

Põhireeglid

Need puudutavad ürituse üldist korda; täpsemad tegelaste rassi- ja klassipõhised mehaanikaga seotud reeglid on eraldi.

Mängujuht/Gamemaster

Mängujuhid/*gamemasters* on ürituse korraldajad ja kohtunikud. Mängujuhile jääb reeglite tõlgendamisel ja muude otsuste tegemisel alati viimane sõna. Mängujuhid jätavad endale õiguse üritusel osalejaid valida.

Karavani mängujuhid on: Mona, Iti ja Stuart.

IG ja OG

Rollimängu (e. ingame) alguse ja lõpu kuulutab välja mängujuht. Mängu võib peatada ohtliku olukorra tekkimisel, selleks on kasutusel *gamestop*-reegel. Mänguvälised (e. offgame) esemed/kohad on tähistatud punavalgelindiga (edaspidi: OG-lindiga) ja neid tuleb ignoreerida. Mängijad võivad mängust väljas olla hoides rusikas kätt pea peal. Mängust väljumine mängusiseste tagajärgede vältimiseks on keelatud.

Pidevalt OGsse kalduvad ja teiste mängu segavad mängijad saavad mängujuhilt hoiatuse, peale kolmandat hoiatust eemaldatakse mängija mängust ja ta peab mängualalt lahkuma.

Gamestop-reegel

Täpne fraas on "*Gamestop*". See on sama nii eesti kui inglise keeles. *Gamestop* hüütakse OG ohtlikus olukorras (näiteks: keegi on OG viga saanud) või kui märgatakse ohtliku olukorra tekkimist. *Gamestopi* kuulnud osalejad peavad lõpetama mängu, jääma paigale ja vajaduse korral hüüet kordama. Kui kõik kuuldeulatuses olnud on mängimise lõpetanud, tuleb neil vaikida. Liikuda ja kõnelda tohivad ainult mängujuhid ja *Gamestopi* hüüdnud mängija, kuni olukord deklareeritakse lõppenuks ja antakse käsk "jätkake mängu" / "*Continue the game*". Mängu võivad jätkata ainult GM või *Gamestopi* hüüdnud mängija. Võib juhtuda, et mängujuhid kasutavad *Gamestop*-reeglit ka mõne mängusisese sündmuse ette valmistamiseks (nt. teleporteerub mängijate keskele mõni tegelane).

Turvalisus

Igaüks vastutab oma turvalisuse eest ise, alla 14-aastaste mängijate eest vastutab täisealine saatja. Kui osalejal on mõni terviseprobleem või esineb mõni muu asjaolu, millega mängujuhid arvestama peaks, tuleb tal neist enne mängu mängujuhte teavitada. Mängujuhid annavad oma parima, et mänguala ja mäng oleksid võimalikult ohutud, aga täielikku turvalisust ei ole võimalik tagada.

Mängualal on olemas esmaabikarp, selle asukoht antakse alati üldbriifil teada. Mängule registreerides on esmaabi oskavail mängijail võimalik vabatahtlikkuse alusel ära märkida, et võivad vajaduse tekkides teistele esmaabi anda. Need osalejad näidatakse üldbriifil ette.

Mängija vastutab selle eest, et tema mängule toodud esemed on teistele ohutud. Relvad, kilbid ja turvised kontrollitakse enne mängu alati üle.

Vanusepiirang

Üritusele on lubatud igas eas osalejad. Alla 14-aastased peavad osalema koos täiskasvanud saatjaga. Alla 18-aastastel osalejatel peab olema vanema kirjalik luba, kui nad tulevad mängule üksi. Saatja vastutab peamiselt ise oma hoolealuse turvalisuse eest, aga kõikidelt osalejatelt eeldatakse nooremate kaasmängijatega arvestamist.

Mõnuained

Üritus on täielikult alkoholivaba, seda nii enne kui ka pärast mängu, juhul kui konkreetse ürituse kuulutuses ei ole täpsustatud teisiti. See kehtib kõigile osalejatele ning me ei tee selles osas kellelegi erandeid. Suitsetamine (ainult täiskasvanutele) on lubatud vaid selleks eraldatud ja markeeritud kohas, mujal palume suitsetamisest hoiduda. Suitsukonid tuleb visata selleks ettenähtud kohta. Muude ainete tarvitamine ei ole lubatud.

Konfliktid

Mängusisesed konfliktid peaksid jääma mängu. Kui on tekkinud mänguväline konflikt või arusaamatus mõne teise osalejaga, tuleb see omavahel või tugiisiku/mängujuhi abiga ära klaarida. Üritusel on nulltolerants igasugusele mänguvälisele kiusamisele ja tõrjumisele ükskõik kelle suhtes ükskõik millisel põhjusel.

Turvasõna

Juhul kui mõni mängus toimuv olukord muutub liigseks või ebamugavaks, võib mängija selle katkestada, öeldes “turvasõna”/”*safeword*”. Seda kuulates tuleb antud olukorra rollimängimine lõpetada ja mänguväliselt kokku leppida, mida tehakse järgmisena. Turvasõna kasutamist ei pea teistele põhjendama. Mugavustsoon on kõigil erinev ning igal mängijal on õigus valida kas ja kui palju nad enda mugavustsooni piire nihutavad.

