

THE  
WITCHER<sup>®</sup>  
SCHOOL





*Fotografia: MLC Foto. Cosplay: Object513 Workshop*



# WITCHER SCHOOL

*Miecz Przeznaczenia ma dwa ostrza,  
jednym z nich możesz być Ty!*

By 5 Żywiołów



# SPIS TREŚCI

## 1. Założenia projektu

1.1. Szkoła Wiedźminów

1.2. Co to jest larp?

1.3. Czy musisz znać świat Wiedźmina lub grać już wcześniej w larpy, aby wziąć udział w tej grze?

1.4. Skąd mam wiedzieć, czego się spodziewać? Mam tyle pytań!

## 2. Tematyka gry

2.1. Tło fabularne

2.2. Twoja rola

2.3. Podział na grupy

2.4. O czym jest ta gra?

2.5. Pytania i odpowiedzi

## 3. Dzień z życia Wiedźmina

3.1. Plan zajęć

3.2. Rodzaje zajęć

3.3. Czas wolny i wydarzenia dodatkowe

3.4. Stosunek mentorów do adeptów

## 4. Podstawowe założenia techniczne

4.1. Podejście do świata gry

4.2. Miejsce i czas trwania gry

4.3. Mechanika i metatechniki

4.4. Poziom kontaktu między graczami

## 5. Zgłoszenia, terminarz i inne praktyczne informacje

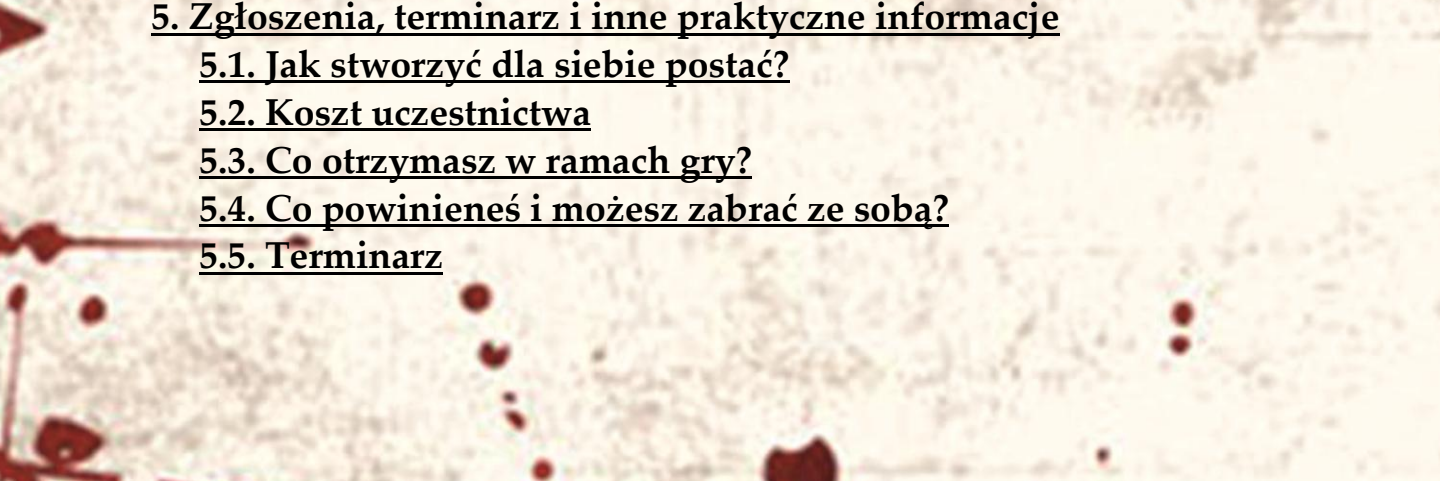
5.1. Jak stworzyć dla siebie postać?

5.2. Koszt uczestnictwa

5.3. Co otrzymasz w ramach gry?

5.4. Co powinieneś i możesz zabrać ze sobą?

5.5. Terminarz





# I. ZAŁOŻENIA PROJEKTU

## 1.1. Szkoła Wiedźminów

*The Witcher School* to larp **dla dorosłych**, inspirowany serią *The Witcher* oraz sagą Andrzeja Sapkowskiego.

W trakcie gry wcielisz się w adepta przechodzącego wiedźmińskie szkolenie: poznasz tajniki szermierki, łucznictwa, jeździectwa czy alchemii, będziesz polował na potwory, odkrywał tajemnice i intrygi oraz staniesz przed trudnymi wyborami, by na własnej skórze poczuć ich konsekwencje.

Opowieść, której będziesz częścią, zakłada stworzenie symulacji świata znanego Ci z książek Andrzeja Sapkowskiego oraz serii gier *The Witcher*. Zamieszkasz na Zamku Moszna, przemienionym na potrzeby larpu w prawdziwie wiedźmińskie siedzisko i spotkasz bohaterów dotychczas znanych Ci z wyobraźni.

Na kilka dni „rzeczywisty świat” przestanie istnieć, przykładowo: nie będziesz mógł używać telefonu komórkowego, ponieważ nie jest on elementem odgrywanego uniwersum. W zamian będziesz mógł wysłać wiadomość przy użyciu magii lub konnego posłańca. Brzmi ciekawie? A to dopiero początek...





# I. ZAŁOŻENIA PROJEKTU

## 1.2. Co to jest larp?

Larp (ang. **live action role-playing**) to aktywność na pograniczu gry i sztuki. Uczestnicy improwizują, odgrywając role i wspólnie przeżywając oraz tworząc historie. Zazwyczaj posługują się przy tym kostiumami oraz rekwizytami.

Jeśli nigdy nie spotkałeś się z tą formą i wciąż masz wątpliwości, obejrzyj krótki film, przygotowanym przez czeską grupę *Court of Moravia*. Powinien wiele wyjaśnić. ([Link](#))

Biorąc udział w *The Witcher School* nie będziesz musiał się martwić o strój czy rekwizyty - są elementami gry, które zapewniamy my, organizatorzy. Podobnie jest też ze scenografią, opartą na zabytkowym zamku Moszna oraz terenie wokół niego.





## I. ZAŁOŻENIA PROJEKTU

### **1.3. Czy musisz znać świat Wiedźmina lub grać już wcześniej w larpy, aby wziąć udział w tej grze?**

Nie, chociaż podstawowa wiedza o uniwersum na pewno się przyda. Nie musisz wiedzieć, czym różni się układanie znaku Aard względem Igni (tego się nauczysz w trakcie zajęć), ani kto był ostatnim królem Redanii, żeby wziąć udział w tym larpie.

