

The  
**Q**uiet  
PART 1

**ΟΔΗΓΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ**

Το *The Quiet: Part 1* είναι ένα συνεργατικό adventure game που δημιουργήθηκε από τη διαδραστική καλλιτέχνηδα Risa Puno και τον Avi Dobkin, φανατικό των παιχνιδιών *Dungeons & Dragons* (D&D), ως απάντηση στην κρίση του COVID-19. Σχεδιασμένο για να παίζεται από απόσταση, αυτό το συμμετοχικό έργο τέχνης βασίζεται στην παράδοση των επιτραπέζιων role-playing games, όπου ένας παίκτης αφηγείται στους άλλους καταστάσεις στις οποίες εκείνοι απαντούν και αντιδρούν. Αυτή η αναλογική μορφή παιχνιδιού προσφέρει ένα καλοδεχόμενο διάλειμμα από την παντοκρατορία του ψηφιακού. Το πώς εκτυλίσσεται η ιστορία εξαρτάται από το τι αποφασίζουν οι παίκτες να εξετάσουν και να διερευνήσουν – έτσι, η αφήγηση γίνεται μια ζωντανή οντότητα, που διαμορφώνεται από τη δική τους προσωπικότητα και τα δικά τους συστήματα αξιών. Αυτό το πλαίσιο είναι ένας ιδανικός τρόπος για την εισαγωγή μιας –μικρής έστω–, αίσθησης αυτενέργειας σε μια εποχή όπου πολλά πράγματα μοιάζουν εκτός του δικού μας ελέγχου.

Παρότι το *The Quiet* διατηρεί ορισμένα από τα στοιχεία fantasy που θα ανέμενε κανείς σε παιχνίδι του είδους, αυτή η συλλογική εμπειρία αφήγησης είναι εμπνευσμένη από την περίπλοκη συναισθηματική κατάσταση και την κοινωνική δυναμική των άνευ προηγουμένου στιγμών που ζούμε. Το *The Quiet* δεν συνιστά απόδραση από την πραγματικότητα, αλλά αντιθέτως αποσκοπεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να ασχοληθούν ενεργά με τα θέματα της ασφάλειας, της κηδεμονίας, της πρόσβασης και της στήριξης. Προσφέρει στους παίκτες μια αφοπλιστικά διασκεδαστική ευκαιρία να εξετάσουν περιεχόμενο που αλλιώς μπορεί να φαινόταν «υπερβολικό», στη διάρκεια αυτής της περιόδου αβεβαιότητας.

## ΚΟΙΝΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

### • Γιατί αναφέρει “Part 1” ο τίτλος;

Το *The Quiet* είναι μια ιστορία που θα ειπωθεί σε δύο μέρη. Ωστόσο, το κάθε μέρος είναι μια αυτοτελής περιπέτεια, που αφηγείται την ολοκληρωμένη ιστορία του, η οποία θα αποτελέσει μέρος μιας μεγαλύτερης αφήγησης όταν ολοκληρωθούν και τα δύο μέρη – όπως μια ταινία και το sequel της.

### • Πόσοι μπορούν να παίξουν;

Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο για 3-5 παίκτες. Ένας επιλέγει να παίξει τον Αφηγητή και ο καθένας από τους υπόλοιπους παίκτες παίρνει τον ρόλο ενός Χαρακτήρα.

Σε αυτό το 1ο Μέρος, ο Αφηγητής παρουσιάζει ξεχωριστά sessions της ίδιας περιπέτειας σε καθέναν από τους 2-4 Χαρακτήρες. Κάθε Χαρακτήρας παίζει ένας-προς-έναν με τον Αφηγητή. Στο 2ο Μέρος (προσεχώς) θα παίζουν όλοι οι Χαρακτήρες μαζί, σε ένα και μοναδικό session με τον ίδιο Αφηγητή.

Οι βασικές αρμοδιότητες του Αφηγητή είναι να παρουσιάζει τις καταστάσεις στον Χαρακτήρα, να εφαρμόζει τους κανόνες του παιχνιδιού και να αφηγείται τα αποτελέσματα των ενεργειών του Χαρακτήρα. Ο Χαρακτήρας αποφασίζει ποιες ενέργειες θα κάνει, ανταποκρινόμενος στην ιστορία που παρουσιάζει ο Αφηγητής. Η ιστορία αλλάζει, ανάλογα με τις αποφάσεις των παικτών.

### • Χρειάζεται να ξέρω πώς παίζεται το *Dungeons & Dragons*;

Σε καμία περίπτωση! Αυτό το παιχνίδι σχεδιάστηκε για οποιονδήποτε έχει σύνδεση Ίντερνετ και μπορεί να διαβάσει αγγλικά ή ελληνικά. Στόχος μας ήταν να δημιουργήσουμε μια απλουστευμένη εκδοχή των επιτραπέζιων role-playing games, που να μπορεί να παιχτεί πραγματικά εύκολα.

### • Χρειάζεται να είμαστε στον ίδιο χώρο για να παίξουμε;

Όχι! Για την ακρίβεια, το παιχνίδι σχεδιάστηκε για να παίζεται από ανθρώπους που δεν βρίσκονται στον ίδιο χώρο. Μπορείτε βεβαίως να βλέπετε τους συμπαίκτες σας μέσω video chat, αλλά το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί επίσης μέσω τηλεφώνου, εφόσον ο Αφηγητής έχει τρόπο να στέλνει αρχεία και εικόνες στους Χαρακτήρες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο Αφηγητής έχει πληροφορίες που οι Χαρακτήρες δεν πρέπει να δουν, οπότε αν μένετε στο ίδιο σπίτι, να παίξετε χρησιμοποιώντας διαφορετικές συσκευές.

### • Μπορώ να παίξω μόνος μου;

Δυστυχώς, όχι. Αυτή η εποχή έχει τόσο πολλή απομόνωση, γι’ αυτό και θελήσαμε να δημιουργήσουμε κάτι με το οποίο να μπορούν να συννευρευθούν οι άνθρωποι, έστω και εικονικά.

