

# וילה היסטוריה

## מכניקת משחק - חוקים, כללים וציפיות

ככלל, מכניקת המשחק שלנו נחשבת קלילה ואינטואיטיבית ביותר ומאופיינת במספר קטן של כללים וחוקים. קראו את העמודים האלו ותוכלו להבין את המשחק. אנו זמינים לשאלות והבהרות.

### 1. מבנה המשחק

- **האירוע:** המשחק הוא אירוע חגיגה המתרחש בתוך וילה.
  - **לוי"ז:** לאירוע הזה, כמו לכל חגיגה רומית המתוכננת היטב, יש לוח זמנים. לוח הזמנים הזה מכיל בתוכו סצנות ואירועים שצוות המשחק מכניס וזמני סעודה. חלק מהסצנות שצוות ההנחיה יכניס יהיו מרכזיות וחלק משניות.
  - **סצנות ואירועים גלויים:** הדמויות במשחק ידעו מתי האירועים האלו מתקיימים ויוכלו גם לשאול עליהם במהלך המשחק ולצפות להגעתם.
  - **סצנות ואירועים סמויים:** בלוח הזמנים של המשחק חבויים אירועים סמויים, חלקם קבועים מראש בלוח הזמנים, חלקם יופעלו בהתאם למצב התקדמות המשחק.
- **הנחיית המשחק:**
  - **מנחי משחק:** צוות מנחי האירוע (מאסטרים) יפגוש אתכם בשני אופנים:
    - **הנחיית אין-פליי (בזמן המשחק):** לעיתים מנחים יהיו מחופשים לדמויות, שמטרתן הנחיית משחק מתוך ההתרחשות ותוך כדי תנועה. דמויות כמו ראש המשפחה המארחת את החגיגה ו"הדוקטורה" (DOCTORE) - מאמנם של הגלדיאטורים - יהיו דמויות שישוחקו על ידי מנחים. דמויות אלה ישתמשו בכלים פנים-משחקיים כדי לאזן את המשחק (ראו פרק 2), ינחו אירועים גדולים, יקדמו עלילות שונות ויהיו שם כדי לאפשר לכם להיכנס עוד ועוד למשחק ולחוויה.
    - **הנחיית אוף-פליי (מחוץ למשחק):** מנחי המשחק יהיו זמינים עבורכם במהלך המשחק ונוכחים בסביבת האירוע, יהיו אחראים על התנהלות לוחות הזמנים ויתפעלו את "מאחורי הקלעים" של המשחק. אם תרצו לפגוש אותם, אתם תדעו לאן להגיע והם יהיו שם כדי להיפגש ולתת מענה לשאלות, ויהוו מקום להתייעצות.
  - **דמויות הנחיה:**
    - **דמויות קטנות-היקף של 'צוות שחקני ההנחיה':** אלו ישחקו תפקידים רבים ומתחלפים: משרתים, אורחים, שומרים ודמויות נוספות. כל אותם תפקידים לא יהיו תפקידים קבועים ומטרתם לתת לכם עוד מחוויית המשחק ולתפעל את אירועי החגיגה השונים.
  - **שחקנים ושחקניות במשחק:**
    - **סגנון המשחק:** במשחק הוילה תיכנסו לתקופה עתיקה, ימי גדולתה של רומא. חיתוך הדיבור אז היה שונה, כללי ההתנהגות המקובלים והיחסים האנושיים היו נראים אחרת. מה שהיה נהוג אז, לא נהוג היום ונדרשת התאמה יחסית מצד השחקנים לרוח התקופה. אנו מעודדים אתכם לשאוב השראה מסרטים וסדרות על התקופה, ולחשוב ולהתאמן לפני המשחק על גיבויים, מחוות והתאמת סגנון הדיבור של הדמות שלכם לתקופה. אנו גם נספק לכם כלים תיאטרוניים בסדנאות שייערכו לפני המשחק ובמסמכי העשרה. אנחנו ממציאים לקחת ברצינות המתאפשרת לכם את סגנון המשחק, כדי שלכם ולכולם תהיה חוויה אותנטית ככל הניתן.
    - **דפי הדמויות:** לאחר תום תהליך הליהוק שבסופו נכריז בפניכם על הדמות שלכם, תקבלו "דף דמות" המכיל את סיפור הרקע של הדמות שלכם, מניעה, קשריה, תכונות האופי, סודות, משאבים וקשרים עם דמויות אחרות.
    - **דף הדמות** הינו **לעיניכם בלבד** ומהווה את הפרספקטיבה של הדמות שלכם על עולמה. ניתן ליצור קשרים עם שחקניות ושחקנים שהדמויות שלהם קשורות בדמות שלכם, אך לא לחשוף את דף הדמות אליהם או מידע שלא מפורט בתיאור הקשר ביניכם. אנחנו מעודדים בני אותן משפחות לחשוב יחד על משחק המשפחה שלהם ואף לתכנן יחד את הגעתם למשחק.

