

INSPIROWANE UNIWERSUM DRAGON AGE

NOC WSZYSTKICH DU SZ



Czatachowa, sierpień 2024

FLAMBERG

Spis treści

1. Co to za larp?
2. Czego się spodziewać
3. Czy muszę znać wcześniej świat Dragon Age?
4. Miejsce akcji – Szmaragdowe Mogiły
5. Święto Wszystkich Dusz
6. Kim można grać – Twoja historia
7. Rasy Thedas
8. Klasy w Thedas
9. Mechanika
10. Informacje organizacyjne
11. Składka na larpa i konwent Flamberg



Bystre spojrzenie zielonych oczu lustrowało okolicę. Nie licząc zwierząt, nie było tutaj nikogo, a mimo to była czujna. Ścieżka, którą podążała, zdążyła zarosnąć od ich ostatniego spotkania. To przywoływało wspomnienia, i z każdym krokiem jej serce drżało mocniej. Wiadomość, jaką mu niosła, ciążyła, przygniatała do ziemi, a ona wciąż bała się, że nie będzie w stanie mu jej przekazać. Nawet teraz, gdy była już tak blisko.

Minęła pomnik Fen'Harela i choć wiedziała, że Wilk jest tylko posągiem, coś w jego wykutych w kamieniu oczach sprawiało, że mimowolnie omijała to miejsce szerokim łukiem. Wiadomości, które docierały do nich ze świata, napawały ją trwogą. Opiekun ich klanu nie chciał brać udziału w wojnie prowadzonej przez Fen'Harela, ale słyszała, co jej pobratymcy szepczą do siebie nocami. Widziała ogień w ich oczach, chęć zemsty i chęć posmakowania krwi shemlen.

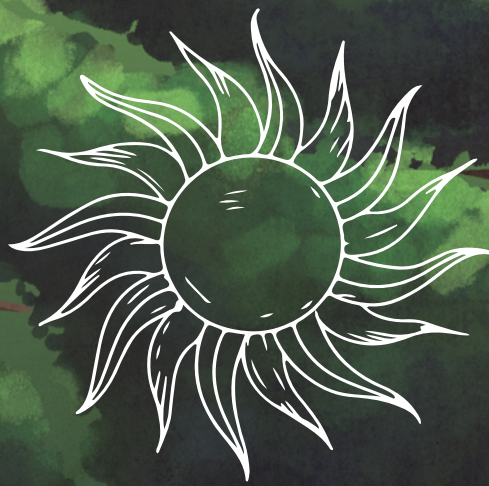
Nie miała im tego za złe; byli młodzi, nie pamiętali starych wojen i nie wiedzieli, jak to jest, gdy twój łuk stanowi granicę życia i śmierci. Pogrążona we wspomnieniach, stawiała krok za krokiem i nim się zorientowała, wyszła na polanę. On już tam czekał, zawsze tam był.

Mimowolnie uśmiechnęła się i podeszła bliżej, zasiadając obok na trawie. Milczał.
– Aneth ara, wybacz, że dopiero teraz – rzekła przeproszającym tonem. – Przygotowania do Święta Wszystkich Dusz mnie pochłonięły. – Nie odpowiedział, a ona kontynuowała:
– Przed Świętem chciałam się pożegnać. Klan wyrusza, opuścimy Dalię zaraz po ceremonii; ruszamy na północ, Opiekun chce być jak najdalej od Orlais, gdy wszystko się zacznie. Nie mogę go winić – dodała i spojrzała na swoje dłonie. Nadgarstek zdobiła bransoleta, prosta, drewniana, z grawerowanym przestaniem, ukrytym wśród liściastego motywu: Ar lath ma, vhenan.

Ściągnęła ją i wstała. Spojrzała na niego z tęsknotą i zawiesiła bransoletę na jednej z gałęzi, czule gładząc korę drzewa o szmaragdowych liściach.

– Ma'desen melar – wyszeptała, dotykając serca, nim ruszyła tą samą ścieżką, którą przyszła.

Drzewo wydawało się niewzruszone; odpowiedziało jej jedynie kołatanie bransolety poruszanej wiatrem, symbolizujące niewypowiedzianą historię o stracie.



