

Kapier terenowy

czyli

mechanika dla Larp-a w realiach systemu Monastyr

AUTOR: Michał Świderek

Słowem wstępu

Zaprezentowana tu mechanika to zbiór zasad umożliwiających terenowe rozgrywanie przygód w systemie Monastyr.

Konstruując ową mechanikę, chciałem aby była jak najbardziej kompatybilna z podręcznikiem. Oczywiście pewne zmiany i uproszczenia były niezbędne. Wiążą się one z całkowicie innym środowiskiem rozgrywki, niż to jakie zakładali twórcy podręcznika. Larp to zabawa bardzo dynamiczna, co powoduje, że zasady muszą być proste, a rozstrzygnięcia przez nie generowane – szybkie i klarowne.

Ufam, że przedstawiona tu mechanika spełni wasze oczekiwania. Jeżeli ktoś ma takie potrzeby, może na własną rękę przeobrazić ją tak, by bardziej mu odpowiadała.

Tym, którzy grywają w Larp-y, z pewnością nieobca będzie broń otulinowa, oraz większość z przedstawionych dalej punktów regulaminu gry. W tej kwestii nie wymyśliłem niczego rewolucyjnego. Mechanikę opieram na sprawdzonych standardach, w których kształtowaniu szczególnie znaczącą rolę odegrała grupa osób współtworzących Orkon - na który zresztą serdecznie zapraszam!

Michał Świderek

Spis treści

1. Live Action Role-play w ogólności	s.3
1.1 Larp – kawał ciężkiej pracy.....	s.3
1.2 Larp w sosie własnym – przykładowy przepis postępowania.....	s.3
a) Gracze i miejsce.....	s.3
b) Składka.....	s.4
c) Konstrukcja scenariusza.....	s.4
d) Wiarygodność scenariusza.....	s.5
e) Czas trwania rozgrywki.....	s.5
1.3 Arbitrzy.....	s.6
1.4 BMG – czyli zaszczytna służba pod rozkazami MG.....	s.6
2. Mechanikę gry	s.7
2.1 Przetegowywanie kart postaci.....	s.7
a) Karta postaci.....	s.7
b) Bonus z pochodzenia.....	s.7
c) Bonus z profesji.....	s.8
d) Bonus ze współczynnika.....	s.8
e) Bonus dodatkowy.....	s.8
2.2 Objaśnienie bonusów powszednich.....	s.9
2.3 O zatrzymywaniu gry.....	s.13
2.4 Martwi i niewidzialni.....	s.13
2.5 Walka.....	s.14
a) Walka bronią białą.....	s.14
b) Walka wręcz.....	s.14
c) Walka bronią strzelecką.....	s.14
2.6 Regulamin.....	s.15
2.7 Magia.....	s.17
a) Magia rytualna.....	s.17
b) Rytuały.....	s.18
c) Magia naturalna.....	s.21
2.8 Deviria.....	s.22
a) Bestie.....	s.22
b) Zasady dla bestii.....	s.23
c) Przykładowe bestie.....	s.23
d) Demony.....	s.25
e) Zasady dla demonów.....	s.25
f) Przykładowe demony.....	s.26
3. Imponderabilia	s.27
3.1 Rękawizyty.....	s.27
3.2 Odgrywanie postaci.....	s.28
3.3 Specyfika świata.....	s.29
3.4 Garsć pomysłów.....	s.29
3.5 Karta postaci.....	s.31

1. Live Action Roleplay w ogólności

1.1 Larp - kawał ciężkiej pracy

Organizacja dobrego Larpa to kawał ciężkiej pracy. O tym jak ciężką się ona okaże zależy od ambicji MG, częstotliwości występowania w przyrodzie graczy gotowych pomóc w przygotowaniach projektu, oraz ogólnej ilości osób, która ma wziąć w nim udział. O ile twórcy Larpa dysponują pełną mechaniką gry, a okoliczności sprzyjają, wystarczy kilka dni na przygotowanie solidnej rozgrywki. Te kilka dni będzie jednak stanowiło piekło. Nieprzespane noce poświęcone na konstrukcję rekwizytów, maile wysyłane do dziesiątek osób i próba poukładania gigantycznej układanki w swojej głowie, na którą składać się będą poszczególne questy, wątek główny i specyfika każdej z postaci. O ile podczas tradycyjnie prowadzonej sesji MG ma pełną kontrolę nad przebiegiem rozgrywki, o tyle podczas Larpa niewiele może zrobić. Gra musi być tak ułożona, by „grała sama”. Wymaga to wielkiej pieczołowitości w konstrukcji scenariusza. Zdarza się, że MG sam gubi się w rozwoju wypadków, a dopiero po rozgrywce uzyskuje jej pełny obraz z relacji uczestników. Trzeba być na to przygotowanym.

W dalszej części znajdziecie ogólny przepis na przyrządzenie Larpa. Oczywiście nie ma jednej doskonałej metody konstrukcji tego rodzaju gry. Przepis ten to tylko przykład, w jaki sposób można podejść do problemu. Z czasem wypracujecie z pewnością własne schematy postępowania.

1.2 Larp w sosie własnym – przykładowy przepis postępowania

a) Gracze i miejsce - Proponuję zacząć od sporządzenia listy graczy i określenia terenu gry. Zapytacie dlaczego nie od pomysłu na scenariusz? Cóż, tak to już bywa, że z reguły nie dysponuje się terenem jak sobie wymyślimy, a terenem, jak uda się nam znaleźć. Co z tego, że zaplanujemy rozgrywkę toczącą się w stolicy Kordu, lub na Bardańskiej ziemi, skoro nie dysponujemy miejscem, które posiadało by choćby szopę, albo kilka pagórków. Oczywiście Larp pozostaje grą wyobraźni, jej urok polega jednak na tym, że to co możliwe zostaje jak najwierniej odwzorowane w rzeczywistości. Lepiej więc przyjrzeć się temu ci się ma, a później pomyśleć nad scenariuszem mogącym wykorzystać atuty terenu. Przepływająca rzeczką szybko może zyskać miano Grzmiącej Rzeki, a skoro mamy już Grzmiącą Rzekę z wiadomych względów scenariusz będzie musiał odpowiadać realiom pogranicza.

Miejsce powinno być przede wszystkim odosobnione. Interwencja policji, lub atak dresiarzy z reguły skutecznie niszczy zabawę. Warto zainwestować i z namiotem pod pachą wyjechać w bardziej dziewicze tereny. Najlepiej żeby była to przestrzeń urozmaicona. Im więcej ciekawych miejsc w postaci np. starej studni, jeziorka czy szopy, tym więcej możliwości w konstrukcji ciekawych lokacji. Trzeba też wziąć pod uwagę bezpieczeństwo grających. Odpadają więc tereny łowieckie podczas okresu polowań, czy ruiny grożące zawaleniem. Co do obszaru to uważam, że kwadrat 2km na 2km jest obszarem w zupełności wystarczającym do gry.

Co do liczby graczy, to zasadniczo nie ma żadnych ograniczeń. Osobiście uważam, że optymalną grupą jest 10 – 30 osób. Liczba graczy poniżej dziesięciu to trochę za mało na

Larpa. W takim przypadku sojusz trzech graczy stanowi już wielką siłę, a ogólna liczba interakcji i możliwych współzależności jest najczęściej zbyt uboga. Jeżeli ilość graczy przekracza trzydziestu, wzrasta prawdopodobieństwo obecności niekompetentnych graczy, co więcej szkód może przynieść rozgrywce, niż gradobicie. Tłum zabija klimat i serdeczną atmosferę, które stanowią najistotniejszą część RPG. Nie wszyscy lubią RPG w terenie, nie wszyscy są do Larp-ów stworzeni. Zabawa wymaga bowiem ustawicznego odgrywania postaci całym sobą, a do tego trzeba pewnej swobody w wyrażaniu się całym sobą. Kwintesencją Larpa jest klimat. Aby był klimat gracze muszą być gotowi na 100% zaangażowanie się w odgrywanie postaci. Płakać, zgrzytać zębami, czerwienić się ze złości i krzyknąć z przerażenia na widok kolegi gdy trzeba...

b) Składka – Z organizacją Larpa zawsze wiązą się większe lub mniejsze koszty. Dotyczy to przygotowania odpowiednich strojów, pasków życia, wszelakich rekwizytów. Organizator wkłada w grę swój trud, i jest to wystarczająco wiele. Dobrze widziana jest składka uczestników przeznaczona na zakup materiałów pomocniczych. Dotyczy to przede wszystkim pasków życia, ksera i tych rekwizytów, które musi wykonać sam MG. Nie chodzi tu o wielkie kwoty. 3 – 5 zł od osoby to przecież niewiele za kilką godzin przedniej zabawy.

Z własnego doświadczenia wiem, że z reguły na każde cztery osoby deklarujące wstępnie swój udział w grze, jedna zrezygnuje. Polecam więc MG wyznaczenie nieprzekraczalnego terminu, w którym wszyscy zainteresowani dostarczą Ci karty postaci jakimi chcieliby grać i składkę.

c) Konstrukcja scenariusza - Uważam, że dobry scenariusz powinien być konstruowany na miarę postaci. Zaczynamy więc od nich. Niech każdy z graczy dostarczy Ci karty dwóch swoich postaci z Monastynu, którymi chciałby grać w Larpie. Jeżeli takich nie ma, może je sam stworzyć zgodnie z podręcznikowymi zasadami. Najlepiej aby były to postacie solidne, lecz nie przepakowane. Larp może stanowić świetne uzupełnienie sesji prowadzonych w tradycyjny sposób i być z nimi ściśle związane. Gracze w takim przypadku najczęściej o wiele bardziej szanują życie swoich bohaterów. W rozdziale 2.1 znajdziecie zasady prztegowywania kart postaci by stały się zgodnie z mechaniką gry terenowej. Gracze powinni otrzymać wszystkie informacje dotyczące gry i swoich postaci jak najwcześniej, aby mogli się odpowiednio przygotować. Najlepiej dwa lub trzy dni przed grą.

Scenariusz w Larpie to zupełnie inna bajka niż scenariusz w przygodzie rozgrywanej tradycyjnie. Konstruując go należy pamiętać o kilku ważnych sprawach. Po pierwsze, scenariusz powinien dostarczyć zabawy wszystkim uczestnikom gry. Należy więc zaprojektować go tak, aby każda postać biorąca udział w grze znalazła w nim wątek dla siebie tzw. quest. Każdy powinien mieć szansę przeżycia i odegrania istotnej roli w wątku głównym! Oczywiście istota wątku głównego powinna początkowo stanowić tajemnicę dla większości graczy. Powinien on nabrać wagi samoczynnie w trakcie gry.

Scenariusz konstruujemy w oparciu o otrzymane karty postaci. Gracze mieli dostarczyć po dwie karty postaci. Mamy dzięki temu pewną swobodę wyboru. Gdy w głowie zacznie układać się już pewien obraz przewodniej sytuacji problemowej wybieramy tą postać, która bardziej może się wpasować. Jeżeli żadną z dwóch proponowanych przez

gracza postaci nie idzie dopasować do scenariusza, Mistrz Gry ma wolną rękę w jej modyfikacji. Należy wcześniej o tej ewentualności uprzedzić graczy.

Uwzględniając pochodzenie, profesję oraz charakter, dzielimy postaci na określone stronnictwa. Należy jednak poróżnić ich tak, by nie powstawały drużyny zbyt liczne. Trzeba zadbać o konflikt interesów. Oczywiście nie chodzi o to, żeby każdy był dla każdego śmiertelnym wrogiem. Chodzi jedynie o to, by była rywalizacja. Owe stronnictwa nie muszą stanowić drużyn wyodrębnionych na początku zabawy przez MG. Są nimi wszyscy ci gracze, których postaci mają „wspólne interesy”. Mogą być swoimi sprzymierzeńcami nawet o tym nie wiedząc.

