

התחלה מהירה לתיקי דרזדן

כתב: רני שרים ערכו: מיכאל פבזנר, דניאל רוזנברג

www.pundak.co.il

מבוסס על Dresden Files - <http://www.dresdenfilesrpg.com>

הקדמה

מסמך זה מכיל תקציר חוקים של משחק התפקידים גורל (Fate), כמו גם רקע על עולם המשחק של תיקי דרזדן, ולבסוף הרפתקה ודמויות מוכנות מראש שיאפשרו לכם להריץ משחק הדגמה בכדי לטעום מן השיטה. המכאניקה מבוססת על המכאניקה של Dresden Files אך מכילה שינויים קלים לטובת הפשטות והקיצור.

גורל היא משחק תפקידים גנרי, כלומר כזה שניתן להתאים לכל עולם מערכה, והוא שם דגש על יצירת הסיפור לאורך המשחק. למשחק יצאו מספר גרסאות, שכל אחת מהן מתארת עולם מערכה אחר, כגון פנטזיה (Legends of Anglerre), פאלפ (Spirit of the Century), מדע-בדיוני (Diaspora) או פנטזיה אורבנית (Dresden Files).

בתיקי דרזדן אתם משחקים בעולם דומה לשלנו, עם ההבדל שנמצאים בו ערפדים, קוסמים ופיות – ומאבק מתמיד בין כוחות הרוע לכוחות הטוב. העולם מבוסס על סדרת ספרים באותו השם.

ההרפתקה **טקסים אפלים** לוקחת את הגיבורים אל תוך חקירה של סדרת תקיפות מוזרות בקולג' אמריקאי – וחושפת בפניהם טקסים מאגיים רבי עוצמה.

הגיבור שלך

הגיבור שלך מתואר באמצעות **קונספט**, **אספקטים**, **מיומנויות**, ולבסוף **פעלולים**.

קונספט הוא תיאור בן משפט אחד, שמתמצת את המהות של הדמות. למשל, מרסלה קלו היא "אשת זאב חמת מזג" וריק מרטינז הוא "סוכן FBI אקסצנטרי".

אספקטים

אספקט הוא דרך חיים, מוטו, אמונה או רצון של הדמות. מומלץ לנסח את האספקטים בצורת משפטי מפתח כלשהם של הדמות. אספקט "טוב" הוא אספקט שמניע את הדמות וגורם לה לפעול בצורה כלשהי, ומתאר את הדמות בצורה שיכולה להשתמע לשני פנים – גם טובה, בצורה שתעזור לדמות, וגם רעה, שתפעל כנגד הדמות. אספקט אמור להיות מאפיין סיפורי של הדמות, כזה שאתה מעוניין שיבוא לביטוי במהלך המשחק, וכזה שמעניין אותך לשחק על שני פניו. אל תבחר את אספקט "האביר בשריון הלבן" אם אין לך את הכוונה לשחק את האספקט הזה גם כשהוא "מפריע".

לכל דמות ישנם חמישה אספקטים, שצריכים לענות על השאלות הבאות לגבי הדמות:

1. מי אתה? – תיאור קצר של קונספט הדמות ("קוסם בלש פרטי", "נסיך החצר הלבנה", "אביר פיות")
2. מה מניע אותך? – תיאור קצר של "מטרת העל" של הדמות ("מגינה של שיקגו", "כולנו ילדי האל")
3. מה הצרה שלך? – תכונת אישיות או מצב כלשהו שגורמת לדמות לצרות ("האבירות לא מתה!", "חכמולוג", "חוב למאפיה")
4. שני אספקטים נוספים, הקשורים לרקע או לאישיות של הדמות ("איש משפחה", "לא את הילדים!"). ניתן להשתמש באספקטים אלו גם בכדי לקשור את הדמות אחת לשנייה. למשל, האספקט החמישי יכול להיות מבוסס על מפגש או קשר בין שתי דמויות בחבורה.

מיומנויות

לכל מיומנות במשחק יש דרוג, שנוע בין אפס לחמש. כל המיומנות מתחילות בדרוג אפס, ולדמות מתחילה יש 25 נקודות מיומנות שאיתן אתה מעלה את דרוג המיומנות (בהתאם להחלטת המנחה על רמת הכוח של הדמויות מספר נקודות המיומנות יכול להיות בתחום שבין 20 ל-35).
הדרך הראשונה לקניית מיומנות היא במבנה של סולם – כלומר, אם לדמות יש מיומנות בדרגה 4, היא צריכה לפחות מיומנות אחת בדרוג 3, אחת בדרוג 2 ואחת בדרוג 1.
הדרך השנייה היא במבנה של פירמידה – כלומר, אם לדמות יש מיומנות בדרגה 4, היא צריכה שתיים בדרוג 3, שלוש בדרוג 2 וארבע בדרוג 1.
שתי הדרכים מבטיחות קבלת דמויות מאוזנות, כשההבדל הוא בעד כמה הדמויות מתמחות בדבר מסוים או טובות פחות במספר רב של מיומנויות.

רשימת מיומנויות:

אגרופים – לשם פעולות כמו התקפות לא חמושות, הגנה מהתקפות קרובות.
אמנות – לשם פעולות כמו יכולת אמנותית, קומפוזיציה, הכרת יצירות.
אתלטיקה – לשם פעולות כמו טיפוס, הגנה מהתקפות פיזיות, שבירת נפילה, קפיצה, ריצה.
דיפלומטיה – לשם פעולות כמו הגנה סוציאלית, שיחות חולין, רושם ראשוני, קריאת אנשים, עידוד אנשים.
הטעיה – לשם פעולות כמו אמירת שקרים, התחפשות, התחזות.
התגנבות – לשם פעולות כמו מארב, התגנבות, מעקב, התחבאות.
חקירה – לשם פעולות כמו ציתות, תצפית, מציאת רמזים.
ידע אקדמי – לשם פעולות כמו מחקר בספריה, רפואה, היסטוריה.
ידע על טבעי – לשם פעולות כמו מחקר על טבעי, תפיסה על טבעית. דרוש לטקסים.
כושר – לשם פעולות כמו עמידות פיזית, להשאיר ער, להתגבר על עיפות פיזית. מד לחץ פיזי.
מלאכה – לשם פעולות כמו בניה, תיקון, שבירה.
משאבים – לשם פעולות כמו קניית דברים, רמת חיים, סנדאות.
משמעת – לשם פעולות כמו הגנה מהשפעות מוחיות, שליטה עצמית, שליטה ברגשות, ריכוז. מד לחץ מנטלי.
נדרש לקסם.
נהיגה – לשם פעולות כמו נהיגה במרדפים, ניווט בעיר, דרכי קיצור.
נוכחות – לשם פעולות כמו הגנה סוציאלית, שכנוע, מוניטין, פיקוד, הפחדה, חקירה, פרובוקציה.
נשק חם – לשם פעולות כמו התקפה עם אקדחים ורובים.
פשיעה – לשם פעולות כמו פריצת מנעולים, הערכת אבטחה, הסתננות.
עוצמה – לשם פעולות כמו שבירת דברים, הרמת דברים, הפעלת כוח, האבקות.
ערנות – לשם פעולות כמו הבחנה בפרטים, המנעות מהפתעה, יוזמה.
קרב קפא"פ – לשם פעולות כמו התקפות עם נשק קר, הגנה מהתקפות קרובות, ידע על נשקים קרים.
קשרים – לשם פעולות כמו להכיר אנשים, לשמוע שמועות, לאסוף מידע.
שדאות – לשם פעולות כמו טיפול בחיות, הסוואה, רכיבה, מציאת מזון ומחסה, מציאת עקבות.
שיוט – שליטה בספינות וכלי רכב נוספים, ניווט בים או באוויר.

מד לחץ ומד בריאות:

נזק לדמות נמדד דרך מדים מיוחדים הנקראים "מדי לחץ". לכל דמות שני מדי לחץ: בריאות, המציין נזק פיזי שנגרם לדמות כתוצאה ממכות, חבורות וכו', ומנטלי, המיצג נזק הנגרם לשפיות הדמות, ומכוחות על טבעיים שפעלו על מוחה. מד הבריאות מקושר למיומנות כושר, ומד המנטלי מקושר למשמעת.
כל אחד מהמדים מתחיל עם 2 "קופסאות". אם המיומנות הרלוונטית היא 1 או 2, המד עולה ל-3. אם המיומנות היא 3 או 4 המד עולה ל-4, ובמיומנות של 5, המד הוא גם 5.

נקודות גורל:

בתחילת כל פגישת משחק, מקבלים מספר נקודות גורל השווה ל"עודף" שנשאר מקניית הפעלולים. במהלך פגישת המשחק ניתן לקבל נקודות גורל רק כתוצאה מכך שאספקט של הדמות הופעל נגדה.
עם נקודות גורל אפשר לקבל +1 לזריקה, להוסיף פרט קטן לסצנה, והכי חשוב - להפעיל אספקטים!

פעלולים

פעלול הוא כשרון מיוחד או יכולת על טבעית שיש לדמות. לכל דמות יש מאגר נקודות גורל שנקבע על-ידי המנחה, בתלות ברמת הכוח של המשחק, לרוב בין 6 ל-10. רכישת פעלולים מבוצעת על-ידי שימוש בנקודות גורל. נקודות גורל אלו מוחסרות באופן קבוע ממאגר נקודות הגורל של הדמות. הפעלולים שמוצגים כאן הן עבור משחק על-טבעי, כגון תיקי-דרזדן. דמויות שיש להן רק פעלולים של "בני תמותה" רגילים זוכות בתוסף +2 למספר נקודות הגורל שלהן. ניתן לקנות פעלול של בן תמותה בעלות של 1 לכל פעלול, היורדת ממספר נקודות הגורל של הדמות, או כוחות בעלות הנקבעת לפי הכוח העל טבעי, כפי שמציגה הטבלה בהמשך. כמות נקודות הגורל שזמינה לדמות בתחילת כל פגישת משחק שווה למספר שנותרו לה אחרי קניית הפעלולים. לא ניתן לקנות פעלולים כך שמספר נקודות הגורל של הדמות יהיה 0 או מספר שלילי.

דוגמאות לפעלולים של בני תמותה:

+1 לשימוש מסוים של מיומנות ("מבט מצמית": +1 לנוכחות כאשר מנסה להפחיד).
 +2 לשימוש מסוים במיומנות בתלות בתנאי מסוים ("לשקר עם האמת": +2 להטעיה כאשר אתה טכנית אומר את האמת).
 החלפת מיומנות באחרת לצורך פעולה מסוימת ("פורץ שקט": רשאי להחליף פריצה בהתגנבות עבור התחבאות והתגנבות).
 משהו מיוחד, להחלטת המנחה. לרוב שווה ערך לשתי הסטות, או שלוש אם הפעלול דורש שימוש בנקודת גורל.

