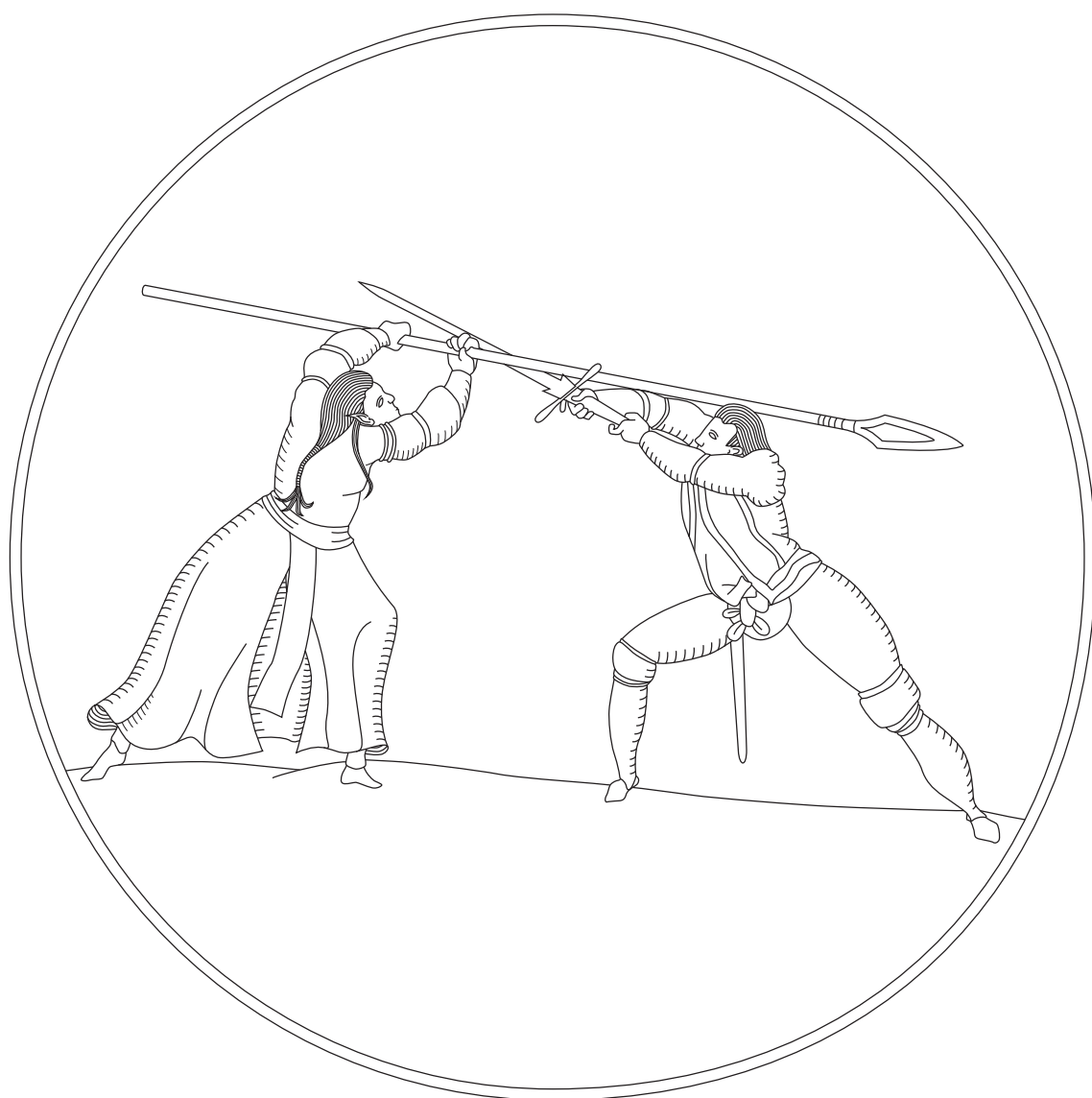


STARY LAS

GRA GŁÓWNA
FORNOST 2018



MECHANIKA

ZASADY OGÓLNE

Bezpieczeństwo - bezpieczeństwo grających jest zawsze priorytetem. Wszystkie działania stanowiące w danej sytuacji zagrożenie dla zdrowia gracza lub mogące doprowadzić do niebezpiecznej sytuacji, są zabronione pod groźbą wykluczenia z gry. Jeśli jakakolwiek zasada spisana w Mechanice powodowałaby stworzenie sytuacji niebezpiecznej, zasadę taką należy zignorować.