■ **לא ניתן לשנות פרטים קיימים ו/או להוסיף פרטים נוספים לגבי הדמות אם הם**

**נוגדים את המידע שקיבלתם וכבר קיים לגבי הדמות.** הדבר יפגע במשחק ובמארג הדמויות.

■ **ניתן לבצע התאמות ושינויים רק לגבי קווי האופי של הדמות.** ורק ברמה

שתאפשר לכם לשחק אותה בנוחות.

■ לכל שאלה לגבי הדמות אנו מזמינים אתכם לפנות אל צוות המשחק.

○ **יחסי המעמדות במשחק:** במשחק מספר סגנונות משחק.

■ **עולם האצילים:** האצילים במשחק לרוב יהיו בני המעמד הגבוה ביותר. תיאורי הדמויות

(כפי שתקבלו כחלק מדרך הדמות שלכם) יסבירו לכם את מקומכם בעולם. היחסים בין האצילים, הינם בהתאם למעמדם המתואר. בתוך המשפחות והתאים (קבוצות שאין ביניהן קשרי דם) במשחק יהיה קל לדעת הירארכית / חברתית מי מעל מי, מי נחשב יותר ומי פחות. בין המשפחות והתאים השונים יהיה לכם קשה יותר להבחין בהבדלי המעמדות, שכן זהו מפגש מגוון ביותר.

● לדמויות במעמד גבוה משלכם מכם יש לפנות באופן מכובד. האווירה לא תמיד תהיה כל כך רשמית, משום שזו חגיגה והאווירה בה תהיה יחסית יותר משוחררת ומאפשרת. אם זאת, בענייני דברים רציניים, יש לכבד בהתאם המעמד.

● כל מחווה שדמויות אחרות יעשו מולכם הינה דבר להתייחס אליו וללמוד דרכו על איך תופסים אתכם בעולם ומה חושבים עליכם. נסו גם לשדר לדמויות אחרות את כוונתכם כלפיהם.

● **אצילים ועבדים** - אציל יפנה לעבד לשם קבלת שירות או סיפוק איזשהו צורך מסוים (שעשוע לדוגמה). לא נהוג לראות אציל יושב לצד משרת/גלדיאטור כששניהם משוחחים, הדבר יעורר תגובות אצל רבים, שכן, איזו סיבה בעולם יכולה להיות לאציל להתעניין כך בחייו עבד. לכן, אם יש עניין פרטי שירצה אציל לשוחרר עם עבד, יצטרך לעשות זאת בחשאי. יש במשחק מספר דרכים לעשות זאת. הדבר כמובן תקף פי כמה כאשר מדובר ברצון של עבד לדבר עם אציל. צריכה להיות לעבד סיבה "טובה מאד" כדי לפנות אל דמות אצילה.

■ **עולם העבדים:** במשחק תפגשו ותשחקו מגוון סוגים של עבדים. הקבוצה הגדולה ביותר היא הגלדיאטורים (אותם ישחקו שחקנים), אחריהם רבי-משרתים (אותם ישחקו גם שחקנים וגם חברים מצוות ההנחייה), ולבסוף, משרתים פשוטים (אותם ישחקו צוות דמויות ההנחייה).

