

Regulamin tawerny Dziadka Koćka

Szanujmy się, dbajmy o siebie, rozmawiajmy.

-Przede wszystkim -pamiętaj, że dla Ciebie- Twoja dobra zabawa -powinna być priorytetem. Jeśli nie chcesz czegoś grać, powiedz o tym jasno mistrzowi gry. Tak jak granie w RPG to -Twój wybór, tak wybór motywów które grasz (lub których nie chcesz grać) należy do Ciebie.

-Pamiętaj jednak, że granicą Twojej dobrej zabawy jest dobra zabawa innych graczy. Nawet jeśli Ciebie bawią pewne wątki i motywy nie znaczy, że inne osoby przy stole mają ten sam próg wrażliwości.

-Ty decydujesz, co jest dla Ciebie bezpieczne. To zawsze Twój wybór i nie musisz się zgadzać na nic, czego nie chcesz. Nie musisz tłumaczyć, dlaczego czegoś nie chcesz i nie jest ważne, z jakich powodów na to się nie godzisz.

-Liczy się to, by uniknąć niekomfortowego dla Ciebie tematu w grze. Każdy temat występuje w spektrum – możesz czuć się dobrze z jednym pajakiem na sesji, ale cała chmara to już za dużo.

-Każdy przy stole zgadza się dokładnie na tyle, na ile chce. Nie dyskutuj z tym, że ktoś nie chce godzić się na jakiś temat. Nie próbuj przekonywać, manipulować ani zmusić kogoś, by zgodził się na granie tematu który chcesz, jeśli ta osoba czuje się z nim niekomfortowo.

-Każdy w każdej chwili może zmienić zdanie odnośnie tego na co się godzi. Może się okazać, że gracz myślał, że będzie mu komfortowo przy poruszaniu jakiegoś tematu, ale sesja to zweryfikowała i komfortowo nie jest.

-RPG to nie terapia. Pamiętaj, że przynoszenie swoich traum do stołu i forsowanie przepracowywania ich z drużyną nie jest fair wobec reszty graczy.

Polityka otwartych drzwi

Twoje Bezpieczeństwo i Twój Komfort Psychiczy są ważniejsze niż rozgrywka.

Zawsze masz prawo przerwać grę i opuścić rozgrywkę w jakimkolwiek momencie, jeśli coś ci nie odpowiada.

Karta X

Jest to kartka ze znakiem X, która będzie leżeć w zasięgu ręki każdego przy stole.

Dotknięcie jej lub podniesienie oznacza, że dana osoba nie czuje się komfortowo z obecnie poruszonym tematem.

W takim wypadku należy przerwać scenę, a jeśli MG nie wie, co dokładnie było powodem, może zapytać o to prywatnie lub przy stole, ale osoba pytana nie musi tłumaczyć dlaczego użyła karty X – nie jest to jej obowiązkiem i nie jest ważne, dlaczego. Ważny jest temat, który pojawił się na sesji i którego odtąd należy w rozgrywce unikać.

Do dogadania pozostaje fakt, czy po z-iksowaniu, kompletnie usuwa się całą scenę tak jakby się nigdy nie zdarzyła, czy tylko dany motyw będący fragmentem sceny.

Linie

Linie określają twarde, nieprzekraczalne granice zachowań MG oraz Graczy i ich postaci a także motywy, które mogą pojawić się na sesji, a które nie. Z zasady najbardziej wrażliwa osoba przy stole określa linie, ale wszyscy mogą do linii dokładać tak, by lista motywów, których gracze i MG nie chcą na sesji, była kompletna. Nie krępuj się powiadomić o swoich – MG.

Linie Dziadka Kočka

Te czynności nigdy nie mogą być, wykonywane przez postacie graczy (jeżeli ktoś to zrobi, uważam że dokonał tego gracz i nie przyjmuje tłumaczeń w stylu -"- Tak zachowała by się moja postać") : dokładne i szczegółowe opisy tortur, gwałt, groźby kierowane do graczy a nie do ich postaci przez postacie innych graczy lub samych graczy, podteksty seksualne kierowane do innych graczy bądź ich postaci, krzywdzenie dzieci, posiadanie niewolników lub czerpanie zysków z handlu niewolnikami, naganne użycie magii kontroli umysłu. - **Łamanie tych zasad skutkuje natychmiastowym i bezpowrotnym wydaleniem gracza z mojej tawerny.**

Mimo iż brzmi to groźnie, wszystko sprowadza się do tego, żeby upewnić się, że wszystkim przy stole jest dobrze. Żeby być fair, wobec siebie nawzajem. By być uważnymi na reakcje i zachowania innych.

A więc jak na początku:

Szanujmy się, dbajmy o siebie, rozmawiajmy.

.....
podpis gracza

Dziadek Kociak -Sławek