזקן היה מותר לבטא – קאלאת). זאת הייתה גם הסיבה שמשחקי מזל היו אסורים – מזל, כך אמרו זקני הכפר, הוא פתח לרוחות הרעות.

אך כל זה הפסיק כשהיית בן 13, כשאחד הקרטלים באיזור החליט שהיער מתאים לו לצרכים שלו, מה שאלה לא יהיו. הם באו עם רובים ועם כלבים, והעיירה בערה, והם הרגו את אבא שלך כשהוא ניסה למנוע מהם להכנס למקום, ואתה ברחת. אתה לא יודע אם מישהו נוסף ברח, אבל אתה מעולם לא פגשת עוד מישהו מהעיירה.

אתה החלפת את שמך לחואן רמירו, שישמע מקומי, ובסופו של דבר הצלחת למצוא לעצמך מקום בעולם בתור מדרוך לגיונגלים של האיזור. אף אחד לא מכיר אותם טוב יותר מאלה שגדלו כאן, בעוד שאנשים שצריכים למצוא את דרכם בהם יש די והותר. אמת, רק ללכת ליד רוב הלקוחות מעמיד אותך על הרבה כוונות, אבל מה לעשות, גבינה בחינם יש רק במלכודת עכברים.

הלקוחות הנוכחיים הם שני בחורים אמריקאיים קשוחים. שכירי חרב, כנראה; יש כאן כאלה. שלושה ימי הליכה עד למטרה – לא אמרו מה יש שם, רק נתנו מקום באמצע הגיונגל. אחר כך שלושה ימי הליכה לעיירת נובה-דסטינו. לא מסובך.

ציון

אוהל

פנס

ערכת עזרה ראשונה

מפה

מצפן

מצטיה (+1)

אספקט

סביבה (שני שימושים במהלך המשחק)

(לדוגמא: הכנת מלכודות, הבחנה בין צמחים רעילים

לצמחים אכילים)

מבאניקה

בעת קונפליקט בין השחקנים, כל אחד מהצדדים מצהיר מה הוא מנסה להשיג בקונפליקט (לגנוב את הסכין, להרוג את הצד השני, לשכנע אותו לעשות דבר זה או אחר), וכל צד מצהיר במה הוא משתמש לצורך כך מבין הכלים העומדים לרשותו.

לאחר שזה נקבע, כל אחד מהצדדים מגלגל מספר קוביות 6 (קוביה רגילה בעלת שש פאות). בכל קוביה, תוצאות של 1, 2, 3 הן כשלו, תוצאות של 4, 5, 6 הן הצלחה. מי משני הצדדים שקיבל יותר הצלחות מנצח בקונפליקט ומשיג את המטרה עליה הצהיר. במידה ויש תיקו, זה אומר שהקונפליקט הופרע על ידי גורם חיצוני, אף אחד מהצדדים לא השיג את מבוקשו (או שהמצב נותר ללא שינוי, תלוי בסיטואציה), ודבר מה אחר תופס את תשומת ליבם.

בבסיס, כל שחקן מטיל 1ק6. אם יש ברשותו ציוד אשר הוא יכול להשתמש בו בשביל לקדם את מטרותו, עליו להסביר איך הוא משתמש בציוד זה, ואם ההסבר מתקבל על ידי המנחה, השחקן מוסיף קוביות נוספות לגלגול, לפי המצוין ליד אביזר ציוד זה.

במהלך כל קונפליקט, ניתן להשתמש רק באביזר ציוד יחיד לצורך קבלת קוביות נוספות.

בנוסף, לכל דמות יש אספקט. אם השחקן משתמש באספקט זה בקונפליקט, עליו להסביר כיצד הוא משתלב בקונפליקט, ובמידה וההסבר מתקבל, השחקן מקבל עוד 3 קוביות לגלגול. מספר השימושים שניתן לעשות באספקט מוגבל – ליד כל אספקט רשום כמה פעמים ניתן להשתמש בו במהלך המשחק.

מאז ומתמיד אהבת ארכיאולוגיה. אמרו לך שאת יכולה להגיע ליותר מזה, אבל לא היה אכפת לך. מעולם לא היה אכפת לך ממה שאחרים אמרו עליך. את תמיד השגת את מה שרצית, וידעת להשתמש בכל האמצעים שבביל להשיג את זה. ואם החלטת לבחור להיות ארכיאולוגית, אז אף אחד לא יגיד לך כלום. נהיית סטודנטית לארכיאולוגיה באוניברסיטת ייל, וכעת, בתואר השני, את עובדת עם פרופסור אלברט שומאכר במחקרו על תרבויות עתיקות בדרום קולומביה.

הוא חקר שם תרבות עתיקה, שככל הנראה קדמה לאינדיאנים, או לפחות לתרבויות האינדיאניות המוכרות. הם סגדו לאל-נחש בשם קאלאת, הוא גם אל המזל, השקר והטירוף, אך מעט מאוד התגלה פרט לכך. למה זה היה חייב להיות נחש? את שונאת נחשים. כשהיית קטנה... אבל את לא אוהבת להזכר בזה. פעם אמרו לך שיש לך פוביה מנחשים בעקבות טראומת ילדות. הפסיכולוגים עם ההגדרות שלהם. אי אפשר פשוט לשנוא נחשים בימינו?

פרופסור שומאכר לא היה הראשון שגילה את התרבות הזו, גילו אותה כבר לפני חמש עשרה שנה לערך. החוקרים שגילו אותה לראשונה שיערו שאולי אף קיימים כפרים מבודדים בגיונגלים אשר עדיין שמרו על שרידים מהתרבות הזאת, אבל משכאלה לא נמצאו ולא היו חידושים, העניין נזנח – עד שפרופסור שומאכר חפר את העסק מחדש.

