

BATTLEQUEST



WALKA I MAGIA

BATTLE QUEST WALKA I MAGIA

www.battlequest.pl

teksty:

Krzysztof Maj
Bartek Ziolo

redakcja:

Krzysztof Maj

korekta:

Anna Rogala
Anna Wawrzyniak

projekt i skład:

Marcin Słowikowski

grafika na okładce:

Marcin Słowikowski

koordynacja:

Dastin Wawrzyniak

DZIĘKUJEMY

za konsultacje i rady grupie

Battle Quest 2018
– Dowódcy Oddziałów.

Szczególne podziękowania dla

Piotra Smolańskiego

za konsultacje w sprawie
zasad walki bronią białą oraz

Szymona Olszewskiego

za cenne uwagi przy tworzeniu
zasad dotyczących broni palnej.

SPIS TRESCI

Walka – zasady podstawowe _____	3
Rany i agonia _____	3
Leczenie ran _____	3
BHP walki _____	4
Broń i ekwipunek _____	5
Broń biała	
Broń strzelecka	
Pancerz	
Tarcze	
Broń palna	
Zasady ogólne	
Broń palna krótka	
Broń palna długa	
Magia _____	7
Kapłani	
Magowie	

Ten podręcznik to jedynie część opisu potrzebnego do pełnego zrozumienia zasad panujących na Battle Questcie. Do pełnego obrazu pamiętaj, aby zapoznać się także z **Podręcznikiem Gracza** oraz skrótem fabuły – oba dokumenty znajdziesz na www.battlequest.pl.

WALKA ZASADY PODSTAWOWE

Na BQ obowiązuje uznaniowa mechanika walki. Polega ona na tym, że to osoba będąca celem ataku decyduje, co się z nią stało. Żadna z postaci nie dysponuje pulą punktów życia, pancerza czy specjalnymi umiejętnościami wspomagającymi ją w walce. Zasady takie wymagają od uczestników uczciwości i podejścia fair play.

Każdy atak powinien zostać wyprowadzony w sposób realistyczny (ale nie siłowy), a trafiony przeciwnik powinien zasignalizować i odegrać otrzymanie rany. Walka powinna kończyć się dla uczestnika po trzech trafieniach, które uznał on za raniące - oznacza to także, że trafienia w pancerz muszą być odpowiednio wyraźniejsze/silniejsze.

Jeżeli otrzymałeś kolejne trafienie w walce i nie jesteś pewien, czy powinieneś paść ranny, to jest już to odpowiednia pora, by poddać walkę.

Przykład odgrywania trafień: Hans i Sven walczą w luźnej potyczce w lesie. Hansowi udało się trafić Svena mieczem w rękę. Sven syczy z bólu i cofa się o krok, następnie atakuje Hansa, uderzając go w pływowy napierśnik. Hans ignoruje cios i rewanzuje się Svenowi ciosem w głowę osłoniętą hełmem. Sven wie, że gdyby nie pancerz, już by nie żył, tymczasem kontynuuje walkę, tnąc Hansa w nieosłonięte nogi. Ten pod wpływem ciosu klęka i wyprowadza pchnięcie w osłonięty jedynie przesywanicą tors Svena. Sven łapie się za pierś i pada ranny, niezdolny do walki. Hans dostrzega, jak za drzew dobiegają kolejni wojownicy Norski, wstaje i ucieka, kulejąc, w stronę swoich sojuszników.

Za trafienie uznajemy wyraźne wyprowadzenie ciosu, stosowne do broni, którą się posługujemy. Otarcia, czy zaplątanie się broni w ubrania, nie są uznawane za trafienia. Słabe trafienie w elementy pancerza również może zostać zignorowane. Poniżej przedstawiamy przykłady pancerzy i ich odporności na różnego rodzaju typy broni białej.

W przypadku szczególnie udanych ataków przeciwnika należy odegrać poważną ranę albo nawet widowiskową śmierć. Takie trafienie to czyste cięcie w głowę, pchnięcie w nieosłonięty tors, cięcie przez brzuch, cięcie w wewnętrzzną część uda i tym podobne.