Näide: Mängija A on kinni võtnud mängija B ja asub tema tegelast piinama. Kuigi B on alguses nõus, leiab ta mingi hetk et talle ei meeldi kui detailselt A tema tegelase piinamist kirjeldab. B ütleb “turvasõna” ja stseen lõppeb, lepatakse kokku mis edasi juhtus, kas A tegelane otsustas piinamise lõpetada või sai B tegelane hoopiski plehku.

Tugiisik

Üritusel on alati vähemalt üks tugiisik, kes on erapooletu tiimiliige. Tema poole võib pöörduda iga osaleja, kui on mingi mure, tekkinud konflikt kas teise osalejaga või kellegagi korraldajameeskonnast vms. Tugiisiku roll on mure ära kuulata ja pakkuda vajadusel tuge ning *osaleja soovi korral* olla vahendajaks tema ja teise mängija või tiimiliikme vahel

Kõik tugiisikule räägitu jääb alati konfidentsiaalseks ja seda ei jagata isegi korraldustiimiga, välja arvatud juhul, kui mängija soovib, et tugiisik oleks vahendajaks tema ja kellegi teise vahel. Sel juhul on oluline, et mängija väljendaks selgelt, mis infot tohib millistele osapooltele edastada.

Tugiisik tutvustab ennast üldbriifil ja on mängu jooksul alati kättesaadav. Kui teda ei leia, võib alati pöörduda mõne NPC või mängujuhi poole.

NB! Kui mängijal on mängul igav või mingid liinid ei lähe tööle vms, siis tuleks pöörduda mõne mängujuhi, mitte tugiisiku poole.

Keeled

Ürituse peamine keel on eesti keel. Juhul kui kohal on osalejaid, kes eesti keelt ei räägi, suheldakse inglise keeles. Sõltuvalt eesti keelt mittevaldavate inimeste arvust mängul, võidakse seda reeglit kohaldada. Suurem osa, kui mitte kõik, mängumaterjalid on olemas mõlemas keeles. Kahes keeles mängimine eeldab kõigilt osalejatelt vastutulelikkust ja kannatlikkust, eriti lahingolukordades ja reegliefekte kasutades.

Füüsiline kontakt ja lähedus

Mõõdukas füüsiline kontakt on mängu jooksul kõigile lubatud, välja arvatud võitlusolukordades. Viimast eestkätt ohutuse tagamiseks. Kui on soovi kontakti tugevdada, näiteks vastasega füüsiliselt maadelda või ihaldatud tegelast sügavalt emmata, tuleb selle tegelase mängijalt üle küsida ja selles kokku leppida. Seda tuleb kindlasti teha enne konflikti algust, mitte selle ajal. Selliseid asju võib kokku leppida ka enne mängu algust, näiteks tasub seda teha oma seltskonna mängijatega.

Nõusolekut on aga kohane ka uurida mängu jooksul, kui on soovi teha mõni äge stseen. Pigem soovitame olla ettevaatlikumad, eriti lahingolukordades, enda ja teiste mängijate vigastamise vältimiseks. Kellegi ootamatu ründamine teda krabades või tõmmates on rangelt keelatud.

Kostüümid ja mängijate rekvisiidid

Mängija kostüümi ja selle osasid ei või teised temalt ära võtta ega neid mängusiseselt näpata või endale nõuda. Mängija ei pea loovutama teistele oma esemeid, kui ta seda ei soovi. Mängijalt võib võtta mängujuhtide poolt antud rekvisiite või mängus leitud esemeid. Mängujuhtide antud esemed on vastavalt märgitud.

Erandiks on relvad, ent relvade äravõtja vastutab selle eest, et need jääks terveks ega läheks kaotsi.

Rekvisiidid

Osalejad saavad kasutamiseks mitmeid rekvisiite. Kõik mängujuhtide antavad rekvisiidid on vastavalt märgistatud ja mängujuhtidele teada. Omavoliline selliste rekvisiitide (raha, apeiron, maagilised esemed, jne) sissetoomine mängujuhtide teatamata pole lubatud. Rekvisiidid tuleb kohe pärast mängu lõppu tagastada kätteosutatud paika.

Mängu stiil

Karavan on mõeldud olema seikluslik ja tore sari. Mängija-tegelaste tapmine on lubatud, aga soovitame tungivalt enne seda tõsiselt kaaluda muid variante. Tapmine toob peaaegu alati endaga kaasa tõsised mängusisesed tagajärjed, mis tõenäoliselt lõpetavad tegelase reisi Karavaniga.

Mängusiseseid konflikte saab lahendada muudel viisidel, mis toodavad rohkem rollimängu ja rõõmu kõigile.

Üldiselt soovitame mängida nii, et endal ja teistel oleks võimalikult lahe, ning eelistada rollimängulisi lahendusi.

Kui mäng ei lähe sinu jaoks käima või su tegelasel pole tegevust, julgustame oma murega mõne mängujuhi juurde tulema, et koos sobiv lahendus leida. Saame teie muresid lahendada vaid siis, kui nendest teadlikud oleme.

