

Gothic



Larp



© Bad Wolf Inc.

## Gothic: Wyścig po Rudę

Orkon 2017  
18-19 lipca

Rafał "Mefi" Matraszek  
Piotr "Krokiet" Krokosz  
Maciej "Książę" Antkiewicz

## 1. Miejsce

Dwudniowa gra odbędzie się w ramach konwentu larpowego Orkon (Łutowiec, koło Myszkowa). Więcej informacji na temat całej imprezy znajduje się na stronie: <http://orkon.org>



## 2. O czym jest larp

“Gothic: Wyścig po rudę” jest terenową grą fabularną, inspirowaną popularną grą komputerową “Gothic”. Larp opowiada o wydarzeniach, jakie miały miejsce po utworzeniu magicznej bariery, jeszcze przed pojawieniem się bezimiennego (główny bohater gry, który ostatecznie zniszczył barierę).

Jest to już druga odsłona gry. Poprzednia miała miejsce na Orkonie 2015. Przewidujemy kilka nawiązań do pierwszej części jak i dopuszczamy możliwość kontynuacji postaci.

Edycja 2017 opowiada o czasach dziejących się krótko po powstaniu Nowego obozu i Obozu na bagnach. Znana graczom “zawalona kopalnia” przy placu wymian właśnie się zawaliła. Pozostałe kopalnie przy Starym i Nowym obozie nie zostały jeszcze odkryte. Król Rhobar przestał otrzymywać rudę, toteż nie wysyłał już towarów do kolonii. Wystarczyło kilka tygodni, by pod barierą zabrakło podstawowych dóbr. Przywódcy obozów rozpaczliwie zaczęli poszukiwać nowych źródeł tego minerału. Król także postanowił zainterweniować w zaistniałej sytuacji i niespodziewanie wysłał oddział paladynów by zajęli się sprawą osobiście. Ponadto krążą plotki o wizjach naczelnego kaptana lokalnego kultu - Y’Beriona, w których rzekomo miał ujrzeć nową kopalnię, pełną nie wydobytej rudy. Te wieści szybko sprowadziły na bagna delegacje z pozostałych obozów.

Tegoroczna fabuła będzie toczyć się wokół Obozu na bagnach (Nowy Obóz i Stary Obóz istnieją poza terenem gry). Chcemy pokazać jak wygląda życie w takim obozie. Będzie to opowieść o tym jak nowa religia zdominowała umysły skazańców, o dniach spędzanych na wyznawaniu Śniącego i nauce dogmatów jego kultu.

W tym roku chcielibyśmy dać graczom pełną swobodę, by mogli w pełni odnaleźć się w stworzonym świecie oraz rozwiązać problem zawalonej kopalni, podchodząc do niego zgodnie z granymi przez siebie postaciami. Nie przewidujemy jednego dobrego rozwiązania.

Zapraszamy do zapoznania się ze [ZWIASTUNEM LARPA](#).



### 3. Dla kogo jest ta gra?

Larp Gothic powinien spełnić twoje oczekiwania jeśli:

- Chcesz eksplorować niezwykły świat, do tej pory dostępny jedynie w grach komputerowych
- Jesteś gotowy na grę high fantasy, gdzie magia i bogowie mają wyraźny wpływ na otoczenie
- Jesteś fanem gry komputerowej Gothic i zawsze marzyłeś by móc zagłębić się w ten świat
- Czerpiesz przyjemność z gier terenowych opartych na rywalizacji między frakcjami
- Jesteś statym bywalcem konwentu Orkon
- Dopiero zaczynasz przygodę z larpami, a może to twój pierwszy raz? - Zgłoś się do nas, a przydzielimy cię do frakcji w której się odnajdziesz

### 4. Koszty

Aby wziąć udział w grze należy być akredytowanym uczestnikiem konwentu (w dniach larpa). Ponadto graczy obowiązuje składka w wysokości 20 PLN, która zostanie przeznaczona na wyżywienie dostępne w trakcie larpa.

### 5. Czas trwania gry

Chcemy zapewnić minimum 8h gry każdego dnia

Dzień I

- 12:00 - 20:00

- Gra nocna w Obozie na Bagnie

Dzień II

- 12:00 - 20:00

### 6. Frakcje

Bractwo (Obóz na bagnach)

- Guru
- Strażnik świątynny
- Nowicjusz

Nowy Obóz

- Szkodnik
- Mag wody

Stary Obóz

- Cień
- Mag ognia

Pozostałe

- Myśliwy
- Paladyn
- Inne role zgłoszone przez graczy, pasujące do realiów fabularnych.



