

Dokument projektowy



UROKI BIAŁEGO DWORU



WPROWADZENIE

Dla kogo Forum Pactum?

Forum Pactum to gra dla osób, które:

- znają twórczość literacką i filmową fantasy;
- chcą przeżywać przygody, o których czytają w książkach fantasy;
- chcą zamieszkać na weekend w zamku, który na dwa dni zamieni się w siedzibę istot magicznych;
- lubią twórczo rozwiązywać zadania, debatować, dyskutować oraz toczyć spory erystyczne;
- lubią cosplay i inne formy zabawy w postaci fantastyczne.



WPROWADZENIE

Założenia Projektu

Forum Pactum to LARP dla młodzieży, inspirowany literaturą i filmami fantasy. W trakcie gry wcielisz się w magiczną postać.

Opowieść, której będziesz częścią będzie się toczyć w Pałacu Bałszyce, na potrzeby tej gry zamienionym w siedzibę istot, rodem z twórczości fantasy. Na te parę dni, “rzeczywistość” przestanie dla nas istnieć. Zamiast telefonów posługiwać będziemy się magią, posłańcami lub tablicą ogłoszeń.





ISTOTNE LINKI

STRONA INTERNETOWA

<http://forumpactum.pl>

REGULAMIN IMPREZY

<https://quatronum.pl/forumpactum/index.php/regulamin/>

ZAPISY

<https://quatronum.pl/wydarzeniep/?id=297>

INSTAGRAM - aktualności

https://www.instagram.com/forum_pactum/

DISCORD

<https://discord.com/channels/1182307501060927508/1182307502851887197>

Rozdział I

INFORMACJE OGÓLNE

Niezbędnik gracza:

*strój, rekwizyty, plan wydarzenia,
mechanika gry, zasady larpa, NPC*



INFORMACJE OGÓLNE

Uczestnicy

Uczestnicy na czas trwania gry zamienią się w postać, która zostanie im przydzielona po wypełnieniu formularza. Każdy z uczestników powinien przygotować stosowny kostium, charakteryzację oraz rekwizyty potrzebne do odegrania swojej postaci oraz wymyślić jej imię, nazwisko i historię.

Regulamin

Znajomość i przestrzeganie regulaminu obowiązuje każdego uczestnika imprezy!

Uczestnictwo w imprezie jest równoznaczne z oświadczeniem, że uczestnik zapoznał się z treścią regulaminu oraz zobowiązuje się przestrzegać go. Uczestnik potwierdza to oświadczenie składając podpis podczas pierwszego zebrania organizacyjnego na początku imprezy.

Regulamin dostępny jest pod linkiem:

<https://quatronum.pl/forumpactum/index.php/regulamin/>



INFORMACJE OGÓLNE

Czym jest LARP?

Larp to żywa, interaktywna gra fabularna, w trakcie której uczestnicy, z wykorzystaniem kostiumów i rekwizytów, odgrywają zaprojektowane wcześniej postaci. Decyzje podejmowane przez graczy i zawierane między nimi relacje, mają stały wpływ na rozwój wydarzeń - W przeciwieństwie do tradycyjnych gier fabularnych, larp nie odbywa się przy stole z notatkami, lecz w realnym środowisku. w tym wypadku, w murach i na terenie Pałacu w Bałoszycach.



INFORMACJE OGÓLNE

Zasady larpowe

WYSIWYG (What You See Is What You Get). Na LARPie to co widzisz i robisz ma znaczenia dosłowne. Jeśli widzisz krzesło to jest to krzesło, jeśli kolega jest ubrany w kostium księdza to jest księdzem, a nie na przykład żebrakiem.

DKWDDK (Du Kannst Was Du Darstellen Kannst). Umiesz to co umiesz pokazać - jeśli nie dostałeś specjalnej kart mocy lub też artefaktu, który jest ogłoszony jako artefakt posiadający daną moc to nie możesz twierdzić, że kogoś zaczarowałeś etc.

Gra trwa bez przerwy od momentu rozpoczęcia (ogłosi to jeden z Mentorów do momentu zakończenia larpa, który też zostanie ogłoszony przez Mentora. Jednocześnie nie musisz się obawiać, że nie wytrzymasz tylu godzin bez przerwy będąc w klimacie - strefa offgame to cała strefa hotelowa i tam nie odbywa się też nic związanego z grą. Jeśli potrzebujesz “prywatnego” kontaktu, z którymś z Mentorów to podjedź do niego i poproś go o rozmowę poza grą, która odbędzie się właśnie w tej strefie.



INFORMACJE OGÓLNE

Mentorzy

W trakcie imprezy uczestnicy zostaną przydzieleni do poszczególnych klanów, a każdy z nich będzie miał swojego Mentora. Mentorzy będą opiekunami swoich klanów, do których uczestnicy będą mogli się zwrócić z ewentualnymi wnioskami, skargami i problemami. Każdy uczestnik, który doświadczy przykrew sytuacji, w szczególności spotka się z przemocą, hejtem lub dyskryminacją może zgłosić się do Mentora celem uzyskania wsparcia, pomocy i ewentualnej interwencji.



INFORMACJE OGÓLNE

NPC

Mentorzy oraz inne charaktery obecne w fabule gry, to tzw. NPC - postaci, które nie biorą czynnego udziału w grze, ale mają w niej określoną rolę. Są częścią scenariusza i zapewniają oprawę techniczno-aktorską larpa.



VESPERIA NECUJAN



*VACOOJ TAMI
THATA*



MIES KOIRA BURVJU



SANNEVA GALSKAP



EDGAR



HALLVOR MODIG



JAX GIDDON

INFORMACJE OGÓLNE

Mechanika dymów

Podczas gry, mogą zostać rozpylone różnokolorowe dymy. Każdy z nich powoduje określone efekty i wpływa na postać, która znajduje się w ich zasięgu.



Powoduje trwającą 15 minut ślepotę.



Powoduje nagły skok dobrego nastroju i rozbawienia, na czas około 30 minut.



Powoduje trwający 15 minut, głęboki sen.



INFORMACJE OGÓLNE

Mechanika eliksirów

- Elixiry można zdobyć lub stworzyć tylko dzięki questom, oznaczonym ilustracją fiołki z konkretnym kolorem eliksiru (patrz niżej).
- Ilość eliksirów jest ściśle ograniczona i ustalona przez organizatorów. **MUSI BYĆ DOLANY DO CZYSTEJ WODY, tak, aby kolor był dobrze widoczny.**
- Elixir (jego kolor) dolany do napoju gracza lub NPC jest **niewidoczny fabularnie**, ma za to określone działanie na postać.
- Handel eliksirami jest nielegalny, ale możliwy.

Niebieski



DORME
ELIKSIR SNU

Postać zasypia głębokim snem na czas 15 minut

Zielony



VERUM
ELIKSIR PRAWDY

Postać odpowie zgodnie z prawdą na jedno pytanie zadane po wypiciu eliksiru.

Różowy



LEPOS
ELIKSIR UROKU

Postać napojona eliksirem wykona jedno polecenie wydane przez osobę dolewającą eliksiru, nie pamiętając tego.

Czarny



SCUTUM
ELIKSIR TARCZA

Po wypiciu, jednorazowo chroni przed rzuconym urokiem.

INFORMACJE OGÓLNE

Mechanika eliksirów

Żółty



VACC
SZCZEPIONKA NA UGRYZIENIA
DZIKICH WAMPIRÓW

NIEDOPUSZCZONA DO OBIEGU
PRZEZ DEPARTAMENT MEDYCYNY

Grzywna za przyłapanie: 10 denarów

Pomarańczowy



TIMOR
ELIKSIR LĘKU

Ofiara eliksiru przez 15
minut odczuwa
niewyjaśniony, paniczny
lęk przed wszystkim
dookoła.

Grzywna za przyłapanie: 20 denarów

Fioletowy



NULLAVOX
ODBIERA GŁOS PIJĄCEMU

Postać nie jest w stanie
wydobyć z siebie głosu
przez 15 minut.

Grzywna za przyłapanie: 10 denarów

*Eleksiry można nabyć na czarnym rynku - zarówno od postaci
graczy, jak i niektórych NPC. Należy jednak zachować
szczególną ostrożność.*

INFORMACJE OGÓLNE

UROKI - umiejętności specjalne

CZARY MOGĄ ZOSTAĆ RZUCONE RAZ. W DOWOLNEJ SYTUACJI NA POSTAĆ GRACZA. KARTY NIE DZIAŁAJĄ NA MENTORÓW I INNYCH NPC. CZAR DZIAŁA PRZEZ 15 MINUT.