### • Σε πόσο χρόνο παίζεται;

Η εκμάθηση απαιτεί περίπου 45 λεπτά για τον Αφηγητή και 15 λεπτά για τον κάθε Χαρακτήρα.

(Ο Αφηγητής χρειάζεται άπαξ να μάθει πώς παίζεται, ακόμα κι αν τελικά παίζει όλα τα διαφορετικά sessions της περιπέτειας με όλους τους Χαρακτήρες.)

Το κάθε session της περιπέτειας του 1ου Μέρους ολοκληρώνεται περίπου σε 45 λεπτά. Ο Αφηγητής παίζει ένας-προς-έναν με τον κάθε Χαρακτήρα. Οπότε, αν έχετε έναν Αφηγητή και 3 Χαρακτήρες, ο Αφηγητής θα παίξει τρία ξεχωριστά sessions των 45 λεπτών με τον καθένα.

### • Τι γίνεται αν δεν έχω 20εδρο ζάρι;

Κανένα πρόβλημα! Το παιχνίδι ζητάει από τους παίκτες να ρίχνουν ένα 20εδρο ζάρι (γνωστό και ως d20) για τον καθορισμό του βαθμού επιτυχίας των ενεργειών τους. Ωστόσο, αν δεν έχετε τέτοιο ζάρι στο σπίτι, μπορείτε απλώς να πληκτρολογήσετε “roll d20” στο Google ή να δώσετε την αντίστοιχη φωνητική εντολή στο Siri ή την Alexa. (Περισσότερα γι’ αυτό παρακάτω)

### • Οι φίλοι μου κι εγώ, που είμαστε πεπειραμένοι παίκτες του D&D, χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε τους δικούς σας κανόνες;

Όχι, αν δεν θέλετε. Σχεδιάσαμε το παιχνίδι έτσι ώστε να μπορεί να παιχτεί από όλους. Ωστόσο, αν προτιμάτε να παίξετε με μηχανική, ο DM σας μπορεί απλώς να το χρησιμοποιήσει αυτό ως γενικό οδηγό και να μετατρέψει την περιπέτεια για χαρακτήρες Tier 1.

### • Πότε και πού μπορώ να βρω το 2ο Μέρος;

Σύντομα και... δεν ξέρουμε ακόμα. :) Ακολουθήστε μας σε Instagram/Twitter, @risapuno και @asdobkin, για να μάθετε πότε θα είναι διαθέσιμο το 2ο Μέρος.

Όταν κάναμε τις πρώτες κουβέντες για το *The Quiet*, δεν γνωρίζαμε καν πού θα μας οδηγούσε όλο αυτό. Η αρχική ιδέα ήταν για ένα adventure D&D εμπνευσμένο από την κοινωνική απομάκρυνση και την παγκόσμια πανδημία του κορωνοϊού. Ένα παιχνίδι που θα επέτρεπε στους ανθρώπους να ξεδιπλώσουν τα περίπλοκα συναισθήματα που νιώθουν και θα ενίσχυε την αίσθηση αυτενέργειάς τους με έναν συμμετοχικό τρόπο. Αντί να αγχώνονται λόγω της αβεβαιότητας, οι παίκτες θα παθιάζονταν να ανακαλύψουν το άγνωστο. Η αποστολή μας έμοιαζε φαινομενικά ξεκάθαρη, αν και όχι απαραίτητως εύκολη. Σκεφτήκαμε ότι αρχικά θα καταστρώναμε ένα βασικό αφηγηματικό πλαίσιο και ότι μετά όλα θα έμπαιναν στη θέση τους. Αποδείχτηκε τελικά ότι δεν ήταν καθόλου τόσο απλό.

Σχεδόν από τη στιγμή που ξεκινήσαμε, πατούσαμε σε κινούμενη άμμο. Μία από τις δυσκολίες που αντιμετωπίσαμε γράφοντας για την καραντίνα ενόσω ήμασταν μέσα σε αυτήν, ήταν το πώς άλλαζε η κατανόησή μας γι' αυτήν. Καθημερινά, όσο οι ειδήσεις μετέδιδαν νέες αναλύσεις, ανησυχίες και ελπίδες, το παιχνίδι ενηλικιώνόταν με αυτές. Η διαδικασία συγγραφής του *The Quiet* έγινε για μας ένας τρόπος να συγκρίνουμε τις διαφορετικές μας εμπειρίες και να μοιραστούμε δυσεξήγητα συναισθήματα αναφορικά με τον δικό μας ρόλο μέσα στη μεγαλύτερη εικόνα της κοινωνίας.

Νιώσαμε πως ήταν εξαιρετικά ευεργετικό να έχουμε τον χώρο να εξετάσουμε σκληρές επιλογές και θυσίες μέσα από την ασφάλεια ενός παιχνιδιού κι έτσι θελήσαμε να διευκολύνουμε την πρόσβαση όσο το δυνατόν περισσότερων ανθρώπων σε αυτό. Όμως, η εκμάθηση ενός προφορικού παιχνιδιού adventure όπως αυτό μπορεί να αποδειχθεί εξαιρετικά χρονοβόρα. Έτσι, αντί να χτίσουμε ένα παιχνίδι πάνω στη μηχανική, το οποίο μπορεί να απαιτούσε εβδομάδες εκμάθησης, σκεφτήκαμε να αποτυπώσουμε το πνεύμα αυτού του είδους παιχνιδιών σε μια μορφή που θα μπορούσε

να υλοποιηθεί σχετικά γρήγορα. Συνειδητοποιήσαμε ότι, αν θέλαμε να φτάσει το *The Quiet* σε όσους είχαμε κατά νου, θα έπρεπε να επινοήσουμε ένα εντελώς νέο πλαίσιο παιχνιδιού.