Nasze zasady opierają się na zasadach fair play. Co kiedy ktoś się do nich nie stosuje? Zgłaszamy taką osobę organizatorom, w żadnym wypadku nie awanturujemy się i nie debatujemy w trakcie gry. Takie sytuacje psują wrażenia z zabawy nie tylko nam, ale również osobom postronnym. Pamiętaj, że w ekstremalnych przypadkach możesz zawsze skorzystać ze słów bezpieczeństwa.

RANY I AGONIA

Dostałeś – jesteś ranny albo umierający. Graj to! Jęcz z bólu, krzycz, czołgaj się, błagaj o litość, albo pomoc! Ranni ludzie na polu bitwy nie są cisi. Twoi przyjaciele mogą Ci pomóc, mogą Cię odciągnąć, pomóc dotrzeć do obozu, aby zajęli się Tobą medycy. Możesz też, w dowolnym momencie agonii, zdecydować się na śmierć. Co wtedy? Po prostu umierasz i możesz rozpocząć grę od nowa.

W takim przypadku powinieneś wrócić do swojego obozu i stworzyć nową postać. Jeśli potrzebujesz pomocy, możesz udać się do namiotu Mistrza Fabularnego lub kwater organizatorów w Zwerburgu. Pamiętaj, aby idąc

„martwy” przez teren gry, wyraźnie sygnalizować fakt, że znajdujesz się poza grą (off game). Sytuację tę oznaczamy trzymając ręce skrzyżowane na klatce piersiowej. Nadużywanie tego znaku będzie karane upomnieniem przez organizatorów.

Przy odgrywaniu ran i śmierci nadal uważaj na swoje bezpieczeństwo. Lepiej odczołgać się gdzieś na bok, niż dać się stratować. Pozostając ranny, nadal znajdujesz się w grze i powinieneś grać. Niedopuszczalne są np. pogawędki poza grą, czy palenie papierosów.

UWAGA: tylko Ty decydujesz o śmierci swojej postaci! Po przegranej walce zawsze możesz zdecydować, że zostałeś ranny i udać się do medyków.

LECZENIE RAN

Jeśli w wyniku starcia, postrzału itp. postać otrzyma ranę, musi zwrócić się o pomoc do medyków lub kapłanów, stacjonujących w obozie. Medycy znajdują się na rozłożonym na terenie obozu specjalnym stanowisku, w którym używając efektów specjalnych, charakterystyki i rekwizytów, są w stanie przywrócić daną postać do zdrowia. Wiąże się to zawsze z koniecznością pozostania w lazarecie przez jakiś czas. Na terenie obozów będą również znajdować się kapliczki, do których udać się mogą postaci ranne, w celu uzyskania uzdrowicielskiej łaski bogów. Sposób leczenia wynika ze specyfiki bóstwa i może wiązać się z fabularną ofiarą lub specjalnym zadaniem przekazanym przez kapłana.

UWAGA: leczenie możliwe jest tylko w szpitalach znajdujących się na terenie obozów i neutralnej twierdzy.

BHP WALKI

W celu zachowania bezpieczeństwa w trakcie walki stosujemy się do poniższych zasad

Nie bądź dupkiem – to jest tylko zabawa, stosujemy się do reguł fair play i okazujemy szacunek współgraczom, w trakcie gry.

Dbamy o bezpieczeństwo swoje i innych graczy – nie zachowujemy się w sposób niebezpieczny, nie narażamy siebie i innych na niebezpieczeństwo przez brawurę.

Respektuj słowa bezpieczeństwa – na grze obowiązują słowa bezpieczeństwa. W trakcie larpa każdy z graczy może wypowiedzieć jedno z tych słów, aby zmienić dynamikę gry. Wszyscy, którzy je usłyszą, powinni zachować się odpowiednio. Słowa bezpieczeństwa to: Red – stop, przerwij akcję! Green – zagraj mocniej. Yellow – pozostanmy na tym poziomie. Więcej na temat słów bezpieczeństwa znajdziecie w Podręczniku Gracza.