בחצי השנה האחרונה הפרופסור נהיה מאוד מרוכז במחקר הזה שלו. הוא התחיל להיות יותר עצבני, פחות נוטה לדבר, וכמעט ניתן היה לחשוב שהוא מתחיל בעצמו להאמין בטקסים שהוא מצא בטקסטים העתיקים, אף שהוא לא שיתף אותך בתוכן הטקסים הללו (מה שהיה, למעשה, עוד יותר מוזר). הוא אף פעם לא היה ממש טיפוס לבבי וחביב, אבל בחצי השנה האחרונה הוא נהיה ממש בלתי נסבל. הוא בילה יותר ויותר זמן בקולומביה. כמה פעמים נסעת איתו לשם, לאתרי החפירות המוקדמים. אבל לא מזמן הוא עלה על משהו חדש, אתרחפירות של אחד המקדשים הגדולים, כביכול. שם עוד לא הספקת להיות. כמה ימים לפני שהם היו אמורים לחשוף את המקדש עצמו, הוא פיטר את כל העובדים שלו – ומאז לא שמעו עליו. זה היה לפני שלושה שבועות. ההשערה שלך היא שהוא אכן גילה את המקדש – שלפי השמועות, אמור להכיל אוצרות רבים – ולכן משחק את עצמו נעדר כדי שאף אחד לא יתחקה אחריו ואחרי האוצרות שהוא מצא שם.

קצת חיפושים ובירורים לאחר מכן, יצרת קשר עם בנו של הפרופסור, רולנד. הוא קצת שמוק, ונראה שהוא מתעניין בך הרבה יותר מבאביו – מההיכרות שלך עם הפרופסור מחד ועם הגוף שלך מאידך, אפשר להבין אותו – אבל לפחות יש לו מטוס פרטי. וזה חשוב, כי אם לפרופסור הייתה סיבה להאמין שמישהו ירצה לקחת ממנו את האוצרות שהוא מצא, גם לך כדאי להזהר – ולכן עדיף שאף אחד לא ידע שנסעת לקולומביה. וכך מצאת את עצמך עם רולנד ועם הטייס שלו בדרך לקולומביה.

צ'יץ

תרסיס פלפל (+1)

אספקט

סקסאפיל (שלושה שימושים במהלך המשחק)

מכאניקה

בעת קונפליקט בין השחקנים, כל אחד מהצדדים מצהיר מה הוא מנסה להשיג בקונפליקט (לגנוב את הסכין, להרוג את הצד השני, לשכנע אותו לעשות דבר זה או אחר), וכל צד מצהיר במה הוא משתמש לצורך כך מבין הכלים העומדים לרשותו.

לאחר שזה נקבע, כל אחד מהצדדים מגלגל מספר קוביות ק6 (קוביה רגילה בעלת שש פאות). בכל קוביה, תוצאות של 1, 2, 3 הן כשלו, תוצאות של 4, 5, 6 הן הצלחה. מי משני הצדדים שקיבל יותר הצלחות מנצח בקונפליקט ומשיג את המטרה עליה הצהיר. במידה ויש תיקו, זה אומר שהקונפליקט הופרע על ידי גורם חיצוני, אף אחד מהצדדים לא השיג את מבוקשו (או שהמצב נותר ללא שינוי, תלוי בסיטואציה), ודבר מה אחר תופס את תשומת ליבם.

בבסיס, כל שחקן מטיל 1ק6. אם יש ברשותו ציוד אשר הוא יכול להשתמש בו בשביל לקדם את מטרותו, עליו להסביר איך הוא משתמש בציוד זה, ואם ההסבר מתקבל על ידי המנחה, השחקן מוסיף קוביות נוספות לגלגול, לפי המצוין ליד אביזר ציוד זה. במהלך כל קונפליקט, ניתן להשתמש רק באביזר ציוד יחיד לצורך קבלת קוביות נוספות.

בנוסף, לכל דמות יש אספקט. אם השחקן משתמש באספקט זה בקונפליקט, עליו להסביר כיצד הוא משתלב בקונפליקט, ובמידה וההסבר מתקבל, השחקן מקבל עוד 3 קוביות לגלגול. מספר השימושים שניתן לעשות באספקט מוגבל – ליד כל אספקט רשום כמה פעמים ניתן להשתמש בו במהלך המשחק.

הדבר היחידי שבגללו אתה שמח שאתה בנו של הפרופסור לארכיאולוגיה אלברט שומאכר הוא שבגללו אתה פגשת את קים נש.

אביך הוא פרופסור לארכיאולוגיה, ותמיד היה אכפת לו מהעבודה יותר משהיה אכפת לו מהמשפחה שלו. אף פעם לא הבנת מה העניין הגדול שעושים מהעבר. אתה תמיד התעניינת בהווה. אתה נהיית עורך דין בעל שם, יש לך בית עם בריכה ומטוס פרטי. זה הישג ראוי לאדם בוגר. זה משהו שראוי לדבר עליו. למה לעזאזל אדם בוגר צריך להתעניין בתרבויות עתיקות?

נראה שלא רק עם המשפחה הוא לא הסתדר, כי באופן כללי היו לו מעט מאוד חברים. אבל בחצי השנה האחרונה זה נהיה בלתי נסבל. ב"איחודים המשפחתיים" שאמא הייתה מתעקשת לארגן הוא נהיה יותר ויותר עוקצני. לפני חצי שנה זה מתי שהוא התחיל עם הפרוייקט הזה שלו בקולומביה. בהתחלה, כל מה שהוא עשה זה לברבר על זה – על התרבות העתיקה שהוא חוקר שם, עם איזה אל שהוא כל הזמן דיבר עליו. קאדאת או קאלאס או משהו כזה. אתה לא חושב שאי פעם ראית את עיניו בורקות ככה כשהוא דיבר על משהו לפני זה – אפילו כשהוא דיבר על החפירות הקודמות שלו. גרוע מזה, לפעמים נראה שהוא מדבר לעצמו. זה התחיל להיות ממש מטריד כשהוא התחיל לדבר על האל הזה שלו כאילו הוא ממש קיים. הוא מיהר לתקן את עצמו על פליטות פה כאלה, אבל הן היו שכיחות למדי. נראה ששום דבר אחר גם לא באמת עניין אותו.

מכמה איחודים משפחתיים הוא פשוט הבריז, מה שגרם לאמא ממש להתעצבן, והוא גם בילה יותר ויותר זמן בקולומביה הזאת שלו.

ולפני שלושה שבועות הוא פשוט נעלם. הדבר היחידי שעלה בדעתך כששמעת את זה היה "סוף סוף". אתה נתת כמה כסף שצריך למשלחות חיפוש וכל זה, אבל למען האמת, כמעט קיווית שלא ימצאו אותו.