Κουβεντιάσαμε αρκετά το τι κάνει αυτού του είδους τα παιχνίδια ξεχωριστά. Αναρωτηθήκαμε μάλιστα μήπως να το αποκαλέσουμε role-playing game. Όμως, δεν θέλαμε να δώσουμε την εντύπωση σε όσους δεν γνωρίζουν καλά το είδος αυτό ότι το παιχνίδι μας είχε να κάνει με υποκριτική ή απόδραση από την πραγματικότητα. Αρχίσαμε να το αποκαλούμε «συλλογική εμπειρία αφήγησης», επειδή θέλαμε έναν όρο που να καθιστά σαφές ότι προσφέρει στους ανθρώπους τη δύναμη να αλλάξουν και να διαμορφώσουν μαζί την αφήγηση. Είναι συναρπαστικό να βλέπεις πόσο μοναδική μπορεί να γίνει μια ιστορία όταν της δίνουν ζωή πολλοί άνθρωποι συνεργαζόμενοι. Η ιδέα ότι δίνεις στους ανθρώπους αυτό το αίσθημα, το οποίο δεν θα ένιωθαν διαφορετικά, μας φάνηκε ότι ήταν κάτι για το οποίο άξιζε τον κόπο να προσπαθήσουμε.

Χρειάστηκε μεγάλη προσπάθεια και αγώνας, αλλά τελικά κατορθώσαμε να αναπτύξουμε το δικό μας σύστημα παιχνιδιού και να ολοκληρώσουμε τον σχεδιασμό του Ιου Μέρους. Αν και σίγουρα υπάρχουν πράγματα που ελπίζουμε να βελτιώσουμε όταν κυκλοφορήσουν στο μέλλον και τα δύο μέρη, είμαστε πραγματικά περήφανοι γι' αυτό που καταφέραμε μέσα σε αυτό τον δαιμονισμένο αγώνα ταχύτητας. Ευχόμαστε να σας φανεί αυτό το παιχνίδι όσο ελκυστικό, συναρπαστικό και βοηθητικό υπήρξε και για μας.

Μάιος 2020

# ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ: Συγκέντρωση υλικών & Δημιουργία του Χαρακτήρα σας

## ΥΛΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

### 1) ΧΑΡΤΙ & ΜΟΛΥΒΙ/ΣΤΙΛΟ

(ή κάποια ψηφιακή εναλλακτική)

- Θα πρέπει να σημειώνετε τι έχετε βρει ή κερδίσει στη διάρκεια της περιπέτειας, έτσι ώστε να ξέρετε τι έχετε στη διάθεσή σας όταν προσπαθείτε να λύσετε ένα πρόβλημα.
- Ορισμένοι βρίσκουν βοηθητικό το να κρατούν σημειώσεις ή πρόχειρα σκίτσα στη διάρκεια του παιχνιδιού, για να καταλαβαίνουν καλύτερα τους χώρους που περιγράφει ο Αφηγητής.

### 2) 20-ΕΔΡΟ ΖΑΡΙ (D20)

Μερικές φορές, μπορεί να χρειαστεί να ρίξετε ένα d20 που θα καθορίσει πόσο επιτυχημένες είναι οι ενέργειές σας.

*Αν δεν έχετε ζάρι d20, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα!*  
Υπάρχουν πολλές εναλλακτικές:

#### Εναλλακτική σε υπολογιστή:

- Μπορείτε να πληκτρολογήσετε “roll d20” στο Google.

#### Εναλλακτική σε smartphone:

- Μπορείτε να πληκτρολογήσετε “dice roller” στο Google.
- Πατήστε πάνω στον μεγάλο γαλάζιο κύβο για να εξαφανιστεί.
- Πατήστε το μικρό πορτοκαλί εξάγωνο που γράφει «20» για να εμφανιστεί το d20.
- Κάθε φορά που θα θέλετε ζαριά, απλώς πατάτε το “Roll”.

#### Εναλλακτική με ψηφιακό φωνητικό βοηθό:

- Ζητήστε από το Siri ή την Alexa “roll a D 20”.

#### Αναλογική εναλλακτική:

- Κόψτε 20 χαρτάκια
- Γράψτε τους αριθμούς από το 1 έως το 20
- Βάλτε τα χαρτάκια σε ένα δοχείο
- Τραβάτε έναν αριθμό όποτε σας ζητηθεί ζαριά.

## ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

- Ο κάθε παίκτης δημιουργεί έναν Χαρακτήρα.
- Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από τους Χαρακτήρες.
- Στο παιχνίδι, παίρνετε αποφάσεις για το τι προσπαθεί να κάνει ο Χαρακτήρας σας.
- Αν και αυτό το είδος παιχνιδιού ονομάζεται «παιχνίδι ρόλων» (role-playing game, RPG), εδώ δεν χρειάζεται να υποδυθείτε φωνές ή να φοράτε στολές.
  - > Αυτό απλώς σημαίνει ότι βλέπετε τα πράγματα μέσα από τα μάτια του Χαρακτήρα.
  - > Οι ενέργειες του Χαρακτήρα δεν περιορίζονται από τις γνώσεις ή την ικανότητα του παίκτη.

## ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ

- Κάθε Χαρακτήρας ξεκινά με 10 πόντους Ανθεκτικότητας.
- Αν τραυματιστείτε στη διάρκεια της περιπέτειας, χάνετε Ανθεκτικότητα. Αν χάσετε όλη την Ανθεκτικότητα, πεθαίνετε.

## ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΑ

- Όταν οι παίκτες δημιουργούν τον Χαρακτήρα τους, διαλέγουν ένα Επάγγελμα.
- Κάθε Επάγγελμα περιλαμβάνει ένα διαφορετικό σύνολο δεξιοτήτων ειδικότητας και αντίστοιχα αντικείμενα. (Βλ. παρακάτω για περισσότερες πληροφορίες)
- **Επιλέγετε ένα από τα τρία Επαγγέλματα για τον Χαρακτήρα σας:**
  - **Ευλουργός** = ειδικεύεται σε **Σωματικές** δεξιότητες, όπως: δύναμη, ταχύτητα, ευελιξία, επιδεξιότητα και/ή εκρηκτικότητα.
  - **Λόγιος** = ειδικεύεται σε **Πνευματικές** δεξιότητες, όπως είναι η ικανότητα: να επεξεργαστεί νέες πληροφορίες, να ανακαλέσει στη μνήμη γεγονότα, να κατανοήσει πώς χτίζεται κάτι ή πώς χρησιμοποιείται ένα εργαλείο και/ή να θυμηθεί τι είδε, διάβασε ή άκουσε.
  - **Έμπορος** = ειδικεύεται σε **Κοινωνικές** δεξιότητες, όπως: γοητεία, φιλικότητα, χαλάρωση/άνεση, διασκέδαση, απόσπαση προσοχής, παραπλάνηση, κολακεία, πειθώ, απειλή, συγκαταβατικότητα και/ή παζάρια.

## ΟΝΟΜΑ

- Είναι προαιρετικό να βαφτίσετε τον Χαρακτήρα σας, αλλά βοηθάει κάποιους παίκτες να μπουν στο πνεύμα του παιχνιδιού!

## ΕΥΛΟΥΡΓΟΣ

### ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ

- Κάθε Χαρακτήρας ξεκινά με 10 πόντους Ανθεκτικότητας.
- Αν τραυματιστείτε στη διάρκεια της περιπέτειας, χάνετε Ανθεκτικότητα.

### ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

**Μπόνους: +2 ---> σε κάθε ζαριά για Σωματική επιτυχία**

- δύναμη
- ταχύτητα
- ευελιξία
- επιδεξιότητα
- εκρηκτικότητα

### ΣΤΑΝΤΑΡ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

**(κοινός για όλα τα επαγγέλματα)**

- Ρούχα εξερευνητή (που τα φοράτε)
- Σακίδιο πλάτης
- Υπνόσακος
- Πυρσός (με πυρίτη και ατσάλι)
- Παγούρι γεμάτο νερό (2 λίτρα)
- Πυξίδα
- 20 μέτρα σχοινί
- Επιστολή από τους Φύλακες (στη σελίδα 11)

### ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

- Σφυρί
- Καρφιά
- Σμίλη
- Σακουλάκι με αποξηραμένα βερύκοκα

### ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Μην ξεχνάτε να σημειώνετε οτιδήποτε βρίσκετε ή κερδίζετε στη διάρκεια της περιπέτειας. Έτσι, θα γνωρίζετε τι έχετε στη διάθεσή σας όταν προσπαθείτε να λύσετε ένα πρόβλημα.
- Όλες οι πληροφορίες που θα χρειαστείτε υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται να αναζητήσετε οτιδήποτε στο Ίντερνετ.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οτιδήποτε από τον εξοπλισμό σας ή από τα αντικείμενα του περιβάλλοντός σας για να ολοκληρώσετε το έργο σας. Μη διστάσετε να φανείτε δημιουργικοί!

### ΒΟΗΘΕΙΑ!

- **Τι γίνεται αν δεν μπορώ να σκεφτώ τι να κάνω;**
  - > Ελέγξτε το ευρετήριό σας για να δείτε αν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάτι που φέρατε/βρήκατε.
  - > Δοκιμάστε επίσης να ερευνήσετε το περιβάλλον σας. Μπορεί να μην έχετε ανακαλύψει σημαντικές λεπτομέρειες ή αντικείμενα που να σας χρησιμεύσουν στην ολοκλήρωση της αποστολής.
- **Τι κάνω αν η ενέργειά μου αποτύχει;**
  - > Δοκιμάστε να λύσετε το πρόβλημα με διαφορετική προσέγγιση. Συνήθως, υπάρχουν περισσότεροι του ενός τρόποι για την επίλυση ενός προβλήματος.
- **Κι αν δεν καταλαβαίνω κάτι;**
  - > Μη διστάσετε να ζητήσετε από τον Αφηγητή σας επιπλέον διευκρινίσεις ή να επαναλάβει την περιγραφή. Ο ρόλος του είναι να σας καθοδηγεί.



## ΛΟΓΙΟΣ

### ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ

- Κάθε Χαρακτήρας ξεκινά με 10 πόντους Ανθεκτικότητας.
- Αν τραυματιστείτε στη διάρκεια της περιπέτειας, χάνετε Ανθεκτικότητα.

### ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

**Μπόνους: +2 ---> σε κάθε ζαριά για Πνευματική επιτυχία**

- επεξεργασία νέων πληροφοριών
- ανάκληση γεγονότων ή λεπτομερειών
- κατανόηση του πώς χτίζεται κάτι ή πώς χρησιμοποιείται ένα εργαλείο
- συγκράτηση στη μνήμη όσων έχετε δει, διαβάσει ή ακούσει

### ΣΤΑΝΤΑΡ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

*(κοινός για όλα τα επαγγέλματα)*

- Ρούχα εξερευνητή (που τα φοράτε)
- Σακίδιο πλάτης
- Υπνόσακος
- Πυρός (με πυρίτη και ατσάλι)
- Παγούρι γεμάτο νερό (2 λίτρα)
- Πυξίδα
- 20 μέτρα σχοινί
- Επιστολή από τους Φύλακες (στη σελίδα 11)

### ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

- Σημειωματάριο και μολύβι
- Σουγιάς
- Μεγεθυντικός φακός
- Σακουλάκι με καρύδια

### ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Μην ξεχνάτε να σημειώνετε οτιδήποτε βρίσκετε ή κερδίζετε στη διάρκεια της περιπέτειας. Έτσι, θα γνωρίζετε τι έχετε στη διάθεσή σας όταν προσπαθείτε να λύσετε ένα πρόβλημα.
- Όλες οι πληροφορίες που θα χρειαστείτε υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται να αναζητήσετε οτιδήποτε στο Ίντερνετ.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οτιδήποτε από τον εξοπλισμό σας ή από τα αντικείμενα του περιβάλλοντός σας για να ολοκληρώσετε το έργο σας. Μη διστάσετε να φανείτε δημιουργικοί!

