

Põhjala Pööripäev 2025

Reeglid

01.01.25

Põhireeglid	2	Alkeemik	13
Üldine.....	2	Sepp	14
STOPP reegel	2	Maagia	14
Mängu sisened tähised	3	Loitsukirjad	14
Võitlusreeglid	3	Manaringid	15
Elupunktid	4	Alkeemia ja võlujoogid.....	17
Relvatabamus	4	Aelteir ja selle valmistamine	17
Surm.....	4	Võlujookide valmistamine	17
Võitluse ohutus	5	Leeride ja laagrite reeglid	18
Kilbiga tõukamine.....	5	Võidupunktid.....	18
Uimaseks löömine	5	Lipureeglid	18
Relvad	5	Mängijalaagrid	18
Suur kivi	6	Laagri altar	19
Rünnakmasinad	6	Värava purustamine	19
Laskerelvad	6	Lisa 1: Ohutusnõuded relvaimitatsioonidele	21
Haavade sidumine ja paranemine	7	Nõuded materjalile	21
Sõjasaagi kogumine	7	Relva sisu e. former:	21
Vastutus	7	Pehmendus:	21
Mänguala reeglid.....	9	Kattmaterjal:	21
Valgus ja selle kasutamine	9	Suurte kivide täitematerjal:	21
Manala.....	9	Nõuded pehmendusele.....	21
Tsoonid	9	Nõuded kaalule.....	22
Mängu sisene raha	10	Nõuded laske- ja viskerelvadele.....	22
Artefaktid	10	Nõuded kilpidele	22
Artefakti kaart.....	10	Lisa 2: Turvisepunktide andmise skeem	23
Artefaktide kasutamine	10	Kiivrid.....	23
Manasõlmed ja manalaekad	11	Nahkturvised	23
Tegelaste ja klasside reeglid	12	Rõngassärgid	23
Tegelaste klassid.....	12	Metallturvised	24
Sõdalane	12	Imitatsioonturvised	24
Ravitseja	12	Lisa 3: Mõisted.....	25
Maag	13		

Põhireglid

Üldine

- Kogu tegevust ürituse vältel ja mängualal juhivad mängujuhid ja/või organisatorid. Nende ettekirjutustele või korraldustele mitte allumisel, kõrvaldatakse mängija mängust, ning ekstreemjuhtudel kaotab ta õiguse edaspidi säärestel üritustel viibida.
- Mängujuhil (GM) on täielik õigus, teha vastavalt vajadusele välkotsuseid mis lahknevad reeglites sätestatust. Sellel hetkel ei ole mängijal õigust seda otsust vaidlustada, kõik kaebused võetakse arvesse tagantjärele.
- Mängujuhtidel on õigus määrata abi-mängujuhte (REF) kelle ülesandeks on jälgida reeglite täitmist ning otsustada kõike reeglitest lähtuvat. Abi-mängujuhid EI SAA võtta vastu otsuseid mis lahknevad käesolevatest reeglitest.
- Mängujuhid määravad usaldusisikud, mängijate hulgast, keda tutvustatakse algusbriifil. Usaldusisikul on samad õigused mis abi-mängujuhil (REF).
- Mängu vältel on kõik mida mängija tajub või kogeb, mängu sisene ning seda tuleks ka nii võtta. Kõik tegelased on väljamõeldised, kõik seosed reaalse inimestega juhuslikud ning kõik tegevused mis mängija suhtes sooritatakse, sooritatakse tema väljamõeldud tegelase suhtes.
- Kõik mängijad peavad enne mängu mõistma, et tegu on aktiivse meelelahutusega mille käigus igaüks on vastutav enda tegude eest. Korraldajad ei ole vastutavad füüsilise, materiaalse või moraalse kahju eest mida mängijad tekitavad mängu käigus endale, teistele mängijatele või kolmandatele isikutele.
- Mängijad ei ole kohustatud tegema midagi mida nad peavad liialt ohtlikuks, seetõttu ei võta korraldajad mingit vastutust osalejate turvalisuse eest. Korraldajad paluvad jälgida keskkonda enda ümber, mängida turvaliselt ning suhtuda austusega mänguala kultuurimaastikku.
- Kõik esemed ja inimesed kes kannavad mänguvälist märki (vt. Mängu sisesed tähised) on kõigi tegelaste jaoks olematud, nähtamatud, kuuldamatud.
- Jõukatsumises osalejatel on keelatud teise leeri või grupi heraldika, sümbolika või värvikombinatsioonide kopeerimine/imiteerimine.
- **Kõik mängijad peavad check-in'is esitama isikut tõendava dokumendi. Põhjala Pööripäeval ei ole lubatud osaleda anonüümselt. Mängija nimi märgitakse tema käepaelale ning mängija peab seda REF'i või GM'i palvel näitama.**

STOPP reegel

- Kui keegi mängijaist hüüab „STOPP”, on kõik juures viibijad kohustatud koheselt peatuma, pooleli jätma käimasoleva tegevuse, laskuma ühele põlvele ning vaikima.
- See on märgiks, et midagi on valesti ja/või potentsiaalselt ohtlik ja/või sellega on mäng peatatud.
- ÜHELE PÕLVELE LASKUMINE JA VAIKIMINE ON KOHUSTUSLIK vältimaks liikumist ning suhtlemist mängupausi ajal.
- Kui keegi liigub mängupausiga alasse, on ta automaatselt sellega seotud ja peab samuti ühele põlvele laskuma ning vaikima.
- Mäng jätkub, kui “STOPP” välja hüüdnud isik, ja/või mängujuht on veendunud, et kõik osapooled on valmis ning andnud loa mängu jätkamiseks.
- Kui mängijal on mõjuv põhjus, STOPP'i ajal, kohalt lahkumiseks (näiteks abi andmise eesmärgil) siis peab ta oma relvad ja kilbi maha panema. Ta peab enne mängu jätkamist oma kohal tagasi olema. Kui ta seda pole, loetakse ta mängust lahkunuks.
- Kunagi ei tohi mängija kasutada „STOPP” reeglit triviaalsetel põhjustel. Kui mängija kasutab “STOPP” reeglit lahingu käigus, loetakse ta peale seda teadvusetuks (HP=0).

- Kuigi sõna stopp tähendab ka üldist peatumiskäsku siis on see antud juhul reserveeritud mängu tarbeks ja mängu ajal ei tohi seda sõna kõnes kasutada. Kellegi liikumise peatamiseks, võib kasutada alternatiive (n. „seis!“; „pea kinni!“; „oota!“).

Mängija võib „STOPP” reeglit kasutada ainult siis kui:

1. Ta soovib peatada endale mänguväliselt ebameeldivat situatsiooni. Iga kord ja alati, kui mängija tunneb, et situatsioon on talle mänguväliselt ebameeldiv võib ta selle koheselt peatada/lõpetada, hüüdes „STOPP”.
2. Ta on ennast vigastanud, tal ilmnevad ootamatult tervisehäired, ta on saanud realselt valusa ja vigastava tabamuse või on tekkinud õnnetusohklik olukord.
3. On tekkinud mänguväliselt õnnetusohklik olukord.

Mängija EI TOHI kasutada „STOPP” reeglit, kui:

1. Situatsioon on talle mängu siseselt ohtlik/ebameeldiv/keerukas.
2. Kellegi teise suhtes rikutakse füüsilise kontakti reeglit või situatsioon paistab olevat kellegi teise jaoks mänguväliselt ebameeldiv. See on teise mängija asi otsustada, kas „STOPP” on vajalik.

Mängu sisesed tähised

- **Puna-valge kilelint** – tähistab mänguvälisest eset ala või olekut. Tegelased ei näe läbi selle lindi, ei saa liikuda sellest üle ega selle alt. Kõik esemed ja isikud mis on täielikult ümbritsetud selle lindiga on nähtamatud ja tajumatud. Kui eseme mingi osa on tähistatud selle lindiga siis ei saa seda osa kasutada.
- **Kollane-must kilelint** – tähistab ala või eset millel on eriomadused. Kilelindiga koos (n. esemel või ala serval) on silt või ümbrik juhustega mida mängija kes ala või eseme läheduses on peab lugema ning koheselt järgima. Erinevatele tegelaseklassidele võivad olla erinevad juhised – mängija peab/tohib lugeda ainult enda klassi juhiseid. Juhised on mänguvälised esemed ja nende lugemine on mänguväline tegevus.
- **Sinine 5cm laiune riideriba** – tähistab maagilist barjääri. Kas manaringi või manasõlme. Maagilisest barjäärist saavad läbi liikuda ainult maagi klassi kuuluvad tegelased. Kõik teised tegelased näevad ja kuulevad kõike mis on lindist teisel pool aga ei saa sellest üle või alt liikuda; teisele poole linti relvaga lüüa või visata; lindist midagi üle anda või vastu võtta.
- **Läbipaistev kile mis on kitsam kui 10cm** – tähistab mängusisest läbitavat barjääri (näiteks ämblikuvõrk). On tavaliste relvadega purustamatu. Tegelased näevad ja kuulevad vabalt sellest läbi. Nad võivad sellest läbi-, üle- või ümber pügeda, eeldusel, et nad kilet ei puuduta.
- **Läbipaistev või läbipaistmatu kile mis on laiem kui 10 cm** – tähistab ehitise või loodusliku moodustise (n. koopa) seinu. Tegelased ei saa liikuda sellest läbi, üle ega alt. Tegelased ei näe seintest läbi ent võivad läbi nende kuulda. Läbi seinte kuulmine ei ole täpsustatud, palun lähenege rollimänguliselt ja vastavalt olukorrale.
- **Päeva tsükkel** – mängumehhaanika mõistes kestab üks päev 10:00 kuni 10:00 järgmisel kalendripäeval. Ühes päevas on kaks päikese tsüklit, „päev“ (10:00 kuni 22:00) ja „öö“ (22:00 kuni 10:00 järgmisel kalendripäeval). Mängutehniliselt päike tõuseb kell 10:00 ja loojub kell 22:00. Kõik reeglid või ressursid mis on kirjeldatud kui „ükskord päevas“ või „selle päeva jooksul“ lõpevad/taastuvad igal hommikul kell 10:00. Kõik reeglid või ressursid mis on kirjeldatud „üks kord tsükli jooksul“ lõpevad/taastuvad vastavalt kas 10:00 või 22:00.

