



# Droga przez Van Yott

Podręcznik  
Gracza

out  
Events

# *Spis treści*

Najważniejsze informacje	3
Informacje ogólne	4
Informacje organizacyjne	12
Twoja postać	19
Zasady Gry	26
Dodatek	34
Na koniec	35



*Wotlanka Arhaira*

# Najważniejsze Informacje

Kontakt do organizatora:

Jakub Bukowski

[+48 666-627-444](tel:+48666627444)

Termin:

14-15 czerwca 2024 (piątek-sobota)

Miejsce:

[Tyczyn Królka Lasek](#)

[Parking](#)

Cena wejściówki: 200 zł\*

\*Cena zawiera wyżywienie oraz Kartę Pościaci.

Gracze:

W LARPie wziąć udział mogą jedynie osoby w wieku 15+. Osoby poniżej 18. roku życia zobowiązane są przesłać w zgłoszeniu zdjęcie/skan odręcznie podpisanej zgody opiekuna.

Limit Graczy: Minimalnie 40, maksymalnie 60.

Wyżywienie i sanitariaty:

W każdym obozie zapewnione będzie wyżywienie w klimacie.

W strefie off-game do dyspozycji zostanie oddana toaleta polowa oraz prysznic polowy.

Nocleg:

Przewidujemy trzy możliwości noclegu:

- We własnym namiocie w strefie off-game.
- Poprzez wynajęcie pokoju w Centrum Turystyki i Rekreacji WSiIZ, znajdującej się około 500 m od terenu LARPa.
- Dla osób z Rzeszowa i okolic możliwy wyjazd do domów na noc i powrót następnego dnia przed rozpoczęciem – we własnym zakresie.

Akredytacja / Recepcja:

Będzie otwarta w piątek (14. czerwca) w godzinach 14:00-16:00.

Akredytacja jest obowiązkowa dla wszystkich Graczy.

Karty Pościaci:

Dla każdego Gracza zostanie przygotowana Karta Pościaci z wątkami do odgrywania in-game na podstawie wypełnionego przez Gracza formularza.

# Informacje ogólne

## Czym jest OGT Events?

To przede wszystkim społeczność i inicjatywa. Od 2017 roku nasza gra jest organizowana w Tyczynie przez paczkę przyjaciół wywodzących się z Ruchu Światło-Życie. Dziś jesteśmy już odrębnym efektywnie działającym Stowarzyszeniem. Wraz z całymi rodzinami staramy się animować lokalną społeczność i zapraszać chętnych gości z całej Polski, a nawet i spoza jej granic. W naszych grach kładziemy ogromny nacisk na zdrową rywalizację, kreatywność w rozwiązywaniu zadań oraz jakościowe spędzanie wolnego czasu w otoczeniu przyrody. Cieszymy się, że nasza społeczność się rozrasta, a wraz z nią nasze własne uniwersum, które od 2020 roku jest motywem przewodnim naszych gier.

Cała impreza odbywa się w zdrowym, spokojnym i rodzinnym klimacie. Nie możemy się już doczekać, aby ponownie zaprosić was wszystkich do naszego wspólnego świata!

*gotlańska muzyczka rytualna*

# Dziki Plemiona – Yotlanie

Yotlanie, zwani też Dzikimi, to historycznie jeden z trzech najstarszych ludów Rony. Dzicy bardzo szybko po Wędrowce Ludów wyruszyli na północny-wschód, gdzie osiedlili się wśród gęstych, wilgotnych lasów i mokradeł. Bliskość z naturą sprawiła, że pokochali to miejsce i założyli swoją stolicę w samym środku dżungli, gdzie wybudowali sobie domy i świątynię.

Yotlanie stanowią luźno powiązane zbiorowisko plemion i wiosek, z których każde ma swoje własne tradycje i zwyczaje. Większość plemion nie ma całorocznych osad i przenosi się regularnie z miejsca na miejsce. Stałym miastem jest ich stolica – Pakkan, która służy jako centrum polityczne i najważniejsze miejsce kultu. Gdy dochodzi do wyboru nowego wodza plemienia, winien on być zaakceptowany przez wyznaczonych przedstawicieli wszystkich rodzin danej osady. Jednak każdy wódz musi zostać zaakceptowany przez rezydującego w stolicy króla.

## Wygląd Yotlan

Część Yotlan ma wśród swoich przodków przedstawicieli rasy Zwierzokształtnych, po których dziedziczą w mniejszym lub większym stopniu różne cechy zwierzęce, np. długie uszy, łuski na skórze, kocie oczy itp. Rodziny posiadające geny Zwierzokształtnych traktowane są z wielkim

szacunkiem i stanowią yotlańską szlachtę (piri). Pozostali Dzicy, którzy nie mogą się poszczycić zwierzęcymi cechami, stanowią gmin (milkitki). Ze szlachty wywodzą się wodzowie i kapłani, którzy chętnie przywdziewają bogate i kolorowe stroje, w których dominują kolory żółty, czerwony oraz żywa zieleń. Często także noszą liczne ozdoby. Gmin, z którego pochodzą rolnicy, wojownicy i cała reszta, ubiera się skromnie w proste tuniki i spodnie, wszystko barwione w kolorach lasu. Wszyscy Yotlanie uwielbiają ozdoby z piór, które zdobią zarówno wodzów, jak i prostych wieśniaków. Noszą je najczęściej na kołnierzach i ramionach, a co znaczniesi w formie koron.



*yotlańscy gwardziści z Pakkan*

## Zwyczaje

Oddzielenie od reszty krain oraz izolacja pozwoliły Dzikim Plemionom wykształcić oryginalną kulturę i zwyczaje. Wioski Yotlan budowane są na bazie koła z domostwami rozlokowanymi po okręgu i świętym miejscem (huacas) na środku centralnego placu. Na tym placu odbywają się zebrania mieszkańców wioski oraz różne uroczystości. Huacas nazywane może być również wzgórze, skała, rzeka lub stare drzewo, któremu Dzicy przypisują szczególną moc i znaczenie. Yotlanie jedzą mięso bardzo powściągliwie, polują jedynie w wyznaczonych dniach, a zwierzęta zabijają z szacunkiem i tylko tyle, ile faktycznie potrzebują. Wśród warzyw najpopularniejsze są fasola i ziemniaki, ale również wszystko, co oferuje im otaczająca puszcza, czyli różne owoce i orzechy. Charakterystycznym yotlańskim wyrobem jest bogato zdobiona ceramika w czarne wzory na pomarańczowym tle, która cechuje się obecnością motywów kwiatowych i zwierzęcych. Oprócz tego, ich rzemieślnicy wyrabiają przeróżne figurki, kolczyki, paciorki oraz rękodzieło z piór, kawałków tkanin i kości. W swoich świętych miejscach umieszczają rzeźbione kamienne stele, posągi i ołtarze. W walce najczęściej używają maczug, włóczni, sztyletów oraz toporów.

