

Stare Grzechy

• Podręcznik Gracza •

Mechanika

Flamberg

The Way We Play

Autorzy

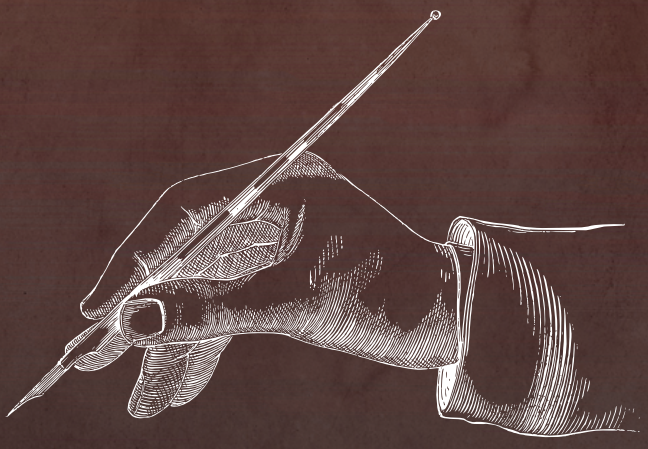
Okładka i oprawa graficzna: Agnieszka „Bobiks” Pawlak

Autorzy tekstu:

- Katarzyna Kehl
- Natalia ‘Luna’ Nizińska
- Hanna ‘Halyna’ Lochmajer
- Barbara Janiszta

Skład: Katarzyna Kehl

Redakcja i korekta: Katarzyna Kehl



Spis treści

1. Wstęp
2. Bezpieczeństwo - gesty i słowa
3. Pozostałe zasady bezpieczeństwa
4. Walka fizyczna oraz broń
5. Walka magiczna oraz magia
6. Rytuały Magiczne
7. Mikstury
8. Lyrium
9. Umiejętności
10. Romans
11. Używki in game
12. Obrzędy Religijne
13. Dzieci w Grze

Wstęp

Cześć!

To kolejna część podręcznika do larpa „Stare Grzechy”, która dotyczy zasad i mechaniki gry. Proszę, przeczytaj uważnie cały dokument, łącznie z rozdziałami, które nie odnoszą się bezpośrednio do Ciebie. Ważne, abyś wiedział/a, jak reagować w różnych sytuacjach i jak się przygotować, aby nie tylko wiarygodnie odgrywać swoją postać, ale także tworzyć grę dla innych uczestników. Na początek kilka podstawowych informacji o larpie:

JAK GRAĆ W TĘ GRĘ, ŻEBY SIĘ DOBRZE BAWIĆ?

„Stare Grzechy” to przede wszystkim larp o charakterze obyczajowym, nastawionym na odgrywanie oraz odkrywanie sekretów, kultywowanie relacji oraz wątków. Żeby miało to sens i żeby larp sprawił Ci przyjemność, postaraj się aby Twoje tajemnice czy relacje z innymi postaciami rozwijały się stopniowo.

Na tej grze każdy ma sekret, każda jedna postać skrywa coś co warto jest odkryć. Dlatego jeżeli masz okazję podzielić się swoim - lub czyimś sekretem - to warto to zrobić dramatycznie, odgrywając wahanie, walkę samego ze sobą czy nawet podchodzenie do tematu kilka razy. Fakt, że ktoś podzieli się swoją tajemnicą powinna być wydarzeniem, czymś wyjątkowym. Niekoniecznie porażką, bo ten larp nie polega na wygrywaniu albo przegrywaniu - tutaj liczy się historia Twoja i innych ludzi dookoła Ciebie. Patrząc w ten sposób możesz sprawić, że “porażka” może być bardziej dramatyczna, interesująca do grania niż sukces.

Tipy? Jasne! Dajemy Wam, naszym graczom, dużą swobodę w kształtowaniu swojej rozgrywki, organizowaniu czasu i realizowaniu celów swojej postaci. Na następnej stronie znajdziesz kilka przykładów jak można grać na sekretach i o czym warto pamiętać!

Oto one:

1. *Najważniejsze jest to że sekrety istnieją w świecie gry, jeżeli zachowasz swój sekret do końca to zmarnujesz szansę, żeby na nim grać*
2. *Zastanów się przed grą w jakich okolicznościach dla Ciebie byłoby fajnie jakby ten sekret wypłynął na larpie. Może to będą konkretni ludzie? A może jakaś scena lub moment?*
3. *Jeżeli chcesz, lub czujesz się dobrze w scenach gdzie swoim zachowaniem lub słowami możesz zachęcić kogoś do zdradzenia sekretu to zachęcamy Cię, żebyś spróbował. Czasem potrzebna jest inna postać i gracz potrafiący grać "play to lift", żeby dopełnić emocjonującą scenę postaci innego gracza.*
4. *O wiele bardziej interesujące są relacje i stawki, które się dzieją teraz, podczas trwania larpa. To co Twoja postać obieca zrobić "kiedy wrócimy do domu" nie istnieje w świecie gry, wobec czego jest mniej atrakcyjne i nie buduje wspólnego doświadczenia.*
5. *Odpowiednie odgrywanie postaci jest znacznie ważniejsze niż skupianie się na „liczeniu obrażeń" czy sztywnym przestrzeganiu mechanik walki. Dlatego nie pozwólmy, żeby mechanika przeszkodziła w odgrywaniu tych dobrych, klimatycznych scen, które najbardziej zapadają w pamięć.*

WAŻNE!

Jest przewidziane miejsce off-game w wiosce, gdzie zawsze ktoś z MGów będzie do Twojej dyspozycji. Więc jeżeli nie wiesz co robić, co grać, które wątki ciągnąć - zajdź do nas i pogadajmy!

CZEGO NIE SPOTKASZ NA LARPIE?

Na grze nie będzie scenariuszy w stylu „wielkiej bitwy o 15:00", zdobywania punktów za „fragi" ani dużej ilości walk. Jeżeli szukasz przygody w stylu questowym, albo takiej, gdzie gromadzisz zasoby (rekwizyty) to nasza gra nie na tym polega. Nie zalecamy również, aby głównym celem postaci było organizowanie zasadzek lub napadanie innych graczy. Śmierć postaci to tutaj wydarzenie o ogromnym znaczeniu fabularnym i nie można nikogo zabić bez jego wyraźnej zgody (więcej informacji znajdziesz w rozdziale poświęconym walce i śmierci).

JAKIE SĄ GŁÓWNE ZASADY GRY?

Play to lift

Naszym celem jest, abyście kierowali się zasadą „play to lift", czyli graj tak, aby wzbogacić doświadczenia innych uczestników. Zastanów się, co możesz zrobić, aby współgracze wynieśli z gry jeszcze lepsze wspomnienia, wnosząc swoim odgrywaniem wartość do kluczowych dla nich scen. Przykładowo: jeśli odgrywasz rannego, a inny gracz próbuje cię opatrzyć, postaraj się pokazać, że twoja postać naprawdę cierpi, a jego pomoc przynosi ulgę. Dzięki temu wszyscy będą mogli cieszyć się niezapomnianymi wrażeniami i świetną zabawą!

