



Idzie niebo ciemną nocą polska edycja | 8-11 maja 2025 | Wioska
Fantasy, Kuńkowce pod Przemyślem

design: Anna Furmanek-Czekajło, Alina Curzyńska-Gerus, Julia Karcz,
Jakub Krassowski, Mateusz Grygiel | **produkcja:** LarpVenture

Nawigacja

Wszystkie postaci mają rozbudowane wątki i historie. Mierzą się z poważnymi dylematami, próbują poradzić sobie ze swoimi lękami i obawami w trudnym i bezwzględny świecie. Żeby przybliżyć wam charakter wątków, w które zaangażowana jest postać, przygotowaliśmy hashtagi. Dzięki nim łatwiej też będzie wam wybrać interesujące was wakaty. Ponadto w opisach niektórych postaci znajdują się dodatkowe fragmenty białą czcionką. Jest to wiedza tylko i wyłącznie Graczy, nie postaci. Aby przeczytać tekst, należy go zaznaczyć.

Ważne, aby przeglądać dokument w trybie jasnym, a nie w trybie ciemnym, aby meta wiedza pozostała “ukryta”.

META WIEDZA:

Wątki i relacje opisane w waszych kartach to jedynie punkt wyjścia dla waszych postaci. Zaczynacie z kawałkiem przeszłości, ale nie tylko to musi determinować waszą teraźniejszość. Każde z was może zaangażować się w dowolną historię czy wątek innej postaci. Poznawajcie się, wyjawiajcie swoje sekrety powoli, żeby rozwiązywać węzeł zagadek, odkrywajcie ludzi i otoczenie. Gra zbudowana jest na tak wielu warstwach, że na pewno każdy znajdzie w niej coś dla siebie.

Znaczenie hashtagów:

Zastosowaliśmy hashtagi, żeby ułatwić wam selekcję negatywną wakatów. To jest narzędzie, które pozwala szybko i sprawnie odsiać postaci, którymi nie chcemy grać. Podkreśla również te elementy doświadczenia, na które świadomie powinniśmy zwrócić uwagę. Odnosi się to do wątków romansowych lub związanych z seksualnością, ale również wymagających dodatkowych przygotowań przed grą lub gotowości na pewien konkretny rodzaj gry, np. związanej z przemocą.

Płeć i seksualność postaci:

- **#biseksualność** – postać utrzymuje relacje romantyczne/seksualne z obiema płciami
- **#heteroseksualność** – postać utrzymuje relacje romantyczne/seksualne z przeciwną płcią
- **#homoseksualność** – postać utrzymuje relacje romantyczne/seksualne z tą samą płcią
- **#kobieca** – postać płci żeńskiej (niekoniecznie musi być grana przez kobietę)
- **#męska** – postać płci męskiej (niekoniecznie musi być grana przez mężczyznę)
- **#uniseks** – postać dowolnej płci

Wątki:

- **#ambicja** – postać gotowa walczyć o wpływy, chcąc się wybić, zmienić swój status społeczny, rywalizująca
- **#kazirodstwo** – postać ma lub miała relacje seksualne z postaciami blisko z nią spokrewnionymi
- **#lider** – postać odgrywa ważną rolę w grupie lub wspólnocie
- **#magia** – postać z umiejętnościami magicznymi LUB ma bliskie powiązania z magią

- **#ofiara** – postać jest ofiarą przemocy fizycznej lub psychicznej
- **#prostytucja** – obecnie lub w przeszłości postać parała się prostytutką
- **#przemoc** – postać stosuje przemoc fizyczną lub psychiczną
- **#rasizm** – postać nie toleruje przedstawicieli innych ras lub jest ofiarą prześladowania na tle rasowym
- **#romans** – postać mająca wątki romantyczne obecnie lub w przeszłości
- **#religia** – postać jest mocno wierząca i/lub zaangażowana we wspólnotę wiernych
- **#rodzina** – rodzina jest ważną składową wątków postaci
- **#rytuały** – osoby wybierające ten rodzaj postaci zostaną poproszone o przygotowanie rytuałów
- **#samobójstwo** – postać próbowała popełnić samobójstwo lub ktoś z rodziny je popełnił/próbował popełnić
- **#samookaleczenie** – postać ma lub miała tendencje do okaleczania się
- **#seks** – postać mająca relacje erotyczne
- **#śmierć dziecka** – wątki związane ze śmiercią własnego dziecka lub dziecka w najbliższej rodzinie
- **#tajemnica** – postać posiada sekret/trudną lub szemraną przeszłość, której ujawnienie zmieni jej życie
- **#uzależnienie** – postać jest uzależniona od alkoholu/narkotyków/hazardu/seksu/adrenaliny etc. LUB jest współuzależniona z uwagi na bliską relację z uzależnioną postacią



Artyści

Bardzo zżyta i zachowująca się jak rodzina grupa artystów, która pod przywództwem charyzmatycznego Maestro przybywa do Zacisza na zaproszenie najbogatszego mieszkańca osady, aby swoimi występami uświetnić jego wesele.

Jeśli nawet którykolwiek z artystów był w tej wiosce wcześniej, nie chwali się tym. Szczególnie, że trupa stanęła przed naprawdę poważnym problemem, który wspólnymi siłami będzie musiała rozwiązać. Czy jedność grupy zostanie zachowana w obliczu piętrzących się przeciwności? Pamiętać należy, że dobrymi chęciami piekło jest wybrukowane.

Czego oczekujemy:

- chęci do oparcia gry na gotowości do poświęcenia się dla dobra cyrkowej rodziny
- gotowości do występowania przed publicznością w trakcie gry
- odgrywania dążenia do poznania prawdy za wszelką cenę
- posiadania własnych strojów, charakterystycznych dla cyrkowców i artystów scenicznych,
- pewnych umiejętności, którymi wasze postacie będą mogły pochwalić się przed publiką
- przygotowania występu dla publiczności złożonej z reszty graczy

Czego możesz się spodziewać?

Gry opartej na balansowaniu między tym co jawne i oczywiste, a tym co skrywane głęboko w niechlubnej przeszłości. Grupa ta może liczyć na wątki związane z odkrywaniem tajemnic, przeżywania bycia między młotem a kowadłem oraz koniecznością podejmowania trudnych decyzji. Bardzo ważne będzie stawianie dobra wspólnoty nad własnym interesem.

Akrobatka

Sigil zwana Słonko - Akrobatka, najnowsza członkini trupy

#kobieca #tajemnica

Motto postaci: *Gdy uśmiecham się do świata, on odpowiada mi radością.*

Cechy charakteru i przekonania: Naiwna i optymistyczna. Widzi świat w jasnych barwach. Uważa, że każdy jest ciekawy i każdy może być dobrą osobą. Jest prostolinijna i szczera. W przeszłości dopuściła się czegoś strasznego, co jej umysł wyparł i nic z tego nie pamięta. Szuka dla siebie miejsca w świecie.

Opowieść o strachu: boi się prawdy o sobie i najbliższych - woli wszystko idealizować; boi się przemocy i walki.

Co wyróżnia Twoją postać: Uśmiecha się często, nawet do nieznajomych. Wszystkim napotkanym czy mijanym osobom mówi "Witaj", codziennie rano rozciąga się i gimnastykuje, nie lubi piwa, za to uwielbia dobre wino w jeszcze lepszym towarzystwie. Nosi kolorowe ubrania, szarfy, ozdoby i wstążki.

Doświadczenie graczy: Słonko to bardzo spostrzegawcza, a zarazem słodka i dość naiwna młoda dziewczyna, która skrywa wielką i straszną tajemnicę. Czy swoim szczerym uśmiechem i miłym sposobem bycia zdoła zaskarbić sobie sympatię swojej nowej artystycznej rodziny? A może demony przeszłości wezmą górę i Sigil wejdzie na drogę, z której nie ma powrotu? To wszystko zależy od ciebie graczo.

META WIEDZA:

Krupier

Samuel Linde zwany Ręką – krupier i aktor

**#męska #heteroseksualność #uzależnienie #śmierć dziecka
#tajemnica #romans**

Motto postaci: *„Człowiek przyzwyczaja się do ucieczki przed samym sobą, a adrenalina staje się nowym nałogiem.”*

Cechy charakteru i przekonania: Osoba uzależniona od adrenaliny, która nie znosi nudy – szuka stymulacji bez względu na konsekwencje. Prowokator i ktoś, kto potrzebuje bliskości ludzi, żeby czuć się dobrze. Zespół stał się jego nowym domem i miejscem, w którym odnalazł prawdziwą miłość.

Opowieść o strachu: Boi się porażki, lęka się o swoich bliskich, czuje strach przed magią i jej użytkownikami.

Co wyróżnia twoją postać:

Wyglądasz na wyniszczonego przez narkotyki. Jesteś inteligentny, ale nie umiesz trzymać języka za zębami, nawet jeśli od razu jest jasne, że wpadniesz przez to w kłopoty. Po prostu pakujesz się w problemy bez zastanowienia. Zawsze widać przynajmniej jeden świeży siniak lub skaleczenie. Chcesz pozbyć się poczucia winy za spowodowanie śmierci swojej młodszej siostry. Uwielbiasz organizować wszelkiego rodzaju zakłady i gry, niekoniecznie dla pieniędzy, ale dla podniecenia, jaki daje sama gra. Wśród Artystów masz ukochaną osobę, która bardzo stara się być dla ciebie wsparciem.

Doświadczenia gracza:

wcielenie się w postać Samuela da Ci możliwość poszukiwania nowego sensu życia i nowej rodziny. Staniesz przed dylematem, czy zagłuszyć wewnętrzny ból, spowodowany trudną przeszłością, czy wybrać nowe

relacje, które niekoniecznie będą łatwe i przyjemne. Ty, drogi graczu, zadecydujesz, co Samuel pozostawi po sobie i jaką ścieżką podąży.

Siłacz/Siłaczka

Joren / Yara – siłacz/-ka i aktor/-ka

#uniseks #przemoc #rodzina #romans #tajemnica

Motto postaci: *“Jestem stróżem brata mego.”*

Cechy charakteru i przekonania: Osoba niesamowicie racjonalna, siła spokoju, trudno wyprowadzić go/ją z równowagi. Bardzo lojalny/-a. Działa raczej z cienia, nie pcha się na piedestał. Gotowy/-a do poświęceń. Zostawił/-a swoją mroczną przeszłość za sobą, wiedząc, że ta w każdej chwili może upomnieć się o niego/nią. Każdego dnia dźwiga ciężar swoich i cudzych sekretów.

Opowieść o strachu: Boi się konsekwencji wydarzeń, na które bezpośrednio nie ma wpływu; lęka się, że przeszłość przypomni sobie o nim/niej.

Co wyróżnia Twoją postać:

Stonowany w porównaniu do reszty Artystów ubiór. Nie lubisz podnosić głosu. Nie ma takiej potrzeby. I tak wszyscy, którzy powinni słyszą cię. Jesteś bardzo silny/-a choć być może nie widać tego po twoim wyglądzie.

Doświadczenie gracza:

Do tej pory sensem życia Jorena/Yary było dbanie o to, aby osoby które uznał/a za swoją rodzinę, były bezpieczne i szczęśliwe, nawet jeśli to oznacza poświęcenie własnego czasu, przebywanie w cieniu brata, z ukrycia załatwianie spraw trudnych i niemożliwych.

Wcielając się w postać Jorena/Yary być może zmierzysz się z trudnymi wyborami pomiędzy braterską miłością a lojalnością wobec grupy, między obowiązkiem a porywami serca, między pukającą do drzwi niechlubną przeszłością a obiecującą perspektywą zmian.

META WIEDZA:

Maestro

Rhavill Verne - Maestro - założyciel i szef trupy wędrownych artystów

#męska # heteroseksualność #tajemnica #rodzina #lider

Motto postaci: *"Gdy patrzysz w otchłań, otchłań patrzy w Ciebie."*

Cechy charakteru i przekonania: Opiekuńczy, gotowy do poświęceń dla swoich ludzi, zdeterminowany; ostatnio ma bardzo krótki lont i łatwiej, niż zwykle wyprowadzić go z równowagi. Skrywa mroczną tajemnicę, która na pewno będzie miała wpływ nie tylko na niego, ale też na całą jego trupę.

Opowieść o strachu: Strach przed samym sobą i przed zmianami jakie w nim zaszły; boi się o swoją artystyczną rodzinę.

Co wyróżnia Twoją postać: Naturalny lider, przyciąga wzrok swoją postawą. Ubrany sztywnie, zawsze wie jak się zachować i jak rozmawiać z ludźmi - od prostego chłopca, po Pana na włościach. Nie oznacza to, że kłania się każdemu w pas. Wręcz przeciwnie - jest dumny i bywa uparty a dla swojej małej trzódki zrobiłby na prawdę wiele.

Doświadczenie gracza: Wcielając się w rolę Maestro będziesz miał drogi graczowi nie lada dylemat. Pewna specyficzna przypadłość Rhavila ostatnio daje o sobie wybitnie znać. Czy to może wpłynąć na jego relacje z całą trupą? Czy Maestro utraci to, co tak bardzo kocha? A może otworzy się przed nim nowa droga, by zdobyć to, czego chce mroczna część jego serca? Z pewnością będzie jakieś wyjście z tej parszywej sytuacji, ale jakie podejmie Rhavil...to już Twoja decyzja.

META WIEDZA:

Scenopisarka

Lethia Rowen - scenopisarka, primadonna

#kobieca #heteroseksualność #romans #tajemnica #uzależnienie

Motto postaci: *"Przedstawienie musi trwać..."*

Cechy charakteru i przekonania: Chorobliwa perfekcjonistka, która jest najsurowsza dla samej siebie. Nie umie pójść na kompromis i odpuścić sobie nawet w najcięższych sytuacjach. Jednocześnie doskonale wie, jak oczarować publikę, porwać ją i przenieść w świat wyobraźni. Czuła i lojalna dla "swoich". Zakochana w swojej artystycznej rodzinie, która połączyła ją z mężczyzną jej życia. Gotowa trwać przy nich wbrew przeciwnościom.

Opowieść o strachu: boi się zawieść innych, ma silny lęk przed porażką - trudno jej docenić samą siebie; lęka się o najbliższych.

Co wyróżnia Twoją postać:

Jesteś niesamowicie utalentowana i masz niebywałą charyzmę, ale nie przeszkadza Ci to pozostawać skromną i nieco nawet nieśmiałą.

Doświadczenie graczy:

Lethia przeżywa blokadę twórczą a w dodatku wydaje się, że chwilowo straciła swoją umiejętność śpiewu. To wszystko, gdy trupa ma dać występ z okazji wesela bogatego kupca. W duszy jednak, Lethię targają inne rozterki, związane z uzależnieniem jej ukochanego i tym, jaką drogą on podąża. Co zdecyduje Lethia odnośnie występu? Czy zdoła przemówić ukochanemu do rozsądku? A może po prostu wybierze siebie? Na te pytania tylko Ty możesz zbudować odpowiedzi.

Tancerka

Elena Levenbath - tancerka, aktorka, półelfka

#kobieca #heteroseksualność #romans #rasizm #tajemnica
#uzależnienie

Motto postaci: *"Taniec jest ukrytym językiem duszy."*

Cechy charakteru i przekonania: Niepoprawnie romantyczna. Dobra dusza całej grupy. Uśmiecha się i stara cieszyć życiem, mimo że jej nie oszczędzało. Dla niej szklanka jest zawsze do połowy pełna. Boryka się ze swoim nieodwzajemnionym uczuciem i stara znaleźć miejsce w świecie, choć tak naprawdę przez swoje pochodzenie tkwi między światami.

Twoja postać boi się: Boi się utraty jedynej rodziny jaką zna, boi się samotności i odrzucenia, ponieważ.

Co wyróżnia Twoją postać: Jesteś półelfką, masz elfie uszy. Jednak nie utożsamiasz się z żadną rasą. Po prostu jesteś Elena Levenbath. Nosisz kolorowe, falujące ubrania i rzecz jasna uwielbiasz tańczyć - zarówno sama, jak i przed publiką. Nosisz przy pasie pewien medalion.

Doświadczenie graczy:

Elena jest opiekuńcza i pozytywnie nastawiona do świata. Cieszy się, że jest w trupie artystów, ba, można powiedzieć, że kocha tu być. Jednak w Zaciszu odnajduje niespodziewanie coś (a może kogoś) ze swojej przeszłości. Czy wydarzenia z tej nieprzyjemnej wioski wpłyną na psychikę Eleny? Czy jej kruchy umysł zacznie się rozpadać? Czy może postawi na siebie lub swoją nową rodzinę? Zależy od Ciebie, droga graczo.

META WIEDZA:

Tancerka ognia

Jana zwana Iskrą - tancerka ognia, aktorka

#kobieca #magia #tajemnica #romans

Motto postaci: „Każdy dar ma swoją cenę.”

Cechy charakteru i przekonania: Kiedyś wewnątrz rozdartą, stłamszoną i przerażoną. Dzisiaj wie już czego chce, jest pewna siebie i głodna świata. Przeżyła przerażające rzeczy, które wciąż ją prześladowają. Dzisiaj jednak czerpie z nich siłę i dąży do realizacji swoich celów, czasami po trupach i zdeptanej miłości.

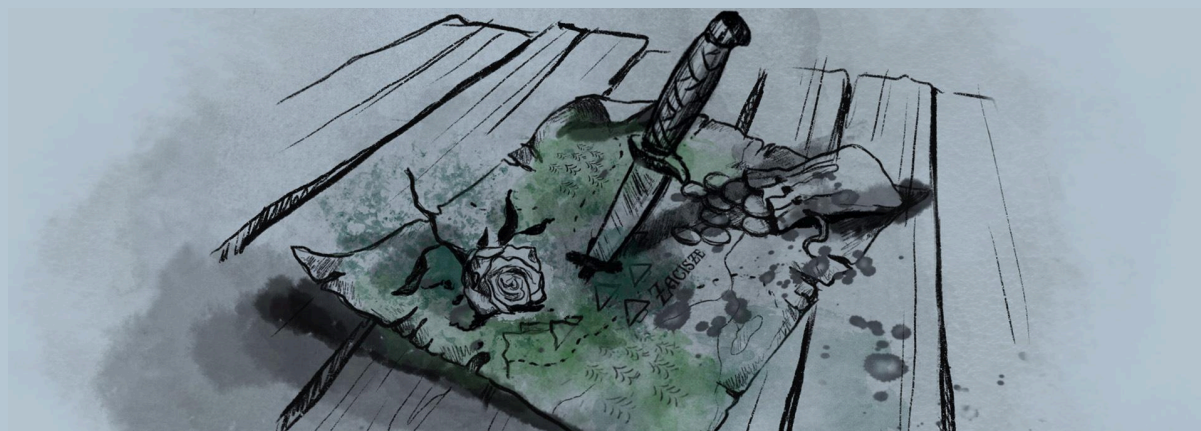
Twoja postać boi się: Boi się utraty kontroli i szaleństwa, boi się magii i tego co z sobą niesie, boi się własnego egoizmu.

Co wyróżnia Twoją postać: Tańczy z ogniem; dzieje się z nią coś nietypowego, gdy odniesie jakieś poważniejsze obrażenia. Ubiera się kolorowo, często dodając elementy kojarzące się z ogniem (czerwone i pomarańczowe wstążki i ozdoby). Wyrazisty makijaż o każdej porze dnia i nocy.

