

Εγχειρίδιο Παίκτη

“Νέος και αμούστακος εγώ

Στον κόσμο ήρθα ξένος

Δεν επερίμενα ευθύς

Να έβρω τέτοιο μένος”

Γνωριμία

- ❖ Το Southlands είναι μια εμπειρία live action role-playing (LARP). Τα live action role-playing παιχνίδια θυμίζουν αναπαραστατικές ή θεατρικές δράσεις, που βασίζονται στις δράσεις και αποφάσεις των συμμετεχόντων για να δημιουργήσουν μια ιστορία. Επειδή δεν γίνεται να αναλυθεί εις βάθος όλο το κόνσεπτ του larp σε αυτό το εγχειρίδιο, θα βρείτε κάποιες αγαπημένες μας πηγές στο τέλος του κειμένου για την προσωπική σας μελέτη. Αν δεν προτιμάτε την μελέτη, προτείνουμε να μπείτε στον server μας στο [Discord](#) ή να μας δείτε από κοντά σε μια από τις προπονήσεις που γίνονται για το larp στην Αθήνα!
- ❖ Το Εγχειρίδιο Παίκτη αποτελεί απαραίτητες γενικές οδηγίες που πρέπει να έχει υπόψιν ένας παίκτης για να συμμετάσχει στις δράσεις του παιχνιδιού, αλλά υπάρχουν περαιτέρω κανόνες που εμβαθύνουν σε πιο εξειδικευμένες θεματικές του παιχνιδιού, που μπορεί να ενσαρκώσει κάποιος παίκτης. Ονομαστικά οι θεματικές αυτές είναι: Μάχη, Ευλογία, Σιγαλιά, Αλχημεία, Μαγεία, Τελετουργία και Δραγονία. Τους κατά αντιστοιχία κανόνες αυτών των θεματικών θα τους βρείτε στα ομώνυμα εγχειρίδια στην [ιστοσελίδα](#) μας, που θα σας βοηθήσουν να διανθίσετε περαιτέρω την εμπειρία και κατανόηση σας, όσων αφορά το παιχνίδι.
- ❖ Συμμετοχή στο παιχνίδι επιτρέπεται μόνο σε υπεύθυνους ενηλίκους ή συνοδευόμενους ανηλίκους άνω των 16. Οι συμμετέχοντες οφείλουν να έχουν κάποια μορφή ισχύουσας ασφάλεια υγείας για την δική τους ασφάλεια. Αντίστοιχα, σημαντικό είναι ο εκάστοτε παίκτης να μεριμνά για την έγκαιρη εγγραφή και πληρωμή συμμετοχής του παιχνιδιού.
- ❖ Το Southlands είναι ένα παιχνίδι που φτιάχτηκε με μεράκι για την Ελληνική παράδοση και λαογραφία. Ως εκ τούτου, αποτελεί ένα δημιουργικό συνονθύλευμα μεσαιωνικής φαντασίας με εκφάνσεις μυθολογικών πλασμάτων, απατηλές υπερφυσικές παρεμβάσεις και χροιά απόκρυφων υπερφυσικών δυνάμεων. Το παιχνίδι αποσκοπεί στην δημιουργία δυνατών αλληλεπιδράσεων και ενός ζωντανού κόσμου που συγκινεί και εμπνέει. Ως εκ τούτου, οι παίκτες καλούνται να αναπαραστήσουν ρεαλιστικούς χαρακτήρες που λαμβάνουν τον κόσμο και τις δυναμικές του ενεργά, μέσω της σκοπιάς των χαρακτήρων τους, καθόλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Οι παίκτες μπορούν ασφαλώς σε περίπτωση που χρειαστούν να πάρουν μια ανάσα από τον χαρακτήρα τους, να μεταβούν σε χώρους που κατηγοριοποιούνται ως “Εκτός Παιχνιδιού”.
- ❖ Ο Κόσμος των Southlands είναι ζωντανός και περίπλοκος, παρουσιάζοντας γόνιμο έδαφος για κοινωνικές συγκρούσεις, διαμάχες, περίπλοκους γρίφους, εξερεύνηση και μοναδικές διαδράσεις. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι η επαφή με την παραμυθική μεριά του Ελληνικού στοιχείου και τους χαρακτήρες που λαμβάνουν χώρα στις ιστορίες της - χαρακτήρες ανθρώπινους, ατελής, συναισθηματικούς.

Οι χαρακτήρες αυτοί μπορεί να προέρχονται από οποιαδήποτε σκοπιά της ανθρώπινης υπόστασης - μαχητές και μάγοι, φυσιολίφεις και πραματευτές, πριγκιποπούλες και θαλασσοπόροι. Ελπίζουμε τα κείμενα μας να σας εμπνεύσουν, ώστε να φτιάξετε τον χαρακτήρα που οραματίζεστε!

- ❖ Το παιχνίδι απαιτεί την χρήση συγκεκριμένου εξοπλισμού και ενδυμάτων. Οι Παίκτες καλούνται να αναπαριστούν πιστά - αλλά όχι με ιστορική ακρίβεια - και με μέριμνα προς την ασφάλεια των συμπαικτών τους, την ενδυμασία και τον εξοπλισμό του χαρακτήρα τους, η οποία θα αντανακλά την εικόνα μιας μεσαιωνικής φιγούρας που ταιριάζει στην γενική αισθητική του κόσμου των Southlands (μπορείτε να βρείτε φωτογραφίες στα [social media](#) μας!)
- ❖ Αντίστοιχα, καθώς θα χρειαστείτε εξοπλισμό κατασκήνωσης για τις προσωπικές σας ανάγκες, φροντίστε ο εξοπλισμός να θυμίζει τόσο την εποχή και την αισθητική του παιχνιδιού και να κρατήσετε μοντέρνα σκεύη, εξοπλισμό και υλικά εκτός ορατότητας στον χώρο παιχνιδιού. Θυμηθείτε να κρατάτε τον χώρο σας καθαρό και να προσέχετε τον περιβάλλοντα χώρο!

Σημαντικές Ορολογίες

- ❖ **„Παίκτης“** – Ο όρος αυτός αναφέρεται σε εσένα, το πρόσωπο που διαβάζει αυτή την στιγμή τους κανόνες και θέλει να συμμετάσχει στο παιχνίδι.
- ❖ **„Χαρακτήρας“** – Ο όρος αυτός περιγράφει τον χαρακτήρα που υποδύεσαι. Ο χαρακτήρας αυτός είναι φανταστικός - δεν υπάρχει στην πραγματικότητα. Τον

υποδύεσαι για τους σκοπούς του παιχνιδιού.