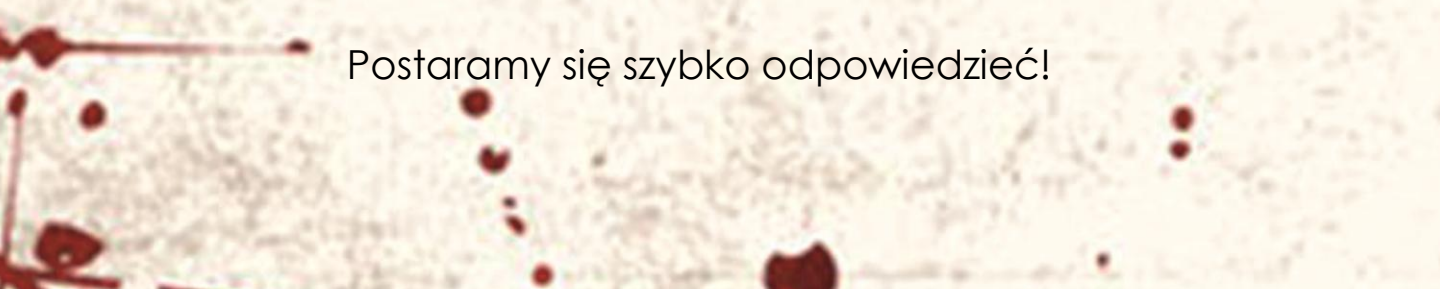
Co więcej, jako że postać, którą będziesz grał, jest jedyna i wyjątkowa - zbudowana na podstawie nadesłanego formularza - Twoja wiedza lub jej brak wcale nie muszą być ukrywane. Chłopak pośledniego pochodzenia na pewno ma mniejszą wiedzę o świecie niż dziedzic szlacheckiego rodu. Czy czyni go to mniej atrakcyjną postacią? Na pewno nie! Wszyscy wiedźmińscy adepci są przecież równi.

Chcemy, aby było to doświadczenie, w którym każdy fan uniwersum będzie mógł się odnaleźć i przeżyć niezapomnianą przygodę. Nie wymagamy wcześniejszego doświadczenia z tego rodzaju grami ani szczególnych talentów aktorskich. Warsztaty przeprowadzone przed larpem wyposażą Cię we wszelką konieczną wiedzę i umiejętności.

### **1.4. Skąd mam wiedzieć, czego się spodziewać? Mam tyle pytań!**

Wystarczy, że dokładnie przeczytasz ten dokument. Zawarliśmy w nim najważniejsze elementy rozgrywki, wiedzę o kwestiach technicznych i fabularnych. Jeśli jednak nie odnajdziesz tutaj odpowiedzi na trapiące Cię pytania - skontaktuj się z nami, wysyłając wiadomość pod adres e-mail: [biuro@5zywiolow.com](mailto:biuro@5zywiolow.com)

Postaramy się szybko odpowiedzieć!





*Fotografia: MLC Foto. Cosplay: Ayu Arts.*



## 2. TEMATYKA GRY

### 2.1. Tło fabularne

Akcja *The Witcher School* odbywa się ok. 200 lat przed wydarzeniami z gry *The Witcher* (druga połowa XI w.) w Temerii na tajemniczym zamku Moszna, budowli wzniesionej w dawnych czasach przez elfy.

Zamek trafił w ręce wiedźminów, kiedy to na zlecenie poprzedniego władcy Temerii, Geddesa, zgładzili złego czarnoksiężnika. Mag ten parł się mroczną magią, głównie nekromancją, a stworzone przez niego potwory terroryzowały okolicę.

W zamian za swoje usługi wiedźmini otrzymali nie zapłatę w monecie, a opuszczony pałac, w którym postanowili założyć szkołę. Od tego czasu minęło ponad 30 lat. Zamek Moszna stał się największym centrum szkolenia wiedźminów na całym kontynencie.

Obecnie w Temerii panuje syn Geddesa, Gadric, który chętnie dotuje działania szkoły. Pracy dla wiedźminów nie brakuje; potwory licznie grasują nie tylko w lasach i uroczyskach, ale również zakradają się na ludzkie terytoria.

Tymczasem dogasają ostatnie zarzewie krwawego, elfickiego powstania pod przywództwem Aelirenn, Białej Róży. Po królestwie wólczą się resztki oddziałów rebeliantów, zawzięcie ściganych przez wojsko. Plotka głosi, że Redania rozpoczęła wojnę z Kovirem.





## 2. TEMATYKA GRY

### 2.2. Twoja rola

Wcielisz się w adepta szkoły wiedźminów. Już nie dziecko, ale młodego człowieka stojącego przed koniecznością udowodnienia swoich zdolności i zdobycia prawa do mieczy oraz samotnego wyruszenia na szlak.

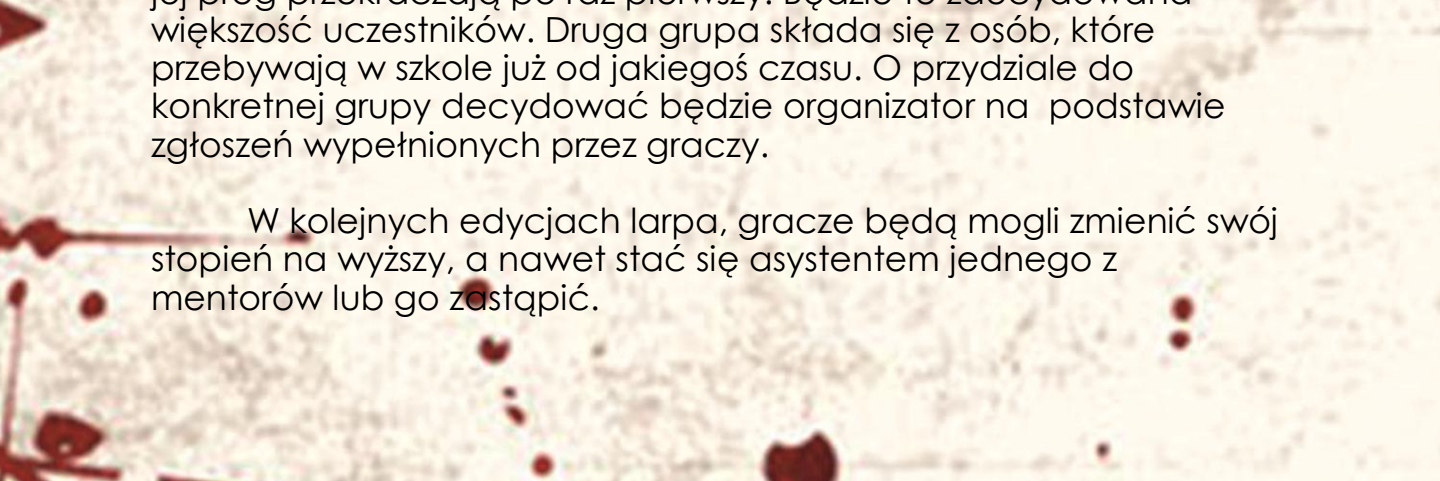
Adepci pochodzą z najrozmaitszych klas społecznych. Zdarzają się tu zarówno dzieci młynarzy jak i wioślarzy (kolejny syn, którego nie można już wykarmić), sieroty wojenne, niewygodne bękarty bogatych i wpływowych rodów, czy wydarte podstępem dzieci niespodzianki. Nie wszystkim przeznaczone jest zostać zabójcą potworów. Wszyscy jednak próbują równie mocno.