Võitlusreeglid

Võitlus on defineeritud kui: Situatsioon kus üks pool või mõlemad pooled hoiavad käes relvaimitatsiooni, teise poole ründamise ja/või enda kaitsmise eesmärgil. Sellest lähtuvalt ei saa omavahel võitlust alustada kaks relvitut või ainult kilbiga varustatud inimest.

Iga mängija on kohustatud pidevalt veenduma relvaimitatsiooni, mida ta kasutab, ohutuses ja nõuetele vastavuses. Kahtluse korral on mängija kohustatud kohe lopetama imitatsiooni kasutamise.

Elupunktid

- Igal tegelasel on 2 elupunkti, kui tema valitud klass või mängujuhid pole talle öelnud teisiti.
- Iga korrektne relvatabamus (vt. allpool) eemaldab tegelaselt ühe elupunkti. Kui elupunktid on viidud nulli, kaotab tegelane teadvuse.
- Teadvusetu tegelane ei saa liigutada ega mingil viisil suhelda.
- Kui tegelasel on turvisepunkte (turvisepunktide andmise skeem on ära toodud Lisas nr. 2) siis tavarelvaga tabamisel turvisesse kustuvad need enne elupunkte.
- Iga laskerelva noole tabamus eemaldab elupunkti, sõltumata turvisest
- Suure kivi tabamus eemaldab kõik elupunktid sõltumata turvisest.
- Kilp kaitseb nii relvatabamuste kui ka suure kivi tabamuste eest. (Suure kivi tabamuse puhul kilpi, ei saa tegelane küll vigastada kuid kaotab 5 minutiks teadvuse.)
- Tegelasel elupunktid taastuvad kiirusega üks elupunkt 20 minuti jooksul, eeldusel, et tema haavad on seotud.
- Teadvusetu (elupunkte pole) aga mitte veel surnud (vt. allpool) tegelase saab teadvusele tuua, tema haavu sidudes.

Relvatabamus

Korrektseks loetakse iga relvatabamust millel vähemalt üks järgnevatest omadustest:

- on eelnenud meetrine hoovõtt;
- langeb heli tekitades kehale;
- on sooritatud piisava jõuga, et vastane seda tunneks;

Ebakorrektseks loetakse iga relvatabamust millel on vähemalt üks järgnevatest omadustest:

- on sooritatud eirates üht või mitut võitluse ohutuse reeglit;
- tabab riivates või libamisi;

Relvatabamuse korrektsust (e. seda kas tabamus luges) hindab ALATI JA AINULT pihta saaja - mäng käib aususe peale.

Surm

- Tegelane sureb kui:
 - Ta on lamenud 10 minutit teadvuseta (HP=0)
 - Ta surmatakse (vt. allpool)
- Lõplikult surnud tegelane peab esimesel võimalusel liikuma mänguvälisele alale (manalasse).
- Liikudes peab surnu hoidma kätt pea peal ning keelatud on suhelda teiste mängijatega
- Tegelasel surmamiseks tuleb relvaga imiteerida teadvusetu või muul viisil abitu keha tükkideks raiumist või tampimist. Seda tuleb teha 10 sekundi jooksul, lugedes selgelt ja valjusti sekundeid: „üks-ükstuhat, kaks-kakstuhat, kolm-kolmtuhat ...”

Viimane kättemaks

Tegelane kes surmati (hakiti tükkideks) saab soovi korral deklareerida valjult ja kõigile arusaadavalt „viimane kättemaks“ (rahvusvaheliste mängijate juuresolekul „last act of vengeance“). Mille tagajärjel:

- Tegelase kõik elu- ja turvisepunktid taastuvad kohe ja täielikult ning ta muutub vaimolendiks kes on haavamatu kõigile, peale selle kes ta surmas.
- Viimase kättemaksu aktina võitleb tegelane oma surmajaga. Tegelane ei saa teha midagi muud ega mõjutada, rünnata või suhelda kellegagi teisega.
- Kui tema surmaja kaotab teadvuse (HP=0) või kui tegelase enda elupunktid viiakse uuesti nulli siis ta hävib lõplikult, peab loovutama kõik mängusisesed esemed ning minema kohe manalasse.
- Tegelane kes kasutas viimast kättemaksu ei saa manalast ennetähtaegselt väljuda, isegi kui muud mehhaanikad seda lubaksid.
- Viimast kättemaksu ei saa kasutada jõukatsumises osalejad.

Võitluse ohutus

- Üleliia brutaalsed ja/või tahtlikult vastase (reaalselt) vigastamiseks sooritatud löögid ning torked on keelatud.
- Keelatud on füüsiline kontakt (nagu löögid, tõuked ilma kilbi abita, heited, või väänamised) ükskõik mis kehaosaga.
- Keelatud on võitluses teistele mängijatele tahtlikult otsa jooksmine või tõukamine (va. Kilbiga tõukamise reeglid).
- Keelatud piirkondadeks on kael ja pea ning kube – nendesse piirkondadesse ei tohi lööke või torkeid suunata (v.a. laskerelvad ja suur kivi).
- Keelatud on haarata vastase relvast või kilbist ja/või seda kinni hoida isegi enda relva või kilbiga. **RELVA HAARAMINE ON KEELATUD!**

Kilbiga tõukamine

- Kilbiga võib tõugata ainult teist kilbikandjat! Kilbita mängijate tõukamine on keelatud!
- Ilma kilbita tõukamine (ka kilbikandja tõukamine) on keelatud.
- Kõik tõuked tuleb sooritada otse eest e. tõugatava vaateväljast.
- Kõik sääraseid toiminguid tuleb teha kilbi täispinnaga.
- Mitte mingil juhul ei tohi tõugata ega lüüa kilbi servaga.
- Tõugata tohib ainult kilbiga mille suurim pinna läbimõõt on vähemalt 55 cm.

Uimaseks löömine

- Uimaseks löömiseks tuleb sihtmärki selja tagant ühe käega kergelt pea peale patsutada, hoides samal ajal teises käes relva.
- Uimastamine ei mõju, kui sihtmärk kannab kiivrit või näeb uimastajat patsutamise hetkel.
- Kui uimastamine õnnestus, langeb sihtmärk teadvusetult maha ja püsib nii 1 minuti (loeb mõttes 60ni).

Relvad

- Relvadena on lubatud kasutada ainult selleks spetsiaalselt ettenähtud relvaimitatsioone mis vastavad Lisas nr. 1 ära toodud nõuetele.
- Relvad jaotatakse oma pikkuse või kasutuse järgi nelja kategooriasse

#	Pikkus	Kategooria
I	5-100 cm	Ühekäelised relvad*
II	100-120 cm	Pooleteisekäelised relvad*

III	üle 120 cm	Kahekäelised relvad
IV	-	Laskerelvad

* Erandlik on lühike oda mille pikkused on:
50-100cm ühekäeline ja 100-160cm pooleteisekäeline.

