

אמנזיה

משחק חי מאת ניק הגינס

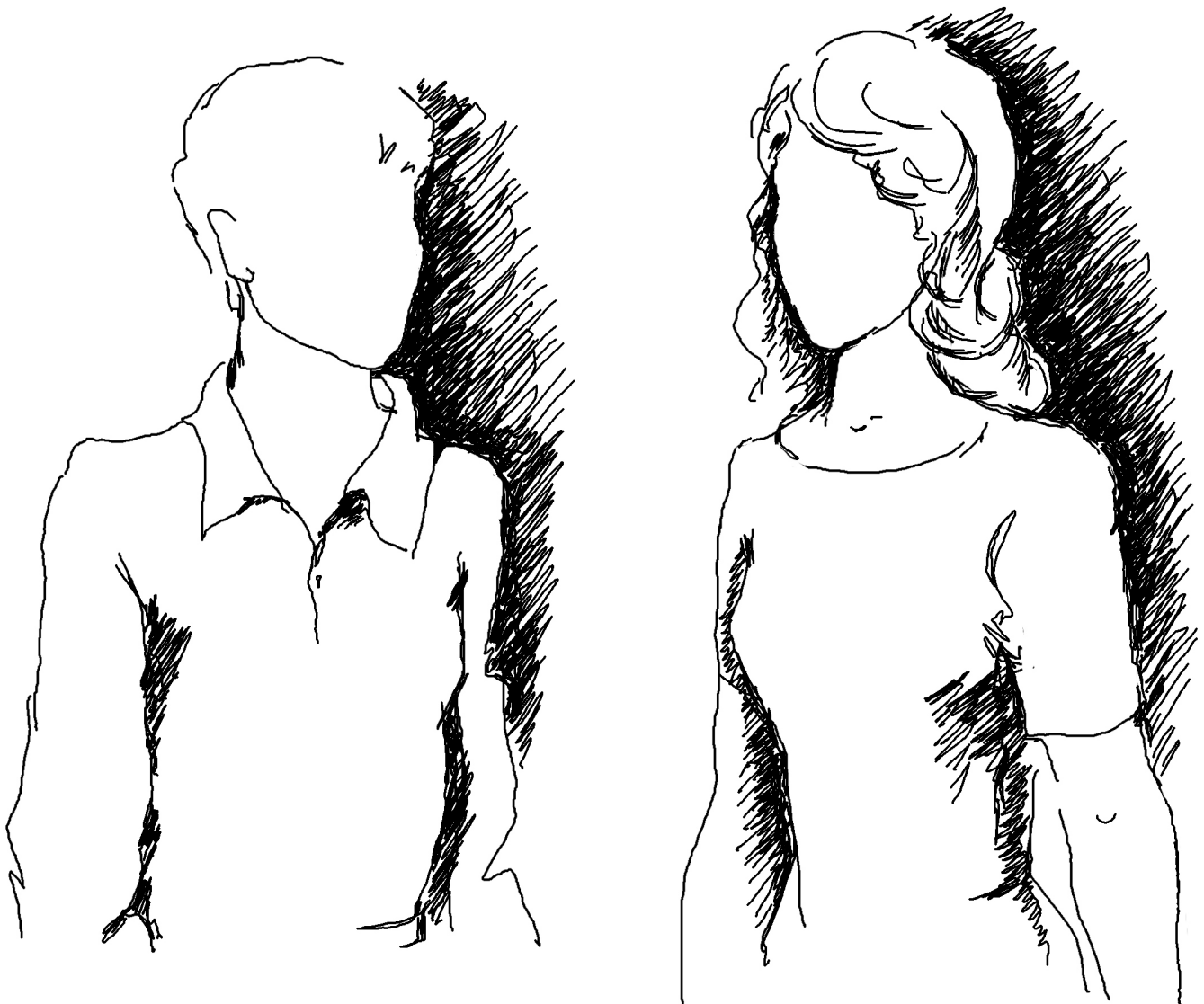
מבוסס על "האות ה-23" בהוצאת Crucible Design

תרגום: איילת ברטוב

עריכה: מיכאל פבזנר

איורים: אירנה פבזנר

גרפיקה נוספת: FreeVectors.com



קדימון

בחדר סגור ונעול מתעוררת קבוצה של אנשים ללא זיכרון. הם אינם יודעים מי הם, איפה הם ומי האנשים שסביבם. אין להם ברירה אלא לנסות ולגלות מה קרה, בטרם יגיעו האחראים לממש את תכניותיהם...

הקדמה למנחים

המשחק נמשך כשלוש שעות, וניתן להאריך אותו לארבע במידת הצורך. הוא מסתיים באחת משתי דרכים: כאשר הדמויות מגיעות להסכמה לגבי מה שהן יעשו כשהדלת תיפתח, או כאשר נשמעים קולות עמומים של אנשים המתקרבים כדי לפתוח אותה – גם בלי שהדמויות מוכנות לכך – ואז יש לדמויות שהות של כמה דקות להגיע להחלטה חפוזה, אם יצליחו.

”אמנזיה” הוא משחק חי פשוט להרצה, שדורש רק מעט הכנות. מומלץ לא להריץ את המשחק עם פחות מעשרים וחמישה שחקנים, כיוון שהדמויות קשורות זו בזו. כדי להקל על ההתמודדות עם כמות השחקנים, ניתן להריץ אותו עם שני מנחים או אף יותר.

מהלך המשחק

לקרוא את דף ההסבר לשחקן. תנו להם זמן לשאול שאלות טכניות. לאחר מכן, על השחקנים לשכב על הרצפה בעיניים עצומות. ספרו בקול רם ובאיטיות מאחת עד עשרים וחמש. כל דמות “מתעוררת” כשהמספר שלה מוקרא בקול.

בסוף המשחק, ניתן להקריא לשחקנים את הפרק “מאחורי הקלעים”, שמסכם את ההתרחשויות האמתיות. ניתן להחליף את ההקראה בשיחת סיכום משותפת, בה אתם מספרים לשחקנים את מה שקרה באמת, והשחקנים יכולים לשוחח בינם לבין עצמם, להשוות את ההשערות שלהם ולחלוק את המזימות של דמויותיהם.

לפני המשחק צריך להכין עבור כל שחקן שלושה דברים: עותק מודפס של דף ההסבר לשחקן, תג ממוספר לזיהוי דמותו (ללא שם), ודף דמות המחולק לשלושה חלקים. לכל דמות שלושה זיכרונות, אותם היא תקבל במהלך המשחק בהתאם ללוח זמנים שמופיע בהמשך. לוח הזמנים מפרט איזה זיכרון יש לתת לאיזו דמות ומתי. (שימו לב ששם הדמות המופיע בכותרת של כל דף דמות אינו חלק מהזיכרונות, והדמויות מתחילות את המשחק מבלי לדעת את שמותיהן – וחלקן לא ניזכרות בשמן כלל.)

המשחק נפתח בצורה פשוטה מאוד: ראשית, חלקו לשחקנים את תגי הזיהוי ואפשרו להם

מנחה אחד יהיה אחראי על האינטראקציה בין השחקנים המשתמשים ביכולות, ומנחה שני יהיה אחראי על חלוקת הזיכרונות לכלל השחקנים.

חלק מהזיכרונות הם למעשה "יכולות פסיוניות", והשימוש בהן יוסבר בהמשך. אם תבחרו להיעזר במנחה נוסף, תוכלו לחלק את אחריות ההנחיה:

היכולות הפסיוניות והשימוש בהן

חושבות ועל מצב העניינים כדי לספר לשחקן כמה פרטי מידע. היו מעורפלים, אבל תנו לשחקן לפחות פרט מידע שימושי אחד.

3. **שתילה:** יכולת זו מאפשרת לדמות לשתול זיכרונות בתודעתו של קורבן לבחירתה, והקורבן אינו יודע שהזיכרון החדש שלו הוא למעשה מושגת. כששחקן מפעיל יכולת זו, הוא יקרא למנחה ויגיד לו את הזיכרון שהוא רוצה לשתול, ובתודעתו של מי הוא רוצה לשתול אותו. כתבו את הזיכרון בכתב ברור על פיסת נייר ותנו אותו לקורבן כאילו היה זה זיכרון מן המניין. חכו לנקודת הזמן הבאה שבה איזושהי דמות מקבלת זיכרונות כדי לתת את הזיכרון החדש, כדי לא לעורר חשד בשחקנים.

אלטרנטיבה להגבלת שימושים

בחלק מהפעמים בהן המשחק הורץ בארץ, לא ניתנה הגבלה למספר הפעמים בהן ניתן להשתמש ביכולות הפסיוניות. במקום זאת, שחקנים קיבלו מהמנחים עונשים על שימוש עודף ביכולות שלהם, בהתאם לאופי היכולת. לדוגמה, כאשר שחקן השתמש באינטואיציה לעתים תכופות מדי – דמותו קיבלה כאב ראש

ישנן שלוש יכולות פסיוניות שמופיעות בדפי הדמויות. לכל יכולת מופיע תיאור, המסביר לשחקן כיצד היכולת פועלת, וכן מספר שימושים, הקובע כמה פעמים השחקן יכול להפעיל את היכולת במהלך המשחק. כל הפעלת יכולת דורשת תיווך של מנחה, ובמהלך התיווך, סמנו על דף הדמות של השחקן שנעשה שימוש ביכולת המתאימה.

1. **שליפה:** יכולת זו מאפשרת לדמות לסרוק את התודעה של דמות אחרת ולחפש פרטי מידע, אפילו אם הקורבן לא חושב עליהם באותו הרגע. שליפת המידע לרוב אינה נעימה לקורבן. כששחקן מפעיל יכולת זו, הוא אומר את תודעתו של מי הוא רוצה לסרוק. קחו באקראי את אחד מהזיכרונות של הקורבן (מבין אלה שכבר ניתנו לו) ותנו לשחקן השולף לקרוא אותו למשך 30 שניות. זמן זה לא תמיד מספיק כדי לקרוא את כל הזיכרון – וזה מכוון.

