

Ivana Delač
vanchidel@gmail.com; 098 1625 963

Vesna Kurilić
vesnakurilic@gmail.com; 092 2866 844

ASTRA

Pravila za sudjelovanje u pervazivnom larpu "Astra", Zagreb, 15. - 26. 10. 2014.

astralarp@gmail.com

<http://astralarp.wordpress.com>

Agencija "Astra" je međunarodna špijunska agencija nepoznata široj i užoj javnosti koja upošljava vrhunske tajne agente. Trenutno je u potrazi za novim talentima. Pomnim pregledom baza podataka (policije, zdravstva, HZZ-a...) i višetjednim praćenjem izdvojeni ste vi, kandidati koji iskazuju visok potencijal za postajanje agentima. Stoga vam je "Astra" pristupila i ponudila vam sudjelovanje u selekcijskom postupku nakon kojeg će biti izabrano par najboljih kandidata te će im biti ponuđeno radno mjesto elitnog agenta.

Jeste li spremni prihvatiti izazov?

"Astra" je **pervazivni špijunsko-književni larp s elementima nadnaravnog i naglašenim ARG (alternate reality game) aspektom**. Odigravat će se od **15. do 26. listopada 2014.** u Zagrebu. Sudjelovanje u larpu je potpuno besplatno, odnosno nema kotizacije. Svaki igrač sam za sebe određuje koliko će i kada igrati, iako postoji nekoliko termina koji su iz organizacijskih razloga unaprijed određeni i fiksni, te se od igrača očekuje da, ako je ikako moguće, u tim terminima budu aktivni u igri.

Svjetlije sivom bojom označene su izmjene unesene neposredno prije početka larpa.

Terminologija

Larp je igra igranja uloga uživo (*live action roleplay*); interaktivni okvir koji, kombinirajući metode improviziranog teatra i psihodrame, sudionicima nudi iskustvo uživanja u prethodno osmišljene likove, sa svim njihovim karakternim prednostima i manama u kontroliranom okruženju, prema prethodno osmišljenoj priči.

Pervazivnost larpa "Astra" manifestira se u igranju tijekom dvanaest dana, te u stvarnom fizičkom okruženju grada Zagreba, odnosno igranju na postojećim lokacijama. Sudionici će tijekom trajanja igre biti potaknuti na dokumentiranje svojih aktivnosti - pisanjem te snimanjem audio i video snimki. Po završetku projekta, rezultati njihovog truda bit će uobličeni u kraći film.

Za vrijeme trajanja ovog larpa, mnogo ćete istraživati kako po internetu, tako i na stvarnim lokacijama, izvršavati razne zadatke, pronalaziti neobične stvari na neobičnim mjestima, sastajati se i tiho pregovarati kako vas nitko ne bi čuo, jer bi bilo tko od ljudi koje susrećete mogao biti povezan s igrom...

Za početnike, zabilježile smo nekoliko osnovnih elemenata koji se pojavljuju u većini larpova:

Likovi - Unaprijed osmišljene osobnosti (slično ulogama u dramaturgiji, te likovima iz književnosti i filma) koje igrači koriste u igri. Ideja je da se kroz trajanje larpa osjećate poput druge osobe (koja vam može, ali ne mora biti slična), te da pokušate vidjeti radnju kroz oči lika. U "Astri" ćete dobiti unaprijed napisane likove (*pregenerirane*, *pre-gen*). Uz likove su vezana još dva pojma: **imerzija** (uživljavanje, "uranjanje" u lika, uspješno doživljavanje svijeta kroz oči lika) i **bleed** (prenošenje emocija, stavova i vjerovanja igrača u lika, i obratno), koji se ne moraju nužno doživjeti u larpu, ali pojačavaju iskustvo.