- Relva pikkust mõõdetakse kogupikkuses (käepide ja/või kaunistused kaasaarvatud).
- Kui relval on rippuvaid osi (n. kettnuiad) siis mõõdetakse relva pikkust, rippuvat osa sirgeks tõmmates, et saada maksimaalne võimalik pikkus.
- Korraga võib kasutada kahte ühekäelist relva.
- Korraga võib kasutada ühte ühekäelist ja ühte pooleteisekäelist relva eeldusel, **et ühekäelise ja pooleteisekäelise relva pikkus ei ole kokku üle kahe meetri (200 cm).**
- Relva välimus on mängija vaba valik, niikaua kuni relv vastab ohutusnõuetele ja säilitab oma tüübile vastavad omadused.
- **Korraga võib kasutada ainult ühte kilpi.**
- **Kilbiga koos ei või kasutada kahekäelisi või laskerelvi.**

Suur kivi

- Suure kivi alla klassifitseerub spetsiaalselt valmistatud, pehme, kerakujuline, vähemalt 30cm läbimõõduga, ja mitte üle 300g raskune ese.
- Suurt kivi tuleb tõsta, tassida või kasutada kahe käega ning samal ajal ei saa joosta.
- Suure kiviga ei saa lüüa ega lööke kaitsta
- Korraga saab tassida, tõsta või kasutada ainult üht suurt kivi
- Suurt kivi ei või visata, vaid sellel tuleb lasta kukkuda.
- Erandlikult loevad suure kivi puhul ka tabamused pähe.
- Suure kivi tabamus kustutab alati kõik elupunktid. Turvis (isegi kiiver) ei kaitse selle eest.
- Tabamusel kilpi, elupunktid ei kustu ent kilbikandja lüüakse oimetuks – ta langeb teadvusetult maha ja ei tule teadvusele enne kui 5 minuti (mängija loeb mõttes 300ni) möödudes.

Rünnakmasinad

- Ainsad mängijate poolt vabalt kasutatavad rünnakmasinad on rammpalgid.
- Rammpalk peab olema visuaalselt imposantne ning selle kandmiseks ja kasutamiseks on vajalik vähemalt 4 inimest. Rammpalgi kandjad/kasutajad ei saa samal ajal käes kanda relva.
- Kõik rünnakmasinad peavad olema Mängujuhi poolt enne mängu algust kontrollitud ja kinnitatud.
- Mängu käigus rünnakmasinate valmistamine ei ole võimalik ja juhuslikke esemeid ei saa kasutada rünnakmasinatena.
- Rünnakmasinad ei saa löögirelvana kasutada, isegi kui nende materjal ja valmistusviis seda lubaks.
- Projektiilidega rünnakmasinate kasutamiseks peab mängijal olema kehtiv, vähemalt teise taseme litsents, „Larbi Laskerelvade“ süsteemis. Ning nende kasutamisel tuleb lähtuda süsteemi kasutusreeglite versiooni 1.3 ohutusnõuetest.
- Projektiiliga rünnakmasina lendkeha loetakse tabamusi arvestades Suureks Kiviks. **Rünnakmasina projektiile ei loeta Suureks Kiviks nende tõstmisel ja tassimisel.**
- Rünnakmasinaid saab purustada sarnaselt surmamise reeglile, hoides relva rünnakmasinal ja lugedes aeglaselt kümneni.
- Purustatud rünnakmasina saab taastada kui keegi selle omanikest veedab katkematult 15 minutit seda parandades. Parandamise mängimine pole kohustuslik aga selle ajal ei saa rünnakmasinat liigutada, parandajal ei tohi olla käes relvi või kilpi ning ta ei tohi liikuda masinast kaugemale kui 2 meetrit.

Laskerelvad

- Laskerelva kasutamiseks peab mängijal olema kehtiv litsents „Larbi Laskerelvade“ süsteemis.
- Laskerelvade kasutamisel tuleb järgida „Larbi Laskerelvade“ süsteemi kasutusreeglite versiooni 1.3
- Laskerelva kasutamisel pole keelatud tabamuspõhiseid. Kõik tabamused loevad.
- Laskerelva noole tabamus ignoreerib turvist ja eemaldab kohe elupunkte (turvis jääb terveks).

Haavade sidumine ja paranemine

- Haavu oskab siduda igaüks
- Haava sidumiseks on vajalik sideme representatsioon – Valge, vähemalt 5cm laiune ja 50cm pikkune riideriba.
- Ühe jäsme või keha sidumiseks läheb vaja vähemalt üht sidet.
- Haavatud tegelane tuleb teadvusele 60 sekundi möödudes pärast haavade sidumist ja saab rääkida ning vaevaliselt liikuda või tegutseda.
- Sidemeid võib eemaldada ning uuesti kasutada – kui haav pole veel paranenud siis sideme eemaldamisel avaneb see kohe uuesti. Kui haavatul ei ole selleks hetkeks taastunud ühtegi elupunkti siis kaotab ta uuesti teadvuse.
- Seotud haavadega tegelasel taastub üks elupunkt 20 minutiga, eeldusel, et ta ei soorita füüsiliselt pingutavaid tegevusi (nagu jooksmine või võitlemine).
- Kui seotud haavadega tegelane püsib täiesti liikumatult ja Ravitseja tema haavade eest rollimänguliselt hoolitseb, taastub üks elupunkt 10 minutiga.
- Kui tegelane sooritab seotud haavadega füüsiliselt pingutavaid tegevusi siis tema haavad avanevad uuesti ja elupunktid ei taastu enam. Kui tal ei ole selleks hetkeks taastunud ühtegi elupunkti siis kaotab ta uuesti teadvuse ja hakkab surema.

Sõjasaagi kogumine

- Sõjasaagi kogumine, e. „luutimine“ on teadvusetu või surnud tegelase läbi otsimine ja mängusisese varustuse röövimine.
- Mängu siseseid esemeid mis ei kuulu mängijale – nagu näiteks teened, artefaktid, jõukatsumise põhised esemed, leerid lipud jne. võib alati luutida.
- Kui mängija ei soovi, et teda reaalselt läbi otsitakse, peab ta vabatahtlikult loovutama kõik mängusisesed esemed.
- Mängija isikliku varustuse luutimiseks peab luba küsima. Kui seda luba ei anta siis ei tohi varustust võtta.

Vastutus

- **TÄHELEPANU:** Luutides kellegi isikliku varustuse muutub luutija automaatselt vastutavaks kogu varustuse eest mille ta röövib.
- Luutija kohustub hiljemalt mängu lõppedes ise üles otsima luuditu ning talle KOGU varustuse tagastama, täpselt selles seisukorras nagu see oli saades.
- Luuditud varustuse kadumisel, rikkumisel või hävitamisel on luutija kohustatud selle asendama, parandama või kompenseerima.
- Isegi kui luutijalt endalt see varustus hiljem luuditi, jääb tema ise IKKA JA ALATI vastutavaks selle isiku ees, kellelt ta varustuse võttis.
- Arusaamatuste vältimiseks soovivad mängujuhid isiklikku varustust pigem mitte luutida.
- **TÄHELEPANU:** Mängu siseseid esemeid ja artefaktid ei ole suveniirid. Palume neid mitte lõhkuda ning hiljemalt mängu lõppedes tagastada check-in'i.

- Kui sa oled saanud/leidnud eseme mille omanikku sa ei tea, siis too see mängujuhtide kätte.
- Mängijalaagritest on keelatud „varastada“ ehk salaja eemaldada mängusiseseid esemeid või dekoratsioone.

Dekoratsioonid ja rekvisiidid

- Ohtlike või neelamisel tervist kahjustavate kemikaalide kasutamine rollimängus (sh. kostüümi või alkeemialabori osana või eriefektide tekitamiseks) on keelatud!

Mänguala reeglid

Valgus ja selle kasutamine

- Taskulampide kasutamine on mängusisestes tsoonides rangelt keelatud!
 - Igasugused keemilised valguspulgad või nendes sisalduvad kemikaalid on reserveeritud mängu tarbeks. Nende iseseisev mängu toomine on keelatud.
 - Punase liikuva valguse kasutamine mängu siseselt on keelatud. Punane valgus märgib GM'i või mänguvälist olekut.
 - Luminestsents valgus on lubatud kui tegemist on statsionaarse valgusallikaga.
 - Elektrilise valguse kasutamine on lubatud kui tegu on hajutatud valgusega, valgustugevus ei ole liiga tugev ja valgusallika välimus sobib mängu konteksti.
 - Kõik sedasorti valgusallikad peavad olema mängujuhtide poolt heaks kiidetud.
 - Nõuetele vastavat elektrilist valgusallikat saab kanda või kasutada igaüks kuid seda saab sisse või välja lülitada ainult Maagi klassi kuuluv tegelane.
 - Mängujuhid võivad keelata mingi valgusallika kasutamise kui see on ohtlik või häirib oluliselt mängu.
-

Manala

- Manala on selle jaoks spetsiaalselt markeeritud mänguväline ala, mille asukoht tehakse mängijaile teatavaks enne mängu algust.
 - Kui tegelane lõplikult sureb, läheb mängija manalasse. Manalast naasmise tingimused otsustavad mängujuhid.
 - Manalast naasmisel ei mäleta tegelane midagi mis juhtus temaga 5 min. enne teadvuse kaotamist.
 - Jõukatsumiste ajal võivad kehtida manalale ja suremisele erireeglid.
-

