

KOŁA

Przewodnik
Larpowy



Koordinacja projektu: Gabriela Kruszona, Martyna Łogin-Trenda
Skład: Aleksandra Wietrzyńska
Okładka: Martyna Kalemba
Oprawa elektroniczna: Bartosz Zawadzki, Ignacy Kitłowski
Korekta: Jakub Cebulski, Sylwia Grzędzińska, Aleksandra Niedźwiecka

POZnań*

Dofinansowano ze środków budżetowych Miasta Poznania

Spis treści

Czym jest larp?	6
Jak poprowadzić larpa print & play?	9
Segmentacja wiekowa poszczególnych gier fabularnych	13
Bądźmy dinozaurami	19
Chłopak, który krzyczał: Wilkołak!	21
Delictum Omissivum	28
FORTITUDE	34
Kazus Grotołazów	45
Kolejny ponury dzień w biurze	51
Nieznajomi	54
Namiot	78
Rodzina spełniona	81
To, co zostaje	87
Wersja 5.0	90
Wschód słońca	94
Zaśpiew o rozdartym półksiężycu	96
W przypadku problemów	101

Podziękowania

Szczególnie chcielibyśmy móc podziękować Andrzejowi Pierzchale, który na poczet tej publikacji udostępnił nam aż 5 scenariuszy, które napisał lub przetłumaczył. Nie wyobrażamy sobie tego przewodnika bez jego wkładu.

Czym jest larp?

W tekście pt. „Co to jest larp?”, zamieszczonym w „Kolażu. O larpach inaczej” (Lublin 2017) Marcin Słowikowski podaje 46 sformułowań stanowiących odpowiedź na to pytanie.

Jednak z praktycznego punktu widzenia brzmi ona:

LARP (Live Action Role-Playing) – gra fabularna, podczas której w ramach przedstawionego świata i konwencji gracze wcielają się w postacie, odgrywając je w czasie rzeczywistym. Nad przebiegiem rozgrywki czuwa przynajmniej jedna osoba nazywana Mistrzem/Mistrzynią Gry (MG) lub rzadziej Larpmasterem/Larpmasterką.

Osobom postronnym LARP-y najłatwiej wyjaśnić jako rozrywkę spokrewnioną i/lub analogiczną do teatru improwizowanego.

Decyzją Rady Języka Polskiego słowo larp powinno zapisywać się małymi literami i stosować wobec niego reguł odmiany dla rzeczowników męskich nieżywionych.

Larpy można dzielić według różnych kryteriów, takich jak:

- cel (larpy edukacyjne, ekstatyczne, ...)
- konwencja (dramat, komedia, kryminał, fantasy, ...)
- format (battle larp, larpy terenowe, chambery, ...)
- liczba uczestników
- konieczne nakłady (czasu, jak i finansowe; zarówno ze strony prowadzących, jak i grających)

Po co gra się w larpy? Poza typowym dla każdego rodzaju aktywności artystycznej i ludycznej eskapizmem można dzięki nim:

- trenować zdolności socjalne
- przeżywać silne emocje w bezpiecznym środowisku bez konsekwencji dla codziennego życia i relacji
- nawiązywać kontakt z osobami z różnorodnych grup społecznych, do których zwykle nie miałyby się dostępu
- znajdować motywację do zdobywania nowej wiedzy i umiejętności (np.

w wyniku inspiracji motywami przedstawionymi na danej grze lub potrzebą powstałą podczas przygotowań do roli)

- rozwijać empatię i zrozumienie dla cudzych motywacji, stylu życia etc.

Stosując wobec larpów teorię gier, spełniają one funkcję artystyczną, edukacyjną, ludyczną i terapeutyczną.

W ramach larpa można wyróżnić 4 podstawowe jego fazy:

1. Faza przygotowań – obejmuje działania przed grą zarówno Mistrza Gry (kwestie logistyczne, promocja wydarzenia, dobór i przesłanie niezbędnych informacji graczom), jak i graczy (dokonanie wpłat, ustalenie transportu, zapoznanie się z przekazanymi informacjami, przygotowanie strojów pasujących do odgrywanej postaci oraz tematyki wydarzenia). Czas trwania tej fazy może być bardzo krótki (spontaniczne proste gry, larpy konwentowe, gry nie wymagające strojów, kreacja postaci następująca dopiero podczas warsztatów przed samą rozgrywką, etc.), jak i bardzo długi, nawet do kilku miesięcy (larpy międzynarodowe, gry z tworzeniem przeszłych relacji między postaciami przez graczy przed właściwą rozgrywką, o kartach postaci rozbudowanych lub kreowanych przez samych grających, larpy wymagające pod względem strojów, manewry oddziałów battlelarpowych itp.).

2. Faza wstępna (brief) – przypomnienie i rozszerzenie informacji przekazanych graczom (tematyka, stosowane mechaniki – zwłaszcza bezpieczeństwa, aspekty techniczne lokacji). Najczęściej obejmuje również warsztaty różnego typu (wcześniej wspomnianych mechanik, wczuwania się w rolę, tworzenia postaci).

3. Gra – właściwa część larpa, obejmująca działalność graczy w rolach postaci, jak i zarządzanie przebiegiem rozgrywki przez Mistrza Gry. Generalny konsensus zakłada, że bezpieczeństwo wszystkich uczestników wydarzenia powinno być bezwzględnie priorytetem, nawet jeśli jego zagwarantowanie będzie wymagało przerwania gry.

4. Faza podsumowania (debrief) – faza pozwalająca na ustalenie, czy potrzeby osób zaangażowanych zostały spełnione i/lub wystąpiły nowe, potrzebujące zaadresowania. Zebranie uwag technicznych oraz odejście od emocji i przeżyć postaci (wyjście z roli/postaci, inaczej derolling).

Style grania. Grając w larpy, można wyróżnić kilka metod grania, w zależności od oczekiwanych wyników. Są to:

- play to win: graj, aby wygrać larpa (spełnić cele swojej postaci, być po zwycięskiej stronie konfliktu itp.). Jest to podejście, od którego wielu odchodzi ze względu na kompetytywny i samotny charakter takiego stylu gry.
- play to lose: graj, aby przegrać larpa (twoja postać umiera lub popada w coraz większy kryzys). Ma to na celu wyciąganie z siebie negatywnych emocji i graniu na nich.
- play to flow: graj, aby fabuła płynęła (wciąganie innych w swoją grę poprzez dzielenie się sekretami, pchaniu fabuły głównej). Dzięki temu stylowi, wątki wychodzą szybko na wierzch, a sama dynamika gry jest wartka.
- play to lift: graj tak, aby wspierać innych (pomaganie innym graczom w spełnianiu swoich celów, aby inni uczestnicy mieli jak najlepsze doświadczenie).
- play for scenes: graj dla scen (czyli graj tak, aby stworzyć ciekawą, emocjonalną scenę). Dzięki temu podejściu można stworzyć niepowtarzalne widowisko, które zapadnie się w pamięci.

Również warto wspomnieć o graniu na zewnątrz, czyli o grze ekspresyjnej, często z różnymi współgryzami oraz do wewnątrz, gdzie skupia się na odczuwaniu emocji, raczej w kameralnym gronie.

Martyna Łogin-Trenda

Jak poprowadzić larpa print & play?

W tym tekście znajdziesz najważniejsze informacje dla początkującego mistrza gry. Dzięki nim łatwiej będzie Ci poprowadzić scenariusz zawarty w tej publikacji lub jakiegokolwiek innego larpa.

Etap I – przygotowanie przed grą w domu

1. Znajdź interesujący Cię scenariusz.
2. Przeczytaj dokładnie cały scenariusz.
3. Zwróć szczególną uwagę na potrzebne do przeprowadzenia larpa materiały, które należy wydrukować oraz przygotować przed grą.
 - a) Wydrukuj karty postaci, jeśli zamierzasz je przekazać graczom równo przed grą bądź prześlij je z odpowiednim wyprzedzeniem drogą elektroniczną.
 - b) Przygotuj rekwizyty, jeśli jakieś są wymagane.
4. Zastanów się, jak Ty rozumiesz tę grę. O czym ona jest? Jakie doświadczenie ma zapewnić graczom?

Etap II – przygotowanie przed grą na miejscu

Przyjdź na miejsce gry przed czasem. Zaplanuj, w jaki sposób zorganizujesz przestrzeń gry. Gdzie znajduje się miejsce na kurtki i plecaki? Gdzie znajduje się miejsce do grania i jakie są jego granice? Jak chcesz rozstawić meble oraz rekwizyty? Jaka część przestrzeni jest in-game, a jaka off-game i jak te przestrzenie są od siebie oddzielone?

Etap III – briefing

Briefing to czas przed grą, podczas którego mistrz gry opowiada o larpie i tłumaczy graczom, jakie będą panować podczas niego zasady i jakie są jego założenia. Zapisz sobie wcześniej na kartce, co dokładnie chcesz powiedzieć krok po kroku, by o niczym nie zapomnieć.

Co należy zawrzeć w briefie:

1. Opis świata przedstawionego. W jakim settingu umiejscowiony jest larp? W jakiej jest konwencji?
2. Opis sytuacji, w której zaczyna się gra. Gdzie i dlaczego spotykają się postacie? Kim dla siebie są? Co je ze sobą łączy?
3. Jak wygląda struktura larpa? Czy jest podzielony na akty bądź sceny? W jaki sposób larp się zaczyna oraz kończy? Na przykład: Larp zaczyna się, gdy wszyscy gracze wejdą do pomieszczenia i zapali się światło, a kończy się, gdy zostanie włączona piosenka albo inny wcześniej umówiony sygnał dźwiękowy.
4. Jeśli na grze może wystąpić odgrywanie przemocy fizycznej, przedstaw mechanikę walki. Popularnym wariantem jest walka teatralna, czyli markowanie ciosów.
5. Jeśli na grze może wystąpić odgrywanie scen seksu, przedstaw mechanikę seksu. Popularnym wariantem jest mechanika ars amandi. Gracze patrząc sobie w oczy dotykają się na początku za dłonie, następnie za ręce i ramiona. Im wyżej siebie dotykają, tym bardziej poważne i intymne jest to doświadczenie dla postaci.
6. Zasady bezpieczeństwa panujące na grze. Najczęściej używana jest mechanika red-yellow-green, mająca na celu moderację poziomu intensywności rozgrywki oraz zapewnienie graczom komfortu psychicznego i fizycznego podczas larpa.

Znaczenie poniższych słów:

RED – kategoriyczne przerwanie sceny, wywołane sytuacją, w której zostały przekroczone granice gracza. Przykłady sytuacji: Gracz A zaczyna zbyt mocno szarpać Gracza B. Gracz A za głośno krzyczy na Gracza B. Gracz A porusza temat, który jest bardzo niekomfortowy dla Gracza B.

YELLOW – zmniejszenie intensywności sceny, w której może dojść do przekroczenia granic gracza. Przykłady sytuacji: Gracz A zaczyna podnosić głos, ale Gracz B nie chce, żeby na niego krzyczał. Gracz A zaczyna rozmowę na niekomfortowy temat, a Gracz B nie chce bardziej się w nią zagłębiać. Wypowiedzenie słowa yellow jest sygnałem, że nie należy zintensyfikować gry, a najlepiej zrobić krok w tył.

