



TAJEMNICA  
KLANU BROKVAR

Taka była... Wola bogów.

ANNA CHMURA



Białe grzbiety spienionych morskich fal rozbijały się o szczątki wraków. To była kolejna zwycięska wyprawa. Chwała Freyji i Hemdallowi za sprowadzenie tych kupieckich statków na ich ostatni rejs. Choć trzeba przyznać tym szczyrom lądowym, że tym razem nie było tak łatwo! Szczęśliwie nasz jarl poprowadził nas ku zwycięstwu! Niech więc uczta na jego cześć trwa do białego rana, a miód leje się w serca mężnych wojowników!

## Za klan Brokvar!

Za Spikeroog!



Podczas gdy wojownicy z klanu Brokvar świętują kolejną zwycięską walkę do portu przybija statek jarla Njala "Łupieżcy" z klanu Hindar. Powiadają, że ma on młodego syna i pragnie połączyć oba klany węzłem małżeńskim. Która z córek jarla Sverkera "Nieźłomnego" z klanu Brokvar już niedługo odpłynie z rodzinnej wyspy?





## BEZPIECZEŃSTWO

Podstawowe mechaniki bezpieczeństwa (red, yellow, green) zostaną omówione przed larpem.

No pain - dopuszczalny jest wyłącznie dotyk, który nie wywoła dyskomfortu u innego gracza.

## STROJE

Gracze proszeni są o przygotowanie pasującego do postaci stroju.

Larp opowiada historię dwóch skelligijskich klanów osadzoną w świecie “Wiedźmina” Andrzeja Sapkowskiego. To dramat rodzinny zbudowany wokół tajemnicy, która nigdy nie powinna ujrzeć światła dziennego. Skellige słynie z dzielnych wojowników wykreowanych na wzór wikingów. Dla postaci najważniejsze są 2 aspekty: **religia i tradycja**.

By zagrać w larpa nie jest konieczna znajomość prozy Sapkowskiego czy gier o Wiedźmienie.



**LARP PICTOGRAMS**



## MECHANIKA

- **MAGIA** - zaklęcia są dostępne tylko dla NPC (czarodziej/wiedźmin), ma wymiar narracyjny, a jej użycie symbolizuje gest
- **WIZJE** - krótkie opisy obrazów, które zalewają umysł. Gdy otrzymasz karteczkę przeczytaj ją w dogodnym momencie na boku. Następnie odegraj w preferowany sposób wyraźnie widoczny dla innych graczy dostąpienie wizji np. tracąc przytomność/kontakt ze światem lub miotając się po ziemi.
- **ALKOHOL** - na grze pojawią się napoje (woda, soki). Wszystkie są traktowane fabularnie jako alkohol. Stopień upicia się jest uznaniowy.



- **WALKA**- każda scena walki musi zostać ustalona pomiędzy graczami, którzy mają zamiar ją odegrać. Powinni oni na chwilę odejść na bok i omówić jak będzie wyglądał jej przebieg. Broń użyta w scenie musi być bezpieczna i okazana MG przed larpem.





### TA GRA JEST DLA CIEBIE, JEŻELI:

- Lubisz dramatyzm, trudne wybory i fatum
- Nastawiasz się na obecność wątków nadnaturalnych w tle gry
- Jesteś miłośnikiem kultury wikingów
- Chcesz wcielić się w postać niczym z Wiedźmina

## TRADYCJE

*Wyspiarze są ludem który bardzo szanuje wiarę i tradycję - dlatego należy się mieć na baczności by nie uchybić nie tylko formalnym, ale i nieformalnym zasadom, które obowiązują Skelligczyków.*

- **Klan Brokvar** posiada przekazywany z pokolenia na pokolenie **rodowy miecz**, ten kto go dzierży jest jarlem
- **Klan Hindar** to najbardziej religijny klan na wyspach. To oni zapoczątkowali **kult Freyi** na Skellige, a zgodnie z tradycją kobiety z tego klanu zostają najwyższymi kapłankami boginii.
- **Samobójstwo jest tchórzostwem** przed stawieniem czoła bólowi życia - to wielka ujma i ten dyshonor spada na cały ród.
- **Ujmą jest nie wypić toastu**, a zwłaszcza jeśli toast jest wznoszony za twoje imię!
- Nakarmiony w domu to gość tego domu.



