

סוג סצנה	קורה תמיד	בנוסף בניצחון	בנוסף בהפסד
כל סצנה	המנחה מקבלת נקודת תככים.		המנחה מקבלת מספר נקודות תככים השווה למספר ההצלחות שחסרו לצוות בשביל להצליח בסצנה.
נתיב שקר	המנחה מקבלת +2 רמה נקודות תככים.		המנחה רשאית לקנות קנונייה (3 נקודות תככים = 1 קנונייה), עד למקסימום השווה לרמת הסצנה.
נתיב קר	הצוות מקבל +2 רמה נקודות שמועה.		המנחה מקבלת מספר נקודות לחץ השווה לרמת הסצנה.
פריצת דרך	<ol style="list-style-type: none"> הצוות לא רשאי להשתמש בגיבוי בשביל לנצח בסצנה. דירוג הידע עולה ב־1 אם הוא שווה לרמת הסצנה. כל שחקן מקבל מספר נקודות השווה לרמת הסצנה בשביל ליצור / לשדרג נבסים. המנחה מקבלת מספר נקודות לחץ השווה לרמת הסצנה. אפשר להסלים שמועות. 	<ol style="list-style-type: none"> הגיבוי מתחדש. הצוות רשאי לחשוף שמועות. (2 נקודות שמועה עבור חשיפת שמועה, עד למקסימום של 3 שמועות.) 	בפריצת דרך מרמה 3, מד הקנונייה עולה ב־2.
מלכודת	<ol style="list-style-type: none"> הצוות לא רשאי להשתמש בגיבוי בשביל לנצח בסצנה. המנחה רשאית לחסל נכס. המנחה רשאית לקנות קנונייה (3 נקודות תככים = 1 קנונייה), עד למקסימום השווה לרמת הסצנה. 		מד הקנונייה עולה ב־1.
סצנת המשך		הצוות מקבל +2 רמה נקודות שמועה.	
סצנת לחץ			מד הקנונייה עולה ב־1.

מקורות לתוספים

- תוצאה של סיבוב קודם: בהתאם למספר ההצלחות הנוספות שהושגו.
- לתת כתף / לחכות בצד: תוסף של 3+.
- מאפיינים: תוסף של 1+ לכל מאפיין.
- נכסים: תוסף השווה לרמת הנכס. (המנחה רשאית להגביל את התוסף).

איך לחץ עולה

- אם הגששים חוקרים נתיב קר ומפסידים בסצנה, המנחה מקבלת נקודת לחץ.
- אם הגששים חוקרים פריצת דרך, המנחה מקבלת מספר נקודות לחץ השווה לרמת פריצת הדרך – בין אם השחקנים מפסידים בסצנה ובין אם לא.
- בכל שלב במהלך המשחק, המנחה רשאית לקנות נקודת לחץ אחת תמורת שלוש נקודות תככים.
- בכל שלב במהלך המשחק, השחקנים רשאים לקחת שלוש נקודות שמועה בתמורה לכך שהמנחה תקבל נקודת לחץ אחת. פעולה זו נקראת לעשות גלים.

איך מד הקנונייה עולה

- אם הגששים מתחקים אחר נתיב שקר ומפסידים בסצנה, המנחה רשאית לשלם נקודות תככים תמורת נקודות קנונייה. כל נקודת קנונייה עולה למנחה שלוש נקודות תככים. מקסימום נקודות הקנונייה שאפשר לקנות בדרך זו שווה לרמת הנתיב הקר. לדוגמא, אם הנתיב הקר הוא מרמה 2, המנחה יכולה להעלות את הקנונייה לכל היותר ב־2.
- אם הגששים נכנסים למלכודת, המנחה רשאית לשלם נקודות תככים תמורת קנונייה באופן זהה לסעיף הקודם – נקודת קנונייה תמורת שלוש נקודות תככים, ורמת המלכודת קובעת את מקסימום נקודות הקנונייה שניתן לקנות. ההבדל הוא שבמקרה של מלכודת, ניתן לעשות זאת תמיד, גם אם השחקנים לא הפסידו בסצנה.
- אם הגששים נכנסים למלכודת ומפסידים, מעבר לאפשרות לקנות קנונייה כפי שתואר בסעיף הקודם, מד הקנונייה עולה ב־1.
- אם הגששים מפסידים בסצנת לחץ, מד הקנונייה עולה ב־1.
- אם הגששים מפסידים בפריצת דרך מרמה 3, מד הקנונייה עולה ב־2.