Wątek główny powinien być zaprojektowany tak, aby MG mógł kontrolować jego rozwój w trakcie rozgrywki. Powinien więc zawierać punkty kluczowe, tj. przewidywać pewne konieczne sytuacje, których fabuła nie może ominąć. Mistrz Gry zachowując kontrolę nad tymi kluczowymi elementami, zachowuje tym samym kontrolę nad tempem rozgrywki i wie w którym miejscu fabuły scenariusz znajduje się w danej chwili, przez co może zsynchronizować pozostałe wątki. Dodatkowy środek koordynacji to BMG (patrz 1.4).

d) Wiarygodność scenariusza - Należy pamiętać, że wśród postaci powinna panować różnorodność i rozsądny rozkład statystyczny, jeżeli chodzi o narodowość, profesję i płeć bohaterów. Jeżeli scenariusz określa miejsce rozgrywki jako wschodnie Kordyjskie wybrzeże, to większość postaci powinna być Kordyjczykami, a obecność Agarajczyków, lub Karyjczyków powinna być wyjątkiem, potrzebującym odpowiedniego uzasadnienia. Aby poprawić estetykę gry można wprowadzić również pewne ograniczenia dla wyglądu postaci o danej narodowości: Nordyjczycy – Osoby o wzroście minimum 180cm i szczupłej sylwetce. Gordyjczycy – Osoby szczególnie masywne, mężczyźni obowiązkowo z zarostem.

Za estetykę trzeba płacić... To jedna z ważniejszych różnic pomiędzy grą zwykłą a Larpem. W tej pierwszej można wcielić się w każdego. W Larpie, o ile ma on być przekonujący, nie jest to do końca możliwe.

Co zrobić jeżeli np. ilość artystów zgłoszonych do gry jest zbyt duża? Cóż, trzeba wybierać. W pierwszej kolejności weź pod uwagę płeć. Nie chcę dyskryminować kobiet, ale proponowana dalej mechanika walki wymaga siły i szybkości. Tak już ten świat jest skonstruowany, że faceci z reguły są więksi i silniejsi. Skoro mamy dwie karty artysty, a możemy zgodzić się tylko na jednego artystę, dajmy tą rolę raczej drobnej kobietkę, niż Zbychowi, zwanemu na osiedlu: „Wyrwidąb”. Jeżeli nie ma żadnych innych przeciwwskazań w rodzaju szczególnych predyspozycji do odgrywania jakiejś postaci, niech decyduje kolejność zgłoszeń.

e) Czas trwania rozgrywki - Nie ma żadnych ograniczeń, co do czasu trwania gry. Osobiście wydaje mi się, że idealnym czasem jest 6-9 godzin. Oczywiście równie dobrze można przygotować grę 48 godzinną, wymaga to jednak znacznie większego nakładu pracy, a nie wszyscy uczestnicy bywają skórczy to tak długiej gry. Dobrze jest tak zaplanować Larpa, by wszystko rozstrzygnęło się przed zachodem słońca. Proponowane tu zasady walki wraz z nastaniem ciemności stają się nieco ryzykowne, a sama gra zazwyczaj groteskowa, o ile nie została przygotowana z myślą właśnie o nocy, tj. przewidziana

większa ilość arbitrow, latarki, pochodnie itp. Pamiętaj aby przypomnieć graczom o konieczności zaopatrzenia się w wodę i prowiant. Kilka godzin biegania po lesie w letni upalny dzień może doprowadzić do odwodnienia organizmu.

Nastanie nocy to świetna okazja na rozpalenie wielkiego ogniska i wzajemne wyjaśnienie sobie przebiegu zabawy. Kto z kim, dlaczego, jak i gdzie? Często dopiero wtedy wyłania się całość. Taką wspólną rozmowa to wbrew pozorom ważny element Larpa. Wyglądali gracze przy piwie i pieczonej kiełbasie będą mogli spojrzeć na całość wydarzeń, co powoli zażegnać nie tylko ciekawość, ale i ewentualne animozje powstałe w trakcie rozgrywki. Ktoś przecież musi być tym który przegrał, taki już jest brutalny świat Dominium.

1.3 Arbitrzy

W grze, w której bierze udział znaczna ilość osób dochodzi zwykle do sytuacji spornych. Najczęściej dotyczą one różnych interpretacji mechaniki, lub sytuacji wykraczających poza mechanikę. W takich momentach niezbędna jest interwencja Arbitra. Ze względu na znaczną ilość uczestników, a także wielką ilość spraw które MG ma na głowie podczas trwania rozgrywki, nie zawsze może być on tam, gdzie jego obecność jest wymagana.

Na każde 10 osób biorących udział w grze co najmniej jedna powinna być arbitrem. Oczywiście jeżeli w pobliżu jest MG, jego zdanie zawsze jest decydujące i wiążące dla pozostałych arbitrow. Arbitrami powinny być osoby o nieposzlakowanej uczciwości i słynące z najwyższej obiektywności. Aby nie było wątpliwości, kto może rozstrzygać sporne sytuacje, a kto nie, wszyscy arbitrzy powinni posiadać jakiś znaczek. Arbitrzy mogą rekrutować się z pośród zwykłych graczy. Najczęściej jest jednak tak, że zostają nimi BMG.

1.4 BMG - czyli zaszczytna służba pod rozkazami Mistrza Gry

BMG to postacie o ograniczonej swobodzie. Są to tzw. Bohaterowie Mistrza Gry. Zazwyczaj BMG to postacie niezwykle „mocne”. Ich liczba zależy od cech indywidualnych scenariusza. Z reguły wystarczy dwóch - trzech BMG na całego Larpa.

BMG od BG różnią się tym, iż priorytetem dla nich jest przede wszystkim dbanie o dramaturgię i dynamikę scenariusza. Dopiero na drugim miejscu znajdują się cele indywidualne postaci BMG. Z reguły znają oni pewne szczegóły scenariusza, i mają narzucony ogólny sposób postępowania. Mistrz Gry w razie potrzeby może konsultować się z nimi na osobności, i wymagać konkretnych działań.

Na BMG powinni być wybierani doświadczeni gracze, którzy sami są Mistrzami Gry. Dobrze aby posiadali talent aktorski i byli w pełni oddani sprawie. Co rozumiem przez „oddanie sprawie”? Całkowitą obiektywność, i przedkładanie dobra scenariusza nad dobro prowadzonej przez siebie postaci. Jeżeli korzystne dla scenariusza było by np. samobójcze postępowanie BMG, to tak właśnie powinien on postąpić. Bycie BMG to rola zaszczytna.

**ORGANIZATORZE, PAMIĘTAJ ABY MIEĆ ZE SOBĄ PODSTAWOWE ŚRODKI OPATRUNKOWE.
WYPADKI CHODZĄ PO LUDZIACH – NAWET TYCH SZLACHETNIE URODZONYCH!!!**

2. Mechanika gry

2.1 Przetegowywanie kart postaci

a) Karta postaci - W przedstawionej mechanice wykorzystuje się również swego rodzaju karty postaci, których wzór znajdziecie w rozdziale 3.5. Jest ona o wiele bardziej oszczędna niż zwykła karta postaci z Monastynu, gdyż większość informacji istotnych w grze prowadzonej tradycyjnie staje się zupełnie nieistotna w grze terenowej. Karta postaci zawiera mię i nazwisko rodowe BG, Żywotność, Bonusy i Motywację. To wszystko. Rewers karty postaci jest czysty i stanowi miejsce w którym MG i arbitrzy mogą odnotowywać informacje pomagające w kontroli przestrzegania zasad np. czas rekonwalescencji itp.

Wygląd BG to w grze terenowej wygląd gracza, a więc powinien on w miarę możliwości upodobnić się do swojej roli przygotowując sobie odpowiedni strój i ewentualną charakterystykę. Wszelkie współczynniki (prócz Żywotności odzwierciedlanej przez paski życia przyklejane w okolicach klatki piersiowej) odzwierciedla według swej sprawności fizycznej i psychicznej sam gracz.

Jako Żywotność należy wpisać po prostu liczbę pasków życia, z którymi postać zaczyna grę. Standardowo są to 3 paski życia koloru czerwonego. Ich kolor zależy między innymi od rasy, a ilość może zostać zmodyfikowana przez bonusy i pancerz. Oczywiście, aby postać mogła dostać dodatkowe paski życia za posiadanie zbroi, powinna zaopatrzyć się w jakąś imitację owej zbroi. Dla zbroi obowiązują srebrne paski pancerza. (Patrz punkt 11 regulaminu.)

Bonusy to cały potencjał, który może wykorzystać postać w rozgrywce. Składają się na niego umiejętności, informacje, oraz część ekwipunku. Posiadanie każdej innej broni poza jednym egzemplarzem szpady, lub rapiera wymaga posiadania odpowiedniego bonusu, podobnie jak rekwizytów w postaci: krucyfiksu, specjalnych dokumentów, większej ilości pieniędzy, czy mapy.

Motywacja to cel z jakim postać przystępuje do gry. Cel może być narzucony przez MG, lub wypływać z inicjatywy gracza. Dobrze by jednak było, aby był określony przed grą. Nie zawsze motywacją musi być coś konkretnego. Mogą nią być cele bardzo ogólne np. chęć krzewienia dobra, czy szybkiego wzbogacenia się.

b) Bonus z pochodzenia – Poniżej znajduje się lista bonusów związanych z narodowością postaci. Jeżeli postać pochodzi z państwa nieokreślonego w poniższej tabeli, MG określa jaki bonus się jej należy. Gracz może posiadać tylko jeden bonus z pochodzenia. W rozdziale 2.2 znajdziecie szczegółowe opisy bonusów.

Narodowość	Bonus
Kordyjską	Odważa lub Sojusznik
Cynazyjską	Wszechstronne Wykształcenie
Ragardyjską	Bójka
Agaryjską	Okultyzm lub Egzotyczna broń
Karyjską	Aura światła lub Poświęcenie
Martańską	Skrytobójstwo lub Uwodzenie

Narodowość	Bonus
Bardańską	Odważa lub Broń palna
Nordyjską	Regeneracja lub Modlitwa mniejsza
Gordyjską	Odporność na ból lub Nadzwyczajna żywotność
Doryjską	Wszechstronne Wykształcenie lub Respekt

c) Bonusy z profesji – Poniżej znajduje się lista bonusów związana z profesją postaci. W przypadku postaci czarownika odsyłam do rozdziału 2.7. Gracz może wybrać jeden bonus z profesji.

Profesja	Bonus
Oficer	Respekt lub Odwaga
Żołnierz	Poświęcenie lub Egzotyczna broń
Zwiadowca	Mapa, Ucieczka lub Płatki
Ksiądz	Egzorcyzm, Błogosławieństwo, Modlitwa większa
Mnich	Aura światła, Leczenie, Modlitwa mniejsza
Inkwizytor	Respekt, Przesłuchanie, Modlitwa mniejsza
Emisariusz	Płatki, Sojusznik, Głajt
Artysta	Nietykliwość, Okultyzm
Szpieg	Ogłuszenie lub Płatki

d) Bonus ze współczynnika – W przypadku, gdy postać posiada któryś ze współczynników na szczególnie wysokim poziomie, może z tej racji otrzymać dodatkowo jeden bonus.

Współczynnik	Poziom	Bonus
Budowa	ponad 16	Nadzwyczajna Żywotność
Zręczność	ponad 16	Bójka lub Ucieczka
Spyt	ponad 13	Wszelchstronne wykształcenie (jeżeli postać jest Cynezjańczykiem patrz rozdział 4.7 – c)
Spostrzegawczość	ponad 17	Płatki (jeżeli postać jest Doryjczykiem patrz rozdział 2.7 – c)
Wiarygodność	ponad 14	Sojusznik lub Głajt (jeżeli postać jest Kordyjczykiem patrz rozdział 2.7 – c)
Wytrwałość	ponad 16	Odporność na ból lub Poświęcenie
Opanowanie	ponad 15	Odwaga
Wiara	ponad 17	Modlitwa większa (jeżeli postać jest Karyjczykiem patrz rozdział 2.7 – c)

e) Bonus dodatkowy – Każdy gracz ma prawo wybrać sobie jeden dodatkowy bonus z pośród wszystkich wyszczególnionych w poniższej liście. Gracz powinien wybrać taki bonus, który najbardziej będzie pasował do jego postaci:

Bójka, Broń palna, Dodatkowy majątek, Dwie bronie, Egzotyczna broń, Głajt, Krzyż, Leczenie, Nadzwyczajna żywotność, Odporność na ból, Odwaga, Ogłuszanie, Okultyzm, Pancierz, Płatki, Respekt, Sojusznik, Ucieczka, Wszelchstronne wykształcenie

2.2 Objasnienie bonusów powszednich

Początkowo zasady mogą wydawać się nieco skomplikowane, zasadniczo jednak zwykły gracz nie musi znać ich wszystkich. Wystarczy, że zapozna się z regulaminem i będzie znał mechanikę posiadanych przez siebie bonusów. W rozdziale tym znajduje się opis wszystkich zwyczajnych bonusów. Prócz nich mechanika przewiduje kilka dodatkowych bonusów mających zastosowanie w przypadku postaci specjalnych. Ich opis znajduje się w dalszej części podręcznika i nie powinien być znany większości graczom. Oczywiście wszyscy arbitrzy muszą posiadać wyczerpującą wiedzę na temat wszystkich bonusów i zasad ich wykorzystywania.

