

Event 10 Mini Event I

หมากกระดานเกียรติยศรอบพิเศษ

Chess of Honour All-Star Match

The Thief of Baramos Fan Community Season 2

ระยะเวลากิจกรรมในโลกจริง:

24 - 25 กันยายน 2565 (เวลา 20.00 - 24.00 น.)

ระยะเวลากิจกรรมตามไทม์ไลน์คอมมูนิตี:

1 ธันวาคม A.D. 1131

เงื่อนไข

- สามารถเลือกร่วมหรือไม่ร่วมอีเว้นท์ได้ตามอิสระ
- ผู้ที่สนใจร่วมการแข่งขันหมากกระดานเกียรติยศ
 - ต้องเป็นนักเรียนปี1-7ที่มีรายชื่ออยู่ในชีทรายชื่อ [\[อ่านที่นี่\]](#)
 - รายละเอียดการแข่งขันหมากกระดานเกียรติยศฉบับเต็ม [\[อ่านที่นี่\]](#) ฉบับย่อกรุณาเลื่อนอ่านด้านล่าง
 - รายละเอียดระบบ PVP ฉบับเต็ม [\[อ่านที่นี่\]](#) ฉบับย่อกรุณาเลื่อนอ่านด้านล่าง
 - กิจกรรมจะถูกรันที่ [@ToB2 Event](#) กรุณาติดตามแอดเคาต์ดังกล่าว
- สามารถทวิตหรือเผยแพร่ผลงานเกี่ยวกับกิจกรรมพร้อมติดแฮชแท็ก #ToB2CoH_1131

การแข่งขันนัดพิเศษ

- [ทางสตอรี่] เป็นการแข่งขันนัดพิเศษ รวมดาว เพื่อสร้างความสามัคคีในหมู่ผู้เล่น (งานกีฬาสี่)
- [ทางระบบ] เป็นกิจกรรมพิเศษ ไม่มีผลต่อการเลื่อนชั้น
- แบ่งนักเรียนทั้งหมดออกเป็น 2 หรือ 4 ทีม ขึ้นกับปริมาณผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรม โดยไม่คำนึงถึงชั้นปีหรือหอพัก (แต่ละแต่ละชั้นปีในแต่ละทีมเท่ากัน และคละหอพัก)
- การแข่งขันจะเป็นการเดินหมากจริงตามกฎหมายของหมากกระดานเกียรติยศ โดยต้องมีผู้เดินหมาก 1 คน และเมื่อเกิดการปะทะของหมากจะมีการปะทะจริงโดยใช้ระบบ PVP ของคอมมูนิตี ไม่จำเป็นต้องโรลเพลย์
- อีเว้นท์จะมีการรันสด โดยมีข้อจำกัดทางระยะเวลาทั้งในส่วนการเดินหมากและการส่ง PVP
 - ผู้เดินหมากจะมีระยะเวลาเดินหมากฝ่ายละ 120 นาที (มีการจับเวลาสด)
 - หมากบนกระดาน เมื่อเกิดการปะทะ จะต้องส่งแอคชั่นทางแบบฟอร์มภายในเวลา 10 นาที นับจากที่ผู้คุม PVP ให้สัญญาณ (มีการจับเวลาสด) หากมีเหตุฉุกเฉิน สามารถให้ผู้เดินหมากของทีมส่งแอคชั่นแทนได้ จะใช้ PVP จากแอคชั่นชุดแรกที่ส่งมาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขภายหลัง
 - หากผู้เล่นมีธุระฉุกเฉินในวันจัดการแข่งขัน สามารถให้ผู้เดินหมากส่งแอคชั่นแทนได้
- หากมีจำนวนตัวละครในทีมไม่ถึงจำนวนขั้นต่ำ ผู้เล่นสามารถใช้ NPC ลงแข่งได้

- ผู้เล่นที่มีตัวละครสองตัว กรุณาระบุว่าเป็นผู้เล่นเดียวกัน เพื่อสตาฟสามารถจัดทีม ป้องกันปัญหาทางการสื่อสาร
- ผู้เล่นที่ต้องการสมัครร่วมกิจกรรม สามารถลงชื่อได้ที่ [แบบฟอร์มนี้](#) ภายในวันที่ 10 กันยายน 2565
- คู่มือลัทธิได้ที่ [ตารางนี้](#) จะอัปเดตเมื่อปิดรับสมัคร
- ภายหลังปิดแบบฟอร์มแล้วจะประกาศจำนวนNPCของแต่ละทีมที่สามารถสร้างได้ เพื่อให้ทุกทีมมีจำนวนหมากแต่ละปีเท่ากัน