To tylko kilka przykładów ról, w które mogą wcielić się gracze. Jakkolwiek ich pochodzenie i wiedza o świecie może być całkowicie różne, jedno ich łączy - po przekroczeniu bram szkoły wszyscy stają się równi. Tam nie liczy się ich przeszłość ani pozycja społeczna, a jedynie to czy przetrwają surowe szkolenie.

Nowi adepci przybywają do szkoły z najróżniejszych miejsc i nie mieli nigdy wcześniej okazji się poznać. Można jednak zgłaszać postaci grupowo - nic nie stoi na przeszkodzie, aby w szkole znajdowało się np. rodzeństwo. Takie powiązania spadają jednak na samych graczy, którzy będą musieli zaznaczyć to w trakcie zgłoszenia.

Adepci dzielą się na dwie grupy. Pierwsza z nich to ci, którzy jej próg przekraczają po raz pierwszy. Będzie to zdecydowana większość uczestników. Druga grupa składa się z osób, które przebywają w szkole już od jakiegoś czasu. O przydziale do konkretnej grupy decydować będzie organizator na podstawie zgłoszeń wypełnionych przez graczy.

W kolejnych edycjach larpa, gracze będą mogli zmienić swój stopień na wyższy, a nawet stać się asystentem jednego z mentorów lub go zastąpić.





## 2. TEMATYKA GRY

### 2.3. Podział na grupy

Adepci, niezależnie od stopnia wtajemniczenia, zostaną podzieleni na rywalizujące pomiędzy sobą grupy. Uczestnicy będą przydzielani do danej grupy na podstawie formularza zgłoszeniowego. Każda grupa będzie miała swojego opiekuna, wyznaczonego spośród mentorów prowadzących poszczególne zajęcia.

### 2.4. O czym jest ta gra?

To przede wszystkim przygoda w niesamowitym świecie Wiedźmina. To gra o pokonywaniu własnych barier, samodoskonaleniu. Gra, która sprawi, że poczujesz się jak prawdziwy Wiedźmin. Efekt ten chcemy uzyskać za pomocą klimatycznej scenerii, przebrań, rekwizytów, charakterystyki i efektów specjalnych.

To również opowieść o tym, co w uniwersum Wiedźmina najważniejsze - moralnych dylematach, wyborach, wątpliwościach i ich konsekwencjach.





## 2. TEMATYKA GRY

### 2.5. Pytania i odpowiedzi

#### **Jakie emocje będziesz odczuwał w trakcie larpa?**

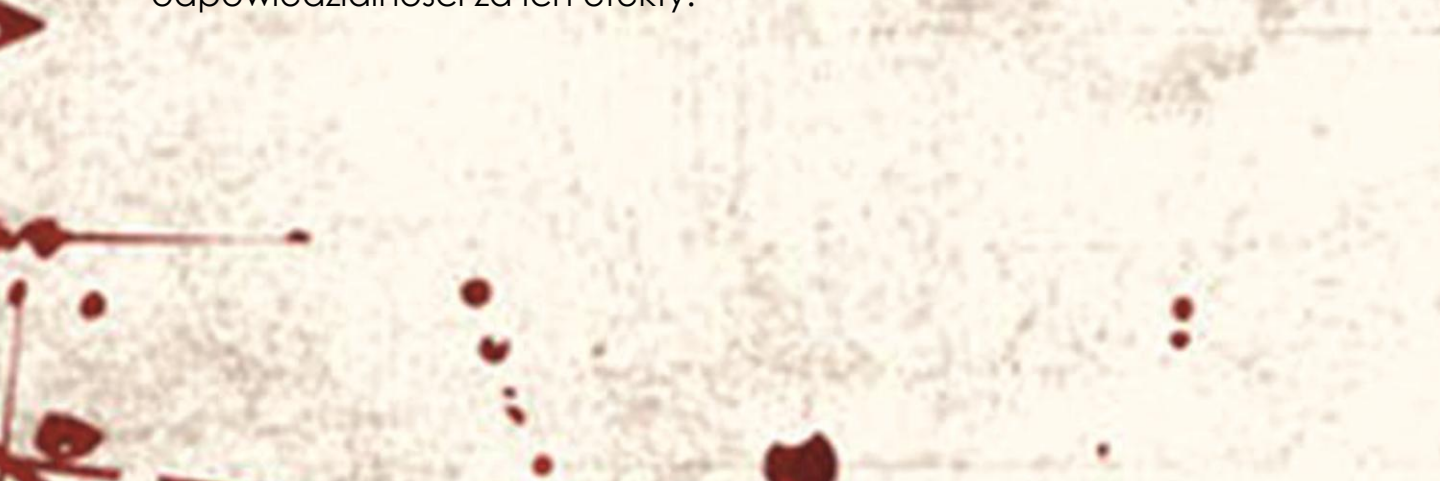
Rywalizację, zmęczenie i ciągłą chęć bycia coraz lepszym. Podekscytowanie i brak pewności odnośnie do tego, co wydarzy się za chwilę. Radość z sukcesów i niezadowolenie z porażek. Adrenalinę wrzącą w żyłach podczas polowań na potwory i odkrywania tajemnic szkoły.

#### **Czego doświadczysz?**

Życia w szkole wiedźminów i ostatecznie zostania jednym z nich. Do tej pory mogłeś o tym czytać, mogłeś oglądać to na ekranie telewizora, czy komputera. Tutaj jednak, aby wykonać cios mieczem nie będziesz musiał sobie tego wyobrażać, czy używać przycisku na kontrolerze. Tutaj będziesz musiał zrobić to naprawdę. Nauczysz się warzenia eliksirów z realnych składników, a także gestów potrzebnych, aby wykonać wiedźmińskie znaki oraz wielu innych rzeczy. Sam będziesz częścią akcji, w scenerii pełnej iluzji. To będzie możliwość do zanurzenia się w znanym i lubianym świecie The Witcher oraz przeżycia niezapomnianej przygody.

