

The background is a dark, atmospheric landscape. The sky is filled with dark, textured clouds. A large, bright full moon is positioned in the upper center, partially obscured by the clouds. The ground is dark and silhouetted, with a single, dark tree standing on the right side. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and blacks, with the white text and moon providing a strong contrast.

Saga Ulvedalen

Zimowa opowieść o magii i człowieczeństwie.

Saga o Szwedalen

Grodzisko Owidz, 13/14 stycznia 2018

Design i fabuła: Dorota Kalina Trojanowska

Herby frakcji: Annika Olejarz

Pomoc i wsparcie wszelakie:

Jakub Barański, Danai Chondrokouki,

Katarzyna Kehl, Jakub Krassowski,

Daniel Krzaczkowski, Jędrzej Manikowski,

Ida Pawłowicz, Weronika Pęter,

Zofia Skowrońska, Marcin Słowikowski,

Mikołaj Wicher

Kołysanka o Dwóch Braciach

Dawno, dawno temu żyło sobie trzech braci... „Ale jak to!”, zakrzykniecie zaraz. „Jak to: trzech? Przecież tytuł wyraźnie mówi, że kołysanka miała być o dwóch!” – i będziecie mieli rację. Ale proszę Was o cierpliwość, drodzy czytelnicy! Baśnie i kołysanki rządzą się własnymi prawami, są kapryśne, więc właśnie cierpliwości do nich trzeba.

Żyło sobie trzech braci. Najstarszy z nich był mądry, dobry, odważny i uczynny, ale później wywędrował na koniec świata, by odnaleźć zaklęty skarb – i słuch po nim zaginął. Dlatego to nie o nim jest ta kołysanka.

Średni brat był sprytny, ale nie grzeszył odwagą. Jak tylko mógł, unikał wyzwań i niebezpieczeństw, całe życie chuchał na siebie i dmuchał, żeby tylko nie wpaść w żadne kłopoty. Najmłodszy brat nie był tchórzem, ale za to był zawistny i zachłanny, wciąż chciał wszystkiego dla siebie, nawet chlebem z nikim się nie dzielił...

„Hola, hola!”, zakrzykniecie znów. „To mają być bohaterowie? Jeden strachliwy, a drugi nieuczynny? Nie chcemy takich bohaterów.” I znów będziecie mieli rację. Ale tutaj muszę Wam przypomnieć, że mądrzy, dobrzy, odważni i uczynni bohaterowie istnieją tylko w opowieściach dla dzieci. Wy zaś, moi mili, jesteście dorośli – i Waszymi bohaterami muszą być prawdziwi ludzie.

Dwaj bracia popłynęli łodzią na ryby, ale morskie fale, niechętnie chłopcom, popędziły ich z dala od domu. Ach, jak podskakiwała mała łódka na wezbranym morzu! Jak im było strasznie! Ale wreszcie fale zmęczyły się i bracia przybili do brzegu zielonej wyspy, na której rosły dorodne jabłonie. Ach, jakie to były jabłonie! Każda z nich aż ugięła się pod ciężarem soczystych, pachnących jabłek. A musicie wiedzieć, moi drodzy, że były to jabłka zaklęte. Dawno, dawno temu posadziła je na wyspie piękna wróżka. „Co się z nią stało?”, zapytacie. Cóż, jej losy są niewątpliwie ciekawe i wzruszające, ale to nie o niej jest ta kołysanka. Dlatego wszystko, co musicie wiedzieć o wróżce, to że nie było jej

na wyspie i nie było komu zbierać zaklętych jabłek, dlatego było ich tak dużo.

Najmłodszy brat pierwszy zeskoczył na brzeg i widząc, jak piękne są jabłka, zapragnął ich tylko dla siebie. Odwrócił się i krzyknął: „Uważaj, bracie! Widzę wielkiego psa, który pilnuje jabłoni! Ma ostre zęby i najeżoną sierść.” „Psa? Ach, to straszne!” „Właśnie tak! A na łańcuchu trzyma go straszliwy troll, który właśnie ostrzy na nas nóż.” „Ach, uciekajmy!”, krzyknął tchórzliwy brat i wyciągnął rękę do najmłodszego. Ale ten, udając tylko, że wspina się do łodzi, odepchnął ją z całej siły. Fale morskie, które zdążyły już chwilę odpocząć, porwały łódź i średniego brata daleko od wyspy.

Jabłka były nie tylko piękne i kuszące, ale także słodkie i chrupiące. Bardzo smakowały najmłodszemu bratu, który był wielce zadowolony, że ma je tylko dla siebie. Nie wiedział jednak o wróżce i o tym, że owoce były zaklęte. A miały one pewną niezwykłą właściwość...

O GRZE

Jeżeli to czytacie, możliwe, że jesteście jednymi z osób, które swego czasu zagrały w larpie *Koszmarne Gąszczu Kołysanki* – lub przynajmniej o nim słyszały. Jeżeli nie, oto kilka faktów: *Kołysanki* to larp inspirowany systemem *Changeling: the Lost*, stworzony przez lubelską grupę Grimuar i zorganizowany latem 2013 roku jako gra główna festiwalu larpowego Hardkon. Toczył się przez dwie noce, podczas których poznaliśmy kilkadziesiąt historii niezwykłych mieszkańców magicznego miejsca zwanego Matecznikiem. *Kołysanki* pozostawiły po sobie nie tylko kilkaset stron kart postaci, ale też wiele zdjęć, teksty napisane przez graczy, kilka wydarzeń związanych z grą, a przede wszystkim – mnóstwo wspomnień. Tchnęły też życie w bogaty, pełen tajemnic i wypełniony barwnymi postaciami świat, który pomimo upływu czasu nie chciał odejść w zapomnienie. Między innymi dzięki temu rok później powstała gra, stanowiąca niejako prequel do *Kołysanek*. Nosila tytuł *Nie znasz dnia ani godziny* i odbyła się w ramach jednego ze szkoleń larpowych z cyklu LubLarp. Gracze mieli okazję ponownie wcielić się w fantastyczne postacie, by ich rękoma uchylić wrota tajemnicy Matecznika.

Piszę o tym wszystkim, albowiem *Saga o Ulvedalen* to larp, w którym jeszcze raz powrócimy do tego świata.

Najważniejszym tematem tej gry będzie człowieczeństwo. Czy Odmieńcy, naznaczeni piętnem Arkadii, potrafią je w sobie zachować i pielęgnować? Co to znaczy: być ludzkim? I czy zawsze jest to dobrą rzeczą? Będą to centralne motywy gry, jednak nie będą stanowiły jedyne jej tematu. Larp opowie też o spotkaniu codziennego z niezwykłym, o tym jak obie te sfery przenikają się i odbijają się nawzajem niczym w lustrze. Pokaże konflikt starych tradycji ze zmianami i postępem. Poznamy historie o pokusie i pokorze, honorze i wybaczeniu, strachu, decyzjach i wyborach. Na tym wszystkim opiera się fabuła *Sagi o Ulvedalen*.