Doświadczenie graczy:

Jana to tylko pozornie zwykła artystka, tancerka ognia. Jej przeszłość skrywa wiele tajemnic a także wiele wydarzeń, których znaczenie ona sama do końca jeszcze nie rozumie. Podczas gry będziesz mogła nie tylko pokierować losami tej nieszablonowej postaci, ale też zaznaczyć ważność wyborów wielu innych współgraczy. Czy Jana schroni się w swojej trupie? A może przeszłość ją dogoni tu, w Zaciszu? A może napotka inne, znaczące osoby - wrogów lub przyjaciół. Sama zdecyduje.

META WIEDZA:



Hanza

Przemytnicy, tropiciele, myśliwi, ale przede wszystkim ludzie interesu. Jak bowiem inaczej nazwać tych, którzy potrafią dogadywać się niezależnie od rasy, klasy, profesji, pozyskiwać rzadkie towary i świetnie na tym zarabiać? Ich reputację psują trochę plotki o napadach na gościńcu, ale przecież nikt im niczego nie udowodnił. Zresztą trzymają się głównie swojego obozu, bo jakoś niespecjalnie spieszy im się do spędzania nocy w osadzie. Pojawiają się jednak często, bo to dobre miejsce, odludne, nieco dziwne, ale przydatne.

To grupa zżyta, ale i wewnątrz niej toczy się walka o przywództwo. Wbrew pozorom, to nie tylko rozbójnicy i ludzie nawykli do rozwiązywania swoich problemów siłowo, ale też stratedzy, którzy potrafią planować i robić interesy nawet tam, gdzie uczciwego kupca nigdy się nie uświadczy. Nie są uprzedzeni rasowo, bowiem dla nich wyznacznikiem przydatności partnera w interesach jest to, co mogą od niego uzyskać.

Czego oczekujemy?

- gotowości do grania postacią, która wykorzystuje brudne sztuczki i postępuje niehonorowo do osiągnięcia swoich celów, zamiast posługiwać się brutalną siłą
- chęci do gry w zwartej grupie
- gotowości do salwowania się ucieczką, jeśli nie ma się przewagi
- “agresywnego” sznytu w stylizacjach
- posiadania własnej broni bezpiecznej, adekwatnej do pozycji odgrywanej postaci (sztylety, topory, łuki, pałki)

Czego możesz się spodziewać?

Gry opartej o chęć zarobku, chęć przetrwania i znalezienia bezpiecznego miejsca do prowadzenia interesów. Odkrywania dużych i małych tajemnic w okolicy - takie wtykanie nosa w nie swoje sprawy

bywa intratne, ale bywa też niebezpieczne. W tym przypadku jest co najmniej napełniające niepokojem, bo dzieją się tu dziwne rzeczy.

W tej grupie obowiązuje prawo silniejszego, choć nie zawsze wiąże się to z tężyzną fizyczną. Umiejętne zmanipulowanie towarzyszy też jest możliwe.

Zastępczyni

Stella Lubert - Prawa Ręka Przywódcy

#kobieca #biseksualność#ambicja #seks #tajemnica

Motto postaci: "Poradzić, to ja se zawsze poradzę."

Cechy charakteru i przekonania: Manipulantka, gra innymi jak tylko chce, ale jeśli sytuacja wymyka się spod kontroli, lub jej życie jest zagrożone - salwuje się ucieczką. Przede wszystkim chce przeżyć i wykorzystać każdą okazję, by zyskać coś dla siebie, albo zmniejszyć niebezpieczeństwo grożące hanzie. Lubi poczucie humoru, dosadne przytyki i uszczypliwości - nawet pod swoim adresem. Nie boi się wykorzystać swojej seksualności do realizacji swoich celów, owijając sobie zarówno kobiety jak i mężczyzn wokół palca.

Opowieść o strachu: Obawia się śmierci, wykluczenia z grupy, ujawnienia przeszłości, przedstawicieli władz.

Co wyróżnia Twoją postać: przyjemny dla oczu wygląd, jakże kontrastujący z zachowaniem; co najmniej dwa noże zawsze przy sobie, częste robienie żartów z innych - zarówno przyjaciół, jak i wrogów, masz bliznę na twarzy - pamiątkę po Tretogorze.

Doświadczenie graczy: Stella jest manipulacyjna, gra innymi jak tylko chce. Nie z wyrachowania a dlatego, że nauczyła się tak robić, aby przeżyć. Oczywiście jeśli sytuacja wymyka się spod kontroli lub jej życie jest zagrożone - salwowanie się ucieczką to żaden wstyd. Przede wszystkim chce przetrwać i wykorzystać każdą okazję by albo zyskać coś dla siebie, albo zmniejszyć niebezpieczeństwo grożące jej lub hanzie. Dokładnie w tej kolejności. Dobrze jej jako szara eminencja,

która pociąga za sznurki. Wystawienia się na świecznik jest zbyt ryzykowne, dlatego kierowanie wszystkim z drugiego rzędu zdecydowanie jej pasuje. Jednak czy tą drogą będzie dalej podążać? Czy wydarzą się rzeczy, które zmienią jej los i Stella będzie musiała zerwać stare lub zawiązać nieszablonowe sojusze? Kto wie?

Szpica

Lucinda Morre zwana Bystrą - najnowszy nabytek grupy

#kobieca #bisexual #ambicja #tajemnica #romans #seks

Motto postaci: „*Jebać żołdaków sztachetami*”.

Cechy charakteru i przekonania: Szybka i zwinna, bardzo nerwowa, gdy widzi wokół siebie redańskich żołnierzy, ze względu na swoją przeszłość. Więcej słucha niż mówi, bardzo przebiegła. Chce być blisko przywódcy, choć ostatnio nie jest on zainteresowany jej towarzystwem. Nie dyskryminuje nikogo - niezależnie od rasy, religii czy narodowości. Bardzo chce zyskać przychylność nowej grupy. Czasami lubi pomagać, zwłaszcza biednym, głodnym i uciskanym, ale musi coś na tym zyskać.

Opowieść o strachu: Obawia się, że Hanza jej nie zaufa i ją wygna, boi się magii i sił nadprzyrodzonych oraz tego, że ktoś odkryje jej przeszłość.

Co wyróżnia twoją postać:

bardzo nerwowa, gdy widzi wokół siebie Redańskich żołnierzy; nosi przy sobie emblemat redańskich wojsk - naszyty do góry nogami, na znak buntu i pogardy (ukrywa go, jeśli musi, w końcu jest Bystra); nie pokazuje, gdy kogoś nie lubi, ale nigdy o tym nie zapomina i atakuje z całej siły przy nadarzającej się okazji; lubi nucić sobie z radości, gdy uda jej się ubić lub zranić żołnierza. W końcu sama nim była, zanim dołączyła do Hanzы.

Doświadczenie graczek:

Będiesz miał okazję zagrać postacią, która w swojej przeszłości została okropnie zdradzona. Obecnie zaczyna czuć, że znalazła nowych towarzyszy, ale... tej grupie nie można łatwo zaufać. Co jeśli ją wyrzucą i sprzedadzą władzom Redanii? Bystra ma niespokojny charakter, nie ze względu na swoją naturę, ale z powodu przeszłości, która wciąż kroczy jej śladami. Czy będzie w stanie ustatkować się u boku ukochanego, czy też po raz kolejny będzie musiała szukać nowej drogi?

Myśliwy

Falgrim, syn Grimvolda - krasnolud, myśliwy i kłusownik

#męska #rodzina #tajemnica #rasizm

Motto postaci: „Bezlitosny jak krasnolud, niezawodny jak krasnolud, dumny jak krasnolud”.

Cechy charakteru i przekonania: Nieludzie są dla niego niezwykle ważni, dla nich poświęcił swoją młodość i rodzinę. Ma trudne relacje ze swoim dzieckiem ze względu na odmienne poglądy na temat miejsca nie-ludzi w świecie. Lojalny i niezawodny. Lubi niewybredne żarty, mocne piwo, wulgarne piosenki i grę w kości. Hanse stało się dla niego swego rodzaju azylem, gdzie może odpocząć od swojej misji i pogłębić swoje nieliczne przyjaźnie.

Historia o strachu: Boi się konfrontacji z przeszłością, ujawnienia tajemnic, wyboru między lojalnością wobec ideałów a śmiercią i krzywdą bliskich, boi się rasistów i ich bezkarnego sadyzmu.

Co wyróżnia Twoją postać:

Blizny na twarzy/szyi, broda, wesoła, głośna postawa, która maskuje to, co robisz najlepiej - obserwujesz i słuchasz. Zawsze masz przy sobie topór - nie jest ozdobny ani cenny, ale jest twój - krasnoludzki. Żaden przeklęty dh'oine nie może dotknąć twojego topora ani piwa. Dotyczy to również tych, z którymi aktualnie wędrujesz!

Doświadczenie gracza:

zostaniesz wciągnięty w wir wydarzeń z przeszłości i teraźniejszości. Wyobraź sobie osobę, która po długich latach odnalazła grupę, do której należy, a teraz, nagle, jej dawno zaginione dziecko przybywa do tego najdziwniejszego z miejsc. Czy Falgrim ponownie ochroni swoje dziecko, czy też pozwoli mu dorosnąć i oddzielić się? Czy Falgrim będzie w stanie ponownie zaufać, czy też będzie zmuszony opuścić swoich nowych towarzyszy?

METAWIEDZA:

Gawędziarz

Falco Durren - nożownik i zaufany człowiek Szefa

#męska #tajemnica #ambicja #przemoc #romans

Motto postaci: *„Żyj tak, aby opowieść twego życia porwała słuchaczy z krzeseł!”*

Cechy charakteru i przekonania: Szarmancki, zawsze ma w zanadrzu historie ze swojego barwnego i ciekawego życia. Dusza towarzystwa, która uwielbia być w centrum uwagi. Zawsze wesoły i odprężony, czasem wręcz infantylny i zamknięty w swoim własnym, kolorowym świecie. Umie zjednywać sobie ludzi, czasem nawet specjalnie kreuje się na bumelanta i potulnego błazna, by uśpić uwagę potencjalnej ofiary i zebrać jak najwięcej informacji.

Opowieść o strachu: obawia się śmierci, samotności, własnych koszmarów z przeszłości, bycia szarym i nijakim.

Co wyróżnia Twoją postać: Wiele noży przy sobie, "trofea" po zwycięskich starciach i przygodach, a z każdym z nich wiąże się ciekawa historia. Kolorowy ubiór, biżuteria. Niezmienny uśmiech na twarzy, niepoprawny optymizm i dziecięcy wręcz zapał.

Doświadczenie gracza: Falco jest szarmancki, zawsze ma w zanadrzu historie ze swojego barwnego i ciekawego życia, dusza towarzystwa, która uwielbia być w centrum uwagi. Umie zjednywać sobie ludzi,

czasem nawet specjalnie kreuje się na bumelanta i potulnego błazna, by uśpić uwagę potencjalnej ofiary. Sprawia wrażenie lekkoducha, który rzadko kiedy bierze rzeczy na poważnie. Jednak Zacisze konfrontuje go z różnymi lękami i dylematami. Czy jego gawędzenie zjedna mu przyjaciół, których potrzebuje teraz bardziej niż nigdy czy będzie przyczyną narastania jego kłopotów?

Kwatermistrzyni

Charlotta Michell - odpowiedzialna za handel i finanse grupy

#kobieca #biseksualność #seks #tajemnica #prostytucja

Motto postaci: *“Wszystko ma swoją cenę...”*

Cechy charakteru i przekonania: Jest wyrachowana, praktyczna i logiczna do bólu - nie ma rzeczy, której nie potrafiłaby wycenić i sprzedać, dlatego też zajmuje się majątkiem grupy. Lubi pieniądze i luksusy, choć teraz nie ma możliwości ich pozyskania, więc stara się zachować chociaż minimalną higienę i dbałość o siebie. Potrafi wykorzystać swoje atuty i podporządkować sobie ludzi, najczęściej umiejętną manipulacją.

Opowieść o strachu: Boi się magii - ta jest przecież nieokiełznana i nielogiczna; boi się uczuciowego zaangażowania, odrzucenia.

Co wyróżnia Twoją postać: Posiadasz liczydło, woreczek zapachowy przy pasie, elementy drogiej biżuterii, mydło. Bardzo dbasz o dłonie, a lusterko jest stałym elementem wyposażenia, bowiem w każdej sytuacji lubisz dobrze wyglądać.

Doświadczenie graczy: Charlotta jest wyrachowana, praktyczna i logiczna do bólu - nie ma rzeczy, której nie potrafiłabyś wycenić i sprzedać. Lubi pieniądze i luksusy, choć w Zaciszu nie było dużo możliwości ich pozyskania, więc stara się zachować chociaż minimalną higienę i dbałość o siebie. Można ją określić jako chłodną i pozbawioną skrupułów. Czy tak jest naprawdę? Czy coś może zmienić nastawienie Charlotty? Jak potoczy się los kwatermistrzyni Hanzy zależy od Ciebie.

META WIEDZA:

Przywódca

Castor Malvern - Herszt hanzy

#męska #heteroseksualność #lider #tajemnica #seks

Motto postaci: *"Przyjaciół to wróg, który się jeszcze nie ujawnił".*

Cechy charakteru i przekonania: Ma duże zdolności przywódcze, łeb na karku, jest opanowany i bezwzględny, kiedy tego wymaga sytuacja. Nieufny. Dbą o swoich ludzi, ale nie zawaha się ich skarcić słownie czy fizycznie, jeśli zawinią. Rozważny i surowy. Szczególnie gwałtownie reaguje na wszelkie przejawy zdrady. W Zaciszu załatwia zdecydowanie poważniejsze interesy, niż tylko handel skradzionymi dobrami.

Opowieść o strachu: boi się zdrady ze strony współtowarzyszy, kary za przewinienia, zemsty, utraty władzy w grupie, zapomnienia.

Co wyróżnia Twoją postać: Castor zwykle jest kalkulujący, zimny i opanowany, ale zdarza mu się zareagować gwałtownie i brutalnie. Alergicznie reaguje na zapach cebuli - przypomina Ci o przeklętych, głodnych, dziecięcych latach. Masz medalion - sekretnik zawierający pukiel włosów matki, który czasem ogląda - szczególnie kiedy masz podjąć trudną decyzję.

Doświadczenie gracza: Castor ma duże zdolności przywódcze, łeb na karku, jest opanowany i bezwzględny, kiedy tego wymaga sytuacja. Dbasz o swoich ludzi, ale nie zawaha się ich skarcić słownie czy fizycznie, jeśli mu zawinią. Pozwala na pewną elastyczność w grupie, bo to pozwala na lepsze wykorzystanie szczególnych umiejętności jej członków, ale gdy hanza jest "na akcji" nie toleruje niesubordynacji. Jednak Zacisze to miejsce zupełnie inne niż zaułki Tretogoru. Czy Castor utrzyma pozycję w swojej grupie? Czy zdoła zapewnić jej członkom bezpieczeństwo? A może bardziej skupi się na swoim losie w tym dziwnym miejscu? Zależy już od Ciebie.

META WIEDZA:

Strażnik obozu

Rowan Vogelbud - opiekun obozowiska

#męska #tajemnica #romans #rodzina

Motto postaci: *"Wróg mojego wroga jest moim przyjacielem".*

Cechy charakteru i przekonania: Orędownik dobrego traktowania nie ludzi, choć pochodzi z rodziny ludzi - rasistów. Mimo nietypowego początku znajomości został z Hanzą, ponieważ Rowan miał przekonania pasujące do ich spojrzenia na świat. Co więcej zupełnie nie chciał wracać do swojej rodziny, w której zawsze czuł się inny i niezrozumiany. Broni swoich poglądów i nowych przyjaciół. Nienawidzi wszelkich form rasizmu. Nie zawsze widzi, gdy ktoś nim manipuluje lub jest dwulicowy.

Opowieść o strachu: boi się, odkrycia swojej tajemnicy i powrotu do starego życia; utraty swojej rodziny z wyboru

Co wyróżnia Twoją postać: Szlachetnie urodzony, wykształcony i obyty w świecie. Odnosi się z szacunkiem do osób pochodzących z niższych sfer oraz do nie ludzi, natomiast z dystansem i niechęcią traktuje ludzi epatujących swoim szlacheckim pochodzeniem i bogactwem. W obecności towarzyszy z hanzy czuje się swobodnie, ale kiedy spotyka kogoś obcego, szczególnie po raz pierwszy.

Doświadczenie gracza: Rowan jest synem wpływowych i bogatych rodziców, jednak od zawsze miał inne poglądy, niż reszta rodziny. To wróg niesprawiedliwości pod każdą postacią i orędownik dobrego traktowania ludzi ubogich i przedstawicieli Starszych Ras, choć sam pochodzi z rodziny rasistów i wyzyskiwaczy. Jest gotów bronić swoich ideałów za każdą cenę. Jednak czy przeszłość może dogonić Rowana tu, w Zaciszu. Czy nieoczekiwane spotkanie wpłynie na los Rowana? A

może jego nowi towarzysze nie są do końca tacy, za jakich ich ma? Czas podjąć wiele trudnych decyzji dla tej postaci, drogi graczu.

META WIEDZA:

Tropiciel/Tropicielka

Silvan/Silva - półelf/półelfka

#uniseks #tajemnica #rasizm #ofiara #przemoc

Motto postaci: *"A'baeth me aep arse, bloede d'hoine."*

Cechy charakteru i przekonania: Skryty/a, nieufny/a, dumny/a, niezbyt gadatliwy/a, chce poznawać kulturę elfów. Świetny/a obserwator/ka. Mocno przywiązany/a do swoich elfich korzeni. Jest wściekły/a na samą myśl o tym, jak rasa ludzka przyczyniła się do upadku elfiej kultury i tradycji. Straumatyzowana ofiara przemocy i prześladowań na tle rasowym. Chce znaleźć w życiu swoją własną ścieżkę, nawet jeśli po ludzkich trupach. Dbą o innych niepełnych.

Opowieść o strachu: boi się przesądów, świata nadnaturalnego, odrzucenia przez grupę, sadyzmu.

Co wyróżnia Twoją postać: umiejętność tropienia zwierzyny i osób, ubierasz się jak na zwiadowcę przystało, w proste wygodne ubrania, nadające się do szybkiego biegu i ukrywania w lesie. Jako półelf posiadasz uszy ludzkie, ale możesz mieć typowo elfi tatuaż.

Doświadczenie gracza: Silva(n) to osoba skryta, nieufna, dumna, niezbyt gadatliwa, chce poznawać kulturę elfów. To świetny obserwator, ciągle się rozgląda szukając zagrożenia. Mocno przywiązany do swoich elfich korzeni. Jest wściekły na samą myśl o tym, jak rasa ludzka przyczyniła się do upadku elfiej kultury i tradycji. Jednak w Zaciszu spotka wiele nowych twarzy. Czy pójdzie za swoimi elfimi korzeniami czy pozostanie wierny Hanzie? Co jeśli w tej zapadłej dziurze pojawiają się osoby niebezpiecznie i nieprzychylne takim, jak

Silva(n)? Do tej pory jasne cele mogą już być co najmniej mgliste. Jakie decyzje podejmiesz dla tej postaci?



Mieszkańcy Zacisza

Zacisze to dziwna okolica. Niektórzy uważają, że to miejsce magiczne, rodem z jakiejś klątwy. Niektórzy mogliby nawet powiedzieć, że jest przerażające w swoim oderwaniu od tego, co uznawane jest za normalne. Wszystko zdaje się być przyprószone sadzą. Ubrania choć zadbane, czasy swojej świetności mają za sobą i zdecydowanie modne były kilka sezonów temu. Mieszkańcy bardzo chronią swoją prywatność i niechętnie witają obcych. Instynktownie wyczuwa się tutaj ciągle napięcie. Choć społeczność zdaje się być scementowana, nietrudno zauważyć rzucane wzajemnie niechętnie spojrzenia.