#### **Jakie pytania gra pozostawi w Twojej głowie?**

Jak bardzo jestem w stanie się starać, aby być najlepszym? Ile wysiłku jestem w stanie włożyć w wykonanie stawianego przede mną zadania? Wątpliwości dotyczące ludzkiej natury, moralności, podejmowania trudnych, a nieuniknionych decyzji i brania odpowiedzialności za ich efekty.





*Zamek w Mosznej*



## 3. DZIEŃ Z ŻYCIA WIEDZMIŃA

### 3.1. Plan zajęć

Poniżej znajduje się przykładowego dnia z życia adeptów wiedźmiństwa. Nie są to informacje dokładne ani ostateczne, mogą one ulegać zmianie w zależności od rozwoju gry.

08:00 - pobudka

08:30 - śniadanie i apel

09:00 - 16:00 - zajęcia wedle planu dla danej grupy, zgodnie ze stopniem wtajemniczenia

16:30 - obiad i ewaluacja

17:00 - czas wolny, prywatne spotkania z mentorami oraz specjalne projekty

20:00 - zadania specjalne, konfrontacje, test.

### 3.2. Rodzaje zajęć

Wiedza i umiejętności wyniesione z zajęć będą przydatne w trakcie gry.

#### **Szermierka**

Przy użyciu replik mieczy. Ćwiczenia na sucho, nauka podstawowych ciosów i kroków. Próby z manekinami i pojedynki między adeptami.

#### **Alchemia**

Produkcja, działanie oraz niebezpieczeństwa związane z podstawowym eliksirami, tonikami oraz olejami. Przyrządzanie, zbieranie materiałów i możliwości wykorzystania. Wszystko widowiskowo, wybuchowo i w specjalnie przygotowanym do tego laboratorium.





### 3. DZIEŃ Z ŻYCIA WIEDZMIŃA

#### **Wiedza o potworach**

Encyklopedyczne zajęcia o najróżniejszych bestiach. Ich zwyczajach, słabych stronach oraz sposobach radzenia sobie z nimi. Wykrywanie potworów ukrywających się na widoku oraz co najważniejsze sposoby na zachowanie życia w przypadku konfrontacji.

#### **Medytacja**

Wyciszenie ducha, ciała i umysłu niezwykle potrzebne w celu osiągnięcia maksymalnych wiedźmińskich możliwości. Wyciszanie się, zwracanie uwagi na najważniejsze szczegóły oraz osiąganie jedności z całym organizmem.

#### **Tworzenie i naprawa ekwipunku**

Samowystarczalność - dbanie o broń i pancerz oraz jego tworzenie. Z dostarczonych wysokiej jakości materiałów skórzanych (i nie tylko) uczestnicy przygotowują elementy ekwipunku, które po grze mogą zabrać ze sobą.

#### **Sztuka przetrwania**

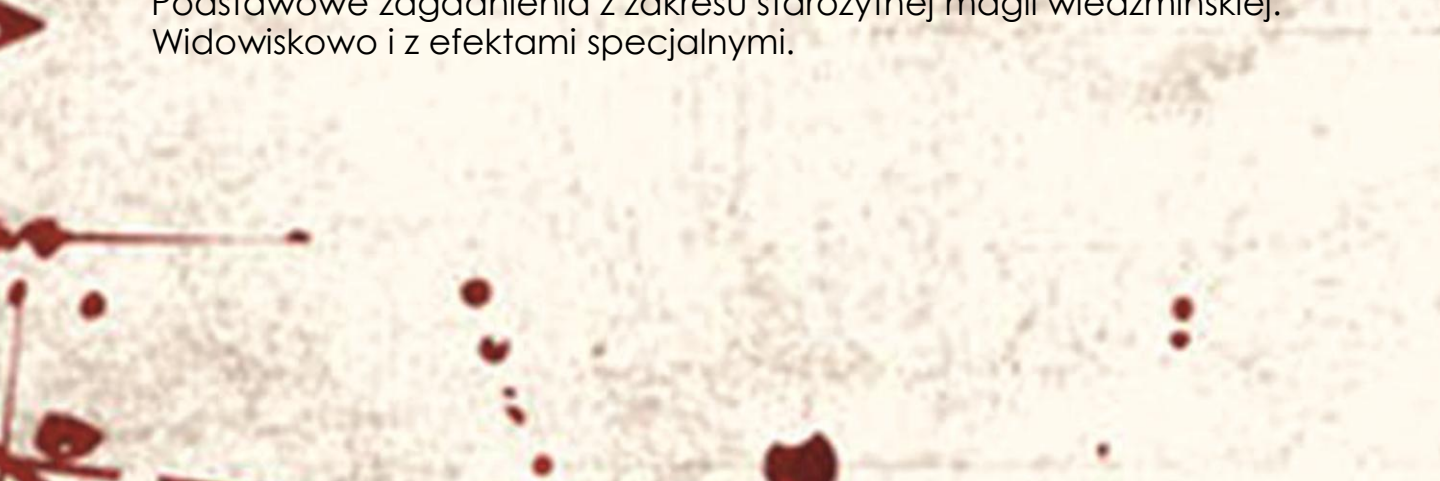
Sposoby przeżycia, tropienia i zapewnienia sobie przewagi w każdej sytuacji.

#### **Łucznictwo**

Strzelanie do celu statycznego, w ruchu oraz w niesprzyjających warunkach.

#### **Wiedźmińskie znaki**

Podstawowe zagadnienia z zakresu starożytnej magii wiedźmińskiej. Widowiskowo i z efektami specjalnymi.





## 3. DZIEŃ Z ŻYCIA WIEDZMIŃA

### 3.3. Czas wolny i wydarzenia dodatkowe

Zamek i jego okolice będą dla Ciebie dostępne również po zakończeniu zajęć pod kierunkiem mentora. W każdym zakamarku może czaić się niespodzianka, tajemnica, bądź intryga. Wiekowy las pełen jest niebezpieczeństw - potworów, mrocznych zagadek, czy zagubionych artefaktów.

W trakcie larpa, prócz adeptów i mentorów, spotkasz także inne postaci z uniwersum *The Witcher*. Czarodziejki, elfy, minstrele, możni - oni wszyscy tchną życie w grę i pomogą Ci przeżyć niesamowitą przygodę. Nigdy nie będziesz mógł narzekać na nudę.

### 3.4. Stosunek mentorów do adeptów

Celem mentorów jest przekazywanie umiejętności oraz wywoływanie wrażenia, że świat gry jest realny i kompletny. Postaci, które odgrywają mentorzy, posiadają wiele informacji o universum, a kierowanie się ich radami, czy wypełnianie wyznaczanych przez nich zadań, pomoże graczom odnaleźć kolejne wyzwania i przygody.





