

Larp Dzicz – zasady

Spis treści:

Ogólne.....	2
Bezpieczeństwo.....	2
Więzy.....	3
Efekty mechaniczne.....	3
Surowce, alchemia i rzemiosło.....	4
Magia.....	4
Walka.....	5
Umiejętności, klasy postaci.....	6

Ogólne:

Larp Dzicz ma ustalone mechaniczne zasady walki, magii, alchemii i rzemiosła. Są one spisane poniżej i każdy gracz powinien się z nimi zaznajomić przed grą. Poza tym gracze odgrywają po prostu swoje postaci zgodnie z logiką i tym, co sami potrafią.

Gracze nie przestrzegający reguł gry, w szczególności reguł bezpieczeństwa mogą zostać natychmiast wydaleny z gry.

Bezpieczeństwo:

Zezwala się na dotykanie i chwytanie innych graczy, ale nie w sposób, który sprawi im psychiczny, lub fizyczny dyskomfort.

W trakcie walki należy ograniczać siłę ciosów tak, aby nie wyrządziły faktycznej szkody. Zabrania się też wykonywania ciosów w twarz, szyję, dłonie, stopy, krocze.

Do walki używa się miękkich atrap broni i pocisków i każda z nich, przed wprowadzeniem na grę musi zostać zaakceptowana przez organizatora. Organizator określi również, czy daną atrapą można wykonywać sztychy.

Akceptowana może być broń miotająca o naciągu do 15 kg.

Wnoszony pancerz nie może mieć ostrych krawędzi, ani innych niebezpiecznych elementów, które mogą łatwo zranić innych uczestników, lub uszkodzić atrapę broni, podobnie używane atrapy tarcz, które dodatkowo muszą mieć zabezpieczone krawędzie (np. odpowiednio grubą otuliną do rur).

Nie wolno wносить na grę niebezpiecznych przedmiotów, np. noży, niezabezpieczonych łatwopalnych substancji itp.

Nie wolno zabierać innym graczom przedmiotów, które sami wnieśli na grę (atrapy broni, elementy stroju itp.), chyba, że sami się na to zgodzili – takie przedmioty zostaną odpowiednio oznaczone przed grą.

Na grze używamy też słów bezpieczeństwa:

GREEN – ten okrzyk oznacza: czuję się komfortowo, możesz grać intensywniej.

YELLOW – czuję się jeszcze komfortowo, ale nie chcę grać intensywniej.

RED – okrzyk oznacza, że gracz nie czuje się komfortowo. Należy tymczasowo przerwać grę, aby ustalić dlaczego.

Gdy gracz zauważy, że zdrowiu jego, lub innych grozi niebezpieczeństwo, sygnalizuje to okrzykiem **PAX!** Oznacza on konieczność natychmiastowego przerwania gry, do momentu, aż zagrożenie minie, np.: akcja zostanie przeniesiona w inne miejsce.

Więzy:

Jeśli chcesz kogoś związać, lub przywiązać do czegoś, zrób to na tyle luźno, żeby w razie realnego zagrożenia gracz mógł się szybko oswobodzić. Sugeruje się po prostu oplecenie rąk sznurem, bez robienia prawdziwych węzłów na rękach. Zamiast tego zrób jeden, lub kilka węzłów na luźnej części sznurka. Jeśli związany zdoła rozwiązać je wszystkie, uznajemy, że postać zdołała się oswobodzić i może odrzucić więzy. Związany może też natychmiast się oswobodzić, jeśli ktoś odegra przecięcie węzłów, lub użyje na nie korozji (patrz dalej).

Efekty mechaniczne:

Postaci mogą mieć umiejętności, których użycie jest sygnalizowane okrzykami (np. podczas ataku, rzucania czarów), lub notatką (np.: na miksturze, patrz dalej). Poniżej wypisano wszystkie stosowane na grze okrzyki, razem ze znaczeniem.

Krytyk – (wykonując atak) ten atak zadaje o 1ą ranę więcej (krzyknij ile)

Impet – trafiony/dotknięty/wskazany gracz przewraca się na plecy, lub brzuch. Jeśli ze względu na jego strój, lub teren jest to niemożliwe, lub niebezpieczne, zamiast tego kuca i nie może atakować przez pięć sekund (dopiero wtedy się podnosi)

Zwarcie – okrzyk do odgrywania walki bez broni. Możesz dotknąć innego gracza, krzyżąc zwarcie. Markujesz wtedy cios (tak, aby nie trafić naprawdę drugiego gracza), po czym rozchodzicie się o krok, a cel doznaje 1ą ranę, o ile nie dotknął go w miejsce chronione pancerzem (wtedy 0 ran). Cel nie może walczyć, dopóki nie rozejdziecie się.

