

# הרפתקאות בחלל!!

משחק מדע-בדיוני זול מאת זאק ארנסטון

## היכוננו להרפתקאות!

הרפתקאות בחלל!! הוא משחק של עלילות-חלל מסמרות-שיער. יש לשחקו עם שלושה עד שישה משתתפים, כשאחת מהן מקבלת על עצמה את תפקיד המנחה, והשאר מקבלים את תפקיד השחקנים. המנחה מציבה אתגרים ומקדמת את העלילה. השחקנים לא רק מתמודדים בגבורה עם האתגרים הללו, אלא גם מאלתרים ומשנים את מהלך העלילה!

### הכנות!

קוביות משחק רגילות  
קוביית מדע  
דפים ועפרונות  
אפשר גם: אסימוני משחק  
אפשר גם: ספר עזר

כדי לשחק, תזדקקו ל-7 קוביות רגילות (בעלות שש פאות), עפרונות וכמה דפי נייר (דפי דמות). אחת מהקוביות צריכה להיות שונה מן השאר - זוהי קוביית המדע! מילון, לקסיקון מדעי או ספר מדע-בדיוני עשויים לעזור לכם למצוא מילים מדעיות מתאימות למשחק. אם תרצו, תוכל גם להשתמש באסימוני משחק או מטבעות כדי לייצג את התפניות המדהימות - בין 15 ל-20 בדרך-כלל יספיקו. החליטו מראש כמה זמן אתם רוצים שההרפתקה תמשך: כך תדעו מתי יגיע הזמן להביא את העלילה לקיצה, ולהביס את הנבל המרכזי אחת ולתמיד!

## גיבורים נועזים ונבלים מנוולים!

את הגיבורים והנבלים יוצרים באותו אופן. רק דמויות מרכזיות בהרפתקאת החלל שלך יזכו להמנות בין הגיבורים או הנבלים.

הגיבורים הם כוחות הטוב - מהירי מחשבה וחסונים, הם מסיירים ברחבי היקום, לוחמים ברשע ומשכינים שלום. כשחקן, אתה משחק את תפקיד הגיבור או הגיבורה בכך שאתה צועק משפטי גבורה אל מול הסכנה, חושף מזימות זדוניות ופועל בתבונה, אומץ לב וכבוד!

### סגנונות גיבורים

מדענית נודעת  
ספורטאי מוכשר  
טייסת חלל נועזת  
חייל קשוח  
אזרח שומר חוק (כמוך!)

הנבלים הם סכנה לכל הטוב שבעולם. גאונים מרושעים המנסים להשתלט על הגלקסיה או חייזריות ערמומיות הנחשקות בדעתן לעצור את הגיבורים בכל מחיר: על הגיבורים האמיצים מוטלת החובה לעצור את כל הנבלים מלבצע את זממם! המנחה יוצרת את הנבלים ושולטת בהם. היא משתמשת בהם כדי להמיט הרס ואבדון על הגיבורים ועל כל היקר להם, עד לעימות הסופי. אל דאגה - כל נבל יקבל בסוף את גמולו!

קל מאוד ליצור גיבור או נבל. כל שעליך לעשות הוא לכתוב את הפרטים הבאים בדף הדמות:

### סגנונות נבלים

רודן גאוותני  
יועצת-חצר נכלולית  
גאון מטורף  
גיבורה שפנתה לרוע  
מפלצת-חלל רעבתנית

**שם** - כמו הגיבור או הנבל עצמם, גם השם צריך להיות גדול מהחיים ומתאים לעידן החלל: קפטן זעם, נגה שבתאי, הדינמיט, רובו-14, דראקלור איש-הלטה, הקולונל הלמוט פון שמרץ: אלו רק כמה מן השמות הראויים להרפתקאות בחלל!!