Papiery piętrzyły się na biurku, ale Komtur Gravier odkładał żmudne obowiązki na później. Wiadomość, którą dostał od Komendanta Cullena, była niepokojąca. Według niego Inkwizycja została rozwiązana po tym, jak szpiedzy Fen'Harela zinfiltrowali jej szeregi. Nieudany atak qunari na Pałac Zimowy cesarzowej Celene okazał się być dziełem Straszliwego Wilka, który wykorzystał „ludzi qun” do swojej gry. Gdyby ktokolwiek inny przyniósł mu takie wiadomości, zignorowałby to, uznając je za niesmaczny żart. Jednak Cullen nie był skory do krotochwil, a na pewno nie w tak poważnych kwestiach.

Gravier podszedł do okna i upił łyk wina z kielicha. Wyjrzał na dziedziniec, gdzie adepci pakowali wozy przed wyruszeniem na zachód. Nie miał najmniejszej ochoty wracać na Szmaragdowe Mogiły, ale Templariusz nie wybiera swojej drogi. Święto Wszystkich Dusz dla gawiedzi niosło obietnice zabawy, Templariuszom zaś przynosiło tylko więcej obowiązków. Do tego wszystkiego jego zwiadowcy w swoich raportach pisali o nowych transportach czerwonego lyrium. To mogło znaczyć tylko jedno – jego złoża wciąż gdzieś istniały.

Upił kolejny łyk wina i zaklął szpetnie pod nosem. W jakich to czasach przyszło mu żyć? Promień odbitego światła słonecznego oślepił go na chwilę, wyrrywając z ponurego zamyślenia. Uniósł spojrzenie, szukając źródła.

Na jednym z zewnętrznych tarasów stał Templariusz. Nowa zbroja lśniła, odbijając promienie słońca. Rozpoznał go: był to jeden z młodych chłopaków, który niedawno złożył śluby. Nie znał go z imienia, ale płomiennorude włosy były na tyle charakterystyczne, że zapamiętał go. Obok chłopaka stała magini; po samej jej szacie wiedział, że jest adeptką, która niedawno dołączyła do Kręgu Magów. Stali blisko siebie, zbyt blisko, jak na gust Komtura. Wydawali się być pogrążeni w rozmowie, lecz chwilę później młody Templariusz nachylił się i złożył na wargach magini nieśmiały pocałunek.

– Głupiec – mruknął Komtur gniewnie i zmarszczył brwi.

Dopił wino jednym haustem i odstawił kielich na parapecie. Poprawił płaszcz, ruszając ku wyjściu. Papiery musiały poczekać, miał poważną rozmowę do przeprowadzenia.

Co to za larp?

„**Noc wszystkich dusz**” jest larpem zainspirowanym światem przedstawionym w grach oraz książkach z serii Dragon Age, z których czerpiemy miejsce, rasy czy odniesienia narracyjne.

W tym larpie mocno skupimy się na wątkach obyczajowych, relacyjnych, odmiennościach rasowych, uprzedzeniach, strachu i zróżnicowanych motywacjach.

Tworzymy larp w spójnym, wartym poznania świecie Dragon Age. Zapewniamy swobodę wyboru bohatera i przestrzeń do współkreowania fabuły, we własnym tempie i skupieniu na tym, co daje Wam radość grania. Zadbamy o nośniki immersji: odnajdziesz klimatyczną scenografię w naturalnym terenie, mistyczny nastrój wieczornych obrzędów, festynu i turniejów. Pojawi się konflikt, możliwość walki i posługiwania się magią.

Hasła-klucze wokół gry:

sandbox

relacje

narracja

symulacja



Czego się spodziewać

Co znajdziesz na naszej grze:

- równość postaci wobec fabuły,
- indywidualne wątki postaci i kartę postaci z rozpisanymi relacjami,
- grę klimatem,
- możliwość udziału w grze dzieci, również tych najmłodszych*,
- dbałość o przestrzeganie zasad bezpieczeństwa,
- możliwość zagrania fantastyczną rasą i zabawę przy przygotowywaniu jej charakterystyki oraz stroju.