● כל אלו מוגדרים עבדים: בני אדם אשר החופש שלהם נשלל מהן ממגוון סיבות. חלקם ויתרו מזמן על הרצון להיות חופשיים ואולי אפילו השלימו עם מקומם או מרוצים ממנו. חלקם יעשו הרבה כדי להשתחרר מכבלי אדוניהם.

● **גם בין העבדים השונים קיימים מעמדות:**

○ תוכלו לפגוש במשחק עבדים שמעמדם כה גבוה, עד כדי שהם מתפקדים ונמצאים בסביבת האצילים, ממלאים בשבילים משימות תחת אמון מלא, ויש כאלו שאפילו מקיימים עמם קשרים של קרבה. ○ גם היחסים בין העבדים לבין עצמם הם עולם ומלואו: לעיתים במלחמת מעמדות, לעיתים בקשרים של קרבה, הדדיות ושיתוף פעולה.

● אנו מצפים משחקני העבדים השונים ללמוד את מקומם ותפקידם ולהתייחס אליו במשחק. חלק מהדמויות נמצאות במירוץ לביסוס מעמדן, ואחרות חושבות שיש דברים אחרים העומדים על הפרק שחשוב יותר לעסוק בהם.

○ **משחק הגלדיאטורים:** במשחק הגלדיאטורים מתווסף נדבך נוסף: היותם לוחמים ונלחמים במשחק.

■ לוח הזמנים שלהם יהיה מקביל אך שונה משל האצילים ויכלול בתוכו את שגרת האימונים שלהם, זמני אוכל והתרעננות, אירועים המשיקים לאירועי החגיגה, מספר אירועים סודיים הקשורים להיותם גלדיאטורים.

■ היות הגלדיאטורים לוחמים, תגרום לאינטראקציות בעלות אופן פחות "פוליטי" ויותר לוחמני במשחק.

- הגלדיאטורים יהיו נתונים תמיד תחת עינו הבוחנת של הדוקטורה, מאמנם. לאורך המשחק יתוגמלו או יענשו הגלדיאטורים ע"י הדוקטורה.
- אצילים גם הם יקבלו את הזכויות להיות בשליטה כזו או אחרת על הגלדיאטורים, חלק מתוקף היותם ממעמד גבוה, וחלק משום שישכרו בכסף את הגלדיאטורים לשימוש באירוע.