Interakcija u stvarnom prostoru i vremenu - Zbog tematske prirode "Astre" (književno-špijunski, k tome još i pervazivni larp), nadamo se da će jedna od najvećih razlika između larpa i kompjuterskih RPGova još više doći do izražaja - druženje uživo. Larp karakterizira korištenje stvarnog prostora i vremena za odigravanje radnje, te sudjelovanje većeg broja ljudi istovremeno. Ukratko, svi smo jedni drugima i publika i suigrači.

Zaplet - Dok organizatori (GMovi, od eng. *game master*) larpova osmišljavaju osnovni zaplet igre, ni u jednom trenutku ne mogu u potpunosti kontrolirati igru - zbog čega su uključivanje i akcije igrača od presudne važnosti u larpu. Sve što igrač odluči učiniti utječe na igru, i u larpu nerijetko možete promijeniti smjer radnje čisto dobrim odigravanjem određene uloge ili scene. Larpovi tako imaju dvije razine zapleta - onaj početni, koji su osmislili organizatori, te nepredvidljiv broj alternativnih podzapleta, koji će odigrati igrači.

Ingame/offgame - Uobičajeni izrazi kojima se označava status aktivnog igranja (ingame) i status neaktivnosti, odnosno bivanja van lika i igre (offgame).

Metagame/metagejm - Korištenje offgame znanja (znanja koja ima igrač) unutar igre, odnosno ingame (dakle, kao da ta znanja pripadaju liku). Recimo, pretpostavke o tome koji od vaših poznanika možda igraju Astru normalna su stvar, ali korištenje tog znanja u igri ("Aha, Pero Perić nije ovdje, znači da je negdje drugdje") može naštetiti zabavi i elementu iznenađenja. Metagejmanje se ne preporučuje i većina hrvatskih larpera ga ne voli, zato nastojte razdvojiti stvari koje znate kao igrač od stvari koje znate kao lik.

Fair play & zdrav razum

U ovom larpu **nije dozvoljeno** uključivanje bilo kakvih realno opasnih predmeta u igru, uključujući oružje, oruđe ili predmete koji bi se mogli interpretirati kao oružje ili oružje (metalno, drveno, plastično ili od špage). **Larp se igra u stvarnom svijetu i tko ne bude poštivao ovo osnovno pravilo vezano za vlastitu sigurnost i sigurnost drugih igrača bit će odmah isključen iz igre.**

Od igrača očekujemo maksimalan **fair play i suradnju** s drugim igračima u situacijama u kojima je ona potrebna. Ako ste popili vodu s kiselkastim okusom (vidi dolje, *Trovanje i smrt lika*), nema muljanja da niste. Vaši će suigrači znati to cijeniti, isto kao što biste i vi to cijenili.

Ako tijekom igre budete imali bilo kakvih nejasnoća u vezi pravila, **ne preporučujemo** da se svađate, već se vratite ovom dokumentu. Ako još uvijek budu postojale nesuglasice oko interpretacije pravila, obratite se direktno nama da pojasnimo.

Ne preporučujemo skrivanje sudjelovanja u ovom larpu od vaših ukućana i partnera/ica koji ne igraju. Dvanaest dana je puno, a zadnje što bismo htjele jest da zbog “Astre” imate problema s prijateljima i obitelji.

Ne preporučujemo pretjerivanje s paranojom, ali, ovaj, neće nam smetati ako budete bar mrvicu paranoični...;) Ako vam u bilo kojem trenu larpa bude jednostavno previše (ili vam se promijeni slobodno vrijeme i sl.), javite se organizatoricama da se dogovorimo za pauzu ili izlazak iz igre, bez ikakve drame. Ljudi smo, znamo kako igranje pervazivnog larpa može biti zahtjevno.

Mehanike igranja larpa “Astra”

Meta/brake/cut

Prije nego krenemo u razjašnjenje mehanika igre, ponovimo **četiri najvažnije riječi** u larpovima.