דוגמא ליכולות על טבעיות בתיקי דרזדן

שם	מחיר	אפקט
רוק נרקוטי	1	יכול לגרום נזק מנטלי במקום פיזי עם התקפת אגרופים (ללא תוספות לנזק), או לשים אספקט של "התמכרות" מחוץ לקרב.
אקוויטי	1	נשימת מים, מתעלם ממכשולים מימיים
נשק נשיפה	2	התקפת טווח עם +2 נזק, יש לבחור אפקט (אש, חומצה וכו')
מהירות על אנושית	2	+4 ליזומה, +1 לבדיקות לאתלטיקה\+2 לבדיקות אתלטיקה בזמן ריצה, יכול לבצע בדיקת אתלטיקה כדי לעבור אזור עם מחסום ללא צורך בפעולה נוספת, מפחית 2 נקודות מחסרים כאשר מתגנב במהירות.
מהירות על טבעית	4	זוכה ביוזמה מול מהירות נמוכה יותר. +2 לבדיקות אתלטיקה\+4 לבדיקות אתלטיקה בזמן ריצה, יכול לבצע בדיקת אתלטיקה כדי לעבור שני אזורים עם מחסום ללא צורך בפעולה נוספת, מפחית 4 נקודות מחסרים כאשר מתגנב במהירות.
מהירות מיתית	6	זוכה ביוזמה מול מהירות נמוכה יותר. +3 לבדיקות אתלטיקה\+6 לבדיקות אתלטיקה בזמן ריצה, יכול לבצע בדיקת אתלטיקה כדי לעבור שלושה אזורים עם מחסום ללא פעולה נוספת, אין מחסרים כשמתגנב במהירות.
עמידות על אנושית*	2	+2 למד לחץ פיזי, 1 שריון
עמידות על טבעית*	4	+4 למד לחץ פיזי, 2 שריון
עמידות מיתית*	6	+6 למד לחץ פיזי, 3 שריון
התאוששות על אנושית*	2	התאוששות מוחלטת, אין צורך בטיפול רפואי, כושר לא מגביל מיומנויות אחרות, יכול לישון אחת ליומיים, מתאושש מתוצאות כאילו היו רמה אחת נמוכה יותר, יכול להתאושש אחת לסצנה מתוצאה קלה עם פעולה.
התאוששות על טבעית*	4	התאוששות מוחלטת, אין צורך בטיפול רפואי, כושר לא מגביל מיומנויות אחרות, יכול לישון אחת לשבוע, מתאושש מתוצאות כאילו היו שתי רמות נמוכות יותר, יכול להתאושש פעמיים בסצנה מתוצאה קלה עם פעולה.
התאוששות מיתית*	6	התאוששות מוחלטת, אין צורך בטיפול רפואי, כושר לא מגביל מיומנויות אחרות, לא צריך לישון, מתאושש מתוצאות בסוף הסצנה, יכול להתאושש שלוש פעמים בסצנה מתוצאה קלה עם פעולה.
כוח על אנושי	2	+3 לשבור דברים, +1 להחזיק אויבים, +1 לכל פעילות אשר כוח עוזר בה, +2 לנזק להתקפות אגרופים או קפא"פ.

4	6+ לשבור דברים, 2+ להחזיק אויבים, 2+ לכל פעילות אשר כוח עוזר בה, 4+ לנזק להתקפות אגרופים או קפא"פ.	כוח על טבעי
6	12+ לשבור דברים, 3+ להחזיק אויבים, 3+ לכל פעילות אשר כוח עוזר בה, 6+ לנזק להתקפות אגרופים או קפא"פ.	כוח מיתי
1	טפרים גורמים 2 נזק על ידי שימוש במיומנות "אגרופים" 2+: טפרים מורעלים. יכול לעשות תמרון אגרופים כדי לשים אספקט "מורעל" על המטרה. כל סיבוב בו האספקט פעיל, מהטרה תקבל עוד התקפת אגרופים מול כושר ללא תוספת נזק.	טפרים
1	לא מושפע מחושך, 2+ להתגנבות בחושך.	גלימת צללים
2	בהינתן קורבן חסר ישע, ניתן לבצע התקפה של משמעת מול משמעת כדי לעשות נזק מנטלי. 2+: ניתן לבצע התקפות ותמרונים על קורבן "פעיל" 2+: 2 נזק נוסף להתקפות מוחיות	שליטה מוחית
1	חושים מחודדים (1+ לבדיקות או ביצוע פעולות לא אפשריות [ראיה בחשכה, מעקב עם ריח]), מסוגל לבצע בדיקות התחבבות על חיות. יש לבחור סוג חיה ספציפי.	הדי החיה
1	יכול להפוך לצורת החיה (אבל לא מקבל יכולות נוספות בלי לשלם עליהן). רשאי לחלק מחדש את המיומנויות שלו בצורת החיה, אבל מיומנויות "מנטליות" לא רשאיות להיות גבוהות יותר מאשר בצורת האדם. אם יכולות על טבעיות נוספות באות רק בצורת החיה, מקבל הנחה של 1 על הסכום הכולל של היכולות הללו (אבל העלות היא עדיין לפחות 1).	צורת חיה
1	מבטל את כל המינוסים לטיפוס	הליכה עכבישית
1	אפשר לעוף עם בדיקת אתלטיקה	כנפיים
1	מסוגל לאתר משהו שלא ניתן לאיתור ("תקווה", "פחד") או בתנאים בלתי אפשריים (לראות בחושך מוחלט)	חוש על טבעי
1	יכול ליצר מעטפת "יפה" שתכסה את הצורה האמיתית שלך. 2+ לבדיקות סוציאליות שתלויות במראה. יכול לעשות תנועות קטנות בתוך המעטפת (הטעיה/התגנבות מול ערנות).	מסכת בשר
2	1+ להתקפות עליך, 2+ למד לחץ פיזי, לא יכול להשתמש בכלים עדינים, 1+ לדרוג גבול במקומות צרים, 2+ לשבירה של חפצים, 1+ לאתלטיקה כאשר רץ, 2+ לאיום מול מטרה שסביר שתפחד, לא יכול לקבל יותר מ 1 בהתגנבות.	ענק
1	כאשר אתה נוגע במישהו, ניתן לעורר רגש "שלילי" (פחד, כעס, תאוה, יאוש וכו), בצורה של תמרון או חסימה, בעזרת בדיקה של הטעיה (במקרה של תאוה) \נכחות (במקרה של פחד/יאוש) + 2 מול המשמעת. 1+: רגש נוסף 1+: השפעה בטווח (לא מקבלים 2+ לבדיקה) 1+: ניתן להשתמש ברגש כהתקפה מנטלית עם נזק 2 1+: נזק נוסף של 2 (סה"כ 4) להתקפה המנטלית	עירור רגש
3	מסוגל לעשות אבוקציות. בוחר שלושה מתוך חמשת היסודות (אש, מים) \חומצה\קור\אנטרופיה], אוויר\חשמל, כוח], אדמה\מגנטיזם] ורוח [השפעות מוחיות, אשליות]. חייב לבחור התמחות בכוח או שליטה (1- לשני). יודע קסמים בלי צורך בגלגול לפי הכשרון "ידע על טבעי" שני מקומות לחפצי פוקוס (ניתן להמיר כל מקום בשני מקומות לחפצים קסומים)	אבוקציה
2	מסוגל לבצע אבוקציות מת'מה מסויימת (התקפה/הגנה וכו) או יסוד מסויים. חייב לבחור התמחות בכוח או שליטה (1- לשני). שני מקומות לחפצי פוקוס (ניתן להמיר כל מקום בשני מקומות לחפצים קסומים)	תיעול

מסוגל לעשות טקסים (גילויקללות/זימונים/הגנות/חפצי קסם) יודע קסמים ברמת סיבוך לפי הכשרון "ידע על טבעי" שני מקומות לחפצי פוקוס (ניתן להמיר כל מקום בשני מקומות לחפצים קסומים). יכול לבחור התמחות באחד התחומים ולקבל +1 לסיבוך הטקס בתחום הזה.	3	כישוף טקסי
מסוגל לעשות טקס מסוג מסויים שני מקומות לחפצי פוקוס (ניתן להמיר כל מקום בשני מקומות לחפצים קסומים) יכול ליצור אשליות או "להעלים" דברים. בדיקת הטעיה מול המיומנות המתאימה.	2	טקס
יכול להפוך לענן של ערפל.	3	אשליות מינוריות
		צורת ערפל

* כוחות של עמידות על טבעית באים לרוב עם "קאטץ" – תנאי שבעזרתו ניתן לעבור את הכוחות הללו, כמו כסף לאנשי זאב או ברזל לפיות. קאטץ' כזה נותן לרוב נקודה עד 3 נקודות בחזרה מהעלות של הכוחות הללו (הסכום הכולל של הכוחות, והמחיר הוא עדיין לפחות 1), בתלות בכמה אנשים יודעים על הקאטץ' וכמה קל להשיג אליו גישה.

חוקי הגורל

ביצוע בדיקות

כששחקן רוצה לבצע מטלה מסוימת והתוצאה אינה ברורה מראש, הוא מבצע בדיקה שבה הוא בודק את המיומנות שלו כנגד הקושי של המטלה, כפי שנקבע על-ידי המנחה. ראשית יש לקבוע את המיומנות שרלוונטית למטלה, למשל אתלטיקה בכדי לטפס על קיר, או פשיעה בכדי לפרוץ דלת מאובטחת. לאחר-מכן המנחה קובע את רמת הקושי של המטלה, או באופן שרירותי – כש-1 זה קושי ממוצע, ו-5 זה קושי מדהים – או שהוא יכול להשתמש בדרוג המיומנות של הדמות עליה מבוצעת המטלה כדרוג הקושי. הצעד הבא הוא להטיל את הקוביות, כשמטילים שתי קוביות של 6, אחת "טובה" ואחת "רעה", ומחסרים את התוצאה של הקוביה הרעה מהקוביה הטובה בכדי לקבוע את תוצאת הגלגול – וכן, יכולה לצאת תוצאה שלילית. לתוצאת הגלגול מוסיפים את גלגול המיומנות של הדמות, ואת התוצאה משווים לרמת הקושי. אם ההפרש הוא אפס או חיובי – מצליחים בבדיקה. כמות נקודות ההפרש של בדיקה מעל רמת הקושי נקראת כמות ההזזות, דבר שמשמש כחיווי לרמת ההצלחה בבדיקה.

ניתן להשפיע על תוצאת הבדיקה גם באמצעות נקודות גורל:

- תוספת של +1 לתוצאת הגלגול.
 - להשתמש בפעול שיש לדמות ורלוונטי לבדיקה.
 - להכריז על תוספת קלה לסצנה – למשל לקבוע שקיים בחדר מטף כיבוי. למנחה יש זכות וטו על הכרזה זו.
- בנוסף ניתן להשתמש בנקודת גורל עבור שימוש באספקט, כפי שיפורט בהמשך.

