

INSPIROWANE UNIWERSUM

DRAGON AGE

STARE GRZECZY



Ostatnie
Wakaty

FLAMBERG



Autorzy

Okładka i oprawa graficzna: Agnieszka „Bobiks” Pawlak

Autorzy tekstu:

Basia Janiszta

Hanna ‘Halyna’ Lochmajer

Kasia Kehl

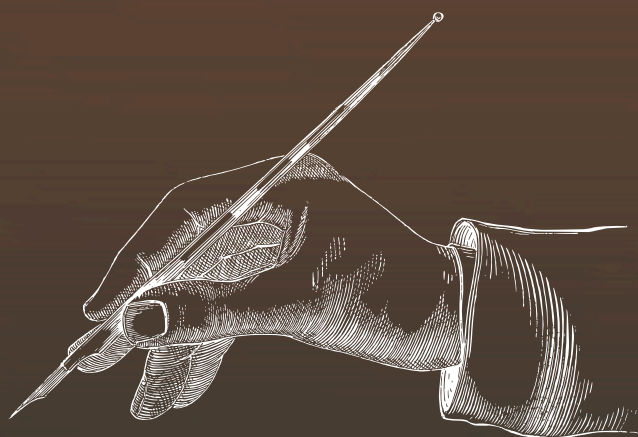
Krzysztof Jaros

Natalia ‘Luna’ Nizińska

Skład:

Natalia „Luna” Nizińska

Kasia Kehl



Spis treści

1. Słowem wstępu
2. Słownik hashtagów i triggerów
3. Krótki opis grup
4. Ostatnie Wakaty
5. Zgłoszenia

Słowem wstępu

Drodzy gracze,

na kolejnych stronach znajdziecie propozycje gotowych, napisanych przez nas wakatów na „Stare Grzechy”. Jeśli nie mieliście okazji przeczytać dokumentu, który po krótkce objaśnia zasady zgłoszeń znajdziecie go [TUTAJ](#).

Postaci do wyboru jest łącznie 67, z czego 37 to postaci uniseks, 12 to kobiety, a 18 – mężczyźni. Postaci uniseks pisane są w formie męskiej tylko i wyłącznie dla wygody w czytaniu.

Każda postać została opatrzona hasztagami i triggerami, które mogą pojawić się w historii postaci lub podczas gry. **Pamiętajcie, by odpowiedzialnie dobierać wakaty pod swoje potrzeby i możliwości.** Słowniczek z wyjaśnieniem hasztagów i triggerów można znaleźć na kolejnej stronie.

Postaci pochodzą z różnych środowisk i ras, dlatego przypominamy o koniecznej charakterystyce i dostosowaniu stroju:

- Elfy: spiczaste uszy i tatuaż w wypadku elfów pochodzenia Dalijskiego.
- Zakon: Szata zakonna oraz widoczny symbol Zakonu
- Magowie: Kostur maga (bezpieczny), w wypadku Magów z Kręgu - szata i symbol
- Templariusze: Zbroja, broń i widoczny symbol templariuszy
- Szarzy Strażnicy: Zbroja Straży lub zbroja z szatą w kolorze niebieskiego i bieli, a także symbol Szarych Strażników na tabardzie, tarczy itp.

Podręcznik mody opisujący ubiory poszczególnych frakcji zostanie opublikowany w późniejszym terminie.

Na samym końcu znajdziecie link do ankiety zgłoszeniowej!

W razie jakichkolwiek pytań zachęcamy do kontaktu na gra.glowna@flamberg.pl.

Słownik hashtagów i triggerów

Hashtagi

#romans Postać ma wątki romansowe

#swoboda Postać ma swobodę, by eksplorować świat gry

#śledztwo Postać prowadzi jakieś poszukiwania lub śledztwo

#tożsamość Postać ma niejasną tożsamość (nie zawsze oznacza to podwójną tożsamość)

#mistycyzm Postać ma potencjał na zgłębianie wątków mistycznych

#dziedzictwo Postać ma dylematy na tle rodziny i przodków

#sztandar Postać należąca do grupy o wyraźniej hierarchii. Swoboda w poruszaniu się po grze może być ograniczona przez obowiązki postaci

#ambicja Postać, która podczas gry będzie silnie ukierunkowana na osiągnięcie celu

#religia Postać będzie miała wątki związane z religią - niekoniecznie andrastiańską

#polityka Postać zaangażowana politycznie

#sława Postać sławna i rozpoznawalna, na świecie

#przestępczość Postać była lub jest związana ze światem przestępczym. Konsekwencje mogą ją dopaść na grze lub może być zmuszona do robienia rzeczy moralnie wątpliwych.