Necujan



WAMPIRZE ZAKOCHANIE

Powoduje ślepe zakochanie w wampirze rzucającym czar.

INKANTACJA:
AMA ME

Giddon



TARCZA

Odbija wszystkie pozostałe uroki - czar odbija się i działa na osobę rzucającą.

POKAZANIE KARTY

Burvju



ZAMIANA W ŻABĘ

Zaczarowany zamienia się w żabę.

INKANTACJA:
MUTARE E KRUPIS

Modig



SPOWOLNIENIE

Wszystkie ruchy i słowa są spowolnione.

INKANTACJA:
TARDABIS

Thata



ROŚLINNE SIDŁA

Zaczarowany przykleja się do najbliższej rośliny.

INKANTACJA:
VINEIS CAPIENS

Galskap



ZAMIANA W PTAKA

Zaczarowany zamienia się w ptaka (nielota).

INKANTACJA:
MUTARE E AVIS

INFORMACJE OGÓLNE

Waluta - denary

Jedyną walutą obowiązującą podczas Forum Pactum jest SBD - Scamnumborn Denar.

Każdy uczestnik na start dostaje 100 denarów do dowolnej dyspozycji. Istnieje możliwość dokupienia waluty w karczmie.

2.50 zł

R

5 zł

IK

10 zł

QK

25 zł

RK

50 zł

IKK

INFORMACJE OGÓLNE

Plan dnia

Każdy dzień w czasie Forum Pactum będzie wypełniony od rana do wieczora. W pierwszym dniu zostanie zwołane ogólne zebranie w czasie, którego wraz z Mentorami zostaną omówione szczegółowe zasady panujące na Forum Pactum i będą musiały być zaakceptowane przez wszystkich uczestników. Po tym zebraniu odbędzie się spotkanie mające na celu omówienie zasad odbywania straży przy Ogniu Pokoju. Każdy z klanów będzie musiał wyznaczyć reprezentantów wyznaczonych przez klany. Straż będzie pełniona zamiennie w kolejności i odcinkach czasowych ustalonych na tym zebraniu. Wieczorem pierwszego dnia odbędzie się uroczystość rozpalenia Ognia Pokoju, którego od teraz będą pilnowali przedstawiciele każdego z klanów według kolejności ustalonej wcześniej. Następnie odbędzie się wieczerza w czasie, której członkowie poszczególnych klanów będą mieli możliwość poznania członków innych klanów oraz siebie nawzajem. Znaczna część wydarzeń przewidziana jest na noc pomiędzy pierwszym i drugim dniem Forum.

Kolejny dzień zawierał będzie spotkania i czynności formalne - takie jak giełda i podsumowania sytuacji politycznej. Całość gry (edycji jesiennej), ma jednak formę intrygi, czyli skupiać się będzie na relacjach między postaciami i rozwojem ich historii.



INFORMACJE PRAKTYCZNE

Godziny trwania

Impreza trwa od piątku do niedzieli. Na piątek planowane jest spotkanie organizacyjne, na którym uczestnicy zapoznają się z regulaminem imprezy, obiektu, regulaminem p.poż i BHP.

Właściwy larp rozpocznie się po ogłoszeniu przez Mentora rozpoczęcia Forum Pactum. Aby wziąć udział w larpie konieczną jest obecność na spotkaniu organizacyjnym.

Gra toczy się nieprzerwanie do soboty wieczorem kiedy jeden z Mentorów ogłosi zakończenie Forum Pactum i tym samym koniec gry.

Niedziela po śniadaniu to czas na sprzątanie, pakowanie i pożegnania oraz wykwaterowanie.

Obiekt należy opuścić do godziny 12:00.



INFORMACJE PRAKTYCZNE

Miejsce i dojazd

Impreza odbywa się w Pałacu w Bałoszycach.
Uczestnicy, którzy wykupili opcję dojazdu zorganizowanego zostaną powiadomieni o godzinie i miejscu wyjazdu na 7 dni przed rozpoczęciem imprezy.



INFORMACJE PRAKTYCZNE

Nocleg i wyżywienie

Do dyspozycji uczestników będą pokoje hotelowe lub pokoje typu “studio” na terenie Pałacu w Bałszycach. Każdy pokój lub pokój typu “studio” posiada własną łazienkę.

Uczestnicy zostaną zakwaterowani przez Organizatora, w Panelu Rezerwacyjnym w czasie dokonywania rezerwacji jest opcja wpisania osoby, z którą uczestnik chciałby być zakwaterowany.

Wyżywienie w trakcie imprezy składa się z pełnowartościowych dań i będzie dostępne w godzinach podanych w czasie spotkania organizacyjnego. Rozpoczynamy obiadem, wieczorem odbędzie się fabularna kolacja, w sobotę śniadanie, obiad i kolacja. Larp kończy się niefabularnym śniadaniem na zamku.



INFORMACJE PRAKTYCZNE

Fotografowanie w trakcie larpa

Podczas larpa zdjęcia mogą robić tylko osoby upoważnione przez organizatora. Gracze nie powinni robić zdjęć, ponieważ będzie to wybijalo ich samych oraz osoby postronne z klimatu gry. Podpisując regulamin imprezy uczestnik wyraża zgodę na publikowanie zdjęć i nagrań z jego wizerunkiem w mediach społecznościowych, stronie internetowej oraz wszystkich materiałach promocyjnych QUBUS Group Sp. z o.o. Każdy uczestnik, po wydarzeniu otrzyma dostęp do profesjonalnej foto i videorelacji.



INFORMACJE PRAKTYCZNE

Sprzęt elektroniczny

Wszelki sprzęt elektroniczny musi w trakcie trwania imprezy pozostać w pokoju uczestnika. Wynoszenie poza teren offgame telefonów, tabletów, komputerów i innych sprzętów jest możliwy tylko za pozwoleniem Mentora.

Alkohol, papierosy i inne używki

W czasie trwania imprezy obowiązuje **ABSOLUTNY ZAKAZ** spożywania i używania wszelkiego typu używek. Osoba, która naruszy ten zakaz po kontakcie z opiekunem prawnym z opiekunem prawnym ma obowiązek opuszczenia terenu imprezy.



INFORMACJE PRAKTYCZNE

Kostiumy i rekwizyty

Każdy uczestnik Forum Pactum zobowiązany jest do posiadania kostiumu, odpowiadającego charakterystyce jego klanu. Kostiumy powinny być inspirowane dostępnymi kartami postaci - mogą jednak (jak najbardziej!) zawierać indywidualne, niepowtarzalne elementy. Jakkolwiek elektronika i współczesna garderoba nie są wskazane. Rekwizyty nie mogą stanowić zagrożenia - broń, a raczej teatralne repliki, nie mogą być ostre. W skrócie, nie mogą nadawać się do realnego użytku.



INFORMACJE PRAKTYCZNE

Przerwa nocna = odpoczynek dla graczy i opiekunów

Każdy gracz musi kiedyś spać. Poza Strażnikami Płomienia w trakcie “ciszy nocnej” wychodzenie poza strefę offgame jest możliwe tylko i wyłącznie pod opieką lub za wiedzą Mentora. Wszelkie naruszenia tej zasady będą równoznaczne z naruszeniem regulaminu.

Zdolności magiczne

Każdy z Klanów posiada swoje niepowtarzalne zdolności magiczne. Każdą z nich można wykorzystać tylko raz. W momencie użycia danej zdolności należy kartę symbolizującą dane działanie (patrz - INFORMACJE OGÓLNE, *uroki - umiejętności specjalne, strona 14 dokumentu*) przekazać Mentorowi. Mentorzy posiadają również dodatkowe atrybuty magiczne, które powodują konkretne konsekwencje. Zasady pozyskiwania ich od Mentorów zostaną omówione na spotkaniu organizacyjnym-warsztatach przed grą.



Rozdział II

TŁO FABULARNE

*Historia Forum Pactum, Krainy
Scamnumborn, Kronika I Forum
Pactum, Prolog Uroków Białego Dworu*



FORUM PACTUM

O czym jest cała historia?

Forum Pactum to niezwykła przygoda, w trakcie której uczestnicy za pomocą klimatycznej scenografii, kostiumów, rekwizytów i efektów specjalnych przeżyją dwa dni w prawdziwie fantastycznym świecie. Jest to rozbudowana opowieść o moralnych dylematach, wyborach, przyjaźni, konfliktach i ich konsekwencjach.

To historia o społeczności, która musi odłożyć na bok spory i różnice kulturowe, aby wspólnie stawić czoła niebezpieczeństwu czyhającemu na ich codzienność. Rzeczywistość, w której tylko współpraca wszystkich, nawet bardzo różniących się od siebie istot, może pokonać Ciemność.