Gra bez bólu - gracze na GG Fornostu mają prawo do komfortowej zabawy bez doświadczenia bólu fizycznego lub psychicznego. Należy zachować szczególne bezpieczeństwo podczas odgrywania walki i odgrywania wszelkich agresywnych interakcji.

Słowa bezpieczeństwa - dla sterowania intensywnością scen i zapewnienia graczom poczucia bezpieczeństwa, istnieją trzy słowa bezpieczeństwa: Red, Yellow, Green.

Wypowiedzenie słowa "Red" oznacza, że dana scena/interakcja ma zostać przerwana. "Yellow" oznacza konieczność zmniejszenia intensywności interakcji. Wypowiedzenie "Green" oznacza prośbę o zwiększenie intensywności odgrywanej sceny.

Słowa bezpieczeństwa służą dbaniu o komfort graczy. Używanie słów bezpieczeństwa dla uzyskania przewagi w grze jest zabronione.

Opaski - gracz może wejść na grę nosząc na prawym ramieniu zieloną lub czerwoną opaskę, które są odpowiednio deklaracją chęci odgrywania scen z większą lub mniejszą niż przeciętna intensywnością. Gracze posiadający opaski nadal mogą wpływać na intensywność odgrywania przez słowa bezpieczeństwa.

Kary - gracz łamiący zasady Mechaniki lub poprzez swoje nieuzasadnione fabularnie zachowanie psujący zabawę innym graczom może otrzymać ostrzeżenie od MG lub zostać wykluczony z gry.

Niepokojące treści - fabuła Gry Głównej jest nastawiona na odgrywanie wydarzeń podobnych do tych, które zostały przedstawione w twórczości Tolkiena. Jednakże pewne wątki fabularne mogą poruszać treści kontrowersyjne lub niepokojące np przemoc fizyczna, psychiczna, seksualna, okultyzm, torturowanie, zabijanie, przyjmowanie substancji psychoaktywnych etc. Pojawienie się podobnych wątków może też wynikać z wolności w dokonywaniu wyborów przez graczy. Osoby zaniepokojone taką możliwością proszone są o kontakt z Koordynatorem GG.

SPECJALNE GESTY, OSOBY, ZACHOWANIA I PRZEDMIOTY

Mistrzowie Gry - nadzór nad całym przebiegiem gry mają Mistrzowie Gry (zwani dalej MG). Można się do nich zgłaszać z pytaniami i wątpliwościami w zakresie zasad lub też z problemami technicznymi. MG biorą udział w grze więc wszelkie pytanie powinny w miarę możliwości być zadane w ramach odgrywania postaci.

Przywódca frakcji - mogą ostatecznie rozstrzygać spory dotyczące mechaniki gry.

Klimat - W czasie trwania gry oczekujemy od graczy, że będą podejmować wyłącznie działania wynikające z fabuły gry i odgrywanej postaci. Zabrania się używania w trakcie gry przedmiotów nie mających uzasadnienia w jej świecie (plastikowe butelki etc.), wyjątkiem są telefony komórkowe, które jednak powinny być wyciszone.

PAX - ogłaszany tylko przez MG, okrzykiem "Pax!". Po ogłoszeniu paxu, gracze muszą natychmiast przerwać jakiegokolwiek akcje. Podczas trwania paxu nie wolno ruszać się, komunikować ani rozglądać. Pax kończy MG słowami "Koniec paxu!".

Nieobecność, gest "skrzyżowane ręce na piersi" - gest oznaczający, że gracza należy ignorować, ponieważ w tym momencie nie bierze udziału w grze np schodzi z terenu gry. Nie wolno stosować tego symbolu w przypadkach nieuzasadnionych.

Przedmioty fabularne - przedmioty oznaczone fioletową wstążką lub taśmą oraz waluta używana na grze.

Przeszukiwanie - osobę związaną/nieprzytomną/ogłuszoną można przeszukać. Wymaga to odegrania stosownej sceny, po czym przeszukana osoba musi oddać wszystkie przedmioty fabularne.

Kradzież i zabieranie przedmiotów - kradzież przedmiotów jest możliwa poza bronią i przedmiotami nie fabularnymi. Wszystkie przedmioty fabularne zostaną odpowiednio oznaczone.