ואז באה אליך קים נש, סטודנטית בתואר שני לארכיאולוגיה שעבדה עם הפרופסור. היא התעקשה שתעזור לה לצאת בכוחות עצמה לקולומביה כדי לחפש את אבא. אוהו, בשביל גוף כמו שלה אתה תחפור דינוזאורים במו ידיך – או מה שהארכיאולוגים האלה לא עושים.

וכך מצאת את עצמך על המטוס הפרטי שלך – אלא מה – לצד הבחורה עם הגוף המדהים ביותר שראית מימך, בדרך לקולומביה. בטח, אתה שם כדי לחפש את אבא.

אספקט

מבין אנשים (שני שימושים במהלך המשחק)
(לדוגמא: שכנוע, יצירת אמון בעצמו ובהחלטותיו)

מכאניקה

בעת קונפליקט בין השחקנים, כל אחד מהצדדים מצהיר מה הוא מנסה להשיג בקונפליקט (לגנוב את הסכין, להרוג את הצד השני, לשכנע אותו לעשות דבר זה או אחר), וכל צד מצהיר במה הוא משתמש לצורך כך מבין הכלים העומדים לרשותו.

לאחר שזה נקבע, כל אחד מהצדדים מגלגל מספר קוביות 6 (קוביה רגילה בעלת שש פאות). בכל קוביה, תוצאות של 1, 2, 3 הן כשלון, תוצאות של 4, 5, 6 הן הצלחה. מי משני הצדדים שקיבל יותר הצלחות מנצח בקונפליקט ומשיג את המטרה עליה הצהיר. במידה ויש תיקו, זה אומר שהקונפליקט הופרע על ידי גורם חיצוני, אף אחד מהצדדים לא השיג את מבוקשו (או שהמצב נותר ללא שינוי, תלוי בסיטואציה), ודבר מה אחר תופס את תשומת ליבם.

בבסיס, כל שחקן מטיל 1ק6. אם יש ברשותו ציוד אשר הוא יכול להשתמש בו בשביל לקדם את מטרותו, עליו להסביר איך הוא משתמש בציוד זה, ואם ההסבר מתקבל על ידי המנחה, השחקן מוסיף קוביות נוספות לגלגול, לפי המצוין ליד אביזר ציוד זה.

במהלך כל קונפליקט, ניתן להשתמש רק באביזר ציוד יחיד לצורך קבלת קוביות נוספות.

בנוסף, לכל דמות יש אספקט. אם השחקן משתמש באספקט זה בקונפליקט, עליו להסביר כיצד הוא משתלב בקונפליקט, ובמידה וההסבר מתקבל, השחקן מקבל עוד 3 קוביות לגלגול. מספר השימושים שניתן לעשות באספקט מוגבל – ליד כל אספקט רשום כמה פעמים ניתן להשתמש בו במהלך המשחק.

מהלך המשחק

פתיחה

המשחק מתחיל עם רולנד וקים במטוסו הפרטי של רולנד, טסים מעל הגיונגלים של קולומביה, כשנפתע המנועים כבים והמטוס נופל מטה, מרסק את צמרות העצים ולבסוף עוצר, חוטמו נוטה כלפי מטה. בתא הטייס, גזע עץ שבר את השמשה לרסיסים, נכנס עמוק לתוך התא וסיים את דרכו מאחורי מושב הטייס. מקצהו השבור של הגזע נופלות אל הרצפה טיפות דם כבדות – כל מה שנשאר מראשו של הטייס.

ההתרסקות מתרחשת בערב – השמש כבר שוקעת, וחושך מוחלט יורד כעבור כחצי שעה. יש לתת לשחקנים של רולנד וקים לשחק את הסצינה אחרי התרסקות המטוס ולאפשר להם לגלות את שעלה בגורלו של הטייס. אין אפשרות ליצור קשר עם העולם החיצון – כל המכשור שבמטוס לא עובד. אם השחקנים מחפשים, ניתן למצוא בתוך המטוס אקדח נורים (+1) וערכת עזרה ראשונה.

ברגע שרולנד וקים פותחים את דלת המטוס, המשחק עובר אל חואן, מורגן ואדם, שמגיעים אל מקום ההתרסקות.

כדאי לתת לשחקנים לתאר את המראה החיצוני של הדמויות שלהם בנקודה זו, ולאחר מכן לתת להם זמן לדבר זה עם זה.

הדרך לנובה-דסטינו אמורה לקחת שלושה ימים – זאת אומרת, אם זמן קצר לאחר החילוץ (ערב יום ראשון) החבורה תקים מחנה ותלך לישון, אזי החבורה אמורה להגיע לעיירה ביום רביעי לקראת הלילה. יש לשאול את אדם, מורגן וחואן כמה צידה הם הביאו עימם (לכמה ימים ולכמה אנשים היא אמורה להספיק).

בוקר יום שני

כשהחבורה מתעוררת בבוקר יום שני (או אחרי הלילה הראשונה, על כל פנים), חואן מגלה לחרדתו שהוא אינו מבין היכן הם נמצאים. הוא יודע לאיזו עיירה הם אמורים להגיע, אבל האיזור מסביב, אף שכביכול לא השתנה, נראה לפתע לחלוטין לא מוכר. הוא אפילו לא זוכר לאיזה כוון הם אמורים ללכת. אבל יש לו מצפן, המפה תגיד לו את הכוון בו הם אמורים ללכת, והוא עדיין מאמין מספיק בעצמו שהוא יכול להוביל את החבורה בקו ישר.

כמובן, אם הוא יודה בכך, הסיכויים שישלמו לו משהו נמוכים, שלא לדבר על כך שיכולים פשוט לירות לו בראש מרוב עצבנות. האמריקאים האלה...

ההליכה

הדמויות ממשיכות בדרכן, אך למעשה הן כלואות בתוך ג'ונגל אינסופי, חסר מקום וחסר זמן. הימים עוברים ועוברים והנוף אינו משתנה. הן לעולם לא תגענה לשום מקום. מטרתן של קאלאת – ושלך כמנחה, בתור האוואטר המקומי שלו – היא להשתעשע בדמויות ככל יכולתן, במטרה להביא אותן למצב של מתיחות ושיגעון, ובתקווה גם להוציא מהן את הרע שבהן על הדרך.