2. **אינטואיציות:** יכולת זו מאפשרת לדמות להביט אל העתיד ולבחון את הסובבים אותה, ולקבל תחושה כללית לגבי מה שעתיד להתרחש ולגבי הלכי הרוח של האנשים מסביב. כששחקן מפעיל יכולת זו, הוא אומר זאת למנחה. השתמשו בידע שלכם על המשחק, על מה שהדמויות האחרות

שנובעת מתוך עולם המשחק, היכולות מרגישות "ריאליסטיות" יותר, ותחושת האימרסיה של השחקנים גדלה. שנית, שיטה זו מאפשרת לכם כמנחים שליטה מדויקת יותר על המתרחש במשחק: אתם יכולים לווסת את השימוש ביכולות בהתאם להתרחשויות.

חזק. בשליפה – המנחה רשם זיכרון פיקטיבי ונתן לשחקן. בשתילה – המנחה רשם זיכרון מוזר ומבולבל ונתן אותו לשחקן.

לשיטה זו שני יתרונות. ראשית, כיוון שאין הגבלה מכנית לשימוש ביכולות אלא רק הגבלה

מאחורי הקלעים

התכנית הייתה להשתמש ב"משדר" – נערה צעירה בשם **לוסי אדמס (דמות מספר 4)** שחברה למכונה שפיתח **בנג'מין אנדרוז (דמות מספר 21)**. המכונה אפשרה לשדר את אות המצוקה של לוסי למרחק רב, במטרה לפתות פסיונים נוספים להגיע. התכנית פעלה ואות המצוקה נקלט בתא של "הרשת": קבוצה של פסיונים ובני אדם רגילים הנאבקים במכון. התא כולל חמישה אנשים: **בוב או'קונור (דמות מספר 5)**, פסיון המנהיג את התא; **דין ארנולדס (דמות מספר 6)**, מומחה מחשבים ובן זוגה של חברת התא **אנג'לה אובריי (דמות מספר 7)**, טלפתית קוראת זיכרונות; שני חברי התא האחרונים הם זוג תאומים (לא זהים): **פיטר רוג'רס (דמות מספר 8)** האמפת ו**פאולה רוג'רס (דמות מספר 9)**, גם היא טלפתית קוראת זיכרונות.

חברי התא חדרו למכון מבלי לחשווד שמדובר במלכודת. הם נתפסו וסוממו על-ידי אחד הפסיונים של המכון, **אדם שינדלר (דמות מספר 23)**, אך במהלך נטרול הפולשים אדם הוקסם מהם ומאורח חייהם החופשי.

זיכרון של כל הדמויות נמחק. החדר האטום ("האקווריום") בו הן מתעוררות ממוקם במעמקי מתקן מאובטח של "מכון המחקר מקינלי". המכון מעורב מזה זמן מה בניסויים בבני אדם בעלי יכולות פסיוניות, במטרה לבנות מחשב תבוני. את המכון מנהלים בני הזוג **ד"ר קית' פיטרס (דמות מספר 1)** ו**ד"ר אנה התרינגטון (דמות מספר 2)**. הם אנשים אכזריים שרואים בפסיונים לא יותר מאשר עכברי מעבדה. במכון נמצאים גם כמה פסיונים, המהווים חלק מצוות המחקר. התכנית שהובילה לאירועים שבתחילת המשחק הייתה לאסוף מספר רב ככל הניתן של פסיונים, למחוק את זיכרונם ולהחזיק אותם מסוממים בחדר האקווריום, ממנו ניתן יהיה לשלוף אותם לפי הצורך.

בנקודה זו בסיפור משתלב אדם ניילור (**דמות מספר 3**): אדם הוא "פסיון המחמד" של המכון. הוא טלפת רב עוצמה, ביכולתו להשתיל או למחוק זיכרונות, והוא זה שקיבל את ההוראה למחוק את זיכרונם של הפסיונים הלכודים במכון.

זיכרונם של חברי התא נמחק והם הושלכו לתוך האקווריום. לוסי, שסיימה את תפקידה כפיתיון, צורפה אליהם.

המנהלים, פיטרס והתרינגטון, בחרו ברגע הזה בשביל להפעיל את תכנית העל שלהם: להכניס את כל הפסיוניים במכון לתוך האקווריום, מלבד אדם ניילור – לו היו זקוקים כדי למחוק את זיכרונם של הפסיונים האחרים. לרוע מזלם, ניילור קרא במחשבתם לא רק את התכנית הזו, אלא גם את כוונתם לירות בו לאחר מכן, שכן הם החלו לראות בו איום. הוא התמרד ועשה שימוש ביכולותיו כדי למחוק את זיכרונם של כל מי שהיו במכון: אנשי האבטחה, הרופאים והפסיונים. הוא השליך את כולם לאקווריום. לאחר מכן הוא יצר קשר עם "הרשת" והזעיק אותם לעזרה. לסיום, הוא נעל את עצמו יחד עם האחרים באקווריום ומחק את זיכרונו שלו באופן זמני – ליתר ביטחון. במקביל לכך, ד"ר פיטרס והמאהבת שלו, **קלריס סטאר (דמות מספר 24)**, התכוונו למחוק את זיכרונה של התרינגטון ולצרפה לניסוי.

לרוע מזלו של ניילור, התכנית שלו אינה פועלת כמצופה. ראשית, סוכני "הרשת" לא עומדים להגיע באופן מידי, אלא רק כעבור יומיים מרגע השידור. שנית, סמי ההרגעה מתחילים לפוג. שלישית, דלת האקווריום נעולה, וכדי לפתוח אותה יש להשתמש בסריקת רשתיות העין של ניילור עצמו, של ד"ר קית' פיטרס, של ד"ר אנה התרינגטון ושל **אדווין וייט (דמות מספר 10)**, ראש מערך האבטחה במכון מקינלי. על הסריקה להתבצע בסדר זה.

לחברי מערך האבטחה במכון בעיות משל עצמם. יד ימינו של אדווין וייט, **גרג בוקר (דמות מספר 11)** היה אדם שאפתן, שגם חשש **מוורנר דייקסטרה (דמות מספר 15)**, החבר החדש בצוות, שהיה יותר מדי יעיל לטעמו. גרג העליל על ורנר שהוא תקף את אחת החוקרות במכון, הכימאית **סאלי דניאלס (דמות מספר 16)**. רק המאבטחת **לינדה קייסי (דמות מספר 13)**, בת זוגו של ורנר, מאמינה בחפותו. **אריק נורטון (דמות מספר 17)**, ספק חוקר ספק איש אבטחה, מודע אף הוא למעלליו של בוקר, וכמוהו גם בנג'מין אנדרוז, שבנה את מכונת המשדר.

במערך האבטחה של המכון נמצאים שני אנשים נוספים, **ביל דוריט (דמות מספר 14)** ו**זאק אנדרוז (דמות מספר 12)**. זאק חשוד כבעל נטייה לשיגעון גדלות, ואילו ביל הוא בחור רגיל וממוצע שנקלע לתסבוכת המוזרה במכון.

הפסיונים העובדים במכון הם: **תומס פלר (דמות מספר 25)**, בן טיפוחיה של ד"ר התרינגטון, דבר מפתיע בהתחשב בגילו הצעיר; **פני המיל (דמות מספר 22)**, שעבדה לצדו של בנג'מין אנדרוז בפיתוח מכונת השידור; ולבסוף, **לורנס מקינלי (דמות מספר 18)**, ששונא את מעבידיו ומבקש לנקום בהם על יחסם לפסיונים.

על שלושת אלו פיקחו **ג'ורג' לאפייט (דמות מספר 19)**, בעל הנטיות הסדיסטיות, ו**דיטר שמידט (דמות מספר 20)**, שבתקופת שהותו במכון התפתחו יכולות הפסי שלו עד שהפך לשפן ניסויים בעצמו.

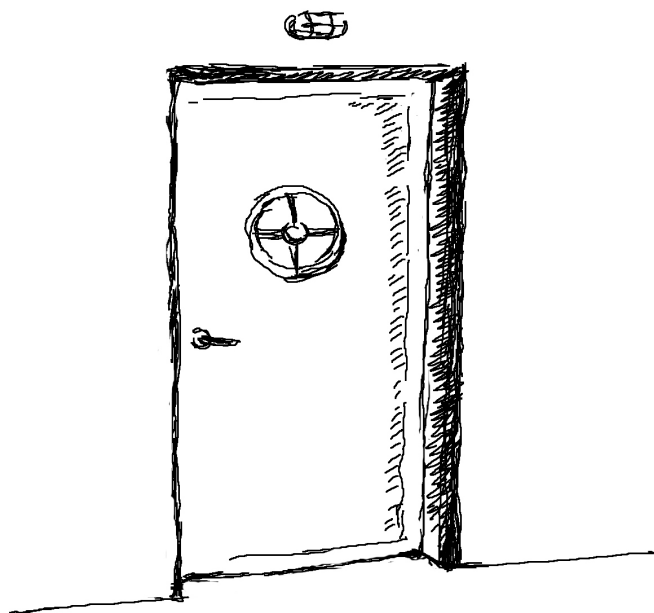
לוח זמנים

זמן	פעולות לביצוע
15 דקות	חלקו את הזיכרונות הבאים: זיכרון מספר 1: דמות 10: זיכרון מספר 1: דמות 1: זיכרון מספר 1: דמות 17: זיכרון מספר 1: דמות 18:
20 דקות	זיכרון מספר 1: דמות 3: זיכרון מספר 1: דמות 7: זיכרון מספר 1: דמות 15: זיכרון מספר 1: דמות 22:
25 דקות	זיכרון מספר 1: דמות 4: זיכרון מספר 1: דמות 12: זיכרון מספר 1: דמות 5: זיכרון מספר 1: דמות 20:
30 דקות	זיכרון מספר 1: דמות 14: זיכרון מספר 1: דמות 6: זיכרון מספר 1: דמות 16: זיכרון מספר 1: דמות 21:
35 דקות	זיכרון מספר 1: דמות 11: זיכרון מספר 1: דמות 8: זיכרון מספר 1: דמות 9: זיכרון מספר 1: דמות 24:
40 דקות	זיכרון מספר 1: דמות 13: זיכרון מספר 1: דמות 2: זיכרון מספר 1: דמות 23:
45 דקות	זיכרון מספר 2: דמות 2: זיכרון מספר 2: דמות 16: זיכרון מספר 2: דמות 22: זיכרון מספר 1: דמות 25:
50 דקות	זיכרון מספר 2: דמות 4: זיכרון מספר 2: דמות 5:
55 דקות	זיכרון מספר 2: דמות 15: זיכרון מספר 1: דמות 19: זיכרון מספר 2: דמות 20:

זמן	פעולות לביצוע
לפני תחילת המשחק	- חלקו לכל אחד מהשחקנים את דף ההסבר לשחקן.
- המשחק	- תנו לכל שחקן תג עם מספר הדמות שלו, אותו על השחקן לענוד במקום בולט על בגדיו. הסבירו לשחקנים שזהו עזר משחק טכני, שלא קיים על דמויותיהם בפועל.
-	- ודאו כי השחקנים מכירים את ההוראות לגבי מגע פיזי במשחק חי: אין מגע פיזי ללא הסכמה ברורה ומפורשת ואין להפעיל אלימות – שחקן שדמותו מבקשת לפעול באלימות יצטרך להיעזר בתיווך מנחה ולהשתמש בתנועות מרומזות בלבד.
0 דקות (תחילת המשחק)	- בקשו מהשחקנים לשכב על הרצפה בעיניים עצומות. הסבירו להם כי דמויותיהם חסרות הכרה.
-	- הקריאו מספרים באיטיות ובקול רם מאחת עד עשרים וחמש. כל שחקן שמספר דמותו מושמע, יכול לפקוח עיניים ולהתעורר.

זמן	פעולות לביצוע
155 דקות	דמות 12: זיכרון מספר 3
	דמות 15: זיכרון מספר 3
	דמות 25: זיכרון מספר 3
160 דקות	דמות 7: זיכרון מספר 3
	דמות 14: זיכרון מספר 3
	דמות 11: זיכרון מספר 3
165 דקות	דמות 9: זיכרון מספר 3
170 דקות	בהתאם לאופי הסיום אליו המשחק ועד סיום מתקדם, אתם יכולים להשתמש המשחק בזמן שנותר כדי לתאר לשחקנים רעשים חשודים מהצד השני של הדלת, עד לפתיחתה.
לאחר המשחק	הקריאו או חלקו את "מאחורי הקלעים".

זמן	פעולות לביצוע
60 דקות	דמות 1: זיכרון מספר 2
	דמות 18: זיכרון מספר 2
65 דקות	דמות 3: זיכרון מספר 2
	דמות 17: זיכרון מספר 2
70 דקות	דמות 10: זיכרון מספר 2
	דמות 14: זיכרון מספר 2
75 דקות	דמות 6: זיכרון מספר 2
	דמות 24: זיכרון מספר 2
80 דקות	דמות 8: זיכרון מספר 2
85 דקות	דמות 9: זיכרון מספר 2
90 דקות	דמות 13: זיכרון מספר 2
	דמות 21: זיכרון מספר 2
	דמות 19: זיכרון מספר 2
	דמות 25: זיכרון מספר 2
100 דקות	דמות 7: זיכרון מספר 2
	דמות 22: זיכרון מספר 3
	דמות 23: זיכרון מספר 2
115 דקות	דמות 8: זיכרון מספר 3
	דמות 17: זיכרון מספר 3
120 דקות	דמות 10: זיכרון מספר 3
	דמות 2: זיכרון מספר 3
	דמות 1: זיכרון מספר 3
	דמות 18: זיכרון מספר 3
125 דקות	דמות 4: זיכרון מספר 3
	דמות 12: זיכרון מספר 2
	דמות 3: זיכרון מספר 3
130 דקות	דמות 13: זיכרון מספר 3
	דמות 11: זיכרון מספר 2
	דמות 21: זיכרון מספר 3
135 דקות	דמות 5: זיכרון מספר 3
	דמות 19: זיכרון מספר 3
	דמות 23: זיכרון מספר 3
140 דקות	דמות 16: זיכרון מספר 3
	דמות 20: זיכרון מספר 3
	דמות 24: זיכרון מספר 3
150 דקות	דמות 6: זיכרון מספר 3



אמנזיה: דף לשחקן

אתה לכוד בתוך קופסת מתכת ובטון עם קבוצה של אנשים אחרים. אין לך שמץ של מושג מי אתה, מי הם או מדוע אתה פה.

מהו המקום הזה?

המקום הזה הוא חדר העשוי מפלדה ומבטון. היציאה היחידה היא דרך דלת פלדה. הרצפה עשויה בטון וכמוה גם התקרה. האור מגיע מנורות ניאון. קר לך. לא קר מספיק כדי שייגרם לך נזק, אבל בכל זאת קר. ישנן מספר מיטות, אך מספרן קטן משמעותית ממספר האנשים שאיתך כעת.

מה אתה לובש?

אתה לבוש בבגדים סתורים, ונראה לך שהולבשת בהם בבהילות. הם לא מעוררים בך זיכרון מיוחד. אתה אפילו לא בטוח אם הם שלך.

מה אתה יודע?

יש לך כישורים רגילים. אתה יכול לדבר, להבין, לקרוא ולכתוב. יש לך ידע סביר על העולם, כמו לכל אדם נורמלי – שבמקרה התעורר היום בקופסת בטון ופלדה עם קבוצה של אנשים אחרים.

כללים

יש לך מספר המופיע על תגית. זהו חלק חשוב במשחק. בכל פעם שאתה שומע את המנחה קורא את המספר שלך, שים לב לדבריו – הם מכוונים אליך. הפעם הראשונה שתשמע את המספר שלך תהיה כאשר תחזור להכרתך. בכל פעם שתשמע את המספר שלך נאמר על-ידי המנחה, הדבר יציין כי אתה נזכר במשהו. זיכרונות מסוימים יהיו שלמים או ברורים מאחרים. יהיו שחקנים שהמספרים שלהם ייקראו יותר מאחרים – אין להסיק מכך שאתה זוכר פחות או חשוב פחות. בחלק מהמקרים, שחקנים אחרים יזכרו יותר עלייך. אתה יכול להתייחס לכך כאות חיובי או שלילי.

הזיכרונות שתקבל עשויים להיות לפעמים שגויים, מטעים או מבלבלים. המוח האנושי הוא דבר מוזר...

מה עם התגית?

התגית משמשת להציג את המספר שלך לצרכי המשחק. זהו עזר משחקי ולא דבר שנמצא על הבגדים של דמותך. אין להתייחס אליה באופן תוך משחקי. בעזרת התגית תוכל לזהות אנשים אחרים המופיעים בזיכרונות שלך, ושחקנים אחרים יזהו אותך.

אל תוריד את התגית ושמור עליה גלויה.

ד"ר קית' פיטרס

[סובייקט מספר 1. זכר, 48].

אתה חוקר. הכל סביבך הוא מושא לבחינה אינטנסיבית, מתוך ניסיון לפענח כיצד דברים פועלים. אתה רוצה לדעת הכול, ואתה לא נרתע מדבר בדרך לגילוי המידע.

אתה זוכר את מכון מקינלי. אתה למדת שם משהו, אף שאתה לא בטוח מה. היית מנהיג, בזאת אתה בטוח. הובלת קבוצה גדולה של אנשים בחיפוש אחר מטרה מדעית גדולה. כולם כאן אמורים להיות כפופים לך, אף שאיך בטוח מי חלק מהצוות שלך ומי לא. חלקם מ... מקום אחר.

אתה זוכר את **אדם ניילור** ואתה זוכר איך הוא נראה (הוא סובייקט מספר 3). הוא היה המפתח שלך למחקרים. יש לו משהו שלא לכולם יש. הוא נאמן לך לחלוטין, וביחד עבדתם על דברים רבים.

אתה זוכר את התכנית שהגית: להשתמש באנשים כמו בשפני ניסויים. יחד עם קבוצה של אנשים אחרים עיצבת את ה"אקווריום" בו אתה נמצא כרגע. איך יודע איך הגעת לכאן עם פערי זיכרון גדולים כל כך, אבל אולי יש אנשים בצד החיצוני של האקווריום שצופים בך. אולי עכשיו הגיע תורך להפוך לשפן ניסויים אנושי.

אתה לא המנהל היחיד של מכון מקינלי. אשתך היא **ד"ר אנה התרינגטון**, אבל אתה לא זוכר כיצד היא נראית. היא שומרת על שם נעוריה כי היא אוהבת להיות ישות נפרדת ממך. היא הטובה ביותר שיש במה שהיא עושה ואתה מכבד אותה. אתה גם זוכר את השם שלך – **ד"ר קית' פיטרס**.

ד"ר אנה התרינגטון

[סובייקט מספר 2. נקבה, 35].