**סגנון** - עליך לבחור סגנון שמתאים לדמות שחשבת עליה. תוכל לבחור מתוך הרשימה, או להמציא אחד בעצמך. המנחה רשאית להגביל את הסגנונות לכאלה שמתאימים יותר לאווירת המשחק.

כל שחקן צריך להכין גיבור אחד. המנחה צריכה להכין נבל אחד לפחות - או יותר, אם קיסרית הגלקסיה המרושעת צריכה מספר עוזרים נכלוליים.

זה הכל! כעת, הכינו את עצמכם להרפתקאות מופלאות בחלל!!

## מילים מדעיות

עליכם לבצע את השלב הזה בתחילת כל הרפתקה! גם אם תשתמשו באותו גיבור במספר הרפתקאות, המילים המדעיות חייבות להשתנות בכל פעם!

כשכולם סיימו למלא את דף הדמות, כל אחד מעביר את דף הדמות שלו לאדם שיושב משמאלו. כעת, כתבו על דף הדמות שבידיכם את המספר 1, ולאחריו מילה מדעית אחת. העבירו שוב את דף הדמות ליושב משמאל, כתבו על דף הדמות שקיבלתם את המספר 2 ומילה מדעית שניה. המשיכו להעביר את הדפים ולכתוב מילים מדעיות עד שבכל דף דמות יש שש מילים בדיוק. אם במהלך הסבב מגיע אליכם דף הדמות המקורי שכתבתם, כתבו עליו מלה והעבר אותו הלאה, כמו שעשיתם עם הדפים האחרים. אל תשכחו להחזיר את כל דפי הדמות לבעליהם המקוריים בסוף הסבב!

אם למנחה יש יותר מנבל אחד, דף הדמות של הנבל הראשון ישתתף בסבב ביחד עם דפי הדמות של הגיבורים. רק לאחר שהסבב הסתיים ולכל הגיבורים ולנבל הראשי יש מספיק מילים מדעיות, התחילו להעביר את דפי הדמות של הנבלים האחרים בין השחקנים עד שגם על כל אחד מהם יהיו שש מילים.

מילה מדעית יכולות להיות כל מלה המתאימה להרפתקאות בחלל!! מונחים אסטרונומיים, חומרים, כימיקלים, תופעות או שמות-תואר מדעיים. כל דבר שעשוי לצאת מפיו של גיבור הלוחם ברשע בין-כוכבי יכול להוות בסיס למילה מדעית ראויה. במהלך המשחק, יהיו מקרים ששחקן ירצה להשתמש באחת מהמילים שלו. כדי לעשות זאת, עליו להטיל את קוביית המדע ביחד עם שאר הקוביות שהוא מטיל. התוצאה של קוביית המדע תאמר לו באיזו מילה מדעית להשתמש. כמו כן, בתחילת כל הרפתקה, כל שחקן מקבל שלוש תפניות מדהימות בעלילה - רשמו אותן על דפי הדמות, או חלקו לכל שחקן שלושה אסימוני משחק.

כשכלל הגיבורים והנבלים יש דף דמות עם רשימה מלאה של מילים מדעיות, ולכל גיבור יש שלוש תפניות מדהימות, ההרפתקה מתחילה!!

מילים לדוגמא	
איזוטופ	כבידה
גרעיני	תנע
אלקטרון	אורניום
לייזר	אנטי-חומר
ביקוע	קרינה
דיודה	מהירות האור
כוכב-שביט	חשמלי
היתוך	פחמן
וואקום	חלבון

## אל החלל!

המנחה מתארת אירוע אחד שמתחיל את ההרפתקה. זה יכול להיות כל אירוע שדורש מהגיבורים לפעול: ספינות הקרב של הגנרל קה-גרול צמא הדם נוחתות על כוכב שוחר שלום; קריאת מצוקה דחופה מתקבלת מתחנת חלל שבמרכז הגלקסיה; בתו של מושל חגורת האסטרואידים נחטפת באישון לילה בידי רובוטים מסתוריים. בכל מקרה, המנחה תוביל אתכם כעת אל ההרפתקה בחלל!