## 7. Mechanika

- Uznaniowa mechanika walki, bez liczenia punktów życia (każdy gracz wie ile ciosów może znieść jego postać)
- Walczyć można jedynie bronią bezpieczną, atestowaną przez mistrza gry
- Ciosy w metalowe elementy pancerza (kolczuga, zbroja płytowa) nie są brane pod uwagę
- Lekkie elementy pancerza (z grubej skóry) pozwalają negować ciosy drewnianą bronią obuchową
- Tylko kusze przebijają metalowy pancerz
- Każdy może rzucać zaklęcia. Wymagany jest jednorazowy zwój z danym czarem i proszek HOLI (do zdobycia w grze)
- Magia omija każdą zbroję
- Na terenie gry, dla osób posiadających odpowiednie umiejętności będą do zdobycia esencje:
  - Esencja Innosa (biała)
  - Esencja Beliarda (czarna)
  - Esencja Adanosa (niebieska)
  - Esencja Śniącego (zielona)
- Umiejętności:
  - Alchemia - pozwala na przygotowanie mikstur. Postać musi posiadać sprzęt alchemiczny: moździerz, barwniki i zamykane fiolki. Stworzenie pojedynczej mikstury wymaga zdobycia komponentów, opracowania receptury na podstawie wzorca alchemicznego (będzie udostępniony alchemikom przed grą) oraz odegrania procesu przetwarzania składników.
  - Dobijanie - Postać może dobić osoby w agonii (które zostały pokonane w trakcie walki). Dobicie wymaga broni posiadającej ostrze i musi być odegrane po walce. Postać, która decyduje się zabić kogoś, musi mieć wiarygodny powód, by to zrobić. W świecie Gothic'a agresorzy zazwyczaj zostawiają pokonanych nieprzytomnych, okradając ich wcześniej z dobytku.
  - Kradzież - złodziej może ukraść przedmioty fabularne. Musi wcześniej przygotować sobie specjalnie oznaczone tokeny. Kradzież odgrywa się wrzucając token do torby/kieszeni/plecaka ofiary. Jeśli złodziej nie zostanie przyłapany, udaje się do MG. Ten sprawdza, czy token rzeczywiście jest we wskazanym miejscu i dyskretnie przekazuje znajdujące się tam przedmioty fabularne złodziejowi. Decyzja o kradzieży tylko części lub wszystkich przedmiotów należy do MG.
  - Leczenie - pozwala na uzdrowienie wszystkich ran leczonej osoby. Nie można leczyć samego siebie. Leczenie należy odegrać bandażując zranione miejsce. Oprócz bandażu, lekarz musi mieć też inne rekwizyty i narzędzia, odpowiednie do swojego zawodu. Ofiara musi odczekać przynajmniej 15 minut, zanim będzie w stanie walczyć.
  - Zdobywanie trofeów - pozwala pozyskiwać komponenty potrzebne do tworzenia mikstur i zwojów: esencje Innosa i Beliarda (informacja o znacznikach pełniących rolę zwierząt zostanie przekazana posiadaczom tej umiejętności przed grą). Należy w tym celu odegrać polowanie, a następnie udać się do mistrza gry ze zdobyczą.
  - Zielarstwo - postać może pozyskiwać esencje Adanosa i Śniącego z konkretnych ziół występujących na terenie gry (lista ziół zostanie przekazana posiadaczom tej umiejętności przed grą). W tym celu musi udać się do MG ze zdobyczą.
  - Tworzenie zwojów - tą umiejętność mogą posiadać tylko i wyłącznie magowie. Potrzebny jest papier ze wzorcem magicznym (będzie udostępniony magom przed grą), węgiel do rysowania. Tworzenie zwoju wymaga ciszy, spokoju, zdobycia potrzebnych komponentów i opracowania receptury w oparciu o wzorzec.



## 8. Jak grać?

- Nie bądź dupkiem
- Nie graj by wygrać, graj by gra toczyła się dalej
- Bierz odpowiedzialność za swoje czyny
- Zbuduj relacje z innymi graczami
- Organizuj grę innym członkom twojej frakcji, dziel się zadaniami
- Wpływnaj na fabułę

## 9. Słowa bezpieczeństwa

W trakcie gry może zdarzyć się sytuacja, która z jakiś przyczyn będzie dla ciebie niekomfortowa. Często są to sceny walki, przemocy, tortur, a czasem z pozoru zwykła rozmowa. Możesz moderować daną scenę posługując się następującymi zwrotami:

- a. RED - *natychmiast przestań robić to co robisz*. Jest to nakaz, po usłyszeniu którego każdy gracz musi się do niego dostosować. Zakończyć daną scenę / zrobić przestrzeń / zejść z tonu.
- b. YELLOW - *taki poziom intensywności wystarczy, nie przekraczaj go*. Również nakaz. Może być stosowany, gdy chcesz kontynuować daną scenę, ale na poziomie intensywności, który panował do tej pory.
- c. GREEN - *ta scena jest dla mnie zbyt łagodna, jeśli masz ochotę, zagraj ją intensywniej*. To słowo jest zachętą, nie musi być brane pod uwagę.

PAX - to słowo oznacza zatrzymanie gry. Jeśli je usłyszysz, bezwzględnie stań w miejscu i zaprzestań wszystkiego co robisz (nawet mówienia). Tak długo aż usłyszysz komendę PO PAXIE. Generalnie jest to zarezerwowane dla mistrzów gry. Przez gracza może być użyte wyłącznie w sytuacji poważnego zagrożenia, najczęściej podczas walki (skręcenie kostki, zauważenie odłoniętego rdzenia broni "bezpiecznej", scena zbyt blisko skał, itp.)