GREEN – sygnał do zwiększenia intensyfikacji sceny. Jest używany jeśli gracz chce zagrać scenę bardziej intensywnie. Przykład sytuacji: Gracz A chce teatralnie uderzyć Gracza B w policzek, mówiąc: „Jestem na ciebie tak zły, że chcę dać ci z liścia. Green?” Gracz B odpowiada „green”, jeśli się

na to zgodza.

7. Jeśli larp wymaga jeszcze innych mechanik, wytłumacz je graczom.
Ostatnie pytania od graczy i można zaczynać grę!

Etap IV – podczas gry

Na tym etapie dużo zależy od specyfiki scenariusza. Twoim głównym zadaniem jest czuwanie nad grą, odpowiadanie na ewentualne pytania graczy oraz moderowanie i taktowanie gry. Co to właściwie oznacza?

1. Taktowanie gry to nadawanie grze tempa i rytmu. Kiedy zaczyna się nowa scena? W którym momencie pojawia się nowa informacja lub zaskryptowane wydarzenie, na przykład wejście postaci niezależnej (NPC)? Po jakim czasie i w którym momencie gra się kończy? Zaufaj sobie oraz uważnie obserwuj graczy i ich dynamikę grania.

2. Moderowanie gry jest bardzo powiązane z taktowaniem. Oznacza wprowadzanie elementów zmiennych przez mistrza gry, czyli zarządzanie taktowaniem. Obserwuj, co się dzieje na grze, jak szybko rozwija się akcja larpa. Nie bój się wyjść poza ramy scenariusza, jeżeli widzisz, że mogłoby to pozytywnie wpłynąć na grę i wynika z naturalnego rozwoju sytuacji.

Etap V – po grze

Po zakończeniu larpa przyszedł czas na derolling, czyli wyjście z postaci oraz debriefing, czyli podzielenie się wrażeniami z gry.

1. Derolling jest ważnym elementem podczas emocjonalnej gry, w której gracze mogli mocno wejść w postacie. Jest to pewnego rodzaju rytuał, sposób na wyjście z postaci, by znowu być już całkowicie sobą, by oddzielić swoje emocje i opinie od emocji i opinii postaci. Przykładami derollingu jest podpięcie lub zdjęcie elementu stroju, co jest symbolicznym wyjściem z postaci. Ważne jest, by podczas debriefingu mówić o odgrywanej postaci w trzeciej osobie, na przykład: „moja postać została oszukana i porzucona, ale na koniec odnalazła miłość swojego życia i stała się szczęśliwa”.

2. Debriefing – Po grze gracze siadają w kole i po kolei dzielą się swoimi wrażeniami z gry. Mogą w skrócie opowiedzieć najważniejsze wydarzenia dla ich postaci lub ich epilog, czyli co wydarzyło się z postaciami graczy po

zakończeniu gry. To już wszystko! Teraz nadszedł czas na luźne rozmowy po grze oraz afterparty.

Ksenia Golińska

Segmentacja wiekowa poszczególnych gier fabularnych

Gry zostały podzielone ze względu na kategoryzację wiekową 7-13, 13+ i 18+. Podstawowymi zmiennymi badawczymi były:

1. schludność tekstu pisanego,
2. ciekawość,
3. wartości merytoryczne,
4. wyrazy trudne/nowe,
5. wątki ciężkie/tematy tabu

Bądźmy Dinozaurami, Iffrithiel Aka Jevierp Beltran tł. Andrzej Pierzchała

Gra została rozpisana bardzo schludnie. Mimo że za scenariusz odpowiedzialni są gracze, to precyzyjne instrukcje z przykładami sprawiają, że nie powinno to stanowić problemu. Poruszany jest tutaj uwielbiany przez wszystkich motyw dinozaurów. Cały tekst nie zawiera również żadnej skomplikowanej terminologii dotyczącej paleontologii. Najmłodszy również, poza dobrą zabawą, mogą wynieść z samej gry kilka informacji, które rozwiną ich wiedzę o królestwie zwierząt.

Gra nie zakłada żadnych tematów tabu lub innych przykrych wątków. 7-13

Chłopiec, który krzyczał wilkołak, Willow Palecek tł. Andrzej Pierzchała

Gra rozpisana jest czytelnie i nikt nie powinien mieć większego problemu ze zrozumieniem jej zasad. Jest to fabularyzowana wersja popularnej gry w „Ma-fię” z ironicznym zwrotem akcji. Gracze wcielają się w mieszkańców nieistniejącego królestwa, którzy poruszeni są tym, że w ich wiosce jedno z dzieci zobaczyło pewnej nocy wilkołaka. Takiej sprawy nie można zostawić samej sobie, więc lud musi dojść do tego kto jest bestią i powiesić nikczemnika tak szybko jak to tylko możliwe. Poza tym jednym „drastycznym” elementem gra

nie zawiera żadnych ciężkich wątków czy (ze względu na prostotę wiejskiego życia) skomplikowanego słownictwa.

Ogólna ocena: 7+

Delictum Ommissivum, Dariusz Domagalski

Scenariusz jest niezwykle schludny, dobrze zarysowuje atmosferę PRL-u. Reprezentuje mentalność ludzi ówczesnego społeczeństwa, wymaga podjęcia trudnej decyzji. Larp nie prowadzi cię za rękę, jest bardzo statyczny. Cała jego akcja rozgrywa się poprzez rozmowę, sterowany jest przez graczy, co może przytłoczyć najmłodszych. Część wyrazów jest charakterystyczna dla czasów, wymaga zapoznania się z podstawowymi zwrotami (towarzyszu/towarzystko), polityką oraz życiem codziennym postaci przed larpem. Opiera się na trudnej tematyce – zadecydowania, czy powinno wszcząć się alarm radiologiczny. W kartach znajdują się również ciężkie historie postaci, w tym aresztu i zastraszania rodziny.

Ogólna ocena, głównie ze względu na walor edukacyjny: 13+.

Fortitude, gra dyplomatyczna o świecie przyszłości, Fundacja Nausika

Gracze wcielają się w postaci dyplomatów i aktywistów na fikcyjnym szczycie klimatycznym w 2050 roku. Lokalne interesy różnych państw splatają się z globalnym wyzwaniem katastrofy klimatycznej, a proces skierowania międzynarodowych funduszy na ochronę planety jak zawsze wisi na włosku.

Gra jest edukacyjna, napisana schludnie, ciężkie terminy są wytłumaczone, tak samo konflikty w osobnym pliku. Młodsze dzieci mogą mieć problem z wczuciem się w tak ciężką tematykę (co nie znaczy, że nie można im tego poprowadzić, dużo zależy od grupy)

Ocena ogólna: zgodnie z zaleceniami twórców, 13+

Kazus Grotołazów, Ignacy Kitłowski, Stowarzyszenie Larpunk

Larp jest wyjątkowo ciężki. Atmosfera dywagacji na temat kanibalizmu lub śmierci głodowej jest czymś niezwykle trudnym do bezpiecznego wprowadzenia młodszym graczom. Karty postaci są krótkie, zwięzłe, dobrze tłumaczą świat. Uczestnicy wiedzą, co mają zrobić podczas larpa, struktura aktowa dodatkowo pozwala „strzepać” z siebie część emocji. Drugi akt ma niezwykle wielki potencjał edukacyjny, jeżeli będzie dobrze przeprowadzone przez MG. Ogólna ocena: 18+ (larp może być puszczany młodszym graczom, jeśli dobrze się przygotowuje brief oraz debrief, zna się grupę i wie się, jak reaguje na ciężkie tematy)

Kolejny ponury dzień w biurze, Dawid Rogusz

Jest to bardzo ciekawy larp traktujący o uprzedzeniach i różnorodności. Przedstawia wszystko pod metaforą uprzedzeń wobec „kociarzy” – tutaj osób, które posiadają koty.

Ocena ogólna: 13+ (7+ jeżeli biuro zamieni się na klimaty szkolne, metafora biura może być dla nich niezrozumiała)

Namiot, Agata Waszkiewicz, Andrzej Pierzchała

Larp jest o grupie przyjaciół, którzy spotkali się po latach pod jednym namiotem. Jest czysto improwizowany, a jego jedynymi skrawkami kart postaci są archetypy oraz kartki z seksualnością.

Ogólna ocena: ze względu na to drugie uważam, że larp powinien być 16+.

Nieznajomi, Nina Runa Essendrop tł. Andrzej Pierzchała

Larp posiada bardzo ciekawą mechanikę tworzenia postaci, a jego całość zamknięta jest w czysto spirytualistycznym klimacie. Opowiada historię uchodź-

ców, dobrze pokazuje ich trud, to kim są. Pozwala wczuć się w rolę tych nieznanomych – nie tylko im, podczas larpa – ale również nam samym, którzy często boimy się nieznanego, ludzi, którzy się od nas różnią. Problem z jego segmentacją jest jeden – jest to larp niezwykle statyczny, wymagający pełnego wejścia w postać.

Ocena ogólna 13+ (o ile młodzież potrafi wczuć się w powagę larpa)

Rodzina spełniona, Ewelina Glapiak, Julia Amejko

Scenariusz jest bardzo czytelny i krótki, ma na celu sparodiowanie utartych stereotypów na temat ról kobiet i mężczyzn w rodzinie. Parodie są pewnego rodzaju kwestią metafor – stąd rozgrywka z najmłodszymi mogłaby doprowadzić ich do skołowania i szybkiej utraty zainteresowania. (Oczywiście oprócz nielicznych wyjątków dojrzałych dzieci, lub szczególnie uzdolnionych aktorsko). Larp porusza tematykę przemocy psychicznej oraz polityki. Jeżeli larp miałby być prowadzony z dziećmi 13-18 trzeba zapewnić komfort i przeprowadzić prelekcję na temat poglądów politycznych, co zdecydowanie mogłoby być dobrym uzupełnieniem wiedzy na temat WoS-u, z przymrużeniem oka.

Ogólna ocena: 13+

To, co zostaje, Dorota Kalina Trojanowska, LubLarp Team

Scenariusz jest krótki i czytelny, jednak wymaga sporo inwencji twórczej oraz zaangażowania od graczy, zanim jeszcze przystąpią do gry jako takiej. Jest tak, ponieważ uczestnicy sami tworzą swoje postacie, wcielając się w grupę przyjaciół w różnych okresach ich życia. Same sceny i okoliczności z nimi związane również zostają ustalone przez graczy, co może okazać się przytłaczające dla najmłodszych. Larp, poza oczywiście stworzeniem postaci, nie wymaga wcześniejszych przygotowań ze strony grającego. Larp inspirowany jest serialami obyczajowymi takimi jak „Jak poznałem waszą matkę” czy „Przyjaciele”, ale ze względu na tak duży wpływ graczy na historię nie posiada żadnego wszechobecnego motywu przewodniego. Jako że karty są tworzone przez uczestników gry, to nie zawierają w sobie żadnych traumatyzujących elementów.