בסופו של דבר, כאשר ימאס לקאלאת, או כאשר הזמן המוקצב למשחק יתקרב לסיומו, יגיע הסוף של המשחק, כפי שמתואר בהמשך.

במהלך הליכתן של הדמויות, יקרו מיני דברים שונים ומשונים, שבעזרתם קאלאת ינסה לשגע את הדמויות. דברים אלו אינם צריכים להסתדר לשום תבנית ברורה הגיונית – למעשה, עדיף שלא. מבחינת קאלאת, כל האמצעים כשרים.

אני מביא כאן דוגמאות לדברים שניתן להכניס. מה בדיק להכניס ובאיזה סדר תלוי לחלוטין בך כמנחה – ואתה יותר ממוזמן להמציא דברים משלך.

- ראשית כל, אחרי שימים רביעי וחמישי לא יביאו את הדמויות אל שום עיירה, יהיה ברור למדי שמהו לא כשורה. חואן עדיין אינו מצליח להבין איפה הוא נמצא בג'ונגל, על אף היכירותו עם המקום.
- הנשקים החמים של אדם ומורגן לא עובדים – זה בפירוש קל מדי. עדיין יש להם סכיני קומנדו וסכיני מציטה, כמובן.
- בשלב כלשהו, הדמויות מגיעות למקום שבו הן בבירור היו בעבר (שאריות של המחנה, או אף המטוס שהתרסק) – זאת למרות שחואן עדיין מרגיש שהוא מוליך את הדמויות בכוון אחד במהלך כל הזמן, והמצפן שלו מאשר, כביכול, את דעתו.
- נחשים. בבוקר מסויים, קים מוצאת בתוך שק השינה שלה נשל של נחש – או אולי אפילו נחש חי. ניתן ליצור הדרגתיות – ראשית קים מוצאת משהו הדומה לנשל של נחש, אחר כך היא מתחילה לראות נחשים רבים בין השיחים והעצים, ולבסוף היא מתעוררת ומגלה את כל שק השינה שלה שורץ נחשים – ואז היא מתעוררת שוב, רק כדי לגלות ששק השינה ריק. או שהיא מגלה את שק השינה שלה מלא בנשלים של נחשים.

- דמות כלשהי – אולי קים עצמה – אכן ננשכת על ידי נחש. אם תופסים את הנחש, אף אחד לא מצליח לזהות את סוגו והאם הוא רעיל – אפילו אלה שמבינים מעט בנחשים (חואן, למשל). הדמות שורדת, אבל ניתן להוסיף הרגשות קלות של הרעלה – הזעה, תחושת קור. אם הנשכת היא קים, יש בכל מקרה סיכוי סביר שהאפקט הוא פרי דמיונה לחלוטין.
- אחת הדמויות נופלת ונפצעת ברגלה – לא מספיק כדי שתהיה זקוקה לטיפול רפואי מקצועי, אבל מספיק כדי לעכב את החבורה.
- בשלב מסויים האוכל שהובא נגמר. עדיין ניתן לצוד חיות, וחואן יודע ללקט אוכל מהסביבה – אך גם בכך ניתן לטפל.
- השעונים של כל הדמויות עוצרים ללא שום יכולת תיקון.
- צלילים מהשיחים – צעדים, דיבורים בשפה לא מובנת. חקירה של הנושא לא מעלה כלום.
- התנהגות מוזרה של חיות – הן בורחות מהדמויות או מנסות לתקוף אותן באגרסיביות. בשלב מסויים, המוני חיות בורחות בפאניקה מהכוון אליו הדמויות הולכות, והחל מהנקודה הזו, כל החיות נעלמות לחלוטין, מה שמוריד מהפרק את האפשרות לצוד.
- בשביל לטפל גם בצמחיה, חואן יכול לגלות כי כל הצמחים באיזור הם רעילים. או שלאחר שהוא הביא צמחים טובים למאכל, כביכול, כולם מתעוררים למחרת עם קלקול קיבה.
- הקלפים של אדם. אלה ראויים לנושא משלהם:

הקלפים

אלברט שומאכר נתן לאדם מיטש חפיסת קלפים פשוטה למראה. הקלפים עשויים מקרטון דק, ישן ומצהיב, בעלי גב לבן לחלוטין ותמונות בצידם הקדמי. החפיסה מוחזקת בגומייה צהובה דביקה. אפשר לשאול את אדם מה הוא עשה עם הקלפים, אך התשובה אינה רלוונטית – בשלב זה או אחר, אדם מוצא את חפיסת הקלפים בכיס החולצה שלו, בתיק שלו או בין חפציו. אין זה משנה מה הוא עושה עם הקלפים (זורק אותם, שורף אותם, קורע אותם לחתיכות) – החפיסה תופיע בין חפציו שוב ברגע שהגרסא המושמדת תצא מטווה ראייה (הגרסא המושמדת תיעלם, במידה ומי ינסה לבדוק). באותה המידה, אם הוא יקרע את הקלפים ויכניס את הקרעים לתוך הכיס, בפעם הבאה שהוא יכניס את ידו לכיס – החפיסה תהיה שם בשלמותה. אם הוא שולף קלף מהחפיסה, הקלף "מופעל" – מתרחש אפקט הקשור לתמונה שעל הקלף (פירוט בהמשך). כמו כן, אם הקלפים נופלים ומתפזרים, תמיד אך ורק קלף אחד יפנה עם הפנים כלפי מעלה, וזה יהיה הקלף שיופעל. אם מישו ינסה לעבור על הקלפים אחד אחד, הוא יגלה שהם לבנים משני הצדדים. רק כאשר קלף נשלף מתוך החפיסה נראית עליו תמונה.

כמו כן, אין שום הבטחה שמספר הקלפים יהיה זהה בכל פעם שהם יפוזרו או ייזרקו, או שסך התמונות האפשריות הוא מספר סופי כלשהו.