Mieszkańcy Zacisza to niejednorodna pod względem zajęcia, charakterów, zapatrywań na świat i aspiracji grupa. Spojona jest tajemnicą, która gdyby ujrzała światło dzienne, mogłaby zagrozić istnieniu tej zakurzonej, ale malowniczej osady. Mówi się, że wśród miejscowych znaleźć można nie tylko węglarzy czy innych rzemieślników. Są tu też prawdziwe czarownice, które kłaniają się Trójbogini, mimo że w innych częściach świata nie jest to często spotykane.

Większość Zaciszian mieszka tu niemal od zawsze. Dla osady nadszedł czas diametralnych zmian, których symbolem jest weselisko organizowane przez napływowego bogacza. Miejskowa karczma ma szansę na rozwój dzięki zmianie biegu głównego traktu, jednak niewielu cieszy się z takiego obrotu spraw.

Czego oczekujemy?

- nastawienia na grę na zabobonach, gusłach i wierze w magię
- grania na niechęci do przybyłych i jakichkolwiek zmian
- chęci gry na sprzecznościach związanych z obroną interesów własnych i grupy, z którą istnieje nierozdzielna więź
- gotowości na odgrywanie charakterystycznych dla wioski zawodów, w tym na pewno wypalanie węgla drzewnego
- znoszonych, przybrudzonych akcentów w stylizacjach i charakterystyki w odcieniach szarości,
- jeśli jest taka możliwość, bezpieczne narzędzia gospodarskie, jak grabie, widły, motyka, topór, siekiera, nóż itp. będą mile widziane
- przygotowania rytuałów (tylko przez wiedźmy, ale uwzględniających całą społeczność)

Czego możesz się spodziewać?

Gry na animozjach w małej społeczności, przepełnionej przesądami, zabobonem i magią. Odgrywania dziwnego życia Zaciszian, w tym małych i większych rytuałów. Konieczności ochrony sekretów własnych i społeczności za wszelką cenę. Dusznego, nieco mrocznego klimatu opowieści bez dobrego zakończenia.

Kowalka

Włada

#kobieca #ofiara #przemoc #rodzina #tajemnica

Motto postaci: *“Wytrzymaj. Wytrzymując, rośnij w siłę.”*

Cechy charakteru i przekonania: Zdeterminowana, uparta, dążąca do celu, skrupulatna, zahartowana przez życie, obowiązkowa. Dobra, choć

surowa matka. Bardzo kocha córkę i stara się ją chronić przed całym światem, nawet za cenę jej niezależności i wolności. Chroni sekrety bliskich, jednocześnie sama ukrywając swoje.

Opowieść o strachu: Obawia się tego, że zawiedzie swoją córkę, boi się konieczności poproszenia o pomoc. Czuje lęk przed konsekwencjami rzeczy, na które nie ma wpływu, a które dzieją się z jej udziałem.

Co wyróżnia Twoją postać:

Przybrudzony fartuch, ciężki chód zmęczonego pracą człowieka, osmolona twarz, mówienie prosto z mostu, dosadny język, świeże limo pod okiem. Nie zawaha się komuś przyłożyć, jeśli już nie da się wytrzymać.

Doświadczenie graczek:

Utrzymanie siebie i córki. Bezpieczeństwo córki obdarzonej niewytłumaczalną i potencjalnie niebezpieczną mocą zawsze było dla Włady priorytetem. Macierzyństwo jest trudne i wyczerpujące, szczególnie kiedy wychuchana jedynaczka coraz częściej ma własne zdanie, a na dodatek niektórzy członkowie społeczności mają co do niej własne, ukryte plany. Swoje rodzicielskie problemy i bolączki odreagowuje w alternatywnym życiu, skrzętnie ukrywanym przed najbliższymi.

Grając postacią Włady zmierzysz się z odwiecznym dylematem rodzica: na ile chronić swoją latorośl, a na ile pozwolić jej dorosnąć i decydować o sobie. Czy postawisz na swoim, czy zostaniesz zmuszona do uległości? Czy Twoja tajemnica ujrzy światło dzienne i jakie będą tego konsekwencje? Przekonaj się sama.

Powroźnik

Tomil zwany Pętelką

**#męska #biseksualność #lider #religia #rodzina #seks
#tajemnica**

Motto postaci: „*Grunt żeby węzły wiązać mocne, ale żeby dało się je później rozplątać*”

Cechy charakteru i przekonania: Przeżył więcej niż ktokolwiek we wsi, co oznacza, że to co mówi MUSI być mądre. Jest typem konserwatysty - dawne zwyczaje były lepsze, tradycja jest święta. Jest pewny swojego mistrzostwa w wyrobie lin i sznurów. Ma bardzo nietypową rodzinę.

Opowieść o strachu: Boi się zmian i nowości; obawia się utraty szacunku z uwagi na szaleństwo szerzące się w jego rodzinie.

Co wyróżnia Twoją postać:

Tomiał jest najstarszym członkiem wsi i widać to po nim, ale zdrowie wciąż się go trzyma. Jest krzepki i szybki. Bywa, że czasem zaatakują go ból kolan i karku, ale nie zwraca uwagi na takie błahostki. Często uśmiecha się półgębkiem, mruży oczy i lustruje ludzi spojrzeniem. Zdarza mu się memlać w ustach niewypowiedziane słowa. Jest znany z tego, że lubi rzucać rubaszne uwagi albo ostre docinki. W końcu każdy go tu zna i już się przyzwyczaił.

Doświadczenie gracza:

Ostatnio wszystko zaczęło zmieniać się zbyt szybko, a Tomiał należy do ludzi konserwatywnych i tradycyjnych. Kiedyś to były czasy... Ruch i wrzawa to nie jest to, czego Zacisze aktualnie potrzebuje. Przybysze spoza wioski... Najlepiej, żeby w ogóle się nie pojawiali, a jeśli już są, niech jak najprędzej ruszają w swoją stronę, choćby i do diabła. Prawda jest taka, że Tomiał ma własne, rodzinne problemy, za które z dużym prawdopodobieństwem ponosi sporą odpowiedzialność. Czas płynie, a konsekwencje podjętych niegdyś decyzji nawarstwiają się coraz bardziej. Głos sumienia zagłuszany nietypowymi aktywnościami coraz częściej daje o sobie znać. Czy tajemnica wyjdzie na jaw i jakie będą tego konsekwencje? Podejmij rękawicę i zmierz się z demonami przeszłości, odgrywając postać Powroźnika Pętelki.

Szewc

Borzej - szewc

#męska #biseksualność #religia #romans #rytuały #tajemnica

Motto postaci: *"Blizsza ciała koszula."*

Cechy charakteru i przekonania: Skrajny narcyz, egocentryk i egoista. Jest przekonany, że wszystko, co ma się mu zwyczajnie należało, a Zacisze i jego mieszkańcy powinni mu to zapewnić. Nie ma tu dużej władzy, dlatego wszystko czego pragnie, zdobywa kręactwem. Zaciszanie uważają go za dobrego sąsiada, który troszczy się o innych. Potrafi być naprawdę czarujący dla ludzi, którzy są mu przydatni lub gdy się ich boi.

Opowieść o strachu: Obawia się utraty amuletów, spotkania oko w oko z przeznaczeniem, odkrycia prawdziwej natury przez współmieszkańców.

Co wyróżnia Twoją postać:

Chodzi obwieszony woreczkami z ziemią, kołatkami, amuletami. Próba pozbawienia go któregośkolwiek z tych przedmiotów wywołuje atak paniki i/lub gniewu, zależnie od zaistniałej sytuacji. W takiej chwili Borzej może stać się naprawdę nieobliczalny, byleby zapewnić sobie bezpieczeństwo. W przypadku zagrożenia nie zawaha się ukraść talizmanów ochronnych pierwszej napotkanej osobie.

Doświadczenie gracza:

Borzej to osoba rozdarta pomiędzy zachowaniem pozorów bycia wartościowym członkiem rodziny i odgrywaniem dobrosąsiedzkich zachowań, a zdecydowanie nieatrakcyjną rzeczywistością bycia pozbawionym skrupułów egocentrykiem i egoistą. Jest świadom, że jego grzechy sięgają zdecydowanie głębiej i dalej, niż jest w stanie znieść nawet takie miejsce jak Zacisze.

Wybierz postać Borzeja, aby doświadczyć sytuacji postawienia między młotem a kowadłem. Sprawdź, czy jesteś w stanie przetrwać, kiedy przeszłość zapuka do Twoich drzwi, każe ci zapłacić rachunek minionych lat i stawić czoło konsekwencjom twoich niegodziwości.

Tkaczka

Sława - tkaczka

#kobieca #heteroseksualność #śmierć dziecka #rodzina #magia
#tajemnica

Motto postaci: „Nie ma piękniejszej bajki na świecie niż macierzyństwo...”

Cechy charakteru i przekonania: Opiekuńcza, spokojna. Nieco zagubiona w rzeczywistości, woli spędzać czas w bezpiecznym świecie wyobraźni. Kocha swojego męża i stara się być dla niego dobrą żoną, ale gdyby musiała wybierać między nim a Joszkiem, byłoby to dla niej naprawdę trudne.

Historia o strachu: Boi się stracić rodzinę, boi się zazdrości i złego spojrzenia ludzi, którzy zazdroszczą jej rodzinnego szczęścia.

Co wyróżnia twoją postać: Sława to z pozoru zwyczajna mieszkanka cichej i ponurej wioski. Dopiero po bliższym przyjrzeniu się można zauważyć, że małe zawiniątko w jej ramionach to nie dziecko, ale mała, niezbyt ładna lalka wykonana ze sznurków i szmatek. Oczywiście dla Sławy nie ma żadnej lalki. Jest tylko Joszko - jej najukochańszy syn, którego rozpieszcza, którego radosny śmiech koi serce. Często wzbudza w ludziach troskę, niepokój i współczucie, ale czasami strach i obrzydzenie. Ona jednak zdaje się tego nie widzieć, a może nie chce widzieć.

Doświadczenie graczy: Sława jest wrażliwa, niestabilna emocjonalnie, o bardzo kruchej psychice, pełna szczerej, prawdziwej miłości do małżonka i ich dziecka. Patrzy na świat w idealistyczny, wręcz dziecięcy sposób, dobro jest zawsze dobrem, a zło złem. Sama nie jest świadoma swoich zaburzeń psychicznych czy psychozy. Ale w trakcie gry może stać się bardziej świadoma tego, co jest rzeczywistością, a co jej własnymi przekonaniami. A może te przekonania zostały jej narzucone? Kto wie?

METAWIEDZA:

Domatorka

Niestanka - zajmuje się domem i obejściem
#kobieca #bisexual #rodzina #tajemnica #romans #seks

Motto postaci: „Czuję się jak ćma latająca wokół świecy. Za chwilę spłonie, ale wciąż krąży odurzona jej blaskiem i ciepłem”.

Cechy charakteru i przekonania: Spokojna, uległa, z pozoru gospodyni domowa, odnajdująca spełnienie poprzez dbanie o dom i rodzinę. W rzeczywistości potrzebuje też ognia, by istnieć - jakby mieszkały w niej dwie osoby - jedna spokojna, i druga, która pragnie doznawać wrażeń.

Historia o strachu: Boi się samotności i odrzucenia. Przeraża ją pustka, którą mogłaby poczuć po utracie tego, co ma teraz .

Co wyróżnia twoją postać:

Prostota w wyglądzie, nie lubisz zbyt wyzywających dodatków czy kolorów. Wydajesz się nieśmiała i skromna... ale tylko na pierwszy rzut oka.

Doświadczenie graczy:

Pozornie spokojna, uległa i skromna gospodyni, skupiona na domu i rodzinie. W rzeczywistości kobieta, która potrzebuje ognia, by istnieć. Ten ogień daje jej romans, starannie ukrywany przed żoną. To trochę tak, jakby w Niestance żyły dwie osoby - jedna skupiona na dbaniu o wygodę i potrzeby innych, i druga, której celem jest przeżywanie niezwykłych doświadczeń i wrażeń. Osoba, potrzebująca odmiany i ponownego rozpalenia emocji, których siłą przygasła w wieloletnim związku. Potrzeba nowości pojawiła się stosunkowo niedawno, najprawdopodobniej za sprawą kochanka. Zmiany w jej postawie zaczynają być powoli widoczne dla współmieszkańców. Wyjawienie sekretu może spowodować nieodwracalne szkody, ale jak tu zrezygnować z czegoś, co jest tak wspaniałe? Niestanka zawsze była dobra w utrzymywaniu tajemnic, więc próbuje lawirować pomiędzy dwojgiem ważnych dla niej osób, starając się utrzymać status quo. Czy Niestance się uda? Czy może jak ćma błysnie i zniknie w płomieniu uczuć, z których nie umie zrezygnować? Wszystko zależy od ciebie, droga graczko.

METAWIEDZA:

Praczka

Dziewanna - praczka

#kobieca #śmierć dziecka #rodzina #tajemnica

Motto charakteru: „Uważaj, o co się modlisz, bo możesz to otrzymać”.

Cechy charakteru i przekonania: Jest przekonana o swoich złych uczynkach i nie może pogodzić się z przeszłością. Dręczy ją to niemiłosiernie, ponieważ z natury jest miła i spokojna, nigdy nie chce nikogo skrzywdzić ani zranić. Czasami widać w niej całkowitą rezygnację. Zawsze chce jak najlepiej dla swoich dzieci.

Historia o strachu: Boi się, że jej sekret zostanie ujawniony i zostanie ukarana. Boi się o swoich bliskich, których chroni jak lwica.

Co wyróżnia twoją postać:

Pomimo tego, że jesteś mieszkanką Zacisza, trapiące cię zmartwienia odcisnęły swoje piętno na twojej twarzy i widać na niej odrobinę upływającego czasu. Jednak ząb czasu wciąż nie gryzie Cię tak, jak zwykłych ludzi spoza wioski.

Jesteś przekonana o swoim niesamowitym pechu. Jesteś przekonana, że cię prześladowe, więc praktycznie unikasz go na każdym kroku i wykonujesz wszelkiego rodzaju rytuały i gesty ochronne, aby się przed nim uchronić.

Doświadczenie graczy:

Postać dręczą potworne wyrzuty sumienia i obwinia się za sytuację w Zaciszu. W związku z tym główną motywacją bohaterki jest rozwiązanie problemu i uwolnienie mieszkańców od klątwy. Postać jest również związana ze swoją rodziną, więc od razu zaczyna grać w małej, zgranej grupie. Można spodziewać się wielu intensywnych emocji,

konieczności podejmowania decyzji na małą i dużą skalę. Jednak to od ciebie zależy, jak poprowadzisz postać i jak zakończy się jej historia.

METAWIEDZA:

Kuśnierka

Hanna - kuśnierka

#kobieca #biseksualność #rodzina #romans #sekret #seks

Motto postaci: *"A kto powiedział, że nie można mieć wszystkiego?"*

Cechy charakteru i przekonania: ma rodzinę, której można by jej pozazdrościć, jednak sama nie wie czego chce, dlatego ciągle szuka nowych doznań. Jednocześnie przywiązana jest do tego co ma i nie chciałaby tego stracić. Odwieczny dylemat: zjeść ciastko i mieć ciastko. Dobrze czuje się w otoczeniu znanych jej ludzi i wspólnoty mieszkańców Zacisza, dlatego nie chwali się swoimi dylematami.

Opowieść o strachu: boi się ostracyzmu, wydania się sekretu, utraty uczuć ukochanych osób, stagnacji.

Co wyróżnia postać: Wyróżnia ją blizna na twarzy, związana z traumatycznym wydarzeniem sprzed wielu lat, którego szczegóły zna tylko sama Hanna. Trauma ta wpłynęła na osobowość Kuśnierki i była bezpośrednim powodem dokonania przez nią, oczywiście w absolutnej tajemnicy, zemsty na swoim oprawcy.

Doświadczenie graczy:

Hanna jest osobą z pozoru spokojną, skupioną na pracy, domu i swojej partnerce, a jednocześnie niezwykle spostrzegawczą i inteligentną. Choć nie lubi otwartej przemocy, potrafi działać znienacka i przewrotnie odpłacić każdemu, kto zajdzie jej za skórę. Z jednej strony szuka miłości i stabilizacji, z drugiej zaś jest zmęczona monotonią i brakiem nadziei na zmianę swojego stanu. Pomimo tego, że

niezachwianie kocha swoją żonę, nawiązała płomienny romans, z którego teraz trudno jej zrezygnować. Czy w obliczu nadchodzących wydarzeń możliwe jest zachowanie tajemnicy? Co otwarcie Starego Traktu i związany z tym napływ nowych ludzi przyniesie wiosce i Hannie? Szansę na poznanie nowej, ciekawszej strony życia? Możliwość wyrwania się z nudy i rutyny? A może koniec znanego wszystkim świata i okrutna śmierć w płomieniach? Decyzja należy do ciebie, droga graczo.

Metawiedza:

Drwal

Sławko - Drwal

#męska #heteroseksualność #rodzina #tajemnica #śmierć dziecka
#przemoc

Motto postaci: *“Nikt nie będzie mnie łzył! Nikt nie będzie ze mnie drwił!”*

Cechy charakteru i przekonania: Bardzo kocha swoją rodzinę, jest opiekuńczy, gotów do poświęceń i walki o dobre imię swoich bliskich. To człowiek uczynny, spokojny, stonowany, czasem wręcz flegmatyczny. Wyjątek stanowią sytuacje, kiedy ktoś obraża, wyśmiewa lub wprost zagraża bezpieczeństwu jego bliskich lub jego samego.

Opowieść o strachu: Obawia się zmian, utraty rodziny, odebrania lub skrzywdzenia bliskich, utraty honoru, posądzenia o tchórzostwo.

Co wyróżnia Twoją postać: Nosisz na zmianę z żoną zawiniątko z dzieckiem, piastujesz je, opowiadasz dziecku bajki i historie. Dopiero po bliższym kontakcie można się zorientować, że w beciku nie spoczywa dziecko, tylko lalka ukręcona z kawałków konopnego sznura i szmatek. Jednak dla Ciebie i Twojej rodziny nie ma to żadnego znaczenia. Dla Was Joszko jest wymarzonym i wyczekany synkiem i wnuczkiem.

Doświadczenie gracza:

Sławko to niezwykle honorowy i opiekuńczy mąż i ojciec. Gdy tylko poczuje, że jego rodzina jest w niebezpieczeństwie zaciska pięści lub chwyta za swój toporek, nie zważając na siebie. Wcielając się w rolę Zaciszańskiego drwala staniesz przed wyborem: dobro postaci czy jego rodziny? gorzka prawda czy niekończąca się iluzja? Czy historia Sławka ma szansę na dobry ciąg dalszy? Ty zdecydujesz, gracz.

META WIEDZA:

Garncarka

Luba - garncarka

#kobieca #biseksualność #tajemnica #przemoc #seks #romans

Motto postaci: *„Z życiem jest jak jak z lepieniem dzbanów, nie spodoba ci się jeśli własnoręcznie nie nadasz mu formy”*

Cechy charakteru i przekonania: Uwielbia zwracać na siebie uwagę, podnieca ją ryzyko i łamanie zasad. Uwielbia adrenalinę, nie lubi powtarzalności. Garncarstwo to dla niej rytuał przejścia - z czegoś brzydkiego tworzy się coś pięknego i użytecznego. Nie ma dla niej rzeczy niemożliwych, a jeśli takie się zdarzają, obchodzi ograniczenia, żeby i tak dopiąć swego.

Opowieść o strachu: boi się monotonii, nudy, powtarzalności. Najbardziej boi się wykluczenia. Lęka się konsekwencji własnych czynów.