- ❖ **„Οργανωτής“** – Ο όρος αυτός αναφέρεται στους ανθρώπους που δημιουργούν την εμπειρία παιχνιδιού. Οι οργανωτές ή αλλιώς GM (Game Masters) συμμετέχουν επίσης στο παιχνίδι και βρίσκονται εκεί για να βοηθούν την ροή του παιχνιδιού και την εμπειρία των παικτών.
- ❖ **„Εκτός Παιχνιδιού“** – Ο όρος αυτός αναφέρεται σε ότι αφορά τους παίκτες, τις σχέσεις μεταξύ τους, με τους οργανωτές ή με το περιβάλλον και τον πραγματικό κόσμο.
- ❖ **„Εντός Παιχνιδιού“** – Ο όρος αυτός αναφέρεται σε οτιδήποτε αφορά τους χαρακτήρες, τις σχέσεις μεταξύ τους και τις σχέσεις τους με τον φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού. Ότι συμβαίνει εντός παιχνιδιού και αφορά το παιχνίδι μένει μόνο στο πλαίσιο του παιχνιδιού.
- ❖ **„Ζώνη Εκτός“** – Ο όρος αναφέρεται στην φυσική τοποθεσία εντός του χώρου παιχνιδιού που κηρύσσεται ως Ζώνη που δεν διαδραματίζεται το παιχνίδι. Στον χώρο αυτό μπορείτε να πάτε κατά τω δοκούν, χωρίς να χρειάζεται να φοράτε κάποια σχετική ενδυμασία εκεί ή να έχετε θεματικό εξοπλισμό. Στον χώρο αυτό μπορείτε να πάρετε μια ανάσα ή να ασχοληθείτε με οποιαδήποτε θέματα της πραγματικής ζωής σας αφορούν.
- ❖ **„Μέτα“** – Ο όρος αυτός αναφέρεται σε δράσεις που λαμβάνουν οι παίκτες που για λόγους ασφάλειας, μηχανικών του παιχνιδιού ή δυσκολία αναπαράστασης γίνονται συμβολικά. Ο όρος μέτα προκύπτει από την έννοια μέτα-ιδιότητα και συμβολίζει δράσεις προσυμφωνημένες από τους κανόνες για την εύρυθμη

λειτουργία του παιχνιδιού. Η φράση ηχεί για να περιγράψεις τι γίνεται αυτή την στιγμή στον κόσμο του παιχνιδιού που δεν αντιστοιχεί στον πραγματικό κόσμο. Οι ιδιότητες και σημάνσεις *Μέτα* χρησιμοποιούνται και από τους οργανωτές για να επικοινωνήσουν σημαντικές πληροφορίες, π.χ. "Ο χαρακτήρας σου νιώθει δυσφορία στο άγγιγμα του αντικειμένου."

Διαδικαστικά

- ❖ Το παιχνίδι LARP Southlands ακολουθεί τον κανόνα:

Πέραν όμορφα και μην εμποδίζεις την όμορφη εμπειρία των υπολοίπων.

- ❖ Για την συμμετοχή σου στο παιχνίδι οφείλεις να έχεις κάποια έγκυρη κάρτα ασφάλισης - π.χ. Ελληνική ή Ευρωπαϊκή κάρτα υγείας.
- ❖ Η εμπειρία του παιχνιδιού μπορεί να συνεπάρει και να κάνει τον κόσμο να ξεχάσει. Θυμηθείτε να πίνετε αρκετό νερό, να τρώτε κανονικά και να κοιμάστε επαρκώς. Η κόπωση είναι επικίνδυνη για εσάς και τους γύρω σας.
- ❖ Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού είναι βέβαιο ότι θα αντιμετωπίσετε έντονα συναισθήματα (λ.χ. θυμό, λύπη, χαρά, φόβο). Αν σε οποιοδήποτε στάδιο νιώσετε ότι σας είναι δύσκολο να τα διαχειριστείτε και χρειάζεστε υποστήριξη, τα άτομα που έχουν οριστεί ως ομάδα στήριξης από την οργάνωση θα δώσουν ύψιστη προτεραιότητα σε ότι βιώνεται και χρειάζεστε και μπορείτε να αποκριθείτε σε αυτούς.
- ❖ Απαγορεύεται να συμμετάσχετε στο παιχνίδι υπό την επήρεια ουσιών. Το

παιχνίδι αυτό είναι φτιαγμένο για ενήλικες που δρουν συνειδητά. Άτομα που βρίσκονται σε κατάσταση που είναι επιβλαβής για τους ίδιους και τους γύρω τους θα απομακρύνονται και θα καλούνται οι αρμόδιες αρχές.

Αλληλεπίδραση

- ❖ Δραστηριότητες σύγκρουσης ανάμεσα σε χαρακτήρες: Η δράση της σύγκρουσης στο παιχνίδι LARP Southlands τίθεται υπό την κατηγοριοποίηση μαχητικών σπορ ημί-επαφής (semi-contact). Ως εκ τούτου, τα χτυπήματα με τα ασφαλή για LARP όπλα σας οφείλουν να είναι μετριάσμένα σε ισχύ και να αποσκοπούν στην δημιουργία αίσθησης χτυπήματος και πρόκληση ελαφριάς δυσφορίας, όχι την πρόκληση πόνου ή τον τραυματισμό του συμπαίκτη.
- ❖ **Τα παρακάτω απαγορεύονται:**
 - Χτυπήματα στο κεφάλι, τον λαιμό ή τον βουβώνα.
 - Λαβές, πιασίματα, λυγίσματα, ραγίσματα και κλειδώματα.
 - Χτύπημα με όπλα που δεν είναι φτιαγμένα με μέριμνα ασφαλείας για LARP.
 - Ρίψη αντικειμένων (συμπεριλαμβανομένων όπλων για LARP) σε άλλους παίκτες.
 - Ρίψη βελών από εκρηβόλο όπλο (εξ αποστάσεως) με περιττή ισχύ.
 - Χρήση υπερβολικής δύναμης με αγχέμαχα (εξ επαφής) όπλα.
 - Χρήση ασπίδων και πανοπλιών ως όπλο για την πρόκλησης ζημιάς σε συμπαίκτη.
 - Επιτηδευμένο σπρώξιμο, σάρωση των κάτω άκρων ή άλλος αθέμιτος τρόπος ακινητοποίησης των συμπαίκτων.

- ❖ Η παραπάνω λίστα δίνει ένα πλαίσιο δράσης για να σας βοηθήσουν να ξεχωρίσετε θεμιτές από αθέμιτες ενέργειες και το νόημα είναι να δράτε εντός αυτού του πλαισίου όταν καθορίζετε τις πράξεις σας. Προφανώς η λίστα δεν μπορεί να περιέχει όλες τις παράτολμες ενέργειες που μπορεί να σκεφτεί ο κάθε παίκτης. Προέχει η ασφάλεια των συμπαικτών σας
- ❖ Σε περίπτωση που μια δράση είναι επικίνδυνη ή μοιάζει επικίνδυνη, ο κάθε παίκτης που βλέπει τον κίνδυνο καλείται να ειδοποιήσει τους συμπαίκτες του για τον κίνδυνο φωνάζοντας δυνατά την *Μέτα* λέξη **"ΣΤΟΠ"**. Επαναλάβετε την φράση μέχρι όλοι να σταματήσουν την επικίνδυνη δράση και να δώσουν την δέουσα σημασία.
- ❖ Ελέγξτε αν κάποιος παίκτης έχει υποστεί τραυματισμό και χρειάζεται ιατρική βοήθεια. Αν ναι, επικοινωνήστε άμεσα την κατάσταση με κάποιον οργανωτή και παράσχετε όποια βοήθεια μπορείτε!
- ❖ Αφού η κατάσταση έχει εξομαλυνθεί και ο τραυματίας λάβει την απαραίτητη μέριμνα, χρησιμοποιήστε την *Μέτα* λέξη *"Συνεχίζουμε"* και συνεχίζετε την δράση από το σημείο που βρισκόσασταν πριν ακουστεί η λέξη *"ΣΤΟΠ"*.
- ❖ **Διάδραση με αμάχους χαρακτήρες:** Εκτός του πλαισίου μάχης, η φυσική διάδραση μπορεί να σχετίζεται με καθημερινές αλληλεπιδράσεις, σημάνσεις μετά και τις συμβολικές αναπαραστάσεις δράσεων με μεγάλο χρονικό ορίζοντα. Οι καθημερινές αυτές αλληλεπιδράσεις δεν είναι ο στόχος αυτού του εγγράφου και αφήνονται στην δημιουργική ευχέρεια των παικτών. Οι Σημάνσεις *Μέτα* εξερευνούνται περαιτέρω παρακάτω. Στην παρούσα ενότητα θα αναφερθούμε στην συμβολική