עדיף לא להשתמש בחפיסת קלפים אמיתית לצורך המחשה, לאור התכונות העל טבעיות של הקלפים. אם הדמויות נמנעות מלשלוף את הקלפים, ניתן להתאכזר אליהן מעט: הדמות שמחזיקה את הקלפים אצלה מועדת, והקלפים שהיו בכיס נופלים ומתפזרים (אבל הם היו מוחזקים בגומייה! רגע, לאיפה הגומייה הזאת נאבדה?).

כך או כך, כאשר קלף נשלף, הוא מופעל בדרך כלשהי. יכול להיות שמתרחש משהו הקשור לתמונה שעל הקלף, יכול להיות שהקלף הינו רק רמז לבאות. לדמויות ניתן להחליט לבדן אם הקלף הוא מה שגורם לאירועים או שהוא רק מבשר על בואם. בכדי לתבל ולבלבל, יכול להיות ששליפת קלף לא תביא לשום תוצאה כלל. כמובן שגם אותה התמונה לא חייבת להבטיח את אותה התוצאה בכל פעם.

מובאות כאן כמה דוגמאות לקלפים (כמובן שאין חובה להשתמש בדוגמאות אלה דווקא, ואתה יותר ממוזמן להמציא לעצמו קלפים אחרים לחלוטין לפי ראות עיניך).

עין:

- בלילה הבא, מי ששלף את הקלף לא מצליח להרדם.
- מי ששלף את הקלף מתחיל להבחין בחדות רבה בכל מיני פרטים – אמיתיים או דמיוניים – בסביבה ובחבריו.
- בלילה, מי ששלף את הקלף חולם דברים אשר מעידים על העומד להתרחש בעתיד – בין אם ביום למחרת או בעתיד באופן כללי.

נחש:

- יכול להיות מקושר לנחשים התוקפים את קים או את הדמויות באופן כללי – לחזק או להחליש את התופעה.
- בבוקר הבא, מי ששלף את הקלף מתעורר עם סימני נשיכות צורבים בכמה מקומות על הגוף.

סכין:

- אם אדם או מורגן שלפו את הקלף הזה, המחשבה להשתמש בסכין הקומנדו (או במציטה) נגד מי שנראה להם בתור המטרד הגדול ביותר בחבורה מתגבשת בבהירות מוחלטת בראשם. זאת כבר לא סתם מחשבה – זהו הכרח ברור. זה מובן מאליו.
- אם אחד מהאחרים שולף את הקלף, יורדת עליו ההבנה כי החיילים רוצים להפטר מהם. זה נהיה ברור לחלוטין: הם רק מפריעים להם להתקדם, והחיילים האלה ינסו להפטר מהם. לחלופין, חואן יכול להבין שהחיילים בסופו של דבר יבינו שהם הלכו לאיבוד וינסו להרוג אותו.

מעגל:

- מי ששלף את הקלף מבין לפתע בבהירות מוחלטת שהם הלכו לאיבוד, שאף אחד לא יודע היכן הם נמצאים ושאינו להם מושג איך להגיע לאיזשהו ישוב.

רגל / מגף:

- מי ששלף את הקלף פוצע את רגלו בהמשכו של אותו יום.
- אם מי ששלף את הקלף כבר פצוע ברגלו, מצב הפצע משתנה בפתאומיות במהלך היום – מחמיר מאוד או משתפר מספיק כדי שהוא יכול ללכת כמעט ללא קושי.

בקבוק / טיפת מים:

- כל המימיות של מי ששלף את הקלף לפתע מתגלות כריקות / כמלאות.
- המים במימיות של מי ששלף את הקלף מקבלות טעם לוואי מוזר: של דם / של חלודה / של מלח.

צלחת / חתיכת בשר / פרי / ירק:

- האוכל של מי ששלף את הקלף מתגלה כמקולקל וכרקוב / כשורף תולעים.
- כל האוכל של מי ששלף את הקלף נעלם לפתע / מופיע אוכל בקופסאות אוכל שכבר היו ריקות.
- האוכל של מי ששלף את הקלף משתנה לאוכל אחר.
- מי ששלף את הקלף מרגיש לפתע ברעב עז / מרגיש שבע להמשך היום, או אולי אפילו להמשך המשחק.
- (במיוחד אם התמונה היא חתיכת בשר) אם הקלף נשלף בשלב בו לדמויות כבר נגמר האוכל או שהוא עומד להגמר ממש בקרוב, המחשבה על קניבליזם עולה ומתגבשת במוחו של מי ששלף את הקלף. אולי אפילו מתגבשת יחד עם קורבן ספציפי.

כמובן, אין חובה להגביל את השפעות הקלפים אך ורק למי ששולף אותם – אתה רשאי להחיל את ההשפעה על מי מהדמויות הוא רוצה, חלקן או כולן.
בנוסף, הקלפים יכולים להיות רמז לאחד מהדברים שהוזכרו קודם לכן, כגון חזרה אל מקום התרסקות המטוס.

ליקוי חמה והמזבח

בשלב מסויים, מתרחש ליקוי חמה מלא. לאחר הופעת הדיסק הקטן של השמש מסביב לירח, הדיסק נעלם. מהנקודה הזאת, אין בשמיים לא שמש ולא ירח, אלא חשיכה מוחלטת פרט לכוכבים. (בנקודה מסויימת ניתן להעלים גם את הכוכבים.) מכאן והילך, ההתקדמות בגיונגל הופכת להתקדמות בגיונגל בחושך מוחלט – על כל המשתמע מכך.
בשלב מסויים אחרי ליקוי החמה הדמויות נתקלות במזבח לקאלאת. זהו מזבח אבן נמוך בצורת ראש של נחש קوبرה. המזבח מגואל בדם טרי, אך מקור הדם לא ברור – אין שום גופה בקרבת מקום, וגם הכלים שבעזרתם נעשה הקורבן לא נמצאים.
על המזבח יש כתובת באנגלית, המבשרת: "קורבן המזל יביא את ברכת קאלאת אל העולם, והוא יהלך עלי אדמות בדמות נבחרו."
המטרה היא לשכנע את הדמויות להקריב זו את זו, או לפחות את אחת הדמויות, לקאלאת. בדרך כלל זה עובד – אך כמובן שאין לכך שום משמעות בפועל. זהו רק השעשוע האחרון של קאלאת.

