

DROGA DO AARNAU INWAZJA



14-17 IX 2023
Lutowiec

INFORMATOR



*Koordinator projektu:
Michał "Samalai" Ladra*



*Larp Design:
Jakub "Chudy" Ciba
Sławek Uliasz
Marcin Batylda
Paweł "Einar" Kamiński*



*Logistyka:
Paweł "Typ" Jurczyk
Diana Piotrowska
Julia "Tęzec" Kowalczyk*



*Bezpieczeństwo:
Julia "Tęzec" Kowalczyk*



*L*ARPOWNIA.PL

Orkon

Spis treści

Spis treści.....	3
Wprowadzenie fabularne.....	5
Podstawowe założenia.....	6
Zasady zapisów.....	8
Zapisy frakcyjne.....	8
Zapisy indywidualne (cywilne).....	8
Termin i cena.....	8
Zasady zwrotów / rezygnacji.....	9
Estetyka, wymagania strojowe.....	10
Opis terenu i przygotowania do gry.....	11
Łutowiec.....	11
Strefa Off-game.....	11
Teren Gry.....	11
Sanitariaty.....	14
Zasoby: drewno, słoma i woda.....	14
Budowanie obiektów - zasady dla graczy.....	14
Ubezpieczenie.....	15
Zaplecze medyczne.....	15
Parking i strefa off.....	15
Zdjęcia.....	17
Wyżywienie.....	17
Harmonogram.....	18
Zasady i Konstrukcja gry.....	20
BHP.....	20
Larpowy Savoir-vivre.....	21
Słowa bezpieczeństwa.....	22
Arbitraż.....	22
Podział gry.....	23
Ekonomia.....	23
Mechanika gry.....	25
Zespół.....	28
Patroni.....	29

Niniejszy Informator zawiera zdjęcia z larpa “Herezja Sigmara” zorganizowanego przez “Szepty w Kniei”, opublikowane za zgodą osób przedstawionych jak i organizatorów w.w. imprezy.

Wprowadzenie fabularne

Lato roku 2520 Kalendarza Imperium nie zwiastowało jeszcze nadchodzącej z północy burzy, choć jej pierwsze poddmuchy czuć było w upalnym powietrzu. Powtarzane z ust do ust plotki mówiły o Wybrańcu, który pojawił się wśród barbarzyńskich plemion za Morzem Szponów i który zbiera je do kolejnej wyprawy na ziemie Kisleva i Imperium. Niewielu dawało im wiarę, choć trzeba przyznać, że żagle norsmeńskich drakkarów widywano w tym roku dużo częściej.

Imperium zajęte było jednak czym innym. Kościół Sigmara zmagał się ze schizmą we własnych szeregach, zapoczątkowaną przez kapłana Luthora Hussa, głośno i otwarcie krytykującego panującą wśród kleru korupcję, dekadencję i upadek norm moralnych. Południowe landy, gdzie dominowała sigmarycka religia, stanęły w obliczu religijnej wojny domowej.

Północ Imperium, gdzie rozgrywają się niniejsze wydarzenia, miała jednak swoje własne, prostsze problemy. Najazdy północnych barbarzyńców są tu od wieków realnym zagrożeniem, a tego lata już ponad tuzin osad na północnym wybrzeżu Jałowych Ziem, Nordlandu i Ostlandu padło łupem morskich grabieżców. Flota Wolnego Miasta Marienburga wzmogła swe patrole, by zapewnić bezpieczeństwo zagrożonym morskim szlakom a Książę-Elektor Nordlandu, Theodoric Gausser, zmobilizował dodatkowe wojska, lecz oddziały norsmenów wciąż zapuszczają się w głąb lądu w większych i mniejszych grupach, grabiąc i plądrując.

Sytuację pogorszyły wieści o niepokojach w Aarnau, mieście leżącym przy granicy Nordlandu, na ziemiach należącej do Marienburga Jałowej Krainy. Zwykle z pozoru zamieszki w dzielnicy portowej, której ludność cierpiała na skutek ograniczenia morskiego handlu, wymknęły się spod kontroli i niespodziewanie przerodziły się w otwarty bunt. Zaskoczony sytuacją i próbujący uniknąć rozlewu krwi, rządzący Aarnau lord Martinus van Buuren, został odsunięty od władzy i osadzony w areszcie domowym przez sformowaną szybko Radę Miejską Aarnau.

Marienburg nie zamierzał pozostawać bezczynny i pozostawić Aarnau bez pomocy. Uznał działania nowej Rady Miejskiej Aarnau za bunt, wezwał ją do jej rozwiązania i uwolnienia van Buurena, jednocześnie kierując pierwsze oddziały w okolice Aarnau, by wyrzucić odpowiednią presję na zbuntowanym mieście i przygotować się do ewentualnego odebrania go siłą. Buntownicy z Aarnau odpowiedzieli odmownie, jednocześnie wysyłając oficjalną notę do sąsiedniego Księstwa Nordlandu z prośbą o protekcję.

Fakt, że Książę-Elektor Nordlandu, Theodoric Gausser, zareagował niemal natychmiast, nie był dla nikogo specjalnym zaskoczeniem. Porywczy, konfliktowy i ambitny władca, obnoszący się z tytułem nominalnego Księcia Marienburga i roszczący sobie pretensje do jego ziem, nie przepuścił okazji, by ograniczyć jego wpływy i ugrać coś dla siebie. Parę dni później nordlandzkie oddziały przekroczyły granicę Jałowej Krainy, kierując się na Aarnau, zdecydowane udzielić mu zbrojnej pomocy. Dwa dni drogi od miasta drogę zastąpiły im jednak najemne regimenty Marienburga, mające rozkaz powstrzymać ten marsz na północ do czasu przybycia posiłków, mogących odzyskać kontrolę w mieście i jego okolicach. To tutaj, na drodze do Aarnau rozstrzygną się losy miasta i jego mieszkańców.

Podstawowe założenia

”Inwazja: Droga do Aarnau” to gra terenowa bazująca na uniwersum Warhammer Fantasy, opowiadająca o konflikcie zbrojnym między Nordlandem, a Marienburgiem. Z granicznego konfliktu sąsiadów korzystają siły Chaosu, gotowe by nieść zamęt śmierć i zniszczenie w imię Mrocznych Potęg.