1 Aura światła – Bonus odzwierciedla wrodzone predyspozycje postaci do obrony przed magią. Może zostać wykorzystany raz w ciągu całej gry. Posiadacz bonusu chcąc się nim posłużyć musi głośno wypowiedzieć nazwę bonusu zaraz po rzuconym w jego stronę zaklęciu. Aura światła nie chroni przed deviria. Aura światła sprawia, iż postać jest całkowicie odporna na Opętanie przez całą grę. Gracz posiadający ten bonus powinien zachowywać się w odpowiednio podniosły sposób.

2 Błogosławieństwo – Bonus umożliwia zabezpieczenie wybranej lokacji lub terenu przed deviria, przez jego pobłogosławienie. Można go wykorzystać tylko raz w ciągu całej gry. Gracz powinien otrzymać przed grą czerwoną szarfę, która służy oznaczeniu pobłogosławionego obszaru. Powinna być ona tak ulokowana, by z wszystkich stron widzieć ją bez przeszkód. Jako teren pobłogosławiony uważa się całą lokację, lub obszar w odległości do 20 kroków od szarfy. Granica błogosławieństwa może zostać przekroczona jedynie przez najmocniejsze deviria. Szarfy nie można w żadnym wypadku przewieszać, może jednak zostać ona zdjęta przez deviria, którym udało się złamać błogosławieństwo. Aby Deviria mogły złamać błogosławieństwo ich wspólna moc i żywotność musi przekraczać 10. Gracz posługujący się tym bonusem powinien odpowiednio odegrać moment błogosławieństwa. Dobrze, aby opracował sobie odpowiednią formułkę, którą podkreśli akt błogosławieństwa. Zdarza się, że wciągnięcie opętanej osoby na teren błogosławiony wystarcza aby zdjąć z niej błogosławieństwo. (Moc opętania nie może przekraczać 1.)

3 Bójka – Podczas walki bez użycia broni każdy zerwany przez posiadacza bonusu pasek życia przeciwnika traktuje się jako utratę dwóch pasków życia. Po zerwaniu paską należy wypowiedzieć nazwę bonusu i zażądać drugiego paską życia. Bonus można wykorzystywać wielokrotnie.

4 Broń palna – Postać zaczyna grę posiadając broń palną. Pistolet lub muszkiet. Gracz sam jednak musi przygotować odpowiednią atrapę broni. W całej grze może dwa razy wystrzelić z muszkietu i trzy razy z pistoletu. Więcej o broni palnej w rozdziałach 2.5 i 3.1.

5 Dodatkowy majątek – Gracz zaczyna grę z dodatkową kwotą 200 kordinów. Majątek może być w postaci wekśla. Więcej o walucie w rozdziale 3.1.

6 Dwie bronie – Gracz zaczyna grę, posiadając prócz rapiera/szpady lewak, sztylet lub puklerz.

7 Egzorcyzm – Bonus umożliwia neutralizację opętania. Aby wykorzystać bonus, należy unieruchomić opętanego, a na jego głowie położyć obydwie dłonie i wypowiedzieć nazwę bonusu. (Najczęściej egzorcyzmowanie wymaga pomocy innych postaci.) Na karku opętanego powinna znajdować się taka ilość kresk, z jaką mocą został on opętany. Egzorcyzm posiada moc uwolnienia od opętania o mocy 4. Jeżeli ilość kresk jest większa - bonus nie działa, a egzorcyzujący nie może wykorzystać egzorcyzmu. Jeżeli opętany znajdzie się na ziemi pobłogosławionej, egzorcyzm może uwolnić od każdego opętania i moc opętania nie odgrywa znaczenia. Egzorcyzmowanie powinno zostać odpowiednio odegrane. Dobrze aby egzorcyzujący wymyślił sobie stosowną formułkę którą ubarwi egzorcyzm.

8 Egzotyczna broń – Gracz oprócz rapiera lub szpady może posiadać inną broń. Młot bojowy, miecz dwuręczny, maczugę, łuk etc. Nie może posługiwać się jednak obydwooma bronią na raz, trzymając je w obydwu dłoniach. Do tego wymagany jest bonus: druga broń.

9 Glejt – Postać gracza otrzymuje przed grą jakiś korzystny dokument np. list uwierzytelniający, glejt biskupi zapewniający pomoc kościoła itp. Szczegóły zależą od scenariusza i widzisz MG.

10 Groza – Postać posiadająca ten bonus może trzykrotnie w ciągu całej gry zmusić wszystkich nie posiadających bonusu Odwaga do ucieczki. Z chwilą wypowiedzenia nazwy bonusu jego posiadacza traktuje się jako posiadającego przerażający wpływ, lub wygląd i wszyscy znajdujący się w bezpośredniej odległości muszą czy prędzej się oddalić na odległość 100 kroków od postaci wykorzystującej grozę.

11 Język ciemności – Postać może swobodnie rozmawiać z bestiami. Gracz powinien czynić to na ucho. Bonus można wykorzystać wielokrotnie.

12 Krzyż – Postać zaczyna grę posiadając rekwizyt – krucyfiks. Krucyfiks wyciągnięty w stronę demona może przed nim chronić. Demony znają szczegółowe zasady w tej kwestii.

13 Leczenie – Gracz zaczyna grę z rekwizytami w postaci środków opatrunkowych i różnych medykamentów. Leczenie umożliwia przywrócenie rannemu utraconych pasków życia. Postać posługująca się bonusem musi poznać przyczynę utraty pasków życia. Jeżeli gracz został ranny wymagane jest jego obandażowanie. Jeżeli gracz utracił żywotność na skutek choroby - należy odegrać zaaplikowanie mu odpowiednich środków. Chwila rozpoczęcia leczenia oznacza przerwanie działania choroby. Postać podczas rekonwalescencji nie wolno się przemieszczać, o ile nie posiadają odpowiednich bonusów. Za każde 15 minut rekonwalescencji gracz odzyskuje 1 pasek życia. Postać posiadająca ten bonus powinna otrzymać przed grą stosowny zapas pasków życia.

14 Mapa – Gracz otrzymuje przed grą od MG prowizoryczną mapkę terenu gry z zaznaczonymi ważniejszymi lokacjami.

15 Modlitwa mniejsza – Bonus ten można wykorzystać tylko dwa razy w ciągu całej gry. Modlitwa odbiera bestii lub demonowi znajdującemu się w bezpośredniej odległości od gracza 1 pasek życia/mocy. Deviria pod wpływem modlitwy mniejszej muszą zezwolić postaci która wykorzystwała ten bonus wraz z jej sojusznikami na ewentualną ucieczkę. Modlitwę należy odpowiednio odegrać po uprzednim wypowiedzeniu nazwy bonusu. Dobrze aby gracz wymyślił sobie odpowiednią formułkę i wypowiadał ją z należytą podniosłością.

16 Modlitwa większa – Modlitwę większą postać może wykorzystać raz w ciągu gry. Modlitwa odbiera deviria znajdującym się w pobliżu 3 paski życia/mocy. Deviria pod wpływem modlitwy większej muszą się choć na chwilę wycofać. Modlitwę należy odpowiednio odegrać po uprzednim wypowiedzeniu nazwy bonusu. Dobrze aby gracz wymyślił sobie odpowiednią formułkę i wypowiadał ją z należytą podniosłością.

17 Nadzwyczajna Żywotność – Postać zaczyna grę posiadając cztery paski życia.

18 Nietykalność – Bonus ten zapewnia względne bezpieczeństwo postaci od przypadkowego ataku. Podczas gorejącej wokół gracza walki, żaden człowiek nie może zaatakować „nietykalnego gracza”, o ile nie posiada ku temu szczególnych powodów. Postać by wykorzystać ten bonus musi wypowiedzieć głośno jego nazwę. Nie może trzymać w rękach broni, ani robić niczego, co atakujący mógłby wziąć za prowokację. Bonus nie działa wobec bestii i demonów. Postać nietykalną traktuje się jako osobę niewartą uwagi. Bonus można wykorzystywać wielokrotnie.

19 Odporność na ból – Postać posiadająca ten bonus nie musi odgrywać bólu wiążącego się z obrażeniami uzyskanymi w walce. Gracz w czasie rekonwalescencji może poruszać się w zwykły sposób.

20 Odwaga – Bonus czyni postać zupełnie niewrażliwą na Grozę i Respekt. Aby wykorzystać bonus gracz musi wypowiedzieć jego nazwę w chwili gdy tylko znajdzie się pod wpływem Trwogi lub Respektu. Bonus można wykorzystywać wielokrotnie.

21 Ogluszanie – Bonus umożliwia ogłuszanie innych ludzi. Aby wykorzystać bonus gracz musi podejść do swojego celu od tyłu i kłepnąć go dłonią w plecy wypowiadając nazwę bonusu. Postać pod wpływem ogłuszenia musi natychmiast paść na ziemię i odgrywać osobę nieprzytomną przez kilka minut. Bonusu nie wolno wykorzystywać wobec tej samej postaci dwa razy z rzędu.

22 Okultyzm – Postać otrzymuje przed grą kilka informacji dotyczących magii, z których jedna może mieć zastosowanie w scenariuszu.

23 Pancierz – Postać posiada pancierz. Musi się to wiązać z odpowiednio przygotowanym uniformem. Bonus daje dodatkowy pasek pancierza, traktowany jak pasek życia. Neutralizuje on pierwsze trafienie w każdej walce. Nie traktuje się jednak go jako żywotności w zwykłym rozumieniu. W przypadku wpływu na postać trucizny lub choroby, wpływ pancierza pomija się. Pancierz nie chroni przed bronią palną.

24 Pazury – Postać wypowiedziawszy nazwę bonusu może zadać obrażenia dotykając ręką dowolnej części ciała przeciwnika. Dotknięcie zabiera 1 pasek życia. Bonus można wykorzystywać wielokrotnie.

25 Plotki – Gracz powinien otrzymać przed grą od MG dodatkowe informacje dotyczące scenariusza. Powinny mieć one postać plotki, w której nie wszystko musi być prawdą.

26 Poświęcenie – Bonus można wykorzystać wielokrotnie. Postać podczas walki może zadawać ciosy zabierające po dwa paski życia. Każdy jednak taki udany cios oznacza utratę jednego paska życia przez posiadacza bonusu zaraz po zakończeniu boju.

27 Przechwyty – Po wypowiedzeniu nazwy bonusu, postać może podczas walki chwycić broń otulinową za ostrze, nie tracąc pasków życia.

28 Przesłuchanie – Aby móc wykorzystać ten bonus gracz musi postarać się, aby był obecny MG. Przesłuchanie można wykorzystać na raz jedynie wobec jednego gracza. Powinien być on rozbrojony. MG zdradzi przesłuchującemu go część informacji dotyczących tej postaci. Ten bonus postać może wykorzystać trzykrotnie w trakcie gry i jedynie wobec ludzi. Przesłuchanie powinno być odpowiednio odegrane.

29 Regeneracja – Postać posiada zdolność samoczynnej regeneracji ran. Ulega ona rekonwalescencji bez pomocy medyka, ale tylko w przypadku utraty żywotności poniesionej w wyniku walki. Postać odzyskuje 1 pasek życia za każde 15 minut. Gracz po nowym pasku może zwrócić się do MG, lub otrzymać je na tą ewentualność przed grą.

30 Respekt – Respekt neutralizuje bonus Przesłuchania. Można z niego korzystać wielokrotnie. Bonus ten może również uniemożliwić zaatakowanie przez przeciwnika, o ile ten jest sam, a nie posiada znacznej przewagi nad graczem w postaci broni palnej, lub zbroi. Przeciwnik musi wtedy zejść postaci z drogi słysząc słowo „respekt”. Jedynie postaci z bonusem Odwaga i deviria nie podlegają tej zasadzie.

31 Skrytobójstwo – Postać może wykorzystać ten bonus raz w trakcie całej gry. Gracz musi podejść od tyłu do ofiary i przeciągnąć po klatce piersiowej sztyletem, stojąc za jej plecami. Ilość pasków życia natychmiast zostaje zredukowana do zera a ofiara ginie. Skrytobójstwo działa bez względu na pancierz i liczbę pasków życia. Nie działa wobec demonów i niektórych bestii. Gracz otrzymuje przed grą sztylet.