## שינוי העלילה

אתם בוודאי חושבים שהמנחה היא זו שקובעת את כל האירועים, מלבד אלה שהגיבורים יוזמים, ושהיא זו ששולטת בכל הדמויות מלבד הגיבורים. לא בהרפתקאות בחלל!! כל שחקן יכול בכל רגע להוסיף משהו חדש למשחק. אם תרצו להוסיף למשחק משהו קטן, כגון צורת חיים חדשה ומעניינת, גאדג'ט מפתיע או דמות שולית, תוכלו לעשות זאת באופן אוטומטי.

הגיבורים סורקים את המעבדה הסודית של הפרופסור המטורף, ונתקלים במספר מיכלים אוטומים. אחד השחקנים רוצה לפתוח את המיכל. הוא מחליט שיש לדמות שלו סכין לייזר, ומאחר שמדובר בפרט שולי בעלילה, המנחה מסכימה, ומניחה לו לתאר כיצד הוא מפעיל את סכין הלייזר וקורע פתח קטן בקצה המיכל, כדי לגלות את הכימיקלים המסתוריים שהוסתרו בפנים...

### שינוי העלילה

- 1 - תוצאה הפוכה
  - 2-3 - ללא שינוי
  - 4-5 - שינוי מוצלח
  - 6 - שינוי מוצלח+
- תפנית מדהימה!

אם תרצו לשנות באופן מהותי את מסלול העלילה, או להוסיף לעולם המשחק אלמנט רציני שישנה אותו (מיקום חדש, דמות חשובה, מימד אחר, טכנולוגיה חדשה, גזע חדש של חייזרים וכו') - אמרו זאת למנחה ולשחקנים האחרים! השחקן צריך להכריז בדיוק על השינוי שהוא רוצה לבצע, ולהטיל קוביה רגילה אחת יחד עם קובית המדע. השחקן בודק את תוצאת הקוביה הרגילה בטבלה הבאה, ומשלב את התוצאה אל תוך הסיפור כשהוא משתמש במלת המדע המתאימה מתוצאת קוביית המדע!

- 1 חור שחור! - מהלך העניינים מתנהל בכיוון הפוך ממה שתכננת.
- 2-3 אופס! - העלילה לא משתנה.
- 4-5 עבודה טובה! - השינוי שביקשת מתרחש.
- 6 ירחים אדירים!! - השינוי שביקשת מתרחש ואתה זוכה בתפנית מדהימה!

הגיבורים הצליחו לאתר את הצי הנבולוני. אחד השחקנים רוצה שהסצינה הבאה תהיה קרב ענק בין שני ציים. הוא רוצה להכניס למשחק גזע של שכירי חרב שהגיבורים יוכלו להשתמש בו כדי לבצע התקפה ישירה על הצי הנבולוני. השחקן מכריז על הכוונה שלו באזני המנחה והשחקנים האחרים, ומטיל קוביה רגילה וקובית מדע. 4 - הצלחה! הוא חושב מעט, ואז אומר: "הרדאר קולט תשדורת טאכיונים מהכוכב הסמוך. יש שם צי קטן של שכירי-חרב גרגנטואנים. אם רק נוכל לשכור את המשחתות שלהם, נוכל להפטר מהצי הנבולוני אחת ולתמיד!"

אם הוא היה מטיל 2 או 3 בקוביה, הרדאר לא היה מצליח לאתר שום דבר. אם הוא היה מטיל 1, שכירי החרב שהוא היה מוצא כבר היו מועסקים בידי הצי הנבולוני!

