

DROGA DO AARNAU INWAZJA



14-17 IX 2023
Łutówiec

PODREČZNIK GRACZA



*Koordynator projektu:
Michał "Samalai" Ladra*



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



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



*Bezpieczeństwo:
Julia "Tęzec" Kowalczyk*



*L*ARPOWNIA.PL

Orkon

Wprowadzenie fabularne	4
Podstawowe założenia	6
Zasady zapisów	7
Estetyka, wymagania strojowe	10
Opis terenu i przygotowania do gry	13
Mapa	14
Teren Gry	15
Sanitariaty	15
Zasoby: drewno, słoma i woda	15
Budowanie obiektów - zasady dla graczy	16
Ubezpieczenie	16
Zaplecze medyczne	16
Parking	16
Zdjęcia	17
Wyżywienie	17
Harmonogram	18
Zasady i Konstrukcja gry	19
BHP	19
Arbitraż	24
Podział gry	25
Ekonomia	26
Zasoby	27
Mechanika gry	28
Zdolności i Punkty Frakcji	28
Morale	34
Walka	38
Struktura wojskowa	40
Magia	41
Zespół	45
Patroni	45

Wprowadzenie fabularne

Lato roku 2520 Kalendarza Imperium nie zwiastowało jeszcze nadchodzącej z północy burzy, choć jej pierwsze podmuchy 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 ziemię 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.

W tej sytuacji Północ Imperium gdzie rozgrywają się niniejsze wydarzenia, została pozostawiona swoim własnym problemom. W obliczu nasilających się napaści flota Wolnego Miasta Marienburga wzmogła swe patrole, by zapewnić bezpieczeństwo zagrożonym morskim szlakom a Książę-Elektor Nordlandu, Theodorica Gausser, zmobilizował dodatkowe wojska. Najazdy bowiem zagrażały nowemu, ambitnemu projektowi, realizowanemu od dwóch lat przez Theodorica: *De Neue Weg nach Aarnau*, Nowej Drodze do Aarnau. Trakt, mający połączyć nordlandzkie Dietershafen z podległym Marienburgowi Aarnau, wytyczony został wzdłuż wybrzeża, północnym skrajem elfiego lasu Laurelorn. I choć nowy szlak na swym końcowym odcinku przebiegał przez zamieszkane przez zielonoskórych ziemie, to eliminował konieczność żeglugi wokół niebezpiecznego Przylądka Wraków, uniezależniając transport towarów od kaprysów pogody Morza Szponów. Teraz jednak jego ukończenie całego przedsięwzięcia zostało poważnie zagrożone.

Najazdy norsmenów okazały się bowiem tylko częścią kłopotów, dotyczących ten region. W samym Aarnau niespodziewanie wybuchły zamieszki - najpierw w dzielnicy portowej, cierpiącej na skutek ograniczenia morskiego handlu, lecz szybko wymknęły się spod kontroli i niespodziewanie przerodziły się w otwarty bunt. Ponoć zaskoczony rozwojem sytuacji 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 nielegalne, 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 i - ku zaskoczeniu wszystkich - wysyłając jednocześnie oficjalną notę do Theodorica Gaussera z prośbą o objęcie miasta protekcją.

Fakt, że Książę-Elektor Nordlandu, zareagował niemal natychmiast, nie był dla nikogo specjalnym zaskoczeniem. Wielu mówiło, że to jego agenci inspirowali bunt w Aarnau a oddziały mające zabezpieczać wytyczenie nowego traktu, nie znalazły przypadkiem w pobliżu miasta. Porywczy, konfliktowy i ambitny Theodoric, od lat 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 wschód, do czasu przybycia posiłków mogących odzyskać kontrolę w mieście i jego okolicach. To tutaj, na Nowej 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 Wolnym Miastem 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 osiągać 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, 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 ogólnie 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, nienależących do zbrojnych frakcji. Postacie własne powinny być w większości cywilnymi, nieprzypisanymi 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. Sprzedaż biletów kończy się **8 września**.

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 odsprzedać swoje wejściówki innym, fakt ten powinien być jednak zgłoszony organizacji w celu naniesienia zmian osobowych.

Regulamin

1. Postanowienia wstępne i definicje:
 - a. Regulamin określa zasady uczestnictwa w niekomercyjnej i niemasowej imprezie zamkniętej p.t. Inwazja: Droga do Aarnau, odbywającej się w terminie i miejscu wskazanym przez organizatorów.
 - b. Inwazja: Droga do Aarnau jest organizowany przez następujące osoby: Michał Ladra, Jakub Ciba, Sławek Uliasz, Marcin Batylda, Paweł Kamiński, Diana Piotrowska, Julia Kowalczyk oraz Dolores Dukat; skład ten zwany jest w dalszej części Regulaminu "Organizatorami".
 - c. Osoby, które dokonały wpłaty na koszty organizacji imprezy (poprzez zakup biletu) oraz dokonały formalnego zapisu w punkcie akredytacyjnym, wylegitymowały się dokumentem tożsamości i otrzymały opaskę, zwane są dalej "Uczestnikami."
 - d. W czasie trwania imprezy poza Organizatorami i Uczestnikami na terenie mogą przebywać i działać Akredytowani Fotografowie oraz Obsługa Techniczna konwentu.
 - e. Osoby postronne obecne na terenie konwentu mogą zostać w każdej chwili wyproszone przez organizatorów o opuszczenie jego terenu.
2. Wszystkie osoby przebywające na terenie imprezy, wskazane w pkt 1, zobowiązane są do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu, przepisów przeciwpożarowych, przepisów rezerwatu przyrodniczego i innych regulaminów obowiązujących w miejscach stanowiących obozowisko i teren gry.
3. Uczestnicy w wieku powyżej 15, a poniżej 18 lat muszą przedłożyć w momencie akredytacji pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w konwencie lub przed rozpoczęciem konwentu przesłać skan takiego dokumentu na adres inwazja@larpownia.pl. Osoby w wieku poniżej 15 lat nie mogą uczestniczyć w imprezie.
4. Uczestnicy chcący wziąć udział w imprezie ze zwierzęciem muszą zgłosić wcześniej ten fakt do organizatorów. Uczestnik jest zobowiązany przestrzegać wszystkich wytycznych organizatorów w zakresie opieki i kontroli nad zwierzęciem, oraz dołożyć wszelkich starań, by jego zwierzę nie było uciążliwe dla innych uczestników imprezy. W przypadku naruszenia wytycznych organizatora w zakresie opieki nad zwierzęciem, albo w wypadku, gdy zachowanie zwierzęcia będzie uciążliwe dla uczestników, opiekun może zostać poproszony o wywiezienie zwierzęcia poza teren imprezy.
5. Od momentu zaakredytowania, aż do opuszczenia terenu imprezy każdy z uczestników ponosi za swoje postępowanie pełną odpowiedzialność prawną i finansową oraz zobowiązany jest nosić w widoczny sposób dowód dokonania akredytacji (opaskę) zgodnie z zadeklarowaną i faktyczną opcją uczestnictwa.
6. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za wypadki i szkody powstałe z winy lub spowodowane przez uczestników. Organizatorzy nie ponoszą też odpowiedzialności za ewentualne nieszczęśliwe zdarzenia lub wypadki będące następstwem udziału w imprezie.
7. Uczestnicy objęci są ubezpieczeniem grupowym z ramienia instytucji finansowej Assicurazioni Generali S.p.A.

8. Uczestnicy wyrażają zgodę na robienie zdjęć i nagrywanie filmów z jego udziałem przez podmiot uprawniony przez Organizatora. Wszystkie materiały z jego udziałem mogą zostać wykorzystane przez organizatorów nieodpłatnie w celach promowania imprezy. Uczestnik akceptuje zakres i rodzaj zgód na wykorzystanie swojego wizerunku na etapie zakupu wejściówki. Inne wykorzystanie wymaga odpowiedniej zgody.
9. Uczestnicy zobowiązani są do traktowania siebie nawzajem z szacunkiem. Nękanie fizyczne, słowne lub inne formy zachowań nieodpowiednich, w jakiegokolwiek formie jest zakazane. Jeżeli Uczestnik stwierdzi, że jego granice zostały w jakikolwiek sposób naruszone, może to zgłosić do Organizatorów lub wyznaczonych osób zaufania, które dołożą wszelkich starań, aby zapewnić pomoc.
10. Używanie lub namawianie innych Uczestników do używania substancji zabronionych jest zakazane. Naruszenie zakazu będzie wiązało się z surowymi konsekwencjami.
11. Uczestnicy zobowiązani są do kulturalnego zachowania, zwłaszcza w porze nocnej. Niewłaściwe zachowanie może spowodować wyciągnięcie odpowiednich konsekwencji (do usunięcia z imprezy bez zwrotu akredytacji włącznie).
12. Uczestnicy imprezy zobowiązani są do utrzymania porządku w miejscu biwakowania. Organizatorzy zobowiązani są do zapewnienia odpowiedniej ilości worków na śmieci. Uczestnicy są zobowiązani do wynoszenia pełnych worków do specjalnie do tego przeznaczonego kontenera po zakończeniu imprezy.
13. Rozbijanie namiotów poza przestrzeń wskazaną przez Organizatorów na biwakowanie, a szczególnie w lesie poza wyznaczonym obszarem, jest zabronione.
14. Na terenie imprezy zakazuje się:
 - a. strzelania z łuków przy użyciu strzał ostrych, strzelania z broni pneumatycznej, torsiowej i palnej, pod groźbą usunięcia z imprezy bez zwrotu akredytacji;
 - b. odtwarzania muzyki mechanicznej w sposób mogący przeszkadzać innym uczestnikom imprezy, poza przestrzenią i wydarzeniami uzgodnionymi z Organizatorami;
 - c. Na terenie obowiązuje zakaz palenia ognisk poza miejscami do tego celu wyznaczonymi.
15. Naruszenie któregoś z punktów regulaminu może się wiązać z usunięciem z terenu Konwentu, bez zwrotu akredytacji.
16. Osobami wyłącznie uprawnionymi do interpretowania zapisów niniejszego regulaminu są Organizatorzy Konwentu Flamberg.
17. Osobami uprawnionymi do egzekwowania zapisów niniejszego regulaminu są Organizatorzy Konwentu Flamberg oraz osoby przez nich wyznaczone.
18. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z obowiązku jego przestrzegania.

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 ról 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.



Należy pamiętać, że strój ten nie tylko ukazuje status i przynależność postaci do danej frakcji, służy również jako ochrona gracza przed warunkami pogodowymi.

Strój powinien składać się z elementów spójnych z uniwersum Warhammera Fantasy, czyli światem, na którym wzorowana jest nasza gra. Oczywiście źródłem inspiracji, są wszelkiej maści grafiki ze świata Warhammera, osadzonych w nim gier komputerowych oraz liczne zdjęcia z innych gier terenowych odbywających się w tym uniwersum. Dodatkowo zachęcamy do wzorowania się na rycinach, obrazach, filmach historycznych i grupach rekonstrukcyjnych poruszających temat Niemiec z przełomu XV i XVI wieku, na których wzorowane jest Imperium.

Należy pamiętać, że strój odzwierciedla zarówno status finansowy i społeczny postaci, jak i również jej profesję. Krzykliwe dodatki, ozdobny kapelusz, bogato wyszywany płaszcz, kolorowy kaftan i spodnie pasują do bogatego szlachcica, mieszczańca czy kupca, natomiast po ubogim rzemieślniku, chłopie czy żebraku należy się spodziewać stroju prostszego, o bardziej stonowanych barwach. Dodatki do stroju, takie jak szklane butelki, nożyczki, torebki na zioła, torba na bandaż i medykamenty od razu sugeruje wszystkim medyka, podczas gdy pióra, kałamarz i rulony papieru wskazują na uczonego lub skrybę.

Elementy zbroi czy wyposażenia wojskowego, pomijając kwestie mechaniczne, również są fragmentami stroju, mówiącymi wiele o postaci. Dlatego należy mieć na uwadze to czy odgrywana przez gracza postać mogłaby sobie pozwolić na posiadanie pewnych rodzajów broni i pancerzy. Bogata mieszcza przędzie uzbroi się w nożyk lub w zdobny rapier, niż w płytową zbroję i broń drzewcową. Biedny pomocnik kupca raczej nie pozwoli sobie na sprowadzenie drogiego arkebuz z Nuln, przędzie uzbroi się w metalową pałkę albo grubą kij. Jednocześnie nie zapominajmy, że Stary Świat nie jest miejscem bezpiecznym, po lasach grasują gobliny i zwieroludzie, w górach czają się hordy orków a w okolicznym opuszczonym zamczysku coś wysysa z ludzi krew i wskrzesza umarłych. Broń jest czymś, z czym obywatel Imperium rzadko się rozstaje a możliwość chodzenia bez niej jest przywilejem nielicznych.

Zachęcamy również do noszenia ze sobą klimatycznych rzeczy osobistych takich jak manierki, naczynia do picia, sztucce, miski. Pozwolą one na wygodne i higieniczne spożycie posiłku na terenie gry, nie zaburzając jednocześnie immersji.

Osoby noszące na stałe okulary korekcyjne zachęcamy do zastąpienia ich pasującą do uniwersum alternatywą (na przykład drewniane oprawki) lub używania soczewek korekcyjnych. Soczewki są opcją bezpieczniejszą ze względu na kruchość i możliwość zgubienia okularów.

Podstawowy strój składa się z:

- Koszuli lub tuniki
- Odzienia wierzchniego narzuconego na koszulę (płaszcz, kaftany, kamizelki)
- Spodni lub spódnic (prostych, bez widocznych kieszeni i nowoczesnych dodatków)
- Sprawdzonej buty pasujących do klimatu świata
- Nakrycia głowy (chusta, kapelusz, czepiec)
- Pasującego do stroju paska

Elementy stroju niepasujące do klimatu świata Warhamera powinny być ukryte, lub w najlepszym wypadku pozostawione poza strefą gry. Elementy całkowicie niepasujące do uniwersum i psujące grę innym, to na przykład:

- Zegarki elektroniczne
- Buty sportowe
- Spodnie typu bojówki/dżinsy
- Kurtki przeciwdeszczowe
- Bluzy
- Plastikowe opakowania i butelki
- Nowoczesne plecaki

Warunki pogodowe we wrześniu mogą okazać się bardzo różne, dlatego też sugerujemy wytrzymalsze i lepiej chroniące stopę i staw skokowy, pełne obuwie. Klimatyczne sandały mogą okazać się nie najlepszym wyborem do poruszania się po mokrym lesie. Dodatkowo ubrania wierzchnie powinny zapewniać komfort termiczny, jak i ochronę przed deszczem. Świetnie spełniającym te warunki materiałem jest wełna. Dobrym pomysłem jest ubranie się na tak zwaną "cebulkę", dzięki czemu w ciągu dnia można uniknąć przegrzania, natomiast w nocy można dołożyć do stroju kilka warstw, co ochroni nas przed przeziębieniem.

