

המרת "קנוניה אפלה" לשיטת "עולמות הפרא"

כתב: גיא קאפח <http://www.pundak.co.il>

קנוניה אפלה (Dark Conspiracy) היא מערכה של משחקי תפקידים, המתבססת על עולמנו אך עם מוטיבים של אימה, פנטזיה, ומדע-בדיוני. אתם משחקים אמפתים רבי-עוצמה, ובניגוד לעולם האפלה כאן מדובר במאבק לחיים ולמוות, ועל גורל האנושות.

החלטתי לבצע המרה של המערכה לשימוש עם משחק התפקידים עולמות הפרא (Savage Worlds), כשניתן להשתמש בגרסה המלאה או להסתפק בחוקי ההתחלה המהירה. אם אתם מכירים את משחק התפקידים קנוניה אפלה, מצוין. אם לא, ניתן לקרוא על העולם במרשתת, אך מומלץ לרכוש את אחד מספרי הבסיס כפי שאפרט בהמשך.

רקע על העולם של קנוניה אפלה

פיצוץ אוכלוסין, חמדנות לא מחושבת ומלחמות כילו את משאבי כדור הארץ - האוויר מזוהם, המים רעילים והעולם כולו רווי בקרינה רדיואקטיבית. משברים פיננסיים חוזרים ונשנים דחקו מיליוני אנשים לעוני מחפיר וגרמו לנסיגה טכנולוגית. מהפכות ומהפכות-נגד הובילו לנפילת עשרות משטרים ברחבי העולם, אי יציבות פוליטית ותחושת חוסר בטחון. עליית כוחם של תאגידי העל, יחד עם הכרסום בכוחם של הממשלות, הפכה את האדם הפשוט לעבד למעשה של בעלי הממון. גרוע מכך, הכאוס הפוליטי-פיננסי-אקלימי הוא רק סימפטום של המחלה. כוח מרושע, אל-טבעי ובלתי מובן עומד מאחורי התדרדרות עולמנו וניזון מהפחד והסבל האנושי. כוח זה מעוות ומנצל, בצורה מחוכמת ובלתי מורגשת, את מוחותיהם של אנשים על מנת להשיג את מטרותיו הזדוניות.

חלקים מהעולם נפלדו לידי כוח זה כפרי רקוב ומתוכם - מתוך הצלמוות - פולשים לעולמנו יצורי האופל: שדים, זומבים, עוגים וערפדים - יצורי סיוט ואגדה המשחרים לטרף אנושי. אך הפולשים נתקלו בתופעה בלתי צפויה בקרב האנושות - האמפתיה. המפגש הבלתי מודע עם הזרות של הפולשים הוביל לכך שהאמפתיה - שהייתה נחלתם של מתי מעט, הפכה לנפוצה בקרב כמעט מחצית מהאנושות. אומנם רוב האמפתים כלל אינם מודעים ליכולותיהם, אולם אמפתים מאומנים מהווים כוח התנגדות של ממש כנגד מזימותיהם של שליחי האופל.

ההיסטוריה של המשחק בתמצות

העולם של "קנוניה אפלה" (Dark Conspiracy) נוצר בשנות התשעים, ועירב מוטיבים של אימה, פנטזיה ומדע בדיוני עם הרפתקנות בסגנון "פאלפ". הרפתקה טיפוסית כללה שמועות מסתוריות (לרוב מתוך צהובונים) על אירועים מוזרים, חקירה אחר מקור התעלומה, מפגש עם יצורי האופל ולעתים אף עם הטכנולוגיה הביזארית שלהם, ולסיום חיסול האיום באמצעות כוח הזרוע.

שיטת המשחק המקורית הייתה מורכבת ומסובכת ושמה דגש רב על ריאליזם. זוהי המרה של השיטה לשיטת "עולמות הפרא" שהיא שיטה מהירה וקלה המתאימה למשחקי פאלפ. לא המרתי את כל השיטה אלא חלקים נבחרים, בכוונה שמרתי על רמת קסם נמוכה שמתאימה יותר לאווירת העולם המקורית מאשר קסמי התעופה, מסע בזמן ושאר התוספות שיצאו בספרי ההרחבה.

ניתן להוריד את ההתחלה המהירה של עולמות הפרא בעברית ולהתנסות במאפייני המשחק הבסיסיים או לרכוש את הספר המלא באנגלית ואז ניתן להשתמש בחוקים הנוספים עבור מרדפים, כוחות על טבעיים וכיוצא בכך. בכתיבת ההמרה יצאתי מנקודת ההנחה שהקורא מכיר את עולם המשחק.