## מזל וביש-מזל!

כשהם נתקלים בעימות, קונפליקט, או אירוע מסוכן, הגיבורים צריכים להכריע אותו באמצעות נחישות, עורמה והטלת קוביות. בכל פעם שהמנחה מרגישה שהצלחת הגיבור במשימה אינה מובטחת, השחקן מטיל את הקוביות. מספר הקוביות שהשחקן מטיל תלוי בקושי של המשימה. משימה שהסיכוי לכשלון בה קטן תתן לו שלוש קוביות. משימה ממוצעת תתן לו שתיים. למשימות קשות הוא יקבל קוביה אחת בלבד!

אל תטיל עדיין את הקוביות! כשחקן, יש לך אפשרות להוסיף עוד קוביות להטלה. השתמש בדברים מהרשימה הבאה כדי להוסיף עוד קוביות להטלה. ניתן להשתמש ביותר מאחד: לדוגמה, אם הגיבורה מפגינה תעוזה ושימוש בסגנון, השחקן יקבל שתי קוביות נוספות!

אתגר!	
משימה פשוטה	3 קוביות
אתגר רגיל	2 קוביות
בעיה רצינית!	קוביה

**סגנון** - השחקן מקבל קוביה נוספת אם הסגנון של הגיבור שלו מתאים לסוג האתגר.

**תעוזה** - אם הפתרון לאתגר הוא מסוכן וראוותני, ודורש אומץ לב וקור רוח של גיבור שבגיבורים, השחקן מקבל קוביה נוספת.

**מלה מדעית** - אם השחקן בוחר להטיל את קובית המדע יחד עם הקוביות הרגילות, הוא יקבל קוביה רגילה נוספת. לאחר ההטלה, הוא חייב להשתמש במלה המדעית המתאימה מדף הדמות שלו כדי לתאר את התוצאה.

הסגנון שלך	+קוביה
מלה מדעית	+קוביה
גבורה	+קוביה

הטל את כל הקוביות, ובחר את התוצאה הגבוהה ביותר (מבין הקוביות הרגילות - לא קוביית המדע!). התוצאה שבחרת מראה עד כמה כבירה הייתה ההצלחה או עד כמה מסחרר היה הכשלון.

### כנגד הגורל!

1 - כשלון איום-תפנית
2 - כשלון גרוע
3 - כשלון
4 - הצלחה
5 - הצלחה טובה
6 - הצלחה אגדית+תפנית

**1 כוכבים ארוזים!!** - הגיבור לא רק נכשל במה שניסה לעשות, אלא גם מצליח לסבך את כוחות הטוב או את שאר הגיבורים! השחקן מאבד תפנית מדהימה.

**2 אבוי!** - כשלון ברור ומביך.

**3 כמעט!** - כשלון על גבול ההצלחה.

**4 הידד!** - הגיבור מצליח ללא בעיות.

**5 וואו!** - הגיבור מטפל בבעיה בתעוזה ובכשרון יוצאי דופן, לקול קריאות ההשתאות של כל הנוכחים.

**6 שביט ורעם!!** - הגיבור זוכה להצלחה אדירה ומופלאה, והשחקן זוכה בתפנית מדהימה!

כשחקן, אתה מספר מה התוצאה של הפעולה, כשאתה מסתמך על המספר שקיבלת (ועל המלה המדעית, אם השתמשת בקוביית המדע). הצלחה מאפשרת לך להכניע חבורה של בריונים, לקפוץ מעל תהום פעורה, או לזכות באהדת המועצה הגלקטית. כשלון גורם לגיבור לברוח מהבריונים או להלקח בשבי, להתלות מקצה הצוק בקצות האצבעות, או לעורר את חמתם של חברי המועצה.

כשהוא רודף אחרי ספינות-הכורית של הוורגוקס, קפטן להב מנסה לנווט את הספינה על קצהו של חור שחור. המנחה מחליטה שזאת משימה קשה, ונותנת לו קוביה אחת בלבד. הסגנון של קפטן להב הוא טייס-חלל נועז, והשחקן רוצה להשתמש גם במילה מדעית, מה שנותן לו שתי קוביות בונוס - שלוש קוביות בסך הכל. השחקן מטיל את הקוביות (גם את קוביית המדע!) ומקבל תוצאה של 5 - וואו! הוא מייד אומר: "אם אני רק אצליח לכוון את התותח לזווית המתאימה, אני אוכל לגרום לחור השחור לפלוט קרינה קוסמית שתפרק את הספינות אחת ולתמיד!" לפני שהוא משמיד את הספינות.

