

Κανόνες Μάχης

*“Μάχαιρα θε το χέρι μου
Σφιχτά να την κραδαίνω
Όποιος στο διάβα μου φανεί
Ευθύς τον αποθαίνω”*

Κανόνες Ασφαλείας

- ❖ Τα Όπλα Εμβέλειας (Εκηβόλα/Ranged Weapons) οφείλουν να έχουν ζύγη κάτω των 30 λιβρών, και να χρησιμοποιούνται μόνο την ημέρα.
- ❖ Τα Όπλα Επαφής (Αγχέμαχα/Melee Weapons) οφείλουν να ζυγίζουν λιγότερο από 3 κιλά, να μην έχουν στελέχη που μπορούν να τραυματίσουν, όπως βίδες ή σκλήθρες, και να μην ξεπερνούν τα 200 εκ. σε μήκος.
- ❖ Οι Ασπίδες οφείλουν να είναι φτιαγμένες από υλικό που δεν σπάει με τρόπο που μπορεί να προκαλέσει σοβαρούς τραυματισμούς, να είναι καλυμμένες από μαλακό υλικό και να μην έχουν στοιχεία που προεξέχουν και μπορούν να προκαλέσουν ζημιά.
- ❖ Όλα τα Όπλα/Ασπίδες που χρησιμοποιούνται για μάχη, οφείλουν να είναι επαρκώς καλυμμένα από μαλακό υλικό, ώστε να μην μπορούν να προκαλέσουν τραυματισμούς.
- ❖ Οι επιτρεπόμενες ζώνες χτυπημάτων είναι 5 και ορίζονται ως εξής:
 - Κορμός
 - Αριστερό Άνω Άκρο
 - Δεξί Άνω Άκρο
 - Αριστερό Κάτω Άκρω
 - Δεξί Κάτω Άκρω

- ❖ Στα Άνω Άκρα εξαιρούνται οι περιοχές άνω της ωμοπλάτης και κάτω των καρπών. Στα Κάτω Άκρα εξαιρούνται οι περιοχές του βουβώνα και κάτω των αστραγάλων. Προσοχή πρέπει επίσης να δίνεται στην περιοχή της πλάτης.
- ❖ Η ασφάλεια των συμπαικτών προέχει της νίκης στο παιχνίδι ή της δημιουργίας έντασης στην εκάστοτε σκηνή.
- ❖ Σε περίπτωση τραυματισμού, μεριμνήστε ότι ο συμπαίκτης είναι καλά και αν όχι, βοηθήστε τον να λάβει την φροντίδα που χρειάζεται και ενημερώστε τους οργανωτές.

Κανόνες Συμπεριφοράς

- ❖ Ένας χαρακτήρας που κρατάει όπλο και είναι έτοιμος για μάχη θεωρείται ότι βρίσκεται στην κατάσταση *Οπλισμένος*. Ένας χαρακτήρας στην κατάσταση *Άοπλος* θεωρείται ανίδεος για τον κίνδυνο και ανίκανος να δράσει.
- ❖ Σκοπός της μάχης είναι η δημιουργία δυνατών ιστοριών - στο πλαίσιο τους, η εναλλαγή ανάμεσα στις καταστάσεις (*Λειτουργικός, Λιπόθυμος, Νεκρός*) και η θεατρικότητα σε αυτές δημιουργεί ισχυρές ιστορίες.
- ❖ Τα χτυπήματα από Όπλα Εμβέλειας προκαλούν Σοκ. Κάθε χτύπημα από Όπλο Εμβέλειας θέτει τον στόχο ανίκανο να μετακινηθεί για 1 δευτερόλεπτο. Ο Στόχος οφείλει να μείνει στην θέση που κατείχε, την στιγμή που θα αντιληφθεί το βέλος.
- ❖ Εξοπλισμός που θυμίζει στην όψη Τσεκούρια, Σφυριά ή Σφύρες θεωρείται θραυστικός εξοπλισμός εφόσον έχει ένα σεβαστό βάρος, μήκος άνω των 100 εκατοστών και ορμή χτυπήματος. Ένας

παίκτης που χειρίζεται θραυστικό όπλο οφείλει να φωνάζει “**Θραύση**” σε κάθε χτύπημα ενάντια σε Ασπίδα.