שימוש באספקטים:

באספקטים ניתן להשתמש בשלוש דרכים בסיסיות, כולן עולות נקודת גורל. כדי להפעיל אספקט אתה צריך להיות מסוגל לבצע איטראקציה עם האספקט הזה – כלומר, להיות פעיל ובסצנה, לכל הפחות, ומסוגל לפעול בצורה שתוכל לגרום להפעלת האספקט (לדבר עם דב"ש, לדוגמא, כדי להפעיל את אחד האספקטים שלו)

הפעלה: אם יש לך אספקט שמתאים לסיטואציה ויכול לעזור לך, אתה רשאי להפעיל אותו ולקבל +2 לזריקה או גלגול מחדש של הקוביות.

תיגו: אם יש על האזור, לחבר, או ליריב אספקט שמתאים לסיטואציה ויכול לעזור, אתה רשאי להפעיל אותו ולקבל +2 לזריקה או גלגול מחדש. אם האספקט שהופעל הוא של היריב, הוא יקבל נקודת גורל בסוף הסצנה.

אילוץ: אתה יכול לחייב מישהו לפעול בצורה המתאימה לאספקט, כאשר הסיטואציה הופכת את הפעולה הזו ללא נוחה או מסוכנת, ובאופן כללי הופכת את החיים של הדמות (ואת המשחק) ליותר מעניינים. במקרה כזה, השחקן שמשחק את הדמות מקבל את נקודת הגורל. אם הוא לא מעוניין, הוא יכול לשלם נקודת גורל במקום ולדחות את הקומפל (בגלל זה כדאי לבחור אספקטים "רעים" שרוצים לשחק – זו הדרך הקלה לחדש נקודת גורל במהלך פגישת משחק!) אפשר לעשות אילוצים לדמויות מנחה או לשחקן אחר. אופציה אחרת היא לפעול לפי האספקט ולבקש קומפל "בדיעבד".

הערכות, אבחנות וניתוחים:

ניתן להשתמש במיומנויות כדי לגלות אספקטים ולשים אספקטים על יצורים וסצנות.

כדי לנסות לגלות אספקט קיים על דב"ש, לרוב משתמשים במיומנות ההתחבבות (לרוב מול משמעת או הטעיה) כדי לנסוך להעריך את האישיות של הדב"ש. הצלחה תגלה אספקט אחד של הדב"ש. ניתן לבצע את זה בעזרת מיומנויות אחרות, אם התנאים מתאימים (למשל, בעזרת ידע על טבעי כאשר מחפשים את החולשות של המפלצת של השבוע).

כדי לנסות לשים אספקט על סצנה או דב"ש, מבצעים פעולה דומה לפעולת התמרון בקרב, אבל עם מיומנות ידע או תפיסה כלשהי – למשל שימוש במיומנות הערנות כדי "לשים לב" לצינורות המיים שעוברים ממש מעליכם. כמו במקרה של תמרון, גם הכנסת אספקטים למשחק בצורה כזו מזכה את הדמות בתגית ראשון חינום על האספקט.

ניתן גם לנסות לנחש אספקטים ולנסות לתייג אותם או לעשות להם קומפל. אם אתה טועה ישנן שלוש אופציות: הראשונה היא שתקבל את הנקודה בחזרה אם העובדה שטעית לא אומרת כלום. אם גילית משהו על הדב"ש כתוצאה מהקומפל שנכשל, הנקודה הולכת לאיבוד. האפשרות השלישית היא שזו היתה הטעיה מכוונת, והיריב שלך יכול לקבל לעצמו את הנקודה, או להחזיר לך אותה ולשים אספקט זמני עליך.

קונפליקטים

לעתים בדיקת מיומנות בודדת לא מספיקה, אלא יש סצנה של עימות חזיתי, בין אם בקרב או במלים.

מבנה האזור:

את השטח שבו מתרחש הקרב יש לחלק לאזורים. אזור לא מוגדר על ידי גודל, אלא על ידי חלוקה ל"שטחי פעילות". אם הקרב מתרחש בחנות, ניתן לחלק את השטח לאזורים "מגרש החניה", "הקופה" ו"המעברים האחוריים".

מחסומים:

אם בין אזור לאזור יש הפרדה כלשהי, כמו דלת נעולה או גדר, זה אומר שיש מחסום בין האזורים, ויש צורך בפעולת תנועה כדי לעבור בניהם. לכל מחסום יש דירוג שאותו יש לעבור כדי לנוע בין האזורים.

יוזמה:

בתחילת כל קרב, מבצעים בדיקת יוזמה על ידי גלגול של מיומנות הערנות, ופעולה בסדר יורד. בתחילת הסיבוב השני והלאה, הסדר של הקרב נשאר כמו בסיבוב הראשון.

פעולות:

בכל סיבוב, כל דמות רשאית לבצע פעולה ראשית אחת. ישנן חמישה סוגי פעולות: התקפה, הגנה, חסימה, תמרון ותנועה. בעקרון ניתן להשתמש בכל מיומנות לכל פעולה, אם מתארים למי היא מתאימה ואיך ניתן לבצע אותה.

התקפה: מבצעים בדיקה מנוגדת מול מיומנות ההגנה (לרוב אתלטיקה, אגרופים או קרב חמוש) של היריב. אם לתוקף יצא יותר, הוא גורם נזק. כמו הנזק ("לחץ") שווה לכמות ההזזות בהתקפה + דרוג הנשק של התוקף – דרוג השריון של המגן. אם התוקף משתמש בנשק חם, מושלך וכו', הוא יכול להתקיף לאזור סמוך. אחרת, הוא יכול להתקיף רק אויבים בתוך האזור שלו. במידה והתוקף משתמש בנשק אוטומטי, הוא רשאי לחלק את תוספת ההתקפה בין כמה מטרות, אבל לפחות +1 על כל מטרה. נותן לדמות את האספקט הזמני "קצר בתחמושת".

הגנה: מאפשר להגן על ידיד. כל דמות יכולה להגן על עצמה במהלך הסיבוב, אבל במידה ואתה מגן על חבר, אתה רשאי לגלגל בזמן הפעולה שלך, והחבר שלך רשאי להשתמש בתוצאה הגבוהה בין ההגנה שלו לבין התוצאה שלך.

חסימה: מאפשר לחסום את כל הפעולות של יריב אחד, או סוג פעולה אחת של כל היריבים באזור. מבצעים בדיקת מיומנות – התוצאה הסופית נקראת "דרוג החסימה". כדי להצליח לבצע את הפעולה שהוא רוצה, היריב חייב להצליח לעבור את דרוג החסימה.

תמרון: מאפשר לשים אספקט זמני על יצור או על אזור (או על סצנה במקרים מיוחדים). כיד לשים אספקט על דמות אחרת, יש לבצע בדיקת מיומנות מתאימה מול מיומנות ההגנה של הדמות השניה. אם רוצים לשים אספקט על האזור, יש לבצע את הבדיקה מול מספר מטרה שיחליט המנחה, לרוב 3. אם קיבלת הצלחה עם 0 הזזות, שמת אספקט "שביר" על המטרה, שישאר לשימוש אחד. אם קיבלת הזזה אחת או יותר, האספקט ישאר עד סוף הסצנה. כאשר שמת אספקט על המטרה, ניתן לתייג אותו (אתה או בן ברית) חינם פעם אחת. כמו כן, ניתן להוריד אספקט מעצמך על ידי ביצוע תמרון נגדי. אם הדמות ששמה את האספקט עליך עדיין "מתרכזת" כך ומנסה לעצור בעדך, היא רשאית לגלגל הגנה כדי למנוע ממך להוריד את האספקט. אחרת, רמת הקושי להוריד אספקט היא 0.

תנועה: בדרך כלל אפשר לעבור אזור אחד בפעולת תנועה חופשית, בהנחה שאין מחסום. עם פעולת תנועה, ניתן לכסות יותר מרחק או לעבור מחסומים. מגלגלים בדיקת אתלטיקה. עבור כל הזזה מעל דירוג המחסום בין האזורים, אפשר לעבור אזור אחד.

תזכורת: לכל אחד יש בכל סיבוב פעולה אחת, וניתן לנוע מהאזור שלך לאזור צמוד אם אין מחסום בדרך. הגנה מתבצעת בצורה מיידיית.

נזק והשלכות:

לחץ:

אם מקבלים "לחץ" (נזק), מסמנים את את המשבצת השווה לכמות הנזק שנגרמה – יש לסמן מד בריאות או מד מנטלי בהתאם לסוג הנזק. אם המשבצת מלאה, מסמנים את זו שאחריה. אם נגמרו לך המשבצות שאתה רשאי לסמן, יצאת מהקרב והיריב רשאי להגיד מה קרה לך, בהתאם לסוג הפגיעה שגרמה לך לצאת מהקרב.

מדי הלחץ מתנקים לאחר הקרב או הסצנה בהם התמלאו, בהנחה שלדמות היה זמן לנוח ולהרגע.

השלכות:

ניתן לקחת השלכות כדי להוריד את הנזק. השלכות הן למעשה אספקטים זמניים, ברובם רעים, על הדמות - "לסת שבורה", "הזיות" וכו'.

ישנן ארבע רמות של השלכות, כל אחת מורידה כמות אחרת של נזק וכל אחת נשארת על הדמות למשך זמן אחר:

- השלכה קלה מורידה 2 מהנזק ונעלמת אחרי סצנה "רגועה", שבה הדמות יכולה לנוח.
 - השלכה בינונית מורידה 4 מהנזק ונעלמת אחרי פגישת משחק "רגועה".
 - השלכה חמורה מורידה 6 ונעלמת בסוף הסיפור הבא.
 - השלכה קריטית מורידה 8, ולא נעלמת כלל – היא שמה אספקט קבוע על הדמות, אולי אפילו מחליפה אספקט אחר שלה – יש לשמור את ההשלכות הללו לרגעים דרמטיים בסיפור.
- אפשר לקחת רק השלכה אחת מכל רמה (במשותף לשני המדים) בו זמנית.

אם יש עלייך השלכה, היריב רשאי להטיל עליו תגית אחת בחינם. כמו כן, על כל השלכה שקיבלת בקרב, אתה מקבל בסוף הקרב נקודת גורל אחת.

ויתור:

אפשר לוותר על קונפליקט לפני שהפסדת בו באופן רשמי. במקרה כזה, היריב ואתה מוצאים פשרה באמצע, ואתה יוצא מהקונפליקט ("נפצתי קשה ונקברתי מתחת להריסות"). "חשפתי איפה הבסיס שלנו, אבל הצלחתי לברוח מהחדר."

ציוד:

נשקים

לכל נשק יש דירוג, מ 1 והלאה. דירוג הנשק הוא כמות הלחץ הבסיסית שהוא גורם בהתקפה מוצלחת, ואליה מוסיפים את ההפרש בין ההתקפה להגנת היריב.