## תפניות מדהימות בעלילה!

בכל פעם שהגיבור שלך נקלע לצרה, ואתה רוצה להטיל שוב את כל הקוביות, תוכל להשתמש באחת מן התפניות המדהימות בעלילה שלך כדי לעשות זאת. תוכל להשתמש בתוצאות החדשות רק אם הן טובות יותר מאלה שהטלת קודם לכן. תוכל להשתמש בכמה תפניות מדהימות כדי להטיל שוב את הקוביות מספר פעמים, עד שתגיע לתוצאה הרצויה או עד שייגמרו לך התפניות. אל תשכח לתאר את תוצאת ההטלה הישנה לפני שאתה מתאר כיצד הגיבור נחלץ מן הצרה וידו על העליונה!

### תפניות מדהימות!

שימוש בתפניות מדהימות בעלילה מאפשרות לך להטיל מחדש את הקוביות!

מספר התפניות לא יכול להיות נמוך יותר מאפס: אם אין לך עוד תפניות מדהימות ועליך לוותר על אחת, לא קורה שום דבר.

מרסקון רץ במעבה הג'ונגלים של בסנאק-7, בנסיון להמלט מן הדינוזאורים האימתניים שרודפים אחריו ולחזור לספינה. הדינוזאורים הם מהירים, ולכן המשימה קשה. ללא קוביית בונוס, השחקן של מרסקון מקבל קוביה אחת בלבד. 1! השחקן מאבד תפנית מדהימה! הוא מספר מה קורה: "מרסקון רץ מהר ככל יכולתו, ולא שם לב שהוא פוסע היישר אל תוך בור עמוק, שבתחתיתו בריכה מבעבעת של לבה רותחת!". למזלו של מרסקון, לשחקן יש עוד תפנית, והוא מעביר אותה למנחה כדי שיאפשר לו להטיל מחדש את הקוביה, ולקבל תוצאה טובה של 5! השחקן ממשיך: "תפנית מדהימה בעלילה! בזמן שהוא נופל במהירות אל מותו, מרסקון מתעשת וקורא בקשר לטייס האוטומטי של הספינה. בתוך שבריר שניה, הספינה מגיעה וצוללת אל תוך הבור, ומחלצת את מרסקון ממש לפני שהוא פוגש בקרקעית הרותחת!"

## פעולות זדון

את הנבל משחקים בצורה שונה מזו שמשחקים גיבור. המנחה צריכה להשתמש בו כדי לגרור את השחקנים למצבים מסוכנים ולהעמיד אותם בפני תעלומות סבוכות. האתגרים תמיד קשים יותר כשמעורב בהם נבל!

### זהירות, נבל!

הגיבור מאבד קוביה כשהנבל משתמש בסגנון או במלה מדעית.

ראשית, כדי להכניס את הנבל לסיפור, הטיל קוביה כדי לבחור מילה מדעית. עלייך להשתמש במלה המדעית שהתקבלה מתישהו במהלך הסצנה כדי לתבל בה את דבריו המרושעים.

שנית, כששחקן מטיל את הקוביות, והנבל נמצא בסביבה, הגיבור נמצא בסכנה! על כל אחד מהמצבים הבאים, השחקן מאבד קוביה. בכל מקרה, השחקן מטיל לפחות קוביה אחת. הנבל לא משפיע על הטלות קוביה שנועדו לשנות את העלילה.

