

12-15 września 2024  
ŁUTOWIEC

POPIOŁY I ZGLISZCZA  
**IN.WAZJA**  
LARP BITEWNY

*Jakie są zasady gry?*

PODREČZNIK GRACZA



Koordynator projektu:  
Michał "Samalai" Ladra



Larp Design:  
Sławek Uliasz



Larp Design:  
Paweł "Einar" Kamiński



Administracja:  
Agnieszka "Biedronka" Ladra



Logistyka:  
Dolores Dukat



Logistyka:  
Maja "Gumi" Ratajska



Bezpieczeństwo:  
Julia "Tęzec" Kowalczyk



Larp Design:  
Jakub "Chudy" Ciba



Larp Design:  
Marcin Batylda



Larp Design:  
Gabriel "Schwarz" Gawlik



Logistyka:  
Diana Piotrowska



Logistyka:  
Joanna "Niuch" Cheda



Marketing:  
Dawid "Komuch" Przywalny





# Spis Treści

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| <b>Wprowadzenie</b>                             | 4  |
| <b>Harmonogram</b>                              | 6  |
| <b>Bezpieczeństwo!</b>                          | 7  |
| <b>Konstrukcja gry</b>                          | 12 |
| Podział gry                                     | 12 |
| Ekonomia                                        | 12 |
| Monety                                          | 12 |
| Punkty Zwycięstwa                               | 13 |
| Weksle                                          | 13 |
| Zasoby                                          | 14 |
| Wstążki                                         | 14 |
| Misje terenowe                                  | 15 |
| Śmierć na grze                                  | 16 |
| <b>Mechanika gry</b>                            | 17 |
| Morale                                          | 17 |
| Złamane morale                                  | 17 |
| Odzyskiwanie morale i Karty Losu                | 17 |
| Walka                                           | 19 |
| Broń do walki wręcz                             | 20 |
| Broń dystansowa                                 | 20 |
| Artyleria i granaty                             | 20 |
| Dym (ogień)                                     | 21 |
| Tarcze, puklerze, pawęże i inne osłony osobiste | 21 |
| Potwory                                         | 22 |
| Struktura wojskowa                              | 22 |
| Sztandary i Chorągwie                           | 22 |
| Magia z perspektywy żołdaka                     | 23 |



**L**ARPOWNIA.PL

## CZY MAM TO PRZECZYTAĆ?

Z punktu widzenia gry poniższy dokument jest kompletnym i najważniejszym kompendium wiedzy mechanicznej, jak i dotyczącej organizacji samej gry - dlatego obowiązkowo, zapoznaj się z przedstawionymi tutaj zasadami!



Zwiastuny wydarzeń, które przeszły do historii jako Burza Chaosu docierały do Imperium jesienią i zimą 2520 roku jako niepotwierdzone plotki. Na dalekiej północy Wybraniec Chaosu podporządkował sobie barbarzyńskie plemiona i ponoć zyskał przychylność wszystkich czterech Upadłych Potęg. Jego armie rosły z każdym dniem, gromadząc swe siły. Bębny i rogi grały w górach Norski, zwiastując nową wojnę, rozmiarów której jeszcze nikt się nie spodziewał. Czarodzieje z Kolegium Magii donosili o zawirowaniach Wiatrów Magii, najsilniejszych, jakich byli świadkami za swojego życia, a sam Wielki Teogonista Volkmar zamknął się na długie dni na szczycie wieży Świątyni Sigmara w Altdorfie, wertując karty zakazanych ksiąg, by odnaleźć przepowiednie i proroctwa mówiące o losie Imperium.

To wszystko zmieniło się jednak na wiosnę 2521 roku, gdy konni gońcy zaczęli przynosić z Kisleva pierwsze, początkowo niepokojące, następnie trwożne wieści.

Olbrzymie Siły Chaosu, złożone z konnych, kurgańskich wojowników, które okazały się później jedynie forpocztą głównej armii, zeszyły z gór przez Przełęcz Czarnej Krwi, uderzając na Kislev od północy. Drugiego dnia wiosennego miesiąca Pflugzeit rozbiły one próbujące zastąpić im drogę chorągwie kislewskich lansjerów i konnych tuczników, sforsowały rzekę Lynsk i ruszyły w kierunku granicy z Ostlandem, osiągając granice Imperium pierwszego dnia Sigmarzeit.

Dalsze wieści docierały na dwór w Altdorfie tak szybko, że wiozący je, wyczerpani, brudni i skrwawieni posłańcy niemal mijali się, wchodząc i wychodząc do komnat obrad Rady Cesarskiej.

Furia ataku i tempo posuwania się konnej armii kurganów zaskoczyły ostlandzką armię. Mimo to Księżę-Elektor Valmir von Raukov w pośpiechu zaczął przemieszczać swe oddziały, by odeprzeć zagrożenie nadciągające z północnego wschodu. Okazało się jednak, że nie było ono jedynym. Druga armia północnych barbarzyńców wylądowała bowiem na wybrzeżu Morza Szponów i po forsownym marszu uderzyła z zaskoczenia na lewą flankę armii Ostlandu, rozbijając ją niemal całkowicie. Rozpaczliwie próbujące się przegrupować, zaskoczone siły Księcia-Elektora Valmira Raukova nie były w stanie stawić czoła kurgańskiemu uderzeniu. Walczące na dwa fronty ostlandzkie regimenty poszły w rozsypkę, a siły chaosu skierowały się na Ferlangen oraz stolicę Ostlandu, Wolfenburg, paląc, grabiąc i mordując. 31 dnia Sigmarzeit Wolfenburg zamknięty został w pierścieniu oblężenia.