Nie nadużywamy siły – nasze ciosy powinny być odczuwalne, ale nie bolesne. Siłę należy miarkować szczególnie przy walce z nieopancerzonym przeciwnikiem.

Odgrywaj trafienia – jeśli przeciwnik zobaczy, że uznajesz jego trafienia, nie będzie eskalował i zapewne odwzajemni się tym samym. Nie ignorujemy trafień w dłoń, które mogą wydawać się niepozorne, a kosztują przeciwnika sporo kunsztu. W prawdziwej walce takie trafienia, często kończyły pojedynki.

Wielka broń to wielka odpowiedzialność – w szczególności osoby używające broni długiej powinny miarkować siłę przy ich używaniu.

Nie stosujemy pchnięć i poziomych cięć w twarz i szyję – mogą trafić w oko, usta, krtań, bądź w ucho. Nie oznacza to jednak, że ataki w te strefy są nieskuteczne. Walcząc, powinieneś zawsze dbać o swoje bezpieczeństwo. Jeżeli otrzymasz taki cios, ale nie wyrządzi Ci on krzywdy, graj dalej. Jeśli uznasz, że atak został wyprowadzony z premedytacją – zgłoś tą sytuację organizatorom.

Nie mierzymy z łuków, kusz i innych broni miotających w głowę – mimo to takie trafienia mogą się zdarzyć. Jeśli otrzymasz takie trafienie i nic Ci się nie stanie, graj dalej. Łuczników z premedytacją mierzących w głowę prosimy zgłaszać organizatorom.

Nie taranujemy – ciałem, tarczą, ani w inny sposób nie przewracamy współgraczy.

Nie chwytny za ostrze broni innych graczy – dozwolone są jedynie chwytaki za dłoń przeciwnika, ale bez zastosowania dźwigni.

Do walki używamy tylko broni bezpiecznej – nie uderzamy głową, rękoma, nogami i nie wchodzimy w zapasy, nie stosujemy dźwigni.

Zabronione są uderzenia rantem tarczy – zarówno w przeciwnika jak i jego tarczę. Dozwolone jest przepychanie tarczami, ale nie taranowanie.

Używamy tylko sprawnych egzemplarzy broni bezpiecznych – po każdej walce sprawdź stan swojej broni. Jeśli pianka została uszkodzona, nie możesz jej używać, dopóki nie zostanie naprawiona.

Szczególną uwagę należy zwrócić na bezpieczne używanie broni palnej – patrz punkt broń palna.

Nie eskalujemy walki – jeśli uważamy, że nasz przeciwnik zachowuje się nie fair - zamiast bić go mocniej, zgłaszamy to organizatorom. Trudno z perspektywy walczących ocenić, czy Twój cios był skuteczny. Nigdy nie zakładaj, że udało Ci się trafić przeciwnika, zostaw jemu osąd skuteczności Twojego ciosu.

Jeśli w naszej obecności dojdzie do wypadku, nie pozostawiamy ofiary samej, dopóki nie otrzyma pomocy.

UWAGA

Nawet stosując się do tych wszystkich zasad, może dojść do nieszczęśliwych wypadków. Walka larpowa to "sport kontaktowy", biorąc w niej udział, musicie być świadomi możliwości odniesienia kontuzji. Namawiamy do noszenia pancerza nie tylko dla klimatu, ale również dla realnej ochrony. Najbardziej narażone na urazy są głowa i dłoń. Pamiętajcie również, że teren BQ pełen jest różnego rodzaju nierówności, wykrotów i dołów - zadbajcie o wygodne obuwie z usztywnieniem kostki.

Osoby, które zostaną zgłoszone jako nieprzestrzegające zasad BHP, po rozpatrzeniu zgłoszenia przez organizatorów mogą otrzymać upomnienie. Drugie upomnienie powoduje wyproszenie uczestnika z larpa.

W przypadku krytycznego naruszenia zasad bezpieczeństwa organizator zastrzega sobie prawo do bezwarunkowego wyproszenia winnej osoby z terenu gry.

