

II-14 września 2025
ŁUTOWIEC

MIECZ DRAKWALDU
IN.WAZJA
LARP BITEWNY

Jakie są zasady gry?

PODREČZNIK
GRACZA

Koordinator projektu:
Michał "Samalai" Ladra



Larp Design:
Sławek Ułasz



Larp Design:
Marcin Batylda



Larp Design:
Gabriel "Schwarz" Gawlik



Larp Design:
Paweł "Mirna" Hadrian



Larp Design:
Piotr "Dziobak" Ziębiński



Administracja:
Agnieszka "Biedronka" Ladra



Logistyka:
Joanna "Niuch" Cheda



Logistyka:
Maja "Gumi" Ratajska



Spis Treści

Wprowadzenie	4
Podstawowe założenia	6
Zasady zapisów	7
Regulamin	8
Estetyka, wymagania strojowe	10
Opis terenu i przygotowania do gry	11
Harmonogram	15
Bezpieczeństwo!	16
Konstrukcja gry	21
Podział gry	21
Ekonomia	21
Wstążki	23
Śmierć w grze	24
Zadania bojowe	25
Gra Sztabowa	25
Karty Przygód	25
Mechanika gry	26
Morale	26
Walka	27
Zasady broni do walki wręcz, dystansowej oraz pancerzy	28
Artyleria i granaty, dym (ogień)	29
Tarcze	29
Potwory	29
Struktura wojskowa	30
Magia z perspektywy żołdaka	31
Skrót Zasad	34
Karty Losu	35



LARPOWNIA.PL

ZASADY ORAZ INFORMACJE
MOGĄ ULEC ZMIANIE!

Organizacja planuje publikację
całościowego Podręcznika Gracza.
Zawierać on będzie finalną wizję
larpa Inwazja: Miecz Drakwaldu.

Zgliszczą po przejściu wojsk Archaona wciąż jeszcze dymią, lecz Burza Chaosu, która spustoszyła północne księstwa Imperium, cofa się. Fortuna odwróciła się od Wszechwybrańca. Oblężenie Middenheim zostało złamane, a rozbita armia Chaosu wycofuje się w kierunku Gór Środkowych. Jednak wieść niesie, że klęska zadana siłom Upadłych Potęg w krwawej, czterodniowej bitwie pod Sokh, która zadecydowała o losach stolicy Middenlandu oraz całej wojny, nie była wyłącznie zasługą sił Imperium i ich sprzymierzeńców. Ponoć czwartego dnia na polu bitwy pojawiła się trzecia siła - zastępy nieumarłych, prowadzone przez wampirzych władców przeklętej Sylvanii, które, uderzając na skrzydło wojsk Chaosu, ostatecznie przypieczętowały ich klęskę. Podobno dowodził nimi sam Manfred von Carstein, który w tej czarnej godzinie pojawił się nie po to, by zbawić Middenheim, lecz by rzucić wyzwanie cesarzowi i upomnieć się o swe prawa do tronu Imperium. I choć władca Sylvanii wycofał w końcu swe wojska i nie zaryzykował konfrontacji, nikt nie ma wątpliwości, że ambicje von Carsteinów nie zostaną tak łatwo zmarginalizowane.

Chaos, mimo klęski, także się nie poddał - w mrokach kniei Drakwaldu lęgnie się choroba, przynoszona przez tych, którzy czczą plugawych bogów. Wędrują nocą, knują w cieniu, ale prawdziwa zgnilizna, która rozsiewają, to ta, która nie przemija. Plaga zwątpienia, która raz zasiana, rośnie i toczy serca ludzi. Tylne straż Archaona nie walczy już o zwycięstwo, lecz o to, by nikt go nie osiągnął. Są wśród nich i tacy, którzy nie potrzebują chorób, by siać zamęt. Wojownicy, których ostrza są zawsze mokre od krwi. Kapłani, którzy wypalają symbole na własnym ciele, by oddać cześć bogom spoza tego świata. Tacy, którzy widzą przyszłość - i śmieją się z niej, wiedząc, że wszystko jest tylko grą, jaką toczy Ten, Który Zmienia Drogi. W ukrytych obozach, w ruinach wiosek, pod koronami prastarych drzew Chaos odradza się na nowo - armia, która nie idzie zdobywać, lecz niszczyć tę kruchą namiastkę pokoju, którą Imperium tak rozpaczliwie stara się osiągnąć. Czekają. Nie potrzebują triumfu, nie potrzebują chwały. Wystarczy im, że gdy ta wojna się skończy, nie zostanie nic, co można by nazwać zwycięstwem.

Tymczasem w Drakwaldzie wiatr niesie coś więcej niż zapach wilgotnej ziemi i krwi, zmieszany z popiołem minionych bitew. Niesie wieść i imię, które przemierza leśne ostępy, od miasta do miasta, od osady do osady. Aldrecht II, ostatni z linii dziedziców zapomnianego Księstwa Drakwaldu, powrócił. Chce sięgnąć po tron, którego nie było od czterystu lat. Głosi, że Księstwo Drakwaldu powstanie z martwych, a Carroburg, jego dawna stolica, odzyska minioną chwałę i zajmie znowu należne jej miejsce w historii.

Jak zareaguje na to reszta Imperium? Middenland i Nordland, które podzieliły niegdyś między siebie ziemie Drakwaldu, liżą rany po niedawnych starciach, ale wątpliwe jest, by zrezygnowali tak łatwo ze swej dominacji. Marienburg, skonfliktowany z Nordlandem graniczną wojną o Aarnau, na pewno dostrzeże w tym swoją szansę na wyrównanie rachunków. Po czyjej stronie opowiedzą się południowe księstwa i cesarski dwór? Czy zdławią niebezpieczną secesję, czy też wykorzystają okazję, by osłabić północne księstwa i zyskać nowego sojusznika w osobie nowego księcia-elektora?