Na pomoc swemu sąsiadowi ruszyły wojska Talabeclandu, lecz największej pomocy spodziewano się ze strony cesarskiego dworu. Cesarz Karl Franz wysłał wezwanie do reszty Ksiąząt-Elektorów, jednocześnie mobilizując dostępne mu oddziały. Główne imperialne siły, złożone z Reiksgwardii i reiklandzkich regimentów, wsparte przez magów z Imperialnego Kolegium, ruszyły z pomocą Ostlandowi, omijając Góry Środkowe od południa i kierując się bezpośrednio na Wolfenburg. Jednocześnie mniejsza, pośpiesznie sformowana Druga Armia, w skład której wchodziły między innymi regimenty z Carroburga, Nuln i księstwa Stirlandu, ruszyła na północny wschód, przez północne prowincje Imperium. Wzmocnione siłami zwaśnionych do niedawna Nordlandu i Marienburga, zaciężnymi oddziałami z Tilei i zebranych oddziałami z rozbitej armii Ostlandu siły sojusznicze wkroczyły do Lasu Cieni. Ich celem było zagrożone, ponoć wciąż broniące się Ferlangen. Drugiej Armii jednak nie dane było tam dotrzeć.

Zmęczone kilkunastodniowym, mozolnym marszem przez leśne trakty siły imperialne zaatakowane zostały nad ranem, podczas jednego z nocnych postojów. Czy zawiodła czujność wartowników, czy zdrada wewnątrz obozu? Nie wiadomo, faktem jednak pozostaje, że połowe umocnienia obozowisk i desperacka odwaga wybudzonych nagle żołnierzy nie były w stanie powstrzymać furii i zaciekłości napastników. Wojownicy z północy i zwieroludzie wbili się formujące się naprędce szyki pikinierów, a nieregularna palba muszkietów utonęła we wrzaskach konających, gdy zielony płomień rozświetlił na chwilę mroki nocy. Tylko dzięki poświęceniu żołnierzy i przytomności umysłu części dowódców, po trwającym parę godzin boju, udało się odeprzeć atak sił Chaosu. Tamtego dnia jednak Druga Armia została rozbita i poszła w rozsypkę. Jej pozostałości – skrwawione, zmęczone resztki – od paru dni starają się przegrupować, jednocześnie wciąż tocząc starcia z niewielkimi oddziałami Chaosu, które krążą wokół imperialnych obozowisk, niczym wilki wokół rannego zwierza. Gdzieś dalej na wschód, smugi dymu wskazują miejsce, gdzie, być może, broni się jeszcze Ferlangen.





# Harmonogram

Poniżej znajdziecie rozpisany program imprezy, z uwzględnieniem najważniejszych punktów planu. Realne godziny mogą ostatecznie nieco różnić się od niżej podanych, acz będziemy dążyć by były im jak najbliższe. Szczegółowe informacje dotyczące podziału gry i jej struktury znajdziecie w rozdziałach poniżej.

## Czwartek

- 12:00 - Otwarcie terenu oraz otwarcie punktu Akredytacji
- 18:00 - 21:00 - Preplay
- 21:00 - Zamknięcie punktu Akredytacji

## Piątek

- 8:00 - Otwarcie punktu Akredytacji
- 10:00 - Start Gry Głównej
- 20:00 - 2:00 - Gra nocna oraz obozowa
- 21:00 - Zamknięcie punktu Akredytacji

## Sobota

- 8:00 - Otwarcie punktu Akredytacji
- 10:00 - Kontynuacja Gry Głównej
- 16:00 - Koniec Gry Głównej
- 17:00 - Bitwy Towarzyskie / Niefabularne
- 20:00 - Impreza Końcowa
- 21:00 - Zamknięcie punktu Akredytacji

## Niedziela

- Pakowanie się i rozjazd





# Bezpieczeństwo!

**Inwazja: Popioły i Zgliszcza** 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 wielkość gry sprawia, że uczestnicy są narażeni na wypadki. 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.

- W przypadku urazu lub innego uszczerbku na zdrowiu należy bezzwłocznie udać się do medyka obecnego na terenie. Gdy nie jest możliwe dotarcie samodzielnie do punktu medycznego, należy zadzwonić na udostępniony numer. Medyk pojawi się tak szybko, jak to możliwe. Dalsze postępowanie będzie uzależnione od oceny medyka.
- 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.
- Gra odbywa się na terenie leśnym, co oznacza, że istnieje ryzyko złapania kleszcza. Zalecamy stosowanie preparatów odstrasżających owady. Ze względu na ukształtowanie terenu rekomendujemy też używania obuwia usztywniającego kostkę.
- 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.
- Podstawą służącą do zapewnienia bezpieczeństwa współpracacy są **Słowa Bezpieczeństwa** (wymienione w dalszej części Podręcznika), a współpracacy 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) obejmujące konsekwencje potencjalnych urazów mogących wynikać ze specyfiki uczestniczenia w imprezie.



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

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

## Atestowanie replik broni

Do gry dopuszczalna jest broń wykonana jedynie w technologii zapewniającej bezpieczeństwo innym graczom. Niedopuszczalne jest 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 potrzebują wcześniejszej akredytacji, uznawane są automatycznie za bezpieczne. Bronie tzw. samoróbki, przed dopuszczeniem do gry muszą przejść atest oraz akredytację w punkcie akredytacyjnym. Jeżeli broń posiada drzewiec wykonany z drewna dopuszczalne są tylko pchnięcia.

Wszystkie bronie dystansowe muszą korzystać z bezpiecznej amunicji. W tym przypadku nie dopuszczamy samoróbek. Wszystkie Wymagania opisane poniżej.

## Bezpieczeństwo Tarcz

Do gry dopuszczone zostaną Tarcze Bezpieczne, wykonane z pianek, jak i Tarcze Drewniane, zabezpieczone przed możliwością uszczerbku na zdrowiu (ranty obite odpowiednio grubą pianką). Jedyne różnice w ich użytkowaniu to sposób ataku tarczą. Pianki pozwalają, przy zachowaniu rozsądku, na używanie 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.