סיום

המשחק מסתיים ברגע שכל הטריקים בשרוול של המנחה נגמרים והשחקנים מיצו את כל כיווני האינטראקציה בין הדמויות.
בנקודה הזאת השמש מופיעה לפתע בשמים בבוהק מסנוור, ובמרחק לדמויות נגלה מקדשו של קאלאת במלוא הדרו. המקדש נראה כמו שעון חול ענק, בגובה של 150 מטרים לערך, המורכב משתי פירמידות הנראות

כמו פירמידות אצטקיות, מודבקות אחת אל השנייה בחלקן הצר. מדרגות הפירמידות מעוטרות בפסלי ענק של נחשים הפונים לכל הכוונים, ואל הדמויות פונה שער ענק המוביל לתוך המקדש. בנקודה זו גל של חום שוטף את הדמויות, הן מרגישות מחנק ומאבדות את ההכרה. הן חוזרות להכרתן קשורות ללוחותן אבן הנטויים באלכסון מעל הרצפה, פניהן האחת אל השנייה. הדמויות ערומות, וגופיהן מלאים בחתכים עמוקים, היוצרים תבנית לא ברורה כלשהי. במרכז חמשת לוחות האבן עומדת קערת אבן עגולה, והדם מהחתכים זורם לתוכה. מול הקערה עומד על ברכיו אלברט שומאכר, לגופו ברדס שחור בלבד, ובמרחק עומדים כמה אנשים בבגדים שחורים הנראים כמו שומרי ראש, לבושים גם כן בברדסים שחורים, תת מקלעים על כתפיהם. שומאכר נושא תפילה אל קאלאת: "קאלאת, אדון המזל, שליט הטירוף, אני, אלברט שומאכר, עבדך, מוכן לקבל אותך אליי! ראה, קורבן המזל בוצע! אני אשתה את דמם של נבחרים, ואהיה התגלמותך על פני הארץ! שמע אותי, קאלאת!" הוא מתכופף לקערה, לוקח מהדם בשתי ידיו, זרמים של דם מתפתלים על ידיו כמו נחשים, ושותה, חיוך מלא טירוף על פניו. לפתע עיניו נפערות באימה, וקול אדיר של צחוק מרעיד את המקדש. שומאכר שולח מבט מבועת, לא ברור, כמעט לא אנושי, אל הדמויות, ואז, באחת, אור השמש שבחוץ נעלם והכל מכוסה בחשיכה מוחלטת. כל המקדש רועד, כל העולם רועד, בחשיכה נשמע קול של סלעים נופלים, צרחות היסטוריות ויריות, מעל הכל – צחוקו המתגלגל של קאלאת.

על הרצת המשחק

בבללי

המשחק מתרכז בדינמיקה שבין הדמויות. הדמויות שרויות במצב של בלבול כמעט מוחלט. ברור למדי שיש משהו שמפעיל את כוחו עליהן, אבל לא ברור מהו, מה כוחותיו, וגרוע מכל – מה מטרתו. יחד עם זאת, על אף שזהו אכן, בדיעבד, המצב, אין ליצור אצל השחקנים תחושה של חוסר אונים ושל עמידה מול כח בלתי ניתן להבסה. מצב כזה מעודד חוסר מעש וחוסר יוזמה, בעוד שזה בדיוק ההיפך ממה שצריך להשיג במשחק. כאשר הדמויות מלוכדות ועובדות יחדיו – הדבר לא מעניין. בסופו של דבר, שום דבר של ממש לא קורה, לכשעצמו, במהלך המשחק. שום מעשה של הדמויות לא מוביל אותן לשום מקום ולא משפיע על הסביבה החיצונית – אך כמובן, אסור לתת לשחקנים (ולדמויות) להבין זאת. הדבר היחיד עליו כן יש לדמויות השפעה הן הדמויות עצמן. מטרתו של קאלאת, ומטרתך כמנחה, היא להביא את הדמויות למצב של טירוף ולהפנות אותן האחת נגד השנייה. העולם החיצון הוא זרז וכלי אווירתי – הוא מה שמעצב את המסגרת למערכת היחסים בין הדמויות. במבט ראשון, יש לך כמנחה יש מעט מאוד מה לעשות במשחק, אך למעשה, תפקידך פשוט מעט שונה מהרגיל. עליך לפנות בפעולות השחקנים ובהתקדמות האינטראקציה ביניהם, ולמשוך בחוטים הנכונים כדי לכוון את האינטראקציה לאן שאתה מוצא לנכון. כאמור, המטרה היא ליצור היבנות איטית של איבה ועוינות בין הדמויות לבין עצמן. הדמויות צריכות להתחיל לחשוש אחת מהשנייה, לחשוש מסכין בגב מצד שאר בני החבורה, ובסופו של דבר – לפעול בהתאם. הסיום האידיאלי שאני רואה למשחק הזה הוא הסיום בו למקדש של קאלאת מגיעה, בסופו של דבר, רק אחת מהדמויות – מי שזו לא תהיה, – בגדיה קרועים ומלוכלכים, בידה מציטה מגואלת בדם.

אחד הכלים החזקים ביותר שעומדים לציורך לצורך זה הם הקלפים של מיטש, שכן הם מאפשרים לך לתמרן ישירות את מחשבות הדמויות. דוגמת המסגרת היא: "הממ, הם יותר מדי מלוכדים ופועלים ביחד. מיטש, אתה מועד והקלפים נופלים מכיס החולצה שלך..." כמובן, לא צריך להגזים בשימוש בכלי זה, או בכלים שלך באופן כללי, ויש לזכור שהעיקר הוא השחקנים והדמויות. בסופו של דבר, קאלאת אינו יכול למשוך ישירות בידה של אף אחת מהדמויות. (למעשה, הוא כנראה יכול, אבל זה פשוט לא יהיה ממש משעשע.) אם גם אחרי כל הנסיונות השחקנים מתעקשים להיות מלוכדים, זה עוד לא (בהכרח) אומר שהם שחקנים גרועים אשר לא מצליחים להיכנס לאווירת המשחק. זאת בהחלט אמירה מסויימת על הטבע האנושי ועל מערכת היחסים שנוצרה בין הדמויות. זה לא ימנע את מותן, אבל במובנים רבים זהו הנצחון היחיד שהדמויות יכולות באמת להשיג כאן.