## 2. מצבי קיצון עלילתיים והתמודדות עמם

- אנו רוצים לאפשר לכל השחקנים לשחק את הדמויות שלהם לאורך כל המשחק. לכן, לא יתאפשר להרוג דמות לאורך המשחק, אלא רק בשעה האחרונה של המשחק - דמויות יוכלו למצוא את סופן.
- יתכן וסוד גדול ייחשף, או שיתגלה כי דמות מסוימת בגדה במשפחה - סיטואציות כאלו עלולות להביא למחשבה בה לפי ההיגיון, נדרשת ענישה כמו כליאה או אפילו מוות, מה שבמשחק לא יתאפשר באופן מיידי.
- הנה מספר דרכים להתמודדות עם מצבים כאלו:
  - **ברמת השחקנים:** עליכם השחקנים להבין את האחריות ההדדית כלפי שחקנים אחרים במשחק. יחד, נשתמש ביצירתיות שלנו כדי להתמודד עם מצבי קיצון עלילתיים - להלן מספר דרכים אפשריות להגיב במצבים שכאלה:
    - **"נטפל בזה אחר כך"** לדוגמא: דמות א' מגלה שאחיה, דמות ב' בגד במשפחה שלהם. היא תגיב ב-"נטפל בזה אחר כך" כדי לשחרר ולהשתחרר מהסיטואציה ולהמשיך את המשחק בתוספת מתח גדול ביניהם או אווירה קודרת של תחושת פגיעה.
    - **ענישה:** ישנן מספר אפשרויות להעניש דמות, באם הדבר מתאים:
      - **עונש כאן ועכשיו:** השחקנים מתכנסים ומוצאים עונש יצירתי לדמות, שיתרחש כאן ועכשיו. לדוגמא: מכות שוט, משפט שדה משפחתי, לבצע משימה מסוימת. על העונש להיות קצר ומיידי, כאשר בסופו הדמויות יקבלו שהדמות נענשה וימשיכו הלאה.
      - **עונש בסכנת מוות בסוף האירוע:** השחקנים מתכנסים ומחליטים על עונש שאפשר לצאת ממנו בחיים כמו למשל "עונש מוות בזירה" או כל דבר יצירתי דומה באופיו. **לקראת סיום המשחק יהיה זמן ומקום לדברים אלה.** ועד אז, תוכל הדמות להמשיך את המשחק תחת עול העונש.
      - **עונש לאחר המשחק:** השחקנים מתכנסים ומחליטים על עונש שיקרה לאחר סיפור המשחק. עד אז, תוכל הדמות להמשיך את המשחק תחת עול העונש.
      - עונש על ידי בעלי הוילה (ראו בהמשך)
  - **ברמת צוות המשחק:**
    - **טמפורליס דומיני - Temporalis Dominii** - בתחילת האירוע **הדמויות** חותמות כולן ב"אין בפליי" בכניסה לוילה על הסכמה שהיא בעצם "אוף פליי" - הם חותמים שמעתה ולאורך האירוע, בעל הוילה הוא הריבון עליהם בחגיגה, הדמויות מסכימות לתת לו כוח עליהן בהקשר של "דיני דברים כבדים" המתרחשים בזמן החגיגה - השחקנים יודעים שהדבר הוא לטובת ניהול סיטואציות קיצון משחקיות כדי שדמויות לא ימותו **ולא** כדי שבעל הוילה ינצל את כוחו. בענייני חיים ומוות, בגידה וכדומה, אם נרגיש צורך בכך, ניקח לעצמנו את הסמכות להחליט מהו העונש שיקבלו הדמויות, כדי שהדמויות יוכלו להמשיך להשתתף. הכלל תקף גם לגבי דמויות **רב המשרתים** בוילה לגבי דמויות של רבי-משרתים אחרים והדוקטורה, מאמן הגלדיאטורים - לגבי הגלדיאטורים.
    - **פתרונות אוף פליי:** תמיד ניתן ללכת הצידה ולפתור סיטואציות משחקיות בשיחה מחוץ לדמויות. אתם מוזמנים לעשות כן כאשר מרגישים שאין ברירה, וניתן כמובן לפנות אלינו לסייע יצירתי בפתרונות. ייתכן שגם אנחנו נפנה אליכם בבקשה לשוחח מחוץ לדמויות.

## 3. משאבים, סודות ועסקאות

- כמה מילים לפני החלק הבא:** מרכז החוויה בוילה היסטוריה אינו נשען על נצחון או הפסד. יש בו סיפור וחוויה שאנו יוצרים כולנו יחד. משחק המשאבים המפורט להלן - כל תכליתו היא לייצר לכם עוד דרכים לרול-פליי (משחק תפקידים) טוב ומהנה. הניצחון, השגת הכוח והשליטה נתפסים לעיתים כתכלית הכל, ואולי נדמה שרק בהם נמצאת ההנאה, אך בלארפ טוב, אנו מאמינים שסיפור מוצלח וחוויה משותפת, גם חוויה של הפסד - יכולים לעלות על כל ניצחון שהוא. לכן, **השתמשו במשחק המשאבים כדי לייצר סיפור טוב, יהיה הסיפור אשר יהיה, וגם להשיג כוח זה בסדר;**