Κανόνες Αντίδρασης

- ❖ Ένας Χαρακτήρας μπορεί σε μια συμπλοκή να βρίσκεται σε μια από τις δύο εξής καταστάσεις: **Οπλισμένος** ή **Αοπλος**. Οι καταστάσεις αυτές μπορούν να σας βοηθήσουν να υποκριθείτε τις αντιδράσεις σας.
 - **Οπλισμένος**: Ο στόχος βρίσκεται σε θέση να αμυνθεί και/ή επιτεθεί. Ειδικές Μανούβρες δεν μπορούν να διενεργήσουν στον στόχο, καθώς έχει κατανοήσει τον κίνδυνο που διατρέχει.
 - **Αοπλος**: Ο στόχος δεν βρίσκεται σε ετοιμότητα για συμπλοκή και δεν μπορεί να αμυνθεί ενάντια σε χτυπήματα - επιτρέποντας λιγότερο ενεργητικές και πιο δραματικές αλληλεπιδράσεις.
- ❖ **Θραύση**: Η λέξη “**Θραύση!**” ηχεί όταν Θραυστικά όπλα χτυπούν μια Ασπίδα. Ο στόχος οφείλει να αφήσει την Ασπίδα του κάτω ή να στερηθεί της προστασίας της, μετά από 3 τέτοια χτυπήματα. Μια σπασμένη Ασπίδα επιδιορθώνεται μαζί με τον υπόλοιπο εξοπλισμό ενός παίκτη αν ξεκουραστεί για 15 συνεχόμενα λεπτά. Προτείνεται στο διάστημα αυτό ο παίκτης να υποδυθεί ότι την επισκευάζει.

Κανόνες Συμπλοκής

- ❖ Αλληπάλληλα χτυπήματα προκαλούν τραυματισμούς και δυσκολία στην μέτρηση. Φροντίστε κάθε κόψιμο να μαζεύει ορμή υπό γωνία τουλάχιστον 45

μοιρών και κάθε νίξη να απαιτεί ελαφριά κίνηση του ώμου και του αγκώνα σας για να μπορέσει να προκαλέσει ζημιά.

- ❖ Κάθε χτύπημα αφαιρεί έναν **Πόντο Ευρωστίας**. Οι **Πόντοι Ευρωστίας** απαρτίζονται από **Πόντους Ζωής** και **Πόντους Θωράκισης**. Κατά προτεραιότητα αφαιρούνται πρώτα οι **Πόντοι Θωράκισης**.
- ❖ Σε περίπτωση που οι **Πόντοι Ευρωστίας** σας μειωθούν στο μηδέν, πέφτετε στο έδαφος ή σηκώνετε το χέρι σας (αν είναι επισφαλές να πέσετε κάτω) για να υποδηλώσετε ότι δεν μετέχετε πλέον στην μάχη.
- ❖ **Μαχητής** ορίζεται ο κάθε χαρακτήρας που δεν υποκύπτει σε κάποια άλλη κλάση (**Αλχημιστής, Σιγαστής, Μάγος, Δραγόνος**) και είναι ικανός για μάχη. Οι **Μαχητές** δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν υλικά ή εξοπλισμό άλλων κλάσεων (**Συσκευές, Παρασκευή Φίλτρων, Ξόρκια ή Στοιχειώματα**).
- ❖ Οι **Πόντοι Θωράκισης** που χάνονται στην μάχη αναπληρώνονται μετά από 15 συνεχόμενα λεπτά ξεκούρασης. Προτείνεται στο διάστημα αυτό ο παίκτης να υποδυθεί ότι επισκευάζει την Πανοπλία του.
- ❖ Ένας χαρακτήρας μπορεί να παράσχει Πρώτες Βοήθειες, με την χρήση **Ειδικής Γάζας** για την περίθαλψη ενός στόχου που βρίσκεται στην κατάσταση **Λιπόθυμος** και έχει 0 **Πόντους Ευρωστίας**. Η παροχή Πρώτης Βοήθειας διαρκεί 1 λεπτό, μετά την οποία ο στόχος ανακτά 1 **Πόντο Ζωής**. Χαρακτήρες που λαμβάνουν Πρώτη Βοήθεια δεν μπορούν να πολεμήσουν ή να χρησιμοποιήσουν **Ξόρκια, Σιγές** και **Ευλογίες** για τα επόμενα 5 λεπτά. Μετά την χρήση η

Γάζα επιστρέφεται στο Ναυπηγείον (Αγορά).