Larp będzie miał charakter gamistyczno - symulacyjny tj. nastawiony jest na realizację przez graczy określonych celów, przy równocześnie głębokim wejściu w świat gry, jego realia oraz klimat. Zakładamy nieprzerwaną ciągłość gry oraz potyczek, których czas i miejsca w większości nie będą moderowane przez mistrzów gry. Postacie dowódców będą musiały wykonywać cele taktyczne przy pomocy swoich oddziałów, by osiągnąć zwycięstwo w rozgrywanym scenariuszu.

W fabule mamy przewidziane miejsca praktycznie dla każdej drużyny zaangażowanej w Polskie środowisko Larpów Bitewnych. Znajdą tu pole do zabawy gracze z frakcji ludzkich, jak i elfów, krasnoludów oraz stronnictwa chaosu lub skavenów, zielonoskórych i wielu innych grup.

Czemu zechcesz zagrać w naszym larpie?

- Gra zaplanowana jako wieloczęściowy, coroczny event związany jedną, wspólną historią.
- Sandboxowy skirmish napędzany wydarzeniami fabularnym, głęboko osadzony w realiach inspirowanych uniwersum Warhammera. Istotna rola frakcji typowo fantasy, takich jak elfy, krasnoludy, zwolennicy chaosu, nieumarli itp.
- Atmosfera ciągłego zagrożenia i gotowości, poprzez nieprzerwany ciąg starć przy mnogości zadań militarnych. Gra nastawiona na aktywność, patrole i dynamiczne podejmowanie działań.
- Gra oparta stricte o decyzje graczy, wydarzenia fabularne mają za zadanie jedynie wprowadzić więcej wątków i trochę zamieszać
- Klarowne, gamistyczne zasady zabawy oraz jasne warunki zwycięstwa.
- Dużo okazji zarówno do walki, jak i knowań, questów, wydarzeń fabularnych, wątków mistycznych, a także istotna fabuła dla cywili.
- Osada stanowiąca centrum fabuły dla cywilów i zgłoszeń indywidualnych, która z roku na rok z ma być rozwijana o kolejne zabudowania.
- Transparentność dotycząca planowanej logistyki, zapasów i wydatków związanych z planowanym przez nas wydarzeniem.

Ten larp nie jest dla Ciebie, jeżeli:

- Jesteś niepełnoletni i nie posiadasz zgody rodzica/opiekuna prawnego na udział w LARPie.
- Nie chcesz brać udziału/mieć styczności z bitwami i walką.
- Oczekujesz szczegółowej karty postaci oraz odgórnie zaplanowanych wątków obyczajowych i interpersonalnych.

Zasady zapisów

Inwazja: Droga do Aarnau jest imprezą fanowską, dedykowaną dla zaproszonych i pełnoletnich uczestników. Ustalonym przez nas **minimum** członków gry, który jest niezbędny do tego, aby gra się odbyła, w wyznaczonym przez nas terminie, wynosi **150 osób**. Gra jest przewidziana dla **maksymalnie 300 osób**, gdzie około 80% uczestników powinno należeć do oddziałów / frakcji.

Osoby poniżej osiemnastu, lecz powyżej piętnastu lat mogą wziąć udział w imprezie pod warunkiem przedstawienia pisemnej zgody rodziców lub opiekunów prawnych oraz pisemnego zobowiązania innego pełnoletniego uczestnika do przyjęcia odpowiedzialności i opieki nad niepełnoletnim podczas pobytu na terenie gry.

Zapisy frakcyjne

To główna forma zapisów na larpa Inwazja: Droga do Aarnau. Formularz zgłoszeniowy pojawi się 1 maja. Grupa powinna wynosić **minimum 12 osób**. W przypadku mniejszej grupy prosimy o wcześniejszy kontakt, abyśmy mogli rozpatrzyć sprawę indywidualnie. Ważnym elementem zgłoszenia będzie wyznaczenie wśród swojej załogi dowódcy oraz osoby odpowiedzialnej za fabułę oddziału.

Zapisy indywidualne (cywilne)

Możliwe będą zgłoszenia bohaterów indywidualnych, nie należących do zbrojnych frakcji. Postacie własne powinny być w większości cywilnymi, nie przypisanymi do oddziałów wojskowych, a ich obóz będzie znajdował się w otoczeniu lokalnej, warownej kaplicy. Limit zgłoszeń indywidualnych na naszą grę wynosi **60 miejsc**.

Termin i cena

Zapisy rozpoczną się dnia **1 maja** poprzez sklep Rekwizytornia. Przez pierwszy miesiąc wejściówka będzie kosztować **250 zł**. Od **1 czerwca** cena wzrośnie do **300 zł** i pozostanie taką aż do dnia rozpoczęcia imprezy.

Zasady zwrotów / rezygnacji

W przypadku braku spełnienia wyżej wspomnianego minimum członków albo też, jeżeli impreza zostanie odwołana (zarówno w przypadku sił wyższych, niezależnych od organizatorów, ale jak i również w każdym innym przypadku) wszyscy gracze otrzymają 100% zwrot zapłaconej wejściówki.

W każdym innym przypadku organizacja **nie przewiduje możliwości** zwrotu. Gracze mogą swobodnie odsprzedawać swoje wejściówki innym, fakt ten powinien być jednak zgłoszony organizacji w celu naniesienia zmian osobowych.

Estetyka, wymagania strojowe

Z uwagi na to jak ważna jest immersja podczas gry wymagany jest odpowiedni poziom strojów. Należy zwrócić szczególną uwagę na elementy ubioru takie jak : oprawki okularów, zegarki, nieklimatyczne obuwie, zasłonięcie niepasujących tatuaży. W późniejszym terminie pojawi się podręcznik strojowy, w którym zawrzemy nasze standardy oraz wskażemy, do których szczegółów należy

Weryfikacja strojów będzie następowała wedle poniższej procedury:

- Za jakość strojów w przypadku zgłoszeń frakcyjnych odpowiada szef tejże i to od powinien dopilnować, aby standard w grupie został spełniony (wedle wytycznych przedstawionych w podręczniku strojowym). W przeciwnym przypadku organizacja będzie kontaktowała się bezpośrednio z przywódcą grupy.