Nocleg i sen pomiędzy dniami gry - każda postać kończąca dzień ze zorganizowanym noclegiem może liczyć na względne bezpieczeństwo podczas trwania nocy. Przez zorganizowany nocleg rozumie się nocleg w rozłożonym obozowisku, wynajęty pokój w karczmie etc. Brak zorganizowanego noclegu może wiązać się z przykrymi konsekwencjami np: napaść, rabunek. Postacie kończące dzień w stanie „umierający/a” - jeśli opiekuje się nimi ktoś rozpoczną nowy dzień również w stanie „umierający/a”. Jeśli opiekun posiada umiejętność „Cyrulik”, wracają do pełni sił. Jeżeli postacią nie opiekuje się nikt, postać umiera. Postacie ranne, które mają bezpieczny nocleg zaczynają kolejny dzień gry z wszystkimi PŻ. Każda postać na koniec dnia gry musi zadeklarować gdzie spędza noc.

Broń i tarcze wykonane przez gracza - O dopuszczeniu bezpiecznej broni wykonanej własnoręcznie do gry decyduje MG przed rozpoczęciem LARPa. Przed własnoręcznym wykonaniem broni lub tarczy należy skontaktować się z MG.

Broń jako rekwizyt - nie wolno nosić ze sobą niczego mogącego stanowić prawdziwą broń (prawdziwe sztylety, noże i inne ostre narzędzia). Wyjątek stanowią narzędzia używane w niektórych lokacjach, pod warunkiem, że nie będą z nich wynoszone, sytuacje takie należy omówić wcześniej z MG.

Uszkodzenie broni - w przypadku zniszczenia/uszkodzenia bezpiecznej broni - automatycznie traci ona akceptację do używania w grze i należy ją odłożyć. Do gry może wrócić po ewentualnej naprawie i ponownej akceptacji przez MG. Próba walki uszkodzoną bronią może zostać ukarana usunięciem z gry.

ZDROWIE

Każda postać zaczyna grę z 3-4 punktami życia (PŻ) zależnie od rasy.

Opatrunki - każda postać może wnieść na grę 2 opatrunki (najlepiej w postaci zakrwawionych bandaży). Opatrunki mogą być zakładane przez dowolną postać, założenie opatrunku powoduje odzyskanie 1 PŻ. W wyniku działania opatrunków można odzyskać tylko 1 PŻ chyba, że pomiędzy użyciami opatrunków postać otrzymała nowe rany. Opatrunki nie mogą przywrócić PŻ utraconych w wyniku działania mikstur lub czarów.

Rany - postaci które w wyniku walki utraciły punkty zdrowia, po jej zakończeniu mogą:

- założyć sobie lub towarzyszowi opatrunek jeżeli taki posiadają. Założenie opatrunku powoduje odzyskanie 1 PŻ.
- w wypadku nieposiadania opatrunku należy wykonać zaimprovizowany temblak lub kule

Odgrywanie ran - Gracz powinien odgrywać rany postaci tak długo aż nie zostanie w pełni wyleczona.

Ogłuszenie/Nieprzytomność - postać można przenosić (nieprzytomnych prosimy o współpracę podczas przenoszenia), przeszukiwać etc. Nieprzytomną postać można zmusić do wypicia dowolnego napoju.

Umierający/a - postać, która utraciła wszystkie punkty życia pada na ziemię nieprzytomna, nie może wykonywać żadnej akcji. Jest możliwość dobicia takiej osoby, jednak każdy gracz powinien wiedzieć, że zabójstwo z zimną krwią powinno się w wielu przypadkach odbić na jego psychice.

Jeśli umierającemu zostanie przywrócona przytomność, będzie mógł on cicho mówić, jęczeć, pić mikstury. Nie może przemieszczać się, bronić, używać umiejętności etc.

- Jeśli w ciągu 10 minut postaci nie zostanie udzielona pomoc, postać umiera.
- Jeśli ktoś założy umierającej postaci opatrunek odzyska ona 1 PŻ

Śmierć - jeżeli warunki atmosferyczne na to pozwalają należy jeszcze przez 15 minut pozostać w miejscu, w którym się zginęło. W najbliższym możliwym momencie należy też zgłosić swój stan MG. Po osiągnięciu tego stanu nie ma możliwości powrotu do gry tą samą postacią. Przed zejściem z gry należy pozostawić w miejscu śmierci wszystkie przedmioty fabularne.

WALKA

Walka na Fornoście jest realizowana za pomocą tzw. „bezpiecznej broni”.