## • משאבים:

- **כרטיסי "משאב":** חלק מהדמויות יחזיקו בכרטיס משאב (אחד או כמה). כל משאב כזה יהיה לרוב משאב כלכלי, או משאב מעולם הידע.
  - כל משאב **יסומן במדבקה מיוחדת**, כך שתוכלו לדעת שמדובר ב"חפץ-משחק".
  - כרטיס משאב הינו יחידה אחת שלא ניתנת לחלוקה בעסקה: לדוגמא, אם יש לי כרטיס משאב שכתוב בו "50 סוסים", אינני יכול לחלק ל-25 סוסים בעסקה עם אדם א' ו-25 עם גברת ב', אלא רק לשאת ולתת עליו כיחידה אחת של 50 סוסים: זה הכל או כלום.
- **קיום עסקאות:** כדי להחליף כרטיסי משאב עליכם לקיים "עסקה", **מותר לחשוף משאבים בין שחקנים, אך אין אפשרות לתת משאב לדמות אחרת מבלי לקיים עסקה**.
  - עליכם לחפש את "פקידי העסקאות" (אלו יהיו דמויות הנחייה של משרתי הבית) ולהצהיר בפניהם שברצונכם "לבצע עסקה".
  - ישנן שתי סוגי עסקאות שניתן לקיים:
    - **עסקה רשמית:** מתבצעת ב'עמדת העסקאות' בנוכחות פקיד עסקאות (עיתוי: מתואם אתכם).
    - **עסקה מתחת לשולחן:** עסקאות אלו לא יוכרזו ב'מרפסת ההכרזות' (הסבר בהמשך). (מיקום ועיתוי: נקבעים על ידכם), עליכם למצוא את פקיד העסקאות מהסוג הזה.
    - **מזמין העסקה חייב להיות אדם שמבצע אותה בפועל**, כלומר, שהוא צד בעסקה. ניתן לשלוח שליחים בשמכם רק כדי לזמן את פקיד העסקאות אך הוא יהיה חייב לפגוש אתכם אישית כדי לתאם את העסקה.
- **מרפסת ההכרזות:** זוהי מרפסת קטנה ומרכזית במיקומה בוילה. עליה יעלו מדי פעם דמויות מנחות כדי להכריז בגאווה על עסקאות רשמיות שהתבצעו. אנו מעודדים אתכם לעלות עליה גם כדי להגיד דבר מה. מי שיאזינו להכרזות, יוכלו לדעת הרבה על המתרחש במשחק.
- **סודות:** דמויות רבות במשחק מחזיקות בסוד אחד או יותר, חלק מהדמויות יגלו במהלך המשחק סודות שונים ומגוונים. סוד הוא כמו משאב, השתמשו בו כדי לקדם את עצמכם, את משפחתכם. אדם חכם אמר פעם: "סוד טוב הוא כמו תפוז, יותר כיף לסחוט אותו מאשר לזרוק למישהו בפנים".
- **כסף במשחק:** רוב הדמויות במשחק יתחילו עם "מטבעות-משחק" שיחולקו בתחילת האירוע. המטבעות הן סכום הכסף שהדמות הגיעה עמו לאירוע, "הכסף שיש עליה". במשחק מספר שימושים לכסף:
  - **שירות של 'דמות הנחייה':** לפעמים שירות מסוים מדמות הנחייה יעלה סכום מסוים של מטבעות. מגיש השירות ינקוב במחיר. (לדוגמא: קיום עסקה, ריגול, סידור להיפגש עם דמויות ממעמד שונה וכד')
  - **רכישת דבר מה:** לאורך המשחק יתקיימו מכירות. (לדוגמא: שיקוי מהדוכן בשוק, רכישת גלדיאטור לתקופת האירוע, משאב שעולה סכום מסוים של מטבעות)
  - **כסף בין שחקנים:** תוכלו לשלם לדמויות תמורת פעולות שיבצעו בשבילכם, או להעניק להם מטבע או שניים כמחווה תודה.
  - במקומות מסוימים בוילה, יוחבא או יפוזר כסף, תרגישו חופשי לקחת בסתר.

## 4. חללים ומרחבים במשחק

בשטח המשחק תמצאו חללים ומרחבים רבים, חלקם קבועים, חלקם משנים את צורתם, חלקם נגישים רק לדמויות מסוג מסוים וחלקם נגישים רק בזמנים מסוימים. הנה פירוט שלהם:

- **חדר האורחים:** ממוקם בתוך הוילה | מותר לאצילים\*
- **זירת הקרבות:** ממוקמת בתוך הוילה | מותר לכולם
- **עמדת העסקאות:** ממוקמת בחצר הפנימית של הוילה | מותר לאצילים
- **פינות ישיבה:** מפוזרות בכל שטח המשחק | מותר לאצילים
- **בית מרחץ:** ממוקם אחרי המדשאה | מותר בזמנים מתחלפים בין אצילים ובין גלדיאטורים
- **אוהלי סעודות וסדנאות:** אוהלים גדולים במרכז המדשאה | מותר לאצילים
- **מרפסת ההכרזות:** ממוקמת בחצר הפנימית של הוילה | מותר לאצילים
- **חדר תפילה:** מקדש קטן הממוקם במדשאה | מותר לכולם
- **מתחם מקורה של הגלדיאטורים:** ממוקם בתוך הוילה | מותר לגלדיאטורים

- **שוק:** ממוקם בשולי שטח המשחק ("מחוץ לוילה") | (פתוח בזמנים משתנים) | מותר לאצילים
- **מטבח:** ממוקם ליד המדשאה | מותר לכולם
- **החורשה:** ממוקמת בשולי שטח המשחק ("מחוץ לוילה") | מותר לאצילים
- **ה"גוב":** מיקום לא ידוע.

**\*המילה אצילים מתייחסת גם לעבדים המקורבים להם, נתון להחלטתם.**

**\*זה שמוגדר שאין כניסה למקום, לא אומר שאין דרכים להכניס לשם אדם שלא ממעמדו להיכנס: אצילים יכולים**

**להחליט להכניס עמם עבדים או לחילופין עבדים יכולים להתגנב ולהסתכן בעונש.**

## 5. לחימה במשחק

- **מי נלחמים?** - רובה המוחלט של הלחימה במשחק מתבצע על ידי דמויות הגלדיאטורים. נדירות יהיו הפעמים בהן אצילות ואצילים ילחמו (יכול לקרות כשעשוע, התערבות או עונש).
- **איך נלחמים? \ סגנון הלחימה** - סגנון הלחימה במשחק הנו "**לחימה תיאטרלית**" - סגנון לחימה שהוא כולו הצגה מאולתרת של קרב, בו משחקים את הפגיעות, מגיבים ליריב ומטרתו להופיע יפה ולספק ללוחמים ולקהל חוויה מהנה (הנלחמים רשאים לקבוע ביניהם סגנון לחימה אחר בו ירצו לקיים את הקרב, כל עוד הוא אינו נוגד את כללי הבטיחות של המשחק)
- **מי מנצח? - לכל קרב יקבע אדיטור (עורך הקרב).** לעיתים הדוקטורה, לעיתים אחד האצילים, לעיתים אחד הגלדיאטורים במקרה של קרב שעשוע או תחרות פנימית שלהם. בסיום כל קרב - יסתיים איך שיסתיים, אדיטור הקרב או מי שהאדיטור מינה (יכול להיות גם קהל שלם שמצביע) - יכריז על המנצח בקרב. אין מוות בקרבות המשחק. השלכות הקרב יהיו סיפוריות בלבד. (השפלה למפסיד או למי שייצג \ "אנחנו עוד נתראה שוב בזירה" וכדומה)
- **כלי הנשק:** כלי הנשק עמם נלחמים הן חרבות ספוג אשר יסופקו על ידי המשחק (במקרה של שחקן אשר רוצה להביא אל המשחק נשק בתקן "רך" \ "בטל"ן 3.0" - יובא אל המארגנים לבדיקה מקדימה)
  - **נשקי "אימון":** רוב כלי הנשק במשחק יהיו צבועים בצבעי עץ. מה שאומר שקרבות איתם ישפיעו רק כ"מכות יבשות". רוב הקרבות במשחק יערכו עם נשקים אלה.
  - **נשקים "אמיתיים":** מעט נשקים במשחק יהיו צבועים בצבע "מתכתי". פגיעה מהם תגרום לנזק משמעותי: דימום וכדומה. לעיתים, יתבקשו הגלדיאטורים להילחם עמם. אף לוחם לא ימות בקרב כזה והם יוגדרו כקרבות עד דם-ראשון, או פגיעות זעירות. בשעתיים האחרונות של המשחק ביום האחרון ייתכנו קרבות עד המוות.