Korozja – przedmiot trafiony atakiem, lub czarem powodującym korozję zostaje uszkodzony.

Ogłuszenie – Cel pada bez przytomności na ziemię. Żeby go ocucić potrzeba około pół minuty opieki, a sam budzi się po około pięciu.

Urok – przez kilka minut (około 5, chyba, że powiedziano inaczej), cel stara się za wszelką cenę chronić osobę, która rzuciła na nią urok, lub pierwszą osobę, która nawiąże z nią rozmowę (po wypiciu mikstury). Nie musi atakować swoich normalnych sojuszników, wystarczy, że np.: zasłania ją własnym ciałem. Na prośbę tej osoby będzie również za nią podążał i odpowiadał prawdziwie na zadane pytania, chyba, że ma racjonalne przesłanki, że będzie mu groziło poważne niebezpieczeństwo ze strony innych osób/istot, lub dostał wyraźny nakaz od przełożonego, aby robić inaczej.

Szał – przez około 10 sekund (chyba, że powiedziano inaczej) cel atakuje wręcz najbliższe sobie osoby, niezależnie, czy to sojusznicy, czy wrogowie.

Strach – przez około 10 sekund (chyba, że powiedziano inaczej) cel unika wszelkiej walki i stara się jak najszybciej od niej oddalić.

Prawda – cel musi prawdziwie odpowiedzieć na pytanie zadane przez maga, lub pierwszą osobę, która go o coś zapyta (po wypiciu mikstury). Liczą się tylko pytania, na które można odpowiedzieć TAK, NIE, lub NIE WIEM.

Choroba – chora postać ma obniżone p.ż. o 1 – nie da się ich wyleczyć normalnie, a jedynie efektami, które usuwają chorobę. Postać może znaleźć się pod wpływem kilku chorób na raz, każda obniża p.ż. o kolejny punkt.

Surowce, alchemia i rzemiosło:

Na łące Dżicy można znaleźć surowce – zioła, cenne rudy i manę, które mogą być potrzebne do wykonania zadania, lub mogą zostać użyte w ciągu gry przez postaci z odpowiednimi umiejętnościami mechanicznymi. Jeśli gracz używa umiejętności mechanicznej, która zużywa jakieś surowce, musi zniszczyć zużyte surowce.

Rzemieślnicy i alchemicy mogą użyć rudy i ziół w następujący sposób:

- ulepszenie przedmiotu: nadajesz przedmiotowi dodatkowe zasady – są zapisywane przez rzemieślnika na metce dodawanej do przedmiotu.
- naprawa przedmiotu: jeśli jakieś zasady mówią, że przedmiot został uszkodzony, nie można go używać, póki ktoś go nie naprawi, używając innej zasady. Uszkodzonego pancerza nie trzeba ściągać, ale nie zapewnia punktów pancerza, lub zapewnia ich mniejszą ilość.
- stworzenie mikstury: metka z zakrytym opisem zostaje dołączona do buteleczki, lub zawiniątka będącego atrapą alchemicznej mieszaniny. Jeśli etykieta oderwie się i zgubi, mikstura zostaje zniszczona. Jeśli ktoś otworzy opis i go przeczyta, oznacza, że zażył miksturę i ma zastosować się do jej opisu. Aby podać komuś miksturę należy oderwać metkę i przykleić ją do ekwipunku innego gracza. Oznacza to, że w jakiś sposób mikstura została mu podana. Gdy tylko ten znajdzie etykietę musi ją otworzyć i zastosować się do jej opisu. Inni gracze powinni zwrócić uwagę na takie etykiety graczowi, jeśli została umieszczona w trudnym do zauważenia miejscu.

Magia:

Możliwości maga są zależne od umiejętności mechanicznych, które wykupił – w rozdziale o umiejętnościach znajdziesz listę prostych zaklęć. Niekiedy MG może się też zgodzić na dodatkowe, unikalne moce, zaklęcia i rytuały.

Proste zaklęcia (te opisane w dziale umiejętności) działają w następujący sposób:

> Słowo mocy: mag musi zużyć (rozsypać) jedną porcję many, wymawiając prostą inkantację – dosłownie linijkę tekstu, którą wymyśla sam, a potem deklaruje efekt, wskazując cel. Zaklęcie działa z odległości około 10 metrów.

