

Stacja FH-8

Larp oparty o uniwersum Gwiezdnych Wojen

Minęły dwa lata od bitwy o Endor. Ostatni przywódcy dawnego Imperium próbują jeszcze wyrwać dla siebie pojedyncze układy gwiazdne, jednak w coraz większej liczbie systemów zaczyna powiewać sztandar NOWEJ REPUBLIKI.

Desperacki atak admirała Thrawna na Tavis został powstrzymany przez liczniejszą i lepiej wyposażoną flotę Lando Calrissiana. O ogrom uszkodzeń i strat nakazał jednak obu stronom wycofanie się w nadprzestrzeń.

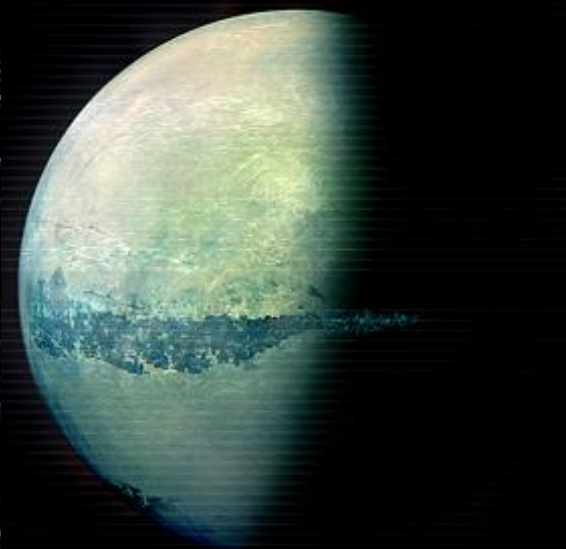
W przepołowiony kadłub jednego z gwiazdnych niszczycieli, uderza wychodzący z nadprzestrzeni, przewożący niezwyklej wagi ładunek, ZADZIORNY MYSZOŁÓW, co powoduje potężne uszkodzenie silników statku.

Jedynym ratunkiem dla załogi i pasażerów frachtowca oraz przejętych przez niego kapsuł ratunkowych jest FH-8, dawna stacja kosmiczna Federacji Handlowej, prowadzona przez byłego komandosa z czasów Wojen Klonów, Stone'a...

Setting

Minęły dwa lata od śmierci Imperatora i zniszczenia drugiej Gwiazdy Śmierci. Przed rokiem siły nowej Republiki przejęły kontrolę nad Coruscant, a ostatni potężny zryw Imperium zakończyła bitwa o Jakku. Nie zapewniło to jednak pokoju Galaktyce. Nie wszyscy oficerowie, posłuszni niegdyś Imperatorowi, podpisali się pod zawartym przez obie strony traktatem, w wielu miejscach wciąż stawiają opór temu, co wciąż nazywają Rebelią.

Ale koniec rządów twardej ręki przyniósł ze sobą coś znacznie gorszego...



Setting

Na Naboo krwawy terror restaurowanej monarchii ściga bezwzględnie tych, którzy wspierali i kontynuowali despotyczne rządy Wielkiego Admirała Quarsha Panaki, zamordowanego kilka lat temu na zlecenie Sawa Gerrery.

Z Carridy i Byss, kadrowych bastionów Imperium, codziennie wylatują frachtowce w kierunku kopalń na Kessel, pełne tych, którzy zbyt gorliwie popierali poprzednie władze.



Setting

Cały układ wiwatuje widząc każdego dnia transmisję z wyrzucenia imperialnego urzędnika, a nawet byle brygadzysty, przez służbę niedokończonego okrętu, prosto w kosmiczną próżnię, skazanych przez **Robotniczą Radę Stoczni Kuat**.



Na szczęście, w Nowej Republice znaleźli się ludzie, którzy postanowili przyjrzeć się tym, bynajmniej nie jednostkowym, przykładom nieuprawnionego linczu.