เงื่อนไขการสมัครเข้าร่วมทีม

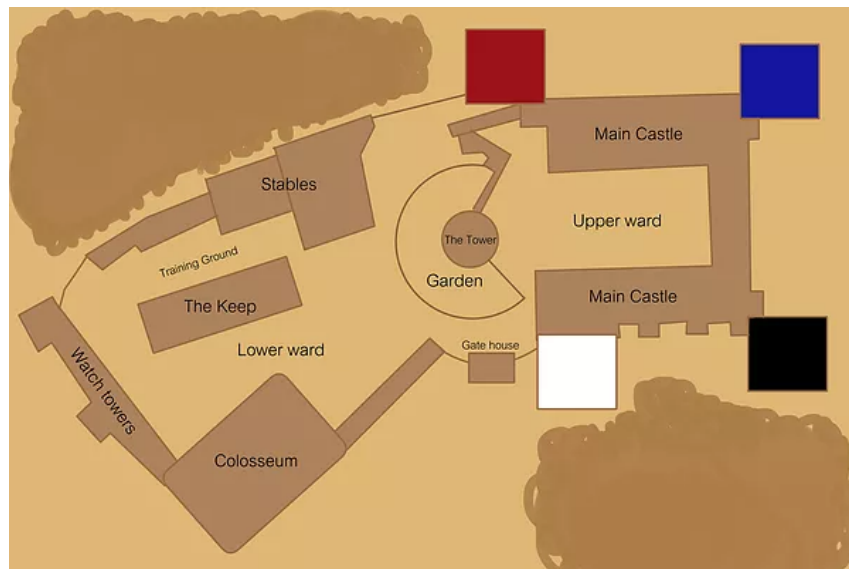
- แต่ละทีมต้องมีตัวละครอย่างน้อย 16 ตัวละคร โดยยังไม่ต้องจัดตำแหน่งหมาก
- หลังจากประกาศจำนวนและชั้นปีของNPCที่สร้างได้ของแต่ละทีมแล้ว ขอให้รวบรวมรายชื่อทั้งตัวละครผู้เล่นและNPC แล้วส่งรายชื่อตัวละครภายในวันที่ 17 กันยายน 2565 ทางDM ของทวีตเตอร์ไอน์ท์ โดยใช้[แบบฟอร์มตามนี้](#)

รายละเอียดมหากกระดานเกียร์ดิยศ (ฉบับย่อ)

- มหากกระดานเกียร์ดิยศ คือเกมกีฬาของโรงเรียนพระราชเวดินเบิร์กที่จัดทุกสิ้นปีการศึกษา ช่วงวันที่ 10-20 ธันวาคม การแข่งขันรอบพิเศษจะจัดในวันที่ 1 ธันวาคม
- เป็นกิจกรรมขึ้นชื่อของโรงเรียนพระราชเวดินเบิร์กที่ได้รับความนิยมอย่างมาก มีการขายบัตรให้ชนชั้นสูงและชาวเมือง บัตรต้องจองล่วงหน้า ราคา 50-150 คราวน์แล้วแต่ตำแหน่งที่นั่ง
- มักมีกษัตริย์ เชื้อพระวงศ์ คนสำคัญจากประเทศต่างๆ เดินทางมาชมการแข่งขัน
- ระหว่างนั้นในตัวเมืองเวดินเบิร์กจะเทียบท่ามีเทศกาลประจำปี เป็นช่วงที่ตลาดและผู้คนคึกคักที่สุด

สถานที่จัด

- Colosseum ของโรงเรียน อยู่ทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ที่สุดของโรงเรียน



วิธีการเล่นการแข่งขัน

- มหากกระดานเกียร์ดิยศ คือการแข่งขันที่ดัดแปลงจากหมากรุกสากล (Chess)
- ผู้ร่วมทีมคือนักเรียนแต่ละชั้นปีที่ถูกอาจารย์จัดให้อยู่ทีมเดียวกัน แต่ละทีมต้องมี 16 คนตามจำนวนตัวหมากเป็นอย่างน้อย ทีมไหนรวมไม่ได้ 16 คนถือว่าสละสิทธิ์ ถ้ามีคนมากกว่านั้น คนที่เหลือจะถูกจัดลงตำแหน่งตัวสำรอง (มักมีที่ให้ตัวสำรอง 1-2 คน)
- [ตามสตอรี่] มหาปราชญ์และคณาจารย์เป็นผู้ดูแลการแข่งขัน
- [ตามระบบ] สติวและทีมงานพิเศษเป็นผู้คุมการแข่งขัน