Nie bądź dupkiem

Gramy tak, by dobrze się bawić i nie psuć zabawy innym. Przybywamy na grę, aby się dobrze bawić i umożliwić wszystkim dobrą zabawę. Nie wyżywamy się fizycznie, psychicznie czy emocjonalnie na innych tylko dlatego, że rola na to pozwala. Czyli zachowuj się tak, by swoją grą i zachowaniem nie psuć zabawy innym. Traktuj współgraczy tak, jak sam chciałbyś być przez nich traktowany - a nawet lepiej. Pamiętaj cały czas, że mamy wszyscy różne poziomy wrażliwości i że każdy z nas przyjechał na tę grę, by dobrze się bawić.

Osoby celowo łamiące tę zasadę będą upominane przez Mistrzów Gry, lub w ostateczności wypraszane z wydarzenia.

MECHANIKI SPECJALNE

Światło kolorowe

Na grze pojawi się kolorowe oświetlenie. Kolorowymi lampkami będą oświetlone niektóre miejsca na terenie gry, NPCe jak i MGowie mogą nosić kolorowe światełka ale także Wy od nas otrzymacie latarenki w konkretnych kolorach. Ten element rozgrywki będzie ważny w piątek i bardzo byśmy prosili, żebyście stosowali się do poleceń kiedy takie padną.

Lista kolorów będzie podana bliżej rozpoczęcia gry.

Gaśnie światło = zatrzymujemy się

Do gry wprowadzamy nową mechanikę używaną przez MGów, żeby coś ważnego na grze dla Was mogło się zadziać. Niektóre sceny, zwłaszcza nocne, będą dodatkowo oświetlone (zarówno białe jak i kolorowe światła). Jeżeli te światła zgasną, to prosimy Was, żebyście "zamarli" na swoich miejscach i ucichli. Wiadomo, każdy z Was będzie miał swoje własne źródło światła, ale prosimy żebyście potraktowali ten element gry serio - w tym szaleństwie jest metoda.

Gong = odmierzanie czasu

Wiadomo, że w lesie, podczas gry czas szybko mija i część z Was prawdopodobnie będzie nosić klimatyczne zegarki. Natomiast w trakcie larpa będziecie często słyszeć dźwięk metalowego gongu. Ten dźwięk jest i dla Was i dla nas - MGów informacją o upływającym czasie. Postaramy się bić w gong o równej godzinie więc kolejne uderzenie oznajmia, że mija kolejna godzina.

MECHANIKI SPECJALNE

Tych nie bijemy

Na larpie "Stare Grzechy" pojawią się gracze oraz postacie, które są tzw. "nie-klepalne", czyli po ludzku mówiąc nie można ich bić. Mamy dwa rodzaje takich osób:

- *Oznaczone na jasnoniebiesko - oznacza, że można je fabularnie zaatakować i pobić ale nie robimy tego w rzeczywistości! Dla przykładu to mogą być gracze z urazami fizycznymi albo w ciąży, itp. Tacy gracze zostaną uprzedzeni, żeby nie pchać się w sam środek fizycznego starcia jeżeli mają takie oznaczenie.*
- *Oznaczone na fioletowo - oznacza, że każdy fabularny atak nie przynosi skutku, czyli takich postaci nie można ani zranić ani zabić! Dlatego nie warto ich atakować i siłowe rozwiązanie konfliktu nie wchodzi w grę. Dodamy tylko, że raczej będą to postacie MGów oraz NPCów, nie przewidujemy w tej puli graczy.*

Naruszenie tych zasad może skutkować upomnieniem lub wykluczeniem z gry.

OGRANICZENIA WIEKOWE

Larp „Noc Wszystkich Dusz" to gra przeznaczona dla osób we wszystkich grupach wiekowych, w tym i dzieci. Nie jest to gra 18+. W związku z tym należy pamiętać, że na larpie nie powinny pojawiać się wątki oraz zachowania związane z seksualnością, brutalnością, nie wolno również pić alkoholu. Za złamanie tych zasad grożą realne konsekwencje – o szczegółach możecie przeczytać w rozdziale „Bezpieczeństwo".

Bezpieczeństwo - gesty i słowa

Najważniejszym elementem tego podręcznika jest rozdział dotyczący bezpieczeństwa, zarówno Twojego, jak i innych uczestników gry. Na larpie obowiązuje system **gestów** i **haseł**, które pomagają zachować bezpieczeństwo. Złamanie tych zasad powinno zostać zgłoszone tak, żebyśmy mogli zaadresować problemy kiedy się pojawiają. Niestosowanie się do zasad bezpieczeństwa w najpoważniejszych przypadkach może skutkować wykluczeniem z grona uczestników larpa.

Poniżej znajdziesz szczegółowe informacje na ten temat:

Gesty bezpieczeństwa

Na grze istnieją cztery gesty związane z bezpieczeństwem. Trzy z nich służą do komunikacji w formie pytania i odpowiedzi, a czwarty ma charakter informacyjny i nie wymaga interakcji.

1. **PYTANIE: „WSZYSTKO OK?”**



Gest pytający: „Wszystko ok?”

Ten gest służy do zapytania innego gracza, czy wszystko jest w porządku. Aby go użyć, nawiąż kontakt wzrokowy z drugą osobą, wykonaj gest i poczekaj na odpowiedź.

2. ODPOWIEDŹ: „WSZYSTKO W PORZĄDKU!”



Gest odpowiadający: „Wszystko w porządku!”

Ten gest używamy, aby potwierdzić, że zarówno fizycznie, jak i psychicznie czujemy się dobrze.

3. ODPOWIEDŹ: „COŚ JEST NIE TAK/POTRZEBUJĘ POMOCY”



Gest odpowiadający: „Coś jest nie tak, potrzebuję pomocy”

Ten gest sygnalizuje, że coś jest nie w porządku - Wyciągniętą i płaską dłoń obracaj na boki (gest „tak sobie”). Może dotyczyć zarówno problemów fizycznych (np. uraz, zawroty głowy), jak i psychicznych (np. nagły spadek nastroju, atak lęku). Jeśli zauważysz, że ktoś używa tego gestu, podejdź do tej osoby, zapytaj, co się dzieje, i poinformuj organizatorów. Pamiętaj, że bezpieczeństwo jest najważniejsze, a użycie tego gestu nie zakłóca zabawy.

4. INFORMACJA: „IDĘ NA OFF/SCHODZĘ Z GRY”



Skrzyżowane ramiona na piersi

Ten gest - krzyżowane na piersi ręce (płaskie dłonie oparte na ramionach) - oznacza, że gracz chce opuścić teren gry, np. aby udać się do namiotu, toalety lub do organizatorów. Nie wymaga on pytania ani odpowiedzi.
Ważne jest, aby nie używać go jako sposobu na uniknięcie trudnych scen fabularnych.

Jeżeli w dowolnym momencie czujesz, że potrzebujesz zejść z gry poinformuj o tym dowolnego MGa lub NPCa! Twoje wątki i relacje z innymi postaciami jesteśmy w stanie rozegrać tak, żeby inni gracze nie stracili za dużo pomimo Twojej nieobecności.