Larp podtrzymuje tradycję lubelskiej szkoły larpowej – skupia się na zbudowaniu ciekawej, wielowątkowej opowieści, w której główną rolę odegrają osobiste historie bohaterów. (Te narratywistyczne założenia będą się lekko wahać w zależności od frakcji.) Gra nie będzie opierać się na odgórnie wprowadzanych wydarzeniach, zadaniach do wykonania czy sztywnej strukturze, ale na postaciach – ich historiach, charakterach, wyborach, działaniach i dynamicie między nimi. Oznacza to z jednej strony pole do improwizacji i interpretacji, ale też fakt, że gracze muszą aktywnie uczestniczyć w tworzeniu historii i kształtowaniu losów swoich postaci – bierny odbiór i czekanie sprawią, że na larpie niewiele będzie się działo.

Określeniem kluczowym dla klimatu *Kołysanek* była „złamana baśń”. Było to nowe, mroczniejsze spojrzenie na historie, które wszyscy znamy z dzieciństwa – lub które myśleliśmy, że znamy. Archetypy i historie postaci nawiązywały do klasycznych baśni, lecz przeistoczyły się one w opowieści, których stanowczo nie powinno się opowiadać dzieciom na dobranoc.

Saga o Ulvedalen przyjmuje inny styl. Tym razem główną inspiracją dla larpa zostały historie, których domem jest zimna Skandynawia. To mity o nordyckich bogach i opowieści o wycieczkach wikingów, ale też średniowieczne przesady i legendy ludowe z pokrytej śniegiem Północy – wszystko w romantycznym, niemalże onirycznym ujęciu larpa w stylu Grimuaru.

Kolejna ważna różnica między *Kołysankami* a *Sagą* dotyczy ról na larpie. Tym razem nie będzie możliwości współtworzenia postaci, ale gracze będą je wybierać spośród gotowych wariantów. Ma to na celu zapewnienie spójności historii i relacji, ale też dokładniejsze wpasowanie larpa w cały stworzony przez nas świat przedstawiony. Wszyscy bohaterowie *Sagi o Ulvedalen* będą Odmieńcami – nie pojawią się tam ani śmiertelnicy, ani inne istoty ponadnaturalne. Co oczywiście nie oznacza, że nie pojawią się też żadne problemy ani konflikty.

I jeszcze jedno: aby uwypuklić konwencję tej historii, opowiemy ją sobie zimą, pod nocnym niebem. Tak jest – *Saga o Ulvedalen* to larp nie tylko nocny, ale też zimowy. Większość gry będzie odbywała się w pomieszczeniu, wybranym specjalnie na jej potrzeby, jednak pewna jej część rozegra się wśród mrozu i śniegu, pośród czyhających zewsząd ciemności.

Czy znajdą się odważni, którzy je rozproszą?...

UWAGA: o ile część larpa będzie się rozgrywać w pomieszczeniach, część gry odbędzie się na zewnątrz, a same pomieszczenia mogą nie należeć do najcieplejszych. Bardzo proszę o wzięcie tego pod uwagę przy planowaniu kostiumów. Dotyczy to wszystkich postaci na larpie.

INSPIRACJE

Poniżej znajduje się lista inspiracji, które przyczyniły się do powstania *Sagi o Ulvedalen*. To, co jest tutaj niezwykle ważne to to, że dzieła te to tylko i wyłącznie inspiracje – i nic więcej. Ten larp nie jest adaptacją żadnego z nich, nie wymaga też znajomości poniższych tytułów. Tym niemniej jednak zachęcam do chociażby pobieżnego zapoznania się z tą listą, jako że może to przybliżyć Wam klimat gry.

Oczywiście, najważniejszą pozycją na tej liście jest system RPG *Changeling: the Lost*. To świetna gra z serii Nowego Świata Mroku, opowiadająca o Odmieńcach – ludziach porwanych przez niezwykle istoty zwane Fae do ich świata, czyli Arkadii. Odmieńcom udało się stamtąd uciec i znaleźć drogę do naszego świata, jednak ich ciała i umysły zostały na zawsze naznaczone piętnem magii, które nie pozwala im powrócić do dawnego życia. Nasze larpy, choć bazują na założeniach tego systemu, nie naśladują go w każdym aspekcie, lecz są nim inspirowane. Nie korzystamy z mechaniki C:tL ani tych jego elementów, które uznajemy za niezbyt udane bądź niepasujące do naszych pomysłów.

Kolejnym ważnym tytułem są same *Koszmarne Gąszczu Kołysanki*. *Saga* nie jest ich bezpośrednią kontynuacją ani prequelem, lecz toczy się w tym samym uniwersum i niejako je rozszerza. To inna część tej samej wielkiej i wielowątkowej historii. Spotkamy co najmniej jedną

postać, którą poznaliśmy na *Kołysankach*. Na larpie pojawią się też poruszone już wcześniej wątki, tym razem oglądane z innej perspektywy. Być może poznamy kilka upragnionych odpowiedzi. Tylko czy nie zostaną one przyćmione przez nowe pytania...

Inspiracją dla większości bohaterów *Sagi* są przeróżne opowieści rodem ze Skandynawii. Tutaj znalazły się zarówno *Edda starsza* – zbiór staroislandzkich pieśni o czynach mitycznych bohaterów, perypetiach skandynawskich bóstw i obyczajach przestrzeganych przez wikingów – jak i późniejsze legendy ludowe oraz tradycyjne baśnie norweskie. Oczywiście, nie mogło zabraknąć tu też świetnego serialu *The Vikings*, którego bohaterowie, klimat i stylistyka zdobyły już wielu widzów. Skandynawia nie jest jedyną duchową ojczyzną *Sagi o Ulvedalen* – znalazły się w niej też elementy folkloru z innych części Europy.

Oddzielnie trzeba wspomnieć o źródle, które leży niejako na pograniczu różnych elementów wykorzystanych w larpie, czyli norweskiej *Sadze o Ludziach Lodu*. Na przestrzeni 47 tomów serii poznajemy losy rodziny, na której członkach ciąży straszliwa klątwa. Choć nie można nazwać *Sagi* dziełem ambitnym czy chociażby dobrze napisanym pod względem warsztatowym, a zmieniające się jak w kalejdoskopie tło historyczne wielokrotnie zostało potraktowane po macoszemu (wszak jest ono właśnie tym – jedynym tłem), książki urzekają przedstawieniem niezwykle historii członków rodu, jak również fantastycznymi wątkami, które w dużej mierze oparte są na skandynawskich wierzeniach ludowych. Kartki roją się nie tylko od romansów, ale też wszelkiej maści demonów, czarownic i upiórów.

