

# VEIL OF SHADOWS

Design Doc

Mateusz Koss & Agnieszka  
Filipiak

BBSW 2024

# Far, far away, long time ago... but no

**Świat, który chcemy Wam przedstawić w tym LARP-ie, to mroczna, alternatywna wersja Stanów Zjednoczonych, z akcją osadzoną w Atlancie.**

W tej rzeczywistości magia istnieje, ale jest źródłem władzy i kontroli, wykorzystywana przez elity do utrzymania swojej pozycji. Mimo istnienia magii, społeczeństwo boryka się z głęboko zakorzenioną korupcją, rasizmem i niesprawiedliwością społeczną.

# ŚWIAT

**Świat, który przedstawiamy, to alternatywna wersja Stanów Zjednoczonych, gdzie magia, fantastyczne rasy i magiczne artefakty są częścią rzeczywistości.**

Magia jest jednak ściśle ograniczona i dostępna tylko dla dwóch dominujących ras – elfów i ludzi.

Inspiracje dla tej wizji czerpaliśmy z filmu „Bright”, systemu „Shadowrun”, serii książek urban fantasy „Akta Dredena”, serialu „Better Call Saul” oraz licznych filmów, które ukazują ciemne strony amerykańskiego systemu sądowego.

# RASY

Najczęściej występujące rasy:

- **Elfy** – najbardziej magiczna z ras, stanowiąca elitę tego świata. Zajmują najwyższe stanowiska w polityce, biznesie i nauce, reprezentując klasę wyższą.
- **Ludzie** – również posiadają talent magiczny i zajmują miejsca w klasie średniej. Chociaż są mniej uprzywilejowani niż elfy, odgrywają ważną rolę w społeczeństwie.
- **Orki** – często marginalizowane, wykonują prace o niskim prestiżu. Żyją w trudnych warunkach, często w biedniejszych dzielnicach.
- **Gobliny** – znani ze swojej pracowitości, często spotykają się z uprzedzeniami, mimo że pełnią istotne funkcje w społeczeństwie.
- **Zwierzoludzie** – żyją w zamkniętych, tradycyjnych społecznościach, często spotykając się z nieufnością ze strony innych ras.

**Inne rasy:** Atronachy, smoki, wróżki etc – są bardzo rzadkie lub uważane za wymarłe.

**DISCLAIMER:** Świat gry zawiera elementy inspirowane stereotypami z przeszłości, które mogą być dziś postrzegane jako krzywdzące. Naszym celem jest ukazanie tych tematów w sposób krytyczny i zrozumienie ich wpływu na społeczeństwo, a nie ich promowanie.

# ZASADY SPOŁECZNE

Rasy w tym świecie rzadko się ze sobą mieszają. W wyjątkowych przypadkach zdarza się, że elfy, uznając talenty niektórych ludzi, przyjmują ich pod swoje skrzydła, często traktując ich jako swoich protegowanych, partnerów, a czasem nawet kochanków. Tylko w ten sposób człowiek może przełamać bariery społeczne i osiągnąć wyższą pozycję. Jednak, gdy elf straci zainteresowanie takim człowiekiem, ten zazwyczaj wraca do swojej pierwotnej klasy.

Małżeństwa między różnymi rasami są traktowane jako mezalians i wzbudzają społeczne oburzenie oraz skandale. Przeskoczenie dwóch klas w hierarchii społecznej jest praktycznie niemożliwe (np. ork nigdy nie zostanie zaakceptowany w kręgu elfów).

Dzieci z mieszanych związków rasowych są niezwykle rzadkie. W 95% przypadków ciąży międzyrasowej, zarówno matka, jak i dziecko umierają podczas porodu, co dodatkowo zniechęca do takich związków.

# MAGIA WYŻSZA, ZWANANA PRAWDZIWA

Magia wyższa jest niezwykle ograniczona i traktowana jak broń. Jest to potężna siła, która pozwala na dokonywanie prawie wszystkiego, z wyjątkiem przywracania zmarłych do życia.