Słowa bezpieczeństwa

Słowa bezpieczeństwa służą do kontrolowania przebiegu gry i wyznaczania granic. Istnieją trzy rodzaje haseł: jedno bezwarunkowe oraz dwa związane z eskalacją scen.



1. HASŁO BEZWARUNKOWE: „RED”

Używamy go, aby natychmiast przerwać scenę, gdy nasze granice fizyczne lub psychiczne zostały przekroczone. Dotyczy to również sytuacji, w których bezpieczeństwo innych graczy jest zagrożone. Każdy uczestnik sceny musi natychmiast przerwać działanie, bez dyskusji. Nie pytamy, nie drążymy tematu - po prostu przerywamy scenę.

2. HASŁO-PYTANIE DO ESKALOWANIA: „TAK CHCESZ SIĘ BAWIĆ?”

To hasło służy do płynnego zwiększania intensywności sceny, np. w przypadku konfrontacji fizycznej. Jeśli druga strona wyrazi zgodę, można kontynuować scenę w bardziej intensywny sposób. Jeśli nie usłyszymy odzewu, należy zrezygnować z eskalacji.
Eskalować można w różny sposób: zachęcając do konfrontacji fizycznej, awantury, szalonych tańców itp.

3. HASŁO-ODPOWIEDŹ DO ESKALOWANIA: „A ŻEBYŚ WIEDZIAŁ, TAK CHCĘ SIĘ BAWIĆ!”

To hasło jest odpowiedzią na pytanie o eskalację. Tylko wyraźna zgoda pozwala na zwiększenie intensywności sceny. Brak entuzjazmu lub wymówki oznaczają, że druga strona nie chce eskalować.

Należy jednak pamiętać, że brak zgody nie oznacza przerwania sceny. Możecie odgrywać ją dalej, ale z zachowaniem tego samego poziomu intensywności.

Pozostałe zasady bezpieczeństwa

Rasizm i prześladowania

Thedas to świat głęboko podzielony przez uprzedzenia rasowe, religijne i klasowe. Nierówności są wpisane w jego strukturę społeczną, a konflikty na tym tle często prowadzą do przemocy, wojen i rewolt. Na grze odwiedzamy Las Arlathan, znajdujący się tuż przy granicy z Imperium Tevinter, gdzie kultura jest drastycznie inna niż w pozostałych miejscach kontynentu. Wobec czego na grze pojawią się uprzedzenia i dyskryminacja, zarówno w rozmowach jak i czynach dlatego chcemy Wam wytłumaczyć o co chodzi i jak to grać.

Gracze wcielają się w role, które mają styczność z uprzedzeniami na codzień i muszą mierzyć się między innymi z:

- Nierównościami społecznymi (kasty w Tevinter, status magów na Południu, niewolnictwo w Tevinter oraz Obcowiska na Południu, itp.),
- Rasizmem (stosunek ludzi do elfów, qunari i krasnoludów),
- Religijną nietolerancją (Zakon Światła vs. wierzenia Dalijczyków, obcość Qun czy pozycja zakonu w Imperium, itp.).

Jeśli grasz postacią z uprzedzeniami, pamiętaj, że rasizm w Thedas ma głębokie korzenie historyczne i kulturowe. Poniżej znajdziesz przykłady, jak to odgrywać:

- Skupiaj się na rasie/przynależności postaci a nie na osobie, którą masz przed sobą - pogardzie dla elfów miejskich u Dalijczyków, słabości innych ras od Qunari, pogardzanie ortodoksyjnością krasnoludów u ludzi, itp.

- Skupiaj się na zawodzie postaci a nie na osobie, którą masz przed sobą - strach przed niekontrolowaną magią lub apostatami u Templariuszy, strach przed magią krwi u członków Zakonu, nienawiść do Tevinterczyków za inną kulturę u ludzi Południa, itp.
- Skupiaj się na cechach rasowych wyglądu postaci a nie wyglądzie osoby, którą masz przed sobą - aluzje do uszu u elfów u Tevinterczyków, pogardzanie wszystkimi poza krasnoludami z Orzammaru dla tychże, itp.

PRZYKŁAD:
Wysoko postawiony Tevinterczyk traktuje elfy czy qunari jak przedmioty - ignoruje ich, chyba że musi wydać rozkaz. Więc jeśli elf cię obrazi, możesz zażądać przeprosin na kolanach albo go wychłostać. Najważniejsze, żeby nie przekroczyć granic i dać drugiemu graczowi dobrze się bawić w tej scenie.

UWAGA DLA GRACZY!
To tylko gra - upewnij się, że wszyscy rozumieją, że rasizm w LARPie to element fabuły, a nie prawdziwe poglądy.
Daj sobie przestrzeń na rozwój - twoja postać może zmienić poglądy pod wpływem wydarzeń!
Unikaj przemocy poza postacią - możesz być rasistą w grze, ale szanuj innych graczy poza nią:
W grze możesz odgrywać rasistowską postać, która obraża innych, donosi straży czy nawet grozi bronią – jeśli to pasuje do sceny.
Poza grą musisz pamiętać, że to tylko fikcja, i zachować szacunek dla prawdziwych ludzi obok Ciebie.

Dlaczego to ważne?
Larpy często poruszają trudne tematy (w tym przypadku rasizm, przemoc), ale prawdziwe emocje graczy są priorytetem.Dlatego mamy słowa i gesty bezpieczeństwa a także zasady jak "nie bądź dupkiem".
Dlatego też naruszenie tych zasad może skutkować upomnieniem lub wykluczeniem z gry.

Ogień i materiały wybuchowe

Ze względu na zagrożenie pożarowe w okolicznych lasach, na grze obowiązują surowe zasady dotyczące używania ognia i materiałów łatwopalnych. Zabronione jest używanie otwartego ognia, takich jak pochodnie, lampiony, świeczki czy ogniska, poza wyznaczonymi przez organizatorów strefami. Jeśli palisz papierosy, musisz mieć przy sobie popielniczkę i używać jej do gaszenia niedopałków.

Jedynym wyjątkiem są ogniska organizowane przez organizatorów, które będą rozpalane w specjalnie przygotowanych miejscach i pod ich nadzorem.

W razie zmian w przepisach przeciwpożarowych, organizatorzy poinformują o tym podczas warsztatów przed grą.

Używki

Na grze graczy oraz organizatorów obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu oraz innych substancji odurzających. Każda osoba, która pojawi się na grze pod wpływem takich substancji, zostanie **natychmiast wyproszona**. Bezpieczeństwo i dobra zabawa wszystkich uczestników są najważniejsze, dlatego prosimy o przestrzeganie tej zasady.

Postacie uzależnione powinny swoje uzależnienie odgrywać aktorsko.