αναπαράσταση αλληλεπιδράσεων. Συνήθως αυτές αφορούν περιστατικά άσκησης βίας (όπως π.χ. η σύλληψη, ανάκριση ή βιαιοπραγία σε βάρος κάποιου αντιπάλου) αλλά μπορεί επίσης να περιλαμβάνει την ρομαντική επαφή ανάμεσα σε δύο χαρακτήρες.

- ❖ Στο παιχνίδι των Southlands υπάρχουν δύο τρόποι να αντιμετωπίσουμε τέτοιες διαδράσεις: εντός (βιωματικά) και εκτός παιχνιδιού (περιγραφικά, απατηλά). Πριν ξεκινήσετε την διάδραση, οι παίκτες συμφωνούν διακριτικά ποιά μέθοδο προτιμούν.

Παράδειγμα

Ο Παίκτης Α ψάχνει τον Παίκτη Β για κλοπιμαία:

Εκτός Παιχνιδιού: *Ο παίκτης Α αφαιρεί τα υπάρχοντα που φέρει πάνω του όταν ο παίκτης Β του περιγράφοντας τα σημεία που ψάχνει εκείνη την στιγμή.*

Εντός Παιχνιδιού: *Ο παίκτης Β ψάχνει τον παίκτη Α στην πραγματικότητα, ψαχουλεύοντας τις τσέπες και τα σακιά του. Είναι σημαντικό τόσο ο παίκτης Α όσο και ο παίκτης Β να σέβονται και να μεριμνούν για την ασφάλεια και την βολή του συμπαίκτη τους. Η σωματική επαφή οφείλει να λαμβάνει χώρα μόνο αν υπάρχει συγκατάβαση και από τα δύο μέρη.*

- ❖ Οι παίκτες οφείλουν μεταξύ τους να συνεννοούνται το εύρος της συγκαταβατικής αλληλεπίδρασης τους σε περιπτώσεις εντός παιχνιδιού διαδράσεων. Σε αυτό εμπίπτει η ένδειξη σεβασμού για τον χαρακτήρα του άλλου ατόμου. Ο κάθε παίκτης διατηρεί το δικαίωμα να σταματήσει την αλληλεπίδραση με την μετά λέξη *"Εκτός"* ώστε να ζητήσει

- αποσαφηνιστικές διευκρινίσεις ή να εκφράσει τα όρια του για την αλληλεπίδραση. Η άλλη μεριά οφείλει υποχρεωτικά να σεβαστεί τις ενστάσεις του άλλου ατόμου.
- ❖ Σε περίπτωση μιας εκτός παιχνιδιού διάδρασης, το μέρος της αλληλεπίδρασης που βρίσκεται σε μειονεκτική θέση (π.χ. Το άτομο που ψάχνεται) λαμβάνει πάντα μια μειονεκτική έκβαση - το ψάξιμο πάντα πετυχαίνει και το ίδιο οφείλει να δώσει τα κλοπιμαία που έχει πάνω του.
 - ❖ **Τα παρακάτω απαγορεύονται ρητά:**
 - Οποιαδήποτε μορφή βίας, φυσικής δράσης ή πίεσης δίχως συγκατάβαση.
 - Χρήση της μεθόδου Εκτός Παιχνιδιού για την απόκτηση πλεονεκτήματος (π.χ. απόκρυψη αντικειμένων)
 - Κατάχρηση του σεβασμού των άλλων ατόμων για την απόκτηση πλεονεκτήματος (π.χ. Απόκρυψη αντικειμένων στην περιοχή του βουβώνα)
 - ❖ Οι αλληλεπιδράσεις εκτός χαρακτήρα βασίζονται κατα κόρον στην ομιλία. Στο πλαίσιο της όλα είναι αποδεκτά - από καθημερινή συζήτηση σε επιθετική βωμολοχία.
 - ❖ Παρα ταύτα όμως απαγορεύεται η χρήση του πλαισίου του παιχνιδιού και του χαρακτήρα για την επίθεση στο ήθος των παικτών (σεξιστικές, ομοφοβικές, ρατσιστικές ή επιθέσεις φυσικής υπόστασης).
 - ❖ Μη διστάσετε να υψώσετε την φωνή σας ή να χρησιμοποιήσετε αγενή γλώσσα για να δημιουργήσετε δράμα και ένταση - αλλά να θυμάστε ότι κάτι τέτοιο μπορεί να επιφέρει καταστροφικές συνέπειες για τον χαρακτήρα σας.
 - ❖ Είναι πιθανό κατά την διάρκεια μιας αλληλεπίδρασης να βρείτε τον εαυτό σας να νιώθει άβολα ή να θιχτεί από τον τρόπο που συμπεριφέρεται ένας άλλος χαρακτήρας. Σε τέτοια περίπτωση είναι καλό να χρησιμοποιήσετε τον μέτα όρο "Εκτός" για να επικοινωνήσετε τα όρια σας και να ζητήσετε παύση ή αποκλιμάκωση της δράσης.
 - ❖ Αν κατά την διάρκεια της παραμονής σας στην ζώνη εντός παιχνιδιού πετύχετε μια αλληλεπίδραση που σας φαίνεται επισφαλής, αγενής ή τεταμένη, υποθέστε ότι οι παίκτες έχουν συμφωνήσει την συγκεκριμένη ένταση και συμφωνεί με τα δικά τους όρια και οράματα για την σκηνή. Αν παραταύτα νιώθετε κάποιον κίνδυνο, ενημερώστε τους οργανωτές.
 - ❖ Μην ξεχνάτε ότι οι σχέσεις των χαρακτήρων σας εντός παιχνιδιού δεν είναι οι σχέσεις σας εκτός παιχνιδιού ως παίκτες.
 - ❖ Σε περίπτωση λεκτικής αλληλεπίδρασης που μπορεί να προκαλέσει δυσφορία και δεν υπάρχουν ειδικοί κανόνες για την αναπαράστασή τους (όπως π.χ. σκηνές τρυφερότητας ή ωμής βίας), μπορείτε να παρακάμψετε το σημείο της βιωματικής αλληλεπίδρασης και να δράσετε την σκηνή περιγραφικά.
 - ❖ Τέτοιες αλληλεπιδράσεις δεν χρήζουν ξεχωριστών κανόνων διότι δεν αποτελούν κομμάτι του κύριου οράματος του παιχνιδιού - αλλά μπορούν να λάβουν χώρα όσο λαμβάνεται υπόψιν ο κανόνας της ευγενούς άμυλας - πέρνα όμορφα και μην χαλάς την όμορφη εμπειρία των άλλων.