Każdy oddział musi mieć również przygotowany sztandar, który pełni dodatkowo istotną rolę mechaniczną na naszej grze. Warto zwrócić również uwagę na odpowiednie przygotowanie dla oficera, podoficerów, medyka czy mistyka - więcej szczegółów na ten temat znajdziecie w późniejszym rozdziale, dotyczącym mechaniki.

- W przypadku zgłoszeń indywidualnych zaakceptowani gracze będą proszeni o wysłanie nam swoich zdjęć w strojach w celu weryfikacji czy spełniają one wymagania strojowe. Zastrzegamy sobie prawo do postawienia pewnych wymagań w celu poprawy ich jakości.



Opis terenu i przygotowania do gry.

Larp będzie miał miejsce w okolicach miejscowości Łutowiec, w gminie Niegowa na Jurze Krakowsko-Częstochowskiej. Teren imprezy został podzielony na dwa główne obszary: Strefę Off-game, znajdującą się w samym Łutowcu i Teren Gry, znajdujący się poza obszarem samej wsi.

Łutowiec

Łutowiec to niewielka miejscowość leżąca pomiędzy Żarkami, Niegową a Mirowem. Na miejscu znajdziecie sklep spożywczy zaopatrujący w podstawowe artykuły, a większe markety takie jak Dino, Biedronka (Żarki), czy Kaufland (Myszków) oddalone są o kilkanaście minut samochodem. W okolicznych miejscowościach znajdują się również większe i mniejsze punkty gastronomiczne, z których kilka z nich ma nawet opcję dowozu do Łutowca, (jednak takie zamówienia prosimy odbierać poza granicami Terenu Gry). W Łutowcu znajduje się również możliwość zorganizowania sobie noclegów w cywilizowanych warunkach w ramach pensjonatów agroturystycznych (ilość miejsc ograniczona), znajdujących się (w zależności od obranej drogi) 5-10 minut od terenu gry.

Strefa Off-game

Strefa Off-game (Strefa Off) to strefa w Łutowcu znajdującą się około 5-10 minut spacerem od granic Terenu Gry. Jest to obszar, na którym będą się znajdowały między innymi przenośne prysznice, kontener na śmieci, czy dostęp do prądu (ilość gniazdek ograniczona) i wody pitnej (gorąco polecamy zapoznanie się z przepyszną wodą mineralną płynącą z kranów w tej części jury). W ramach Strefy Off przewidziany jest również główny parking.

Teren Gry

Teren Gry rozpoczyna się kawałek za skałkami stanowiącymi granicę budynków w Łutowcu. Jest to obszar w sporej części zalesiony, z licznymi skałami wapiennymi przecinany polami i łąkami. Znajdzie się na nim wystarczająco dużo wolnej przestrzeni, żeby zarówno móc rozstawić tam obozy jak i rozwinąć szyki.

Na tym obszarze gracze będą spędzać większość czasu, począwszy od życia obozowego “w klimacie”, poprzez toczenie bitew i wykonywanie zadań, skończywszy na zaspokajaniu głodu, pragnienia. Z myślą o wygodzie, w okolicach obozów rozstawione będą przenośne toalety, dzięki czemu przy odpowiednim zaopatrzeniu można pozostać “w grze” prawie przez cały czas trwania larpa. Nie licząc obozów rozlokowanych parę minut marszu od siebie, całość Terenu Gry stanowi obszar bitewny, więc postaci uczestników powinny się mieć na baczności zarówno podczas przeczesywania okolicznych zagajników, jak i podczas ewentualnych ekspedycji do lokacji oddalonych paręnaście minut marszu od głównego pola bitwy.



Sanitariaty

Do użytku graczy udostępnione będą Toi Toie (rozstawione możliwie blisko obozów, lecz na uboczu) oraz przenośne kabiny prysznicowe. Te drugie znajdować się będą w ramach strefy off, wespół z paroma Toi Toiami oraz kontenerem na śmieci. Do użytku graczy zostanie również udostępniona woda pitna w formie baniaków z wodą (w tym przewidziana do higieny osobistej), a na strefie off znajduje się również punkt dostępu do wody pitnej oraz prysznic.

Zasoby: drewno, słoma i woda

Na użytek graczy przygotowany zostanie zapas drewna ogniskowego oraz słomy w kostkach. Zasoby te będą dostarczone w pobliże poszczególnych obozowisk i zabezpieczone przed warunkami pogodowymi. W przypadku jeśli ktoś chciałby zostać zaopatrzony w **dodatkową** porcję drewna, bądź słomy to istnieje taka możliwość, choć wymaga to skontaktowania się z nami odpowiednio długo przed rozpoczęciem larpa.

Możliwe jest też zamówienie drewna budowlanego, które zostanie dostarczone w okolice obozu, aczkolwiek ponownie - wymagać to będzie wcześniejszego kontaktu z organizatorami w celu ustalenia szczegółów.

Jednocześnie przypominamy, że większość terenu jest obszarem leśnym, dlatego wszelkie ogniska powinny być rozpalane w bezpiecznych rejonach wyznaczonych przez organizację, bądź ustalonych po konsultacji z organizacją. Za ogniska odpowiadają osoby z nich korzystające, do nich należy również **obowiązek** zgłoszenia ognia przed opuszczeniem obozowiska.

W cenie biletów zapewnione zostaną worki na śmieci, papier toaletowy oraz przede wszystkim woda pitna w formie 5l baniaczków. Planowana ilość wody powinna wystarczyć zarówno do zaspokajania pragnienia i higieny osobistej, jak również do prac obozowych (gotowanie, zagaszanie ognisk). Możliwe jest również uzupełnienie zapasów wody jeśli pojawi się taka potrzeba.