הוספת שמועות

- השחקנים רשאים להוסיף שמועות לקלחת בכל רגע במשחק.
- הוספת שמועות היא פעילות של כל הקבוצה: כולם רשאים להעלות רעיונות, וכולם צריכים להסכים על השמועות שמתווספות.
- אסור להכניס שמועות שרמתן גבוהה מדירוג הידע הנוכחי של הצוות.
- חייבים להוסיף לפחות שתי שמועות בבת אחת. אם אין מספיק נקודות שמועה לכך, אסור להוסיף שמועות.
- לפחות חצי מהשמועות שמוסיפים (מעוגל כלפי מעלה) חייבות להיות שוות ברמתן לדירוג הידע הנוכחי.
- לאחר שהוסכם על כל השמועות, המזכיר משלם מספר נקודות שמועה השווה לסך הרמות של כל השמועות שנוספו.

הוצאת שמועות

- המנחה רשאית להוציא שמועות מהקלחת בכל רגע במשחק.
- המנחה משלמת מספר נקודות תככים השווה לדירוג הידע הנוכחי של הקבוצה ושולפת שתי שמועות מהקלחת. (אם יש רק שמועה אחת בקלחת, לא ניתן להוציא אותה.)
- **אם שתיהן מסומנות:** המנחה מסמנת אחת מהן כנתיב קר ואת האחרת כנתיב שקר (לבחירתה) ומחזירה את שתיהן לקלחת.
- **אם האחת מסומנת והאחרת לא:** המנחה מסמנת אחת מהשמועות כנתיב קר ואת האחרת כנתיב שקר (זאת אומרת, היא יכולה להחליף את הסימון הקיים או להשאיר אותו). את השמועה שהייתה מסומנת היא משאירה מחוץ לקלחת, ואת השמועה שלא הייתה מסומנת היא מחזירה לקלחת.
- **אם שתי השמועות מסומנות:** היא משאירה את שתיהן מחוץ לקלחת, מבלי לשנות את הסימון.

בניית סצנה

- בסצנה מלאה יש שלושה סיבובים: פתיח, סיבוך ושיא.
- בסצנה קצרה יש רק סיבוב אחד.
- לסצנות ברמה 1 יש דירוגי קושי בין 13 ל-15.
- לסצנות ברמה 2 יש דירוגי קושי בין 15 ל-17.
- לסצנות ברמה 3 יש דירוגי קושי בין 17 ל-19.
- קושי כל סיבוב הוא כברירת מחדל מספר הגששים המשתתפים בסיבוב פחות 1.
- המנחה רשאית להוריד את הקושי של כל סיבוב למינימום של 1. על כל דרגה בה היא מורידה את קושי הסיבוב היא מקבלת נקודת תכנים.
- קושי סיבוב לעולם לא יהיה שווה למספר הגששים המשתתפים בסיבוב.
- בשביל להצליח בסיבוב, מספר ההצלחות של הגששים חייב להיות שווה לקושי הסיבוב או גדול ממנו.
- הצלחה בסצנה נקבעת לפי הצלחה בסיבוב האחרון בסצנה.
- הצלחה וכישלון בסיבובי הפתיח והשיא מעניקים תוספים / מחסרים לסיבוב הבא (והבא בלבד). כל הצלחה נוספת מעניקה תוסף של +1 לכל גלגול בסיבוב הבא. כל הצלחה שהייתה חסרה גוררת מחסר של -1 לכל גלגול בסיבוב הבא.
- אם השחקנים ניצחו בסיבוב הסיבוך המנחה רשאית לסיים את הסצנה בנקודה הזו ולהחשיב אותה כניצחון לשחקנים. אין חוקים מיוחדים נוספים במקרה זה.
- אם השחקנים צברו מספיק הצלחות בשביל לנצח בסיבוב השיא ולא כל השחקנים פעלו, המנחה רשאית לסיים את הסצנה מוקדם ולהכריז על ניצחון השחקנים. במקרה כזה, השחקנים מקבלים מספר נקודות שמועה השווה לחצי מהפעולות שנותרו, מעוגל כלפי מעלה.