Nie każda jednak władza rodzi się z krwi żywych, a po Drakwaldzie krąży też inna wieść. Wśród cieni i wilgotnej ziemi otwierają się groby, a zimna dłoń może sięgnąć po władzę, dla której nie trzeba pieczęci cesarza ani zgody elektorskiej – jego prawo zapisano dawno temu, gdy nocą szeptano imię von Carsteinów. Gdy księstwo Drakwaldu powstaje z martwych, martwi powstają wraz z nim. Kiedy to się dokona, nie będą szukać kompromisów ani sojuszy – jedynie tego, czego im odmówiono.

Wielu wkłada te wieści między bajki, lecz przecież tak samo jak bajką miało być to, co spadło z nieba w ogniu i furii podczas pierwszych bitew tej wojny, a czego ponoć znów szukają magowie – mistrzowie Wiatrów Magii, których potęga płynie z okiełznanego Aethyru. Czy po to gromadzą się oni w ukrytym w ostępach Drakwaldu Sanktuarium Morra? Czym ich poszukiwania staną się dla Drakwaldu? Jego ocaleniem – czy też przekleństwem?

Gwiazdy ostrzegają, choć nikt nie chce ich słuchać. Burza Chaosu – choć minęła – rozpoczęła nowy rozdział w historii Imperium. Księstwo Drakwaldu odrodzi się i przetrwa – albo stanie się kolejną historią, którą ludzie powtarzać będą sobie przy ogniskach. Bo Drakwald jest nagrodą, ale i przekleństwem – kto włoży na skronie jego koronę, ten musi liczyć się z ostrzem, które czeka na jego kark.

Rozpoczyna się walka o przyszłość Drakwaldu.

Kto wyjdzie z niej zwycięsko?



Podstawowe założenia

Inwazja to wspólny tytuł dla serii gier terenowych typu **larp**, inspirowanych się uniwersum Warhammer Fantasy.

Larp **gamistyczno-symulacyjny**, tj. nastawiony na realizację przez graczy określonych celów, przy równocześnie głębokim wejściu w świat gry, jego realia oraz klimat. Gra zakłada nieprzerwaną ciągłość historii oraz potyczek, których czas i miejsce w większości nie będą moderowane przez mistrzów gry. Na opowiadaną przez nas historię największy wpływ będą miały oddziały i ich dowódcy, którzy, realizując swoje cele taktyczne i wyzwania dodatkowe, będą mogli osiągać zwycięstwo w rozgrywanym scenariuszu oraz zdecydować o losach przedstawionego świata.

Fabularnie przewidujemy miejsca dla każdej drużyny zaangażowanej w polskie środowisko larpów bitewnych. Zapraszamy wszystkich, ludzi, elfy, krasnoludy, stronnictwa chaosu, skavenów, zielonoskórych i wielu innych.



WYMAGANE
STROJE



PEŁEN
KONTAKT



SCENY
PRZEMOCY



WULGARNY
JĘZYK



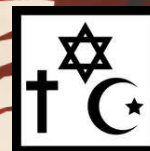
RASIZM
I KSENOFOBIA



HAZARD



TEMAT
UŻYWEK



KONFLIKTY
RELIGIJNE

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 wiele możliwości dla graczy odgrywających cywili do zaangażowania się w fabułę.
- Osada stanowiąca centrum fabuły dla cywilów i zgłoszeń indywidualnych, która z roku na rok z ma być rozwijana o kolejne zabudowania.
- Transparentność dotycząca planowanej logistyki, zapasów i wydatków związanych z planowanym przez nas wydarzeniem.

Ten larp nie jest dla Ciebie, jeżeli:

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

Zasady zapisów

Inwazja: Miecz Drakwaldu jest imprezą fanowską, dedykowaną dla **pełnoletnich uczestników**. Ustalonym przez nas minimum członków gry, które jest niezbędne do tego, aby gra się odbyła, w wyznaczonym przez nas terminie, wynosi **150 osób**. Gra jest przewidziana dla **maksymalnie 300 graczy**, 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 nim podczas pobytu na terenie gry.

Zapisy indywidualne

Aby wziąć udział w **Inwazja: Miecz Drakwaldu**, należy przede wszystkim zakupić bilet. Upoważnia on w pełni do wzięcia udziału w imprezie. Zapisy rozpoczną się dnia **10 maja**, a ich cena będzie wynosić **350 zł**.

Nie przewiduje się możliwości zakupu biletów na miejscu podczas trwania imprezy. Zapisy i zakup biletu dokonuje się poprzez stronę internetową imprezy (www.larp-inwazja.pl/zapisy). Nowością w systemie zakupu jest podział dostępnych pul na stronnictwa - po 60 biletów dla każdego. Wraz z danymi osobowymi będzie trzeba koniecznie wybrać, w ramach jakiego oddziału bierze się udział w imprezie.

Możliwe są również zgłoszenia dotyczące ról indywidualnych po wcześniejszym ustaleniu tego z organizatorami imprezy. Postacie własne powinny być nieprzypisane do oddziałów wojskowych (stanowią wyjątek od powyższej reguły), ale wciąż pozostają przypisane do określonych stronnictw i to w ramach danej puli należy zakupić bilet.

Zgłoszenia oddziałów i frakcji

Formularz zgłoszeniowy dla oddziałów pojawi się **12 kwietnia**. Jego celem jest dopasowanie Waszych grup do jednego z pięciu stronnictw podczas gry, uwzględniając Wasze historie, tło fabularne oraz preferencje co do stylu rozrywki i tego, z którymi oddziałami lubicie grać. Będzie on otwarty przez trzy tygodnie, tj. do 26 kwietnia włącznie; po tym terminie zostaniecie poinformowani, do którego stronnictwa została przypisana Wasza grupa.