Ocena ogólna: 13+

**Wschód Słońca,
Anthony Drapeau, tł. Andrzej Pierzchała**

Scenariusz jest krótki i czytelny, jednak niektóre elementy tłumaczenia mogą wprowadzać w delikatną dezorientację. Uczestnicy ponownie są odpowiedzialni za wykreowanie swoich postaci z pomocą Mistrza Gry, który powinien służyć radą i pomocą. Gracze wcielają się w wampiry, które z powodu wątpliwych moralnie czynów swojej rasy, zostały skazane na śmierć głodową. Postanawiają jednak wyjść na słońce i w ten sposób skrócić swoje męki. Larp zawiera trudne motywy takie jak samobójstwo, śmierć czy szeroko pojęte poczucie beznadziei.

Ogólna ocena: Zależnie od prowadzonej rozgrywki (komedia/tragedia) larp może być od 13 lat, lub w przypadku tragedii, minimum 15.

**Wersja 5.0,
Ignacy Kitłowski, Roni Korycińska, Karolina Wysocka**

Scenariusz napisany jest w krótkim, atrakcyjnym i czytelnym formacie, a stworzony został do grania zdalnie albo w sposób tradycyjny. Cała akcja rozgrywa się poprzez rozmowę między graczami, jednak w swojej istocie nie jest szczególnie skomplikowana. Gra nie wymaga znajomości żadnej specyficznej terminologii, ani historii świata którejkolwiek z interpretacji cyberpunka. Wszystko zostaje graczom wyjaśnione przez Mistrza Gry i poprzez karty postaci. Głównym motywem larpa jest „zmapowanie mózgu”, czyli przeniesienie intelektu człowieka do komputera. Scenariusz zawiera również elementy, które mogą być trudne dla niektórych graczy – przemoc domowa i alkoholizm. Jednak istnieje możliwość pominięcia tych elementów dla zapewnienia komfortu grających.

Ogólna ocena: 13+

**Zaśpiew o Rozdartym Półksiężycu,
Karolina Wysocka, Larpowy Ogród**

Scenariusz kameralny, napisany w bardzo przejrzysty sposób. Ze względu na jego oniryczność, metaforyczne wcielenie się w myśli Bilala, nastawioną na granie „do siebie” najmłodsi mogą się nie odnaleźć. Gra posiada niesamowity potencjał edukacyjny na temat społeczności Tatarskiej oraz Muzułmańskiej.
Ogólna ocena: 13+

Laura „Reina” Piecha i Maciej „Stopa” Seligowski

Bądźmy dinozaurami

Autor: Iffrithiel aka Javier P. Beltrán

Ilość graczy: 3+

Czas trwania: minimum 1h i skaluje się wraz ze wzrostem graczy

Kategoria: prehistoria, budowanie społeczności

Tłumaczenie: Andrzej Pierzchała

Korekta: Anna Rymaszewska Dybała

Opracowanie graficzne: Paulina Misiukiewicz



Wprowadzenie

Ta gra została zaprojektowana w stylu konwersacyjnym/narratywistycznym. Może być rozgrywana przy stole, przy ognisku lub w dowolnym miejscu. Zachęcamy do używania słów, gestów, ruchów i dźwięków, aby opisać swoje zachowanie, ale zawsze z szacunkiem dla innych. Upewnijcie się, że ustaliliście zasady bezpieczeństwa, jeśli zdecydujesz się na rozegranie tej gry w jakikolwiek sposób i szanujecie granice oraz przestrzeń osobistą innych graczy. Abyście mogli zagrać w tę grę, jedna osoba przeczyta grupie wydrukowaną instrukcję na głos. Jeśli tekst tak mówi, podaj tę kartę z instrukcjami w lewo, a następny gracz przeczyta tekst dalej. Możecie grać w grę w 3 osoby, ale 4 lub więcej są zalecane. Nawet duże grupy powinny uznać tę grę za przyjemną.

Wstęp

Przygotujcie się do transportu waszej świadomości przez miliony lat w czasie i przestrzeni do ciała nieodkrytego wcześniej gatunku dinozaurów. Witamy w czasach prehistorycznych... Puszcza naszej starożytnej Ziemi była kiedyś rządzona przez zróżnicowaną grupę zwierząt, które teraz nazywamy dinozaurami. Było ich tak wiele, że nowy gatunek wydaje się być odkrywany każdego dnia. Teraz wiemy, że dinozaury nie były wyłącznie zimnokrwiste. Żyły w różnych klimatach, z różnymi przystosowaniami do przetrwania. Wiemy również, że wiele z nich miało pióra i nie były tylko brązowe i łuskowate. Wydaje się, że z każdym nowym odkryciem, nasze uprzedzenia co do tego, co jest dinozaurem, są kwestionowane i weryfikowane. Razem będziemy przemierzać te starożytne krajobrazy jako nieodkryty wcześniej gatunek dinozaurów...

Żeby zagrać w tę grę, będziecie potrzebować:

- jeden zestaw wydrukowanych instrukcji dla grupy,
- kartę katalogową dla każdego z graczy, oraz długopis.

Chłopak, który krzyczał: Wilkołak!

Autor: Willow Palecek

Ilość graczy: 3 -12

Czas trwania: 2 godziny

Kategoria: fantasy, szukanie kozła ofiarnego

Tłumaczenie: Andrzej Pierzchała



Wstęp

Wioska Beverdale od dawna żyła w spokoju na obrzeżach Królestwa; tak sen-
na i spokojna. Nietknięta plagami i horrorami z zewnątrz... aż do teraz. Od-
naleziono ciało pasterza Goddarda, okropnie okaleczone przez jakąś nieznaną
bestię. Syn Goddarda zeznał, że widział ową bestię: wilka, który w czasie pełni
księżycy chodził na dwóch nogach jak człowiek, zaś z jego zębów skapywała
krew. W mieście wieści te wywołały chaos.

Jedno stało się jasne: między wami chodzi wilkołak. Starszyzna miasta musi
zebrać się razem i użyć swojej mądrości, aby ustalić, kto nim jest, i wymierzyć
sprawiedliwość. Jest tylko jeden problem. Nie ma żadnego wilkołaka. Tylko
zwykły, głodny wilk, i ludzka głupota.

Wprowadzenie

Chłopiec, który krzyczał: Wilkołak! to gra o wiosce w stanie kryzysu. Mieszkańcy wioski chcą zrobić wszystko, aby ten kryzys minął... i być może wykorzystać go na swoją korzyść. Chodzi o to, by zająć się sytuacją, która jest dobrze znana i kopać głębiej, wywracając ją do góry nogami. Pewnie słyszeliście o popularnej grze Wilkołak. Ale co się stanie, jeśli nie będzie wilkołaka, a jedynie pechowcy i dranie? Do gry potrzebne jest od 3 do 12 osób, ten dokument (zwłaszcza zawarte w nim karty), wystarczająco wygodne miejsce do gry i godzina lub dwie.

Wprowadzenie do gry

Jeśli jesteś tym, który wyjaśnia grę pozostałym, przeczytaj na głos wstęp. Następnie wyjaśnij, że wszyscy będziemy bawić się w wieśniaków, którzy próbują znaleźć wilkołaka. Podkreśl, że wilkołak nie istnieje, więc biedak, którego grupa zdecyduje zlinczować, zostanie wybrany z powodu ukrywanych w wiosce drobnych urazów i konfliktów. Musimy kogoś zabić, by udowodnić, że mamy do czynienia z zagrożeniem ze strony wilkołaków.

Niech gracze wybiorą teraz bohaterów. Możesz rozdawać im materiały, albo po prostu je odczytać. Jeśli graczy jest tylko troje, użyj tych postaci: Burmistrz Elbert, wielebny Bartlett i Kapitan Atwood. Znajomość zasad przez osobę grającą burmistrza Elberta ułatwi rozgrywkę. Jeśli graczy jest od czworga do sześciorga, upewnij się, że wymienione wyżej postacie zostaną przydzielone najpierw. Potem gracze mogą wybrać postaci z poniższej listy: Położna Tully, Piwowar Marlow i Farmer Hawthorne. Jeśli grupa jest jeszcze większa, gracze mogą wybierać spośród następujących postaci: Zarządca Castler, „Czerwony Młot”, Dzieciak, „Ten Gorszy” Elbert, Panna Marlow, i Łowca Goodman. Upewnij się wtedy, że w grze znajdują się burmistrz, wielebny, kapitan, położna, piwowar i farmer. Jeśli grałeś wiele razy, możesz spróbować innych kombinacji postaci. Kto wie, co może się zdarzyć?

Specjalne umiejętności

Każda z postaci ma specjalną umiejętność, która daje jej jakiś bonus lub zmienia sposób gry. Niech wszyscy zastanowią się nad swoimi wyjątkowymi, specjalnymi umiejętnościami, żeby wykorzystać je jak najlepiej w czasie gry.

Opcjonalnie, możesz wybrać grę bez specjalnych umiejętności, zwłaszcza przy mniejszej grupie graczy.

Uwaga na temat płci: Każdy mieszkaniec miasta może być mężczyzną lub kobietą. Wystarczy dostosować płeć postaci, tak aby była zgodna z płcią gracza.

Rada Miasta

Każdy powinien się przedstawić (zarówno jako postać, jak i jako gracz, jeśli grasz z nieznanymi), zaczynając od burmistrza.

Powiedz innym wszystko, co powinni o tobie wiedzieć i nie krępuj się uszczegółowić historii postaci. Możesz (i powinieneś!) zachować dla siebie tajne myśli i opinie swojej postaci, ale podziel się tym, co o twojej postaci wiedzą wszyscy.

Dyskusja

Przez większość czasu będziecie prawdopodobnie mówić jako swoje postaci o tym, co się stało, co trzeba zrobić i jakie są wasze podejrzenia. To prosta rozmowa między ludźmi w wiosce. W końcu (i w zależności od grupy, może to nie potrwać tak długo) ktoś zaproponuje formalnie zlinczowanie innego członka wioski. Wtedy potrzebujemy zasad oskarżania.

Oskarżenia

Aby formalnie oskarżyć kogoś innego o bycie wilkołakiem (lub o jakkolwiek inną zbrodnię wartą powieszenia), podnieś rękę, wskaż na niego i powiedz:

„Oskarżam go tak i tak!”. Przynajmniej jedna osoba musi poprzeć nominację, podnosząc rękę i mówiąc: „Druga”. Jeśli co najmniej dwie osoby chce oskarżać ludzi w tym samym czasie, burmistrz ustala, kto pierwszy złoży oskarżenie. W czasie trwania oskarżenia, każdy z graczy ma możliwość wypowiedzenia się, poczynawszy od Oskarżyciela. Później wypowiadają się ci, którzy poparli jego wniosek, a następnie inni mieszkańcy miasta, kończąc na oskarżonym. Burmistrz powinien upewnić się, że każdy z nich ma szansę wypowiedzenia się. Z technicznego punktu widzenia, zgodnie z zasadami obowiązującymi w wiosce, każdy ma tylko jedną szansę na wypowiedź, ale to od burmistrza zależy, w jaki sposób będzie to egzekwował.