### 3. DZIEŃ Z ŻYCIA WIEDZMIŃA

Chcąc zachować oryginalny charakter świata, brudny i niejasny moralnie, zdecydowaliśmy się stworzyć bohaterów o rozbudowanych osobowościach, możliwie dalekich od uproszczeń czy archetypów. Mentorzy posiadają różne motywacje oraz charaktery. Mogą traktować adeptów zarówno z życzliwością, jak i wyższością. Z pewnością nie zabraknie przepraw z niezadowolonymi członkami kadry, ale też pochwał, za dobrze wykonane zadania.

Relacje panujące między szkolonymi adeptami a mentorami nie są łatwe. Należy pamiętać, że większość rozpoczynających naukę nie przeżywa pierwszego roku lub ginie w czasie jednej z prób (np. Próby Traw). Emocje nie są najmocniejszą stroną wiedźminów, a przywiązanie się do kogoś, czy tworzenie intymnej relacji może być poczytywane za słabość.





*Fotografia: MLC Foto. Cosplay: Issabel Cosplay, Object513 Workshop.*



## 4. ZAŁOŻENIA TECHNICZNE

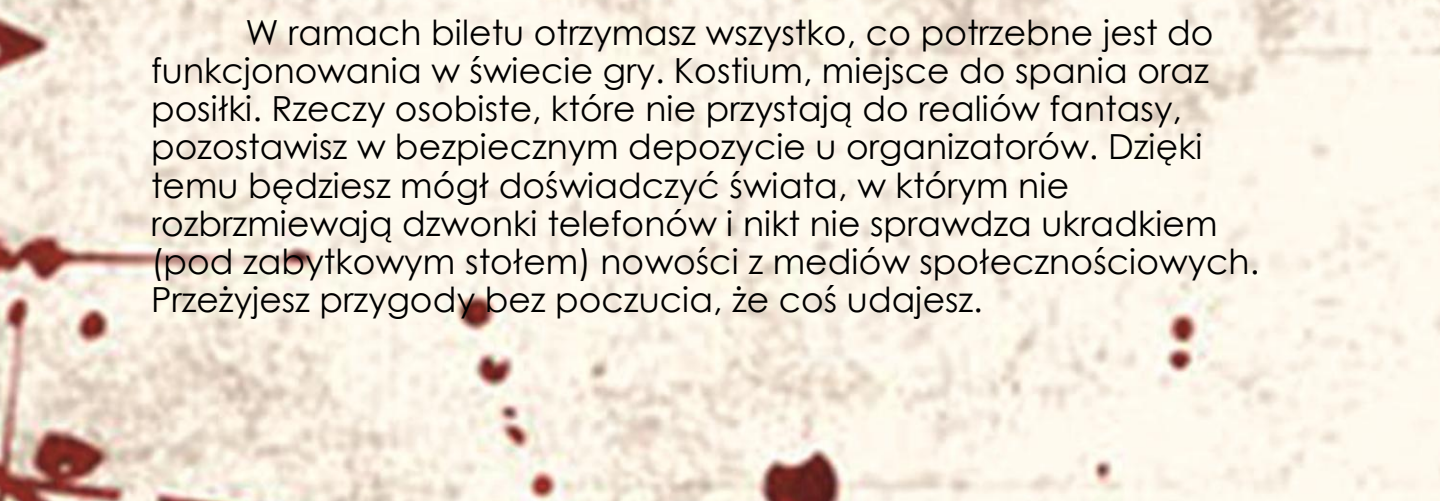
### 4.1. Podejście do świata gry

*The Witcher School* to symulacja mająca na celu jak najwierniejsze odwzorowanie szkolenia w świecie znanym z uniwersum *The Witcher*. Zastosowany będzie mechanizm iluzji 360 stopni - wszystko, z czym będą mogli wejść w interakcję gracze, będzie elementem świata gry, a elementy współczesne, które nie mogłyby pojawić się w świecie fantasy, zostaną ograniczone do absolutnego minimum. Do pełnego uzyskania symulacji potrzebna będzie, oczywiście, także współpraca samych uczestników. Zachęcać będziemy do używania stylizowanego języka, braku odniesień do nowoczesnych zjawisk (takich jak technologia itd.). Szczegóły zostaną przypomniane graczom w trakcie warsztatów poprzedzających larpa.

Zamek, w którym toczyć będzie się gra, na co dzień w pełni funkcjonuje jako wysokiej klasy hotel i obiekt turystyczny. W związku z tym istnieją w nim elementy, które wyraźnie odstają od wyobrażeń o świecie fantasy. Przygotowując teren gry, dołożymy wszelkich starań, aby zamaskować je w jak największym stopniu, wiemy jednak, że nie jest to możliwe w 100%. Niekiedy gracze będą zmuszeni do "zawieszenia niewiary" i w niektórych przypadkach:

- a) zignorowania niepasujących elementów (np. niezwracania uwagi na szafkę z gaśnicą),
- b) tłumaczenia elementów świata za pomocą zjawisk innych niż rzeczywiste (np. światła w pokojach to nie elektryczność, a magia).

W ramach biletu otrzymasz wszystko, co potrzebne jest do funkcjonowania w świecie gry. Kostium, miejsce do spania oraz posiłki. Rzeczy osobiste, które nie przystają do realiów fantasy, pozostawisz w bezpiecznym depozycie u organizatorów. Dzięki temu będziesz mógł doświadczyć świata, w którym nie rozbrzmiewają dzwonki telefonów i nikt nie sprawdza ukradkiem (pod zabytkowym stołem) nowości z mediów społecznościowych. Przeżyjesz przygody bez poczucia, że coś udajesz.





## 4. ZAŁOŻENIA TECHNICZNE

Na terenie gry dostępne będą *pomieszczenia off game*, czyli takie, w których gra jest zawieszona. Wchodząc do takich pomieszczeń, przestajesz chwilowo (na czas pobytu) uczestniczyć w larpie. Możesz odpocząć, zrelaksować się lub zadzwonić.