Rezerwujemy sobie przy tym prawo do niedopuszczenia jakiegoś typu oddziału do naszej gry, jeżeli nie będziemy widzieli możliwości dopasowania go do historii larpa albo będzie istniało znaczące ryzyko, że działałby na szkodę gry. Zakładamy jednak, że są to skrajne przypadki i liczymy, że nie będziemy musieli odmówić żadnej z grup. Zarazem odmowa udziału danej frakcji nie uniemożliwia graczom zaangażowanym w daną inicjatywę wzięcia udziału w larpie **Inwazja: Miecz Drakwaldu** w ramach innej z grup.

Zasady zwrotów / rezygnacji

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

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



Regulamin

1. Postanowienia wstępne i definicje:
 - a. Regulamin określa zasady uczestnictwa w niekomercyjnej i niemasowej imprezie zamkniętej pt. *Inwazja: Miecz Drakwaldu*, odbywającej się w terminie i miejscu wskazanym przez organizatorów, zwanej dalej "imprezą".
 - b. *Inwazja: Miecz Drakwaldu* jest organizowana przez następujące osoby: Michał i Agnieszka Ladra, Sławomir Uliasz, Marcin Batylda, Paweł Hadrian, Gabriel Gawlik, Piotr Ziębiński, Joanna Cheda oraz Maja Ratajska 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.
 - e. Osoby postronne, obecne na terenie imprezy, mogą zostać w każdej chwili proszone 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 na imprezie lub przed jej rozpoczęciem 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 Generali Towarzystwo Ubezpieczeń S.A.
8. Uczestnicy wyrażają zgodę na robienie zdjęć i nagrywanie filmów z ich udziałem przez podmioty uprawnione przez Organizatora. Wszystkie materiały z ich 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 są 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 przestrzenią 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, torsijskiej 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. palenia ognisk poza miejscami do tego celu wyznaczonymi.
15. Naruszenie któregośkolwiek punktu regulaminu może się wiązać z usunięciem z terenu imprezy bez zwrotu akredytacji.
16. Osobami wyłącznie uprawnionymi do interpretowania zapisów niniejszego regulaminu są Organizatorzy.
17. Osobami uprawnionymi do egzekwowania zapisów niniejszego regulaminu są Organizatorzy oraz osoby przez nich wyznaczone.

Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z obowiązku jego przestrzegania.

Estetyka oraz 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 oraz zasłonięcie niepasujących tatuaży. W późniejszym terminie pojawi się podręcznik strojowy, w którym zawrzemy nasze standardy oraz wskażemy, do których szczegółów należy przywiązać szczególną wagę.

Weryfikacja strojów będzie następowała wedle poniższej procedury:

- W przypadku zgłoszenia oddziału za jakość strojów odpowiada jego Dowódca, który powinien dopilnować, aby standard w grupie został spełniony (wedle wytycznych przedstawionych w podręczniku strojowym). W przeciwnym przypadku Organizacja będzie kontaktowała się bezpośrednio z dowódcą grupy.
- Każdy oddział musi mieć również przygotowany sztandar, który pełni dodatkowo istotną rolę mechaniczną na naszej grze. Warto zwrócić również uwagę na odpowiednie przygotowanie dla oficera, podoficerów, medyka czy mistyka - więcej szczegółów na ten temat znajdziecie w późniejszym rozdziale, dotyczącym mechaniki.
- W przypadku zgłoszeń indywidualnych, zaakceptowani gracze będą proszeni o wysłanie nam swoich zdjęć w strojach w celu weryfikacji wymagań estetycznych stroju. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do stawiania wymagań w celu poprawy ich jakości.



Opis terenu i przygotowania do gry

Larp będzie miał miejsce w okolicach miejscowości Łutowiec, w gminie Niegowa na Jurze Krakowsko-Częstochowskiej. Teren imprezy został podzielony na dwa główne obszary: Strefę Off-game oraz Teren Gry.

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 ma nawet opcję dowozu do Łutowca (jednak takie zamówienia prosimy odbierać poza granicami Terenu Gry). W Łutowcu znajduje się również możliwość zorganizowania sobie noclegów w cywilizowanych warunkach w ramach pensjonatów agroturystycznych (ilość miejsc ograniczona), znajdujących się, w zależności od obranej drogi, 5-10 minut od terenu gry.

Strefa Off-game

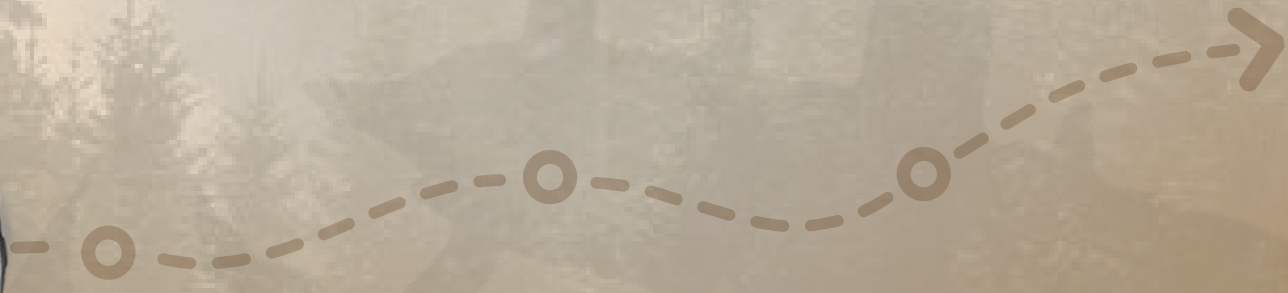
Strefa Off-game (Strefa Off) to strefa przy wjeździe do Łutowca, znajdująca się około 5-10 minut spacerem od granic Terenu Gry. Jest to obszar, na którym będą się znajdowały między innymi przenośne prysznice, kontener na śmieci czy dostęp do prądu (ilość gniazdek ograniczona) i wody pitnej (gorąco polecamy zapoznanie się z przepyszną wodą mineralną płynącą z kranów w tej części Jury).

