

Mechanika czarów

LARP – Przekłeta Wieża

1. Do rzucania czarów w trakcie larpa konieczne są punkty many symbolizowane przez fiołki z białym proszkiem.

1.1. Każdy z magów na początku otrzyma przydział punktów many, który jednocześnie określa maksymalny poziom many które postać może uzyskać (tj. zaczynając z 3 punktami many nie można na przykład za pomocą mikstur zdobyć 5 punktów)

1.2. Mana może być regenerowana za pomocą mikstur, lub zdobywana w toku gry w wydarzeniach specjalnych.

1.3. Jednorazowo (tj. do jednego zaklęcia) każdy z magów może wydać tylko 1 punkt many. Wyjątkiem są arcymagowie, którzy mogą wydać 2 punkty. Oznacza to, że do rzucenia niektórych czarów konieczna jest kooperacja kilku czarodziejów.

2. By rzucić konkretny czar potrzebna jest jego znajomość, więc jeśli nie jest to czar podstawowy, konieczny jest zwój.

2.1. W trakcie rzucania czaru konieczne jest zużycie określonej liczby punktów many.

2.2. Po zużyciu punktów many konieczne jest wykrzyknięcie rzucanego zaklęcia.

2.3. Każdy gracz objęty działaniem czaru powinien się do niego dostosować. W przypadku, gdy jest to czar specjalny należy poinformować konkretne postaci o działaniu zaklęcia.

3. Do rzucenia czarów zależnie od ich siły potrzebne jest zużycie określonej liczby punktów many.

3.1. Czary za 1 punkt many (Zasięg 2 metry):

- Unieruchomienie – postać musi pozostać w bezruchu przez 10 minut. Nie jest w stanie podjąć walki, uciec etc. może natomiast się porozumiewać.
- Ogłuszenie – postać zachowuje się jak ogłuszona (patrz: zasady ogólne).
- Zranienie – postać zachowuje się jak ranna (patrz: zasady ogólne).
- Zapomnienie – postać zapomina wydarzenia z ostatnich 5 minut gry.

3.2. Czary za 2 punkty many (Zasięg 2 metry):

- Amnezja – postać zapomina wydarzenia z ostatnich 20 minut gry.
- Uleczenie – postać może zostać uleczona z jednej rany.
- Prawda – postać musi wyjawic informacje odpowiadając na 3 zadane pytania (odpowiedzi muszą być wyczerpujące i niepozostawiające wątpliwości)
- Kontrola – postać musi wykonać narzucone jej zadania. Zadanie nie może być za bardzo sprzeczne z jej moralnością tj. np. kapłan nie wykona zlecenia zabójstwa, ale już złodziej tak. Nie można również rozkazać postaci popełnienia samobójstwa.

3.3. Czary za 3 punkty many:

- Śmierć – postać umiera (zasięg 2 metry)
- Klątwa – postać zachowuje się jak po ciężkim zatruciu, w przypadku nie udzielenia pomocy medycznej w ciągu 4h, postać umiera (zasięg: cały obszar larpa)
- Pustka – uniemożliwia rzucanie zaklęć przez 15 minut (zasięg: pomieszczenie)

3.4. Czary za 4 punkty many:

- Uzdrawienie – niweluje wszelkie rany, zatrucia lub klątwy (zasięg: 2 metry)
- Zdjęcie bariery – umożliwia zdjęcie magicznej bariery. Czas jego zdjęcia zależy od posiadanych magicznych umiejętności.

3.5. Czary za 6 punktów many:

- Wskreszenie – TYLKO NEKROMANCI – umożliwia przywrócenie do życia martwego (od nie więcej niż 10 minut), który staje po stronie nekromanty. (zasięg 1 metr)
- Wykluczenie – TYLKO GILDIA MAGÓW – pozbawia wybraną postać całej many oraz umiejętności magicznych. Czar „uleczenie” nie niweluje jego efektów. (zasięg 5 metrów)
- Wzmocnienie – dodaje wszystkim walczącym po stronie danych magów 2pkt zdrowia podczas walki. Wszyscy magowie muszą znajdować się w zasięgu. (zasięg 10 metrów)

4. Podczas rzucania zaklęć wskazane jest odgrywanie ich w dodatkowy sposób, zwłaszcza dotyczy to rytuałów (czarów wymagających uczestnictwa kilku magów).

5. W przypadku, gdy można mieć wątpliwości na którą z osób został rzucony czar, należy ją dotknąć, dać znać w inny sposób, lub poinformować gracza na off-game.

6. Liczba posiadanych punktów many, lub limit many wydanej na jedno zaklęcie może ulec zmianie na podstawie zasad specjalnych (artefakty, rytuały, rozwój postaci etc.)