Skoro już o tle historycznym mowa, nie może tu oczywiście zabraknąć tytułów związanych z XIX wiekiem. Wiele inspiracji dostarczyła literatura z epoki, autorstwa m.in. Henrika Ibsena (*Dom lalki*), Jane Austen (*Opactwo Northanger*) i Oscara Wilde'a (*Portret Doriana Graya, Te-leny*), ale też źródła jak najbardziej współczesne, jak doskonały serial kryminalny *Murdoch Mysteries*, którego akcja toczy się w Toronto przełomu wieków. Trzeba tu też wspomnieć o jeszcze jednym (i bardzo drogim kilku sercom w Grimuarze) systemie RPG, którym jest *Victoriana* – zupełnie nietuzinkowy steampunk, osadzony w quasi-historycznym settingu, jakim jest magiczna Europa (i świat) XIX wieku. Niejedna miłość do gorsetów i cylindrów zaczęła się od tej właśnie gry.

Na końcu należy też wymienić tytuł, który zainspirował pierwsze ziarna, z których rozkwitła później fabuła *Sagi o Ulvedalen*. Jest to kanadyjski serial urban fantasy *Lost Girl*. Opowiada historię Bo, młodej kobiety o niezwykłych zdolnościach, która po wielu latach w ukryciu dowiaduje się, że nie jest człowiekiem, ale przedstawicielką rasy zwanej Fae (sic!), wśród przedstawicieli której można znaleźć całą gamę istot rodem z mitów, legend i literatury fantastycznej. Każde z nich musi zadeklarować swą przynależność do Światła lub Ciemności – przed tym wyborem staje też Bo. Choć fabułę serialu oraz jego wykonanie techniczne można określić jako raczej średnich lotów, posiada on też istotne zalety w postaci galerii wyrazistych postaci, pięknych przedstawicieli płci obojga oraz mnóstwa humoru. Godne polecenia miłośnikom niezobowiązującej rozrywki.

SETTING

*Przybyli do Ulfdalu i pobudowali tam sobie domy.
Była tam woda, miała nazwę Ulfsjar.
Wczesnym rankiem napotkali u zarośniętego trzcina
brzegu trzy dziewice, przedły len.
Leżały koło nich ich łabędzie szaty: były to walkirie.*

Jak już zostało to wspomniane wcześniej, *Saga o Ulvedalen* toczy się w tym samym świecie, który wszyscy razem – tak autorzy, jak i gracze – powołaliśmy do życia, tworząc *Koszmarne Gąszczu Kołysanki*. Zdążyliśmy się już przekonać, jak trudno jest ustalić chronologię historii, gdy jej ścieżki tak wiele razy przekraczają Żywopłot, czasem wychodząc z niego w zupełnie niespodziewanych czasach i miejscach. Gdybyśmy jednak uważnie prześledzili te ścieżki i podążyli tropami poszczególnych bohaterów, odkrylibyśmy, że oto znaleźliśmy się w momencie o wiele wcześniejszym, niż wydarzenia pewnej pamiętnej Najkrótszej Nocy.

Nie będziemy jednak przeżywać zapomnianych losów Matecznika, ani w ogóle zaglądać przez Żywopłot do Arkadii. Tak jak jego poprzednik, czyli *Nie znasz dnia ani godziny*, larp *Saga o Ulvedalen* umiejscowiony jest w naszym świecie – świecie ludzi. Z tym, że teraz będą to czasy bardziej od nas odległe, niż wydarzenia z Azylu lat 80-tych.

A właściwie – znów zobaczymy lata osiemdziesiąte, lecz tym razem wieku dziewiętnastego. To popularne czasy ze względu na zainteresowanie steampunkiem oraz wiktoriańską Anglią, jednak

tłem dla naszej historii będzie nie Imperium Brytyjskie, ale Norwegia. Wiek dziewiętnasty okazał się być dla tego kraju pełnym wydarzeń: spod panowania duńskiego przeszedł on pod niechcianą władzę szwedzką, zaczęły się poważne przemiany społeczne i obyczajowe, a cały rejon bardzo rozwinął się pod względem technologicznym i cywilizacyjnym. Jest to tło pełne barw i możliwości, oraz mniej „sztywne” od domeny Królowej Wiktorii.

Jednocześnie warto zaznaczyć, że *Saga o Ulvedalen* nie jest larpem historycznym. Nie będziemy bezpośrednimi świadkami żadnych istotnych dla świata wydarzeń, a do wzięcia udziału w larpie niepotrzebne będą żmudne studia nad historią Skandynawii. Oczywiście ogólne zorientowanie się w temacie będzie mile widziane, jednak informacje dostarczone w kartach postaci oraz innych gotowych materiałach dla uczestników w zupełności wystarczą do wzięcia udziału w larpie.

