

מכניקת על והדרך להגשמת המטרות שלכם בקאסל פורג'ד

מהי מכניקת על?

- מכניקת על הינם החוקים המגדירים כיצד המחנות השונים במשחק ישיגו את המטרות הסיפוריות או את חלקם.

מכניקה העל במשפט: הגשמת המטרה הסיפורית של המחנה על ידי השגת המינרל.

- כאמור בחוקי הבסיס בכדי להצטרף למשחק על כל שחקן להירשם לאחד מהמחנות: קרוואן, אפוקליפס, אור, פרא וברזל.

מחנות ראשיים

- אלו הפלגים הגדולים והעיקריים אשר עבורם מכניקת העל בנויה והם אלו שיכולים לעצב את העלילה של המשחק, להתוות מדיניות כלכלית ולכבוש את הטירה המרכזית.
- כל מחנה ראשי במשחק צריך, מסיבותיו הוא, להשיג מינרלים כדי להגשים את מטרות האינפליי שהוא הציב לעצמו (המטרות יכולות להיות מגוונות אבל האמצעי להגשמתם צריך להיות השגת מינרלי אנרגיה).
- דוגמא למטרה שכזאת יכולה להיות טקס אשר מעניק חיים לאומה למשך 1000 השנים הבאות או, השמדת עיר בירה של מעצמה יריבה.

מחנה גדול יכול:

- א. חזות משחקית ומוסדות משחקיים פנימיים.
- ב. כמות מינרלית של 30 שחקנים.
- ג. דגל מחנה ראוי שניתן יהיה לשאת אותו בקלות.
- ד. שער בטיחותי ושטח לחימה מתאים מאחוריו (במידה והמחנה מעוניין בלחימה בשטח).

הדרכים להשגת מינרלים

1. השלמת קווסטים שונים דרך ה Loremaster או מאסטרים אחרים.
 2. החזקה של הטירה אשר תספק לפלג שיחזיק בה מינרל אנרגיה אחד כל שעה.
 3. תקיפת מחנות אחרים ולקיחת הדגל שלהם (ניתן לפדיה עבור מינרל וגם מפחית מהם מינרל)
 4. השגת הדגל של מחנה אחר בעורמה
 5. החלפת סחורות או חפצים אחרים תמורת מינרל במכירה פומבית מול האוקטניר (מנהל המכירה הפומבית)..
- מחנה שאיבד את הדגל שלו לא יוכל להחזיק בטירה.
 - גרוע מכך: מחנה שהדגל לא ימצא ברשותו בתום המשחק, לא יוכל להגשים את מטרות המשחקית - ללא קשר לכמות המינרלים שצבר.
 - ניתן "לפדות" דגל אבוד על ידי הקרבת מינרל בכל עת במחנה הראשי של הפלג.

- על מנת להשיג דגל בערמה יש להתגנס למחנה אויב ולגנוב ת הדגל בלי שישימו לב אלייך. ניתן לעשות זאת רק באישור מאסטר.

הטירה:

במשחק תיבנה טירה עם חומות ומגדלי שמירה. החזקה של הטירה תאפשר הגשמה של המטרות המשחקיות והשגת מינרלים.

קבוצות

- כמתואר בחוקי הבסיס, מחנה מורכב ממספר קבוצות פנימיות, בניהולו של קפטן לכל קבוצה.
- מצופה מקבוצה להיות להיות נאמנה לקונספט של האווטאר שלה: אסור לקבוצה לעבור ממחנה למחנה, אלא בין המשחקים.

השגת דגלים ומינרלים:

דגלי מחנה ומסעות מלחמה

- כאמור, כל אחד מהמחנות הגדולים (מלבד הקרוואן), מביא עמו דגל קבוצתי.
- שלא בשעת מסע מלחמה, הדגל מוצב במקום בולט, סמוך לכניסה של כל מחנה.
- ניתן להפסיד את הדגל הקבוצתי בעקבות תבוסה בקרב בעת מסע מלחמה, או, אם צרים על מחנה מסויים והמחנה הפסיד במצור.
- **דגל קבוצתי לא ילקח אלא באישור ונוכחות מאסטר.**
- היה ודגל מחנה נלקח בצורה כלשהי ללא נוכחות או אישור מאסטר, ההישג בטל ומבוטל.

מסע מלחמה:

בכדי להכריז על מסע מלחמה יש לבצע את הפעולות הבאות.

1. להודיע למאסטרים על הכוונה לצאת למסע מלחמה וציון כנגד מי המסע מכוון (הטירה או שם המחנה שתוקפים).
2. לכנס לפחות 50% מהשחקנים במחנה.
3. לשאת בגאווה את הדגל הקבוצתי ולהגדיר שחקן שיהיה נושא הדגל של הקבוצה במהלך המסע.