ผู้เล่นและหมาก

แต่ละทีมจะประกอบด้วย

- ♟️ ♟️ เบี้ย (Pawn) 8 ตำแหน่ง

- ♖ ♜ เรือ (Rook) 2 ตำแหน่ง
- ♘ ♞ ม้า (Knight) 2 ตำแหน่ง
- ♙ ♞ บิชอป (Bishop) 2 ตำแหน่ง
- ♚ ♛ ควีน (Queen) 1 ตำแหน่ง
- ♔ ♒ คิง (King) 1 ตำแหน่ง
- ผู้เดินหมาก 1 ตำแหน่ง (จะเดินหมากอยู่ในปะรำพิธี หรือจะเป็นหมากบนกระดานก็ได้ กรณีอยู่ในปะรำพิธี ถือว่ากินตำแหน่งตัวสำรองอัตโนมัติ)
- ตัวสำรองอื่นๆ

อาวุธและสัตว์พาหนะ

- เบี้ย ถืออาวุธไม่เกิน 2 ชิ้น
- เรือ ยืนบนรถศึกเทียมกับสัตว์พาหนะ ถืออาวุธไม่เกิน 2 ชิ้น
- ม้า ชีสัตว์พาหนะ ถืออาวุธไม่เกิน 4 ชิ้น
- บิชอป ชีสัตว์พาหนะ ถือคทาหรืออาวุธสื่อเวทมนตร์ 1 ชิ้น
- ควีน & คิง ชีสัตว์พาหนะ ถืออาวุธไม่เกิน 2 ชิ้น และคทาหรืออาวุธสื่อเวทมนตร์ 1 ชิ้น

น้ำยาประคองพลังชีวิต

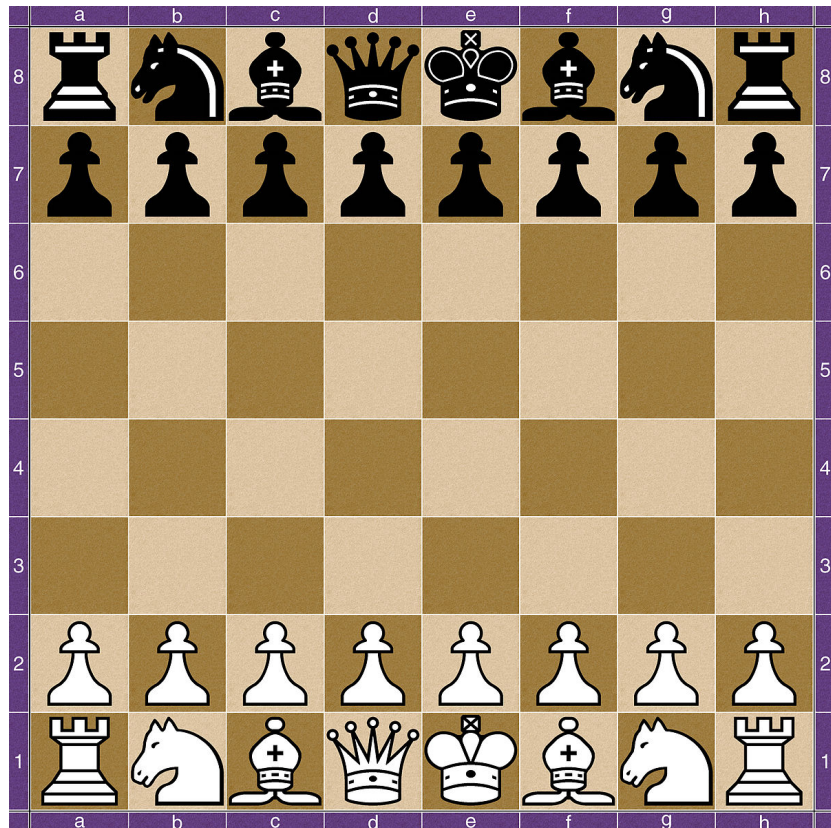
- เนื่องจากรูปแบบการแข่งขันเป็นการต่อสู้จริง ผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด ตัวสำรอง และสัตว์พาหนะทุกตัวจะต้องดื่มน้ำยาประคองพลังชีวิตก่อนลงแข่งเสมอ (ในระบบ community ไม่อนุญาต ให้เสี่ยงการดื่มน้ำยาประคองพลังชีวิตไม่ว่ากรณีใดๆ)
- น้ำใส ไร้รส ไร้กลิ่น ไร้สี เทียบเท่าน้ำเปล่า
- สรรพคุณ: ทันทีที่ถึงจุดวิกฤติทางกายภาพ น้ำยาประคองพลังชีวิตจะรักษาชีวิตให้คงอยู่ในสภาพสุดท้าย เพื่อนำตัวออกมารักษา