> Zaklinalanie (te czary, których nazwa nie zaczyna się od „słowo mocy”): mag przeprowadza krótki rytuał, rozsypując jedną porcję many, lub jeśli zaklęcie trwa dłużej, maluje maną na ciele, lub ubraniu celu znak (wzór wg uznania maga). Gdy zaklęcie przestaje działać, należy zetrzeć znak.

Walka:

Przeciętna postać ma 2 punkty życia.

Jeśli poznać dozna rany od ataku, odgrywa je – ranna ręka zwisa bezwładnie, rany korpusu należy dociskać dłońią, a ranna noga uniemożliwia bieg i skakanie.

Po walce należy założyć na ranne miejsca atrapę zakrwawionego bandaża.

Nie wolno celować ataków w głowę, szyję, dłonie, stopy i krocze, ale jeśli takie trafienie się zdarzy, jest liczone normalnie.

Jeśli przez rany, lub choroby punkty życia postaci spadną poniżej 1, pada ona na ziemię omdlała i bezradna. Po około 15 minutach może wstać, ale jest znacznie osłabiona – nie może walczyć, używać umiejętności mechanicznych, krzyczeć i porusza się najwyżej chodząc powoli, aż nie zostanie wyleczona do minimum 1 punktu życia. Zawsze postać otwiera po tym jedną z kartek porażki, które otrzymuje na początku gry.

Karta porażki może zawierać następujący opis: ciężka rana kończyny, lub uszkodzenie przedmiotu. Uszkodzoną bronią nie można walczyć, uszkodzony pancerz nie zapewnia swoich premii, a ciężka rana może być wyleczona tylko umiejętnością „fleczer”.

Ataki należy wykonywać z odpowiedniego zamachu. Bronią sieczną, np. mieczami i sztyletami, można również przeciągnąć po ciele wroga, nawet bez zamachu. Inaczej trafiony może nie policzyć ran za to trafienie.

Przypominam, że nie można uderzać rękami, ani nogami innych graczy, ale można symulować walkę wręcz okrzykiem „Zwarcie!” (patrz wyżej) – tego okrzyku może użyć każda postać!

Broń na larpie będzie oznaczona przez organizatora jako:

> Lekka (biała wstążka): broń ręczna do około 85 cm, kostury. Każdy może normalnie używać jej jedno, lub oburącz. Zadaje 1ą ranę.

> Średnia (żółta wstążka): broń ręczna do około 110 cm, włócznie. Przeciętny człowiek może używać ich tylko oburącz. Zadają 1ą ranę.

> Ciężka (czerwona wstążka): broń ręczna dłuższa niż 110 cm, ciężka broń drzewcowa. Potrzeba odpowiedniej umiejętności, aby jej używać i można jej używać tylko oburącz. **Zadaje 2 rany.**

> Broń miotająca: wszelka broń strzelająca bezpiecznymi pociskami z naciągiem do około 15 kg. **Zadaje 2 rany.**

> Broń miotana: miotane noże, toporki, oszczepy. Zadają 1ą ranę przy rzucie, jak i przy ciosie.

> Lekkie tarcze (biała wstążka): tarcze o obwodzie nie większym niż 125 cm. Każdy może ich normalnie używać.

> Ciężkie tarcze (czerwona wstążka): tarcze o obwodzie większym niż 125 cm. Można ich poprawnie używać tylko z odpowiednią umiejętnością.

*****Tarczami nie wolno uderzać!*****

Jeśli gracz wchodzi na grę w **pancerzu**, otrzymuje on pewną pulę punktów pancerza. Jeśli jakiś atak trafi go w pancerz, rany najpierw zmniejszają punkty pancerza, dopiero potem punkty życia. Dodatkowo, dopóki ataki ściągają punkty pancerza, postać nie odgrywa ran (np. bezwładnej ręki). Może np. zachwiać się pod ciosem, syknąć, lub złapać się na chwilę za miejsce trafienia, żeby dać znać, że widzi, że został trafiony. Jeśli atak trafi w miejsce nie chronione pancerzem rani i odejmuje p.ż. normalnie.

Punkty pancerza odnawiają się automatycznie po walce.