- **בכדי לצאת למצור על הטירה או על מחנה אויב יש לצאת למסע מלחמה.**
- **בכדי לקחת כשלל דגל של קבוצה יריבה ולפגוע בנושא הדגל שלה יש להכריז מסע מלחמה.**

כוחות קטנים יותר שאינם מוגדרים מסע מלחמה, יכולים עדיין לתקוף או להטריד מסע מלחמה של קבוצה אחרת. אולם, אין הם רשאים לפגוע בנושא הדגל או לקחת דגל של קבוצה אחרת כשלל - אפילו אם הם מצליחים בדרך כלשהי לנצח.

או במילים אחרות: צריך דגל בכדי לקחת דגל.

לא ניתן להכריז מצור על מחנה אם הדגל הקבוצתי שלהם לא נמצא שם (בין אם הוא נלקח או שהקבוצה יצאה למסע מלחמה). הדגל הוא הדבר היחיד שאפשר להרוויח ממצור מוצלח, ואם הוא לא שם אין טעם למצור.

החזרת דגל אבוד:

ישנם שני דרכים להחזיר דגל קבוצתי שנלקח:

1. ביצוע טקס פיידין בנוכחות מאסטרים שבו פודים את הדגל האבוד במינרל אחד. במצב שכזה, הצבא של המחנה אשר דגל האוייב נמצא ברשותו, ירוויח מינרל.
2. ביצוע מתקפת נקם: לאחר שדגל נלקח בקרב ניתן להכריז מתקפת נקם לצורך החזרת הכבוד הקבוצתי האבוד ולקייח הדגל חזרה. באישור המאסטרים, הפלג יכול לצאת למסע מלחמה ואף להטיל מצור על הקבוצה אשר הדגל נמצא ברשותה, למרות שאין ברשותם דגל.

זוהי החריגה היחידה לכלל: **צריך דגל בכדי לקחת דגל.**

במקרה של הצלחה במתקפת נקם, ניתן להשיב רק את הדגל האבוד ולא את דגל הקבוצה המתגוננת. במידה והדגל הקבוצתי נמצא במצודה, לא ניתן לבצע עליה מתקפת נקם ויש לפדות את הדגל.

יתרון המצודה:

החזקת המצודה מלבד היתרון בכסף ומינרלים גם מגינה על המחזיק מאובדן דגל. במקרה שהמצודה נכבשה בקרב, הפלג המגן רשאי להחזיר את דגל הקבוצה בחזרה למחנה.

השגת דגל בדרכי עורמה:

גניבת דגל ממחנה שלא במסגרת קרב מצור אפשרית רק בנוכחות אישור מאסטרים; שחקן שייקח דגל של קבוצה יריבה ללא אישור מאסטר -ההישג לא יחשב.

תנאי השגת מטרות קבוצתיות Winner takes all

- המחנה שמסיים את המשחק עם הכמות הגדולה ביותר של מינרלים מגשים באופן משמעותי את המטרות הסיפוריות שלו ומעצב את עולם המערכה ואת הסיפור. המחנות האחרים לא מגשימים את המטרות שלהם וההשפעה שלהם על עולם המערכה היא מועטה ומקומית.
- ניתן באופן טקטי להעביר מינרלים בין מחנה למחנה, בהסכמת האווטאר.
- לדוגמה: מחנה האור מסיים את המשחק עם 6 מינרלים, מחנה האפוקליפסה עם 12 ומחנה הברזל עם 7. מחנה האור מבין שהוא לא יוכל לנצח מעדיף לכל הפחות שמחנה האפוקליפסה לא יגשימו את מטרותם - ולכן מעביר את ששת המינרלים שברשותו למחנה הברזל. כך שלמחנה הברזל יש 13 והברזל מנצח.

זימון מפלצות ויצורים אגדתיים

זימון מפלצות יתבצע במעגל הטקסים. לעיתים טקס הזימון ידרוש הקרבת מינרל.

חוקי מצור

חוקים כלליים

- כמצוין במכניקת העל, ניתן להטיל מצור על הטירה וכל מחנה עם דגל; **לא ניתן להטיל מצור על מחנה ללא דגל.**
- לפני כיבוש הטירה המרכזית או לפני תקיפת מחנה יש להטיל עליו קודם מצור **על ידי צבא הנושא דגל¹.**

¹ החריגה היחידה לכלל זה היא במקרה שצבא ללא דגל מנסה להשיבו על ידי התקפת נקמה.