Kiedy wszyscy się wypowiedzą, burmistrz wezwie wszystkich do głosowania. Poprosi o podniesienie ręki wszystkich popierających powieszenie oskarżonego, a następnie tych, którzy są przeciw. Mieszkańcy mogą wstrzymać się od głosu. Większość głosów wystarczy, aby powiesić oskarżonego.

Kiedy Oskarżony zostanie powieszony, powinien wstać i wygłosić krótkie, dramatyczne przemówienie, mówiąc wszystkim w wiosce dokładnie to, co o nich myśli.

Jeżeli oskarżenie nie posiada większości głosów lub jest remis, oskarżony jest uznany za niewinnego i pozostaje wolny. Dyskusja zostaje wznowiona do momentu, aż ktoś będzie chciał postawić kolejne oskarżenie. Ta sama osoba nie może wnieść dwóch oskarżeń z rzędu, ani zostać oskarżona dwa razy z rzędu.

Co się dzieje dalej?

Gdy ktoś zostanie oskarżony i zabity, zapytaj, czy gra powinna być kontynuowana, czy też nie. Czy wioska widziała już wystarczająco wiele, czy też sprawy wciąż się pogarszają? Kończy ci się czas? Jeśli zdecydujesz się zakończyć grę, nie będzie więcej ataków wilkołaków, a każdy w wiosce może założyć, że rozwiązał problem. Możesz zrobić podsumowanie i porozmawiać o swoich doświadczeniach w grze. Jeśli zdecydujesz się kontynuować, następuje kolejny atak: ginie zwierzę, a może jakiś nienazwany mieszkaniec. Gra musi być kontynuowana, a poszukiwanie prawdziwego wilkołaka trwa nadal! To nie jest głosowanie. Decyduje konsensus.

Niespokojne duchy

Jeśli twoja postać zostanie zabita, możesz zagrać niespokojnego ducha. Niespokojny Duch nie jest koniecznie duchem twojej postaci (choć może nim być): jest duchem, który chce wywołać chaos i niezgodę w Wiosce. Nie wolno ci siadać. Jeśli jesteś niespokojnym duchem, musisz stać, błądząc wśród wieśniaków. Szepczesz do nich rzeczy, które sprawią, że znienawidzą siebie samych i innych mieszkańców wioski. Opowiadaj kłamstwa i mów prawdę. Niech odwrócą się od siebie. Bo wkrótce i tak będą martwi. Wtedy sami staną się niespokojnymi duchami.

Wybory

Jednym z rytuałów wioski jest rytuał wyborów. Każdy członek wioski może wezwać do wyborów na stanowisko burmistrza. Aby to zrobić, trzeba podnieść rękę i powiedzieć „Wzywam do Wyborów i nominuję Takiego a takiego”.

Nominowanym na burmistrza może być zarówno wnioskujący, jak i inny gracz, ale nie obecny burmistrz. Burmistrzem nie mogą też zostać: Dzieciak, Czerwony Młot i Zarządca Castler – Dzieciak jest za młody, a pozostali to ludzie z zewnątrz. Ktoś inny niż nominowany musi poprzeć nominację. Ponadto nominowany musi się zgodzić.

Burmistrz i nominowana osoba muszą wygłosić krótkie przemówienie o tym, dlaczego to właśnie oni powinni zostać wybrani. Tylko oni mogą dojść do głosu. Spróbujcie uzyskać wsparcie przed wezwaniem do wyborów. Obecny burmistrz zaapeluje o podniesienie ręki: najpierw tych, którzy popierają nominowanego, a potem swoich zwolenników. Większość nominowanego sprawia, że zostaje on nowym burmistrzem ze wszystkimi przywilejami i uprawnieniami, z którymi związana jest ta funkcja. Większość lub remis dają wygraną staremu burmistrzowi.

W każdy “dzień” gry można przeprowadzić tylko jedno wybory. Dopóki nie pojawi się kolejne udane oskarżenie i kolejny “atak wilkołaka”, nie można przeprowadzić kolejnego głosowania.

Aresztowanie

Kapitan może aresztować jednego gracza. Aresztowany gracz nie może głosować ani używać swoich specjalnych zdolności. Zdolności Młodej Marlow i „Tego gorszego” Elberta, wyzwalają się już na początku gry, więc ich efekty zachodzą przed aresztowaniem. Czerwony Młot może użyć swojej zdolności „w odpowiedzi” na bycie wsadzonym do więzienia, ale kiedy tylko zgodzi się na areszt, to staje się niemożliwe. Jeśli burmistrz zostaje aresztowany, przestaje być burmistrzem. Wybiera wtedy innego gracza, który ma przejąć stanowisko. Nie musi się z nikim konsultować, nawet z tą osobą. Jeśli wioska nie jest zadowolona z nowego burmistrza, powinna przeprowadzić wybory.

Inne rzeczy, które mogą się zdarzyć.

Jest to gra fabularna, a nie strategiczna imprezowa gra karciana, więc jeśli ty i reszta graczy chcecie wymyślić inne rzeczy wykraczające poza kontekst tych zasad – śmiało!

Jednym z wyjątków jest przemoc. Możesz powiedzieć, że twoja postać próbuje użyć siły, aby zmusić inną postać do zrobienia czegoś, ale jeśli nie jesteś Kapitanem, Czerwonym Młotem lub Łowcą, najlepsze co możesz zrobić, to potarmosić nieco tak swój cel, jak i siebie. Chcesz zabić innego człowieka? Zbierz mafię.

Jeszcze więcej graczy.

Jeśli zdecydujesz się grać z więcej niż dwunastoma graczami, niektóre osoby będą musiały być mieszkańcami wioski. Nie otrzymają one kart postaci ani specjalnych umiejętności. Będą musiały wymyślić sobie imię i zawód. Mieszkańcy wioski muszą się trochę bardziej postarać, aby związać się z tą historią i dowiedzieć się, kogo lubią i kogo nienawidzą, ale jeśli będzie ich wystarczająco dużo, nikt nie będzie wiedział, w jaki sposób wioska zareaguje na dane oskarżenie. Nowi gracze powinni otrzymać gotowe karty postaci, co ułatwi im rozgrywkę.

Podziękowania

Podziękowania dla Tima Jensena, Sabe Jonesa, Mishy Paine i Shari Corey za udział w testach i informacje zwrotne. Podziękowania dla organizatorów i jurorów konkursu Golden Cobra.

Podziękowania dla wszystkich ludzi, z którymi grałem w Wilkołaka przez lata. Podziękowania dla Vincenta Bakera (Dogs in the Vineyard) i Jasona Mornin-gstara (The Climb, Juggernaut, Carolina Death Crawl) za pisanie gier, które pomogły zainspirować ten projekt.

Delictum Omissivum

Autor: Dariusz Domagalski

Czas gry: 90 minut

Ilość graczy: 6-9

Kategoria: historyczny, naukowy



Wstęp

Dobro i zło od zawsze istniały obok siebie, na równorzędnych prawach i zasadach. Pośrodku stoi człowiek, szarpany to w jedną, to w drugą stronę. Musi dokonać wyboru. Niekiedy podjęcie decyzji jest łatwe, innym razem wręcz niemożliwe. Każdy wybór niesie ze sobą konsekwencje.

Wprowadzenie

Delictum Omissivum (z łacińskiego: przestępstwo zaniechania) to larp opowiadający o grupie ludzi, którzy muszą podjąć ważną decyzję. Być może najważniejszą w swoim życiu. Larp został oparty na prawdziwych wydarzeniach.

Cel gry

Celem gry Delictum Omissivum jest wywołanie w graczach konfliktu wewnętrznego i zmuszenie ich do dokonania wyboru pomiędzy dobrem ogółu

a dobrem własnym. Larp ma za zadanie pokazać, że niektóre decyzje mają poważne konsekwencje i należy je podejmować odpowiedzialnie. Larp ma również walor edukacyjny i poznawczy. Nawiązując do wydarzeń historycznych, które naprawdę miały miejsce, pokazuje życie w Polsce Ludowej, sposób funkcjonowania władz komunistycznych i zależności od towarzyszy ze ZSRR.

Czas akcji

Akcja larpa rozgrywa się 28 kwietnia 1986 roku. W Polsce nadal jeszcze panuje system komunistyczny i wszystkim rządzą towarzysze z KC PZPR (Komitet Centralny Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej). Ludzie żyją skromnie. Sklepowe półki świecą pustkami, żywność jest reglamentowana, cukier, mięso, papierosy można dostać tylko na kartki. Młodzi ludzie marzą o własnym mieszkaniu, na które przyjdzie im czekać kilka lat, inni o samochodzie z talonem na benzynę. Ekskluzywnym towarem jest papier toaletowy lub kawa i gdy taki rarytas pojawia się w sklepach, zaraz ustawia się długa kolejka. Nad wszystkim wisi jak cień widmo Związku Radzieckiego. Obawa, że w razie nieposłuszeństwa władz polskich, armia radziecka wkroczy do Polski, jest bardzo realna.

Miejsce akcji

Akcja larpa rozgrywa się w Centralnym Laboratorium Ochrony Radiologicznej (CLOR), którego działalność nastawiona jest na ochronę ludzi przed skutkami promieniowania jonizującego. W przypadku wykrycia skażenia promieniotwórczego CLOR ma prawo ogłoszenia ogólnokrajowego alarmu i wdrożenia procedur mających na celu zminimalizowanie skutków skażenia.

Wydarzenie

26 kwietnia 1986 roku w elektrowni jądrowej w Czarnobylu na Ukrainie miał miejsce wypadek. W wyniku przegrzania reaktora doszło do wybuchu wodoru, pożaru i w efekcie, do rozprzestrzenienia substancji promieniotwórczych. Awaria miała poważne konsekwencje. Skażeniu promieniotwórczemu uległ

olbrzymi obszar na pograniczu Białorusi, Ukrainy i Rosji, a wyemitowana z uszkodzonego reaktora chmura radioaktywna rozprzestrzeniła się po całej Europie. Informacje o katastrofie były z początku ukrywane przez władze w Moskwie, których reakcją było blokowanie informacji w nadziei, że skutki katastrofy jakoś same znikną albo, że nikt ich nie zauważy. Stało się jednak inaczej.

28 kwietnia 1986 roku stacja monitoringu radiacyjnego Służby Pomiaru Skażeń Promieniotwórczych w Mikołajkach zarejestrowała aktywność izotopów promieniotwórczych w powietrzu ponad pół miliona razy większą niż normalnie. Informację przekazano do Centralnego Laboratorium Ochrony Radiologicznej (CLOR) w Warszawie. Tam musi zapaść decyzja o ogłoszeniu alarmu radiologicznego.

Briefing

Akcja larpa toczy się w sali konferencyjnej Centralnego Laboratorium Ochrony Radiologicznej (CLOR) dnia 28 kwietnia 1986 roku. Na prośbę kierownika laboratorium Zbigniewa Jastrzębskiego zebrali się tam wszyscy pracownicy CLOR. Nikt jeszcze nie wie, co się stało na Ukrainie. Pracownicy czekają na przybycie kierownika, parzą kawę, dyskutują o błażych codziennych sprawach, w radiu lecą najnowsze przeboje. Larpmaster może nakreślić sytuację polityczną tamtego okresu i przybliżyć, jak wyglądało życie zwykłego człowieka w PRL. Powinien również omówić mechanikę gry i podać informację o sposobie zakończenia larpa.

