**Regras de Combate - Arautos da Guerra**

**1 - Regras para o uso de Equipamento:**

- São permitidos para uso em combate **apenas** os equipamentos feitos com os seguintes materiais:

- Para estrutura das armas = tubos PVC (água quente, água fria, esgoto, eletrodutos e suas demais conexões); isopor;   
- Para estrutura dos escudos = papelão, isopor;  
- Para estrutura dos arcos e bestas = tubos PVC, madeira, bambu, metais. Permitido o uso de arcos profissionais desde que tenham no Maximo 30 lbs de força;  
- Para estrutura das flechas = Tubos PVC e flechas de fibra sem ponta ativa;  
- Para revestimento das armas = Flutuador/macarrão/espaguete de piscina – Pi 30 - e.v.a soft – e.v.a hard – Espuma expansiva – espuma de estofados – isolante térmico;  
- Sugestão de materiais usados para acabamento = fita adesiva, fita de caixa, durex, fita isolante(cores variadas), Duct/silver tape, diversos tipos de tecidos.etc;

**E devem ter como medidas de segurança:**

- A ponta ou extremidade de qualquer equipamento que será usada para estocar deve possuir uma largura **maior** que o globo ocular humano;  
- A arma a ser usada **não pode** cortar ou ferir o adversário com o atrito;  
- A arma a ser usada **não pode** furar ou perfurar os adversários com o impacto;  
- A arma a ser usada **não pode** possuir ponta ativa em sua estrutura;

- A arma a ser usada **não pode** estar desprovida de revestimento no local usado para golpear;

-Armas que tenham cordas/fitas/correntes em sua estrutura ou que sejam multi seccionados **não podem** oferecer risco de estrangulamento;

- Os equipamentos podem ser feitos por conta própria, comprados em lojas, internet, forjadores e ambientes fora do clã. Também podem levar e usar qualquer equipamento que já o tenha, desde que seja feito com os materiais e respeitando as medidas de segurança descritas acima.

- Qualquer equipamento que use materiais diferentes dos que foram listados serão testados antes que o dono deste equipamento possa usá-lo nos jogos, podendo ser proibido o uso após avaliação dos oficiais do clã;

- O participante poderá usar qualquer quantidade e combinação de equipamentos que conseguir carregar por conta própria, **exceto** os itens descritos na seção **6 – Armas de arremesso;**

- Equipamentos baseados em armas de corte ou perfuração **causarão desmembramento ao atingirem um membro superior ou inferior de um oponente**.   
**Exemplos:** Espadas, machados, lanças, facas, flechas, etc;

- Equipamentos baseados em arma de impacto **apenas reduzirão os pontos de vida do adversário ao atingi-lo**. Esses tipos de armas **não causam** desmembramento.

**Exemplos:** Bastões, nunchakus, tonfas, chicotes, maças, porretes e clavas sem espinhos ou lâminas;

- Escudos são considerados no jogo como equipamento de defesa, **não sendo** permitido usá-los para atacar ou golpear o adversário com nenhuma parte de sua estrutura, a não ser que tenha algum tipo de lâmina embutida.

- Cabos e hastes de qualquer equipamento também seguem essa regra. Mesmo que sejam revestidos por algum material, **não é permitido** que sejam usados para atacar ou golpear o oponente;

- **Qualquer parte do corpo é desconsiderada como equipamento de combate seja para ataque ou defesa**. Socos, tapas, chutes, joelhadas, cotoveladas, cabeçadas, caneladas, empurrões, alavancas, rasteiras, projeções e outras manobras com ou sem uso de partes do corpo são proibidas. **Qualquer um desses casos será punido de acordo com as regras de conduta.**   
  
  
\* Zarabatanas estão **proibidas** de uso \*  
\*\* Atualizaremos essa seção do documento depois que novos materiais sejam devidamente testados \*\*  
  
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**2 - Áreas válidas para o combate:**

- > São considerados como **regiões válidas** para acerto:

**Tronco** = acima da linha de cintura, abaixo da linha de pescoço e para dentro da linha dos ombros.  
**Membros superiores** = Parte de fora dos ombros, braço. Antebraço e mãos desprovidas de equipamento;  
**Membros inferiores** = Nádegas, coxa, perna e pés que não estejam em contato no chão;  
  
- > São considerados como **regiões inválidas** para acerto:

Mãos **que estejam em posse** de equipamento;  
Pés **que estejam fixados** no chão;  
No entanto, utilizar as mãos ou pés para defender propositalmente um golpe contabilizará como golpe não letal. Mas se for usado para prender/segurar a arma do adversário será contabilizado como golpe letal;

- > São considerados como **regiões proibidas** para acerto:

Qualquer área da **cabeça**, **pescoço**, **região genital** ou **seios** (no caso das mulheres).