- כמות המשתתפים המינימלית הנחוצה להטיל מצור הינה 10 שחקנים.
- בכדי להטיל מצור, על הצבא התוקף להתייבב למשך זמן של כ 15 דקות לפחות מול המחנה התוקף.
- בזמן זה מומלץ להתארגן לקראת הפריצה הקרובה, לקרוא לבעלי ברית להגיע לשטח הקרב ולהפיח רוח קרב בלוחמים בעזרת נגינה ונאומי קרבות; **זהו הזמן לבצע טקסים המשפיעים על הקרב.**
- רק לאחר משך זמן ההמתנה ניתן להכריז על המצור באופן רשמי וניתן לפרוץ את השערים.
- לא ניתן לפרוץ חומות או לשבור אותם בשום מקום מלבד השער המיועד לכך.
- יש להודיע מראש למאסטרים לפני הכרזת המצור, שכן נוכחות של מאסטר נחוצה בכדי להחליט מתי השערים ספגו מספיק נזק בכדי להיפתח, או מתי מגדלי השמירה נהרסו.

שבירת שערים ומצור

לכל שער במשחק 5 נקודות פגיעה, אולם ניתן להגדיל את נקודות הפגיעה של שער עד למקסימום של 15 נק"פ ביכולות שונות כמו מיסטיקה ומלאכה.

דרכים לפתיחת שערים של טירה או מחנה

- **שימוש בכלי מצור**: כל מכה מכלי מצור או פגיעה מקליע של כלי מצור גורמת לנזק של 1 נק"פ לשער.
- **שימוש בקסם קליע אנרגיה דרגה 3** גורם לנזק של 1 נק"פ לשער.
- **טקס של מיסטיקן**: טקס בדרגה השלישית: פתיחת שערי אויב גורם לנזק של 3-1 נקודות לשער האויב.
- **שימוש בפלסים כחלק מיכולת צוות מצור**:
פלסים יכולים לערער את יסודות השער ולגרום לנזק של 2 נק"פ כל 3 דקות בערך.
צוות פלסים רגיל, מכיל לכל הפחות 2 פלסים²; צוותים גדולים יותר יזרזו את פתיחת השערים.
לצורך שימוש ביכולת יש צורך בחבית חומר נפץ, או להשתמש בשירותי החבלה של התעשייה הגובלינית.

פתיחת השערים

- **בשום מקרה, הקבוצה התוקפת לא יכולה להחליט לפתוח שער אויב על דעת עצמה - גם אם נראה שנגרם לשער מספיק נזק בכדי להיפתח!**
- ייתכנו הגנות מיוחדות וביצורים על שערים שאינכם מודעים אליהם.
- לכן, יש להתייחס לפתיחת שערים כמו אל ספירת נק"פ ומוות, כלומר תמשיכו לתקוף עד שהם נפתחים.
- ההחלטה על פתיחת שערים תתקבל בתיווך מאסטר שנכח בשטח בהתאם לחוקי המצור.

אחרי פריצת השערים

- לאחר שהשערים נפרצו יש 2 אופציות להמשך:
- אופציה 1: במידה והשער בטיחותי ועבר אישור על ידי המאסטרים הרלוונטים ושטח הלחימה מתאים לכך ניתן יהיה לפרוץ למחנה ולהילחם בשטח הלחימה הנמצא בחזית לאחר פתיחה השערים.
- **ניתן להילחם רק בשטח הלחימה המוגדר הנמצא בקדמת המחנה.**
- אופציה 2: אם השער לא מספיק בטיחותי או שלא ניתן מסיבות אחרות להילחם בתוך שטח המחנה, הצבאות יתארגנו בצורה מסודרת וילחמו בקרב קבוצה מול קבוצה מבנה מול מבנה.
- אם הצבא התוקף ניצח הוא יוכל לקחת את הדגל של היריב.

² או גובלין בודד מהתעשייה הגובלינית (רוב הסיכויים שיהיה רק גובלין אחד בכל המשחק - אם יהיו יותר, אז חוקי הצוות יחולו על הגובלינים כרגיל).

- את הדגל ניתן לפדות בעבור מינרל בהתאם למכניקת העל.
- כאמור בשום מקרה לא ניתן להטיל מצור על מחנה ללא דגל.
- יש צורך בנוכחות מאסטר לצורך לקיחת דגל.
- דגל שנלקח מסיבה כזאת או אחרת ללא נוכחות או אישור של מאסטר לא יחשב.
- גם במקרה של הבסת הצבא היריב לא ניתן לקחת את הדגל או לפגוע בנושא הדגל אם מאסטר לא מאשר זאת.