FORUM PACTUM

Tło fabularne

“Nieważne, którego mędrca zapytasz, czyjego kazania wysłuchasz. Nieważne, jak różnie będą brzmieć i wyglądać słowa historii, ich początek zawsze kryje to samo znaczenie:

“Wszechświat narodził się w chaosie, lecz to z miliardów lat spokoju wyewoluowały istoty, które kroczą dziś po ziemi.”

Egzystencja tychże istot, to już inna bajka odziana w różne okładki. Istnieje jednak wyjątkowe pismo, które nie posiada ani początku, ani końca. Mowa o Bezkresnym Zwoju i jego niezbadanej potędze. Zapisany w nim pierwszy rozdział, kluczowy dla wielu wierzeń, nosi tytuł “Pierwotna Równowaga”. To w nim szczegółowo opisano, jak przez balans między chaosem, a spokojem, wykreowała się dzisiejsza cywilizacja. Głosi również tezę, że ten sam balans, choć w różnej formie i nie zawsze sprawiedliwy dla wszystkich, będzie wplatał się w życie na Ziemi.

“To co chaosem dla muchy, jest codziennością dla pająka. Gdzie jedni są zwierzyną, inni będą łowcami.”



FORUM PACTUM

Tło fabularne

W tej interpretacji paradoksalnie o równowagę dbają konflikty, a tak naprawdę ich ostateczne rozwiązania. Dlatego od zarania dziejów toczone są boje o granice oraz tę jedyne, najślusznieszą rację.

Tysiące lat ówczesnych bitew, wojenek i wojen przeplatały się z chwilami odetchnienia. Wraz z upływającym czasem przelewała się różnego koloru krew, za pomocą różnego oręża.

Wszystko się zmieniło, gdy po raz pierwszy został użyty czar przez archaicznego adepta magii zwanego Nurghuay. Równowaga została zachwiana, gdyż nagle pojedyncza istota stała się silniejsza niż cała armia. Jedni uważali, że jest to cud i należy go pielęgnować z Boską godnością. Inni zaś oskarżali władających nadprzyrodzonymi siłami o szarlatanizm, czy inne temu podobne kultury.

Wszyscy zgodnie jednak określili, że zjawisko to oznacza rozpoczęcie nowej Ery.



FORUM PACTUM

Tło fabularne

Potem była ciekawość. Większość istot z każdej rasy chciała posiąść tajemną wiedzę, lecz nie każdemu było to dane. Mijały długie lata, w których nieliczni zamieniali się w Czarodziejów, Czarnoksiężników, Magów, Szamanów, Uzdrowicieli, Druidów i innych operujących mocą. Na ich czele zaś stała Rada, składająca się z najbardziej doświadczonych magicznych istot i była ciałem doradczym Króla. Następny był strach. Mimo że magiczne istoty współpracowały z Królami, motłochem, a nawet Kapłanami, to i tak zawsze ktoś kwestionował ich lojalność. Prawdą było, że część magicznych przepełniała pycha i zarozumiałość, lecz znaczna większość walczyła z tym stereotypem. Niemagiczni, tłumacząc się zdrowym rozsądkiem, podjęli kroki, aby nie tyle co przeciwdziałać, ale “kontrolować” nieokiełznaną magię. W tym niezbędny okazał się być klan Giddon, ich wykopaliska oraz wynalazcy, którzy opracowali technologię wytwarzania narzędzi do, posługiwania się mocą magiczną.



FORUM PACTUM

Tło fabularne

Niektóre podziemne skarby, takie jak minerały, czy rośliny głębinowe, miały zdolności absorbujące magię.

Dzięki nim zaczęły się tworzyć nowe style walki i umiejętności, a ich różne kombinacje nazywano klasami. Strach zamienił się w ignorancję, a jej szczególną ofiarą padł wszechpotężny Mag Elh'Arma.

Elh stopniowo tracił świadomość i panowanie nad swoimi zdolnościami, na skutek czego pod jego chatą zbierały się coraz liczniejsze tłumy. Z jednej strony padały słowa otuchy, z drugiej zaś, wiązanki nienawiści, oskarżające Maga o szaleństwo i niebezpieczeństwo. Był rok 452 n.e, kiedy to Mag, aby uniknąć masowego rozlewu krwi, popełnił samobójstwo. Niestety, chcąc jak zwykle czynić dobro, Elh doprowadził do masowej tragedii. Moc, którą posiadał wydestała się niekontrolowanie z jego ciała, tworząc olbrzymią falę uderzeniową. Wszystko w promieniu kilku mil zostało zniszczone, a ofiary liczone w tysiącach.



FORUM PACTUM

Tło fabularne

Nienawiść – sąsiadka ignorancji – objawiła się w oczach niemagicznych. Nienawiść, która jak zaraza przechodzi z istoty na istotę. Magiczni próbowali tłumaczyć tragedię dobrymi intencjami Elha, lecz na próżno. Zaczęło dochodzić do pierwszych niejawnych starć, między klanami, mimo że łączyła ich rasa, władca, a nawet wojna. W ciągu 50 lat wymierają pokolenia, ale nie idee, a gdy przez pół wieku idea tkwi w mgie krzywdy i nieporozumienia, dochodzi do kolejnej tragedii. Szkoła Wiedzy i Umiejętności Magicznych w Overygoor, łącząca przedstawicieli wszystkich rodów została oczyszczona z życia przez do dziś nieznanego skrytobójcę. 187 ciał znaleziono w murach budynku, w tym dzieci, profesorów, jak i urzędujących tam arcymistrzów.



FORUM PACTUM

Tło fabularne

Nienawiść, prowadzi do żałoby, której można było uniknąć. Najwyżej położeni niemagiczni, a przynajmniej większość z nich, wysłała kondolencje do Rady. Panujący na landach śródziemnych Król Dorm Cassius, wykorzystując sytuację ogłosił pierwsze w historii zebranie istot magicznych i niemagicznych, aby raz na zawsze rozwiązać panujący konflikt. Jako że religia zdawała się być neutralna, to najwyższy wśród Kapłanów prowadził dyskusje i osobiście przekazywał ustalenia Królowi. Spotkanie to nazwano Forum Pactum. Na początku był chaos, lecz można było to przewidzieć bez potęgi Zwoju. Dwa skrajnie rozumujące ugrupowania spotkały się w jednym miejscu, aby debatować nad swoją przeszłością, jak i przyszłością. Trzy dni trwały dyskusje i trzy dni tego roku zostały zmarnowane. Król Dorm nie doczekał się za swojego życia pojednania.



FORUM PACTUM

Tło fabularne

Na początku był chaos, lecz można było to przewidzieć bez potęgi Zwoju. Dwa skrajnie rozumujące ugrupowania spotkały się w jednym miejscu, aby debatować nad swoją przeszłością, jak i przyszłością. Trzy dni trwały dyskusje i trzy dni tego roku zostały zmarnowane. Król Dorm nie doczekał się za swojego życia pojednania.

Nastał rok 512 n.e. Co wschód słońca dzień stawał się coraz krótszy i nie miało to nic wspólnego z porą roku. Potwierdziły się obawy Rady. Niewytłumaczalny Mrok, który niegdyś ogarnął archaicznego Elh'Armę powraca. Następca tronu z dynastii Cassius, Król Dorm II, idąc tropem swojego ojca, nakazuje wszystkim istotom o wydelegowanie reprezentantów na drugie spotkanie Forum Pactum. Tym razem to nie właśnie będą głównym tematem, a zapanowanie nad chaosem, który zapanował.

Kto poprowadzi armię? Kto stanie na czele zaopatrzenia? Rozpoczyna się polityczna rozgrywka o miejsce obok Króla. Obok oczywistego wyścigu o pozycję i miejsce przy stole, wciąż tli się stary konflikt między rodami.



FORUM PACTUM

Kronika I Forum Pactum

Dzień I

“Dzisiejszego wieczoru nastąpiło oficjalne otwarcie, zwołanego przez samego króla Cassiusa, Forum Pactum. Najważniejsi przedstawiciele każdego z sześciu klanów, nareszcie przybyli, aby wspólnie, żegnając dawne waśnie i spory, podjąć decyzję o obsadzeniu najwyższych stanowisk w krainie. W obliczu narastającego zagrożenia ze strony nadchodzącego mroku, czas jest nieubłagalny. Kto stanie na czele armii? Kto stanie się prawą ręką króla? Na otwierającej przemowie gospodarzy – czarodziei z klanu Burvju, zjawily się klany wraz z mentorami. Jednakże nie wszystkim udało się pomyślnie dotrzeć na miejsce. Erg Modig, tajemniczy mentor Modigów, niestety nie zjawił się na czas. Nikt z uczestników Forum nie posiada od niego żadnych informacji.