נשקים בדרוג 1 הם נשקים קטנים, כגון אגרופנים, סכינים ואקדחים קטנים.
נשקים בדרוג 2 הם נשקים בינוניים, כגון רוב נשקי הקפא"פ ואקדחים רגילים.
נשקים בדרוג 3 הם נשקי קפא"פ דו ידניים, רובי צייד ורוב הנשקים האוטומטים.
נשקים בדרוג 4 ומעלה הם נשקי "שדה קרב", כגון חומרי נפץ, משגרי טילים, מקלעים כבדים וכו'.

שריון:

לכל שריון יש דרוג מ 1 והלאה. הוא יוריד מהלחץ המתקבל מהתקפה מוצלחת על הדמות. באופן כללי, טכנולוגיות השריון מפגרות אחרי טכנולוגית הנשק, ולכן הדרוגים שלהם נמוכים יותר.

שריון קוולר יתן שריון 1. קוולר מחוזק יתר כנראה דרוג שריון של 2. דרוגים של 3 ומעלה קשה למצוא מעבר לחפצים והגנות קסומות.

קסם:

באופן כללי, ישנם שני סוגי קסמים:

1. אבוקציה – קסם "מהיר ומלוכלך", כזה ששמיש בשדה בלי הכנה מוקדמת.
2. טקס – קסם איטי יותר, שדורש זמן להכנה ובניה.

אבוקציה:

מתחלקת לחמישה יסודות: אש[אור\עשן\חום], מים[חומצה\קור\אנטרופיה], אוויר[חשמל, כוח], אדמה[מגנטיזם] ומאנה [השפעות מוחיות, אשליות].

ניתן לבצע בעזרתה את חמשת הפעולות הרגילות: התקפה, תמרון, הגנה, חסימה, תנועה, על מטרות הנמצאות בטווח הראיה של הקוסם.

התקפה: עוצמת הקסם תקבע את דרוג הנשק שלו. ההצלחה בבדיקת השליטה תקבע את ההצלחה בהתקפה. **תמרון:** עוצמת הקסם תקבע את ההצלחה בתמרון.

חסימה: עוצמת הקסם תקבע את עוצמת החסימה. כמו כן, ניתן לחלק את העוצמה ב 2 כדי ליצור שריון על מישהו. **הגנה:** עוצמת הקסם תקבע את ההצלחה בהגנה. לחילופין, ניתן ליצר שריון בדרוג חצי מעוצמת הקסם (לעגל למטה). שימו לב: לא ניתן להגן עם קסם בצורה "ספונטנית", יש להטיל אותו לפני ההתקפה! **תנועה:** עוצמת הקסם תקבע את ההצלחה בתנועה.

שימוש באבוקציה:

לכל קסם יש לבחור לפני ההטלה את העוצמה שלו. כל קסם אבוקציה מתיש את המשתמש בו, ולכן כל שימוש בקסם יוצר לחץ מנטלי: 1 לפחות, אבל יותר אם העוצמה שהקוסם זימן גדולה ממיזמנות המשמעת שלו (או

מהמיומנות – 1 אם ההתמחות שלו היא בשליטה). ניתן לזמן עוד עוצמה במחיר של לחץ מנטלי נוסף (ביחס של 1:1).

כדי להטיל בהצלחה קסם, יש לגלגל בדיקת משמעת (1- אם ההתמחות היא בעוצמה) ברמת קושי כמו העוצמה שלו. בכשלון, יש לקוסם שתי אפשרויות – לוותר על הלחש (ואולי לגרום לתופעות לוואי לו ולחבריו), או לשלם עוד לחץ מנטלי השווה להפרש בין התוצאה.

ניתן לפצל קסם על כמה מטרות. במקרה של התקפה, יש לחלק את תוצאת ההתקפה בין המטרות, לפחות 1 על כל מטרה. בכל מקרה אחר, יש לפצל את עוצמת הקסם בין המטרות. ניתן להפעיל קסם על אזור שלם (ללא הבחנה בין ידיד לאוייב) אם מוסיפים 2 לעלות העוצמה שלו. זמן הפעולה של קסם הוא עד הפעולה הבאה של הדמות. ניתן להאריך אותו באחת משתי דרכים:

1. ניתן להעלות את עוצמת הקסם ב1 על כל פעולה נוספת שרוצים שהלחש יפעל.
2. בפעולת הדמות הבאה ניתן לבצע פעולת תחזוק. הדבר מתבצע כמו הטלת קסם נוסף מאותו הסוג, וכל נקודה בעוצמה תוסיף פעולה נוספת שבה הלחש יפעל.

לדמות עם יכולת הקסמים מגיעים "לחשים ידועים" שמספרם שווה למיומנות הידע העל טבעי שלהם. אלו הם לחשים עם אפקט קבוע שהקוסם יכול להשתמש בהם כאילו גלגל "0" בבדיקה. יש לכלול בתיאור הקסם לא רק את האפקט, אלא גם את עוצמתו והאם הוא משתמש בחפצי מיקוד כלשהם.

טקסים:

טקס הוא לחש עדין יותר, הלוקח זמן רב יותר, אבל בעל אפשרויות רבות יותר לגבי מה שהוא יכול לבצע. טקס מסוגל לבצע את הפעולות הבאות:

1. לחקות מיומנות אחרת, גם אם זה לא היה אפשרי לבצע את הפעולה בעזרתה.
2. לבצע "תמרון מרוחק" על מטרה.
3. לבצע "התקפה מרוחקת" על מטרה.
4. לבצע זימון של רוחות ויסודנים.
5. ליצור חסימות והגנות מהעל טבעי.
6. יצירת חפצים קסומים.

לכל טקס יש רמת סיבוך שיש להגיע אליה וקובעת את עוצמתו. דמות מסוגלת לבצע טקסים בדרוג השווה למיומנות הידע העל טבעי שלה בלי הכנה נוספת. כדי להוסיף לסיבוך, ניתן להשתמש באספקטים (+2 לסיבוך הקסם האפשרי לכל אספקט בשימוש), להאריך את זמן ההטלה (+1 לסיבוך לכל סצנה שהקוסם אינו משתתף בה ועסוק בלהכין את הקסם) או לקחת השלכות (+2 לסיבוך עבור השלכה קלה, +4 לסיבוך עבור בינונית, +6 לסיבוך עבור השלכה חמורה).

כאשר הדמות לא תחת לחץ, אין צורך לבצע בדיקת שליטה לקסם. כאשר היא מנסה להטיל אותו תחת לחץ, יש לחלק את עוצמת הקסם ולנסות לשלוט בכל אחת בנפרד. כשלון בשליטה יגרום לאפקט זהה בכשלון בשליטה בקסם אבוקציה. יש לשים לב, שלא ניתן לבצע את ההכנות לטקס בזמן קרב, אבל כן ניתן, בהנחה שההכנות הושלמו, לבצע את ההטלה שלו בזמן קרב.

כדי להשתמש בטקס על מטרה מסויימת, אין צורך לראות אותה, אבל יש לקבל "קישורים סימבוליים" אליה. קישור סימבולי הוא לרוב חלק "טרי" מגוף המטרה (נוזלי גוף, שיער, עור וכו'), אם כי גם חפץ אישי ועל ערך רגשי שהיה ברשות המטרה במשך זמן רב הוא קישור סימבולי אפשרי.

חפצי מיקוד:

אם לדמות מגיעים חפצי מיקוד, היא יכולה לשאת עליה פוקוסים ופטישים כדי למקד את הלחשים שלה. לכל חפץ יש לבחור:

1. אם הוא "התקפי" או "הגנתי"
 2. לאיזה אלמנטלסוג ריטואל הוא משתייך
 3. אם הוא מוסיף לעוצמה לסיבוך או לשליטה
- כל חפץ יתן +1 לבדיקה במקרה הרלוונטי.

תפצים קסומים:

ניתן ליצור תפצים קסומים אשר מסוגלים לחקות השפעות לחשים מספר מסויים של פעמים בפגישת משחק. הם לוקחים מקום של תפצי מיקוד, כאשר כל מקום של תפץ מיקוד שווה שני מקומות לתפצי קסם. העוצמה של תפץ קסום נקבעת לפי תכונת הידע העל טבעי של הדמות המכינה אותם. תמורת מקום אחד, הדמות יוצרת תפץ בעוצמת הידע העל טבעי שלה ששמיש פעם אחת בפגישה. ניתן להוריד מעוצמת התפץ כדי לקבל עוד שימוש אחד בפגישת משחק. לחילופין, ניתן להקריב עוד מקום לתפץ כדי לקבל +1 לעוצמה שלו, או עוד 2 שימושים בפגישה. אחרי השימושים בתפץ נגמרו, ניתן לקבל להשתמש בו אם המשתמש מוכן לקבל על עצמו לחץ מנטלי אחד פר שימוש.

העולם של דרזדן

העולם של דרזדן מזכיר מאוד את שלנו, מלבד העובדה שהוא מלא בקסם ויצורים על טבעיים. ברחובות החשוכים של הערים מסתובבים בלילה משני צורה, את מועדוני הלילה של הוליווד מנהלים ערפדים, והפיות לא מפסיקות לנהל את מלחמתן התמידית בין הקיץ לחורף מעל ומתחת לאפם של בני האדם.

בני התמותה נשארים עיוורים לכל זה, מתוך רצון וצורך להאמין בנורמלי ובשפוי. ובנתיים, העולם הקסום, או העולם העתיק בפיהם של כמה, ממשיך להתקיים מסביבם וללא הפרעה. הגופה עם סימני השיניים המוזרים? ננשכה על ידי זאב. האדם שנשבע שראה גופה מהלכת? תעלול של סטודנטים. שלג באמצע אוגוסט? מזג אוויר משוגע.

דבר נוסף שמגן על בני האדם הוא ששום כוח על טבעי אינו יכול להכנס לבית ללא הזמנה, או לפחות לא בלי להשאיר את מרבית כוחותיו בחוץ. בתי כנסת, כנסיות ומקומות פולחן אחרים משמשים גם הם כמקלטים מפני העל טבעי.

הכוחות העל טבעיים הפועלים בעולמו של הארי דרזדן הם רבים ומגוונים. להלן סקירה קצרה של כמה מהם:

קוסמים

ישנם בעולם בני אדם הניחנים ביכולת לתמרן את האנרגיות הקסומות של העולם. רובם נולדים לאמהות הניחנו בכוח קסום כלשהו – אמיתי או מינורי, ולא מקבלים הכוונה לכוחותיהם. חלקם בעל יכולת שנחשבת מינורית – ראיית קסם מוגבלת, או שינוי צורה. חלקם בעלת יכולת גבוהה יותר, להטיל קסמים של ממש. מעטים מהם, בעיקר אלו שנולדו למשפחות קוסמים ותיקות, מקבלים הכשרה והכוונה ממועצה של קוסמים הנקראת "המועצה הלבנה" ונעשים קוסמים מלאים.