Czego nie znajdziesz na naszej grze:

- skupienia całości gry na jednym wyraźnym wątku fabularnym,
- skomplikowanej mechaniki rozgrywki,
- zaskryptowanej „wielkiej bitwy o 14”.

**osobne wątki i specjalna „gra w grze” tylko dla dzieci, pod opieką animatora*



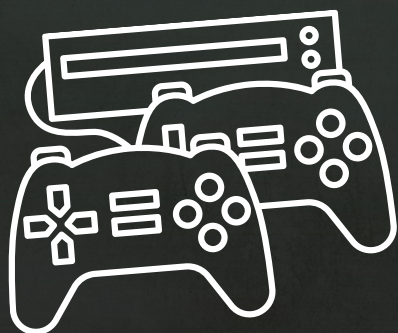
Czy muszę znać wcześniejszy świat Dragon Age?

Znajomość gier oraz książek **nie jest potrzebna**, by zagrać w tego larpa.

Dragon Age jest typowym uniwersum *high fantasy*, wydarzenia dzieją się na kontynencie Thedas, a wszelkie potrzebne na ten temat informacje **zostaną przez nas podane**.

Dla tych, którzy znają świat: akcja larpa osadzona będzie po wydarzeniach z „Dragon Age: Inkwizycja” oraz przed wydarzeniami nadchodzącej gry „Dragon Age: Dreadwolf”.

W tym miejscu chcielibyśmy podkreślić, że niezależnie od znajomości świata, każdy będzie miał możliwość bawić się tak samo dobrze.



Miejsce akcji - Smaragdowe Mogiły

Smaragdowe Mogiły to jeden z obszarów Dalii, który swą nazwę zawdzięcza soczyście zielonym, gęsto rosnącym tam drzewom, które symbolizują Smaragdowych Rycerzy dawnych elfów.

Dalia była miejscem krwawych walk pomiędzy elfami i ludźmi, dlatego wielu przybywa w te tereny, by oddać hołd poległym.

Fabula larpa skupiona jest wokół obrzędów święta Wszystkich Dusz (*All Souls' Day*). Z tego powodu w te zazwyczaj odludne, leśne okolice zawitać mogą przybysze z wielu różnych miejsc: Ferelden, Orlais, Tevinter, Orzammaru lub innej wybranej przez Was krainy.



Święto Wszystkich Dusz

Ósmego miesiąca każdego roku w całym Thedas obchodzone jest święto Wszystkich Dusz. Wywodzi się ono z pradawnych czasów, gdy oddawano cześć starym bogom, dlatego, niezależnie od rasy, wszyscy uznają tę datę za ważną.

W Thedas obowiązującą religią jest wiara w Stwórcę – dla niemal wszystkich jest to dzień, w którym wspomina się śmierć Andrasty, prorokini Stwórcy. Została ona spalona na stosie przez magów z Tevinter, dlatego też, by upamiętnić tę tragedię, rozpala się ogniska, a kapłanki Zakonu wznoszą pieśni do Andrasty.

Oficjalnym obchodom zakonnym towarzyszą organizowane przez miejscowy lud barwne festyny z dobrym jedzeniem, napitkiem, grami, zabawami, turniejami wojowników oraz konkursami bardów. Ludzie przebierają się za duchy, a wieczór kończy się nocną paradą przebierańców, by dusze, które się w tym czasie obudzą, mogły bawić się z żyjącymi.

W lasach Dalii, ze względu na jej historię, można też spotkać elfy dalijskie, które oddają hołd poległym i przodkom. Udają się oni na mogiły wojowników, odprawiają ciche, pełne emocji rytuały, posilają się ze zmarłymi, a Opiekunowie klanów snują opowieści przy ogniskach.



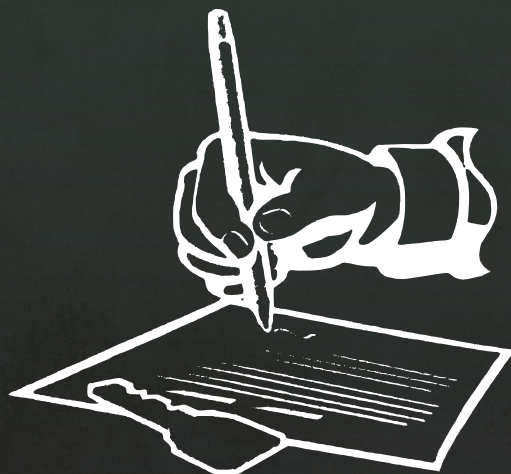
Kim można grać - Twoja historia

W Thedas każdy jest bohaterem swojej własnej historii i chcielibyśmy, by tak właśnie było również na tym larpie.