W ramach Strefy Off przewidziany jest również parking.

Teren Gry

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

Na tym obszarze gracze będą spędzać większość czasu, począwszy od życia obozowego „w klimacie”, poprzez toczenie bitew i wykonywanie zadań, skończywszy na zaspokajaniu głodu i 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 przenośne toalety typu toi-toi (rozstawione możliwie blisko obozów, lecz na uboczu) oraz przenośne kabiny prysznicowe. Te drugie znajdować się będą w ramach strefy off, wespół z paroma toaletami oraz kontenerem na śmieci. Do użytku graczy zostanie również udostępniona woda pitna w formie baniaków 5l z wodą (w tym przewidziana do higieny osobistej), a na strefie off znajduje się również punkt dostępu do bieżącej wody pitnej oraz prysznic.

Zasoby: drewno, słoma i woda

Na użytek graczy przygotowany zostanie zapas drewna ogniskowego oraz słomy w kostkach. Zasoby te będą dostarczone w pobliże poszczególnych obozowisk i zabezpieczone przed warunkami pogodowymi. W przypadku, w którym ktoś chciałby zostać zaopatrzony w dodatkową porcję drewna bądź słomy, istnieje taka możliwość, choć wymaga to skontaktowania się z nami odpowiednio wcześniej przed rozpoczęciem larpa (zgodnie z terminami podanymi w Informatorze i na stronie imprezy) oraz podania uzasadnienia zapotrzebowania.

Jednocześnie przypominamy, że większość terenu jest obszarem leśnym, dlatego wszelkie ogniska powinny być rozpalane w bezpiecznych rejonach wyznaczonych przez organizację bądź ustalonych po konsultacji z organizacją. Za ogniska odpowiadają osoby z nich korzystające, do nich należy również obowiązek zgaszenia ognia przed opuszczeniem obozowiska. **Organizacja zastrzega sobie prawo do wprowadzenia całkowitego ZAKAZU palenia ognia poza misami ogniskowymi w razie wystąpienia suszy i wysokiego ryzyka wystąpienia pożaru.**

W cenie biletów zapewnione zostaną worki na śmieci, papier toaletowy oraz woda pitna. Planowana ilość wody powinna wystarczyć zarówno do zaspokajania pragnienia, jak i higieny osobistej oraz 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 będą tworzone według ich własnej inicjatywy - w razie potrzeby organizacja służyć będzie jako mediatorzy, ale nie narzucamy 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) oraz gracze muszą mieć (uzgodniony z logistyką) plan, co ma się stać z budowlami po zakończeniu larpa.

Możliwe jest zamówienie drewna budowlanego, które zostanie dostarczone w okolice obozu, aczkolwiek, podobnie jak w przypadku pozostałych zasobów, wymagać to będzie wcześniejszego kontaktu z organizatorami w celu ustalenia szczegółów. Wszelkie inne materiały budowlane oraz narzędzia powinny być zorganizowane przez graczy.

Ubezpieczenie

W cenę 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

W centrum terenu gry, przy samym forcie, zostanie zorganizowany punkt pierwszej pomocy oraz zagwarantowana będzie obecność ratownika medycznego. W przypadku cięższych urazów lub problemów ze stanem zdrowia graczy organizator zapewnia przewóz do najbliższego szpitala.

Informujemy również, że w każdym kwatermistrzostwie będzie znajdowała się gaśnica oraz apteczka.

Parking i strefa off

Główny parking rozplanowany jest w ramach strefy offgame, aczkolwiek nawet on posiada ograniczoną ilość miejsc. Z tego powodu w ramach możliwości zachęcamy do przyjazdu w parę osób jednym pojazdem.

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

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

Strefa off to miejsce niebiorące udziału w grze, zarówno pod względem bitewnym, jak i fabularnym (stąd rytuały „odprawiane w krzakach” strefy off nie są prawomocne). Jest to obszar, do którego można się udać w celu wzięcia prysznica, uzupełnienia zapasu wody pitnej czy podładowania telefonu (udostępniamy gniazdko, a nie ładowarkę). W strefie off będzie pełnić dyżur przynajmniej jeden organizator, jest to też punkt akredytacji i planowana lokalizacja punktu medycznego. Szczegółowy plan terenu będzie dostępny bliżej terminu gry.

Istnieje możliwość rozbicia nieklimatycznych namiotów i noclegu w ramach strefy off, choć gorąco zachęcamy do biwakowania w ramach obozów na terenie gry. Ilość miejsca na polu namiotowym w ramach strefy off jest ograniczona i chęć skorzystania z niego należy zgłosić wcześniej organizatorom.

Zdjęcia

Podczas trwania wydarzenia na terenie mogą pojawić się fotografowie, zarówno ze strony współgraczy/organizacji, jak i ze strony osób postronnych. W pierwszym przypadku zgoda na ogólne wykonywanie i publikowanie zdjęć zawarta jest 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, acz 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).