#ucieczka Postać, która będzie miała wątek ucieczki. Może to być ucieczka z jakiegoś miejsca, jak i przed przeszłością.

#Z dziećmi Postać, która ze względu na swoje wątki jest odpowiednia dla osób grających z dziećmi

#16+ Postać odpowiednia dla osób 16 lat plus

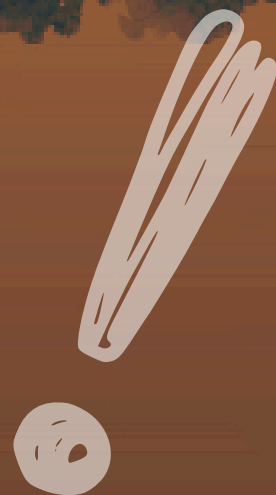
#lore Postać dla osób chcących zgłębiać i eksplorować wiedzę oraz naukę

#rodzina Postać, dla której rodzina/najbliżsi są szczególnie ważni albo dla której więzy rodzinne mogą mieć istotny wpływ na grę

#honor Postać, dla której honor ma szczególny wpływ na grę

Słownik hashtagów i triggerów

Triggery



uzależnienie Postać w jakiś sposób związana z tematem uzależnień (może to być zarówno postać diler, uzależnionego lub borykać się z uzależnieniem bliskiej osoby)

żałoba Postać, która straciła kogoś bliskiego.

manipulacja (sprawca) Postać, która manipuluje innymi, by osiągnąć swój cel

osierocenie Postać, która przeżyła samotne, trudne dzieciństwo lub utratę rodziców

kryzys wiary Postać, której dotychczasowa wiara została zachwiana przez trudne wydarzenia

osamotnienie Postać, która przeżyła lub przeżywa osamotnienie (nie oznacza to, że na grze postać będzie osamotniona!)

dyskryminacja Postać, która doświadczyła (lub doświadcza) dyskryminacji

przemoc fizyczna/psychiczna/seksualna(ofiara) Postać, która padła (lub wciąż jest) ofiarą przemocy fizycznej/psychicznej/seksualnej

przemoc fizyczna/psychiczna/seksualna (oprawca) Postać, która była (lub jest) sprawcą przemocy psychicznej lub fizycznej/psychicznej/seksualnej

szantaż Postać, która jest szantażowana lub szantażuje kogoś innego

zdrada Postać która została zdradzona, zdradziła kogoś - w przeszłości lub w trakcie rozgrywki

rasizm Postać, która doświadczyła/doświadcza lub przejawia dyskryminacje na tle rasowym

spotlight Postać, która może znaleźć się w centrum uwagi podczas gry, z nie do końca przyjemnych powodów

bezdziethość - Postać, której wątki mogą obejmować bezpłodność i utratę dziecka.



Krótki opis grup

W tej sekcji znajdziecie krótkie opisy przybywających grup, byście bez czytania konkretnych wakatów, mogli podjąć decyzję, czy jest to coś, co chcecie grać.

Magister z Orszakiem

Zaproszeni goście z Imperium Tevinter. Magister wraz ze swoją świtą, najbliższymi pracownikami i niewolnikami.

Zakon Imperialny - Kapłan z Templariuszami

Kapłan zakonu Imperialnego przybywający na miejsce spotkania w obstawie czterech Templariuszy Imperialnych, których zadaniem jest zadbanie o bezpieczeństwo Ojca. .

Władcy Fortuny

Qunari przyodziani w złoto, których wydaje się prowadzić młody człowiek. Pojawiają się w Lesie Arlathan z tylko sobie znanych powodów.

Rodzina Kupiecka

Kupiec z Antivy wraz z małżonką i potomstwem reprezentujący rodzinne interesy.

Postacie Grupowe/Indywidualne

Delegacja naukowa z Królestwa Nevarry

Król Marcus Phenthagas postanowił uszczuplić skarbiec Królestwa Nevarry i zasponsorować tę wyprawę. Postawił tylko jeden warunek. Muszą iść razem.

Mecenaska sztuki ze świtą

Szlachcianka z Orlai, znana krytyk sztuki i mocodawczyni dla wielu artystów przybyła na spotkanie ze swoim kuzynem. Towarzyszą jej dwaj mężczyźni. Kim są i po co za nią podążają? Nie wiadomo.