Nie mamy tu postaci pierwszo- i drugoplanowych. Dajemy Wam **możliwość zgłoszenia własnych postaci** w ramach świata.

Jesteśmy otwarci na pytania i pomysły, więc jeśli macie wątpliwości, czy coś jest zgodne z założeniami Dragon Age, **piszcie do nas śmiało.**

Dostępne będą również postaci wakatowe.



Rasy Thedas

Ludzie – grupa najbardziej zróżnicowana. Można pochodzić z:

- **Ferelden** – państwa najbardziej w klimacie średniowiecznego fantasy. Można być każdym: od chłopca, przez wojownika, na szlachcicu kończąc.
- **Orlais** – państwa dymu i luster, inspirowanego barokową Francją, gdzie mieszkańcy noszą maski (nie tylko te metaforyczne), a chłop może okazać się arystokratą, zaś arystokrata – zwykłym kuglarzem.

Elfy – obejmują dwie frakcje: „wolną” i zupełnie zniewoloną:

- **Elfy dalijskie** – nomadzi, przemierzający kontynent i nigdzie nie zagrzewający miejsca. Ich twarze zdobią tatuaże *vallaslin*. Wciąż wyznają starych bogów.
- **Elfy miejskie** – mieszkają w Obcowiskach, rzadko opuszczają miasta, chyba że w towarzystwie pracodawców, którym służą.

Niekiedy można spotkać jeszcze przedstawicieli:

- **Krasnoludów**, choć opuszczenie ich rodzinnego Orzammaru wiąże się dla nich z utratą statusu. Dlatego też spotkany na powierzchni krasnolud jest zapewne wygnańcem, desperatem, kupcem lub pośtańcem.
- **Qunari**, rogatych, humanoidalnych bestii. Mieszkają daleko za Morzem na nieznanym kontynencie i nie darzy się ich zaufaniem. Często są najemnikami lub szpiegami, co nie sprzyja ich reputacji.
- **Ludzi i elfów z Tevinter**, czyli odległego państwa, gdzie rządzą Magistrzy. Choć nie mówi się o tym głośno, wszyscy wiedzą, że chętnie sięgają po zakazaną Magię Krwi. Jeśli nie jesteś magiem, jesteś tam nikim. A jeśli jesteś elfem, to jesteś mniej niż nikim; co najwyżej możesz liczyć na dobrego pana, który nie katuje swych elfich niewolników.

Klasy w Thedas

- **Wojownicy** – każdy, kto potrafi posługiwać się mieczem i tarczą, w tym: najemnicy, rycerze, berserkerzy, strażnicy itp.
- **Łotrzykowie** – przebiegli złodzieje, kłamcy lub skrytobójcy. Bardowie z Orlais znani są z pięknego śpiewu, ciętego języka i niezwykle skutecznych ostrzy.
- **Magowie** – osoby czerpiące moc z Pustki, w tym: członkowie Kręgu Magów, apostaci, Magistrzy, magowie elficcy itp. Krasnoludowie nie mogą być magami.
- **Zakon** – kościół Stwórcy. Kapłankami mogą być jedynie ludzkie kobiety, lecz każdy może studiować słowo boże. Zakonowi podlega Krąg Magów. Strzegą ich Templariusze.
- **Inne** – wolisz być obwoźnym sprzedawcą, krawcową, piekarzem? Byłym wojownikiem, łotrzykiem na emeryturze? Kimś, kto chce żyć po swojemu? Nie ma najmniejszego problemu – wybór pozostawiamy Tobie.

W kolejnych tygodniach będziemy stopniowo publikować szczegółowe informacje o rasach i frakcjach/ugrupowaniach dostępnych w uniwersum.