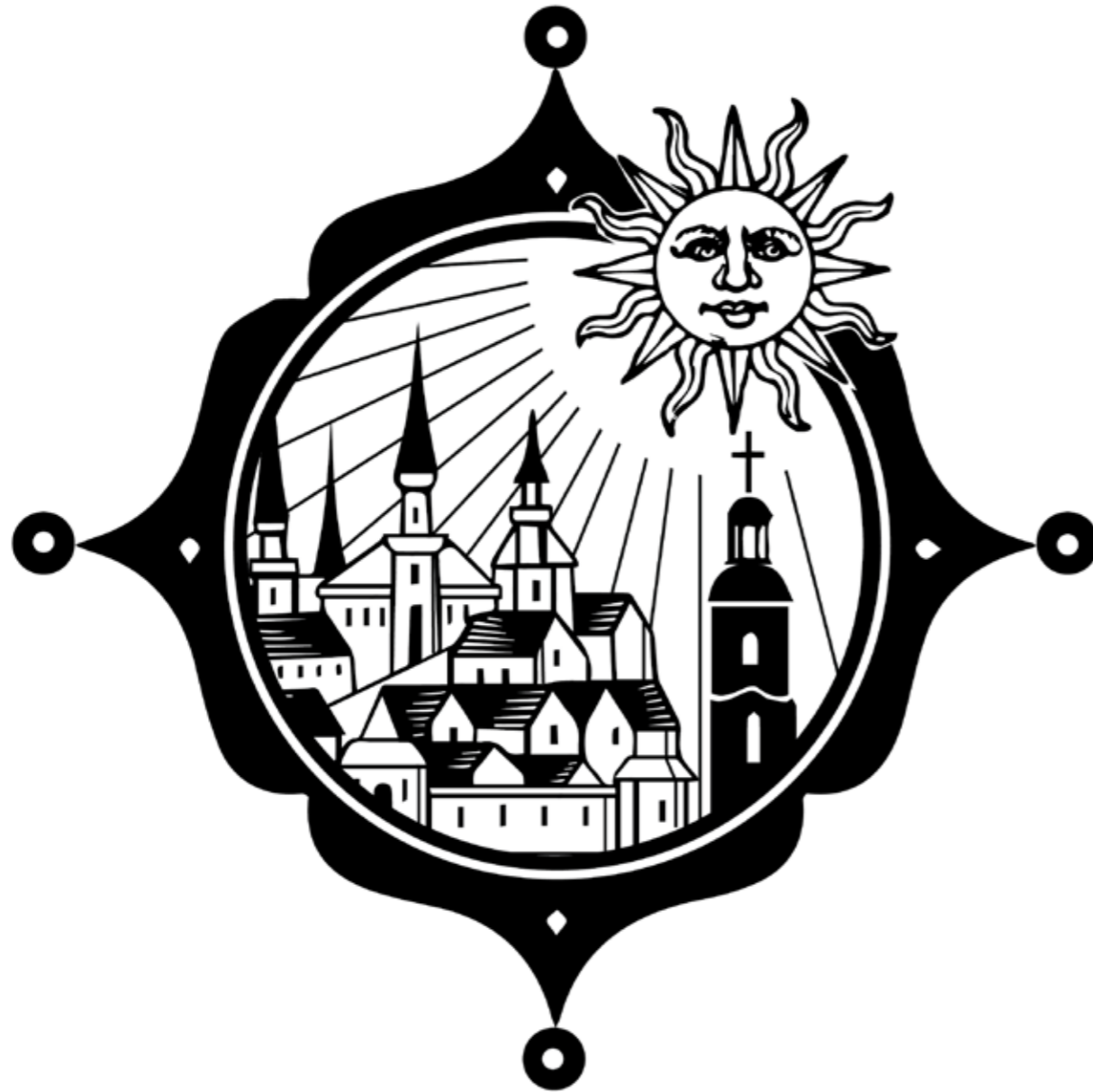
FABUŁA

*Zaglądałem, gdzie nikt nie potrafił zajrzeć, i widziałem,
czego inni nie widzieli i nie zobaczą. Ten świat jest
w gruncie rzeczy podły. Nie chciałbym być
człowiekiem, gdyby nie to, że powszechnie się uważa,
że być człowiekiem, to coś znaczy.*

Bohaterami *Sagi* są Odmieńcy, żyjący w mieście Trondhjem (wym. „trondjem”, obecne Trondheim) oraz w leżących na południe górach Trollheimen. Choć stanowią jedną społeczność, około pół wieku wcześniej została ona podzielona na dwa Dwory, które obrały na swoje siedziby wspomniane już powyżej miejsca: Dwór Dnia – leżące nad fiordem Trondhjem, a Dwór Nocy – zimne górskie pustkowia. Co pół roku spotykają się w opuszczonej górskiej wiosce Ulvedalen, na wspólnym święcie symbolicznego przekazania władzy. Dla Odmieńców z Dworu Dnia ta noc jest przypomnieniem o ich prawdziwej, magicznej naturze, zaś dla tych z Dworu Nocy – pewnego rodzaju chwilowym powrotem do „prawdziwego świata”, od którego się odsunęli.

Dworzanie Dnia i Nocy nie są jednak jedynymi Odmieńcami, których historie poznamy. Noc spotkania jest też bowiem momentem, kiedy społeczność otwiera się na nowych członków, chcących dołączyć do jednego z Dworów. Aby tego dokonać, kandydat musi przejść kilka Prób, a ma na to czas do świtu. Podczas larpa to wyzwanie przypadnie w udziale kilku Odmieńcom, którzy wraz z wzięciem Słońca być może dołączą do społeczności lub będą musieli pożegnać się z nią na zawsze. Tym razem będziemy również świadkami precedensu, jakim jest obecność gości...

Dwór Dnia



Choć jak wszyscy Odmieńcy noszą w sobie piętno magii, członkowie Dworu Dnia walczą ze swym losem, chcąc zachować swoje człowieczeństwo. Dlatego zdecydowali się dalej żyć wśród ludzi i jak najlepiej wpasować się w ludzkie społeczeństwo, choć czasem jest to trudniejsze, niż by się można spodziewać. Odmieńce z Trondhjem nigdy nie rozstają się ze swymi Maskami, które zakrywają ich niezwykłość, angażują się w ludzkie zajęcia, a oprócz imion typowych dla swego rodzaju przybierają również ludzkie miana, których używają nawet między sobą. Emocją, z której wśród ludzi czerpią Blask, jest **zaufanie**.

Dwór Dnia początkowo był tym mniejszym, jednak przez ostatnie półtorej dekady nagle się rozrósł, w pewnym momencie przekraczając liczebnością Dwór Nocy. Stało się to głównie dzięki pojawieniu się młodszych Odmieńców, mających zapał i możliwości niezbędne do nadążenia za gwałtownie zmieniającym się światem ludzi XIX wieku.

Kostiumy: ludzkie ubrania, odpowiednie do odgrywanej postaci, czasów i pory roku, bez „fantastycznej” oprawy, ewentualnie niezwykle szczegóły w wyglądzie

Gra we Dworze Dnia: skupiona na relacjach między postaciami oraz ich wewnętrznych przeżyciach, stylistyka XIX wieku, wątki obyczajowe i psychologiczne, kwestie moralne, polityka, narratywizm

Ostatnie miesiące w Trondhjem były wyjątkowo niespokojne. Freja, Królowa Dworu Dnia i jednocześnie żona monarchy, niespodziewanie wyrzekła się tytułu i odeszła bez wyjaśnienia. Wywołało to wiele zamieszania na Dworze, jednak nie był to koniec niespodzianek, kolejną bowiem okazały się zorganizowane pospiesznie wybory nowej monarchini. Ich wynik był pewnym zaskoczeniem...

Wrzos, Magnus Hollund (Król) – monarcha Dworu Dnia. Rozważny i uprzejmy džentelmen o arystokratycznych manierach, respektowany przez swoich poddanych, których w zamian zawsze traktuje z odpowiednim szacunkiem. Zaradny przedsiębiorca i zagorzały patriota. Po nagłym odejściu żony popadł w przygnębienie.

Podróż, Nora Sigurdson (Królowa) – nowa monarchini Dworu Dnia. Nieugięta i nieco ekscentryczna kobieta o wysoko podniesionej głowie. Miłośniczka zagranicznych wojaży, pomimo wielu trudności zwiedziła już niemalże całą Europę. Sufrażystka i członkini Norweskiego Stowarzyszenia Praw Kobiet.

Smok, Henrik Amundsen (Pierwszy Doradca) – niektórzy dziwili się, gdy ten pochodzący z zamierzchłych czasów Odmieniec dołączył do Dworu Dnia. On jednak powtarza, że przyszłość leży w postępie, a mądrości należy szukać wśród jego propagatorów – ludzi. Elegancki džentelmen, koneser sztuki, kierownik trondhjemskiego muzeum.

Gołąb, Elias Grimstad (Strażnik Kluczy) – przyjaciel i zaufany doradca Króla. Duchowny, pastor Kościoła Norwegii, szczerze oddany Bogu i religii. Zawsze służy poradą i wsparciem moralnym innym członkom Dworu. Łagodny, lecz wypełniony pasją i poczuciem misji.