O puli punktów pancerza decyduje organizator mniej więcej wg poniższego schematu:

Pkt. panc.	Opis pancerza
1	Przeszywanica; gruba, twarda skóra; lekka, zbrojona skóra;
2	Prawie całe ciało pokryte przeszywanicą + gruby skórzany napierśnik, karwasze i nagołenniki; przeszywanica + hełm i metalowe karwasze; przeszywanica i kolczuga do połowy ud.
2+	Prawie całe ciało przykryte dwoma warstwami pancerza j.w.; przeszywanica + metalowy hełm i napierśnik; przeszywanica + kolczuga do połowy ud + metalowy hełm.
3+	Przeszywanica + kolczuga na prawie całym ciele + metalowy hełm, karwasze i naramienniki; przeszywanica na prawie całym ciele + metalowa półbroja.
3++	Przeszywanica i metalowa zbroja na prawie całym ciele.

Pancerz zapisanym „+”, lub „++” wciąż zapewnia odpowiednio 1, lub 2 pkt. pancerza, nawet jeśli zostanie uszkodzony wg zasad gry.

Dodatkowo, jeśli postać posiada metalowy hełm, lub przynajmniej hełm z grubej, twardej skóry na watowanym kapturze, jest odporna na ogłuszenie przez łotra.

Umiejętności, klasy postaci

To jakich mechanicznych umiejętności może użyć postać zależy od klasy, jaką wybrał gracz. Rozpiska klas i ich umiejętności znajduje się poniżej. Dodatkowo, jeśli strój gracza jest dopracowany, organizator może przyznać dodatkowe premie.

Zupełnie podstawowy strój to: klimatyczna koszula, spodnie, klimatyczne, lub odpowiednio zamaskowane obuwie, parę dodatków (np. pas i kaptur), ewentualnie broń. Jeśli postać ma jeszcze kilka więcej dodatków, lub zdobną odzież, lub bardzo dobrze

wpasowuje się w klimat swojej kultury (np. dzięki zastosowaniu symboli ze świata Dzikich), może wybrać albo jeden bonus z tabeli „Dodatkowe”, albo jedną więcej z pobocznych umiejętności jego klasy. Jeśli strój postaci jest szczególnie dopracowany, może albo wybrać dodatkową klasę, albo dwie pozycje spośród tabeli „Dodatkowe”, lub pobocznych umiejętności jego klasy.

Jeśli zostało napisane, że umiejętności można użyć ponownie po odpoczynku, oznacza to przynajmniej 5 minut bez walki i podróży (można np. kręcić się po obozie).

Klasa: wojownik	
Podstawowe umiejętności: +1 p.ż. +1 poboczna do wyboru	Umiejętności poboczne: > Siła: możesz normalnie używać broni średniej jednoręcz i ciężkiej oburęcz. > Tarczownik: możesz normalnie używać ciężkich tarcz. > Strzelec: używając broni miotającej, lub miotanej (tylko na dystans), dłuższej niż 45 cm możesz raz krzyknąć „krytyk”. Można użyć ponownie po odpoczynku.

Klasa: łotr	
Podstawowe umiejętności: +Cios w skroń: klepiąc kogoś w plecy możesz krzyknąć „ogłuszenie”. Hełm chroni przed tą umiejętnością. +1 poboczna do wyboru	Umiejętności poboczne: > Nieczysty ruch: gdy dotkniesz kogoś możesz krzyknąć „impet” i odegrać np. pchnięcie (jednak nie dotykając naprawdę gracza) > Mistrz ucieczek: raz na całą grę możesz natychmiast oswobodzić się z każdego więzów. > Nożownik: rzucając, albo atakując sztyletami do ok. 45 cm długości możesz raz krzyknąć „krytyk”. Można użyć ponownie po odpoczynku.

Klasa: medyk	
Podstawowe umiejętności: +Opatrywanie: zużywając niebieskie zioło, leczysz 1ą ranę sobie, lub innej postaci, po kilku min. opieki. +1 poboczna do wyboru	Umiejętności poboczne: > Felczer: zużywając niebieskie zioło, leczysz 1ą ciężką ranę, po kilku minutach operacji. > Znachor: zużywając niebieskie i czerwone zioło, tworzysz miksturę leczącą chorobę (jedną). > Nabyta odporność: możesz raz zignorować efekt „choroba”. Można użyć ponownie po odpoczynku.

Klasa: zielarz	
<p>Podstawowe umiejętności:</p> <p>+ wybierz 2 umiejętności z tabeli po prawej</p>	<p>Umiejętności poboczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Mikstura leczenia: używając 2 niebieskie zioła tworzysz miksturę leczącą 1 p.ż. > Trucizna: : używając 2 czerwone zioła tworzysz miksturę powodującą efekt „choroba” > Mikstura snu: : używając 2 czerwone zioła tworzysz miksturę powodującą ogłuszenie. > Mikstura prawdy: używając niebieskie i czerwone zioło tworzysz miksturę powodującą efekt „prawda”. > Mikstura uroku: używając niebieskie i czerwone zioło tworzysz miksturę powodującą urok.

