



punkty doświadczenia

W odróżnieniu od Punktów Wolnych, które gracz otrzymuje na początku, by stworzyć postać Punkty Doświadczenia stanowią nagrodę zdobytą w wyniku gry. Otrzymuje się je nie tylko za udział w danej odsłonie (i dotrwanie do jej końca w stanie aktywnego nie-życia), lecz także za dobre odgrywanie postaci i podejmowane przez nią działania. Ich ilość pomiędzy poszczególnymi osobami będzie się więc różniła z uwagi na zaangażowanie gracza. Warto więc pamiętać o tym w czasie LARPu!

Premia P.D.

O przyznawaniu Punktów Doświadczenia decyduje główny Mistrz Gry wraz ze swymi Pomocnikami. W niektórych momentach (jak np. ocena czyjejś gry aktorskiej) mogą się oni odnieść także do opinii współgraczy. Decyzję o przyznaniu nagrody za zrealizowane wątki osobiste podejmuje jedynie Główny Mistrz Gry, mając na uwadze, iż cele postaci mogły zmienić się w trakcie odsłony. Wciąż jednak oceniana jest efektywność działań bohatera i to ile udało mu się uzyskać w ramach jednego spotkania.

W czasie jednej sesji uzyskać można od 1 do 4 P.D. Oczywiście są one przyznawane tylko tym postaciom, które przeżyły. Nagroda w postaci premii kształtuje się zgodnie z poniższą tabelą:

Premia P.D.	Działania
+1	Dla każdej postaci, która wzięła udział w LARPie i nie zginęła w trakcie.
+1	Dla bohaterów, którym udało się osiągnąć większość celów związanych z wątkami osobistymi. Oceny sytuacji w tej kwestii dokonuje Główny M.G.
+1	Za wyjątkową grę aktorską i dobre wczucie się w postać. O przyznaniu tej premii decydują wszyscy M.G. w oparciu o opinię własną i współgraczy. Nie jest nią nagradzana każde odgrywanie roli a tylko takie, które naprawdę zapadło innym w pamięć.
+1	Nagroda specjalna za wyjątkowe dokonanie, coś ekstra co zrobiło wrażenie na wszystkich uczestnikach LARPu. Może ona dotyczyć maksymalnie trzech graczy. O jej przyznaniu decydują wszyscy M.G.

Kara do P.D.

Może się zdarzyć, iż pewne nagminne zachowania gracza, które psują grę innym lub są niedopuszczalne z uwagi na charakter zabawy, karane będą ujemną ilością Punktów Doświadczenia. Odejmuje się ona od uzyskanej Premii w związku z czym można zakończyć zabawę nie tylko otrzymując 0 P.D. lecz nawet ich ujemną ilość. Co ma oczywiście swoje, przykre konsekwencje. Mamy jednak nadzieję, iż uczestnicy Nyktofilli to osoby rozsądne i kierujące się dobrą wolą, w związku z czym do takich sytuacji dochodziło będzie jak najrzadziej.



Karne P.D. ma prawo przyznać każdy z Mistrzów Gry – zarówno Główny jak i Pomocnicy. Mogą to czynić wedle własnej oceny lub na podstawie skarg innych graczy. Oczywiście punkty te nie sumują się (jeśli gracz otrzymuje -1 P.D. za oszukiwanie w czasie gry, nie może otrzymać po raz kolejny tej kary). W sytuacjach spornych prowadzący grę mają prawo odwołać się do opinii pozostałych uczestników LARPu.

Kara do P.D.	Działania
-1	Za częste off topy i inne działania psujące klimat i utrudniające grę innym.
-1	Za oszukiwanie w grze, a także za nadużywanie informacji, których postać nie ma prawa posiadać.
-1	Za rażący brak wczucia się w postać, powergaming i podobne grzechy.

Oczywiście należy zrozumieć, iż kierując się zasadą dobrej zabawy nie zamierzamy nadużywać kar a jedynie korzystać z nich w sytuacjach, gdy czyjeś zachowanie okaże się męcząco patologiczne. Nie musicie się więc martwić, jeśli popełnicie drobny błąd. Nikt z prowadzących nie będzie brał go pod uwagę ustalając Doświadczenie zdobyte na odslonie. Jednakże w sytuacji, gdy jakiś gracz nagminnie będzie łamał zasady i nie zmieni swego postępowania mimo upomnień, lub też jego zachowanie będzie psuło klimat i zabawę innym – kary zostaną zastosowane. Warto więc pamiętać o tym i unikać sytuacji w których mogłyby dotknąć prowadzonego przez nas bohatera.