Budowanie obiektów - zasady dla graczy

Do dyspozycji graczy zostanie udostępniony teren pod obozowiska, które to będą tworzone według ich własnej inicjatywy - w razie czego organizacja służyć będzie jako mediatorzy, ale chce narzucać innym ścisłych ram wyglądu obozowiska. W ramach rozbudowy obozowiska wymagane będzie przygotowanie miejsc ogniskowych wraz z odpowiednim ich zabezpieczeniem (misy, wykopanie dołka, itp.).

Jeśli pojawi się taka inicjatywa ze strony graczy, to mają oni pozwolenie na budowę fortyfikacji w ramach obozu po wcześniejszych konsultacjach, z zaznaczeniem, że: wszelkie budowle muszą być możliwe do zdemontowania; nie mogą stanowić zagrożenia dla innych graczy (palisada: tak, chwiejna wieża, czy wilcze doły: nie); gracze mają (uzgodniony z logistyką) pomysł co ma się stać z budowlami po zakończeniu larpa.

Wszelkie materiały budowlane powinny być zorganizowane przez graczy (drewno budowlane po wcześniejszym ustaleniu może zostać dostarczone do obozów z okolicznego tartaku).

Ubezpieczenie

W cenie wejściówki wliczona będzie opłata za polisę ubezpieczeniową typu NNW (od następstw nieszczęśliwych wypadków) obejmująca konsekwencje potencjalnych urazów mogących wynikać ze specyfiki uczestniczenia w imprezie.

Zaplecze medyczne

Na terenie gry zostanie zorganizowany punkt pierwszej pomocy oraz zagwarantowania będzie obecność ratownika medycznego. W przypadku cięższych urazów lub problemów ze stanem zdrowia graczy organizator zapewni przewóz do najbliższego szpitala.

Parking i strefa off

Główny parking rozplanowany jest w ramach strefy offgame, aczkolwiek nawet on posiada ograniczoną ilość miejsc (z tego powodu w ramach możliwości zachęcamy do przyjazdu w parę osób jednym pojazdem). Nie należy się jednak martwić, ponieważ w razie problemów z miejscem można również parkować wzdłuż dróg dojazdowych, bądź w ostateczności na wysuniętym „dzikim” parkingu przy wjeździe do miejscowości (około 5-10 minut spaceru do strefy off, podobnie do granic terenu gry).

Bez względu na to, czy planowane jest parkowanie na głównym parkingu, czy też w innych miejscach, gorąco prosimy wszystkich kierowców o pozostawienie pod szybą danych kontaktowych w razie konieczności znalezienia właściciela.

Istnieje możliwość wjazdu samochodami na teren gry, aczkolwiek należy to rozpatrzyć jako możliwość wyładowania sprzętu i powrotu na parking, a nie pozostawienia pojazdu na terenie gry.

Strefa off to miejsce niebiorące udziału w grze, zarówno pod względem bitewnym, jak i fabularnym (stąd rytuały „odprawiane w krzakach” strefy off nie są prawomocne). Jest to obszar, do którego można się udać w celu wzięcia prysznica, uzupełnienia zapasu wody pitnej, czy podładowania telefonu (udostępniamy gniazdko, a nie ładowarkę). Na strefie off powinien się również znajdować chociaż jeden z organizatorów (reszta znajdować się będzie na terenie gry).

Jeśli z różnych powodów zajdzie taka po wcześniejszej konsultacji z organizacją jest również możliwe rozbicie namiotów (również nieklimatycznych) w ramach strefy off, aczkolwiek gorąco zachęcamy do biwakowania w ramach obozów na terenie gry.

Zdjęcia

Podczas trwania wydarzenia pojawią się fotografowie, zarówno ze strony współgraczy/organizacji jak i ze strony „cywilów”. W pierwszym przypadku zgoda na ogólne wykonywanie i publikowanie zdjęć zawarta będzie w regulaminie i **nie** można z niej zrezygnować.



Wyżywienie

Organizatorzy larpa **nie** zapewniają wyżywienia graczom. Gorąco zachęcamy za to, do klimatycznego gotowania w ramach obozowisk, a te z kolei prosimy o szacunkowe zapotrzebowanie na dodatkową wodę do gotowania, aby została dostarczona przed rozpoczęciem larpa (w razie czego możliwe jest uzupełnienie zapasów wody, aczkolwiek wiązać się to będzie z możliwym naruszeniem immersji, więc lepiej po prostu zgłosić to wcześniej).

Jak zostało to opisane wcześniej, w samym Łutowcu znajduje się sklep spożywczy zaopatrujący w podstawowe artykuły, a kilkanaście minut samochodem od terenu gry znajduje się większy sklep typu Biedronka (Żarki), bądź Kaufland (Myszków). W miejscowościach tych dostępne są również punkty gastronomiczne (np. Pizzeria Fantazja), ale nie zawsze zapewniają one zamówienia na dowóz (ww. pizzeria akurat dostarcza).

Ni mniej, zachęcamy graczy w ramach każdej z frakcji, aby uzgodnili między sobą formę wyżywienia i - w razie takiej potrzeby - poinformowali organizację o dodatkowym zapotrzebowaniu na drewno, czy wodę.

Harmonogram

Poniżej znajdziecie rozpisany program imprezy, z uwzględnieniem najważniejszych punktów planu. Realne godziny mogą ostatecznie nieco różnić się od niżej podanych. Szczegółowe informacje dotyczące podziału gry i jej struktury znajdziecie w rozdziale poniżej.

Czwartak

- 16:00 - Otwarcie terenu oraz start Akredytacji
- 20:00 - Preplay

Piątek

- 8:00 - Start Akredytacja
- 10:00 - Preplay
- 12:00 - Start Gry Głównej
- 20:00 - Gra nocna

Sobota

- 8:00 - Start Akredytacja
- 10:00 - Kontynuacja Gry Głównej
- 20:00 - Impreza Końcowa

Niedziela

- Pakowanie się i rozjazd

Zasady i Konstrukcja gry

BHP

Ze względu na specyfikę imprezy, jej miejsce oraz czas, zalecamy stosowanie się do kilku zasad, zostaną one omówione szerzej bezpośrednio przed wydarzeniem:

- Jeżeli czujesz się źle albo przydarzy Ci się uraz bądź wypadek, przyjdź do medyka obecnego na terenie lub jeżeli nie jesteś w stanie, zadzwoń: medyk przyjdzie do Ciebie.
- Zabezpiecz się przed kleszczami - jesteśmy na terenie leśnym - jeżeli jednak zauważysz tego pasożyta na sobie, medyk obecny na terenie na pewno Ci pomoże.
- Nawadniaj się oraz miej przy sobie osłonę na głowę.
- Zalecamy obuwie, które usztywnia staw skokowy ze względu na nierówności terenu.
- Nie zalecamy nocnych spacerów po lesie w pojedynkę, jeżeli nie zna się terenu, na którym odbywa się wydarzenie.