Spośród wszystkich ras, tylko dwie – elfy i ludzie – mogą urodzić się z talentem do posługiwania się tą zaawansowaną magią. Aby móc legalnie korzystać z magii wyższej, konieczne jest posiadanie licencji, którą można zdobyć jedynie poprzez naukę na specjalnych uniwersytetach, zdanie wyczerpujących egzaminów oraz zapłacenie ogromnych sum pieniędzy. W praktyce oznacza to, że tylko elfy, dysponujące znacznymi środkami, mają realny dostęp do tej magii.

Ludzie mogą zdobyć wykształcenie w zakresie magii wyższej tylko pod opieką elfów, co dodatkowo utrudnia im rozwój w tej dziedzinie. Nielicencjonowane użycie magii wyższej jest zazwyczaj karane śmiercią.

W obliczu tego, rodzice ludzkich dzieci, które wykazują magiczny talent, stają przed trudnym wyborem:

1. Zainteresować elfa swoim dzieckiem, licząc na jego protekcję.
2. Ukryć dziecko i jego zdolności, ponieważ każda manifestacja magii, nawet przypadkowa, może skończyć się tajemniczym zniknięciem.

# MAGIA NIŻSZA, ZWANA LUDOWĄ

Oprócz magii wyższej, uznawanej za jedyną prawdziwą magię, ludzie posiadają również zdolności w pomniejszych dziedzinach, które są często ignorowane przez elfy i traktowane jako przesady.

Do tych dziedzin zaliczają się między innymi:

- **Spirytualistyka**, w tym przywoływanie duchów
- **Wróżenie**
- **Chiromancja**

# DZIKA MAGIA

- Istnieją organizacje zrzeszające dzikich magów – ludzi, którzy zdołali uniknąć uwagi elfów i policji, i którzy posługują się niestabilną, niebezpieczną magią. Ta dzika magia często manifestuje się jako niszczycielskie wyładowania mocy. Te grupy są znane jako **SABATY**.
- Rząd uznaje te organizacje za grupy terrorystyczne i podejmuje działania mające na celu ich eliminację. Jednak niektórzy twierdzą, że to walka o prawo do legalnego dostępu do magii dla tych, którzy nie mieli szczęścia urodzić się jako elfy.





**POGLĄDY**

# Konserwatyści

Konserwatyści wierzą, że społeczeństwo powinno być zorganizowane według tradycyjnych hierarchii, gdzie elfy jako najbardziej magiczna rasa, naturalnie zajmują pozycję dominującą. Uważają, że dostęp do magii powinien być ściśle kontrolowany i zarezerwowany wyłącznie dla tych, którzy są predestynowani do jej używania, czyli elfów oraz niewielkiej, starannie wyselekcjonowanej grupy ludzi.

## Cele:

- **Zachowanie status quo:** Utrzymanie obecnej hierarchii społecznej i politycznej, w której elfy pozostają na szczycie drabiny społecznej.
- **Ochrona „czystości” magii:** Przeciwdziałanie rozprzestrzenianiu się magii na „niepowołane” osoby, co według nich mogłoby doprowadzić do chaosu i destabilizacji.
- **Przeciwdziałanie zmianom społecznym:** Konserwatyści są przeciwni wszelkim reformom, które mogłyby zwiększyć mobilność społeczną, w tym związkom międzyrasowym i edukacji magicznej dla osób spoza elity.

## Środki:

- Wykorzystanie politycznych wpływów, aby blokować reformy.
- Wzmocnienie przepisów dotyczących kontroli magii, w tym surowe kary za nielegalne jej używanie.
- Wspieranie instytucji, które chronią tradycyjne wartości i hierarchię społeczną.

# Liberałowie

Liberałowie dążą do bardziej egalitarnego społeczeństwa, w którym magia jest dostępna dla wszystkich osób posiadających talent, niezależnie od ich rasy czy statusu społecznego. Uważają, że szeroki dostęp do magii może stać się narzędziem walki z nierównościami i dyskryminacją, a także drogą do postępu społecznego i technologicznego.