32 Sojusznik – MG tak konstruuje scenariusz, aby postać gracza miała jakiegoś dodatkowego sprzymierzeńca. Gracz przed grą powinien uzyskać dokładne informacje kto i dlaczego jest jego sojusznikiem.

33 Ucieczka – Gracz wykrzykując nazwę bonusu zawsze uzyskuje możliwość swobodnej ucieczki. Nikt nie ma prawa gonić takiej postaci, choć można zastąpić kogoś takim drogę. Gracz wykorzystując ten bonus zawsze musi porzucić jakiś element ekwipunku. Bonus działa również wobec deviria i można go wykorzystać wielokrotnie w trakcie gry.

34 Uwodzenie – Gracz może dzięki temu bonusowi uczynić sobie sojusznika z gracza o odmiennej płci, o ile nie posiada on szczególnych powodów by być wrogo nastawionym wobec posiadacza bonusu. Postać chcąc wykorzystać uwodzenie musi choć przez chwilę porozmawiać z uwodzoną postacią, a następnie wypowiedzieć nazwę bonusu. Postać uwiedziona powinna okazać sympatię i pomoc obiektowi swoich westchnień. Łączy się to z odpowiednim odgrywaniem zauroczenia.

35 Wszechstronne Wykształcenie – Postać otrzyma przed grą kilką użytecznych informacji, które będzie można wykorzystać w scenariuszu, a które wiązać się będą z geografią, medycyną, historią lub inżynierią.

2.3 O zatrzymywaniu gry

Każdy Arbiter i MG mają prawo zatrzymać akcję krzyżąc słowo Pax! Dotyczy to w szczególności sytuacji, kiedy gracze korzystają z magii lub walczą. Pax to tzw. „stopklatka”. Wszyscy znajdujący się w okolicy gracze muszą się na tą komendę zatrzymać. Nie wolno im również porozumiewać się, jeżeli nie dotyczy to spraw formalnych związanych bezpośrednio z powodem zatrzymania gry. Pax służy wyjaśnieniu działania niektórych czarów, kontroli traconych przez graczy podczas walki pasków życia, oraz narracji tych elementów gdzie opis MG staje się konieczny. Pax trwa do odwołania przez tą samą osobę, nie należy jednak przeciągać go ponad niezbędne minimum. Jeżeli w pobliżu nie ma ani Arbitra, ani MG gracze w drodze wyjątku również mogą korzystać z tej komendy, jeżeli jest to absolutnie niezbędne. Wszelkie nadużycia w tej kwestii, tj. wykorzystywanie komendy zatrzymującej akcję w celu uzgodnienia taktyki, złapania oddechu w walce, przeładowania muszkietu itp. powinny być surowo karane.

2.4 Martwi i niewidzialni

Tzw. „znak nieistnienia”, to gest skrzyżowanych na piersiach rąk. Wykorzystuje się go w przypadku, gdy ktoś pragnie udać się za potrzebą, za sprawą magii zniknąć, lub umarł. Nie wolno wykorzystywać tego znaku w innych sytuacjach. Każda osoba stosująca ten znak traktowana jest jako nieistniejąca dla pozostałych uczestników gry. Nie wolno jej dotykać, ani z nią rozmawiać, o ile nie posiada się specjalnych bonusów. Gracz stosujący znak niewidzialności powinien być traktowany przez pozostałych graczy jak powietrze.

Oczywiście BNG i MG mają prawo rozmawiać z takimi osobami na tematy dotyczące kwestii formalnych.

Gracze poruszający się po terenie gry, będący postaciami nieistniejącymi powinni schodzić pozostałym graczom z drogi i zachowywać się cicho. W przypadku śmierci gracz powinien stosować się do instrukcji zawartych posiadanym „pośmiertniku”. Rolą MG jest przygotowanie odpowiednich instrukcji na wypadek śmierci każdej z postaci. Pośmiertnik powinien być tak zrobiony, by gracz nie mógł niepostrzeżenie do niego wcześniej zajrzeć. Może nim być obklejone taśmą klejącą pudełko zapalek itp. Gracz musi z chwilą śmierci porzucić wszystkie rekwizyty związane z grą wyłączając przebranie.

2.5 Walka

a) Walka bronią białą - Odbywa się przy użyciu tzw. „otulinowej broni” opisanej w rozdziale 3.1. Zakazane jest uderzanie w głowę i krocze przeciwnika. Ciosy należy zadawać lekko, a w przypadku omyłkowego trafienia w zakazane pole przeciwnik powinien otrzymać czas na odzyskanie sił. Wszyscy Arbitrzy powinni szczególnie pilnować przebiegu każdej potyczki. Do ostudzenia zapału przeciwników bardzo przydaje się komenda „Pax”! Każde trafienie uznaje się jako utratę jednego paska życia, chyba że gracze korzystają niektórych egzotycznych broni sklasyfikowanych jako bronie ciężkie – wielki młot bojowy, miecz dwuręczny, maczuga – odbiera dwa paski życia za jednym trafieniem! Jeżeli chodzi o kostury, to można się nimi posługiwać jedynie do parowania ciosów. Same nie zadają żadnych obrażeń. Po każdym trafieniu należy na chwilę wstrzymać walkę, aby gracz trafiony mógł zerwać sobie odpowiednią ilość paszków życia. W przypadku wszelkich niejasności decyduje Arbiter. Każde trafienie powinno być wyraźne tj. broń powinna zatrzymać się, lub odbić od ciała przeciwnika. Aby posługiwać się inną bronią niż rapier, szpada, czy sztylet należy posiadać odpowiedni bonus.

b) Walka wręcz - Odbywa się ona przez zrywanie sobie nawzajem paszków życia. Uwaga, wszystkie paski życia muszą być przyklejone do ramion graczy! Nie można ich zasłaniać ubraniem, ani dłońmi. Przynajmniej połowa paska powinna być odklejona i odstawać, by umożliwić jej zerwanie. Podczas tego rodzaju wali bezwzględnie zakazane są wszelkie rzuty, uderzenia, popchnięcia i inne czynności, które mogłyby spowodować kontuzję. Podobnie jak w przypadku walki bronią do ostudzenia zapału walczących arbitrzy powinni stosować komendę „Pax”.

c) Walka bronią strzelecką – Odbywa się przy użyciu specjalnych rekwizytów opisanych w rozdziale 3.1. Wyróżniamy bronie strzeleckie egzotyczne tj. łuk, proce, kuszę i broń strzelecką palną tj. muszkiet i pistolet. Ich posiadanie zawsze wymaga odpowiednich bonusów. Jeżeli chodzi o te pierwsze, to gracz musi po prostu trafić przeciwnika odpowiednim pociskiem. Każde trafienie zabiera 1 pasek życia. Posiadanie takiej broni wymaga bonusu Egzotyczna broń. Jeżeli chodzi o broń strzelecką palną, to trafienie następuje automatycznie, o ile przeciwnik znajduje się w zasięgu. Pistoletem można strzelać do przeciwnika znajdującego się w odległości do pięciu metrów. Momentem trafienia zawsze jest huk wystrzału. Jeżeli wymaga tego sytuacja strzelający powinien

powiedzieć do kogo mierzył. Trafiony z pistoletu traci jeden pasek życia. Muszkiet posiada zasięg wzroku strzelającego. Trafiony z muszkietu traci 2 paski życia.

W grze może również dojść do „bezkrwawych pojedynków”. Pojedynek tym różni się od zwykłej walki, że stanowi umówione starcie dwóch osób. Trafienia są liczone w zwykły sposób, lecz jeżeli BG wcześniej zaznaczyli – paski życia nie muszą być zrywane. Za przegranego w takim pojedynku uważa się tego gracza, który pierwszy otrzymał tyle trafień ile posiada pasków życia. Taką pojedynek może służyć rozstrzygnięciu niektórych sporów, lub po prostu rozrywce.

2.5 Regulamin

Regulamin gry to zestaw wszystkich podstawowych zasad, zarówno tych bardziej formalnych jak i praktycznych. Najlepiej aby każdy uczestnik otrzymał wcześniej kopię regulaminu.

1. Rozpoczęcie gry uważa się równoznaczne z **zaakceptowaniem całego regulaminu gry**.
2. Każdy arbiter będzie posiadał odpowiednie oznaczenie, pozwalające rozpoznać go z daleka.
3. Gra toczy się na **wyznaczonym terenie**, którego nie wolno opuszczać bez skontaktowania się z MG.
4. Wszyscy biorący udział w grze biorą **pełną odpowiedzialność za swoje czyny i zachowanie podstawowych zasad bezpieczeństwa**.
5. **MG ma prawo wykluczyć dowolnego gracza z rozgrywki**, o ile nie przestrzega on zasad regulaminu.
6. **Zakazane jest branie udziału w grze pod wpływem alkoholu i narkotyków**.
7. **W przypadku wątpliwości** co do któregośkolwiek z punktów regulaminu lub zasad gry, należy zgłosić się niezwłocznie do MG lub arbitra.
8. W przypadku gdy gracz nie otrzymał przed grą stosownych dla jego postaci rekwizytów, informacji związanych z bonusem, pasków życia lub pośmiertnika, powinien on natychmiast zgłosić się do MG.
9. Wszystkie elementy świata współczesnego, również postronne osoby które znajdują się na terenie gry, uważa się za **obiekty nieistniejące**. Za obiekty nieistniejące uważa się również przedmioty opatrzone specjalnym znakiem MG. (Biały X)
10. Wszystkie **pomieszczenia lub przedmioty**, które biorą udział w grze, a może to **budzić wątpliwości** - będą oznaczone odpowiednim znakiem MG. (Białe I)
11. **Paski życia, mocy, pancerza** - powinny być przyklejone na klatce piersiowej. Nie wolno ich zasłaniać odzieniem. Powinny mieć długość co najmniej 10cm i szerokość 2cm, z czego połowa musi odstawać umożliwiając ewentualne pochwycenie i zerwanie.
12. Walka bronią odbywa się przy użyciu **bezpiecznej broni zaakceptowanej uprzednio przez MG**. Jako pola trafień nie liczy się głowy i krocza. **Uderzać należy lekko**, a w przypadku trafienia w zakazane pole dać czas przeciwnikowi

na odzyskanie sił. Każde trafienie uznaje się jako utratę jednego paska życia, chyba że broń stanowi broń egzotyczną i zaklasyfikowana została jako ciężka. W takim przypadku po trafieniu należy powiadomić o tym przeciwnika. Musnięcia nie są traktowane jako trafienie. Broń podczas trafienia powinna zatrzymać się, lub odbić po kontakcie z ciałem.

13. **Walka wręcz** odbywa się po przez zrywanie tzw. paszków życia. **Zakazane są wszelkie uderzenia i rzuty.** Nie wolno też czynić nic co mogło by go narazić przeciwnika na odniesienie obrażeń. Nie wolno zasłaniać paszków ubraniem, ani własnymi dłońmi. Powinny one znajdować się przynajmniej w odległości 20cm od paska!
14. **Walka strzelecką** odbywa się przy użyciu **odpowiednich rekwizytów.** Każde trafienie z broni strzeleckiej **zabiera 1 pasek życia.** W przypadku broni egzotycznych tj. łuk, kusza – należy trafić atrapą pocisku. W przypadku broni palnej trafienie następuje automatycznie, o ile przeciwnik znajdował się w jej zasięgu. Momentem trafienia dla broni palnej jest zawsze huk wystrzału! Dla muszkietu zasięg broni to zasięg wzroku strzelającego. Dla pistoletu 5 metrów.
15. **Nie wolno wykorzystywać znalezionych paszków życia!**
16. W przypadku gdy postaci gracza **pozostał 1 pasek życia, powinien on odpowiedni odegrać osobę ranną,** chyba że posiada bonusy zwalniające go z tego obowiązku. Postać taką nie może biegać i głośno mówić.
17. W przypadku **utruty wszystkich paszków życia, należy upaść udając zabitego,** odczekać w tym miejscu co najmniej 5 minut i **odczytać informację z pośmiertnika** otrzymaną przed grą. Od tego momentu gracza obowiązuje znak niewidzialności, chyba że instrukcja w pośmiertniku przewiduje inaczej.
18. W przypadku śmierci gracz powinien **porzucić cały ekwipunek w miejscu śmierci.** Jeżeli gracz obawia się o kradzież tych przedmiotów lub ich zgubienie, może przenieść je w miejsce wyznaczone przez MG lub arbitra.
19. **Niewidzialnym nie wolno dotykać istot materialnych, ani z nimi rozmawiać.** Powinny one schodzić „żywym” z drogi i zachowywać się cicho.
20. Osoby ze **skrzyżowanymi na piersiach dłońmi uważa się za niewidoczne.** Nie wolno z nimi komunikować się graczom nie posiadającym odpowiednich bonusów.
21. **Mg i Arbitrzy mają zawsze możliwość bezwzględnego zatrzymania akcji krzyżując słowo Pax!** Podczas zatrzymania akcji **nie wolno się przemieszczać, rzucać czarów, ani rozmawiać o niczym, co nie jest bezpośrednio związane z problemem będącym przyczyną zatrzymanie akcji.**
22. W przypadku gdy w pobliżu nie ma arbitra, ani MG akcję może zatrzymać każdy gracz o ile wymaga tego **wyjaśnienie działania wykorzystywanych przez ich postacie bonusów, lub inne sprawy formalne.**
23. W świecie gry obowiązuje umowna waluta. Można przy jej pomocy kupować broń, najmować ludzi itp.