פעולות בסצנה

- **פעולה רגילה:** 6ק2 + כישרון מול דירוג הקושי של הפעולה.
- **להעלות את ההימור:** לפני הגלגול, שחקן רשאי להעלות את דירוג הקושי של הפעולה ב-3. אם הוא מצליח בפעולה עם דירוג הקושי הגבוה יותר, הצוות מקבל נקודת שמועה בנוסף להצלחה.
- **לתת כתף:** לפני הגלגול, שחקן רשאי להעלות את דירוג הקושי של הפעולה ב-3. אם הוא מצליח בפעולה עם דירוג הקושי הגבוה יותר, הצוות מקבל תוסף של +3 לשימוש חד פעמי, שכל אחד מהשחקנים (כולל זה שנתן כתף) רשאי להשתמש בו במהלך הסצנה, בתנאי שהוא מצדיק כיצד הפעולה המקורית עזרה לפעולה בה התוסף בא לידי ביטוי. ניתן להשתמש בתוסף גם אחרי הגלגול.
- **לחכות בצד:** שחקן רשאי לוותר על פעולתו בסיבוב. במצב זה אין לו אפשרות לקבל הצלחה. השחקן מתאר את מה שהגשש שלו עושה ללא צורך בגלגול, והצוות מקבל תוסף של +3 לשימוש חד פעמי, זהה לתוסף שמתקבל כתוצאה ממתן כתף.

מונחון

לחץ: משאב שיש למנחה, שמייצג עד כמה קושרי הקשר שמו לב לפעולות הגששים. המנחה יכולה לנצל את המשאב כדי ליזום סצנות לחץ.

לעשות גלים: פעולה בה, בכל שלב במשחק, השחקנים רשאים לקבל באופן מיידי 3 נקודות שמועה בתמורה לכך שמדד הלחץ יעלה ב-1.

לתת כתף: בעת ביצוע פעולה, לפני שמגלגלים את הקוביות, שחקן רשאי לתת כתף. הקושי של הפעולה עולה ב-3, ואם השחקן מצליח בפעולה עם הקושי החדש, השחקנים מקבלים תוסף חד-פעמי של +3 שניתן לנצל בכל שלב בסצנה (בנוסף להצלחה).

מאפיין: דבר מה מיוחד אשר מתאר את הגשש, מייחד אותו ונותן לו צבע, כגון תכונת אישיות או משפט מפתח. שימוש במאפיין נותן תוסף לגלגול.

מזכיר: תפקיד נוסף שלוקח על עצמו אחד השחקנים. המזכיר אחראי לעקוב אחר נקודות השמועה, לרשום את השמועות ואת מצבן, ובאופן כללי לרכז את ניהול המשאבים והמידע עבור השחקנים.

מלכודת: שמועה שקרית שנועדה לפתות את הגששים למלכודת זדונית. שמועה הופכת למלכודת כאשר השחקנים חוקרים שמועה שעדיין אינה מסומנת והמנחה מנצחת במשחק המוחות.

מפתח: לכל נכס יש מפתח, אשר מגדיר מה על הגשש לעשות כדי שניתן יהיה להשתמש בנכס לאחר שנעשה בו שימוש.

משחק מוחות: הימור על נקודות שמועה ונקודות תככים שמתרחש כאשר השחקנים חוקרים שמועה שעדיין אינה מסומנת. המנחה מחליטה בסוד כמה נקודות תככים היא מוכנה לשלם בעוד שהשחקנים מחליטים בסוד כמה נקודות שמועה הם מוכנים לשלם; ניצחון השחקנים הופך את השמועה לפריצת דרך, בעוד שניצחון המנחה הופך את השמועה למלכודת. (תיקו הוא ניצחון המנחה.)

נכס: אדם, קבוצה או חפץ הזמין לאחד הגששים, בו ניתן להשתמש לאורך המשחק כדי לקבל תוספים לגלגולים. לכל נכס יש רמה בין 1 ל-3 ומפתח.