- **META:** koristi se kad se želi postaviti pitanje vezano uz pravila igre, mehaniku ili slično. Dovoljno je rečenicu započeti s “Meta”, pričekati odgovor sugovornika, i nakon toga se vratiti u igru. Ovo je poželjno činiti dovoljno tiho da drugim igračima ne ometa imerziju i igru.
- **BRAKE (“kočnica”):** u larpu ima značenje “smanji intenzitet”. Primjerice, ako se svađate s nekim u igri i počnete se osjećati nelagodno kao igrač, odnosno kao da se stvarno svađate, korištenjem riječi “Brake [brejk], prejako je” dajete drugom igraču do znanja da treba sniziti ton, smanjiti intenzitet svađe i sl.. Naravno, za potrebe igre i dalje se vaši likovi svađaju, ali ovako možete usporiti trenutak i smanjiti intenzitet događaja ako vam emocionalno ili fizički ne odgovaraju. Ako vam u igri netko kaže “brake”, što god radite u tom trenu - smanjite!
- **CUT (“rez”):** odmah prekida radnju. Ako vam netko kaže “Cut!”, smjesta morate prestati što god ste radili. Međutim, ova se mehanika ne smije zloupotrijebljivati čestom upotrebom niti koristiti u situacijama u kojima je očito da igrač ne smatra scenu previše intenzivnom. Recimo, ako bježite pred nekime i vidite da će vas uskoro uhvatiti, ne možete viknuti “Cut” kako bi ta osoba prestala trčati pa da možete pobjeći. “Cut” se koristi samo u iznimnim situacijama, kad vam je nešto doista toliko intenzivno da ne možete podnijeti da se nastavi.

- **STOP (“zastoj, prekid”)**: koriste samo organizatori, u hitnom slučaju poput ozljede ili slične nezgode. Ako začujete neku od organizatorica da viče “Stop!”, aktualna igra se prekida. No, nadamo se da do toga neće doći. :)

Neverbalnim znakom za **offgame** smatra se ruka podignuta iznad glave, sa stisnutom šakom koja leži na potiljku. Primjer za ovo možete vidjeti ovdje:

<https://astralarp.files.wordpress.com/2014/09/ulogagmauastri.jpg>

Ipak, preporučujemo da izbjegavate korištenje ovoga, kako ne biste sebi i drugima narušili igru. Većinom će ovaj neverbalni znak koristiti organizatorice, u situacijama koje eventualno zahtijevaju njihovu offgame prisutnost, umjesto njihove prisutnosti kao nadzornica selekcijskog procesa. ;)

Bedževi

Svaki će igrač na početku igre dobiti bedž s logom larpa kojim će označavati svoj ingame status. Drugim riječima, **ako igrate, bedž vam mora biti istaknut na vidljivom mjestu**, po mogućnosti na gornjem dijelu majice ili jakne (ne na torbi, pojasu ili slično). Osim ovog osnovnog pravila, pri nošenju bedža vrijedi i sljedeće:

- Ako nosite bedž i naiđete na igrača koji ga također nosi, ne smijete ga skidati dokle god jedno drugome ne izađete iz vidnog polja. Ovime se nastoje spriječiti situacije poput “On je moj protivnik/neprijatelj/suparnik, ne želim da me sad uhvati pa ću zato skinuti bedž”.
- Ako nosite bedž i naiđete na igrača za kojeg znate da igra “Astru”, ali nema istaknut bedž, i vi ste dužni skinuti svoj i izaći iz ingame statusa – ili se trebate pretvarati da ne poznajete tog igrača. Ovime se omogućava igračima da komuniciraju offgame, te se izbjegavaju neugodne situacije (primjerice, ako se igrač koji je offgame nalazi na radnom mjestu ili u društvu osoba za koje ne želi da znaju da igra pervazivni larp).
- Ako idete nekamo gdje očekujete da će biti prisutni i drugi igrači (primjerice, na neki drugi larp ili druženje), sami odlučujete hoćete li staviti bedž i time označiti svoj ingame status ili ne. Međutim, gorenavedena pravila i dalje vrijede. Osoba koja nema istaknut bedž trenutno se ne nalazi u svijetu igre i drugi su igrači to dužni poštovati. Ako se tijekom trajanja “Astre” budu održavali drugi larpovi na koje namjeravate ići, iz pristojnosti prema vašim suigračima i organizatorima najtoplije preporučujemo da se Astra **ne igra** na drugim događanjima. Uvijek možete nastaviti igrati “Astru” nakon što taj drugi larp završi. Ako se nađete u situaciji da se s drugim igračima susrećete na nekom formalnom događanju, npr. svadbi, krstikama, rođendanu, proslavi diplome ili nečemu sličnom, preporučujemo vam da dobro razmislite koliko želite larpati “Astru” tijekom trajanja tog događanja. Ruku na srce, ni organizatorice ne bi voljele da im na svadbi gosti odjednom počnu mahati nerf pištoljima ;)
- Nemojte izgubiti bedž jer vam najvjerojatnije nećemo moći dati novi. Izgubite li bedž, možda trajno izgubite i ingame status, odnosno ispadnete iz igre. Desi li vam se to ipak, unatoč svim mjerama predostrožnosti koje ćete poduzeti, svakako nam se odmah javite.
- Samo aktivni igrači larpa Astra imaju bedževe. Uvijek se može dogoditi da vam pristupi netko tko zna za agenciju “Astra” i vaš status kandidata, a nema bedž. :) Nećemo to

službeno ni priznati niti poreći, ali ako u ovom larpu postoje NPC-jevi, oni neće imati bedževe i na prvi ih pogled nećete moći razlikovati od slučajnih prolaznika koji nemaju nikakve veze s "Astrom". ;)

Postoji jedna **iznimka** vezana uz bedževe. Ako se igrači sretnu na lokaciji na kojoj preuzimaju početni paket (vidi: Ulazak u igru, dolje), **smatra se da su ingame iako još nemaju bedževe** (koji se nalaze u startnom paketu). Dakle, ako dođete na lokaciju na kojoj trebate preuzeti početni paket i tamo ugledate osobu koja također traži početni paket, **oboje ste ingame**. Kad preuzmete pakete, poželjno je da odmah stavite bedževe kako biste iz "stanja iznimke" što prije došli u redovna pravila po pitanju nošenja bedževa.

Od svih igrača očekujemo da pri nošenju bedževa, kao i u cijeloj igri, budu fer i ne zloupotrebljavaju gore navedena pravila! Ukoliko to neki igrač ipak bude radio, javite GM-icama što prije kako bi mogle opomenuti igrača.

Ulazak u igru

Od svih se igrača očekuje da se aktiviraju, odnosno uđu u igru, **tijekom prva dva dana larpa**. Prvi dan larpa svi će igrači na svoje mail adrese dobiti upute od agencije "Astra" i lokaciju na koju trebaju otići. Na toj će ih lokaciji čekati **početni "paket"**, zajedno s bedžem. Preuzimanjem tog paketa igrači aktiviraju svoj status u igri. **Ako igrač tijekom prva dva dana larpa bez najave ne preuzme paket, bit će isključen iz igre.** Ovo je, ipak, selekcijski postupak. ;)

Ingame Facebook

Paket će sadržavati i korisničko ime i lozinku za **Facebook profil svakog lika**. Ingame komunikacija će se, uz igranje uživo i ingame sastanke igrača, odvijati putem tih Facebook profila i grupe na Facebooku otvorene posebno za potrebe ovog larpa, te eventualno nekom drugom metodom koju odobri agencija "Astra". To, naravno, ne znači da igrači ne smiju ingame komunicirati putem SMS poruka i telefonskih poziva, ali pošto želimo što je moguće više razdvojiti ingame i offgame, komunikacija putem privatnih mail adresa ili Facebook profila igrača nije dozvoljena. Nakon dobivanja korisničkog imena i lozinke, svaki se igrač treba javiti u Facebook grupu gdje će se odvijati većina komunikacije i sa samom agencijom "Astra".

