

Gra terenowo-przygodowa
Legendarne Opowieści II

Gdzie
podróżnik
mówi dobranoc

Podręcznik Gracza

Spis treści

Najważniejsze informacje	3
Informacje ogólne	4
Twoja postać	9
Pełna lista umiejętności	10
Zasady Gry i Mechanika	11
Konkurencja drużynowa	20
Konkurencja indywidualna	21
Fabula	23
Uniwersum Legendarnych	24
Na koniec	29

Śródgrodzka
czarodziejka

Najważniejsze Informacje

Termin Gry:
28-30 sierpnia 2026

Miejsce:
[Tuczyn Królka Lasek](#)
[Parking](#)

Kontakt do organizatora:

Jakub Bukowski
+48 666-627-444

Cena wejściówki:

200 PLN za całą imprezę

(Nie prowadzimy zapisów na poszczególne dni gry osobno. Zapis i wpłata dają możliwość uczestniczenia w każdym dniu gry: w piątkowo-sobotniej grze głównej oraz w niedzielnej integracji.)

Gracze:

W grze mogą wziąć udział osoby dorosłe (min. 18 lat) lub osoby od 15 roku życia z udziałem opiekuna. Poniżej link do potwierdzenia dla opiekuna:

[-LINK-](#)

Limit Graczy:

Gra planowana jest na udział 100-150 uczestników.

Wyżywienie i sanitariaty:

Na terenie gry funkcjonować będzie Karczma w klimacie. Jedzenie do kupienia dostępne będzie za klimatyczną walutę nieodpłatnie zdobywaną podczas gry. Do dyspozycji zostanie oddana toaleta polowa oraz prysznic polowy elektryczny.

Nocleg:

Przewidujemy różne możliwości noclegu:

- we własnym namiocie w strefie off-game 50 m od Wioski;
- poprzez wynajęcie pokoju w Centrum Turystyki i Rekreacji WSiIZ znajdującej się około 500 m od terenu gry;
- dla osób z Rzeszowa i okolic możliwy wyjazd do domów na noc i powrót następnego dnia przed rozpoczęciem.

Akredytacja / Recepcja:

Będzie otwarta w piątek w godzinach 12:00-16:00 oraz w sobotę w godzinach 8:00-9:00 przy BLASZAKU.

Akredytacja jest obowiązkowa dla wszystkich uczestniczących w wydarzeniu.



[Zapisy 2026](#)

Informacje Ogólne

Czym jest OGT Events?

To stowarzyszenie, społeczność i inicjatywa. Od 2017 roku nasza gra jest organizowana w Tyczynie przez paczkę przyjaciół. Wraz z całymi rodzinami staramy się animować lokalną społeczność i zapraszać chętnych gości z całej Polski, a nawet 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. Nasze imprezy odbywają się w zdrowym, spokojnym i rodzinnym klimacie. Nie możemy się już doczekać, aby ponownie zaprosić Was wszystkich do tego wspólnego świata!

Czym są “Legendarni”?

To niezbyt oryginalna nazwa dla bardzo oryginalnego świata fantasy, do którego zapraszamy naszych Graczy. „Legendarni” opowiadają o dziejach królestwa Erellanu. Świat Legendarnych czerpie z nawiązań historyczno-kulturowych Europy XIII i XIV wieku. Będzie można spotkać tam przedstawicieli różnych krain, do których inspiracje czerpano ze średniowiecznych kultur Europy i nie tylko, np. dzielnych rycerzy krzyżowców, zwanych Nobilitami, pokojowo nastawionych przybyszów z mroźnych gór północy – Oświeconych, stepowych ludów Barbarzyńskich, Miśtyków, czy Wędrownych Nomadów oraz innych. Styl i klimat królestwa Erellanu najbardziej odpowiada Europie Środkowej późnego średniowiecza.

Teren gry i zaplecze sanitarno – noclegowe

Królka (Tyczyn Lasek) to niemal w całości zalesione wzgórze z licznymi wąwozami, ścieżkami, polanami, strumieniem i wyrobiskiem piaskowym w Tyczynie pod Rzeszowem. Terenem gry są posiadłości naszych gospodarzy i ich przyjaciół. Odegrają one wioskę Lipinę znajdującą się nieopodal murów starożytnego miasta Erellan (mury sobie wyobrażamy). Tam będzie znajdować się Karczma, a tuż przy niej wyznaczony teren off-game z toaletą i prysznicem, gdzie będzie można rozbijać namioty i nocować.

Wioska Lipina

W centrum terenu gry znajduje się Wioska Lipina ze sławetną Karczmą, o której śpiewają pieśni. Wioska jest neutralna dla wszystkich Graczy. Znajdują się tam: Lecznica, Targowisko, Faktoria Rzemieślnicza, Scena Bardów, Gildia Czarodziejów oraz Strażnica z areną. Strażnicy pilnują porządku. Jest wydzielone miejsce na śmieci. Zakazane jest trzymanie na widoku przedmiotów i elementów nieklimatycznych, czyli współczesnych. W wiosce obowiązuje zakaz walk. Może jednak dochodzić do przepychanek, pojedynków, jeśli te wynikają z prowadzonej gry obozowej. Mają one fabularne następstwa utrzymane w klimacie

Namioty, do których nie wolno wchodzić będą oznaczone kartką z KŁÓDKĄ.

Harmonogram Wydarzenia

Piątek:

10:00 – Otwarcie strefy off-game

12:00–16:00 – Akredytacja i warsztaty

17:00 – Rozpoczęcie gry

20:00 – Kolacja w klimacie

21:00 – Event wieczorny

22:00 – Koniec piątkowej gry

0:00-6:00 – Cisza nocna w strefie off-game

Sobota:

08:00–09:00 – Akredytacja

09:00 – Klimat start

10:00 – Start gildii

20:00 – Zakończenie i afterparty
w Karczmie

Niedziela:

10:00 – Msza Św. dla chętnych przy
kapliczce nieopodal off-game

11:00 – Integracja, śpiewy, wspólne
sprzątanie, pojedynki

13:00 – Turniej Sołtysa

15:00 – Licytacja

Akredytacja

Podczas akredytacji:

- ♦ zostanie sprawdzona obecność oraz czy Gracz dopełnił wszelkich formalności związanych z zapisem (płatność, e-learning);
- ♦ zostaną wydane potrzebne rekwizyty;
- ♦ zostanie sprawdzony strój pod kątem klimatyczności (brak rażąco współczesnych elementów);
- ♦ zostaną zrobione zdjęcia do konkursu na najlepszy strój;
- ♦ zostanie sprawdzony prywatny sprzęt, z którym Gracze wchodzi na teren gry, pod kątem bezpieczeństwa i estetyki.