Wydawanie P.D.

Zdobyte Punkty Doświadczenia mogą zostać wykorzystane by rozwinąć bohatera, zwiększając jego atrybuty bądź inne cechy. Jednorazowo można zwiększyć wartość danego współczynnika tylko o 1. Następuje to zgodnie z poniższą tabelą. Oczywiście wartość otrzymana w wyniku wydania Doświadczenia nie może przekroczyć ograniczeń przewidzianych dla danej Roli. Zaznaczamy także, iż wszelkie zmiany w karcie postaci muszą zostać zaakceptowane przez Głównego M.G.

Cecha	Koszt P.D.	Ograniczenie - Parias	Ograniczenie - Obywatel	Ograniczenie - Starszy
Atrybut	3 x aktualna wartość**	3	3	4
Dyscyplina Klanowa	2 + aktualna wartość**	3	3	4
Dyscyplina Obca	3 + aktualna wartość**	3	3	3
Droga Dyscypliny	2 + aktualna wartość Drogi**	1	3	3
Rytuał	2 x Poziom Rytuału	1	3	4
Krew	Połowa aktualnej wartości*	8	10	12
Życie	Połowa aktualnej wartości*	10	10	10

* W przypadkach liczb nieparzystych należy zaokrąglić w górę.

** Jeśli aktualna wartość wynosi 0 traktujemy ją tak, jakby wynosiła 1.

W przypadku nauki nowych Dyscyplin spoza własnego klanu, a także nowych Dróg i rytuałów Dyscyplin magicznych bohater musi posiadać jakiś dostęp do nowej wiedzy, który pozwoli mu na jej zwiększenie. Może być to księga, nauka pobierana u innej postaci lub jakieś nietypowe źródło, określone przez M.G. Za każdym razem jednak jest ono wymagane do tego, by móc rozwinąć te cechy. Gracz może uzyskać informacje o tego rodzaju możliwościach od M.G. A w przypadku, gdy jego bohater pragnie uczyć się od innej postaci, musi zgłosić to prowadzącemu i uzyskać jego akceptację.

Spostrzegawczy czytelnik z pewnością zauważy, iż powyższa tabelka nie zawiera cechy: Ścieżka. Nie jest to bynajmniej przeoczenie, lecz celowy zabieg. Ścieżki bowiem nie można podnosić samodzielnie – o spadku lub wzroście jej wartości decyduje M.G. w oparciu o grę postaci i jej działania. Należy więc zauważyć, że jeśli postać dokona czynu, który w rażący sposób narusza etykę jej ścieżki, cecha ta może ulec zmniejszeniu. Podobnie, jeśli w spektakularny sposób dowiedzie, iż trzyma się wytyczonych zasad, Mistrz Gry może zdecydować o zwiększeniu tego współczynnika.

Omawiając proces wydawania P.D. warto także dodać, iż gracz nie musi rozdawać punktów po każdej odsłonie Nyktofilii. Nie wydane punkty zostają zachowane i można rozdać je w przyszłości. Czasami więc mądrym posunięciem może być zachowanie ich na później, by wykupić jakąś cechę na którą początkowo nie było nas stać.

Ujemne P.D.

Pomimo naszych starań, mogą oczywiście zdarzyć się sytuacje w której gracz okazał się odporny na sugestie i upomnienia i zakończył grę z ujemną ilością Doświadczenia. W tym wypadku nie zamierzamy zmniejszać już otrzymanych cech na zasadzie losowej. Jednakże Mistrz Gry w oparciu o ilość ujemnych punktów określi wydarzenia działające na szkodę postaci w czasie, który w świecie gry upłynie do kolejnej odsłony Nyktofilii. W każdym przypadku będą to niezwykle przykre doświadczenia, powodujące obniżenie cech (np. magiczna rana, która nie chce się zagoić i zmniejsza Życie o 2 punkty), utratę mienia, wpływów lub statusu. Ostrzegamy, że Główny M.G. posiada w tym zakresie niewyczerpaną wręcz wyobraźnię, a M.G. techniczny, będąc twórcą literatury grozy, w razie potrzeby chętnie wspomógł go garścią naprawdę paskudnych pomysłów.