כעת אתאר עוד כמה כלים שימושיים.

גלגלים

המכאניקה אינה מטפלת בשום דבר שאינו קונפליקט בין השחקנים – כל שאר הדברים אינם דורשים טיפול מכאני, ואתה רשאי להחליט לגבי תוצאות פעולות כאלה לפי רצונך. יחד עם זאת, ניתן לאפשר לשחקנים לגלגל מדי פעם על דברים כגון "האם אתה מתעורר ושומע את הויכוח בין שניהם" (אם אף אחד לא מנסה

אקטיבית לנסות לדבר בשקט ולמנוע מהשאר להתעורר, כמובן, שאז זהו קונפליקט). ניתן פשוט לתת לשחקן לגלגל 1ק6, ולבדוק אם זו הצלחה או כשלון.
הסיבה לתת לשחקנים לגלגל דברים עם משמעות במשחק היא בשביל שתוכל להכניס גם גלגולים שאין להם כל משמעות במשחק. מדי פעם, כאילו באקראי, תן לשחקן כלשהו לגלגל קוביה. ללא תלות בתוצאה (הצלחה או כשלון), תגיד משהו כמו "תתעלם, לא קרה כאן כלום". זה עוזר ליצירת לחץ.

להגיד דברים בפתר

כל דבר אשר אמור להיות ידוע לחלק מהדמויות בלבד – עליו להמסר לשחקנים הרלוונטיים בלבד. קח את השחקנים הצידה, כך שהאחרים לא ישמעו, ושם אמור להם את מה שיש להגיד (הדוגמא הבולטת ביותר היא כאשר אתה מבשר לחואן שהוא מתעורר בבוקר הראשון ומבין שהוא לא יודע איפה הוא נמצא).
אם שניים מהשחקנים מדברים ביניהם – אמור להם להתרחק משאר השחקנים. אם אחרים מנסים להאזין להם, זהו כבר קונפליקט.
בנוסף, כדאי לקחת שחקנים הצידה בשביל למסור מידע שאין זה באמת קריטי ששאר השחקנים לא ישמעו אותו – למשל, לבשר על משמרת לילה שעברה בלי שום תקריות מיוחדות. עדיין, עצם העובדה שהשחקן דיבר איתך בצד ייצור לחץ. כשהוא יגיד אחר כך "לא קרה שום דבר מעניין במשמרת שלי", סביר להניח שאנשים יחשבו שהוא מסתיר דבר מה, אפילו אם כל מה שאמרת לו בצד היה "לא קורה שום דבר מעניין במשמרת שלך".

תאורה

שימוש בתאורה יכול מאוד לעזור בעת הרצת המשחק. בעת יום, יש אור מלא. בעת לילה, האור המרכזי מכובה ויש מנורת שולחן (או לפחות האור המרכזי מעומעם). בזמן ליקוי החמה, אין אור בכלל, משחקים בחושך מלא (מסתכלים על הקוביות בעזרת פנסים קטנים או אור מהפלאפון – לא יותר). כשמתחילה סצינת הסיום, האור המרכזי מודלק בהפתעה – מה שגורם לשחקנים למצמץ קשות. (וגם לך, אבל תצטרך להתגבר).

הדמויות

המשחק בנוי לחמישה שחקנים, אבל ניתן לשחק אותו גם בארבעה – במקרה זה, מוותרים על הדמות של מורגן.

לפני תחילת המשחק, מומלץ מאוד לקחת כל שחקן הצידה לדקה ולבקש ממנו להסביר (ללא קריאה מדף הדמות!) כיצד הוא מבין את הדמות, ולבקש ממנו לתאר את האישיות שלה בכמה מלים. זה ייתן לך כמנחה תחושה טובה לגבי האופן בו השחקנים תופסים את הדמויות שלהם, ותוכל לתקן אותם במידת הצורך. (אם כי רצוי שלא לתקן את השחקנים אלא אם מדובר במשהו קריטי – אחרי הכל, כל אחד יכול לראות את הדמות שלו בצורה מעט אחרת ולקחת אותה לכוונים שונים, וזה בסדר גמור).
הדמות היחידה שמעט משתנה בהתאם לכמות השחקנים היא הדמות של אדם. בחמישה שחקנים, כאשר יש את מורגן שימשוך לכוון האכזרי והברוטאלי (וככל הנראה יעלה רעיונות על "לחסל את המשקל העודף" בסופו של דבר), אדם הוא כח שיכול להתמודד מול מורגן, ולכן כדאי להדגיש את הצד של "הבחור הטוב" שבו. לעומת זאת, אם משחקים בארבעה, יש להדגיש את הצד האכזרי והמריר יותר באדם, בכדי שהוא יוכל למשוך לכוון זה בעצמו. זאת נקודה שכדאי להבהיר לשחקן שמשחק את אדם במידת הצורך.

דברים לשים לב אליהם

ישנם כמה דברים שכדאי לשים לב אליהם במהלך הרצת המשחק.

לגרום לכולם לפחד

לכל דמות במשחק יש משהו לפחד ממנו. קים ורולנד מפחדים מחואן, ממורגן ומאדם – הם לא יודעים מה הכוונות שלהם והם בהחלט נראים כמו חברה מאיימים. חואן מפחד ממורגן ומאדם, אשר עלולים לאבד את סבלנותם כלפיו משמתברר להם שהוא לא יודע לאן להוביל אותם ושהוא לא יותר מדי שימושי להם. אדם ומורגן מפחדים זה מזה – הם שניהם שקולים בכוחם, ושניהם מושכים את הדברים לכוונים שונים, ולכן המתח ביניהם הוא גבוה.

יש לשמור על כך שכל השחקנים תמיד ידעו ויבינו ממה הדמות שלהם מפחדת – אחרת האימה עלולה לאבד מכוחה. הקלפים הם כלי מאוד ישיר להדגיש את המחשבות הרצויות.

כאשר מורגן לא נמצא בחבורה, לאדם יש משמעותית פחות ממה לפחד. כדאי לרמוז על כך שחואן יכול להיות קטלני יותר ממה שהוא נראה – הוא מכיר את המקום, הוא יכול לטמון להם מלכודת. אולי בעצם הוא יודע טוב מאוד לאן הוא מוביל את החבורה, וזאת הכל מלכודת שהוא תכנן. כדאי להדגיש עד כמה חואן קטלני ומיומן – בעודו צד חיות, למשל.