ป้ายทองคำอาณาสีท์

- ป้ายทองคำอาณาสีท์เป็นกรรมสิทธิ์ของโรงเรียนที่จะแจกให้ทีมนละ 1 ชิ้น
- **ผู้ถือป้ายทองคำอาณาสีท์คือผู้เดินหมาก**
- สามารถเปลี่ยนตัวผู้ถือป้ายทองคำอาณาสีท์ระหว่างการแข่งขันได้ โดยต้องเปลี่ยนโดยสันติวิธี
- การเปลี่ยนตัวผู้ถือป้ายทองคำอาณาสีท์ไม่เสียตาเดินและไม่มีจำกัดว่าเปลี่ยนได้กี่รอบ แต่ห้ามเปลี่ยนเป็นผู้เล่นที่ออกจากการแข่งขันแล้ว
- **ผู้ถือป้ายทองคำอาณาสีท์แต่ละทีม มีเวลาเดินหมากรวม 120 นาทีต่อนัด** (การแข่งขัน 1 นัด จะกินระยะเวลาไม่เกิน 4 ชั่วโมง)

ลักษณะของการแข่งขัน

- ทีมไหนเป็นหมากดำ-หมากขาว แล้วแต่ตกลงตอนต้นเกม



- ในระบบ community จะเป็นแข่งขันบนกระดานสี่เหลี่ยม แต่เมื่อปะทะแล้วอาจร้ายเวทเขตแดนที่เปลี่ยนภูมิทัศน์ตามตัวละครสร้างสรรค์ได้
- พื้นที่ในแต่ละช่องถูกลงอาคมให้ขยายรองรับการต่อสู้ และมีเขตแดนป้องกันซึ่งจะทำงานเสมอเมื่อมีสิ่งที่มีความสามารถในการสร้างความเสียหายมาปะทะ
- มีระบบการขานให้ได้ยินทั้งสนามเมื่อขยับหมาก เช่น ‘บิชอบซ้าย F4’ หรือ ‘เบี้ยห้า รุกฆาต’
- การเล่นแตกต่างจากหมากลูกสากลตรงที่ การเดินหมากไปกินกันจะเป็นการปะทะจริงของผู้เล่น การกินฝ่ายตรงข้ามจึงอาจได้หรือไม่ได้พื้นที่ ผู้ชนะเท่านั้นที่จะได้ยืนในช่องนั้น
- เนื่องจากการต่อสู้ในช่องอาจยืดเยื้อ ผู้เดินหมากอาจไม่รอผลการปะทะในช่องนั้นๆ สามารถเดินหมากตัวอื่นต่อได้เลย (ทำให้อาจมีการปะทะพร้อมกันหลายๆ ตำแหน่งบนกระดานเดียวกัน)
- ไม่สามารถส่งเดินหมากที่อยู่ระหว่างการปะทะได้ จนกว่าการปะทะจะเสร็จสิ้น
- สามารถส่งหมากหลายตัวเข้าไปรวมหมากฝ่ายตรงข้ามในช่องเดียวได้
- เพื่อป้องกันการสับสน การแข่งขันทางระบบใน Event 10.2 นี้จะไม่อนุญาตให้กินผ่าน (En Passant)

ตัวสำรอง

- เมื่อเดินเบี้ยไปสู่กระดานฝั่งตรงข้าม ตามกติกาของหมากลูกจะเปลี่ยนเบี้ยเป็นหมากอะไรก็ได้ (Promotion) (นิยมเปลี่ยนเป็นควีน) เป็นโอกาสที่ผู้เดินหมากสามารถเปลี่ยนตัวสำรองลงสนาม หรือจะใช้ผู้เล่นเดิมเล่นต่อก็ได้ (ผู้เล่นเดิมจะได้ item เพิ่มตามหมากที่เปลี่ยนไปเป็น)
- ผู้เล่นที่โดนเปลี่ยนออก ถือว่าออกจากการแข่งขัน ไม่สามารถเปลี่ยนลงซ้ำได้อีก
- ไม่มีระบบเปลี่ยนตัวผู้เล่นในตำแหน่งอื่นระหว่างการแข่งขัน