## Bezpieczeństwo replik broni dystansowej

Na larpie Inwazja dozwolone jest korzystanie z łuku lub imitacji kuszy. Muszą być one utrzymane w stylistyce spójnej z grą. Warunkiem uczestnictwa w roli strzelca jest poprawne oznaczenie strzał i bełtów wraz ze wpisaniem się do bazy graczy, uzupełnienie formularza dla strzelców oraz pomyślne przejście akredytacji na miejscu wydarzenia (dokładny czas i miejsce będą udostępnione na wydarzeniu larpa na Facebooku i Podręczniku Gracza).

Link do formularza, szczegółów akredytacji oraz standardowych zasady gry łuczniczej znajdziesz tutaj:

Standard Strzelecki: [LINK](#)

Dopuszczamy na grze łuki, imitacje kusz 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 kusz, a więc np. arbaletów, jednakże repliki takie również muszą spełniać wymóg limitu naciągu. Broń strzelecka dopuszczana jest do gry na podstawie akredytacji.

Uwaga! Na potrzeby larpa Inwazja wprowadziliśmy dodatkowe reguły mechaniczne oraz modyfikację jednej z zasad standardowych:

- **Ad 1.2 Standardu:** 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 założonymi balonikami itp.) lub nocka (struganie nocka w celu zmiany jego profilu) nie zostaną dopuszczone do gry.
- Każdy strzelec jest zobowiązany do stawienia się na akredytację broni dystansowej osobiście. **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.**
- W grze strzeleckiej mogą brać udział jedynie strzelcy posiadający umiejętności i doświadczenie. **Odpowiedzialność za dopuszczenie danego gracza na grę ponoszą dowódcy oddziałów, których podstawowym zadaniem jest dbałość o bezpieczeństwo gry larpowej.**
- Zakazane jest zbieranie strzał off-game w czasie Walk. **Pociski zbierane są między potyczkami wspólnie przez wszystkich strzelców, natomiast w trakcie gry należy uważać na leżące pociski i w miarę możliwości usuwać je z drogi, by przeciwdziałać uszkodzeniom.** Osoby martwe nie mogą zbierać pocisków oraz zakazane jest wyciąganie pocisków z kołczanu innych graczy.

Pozostałe reguły gry strzeleckiej są spójne z podlinkowanym wyżej Standardem Strzeleckim. Koniecznie zapoznaj się z nim przed przybyciem na wydarzenie.

## Paleniska

Przypominamy o niepodważalnym zakazie własnowolnego palenia ognia na terenie gry. Organizatorzy mogą wskazać wcześniej przygotowane bezpieczne miejsca na ogniska lub wymóg posiadania własnej misy ogniskowej.



## Larpowy Savoir-vivre

### Fair play

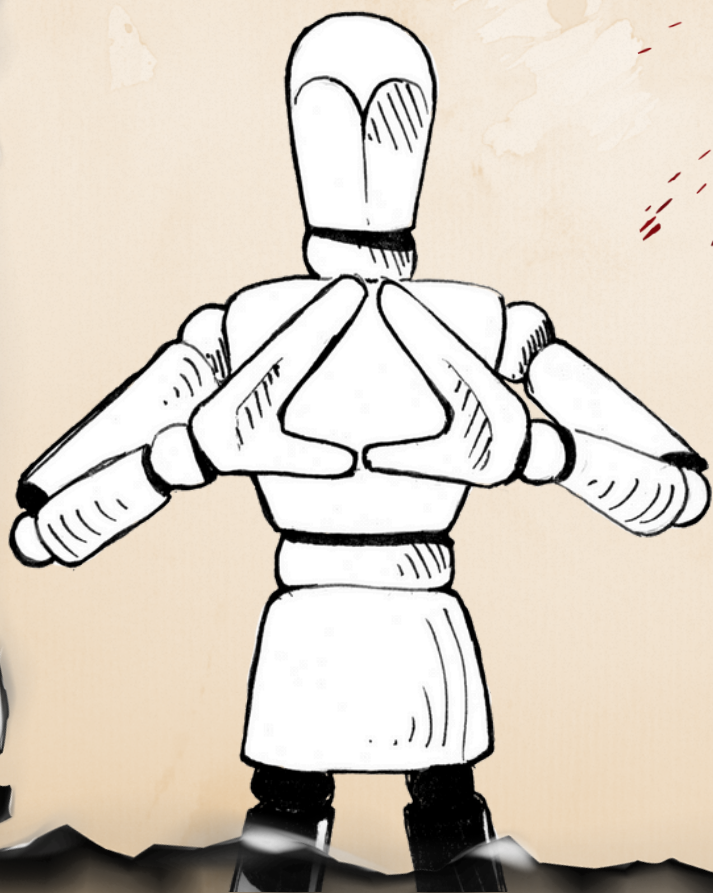
Gracze tworzą grę w przygotowanym przez nas środowisku. To jak toczy się gra, w większym stopniu zależy od Ciebie. Jeśli nie zachowujesz się w porządku w stosunku do innych. Pomyśl, czy chciałbyś, by to samo przytrafiło się Tobie. Wspólnie możemy doświadczyć wspaniałego klimatu.

### 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, oznajmiają 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 Złamanego Morale, gracz schodzi z terenu gry, wystąpił problem techniczny i gracz szuka MG, arbitra 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 zakłócać 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 offtop



## Słowa bezpieczeństwa

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

### Red

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

**Przypominamy, że słowo bezpieczeństwa RED nie zatrzymuje gry!**

### Yellow

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

### Green

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

## Arbitraż

Arbitrzy pełnią na grze funkcję moderatora, czuwają nad tym, by rozgrywka przebiegała bezpiecznie. Każdy Arbiter będzie w posiadaniu **odznaki** uprawniającej go wykonywania obowiązków takich jak: wydawanie i koordynowanie zadań, przyjmowanie zażaleń i skarg, wstrzymanie walki, czy w skrajnych przypadkach wykluczanie graczy z gry (czasowo, albo permanentnie).

