DESIGN DOCUMENT

WITCHER SCHOOL

PROJEKT AUTORSKI

agencja artystyczno-eventowa
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 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 i gier. Zamieszkasz na jednym z polskich zamków, przemienionym na potrzeby larpa w prawdziwie wiedźmińskie siedliszcze 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 posłańca. Brzmi ciekawie? A to dopiero początek...

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, przygotowany przez czeską grupę Court of Moravia. Powinien wiele wyjaśnić (http://youtu.be/Ej0mJyjbMfw).

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 oraz terenie wokół niego.

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 szlachetnego 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 uczestnik 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: witcherschool@gmail.com

Postaramy się szybko odpowiedzieć!

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 Kaer Tiele, 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 parał 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 Kaer Tiele stał się największym centrum szkolenia wiedźminów na całym kontynencie.

Obecnie w Temerii nadal panuje stary król Geddes, 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, elfickego powstania pod przywództwem Aelirenn, Białej Róży. Po królestwie włóczą się resztki oddziałów rebeliantów, zawzięcie ściganych przez wojsko. Plotka głosi, że Redania rozpoczęła wojnę z Kovirem.

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. Istnieje także możliwość związania losów swojej postaci z dorosłymi wiedźminami, nauczycielami lub innymi obecnymi w grze postaciami tła. Takie powiązania spadają jednak na samych graczy, którzy będą musieli zaznaczyć to w trakcie zgłoszenia.

2.3. Podział na grupy.

Adepci zostaną podzieleni na żyjące i trenujące obok siebie grupy. Uczestnicy będą przydzielani do danej grupy na podstawie formularza zgłoszeniowego. Każda grupa będzie miała swojego opiekuna, wyznaczonego spośród postaci tła odgrywających doświadczonych wiedźminów.

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, charakteryzacji i efektów specjalnych.

To gra akcji, w której nie zabraknie emocjonującej walki z potworami, wysiłku fizycznego i niespodziewanych wyzwań.

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

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 wrząca 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.

3. Dzień z życia Wiedźmina.

3.1. Plan zajęć.

Poniżej znajduje się plan 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 zarówno metalowych replik mieczy, jak i broni bezpiecznej. 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 i możliwości wykorzystania. Wszystko widowiskowo, wybuchowo i w specjalnie przygotowanym do tego laboratorium.

Wiedza o potworach

Teoretyczne i praktyczne 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.

Tworzenie i naprawa ekwipunku

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

Sztuka przetrwania

Sposoby przeżycia, tropienia i zapewnienia sobie przewagi w każdej sytuacji. Zdobywanie pożywienia, rozpalanie ognia, budowanie schronienia oraz inne umiejętności przydatne w dziczy.

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. Czerpanie magicznej mocy oraz medytacja.

I inne

Cały czas dodajemy do tej listy nowe zajęcia, by uczynić grę jeszcze ciekawszą i bardziej emocjonującą.

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 (mistrzów wiedźmińskich) jest przekazywanie umiejętności oraz wywoływanie wrażenia, że świat gry jest realny

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.

4. Podstawowe 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.

Zamki, w których toczyć będzie się gra, na co dzień są w pełni przystosowane do wymogów współczesności. 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, możesz pozostawić 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.

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 na zamku oraz w otaczających go terenach; parkach, fosie, polanach, lesie. 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.

4.3. 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 wiedźmińskiego 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

takie jak prawdziwy wypadek.

Od powyższych zasad istnieje tylko jeden wyjątek. Dla komfortu graczy wprowadzona zostaje uznana mechanika red - yellow - green. 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:

Red - 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 "red" 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 red. Jan nie może więcej używać takich obraźliwych słów w rozmowie z Anną.

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

Yellow - 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 yellow. Jan może używać tych lub podobnie wulgarnych i obraźliwych słów w rozmowie z Anną. Nie powinien używać jednak słów mocniejszych.

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

Green - pozwólmy sobie na więcej. Scena, w której znajduje się uczestnik używający tego słowa, może przekroczyć obecny poziom intensywności bez sprzeciwu z jego strony. W praktyce oznacza to, że możemy sobie pozwolić na więcej niż do tej pory, a wręcz jest to od nas oczekiwane.

Przykład 1: Jan w trakcie zaciętej dyskusji nazwał Annę idiotką. Anna używa słowa green. Jan może używać tych lub podobnie wulgarnych i obraźliwych słów w rozmowie z Anną. Może także używać słów mocniejszych, wedle własnego uznania.

Przykład 2: Kasia mocno łapie Pawła za ramię i zaczyna go energicznie szarpać, sprawiając mu ból. Paweł używa słowa green. Kasia może dalej szarpać Pawła, może także wykonywać inne czynności, mogące sprawić mu większy ból, czy mocniej ingerujących w jego prywatność.

4.4. Poziom kontaktu między graczami.

Witcher School to larp przeznaczony WYŁĄCZNIE dla graczy pełnoletnich. Zakłada on 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 red - yellow - green) 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 nieprzytomny 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.

W związku z możliwością zabezpieczenia 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.

5. Zgłoszenia, terminarz i inne praktyczne informacje.

5.1. Jak stworzyć dla siebie postać?

Na stronie internetowej projektu - **www.witcherschool.com** znajduje się odnośnik umożliwiający zakup biletów na grę. Po zakupie wejściówki otrzymasz dostęp do formularza zgłoszeniowego, w którym będziesz mógł między innymi:

- zaznaczyć, z jakiej warstwy społecznej pochodzi Twoja postać,
- wpisać ewentualne powiązania z innymi adeptami (opcjonalne, przy zgłoszeniach grupowych),
- zaznaczyć, jakie zajęcia interesują Cię najbardziej, a jakie najmniej,
- 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 grze stanowi cena biletu na konkretną odsłonę. Cena ta może się różnić w zależności od wielu wpływających na nią czynników (np. ceny wynajęcia zamku).

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

5.3. Co otrzymasz w ramach gry?

- trzy noclegi na Zamku,
- pełne wyżywienie, składające się ze śniadań, obiadów i kolacji,
- podstawowy kostium adepta wiedźmińskiego (do zwrotu po

- specjalnie przygotowane zajęcia, w trakcie których zdobędziesz realne umiejętności, takie jak: szermierka, sztuka przetrwania, 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 gier The Witcher), dostępną na miejscu przez cały czas trwania larpa,
- dostęp do większości terenów zamku i okolic (bez ingerencji osób niezwiązanych z grą, teren gry wynajęty jest na wyłączność)
- możliwość wytworzenia własnego ekwipunku w ramach niektórych zajęć
- wiedźmiński medalion (zabierzesz go ze sobą po zakończeniu gry),
- niesamowitą przygodę w świecie Wiedźmina, której nie zapomnisz do końca życia!

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 i kilka par skarpet 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 sztućców, kości do gry 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 ogłaszamy każdorazowo na stronie www.witcherschool.com.

Początek pierwszego dnia gry (czwartek) poświęcony będzie na akredytację, warsztaty, oraz inne czynności organizacyjne. Wieczorem pierwszego dnia rozpoczynamy przygodę. W trakcie następnych dwóch, gra będzie trwała nieprzerwanie, a po jej zakończeniu w nocy z soboty na niedzielę odbędzie impreza otwarta dla wszystkich uczestników. Dzień ostatni (niedziela) to czas na podsumowania i opuszczenie terenu gry.