Atestowanie replik broni

Do gry dopuszczalna jest broń wykonana jedynie w technologii zapewniającej bezpieczeństwo innym graczom, niedopuszczalnym jest więc by, broń była wykonana z otuliny, pozostawała niedopracowana lub nieestetyczna. Repliki od producentów: Epic Armory, Stronghold, Freyhand, Calimacil, Forgotten Dreams, Wyvern, Mytholon, FakeSteel Armory nie potrzebuje wcześniejszej akredytacji, uznawana jest automatycznie za bezpieczną. Bronie tzw. samoróbki, przed dopuszczeniem do gry muszą przejść atest oraz akredytację w punkcie akredytacyjnym. Jeżeli broń posiada drzewiec wykonany z drewna dopuszczalne są tylko pchnięcia.

Dozwolona jest broń dystansowa w postaci łuków do 13 kg naciągu, repliki kuszo - podobne do 10 kg naciągu oraz repliki Armat i muszkiety. Wszystkie bronie dystansowe muszą korzystać z bezpiecznej amunicji i w tym przypadku nie są dopuszczane samoróbki.

Larpowy Savoir-vivre

Fair play

Gracze tworzą grę w przygotowanym przez nas środowisku. To jak toczy się gra, w większym stopniu zależy od Ciebie. Jeśli nie zachowujesz się w porządku w stosunku do innych. Pomyśl, czy chciałbyś, by to samo przytrafiło się Tobie. Wspólnie możemy doświadczyć wspaniałego klimatu.

PAX

W trakcie gry mogą się zdarzyć sytuację wymykającą się spod kontroli. W przypadku zagrożenia bezpieczeństwa, złamania zasad lub szybkiego reagowania na sytuacje nieprzewidziane Mistrz Gry (MG), używa hasła PAX. Oznacza to wstrzymanie gry, każdy gracz słyszący komendę ma obowiązek przykłąć na jedno kolano i czekać w tej pozycji aż do wznowienia gry hasłem KONIEC PAX'u.

Aktywna Pauza

Skrzyżowane ręce w kształcie litery X, oznajmiamą nieobecność postaci w aktualny miejscu. W takim przypadku gracze ignorują to zjawisko, by nie zaburzać klimatu rozgrywki. **Uwaga!** Tryb aktywnej pauzy służy **wyłącznie** nieaktywnym postaciom do poruszania się po terenie gry (np. postać znajduje się w Stanie Śmierci, gracz schodzi z terenu gry, wystąpił problem techniczny i gracz szuka MG, duszka itp.).

Zachowaj Mir

Jeżeli podczas gry gracze zauważą sytuację, rozmowę, przedmioty lub inne zachowania w rażący sposób zakłócające i/lub psujące grę oraz naruszające zasadę nieprzerwanej gry i zaburzające odgrywanie uniwersum, mogą użyć specjalnego słowa bezpieczeństwa „Mir”. Ma ono na celu zwrócenie innemu graczowi uwagi, że powinien „nie zakłócaj miru” lub „przywróć mir” poprzez podjęcie odpowiednich działań mających na celu nie psucie innym gry tj. ograniczyć offtop, wrócić do odgrywania swojej postaci, schować rażąco nieklimatyczne przedmioty (np. telefon, puszki, plastikowe butelki itp.), lub w przypadku zajścia takiej konieczności udać się do strefy offtop.

Słowa bezpieczeństwa

Istnieją trzy słowa klucze, które pozwalają graczom kontrolować intensywność dotyczących ich scen w celu zapewnienia bezpieczeństwa i komfortu rozgrywki. Każdy gracz jest zobowiązany do przestrzegania i stosowania się do słów bezpieczeństwa.

Red

”Natychmiast przerwij, to co robisz.” Oznacza, że graczowi przeszkadza to, co się z nim dzieje i należy natychmiast przestać oraz upewnić się, że wszystko jest w porządku (na przykład ciosy w walce stały się bolesne i mogą powodować siniaki czy otarcia albo obelgi zaczęły naruszać komfort psychiczny gracza). Słowo to oznacza naruszenie strefy komfortu gracza uczestniczącego w odgrywanej scenie. **Uwaga!** Nie nadużywamy słowa RED, aby uniknąć jakiegokolwiek sceny, np. brania w niewolę. Gramy fair play, w najgorszym wypadku scena zostaje rozstrzygnięta na niekorzyść gracza używającego słowa RED

Yellow

”Rób to dalej, ale nie zwiększaj intensywności; Zostańmy na tym poziomie.” Oznacza, że gracz nie życzy sobie dalszej eskalacji sceny, ale nie ma nic przeciwko odgrywaniu jej na obecnym poziomie (na przykład odpowiada mu aktualny poziom agresji w walce, ale nie życzy sobie nic więcej). Tym słowem gracz oznajmia, że nie widzi problemu w odgrywanej scenie, jednak podbicie poprzeczki będzie dla niego niekomfortowe.

Green

”Zwiększ intensywność.” Oznacza, że graczowi nie przeszkadza to, co się dzieje i zaprasza do eskalacji sceny (na przykład nie ma nic przeciwko zwiększonej agresji). Określenie zachęca do dalszego odgrywania z większym zaangażowaniem niż wcześniej. **Uwaga!** Nie ma obowiązku z Twojej strony na zwiększanie intensywności. Możesz odpowiedzieć yellow tak samo jak green, to powinna być obustronna decyzja.