Tsoonid

- Mänguala on jaotatud kolmeks tsooniks, need on: valvatud (ehk. valge) tsoon, metsik (ehk. punane) tsoon ning mänguväline (ehk sinine) tsoon.
 - Valge ja punase tsooni piirid on vastavalt vajadusele ja võimalusele markeeritud piiripostidega.
 - Mänguvälises tsoonis (sinine) on võitlemine ja rollimäng keelatud. Kui sa sisened võitluse ajal sinisesse tsooni, on sul 30 sekundit, et sealt väljuda. Vastasel juhul oled sa vangistatud ja pead käituma vastavalt vastase korraldustele. Kogu mänguväline tegevus tuleks hoida sinises tsoonis.
 - Valvatud tsoonis (valge) on keelatud võitlus ilma vastastikkuse nõusolekuta (v.a. jõukatsumiste ajal). Valget tsooni võib jõukatsumiste vahel kasutada võitluse vältimiseks.
 - Metsikus tsoonis (punane) on võitlus alati lubatud.
 - Valge ja punane tsoon on rollimängu tsoonid ning neis olles peab püsima tegelaskujus. Mänguväliseid esemeid ei tohiks nendesse tsoonidesse tuua või peavad need olema piisavalt maskeeritud.
 - Kõik valged tsoonid muutuvad jõukatsumise ajaks (algussignaalist lõpusignaalinii) punaseks tsooniks. Mängijad kes ei osale jõukatsumises saavad ohutult viibida ainult mõnes mängijalaagris või sinises tsoonis.
-

Mängu sisene raha

- Enimlevinud mängusiseseks rahaks on „teened“.
- Teened on pisikesed mängumärgid mis tähistavad Ancalagoni soosingut.
- Teeneid tuuakse mängu ja jagatakse mängijatele mängujuhtide poolt erinevatel meetoditel.
- Mängijatel endil on keelatud iseseisvalt uusi, teeneid representeerivaid, mängumärke mängu tuua.
- Teeneid saab alati sõjasaagiks koguda (vt. allpool).
- Lisaks teenetele on võimalik erinevad mängu sisesed märgid või raha. Nende kasutamine või tunnistamine vääringuna, sõltub ainult mängijatest ja NPC’dest.

Artefaktid

Artefaktid on väga võimsad ja haruldased, maagilised või iidsed esemed millel võivad olla mistahes käesolevaid reegleid muutvad omadused.

Artefakti kaart

- Need omadused on kirjeldatud kakskeelsel artefakti kaardil (spetsiaalne kiletatud mängumärk) mida tuleb artefaktiga alati kaasas kanda. Ilma kaardita artefakt ei oma mingit mõju ega väärtust.
- Artefakti omaduste kasutamisel tuleb kõigile soovijaile artefakti kaarti näidata ja lugeda anda.
- Artefakti kaardil olevate juhiste näitamine/lugemine on mänguväline tegevus ja mängijad peavad neid juhiseid järgima kui GM’i omi.
- Artefakti kaardil olevat teksti saavad mängu siseselt interpreteerida (*identifitseerida*) ainult Maagi või Alkeemiku klassi kuuluvad tegelased.

Artefaktide kasutamine

- Artefaktid jaotuvad kandmis-/kasutusviisi järgi tüüpideks. Tüübid on:
 - [2] Sõrmused (kantav sõrmes)
 - [1] Amuletid (kantav kaelas)
 - [1] Peakatted-ehetud (kantav peas)
 - [1] Riideesemed-turvised (kantav kehal)
 - [2] Aksessuaarid (kantav keha külge kinnitatult või käes)
 - [1] Reliikviad (kasutatavad mängijalaagri manaringis)
 - [X] Loitsukirjad*
 - [X] Altarikristallid**
- Tüübi ees sulgudes olev kasutuspiirang mitut seda tüüpi artefakti üks tegelane korraga kanda/kasutada saab.
 - * Jõukatsumise ajal saab igat tegelast või mänguala korraga mõjutada ainult üks loits kummastki leerist. Jõukatsumise väliselt saab mängijat või mänguala mingit punkti korraga mõjutada ainult üks (viimane) loits.
 - ** Korraga kasutatavate altarikristallide maksimaalne arv sõltub (laagri) altarist, sealjuures ei saa ühte tüüpi kristalli olla altaril rohkem kui 4.
- Mitme artefakti kasutamisel nende mõju (ka sarnane või vastupidine mõju) liidetakse.
- Enamik artefakte suudab „*rännata dimensioonide vahel*“ – artefaktid on mängude vahel püsivad ja need tuleb (koos artefakti kaardiga) tagastada check-out’is mängujuhtidele kus need registreeritakse mängija või laagri nimele ning mängija või laager saab neid uuesti kasutada järgmisel Pööripäeva seeria mängul.
- Kui artefakt ei säili on see eraldi kirjas artefakti kaardil (näiteks ei säili ükski Altarikristall või Loitsukiri).

- Mängija võib järgmiseks Pööripäeva seeria mänguks enda artefaktist ka ise representatsiooni teha ning seda koos, korraldajatelt check-in'is saadud, artefakti kaardiga kasutada.
- Artefakt ja kaart on alati luuditavad (palun sellega arvestada ise tehtud artefaktide puhul) ning mängutehniliselt üks ese. Ükskõik kumma leidmisel/luutimisel, tuleb anda ära ka teine.
- Kaardid mida check-out'is ei registreerita kaotavad pärast mängu lõppu kehtivuse ja neid artefakte ei saa järgmisel mängul uuesti mängu tuua. (*Artefakt läheb kaduma*).

Manasõlmed ja manalaekad

Manasõlmed

- Manasõlmed on mängualal püsivalt sinise riideribaga tähistatud alad milles asub spetsiaalne altar või agregaat.
- Manasõlme saab siseneda ainult maagi klassi kuuluv tegelane.
- Maag saab (manasõlmes olles) teise maagi manasõlmest 15 minutiks välja tõrjuda sarnaselt loodud manaringi hävitamise reeglitele. Manasõlm ise ei hävi.
- Manasõlm kogub endasse maagiat kiirusega 1 ühik iga 10 minuti tagant. Manasõlme maagiat saab koguda ja transportida manalaeka abil.
- Lisaks genereerib manasõlm aeg-ajalt juhusliku arvu teeneid. Manasõlme tekkinud teeneid saab võtta ükskõik milline maag.

Manalaegas

- Manalaegas on spetsiaalne kirst mida tohivad kanda, kasutada ja avada ainult maagi klassi kuuluvad tegelased.
- Manalaeka abil saab eemaldada manasõlmest, sinna kogunenud, maagiat.
- Sellisel viisil kogutud maagiat lohealtaril ohverdades saab mängija vastutasuks teeneid ja tugevdada üht leeridest (leer saab võidupunkte). Iga ühik Maagiat annab ohverdades 5 teenet ja 1 võidupunkti.
- Igal mängijalaagril on enda unikaalne manalaegas, mida saavad avada ainult sellesse laagrisse kuuluvad maagid ning mida laager saab (manalaeka luutimise korral) rituaalse maagia abil alati „tagasi kutsuda“. Tagasi kutsumine maksab laagriale 100 teenet ja laegas naaseb tühjana.

Tegelaste ja klasside reeglid

Tegelaste klassid

Iga mängija võib enda tegelase klassi vabalt valida, check-in'i käigus. Sääraselt valitud klassi ei saa mängija mängu jooksul muuta. Kui mängija ei soovi või ei oska klassi valida on tema tegelane automaatselt Sõdalase klassist.

Sõdalane

Elupunkte: 2

Mana: 1

Eriomadused: Puuduvad

Eritingimused: Puuduvad

Ravitseja

Elupunkte: 1

Mana: Pole!

Eriomadused:

- Ravitsejatele annab Ancalagon võime, sooritada **4 korda** jõukatsumise jooksul puutega ravimist. Puutega ravimine taastab kohe maksimaalsed elupunktid ühel tegelasel. Teadvusetu isik (k.a. HP=0), tuleb kohe teadvusele. Puutega ravimiseks peab ravitseja sihtmärki mõlema käe peopesaga puudutama. Käed peavad olema vabad (ravitsejal ei tohi olla käes ühtegi eset). Nahakontakt ei ole oluline, tähtis on, et sihtmärk tunneks ravitseja käte survet.
- Saab hoolitseda haavatud tegelase eest, kui too püsib lamades ja liikumatult – selleks ei tohi Ravitseja kanda relvi ega tegeleda millegi muuga, samuti ei tohi minna haavatust kaugemale kui 1 meeter. Tegelane kelle eest sääraselt hoolitsetakse paraneb poole kiiremini (e. 1 HP taastub 10 minutiga). Korraga saab hoolitseda kuni kahe haavatu eest.
- Saab alkeemiku kaasabil luua ravimise jookke.

Eritingimused:

- Ravitseja ei tohi kasutada kilpi.
- Ravitsejad peavad oma erivõimeid välja mängima ja ideaalis olema kostüümi järgi ära tuntavad.
- Ravitseja saab oma võimeid kasutada ka jõukatsumiste vahelisel ajal aga ainult **4** korral päikese-tsükli ajal. St. et ravitseja võimed taastuvad iga kord kui päike tõuseb või loojub (mängutehniliselt vastavalt 22:00 ja 10:00).
- Ravitseja peab nähtaval kohal kandma laia kollast linti või lipukest oma staatuse sümbolina. See lint on mänguväline ese ja sellele võivad reageerida (seda ära tunda) ainult teised ravitsejad.