נקודות שמועה: משאב המשותף לכל השחקנים, משמש בעיקר ליצירת שמועות חדשות והכנסתן לקלחת השמועות, אך גם למספר שימושים נוספים.

נקודות תככים: משאב שיש למנחה, משמש בעיקר להוצאת שמועות מקלחת השמועות לצורך סימון, אך גם למספר שימושים נוספים.

גשש: הכינוי לדמות שמגלם שחקן לאורך המשחק.

דירוג גיבוי: מספר בין 0 ל-3, שנקבע על-ידי כלל המשתתפים לפני תחילת המשחק ונשאר קבוע לכל אורכו. דירוג הגיבוי קובע מה רמת הגיבוי שיש לגששים, מה עוצמת הארגון שעומד מאחוריהם ומוכן לעזור להם. מבחינה מכנית, גיבוי מאפשר להצליח אוטומטית בסצנות של נתיבים קרים ונתיבי שקר שרמתן זהה לדירוג הגיבוי או נמוכה ממנו, וכן דירוג הגיבוי קובע עם כמה נכסים הגששים מתחילים את המשחק.

דירוג ידע: מספר בין 1 ל-3, המייצג עד כמה עמוק הגששים צללו לתוך הקונספירציה וכמה הם יודעים עליה. בתחילת המשחק דירוג הידע של הקבוצה הוא 1, ולאורך המשחק הוא עולה ל-3 (אלא אם השחקנים מפסידים לפני שזה קורה).

הסלמת שמועות: דבר שהשחקנים והמנחה יכולים לעשות כאשר דירוג הידע של הקבוצה עולה (לאחר ניצחון בפריצת דרך שרמתה שווה לדירוג הידע). כאשר מסלימים שמועות, המנחה רשאית להפוך שמועה קיימת לשמועה שרמתה שווה לדירוג הידע החדש של הקבוצה, ולאחר מכן השחקנים רשאים לעשות את אותו הדבר.

חשיפת שמועות: דבר שהשחקנים יכולים לעשות לאחר שהם מנצחים בסצנה של פריצת דרך. כאשר השחקנים חושפים שמועות, הם משלמים נקודות שמועה בשביל להוציא שמועות מהקלחת ולגלות את סוגן, בעלות של שתי נקודות שמועה לשמועה אחת, עד למקסימום של 3 שמועות.

כישרון: אחד מחמשת נתוני היסוד המתארים כל גשש. חמשת הכישרונות הם כריזמה, לחימה, מדע, זריזות ונהיגה. לכל כישרון יש דירוג מספרי בין 3 ל-9, אשר מגדיר עד כמה הגשש טוב בהפעלת הכישרון.

להעלות את ההימור: בעת ביצוע פעולה, לפני שמגלגלים את הקוביות, שחקן רשאי להעלות את ההימור. הקושי של הפעולה עולה ב-3, ואם השחקן מצליח בפעולה עם הקושי החדש, השחקנים מקבלים נקודת שמועה (בנוסף להצלחה).

לחכות בצד: שחקן רשאי לוותר על ביצוע פעולה בסיבוב ובמקום זה לחכות בצד. במקרה כזה השחקן לא מטיל קוביות, אין אפשרות לקבל הצלחה, אבל השחקנים מקבלים תוסף חד-פעמי של +3 שניתן לנצל בכל שלב בסצנה.

נתיב קר: שמועה אשר הייתה נכונה, אבל עד שהגששים התחילו לחקור אותה, קושרי הקשר הספיקו לכסות את עקבותיהם. שמועה הופכת לנתיב קר כאשר המנחה מוציאה שמועות מהקלחת ומסמנת אותן ככאלה.

נתיב שקר: שמועה אשר מעולם לא הייתה נכונה, והופצה על-ידי קושרי הקשר כדי לבלבל ולעכב את הגששים. שמועה הופכת לנתיב שקר כאשר המנחה מוציאה שמועות מהקלחת ומסמנת אותן ככאלה.