**סגנון הנבל** - הסגנון של הנבל מתאים לאתגר שהוא מציב.  
**מלה מדעית** - הנבל משתמש במלה מדעית כשהוא מנסה לסכל את תכניותיו של הגיבור.

נגה שבתאי קופצת מעל ראשיהם של חיילי המשמר המלכותי, ומנסה לחטוף את קרן ההשמדה מידי של הקיסר שטקה. הסגנון של נגה הוא ספורטאית מוכשרת, ועל כן היא זוכה בקוביית בונוס להטלה. הקיסר צועק לעומתה - "עזבו אותה, שומרים! הכח העצום שלי לבדו יכול לטפל בשרץ האנושי!". האתגר מתאים לסגנון של הקיסר, רודן גאוותני, ועל כן נגה מאבדת את קוביית הבונוס.

## **שאל את הפרופסור**

החלק האחרון נועד לענות על שאלות שעלולות להתעורר אצלכם בזמן שתשחקו בהרפתקאות בחלל!!!

### **מה זה? אין חוקי קרב?**

קרב הוא אתגר כמו כל אתגר אחר. המנחה מתאר את המצב שהגיבורים נמצאים בו, ומחליט אם יש צורך להטיל קוביות - ואם כן, כמה. ברוב ההרפתקאות יהיו מספר קרבות, אבל הקרב לא צריך לדרוש הטלות מסובכות יותר מפעילויות אחרות. אם הגיבור מתמודד עם קבוצה קטנה של חיילי אויב, מספיקה בדרך כלל הטלת קוביה אחת כדי להחליט מה תהיה תוצאת הקרב. כשהנבל מזמין את אחד הגיבורים לקרב היאבקות או למשחק שחמט, כל הטלת קוביות יכולה לייצג מהלך אחד, כדי לקבוע למי יש יתרון בכל רגע מהקרב. מה שחשוב הוא שההיקף של האירוע שהטלת קוביות אחת מייצגת תלוי באנשים שמשחקים את המשחק.

### **בתור המנחה, איך זה שאני לא מטילה קוביות?**

את מטילה את קוביית המדע של הנבלים, אבל את לא מתחרה בהטלת קוביות מול השחקנים. התפקיד שלך כמנחה הוא לספק אתגרים מעניינים, נבלים מאיימים ומעל הכל - הרפתקאות בחלל!!!

### **אני שחקן... ואני יכול לשנות את העלילה?**

נכון מאוד. הרפתקאות בחלל!!! שם דגש על יצירה משותפת של כל הקבוצה. כשחקן, התפקיד שלך הוא לא רק לשחק את תפקידו של הגיבור, אלא גם להפתיע את המנחה ושאר השחקנים, לתרום לעלילה ולהוסיף לה נפח ואירועים חדשים. לא מומלץ לשנות את מוקד העלילה או את המטרה המרכזית (אלא אם זה בסדר עם שאר השחקנים), אבל הוספה של דמויות חדשות, חפצים מעניינים ומצבים מאתגרים תתרום להנאה של כולם.

### **אם השחקנים משנים את העלילה, איך אני, המנחה, יכולה לכתוב אותה מראש?**

את לא! בהרפתקאות בחלל!!! העלילה נכתבת תוך כדי משחק, על ידי כל הקבוצה! הנחיה של המשחק דורשת אלתור מהיר והצבה של אתגרים חדשים בפני השחקנים. אם את רוצה להתכונן מראש למשחק, אל תכתבי עלילה שלמה! משחק טוב מתחיל מנבל מאיים. מיהו הנבל? על מי הוא מאיים? ואיך הוא עושה את זה? איפה הוא נמצא, ומה צריכים לעשות כדי להגיע אליו? כדי לעזור לך לאלתר, תוכלי להכין מראש רשימה של סצינות מגניבות, דמויות מעניינות ואתגרים מסובכים שתוכלי להשתמש בהם כדי להגיב למעשים של השחקנים. חשוב שתמיד תהיי מוכנה לשלב את מה שכתבת כך שישתלב בעלילה שאת יוצרת בזמן המשחק ביחד עם השחקנים, ולא ישתלט עליה!