Co wyróżnia Twoją postać: Kobieca, pewna siebie, lubisz zwracając uwagę stroje i dodatki z kwiatów. Podobają Ci się lustrujące Cię spojrzenia, więc nie raz prowokujesz je swoimi kreacjami.

Doświadczenie gracza:

Luba od zawsze chciała od życia trochę więcej, trochę inaczej niż reszta mieszkańców Zacisza. To postać żłakniona doświadczeń a przyjazd wielu osób do jej wioski to doskonały sposób, by skosztować nowych smaków życia. Jednak czy będą one słodkie czy gorzkie? Czy Luba

pokaże nowoprzybyłym te zakątki Zacisza, o których nie wiedzą nawet wszyscy miejscowi? Tylko jakie mogą być tego konsekwencje? To zależy od Ciebie.

META WIEDZA:

Karczmarz

Wojan - Karczmarz

#rodzina #męska #biseksualność #seks #tajemnica #śmierć dziecka

Motto postaci: *"Wiedza moją siłą i przekleństwem."*

Cechy charakteru i przekonania: cechuje go ujmująca osobowość, umiejętność słuchania i zachęcania do otwarcia się i zwierzeń. Człowiek, który wie wszystko o wszystkich, a jednocześnie niewiele sam ujawnia. Cierpliwy, pracowity, dba o swoją rodzinę. Wytrwale dąży do znalezienia odpowiedzi na nurtujące go pytania.

Opowieść o strachu: boi się utraty zaufania i swojej pozycji; lęka się, że nie będzie mógł ochronić swojej rodziny; strach przed niezrozumiałym i nieznanym.

Co wyróżnia Twoją postać: Ujmująca osobowość. Od zawsze radziłeś sobie z ludźmi i potrafiłeś nie tylko ich słuchać, ale wręcz zachęcać do otwierania się przed Tobą, co teraz, gdy prowadzić miejscową karczmę, jest bardzo cenne. Choć to jednocześnie i błogosławieństwo, i przekleństwo.

Doświadczenie gracza:

Wojan potrafi wyciągnąć od swoich gości praktycznie wszystko, jednak słuchanie o cudzym życiu na dłuższą metę jest niezwykle męczące, a przejmowanie cudzych problemów pozostawia niewiele miejsca na moce przerobowe dla radzenia sobie z jego własnymi. A tych jest przecież trochę. Czy przyjazd tylu nowych osób do Zacisza i jego niewielkiej karczmy będzie dla Wojana błogosławieństwem czy przekleństwem? A może dla karczmarza nie będzie, o dziwo, miało to

większego znaczenia wobec trudnego wyboru, przed którym stanie?
Zdecyduj, drogi graczu.

“Matka”

Dobrawa - Przywódczyni Kręgu Ziemi, tytułowana Matką

#kobieca #magia #rytuały #rodzina #kazirodztwo #heteroseksualność
#seks #tajemnica

Motto postaci: *“Nie sra się do własnego gniazda.”*

Cechy charakteru i przekonania: Wyniosła, roztacza aurę wyższości. Nie podnosi głosu, ale i tak każdy jej słucha. A jeśli nie słyszy - to sam sobie szkodzi. Mimo, iż nie ma we wsi takiej władzy, jak kiedyś i musi liczyć się ze zdaniem Kręgu Lunarnego, nadal niewielu jest takich, którzy jej pyskują. Trzyma swoją rodzinę twardą ręką, nie pozwalając na jakiegolwiek odstępstwa od wyznaczonych przez nią norm. Niektórzy autentycznie się jej boją i zdecydowanie strach ten ma uzasadnienie, bo Dobrawa nie miewa skrupułów.

Opowieść o strachu: Lęk przed zmianą, utratą kontroli i utratą swojej pozycji

Co wyróżnia Twoją postać: Wyniosłość, roztaczasz aurę wyższości. Nie podnosisz głosu, ale i tak każdy Cię słyszy. A jeśli nie słyszy - to sam sobie szkodzi. Mimo, iż nie masz we wsi takiej władzy, jak kiedyś i musisz liczyć się ze zdaniem Sióstr Księżycowych, nadal niewielu jest takich, którzy zaryzykowałiby wejście z Tobą w spór.

Doświadczenie graczy:

Dobrawa to makiawelistyczna i apodyktyczna wiedźma. Sporo ma na sumieniu i...nie uważa, póki co, że zrobiła cokolwiek złego w życiu. Podczas gry możesz wcielić się w rolę Dobrawy i wybrać los dla siebie, a i być może dla jej córki - Kachny. Czy Dobrawa znajdzie sposób na odkupienie swoich win? A może podejmie wszelkie środki by odzyskać niepisaną władzę nad Zaciszem? A może....a może opowiesz jeszcze inaczej dalszą historię Dobrawy?

META WIEDZA:

Młodszy Smolarz

Paszko - młody smolarz

#męska #heteroseksualność #seks #religia #rodzina

Motto postaci: *"Jakim mnie stworzyliście bogi, takim mnie macie."*

Cechy charakteru i przekonania: wycofany, według wielu - zabobonny, niechętny przyjezdnym, woli wioskę taką, jaka jest, za to siebie widzi daleko stąd, bo nie chciałby tu mieszkać do końca swoich dni. Szuka swojego celu w życiu i stabilizacji. Nie chciałby opuszczać jednak tego miejsca sam, ponieważ musiałby wtedy zostawić tutaj kawałek swojego serca. Syn Sołtysa i więdźmy.

Opowieść o strachu: boi się konfrontacji z innymi ludźmi - zwłaszcza z rodzicami, gniewu Trójbogini.

Co wyróżnia Twoją postać: młody, poszukujący swojej drogi w życiu. Chciałby być zaakceptowany przez innych smolarzy jako równy im, ale oni czasem drwią z tego, że wciąż Zwierzchnik/Zwierzchniczka musi go przyuczać. Często zbiera kwiaty dla kogoś.

Doświadczenie gracza:

Paszko ma trudny orzech do zgryzienia. Sekretny obiekt jego westchnień wpadł w wir wydarzeń, które zdecydowanie mogą pokrzyżować plany zakochanych. W dodatku rodzice Paszka z jednej strony wciąż nim rozporządzają a z drugiej wydają się nie zauważać go. Czy Paszko dopnie swego i aktywnie poszuka dla siebie dobrej drogi? Tylko....co to znaczy "dobra droga"? Może Ty wiesz, drogi graczu?

Mydlarka

Kachna - mydlarka

#kobieca #heteroseksualność #seks #rodzina #tajemnica

Motto postaci: *"Wolność - kocham i rozumiem..."*

Cechy charakteru i przekonania: delikatna, zwiewna. Jej romantyczna natura objawia się praktycznie na każdym kroku. Trochę łatwowierna i naiwna, ufa ludziom i dostrzega w nich to co najlepsze. Kielkuje w niej jednak ziarno buntu przeciw przyszłości, jaką wybrała dla niej matka, jednak sprzeciwianie się jej bardzo ją przeraża. Niekoniecznie zachwycona jest wybranym dla niej narzeczoną, ale nie wyklucza żadnej ewentualności, choć jej serce zabiło już mocniej dla jednego młodzieńca.

Opowieść o strachu: lęka się zmian; boi się zamknięcia w złotej klatce i ograniczenia wolności; boi się swojej matki i jej wpływu na siebie.

Co wyróżnia Twoją postać: Zapach lawendy - otula Cię, towarzyszy Ci wszędzie, a to za sprawą mydełka, którego używasz, suszu i kwiatów.

Doświadczenie graczy: Kachna jest delikatną i dobroduszną osobą. Lecz jej najbliższe otoczenie zupełnie takie nie jest. Jej apodyktyczna matka zupełnie nie respektuje jej zdania i wolnej woli. Kachna stanie zatem przed wyborem - bunt przeciwko obdarzonej potężną mocą i wyrachowanej rodzicielce lub podążenie za jej wolą. Zdecyduje czy chce wybranka podsuniętego przez matkę czy miłość z Zacisza czy może...wraz z przybyciem Gości uknuje zupełnie nowe rozwiązania swojej trudnej sytuacji? Kto wie.

“Najstarsza”

Bogna - Wiedźma Kręgu Ziemi, tytułowana Najstarszą

#kobieca #magia #rytuały #biseksualność #seks

Motto postaci: *“Okrucieństwa czasu najlepiej widać w lustrze.”*

Cechy charakteru i przekonania: cel uświęca środki, nieistotne, że po drodze złamie się kilka zasad. Najważniejsze dla niej jest zachowanie obecnego stanu, szczególnie, że bardzo niechętnie wita jakiejkolwiek oznaki starzenia i stara się je zatrzymać. W związkach myśli przede wszystkim o sobie - nie zważa na to, czy drugiej osobie to szkodzi. Ma bardzo dużą rodzinę.

Opowieść o strachu: lęka się starości i zapomnienia; boi się zmian i nowości, które zabijają dobry, znany porządek; lęka się starości i zapomnienia, a także samotności i zniedołężnienia; obawia się śmierci.

Co wyróżnia Twoją postać: Wyglądasz na osobę w podeszłym wieku. Nie jesteś pomarszczoną staruchą, ale wiek i doświadczenie widać na pierwszy rzut oka. Napięta skóra, mądre oczy, wyraźna siwizna... mimo codziennej dbałości o to, by zaklinanymi przy pełni błotnymi maskami zatrzymać procesy starzenia się ciała, przymioty wieku są coraz bardziej widoczne i coraz bardziej dokuczliwe.

Doświadczenie graczek: Bogna to mądra wiedźma, uosobienie aspektu śmierci i przemijania. Sama zaczyna borykać się ze starością i różnymi jej bolączkami. Jednak...niedawno w jej życiu pojawiła się nowa iskra. I tu pojawia się jej dylemat - lojalność czy żar uczucia? Godzenie się z wiekiem czy poszukanie drogi do drugiej młodości? A to wszystko w momencie ogromnych przemian, jakie mają miejsce w Zaciszu. Jaką drogę wybierze Bogna? Sama zdecyduj.

META WIEDZA:

-

“Nów”

Milena - szwaczka / Wiedźma Kręgu Lunarnego - tytułowana Nowiem

#kobieca #magia #rytuały #seks #biseksualność #religia

Motto postaci: *“Rozkosz jest częstką wieczności.”*

Cechy charakteru i przekonania: jest entuzjastyczna, otwarta, wesoła, sensualna, pełna głębokiej wiary w Trójbognię, ekspresyjna, mająca poczucie, że chce to móc. Nie boi się ludzi i nie ma żadnych problemów z nawiązywaniem znajomości. Wyraża się przez taniec i cielesność. Nie chce być niezauważona, pomijana, zapomniana.

Opowieść o strachu: Boi się starości, śmierci i zapomnienia; obawia się utraty powodzenia i przemijania urody.

Co wyróżnia Twoją postać: Zawsze niezwykle dbałaś o swój wygląd. Nie dlatego, żeby podobać się komuś, ale by dobrze czuć się we własnej skórze. Twoje ciało to Twój skarb i dokładasz zawsze wszelkich starań,

żeby wszyscy mogli to dostrzec. Lubisz się podobać, bo to dowód na to, że Twoje starania są doceniane. Masz ze sobą małe lusterko, w którym się nie tylko przeglądasz, ale też wykorzystujesz do rytuałów.

Doświadczenie graczk: Milena jest personifikacją sensualności, chęci doświadczania życia w każdym z jego aspektów. Jest odważna i na ogół pogodna, ale...ma swoje tajemnice, których póki co skrzętnie strzegła. Ma ochotę poznać bliżej nowoprzybyłych tylko czy to nie przysporzy jej kłopotów? Czy wir czekających Zaczysze wydarzeń nie zmieni jej bycia i spojrzenia na świat? Sprawdź sama.

“Panna”

Milka - Praczką, Wiedźmą Kręgu Ziemi, tytułowana Panną

#kobieca #magia #rytuały #seks #biseksualność

Motto postaci: *Każda kobieta warta jest miłości, strachu i podziwu*

Cechy charakteru i przekonania: Nieokiełznana. Jest impulsywna i niecierpliwa. Kiedy czegoś pożąda, to po to sięga. Nie znaczy to, że nie dostrzega konsekwencji, czy działa nierozważnie. Po prostu nie odracza gratyfikacji, choć działa ze świadomością, że jej porywy będą miały swoją cenę.

Opowieść o strachu: boi się bólu, tortur, cierpienia - a z tym utożsamia Zakon Płonącej Róży; silny lęk przed zastojem, stagnacją, ukorzeniem, bezruchem.

Co wyróżnia Twoją postać: Nie potrafisz długo siedzieć w bezruchu. Czasem w trakcie rozmowy przechodzisz do innej strony pomieszczenia, zmieniasz pozycję. Po prostu by nie tkwić w miejscu. Lubisz dotyk, często dotykasz siebie, rozmówców, badasz strukturę przedmiotów, tkanin, roślin. Prawie zawsze musisz mieć coś w rękach. Jesteś kinestetyczką, czyli poznajesz świat przez ruch i dotyk.

Doświadczenie graczk: Milka jest nieokiełznana, impulsywna i niecierpliwa. Kiedy czegoś pożąda, to po to sięga. Nie znaczy to, że nie dostrzegasz konsekwencji, czy działa nierozważnie. Ona po prostu nie odracza gratyfikacji. Jest zainteresowana światem, ludźmi, wrażeniami. Żyje pełną piersią, nie marnując ani jednej chwili. Wie, że jej porywy

będą miały swoją cenę, ale jak ją zapłacisz? To zależy od Ciebie, droga graczo.

Parobek

Siemir - Parobek, pomocnik w Karczmie, rzeźnik

#męska #tajemnica #rodzina #heteroseksualność #seks #kazirodztwo
#przemoc

Motto postaci: *"Cisza leczy duszę".*

Cechy charakteru i przekonania: Jest odrobinę ograniczony intelektualnie (raczej na zasadzie bycia prostakiem niż głupcem), brutalny, czasami nawet okrutny. Nie interesuje się "polityką", od tego są inni. Nie wchodzi w zbędne dyskusje, polegając głównie na mięśniach a nie na umiejętnościach konwersacji. Działa impulsywnie, większość problemów rozwiązując siłowo. Garnie się do pracy.

Opowieść o strachu: Obawia się utraty miłości bliskich, ich ostracyzmu i milczenia, gniewu, a także ich łez i nieszczęścia.

Co wyróżnia Twoją postać: Blizna na twarzy, niewątpliwie pozostałość po jakiejś dawnej bójkę. Kiedy jesteś zły, skarżysz się na bóle głowy, kiedy boli Cię łeb - jesteś zły. Wtedy wszyscy wiedzą, że lepiej Cię nie drażnić. Inną sprawą jest to, że głowa dokucza Ci regularnie, a ból atakuje bez zapowiedzi. Dlatego Twój nastrój może ulec zmianie gwałtownie i znienacka. Dolegliwości ustępują, kiedy skupisz się na malowaniu, czy rzeźbieniu. Swoje zamięłowania uważasz za słabość i ukrywasz przed wszystkimi.

Doświadczenie gracza: Siemir z jednej strony to prosty i agresywny człowiek. Z drugiej potrafi być wrażliwy i opiekuńczy. Jest też utalentowany plastycznie. Zawsze żył w cieniu swojej dominującej i obdarzonej mocą siostry, którą bardzo kocha. Czy jednak w obliczu jej nowych decyzji i wydarzeń w Zaciszu to uczucie przetrwa. Czy Siemir pozostanie brutalnym narzędziem czy może wybierze inną drogę?

META WIEDZA:

“Pełnia”

Wanda - Wiedźma Kręgu Lunarnego, tytułowana Pełnią, żona Sołtysa

#kobieca #tajemnica #religia #heteroseksualność #seks #rytuały
#magia #ambicja #lider

Motto postaci: *“Serce, a nie rozum, współodczuwa z Trójboginią.”*

Cechy charakteru i przekonania: opiekuńcza, szanująca innych, dba o małą społeczność Zacisza. Głosi wiarę w Trójboginię całym swoim życiem. Jednocześnie wspiera męża i pomaga mu w zarządzaniu osadą. Cierpliwa, uważna, empatyczna. Nie odmówi pomocy, chociaż szanuje też siebie, rozumiejąc, że jest tak samo ważna, jak strapione osoby, które szukają u niej wsparcia. Jedyną osobą, z którą ma wyraźny konflikt tej Dobrawa, choć nikt nie wie co jest tego przyczyną.

Opowieść o strachu: boi się bezmyślnego zniszczenia tego, co budowała - a z tym utożsamia Zakon Płonącej Róży; lęka się nienawiści i zawiści innych ludzi, bo to niszcząca moc; obawia się zmian.

Co wyróżnia Twoją postać: bardzo rzeczowe podejście do życia i pojawiających się problemów - nie pcha się w życia innych, ale jest do nich zapraszana ze względu na swoją otwartość i zaufanie, jakie budzi. Nie ma jednak w zwyczaju ofiarować gotowych rozwiązań - woli dać wędkę, niż rybę, bo jest z tego większa korzyść.

Doświadczenie graczy: Wanda jest prawdziwą opiekunką wsi i jej mieszkańców, dlatego oferuje dużo gry na zaufaniu, opiekuńczości i budowaniu wspólnoty. Nie jest to jednak pozbawione cieni, ponieważ Zacisze kryje wiele mrocznych sekretów, a Wanda mimo swojej niewątpliwej dobroci, ukrywa je - tworzy to swoisty wewnętrzny konflikt. Pełnia musi też często decydować kto potrzebuje jej pomocy najpierw, bo na pewno zarzucona będzie wieloma prośbami o wsparcie, dlatego to rola wymagająca również fizycznie, bo stale bywa w coś zaangażowana. Niechęć do Dobrawy to coś, co pielęgnowane było przez dekadę, więc do decyzji graczy należy decyzja czy dalej ją pielęgnować, czy znaleźć płaszczyznę porozumienia.

META WIEDZA:

Piekarka

Olga - piekarka

#kobieca #tajemnica #heteroseksualność #romans

Motto postaci: *"Niewiedza jest błogosławieństwem."*

Cechy charakteru i przekonania: kiedyś piękna, radosna i miła dziewczyna, której radość sprawiało wypiekanie chlebów i ciast. Teraz przerażona, zagubiona postać, której życie zostało wywrócone do góry nogami. Niewiele pamięta z ostatnich lat, ale czuje, że te wspomnienia powrócą. Niestety.

Opowieść o strachu: boi się sił nadprzyrodzonych, tego, że nic nie dzieje się pod jej kontrolą, śmierci i tego co po niej

Co wyróżnia tę postać: skromna, nieśmiała o dobrych manierach. Umie się wysłowić, choć nie zawsze lubi pierwsza rozpocząć rozmowę. Ma kawałek pięknego, bogatego materiału owinięty wokół nadgarstka - to część jej pięknej sukni, którą miała na sobie, gdy ją znaleziono jako dziecko.

Doświadczenie graczek: postać oferuje grę na zagubieniu, bezradności, utracie wspomnień i poczuciu zdrady. To kawałek gliny, który możesz uformować według własnego uznania, bo Olga sprzed lat może okazać się zupełnie inna, w zależności od tego jak zadziała na nią sytuacja, którą zastanie. Może zatracić się w swojej krzywdzie albo zawalczyć o siebie i swoje szczęście. Może zamknąć się na świat albo wyciągnąć rękę do ludzi ze wsi, ale też spoza niej. Zdecydować czy chce odzyskać wspomnienia, czy odciąć się od przeszłości i patrzeć tylko w przyszłość.