Jedyne co pozostaje, to z niecierpliwością czekać na rozwój wydarzeń. Jednocześnie klany postanawiają spotkać się na pierwszych naradach. To na nich każdy z nich starał się ustalić w co tak naprawdę celować, z kim wchodzić w sojusze, a kogo traktować ze szczególną ostrożnością. Tam gdzie spotkanie, gdzie mieszają się kultury różnych ras, nie mogło obyć się bez należytą biesiady. Tańce i hulańce nie znałyby końca, lecz wiadomo, że nie należy tracić czujności.

Giddonowie odnaleźli tajemnicze urządzenie, zabezpieczone misterną technologią szyfrującą. Jednak co jest hasłem? Wszystkie klany zaczęły dostrzegać fragmenty pergaminu oznaczonych tajemniczymi znakami. Komu uda się rozwiązać niewiadome? Nadszedł wreszcie czas, by oddać hołd królowi. To niesamowita chwila, gdyż po raz pierwszy w historii Scamnumborn, wampiry i wampirzyce z Nećujan miały pokłonić się Cassiusom... Miały. Bo gdy ten moment nadszedł mentorką klanu Nećujan – Versperia, nie mogła wypowiedzieć słów hołdu. Napój, którym wcześniej wniosła toast, odebrał jej głos. Atmosfera się zagęszcza, padają oskarżenia i zradzają się kłótnie. Pokojowe spotkanie może przestać być nim w każdej chwili.



FORUM PACTUM

Kronika I Forum Pactum

Dzień I

Odnalezienie bomby dymnej pozostawionej pod mostem, w miejscu gdzie przyszłości mają trwać warty przy Ogniu Pokoju tylko potęguje konflikt i niepokój. W końcu obrady zostają zakończone. Wyjaśnienie spraw zostaje przełożone na później, gdyż oto ma wreszcie zapłonąć wielki Płomień Pokoju. Wszyscy obecni na forum, maszerują z płonącymi pochodniami do miejsca rozpalenia symbolu pojednania. Od teraz mają zmieniać się tu wartownicy, strzegący by Płomień Pokoju ani na chwilę nie stracił swego blasku. Pozostali mogą udać się do swoich komnat... Jednak gdy w grę wchodzi polityka i losy krainy, nie ma mowy o spokojnej nocy. Podczas swego obchodu, Walkirie odkryły, że czerwone amulety, strzegące komnat Klanów przed nieproszonymi gośćmi, zniknęły. Niedługo potem, wartownicy byli świadkami groźnego wydarzenia. Tuż przy Płomieniu Pokoju, eksplodowały bomby zasnuwając całe tereny wokół gęstym dymem. Mimo szybkiej reakcji wojowniczych Walkirii, nikogo nie udaje im się złapać. No może poza mentorem Thata – Vacojem – który dziwne rzeczy wyprawiał z kwiatami na zamkowych błoniach. Tym tajemniczym zdarzeniem się pierwszy dzień obrad Forum Pactum. Jednak kolejny miał przynieść jeszcze więcej niewiadomych...



FORUM PACTUM

Kronika I Forum Pactum

Dzień II

Po długiej i niespokojnej nocy, wreszcie nadszedł czas porannych obrad. Rozpoczęły się długie i ciężkie dyskusje. Sprawa zniknięcia klejnotów jest niezwykle tajemnicza. Przecież bez nich, żaden klan nie mógł już liczyć na prywatność w swych salach. Szerzą się oskarżenia i chaos. Czy to Burvju, sami gospodarze, postanowili dopuścić się zbrodni? A może Giddonowie, gdyż przecież wiadomym jest, że ich technologiczna wiedza podważyła już niejedno zaklęcie? Tu nikt nie może nikomu ufać całkowicie. Na obradach pojawiają się również niespodziewani goście – elfy przyniosły ze sobą odnalezione wokół zamku jaja niesklasyfikowanych zwierząt. Po męczących ustaleniach zapadła decyzja – jajka będą bezpieczne w rękach Giddonowskiego magizoologa. Jednocześnie pobliska karczma żyje własnym życiem. To tutaj zacierają się różnice, rosną zakłady. Plotki donoszą, że wielu już niejedne artefakty przegrało w karciane rozgrywki. I kto wie, może właśnie tutaj powstają najsilniejsze sojusze i układy. Jednakże Walkirie nie byłyby sobą, gdyby wśród tylu różnych gości nie zapragnęły zasiać ziarnko swojej pasji do łucznictwa i fechtunku. Po nauce i szybkiej sesji ćwiczeń odbyć się mogły turnieje. Nawet poważnym dyplomatom należna jest odrobina rozrywki. Nadszedł czas kolejnych wielkich obrad. Wtedy też niesamowitą wieść przekazały Klany. Choć mogłoby się wydawać, że tak wielkich różnic między nimi nic nie zdoła załagodzić, to Nećujan, Thata oraz Giddon zjednoczyli się by wspólnie rozwikłać wcześniejsze niebezpieczeństwo – miksturę, która odebrała głos Vesperii. Wiedza medyczna wampirów i elfów połączona z umiejętnościami ludzi wyniosły na światło dzienne straszliwą prawdę – tajemniczym trucicielem była San,



FORUM PACTUM

Kronika I Forum Pactum

Dzień II

Panuje chaos i wzajemna niechęć. Nawet same członkinie Galskap nie wiedzą czy ufać mentorce. Dodatkowo na główny temat nasuwa się sprawa zniknięcia Erga Modiga – Krasnoludom udaje się otworzyć legendarny szyfrowany pojemnik i zdobyć stare listy z wnętrza. Jednak ich treść cały czas nie daje żadnych dalszych wskazówek. Dopiero Mies Koira, mentor Burvju, przychodzi na Forum z okropną wieścią. Erg Modig został aresztowany za zdradę. Niewiadomych przybywa. Sekrety i intrygi się zacieśniają. Jednak czas jest nieubłagalny. Nadeszła pora by zakończyć I Forum Pactum i podjąć ostateczną decyzję – kto jaką funkcję w królestwie obejmie? Rozpoczęło się głosowanie. Naradzanie i rozmowy nie miały końca. Ostatecznie do wiedzy całej krainy podaje się następujące ustalenia: Klan Burvju obejmie pieczę nad handlem i finansami. Giddonowie pod swe obowiązki wezmą naukę, aby szerzyć technologiczną wiedzę i studiować nieznaną Ciemność, a także dyplomację, by zapobiegać przyszłym konfliktom. Galskap zachowają swą najemniczą naturę, jednak pod pióra swoje wezmą też armię króla, w zamian oczywiście za należne miejsce w radzie. Modigów obowiązkiem zostanie zaopatrzenie królewskiej armii tak, by niczego jej nie zabrakło. Elfy z klanu Thata, medycyną się zajmą, by ziołolecznictwem ratować tych walczących za krainę. Nećujan z kolei rozwinię własną, zaakceptowaną na Forum metodę leczenia aetherną, jak również już nic nie powstrzyma ich przed szerzeniem wampirzej sztuki. Zasłużyli również, zdobywając wystarczające uznanie wśród reszty Klanów, na potężne stanowisko – to oni w przyszłości obejmą zaszczytne miejsce przy prawej ręce króla. To nie jest jednak koniec. Wiele kwestii wciąż pozostaje nieodkrytych. Dlatego też klany razem zdecydowały, że koniecznym jest i II Forum Pactum przeprowadzić. Co się tam wydarzy? Na razie wiadomo tylko, że tym razem to wampiry zaszczycą resztę swoją gościnnością... A co czeka nas dalej? Tego nie przewidział nawet Pradawny Zwój... “





FORUM PACTUM

UROKI BIAŁEGO DWORU

PROLOG

Tej pięknej jesieni, nad krainą Scamnumborn po raz kolejny zebrały się ciemne chmury. Mordy na kapłanach poszczególnych ras stały się niepokojącą codziennością. Chaos zaczął rozprzestrzeniać się w momencie, gdy wampiry z klanu Necujan objęły rolę królewskich doradców. Gdy zapłonęły świątynie, a miejsca wszelkich kultów stanęły w obliczu realnego zniszczenia, w zagrożeniu znalazł się również Bezczesny Zwój.