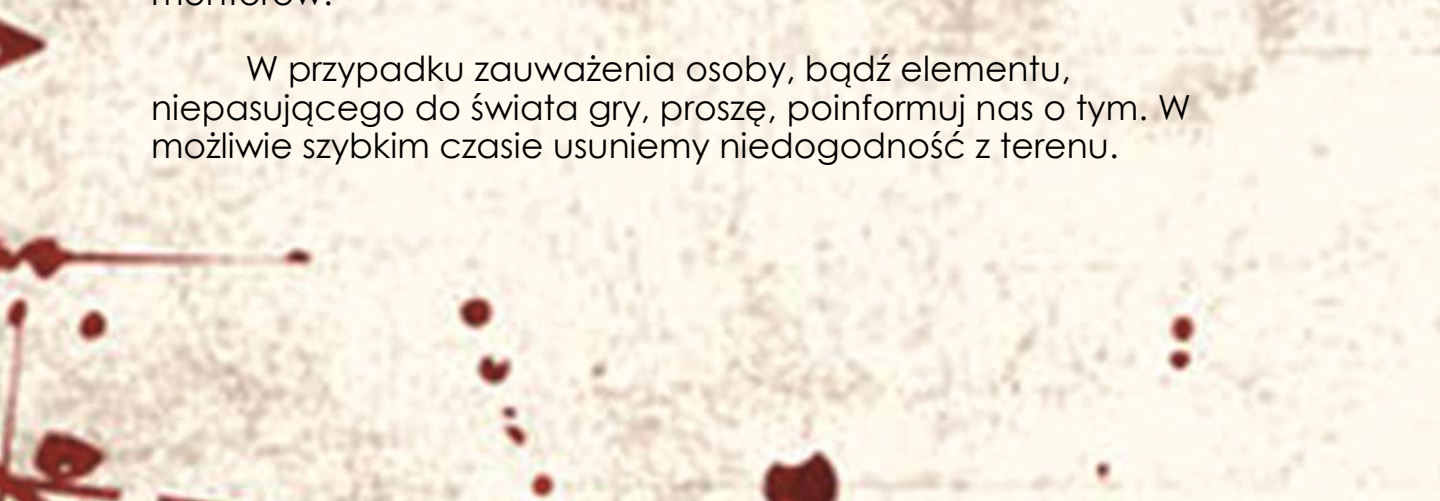
*Pomieszczenia off game* będą zawsze odpowiednio oznaczone, a informacja o ich położeniu zostanie podana przed grą. Prywatne pokoje graczy mogą uzyskać status *off game*, jeśli sami gracze sobie tego zażyczą i umieszczą na drzwiach odpowiedni znak.

### 4.2. Miejsce i czas trwania gry

Gra trwać będzie bez przerw przez około 48 godzin. Osadzona będzie w Zamku Moszna oraz na otaczających go terenach; parkach, fosie, polanach, lesie, zabytkowej nekropolii. Całość terenu (poza specjalnie oznaczonymi miejscami) będzie stanowić świat gry, a wszystkie spotykane postaci będą jej elementem.

Zamek zostanie podzielony na specjalne lokacje - jadalnie, sale biesiadne, sale, w których odbywać się będą zajęcia, pokoje adeptów, apartamenty mentorów itd. Jako osoba dopiero zaczynająca naukę, możesz mieć fabularny zakaz wstępu do niektórych miejsc; możesz się tam jednak udać za plecami mentorów.

W przypadku zauważenia osoby, bądź elementu, niepasującego do świata gry, proszę, poinformuj nas o tym. W możliwie szybkim czasie usuniemy niedogodność z terenu.





## 4. ZAŁOŻENIA TECHNICZNE

### 4.3. Mechanika i metatechniki

Głównym założeniem mechanicznym gry jest "potrafisz, co potrafisz pokazać". Oznacza to, że w grze liczą się jedynie realne umiejętności oraz wiarygodne ich przedstawienie. Jeśli nie trafisz z łuku do tarczy, to znaczy, że nie trafiłeś i nic nie jest w stanie tego zmienić.

Inaczej jest oczywiście w przypadku magii, której świat *The Witcher* jest pełen. Wspierana efektami specjalnymi, ma mocno ograniczony charakter (w końcu adepci wiedźmiństwa nie powinni rzucać czarów na prawo i lewo, prawda?), ale kiedy się pojawia, jest widowiskowo realna. Będziesz mieć z nią do czynienia podczas nauki znaków i alchemii, a także podczas walki z niektórymi potworami.

Organizatorzy oraz obsługa gry, przebywając na jej terenie, również wcielają się w postaci i podlegają zasadom tak jak wszyscy inni uczestnicy. Wyjątkami są tutaj strefy *off-game* oraz sytuacje ekstremalne, takie jak prawdziwy wypadek.

Od powyższych zasad istnieje tylko jeden wyjątek. Dla komfortu graczy wprowadzona zostaje uznana mechanika stop - break. W trakcie rozgrywki każdy z jej uczestników może wypowiedzieć (w języku angielskim) jedno z tych słów, a wszyscy którzy je usłyszą powinni zachować się odpowiednio:





## 4. ZAŁOŻENIA TECHNICZNE

**Stop** - nie chcę, mam dość. Scena, w której znajduje się uczestnik używający tego słowa, jest zbyt intensywna albo z jakiegoś powodu nie chce on dalej brać w niej udziału. Przyczyna wypowiedzenia "stop" powinien zostać niezwłocznie wyeliminowany, a gra kontynuowana, jakby nieprzyjemna sytuacja nie miała miejsca.

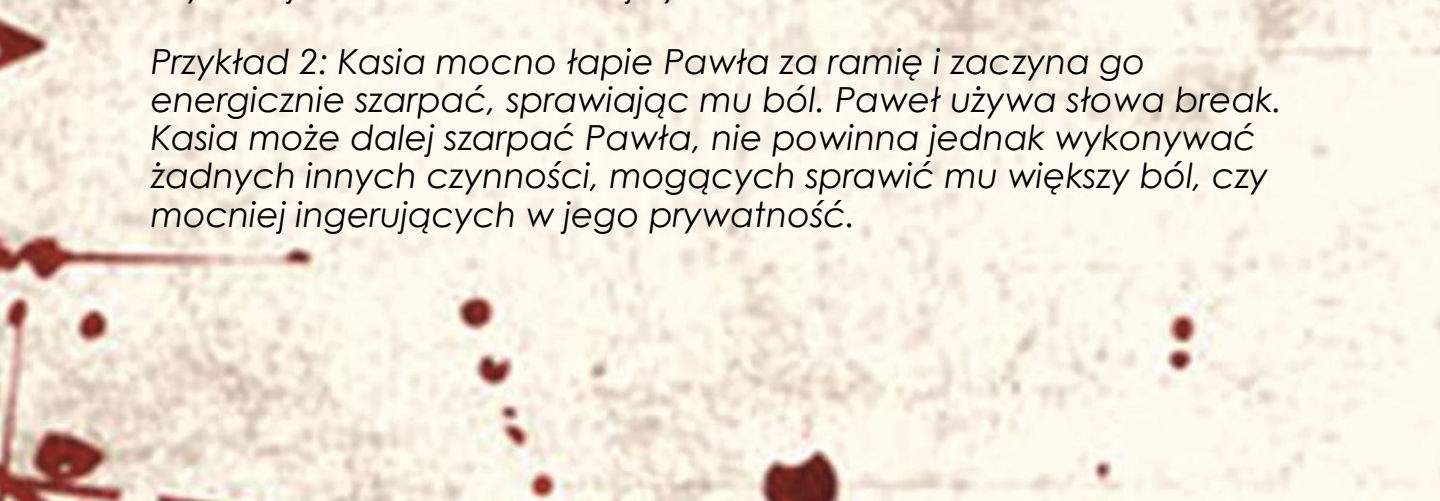
*Przykład 1: Jan w trakcie zaciętej dyskusji nazwał Annę idiotką. Anna używa słowa stop. Jan nie może więcej używać takich obraźliwych słów w rozmowie z Anną.*