Maag

Elupunkte: 1

Mana: 5

Eriomadused:

- Maag ei kaota mana kasutamise tõttu teadvust.
- Maag on ainus kes saab alustada rituaaliringi.
- Maag on ainus kes saab maagilist (elektrilist) valgust sisse või välja lülitada.
- Maag on ainus kes saab liikuda läbi manaringide (tähistatud sinise riideribaga).
- Maag saab luua, hävitada või tugevdada teiste maagide loodud manaringe.
- Saab alkeemiku kaasabil luua manajooke.
- Saab mängu siseselt interpreteerida artefaktide kaartidel olevaid tekste

Eritingimused:

- Maagid peavad oma erivõimeid välja mängima ja ideaalis olema kostüümi järgi ära tuntavad.
- Maagi mana taastub automaatselt iga kord kui päike tõuseb või loojub (mängutehniliselt vastavalt 22:00 ja 10:00).
- Maag ei saa kanda toimivat turvist (tema kostüüm võib olla valmistatud materjalidest mis klassifitseeruksid turvisena kuid neid ei loeta turviseks kui maag neid kannab) ega kasutada kilpi.
- Kui maagil pole eristavat kostüümi ja/või ta ei mängi oma rolli mitte mingil viisil välja, võib ta kaotada osa või kõik enda tegelase võimetest.
- Maag peab nähtaval kohal kandma laia sinist linti või lipukest oma staatuse sümbolina. See lint on mänguväline ese ja sellele võivad reageerida (seda ära tunda) ainult teised maagid.

Alkeemik

Elupunkte: 1

Mana: Pole!

Eriomadused:

- Saab labori abil Pööripäeva maailmast kogutud Essentsi Aelteiriks destilleerida. Aelteir on vajalik võlurohtude loomiseks.
- Saab mängu siseselt interpreteerida artefaktide kaartidel olevaid tekste.

Eritingimused:

- Oma eriomaduste rakendamiseks peab alkeemikul olema labor.
- Labori välimus, sisustus ja ülesehitus pole reglementeeritud ja sõltub mängija suvast.
- Labori efektiivsus Essentsist Aelteiri tegemiseks sõltub mängujuhi suvast ja on seotud labori välimusega.

Sepp

Elupunkte: 5

Mana: Pole!

Eriomadused:

- Saab kanda kõiki turviseid ja kasutada kõiki relvi
- Sepale annab Ancalagon võime, **4 korda** jõukatsumise jooksul puutega mõnd turvist parandada. Parandamine taastab kohe katkise turvise maksimaalsed turvisepunktid. Parandamiseks tuleb ära kulutada (esimesel võimalusel, lähimale mängujuhile ära anda) üks tükk *Hõbemaaki* (spetsiaalne ja mängu siseselt hangitav maak). Sepa käed peavad olema vabad ning ta peab turvist mõlema käe peopesaga puudutama.

Eritingimused:

- Vastupanu maagiale:
 - Sepa puhul ei toimi preestri puutega ravimine või ravijook.
 - Sepa elupunktid ei taastu jõukatsumiste ajaks/jooksul/vahel või päikese tõusu/loojanguga.
 - Jõukatsumises osaledes ei saa sepp kasutada taaselustumispunkte (*respawn*) vaid peab suremise korral minema manalasse.
 - Sepp ei saa ennast manalast varem välja osta vaid peab manalasse sattudes seal alati tunni veetma.
- Ainus viis sepa haavade paranemiseks on nende sidumine (kehtivad haavade sidumise reeglid). Samas seotud haavad paranevad poole kiiremini. Ühe elupunkti taastumine võtab Sepa puhul aega 10 minutit (5 minutit kui Ravitseja tema eest hoolitseb).
- Sepp saab oma turvise parandamise võimet kasutada ka jõukatsumiste vahelisel ajal aga ainult **6 korral** päikese-tsükli ajal. See tähendab et sepa turvise parandamise võime taastub iga kord kui päike tõuseb või loojub (mängutehniliselt vastavalt 22:00 ja 10:00).

Maagia

- Ainus mängijatele kättesaadav maagia on rituaalne maagia mis tuleb läbi viia mängujuhi juuresolekul.
- Rituaalset maagiat saab rakendada rituaaliringi abil, mida saab algatada ainul Maag, kasutades Loitsukirja artefakti.
- Rituaaliringis peab olema piisavalt tegelasi, kes kulutavad vajaliku arvu mana ning loitsu sooritav Maag, peab kulutama piisavalt Teeneid.
- Iga tegelane kes kulutab rituaaliks oma mana (v.a. Maagid) on teadvuseta 15 minutit järgmise jõukatsumise algusest. Seda mõju saab eirata kui tegelane kasutab ära kaks (2) Teenet, hetkel mil ta oma Mana kasutab.
- Jõukatsumist mõjutav rituaal tuleb läbi viia enne jõukatsumise algust aga mitte kauem kui 30 minutit enne avasignaali, leeriga kaasas oleva GM'i või REF'i juuresolekul.
- Üks leer saab jõukatsumist mõjutada ainult ühe rituaaliga. Mitme rituaali sooritamise korral jääb kehtima viimane.
- **Mängijad saavad kasutada teatud loitsukirju ka enne suuremaid lahinguid väljaspool jõukatsumisi, eelneval kokkuleppel mängujuhtidega. Sellised kokkulepped tuleb sõlmida GM'i mitte REF'iga.**

Loitsukirjad

- Loitsukirjad on mängu sisesed artefaktid mis ei säili mängude vahel.
- Loitsukirjad tuuakse mängu ja jagatakse mängijatele, mängujuhtide poolt, erinevatel meetoditel.

- Loitsu nimi, mõju, mana ja teenete maksumus ning võimalikud piirangud on kirjas loitsukirjaga kaasas oleval artefakti kaardil.

Manaringid

- Manaring on sinise riideribaga tähistatud ala. Riideriba on asetatud maha või kuni põlve kõrgusele.
- Manaringi tohivad siseneda ainult maagid. Maagid saavad vabalt läbida ükskõik millist manaringi ning sellest esemeid sisse-välja liigutada.
- Maagid ei tohi manaringis olles kasutada relvi.
- Manaringi sees on kõik maagid haavamatud.
- Manaringid võivad olla mängualal kas püsivad (manasõlmed) või maagide poolt loodud ehk ajutised.
- **Manaringi kõrgus on orienteeruvalt 2 meetrit. Üle manaringi saavad mängijad omavahel võidelda eeldusel, et üks neist seisab manaringist kõrgemal või madalamal kui 2 meetrit. Manaringis olijad peavad tegema kõik endast sõltuva, et seda võitlust mitte häirida või takistada.**

Püsiv manaring:

- On mängualale permanentselt asetatud manaring, selle eemaldamiseks on vajalik GM'i (mitte REF'i!) selgesõnaline nõusolek või korraldus.
- Püsivast manaringist võib maag üritada teise maagi 15 minutiks välja tõrjuda sarnaselt loodud manaringi ründamise reeglitele. Maag kes kulutab vähem mana, tõrjutakse välja.

Loodud manaring

- Iga maag saab luua manaringe, selleks on tal vaja vähemalt 5cm laiust ja mitte rohkem kui 15m pikkust sinist riideriba. Manaringi loomiseks peab maag riba maha asetama ja otsad kokku siduma nii, et ta ise jääb ringi sisse. Ring on loodud pärast seda kui maag on riba sidunud ja lahti lasknud.
- Manaringi ei saa luua ümber teiste elusolendite! Loomise hetkel tohib ringis sees olla ainult maag ise.
- Manaringi saab luua ainult punases tsoonis ning mängus võib olla kohti või situatsioone kus manaringid ei toimi.
- Manaringi loomine ei kuluta mana ent maag peab pärast ringi lõpetamist või hävitamist puhkama vähemalt 15 minutit enne kui ta saab uue ringi luua.
- Manaring püsib niikaua kuni maag on selle sees ja ringi ei puuduta. Teised maagid saavad manaringe läbida, hävitada või tugevdada.
- Manaringid ei tohi kattuda või olla üksteise sees. Maagid ei saa manaringe ühendada.

Loodud manaringi hävitamine ja tugevdamine

- Manaringi hävitamiseks peab maag sisenema manaringi ning selgelt teavitama, et ründab ringi. Seejärel loevad mõlemad maagid koos kolmeni ja sõna „kolm“ peale tõstavad üles niimitu sõrme kui mitu mana nad ringi hävitamiseks/kaitsemiseks kulutavad.
- Kui ründav maag kulutas sama palju või rohkem mana kui kaitsev maag siis manaring langeb koheselt.
- Teised maagid saavad toetada nii ründajat kui kaitsjat. Selleks peavad nad rünnaku ajal olema samuti manaringis ning ühe käega puudutama maagi keda nad toetada soovivad. Numbri „kolm“ peale tõstavad ka nemad üles niimitu sõrme kui palju mana nad kulutada soovivad. Kõigi sääraselt ühendatud maagide kulutatud mana liidetakse.
- Ebaeduka rünnaku puhul peab ründaja puhkama vähemalt 15 minutit enne kui ta saab ükskõik millist manaringi uuesti rünnata.