Obowiązkowo do sprawdzenia i zaakceptowania przynosimy:

- ♦ broń – LARPOwa (zakupiona w renomowanych sklepach lub wykonana własnoręcznie spełniająca warunki bezpieczeństwa i estetyki – konsultacje mailowe);
- ♦ tarcze – wykonane z materiału bezpiecznego lub przynajmniej z zabezpieczonymi rantami;
- ♦ pancerz – również z bezpiecznymi krawędziami;
- ♦ inne przedmioty, których chcemy używać podczas gry jako rekwizyty.

Gracz może na akredytacji (na własną odpowiedzialność) zdeponować broń, pancerz, różdżkę lub inne rekwizyty, które chciałby zdobyć podczas gry. Zostaną oznaczone imieniem postaci i przekazane do odpowiedniego NPCa.

Opuszczenie terenu po zakończeniu gry

Przed opuszczeniem terenu gry po zakończonej rozgrywce, każdy Gracz powinien zadbać o zebranie wszystkich swoich śmieci, rekwizytów i innych prywatnych rzeczy. Gracze zobowiązani są oddać rekwizyty, które pozyskali w ramach rozgrywki (zwłaszcza prosimy pamiętać o monetach).

Off-game

Strefa off-game znajduje się na prywatnej 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!

Wejściówki i uczestnicy

Aby wziąć udział w OGT 2026 należy przejść przez proces zapisu Gracza znajdujący się tutaj

<https://ogtevents.pl/zapisy-otwarte/>
(zapisy otwieramy 6 kwietnia 2026)

Wszystkie osoby dopuszczone na teren gry będą miały opaskę na rękę:

Zieloną - Mistrzowie Gry, arbitrzy

Złotą - obsługa gry i gospodarze miejsca

Szarą - wszyscy Gracze.

Opaski będą wydawane na akredytacji. Nie należy ich ściągać aż do niedzieli. Obecność osób niedopuszczonych prosimy niezwłocznie zgłaszać do organizatorów.

Przejsie przez zapisy będzie wymagało stworzenia swojej postaci z pomocą naszego kreatora online, dokonania wpłaty i zaliczenia e-learningu na temat zasad i fabuły gry. Zapisanie się na grę dotyczy wszystkich uczestniczących, zarówno Graczy, jak i NPCów, osób "klimaczących" czy Mistrzów Gry.

OGT Legendarni jest wydarzeniem fanowskim, niekomercyjnym, całość wpłat przeznaczona jest na pokrycie kosztów związanych z jego organizacją.

Uczestnicy

W piątkowej i sobotniej grze mogą wziąć udział osoby dorosłe oraz młodzież od 15 roku życia wzwyż (wraz z opiekunami). Opiekunem na grę może być każda osoba pełnoletnia obecna na grze, której opiekun prawny przekaze odpowiedzialność.

Wówczas należy wydrukować poniższy wzór, podpisać odręcznie i załączyć do formularza zapisów.

PRZEKAZANIE ODPOWIEDZIALNOŚCI OPIEKUNOWI.

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 należy sięgnąć po pomoc, jest to najlepszy dowód na to, że tak właśnie jest!

Jak przygotować się do gry?

Gra terenowa jest pewną formą wysiłku. Choć staramy się dołożyć wszelkich starań, by był to wysiłek jak najbezpieczniejszy, to wystąpienie kontuzji, otarć czy stłuczeń jest możliwe. Zawsze zatem należy zachować zdrowy rozsądek i przedkładać bezpieczeństwo własne oraz współgraczy nad przyjemność płynącą z gry. Zawsze miej przy sobie wodę! Na terenie gry i w czasie jej trwania nie akceptujemy spożywania alkoholu.

Strój

Strój jest elementem obowiązkowym na naszej grze. Bez niego Gracz nie zostanie dopuszczony do gry, dlatego osoby, które stawiają się na akredytacji bez stroju lub w stroju niewystarczającym, otrzymają od organizatorów przymusowy „łach pokutny”, który będą zobowiązani nosić.

Przed wszystkim przygotuj się na zmienne warunki pogodowe. Pod koniec wakacji możemy się spodziewać zarówno upału, jak i całodziennego deszczu. Upewnij się, że masz odzież przygotowaną na każdy typ pogody.

Należy również zwrócić uwagę, żeby do stroju zaliczyć takie elementy jak: nakrycie głowy, buty (jeśli współczesne, to dobrze je zamaskować), warto też pomyśleć o fryzurze, malunkach na skórze, biżuterii, ozdobach itp. Nie akceptujemy stroju z elementami rażąco współczesnymi (tj. nadruki, widoczne zamki błyskawiczne, T-shirty, trampki, współczesne plecaki itp.).

Broń i pancerz

BRONĀ — Na grę można zabrać broń bezpieczną zakupioną od producenta lub wykonaną własnoręcznie. Każda broń (szczególnie wykonana własnoręcznie) zostanie sprawdzona podczas akredytacji pod względem:

- ♦ wizualnym i zgodnym z postacią;
- ♦ bezpieczeństwa: twardość broni, materiał wykonania, technologia wykonania, zabezpieczenie rdzenia i jego odległość od końca pianki (szczególnie sztych);
- ♦ rozmiaru.

Dopuszczamy do użytku różne rodzaje broni białej niewspółczesnej do długości maksymalnie 150 cm. Nie akceptujemy broni dystansowych (łuki, kusze, proce, oszczepy, noże do rzucania itd.) ze względu na bezpieczeństwo i charakterystykę gry rywalizacyjnej.

PANCERZ — Pancerz daje Graczowi bardzo konkretne korzyści – poczytaj o tym w podrozdziale *WALKA*. Aby pancerz został uznany musi spełniać dwa warunki: (1) wizualny i spójny z postacią oraz (2) musi zawierać jedną z dwóch opcji:

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

Pancerz nie może mieć ostrych, niebezpiecznych krawędzi i elementów, a swoją stylistyką powinien nawiązywać do materiałów dających realną ochronę takich jak: metal, gruba/nitowana skóra, drewno, kości, muszle, skały itd.

TARCZA — Tarcze będą sprawdzane pod względem wizualnym i zgodnym z postacią oraz pod względem zabezpieczenia wszystkich krawędzi tarczy (np. pianką).



W naszej karczmie

Co wziąć ze sobą

- ♦ Strój.
- ♦ Wodę do picia lub herbatę w termosie.
- ♦ Najważniejsze, żebyś miał/a własną butelkę lub kubek/kufel 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 do przechowywania rzeczy.
- ♦ Pamiętaj też, aby zabrać ze sobą osobiste leki (np. EpiPen czy Glukagon) jeśli chorujesz przewlekłe.