Zachęcamy do tworzenia strojów jak najbardziej immersyjnych i wiernych uniwersum, w którym odbywa się Inwazja - Droga do Arnau. Jeżeli macie jakiekolwiek pytania, zapraszamy do kontaktu z nami, rozwiejemy wątpliwości w kwestii strojów i chętnie doradzimy!



Opis terenu i przygotowania do gry

Larp będzie miał miejsce w okolicach miejscowości Łutowiec, w gminie Niegowa, położonej 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) w Łutowcu znajduje się ona się około 5-10 minut spacerem od granic Terenu Gry. To obszar, na którym będą się znajdowały między innymi przenośne prysznice, kontener na śmieci, dostęp do prądu (udostępniamy gniazdko, a nie ładowarki, ilość gniazdek ograniczona) oraz wody pitnej (gorąco polecamy zapoznanie się z przepyszną wodą mineralną płynącą z kranów w tej części Jury).

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).

W Strefie Off powinien się również znajdować chociaż jeden z organizatorów (reszta znajdować się będzie na terenie gry).

W ramach Strefy Off przewidziany jest również główny parking (patrz niżej).

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



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 przeciętany 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, poczynawszy 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, “rynną” (t.j. dużą umywalką) 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 prysznice.

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 ustalonymi po konsultacji z organizacją. Za ogniska odpowiadają osoby z nich korzystające, do nich należy również **obowiązek** zgaszenia ognia przed opuszczeniem obozowiska.

W cenie biletów zapewnione zostaną worki na śmieci, papier toaletowy, ręczniki papierowe oraz przede wszystkim woda pitna w formie 5l baniaczek. 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) pomyśleć 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 zapewnia przewóz do najbliższego szpitala.

Parking

Parking rozplanowany jest w dwóch miejscach: w Strefie Off oraz przy wjeździe na teren gry w miejscu oznaczonym. Z tego powodu w ramach możliwości zachęcamy do przyjazdu w parę osób jednym pojazdem. Bez względu na to, czy planowane jest parkowanie na głównych parkingach, czy też w innych miejscach, gorąco prosimy wszystkich kierowców o pozostawienie pod szybą danych kontaktowych w razie konieczności znalezienia właściciela. W celu lepszej koordynacji helperzy będą kierować Was na odpowiednie miejsce postojowe.

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. Te jednak muszą być koordynowane, z powodu długich odcinków drogi bez możliwości minięcia się. Dlatego przed wybraniem się tam należy poinformować o takim zamiarze któregoś z organizatorów obecnych na strefie off.

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 dla Graczy
- Akredytacja Łucznicza (do 18:00)
- 20:00 - Pre-play

Piątek

- 8:00 - Start Akredytacja
- 10:00 - Pre-play
- 12:00 - Start Gry Główniej
- 20:00 - Gra nocna

Sobota

- 8:00 - Start Akredytacja
- 10:00 - Kontynuacja Gry Główniej
- 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.
- Zabezpiecza 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 drzewce wykonane z drewna dopuszczalne są tylko pchnięcia.

Bezpieczeństwo Tarcz

Do gry dopuszczalne będą Tarcze bezpieczne wykonane z pianek jak i drewniane zabezpieczone przed możliwością uszczerbku na zdrowiu (obite ranty odpowiednio grubą pianką). Jedyne różnice w ich użytkowaniu to sposób ataku tarczą. Pianki pozwalają przy zachowaniu rozsądku używane ich w tak zwanym shield bash (uderzeniu płaską częścią). W przypadku tarcz drewnianych każda forma ataku jest niedopuszczalna ze względów bezpieczeństwa.

Bezpieczeństwo Pancerzy

Pancerze muszą zachowywać bezpieczeństwo dla użytkownika i otaczających go graczy. Zbroja musi być odpowiednio dopasowana do ciała, nie może posiadać ostrych brzegów czy odstających elementów ozdobnych, mogących wyrządzić krzywdę współgraczom.

Zasady walki bronią dystansową

Dopuszczamy na grze łuki, imitacje kuszy i broni palnej, które swoją stylistyką i wykonaniem mieszczą się w realiach gry. Egzemplarze posiadające widoczne śruby, bloczki czy inne nieestetycznie wykonane elementy nie będą dopuszczane do gry. Gracze mogą używać również innych niż klasyczne imitacje kuszy, a więc np. arbaletów, jednakże repliki takie również muszą spełniać wymóg limitu naciągu. Broń strzelecka dopuszczana jest do gry na podstawie akredytacji.

Każdy strzelec zobowiązany jest do zgłoszenia się na listę strzelców tego wydarzenia najpóźniej na tydzień przed rozpoczęciem wydarzenia (maksymalnie do 7.09.2023 r.).

Link: [kliknij tutaj!](#)

Przed zgłoszeniem należy uzupełnić plik z oznaczeniem strzał i bełtów (patrz niżej).

Akredytacja będzie przeprowadzana w Forcie, w godzinach 16:00-18:00. Każdy strzelec jest zobowiązany do stawienia się na akredytację broni dystansowej osobiście. Jeśli Twoja broń była już akredytowana w tym sezonie, również musisz stawić się na akredytacji, ale możesz zgłosić się do akredytujących poza kolejką, aby przejść proces szybciej. Niepojawienie się na akredytacji oznacza zakaz udziału w wydarzeniu w roli strzelca pod karą usunięcia z gry. Na akredytację należy przynieść wszystkie sztuki broni, które planuje się używać oraz wszystkie pociski. Dany łuk może być używany tylko przez jednego gracza i nie można się nim wymieniać.

Zalecane jest używanie strzał i bełtów marki IDV o kulistych grotach. Pociski o gąbczastych grotach oraz marek Avalon i Mytholon są dopuszczane warunkowo; pocisków o gąbczastych grotach nie należy używać w czasie deszczu i na mokrym terenie. Pociski muszą być w dobrym stanie technicznym, nieuszkodzone. Jedyne dopuszczalne modyfikacje strzał i bełtów to oznaczenia właściciela na promieniu (taśmy, naklejki, farba) oraz zastąpienie oryginalnych lotek lotkami customowymi o powierzchni nie mniejszej niż tych oryginalnych. Strzały z modyfikacjami wprowadzonymi w obszarze pacyny (malowane farbą, owijane folią czy z nałożonymi balonikami itp.) lub nocka (struganie nocka w celu zmiany jego profilu) nie zostaną dopuszczone do gry.

Akredytacja sprzętu wykonywana będzie za pomocą chronografu mierzącego prędkość wylotową pocisku. Limit energii pocisku jest zgodny z instrukcją producenta pocisków marki IDV i wynosi: dla strzał 27 J, a dla bełtów 18 J. Jeżeli energia przekracza limit o nie więcej niż 10%, broń ta zostanie dopuszczona warunkowo.

Osoby, które biorą udział w larpie jako strzelcy po raz pierwszy lub też nie czują się pewnie z bronią miotaną w rękę, zobowiązane są do zgłoszenia tego przy akredytacji. Zalecane jest, aby początkujący strzelcy zawsze poruszali się w trakcie gry wraz z innym doświadczonym strzelcem.

Oznaczenia strzał i bełtów

Każdy gracz używający broni miotającej zobowiązany jest do oznaczenia swoich strzał i bełtów. Pociski należy dopisać do ogólnej bazy oznaczeń łuczników larpowych dostępnej pod [niniejszym linkiem](#).

Strzeleckie zasady bezpieczeństwa:

1. **Trenuj, zanim pojedziesz na larpa.** - Najczęstszą przyczyną wypadków na grze jest brak doświadczenia strzelca. Przed udziałem w wydarzeniu ćwicz podczas treningów indywidualnych (np. strzelając do kartonów) i wraz z innymi strzelcami larpowymi. Każdy niedoświadczony strzelec powinien poruszać się w parze z doświadczonym strzelcem.
2. **Bądź w pełni trzeźwy.** - Używanie broni dystansowej po przyjęciu alkoholu lub innych substancji psychoaktywnych jest surowo wzbronione.
3. **Nie strzelaj po zmroku.** - Wtedy łatwiej o przypadkowe trafienia, a gracz ma mniejsze szanse na zauważenie nadlatującego pocisku. Na misje nocne należy wychodzić wyłącznie z bronią do walki wręcz.
4. **Przed oddaniem strzału sprawdź pocisk.** - Strzały uszkodzone, złamane lub brudne nie mogą zostać użyte. Przed każdą misją sprawdź stan uzbrojenia.
5. **Nie ryzykuj.** - Jeśli nie masz pewności, dokąd poleci pocisk, nie wypuszczaj go.
6. **Celuj nisko.** - Najbardziej narażone na urazy są: głowa, szyja i krocze. Celowe strzelanie w szyję i głowę jest zakazane, a trafienie nie odbiera punktów Morale osobie trafionej.
7. **Dostosuj naciąg do odległości.** - Na bliskich dystansach (poniżej 10 m) strzelaj w dolne partie ciała z obniżonego naciągu. Strzelanie z bliska z pełnego naciągu będzie surowo karane. Pamiętaj, by z bliska nigdy nie strzelać w górę (np. kucając/kłęcząc).
8. **Upewnij się, gdzie trafiłeś.** - Jeśli przypadkiem kontuzjowałeś gracza, nie bój się przyznać. Poznanie tożsamości gracza i rodzaju jego broni jest konieczna do wypłaty ubezpieczenia (również od producenta broni).
9. **Bądź asertywny.** - Tylko Ty odpowiadasz za strzały, które oddasz. Nie pozwól innym graczom, aby decydowali za Ciebie, kiedy i gdzie posyłać Twoje pociski.
10. **Upewnij się, że jesteś ubezpieczony.** - Organizator zapewnia ubezpieczenie NNW, ale każdy strzelec zachęcany jest do wykupienia również ubezpieczenia OC w razie spowodowania wypadku.
11. **Szanuj strzały innych graczy.** - Na tym wydarzeniu nie można strzelać cudzymi strzałami.
12. **Zostań po bitwie, aby pomóc innym zbierać pociski.** - Strzały i bełty zbierane są wspólnie przez graczy pomiędzy potyczkami. Grupą, szukając w sposób zorganizowany, dużo łatwiej jest odnaleźć zagubione strzały.
13. **Dbaj o bezpieczeństwo leżących pocisków.** - Jeśli widzisz strzałę na drodze innych graczy, w miarę możliwości staraj się ją stamtąd usunąć. Jeśli jesteś martwy/ranny, nie chowaj jej do kołczanu, tylko odłóż w bezpiecznym miejscu.

Bezpieczeństwo!

Inwazja: Droga do Aarnau jest imprezą, podczas której gracze są narażeni na urazy, z racji, iż główna jej część skupia się na potyczkach oraz bitwach. Zdajemy sobie zarazem sprawę, iż podczas tak dużej gry uczestnicy narażeni są na różne niebezpieczeństwa. Dlatego też chcemy, aby standardem na naszych larpach był punkt medyczny, a obsługa była przygotowana również pod względem zapewnienia podstawowej opieki emocjonalnej.

Pragniemy również przedstawić Wam kilka kluczowych zasad dotyczących bezpieczeństwa zarówno zdrowotnego i urazowego, jak i psychicznego.

1. W przypadku urazu lub innego uszczerbku na zdrowiu należy bezzwłocznie udać się do medyka obecnego na terenie. W przypadku sytuacji, w których nie jest możliwe, aby gracz dotarł samodzielnie należy zadzwonić na udostępniony numer, medyk pojawi się tak szybko jak to możliwe. Dalsze postępowanie będzie uzależnione od oceny medyka.
2. Jeżeli gracz ma ze sobą leki, które chciałby przechować, namiot medyczny będzie dysponował lodówką do tego przeznaczoną. To samo tyczy się leków, w których podaniu gracz potrzebuje pomocy, medycy jej udzieli.
3. Gra odbywa się na terenie leśnym, co oznacza, że istnieje ryzyko złapania kleszcza. Zalecamy stosowanie preparatów odstraszających owady. Ze względu na ukształtowanie terenu rekomendujemy też używania obuwia usztywniającego kostkę.
4. W przypadku pojawienia się dyskomfortu psychicznego lub potrzeby uzyskania pomocy o tym charakterze medycy pełnią funkcję **Osób Zaufania**. W przypadku wystąpienia lub odczuwania rzeczy takich jak: przemoc psychiczna, znęcanie się fizyczne/psychiczne, nękanie oraz przemoc seksualna - należy udać się do Osoby Zaufania, zapewni ona wsparcie oraz przedstawi możliwe rozwiązania danej sytuacji po konsultacji z głównym Koordynatorem.
5. Podstawą służącą do zapewnienia bezpieczeństwa współpracownicy są **Słowa Bezpieczeństwa** (wymienione w dalszej części Podręcznika), a współpracownicy są zobowiązani do bezwzględnego respektowania ich (pod groźbą usunięcia z terenu imprezy). Zgłoszenie nam przypadku molestowania, przemocy seksualnej oraz podobnie niebezpiecznych wydarzeń będzie się wiązało z natychmiastową interwencją organizacji, oraz reakcją adekwatną do sytuacji (również z możliwością wezwania policji).

Pragniemy również zwrócić uwagę na fakt, iż w ramach wejściówki wszyscy uczestnicy otrzymują ubezpieczenie typu NNW (od następstw nieszczęśliwych wypadków) obejmująca konsekwencje potencjalnych urazów mogących wynikać ze specyfiki uczestniczenia w imprezie.

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 wymykające 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 przykłąknąć na jedno kolano i czekać w tej pozycji aż do wznowienia gry hasłem **KONIEC PAX**'u.

Aktywna Pauza

Skrzyżowane ręce w kształcie litery X, oznajmiamy 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 niepsucie 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 Off.

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 scence. **Uwaga!** Nie nadużywamy słowa RED, aby uniknąć fabularnych konsekwencji jakiejś sytuacji, np. zostaniu pojmanym w niewolę. Gramy fair play, w momencie gdy faktyczne RED przerywa jakąś fabularną sytuację, jej wynik rozstrzygany jest na korzyść gracza strony nieużywającej 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 scence, 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 odegraniu 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.

Pre-play

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:

Areny

W każdym z trzech wojskowych obozów będzie zorganizowana Arena Walk, na których śmiałkowie zmierzą się ze sobą, by sięgnąć po niesamowitą nagrodę. Osoby z obozu neutralnego mogą wziąć w nich udział w dowolnym z trzech obozów (o ile będą śmiałkowie chcący zmierzyć się z najeźdźcami z północy). Finał walk odbędzie drugiego dnia gry w obozie neutralnym przy Kaplicy Morra. Podczas gdy wojownicy będą mierzyć się na arenach, głupcy będą się zakładać, szczęściarze wygrywać a łotrowie zarabiać.

