



nyktofilia

Założenia ogólne:

Nyctofilia jest grą typu LARP toczoną w świecie Wampira: Maskarady. Zabawa skupia się głównie na odgrywaniu bohaterów, w mniejszej części zaś na mechanice, która przyjmie jedynie pomocniczą rolę. Wziąć w niej udział może każda chętna, pełnoletnia osoba, która choćby w zarysie zna założenia podanego Setiingu.

Wymagania sprzętowe: Z uwagi na różnice pomiędzy kolejnymi edycjami Wampira: Maskarady, pragniemy uściślić, iż trzymamy się głównie ustaleń Drugiej Edycji i zgodnie z nią rozumiemy świat, historię Kainitów oraz klanowe archetypy. Wprowadzamy oczywiście drobne zmiany, wynikające z potrzeby usunięcia pewnych sprzeczności czy rozwiązania problemów – nie jest to jednak nic, co mogłoby zaskoczyć graczy.

Chcemy także zaznaczyć, iż Nyctofilia jest LARPEm dla miłośników Wampira i zależy nam na tym, by osoby biorące w niej udział miały choćby ogólne pojęcie o settingu. Od przeciętnego gracza, pragnącego wcielić się w rolę Obywatela wymagamy więc znajomości *Podręcznika Głównego* oraz *Podręcznika Gracza*. Nie wymagamy znajomości *Księgi Klanu*, lecz jeśli gracz wykaże się widzą tego rodzaju – z pewnością zostanie to nagrodzony dodatkowymi punktami, które będzie mógł przeznaczyć na rozwój postaci. Zachęcamy więc do poszerzania swej wiedzy!

Granie Starszym związane jest z dużą wiedzą o systemie oraz znajomością świata i historii Kainitów. Ponadto wymaga ono zdolności wczucia się w Nieumarłego, liczącego sobie ponad 200 lat. Jest ono możliwe dla każdego, kto udowodni nam, że posiada odpowiednie kompetencje. Zaznaczamy jednak, iż Starszych na LARPIe będzie zaledwie kilku, tak więc ilość tego rodzaju ról jest poważnie ograniczona. W kwestii wyboru liczyła się będzie kolejność zgłoszeń oraz poziom wiedzy.

Dla graczy, którzy znają Wampira bardzo słabo (zajrzeli jedynie kilka razy do podręcznika głównego), przewidujemy postacie *Pariasów*, które nie wymagają dużego przygotowania merytorycznego, a pozwalają wziąć udział w Nyctofilii i dobrze się bawić. Prosimy jednak, aby tego rodzaju osoby dostosowały się do klimatu i estetyki Wampira: Maskarady poprzez odpowiedni strój i odgrywanie bohatera. Pragniemy także zaznaczyć, iż z chęcią pomożemy im w tym dając pewne wskazówki czy odpowiadając na pytania.

REGULAMIN LARPA

Aby wziąć udział w Nyctofilii należy:

1. Być osobą pełnoletnią;
2. Znać, choćby ogólnie, założenia Wampira: Maskarady;
3. Zgłosić swój udział w zabawie na forum ErroS, lub na maila któregoś z organizatorów:
Sigila: zeby_w_ciemnosci@o2.pl lub Lightstorma: ligstorm@wp.pl
4. Po otrzymaniu informacji potwierdzającej zgłoszenie, należy wpłacić bezzwrotny zadek wysokości 30 zł. Opłata ta przeznaczona jest w całości na organizację LARPA i zakup potrzebnych materiałów. Pragniemy zaznaczyć, że ErroS jako grupa non profit nie odnosi żadnych korzyści materialnych z tego tytułu.
5. Ustalić z Mistrzem Gry (Lightstormem) koncept postaci, opisać jej historię i przygotować kartę.
6. Przygotować odpowiedni strój, który pomoże nam wcielić się w bohatera.
7. Przyjechać na LARPA i dobrze się bawić!

Organizatorzy informują ponadto, iż na spotkaniu należy posiadać aktualny dowód osobisty. Osoby łamiące obowiązujące prawo, narażające bezpieczeństwo innych, niszczące wystrój, jak również znajdujące się w stanie mocno nietrzeźwym, lub zachowujące się agresywnie, mogą zostać poproszone o opuszczenie terenu imprezy. Dotyczy to także osób zachowujących się obraźliwie lub nagminnie łamiących zasady kultury osobistej. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody i wypadki wynikające z winy uczestników oraz wypadki będące wynikiem uczestnictwa w LARPIE. Zaznaczamy jednak, iż uczestnicy mają obowiązek stosowania się do zaleceń organizatorów dotyczących zachowania bezpieczeństwa.