## Wierzenia

Yotlanie wierzą, że boski stwórca świata, którego imię jest dla nich tajemnicą, posłał do nich Wielkie Smoki (Cihuatl Coatl) jako swoich przedstawicieli, którzy objawiają im się co sto lat, aby przynieść im Jego przesłanie. Największym i najbardziej czczonym spośród nich jest **Tarakotl**, który poprzez sny wezwał ich przodków do przybycia do Gadziej Puszczy (Van Yotl), która jest również jego domem. To smoki przekazały Yotlanom wiedzę o magii oraz nauczyły ich jak żyć w doskonałej zgodzie z otaczającą ich przyrodą. Dzicy wierzą, że duchy ich przodków zamieszkują w drzewach, a dokładniej w tych, których nie wolno im ścinać i do których często pielgrzymują. Dusze poległych wojowników natomiast, udają się do Niebios (Ilhuicac), gdzie przez 4 lata przebywają w obecności Tarakotla, a potem wracają na ziemię jako motyle. Dzikie Plemiona czczą Święte Zwierzęta (Cihuatl Yolkatl) jako sługi Tarakotl'a, przynoszące ludziom błogosławieństwo. Różni Yotlanie czczą różne zwierzęta co przejawia się między innymi w ich ubiorze i zajęciach. Najpopularniejszymi spośród nich są:

- ♦ Legwan — gady te są uważane za skarłałych i całkowicie zezwierzęconych potomków Wielkich Gadów (Uey Coatl). Ich obecność zawsze jest odczytywana jako dobry znak. Wyznawcy modlą się o ich wstawiennictwo poprzez medytację, siedząc na skałach lub głazach.

- ♦ Wilk – według legendy ojciec wszystkich wilków (Cuetlachtli) obdarł się z własnej skóry, aby dać ludziom odzienie w czasie Wielkiego Mrozu, co pozwoliło im przetrwać. Czyciele wilka upamięniają jego ofiarę poprzez noszenie zwierzęcych skór. Tak jak wilki, zajmują się oni najczęściej polowaniem i wyprawami w las.
- ♦ Motyl – kult motyla (papalotl) to w zasadzie kult śmierci. Yotlanie wierzą, że motyle to ich zmarli przodkowie, więc ich czyciele szukają sposobu, aby w godny sposób do nich dołączyć – zazwyczaj poprzez samobójczy akt bitewnej odwagi. Często noszą wzorzyste płaszcze, niczym motyle skrzydła.
- ♦ Paw – czyciele pawia obchodzą coroczne Święto Pawia, w trakcie którego mężczyźni wioski biorą udział w konkursie tańca. Zwycięzca jest wskazywany przez ogół kobiet w wiosce i nadają mu tytuł “pawia” (quetzaltototl). Cieszy się zainteresowaniem wszystkich Yotlanek miłkitki we wiosce, a przez najbliższy miesiąc każda z nich ma przyzwolenie na obcowanie z nim jakby żona (do’hwa). Przez resztę roku nosi on efektowne ozdoby z pawich piór.

## Imiona

Imiona Yotlan odwzorowują ich umiłowanie oraz ogromny szacunek do otaczającego ich świata flory oraz fauny. Mają oni nadawane dwuczłonowe imiona, które składają się na przydomek nawiązujący do rośliny lub zwierzęcia oraz przymiotnika, który ma podkreślić charakter osoby owo imię noszącej.

Np. Skryta Pokrzywa, Sprawiedliwa Ważka, Dzielny Dziecioł, Powolny Dąb.



*wiewdzkie damy dworu*

## Niverd

Niverd jest imperium zajmującym niemal cały wschodni kontynent i składającym się z pięciu dużych prowincji. Od momentu jego powstania przed trzynastoma wiekami, aż do dziś włada nim nieśmiertelny Eller-Ris. Barwami Niverdu jest czerń z domieszką czerwieni i złota. Ubiory oraz poziom cywilizacyjny Niverdu nawiązuje do zachodniej Europy XVI wieku.

W ostatnich latach, na rozkaz władcy, z Niverdu wyruszają liczne ekspedycje, które docierają do wybrzeży Starego Kontynentu, aby zakładać tam przyczółki dla nadchodzącej inwazji. Ich zadaniem jest również zbudowanie traktu przez zajmującą większość wybrzeża puszcze.

Wobec Rończyków w wyobrazeniach narodu niverdzkiego panuje swoisty dualizm – albo się ich kocha albo nienawidzi, z nastawieniem raczej na to drugie. Rończyk to dzikus, niekulturalny, zacofany i brudny człowiek, którego należy raczej spacyfikować niż wychować. Niekiedy jednak entuzjaści Rony będą doszukiwać się w ekspansji Niverdu szansy na poznanie starożytnego wspaniałego świata o niezwykłym bogactwie historycznym, o przedziwnych tradycjach i zwyczajach, których nigdy w Niverdzie nie widziano.

## Religia

Eller-Ris jest czczony przez większość Niverdczyków jako boski władca oraz ojciec ich narodu. Wyrażają mu oni swoje oddanie poprzez czarny makijaż oczu. Jego nakładanie jest rytuałem mającym każdego dnia przypominać im o Cesarzu, a noszenie go jest świadectwem wiary w Eller-Risa. Wszyscy Niverdczycy podzieleni są wedle urodzenia na sześć Stanów, które definiują ich prawa oraz obowiązki, a między którymi nie mogą przechodzić w trakcie swojego życia. Natomiast wierzą oni, że ich egzystencja nie kończy się z momentem śmierci, ale rozpoczyna kolejny cykl życia, którego jakoś zależy od tego, jak rzetelnie wykonywali dotychczas zadania przypisane ich Stanowi. Większość uczestników wyprawy należy do Stanu Żołnierzy, który stoi dość nisko w hierarchii.

Czarne Kapłanki to elitarna grupa kilkunaśtu Czarnoksiężek, które wybierane są z elity elit przez samego Eller-Risa. Kobiety te posiadają wybitne zdolności oraz intuicję magiczną. Jako jedne z nielicznych poza samym Cesarzem, mają dostęp do szczegółowych informacji oraz tajników czarnej magii. Charakteryzuje je wysoka inteligencja, nienaganny ubiór oraz fanatyczne oddanie Eller-Risowi.



## Imiona

Wszystkie szlacheckie rodziny w Niverdzie mają dwuczłonowe nazwiska – pierwszy człon to imię, które określa kim dana osoba jest i na kogo aspiruje, jakie są jej cechy, zaś drugi człon, to jej status społeczny, zawód czy osiągnięcia. I tak w przypadku cesarza: Eller to imię oznaczające “podziwiany”, a Ris (a właściwie Eris – wymawiane osobno), to nazwisko znaczące “władca”, “król”. W Niverdzie będzie wiele wspaniałych rodzin o nazwiskach takich jak: Vela, Elis (ród słynący jako wybitni Czarnoksiężnicy), Yros, Udus, Zollis – wszystkie dość krótkie, a więc dawne i pierwotne. Są również nazwiska bardziej potoczne, należące do mieszczan takie jak: Kritos, Darim, Ari, Gonn itp. W mowie używamy praktycznie zawsze imię wraz z nazwiskiem, przy czym odmienia się tylko nazwisko. Np. “Widziałem Tyr-Rosa” a nie “Tyra-Rosa”.