Arbitraż

Arbitrzy pełnią na grze funkcję moderatora, czuwają nad tym, by rozgrywka przebiegała bezpiecznie. Podczas bitew mogą: wydawanie Żetonów zadań, przyjmować zażalenia i skargi, wstrzymać walkę, czy w skrajnym przypadku wykluczyć gracza z gry (czasowo, albo permanentnie).



Podział gry

Rozgrywka zakłada szereg różnych atrakcji dla uczestników larpa. Dzielimy grę na trzy osobne człony i ich składowe.

Preplay

Przed grą właściwą rozegranych zostanie kilka wstępów do przedstawianej na larpie historii. Fabularnie odbywają się kilka dni przed Grą Główną, jednak w rzeczywistości będą one rozgrywane wieczorem poprzedzającym grę oraz tego samego dnia rano. Wśród nich możecie się spodziewać takich wydarzeń jak np. **„Droga do Aarnau - Walna Bitwa otwierająca Grę Główną”** czy też **„Gra o Buławę Wodza - gra dla dowódców oraz innych członków rady wojennej”** oraz kilka innych podobnych wydarzeń wprowadzających poszczególne grupy w fabułę i główne questy.

Gra Główna

Zasadnicza część larpa skoncentrowana na tzw. zabawie w piaskownicy. Liczne zadania przedstawione w odprawach i w podrozdziale Teren Gry i Podstawowe Cele będą wpływały na ogłoszenie zwycięzcy i ogólne zakończenie scenariusza. Jest to też miejsce do gry obozowej oraz ogólnie przyjętego knowania.

Gra Nocna

Gdy czas walki dobiega końca, nie wszyscy wówczas odpoczywają. Gra nocna będzie skupiać się na wątkach przeznaczonych dla dywersantów, przemytników, szpiegów, złodziei i wszystkich opryszków spod ciemnej gwiazdy. Podczas Gry Nocnej jest zakaz używania replik broni dłuższej jak piki, halabardy itp. ze względów bezpieczeństwa. Dozwolona natomiast jest broń krótka i osobista do 110 cm.

Ekonomia

Imperialny System Monetarny

Monety znajdujące się w powszechnym użyciu zostaną zapewnione przez organizację i rozdysponowane graczom podczas Akredytacji. Główna waluta obecna na grze. Jest to generalny środek wymiany towarów w Kwatermistrzostwie, opłacanie leczenia w Lazarecie, nagradzanie najemników za wykonywanie zleceń i wielu inny mechanik opisanych w podręczniku.

- 1 złota korona = 20 srebrnych szylingów
- 1 srebrny szyling = 12 pensów
- 1 złota korona = 240 pensów

Weksle

Wysoko postawione postacie w hierarchii społecznej mogą wystawiać weksle, zamiast płacić posiadaną gotówkę. By taki weksel był wiarygodny, musi być napisany w sposób odpowiedni dla statutu wystawiającego, posiadać autentyczny podpis oraz **odcisk jego pieczęci w laku**. Do końca gry wszystkie weksle muszą zostać spłacone. W przeciwnym razie mogą zostać uznane za nieważne, a ich wartość zostanie odjęta z końcowych warunków zwycięstwa scenariusza.

Kwaternistrzostwo

W każdym obozowisku będzie znajdować się główne kwaternistrzostwo. Jest to punkt potocznie zwany orgówką. W środku można uzyskać pomoc medyczną oraz znaleźć dyżurnego Arbitra lub Organizatora. Mechanicznie będzie to miejsce wymiany Monet na zasoby medyczne i mistyczne.

Zasoby

Medykamenty

Reprezentowane przez fiołki z uniwersalnym specyfikiem używanym przez Lazaret oraz Medyków Polowych. Jedna dawka pozwala postawić jedną dorosłą osobę na nogi. Fiołki są do nabycia przez medyków w Kwaternistrzostwie za Monety.

Komponenty magiczne

Reprezentowane przez kadzidła, używane przez kapłanów, magów oraz innych mistyków podczas wykonywania rytuałów lub rzucania czarów. Kadzidła są do nabycia przez mistyków w Kwaternistrzostwie za Monety.

Cudkamienie

Mówi się, że te przedziwne artefakty znajdowane na terenie całego Starego Świata są skryzalizowanymi fragmentami, jednego z ośmiu wiatrów magii, których podmuchy zmieniają losy imperiów. Najczęściej można je pozyskać z Miejsc Mocy gdy wiatry wieją przez nie ze szczególną siłą. Niekiedy takie fragmenty skryzalizowanej magii stanowią część kolekcji zamożnych mistyków, czasem można je kupić na czarnym rynku a niekiedy po prostu znaleźć pod dziwnym kamieniem na rozstajach dróg. Co bardziej przedsiębiorczy mogą je zdobyć na wrogach a ci obdarzeni zwinnymi palcami wykraść z sakiewek nieostrożnych bogaczy. W każdej jednak opcji posiadanie takiego kryształu daje wiele szczęścia, gdyż dają one mistykom dostęp do potężnych mocy, dzięki czemu są one niezwykle cenne. Oczywiście szczęście czasem jeździ na pstrym koniu, zwłaszcza gdy zwędziło się taki kamień komuś, kto nie słynie z łagodności i zostało się na tym przyłapanym.

Mechanika gry

Oddział, jaki jest każdy widzi

Oddziały wojskowe to nie bandy rzezimieszków i wszystkie mają ściśle określoną strukturę i mocny łańcuch dowodzenia, którym dowódcy tłuką do nieprzytomności niepokornych podwładnych. Dyscyplina zapewnia zwycięstwo na polu walki, o czym wiedzą nawet zielonoskórzy i najeźdźcy z północy.

Aby to oddać, posługujemy się pewnym uproszczeniem i zakładamy, że oddziały mają przeciętnie od kilkunastu do dwudziestu kilku członków, na których składają się dowódca, podoficerowie i żołnierze. Co do zasady zakładamy, że podoficerowie zarządzają minimum pięcioma a maksymalnie dziesięcioma ludźmi, na oddział składa się minimum dwa pododdziały, a zatem jest to gdzieś między 13 a 23 ludzi, choć pewnie mogą się zdarzyć i nieco mniejsze oddziały. Większe oddziały lepiej jest podzielić na dwa mniejsze, by zachować lepszą zdolność operacyjną.