Buława Wodza

Przed każdą bitwą zbiera się rada wojenna, która spośród swoich dowódców wybiera wodza. Wódz ten przyjmie na swe barki ciężar dowodzenia armią. Jeśli nie podoła najbliższym zadaniom, rada może zdecydować o zmianie Wodza, przed następnymi wyzwaniem. Więcej o informacji znajdziecie w podrozdziałach [Gra o Buławę Wodza](#) i [Struktura Wojskowa](#).

Konwój Cywilny

Na każdej wojnie za armiami ciągnie cały cywilny kontyngent złożony z zarówno z ludzi chcących dorobić na armiach jak i zdesperowanych uchodźców. Nie inaczej jest i tutaj, konwój cywili i najemników ciągnie do bezpiecznego schronienia nieopodal Kaplicy Morra. Jednak najeźdźcy z północy wykorzystują fakt, że armie Nordlandu i Marienburga ścierają się w walnej bitwie, napadają na cywilny konwój, by złupić ich zasoby, a może przy okazji pojmać kilku thralli.

Walna Bitwa

Jest to otwarcie konfliktu między Stronnictwami. Rozkazy wydane, oddziały na stanowiskach. Krew poleje się strumieniami.

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 kładą się na spoczynek. Gra nocna będzie skupiać się na wątkach przeznaczonych dla dywersantów, przemytników, szpiegów, złodziei i wszelkich opryszków spod ciemnej gwiazdy. Podczas Gry Nocnej dozwolone jest następujące uzbrojenie:

.Broń jednoręczna do 110 cm

- Broń dwuręczna do 150 cm
- Broń rzucana
- Tarcze do 60 cm

Podczas gry nocne **zabronione** są wszelkie **ciosy w głowę!**

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 gotówką. 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. Czytaj: [Żetony Zwycięstwa](#).

Zasoby

Medykamenty

Reprezentowane przez fiołki z uniwersalnym specyfikiem używanym przez [Lazaret](#) oraz Medyków Polowych. Jedna dawka pozwala postawić jednego dorosłego mężczyznę na nogi. Fiołki są do nabycia przez medyków w [Kwatermistrzostwie](#) za Złote Korony. Więcej na ten temat w podrozdziale [Odzyskiwanie morale i Karty Losu](#).

Składniki na Medykamenty

Na terenie Ziemi Niczyjej można będzie znaleźć Zioła. Pozwalają one Aptekarzom i Medykom wytworzyć z nich Zasoby Medyczne.

Komponenty magiczne

Reprezentowane przez kadzidła, używane przez kapłanów, magów oraz innych mistyków. Kadzidła są do nabycia przez mistyków w [Kwatermistrzostwie](#) za złote korony i zdeponowanie zużytych patyczków. Więcej na ten temat w podrozdziale [Magia](#).

Składniki na Komponenty magiczne

Na terenie Ziemi Niczyjej można będzie znaleźć Białe Kwiaty. Pozwalają one Aptekarzom i Medykom wytworzyć z nich

Materiały naprawcze do zbroi

Te niewielkie kawałki metalu pozwalają na prowizoryczne naprawy pancerzy na polu bezpośrednio po starciach.

Cud kamienie

Te pojawiające się niekiedy spontanicznie w miejscach mocy “klejnoty” są niezwykle cenione przez wszelkich mistyków, ponieważ pozwalają im na korzystanie z magii prawdziwej i dokonywanie prawdziwych cudów. Teoria mówi, że są one skroplonymi wiatrami magii, praktyka mówi, że ten, kto je znajdzie może sprzedać je za pokaźną sumę.

Kradzież, łupienie oraz plądrowanie

Na wojnie bywa różnie. Czasem jakieś środki zostaną zdefraudowane, czasem biedny szeregowy obłowi się na jednym patrolu gdy wielmożny straci majątek. Wszelka gotówka i zasoby mogą zostać zabrane od pokonanych na Ziemi Niczyjej. Przeszukanie następuje po deklaracji “Przeszukanie”, na dźwięk tego słowa Przeszukiwany musi oddać bezdotykowo wszystko to, co przy sobie posiada.

Mechanika gry

Rozdział poświęcony gamistycznej części larpa.

Mechanika kopertowa i skrzynkowa

Postaci dostają lub znajdują na terenie gry koperty, które mogą otworzyć po spełnieniu określonych warunków. W środku mogą się znajdować wizje, plotki lub sprawdzone informacje dotyczące tego co dzieje się na terenie gry. Na każdej kopercie wypisane są warunki, które należy spełnić by móc je otworzyć.

- Co rano koperty dla mistyków
- Koperty z plotkami u Pasera
- Koperty z plotkami dla poszukiwaczy przygód na start
- Koperty z plotkami rozrzucone w terenie

Przejmowanie Sztandarów wrogich oddziałów

Przejęcie wrogiego oddziału to cios w honor i dumę poszkodowanych. Nie jest to zadanie łatwe, ale bardzo opłacalne. Wynikają z tego dwie korzyści. Optywanie w chwałę i splendor z faktu posiadania zdobytego przedmiotu, ale i też możliwość sprzedaży w Kwatermistrzostwie za gotówkę. Sprzedany [Sztandar](#) zostaje zwrócony do pierwotnych właścicieli przez ręce organizatorów. Za ewentualne uszkodzenie Sztandaru ponosi odpowiedzialność Drużyna, która go zdobyła. Zalecamy by każdy oddział stosował Rekwizyty Sztandarów, których nie będzie szkoda stracić.

Żetony zadań

Żetony zadań można najszybciej porównać do trofeów za wykonywanie przeróżnych aktywności zaplanowanych na Grze Głównej. Każdy zdobyty Żeton można sprzedać w [Kwatermistrzostwie](#) za Złote Korony. Żetony nie podlegają kradzieży czy łupieniu, natomiast dozwolone jest dobrowolne przekazanie go innemu graczowi. Rozróżniamy cztery kategorie żetonów.

- Mistycyzm
- Militaria
- Transport i Eskorta
- Eksploracja

Żetony zwycięstwa

By wyznaczyć zwycięzcę scenariusza Gry Głównej lub udowodnić przed organizatorami wykonanie zadania personalnego należy okazać Żeton zwycięstwa. Jedyna możliwość zdobycia go umożliwia Kwatermistrzostwo, sprzedają je za Złote Korony. Żetony nie podlegają kradzieży czy łupieniu, natomiast dozwolone jest dobrowolne przekazanie go innemu graczowi.

Obozy

To wyznaczone strefy przeznaczone do gry obozowej i niebitewnych aspektów zabawy. **Na terenie obozowisk jest nadrzędny zakaz walk grupowych, ze względów bezpieczeństwa.** Dopuszcza się do starć jeden na jeden lub inscenizowanych walk.

Kwatermistrzostwo

W każdym obozowisku będzie znajdować się główne kwatermistrzostwo, będące miejscem, w którym zawsze można zastać jakiegoś organizatora. W środku można uzyskać pomoc medyczną oraz znaleźć dyżurnego Arbitra lub organizatora. Mechanicznie będzie to miejsce wymiany Żetonów na nagrody oraz miejsce, gdzie można uzupełnić zasoby medyczne i mistyczne.

Lazaret

To część Kwatermistrzostwa, gdzie zbiera się, pobity oddział lub jego część i dowiaduje się swoim losie. Lazaretem zajmuje się Główny Medyk wyznaczony przez Radę wojenną.

Ufortyfikowana Kaplica Morra

Jest to miejsce, w którym znajdują się kapłani i rycerze Morra, jednak również często można tam znaleźć kapłanki jego córki, miłosiernej Shallyi. Miejsce to jest celem wielu pielgrzymek zarówno w intencji uzdrowienia jak i spokojnego spoczynku tych, których uleczyć się nie daje. Ponoć kaplica skrywa cenne relikwie, jednak nie są one nigdy wystawiane na widok publiczny, więc równie dobrze mogą być to jedynie plotki. Kapłani nie komentują tych pogłosek.

Miejsce to zwane jest również potocznie fortem. Ostatnimi czasy oprócz pielgrzymów zebrało się wokół niego neutralne obozowisko cywilów.

Pole Bitwy / Ziemia Niczyja

Obszar przeznaczony do wykonywania zadań, potyczek i starć, wyłączając wcześniej wspomniane Obozy. Na tym obszarze można znaleźć takie atrakcje jak:

Skarby i Skrytki

Wielokrotnie postaci graczy mogą dostawać różne przesłanki o ukrytych w okolicy skarbach. Nie zawsze musi się to okazać ukryte złoto, mogą to być Zasoby, Artefakty, drogocenne Surowe Kruszcze itp.

Strefy Buforowe

Przed każdym Obozem zostanie wyznaczony obszar z posterunkiem. Strefa ta jest od początku, pod kontrolą najbliższego Stronnictwa. Utrata władania nad posterunkiem może być brzemenna w skutkach (utrata sztandaru i zdobycie przez wroga Żetonu zadania Militarnego). Zaleca się wyznaczanie patroli oraz wart. By posterunek był uznany za obsadzony, musi znajdować się na nim [sztandar](#) oddziału aktualnie odbywającego wartę.

Święte Miejsca (Kapliczki)

Na Ziemi Niczyjej można napotkać różne kapliczki pozostawione tu przez pielgrzymów. Stanowią one namacalną oznakę obecności bogów. Przejścia tego obiektu może być kluczowe dla graczy i grup nastawionych na wątki Religijne.

Przejście kapliczki będzie polegać na odegraniu modłów lub mistycznego rytuału z udziałem Mistyka, lub Kapłana. W Kapliczce umieszczona będzie szkatułka z medalikami reprezentującymi różne Religie występujące na grze. Odpowiedni medalik należy zawiesić lub podmienić w kapliczce po odbytej ceremonii. Szkatułka wraca na miejsce wraz z pozostałymi medalikami i podpisaną listą ostatniego Mistyka. Zajęcie ich będzie punktowało w trakcie trwania rozgrywki o konkretnych porach dnia, znany tylko Arbitrom.

- Nagroda, Żeton zadania - Mistycznego dla przejmującego Mistyka lub Kapłana.

Punkty Strategiczne

Na Ziemi Niczyjej będą rozmieszczone różne, ważne z perspektywy strategicznej, lokacje kluczowe do utrzymania. Punkty Strategiczne nabierają znaczenia o konkretnych porach dnia. By zająć lub przejąć Punkt należy w wyznaczonym na to miejsce umieścić sztandar swojego oddziału.

- Nagroda, Żeton zadania Militarnego.

Ruiny na wschodzie

Wiadomo, że gdzieś we wschodnich lasach znajdują się przeklęte ruiny opuszczonego folwarku. Nikt o zdrowych zmysłach nie zapuszcza się w te rejony, bez konkretnego powodu. Jednak ostatnimi czasy wielu magów i uczonych kierowani żądzą wiedzy kieruje swe oblicza na lokalne lasy, gdyż zaburzenia wiatrów magi są silne w tych okolicach. Tylko najwybitniejsi mędrcy będą w stanie ustalić położenie anomalii i rozwikłanie zagadki, a im większa stawka, tym więcej chętnych chcących położyć swoje ręce na ukrytych tam skarbach.

- Nagroda za rozwiązanie wątku, Żeton zadania Eksploracji.

Miejsca mocy

Uczni mistycy, świeccy teolodzy lub znachorzy czy wiedzący, będą zdolni określać położenie Miejsc Mocy. Wykonanie rytuału pozyskania Energii z tych rzadkich źródeł może być kluczowe do wykonania zadania dla wątków magicznych.

- Nagroda, Żeton zadania Mistycznego.

Złóża

Nordland słynie z nielicznych za to bogatych złóż minerałów. Okolica może być pełna niespożytych minerałów i metali osadzonych w strukturach wapiennych. Charakterystyczne białe bryły będą do znalezienia na terenie Ziemi Niczyjej. Jednak ukryty w nich sekret mogą wydobyć jedynie górnicy, kowale, hutnicy i postacie posiadające podstawową wiedzę o wydobyciu drogocennych kruszców bez ich uszkodzenia.

- Nagroda za wydobycie, Żeton zadania Eksploracji.

Zaopatrzenie

Największą zmurą każdej wojny jest logistyka, tak samo każda armia nie obędzie się bez zaopatrzenia. Wódz każdej ze stron w trakcie trwania gry dostanie informacje o zbliżającym się transporcie zaopatrzenia. W rozkazach będzie podana pozycja startu nadchodzącej karawany. Założenia misji są zgoła oczywiste, zabezpieczyć transport i doprowadzić go do obozu.

- Nagroda, Żeton zadania Transportu i Eskorty

Gra o Buławę Wodza

Buława Wodza to wątek rozpoczynający się jeszcze na Pre-play. Rozgrywka ma opierać się o ciągłą rywalizację między dowódcami o możliwość przejścia tytułu Wodza. Dowódcy muszą sformułować w swoich stronnictwach Radę Wojenną, która ma na celu wytypowanie najodpowiedniejszego kandydata. W trakcie trwania gry Rada może zarządzić zmianę powiernika Buławy.

Gra dla Cywilów i Szeregowych

Dla osób zgłaszających się jako cywile przewidujemy szereg atrakcji, wśród których każdy może znaleźć coś dla siebie. Głównym ośrodkiem zabawy będzie tzw. Fort będący największą lokacją na terenie gry. Wszystkie wątki są dostępne w ramach gry obozowej i wypraw na Ziemi Niczyją, również dla szeregowych żołnierzy.

Rzemieślnicy i specjaliści

Górnicy i cieśle, kowale i skutnicy, oraz wszelcy inni ludzie utrzymują się z pracy swych rąk, często ciągną za wojskiem, żyjąc z napraw potrzebnych żołnierzom lub zatrudniając się przy pracach inżynieryjnych. Większość z nich zapewne bez trudu jest też w stanie wydobyć Minerały z Brył Wapiennych, oczywiście przy użyciu specjalistycznych narzędzi.

Medycy

Część z nich to uczeni chirurdzy, inni to ziołarze, znachorzy, lub wręcz samoucy, jednak każdy zna się na łataniu ran. Ich obecność w okolicy pól bitewnych jest tak samo oczywista, jak obecność kruków i wron i nie mniej złowieszczą. Osoby z takimi zdolnościami potrafią korzystać z Bandaży i Medykamentów, by udzielić pierwszej pomocy i podać środki przeciwbólowe.

Poszukiwacze przygód

Szumowiny Starego Świata, które nie chcą parać się pracą uczciwą, często ruszają na szlak, by szukać szczęścia w starych ruinach i innych zapomnianych miejscach. Najczęściej spotkać ich można w podejrzanych spelunkach, gdzie przepijają zdobyte w podejrzanych okolicznościach monety. Ludzie ci ciągną tu tłumnie by szukać skarbów lub wizji na pograniczu Jałowej Krainy.