Przygotowanie mentalne

- ♦ Zapoznaj się z regulaminem gry.
- ♦ Stwórz swoją postać i zapisz się przez nasz system zapisów.
- ♦ Przejdź e-learning.
- ♦ Sprawdź lokalizację i upewnij się, że masz jak się dostać na teren gry.
- ♦ Opowiedz o nas swoim znajomym.
- ♦ Zachęcamy również do zapoznania się z naszym uniwersum: [kanał na You Tube](#), [Ronopedia](#)

Tvoja postać

Przede wszystkim wejdź na naszą stronę internetową:
www.ogtevents.pl i przejdź do sekcji ZAPISY
(otwarte od 6 kwietnia), tam postępuj zgodnie z formularzem.

Wybierz rodzaj postaci



Postaci Niezrzeszone

Zaczynasz grę jako nowo przybyły podróżnik do wioski Lipina lub kontynuujesz postać podróżnika z zeszłego roku. Wybierasz krainę pochodzenia oraz początkową umiejętność, a następnie dołączasz, gdzie chcesz i rozwijasz się w dowolny sposób. Jeśli interesuje Cię rozwój postaci lub nie zdecydowałeś/aś jeszcze, co chcesz robić na grze, wybierz tę opcję.



Postaci Zrzeszone

Wybierasz jedną z dostępnych ról. Zaczynasz grę mając stałą posadę np. medyk, gwardziści, paser. Nie wolno Ci zmienić posady w trakcie gry. Grasz codziennym życiem tej postaci. Jeśli wybierzesz tę opcję, skontaktujemy się z Tobą celem omówienia szczegółów. Jeśli chcesz być NPC/klimaciarzem, wybierz tę opcję. Wymagana akceptacja stroju i roli.

Wybierz kraj pochodzenia swojej postaci

Więcej informacji na temat krajów pochodzenia znajduje się na końcu podręcznika.



Dzikie Plemiona



Nobilici



Miśtyczni Suminici



Oświeceni



Nomadzi Albaryjscy



Wygnańcy



Wyspiarze



Barbarzyńcy

Wybierz umiejętność na start

z listy umiejętności podstawowych (lista na następnej stronie).

Wpisz imię i krótki opis swojej postaci.

Imię powinno pasować charakterystyką do miejsca pochodzenia twojej postaci. **Zabrania się używania "h" niemego.**

Poprosimy Cię o kilka danych osobowych

Sprawdź przede wszystkim, czy podajesz prawidłowy e-mail (będziemy na niego przysyłać potrzebne informacje) oraz numer telefonu (skontaktujemy się z Tobą w tygodniu przed grą).

Przeczytaj i zaakceptuj Regulamin.

Dokonaj przelewu i załącz potwierdzenie.

Zalicz e-learning.

Zapisy 2026

Pełna lista umiejętności

Umiejętności podstawowe



Broń Krótka

możesz używać broni do 95cm w walce



Żelazna Skóra

Twoje bazowe HP wynosi 3



Uzdrawianie

uzdrawiasz innych niezależnie od miejsca



Kaligrafia

umiesz pisać, rysować i pieczętować wiadomości



Czeladnictwo

możesz wykonywać prace fizyczne w faktorii



Rytuały

odprawiasz rytuały i nasycasz przedmioty

Umiejętności zaawansowane



Broń Długa

możesz używać broni do 150 cm w walce



Tarcza

możesz używać tarczy w walce



Walka Dwiema Broniami

możesz używać dwóch broni w walce



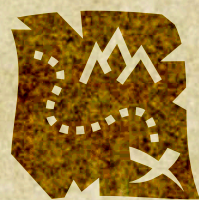
Rzucanie Zaklęć

rzucasz czary różdżką (diabełki)



Alchemia

wytwarzasz i handlujesz miksturami



Odnajdywanie Skarbów

możesz zbierać skarby z oznaczonych miejsc



Rękodzielnictwo

wytwarzasz towary rzemieślnicze



Wyjęty spod Prawa

możesz ukrywać twarz i dokonywać skrytobójstwa



Złodziejstwo

możesz kraść i otwierać zamki

Zasady Gry

Fair play

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 (najlepiej tych z zieloną opaską).

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.

Piaskownica

Gra ma charakter sandboksowy, to znaczy, że nie mamy nic przeciwko graniu na wszelkie możliwe sposoby. Jeśli chcesz rozwijać swoją postać, zmieniać drużyny, piąć się wzwyż – proszę bardzo. Jeśli chcesz powergamingować, tworząc najpotężniejszą postać – możesz. Jeśli chcesz skoncentrować się na roleplay'u i klimacie – śmiało! Jeśli pragniesz spędzić w jednym miejscu całą grę, choćby w Karczmie – zapraszamy.

Hasła i gesty bezpieczeństwa

Dla komfortu Graczy na naszym evencie wprowadzona zostaje mechanika hasła bezpieczeństwa: "NO DALEJ!" / "BASTA!". 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 BASTA! powinna zostać niezwłocznie wyeliminowana, a gra kontynuowana, jakby nieprzyjemna sytuacja nie miała miejsca.

„Jestem tu nowy”

Nie czuję się pewnie w grze, więc jeśli zrobię coś głupiego, powiem: "Jestem tu nowy/nowa" by ktoś dyskretnie wytłumaczył mi, co robię źle.



PAX to gest używany by zasygnalizować "jestem na offie", "nie chcę angażować się w scenę". Osoba używająca tego gestu chce się przemieścić nie wdając się w grę. Na przykład jest to ktoś obsługujący grę lub gracz udający się do uzdrowiciela / do strefy off-game. Kiedy widzimy osobę pokazującą PAX, nie zwracamy na nią uwagi, zachowujemy się jakby nie istniała.

Odrobinę mądrości

Z doświadczenia wiemy, że najlepszy czas na grze mają ci, którzy robią grę innym. A więc nie bądź chamem, spraw dobry czas sobie i innym.

Role-play i klimat

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

Trzymaj mir!

Tego zwrotu używamy, kiedy ktoś w naszej obecności wybija nas z klimatu w trakcie gry. Jeżeli taka osoba nie reaguje na to upomnienie, powinniście zgłosić to organizatorom.

