

הקדמה:

קודם כל, ברכות ושלומות!

הנה כמה נקודות חשובות בכללי למשחקי תפקידים חיים (לפחות לדעתי, ואני חכם או משהו אז תקשיבו):

- (1) תהיו אדיבים, תגיבו לרולפליי ברולפליי, תתנו לאחרים הזדמנות לזרוח באור הזרקורים ואפילו תדחפו אותם לשם.
- (2) להפסיד זה בסדר ולפעמים יותר טוב מלנצח, זה יכול להוביל לסצינות ולקווסטים מעניינים ויש המון אספקטים ללארפים ששווה לחקור את כולם עד כמה שללכת מכות עם נשקי ספוג זה כיף.
- (3) אל תהיו שמוקים, תשתדלו להפריד ידע שחקן ודמות. זה שחבר שלכם סיפר לכם על הדמות הממש מגניבה שהוא בנה כי הוא רצה להתלהב לכם **כשחקן** לא אומר שהדמות שלכם יודעת את זה.
- (4) אתם נמצאים במשחק תפקידים חי. תשתדלו שאם אתם יוצאים לאוף-פליי זה קורה במקום שמיועד לכך או כשכל הסובבים גם באוף-פליי כי לשאול את חבר שלך אם הוא רוצה לקפוץ לאכול אחר כך צ'יקי נאגי באמצע סצנה כשהוא בוכה על זה שהוא איבד כרגע את הנשק שאבא שלו הוריש לו וגם את יד ימין על הדרך, כנראה יהרוס את האווירה.

ועכשיו למכניקי!

מכניקה:

הבהרה קטנה לפני שנכנס לעומק הקראנץ':

אנחנו מכוונים לכך שיהיה קל לזכור את המכניקה בזמן קרב. במקום שכולם יצטרכו לזכור את כל החוקים כל הזמן המערכת מעוצבת כך שלכולנו תהיה אחריות אישית לזכור את היכולות שלנו ולא את היכולות של הסובבים אותנו. עם זאת, מערכת המכניקה נועדה להיות מורכבת מספיק כדי ליצור ייחודיות ולתת נפח טקטי ואסטרטגי למשחק. הדמויות שלנו מתחילות "חלשות" (בלי מיליון נק"פ או המון יכולות) ומתחזקות כל משחק. המכניקה גם נועדה לגרום לכולנו להרגיש ייחודיות ואימרסיביות. אנו מכוונים לכך שכשתבחרו בענף יכולות מסוים תרגישו גם משחקית וגם מכנית שאתם באמת משחקים ארכיטיפ פנטזי.

המכניקה מעוצבת כך שקרבות יהיו מהירים וקטלניים, היינו ממליצים לתכנן את השימוש המועט ביכולות שלכם בצורה האסטרטגית ביותר.

המכאניקה מנוסחת בלשון אתה אך מיועדת ופונה לכל השחקניותים:

סימנים מוסכמים ומושגים בסיסיים:

ידיים מוצלבות על החזה - השחקן באוף-פליי. אין להתייחס לשחקן או למעשים שהוא עושה באינפליי.

הצבעה/הצבעה ממושכת - כאשר שחקן מצביע על שחקן אחר זה אומר שהוא הולך להפעיל או הפעיל יכולת. אם אתה שם לב שמצביעים בסביבה שלך, עליך לוודא שהמצביע לא מנסה ליצור קשר עין איתך (אל תתעלמו בכוונה כי כמו שכבר אמרנו, אל תהיו שמוקים).

בלום - האזור בוורזון שבו הצבאות נפגשים כדי להלחם.

קת'רזיס - האזור בוורזון שבו הצבאות נחים בין קרב לקרב.

לימבו - האזור בו מוות שוכן, דמויות אשר מתו בקרב הולכות ללימבו.

נק"פ - נקודות פגיעה.

חבר / אויב - חבר הוא מונח המגדיר את השייכות של דמות לצבא שלך ו/או לצבא של בן ברית במערכת קרב. בהשלמה, אויב הוא אדם שלא שייך לצבא שלך או לבן ברית של הצבא שלך במערכת קרב.