Mistycy, Kapłani, Magowie i Uczni

Niepokoje religijne i plotki o zagrożeniu z północy przywiodły do Jałowej Krainy wielu Kapłanów, Magów i wszelakich mistyków w poszukiwaniu wizji, które ponoć ta kraina udziela szukającym. Czy poszukiwanie wiedzy tajemnej okaże się warte ryzyka przebywania na terenach działań wojennych? Jak zwykle zapewne nie, lecz ryzykantów nie brakuje.

Szpiedzy

Niewiele jest rzeczy tak cennych na froncie, jak informacje. Czy przeciwnik planuje uderzenie, czy umocni się na swoich pozycjach? Jakie są jego siły, jakie planuje ruchy? Na te wszystkie i jeszcze inne pytania powinni umieć odpowiedzieć szpiedzy. Do tego sabotaże, skrytobójstwa i trucicielstwo. Dobry dowódca wie, że honorowa wojna istnieje tylko w pieśniach bardów i na deskach scen kiepskich teatrów.

Przemytnicy i Paserzy

Wojna sprawia, że wiele towarów staje się drogiej, trudno dostępnych lub reglamentowanych. Jednak podaż wpływa na popyt i wielu jest chętnych zapłacić za rzeczy trudno dostępne. Przedsiębiorcy, którzy nie boją się ryzyka, mogą się na wojnie dorobić jak nigdy w czasach pokoju, czy to przewożąc towar przez front, czy sprzedając nielegalne dobra, ryzykując sąd wojenny.

Najemnicy

Nie wszyscy żołnierze służą swym landom czy miastom, niektórzy służą tylko sobie i temu, kto więcej zapłaci. Często oddziały najemnie potrafią przewazyć o losach wojny i dać zwycięstwo tym, którzy ich wynajmą. O ile oczywiście nie zdradzą i nie wbiją noża w plecy, bo ktoś im już wcześniej za to zapłacił.

Kultyści

Nie wszyscy mieszkańcy Starego Świata są zadowoleni z tego, co przyniósł im los. Niektórzy pragną władzy, bogactw lub też po prostu pomyślności dla siebie i swoich bliskich. By to osiągnąć, wielu oddaje się pod opiekę bóstw - nie zawsze tych pozytywnych. Część najbardziej ambitnych lub zdesperowanych szuka wsparcia którejś z czterech Upadłych Potęg licząc, że ci bogowie szybko dadzą im to, czego pragną. Część uzyskuje odpowiedź na swe modlitwy a wraz z nimi nawet więcej niż by sobie tego życzyli.

Szulerzy, Hochsztaplerzy i Artyści

Cała ta kolorowa menażeria ciągnie za wojskiem, licząc na szybki zysk płynący z żołnierskich sakiewek. Oferują szybką, kolorową rozrywkę, chwilę wytchnienia i zapomnienia o trudach świata w zamian za kilka szylingów. Wiele żołnierzy daje się skusić ich pustym obietnicom i nabija im kabzę, zamiast uczciwie pomodlić się i złożyć datek w świątyni.

Łowcy nagród

Trudne czasy rodzą twardych ludzi. Zawód Łowcy Nagród do najprostszych nie należy. Ci śmiałkowie, którzy jednak zdecydują się na ten zawód będą musieli się zmierzyć z polowaniem nie tylko na poszukiwanych przestępcach, ale i grasującymi po okolicy potworami. Warto zerknąć od czasu do czasu na lokalną tablicę ogłoszeń.

Wasze propozycje!

Jakbyście jednak nie znaleźli tu wątków, których szukacie, zawsze możecie zapłacić skrybie i kazać mu napisać do nas o waszych potrzebach i pomysłach. Uważajcie tylko, bo wielu z nich to oszuści i kanalie i zamiast listu miłego jakieś sprośności powypisują, monetę wezmą i znikną jak sen kolorowy.

Gra Końcowa

Każda historia ma swój koniec. Dlatego też "ostatnie rozdanie" tudzież epilog Bitwy o Drogę do Aarnau rozegra się w ostatnich godzinach ostatniego dnia zabawy. Podczas Gry Końcowej każde ze Stronnictw i Frakcji będzie mogła zdecydować, na jakie cele lub wątki fabularne przeznaczają zdobyte Żetony Zwycięstwa w Kwatermistrzostwie, lub u Paserów. Po przeliczeniu wyników „licytacji w ciemno” zostaną ogłoszone wytyczone rozwiązania rozgrywki.

Przykładowe cele:

Licytacje Stronnictwa	Licytacje Najeźdźców	Obóz uchodźców
Siła Ataku na pozycje wroga	Rabunek lokalnych dóbr	Praworządność w Okolicy
Siła Obrony własnych pozycji	Spaczenie	Wpływy Półświatka
Zaopatrzenie Armii	Przyczółek	Wpływy Religii
Rozpoznanie terenu	Rozpoznanie	Szerzenie Spaczenia
Mistyka	Mistyka	Rzemiosło i Biznes
		Mistyka

Morale

Morale to parametr określający wytrzymałość pojedynczej postaci, co za tym idzie całego oddziału. Podstawowa jej wartość dla każdego uczestnika wynosi 2 punkty. Wyjątek mogą stanowić [Potwory](#).

Złamanie Morale

Utrata wszystkich punktów powoduje Załamanie Morale. Gracz, którego postać osiągnęła status Załamane Morale, ma obowiązek odegrania, jednej lub kilku scen. Pamiętajcie jedynie, by najpierw poczekać do końca sceny starcia, by dać możliwość przeciwnikom czas na deklarację przeszukania lub wzięcia was do niewoli, lub zadeklarowania przez oddziałowych medyków, że was podwiążą byście nieco dłużej pozostali na Ziemi Niczyjej. Tu kilka przykładów.

- Ucieczkę z pola bitwy do Lazaretu we własnym obozie.
- Utratę przytomności lub zaleganie zwłok w bezpiecznym miejscu z dala od możliwości rozdeptania przez nadchodzącą falangę wroga.
- Wzięcie do niewoli przez zwycięskiego wroga, w tym błaganie o litość
- Lub inne czynności wyłączające z walki

Każda czynność niezależnie od wyniku starcia musi kierować postacie ze Złamanym Morale do obozowego [Lazaretu](#).

Odzyskiwanie morale i Karty Losu

Ogólna zasada będzie polegać na pozbyciu się statusu Załamanych Morale. W drodze do obozu każdy gracz musi odgrywać rannego, pobitego lub poniżonego w ostatniej walce. Pierwszym przystankiem jest [Lazaret](#). To wyznaczony namiot/miejsce, gdzie zbiera się, pobity oddział i dowiaduje się o swoich stratach z Kart Losu (narzędzia arbitrow), z której Arbitrzy w u Arbitra na miejscu. Karty są losowane w obecności [Sierżanta](#) lub

Dowódcy. Według wyniku z Kart oddział lub jego część dowiaduje się ile czasu zajmie Odzyskiwanie Morale, lub jaki efekt został nałożony. KL może odebrać dowolny podoficer Oddziału.

Należy pamiętać, że czas oczekiwania na to by oddział odzyskał morale, dotyczy jedynie oddziału jako całości. Pojedynczy gracz może w tym czasie zająć się swoimi sprawami, czy to brać udział w odgrywaniu ogólnie pojętego życia obozowego, czy też szukać szczęścia w Obozie Neutralnym lub na Ziemi Niczyjej. Oznacza to, że każdy z graczy może ten czas poświęcić na swoje własne zajęcia, podążanie za questami lub interakcje z innymi graczami.

Pamiętajcie jedynie by wrócić na czas do swojego obozu, bowiem w innym wypadku wasz dowódca może ogłosić was dezertierami i Kwatermistrzostwo nałoży nagrodę na waszą głowę!

Przegrupowanie

Często może dochodzić do sytuacji, gdzie nie można będzie wyruszyć drużyną na Ziemię Niczyją, ponieważ Karta Losu Złamały Morale połowie stanu osobowego. Same drużyny mogą się również formować dowolnie z aktualnie "funkcjonujących" członków oddziału, między 5 a 10 osób.

Medycy polowi

Wyjątek od leczenia w Lazarecie stanowią wcześniej zgłoszeni Medycy polowi. By taki konował był w stanie postawić raną postać, muszą być spełnione następujące warunki.

1. Ranna postać musi być w stanie Złamane Morale i odgrywać je poprzez udawanie rannego i niezdolnego do walki oraz przemieszczania się.
2. Medyk polowy musi być w posiadaniu co najmniej jednej fiołki Medykamentu i jednego opatrunku.
3. Przelać całą zawartość fiołki na posiadany bandaż i zamocować w autentyczny sposób do Rannego.

Tak opatrzona postać może wrócić do walk z jednym punktem morale. Jeden gracz może mieć jednocześnie jeden bandaż. Następne Złamanie Morale Rannego z bandażem musi się zakończyć ucieczką do Lazaretu.

Choroby, Kłątwy i Trucizny

Niektóre efekty potrafią czasowo lub na stałe osłabić, postać. Jeżeli tak się stanie Punkty Morale zostają zredukowane do 1 PM i nie da się ich puli w żaden sposób zwiększyć.

Każdy z tych efektów wymaga czegoś innego, by je przerwać. Większość efektów zatrudnia po przespanej nocy lub wypiciu odtrutki. Choroby wymagają zazwyczaj odpowiednich lekarstw. Natomiast kłątwy wymagają często bardzo skomplikowanych zabiegów, by się ich pozbyć.

Niewola

Postać znajdującą się w statusie Złamane Morale może zostać wzięta do niewoli przez przeciwników za obopólną zgodą. O pojmaną postać należy zadbać fabularnie - opatrzyć, zaprowadzić do oficera, na przesłuchanie, trzymać pod strażą etc. Więzień pozostawiony sam sobie może próbować uciec. Pamiętajcie, że jeśli nie zapewnicie postaci więźnia choćby minimalnej rozrywki w roli bycia czymś jeńcem, gra przestaje być dla niego atrakcyjna. W takim wypadku może on zgłosić to do Arbitrów i w ramach rekompensaty zostać wypuszczony z aresztu.

- Za przebywanie w niewoli jeńcy otrzymują wynagrodzenie od Kwatermistrzostwa
- Nie można trzymać gracza w niewoli dłużej niż przez godzinę na raz, chyba że sam gracz wyraźnie poprosi o przedłużenie tego czasu.

Okup

Bierzemy pod uwagę możliwość żądania okupów za znaczniejsze postaci. Nie narzucamy procedury, jaką obierzecie jednak pamiętajcie, że taka scena powinna być odpowiednio i emocjonująco odegrana.

Listy Gończe

Podczas gry może się zdarzyć, że twoje działania sprawią, że zostaniesz wyjęty spod prawa (lub sam się zgłosisz by wystawiono za tobą list gończy). Stać się tak może z wielu różnych powodów np. gdy jako cywil napadniesz na transport wojskowy, wpadniesz w długi lub zdezerterujesz. Jaka by nie była przyczyna, efekt pozostaje ten sam - kwatermistrzostwo któregoś z obozów wystawia za tobą list gończy.

Oznacza to, że przez określony czas (np. pół dnia) jesteś poszukiwany i musisz nosić przy sobie Symbol Nagrody (kawalek wstążki z lakową pieczęcią). Każdy, kto cię pokona może odebrać ci taki symbol, **jednak musi o niego wyraźnie poprosić, nie wystarczy, że zadeklaruje przeszukanie**. Osoba, która ten symbol odda we wskazanym kwatermistrzostwie otrzyma nagrodę, na którą list Gończy opiewał.

Jeżeli jednak uda ci się przez określony czas utrzymać przy sobie Symbol Nagrody sam możesz go oddać w kwatermistrzostwie i otrzymać pieniądze oraz zdjąć z siebie list gończy!

Co więcej, jeżeli ktoś zdecyduje się zginać z twojej ręki taka nagroda zostanie podwojona a jeżeli ty zdecydujesz się zabić swoją postać to masz pewność, że pieniądze zostaną wypłacone a konto twojej nowej postaci, patrz rozdział o śmierci.

Śmierć na Grze

Trzeba będzie się nie lada postarać, by właściwie dokonać żywota na Inwazji. Zgodnie z wcześniejszymi mechanikami morale nie ma za bardzo możliwości zginąć w walce natomiast Śmierć permanentna na wydarzeniu fabularnym lub zadeklarowanej scenie jest całkiem ciekawa. Postać może umrzeć tylko wtedy gdy

gracz się na to zdecyduje, na przykład:

- W walce dla dodatkowych korzyści dla oddziału/grupy
- Może zostać złożony w ofierze mrocznym bóstwom podczas rytuału, aby go przyspieszyć
- Może zginąć w egzekucji dokonanej przez wrogów (złożenie w ofierze podczas rytuału na rzecz wroga liczy się jak egzekucja)
- Podczas pojedynku
- Przyczyny fabularne (np. choroba, skrytobójstwo itp.)?

Gdy gracz decyduje się na śmierć, niezależnie czy w boju, czy w trakcie egzekucji musi zakrzyknąć: *“Czuję, że nadeszła moja ostatnia godzina!”*, na co przeciwny gracz, który zdecyduje się wziąć udział w tej scenie powinien odpowiedzieć: *“Z mej ręki zginiesz!”*. Następnie gracze odgrywają scenę śmierci, w której **nikt nie może im przeszkodzić**.

Gdy postać ginie gracz musi natychmiast wrócić do obozu w celu przeistoczenia się w nową postać. Gracz wymyśla sobie nową postać, która nie może być ani podoficerem, ani funkcyjnym (mystyk, medyk, kartograf etc.), chyba że inne zasady mówią inaczej (patrz tabela poniżej). Gracz musi dostosować swój strój do nowo odgrywanej funkcji. Gracz odgrywający dowódcę już nigdy więcej nie może być dowódcą na tej grze (choć, w odpowiednich warunkach, może stać się podoficerem lub funkcyjnym)

Śmierć postaci wojskowego

Śmierć postaci wojskowego	Dowódca	Podoficer lub funkcyjny	Żołnierz	Nowe rozdanie
	W boju lub egzekucja - Uzyskanie żetonu zwycięstwa. Śmierć w boju musi zostać zatwierdzona przez arbitra.	W boju, aby, po starciu, oddział natychmiast odzyskał pełne morale.	Poświęcenie w rytuale - jedno kadzidło - następna postać może być podoficerem lub funkcyjnym.	Za każdym razem gdy ktoś z kadry dowódczej zginie, podczas najbliższej wizyty w obozie muszą wybrać kogoś na to miejsce.
	Poświęcenie w rytuale - warte wszystkich wymaganych kadzideł.	Odzyskanie morale po walce, tylko raz na wyjście.	Egzekucja - 15 szylingów.	Dowódcą może się stać jedynie podoficer, którego gracz nie był dowódcą w czasie tej gry.
	Alternatywnie może, zamiast żetonu zwycięstwa wybrać nowy sztandar w miejsce utraconego.	Poświęcenie w rytuale - warte dwóch kadzideł.	W warunkach cywilnych - jak cywil.	Podoficerem może zostać wybrany każdy żołnierz, pod warunkiem że grający nim gracz dopiero co nie wszedł do gry nową postacią.
		Egzekucja - wybrany żeton zadania.		Graczem funkcyjnym może się stać żołnierz, który poświęcił się w mistycznym rytuale lub zginął w pojedynku.