META WIEDZA

Pomocnica w karczmie

Jagoda - pomocnica w Karczmie

#kobieca #tajemnica #heteroseksualność #seks #przemoc

Motto postaci: *“Jeśli rzeczywiście wszystkie kobiety są piękne, to czemu widać to tylko po mnie?”*

Cechy charakteru i przekonania: Gadatliwa, pewna siebie, ciekawska, lubi poznawać nowych ludzi, uwodzicielska, potrafi manipulować ludźmi, choć mało kto to zauważa. Lubi być w centrum uwagi, zazdrosna o inne kobiety i ich ewentualny splendor. Zawsze znajdzie sposób na to, żeby obracać się w kręgu interesujących mężczyzn.

Opowieść o strachu: boi się bycia niedostrzegalną, obawia się odsunięcia na margines - utraty swojej tożsamości w wiosce, bycia traktowaną jak powietrze; konsekwencji swoich czynów.

Co wyróżnia tę postać: relatywnie krzykliwa, kolorowa i frywolna jak na standardy Zacisza, nie boi się świata i nieznanego. Uwielbia droczyć się, kusić i owijać sobie ludzi wokół palca. Ma element biżuterii, który dostała od ojca, zawsze nosi ze sobą lusterko, często czesze włosy, używa makijażu.

Doświadczenie graczy: Jagoda jest powabną, piękną i pewną siebie kobietą, która zwodzi, uwodzi i gra na emocjach innych, wykorzystując do tego swoje wdzięki. Bawi się tym, ale czasem też syknie i “splunie jadem”. Nie boi się świata, jest ciekawska, czym odstaje od wioski, przez co może być wytykana palcami. Niemniej dzięki takiej postawie, ma otwarte drzwi do łatwiejszego nawiązywania znajomości z osobami spoza Zacisza. Możesz, graczko, eksplorować sensualność tej postaci i grać na różnych poziomach zaangażowania w życie wsi i przybyłych grup. Rola ta angażuje też innych graczy w gry, aktywności itp.

Pomocnica w kuźni

Tomira - pomoc w kuźni, pod opieką Kręgu Lunarnego

#kobieca #magia #rodzina #tajemnica #heteroseksualność

Motto postaci: *“Spokój. Tylko spokój może nas uratować.”*

Cechy charakteru i przekonania: Nie radzi sobie ze swoimi emocjami. Wie, że każde gwałtowniejsze przeżycia mogą wywołać nieszczęście. Dlatego stara się być spokojna, przygaszona, choć tak naprawdę te emocje czy namiętności buzują w niej jak lawa. Rzadko wychodzi poza kuźnię i rzadko rozmawia z innymi, zwłaszcza kiedy w pobliżu jest jej matka. Z drugiej strony jest niesamowicie ciekawa świata i ludzi.

Opowieść o strachu: boi się siebie i konsekwencji tego, co się może stać, jeśli straci kontrolę nad sobą; skrzywdzenia innych - zwłaszcza matki; samotności.

Co wyróżnia tę postać: Usilnie i widocznie stara się panować nad emocjami. Stosuje metody autouspokajania, jak np. liczenie paciorków, kręcenie bransoletki, zabawa włosami, nucenie prostych melodii. Rzadko patrzy komuś w oczy.

Doświadczenie graczek: Tomira walczy z samą sobą, z kłębiącymi się w niej emocjami i lękami, których źródłem jest ona sama. Nie rozumie siebie i tego co się z nią dzieje, więc stroni od ludzi, żeby ich nie skrzywdzić. Postać może albo wyrzec się swojej natury i usilnie starać się ją stłamsić, albo rozwinąć ją, zrozumieć i wykorzystać. To głównie doświadczenie poznawania siebie i umiejętnego wykorzystania własnego potencjału.

META WIEDZA:

“Półksiężyc”

Samboja - Wiedźma Kręgu Lunarnego - tytułowana Półksiężycem

#kobieca #magia #rytuały #rodzina #religia

Motto postaci: *„Nic nie jest pewne na tym świecie. Tylko pomagając sobie nawzajem zachowamy w sobie dobro.”*

Cechy charakteru i przekonania: Spokojna, opiekuńcza, nadal bardzo świadoma swojej kobiecości i mocy. Nie nadużywa władzy i wspiera swoją przełożoną kręgu. Całe życie kierowała się zdrowym rozsądkiem i nie ma zamiaru tego zmieniać.

Opowieść o strachu: Boi się tego, że Trójbogini opuściła wiedźmy, albo co gorsza, że tak naprawdę nigdy ich nie słuchała. Obawia się mrocznej strony świata nadnaturalnego oraz utraty bliskich.

Co wyróżnia tę postać: Mimo dojrzałego wieku, wciąż promienieje naturalną urodą i zdecydowanie nie wygląda na swoje lata. Jej ubiór wskazuje na to czym się zajmuje - jest wiedźmą Lunarnego Kręgu i nie wstydzi się tego.

Doświadczenie graczek: Samboja, jako jedna z wiedźm, jest w centrum zainteresowania wsi. To jak postać zareaguje na zmiany, zależy od Ciebie - może za wszelką cenę chronić mieszkańców Zacisza przed wpływem obcych, albo pomóc ich zrozumieć. Półksiężyc jednocześnie bardzo dba o siebie i obawia się upływającego czasu, przez co zajęta jest stale swoją urodą. Jako najstarsza wiekiem z tego kręgu służy radą i doświadczeniem, przez co jest ostoją wiedźm księżycy.

Smolarz

Witt - Smolarz

#męska #heteroseksualność #seks #tajemnica #uzależnienie #rodzina #przemoc

Motto postaci: *"Z życia trzeba czerpać pełnymi garściami"*

Cechy charakteru i przekonania: Życzliwy - zwłaszcza wobec pięknych dam, uczynny, trochę lubi się przechwalać, sumienny i pracowity, łatwo się zakochuje, łatwo dogaduje się z kobietami. Bardzo dba o swój wygląd i chodzi zawsze w czystych ubraniach. Nienawidzi nudy i monotonii.

Opowieść o strachu: obawia się samotności i odrzucenia przez bliskie mu osoby, boi się utraty wpływu na swoje życie na skutek przybycia większej ilości osób do wioski, boi się śmierci.

Co wyróżnia tę postać: jak na smolarza, chodzi w wyjątkowo czystych ciuchach, dba o to, by nie śmierdzieć tak, jak inne chłopcy i mieć ręce mniej utyłane błotem i węglem. Potrafi pięknie mówić słodkie słówka do zgrabnych uszek, a to, że te słówka odbiegają nieco od prawdy, dodaje tylko pikanterii.

Doświadczenie gracza: Witt jest uwodzicielem i pewnym siebie kochankiem. Nie stroni od pracy i budowania wspólnoty smolarzy, ale jednocześnie dba o siebie bardziej niż towarzysze i szczyci się tym. Obawa przed samotnością pcha go do podejmowania ryzykownych decyzji, które mogą wybuchnąć mu w twarz, a co za tym idzie, ciągle czuje na plecach ciężar sekretów. Jednak nie jest złym człowiekiem, jedynie trochę egoistycznym. Jak wybrnie z różnych zakrętów losu, w których się znalazł zależy od Ciebie.

Sołtys

Przemko - Sołtys - przywódca społeczności Zacisza

#męska #lider #rodzina #tajemnica #heteroseksualność #religia

Motto postaci: "Tam gdzie nie ma jedności i zgody, tam nie może być błogosławieństwa Trójbogini."

Cechy charakteru i przekonania: Stanowi kwintesencję Starszego wioski. Opiekuńczy, zdecydowany, uparty, bogobojny, bardzo szanuje tradycje. Wspiera lokalne wierzenia i jest lojalny wobec żony i wszystkich mieszkańców, którzy zostali poddani jego opiece. Jest dobrym pasterzem i chroni swoje stado za wszelką cenę.

Opowieść o strachu: obawia się wydania sekretów wioski, niebezpieczeństwa, jakie wprowadzają przyjezdni, zmian, konfliktów.

Co wyróżnia tę postać: Zawsze ma przy sobie solidny kij, którym się podpiera z powodu dawnego urazu nogi. Z całej postawy bije stanowczość, mądrość, doświadczenie. Jest kimś na kształt dobrego gospodarza. Każdego miejscowego zna doskonale, każdego gościa wita osobiście, z każdym potrafi gadać, zaś najlepsze i najszczerze rozmowy to te prowadzone przy kuflu wyśmienitego piwa.

Doświadczenie gracza: Przemko jest ojcem osady, który bezinteresownie pomaga komu tylko może. Stawia go to często pomiędzy młotem a kowadłem, kiedy musi mediuować między skłóconymi sąsiadami. Czuje na barkach odpowiedzialność za Zacisze, a w obliczu zmieniających się warunków i konieczności przyjmowania gości, ma przed sobą trudne zadanie. Jako postać w centrum uwagi, na pewno nie zabraknie mu obowiązków. Jednocześnie jest mężem wiernym, co momentami pozbawia go możliwości samodzielnego podejmowania decyzji. Nikt nigdy nie pytał go jak sobie z tym radzi i jaką koniec końców postawę przybierze - czy ma już tego dosyć i coś z tym zrobi, a może dalej ugodowo będzie ustępował żonie. To może być jedna z Twoich decyzji.

Szwacz/Szwaczka

Mira / Mirek - Szwaczka / Szwacz

#uniseks #tajemnica #rodzina #religia #rytuały

Motto postaci: *"Każdy ma taki świat, jaki widzą jego oczy."*

Cechy charakteru i przekonania: Jest miłą/ym, uczynną/ym dziewczyną/chłopakiem, czasem może zbyt łatwowierną/ym. Jest ciekawa/y świata, ale jednocześnie czuje lęk przed tym, jaki w istocie się okazał. Ma nieco rozbiegany wzrok, szczególnie, kiedy w okolicy pojawiają się zbrojni lub kiedy jest w towarzystwie starszego brata. Stara się zawsze przebywać w okolicy wiedźm, przy których zdaje się stawać pewna/y siebie.

Opowieść o strachu: Lęka się wydania sekretów Zacisza, swojego brata, gniewu Bogini, Zakonu Płonącej Róży. Boi się ognia i pożaru.

Co wyróżnia tę postać: Widoczne siwe pasemko we włosach. Stara się zawsze przebywać w towarzystwie wiedźm, przy których odzyskuje pewność siebie. Obsesyjnie pilnuje, żeby ogień był pod opieką i żeby nikt go przypadkowo nie zaproszył. Stara się zawsze mieć pod ręką garnczek z wodą, tak na wszelki wypadek.

Doświadczenie gracza/graczki: Pozornie postać trzyma się w cieniu, stara się nie wychylać, ale tak naprawdę ma sporo historii do opowiedzenia z czasu, kiedy opuściła wieś. Jako jedna z nielicznych

może pochwalić się podobnym doświadczeniem i ciągle wzbiera w niej tęsknota za światem zewnętrznym. Może warto o tym zapomnieć, a może znaleźć kogoś, z kim można byłoby udać się w kolejną podróż. Ale żeby było to możliwe, trzeba rozwiązać największy problem Zacisza, do czego może warto byłoby się zaangażować. Postać jest raczej introwertyczna, ale nie znaczy to, że nie ma własnego zdania i marzeń. Czy jednak pozostanie w lęku, czy znajdzie wewnętrzny ogień zależy już od Ciebie.

Uczeń Smolarzy

Zadar - uczeń smolarzy

#męska #biseksualność #seks #przyjaźń #magia #tajemnica

Motto postaci: *"Po co zmieniać coś na siłę..."*

Cechy charakteru i przekonania: Ceni sobie prostotę i funkcjonalność nad wyszukanie i niepotrzebne komplikowanie rzeczy. Jest zadowolony z tego kim jest, choć niewielu potrafi go docenić. Więzy łączące go z innymi osobami są osobliwe i wyjątkowe, ale przede wszystkim mocno komplikują mu życie.

Opowieść o strachu: boi się utraty ważnych dla niego osób; obawia się podejmowania decyzji i ich konsekwencji, ale też ryzyka, choć je ponosi.

Co wyróżnia tę postać: Znamię na szyi - różowa plama, która nie wiadomo skąd się wzięła. Wyjątkowa słabość w stosunku do jednej z wiedźm.

Doświadczenie gracza: z jednej strony młody człowiek, który dopiero odkrywa świat i decyduje o tym kim jest. Eksperymentuje, doświadcza wielu rzeczy i bawi się koncepcją bycia dorosłym. Z drugiej skomplikowana relacja ze zdecydowanie starszą kobietą i odkrywanie swojej seksualności i eksplorowanie intymności nie tylko z płcią przeciwną. Tajemniczy świat wewnętrznych rozterek. A w tle nietuzinkowa rodzina, która ukrywa własne sekrety. Czy warto się angażować w innych, czy w siebie? Czy zrywać dotychczasowe więzi, czy pogłębić je i być może zmienić ich środek ciężkości?

META WIEDZA:

Wierna/Wierny

Czeremcha / Czabor - Praczka / Prac

#uniseks #tajemnica #rodzina #religia #rytuały

Motto postaci: *“Trójbogini jest moją wiarą, nadzieją i miłością.”*

Cechy charakteru i przekonania: Przebywa często w pobliżu Kręgów, usiłując usłużyć członkiniom, uprzejma/y wobec wiedźm, często odwiedza miejsca rytualne. Nienawidzi i wścieka się na wszelkie objawy podważania wiary w Trójboginię. Głęboko wierząca/y, nie mająca/y żadnych skrupułów wobec tych, którzy się sprzeciwiają temu, co mówią Wiedźmy. Wszystkie odstępstwa od nakazów bogini i wiedźm traktuje niemal jak przestępstwo. Jednocześnie uważnie obserwuje swojego brata, bo nie bardzo podoba jej/jemu się to co robi.

Opowieść o strachu: Obawia się Zakonu Róży, utraty swojej wioski, swojego stylu życia, swojej wiary. Boi się, że napływu obcych.

Co wyróżnia tę postać: Osoba bardzo usłużna w obecności wiedźm, stara się im przypodobać i odkryć jak najwięcej sekretów swoich idolek, a najlepiej stać się jedną z nich. Wobec innych okazuje odrobinę wyższości, chełpiąc się siłą swojej wiary, która przewyższa poświęcenie wszystkich innych.

Doświadczenie graczy/graczki: Postać oferuje grę na wierze, poświęceniu, ale też na budowaniu swojej pozycji na podstawie żarliwości tejże. Ochrona swoich przekonań, tradycji i obrządków, z jednoczesnym zamykaniem się na nowości. Gotowość do walki za swoją wiarę i przekonania. Jednocześnie przemożna potrzeba ochrony ważnych ludzi w życiu postaci i zdobywanie pozycji przez względy tych, którzy mają więcej władzy. Pytanie czy gwałtowne zmiany w

Zaciszu nie zachwieją całym światopoglądem postaci i jej wiarą? To już zależy od Ciebie.

Zwierzchnik/Zwierzchniczka Smolarzy

Derwan / Dalebra - Zwierzchnik/-czka smolarzy

#uniseks #tajemnica #lider #rodzina

Motto postaci: *"Praca oddala od nas trzy wielkie niedole: samotność, tęsknotę i rozpacz"*

Cechy charakteru i przekonania: Wierny swojej żonie /swojemu mężowi - mimo, że jej/jego od dawna nie ma w wiosce, opiekuńczy/a wobec swoich ludzi, zawsze im pomoże, ale trzyma ich twardą ręką, bezkompromisowy/a, czasami się wydrze, ustawi do pionu, nawet jeśli jest to przy ludziach, słowny/a. Jest bardzo pracowitą osobą. Mimo oschłego obycia chętnie pomaga współmieszkańcom. Jest dobrym obserwatorem/-ką i ma wrażenie, że zna sporo sekretów Zaciszian.

Opowieść o strachu: Boi się utraty jedynej rzeczy, która została jeszcze z czasu życia jego żony / jej męża, boi się o los swoich ludzi, boi się zmiany, utraty panowania nad sytuacją, wydania się sekretu. Boi się też obcych, zwłaszcza tych uzbrojonych.

Co wyróżnia tę postać: Postać jest odrobinę oschła, ale traktuje swoich sprawiedliwie i z troską. Zawsze nosi przy sobie młotek.

Doświadczenie gracza/graczki: Postać gnębiona jest tęsknotą za ukochaną osobą do tego stopnia, że nigdy nie otrząsnęła się z jej straty. Uniemożliwia jej to stworzenie związku, ponieważ sprawa nadal jest niedokończona, a postać zawieszona we własnych nierozwiązanych problemach. Jednocześnie poświęca się grupie, której przewodzi i wspiera obecnie pełniących władzę we wsi. Czy to jednak wystarczy? Czy gdzieś w tym wszystkim nie czai się pustka? A może właśnie taki stan rzeczy pomaga wykonywać swoje obowiązki i dbać o innych bardziej, niż o siebie? Dużo pytań, na które możesz poszukać odpowiedz na grze.



Przyjezdni

Zbiór tak różnorodnych i niepowiązanych postaci, jak to tylko możliwe, które na pierwszy rzut oka znalazły się w okolicy przypadkiem. Czy aby na pewno? Nawet jeśli faktycznie pokierował ich tutaj mniej lub bardziej szczęśliwy zbieg okoliczności, niewątpliwie będą mieli bardzo duży wpływ na to co będzie działo się w Zaciszu. Niektóre z tych postaci zostaną w wiosce tylko na chwilę, inne zatrzymają się na znacznie dłuższy czas. Nawet jeśli nie będą mieć na to ochoty.

Role przyjezdnych są ważne dla przebiegu larpa na kilka sposobów. Z jednej strony, jako przybysze stanowią kontrast i niejako publiczność dla dziwności Zacisza. Poza tym postacie z tej grupy mogą być niejednokrotnie elementem, który wprowadzi dynamizm do stabilnej sytuacji w okolicy. Dodatkowo pozostałe grupy wśród przyjezdnych odnajdą unikatowy wgląd w samych siebie.

Czego oczekujemy:

- wielu interakcji z pozostałymi grupami oraz eksploracji tego miejsca
- stroju adekwatnego do odgrywanej postaci - grupa jest bardzo zróżnicowana, dlatego w razie wątpliwości, jesteśmy do dyspozycji

- ciekawości i chęci odkrywania otaczającego świata i gotowości do zaangażowania się również w historie innych

Czego możesz się spodziewać?

Mnogości doświadczeń i przeżyć dzięki różnym interakcjom ze wszystkimi grupami. Zapewniamy, że wasze karty dadzą wam duże pole do popisu i odegrania przez was ciekawych scen. Spodziewajcie się, że wasze postaci, częściej niż inne mogą znaleźć się w centrum uwagi i przez pewien czas przyciągać zainteresowanie pozostałych graczy.

Bojownik

Virandill – Scoia'tael, elf

#męska #heteroseksualność #przemoc #rasizm #seks #tajemnica

Motto postaci: *"Jeszcze się nam będą kłaniać!"*

Cechy charakteru i przekonania: Starszy, opanowany elf. Niezłomny w chęci wypędzenia dh'oine z kontynentu, silny, myślący strategicznie i jednocześnie lojalny wobec dowódczyni. Bardzo dumny, lecz zdolny do poświęcenia. Dużo już widział, dużo już przeszedł. Jest w ciągłym alercie, ale jest już tym zmęczony. Wyczulony na nieokazywanie elfom choćby minimalnego szacunku i zwykłego poszanowania.

Opowieść o strachu: Boi się tego, że elfia rasa rozmyje się, złączy z ludzką. Boi się śmierci swoich towarzyszy, niekoniecznie własnej.