Εξοπλισμός

Ο παρακάτω εξοπλισμός και όπλα LARP επιτρέπονται:

- ❖ LARP απομιμήσεις όπλων και εξοπλισμού αγοραστός από μαγαζιά LARP (όπως NPC Crafting, Wyvern Crafts, Battle Standard, Calimacil, Freyhand, Roogee, Epic Armoury, FakeSteel).
- ❖ Χειροποίητες απομιμήσεις όπλων με παρόμοια χαρακτηριστικά.
- ❖ Βέλη – αγοραστά βέλη LARP, ή κανονικά βέλη μετά επεξεργασίας, κατά την οποία η μυτερή κεφαλή έχει αφαιρεθεί και έχει προστεθεί ασφαλής κεφαλή LARP. Όλες οι κεφαλές βελών πρέπει να έχουν μεγαλύτερη μύτη από την κόγχη του ανθρώπινου ματιού και η κεφαλής του βέλους να καλύπτεται από μαλακό και μη διάτρητο υλικό.
- ❖ Ασπίδες – αγοραστές ασπίδες για LARP ή χειροποίητες. Όλες οι ασπίδες οφείλουν να έχουν επαρκώς μαλακή επένδυση περιμετρικά.
- ❖ Πολιορκητικός Εξοπλισμός - αν θέλετε να φέρετε χειροποίητο LARP εξοπλισμό πολιορκίας, θα πρέπει να επικοινωνήσετε με την οργάνωση εκ των προτέρων.

Απαγορεύονται τα παρακάτω:

- ❖ Χρήση μεταλλικών όπλων
- ❖ Χρήση ξύλινων ή πλαστικών απομιμήσεων όπλων τύπου HEMA.
- ❖ Χρήση πανοπλιών με καρφιά, μυτερές απολήξεις ή άλλες προεξοχές ανεξαιρέτως υλικού που μπορούν να προκαλέσουν ζημιά.

- ❖ Όλα τα όπλα και ο εξοπλισμός οφείλουν να περνάνε από σχετικό έλεγχο πριν το παιχνίδι για την βεβαίωση της ασφάλειας των συμμετεχόντων. Οι οργανωτές διατηρούν την ικανότητα να μην επιτρέψουν την χρήση ενός όπλου στο παιχνίδι, ακόμα και αν αυτό υπόκειται στους ανωτέρω κανονισμούς.

Νυχτερινό Παιχνίδι:

Τα παρακάτω απαγορεύονται ρητά:

- ❖ Φωτισμός απευθείας στα μάτια άλλων παικτών.
- ❖ Χρήση Εκηβόλων Όπλων (Εμβέλειας).
- ❖ Μεγάλο κομμάτι του νυχτερινού παιχνιδιού αφορά την περιφορά στο σκοτάδι και τις αιφνιδιαστικές επιθέσεις. Αν δεν θέλετε να λάβετε μέρος σε τέτοιες δράσεις, μείνετε σε καλά φωτισμένα μέρη με πολύ κόσμο.
- ❖ Χρησιμοποιήστε εστίες φωτός που συνάδουν με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού - όπως led φανάρια απομίμησης, ηλεκτρονικά κεριά κ.λ.π. Αν δεν έχετε διαθέσιμο κάτι τέτοιο, προσπαθήστε να χρησιμοποιείται το φώς σας διακριτικά.

Πυροπροστασία

Τα παρακάτω απαγορεύονται ρητά:

- ❖ Άναμμα φωτιάς δίχως ενημέρωση των οργανωτών, σε ζώνη που δεν επιτρέπεται ή προβλέπεται, σε αντιπυρική περίοδο ή ενάντια στις κείμενες ενδείξεις ή υποδείξεις του χώρου, της οργάνωσης και της πυροσβεστικής υπηρεσίας.

- ❖ Η συντήρηση ή δημιουργία επικίνδυνης / υψηλής πυρκαγιάς που απειλεί την γύρω βλάστηση.
- ❖ Η εγκατάλειψη εστίας φωτιάς δίχως επίβλεψη.
- ❖ Η χρήση πραγματικής φλόγας ή δαυλών για φωτισμό κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.
- ❖ Η εγκατάλειψη γόπων και αποτσιγαρων εκτός των ειδικών σημείων που βρίσκονται εκεί για αυτή την χρήση.

Θάνατος & Ζωή

- ❖ Όλοι οι παίκτες οφείλουν να γνωρίζουν την μηχανική του Θανάτου και της Ανάνηψης ανεξαιρέτως.
- ❖ Όλοι οι παίκτες έχουν εν γένει 1 **Πόντο Ζωής**. Μπορούν να έχουν περισσότερους **Πόντους Ευρωστίας (Πόντοι Ζωής + Πόντοι Θωράκισης)**.
- ❖ Ένας χαρακτήρας μπορεί να πεθάνει ακαριαία (*Ειδικές Μανούβρες, Ξόρκια, Φίλτρα, Ευλογίες*) ή μετά από σύγκρουση (Μάχη).
- ❖ Μόλις χάσουν όλους τους **Πόντους Ευρωστίας** από μάχη οι χαρακτήρες ψυχοραγούν στο έδαφος, **Λιπόθυμοι** και αιμορραγώντας για 5 λεπτά.
- ❖ Αν τους χάσουν ακαριαία ή αιμορραγήσουν για 5 λεπτά, μεταφέρονται στην κατάσταση **Νεκρός** - βρίσκονται στο έδαφος για 5 λεπτά για να μπορούν να αλληλεπιδράσουν μαζί τους άλλοι χαρακτήρες.
- ❖ Έπειτα των 5 λεπτών που βρίσκεται **Νεκρός**, ο χαρακτήρας μεταφέρεται στο Υφαντείο (*περισσότερα για αυτό στην Ιστορία του Κόσμου*). Μετά από 15 λεπτά στο Υφαντείο, ο χαρακτήρας αναγεννάται με όλους τους **Πόντους Ευρωστίας** που του αντιστοιχούν και επιστρέφει στο παιχνίδι.
- ❖ Ένας χαρακτήρας που ψυχορραγεί **Λιπόθυμος** μπορεί να λάβει ένα αποτελειωτικό Χτύπημα ή Ξόρκι. Σε αυτή την περίπτωση μεταβαίνει απευθείας στην κατάσταση **Νεκρός**.
- ❖ Ένας χαρακτήρας που ψυχορραγεί στο έδαφος μπορεί αντίστοιχα να λάβει φροντίδα από κάποιον άλλον χαρακτήρα - είτε με την μορφή *Ξορκιού Θεραπείας, Φίλτρου ή Γάζας Πρώτων Βοηθειών*. Η φροντίδα αυτή τον σταθεροποιεί και συνήθως του αναπληρώνει έναν **Πόντο Ζωής** ή περισσότερους **Πόντους Ευρωστίας**.
- ❖ Ένας χαρακτήρας που βρίσκεται **Λιπόθυμος** ή **Νεκρός** μπορεί να ψαχτεί από άλλους χαρακτήρες, χωρίς να μπορεί να αντιδράσει.
- ❖ Ως εκ τούτου ένας χαρακτήρας μπορεί να βρίσκεται στις κατωτέρω Καταστάσεις:
- ❖ **Λειτουργικός**: Ο χαρακτήρας μπορεί να συμπεριφερθεί κανονικά, χωρίς περιορισμούς. Συνίσταται σε **Λειτουργικούς** χαρακτήρες να βογγούν ή να υποδύονται κουσούρια από πληγές αν είναι λαβωμένοι.
- ❖ **Λιπόθυμος**: Ο χαρακτήρας βρίσκεται στο έδαφος και δεν ανταποκρίνεται. Στην κατάσταση αυτή, δεν μπορεί να μιλήσει ή να δράσει. Αν βρεθεί στην κατάσταση αυτή με 0 **Πόντους Ευρωστίας**, ο χαρακτήρας αιμορραγεί.
- ❖ **Νεκρός**: Ο χαρακτήρας είναι Νεκρός (δηλαδή έχει 0 **Πόντους Ευρωστίας**) και δεν μπορεί να μιλήσει ή να δράσει.
- ❖ Σε ποιές Περιπτώσεις πεθαίνω ακαριαία:

- ❖ Χρησιμοποιήθηκε πάνω μου μια Ειδική Μανούβρα, που συνήθως συμβολίζεται με το άγγιγμα των ώμων και τις μετά λέξεις "Εκτέλεση / Back Stab" ή "Εξουδετέρωση / Safety Kill"
- ❖ Με άγγιξε κάποιος μάγος σε μια Ζώνη Χτυπήματος και χρησιμοποίησε την μετά λέξη " Θάνατος / Die"
- ❖ Συμφώνησα σε μια Θεατρική δράση εκτέλεσης και λογαριάζω το επόμενο χτύπημα σαν να αφαιρεί όλους τους **Πόντους Ευρωστίας** μου ακαριαία.
- ❖ Ξέχασα τι κάνει ένα Ξόρκι ή Μέτα Ιδιότητα.
- ❖ Καταστράφηκε το **Στοιχειωμένο Κάτοπτρόν** σου.
- ❖ Καταπάτησα έναν Όρκο μου στο Αθάνατο Νερό της Στυγός. (Μέγα Λάθος)
- ❖ Σε ποιές Περιπτώσεις βρίσκομαι Λιπόθυμος/Αιμόφυρτος?
- ❖ Λαβώθηκα στην μάχη και είμαι στους 0 **Πόντους Ευρωστίας**.
- ❖ Με άγγιξε κάποιος μάγος στην Ζώνη Χτυπήματος του Κορμού και χρησιμοποίησε την μετά λέξη " Πυρ / Burn"
- ❖ Πέθανα - τι κάνω τώρα?
- ❖ Μείνε ήρεμος! Πέφτεις στο έδαφος (αν είναι ασφαλές) ή σηκώνεις το χέρι σου για να υποδηλώσεις ότι είσαι νεκρός. Αν μόλις έλαβες ένα χτύπημα που σε έριξε σε 0 **Πόντους Ευρωστίας** βρίσκεσαι **Λιπόθυμος** και αιμορραγείς για τα επόμενα 5 λεπτά.
- ❖ Αν ήδη αιμορράγησες για 5 λεπτά ή έλαβες ένα αποτελειωτικό χτύπημα, μένεις **Νεκρός** στο έδαφος για άλλα 5 λεπτά.
- ❖ Έπειτα, οδεύεις προς το Υφαντεϊόν, όπου ξεκουράζεσαι για 15 λεπτά πριν επιστρέψεις στην Ζωή.
- ❖ Όσο οδεύεις προς το Υφαντεϊόν είναι καλό να περπατάς με το χέρι/όπλο ψηλά ώστε ο κόσμος να γνωρίζει ότι είσαι νεκρός και να μην σου δίνει σημασία. Στο διάστημα αυτό δεν μπορείς να αλληλεπιδράς με τον γύρω κόσμο.
- ❖ Στον κόσμο του παιχνιδιού η εξήγηση είναι ότι κάποιος καλός άνθρωπος βρήκε το πτώμα σου και το μετέφερε στο Υφαντεϊόν για να γιατρευτεί.
- ❖ Όσο βρίσκεσαι στο Υφαντεϊόν είσαι αδύναμος και δεν μπορείς να πολεμήσεις ή κινηθείς, όπως και να χρησιμοποιήσεις *Ξόρκια, Ευλογίες* ή *Σιγές*.
- ❖ Σε ποιές Περιπτώσεις είμαι Λαβωμένος?
- ❖ Όταν Ξόρκια ή Χτυπήματα σας έχουν αφαιρέσει τουλάχιστον 1 **Πόντο Ευρωστίας**, αλλά οι **Πόντοι Ευρωστίας** σας δεν έχουν φτάσει στους 0.
- ❖ Τι είναι και τι κάνω αν Αχρηστευτεί ένα Άκρο μου?
- ❖ Με άγγιξε κάποιος μάγος σε μια Ζώνη Χτυπήματος Άκρου και χρησιμοποίησε την μετά λέξη "**Πυρ / Burn!**".
- ❖ Το Αχρηστευμένο Άκρο πλέον δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μάχη, αν αφορά τα άνω άκρα. Αν δε αφορά τα κάτω άκρα υπάρχει εμφανής δυσκολία στο περπάτημα και ανικανότητα τρεξίματος.
- ❖ Ένα Αχρηστευμένο Άκρο μπορεί να θεραπευτεί μόνο από *Ξόρκια, Ευλογίες* ή *Φίλτρα*.

- ❖ Το Υφάντειον θεραπεύει Αχρηστευμένα Άκρα επίσης, αν ο χαρακτήρας διαμείνει εκεί για 15 λεπτά.
- ❖ Το Αχρηστευμένο Άκρο δημιουργεί δυσφορία και πόνο μέχρι να λάβει φροντίδα.
- ❖ Μα καλά, γιατί επιστρέφει ο χαρακτήρας μου τόσο εύκολα από τον Θάνατο?
- ❖ Στον Νότο, ο Θάνατος είναι κάτι που δεν φοβάται τόσο ο λαός - *καλύτερα μιας ώρας Ελεύθερη Ζωή, παρά 40 χρόνια Σκλαβιά και Φυλακή.*
- ❖ Στο πλαίσιο του παιχνιδιού είναι θεμιτό οι χαρακτήρες να μην πεθαίνουν ώστε να μπορούν να απολαύσουν την εμπειρία.
- ❖ Ως εκ τούτου, είναι δική σας ευθύνη ως παίκτες να νοσηματοδοτείται τον θάνατο σας - μπορεί από Σεβασμό ή Δέος προς την Υφάντρα να μην θέλεις να ασχολείται συνέχεια μαζί σου, ή να φοβάσαι την ώρα που οι Πράξεις σου θα κάνουν τα Θεία να σε παρατήσουν. Μπορεί ακόμα η Υστεροφημία ή το Κύρος σου να σε κάνει να αποφεύγεις τον Θάνατο. Ακόμα, μπορεί να μην πρέπει της τιμής σου να εξαρτάσαι από τον κάθε καλό Σαμαρείτη για το αν θα ξαναπάρεις Ανάσα. Στο κάτω κάτω της γραφής, μπορεί την επόμενη φορά να μην σας βρεί κάποιος Σαμαρείτης.