גסיסה, מוות והשפעות:

גסיסה - דמות שהגיעה לאפס נק"פ נכנסת למצב גסיסה. הדמות חייבת ליפול על הרצפה ויכולה רק לזחול. אם אין באפשרותך לעשות זאת בצורה בטוחה יש לצאת מאזור הקרב וליפול לרצפה באזור בטוח. אם במשך דקה הדמות לא מקבלת טיפול או אם ווידאו את הריגתה, הדמות מתה (אין צורך להרביץ למי שעל הרצפה, לשים את הנשק עליו ולהכריז "ווידאו הריגה" מספיק).

מוות - הדמות מתה. לוקחת את עצמה והדברים שלה, מצליבה ידיים על החזה והולכת למוות.

חזרה לחיים ממוות (בזמן קרב) - דמות החוזרת ממוות חוזר לבלום עם 2 נק"פ. יכולות לא מתחדשות לאחר חזרה ממוות (יכולות המסומנות בכחול בעצי היכולות).

השפעות - כאשר משתמשים ביכולת אשר גורמת להשפעה יש ליצור קשר עין עם המטרה, להצביע על המטרה ולצעוק את שם ההשפעה. ברוב המקרים להשפעות אין זמן טעינה או דרישות מיוחדות כדי להטיל אותן. למרות שאין זמן טעינה או דרישות להטלה אנו ממליצים להוסיף פלאף מתאים כדי לגרום למשחק להיות יותר מגניב. לדוגמא: אם אני כהן מלחמה ואני מטיל הדף, לפני שאטיל את ההשפעה אוכל לצעוק משהו בסגנון של "כוח האלים יחזיר אותך למקום שממנו באת! הדף!"

בנוסף, אם יש לכם יכולת שנותנת לכם להתעלם מהשפעה רצוי להודיע לשחקן שמולכם שאכן הוטלה עליכם ההשפעה, אך היא פשוט לא עבדה.

לדוגמא: אם הטיילו עלי פחד ואני מתנגד להשפעה, אצעק משהו בסגנון "ראיתי דברים שאתה לא יכול לדמיין בכלל! אתה חושב שקסם פחד ישפיע עלי?!"

חלק מהדמויות יכולות להטיל השפעות בהצבעה וחלק יצתרכו להכריז את ההשפעה לפני הניסיון לפגיעה. לדוגמא: לוחם עוצמה יצטרך להכריז "מכת הדף" לפני שיניף את נשקו וינסה לפגוע באוייב שמלפניו, אם המכה פוגעת במטרה (לא חייבת להוריד נק"פ) ההשפעה תופעל.

רשימת השפעות שצריך לזכור:

הדף - על הדמות מיידית לקחת שלושה צעדים אחורה ולשים ברך אחת על הריצפה (תיזהרו בקרב, שיקול דעת).
פחד - על הדמות לברוח ממקור הפחד למשך חמש שניות ולא ליצור קשר עין עם מקור הפחד.
הקפאה - דמות שהוקפאה לא יכולה לזוז, להפעיל יכולות, היא בלתי פגיעה והשפעות לא חלות עליה כל עוד היא קפואה. מטיל ההקפאה חייב להצביע באצבע או אגרוף לכיוון מטרת ההקפאה למשך כל זמן ההשפעה.

מטיל הלחש יכול להחזיק את לחש ההקפאה למשך זמן של עד חצי דקה.

מטיל ההקפאה לא יכול לזוז אך יכול להשתמש בידו השנייה. ברגע שמטיל ההקפאה מאבד נק"פ מכל מקור או בוחר לסיים את ההקפאה, ההשפעה נגמרת. יש להפסיק לכוון את היד כלפי מטרת ההקפאה.
(השפעה) המוני - (העצמה של השפעה כמו הדף/פחד/הקפאה) על המטיל להניף את שתי ידיו אל קידמת גופו בזמן צעקת "(שם ההשפעה) המוני!" ההשפעה הנבחרת מופעלת על כל מי שמול מטיל ההשפעה (חברים ואויבים כאחד).