### ΒΟΗΘΕΙΑ!

- **Τι γίνεται αν δεν μπορώ να σκεφτώ τι να κάνω;**
  - > Ελέγξτε το ευρετήριο σας για να δείτε αν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάτι που φέρατε/βρήκατε.
  - > Δοκιμάστε επίσης να ερευνήσετε το περιβάλλον σας. Μπορεί να μην έχετε ανακαλύψει σημαντικές λεπτομέρειες ή αντικείμενα που να σας χρησιμεύσουν στην ολοκλήρωση της αποστολής.
- **Τι κάνω αν η ενέργειά μου αποτύχει;**
  - > Δοκιμάστε να λύσετε το πρόβλημα με διαφορετική προσέγγιση. Συνήθως, υπάρχουν περισσότεροι του ενός τρόποι για την επίλυση ενός προβλήματος.
- **Κι αν δεν καταλαβαίνω κάτι;**
  - > Μη διστάσετε να ζητήσετε από τον Αφηγητή σας επιπλέον διευκρινίσεις ή να επαναλάβει την περιγραφή. Ο ρόλος του είναι να σας καθοδηγεί.

## ΕΜΠΟΡΟΣ

### ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ

- Κάθε Χαρακτήρας ξεκινά με 10 πόντους Ανθεκτικότητας.
- Αν τραυματιστείτε στη διάρκεια της περιπέτειας, χάνετε Ανθεκτικότητα.

### ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

**Μπόνους: +2 ---> σε κάθε ζαριά για Κοινωνική επιτυχία**

- γοητεία, φιλικότητα, διασκέδαση
- χαλάρωση/άνεση
- απόσπαση προσοχής, παραπλάνηση
- πειθώ, κολακεία, παζάρια
- απειλή, συγκαταβατικότητα

### ΣΤΑΝΤΑΡ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

**(κοινός για όλα τα επαγγέλματα)**

- Ρούχα εξερευνητή (που τα φοράτε)
- Σακίδιο πλάτης
- Υπνόσακος
- Πυρός (με πυρίτη και ατσάλι)
- Παγούρι γεμάτο νερό (2 λίτρα)
- Πυξίδα
- 20 μέτρα σχοινί
- Επιστολή από τους Φύλακες (στη σελίδα 11)

### ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

- Χρυσά νομίσματα
- Στιλέτο
- Ανοιχτήρι
- Κουτί με σοκολατάκια

### ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Μην ξεχνάτε να σημειώνετε οτιδήποτε βρίσκετε ή κερδίζετε στη διάρκεια της περιπέτειας. Έτσι, θα γνωρίζετε τι έχετε στη διάθεσή σας όταν προσπαθείτε να λύσετε ένα πρόβλημα.
- Όλες οι πληροφορίες που θα χρειαστείτε υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται να αναζητήσετε οτιδήποτε στο Ίντερνετ.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οτιδήποτε από τον εξοπλισμό σας ή από τα αντικείμενα του περιβάλλοντός σας για να ολοκληρώσετε το έργο σας. Μη διστάσετε να φανείτε δημιουργικοί!

### ΒΟΗΘΕΙΑ!

- **Τι γίνεται αν δεν μπορώ να σκεφτώ τι να κάνω;**
  - > Ελέγξτε το ευρετήριό σας για να δείτε αν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάτι που φέρατε/βρήκατε.
  - > Δοκιμάστε επίσης να ερευνήσετε το περιβάλλον σας. Μπορεί να μην έχετε ανακαλύψει σημαντικές λεπτομέρειες ή αντικείμενα που να σας χρησιμεύσουν στην ολοκλήρωση της αποστολής.
- **Τι κάνω αν η ενέργειά μου αποτύχει;**
  - > Δοκιμάστε να λύσετε το πρόβλημα με διαφορετική προσέγγιση. Συνήθως, υπάρχουν περισσότεροι του ενός τρόποι για την επίλυση ενός προβλήματος.
- **Κι αν δεν καταλαβαίνω κάτι;**
  - > Μη διστάσετε να ζητήσετε από τον Αφηγητή σας επιπλέον διευκρινίσεις ή να επαναλάβει την περιγραφή. Ο ρόλος του είναι να σας καθοδηγεί.

### ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ

- Το πώς εκτυλίσσεται η ιστορία εξαρτάται από τη συνεργασία ανάμεσα σε σας και στον Αφηγητή.
- Δεν υπάρχουν ούτε καρτέλα ούτε μάρκες ή πόνια. Το παιχνίδι παίζεται ως επί το πλείστον προφορικά. (Κατά περίπτωση, ο Αφηγητής μπορεί να σας στείλει, μέσω sms ή mail, αρχεία με επιπλέον πληροφορίες στη διάρκεια του παιχνιδιού, ανάλογα με το πού πάτε ή τι κάνετε.)
- Για το 1ο Μέρος, κάθε παίκτης προγραμματίζει ξεχωριστή ώρα για να παίξει ένας-προς-έναν με τον Αφηγητή.
- Στην έναρξη του παιχνιδιού, ο Αφηγητής σας παρουσιάζει την αρχή της ιστορίας για να έχετε ένα πλαίσιο αναφοράς και να μάθετε τι προσπαθεί να επιτύχει ο Χαρακτήρας σας στη διάρκεια της περιπέτειας.

### ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

- 1) Ο Αφηγητής διαβάζει μια περιγραφή κατάστασης ή χώρου.
- 2) Λέτε στον Αφηγητή με ποια ενέργεια θα αντιδράσει ο Χαρακτήρας σας.
- 3) Για να καθοριστεί αν η ενέργεια του Χαρακτήρα σας είναι επιτυχημένη ή όχι, ο Αφηγητής μπορεί να σας ζητήσει «να ρίξετε το ζάρι για Σωματική/ Πνευματική/ Κοινωνική επιτυχία».
  - Προσθέτετε 2 επιπλέον πόντους στον αριθμό που θα φέρει το ζάρι αν η ενέργεια έχει να κάνει με το σύνολο δεξιοτήτων της ειδικότητάς σας (ανάλογα με το Επάγγελμα που διαλέξατε για τον Χαρακτήρα σας).
- 4) Ο Αφηγητής περιγράφει το αποτέλεσμα και την επίπτωση της ενέργειάς σας.
- 5) Εσείς αποφασίζετε πώς αντιδρά ο Χαρακτήρας σας και/ή τι θα δοκιμάσει να κάνει στη συνέχεια.

### ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1) Όταν ο Χαρακτήρας σας μπαίνει σε έναν νέο χώρο ή συναντά νέες πληροφορίες ή πλάσματα, ο Αφηγητής διαβάζει (ή αυτοσχεδιάζει) μια περιγραφή.

2) Βάσει της περιγραφής του Αφηγητή, εσείς του λέτε ποια ενέργεια θα κάνει ο Χαρακτήρας σας ανταποκρινόμενος στην κατάσταση ή τον χώρο.

- *Εσείς θα αποφασίσετε πώς θα αντιδράσει ο Χαρακτήρας σας στην κατάσταση* — αφήστε το ένστικτο και τη φαντασία σας να σας καθοδηγήσουν. Όπως και στην πραγματική ζωή, συνήθως υπάρχουν περισσότεροι του ενός τρόποι για την επίλυση ενός προβλήματος.
- *Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε αντικείμενο από τον εξοπλισμό σας ή και από το περιβάλλον για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας. Μη διστάσετε να φανείτε δημιουργικοί!*
- *Ο Χαρακτήρας σας δεν περιορίζεται από τις προσωπικές γνώσεις, τις εμπειρίες ή τις ικανότητές σας.* Δεν χρειάζεται να ξέρετε πώς ακριβώς να εκτελέσετε το σχέδιό σας ή πόσο εφικτό είναι αυτό. Γι' αυτό υπάρχει το 20εδρο ζάρι. (Περισσότερα γι' αυτό παρακάτω)
- Ο Χαρακτήρας σας στην περιπέτεια δεν έχει εγγενείς μαγικές ικανότητες. Συνεπώς, δεν μπορείτε να κάνετε ξόρκια για να πετάξετε ή οτιδήποτε άλλο. (Ωστόσο, μπορεί να συναντήσετε στο παιχνίδι αντικείμενα ή πλάσματα με μαγικές ιδιότητες – απλώς θα χρειαστεί να εξακριβώσετε ποιες είναι αυτές οι ιδιότητες. Ορισμένα πράγματα είναι εμπόδια που πρέπει να υπερβείτε, ενώ άλλα είναι εργαλεία που μπορούν να σας χρησιμεύσουν στην πορεία.)
- *Είναι σημαντικό να περιγράψετε με σαφήνεια την ενέργεια που κάνει ο Χαρακτήρας σας, έτσι ώστε ο Αφηγητής να κατανοήσει καλύτερα πώς να διατυπώσει τις επιπτώσεις της.*
- Ό,τι χρειαστείτε, υπάρχει μέσα στο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται να ψάξετε στο Ίντερνετ για οτιδήποτε.
- *Μη διστάσετε να ζητήσετε από τον Αφηγητή επιπλέον διευκρινίσεις ή να επαναλάβει την περιγραφή.* Ο ρόλος του είναι να σας καθοδηγήσει.
- Δεν υπάρχει χρονικός περιορισμός για την επιλογή της ενέργειας του Χαρακτήρα σας, αλλά μην ξεχνάτε και τη δυναμική του παιχνιδιού.



## ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ: Βήμα-προς-βήμα (2 από 2)

### 3) Για να κριθεί αν η ενέργεια του Χαρακτήρα σας είναι επιτυχημένη ή όχι, ο Αφηγητής μπορεί να σας ζητήσει «να ρίξετε το ζάρι για Σωματική/ Πνευματική/ Κοινωνική επιτυχία».

- Τότε ρίχνετε ένα 20πλευρο αριθμημένο ζάρι (d20) που θα κρίνει πόσο επιτυχημένες ήταν οι ενέργειες του Χαρακτήρα σας. (Αν δεν έχετε d20, δείτε την ενότητα Υλικά για το παιχνίδι, στη σελίδα 4, για περισσότερες πληροφορίες.)
- Αν ο Χαρακτήρας σας ειδικεύεται στη συγκεκριμένη κατηγορία δεξιοτήτων (Σωματική, Πνευματική ή Κοινωνική), τότε μπορείτε να προσθέσετε 2 πόντους στον αριθμό που θα φέρει το ζάρι.
- Δείτε στην ενότητα Ξεκινώντας, στη σελίδα 4, τη σύνοψη για τις δεξιότητες κάθε Επαγγέλματος.
- Ο Αφηγητής λειτουργεί ως διαιτητής και παίρνει την τελική απόφαση για το αν η ενέργεια απαιτεί ζαριά για επιτυχία και για το αν είναι Σωματική, Πνευματική ή Κοινωνική.
- Συνήθως θα σας ζητείται να ρίξετε το ζάρι για επιτυχία εάν η αποστολή έχει κάποιον βαθμό δυσκολίας ή αβεβαιότητας. Για παράδειγμα, δεν θα ρίξετε το ζάρι εάν ο Χαρακτήρας σας χρειαστεί να δέσει τα κορδόνια του. Θα ρίξετε όμως το ζάρι για Σωματική επιτυχία εάν ο Χαρακτήρας σας χρειαστεί να δέσει τα κορδόνια του ενώ φοράει γάντια.