*niverdzki zwiadowca*

# Zarys fabuły

Uczestnicy LARPa “Droga przez Van Yotl” będą podzieleni na dwie grupy, z których każda będzie miała swój obóz. Wewnątrz każdej z tych grup funkcjonują dwa stronnictwa:

- ♦ Plemię Yotlan — które zamieszkuje tamtejsze lasy i niedawno przybyło na miejsce swojego obecnego obozowania, aby wybrać nowego wodza (po śmierci poprzedniego). Wyłonili się dwaj kandydaci na to stanowisko, zaś wyboru dokona całe plemię:

— syn/córka starego wodza — Osoba nieufnie i ostrożnie podchodząca do cudzoziemców budujących trakt. Chce bronić domu Yotlan i ich skarbów kulturowych, duchowych czy materialnych. Jest gotowa na walkę w obronie Van Yotl i jego dziedzictwa przed tymi, którzy nie okazują szacunku i pokory wobec Gadziej Puszczy.

— brat/siostra starego wodza — Osoba kierująca się gościnnością, ciekawością, opartą o obustronną korzyść chęcią wymiany kulturowej, a także chęcią dokonania czegoś czego dotychczas żaden inny wódz nie uczynił. Nie widzi powodu, aby zamykać się i stronić od cudzoziemców.

- ♦ Wyprawa Niverdu — oddział złożony głównie z Żołnierzy, których zadaniem jest zbudowanie traktu przez puszcę. W grupie rozkazy wydają:

— Kapitan/Oficer — jego zadaniem jest realizacja zleconego zadania, bez podejmowania zbędnego ryzyka i niepotrzebnych konfliktów z tubylcami.

— Czarna Kapłanka — przysłana z misją badania źródeł mocy, będzie dążyć do osiągnięcia swych celów, nie zważając na interesy lokalsów.

Yotlanie przybędą tam, na swoje święte ziemie, aby wybrać nowego wodza. Na miejscu będą chcieli przygotować wszystko tak, aby godnie odprawić związane z tym obrzędy. Będą rozbudowywać swoją osadę, odnawiać zapuszczone miejsca kultu, dokonywać poświęcenia nowego miejsca, a to po to, aby odbyć potem uroczysty wiec. Równocześnie kandydaci na wodzów będą musieli dowieść swojej wartości, wykonując specjalne zadania (z udziałem swoich stronników).

Ustrój polityczny wioski Yotlan opiera się na quasi-demokracji, więc nie tylko wspólnie wybiorą wodza, ale będą oni również dyskutować o sposobie postępowania względem niverdzkich intruzów.



*niverdscy żołnierze na leśnym szlaku*

## *Informacje organizacyjne*

### Teren LARPa i zaplecze sanitarno–noclegowe

Królka (Tyczyn Lasek) to niemal w całości zalesione wzgórze w Tyczynie pod Rzeszowem. Terenem LARPa są posiadłości naszych gospodarzy i ich przyjaciół. Odegra on rolę leżąca na terenie Dzikich Plemion, do której właśnie dotarła wyprawa niverdzka torująca sobie drogę przez dzicz do serca kontynentu.

Na terenie LARPa będą rozłożone dwa obozy, z których jeden to Miejsce Święte Dzikich Plemion, do którego właśnie dotarło nasze plemię, by dopełnić rytuałów i wybrać nowego wodza. Zatem będziemy mieć w centrum miejsce kultu, a wokół niego obóz Yotlan.

Drugim obozem będzie obóz zwiadowczej wyprawy Niverdu – klasyczny, wojskowo–robotniczy.

Ważnym miejscem, wokół którego toczyć będzie się LARP, będzie Szlak Legwana. Jest to ścieżka użytkowana dotąd przez Dzikich, którzy jak wiadomo, odznaczają się wyjątkowym poszanowaniem dla przyrody. Jednocześnie to tę ścieżkę Niverdzczycy chcą przebudować, wykarczować i utwardzić. Znakiem ich postępu będzie WÓZ z surowcami, przesuwany się w miarę trwania LARPa w głąb ścieżki.

Oprócz tego zaaranżowane zostaną inne mniejsze lokacje specjalne, do których warto się wybrać po surowce, skarby czy dla realizacji wątków.

# Podczas wydarzenia

## Harmonogram

Piątek:

od rana – Przyjazd na teren LARPa

14:00–16:00 – Akredytacja i warsztaty dla chętnych

17:00–22:00 – LARP (część pierwsza)

22:00–1:00 – LARP (gra nocna)

Sobota:

9:00–18:00 – LARP (część druga)

18:00 – Wspólne sprzątnie

19:00 – Afterparty

## Akredytacja

Podczas akredytacji:

- ♦ zostanie sprawdzona obecność oraz czy Gracz dopełnił wszelkich formalności związanych z zapisem;
- ♦ zostaną wydane potrzebne rekwizyty;
- ♦ zostanie sprawdzony strój pod kątem klimatyczności (brak rażąco współczesnych elementów) oraz zgodności ze stylem i kolorystyką frakcji;
- ♦ zostanie sprawdzony prywatny sprzęt Graczy pod kątem bezpieczeństwa i estetyki.

Obowiązkowo do sprawdzenia i zaakceptowania przynosimy bezpieczną broń, tarcze, pancerz (zakupione w renomowanych sklepach lub wykonane własnoręcznie, spełniające warunki

bezpieczeństwa i estetyki – konsultacje mailowe) oraz inne przedmioty, których chcemy używać jako rekwizyty.

Nie wnosimy na teren LARPa ostrych i niebezpiecznych przedmiotów.

Dopuszczalne bronie różnią się w zależności od frakcji i wybranej roli – przeczytaj w rozdziale: [JAK SIĘ PRZYGOTOWAĆ DO LARPa?](#)

## Wyjście z terenu po zakończeniu LARPa

Przed opuszczeniem terenu gry po zakończonej rozgrywce, każdy Gracz powinien zadbać o zebranie wszystkich swoich śmieci i innych rzeczy, które po sobie pozostawił. Gracze zobowiązani są oddać rekwizyty, które pozyskali w ramach rozgrywki. Przed opuszczeniem terenu gry, Gracze zostaną przepytani, czy oddali wszystkie pożyczone rekwizyty.

## Strefa off-game

Strefa off-game znajduje się na prywatnej ogrodzonej posesji. Gospodarze udostępniają teren dla Graczy i organizatorów w celu przechowywania swoich rzeczy prywatnych i nieklimatycznych oraz jako miejsce noclegowe, gdzie można rozbić namiot. Gracze mogą przychodzić tam w dowolnym momencie gry, gdy czują, że potrzebują zrobić sobie przerwę, odpocząć, zadzwonić itd.

Organizatorzy nie nadzorują funkcjonowania strefy off-game. Każdy Gracz odpowiada za siebie oraz swoje przedmioty. Wszelkie rażące problemy należy zgłaszać niezwłocznie organizatorom!

## Pomoc medyczna i osoby zaufania

Kładziemy duży nacisk na bezpieczeństwo i komfort psychiczny naszych Graczy. Dlatego podczas gry będzie dostępna pomoc medyczna, do której można się zgłosić w razie wypadku, pogorszenia zdrowia / samopoczucia. Natomiast każdy Gracz, który doświadczy przykrew sytuacji, w szczególności spotka się z przemocą, hejtem lub dyskryminacją, będzie odczuwał lęk czy przytłoczenie, może zgłosić się do osoby zaufania celem uzyskania wsparcia, pomocy i ewentualnej interwencji.

Będą oni przedstawieni Graczom zarówno na grupie facebookowej jak i bezpośrednio przed grą.

Pamiętaj! Jeżeli zastanawiasz się, czy sięgnąć po pomoc, jest to najlepszy dowód na to, że tak właśnie jest!