המועצה הלבנה הינה ארגון הגג של הקוסמים מכל רחבי העולם, והיא מאחדת תחת דגלה כמה מאות קוסמים. היא גם לוקחת על עצמה לאכוף את חוקי הקסם, ולמנוע שימוש לרעה ביכולות הקסומות. על אכיפת החוקים אמונים "הנוטרים", הגף הלוחמני יותר של המועצה האחראי בין השאר על הלחימה במקרה של מלחמה, כמו זו שמתקיימת עם החצר האדומה של הערפדים. כרגע, המלחמה לא מתנהלת טוב, ומספרם של הנוטרים נמוך. כתוצאה, מכשפים, נקרומנסרים ושוברי חוק מסתובבים חופשי, בלי אף אחד שיעצור אותם. קוסמים לרוב חיים כמה מאות בודדות של שנים, ונוטים לשבש טכנולוגיה מסביבם, ביחוד כזו שמסתמכת על אלקטרוניקה.

המועצה הלבנה מכתובה שבעה חוקים לגבי שימוש בקסם. עבירה על כל אחד מהם לרוב מוענשת במוות:

1. אל תהרוג אדם אחר עם קסם.
2. אל תשנה את צורתו של אדם אחר עם קסם.
3. אל תחדור למחשבות של אדם אחר עם קסם.
4. אל תשעבד אדם אחר עם קסם.
5. אל תנסה להגיע מעבר לקבר.
6. אל תשחה נגד זרמי הזמן.
7. אל תנסה להגיע מעבר לשערי המציאות.

פיות

פיות חיות לרוב מחוץ לעולמנו, במישור מקביל הנקרא "לעולם לא", אותו מישור בו חיים רוחות רפאים וסוגי מסויימים של שדים, אם כי הפיות הקטנות יותר, פיקסים, שחמחמים וכיוצא בזה, מבליים את רוב זמנם בעולמנו כדי לברוח משרותם של הפיות הגדולות יותר.

רוב הפיות מתחלקות לשתי חצרות מלוכה, חצר הקיץ וחצר החורף. כל חצר מונהגת על ידי שלוש המלכות – האם, המלכה שהיתה. המלכה, המלכה שהינה. והגבירה, המלכה שתבוא. הפיות לא מסוגלות להתערב בעולם בני התמותה באופן ישיר, ולכן לכל חצר יש את האביר שלה – בן תמותה הפועל בשמן בעולם האנושי. אין לטעות בכוחו של האביר – על אף היותו בן תמותה, החצרות מרעיפות על האביר שלהן כוחות על טבעיים רבים. חצר הקיץ משוייכת לחום, אור, חיים וצמיחה, בעוד שחצר החורף משוייכת לקור, חושך, מוות ורקבון. פיות לא מסוגלות לשקר, אם כי יש להן נטיה לעוות את האמת לטובתן. פיות לא מסוגלות לסגת מעסקה שרקמו, אם כי הן יכולות להיות מאוד מילוליות בפירוש שלהן. ולבסוף, פיות לא יקבלו מתנה בלי להחזיר מתנה בתמורה, שכן הן לא יכולות להיות בעלות חוב למישהו.

במלחמה המתמשכת בין המועצה הלבנה לערפדים, חצר הקיץ הצטרפה למועצה הלבנה, בעוד שחצר החורף נשארה מחוץ ללחימה, אבל פתחה את גבולותיה בעולם לא לתנועה של המועצה הלבנה.

מלבד החצרות הללו, ישנם כמה פיות עוצמתיות שאינן משוייכות לאף אחת מהחצרות, אחד מהם הוא "אדון הצייד", גובלין עוצמתי שאחת לשנה, לביל כל הקדושים, יוצא לצוד בעולם האנושי.

חצר החורף, וספציפית מאב, מלכת החורף, אחראית ליסוד "ההסכמים" – סדרת הבנות בין כל הכוחות העל טבעיים המרכזים לגבי דרך ההתנהלות הראויה בין הכוחות העל טבעיים. בפרט, על כך שכל כוח אחראי לשיטור של החברים בו.

ערפדים

הערפדים בעולמו של דרזדן הם מגוונים למדי, והמכנה המשותף העיקרי ביניהם הוא שהם ניזונים מבני תמותה. הערפדים מתחלקים לכמה חצרות מלוכה. על שלוש מהן יש מידע, הרביעי נמצא במזרח הרחוק, הרחק מה"עולם" של הספרים.

החצר הלבנה

ערפדי החצר הלבנה הם האנושיים ביותר, והם היחידים שמתחילים אליהם כבעלי רצון חופשי ולא מפלצות (ערפד כזה יכול לשמש גם כדמות שחקן). ערפדים כאלה נולדים לערפדות, ולא "מדביקים" אחרים בערפדות שלהם. הם ניזונים על רגשות אנושיים, כאשר כל משפחת ערפדים ניזונה מרגש אחר, שביכולתם לעורר בקורבנותיהם באופן על טבעי. בית רית' ניזונים מתאוה. בתים נוספים שהוצגו ניזונים מפחד ויאוש. ערפדים לבנים נראים כמו בני אדם רגילים, וכשהם משתמשים בכוחות על טבעיים העור שלהם מקבל גוון זהוב והעיניים שלהם נהיות אפורות. הערפדים הלבנים בחרו להשאר מחוץ למלחמה שמנהלים הערפדים מול המועצה הלבנה.

החצר האדומה

הערפדים של החצר האדומה, שמקורה בדרום אמריקה, הם יצורים שותי דם דמויי עטלפים ענקיים שמכסים על גופם במעטה עור קסום כדי להסתיר את טבעם האמיתי. ערפדים מסוג כזה רגישים לשמש וסמלים קדושים יכולים להרחיק אותם. רק ערפדים אדומים מעטים, "אצילים", יכולים להפוך אדם לערפד. אחרי שאדם ננשך, הוא מגלה רצון עז לשתות דם של אדם אחר. ברגע שעשה זאת, הוא הופך לערפד לכל דבר. יש כאלה שמצליחים להתגבר על הרצון הזה במשך שנים. חלקם אף התאגדו ביחד לכדי ארגון ששם לו למטרה להשמיד את החצר האדומה. החצר האדומה היא הכוח העיקרי הלוחם במועצה הלבנה. כרגע, נראה שהם מנצחים.

החצר השחורה

הערפדים של החצר השחורה הם החזקים ביותר, אך גם המעטים ביותר, תודות לרומן "דרקולה" שלמעשה מתאר די במדויק את כוחותיהם ואת חולשותיהם. הם מתרבים בצורה מהירה, שכן כל אדם שנהרג על ידי ערפד מהחצר השחורה יקום כערפד נוסף. ערפדים כאלה נראים כמו גופות מהלכות, במצב רקבון מתקדם יותר או פחות. הם עמידים, מהירים, והחזקים מבניהם מסוגלים לשעבד מוחית בני אדם (וליצור מה שנקרא "רנפילדים"). הם רגישים לשמש, שום, מיים קדושים, ובעצם לכל מה שמתואר על ידי ברהם סטוקר. החצר השחורה נלחמת לצד האדומה מול המועצה הלבנה.

מסדר הדינרים המושחרים

מסדר הדינרים המושחרים הם שלושים מלאכים שנפלו, הכבולים לשלושים מטבעות הכסף שניתנו ליהודה איש קריות. כאשר אדם נוגע במטבע כזה, הוא לרוב נופל תחת השפעתו ונעשה עבד, או משתף פעולה, של השד הכבול בתוכו, אם כי היו מקרים שבהם האדם הצליח לשחרר את עצמו מהשפעתו של השד. הם כולם עוצמתיים מאוד, ובעלי רצון לגרום סבל ויסורים רבים ככל האפשר למין האנושי. המסדר לא לקח צדדים באופן רשמי במלחמה, אם כי נראה שהם תומכים בסתר בחצר האדומה.

אבירי הצלב

אבירי הצלב הינם השליחים של האל, אשר נוצרו כדי ללחום במסדר הדינרים המושחרים. בכל זמן נתון יש עד שלושה אבירים, כל אחד מהם מחזיק חרב קדושה בה יש חציכה מהצלב המקורי. שלושת החרבות נקראות "תקווה", "אמונה" ו"אהבה", והן נשק עוצמתי בידי האבירים, ומסוגלות לחדור את ההגנות של רוב היצורים העל טבעיים.

האבירים והכנסייה לא לוקחים צד באופן רשמי במלחמה, אך כתפקידם כמגיני האנושות הם מוצאים את עצמם לרוב לצד המועצה הלבנה.

ונטורי אומבריום

הונטורי אומבריום ("צידי הצל" או "צל הצייד") הוא מסדר סודי, כמעט קונספירטיבי, של בני אדם שמודעים לעל טבעי ומנסים להלחם בו. בקרב חלק מאלו שמכירים אותם הם מכונים "בונים חופשיים עם להבירים". יש להם משאבים רבים והשפעה פוליטית וכלכלית רבה, והם פועלים גם בצדדים הללו כדי לסגור חזיתות של העל טבעי במחוזות האדם. הם בעלי ברית של המועצה הלבנה במלחמתם בערפדים.

הרפתקה לדוגמא: טקסים אפלים

הערה: חלק זה של המסמך מיועד למנחים בלבד. בנוסף, הרפתקה זו משמשת כהדגמה בכנסים שונים, ולכן אם אתם מתעתדים להשתתף בהדגמה שכזו, אנא הפסיקו לקרוא כעת.

תקציר

הדמויות נפגשות לראשונה בחדר המתים של בית החולים של אוניברסיטת דנבר. אחרי סדרת תקיפות מסתוריות בקמפוס, אחד מהמותקפים נמצא הרוג. הדמויות לדוגמא הן שתי סוכני FBI, קוסם שטוען שהוא נוטר והחברה של ההרוג.

אחרי סדרת חקירות על המותקפים, הדמויות יגלו שהם הותקפו בעזרת קסם אפל, שמאחוריו עומד מעגל מכשפות-מתחילות הקיים בקמפוס. אחרי שיתפסו אותן, יגלו שההרוג אינו קשור אליהן, ושהרצח בוצע על-ידי מכשפה אמיתית שלימדה אותן ונמצאת בקמפוס. הדמויות יצטרכו להתחקות אחרי המכשפה, שעניינה בקמפוס הוא גניבת חפץ קסום, ולעצור אותה מלהימלט ביחד עם החפץ.