Ostatnie wakaty

Magister z Orszakem

Elf-niewolnik do prac fizycznych (ELF)

#ucieczka #dziedzictwo #ambicja #przestępczość

Aeron z klanu Kael'Virin

Silny i wytrzymały elf, który został schwytany przez łowców niewolników, gdy z niemal beserkerskim szaleństwem bronił swojego klanu przed ich napaścią. Magister kupił go doceniając właśnie te cechy - jako silne, wytrzymałe narzędzie. Posłuszny i małomówny, w orszaku odpowiedzialny jest za najcięższe prace fizyczne. Jest dobrze wyszkolonym wojownikiem, jednak w niewoli nie wolno mu nawet zbliżyć się do broni.

Płeć: Mężczyzna



TRIGGERY: przemoc fizyczna (ofiara), przemoc psychiczna (ofiara), rasizm, osamotnienie, gniew

Słowik w klatce (Elf)

#sztandar #tożsamość #religia

Nim'lath

Elf, którego twarz zdobi vallaslin i choć Magistra wyraźnie nie interesuje jego pochodzenie, można domyślić się, że został złapany przez łowców niewolników. Kiedyś wierzył, że jest opiekunem opowieści swego ludu, aż łowcy niewolników zabrali mu wszystko, łącznie z imieniem. To elf, którego instynkt przetrwania jest tak silny, że zrobi wszystko by przeżyć. Na szczęście Magister obdarzył go przychylnym spojrzeniem i szybko dostrzegł jego zdolność do składania słów w piękne zdania, a kwiatów w bukiety. Wykonuje lżejsze prace, a jego głównym zadaniem jest upiększenie dnia oraz przestrzeni Magistra i dbanie o jego dobre samopoczucie.

Płeć: Unisex



TRIGGERY: żaloba, osamotnienie, zdrada, dyskryminacja, przemoc fizyczna/psychiczna(ofiara)



Zakon Imperialny - Kapłan z Templariuszami

Komtur Imperialny (CZŁOWIEK)

#sztandar #ambicja #religia #polityka

Płeć: Unisex



TRIGGERY: szantaż, spotlight

Vibius/Viera Fimus

Prowadził śledztwo, a potem doprowadził do procesu i skazania, aż wreszcie stracenia Magistra Tilaniego. Zyskał tym przychylność Boskiego i samego Archonta. Awansował i obecnie dowodzi Templariuszami w samym Minratusie. Jest sprawiedliwym dowódcą wobec swoich ludzi, jednak poza murami koszar mówi się, iż jest łasy na łapówki i pod silnym wpływem rodziny Altusów - Arida. Co bardziej nieprzychylni mówią, że przymyka oko na poczynania Venatori przez co nie jest lubiany przez prostych mieszkańców Minratusa.



Władcy Fortuny

Przywódca - wojownik tal-vashoth (QUNARI)

#ambicja #przestępczość #dziedzictwo #rodzina

Płeć: Mężczyzna

TRIGGERY: zdrada, przemoc fizyczna (sprawca)



Rekash ("Ostrze Szaleńca")

Tal-Vashoth odrzucający wszelkie formy kontroli i podporządkowania. Po opuszczeniu Qun kilka lat z sukcesami pracował jako najemnik, aż trafił do Władców Fortuny. Traktuje ich jak rodzinę - jedyną jaką kiedykolwiek miał. Jego talent do władania bronią i wyszkolenie wojownika Qun szybko zapewniły mu poczyzję lidera grupy. Jest pragmatyczny, bezwzględny i wierzy, że świat jest miejscem, gdzie przetrwają tylko najsilniejsi. Jego siła i determinacja inspirują towarzyszy, choć jego metody często budzą strach. Jednak jest lojalnym przywódcą - jeśli kogoś uzna za swoją "załogę", jest w stanie zapłacić najwyższą cenę, by go chronić. Słyszał, że w Lesie Arlathan można znaleźć starożytne artefakty, ma nadzieję, że ich przewodnik się nie myli i ta wyprawa mu się opłaci.

Rodzina Kupiecka

Mistrz Kupiecki (CZŁOWIEK)

#z dziećmi #ambicja #romans #rodzina #lore

Płeć: Mężczyzna

TRIGGERY: osamotnienie, manipulacja



Alvaro Valerius

Alvaro to przebiegły i bystry kupiec, specjalizujący się w handlu artefaktami. Zafascynowany egzotyką, porzucił stabilną posadę w faktorii swojego wpływowego teścia, Diego Castello, by założyć własną karawanę handlową. Od tamtej pory przemierza najdalsze zakątki Thedas w poszukiwaniu rzadkich towarów. Choć odniósł sukces, zyskując uznanie wśród kolekcjonerów, jego decyzja spotkała się z dezaprobatą najbliższych. Żona, Isabelle, uważa go za nieodpowiedzialnego marzyciela, który zrujnował ich wygodne życie w Antive, a teść widzi w nim głupca, lekceważącego stabilność i obowiązki względem rodziny dla przygód.