*Przykład 2: Kasia, odgrywając postać, mocno łąpie Pawła za ramię i zaczyna go energicznie szarpać, sprawiając mu ból. Paweł używa słowa stop. Kasia musi natychmiast puścić Pawła i nie wchodzić już z nim w żadną fizyczną interakcję w tej scenie.*

**Break** - utrzymajmy ten poziom. Scena, w której znajduje się uczestnik używający tego słowa, osiągnęła maksymalny dopuszczalny dla niego poziom intensywności, który nie powinien zostać przekroczony. W praktyce oznacza to, że nie wchodzimy głębiej w omawiane tematy, czy nie eskalujemy konfliktu.

*Przykład 1: Jan w trakcie zaciętej dyskusji nazwał Annę idiotką. Anna używa słowa break. Jan może używać tych lub podobnie wulgarnych i obraźliwych słów w rozmowie z Anną. Nie powinien używać jednak słów mocniejszych.*

*Przykład 2: Kasia mocno łąpie Pawła za ramię i zaczyna go energicznie szarpać, sprawiając mu ból. Paweł używa słowa break. Kasia może dalej szarpać Pawła, nie powinna jednak wykonywać żadnych innych czynności, mogących sprawić mu większy ból, czy mocniej ingerujących w jego prywatność.*





## 4. ZAŁOŻENIA TECHNICZNE

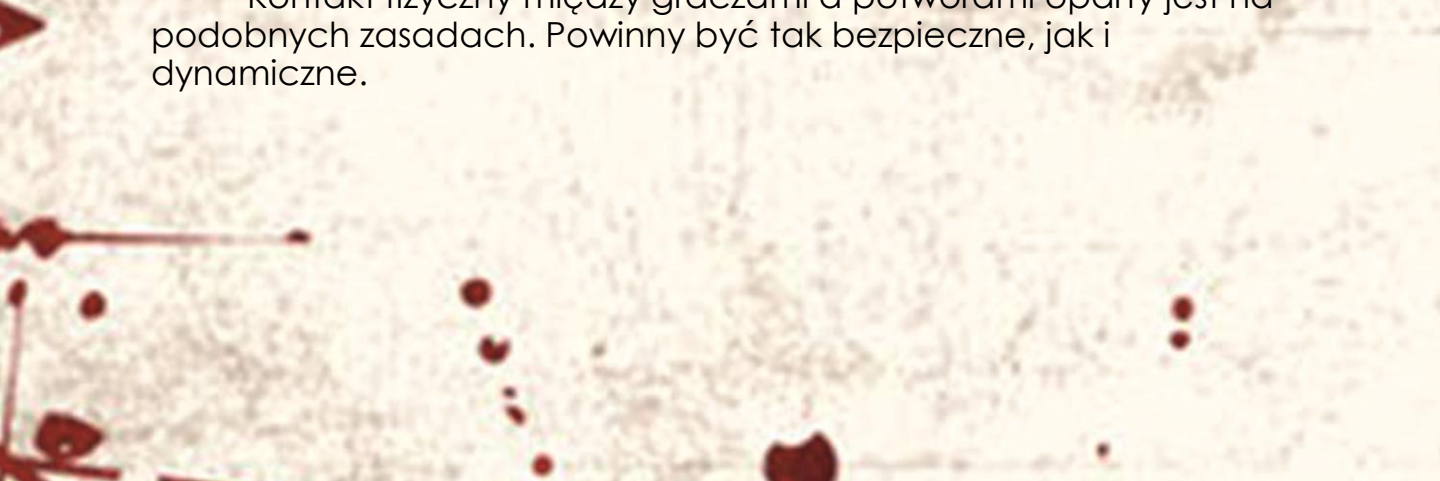
### 4.4. Poziom kontaktu między graczami

*Witcher School* to larp przeznaczony WYŁĄCZNIE dla graczy pełnoletnich. Zakłada ona możliwość intensywnego kontaktu fizycznego i psychicznego między wszystkimi uczestnikami. Nigdy jednak nie powinna zostać przekroczona granica bólu.

Uczestnicy zobowiązani są do powstrzymania się od wszelkich działań, jeśli ich celowym (bądź przypadkowym) efektem jest prawdziwy ból fizyczny lub psychiczny innych uczestników. Dodatkowy mechanizm kontrolny (w postaci mechaniki stop - break) posiadają sami uczestnicy, a udział w *The Witcher School* jest jednoznaczny z jego respektowaniem.

Kontakt fizyczny między graczami możliwy będzie głównie na zasadzie kontrolowanych ćwiczeń w trakcie zajęć bądź testów. To oczywiście nie wyklucza (fabularnie, zdecydowanie niemile widzianego z perspektywy mentorów) starć w czasie wolnym. Tutaj decyduje zasada "uznania przegranej", która zakłada, że gracz sam decyduje, że został pokonany i powinien ustąpić (np. paść nieprzytomna po otrzymaniu markowanego ciosu w potylicę itd.) Wszelkie kwestie związane z konfliktami fizycznymi i ich rozstrzyganiem będą ćwiczone w trakcie warsztatów przed larpem.

Kontakt fizyczny między graczami a potworami oparty jest na podobnych zasadach. Powinny być tak bezpieczne, jak i dynamiczne.





## 4. ZAŁOŻENIA TECHNICZNE

W związku z zabezpieczeniem własności prywatnej uczestników (portfeli, współczesnych ubrań, telefonów itp.) w depozycie organizatorskim, wszelkie przedmioty pojawiające się w grze mogą zmienić właściciela w jej trakcie. Wszystko można odebrać, zniszczyć lub ukraść.

Wyjątkiem są tutaj szczególne elementy stroju bądź wyposażenia adeptów dopuszczone do gry (te kwestie rozstrzygane będą indywidualnie oraz omówione w trakcie warsztatów przed samą grą).

Kwestie trwałego uszkodzenia sprzętu należącego do organizatorów, wystroju zamku i podobnych, rozwiązuje regulamin imprezy.