Klasa: alchemik	
<p>Podstawowe umiejętności:</p> <p>+Impregnacja: używając perlistą rudę sprawiasz, że przedmiot jest odporny na korozję.</p> <p>+1 poboczna do wyboru</p>	<p>Umiejętności poboczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Kwas alchemiczny: używasz ognistą rudę - ulepszenie broni miotanej, lub pocisku – powoduje efekt „korozja”. Usuń po pierwszym użyciu. > Bomba alchemiczna: używasz ognistą rudę - ulepszenie broni miotanej, lub pocisku – powoduje efekt „impet”. Usuń po pierwszym użyciu. > Trucizna: używając perlistą rudę tworzysz miksturę powodującą chorobę.

Klasa: rzemieślnik	
<p>Podstawowe umiejętności:</p> <p>+Naprawa: używając ognistą rudę naprawiasz przedmioty metalowe, a 2 niebieskie zioła inne.</p> <p>+1 poboczna do wyboru</p>	<p>Umiejętności poboczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Ostrzenie: ulepszenie broni tnącej i kłutej - używając 2 ogniste i 1 perlistą rudę i nadajesz możliwość użycia tą bronią okrzyku „krytyk” jeden raz. Do ponownego użycia po odpoczynku. > Wywarzenie: ulepszenie broni obuchowej - używając 2 perliste i 1 ognistą rudę nadajesz możliwość użycia tą bronią okrzyku „impet” jeden raz. Do ponownego użycia po odpoczynku. > Wzmocnienie: ulepszenie tarczy – używasz perlistą rudę i dwa niebieskie zioła - trafienia z impetem w tarcze są ignorowane. > Ulepszenie: ulepszenie broni miotającej - używając ognistą rudę i 2 czerwone zioła nadajesz możliwość użycia tą bronią okrzyku „krytyk” jeden raz. Do ponownego użycia po odpoczynku.

Klasa: czarownik

Podstawowe umiejętności:

- + jako człowiek wybierz dwa dowolne czary
- + jako istota magiczna wybierz trzy czary, ale przynajmniej dwa muszą być z twojej dziedziny magii

Czary Dżiczy:

Słowo mocy: urok; Słowo mocy: szał; Klątwa Dżiczy: cel nie może mówić, tylko warczy, jęczy, skrzeczy, a gdy zostanie zraniony wpada w szał na 10 sekund; Siła Dżiczy: cel może raz użyć atakując wręcz okrzyku „impet”, oraz raz zignorować jego efekt.

Magia Szlachetna:

Słowo mocy: impet (na 2 cele); Słowo mocy: prawda; Glif ochrony: cel może raz zignorować jeden rzucony na niego czar; Spętanie mocy: cel nie może używać zaklęć, ani przyjmować pozytywnych zaklęć, poza egzorcyzmem.

Czary Mroku:

Słowo mocy: choroba; Słowo mocy: korozja; Słowo mocy: strach; Żądza krwi: cel może raz użyć okrzyku „krytyk” atakując wręcz i jeśli zada nim ranę, leczy sobie 1 p.ż.

Czary Światła:

Słowo mocy: leczenie (1 p.ż.); Oczyszczenie: leczy wszelkie choroby z celu; Egzorcyzm: przerywa wszelkie negatywne zaklęcia działające na cel; Spętanie gniewu: cel nie może fizycznie zaatakować innych osób.

Dodatkowe:

- + Oszczędności: zaczynasz grę z dodatkowymi 3-5 monetami (losowane)
- + Zasoby: zaczynasz grę z dodatkowymi surowcami o wartości około 6 miedzi.
- + Informacje: MG przydziela graczowi informację na interesujący go temat.
- + Odporność: jeden raz na całą grę możesz zignorować dowolny jeden efekt mechaniczny, poza „krytyk”.

Dodatkowe zdolności mogą zostać przydzielone przez MG niektórym specyficznym postaciom, w szczególności istotom magicznym.

Przeciętne ceny:

- > czerwone, niebieskie zioła: 2 miedzi
- > perlista, ognista ruda: 4 miedzi
- > mana: 6 miedzi
- > cena usługi rzemieślniczej: około 1/2 ceny użytych surowców.