- Atingir uma região proibida gera uma infração, resultando em um golpe letal no jogador que a ocasionou;

- Utilizar regiões proibidas para bloquear golpes caracteriza-se como má conduta e é punível com advertência ou pode ser contabilizado como golpe letal;

- Se uma região proibida é atingida em função de desvio por equipamento, por esquiva imprópria ou por chicoteio acidental, nenhum dos jogadores sofrerá penalidade;

**3 – Regras de combate**

- Cada participante tem de início **2** (**dois**) pontos de vida. Até essa quantia ser reduzida a **0** (**zero**) o participante é tido como ‘**vivo**’;

-São considerados **ferimentos letais** quaisquer golpes desferidos na frente **ou costas da região do tronco**. Acertar um golpe nessa região **subtrai 2** (**dois**) pontos de vida da pessoa atingida;

**-** São considerados como **ferimentos não letais** quaisquer golpes desferidos na **região válida dos membros superiores e inferiores**. A cada acerto **subtrai-se** **1 (um)** ponto de vida da pessoa atingida;

**-** Um participante que **receba um ferimento letal ou dois ferimentos não letais** é tido como ‘**morto’**.

**Exemplos:**

**Membro superior + golpe no tronco** = 3 pontos reduzidos = **morto**

**Membro superior + membro superior** = 2 pontos reduzidos = **morto**.

**Membro superior + membro inferior** = 2 pontos reduzidos = **morto**

**Membro inferior + membro inferior** = 2 pontos reduzidos = **morto**

**Membro inferior + golpe no tronco** = 3 pontos reduzidos = **morto**

- Qualquer golpe no membro superior já atingido **é** contabilizado normalmente;  
  
- Um golpe no membro inferior que já tenha sido atingido **com** arma que causa desmembramento **não** é contabilizado.

- Qualquer golpe com armas que **não** causam desmembramento em um membro inferior anteriormente atingido **serão** contabilizados normalmente;

**-** A condução do equipamento pelo uso de outro equipamento é permitida, desde que respeite as regras de força;  
  
- É permitido segurar o equipamento do adversário **apenas** pelo uso de outro equipamento, também respeitando as regras de força;

- Só serão considerados como golpes simultâneos aqueles que forem realizados quase que ao mesmo instante;

- Em uma diferença maior que esta, a vantagem do golpe é dada para aquele quem acertou primeiro. E se esse primeiro golpe atingir o membro do adversário que seria usado para desferir o segundo golpe, o segundo golpe é desconsiderado.

- Se apenas um dos combatentes morrer durante os golpes, ambos contabilizarão.

- Golpes simultâneos durante batalhas em grupo contabilizarão normalmente. Pontuando e desmembrando os envolvidos para cada região atingida;

\*\* Caso sejam os últimos dois participantes de uma partida:

- Em caso de um lutador ferido anteriormente ao golpe, caso ambos os golpes sejam letais, o jogador que não estava ferido vence o embate;

- Em caso de ambos os lutadores feridos, se um acertar um golpe não letal e o outro atingir com um golpe letal, sairá vencedor aquele que desferiu o golpe letal;

**4 – Regras para o Desmembramento-**\*\* Receber um golpe em um membro superior ou inferior por uma **arma baseada em corte ou perfuração** tornará este membro invalidado e não poderá mais usá-lo até que seja morto em combate, inicie uma nova partida ou que se recupere em um ponto de respawn. É o que consideramos como desmembramento; \*\*

**- > Caso o jogador seja atingido em um dos seus membros superiores com uma arma que causa desmembramento:**

- Deverá manter-se com a mão atrás das costas e soltar o equipamento que estiver em posse deste membro se estiver com uma arma em cada braço/mão. Se estiver com um equipamento de uma mão/braço deverá passá-lo para o membro saudável; Se estiver com um equipamento que necessite das duas mãos para empunhar, deverá usar apenas com o a mão/braço do membro saudável;

**-** O jogador que utilizar um **escudo preso ao braço ou equipamento com empunhadura semelhante** tem um intervalo de **5 (cinco) segundos**para **desatar o equipamento** e lançá-lo ao chão antes de poder ser atingido novamente. Assim que o jogador conseguir soltar o equipamento o adversário pode atingi-lo. Esta regra não se aplica a escudos do tipo soco (que não são afixados ao braço);

**- > Caso o jogador seja atingido em um dos seus membros inferiores com uma arma que causa desmembramento:**

**-** O jogador deverá fixar a perna atingida no chão, podendo movimentá-la somente de forma arrastada, não podendo correr ou pular (Regra do Zumbi);