Przewidujemy po kilku arbitrów na każde obozowisko graczy - ich punktem zbornym będzie **Kwatermistrzostwo**, ale z zasady będą poruszać się po terenie gry, często z grupami, które zarządziły wymarsz.



# Konstrukcja gry

## Podział gry

Rozgrywka zakłada szereg różnych atrakcji dla uczestników larpa. Grę dzielimy na trzy osobne człony i ich składowe:

## Preplay

Przed grą właściwą rozegranych zostanie kilka wstępów do przedstawianej na larpie historii. Fabularnie odbywają się kilka dni przed Grą Główną, jednak w rzeczywistości będą one rozgrywane wieczorem poprzedzającym grę oraz rano, przed rozpoczęciem Gry Główniej.

## Gra Główna

Zasadnicza część larpa skoncentrowana na tzw. zabawie w piaskownicy. Zadania będą wpływały na przebieg historii, ogłoszenie zwycięzców i ogólne zakończenie scenariusza. Jest to też miejsce do gry obozowej oraz ogólnie przyjętego knowania i spiskowania.

## Gra Nocna

Gdy czas walki dobiega końca, nie wszyscy mogą sobie pozwolić na odpoczynek. Gra nocna będzie skupiać się na wątkach przeznaczonych dla dywersantów, przemytników, szpiegów, złodziei i wszystkich typów spod ciemnej gwiazdy. Podczas Gry Nocnej, ze względów bezpieczeństwa, obowiązuje **całkowity zakaz używania replik broni długiej** takich jak włócznie, piki, halabardy, wielkie miecze itp. Dozwolona natomiast jest **broń krótka i osobista poniżej 110 cm**.

# Ekonomia

## Monety

Monety znajdujące się w powszechnym użyciu zostaną zapewnione przez organizację i rozdysponowane graczom podczas Akredytacji. Główna waluta obecna na grze służy jako generalny środek wymiany towarów, opłacania leczenia rannych, nagradzania najemników za wykonywanie zleceń i wielu inny mechanik opisanych w podręczniku.

Oficjalnie na grze występują dwa rodzaje monet:

- Srebrne szylingi — Awers przedstawia symboliczne zwierzę, Rewers reprezentuje wartość monety.
- Punkty/Żeton Zwycięstwa — Złote z krasnoludzkim Awerssem i Rewersem.





## Punkty zwycięstwa

By wyznaczyć zwycięzcę scenariusza Gry Głównej lub udowodnić przed organizatorami wykonanie zadania personalnego, należy okazać Żeton Zwycięstwa (złota moneta z krasnoludzkimi zdobieniami). Istnieje kilka możliwości zdobycia takiej monety.

- Zakup w Kwatermistrzostwie, za Srebrne Szylingi
- Uzyskanie jako nagroda za wykonane zadanie.
- Przekazanie innemu Graczowi

Żetony nie podlegają kradzieży czy łupieniu, natomiast dozwolone jest dobrowolne przekazanie go innemu graczowi.

## Weksle

Postacie wysoko postawione 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 lub zostaną uznane za nieważne. Ich wartość zostanie odjęta z końcowych warunków zwycięstwa scenariusza, a nie spłacony weksel może skutkować dodatkowymi konsekwencjami fabularnymi dla frakcji, która go wystawiła.

## Kwatermistrzostwo, lazaret oraz sztab

Na wejściu do każdego z obozowisk będzie znajdować się główny namiot pełniący wiele funkcji, zwany skrótowo kwatermistrzostwem. **Jest to miejsce zbiórek pobitych formacji oraz Strażnica i Skarbczyk Stronnictwa. Mechanicznie będzie to miejsce wymiany jak i wydzielania zadań bojowych.** W środku znaleźć będzie można dyżurnego Arbitra lub Organizatora. Będzie on znajdował się w pobliżu strażnicy, pełniącej rolę fabularnego i mechanicznego punktu obrony obozowiska. Kwatermistrzostwo oraz strażnica zostaną przygotowane przez Organizatorów, acz mile widziane będzie zaopatrzenie tych lokacji w elementy zapewniające im indywidualny i charakterystyczny dla Stronnictwa klimat, np. sztandarów, beczek, symboli itp.

Zachęcamy graczy, aby w ramach swojego Stronnictwa zorganizowali w centrum obozowiska namiot sztabowy albo inne miejsce, w którym będą mogli zbierać się oficerowie w celu ustalania wspólnej strategii. Kwestie ustalenia szczegółów takiej lokacji zostawiamy w rękach graczy.

Podobnie, po stronie graczy będzie zorganizowanie należącego do Stronnictwa lazaretu. W tym przypadku jednak, z racji pełnienia roli również mechanicznej, zostanie on wyznaczony nawet w przypadku nieposiadania przez frakcję przeznaczonego na szpital namiotu czy wyposażenia. Organizacja jednakże zamierza wspomóc graczy w przygotowaniu lazaretów, aby jak najlepiej pełniły swoją rolę. Lokacja ta będzie kluczowa dla postaci odgrywających medyków oraz dla odzyskiwania pełnej sprawności oddziałów.



## Zasoby

### Medykamenty

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

### Kadzidła (komponenty magiczne)

Kadzidła reprezentują komponenty magiczne. Są używane przez kapłanów, magów oraz innych mistyków podczas wykonywania rytuałów lub rzucania czarów. Kadzidła są do nabycia przez mistyków w Sztabie za Monety.

### Zaopatrzenie

Reprezentowane Lniane lub Jutowe Worki uzupełnione wypełniaczem. Niezbędny zasób dla każdej Armii z prężnie zasilaną logistyką. Zaopatrzenie będzie odpowiadać za ułatwienia i utrudnienia dla obozów takich jak ilość odrodzeń, czas odzyskania morale, możliwość wytaczania artylerii lub potworów, itp.