Ogólne zasady walki:

- obrażenia zadajemy za pomocą ciosów (głównie cięć, pchnięć tylko w szczególnych wypadkach) bronią białą
- każde trafienie bronią białą oraz miotaną powoduje obniżenie punktów życia o 1
- każde trafienie bronią strzelecką (łukiem lub dopuszczoną do gry kuszą) powoduje obniżenie punktów życia o 2
- pole trafienia obejmuje całe ciało, jednak nie wolno celować w głowę, krocze i szyję. W przypadku umyślnego celowania w strefy zabronione, ignorowania zasad bezpieczeństwa lub ewidentnej agresji, gracz może zostać wykluczony z gry
- nie wolno parować ani wykonywać ataków w zwarciu przy użyciu broni miotanej i strzeleckiej
- za trafienie uznajemy cios, który zatrzyma się lub odbije od ciała przeciwnika (nie akceptujemy delikatnych muśnięć lub otarcia o strój)
- ciosy muszą być wykonane ze stosownego zamachu
- pchnięcia można realizować tylko za pomocą broni, bez wewnętrznego szkieletu - należy zachować szczególną ostrożność przy ich stosowaniu
- nie wolno używać do walki niczego poza bezpieczną bronią. W szczególności zabrania się chwytów, rzutów, walki wręcz, wejść ciałem, obalania, przyduszania etc.
- Płaz! - jeżeli nie chcemy wroga zabijać a jedynie obalić - ogłuszyć - możemy zadawać mu ciosy krzyżąc „Płaz!”. Jeżeli przeciwnik otrzyma liczbę ciosów oznaczających stan „umierający”, pada na ziemię ogłuszony. Postać odzyskuje sprawność 10 minut po zakończonej walce.

Pancerze

Używanie pancerza wymaga jedynie odpowiedniego stroju. Pancerz może dawać 1-4 punktów pancerza (PP), ilość PP jakie daje zbroja oceniają MG przed rozpoczęciem gry. Punkty pancerza anulują obrażenia w trakcie walki i odnawiają się automatycznie po jej zakończeniu.

Podział broni

Broń dzielimy ze względu na długość i funkcje:

- Jednoręczna - do 100 cm.
- Dwuręczna - od 101 cm - w tej kategorii znajduje się również broń drzewcowa.
- Strzelecka - łuki oraz w szczególnych przypadkach kusze o naciągu do 13 kg.
- Miotana - do 15 cm, nie posiadająca wewnętrznego szkieletu.

Jedynie bronią jednoręczną może posługiwać się każda postać. Każda inna wymaga adekwatnej umiejętności.

Broń dwuręczną oraz drzewcową należy trzymać oburącz. Broń drzewcową (kije, halabardy) należy jedną z rąk trzymać w 1/3 długości.

Pociskami do broni strzeleckiej mogą być jedynie bezpieczne strzały (pacynki). Nie dopuszczamy użycia pacyn wykonanych własnoręcznie.

TWORZENIE POSTACI

Postacie mogą pochodzić z jednej z wymienionych niżej ras. Od rasy postaci zależy ilość PŻ oraz dostęp do niektórych umiejętności.

Każda postać zaczyna grę z ilością koron określoną na karcie postaci.
Ceny w Arnorskich koronach za usługi są podobne do cen w Złotówkach w Polsce.

Każda postać może wybrać 3 dostępne dla niej umiejętności.

Każda postać może przynależeć do jednej z ras:

Rasy:

- Ludzie - 3 PŻ - zaczynają grę z dodatkowymi informacjami na temat fabuły
- Dunedainowie - 4 PŻ
- Hobbiti - 3 PŻ - zaczynają grę z dodatkowymi informacjami na temat fabuły
- Krasnoludowie - 4 PŻ
- Elfowie - 4 PŻ

UMIĘJĘTNOŚCI

Organizatorzy Gry Głównej zastrzegają sobie możliwość ingerowania w listę posiadanych przez postać umiejętności ze względów fabularnych.

Komponenty - wszystkie rekwizyty i komponenty potrzebne do zastosowania danej umiejętności gracz musi przygotować we własnym zakresie.