Na prośbę samej Mon Mothmy utworzono **Komisję Do Spraw Badania Zbrodni Imperium**. jedną z kompetencji jej członków jest zatwierdzanie wszystkich, wydanych przez planetarne rządy, wyroków śmierci.

***Świat oparty jest na nowym kanonie Gwiezdnych Wojen, jednak nie jest mu w 100% wierny. We wszelkich kwestiach niezgodności ostatnie słowo należy do Mistrzów Gry.

Styl Gry i Mechanika

Czy to jest larp o bezmyślnym strzelaniu z blasterów i ciachaniu się mieczami świetlnymi?

Nie.

Czy kiedy wszystkie, lub chociażby większość wątków postaci zostanie wyeksploatowana, można zacząć do niej strzelać?

Tak.

Stacja FH-8 jest nastawiona na konflikty i tworzenie wyrazistych scen między postaciami oraz odkrywanie ich historii. Mimo, że walka i elementy gamistyczne schodzą tu na dalszy plan, to wciąż stanowią istotną część rozgrywki.

Taki styl gry jak i konstrukcja postaci stanowią pewnego rodzaju wyzwanie, w związku z czym nie zalecamy udziału osobom, które nie miały styczności lub miały minimalne doświadczenie z larpami narratywistycznymi.

Czy na tej grze Twoja postać może umrzeć?

Tak...

choć pod pewnymi warunkami:

1.Czas

Zabicie innej postaci jest dozwolone dopiero, gdy na elektronicznym zegarze pojawi się godzina 6:06, co zapewni każdemu z uczestników odpowiednią ilość gry.

2.Kiedy gracz decyduje że jego postać zginie.

Pierwsze trafienie z blastera lub innej broni nigdy nie spowoduje na stacji FH-8 natychmiastowej śmierci, a jedynie lżejszą lub cięższą ranę, a być może również nieprzytomność, z której postać wybudzi się w kluczowym albo najbardziej zaskakującym momencie.

3.Kiedy jego postać zostaje dobita

Dozwolone jest, wyraźnie zaznaczone(!) dobitcie rannej postaci, uprasza się jednak o korzystanie z tej możliwości tylko w szczególnych przypadkach i kulminacyjnych momentach.

Bezpieczeństwo

Obowiązują powszechnie znane słowa bezpieczeństwa:

Green

sugestia podkreślenia intensywności sceny (**w tej grze-polecamy :)**)

Yellow

intensywność sceny osiąga granice, której gracz nie chce przekroczyć

Red

prośba o natychmiastowe przerwanie sceny

Interakcje między graczami domyślnie działają na mechanice "No pain", chyba że grający stwierdzą inaczej.

Walka

W znacznej większości odbywa się poprzez użycie broni typu "Nerf". Trafienie oznacza ranę na zasadach opisanych wcześniej.

Zalecamy kontrolowanie ilości amunicji.

Epizodycznie pojawić się może broń biała, działająca na podobnej zasadzie oraz miecze świetlne. Domyślnie, postacie nie są w stanie ich używać, bądź walczą nimi bardzo nieskutecznie, mogąc przy tym zranić same siebie. Dozwolone jest używanie mieczy świetlnych w charakterze narzędzia, do dobijania rannych itd.

Informacja o możliwości walki przy użyciu broni Jedi zostanie umieszczona w kartach konkretnych postaci wraz z mechaniką.

Istotnym elementem rozgrywki będzie konsola komputerowa (laptop lub tablet) służąca do obsługi stacji kosmicznej.

Ponadto, niektóre z postaci otrzymają materiały, których wykorzystanie lub wyświetlenie wymagać będzie użycia smartfona.

Autorzy

Krzysztof “bezjimienny” Kałek

Sekcja Larpowa KF Druga Era, darth.bezjimienny@gmail.com

Dominika “Centarł” Kądzielawa

dmkadzielawa@gmail.com