Pierwszym sygnałem nadciągającej burzy była tragedia w Skogs Aser. Świątynia Wikingów, będąca symbolem siły i tradycji, stanęła w płomieniach.

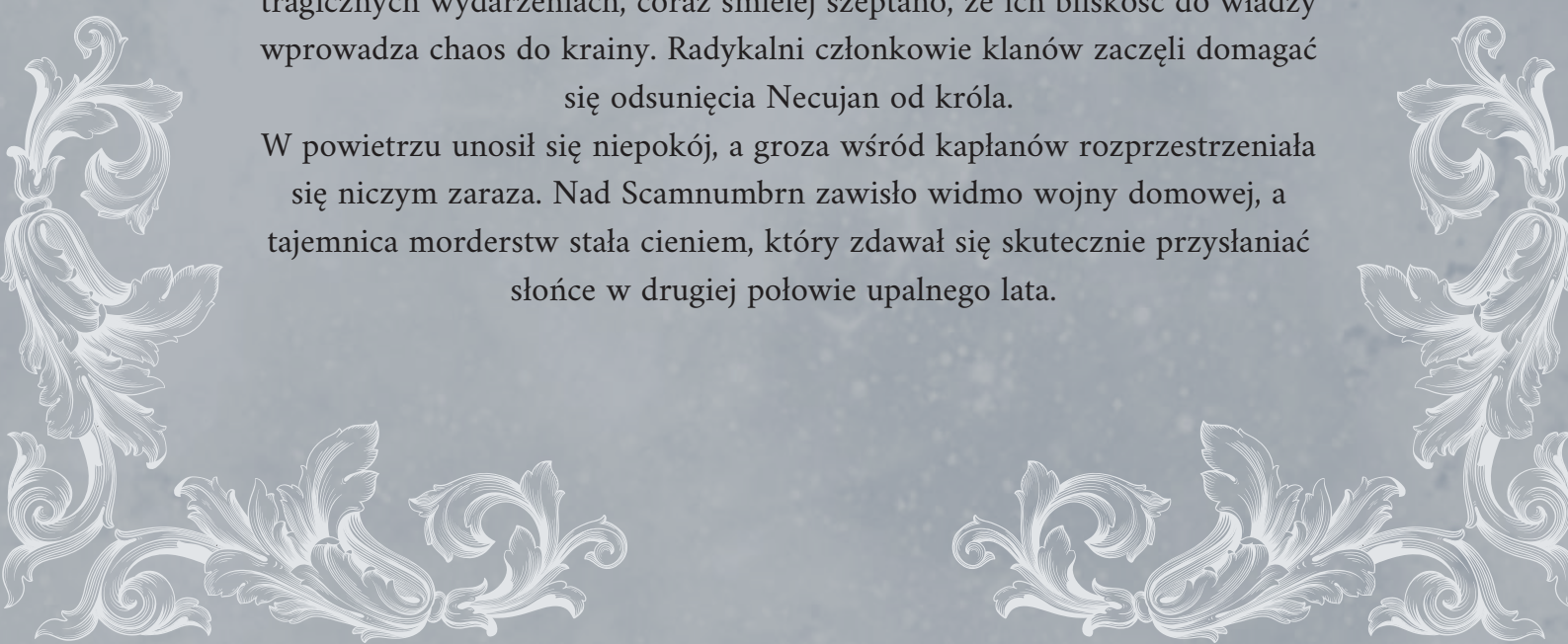
Czterech kapłanów, którzy w niej przebywali, zginęło w męczarniach.

Wkrótce potem, w Beliluk, dwie kapłanki z klanu Galskap, podróżujące z Kvinner do Pren, zostały porwane. Ich ciała, powieszane na drzewach głowami w dół, z wyrwanymi sercami, stały się ponurym świadectwem bestialstwa sprawców.

W samej stolicy Scamnumborn, Overygoor, podpalono kompleks świątynny Winsdoor. Na szczęście nikt nie ucierpiał, ale blask płomieni odbił się echem w sercach mieszkańców, wywołując falę niepokoju. Prowincje Scamnumborn i Skogs Aser zamknęły swoje bramy dla grup teatralnych z Beliluk, a inne klany również zaczęły rozważać podobne kroki.

Pomimo braku dowodów na udział wampirów z klanu Necujan w tych tragicznych wydarzeniach, coraz śmielej szeptano, że ich bliskość do władzy wprowadza chaos do krainy. Radykalni członkowie klanów zaczęli domagać się odsunięcia Necujan od króla.

W powietrzu unosił się niepokój, a groza wśród kapłanów rozprzestrzeniała się niczym zaraza. Nad Scamnumbrn zawisło widmo wojny domowej, a tajemnica morderstw stała cieniem, który zdawał się skutecznie przysłaniać słońce w drugiej połowie upalnego lata.





FORUM PACTUM

UROKI BIAŁEGO DWORU

PROLOG

Na wschodzie Scamnumborn, poza bezklanowymi hordami dzikich, które bytowały tam od zawsze, zauważono pojawienie się nieznanych istot. Nazwaliśmy je Szalakami. Przemieszczały się pojedynczo, by następnie łączyć się w stada, zmierzające w nieznanym kierunku. Gdy na swojej drodze napotkały inną istotę, rzucały się na nią, czasami rozrywając na strzępy, innym razem gryząc, co wywoływało objawy przypominające zarażenie nieznanym wirusem. Szaleńcza choroba dotykała jedynie istot o magicznych zdolnościach, będąc całkowicie niegroźną dla ludzi. Niemal pewne stało się, że jest to efekt nieznannej ciemności, badanej przez nasz klan. Na ten moment problem wydaje się odległy, a jego skala nie jest na tyle duża, by sprawiać realne zagrożenie dla całej Krainy- granice bytowania Szalaków są pilnie strzeżone przez wysłanników królewskiej gwardii.

J. Giddon



FORUM PACTUM

Scamnumborn

Wyspy Scamnumborn to labirynt wulkanicznych skał, gdzie potęga magii splatała losy jak niewidzialny wątek. Od czasów Pierwotnej Równowagi Bezkresnego Zwoju, gdzie chaos tańczył z pokojem, a życie kiełkowało w zaczarowanej glebie, aż po nadejście ery Elh'Army, która wstrząsnęła fundamentami tego krainy. Wulkaniczne serca tliły się magią, a ich pulsacja kształtowała istnienia na tych wyspach.

Nurghuay pierwszy odważył się zagłębić w Bezkresnym Zwoju, odkrywając pierwotne zasady – równowagę między chaosem a spokojem. To z tej równowagi wyłoniły się pierwsze cywilizacje, jak kwiaty na polu podczas uroczystego świtu. Jednak magia, choć piękna, była jak ognisko, które z daleka zdawało się urokliwe, ale z bliska mógł pożreć duszę. Pierwsze zapisane w Zwoju strony głosiły o "Pierwotnej Równowadze", gdzie balans między chaosem a spokojem stworzył fundamenty dzisiejszej cywilizacji Scamnumborn. Ale równowaga ta nie była stała. To, co dla jednych było harmonią, dla innych stawało się hałasem i niepokojem



FORUM PACTUM

Scamnumborn

Nadszedł czas Nurghuaya, który wtrącił pierścień niepewności w spokojne ruchy symfonii życia. Magia przestała być tylko uzupełnieniem rzeczywistości, stając się jej samodzielnym twórcą. Rodzili się Czarodzieje, Czarnoksiężnicy, Magowie, Szamani – ci, którzy znali tajemnice magii, stając się jej panami. I tak nastąpiła Era Strachu, gdy potęga magiczna stała się nieuchwytna, a jej trzymający w ryzach pierścień zaczęła szarzyć nienawiść.

Strach przed nieznanym, przed siłą, która mogła pokierować losami wielu. Krasnoludy i Ludzie, pragnąc opanować magię, sięgnęli po nieokiełznane zasoby ukryte w głębinach ziemi. Narodziły się klasy, nowe umiejętności, ale także i nowe konflikty. Nienawiść, zatręła serca tych, którzy nie potrafili zrozumieć, że magia to nie tylko potęga, ale i odpowiedzialność. Elh'Arma, wielki Mag, który chciał czynić dobro, stał się ofiarą własnej mocy. W wyniku niekontrolowanego użycia magii, doszło do tragedii, która zmieniła oblicze Scamnumborn na zawsze.