למשחק Dark Conspiracy יצאו שלוש מהדורות במרוצת השנים -

* ספר הבסיס של המהדורה הראשונה מכיל די והותר מידע על העולם ורכישתו היא האופציה שאני ממליץ עליה למי שרוצה להכיר את העולם. הספר זמין ב-

<http://www.drivethrustuff.com/product/60424/DC1--Dark-Conspiracy-1st-edition-rulebook>

* במהדורה השנייה חילקו את ספר הבסיס למדריך לשחקן ומדריך למנחה, והוציאו כל אחד מהם בשתי מהדורות - מהדורה בסיסית מקוצצת ומהדורת "המאסטר", ההבדל ביניהן הוא בעיקר בכמות המפלצות, מהדורת המאסטר של

המדריך למנחה זמינה ב- <http://www.drivethrustuff.com/product/60425/DC2-Dark-Conspiracy-Referees-Guide-Masters-Edition-2nd-ed>

כמו כן, ניתן גם לרכוש דיסקים המכילים את כל הספרים של המהדורה הראשונה או השנייה ב-

<http://www.farfuture.net/FFE-CDROMs.html>

המהדורה השלישית מכילה נכון לעכשיו רק חוקים מעודכנים (שאינם רלוונטיים להמרת העולם לשיטת עולמות הפרא) אבל בעתיד אמור לצאת ספר בשם Conspiracy Lives שיכיל מידע על העולם. אתר הבית של המהדורה השלישית:

<http://www.kinstaffmedia.com/3hombres>

ההמרה

חוקי מערכה

דם וקרביים (Blood & Guts) - דמויות יכולות להשתמש בצ'ופרים עבור גלגולי נזק!
כשלון קריטי (Critical Failures) - כאשר דמות מגלגלת כשלון קריטי (תוצאה של 1 בשתי הקוביות) היא לא יכולה להשתמש בצ'ופר על מנת לגלגל מחדש.
פציעות קשות (Gritty Damage) – כאשר דמות נפצעת היא מגלגלת בטבלת הפציעות כדי לראות היכן היא נפצעה ומה ההשלכות של כך.

תחמושת: כדי לפשט את העניינים ולשמר אווירת פאלפ: 1 בקוביית הירי (לא משנה מה יצא בקוביית המזל) משמעה שהמחסנית נגמרת באותו סיבוב ושהדמות תצטרך לטעון בסיבוב הבא. כשלון קריטי משמעו שלדמות נגמרה כל התחמושת. עם זאת, הדמות תוכל לנצל צ'ופר כדי למצוא, בצורה בלתי צפויה, מחסנית נוספת (שתספיק עד לסוף הקרב או לגלגול הבלתי מוצלח הבא).

טעינה: כאשר נגמרת מחסנית, הדמות צריכה לטעון או להחליף אותה, פעולה הנמשכת סיבוב שלם. אם הדמות רוצה לזרוז את העניינים עליה לגלגל זריזות: בהעלאה היא מצליחה לטעון ולירות באותו סיבוב ללא עונשין. בהצלחה רגילה הטעינה לוקחת סיבוב שלם. בכשלון, הסיטואציה המלחיצה מונעת מהדמות לטעון כיאות את הנשק. בכשלון קריטי, ובכך, זה השלב בו המחסנית מתגלגלת לאיזה חור ביוב, או לשער בין-מימדי סמוך. גיבורים בעלי היתרון מהירות או קור רוח נהנים מתוספת +2 לגלגול בעוד שגיבורים בעלי קור רוח משופר או שליפה מהירה או בעלי קלף ג'וקר מצליחים אוטומטית בהעלאה [חוק חלופי: ניתן לטעון כפעולה רגילה, אם הדמות רוצה גם לירות באותו סיבוב היא סובלת ממחסר -2 הרגיל של ריבוי פעילות].

אמפתיה

שימוש בכוחות אמפתיים דורש לקיחת יתרון רקע על טבעי (אמפתיה).

רקע על טבעי (אמפתיה)

מיומנות על טבעית: אמפתיה

נקודות כוח: 10

כוחות: 3

התכונה המקושרת למיומנות האמפתיה היא רוח (מלבד דמויות עם היתרון פסיון שמשמשות בפיקחות כתכונה מקושרת). סערת רגשות: בכשלון קריטי בגלגול אמפתיה חוטפת זעזוע – דבר היכול לגרום לה לפציעה.