Zdecydowanie 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, acz będziemy dążyć do tego, 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 rozjazdy

LOGISTYKA PRZYJMUJE
OSTATNIE ZAMÓWIENIA

SPRZEDAŻ BILETÓW

PREZENTACJA GRY NA
SZCZERCIE BATTLEARPOWYM

I

INFORMATOR
AKTUALIZACJA
STRONY WWW

III

FORMULARZ
DLA GRUP

IV

V

PODRĘCZNIK
GRACZA

VI

VII

11-14 IX



Bezpieczeństwo!

Inwazja: Miecz Drakwaldu 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.

- 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.
- 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 udzielią.
- 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 używanie 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 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

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 drzewiec wykonany 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.

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 chyba, że przeszedł pomyślnie akredytację zdalną. Opis przebiegu akredytacji zdalnej znajdziecie w **Standardzie Strzeleckim** (link powyżej).
- 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

Zawczasu zaznaczamy 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

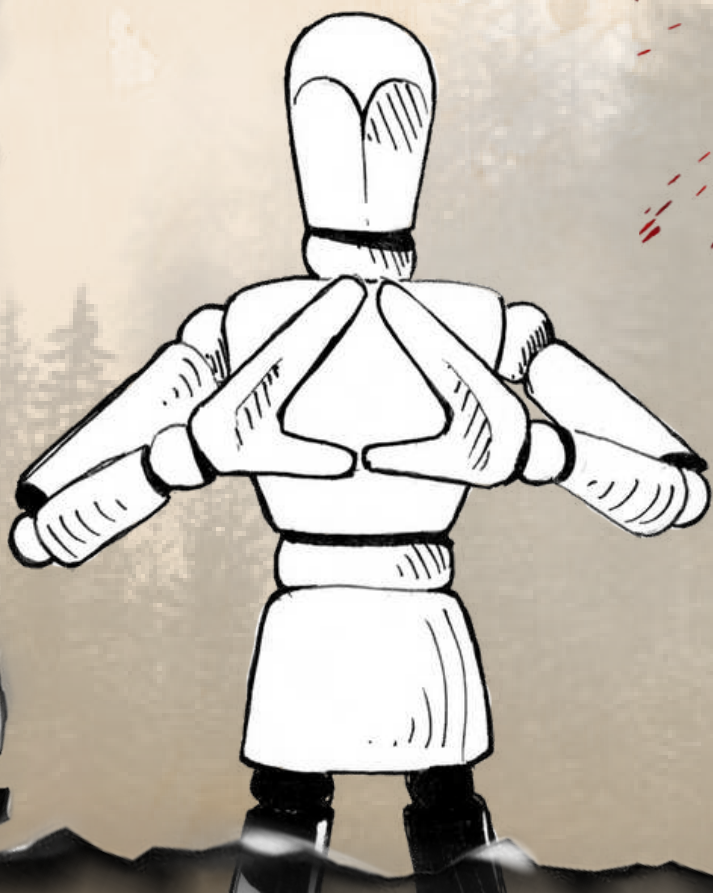
Gracze tworzą grę w przygotowanym przez nas środowisku. To jak toczy się gra, w większym stopniu zależy od Ciebie. Jeśli nie zachowujesz się w porządku w stosunku do innych. Pomyśl, czy chciałbyś, by to samo przytrafiło się Tobie. Wspólnie możemy doświadczyć wspaniałego klimatu.

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

Aktywna Pauza

Skrzyżowane ręce w kształcie litery X, 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 scence. 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.

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 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. Dzielimy grę na trzy osobne człony i ich składowe.

Preplay

Przed grą właściwą rozegranych zostanie kilka wstępów do przedstawianej na larpie historii. Fabularnie wydarzenia te ułożone będą pewien czas przed Grą Główną, jednak w rzeczywistości będą one rozgrywane wieczorem poprzedzającym grę oraz tego samego dnia rano.

Gra Główna

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

Gra Nocna

Gdy czas walki dobiega końca, nie wszyscy wówczas odpoczywają. Gra Nocna nocna nie będzie dodatkowo animowana przez organizację, niemniej, po zmroku wciąż możliwe są zarówno akcje dywersyjne, szpiegowskie, złodziejskie czy mniejsze starcia. W trakcie jej trwania obowiązuje jednak zakaz używania replik broni długiej jak piki, halabardy itp. ze względów bezpieczeństwa. Dozwolona natomiast jest broń krótka i osobista do 110 cm.

Ekonomia

Monety

Główną walutą dostępną na grze jest Srebrny Szyling, który na awersie przedstawia symboliczne zwierzę, a na rewersie znajduje się jego wartość. Jest to główny i jedyny środek wymiany za towary, opłacanie leczenia rannych, nagradzanie najemników za wykonywanie zleceń i wielu inny mechanik opisanych w podręczniku.

Monety znajdujące się w powszechnym użyciu zostaną zapewnione przez organizację i rozdysponowane graczom podczas Akredytacji.



Punkty Zasług

By wyznaczyć zwycięzcę scenariusza Gry Głównej lub udowodnić przed organizatorami wykonanie zadania personalnego należy okazać Żeton Zasługi. Żetony są mechaniczną reprezentacją Zasług które można wykorzystać podczas Gry Sztabowej lub zachować do zakończenia gry jako miarę powodzenia wysiłków oddziału podczas gry. Zasługi zdobywa się poprzez zakup u Kwatermistrza lub Kupca za Srebrne Szylingi lub jako nagrodę za niektóre wydarzenia fabularne. Żetony nie podlegają kradzieży czy łupieniu, natomiast dozwolone jest dobrowolne przekazanie go innemu graczowi.

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.

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 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 zostawiam 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 nie posiadania 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.