FORUM PACTUM

Scamnumborn

Nastąpiła Era Ignorancji, gdy niemagiczni, nie rozumiejąc subtelności magii, postanowili ją ograniczyć i kontrolować. Narodziła się technologia, kopalnie minerałów absorbujących magię, a jednocześnie wynalazki niosące ze sobą zagrożenia. Różne rasy, różne podejścia, ale wciąż jedna kraina. Forum Pactum miało być miejscem pojednania, ale stało się polem walki o władzę i kontrolę nad magią. Król Dorm II próbował zapanować nad chaosami, ale niewytłumaczalny Mrok powrócił, przynosząc ze sobą nowe wyzwania.

Scamnumborn, to nie tylko wyspy wulkaniczne. To opowieść o magii, tajemnicach, równowadze i nieustannej próbie zrozumienia tego, co nadnaturalne, a zarazem nieodłączne od życia na tym pełnym kontrastów świecie. Scamnumborn to 7 prowincji, które zamieszkują klany istot magicznych. Na zachodzie mieszkają potężni Czarodzieje z klanu Burvju, zachód to klan wynalazców Giddon, północ wyspy opanował klan Wikingów Modig. Większość południa wyspy to prowincja należąca do niemagicznych istot, którymi rządzi królewski ród Cassius. Na wyspie znajdują się jeszcze prowincje zamieszkałe przez klany Galskap, Thata i tajemniczy, mało znany wszystkim klan Nečujan.



Rozdział III

TWORZENIE POSTACI

*Proces tworzenia postaci, karta postaci,
questy, klany, zadania aktorskie*



FORUM PACTUM

Postaci

Po dołączeniu do jednego z 6 klanów, przychodzi czas na napisanie postaci. Odbywa się to przez wysłany po dokonaniu rezerwacji formularz, zawierający pytania i podpowiedzi potrzebne do stworzenia roli. Im lepiej przemyślana postać - pod względem osobowości, przeszłości, nastawienia do aktualnych nastrojów w krainie Scamnumborn, tym płynniejsza będzie rozgrywka. Wszelkie interakcje pomiędzy postaciami już w trakcie wydarzenia, powinny pozostać w klimacie larpa. Tworzenie fikcyjnego charakteru to przede wszystkim dynamiczny proces twórczy.



FORUM PACTUM

Klany

Każdy z 6 klanów ma maksymalnie 10 członków, reprezentujących go podczas Forum Pactum. O dostaniu się do określonego klanu decyduje kolejność zgłoszeń. Wakaty na miejsce w klanie opublikowane zostaną zgodnie z terminarzem dostępnym na stronie - przynależność do klanu warunkuje rasę postaci, jej pochodzenie, rekwizyty, specjalne umiejętności i przynajmniej w niewielkim stopniu - poszczególne cechy osobowości. Nie istnieje możliwość zmiany klanu w trakcie Forum.



FORUM PACTUM

Karta postaci

Każdy z graczy, parę dni przed rozpoczęciem larpa, otrzyma personalizowaną kartę postaci z podsumowaniem swojej roli na II Forum Pactum. Gracz ma obowiązek być konsekwentny względem swojej karty i zawartych w niej informacji.

Karta postaci tworzona jest przez zespół fabularzystów Forum Pactum, na podstawie napisanego przez gracza formularza postaci. Zawiera ona cele gracza, potencjalne relacje, nastawienie polityczne i ewentualne role fabularne.



FORUM PACTUM

Realizacja questów i mechaniki gry

Aby stworzyć świat pełen magii, nieodzowna jest dawka wyzwań aktorskich. Zostając ofiarą uroku, ogrywając zadanie fabularne czy realizując questa, możesz napotkać rzeczy, w które musisz po prostu uwierzyć- i przede wszystkim zrobić tak, aby uwierzyli Ci inni. Postaraj się, aby Twoja immersja (wczucie w postać) pozwoliła Ci podejmować decyzje tak, jakby miały czekać Cię realne konsekwencje. Nie możesz odmówić rzucenia na Ciebie czaru, jeśli nie masz takiej magicznej zdolności, nie możesz również z premedytacją nie wypić eliksiru, który ktoś skutecznie i niepostrzeżenie wlał do Twojego napoju, niedopuszczalne jest również niestosowanie się do właściwości danego przedmiotu/klątwy/uroku/eliksiru. Jeżeli coś znacznie wychodzi poza strefę twojego komfortu i chcesz przerwać wyzwanie napotkane przez Ciebie w grze, zawsze możesz użyć słowa bezpieczeństwa i przerwać interakcję. **Słowo bezpieczeństwa to RED.**



FORUM PACTUM

Questy - zadania postaci

Podstawą do rozpoczęcia questa są informacje zawarte w karcie postaci. Gracz może otrzymać questa kilkoma ścieżkami:

- w formie listu/wiadomości niefabularnej, z konkretnymi wskazówkami do rozwoju historii. Listy oznaczone są symbolem związanym z celem questa.

Lista symboli znajduje się na kolejnej stronie,

- może być w całości zapisany w karcie postaci,
- można otrzymać go bezpośrednio od NPC,
- inni gracze mogą posiadać wiedzę na jego temat lub jego elementy.

Questy nie przychodzą do gracza, to gracz ma dążyć do ich odnalezienia/rozwoju/zakończenia!

Przedmioty, artefakty lub wiedzę potrzebną do wykonania questa można znaleźć, kupić lub zdobyć od NPC.



FORUM PACTUM

Questy - lista symboli



Quest związany z główną linią fabularną

Dotyczy głównie stałych graczy, decyzje podejmowane podczas wykonywania questa mają wpływ na bieg fabuły larpa. Może towarzyszyć innemu symbolowi.



Quest poszukiwawczy

Wymaga spostrzegawczości i poruszania się po zamku i terenach wokół, w poszukiwaniu wskazówek, przedmiotów lub odpowiedzi.



Quest interakcyjny

Polega na zawieraniu relacji, lub komplikowaniu jej zgodnie z wymogami questa. Może dotyczyć zarówno innych graczy jak i NPC.



Quest bitewny

Wymaga od gracza wygrania pojedynku, samego stoczenia walki lub przyjęcia jakiegoś wyzwania. Może dotyczyć pojedynków magicznych.



Quest alchemiczny

Gracz tworzy eliksir zgodnie z kolorem na symbolu fiolki. Może użyć eliksiru w dowolnym celu i momencie.



Quest informacyjny/organizacyjny

Postać ma za zadanie zdobyć informację, rozwiązać problem lub zorganizować określoną kwestię fabularną.



Side-quest związany z miejscem

Możesz odkryć tajemnice dworu, twierdzy lub zamku, w którym odbywa się Forum Pactum.

FORUM PACTUM

Giddon

Kim są?

Klan, który stracił władzę królewską w 127 roku p.n.e. na rzecz rodu Cassiusów. Ostatnim władcą z linii Giddon był Weoxtan Egbert VII Giddon.

Giddonowie są klanem, który wywodzi się z przodków, którzy byli wrogo nastawieni do rodu królewskiego, istot magicznych i czarodziejów. W chwili obecnej większość członków klanu, mimo braku wrodzonych zdolności magicznych, nauczyło się wykorzystywać technologię do przechwytywania i wykorzystywania magii. Giddonowie zajmują się zaopatrzeniem zbrojeniowym.



FORUM PACTUM

Giddon

Miejsce na świecie

Giddonowie nie bez przyczyny nazywani są „wynałazcami” - ich wytwory opierają się głównie na mechanice i napędzie parowym. Od ok. II wieku, stolica ich państwa - St. Weiren - jest sercem i rdzeniem nauki świata istot wszelakich. Za pomocą technologii, wykorzystują skondensowaną magię jako swoiste paliwo napędowe, głównie w dziedzinach medycyny, konstrukcji maszyn i broni. Główne laboratoria Giddonów mieszczą się pod ziemią, ich lokalizacja nie jest dokładnie znana - dlatego też, wielu przedstawicieli rodu zмага się z wadą wzroku, nabytą podczas pracy w trudnych warunkach i braku dostatecznej ilości światła. Ich działalność nie od samego początku była akceptowana przez resztę populacji, dlatego w momencie utraty władzy przez Giddonów, została zepchnięta do podziemi. Dopiero pakt Wolfganga Carla Giddona - czołowego inżyniera medycznego, z ówczesną władczynią z ramienia Cassius - Emilią, pozwoliło Weiren rozrosnąć się do rangi miejsca cennego politycznie. Giddonowska technologia uratowała życie paroletniego syna władczyni, w momencie gdy sama magia okazała się być niewystarczająca, a wampirze leczenie uznawane było za dziedzinę magii zakazanej.

FORUM PACTUM

Burvju *Kim są?*

Klan Czarodziejów, którzy uważają, że są jedynymi Czarodziejami pełnej krwi jako potomkowie Nurghuay'a.