BRONŃ I EKWIPUNEK

W ramach BQ używamy larpowej broni bezpiecznej, pancerzy i tarcz.

Broń biała

Broń biała to różnorakie symulatory broni białej, wykonane z pianki i lateksu. Ważne jest to, aby Wasza broń była zarówno bezpieczna jak i estetycznie wykonana. W ramach gry nie dopuszczamy do użycia broni wykonanej z plastiku czy twardej pianki. Poleceni przez nas producenci broni larpowej to Epic Armoury, Forgotten Dreams oraz Freyhand. Jeżeli sam przygotowałeś swój oręż albo kupiłeś go u innego producenta, prosimy o przedstawienie go organizatorom do akceptacji przed rozpoczęciem gry.

Broń strzelecka

Do gry będą również dopuszczone łuki i kusze o naciągu nie większym, niż 15 kg oraz bezpieczne strzały i bełty. Zalecamy używanie atestowanych strzał sprzedawanych przez Epic Armoury oraz Freyhand. Strzały własnej produkcji muszą zostać zgłoszone przed rozpoczęciem larpa i mogą zostać niedopuszczone do gry.

Pancerz

Pancerze różnią się od siebie sztywnością i grubością. Od elastycznych pancerzy tekstylnych (jak przesywanice), przez stalowe zbroje półelastyczne (kolczugi, zbroje łuskowe), po zupełnie sztywne (zbroje płytowe). Im zbroja sztywniejsza i grubsza, tym lepsze jej statystyki ochronne.

Nie da się tu jasno sklasyfikować, która zbroja przed jakim ciosem Cię ochroni. Masz swobodę uznania skuteczności działania Twojego pancerza. Po prostu poznaj swoją zbroję, poczytaj o niej, dowiedz się (albo zapytaj na forum), jak ona działa i na podstawie tego graj jej ochronę. Na zbroję możesz przyjąć ciosy, które normalnie (kiedy trafiają w niechronione ciało) musisz uznać za raniące i, dzięki zbroi, nie uznać ich za rany. Wolno Ci przyjąć jako rany tylko ciosy silne. Jak silne – zależy od

Ciebie (w granicach rozsądku). Oznacza to też, że zakładając zbroję **musisz** się spodziewać, że przeciwnik, chcąc Cię pokonać, będzie w Twoją zbroję uderzał mocno i czasem taki atak może przypadkiem wyładować na niechronionej części ciała. To konsekwencja opancerzenia się. Przemysł zatem dobrze tę decyzję i swoją gotowość na jej konsekwencje.

Sugerujemy, aby przed startem larpa poprosić kogoś, kto posiada zbroję o krótką walkę treningową i zapoznać się z tym, jak ta osoba traktuje ciosy. Podobnie przećwicz swoje reakcje na ciosy przeciwnika w Twoją zbroję.

Jeśli jesteś lekkozbrojnym wojownikiem z bronią o niskiej energii (miecz, włócznia), nie dziw się, jeśli przeciwnik w zbroi płytowej będzie dla Ciebie ekstremalnie trudny do pokonania (efektywnie musisz go trafiać tam, gdzie zbroi nie ma). Twój przeciwnik płaci za to dość dużo, dźwigając na sobie wiele kilogramów, a jednocześnie nie może Cię zmusić do walki - możesz go zawsze trzymać na dystans. Czasem trafisz na zbroję, której swoją bronią po prostu nie pokonasz. Po to są Twoi koledzy ze specjalistycznym orężem - halabardami, toporami duńskimi, glewiami, nadziakami. W grze bitewnej zwycięża armia, a nie Ty. Skup się na zadaniach, do których z Twoim sprzętem nadajesz się najlepiej, zostaw zwalczanie ciężkozbrojnych żołnierzy specjalistom od ich zwalczania.