מיומנויות אמפתיות במזימה אפלה ניתנות להמרה ליתרונות בעולמות הפרא. כיוון שיתרונות אלו מייצגות יכולות אמפתיות ניתן, על פי דרישת המנחה, להגביל את לקיחת היתרונות לדמויות בעלות רקע על טבעי (אמפתיה) בלבד.

אמפתיה לחיות (Animal Empathy) – מתאימה ליתרונות "זיקה חייתית" (Beast Bond), "אדון החיות" (Beast master) ולכוח האמפתי "חבר החיות" (Beast Friend).

שילוב (Combining) – מכוסה על ידי חוק הגלגולים המשותפים (בעמוד 71 בספר עולמות הפרא) והיתרון "זיקה משותפת" (Common Bond) – שבכל מקרה אינו דורש רקע על טבעי (אמפתיה).

אמפתיה למחשבים (Computer Empathy) – יתרון חדש: טכנומנסר

דרישות: מתחיל, רקע על טבעי (אמפתיה) [אופציונלי]

הדמות מקבלת +2 לכל גלגולי המאפיין הקשורים למכשירים דיגיטליים כל עוד היא במגע פיזי איתם.

דמות לא יכולה לקחת גם יתרון טכנומנסר וגם את המגרעה "שתי ידיים שמאליות" (All Thumbs).

ריפוי אמפתי (Empathic Healing) - מכוסה על ידי הכוחות "ריפוי" (Healing), "ריפוי כביר" (Grater Healing) ויתרון ה"מרפא" (Healer).

חיזוי (Forboding) - מתאים ליתרון "חוש סכנה" (Danger Sense).

הטלת רגש או מחשבה (Project Emotion/Thought) – מכוסה על ידי מספר כוחות כגון פחד, בלבול, קריאת מחשבות ופיון.

הקזת רצון (Willpower drain) - מתאים ליתרון "מנטליסט" (Mentalist) המופיע בספר "עולמות הפרא", יש לשנות את דרישות היתרון ל: מתחיל, רקע על טבעי (אמפתיה), פיקחות ק8+, אמפתיה ק6+.

האסכולות האמפתיות מתבטאות ביתרונות חדשים:

נוירופת (Neuropath)

דרישות: מתחיל, רקע על טבעי (אמפתיה), לא פסיון, קוסם או מיסטיקן.
היתרון מעניק לדמות את היכולת להתאמץ ולדחוף את עצמה מעבר ליכולותיה הרגילות ולהפעיל כוחות אמפתיה מבלי לנצל את נקודות הכוח שלה. הדמות מחליטה כמה נקודות כוח היא מעוניינת ל"דחוף" ומבצעת גלגול רוח פחות מספר הנקודות. בכשלון קריטי היא מפתחת מחלת נפש, בגלגול של 1 ומטה היא סובלת מפציעה ומאבדת את הכרתה ל-1ק6 שעות, בכשלון היא סובלת מפציעה, בהצלחה היא מקבלת את הנקודות המבוקשות ויכולה להשתמש בהן באופן מיידי (היא לא יכולה לאגור אותם לשימוש מאוחר יותר), בהעלאה הדמות גם מגלגלת את מיומנות האמפתיה שלה בתוסף +1.

פסיון

דרישות: מתחיל, רקע על טבעי (אמפתיה), רוח ק+8, פיקחות ק+8, לא מיסטיקן.
דמות פסיונית לא סובלת מסערת רגשות בכשלון קריטי.
דמות פסיונית משתמשת בפיקחות במקום רוח בתור התכונה המקושרת לאמפתיה.

קוסם

דרישות: מתחיל, רקע על טבעי (אמפתיה), פיקחות ק+8, מכיר את הכוח "שער מימדי".
גלגולי אמפתיה עבור "שער מימדי" נעשים עם תוסף +2, הדמות מזועזעת רק בכשלון קריטי ולא סופגת נזק נוסף.

מיסטיקן

אני חושב שמשחק של "קנוניה אפלה" צריך להיות מצומצם בקסם ולכן איני מאמין שיש מקום לקונספט של המיסטיקן במערכה ולא טרחתי ליצור לו יתרון בעולמות הפרא. עם זאת, כוחות זמינים לאסכולה המיסטית יצוינו בהמשך.