Odpowiednie zwroty i powiedzenia pochodzące z naszego uniwersum można znaleźć tutaj: [Słowniczek](#)

Jak odgrywać

Cenimy podejście Graczy, które wspiera budowanie i zachowanie magicznego klimatu w czasie trwania gry. Jak to zrobić:

- ♦ zastanów się nad historią oraz celami Twojej postaci, niech w czasie gry stara się te cele osiągnąć;
- ♦ przemyśl, jaki charakter ma Twoja postać; czy jest do Ciebie podobna, czy wręcz na odwrót; jaka jest jej najbardziej wyróżniająca się cecha charakteru;
- ♦ przemyśl, czy jest jakieś wyrażenie/gest, którego Twoja postać często używa;
- ♦ zastanów się, czy jest spośród innych postaci ktoś, kogo Twoja postać lubi, podziwia, wyśmiewa, nienawidzi.

Trzymaj mir nie tylko w czasie scen prowadzonych przez Mistrzów Gry, ale też w scenach odgrywanych między Graczami, gdy rozmawiasz z przyjacielem, ale nawet gdy jesteś sam(a) – nigdy nie wiesz, kto akurat Ci się przygląda, a być może zrobisz komuś dzień!

Życie

Każda postać i każdy Gracz ma na starcie 2 PUNKTY ŻYCIA (2HP), czyli przy przyjęciu drugiego ciosu pada. Może zwiększyć ilość swoich punktów życia poprzez:

- ♦ umiejętność "Żelazna Skóra"
- ♦ pancerz,
- ♦ czar wzmocnienie,
- ♦ magiczne przedmioty.

Jednakże, Gracz nigdy nie może mieć powyżej 6 HP.

Np. Mietek ma bazowe 2 HP, uznany na akredytacji napierśnik (+1 HP), wisiorek życia zakupiony podczas gry (+1 HP), a jego kolega czarodziej rzucił na niego właśnie czar dodający +1 HP. Nauczył się też umiejętności Żelazna Skóra, która dodaje +1 HP. Łącznie ma 6 HP, czyli max. jaki może osiągnąć.

UWAGA! W grze będą obecni NPC'e mający bazowo więcej HP niż Gracz, zatem będą trudni do pokonania.

Umiejętności

Pozwalają postaci wykonywać określone mechaniczne czynności lub dają dostęp do konkretnego rodzaju zadań. Np. tylko postać posiadająca umiejętność broń krótka/długa może używać broni w walce.

Umiejętności będą funkcjonować na grze w formie odznaczeń przypinanych do stroju. Swoją umiejętność “na start” dostaniesz podczas akredytacji. (Mowa o specjalnym oznaczeniu. Jeśli Twoją umiejętnością jest broń jednoręczna, możesz przynieść taką broń na grę lub zdobyć ją już w trakcie trwania gry, itp.)

Ich listę znajdziesz w sekcji Twoja Postać a ich dokładne opisy działania w dalszej części podręcznika.

Umiejętności “na start”

Gracze zaczynają grę posiadając jedną umiejętność wybraną podczas zapisu.

Istnieje możliwość by Gracz Zrzeszony posiadał więcej umiejętności na start (np. broń jednoręczna + tarcza). Zaznacza wówczas w formularzu umiejętność, którą uznaje za swoją główną, a resztę ustala z organizatorami podczas indywidualnej konsultacji.

Zdobywanie kolejnych umiejętności

W trakcie trwania gry można zdobywać kolejne umiejętności, rozwijając tym samym swoją postać. Zdobywa się je u Miistrzów Gry, przy czym każdy Miistrz naucza umiejętności właściwej dla jego postaci. Nie można posiadać więcej niż 5 umiejętności.

Jako umiejętność “na start” Gracz wybiera jedną z umiejętności podstawowych. W trakcie trwania gry można zdobyć zarówno umiejętności podstawowe jak i zaawansowane.



*Leśny
upiór*

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 gry każda postać ponosi ryzyko, że zostanie zaatakowana – czy to w polu przez Gracza agresora, czy w innym miejscu np. z użyciem magii. 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 zostania uzdrowionym. Nie może kupować, wykonywać zadań, czarować ani walczyć. Jest traktowany jako osoba ciężko ranna. Jedyne, co może wtedy zrobić, to zażyć miksturę życia przywracającą 1HP lub udać się do Uzdrowiciela, wykonując symbol PAX opisany na poprzedniej stronie.

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



Żeby móc w ogóle walczyć, musisz posiadać umiejętność Walka Bronią Krótką lub Walka Bronią Długą.

Uderzać można w dowolne części ciała oprócz: głowy, szyi, krocza – takie trafienia będą karane przez Miistrzów Gry. Osoba, której ilość HP spadła do zera, 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

Każdy Gracz z uznanym (przy akredytacji) pancerzem ma dodatkowy 1 HP. Na grze będzie można również nabyć pancerz za walutę in-game.

Warunki zakwalifikowania pancerza:



2 HP
Brak pancerza



3 HP
Pancerz zasłaniający cały korpus (kolczuga, kirys, napierśnik)

albo

min. 4 elementy pancerza (np. naramiennik, karwasz, kołnierz, obojczyk, ochrona nóg, niepełna ochrona korpusu, przeszywanica, pas zbrojony, spodniczka zbrojna).

Tarcza



Tarcza chroni gracza przed wszelką bronią (ale nie magią!) bez limitu uderzeń, tzn. jej wytrzymałość się nie wyczerpuje. Aby używać tarczy potrzebujesz umiejętności "Tarcza".

Walka z tarczą

Jak walczyć?

Walczyć należy w taki sposób, 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 współgracza. Podchodzimy do walki bardziej teatralnie niż realnie.

Podczas walki NIE WOLNO:

- uderzać w twarz,
- uderzać pokonanych przeciwników,
- wykręcać kończyn, zakładać dźwigni ani wykonywać rzutów,
- chwytać 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, albo że oszukuje etc.,
- taranować przeciwnika – bez względu czy z tarczą, czy bez.

Trofea

W grze będą brać udział postaci, którym po pokonanej walce będzie można odebrać Trofeum - stylizowany palec umarlaka, za który z kolei będzie można dostać zapłatę we wiosce. Poza tymi palcami, nie ma możliwości zabrania pokonanemu żadnego innego przedmiotu jako nagrody za walkę - czy to prywatnego, czy należącego do OGT, czy to trzymanego w ręce, czy schowanego w sakiewce/kieszoni.

Sytuacje sporne

Każde trafienie jest rozliczane przez Gracza, który je otrzymał. Wątpliwości należy zawsze rozstrzygać na korzyść przeciwnika, jako element fair-play.

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. Przy pojedynku zawsze musi być obecny NPC. Zasady pojedynku Gracze ustalają indywidualnie między sobą oraz nadzorującym go arbitrem.