Scena

Przestrzeń sceniczna ma symulować salę konferencyjną. Powinien znajdować się tam duży stół z miejscami dla 6-9 osób. W pomieszczeniu musi być na tyle wolnego miejsca, żeby gracze po odejściu od stołu mieli możliwość swobodnego porozmawiania na osobności. W drugim końcu sali można ustawić czajnik elektryczny (lub bardziej klimatycznie – grzałkę do gotowania wody) i filiżanki. W trakcie gry gracze mogą robić sobie kawę lub herbatę, dzięki czemu w sposób naturalny będą odchodzić od stołu.

Rekwizyty

Najważniejszym rekwizytem gry jest telefon. Ideałem byłby aparat telefoniczny z tarczą cyfrową stosowany w latach 80'. Telefon powinien stać na środku stołu, tak żeby był widoczny dla wszystkich graczy. W trakcie trwania sesji będzie skupiał na sobie uwagę. Stanie się ważnym symbolem wzbudzającym emocje.

Kolejnym rekwizytem są banknoty stużłotowe z okresu PRL oraz kartki żywieniowe. Najlepiej użyć prawdziwych banknotów i kartek, ale równie dobrze można wydrukować wzory zamieszczone na końcu podręcznika. Przed grą należy przygotować dwie papierowe teczki, a następnie włożyć do nich wydrukowane teczki osobowe pracowników CLOR.

Oprócz tego można dodać inne rekwizyty pasujące do lat 80' np.: mapę polityczną, wspomnianą wcześniej grzałkę, gazetę z tego okresu itp. Jeśli jest taka możliwość, gracze mogą przygotować ubrania zgodnie z modą z 1986 roku.

Muzyka

Muzyka w Delictum Omissivum nie jest niezbędna, aczkolwiek może nadać sesji odpowiedni klimat. Należy jednak pamiętać, żeby muzyka nie przeszkadzała w rozmowach. Najlepiej puścić ją w tle symulując radio w sali konferencyjnej. Głośność można zwiększać lub zmniejszać, odpowiednio sterując emocjami graczy. Utwory należy dobrać tak, żeby pasowały do tematyki i lat 80'. Poniżej utwory pasujące do tematów przewodnich larpa.

Papa Dance – „Naj story”, Obywatel G.C. – „Paryż-Moskwa 17.15”, Dire Straits – „Money for Nothing” i „Brother In Arms”, Rezerwat – „Zaopiekuj się mną”, Jennifer Rush – „Power of Love”, Tilt – „Mówię ci, że...”, Republika – „Tak, tak to ja”, Hans Zimmer – „Requiem for a dream”.

Mechanika

Larp Delictum Omissivum nie ma mechaniki jako takiej. Postacie nie posiadają żadnych współczynników ani atrybutów. Gracze mogą polegać tylko i wyłącznie na swoich umiejętnościach społecznych. Nie istnieje mechanika walki. Nie można w żaden sposób pozbawić kogoś przytomności lub wyprowadzić z sali konferencyjnej. Użycie siły jest zabronione. Pracownicy laboratorium to

ludzie na poziomie.

Obowiązują następujące reguły, o których należy poinformować graczy na początku sesji:

1. ALARM RADIOAKTYWNY można wszcząć tylko i wyłącznie gdy każdy z pracowników CLOR wyrazi na to zgodę. Jeśli chociaż jeden z pracowników będzie temu przeciwny, nie można tego zrobić.
2. ALARM RADIOAKTYWNY wszczyna się poprzez podniesienie słuchawki telefonu.
3. Tylko dyrektor Tadeusz Kozłowski może podnieść słuchawkę telefonu.
4. Anioł i demon pod żadnym pozorem nie mogą zdradzić swojej prawdziwej natury.
5. Towarzysz Bronisław Kałuża i dr med. Gabriela Ciosek NIE są pracownikami CLOR i jako tacy NIE podejmują decyzji o wszczęciu ALARMU RADIOAKTYWNEGO.

Przebieg gry

Profesor Zbigniew Jastrzębski, towarzysz Bronisław Kałuża i dok med. Gabriela Ciosek rozpoczynają grę poza salą konferencyjną. Pracownicy laboratorium czekają na profesora Jastrzębskiego, który ma im wyjaśnić powód zwołania zebrania. Po kilku minutach profesor wchodzi do pomieszczenia, trzymając w ręku Raport Radiologiczny nr 1 i wyjaśnia, co się stało.

Larpmaster powinien dać graczom około 5 minut na oswojenie się z sytuacją, a następnie zaprosić do pomieszczenia tow. Bronisława Kałużę i dok med. Gabrielę Ciosek. Pracownikom CLOR wyjaśniają, że zostali tutaj przysłani przez swoje instytucje zaniepokojone ostatnimi doniesieniami. Postanowili osobiście sprawdzić, jak wielkie jest zagrożenie radioaktywne. Gdy już wszyscy gracze znajdują się w sali konferencyjnej, rozpoczyna się właściwa gra. Bronisław Kałuża i Gabriela Ciosek mogą cały czas korzystać z Teczek Osobowych Pracowników CLOR i wykorzystywać dostępne tam informacje, by namówić ludzi do podniesienia lub zaniechania ALARMU RADIOAKTYWNEGO. Mogą w tym celu zastraszać, szantażować, przekupywać, odwoływać się do ich rozsądku bądź sumienia. Nie można pod żadnym pozorem używać siły. Należy pamiętać, że Bronisław Kałuża i Gabriela Ciosek nie są pracownikami

CŁOR i ich głosy nie liczą się w decydowaniu o wszczęciu ALARMU RADIOAKTYWNEGO. Gracze z własnej inicjatywy lub pod wpływem sugestii Larpmastera powinni zainteresować się pomiarami radioaktywnymi w innych krajach. Gra nie powinna trwać dłużej niż 90 minut. Po upływie pół godziny należy dostarczyć Raport Radiologiczny nr 2. Po godzinie gry gracze otrzymują Raport Radiologiczny nr 3.

Gracze cały czas powinni być na bieżąco informowani o upływającym czasie. Na ostatnie 5 minut larpa anioł i demon mogą zniknąć ze sceny. Dzięki temu gracze mogą podjąć decyzje świadomie, bez nacisku z zewnątrz.

Koniec gry

Larp kończy się natychmiast, gdy zostanie podniesiony ALARM RADIOAKTYWNY, co w mechanice gry oznacza podniesienie słuchawki telefonu przez dyrektora Tadeusza Kozłowskiego. Wówczas Larpmaster zatrzymuje grę tzw. stop-klatką i odczytuje „Raport finałowy – ogłoszono alarm”. Gdy po 90 minutach gry nie został ogłoszony ALARM RADIOAKTYWNY, Larpmaster zatrzymuje grę tzw. stop-klatką i odczytuje „Raport finałowy – nie ogłoszono alarmu”. Larpmaster daje graczom chwilę na oswojenie się z tym co przed chwilą usłyszeli. To ważne, żeby uczestnicy sesji poczuli wagę swojej decyzji i zrozumieli jej konsekwencje. Następnie należy omówić larpa. Podczas debriefingu każdy z graczy opowiada o swojej roli, o tym kim był i jakie miał komplikacje. Każdy powinien opowiedzieć o przeżywanych emocjach.

FORTITUDE

Szczyt klimatyczny, który może odmienić losy świata.
Zderzenie lokalnych interesów z potrzebami całej planety.

Ilość graczy: 5-35

Czas trwania: 1-3 godziny, w zależności od formatu gry wybranego przez prowadzącego.

Kategoria: dyplomacja, polityka, klimat



Opis

W 2050 roku dyplomaci z całego świata zbierają się na szczycie klimatycznym, aby zdecydować, które 3 z 10 priorytetów ekologicznych zasługują na duże wsparcie finansowe. Przyjeżdżają na Szczyt z programami przygotowanymi przez ich rządy, które chcą dobrych wyników dla swojego kraju. Gracze wcielają się w dyplomatów i dziennikarzy, którzy stają przed wielkimi dylematami. Gra polega na zadawaniu pytań na temat świata polityki międzynarodowej i tego, jak kształtuje ona nasze otoczenie.

Cele edukacyjne

Zrozumieć skomplikowaną sytuację polityki międzynarodowej w obliczu kryzysu klimatycznego.

Przygotowanie i wymagania

- będziesz potrzebować sali z wystarczającą ilością stołów i krzeseł dla graczy,
- trzeba będzie wydrukować ok. 50 stron A4 w kolorze,
- będziesz potrzebować rolki taśmy malarskiej lub czegoś do przyklejenia 10 kart na ścianach pokoju.

PRZED WYDARZENIEM

Wydrukuj materiały

- wszystkie materiały są na stronie internetowej Fortitude. Możesz je wydrukować bezpośrednio z dokumentów Google, których linki znajdziesz na tej stronie.
- wydrukuj KARTY POSTACI - 1 dla każdego gracza.
- wydrukuj KARTY dwustronnie. Jeśli nie masz takiej możliwości, wydrukuj 2 strony na jednym arkuszu papieru, aby zminimalizować jego zużycie. Możesz wydrukować mniej kart, jeśli spodziewasz się mniejszej liczby graczy.
- wydrukuj plik PRIORYTETY jednostronnie, każdy na osobnej kartce. 10 Kart Priorytetów należy przyczepić do ścian pomieszczenia. Pozostałe 3 karty: ZESTAWIENIE CELÓW NA KARTACH DYPLOMATÓW, ZESTAWIENIE PRIORYTETÓW Z OPISEM oraz TABELA PRIORYTETÓW PUSTA DO GŁOSOWANIA przydadzą się Tobie jako prowadzącemu.
- wydrukuj plik KONSEKWENCJE jednostronnie lub dwustronnie. Strony można spiąć.

Przygotuj pokój

- umieść 10 kart Priorytetów na ścianach pokoju. Najlepiej użyć taśmy malarskiej. ważne jest, aby Karty były możliwie daleko od siebie.
- Przygotuj karty postaci. Umieść je na jednym stole, gracze wybiorą później po jednej dla siebie.
- jeśli w twojej grze będą brały udział postaci Dziennikarzy przygotuj dla nich tablicę, albo kartki papieru i materiały do pisania. Chodzi o stworzenie tablicy z wiadomościami, którą Dziennikarze będą mogli uzupełniać wedle swego uznania.

Przygotuj się do prowadzenia

- prowadzący powinien przeczytać całą instrukcję (cały ten tekst) przed wydarzeniem.
- ta gra może być prowadzona przez jedną osobę. Twoim zadaniem jako Prowadzącego będzie powitanie dyplomatów, moderowanie dyskusji i kontrolowanie procesu głosowania, a na koniec poprowadzenie Podsumowania.