Co wyróżnia Twoją postać: Kilka ukrytych noży - zawsze w pogotowiu. Strój Scoia'tael zdecydowanie przeszedł już sporo - jest stary i poharatany. Stara rana - nosisz ją z dumą, wszak jest dowodem na to, że nigdy się nie poddałeś (umiejscowienie blizny do decyzji gracza). Skrywasz przed obcymi tatuaż twojego komanda, ale tylko dlatego, że Selune tak postanowiła.

Doświadczenie gracza: Virandill to elf bardzo dumny, niezłomny w chęci wypędzenia dh'oine z waszego kontynentu, silny, chętny do walki, ale jednocześnie absolutnie lojalny wobec dowódczyni.

Grając postacią Virandilla będziesz musiał podjąć decyzję czy ważniejsze dla ciebie jest kontynuowanie honorowej, lecz niemożliwej

do wygrania walki w obronie ginącej rasy, czy lojalność na małą skalę wobec członków własnego komanda. Ta pierwsza droga, to ryzyko zaszczepionej śmierci w walce, druga - szansa przetrwania, jednak za cenę upokorzenia, wyblaknięcia i przymusowej asymilacji z ludzkimi zwycięzcami. A może znajdziesz trzecią drogę?

Idealista

Florian syn Falgrima / Flora córka Falgrima – krasnolud/ka poszukujący/-a zajęcia (po uzgodnieniu z org możliwa zmiana rasy)

#uniseks #rodzina #rasizm #sekret

Motto postaci: „*Mam gdzieś ten cały bałagan*”.

Cechy charakteru i przekonania: Z jednej strony przesądny/-a i nieufny/-a jak to krasnolud, z drugiej praktyczny/-a, konkretny/-a i widzący/-a świat bez złudzeń. Uważa walkę niełudek za bezsensowną - lepiej ten czas przeznaczyć na rozwój własny i ochronę tych, których się kocha. Zwolennik/zwolenniczka pokojowego lub przynajmniej pozbawionego bezpośredniej agresji współistnienia wszystkich ras.

Opowieść o strachu: Boi się wojny i bezsensownego rozlewu krwi, oraz magii we wszystkich jej postaciach.

Co wyróżnia Twoją postać: dość wysoki/-a jak na krasnoluda, blizna na twarzy, szyi lub za uchem. To ślad po usuniętym znaku komanda, w którym służyłeś/-aś (opcjonalnie). Jak to krasnolud - wierzysz w przesady (czarne koty, rozsypana sól, stłuczone lustro, uroczone spojrzenie).

Doświadczenie gracza: Flora/Florian nie jest już zainteresowany/-a wojną o odzyskanie utraconych ziem przez niełudek. Zamiast tego chce włożyć cały wysiłek w rozwój własny i ochronę swoich bliskich. Nie chce walczyć o zamierzchłe idee, jak jego/jej ojciec. Jednak nim marzenie o spokojnym życiu się spełni, czasem trzeba trochę pobrudzić rączki. Flora/Florian nie tak dawno temu podpisał/-a lukratywny, podejrzany kontrakt i jest to główny powód, dla którego

Zacisze jest obecnie szturmowany przez wszelkiego rodzaju podróźnych.

Zastanawiasz się, co by się stało, gdyby inni dowiedzieli się o bałaganie, za który są odpowiedzialni? Czy ponownie zjednoczysz się ze swoimi nieludźmi i będziesz szukać ich ochrony? Zawiążesz nowy sojusz, a może sam poniesiesz konsekwencje? To zależy od ciebie, drogi graczu.

Urzędnik królewski/Urzędniczka królewska

Radomił Wincenty / Rozalia Maria Turczyn – urzędnik królewski / urzędniczka królewska

#uniseks #przemoc #tajemnica #uzależnienie

Motto postaci: *“Gdy cię złapią za rękę przy oszustwie, mów, że to nie twoja ręka.”*

Cechy charakteru i przekonania: Widzi świat bardzo prosto, bo sam/-a taki/-a jest. Światem rządzi jedna zasada: silniejszy i sprytniejszy wygrywa. A jak ktoś jest i silny, i sprytny, to z takim lepiej nie zadzierać. Nie waha się przed tym, żeby słabszemu wydrzeć siłą coś cennego. Przy tym jednak ma dość rozsądku by wymyślić taki plan, by zdobyć to czego chce, żeby się nie narobić i pozostać bezkarnym/ą. Edukacja jest niepotrzebna, jeśli ktoś jest sprytny

Co wyróżnia Twoją postać:

Bogaty strój z insygniami władzy urzędniczej. Nosisz przy sobie urzędniczy glejt i łańcuch lub sygnet twojego urzędu. Masz na szyi bardzo prosty naszyjnik - pamiątkę po matce. Nigdy się z nim nie rozstajesz. Bardzo starasz się zachować pozory, jednak momentami twoje zachowanie nie przystoi randze wysłannika Jego Królewskiej Mości.

Doświadczenie gracza:

Zdobycie majątku, korzystanie z wszelkich przyjemności życia oraz bezpieczeństwo, to główne motywacje sprytnego/sprytnej oszusta/-ki. podszywającego/-ej się pod postać urzędnika królewskiego. Zdemaskowanie przykrywki to gwarancja surowej kary. Z drugiej strony, czego się nie robi, aby żyć dostatnio?

Zebranie dużej liczby informacji jest niezbędne do zapewnienia sobie pleców i bezpieczeństwa. Korzystając z przywilejów Twojego urzędu, możesz sprawnie lawirować wśród niebezpieczeństw i nadal oszukiwać przeznaczenie. Ciekawe tylko jak długo?

META WIEDZA:

Czeladnik wiedźmina

Hagen/Hegna - uczeń wiedźmina Alaryka z Gesso, nie przeszedł jeszcze prób traw

#uniseks #ambicja #przemoc #tajemnica #magia

Motto postaci: *“Strach ma wielkie oczy”*

Cechy charakteru i przekonania: Wyszkolony wojownik, zawsze ma przy sobie swój oręż, choć nie przeszedł jeszcze próby traw. Zapatrzony w swojego mistrza, chce chłonąć od niego wszelką wiedzę, umiejętności i podejście do życia (swojego i innych). W głębi duszy boi się potworów i dlatego chce je zniszczyć. Zawsze walczył ramie w ramie ze swoim mentorem, ale teraz dostał swoją pierwszą samodzielną misję.

Opowieść o strachu: Boi się potworów i zjawisk nadprzyrodzonych, co nie znaczy, że od nich ucieka, boi się samotności i utraty celu w życiu. Boi się zawieść swojego mentora.

Co wyróżnia Twoją postać: Jesteś wyszkolonym wojownikiem. Choć nie przeszedłeś jeszcze Próby Traw, Twoje umiejętności władania mieczem przekraczają to, co reprezentują sobą zwykli zjadacze chleba. Nigdy nie rozstajesz się ze swoim orężem, z dumą eksponujesz cechowy medalion, mimo że jest tylko własnoręcznie wystruganą drewnianą imitacją. Masz groźny, marsowy wygląd i zwykle starasz się zachować dystans w kontaktach ze “zwykłymi ludźmi”. Zdarza się, że odstraszasz na równi tych, którzy mają złe zamiary, i tych którzy są Ci przyjaźni. Nie zasłużyłeś jeszcze na wiedźmiński miecz, ale zachowałeś ten, którym zabiłeś swego pierwszego ghula.

Doświadczenie gracza: Hagen/Vorona jest jedyną postacią, która mając wiedzę o potworach, posiada umiejętności zmierzenia się z nimi. Nadal jednak jest człowiekiem, więc możliwa jest gra na własnych ograniczeniach i świadomości konsekwencji zmierzenia się z niebezpieczeństwami. Jednocześnie to podróż poznawania siebie i spełnianie marzenia. Czy uda się to zrobić? Komu można zaufać w miejscu takim jak Zacisze i czy wybranie strony się opłaci? Nader wszystko, odkrycie kim naprawdę się jest.

Handlarz trunkami

Nicolas Guttenvar - szemrany Handlarz trunków wszelakich z Novigradu

#męska #heteroseksualność #tajemnica #seks #uzależnienie #rytuały

Motto postaci: *“Życie jest jak soczysty owoc - trzeba wycisnąć z niego, co się da!”*

Cechy charakteru i przekonania: sprytny, zdeterminowany, bezwzględny człowiek interesu. Doskonale wie, czego chce i potrafi pokierować swoim życiem oraz otaczającymi go ludźmi w taki sposób, żeby zrealizować swoje plany, bez względu na koszty i uczucia innych osób. Koneser mocnych trunków, pięknych kobiet i emocji związanych z hazardem.

Opowieść o strachu: Obawa przed wydaniem się sekretów, utratą majątku oraz związanych z nim władzy i pozycji, strach przed konfrontacją z nieuchronnymi konsekwencjami ewentualnej porażki.

Co wyróżnia Twoją postać: bogatszy strój niż zaciszane standardy, trochę biżuterii na sobie, kilka amuletów i talizmanów - wierzysz, że przyniosą Ci szczęście. Chętnie też się nimi dzielisz z Twoimi kontrahentami, dzięki temu Wasze interesy będą się perfekcyjnie układały. Zawsze nosisz przy sobie ukryty nóż.

Doświadczenie gracza: Koneksje i znajomości pozwalają na wiele. A żeby żyć jak się chce i cieszyć się każdą chwilą trzeba mieć naprawdę dużo - majątku, spokoju, bezpieczeństwa. Czy w Zaciszu można to wszystko znaleźć? Przykro byłoby odbyć tak długą podróż tylko po to, żeby okazało się, że była to strata czasu. Dlatego trzeba dobrze

rozeznąć się w okolicznej sytuacji i wyciągnąć z niej jak najwięcej dla siebie. Kto wie kogo można poznać w takich okolicznościach.

Komiwojażer/Komiwojażerka

Vreni/Vran - specjalistka do wynajęcia

#uniseks #tajemnica #przemoc

Motto postaci: *"Przetrywają najsprytniejsi."*

Cechy charakteru i przekonania: Sprawia wrażenie osoby przesadnie uprzejmej i nieco naiwnej, w rzeczywistości to zdeterminowana, uparta, ciekawska, inteligentna postać, stawiająca na pierwszym miejscu własny interes i zysk. Nie waha się obracać w towarzystwie o wątpliwej reputacji ani brać udziału w szemranych przedsięwzięciach, skutecznie manipulując otoczeniem, dzięki czemu do tej pory zawsze wychodzi na swoje.

Opowieść o strachu: obawa przed wydaniem się sekretów, karą, utratą statusu, okaleczeniem, wyrzutami sumienia.

Co wyróżnia Twoją postać: Bogatszy strój, niż standard dla Zacisza, biżuteria, tatuaż z Lilią temerską z kroplą krwi. Dobrze ukryty nóż.

Doświadczenie gracza/graczki: Postać ukrywa swoją prawdziwą naturę, szukając bezpieczeństwa i sposobności do wykonania powierzonych zadań. Jej praca nie należy do łatwych, więc może zatroszczyć się o kogoś zaufanego, kto może wspomóc ją w potrzebie. A przeciwności i piętrzące się problemy czekają za rogiem, o czym prędko się przekonasz. To postać, która za wszelką cenę i każdym możliwym sposobem zapewnia sobie przeżycie. Czy to się jednak uda w tym dziwnym miejscu?

META WIEDZA:

Kronikarz

Marcus var Maecht - Kronikarz/encyklopedysta

#męska #heteroseksualność #ofiara #tajemnica #romans

Motto postaci: *“Trzeba pisać jak było, a nie jak się wydaje”*

Cechy charakteru i przekonania: Jest z niego świetny obserwator, wsiąka w społeczności, o których pisze, ponieważ autentycznie je szanuje i chce je poznać. Nie dla taniej sensacji, ale dla autentycznego poznania ich struktury, wierzeń, kultury. Jest oddany swoim badaniom, bardzo obiektywny i uczciwy w swoich opisach. A wszystko to w imię nauki. Ma aspiracje, żeby stworzyć encyklopedię różnych społeczności, dlatego też już od wielu lat przyjaciółką jest mu droga, a ciekawość nieustanną towarzyszką.

Opowieść o strachu: Boi się odrzucenia przez społeczności, które z takim upodobaniem obserwuje i porażki w badaniach.

Co wyróżnia Twoją postać: Zawsze masz przy sobie przybory piśmiennicze i często notujesz najróżniejsze obserwacje. Nie boisz się wprost pytać ludzi dlaczego zachowują się tak a nie inaczej.

Doświadczenie gracza: Marcus jest badaczem i obserwatorem, który ciekawy jest świata i ludzi. Pozornie mogłoby wydawać się, że zapadła wieś nie oferuje nic interesującego, jednak prędko przekonasz się, że to jedynie pozory. Na każdym kroku potknąć się możesz o tajemnice i interesujące historie tej zbieraniny przypadkowych ludzi. Samo Zacisze też kryje w sobie wiele sekretów, które warto eksplorować. Poznawanie zwyczajów, poglądów, obrzędów - jest tak wiele do zobaczenia i opisania. Stanowi to niesamowite tło dla osobistych rozterek, których tej postaci nie braknie.

Kupiec korzenny

Aleksander Koch - Kupiec Korzenny z Novigradu

#męska #heteroseksualność #tajemnica #przemoc #seks #romans

Motto postaci: *“Życie to jedna, wielka gra - rozegraj je bez skrupułów.”*

Cechy charakteru i przekonania: Lubi się wyróżniać - jest pewny siebie i cieszy go zazdrość w oczach obserwujących. Nosi się bogato i nie chyli przed kimkolwiek głowy, no chyba jeśli zapewni mu to

przewagę w interesach. Wie, że jednego trzeba być pewnym - pewnym siebie. Nigdy nie interesowało go granie drugich skrzypiec, wolał być na swoim, nawet jeśli wiązało się to z większym ryzykiem. Uwielbia łąpać kontakt, rozmawiać, przekonywać do siebie. Potrafi być naprawdę czarujący i łatwo nawiązywać znajomości.

Opowieść o strachu: Obawia się być oszukanym. Boi się stracić to, co udało mu się ugrać do tej pory.

Co wyróżnia Twoją postać: Lubisz się wyróżniać - jesteś pewny siebie i cieszy Cię zazdrość w oczach obserwujących. Nosisz się bogato, zupełnie odstając od standardów tego ponurego miejsca. Nie zwykłeś też chylić przed kimkolwiek głowy, no chyba że zapewni Ci to przewagę w interesach.

Doświadczenie gracza: Aleksander jest kameleonem, który potrafi dopasować swoje zachowanie w zależności od okoliczności i zysku, który może mu to przynieść. Jest niesamowicie przebiegły i inteligentny, co zawsze wykorzystuje - oferuje więc grę z dużą ilością knucia, opartą na wątkach związanych z przeszłością i teraźniejszością. Jego życie przypomina partię szachów, w której naprzeciw ma wielu przeciwników. Czy zaufa komuś na tyle, żeby pokazać prawdziwego siebie, a może do końca będzie pilnował pleców i nie podzieli się z nimi swoimi rozterkami? Jak wykorzysta bytność w Zaciszu i czy jego skomplikowane plany się powiodą?

META WIEDZA:

Kurier/Kurierka

Joanna / Johan Molt - Kurier/ka

#uniseks #uzależnienie #tajemnica #magia

Motto postaci: „Nie ma większej świętości niż punktualność”

Cechy charakteru i przekonania: Profesjonalistka/ta w każdym calu. Poważn/y, skupion/y, ostrożna/y, znająca/y ryzyko swojej pracy. Dumna/y ze swojego fachu. W wolnym czasie zawsze chętna/y do zdobywania plotek i informacji, które często bywają jeszcze cenniejszą walutą, niż pieniądze. Lubi wolność i niezależność choć ceną za nie jest samotność. Gdzie jednak można lepiej o tym zapomnieć niż przy partii w kości?

Opowieść o strachu: Obawa przed utratą powierzonej korespondencji i hańbą jaka spada na gońców, którzy ponieśli porażkę. Strach przed wydaniem się sekretów i napadem przez bandytów.

Co wyróżnia Twoją postać: Podróżny, wygodny strój oraz oficjalny Redański Glejt dający Ci prawo przejazdu w każdy kraniec państwa, nietykalność i możliwość gościny w każdej karczmie czy oberży. Nosisz przy sobie sakwy i plecak, w których możesz transportować liczne przesyłki.

Doświadczenie gracza/graczki: Postać jest bywała w świecie i widziała już niejedno. Jednocześnie umie zachować dyskrecję, bo to, obok punktualności, jej najwyższy priorytet. Może łatwo zaangażować się w wiele historii innych postaci. Może stanąć też naprzeciw własnych strachów i spróbować poradzić sobie z nimi samotnie lub z kimś, komu zdecyduje się zaufać.

Łowczyni/Łowca

Neve /Nev - Łowczyni nagród/ Łowca nagród

#uniseks #tajemnica #rasizm #ofiara #przemoc

Motto postaci: "W życiu trzeba sobie radzić."

Cechy charakteru i przekonania: Nie jest bezdusznym potworem. Zna cenę ludzkiego życia i zdaje sobie sprawę, że za żywego płacą znacznie więcej, niż za truchło. Dlatego nie szafuje śmiercią, jeśli nie jest to konieczne. Zawsze był/a dobra w tropieniu, więc po prostu to wykorzystuje. Ale jeśli da się zarobić więcej na negocjacji z celem, to

też dobrze. Nie ma jakichś ambicji zostania legendą bez skazy, chce przede wszystkim zarobić.

Opowieść o strachu: Strach przed odkryciem tajemnicy. Obawa przed okaleczeniem i utratą życia.

Co wyróżnia Twoją postać: jesteś półelfem, któremu obcięto czubki uszu (chowasz je pod chustą), posiadasz notatki i listy gończe odziedziczone po zmarłym wspólniku.

Doświadczenie gracza/graczki: Postać jest obiektem nienawiści i rasizmu, więc ma problemy z zaufaniem. Szuka dla siebie miejsca w świecie i zastanawia się jak wykorzystać zaistniałe okoliczności na własną korzyść. Rozumie, że jeśli o siebie nie zadba, nikt nie zrobi tego za nią. Jednocześnie jest konformistą, który nie boi się zejść w cień, żeby jej było na górze.

META WIEDZA:

Łowczyni talentów

Cornelia Lovenfall - Łowczyni talentów

#kobieca #biseksualność #seks #przemoc #tajemnica #prostytucja

Motto postaci: *"Pokaż kotku co masz w środku."*

Cechy charakteru i przekonania: Ona jest zawsze na pierwszym miejscu, dopiero potem może być ktoś inny. Ma magnetyczną osobowość i inni lgną do niej, co wykorzystuje werbując wyjątkowych ludzi do wyjątkowych miejsc. Dostaje za to naprawdę dobre wynagrodzenie. Umie manipulować ludźmi, świetnie kłamać. Ma zdecydowany sentyment do mężczyzn i kobiet w zbrojach - nie ma pojęcia skąd się to wzięło. W związkach chodzi jej bardziej o rywalizację, sprawdzenie kto podporządkuje sobie kogo.

Opowieść o strachu: Obawia się porażki, nijakości i zapomnienia. Odczuwa lęk przed wydaniem się sekretów.

Co wyróżnia Twoją postać: Lubisz się wystroić, lubisz świecidełka (nie rozstajesz się z naszyjnikiem podarowanym dawniej przez mentorkę).

Doświadczenie graczy: Cornelia nie liczy się z ludźmi, sama jest zawsze na pierwszym miejscu. Ma magnetyczną osobowość i ludzie lgną do niej, co chętnie wykorzystuje. Gra Cornelią to lawirowanie między sztuką manipulacji, mówienia tego co inni chcą usłyszeć a dopinaniem swego. To niebezpieczna gra, bo co jeśli trafi kosa na kamień? Czy Cornelia będzie miała wystarczająco własnego talentu by znaleźć sprzymierzeńców w tym dziwnym miejscu?