כוחות זמינים

מקרא

- פ – כוח זמין לפסיונים
- נ – כוח זמין לנוירופתים
- ק – כוח זמין לקוסמים
- מ – כוח זמין למיסטיקנים
- א – כוח זמין לכל האמפתים

באפור מופיעים כוחות שאני ממליץ לא להשתמש בהם במערכה.

כוח	רמה	זמינות	הערות
Armor (שריון)	מתחיל	פ	מקביל לכוח "Mind Shield". עובד רק נגד התקפות מוחיות (כמו למשל חזיון פסיוני). מקביל לכוח "Invulnerability"
Banish (גירוש)	ותיק	ג, מ	
Barrier (מחסום)	מנוסה	ק	
Beast Friend (חבר החיות)	מתחיל	א	קוסמים מכירים את הכוח רק לעתים רחוקות.
Blast (פיצוץ)	מנוסה	ק, פ	היצג (Trapping) תלוי באסכולה.
Blind (עוררון)	מתחיל	א	היצג (Trapping) תלוי באסכולה.
Bolt (חזיון)	מתחיל	פ	מקביל לכוח "Mental Attack". החזיון אינו נראה אלא מצייץ התקפה מוחית. הפסיוני לא יכול להטיל יותר מחזיון אחד אבל הוא יכול להגדיל את הנזק עבור 2 נקודות כוח. כמו כן, כוחות ה-cryokinesis וה-pyrokinesis ניתנים גם הם לשימוש בתור חזיון בהיצג מתאים.
Boost/Lower Trait (העלאה/הפחתת מאפיין)	מתחיל	ג, פ	
Burrow – Dimensional Walk (הליכת מימדית)	מתחיל	ק, מ	הכוח עובד אחרת לגמרי: במקום לחפור דרך האדמה, הדמות פותחת שער למימד-קדם, עוברת דרכו, וחוזרת בחזרה לעולמנו במרחק של עד פיקחות X4 מטרים לסיבוב. דמות השוהה במימד-קדם יכולה להפתיע את אויביה על ידי ביצוע גלגול אמפתיה מנוגד לגלגול הבחנה. אם הדמות מצליחה היא מגלגלת התקפה ונזק עם +2 (או +4 בהעלאה). מחיר הכוח: 3

נקודות ל-3 סיבובים, ניתן להאריך את משך הכח עבור 2 נקודות לסיבוב, ניתן להוסיף עד 5 מטרות בסה"כ עבור נקודה למטרה נוספת.			
היצג (Trapping) תלוי באסכולה.	ק, פ	מתחיל	Burst (פרץ)
	א	מתחיל	Confusion (בלבול)
	ק, ג	מנוסה	Damage field (שדה נזק)
	א	מתחיל	Darksight (ראית חושך)
	א	מתחיל	Deflection (הסטה)
	ק, מ	מתחיל	Detect/Conceal Arcana (=Empathy) גילוי / הסתרת אמפתיה)
	פ	מנוסה	Disguise (התחפשות)
לא זמין עבור דמויות שחקן, אולי זמין עבור בני אופל.		מנוסה	Dispel (הפרה)
	מ	מומחה	Divination (ידענות)
	מ, פ	מומחה	Drain Power Points (שאיבת נקודות כוח)
	ק, פ	מתחיל	Elemental Manipulation (תעלולי יסודות)
כוח נדיר	א	מתחיל	Entangle (סיבוך)
	ק	מתחיל	Environmental Protection (הגנה מהסביבה)
	פ, מ	מנוסה	Farsight (ראייה למרחק)
הכוח משפיע על מטרה בודדת בלבד	א	מתחיל	Fear (פחד)
	ק	ותיק	Fly (תעופה)
	א	ותיק	Greater Healing (ריפוי כביר)
	ק	מנוסה	Growth/Shrink (הגדלה/כיווץ)
בהעלאה קוסמים יכולים לבחור מאפיין של מימד הקדם שבו הם השתמשו כדי לעורר מהומה: קרח (מאט את כל היצורים המושפעים פי 2), עלטה (1- לכל גלגולי מאפיין מבוססי ראייה), חשמל (גלגול חוסן או 2- להדיפה), חום (גלגול חוסן או תשישות), אור (גורם למטרות לזהור, לחילופין, מפיץ אור בוקק), צליל (2- לכל גלגולי הבחנה מבוססי שמיעה).	א	מנוסה	Havoc (מהומה)
	א	מתחיל	Healing (ריפוי)
	ק, מ	מומחה	Intangibility (ערטילאיות)
	מ	מנוסה	Invisibility (העלמות)
	ק	מתחיל	Light/Obscure (הארה/הסתרה)
הכוח יכול לשמש גם עבור יצירת קשר טלפתי עם מטרה שמסכימה לכך. מספר המטרה הוא 4 במקרה כזה.	א	מתחיל	Mind Reading (קריאת מחשבות)
בהעלאה קוסמים יכולים לבחור היצג – כמו בכוח "מהומה" לעיל.	א	מנוסה	Pummel (מהלומה)
	א	ותיק	Puppet (פיון)
	פ, ג, ק	מנוסה	Quickness (זריזות)
האם אתה בן אופל?			Shape Change (שינוי צורה)
יכול להשפיע על מטרה בודדת בלבד.	פ, ג	מנוסה	Slow (האטה)
	א	מנוסה	Slumber (תרדמת)
	א	מתחיל	Smite (הכאה)
	פ	מתחיל	Speak Language (ידיעת שפות)
	פ, ג, ק, א	מתחיל	Speed (מהירות)
	ק	מתחיל	Stun (הלם)
	א	מתחיל	Succor (סעד)
	ק	מתחיל	Summon Ally (זימון בן ברית)
	א	מנוסה	Telekinesis (טלקיניזיס)
כוח זה שונה בצורה משמעותית: הדמות פותחת שער למימד-קדם בו הזמן והחלל מתנהגים בצורה שונה מאשר בעולמנו. לכח זה שלושה שימושים: 1. תנועה מהירה: הדמות עוברת למימד-קדם בלתי מפותח על מנת	א	מנוסה	Teleport – Dimensional Portal (שער מימדי)