Oprócz wojskowych w oddziałach działających na tych terenach bardzo często spotyka się też specjalistów zajmujących się czymś więcej niż tylko wojaczka. Wiele oddziałów ma swoich znachorów, którzy leczą bóle, łatają rany i generalnie poprawiają morale jednostki, pozwalając jej nieco dłużej działać na Ziemi Niczyjej. Równie częstym dodatkiem do oddziału jest tutaj jakiegoś rodzaju mistyk. Niezależnie od tego czy jest to magini z kolegów, kapłan czy vitki, jego rolą jest wyszukiwanie miejsc mocy w nadziei na otrzymanie cennej wizji lub jeszcze cenniejszego Cudkamienia. Zresztą ten ostatni potrafią oni wykorzystać, by znacząco wesprzeć swój oddział na polu walki. Rzadkim, lecz nie niespotykanym dodatkiem do oddziału są wszelkiej maści rzemieślnicy potrafiący wydobyć cenne minerały ze skał lub wyposażeni w mapy kartografowie.

Każdy oddział musi posiadać również swój Sztandar (niezależnie czy będzie to faktycznie proporzec, czy też prymitywny totem). Poza byciem dumą oddziału, pozwala on na wykonywanie zadań taktycznych takich jak zdobywanie punktów strategicznych czy wykonywanie zadań wartowniczych. Nie trzeba dodawać, że zdobycie takiego sztandaru to nie tylko hańba dla przegranych i chwała dla zdobywców, ale również potencjalna wymierna nagroda, na którą można je wymienić w kwatermistrzostwie. Zatem warto pilnować swojego Sztandaru jak oka w głowie i niekiedy lepiej się wycofać niż pozwolić na jego stratę.

Morale, czyli rany ducha

Śmierć i rany na larpach bitewnych i skirmishowych są zwykle rzeczą kłopotliwą, którą traktuje się zwykle jedynie w kategoriach liczenia trafień. Dlatego też postanowiliśmy zrezygnować z próby oddawania stanu zdrowia poszczególnych uczestników larpa i zastąpić rany abstrakcyjnym systemem Morale.

Na pierwszy rzut oka nie różni się to wiele, ponieważ zakładamy, że każdy gracz ma bazowo 2 Punkty Morale, które traci po trafieniach w nie osłonięte zbroją części ciała (lub gdziekolwiek, gdy zbroja utraci swą wytrzymałość), a gdy się je już utraci należy uklęknąć a w stosownym momencie wycofać się poza teren starcia. Gdy wszystkie osoby w oddziale stracą swoje morale taki oddział uznaje się za Złamany i musi wycofać się w bezpieczne miejsce, by odzyskać swoje morale.

Oznacza to, że jeżeli w oddziale nie ma znachora lub nie posiada on jakichś mistycznych sposobów na odzyskanie morale, to musi on wycofać się jak najszybciej do swojego obozu i udać do lazaretu. Tam, w zależności od losu i zasobności mieszka, oddział odzyskuje morale szybciej lub wolniej. Może się nawet zdarzyć, że część żołnierzy będzie musiała zostać w obozie na dłużej (gdzie będzie mogła brać udział w grze obozowej lub bawić się wraz z cywilami) i oddział na następną misję oddział wyruszy w niepełnym składzie.

Nie oznacza to jednak, że na larpie nie będzie można zostać rannym lub zginąć, jednak są to decyzje, które należą tylko i wyłącznie do gracza. Odgrywanie ran bywa świetną rozrywką, dobrą wymówką, by nieco odpocząć oraz jest idealnym przykładem założeń „Play to lose”. Natomiast śmierć postaci jest wyborem, który może przynieść wymierne korzyści oddziałom lub towarzyszom umierającej postaci. Więcej na ten temat przeczytacie w Podręczniku Gracza, tutaj jedynie wspomnimy, że na chwalebłą śmierć w boju mogą liczyć jedynie dowódcy, natomiast zwykli żołnierze i cywile mogą oddać życie jedynie w szczególnych warunkach (jak np. egzekucja lub pojedynek).

Mechanika kopertowa i skrzynkowa

Dostęp do wielu informacji, przepowiedni, skrzyń i przedmiotów fabularnych itp. będzie ukryte w zabezpieczonych kopertach lub skrzynkach. Aby móc takowe otworzyć trzeba będzie najpierw spełnić wymagania na nich umieszczone (np. odprawienie odpowiedniego rytuału, zajęcie konkretnego punktu strategicznego, gdy wybije dana godzina etc.). Zawartość tych kopert i skrzyń będzie zawsze równomierna do trudności wykonanego zadania. Niektóre z nich dadzą cenne informacje, inne będą zawierać skarby a jeszcze niektóre będą jedynie wskazówkami gdzie szukać wiedzy i/lub cennych przedmiotów.

Podział terenu gry i podstawowe zadania/cele rozgrywki drużynowej.

Na grze będziemy wyróżniać kilka lokacji, o których powinien wiedzieć każdy gracz. Związane będą z nimi podstawowe zadania bądź, które będzie można wykonywać w ciągu Gry Główniej. Należą do nich min. Przedpola Obozów Wojskowych, o które zapewne zostanie stoczone wiele potyczek. Podobną rolę będą pełniły Punkty Strategiczne rozsiane po terenie gry, których zdobycie i utrzymanie przez dany czas będzie oddziałom przynosiło wymierne zyski.

Nieco inną rolę będą pełniły niespodziewanie objawiające się tu i ówdzie miejsca mocy, w których będzie można zdobyć cenne wizje, a niekiedy znajdzie się tam również Cud kamienie. Aby zdobyć takie łupy, trzeba będzie wyliczyć, gdzie takie miejsce się otworzy, a następnie udać się tam i odprawić stosowny rytuał.

Rozsiane po terenie gry kapliczki będą stanowiły swojego rodzaju wytyczne, którzy spośród wiernych są najgorliwszymi wyznawcami. Wystarczy się przy nich pomodlić i zawiesić w nich symbol swej wiary, by liczyć na to, że bogowie odwdzięczą się łaską i obdarzą wybrańców błyszczącą monetą.