את המנהיגה של קבוצת העלובים הזו – או לפחות, היית פעם. אין לך מושג מה קרה לכם. את אפילו לא זוכרת במה עבדת, אף שיש לך את התחושה שאנשים רבים יחשו אי-נוחות לנוכח עבודתך. את זוכרת שנקיפות מצפון והתנגדויות מוסריות של אחרים עמדו בדרכך לעתים קרובות. את מודעת ליופייך, אף שאינך רואה את עצמך. אינך בטוחה אם יש או הייתה לך מערכת יחסים עם מישהו מהקבוצה. אינך מאוד לחוצה מהמצב הנוכחי.

את יודעת שהיופי שלך הוא לא רק במראה החיצוני שלך אלא גם במה שאת מקרינה. אף שרבים יתארו אותך כיהירה, את משתמשת במראה שלך ובאישיות הכובשת שלך כדי לתמרן אחרים. את זוכרת שיותר משניים מהגברים כאן נמשכים אליך בעוצמה, אם כי את לא זוכרת מי. את גם לא זוכרת אם כבר עשית משהו בנידון. את זוכרת שהתחרית ונאבקת על עמדת כוח עם אדם אחר, שאולי נמצא כאן ואולי לא. הוא התנגד לך בכל הזדמנות ואת משתוקקת לראות אותו מחוץ לתמונה.

את זוכרת שעשית שימוש בנער או בנערה, ששם המשפחה שלו או שלה היה **אדמס**, כדי לקדם את מטרותיך. היו לו (או לה) יכולות פסיוניות כלשהן. את זוכרת שמאוד התעניינת בהן ובשימושים האפשריים שלהן לפני שמישהו (גבר כלשהו), בגד בך וגרם לתסבוכת בה את נמצאת כרגע. את רוצה להשיג שליטה על הנער (או הנערה) ולהעניש את הבוגד.

אדם ניילור

[סובייקט מספר 3. זכר, 28.]

יש לך סוד חשוב. כל מעשיך צריכים להיעשות תחת מעטה סודיות ותוך שאתה מתחמק מעיניהם הבוחנות של אחרים. עשית משהו שאסור היה לך לעשות. אתה גם יודע שבאופן כלשהו אתה נמצא מעל כל האחרים – אתה פשוט לא יודע כיצד.

אתה זוכר פנים (סובייקט מספר 4). זאת מישהי שאתה זוכר כפגיעה מאוד. באופן תמוה, יש לך תחושת היקשרות מסוימת לסובייקט מספר 4, אף שאתה זוכר שהכאבת לה מאוד ושחיברת אותה למכונה כלשהי. אתה יודע שהיית עושה דברים רעים אחרים, ושהיה לך מנהל שהכריח אותך לעשות אותם. יש לך דחף להתרחק מדמויות סמכותיות, למקרה שמדובר באותו "מנהל".

אתה עוזר מחקר, או לפחות היית, עד שבגדת ב... מישהו. אתה חושב שאולי בגדת במנהל. מצד שני, ייתכן שזו הייתה האישה אליה אתה חש קרוב. שמה... **לוסי**.

אתה חש עוינות כלפי אחד מחברי הקבוצה בה אתה נמצא (סובייקט מספר 11). אתה לא יודע מדוע, אבל אתה חושד שהוא פגע בך בעבר. אתה רוצה לדעת כיצד ומדוע.

אתה יודע שאתה אחראי באופן אישי לתסבוכת בה כולכם נמצאים. זהו הסוד בו התחלת להיזכר מוקדם יותר. עשית זאת כדי להגן על מישהו וכדי להכשיל מישהו אחר. חבל שאינך זוכר שמות. מצד שני, אתה זוכר פרצופים. סובייקטים 1 ו-2 אחראים לפעולותיך באופן שווה. אתה שונא אותם, את זה אתה זוכר, גם אם שכחת דברים אחרים. אתה לא יודע כיצד אתה יודע עליהם דברים. אולי היית חלק מהקבוצה שלהם?

לוסי אדמס

[סובייקט מספר 4. נקבה, 15].

את זוכרת את שמך, לפחות בחלקו: את **לוסי**. את ללא ספק הצעירה מכולם כאן. לדעתך, עובדה זו אינה יוצאת דופן. תמיד היית לבד, בנפרד מכל השאר. את זוכרת את אביך נרצח: גברים במדים קרביים באו בלילה וירו בו למוות. את מוטרדת מכך שאינך זוכרת את אמך. את מניחה שאם הייתה לך אם, לבה נקרע לגזרים בעקבות מות בעלה.

את זוכרת מכונה. היית מחוברת אליה משום שאת מיוחדת באופן כלשהו, אבל את לא זוכרת מהו אותו אופן. את זוכרת שהחיבור כאב מאוד, וגרם לך לרצות לצרוח לנצח. אבל לא רצית לצרוח, כי ידעת שאחרים יסכנו את חייהם בניסיון להציל אותך. את רצית להיות שקטה, להיות היחידה שתסבול. היית קדושה מעונה? אם הכאב היה חזק כל כך והמכונה נוראה כל כך, כיצד את עדיין בחיים?

עכשיו את זוכרת שנכשלת. המכונה ניצחה ואת צרחת זמן רב למישהו שיציל אותך. צרחת במשך ימים. בסופו של דבר הם הגיעו. את לא יודעת מדוע או כיצד הם ידעו לבוא אליך, אבל הם באו. המושיעים שלך כמעט הצליחו להציל אותך, לפני שגברו עליהם... מי? מה?

את זוכרת את שמו של אחד המושיעים שלך – **בוב או'קונור**. את לא זוכרת פנים. הוא בא כמו שאבא היה בא, להציל אותך מהמכונה ומהאנשים שעשו לך על זה. אם יכולת למצוא אותו, היית מאמצת אותו בתור אב מחליף.

בוב או'קונור

[סובייקט מספר 5. זכר, 45].

אתה זוכר שהיית מנהיג. אדם רב עצמה, שלא פחד משימוש בכוח כשעוצמת אישיותך לא הספיקה. היית מנהיג רב חסד, שנטה לגונן על בני חסותו בדבקות. אתה משתוקק לאנשים שילכו אחריך ויהיו נאמנים לך. אתה זוכר כיצד אחרים היו באים אליך ורואים בך את האדם החשוב ביותר בחייהם. חלק מנאמניך היו צעירים, חלקם נאהבים, ואתה היית אב מגונן עבור כולם. עמוק בתוכך, אתה חש שהובלת אותם לתוך מלכודת כלשהי, אחרת לא הייתם נמצאים כאן.

אתה זוכר שאתה וקבוצת נאמניך הייתם חלק ממשהו גדול יותר. חלק מקבוצת על מגוננת. הם דרשו ממך ומאנשיך להשיג שליטה במצב. הייתם אמורים להיות האבירים על הסוס הלבן שיצילו את אחד מבני מינכם מרוע שמאיים על כולכם. אתה לא זוכר מה או מי היה הרוע. אתה לא זוכר את פניהם של אנשיך או מי הם היו. אתה זוכר רק שם אחד: **לוסי**.

אתה זוכר את שמות חלק מאנשיך: **דין ואנג'לה**. הם היו קציני המודיעין שלך. אנג'לה הייתה זו שהובילה אתכם לכאן. האם עשתה זאת מתוך כוונה לבגוד בך ובקבוצה? אתה לא בטוח. ייתכן שהיא הסיבה לכליאתכם. אתה זוכר שהאויב שלך היה הרוע בהתגלמותו, אבל במסווה נאה ומושך. אישה כלשהי.

דין ארנולדס

[סובייקט מספר 6. זכר, 31.]

אתה היית חלק ממשפחה: אתה עצמך, אשתך והילדים שנסעו אתכם. אתה זוכר שאביך נסע אתכם גם הוא. אתה שרוי בכאב: אינך זוכר את פניה של אשתך או את שמה, לא משנה כמה אתה מנסה. זה גורם לך להיות מוטרד לעתים קרובות. אתה גם זוכר שיש לך מערכת יחסים עם חפצים דוממים. משהו שאתה יכול לעשות, שרוב האחרים לא יכולים.

אתה זוכר ש"אבא" הוא סובייקט מספר 5. הוא דמות מופת עבורך. ייתכן שיש לו מושג מי אשתך. אתה זוכר כי חמישה מכם (רגע – היו שם חמישה? אתה מניח שכן, אחרת לא היית זוכר זאת...) נהגו לנסוע בטנדר. אתה נסעת לכאן במכונית מסחרית, לא? באת לכאן במענה לבחורה שצרחת. מה היא צרחת? שמעת אותה? יש יותר מדי שאלות.

שמה של הבחורה הוא **לוסי**. היא צרחה משום שהייתה כלואה. אינך בטוח מי כלא אותה, אבל אתה מזהה את פניהם. לסובייקט מספר 2 יש קשר לזה, ואתה זוכר התעללות פיזית מצד סובייקט מספר 10, שנהג ללבוש מדים מסוג כלשהו. אתה מבין שהמקום שאתה נמצא בו הוא חלק קטן ממכון גדול יותר. העבודה שנעשתה במכון היא מה שגרם לכל המצב. אתה לא אחד מאלו שאנשי המכון רוצים לחקור, אבל אנשי המכון רוצים לחקור את החברים שלך, התלויים בך.

אנג'לה אוברייין

[סובייקט מספר 7. נקבה, 26.]

את חלק משלם. את אוהבת מישהו, אבל את לא בטוחה את מי. את חשה לא שלמה, אך לא בגלל שאהובך חסר. בראש ובראשונה, חלק אישי כלשהו ממך, משהו ייחודי ורב עוצמה, חסר גם הוא. לא הבנת עד כמה הסתמכת על ההיבט הזה בעצמך עד שאיבדת אותו. את גם חשה מחסור כי היית חלק חיוני מקבוצה, קבוצה שהעניקה לך משמעות ושאפה לסייע ל... למי? אולי לאנשים שכאן? את בטוחה שהיית חלק מכוח סיוע שנחלץ לעזרתה של מישהי, שצרכה בייסורים. האם היא כאן?