### 4) Ο Αφηγητής περιγράφει το αποτέλεσμα και την επίπτωση της ενέργειάς σας.

- Όταν ρίχνετε το ζάρι, δεν γνωρίζετε ποιος αριθμός χρειάζεται για επιτυχία. (Αυτό το ξέρει ο Αφηγητής, με κάποιες κατευθυντήριες γραμμές από τους δημιουργούς του παιχνιδιού.)
- Τότε θα δείτε αν ο Χαρακτήρας σας τα κατάφερε ή όχι και αν η ενέργειά σας είχε το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα ή όχι.

### 5) Εσείς αποφασίζετε πώς θα αντιδράσει ο Χαρακτήρας σας και/ή τι θα προσπαθήσει στη συνέχεια.

- Ανάλογα με το τι έχει συμβεί, εσείς θα επιλέξετε πώς θα αντιδράσετε. Αυτό το πίσω-μπρος βρίσκεται στην καρδιά του παιχνιδιού. Έχει να κάνει με τη συλλογική αφήγηση!

### ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Μην ξεχνάτε να σημειώνετε οτιδήποτε βρίσκετε ή κερδίζετε στη διάρκεια της περιπέτειας. Έτσι, θα γνωρίζετε τι έχετε στη διάθεσή σας όταν προσπαθείτε να λύσετε ένα πρόβλημα.
- Όλες οι πληροφορίες που θα χρειαστείτε υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται να αναζητήσετε οτιδήποτε στο Ίντερνετ.
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οτιδήποτε από τον εξοπλισμό σας ή από τα αντικείμενα του περιβάλλοντός σας για να ολοκληρώσετε το έργο σας. Μη διστάσετε να φανείτε δημιουργικοί!

### ΒΟΗΘΕΙΑ!

- **Τι γίνεται αν δεν μπορώ να σκεφτώ τι να κάνω;**
  - > Ελέγξτε το ευρετήριο σας για να δείτε αν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάτι που φέρατε/βρήκατε.
  - > Δοκιμάστε επίσης να ερευνήσετε το περιβάλλον σας. Μπορεί να μην έχετε ανακαλύψει σημαντικές λεπτομέρειες ή αντικείμενα που να σας χρησιμεύσουν στην ολοκλήρωση της αποστολής.
- **Τι κάνω αν η ενέργειά μου αποτύχει;**
  - > Δοκιμάστε να λύσετε το πρόβλημα με διαφορετική προσέγγιση. Συνήθως, υπάρχουν περισσότεροι του ενός τρόποι για την επίλυση ενός προβλήματος.
- **Κι αν δεν καταλαβαίνω κάτι;**
  - > Μη διστάσετε να ζητήσετε από τον Αφηγητή σας επιπλέον διευκρινίσεις ή να επαναλάβει την περιγραφή. Ο ρόλος του είναι να σας καθοδηγήσει.

*(διαβάζεται δυνατά από τον Αφηγητή στην έναρξη του παιχνιδιού)*

«Το Quiet είναι πάντα δίπλα μας. Κουρνιάζει στο υπόβαθρο της ζωής μας, αναζητώντας διαρκώς μια ευκαιρία να εξαπλωθεί. Σαν τα ζιζάνια, οι ρίζες του βρίσκονται βαθιά μέσα μας, μέσω των οποίων τρέφεται από τους φόβους μας και επενδύει στα σφάλματά μας, σπέρνοντας πάντα τη διχόνοια εκεί που χρειαζόμαστε την ομόνοια. Και όταν όλοι υποφέρουν κάτω από ένα παγκόσμιο βάρος, όταν μπορεί πλέον να μας πλήξει καίρια, το Quiet το γιορτάζει. Απολαμβάνοντας τα βάσανά μας και καταβροχθίζοντας τον πόνο μας.

Το Quiet εμφανίστηκε για τελευταία φορά πριν από έναν αιώνα, όταν ένας μυστηριώδης λοιμός σάρωσε τη γη, αφανίζοντας πολλούς στο πέρασμά του. Απομονωθήκαμε τότε, φοβούμενοι ο ένας τον άλλον, σχεδόν όσο φοβόμασταν και την ίδια τη μάστιγα. Γίναμε κούφιοι και οι δεσμοί της κοινότητας εξασθένησαν και έσπασαν. Στους χώρους που εγκαταλείφθηκαν μεγάλωσε το Quiet. Ένα πυκνό πέπλο αβεβαιότητας κατέλαβε τους άδειους δρόμους. Εκεί όπου κουδούνιζε κάποτε η κακοφωνία της ζωής, πλέον είχαν απομείνει μονάχα μουρμουρητά πανικού. Αποσβολωμένος από την επιδημία, ο κόσμος υπέκυψε στο Quiet.

Παρακολουθούσαμε τους πάντες γύρω μας να αρρωσταίνουν. Οι λίγοι επιδέξιοι που μπορούσαν να παλέψουν έπεφταν εξαντλημένοι, καθώς μάχονταν χωρίς σπαθί ή ασπίδα, υπερασπιζόμενοι γενναία όσους έρχονταν σε επαφή με την ασθένεια. Στο μεταξύ, εμείς οι υπόλοιποι καθόμασταν με σταυρωμένα τα χέρια, περιμένοντας τα νέα της νίκης ή της απελπισίας.

Απελπισμένοι και ανήμποροι, χάσαμε κάθε αίσθηση του χρόνου. Και στο μεταξύ, το Quiet θέριευε. Κάποιοι πίστευαν ότι αυτό που χρειαζόμασταν ήταν απαντήσεις, αλλά απύσυχες της αλήθειας, γεμίσαμε τον αέρα με παραπληροφόρηση, παραπλάνηση και ψεύδη. Άλλοι πάλι πίστευαν ότι αυτό που χρειαζόμασταν

ήταν ακινησία, αλλά απύσυχες της ειρήνης, στραφήκαμε στην άρνηση, την αδιαφορία και τον φόβο. Όμως, κάποιοι λίγοι κατάλαβαν ότι ούτε ο θόρυβος ούτε η σιωπή θα νικούσαν το Quiet. Χρειαζόμασταν ένα μέρος για να ακούσουμε και έναν τρόπο για να στηρίξουμε.