העובדה שהנשק של אדם אינו עובד הינה גם שימושית בערעור בטחונו של אדם.
אם נראה שכל אלה לא עובדים, יש עוד כמה צעדים שאפשר לנקוט. דרך אפשרית היא לגרום לאדם לפצוע את רגלו, ואז הוא בעצם זה שמעכב את החבורה – ואז יש לחואן סיבה טובה לרצות להפטר ממנו. גישה אחרת היא להשתמש במיסטיקה: דברים מוזרים מתחילים לקרות דווקא לאדם. חיות מתחילות לתקוף אותו או לברוח ממנו בפחד. הוא רואה חזיונות מוזרים. הוא מתעורר בבוקר מכוסה בעקיצות מוזרות, או שהוא מתעורר בבוקר כשטעם של דם בפיו (ומישהו אחר מגלה פצע שנראה כמו פצע נשיכה על גופו...).

כמובן שכלים אלה רלוונטיים גם לכל השאר, במקרה הצורך. אבל מה שחשוב כאן הוא לשים לב שלכל דמות ודמות יש סיבה טובה לפחד ממשו – עדיף מדמויות אחרות, אבל כל דבר אחר הוא גם טוב.

לערב את כולם

לפעמים חלק מהשחקנים גונבים את ההצגה לכל השאר. למשל, אם אדם ומורגן כל הזמן מתווכחים ביניהם, שאר השחקנים עלולים להרגיש כאילו אין להם מה לעשות חוץ מלשבת ולצפות. לך כמנחה יכול להיות קשה לשים לב לזה, כי כשאתה מסתכל, המשחק מתקדם קדימה ויש הרבה פעילות – רק לא פעילות שכולם מעורבים בה.

במקרים כאלה, כדאי ליצור מצבים אשר יכוונו את אור הזרקור לאחת הדמויות האחרות. אם יש שני וויכוחים אשר מתנהלים במקביל, וכל אחד מעורב באחד מהם, הרי שאין כל בעיה, כמובן. אבל אם חלק מהשחקנים יושבים ללא מעש במשך זמן ממושך (דקה זה זמן ממושך), יש ליצור משהו שיגרום להם לפעול. אולי חיה פורצת מהיער ותוקפת אותם. אולי מישהו מהם רואה נחש. אולי מישהו מהם שם לב לאיזה משהו מיוחד בין השיחים – כל דבר שיגרום לפעילות. יש לשמור על כולם פעילים ומעורבים, אחרת הנאתם נפגעת.

פיצול החבורה

בניגוד למשחקי אימה רבים, פיצול החבורה אינו רעיון טוב במשחק זה, שכן לב לבו של המשחק הוא באינטראקציה בין הדמויות. פיצול החבורה מקשה מאוד על ההרצה, ואם דמות אחת הולכת לבדה, הרי שמכעט ואין מה לעשות איתה משחקית מנקודה זו והלאה.

למרבה המזל, אתה לא לבד – הדמויות בנויות כך שהן לא תרצנה לפצל את החבורה במשך רוב המשחק. לאדם יש משימה, ומורגן וחואן כפופים אליו, עקרונית. אם הם לא יביאו את קים ואת רולנד לנובה-דסטינו, הם לא יקבלו כסף. לכן, הם כבר ידאגו בעצמם לכך שרולנד וקים ישארו איתם. חואן דרוש כמדריך, כל עוד לפחות בערך סומכים עליו (והוא ינסה לעשות הכל כדי להיראות הכרחי), ולכן גם אותו ירצו להשאיר. דווקא כשחואן, אדם ומורגן אולי ירצו לעזוב את רולנד וקים ולהמשיך לבד – כי החיים שלהם חשובים להם יותר – הרי שקים ורולנד ירצו להשאיר איתם, כי הם החבר'ה עם הנשק שיכולים להגן עליהם בעת צרה, והם גם אלה שיש להם סיכוי ממשי לצאת מהמקום הזה.

אם בכל זאת החבורה מחליטה להתפצל ויהי מה, עוד לא הכל אבוד. דרך פשוטה להחזיר אותם חזרה היא מיסטית – הם פשוט נתקלים זה בזה כל הזמן, כי הגיונגלים מביאים אותם זה אל זה. אפילו אם הם התחילו ללכת בכוונים מנוגדים בכוונה, כעבור כמה דקות הם יגלו שהם בעצם מתקרבים אחד אל עבר השני. זה טריק שעובד פעם, אולי פעמיים. אם החבורה מתעקשת לעשות את כל מה שביכולתה כדי להשאיר בנפרד, הרי שזה סימן שיש לסיים את המשחק. אין פה יותר מה לעשות וזהו הפתרון שהחבורה מצאה ושעליו היא התייצבה – פחות אלים מלהרוג זה את זה, בסופו של דבר. גם לגיטימי.

מקורות השראה

מבחינת האימה, המשחק בנוי בעיקר בהשראת פרוייקט המכשיפה מבלייר (The Blair Witch Project). גם כאן, מינימליזם ובלבול עובדים לטובת המשחק.

מעין מקור השראה נוסף ברמת האימה הוא הסרט קיוב (Cube), אבל צריך להזהר כשחושבים עליו כעל מקור השראה. לא צריך לתפוס את הסביבה של הדמויות בתור סביבה עוינת כמו בסרט הזה. מה שצריך לשים עליו דגש הוא שעל אף שהחבורה בסרט התחילה כמלוכדת יחסית – או, על כל פנים, בעלת מטרה משותפת – הרי שבסופו של דבר, מכל בני החבורה, רק אחד נהרג על ידי המלכודות ממש. כל השאר הרגו האחד את השני. כמו כן, מומלץ לראות כמה סרטים על גיונגלים, במיוחד כאלה הכוללים חיילים, בכדי להכנס לאווירת המקום ולקבל תחושה לגבי התיאורים הנחוצים והדברים שקורים. למשל: הטורף (Predator), סרטי רמבו בגיונגל, דמעות השמש (Tears of the Sun), צלף (Sniper), אנקונדה (Anaconda) וכי"ב.