## Wstążki

W trakcie gry możecie natknąć się na różnokolorowe wstążki, które oznaczają różne elementy świata gry. Każdy kolor wstążki ma swoje specyficzne znaczenie:

- **Żółte wstążki** – Oznaczają przedmioty, które można ukraść lub zdobyć w wyniku interakcji z innymi graczami. Mogą to być cenne artefakty, broń, klucze, itp.
- **Niebieskie wstążki** – Zaznaczają ciekawe miejsca lub znajdźki, takie jak tajemne schowki, ukryte skarby, punkty informacyjne, czy zagadki do rozwiązania. Interakcja z nimi może prowadzić do odkrycia ważnych informacji lub zasobów.
- **Czerwone wstążki** – Zawierają istotne dokumenty, listy gończe, rozkazy lub inne teksty fabularne. Mogą być kluczowe dla rozwoju fabuły i misji postaci.

Pamiętajcie, aby traktować wstążki z odpowiednią uwagą i zawsze postępować zgodnie z zasadami gry dotyczącymi ich interakcji.





## Misje Terenowe

Szereg powtarzalnych czynności przeznaczony dla formacji oddziałów, podczas wykonywania których najpewniej trafią one na rywali. Wykonywanie ich będzie nagradzane przez dowództwo i przyczyniać się będzie do zwycięstwa zarówno frakcji, jak i stronnictwa.

## Zdobywanie zasobów

Na ziemi niczyjej będzie można znaleźć lokalizacje pełniące funkcje Punktów Zaopatrzeniowych. Regularnie będą one generować zasoby potrzebne do **utrzymania obozów**. Kilka razy dziennie będzie **odejmowana część zaopatrzenia na potrzeby utrzymania** mieszkańców garnizonów w pełnej sprawności bojowej. Przewidziane są kary za niespełnienie utrzymania. Zebrane zasoby w **Strażnicy** nadal mogą być skradzione a całkowite zignorowanie ich zdobywania może doprowadzić nieprzyjemnych konsekwencji.

## Bezpański Artefakt

Liczni uczeni i mistycy będą w stanie namierzać pozycję cennych Artefaktów na mapach zwiadowców. Mogą się one w dużej mierze przyczynić do zwycięstwa jednej ze stron.

## Ekstrakcja

Wiele ze zdobytych zasobów i artefaktów będzie wymagało wywiezienie ich z terenu gry. Wymagany do tego będzie transport karawaną w wyznaczone miejsce odbioru. Inne stronnictwa prawdopodobnie będą chciały przyjąć przesyłkę, by zaszkodzić oponentom.

## Moderowane Walki / Zajmowanie Obiektów

Fabula wszystkich grup prowadzi do konfliktów. Wcześniej czy później dojdzie do starcia między drużynami które spotkają się w lokacjach wspólnych dla swojego zadania.

## Zdobywanie fortu

Fort w odróżnieniu od wcześniej wspomnianych Obiektów ma jasną określoną lokalizację, prestiż i znacznie większe znaczenie fabularne. Wyważenie bramy będzie wymagało uderzenia 10 razy Taranem przygotowanym przez graczy lub innym kreatywnym sposobem zaakceptowanym przez obecny na miejscu Arbitraż. Po bezpiecznym otwarciu bramy można kontynuować walkę

## Strażnica i Skarbczyki

Każdy z obozów będzie miał zorganizowaną **Strażnicę**, w której będzie znajdował **Skarbczyk Kwatermistrzostwa**. Skarbczyk ma za zadanie magazynowanie zdobyczy z Ziemi Niczyjej. Będzie to jedyny punkt w Obozie podatny na ataki wrogich oddziałów, co za tym idzie też na rabowanie i kradzież.





## Zdobywanie zasobów

Nieliczni gracze zostaną poinformowani o lokalizacji ukrytych skrzynek przemytników. Będzie można w nich znaleźć zasoby wymienione wyżej.

## Śmierć na grze

Trzeba będzie się nie lada postarać, by właściwie dokonać żywota na Inwazji. Zgodnie z przedstawioną mechaniką morale, nie ma za bardzo możliwości zginąć w trakcie walki, natomiast śmierć permanentna na wydarzeniu fabularnym lub zadeklarowanej scenie jest ciekawa. Postać może umrzeć tylko wyznaczonych momentach, na przykład:

- W walce dla dodatkowych korzyści dla oddziału/grupy
- Złożenie w ofierze mrocznym bóstwom podczas rytuału
- Śmierć podczas egzekucji dokonanej przez wrogów (złożenie w ofierze podczas rytuału na rzecz wroga liczy się jak egzekucja)
- Podczas pojedynku
- Przyczyny fabularne (np. choroba, skrytobójstwo, itp.)
- Według Kart Losu

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.). Gracz musi dostosować swój strój do nowo odgrywanej roli. Gracz odgrywający dowódcę już nigdy więcej nie może być dowódcą na tej grze.





# Mechanika gry

## 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**. Możliwe będzie dodawanie punktów ponad stan wyjściowy. Suma końcowa Morale nie może przekraczać 4.

## Złamanie Morale

Utrata wszystkich punktów powoduje **Złamanie Morale**. Gracz, którego postać osiągnęła ten status, ma **obowiązek odegrania** jednej lub kilku scen. Pamiętajcie jedynie, by najpierw poczekać do końca sceny starcia. Tu kilka przykładów:

- Ucieczkę z pola bitwy do własnego obozu.
- 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, których nie przewidzieliśmy.

Każda czynność, niezależnie od wyniku starcia, musi kierować postacie ze Złamanymi Morale do własnego obozu.