את נזכרת ביכולת פסיונית. ניחנת בה לפני שאיבדת את זיכרונותייך, והזיכרות כעת היא ההבנה כיצד למצוא את החוטים המתאימים בתודעתך ולמשוך בהם כדי להפעיל את יכולתך.

שליפה: ביכולתך לסרוק את תודעתו של מישהו אחר בחיפוש אחר מידע, מבלי שהקורבן יחשוב על המידע אותו את מחפשת באותו רגע. שליפת המידע לרוב אינה נעימה עבור הקורבן.

הפעלה: פני למנחה ואמרי לו ממי את שולפת את הזיכרון. המנחה ייתן לך את אחד מהזיכרונות של הקורבן באקראי, ויעמdu לרשותך 30 שניות על-מנת לקרוא אותו.

מספר שימושים: 2

לשמחתך, את נזכרת שאהובך הוא **דין ארנולדס** וששמך הוא **אנג'לה ארנולדס**. דין הוא סובייקט מספר 6. את זוכרת שהייתה גם איזו דמות אב, או אולי מנהל. מישהו שליווה אותך לכל מקום ועזר לך. היו לך גם אח ואחות. הם היו דומים כל כך, ונטו לאחוז ידיים. ניסית להציל מישהו ממוות בידין של... מישהו אחר. את יודעת שיש כוחות חסרי חמלה הרוצים לחקור ולהרוג אותך ואת בני משפחתך, ואת בטוחה שהם נמצאים כאן, בינכם.

פיטר רוג'רס

[סובייקט מספר 8. זכר, 27.]

חסר לך משהו. חלק גדול מאוד מהחיים שלך נעלם ללא אזהרה או הסבר, ואתה חייב לדעת מה נעלם או שתצא מדעתך. אתה זוכר שהיית חלק מקבוצה של אנשים שנסעו ברכב מסחרי, במטרה לתקן עוולה. אתה לא זוכר מה בדיוק עשית, אבל אתה זוכר שהיית חלק ממשפחה. יותר ממשפחה. אתה זוכר שאחד מכם היה מיומן בהתמודדות עם אנשים, ואחר בהתמודדות עם מכונות. אתה זוכר שהשם שלך הוא **פיטר**.

תחושת הבדידות עדיין רודפת אותך. במקביל, אתה נזכר במשהו שהבדיל אותך מאחרים: אתה נזכר ביכולת פסיונית. ניחנת בה לפני שאיבדת את זיכרונותיך, וההיזכרות כעת היא ההבנה כיצד למצוא את החושים המתאימים בתודעתך ולמשוך בהם כדי להפעיל את יכולתך.

אינטואיציות: היכולת מאפשרת לך להבין מעט את העתיד ואת הסובבים אותך – אתה מקבל תחושה כללית לגבי מה שעתיד להתרחש ולגבי הלכי הרוח של האנשים סביבך.

הפעלה: פנה למנחה.

מספר שימושים: 2

אתה זוכר מדוע אתה מרגיש כל כך בודד. יש לך אחות תאומה, **פאולה**. הייתם שותפים ברחם, כפי שהייתם שותפים בחיים. אתה שונא את עצמך על כך שאינך מצליח לזכור כיצד היא נראית. אתה זוכר שהגעתם למקום הזה כדי להציל נערה צעירה, שנקראה, באופן תמוה, **אדם**. הובלת לכאן על-ידי מישהו שזיכרוןך העמום מצייר כאביר על סוס לבן, שרצה מאוד להציל את העולם מפני משהו. אתה יודע שזה היה חשוב לו וגם לך, אבל אינך זוכר מה זה היה.

פאולה רוג'רס

[סובייקט מספר 9. נקבה, 27.]

את יודעת שאת מגיעה ממשפחה גדולה. נדמה לך שיש לך אח שאת קרובה אליו מאוד, אבל את לא זוכרת את שמו. **פיטר** או **פול** או משהו כזה. את גם זוכרת שאת פסיונית: את נמצאת מחוץ לקבוצת "בני התמותה הרגילים", שכן את יכולה לקרוא מחשבות. לרוע המזל, יכולת זו נעלמה, יחד עם מרבית זיכרונותייך. את זוכרת רכב מסחרי המכיל אנשים. אולי הם היו בני ברית ואולי אויבים. את זוכרת שביניהם היה מישהו מיומן בהתמודדות עם אנשים ומישהו אחר שהיה מיומן בהתמודדות עם מכונות.

אחיך יכול לחוש בסכנה. את בטוחה שיש לך אח ושאם היו לך הכוחות שלך, היית מצליחה למצוא אותו. את זוכרת שהיית חלק מקבוצה שנלחמה נגד תאגיד מפלצתי ענק, שרצה לשעבד ולהרוג את בני מינך. מנהיג הקבוצה אליה השתייכת הוא סובייקט מספר 5, אבל את חוששת לשאול אותו על מה שקרה, מחשש שיספר לך שאחיך מת. עם זאת, את יודעת שהוא הסתמך על היכולות שלך ושל אחיך במאבק שלכם כנגד התאגיד. האם הוא ניצל אתכם? יש לך תחושה רעה לגבי מה שקרה לאחיך... את זוכרת שלעתים קרובות חשתם איש את כאב רעהו. כמו תאומים.

שמו של אחיך הוא **פיטר** ושמו הוא **פאולה**.

את גם נזכרת ביכולת פסיונית. ניחנת בה לפני שאיבדת את זיכרונותייך, והיזכרות כעת היא ההבנה כיצד למצוא את החושים המתאימים בתודעתך ולמשוך בהם כדי להפעיל את יכולתך.

שליפה: ביכולתך לסרוק את תודעתו של מישהו אחר בחיפוש אחר מידע, מבלי שהקורבן יחשוב על המידע אותו את מחפשת באותו רגע. שליפת המידע לרוב אינה נעימה עבור הקורבן.

הפעלה: פני למנחה ואמרי לו ממי את שולפת את הזיכרון. המנחה ייתן לך את אחד מהזיכרונות של הקורבן באקראי, ויעמdu לרשותך 30 שניות על-מנת לקרוא אותו.

מספר שימושים: 2

אדווין וייט

[סובייקט מספר 10. זכר, 35.]

נהגת ללבוש מדים בעבודה לפני שכל זה התחיל. היית מנהיג של גברים במדים; למעשה, אתה חושב שאתה האדם בדרגה הגבוהה ביותר בחדר. אולי כדאי לאפשר לאנשים לדעת בדיוק מה אתה חושב, וכך תוכל ליצור איזה סדר בתוך התווה ובוהו הזה. אתה זוכר שאינך ניחן במשהו, איזו תכונה בלתי ניתנת להגדרה, בניגוד להרבה מהאנשים בחדר. מצד שני, אתה זוכר שהשתמשת באלימות כדי לפצות על כך, מה שזה לא יהיה.

אתה לא המנהיג העליון. הייתה לך מנהלת בשם **התרינגטון** (אתה לא זוכר את השם הפרטי שלה, אבל אתה יודע שזו אישה), שניהלה את עבודתך. היה לך מנהל נוסף, ששמו הפרטי התחיל באות ז'. נראה מאוד מבלבל שיש לך שני מנהלים; הרי אתה צריך רק אחד. אתה זוכר שישנם חמישה אנשים תחת פיקודך הישיר. לאחת מהם קוראים **לינדה**. אתה מבין שיש איזו בעיה עם האנשים שאתה מפקד עליהם – הם כולם מתווכחים לגבי דבר מה שקשור למצטרף החדש לצוות.

הקבוצה שלך מורכבת מהסובייקטים בעלי המספרים 11 עד 15. הייתם הכוח הבטחוני של... איזשהו מקום, אבל אתה לא זוכר מדוע המקום היה זקוק לכוח אבטחה. אולי נעשו במקום דברים סודיים או רגישים מאוד. אתה זוכר שאחד המנהלים שלך הגה תכנית שמקשה עליך, אבל אתה לא יודע כיצד, או מדוע, או מה התכנית. אתה זוכר שהתווכחתם על היקף כוח האדם, ואתה מאמין שצירוף של יותר אנשים לצוות האבטחה היה משפר את המצב שלך בהרבה.

גרג בוקר

[סובייקט מספר 11. זכר, 29.]

אתה חלק מקבוצה, את זה אתה יודע. יש אנשים סביבך, ועליך לעבוד איתם כדי להשיג את המטרות שלך. אתה יודע שאתה לא המנהיג, אבל אתה זוכר שחשבת שאתה צריך להיות. האחרים סביבך הם בסדר, אבל הם ילדותיים. אין להם את אותו החזון שיש לך. אתה סקרן באופן טבעי, רוצה לדעת מה קורה סביבך ואיך תוכל לתקן את הדברים. יש לך גם רעיון מוצלח מאוד: אתה מאמין שאפשר לשקר לגבי מה שאתה זוכר, וכך לגרום לאנשים להאמין שאתה חשוב יותר ממה שאתה באמת...

אתה זוכר שאתה שונא את **ורנר**. ורנר היה יעיל, זהיר ומוכשר. בהתחשב בנסיבות, הוא היה עשוי להיות מי שיעקוף אותך מבחינת קידום. לא רצית שזה יקרה, ולכן עשית משהו. אתה לא זוכר מה, אבל... אתה גם לא יכול לראות את פניו של ורנר כראוי בעיני רוחך, מה שמעצבן אותך. ואם כבר בעניין של אנשים לשנוא, ישנו אדם אחד נוסף שאתה שונא. אתה זוכר שהכית אותו יותר מפעם אחת, למרות שאתה לא זוכר מי הוא היה או למה הכית אותו.