שטח לחימה

מחנה שמעוניין בלחימה בתוך שטחו חייב לדאוג שהשער הנבנה יהיה בטיחותי, רחב מספיק ללחימה ומרופד במקומות שיכולים לפצוע את הלוחמים. בנוסף עליו לדאוג לשטח לחימה ריק ממכשולים, בגודל של כ 300 מטר מרובע, לכל הפחות.

מחנה שלא יעשה כן, עדיין ניתן יהיה להטיל עליו מצור, אולם בעת פתיחת השערים הצבאות יצאו ויילחמו מחוץ לשערי המחנה, צבא מול צבא.

הלחימה מותרת בשטח הלחימה המוגדר בלבד.

קליעים וחפצים הנורים מהחומה

ניתן לירות קליעים מרופדים מעבר לחומה בעת מצור. הקליעים חייבים להיות בטיחותיים בעת פגיעה (כך למשל, עשויים מספוג או מבד). כל הקליעים מורידים 1 נק"פ וניתן לחסום אותם עם מגן.

מגדלי שמירה

על הטירה המרכזית (ויתכן שבמחנות) יהיו מגדלי שמירה מאוישים בקשתים. לכל מגדל שמירה 2 נק"פ וניתן לפגוע בו באותה צורה בה פוגעים בשערים.
 - דגל אדום מסמל שהמגדל תקין.
 - דגל לבן מסמל שהמגדל שבור.

מחסות ניידים

מחסות מעץ או חומר קשיח אחר שנועד להגן על הכוחות הלוחמים מקליעים וכלי מצור הנם בעלי נק"פ 1 (אלא אם נאמר אחרת).
 כלומר, כל פגיעה (מכלי מצור, קליע קסם, טקס וכו'...) משמידה אותם.

כלי מצור

- כל קבוצה רשאית למנות מפעילי כלי מצור בהתאם לצורכיה.
- רק מפעילי כלי המצור שנקבעו יוכלו להפעיל את מכונות המצור ולא אף אחד אחר.
- פגיעה מכלי מצור גורמת לנזק של 1 נק"פ לשערי אויב.
- כלי מצור מושקע במיוחד (לדוגמא: טריבושה) גורם לנזק של 2 נק"פ לשערי האויב.
- פגיעה בשחקן על ידי קליע מצור גורמת לו להפסיד את כל נקודות הפגיעה (0 נק"פ).
- במקרה של פגיעה במגן מקליע מצור, המגן נשבר - אך הדמות לא סובלת מנזק נוסף.
- איל ניגוח גורם לנזק של 1 נק"פ על כל כ 3 דקות שהוא מוצמד לשערי האויב.
- כמובן שאין באמת להכות את שערי האויב בעזרת איל הניגוח.
- איל ניגוח מושקע במיוחד יפרוץ את שערי האויב קודם לכן.

- יש לירות קליע מכלי מצור פעם אחת כל דקה כקצב ירי מקסימלי (גם אם טכנית הכלי מסוגל לירות מהר יותר מכך)

היכולת פלסות (2 נק"ד)

- הדמות רשאית לתפקד כפלוס (Sapper) בקרבות מצור.
- לצורך כך יש להשיג חבית חומר נפץ, שניתן להכין בהתאם לשיטת האלכימיה, יצירת חפצי קסם או לקנות פצצה מהסוחר הראשי.
- יש לשחק את ההטמנה של חומרי הנפץ סמוך לשער האויב במשך של לא פחות מ 3 דקות, תוך רולפליי מתאים; אם התהליך הופסק באמצע או הופרע יש להתחיל את הספירה מחדש.
- כמובן שחומרי הנפץ אינם אמיתיים, אלא מדובר בפירוטכניקה סמלית בלבד³; (אסור לפוצץ)
- יש לשחק את הטמנת חומרי הנפץ סמוך לשער האויב במקום בטוח, אך לא בשער עצמו (מסיבות של בטיחות).
- לאחר הפיצוץ, יש לחכות להוראת מאסטר או לפתיחת השערים על-ידי מחנה האויב, בהתאם לחוקי המצור.

היכולת שימוש בכלי מצור (1 נק"ד)

- היכולת שימוש בכל מצור מקנה את האופציה להשתמש בכלי מצור יורה קליעים. אדם שיבנה כלי מצור יקבל את היכולת הזאת בחינם יחד עם מי שמשחק בצוות שלו.
- ניתן להשתמש באיל ניגוח ללא צורך בהשקעת יכולות.

³ שימוש בפירוטכניקה אמיתית דורש אישור מפורש מא. משחק.