Echo, Erik Voll / Kasper Nilsen / Sofia Lange (Nadworny Błazen) – wśród Odmieńców znany jest z tego, że wedle woli potrafi naśladować ich umiejętności. Wśród ludzi ukrywa się pod kilkoma różnymi Maskami, które zmienia niczym rękawiczki. Przebiegły dowcipniś – choć kto wie, czy to nie tylko kolejna z jego tożsamości. [rola unisex]

Kaskada, Hanna Strand (Pierwsza Dama) – mówi się, że jej prawdziwe oblicze zapiera dech, jednak już od bardzo dawna nikt nie widział jej bez Maski. Wyrozumiała i pełna mądrości Odmianka o oczach głębokich niczym morze, ludzka tak bardzo, że wyszła za mąż za śmiertelnika. Była bliską przyjaciółką Frei i niektórzy wciąż dziwią się, że to nie ona została nową Królową Dworu Dnia.

Tam Lin, Martin Holm (Pierwszy Kawaler) – Odmieniec, o którym słyszał chyba każdy, bohater ballady we własnej osobie. Szarmancki džentelmen i podrywacz, któremu nie mogłaby się oprzeć żadna śmiertelniczka.

Basta, Benedikte Iversen (Ochmistrzyni) – przyjaciółka Gołębia, nie znosząca sprzeciwu i zawsze dokładnie zapięta pod samą szyję kierowniczką sierocińca w Trondhjem. Trzyma twardą ręką zarówno swoich podopiecznych jak i pracowników.

Lunatyk, Sander Lind (Nadworny Medyk) – młody Odmieniec o bladym uśmiechu na ustach. Lekarz w szpitalu w Trondhjem, lubiany za swój spokojny charakter i gotowość niesienia pomocy. Zawsze wygląda na zmęczonego – niestety jedyną przypadłością, której nie potrafi zaradzić, jest ta, która dręczy jego samego.

Zapałka, Emma Petersen (Podręczna Królowej) – młoda i radosna dziewczyna, przebywająca na Dworze od kilku lat. Idealistka pełna wiary i pasji, którą zaraża wszystkich wokół. Ulubienica i wychowanka Wrzosa, często pogrążona w marzeniach.

Lapis-Lazuli, Elizabeth Morris (Dama Dworu) – najnowsza członkini Dworu Dnia, przybyła z Anglii. Uroczą damą o zalotnym uśmiechu i wesołym usposobieniu, miłośniczka mody, romansów i od czasu do czasu niewielkiego kieliszeczka absyntu. Po kilku latach od przybycia do Trondhjem jej obce pochodzenie zdradza jedynie lekki akcent.

Dwór Nocy



Dwór Nocy jest tym, co folklor określa czasem mianem „Szarego Ludu”. To Odmieńcy, którzy zaakceptowali noszone w sobie piętno i porzucili próby powrotu do ludzkiego życia. Pogodzili się z tym, że nie mają już wiele wspólnego z ludźmi i odsunęli się od nich, odcinając się od świata. Dwór Nocy mieszka gdzieś wśród zimnych szczytów Trollheimu, gdzie ze śniegu wyrasta zaklęty jesion Yggdrasil, a ludzie zapuszczają się wyłącznie z ciekawości lub przez pomyłkę. Poważną pomyłkę...

Dworzanie Nocy to głównie starzy Odmieńcy, którzy nie potrafią odnaleźć się w coraz szybciej zmieniającym się świecie – zresztą wcale im na tym nie zależy. W odosobnieniu mogą w pełni odkrywać i rozwijać swoje niezwykle zdolności, za pomocą magii nadanej im przez Arkadię dokonywać cudów, a przy tym nie obawiać się wykrycia przez ludzi oraz kultywować stare tradycje i zwyczaje, do których są przyzwyczajeni i które rozumieją. Są Odmieńcami w pełnym znaczeniu tego słowa, nic więc dziwnego, że nigdy nie noszą ludzkich Masek, a przy niezwykle rzadkich kontaktach z ludźmi czerpią Blask ze zdumienia i fascynacji (ang. *wonder*).

Kostiumy: tradycyjne stroje średniowieczne lub inspirowane stylistyką wikingów, fantastyczne makijaże i fryzury odpowiednie dla odgrywanej postaci

Gra we Dworze Nocy: skupiona na dynamice pomiędzy postaciami i ich wewnętrznych przeżyciach, wątki fantastyczne i skupione na postaciach, polityka i intrygi, narratywizm

Grad (Król) – władca Dworu Nocy i najpotężniejszy Odmieniec w całej Norwegii. Mówi się, że był pierwszym, któremu udało się opuścić Arkadię, a wielka blizna na jego twarzy jest pamiątką po tej ucieczce. Owiany aurą tajemnicy samotnik, od wieków pogrążony w sobie tylko znanych działaniach, a jednak całym sercem oddany swojemu Dworowi.

Kruk (Królowa) – monarchini Dworu Nocy. Lekka niczym westchnienie, ulotna niczym zaczarowany elf, piękna kobieta o nieco nieobecnym spojrzeniu. Wydaje się jedną stopą wciąż stać w innym świecie – może dlatego nikt nie rozumie magii i tajemnic Arkadii tak, jak ona. Przyjaciółka Podróży.

Sigil (Nadworny Mag) – zaraz po monarchach najważniejsza osoba na Dworze Nocy. Jego muzyka towarzyszy życiu Dworu, nadaje rytm rytuałom i zawiązuje Przysięgi całej społeczności. Wytrawny gracz w Królewski Stół. Jego sprytne spojrzenie i uśmiech błakający się po ustach wzbudzają niepokój wśród wielu młodych Odmieńców.

Inamorato (Faworyt Królowej) – piękny Odmieniec o urzekającym uśmiechu, który mógłby tchnąć nowy żar w życie niejednej kobiety. Czarujący i sprytny kochanek Kruka. Jako jedyny dołączył do Dworu Nocy już po jego założeniu.

Norna (Matka Opowieści) – dziwaczna kobieta o niepokojącym obliczu, rozjaśniającym się jedynie, gdy przy ogniu snuje swe historie. Nici Losu nie mają przed nią tajemnic, a rozplątując je, tka kolejne wątki i opowieści. Wierna towarzyszka Królowej i opiekunka całego Dworu.

Tarcza (Strażniczka) – dumna i nieugięta obrończyni Dworu Nocy. Choć nigdy pierwsza nie wyciąga broni, w obliczu zagrożenia nie zawaha się, by zasłonić innych Dworzan własną pierśią. Podobno była walkirią, zabierającą poległych do Walhalli, jednak pewne jest tylko to, że ta wojowniczką o lodowatym spojrzeniu skrywa wiele tajemnic.

Róg (Wojownik) – nieustraszony wojownik o głośnym, szczerym śmiechu. Rozmiłowany w walce, nie cofnie się przed żadnym wyzwaniem i nie zaakceptuje żadnej swej porażki. Jego odziana w futra postać przemierzająca zaśnieżone góry jest postrachem tych nielicznych śmiertelników, którzy odważą się zawędrować w okolicę siedziby Dworu Nocy.