Przygotuj harmonogram

Standardowa wersja Fortitude, która może być organizowana w szkołach, przebiega według następującego harmonogramu:

CZAS CAŁKOWITY: 2 x 45 minut

WPROWADZENIE: 15 minut

DYSKUSJA W GRZE: 30 minut

PRZERWA: możesz zrobić sobie przerwę, jeśli odbywa się w godzinach szkolnych

GŁOSOWANIE W GRZE: 25 minut

PODSUMOWANIE: 20 minut

Dostosuj czas trwania i strukturę gry do swoich potrzeb i okoliczności. Możesz skorzystać z poniższych wskazówek:

dłuższe Wprowadzenie → zapewnia lepszą immersję graczom

dłuższe Podsumowanie → lepsze efekty edukacyjne

bardziej doświadczeni gracze → dłuższe wprowadzenie i rozgrywka

Opcjonalnie, jeśli chcesz skorzystać z innego rodzaju głosowania lub wprowadzić więcej technik warsztatowych i odgrywania ról, możesz sprawdzić **WARIANTY I DODATKI** na końcu tego dokumentu.

PODCZAS GRY

Wprowadzenie

Witamy graczy w grze Fortitude.

Zadaj im kilka pytań na rozgrzewkę, na przykład:

- Czy wierzysz, że politycy do 2050 roku uczynią nasz kraj neutralnym klimatycznie?
- Jak wyobrażasz sobie swój dom w roku 2050?
- Które kraje mają dziś lepszą sytuację gospodarczą niż Twój kraj?
- Które kraje mogą być najbardziej dotknięte zmianami klimatycznymi do 2050 roku?

lub jakiegokolwiek inne pytanie, które Twoim zdaniem pasuje do Twojej grupy graczy!

Wyjaśnij zasady bezpieczeństwa:

Gra odbywa się tylko w wyznaczonym pokoju, nigdzie poza nim.

Gracze mogą z Tobą porozmawiać w każdej chwili, jeśli mają pytania lub czują się nieswojo.

Przebywając w pokoju, gracze powinni uszanować fabułę gry – że jest to szczyt klimatyczny w roku 2050.

Podczas gry nie jest dozwolona żadna przemoc fizyczna.

Gracze będą rozmawiać i wchodzić w interakcje jako fikcyjne postacie (dyplomaci i dziennikarze), co oznacza, że nie wypowiadają swoich osobistych opinii, ale opinie swoich fikcyjnych postaci.

Ty, jako główny Prowadzący, możesz modyfikować czas i zasady gry: spróbuj zrobić to w ramach gry i odgrywanej przez siebie roli moderatora, niezależnie jednak gracze muszą słuchać twoich decyzji.

Wyjaśnij, co dzieje się po otrzymaniu Kart Postaci — przeczytaj na głos następujący tekst (lub zaimprovizuj):

Drodzy Gracze,

wkrótce otrzymacie swoje Karty Postaci. Zawierają instrukcje gry i wasze cele. Po ich otrzymaniu przeczytajcie je uważnie. Będziecie mieli na to kilka minut, więc nie spieszcie się. Każdy z was wcieli się w dyplomatę lub dziennikarza z innego kraju. Sytuacja ekonomiczna i ekologiczna waszego kraju jest zapisana na waszych Kartach, a jej zrozumienie jest kluczem do sukcesu w grze.

Wprowadź graczy w fabułę gry — przeczytaj na głos następujący tekst (lub zaimprovizuj):

Drodzy Dyplomaci i Dziennikarze,
Dziękuję, że zgromadziliście się tu dzisiaj.
Jest rok 2050.

Katastrofa klimatyczna już się wydarzyła i wciąż się pogłębia. Woda z kranu stała się przywilejem bogatych, ryby morskie znajdziecie teraz wyłącznie w bajkach, ceny ropy poszybowały w górę, miasta zapchane są samochodami używanymi tylko raz w roku, a na drogach roi się od klimatycznych uchodźców wędrujących pieszo w poszukiwaniu nadającego się do zamieszkania miejsca na ziemi.

Jest rok 2050.

Zebrałiście się tutaj dzisiaj, aby podejmować ważne decyzje i kształtować przyszłość naszej planety. Każdy z was reprezentuje punkt widzenia i interesy innego kraju.

Dziś będziecie musieli wybrać 3 z 10 priorytetów ekologicznych, które otrzymają ogromne międzynarodowe wsparcie finansowe. Inne pozostaną niedofinansowane – niestety możemy efektywnie wesprzeć działania w ramach ograniczonej liczby dziedzin.

Priorytety są przedstawione na ścianach wokół Was. Możecie je przeczytać w dowolnym momencie Szczytu Klimatycznego. Zastanówcie się, które Priorytety pokrywają się z celami Waszych krajów.

Zasady głosowania zostaną Państwu wyjaśnione w odpowiednim momencie. Teraz nadszedł czas, aby przypomnieć sobie to, o co każde z Was będzie walczyć.

Proszę teraz odebrać swoje Karty i poświęć kilka minut na ich uważne przeczytanie.

Szczyt klimatyczny rozpocznie się, gdy będziecie gotowi!

Rozdaj karty postaci – jedna dla każdego gracza.

Jeśli możesz, umieść je wcześniej na stole i pozwól graczom wybrać samodzielnie. Pamiętaj, że gdy je otrzymają, zajmą się ich czytaniem i nie będą poświęcać pełnej uwagi temu, co mówisz.

Karty Dyplomatów należy rozdawać, poczynawszy od numeru 1, zgodnie z kolejnością w dokumencie Karty Postaci — zapewnia to większą równowagę

między celami i priorytetami przedstawionymi na kartach. Strony 61-70 w Kartach Postaci są wyjątkowe — nie są to Dyplomaci, a Dziennikarze. Możesz dodać kilka z nich do gry, ale powinny one stanowić mniejszość. Możesz poprosić bardziej doświadczonych lub aktywnych graczy o przyjęcie tych ról.

Dyskusja w grze

Pozwól graczom czytać swoje karty postaci przez około 5 minut. Będą mogli dokończyć później. Część z nich zacznie rozmawiać z innymi i wypytywać o swoje kraje, część zacznie spacerować i czytać Karty Priorytetów wywieszane na ścianach sali. Pozwól im na to. Niech złączą powoli, podążają za instynktem.. Każda grupa ma inną dynamikę.

Pamiętaj, że jesteś tutaj, aby wspierać grę, pozwól im grać, moderuj proces, jeśli potrzebujesz.

Przerwa

Jeśli organizujesz grę w szkole, prawdopodobnie jest przerwa. Gracze mogą wziąć w niej udział i przerwać grę.

Możesz również kontynuować grę, dając graczom więcej czasu na Dyskusję lub rozpoczynając Głosowanie teraz, zostawiając w ten sposób więcej czasu na Podsumowanie.

Głosowanie w grze

Aby ogłosić rozpoczęcie Głosowania i wyjaśnić jego zasady — przeczytaj na głos następujący tekst (lub zaimprovizuj):

Drodzy Dyplomaci (i Dziennikarze),
Dziękuję za Wasze zaangażowanie w dyskusję. Jesteście teraz przygotowani do podejmowania decyzji.

Rozpoczyna się faza głosowania naszego spotkania. Teraz wyjaśnię wam jej zasady.

Każdy dyplomata ma 3 Głosy, po jednym na każdą z 3 tur Głosowania.

Głosować będziecie, stojąc przed wybranym Priorytetem.

Jeśli chcesz, możesz zagłosować na ten sam Priorytet więcej niż jeden raz.

Pamiętajcie, że Dziennikarze nie biorą udziału w samym głosowaniu.

Pierwsza tura głosowania rozpocznie się za 5 minut. Możecie rozmawiać i spróbować przekonać innych Dyplomatów do swojego stanowiska, ale pamiętajcie, że fizyczna przemoc nie jest dozwolona podczas tego spotkania.

Teraz należy poprowadzić 3 tury Głosowania. Powiadom graczom 1 minutę przed głosowaniem. Powiedz im, kiedy odbędzie się następne Głosowanie. Powinieneś dostosować czas rozmów i głosowania do dynamiki swojej grupy. W sumie faza Głosowania powinna trwać około 25 minut, wliczając w to podsumowanie Głosów i ogłoszenie wyników.

Po każdej turze należy podejść do każdej z Kart Priorytetu i wpisać na niej liczbę głosów - tak, aby była widoczna dla graczy. Warto również spisać głosy na kartce, co ułatwi ci ich podsumowanie po ostatniej fazie głosowania.

Ogłoszenie wyników Głosowania — przeczytaj na głos następujący tekst (lub zaimprovizuj):

Drodzy Dyplomaci i Dziennikarze,

Faza głosowania dobiegła końca. Decyzje zostały podjęte.

Oto wyniki ...

...ogłaszaj je od najmniejszej do największej ilości punktów, dodawaj komentarze, spraw, by gracze uwierzyli w powagę sytuacji.

Podziękuj im oficjalnie za udział w Szczycie Klimatycznym i ogłosz, że fabularna część gry dobiegła końca, ale wydarzenie jeszcze się nie skończyło.

Podsumowanie

Nadszedł czas, aby Twoje działania wydobły edukacyjny aspekt gry! Wcielanie się w role dostarczyło Graczom świeżych wrażeń i emocji. Pracuj nad nimi! Zadawaj pytania i zamień doświadczenie w refleksję!

Przeczytaj na głos poniższy tekst:

Odgrywanie ról w grze dobiegło końca, teraz nadszedł czas, aby poddać je refleksji.

Zapraszam na małą podróż w czasie.

Usiądźcie w kręgu, rozsuńcie krzesła i stoły, by zrobić miejsce.

Przeczytamy listy kolejnych pokoleń, opowiadające o tym, jak przeżywały KONSEKWENCJE naszych wyborów.

Rozdaj KARTY KONSEKWENCJI graczom. Poproś ich, aby przeczytali na głos konsekwencje decyzji oznaczone jako - PRIORYTET - TAK lub PRIORYTET - NIE. Poproś różnych ochotników o przeczytanie każdej z kart. Możesz to zrobić, pytając, kto głosował za, a kto przeciw danemu Priorytetowi.

Po przeczytaniu na głos każdej z Konsekwencji możesz ją rozwinąć i zadać więcej pytań pogłębiających wiedzę naukową i techniczne szczegóły idące za grą, np.

Myślisz, że ten scenariusz się spełni w XXI wieku? W jakim stopniu? Co by się zmieniło?

Gdybyś mógł zdecydować, jak wykorzystałbyś globalne wsparcie dla tego Priorytetu?

Co możemy zrobić z tymi problemami przy naszych ograniczonych wpływach i zasobach?

Oraz inne pytania, które pasowałyby do Twojej grupy i jej potrzeb edukacyjnych...

Jeśli jesteś nauczycielem lub ekspertem w określonej dziedzinie związanej ze zmianami klimatycznymi (energetyka, ekonomia, technologie, biologia, geografia), teraz jest dobry moment, aby wykorzystać doświadczenie i wiedzę z Twojej dziedziny!

Teraz skupmy się na dyplomatycznych i politycznych stronach gry! Zadaj następujące pytania:

- Ile priorytetów w interesie twojego kraju i przeciw niemu zostało wybranych podczas gry?
- Czy pozostałeś wierny celom, wyznaczonym przez twój kraj? Dlaczego tak? Dlaczego nie?
- Jakich strategii użyłeś, aby osiągnąć cele swojej postaci? Które postacie uważasz za najbardziej wpływowe w grze? Dlaczego?