ורנר הוא סובייקט מספר 15. אתה חייב לעשות משהו בקשר אליו לפני שהשקרים שסיפרת עליו יתחילו להיפרם. עכשיו, אם רק תזכור מה היו השקרים שסיפרת עליו... אם לא תעשה משהו בקשר לזה, מעשיך עלולים להיחשף על-ידי הבוס שלך (מי הוא בכלל?). האישה השני שאתה שונא נקרא **אדם**, אבל אתה לא זוכר שום דבר אחר לגביו.

זאק אנדרוז

[סובייקט מספר 12. זכר, 25.]

אתה זוכר שהכול סודי. אתה אדם שיש לו הרבה סודות, ואינך יכול לחלוק אותם עם אחרים מחשש שיתגלו. מצד שני, הידיעה שיש לך סודות רבים היא לא מאוד שימושית כאשר אינך זוכר מה הם היו. אתה זוכר שנהגת לתמרן אחרים, שלא היית בובה בידי אף אחד. שלטת על מספר אנשים. בעיקר על סובייקט מספר 2, אם כי באופן מוזר אתה זוכר שעל מספר 2 שולט סובייקט מספר 1, ושם מספר 1 נמצא מעליך. אולי זה קשור איכשהו לסודות. אולי פשוט הייתה לך אשליית שליטה במישהו, או להפך. זה מאוד מבלבל.

אתה הכוח האמיתי מאחורי הקלעים. אתה יודע עכשיו שמספרים 1 ו-2 נראו בשליטה, אבל אתה קיבלת פקודות ממקום כלשהו ודאגת ש-1 ו-2 יבצעו אותן, בלי שהם ידעו על החלק שלך בעניין. זהו הסוד החשוב ביותר שיש לך. אתה זוכר את השם של המקום הזה: מכון מקינלי. אתה גם זוכר שהחדר הזה שבו אתה והאחרים מצאתם את עצמכם נקרא "האקווריום". אתה יודע שאם אתם כאן, משהו השתבש באופן נוראי.

מספר 1 נקרא **ד"ר פיטרס** ומספר 2 נקראת **ד"ר התרינגטון**. מספר 4 הוא מאוד חשוב גם כן. אתה חושד שיש לו חלק בעניין של אובדן הזיכרונות, אם הוא בכלל זוכר זאת בעצמו... אתה זוכר שהמקום הזה נועד לחקור פסיונים וכוחות נפשיים, ו"האקווריום" היה שם המקום בו נכלאו בני אדם לצרכי ניסויים. אתה לא מילאת חלק מרכזי בניסויים הללו, אבל אתה זוכר שלפתיחת הדלת נדרשות סריקות רשתית של ארבעה אנשים, ועליהן להתבצע בסדר הנכון.

לינדה קייסי

[סובייקט מספר 13. נקבה, 27.]

את מאבטחת, חלק מצוות בן חמישה מאבטחים. את זוכרת שהיית מעורבת בניהול התנועה של מספר אנשים, אנשים שנחשבו למסוכנים על-ידי הממונה עלייך ועל שותפיך. מדוע? את לא בטוחה. הם פיתחו דרך להתמודד עם הסכנה הזאת. את לא בטוחה מה הדרך הייתה, רק שהיא עבדה. את זוכרת שהיו בעיות סביב דבר מה, שהביאו אותך לעימות ישיר עם רוב הקולגות שלך. רק אחד עמד לצדך בוויכוח. האם הוא (ואת זוכרת שזה היה גבר) היה הגורם לבעיה, או שמא את?

הבעיה שלך היא **ורנר**. מישהו שנא אותו וניסה להביא לפיטוריו בכל דרך אפשרית. הם גרמו לצרות, אף שאינך זוכרת מדוע. את לא זוכרת את פניו של ורנר, אם כי את חושדת שרגשותייך כלפיו עמוקים. מוזר – את זוכרת את פניו של אחד הקולגות שלך (סובייקט מספר 12), ואת זוכרת שאינך מחבבת אותו. יש בו משהו חשוב. הוא יודע משהו שהוא לא אמור לדעת, או שהוא ממלא תפקיד שהוא לא אמור למלא. כך או אחרת, את לא זוכרת בדיוק במה מדובר, או אפילו את שמו.

ורנר הוא סובייקט מספר 15, ואתם נמצאים במערכת יחסים. זה היה **גרג בוקר** שהייתה לו בעיה עם ורנר, אבל את לא יודעת מדוע. בוקר הוא אדם נקמן מאוד, בעוד שוורנר הוא האדם הנחמד ביותר בסביבה, שלא היה מוכן ולא היה מסוגל לפגוע באף אחד. עכשיו כשאת חושבת על זה, ייתכן שהנטייה הזו הייתה בעיה, בהתחשב בסוג העבודה שלכם. לו רק היית יכולה לזכור מה בדיוק היה התפקיד...

ביל דוריט

[סובייקט מספר 14. זכר, 31.]

אתה לא זוכר הרבה. אתה יודע שאתה חלק מקבוצה, ושהקבוצה כללה חמישה אנשים. היה לכם מנהיג, שהיה השישי בחבורה. אתה זוכר שהיית קרוב לאנשים האלה, אבל אתה לא זוכר עד כמה קרוב. אולי הייתם משפחה? אתה זוכר את **ורנר**. הוא היה "הרשע" במחזה. בן אדם חסר מעצורים שעשה הכול בניסיון להשיג את מבוקשו. אתה יודע שהוא פגע קשות באישה, אבל אתה לא זוכר במי או כיצד, או אפילו את מראהו של ורנר עצמו.

שמך הוא **ביל**. אתה זוכר זאת בבהירות. אתה זוכר שזו הייתה סובייקט 16 שנפגעה מידי של ורנר. אתה זוכר שמישהו ששמו מתחיל באות ל' היה ידיד של ורנר. הוא עזר לו, אבל אתה לא זוכר מדוע, בהתחשב בכך שהוא היה בין האנשים שוורנר פגע בהם. אתה זוכר שהמנהיג שלך לא רצה לפתור את הבעיה שוורנר יצר בקבוצה. הוא פשוט ברח ממנה.

האדם ששמו מתחיל באות ל' הוא סובייקט מספר 13, **לינדה קייסי**. ורנר הוא סובייקט מספר 15. אתה לא יכול לעשות יותר מאשר לאחד את חברי קבוצתך נגד ורנר. אם אתה לא יודע מיהם חברי קבוצתך, הגיע הזמן למצוא אותם, וגם לעשות משהו בעניין האדם הזר הזה, שגרם לבעיותכם. אולי אפילו תעשו משהו בעניין האישה שעזרה לו, לינדה. למנהיג שלך קוראים **אדווין**. הפעם הוא יעשה משהו...

ורנר דייקסטרה

[סובייקט מספר 15. זכר, 28.]

אתה זוכר שאנשים שונאים אותך. אתה לא יודע מדוע, אלא אם כן זה מפני שאתה זר. אתה לא מפה, אתה בן לאום שונה לחלוטין משאר האנשים סביבך, אף שאין לך מבטא זר. תמיד ניסית להצטיין בעבודה שלך, גם אם זה לא עזר ליחס כלפיך. עם זאת, מישהו בקבוצה שלך (אתה חלק מקבוצה, אתה בטוח בכך) היה בעדך. אתה לא זוכר מי או מדוע.

אתה זוכר שהיית חבר טוב של מישהי בשם **לינדה**. היא ניסתה להגן עליך מפני אחרים ומפני מה שהם ניסו לעשות לך. אתה זוכר שהיה לך בוס (סובייקט מספר 10) ושניסית לדבר אתו על הבעיות שהיו לך עם עמיתך לעבודה, אך ללא הועיל. ואז מישהו התחיל להפיץ עליך שמועות. אתה לא זוכר מי זה היה, אבל לפי השמועות אתה התאכזרת לטכנאית המחקר (האם זה אומר שאתה עובד במעבדה?), והאשימו אותך בהתעללות מילולית ופיזית. הם אף הרחיקו לכת וניסו לשכנע מישהו לתבוע אותך על תקיפה מינית. אתה יודע שמישהו מהם ינסה להתנקש בך אם לא תצליח לעצור בעדם.

אתה זוכר שלינדה היא סובייקט מספר 13, ושהבוס שלך נקרא **וייט**. אתה גם זוכר שהבוס של הבוס שלך נקראת **ד"ר אנה התרינגטון**. אתה אחד מאנשי צוות הביטחון במקום שנקרא "מכון מקינלי". אתה מבין שהתפקיד שלך היה לשמור על קבוצה גדולה של אנשים ולוודא שהם לא יכנסו לאמוק. אבל אף פעם לא באמת הבנת בשביל מה...

סאלי דניאלס

[סובייקט מספר 16. נקבה, 26.]

יש לך ידיעה ברורה שאת מאוהבת. האדם בו את מאוהבת לעתים קרובות לובש מדים, וזו, בין השאר, הסיבה שאפשרת לעצמך להתאהב בו. את חלק מקבוצה שונה משלך, אף שאת זוכרת שגם את נהגת ללבוש מדים מסוג כלשהו. את זוכרת את שאפתנותו. את זוכרת שאת רוצה להיות איתו על בסיס קבוע, אבל עוד לא הגעתם לשלב הזה ביחסים.

המאהב שלך הוא סובייקט מספר 11, אף שאת לא זוכרת את שמו. אולי זה התחיל עם ג' או ב'. את זוכרת שהוא רצה שתעשי לו טובה. זה עירב מישהו זר, שאיים על עמדתו ושאותו הוא רצה לסלק. את צריכה לשקר, אבל את לא זוכרת בבירור מה היית אמורה להגיד. כל מה שאת יכולה לזכור עכשיו זה שעלייך לוודא שכולם מודעים לכך שהאדם ההוא נבל. נדמה לך שאת זוכרת את שמו... **ורנר**. עלייך לוודא שוורנר יאבד את אמון האחרים. עם קצת מזל, אהובך, שאת שמו אינך זוכרת, יבין שעשית את זה בשבילו כשתקבלו בחזרה את הזיכרונות שלכם.