Śmierć cywila

Śmierć cywila	Na Ziemi Niczyjej	W Obozach
	Aby po starciu przywrócić towarzyszom morale.	Podczas egzekucji, aby zyskać 15 szylingów.
	W rytuale jest ważne dwóch kadzideł - można odrodzić się jako funkcyjny jeżeli ma się strój/dodatki.	Podczas pojedynku, by móc odrodzić się jako funkcyjny pod warunkiem, że ma się odpowiedni strój/dodatki.
	Gdy jest poszukiwanym zapewnia się swojej nowej postaci nagrodę wyznaczoną za głowę staje.	
	Gdy jest łowcą nagród można zdecydować się na śmierć, by podwoić nagrodę za głowę swojego zabójcy.	

Walka

Walka na larpie jest teatralnym przedstawieniem przemocy. Jej uczestnicy uzbrojeni w bezpieczną broń zadają sobie kontrolowane ciosy i odgrywają efekty trafień. Pamiętajcie, nie ma nic gorszego niż zignorować celne trafienie i sprowadzić je do matematyki, odejmując sobie w głowie Punkty Morale. Jeżeli włożycie w odegranie takiego trafienia, choć odrobinę wysiłku to walka stanie się dużo bardziej satysfakcjonująca nie tylko dla waszych przeciwników, ale również dla was samych!

Mechanika walki stanowi nieodłączny i niezmiennie ważny element larpa bitewnego. Pełny opis zasad i reguł walki znajdziecie w dalszej części dokumentu. Chcemy, by walka wyglądała efektownie, a przy tym była bezpieczna. Dlatego gorąco zachęamy Graczy do odgrywania odniesionych obrażeń w sposób jak najbardziej realistyczny. Jednocześnie przestrzegamy przed oszukiwaniem podczas walki – czy to poprzez nieuczciwe liczenie Punktów Trafień, czy wykonywanie szybkich, bezładnych cięć w sposób przypominający „śmigielko” lub “perkusje”.

W czasie walki absolutnie zakazane jest:

- intencjonalnie uderzać, mierzyć czy wykonywać pchnięcia w twarz, skroń, uszy, potylicę, szyję, pachwinę,
- uderzać pokonanych przeciwników,
- walczyć bronią długą lub drzewcową jedną ręką lub/i trzymając za sam koniec drzewca
- wykręcać kończyn, zakładać dźwigni ani wykonywać rzutów,
- chwytać za broń przeciwnika, dotyczy to także broni drzewcowej,
- podnosić cudzej broni i walczyć nią (nie dotyczy odstrzeliwania strzał),

- walczyć w niebezpiecznym terenie bądź spychać przeciwnika na niebezpieczny teren (np. w stronę skarpy czy rowu) lub elementy fortyfikacji (jak kozły hiszpańskie, zwyżki, pluteje np.)
- przyglądać się walce jako widz, nie odgrywając przy tym swej postaci. Dotyczy to zwłaszcza Graczy, których postać została ranna lub wyeliminowana,
- liczyć na głos ilości zadanych ciosów,
- zwracać na głos uwagi, iż przeciwnik powinien paść, oszukuje etc.,
- nie można zabierać na własny użytek cudzych strzał,
- nie wolno przerywać gry (np. nieuzasadnionym słowem bezpieczeństwa), by zbierać strzały,
- nie można szukać czy zbierać strzał, będąc jednocześnie rannym,
- wbiegać albo taranować przeciwnika – bez względu czy posiada się tarczę, czy nie,
- uderzać przeciwnika tarczą nieprzystosowaną do uderzeń, tj. wykonaną z drewna lub innego twardego tworzywa.

Uwaga! Przypominamy! Obowiązuje zakaz walki w obozach ze względu na namioty, odciąg i inne sprzęty obozowe.

Broń do walki wręcz

Zarówno wyprowadzenie ciosu, jak i jego otrzymywanie powinny być odgrywane w sposób odczuwalny dla innych graczy. Każdy skuteczny cios odbiera trafionej postaci jeden Punkt [Morale](#). Aby atak został uznany za skuteczny, gracz musi zostać trafiony ciosem, który w przypadku prawdziwej walki wykluczałoby go z gry. W przypadku trafienia w „niewitalne miejsce” gracz zobowiązany jest to odegrać.

Dla przykładu:

- cios w głowę - trafienie
- cios w rękę - trafienie
- ostrze ześlizgnęło się po uchu - brak bezpośredniego trafienia, nie masz ucha, ale nie tracisz Morale
- cios po palcu - brak bezpośredniego trafienia jest ci słabo, ledwo trzymasz miecz, ale nie tracisz Morale
- cios w udo - trafienie
- cios bezpośrednio w głowę - trafienie (**WAŻNE! Mimo że trafienia w głowę są punktowane, nie będą tolerowane celowe ciosy, może to zakończyć się interwencją Organizatorów.**)

Broń dystansowa

Luki i repliki kuszo-podobne są traktowane jako pojedyncze trafienie. Otrzymywanie trafienia powinno być odgrywane w sposób odczuwalny dla innych graczy. Każde skuteczne trafienie odbiera trafionej postaci jeden Punkt [Morale](#). Aby cios został uznany za skuteczny, gracz musi zostać trafiony bezpośrednio w „witalne miejsce”. W przypadku trafienia w „niewitalne miejsce” gracz zobowiązany jest to odegrać podobnie jak w poprzednim przypadku, nie tracąc jednocześnie Morale.

Larpowa broń czarnoprochowa taka jak pistolety i muszkiety zabierają przy trafieniu jeden Punkt Morale. Jednakże ze względu na swoją specyfikę ignorują one pancerz, który jest przeciw nim nieskuteczny.

Pancerze

Noszenie Pancerzy zapewnia dodatkową ochronę tylko **zasłoniętych obszarów ciała**. W zależności od rodzaju opancerzenia, ochrona ta może dawać wymierne korzyści. **Złamanie Morale degraduje pancerze ciężkie do poziomu lekkich, a lekkie wyłącza z działania**. Noszone elementy zbroi mają wspólną pulę liczby ciosów, jaką mogą przyjąć. Utrata wszystkich uszkadza Pancerz, który trzeba będzie [naprawić](#).

Pancerze lekkie

Chronią przed pierwszym ciosem. Taki cios nie powoduje utraty Punktu Morale.

Pancerze ciężkie

Chronią przed trzema ciosami. Takie ciosy nie powodują utraty Punktów Morale.

Hełm

Hełm często ratuje życie i zdrowie, dlatego bardzo zalecamy, aby je nosić. Dlatego też Hełm dodaje zbroi odporność na dodatkowy cios.

	Pancerz lekki	Pancerz ciężki
Bez Hełmu	1 Punkt Pancerza	3 Punkty Pancerza
Z Hełmem	2 Punkty Pancerza	4 Punkty Pancerza

Artyleria i Granaty

Na grze może się pojawić Artyleria i Bezpieczne Repliki Granatów. Obrażenia z takiej broni niezależnie od miejsca trafienia i pancerza Złamują Morale trafionych postaci. Wyjątek mogą stanowić kartacze i broń szybkostrzelna, odbierające po jednym Punkcie Morale wszystkim trafionym.

Dym (ogień)

Na naszym larpie ogień reprezentowany jest przez dym. Jeżeli podczas walki znajdziesz się w dymie oznacza to, że twoja postać trawiona jest przez gwałtowny ogień. Natychmiast tracisz jeden Punkt Morale bez względu na zbroję, którą nosisz i musisz uciekać od źródła ognia. Jeżeli z jakiegoś szalonego powodu zdecydujesz się zostać w ogniu dłużej niż kilka sekund, tracisz drugi Punkt Morale. Jednak dopóki wyraźnie starasz się uciec od źródła ognia nie tracisz z powodu ognia żadnych więcej Punktów Morale.

Pamiętaj również, że zasłanianie się tarczą nie uchroni cię całkowicie przed strumieniem ognia. Co prawda nie tracisz Punktu Morale od pierwszego uderzenia strumienia, jednak jeżeli nie zaczniesz w sposób widoczny wycofywać się od jego źródła to stracisz wynikający z tego PM.

Tarcze, puklerze, pawęże i inne osłony osobiste

Oslona osobista to nieodzowny sprzymierzeniec piechoty. Tarcze potrafią zasłonić przed: ciosami przeciwnika, strzałami oraz beltami, nisko kalibrową amunicją taką jak kule z muszkietów i ratlinganów lub kartaczami, strumieniami ognia z miotaczy i na koniec magicznymi pociskami z prostych zaklęć. Natomiast nie osłonią cię przed: pełnoprawną kulą armatnią, dymem symbolizującym ogień obszarowy.

Potwory

Istoty znane powszechnie jako Potwory (np. Szczurogry) są o wiele potężniejsze od standardowych postaci graczy. Każdy taki stwór musi uprzednio zostać zgłoszony i omówiony z Organizatorami. W cyklu twórczym uzgodnimy mechaniki związane z danym stworem i opublikujemy na kanałach społecznościowych.

Struktura wojskowa

Każda zgłoszona bojowa grupa może organizować się według własnego uznania i swojej fabularnego tła, jednak z perspektywy mechanicznej oddział musi podzielić się na drużyny, od 5 do 10 żołnierzy, włącznie z dowódcami i podoficerami. **Ważne!** Ostatnia drużyna, nie musi być pełna. Wszystkie nazwy funkcji w oddziale (dziesiętnik, sierżant, chorąży etc.) mogą przyjmować różne nazwy w zależności od tła fabularnego.

Szeregowi - pojedynczy żołnierz, podstawa każdej armii.

Dziesiętnicy i drużyny - najmniejsza niepodzielna jednostkę stanowią drużyny, za które odpowiada Dziesiętnik lub Sierżant. Ci podoficerowie zbierają swoje drużyny po Załamaniu Morale w Lazarecie i odpowiadają przed swoimi dowódcami za wykonywanie zadań na polu bitwy.

Dowódca Oddziału - oficer odpowiadający za wszystkie Drużyny w oddziale i osobą reprezentującą członków Oddziału. To ten człowiek będzie ustalał cele grupy i ich realizację.

Oddział - bojowa reprezentacja każdej Frakcji. Może składać się z kilku Drużyn.

Frakcja - składowa część Stronnictwa.

Stronnictwo - w konflikcie będzie brało udział kilka połączonych sił frakcji, tworzące razem sojusze. Tak sformowane siły nazywamy Stronnictwami.

Sztandary i Chorążowie

Obowiązkiem każdego wystawionego oddziału jest posiadanie Sztandaru z charakterystyczną dla niego symboliką. Żołnierzy dzierżących Sztandar nazywamy Chorążymi. Sztandary mogą przyjmować różne formy, takie jak Chorągwie, Proporce, Totemy, Relikwiarze itp. Sztandar posiada tylko jedną funkcję: służy do przejmowania [Punktów Strategicznych](#) i odbywania wart na posterunkach [Strefy Buforowej](#). Podlega on kradzieży, a zdobycie wrogiego sztandaru jest opłacalne - zdobyty sztandar można wymienić za okup lub [sprzedać go w kwatermistrzostwie](#).

Magia

Na Grze Głównej będzie obecna magia używana przez mistyków, czarodziei, kapłanów, uczonych i wielu innych obeznanych w sztukach. Może się ona objawiać w różny sposób i tak samo różnie być przedstawiana. Jednak wszystkie mają wspólny mianownik, wymagają [Komponentów Magicznych](#). Wyjątek stanowi magia prosta. Wszystkie postacie mistyczne muszą zostać wcześniej zgłoszone.

Rytuały

W większości przypadków mamy do czynienia z magią intencjonalną nazywaną rytualną. Najczęściej rytuały wykorzystuje się w poszukiwaniu wizji w miejscach mocy, lecz niekiedy postać może wejść w posiadanie potężnego rytuału magicznego pozwalającego na dokonanie niesamowitych rzeczy. Rytuały mogą przyjąć różną formę: od krwawych ofiar po nabożeństwa. Zostawiamy pełną dowolność w sposobach odgrywania, mimo to oczekujemy najwyższej jakości przedstawienia aktów magii.

Dla ułatwienia mechaniki rytuały dzielimy na 3 poziomy, różniące się wymaganiami.

Pierwszym z nich jest ile Kadzidła ([Magiczne Komponenty](#) dostępne na terenie gry za growe pieniądze) potrzeba zużyć w trakcie rytuału.

Drugim jest liczba ludzi potrzebnych do odbycia rytuału. Zawsze potrzebny jest mistyk a ponadto często potrzebnych jest kilka dodatkowych osób, aby ułatwić przepływ wiatru magii. W tym celu można wykorzystać innego mistyka, albo pięć osób niewyszkolonych w kierowaniu Wiatrami Magii.

Rytuał poziomu 1

Komponenty: Wypalenie jednego Kadzidełka.

Wymagana ilość osób: jeden Mistyk.

Rytuał poziomu 2

Komponenty: Wypalenie dwóch Kadzidełek.

Wymagana ilość osób: jeden Mistyk + 5 dodatkowych postaci (lub jeden inny mistyk).

Rytuał poziomu 3

Komponenty: Wypalenie trzech Kadzideł.

Wymagana ilość osób: dwóch Mistyków + 10 innych osób, lub kombinacja mistyków i zwykłych osób.

UWAGA: Pamiętajcie, że **przejmowanie kapliczek** jest rytuałem poziomym pierwszego, więc wymaga kadzidła (lub ofiarę)!

Kadzidła

Kadzidła koloru **Brazowego** to [Magiczne Komponenty](#) dostępne na terenie gry za growe pieniądze i służą mistykom do odprawiania rytuałów. Im potężniejszy jest rytuał, tym więcej tego komponentu należy spalić, jako zasadę ogólną należy przyjąć, że jest to jedno kadzidło na poziom rytuału. Można je rozpalić w tym samym momencie a sam rytuał trwa tak długo jak one się palą, przerwanie go wcześniej oznacza nieudany rytuał.

Na terenie gry można będzie znaleźć również mocniejszą wersję kadzideł w kolorze **Fioletowym**. Są one zrobione z lepszej jakości komponentów i dlatego też zastępują one podczas rytuału **dwa** zwykłe kadzidła. Jednak ich moc może nieco przeładować zmysły mistyka i dlatego też powinien on po jego użyciu otworzyć stosowną kopertę.