META WIEDZA:

Naukowiec

Marcjanna Ludwika Lubenbach - Naukowiec z Oxenfurtu

#kobieca #heteroseksualność #magia #rytuały #tajemnica
#samobójstwo

Motto postaci: *"Nauka to pokarm dla rozumu."*

Cechy charakteru i przekonania: Jest skupiona, skrupulatna, gotowa do poświęceń jeśli chodzi o przedmiot jej badań. Dlatego nie waha się podejmować wszelkich wypraw, trudów i znojów, aby tylko dotrzeć do miejsca, które może wydawać się ciekawe z jej punktu widzenia. Jest trochę przewrażliwiona na punkcie swoich badań. Wie, że jeśli chce być pierwszym w Północnych Królestwach naukowcem, który opisał badane przez nią zjawiska, musi zakasać rękawy i wziąć się do roboty. Bez ciężkiej pracy nie ma efektów, tego nauczyła się już w domu.

Opowieść o strachu: Boi się porażki - bardzo mocno walczy o swój status poważnego naukowca, stąd nie może sobie pozwolić na poniesienie klęski.

Co wyróżnia Twoją postać: Zawsze nosisz przy sobie notatnik i coś do pisania, żeby móc skrzętnie zapisywać wszystkie obserwacje, które

poczynisz podczas swojej podróży. Masz też urządzenie, które wykrywa źródło magii (wygląd do decyzji graczy).

Doświadczenie graczy: Marcjanna jest skupiona, skrupulatna, gotowa do poświęceń jeśli chodzi o przedmiot jej badań. Dlatego nie waha się podejmować wszelkich wypraw, trudów i znojów, aby tylko dotrzeć do miejsca, które może wydawać się ciekawe z jej punktu widzenia. A tych z pewnością w Zaciszu nie będzie brakować. Tylko, że ciekawość to pierwszy stopień do... To już do odkrycia na grze, droga graczy.

META WIEDZA:

Obrońca/Obrończyni rasy

Cerbin/Arainne - członek byłego komanda Scoia'tael - półelf/-ka

#uniseks #rasizm #tajemnica #przemoc #romans

Motto postaci: „*Dobry dh'oine, to martwy dh'oine.*”

Cechy charakteru i przekonania: Porywczy/-a, dość młody/-a półelf/-ka. Ma potrzebę przywrócenia do świetności elfiej rasy, choć w głębi duszy widzi jaka jest rzeczywistość. Nie lubi swojej ludzkiej części. Zawsze gotów stanąć w obronie uciśnionych i niesprawiedliwie potraktowanych. Szczególnie ofiar rasizmu i dyskryminacji. Zapatrzony/-a w swoją przywódczynię, jak w obrazek.

Opowieść o strachu: Obawia się, że elfia rasa zaginie. Boi się asymilacji z ludźmi i odrzucenia przez pozostałe elfy.

Co wyróżnia Twoją postać: wiecznie zagniewane oblicze, delikatny wygląd kontrastujący z porywczym usposobieniem, nosi przy sobie broń a drugie drobne ostrze ma dobrze ukryte. Liczne tatuaże mocno kojarzące się z elfim pochodzeniem. Dość stare, zabrudzone i wytarte ubrania. Ma zakrwawiony bandaż na nodze, po ostatnim wydarzeniu.

Doświadczenie gracza: Ma potrzebę przywrócenia do świetności elfiej rasy, choć w głębi duszy widzi jaka jest rzeczywistość. Nienawidzi swojej ludzkiej części. Zawsze gotów stanąć w obronie uciśnionych i niesprawiedliwie potraktowanych, przez co często łąduje się w kłopoty. Szczególnie broni ofiar rasizmu i dyskryminacji. W głębi serca pragnie, by wszyscy dh'oine posmakowali zemsty za ich przewinienia wobec starszych ras. Chce, by komando było bezpieczne. Tylko czy to wszystko jest możliwe w tym dziwnym miejscu? Być może Cerbin/Arainne będą musieli stanąć przed zupełnie nowymi wyzwaniami i zweryfikować swoje dotychczasowe przekonania? Czyżby nadszedł czas podążenia nową ścieżką?

Ochroniarka

Sigrin an Craite - Ochroniarka

#kobieca #heteroseksualność #tajemnica #uzależnienie #seks

Motto postaci: *“Niech Cię o to Twoja rozczochrana nie boli...”*

Cechy charakteru i przekonania: Jest niezwykle lojalna, można na niej polegać w każdej sytuacji, jeśli tylko dała słowo. Jak to u Skelligijki. Nie boi się wyzwań, stawia czoło przeciwnościom, ale ma problem z autorytetami. Wynika to z jej umiławania wolności i niezależności. Nie ufa ludziom, trzyma ich raczej na dystans, chyba, że jakiś chłop wyjątkowo jej się spodoba, wtedy to co innego. Ale na jej warunkach. Nie samą jednak pracą żyje człowiek, a i pieniądze trzeba gdzieś wydawać, więc od czasu do czasu lubi sobie porzucać w kości.

Opowieść o strachu: Boi się, że nie wypełni zobowiązań i zawiedzie bliskich.

Co wyróżnia Twoją postać: typowo skelligijski strój, blizna w widocznym miejscu, tatuaż, mówienie wprost i dosadnie co myśli i czuje.

Doświadczenie graczy: Sigrin jest niezwykle lojalna, jeśli tylko dała słowo. Nie robi sobie z gęby cholewy i choć może czasem wychodzi z niej odrobinę brak ogłady, nie znajdziesz bardziej honornej kobiety na tym cholernym kontynencie. Nie boi się wyzwań, stawia czoło

przeciwnościami, ale ma problem z autorytetami. Wynajęta do ochrony Kupca Korzennego podczas jego podróży. Co jeśli w tej chwili sama znalazła się w kłopotach? Czy honor Skelligijki jest ważniejszy niż własne życie? Może trzeba będzie wybierać, a każda opcja niesie ze sobą straty?

Przewodniczka

Selune - przywódczyni grupy elfów

#kobieca #heteroseksualność #rasizm #lider #tajemnica #seks
#magia

Motto postaci: “ *Najważniejsze to przeżyć dzisiejszy dzień.*”

Cechy charakteru i przekonania: Charyzmatyczna i roztropna przywódczyni grupy elfów. Na własne oczy widziała niemal całkowitą zagładę swojej rasy, dlatego dla tej garstki, którą przyszło jej dowodzić, jest nadzwyczaj opiekuńcza i zdolna do olbrzymich poświęceń. Najważniejsze jest przetrwanie, nawet jeśli to oznacza zawarcie bliższych konszachtów ze znienawidzonymi Dh’oine.

Opowieść o strachu: lęk przed śmiercią swoich podopiecznych, obawia się bólu, cierpienia i osamotnienia, strach przed zawiedzeniem swoich podkomendnych.

Co wyróżnia Twoją postać: kilka starych blizn - z dawnych czasów. Twój strój zdecydowanie sporo już przeszedł. Ty i Twoja grupa jesteście wymęczeni, głodni i poharatani. Nigdy nie rozstajesz się z noszonym na szyi woreczkiem z zasuszoną białą różą. Na twarzy/szyi/za uchem nosisz niewielki tatuaż, który stanowi znak rozpoznawczy oddziału Scoia’tael, w którym służyłaś (wygląd do dogadania z pozostałymi członkami komanda). Masz pewne nadnaturalne zdolności, o których zdaje się nikt nie wie.

Doświadczenie graczy: Selune to roztropna elfka, najstarsza z komanda, dążąca do zapewnienia bezpieczeństwa towarzyszom, nawet za cenę zgniłego kompromisu, opiekuńcza, zdolna do poświęceń. Jej główną motywacją jest utrzymanie podopiecznych z komanda całych i zdrowych. Jednak może się to okazać niesamowicie trudne w Zaciszu.

Może Selune będzie musiała poszukać wsparcia i sojuszników wśród zupełnie nieznanych osobach? Czy Selune zaryzykuje zaufać?

Weteran

Bran Vansen/Branna Vansen - weteran, emerytowany pułkownik wojsk Redańskich

#uniseks #rasizm #tajemnica #przemoc #rodzina

Motto postaci: „Dobry nieład to martwy nieład”

Cechy charakteru i przekonania: Jako starszy żołnierz, ranny w niejednej bitwie, ma jasno określony pogląd na świat i istoty w nim mieszkające. Chce już zapomnieć o służbie i walce, ale widać one nie zapomniały o nim. Z jednej strony chce zdobyć nowe rynki zbytu dla produktów ze swojej winnicy, z drugiej - ma tutaj znacznie ważniejsze zadanie.

Opowieść o strachu: boi się bezkarności i poczucia nieomyślności Zakonu Płonącej Róży, boi się, że jego poszukiwania będą miały tragiczny koniec, boi się własnej słabości.

Co wyróżnia Twoją postać: liczne blizny od ran zdobyte w bitwach. Bogaty strój oraz sygnet ważny dla rodu Vansenów. Ilekroć się przedstawiasz, dodajesz “z tych Vansenów”. Odchodząc na emeryturę wzięłaś/-eś sobie emblemat z godłem Redanii, który częstonosisz doczepiony do stroju. Wznosząc toast, co czynisz nierzadko, pierwszą kolejkę pijesz za “pomyślność Redanii i klęskę ich nieludzkich wrogów”. Do elfów zawsze odnosisz się per “parszywe szpicuchy”. Masz przy sobie broń.

Doświadczenie gracza: Vansen chce już zapomnieć o służbie i walce, ale widać one nie zapomniały o postaci. Z jednej strony chce zdobyć nowe rynki zbytu dla produktów ze swojej winnicy, z drugiej - ma znacznie ważniejsze, osobiste zadanie. Co więcej, wokół jest sporo tych “przeklętych nieludzi”, którzy działają jej na nerwy. Czy Vansen zdoła się odnaleźć w nowej, dziwnej sytuacji? Czy jej żołnierska przeszłość rzuci cień na życie postaci?



Strażnicy traktu

Zacisze to zdecydowanie najmniej lubiana przez oddział osada, ale od czasu do czasu trzeba się tu pojawić. Służba nie drużba, chociaż od siedzenia w rozpadającej się gospodzie, zdecydowanie woleliby ciepłe łóżka i chętnie uda gdziekolwiek indziej. Nie oznacza to jednak, że pewnych rzeczy nie można załatwić i tu.

Długoletnia służba nauczyła, że ideały to jedno, ale aby dobrze wykonywać swoje obowiązki, trzeba czasami przymknąć oko na niektóre sprawy i dogadać się z odpowiednimi ludźmi. Zdarzają się oczywiście wyjątki, które za wszelką cenę będą chciały zachować swoje zasady, ale takim często przytrafiają się nieszczęśliwe wypadki. To w końcu niebezpieczna robota.

Czego oczekujemy:

- odgrywania postawy niejednoznacznej moralnie, mimo pełnionej służby
- umiejętności interpersonalnych, pozwalających na swobodne prowadzenie przesłuchań i negocjacji oraz manipulację
- gotowości do odgrywania brutalnego wywierania presji
- chęci gry opartej o zachowywanie pozorów
- skórzanych bądź kolczych elementów uzbrojenia i wspólnego symbolu przynależności do straży traktu

- posiadania własnej broni bezpiecznej (miecz, topór, buzdygan lub broń drzewcowa, kusze, łuki)

Czego możesz się spodziewać?

Gry w grupie, w której każdy ciągnie w swoją stronę, nie zawsze związaną ze służbą Jego Królewskiej Mości. Wątków związanych z dochodzeniami, odkrywaniem i ukrywaniem niewygodnych prawd oraz koniecznością stanięcia po jednej ze stron, co nigdy nie jest oczywistym, ani prostym wyborem.

Negocjator

Mieszko / Miłochna - złotousty/a “dyplomata/ka” w stopniu starszego szeregowego

#uniseks #przemoc #uzależnienie #tajemnica

Motto postaci: *“Odpowiednie słowa, w odpowiednim czasie, odpowiednim uszom”.*

Cechy charakteru i przekonania: umie idealnie wpasować się w to, co chcą usłyszeć inni. Potrafi mówić i (zazwyczaj pustymi) obietnicami skłonić innych by robili to, co chce. Podczas ewentualnych bitew zazwyczaj “zabezpiecza tyły”. Ciągłe jest na granicy między strachem przed gniewem innych, a satysfakcją z tego, że udało mu/jej się kogoś namówić do spełnienia jego/jej potrzeb. Wyróżnia go/ją nienaganny wygląd.

Opowieść o strachu: boi się swoich kompanów, wydania się sekretów.

Co wyróżnia twoją postać:

Czyszczenie paznokci, aby zawsze mieć ładne dłonie. Noszenie ze sobą słoiczka kremu do rąk, nawet jeśli inni się z tego wyśmiewają. Nienaganny wygląd.

Doświadczenie gracza:

Mieszko/Miłochna ma wyjątkową broń wśród Strażników Dróg – słodkie, ale często jadowite słowa. Ma mistrzostwo w używaniu swojej mowy i często pustych obietnic, aby dostać to, czego chce i zarobić

dodatkową monetę. Oczywiście myśli głównie o sobie, a nie o swojej grupie. Dlaczego? Ponieważ tym strażnikom nie można ufać, zwłaszcza że mogą wypaplać coś o twoim przestępstwie. Co więc robi Mieszko/Miłochna z konsekwencjami swoich złych uczynków czającymi się tuż za rogiem? Może ukrycie się w Zaciszu nie jest takim złym pomysłem? A może to przerażająca myśl i należy znaleźć inny sposób na wydostanie się z kłopotów? Może za pomocą słów lub innych środków? Co o tym sądzisz, drogi graczu?

Fechmistrz

Ralf zwany "Brzytwa" - wytrawny szermierz w randze szeregowego

#męska #heteroseksualność #tajemnica #przemoc #seks

Motto postaci: *"Łgać to my, a nie nam!"*

Cechy charakteru i przekonania: zdolny do poświęcenia - kogoś lub czegoś, aby utrzymać się "na powierzchni". Dobrze potrafi rozeznaczyć się w tym czy ktoś jest silny, czy słaby psychicznie....i to wykorzystać. Brutalny, zimny i skuteczny profesjonalista przesadnie dbający o swój rynsztunek. Lubi rozwiązywać problemy mieczem lub grą w karty.

Opowieść o strachu: obawia się śmierci, konsekwencji wydania się sekretów, okaleczenia, bezbronności.

Co wyróżnia Twoją postać: przesadne dbanie o swój rynsztunek - wszystko zawsze błyszczy i jest naostrzone jak brzytwa.

Doświadczenie gracza: Uniknąć odpowiedzialności za złe uczynki, zadbać o to, by dobre były przypisane jemu. Żyć i czerpać przyjemność z tego marnego żywota. To motywuje Ralfa. "Brzytwa" chce po pierwsze - przeżyć, po drugie - w dostatku, niekoniecznie kierując się zasadami czy moralnością. Czy jednak w Zaciszu, które przechodzi teraz szereg zmian taka postawa nie przysporzy mu kłopotów? Czy może dzięki swojej determinacji i braku litości zdobędzie popleczników i zapewni dobrą dla siebie przyszłość. To Twoja decyzja, drogi graczu.

Medyk/Medyczka

Mathias / Mirella Drogo zwany/a „Oxenfurt” - oddziałowy łapiduch w stopniu sierżanta

#uniseks #lider #religia #tajemnica

Motto postaci: *“Prawdę definiuje to, że można jej dowieść naukowo.”*

Cechy charakteru i przekonania: przebiegły/a, inteligentny/a, obeznany/a w świecie i wyedukowany/a, elokwentny/a, pragmatyczny/a, profesjonalny/a, chętnie edukuje innych. Ma zdolności medyczne i zestaw polowego chirurga - przerzucony za pasem biały fartuch i parę niezbędnych narzędzi czy leków. Sumienie oddziału Strażników.

Opowieść o strachu: lęk o swoich kompanów a także obawa przed nimi, obawa przed bezbronnością, wydaniem się osobistego sekretu, lęk przed klątwą.

Co wyróżnia Twoją postać: zdolności medyczne i zestaw polowego chirurga - przerzucony za pasem biały fartuch i parę niezbędnych narzędzi, niezbędne leki oraz opasłe tomiszczce Medycyny Praktycznej Ligiusa, Twoja duma i największy skarb.

Doświadczenie gracza/graczki: Oxenfurt to osoba z obciążonym sumieniem i wieloma sekretami. Czuje, że nie znalazła jeszcze nikogo, komu mogłaby zaufać, a ciężko jest nieść takie brzemię samotnie, więc może warto byłoby jednak zatroszczyć się o kogoś zaufanego. Znalezienie pomocy w dręczącej postać sprawie jest dla niej nadrzędne, żeby mogła robić to co kocha, a sposobów na to jest wiele, wystarczy dobrze się rozejrzeć. Choć pewnie mają one też swoją cenę.

Mistrz przesłuchań

Bastian Morven - bezwzględny żołnierz w randze kaprała

#męska #heteroseksualność #rasizm #przemoc #tajemnica #ambicja #seks

Motto postaci: *“Najpierw ja, potem długo, długo nic.”*

Cechy charakteru i przekonania: zimny, sadystyczny, brutalny, jednocześnie miły i czarujący w obejściu, na potrzeby sytuacji. Zdecydowany rasizm, lojalność tylko wobec tych, których uzna za mu potrzebnych. Mundur i stopnie wojskowe są dla niego ważne.

Opowieść o strachu: obawa przed utratą statusu, karą za czyny, strach przed ciosem w plecy od swoich kompanów.

Co wyróżnia Twoją postać: ogromny rasizm, lojalność tylko wobec tych, których uznasz za Tobie potrzebnych. Cieszysz się z noszenia munduru.

Doświadczenie gracza: Bastian jest trudną postacią, która wielu jawi się jako zagrożenie. I nie bez powodu. Wiąże się to więc ze sporym bagażem emocji dla gracza. Jednocześnie daje możliwość odkrywania w sobie człowieczeństwa i eksperymentowania z własnymi uczuciami. Granie Bastianem to też gra na rasizmie i przemocy, budowaniu własnego wizerunku i pięciu się po szczebelkach kariery, często po trupach. Czy ktoś mógłby pokochać takiego człowieka, a może chodzi tylko o cielesność i zaspokajanie własnych potrzeb?

META WIEDZA:

Nożownicza/Nożownik

Milda / Milton - starsza szeregowca

#uniseks #biseksualność #tajemnica #seks #manipulacja #przemoc

Motto postaci: *"Zbrodnia jest zła tylko wtedy, gdy ponosi się za nią karę - więc kary trzeba unikać za wszelką cenę."*

Cechy charakteru i przekonania: dwulicowa/y, potrafi manipulować ludźmi, potrafi zawsze obrócić kota ogonem by jej/jego było na wierzchu. Umie igrać z uczuciami innych. Załatwia sprawy przez swoją seksualność, manipulację lub strach. Zawsze nosi przy sobie kilka noży. Podczas musztry trudno jest jej/mu stać na baczność. W zasadzie jest w nieustannym ruchu, ma zwyczaj rozglądania się na wszystkie strony i nigdy nie siada plecami do drzwi czy okna. Wiele ukrywa o sobie.

Opowieść o strachu: obawa przed wydaniem się jej/jego sekretów z przeszłości, strach przed kompanami, lęk przed śmiercią.