- Niech gracze myślą. Poszukaj słów kluczowych, takich jak: argumentacja, przekonywanie, sztuczki retoryczne, obiecywanie, współpraca, groźenie, empatia, rozumowanie...
- Pytanie pomocnicze: Które postacie uważasz za najbardziej wpływowe w grze? Dlaczego?
- Czy zauważyłeś te sztuczki retoryczne i strategie stosowane w dyskursie politycznym lub środowiskowym w twoim kraju? A może na skalę międzynarodową? Proszę podać przykłady.
- A teraz na koniec: co my, studenci i zwykli obywatele, możemy zrobić, jeśli chcemy chronić naszą planetę? Czy mamy jakikolwiek wpływ na polityków i globalne decyzje?

To od Ciebie zależy, na czym skoncentrujesz się podczas Podsumowania. Możesz wybrać jedną z dwóch dróg: albo skupisz się na NAUCE, albo na POLITYCE. Zgodnie z planem 2x45 minut jest około 20 minut na PODSUMOWANIE. Jeśli chcesz, możesz ten czas wydłużyć lub wrócić do tych tematów później. Jeśli nie masz limitu czasu, możesz zorganizować dłuższe podsumowanie.

Po wydarzeniu

Przed wszystkim, Dziękuję za Twój wysiłek :)

Wyślij nam informację zwrotną, chcielibyśmy poznać Twoje wrażenia, jesteśmy gotowi poświęcić więcej czasu na tworzenie gry, dla nas to nigdy nie jest to skończona historia!

Jeśli robiłeś zdjęcia, proszę oznacz na Facebooku LarpForClimate fanpage lub dodaj hashtag #LarpForClimate

Możesz korzystać z tej gry tyle razy, ile chcesz, możesz też wysłać go swoim uczestnikom, jeśli są zainteresowani zorganizowaniem własnej gry. Może twoje miasto albo inni partnerzy są zainteresowani finansowaniem kolejnych wydarzeń. Może gra pasuje do programu nauczania innych projektów, które prowadzisz

Wszystkie najbardziej aktualne materiały są zawsze dostępne bezpłatnie i w wolnym dostępie na stronie internetowej:

<https://nausika.eu/fortitude/>

Autorzy

Zbigniew Janczukowicz - prowadzenie projektu, koordynacja projektu
Wojciech Nowak - redakcja, testowanie, promocja
Mikołaj Gumulski, Alicja Nowodworska - Polski scenariusz: karty postaci, konsekwencje, priorytety
Piotr Więckowski, Patrycja Gas - Scenariusz angielski, korekta
Julia Leśniewska - projektowanie przestrzeni online, nagrywanie głosu
Valentina Mandzhieva - projekt graficzny: portrety aktywistów
Krištof Malovrh - projekt graficzny: 180 ilustracji priorytetowych
Aleksandra Marciniak - tłumaczenie Instrukcji z angielskiego na polski
Maksymilian Cholawa - tłumaczenie Kart Postaci z angielskiego na polski, redagowanie tekstów, testowanie gier

Prawa autorskie: Fundacja Nausika, www.nausika.eu,
Projekt Larp dla klimatu (Program Erasmus+, Akcja kluczowa 2, 2021-1-PL-01-KA220-YOU-000029241)
www.facebook.com/LarpForClimate

Patroni i partnerzy

Piątki dla przyszłej Polski — zaprojektowali wraz z Nausiką pierwszą wersję Scenariusza na zimę 2021.

Portal Larp Community
Wspierają rozwój gry, a także zorganizowali jej bieg w Atenach we wrześniu 2021 roku.

Program Młody Kraków
Dofinansował pierwsze wydarzenia Gry w Krakowie wiosną 2021 roku.

MOWES
Dofinansował stworzenie pierwszej wersji Gry.

Europejski Korpus Solidarności

Gra powstała w wyniku lokalnego Projektu Solidarności w Krakowie, od którego wszystko się zaczęło.

Program Erasmus+

Dofinansowane z projektu LarpForClimate Projekt, który przenosi ideę gier larpowych na rzecz edukacji klimatycznej na poziom europejski z nowymi partnerami i rosnącą międzynarodową społecznością.

Kazus Grotołazów

Autor: Ignacy Kitłowski, Stowarzyszenie Larpunk

Ilość graczy: 5 (+ opcjonalnie 2 NPC)

Czas trwania: 4 godziny

Kategoria: dramat sądowy, realizm



Wprowadzenie fabularne

Całe Newgarth obserwuje transmisję z Sądu Najwyższego. Dzisiaj skład sędziowski tego organu ma wydać wyrok w najgłośniejszej sprawie wszech czasów. Na ławie oskarżonych zasiada czwórka grotołazów – członków zespołu ekspedycyjnego, którzy dopuścili się zabicia jednego z nich i zjedzenia jego zwłok. Tylko w ten sposób mogli oni przetrwać do czasu przybycia ratowników.

Kodeks karny Newgarth przewiduje tylko jedną możliwą karę – śmierć przez powieszenie. Pojawiają się jednak głosy w sprawie puszczenia sprawców wolno. Zarówno obywatele, jak i sędziowie, są mocno podzieleni. Jaki wyrok zapadnie?

Opis merytoryczny larpa:

Gracze wcielają się w skład Sądu Najwyższego fikcyjnego państwa Newgarth, którzy mają trudne zadanie do wykonania – muszą bowiem orzec w bezprecedensowej, przełomowej sprawie. Na ławie oskarżonych zasiada czwórka grotołazów, którzy w związku z tragicznym wypadkiem zabili piątego z eksploratorów jaskini, aby móc go zjeść, i przez to – nie umrzeć z głodu. Jest to opowieść o poświęceniu w sytuacji bez wyjścia, filozofii, naturze prawa, oraz

sporach, w których na pozór każde rozwiązanie wydaje się niesprawiedliwe. Larp powstał na podstawie artykułu Lona L. Fullera, który zapoczątkował jedną z największych prawniczych debat XX wieku. Eksploruje taką tematykę jak konflikt moralności z ogólnie narzuconymi normami prawnymi. Gra daje możliwość zapoznania się z podstawowymi nurtami w filozofii prawa.

Konstrukcja scenariusza

Gra podzielona jest na dwa akty. Na początku gracze odgrywają rozmowę pomiędzy grotołazami, którzy zdają sobie sprawę z zaistniałej sytuacji, wczuwając się w ich problemy oraz emocje. Scena kończy się rzutem kostką, decydującym o tym, który z grotołazów zostanie zabity i zjedzony. Następnie gracze otrzymują karty postaci sędziów, a gracz, którego postać została wylosowana, otrzymuje postać prezesa sądu.

Triggery i trudne wątki:

- kanibalizm (nie występuje w formie graficznej, nie jest odgrywane)
- morderstwo (może zostać odegrana scena morderstwa)

Dla kogo jest larp:

- Ten larp jest dla Ciebie, jeżeli interesujesz się prawem, filozofią, albo ogólnie pojętymi tematami społecznymi, lub lubisz refleksje nad moralnością. Nie musisz zajmować się prawem na co dzień.
- Ten larp nie jest dla Ciebie, jeżeli oczekujesz wartkiej akcji, rozbudowanych relacji, lub posiadasz któryś z wymienionych wyżej triggerów.

PROWADZENIE LARPA

Rola MG

Zadaniem MG (mistrza/mistrzyni gry) jest poprowadzenie oraz wyprodukowanie gry. W skład tego wchodzi przygotowanie bezpiecznej przestrzeni, rekwizytów (wymienione poniżej), wykreowanie odpowiedniej atmosfery gry (światło, dźwięki, itp.), objaśnienie graczom ich ról oraz przeprowadzenie briefingu, obu aktów larpa, oraz debriefingu.

Briefing powinien zawierać objaśnienie wszystkich obowiązujących na grze mechanik, w szczególności słów bezpieczeństwa. Może też składać się z warsztatów dobranych wedle uznania MG, np. warsztaty wejścia w rolę, warsztaty ruchowe, warsztaty z debat/argumentacji wypowiedzi/wystąpień publicznych, np. Socrates Cafe (opisane na następnej stronie).

Debriefing powinien zawierać warsztaty wyjścia z roli, objaśnienie wszystkich wątków (w przypadku tego larpa bardziej jego waloru edukacyjnego – może to być krótka rozmowa na temat nurtów w filozofii prawa) oraz moderowaną wymianę opinii o grze oraz prowadzeniu.

AKT I – JASKINIA

Czas i miejsce akcji – jaskinia eksplorowana przez grotołazów. Kilka dni temu miało miejsce osunięcie się skał. Uwięzieni zastanawiają się, co mogą zrobić w tej sytuacji. Zaczyna kończyć im się żywność, a jeden z członków zespołu wraca ze złymi wieściami – to było jedyne wyjście z jaskini. Czas może płynąć szybciej, niż w rzeczywistości, być niemierzalny, a akcja – dziać się na przestrzeni kilku dni. Scena kończy się zastrzeleniem jednego z grotołazów.

Graczy należy uświadomić, że ta scena ma z góry określony początek oraz koniec oraz zawiera elementy, które trzeba podczas niej zrobić, nie ma w niej dużego miejsca na dopisywanie własnych wątków, a problemu nie da się rozwiązać inaczej.

Przykładowa scenografia – Scena może się zacząć odtworzeniem głośnego dźwięku symulującego wypadek. Jest ciemno, a gracze dysponują latarkami czołowymi. Może grać powolna, ale tworząca klimat grozy, muzyka.

Rekwizyty – karty postaci (1 zestaw), cztery lub pięć pistoletów larpowych (broń bezpieczna), latarki czołówki lub inne klimatyczne

AKT II – SĄD

Czas i miejsce akcji – Sąd Najwyższy Newgarth, pół roku od rozpoczęcia postępowania w sprawie grotołazów, rok 4300. Scena rozpoczyna się od opcjonalnego wygłoszenia przez NPC prokuratora oraz adwokata mów końcowych, po których rozpoczyna się sędziowska narada. Scena kończy się odczytaniem wyroku przez sędziów.

Sędziowie głosują nad wyrokiem. Każdy z nich ma jeden głos. Można głosować za utrzymaniem wyroku skazującego, bądź jego uchynieniem. Nie można wstrzymać się od głosu – trzeba podjąć decyzję. Sędziowie mogą do uzasadnienia wyroku dopisać swoje zdania odrębne i je wygłosić.

Przykładowa scenografia – gracze powinni mieć do dyspozycji wszystkie potrzebne materiały tekstowe, przybory do pisania, oraz stół i krzesła. Podczas tej sceny powinno być jasno, aby umożliwić pisanie.

Przykładowe stroje

W zależności od wizji MG, stroje graczy mogą być dopasowane do jednego z aktów.

WARSZTATY

Warsztaty z argumentacji

Warsztaty z argumentacji powinny zostać poprzedzone krótką prelekcją o Trójkącie Retorycznym (Etos/Patos/Logos) oraz błędami w dyskusji/chwytach erystycznych.