Reeglid

Reeglite puhul jääb peale hilisem versioon. On oskusi ja olukordi, mis lahenevad erinevalt kui reegelduses. Kui keegi kasutab mingisugust oskust, on tal luba seda kasutada. Kui ei suudeta mingi konkreetse reegli või olukorra puhul otsustada, võib mängujuhi puudumisel reegliküsimuse lahendada ka kivi-käärid-paber mänguga.

Deklareerimine

Võimalikult palju tuleks rollimängida. Kui see on aga ohutuse või loogika seisukohast võimatu, võib vastavat tegevust deklareerida või signaliseerida. Näiteks kui tegelane joob metsast leitud pudelist jooki, ei pea mängija seda mänguväliselt tegema.

Üldreeglid

Lühendid

€ - Keskendumist vajav oskus. Tegelane saab selliselt tähistatud oskust kasutada ainult siis, kui tema seisund on *terve*.

(T) - See oskus või loits/palve vajab kasutamiseks talismani valmistamist.

{oskus} - Kirjeldab eeldusoskust või -kuuluvust kõne all oleva oskuse valimisele.

** - See oskus maksab 2 TPd.

**** - See oskus maksab 4 TPd.

GM - See oskus vajab kasutamiseks GMi (mängujuhi) juuresolu või temaga suhtlemist.

Keeled

Kui mängul on väliskülalisi, kasutatakse lisaks eesti keelele inglise keelt. Segakeelse mängu korral tuleb kõik (lahing)efektid deklareerida inglise keeles. Lahingefektide ingliskeelsed vastused on reeglites kirjas.

Väliskülalisteta mängul kasutame eestikeelseid efekte. Mängujuhid annavad enne mängu väliskülaliste kohalolust teada.



Metamärgistusest

Mängualal võib kohata esemeid ja kohti, mis on märgistatud *küsimärgiga*. Sääraselt märgistatud esemete käsitlemiseks või kohtade mõjutamiseks on vajalik mängujuhi kohalolu. *Hüüumärgiga* märgistatud esemetega saavad mängijad tegutseda ilma mängujuhi kohaloluta, järgides tekstilisi juhiseid. Mõnikord võib eseme juures olla silt nagu *maagia I* või *alkeemia I*. Sellisel juhul saavad sildi teksti lugeda vaid vastava omadusega tegelased. Mängus esinevad sedelid ja tähistused on välja toodud põhireeglite lõpus.

Karavani lipu heiskamine ja mängu lõpp

Peatsest mängu lõpust annab märku poolde masti tõmmatud Karavani sümboliga (leegitsev ratas) lipp. Täiskõrgusele heisatud lipp signaaliseerib mängu lõpu algust ning alates sellest hetkest võivad mängijad alustada mängust lahkumist. Mäng lõpeb orienteeruvalt 30 minuti jooksul pärast Karavani lipu täiskõrgusele heiskamist. Kõik mängust väljunud osalejad kogunevad selleks ette nähtud ja enne mängu algust kätte näidatud alale, milleks on enamasti suurem saal, kus toimub lõpubriif, saab ära anda kõik mängul leitud asjad ning muljetada. Mängust võib lahkuda ka enne lipu heiskamist, end varem lahkunud mängijad peaksid siiski ootama mängu lõpu ära ja osalema lõpubriifil. Lõpubriif tähistab ürituse ametliku osa lõppu, laseb meil tänada nii tiimi kui ka osalejaid, ning sealt ei tohiks puududa ilma mõjuva põhjuse või eelneva kokkuleppeta.

Relvad

Ilma relvakasutuse oskuseta tegelane võib lahingolukorras kasutada ühekäerelva, kuid sel juhul on ta alati koheselt lahingu lõppedes *väsinud* (ka siis, kui ükski tema poolt sooritatud löök ei tabanud vastast ega vastase löök teda).

Mängu võib relvaga alustada vaid vastavat *relvakasutuse* oskust omav tegelane. Erandiks on noad: neid võivad kõik tegelased juba mängu algusest peale kanda.

Relvatabamuseks loetakse lööki või torget, mis vastab vähemalt ühele kahest kriteeriumist:

- Relvatabamusele on eelnenud vähemalt meetrine hoovõtt
- Tabamuse saaja tundis tabamust või kuulis tabamuse tekitatud heli

Relvatabamuseks ei loeta libamisi ja riivamisi sooritatud lööke ja torkeid.

Relvatabamus kustutab tegelase elupunkti, turvise olemasolul esmalt turvisepunkti. Vaikimisi tekitab tabamus alati ühe kahjustuse. Seda ka juhul, kui tegelasel on võime sooritada suurema kahjustusega rünnakuid, ent mängija ei deklareerinud seda löömise ajal (suurema kahjustuse tegemiseks tuleb relvalöögi ajal öelda kahjustuse suurus).

NB! Võitlus peab olema võimalikult ohutu! Seda reeglit pidevalt eiravad mängijad eemaldatakse võitlusest või raskemate juhtude puhul tervelt ürituselt.