## Odzyskiwanie Morale i Karty Losu

Ogólna zasada będzie polegać na pozbyciu się statusu Złamanych Morale. W drodze do obozu każdy gracz musi odgrywać rannego, pobitego lub poniżonego w ostatniej walce. Dla łatwiejszego rozpoznania zalecamy unosić ręce w górę jako jednoznaczny sygnał. **Pierwszym przystankiem jest wizyta u Dyżurnego Arbitra lub MG.** Następnie oddział dowiaduje się z wylosowanych **Kart Losu**, jakim stratą rzeczywiście musi sprostać.

Losowanie odbywa obecności Sierżanta lub Dowódcy. Wynik oznacza czy oddział lub wskazana jego część ile czasu zajmie Odzyskiwanie Morale, lub jaki efekt został nałożony.

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 samotnie 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 dezerterami, a dowództwo nałożyć nagrodę na waszą głowę!

Szybkie odzyskanie morale jest możliwe poprzez kilka wyjątkowych akcji. Między innymi takich jak:

- Zużycie Medykamentu przez Medyka
- Odprawienie odpowiedniego rytuału przez Mistyka
- Zużycie odpowiedniej ilości zaopatrzenia



| KARTY LOSU | Pik                                                       | Trefl                                                     | Karo                                                      | Kier                                                      |
|------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Joker      | Cały oddział pada,<br>przez 60 min złamane morale         | -                                                         | -                                                         | Cała drużyna odzyskuje pełne morale                       |
| As         | Połowa drużyny 60 min złamane morale + 50% koszt leczenia | Połowa drużyny 25 min złamane morale + 25% koszt leczenia | Połowa drużyny 40 min złamane morale - 25% koszt leczenia | Połowa drużyny 60 min złamane morale - 50% koszt leczenia |
| Król       | Dowódca 60 min złamane morale                             | Dowódca 45 min złamane morale                             | Dowódca 30 min złamane morale                             | Dowódca 15 min złamane morale                             |
| Królowa    | Sierżant 60 min złamane morale                            | Sierżant 45 min złamane morale                            | Sierżant 30 min złamane morale                            | Sierżant 15 min złamane morale                            |
| Jopek      | Funkcyjny 60 min złamane morale                           | Funkcyjny 45 min złamane morale                           | Funkcyjny 30 min złamane morale                           | Funkcyjny 15 min złamane morale                           |
| 10         | 10 osób 60 min złamane morale                             | 10 osób 45 min złamane morale                             | 10 osób 30 min złamane morale                             | 10 osób 15 min złamane morale                             |
| 9          | 9 osób 60 min złamane morale                              | 9 osób 45 min złamane morale                              | 9 osób 30 min złamane morale                              | 9 osób 15 min złamane morale                              |
| 8          | 8 osób 60 min złamane morale                              | 8 osób 45 min złamane morale                              | 8 osób 30 min złamane morale                              | 8 osób 15 min złamane morale                              |
| 7          | 7 osób 60 min złamane morale                              | 7 osób 45 min złamane morale                              | 7 osób 30 min złamane morale                              | 7 osób 15 min złamane morale                              |
| 6          | 6 osób 60 min złamane morale                              | 6 osób 45 min złamane morale                              | 6 osób 30 min złamane morale                              | 6 osób 15 min złamane morale                              |
| 5          | 5 osób 60 min złamane morale                              | 5 osób 45 min złamane morale                              | 5 osób 30 min złamane morale                              | 5 osób 15 min złamane morale                              |
| 4          | 4 osoby 60 min złamane morale                             | 4 osoby 45 min złamane morale                             | 4 osoby 30 min złamane morale                             | 4 osoby 15 min złamane morale                             |
| 3          | 3 osoby 60 min złamane morale                             | 3 osoby 45 min złamane morale                             | 3 osoby 30 min złamane morale                             | 3 osoby 15 min złamane morale                             |
| 2          | 2 osoby 60 min złamane morale                             | 2 osoby 45 min złamane morale                             | 2 osoby 30 min złamane morale                             | 2 osoby 15 min złamane morale                             |

*Funkcyjni - Medycy, Mistycy, Artyleria etc.*



## Walka

Walka na larpie jest teatralnym przedstawieniem przemocy. Jej uczestnicy uzbrojeni w bezpieczne repliki broni zadają sobie kontrolowane ciosy i odgrywają efekty trafień. **Pamiętajcie, nie ma nic gorszego niż ignorować trafienie i sprowadzić je do matematyki, odejmując sobie w głowie Punkty Morali.** 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 niezmiernie ważny element larpa bitewnego. Chcemy, by walka wyglądała efektownie, a przy tym była bezpieczna. Gorąco zachęcamy Was Graczy do odgrywania odniesionych obrażeń w sposób jak najbardziej realistyczny. Jednocześnie przestrzegamy przed oszukiwaniem podczas walki – czy to poprzez nieuczciwe liczenie Trafień, czy wykonywanie szybkich, bezładnych cięć w sposób przypominający „śmigielko” lub „perkusje”.

### W czasie walki absolutnie zakazane jest:

- intencjonalnie uderzanie, mierzenie czy wykonywanie pchnięć w twarz, skronie, uszy, potylicę, szyję, pachwinę,
- uderzanie pokonanych przeciwników,
- walka bronią długą lub drzewcową jedną ręką lub/i trzymanie za sam koniec drzewca,
- wykręcanie kończyn, zakładanie dźwigni ani wykonywanie rzutów,
- chwytywanie za broń przeciwnika, dotyczy to także broni drzewcowej,
- podnoszenie cudzej broni i walka nią (nie dotyczy odstrzeliwania strzał),
- walka w niebezpiecznym terenie bądź spychanie przeciwnika na niebezpieczny teren (np. w stronę skarpy czy rowu) lub elementy fortyfikacji (jak kozły hiszpańskie, zwyżki, pluteje np.)
- przyglądanie się walce jako widz, nie odgrywając przy tym swej postaci. Dotyczy to zwłaszcza Graczy, których postać została ranna lub wyeliminowana,
- liczenie na głos ilości zadanych ciosów,
- zwracanie na głos uwagi, iż przeciwnik powinien paść, oszukuje etc.,
- zabieranie na własny użytek cudzych strzał,
- przerywanie gry (np. nieuzasadnionym słowem bezpieczeństwa), by zbierać strzały,
- Szukanie i zbieranie strzał, będąc jednocześnie rannym,
- wbieganie albo taranowanie przeciwnika – bez względu czy posiada się tarczę, czy nie,
- uderzanie przeciwnika tarczą nieprzystosowaną do uderzeń, tj. wykonaną z drewna lub innego twardego tworzywa.