A perna atingida deve ser mantida atrás da perna não atingida, salvo durante o movimento, no qual ela deverá se manter contrária ao sentido do movimento;

**5 – Arcos e Bestas/Balestras/Crossbows**

- É expressamente **proibido** usar arcos/bestas como equipamentos para golpear e atacar alguém;

**-** **>** **Cada usuário deste tipo de equipamento terá de escolher entre duas opções para o total de munição que poderá carregar:**

**Opção A**: Poderá carregar no máximo de **7 ( sete )** flechas e reutilizar qualquer uma que tenha sido disparada numa mesma partida, se conseguir recuperá-las ainda vivo;

**Opção B**: Poderá usar qualquer quantidade acima de 7 ( sete ) flechas que conseguir carregar sozinho**. Não** sendo permitido reutilizar qualquer flecha disparada até que inicie uma nova partida ou morra em combate;

- É **proibido** atacar com as flechas/dardos com o uso das mãos, seja como equipamento próximo ou arremessando-o. **Somente** o disparo feito pelo arco ou besta é considerado como golpe;

- É **proibido** disparar em oponentes a menos de **5 (cinco) metros**de distância com mais da metade da puxada total do arco. **O jogador que o fizer será punido por força excessiva**;

- Projéteis disparados por **ARCOS E BESTAS**causam ferimentos letais caso atinjam a perna;

- Caso uma flecha consiga atingir duas pessoas em sequência, apenas a primeira pessoa será considerada;

- Caso a flecha seja bloqueada/defendida/desviada por um equipamento ou ricocheteie numa árvore ou no chão e por consequência atinja um adversário, será contabilizado normalmente;

- O usuário de arcos ou bestas podem usar outro tipo de equipamento em combinação com o arco;

**6- Armas de arremesso**  
  
- São consideradas como armas de arremesso, qualquer tipo de equipamento que seja lançado pelo uso das mãos e que não esteja preso ao usuário por algum tipo de corda/fita/corrente.

- Só podem ser utilizadas pelo devido responsável do equipamento ou pelo portador inicial deste(s) equipamento(s) em uso durante qualquer partida. **Não** sendo permitido usá-las caso o jogador responsável seja dado como morto ou que a arma lançada tenha sido recuperada por terceiros após o uso;

**São dividas em 3 níveis**:  
  
- > Pequeno porte:

Machadinhos (as) , facas e kunais com até 30 cm de comprimento; Discos, shurikens, chakrans, globos, estrelas com até 20 cm de diâmetro;  
  
- > Porte médio:

Machadinhos (as) com mais de 30 cm e máximo de 50 cm comprimento; Adagas com mais de 30 cm e máximo de 50 cm de comprimento; Shurikens,discos, chakrans,e globos com mais de 20 cm e máximo de 40 cm de diâmetro; Lanças com até 1,30m de comprimento;

- > Grande porte:

Lanças com mais de 1,30 de comprimento;

**- Antes** de qualquer equipamento ser usado como arma de arremesso, ele deverá ser analisado pelos oficiais do clã e depois informado aos participantes que a arma em questão poderá ser utilizada como tal. Equipamentos que não forem aprovados serão utilizados como armamento comum;

**- > Considerações para armas de arremesso de pequeno e médio porte:**

- Cada usuário deste tipo de equipamento terá de escolher entre duas opções para o total de munição que poderá carregar:

**Opção A**: Poderá carregar no máximo de **10 ( dez )** itens e reutilizar qualquer um que tenha sido lançado numa mesma partida, se conseguir recuperá-los ainda vivo; Também poderá usar qualquer equipamento em combinação com as armas de arremesso escolhidas

**Opção B**: Poderá usar qualquer quantidade acima de **10 (dez** ) itens que conseguir carregar sozinho. **Não** sendo permitido reutilizar qualquer um deles que tenha sido lançado até que inicie uma nova partida ou morra em combate. Também **não** será permitido usar outro tipo de equipamento em combinação com as armas de arremesso escolhidas;

- Os ferimentos letais e não letais pelo uso deste tipo de equipamento, com **exceção** das lanças, serão contabilizados normalmente;

- Lanças de arremesso causam ferimentos letais caso atinjam qualquer um dos membros inferiores;

**- > Considerações para armas de arremesso de grande porte:**

- São permitidas **apenas** 1 **(um)** item por pessoa. É permitido usar qualquer tipo de equipamento em combinação esse tipo de armamento;

- Poderá ser reutilizada **ilimitadamente** numa mesma partida, se conseguir recuperá-la ainda vivo.

- Lanças de arremesso **causam** ferimentos letais caso atinjam qualquer um dos membros inferiores;