24. Należy wystrzegać się wykorzystywania luk w zasadach. Larp ma stanowić rodzaj wspólnej zabawy. Wykorzystywanie luk w mechanice nie tylko psuje grę innym, ale i wam.
25. Gracze z najbardziej dopracowanym przebraniem otrzymają przed rozpoczęciem gry dodatkowe bonusy od Mistrza Gry.

2.7 Magia

Do gry nie powinno się zazwyczaj wprowadzać więcej postaci związanych z ciemnością niż jedną na dziesięć graczy. Dotyczy to elementarnej wiarygodności statystycznej. Przekroczenie tej liczby sprawi, iż czarodziej spowszednieje, a co za tym idzie atmosfera wyjątkowości i tajemniczości ulotni się.

W terenowej rozgrywce mechanika magii musi być z oczywistych względów mniej pracochłonna i prostsza. Wiele z zaklęć spotykanych w podręcznikach nie da się w wiarygodny sposób przenieść w świat terenowej rozgrywki. Pewne uproszczenia w tej sferze były absolutnie konieczne.

Udział ewentualnych czarodziejów w rozgrywce powinien być wcześniej przemyślany. Gracze muszą mieć czas na przyswojenie większej ilości zasad.

a) Magia rytualna

O możliwościach postaci parającej się magią decydują współczynnik Okultyzm. Jego wysokość jest identyczna jak w karcie postaci. Określa on potencjał magiczny (pm) czarodzieja dla czarów rytualnych. Czarodziej może wybrać dowolną ilość czarów z podanej poniżej listy, ale suma wymaganego przez nie potencjału magicznego nie może przekroczyć potencjału magicznego czarodzieja. Sprawa wygląda tu podobnie jak w zasadach podręcznikowych. Czarodziej może więc „posiadać” trzy czary słabsze, lub jeden mocniejszy. Aby oszczędzać swój potencjał magiczny czarodziej może rzucać czary po zmniejszonym koszcie. Zgodnie z podanymi niżej regułami czarodziej może rzucić czar przekraczający jego cały potencjał magiczny, z którym zaczyna grę, zawsze jednak czar kosztuje go co najmniej 1 pm. Poza samym potencjałem magicznym większość czarów wymaga dodatkowych czynności ze strony czarodzieja, scharakteryzowanych w znajdującej się dalej liście czarów rytualnych.

Uwaga!!! Magia nie działa na pobłogosławionej ziemi, tj. w odległości dwudziestu kroków od czerwonej szarfy oznaczającej pobłogosławiony teren.

Uwaga!!! Bonus Aura światła neutralizuje czary wymierzone bezpośrednio w postać posługującą się tym bonusem.

Zasady zmniejszania kosztu rzucania czarów magii rytualnej	
Rzucanie czarów w naturalnym zagłębieniu terenu tj. jaskini, dole itp.	- 1 pm
Posłużenie się specjalnym talizmanem.	- 1 pm
Wykonywanie magicznych rytuałów w specjalnych szatach. Patrz rozdział 3.1.	- 1 pm
Rzucanie czarów w miejscu szczególnie zacienionym, po zachodzie słońca itp.	- 1 pm

Rzucanie czarów z wykorzystaniem księgi.	- 1 pm
Współpraca większej ilości czarodziejów przy rzucaniu czaru.	- 1 pm za każdego czarodzieja
Przelanie przez czarodzieja niewinnej krwi w miejscu rytuału.	- 1 pm za każdy pasek życia

Osoba grająca czarodziejem jest zobowiązana do dokładnego przeliczania swojego potencjału magicznego i odnotowywania wszelkich zmian na rewersie swojej karty postaci. Ze względu na łatwość nadużyć czarodzieje powinni być postaciami szczególnie kontrolowanymi. Oczywiście należy zachować całkowitą konspirację podczas konsultacji arbitrow z czarodziejem. Czarodziej zdemaskowany na początku gry nie ma wielkich szans.

b) Rytuały


Bariera Livonneva – Rytuał polega na wykreśleniu białym proszkiem na ziemi kwadratu z wpisanym wewnątrz kołem. Promień koła nie może przekraczać dwóch metrów. Żadna z bestii i większość z spośród demonów nie mogą wejść na obszar wykreślonego symbolu.

Proszkiem wykorzystywanym przez czarodzieja może być zwykła mąka. MG powinien wyposażyć przed grą postać gracza w jej odpowiednią ilość.

Koszt rytuału = 2 pm.

Święty symbol Balla – Rytuał polega na wykonaniu przez czarodzieja gestu, którym jest znak krzyża wykonany prawą dłonią z wyprostowanym jednocześnie palcem małym i wskazującym, podczas gdy druga dłoń spoczywa na sercu. Na widok tego gestu większość demonów i niektóre z spośród bestii powinny odstać. Symbol Balla znajduje się czasem na krucyfikсах. Czarodziej nie może posługiwać się krucyfiksem, ale krucyfiks z tym symbolem może znaleźć się w rękach zwykłego człowieka. Symbol Balla: ✚ (Bonus Krzyż).

Koszt rytuału = 2 pm.

Przyzwanie Hakat Hatam – Rytuał musi odbyć się w lesie. Czarodziej przy użyciu znalezionych kamieni powinien utworzyć krąg, a po jego środku wykreślić znak . W odpowiednim czasie deviria powinno opuścić odstęp lesa i odnaleźć tego, który go wezwał. Hakat Hatam to potężna bestia o postaci człowieka-dzika. Będzie on próbował zniszczyć czarodzieja. Jeżeli jednak uda mu się przed nim obronić może on liczyć na uzyskanie od Hakat Hatam'a szczególnych mocy.

Po wykonaniu kręgu gracz powinien powiadomić o rzuconym zaklęciu MG i uwzględnić utratę pm.

Koszt rytuału 6 pm.

Przywołanie Sainitów – Rytuał polega na wykonaniu bramy Sainitów. Ma ona postać pentagramu. Wykreślić należy go przy użyciu białego proszku. Następnie należy przelać krew. Może to być krew postronnej osoby, samego czarodzieja, lub jego współpracownika. Musi to być jednak krew człowieka. (Wystarczy 1 pasek życia.) Po środku pentagramu należy wyrzyć zaklęcie. Wcześniej lub później przez bramę powinni sięgnąć Sainici. Gdy ich spotkasz będziesz mógł się nim posłużyć, by rozpoznali w Tobie tego, którego zasługą jest ich przybycie. Możesz dać im jedno zadanie. Tylko jednak od nich zależy czy Cię usłuchają.

Po wykonaniu rytuału gracz powinien powiadomić o tym MG i uwzględnić utratę pm.

Koszt rytuału 7 pm.

Spętanie Deviria – Rytuał pozwalający czarodziejowi przejąć nad deviria kontrolę. Polega on na wyciągnięciu w stronę deviria obydwu dłoni i krzyknięciu: „spętuje Cię”. Deviria musi spełnić jeden rozkaz czarodzieja. Rozkaz powinien być konkretny. Im żądania ogólniejsze, tym większe prawdopodobieństwo, że deviria go nie zrozumie. Jeżeli żądanie będzie niezrozumiałe, lub drastycznie przekraczać możliwości demona, może on zaatakować czarodzieja. Po wykonaniu rozkazu deviria ponownie zyskuje wolność.

Spętanie kosztuje każdorazowo tyle pm ile pasków życia/mocy posiada deviria. Gracz powinien upewnić się czy posiada odpowiedni pm i odnotować jego utratę. Koszt wykupu to 2 pm.

Drzewo prawdy – Rytuał pozwalający na pozyskanie przez czarodzieja nowych informacji. Czarodziej musi najpierw odnaleźć drzewo prawdy, a następnie położyć wśród jego korzeni pergamin z nurtującym go pytaniem i zrosić to miejsce krwią człowieka. (Wraz z kartką należy umieścić jeden pasek życia.) Po pewnym czasie drzewo odpowie na pytania, choć mogą być to odpowiedzi metaforyczne, lub dopuszczające pewną dowolność w interpretacji.

Jeżeli MG zdecydował, że drzewo prawdy znajdzie się na terenie gry, to powinno być subtelnie oznaczone, a sposób jego oznaczenia podany czarodziejom znającym ten rytuał. W trakcie rozgrywki MG powinien systematycznie odwiedzać drzewo i udzielać ewentualnych odpowiedzi.

Rytuał nie wiąże się z żadnymi dodatkowymi kosztami pm, lecz jego wykupienie kosztuje 2pm.

Zesłanie choroby – Rytuał polega wyłącznie na wysiłku woli czarodzieja. Choroba dotyka wybraną przez czarodzieja postać i stopniowa odbiera jej żywotność, lecz nie jest w stanie jej zabić.

Gracz musi wskazać MG osobę, na którą zsyła chorobę. MG co pół godziny będzie tej postaci odbierał 1 pasek życia, aż pozostanie jej 1. Choroba może zostać zneutralizowana przez bonus Leczenie.

Koszt zesłania choroby to 3 pm.

Zesłanie plagi – Rytuał umożliwia zesłanie choroby na wszystkie cielesne postacie przebywające w określonej lokacji. Czarodziej nucąc pod nosem zaklęcia musi obejść dookoła wybrany teren. Lokację może okrążyć w dowolnej odległości. W niedługim czasie straszliwa choroba powinna pojawić się na tak naznaczonym terenie. Plaga zabiera każdej postaci znajdującej się w lokacji siły życiowe.

Gracz musi poinformować MG o zesłaniu plagi. Obowiązkiem MG jest w niedługim czasie po zadeklarowaniu zesłania plagi przez czarodzieja odebrać po 2 paski życia każdej cielesnej postaci przebywającej w lokacji.

Koszt zesłania plagi to 7 pm.

Niematerialność – W tym rytuale czarownik musi mieć ubrane szaty magiczne. Jest to powłóczyste ubranie ciemnej barwy w postaci długiej togi. Czar dokonuje się przez wypowiedzenie nazwy czaru i skrzyżowanie rąk na piersiach. Trwa tak długo jak chce czarodziej. Czarodziej nie może jednak w trakcie jego trwania nosić ekwipunku, ani rzucać innych czarów, które wymagałyby dotknięcia czegokolwiek.

Gracz musi przed grą przygotować sobie odpowiednie szaty. Patrz rozdział 3.1

Koszt czaru to 4 pm.

Wezwanie zmarłych – Rytuał umożliwia kontakt z duchami zmarłych. Czarodziej musi wykonać w widocznym miejscu specjalny drogowskaz dla umarłych. Posiada on wygląd Ω . Dusze które się na niego natkną opuszczając świat doczesny będą musiały się zatrzymać. Drogowskaz można wykonać kreśląc go na ziemi, lub wycinając w korze drzewa. Czarodziej może każdemu przybyłemu duchowi zadać jedno pytanie, na które ten będzie musiał odpowiedzieć w zgodzie z prawdą, lecz jedynie tak, lnie, lub nie wiem.

MG wiedząc, że w grze może zostać wykorzystany ten czar powinien umieścić w pośmiertnikach stosowne instrukcje dla zmarłych. Powinien być określony wygląd drogowskazu i podana zasada, że w jego bezpośredniej bliskości - mimo iż pozostają niematerialni - mogą rozmawiać z innymi graczami i są dla nich widoczni. Powinni ich o tym poinformować w razie potrzeby.

Wykonanie drogowskazu kosztuje 1 pm, podobnie jak każde pytanie zadane zmarłemu na które Ci muszą odpowiedzieć w zgodzie z prawdą. Koszt wykupu to 1 pm.