Medykamenty

Reprezentowane przez fiolki z uniwersalnym specyfikiem używanym przez Medyków w Obozach, związane ściśle z mechaniką Kart Losu. Jedna dawka pozwala postawić jedną dorosłą osobę na nogi. Fiolki są do nabycia przez medyków w **kwatermistrzostwie** za Srebrne Szylingi.

Komponenty magiczne

Reprezentowane przez kadzidła, używane przez kapłanów, magów oraz innych mistyków podczas wykonywania rytuałów lub rzucania czarów. Kadzidła są do nabycia przez mistyków w **kwatermistrzostwie** za Srebrne Szylingi.

Łupy i Zaopatrzenie

Podczas wykonywania Zadań Bojowych oraz podczas rywalizacji z pozostałymi Stronnictwami oraz Oddziałami, możliwe będzie zdobycie Łupów. Będą one reprezentowane przez lniane lub jutowe worki, uzupełnione wypełniaczem. Podczas Inwazji: Miecz Drakwaldu będą one pełniły inną rolę, niż w roku poprzednim: będą można je spieniężać w Kwatermistrzostwie oraz zakupywać dzięki nim wszelakie, trudnodostępne zasoby specjalne.

Ważną zasadą będzie to, że te po przekazaniu ich do kwatermistrzostwa, ich połowa będzie pozostawiona w bezpiecznym magazynie przez kwatermistrza. Pozostała połowa pozostawiona będzie w Kwatermistrzostwie lub Strażnicy "na wierzchu". Stronnictwo będzie mogło normalnie skorzystać z wszystkich zasobów jakie posiada, jednak zasoby w magazynie nie podlegają kradzieży czy łupieniu przez działanie wrogich oddziałów. Łupienie jest jednym ze sposobów, aby pozyskać łupy dla swojej frakcji. Pamiętajcie więc, aby wystawić straż!

Czy można jednak nie przejmować się tym, że zostaną skradzione i uznać, że właściwie nie są one już Waszemu Stronnictwu potrzebne? Absolutnie nie: ilość Łupów, które na końcu larpa pozostanie w Waszym kwatermistrzostwie przełoży się bezpośrednio na Punkty Zasług. Dlatego niezwykle ważne jest, aby nie pozwolić sobie ich ukraść.

Cenniki i dodatkowe informacje poznacie w swoim Kwatermistrzostwie.

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.



Pieczenie oraz śmierć na grze

Pieczenie symbolizują stan w którym znajduje się postać gracza. Podczas gry, na skutek różnych zdarzeń, postać gracza może znaleźć się w sytuacji gdy ktoś (gracz, NPC lub GM) wręczy mu jedną z takich pieczęci. Należy ją bezwzględnie założyć w miejscu widocznym (np. na piersi lub na kapeluszu) i nosić dopóki nie zostanie ona usunięta.

Czarne Pieczęcie

Najniebezpieczniejszymi z pieczęci są te koloru czarnego. Symbolizują one, że z jakiegoś powodu postać znajduje się na krawędzi śmierci. Może tak się stać z wielu różnych powodów, np. stała się ona celem zamachu, albo została złożona w ofierze albo dokonano na niej egzekucji. Uznaje się wtedy, że cudem uniknęła ona śmierci, jednak drugi raz taka sztuczka już jej się nie uda. Następnym razem gdy znajdzie się w podobnej sytuacji taka postać permanentnie umiera, gracz może wejść nową postacią, nie może być już jednak dowódcą lub specjalistą.

Aby pozbyć się Czarnej Pieczęci należy usunąć niebezpieczeństwo, które doprowadziło do jej uzyskania. Np. dokonać egzekucji spiskowców, którzy dokonali zamachu albo zemścić się na czarnoksiężniku, który złożył cię w ofierze. Wówczas taką pieczęć przekazuje się temu, kto stanowił źródło niebezpieczeństwa (lub najbliższemu Kwatermistrzowi).

Pamiętajcie! To co prowadzi do permanentnej śmierci musi być odegraną sceną, nie wystarczy, że postać straci Punkty Morale.

Czerwona Pieczęć

Czerwona Pieczęć symbolizuje, że postać została skrwawiona, np. przez wampira albo w mrocznym rytuale. Taka pieczęć sama z siebie nie jest niebezpieczna, jeżeli jednak postać dostanie drugą taką, zamienia ją na Czarną Pieczęć. Szczęśliwie Czerwoną Pieczęć najprościej usunąć. Potrafi to każdy medyk, który ma dostęp do Zasobów Obozowych, wystarczy, że je wykorzysta i odegra odpowiednią scenę i może usunąć Czerwona Pieczęć (należy ją bezzwłocznie zwrócić do najbliższego kwatermistrza. Można również ją usunąć poprzez wypoczynek. Przespanie nocy wystarczy by móc ją zdjąć.

Pamiętajcie! Dwie Czarne Pieczęcie oznaczają natychmiastową śmierć postaci!

Zielona Pieczęć

Zielona Pieczęć symbolizuje, że postać została w jakiś sposób dotknięta przez siły magiczne, np. poprzez klątwę. Może tak się stać gdy ktoś zadziała na niego plugawą magią, zawrze on pakt, albo nieostrożnie rzuca zaklęcia.

Najprostszym sposobem aby zdjąć Zieloną Pieczęć należy odprawić rytuał oczyszczenia w miejscu mocy przez maga z dostępem do Zasobów Sztabowych. Jednakże niektóre rodzaje klątw wymagają specjalnych działań by je zdjąć i prosty rytuał w tym nie pomoże.

Zadania Bojowe

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

Zadania będą wymienione w Podręczniku Gracza, niemniej będą opierać się na zdobywaniu i zabezpieczaniu zasobów, chronieniu czy atakowaniu karawan, walkach o artefakty magiczne oraz miejsca mocy, rywalizację o kluczowe obiekty strategiczne czy wiele, wiele innych.