Pierwsza pomoc na grze



Na terenie gry będzie obecna osoba odpowiedzialna za udzielanie pierwszej pomocy, wyposażona w niezbędne środki medyczne. W przypadku poważniejszych urazów lub wypadków, poszkodowany zostanie przewieziony do najbliższego szpitala. *Osoby, które mogą udzielać pierwszej pomocy, zostaną wskazane przed grą.*

Pamiętaj, że w razie potrzeby zawsze możesz zwrócić się o pomoc do organizatorów, pokazać gest “Potrzebuję pomocy” a nawet powiedzieć “Red” w scenie, kiedy komuś dzieje się fizyczna krzywda wymagające interwencji medycznej.

Jedzenie in game

Organizatorzy zapewnią uczestnikom posiłki podczas gry. Będzie dostępny suchy prowiant przez większość czasu, a także jeden ciepły posiłek w piątek po południu. Może się jednak zdarzyć, że inni gracze zaoferują Ci jedzenie, np. domowe wypieki, soki czy przetwory. Pamiętaj, że spożywanie takich produktów odbywa się na Twoją odpowiedzialność.

Zalecamy zabranie własnych sztućców i naczyń, aby uniknąć nieporozumień.

Nie zapomnij też o zabraniu ze sobą wody – choć będzie ona dostępna podczas posiłków, warto mieć własny zapas na czas wędrówek po lesie.



Walka Fizyczna oraz broń

Walka na tym larpie jest elementem marginalnym, a główny nacisk położony jest na relacje między postaciami i rozwój osobistej fabuły. Zasady walki są uproszczone, a bezpieczeństwo uczestników jest najważniejsze.

Jesteśmy w Tevinter, więc tutaj obowiązują inne zasady niż w krajach Południa. Magowie są na szczycie hierarchii a Templariusze Imperialni to niejako forma milicji. Zaś wszystkie frakcje przybywające tutaj z Południa są tylko gośćmi, którzy powinni respektować tutejsze prawa i obyczaje.

Też pamiętajcie, że obowiązują zasady larpa: “play to lift” oraz “nie bądź dupkiem”, więc dbajcie, żeby walka była zawsze po coś, żeby uatrakcyjniła scenę dla innych graczy a rany najlepiej wyglądają odgrywane aktorsko.

Specyfikacja broni

!! ZAKAZ POSIADANIA METALOWEJ BRONI !!

Na grze obowiązuje całkowity zakaz posiadania i używania metalowej broni ozdobnej. Zaleca się korzystanie z drewnianych sztućców, a metalowe noże powinny być używane wyłącznie do jedzenia i przechowywane w sposób bezpieczny. Broń musi być wykonana z bezpiecznych materiałów, takich jak pianka i lateks, i pochodzić od zatwierdzonych producentów (np. Epic Armoury, Ateliers Nemesis). Broń wykonana samodzielnie (tzw. „samoróbki”) jest niedozwolona. Każda broń przed grą musi przejść akredytację, dlatego warto przybyć na konwent odpowiednio wcześnie.

Dopuszczalne rodzaje broni

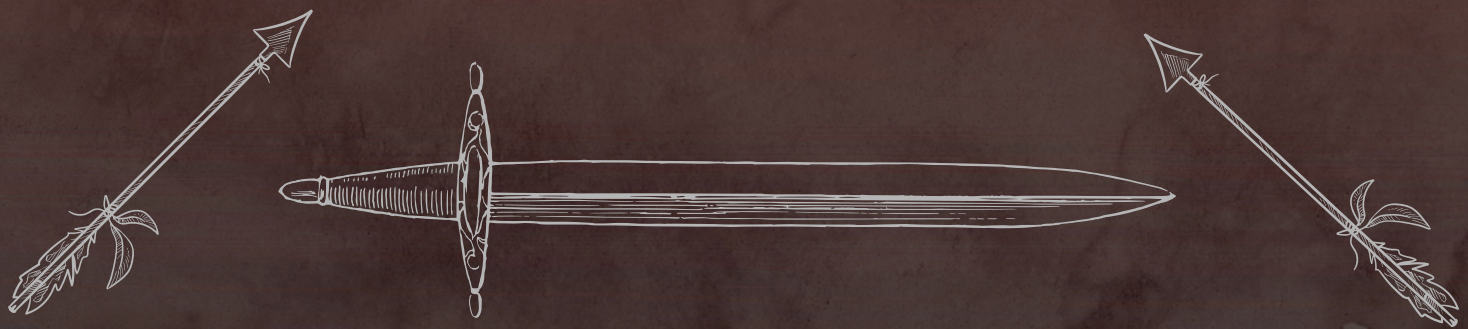
!! ZAKAZ WNOSZENIA SAMORÓBEK ORAZ NERFÓW !!

Na grze można używać następujących rodzajów broni:

- Miecze (krótkie i długie), sztylety, noże, rapiery, szpady, kije i kostury.
- Broń improwizowana (np. bezpieczne stołki, ryby).
- Łuki i kusze (z ograniczeniami).
- Jeśli chcesz używać nietypowej broni (np. halabardy), skontaktuj się z organizatorami przed grą.

Łuki i kusze

- Łuki mogą mieć maksymalny naciąg 13 kg i muszą być proste. Niedozwolone są łuki sportowe, długie lub typu wschodniego. Łucznik musi mieć kołczan na bezpieczne strzały (tzw. „pacyny”), które muszą być odpowiednio oznaczone.
- Kusze mogą być używane tylko w wersji procowej (gumowe bełty).



Zasady walki

Walka na larpie dzieli się na walkę w zwarciu i na dystans. W obu przypadkach obowiązuje zasada szczególnej ostrożności.

Zabronione jest celowanie w głowę, szyję i krocze. Gracze, którzy złamią tę zasadę, mogą zostać wyproszeni z gry.
Niektóre osoby oznaczone na kolor jasnoniebieski nie mogą być atakowane fizycznie – atak na nie jest automatycznie uznawany za udany. Dzieci nie mogą być celem żadnych ataków, zarówno faktycznych (fizycznych), jak i fabularnych.

Walka w zwarciu

Walka w bliskim kontakcie może odbywać się tylko wtedy, gdy walczący mają pewność, że wokół nich nie ma osób postronnych, które mogłyby zostać przypadkowo zranione. Należy unikać zadawania ciosów bronią rdzeniową (np. mieczami z twardym rdzeniem) osobom bez zbroi, ponieważ istnieje ryzyko zrobienia komuś krzywdy. **Walka trwa do trzech trafień** – każde trafienie liczy się osobno, a podwójne uderzenia (tzw. „duble") są ignorowane. Po trzecim trafieniu przegrany musi paść na ziemię, symulując powalenie. Wyjątkiem są postacie ciężko opancerzone (np. w hełmie i napierśniku) oraz qunari – mogą przyjąć do pięciu trafień.

Po powaleniu postać musi otrzymać pomoc medyczną, aby wstać. Pomocy mogą udzielić medycy, zielarze, Opiekunowie lub magowie. **Można również użyć mikstury zdrowia, aby przywrócić postać do stanu pełnej sprawności.** Jeśli postać nie otrzyma pomocy, może zostać zabrana pod opiekę Zakonu, gdzie powinna zostać wyleczona.