Μέτα - Ορολογία

- ❖ Αναφέραμε νωρίτερα την έννοια του όρου "Μέτα" ως εργαλεία που βοηθούν παίκτες και οργανωτές να επικοινωνήσουν πράγματα που δεν παρουσιάζονται αλλά αφορούν το παιχνίδι.
- ❖ Ο όρος του Μέτα αναφέρθηκε επίσης ως εργαλείο επικοινωνίας για ασφαλείς

μαχητικές και μη αλληλεπιδράσεις μεταξύ παικτών.

- ❖ Τώρα θα κοιτάξουμε τους Μέτα συμβολισμούς που μπορείς να συναντήσεις - οδηγίες που θα σε βοηθήσουν ως χαρακτήρα να αντιδράς όταν τους αντικρίζεις στον κόσμο του παιχνιδιού ως γεγονός.
- ❖ Οι πιο τρανταχτοί αλλά όχι οι μόνοι Μέτα συμβολισμοί αφορούν κυρίως την χρήση Μαγείας, ως δύναμη αλλαγής που είναι δύσκολο να αναπαρασταθεί χωρίς λίγη φαντασία. Έτσι τα περισσότερα αποτελέσματα Μαγείας χρειάζονται μια Λέξη Ενεργοποίησης στην οποία οι παίκτες ξέρουν εκ των προτέρων πως να αντιδράσουν. Π.χ η Λέξη "Θεραπεία" θεραπεύει έναν χαρακτήρα από τις πληγές του.
- ❖ Οι συμβολισμοί Μέτα είναι επίσης ένα εργαλείο για να προσθέτουν οι οργανωτές περισσότερες αλληλεπιδράσεις στο παιχνίδι.
- ❖ Π.χ. Αν ένας παίκτης σηκώσει ένα αντικείμενο και βρεί ένα χαρτί με σημειώσεις από κάτω που γράφει ρητά ως τίτλο "Μέτα", ο παίκτης γνωρίζει ότι το σημείωμα που διαβάζει του δίνει οδηγίες για το τι αντικρίζει/νιώθει ο χαρακτήρας του.
- ❖ Στο παιχνίδι των Southlands υπάρχουν δύο κύριοι συμβολισμοί για Μέτα:
 - ❖ Λεκτικοί - μια Λέξη Ενεργοποίησης αναφέρεται, που δίνει οδηγίες αντίδρασης στους παίκτες.
 - ❖ Γραπτή - ένας απτός συμβολισμός Μέτα με την μορφή αυτοκόλλητου ή σημειώματος που περιγράφει τι συμβαίνει.

- ❖ Οι Μέτα συμβολισμοί αποτελούν οδηγίες που αποσαφηνίζουν τι γίνεται στον κόσμο και/ή στον χαρακτήρα. Ο χαρακτήρας θα πρέπει να αντιδράσει με βάση αυτές τις οδηγίες.
- ❖ Κάποιες φορές οι οδηγίες είναι αρκετά πολύπλοκες για να τις θυμάται απέξω ένας παίκτης, και θα πρέπει ο παίκτης που τις χρησιμοποιεί να σας εξηγήσει τι γίνεται προσωπικά. Οι ειδικές αυτές οδηγίες βοηθούν περισσότερο από τις σύντομες γραπτές οδηγίες που θα βρείτε εδώ και προέχουν αυτών.
- ❖ Όταν ένας παίκτης εξηγεί αποτελέσματα ενός Μέτα συμβολισμού ή δίνει Μέτα οδηγίες, οφείλει να σηκώσει το χέρι σε γροθιά στον κρόταφο, για να συμβολίσει ότι δίνει οδηγίες ως παίκτης και όχι ως χαρακτήρας και βρίσκεται εκτός παιχνιδιού. Έτσι γίνεται ξεκάθαρο ότι μόνο ο εν λόγω Παίκτης λαμβάνει αυτό το μήνυμα και οι υπόλοιποι θα έπρεπε να αγνοήσουν αυτή την επικοινωνία.
- ❖ Για τις Λέξεις Ενεργοποίησης των *Ξορκιών* ή *Σιγών* θα βρεις παρακάτω ένα Πινακάκι που επεξηγεί συνοπτικά πως αντιδράς όταν δέχεσαι μια τέτοια ικανότητα. Οι Φράσεις Ενεργοποίησης των Ευλογιών είναι πιο πολύπλοκες και μεμονωμένες, οπότε δεν εξερευνούνται εδώ - θα τις βρεις στο βιβλίο Ευλογιών.
- ❖ Αν παραταύτα δυσκολεύεσαι να θυμηθείς τι κάνει μια Λέξη Ενεργοποίησης, έχεις δύο επιλογές:
- ❖ Εκτός Μάχης ρώτα διακριτικά τι πρέπει να κάνεις στον Παίκτη που ψέλλισε την Λέξη Ενεργοποίησης.
- ❖ Εντός Μάχης είναι απλότερο απλά να κάνεις πως ξεψυχάς ακαριαία και μεταφέρεσαι στην κατάσταση Νεκρός για να μην επηρεάσεις αρνητικά την ροή της μάχης.
- ❖ Κάθε *Ευλογία*, *Ξόρκι*, *Σιγή* ή *Φίλτρο*, καθώς και οτιδήποτε άλλο στο παιχνίδι έχει συνήθως διάρκεια 5 λεπτά. Οι Ελαφριές επιδράσεις *Φίλτρων* (30 λεπτά), το *Υφαντείον* και η *συντήρηση εξοπλισμού* (15 λεπτά), οι *αντιδράσεις Σιγών* (5 δευτερόλεπτα) και οι *Πρώτες Βοήθειες* (1 λεπτό) είναι οι μόνες εξαιρέσεις.
- ❖ Σε περίπτωση που δεν έχεις τρόπο να κρατήσεις χρόνο, το κάνεις στο περίπου, αλλά πάντα προσπαθώντας για το ευ αγωνίζεσθαι και την δίκαιη αντιμετώπιση των συμπαικτών σου.
- ❖ Τα *Ξόρκια*, οι *Σιγές* και οι *Ευλογίες* ενεργοποιούνται μέσω αγγίγματος.
- ❖ Σε ορισμένες εξαιρέσεις, *Ξόρκια* μπορούν να ενεργοποιηθούν και μέσω Όπλων.