Znane jest ortodoksyjne podejście do kwestii czarodziejstwa przez ród Burvju. Czarodzieje z tego rodu żyją na całym świecie i oficjalnie nie mają stałej siedziby. Wszyscy bardzo liczą się z ich zdaniem, gdyż duża część Rady pochodzi właśnie z tego rodu.



FORUM PACTUM

Burvju

Miejsce na świecie

W odległej prowincji Burvju, gdzie mgła nieustannie tańczyła wśród drzew, a tajemnicze zaklęcia wpełzły ziemię w krąg niekończących się snów, istniał klan Czarodziejów. Ludzie Burvju uważali się za dziedziców magicznej spuścizny, twierdząc, że ich korzenie sięgają nie tylko prowincji, ale całego Scamnumborn. Historia tego klanu splatała się z tragiczną śmiercią legendarnego Elh'Arma, potężnego czarodzieja, który uznawany był za strażnika równowagi. Jego ostatnie chwile miały miejsce w Burvibu Pilsēta, gdzie niebo płonęło purpurowym światłem, a potężna magia nappełniła powietrze.

Po śmierci Elh'Arma, w niewielkiej wiosce Yaresse postanowiono uczcić jego pamięć. Wybudowano majestatyczne mauzoleum, a w środku przetrzymywano cenny skarb - różdżkę legendarnego czarodzieja. Jednak potężne zaklęcie ochronne, rzucone przez samego Elh'Arma, chroniło wejście do mauzoleum przed intruzami. Klan Czarodziejów, starając się dotrzeć do źródła magicznej mocy, rozpoczął badania i eksperymenty. Młodzi magowie ćwiczyli zaklęcia, starając się rozluźnić urok, ale każda próba kończyła się niepowodzeniem. Tajemnicza aura i energie wypełniające mauzoleum były nieosiągalne.

Przez pokolenia klan wierzył, że wraz z rozwinięciem ich mocy i wiedzy, uda im się pokonać zaklęcie i zdobyć różdżkę Elh'Arma. Tymczasem Burvju pozostawało miejscem, w którym mgła tańczyła między drzewami, a magia przeszłości splatała się z magią teraźniejszości. Klan Czarodziejów trwa, poszukując tajemnic, które ukryte są w zaklęciu mauzoleum, gdzie spoczywa dziedzic magicznej równowagi.

FORUM PACTUM

Galskap

Kim są?

Galskap to żeński klan potomkiń walkirii - najsłynniejszych najemniczek w historii Scamnumborn. Walkirie to dumne, półboskie istoty, szcycące się nie tylko godnymi podziwu umiejętnościami walki, ale również najbardziej efektywną strategią. Silnie zaprzyjaźnione z klanem Modig - choć niektórzy twierdzą, że nadal czysto interesownie, zamieszkują niedaleką krasnoludom dzielnicę Kvinner. Walkirie zawsze podkreślały swoją niezależność i zdolność do decydowania o własnym losie. Galskap, w odległych czasach uważał klan Modig za bezmyślnych troglodytów, niezdolnych do zrozumienia subtelności sztuki wojennej. Mimo że Modig byli czasem zatrudniani przez Cassiusów, Galskap traktował ich z lekką pogardą, uznając ich jedynie za narzędzia w rękach, które są gotowe do wykonania brudnej roboty.

Relacje między Galskap a Modig były często napięte, a ich wzajemna współpraca nie była wolna od konfliktów. Niemniej jednak, kiedy chodziło o obronę Scamnumborn przed zewnętrznymi zagrożeniami, obie grupy potrafiły współpracować.

Wojowniczkami doskonale opanowały tajemnice magii runicznej, niezwykle często używają jej do ochrony i kielznięcia magicznych stworzeń.



FORUM PACTUM

Galskap

Miejsce na świecie

Sercem ich codzienności jest miasto Reykjave, całkowicie zamknięte na istoty obce dla klanu. Bramy - Żelazna i Żabia - otwierają się tylko raz do roku, podczas Turnieju Runicznego, gdzie członkinie Galskap pojedynkując się ze sobą, zdobywają coraz wyższe stopnie w hierarchii klanu.

Walkirie zdobyły przychylność rodu królewskiego i stały się jego prawą ręką w kwestii strategii wojennych, gdy w 353 roku Astrid Stálhjerte wygrała swoim planem Wojnę Zamorską. Wszyscy byli przekonani o postradaniu przez nią zmysłów i nieuchronnej klęsce, jednak walkirie, przekonane o swojej racji, przeforsowały zamierzone działania i Królestwo odniosło sukces.

Kobiety klanu Galskap słyną również z uczestnictwa w organizowanych przez Cassiusów biesiadach - mimo boskich zdolności i pełnej chwały historii, nie unoszą się pychą, cechują się charyzmą, wybuchowym temperamentem i wydają się naprawdę lubić krasnoludzkie przyśpiewki.

FORUM PACTUM

Modig

Kim są?

Klan pochodzący z krainy Skogs Åser. Pochodzący prawdopodobnie w prostej linii od jarla Modiga V Siwobrodego. Mówi się o nich Wikingowie. W tym rodzie zasiadają poza ludźmi także Krasnoludy i nieliczne inne istoty magiczne. Ze względu na swoją historię i kulturę mają dużą sympatię i współpracują z Valkirijami. Są oni w pełni oddani Cassiusom i królowi. Część z nich stanowi Gwardię Królewską gdzie mają wysokie stopnie wojskowe, są też strażnikami Kronik Verdensorden; Są płatnerzami i wytwórcami broni białej.



FORUM PACTUM

Modig

Miejsce na świecie

W mrocznych lasach prowincji Skogs Åser, tam gdzie cienie dębów mieszały się z światłem słońca, narodził się klan Modigów. Pochodzący z prostej linii jarla Modiga V Siwobrodego, legendarnego wojownika, Modigowie dziedziczyli nie tylko potężną krew wikingów, ale również prastarą więź z magicznymi bytami z lasów i gór.

W ich rodzinnych siedzibach, zwanych Nordlund, Krasnoludy pracowały ramię w ramię z ludźmi, kując legendarną broń, której blask przyciągał uwagę nie tylko śmiertelników. Dzieła płatnerstwa Modigów były znane w całym Skogs Åser. Ich miecze, oszczepy i tarcze zdobiły Kroniki Verdensorden, starożytną księgę, której strony opowiadały dzieje świata.

Modigowie nie byli tylko ziemskimi wojownikami. W ich klanie zasiadali także przedstawiciele innych ras - krasnoludy, elfy leśne, a nawet niezwykle istoty magiczne. To połączenie różnych ras sprawiało, że Modigowie byli wyjątkowi, uważani za dziedziców mocy i mądrości z różnych zakątków Skogs Åser.

FORUM PACTUM

Modig

Miejsce na świecie

Współpraca z Valkirijami, tajemniczymi strażniczkami nieba, była zarówno źródłem dumy, jak i napięcia. Valkirije traktowały Modigów z pewną dozą wyższości, ale jednocześnie widziały w nich potencjał do wielkich czynów. Te dwie grupy, mimo różnic, utrzymywały prastarne sojusze, chroniąc równowagę w tym magicznym zakątku.

Modigowie byli niezmiennie oddani królewskiemu rodowi Cassiusów. Walczyli na frontach, byli strażnikami, a ich Gwardia Królewska była niepokonana w bitwach. Dumni z tego, że są płatnerzami i wytwórcami broni białej dla najważniejszych postaci w królestwie, Modigowie byli strażnikami tradycji i honoru.

Ich wierność rozciągała się również na Kroniki Verdensorden, które strzegli jako ich strażnicy. Modigowie znali historię świata lepiej niż ktokolwiek inny, a ich zadaniem było dbać o to, by każda strona zapisanej kroniki była godna pochwały, a każda strona dotycząca klanu Modigów była napełniona dumą i heroizmem.

FORUM PACTUM

Nečujan

Kim są?

Ród wampirów pochodzący z okolic Novidomu. Współpracują z ludźmi i innymi istotami, jednak wszyscy są względem nich bardzo nieufni. Nečujanowie twierdzą, że już od dawna nie mają potrzeby picia ludzkiej krwi i zastępują ją innymi odpowiednikami, jednak to jakie to są odpowiedniki, jak pozyskiwane i gdzie są składowane jest nadal tajemnicą. Mają oni zdolność tolerancji światła słonecznego. Novidom i okolice są miejscem gdzie ludzie w większości "są zatrudnieni" przez wampiry i dla nich pracują. Jak jest faktycznie nikt nie wie. Ród ten został zaproszony po raz pierwszy do Forum z racji dużych wpływów tak w świecie magicznych istot jak i ludzi. Ich stosunek do Króla i całej dynastii jest bardzo poprawny i ułożony, ale na dobrą sprawę nie wiadomo co naprawdę czują. Parokrotnie deklarowali swoje oddanie Dormowi jednak nadal nie złożyli mu oficjalnego hołdu. Umiejętność uzdrawiania własną krwią.