רקע

פחד פושה בקמפוס של אוניברסיטת דנבר. בשבוע האחרון הותקפו כמה אנשים – שני סטודנטים ושתי סטודנטיות בצורה אכזרית בעזרת סכין. שלושה מהמותקפים שרדו, אך האחרון שבהם, ג'ושוע ביל, נהרג. כל המותקפים הראו תבנית דקירות דומה, כנראה טקסית, ולמשטרה אין קצה חוט – אף אחד מהשורדים לא ראה את התוקף שלו ולא יכול אפילו לתאר אותו, ולפי כל העדויות כל אחד מהם היה לבד ברגע התקיפה. לשם כך נשלחו שני סוכני FBI המתמחים בכתות לקחת את החקירה מהמשטרה.

סצנה 1: בחדר המתים

המשחק מתחיל כשאשלי קונז, פרופילרית FBI, וריק מרטינז, סוכן FBI, נכנסים ביחד עם מרסלה קרלו, חברתו לשעבר של ג'ושוע לחדר המתים של דנבר על מנת לזהות את גופתו של ג'ושוע. בחדר, שאמור להיות ריק, עומד גבר צעיר – זהו אמיל, קוסם צעיר שמנסה לקחת על עצמו, ללא רשות, את החובות של אמו הנוטרת הפצועה.

זוהי ההזדמנות של הדמויות להכיר אחת את השניה, ולתת להן תירוץ לעבוד ביחד. אם יש לריק או אשלי בעיה לעבוד עם "אזרחים", אפשר להזכיר לריק שהוא נתקל בעבר בנוטרים – הוא יודע שהם "חוקיים", והדבר הכי קרוב לשוטרים שיש בעולם הקסמים.

אפשר להשתמש בסצנה כהזדמנות ללימוד כיצד אספקטים עובדים בשיטה – למשל לקרוא / לאלץ את האספקטים של ריק ("האמת שם בחוץ!") כדי לגרום לו לשתף פעולה בתקווה ללמוד עוד על עולם הקוסמים, או "צדק, לא חוק" כדי לגרום לו לעשות הכל כדי להביא את הפושעים לעונש), אשלי ("תן חיוך, קבל חיוך", כדי להאמין ש"הכל יסתדר") ומרסלה ("לעולם לא להרים ידיים" או "הם הרגו את ג'ושוע" – היא לא תוותר על נקמה רק כי שני אנשים בחליפה אמרו לה), ו"מה אמא היתה עושה" או "אגדה אחת יותר מידי" של אמיל. אם רוצים דווקא לסבך את הסצנה, ניתן להפעיל ציווי על אספקט ה"כל כך בצרות" של אמיל כדי לגרום לו להתנהג באופן מתחמק.

לאחר ההכרות, יש להניח שהדמויות יפתחו בבדיקה של הגופה:

בדיקת חקירה, רמת קושי 2: ג'ושוע נדקר בסכין מספר רב של פעמים, באותה תבנית של התקיפות האחרות. עם זאת, לא ניכרים עליו סימני מאבק – לא סביר לנער בגודלו.
בדיקת חקירה, רמת קושי 3: ג'ושוע כנראה נדקר כאשר היה שוכב על הרצפה, אבל אין עליו סימנים שמעידים שכפתו אותו. התוקף כנראה היה בגובה של מטר ושישים, קרוב לוודאי אישה.
בדיקת ידע על טבעי, רמת קושי 2: סימני הדקירה על ג'ושוע מראים תבנית של הריגה טקסית, כפי הנראה כדי לשאוב כוח לטקס אפל.

אם אמיל מטיל טקס גילוי על הגופה, הוא יגלה שג'ושוע לא נהרג על ידי קסם. טקס גילוי על הקורבנות האחרים יראו שאריות קלושות של קסם אפל כלשהו.

ניתן לנסות לחקור את הנתקפים האחרים, שתי נערות ונער. אין להם מה להסתיר, והם מספרים את אותו הסיפור שמסרו למטרה: הם הותקפו, קרוב לחצות. הם לא זוכרים שהיו עם מישהו נוסף בחדר, ולא ראו את התוקף שלהם.

סצנה 2: שיחה עם המותקפים

הדמויות יכולות לבחור, לאחר שהן סיימו עם החקירה בחדר המתים, לנסות לשוחח עם שאר המותקפים. להלן התיאור שלהם:

קייטי פישר

המותקפת הראשונה היא קייטי פישר, בת להורים אמידיים, וחברה בצוות המעודדות של האוניברסיטה ובאחוות הבנות "קאפה פאי". היא מכירה מעט את מרטין בראון, המותקף השלישי. היא היתה בדרך למעונות האחוה ממסיבה כאשר הותקפה. אם ישאלו אותה על מניע, היא תגיד שאין לה מושג – לדעתה כולם מתים עליה.

קונספט: מעודדת מפונקת
צרה: גאוה ודעה קדומה
אחר: כולם, תסתכלו עלי!
מיומנויות: התחבבות +2, הטעיה +2, משאבים +2, קשרים +2, אתלטיקה +2, ידע אקדמי +1, כושר +1. כל השאר כנראה יהיו 0+.
לחץ פיזי: 000, לחץ מנטלי 00. יש עליה השלכה חמורה ובינונית מהתקיפה.

ניקי מייך

המותקפת השניה, ניקי מייך, היא נערה אפרורית, חרשנית וקצת גיקית. היא נמצאת באוניברסיטה על מלגת הצטיינות, האחרונה להכנס לשם. היא היתה בספריה ולמדה כאשר הותקפה. פניה הושחתו בהתקפה, והרופאים אומרים שכנראה לא יחלימו. גם לה אין רעיון לסיבת ההתקפה – היא בעיקר עסוקה בלימודים.

קונספט: תלמידה חרשנית
צרה: חרדה חברתית
אחר: צלקת מחרידה
מיומנויות: ידע אקדמי +2, משמעת +1. כל השאר כנראה ב0+.
לחץ פיזי: 00, לחץ מנטלי 000. יש עליה השלכה קריטית, חמורה ובינונית מהתקיפה.

מרטין בראון

המותקף השלישי, מרטין בראון, הוא נער גבוה ושרירי, חבר בנבחרת הפוטבול ובאחוה "אומגה פסי". הוא נמצא באוניברסיטת על מלגת ספורט, ומכיר מעט את קייטי פישר, המותקפת הראשונה. מבחינת סיבת ההתקפה, יש לו תיאוריה קלושה על אוהדים מאוניברסיטה אחרת.

קונספט: ספורטאי פופולארי
צרה: לא העיפרון הכי חד בקלמר
אחר: דון ג'ואן
מיומנויות: כושר +3, אתלטיקה +2, אגרופים +2. כל השאר כנראה ב0+.
לחץ פיזי: 0000, לחץ מנטלי 00. יש עליו השלכה חמורה ובינונית כתוצאה מההתקפה.

סצנה 3: חקירה בקמפוס

בשלב זה, הדמויות כפי הנראה יצאו לחקור את הקשרים של המותקפים אחד לשני. החקירה היא פשוטה יחסית, בהנחה שהדמויות פשוט ינסו לברר פרטים אודות המותקפים השונים. לגבי שלושת המותקפים ששרדו הם יגלו די במהירות פרטים לגבי חשודים אפשריים – מעגל המכשפות. אך לעומת זאת, כל הנסיגות שלהם להעלות מידע לגבי מי היה יכול לתקוף את ג'ושוע יעלו חרס.

חקירה: התקיפה על קייטי

על הדמויות להגיע לאחוות הבנות "קאפי פאי", שם הם יגלו פרטים נוספים - בדיקת נוכחות או התחבבות מול אחוות הבנות "קאפה פאי", רמת קושי 3: קייטי היא כלבה מרשעת, ומחוץ למעגל החברות שלה, שכולל רק מעודדות ובנות עשירות אחרות, היא שנואה למדי. הקורבן האחרון לירידות התכופות שלה היתה נורה איימס, צעירה לא-כל-כך פופולארית שהעזה להבחן להיות מעודדת.

חקירה: התקיפה על ניקי

בדיקת נוכחות מול פרופסור באוניברסיטה שלימד את ניקי, רמת קושי 2: ניקי היא תלמידה טובה, מהסוג שיושב בשורה הראשונה ומגיש מטלות של 100, אמנם היא לא היתה פופולארית במיוחד, אבל הוא לא יכול לתאר לעצמו שמישהו ירצה לפגוע בה. הוא שמח שבחרו לקבל אותה לתוכנית ההצטינות, למרות הבעיה שזה יצר - אם ישאלו אותו לגבי "הבעיה", הוא יגיד שבחורה אחרת שהיתה על תנאי בתוכנית המצטיינים לא התקבלה לתוכנית בסופו של דבר, שכן הוחלט לתת את המלגה לניקי, שהיתה בעלת ציונים גבוהים יותר. הפרופסור אינו זוכר את שמה של הסטודנטית האחרת.

בדיקת נוכחות מול סגל האוניברסיטה, רמת קושי 1: סגל האוניברסיטה יתן את שמה של הסטודנטית שלא התקבלה לתוכנית ההצטינות - מישל ואלקינס.

חקירה: התקיפה על מרטין

בדיקת נוכחות או התחבבות מול אחוות הבנים "אומגה פסי", רמת קושי 3: מרטין היה "שחקן", מנצל את הפופולאריות שלו להשיג בנות ולהפטר מהן אחרי זמן קצר. הכיבוש האחרון ושבור הלב שלו היה דונה בייטס.

למצוא את מעגל המכשפות

בדיקת נוכחות מול סגל האוניברסיטה, רמת קושי 2: סגל האוניברסיטה יוציא את רשימת השיעורים ששלושת הבנות רשומות להן, ואת החדרים שלהן במעונות הסטודנטים. בדיקת קשרים, רמת קושי 3: סטודנטים שונים ידעו להגיד ששלושת הבנות נפגשו ביחד כמה פעמים בזמן האחרון, בעיקר בספריה. הספרנית, בלה נייס, תדע להגיד שאכן ראתה אותן נפגשות בספריה כמה פעמים. חיפוש אחר שלושת הבנות בקמפוס לא יעלה דבר - הבנות לא נמצאות דירות המעונות שלהן, הן לא הופיעו לשיעורים כבר שבוע, ואיש אינו יודע היכן הן.

חיפוש בחדרים יכולים להניב את הדברים הבאים:

בדיקת ערנות, רמת קושי 3 באחד החדרים (לא משנה איזה), תגלה סכין משונן מוכתם בדם ובובת קש בצורת אדם.

בדיקת ידע אקדמי, רמת קושי 2, תגלה שהסכין היא חיקוי של סכינים אצטקיות ששימשו לקורבן אדם. בדיקת ידע על טבעי, רמת קושי 3, תגלה שהסכין והבובה הן מרכיבים, כפי הנראה, הנדרשים להטלת קללות, ויכולות לגרום לפציעות שהופיעו אצל המותקפים.