Κανόνες Οπλισμού

- ❖ Οι Πανοπλίες προσφέρουν θωράκιση με βάση το βάρος και την δυσκολία κινήσεων που προσφέρουν. Ως εκ τούτου:
 - **Ελαφρύς Οπλισμός (Light Armor):**
Δερμάτινες (Leather), Υφασμάτινες (Gambeson) ή Πολυεστερικές (Polyester) Πανοπλίες προσφέρουν **1** επιπλέον συνολικό **Πόντο Θωράκισης**.
[Σημείωση: οι Πολυεστερικές Πανοπλίες στον Νότο λογίζονται ως Πανοπλίες από Μαλακό Μέταλλο.]
 - **Μέτριος Οπλισμός (Medium Armor):**
Αλυσιδωτές (Chain) Πανοπλίες προσφέρουν **2** επιπλέον συνολικούς **Πόντους Θωράκισης**.
 - **Βαρύς Οπλισμός (Heavy Armor):**
Πλήρεις (Plate) ή Ημι-πλήρεις Μεταλλικές (Half Plate), Τμηματικές (Brigandine) ή Λωριδωτές (Lamellar) Πανοπλίες προσφέρουν **3** επιπλέον συνολικούς **Πόντους Θωράκισης**.
- ❖ Για να χαίρει **Πόντων Θωράκισης**, ένας χαρακτήρας πρέπει να καλύπτεται μερικώς σε τουλάχιστον 3 από τις 5 ζώνες χτυπημάτων (Αριστερό Άνω Άκρο, Δεξί Άνω Άκρο, Κορμός, Αριστερό Κάτω Άκρο, Δεξί Κάτω Άκρο).
- ❖ Αν ένας παίκτης καλύψει και τις 5 ζώνες χτυπημάτων στο σώμα του με με το ίδιο τύπο Πανοπλίας, η Πανοπλία θεωρείται **Πλήρης** και προσδίδει έναν επιπλέον συνολικό **Πόντο Θωράκισης**. Ο συγκεκριμένος Πόντος μπορεί να κερδηθεί μόνο μία φορά για **κάθε** τύπο Πανοπλίας.
- ❖ Ένας παίκτης μπορεί να στιβάξει διαφορετικούς τύπους Πανοπλίας και να χαίρει των επιπλέον **Πόντων Θωράκισης** από όλους. Για να μετρηθεί η στοίβαξη Πανοπλίας, πρέπει τουλάχιστον ένας τύπος Πανοπλίας να καλύπτει τουλάχιστον τις 3 ζώνες χτυπημάτων του σώματος του παίκτη. Μοναδική εξαίρεση αποτελούν οι οπλισμοί Ελαφριού τύπου. **Μαχητές (όχι Σιγαστές, Αλχημιστές Μάγοι, Δραγόντοι)** που δεν επωφελούνται από βαθμίδα οπλισμού ανώτερου του Ελαφρού, μπορούν να στοιβάξουν μέχρι 2 Ελαφριές Πανοπλίες. Το συνολικό αποτέλεσμα στοίβαξης Ελαφρών Πανοπλιών, δεν μπορεί να υπερβαίνει τους 3 **Πόντους Θωράκισης**.
- ❖ Ένας παίκτης μπορεί να επωφεληθεί από τους επιπλέον **Πόντους Θωράκισης** κάθε τύπου πανοπλίας ακριβώς μια φορά, κάνοντας τον συνολικό αριθμό **Πόντων Θωράκισης** που μπορεί να έχει κανείς 9.
- ❖ Η χρήση Κράνους επιτρέπει στον παίκτη την ικανότητα να μπουσουλήσει μακριά όταν βρίσκεται στην κατάσταση **Λιπόθυμος** και έχει 0 **Πόντους Ευρωστίας** κατ'εξαίρεση, πιθανώς σώζοντας του την ζωή. Δεν προσφέρει πρόσθετους **Πόντους Ευρωστίας**.
- ❖ **Επιθανάτιος Ρόγχος:**
Ένας **Μαχητής** που έχει 2 ή παραπάνω τύπους πανοπλίας **Πλήρης**, λαμβάνει την ικανότητα του **Επιθανάτιου Ρόγχου**. Με το που λάβει θανατηφόρα ζημιά (που θα τον έφερε στους 0 **Πόντους Ευρωστίας**) κραυγάζει για μέχρι 5 δευτερόλεπτα (στην διάρκεια των οποίων δεν μπορεί να δράσει και δεν λαμβάνει Ζημιά, Ξόρκια, Στοιχειώματα ή Φίλτρα). Με το πέρας των 5 δευτερολέπτων, ο **Μαχητής** λαμβάνει 1