Umiejętności walki:

- Broń dwuręczna - Postać może posługiwać się bronią dwuręczną i drzewcową.
- Ogłuszenie - Ogłuszenia można użyć tylko na postaci niezwiązanej walką i nie spodziewającej się tego, wyłącznie zza jej pleców. Aby wykonać ogłuszenie należy położyć rękę na ramieniu ofiary i powiedzieć "ogłuszenie". Postać ogłuszona traktowana jest jak nieprzytomna, można ją ocucić lub sama powróci do świadomości po zakończeniu sceny.
- Łucznik - Postać może posługiwać się łukiem lub kuszą.
- Nożownik - Postać może używać broni miotanej.
- Berserker - Postać może anulować dwa trafienia w walce. Nie może nosić zbroi. Aby umiejętność działała, gracz musi odegrać szal bojowy.

Odporności:

- Szybki metabolizm - postać może zignorować działanie jednej mikstury dziennie.
- Silna wola - postać jest odporna na efekty przerażenia/magicznego strachu oraz stawia opór negatywnym oddziaływaniom przedmiotów magicznych.
- Twarda głowa - postaci nie można ogłuszyć.
- Odporność na magię - postać może zignorować działanie jednego czaru dziennie.

Wiedza i zdolności:

- Uzdrawienie - tylko Elfowie i Dunedainowie - postać może używając okolicznych ziół i nucąc melodie przywrócić 2 PŻ wybranej postaci. Postać, która została poddana Uzdrawieniu niezależnie od jej stanu zdrowia nie musi odgrywać ran. Można użyć 3 razy dziennie.

- Uczony - postać zna wszystkie języki Śródziemia, rozpoznaje wszystkie Runy, potrafi określić czy napój jest zatruty (gracz może zadeklarować otoczeniu że sprawdza dany napój i skosztować go nie cierpiąc efektów trucizny), ma informacje na temat świata, które może skonsultować fabularnie z MG w trakcie gry. Postacie z tą umiejętnością nie mogą wybrać umiejętności Berserker ani Broń dwuręczna.
- Zielarstwo - postać potrafi ważyć mikstury i rozpoznawać trucizny (patrz "Uczony"). Rozpoczyna każdy dzień gry z 5 miksturami.
- Cyrulik - może przywrócić 8 punktów życia dziennie. Użycie „Opatrunków” nie liczy się jako zużycie punktów z limitu. Wymaga odegrania długiego leczenia i opatrywania ran.
- Kowal runów - postać potrafi wykuwać runy na przedmiotach. Rozpoczyna grę z 4 runami.
- Bywalec - ma informacje na temat otoczenia i relacji społecznych, które może skonsultować fabularnie z MG w trakcie gry. Rozpoczyna grę z dodatkowymi 300 koronami.
- Czarodziej - postać potrafi korzystać z magii. Rozpoczyna grę z 4 efektami magicznymi, uzgodnionymi z MG. Chęć posiadania tej umiejętności i wizualną formę zaklęć (patrz Magia) należy skonsultować z MG przed rozpoczęciem konwentu. Postacie z tą umiejętnością nie mogą wybrać umiejętności z kategorii Umiejętności walki.

Zasoby:

- Bogacz - Postać zaczyna grę z dodatkowymi 600 koronami. Umiejętność można wybrać wielokrotnie.
- Właściciel ziemski - postać posiada ziemię, nieruchomości etc. generujące stały dochód. Rozpoczyna grę z dodatkowymi 200 koronami, oraz dokumentami potwierdzającymi prawo do wyżej wymienionego majątku (do przygotowania przez gracza).
- Ukryta kieszka - postać może w średniej wielkości sakiewce schować przedmioty i monety. Do przedmiotów dostęp ma tylko właściciel, nie można ich ukraść, nie można ich zabrać podczas przeszukania.

PRZYSIĘGI

Każda z postaci może w obecności świadków złożyć uroczystą przysięgę, która jest gwarancją dotrzymania umowy. Złamanie takiej przysięgi będzie wiązało się z poważnymi konsekwencjami ze śmiercią włącznie. Przysięgi takie składa się jednak tylko w wyjątkowych i podniosłych sytuacjach.

MAGIA

Czarodziej rzucający zaklęcie musi wykonać dwie czynności:

- wypowiedzieć formułę zaklęcia zaczynającą się od słów "Lasto beth lammen!", po których następuje klimatyczny opis działania zaklęcia.
- wykonać element wizualny zaklęcia zależny od specjalizacji czarodzieja. Formę wizualną zaklęć należy skonsultować z MG przed rozpoczęciem konwentu. Używane w zeszłych latach formy to - magiczne znaki, kręgi mocy, wstęgi mocy.