Alruna (Mistrzyni Zaklęć) – piękna czarownica, której ognista dusza spaliła na popiół niejednego nieostrożnego mężczyznę. Jak kot chodzi własnymi ścieżkami i robi tylko to, czego pragnie. Specjalistka od wszelkiej maści ziół i napałów, ale też klątw i uroków.

Pardwa (Pierwsza Adeptka) – Odmianka o wyglądzie młodej dziewczyny i oczach dotkniętych smutkiem. Długo mieszkała wśród ludzi, zanim ich porzuciła, by żyć we Dworze Nocy. Czasem wypatruje dalekich światła ludzkich osad wśród gór, ale zawsze w końcu odwraca się w inną stronę. Podopieczna i uczennica Alruny.

Kieł (Łowczy) – nieokiełznany Odmieniec, wielka bestia przemierzająca góry Trollheimu i wśród nich wyjąca tęsknie do Księżyca. Niektórzy zastanawiają się, czy przed porwaniem do Arkadii był człowiekiem, czy może wilczym szczenięciem. Jednak czy dzikie zwierzę powracałoby tak wiernie do swych monarchów?...

Padalec (Strażnik Drzewa) – strażnik Yggdrasilu, świętego jesionu Dworu Nocy. Samotnik, zazwyczaj stroniący nawet od innych Odmieńców – a jednak zdaje się wiedzieć o nich więcej, niż by sobie tego życzyli. Jego jedyną przyjaciółką jest Norna, dzieląca z nim ciężar wiedzy niedostępnej nikomu innemu.

Pretenſenci

Przekazanie władzy między Dworami, o którym opowiada *Saga o Ulvedalen*, jest wyjątkowe właśnie ze względu na tych, którzy dworzaniami jeszcze nie są, a być może nimi zostaną. W całej historii społeczności nigdy jeszcze nie zdarzyło się, by do Prób jednocześnie podchodziła aż piątka Odmieńców, kandydatów zwanych Pretendentami.

Pretendenci pod wieloma względami bardzo się od siebie różnią. Część to doświadczeni Odmieńcy, którzy mają za sobą lata spędzone na uboczu ludzkiego społeczeństwa, a część jest młoda i nie do końca jeszcze rozumiejąca swój stan. Część z nich trafiła na Dwory przez przypadek, a część aktywnie ich poszukiwała, by do nich świadomie dołączyć. Te postaci łączy jedno: żadna z nich nigdy nie była częścią żadnego Dworu i wszystkie znalazły się w nowej dla siebie sytuacji. Każde z nich zostanie postawione przed kilkoma wyzwaniem, a jeżeli im sprostają, czeka ich również niełatwy wybór: czy zechcą zakryć swoje piętno i próbować żyć jak ludzie, czy też zaakceptują swoją odmienność w pełni i poświęcą się służbie magii?

Kostiumy: zależnie od postaci oraz wyboru gracza, ludzkie – XIX-wieczne, lub odmieńcze, fantastyczne

Gra jako pretendent: skupiona na wykonywaniu zadań i wyborach, mało powiązań z innymi postaciami, wątki skupione na własnej postaci i jej historii, narratywizm i gamizm

Ćma – samotna Odmianka, znaleziona przypadkiem przez Dwór Nocy. Niepokojna i nieufna, lecz emanująca niezwykłą urodą, która przyciąga wzrok innych. Kto wie, jakie namiętności skrywa jej fascynujący uśmiech...

Alchemik – faworyt urządzanych właśnie Prób. Esktrawertyk, lubiący być w centrum uwagi, za to nie lubiący się nią dzielić z innymi. Uwagę obu Dworów przyciągnęły jego niezwykłe zdolności tworzenia Artefaktów i zaklinania Efektów w przedmiotach.

Iskra – ruchliwy i pełen energii Odmieniec, nie potrafiący usiedzieć w miejscu. Po raz pierwszy przybył do Trondhjem kilka lat wcześniej, lecz zdecydował się nie podchodzić wtedy do Prób. Teraz powrócił i tym razem wydaje się być zdecydowany, żeby zostać przyjętym do społeczności.

Ofelia – młoda kobieta, niedawno przygarnięta przez Dwór Dnia. Niewinna dziewczyna o urodzie porcelanowej laleczki, zupełnie nie pasującej do jej skromnego charakteru. Jej wielkie oczy wypełnia dziwna tęsknota. Przed odejściem z Trondhjem Frei była jej ulubienicą.

Szczur – młodzik o czujnym, rozbieganym spojrzeniu i nerwowych ruchach. Niezbyt udane pierwsze wrażenie zostaje zapomniane, gdy pozna się go lepiej i doświadczy jego sprytu, żywej inteligencji i błyskotliwego poczucia humoru.

GON



O ich istnieniu krążą legendy – historie ku przestrodze. Wszędzie, gdzie pojawia się ta grupa Odmieńców-myśliwych, rozkwitają krwawe kwiaty śmierci i zniszczenia. Oni sami wędrują przez Żywopłot, szukając kolejnych wyzwań, odwiedzając różne czasy i miejsca – i we wszystkich są zwycięzcy. Nie strasze im wilkołaki, wampiry ani inne istoty, których nazw czasem nawet nie próbują poznać. Przelewają ich krew i upijają się bitewnym szalem niczym najlepszym winem, a nieliczni ocalali drżą przed imieniem ich przywódcy – Lwa.

Na przekazanie władzy Gon nie przybył, by mordować – Odmieńcy to ich lud, zresztą przelew krwi ci wojownicy mają na razie za sobą. Po zawędrowaniu w okolice Trollheimen pomogli Dworowi Nocy uporać się z pewnym problemem, dręczącym od lat całą społeczność, po czym zostali zaproszeni na uroczystość w charakterze gości. Wiele wody musi jeszcze upłynąć, zanim Gon rozrośnie się na tyle, by dopełniła się historia Ega z *Kołysanek* – kiedy grupa liczyła aż kilkunastu członków – ale już teraz należy się z nimi liczyć. To Odmieńcy nie tylko o wielkich umiejętnościach, ale też silnych charakterach, którzy wiele mogą namieszać podczas spotkania Dworów – jeżeli tylko będą mieli na to ochotę. Być może ograniczą się jedynie do rozmów, zabawy i pokazowych walk dla zabawiania gospodarzy, a może zdecydują, że rola gości i obserwatorów im nie wystarcza...

Kostiumy: odmieńcze, dopasowane do postaci – choć Gon często wędruje przez Żywopłot, nie dopuszczane są elementy późniejsze niż XIX-wieczne; bezpieczna broń

Gra w Gonie: skoncentrowana wewnątrz niewielkiej grupy, „widoczność” odgrywania postaci i gra na klimacie, próba sił, zabawa, narratywizm z elementami gamistycznymi

Lew – przywódca Gonu. Nieustraszony i dumny wojownik, który nigdy się nie poddaje. Zawsze podąża za swoimi instynktami, do tego stopnia, że w napadach gniewu bywa nieobliczalny. Szanowany przez swych podwładnych, traktuje ich sprawiedliwie, choć nigdy nie waha się, by poprowadzić ich ku nowym wyzwaniom.