Stworzenie upiora – Rytuał umożliwia uczynienie ze zmarłego upiora. Czarodziej musi najpierw wykorzystać rytuał wezwania zmarłych. Gdy zmarli się pojawią, czarodziej dokonuje przekazania części swej mocy jednej z dusz, aby przytrzymać ją na tym świecie dłużej. Zmarły pozostaje dla czarodzieja od tego momentu widoczny, a ten może się z nim swobodnie komunikować, bez względu na to jak bardzo oddalą się od drogowskazu. Zmarły musi spełniać rozkazy czarodzieja. Najczęściej staje się on oczami i uszami czarodzieja, gdyż jako zmarły nie może niczego dotykać, ani komunikować się z innymi poza swym Panem. Dla pozostałych upiór pozostaje zwykłym zmarłym.

Czarodziej powinien otrzymać przed grą kilkanaście pasków mocy na tą ewentualność. Zmarły otrzymuje 1 pasek mocy na pół godziny służby. 1 pasek mocy przekazany duchowi to koszt 2 pm czarodzieja. Przez ten czas zmarły musi służyć czarodziejowi, cały czas jednak jako niewidzialny dla pozostałych. Czarodziej powinien posiadać wszystkie zasady dotyczące upiórów, które da do wglądu przemienianemu.

Koszt wykupu 2 pm.

Stworzenie zombie – Rytuał umożliwia wskrzeszenie ciała poległego człowieka i uczynienie z niego sługi. Czarodziej w chwilę po śmierci człowieka musi pochylić się nad jego zwłokami i położyć na nich obydwie dłonie szepcząc strofy tajemnej pieśni. Następnie musi poświęcić zwłokę swą krew i tchnąć w nie część swej mocy. Ciało pozbawione duszy powstanie by służyć czarodziejowi w postaci zombie. Zombie jest bezrozumne, nie potrafi

porozumiewać się mową i rozumie tylko najprostsze polecenia w rodzaju: zabij, przynieś. Zawsze musi znajdować się w pobliżu czarodzieja.

Czarodziej powinien otrzymać przed grą kilkanaście pasek mocy i bestii, oraz zapieczętowane instrukcje, które są zbiorem zasad dla zombie, a które gracz przemienianej postaci musi poznać.

Koszt tego rytuału zależy od mocy tchniętej w zombie. Minimum musi to być 1 pm zamieniane na 1 pasek mocy zombie i 1 pasek życia czarodzieja zamieniany na 1 pasek bestii zombie. Zombie nie potrafi biegać i porusza się niezgrabnie. Utraciwszy pasek bestii w postaci niewidzialnej powraca na miejsce swego powstania, gdzie odzyskuje pasek bestii, chyba że utraci również pasek mocy. Tylko wtedy zombie zostaje ostatecznie zniszczone. Czarodziej powinien zaopatrzyć zombie w kilkanaście zapasowych pasek bestii.

Piorun – Czar umożliwiający czarodziejowi ciskanie piorunami. Czarodziej po prostu ukierunkowuje strumień swojej mocy w stronę swego wroga. Piorun zawsze wzbudza Grozę.

Czarodziej musi wskazać ofiarę i wypowiedzieć nazwę czaru. Piorun automatycznie trafia w każdy cel w zasięgu wzroku czarodzieja. Czarodziej może bezpośrednio po ciśnięciu piorunem skorzystać z bonusu Grozy. Piorun zabiera 2 paski życia bez względu na pancerz.

Koszt czaru to 4 pm.

c) Magia naturalna

O możliwościach postaci parającej się magią naturalną decyduje współczynnik Wiedza tajemna. Jego wysokość jest identyczna jak w karcie postaci. Określa on potencjał magiczny (pm) czarodzieja dla czarów naturalnych. Czarodziej może wybrać dowolną ilość czarów z podanej poniżej listy, o ile posiada stosowną narodowość, a suma wymaganego przez te czary potencjału magicznego nie może przekroczyć całego potencjału magicznego. Sprawa wygląda tu podobnie jak w zasadach podręcznikowych. Czarodziej może więc „posiadać” trzy czary słabsze, lub jeden mocniejszy. Aby zwiększyć swój potencjał magiczny dla czarów naturalnych czarodziej może poświęcać swą żywotność. 1 pasek poświęconego życia zwiększa o 1 pm. Czarodziej może zwiększać w ten sposób swój pm tylko w przypadku wykorzystywania magii naturalnej, a pasek życia postać czarodzieja musi sobie zerwać w chwili wykonywania danego czaru.

Uwaga!!! Magia nie działa na pobłogosławionej ziemi, tj. w odległości dwudziestu kroków od czerwonej szarfy oznaczającej pobłogosławiony teren.

Uwaga!!! Bonus Aura światła neutralizuje czary.

Cynacja – Cynazyjski Badacz

Moce związane z pismem i jego analizą. Gracz posługujący się tym rodzajem magii ma prawo zwrócić się do MG o wskazówkę dotyczące każdego tekstu ze świata gry.

- Analiza pisma.

Otrzymanie informacji o autorze tekstu tj. jego osobowości, wieku itp. Koszt 3 pm.

- Rozszyfrowanie tekstu.

Otrzymanie ogólnej informacji o treści zaszyfrowanego tekstu. Koszt 4 pm.

Doria – Doryjski Wieszc

Moce wiążą się ze szczególną więzią jakiej posiada Doryjczyk ze światem zmarłych.

- Rozmowa z duchem zmarłego.

Gracz może odbyć rozmowę z każdą postacią posługującą się znakiem niewidzialności. Uważa się, że Doryjski Wieszc po prostu wyczuwa ich obecność i słyszy głos zmarłych w środku swej głowy. Koszt 2 pm.

- Rozumienie legendy.

Gracz może zwrócić się do MG z każdą zasłyszaną plotką, a ten powinien mu wskazać co w niej jest prawdą, a co fałszem. Koszt 3 pm.

Kord – Kordyjski Dyplomata

Moce wiążące się z niezwykłą zdolnością do manipulacji innymi ludźmi.

- Zdobycie sojusznika.

Czar działa dokładnie tak jak bonus uwodzenie, z tym że płęć nie odgrywa tu roli. Gracz chcąc wykorzystać ten czar musi zwrócić się do MG. Koszt 3 pm.

- Czytanie myśli.

Gracz może zwrócić się do MG o otrzymanie wskazówek dotyczących celów konkretnej postaci biorącej udział w grze i z którą gracz miał bezpośredni kontakt. Koszt 5 pm.

Kara – Karyjski Egzorcysta

Moce wiążą się ze szczególnymi predyspozycjami do walki z ciemnością.

- Wyczucie ciemności.

Gracz może zwrócić się do MG, aby ten dał mu wskazówkę co do obecności ciemności na terenie gry. Wskazówką może być wskazanie kierunku, lokacji lub nawet konkretnej osoby. Koszt 3 pm.

- Egzorcyzm.

Gracz może posługiwać się bonusem Egzorcyzm, z tym że moc egzorcyzmu zależy tu od pm.

2.8 Deviria

a) Bestie

Bestie to deviria będące stworzeniami w pełni materialnymi. Najczęściej są to po prostu szczególnie groźne zwierzęta. Bestie nie muszą pojawić się w każdym scenariuszu. Zachęcam do konstrukcji przewodnich sytuacji problemowych jako intryg, a bestie umieszczać raczej w pojedynczych questach. Bestia zawsze ożywia grę, Larp nie powinien się jednak sprowadzać jedynie do walki z potworami. Bestie wymagają dobrego kostiumu, nad którym trzeba zazwyczaj spędzić trochę czasu. (Patrz rozdział 3.1) Jeżeli któryś z graczy zgłosi chęć odgrywania bestii przed grą oczywiście można mu na to pozwolić. Jeżeli brak chętnych zawsze można rekrutować graczy do prowadzenia bestii spośród osób których postacie już poległy. W takim wypadku kostium najczęściej będzie musiał przygotować MG.

Poniżej znajdują się zasady ogólne, które muszą przestrzegać bestie, a dalej charakterystyką przykładowych stworzeń. Zachęcam MG do wymyślania własnych bestii. Generalnie bestia powinna być dopasowana do całości gry. Ani zbyt silna, ani zbyt słaba. Nie może być niepokonana, nie powinna jednak również stanowić istoty którą można szczerć jak królika. Jeżeli scenariusz zakłada, że bestia musi umrzeć, MG powinien zaoferować grającej ową bestię osobie stosowną rekompensatę w postaci innej ciekawej postaci w którą będzie się mogła ona wcielić po śmierci bestii.

b) Zasady dla bestii

- Bestie są istotami cielesnymi, podatnymi na zwykłą broń i czary o ile charakterystyką bestii nie przewiduje inaczej. Bestie posiadają paski życia koloru czarnego.
- Bestie nie znają porozumiewają się z ludźmi, choć czasem mogą rozumieć ich słowa. Bestia może rozmawiać z człowiekiem o ile ten posiada bonus Język ciemności.
- Bestia może zostać zmuszona do posłuszeństwa przez rytuał spętania deviria. Czarodziej musi w tym celu posłużyć się potencjałem magicznym równy ilości pasków życia bestii.
- Bestią nie wolno przekraczać bariery Livonneva, która ma postać wyrysowanego białym proszkiem kwadratu wpisanego w koło, o ile szczegółowa charakterystyka bestii nie przewiduje inaczej.
- Bestie nie mogą wejść na rejon błogosławiony, (którym jest oznaczona czerwoną szarfą lokacja, lub promień w odległości 20 kroków od tejże) o ile nie posiadają żywotności/mocy przekraczającej 10. Jeżeli deviria przemieszczają się w grupie ich żywotność/moc się sumuje. Bestie które wkraczają na teren błogosławiony mają prawo zabrać szarfę, co oznacza zbezczeszczenie i neutralizację błogosławieństwa.
- Bestie pod wpływem bonusu mniejszej modlitwy tracą jeden pasek żywotności i muszą umożliwić swobodną ucieczkę postaci posługującej się modlitwą oraz jej sojuszników.
- Bestie pod wpływem modlitwy większej tracą 3 paski życia i muszą natychmiast wycofać się.
- Bestie są odporne na działanie bonusu nietykalności, respektu, przesłuchania, skrytobójstwa, grozy i uwodzenia.
- Jeżeli bestia atakująca ludzi ma do wyboru zwykłego człowieka lub sługę kościoła, to powinna wybrać raczej tego pierwszego.

c) Przykładowe bestie

Halat Hatam — Bestia żyjąca w odstępach pierwotnych puszczy i przypominająca z wyglądu człowieka-dzika. Nadrzędnym celem Halat Hatam jest zawsze odnalezienie tego, który go wezwał. Gracz powinien otrzymać odpowiednie wskazówki dotyczące postaci czarodzieja, który odprawił rytuał. Pojawienie Halat Hatam'a jest na ogół epizodem. Bestia poszukuje czarodzieja, a odnalazszy go niszczy, lub obdarowuje mocą i odchodzi na zawsze. Halat Hatam może poruszać się tylko w lesie i atakuje każdą bez wyjątku postać, która stanie na jego drodze. Posiada 9 pasków życia. Podlega działaniu symbolu Balla znajdującego się czasem na krucyfikсах i mającego postać: ✠ Bestia odnalazszy czarodzieja musi podjąć

próbę jego zniszczenia. Jeżeli ten odeprze jej pierwszy atak, Halat Hatam musi ofiarować mu moc. Później bestia odchodzi na zawsze.

Bestia posiada bonus Groza, Przechwyt, Pazury. Moc którą ofiaruje to możliwość dwukrotnego ciśnięcia piorunem, które nie będzie czarodzieja kosztować pm. Gracz powinien w tej kwestii posiadać rozpisane przez MG na karteczce instrukcje, które po prostu przekáže postaci czarodzieja.

Sainici – Przedstawiciele jednej z podziemnych ras. Przybywają najczęściej po przez specjalne wrota. Jeżeli portal został otwarty przez czarodzieja, to może on liczyć na przysługę z ich strony. Sainicie jednak niczego nie muszą, i jeżeli zlecenie czarodzieja nie przypadnie im do gustu, tj. wyda się zbyt toporne, mogą go najzwyczajniej w świecie zaszlachtować. Najczęściej pojawiają się w grupach. Brama przez którą przedostali się do świata doczesnego zawsze stanowi dla nich miejsce bezpiecznej ucieczki. Sainici rozumieją ludzką mowę i częściowo umieją formułować słowa w ludzkim języku. Są istotami inteligentnymi.