Karty Przygód

Każdy oddział otrzyma od Mistrzów Gry zestaw Kart Przygód; będzie od przekazany Fabularzyście danej grupy. Od tego momentu jest w pełni do jego dyspozycji. Każda z nich będzie znajdować się w kopercie, na której będzie oznaczony dzień oraz godzina gry; będzie to orientacyjny czas, kiedy powinna być otworzona, a jej treść przekazana dowódcy, albo całemu oddziałowi (oczywiście, najlepiej to zrobić poprzez odgrywanie postaci). Odradzamy otwieranie ich wcześniej, ale jeżeli przegapi się dany moment, można to nadrobić bez żadnych konsekwencji po czasie.

Karty Przygód będą zawierały interesujące informacje, wskazówki oraz poszlaki, których zadaniem jest nadać dynamiki Waszej grze oraz pomóc Wam podczas podejmowanych działań i wykonywanych Zadań. Warto z nich korzystać, choć nie jest to obowiązkowe. Zalecamy o nich pamiętać szczególnie w momentach, kiedy będziecie potrzebowali czegoś, co zdynamizuje rozgrywkę Waszych oddziałów albo Stronnictw.

Mechanika gry

Morale

Morale to parametr określający wytrzymałość pojedynczej postaci, co za tym idzie całego oddziału. Podstawowa jej wartość dla każdego uczestnika **wynosi dwa punkty**. Maksymalnym poziomem punktów morale jest **trzy** i nie może **w żaden** sposób zostać przekroczona. Dlatego możecie mieć pewność, że po trzech trafieniach bezpośrednio w ciało każdy przeciwnik powinien paść lub wycofać się z walki.

Wyjątek mogą stanowić Potwory, o czym przeczytasz niżej.

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 Złamanym Morale do własnego obozu.

Odzyskiwanie Morale i Karty Losu

Ogólna zasada będzie polegać na pozbyciu się statusu Złamanych Morale. W drodze do obozu, a także przez przynajmniej jedną scenę w obozie każdy gracz musi odgrywać rannego, pobitego lub poniżonego w ostatniej walce. Jeśli Złamane Morale dotyczy pojedynczego gracza odegranie w obozie sceny akcentującej rany/złamane morale wystarczy aby postać odzyskała morale i wróciła do akcji.

Jeśli jednak oddział uległ rozbiciu (wszyscy członkowie mają Złamane Morale lub też liczebność zdolnych do akcji członków oddziału spadła poniżej minimalnej liczby umożliwiającej wyjście w pole) Dowódca lub Sierżant rozbitego oddziału po powrocie do obozu powinien udać się do Kwatermistrzostwa w celu wylosowania Karty Losu która wskaże w jakim stanie jest rozbity oddział. 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 dezertierami, a dowództwo nałożyć nagrodę na waszą głowę!

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 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 niezmiernie ważny element larpa bitewnego. Chcemy, by walka wyglądała efektownie, a przy tym była bezpieczna. Dlatego gorąco zachęcamy 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, bezwładnych 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 zbierania 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! 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. Dla przykładu:

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

Broń dystansowa

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

- **Łuki i Kusze:** każde skuteczne trafienie odbiera trafionej postaci dwa Punkty Morale, chyba, że pocisk trafił w pancerz, który wciąż daje Punkty Pancerza (wtedy tracony jest jeden punkt pancerza). Oznacza to, że w większości przypadków bezpośrednie trafienie pociskiem w ciało wykluczy przeciwnika z walki!
- **Broń czarnoprochowa:** pistolety i muszkiety zabierają przy trafieniu jeden Punkt Morale, jednakże ze względu na swoją specyfikę ignorują one pancerz, który jest przeciw nim nieskuteczny. Oznacza to, że dwa trafienia z takiej broni w większości przypadków wykluczy przeciwnika z walki, niezależnie od tego gdzie ta została trafiona. Tarcze chronią normalnie.
- **Magiczny pocisk rzucony przez mistyka, oraz broń rzucana**, taka jak noże, toporki czy oszczepy zabierają przy trafieniu jeden Punkt Morale, ale nie omijają pancerza. Przy trafieniu w zbroję zabierają jeden Punkt Pancerza, tak jak zwykle trafienie bronią.

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.



Artyleria i Granaty

Na grze może się pojawić Artyleria i Bezpieczne Repliki Granatów. Obrażenia z takiej broni niezależnie od miejsca trafienia i pancerza Załamują 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 Moralu.

Tarcze, puklerze, pawęże i inne osłony osobiste

Osłona osobista to nieodzowny sprzymierzeniec piechoty. Tarcze potrafią zasłonić przed: ciosami przeciwnika, strzałami oraz belkami, 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 zadane przez potwora zawsze łamie morale trafionego celu, chyba że cel również 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 (dziesiątnik, sierżant, chorąży etc.) mogą przyjmować różne nazwy w zależności od tła fabularnego.

- **Szeregowi** - pojedynczy żołnierz, podstawa każdej armii.
- **Dziesiątnicy i drużyny** - najmniejsza niepodzielna jednostkę stanowią drużyny, za które odpowiada Dziesiątnik 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 cudokamienie (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. Odgrywa rzucenie zaklęcia, używając potrzebnych do tego rekwizytów i dbając, aby cel wiedział co się dokładnie stało w wyniku danego czaru.
3. Po rzuceniu zaklęcia mistrz sprawdza, czy poniósł konsekwencje rzucenia czaru, poprzez wyciągnięcie z przygotowanej specjalnie dla niego talii kart pierwszą z góry, po czym reaguje zgodnie z przedstawionym tam symbolem.
4. Mistycy mogą też odprowadzać rytuały: wymagają one wypalenia wskazanej ilości kadzideł oraz zebrania odpowiedniej ilości uczestników. Wszystkie zmienne określa poziom Rytuału. Alternatywą dla kadzideł są Krwawe Ofiary.