*niwerdzki czarnoksiężnik*

# Jak przygotować się do LARPa?

## Wejściówki i uczestnicy

Aby wziąć udział w OGT LARP "Droga przez Van Yotl" należy przejść przez proces zapisu Gracza znajdujący się [tutaj](#) (zapisy otwieramy 1. kwietnia).

Przejsie przez zapisy będzie wymagało stworzenia swojej postaci z pomocą naszego kreatora online oraz wykonania wpłaty.

W piątkowej i sobotniej grze mogą wziąć udział osoby dorosłe oraz młodzież od 15. roku życia (nie ma górnej granicy wiekowej). Osoby nieletnie powinny w formularzu zapisów dołączyć pisemną zgodę opiekuna na udział w LARPie (zgodę znajdziesz [tutaj](#)).

OGT LARP "Droga przez Van Yotl" jest wydarzeniem fanowskim, niekomercyjnym, całość składek przeznaczona jest na pokrycie kosztów związanych z jego organizacją.

## Strój

Strój jest elementem obowiązkowym na naszym LARPie. Bez niego Gracz nie zostanie dopuszczony do gry. Przede wszystkim przygotuj się na zmienne warunki pogodowe. Możemy się spodziewać

zarówno chłodu i całodziennego deszczu, jak i przyjemnego wiosennego ciepła. Upewnij się, że masz odzież przygotowaną na każdy typ pogody. Obowiązkowe są akcenty kolorystyczne w barwach Twojej frakcji (Yotlanie lub Niverd). Wystarczą choćby detale. Należy również zwrócić uwagę, żeby do stroju zaliczyć takie elementy jak: nakrycie głowy, buty, warto też pomyśleć o fryzurze, malunkach na skórze, biżuterii, ozdobach itp. Nie akceptujemy stroju z elementami rażąco współczesnymi (tj. nadruki, widoczne zamki błyskawiczne).

Więcej o charakterystycznych cechach ubioru przeczytasz w opisach obu frakcji.

## Broń i pancerz

Broń biała — na LARPa można zabrać broń bezpieczną zakupioną od producenta lub wykonaną własnoręcznie.

Broń dystansowa — dopuszczona jest jedynie broń rzucana bezrdzeniowa, a więc wszelkiego rodzaju "rzutki" jak noże do rzucania, sztylety, kamienie bezpieczne, toporki, krótkie oszczepy. Jakakolwiek broń miotana typu łuk, kusza, muszkiet, pistolet nie będzie dopuszczona do gry ze względów bezpieczeństwa.

Każda broń (szczególnie wykonana własnoręcznie) zostanie sprawdzona podczas akredytacji pod względem:

- ♦ bezpiecznym: twardość broni, materiał wykonania, technologia wykonania, zabezpieczenie rdzenia i jego odległość od końca pianki (szczególnie sztych);
- ♦ rozmiarowym: dopuszczamy do użytku różne rodzaje broni białej niewspółczesnej do długości maksymalnie 230 cm w przypadku broni drzewcowych;
- ♦ wizualnym i zgodnym z postacią.

Przykład: Wojownik Niverdzki z pewnością może mieć miecz, natomiast niverdzki robotnik już co najwyżej toporki u pasa. Yotlański wojownik może mieć dzidę, ale zwykły wieśniak – bezpieczny kij lub bezpieczne kamienie.

Pancerz – pancerz daje Graczowi bardzo konkretne korzyści – (poczytaj o tym w podrozdziale: Walka). Aby pancerz został uznany, również musi spełniać pewne warunki:

- ♦ wizualny i spójny z postacią: swoją stylistyką powinien nawiązywać do materiałów dających realną ochronę takich jak: metal, gruba/nitowana skóra, drewno, kości, muszle, skały itd. Ze względu na przepaść technologiczną dzielącą Niverd i Yotlan, Yotlanie posiadają wyłącznie pancerz lekki (np. skórzany, z elementami drewna, muszli czy kości), a Niverdczycy pancerz ciężki – metalowy (lub imitujący metal).

- ♦ musi zawierać jedną z dwóch opcji:

1) Pancerz w pełni zasłaniający korpus, taki jak napierśnik, kirys, kolczuga, zbroja lamelkowa i tym podobne.

2) Składać się z minimum 4 elementów takich jak: naramienniki, karwasze, ochrona nóg, kołnierz zbrojony, pas zbrojony, spódnice zbrojone, taszki, niepełna osłona korpusu, obojczyk itd. (Komplety takie jak naramienniki są liczone jako dwa elementy).

- ♦ bezpieczny: pancerz nie może mieć ostrych, niebezpiecznych krawędzi i elementów.

Tarcza – tarcze będą sprawdzane pod względem wizualnym i zgodnym z postacią oraz pod względem zabezpieczenia wszystkich krawędzi tarczy (np. pianką).

Podczas akredytacji będzie możliwość odpłatnego wypożyczenia elementów uzbrojenia/opancerzenia (50zł/szt.) na czas trwania LARPa. Będą to m. in. dzidy i tarcze a'la drewniane dla Yotlan czy drzewce typu kosy, giewie dla Niverdczyków.

## Co wziąć ze sobą

- Strój.
- Napój.
- Najważniejsze, żebyś miał/a własną butelkę lub kubek/kufel/czarkę w klimacie. Będziesz ją mógł/mogła później bezpłatnie uzupełnić wodą mineralną. Nie będzie kubeczków plastikowych, które zaśmiecają las.
- Prowiant, przekąski, drugie śniadanie.
- Spray na komary i kleszcze, krem z filtrem.
- Torbę Inianą lub coś innego klimatycznego do przechowywania rzeczy.
- Pamiętaj też, aby zabrać ze sobą osobiste leki (np. EpiPen czy Glukagon) jeśli chorujesz przewlekle.

## Przygotowanie mentalne

- Zapoznaj się z regulaminem LARPa.
- Zapisz się przez nasz system zapisów i stwórz postać.
- Sprawdź lokalizację i upewnij się, że masz jak się dostać na teren LARPa.
- Opowiedz o nas swoim znajomym – będziecie mieli okazję do wspólnej gry i fajnych wspomnień!

*yotlański handlarz*







*w niverdzkim obozie*

## *Tvoja postać*

Aby zapisać się na naszego LARPa, przejdź przez formularz zapisów na naszej stronie internetowej: [klik](#).

W formularzu wybierz jedną z ról zaproponowanych przez organizatorów. Kieruj się zarówno tym jaką postać będzie Ci się dobrze grało (gmin czy elitę, robotnika czy wojownika...), jak i tym, jaki strój i sprzęt chcesz mieć na LARPie (np. miecze pasują tylko do wojowników niverdzkich, a całkiem efektowny kostium yotlańskiego wieśniaka da się zrobić już za 10–20 zł). Jeśli chcesz się skonsultować z nami przed wyborem roli, śmiało zadzwoń lub napisz do nas maila/na messengerze.

Również w formularzu znajdzie się kilka pytań potrzebnych nam do stworzenia dla Ciebie karty postaci. Poświęć na nie chwilę, bo to dzięki nim przygotujemy dla Ciebie ciekawe wątki. Z pustego i Salomon nie naleje!