Alkeemia ja võlujoogid

- Võlujookide tarbimiseks tuleb joomist ainult imiteerida. Võlujoogiga kaasas olev mängumärk tuleb alati kohe pärast tarbimist katki rebida!
- Templi või mängumärgi puudumisel või rebenenud mängumärgiga pudeli puhul on tegu lahtunud, purunenud või ära kasutatud võlujoogiga mis ei toimi.
- Iga võlujoogi algkomponendiks on vedelik nimega Aelteir. Aelteir on representeeritud kui valge mängumärgiga plastikpudel milles on puhas vesi.

Manajook:

- on representeeritud kui sinise mängumärgiga plastikpudel, milles on sinise toiduvärviga värvitud joogivesi. Manajook taastab ühe manapunkti. Tegelasele kelle mana on täielikult taastunud ei avalda jook mõju.
- aitab vältida teadvuse kaotust Jõukatsumise alguses Sõduril kelle mana kasutatakse rituaalse maagia sooritamiseks.

Ravijook:

- on representeeritud kui kollase mängumärgiga plastikpudel, milles on kollase toiduvärviga värvitud joogivesi. Ravijook ravib koheselt ühe TEADVUSEL tegelase elupunktid maksimumini. Tegelane peab ravijoogi ise ära jooma, teadvusetule tegelasele ei saa ravijooki manustada. Tema ravimiseks joogiga tuleb esmalt tema haavad siduda, et ta teadvusele tuleks.
- Lisaks Manajoogile või Ravijoogile võib eksisteerida ka teisi võlujooke, mis on tähistatud mängumärgiga ning mille toimet seletab mängujuht või tekst mängumärgil.

Aelteir ja selle valmistamine

- Esimese sammuna on vaja koguda Pööripäeva maailmas sündinud olendite elujõud mida nimetatakse ka Essentsiks. Essentsi saab koguda spetsiaalse seadme abil ja vahetult pärast olendi surma.
- Essents on representeeritud kui punase mängumärgiga väike plastikpudel, milles on punane vedelik.
- Kogutud Essents on vaja viia alkeemikule kes selle Aelteiriks destilleerib.
- Destilleerida saab alkeemik seda ainult enda laboris ning labori välimusest ja keerukusest sõltub selle tõhusus. Essents muutub laboris Aelteiriks ühe korra tunnis. Mida tõhusam on labor seda rohkem Essentsi annuseid ühe korraga Aelteiri annusteks destilleeritakse.
- Laborit ei tohi destilleerimise ajal liigutada, vastasel juhul selles olevad materjalid hävivad.
- Kujutamaks destilleerimiseks kulunud muid materjale peab alkeemik maksma 2 teenet iga Aelteiri pudeli eest mis ta destillaatorist eemaldab.
- Essentsi saab destillaatorisse panna ning Aelteiri sealt välja võtta ainult alkeemik ise. Alkeemik ei pea valmis Aelteiri destillaatorist eemaldama kui ta ei soovi.
- Kui destilleerimisprotsess on alanud või kui destillaatoris on välja võtmata Aelteiri, ei saa sinna enam Essentsi lisada.

Võlujookide valmistamine

- Võlujooi valmistamiseks peab Ravitseja või Maag, maksma ühe teene ja kulutama ühe pudeli Aelteiri iga võlujooi kohta.
- Ravijooki saab valmistada Ravitseja, kulutades ühe ravimise punkti iga ravijoogi kohta.
- Manajooki saab valmistada Maag, kulutades ühe manapunkti iga manajoogi kohta.
- Valmis võlujooigid, Aelteir või kogutud Essentsid säilivad kuni mängu lõpuni kui neid ära ei kasutata.

Leeride ja laagrite reeglid

Võidupunktid

Leerid saavad mängu võidupunkte:

- Jõukatsumiste võitmise eest, vastavalt jõukatsumise reeglitele, **150 punkti** iga jõukatsumise eest (jõukatsumisepõhiselt võimalikud boonuspunktid).
- Vastas leeri lipu vallutamise (vt. Lipureeglid) eest, jõukatsumise väliselt, 20 punkti.
- Oma leeri lipu tagasivallutamise (vt. Lipureeglid) eest, jõukatsumise väliselt, 20 punkti.
- Vastas leeri mängijalaagri vallutamise eest (vt. Mängijalaagrid), 10 punkti.
- Manasõlmedest kogutud maagia ohverdamine lohealtaril - 1 võidupunkt iga ohverdatud maagia eest.

Händikäp:

- Pärast mitut järjestikkust võitu, sama leeri, poolt rakendub jõukatsumistele nn. händikäp. Alljärgnev tabel kirjeldab, mitu punkti saab kumbki leer jõukatsumise võidu (või viigi eest) vastavalt sellele kui mitu järjestikust mängu (aastat) on juhtiv leer eelnevalt võitnud.

	Juhtiva leeri võit	Maha jääva leeri võit	Viik	
			Juhtiv leer	Maha jääv leer
1 võit	150	150	75	75
2 võitu	100	200	25	125
3 võitu	75	225	0	150
4+ võitu	Lisaks punktidele on kaotav leer püsivalt „Selgeltnägemine“ rituaali mõju all. Enne jõukatsumise algust antakse neile täpne info mõlema leeri algus-, lõpu ja kõikvõimalike kontrollpunktide asukohtade kohta.			

- Händikäp ei mõjuta muid võidupunktide saamise viise.

Lipureeglid

- Lipureeglid mõjutavad ainult spetsiaalseid ja unikaalseid leerilippe.
- Jõukatsumise ajal käsitletakse leeri lippe vastavalt jõukatsumise kirjeldusele.
- Vastas leeri lipp tuleb leerile tagastada (valges tsoonis) hiljemalt enne iga jõukatsumise algust või pärast selle lõppu.
- Jõukatsumise väliselt võib leerilippe igal ajal röövida vastavalt tsooni ja laagrite reeglitele.
- Lipu röövimise eest (jõukatsumiste vahel) võidupunktide saamiseks tuleb see toimetada mõnda mängijalaagrisse. Pärast võidupunktide saamist ei saa röövijad röövitud lippu enam liigutada.
- Oma lipu tagasivallutamise eest (jõukatsumiste vahel) võidupunktide saamiseks tuleb see toimetada tagasi mõnda enda leeri laagrisse. Oma lippu võib igal hetkel vabalt liigutada.
- Mängijale kes kannab vastas leeri lippu EI KEHTI tsoonid. Vastas leer võib teda igal ajal ja igal pool rünnata. Olles valges tsoonis ei saa vastaste lippu kandev mängija ennast kaitsta või tema kaaslased teda aidata.
- Ühtegi leerilippu ei tohi kunagi viia sinisesse (mänguvälisesse) tsooni.
- Jõukatsumise ajal ei saa jõukatsumise välised tegelased röövida leerilippe.
- Kui leeri lipukandja tapetakse jõukatsumise ajal, peab ta jääma, sõltumata jõukatsumise reeglist, sinna kus ta tapeti kuni ta kas ravitakse või lipp talt ära võetakse.

Mängijalaagrid

- Laagritest mängusiseste esemete varastamiseks tuleb laager kas vallutada või saada eseme eemaldamiseks, eelnevalt, GM'i eriluba.