1. Keelatud on kaasmängija tahtlik vigastamine, liiga jõuline võitlus ning löökide ja torgete sooritamine kubeme- ja peapiirkonda.
2. Keelatud on füüsiline kontakt nagu vastase haaramine, heitmine, tõukamine jms. Maadlemine on lubatud vaid lahingust eemal ning mõlema osapoole vastastikusel kokkuleppel. Kilpidega tõukamine on keelatud.
3. Kõik mängul olevad bofferrelvad peavad läbima enne mängu toimuva relvakontrolli. Relvakontroll lähtub Põhjala Pööripäeva ohutusnõuetest (vaata: <http://www.ancalagon.ee/index.php/tarvilik-teave/maengu-reeglid> Lisa 1). Erilist tähelepanu osutame vibudele ja nooltele. Kontrollimata relvade kasutamine üritusel on keelatud!

Kilbi- ja relvaliigid

Noad - kuni 60 cm

Ühekäerelvad - kuni 120 cm

Kahekäerelvad - üle 120 cm

Laskerelvad - vibud, ammud (max tõmbejõud 12 kg)

Viskerelvad - alla 30 cm (erandiks on viskeoda)

Väike kilp - kuni 50x50 cm

Suur kilp - üle 50x50 cm

Turvis

Vastava oskusega tegelasel võivad olla turvisepunktid. Iga mängu alguses annab GM mängijale vastavalt tema turvise välimusele ja tegelase oskustele turvisepunkte. Turvisepunktide andmisel on oluline turvise välimus: turvis ei pea pakkuma OG reaalset kaitset, rohkem punkte saab turvise eest, mis näeb võimalikult realistlik ja/või kena välja.

Turvisepunktid kustuvad enne elupunkte. Kui turvisepunktid on langenud nulli, on see katki, ning seda tuleb oskusega *sepakunst* või maagi loitsuga/preestri palvega *paranda turvis* parandada.

Kui pärast lahingsituatsiooni on turvisel kustunud vaid osa turvisepunkte, siis järgmiseks lahinguks on kõik turvisepunktid taastunud.

Ainult nooled eiravad mittemaagilisi turvisepunkte. Need haavavad tegelast (ehk ta kaotab ühe elupunkti) ent löök ei langeta turvisepunkte.

Elupunktid

Elupunktid sümboliseerivad tegelase tervist. Tegelase elupunktid ei lange kunagi alla nulli. Elupunktide kaotamine toob esile põhiseisundite muutuse (*terve*-> *väsinud* -> *kurnatud* -> *suremas*). Põhiseisundid on täpsemalt lahti seletatud seisundite allosas. Elupunktid ei taastu iseenesest, välja arvatud kui tegelasel on mõni sellekohane omadus. Elupunktid taastuvad erinevatel rassidel erineva kiirusega.

Ravimine

Ravimine toimub kahes osas: esmalt taastatakse elupunkte, misjärel hakkavad taastuma põhiseisundid. Elupunktide taastamiseks on tarvilik sooritada ravivõtte ning seda saavad teha vaid tegelased, kellel on järgnevad oskused: *meditsiin II* või *kesta parandamine I*. On ka ravivaid pruuliseid ja loitse/palveid.

Haavad

Tegelase haavata saamine tuleks rollimänguliselt välja mängida vastavalt sellele, kuidas tegelane haavata sai. *Meditsiini* oskuse kasutamiseks tuleb tegelase vigastusi rollimänguliselt ravida. Haavatut ravida võib nii teine tegelane kui ka haavatu ise, oluline on see, et tohterdajal oleks selleks tarvilik oskus: näiteks *meditsiin II*, *kesta parandamine I*, pruulis või sobiv loits/palve.