Opisy obu stronniów wraz z zasadami tworzenia imion znajdziesz w rozdziale: INFORMACJE OGÓLE. Na kolejnej stronie przeczytasz opisy poszczególnych ról.

Po przesłaniu formularza i płatności, poczekaj na maila z potwierdzeniem. Może to potrwać do 48 godzin.

# DZIKIE PLEMIĘ YOTLAN



## WIEŚNIAK NADZORCA (GŁOWA RODZINY) x1

Decyduje o pracy pozostałych wieśniaków wedle rozkazów któregoś z rządzących wioską. Dba o porządek i jakość rozkwaterowania we wiosce, dba o poletko przy wiosce, pracuje razem ze swymi współplemieńcami. Ten tutaj jest głową jednej z rodzin, a więc jedną z najbardziej poważanych osób we wiosce. Ma prawo głosu i przemawiania publicznego. Odpowiada za przekazywanie wieści swojej rodzinie. Nosi dodatkowe ozdoby, by się wyróżniać w tłumie. Nie bierze udziału w walkach choć może nosić broń krótką do ewentualnej obrony.



## WIEŚNIAK x3

Pracuje razem z pozostałymi wieśniakami współplemieńcami. Pracuje przy poletku lub przy innych pracach obozowych we wiosce. Jest biedny/a i skąpo ubrany/a. Nie walczy, nie ma broni. Typowy przedstawiciel miejscowej biedoty.

# DZIKIE PLEMIONA – YOTLANIE



## UCZEŃ KAPŁANA x1

Mężczyzna lub kobieta pełniący/a służbę u miejscowego kapłana Tarakotl – boga pierzastego węża. Przede wszystkim wypełnia rozkazy kapłana, jest jego kurierem, pomocą i służbą. Odzienie proste, może nawet ubogie, ale z widocznymi elementami kultuystycznymi. Może prowadzić modlitwy i procesje, umie czytać i pisać. Może nosić broń krótką, ale nie pancierz.



## PRZYBOCZNY BRATA BYŁEGO WODZA x1

Sługa jednego z dwóch najpotężniejszych osób we wiosce. Pomocnik, ochroniarz, kurier, doradca. Osoba licząca się we wiosce. Wspiera brata wodza w procesie zdobywania władzy. Nosi godny ubiór z drogą biżuterią. Może nosić lekki pancierz pasujący do Yotlan oraz krótką broń.



## UZDROWICIEL x1

Rola dla NPCa. Cały czas gry spędza we wiosce Yotlan, gdzie leczy i uzdrawia na swoje własne sposoby. Ma możliwość opracowania własnych metod uzdrawiania i przygotować konkretne sceny / rekwizyty / narzędzia itp. o ile będą pasowały do charakterystyki i sposobu życia Dzikich Plemion z puszczy. Nie nosi pancerza ani broni, nie walczy.



## ZIELARZ / ZIELARKA x1

Zajmuje się przygotowywaniem ziół i mikstur, które następnie sprzedaje. Ma swoje miejsce w wiosce: namiocik / szałas / stragan, gdzie składowe swoje towary. Jest postacią poważaną we wiosce i współpracującą z Kapłanem Tarakotl. Nie nosi broni ani pancerza. Nie walczy.



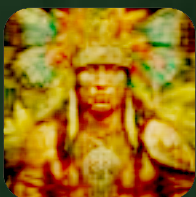
## WILCZY WOJOWNIK x2

Zbrojny plemienia, odziany w lekki pancierz i broń krótką z tarczą lub broń długą. Nosi skóry i futra. Pełni funkcje zwiadowcze i bojowe. Jest trzonem militarnym wioski.



#### WILCZY WOJOWNIK (GŁOWA RODZINY) x1

Zbrojny plemienia, odziany w lekki pancerz i broń krótką z tarczą lub broń długą. Nosi skóry i futra. Pełni funkcje zwiadowcze i bojowe. Jest trzonem militarnym wioski. Ten tutaj jest głową jednej z rodzin, a więc jedną z najbardziej poważanych osób we wiosce. Ma prawo głosu i przemawiania publicznego. Odpowiada za przekazywanie wieści swojej rodzinie. Nosi dodatkowe ozdoby, by się wyróżniać w tłumie.



#### WOJOWNIK MOTYLA x3

Zbrojny plemienia. Pragnie i szuka bohaterskiej śmierci w boju, zawsze walczy w pierwszej linii, nosi kolorowy płaszcz, może nosić lekki pancerz, ale nie musi. Wybiera broń krótką z tarczą lub długą. Dbą o swoją opinię nieustraszonego wojownika, walczy dla sławy.



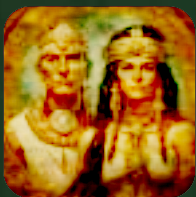
#### TROPICIEŁ-MYŚLIWY x2

Zwiadowca i myśliwy. Zajmuje się zwiadem i zbieraniem informacji w terenie. Zdobywa pokarm i zasoby dla wioski. Jeśli jest potrzebny, bierze również udział w walce, ale nie nosi pancerza. Może nosić broń krótką lub długą ale nie może mieć tarczy.



#### TROPICIEŁ-MYŚLIWY (GŁOWA RODZINY) x1

Zwiadowca i myśliwy. Zajmuje się zwiadem i zbieraniem informacji w terenie. Zdobywa pokarm i zasoby dla wioski. Jeśli jest potrzebny, bierze również udział w walce, ale nie nosi pancerza. Może nosić broń krótką lub długą ale nie może mieć tarczy. Ten tutaj jest głową jednej z rodzin, a więc jedną z najbardziej poważanych osób we wiosce. Ma prawo głosu i przemawiania publicznego. Odpowiada za przekazywanie wieści swojej rodzinie. Nosi dodatkowe ozdoby, by się wyróżniać w tłumie.



#### GUŚLARZ / GUŚLARKA x1

Wioskowy dziad/babka. Zawsze ma dużo do powiedzenia, a tubylcy chętnie lub mniej chętnie wsłuchują się w jego/jej mądrości. Przepowiada przyszłość, wróży z różnych rzeczy, zwiastuje zwycięstwo lub zagładę. Nie bierze udziału w walkach.



#### ARTYSTA / MALARZ x1

Malowanie jest jego/jej pracą codzienną, z czego się utrzymuje. Zajmuje się malowaniem świętych figurek, dewocjonaliów i biżuterii, a także mniejszych obrazków. Maluje też wojowników do boju. Spędza cały czas w wiosce, ale nie boi się handlu z nieznanymi. Nie walczy jednak, nie nosi pancerza ani broni.



#### ARTYSTA WIKLINIARZ x1

Zajmuje się wyplataniem wikliny, koszów i innych elementów. Może też wiązać makramy i wisiorki z rzemyków, bransolety lub po prostu szyć. Jest to jego/jej praca codzienna, na której zarabia sprzedając swe towary i realizując produkty na zamówienie. Nie angażuje się w walkę w żaden sposób, ale chętnie handluje ze znajomymi i nieznanymi.



#### ARTYSTA KULTOWY x1

Pracuje pod nadzorem Kapłana Tarakotl. Wykonuje dewocjalia, które będą użyte do obrzędów religijnych. Jest opłacany/a przez kapłana i ma za zadanie dostarczyć mieszkańcom wioski odpowiednie elementy na nabożeństwa. Nie bierze udziału w konflikcie i wzbrania się przed kontaktem z nieznanymi.