Walka dystansowa

Zasady walki na dystans są podobne do walki w zwarciu. Każde trafienie z bezpiecznej strzały (tzw. „pacyny”) liczy się jako jedno trafienie. Łucznicy i kusznicy muszą zachować szczególną ostrożność, aby nie celować w głowę lub krocze przeciwnika. Przed oddaniem strzału należy upewnić się, że na linii strzału nie ma osób postronnych, które mogłyby zostać przypadkowo trafione.

Walka na pięści, zapasy i inne

Walka wręcz (np. bójki czy zapasy) może odbywać się tylko po wyraźnej zgodzie obu stron. Przed rozpoczęciem takiej sceny należy użyć haseł bezpieczeństwa („Tak chcesz się bawić?” i „A żebyś wiedział, tak chcę się bawić!”). Jeśli druga strona nie wyrazi entuzjastycznej zgody, należy zrezygnować z walki. Można również uzgodnić szczegóły walki poza grą, aby uniknąć konieczności używania haseł bezpieczeństwa podczas odgrywania sceny.



Śmierć

Na grze możliwe jest uśmiercenie postaci, ale **tylko za zgodą gracza, który ją odgrywa**. Śmierć postaci to ważne wydarzenie fabularne, dlatego nie można jej zadać bez wcześniejszego uzgodnienia.

Jeśli chcesz, aby Twoja postać zginęła, musisz omówić to z „mordercą" poza grą i zaplanować scenę, która będzie spójna z fabułą.

Po śmierci postać nie może wrócić do gry jako inna osoba, dlatego warto planować taką sytuację na koniec drugiego dnia gry.
O wszelkich planach związanych ze śmiercią należy poinformować MGów.

Zamach skrytobójczy

Tylko postacie o klasie "skrytobójca" mogą przeprowadzać zamachy. Jeśli zostaniesz celem takiego ataku, Twoja postać zostaje automatycznie powalona.

UWAGA! To Ty decydujesz, czy postać umiera, czy tylko zostaje ciężko ranna. Nawet jeśli zdecydujesz się przeżyć, warto odgrywać trudny powrót do zdrowia, aby zachować klimat gry.

Skrytobójca musi być zamaskowany podczas ataku, aby pozostać nierozpoznawalnym. Jeśli nie założy maski, ofiara może go rozpoznać.



Walka magiczna oraz magia

Magia w świecie Dragon Age jest potężna, ale również niebezpieczna. Na larpie zasady dotyczące magii są uproszczone i uznaniowe, aby nie komplikować rozgrywki. **Tylko postacie o klasie Maga mogą używać magii**, a do tego potrzebny jest bezpieczny kostur. Drewniane kije mogą pełnić jedynie funkcję dekoracyjną.

UWAGA! Krasnoludy są całkowicie odporne na magię – nie mogą jej używać ani być na nią narażone.

Zastosowanie magii

Magia może być używana w następujących celach:

- Klimatyczne sztuczki – np. magiczne zapalenie światła. Te efekty są darmowe i nielimitowane.
- Leczenie – mag może użyć czaru leczniczego, aby natychmiast przywrócić powaloną postać do zdrowia. Liczba czarów leczniczych jest limitowana.*
- Walka – ofensywne zaklęcia mogą automatycznie powalić przeciwnika. Liczba czarów ofensywnych jest również limitowana.*
- Pojedynki magiczne – tylko magowie mogą brać w nich udział. Rozstrzygane są za pomocą specjalnego systemu kart.
- Magia rytualna - dla przeprowadzania spektakularnych oraz klimatycznych scen dla graczy.

*Magia leczenia i magia służąca do walki limitowane są do (sumarycznie) pięciu czarów na dzień.
Wypicie mikstury Lyrium pozwala zwiększyć bazowy limit o 1 za każdą miksturę. (więcej w dziale „Lyrium”).

Tytułem wstępu – lore

PŚwiat Dragon Age jest pełen skomplikowanych relacji, konfliktów i magii. Na larpie „Stare Grzechy” staramy się oddać klimat tego uniwersum, jednocześnie dbając o bezpieczeństwo i dobrą zabawę wszystkich uczestników. Pamiętaj, że głównym celem gry jest tworzenie interesujących fabuł i relacji między postaciami, a nie wygrywanie czy dominowanie. Zachęcamy do odgrywania postaci z głębią, nawet jeśli oznacza to porażkę – często takie sceny są najbardziej zapadające w pamięć.

Magia jest potężna, ale wiąże się z ryzykiem. Używanie jej może prowadzić do opętania lub utraty kontroli nad sobą. Magowie Kręgu i Apostaci muszą uważać również na templariuszy, którzy kontrolują używanie magii na Południu.

! Zmiany !

W tym roku mamy dwie zmiany w stosunku do zeszłego:

1. *Magii krwi można nauczyć się od doświadczonego maga krwi lub opanować samodzielnie, studiując odpowiednie manuskrypty. Wobec czego magia krwi zostaje przeniesiona do magii rytualnej, czyli już nie będzie stosowana do podbicia efektów czarów innych szkół podczas pojedynków.*
2. *Nekromancja również pojawi się jako odrębna dziedzina magii rytualnej. Nekromancji magowie uczą się albo od mistrzów albo są samoukami. Głównie są to magowie z Nevarry, konkretnie z Wielkiej Nekropolii. Wobec czego można zgłosić chęć przeprowadzenia takiego rytuału.*



Leczenie

Aby rzucić czar leczniczy, mag powinien wykonać odpowiedni gest ręką lub kosturem i wypowiedzieć formułkę pasującą do fabuły, np.: „Niech ta magiczna energia przywróci Ci siły". Unikaj suchych komend typu „leczenie!" – staraj się, aby zaklęcia były klimatyczne i wciągające.

Czary lecznicze natychmiastowo leczą powaloną postać, ale mag nie może wyleczyć siebie samego. Po użyciu czaru zalecamy odgrywanie zmęczenia lub wyczerpania.

Czary ofensywne

Ofensywne zaklęcia są uproszczone i opierają się o magię żywiołów (ogień, lód, błyskawice).

Zaklęcia ofensywne automatycznie powalają przeciwnika, który nie jest magiem. Ofiara zaklęcia musi otrzymać pomoc medyczną, by wrócić do zdrowia.

Aby rzucić takie zaklęcie, mag powinien użyć formułki pasującej do fabuły, np.: „Niech ogień pochłonie Cię całkowicie!". Unikaj komend typu „kula ognia!" lub zastosuj wizualną metodę opisaną w pojedynku magów (poniżej).
Każde zaklęcie działa na jedną postać.



Pojedynki magiczne

Aby rozpocząć pojedynek magiczny, jeden z magów musi wyzwać drugiego, mówiąc: „***Wyzywam cię na pojedynek magiczny***”. Drugi mag musi odpowiedzieć: „***Przyjmuję twoje wyzwanie***”. Następnie obaj gracze powinni dyskretnie pokazać sobie karty zaklęć, które zamierzają użyć w pojedynku. Karty te decydują o tym, kto zwycięży.

