



TEOMACHIA
VII
ROZDROŻE

Dokument Projektowy



Gdzie i kiedy?



TEOMACHIA

Gdzie i kiedy?

Tegoroczne wydarzenia dzieją się w okolicach umocnień nieopodal wioski **Keret**, broniącego wejścia do wewnętrznych części kraju i jego stolicy - **Parsu**. Fortyfikacja ta znajduje się w południowo-wschodnia część **Baronii**.

Całość odbywa się w roku **56 Ery Teomachii**, czyli rok po wydarzeniach dziejących się na ostatniej edycji.

Czy wiesz że...?

W okolicach wioski **Keret** istniało kiedyś wielkie miasto kupieckie, które zostało zrównane z ziemią w pierwszych latach Teomachii. W 51 r.t.e. została tam wysłana barońska ekspedycja, która miała na celu odbicie tych ziem z rąk Urista. Wydarzenia te miały miejsce na pierwszej odsonie Teomachii.

Końcówka podawana na końcu dat " r.e.t." oznacza " Roku Ery Teomachii" . Lata odliczane są od początku **Teomachii - wojny bogów**, kiedy to bóg Urist obrócił się przeciwko swym braciom zabijając **Ariela**.

Kto?



TEOMACHIA

Kto?

Na tegorocznej edycji przyjdzie Ci stanąć po jednej ze stron konfliktu pomiędzy **Royalistami**, a **Rebeliantami**. Dodatkowo istnieje możliwość wcielenia się w szeregi **Monastyriuszy**, a także zagrania **lokalną ludnością**, która osiadła tutaj za czasów pierwszej ekspedycji.

Czy wiesz że...?

Po działaniach Bractwa Zmierchu nastąpił rozłam w szeregach **Monastyru**. Podzielił się on na dwa odrębne odłamy. Pierwszym z nich jest **stary Monastyr**, bezpośrednio związany z cesarstwem, posiadający wszelakie przywileje nadane im przez **Cesarza**, który dalej zostaje ich nieformalnym przywódcą. Druga grupa, na terenach **Baronii** utworzyła niezależną organizację zwaną **Gildią Mocy**, która ma na celu uzyskanie jak największej niezależności.

Dlaczego?



TEOMACHIA

Dlaczego?

Baron **Konrad II** umiera. Jego prawowitym następcą jest jego niepełnoletni jeszcze wnuk **Victorian**. **Primus**, jego pierworodny, przepadł bez wieści podczas jednego ze starć z armią **Urista**.

Argail, brat barona, jest przekonany o tym, że **lord Steel**, namiestnik jego brata i członek **Rady Pięciu**, chce zagarnąć władzę dla siebie. Postanawia pomóc swojemu bratankowi w zdobyciu należnego mu miejsca w rządzeniu krajem, do czasu aż nie stanie się samodzielny. Planuje on odwiedzić **Victoriana** przebywającego w **Castle Grande** i bezpiecznie dowieźć go do **Parsu**.

Czy wiesz, że...?

Castle Grande to letnią rezydencją władcy, znajdująca się nad morzem Cesarskim. To w niej do osiągnięcia pełnoletniości przebywa **baroński dziedzic** - **Victorian**, poznając tajniki szermierki, ucząc się słów bogów oraz kultury i obycia na zamku pod okiem **Lady Tullamore**.

Dlaczego?



TEOMACHIA

Dlaczego?

Argaila chce zatrzymać królewski namiestnik, jeden z lordów - **Steel**. Uważa on, że brat władcy ma złe intencje i chce wykorzystać młodego dziedzica, jako swoją marionetkę. Wraz pozostałymi lordami z **Rady Pięciu**, postanawia wezwać chorążych wiernych baronowi i zatrzymać w jedynym miejscu, które prowadzi z **Castle Grande** do **Parsu**, czyli warowni nieopodal wioski **Keret**.

Czy wiesz, że...?

Rada pięciu istnieje od czasu powstania **Baronii**. W jej skład wchodzi zawsze **Baron** oraz czterech najlojalniejszych lordów. W chwili obecnej składa się ona z nieżyjącego już **Konrada II**, jego zaginionego syna **Primusa**, namiestnika barona - **Lorda Steela**, krasnoluda z wschodnich włości - **Lorda Thaliusa** oraz pięknej i młodej **Lady Tullamore**.

Zostań kim chcesz!



TEOMACHIA

„Larp w którego sami chcielibyśmy zagrać” - takie hasło przyświeca nam od wielu lat. Tworząc postaci dla graczy, jak najbardziej chcemy wdrożyć ich pomysły w życie, co za tym idzie na grze pojawiły się takie postaci jak demony, wcielenia grzechów głównych, a nawet bogowie. Pamiętaj jednak że każda z postaci musi pasować do naszego świata, a ty powinieneś posiadać strój umożliwiający Ci odegranie jej. Tyczy się to także ras innych niż ludzie. Do bardziej wymagających ról będzie przeprowadzana weryfikacja strojów.



foto by Art Kita® www.artkita.wix.com

Typ gry



Teomachia

Według specyfikacji GNS Teomachia jest larpem gamistycznym z elementami narratywistycznymi.

Wielu graczy lubi czerpać satysfakcję z sukcesów jakie odniosą na grze. Często, głównym motorem napędowym postaci, jest dążenie do jakiegoś rodzaju zwycięstwa. Trzeba jednak pamiętać, że nie chodzi nam o zwycięstwo za wszelką cenę, ale zgodnego z założeniami odgrywanego bohatera. Na ten przykład: paladyn aby wygrać, nie posunie się do haniebnego czynu, czego nie można powiedzieć o niegodziwym kultyście Urista. Dlatego też stworzyliśmy konflikt, który pozwoli graczom na odrobinę rywalizacji.