POZIOMY SZTYWNOŚCI PANCERZA



Świat Warhammera to również różnego rodzaju bestie, mutanci i wojownicy chaosu, posiadający nadprzyrodzone ekwiwalenty pancerza. Jeżeli odgrywana przez Ciebie postać posiada twardą lub inny ekwiwalent pancerza - Twój strój musi w przekształcony sposób go odzwierciedlać. Ważne jest również, aby stanowił i w sposób bezpieczny ochronę przed ciosami bronią bezpieczną. Nie zastąpią magiczne symbole czy znamiona, ani żadnego rodzaju „pola siłowe”.

Tarcze

Do gry zostaną dopuszczone tarcze wykonane z lekkich materiałów takich jak drewno, plastik itp.

Tarcze nie mogą posiadać ostrych elementów, a wszystkie krawędzie narażone na kontakt z przeciwnikiem i jego bronią, muszą zostać zabezpieczone miękkim materiałem (np. otuliną). Poza aspektem bezpieczeństwa, ważne jest również estetyczne wykonanie tarczy. Tarcze wykonane niechlujnie nie zostaną dopuszczone do gry, a poziom ich wykonania zostanie sprawdzony przed rozpoczęciem larpa. Jeśli masz wątpliwości, czy Twoja tarcza spełnia wymagania – skontaktuj się z nami!



Broń palna

Ważnym elementem pola bitwy w uniwersum Warhammera jest także broń palna. Próbując znaleźć kompromis między bezpieczeństwem, a widowiskowością jej użycia, zdecydowaliśmy się podzielić ją na dwie kategorie: Broń palna krótka oraz broń palna długa. Poniżej znajdują się szczegółowe zasady używania broni palnej na BQ.

Zasady ogólne, czyli co każdy gracz wiedzieć powinien.

- ☐ Każda osoba zamierzająca korzystać z broni palnej powinna zgłosić ten fakt organizatorowi oraz przejść dodatkową akredytację po przyjeździe na teren imprezy, gdzie zostanie sprawdzona znajomość zasad bezpieczeństwa i posługiwania się danym egzemplarzem broni.
- ☐ Zabrania się porzucania broni i pozostawiania jej bez nadzoru w miejscach ogólnodostępnych. Fakt znalezienia takiej broni należy bezzwłocznie zgłosić najbliższemu organizatorowi bądź dowódcy oddziału.
- ☐ Użytkowanie broni palnej, której właścicielami nie jesteśmy, może odbywać się wyłącznie po zgodzie właściciela oraz pod jego bezpośrednim nadzorem.
- ☐ Osoby pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie mogą użytkować broni palnej, pod groźbą natychmiastowego wydalenia z imprezy.

Broń palna krótka, czyli wszelkiego rodzaju pistolety.

W tej kategorii zostaną dopuszczone jedynie repliki pistoletów o zamku skałkowym lub kapiszonowym. Obowiązuje bezwzględny zakaz ładowania takich replik jakimkolwiek ładunkiem miotającym (proch, petardy itp.). Mogą być to funkcjonalne repliki, jak również atrapy, posiadające możliwość oddania suchego strzału (np. repliki kapiszonowych pistoletów marki DENIX), detonacji kapiszonu, lub w przypadku zamka skałkowego lub lontowego – zapalenia prochu na panewce.

Pistolety mogą być załadowane jedynie kapiszonami lub prochem na panewce. Strzał uznajemy za udany, jeśli w jego trakcie doszło do wybuchu kapiszonu lub zapłonu prochu. Osoba będąca celem strzału powinna odegrać postrzał oraz zachowywać się jakby otrzymała ciężką ranę. Strzelający ponien wyraźnie wskazać cel, w przypadku kiedy jest on odwrócony do niego tyłem, warto najpierw krzyknąć (np. „stój, bo strzelam!”).

Tak załadowane pistolety mogą być używane niemal bez ograniczeń (należy pamiętać, aby nie płoszyć przy ich użyciu zwierząt, a zwłaszcza koni, nie celować w głowę itp.). Naszą intencją jest, aby pełniły funkcję broni podręcznej, używanej na bliskim dystansie.

Uznanie zadania obrażeń w tym wypadku pozostaje w gestii celu. Pamiętajmy, że dobrą praktyką w momencie usłyszenia wystrzału z wycelowanej w nas broni, jest padnięcie na ziemię i odegranie oszołomionego lub rannego

Broń palna długa,
czyli wszelkiego rodzaju muszkiety, arkebuzy,
hakownice itp.