**Uwaga! Przypominamy!** Obowiązuje zakaz walki w obozach ze względu na namioty, odciągi 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, nie tracąc jednocześnie Morale.

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

Łuki, kusze, broń miotana

Trafienia takimi pociskami są traktowane jako pojedyncze trafienie. Otrzymywanie trafienia powinno być odgrywane w sposób widoczny 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.

Broń czarnoprochowa i magiczne pociski

Larpowa broń czarnoprochowa taka jak pistolety i muszkiety oraz rzutki reprezentujące rzucane zaklęcia zabierają przy trafieniu jeden Punkt Morale. Jednakże ze względu na swoją specyfikę ignorują one pancerz, który jest przeciw nim nieskuteczny. Tarcze chronią normalnie.

## 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 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 Punkt Morale.

## Pancerze

Noszenie Pancerzy zapewnia dodatkową ochronę tylko zasłoniętych obszarów ciała. W zależności od rodzaju opancerzenia, ochrona ta może dawać wymierne korzyści. Noszone elementy zbroi mają wspólną pulę liczby ciosów, jaką mogą przyjąć. Utrata wszystkich uszkadza Pancerz, który trzeba będzie naprawić - co dzieje się automatycznie (bez potrzeby wykonywania żadnych dodatkowych czynności) po powrocie do obozowiska.

- **Pancerze lekkie** - chronią przed pierwszym ciosem. Jeżeli pancerz zawiera hełm, zapewnia osłonę przed dwoma ciosami. Te ciosy nie powoduje utraty Punktu Morale.
- **Pancerze ciężkie** - chronią przed trzema ciosami. Jeżeli pancerz zawiera hełm, zapewnia osłonę przed czterema ciosami. Takie ciosy nie powodują utraty Punktów Morale.
- **Hełm** - często ratuje życie i zdrowie, dlatego bardzo zalecamy, aby je nosić. Dlatego też Hełm dodaje zbroi odporność na dodatkowy cios, jak opisano to powyżej.

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

## 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 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 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.

Domyślnie, potwory posiadają jednak poniższe dwie zasady:

- Pojedyncze trafienie zawsze łamie morale trafionego celu, który sam nie jest potworem.
- Potwór posiada zazwyczaj większą ilość Punktów Morale, nie powinno więc dziwić, że walczy dalej, mimo wystarczających ciosów, które mogłyby obalić zwykłego żołnierza.

## 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 Obozie 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 sojusz. 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: Oznacza oddział wykonujący misję bojową i jest zdolny do wykonywania zadań fabularnych. W ten sposób łatwiej jest odróżnić grasantów i maruderów od regularnego wojska. **Podlega on kradzieży**, a zdobycie wrogiego sztandaru jest opłacalne - zdobyty sztandar można wymienić za okup lub sprzedać go w Dowództwie. Zaznaczamy, że jako organizacja nie ponosimy odpowiedzialności za wyrządzone szkody rekwizytom graczy. Natomiast proponujemy dwa rozwiązania tego problemu:

1. Przygotowanie zastępczego sztandaru, przystosowanego do pracy w terenie (błoto, gałęzie, szarpanina, pogonie i wywrotki)
2. Porwanie sztandaru wraz z chorążym odpowiedzialnym za rekwizyt.



# Magia z perspektywy żołdaka

Niniejszy rozdział przedstawia zaklęcia oraz magię w minimalistyczny sposób, tak aby każdy “poczciwy żołnierz” po przeczytaniu go wiedział, jak ma reagować na rzucane przez magów, kapłanów czy czarnoksiężników czary. Szczegółowe zasady, które są potrzebne samym czarodziejom znajdziecie w osobnym dokumencie, zatytułowanym **Księga Magii** - jest to podręcznik obowiązkowy dla wszystkich, którzy podczas gry posługiwać się będą magią.

## Czary oraz rytuały

Postacie magów, kapłanów, czarnoksiężników etc. mają możliwość rzucania zaklęć oraz odprowadzania rytuałów. Najważniejsze jest, aby wiedzieli, jak reagować na magię oraz wiedzieli, jakie ma ona możliwości. Nie chcielibyśmy, aby w jej wyniku podejrzewali innych graczy o oszustwo czy mylenie się w regułach gry.

Czary w większości przypadków przygotowywane są dość szybko, dzięki czemu są możliwe do użycia w walce. Rytuały najczęściej odprowadza się dłużej, z założenia są bardziej widowiskowymi scenami, które też w wielu przypadkach angażują większą ilość graczy.

Warto również wiedzieć, że są metody na przyspieszenie rytuału albo zaklęcia: mogą to być równie cudkamienie (jeden z zasobów w grze) czy krwawe ofiary, które oczywiście są charakterystyczne dla bóstw chaosu.

Ostatnia ważna informacja, która powinna być znana każdemu graczowi: magowie mają do dyspozycji różne specjalizacje magiczne, które determinują ich zdolności - tych jest bardzo wiele, co powoduje, że nie raz czarodziej Was zaskoczy. Na kolejnych stronach znajdziecie opisy różnych efektów zaklęć, na które powinniście być przygotowani.