# POSTACIE

## Jarl Sverker “Nieżłomny” z klanu Brokvar

Wychowywany na jarla Spikeroog od dzieciństwa, doskonale sprawuje się w tej funkcji. Poważany za mądre decyzje, a także śmiałe akcje. Wojownik, mąż i ojciec bliźniaczek. Podobno nigdy nie złamał danego słowa. Lękać więc powinni się ci, którym przyrzekł śmierć.

## Sadne z klanu Brokvar

Małżonka jarla Sverkera, kobieta roztropna, nie dająca się łatwo ponieść emocjom. Kochająca matka i żona jarla Spikeroog. Lecz czy aby na pewno? Ostatnio coraz więcej osób plotkuje o tym, że wyjątkowo często rozmawia ona sam na sam ze skaldem...

## Halla z klanu Brokvar

Starsza córka Sverkera, dziewczyna spokojna, pogrążona gdzieś we własnym świecie. Zręczna i zaradna, biegła we wszelkich pracach domowych. Choć unika drakkarów, po jej spojrzeniu możesz poznać, że myślami jest gdzieś daleko stąd.

## Asfrid z klanu Brokvar

Młodsza bliźniaczka, zupełne przeciwieństwo siostry. Krąży legenda, że dziewczyna wyskoczyła z łona matki odziana w hełm i zakrzyknęła, że chce łupić statki. Biegła w walce, niemal nie rozstaje się ze swymi toporami i przyjaciółką Frilą.

## Druid Sowooki/Sowooka

Druid, doradca klanu Brokvar. Jest przenikliwym mężczyzną obdarzonym darem widzenia tego co się wydarzy. Niegdyś był najlepszym przyjacielem zmarłej siostry jarla Sverkera. Lecz nie spogląda w przeszłość, woli skupić się na przyszłości.



### **Wojownicza Frila/Fidr**

Przyjaciółka Asfid, pochodzi z Ard Skellig. Podobno nie dość, że jest w stanie dotrzymać Asfrid kroku w boju, to w dodatku nie ma sobie równych w picu. Takie kobiety potrafi zrodzić tylko Skellige!

### **Skald Brzytwodziób**

Od miesiąca goszczący w domu jarla Sverkera skald. Umila biesiady muzyką i balladami o niesamowitych czynach wojowników. Dzięki ciętemu językowi, zasłużył na nadane mu miano, które nosi z dumą.

### **Jarl Njal “Łupieżca” z klanu Hindar**

Nikt nie spodziewał się, że najmłodszy syn zostanie następnym jarlem Hindarsfjall. Ten potężny człek na licznych wyprawach złupił niejeden statek. Cieszy się szacunkiem i przyjaźnią, każdego wojownika na wyspie. Jednak niektórzy powiadają, że od śmierci pierwszej małżonki brak mu dawnej radości z życia.

### **Kapłanka Sarra**

Kapłanka ze świątyni Freyji na wyspie Hindarsfjall. Głosicielka miłosierdzia bogini i przyjaciółka drugiej małżonki jarla Njala. Cóż ją sprowadza na Spikeroog? Nieznane są drogi Freyji.

### **Eryk z klanu Hindar**

Syn Njala z drugiego małżeństwa, młody chłopak, który zdaje się być posłuszny ojcu we wszystkim. I choć jeszcze nie brał udziału w żadnym łupieskim napadzie, to już zdążył skraść serca wielu kobiet. Niestety wszystkie zostały odprawione z kwitkiem.

### **Tajemniczy nieznajomy/nieznajoma**

Człowiek ten, przybył dopiero dzisiaj. W porcie brakuje jego statku. Zdaje się być niespokojny... wzrokiem wodzi jak gdyby poszukiwał kogoś w tłumie... Jego ruchy zdradzają doświadczonego wojownika.

### **NPC - Czarodziejka/wiedźmin**

Podróżowała na złupionym statku, jednak nie wzięła udziału w walce i została gościem klanu.