- Jõukatsumises osalevad mängijad ei või siseneda mängijalaagritesse ning sinna ei või jõukatsumise ajal viia leerilippe või jõukatsumise atribuutikat.
- Mängijalaagril peab olema vähemalt üks värav. Iga värava siseküljel peab olema, piisavalt suur, lage ala, laagri kaitselahingu pidamiseks.
- Vähemalt ühe värava laius, avatuna ja kogu selleni viiva ligipääsu laius peab olema vähemalt 150 sentimeetrit ning kõrgus vähemalt 180 sentimeetrit.
- Laagrisse saab siseneda või laagrist väljuda ainult läbi värava.
- Kui värava avamine ja/või selle kaudu sisenemine on võimalik ilma selle konstruktsioone reaalselt kahjustamata, võib seda vabalt teha.
- Väravakonstruktsiooni nendest osadest mis on kõrgemad kui 2.5 meetrit, ei saa üle ronida, hüpata või kedagi üle tõsta, isegi kui väravakonstruktsioon on piisavalt vastupidav või saaks kasutada abivahendeid.
- Kui värava avamine ei ole võimalik, tuleb sisenemiseks eelnevalt purustada laagri kaitseehitised (vt. allpool).
- Laagri vallutamine tuleb läbi viia GM'i või REF'i juuresolekul, kes jälgib vajalikke ajaperioode.
- Laager loetakse vallutatuks kui ükskõik millisel laagri võitluslalal või selle läheduses pole ilmselgelt ühtegi kaitsjat ja/või kui kuni 5 minuti jooksul, ei tee keegi katset vallutajaid välja suruda.
- Pärast vallutamist on vallutajatel vaba voli võtta vange, või surmavalt haavata (HP=0) kõiki laagris olijaid sh. magajaid.
- Sõjasaagi kogumine vallutatud laagris:
 - Laagri vallutamisel tuleb vallutajatele, nende nõudmisel, üle anda kõik laagris või laagriliste valduses olevad (ka peidetud) mängu sisesed esemed. (Erandiks on Altaril olevad kristallid mida ründajad eemaldada ei saa).
 - Soovi korral võivad laagrilised (elus või teadvuseta) liikuda mänguväliselt võitluslale ja siis lasta ennast seal läbi otsida, vastavalt üldistele sõjasaagi kogumise reeglitele.
 - Mängijatele kuuluvate esemete, relvade või dekoratsioonide luutamiseks peab olema laagriliste luba.
- Kui laagris on mõlema leeri lipud, saab neist kaasa võtta ainult ühe, selle mis ei kuulu laagrilistele.
- Pärast vallutamist kehtib tunniajane hingamisruum, mille ajal laagrit uuesti vallutada ei saa, seda tähistab väravale riputatud kollane lipp.
- Vahemikus 02:00 – 09:00 kehtib öörahu, mille ajal on keelatud laagrit rünnata korraga rohkem kui 20 inimesega. Kaitsel ei ole kunagi arvulisi piiranguid. Öörahu algus ei mõjuta parasjagu käimasolevaid rünnakuid.
- Edukas vastasleeri mängijalaagri vallutamine annab leerile 10 võidupunkti. Sama laagri teistkordne vallutamine 12 tunni jooksul täiendavaid võidupunkte ei anna.

Laagri altar

- Igas laagris võib olla altar, kuhu saab kinnitada Altarikristalli artefakte (altari konstruktsioon peab vastama spetsifikatsioonidele mida laagrid saavad korraldajate käest).
- Altaril võib olla kohta maksimaalselt 8 kristalli jaoks.
- Mängu alguses võib altarile kinnitada ainult ühe kristalli.
- Altari mahtuvust saab suurendada Teenete abil (makstes neid GM'ile) ning täiendavate kristalli kohtade maksumused on järgmised:
 - 2. kristall – 25 Teenet
 - 3 või enam kristalli – 35 Teenet iga täiendava kristallikoha eest.
- Altaril ei või kunagi olla rohkem kui 4 ühte värvi kristalli.
- Kristalle saavad altarile panna, sealt eemaldada või aktiveerida ainult laagri asukad.

Kaitseehitiste purustamine

- Kaitseehitiste varjatult purustamine on võimatu, purustamise alustamisel on kaasas oleva GM'i/REF'i kohustus teavitada laagris viibijaid rünnaku algusest.
- Purustada ei saa (ja pole vaja) kaitseehitisi mille väravad on avatud või polegi suletavad.
- Kaitseehitiste purustamiseks on vajalik kasutada rünnakmasinaid. Mida keerulisemad on kaitseehitised seda kauem nende purustamine aega võtab. Mida rohkem on rünnakmasinaid seda vähem kaitseehitiste purustamine aega võtab.
- Purustamise aja leidmiseks, jagatakse kaitseehitise tugevus (minutites) seda ründavate masinate arvuga. Minimaalne purustamise aeg on alati 5 minutit.
- Rammipalke tuleb nende kasutamiseks hoida vastu värava lahti käivat osa, lubatud on rammimise imiteerimine kui rammipalgiga ei liiguta väravast kaugemale kui 1 meeter.
- Raske laskerelva kasutamiseks peab värav olema laskerelva otseses vaateväljas, mitte kaugemal kui 5 meetrit ning laskerelv peab olema suunatud värava avatavale osale.
- Värava reaalne laskmine pole kohustuslik aga laskerelva ja värava vahele ei tohi jääda statsionaarseid esemeid (puud, kaitseehitised vms.) mis takistaks lasu sooritamist.
- Laskerelva juures peab olema vähemalt kolm projektiili ning laskerelva kasutaja kes ei saa samal ajal käes hoida relvi või kilpi ning ei tohi liikuda laskerelvast kaugemale kui 1 meeter.
- Värava purustamise ajal ei saa rasket rünnakmasinat kasutada muuks (n. kaitsjate laskmiseks).
- Mitme värava olemasolul võivad ründajad vabalt valida milliseid väravaid nad ründavad. Purustamise aja möödudes on purunenud ja tuleb avada kõik väravad.
- Purustatud kaitseehitis (sh. kõik väravad) taastub iseenesest tunni aja möödudes, pärast seda võib värava taas sulgeda.
- Värava avamiseks võib mängus olla maagilisi vahendeid. Sellisel juhul kaitseehitis ei purune vaid surutakse lahti ning sõltuvalt avamise viisist võidakse jätkuvalt lahti hoida ainult konkreetne värav.

Kaitseehitiste tugevuse arvutamine

- Kõigi laagrite kaitseehitiste tugevuse paneb paika GM. Laagri kaitseehitiste muutmisest mängu jooksul, tuleb teavitada GM'i kes teeb uue hindamise.
- Lihtsalt müür ja (värava)ava ei paku peale baasfunktsionaalsuse (ainus sisse/väljapääs laagrist) mingit täiendavat kaitset ning seda ei pea ka lõhkuma.
- Tugevuse hindamisel jälgitakse järgmisi kriteeriume:
 - **Värav** - suletav ning seestpoolt lukustatav uks või võrevärav, mille laius pole alla 1 meetri ning kõrgus pole alla 180 cm. +5 minutit esimese värava eest, +10 minutit teise värava eest ning +15 minutit kolmanda värava eest. Laagril ei saa kokku olla rohkem kui kolm väravat. Iga värava siseküljel peab olema võitlusala.
 - **Pallisaad** - värava kohal ja/või selle kõrval on käidavad palissaadid mille seisukõrgus pole madalam kui 170 cm ning mille väliskülge on kaetud. Iga 2 meetri palissaadi eest (ümmardatud alla) +5 minutit.
 - **Väravamaja** - värava kohal on käidav palisaad ning see on kaetud terves ulatuses katusega mille servakõrgus pole madalam kui 170cm. Väliskülje kate ulatub katuseeni. Katuse materjal ei ole kangas või kile. + 10 minutit.
 - **Tornid** - väravast ja selle palisaadist eraldiseisvad platvormid mille seisukõrgus pole madalam kui 170 cm, platvormi pindala on vähemalt 1.5 ruutmeetrit ning vähemalt üks külg on kaetud. +5 minutit. Laagril ei saa kokku olla rohkem kui neli torni.
 - **Väravakonstruktsioonil on militaarsed kaunistused** - laskeavad, mõrvaaugud, krenellatsioonid vms. Vähemalt 2 erinevat tüüpi. +2 minutit.
 - **Väravakonstruktsioonil on tsiviilkaunistused** - maalingud/graveeringud, lipud, valgustus vms. Vähemalt 2 erinevat tüüpi. +2 minutit.

Lisa 1: Ohutusnõuded relvaimitatsioonidele

- Relvaimitatsioonide ohutuse eest kaasmängijatele ja nende varustusele vastutab alati iga mängija isiklikult. See on ennekõike mängija isiklik kohustus, (pidevalt) veenduda kasutatava imitatsiooni nõuetele vastavuses
- Iga relvaimitatsioon peab saama mängujuhi või laagri usaldusisiku nõusoleku selle mängu toomiseks.
- Mängujuhil on õigus eemaldada mängust iga relvaimitatsioon mida ta liialt ohtlikuks peab.
- Kõik relvaimitatsioonid peavad olema ilmselgelt larbi otstarbeks valmistatud ning kujutama mingit relva. Olmeesemete (näiteks riided, magamiskotid jne) kasutamine relvana on keelatud, isegi kui need vastaksid nõuetele.

Nõuded materjalile

Kõik relvaimitatsioonid tuleb valmistada kasutades alljärgnevaid materjale, muude materjalide kasutamine vastavas kategoorias on keelatud. (Käepidemete valmistamiseks on lubatud kasutada ka muid materjale).