Brama Sainitów ma postać pentagramu wyrysowanego na ziemi białym proszkiem. MG powinien dokładnie poinstruować graczy gdzie znajduje się brama, aby mogli dostać się na wskazane miejsce jako postacie niewidzialne. Jeżeli po środku pentagramu znajduje się napisane słowo, to w przypadku gdy postać napotkana przez nich wymówi je, oznaczać to będzie, że jest osobą która uczyniła dla nich portal. Sainici posiadają 5 pasków życia barwy czarnej. Nie wolno im wykorzystywać broni palnej. Mogą zaczynać grę posiadając każdy rodzaj egzotycznej broni. Sainici na obszarze pentagramu mogą korzystać ze znaku niewidzialności. Jeżeli pentagram zostanie uszkodzony, uważa się, że Sainici nie mogą powrócić do swego świata i nie mogą wykorzystywać znaku niewidzialności na jego obszarze. Jeżeli pentagram zostanie zatarty podczas gdy Sainici znajdują się na jego obszarze i stosują jednocześnie znak niewidzialności, uważa się, że tracą możliwość przenikania do świata doczesnego tj. nie mogą pojawić się ponownie, dopóki nie znajdą kolejnego portalu. Sainici mogą się rekrutować z pośród graczy, których postacie umarły.

Zombie – Ożywione zwłoki znajdujące się pod kontrolą czarodzieja. Zombie poruszają się niezgrabnie i nie potrafią biegać. Zombie zawsze musi znajdować się w zasięgu wzroku swego stwórcy i wykonywać wszystkie jego polecenia, aczkolwiek rozumie tylko najprostsze komendy. W przypadku gdy zombie straci z wzroku swego pana nadrzędnym celem staje się dla niego jego odnalezienie. W przypadku śmierci stwórcy zombie natychmiast ginie.

Zombie posiada czarne paski życia i 1 pasek mocy. W przypadku utraty pasków życia i zachowaniu paska mocy, gracz natychmiast stosując znak niewidzialności musi udać się w miejsce, gdzie zombie zostało stworzone. Ma prawo zaopatrzyć się w taką samą ilość pasków życia, z jaką zaczynał jako zombie i najzwyczajniej w świecie wrócić do gry. Zombie ginie bezpowrotnie wraz z utratą wszystkich pasków życia i paska mocy. Zombie posiada bonus Przechwyt i Groza.

d) Demony

Demony to wszystkie niematerialne deviria. Podobnie jak rzecz miała się z bestiami, udział demonów w grze należy dobrze przemyśleć. W szczególności nie żałować czasu w przygotowaniu kostiumu. (Patrz rozdział 3.1) Jeżeli któryś z graczy zgłosi chęć odgrywania demona przed grą, oczywiście można mu na to pozwolić. Jeżeli brak chętnych zawsze można rekrutować graczy do prowadzenia demona spośród osób których postacie już poległy, w takim wypadku należy przygotować pośmiertniki z odpowiednimi instrukcjami. Poniżej znajdują się zasady ogólne, które muszą przestrzegać uczestnicy grający demonami, a dalej charakterystyka przykładowych demonów. Zachęcam MG do wymyślania własnych demonów.

Niektóre z demonów posiadają zdolność opętania. Bonus ten działa analogicznie jak spętanie, tyle że w tym przypadku to demon przejmuje kontrolę nad człowiekiem, a nie odwrotnie. Demon chcąc opętać człowieka, musi być widzialny, wypowiedzieć nazwę bonusu i dotknąć go. Od tego momentu gracz nie może uciekać. Następnie naznaczyć postać człowieka na szyi taką ilością kresiek, z jaką mocą dokonane zostało opętanie. Za próbę opętania duchownego demony muszą zapłacić 1 mocy dodatkowo. Demon musi pozbawić się takiej ilości pasków mocy, z jaką dokonał opętania. Człowieka opętanego traktuje się jako całkowicie nieświadomego swego stanu. Gracz musi odgrywać opętaną postać w taki sposób, jakby cele narzucone przez demona były jego własnymi. Demon musi odpowiednio poinstruować opętanego gracza. Opętany nie może wejść na błogosławioną ziemię. Jeżeli dojdzie do sytuacji gdy spotkają się dwóch graczy, spośród których jeden będzie chciał opętać drugiego, a drugi jednocześnie spętać pierwszego, wygrywa ten który posłuży cię większą mocą/pm.

Bonus Aura światła uniemożliwia opętanie!!!

e) Zasady dla demonów

- Demony są istotami niematerialnymi, zazwyczaj niepodatnymi na zwykłą broń o ile charakterystyka demona nie przewiduje inaczej i nie została ona wykonana ze stopu Rodian. (Taką broń powinna być oznaczona za pomocą złotej taśmy.) Jeden cios taką bronią odbiera jeden pasek mocy demona. Na demona nie działa część zaklęć m.in. piorun, choroba, plaga. Demony posiadają paski życia koloru niebieskiego.
- Demony będące w stanie eterycznym nie mogą atakować konwencjonalnie materialnych postaci i nie powinny ich dotykać.
- Demon może zostać spętany i zmuszony do posłuszeństwa przez czarodzieja, za pośrednictwem rytuału spętania deviria. Czarodziej musi jednak posłużyć się mocą potencjału magicznego równego ilości pasków mocy demona.
- Postaciom odgrywającym demony nie wolno przekraczać bariery Livonneya, która ma postać koła opisanego na kwadracie, o ile taką umiejętność nie została wyszczególniona w charakterystyce szczegółowej.
- Demony odstrasza symbol Balla. Może on funkcjonować jako gest, lub element krzyża. Gest wygląda jako znak krzyża wykonywany prawą dłońią z wyprostowanym palcem małym i wskazującym, podczas gdy druga dłoń spoczywa na sercu. Element na krzyżu ma postać: † Demony widząc ten znak powinny odstać.

- Demony nie mogą wejść na rejon błogosławiony, (którym jest oznaczona czerwoną szarfą lokacja, lub promień w odległości 20 kroków od tejże) o ile nie posiadają żywotności/mocy przekraczającej 10. Jeżeli deviria przemieszczają się w grupie ich żywotność/moc się sumuje. Demony które wkraczają na teren błogosławiony mają prawo zabrać szarfę, co oznacza zbezczeszczenie i neutralizację błogosławieństwa.
- Demony pod wpływem bonusu mniejszej modlitwy tracą jeden pasek żywotności i muszą umożliwić swobodną ucieczkę postaci posługującej się modlitwą i jej sojuszników.
- Demony pod wpływem modlitwy większej tracą 3 paski życia i muszą natychmiast wycofać się.
- Demony są odporne na działanie bonusu nietykliwości, respektu, przesłuchania, skrytobójstwa, grozy i uwodzenia.
- Jeżeli demon atakująca ludzi ma do wyboru zwykłego człowieka lub sługę kościoła, to powinien wybrać raczej tego pierwszego.

f) Przykładowe demony

Halsfalog – To demon w którego wnętrzu skrywa się kontrolujący go czarodziej. Demon ten jest istotą na poły materialną, na poły eteryczną. Halsfalog posiada 4 paski bestii i cztery paski mocy. Za pomocą konwencjonalnej broni i zaklęć w rodzaju: piorun, choroba, plaga demonowi można jedynie odebrać paski życia. W takim przypadku Halsfalog przechodzi w stan eteryczny. Halsfalog potrafi korzystać z czarów magii rytualnej, a jego pm jest równy 6. Spętanie tego demona kosztuje tyle, ile demon posiada pasków mocy i życia. Halsfalog posiada również moc spętania innych deviria. W przypadku gdy brakuje mu pm, może poświęcić swoją moc. 1 pasek mocy przekłada się na 1 pm. Aby zabić tego demona należało by odebrać mu wszystkie paski życia i mocy.

Demon posiada bonus Regeneracji, Grozy, Pazurów i Przechwyty. Gracz sam może wybrać rytuały jakie będzie posiadała jego postać. Demon zna ludzką mowę i może się z ludźmi swobodnie porozumiewać.

Ilmadech – Demon posługujący się wizerunkiem człowieka. Zawsze jednak na skórze posiada znamie w postaci pentakflu. Najczęściej znajduje się na plecach, szyi, lub za uchem. Ilmadech zawsze stara się zmanipulować napotkanych ludzi w ten sposób, aby sami sprowadzili na siebie nieszczęście, lub nie będąc niczego świadomi wspomogli siły ciemności. Może dotykać pozostałych graczy, rozmawiać z nimi i generalnie zachowywać się jak postać zwykłego człowieka. Demon raczej nie podejmuje konwencjonalnej walki, chyba, że jest to absolutnie konieczne.

Znamie powinno być trudne do zauważenia. Demon posiada 3 paski życia koloru czerwonego. Wymaga tego zakamuflowanie demona. Utraciwszy 2 paski życia rozplywa się w powietrzu. Ilmadech powinien przemyśleć pod kogo będzie się podszywać, tj. narodowość i profesję swego wizerunku. Demon powinien zacząć grę ze znaczną kwotą, która może się okazać pomocna w prowadzeniu na pokuszenie. Demon posiada bonus Język ciemności, Odwaga, Respekt, Ucieczka, Broń palna i Uwodzenie (jeżeli jest kobietą). Dodatkowo demon może raz w ciągu całej gry cisnąć piorunem. (Patrz: Magia – Rytuały - Piorun) Ilmadech powinien być odgrywany przez szczególnie sprytną osobę. Gracz

prowadzący tą postać powinien przed grą uzyskać dodatkowe informacje dotyczące obecności ciemności w scenariuszu.

Pożeracz bólu – To demon przelanej krwi. Czerpie on siłę z ziemi nią przesiąkniętej. Jedyńm celem tej istoty jest opętanie napotkanych ludzi i sprowokowanie do jeszcze większego rozlewu krwi, a co za tym idzie zwiększenia swej mocy. Demon nigdy nie wdaje się w rozmowę z ludźmi, chyba że znają Język ciemności. (Patrz 2.2) Z reguły pozostaje w stanie niewidzialności, stąd walka z nim jest bardzo trudna. Opętanie stanowi jego jedyną broń. Raz zniszczony może pojawić się powtórnie w grze, o ile polegnie trzech kolejnych ludzi.

Demon może pojawić się na terenie gry dopiero gdy co najmniej troje z pośród postaci ludzi zginie. Demon od MG otrzymuje 1 pasek mocy za każdego zmarłą postać człowieka. Demon może swobodnie korzystać ze znaku niewidzialności, opętując zawsze jednak musi wrócić do stanu widzialnego.

3. Imponderabilia

3.1 Rekwizyty

Z grą terenową nierozłącznie wiąże się korzystanie z rekwizytów. Są to wszystkie kostiumy, atrapy broni i te drobiazgi, które pomagają przenieść się w świat wyobraźni. Każdy gracz powinien sam zadbać o ubiór w którym weźmie udział w grze. Skąd go wziąć? Polecam zajrzeć na strych, do szaf, odwiedzić ciucholandy, lub kostiumernie. Czasem trzeba będzie sięgnąć po igłę i nici. Pamiętajmy, że jeden kostium może się nam przydać wielokrotnie, dlatego warto się przyłożyć. Niech zachętą będą dodatkowe bonusy dla graczy z najlepszym strojem. Generalnie biała koszula stanowi podstawę dla przedstawicieli większości narodowości. Najbardziej problematyczne jest wykombinowanie wiarygodnego stroju dla szlachcianki. W tym przypadku można zaakceptować męskie odzienie. Warto zadbać o drobiazgi. Schować zegarki i komórki, ukryć metki, postarać się o wachlarz, pierścień lub sakwę. Diabeł tkwi w szczegółach.

Jeżeli chodzi o deviria to będziemy tu mieli najwięcej pracy. Co do bestii, to przydadzą się fragmenty niewyprawionych skór, rogi, pazury ze styropianu i maska na twarz. Co do demonów to powłóczyście czarne płaszcze z kapturem, łańcuchy, płaszcze skórzane i czarne kominiarki. Można wykorzystać farbki do skóry i sztuczne paznokcie. To tylko przykład, zachęcam do własnych eksperymentów. Lepiej w ogóle nie umieszczać w scenariuszu deviria, niż umieścić deviria wyglądającego jak chochlik.

Co do szat rytualnych czarodzieja, to powinny być one ciemne i zwiewne. Gracz musi być w stanie niepostrzeżenie je przy sobie nosić podczas gry w torbie lub worku. Można wykonać je z zasłony, lub prześcieradła. Jeżeli zaś chodzi o biały proszek wykorzystywany podczas rytuałów, to może nim być po prostu mąka.