#### MUZYK RYTUALNY x2

Uświetnia uroczystości i urozmaica mieszkańcom czas spędzany we wiosce. Może grać na bębnie, flecie, fujarce, przeszkadzajkach i różnych klimatycznych instrumentach perkusyjnych. (Można zaproponować inne instrumenty). Nie bierze udziału w konflikcie, chyba, że zagrzewając wojowników do walki. Może nosić broń krótką dla bezpieczeństwa.



#### WIEŚNIAK "QUETZALTOTOTL" x1

Zwycięzca ostatecznego tzw. "Pawiego Tańca". Ulubieniec wioskowych panien, modniś i przystojniak. Pracuje wedle własnego uznania ciesząc się swoją reputacją i powodzeniem. Może nosić broń krótką, ale nie pancerz czy tarczę.

# OBÓZ ZWIADOWCZY NIVERDCZYKÓW



## ADJUTANT / GIERMEK XI

Przyboczny oficer, żołnierz pod bezpośrednimi rozkazami księcia Tyr-Rosa, dowódcy obozu. Przede wszystkim wykonuje rozkazy dowódcy, pomaga przygotować się do bitwy, przekazuje rozkazy jako kurier, walczy u boku dowódcy. Nosi ciężki pancerz oraz broń krótką z tarczą lub broń długą. Nosi się w czarno-czerwonych barwach z ewentualnymi złotymi elementami.



## OCHRONIARZ CZARNEJ KAPŁANKI XI

Funkcja podobna do adjutanta/giermka, tyle że ten żołnierz wypełnia bezpośrednio rozkazy Czarnej Kapłanki przede wszystkim strzegąc jej życia i zdrowia. Wspiera innych żołnierzy w walce, jeśli Kapłanka wyrazi na to zgodę. Towarzyszy Kapłance we wszystkich jej podróżach i strzeże jej namiotu. Nosi ciężki pancerz oraz broń krótką z tarczą lub broń długą. Nosi się w czarno-czerwonych barwach z ewentualnymi złotymi elementami.



### MEDYK

Rola dla NPCa. Cały czas gry spędza w obozie Niverdu, gdzie leczy i uzdrawia na swoje własne sposoby. Ma możliwość opracowania własnych metod uzdrawiania i przygotować konkretne sceny / rekwizyty / narzędzia itp. o ile będą pasowały do charakterystyki i sposobu życia obozowego z imperium. Nie nosi pancerza ani broni, nie walczy.



### ŻOŁNIERZ PIECHOTY x4

Wykonuje rozkazy przełożonych. Przeprowadza zwiad, stoi na warcie, walczy i ochrania prace drogowe. Nosi ciężki pancerz oraz broń krótką z tarczą lub broń długą. Nosi się w czarno-czerwonych barwach z ewentualnymi złotymi elementami choć powinien wyglądać możliwie biednie.



### BUDOWNICZY x3

Szeregowy robotnik przybyły z Niverdu. Jego/jej zadaniem jest udrażnianie, wyrównywanie szlaku i przeprowadzanie wozu z zasobami z punktu A do B. Jest prostym człowiekiem żyjącym raczej z dnia na dzień. Może nosić krótką broń do samoobrony, ale nie wypuszcza się na wyprawę razem z żołnierzami.



### KWATERMISTRZ x1

Jeden z niższych oficerów w obozie zwiadowczym Niverdu. Zajmuje się rozstawianiem namiotów, zaopatrzeniem i logistyką. Dba o porządek w obozie, może zlecać budowniczym i żołnierzom rozmaite prace. Słucha rozkazów bezpośrednio głównego dowódcy. Nie bierze udziału w walkach, choć może nosić przy sobie broń krótką. Nosi się w czarno-czerwonych barwach z ewentualnymi złotymi elementami.



### CIURA OBOZOWY x1

Typowy pacholek, którego zadaniem jest wykonywać rozkazy kwatermistrza i czuwać u jego boku. Realizuje wszystkie rozkazy typu przynieś, wynieś, pozamiataj. Jest biedny/a i niewykształcony/a. Próbuje uszczknąć dla siebie lepszy los wkradając się w łaski żołnierzy, budowniczych lub innych w obozie.



# Zasady gry

*ranny niwerszki żołnierz*

## Fair-play

Zasady zasadami, ale bezpieczeństwo zawsze jest ponad nimi. Zawsze kieruj się zdrowym rozsądkiem i dbaniem o bezpieczeństwo swoje i innych.

To tylko zabawa. Powinniśmy stosować się do reguł fair play i okazywać szacunek współgraczom w trakcie gry. Dbajmy o bezpieczeństwo swoje i innych Graczy. Nie zachowujmy się w sposób niebezpieczny, nie narażajmy siebie i innych na niebezpieczeństwo przez brawurę. Gramy razem i razem się bawimy – nie ma tu miejsca na prywatne wojny czy zatargi przeniesione z realnego świata. Oraz w drugą stronę – co zdarzyło się podczas gry, zostaje na grze. Koniec końców to i tak zabawa w wymyślone ludziki. Nic nie ma tu realnych konsekwencji.

Środek bitwy albo sceny to nie jest miejsce na rozpoczynanie sporu. Z problemem poczekaj na zakończenie akcji i wyjaśnij go na uboczu, tak by nie przeszkadzać innym Graczom w grze. Zawsze też można, a nawet należy, zgłosić spór lub naruszenie zasad do Organizatora, a w przypadku bitew i starć do nadzorujących je NPC'ów.

Jeśli widzisz, że ktoś łamie zasady gry, jej regulamin, utrudnia przebieg gry, czy po prostu zachowuje się nie fair w stosunku do innych Graczy – zgłoś to do organizatorów. Możemy podjąć działania tylko wobec przypadków, o których wiemy.

Pamiętaj też, że dobra zabawa, to także zabawa twoich współgraczy. Graj tak by i inni mogli na tym skorzystać, stworzyć niezapomniane sceny, czy przeżyć coś ekscytującego.



## Hasła i gesty bezpieczeństwa

Dla komfortu Graczy na naszym evencie wprowadzona zostaje mechanika hasła bezpieczeństwa: “No dalej!” / “Bašta!”. Ich używanie powinno być powszechne – dzięki nim mamy pewność, że nikt nie znajdzie się w sytuacji dla niego niekomfortowej. W trakcie rozgrywki każdy z jej uczestników może wypowiedzieć jedno z tych haseł, a wszyscy, którzy je usłyszą, powinni zachować się odpowiednio.

” No dalej! ”

Pozwólmy sobie na więcej. Scena, w której znajduje się uczestnik używający tego hasła, może przekroczyć obecny poziom intensywności bez sprzeciwu z jego strony. W praktyce oznacza to, że możemy sobie pozwolić na więcej niż do tej pory, a wręcz jest to od nas oczekiwane.

” Bašta! ”

Nie chcę, mam dość. Scena, w której znajduje się uczestnik używający tego hasła, jest zbyt intensywna albo z jakiegoś powodu nie chce on dalej brać w niej udziału. Przyczyna wypowiedzenia “Bašta!” powinna zostać niezwłocznie wyeliminowana, a gra kontynuowana, jakby nieprzyjemna sytuacja nie miała miejsca. Oprócz hasła “BASTA” istnieje również gest “BASTA” o tej samej funkcji – uniesie przed sobą skrzyżowane ręce.