## **יש לי מלה מדעית מעולה, אבל היא לא ברשימה שלי!**

המלים מדעיות נועדות לגרות את הדמיון שלך, לא להגביל אותך. אם יש לך מלה מעולה שמתאימה למצב שאתה נמצא בו, השתמש בה! אם תרשים איתה את השחקנים האחרים, המנחה תתן לך להשתמש במלה החדשה במקום בזו שבדף הדמות שלך.

## **הגיבורים מתגברים על המכשולים יותר מדי בקלות! אנחנו רוצים אתגר גדול יותר!**

אם כל הקבוצה רוצה לראות את הגיבורים נכשלים לעתים קרובות יותר, תוכלו להפחית תמיד קוביה אחת (או שתיים!) ממספר הקוביות שהמנחה נותן על קושי המשימה. חשוב שלא תנסו לשחק עם רמת הקושי לפני שאתם מצליחים להשלים לפחות משימה אחת!

## **אנחנו רוצים רשימת מלים מדעיות ארוכה יותר! מה עושים?**

פשוט החליפו את קוביית המדע בקוביה עם יותר פאות, והאריכו את רשימת המלים כדי שתתאים למספר הפאות. אל תשמשו בקוביה מורכבת יותר מקוביית עשרים, או שתבזבזו את כל היום בהכנת דפי דמות!

## **וכך מסתיימת לה ההרפתקה.**

הטקסט הוא לעתים בלשון זכר, לעתים בלשון נקבה, ומכוון תמיד לשני המינים כאחד.

© כל הזכויות על הטקסט המקורי שמורות לזאק ארנסטון (2001). העיבוד והתרגום העברי (2009) נעשו בידי אלון אלקין, בהסכמתו של המחבר. ניתן לשכפל את המסמך לצורך שימוש אישי ולא-מסחרי. כל שימוש ציבורי או מסחרי בטקסט יעשה בהסכמתו המפורשת של המחבר בלבד.

משחקים נוספים, טובים לא פחות, אפשר למצוא באתר המחבר: <http://www.harlekin-maus.com>  
תלונות והערות על העיבוד, או משוב בעברית על המשחק ניתן לשלוח למתרגם, [daselkin@gmail.com](mailto:daselkin@gmail.com)  
תלונות, הערות ומשוב באנגלית ניתן לשלוח למחבר, [zak@harlekin-maus.com](mailto:zak@harlekin-maus.com)

המחבר אומר: אני מאמין במשחקים פשוטים עם שיטות משחק פשוטות. אנשים הם יצירתיים ומורכבים כל-כך בעצמם, שמשחק לא באמת צריך כמויות אדירות של ספרי-חוקים ותוספות כדי לתאר לפרטי-פרטים כל חפץ וחפץ. הרפתקאות בחלל!! נוצר מתוך האהבה שלי למדע-בדיוני זול, בעיקר זה שרואים בסרטים ובקומיקסים גרועים. כשתכנתי את המשחק, היה לי רעיון מרכזי אחד: השחקנים אמורים לצעוק מונולוגים נדושים בכל רגע נתון. כל סצינה אמורה לכלול בתוכה גילוי וחקירה של משהו חדש ומוזר, או שימוש בחוק מדעי (מופרך לחלוטין) כדי להתגבר על קשיים.

והמתרגם מוסיף: הקורא העברי נאלץ להתמודד עם היצע דל של שיטות משחק מתורגמות. המחסור בשיטות משחק חינוכיות, פשוטות אך מתוחכמות, שמציגות גישה חדשה ורעננה למשחקי תפקידים, הוא חמור עוד יותר. אני מקווה שהטקסט המתורגם הזה, קצר ככל שיהיה, יוכל להעשיר מעט את המבחר.