Komunikacija s GM-ovima

Kao i uzajamna komunikacija igrača, ingame komunikacija s agencijom "Astra" odvijat će se preko **ingame Facebooka**. Obje će GM-ice koristiti profil agencije za ingame komunikaciju s igračima, a **komunikacija mobitelom** bit će moguća na sljedeći način:

- U početnom paketu će igrači dobiti i brojeve mobitela dviju **nadzornica selekcijskog postupka**, koji se razlikuju od privatnih brojeva organizatorica.
- Svi **ingame upiti** mogući su, osim na ingame Facebook, isključivo na brojeve nadzornica koje igrači dobivaju u početnom paketu, a ne na privatne brojeve

organizatorica (koje ionako već imate. :)) Nazovete li nas na **privatni broj**, to će značiti da imate meta ili offgame pitanje, da zovete u vezi nečega sasvim nevezanog za ovaj larp ili da se naprosto želite družiti. :) Nadzornice će nastojati ažurno odgovarati na Facebook poruke, telefonske pozive, upite SMS-om i na MMS fotografske dokaze izvršenih zadataka, ali ako ih ne uspijete odmah dobiti, kontaktirat će vas čim dospiju. Naposljetku, i organizatorice imaju posao na kojem se nažalost ne mogu baviti samo larpom. ;)

- Nadzornice neće biti u mogućnosti odmah odgovoriti na SMS-ove, MMS-ove i mejlove poslane **iza 23 sata i prije 8 sati ujutro**. Razlog ovome je očuvanje mentalnog zdravlja i radne sposobnosti organizatorica. Jedina iznimka ovoga su dvije subote tijekom Astre, kad ćemo biti dostupne do sitnih noćnih sati, po potrebi.

Dnevni zadaci

Svaki će igrač svakog dana dobiti svoj dnevni zadatak koji može, ali i ne mora izvršiti. Naravno, izvršenje svakog dnevnog zadatka povećava vjerojatnost uspjeha u selekcijskom postupku, pa je stoga preporučeno izvršavati zadatke **redovito i pravovremeno**. Neke zadatke neće biti nužno izvršiti u istom danu u kojem su zadani, ali dio zadataka zbog organizacijskih razloga trebaju biti obavljeni isti dan (**rok izvršenja** bit će naveden u svakom zadatku). Ako igrač nije u mogućnosti izvršiti zadatak isti dan, uz odobrenje "Astre" može **ovlastiti drugog igrača** da to učini umjesto njega.

Neki će zadaci biti **grupni**, te se preporuča sudjelovanje što više igrača u njima (sukladno uputama u zadatku).

Dokazi o izvršenim zadacima šalju se nadzornicama u obliku MMS poruke, fotografije ili video snimke u Facebook poruci, kratkog pisanog izvješća itd. – u svakom će zadatku biti jasno naznačeno kakav je dokaz potrebno dostaviti. "Astra", naravno, vodi evidenciju uspjeha svih kandidata u izvršavanju zadataka kako bi lakše odlučila koji su kandidati najbolji za posao tajnog agenta. Tablicu za bodovanje izvršavanja zadataka prosljedit ćemo vam prije početka igre.