Uczestnicy ponoszą także wszelką odpowiedzialność prawną i finansową za szkody wyrządzone w trakcie imprezy. Łamanie powyższych zasad może skutkować usunięciem z terenu gry, bez zwrotu zadatku.

Zasady szczegółowe:

1. **Akceptacja bohatera:** Mistrz Gry ma prawo odmówić zaakceptowania postaci, która nie jest zgodna z założeniami Wampira: Maskarady, nie pasuje do klimatu gry, a także której dolega powergaming. Jedynie postacie, które uzyskały jego zgodę, mogą wziąć udział w zabawie.
2. **Opłata Akredytacyjna:** wysokości 30 zł. wymagana jest od każdego z uczestników. Zebrane fundusze zostaną w całości przeznaczone na sfinansowanie organizacji imprezy: zakup odpowiednich rekwizytów, wynajem lokalu etc. Akredytacja powinna zostać przesłana na konto organizatorów, po otrzymaniu informacji zwrotnej o przyjęciu zgłoszenia na LARP. W przypadku rezygnacji z uczestnictwa opłata ta nie podlega zwrotowi. Uczestnik ma jednak prawo przekazać ją innej osobie. Opłata nie podlega zwrotowi także w przypadku, w którym uczestnik zostanie usunięty z terenu imprezy z powodów przewidzianych w regulaminie.
3. **Strój:** każdy z uczestników zobowiązuje się przygotować we własnym zakresie strój odpowiedni dla charakteru odgrywanego bohatera. Powinien być on zgodny z archetypem wybranego Klanu oraz z estetyką settingu Wampir: Maskarada. Odpowiednia stylizacja nagradzana będzie dodatkowymi Punktami Doświadczenia, które pozwolą wzmocnić możliwości postaci. Poza odpowiednim ubiorem, mile widziane są: kły, barwne soczewki kontaktowe oraz odpowiedni makijaż. Organizatorzy zastrzegają, iż osoby nie posiadające stroju, nie zostaną dopuszczone do udziału w zabawie.
4. **Broń na LARPIE:** uczestnicy mają prawo do korzystania z replik broni białej, wykonanych z drewna, tworzywa lub metalu. W przypadku tych ostatnich ostrze powinno nie być naostrzone, tak, by nie niosło ryzyka zranienia innej osoby podczas zabawy. Jeśli chodzi o broń strzelecką, dopuszczane są

repliki stanowiące jej odwzorowanie lub broń pneumatyczna na kulki – pod tym jednakże warunkiem, iż magazynek broni będzie pusty i nie będzie ona powodowała ryzyka przypadkowego postrzelenia żadnej z obecnych osób.

5. **Alkohol na LARPIE:** uczestnicy Nyctofilii jako osoby dorosłe i znajdujące się w barze mają prawo korzystać ze sprzedawanego tam alkoholu. Informujemy jednak, że osoby znajdujące się w stanie upojenia alkoholowego, które uniemożliwiłoby im dalszą grę, lub utrudniało zabawę pozostałym, zostaną wyproszone z terenu LARPA.

6. **Agresja na LARPIE:** wszelkie agresywne zachowania w trakcie gry dopuszczalne są między postaciami na zasadzie gry aktorskiej. Inscenizacje walk powinny być przeprowadzane w sposób świadomy i bezpieczny, na tyle powoli by zminimalizować ryzyko wypadków. Kłótnie i wyzwiska mogą mieć miejsce w interakcjach między bohaterami, należy jednak oddzielić je od relacji z graczami. Osoby, które poza grą łamią zasady dobrego wychowania i zachowują się w sposób przykry i obraźliwy dla innych, mogą zostać poproszone o opuszczenie terenu imprezy.

7. **Zasada PAX:** za każdym razem, gdy wypowiedziane zostanie słowo PAX gra ulega wstrzymaniu. Uczestnik ma prawo zastosować je jedynie w sytuacji, gdy przebieg gry może zagrażać jego bezpieczeństwu lub jest przyczyną utraty komfortu psychicznego. Przypominamy, iż LARP jest rodzajem zabawy i tak powinien być rozumiany! Zaznaczamy także, iż zasada PAX nie może być nadużywana w celach błahych.

8. **Wypadki losowe:** Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za wypadki losowe, mogące przytrafić się graczom w czasie LARPU, ani za szkody z nich wynikające. Pragniemy jednak zaznaczyć, iż dołożymy wszelkich starań, aby zabawa przebiegała w sposób jak najbardziej bezpieczny. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zaleceń Organizatorów dotyczących kwestii bezpieczeństwa. Gracze naruszający tą zasadę mogą zostać poproszeni o opuszczenie terenu imprezy.

Organizatorzy zastrzegają sobie ponadto prawo do zmiany regulaminu w trakcie trwania imprezy.