<p>להגביר את תנועתה – תנועה במימד-הקדם מקבילה לפי 10 מאשר בעולמנו (לדוגמא, דמות שתנוע 20 מטרים במימד-הקדם ותחזור בחזרה לעולמנו, תמצא את עצמה במרחק 200 מטרים מהשער אותו היא פתחה). מחיר: 3 נקודות ל-3 סיבובים, ניתן להאריך את משך הכח עבור 2 נקודות לסיבוב (נקודה אחת לסיבוב בהעלאה). ניתן להוסיף עד 5 מטרות בסה"כ עבור נקודה למטרה נוספת. 1 בגלגול אמפטיה (לא משנה מה התוצאה בקוביית המזל) משמעה שהמטיל (ומטרות נוספות) לא הצליחו לעבור כראוי למימד-הקדם והם מוזעזעים. בכשלון קריטי הם גם סופגים נזק של 2ק6.</p> <p>2. מסע למימד-קדם: כדי לבקר במימד-קדם אחר, על הדמות לפתוח שער אליו – דבר המותנה בכך שהדמות מכירה את מימד הקדם. פתיחת שער עולה 3 נקודות כח. כדי לחזור בחזרה לעולמנו (או לנוע למימד-קדם אחר), הדמות צריכה לפתוח שער נוסף (במחיר של 3 נקודות). כל פתיחת שער דורשת גלגול אמפטיה. הדמות יכולה להשאיר את השער פתוח כדי שעוד דמויות יעברו, אבל זה עולה לה בדרגת תשישות עבור כל דמות נוספת שעוברת בשער, עבור כל העלאה ניתן למחוק דרגת תשישות אחת. כשלון קריטי בגלגול אמפטיה משמעו שהדמות משכה תשומת לב לא רצויה משוכני מימדי-הקדם.</p> <p>3. סגירת שער: כדי לסגור שער שמישהו אחר פתח, יש לגלגל אמפטיה מנוגדת בעונשין של 2. מחיר סגירת שער: 3 נקודות כח. כשלון קריטי בגלגול אמפטיה משמעו שהדמות משכה תשומת לב לא רצויה משוכני מימדי-הקדם.</p> <p>ניירופתים מכירים כוח זה רק לעתים נדירות.</p>			
	ק	מתחיל	Walk Walker (הליכת קירות)
	פ, נ	מנוסה	Warrior's Gift (מתנת הלוחם)
לא זמין עבור דמויות שחקן, אולי זמין עבור בני אופל.		ותיק	Zombie (זומבי)