סיבוב: אחת היחידות של סצנה. בכל סיבוב כל שחקן מקבל את ההזדמנות לעשות פעולה אחת לכל היותר. לכל סיבוב יש קושי – מספר בין 1 למספר השחקנים המשתתפים בסצנה פחות 1. בשביל להצליח בסיבוב על השחקנים להצליח במספר פעולות השווה לקושי הסיבוב או גדול ממנו. הצלחות מעל הנדרש או כישלון בסיבוב גוררים תוספים או מחסרים לפעולות של הסיבובים הבאים בסצנה.

סיבוך: הסיבוב השני של סצנה מלאה.

סצנה: יחידה סיפורית. סצנה מתחלקת לסיבובים (אחד או שלושה), כשבכל סיבוב כל שחקן מבצע פעולה אחת לכל היותר. סצנה מתרחשת כאשר השחקנים חוקרים שמועה, או כאשר המנחה יוזמת סצנת לחץ או סצנת המשך. ניצחון בסצנה נקבע לפי ניצחון בסיבוב האחרון שלה. לכל סצנה יש סוג (אחד לכל סוג של שמועה, ובנוסף סצנת לחץ וסצנת המשך), ורמה בין 1 ל-3, שקובעת את דירוגי הקושי האפשריים עבור פעולות בסצנה.

סצנה מלאה: סצנה בעלת שלושה סיבובים – פתיח, סיבוך ושיא. ניצחון בסצנה מלאה נקבע לפי ניצחון בסיבוב האחרון, הוא סיבוב השיא.

סצנה קצרה: סצנה בעלת סיבוב אחד בלבד. ניצחון בסצנה קצרה נקבע לפי ניצחון בסיבוב היחיד שלה.

סצנת המשך: לאחר כל סצנה שהיא, המנחה רשאית להוסיף סצנות נוספות, הנקראות "סצנות המשך", במטרה לסיים את קו העלילה שהתחיל עם הסצנה המקורית לפני שממשיכים הלאה. רמתן של סצנות המשך קטנה או שווה לרמת הסצנה המקורית.

סצנת לחץ: סצנה שהמנחה יוזמת בעזרת תשלום של נקודות לחץ, שמייצגת את כך שקושרי הקשר מחליטים לנקוט בצעדים פרואקטיביים כדי להכשיל את הגששים.

פעולה: מה שגשש עושה במהלך סיבוב. ביצוע פעולה כרוך בהטלת 6ק2, והשוואת סכום הגלגול, בתוספת דירוג של כישרון מתאים וכן תוספים או מחסרים למיניהם, לקושי הפעולה. אם התוצאה של הגלגול שווה לקושי הפעולה או גבוהה ממנו, השחקנים זוכים בהצלחה לסיבוב; אחרת זהו כישלון. שחקן רשאי גם לוותר על פעולתו בסיבוב.

פריצת דרך: שמועה נכונה שקושרי הקשר לא הספיקו להסתיר, ומובילה את הגששים לגילוי מרעיש. שמועה הופכת לפריצת דרך כאשר השחקנים חוקרים שמועה שעדיין אינה מסומנת ומנצחים במשחק המוחות.

פתיח: הסיבוב הראשון של סצנה מלאה.

קושי סיבוב: מספר בין 1 למספר השחקנים המשתתפים בסצנה פחות 1, המגדיר את מספר ההצלחות של השחקנים לצבור בסיבוב נתון בשביל להצליח בסיבוב. כל הצלחה מעבר לקושי הסיבוב מקנה תוסף של +1 לכל הפעולות בסיבוב הבא, וכל הצלחה שחסרה לשחקנים תגרור מחסר של -1 לכל הפעולות בסיבוב הבא.

קושי פעולה: מספר בין 13 ל-19, שמגדיר את התוצאה שיש להוציא בהטלת 6ק2 + דירוג כישרון + תוספים כדי להצליח בפעולה. הטווח האפשרי לקושי פעולה תלוי ברמת הסצנה. (שלושת הטווחים האפשריים הם 13–15, 15–17 ו-17–19).

קלחת השמועות: ברמה הפיזית, קערה שעומדת במרכז שולחן המשחק, ובתוכה פתקים המכילים שמועות כתובות. ברמה המשחקית, כלל השמועות שנכנסו לתוך המשחק ושהגששים מכירים, אשר עדיין לא נחקרו או הוצאו מהקלחת מסיבה אחרת.