אהובך הוא אחד מאנשי הביטחון. את חושבת שהוא המפקד או המנהל במקום. את זוכרת אותו מחלק הוראות, ולא רק לאנשי הביטחון. את אחת מהחוקרים במקום שבו אתם עובדים. את לא בטוחה היכן את נמצאת כרגע, אבל מצד שני, את יודעת שאת עובדת על כמה דברים מוזרים ומטרידים, שמהלכים על גבולות המותר לפי אמנת ז'נבה.

אריק נורטון

[סובייקט מספר 17. זכר, 26].

לא כל האנשים שעבדו במכון מקינלי היו מה שהם נראו. אתה, למשל, לא באמת היית עוזר מחקר. היית יותר מאבטח, צופה במה שעושים האחרים. אתה זוכר שהיה צריך לפקוח עליהם עין, בעיקר בגלל מה שהם חקרו. אתה מדווח לראש החטיבה הביטחונית, אבל אתה לא זוכר מי הוא או כיצד הוא נראה. אתה זוכר שהמקום בו אתה נמצא ידוע בשם "האקווריום". כאן נחקרו ה... דגימות. ואם אתה נמצא כאן, אז משהו מאוד לא בסדר.

אתה חושש שהם גילו את מה שתכננת לעשות להם. אם זה נכון, אז זו הנקמה שלהם. הם ישמרו אותך כאן ויוציאו אותך לאט לאט מדעתך. זה מה שהם עושים... ואולי הם כבר התחילו. אבל זה לא נכון... אם הם היו לוכדים אותך באקווריום, הם לא היו לוכדים אחד משלהם (סובייקט מספר 11) יחד איתכם. יש מילה שמתארת אותם, אבל אתה עדיין לא זוכר אותה...

האויב הם פסיונים. הם היו הדברים שחקרת. הם הדברים ("דברים" זו הדרך הנכונה להתייחס אליהם) שכלאו אתכם במקום הזה. אתה גם זוכר שגרג (סובייקט מספר 11) הוא אחד מהם. עמדת לחשוף את זהותו כפסיון כאשר קרה מה שקרה וזיכרון נהרס. אתה יודע שהמנהיגים שלך מתנגדים לאנשים עם סוד כשלו, וכי אם תחשוף אותו בפני כולם בטח תקודם. בנוסף לכך, יש לך חשד שגרג יודע יותר ממה שהוא מראה על הרבה דברים.

לורנס מקינלי

[סובייקט מספר 18. זכר, 30.]

יש לך יכולת פסיונית. ניחנת בה לפני שאיבדת את זיכרונותיך, וההיזכרות כעת היא ההבנה כיצד למצוא את החושים המתאימים בתודעתך ולמשוך בהם כדי להפעיל את יכולתך.

שתילה: ביכולתך לשתול זיכרון באדם מסוים. הקורבן שייקבל את הזיכרון לא ידע כי הוא מושגל.

הפעלה: פנה למנחה, אמור לו במי אתה מנסה לשתול את הזיכרון והכתב לו את תוכן הזיכרון שאתה רוצה לשתול.

מספר שימושים: 3

אתה זוכר שהיית חלק מניסוי. אתה חקרת אחרים – אחרים כמוך. שניים, שני אנשים שהתייחסו לבני אדם כמו לציוד מעבדה, הניעו אותך בניסויים שלך. הם היו מפלצתיים, אבל חשת תיעוב עצמי בשל היותך כלי שרת בידיהם. המקום בו אתם נמצאים הוא חלק מניסוי זה, אבל אתה לא בטוח מדוע או כיצד. במקום כלשהו בתודעתך אתה מודע לכך שהאנשים שמאחורי הניסויים נמצאים כאן איתך. אתה לא יודע איך הגעת לכאן, ולמען האמת, אתה מתפלל שזה אינו המשך הניסוי.

אתה עכשיו זוכר כיצד האדונים שלך בגדו בך. אתה זוכר כיצד המפלצות הללו הפכו בבת אחת את המדענים עצמם למושא המחקר. אתם נלקחתם וזיכרונותיכם נמחקו. והם לא היו עוצרים שם, אבל דבר מה קרה. משהו אירע שהוריד את האנשים האלו לאותה המדרגה אתכם. כעת הפסיונים, האנשים הנורמליים, אנשי האבטחה, המדענים ושפני הניסוי – כולם באותה הסירה. זה לא בטבעך להניח לזוועה הזו להימשך מבלי לחפש נקמה. אתה רוצה לעשות משהו בקשר לזה. אתה חושד שהדבר היחיד שתוכל לעשות הוא להשתמש בכוחות התודעה שלך כדי לנקום בהם, לפני שכל הנמצאים ב"אקווריום" ירעבו למוות. אתה יודע היטב שיש רק דרך אחת לצאת: מנעול קומבינציה על הדלת. לעולם לא תצליח לפתוח אותו בלי החזרת כל הזיכרונות שלכם, אבל אם זיכרונותיכם יחזרו, כנראה שתהרגו האחד את השני...

ג'ורג' לאפייט

[סובייקט מספר 19. זכר, 30.]

שני דברים גורמים לך לבלוט – אתה צרפתי ואתה ידידותי מאוד. נסה להשתמש במבטא צרפתי במידת האפשר. זה גורם לך להתבלט. כמו כן, נסה להיות ידידותי ככל שתוכל. זו העמדת פנים, אבל להיראות ידידותי ככל האפשר מאפשר לך ללמוד מי האנשים סביבך וכיצד הם מגיבים. עליך לדעת זאת, כי מה שאתה עושה הוא לשחק עם בני אדם – אתה זוכר שזו הסיבה בגללה אתה נמצא במקום הזה. אתה הועסקת על-ידי מישהו כדי לפגוע באנשים אחרים בעזרת משחק בתודעתם.

אתה זוכר את **אנה התרינגטון** (סובייקט מספר 2) בתור המנהיגה הישירה שלך. היא הייתה זו שחילקה את הפקודות. תמיד נהנת לעבוד תחתיה, כי היא ביקשה ממך לעשות את מה שעשית הכי טוב: ליצור כאב. אתה לא לחלוטין זוכר מדוע היא עשתה את זה או למה עזרת לה, אבל אתה יודע שזה היה כיף. היה עוד מנהיג אחד שניסה לשלוט לצד אנה. שכחת אותו, אז כנראה שהוא לא היה חשוב מספיק עבורך – ואם הוא לא היה חשוב עבורך, אז הוא לא היה חשוב. זה עד כדי כך פשוט.

אתה זוכר את פניה של נערה צעירה (סובייקט מספר 4). אתה זוכר שהיית אמור להכאיב לה. לא יכולת לעשות זאת פיזית (אם כי היית רוצה), ובמקום זאת נדרשת לפגוע בתודעתה. נראה שאיבדת את היכולות לעשות זאת ישירות. מצד שני, אתה זוכר שהיא מאוד אוהבת את מספר 5, מי שזה לא יהיה, כך שאתה בהחלט יכול לגרום לה לכאב דרכו. אולי זה אפילו יהיה כיף...

דיטר שמידט

[סובייקט מספר 20. זכר, 28.]

אתה היית שפן ניסויים. היית חלק מהציוד, כמו שכוס ומבער הם חלק מהציוד בניסוי לגילוי טמפרטורת הרתיחה של מים. אתה יודע באופן אינסטינקטיבי שהמקום שאתה נמצא בו מסריח מרוע, בדרך כלשהי שאתה לא מצליח להבין. אתה מבין גם שאתה מיוחד. יש לך מתת שהופכת אותך לכלי בידי המפלצות שיצרו את המקום הזה. אתה רוצה לנקום על מה שנעשה לך, במיוחד משום שאתה יודע שאתה עומד למות במקום הזה...

אתה נזכר ביכולת פסיונית. ניחנת בה לפני שאיבדת את זיכרונותיך, וההיזכרות כעת היא ההבנה כיצד למצוא את החושים המתאימים בתודעתך ולמשוך בהם כדי להפעיל את יכולתך.

אינטואיציות: היכולת מאפשרת לך להבין מעט את העתיד ואת הסובבים אותך – אתה מקבל תחושה כללית לגבי מה שעתיד להתרחש ולגבי הלכי הרוח של האנשים סביבך.

הפעלה: פנה למנחה.

מספר שימושים: 2

אתה נזכר ביכולת פסיונית נוספת.

שליפה: ביכולתך לסרוק את תודעתו של מישהו אחר בחיפוש אחר מידע, מבלי שהקורבן יחשוב על המידע אותו אתה מחפש באותו רגע. שליפת המידע לרוב אינה נעימה עבור הקורבן.

הפעלה: פנה למנחה ואמור לו ממי אתה שולף את הזיכרון. המנחה ייתן לך את אחד מהזיכרונות של הקורבן באקראי, ויעמדו לרשותך 30 שניות על-מנת לקרוא אותו.

מספר שימושים: 3

בנג'מין אנדרוז

[סובייקט מספר 21. זכר, 41.]

אתה חובב טבע מטבעך. תמיד התפעלת מכושר ההמצאה של הטבע, ואתה חש שקיימת סתירה פנימית בניסיון של המדע להתחקות אחר הטבע ולגלות את סודותיו – אבל כך אתה עובד. כך תמיד עבדת, ולפני שהאירועים המוזרים האלו התחילו השתמשת במדע בכדי לצפות בהתנהגותה של קבוצת אנשים. הייתה קבוצה שהממונים עליך רצו שתחקור ושתנתח, אבל בסוף נאלצת להפסיק כי הם היו נתונים תחת יותר מדי לחץ. אתה לא זוכר מדוע היית צריך לחקור אותם, מי היה המנהל שלך או מה היה מקור הלחץ.