Każdy **gracz wybiera kartę z puli**, którą otrzymał przed grą. *Karta zawiera informacje o żywiole oraz wartość liczbową*. Najpierw rozstrzygany jest żywioł, działający na zasadzie „kamień, papier, nożyce”.
Jeśli obaj magowie wybiorą ten sam żywioł, decyduje wyższa wartość liczbowa.

Po pokazaniu karty wraca ona do właściciela i może być użyta w późniejszych pojedynkach.

Poniższa tabela ilustruje, który żywioł pokonuje który.

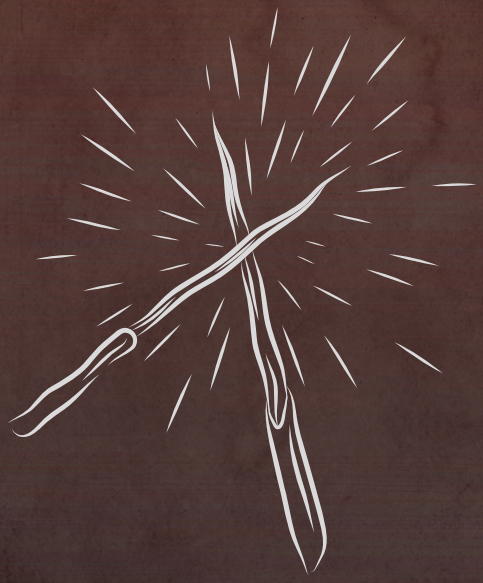


Tabela magiczna

MAG A / MAG B			
	Wyższa wartość wygrywa	Wygrywa błyskawica (mag A) 	Wygrywa ogień (mag B) 
	Wygrywa błyskawica (mag B) 	Wyższa wartość wygrywa	Wygrywa lód (mag A) 
	Wygrywa ogień (mag B) 	Wygrywa lód (mag B) 	Wyższa wartość wygrywa



Ogień bije lód



Błyskawice bije ogień



Lód bije błyskawicę

Gdy gracze już wiedzą, kto wygrał, przychodzi czas na wizualną część pojedynku. Postarajcie się, aby było to widowiskowe. Magowie powinni stanąć w odległości co najmniej 5 metrów od siebie, aby móc swobodnie machać kosturami.

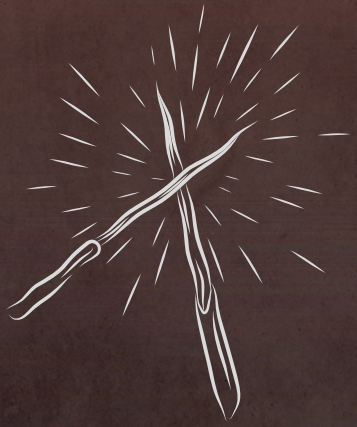
Do kostura należy przypiąć szarfę w kolorze odpowiadającym wybranemu zaklęciu. **Szarfy zostaną rozdane wraz z kartami zaklęć przed grą.**

Podczas pojedynku magowie powinni energicznie machać kosturami i obracać się, wprawiając szarfę w ruch. Efekt ten powinien być widowiskowy i jednocześnie pokazywać widzom, jaki żywioł został wybrany.

Po około minucie pojedynku mag, który przegrał, powinien odegrać, że zaklęcie przeciwnika przełamało jego obronę. Pokonany mag zostaje powalony i musi otrzymać pomoc medyczną; **nie może sam się wyleczyć za pomocą magii.**

Efekt machania szarfą wygląda podobnie do metody pokazanej w tym filmiku: https://youtu.be/2rt9SpSC05Y?si=zbTXbAECBAbmouk1.

Na koniec przypominamy: odgrywajcie rzucanie zaklęć w sposób widowiskowy, ale pamiętajcie, aby wasz „taniec z kosturem” nie stanowił zagrożenia dla innych graczy (dlatego wymagane są bezpieczne kostury).



Rytuały Magiczne

Rytuały magiczne na larpie „Stare Grzechy” mają charakter głównie klimatyczny i nie są kluczowym elementem rozgrywki. Zadania związane z kartami postaci nie wymagają przeprowadzania rytuałów, ale jeśli masz pomysł na taką scenę i uważasz, że może ona wzbogacić fabułę, możesz ją zrealizować.
Pamiętaj jednak, że rytuały nie są „wytrychem” do rozwiązywania problemów fabularnych - ich efekty mogą być różne od oczekiwanych, a ostateczną decyzję co do wyniku rytuału podejmują Mistrzowie Gry.

Specjalne miejsce wśród rytuałów magicznych zajmują te, związane z magią krwi oraz nekromancja.

Magia krwi

Jest to rodzaj magii wykorzystujący moc krwi do rzucania zaklęć. W przeciwieństwie do konwencjonalnej magii, jej użytkownicy nie sięgają do Pustki podczas rzucania zaklęć, a wręcz trudniej jest im do niej wejść. Są również bardziej podatni na opętanie przez demony.
Magia krwi jest surowo zakazana przez Zakon Światła jako część oficjalnej doktryny. W Tevinter jest oficjalnie potępiana, ale w praktyce jest szeroko, choć dyskretnie, stosowana. Imperium nie uważa umiarkowanego użycia magii krwi za z natury niebezpieczne, np. wykorzystanie własnej krwi lub krwi chętnego uczestnika. Magia krwi nie musi też służyć wyłącznie złym celom, wręcz może być używana do leczenia.

Początkowo magia krwi nie była uważana za odrębną szkołę. Postrzegano ją raczej jako środek wzmacniający zaklęcia z każdej dziedziny. Z czasem jednak magowie odkryli pewne rytuały, które można było przeprowadzić wyłącznie za pomocą mocy krwi lub ofiar ludzkich. Magia krwi pozwala odnaleźć śpiące umysły innych, wpływać na ich czyny, a nawet przejmować nad nimi kontrolę.

Nekromancja

Nekromancja jest szeroko praktykowanym rodzajem magii, głównie w Nevarze. Magowie Ci specjalizują się w wiązaniu duchów przyciąganych przez śmierć. Dzięki temu są w stanie wzbudzać we wrogach lęk przed śmiercią, przyzywać duchy do walki w swoim imieniu, a nawet wywoływać niszczycielskie eksplozje, gdy ich przeciwnicy giną.
W Nevarze nekromanci przywołują duchy do zwłok, a duchy te mogą wydobywać wspomnienia zmarłych lub przemawiać jako nieumarli doradcy. Praktyka rozmawiania z umarłymi jest znana jako „szeptanie do zwłok", jak określa to Żałobna Gwardia.

Pierwszym obowiązkiem Żałobnej Gwardii jest ochrona Wielkiej Nekropolii i przygotowywanie zmarłych do pochówku. Innym ich zadaniem jest powstrzymywanie nadużyć czarnej magii i nekromancji. Członkowie Żałobnej Gwardii traktują bardzo poważnie każde tego rodzaju wykroczenie.

Jak to zrobić?