FORUM PACTUM

Necujan

Miejsce na świecie

Powszechnie wiadomo, że ziemie zamieszkałe przez klan Necujan, podzielone są na dwie części - północną i południową. Na północnej znajduje się stolica - Novidom, która od wieków owiana jest tajemnicą. Granice posiadłości klanu obwarowane są grubymi murami, ze względu na dawne uprzedzenia do gatunku wampirów. Dlatego też, gmach główny zarządców terytorium Beliluk osadzony został na wyspie, do której dostęp zyskują tylko wtajemniczeni. Zamek i jego ogrody zajmują całą powierzchnię North Severno - wyspy o stromym wybrzeżu i silnych wiatrach. Dopiero w ostatnich latach przedstawiciele Necujan uznali wejście na polityczną ścieżkę rodu Cassiusów za korzystne i potrzebne. Mówią, że głównym czynnikiem ich wycofania była urażona duma i krzywdzące stereotypy. Znani są z bogactwa niewiadomego pochodzenia - powtarzaną przez nich historią było dbanie o dziedzictwo pokoleniowe, długowieczność i wieloletnia współpraca z klanami ludzi i czarodziejów. Przeciwnicy i wrogowie wampirów rządzących Novidomem twierdzili, że współpraca opierała się na niczym innym niż wampirzych urokach i klątwach.

FORUM PACTUM

Necujan

Miejsce na świecie

Mit ten został jednak obalony w trakcie Nurtu Weryfikacji Sprzymierzeńców, przeprowadzonych przez Dorma Cassiusa na początku jego rządów. Zmiana łączyła się bezpośrednio z częściową legalizacją wampirzej medycyny, zwanej powszechnie Aetherną. Ze względu na wciąż nawracające kontrowersje, jest ona jednak pod ścisłą kontrolą rodu królewskiego. Południowa część Beliluk zamieszkują głównie wampiry i ludzie, terytorium to słynie z kwitnącego życia nocnego i rozwijających się dzielnic oświatowych - głównie szkolnictwa wyższego. Mówi się o rosnącej tendencji do mieszania krwi, mimo, że według tradycyjnej kultury wampirów jest to absolutnie niedopuszczalne, głównie ze względu na różnice w długości i stylu życia. Rebelia wampirów - raczej młode pokolenie tego gatunku, sprzeciwiające się izolacji, osadziła się głęboko w dziedzinach artystycznych, zamieszkując teatry lub dołączając do objazdowych trup. Osobowością znaną z zapoczątkowania pozytywnych kontaktów z Królem Dormem jest Victor James, stosunkowo nowy przewodniczący Rady Klanu Necujan, postulujący o równość i szacunek międzygatunkowy. Pozytywną popularnością cieszy się również jego żona, znana z wieloletniej i powszechnie znanej działalności twórczej.

FORUM PACTUM

Thata

Kim są?

Thata to klan elficki pochodzący z Krainy Benue. W wyniku mariażu, który popełnił jeden z możnowładców elfickich z rodu Thata - Moraedulf. Krew elficka została zmieszana z krwią

Czarodziejów co spowodowało, że część klanu stanowią półkrwi Czarodzieje. Elfy z Benue są spokrewnione z elfami z

Alagaësii skąd ród Thata udał się najpierw do Du Weldenvarden żeby później po długiej podróży osiedlić się w

Benue, które jest porośnięte gęstym lasem a same elfy są fachowcami w kwestii łucznictwa, kusznictwa oraz myślistwa.



FORUM PACTUM

Thata

Miejsce na świecie

Dawno temu, w elfim klanie Thata, zamieszkującym malowniczą prowincję Benue w krainie Scamnumborn, zaszły wyjątkowe zmiany. Historia tej grupy elfów, odwiecznych stróżów lasów i niezmiernie mądrości, została naznaczona mariażem, który odmienił bieg ich losów.

Moraedulf, szlachcic z elfiego rodu Thata, zakochał się w czarodziejce o imieniu Seraphina, jednej z potężnych Czarodziejów z Alagaësii. Ich miłość przekroczyła granice międzyrasowe, co w świecie elfów było rzadkością. Z tego związku narodziła się nowa linia potomstwa, łącząca elfią elegancję z magiczną potęgą Czarodziejów.

Po wielu latach podróży, ród Thata osiedlił się w Benue, porośniętym gęstym lasem, który odzwierciedlał ich pierwotne pochodzenie. Znając się na sztuce łucznictwa, kusznictwa i myślistwie, Thata stworzyli swoje siedziby w harmonii z naturą, otoczone gałęziami drzew i delikatnym szmerem liści.

FORUM PACTUM

Thata

Miejsce na świecie

W wyniku mariażu Moraaulfa i Seraphiny, klan Thata stał się miejscem, gdzie elfowie i półkrwi Czarodzieje współlistnieli, ucząc się od siebie nawzajem. Półkrwi Czarodzieje, dziedzicząc potężne moce magiczne, stali się nieodłączną częścią społeczności, przynosząc ze sobą nie tylko umiejętności magiczne, ale także nowe perspektywy i pomysły.

Elfy Thata zachowały swoją tradycyjną miłość do natury, pielęgnując lasy, którymi się otaczali. Słynęły z doskonałego łucznictwa, zręczności w użyciu kusz i umiejętności w myślistwie. Ich umiejętności były przekazywane z pokolenia na pokolenie, tworząc elitarnych łuczników i myśliwych. Historia klanu Thata była historią harmonii międzyrasowej, jedności w różnorodności. Elfowie i półkrwi Czarodzieje współtworzyli opowieść o tolerancji, współpracy i szacunku do natury. Ich losy splatały się z losami Scamnumborn, przynosząc zarówno magię, jak i mądrość, które pozostawiły trwałe ślady w sercach tych, którzy mieli zaszczyt zetknąć się z klanem Thata. Nie ukrywają jednak swojej niechęci do klanu Necujan... przyczyn szuka się w konfliktach światopoglądowych i sceptycznego Nastawienia wampirów do ziołolecznictwa.

Zamieszkiwane przez elfy i półelfy wioski ukryte są wśród gałęzi drzew, a rozciągający się wraz z korzeniami świętego drzewa rynek Nargothrond, opływa w eliksiry różnej maści i przeznaczenia.

PO LARPIE

Podsumowanie

Po zakończeniu larpa na stronie zostanie otwarty formularz kontaktowy, z pomocą którego będzie możliwość napisania podsumowania swojej tegorocznej gry. Jeśli chcesz kontynuować swoją postać na kolejnym Forum Pactum jest to niezbędne.

Wyjście z postaci

Grając larpa trzeba postawić wyraźną granicę pomiędzy tym co czuła Twoja postać i co ją spotkało, a własnymi emocjami. To, że któraś z postaci przez całego larpa była dla Ciebie złośliwa i okrutna, wcale nie musi znaczyć, że gracz zachowuje się tak samo w realnym życiu. Jeśli podczas larpa wystąpiły jakieś budzące wątpliwości sytuacje, polecamy porozmawiać poza larpem z drugim graczem i wszystko wyjaśnić (możesz poprosić o pomocy jednego z mentorów).

Zadbaj aby po larpie nie pozostały po Tobie negatywne emocje i zabierz z niego same cenne i dobre wspomnienia.

ORGANIZATOR

Główny organizator

Organizatorem LARPa jest QUBUS Group sp. z o.o.
właściciel marki Quatronum z siedzibą w Katowicach ul.
Ścigały 10, Biuro Obsługi Klienta ul. Boya- Żeleńskiego 68,
Katowice tel. 32 320 50 47.



QUATRONUM

Najbardziej niezwykle kolonie
w polskich zamkach i pałacach.

Nasz zespół

W skład ekipy tworzącej larpa wchodzi:

Adam Kwapisz - organizator główny, tel. 695 730 655, e-
mail a.kwapisz@qubusgroup.com.pl

Julia Maroszek - koordynatorka social mediów,
fabularzystka;

Julianna Kwapisz - scenografia, rekwizyty i stroje;

Milan Grześkowiak - fotografia, film;

Oskar Kusiołek - Zdobywca Magicznej Juty Pęzińskiej

Jan Naklicki - fabularzysta