Tarantula – jedyna wojowniczką w Gonie. Kochanka Lwa, tak samo dumna i nieustraszona jak on. Okrutna na polu walki i drapieżna w łóżu, świadomie przyciąga męskie spojrzenia, lecz niewielu miało dość odwagi, by próbować ją osiąść – jeśli to w ogóle możliwe...

Erwor – niepokorny wojownik z szalonym błyskiem w oku. Na szlaku rozmawia z dawnymi bogami i czyta znaki, które mu zsyłają. W walce wpada w niepowstrzymany bitewny szał, wywołując przerażenie nawet u najodważniejszych przeciwników. Wśród towarzyszy słynie z przewrotnego poczucia humoru, przed którym nikt i nic się nie ukryje.

Książę – wymuskany elegant, szarmancki i uprzejmy. Miła powierzchowność skrywa szermierza równie zdolnego, co bezlitosnego, który nigdy nie przepuszcza okazji, by pochwalić się swymi umiejętnościami. O jego Artefakcie, mieczu zwanym Pożeraczem Serc, krąży plotka, jakoby był zaklętym w broń krwiożerczym Odmieńcem.

Żmij – najbardziej tajemniczy członek Gonu, małomówny i zazwyczaj skryty pod kapturem. Każdy rozkaz swego dowódcy wykonuje z zimną krwią i kamienną twarzą, jakby dawno już wygasły w nim uczucia. Strzeż się chwili, gdy wysunie się z cieni cicho niczym wąż, by zaatakować.

Saga – jedzie z Gonem, na ostatnim koniu. Nieporuszona, nie zwraca uwagi na szalejącą wokół śmierć i pożogę. Czasem jedynie strzepnie krew, która padnie na jej buty, po czym dalej śpiewa swoją pieśń. Bo czym byliby bohaterowie bez kogoś, kto będzie wychwalał ich czyny?

MECHANIKA

Każda ich Przysięga jest trochę zagadką, a każda zagadka ma rozwiązanie – powiedziała, wpatrując się w ciemne niebo, na którym nigdy nie było słońca, tylko chmury lub gwiazdy. – Mogę ci pomóc, ale jeżeli ty również pomożesz mi.

Na *Sadze o Ulvedalen* zastosowana będzie mechanika z grubsza odpowiadająca tej, jaka została wykorzystana na *Kołysankach*. Pojawi się kilka zmian i nowych elementów, ale większość będzie wyglądała i działała na tych samych zasadach i będzie przedstawiona również na warsztatach przed samą grą.

W zamierzeniu mechanika larpowa ma wymiar narratystyczny – służy budowaniu scen i fabuły. Ma dawać graczom możliwości, a jednocześnie nie ograniczać ich gry. Wynika to z tego, że *Saga*, jak *Kołysanki*, nie jest larpem gamistycznym, którego można „wygrać”, ale takim, gdzie gracze wspólnie budują historię.

Imiona Odmieńców

Każdy Odmieniec w naszych grach nosi specyficzne imię, zazwyczaj nawiązujące do zmian, jakie wywarła na nim lub na niej Arkadia. Imiona te są unikatowe i nie mogą się powtarzać. Imię w pewien sposób definiuje Odmieńca, dlatego zdarza się, że jest zmieniane pod wpływem ważnych wydarzeń lub przy zmianach, które następują w samej postaci (np. po śmierci). Członkowie Dworu Dnia na co dzień posługują się przybranymi ludzkimi mianami, które co jakiś czas zmieniają, ale przy specjalnych okazjach i zawieraniu Przysięg również występują pod imionami odmieńczykami.

Prawdziwe Imiona

Prawdziwe Imiona to te, które Odmieńcy nosili za ludzkiego życia, zanim odcisnięto na nich piętno magii. Są związane z ich duszą i posiadają wielką moc. Osoba, która zna Prawdziwe Imię Odmieńca i wypowie mu je do ucha, natychmiast zyskuje jego zaufanie i może wywierać na niego wielki wpływ. Dlatego Prawdziwe Imiona są strzeżone przez ich właścicieli niczym skarb. Wymienienie się Prawdziwymi Imionami jest wśród Odmieńców uznawane za najwyższy dowód przyjaźni i zaufania.

Przysięgi

Przysięgi są obietnicami, które Odmieńcy splatają przy pomocy magii. Zazwyczaj są to dwustronne umowy dotyczące jakiejś wymiany, ale ich treść bywa bardzo różna i zależy od osób, które ją składają. W interpretacji Przysięg bardzo często działa swego rodzaju „prawo baśniowe”, które sprawia, że należy niezwykle uważnie je formułować, by nie dać się złapać w pułapkę słów. Ci, którzy złamią Przysięgę, cierpią straszliwą karę, którą wymierza sam Los – zazwyczaj jest ona związana z utratą tego, co zostało zyskane dzięki Przysiędze.

Odmieńce mogą zawierać pomniejszych Przysięg między sobą, jednak do poważniejszych potrzebują osoby o specjalnych zdolnościach – Kronikarza. Kronikarz spisuje Przysięgę i pieczętuje ją własną magią, dzięki czemu jest mocniejsza i nie ma wątpliwości co do sformułowań w niej użytych. Właśnie ze względu na unikanie nieporozumień gracze na larpie są proszeni o zawieranie Przysięg u Kronikarza, którym na *Sadze o Ulvedalen* jest Sigil z Dworu Nocy.

Kontrakty

Kontrakty to niezwykle moce, którymi obdarzeni są Odmieńcy. W grze symbolizowane są przez karty Tarota, z których każda nadaje postaci kilka umiejętności. Liczba Kontraktów jest zależna od wieku i siły magicznej Odmieńca. Na *Sadze o Ulvedalen* postaci będą miały do dyspozycji od 2 do 5 kart. W normalnych warunkach Kontrakty są przypisane do Odmieńca i nie można nimi handlować ani ich przekazywać.

Umiejętności nadawane przez Kontrakty dzielą się na kilka typów: **Aury** to efekty automatyczne, za które nie trzeba płacić, by ich użyć; **Efekty** to moce, za użycie których należy zapłacić określoną ilość Blasku; **Trybuty** to najpotężniejsze zaklęcia, które są jednorazowe i za które trzeba zapłacić zniszczeniem Kontraktu, czyli przedarciem karty. Wszystkie moce danego Kontraktu są opisane na karcie. Aby ich użyć, należy zapłacić ich koszt, pokazać kartę i opisać działanie czaru, zaczynając od słów: „Na mocy Arkadii...” Jest to sygnał dla innych graczy, że używana jest magia i należy na nią w odpowiedni sposób zareagować. Kontrakty mają również przypisane Efekty Śmierci, ale w normalnych warunkach nie są one dostępne graczom i wykorzystywane są jedynie, gdy postać umrze.