Dnevna izvješća

Iako nije nužno voditi detaljan dnevnik o svojim ingame aktivnostima, svaki igrač treba "Astri" svakodnevno slati kraće **izvješće** u Facebook poruci. Kao dodatak dokazima o izvršavanju dnevnih zadataka, koje šaljete drugim putevima (vidi gore), to izvješće treba sadržavati pretpostavke o situaciji u kojoj se nalazite, teorije, dojmove o drugim likovima i slično. Svrha ovoga jest omogućiti organizatoricama, koje neće moći biti prisutne na vašim ingame sastancima, da ažurnije prate tempo larpa i brzinu kojom igrači stvaraju zaključke te, u slučaju potrebe, modificiraju neke elemente u priči larpa kako bi ga učinile napetijim. Ako ne pošaljete izvješće, "Astra" će vam se javiti kako bi vas podsjetila. ;) Naravno, redovito slanje izvješća također povećava vjerojatnost da će "Astra" na kraju odabrati baš vas. ;)

Mesmerizam

Mesmerizam je mehanika slična **hipnozi** koja se koristi u ovom larpu. Dio igrača će imati sposobnost i znanja mesmerizma (što će biti navedeno u priči lika), te će se od njih očekivati da prije početka igre sami naprave **visak** kakav god žele, kojim će mesmerirati druge likove. Znat ćete da netko nad vama vrši mesmerizam ako izvadi visak i zaljulja vam ga pred očima (u maniri stereotipnih hipnotizera iz filmova ;)). Tada morate **sasvim iskreno odgovoriti na 3 pitanja**, bez izmotavanja i jezičnih konstrukcija, te se pritom ne možete micati. Mesmerist ne smije postavljati podpitanja - odnosno, smije, ali se onda ona ubrajaju u 3 pitanja koliko može postaviti - dakle, treba pažljivo formulirati pitanje. ;) Ne postoji ograničenje na duljinu odgovora. Mesmerizam se može koristiti **jednom dnevno, bez iznimke**.

Jedini način da se mesmerizam prekine jest da treća osoba (koja nije bila uključena u postupak) omete mesmerista.

Mesmeristi **nisu otporni** na mesmerizam, dakle ako netko na njima izvrši mesmerizam, on ima isti učinak kao i na svakog drugog.

Mesmerizam ne može naučiti svatko. Ipak, ako vas tijekom igre netko pita da ga poučite kako se radi mesmerizam (a vi ga znate, odnosno imate ga navedenog u priči lika), odigrajte to. No, ako od nas niste dobili uputu vezanu za učenje mesmerizma (na bilo koji način), možete ga pokušavati naučiti do besvijesti, neće vam uspjeti :) Zlatno pravilo: When in doubt, ask the GMs ;)

Simulacija oružja

U ovom larpu **nije dozvoljena** uporaba latex, boffer i sličnih oružja – odnosno, možete nekoga napasti latex bodežom, ali u pervazivnom svijetu, latex je samo latex pa nećete time nanijeti nikakvu štetu.

Nakon dobivanja likova, svi će igrači biti zamoljeni da u roku od nekoliko dana pošalju **kratki esej** na temu “Zašto bih baš ja trebao imati dozvolu za korištenje vatrenog oružja?”, u kojem će u “ja”-formi i **iz perspektive lika** napisati zašto baš njihov lik treba dobiti oružje (pištolj ili sl.). Na temelju tih eseja, bit će odlučeno koji će likovi u početnom paketu dobiti i “**dozvolu za korištenje vatrenog oružja**”. Igrači koji u početnom paketu pronađu dozvolu za korištenje oružja, dužni su oružje **sami nabaviti**. (“Astra”, naime, ispituje i snalažljivost svojih kandidata. ;)) Ovo se odnosi isključivo na **nerf oružja sa spužvastim mecima**, nerealističnog izgleda - ništa osim toga nije dozvoljeno.

Samo bez panike, to ne znači da ćete trebati potrošiti značajne iznose na originalni Nerf - oružje legalno za ovaj larp može se pronaći po niskim cijenama u velikim supermarketima, Offertissimi, čak i na kioscima. :) Pri nabavci oružja imajte na umu da ne bi smjelo biti veliko - osim ako želite da vaši suigrači misle da hodate ulicama Zagreba s mitraljezom u ruci. ;) Narančaste, dramatično zelene i ostale nerealistične boje posebno se potiču, da ne bi prolaznici mislili da nosite oružje po Zagrebu. ;)



Likovi koji imaju dozvolu za korištenje vatrenog oružja, mogu ga neometano koristiti u igri. Osobe koje nemaju dozvolu, a upotrijebe vatreno oružje, bit će adekvatno sankcionirane u igri - u svijetu “Astre”, kao i u stvarnom svijetu koji nas okružuje, korištenje oružja bez dozvole kažnjivo je djelo.