W tej kategorii zostaną dopuszczone długie repliki broni czarnoprochowej lub innej występującej w uniwersum Warhammera. Replika taka może zostać załadowana niewielką ilością prochu lub petardą. Strzał z broni długiej może zostać oddany wyłącznie na komendę, a broń taka może trafić na pole walki i być używana tylko w ramach zorganizowanego oddziału strzelców. W innym wypadku broń powinna być rozładowana i zabezpieczona. Zabrania się strzelać z odległości nie większych niż 10 metrów oraz w zamkniętych pomieszczeniach. Bezwzględnie zabrania się celowania bezpośrednio w człowieka, grożenia tego typu bronią i innych niebezpiecznych zachowań.

Uznanie zadania obrażeń w tym wypadku pozostaje w gestii celu. Pamiętajmy, że dobrą praktyką w momencie usłyszenia wystrzału z wycelowanej w nas broni, jest padnięcie na ziemię i odegranie oszołomionego lub rannego.

Chcemy, aby długa broń palna stanowiła widowiskową oprawę bitew i nie zagrażała bezpieczeństwu. Osoby, które się na nią decydują, powinny wziąć pod uwagę, że ich skuteczność w bitwie nie będzie duża. Mogą za to liczyć na niesamowity klimat doprawiony zapachem czarnego prochu.

Przykłady użycia broni palnej krótkiej: Łowca Czarownic otrzymał donos, że przy ognisku wraz z imperialnymi żołnierzami siedzi szpieg Chaosu. Chcąc go aresztować, a następnie przesłuchać, ładuje pistolet kapiszonem i nakazuje podejrzanemu powoli wstać. Trzymając go na muszce, prosi żołnierzy o pomoc w aresztowaniu. Domniemany szpieg wie, że strzał z takiej odległości skończy się dla niego poważnymi obrażeniami, dlatego pozwala się rozbroić bez walki.

Łowca Czarownic wraz ze swoimi towarzyszami został zaskoczony przez oddział Norsmenów na szlaku. Starając się przebić przez grupę barbarzyńców, Łowca dobywa pistolet i strzela w stojącego mu na drodze wojownika. Ten osuwa się na ziemię, jęcząc i trzymając się za miejsce postrzału, co daje Łowcy szansę na ucieczkę.