การออกจากการแข่งขัน

ผู้เล่นจะออกจากหมากกระดานเกียร์ตียศเมื่อ

- ผู้เดินหมากยกป้ายทองคำอาณาสีทึบให้ยอมแพ้ เมื่อผู้เล่นถูกสั่งให้ปะทะหรือกำลังปะทะ
- ผู้เล่นประกาศยอมแพ้เอง เมื่อผู้เล่นถูกสั่งให้ปะทะหรือกำลังปะทะ
- ระหว่างปะทะ ผู้เล่นบาดเจ็บถึงขั้นวิกฤติ หมดสติ หรือตกลงถึงจุดตายในการต่อสู้ น้ำยาประคองพลังชีวิตจะทำงาน และผู้เล่นจะถูกดึงตัวออกไปรักษาโดยอัตโนมัติ (ถ้าเจ็บหนักทั้ง 2 ฝ่ายพร้อมกัน การต่อสู้อาจจบโดยไม่มีผู้ชนะ และต้องออกจากสนามคู่)
- ผู้เล่นในตำแหน่งเบี้ยเดินถึงกระดานฝั่งตรงข้ามและเลื่อนขั้น จะออกจากกระดานถ้าผู้เล่นหมากเปลี่ยนตัวสำรองลงเล่นแทน
- ผู้เล่นเดินออกนอกช่องของตัวเองโดยไม่มีคำสั่งให้เดินจากผู้ถือป้ายทองคำอาณาสีทึบ จะถูกวาร์ปออกจากการแข่งขันทันที
- ผู้เล่นที่ออกจากการแข่งขัน ไม่สามารถกลับเข้ามาในการแข่งขันอีก

การจบการแข่งขัน

หมากกระดานเกียร์ตียศจะจบเมื่อ

- คิงของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งถูกรุกฆาตและแพ้การต่อสู้
- ผู้เดินหมากยกป้ายทองคำอาณาสีทึบสั่งคิงยอมแพ้
- คิงเดินออกจากช่องของตัวเองโดยไม่มีคำสั่งให้เดินจากผู้ถือป้ายทองคำอาณาสีทึบ
- ผู้ถือป้ายทองคำอาณาสีทึบไม่อยู่ในสภาวะสังการได้
- ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้เวลาเดินหมากจนหมด

ผลการแข่งขัน

- ทีมที่คิงหรือผู้ถือป้ายทองคำอาณาสีทึบออกจากการแข่งขันก่อนเป็นทีมที่แพ้
- หากยังไม่ทราบผลแพ้ชนะแต่หมดเวลาเดินหมากก่อน ทีมที่ใช้เวลาเดินหมากหมดเป็นฝ่ายแพ้
- ทำผิดกติกา (ตัดสินโดยกรรมการ) สามารถถูกปรับแพ้แม้จริงๆ จะแข่งขันะ

ระบบการปะทะ (PVP)

กติกาการ PVP

- ผู้เล่นทั้งสองจะต้องเลือกส่ง Action จำนวน 8 Action พร้อมกัน เพื่อสรุปผลแพ้ชนะที่ตัดสินจาก HP
- ผู้ที่ HP=0 ก่อน จะนับว่าเป็นผู้แพ้ในการประลองครั้งนั้นๆ (ไม่จำกัดจำนวนเทิร์นที่ใช้ในการ PVP)

Action ในการ PVP

1. **โจมตี** : เลือกส่งได้ไม่เกิน 4 ครั้ง
2. **ป้องกัน** : เลือกส่งได้ไม่เกิน 4 ครั้ง
3. **หลบ** : เลือกส่งได้ไม่เกิน 1 ครั้ง
4. **สวนกลับ** : เลือกส่งได้ไม่เกิน 2 ครั้ง
5. **ทะลวง** : เลือกส่งได้ไม่เกิน 2 ครั้ง

เลือดตัวละคร (HP)

- ตัวละครขั้นที่ 1 : HP = 20
- ตัวละครขั้นที่ 2 : HP = 23
- ตัวละครขั้นที่ 3 : HP = 26
- ตัวละครขั้นที่ 4 : HP = 29
- ตัวละครขั้นที่ 5 : HP = 32
- ตัวละครขั้นที่ 6 : HP = 35
- ตัวละครขั้นที่ 7 : HP = 38