*Fotografia: MLC Foto. Cosplay: Issabel Cosplay, Object513 Workshop.*



## 5. INFORMACJE

### 5.1. Jak stworzyć dla siebie postać?

Na stronie internetowej projektu - [www.witcherschool.com](http://www.witcherschool.com) w dniu 16.03.2015 zostanie uruchomiona sprzedaż biletów. Po zakupie wejściówki otrzymasz dostęp do formularza zgłoszeniowego, w którym będziesz mógł wybrać i:

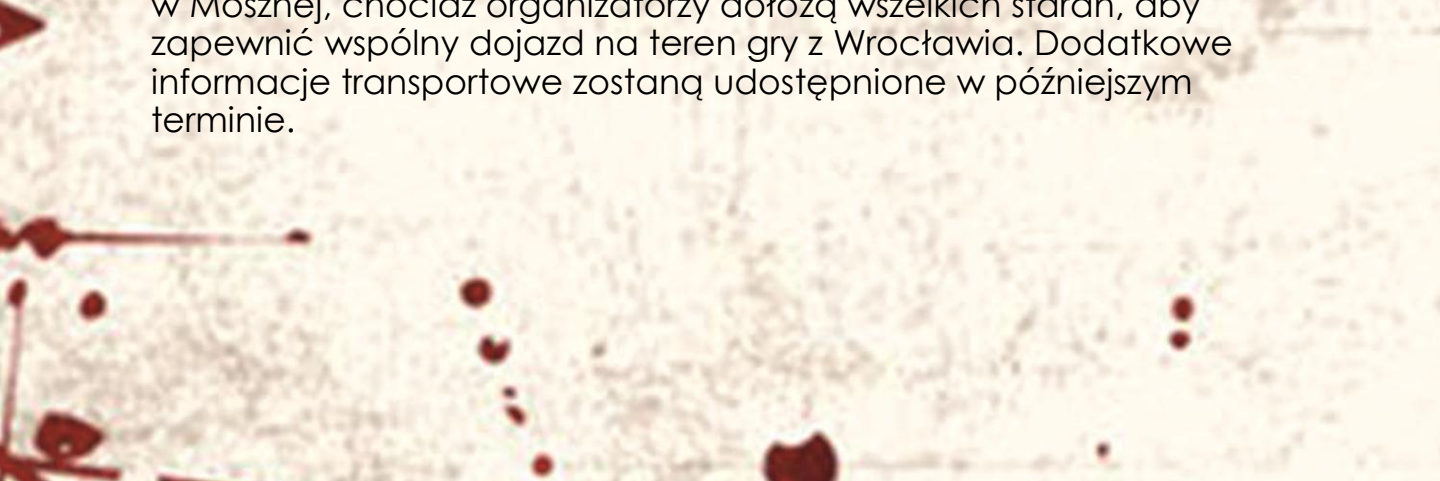
- zaznaczyć, z jakiej warstwy społecznej pochodzi Twoja postać,
- wpisać powiązania z innymi adeptami (opcjonalne, przy zgłoszeniach grupowych),
- zaznaczyć, jakie zajęcia interesują Cię najbardziej, a jakie najmniej (w celu utworzenia indywidualnego planu zajęć),
- podać poziom posiadanych przez siebie umiejętności,
- udzielić dodatkowych ważnych informacji (np. odnośnie do alergii czy stroju, który chcesz dodatkowo zabrać na grę).

Na podstawie tych danych przygotujemy Kartę Postaci, czyli opis bohatera, którym zagrasz, plan zajęć oraz dodatkowe informacje, pomocne w czasie larpa.

### 5.2. Koszt uczestnictwa

Całkowity koszt uczestnictwa w pierwszej edycji gry (13-16.04.2015) wynosi 699 zł.

W ramach biletu nie jest pokrywany transport na teren zamku w Mosznej, chociaż organizatorzy dołożą wszelkich starań, aby zapewnić wspólny dojazd na teren gry z Wrocławia. Dodatkowe informacje transportowe zostaną udostępnione w późniejszym terminie.





## 5. INFORMACJE

### 5.3. Co otrzymasz w ramach gry?

- trzy noclegi w zamkowym hotelu na Zamku w Mosznej,
  - pełne wyżywienie, składające się ze śniadań oraz obiadokolacji,
  - podstawowy kostium adepta wiedźmińskiego (do zwrotu po zakończeniu gry, z możliwością wykupu),
  - specjalnie przygotowane zajęcia, w trakcie których zdobędziesz realne umiejętności, takie jak: szermierka, sztuka przetrwania, medytacja, zielarstwo, łucznictwo, alchemia,
  - okazję do spotkania i walki z potworami znanymi z wiedźmińskiego bestiariusza,
  - wyszkoloną kadrę kilkudziesięciu aktorów, wcielających się w mentorów, potwory oraz inne postaci (znane z kart powieści oraz gry The Witcher), dostępną na miejscu przez cały czas trwania larpa,
  - całkowitą wyłączność oraz dostęp do większości terenów zamku i okolic,
  - możliwość wytworzenia własnego ekwipunku skózanego w ramach zajęć (zabierzesz go ze sobą po zakończeniu gry),
  - własnoręcznie stworzony wiedźmiński medalion (zabierzesz go ze sobą po zakończeniu gry),
  - niesamowitą przygodę w świecie Wiedźmina, której nie zapomnisz do końca życia!
- 



## 5. INFORMACJE

### 5.4. Co powinieneś i możesz zabrać ze sobą?

Powinieneś zadbać o dodatkowe ubranie, w szczególności:

- buty (koniecznie jednolicie czarne lub brązowe, najlepiej skórzane),
- ciepłą bieliznę na zmianę,
- rękawiczki (ciemne, w jednolitym kolorze, najlepiej skórzane).

Możesz zabrać ze sobą:

- dodatkowe elementy stroju lub rekwizyty/ broń - np. pasy, kaletki, sakiewki, średniowieczny zestaw sztuców itd. (zgłoszone wcześniej w formularzu zgłoszeniowym i zaakceptowane przez organizatorów),
- jeśli zechcesz, elementy scenografii do upiększenia swojego pokoju (skóry, obrazy, książki i inne - pasujące do klimatu, a mówiące wiele o zainteresowaniach Twojej postaci).

### 5.5. Terminarz

Sprzedaż biletów na grę rozpocznie się o godzinie 20:00 16.03.2015.

Gra odbędzie się w dniach 13-16.04.2015. Pierwszy dzień poświęcony będzie na warsztaty, przydzielanie postaci oraz inne czynności organizacyjne. W trakcie następnych dwóch, gra będzie trwała nieprzerwanie, a jej zakończeniem będzie impreza otwarta dla wszystkich uczestników. Dzień ostatni to czas na podsumowania i opuszczenie terenu gry.