Zaklęcia - jak na nie reagować?

- Mag może rzucając odpowiednio przygotowaną rzutką odegrać wyczarowanie **magicznego pocisku**. Zadaje on **jeden Punkt Morale**. Tarcza 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. Znaczy 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 **trzech Punktów Morale** (jedyne 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 wskrzeszeniec 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?
- Magia (ale nie tylko) może **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 strony **Warhammera Fantasy**, gdzie nie tylko spotkacie się z potworami, ale i z magią oraz jej użytkownikami.

Mechanika Gry – Skrót Zasad

Morale

Każda postać ma 2 punkty morale, maksymalnie 3.

0 punktów = Załamanie Morale → odgrywasz ucieczkę, omdlenie, niewolę itp.

Powrót do gry po odegraniu ранego podczas powrotu do Obozu
oraz w przynajmniej jednej scenie obozowej.

Walka

Cios = 1 punkt morale, należy realistycznie odgrywać trafienia.

Zakazane: uderzenia w twarz, szyję, potylicę; wykręcanie kończyn; „śmigielka”; walka w obozach.

Zakazane zachowania: ignorowanie trafień, głośne liczenie ciosów, przerywanie gry by zbierać strzały,
walka na niebezpiecznym terenie.

Broń

Walka wręcz: każdy skuteczny cios = 1 morale.

Broń dystansowa:

Łuki/kusze: 2 morale (chyba że trafienie w pancerz → 1 punkt pancerza).

Broń czarnoprochowa: 1 morale, ignoruje pancerz.

Rzutki/magia/noże: 1 morale, nie ignorują pancerza.

Pancerze

Lekki: 1 cios (2 jeśli z hełmem) bez utraty morale.

Ciężki: 3 ciosy (4 z hełmem).

Pancerz działa tylko na zasłonięte obszary.

Specjalne Zagrożenia

Artyleria/granaty: natychmiast łamią morale, niezależnie od pancerza.

Dym = ogień: 1 morale i obowiązek ucieczki. Dłuższe pozostanie → 2 morale.

Tarcze

Chronią przed większością ataków (także magicznych i czarnoprochowych),
nie chronią przed armatami i dymem.

Potwory

Zawsze łamią morale zwykłych postaci jednym trafieniem.

Mają więcej morale niż gracze.

KARTY LOSU

As	Koszt leczenia za pomocą komponentów medycznych jest połowę niższy. Wylosuj dodatkową kartę.
Król	Dowódca otrzymuje czerwoną pieczęć, a nadto musi pozostać przez najbliższe 45 minut w obozie, przekazując na ten czas dowództwo komuś innemu. Może jednak podejmować dowolne inne działania, np. odpoczywać albo rozmawiać w sztabie. Reszta oddziału może działać normalnie.
Królowa	Wszyscy mistycy oddziału stają się Wyczerpani (patrz: Księga Magii). Dodatkowo, wszyscy w oddziale otrzymują czerwoną pieczęć; lecz poza tym mogą działać normalnie.
Jopek	Cały oddział jest natychmiast gotowy do wymarszu, jeżeli zostanie spełniony warunek: dowódca musi wygłosić krzepiącą mowę, która natychmiast przywróci morale żołnierzy. Zaraz po tym wszyscy są gotowi do pełnowymiarowych działań.
10 / 9	Wszyscy wojacy, których morale zostały złamane w walce, muszą pozostać w obozie przez najbliższe 20 minut, jednakże mogą w tym czasie pełnić wartę, albo bronić obozu, jeżeli ten zostanie zaatakowany.
8 / 7	Wszyscy wojacy, których morale zostały złamane w walce, muszą pozostać w obozie przez najbliższe 20 minut. Nie mogą też stać na warcie ani walczyć w obronie obozu, jeżeli ten zostanie zaatakowany.
6 / 5	Wszyscy wojacy, których morale zostały złamane w walce, muszą pozostać w obozie przez najbliższe 45 minut. Nie mogą też stać na warcie ani walczyć w obronie obozu, jeżeli ten zostanie zaatakowany przez pierwsze pół godziny, jednakże potem mogą to już robić pod warunkiem, że pozostają w obozowisku.
4 / 3	Wszyscy wojacy, których morale zostały złamane w walce, muszą pozostać w obozie przez najbliższe 45 minut. Nie mogą też stać na warcie ani walczyć w obronie obozu, jeżeli ten zostanie zaatakowany.
2	Cały oddział ma złamane morale (nie tylko osoby, których morale zostały złamane!) i musi pozostać w obozie przez najbliższe 45 minut. Nie może też stać na warcie ani walczyć w obronie obozu, jeżeli ten zostanie zaatakowany.
Joker	Koszt leczenia za pomocą komponentów medycznych zostaje podwojony. Wylosuj dodatkową kartę.



MIECZ DRAKWALDU

IN.WAZJA

LARP BITEWNY

sierpień

lipiec

LOGISTYKA PRZYJMUJE
OSTATNIE ZAMÓWIENIA

czerwiec

PODRĘCZNIK
GRACZA

maj

ROZPOCZĘCIE SPREDAŻY
BILETÓW

kwiecień

FORMULARZ DLA GRUP

marzec

INFORMATOR
AKTUALIZACJA STRONY WWW

luty

PREZENTACJA GRY NA
SZCZYCIE BATTLELARPOWYM