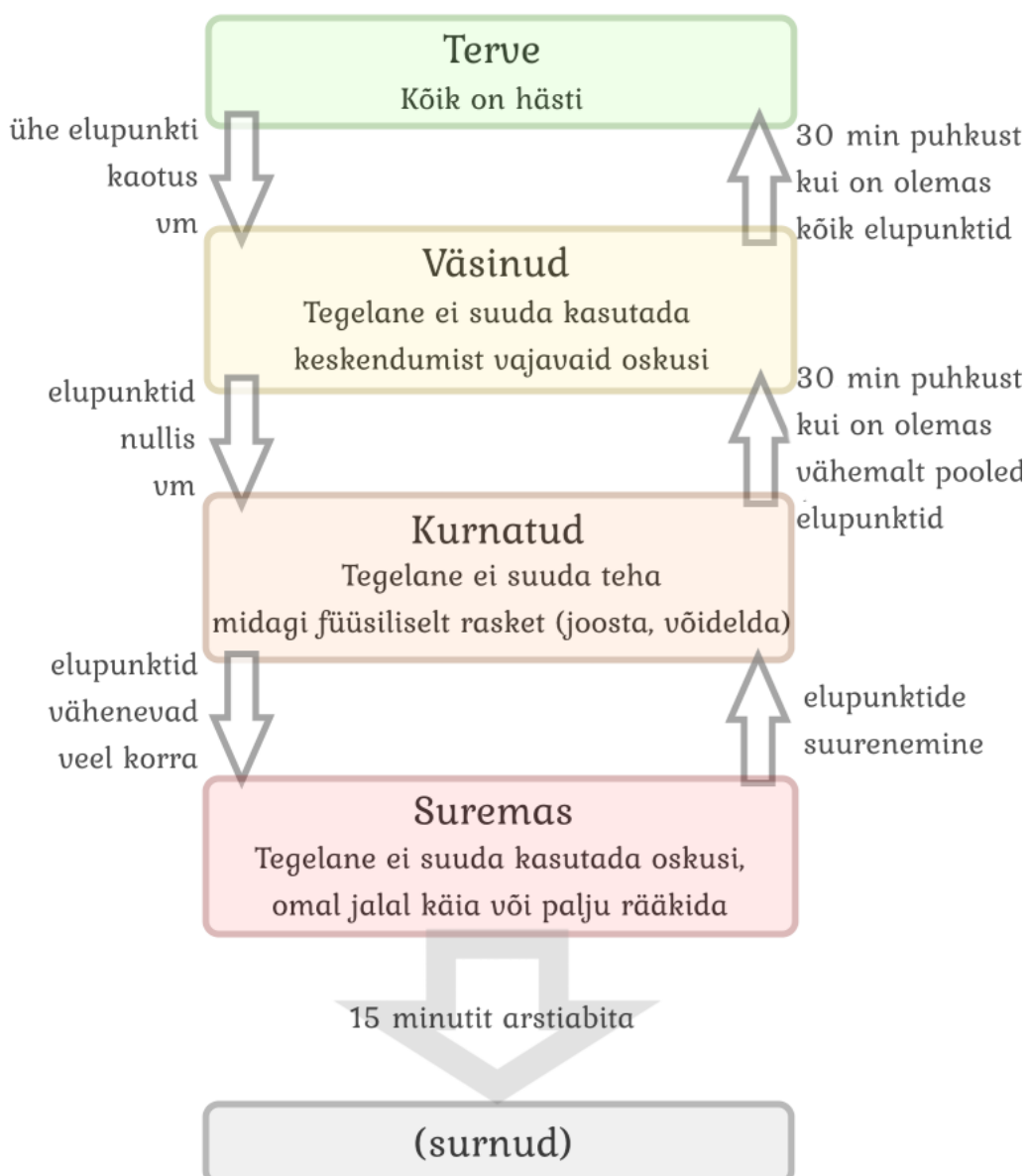
Tapmine

Tappa saab vaid *suremas* seisundis tegelast. Selleks tuleb hukkamine ohvriga läbi mängida (pea maharaiumine või muu säärane vägivallaakt).

Seisundid

Põhiseisundeid on neli. Need on esitatud paremast halvemani: terve, väsinud, kurnatud, suremas.

Põhiseisundid



Terve/Healthy - Tegelasel on alles kõik elupunktid. Ta on terve ja suudab kasutada kõiki oma oskusi.

Väsinud/Tired - Kui terve tegelane kaotab elupunkti, on ta *väsinud*. Ta ei suuda kasutada keskendumist vajavaid oskusi (reeglites tähistatud sümboliga "€"). Väsinud seisund lõpeb, kui tegelasel on taastatud kõik elupunktid ning ta puhkab 30 minutit. Poole tunni möödudes on tegelane on taaskord terve. Elupunkti taastamine ei lõpeta automaatselt *väsinud* seisundit. Puhkamiseks loetakse ühel kohal püsimist ja mitte ringi rahmeldamist.

Kurnatud/Exhausted - Tegelase füüsiline ja vaimne seisund on kehv. Ta ei suuda kasutada keskendumist vajavaid oskusi (reeglites tähistatud sümboliga "€"), võidelda, joosta ega tegeleda muu füüsiliselt koormava tegevusega. Kui tegelase elupunktid langevad nulli, on ta *kurnatud*. Kui *kurnatud* tegelane saab relvatabamuse või teda mõjutab mõni elupunkte langetav efekt, muutub tema seisund *suremas* seisundiks. Tegelasel, kellel on taastatud vähemalt pooled elupunktid lõpeb kurnatud seisund pärast 30 minutit puhkust. Seejärel on tegelane väsinud seisundis. Kurnatud seisundi lõpetab oskuse *meditsiin* või omaduse *regeneratsioon* kasutus ning alkeemilised pruulised ja sobivad loitsud/palved. Puhkamiseks loetakse ühel kohal püsimist ja mitte ringi rahmeldamist.

Suremas/Dying - Tegelase seisund on kriitiline. Ta ei või enam võidelda ega kasutada oma oskusi. Ta peab heitma pikali ning võib liikuda väga aeglaselt ja roomates. Ladus rääkimine on keelatud, lausuda võib vaid aeglaselt mõningaid sõnu. Tegelane, kes ei saa kohest arstiabi vähemalt veerand tunni jooksul, sureb. *Suremas* seisundi lõpetab oskuse *meditsiin* kasutus ning alkeemilised pruulised ja sobivad loitsud/palved. Tegelane, kellel on vähemalt 1 elupunkt, liigub *suremas* seisundist automaatselt *kurnatud* seisundisse.