Uzdrowianie

Gracz może zostać uzdrowiony z CIĘŻKICH RAN (o HP) przez dowolną postać posiadającą umiejętność "Uzdrowianie" lub oczywiście w Lecznicy. Wówczas Uzdrowiciel powinien "wyleczyć" rannego poprzez zastosowanie maści ziołowej lub ziół w innej postaci (uzdrowiciel może sam przygotować różne autorskie sposoby uzdrawiania z pomocą ziół) oraz owinięcie rany bandażem.

W lecznicy czas kuracji wynosi 10 min (odliczany przez klepsydrę) i dotyczy wszystkich obecnych (leczenie zbiorowe). Poza Lecznicą leczenie trwa tyle co wykonywany rytuał i działa tylko na jedną postać na raz.

Zarówno bandaże jak i samą umiejętność Uzdrowianie można zdobyć w Lecznicy.

Żelazna Skóra

To umiejętność, która dodaje 1 dodatkowy punkt HP do bazowych 2, które gracz otrzymuje na starcie. Bonusowy punkt obowiązuje od otrzymania umiejętności, aż do końca gry.

Rzucanie zaklęć i reagowanie



Czary są obowiązkowo respektowane przez wszystkich. Aby rzucać czary potrzebujesz umiejętności „rzucanie zaklęć”. Rzucamy je używając różdżki i diabełki. Żeby skutecznie rzucić czar, należy wykonać poniższe czynności:

1

zyskać uwagę swojego „celu” (np. poprzez wykrzyknięcie jego imienia lub złapanie kontaktu wzrokowego)

2

skierować w jego stronę różdżkę

3

wypowiedzieć nazwę czaru oraz inkantację

„Miraculum ego tibi!”

– jeżeli czar zostanie przerwany (np. przez otrzymanie ciosu) zanim czarodziej wypowie całą inkantację, to uznaje się, że czar nie zadziałał.

4

wystrzelić diabełkiem

* Czar zadziała tylko wówczas, gdy czarodziej przykuje uwagę swojego „celu”. Warto zwrócić uwagę, że w spotkaniu „jeden na jeden” będzie to łatwe, ale o wiele trudniejsze może okazać się rzucenie czaru w tłumie i zamieszaniu. Będzie to wymagało większego doświadczenia od czarującego.

Przykład

Czarodziej Jarinda spotkał na szlaku Gar-Gona. Pośtanowił użyć na nim czaru „Osłabienie”, aby zadać mu cios. Krzyczy więc do niego: „Hej, Niverdczyku!” – żeby zwrócić jego uwagę, następnie wskazuje na niego różdżką, wypowiada inkantację: „OSŁABIENIE, miraculum ego tibi!” i strzela diabełkiem. Widząc to, Gar-Gon posłusznie stosuje się do polecenia z czaru i liczy sobie -1 HP (może również odegrać otrzymanie ciosu).

Czary może rzucać każdy Gracz, który ma do tego odpowiednie narzędzia i umiejętność „Rzucanie Zaklęć”.



OSŁABIENIE – cel musi odliczyć sobie -1 HP, tak jakby został trafiony zwykłą bronią, ale jego życie nie może nigdy spaść do zera. Inaczej mówiąc, nie można zginąć od tego czaru.



WZMOCNIENIE – cel musi doliczyć sobie +1 HP, które będzie obowiązywać aż do jego utraty w walce. Łącznie Gracz nie może posiadać więcej niż 6 HP. Ten czar można rzucić zarówno na siebie jak i innego Gracza.



WYTRĄCENIE – ten czar można rzucić tylko na innego czarodzieja. Musi on wtedy odrzucić swoją różdżkę. Póki jej nie podniesie, nie jest w stanie rzucać zaklęć.



SEN – ten czar sprawia, że ofiara zasypia. Sen może trwać krótko lub długo (zależy od ofiary), ale ważne jest to, że po obudzeniu, ofiara nie będzie pamiętać dlaczego zasnęła, tylko uzna, że miała drzemkę. **UWAGA:** nie da się uśpić kogoś, kto jest w trakcie walki lub podobnych aktywności.



OPLĄTANIE – cel zachowuje się, jak gdyby miał sparaliżowane nogi. Nie może nimi poruszać. Może jednak wykonywać inne czynności. Ten czar trwa tak długo, jak czarujący trzyma wyciągniętą różdżkę w stronę celu.

Nowość

Nowość

Jak to wygląda w praktyce? (Oplątanie)

Zwróćmy uwagę, iż jeśli chcemy, aby czar trwał, musimy przytrzymać różdżkę skierowaną w stronę celu. Gdy ją opuścimy, choćby przypadkiem, czar przestaje działać i ofiara może się spod niego uwolnić:

Zepsuty czar OPLĄTANIE



Rytuały



Gracz posiadający umiejętność "Rytuały" może (czy to w trakcie scen pod okiem NPCa, czy realizując własne wątki) tworzyć autorskie rytuały mające charakter religijno-magiczny.

Posiadając tę umiejętność, może również zaklinać magiczne przedmioty, takie jak naszyjnik życia (+1HP), naszyjnik odporności na eliksiry, magiczne sakiewki itp. Może to uczynić z pomocą złotego pyłu i nabożeństwa przygotowanego w Gildii Czarodziejów. Tam też można zdobyć tę umiejętność.

Kaligrafia



Gracze posiadający umiejętność Kaligrafia będą mieli możliwość pracować jako pisarze, kopiści, malarze, projektanci, gońcy. Szykujemy dla Was kilka ciekawych atrakcji zarówno w faktorii rzemieślniczej jak i w gildii czarodziejów.

Alchemia



Umiejętność alchemia pozwala na wytwarzanie i kupowanie mikstur. Są to mikstury, które służą do ciekawszego odgrywania scen, podkreśniania wątków fabularnych, „czary aktorskie”, dlatego też Gracz, któremu podano miksturę, może sam, z właściwą sobie fantazją, wymyślić jak odegra efekt czaru.



Zielony kolor – ZDROWIE – gracz, który wypił miksturę odzyskuje i stracony punkt HP.



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.



Słony smak – FURIA – Postać odczuwa przypływ odwagi, może zdecydować się na rzeczy, których normalnie by się obawiała. Czar może mieć zarówno pozytywny efekt – postać wykazuje się bohaterstwem, jak i negatywny – niebezpieczną brawurą. Czas działania czaru jak w przypadku PRAWDY.



Kwaśny smak – ZAUROCZENIE – cel reaguje ogromną sympatią, przychylnością czy wręcz zakochaniem wobec najbliższej osoby.