Pogodak vatrenim oružjem u bilo koji dio tijela **ne ubija**, već **paralizira na period od tri minute**. Dakle, ako vas netko pogodi spužvenim metkom iz nerf ili sličnog nerealističnog pištolja, ostanite na mjestu tri minute, tijekom kojih se ne možete micati. Čim budete u mogućnosti, izvijestite “Astru” o nemilom događaju. Ako osoba koja vas je upucala nema dozvolu za korištenje vatrenog oružja, prepustite “Astri” da je kazni. ;)

Trovanje i smrt lika

U larpu “Astra”, smrt lika je konačna i život je samo jedan. No, **moguće je umrijeti samo na jedan način - trovanjem**. “Otrov” je za potrebe igre vitamin C u prahu, a nužno ga je usuti u piće da bi se ubilo lika. Ako igrač popije “otrovano” piće, njegov lik umire i on se mora povući iz igre (osim ako ne smislite način kako ga oživjeti. ;)). “Otrov” prilažu organizatorice, ne možete ga sami kupiti u DM-u i koristiti u igri (iako je zdrav za vas, pa ga offgame koristite koliko god želite). ;)

Ako vam lik umre, javite nam se pa ćemo skupa proći ideje za nastavak vašeg sudjelovanja u igri, ako se može iskombinirati (NPC uloga ili slično).

Fizički sukobi

Fizički sukobi mogu se odigravati, ali isključivo **kaskaderski**. Drugim riječima, neka izgleda lijepo, ali bez pravog fizičkog kontakta ili rizika ikakve ozljede. Ovo je pervazivni larp, pa stoga ne postoje HP bodovi ili ikakav drugi način odmjerkavanja fizičke snage. “Astra” vas je sve odabrala za ovaj selekcijski postupak, što znači da ste svi u solidnoj tjelesnoj kondiciji. Ako dvije osobe odigraju fizički sukob, dakle, nijedan neće pobijediti, a oba sudionika će na kraju završiti iscrpljeni/s bolovima/s glavoboljom(itd. - ukratko, s nižom razinom energije do kraja tog dana

Jedini način da neki lik "pobijedi" drugog jest da se na jednoj strani borbe dva, a na drugoj jedan lik - odnosno, da lik bude fizički nadjačan. U slučaju da vaš lik na taj način bude ozlijeđen, nadamo se da ćete odigrati "oporavak", odnosno odmaranje, povezivanje ruke uz tijelo maramom i slično, u trajanju nešto kraćem nego što bi se to odvijalo u stvarnosti. Ipak je ideja da se zabavljamo, a ne izležavamo doma. ;)

Intimnost

Pojedini larpovi koriste različite metode za odigravanje intimnosti i seksualnosti - kroz masažu, verbalno, rukovanjem, plesanjem ili korištenjem tehnike Ars Amandi (link: <http://lizziestark.com/tag/ars-amandi/>). U "Astri" odigravanje intimnosti ovisi isključivo o dogovoru između igrača i uzajamnom poštivanju izbora preferirane metode. S obzirom na sudjelovanje određenog broja početnika, najtoplije preporučujemo offgame dogovor između igrača prije scene.

Toliko za sada! Tu smo za apsolutno bilo kakva pitanja, pojašnjenja i slično.

Pratite blog (<http://astralarp.wordpress.com>) i bacite oko na korisne izvore i opće informacije o larpu koje smo ondje navele.

Sretno!

Vaše GMice,
Ivana & Vesna