Πίνακας Μέτα Ορολογιών

Ορολογία	Αντίδραση	Περιγραφικά
"ΣΤΟΠ/STOP"	ΌΛΟΙ οι Παίκτες σταματούν ότι κάνουν	Κάποιος είδε κάτι επικίνδυνο. Σταματήστε και κοιτάξτε γύρω σας αν κάποιος χρειάζεται βοήθεια.
"Εκτός/Out of Game"	Ο Παίκτης σταματάει ότι κάνει και ακούει	Ο συμπαίκτης θέλει να εξηγήσει / ξεκαθαρίσει κάτι.
"Ανάνηψη/Resuscitate"	Ο Λιπόθυμος Στόχος λαμβάνει έναν προσωρινό Πόντο Ζωής .	Ο Στόχος νιώθει πνοή να κυλάει ξανά στο σώμα του.
"Ανάσταση/Resurrection"	Ο Στόχος επιστρέφει από την Κατάσταση Νεκρός στην Λειτουργικός .	Ο Στόχος ξανά τραβά πνοή και σταματάει να βλέπει Σκοτάδι. Μπορεί να νιώθει σοκ.
"Ανέγερση/Raise"	Ο Στόχος επανέρχεται στην ζωή ως Απέθαντος Υπηρέτης με 3 Πόντους Ευρωστίας .	Ο Στόχος ενσαρκώνει έναν απέθαντο υπηρέτη για τον Μάγο - δεν παίζει τον χαρακτήρα του, απλά υπακούει τον Μάγο.
"Απένδυση/Strip"	Ο Στόχος αφαιρεί όλα τα Ξόρκια που τον επηρεάζουν ή έχει προετοιμάσει.	Ο Στόχος νιώθει σαν ένα βάρος να φεύγει από πάνω του.
"Αποκάλυψη/Reveal"	Ο Στόχος λέει τι Ξόρκια τον επηρεάζουν.	Ο Στόχος δεν νιώθει τίποτα - το Ξόρκι επιδρά εκτός παιχνιδιού περιγραφικά.
"Απορρόφηση/Drain"	Ο Στόχος χάνει το Ξόρκι που χρησιμοποίησε, χωρίς να το ενεργοποιήσει.	Ο Στόχος νιώθει την Μαγική του Ενέργεια να απορροφάται από την <i>Συσκευή</i> .
"Αποχαύνωση/Stupefy"	Ο Στόχος χάνει την νοητική του ικανότητα.	Ο Στόχος νιώθει σαν να βρίσκεται υπό την επίδραση αναισθησίας.
"Αφαίμαξη/Bloodletting"	Ο Στόχος χάνει έναν Πόντο Ευρωστίας . Αν ο Στόχος δεν γιατρευτεί, πεθαίνει.	Ο Στόχος αρχίζει να αιμορραγεί ακατάσχετα
"Αφοπλισμός/Disarm"	Ο Στόχος δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει όπλα ή να αμυνθεί.	Ο Στόχος δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει το σώμα του για να επιτεθεί ή αμυνθεί από απειλές.
"Γητεία/Enchantment"	Ο Στόχος μαγεύεται από τον	Ο Στόχος νιώθει έντονες

	Μάγο και τον θεωρεί συναρπαστικό.	συναισθηματικές αντιδράσεις που τον ωθούν να δράσει φιλικά ως προς τον Μάγο.
“Διάσπαση/Interrupt”	Ο Στόχος δεν ενεργοποιεί το Ξόρκι που χρησιμοποίησε.	Ο Στόχος νιώθει την Μαγική του Ενέργεια να σκορπάει και να χάνεται.
“Εκτέλεση/Back Stab”	Ο Στόχος πεθαίνει ακαριαία	Ο Στόχος νιώθει έναν οξύ πόνο σε κάποιο ζωτικό του όργανο πισώπλατα.
“Εξάντληση/Weak”	Ο Στόχος δεν μπορεί να κουνηθεί, να κάνει Ξόρκια ή να δράσει.	Ο Στόχος νιώθει ανήμπορος.
“Θάνατος/Die”	Ο Στόχος χάνει όλους τους Πόντους Ευρωστίας του και μεταφέρεται απευθείας στην κατάσταση Νεκρός .	Ο Στόχος βλέπει απότομα να χάνεται το φώς και Ξεψυχά.
“Θεραπεία/Heal”	Ο Στόχος ανακτά Πόντους Ευρωστίας .	Ο Στόχος νιώθει τις πληγές του να δένουν και τον πόνο του να απαλύνει.
“Κάθαρση/Cleanse”	Ο Στόχος απελευθερώνεται από αποτελέσματα Ξόρκιων που τον επηρεάζουν.	Ο Στόχος νιώθει σαν να λούζεται με φώς
“Καθρέφτης/Mirror”	Ο Στόχος δέχεται το αποτέλεσμα του Ξορκιού που ενεργοποίησε.	Ο Στόχος νιώθει τα αποτελέσματα της δικής του Μαγείας.
“Λιποθυμία/Knock Out”	Ο Στόχος πέφτει στην κατάσταση Λιπόθυμος .	Ο Στόχος νιώθει ένα απότομο μούδιασμα σε όλο το σώμα και πέφτει κάτω.
“Μαρμάρωμα/Petrify”	Ο Στόχος ακινητοποιείται και γίνεται άτρωτος σε ζημιά.	Ο Στόχος νιώθει το δέρμα του να μετατρέπεται σε πέτρα.
“Παγίδευση/Entangle”	Ο Στόχος παγιδεύεται και δεν μπορεί να κουνήσει τα πόδια του.	Ο Στόχος νιώθει κλαδιά να δένονται γύρω από τα πόδια του και να τον ακινητοποιούν.
“Παροπλισμός/Dismantle ”	Ο Στόχος χάνει όλους τους Πόντους Θωράκισής του.	Ο Στόχος νιώθει την πανοπλία του να φεύγει από πάνω του και να μένει ευάλωτος.
“Πυρ/Burn”	Αν αγγίξει τον Στόχο σε άκρο, το άκρο <i>αχρηστεύεται</i> . Αν τον αγγίξει στο στήθος, ο Στόχος χάνει	Ο Στόχος τυλίγεται από Φλόγες.

	όλους τους Πόντους Ευρωστίας του.	
“Ρύμη/Tug”	Ο Στόχος γίνεται μαριονέτα του Μάγου και κάνει ότι πεί.	Ο Στόχος νιώθει αόρατα Σχοινιά να τον τραβάνε
“Σιγή/Silence”	Ο Στόχος χάνει την ικανότητα παραγωγής ήχου.	Ο Στόχος νιώθει σαν να βρίσκεται παγιδευμένος σε μια φούσκα αέρος.
“Τρέλα/Madness”	Ο Στόχος είναι τρομοκρατημένος και νιώθει απειλή από τα πάντα.	Ο Στόχος βλέπει ζωντανούς τους χειρότερους του εφιάλτες.
“Υπνος/Sleep”	Ο Στόχος κοιμάται.	Ο Στόχος νιώθει απίστευτη υπνηλία και τα μάτια του κλείνουν άθελα του.
“Φρενίτις/Frenzy”	Ο Στόχος λογαριάζει τους πάντες γύρω του (εκτός του Μάγου) ως εχθρούς.	Ο Στόχος βλέπει κόκκινο και νιώθει απειλημένος.
“Ψύχος/Freeze”	Ο Στόχος παγώνει στην θέση του.	Ο Στόχος νιώθει απίστευτο κρύο στο σημείο που αγγίζεται.