Ofiary

Magowie, którzy są wystarczająco dzicy, bezwzględni, lub też podążają ścieżką czarnej magii mogą posługiwać się krwawymi ofiarami zamiast magicznymi kadzidłami, aby osiągnąć swój cel w magii rytualnej. Ofiary takie zastępują, lub wspomagają użycie kadzideł w czasie rytuału. Ich moc zależy od życiowego doświadczenia składanej w ofierze osoby, aby ująć to w jak najprostsze ramy, na potrzeby larpa zakładamy, że:

- Zwykły żołnierz lub cywil = 1 kadzidło
- Podoficer lub specjalista = 2 kadzidła
- Dowódca grupy lub oddziału = Wszystkie potrzebne w rytuale kadzidła

Magia Prosta

To magia, która nie wymaga [Magicznych Komponentów](#), jednak wymaga fizycznych rekwizytów. Chcesz jako mag rzucać zaklęcia w czasie walki? Nic prostszego, zrób odpowiednio magicznie wyglądające rzutki i możesz nimi ciskać w czasie bitwy, na zasadach broni miotanej. Potrzebujesz mocniejszego uderzenia? Przywieź ze sobą larpowe granaty ucharacteryzowane na kulę ognia i przy odrobinie szczęścia, złamiesz morale całego oddziału przeciwników!

Jeśli masz inne pomysły, skontaktuj się z nami mailowo i omówmy je.

Wiatry Magi

Magia to siła którą niełatwo jest poskromić. Istnieją różne sposoby i jeszcze liczniejsze motywy przekształcania energii w zaklęcie. Rozwijając grę Mistykom stworzyliśmy listę Wiatrów i ich wykorzystania w nieco szerszym zakresie niż Magia Prosta i Rytuały. Specjalizacja jednak wymaga posiadania [Cud kamienia](#) do korzystania z dodatkowych zaklęć.

AQSHY, Czerwony Wiatr, Ogień (ang. The Bright Order - Fire)

Mistrzowie Aqshy potrafią nie tylko wzniecać ogień, ale również zabezpieczać przed jego działaniem. Dlatego też przy użyciu [Cud kamienia](#) potrafią uchronić swój oddział przed ogniem.

HYSH, Biały Wiatr (ang. The Light Order - Light)

Oślepia wrogich łuczników i sprawia, że na czas jednej szarży oddział jest odporny na broń strzelecką (włącznie z palną i magiczną, ale nie bomby i artylerię)

SHYISH, Fioletowy Wiatr (ang. The Amethyst Order - Death)

Pozwala natychmiast wrócić do walki oddziałowi z jednym punktem morale. Pozwala nekromantom wskrzeszać zombie w liczbie zależnej od ilości osób, które miały złamane morale.

ULGU, Szary Wiatr (ang. The Grey Order - Shadow)

Mistrzowie Ulgu używając [Cud kamienia](#) potrafią sprawić, że całe oddziały poruszają się niezauważone, aby dzięki temu wycofać się do swojego obozu. Dopóki wszyscy w oddziale mają skrzyżowane na piersi ręce oddział porusza się jakby był w trakcie [Aktywnej Pauzy](#).

GHYRAN, Zielony Wiatr (ang. The Jade Order - Life)

Przywraca Punkty Morale całemu oddziałowi.

GHUR, Brązowy Wiatr (ang. The Amber Order - Beasts)

Pozwala oddziałowi na czas jednej wyprawy otrzymać dodatkowy punkt morale (do max 3)

CHAMON, Żółty Wiatr (ang. The Gold Order - Metal)

Mistrzowie Chamon potrafią kilkoma gestami naprawić pancerze całego oddziału.

AZYR, Niebieski Wiatr (ang. The Celestial Order - Heavens)

Mistrzowie Azyr potrafią wyczytać prawdę z gwiazd, wobec czego, przy użyciu [Cud kamienia](#) potrafią oni po krótkiej kontemplacji i obserwacji niebios otrzymać natychmiastowo wizję w miejscu mocy bez konieczności użycia rytuału.

DHAR, Czarna Magia, Magia Chaosu

Czarnoksiężnicy posługujący się tą magią mogą na początku gry wybrać dwa efekty zaklęć związanych z dwoma różnymi wiatrami magii.

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 Gwiezdných 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 kilkadziesiątu 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.

Dodatki:

O co w tym wszystkim chodzi?	48
Wybory	51
Głównodowodzący	51
NPC	52
Game loop	53
Wojsko	53
Żołnierz	54
Cywil	54
Morale i śmierć	55
Morale	55
Śmierć	55
Bonusy	56
Jeńcy, tortury i inne rozrywki:	57
Jeńcy	57
Pojmanie VIPa	57
Przesłuchania i tortury	58
Ekonomia	59
Łatwo poszło	59
Szyling do szylinga...	60
Gra końcowa	60

O co w tym wszystkim chodzi?

Jako że na forach pojawia się już sporo spekulacji i błędnych interpretacji na temat larpa Inwazja: Droga do Aarnau, nadszedł czas by porozmawiać, o czym on tak naprawdę jest. Aby to dobrze oddać, zaczniemy od tego czym on nie jest.

Czym to nie jest?

Zatem przede wszystkim nie jest on typowym larem bitewnym, przez który rozumiemy życie obozowe przetykane z góry zaplanowanymi walnymi bitwami. Nie jest on również klasycznym larem fabularnym, czyli skupionym na opowiedzeniu jakiejś z góry założonej opowieści, w której gracze mają mniejszą lub większą wolność wyboru i wpływ na samą grę.

Czym to jest?

Pracując nad naszym larem, postanowiliśmy wykorzystać naszą wieloletnią wiedzę i doświadczenie, by stworzyć to, w czym jesteśmy najlepsi. W związku z tym, zamiast opowieści o wielkich bitwach, chcemy wam zaproponować rozgrywkę skupioną wokół mniejszych starć, gdzie bardziej liczą się pojedynczy żołnierze niż zwarte szeregi wielu regimentów. Z drugiej strony zamiast sztywnej fabuły stawiamy na grę w „piaskownicy”, czyli napędzaną decyzjami samych graczy, którzy podejmują je na podstawie motywacji swoich oddziałów i stronnictw.

Nie oznacza to jednak, że zupełnie rezygnujemy z walnych bitw czy fabuły jako takiej. Wręcz przeciwnie, grę zamierzamy zacząć od walnej bitwy, będącej formą pre-play i mającej graczy wprowadzić w odpowiedni klimat i dać fabularne podstawy do dalszej zabawy. Sama gra będzie opierać się na solidnych fundamentach fabularnych, które dadzą graczom podstawy do odgrywania i podejmowania decyzji. Ponadto zapewnimy szereg fabularnych wydarzeń, które mają na celu wprowadzić dodatkowy klimat oraz zamieszać nieco w planach dowódców, by zmusić ich do dynamicznego reagowania na sytuację.

Oprócz tego zapewnimy zabawę dla całej rzeszy postaci „cywilnych”, czyli wszelkiego rodzaju uchodźców, poszukiwaczy przygód, szpiegów, przemytników, kultystów, artystów, handlarzy, szulerów, oszustów i całej reszty tej kolorowej zgrai, która ciągnie za wojskiem i próbuje przeżyć i/lub dorobić się na wojnie. Będzie to możliwe dzięki systemowi questów, motywacji i powiązań, które napędzą grę w „piaskownicy” dla każdej zainteresowanej nią grupy lub jednostki.

Co robi żołnierz?

Jeśli chodzi o oddziały wojskowe, to oczywiście chodzi o to, by ugrać cele swoich frakcji, przy okazji wypełniając cele swoich własnych oddziałów. W praktyce oznacza to, że każdy z oddziałów należących do dowolnej frakcji będzie miał swoje własne cele i zadania ustalone wcześniej wraz z osobami w tych oddziałach odpowiedzialnych za fabułę. Oczywiście wszystkim graczom odgrywającym żołnierzy czy wojowników danej frakcji zwycięstwo ich strony powinno być bliskie ich sercu, jednak dzięki temu personalnemu podejściu do każdej z grup możliwe jest wypełnienie celów swojego oddziału i swoiste, personalne „zwycięstwo” nawet jeśli frakcja jako taka przegra.

O tym czy komuś uda się wypełnić swoje cele będzie decydował system celów strategicznych ściśle powiązany z ekonomią larpa. Mówiąc prościej, oddział będzie wyruszał z obozu, by wypełnić konkretne cele strategiczne, mistyczne lub ekonomiczne (np. zająć i utrzymać konkretny punkt lub znaleźć na terenie miejsce mocy, w którym oddziałowy mistyk musi przeprowadzić rytuał pozwalający mu na uzyskanie wizji). Oczywiście ten sam zestaw celów strategicznych będą miały wszystkie frakcje, więc jest więcej niż pewne, że rzadko się je uda wypełnić bez zdobywania broni. O celu wyprawy będą w swoim gronie decydować dowódcy oddziałów pod przywództwem wybranego przez siebie głównodowodzącego. W zamian za wypełnienie misji oddziały będą zdobywać pieniądze, które będą mogły wydawać między innymi na przyspieszenie powrotu do zdrowia, zasoby medyczne i mistyczne lub alokować je w niezwykłych Dowodach Zwycięstwa. To właśnie te ostatnie finalnie będą decydować o tym czy uda się wypełnić cele przyświecające tak grupom jak i jednostkom.

Chcemy, żeby była pełna jasność, to jak będziecie próbowali wypełnić swoje zadania, jak będziecie je między siebie rozdzielać, gdzie poślecie który oddział i czy będzie on szedł sam, czy wspierany przez inną jednostkę, zależy tylko i wyłącznie od graczy. Warunki „zwycięstwa” zawsze będą jasne i oparte o te same zasady, niezależnie czy będą dotyczyły całych frakcji, oddziałów czy jednostek. Żaden z GMów nie będzie przy nich majstrował ani przepychał szali zwycięstwa na którąś ze stron. Zdarzenia Fabularne będą tak samo dostępne dla każdego, kto się w nie angażuje i nie są „szyte” pod konkretne frakcje. Jeśli wam się nie uda na nich skorzystać, to znaczy tylko, że tym razem przeciwnicy okazali się lepsi lub mieli więcej szczęścia. Chcemy by ta gra, opierała się na waszych decyzjach i ich konsekwencjach.

Co robi cywil?

Gdy mówimy o cywilach myślimy zarówno o pojedynczych graczach jak i niewielkich grupach. Nie oznacza to, że są to osoby nastawione stricte na grę obozową i chcą unikać walki, bowiem w grupie tej znajdują się również choćby poszukiwacze przygód, którzy z samego założenia szukają problemów, czy też przemysłowcy, którzy żyją z przewożenia pożądanego dóbr przez pole walki, gdzie stanowią potencjalnie łatwy łup zarówno dla wszelkiej maści złoti jak i dla prawych żołnierzy. Oczywiście w tej kategorii znajdują się również nieco mniej żądni przygód osobnicy, jak np. sklepikarze, medycy czy mistycy.

Kim jednak by nie byli, obowiązują ich te same warunki zwycięstwa: aby wykonać swe cele, prócz spełnienia określonych warunków, trzeba zabezpieczyć Dowody Zwycięstwa, które można zdobyć za pieniądze u lokalnego Pasera.

Zatem, jak to w życiu bywa, zarówno wojskowym jak i cywilom niezbędna jest gotówka. Zwłaszcza że kluczowe zasoby, jako reglamentowane przez armię, są dla cywilów trudniej dostępne niż dla żołdaków. Na wolnym rynku zasoby medyczne czy mistyczne potrafią kosztować niemały pieniądź, choć też bywają one lepszej jakości niż to, co mają do zaoferowania kwatermistrzostwa dowolnej strony.

Aby zdobyć upragnione pieniądze, cywile muszą imać się różnych zadań, jak np. niebezpieczne wyprawy w poszukiwaniu skarbów czy mapowania terenów lub też sprzedawać swoje umiejętności choćby lecząc nieszczęśników w potrzebie, czy też sprzedając upragnione dobra. Do przedsiębiorczych i odważnych świat należy.

Oczywiście te same zadania mogą wypełniać pojedynczy żołnierze, choć ciężko może być, pogodzić służbę z prywatną. Wszak przecież nie mówimy tu o dezercji, prawda?

To brzmi jak niesamowita ilość pracy...

To prawda, jednak istnieją sposoby, by taką pracę sobie bardzo ułatwić. Większość zadań, o których mówimy, wynika z samo kształtujących się systemów narracyjnych będących wynikiem motywacji graczy, ich decyzji, pojawiających się możliwości działania oraz narracji. To wszystko brzmi skomplikowanie, jednak w praktyce jest bardzo intuicyjne i naturalne. Zapewne opowiemy wam o tym nieco więcej na jednym z planowanych przez nas live'ów.

To wszystko brzmi bardzo ambitnie...

To prawda, ale też mierzymy siły na zamiary. Zdecydowaliśmy się na takie, a nie inne rozwiązania, ponieważ wśród nas są ludzie, którzy organizowali już kilkusetosobowe larpy pod względem logistyki oraz tacy, którzy projektowali na te larpy sandboksowe systemy fabularne. Mamy również wśród nas osoby odpowiedzialne za stworzenie kilku bitewnych gier skirmishowych.

Współpraca ze stowarzyszeniem Orkon pozwala nam nie martwić się niektórymi kwestiami logistycznymi, między innymi wynajęciem przetestowanego przez kilkanaście lat na setkach larpów terenu i znajdującej się tam infrastruktury. Współpracujemy również ze stowarzyszeniem Larpownia, która wspiera nas marketingowo i pod względem sprzętu i rekwizytów.

Jesteśmy przekonani, że nasza wiedza i doświadczenie pozwala nam zaprojektować i poprowadzić ten ze wszech miar oryginalny larp. Liczymy, że pojawicie się na nim tłumnie, byśmy osobiście mogli Wam podziękować za powierzone nam zaufanie.

Wybory

Inwazja: Droga do Aarnau jest w swoim założeniu larpem mocno różnym zarówno od “klasycznych” bitewniaków jak i typowych larpów fabularnych. Jednocześnie zawiera ich łatwo rozpoznawalne elementy, nic więc dziwnego, że wśród części graczy może budzić to konfuzję. Opowiedzieliśmy wam już trochę ogólników o tym czego można się po tym wydarzeniu spodziewać, przyszedł więc czas na nieco głębsze spojrzenie na konstrukcję larpa i odpowiedzenie na kilka nurtujących was pytań. Dzisiaj omówimy Dowódców i NPC.

Głównodowodzący

Jednym z częstszych pytań które dostajemy jest to czy wybraliśmy już głównodowodzących stronami. Kiedy odpowiadamy, że nie i nie zamierzamy budzić to zrozumiałe zdziwienie i zaniepokojenie. Jednak jest to nasza w pełni świadoma decyzja wynikająca z podstawowych założeń, które podjęliśmy na samym początku tworzenia tego larpa.