Oprócz współzawodnictwa w naszej grze liczy się historia, którą już od sześciu lat tworzą gracze. Ważny jest dla nas każdy gracz oraz jego dokonania, dlatego też dopuszczamy kontynuację postaci. Dzięki takiemu zabiegowi stają się one częścią tworzonego świata, czyniąc go bardziej realnym.

Jak gramy?



TEOMACHIA

Mechanika

Tworząc mechanikę opieraliśmy się głównie na sprawdzonym i zmodyfikowanym przez nas rozwiązaniu potrafisz to co potrafisz pokazać, wyłączając z tego magię oraz pewne zasady panujące podczas walki. Oznacza to że jeżeli umiesz w przekonujący sposób odegrać leczenie konającego bohatera, poderżnięcie komuś gardła, czy efektowny rytuał taka rzecz wydarzy się na grze. Dokładny opis mechaniki walki oraz magii będzie można znaleźć na naszej stronie w odpowiednim dziale.

Nie bądź dupkiem

Zasada zapożyczona od stowarzyszenia Argos. Można tłumaczyć ją przywołując znane porzekadło „Nie czynь drugiemu co tobie nie miło”. Zawsze należy pamiętać, że po drugiej stronie znajduje się gracz, który także chce spędzić miło czas podczas gry. Uważaj więc, aby przez przypadek nie zrujnować mu gry w pierwszych godzinach.

Zasada „No Pain”

W trakcie gry obowiązuje zasada „No pain”, która dopuszcza dotyk, o ile nie powoduje on dyskomfortu u innych graczy.

Jak gramy?



TEOMACHIA

Słowa bezpieczeństwa Green-Yellow-Red

Poziom intensywności odgrywania scen z innymi graczami jest możliwy za pomocą użycia trzech słów bezpieczeństwa.

Słowo **green** zachęca do zwiększenia intensywności odgrywanej sceny .

Słowo **yellow** mówi o tym, że poziom odgrywanej sceny jest zadowalający, jednocześnie sygnalizując że nie chcemy go zwiększać.

Słowo **red** jest słowem, które musi być bezwarunkowo przestrzegane. Urywa ono trwającą akcję. Użyć się go powinno, gdy odgrywana scena poszła za daleko, sprawia nam dyskomfort, ból lub dzieje się nam krzywda. Słowo te można zastosować np. podczas odgrywania kontrowersyjnych scen, prawdziwego urazu. Nie należy natomiast używać tego słowa jako narzędzia do wygrania potyczki (patrz zasada Nie bądź dupkiem) .

Teren gry



TEOMACHIA

Impreza odbędzie się jak co roku (nie licząc czwartej edycji) na terenie opuszczonej wsi Rogóżka, leżącej w Kotlinie Kłodzkiej. Teren imprezy będzie podzielony na dwie strefy: obóz pozafabularny oraz teren gry, który obejmuje okoliczne zabudowania, łąki oraz przyległe lasy, razem dając ok. 10 hektarów.

Obóz pozafabularny, tak jak w zeszłym roku, zlokalizowany będzie w obrębie nieczynnego kamieniołomu. Jako organizatorzy zapewniamy: miejsce na namiot, dostęp do prądu (w wyznaczonych godzinach), toalety typu toi-toi, polowy prysznic, drewno na ognisko, wodę do picia.

Osoby podróżujące komunikacją zbiorową, mogą liczyć na pomoc ze strony organizatorów w dotarciu na miejsce, o ile skontaktują się z nami kilka dni wcześniej.

Czas gry



Teomachia

Impreza trwa od czwartku 30.06.2016 do niedzieli 3.07.2016. Godziny rozpoczęcia i zakończenia imprezy są tradycyjnie luźne, zachęcamy więc do wcześniejszego przyjazdu i późniejszego wyjazdu w celu lepszej integracji, w szczególności do pomocy w ogarnięciu bałaganu po imprezie.

Gra główna toczyć się będzie za dnia, natomiast wieczorem następuje imprezowa część konwentu, w której nie zabraknie śpiewania przy ognisku, wspólnych tańców, koncert, turnieju wojowników TFP (Teomachia Fight Party) oraz wielu innych atrakcji.

Kwestia alkoholu



TEOMACHIA

W trosce o jakość gry oraz stan ducha uczestników gorąco zachęcamy do nie spożywania alkoholu podczas trwania Gry Główniej. Osoby w stanie nietrzeźwym oraz zaktócające przebieg gry będą, na mocy regulaminu, usuwane z imprezy.

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzenia niewielkich ilości fabularnego alkoholu.

Po grze również zachęcamy do polubienia swojego mózgu i nie topienia go w litrach wódki. W tym roku zapowiadamy bezlitosne pobudki z samego rana.

Organizatorzy



Teomachia

Teomachię tworzy obecnie zespół 12 osób. Cała impreza jest organizowana w formule non-profit, co oznacza, że wszystkie środki, uzyskane na drodze akredytacji, przeznaczamy na organizację imprezy, a niejednokrotnie również do niej dokładamy z własnych kieszeni. Aktywnie pozyskujemy sponsorów, dzięki którym co roku możemy wspólnie z uczestnikami nagradzać najciekawsze kreacje, pomysły, role.

Kontakt

W sprawach fabularnych :
scenariusz.teomachia@gmail.com

W sprawach organizacyjnych :
<https://www.facebook.com/Teomachia/>