Γραπτές Σημάνσεις Μέτα

- ❖ Κάποια αντικείμενα του παιχνιδιού κάποιες φορές χρειάζονται περαιτέρω γραπτές οδηγίες που παρέχονται με την μορφή ετικετών ή εγγράφων. Π.χ Φίλτρα.
- ❖ Η σφραγίδα των Southlands:
- ❖ Όλες οι έγγραφες Μέτα οδηγίες οφείλουν να φέρουν την παραπάνω σφραγίδα για να κατανοεί τον ρόλο τους ο παίκτης. Η σφραγίδα αυτή μπορεί να είναι έντυπη ή με μελάνι.
- ❖ Οι δύο συχνότερες Μέτα Οδηγίες είναι οι Κάρτες Ταυτότητας και οι Ετικέτες Αντικειμένων.
- ❖ Κάρτα Ταυτότητας:
- ❖ Έγγραφο με την σφραγίδα των Southlands που δείχνει ότι το άτομο έχει ειδικές

ικανότητες (οργανωτής) ή είναι ειδικός χαρακτήρας, όπως Ευλογημένος, Μάγος, Αλχημιστής, Σιγαστής, Χαρακτήρας Αποστολών.

- ❖ Ακολούθησε τις οδηγίες των Οργανωτών.
- ❖ Ακολούθησε όλες τις Μέτα Οδηγίες των Ειδικών Χαρακτήρων.
- ❖ Ετικέτες Αντικειμένων και Φίλτρων:
- ❖ Έγγραφο με την σφραγίδα των Southlands που περιγράφουν τι κάνει ένα Φίλτρο, ειδικό αντικείμενο ή ένα αντικείμενο αποστολής.
- ❖ Ανεξαιρέτως του σκοπού τους, όλα τα αντικείμενα παιχνιδιού του Southlands είναι σημειωμένα με μια από τις παρακάτω ετικέτες:

- ❖ Το παρακάτω αντικείμενο αποτελεί μέρος μιας αποστολής και ΜΠΟΡΕΙ να μετακινηθεί. Το αντικείμενο αυτό ΜΠΟΡΕΙ να δεχθεί τα αποτελέσματα *Ξορκιών*, *Σιγών* ή άλλων αποτελεσμάτων.
- ❖ Το παρακάτω αντικείμενο αποτελεί μέρος μιας αποστολής και ΜΠΟΡΕΙ να μετακινηθεί. Το αντικείμενο αυτό ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ να δεχθεί τα αποτελέσματα *Ξορκιών*, *Σιγών* ή άλλων αποτελεσμάτων.
- ❖ Το παρακάτω αντικείμενο αποτελεί μέρος μιας αποστολής και ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ να μετακινηθεί. Το αντικείμενο αυτό ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ να δεχθεί τα αποτελέσματα *Ξορκιών*, *Σιγών* ή άλλων αποτελεσμάτων.



Καταστροφή / Απόκρυψη Αντικειμένων

- ❖ Η φυσική καταστροφή προσωπικών αντικειμένων και αντικειμένων του παιχνιδιού απαγορεύεται με κάθε μορφή.
- ❖ Οι Μαέστροι Μάγοι της Φωτιάς και μόνο μπορούν να καταστρέψουν με την χρήση Μέτα Σήμανσης αντικείμενα στον κόσμο του παιχνιδιού, δένοντας μια Κόκκινη Κορδέλα Προστασίας γύρω τους.
- ❖ Το δέσιμο μιας Κορδέλας Προστασίας σε Αντικείμενο ή Μέρος σημαίνει ότι αυτό προστατεύεται από Μαγεία τύπου ίδιου με το χρώμα της Κορδέλας, και μόνο Μάγοι αυτού του τύπου μπορούν να αλληλεπιδράσουν μαζί της.

Πλιάτσικο

- ❖ Απαγορεύεται Ρητά η Κλοπή Αντικειμένων εντός του παιχνιδιού. Εξαιρούνται τα αντικείμενα που φέρουν ειδική σήμανση ότι μπορούν να κλαπούν και τα ειδικά νομίσματα που αντικατοπτρίζουν το οικονομικό συνάλλαγμα του παιχνιδιού.
- ❖ Ο παραπάνω κανόνας αφορά:
 - Προσωπικά Αντικείμενα, κουστούμια, εξοπλισμό και άλλη προσωπική ιδιοκτησία.
 - Συσκευές των Σιγαστών και Βιβλία Μάγων.
 - Αντικείμενα του Παιχνιδιού, όπως τέντες, ταμπέλες, έπιπλα ή οποιαδήποτε άλλη περιουσία των οργανωτών.
- ❖ Κατά μοναδική εξαίρεση, όταν ένας χαρακτήρας λαμβάνεται αιχμάλωτος, τα αντικείμενα του μπορούν να αφαιρεθούν, αλλά θα πρέπει να αφαιρεθούν με προσοχή και συνεννόηση εκτός παιχνιδιού με το άτομο, και αυτό να διατηρεί οπτική επαφή με το σημείο που θα αφεθούν.

Κανόνες Συμπεριφοράς

- ❖ Το παιχνίδι βασίζεται σε μια σχέση εμπιστοσύνης και σεβασμού προς τους άλλους παίκτες. Προσπαθούμε να μην χαλάμε αυτή την σχέση
- ❖ Συζητήστε οποιοδήποτε πρόβλημα με την οργανωτική με το πέρας του παιχνιδιού, και όχι κατά την διάρκεια.
- ❖ Χαρακτήρες με το χέρι σε σφιγμένη γροθιά στον κρόταφο σηματοδοτούν ότι είναι εκτός του πεδίου όρασης σας. Χρησιμοποιήστε αυτή την κίνηση για όταν πρέπει να βγείτε εκτός παιχνιδιού για

κάποιον σημαντικό λόγο. Η σήμανση αυτή δεν θα έπρεπε να χρησιμοποιείται για να γλιτώσει τον χαρακτήρα σας από συνέπειες που προκαλούνται από τις πράξεις του.

- ❖ Δεν χρησιμοποιούμε τις ικανότητες των χαρακτήρων μας για να ενοχλούμε τους άλλους παίκτες, αλλά για να συνυφάνουμε όμορφες ιστορίες.
- ❖ Αποφύγετε την χρήση ισχυρών φώτων το βράδυ - προτιμήστε ηλεκτρονικά κερια ή μικρά φωτάκια.

Χρήσιμες Πηγές Έρευνας περί LARP

- ❖ [Βασικά Πέρι LARP](#)
- ❖ [Ορολογία LARP](#)
- ❖ [Περί Οπλισμού Μάχης](#)
- ❖ [Περί Συναισθηματικής Ασφάλειας και Ζυγοστάθμισης](#)
- ❖ [Οφέλη της Ενασχόλησης με το LARP](#)