**Dla dociekliwych!** Użycie czarów przeprowadzone jest w kilku krokach:

1. Mistrz wybiera czar z listy posiadanych zaklęć.
2. Spełnia mechaniczne wymagania zaklęcia.
  - a. Zaklęcia wymagają zaplatania magii przy pomocy Sakiewki Mistrza.
    - i. Mistrz musi posiadać odpowiednią ilość Mocy by rzucić zaklęcie.
    - ii. Zużyte Krysztalki należy schować aż do ich przywrócenia.
    - iii. Cudkamienie można wykorzystać jako auto sukces zaplatania zaklęć. Cudkamień jest jednorazowy na całą grę.
  - b. Rytuały wymagają wypalenia wskazanej ilości kadzideł oraz zebrania odpowiednie ilości uczestników. Wszystkie zmienne określa poziom Rytuału.
    - i. Alternatywą dla kadzideł są Krwawe Ofiary.



## Zaklęcia - jak na nie reagować?

- Mag może rzucając odpowiednio przygotowaną rzutką odegrać wyczarowanie **magicznego pocisku**. Zadaje on 1 Punkt Morale i omija pancerz. Tarcza jednak broni przed takim pociskiem. Efekt jest natychmiastowy.
- Magowie mogą **rozświetlić przestrzeń** za pomocą specjalnie przygotowanych do tego rekwizytów.
- Niektórzy magowie mogą wywołać **odporność na ogień** - dlatego też gracz, który ignoruje zasady Dymu (Ognia), wcale nie musi łamać zasad gry. Występują w grze zarówno zaklęcia rzucane na jedną postać, jak i na cały oddział.
- W grze istnieją również inne zaklęcia obronne, które mogą ochronić użytkownika przed którymś z wymienionych niżej efektów: **strach**, **hipnoza**, **magiczny rozkaz**, **spaczenie** oraz **podobnych**. Niektóre czary oczyszczają albo ochraniają również obszar. Znaczą to również, że istnieją czary wywołujące powyższe efekty, np. zmuszając cel do odgrywania **zaufania i przyjaźni**.
- Niektórzy czarodzieje będą używali **świec dymnych**, a ich czary **uzyskują efekt Dymu (Ognia)**. Postępuj zgodnie z zasadami, jeżeli znajdziesz się w ich zasięgu.
- Istnieje zaklęcie, które **chroni oddział przed ostrzałem** (strzeleckim, magicznym czy nawet artyleryjskim) w momencie, kiedy wykonują oni pierwszą w danym starciu szarżę. Istnieje również wariant **chroniący przed ostrzałem** (ale już nie armatami czy bombami) pod warunkiem, że chronieni czarem znajdują się w pobliżu czarodzieja.
- Możecie spotkać się nie tylko z zaklęciami **leczącymi**, ale także **wzmacniającymi**, które zwiększają liczbę Punktów Morale postaci. Nigdy jednak nie przekroczy **czterech Punktów Morale** (jeden wyjątek: potwory). Nie bądźcie zdziwieni też, kiedy pozornie pokonany czarodziej (albo jego sojusznik) powstanie podczas walki!
- Podczas gry możesz spotkać się też z zaklęciami **wzmacniającymi**, albo **naprawiającymi zbroje** - również podczas walki.
- Niektóre zaklęcia powodują, że dana postać **wywołuje strach**. Wcześniej będzie to poprzedzone upiorną inkantacją. Może być też użyta petarda dla zwrócenia uwagi. Wszystkie osoby, które spotykają się z taką postacią powinny wycofywać się i odgrywać przestraszone! Istnieje też wersja tego zaklęcia (**zaznaczona fioletowym proszkiem holi na dłoni czarującego**), która oprócz przerażenia zadaje obrażenia w wysokości 1 Punktu Morale, jeżeli dotknęła ona ofiarę.
- Możesz spotkać maga, który będzie w stanie porozmawiać z Tobą (graczem) nawet w przypadku, kiedy odgrywasz martwego.
- Zaklęcia powodujące **niewidzialność** pozwalają magowi (albo osobie, na którą rzucił czar) użyć znaku Aktywnej Pauzy, aby zaznaczyć fakt, iż jest niewidocznym.



## Zaklęcia - jak na nie reagować?

- Możesz podczas gry spotkać **Nekromantę**, który jest w stanie wskrzesić zarówno sojuszników, jak i dotychczasowych wrogów (oczywiście takich, których morale zostały złamane i odgrywają poległych), zmuszając ich na czas jednego starcia po jego stronie. Taki wskrzeszenie ma tylko jeden punkt morale, a nadto porusza się ociężale i niezgrabnie (co należy odegrać).
- **Kapłani** mają możliwość odgrywania ceremonii liturgicznych, modłów i błagań do bóstw (zarówno tych dobrych, jak i władców Chaosu) - kto wie, może zostaną wysłuchani?
- Sługi Chaosu mogą **splugawić** przedmioty, powodując, że nikt o zdrowych zmysłach nie użyje go do czasu oczyszczenia go przez prawego kapłana lub maga.

## Słowem podsumowania o magii

Najważniejsze jest zaufanie względem współgraczy - nie zakładaj z miejsca, że postać wcielająca się w maga próbuje Cię oszukać. Taki gracz powinien znać swoje możliwości oraz zaklęcia. Niemniej, zasady dla czarodziejów są transparentne i każdy może się z nimi zaznajomić, zerkając do **Księgi Magii**.

**Przygotujcie się jednak na to, że magowie będą czynić rzeczy niezwykle!** Zależy nam bowiem, aby oddać klimat fantastycznej stronie **Warhammera Fantasy**, gdzie nie tylko spotkacie się z potworami, ale i z magią oraz jej użytkownikami.





POPIOŁY I ZGLISZCZA

# IN.WAZJA

LARP BITEWNY