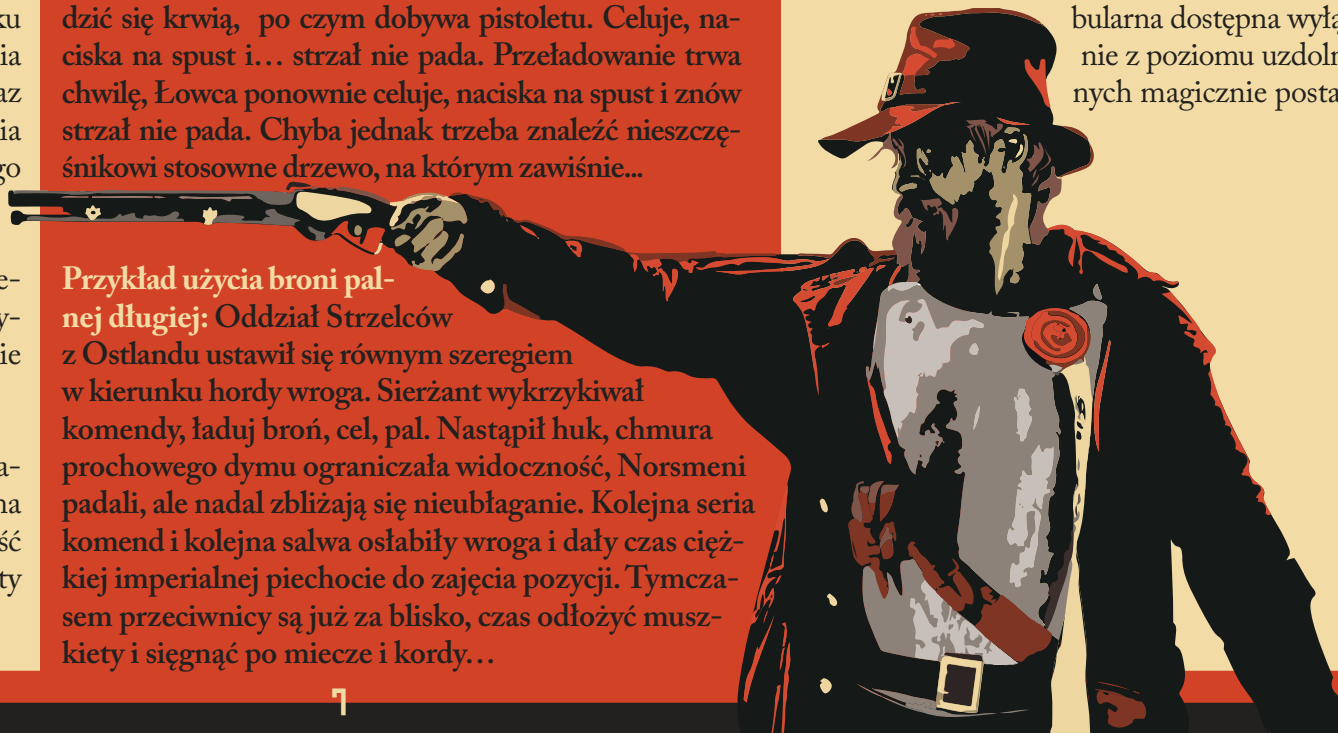
Łowca Czarownic pochwylił dezertera podejrzanego o konszachty z Norsmenami. Wyrok? Egzekucja bez sądu. Dezertrowi kazano ukłęknać plecami do Łowcy, który oddała się na stosowną odległość, aby nie pobrudzić się krwią, po czym dobywa pistoletu. Celuje, naciska na spust i... strzał nie pada. Przeładowanie trwa chwilę, Łowca ponownie celuje, naciska na spust i znów strzał nie pada. Chyba jednak trzeba znaleźć nieszczęśliwemu stosowne drzewo, na którym zawisnie...

Przykład użycia broni palnej długiej: Oddział Strzelców z Ostlandu ustawił się równym szeregiem w kierunku hordy wroga. Sierżant wykrzykiwał komendy, ładuj broń, cel, pal. Nastąpił huk, chmura prochowego dymu ograniczała widoczność, Norsmeni padali, ale nadal zbliżają się nieubłaganie. Kolejna seria komend i kolejna salwa osłabiły wroga i dały czas ciężkiej imperialnej piechocie do zajęcia pozycji. Tymczasem przeciwnicy są już za blisko, czas odłożyć muszkiety i sięgnąć po miecze i kordy...

MAGIA

Chcemy, aby magia w BQ pasowała do założeń larpa – czyli by była jednocześnie prosta, wiarygodna i widowiskowa. Zasady magii, podobnie jak walki, są uznaniowe. To osoba która jest celem magii musi ocenić jej efekty i odegrać je według swojego uznania. Zachęcamy magów i kapłanów do przygotowania efektów specjalnych, mających za zadanie ukazanie ich magicznych mocy. Pamiętajcie, że takie efekty muszą być bezpieczne zarówno dla Was, jak i innych graczy.

Magów i kapłanów zachęcamy również do zapatrzenia się w światło UV udekorowane w klimatyczny sposób. Dzięki niemu magiczne postacie będą miały możliwość rozpoznania magicznych przedmiotów i odczytania magicznych inskrypcji. Co więcej – specjalnie dla nich zostanie przygotowana dodatkowa warstwa fabularna dostępna wyłącznie z poziomu uzdolnionych magicznie postaci.



Postacie magiczne są reglamentowane przez organizatorów – aby uzyskać zgodę na granie taką postacią, należy wypełnić odpowiedni formularz zgłoszeniowy.