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

Handel

Każdy Gracz ma możliwość handlowania, tj. kupowania i sprzedawania towarów we wszystkich punktach handlowych, do których ma dostęp, np. Targowisko we wiosce Lipinie. Każdy Gracz ma możliwość podjęcia próby targowania się z handlarzem o korzystniejszą cenę.

Walutą in-game jest SEPTIN w trzech nominałach: miedziane orły (o wartości 1 SPT), srebrne lwy (5 SPT) i złote smoki (20 SPT). Monetę na rozruch Gracz dostaje na akredytacji, a większą ich ilość będzie mógł zdobywać za wykonywanie zadań/pracy w gildiach oraz w ukrytych znajdках i szkatułkach rozmieszczonych na terenie gry. Na koniec gry monety należy zwrócić.

Gracze zawsze posiadają możliwość handlu między sobą ustalając własne ceny i zależności, tworząc usługi itp.



Miedziany Orzeł
1 SPT



Srebrny Lew
5 SPT



Złoty Smok
20 SPT

Czeladnictwo

Gracze posiadający umiejętność Czeladnictwo będą mieli możliwość zarabiać poprzez wykonywanie prac fizycznych, np. prac w drewnie, wyrabiania cegieł. Uwaga! Ta umiejętność jest konieczna, by móc wykopywać skarby na wykopaliskach.

Rękodzielnictwo

Gracze posiadający umiejętność Rękodzielnictwo będą mieli możliwość wytwarzać przedmioty klimatyczne różnej maści, jak oprawianie kryształów, wyplatanie symboli... Jakże jeszcze? Tego dowiecie się na grze, ale szykujemy dla Was kilka ciekawych atrakcji.

Odnajdywanie skarbów

Gracze posiadający umiejętność Odnajdywanie skarbów będą mieli możliwość zbierać skarby rozmieszczone na terenie gry (nawet te nieoznaczone kluczem), pracować jako przewodnicy, gońcy oraz kartografowie.

Uwaga! Tylko osoba z tą umiejętnością, ma możliwość zabierania z miejsc oznaczonych **CZERWONYM ZNAKIEM X** przedmiotów **BEZ KLUCZYKA** (tak ukryte przedmioty uważamy za **SKARB** i tylko postaci z tą umiejętnością mogą je zabierać).

Taniec i śpiew

Zapraszamy wszystkich Graczy do współtworzenia wspaniałego klimatu naszej gry, poprzez śpiewanie ballad i radosnych tańców przy Karczmie. Nasze Bardki zapewnią dedykowany naszemu uniwersum materiał artystyczny, którego nie sposób będzie przegapić!

Itemy w grze

W grze będzie można spotkać неповtarzalne przedmioty o stałej mocy magicznej, czyli artefakty. Przed Grą zostanie opublikowana do wglądu *KSIĘGA ARTEFAKTÓW* z ich dokładnym opisem. Będzie ona dostępna również w Gildii Czarodziejów.

Popularniejsze przedmioty magiczne będą liczniejsze i możliwe do kupienia w gildiach, jak *RÓŻA PEELA*, ale te potężniejsze będą w większości złote i co ważniejsze, będą mieć przywiązaną etykietkę z funkcją, której treść jest ważniejsza od zasad przyjętych w grze np. jeśli czarodziej rzuci czar na wojownika posiadającego *TARCZĘ ANTYMAGICZNĄ*, wojownik nie będzie musiał reagować na rzucony czar. Miejmy się więc na baczności i reagujmy adekwatnie na działanie tych przedmiotów.

Przedmioty, o których warto pamiętać



Róża Peela – przywraca zdrowie posiadaczowi natychmiast po przybyciu do Lecznicy, bez oczekiwania 10 minut.



Magiczne Kryształy – służą do tworzenia magicznych amuletów. Można je wydobywać lub odnajdować w terenie, oczyścić i oprawić w faktorii rzemieślniczej, zakląć w magiczny przedmiot w gildii czarodziejów.



Diamenciki – drobne kryształki do znalezienia lub wydobywania. Nie mają stałej ceny, wielu mieszkańców miasta poszukuje konkretnych rodzajów, ceniąc je bardziej od innych. Sprawdź, u kogo możesz je odsprzedać z największym zyskiem.



Wesoła Sakiewka - umownie między handlarzami zapewnia lepsze ceny we wszystkich punktach handlowych



Amulet Życia - dodaje na stałe jeden punkt witalności



Amulet odporności na eliksiry - odporność na wszelkie eliksiry z wyjątkiem trucizn



Amulet antidotum - odporność na trucizny



Trofeum - zdjęty stylizowany palec nieboszczyka



Broń drzewcowa – ogólnie niedostępna ale możliwa do zdobycia w Gildii Wojowników lub jako artefakt.

Kary

Za złamanie Zasad Gry

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

Za pogwałcenie Prawa Miejskiego

czyli prawa in-game (np. walka w terenie wolnym od
walk, kradzież przedmiotu z czerwoną wstążeczką)
postaci grożą konsekwencję in-game, jak: grzywna,
pojmanie przez strażników, sąd itp. Są to okazje do
ciekawego poprowadzenia fabuły swojej postaci.

Tych dwóch rzeczywistości: Zasad Gry i Prawa Miejskiego nie należy mylić. Łamanie Prawa Miejskiego są to możliwości do gry (fabularnej czy mechanicznej) udostępnione przez organizatorów dla urozmaicenia Graczom rozrywki, podczas gdy łamanie Zasad Gry, to zachowania faktycznie niepożądane i szkodliwe.

Przykład: Gracz ma możliwość kraść monety i przedmioty oznaczone czerwoną wstążeczką. 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, jest utrudnianiem przebiegu gry i grozi za nie dyskwalifikacja Gracza.



*Przerwa w pracy
w Faktorii Rzemieślniczej*



Umiejętności Łotrzyka

Złodziejstwo

Gracz posiadający tę umiejętność ma możliwość kradnięcia przedmiotów i otwierania zamków. Więcej informacji na ten temat będzie można poznać u odpowiedniej postaci na grze.

Wyjęty spod prawa może kraść:



Przedmioty oznaczone **czerveną wstążeczką**



Monety

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

Wyjęty spod prawa

Gracz posiadający tę umiejętność może dokonywać skrytobójstwa oraz ukrywać swoją tożsamość za pomocą chusty.

Do ukrywania tożsamości będą służyć chusty, które przynosimy ze sobą lub zakupimy in-game. W takiej sytuacji:

- nikt nie będzie mieć możliwości rozpoznać, kim jest postać pod ukryciem, poza krainą pochodzenia
- odkryć tożsamość postaci ukrywającej się można tylko po jej pokonaniu/unieszkodliwieniu.
- postać z zakrytą twarzą od razu powinna wzbudzić podejrzenia, niepokój lub zainteresowanie.
- **NIE WOLNO ZAKRYWAĆ TWARZY CHUSTĄ BEZ POSIADANIA TEJ UMIEJĘTNOŚCI.**

Przykładowe zeznanie świadka zdarzenia: „Wiem, że był to Barbarzyńca bo był ubrany w brązowe futra, niestety nie rozpoznam go, bo nie widziałem jego twarzy”.