Πόντο Ζωής. Αν αντ αυτού ο **Μαχητής** έχει 3 **Πλήρης** τύπους πανοπλίας, λαμβάνει αντ αυτού το 1/3 των **Πόντων Ευρωστίας** (συμβατικά 3). Η ικανότητα αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια φορά ανα μάχη και χρειάζεται 15 λεπτά ξεκούρασης για να ανακτηθεί.

Παραδείγματα υπολογισμού πανοπλίας και Πόντων Θωράκισης

1. Ένας πολεμιστής καλύπτει πλήρως το σώμα του με Υφασμάτινη Πανοπλία και καλύπτει το στήθος και τα Άνω Άκρα του με Αλυσιδωτή Πανοπλία.
Συνολικοί Πόντοι Θωράκισης: 4 (1+1 από **Πλήρη** Υφασμάτινη, 2 από Αλυσιδωτή).
2. Μία πολεμίστρια καλύπτει πλήρως το σώμα της με Υφασμάτινη Πανοπλία κι έπειτα καλύπτει πλήρως το σώμα της με Βαριά Πανοπλία. **Συνολικοί Πόντοι Θωράκισης:** 6 (1+1 από **Πλήρη** Υφασμάτινη, 3+1 από **Πλήρη** Βαριά).
3. Ένας τοξότης **Μαχητής** καλύπτει πλήρως το σώμα του με Υφασμάτινη Πανοπλία και έπειτα καλύπτει πλήρως το σώμα του με Δερμάτινη Πανοπλία. Επιπρόσθετα καλύπτει τα Άνω Άκρα του με Βαριά Πανοπλία. **Συνολικοί Πόντοι Θωράκισης:** 3 (1+1 από **Πλήρη** Υφασμάτινη, 1 από Δερμάτινη).

Η Δερμάτινη είναι ίδιος τύπος με την Υφασμάτινη οπότε κανονικά δεν στοιβάζετε και ο επιπλέον **Πόντος Θωράκισης** από την Πλήρης Θωράκιση (Ελαφριά) έχει δοθεί από την Υφασμάτινη. Επειδή όμως ο τοξότης είναι **Μαχητής**, επωφελείται από την διπλή Ελαφριά Θωράκιση. Η Βαριά δεν καλύπτει τα $\frac{3}{5}$ των ζωνών χτυπήματος, οπότε δεν προσδίδει επιπλέον **Πόντους Θωράκισης**

Ειδικές Μανούβρες

Υπάρχουν δύο ειδών Ειδικές Μανούβρες - **Εκτέλεση** και **Αναισθησία**.

Οι Ειδικές Μανούβρες δεν εφαρμόζονται εν ώρα μάχης.

- ❖ **Αναισθησία:** Η Μανούβρα εκτελείται σε ένα ανίδεο θύμα πισώπλατα, με δύο αλλεπάλληλα ελαφρά αγγίγματα στην πλάτη και την εκφώνηση της λέξης "*Λιπόθυμος / Knock Out*". Το θύμα μεταφέρεται στην κατάσταση **Λιπόθυμος** ακαριαία. Η μανούβρα αυτή αποσκοπεί στην χρήση μη-θανατηφόρας ισχύος.
- ❖ **Εκτέλεση:** Η Μανούβρα εκτελείται σε ένα ανίδεο θύμα πισώπλατα, με το ελαφρύ χτύπημα του μαχαιριού/χεριού σας **δix** στον ώμο του θύματος και την εκφώνηση της λέξης "*Εκτέλεση / Backstab*". Το θύμα χάνει όλους τους **Πόντους Ευρωστίας** του και μεταφέρεται στην κατάσταση **Νεκρός** ακαριαία. Η Μανούβρα αυτή αποσκοπεί στην δημιουργία σκηνών αιφνιδιασμού ή δραματικών εκτελέσεων.
Η Μανούβρα αυτή μπορεί να εκτελεστεί μόνο από **Μαχητές** εκπαιδευμένους στον πόλεμο (όχι **Σιγαστές**, **Αλχημιστές**, **Μάγους**, **Δραγόνους**)