Otóż chcemy aby impreza ta była piaskownicą (sandbox), w której to najważniejsze będą decyzje graczy a wpływ GMów na samą rozgrywkę i jej wyniki będzie ograniczony do roli sędziów. Dlatego też zdecydowaliśmy się postawić was w konkretnej sytuacji fabularnej w której każda ze stron ze stron staje na początku gry przed koniecznością wyboru głównodowodzącego frakcji. Oznacza to, że każdy z obozów będzie musiał dokonać wyboru dowódcy, ustalić w jaki sposób przebiega łańcuch dowodzenia, rolę sztabu (i czy w ogóle on istnieje) itp.

To, jak do tego podejście, zależeć będzie od Was. Zdecydujecie się na ściśle hierarchiczną strukturę czy demokrację wojenną? A może na skutek impasu, któryś z obozów w ogóle nie będzie miał głównodowodzącego co z jednej strony da dowódcom autonomię, ale potencjalnie osłabi decyzyjność? To wszystko wyniknie z Waszych wyborów i to wy będziecie się mierzyć z ich konsekwencjami.

Również sposób wyboru dowódcy jest w waszych rękach. Wierzmy, że podejście do tego kreatywnie, kierując się zarówno charakterem waszych pretendentów, klimatem waszej frakcji jak i realiami świata.

Czy władzę przejmie przywódca największego lub najbardziej zdyscyplinowanego stronnictwa? Czy zdecyduje urodzenie i pozycja? A może tę rolę obejmie ten kto pokona resztę pretendentów w rytualnym pojedynku? Co z długością kadencji głównodowodzącego? Czy wybieriecie go na całą grę czy też zaplanujecie cykliczne zmiany? A może gra o tę pozycję będzie się toczyć w kuluarach przez całą grę? To wszystko będzie zależało od was i, szczerze powiedziawszy, nie możemy się już doczekać aby zobaczyć jak to się potoczy.

NPC

W wielu larpach występują postaci fabularne, sterowane ogólnie przez organizatorów. Ich rolą jest sztywne odgrywanie konkretnych ról, popychanie fabuły do przodu i zaangażowanie jak największej ilości graczy w rozgrywkę. My nie potrzebujemy takich osób. W każdym razie nie do końca. No tak połowicznie... Powiedzmy sobie, że przewidujemy zaangażowanie takich “pół-NPC”.

Jako, że nie chcemy graczom odbierać sprawczości nie potrzebujemy nikogo kto dbałby o to by fabuła szła naprzód a już napewno nie wyznaczonym torem. Jesteśmy przekonani, że ona potoczy się sama, przy waszym udziale i bez naszej pomocy.

Natomiast to co na pewno nam się przyda to garstka graczy, którym powierzymy konkretne role a ich zadaniem będzie zaangażowanie większej ilości graczy w rozgrywkę. Nie będą to jednak “klasyczni” NPC w tym sensie, że będą sterowani przez nas i otoczeni specjalną opieką. Wręcz przeciwnie, będą to gracze jak każdy inni, grający na tych samych zasadach i nie będą posiadali wiedzy o tym co zdarzy się za chwilę.

Jak to zatem ma działać? Bardzo prosto. Wyobraźcie sobie np. Kartografa, którego celem jest sporządzenie jak najdokładniejszej mapy sztabowej z dokładnym naniesieniem na niej punktów strategicznych, miejsc mocy i wszystkiego co jest tu interesujące. Może on do swojego zadania podejść na kilka sposobów, np. siedzieć w obozie i wynajmować poszukiwaczy przygód by chodzili na Ziemię Niczyją i dostarczali mu informacje. Oczywiście może sam poczuć zew przygody, wynająć sobie zbrojną ochronę i ruszyć w teren nie bacząc na niebezpieczeństwo. Aby zebrać informacje dotyczące ciekawych miejsc powinien rozwinąć siatkę informatorów itd. itp.

To czego natomiast nie powinien robić to trzymać wszystko dla siebie czyli samemu chodzić w teren i nie brać ze sobą ochroniarzy, samemu zdobywać i sprawdzać wszystkie informacje itd. Dlaczego? Ponieważ jego rolą jako “pół-NPC” jest zaangażowanie w swój wątek jak największej liczby graczy. Jego cel pozostaje taki sam - stworzyć dokładną mapę terenu, jednak różnica pomiędzy nim a “zwykłym graczem” polega na tym, że nie może tego zrobić w pojedynkę.

Tego typu role nie muszą być wcale ograniczone do prominentnych postaci w stylu rzeczonego Kartografa. Równie dobrze może być to zwykły żołnierz z któregoś oddziału, który np. wie o zakopanym tu skarbie, ale wie też, że sam go nie wydobędzie i szuka pomocników lub wiele, wiele innych ról.

Jeżeli zatem jesteś typem gracza, który najbardziej lubi dzielić się swoimi wątkami z innymi i rozkręcać zabawę dla jak największej ilości współgraczy daj nam znać. Jest spora szansa, że albo już coś dla ciebie mamy albo wspólnie wymyślimy coś fajnego. Nie spodziewaj się jednak specjalnego traktowania, nadal będziesz takim samym graczem jak wszyscy inni!

Game loop

Opowiedzieliśmy wam już o kilku różnych aspektach gry, m.in. o tym, że będzie ona piaskownicą. Dziś wytłumaczymy, co to właściwie znaczy i co w niej można robić.

Pierwsza część tego stwierdzenia jest relatywnie prosta do opisania: to rodzaj gry, w której rzeczy napędzane są głównie przez decyzje graczy i wynikają z dążeń i aspiracji różnych frakcji. Fabuła i powiązane z nią wydarzenia służy głównie rozpędzeniu akcji między samymi graczami. Czyli, mówiąc w skrócie, to gra o waszych wyborach i mierzeniu się z ich konsekwencjami. Jednak co w niej można robić to już zupełnie inne pytanie.

Wojsko

Jeżeli jesteście częścią oddziału to sporo myślenia spada wam z głowy. Wystarczy poczekać na rozkaz do wymarszu, a sprawy dalej same się toczą, gdzieś idziecie, z kimś walczyacie, trafiacie do lazaretu i czekacie na rozkaz wymarszu...

Jeżeli jednak jesteś dowódcą lub funkcyjnym, rzeczy stają się nieco bardziej skomplikowane. Za każdym razem będzie dostępne kilka typów misji do wyboru i to do was będzie należała decyzja gdzie idziecie i do czego najlepiej się nadajecie. Czy zbierzecie swój oddział i zaatakujecie wrogi obóz? A może zamiast tego zajmiecie i utrzymacie któryś z punktów strategicznych? Zawsze też można posłuchać oddziałowego mistyka i udać się do jednego z miejsc mocy po wizję i/lub cud kamień, lub przejąć jedną z kilku kapliczek w imię waszego boskiego patrona. A może zamiast tego pójdziecie na zwiad, patrol lub jako eskorta karawany z zapasami?

Jedno jest pewne: gdziekolwiek się nie udacie czeka was walka a wraz z nią nieuchronne straty. O ile morale częściowo da się odzyskać na polu walki, choćby dzięki staraniom oddziałowych medyków, to nigdy nie wystarcza go na bardzo długo i prędzej czy później trzeba będzie odwiedzić obóz macierzysty.

Tutaj dobrze jest udać się do Kwatermistrzostwa i odebrać zarobione swoją krwawicą pieniądze. Te następnie można wydać na to, by przyspieszyć odzyskanie morale przez oddział, zapasy medyczne i/lub magiczne, wynajęcie najemników i specjalistów lub też przybliżenie swej frakcji i swego oddziału do zwycięstwa (o czym szczegółowo napiszemy innym razem). Pozostaje jeszcze chwila na oddech, wybór nowej misji i w drogę!

Żołnierz

Jednak życie żołnierza to nie tylko bitwy, ale również to, co pomiędzy nimi. Co zatem robić gdy bitewny kurz opadnie i chce się nieco od niego odpocząć, albo gdy oddziałowe morale jest wciąż złamane i nie ma pieniędzy, by szybko je odnowić?

Po pierwsze nie jest powiedziane, że w ogóle trzeba iść do obozu. Zawsze można zdecydować, że chcesz się dać złapać do niewoli, jest za to przewidziana nagroda a ponadto więźący musi zawsze dostarczyć przy tej okazji dobrej rozrywki. Chcesz być przesłuchiwany albo torturowany? A może okrutni najeźdźcy z północy złożą cię w ofierze swym mrocznym bogom, albo trafisz do ich obozu i ku ich uciesze będziesz walczył na arenie? Zawsze też nekromanta może cię wskrzesić jako zombie i wykorzystać w kolejnym starciu. Cokolwiek to nie będzie, wiedz, że po powrocie czeka cię w kwatermistrzostwie nagroda!

Jeżeli jednak dotrzesz bezpiecznie do swojego obozu i wciąż nie masz co robić, zawsze możesz udać się do obozu neutralnego i zażyć nieco życia cywila. Uważaj jednak, gdyż jak znikniesz na zbyt długo dowódca może cię zgłosić do Kwatermistrzostwa i zostaniesz wtedy wyjęty spod prawa.

Cywil

Skoro już mowa o wyjętych spod prawa i tych, co na nich polują to nawet podczas wojny znajdują się tacy, którzy chcą wykorzystać bezbronnych. Jednak myślę się myśląc, że zbrodnia ujdzie im na sucho. W praktyce oznacza to, że za występne czyny popełnione poza działaniami wojennymi na głowę sprawców nakładana jest nagroda. Każdy, komu uda się w ustalonym czasie (np. pół dnia) zabrać dowód pokonania nikczemnika dostanie przewidzianą za jego głowę nagrodę. Jeżeli jednak złoczyńcy uda się uniknąć kary to po czasie wyznaczonym sam zdobędzie wyznaczoną nagrodę.

Jednak oprócz rabowania frajerów i łapaniem złoczyńców obóz cywilny niesie ze sobą wiele innych ciekawych aktywności. Można np. nająć się jako ochrona karawany przemytników lub też szukać jednego z kilku ukrytych skarbów. Zawsze też można udać się na poszukiwanie komponentów niezbędnych do wytworzenia lekarstw lub magicznych kadzideł, lub też dogadać się z kartografem i zmapować kawałek terenu.

W samym obozie można zająć się sprzedażą nie do końca legalnych towarów, wdać się w sprzeczkę między rywalizującymi tu ugrupowaniami, zająć się szulerką, tropić kultystów lub służyć im pomocą.

Dla chcącego zawsze znajdzie się coś do roboty a zważcie, że nawet nie wspomnieliśmy jeszcze o osobistych celach grup ani o wydarzeniach scenariuszowych (lecz na opowiadanie o nich przyjdzie czas nieco później)!

Morale i śmierć

Jedną z rzeczy, która na larpach budzi wiele emocji są konsekwencje walki w postaci odniesionych ran i śmierci postaci. Realistycznie rzecz biorąc, większość z postaci graczy nie byłaby w stanie walczyć dłużej niż w jednym - dwóch starciach, gdyż, zwłaszcza przy larpowych mechanikach, byłaby zbyt ranna lub po prostu martwa. Dlatego też twórcy larpów bitewnych zwykle podchodzą do tego zagadnienia w sposób bardziej umowny. Rany są bardzo chwilowe a śmierć praktycznie nie występuje.

My postanowiliśmy pójść o krok dalej i w ogóle nie mówimy o ranach odniesionych w walce, zamiast tego postaci mają współczynnik **Morale**, które ubywa wraz z każdym odniesionym ciosem, a kiedy spadnie do zera postać przestaje nadawać się do walki i musi się z niej jak najszybciej wycofać.

Czy to znaczy, że na Inwazji w ogóle nie będzie rannych i umierających? Otóż nie, po prostu zostawiliśmy te kwestie w waszych rękach i są one tylko i wyłącznie waszym wyborem.

Morale

Co stanie się po tym gdy wasza postać straci wszystkie punkty **Morale** (których ma zwykle między 1 a 3) zależy tylko i wyłącznie od was. Dla mechaniki ważne jest jedynie, że wasze **Morale** zostało złamane i musicie albo paść na ziemię i czekać na koniec walki, albo jak najszybciej wycofać się poza jej obszar i poczekać aż się skończy.

Natomiast powód narracyjny zależy jedynie od was. Możecie uznać, że faktycznie związane to było z odniesionymi przez waszą postać ranami i będziecie je odgrywać aż do momentu uzyskania pomocy medycznej. Jednak może być też efektem czysto psychologicznym, bo byliście np. świadkami tego jak pikinierzy zamieniają waszych towarzyszy w krwawiące z wielu dziur i wrzeszczące wniebogłosey jeże, albo jak potworny berserker z północy przecina swym toporem waszego przyjaciela na pół lub po prostu straciliście wiarę w zwycięstwo i uciekliście. W każdym razie stało się coś takiego, po czym wasza postać powiedziała “dość” i dopóki ktoś nie pomoże jej się uspokoić będziecie odgrywać czasowy szok, przerażenie a może nawet postradane zmysły.

Jednak utrata **Morale** jest zawsze czymś tymczasowym i prędzej czy później wasza postać je odzyska i ponownie będzie mogła wrócić na pole walki. Tym, co wyklucza postać z larpa na stałe jest natomiast śmierć.

Śmierć

Podczas larpa Inwazja: Droga do Aarnau nie jest prosto umrzeć. W każdej walce, w której bierzecie udział wasze morale może zostać złamane a wasza postać będzie wciąż wracać i wracać. Dzieje się tak, ponieważ chcemy, aby na naszym larpie **Śmierć** postaci zawsze była waszym wyborem.

Tylko dzięki temu nabierze ona narracyjnego sensu, będzie dla was ciekawa i znacząca. Nie sprowadza się ona bowiem do kary a wręcz przeciwnie zawsze niesie ze sobą nagrodę i to dwojakiego rodzaju, ponieważ nie tylko uczestniczycie w fajniej i godnej zapamiętania scenie, ale również wasza **Śmierć** zawsze przyniesie waszemu oddziałowi (lub wam) coś dobrego.

Jak zatem umrzeć? Mechanicznie jest to bardzo proste. W czasie walki wystarczy krzyknąć “wybiła moja ostatnia godzina” i poczekać na odzew ze strony wroga, który powinien odkrzyknąć “jestem twoim przeznaczeniem”, po czym odgrywacie scenę, w której wasza postać umiera. Przez ten krótki czas zarówno ty jak i twój zabójca jesteście odporni na inne ciosy ponieważ chcemy by taka scena zawsze wyglądała fajnie. Dlatego też gdy ktoś obok was zdecyduje się odegrać scenę śmierci waszej postaci to nie przeszkadzajcie w tym ani jemu, ani temu kto odgrywa jego zabójcę.