Uimastatud/Unconscious - Tegelane on 2 minutit teadvuseta, ta sulgeb silmad ja ignoreerib kõike, mida kuuleb/näeb. Mängija loeb mõttes aeglaselt 120-ni, misjärel seisund lõpeb. Ka elupunkti kaotus lõpetab seisundi.

Oimetu/Stunned - Tegelane ei või 3 sekundit ennast liigutada ega rääkida.

Kammitsetud/Pinned - Tegelane on põhjalikult kinni seotud ja/või maagia mõju all. Ta ei saa oma seotud jäsmeid liigutada. Seisundi kestvus oleneb efekti allikast. *Kammitsetud* olemist tähistab kõie või lindi jupp, mida hoitakse käte ümber, OG kinnisidumist ei toimu. Maagilist kammitsust tähistab käte rinnal risti hoidmine. *Kammitsetud* seisundi lõpetab kas kelmi oskus *põgenemine*, kui keegi vabastab tegelase või lõpetab teda kammitsenud loitsu.

Mürgitatud/Poisoned - Tegelane on mürgitatud. Mürgid on erinevate mõjudega. *Mürgitatud* seisundi lõpetab alkeemiline pruulis *vastumürk*, *meditsiin III* oskusega valmistatud *parandustee* või preestri palvega *tervenda*. Mürgi kulgu võib ajutiselt peatada maagi loitsuga *peata kannatused*.

Haige/Sick - Tegelane on haige. Haigused on erinevate mõjudega. *Haige* seisundi lõpetab haiguse ravimine, kas vastava oskuse või loitsuga alkeemiline pruulis *vastumürk*, *meditsiin III* oskusega

valmistatud *tervendustee* või preestri palvega *tervenda*. Haiguse kulgu võib ajutiselt peatada maagi loitsuga *peata kannatused*.

Hirmunud/Frightened - Tegelane põgeneb esimesel võimalusel hirmu põhjustanud allika juurest. Kui põgenemine pole võimalik (näiteks sein on ees), siis üritab tegelane ennast muul viisil kaitsta ja varjata. Hirm läheb üle, kui tegelane on hirmu allikast 50 meetri kaugusel või 1 minut on möödunud.

Meelekindlus/Fortitude - Tegelane ei saa langeda *väsinud* seisundisse. Tegelast ei ole võimalik veenda oskuste või maagiaga ega maagiliselt hirmutada.

Raevunud/Enraged - Vulveri ja raevuja seisund. Tegelane ei suuda ennast talitseda, ta ründab esimest ettejuhtuvat tegelast ja üritab seejärel põgeneda. Põgenemise takistamisel on tegelane agressiivne.

Erilised võitlusefektid

Loitsukott - Loitsukoti tabamus vallandab loitsu efekti. Loevad ka visked vastu kilpe ja turviseid. Loitsukotiga tehtud kahjustus eirab mitemaagilist turvist. Loitsukott on OG, seda ei saa loitsijalt ära võtta.

Oskuste valimine

Oskuseid valitakse nii klassi kui rassi valikute seast. Täpsemalt on see lahti seletatud dokumendis [Lisa: Oskuste valimine ja uuendamine](#).

Loitsimine

Mängus on kolm loitsida oskavat klassi: maag, preester ja sorts.

Nende kõigi puhul tuleb loitsimiseks kõigepealt teha IG rollimänguline toiming, misjärel tuleb teatada loitsu OG nimi ja toime. Olenevalt loitsust ja sihtmärgist on tõenäoliselt vajalik ka loitsu lahtiseletamine. Kui loitsu on vaja markeerida talismaniga, tuleb see kinnitada kas enda külge, anda loitsu sihtmärgile või kinnitada eseme/ala külge, mida loits mõjutab.

Juhul kui loitsu sihtmärk on lähedal, on infot lihtne edasi anda. Juhul, kui tahta loitsida kedagi kaugemal asuvat, on hea kõigepealt saada mängija tähelepanu, ning alles siis loitsida. Suuremat seltskonda mõjutava loitsu puhul on oluline teatada loitsu nimi võimalikult valjult, et ümbritsevad seda kuuleks.

Kui kuuled lahingus hüütavat loitsu nime, on hea pöörata tähelepanu loitsijale.

Kui loitsija on juba lausunud loitsu OG nime, läheb loits lahendamisele. Ühte konkreetset loitsu saab ühele tegelasele samal ajal loitsida ainult korra. Näiteks: Tegelasel A on juba loits nimega Turvis. Juhul kui tema peale loitsitakse uuesti Turvise-nimeline loits, läheb see tühja. Seda ka siis kui esimese loitsu loitsis näiteks sorts, aga järgmise loitsu maag.

Kuidas loitsimine välja näeb?

Loitsija ei tohi olla: *kammitsetud, oimetu, uimastatud*.

Maag - Maag keskendub valitud loitsule ja lausub selle vallandava väesõna. Vajalik: piisavalt apeironit. Samuti peab maag olema võimeline kõnelema, kas või sosistades.