Relva sisu e. former:

PVC toru, maksimaalne läbimõõt 30mm
Bambus, maksimaalne läbimõõt 20mm
Klaasfiiber, maksimaalne läbimõõt 10mm
Väikeste relvade puhul riie või nahk

Pehmendus:

Toruisolatsioon
Magamis- või matkamatt (polüetüleen või polüuretaan)

Kattematerjal:

Veekindel majapidamisteip
Lateks
Riie

Suurte kivide täitematerjal:

„tavapärane” relvapehmendus
Hein, õled või rohi
Poroloon
Riie
Paber

Nõuded pehmendusele

- Iga relva löögipinnal, peab pehmendust formerist olema vähemalt 10mm.
- Iga relva torkepinnal, peab pehmendust formerist olema vähemalt 50mm.
- Torujate formerite (PVC bambus) kasutamise korral peab olema tagatud, et former ei tungiks torkel läbi pehmenduse (harilikult on toru ots kaetud majapidamisteibiga või sinna on kinnitatud plastpudeli kork).
- Relva tipp peab olema piisavalt pehmendatud, et formeri tippu ja/või selle serva ei oleks läbi pehmenduse kerge tuvastada.

- Suure kivi läbimõõt e. pehmendus peab olema vähemalt 300 mm (30cm).

Nõuded kaalule

Relva pikkus	Maksimaalne lubatud kaal
< 50 cm	150 grammi
50 – 100 cm	200 grammi
100 – 150 cm	500 grammi
150 – 200 cm	800 grammi
> 200 cm	1500 grammi

Relvadele ei tohi lisada raskusi (näiteks tasakaalustamise eesmärgil), isegi kui raskusega relv jääks maksimaalse lubatud kaalu sisse.

Nõuded laske- ja viskerelvadele

Laskerelva kasutamise ja tehnilistes ning ohutusnõuetes lähtub Põhjala Pööripäev 2025 meeskond süsteemi „Larbi Laskerelvade kasutusreeglid“ versioonist 1.3

- Viskerelvad peavad olema täies ulatuses pehmendatud ja ei tohi mingil juhul kaaluda üle 300 grammi, isegi kui pikkus lubaks rohkem.
- Suure kivi kaal ei tohi olla üle 300 grammi.

Nõuded kilpidele

- Kilbi serv peab olema kaetud pehmendusega nii, et see ei vigastaks vastaste relvi.
- Kilbi esipinnal ei tohi olla teravaid või muul viisil ohtlikke etteulatuvaid osi.
- Soovitav on valmistada kilbid võimalikult kerged ja võimalikult õhukesest vineerist.
- Metalli kasutamine kilbi põhimaterjalina on keelatud.

Lisa 2: Turvisepunktide andmise skeem

- Turvisepunkte annab sõjarüü kandmine kostüümina. Ennekõike peab turvis olema ohutu nii kandjale kui kaasmängijatele, ning suurendama turvalisust, pakkudes kandjale reaalselt kaitset. Turvis jaotub kahte ossa:
 - Kehal kantav turvis
 - Kehal kantav turvis annab turvisepunkte ainult sinna kus ta ka reaalselt on. Kehal kantava turvise punktid on universaalsed ning neid ei arvutata piirkonniti eraldi või mitme turvise korral, turvisetüübist lähtuvalt eraldi.
 - Kehaturvis peab olema valmistatud kas vähemalt 2mm paksusest nahast või vähemalt 1mm paksusest metallist.
 - Kiiver
 - Kiiver annab turvisepunkte tervele kehale ja kiivri turvisepunktid kuuluvad viimasena. Vahetult enne elupunkte.
 - Kiiver peab olema valmistatud vähemalt 5mm paksusest nahast või 1mm paksusest metallist.
- Tegelasel ei saa kokku (kehaturvis ja kiiver) olla kunagi rohkem kui 5 turvisepunkti.
- Segaturvise puhul, arvutatakse turvisepunktid kõigi vastavate turviste (v.a. kiiver) eest saadavate punktide aritmeetiline keskmisena (ümardatud üles).
- Jõukatsumises osalejate turvisepunktid taastuvad automaatselt iga jõukatsumise alguses ja lõpus. Jõukatsumistes kus on võimalik elustumine („re-spawn”), taastuvad turvisepunktid igal elustumisel).
- Jõukatsumiste väliselt taastuvad turvisepunktid automaatselt manalast väljumisel.
- Turvisepunkte saavad muul juhul taastada ainult Sepad, kulutades selleks *Hõbemaaki* ning piiratud arv kordi.

Kiivrid

Kiivri tüüp	Turvisepunkte
Poolkiiver (nägu on kaitsmata või näokaitse suurim horisontaalne ava on üle 3cm)	1 AP
Näokaitsega kiiver (kaitse mis katab nina ja mille suurim horisontaalne ava ei ole üle 3cm)	2 AP

Nahkturvised

Naha paksus	Turvisepunkte
2-3 mm	1 AP
Üle 3 mm (või piisavalt jäik keedetud nahk)	2 AP

Rõngassärgid

Traadi jämeduse ja rõnga siseläbimõõdu suhe *	Turvisepunkte
Rohkem kui 1-6	1 AP
1-6 ja 1-5	2 AP
Vähem kui 1-5	3 AP

* Mõeldud on klassikalist 4-1 kudet ning traadi jämedus ei tohi olla alla 1 mm.

Metallturvised

Katvate metallplaatide paksus	Turvisepunkte
1 mm – 2 mm	3 AP
rohkem kui 2 mm	4 AP

Imitatsioonturvised

Turviste puhul mille valmistusmaterjalid ei vasta nõuetele kuid mis kujutavad selgelt või arusaadavalt mõnd nõuetele vastavat turvisetüüpi antakse turvisepunkte vastavalt:

Imitatsioon	Turvisepunkte
Gambeson, imitatsioon-rõngassärk või muude materjalide (puit, luu, kivi) imitatsioon	1 AP
Kerge (keha osaliselt kattev) metallturvise imitatsioon	2 AP
Raske (kõiki kehaosi katva ning kiivriga) metallturvise imitatsioon	3 AP

Kõik imitatsioonturvised peavad olema selgelt ja arusaadavalt turvised. Lihtsalt kangas või riideesemed ei kvalifitseeru kunagi turvisena.

Lisa 3: Mõisted

PC – Lühend Inglise keelsest väljendist *Player Character* (tõlkes „mängijast tegelane”). Inimene kes osaleb vastaval mängul mängijana. Laias laastus on PC'd kõik kes pole otseselt mängu korraldamisega seotud.

NPC – Lühend Inglise keelsest väljendist *Non-Player Character* (tõlkes „mitte-mängijast tegelane”) või *Necessary Plot Character* (tõlkes „loo seisukohalt tähtis tegelane”). Tegu on inimesega kes osaleb mängul ja aitab mängujuhtidel mängu läbi viia. Ta on teatud mõttes näitleja, kellele mängujuhid on enne mängu andnud tegelase (nende tegelaste hulgast mis loo seisukohalt mängus peaksid olema ja mida mängijad ei saaks mängida).

GM - Lühend Inglise keelsest väljendist *Game Master* (tõlkes „mängujuht”). Inimene kes on vastava mängu korraldanud või korraldajate poolt läbiviijaks määratud ja kellel on absoluutne ülemvõim selle suhtes mis mängus toimub.

HP - Lühend Inglise keelsest väljendist *Health Point* (tõlkes „elupunkt”). Igal tegelasel on teatud arv elupunkte. Vigastada saades, tegelased kaotavad elupunkte, kui tegelase elupunktid on nullis siis tegelane kaotab teadvuse.

AP - Lühend Inglise keelsest väljendist *Armor Point* (tõlkes „turvisepunkt”). Turvisepunkte annab sõjarüü kandmine kostüümina.

Out-of-game - lühend **OoG** (või **OG**), tähistab mänguvälist olekut või tegevust. Kui keegi või miski on OoG, siis teda mängija jaoks ei eksisteeri. Out-of-game tegelased, esemed ja paigad märgitaks harilikult spetsiaalse puna-valge kilelindiga või käemärgiga. Mänguväliseid markeeringuid, piirkondi, esemeid, isikud jne. tutvustatakse harilikult mängijaile enne mängu algust. Mänguväline olek on pimedas tähistatud punase valgusega.

In-Game – lühend **IG**, tähistab mängusisest olekut või tegevust. Üldiselt on kõik mängualal olev mängusisene. Sarnaselt mänguvälistele räägitakse ka mängu sisesed asjad (naga mänguala suurus) enne mängu harilikult mängijaile üle.

Boffer – Lühend Inglise keelsest väljendist *Boffered Weapon* e. tõlkes „pehmendatud relv”. Spetsiaalne pehmendatud relvaimitatsioon.

Manala – Spetsiaalselt markeeritud mänguväline ala kuhu liiguvad mängu käigus „lõplikult surnud” tegelased. Teistele tegelastele on manalasse sisenemine keelatud.

(Re)spawn - Inglise keelne väljend, tõlkes "Taaselustumine". Võib tähistada kohta/GM'i, kust mängija, kelle tegelane lahingu käigus surma on saanud, kohe mängu naaseda saab. Võib tähendada ka naasmiskordade arvu.

Käemärgid:

Käsi pea peal – Käe pea peal hoidmine tähendab mänguvälist (OoG) olekut. Reeglina pole mängijal õigust seda käemärki ilma GM'i loata kasutada. Kui mängija näeb kedagi kätt pea peal hoidmas siis on hoidja mängija jaoks olematu.