คำอธิบายและรายละเอียด Action

ATK คือ พลังโจมตีร่างกายภาพ หรือ เวทมนตร์

DEF คือ พลังป้องกันร่างกายภาพ หรือ เวทมนตร์

1. **โจมตี** : คือการโจมตีใส่คู่ต่อสู้ คิดค่าตามมาจาก ATK ของตน (ส่งได้ไม่เกิน 4 ครั้ง)
2. **ป้องกัน** : คือการป้องกันจากคู่ต่อสู้ คิดค่าป้องกันจาก DEF ของตน กรณีที่ในรอบนั้นคู่ต่อสู้ไม่มีการโจมตี/ทะลวง ตัวละครจะได้รับ HP เพิ่มขึ้น หาร2 จากค่า DEF ของตน (ส่งได้ไม่เกิน 4 ครั้ง)
3. **หลบ** : คือการหลบหลีกคู่ต่อสู้อย่างหมดจด (ส่งได้ไม่เกิน 1 ครั้ง)
4. **สวนกลับ** : คือการรอจังหวะคู่ต่อสู้ออกโจมตี และสวนกลับไปอย่างรุนแรง แต่กรณีคู่ต่อสู้ไม่เข้ามาโจมตีจะถือว่าเป็นการยืนรอเฉยๆ [เหมาะกับการเลือกเพื่อตอบโต้ตัวละครที่มักชอบโจมตี เพราะ Action โจมตี จะแพ้ทาง Action สวนกลับ] (ส่งได้ไม่เกิน 2 ครั้ง)
5. **ทะลวง** : คือการทะลวงโจมตีเข้าหาศัตรูในจังหวะที่คู่ต่อสู้ออกป้องกัน ทำให้สามารถโจมตีทะลุการป้องกัน แต่กรณีคู่ต่อสู้ออกโจมตี การทะลวงจะถูกปิดป้องและผู้ออกทะลวงจะได้รับดาเมจจากการโจมตีเสียเอง [เหมาะกับการเลือกเพื่อตอบโต้ตัวละครที่มักชอบป้องกัน เพราะ Action ป้องกัน จะแพ้ทาง Action ทะลวง] (ส่งได้ไม่เกิน 2 ครั้ง)

ตารางผลของ Action

ตารางการโดน		ตัวละคร B				
ดาเมจ /เพิ่ม HP		โจมตี	ป้องกัน	หลบ	สวนกลับ	ทะลวง
ตัวละคร A	โจมตี	A : ถูกลดเลือดตาม ATK(B) B : ถูกลดเลือดตาม ATK(A)	A : ไม่เกิดผล B : ถูกลดเลือดตาม ATK(A)-DEF(B)	ไม่เกิดผล	A : ถูกลดเลือดตาม ATK(B)*1.5 B : ถูกลดเลือดตาม ATK(A)	A : ไม่เกิดผล B : ถูกลดเลือดตาม ATK(A)
	ป้องกัน	A : ถูกลดเลือดตาม ATK(B)-DEF(A) B : ไม่เกิดผล	A : เพิ่ม HP ตาม DEF(A)/2 B : เพิ่ม HP ตาม DEF(B)/2	A : เพิ่ม HP ตาม DEF(A)/2 B : ไม่เกิดผล	A : เพิ่ม HP ตาม DEF(A)/2 B : ไม่เกิดผล	A : ถูกลดเลือดตาม ATK(B) B : ไม่เกิดผล
	หลบ	ไม่เกิดผล	A : ไม่เกิดผล B : เพิ่ม HP ตาม DEF(B)/2	ไม่เกิดผล	ไม่เกิดผล	ไม่เกิดผล
	สวนกลับ	A : ถูกลดเลือดตาม ATK(B) B : ถูกลดเลือดตาม ATK(A)*1.5	A : ไม่เกิดผล B : เพิ่ม HP ตาม DEF(B)/2	ไม่เกิดผล	ไม่เกิดผล	A : ถูกลดเลือดตาม ATK(B)-DEF(A) B : ถูกลดเลือดตาม ATK(A)-DEF(B)
	ทะลวง	A : ถูกลดเลือดตาม ATK(B) B : ไม่เกิดผล	A : ไม่เกิดผล B : ถูกลดเลือดตาม ATK(A)	ไม่เกิดผล	A : ถูกลดเลือดตาม ATK(B)-DEF(A) B : ถูกลดเลือดตาม ATK(A)-DEF(B)	A : ถูกลดเลือดตาม ATK(B)-DEF(A) B : ถูกลดเลือดตาม ATK(A)-DEF(B)