אתה זוכר שקבוצת האנשים שחקרת לא הייתה המושא הרגיל של הניסויים שלך. (איזה מין חוקר היית?) המושא הרגיל נקראה... **פני**. אתה נזכר בשמות, ושמך הוא **בנג'מין**. פני ובנג'מין. הייתם זוג, לא? אתה זוכר שהכאבת לה איכשהו, בגישה המדעית שלך. היא יותר אמנית. מצד שני, היה לה את אותו המנהיג כמוך והיא הפקידה את עצמה בידיך מרצונה, לצורך הניסויים שלך. אולי זו הייתה טעות להכאיב כך לאנשים. אולי אם תוכל למצוא אותה כאן, תוכל לבקש את סליחתה על הדברים שהכרחת אותה לעשות.

קבוצת האנשים שערכת עליהם ניסויים – הם הובאו לכאן תוך שימוש במכונה שאתה בנית ל... לשליחת קריאה. אתה לא זוכר כיצד המכונה נבנתה, אבל אתה זוכר שכשהפעלת אותה, זה כאב. פני כיסתה את אוזניה בידיה וצרחתה. היא התחננה בפניך לכבות אותה, אמרה שזה שגוי, אבל הם לא הרשו לך. למעשה, כשניסית לכבות את המכונה בעצמך, הם קראו לשומרים בכדי שיגירו אותך משם. אתה זוכר שומר אחד, סובייקט מספר 11, שנראה כאילו הוא נהנה להכאיב לך בעודו גורר אותך.

פני המיל

[סובייקט מספר 22. נקבה, 26.]

את עובדת כאן, במכון. את לא זוכרת בדיוק מהו המכון, אבל את יודעת שהוא מרכז מחקר. את עובדת יחד עם אנשים רבים, אבל בעיקר עם **בן**. בן חיבב אותך – את יודעת את זה. הוא היה אחד החוקרים הטובים ביותר במכון. חלק מהאחרים היו קשים מאוד והיה לא נעים לעבוד איתם (במיוחד עם סובייקט מספר 19). את זוכרת שלאחרונה בן הועבר לעבוד על משהו אחר. משהו שאת זוכרת כרע.

את זוכרת שסובייקט מספר 19 עבד בצורה שונה מאוד מבן. הוא איכשהו השתמש בראש שלו כדי לשחק איתך. לא נעים. לפני שקלטת שהוא עסוק כל הזמן במשחקים, חשבת שהוא דווקא נמשך אליך. התנגדת, אבל לא ממש האשמת אותו. המקום הזה מנוהל על-ידי אנשים שמוציאים אותך מדעתך. הם עושים את הדברים הנכונים, אבל בדרך הלא נכונה. שקלת לעזוב פעמים רבות בעבר.

את יודעת שמספר גדול להפתיע מהאנשים סביבך אינם קשורים למכון. חלקם אנשים טובים, שפותרו להגיע לכאן על-ידי... משהו.

את זוכרת את היום שבו הם הפעילו את המכונה. הרגשת שתודעתך מתפוצצת באימה שהייתה אצורה בתוכך. המכונה החרישה אותך עם צרחותיה ותחינותיה. ביקשת ממישהו לכבות אותה. הם סירבו, הם נהנו מהכאב שהמכשיר יצר. את זוכרת כעת שזה היה בן שבנה את המכונה.

אדם שינדלר

[סובייקט מספר 23. זכר, 30.]

יש לך גיבור, מישהו ששינה עמוקות את האופן בו אתה חי את חייך. אתה יודע שהוא גבר ואתה יודע שהוא לוחם חופשי. למעשה, המאבק אותו ניהל האיש הזה הוא מה שדחף אותך להצטרף לקבוצה שלו ולעזור לו בכל דרך שתוכל. אתה זוכר שהיית חלק משלם כלשהו. ואתה זוכר ש"מקינלי" היה חשוב מאוד לעבודתך שם. אתה גם זוכר שלא הייתה היררכיה ברורה, אבל תמיד היה מישהו שהיה צריך לציית לו.

הגיבור שלך, **בוב או'קונור**, הגיע מבחוץ. ליתר דיוק, פיתו אותו להגיע לכאן. שני האחראים לכך הם סובייקט מספר 21 ובחורה צעירה, אבל אתה לא זוכר את שמה. אתה מבין שהם עשו שימוש ביכולות על-טבעיות כלשהן לשם כך. אתה יודע שאתה חלק ממחקר של העל-טבעי שנערך במכון, אבל אתה לא יודע כיצד, מדוע או באיזה תפקיד אתה. אתה יודע שהקבוצה שבוב או'קונור הוביל רחוקה מלהיות נורמלית. גרוע מכך, אתה זוכר בבירור שהזרקת לבוב משהו, שנדמה לך שהיה סם הרגעה, בעודו מנסה להתנגד.

אתה נזכר ביכולת פסיונית. ניחנת בה לפני שאיבדת את זיכרונותיך, וההיזכרות כעת היא ההבנה כיצד למצוא את החוטים המתאימים בתודעתך ולמשוך בהם כדי להפעיל את יכולתך.

שתילה: ביכולתך לשתול זיכרון באדם מסוים. הקורבן שייקבל את הזיכרון לא ידע כי הוא מושתל.

הפעלה: פנה למנחה, אמור לו במי אתה מנסה לשתול את הזיכרון והכתב לו את תוכן הזיכרון שאתה רוצה לשתול.

מספר שימושים: 4

קלריס סטאר

[סובייקט מספר 24. נקבה, 24.]

את זוכרת את עצמך כחברה צעירה בקבוצה. הייתה סיבה לכך – היית חביבתו של מי שניהל את המקום הזה. הוא היה כמו אב עבורך ואת היית עבורו כמו בת טובה, בכך שהצטיינת במה שעשית ודאגת לשלומה. לא אהבת את מה שעשו כאן לאנשים, אבל זה לא שינה, שכן זו הייתה אשתו של המנהל שהייתה אחראית לכך. הוא עצמו דאג לשמור מרחק.

יחסייך עם **ד"ר פיטרס** (את עדיין לא זוכרת כיצד הוא נראה) היו יותר מסתם יחסים אפלטוניים. פיתחת חיבה כלפיו והוא פיתח תשוקה אלייך. אחרי זמן מה התחלת לתעב את אשתו, שערכה ניסויים בבני אדם וסחטה אנשים כדי שייפעלו כרצונה. תכנתת להיפטר ממנה יחד עם **קית'** (האם קית' הוא ד"ר פיטרס או מישהו אחר? את לא זוכרת). תכנתת לקחת אותה למקום שנקרא "האקווריום" (את לא זוכרת מה המקום הזה או היכן הוא נמצא), ושם יתעסקו עם המוח שלה (איך?) בעזרת אחד האחרים (איזה אחרים?).

את זוכרת שהתכנית לא יצאה לפועל. **אנה** (אשתו של ד"ר פיטרס) עדיין בחיים ונמצאת כאן איתך – היא סובייקט מספר 2. בתוך האקווריום. את חושדת שהיא בעצם ידעה בדיוק מה תכנתת, וכי אובדן הזיכרון המוזר הזה הוא דרכה להתנקם בך. ד"ר קית' פיטרס הוא סובייקט מספר 1. לך קוראים **קלריס**. את עדיין לא זוכרת מיהם "האחרים" או מדוע הם רצו להתעסק עם המוח של אנה. עם זאת, קול קטן בירכתי מוחך אומר לך שהתכנית היא עדיין רעיון טוב.

תומאס פלר

[סובייקט מספר 25. זכר, 19.]

אתה חזק. אתה לא בטוח באיזה מובן או אופן, שכן הגוף הצעיר שלך אינו מאיים עבור רוב האנשים. מצד שני, אתה בטוח שאתה יכול לגבור על כמעט כל אחד. למה? אתה יודע שיש לך חברים ואויבים במקום הזה, אבל אינך בטוח מי שייך לאיזו קבוצה. אתה זוכר שהשם שלך הוא **תומאס**, וכי יש לך ידידה בשם **קלריס** (סובייקט מספר 24). אתה יודע שהיא הייתה מעדיפה לא לבלות איתך, כך שזה תלוי בך לגרום לה להישאר איתך בכל דרך שאתה יכול.

אתה נזכר ביכולת פסיונית. ניחנת בה לפני שאיבדת את זיכרונותיך, וההיזכרות כעת היא ההבנה כיצד למצוא את החושים המתאימים בתודעתך ולמשוך בהם כדי להפעיל את יכולתך.

שתילה: ביכולתך לשתול זיכרון באדם מסוים. הקורבן שייקבל את הזיכרון לא ידע כי הוא מושתל.

הפעלה: פנה למנחה, אמור לו במי אתה מנסה לשתול את הזיכרון והכתב לו את תוכן הזיכרון שאתה רוצה לשתול.

מספר שימושים: 2

אתה נזכר ביכולת פסיונית נוספת.

שליפה: ביכולתך לסרוק את תודעתו של מישהו אחר בחיפוש אחר מידע, מבלי שהקורבן יחשוב על המידע אותו אתה מחפש באותו רגע. שליפת המידע לרוב אינה נעימה עבור הקורבן.

הפעלה: פנה למנחה ואמור לו ממי אתה שולף את הזיכרון. המנחה ייתן לך את אחד מהזיכרונות של הקורבן באקראי, ויעמdu לרשותך 30 שניות על-מנת לקרוא אותו.

מספר שימושים: 4