Co wyróżnia Twoją postać: masz przy sobie kawałek wisielczej liny na pamiątkę dawnych wydarzeń. Zawsze nosisz przy sobie nóż, albo trzy. Podczas musztry trudno jest Ci stać na baczność. W zasadzie jesteś w nieustannym ruchu, masz zwyczaj rozglądania się na wszystkie strony i nigdy nie siadasz plecami do drzwi czy okna. Masz tatuaż, który boisz się komukolwiek pokazać. Ukrywasz też sińce.

Doświadczenie gracza/graczki: przeszłość postaci cały czas ją dręczy i pcha na skraj szaleństwa. Samookaleczanie się, udręczanie, wspomnianie, ale jednocześnie duma z tego, że się to przeżyło, przetrwało. Seksualność jest dla niej bardzo ważna i wiele rzeczy załatwia właśnie z jej pomocą. To manipulująca, przebiegła postać, która przedkłada swoje dobro nad innych. Co jeśli w Zaciszu już nie tak łatwo kimś manipulować i oszukać?

Oficer dowodząca

Livia Maria Rosenthal - nowa kapitan z koneksjami

#kobieca #lider #ambicja #tajemnica

Motto postaci: *"Największą zaletą moich przodków jest to, że nie żyją."*

Cechy charakteru i przekonania: opanowana, dobrze zorganizowana, nieustępliwa, formalistka, twarda, ale nie bezduszna, rozdarta między obowiązkiem wobec kraju i rodziny, a marzeniami o własnym szczęściu, lubi porządek, dyscyplinę i wojskowy dryl. Ma przed sobą bardzo trudne zadanie przejęcia dowodzenia nad oddziałem, który ma niezbyt chlubną reputację.

Opowieść o strachu: lęk przed porażką, obawa przed wydaniem się tego, na czym naprawdę jej zależy.

Co wyróżnia Twoją postać: twarda, nieustępliwa, formalistka, nosisz zawsze na palcu pierścień rodowy (albo przypinkę, albo wisior)

Doświadczenie graczki: Pani Kapitan znajduje się od początku w bardzo trudnej sytuacji, w której musi dobrze ocenić swoje szanse i to,

komu może zaufać. Od tego może zależeć jej życie. To gra w ciągłym poczuciu zagrożenia i poszukiwaniu bezpieczeństwa. Jednocześnie na każdym lustrze jest rysa, więc warto dobrze zastanowić się, komu chce się wyjawiać powód jej powstania. Jako dowódca, trzeba wykazać się umiejętnościami leaderskimi i dużo grać na ambicji. To, w jaki sposób Livia odnajdzie się z Zaciszu, zależy tylko od inwencji graczy.



Zakon Płonącej Róży

Nic tak nie uskrzydla jak misja. A misja Zakonu jest prosta – oczyszczenie. Zatem wszelkie plugastwo powinno mieć się na bacności, bowiem Święty Płomień strawi wszystko, czego tylko dotknęło zło. Rycerze nie działają jednak pochopnie, skrupulatnie dobierają sobie kto w danym momencie jest ich wrogiem, a kto przyjacielem. Czy jednak na pewno są to rycerze bez skazy za jakich chcieliby uchodzić?

Rycerze Zakonu i ich towarzysze to dumna, pełna ideałów grupa dobrze wyekwipowanych wojowników. Mimo, iż chcą uchodzić za rycerzy bez skazy, na ich wizerunku widać głębokie rysy, które pod osłoną nocy przybierają upiorne kształty.

Czego oczekujemy?

- odgrywania postawy pełnej poświęcenia dla sprawy i przeświadczenia o nadrzędności misji nad własnymi interesami
- powściągliwości postaci w osądach i ich egzekwowaniu
- odgrywania wiary w to, że dobro ogółu jest ważniejsze niż dobro jednostki (czy grupy jednostek)
- przekonania o słuszności własnych działań, niezależnie od drogi jaka prowadzi do osiągnięcia celu
- dopracowanych stylizacji, w których skład wchodzić będą elementy zbroi płytowych bądź elementy kolcze
- płaszczy lub tabardów oznaczających przynależność do Zakonu
- posiadanie własnej broni bezpiecznej, adekwatnej do pozycji odgrywanej postaci, mile widziane będą tarcze z emblematem Zakonu

Czego można się spodziewać?

Gry opartej o niechęci społeczności wobec przedstawicieli Zakonu i odkrywania przyczyn takiej postawy. Wszyscy tu mają jakieś tajemnice i wszyscy działają we własnym, niemoralnym, egoistycznym interesie. Ale nie Zakon Płonącej Róży, prawda? Przecież coś takiego zdyskredytowałoby tę instytucję w oczach całej Redanii...

Rycerze muszą stawiać czoła każdemu złu, nieważne jak wielkiemu, nieważne jak przerażającemu. Za wszelką cenę.

Rycerz

Thobias Farbotten – rycerz

#męska #heteroseksualność #ambicja #lider #religia #seks

Motto postaci: „Wszyscy wiedzą, że lepiej błyszczeć”.

Cechy charakteru i przekonania: Rycerz ze szlacheckiego rodu, żarliwy, gorliwy, z poczuciem misji i głęboką wiarą w Wieczny Ogień. Przekonany o swojej naturalnej wyższości nad zwykłymi ludźmi, wynikającej z samego faktu posiadania błękitnej krwi i pasa

rycerskiego. Arogancki i głodny pochwał. Uważa, że Ziemia powinna czuć się zaszczycona, mogąc nosić tak szlachetną postać.

Historia o strachu: Boi się utraty honoru, bycia ignorowanym, niewidzialnym, utraty szacunku, zapomnienia i braku akceptacji.

Co wyróżnia Twoją postać:

Szlachetne pochodzenie - rycerz z wybitnej rodziny, dobrze wykształcony, światowy, a także kulturalny, jeśli masz na to ochotę. Jesteś także człowiekiem z ambicjami. szczególnie gdy chodzi o władzę i podbijanie serc ludzi wokół ciebie.

Doświadczenie gracza:

Thobias jest człowiekiem wiary i oddanym członkiem Zakonu Płonącej Róży, ale ma też temperament, pasję i ambicję. Ku jego zdziwieniu, a może wręcz złości, nie przyznano mu rangi przywódcy. Musi więc słuchać osoby, którą uważa za zdecydowanie pośledniejszą niż on sam. Czy on i jego giermek nauczą się z tym żyć? A może już czas wziąć sprawy w swoje ręce? Chyba że wydarzy się coś... niespodziewanego... Chcesz się tego dowiedzieć, drogi Graczu? Czy chciałbyś poprowadzić Thobiasa w nowym kierunku?

Zbrojna

Elora Vogelbud - młoda rycerka Zakonu

#kobieca #rodzina #rasizm #religia #tajemnica #przemoc

Motto postaci: „Lepiej prosić o przebaczenie niż o pozwolenie”.

Cechy charakteru i przekonania: Córką wpływowych i zamożnych rodziców, niedawno otrzymała pas rycerski i ostrogi. Niezwykle oddana świętemu Zakonowi Płonącej Róży. Inteligentna obserwatorka. Uważa się za osobę sprawiedliwą i prawą, dlatego rzadko prosi o pozwolenie na gorliwe szerzenie wiary w Wieczny Ogień. Bardzo chciała służyć z Alesto, ponieważ zaimponował jej swoimi osiągnięciami.

Historia o strachu: Obawia się zszargania imienia swojej rodziny, załamania jej ideałów, porzucenia przez braci i siostry w wierze.

Co wyróżnia twoją postać:

Pochodzisz z bogatej i potężnej rodziny, a twoje imię jest znane w wielu krainach. Nie musisz epatować wszystkich bogatą biżuterią czy zdobioną zbroją - twoje bohaterskie czyny i gorliwe oddanie Wiecznemu Płomieniowi w zupełności wystarczą. Nie przerażają cię żadne obce lub złe istoty, które chodzą po tej ziemi i postrzegasz rzeczy jako proste. Jest się albo dobrym, albo złym - nie ma szarych stref. I wiesz, jak oceniać między tymi dwoma.

Doświadczenie graczk:

Wszystko zaczęło się od jednego niszczycielskiego wydarzenia w przeszłości Elory. Coś, co rzuciło długi cień na jej życie. W końcu jej brat porzucający taką rodzinę był ciężkim ciosem. Czy poddała się smutkowi i rozpacz? Oczywiście, że nie, Wieczny Płomień wskazał jej drogę, a ona, ze spokojną twarzą i ostrym mieczem, utorowała sobie drogę do łaski Zakonu. Ale... czy pozostanie lojalna wobec Zakonu, gdy dowie się więcej o swoich towarzyszach? A może długi cień przeszłości zmieni ją po raz kolejny, tutaj, w Zaciszu? A może... decyzja należy do ciebie, droga graczko.

Asystent

Radko z Trelogoru - adiutant dowódcy Zakonu Płonącej Róży

#męska #uzależnienie #tajemnica #religia

Motto postaci: „Szczęble na drabinie są po to, by się po nich wspinać - czasem szczęble mają imiona”.

Cechy charakteru i przekonania: Z urodzenia mieszczanin.

Inteligentny i dobrze wykształcony, co napawa go dumą i pozwala patrzeć z góry na mniej wykształconych. Spokojny, opanowany, nieco nieśmiały, żarliwy w wierze, idealista za biurkiem, doskonały w

czytaniu, pisaniu i liczeniu. Uważny obserwator. Mistrz ostrej i zawołowanej riposty. Niedawno został adiutantem dowódcy jednostki.

Opowieść o strachu: Strach przed wyjawieniem sekretów, strach przed konfrontacją, strach przed magią, strach przed utratą pozycji.

Co wyróżnia twoją postać:

Pochodzenie mieszczańskie. Jesteś bardzo inteligentny i wykształcony. Doskonale czytasz, piszesz i kalkulujesz. Masz bardzo dobry zmysł obserwacji. Za każdym razem, gdy widzisz kogoś, kto nie jest tak wykształcony jak ty, czujesz swoją wyższość. Oczywiście dajesz im o tym znać, ale w bardzo subtelny sposób - na przykład poprzez wpatrywanie się w nich podczas gry w szachy. Celne ukłucie w odpowiednim momencie jest o wiele zabawniejsze niż otwarte wyśmiewanie czyjegoś braku wykształcenia.

Doświadczenie gracza:

Radko, dziecko zdradzone przez ojca, chce znaleźć sens dla siebie w tym świecie. Miał złamane serce i został opuszczony przez wielu, ale znalazł pocieszenie i opiekę w ciepłym uścisku Zakonu. Więc naturalnie chce pomóc, zbierając i udostępniając poufne informacje o swoich towarzyszach przełożonym Zakonu. Ale czy takie działania będą miały tragiczne konsekwencje? Czy straci zbyt wiele? A może zyska to, czego zawsze szukał - uznanie? A może spotkanie z twarzą z przeszłości całkowicie zmieni jego postrzeganie świata? Na te i wiele innych pytań może odpowiedzieć tylko jedna osoba - Ty, drogi graczu.

META WIEDZA:

Nowicjusz

Brat Mojmir - nowicjusz w Zakonie Wiecznego Ognia

#męska #biseksualność #tajemnica #religia #samookaleczenie
#seks

Motto postaci: *“Czym skorupka za młodu nasiąknie, tym na starość trąci.”*

Cechy charakteru i przekonania: Najmłodszy członek oddziału. Niechętnie mówi o swojej traumatycznej przeszłości. Zawsze jest niezwykle uprzejmy, potrafi rozmawiać z każdym, uważnie słucha, jest współczujący, opiekuńczy i empatyczny. Przynależność do Zakonu Płonącej Róży daje mu poczucie posiadania własnego miejsca na świecie.

Opowieść o strachu: Strach przed wyobcowaniem, samotnością, utratą pozycji w Zakonie Płonącej Róży, ujawnieniem tajemnic.

Co wyróżnia Twoją postać:

Jesteś niezwykle uprzejmy i potrafisz rozmawiać z każdym, na każdy temat. Uważnie słuchasz wypowiedzi, jesteś współczujący i empatyczny. To maska ukrywająca fakt, że w rzeczywistości przez większość czasu zmagasz się ze swoimi potrzebami i pragnieniami. Na udzie nosisz pas z kolcami. Gdy jesteś zdenerwowany lub podekscytowany, zadajesz sobie ból za jego pomocą. Pomaga to odepchnąć cielesne pokusy i pozwala kontrolować się, gdy emocje biorą górę. Blizna na skroni/policzku - przypomnienie „szczęśliwego” dzieciństwa. (opcjonalnie)

Doświadczenie gracza:

Mojmir w przeszłości zmagał się z pewnymi traumami, dlatego teraz szuka bliskości i poczucia przynależności. Ale... to zwabiło go w nieoczekiwany związek (lub dwa), który teraz również wydaje się ciężarem. Czy Mojmir będzie w stanie zostawić przeszłość za sobą i poszukać szczęścia z inną duszą? Czy świat mu na to pozwoli? A może będzie musiał wyznać swoje grzechy i szukać odkupienia w tej dziwnej wiosce? A może... na Mojmira czeka inny los? Jak myślisz, drogi graczu?

META WIEDZA:

Dowódca

Alesto Farros - dowódca oddziału Zakonnego w szarży Prowincjała

**#męska #homoseksualność #lider #tajemnica #seks #religia
#samookaleczenie**

Motto postaci: *"Stare grzechy mają długie cienie".*

Cechy charakteru i przekonania: Wywodzący się z rodziny mieszczańskiej, charyzmatyczny przywódca oddziału rycerzy Zakonu Płonącej Róży. Swoją pozycję zdobył dzięki pracy i przelanej krwi, zarówno własnej, jak i licznych wrogów Zakonu. Rozsądny, bardzo doświadczony, zawsze waży słowa i wyroki. Cechuje się niezachwianą wiarą w słuszność rozpowszechniania religii Wiecznego Ognia, jednak obcy mu jest ekstremizm. Wierzy w możliwość nawrócenia niemal każdego niewiernego.

Opowieść o strachu: Strach przed fanatyzmem prowadzącym do pomyłki w ocenie sytuacji i wydania niesłusznego sądu, strach przed porażką, obawa przed wydaniem się sekretów.

Co wyróżnia Twoją postać: Starasz się zawsze wyglądać i zachowywać jak przywódca. Nie pozwalasz sobie na zbytne poufałości, przynajmniej nie publicznie, zawsze starasz się być uczciwy i sprawiedliwy tak dla swoich podwładnych, jak i dla ludzi, których przyjdzie Ci nawracać lub sądzić. Bardzo dbasz o swoją zbroję i oręż - zawsze są wyczyszczone i naoliwione. Charakterystycznym elementem jest zapach korzennych wonności, którymi skrapiasz regularnie swoje ubrania.

Doświadczenie gracza: Alesto cechuje niezachwiana wiara w słuszność rozpowszechniania religii Wiecznego Ognia. Nie popiera jednak fanatyzmu, przez pewne wydarzenia ze swojej przeszłości. Jest rozsądny, bardzo doświadczony, obca mu niepotrzebna brutalność, czy mściwość. Jednak czy w tak dziwnym miejscu uda mu się przytrzymać swój oddział w ryzach? Z drugiej strony jako lider powinien zapewnić swojej grupie bezpieczeństwo, jednak...przed kim? Może zagrożenie jest bliżej niż się wydaje? Może Farros będzie zmuszony szukać wsparcia w nieoczekiwanych miejscach?

META WIEDZA:

Przyboczny/Przyboczna

Lester/Letycja Verne - przyboczny/a z ambicjami.

#uniseks #religia #przemoc #rasizm

Motto postaci: „*Tym razem racja będzie po mojej stronie!*”

Cechy charakteru i przekonania: Obnoszący/-a się ze szlacheckim pochodzeniem przyboczny/-a z ambicjami zasłużenia na rycerski pas i ostrogi. Wiara w ideały rycerskie, są dla niego/niej niedoścignionym wzorem do naśladowania. Jest przekonany/-a o naturalnej wyższości osób szlachetnie urodzonych i gardzi każdym, kto nie mieści się w jego/jej definicji szlachectwa. Gorliwie tropi wszelkie przejawy odmienności i magii oraz z oddaniem służy swojemu rycerzowi, nie wahając się wykonać każde jego polecenie. Rasista/rasistka.

Gra o strachu: obawa przed utratą statusu, porażką, odrzuceniem przez swojego pana i oddział.

Co wyróżnia Twoją postać: Szlacheckie pochodzenie, lubisz się z nim obnosić, jest to wszak powód by czuć się ważniejszym od każdego niskourodzonego. Nadgorliwość - nie cechuje cię szczerą wiarą, ale nadrabiasz ją swoją fanatyczną wręcz gorliwością. Wszystko to, aby udowodnić przełożonym swoją wartość. Prawie wszędzie widzisz działanie magii, istot pokoniunkcyjnych czy innego zła z bardzo prozaicznego powodu - lepiej zapobiegać niż potem żałować.

Doświadczenie gracza: Verne wierzy w wyższość niektórych osób nad innymi. Szczerze nienawidzi nie ludzi i wszystkiego, co chociaż trochę odchodzi od znanych norm. Gardzi ludowymi przesadami, bajaniami, a ich wiara to pożałowania godna namiastka prawdziwej Wiary. Przyboczny to postać fanatyczna, pełna uprzedzeń wobec innych skrywanych pod płaszczykiem niezłomności wiary. Z pewnością taka postawa będzie wzbudzać wiele reakcji wśród innych, tylko jakich? Czy

Verne uda się zapunktować w Zakonie czy może jego postawa przysporzy mu zbyt dużo wrogów? A może będzie jakieś inne wyjście?

META WIEDZA:

Mówczyni

Mówczyni - Vierna Ravenbolt - wieszczka w służbie Zakonu Płonącej Róży

#kobieca #heteroseksualność #religia #tajemnica #przemoc #seks #magia

Motto postaci: *“Kłamstwo nie staje się prawdą tylko dlatego, że wierzy w nie wiele osób.”*

Cechy charakteru i przekonania: Szlachetnie urodzona panna, wykształcona i obyta w świecie. Skromna, powściągliwa, z głębokim poczuciem misji. Powołanie na dotkniętą Pocałunkiem Płomienia traktuje jako ogromną nobilitację, jednocześnie ma dylemat między własnymi pragnieniami a obowiązkiem wobec Zakonu.

Opowieść o strachu: Lęk przed porażką, sprawieniem zawodu przełożonym, niewłaściwą interpretacją wizji, lub utratą zdolności do wieszczenia.

Co wyróżnia Twoją postać: Szlachetnie urodzona, wykształcona i obyta w świecie, blizna po oparzeniu na brzuchu.

Doświadczenie graczy: Vierna jest skromna, powściągliwa, ma głębokie poczucie misji. Do pewnego momentu w życiu była przekonana, że jej miejsce było właśnie w Zakonie, że to on stanowił centrum Twojego istnienia. Powołanie na dotkniętą Pocałunkiem Płomienia oznaczało dla niej niesamowitą nobilitację, ale i ciężar odpowiedzialności, ponieważ jej słowa mogły stanowić o czymś życiu i śmierci. Jednak teraz Mówczyni ma szereg wątpliwości. Czy przybycie

do Zacisza pozwoli jej odnaleźć prawdę o sobie? Czy droga, którą do tej pory podążała to właściwy wybór?

META WIEDZA:



© 2024 CD PROJEKT S.A.

projekt postaci: Anna Furmanek-Czekajło, Alina Curzyńska-Gerus,
Mateusz Grygiel, Jakub Krassowski
redakcja i skład: Marcin Słowikowski | **grafika:** Studio23

LarpVenture 2024

[www](#) / [discord](#) / [fb](#) / [yt](#) / [insta](#)