בחדרה של מישל ולקינס ניתן למצוא גם את השותפה שלה, ג'ניפר לגינס, גותית לבושת שחורים, סרקאסטית ומרירה. באופן כללי, היא תסרב לשתף פעולה עם הדמויות. כדי לגרום לה לדבר, הדמויות יצטרכו לשים עליה אספקט זמני רלוונטי כלשהו, ולהפעיל עליה ציווי. מומלץ לתת לה שתי נקודות גורל לצורך הסצנה. הזדמנות טובה "לנער" את הסצנה תהיה בעזרת ציווי האספקט "כלבה" של מרסלה, "תן חיוך, קבל חיוך" של אשלי (גישה שקרוב לוודאי לא תעבוד עם ג'ניפר), הצנינות של ריק, שיכול להיות שיצליח להתחבר עם ג'ניפר יותר מהשאר, ו"אגדה אחת יותר מידי" של אמיל, שאולי ינסה להתנהג באבירות.

ג'ניפר לגינס

קונספט: גותית זרקנית

צרה: לדפוק את הממסד

אחר: כל מה שאני שומעת זה "אוי אוי אוי"

נוכחות +3, אמנות +2, ידע אקדמי +1. כל השאר כנראה ברמה +0.

לחץ פיזי: 00, לחץ מטנלי 00

אם הדמויות מצליחות לבצע ציווי על אספקט רלוונטי של ג'ניפר, היא תגיד להם שמישל נמצאת קרוב לוודאי על הגג עם החברות החדשות שלה.

לחילופין, אמיל יכול לבצע לחש מעקב על אחת הבנות. בדיקת ערנות ברמת קושי 4 תמצא פריט כלשהו של אחת הבנות שיכול לשמש כקישור סימבולי (הבנות עבדו קשה כדי לנקות את החדרים שלהן מפריטים כאלו).

בינתיים, בחדר של קרלה

אם קרלה תחזור לדירה שלה במעונות בשלב זה, היא תגלה שהדלת שלה פתוחה. בדיקת חקירה, רמת קושי 2, תגלה שלא נגנב דבר, מלבד מברשת השיער שלה, ונראה שהמסרק של ג'ושוע חסר גם הוא, אם כי קרלה לא תזכור ממת'.

סצנה 4: מפגש מכשפות לאור ירח

בתום החקירה הדמויות מגלות שהמכשפות התכנסו בגג של המעונות, בכדי להטיל טקס על קרלה – וכך להיפטר מהדמויות החוקרות.

כשהדמויות מגיעות לדלת הכניסה לגג, הן מוצאות אותה נעולה. בדיקת אבחנה ברמת קושי 2 תגרום לדמות המצליחה לשמוע קולות נשיים מהצד השני, בשפה מוזרה כלשהי. אם הבדיקה מצליחה עם הזזה, הדמות גם תבחין, בזמן שהיא מצמידה אוזן לדלת, שהאוויר משום מה טעון סטאטית.

בדיקת ידע על טבעי ברמת קושי 2 על הקולות תאפשר להסיק שמדובר בעוד טקס קללה. אם קרלה ביקרה בחדר שלה, הדמויות יכולות להסיק מי המטרה. אם לא, כדאי לידע אותה, בעזרת שיחת טלפון, שפרצו לה לדירה קצת לפני שהדמויות מגיעות אל דלת הגג.

בדיקת ידע על טבעי ברמת קושי 4 על הדלת תאפשר להסיק שהגג מוגן בעזרת קסם. הזזה אחת או יותר תגלה שכניסה לגג תפעיל לחש ברק על האדם הראשון שיכנס. אחרי שהופעל, אמיל יכול לנסות לנטרל את הלחש בעזרת לחש נגד (אבוקציה כללית בעוצמה 6), אבל אין לו את הידע לנטרל אותו בלי להפעיל את המלכודת. דמות שתפתח את הדלת תפגע מהתקפה עם 6 הצלחות מנשק 4. ניתן לנסות להתחמק מההתקפה בצורה הרגילה.

כאשר הדמויות נכנסות לגג, יתחיל הקרב מול שלושת המכשפות – הן לא מחכות להסברים ולא מקשיבות לדיבורים. שתיים מהמכשפות ילחמו בדמויות, ובעיקר ינסו לעכב אותן בעזרת תמרונים וחסימות על התקפה עד השלמת הלחש, בעוד שהשלישית תמשיך להטיל את הקללה על קרלה. אחרי השלמת הלחש, המכשפות ילחמו "על אמת" וינסו לעלף את הדמויות ולברוח. אם שתיים מהן יוצאות מהקרב, השלישית תיכנע. צריך לזכור שהמכשפות הן בסופו של דבר סטודנטיות צעירות – הן לא מתכוונות להרוג, וגם לא להיהרג.

מומלץ לתת לכל אחת מהמכשפות נקודת גורל אחת עבור ההתקלות.

הטקס

בעת שהדמויות מתפרצות לגג טקס "קללת הסכינים" על קרלה כבר אספה 12 מתוך 17 הזזות שדרושות כדי להטיל אותה. נורה, המכשפה שמובילה את הטקס, צריכה לאסוף עוד 5 הזזות כדי לסיים אותו. היא יכולה לנסות לסיים אותו בסיבוב אחד, אם תצליח להוציא 6 בגלגול שלה (ולספוג תוך כדי 3 נזק מנטלי), אם כי סביר יותר שתפצל את זה לשני סיבובים של 3 כל אחד. כשלון באחד הגלגולים יגרום לה עצמה לספוג נזק השווה לכוח הנאסף כבר בקללה.

קללת הסכינים

קללת הסכינים היא קללה עוצמתית שמוטלת על ידי מעגל המכשפות כדי להתנקם באלו שפגעו בהן. המכשפות מבצעות טקס בדרוג 3, מפעילות כל אחת אספקט בשביל +6, לוקחות כל אחת השלכה קלה (נותנות את דמן כדי לחזק את הקללה) עבור +6 נוסף, ושמות על הלחש אספקט של "כישוף חובבני" עבור עוד +2. בסה"כ זה יוצר

התקפה של 17 הזזות מול הכושר של הקורבן. בהצלחה ממוצעת של +2, זה דורש מהקורבן לספוג 15 נזק, מה שכנראה יאלץ אותו לקחת על עצמו השלכה חמורה, בינוניות וקלה כדי להשאר בחיים. אחרי שהקללה הוטלה, היחיד שיוכל לעזור למרסלה הוא אמיל. עם בדיקת ידע על טבעי בדירוג קושי 4, הוא יכול לנסות להפעיל ציווי על אספקט ה"כישוף חובבני" של הלחש כדי להאריק אותו למקום אחר. (הוא יכול לנסות להעביר אותו לאחת המכשפות, אבל זה יהווה עבירה על החוק הראשון של המועצה הלבנה)

נורה איימס

קונספט: מכשפה מתלמדת
צרה: לא יכולה להראות את הפנים בקמפוס
אחר: מאסטריט אפלה ללא פנים
משמעת +3, ידע על טבעי +3, אתלטיקה +2, כושר +2, ידע אקדמי +1, ערנות +1. כל השאר כנראה +0.
פעולות: תיעול (אש, התמקדות בעוצמה), טקס (קללות)
לחץ פיזי: 000, לחץ מנטלי 0000 יש עליה השלכה קלה של "כף יד מדממת"

מישל ואלקינס

קונספט: מכשפה מתלמדת
צרה: אני לא טובה מספיק
אחר: מאסטריט אפלה ללא פנים
משמעת +3, ידע על טבעי +3, ידע אקדמי +2, ערנות +2. כל השאר כפי הנראה על +0.
פעולות: תיעול (אוויר, התמקדות בשליטה), טקס (הגנות)
לחץ פיזי: 00, לחץ מנטלי 0000 יש עליה השלכה קלה של "כף יד מדממת"

דונה בייטס

קונספט: מכשפה מתלמדת
צרה: לב שבור
אחר: מאסטריט אפלה ללא פנים
משמעת +3, ידע על טבעי +2, מלאכה +2, ידע אקדמי +1, ערנות +1, אתלטיקה +1
פעולות: תיעול (מים, התמקדות בעוצמה), טקס (הקסמת חפצים)
חפצי מיקוד: טבעת אקוואריין (+1 שליטה הגנתית והתקפית למים)
לחץ פיזי: 00, לחץ מנטלי 0000. יש עליה השלכה קלה של "כף יד מדממת".

כשהקרב נגמר, כנראה שמכשפה אחת תשאר עומדת על הרגליים. כאשר הדמויות חוקרות אותה, היא תגלה להן שאישה מסתורית לימדה אותן את רזי הכישוף במשך החודש האחרון, אבל היא לא תוכל לזכור מי היא, מתי היא לימדה אותן ואת הפרטים המדויקים – כל מה שהיא זוכרת היא אישה רזה בשנות הארבעים, עם שער חום, ושהן נפגשו איתה בספרייה. כמו כן, היא תגלה לדמויות שלא היה לשלישיית המכשפות קשר להתקפה על ג'ושוע.

הסיבה לזה שהמכשפות לא זוכרות את המאסטריט שלהן, היא בגלל השפעה מוחית שעובדת עליהן, שגורמת להן לא לזכור ולא לחפש את האישה המדוברת. אמיל יכול לזהות אותה, אם יבדוק, עם בדיקת ידע על טבעי ברמת קושי 3, אבל לא יוכל לבטל את ההשפעה.

קיימות שתי דרכים עבור הדמויות לגלות את זהות המכשפה:

בדיקת איתור קסומה

בדיקת נוכחות ברמת קושי 3 תגרום למכשפה "להזכר" שיש לבנות כמה שערות של המאסטריט שלהן, בדיוק מה שאמיל צריך כדי לבצע לחש איתור.

כדי לבצע לחש איתור על המאסטריט המסתורית, דרוש לחש איתור בעוצמה 8, מכאן שאמיל יצטרך אספקט כלשהו שסייע לו. הוא יכול להשתמש באספקט הקונספט שלו, אבל אם הוא מעוניין לחסוך בנקודת גורל, זוהי הזדמנות טובה לבצע הכרזה כלשהי כדי לשים אספקט זמני שיעזור לו בלחש – כמו למשל להשתמש בשאריות הלחש שגילה על המכשפה כדי לאתר את המטיל.

חקירה נוספת בקמפוס

הדמויות יכולות לנסות להצליב את המידע שיש להן על הדמות המסתורית. בדיקת חקירה ברמת קושי 5 תגלה להן שחברת הסגל היחידה שמתאימה לתיאור היא בלה נייס, הספרנית.

סצנה 5: ספרים וכישוף

בלה נייס, או מה שלא יהיה שמה האמיתי, היא מכשפה. אמיתית, לא כמו שלושת המתלמדות שלה – שכל מטרתן היתה להסתיר את הרצח שבצעה מהנוטרים מספיק זמן כדי שתוכל לבצע את התוכנית שלה – לגנוב חפץ קסום הנמצא במוזיאון הארכיאולוגיה הצמוד לאוניברסיטה. הרצח נועד להפעיל לחש שיבטל את ההגנות הקסומות שהופעלו על החפץ.