Jeżeli chodzi o uzbrojenie, to mechaniką opiera się na tzw. otulinowej broni. Jak skonstruować bezpieczne uzbrojenie? To proste. Wystarczy tylko przestrzegać kilku zasad. Po pierwsze miękkie. Po drugie giętkie. Po trzecie lekkie. Miękkość broni uzyskać najprościej po przez owinięcie szkieletu gąbką, lub otuliną wykorzystywaną jako izolacja

do rurek PCV. Mocować najlepiej na butaprenie. Dla nadania lepszego kształtu wystarczy odpowiednio przyciąć gąbkę. Szczególnie dużą ilością miękkiego materiału należy zabezpieczyć sztych. W grze rapier i szpada stanowiąc będą podstawowe uzbrojenie, a jest to broń przystosowana do pchnięć. Jeżeli chodzi o broń z kategorii egzotycznych łatwiej o bezpieczeństwo.

Całość oklejamy taśmą izolacyjną w kolorze stosownym do materiału jakiego powinien być imitowany, aby gąbka się nie kruszyła. Należy pamiętać, że gąbkę trzyma klej nie taśma i nie owijać jej zbyt mocno. Broń traci wtedy miękkość.

O giętkości decyduje szkielet. Polecam rurki PCV do ciepłej wody. Można je wykrzywiać pod wpływem temperatury. Ciąć należy również na gorąco. Co się tyczy tarcz, jako szkielet mogą posłużyć zwykłe deski, byle by odpowiednio zabezpieczyć całość gąbką, szczególnie krawędzie. Zasada lekkości wiąże się z wyborem szkieletu. Generalnie broń nie powinna ważyć więcej niż 1kg.

Broń otulinowa, o ile przestrzega się reguł jej wykorzystania jest całkowicie bezpieczna, co zostało wielokrotnie sprawdzone i na własnej skórze udokumentowane.

Co do broni strzeleckiej, to w przypadku muszkietów i pistoletów najlepiej jako bazę wykorzystać zabawkową broń na kapiszony lub kórki. Chodzi tu o obecność samego mechanizmu mogącego wygenerować huk i obłok dymu. Mechanizm musi być tak skonstruowany, by każdorazowe wystrzelenie wymagało „załadowania” broni. Oczywiście najprawdopodobniej trzeba będzie uwiarygodnić wygląd broni. Można posłużyć się kijem od szczotki, taśmą izolacyjną, listewkami itp. Ilość amunicji z którą strzelcy zaczną grę powinna być dozorowana przez MG.

Jeżeli chodzi o broń strzelecką, to mamy jeszcze łuki, proce, kusze itp. Zalicza się je do broni egzotycznych. W tym przypadku bezpieczne mają być pociski. Jeżeli jest to proca mogą stanowić je kulki wypchane szmatami. Gdy mamy do czynienia z łukiem, grot strzały powinien być zabezpieczony otuliną o takiej wielkości, by strzała nie mogła uderzyć bezpośrednio w gałkę oczną. Sam łuk można wykonać z gałęzi lub listewki.

Co do waluty, to jako atrapa kordinów mogą służyć jednogroszówki. Można je również wykonać wycinając z arkusza miedzianej blachy, jest to jednak bardziej pracochłonne. Ta druga opcja ma tą zaletę, iż MG ma pewność, że w grze nie weźmie większą ilość gotówki niż przewidziana przez niego. Zasadniczo 30-40 kordinów powinno stanowić kwotę wyjściową dla zwykłej postaci.

To tyle. Polecam poświęcić konstrukcji broni trochę czasu. Oprócz bezpieczeństwa ważna jest bowiem również jej estetyka. Przed grą można wykonać test bezpieczeństwa polegający na przetestowaniu takiej broni przez Mistrza Gry na jej konstruktorze. Oczywiście im twardszy egzemplarz, tym Mistrz Gry powinien być bardziej bezlitosny.

3.2 Odgrywanie postaci

Larp to gra w której uczestnicy wcielają się w role wymyślonych bohaterów. Poprzez wcielenie się rozumie się takie zachowanie osoby na terenie gry, ażeby sposób poruszania, mówienia i postępowania zgadzał się profilem tej postaci. Jest to bardzo ważna kwestia. Szeregowi gracze tym lepiej wcielą się we własne postaci, im lepiej uczynią to BMG z

których będą oni mogli brać przykład. Nie chodzi o to by wykreować rolę zasługującą na Oskara, ale by postać była po prostu konsekwentna i w miarę przekonująca dla pozostałych.

Dobrze przygotować sobie parę epokowych zwrotów. Na początku stylizacja języka może przysparzać pewnych trudności, zazwyczaj jednak dość szybko można się do niej przyzwyczaić, a bywa iż wchodzi w nawyk i trudno się jej wyzbyć z zakończeniem rozgrywki.

Jeżeli chodzi o sposób poruszania to należy zastanowić się ile lat ma postać, którą się odgrywa. Czy będzie skoczna niczym beztrouski dyndas, czy może będzie poruszać się z wysiłkiem, kulejąc na jedną nogę? Będzie chodziła z dumnie podniesionym podbródkiem, czy będzie się garbić wbijając wzrok w ziemię? Dobrze opracować sobie kilką charakterystycznych gestów. Można zajrzeć wcześniej do książek poświęconych mowie ciała, z własnego doświadczenia jednak wiem, iż najlepszym sposobem jest po prostu wczucie się w postać.

Nie można zapominać o konsekwencji w postępowaniu postaci. Jeżeli gracz decyduje się by jego postać była np. spontaniczna i odgrywa tak ją przez pół scenariusza, to nie powinien nagle zacząć zachowywać się z przesadną ostrożnością. Jeżeli pozuje na postać pewną siebie to nie może nagle zacząć się przesadnie wahać. Takie zmiany w konsekwencji postaci można zaakceptować, ale tylko jeżeli mają one dobre uzasadnienie tj. w scenariuszu będzie miało miejsce wydarzenie, które może wpłynąć na postawę gracza, np. straci on pewność siebie zostając ośmieszony w pojedynku.

Polecam przed grą dobrze zastanowić się nad psychiką swojej postaci.

3.3 Specyfiką świata

Monastyr to bardzo specyficzny świat i przeniesienie go na grunt terenowej rozgrywki może z pewnych względów nastęrczać trudności. Podstawowa sprawa to kwestia wysokiego urodzenia większości postaci. O ile w grze prowadzonej tradycyjnie MG kilkoma słowami może zapewnić całą rzeszę chłopów i mieszczaństwa stanowiącego tło gry, o tyle w grze terenowej będzie ich permanentny niedobór. Kłuci się to trochę z wiarygodnością świata. Problem można rozwiązać po przez taką konstrukcję scenariusza, aby obecność samych szlachetnie urodzonych postaci była czymś normalnym, lub przewidzieć postaci plebsu jako role zapasowe, w które będą mogli wcielić się gracze w przypadku gdy ich wyjściowym bohaterom przyszyłoby zginąć. Dobrze jednak, aby i w tym przypadku zyskały one jakies questy i możliwość wpływu na fabułę.

3.4 Garść pomysłów

Poniżej znajdziecie kilką pomysłów, które mogą stanowić inspirację w wymyślaniu wątku głównego lub questów pobocznych. Budując wątki dla konkretnych postaci dobrze wziąć pod uwagę ich Tajemnicę.

- Przeklęty alfabet Valdoru – Podobno jeden z Agaryjczyków posiadał wiedzę o przeklętym języku Valdoru patrolując okolicę grzmiącej rzeki. Dowództwo chciałoby wykorzystać go w walce z wrogiem, Urząd Inkwizycji pragnie z kolei czym prędzej zniszczyć zło w zarodku.

Kto pierwszy odnajdzie Agaryjczyka? Kto wyłowi go wśród tłumów? Czy słudzy wiary wygrają ze sługami zdrowego rozsądku? Czy uda się dojść do porozumienia, czy dojdzie do rozlewu krwi? Kim tak naprawdę jest owy Agaryjczyk i jaką rolę odgrywa w tym wszystkim?

- Chusta św. Eliusza – Wpływowy Cynazyjski biskup pragnie pozyskać dla siebie tą cudowną relikwię. Nie cofnie się nawet przed najęciem rancorów, jeżeli kordiny nie okażą się wystarczającym argumentem dla pewnego księdza, który nie wie, czemu rozdał swój majątek i wśród dzikich Bardańczyków głosi słowo Jedyne. Dlaczego biskupowi tak bardzo zależy na relikwii i czy przypadkiem nie służy on ciemności? Co sprawiło że Bardańczycy z taką uwagą słuchają księdza? Czy nie jest to zwykły strach przed tym co kryje się w lesnych odstępach?

- Mistrz – Pewien potężny czarnoksiężnik u schyłku swego życia postanowił przekazać całą swą moc swemu następcy. Aby jednak podjąć decyzję którego z pośród jego uczniów spotka ten zaszczyt, postawił przed nimi zadanie polegające na uczynieniu z miejscowego mnicha swego sojusznika. Ten któremu się to uda, udowodni że potrafi się odpowiednio konspirować i zasługuje na moc swego mistrza. Czy adepci nauk tajemnych będą się chcieli nawzajem zgładzić? Czy uda im się zwieść czujnego mnicha? Czy stary mistrz przedstawił prawdziwą istotę próby, czy tak naprawdę jej istotą stanowi coś innego? Może nie chodzi o konspirację, ale raczej o to, czy adepci potrafią zachować umiarkowanie w korzystaniu swych mocy i tym samym będą umieli zachować swe dusze nawet w obliczu potężnej mocy.

- Łakome drzewo – Drzewo prawdy wraz z odpowiedziami będzie domagało się coraz większej ilości krwi i obiecywało za to nadzwyczajną moc. Czy faktycznie będzie w stanie spełnić swe obietnice? Czy jest to tylko drzewo prawdy, czy przypadkiem wśród jego korzeni nie zamieszkał jakiś demon?

- Reka Baronowej – Niektórzy mówią o niej „kobieta fatalna”. Ta przepiękna Baronowa z Marty owdowiała już po raz drugi i właśnie poszukuje kolejnego wybrańca swego serca. W tej niewielkiej miejscowości spotkać się chce z trzema kawalerami, z którymi podjęła korespondencję jakiś czas temu i w końcu dokonać wyboru. Swoją decyzję chce ogłosić o zachodzie słońca. Kandydaci wiedzą, że mają konkurentów do jej ręki, żaden z nich jednak nie wie kim są pozostali. Czy dadzą się na los, czy zdecydują się wziąć sprawy w swoje ręce? Będą się chcieli pojedynkować? A może dokonać jakiś chwalebnych czynów i tym sposobem się przypodobać Baronowej? Czy miejscowy kłecha jest obłąkany, czy faktycznie Baronowa nosi w sobie ciemność? Kim jest tajemniczy szlachcic uchodzący za jej brata? Kochankiem? Zwykłym ochroniarzem? A może kolejnym konkurentem?

- Dług – Pewien szlachcic popadł w tarapaty finansowe. Przegrał w karty z Hrabią okrągłą sumę 10 000 kordinów. To o wiele więcej niż kiedykolwiek posiadał. Ma zaledwie kilkanaście godzin na zgromadzenie gotówki, w dodatku dwóch kawalerów będących na usługach jego wierzyciela nie odstępują go na krok. Czy szlachcic spróbuje uciec? A może znajdzie

Łogós kćo požyczy mu wymaganą kwotę? Co zrobi Hrabia, jeżeli nie otrzyma pieniędzy? Wtrąci do lochu, czy po prostu wykpi i puści wolno?

3.6 Karta postaci

Kartę postaci musi posiadać każdy uczestnik gry. Informacje znajdujące się na niej są do wglądu MG i upoważnionych do tego Arbitrów. Gracze powinni wyposażyć się również w ołówki, a w przypadku niepewnej pogody foliowe torebki które uchronią karty postaci przed zmoczeniem.

Monastyr Live Action Roleplay

Imię i nazwisko rodowe:

Żywotność:

Motywacja:

Bonusy:

unikateria.pl



Mechanika stanowi produkt Niezależnego Warsztatu Wyobraźni. Jego autor jest otwarty na wszelkie oferty współpracy. Mile widziane są wszelkie opinie i propozycje poprawek. Można się ze mną skontaktować pod adresem: niwralia@o2.pl, lub pod nr tel. 500-737-509.