To czy wasza postać umrze od razu, czy też będzie konała dłużej i zdoła wypowiedzieć swoje ostatnie słowa, pochyłonym nad nią towarzyszom, zostawiamy do waszego wyboru. Ba, waszym wyborem jest nawet to czy postać tak naprawdę umarła, czy też została np. okaleczona, lub oszalała. To jak długo taką postać będziecie chcieli odgrywać również zależy tylko od was, jednak musicie pamiętać co to oznacza mechanicznie.

Otóż z punktu widzenia mechaniki taka postać nie może już więcej brać czynnego udziału w larpie. Nie może ona dowodzić z łoża śmierci, pomagać rozwiązywać zadań, negocjować etc. Przez resztę gry jest ona albo po prostu martwa, albo leży na łożu boleści nie będąc w stanie się z nikim kontaktować, albo też jest np. w katatonii i nie ma z nią żadnego kontaktu.

Jakby nie było dla niej to już koniec przygód, jednak wy jak najbardziej możecie wrócić do gry. Należy tylko pamiętać, że jeżeli byliście dowódcami, podoficerami lub specjalistami (magami, medykami, rzemieślnikami etc.) to nie możecie już wrócić do swej pierwotnej roli. Oznacza to, że dowódca nie będzie już na tym larpie dowodził oddziałem (może jednak zostać później wybrany na podoficera, ale już nie na dowódcę), ale może zostać specjalistą (pod warunkiem że ma odpowiedni strój i przybory). Podoficer zostaje zwykłym żołnierzem lub specjalistą, specjalista zostanie albo żołnierzem, albo podoficerem, albo innym specjalistą. Zwykły żołnierz może albo wrócić do roli szeregowego, albo stać się podoficerem lub specjalistą.

Bonusy

Jednak **Śmierć** to nie tylko koniec waszej postaci, to również nagroda, którą za wasze poświęcenie otrzymuje wasz oddział/grupa. Jej wysokość jest zależna od pozycji, jaką wasza postać zajmowała. Jeżeli była zwykłym żołnierzem/poszukiwaczem przygód to będzie ona mniejsza niż w wypadku podoficerów czy specjalistów, nie mówiąc już o dowódcach.

Podstawową nagrodą, jakiej możecie się spodziewać za śmierć postaci są pieniądze (więcej o nich możecie poczytać w tekście o ekonomii), jednak nie jest to jedyna forma nagrody. W niektórych wypadkach może być to np. przyspieszenie odprawianego rytuału, kluczowa informacja lub nawet **Żeton Zwycięstwa**. Podobne bonusy możecie również zyskać m.in. trafiając do niewoli, dając się złożyć w ofierze lub torturować. Jednak o tych wyborach opowiemy wam innym razem.

Jeńcy, tortury i inne rozrywki:

Ostatnim razem opowiadaliśmy Wam o morale, jak je odgrywać oraz o najtrudniejszym wyborze ze wszystkich - czy zabić swoją postać czy też nie. Co prawda jest to jedna z najmocniejszy tego typu decyzji na grze, ale absolutnie nie jest jedyną. Wszystkie pozostałe wybory również pozostawiamy w waszych rękach, ponieważ wierzymy, że tylko w ten sposób mogą one was zachęcić do odgrywania naprawdę fajnych i wartych zapamiętania scen. Zdecydowanie nad kij przekładamy marchewkę.

Jeńcy

Jedną z najtrudniejszych do odegrania na larpie rzeczy są jeńcy. Wydawać by się mogło, że nie ma w tym nic trudnego... a jednak kiedy zda sobie sprawę, że więźniowie też są graczami, którzy przyjechali na larpa przede wszystkim dobrze się bawić, a nie siedzieć gdzieś w kątach przez kilka godzin "bo przecież są jeńcami" to sprawy się komplikują. Dlatego też myśląc o wszelkiego typu jeńcach na Inwazji postanowiliśmy, że zadamy o kilka rzeczy.

Po pierwsze: nie można nikogo brać do niewoli bez jego woli. Gracz zawsze może odmówić, a Wy musicie to uszanować, tak jak inni muszą uszanować wasze decyzje.

Po drugie: kiedy zamierzacie kogoś uwięzić to musicie zapewnić mu jak najwięcej fajnej zabawy. Nikt nie chce siedzieć samemu beczynn timer podczas gdy inni bawią się w najlepsze. Jednak wcale nie musi tak być, jeńcy mogą się świetnie bawić gdy odgrywają np. sceny przesłuchań, tortury, walczą na arenach, próbują uciekać, są wykorzystywani w "pracach polowych", składani w ofierze itp. itd.

Po trzecie: nie można nikogo trzymać w niewoli dłużej niż godzinę (no chyba, że ta osoba wyraźnie sama będzie tego chciała i się na to zgodzi).

Po czwarte: wreszcie jeńiec, który spędził w niewoli dowolną ilość swego czasu po czym zostanie z niej zwolniony (ale nie na własną prośbę) zostanie przez organizatorów wynagrodzony kilkoma brzęczącymi monetami.

Pojmanie VIPa

Oczywiście to wszystko brzmi pięknie kiedy mówimy o zwykłych zjadaczach chleba, co jednak dzieje się kiedy na szali pojawi się dowódca frakcji lub inny VIP? Zaczniemy od tego, że jeżeli taka persona da się zaskoczyć bez obawy pozwalającej jej uniknąć schwytania to znaczy, że coś poszło grubo nie tak. Jak jednak wiemy, nie takie rzeczy zdarzają się na polu bitwy.

Jeżeli już uda wam się doprowadzić do schwytania bardzo ważnej osoby, to przebiega ono dokładnie tak samo jak w wypadku każdego innego gracza. Musi on/ona wyrazić zgodę na bycie jeńcem a wy musicie zapewnić tej osobie jak najlepszą zabawę. Co jednak jeśli nie zgodzi się ona na to by dać się złapać?

Taka sytuacja może być oczywiście frustrująca. Dlatego też by ich uniknąć, wszyscy dowódcy i VIP noszą specjalne oznaczenia. Jeżeli taka osoba nie będzie chciała dostać się do niewoli, po prostu oddaje swoim adwersarzom odznaczenie i tak zhańbiona udaje się do swojego obozu. Tymczasem szczęśliwi zwycięzcy mogą takie trofeum wymienić na okazałą nagrodę w kwatermistrzostwie.

Przesłuchania i tortury

Jak już wspominaliśmy podczas schwywania może się zdarzyć, że ktoś będzie chciał z was wyciągnąć jakieś informacje. Takie sceny mogą być niezwykle satysfakcjonujące dla każdej ze stron, jednak dobrze je zawczasu sobie omówić aby każdy czuł się w nich komfortowo.

Pozostaje jednak pytanie co z nich wynika? Jak stwierdzić czy ktoś mówi prawdę, albo w ogóle zmusić do mówienia. Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta, ponieważ na larpie nie ma możliwości nikogo do niczego zmusić a zwłaszcza do mówienia prawdy. Żadna ilość mechaniki tego nie zmieni i nie ma tu sensu walczyć z wiatrakami.

Dlatego też nam jako organizatorom pozostaje spróbować was do tego namówić. Po pierwsze za pomocą nagrody fabularnej - każdy kto zdradzi jakieś cenne informacje po wypuszczeniu dostanie dodatkową nagrodę oprócz tej którą dostanie za samo to, że dał się pojmać.

Jednak oprócz tego serdecznie was namawiamy by spróbować w ten sposób zagrać i zobaczyć do czego to doprowadzi. bardzo prosto jest grać twardziela i nie puścić pary z gęby, jednak to do niczego nie doprowadzi, nic nie zmieni na larpie, nie spowoduje fajnych scen, przemiany postaci ani nie popchnie akcji do przodu. Natomiast gdyby jednak nie grać twardziela i zdradzić to i owo otwiera się cała gama możliwości. Co się stanie potem, czy ta informacja faktycznie zaszkodzi postaci i jej oddziałowi? A może postać w poczuciu winy przyzna się do tego co zrobiła swoim towarzyszom? Jak na to zareagują? A co jeśli zasmakuje w zdradzie i zajmie się lukratywną, choć niebezpieczną karierą szpiega? Może zdrada będzie głębsza niż tylko cenna informacja, wyobraźmy sobie, że schwyta na przez sługusów mrocznych bogów wasza postać przejdzie na ich stronę. Czy wróci do swojego oddziału? A jeśli tak to czy będzie nawracała swoich towarzyszy? A co jeśli uda jej się przekabacić cały oddział i przejdzie on na stronę najeźdźców? Byłaby to na pewno sytuacja o której opowiadano by przy wielu larpowych ogniskach.

Warto czasem wyjść ze swojej strefy komfortu, zagrać na swoją przegraną i zobaczyć co się stanie. Na tym min. polega słynne “play to lose” i “play to find out” o których to opowiemy wam co nieco przy innej okazji.

Ekonomia

Pieniądz rządzi światem, choć w tym wypadku lepiej by powiedzieć, że „pieniądz rządzi Starym Światem”, ta stara maksyma sprawdza się bowiem zarówno w życiu codziennym jak i na naszym larpie. Ostatnio opowiadaliśmy wam o tym, w jaki sposób można pieniądze zarobić a dziś opowiemy wam, na co je można wydać i czemu warto trochę zaoszczędzić.

Łatwo przyszło...

A zatem wróciliście właśnie z dobrze wykonanego zadania, czas zatem udać się do **Kwatermistrzostwa** po obiecaną nagrodę. Po każdej misji dowódca może udać się po nagrodę za w pełni wykonane zadanie lub też zadatek za samą podjętą próbę. Tak otrzymane pieniądze należą odtąd do oddziału. Czy i w jaki sposób dowódca podzieli się nimi ze swoimi ludźmi zależy tylko i wyłącznie od zwyczajów panujących w danym oddziale.

Łatwo poszło

Ważniejszym jednak pytaniem jest to na co tak zarobione pieniądze można wydać? Otóż przede wszystkim na przyspieszenie odnowy utraconego podczas misji morale. Wiadomo, na wojnie, jak na wojnie - straty muszą być i nie ma na to wpływu. Można jednak zdecydować o tym by żołnierze (lub ich część) wróciła do służby szybciej niż później i zamiast długo czekać na ich powrót do służby, po prostu zapłacić w **Lazarecie** by postawiono ich na nogi szybciej.

Warto również zaopatrzyć się we wszelkiego rodzaju zasoby, które mogą przydać się podczas następnej wyprawy np. magiczne kadzidła dla mistyków, dzięki którym są w stanie odprawiać swe rytuały lub też bandaże i mikstury dla medyków, jeśli chcecie by żołnierze mogli odzyskać, choć część morale na polu walki. Ponad te podstawowe artykuły zawsze można skorzystać z usług najemników. Brakuje wam kilku mieczy do walki, zawsze możecie znaleźć kogoś chętnego do bitki za parę monet. Potrzebujecie usług jakiegoś specjalisty? Warto rozpytać się o takiego i zabrać go ze sobą na misję, zwłaszcza taką, podczas której jego usługi będą wymagane. A może potrzebujecie nagle całego zbrojnego oddziału? Pewnie i taki się znajdzie w okolicy, wszak psy wojny zawsze idą za zapachem krwi.

Jeśli tego wam jeszcze mało to zawsze możecie zainwestować w informacje, kupić rzadkie i cenne przedmioty ot choćby magiczne Cud Kamienie, za które każdy mistyk da się pociąć, albo też obstawić u bukmachera pewnego zawodnika na ringu, lub też po prostu przegrać je w kości.

Jeżeli jednak myślicie o przyszłości to warto je również zaoszczędzić, aby zainwestować w osiągnięcie celów swojej grupy.

Szyling do szylinga...

Zamiast płacić za rzeczy tak ulotne jak morale czy usługi zawsze można swoje pieniądze mądrze zainwestować, kupując **Żeton Zwycięstwa** (nazwa robocza!). Jest to niezbywalny dowód na to, że wydaliście oddziałowe pieniądze. Bowiem w przeciwieństwie do zwykłej monety jest to coś, czego nie można wam ukraść, ale też wy nie jesteście w stanie ich już na nic wydać.

Zapewne się zatem zastanawiacie, po co wam zatem takie coś. To proste, to właśnie za te żetony opłacacie wykonanie celów wyznaczonych waszemu oddziałowi a przy okazji wpływacie na finalne losy wojny.

Wyobraźmy sobie na przykład, że oddział X jako jeden ze swoich celów na tą grę ma wyznaczone, że chcą jako pierwsi znaleźć się na murach Aarnau. Dogadując ten cel z fabularzystą X ustaliliśmy, że jest on wart 3 żetony wydane podczas końcowego głosowania na atak. Jeżeli zatem X wydadzą te żetony to tak właśnie się stanie i tak zostanie to opisane w podsumowaniu gry. Nie oznacza to bynajmniej, że sami zdobędą Aarnau, albo, że ono w ogóle upadnie, nie mniej X jako pierwsi wedrą się na jego mury i będzie to coś, czym słusznie będą się mogli chlępić.

Żetony Zwycięstwa można będzie kupić za ciężko zarobione pieniądze, lecz nie będzie to jedyny sposób na ich zdobycie. Zdobyć je będzie można również wykonując powierzone oddziałowi zadania, czasem znajduje się je ukryte w skarbach, ale również można je zdobyć gdy dowódca poświęci swe życie w boju (o czym opowiemy wkrótce).

Gra końcowa

Gdy kurz bitewny opadnie, wszystkie walki zostaną stoczone, wszystkie skarby odnalezione, spiski rozwikłane a karawany złupione przyjdzie czas by podliczyć bilans zysków i strat. Na samym końcu gry dowódcy oddziałów będą mogli zagłosować na to jak dalej potoczy się wojna.

Zrobią to poprzez wydawanie **Żetonów Zwycięstwa** na jeden lub kilka celów przyświecających stronie, po której się walczyło. Wśród nich znajdują się takie hasła jak np. „atak”, „obrona”, „zwiad”, „łupy”, „mistyka”. Po każdej ze stron będzie odrobinę inny ich zestaw dopasowany do potrzeb i celów danej strony.

Kiedy już wszyscy dowódcy we wszystkich obozach zainwestują ciężko zarobione **Żetony** my je przeliczymy i porównamy z żetonami stron przeciwnych. Na tej podstawie ułożymy dalsze losy wojny o Aarnau, ustalimy zwycięzców na danych polach i jaki mieli oni wpływ na losy całego konfliktu. W ten sposób to wy będziecie mieli bezpośredni wpływ na wynik całej wojny, my jedynie ułożymy o tym ciekawą opowieść.

Jak zatem widzicie podczas LARPa Inwazja: Droga do Aarnau, zwycięstwo i przegrana to rzecz dość względna. Można bowiem być po stronie obiektywnie przegranej, ale wykonać wszystkie osobiste cele i w ten sposób wyjść na tej wojnie na swoje, ale też można być po stronie zwycięskiej, jednak za zwycięstwo to słono zapłacić. Jak to na wojnie bywało.