מכת (השפעה) - (העצמה של השפעה) על מפעיל היכולת להכריז "מכת השפעה" לפני ניסיון הפגיעה. רק אם המכה פוגעת ההשפעה מופעלת. **היכולת מתבזבזת בין אם המכה פגעה או פספסה.**
חדירה - השפעה נלוות להתקפה (מטווח קרוב או רחוק) אשר גורמת להתקפה להוריד נק"פ גם אם ההתקפה פגעה במגן.

הבסיס:

לכל צד / קבוצה בקרב יהיה מקום שממנו היא תתחיל את הקרב (אשר יסומן על ידי חישוק או משהו מגניב יותר). המקום המסומן נקרא "בסיס" של הקבוצה בבלום. כאשר חוזרים לחיים אחרי ביקור ואישור של מוות חוזרים לשדה הקרב בבסיס, ודמויות מסוימות יוכלו לבצע יכולות מיוחדות רק בבסיס. יכול להיות שבחלק מהקרבות הבסיס של הקבוצה יהיה דינמי, או לא קיים בכלל.

נשקים:

נשק (ומגן) צריך להיות בתקן רך ולעבור בדיקה בתחילת המשחק על ידי מאסטר. אם מאסטר אמר "נשק לא טוב" - הנשק לא טוב, ולא יוכל להיות בשימוש במשחק.

נשק חד ידני - כל נשק שאורכו לא עולה על 110 סנטימטרים.

נשק דו ידני - כל נשק שאורכו עולה על 110 סנטימטרים. אורך כולל של נשק לא יעבור 270 סנטימטרים.

נשקים שאורכם הכולל גדול מ-180 סנטימטרים ישמשו לדקירה בלבד ויעברו בדיקה מחמירה יותר.

נשקי הטלה - נשק ללא שדרה שאורכו לא עולה על 40 סנטימטרים.

קשת - כוח מתיחה מלאה לא יעלה על 30 פאונד.

חצים - ראש רך עם חיסום בבסיס החץ, יש לבדוק את תקינות החצים לפני כל קרב.

חצים מורידים 2 נק"פ בפגיעה. ניתן להרים חצים מהרצפה בזמן קרב ולירות אותם כל עוד הם תקינים. חצים לא תקינים יש לשים בצד במקום שלא ירימו אותם וישתמשו בהם בטעות.

קליעי קסם - חייבים להיות רכים ולא גדולים יותר מגודל כף היד. ניתן להחזיק ביד רק קליע קסם אחד בכל זמן נתון, ולא ניתן להרים קליעי קסם מהרצפה בזמן קרב (בואו, קסם לא גדל על שיחים).

קליעי קסם מורידים 1 נק"פ בפגיעה.

אקדח הדף - אקדח פלינטלוק **בלי פיקה**. יש להפנות את האקדח על המטרה, לוודא שהמטרה מסתכלת עליך ואז להכריז "הדף!" בדומה לשימוש בלחש הדף. ניתן להשתמש פעם בדקה.

אקדח נזק - אקדח נרף לא אוטומטי. ניתן לירות כדור מהאקדח פעם ב30 שניות.

קליעי נרף מורידים 1 נק"פ בפגיעה.

שריונות:

שריון קל (גמבסון) - מקנה תוספת של 1 נק"פ.

שריון בינוני (עור) - מקנה תוספת של 2 נק"פ.

שריון כבד (פלדה) - מקנה תוספת של 3 נק"פ.

קסדה (עור/פלדה) - מקנה תוספת של 1 נק"פ. קסדה נחשבת לשריון בינוני או כבד לפי החומר שממנו היא עשויה.

מצור ושערים:

כלי מצור צריך להיות צמוד לשער ומתופעל על ידי שני אנשים. כל חצי דקה שכלי המצור צמוד לשער ומתופעל השער מאבד 1 נק"פ.

שער קטן - 10 נק"פ, **שער בינוני** - 15 נק"פ, **שער גדול** - 20 נק"פ.

אסור לעמוד צמוד לחומות (מצידן הפנימי או החיצוני). יש לעמוד 3 צעדים גדולים מחומה.

בזמן שימוש ביכולות וכלי מצור ניתן לעמוד קרוב לשער, ולאחר סיום הפעלת כלי המצור או היכולת יש להתרחק.