## Role-play i klimat

Mistrzowie Gry i NPC'e będą wymagali od Graczy rozmawiania bez używania współczesnych słów, powiedzeń i metazwrotów, takich jak: OK, quest, NPC, punkty...

Starajmy się również nie schodzić na tematy z naszego codziennego życia. Zamiast tego, wykorzystajmy ten czas na wejście w nowy inny świat, nową inną postać i zasmakowaniu się w jej życiu, problemach i radości.



*cesarski gwardzista*

# Życie

Każda postać i każdy Gracz ma na starcie 2 PUNKTY ŻYCIA (2HP). Ich ilość można zwiększyć poprzez: lekki lub ciężki pancerz (odpowiednio +1 lub +3HP). Gracz nigdy nie może mieć powyżej 5 HP.

Np. Mietek ma bazowe 2 HP i uznany na akredytacji skórzany napierśnik (+1 HP), więc ma w tym momencie 3HP.

# Walka

Walka polega na uderzeniu przeciwnika bezpieczną bronią. Każdy odebrany cios oznacza dla Gracza -1HP, niezależnie od tego czy uderzamy w pancerz, czy w ciało. Zatem, aby pokonać Gracza, należy go trafić tyle razy, ile ma HP.

## Odnoszenie ran

W czasie LARPa każda postać ponosi ryzyko, że zostanie zaatakowana – czy to w polu przez Gracza agresora, czy w innym miejscu, nawet z zaskoczenia. Każdy Gracz w takiej sytuacji powinien zawsze odegrać otrzymany przez siebie cios, np. jeśli został uderzony w rękę, powinien odegrać ból ręki itd.

Jeśli Gracz straci wszystkie swoje punkty życia, wówczas musi osunąć się na ziemię odgrywając rany uniemożliwiające dalszą walkę i trwać tak, aż do zakończenia sceny lub uzdrowienia. Gdy Gracz straci wszystkie punkty HP, nie może wykonywać żadnych czynności – nie może handlować, walczyć, pracować, brać udziału w wyprawach itp. Jest traktowany jako osoba ciężko ranna. Jedyne, co może wtedy zrobić, to udać się do yotlańskiego Uzdrowiciela / niverdzkiego Medyka.

Uderzać należy tak, by przeciwnik był tego świadomy (szturchnięcia, otarcia, czy inne wątpliwe trafienia nie są brane pod uwagę, jak na poniższym przykładzie).

### Przykład niepoprawnej walki

Uderzać można w dowolne części ciała oprócz: głowy, szyi, krocza – takie trafienia będą karane przez Mistrzów Gry. Osoba, której ilość HP spadła do 0, jest zmuszona by paść na ziemię (położyć się, usiąść lub kucnąć) i czekać na koniec sceny (jeśli walka jest wieloosobowa) lub jeśli dalej coś się dzieje w jej pobliżu.

### Poprawna walka

## Ilość HP z pancerzem

Gracz z dopuszczonym na akredytacji pancerzem posiada zwiększoną ilość punktów HP:

2 HP – Brak pancerza (lub zbyt mało elementów, np. pojedynczy karwasz dla ozdoby).

3 HP – Pancerz lekki (np. 2 skórzane karwasze i 2 nagolenniki).

5 HP – pancerz ciężki (np. metalowa zbroja płytowa).

O tym, jakie pancerze dopuszczamy poczytaj w rozdziale: Jak przygotować się do gry?

## Tarcza

Tarcza chroni Gracza przed wszelką bronią (ale nie magią/alchemią!) bez limitu uderzeń, tzn. jej wytrzymałość się nie wyczerpuje.

### Walka z tarczą



## Jak walczyć?

Walczyć należy w sposób taki, by nie wyrządzić trwałej szkody i krzywdy przeciwnikowi. Ciosy powinny być zadawane tak, aby symulowały prawdziwą broń. Przeciwnik powinien je poczuć, jednak cały czas trzeba mieć na uwadze bezpieczeństwo atakowanego Gracza. Podchodzimy do walki bardziej teatralnie niż realnie.

## Podczas walki nie wolno:

- ♦ uderzać w twarz,
- ♦ uderzać pokonanych przeciwników,
- ♦ wykręcać kończyn, zakładać dźwigni ani wykonywać rzutów,
- ♦ chwycić za ostrze broni przeciwnika,
- ♦ podnosić cudzej broni i walczyć nią,
- ♦ walczyć w niebezpiecznym terenie, bądź spychać przeciwnika na niebezpieczny teren (np. w stronę skarpy),
- ♦ przyglądać się walce jako widz, nie odgrywając przy tym swej postaci – dotyczy to nawet Graczy, których postać została ranna lub wyeliminowana,
- ♦ liczyć na głos swoich HP,
- ♦ liczyć HP przeciwnika nie wolno wcale,
- ♦ zwracać na głos uwagi, iż przeciwnik powinien paść, oszukuje etc.,
- ♦ wbiegać w albo taranować przeciwnika – bez względu czy z tarczą, czy bez.

## Sytuacje sporne

Każde trafienie jest rozliczane przez Gracza, który je otrzymał. Wątpliwości należy zawsze rozstrzygać na korzyść przeciwnika.

## Strefa wolna od walk

Oba obozy, jak również niektóre lokacje specjalne, będą ogrodzone, gdyż obowiązuje tam zakaz walki. Gracz atakujący w takich miejscach musi liczyć się z konsekwencjami in-game.

## Pojedynki

Jeśli Gracze chcą walczyć na innych zasadach, mogą to uczynić podczas pojedynku. Ważne jest, by każdy uczestnik takiego pojedynku wiedział na jakich zasadach walczy i by uczestniczył w nim z własnej woli.

Zasady pojedynku Gracze ustalają indywidualnie między sobą oraz nadzorującym go arbitrem. Mogą one być dowolne pod warunkiem, że mieszczą się w granicach bezpieczeństwa i zdrowego rozsądku.



*adeptka czarnej magii*

## Leczenie

Gracz może zostać uzdrowiony z ciężkich ran (o HP) wyłącznie przez wyszkolonego Uzdrowiciela, którymi są NPCe w Lecznicach. Można się udać do Uzdrowiciela również mając rany lekkie (tylko zmniejszoną ilość HP), aby przywrócić je do pełni. Czynności lecznicze czy też rytuały potrwają od 5 do 15 minut. Każdy uzdrowiciel na swój indywidualny sposób leczenia. Uzdrowiciel może leczyć wiele osób na raz.

## Czary i alchemia

### Czary

Podczas LARPa będzie miało miejsce kilka magicznych rytuałów prowadzonych przez MGków. Uczestnicząc w tych scenach, należy stosować się do efektów czarów zasugerowanych przez MGka.

### Alchemia Niverdzka

W stronnictwie Niverdu magiczną miksturę będzie można nabyć u Czarnej Kapłanki. Ten, komu się ją poda, będzie musiał zastosować się do efektu mikstury:

Słony smak – TRUCIZNA – objawia się poprzez poważne duszności. Postać traci wszystkie punkty życia, musi udać się do Lecznicy jak w przypadku ciężkich ran.