Skrytobójstwo

Jeśli ktoś zajdzie cię od tyłu i przyłoży bezpieczny sztylet do szyi, należy odegrać scenę “poderżnięcia gardła”, to znaczy, że należy upaść, a Twoja postać traci wszystkie punkty życia. Dalej dzieje się wszystko, jak przy przegranej walce.

Konkurencja drużynowa

Konkurencja drużynowa trwa od piątku popołudniu do sobotniego wieczora. Gracz będzie może dowolnie dołączać do frakcji Mistrzów Gry. Troje z nich wpłynie bezpośrednio na losy wioski, a troje pozostałych zarządza własnymi gildiami - ich cele będą niebezpośrednio związane z prosperowaniem wsi. Do frakcji można dowolnie dołączać, opuszczać i zmieniać w trakcie trwania gry.



Sir Hektor OSVC

Rycerz Ordo Sanviti Voluntati Creatori wraz ze świtą ma zażegnać rzekome szerzenie się herezji we wsi Lipina.



Thueban

Rok po Koronie Króla Mattana musi odbudować zaufanie władz do jego gildii odnajdując coś równie cennego.



Van Hegel

Profesor sztuk magicznych. Zajmie się badaniem tajemnicy związanej z Ołtarzem Starożytnych.



Juliusza OSVC

Otworzyła Instytut Mistrza Drago, który skupia czarodziejów celem szkolenia nowych adeptów magii.



Larry Kowadełko

Zarządza Faktorią Handlową odbudowując gospodarczy potencjał wsi nie bez szemranych interesów.



Sir Gawain

Prowadzi Milicję Lipińską ku oczyszczeniu wsi z obcego pomiotu, złodziejów i nomadzkich domokrądców.

Konkurencja indywidualna

Mamy dla Was kilka tytułów do zdobycia, a za ich nominacje będą odpowiedzialni konkretni NPC'e. Wyniki wszystkich konkurencji ogłosimy w sobotę wieczorem. Będą to:



Najpiękniej Przyodziały Podróżnik

Dla Gracza, który przybędzie do nas w najlepszym, własnoręcznie przygotowanym pięknym stroju. Warunkiem przystąpienia do konkurencji jest sfotografowanie się na sobotniej akredytacji.



Mistrz Turnieju

Dla najwaleczniejszego Gracza. Wielki Turniej będzie odbywał się w sobotę w centrum Wioski, zapisy przy arenie.



Najbardziej Zasłużony x7

Takich odznaczeń będzie aż siedem. Każdy z Mistrzów Gry subiektywnie wybierze swojego faworyta za określone bohaterskie działanie.



Największy Przytup Roku

Dla najbardziej bekowego/odklejonego Gracza
Subiektywny wybór NPC'ów.

Fabryka

Lipina wygląda jak zwykła wieś tylko do chwili, gdy ktoś zacznie zadawać niewygodne pytania. Potem nagle okazuje się, że nawet las ma tu swoje tajemnice, a kamienie pamiętają więcej, niż powinny.

Dwieście lat temu

Lipina należała do Lipińskich, bogatej i wpływowej szlachty, która trzymała w garści handel i okoliczne ziemie. Pewnej jesieni do wsi przybył arcykapłan Płaskogordu, Myszołów Węgiel, z zamiarem zbadania kamiennego kręgu ukrytego w lesie. Teodor Lipiński próbował go od tego odwieść, a gdy to nie poskutkowało, poszedł z nim do lasu.

Następnego dnia odnaleziono tylko ciała Myszołowa i jego świty. Teodor zniknął bez śladu.

Podejrzenia spadły na Lipińskich, bo od dawna rywalizowali z rodem arcykapłana o dominację handlową. Dowodów jednak brakowało. Została tylko jedna, dziwna poszlaka: Lipińscy oddali niemal cały majątek Kościołowi, zostawiając sobie jedynie Lipinę. Z dnia na dzień z możliwych stali się „tutejszymi”, żyjącymi na uboczu i w niesławie. Wieś zapamiętała tę historię. Las także.

Dzisiaj

Rok temu Lipina przeżyła złoty czas. Poszukiwania Korony Króla Mattana przyniosły pieniądze, ruch, sławę i nadzieję, że wieś wreszcie stanie na nogi. Tyle że bogactwo zawsze woła towarzystwo, a Lipina przyciągnęła gości, których nikt nie zapraszał.

Od kilku miesięcy sytuacja się sypie. W lesie kręcą się bandyci, na drogach roi się od samozwańczych poszukiwaczy, a wioska coraz mniej przypomina dom, a coraz bardziej obóz przypadkowych ludzi. Znikają rzeczy, niszczeją plony, rosną sterty śmieci i lišta rachunków do zapłacenia. Zaczyna brakować cierpliwości. I czasu.



*Najemnicy
z kraju wygnańców*

Dziedzic Lipiński, dotąd niemile widziany przez Zakon, poprosił Sancti Voluntati Creatori o pomoc w przywróceniu porządku. W zamian dał im wolną rękę i sam usunął się w cień, jakby chciał, żeby problem rozwiązał się cudzą ręką.

Zakon ściągnął do Lipiny Thuebana, tego samego człowieka, który odnalazł Koronę Króla Mattana. Tym razem Thueban nie wraca jako legenda z karczemnych opowieści, tylko jako ktoś z konkretnym zadaniem: uspokoić swoich kompanów, trzymać chciwość na krótkiej smyczy i pomóc spacyfikować bandycki chaos.

W tym samym czasie czarodzieje wznawiają działalność stacji badawczej, tworząc Instytut Miśtrza Drago pod skutecznym zarządkiem Siostry Juliuszy. Magia i alchemia mają dać Lipinie oddech. Albo przyciągnąć jeszcze większe kłopoty, bo nic nie kusi nieszczęść tak, jak obietnica „szybkiego rozwiązania”.

Do wsi wraca też Van Hegel, wezwany przez Zakon, by zbadać kamienny krąg i Ołtarz Starożytnych. Wraz z nim wracają plotki. Coraz częściej ktoś mówi na głos coś, czego mówić nie powinien: że środkiem świata nie jest śródgrodzkie wzgórze katedralne, tylko Lipina. Zakon na takie tezy reaguje dokładnie tak, jak reagować powinien: chłodno, twardo i zdecydowanie bez poczucia humoru.