Kapłani

Kapłani to osoby obdarzone specjalnymi względami przez najróżniejsze bóstwa zamieszkujące świat Warhammera. Wszelkiego rodzaju szamani kontaktujący się z duchami przodków, zakonnicy biegnący do bitwy z imieniem swojego bóstwa czy poszukujący oświecenia teolodzy, idealnie wpasowują się do tej grupy.

Głównym obowiązkiem kapłanów jest nadzorowanie leczniczych rytuałów odbywających się w świątyni, znajdującej się wewnątrz obozu.

Osoba, która otrzymała ranę może udać się do świątyni w celu odzyskania zdrowia.

Gracz wcielający się w kapłana ma za zadanie, w miarę możliwości, w przekonujący sposób (przy użyciu narracji, efektów specjalnych, rekwizytów i innych środków) odegrać cały rytuał. Jego przebieg pozostaje w całkowitej gestii samego kapłana i choć nie jest on niezbędny dla efektu uzdrowienia, dodaje wiarygodności i klimatu dla całego procesu.



Przykład: Oddział imperialnych żołnierzy wraca do obozu z rannymi po ciężkiej walce z oddziałem Norski. Kapłan Sigmara nakazuje ułożyć najciężej rannych przy kapliczce swojego bóstwa. Rozpoczyna inkantację ku czci Sigmara, wzywając rannych i innych wiernych, aby się do niego przyłączyli. W pewnym momencie z ołtarza zaczyna wydobywać się dym (wcześniej przygotowany efekt pirotechniczny). Kapłan zagrzewa wiernych do głośniejszej modlitwy. Sam podchodzi do rannych, kładzie dłonie na ich głowach, szepcząc “Sigmara Cię błogosławi - powstań by dalej walczyć w jego imieniu”. Na koniec kapłan omdlewa z wycieńczenia, a ranni zostają wyleczeni

Pomoc kapłana może wiązać się, ze złożeniem ofiary dla bóstwa, wykonaniem specjalnej misji lub przyjęciem ślubowań typowych dla danej religii.

Kapłani zobowiązani są również do wykonywania rytuałów i dbania o miejsca kultu. W trakcie gry mogą pojawić się także inne wydarzenia wymagające obecności kapłanów.

UWAGA:

Kapłani mogą przeprowadzać rytuały leczące tylko na terenie obozów.

Magowie

Magowie to wszelkie postaci władające wicherami magii i sięgające tam, gdzie nie odważyłby się żaden inny śmiertelnik. Magistrzy wyszkoleni w Kolegiach Magii, najróżniejsze postaci posiadające dostęp do dzikich talentów, kultysty oddający swoje dusze w zamian za obietnicę potęgi - te i wszystkie inne postaci władające magią, łapią się pod tę kategorię.

Głównym obowiązkiem magów jest odprawianie magicznych rytuałów.

W trakcie gry odbywać się będą rytuały, do których przeprowadzenia konieczna jest obecność magów, a których powodzenie wiązać się będzie z zasobami dostępnymi w trakcie ostatniej bitwy lub też z wyłonieniem zwycięskiej strony po zakończeniu gry. Same rytuały będą przeprowadzane przy użyciu efektów specjalnych i pirotechniki, a postaci czarodziejów znajdować się będą zawsze w centrum uwagi.

Dla postaci magów mogą pojawiać się także inne interesujące wydarzenia, w tym przedmioty do znalezienia w grze.

Przykład: Magowie Chaosu starają się otworzyć portal, dzięki któremu będą mogli przywołać demona. Najpierw formują krąg, oznaczając go magicznymi symbolami. Stając w kręgu rozpoczynają monotony śpiew, jeden z nich w grywa rytm na bębnie. Towarzyszący im wojownicy chaosu i zwierzoludzie tańczą dookoła wyjąc przeraźliwie. W końcu w centrum kręgu zaczyna migotać jasny płomień, oślepiając wszystkich dookoła (wcześniej przygotowany efekt pirotechniczny), słychać wycie bestii, do kręgu wkracza rozwścieczony potwór...