## Cele:

- **Demokratyzacja magii:** Wprowadzenie reform, które umożliwią dostęp do edukacji magicznej każdemu, kto wykazuje talent, niezależnie od pochodzenia.
- **Równość społeczna:** Promowanie praw mniejszości rasowych i społecznych, a także walka z dyskryminacją w każdej formie.
- **Reforma systemu prawnego:** Zmiana przepisów dotyczących używania magii, aby były bardziej sprawiedliwe i dostępne dla wszystkich obywateli.

## Środki:

- Wspieranie inicjatyw edukacyjnych, które mają na celu kształcenie magiczne osób spoza elity.
- Lobbing na rzecz zmian prawnych, które zmniejszyłyby bariery w dostępie do magii.
- Organizowanie kampanii społecznych, które mają na celu zmianę postaw wobec mniejszości i promowanie równości.

# Populiści

Populiści reprezentują głosy tych, którzy czują się wykluczeni i zdradzeni przez obecny system. Wykorzystują retorykę przeciwko elfickiej elicie, obwiniając ją za nierówności i problemy społeczne. Chcą, aby magia była narzędziem ludu, a nie tylko elity, i są gotowi do radykalnych zmian w strukturze społecznej.

## Cele:

- **Rozbicie elit:** Ograniczenie władzy i wpływów elfów, które postrzegają jako głównych winowajców społecznych niesprawiedliwości.
- **Redystrybucja zasobów magicznych:** Umożliwienie powszechnego dostępu do magii i zasobów, które do tej pory były kontrolowane przez elitę.
- **Zmiany systemowe:** Przeprowadzenie radykalnych reform, które zlikwidują nierówności społeczne i ekonomiczne.

## Środki:

- Mobilizacja mas przeciwko elfickiej elicie i obecnemu systemowi władzy.
- Wspieranie sabatów i innych grup, które walczą przeciwko monopolowi na magię.
- Wywieranie presji na rząd poprzez protesty i ruchy społeczne.

# Radykałowie (Sabaty i inne grupy)

Radykałowie wierzą, że obecny system jest nieodwracalnie zepsuty i że jedynym sposobem na poprawę sytuacji jest jego całkowite zniszczenie. Sabaty, skupiające dzikich magów, uważają, że dzika magia to jedyna prawdziwa forma magii, której nie można ograniczać ani kontrolować. Postrzegają siebie jako wojowników o wolność, którzy muszą walczyć z tyranią elfów.

## Cele:

- **Obalenie obecnego systemu:** Zniszczenie instytucji kontrolowanych przez elfy, które monopolizują dostęp do magii.
- **Wolność magii:** Uwolnienie magii od wszelkich ograniczeń i pozwolenie każdemu na jej używanie, bez względu na status społeczny czy pochodzenie.
- **Odzyskanie godności:** Walka o uznanie dzikiej magii i osób, które nią władają, za równorzędne w społeczeństwie.

## Środki:

- Organizowanie zbrojnych powstań i aktów sabotażu przeciwko rządowi i elfickiej elicie.
- Zastraszanie i eliminacja przedstawicieli władzy oraz instytucji magicznych.
- Propaganda i rekrutacja nowych członków, zwłaszcza tych, którzy czują się wykluczeni z systemu.



# **MEDIA – CZWARTA WŁADZA**

W świecie, w którym magia i polityka są nierozzerwalnie połączone, media odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu opinii publicznej i wpływaniu na wydarzenia. Prasa ma ogromną siłę oddziaływania i często bywa określana jako „czwarta władza” – kontrolująca narrację, budująca kariery i niszcząca tych, którzy stają na jej drodze.

**Prestiż i etyka dziennikarska:** Co roku dziennikarze rywalizują o prestiżową nagrodę Pulitzera, która jest uznawana za najwyższe wyróżnienie w świecie mediów. Zdobywanie tej nagrody może wynieść dziennikarza na szczyty sławy, natomiast jej utrata często kończy się ostracyzmem i upadkiem kariery. W tym świecie rzetelność dziennikarska jest ceniona, ale również pilnie strzeżona przez społeczeństwo, które nie toleruje kłamstw i manipulacji. Niemniej jednak, dziennikarze nie są wolni od przemyślenia swoich opinii i osobistych poglądów w artykułach, co dodaje im subtelnego kolorytu i sprawia, że każda publikacja ma swoje drugie dno.