Dostępne efekty magiczne:

- Bariera - postać może wykonać wyraźnie widoczną dla graczy barierę (adekwatną do sposobu używania magii, np: magiczna wstęga), która jest nieprzekraczalna przez żadną istotę tak długo, jak czarodziej podtrzymuje zaklęcie.
- Prawda - zmusza wybraną postać do odpowiedzenia "tak", "nie" lub "nie wiem" na jedno pytanie czarodzieja zgodnie z wiedzą postaci. Zaklęcie aktywuje się po dotknięciu celu ręką.
- Uzdrawienie - działa tak samo jak umiejętność Uzdrawienie. Zaklęcie aktywuje się po dotknięciu celu ręką.
- Piętno - wybrana postać dobrowolnie podczas rytuału przyrzeka coś. Czarodziej określa konsekwencje złamania przyrzeczenia - mogą być dowolne, jednak dotyczyć tylko celu zaklęcia. Zaklęcie aktywuje się po dotknięciu celu ręką lub bronią.
- Wykrycie zła - wybrana postać musi szczerze opisać swój ostatni zły uczynek wobec innej postaci. Zaklęcie aktywuje się po dotknięciu celu ręką lub bronią.

- Przerażenie - wybrana postać czuje paniczny strach i jest zmuszona do ucieczki tak długiej, jak długo przerażony może zobaczyć czarodzieja. Po straceniu go z oczu czar pryska. Zaklęcie aktywuje się po dotknięciu celu ręką lub bronią.
- Otwarcie - otwiera drzwi, wrota, pozwala anulować efekt magiczny Bariera.
- Ogłuszenie - czarodziej ogłusza ofiarę zaklęcia na czas trwania sceny, lub do otrzymania ciosu (w tym płazu). Zaklęcie aktywuje się po dotknięciu celu ręką lub bronią.
- Zaklęty posłaniec - czarodziej może rozkazać pójście do danej osoby lub miejsca w obrębie gry i powiedzenie/wykrzyczenie możliwej do zapamiętania wiadomości. Po spełnieniu zadania czar pryska. Pryska również, gdy zadanie jest niemożliwe do spełnienia np. szukana osoba nie żyje lub miejsce nie istnieje. Zaklęty wykonuje polecenie natychmiast. Nie można używać w walce. Zaklęcie aktywuje się po dotknięciu celu ręką.

MIKSTURY

Jeżeli gracz wypije coś o smaku słonym lub kwaśnym to znaczy że został otruty jedną z trucizn. Mikstury o innym smaku mają efekt taki jak opisany przez zielarza.

- Ziołowa trucizna (smak słony) - zmniejsza maksymalną ilość punktów życia o 1, po wypiciu postać ma problemy z wymową i poruszaniem się, można wyleczyć tylko odtrutką
- Mikstura halucynogenny (smak kwaśny) - postać staje się lękliwa (do odegrania), jeśli staje do walki w której przeciwników jest więcej lub walczy z orkiem/potworem, upuszcza broń i siada na ziemi zaczynając ssać palec... postać nie może odzyskać punktów życia dzięki opatrunkom lub umiejętności Cyrulik, działa do końca dnia
- Ziołowa odtrutka - niweluje działanie wszystkich innych mikstur
- Mikstura leczenia - przywraca 1 PŻ postaci
- Mikstura "trzeźwiałka" - jeżeli postać traci przytomność, odzyskuje ją po kilku sekundach, po wypiciu tej mikstury, masz ochotę wypić jej więcej (efekt uzależnienia)
- Mikstura prawdy - postać musi udzielić wyczerpującej, zgodnej z jej wiedzą odpowiedzi na jedno, dowolne pytanie

RUNY

- Runa zamknięcia - zamknięty pojemnik może otworzyć tylko właściciel. Nie chroni przed zniszczeniem pojemnika, można ją wykuć na dowolnym pojemniku.
- Runa magii - broń zadaje magiczne obrażenia, można ją wykuć na dowolnej broni
- Runa oczyszczenia - do wykucia na naczyniu, runa neutralizuje każdą miksturę i eliksir nalany do naczynia
- Runa ocalenia - do wykucia na dowolnym przedmiocie, postać zachowuje przytomność podczas stanu "umierający", może cicho mówić, pić mikstury
- Runa chciwości - jeżeli widzisz przedmiot z takim znakiem, bardzo chcesz go mieć
- Runa anulowania magii - postać posiadająca przedmiot z tą runą może raz dziennie zignorować jeden efekt magiczny