Κι έτσι προέκυψαν οι Φύλακες. Κοινοί άνθρωποι που συγκεντρώθηκαν λόγω της ανάγκης, της απελπισίας, του καθήκοντος. Μαζί, δημιούργησαν το Φόρουμ. Έναν τρόπο σύνδεσης και επικοινωνίας, που έγινε χώρος συνεργασίας, γεννημένος μέσα από συνεργασία. Και καθώς μαθαίναμε πώς να σεβόμαστε ο ένας τον άλλον, η μέγγενη του Quiet άρχισε να ξεσφίγγει. Καθώς δεσμευθήκαμε στη συμπόνια, το Quiet άρχισε να υποχωρεί. Καθώς ακούγαμε ο ένας τον άλλον, αρχίσαμε να γεμίζουμε τα ρήγματα που είχε προκαλέσει το Quiet.

Κι έτσι, νικήσαμε.

Όμως, ενόσω ο κόσμος πανηγύριζε, οι σοφοί Φύλακες ήξεραν ότι το Quiet δεν είχε ξεριζωθεί. Ήξεραν ότι συνέχιζε να ζει βαθιά μέσα στις καρδιές μας και θα θέριευε ξανά, την επόμενη φορά που θα αντιμετωπίζαμε μια ανήκουστη απειλή. Έτσι, προκειμένου να διατηρήσουν την πρόσβαση στο Φόρουμ, δημιούργησαν πανίσχυρες συσκευές. Κάθε χωριό έλαβε ένα χρυσό κιβώτιο που περιείχε μια πολύτιμη Συσκευή, μια διασφάλιση για όταν θα επέστρεφε το Quiet.

Κι έτσι, αυτή η ώρα βρήκε εμάς. Εκατό χρόνια αργότερα, είμαστε ξανά κατακερματισμένοι και αποσυνδεδεμένοι. Σήμερα, όμως, οι Φύλακες υπάρχουν μόνο σαν θρύλος και οι τοποθεσίες των ξεχασμένων Συσκευών έχουν από καιρό λησμονηθεί.

Ή έτσι νομίζαμε.

Πριν από λίγες μέρες, ξυπνήσατε από το κουδούνι και ένα γράμμα γλίστρησε κάτω από την πόρτα σας που έφερε ένα άγνωστο έμβλημα: Ένα σκούρο τετράγωνο μέσα σε κύκλο.

*Προς μια Αδελφή Ψυχή,*

*Σου γράφω εκ μέρους των Φυλάκων. Σε καλούμε να ταχθείς μαζί μας για την εξόντωση του Quiet.*

*Πριν από εκατό χρόνια, εμπιστευτήκαμε σε κάθε χωριό από ένα χρυσό κιβώτιο, με μια πανίσχυρη Συσκευή μέσα του. Το χωριό σου, όπως πολλά άλλα, επέλεξε να κρύψει το κιβώτιό του στο πιο προστατευμένο μέρος – τον ιερό κήπο, όπου οι θεραπευτές σας καλλιεργούν τα πολλά ιαματικά φυτά και βότανα στα οποία βασίζεται το χωριό. Λείψανο του παρελθόντος, το κιβώτιο βρίσκεται πάνω σε ένα πέτρινο βάθρο που είναι πλέον παραμελημένο και ξεχασμένο. Όμως, πιστεύουμε ότι έχει παραμείνει ανέπαφο εκεί για όλο τον περασμένο αιώνα.*

*Τώρα που επέστρεψε το Quiet, ζητάμε από ένα άτομο σε κάθε χωριό να βρει τη Συσκευή και να συνταχθεί μαζί μας. Έχουμε δει πόσο νοιάζεσαι για τη μητέρα σου. Πώς, όταν ήρθε σπίτι άρρωστη αφού περιποιούνταν όσους είχαν ανάγκη, φρόντισες με τόση επιμέλεια να της δώσεις τα ιαματικά βότανα που χρειάζεται για να ζήσει. Θαυμάζουμε την αφοσίωσή σου σε αυτήν, καθώς και την εκτίμησή σου για τη θεραπευτική ιδιότητα των φυτών που εκείνη σου έμαθε. Είναι αυτός ο σεβασμός σου για όλη τη ζωή που εμείς θεωρούμε πως έχει τη μεγαλύτερη αξία.*

*Αν αποφασίσεις να συνταχθείς μαζί μας, πρέπει να πας στη σπηλιά που στεγάζει του φαρμακευτικό κήπο και να ανακτήσεις τη Συσκευή. Όταν την έχεις στα χέρια σου, θα λάβεις περαιτέρω οδηγίες για το πώς θα συνδεθείς.*

*Δεν παίρνουμε αφήγιστα αυτή την αποστολή. Όπως γνωρίζεις, τα τούνελ που οδηγούν στον κήπο είναι γεμάτα κινδύνους και παγίδες, που σχεδιάστηκαν για προστασία των ζωογόνων φυτών που βρίσκονται εκεί μέσα από όποιον θα επιχειρούσε να τα καταστρέψει. Και, φυσικά, θα είναι δύσκολο να αφήσεις τη μητέρα σου να την προσέχει κάποιος άλλος. Όμως, όταν κινδυνεύει η κοινωνία, τα ικανά άτομα πρέπει να είναι πρόθυμα να αναλάβουν πρόσθετες ευθύνες.*

*Αυτομονοούμε να αγωνιστούμε παρέα, εφόσον αποδεχτείς αυτό το καθήκον. Η μητέρα σου, το χωριό σου και ολόκληρος ο κόσμος βασίζονται σε σένα.*

*Πάντα σε ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ,*

*Ένας εκ των Πολλών*