קנונייה: מדד שמייצג את קרבת קושרי הקשר להשגת מטרותיהם. מדד הקנונייה מתחיל ב-0 ויכול רק לעלות. אם הוא מגיע ל-6, השחקנים מפסידים במשחק.

שיא: הסיבוב השלישי והאחרון של סצנה מלאה.

שמועה: כל אחת מפיסות המידע השונות בהן נתקלים הגששים, ואותן ממציאים השחקנים לאורך המשחק. שמועות מתחלקות ל-3 רמות, שמייצגות את מידת החשיבות שלהן, וכן קובעות את רמת הסצנה שמתרחשת כאשר חוקרים אותן. שמועה יכולה להיות מארבעה סוגים: נתיב קר, נתיב שקר, פריצת דרך או מלכודת. לאורך המשחק, הגששים יחקרו את השמועות ויגלו את סוגן, כאשר חקירה של שמועה תמיד גוררת סצנה.

מאפינים

1.

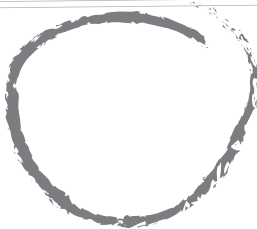
2.

- שם -

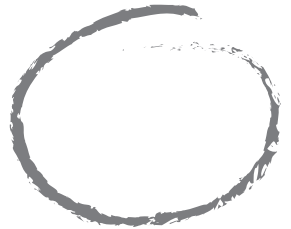
מבצ



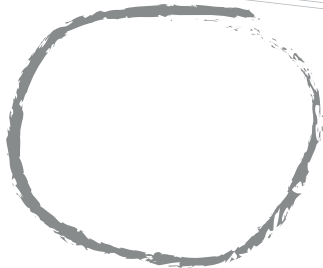
שחיתה



כרילמה



נהיטה



כרילמה



נכסים

שם:

מפתח:

נוצל? רמה: 1 2 3

שם:

מפתח:

נוצל? רמה: 1 2 3

שם:

מפתח:

נוצל? רמה: 1 2 3

שם:

מפתח:

נוצל? רמה: 1 2 3

שם:

מפתח:

נוצל? רמה: 1 2 3

שם:

מפתח:

נוצל? רמה: 1 2 3



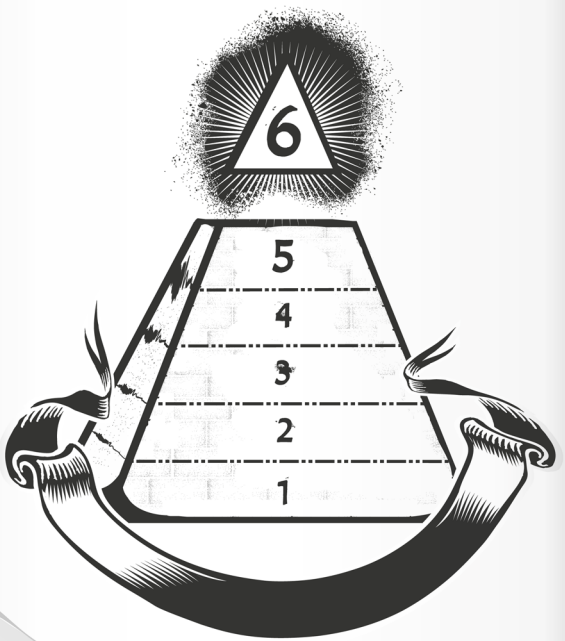
|||

ק'וד'ו'ת א'ל'א'ז'ה'י:



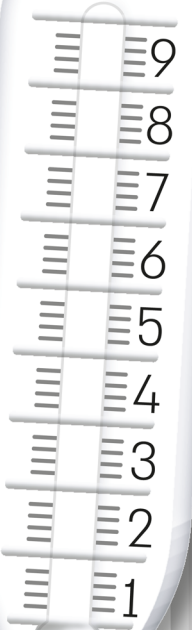
|| # ~~~~~

ק'ו'נ'ו'י'ה'



ק'וד'ו'ת ת'כ'כ'י'ם:

ל'ח'ץ



0

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

שמועה

רמה:

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר

נתיב קר / נתיב שקר