Preester - Preester kutsub nime või tiitliga oma jumalat ning esitab talle oma palve. Vajalik: kontakt püha sümboliga. Samuti peab preester olema võimeline kõnelema, kas või sosistades.

Sorts - Sorts keskendub erinevaid žeste kasutades oma elemendile, väesõnu pole tarvis.

Loitsutüübid

Loitsutüüpe on erinevaid. Allpool on need lahti seletatud.

Alaloits - Loits mõjutab konkreetset ala ja tavaliselt ka kõiki seal viibivaid tegelasi.

Eneseloits - Loits mõjutab loitsijat ennast.

Osutusloits - Loits mõjutab sihtmärki, kelle peale loitsija näitab. Sihtmärk peab olema kuuldekauguses.

Puuteloits - Loits mõjutab teist tegelast, mõnda eset või kohta. Loitsu mõjumiseks tuleb sihtmärki loitsu OG-nime deklareerimise ajal puudutada; eelnev kontakt on valikuline. Loitsija võib puuteloitse manada ka enda peale (näiteks ravivaid loitse, kilpe, jne).

Viskeloits - Loitsu mõjumiseks tuleb sihtmärki tabada visatud loitsukotiga.

Talismaniloits - Loits lausutakse esemele, isikule või alale, ning see ala tähistatakse talismaniga.

Loitsu omadused

Kestvus - Kaua loits kestab. Mõned loitsud hakkavad mõju avaldama alles pärast kestvuse lõppu.

Kirjeldus - Loitsu efekti kirjeldus.

Maksumus - Loitsu maksumus apeironis, palvetes või manas.

Nimi - Loitsu OG nimi, mis tuleb deklareerida pärast loitsu IG lausumist.

Talismanid (T)

Talismanid on kasutusel kõikides maagiatüüpides (apeiromantia/ruunikunst, jumalmaagia, sortsikunst). Talismaniks on vähemalt 25 cm pikkune ja 2 cm laiune – vahel sümbolitega märgistatud – lint või pael. Tegelased, kes teavad midagi maagiast, aimavad paela värvi ja sümboolika (leitav [Lisa: maagi loitsud](#)) põhjal, millise loitsu/palve või muu maagilise efektiga on tegemist. Maagiakauge tegelane saab ilmselt aru, et tegemist on millegi tugevalt maagilisega. Ka paljudel maagilistel esemetel on küljes talismanid. Näiteks markeeritakse nendega manasõlmed, jumalate altarid ja ka apeiromantilised esemed.

Mõnikord võib nähtavuse huvides olla talismanide juures ka vastavat värvi valgustust.

Talismanid ja valgustused on mängusiseselt nähtavad ning tähistavad maagiat. Maagiaga mitte tuttav tegelane näeb ainult seda, et vastav koht/ese on mingit moodi maagiline.

Tabel 1. Talismanide värvid

Värv	Klass	Element/Jumal
Hall	Preester, Sorts	Õhk / Atrepe, Eil-Gann, Lir-Neth
Kollane	Preester, Sorts	Valgus / Arim-Wol, Malakhim
Lilla	Preester, Sorts	Vari / Keteos, Vael-Ser
Punane	Preester, Sorts	Tuli / Baruna, Terhent, Zer-Nim
Roheline	Preester, Sorts	Maa / Darsilis, Rhen-Apa, Sulenis
Sinine	Preester, Sorts	Vesi / Ban-Mawr, Parendi
Valge	Maag	Apeiron

Löökefektid

Löökefektid mõjuvad ka siis, kui need sooritatakse vastu turvist või kilpe. Löökefekt ei pruugi elupunkte kustutada. Löökefekt tuleb deklareerida siis kui lööki sooritatakse, löömine ja alles pihta saades efekti ütlemine ei loe ja teisel on õigus seda eirata.

“Kaks/Two” - tabamus relvaga loeb 2 relvatabamusena.

“Kolm/Three” - tabamus relvaga loeb 3 relvatabamusena.

“Oimetu/Stun” - tabamus relvaga põhjustab *oimetu/stunned* seisundi.

“Purusta kilp/Destroy shield” - tabamus purustab kilbi. Kõik löögid vastu purunenud kilpi mõjuvad, nagu oleksid need sooritatud kandja pihta.

“Purusta turvis/Destroy armor” - tabamus nullib kõik tegelase turvisepunktid ja teeb turvise katki.

“Vaelöök/Force strike” - tabamus eirab nii tavalisi kui maagilisi turvisepunkte.

“Vaelöök kurnav/Force strike exhausting” - tabamus eirab nii tavalisi kui maagilisi turvisepunkte ja teeb tegelase maagiliselt *kurnatuks*. Tegelane EI kaota elu- ega turvisepunkte.

Löksud

Mängul võib olla maagilisi ja mittemaagilisi lõkse. Tavalisi lõkse tähistavad OG hiirelöksud.