Podobnie jak społeczeństwo, prasa jest podzielona na różne frakcje, które odzwierciedlają dominujące nurty ideologiczne. Każdy tytuł prasowy ma swoją specyfikę i grupę docelową, którą stara się przyciągnąć:

### **Konserwatywne tytuły:**

- **“Arcane Street Journal”** – Renomowany dziennik finansowy, który wspiera status quo i interesy elity. Publikacje często skupiają się na obronie tradycyjnych wartości, konserwatywnym gospodarczym i obronie pozycji elity w społeczeństwie.
- **“New Elven Post”** – Sensacyjny dziennik, który nie boi się ostrych komentarzy i kontrowersyjnych nagłówków. Silnie popiera konserwatywne idee, często podsycając strach przed zmianami społecznymi i „zagrożeniem” ze strony mniejszości.

### **Rzetelne tytuły:**

- **“Atlanta Sentinel”** – Regionalny dziennik, który stara się prezentować zrównoważone i bezstronne spojrzenie na wydarzenia. Cieszy się szacunkiem za staranność w sprawdzaniu faktów i dążenie do obiektywności, mimo presji ze strony różnych grup interesu.
- **“The Guardian Beacon”** – Międzynarodowy tytuł, znany z dogłębnych analiz i reportaży. W swoich publikacjach dąży do ukazania różnych punktów widzenia, co czyni go jednym z najbardziej cenionych źródeł informacji dla tych, którzy szukają rzetelności.

### **Lewicowe tytuły:**

- **“The Olive Branch”** – Progresywny dziennik, który otwarcie wspiera reformy społeczne i walkę o prawa mniejszości. Często publikuje artykuły krytyczne wobec obecnej władzy, promując większą równość i dostęp do magii dla wszystkich.
- **“The HolyWood Reporter”** – Magazyn zajmujący się kulturą i rozrywką, z wyraźnym naciskiem na lewicowe wartości. W swoich artykułach często podkreśla rolę artystów i intelektualistów w walce o zmiany społeczne, a także krytykuje korupcję i niesprawiedliwość.



# HISTORIA MAGII

Pod koniec XIX wieku na Ziemi doszło do tajemniczego przebudzenia, które przyciągnęło magiczne rasy z innego wymiaru lub ukrytego świata. Elfy, orki, gobliny i inne istoty, dotąd uważane za mityczne, pojawiły się w naszym świecie, przynosząc ze sobą potężną magię. Z początku magia była powszechnie dostępna i wykorzystywana na różne sposoby, co z czasem wpłynęło na rozwój technologii oraz społeczeństwa.

Wybuch I wojny światowej pokazał jednak mroczną stronę magii. W połączeniu z nowoczesnymi technologiami, magia stała się narzędziem zniszczenia na niespotykaną wcześniej skalę. Miliony ofiar i ogromne zniszczenia zmusiły świat do refleksji, co doprowadziło do podpisania II Konwencji Genewskiej w 1925 roku. Dokument ten ograniczył dostęp do magii, pozwalając na jej użycie jedynie osobom, które przeszły specjalistyczne szkolenie i uzyskały odpowiednie licencje. Szybko jednak okazało się, że elfy zmonopolizowały dostęp do magii, stając się nową arystokracją.

Nie wszystkie kraje zgodziły się na ograniczenia. Japonia i III Rzesza, odrzucając Konwencję, wykorzystywały magię w II wojnie światowej, co doprowadziło do eskalacji konfliktu. Alianci, w odpowiedzi na zagrożenie, użyli niszczycielskich połączeń magii i technologii, niszcząc te kraje i zmuszając pozostałe państwa do podpisania Konwencji. W ten sposób elfy utrwaliły swoją dominację nad światem, kontrolując dostęp do magii i stając się najpotężniejszą rasą na Ziemi.