Jeśli chcesz przeprowadzić rytuał, skontaktuj się z najbliższym Mistrzem Gry, aby omówić szczegóły. Organizatorzy mogą dostarczyć odpowiednie rekwizyty lub podpowiedzieć, jak najlepiej odtworzyć klimat magicznego obrzędu. Pamiętaj, że rytuały powinny być odgrywane w sposób bezpieczny i zgodny z zasadami gry, a ich celem jest przede wszystkim wzbogacenie doświadczenia fabularnego dla wszystkich uczestników
Przykłady:

1. Rytuał z Wielkiej Nekropolii, czyli wezwanie ducha albo rozmawianie ze zmarłym będzie wymagało rytuały oraz odpowiedniego przygotowania, mogą być to świece, proszek do wysypania kręgu, dym, inkantacji. Jeżeli chciałbyś taki rytuał przygotować to śmiało do nas napisz a pomożemy.
2. Las Arlathan jest pełen starożytnych elfich artefaktów oraz dzikiej magii. Przeprowadzenie rytuału związanego z tym aspektem gry na pewno związane jest z kilkoma rekwizytami: przydadzą się światła, dym czy specyficzna muzyka. Jeżeli chciałabyś taki rytuał przygotować to śmiało do nas napisz a pomożemy.

Mikstury

Na grze dostępne są dwa rodzaje mikstur: lecznicze (czerwone) oraz lyrium (niebieskie). **Ich ilość jest ograniczona**, a dystrybucją zajmują się MGowie. Jeśli Twoja postać ma być handlarzem lub posiadać zapasy mikstur, skontaktuj się z nami na przed grą, aby uzgodnić szczegóły. Wymagane mikstury zostaną rozdane poszczególnym postaciom przy akredytacji.

1. Mikstura leczenia (czerwona)

Ta mikstura natychmiast przywraca powaloną postać do zdrowia. Po jej użyciu postać może wstać i kontynuować grę. Mikstury lecznicze są cennym zasobem, dlatego warto je oszczędzać i używać tylko wtedy, gdy jest to naprawdę konieczne.

2. Mikstura lyrium (niebieska)

Ta mikstura jest niezbędna dla templariuszy i magów. Templariusze z Południa muszą przyjmować lyrium codziennie, aby móc wykonywać swoje obowiązki, takie jak kontrola magów. Bez lyrium templariusz zaczyna odczuwać objawy odstawienne, takie jak paranoja, drżenie rąk czy dezorientacja. Magowie mogą używać lyrium, aby zwiększyć swój dzienny limit czarów, ale muszą pamiętać, że nadmierne spożycie może prowadzić do osłabienia i wyczerpania.

Mikstury o innych kolorach i nazwach, przyrządzone przez graczy, nie mają żadnego efektu mechanicznego i są czysto klimatyczne.





Zasady dotyczące mikstur

- Mikstury są rozdawane przez organizatorów podczas akredytacji. Ich ilość jest ograniczona, dlatego ważne jest, aby rozsądnie nimi gospodarować.
- Mikstury o innych kolorach lub nazwach, przygotowane przez graczy, nie mają żadnego efektu mechanicznego i służą wyłącznie do celów klimatycznych.
- Lyrium w formie surowej (kryształu) jest szkodliwe dla wszystkich poza krasnoludami. Dotknięcie go gołą ręką może powodować ból, nudności i zawroty głowy. Spożycie surowego lyrium przez osobę niebędącą magiem, templariuszem lub krasnoludem jest niebezpieczne i wymaga natychmiastowej interwencji Mistrza Gry.





Lyrium

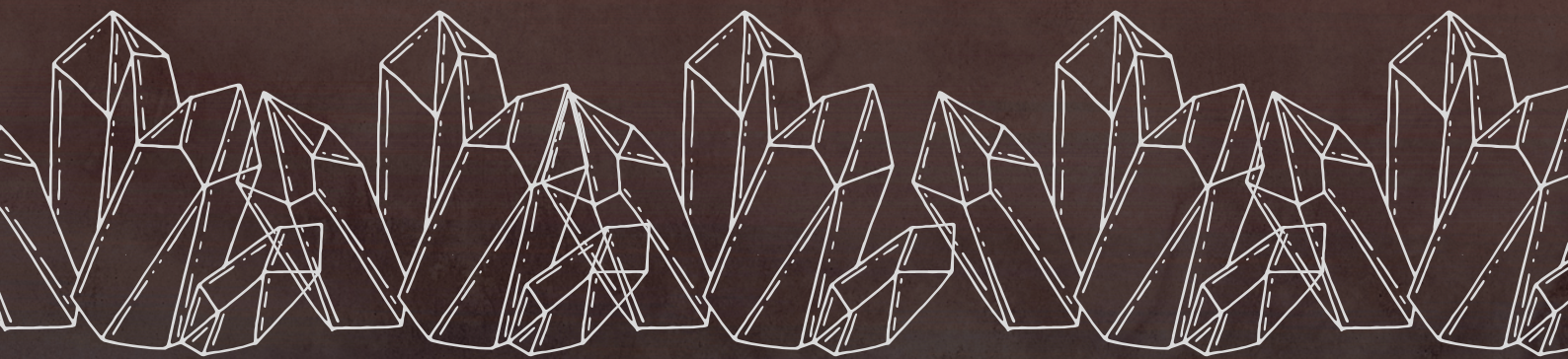


Lyrium odgrywa kluczową rolę w świecie Dragon Age, a na larpie „Stare Grzechy” jest ważnym zasobem, szczególnie dla templariuszy na Południu i magów do zaklęć aby zwiększyć efekt czaru. Natomiast Templariusze Imperialni w ogóle nie zażywają lyrium wobec czego na terenie Tevinter lyrium jako zasób jest mocno ograniczony. Poniżej znajdziesz zasady dotyczące jego używania oraz skutki, jakie może wywołać.

Uwaga dotycząca lyrium

Lyrium w formie surowej (kryształu) jest niebezpieczne dla większości ras. Dotknięcie go gołą ręką może powodować ból, nudności i zawroty głowy. Spożycie surowego lyrium przez osobę niebędącą magiem, templariuszem lub krasnoludem jest toksyczne i wymaga natychmiastowej interwencji Mistrza Gry. Krasnoludy są jedyną rasą, która może bezpiecznie obchodzić się z surowym lyrium bez negatywnych skutków.

Jeśli zażyjesz miksturę lyrium, a nie jesteś magiem, templariuszem, krasnoludem zgłoś się do najbliższego MG.



Lyrium dla Templariuszy

Templariusze z Południa są uzależnieni od lyrium, które jest niezbędne do wykonywania ich obowiązków, takich jak kontrola magów. Każdy templariusz musi przyjmować miksturę lyrium przynajmniej raz dziennie, zwykle podczas porannego przydziału rozdawanego przez Komtura. Jeśli templariusz pominie dawkę, w ciągu godziny zacznie odczuwać objawy odstawienne, takie jak paranoja, drżenie rąk, zmęczenie, dezorientacja, a nawet agresja. Gracze odgrywający templariuszy powinni poważnie traktować ten element rozgrywki, ponieważ uzależnienie od lyrium jest integralną częścią ich postaci.