A na koniec Pan Myślik, właściciel Lipiny, ogłasza rzecz prostą i bezlitosną: Lipina potrzebuje pomocy. Teraz.

Jeśli wieś się zjednoczy, a kluczowe problemy zostaną zażegnane, Lipina przetrwa, a nagroda będzie konkretna. „Karczma stawia wszystkim.” Być może nawet ktoś wyjdzie z tego z czymś więcej niż darmowym kuflem, bo w Lipinie własność potrafi zmieniać właściciela szybciej niż pogłoski.

Jeśli jednak zabraknie czasu i choć jeden ważny problem zostanie nierozwiązany, konsekwencje spadną na wszystkich. A za rok Lipiny może już nie być na mapie, tylko w opowieściach, które snuje się szeptem, kiedy podróżnik mówi dobranoc.



Dodatek

Universum Legendarnych

Legendarni to uniwersum fantasy, które przywraca sens słowu „bohaterstwo”: chodzi o uparte, powtarzalne wybory robienia tego, co trzeba – nawet gdy się nie opłaca. To opowieści o ludziach wiernych ideałom w świecie pokus i ironii, bo czasami bohaterstwo jest jedynym słusznym wyborem.

Legendarni to świat, który wyrasta z pradawnych mitów i kulminuje w realiach około XII-wiecznego średniowiecza, z jedną krainą wyprzedzającą epokę technologicznie. To mozaika ośmiu krajów i kultur skupionych wokół Środka – Królestwa Erellanu/Érylandu inspirowanego słowiańszczyzną. Magia jest tkanką rzeczywistości: moc niosą Barwy, najczęściej katalizowane przez kryształy, więc czarowanie przypomina malarstwo. Nad światem czuwa jeden Kreator i aniołowie (m.in. Jutrzenka, Zmrok, Darosz, Sławosz, Matka Ziemia, Brat Messadel), a ich dzieła psuje Ego. Startujemy w okolicy stołecznego Śródgrodzia – Centrum Centralis, gdzie „wszystko się zaczyna i kończy”.



Śródmianie

Śródmianie to dumni mieszkańcy Krainy Środka i ważny filar kultury oraz historii Erellanu. Słyną z życzliwości i gościnności, a w ich społecznościach mocno trzyma się poczucie wspólnoty i wzajemnego wsparcia. Pielęgnują tradycje, przekazując je z pokolenia na pokolenie, są też pracowici i elastyczni, co pomaga im przetrwać w trudnych warunkach i szybko reagować na zmiany.

Pozostają lojalni wobec królestwa Erellanu, które zapewnia im ochronę i stabilne warunki rozwoju. W zamian wnoszą znaczący wkład w gospodarkę, naukę i kulturę całego państwa, a wspólne wartości spajają ich z resztą królestwa. Śródmianie tworzą liczne, zróżnicowane społeczeństwo. Szacuje się, że Krainę Środka zamieszkuje około 1,5 miliona osób.

[Więcej o Śródmiianach](#)

Mistyczni Sumini

Niewiele wiadomo o tych ludziach i to nie dlatego, że skrywają przed światem swoje tajemnice, ale dlatego, że naprawdę ciężko ich zrozumieć. Ich stolica ukryta jest głęboko w lesie, tam gdzie drzewa rosną najgęściej – podobno tam właśnie moc układa się w najlepszą formację, przez co łatwiej z niej korzystać.

[Więcej o Suminitach](#)



Oświeceni

Nie może być Oświeconym ten, kto nie panuje nad swymi emocjami. Ci niezwykli ludzie są ostoją spokoju, gigantami mądrości i strażnikami pradawnej wiedzy. Zajmują najmniejszy skrawek ziemi spośród wszystkich krain, choć najtrudniej dostępny.

[Więcej o Oświeconych](#)

Dzikie Plemiona

Nawet po otwarciu się Dzikich na resztę krain wciąż nie wiemy o nich zbyt wiele. Prawdopodobnie ze względu na ogrom i dzikość ich krainy. Te niekończące się gęste lasy i nigdy niewiedząca roślinność to istny labirynt i niespodzianka, za niespodzianką.

[Więcej o Dzikich](#)



Nobilita

Szlachetni wojownicy, którzy zawsze są gotowi bronić króla, Erellanu i honoru swoich dam. Niektórzy widzą w nich obrońców królestwa, inni wojowniczych poetów, a jeszcze inni niepoprawnych idealistów.

[Więcej o Magnatach](#)

Wyspiarze

Kraina, choć nad wodą, z “portową” stolicą, to ogniem i stalą płynąca. Skupisko brudnych i zapracowanych ludzi, którzy za nic mają przyrodę i świeże powietrze. Za to kochają wodę i przemysł.

Więcej o Wyspiarzach



Nomadzi Albaryjscy

Żyjący na pułstkwaniu Nomadzi, to wieczni wędrowcy, którym ciężko jest usiedzieć w jednym miejscu, wciąż poszukując lepszego miejsca do zamieszkania pośród pułstyni. Jedną mając tylko stolicę – Kenethet – żyją wokół niej oraz w cieniu Wyschniętych Gór.

Więcej o Nomadach

Wygnańcy

To dziwny i samotny naród kroczący wśród ciemności złego świata. Nic więc dziwnego, że najczęściej można ich spotkać w najciemniejszych rejonach królestwa – gdzie mają swoją siedzibę. Jest to grupa, o której wiadomo najmniej.

[Więcej o Wygnańcach](#)



Barbarzyńcy

Mieszkający na dzikich ostepach dalekiego Południa Barbarzyńcy to lud, którego nazwa mrozi krew w żyłach wszystkich mieszkających na północ od nich. Usłyszeć że: “Nadchodzą Barbarzyńcy!” jest równoznaczne z klęską – być może stąd na Północy wzięło się niesławne wśród chorych przysłowie: “barbarzyńska choroba – trumna gotowa”.

[Więcej o Barbarzyńcach](#)

Na koniec

Organizatorzy

Agata i Grzegorz Wepsięć – karczma, gospodarze miejsca

Erneśt Wepsięć – budżet i logistyka

Hubert Madejski – promocja

Jakub Bukowski – główny organizator

Julia Stecko-Bukowska – zasady gry i koordynacja

Serdeczne podziękowania

Dla Rodziny Państwa Wepięciów za udostępnienie swojej działki i swojego domu na zorganizowanie kolejnej już gry oraz za zarządzanie Karczmą 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 nagrody dla uczestników, żywność i pomoc oraz za uśmiech.