כאשר הדמויות יסגרו עליה בספריה, היא כבר הספיקה לגנוב את החפץ המדובר – הסכין האצטקית שאת החיקוי שלה יש למתלמדות שלה. היא חזרה לספריה כדי לבטל את ההגנות הקסומות ששמה שם ולאסוף כמה פריטים ששמרה בספריה. (החפץ עצמו לא חשוב להרפתקה, ויכול לשמש כקרב להרפתקת המשך.)

כשבלה תזהה את הדמויות, היא תזמן את השד השומר שלה כדי לעזור לה להפטר מהן, ותתקיף בעיקר עם לחשים מוחיים. אין לה גם שום בעיה גם להצית את הספריה ולפגוע בחפים מפשע כדי להפטר מהדמויות. אם הקרב הולך לרעתה, היא תשתמש בשיקוי המילוט שלה, ואלא אם היא נמצאת תחת חסימת תנועה, תברח מהקרב.

הספריה עצמה מחולקת לשלושה אזורים: אזור הלימוד, המלא בשולחנות לימוד וכסאות. באזור זה נמצאת גם קבוצת לימוד בת שלושה תלמידים. אזור המעברים המכיל מדפים על מדפים של ספרים. ולבסוף, אזור הדלפק בו נמצאת עמדת הספרנית. כל האזורים צמודים אחד לשני.

מומלץ לתת לבלה נקודות גורל כמספר השחקנים עבור הסצנה. לשד שלה אין נקודות גורל.

שד שומר

קוספט: שד שומר חסר מורא
מיומנויות: אגרופים +4, אתלטיקה +3, כושר +2, ערנות +2, משמעת +1.
פעולות: כוח על אנושי, עמידות על אנושית (קאטץ' – חפצים קדושים וכו'), טפרים
לחץ פיזי: (OO)OOO, לחץ מנטלי 000. נזק: 4 (טפרים. התקפה בעזרת אגרופים)

בלה נייס

קוסנפט: מכשפה חסרת רחמים
צרה: תאבת כוח
אחר: אם אני לא, גם אף אחד אחר לא, בתחבולות תעשה לך מלחמה
מיומנויות: משמעת +4, ידע על טבעי +4, ערנות +3, ידע אקדמי +3, נוכחות +3, הטעיה +3, קשרים
+2, משאבים +2, התחבבות +2.
פעולות:
אבוקציה (רוח, אש, אדמה, התמחות בשליטה)
כישוף טקסי (התמחות בזימון)
שוברת חוקים (חוק שלישי ורביעי)
חפצי מיקוד: תליון הפנוטי (+1 לשליטה ועוצמה התקפית עם רוח)
חפצי קסם: שיקוי המלטות (מאפשר לה לנוע במהירות מדהימה, ודרך הקיר של הספריה. הדמויות לא יצליחו לתפוס אותה אם תשתמש בו)

סצנה 6: אחרית דבר

הדמויות יצטרכו להתמודד עם שני נושאים עיקריים לאחר שהאבק (והעשן) יתפזר:

- א. מה לעשות עם המכשפות המתלמדות. אמיל כנראה ירצה להסגיר אותן לנוטרים, אם כי בלב כבר כי ברור לו שגזר הדין יהיה מוות. ריק ואשלי כנראה ירצו לעצור אותן, אבל כנראה שלא יהיה להם עילה אמיתית. לאשלי כנראה יהיה קשה לתת לילדות ללכת אל מוות בטוח.
- ב. אם נתפסה, מה לעשות עם בלה. בנוסף לדילמות בסעיף הקודם, מרסלה כנראה תרצה נקמה – אם כי יכול מאוד להיות שהיא תסתפק בעובדה שהיא תוצא להורג על ידי הנוטרים.

בלה יכולה להיות נבל מתמשך טוב, שכן לכל הדמויות יש אינטרס לתפוס אותה. כמו כן, החפץ המסתורי שגנבה יכול להיות קרס טוב לעלילות המשך.

דמויות שחקן

ריק מרטינז

סוכן FBI עם כמה שנות ותק מאחוריו, ומאמין גדול בעל טבעי. ככזה, הוא לוקח על עצמו את כל המשימות שבהן יש שמץ של חשד למעורבות של העל טבעי. הוא ראה כמה דברים בחייו, כולל מפגש חטוף עם הנוטרים במקרה של מכשף משתולל. בגלל שהאמונה שלו היא מקור ללעג, וחוסר היכולת שלו להביא ראיות, הוא הפך לציני ומריר.

קונספט: סוכן FBI אקסצנטרי
צרה: אף אחד לא מאמין לי
צדק, לא חוק
אני? ציני? מה היה הרמז הראשון שלך?
האמת נמצאת שם!

חקירה +3, נשק חם +3, אגרופים +2, אבחנה +2, אתלטיקה +2, נוכחות +2, פריצה +2, קשרים +1, נהיגה +1, ידע על טבעי +1, כושר +1

פעלולים:
בזווית העין: +2 כאשר מגלגל אבחנה להבחין בפרטים
אוזן לאדמה: +2 כאשר מגלגל קשרים כדי לקבל מידע על מה שהולך ברחוב
סצנת הפשע: +1 כאשר מנסה לדלות פרטים מסצנת פשע, והפעולה לוקחת כרבע מהזמן
לא תעז תשקר לי, נכון?: משתמש בנוכחות במקום בהתחבבות כדי לזהות שקרים

אקדח: 2 נזק. אפוד מגן: 1 שריון.

לחץ פיזי: 1,000, שריון (אפוד מגן)
לחץ מנטלי: 00

נקודות גורל: 4

אשלי קונז

מתגייסת טריה ל FBI, עם התמחות בפסיכולוגיה והרכבת פרופילים של חשודים. קשה למצוא אותה בלי חיוך על הפנים, ובניגוד לשותף שלה, היא גם מתכוונת לזה.

קונספט: קרימינולוגית FBI קופצנית
צרה: כל אחד הוא טוב בבסיסו
תן חיוך, קבל חיוך
להגן ולשרת
לא את הילדים!

התחבבות +4, נוכחות +3, ידע אקדמי +3, קשרים +2, נשק חם +2, משאבים +2, ערנות +1, אתלטיקה +1, כושר +1, אגרופים +1

פעלולים:
אופטימיות מדבקת: +1 להתחבבות כאשר פותחת בגישה חיובית
פרופילרית: מקבלת גלגול התחבבות לזהות אספקט כאשר פוגשת דב"ש בפעם הראשונה
לגרום להם לדבר: +2 לבדיקת נוכחות כדי לחקור מישהו, בתנאי שהוא בגישה חיובית

אקדח: 2 נזק. אפוד מגן: 1 שריון.

לחץ פיזי: 1,000, שריון (אפוד מגן)
לחץ מנטלי: 00

נקודות גורל: 5

מרסלה קרלו

סטודנטית ממוצא אמריקאי, שגילתה את היכולת לשנות צורה לפני זמן לא רוב. מסתבר שהיכולת עברה במשפחה מאז תקופת הילידים האמריקאים, מדלגת כמה דורות מידי פעם. החבר שלה, ג'ושוע, אותו פגשה בקמפוס, הוא ההרוג הראשון מההתקפות.

קונספט: אשת זאב חמת מזג
צרה: אתה לא רוצה לראות אותי כועסת
"כלבה" וגאה בזה
לעולם לא להרים ידיים
הם הרגו את ג'ושוע

צורת אדם:
נוכחות +3, הטעיה +3, התגנבות +3, ערנות +2, אגרופים +2, קשרים +2, אתלטיקה +2, כושר +1, ידע אקדמי +1, התחבבות +1

פעלולים:
שינוי צורה - מסוגלת לשנות צורה לזאב ערבוב.
הדי החיה - +1 לערנות כאשר יש קשר לריח, יכולה לעשות בדיקת התחבבות עם כלבים/זאבים וכו.

לחץ פיזי: ○○○
לחץ מנטלי: ○○

צורת זאב:
אגרופים: +4, אתלטיקה +4, התגנבות +3, ערנות +3, כושר +2, עוצמה +2, נוכחות +1, התחבבות +1

פעלולים נוספים:
טפרים: 2 נזק
מהירות על טבעית: +4 ליוזמה, +1 לבדיקות לאתלטיקה\+2 לבדיקות אתלטיקה כאשר רצה, יכולה לבצע בדיקת אתלטיקה כדי לעבור אזור עם מחסום ללא צורך בפעולה נוספת, מפחית 2 נקודות מחסרים כאשר מתגנבת במהירות.

לחץ פיזי: ○○○
לחץ מנטלי: ○○

נקודות גורל: 2

אמיל דרייק

בן למשפחה ותיקה של קוסמים. אמו היא אחת הנוטרים, אבל נפצעה קשה בקרב מול החצר האדומה. כרגע מחלימה, במקום לא יודע. בנתיים, אמיל מנסה לתפוס את מקומה, בלי להודיע לאף אחד, כמגינה של דנבר מהעל טבעי.

קונספט: קוסם מתלמד
צרה: אני *כל כך* בצרות אם יגלו את זה
אני חושב שלמדתי על זה
מה אמא היתה עושה?
קראתי אגדה אחת יותר מידי

משמעת +4, ידע על טבעי +4, קשרים +3, משאבים +3, אתלטיקה +2, ידע אקדמי +2, התחבבות +1, כושר +1

פעולות:
אבוקציה: אויר, אדמה, רוח. התמחות בעוצמה.
טקס: קסמי גילוי.

חפצי פוקוס:
תליון הגנה: +1 שליטה הגנתית ברוח.
מטה: +1 שליטה התקפית באוויר.
אבן שואבת: +2 סיבוך קסמי גילוי. (יכול לבצע קסמי גילוי מעוצמה 6 ללא הכנה מיוחדת)

לחשים מועדפים (יכול לבצע ללא צורך בגלגול):
עיוורון (רוח): חסימה 4 על כל פעולות המטרה שדורשות ראייה. יכול להוריד מהעוצמה כדי לקבל עוד משך פעולה.
חייב את תליון ההגנה. עלות: 1 לחץ מנטלי.
מערבולות (אוויר): תמרון ברמה 3 מול עוצמה על כל האזור, שם את האספקט "לא יציב" על כל מי שנכשל. חייב את המטה. עלות: 2 לחץ מנטלי.
מכת ברק (אוויר): התקפה עם נזק 4 על מטרה אחת. יש לגלגל התקפה עם משמעת. חייב את המטה. עלות: 1 לחץ מנטלי.
מגן מערבולת (אוויר): הגנה 3. לחילופין, שריון 1 עם משך השפעה של שני סיבובים. עלות: 1 לחץ מנטלי.

נקודות גורל: 1