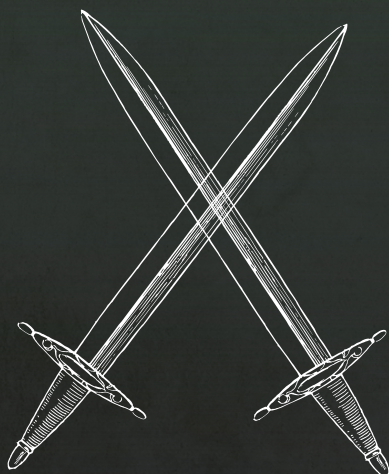
Mechanika

Ponieważ gramy w świecie *high fantasy*, nadprzyrodzone zdolności postaci i magiczne efekty świata zostaną opisane przy pomocy **mechanik gry**.

Postaci otrzymają dokładny **opis umiejętności**, którymi dysponują. Ich liczba będzie jednak niewielka, a efekty proste do wprowadzenia w larpowych realiach.

Gra nie będzie skupiona wokół mechaniki, ale jednocześnie zostanie ona użyta do wzbogacenia Waszych doświadczeń.

Na grze będą również obowiązywały **mechaniki bezpieczeństwa**, pozwalające nam bawić się bez narażania zdrowia **fizycznego i psychicznego**.



Informacje organizacyjne

Gdzie: Czatachowa (teren Jury Krakowsko-Częstochowskiej), w ramach konwentu Flamberg.

Kiedy: 15-16 sierpnia 2024 (czwartek-piątek)

Ile trwa gra:

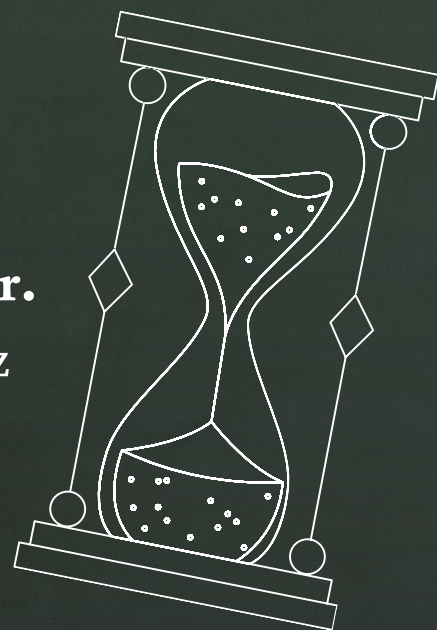
15 sierpnia – obowiązkowe warsztaty i scena wprowadzająca

16 sierpnia – cały dzień*

Liczba graczy: od 60 do 90+ graczy

Przydział ról:

Zapisać się na larpa można od **4 grudnia 2023 r.** przez ankietę zgłoszeniową. W ankiecie możesz zgłosić postać własną (do 29.02.24) lub chęć otrzymania od nas wakatu. W sprawie szczegółów postaci wakatowych będziemy kontaktować się z Wami od 18 marca 2024 r.



Mail kontaktowy: nocdusz@flamberg.pl

**dokładne godziny zostaną podane w późniejszym terminie*

Składka na larp i konwent Flamberg

„Noc Wszystkich Dusz” to larp niekomercyjny, a konwent Flamberg, w ramach którego odbywa się larp, jest imprezą składkową.

By zagrać w larpie „Noc Wszystkich Dusz”, należy wykupić tylko akredytację na konwent Flamberg.

Jeśli chcesz się bawić z nami przed i po „Nocy Wszystkich Dusz”, zapraszamy do zapoznania się z programem i cennikiem konwentu (klikając w logo, zostaniesz przeniesiony/a do sklepu):



Konwent Flamburg odbywa się w Czatachowej w terminie 10-17 sierpnia 2024. W ramach akredytacji uczestnicy mają dostęp do atrakcji zawartych w programie konwentu, pola namiotowego (namioty we własnym zakresie), infrastruktury sanitarnej (Toi Toie, prysznic polowe i krany z wodą). Na terenie konwentu działa catering, gdzie można zakupić śniadania, obiady, wieczorne jedzenie w formie grilla, fast food, przekąski i napoje. Są wyznaczone miejsca na ognisko i jest możliwość rozpalenia własnego grilla.