Kontrakty dzielą się na Mniejsze – czyli takie, które są powszechne i może je posiadać więcej niż jeden Odmieniec w grze – oraz Większe, które występują pojedynczo i są unikatowe dla konkretnej postaci na larpie. Mniejsze Kontrakty są symbolizowane przez Kielichy, Monety, Różdżki i Miecze o wartościach od Asa do Dziesiątki. Większe Kontrakty to tzw. karty dworskie (Giermek, Rycerz, Królowa, Król) i Wielkie Arkana. Te ostatnie to najpotężniejsze karty w grze.

Magia runiczna

Runy są dodatkowym narzędziem magicznym, specyficznym dla *Sagi o Ulvedalen*. Jest to rodzaj magii znany i dostępny jedynie Odmieńcom z Dworu Nocy. Z tego powodu zasady jego działania nie są jawne. Magia runiczna nie jest wykorzystywana do konfrontacji ani wywierania bezpośredniego wpływu na inne postacie.

Blask

Blask jest magiczną energią, przez Odmieńców wykorzystywaną do płacenia za Efekty i pozytywną z ludzi. Na *Sadze o Ulvedalen* nie pojawiają się takie postacie, dlatego gracze będą mieli do dyspozycji wcześniej zebrany zapas Blasku. Blask będzie reprezentowany przez niewielkie, zniszczalne lub zjadalne przedmioty (być może tym razem nie będą to lepkie cukierki). Proszę o takie zaplanowanie każdego kostiumu, by każdy miał gdzie przechowywać zarówno Blask, jak i swoje karty Tarota.

Maksymalna liczba Blasku, którą może mieć przy sobie dany Odmieniec, jest równa podwojonej liczbie jego lub jej Kontraktów. Blask można przekazywać innym osobom (z zachowaniem tej zasady) oraz wykorzystywać jako swoistą walutę.

Bezpieczna broń

Na larpie pojawią się uzbrojone postaci (zwłaszcza Gon). Gracze są proszeni o przygotowanie sobie klimatycznej broni bezpiecznej. Jak na *Kołysankach*, zakładamy, że normalną bronią nie można zabić Odmieńca, najwyżej go zranić lub pośluc. Inaczej sprawa ma się z bronią artefaktyczną, która jest nasączona magią i za pomocą której można odebrać życie drugiemu Odmieńcowi. Liczba Artefaktów na grze jest bardzo ograniczona i mogą ją posiadać jedynie wskazane wcześniej postaci. Artefakty będą specjalnie oznaczone.

Bezpieczna broń (zarówno „zwyczajna”, jak i Artefakty) będzie wykorzystywana głównie w celach rozrywkowych (pokazowe walki) oraz w honorowych pojedynkach. Te ostatnie będą przeprowadzane na tych samych zasadach, na jakich działała kołysankowa Arena: walczący ustalają wcześniej w obecności świadków, o co walczą, a moc Arkadii sprawia, że staje się to wiążące tak samo, jak Przysięga i po wygranej umowa się dopełni. Można walczyć o cokolwiek: o Kontrakt (w ten sposób można zdobyć Kontrakt od innego Odmieńca), Prawdziwe Imię, tytuł dworski czy cokolwiek przyjdzie do głowy walczącym. Pojedyńki zawsze są przeprowadzane jeden na jednego.

Królewski stół

Królewski stół, czyli Hnefatafl, jest tradycyjną grą planszową, popularną w czasach Wikingów. Na larpie służy jako alternatywa dla pojedynku na bezpieczną broń. Zasady są takie same: gracze mogą grać o to, o co zechcą, a magia Arkadii sprawi, że umowa się dopełni. Zasady królewskiego stołu oraz wirtualne plansze są dostępne na Internecie, więc gracze zainteresowani tym rozwiązaniem mają możliwość wcześniejszej nauki i przećwiczenia gry.

Seks

Seks na larpie realizowany jest za pomocą tzw. „mechaniki czochranej”, stosowanej na wielu innych polskich larpach. Polega ona na masażu głowy, którego intensywność odzwierciedla rodzaj zbliżenia fizycznego między postaciami.

Śmierć

Śmierć może osiągnąć Odmieńca na trzy sposoby: za pomocą Artefaktu, odpowiedniego Kontraktu lub przegranego pojedynku, w którym stawką było życie postaci. Śmierć nie oznacza końca gry dla gracza. Jeżeli postać została zabita przez Artefakt lub Kontrakt, wraz ze swym zabójcą udaje się w specjalnie wydzielone miejsce, gdzie w obecności MG zabójca losuje jeden z Kontraktów ofiary. Kontrakt ten zostaje przedarty, jednocześnie wywołując specyficzne Efekty Śmierci na obojgu. Efekty Śmierci mają znaczenie fabularne i są zależne od Kontraktu. Po tym zabójca wraca do gry, a kilka chwil po nim robi to też zabity. Jeżeli śmierć nastąpiła w wyniku przegranego pojedynku, nie uznaje się winy zwycięzcy i tylko zabity tymczasowo opuszcza grę, a Kontrakt do przedarcia losuje MG. Jeżeli zabity posiada Wielkie Arkanum, przed losowaniem wyjmuje je z puli – zawsze musi być to karta, która ewentualnie przepadnie jako ostatnia.

Gracz może zdecydować, że śmierć wywarła na jego postać wyjątkowo wielki wpływ i w jakiś sposób ją odmieniła. Ma wtedy prawo do zmiany imienia i konceptu postaci. Przemiana może również nastąpić poprzez Efekt Śmierci niektórych Kontraktów.

CZY TA GRA JEST DLA MNIE?

TAK, jeżeli...

- podobały Ci się *Koszmarne Gąszczu Kołysanki* i chcesz lepiej poznać ten świat oraz rozwinąć jego losy.
- podoba Ci się stylistyka opisana w powyższym dokumencie.
- chcesz wraz z innymi stworzyć ciekawą historię.
- nie potrzebujesz wygrywać, by się dobrze bawić.
- lubisz kreatywnie korzystać z mechaniki na larpach.
- lubisz grać na relacjach postaci.
- lubisz postaci z bogatą i dokładnie opisaną historią.
- interesuje Cię gra w stylu play to lose.
- lubisz wyzwania kostiumowe.

NIE, jeżeli...

- nie lubisz czytać długich kart postaci.
- lubisz, gdy prowadzący larpa na bieżąco dostarczają ci wydarzeń, na których możesz grać.
- lubisz mieć jasno wyznaczone i konkretne cele i zadania postaci.
- nie lubisz grać postaciami, których moralność podlega dyskusji.
- nie lubisz wątków o nieprzyjemnej lub kontrowersyjnej treści (w grze pojawia się tematyka m.in. religijna i homoseksualna).
- lubisz gry „bez mechaniki”, w stylistyce iluzji 360 stopni.
- chcesz wziąć udział w grze tylko dlatego, że planują to Twoi znajomi.

*Mówimy ci wiele,
a pomnimy jeszcze więcej –
Czy pojąć mnie potrafiłeś;
czy chcesz słuchać dalej?*