בניית דמות:

דמות חדשה בוורזון מתחילה עם:

- 2 נק"פ (נקודות פגיעה).
 - שתי רמות להשקיע בענף של עץ לבחירתה (יוסבר בהמשך, אל חשש - קודם כל נעבור על כל הדברים הבסיסיים).
- כל דמות נדרשת לבחור עץ מיומנויות וענף בתוך העץ הנבחר. עליית רמה מאפשרת להתקדם לשלב מתקדם יותר בתוך אותו הענף הנבחר.
- ברמות 4, 7 ו-9 (מסומנים במסגרת סגולה בעצי היכולות) ניתן לבחור יכולת מתוך כלל היכולות באותה הרמה באותו עץ.
- על כל משחק שהדמות השתתפה בו הדמות מקבלת רמה נוספת. לכן, דמות שהשתתפה בוורזון פעם אחת תתחיל ברמה שלישית ודמות שהשתתפה בוורזון פעמיים תתחיל ברמה רביעית.

דגשים כלליים ליכולות דמות:

- יש שלוש סוגי יכולות במכניקה:
 - (1) יכולת פסיבית - בונוס אשר תמיד פועל על הדמות.
 - (2) יכולת של פעם בקרב - יכולת המסומנת בכחול בעצי היכולות. היכולת זמינה לדמות פעם אחת בכל קרב שהיא תשתתף בו.
 - (3) יכולת של פעם במשחק - יכולת המסומנת באדום בעצי היכולות. היכולת זמינה לדמות פעם אחת בקרב אחד לאורך כל יום המשחק שהיא תשתתף בו.
- מספר קטן של יכולות ניתנות להפעלה בקת'רזיס לפני שנכנסים לקרב בבלום. יש ליידע את הגורם הרלוונטי בזמן הפעלת יכולת כזאת (למשל לחבר שאתה מטיל עליו ברכת הגנה, או מאסטר שיעביר לשחקן הרלוונטי קללה שבוצעה עליו).
- חלק מהיכולות פועלות בלי שתבחרו מתי להשתמש בהן. יש לשים לב ליכולות שפועלות לבחירת הדמות לבין יכולות שפועלות בפעם הראשונה שמצב מסויים מתקיים (כמו למשל גסיסה, כאשר אני מושפע מהשפעה מסויימת או נפגע בפעם הראשונה).
- יש להבדיל בין יכולות שמעניקות נק"פ (יכולות המעלות את כמות הנק"פ המקסימלית של דמות) ובין יכולות אשר מחזירות / מרפאות נק"פ (יכולות אשר מעלות חזרה נק"פ שאבד, אך לא מעבר למקסימום של הדמות).
- כל יכולת החזרת / ריפוי נק"פ שמתבצעת חייבת להיות בנגיעה במטרה (או בטווח קרוב מאוד לצורך כיבוד השחקן האחר), אלא אם כתוב במפורש אחרת בתיאור היכולת.

עצי יכולות:

כל שחקן יכול (אך אין חובה) להשקיע רמות בשני ענפים של שני עצים שונים, על השחקן לבחור מי מהענפים יהיה הענף הראשי שלו ומי הענף המשני. לא ניתן לבחור יותר משני ענפים.

ענף ראשי - הענף המרכזי והעיקרי של הדמות אשר יגדיר את רוב אופייה המשחקי.

ענף משני - הענף המשני של הדמות אשר יגדיר אופי משני ותוספות.

יכולות כלליות של עץ מוענקות רק לעץ הראשי, ולא לעצים משניים.

שחקן יכול להשקיע רמות בענף המשני שלו, כחצי מהרמות בענף העיקרי שלו (מעוגל למטה), לפי הטבלה:

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	רמת הענף הראשי
10	4	4	3	3	2	2	1	1	0	הרמה המקסימלית של הענף המשני

יכולות ליבה - יכולות המסומנות במסגרת חומה כהה בעצי היכולות. בכניסה לבלום רק יכולת ליבה אחת יכולה להיות פעילה!

לדוגמא, אם בחרתי בענף ראשי לחימה-עמידות וענף משני פרא-הישרדות, לא אוכל להיכנס לבלום עם מגן וקשת באותו הזמן. בעת הכניסה לבלום אבחר אחד מהם.

עצי יכולות - במסמך המצורף.