Hiirelõksu plöks markeerib lõksu lahti minekut ning see põhjustab 2 elupunkti kaotuse lõksu vallandanud tegelasele (mitme isiku puhul sellele, kes oli lõksule kõige lähemal). Lõksutabamused eiravad turvisepunkte. Lõkse võivad eemaldada vaid *lõksumeistri* oskusega tegelased.

Maagiline lõks on mõjusedeli vormis ja võib olla kinnitatud esemele või kohale. Sedelist vähem kui meetri kaugusel olev mängija peab sedeli avama ja seda lugema. Juhul kui lõks on esemel, peab sedelit lugema mängija, kes eset puudutas.

Sidumine

Siduda saab vaid *sidumise* oskusega tegelane teist tegelast, kes ei osuta vastupanu. Sidumist markerib kõiejupp, mida seotud tegelane hoiab oma käte ümber. Sidumist OG ei toimu. Seotud tegelane on *kammitsetud*.

Pruuliste manustamine

Mängija võib enda loodud pruuliseid OG juua, kuid ei see ega teiste pakutud pruuliste OG joomine pole kohustuslik: IG tühjaks joodud pruulise pudeli võib lihtsalt tühjaks kallata. Pruulist võib ise juua, joota seda vabatahtlikult vastu võtvale tegelasele või tegelasele, kes ei saa vastupanu osutada ehk tegelasele, kes on *suremas*, *kammitsetud* või *uimastatud*.

Käsitsivõitlus

Käsitsivõitluse algatamiseks peab üks mängija oma soovist teisele mängijale teada andma, teine mängija võib seda eirata, haarates relva järgi.

Mõlemad võistlejad mängivad kivi-paber-käärid seni, kuni üks neist võidab. Seejärel mängitakse toimunud kaklus rollimänguliselt läbi. Kaotanud tegelane langeb *uimastatud* seisundisse. Kolmanda isiku sekkumisel võitlus katkeb.

Lisa: Sedelid ja tähistused

Siin on ära toodud kõik mängus esineda võivad sedelid ja tähistused. Kui tegelane ei täida sedelil nõutud tingimust, siis ei tohi ta sedelit avada.

Hüüumärk (!)	Eseme/kohaga tegutsemiseks on juhised sedelil olemas, GM-i pole vaja.
Küsimärk (?)	Eseme/kohaga tegutsemiseks on vaja suhelda GMiga.
Ava mind kohe	Mõjusedel - Kohustuslik avada ja lugeda tegelasel, kes katsub eset või on sellest ühe meetri kaugusel. Ärge sellega trikitage, olge ausad. Olenevalt sedelist võib efekt vallanduda kas ühe korra või rohkem.
Maagia I	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Maagia II	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Maagia III	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Religioon (Impeerium)	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Religioon (Vabad Maad)	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Lukk I	Infosedel - uks/laegas vms on lukustatud ning selle avamiseks tuleb leida sobiv võti, lukk lahti muukida <i>lukumeister I</i> oskusega, pruulisega <i>muukiv möga</i> või

	see lõhkuda maagi/sortsi loitsuga <i>lõhu lukk</i> .
Lukk II	Infosedel - uks/laegas vms on lukustatud ning selle avamiseks tuleb leida sobiv võti, lukk lahti muukida <i>lukumeister II</i> oskusega, pruulisega <i>muukiv möga</i> , või see lõhkuda maagi/sortsi loitsuga <i>lõhu lukk</i> .
Lukk (maagiline)	Infosedel - uks/laegas vms on lukustatud ning selle avamiseks tuleb leida sobiv võti või see lõhkuda maagi loitsuga <i>lõhu lukk</i> .
Teadmised I*	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Teadmised II	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Korjamine I	Infosedel - tegevuse sooritamiseks on vajalik vastav oskus ja varustus (nuga/sirp).
Korjamine II	Infosedel - tegevuse sooritamiseks on vajalik vastav oskus ja varustus (nuga/sirp).
Kuulujutud*	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Alkeemia I	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Alkeemia II	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Sortsikunst I (element)	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Sortsikunst II (element)	Infosedel - loetav vastava oskusega.
Lill (roheline)	Komponent - avatav vastava oskusega (<i>korjamine I</i>).
Küünis (hall)	Komponent - avatav vastava oskusega (<i>korjamine II</i>).
Leonte tuli	Loitsukoti küljes. Visatav lõhkekeha, millega pihtasaamine tekitab 2 turvist eiravat kahjustust. Seda võib kasutada igaüks.
Kollased lipukesed	Maagiline jäljerada.
Valged lipukesed	Õõ gildi peidik. Nendele võivad järgneda ainult vastava oskusega tegelased.
Oranžid lipukesed	Nullmaagia ala: ükski maagiline efekt - loitsud, palved, pruulised, ei tööta.

Rohelised lipukesed	Alkeemiline aed: piiratud alal kasvavad taimed. <i>Korjamise</i> oskusega tegelane saab taimedelt komponente korjata.
--------------------------------	---

Lisaks eelmainitutele võib mängus esineda ka muid sedeleid, mida saavad või peavad lugema tegelased, kes on mõnest rassist/klassist.

*Tähistatud sedelid antakse GMide poolt mängijatele vahetult enne mängu algust.