Templariusze mają również umiejętność rozpraszania magii, która pozwala im blokować zaklęcia rzucane przez magów. Aby użyć tej umiejętności, **templariusz musi znaleźć się w linii wzroku maga, wyciągnąć broń w jego kierunku i krzyknąć: „*Wyciszenie Magii!*”**.

Mag musi natychmiast przestać czarować i odgrywać skutki blokady, takie jak dezorientacja czy osłabienie. Templariusz może użyć tej umiejętności raz po przyjęciu dawki lyrium, a każda kolejna wymaga spożycia dodatkowej mikstury.

Zużyta na czar Mikstura Lyrium, który został przerwany przez Templariusza przepada.

Umiejętności

Skrytobójca

Tylko postacie o klasie "skrytobójca" mogą przeprowadzać zamachy. Jeśli ktoś zostanie celem Twojego ataku, to ta postać zostaje automatycznie powalona. To ten gracz decyduje, czy jego postać umiera, czy tylko zostaje ciężko ranna. Skrytobójca musi być zamaskowany podczas ataku, aby pozostać nierozpoznawalnym. Jeśli nie założy maski, ofiara może go rozpoznać.

Nawet mając maskę na twarzy warto odgrywać zamach realistycznie, jakby rzeczywiście miał się odbyć, nie nadużywając przy tym mechaniki w myśl zasady "nie bądź dupkiem".

Mistrz Artefaktów

Powszechnie wiadomo, że Mistrzowie Artefaktów mają obsesyjne zainteresowanie starożytnym Elvhenan i jego tajemnicami. Często są gotowi przekraczać własne granice w poszukiwaniu odpowiedzi. Żaden artefakt, żadna bańka zasłony czy dzika magia nie są zbyt małe, by je zignorować. Wrodzone zainteresowanie takimi tematami czyni ich również ekspertami w poruszaniu się po Lesie Arlathan, a także w lokalizowaniu, majsterkowaniu i naprawie starożytnych elfickich artefaktów.
Tylko postacie o klasie mistrz artefaktów wiedzą na tyle dużo o naturze elfickich artefaktów, żeby bezpiecznie złożyć/ naprawić/ obsługiwać taki przedmiot.
Artefakty są oznaczone kolorową wstążką białą (albo zimnym białym światłem).

Pamiętaj, że główny nacisk w grze położony jest na relacje między postaciami, a nie na mechaniczne wykorzystywanie umiejętności. Dlatego zachęcamy do kreatywnego odgrywania swoich postaci, ale zawsze z zachowaniem zasad larpa, bezpieczeństwa i szacunku dla innych graczy.

Złodziej

Na larpie „Stare Grzechy” nie ma skomplikowanych mechanik dotyczących umiejętności, ale złodziejstwo jest taką umiejętnością, którą chcemy opisać osobno. **Tylko postacie o klasie złodziej mogą przeprowadzać kradzieże.** Podobnie jak skrytobójca, “złodziej” musi być zamaskowany podczas czynu, aby pozostać nierozpoznawalnym. Jeśli nie założy maski, ofiara może go rozpoznać.

Przedmioty oznaczone kolorową wstążką żółtą są do kradzenia.

Romans

„Stare Grzechy” to larp bez ograniczeń wiekowych, dlatego sceny o zabarwieniu seksualnym nie są dozwolone. Jeśli chcesz odgrywać romans między postaciami, należy to zrobić w sposób subtelny i symboliczny. Można zastosować zasadę „fade to black”, czyli delikatnie zasugerować, że między postaciami doszło do czegoś więcej, np. Poprzez sugestywne odejście na bok, między drzewa. A następnie zakończyć scenę, np. Przytuleniem i rozchełstaną koszulą tak aby zasugerować innym graczom, że mogło dojść do czegoś więcej.
Jeśli chodzi o pocałunki, należy je odgrywać w sposób teatralny. Można użyć techniki palców na ustach: złóż dwa kciuki razem, przybliż je do swoich ust, a następnie przysuń dłonie do twarzy współgracza (nie dotykając jej bezpośrednio).

Pamiętaj, że głównym celem gry jest dobra zabawa i tworzenie interesujących relacji, dlatego wszelkie sceny romantyczne powinny być odgrywane z szacunkiem dla granic innych graczy i z uwzględnieniem klimatu gry.

Używki in game

Na larpie „Stare Grzechy” pojawią się tematy związane z używkami i nałogami. Pamiętaj, że w grze biorą udział również dzieci, dlatego należy unikać odgrywania skrajnych stanów upojenia alkoholowego czy awantur związanych z używkami. Jeśli Twoja postać ma odgrywać spożywanie alkoholu lub innych substancji, rób to w sposób aktorski i symboliczny, aby nie naruszać klimatu gry.

Obrzędy religijne

Na grze pojawiają się dwie główne religie: Zakon Światła, wierzenia elfickie, a także Zakon Imperialny oraz ludzie Qun. Udział w obrzędach religijnych jest istotnym elementem życia dla mieszkańców Thedas więc zachęcamy do brania udziału w obrzędach. Jeżeli przywódcy religijni będą chcieli to jak najbardziej zachęcamy do przygotowania planów mszy i obrzędów przed grą. Jeśli potrzebujesz pomocy w opracowaniu scenariusza lub chcesz otrzymać rekwizyty, skontaktuj się z organizatorami.

Podczas planowania obrzędów pamiętaj, aby nie naruszać świętości religii, na których są one wzorowane. Warto również podzielić się swoimi pomysłami z innymi graczami-wyznawcami, aby wszyscy byli dobrze przygotowani i wiedzieli, jak uczestniczyć w obrzędach. Dzięki temu sceny religijne będą spójne i klimatyczne, a wszyscy gracze będą mogli w pełni cieszyć się doświadczeniem.



Dzieci w grze

W larpie „Stare Grzechy” biorą udział również dzieci, dla których przygotowano specjalną grę równoległą do głównych wydarzeń. Natomiast część rodziców zdecydowała się grać ze swoimi pociechami przy sobie.

Dla dzieci biorących udział w “grze dla dzieci“ wątki i zadania są dostosowane do ich wieku, ale nie stanowią odrębnej fabuły. Dzieci jak wszyscy inni gracze współtworzą tę historię z dorosłymi - grają w tę samą grę. Dlatego warto z nimi wchodzić w interakcje i słuchać tego, co mówią.

Jednocześnie warto pamiętać, że opowieści i zadania wymyślane przez dzieci mogą być bardzo kreatywne.

Pamiętaj, że dzieci nie mogą brać udziału w walce – ani fizycznej, ani fabularnej. Nie można ich atakować, ranić ani eliminować z gry. Jeśli pojawi się jakikolwiek problem fabularny związany z dziećmi, należy skontaktować się z Mistrzem Gry. Z założenia jednak takie sytuacje nie powinny mieć miejsca, ponieważ dzieci są chronione zarówno przez zasady gry, jak i przez organizatorów.