### Alchemia Yotlańska

U yotlańskiej zielarki będzie można zakupić magiczne mikstury. Gracz może je podać do wypicia innej postaci, a ta będzie musiała się zastosować do efektu danej mikstury:

Gorzki smak – PRAWDA – Gracz musi odpowiadać na zadane mu pytania zgodnie z prawdą, może też mówić sam bez zahamowania, nie mogąc się powstrzymać. Czar działa przez minimum minutę, ale może działać nawet całą scenę. Zależy to od Gracza, który wypił miksturę. Jeśli jego postać jest inteligentna, kształcona, magiczna – magiczne mikstury mogą działać słabiej, krócej. Natomiast proste postaci są podatniejsze na działanie mikstur.

Kwaśny smak – ODWAGA – Postać odczuwa przyпіływ odwagi, może zdecydować się na rzeczy, których normalnie by się obawiała. Czar może mieć zarówno pozytywny efekt – postać wykazuje się bohaterstwem, jak i negatywny – niebezpieczna brawura. Czas działania czaru jak w przypadku PRAWDY.

Słodki smak, zielony kolor – UZDROWIENIE – Gracz odzyskuje pełnię punktów HP (łącznie z punktami pancerza, jeśli taki posiada).

## Zasoby i praca

W LARPie funkcjonować będą ZASOBY pod postacią pakunków, materiałowych worków. Są potrzebne obu stronom. Podlegają następującym zasadom:

- ♦ Frakcja, żeby wykonać jakąkolwiek czynność, jak praca, pchanie wozu, wyprawa, ale też np. rytuał, potrzebuje mieć zgromadzone 10 zasobów. Będą to kontrolowali Miistrzowie Gry odpowiedzialni za dane frakcje.
- ♦ Jedna osoba nie może nieść na raz więcej niż 2 zasoby.
- ♦ Można je kraść.
- ♦ Będą rozlokowane w specjalnie przygotowanych miejscach na terenie LARPa, więc warto wyruszać na wyprawy zwiadowcze.

## Handel, handel wymienny i wyroby własne

Każdy Gracz ma możliwość handlowania, tj. kupowania i sprzedawania towarów. Oprócz kupowania przedmiotów przygotowanych przez organizatorów i sprzedawanych przez NPCów (np. magiczne eliksiry), Gracze mogą handlować między sobą. Wówczas nie obowiązują żadne sztywne ceny, zachęcamy do targowania się.

Posiłki obozowe nie będą płatne.

Na LARPie funkcjonować będą dwie waluty:

- Niverdzki RIS
- Muszelka KOTL

Na akredytacji Gracze dostaną odpowiednią dla swojej postaci ilość danej waluty.

Więszą ich ilość będzie można zdobywać za wykonywanie pracy oraz w ukrytych znajdках i szkatułkach rozmieszczonych na terenie gry. Na koniec LARPa monety należy zwrócić.

Z racji, że odgrywamy dość pierwotne społeczeństwo, obowiązywać będzie również handel wymienny. Zachęcamy do przyniesienia przedmiotów czy wyrobów własnych na wymianę.

Przykład: Karolina odgrywająca rzemieślniczkę z Yotlan przywiozła ze sobą własnoręcznie wykonane makramowe bransoletki. Wymieniła się nimi z niverdzką zwiadowczynią za naszyjnik z kryształem.

Mateusz ma skórzane karwasze, których nie używa. Na LARPie, odgrywając Yotlańskiego wojownika wymienił się nimi z Niverdzkim robotnikiem za 3 bezpieczne nożyki do miotania w na poczet nowej dobrej niverdzko-yotlańskiej znajomości.

## Kradzież

Zgodnie z mechaniką LARPa istnieje możliwość kradnięcia przedmiotów przez wszystkie postaci, co oczywiście może się odbić karą lub sądem in-game w razie przyłapania na gorącym uczynku.

Kraść można wyłącznie:

- Przedmioty oznaczone kluczykiem
- Monety/Muszelki
- Zasoby

Ta zasada obowiązuje zarówno wewnątrz obozów, jak i na całym terenie LARPa! Nie wolno więc zabierać żadnych przedmiotów nieoznaczonych, ani innym Graczom, ani spośród elementów dekoracji, bo mogą to być przedmioty potrzebne do zadań/scen.

Gracz może na akredytacji oznaczyć kluczykiem własny przedmiot, jeśli chciałby, aby ktoś okradł jego postać.

## Kary

### Za złamanie Zasad Gry

(np. zasad fair-play, zasad bezpieczeństwa czy utrudnianie przebiegu gry) — Graczowi grozi całkowita lub czasowa dyskwalifikacja. Chcemy by nasza gra była wolna od tego typu zachowań, dlatego niepożądane zachowania prosimy zgłaszać do organizatorów (na żywo lub drogą elektroniczną).

### Za pogwałcenie Prawa IN-GAME

czyli prawa plemiennego/cesarskiego (np. walka w terenie wolnym od walk, nieposłuszeństwo przełożonemu, bluźnierstwo Stworzycielowi) — Postaci grożą konsekwencję in-game, jak: grzywna, pojmanie i sąd itp. Są to okazje do ciekawego poprowadzenia fabuły swojej postaci.

Tych dwóch rzeczywistości: Zasad Gry i Prawa IN-GAME nie należy mylić. Łamanie Prawa są to możliwości do gry udostępnione przez organizatorów dla urozmaicenia Graczom rozrywki, podczas gdy łamanie Zasad Gry, to zachowania faktycznie niepożądane i szkodliwe.

Przykład: Gracz ma możliwość kraść przedmioty oznaczone kluczykiem. Nie zmienia to faktu, że jego postać może być za to ścigana, a jeśli zostanie przyłapany, otrzyma fabularne konsekwencje. Natomiast rozmontowanie i ukradzenie ołtarza z magicznej kapliczki przygotowanego pod jakąś scenę, jest utrudnianiem przebiegu gry i grozi za nie dyskwalifikacja Gracza.

# Dodatek

Poznaj lepiej nas i nasze universum! Zajrzyj tu:

- ♦ [Facebook](#)
- ♦ [Instagram](#)
- ♦ [Youtube](#)
- ♦ [Podcařt](#)
- ♦ [Strona www](#)
- ♦ [Ronopedia](#)
- ♦ [Jak dojechać?](#)

yotlańska czarodziejka







*gotlańska kucharka z dzieckiem*

## *Na koniec*

### Organizatorzy

- ♦ Agata i Grzegorz Wepsięć – karczma, gospodarze miejsca
- ♦ Ernest Wepsięć – budżet i rekwizyty
- ♦ Hubert Madejski – promocja
- ♦ Jakub Bukowski – główny organizator
- ♦ Julia Stecko-Bukowska – zasady gry i koordynacja
- ♦ Łukasz Ślęczka – logistyka
- ♦ Marek i Ania Skotniczy – fabuła
- ♦ i inni...

### Serdeczne podziękowania

Dla Rodziny Państwa Wepięciów za udostępnienie swojej działki i swojego domu na zorganizowanie kolejnej już gry oraz za zorganizowanie Karczmy i przyjmowanie nas każdego roku.

Dla Przyjaciół i Sąsiadów Państwa Wepięciów za wszelką pomoc i zaangażowanie.

Dla wszystkich sponsorów i dobroczyńców OGT Events za wypożyczone materiały, kwoty przeznaczone na organizację, żywność i pomoc oraz za uśmiech.