Delegacja z Królestwa Nevarry

Mag Żałobnej Gwardii (CZŁOWIEK)

#z dziećmi #romans #mistycyzm #swoboda #lore

Płeć: Kobieta

TRIGGERY: osierocenie, zdrada



Kaja Dehnert

Nekromantka, członkini Żałobnej Gwardii i jedna z opiekunek w Wielkiej Nekropolii. Specjalistka od Pustki i Duchów. Jednocześnie wykłada w Żałobnej Gwardii przyuczając młodych nowicjuszy do opieki nad zmarłymi. Zafascynowana legendami i baśniami, bo uważa, że każda z nich ma ziarno prawdy. Pogodna, uśmiechnięta i bardzo otwarta na nowe znajomości, każde spotkanie traktuje jak okazję do wymiany poglądów i poznania innego spojrzenia na świat. Pierwszy raz opuszcza Wielką Nekropolię, gdyż trafiła tam jako niemowlak po śmierci swoich rodziców. Wyjazd jest dla niej ekscytujący i przerażający zarazem.



Mecenaska sztuki ze switą

Giermek Pana bez Ziemi CZŁOWIEK)

#rodzina #honor #romans #sztandar

Płeć: Mężczyzna



TRIGGERY: osamotnienie, zdrada,
manipulacja (sprawca)

Owain

Młody Owain został ocalony z pogromu Mrocznych Pomiotów przez Lorda Cain Thorne, jednak stracił w wyniku plagi całą rodzinę. Przygarnięty przez Thorne jest dla swojego pana bardziej synem niż giermkiem i zna go jak nikt inny. Wraz ze swoim panem i przybranym ojcem, przybywa do Arlathanu w eskorcie Maladie de Lavanche, której jest ślepo oddany. Złośliwi powiedzieliby, że jego oddanie pannie de Lavanche graniczy z obsesją. A sam Owain musi przyznać, że młoda i piękna panna de Lavanche budzi w nim nie zawsze czyste pragnienia.



Szczurołap, Który Szukał Krwi (CZŁOWIEK)

#swoboda #lore #przestępczość #tożsamość #dziedzictwo
#rodzina

Płeć: Unisex



TRIGGERY: osierocenie, żaloba

Dacor/Dacoria

Urodzony w cieniu tevinterskich doków, syn Dacora, niewolnicy. Wychował się wśród szczurów i wilczych praw ulicy. Prawdę o swojej przeszłości i matce poznał dopiero niedawno, choć na poznanie jej samej okazało się już za późno. Kiedy skończyła żywota jako niewolnica, on postanowił porzucić dotychczasowe życie i doki, i wyruszyć w szeroki świat, aby odszukać swych krewnych wśród elfickich klanów.



Zarezerwowane

Zgłoszenia

→ [LINK DO ZAPISÓW](#) ←

Ankieta zgłoszeniowa jest już dla Was otwarta. Zostanie zamknięta 15 czerwca 2025 roku!

W formularzu znajdziecie możliwość wybrania trzech postaci. Zaczynacie od tej, która podoba Wam się najbardziej, poprzez Wasz drugi wybór, na trzecim kończąc.

Będziecie mieli możliwość dać nam znać, jakie wątki Was interesują, a jakie zdecydowanie nie, i opowiedzieć nam trochę o Waszym stylu gry tak, abyśmy mogli przyporządkować Wam właściwą rolę.

Pamiętajcie, że wakat i jego opis to informacje jawne – takie, których można dowiedzieć się po krótkiej rozmowie lub z plotek. Postaci mają też drugie, a nawet trzecie dno i nie wszystko jest takie, jakim się wydaje na pierwszy rzut oka.

Na tym etapie nie możemy Wam zdradzić, co kryje się pod powierzchnią postaci, dlatego na podstawie Waszych wyborów w ankiecie przyporządkujemy Wam taki wakat, jaki najbardziej pasuje do odpowiedzi.

Pierwsze obsadzone wakaty (oraz zaktualizowaną listę wolnych) opublikujemy w ciągu dwóch tygodni. Spieszcie się więc, jeśli macie upatrzonego wakat!

Pamiętajcie też, że po otrzymaniu potwierdzenia rezerwacji wakatu macie 2 tygodnie na opłacenie wybranej akredytacji i podesłanie nam potwierdzenia!

Powodzenia!

Zespół scenariuszowy „Starych Grzechów”