Ponadto na całym terenie będzie można znaleźć złoża cennych minerałów ukrytych w białym kamieniu, które to zdolni rzemieślnicy będą w stanie z nich wydobyć. Prostszy do pozyskania, choć zapewne trudniejszy do znalezienia będą ukryte w różnych ruinach i leśnych skrytkach porzucone skarby, zaginiona wiedza i kryjówki przemytników.

Warto wiedzieć, że na terenie każdego z obozów będzie znajdowało się stanowisko Kwatermistrzostwa, w którym to będzie można otrzymać nagrody za wypełnione zadania, spieniężyć znalezione skarby oraz kupić niezbędne zaopatrzenie. Podobną rolę w Obozie Uchodźców będzie pełnił Paser, u którego to będzie można również kupić i sprzedać wszelaką kontrabandę, jednakże pamiętać trzeba, że to szuja, oszust i człek bez sumienia, dlatego też ceny ma takie, że to o pomstę do nieba woła.

Gra dla Cywilów i Szeregowych

Dla osób zgłaszających się jako „cywile” (cudzyśłów konieczny, bo wiele z tych szumowin jest uzbrojonych po zęby) przewidujemy szereg atrakcji, wśród których każdy może znaleźć coś dla siebie. Głównym ośrodkiem zabawy będzie Ufortyfikowana Kaplica, wokół której rozbił się Obóz dla Uchodźców, będący jednocześnie największą lokacją na terenie gry.

To właśnie stąd będą ruszać wszelkie wyprawy na Ziemię Niczyją, podczas których śmiali bądź głupi poszukiwacze przygód będą chcieli zdobyć skarby, doświadczyć mistycznych wizji lub też znaleźć rzadkie rudy minerałów. To również tu będzie można znaleźć zlecenia na mapowanie terenu, polowania na różne stwory, poszukiwania konkretnych przedmiotów itp.

To tutaj przecinają się drogi wszelkiej maści łotrów i szumowin takich jak artyści, przemysłowcy, szpiegowie i poszukiwacze przygód. To tu można znaleźć wszelkiej maści specjalistów, zarówno rzemieślników, medyków jak i mistyków wszelkiej proveniencji. Krążą nawet plotki, że wśród tej zbieraniny uchodźców i oportunistów skrywają się również wyznawcy Mrocznych Potęg, jednak mało kto daje im wiarę.

Jakby kto pytał, kogo tu można znaleźć to jednym tchem, należałoby wymienić rzemieślników i specjalistów, medyków i poszukiwaczy przygód, mistyków, kapłanów, magów i uczonych, szpiegów, przemysłowców i najemników, kultystów, szulerów, hochsztaplerów artystów i wielu, wielu innych. Myliłby się ten, kto uważa, że wśród tej zbieraniny zabraknie zwykłych szeregowych żołdaków, bowiem niejeden z nich, strudzony wojaczką, może szukać tu szczęścia, imając się zadań, które przyniosą złoto jemu, a nie jego dowódcy. Zatem szepcząc coś o złocie dla zuchwałych, udadzą się na Ziemię Niczyją szukać bogactw i śmierci.



Inwazja nadchodzi...

Zespół

Michał „Samalai” Ladra - słynący ze skromności weteran larpowy z dziewiętnastoletnim stażem. Współorganizator licznych imprez, konwentów oraz gier. Elf z wyglądu i z roleplayowych preferencji. Pasjonat kotów i Gwiazdnych Wojen.

Jakub „Chudy” Ciba - gracz i Mistrz Podziemi, w tym twórca larpów terenowych. Pasjonata figurek i RPG-ów. Członek Norsmeńskiego Klanu na Bitewniakach. Wieloletni pracownik branży Eventowej.

Sławek Uliasz - larpuje od 95, w tym czasie wziął udział w setkach larpów, napisał i poprowadził kilkadziesiąt. Prywatnie i zawodowo nerd, od niedawna również ojciec małego człowieka.

Marcin Batylda - gracz i nerd z głową zaśmieconą faktami z dziesiątków fikcyjnych uniwersów literackich, systemów RPG, gier bitewnych i planszowych. Współtwórca kilkudziesięciu larpów, fan Warhammera który nadal nie pozbył się swojej armii.

Paweł „Einar” Kamiński - zaczynał w logistyce, skończył w fabule. Fan strategii, książek i czarnego humoru: uśmiecha się, nawet kiedy umiera w zimnej wodzie (przy okazji zdjęcia akurat zapomniał).

Paweł „Typ” Jurczyk - posiada równie długi staż w larpówku, co w logistyce larpowej (od której próbował w tym roku odpocząć, ale los jak widać miał wobec niego inne plany). Strategie, RPG, szachy, karty, picie i się bicie, a niekiedy nawet śpiewa

Diana Piotrowska - rekonstruktor od jedenastu lat, Orkonowicz od pięciu. Larpowo alchemiczka. Doświadczona w organizacji imprez rekonstrukcyjnych. Wychodzi z założenia, że jedno hobby więcej jej nie zabije, najwyżej zostanie żyrafą (śpią 2h na dobę).

Julia „Tęzec” Kowalczyk - zawodowo ratownik medyczny, hobbystycznie oprócz larpów miłośnik tańców dawnych, szycia i gier wszelkiego rodzaju.

Patroni

Stowarzyszenie Larpów Terenowych Orkon - jako grupa nieformalna, rozpoczęło swoją działalność już w 1991 roku wraz z organizacją pierwszej imprezy w Mirowie. W 2018 roku powstało formalne stowarzyszenie, którego celem jest nie tylko rozwój konwentu o tej samej nazwie, ale i również promocja fantastyki oraz larpów terenowych.

Larpownia.pl - serwis, poświęcony promocji i dokumentacji inicjatyw larpowych w Krakowie i okolicach. Na jego łamach znajdziecie nie tylko informacje o lokalnych larpach, grach terenowych, dramach i pokrewnych atrakcjach, ale i recenzje, artykuły czy poradniki o tematyce larpowej, zapowiedzi i sprawozdania z inicjatyw, a także prowadzimy rozbudowaną galerię zdjęć.