Następnie, należy przeprowadzić warsztaty z prowadzenia dyskusji, np. Socrates Cafe.

Reguły i opis (źródło – socratescafe.pl) poniżej:

Socrates Cafe to otwarta dyskusja oparta na demokratycznych zasadach. Temat wybierany jest na spotkaniu, a w dyskusji może wziąć udział każdy – nie wymaga specjalistycznej wiedzy, ani charyzmy, żeby się przebić do głosu. Celem spotkania nie jest ustalenie, kto ma rację, ale raczej wyjście z większą ilością pytań niż przyszliśmy.

Dyskusję prowadzi moderator, którego funkcją jest pilnować kolejki głosów i przestrzegania zasad dyskusji. Ta rola powinna zostać przejęta przez MG.

Zasady dyskusji:

- w czasie dyskusji wszyscy jesteśmy równi, dlatego zwracamy się do siebie na „Ty”

jesteśmy powściągliwi w korzystaniu z „mądrych słów”

- nie powołujemy się na autorytety i badania – mówimy od siebie
- dyskusja odbywa się w oparciu o kolejkę głosów, do której każdy może się zapisać.
- instytucja ad vocem: możemy poprosić osobę przy głosie o wyjaśnienie lub rozwinięcie fragmentu wypowiedzi
- każda wypowiedź powinna zmieścić się w określonym czasie.

Temat dyskusji:

Wybierane w dwóch turach. Pierwszą turą jest plebiscyt, podczas którego uczestnicy wymyślają tematy. Mogą one być przeróżne – polityczne, filozoficzne, prawnicze, humorystyczne, a nawet być o samych larpach. Następnie temat dyskusji wybierany jest w formie głosowania

Tematy powinny mieć formę pytań, np.: Czy istnieje moralność? albo Emigracja – ucieczka, czy uwolnienie?

Dramatis Personae

Akt I

Każdy z graczy wciela się w grotolaza, z których każdy ma taki sam wstęp do karty postaci. Każdy z nich jednak posiada własną akcję, którą musi wykonać podczas sceny (np. zasugerować zadzwonienie do ekipy ratunkowej oraz zapytać, jak długo wszystko będzie trwać).

Akt II

Gracze wcielają się w role sędziów Sądu Najwyższego w Newgarth. Sędziami tymi są kolejno:

Sędzia Truepenney – prezes sądu. Stanowczy, stara się odseparować współczucie sprawcom od wyroku, który ma zapisać. Czuje, że ma związane ręce i musi utrzymać wyrok w mocy. Sugeruje poręczenie za sprawców podczas składania wniosku o prawo łaski do prezydenta. Nurt, który reprezentuje, to pozytywizm prawniczy.

Sędzia Foster – Współczucie sytuacji sprawców skłania go nad refleksją o tym, gdzie naprawdę obowiązuje prawo. Jest przekonany co do tego, że wyrok należy uchylić, gdyż sprawcy nie mogli przestrzegać w tej konkretnej sytuacji przepisów ustawy. Nurt – naturalizm prawniczy.

Sędzia Keen – zupełnie oddziela moralność od praworządności, powołując się na miejsce tego przepisu w systemie prawa. Jego rozumowanie jest podobne do prezesa, lecz opowiada się przeciwko ingerencji Sądu w kompetencje władzy wykonawczej (prawo łaski). Jest za utrzymaniem wyroku w mocy. Nurt – normatywizm.

Sędzia Handy – Uważa, że prawo powinno służyć ludziom. Według niego, prawo, jako fakt społeczny, powinno być zgodne z poglądem opinii publicznej oraz zasadami zdrowego rozsądku. Wie, że większość społeczeństwa opowiada się za uniewinnieniem skazanych, dlatego dąży do uchylenia wyroku. Nurt – realizm prawniczy

Sędzia Tating – Jest silnie skonfliktowany moralnie oraz doktrynalnie. Nie potrafi oddzielić współczucia sprawcom (jednocześnie uznając ich akt za odrażający) od obowiązku wydania zgodnego z prawem wyroku. Nie podjął jeszcze decyzji o tym, jak powinien zagłosować. Jego rolą zatem jest bycie tzw. The hanging judge.

Instrukcja

Poniżej znajdują się materiały tekstowe dla graczy. Przed grą należy je wydrukować.

Do sceny pierwszej należy rozdać pierwszy zestaw kart postaci (5 kolejnych stron) – karty postaci grototazów.

Następnie, przed sceną drugą należy wydrukować drugi zestaw kart postaci (5 kolejnych stron) i rozdać je graczom. Karta sędziego Truepenney'ego (prezes sądu) powinna trafić do gracza, którego postać została wylosowana. Resztę kart postaci MG rozdaje wedle uznania.

Ponadto, do sceny drugiej, należy wydrukować tekst zawierający objaśnienia do sceny drugiej (przepisy, stan faktyczny, didaskalia) w pięciu egzemplarzach, dla każdego z graczy oraz opcjonalnie mowy końcowe (po jednym egzemplarzu) dla bohaterów niezależnych (NPC adwokata oraz prokuratora).

Edułarp na podstawie artykułu prawniczego Lona Luvoisa Fullera

Kolejny ponury dzień w biurze

Autor: Dawid Rogosz

Ilość graczy: 5+

Czas trwania: 40 min

Kategoria: współczesne, dyskryminacja, szuffadkowanie

Wprowadzenie

Larp toczy się w świecie, gdzie każdy posiada zwierzęcego towarzysza. Istotne jest to, że to ludzie nie wybierają swoich towarzyszy, lecz to zwierzęta wybierają ich. Postrzegane jako wierniejsze i ufniejsze, psy są o wiele bardziej akceptowane społecznie. Znacznie gorzej mówi się o ludziach, których wybrały koty. Na ich temat krążą liczne niepochlebne opinie, są uznawani za mało wiarygodnych i pod każdym względem „gorszych”. O tym, jacy są, każdego dnia rodzą się nowe plotki.

O czym jest ta gra?

Gra jest o społecznym nastawieniu do cech, których nie wybieramy. Nikt z nas nie zdecydował o swoim kolorze oczu i włosów, o lewo- czy praworęczności, ani o tym, jaką ma orientację seksualną. Pomimo tego każdego dnia jesteśmy postrzegani przez pryzmat rzeczy, na które nie mamy wpływu. Jest to gra o tym, jak czuje się każdy, kto musi ukrywać integralne części swojej osobowości w grupie, z którą spędza mnóstwo czasu (niekoniecznie z własnego wyboru). Czy jest to szkoła, praca czy środek transportu – każde z nas bywa w takich sytuacjach. Być może ta gra pozwoli komuś, kto nigdy nie musiał ukrywać, kim jest, w jakimś stopniu poznać to uczucie.

Zasady Gry

Wylosujecie, jakie zwierzę jest waszym towarzyszem. Sposób losowania (karteczki, zapalki) zależy od was. Liczba graczy nie ma znaczenia: na każdych 5 osób uczestniczących w grze powinny przypadać 4 psy i 1 kot. Na każdą rozpoczętą piątkę graczy i graczek dodaj najpierw jednego właściciela lub właścicielkę kota.

Uczestnicy gry powinni mieć zdjęcia swoich zwierząt w telefonie. Jeśli jest taka możliwość, idealnym uzupełnieniem gry są maskotki reprezentujące konkretne zwierzaki.

Larp powinien być rozgrywany na poważnie.

Rozgrywka

Gra podzielona jest na sceny. Każda z nich dzieje się w korporacji. Może to być spotkaniem przy kawie czy lunchu, lub przy dowolnej innej okazji, jaka może nadarzyć się w trakcie dłużeń się godzin pracy. Sceny trwają po 10 do 15 minut. Gracze nie muszą znać ich przed grą. Prowadzący może wymyślić nowe sceny w trakcie gry.

SCENA I

Grupa ludzi poznaje się przy okazji startu nowego projektu ich firmy. Prędkiej czy później wszyscy zaczynają rozmawiać o tym, jakie mają zwierzęta. Wszyscy wiedzą, jaka jest opinia o kociarzach. Właściciele i właścicielki kotów powinni w tej scenie ukrywać informacje o tym, jakie mają zwierzę.

SCENA II

Okazało się że ktoś w biurze (ale niekoniecznie pracujący przy tym projekcie) ma kota. Wszyscy wymieniają się „faktami” dotyczącymi posiadaczy kotów: nie można im ufać, są samolubni, nie lubią się dzielić, nie chcą mieć dzieci, zawsze mają bałagan, są odrażający w ujęciu religijnym...

SCENA III

Ktoś został zwolniony z pracy. Plotki krążące po firmie sugerują, że zwolniony

został posiadacz kota. Ludzie rozmawiają o tym, czy (a raczej: dlaczego) było to uzasadnione zwolnienie.

SCENA IV

Międzynarodowy Dzień Zwierząt! Każdy w biurze chwali się swoim zwierzęciem, pokazując zdjęcia, zabawne filmiki lub wyciągając z szuflad skrywane na co dzień maskotki.

Koniec gry

Gra będzie zmierzać w stronę narastających podejrzeń wobec potencjalnych kociarzy. Prowadzący powinien zakończyć grę, gdy w trakcie SCENY IV usłyszy zdanie lub dialog celnie podsumowujący tematykę gry.

Larp oryginalnie publikowany w "PRISM. Antologia scenariuszy larpowych. Tom 1. Queer" pod redakcją Mikołaja Wichra.

Nieznajomi

Autorka: Nina Runa Essendrop.

Liczba postaci: 8-18

Czas trwania: 3,5-4 godziny

Tłumaczenie i skład: Andrzej Pierchala

Korekta: Małgorzata Uchnast

Pomoc techniczna: Patrycja Poźlewicz

Grafiki by Unsplash

Larp ten został zaprojektowany dla Funen Art Academy, jako sposób omówienia tematu imigrantów i uchodźców. Celem gry jest zapoznanie się z sytuacją zarówno uchodźców, jak i ludzi, wśród których muszą oni teraz żyć. Larp skupia się na trudnościach, które mogą pojawić się, gdy różne kultury spotykają się na nierównych warunkach (jedna w swoim kraju, na swoich komfortowych warunkach, podczas gdy druga musi dopasować się, odcięta od swych korzeni, lub też znaleźć sposób na przetrwanie w obcym miejscu).

Celem gry jest eksploracja zderzeń kulturowych i integracji.

Styl larpa — nieznajomi to larp abstrakcyjny. Komunikacja odbywa się poprzez ruch i język migowy. Gracze mogą interpretować sytuację we własny sposób i skupić się na doświadczeniu.

Podstawowy koncept

Gracze są podzieleni na dwie grupy: Błękitni i Zieloni. Podczas warsztatów gracze rozwijają dwie oddzielne kultury i otrzymują wstążki w kolorze swojej grupy, które reprezentują ich tożsamość kulturową. Przestrzeń zostanie podzielona na dwie części. Każda grupa/kultura ma swoją własną przestrzeń.

Po starcie larpa losujemy jedną grupę, której członkowie w wyniku niezdefiniowanej katastrofy stopniowo będą zmuszeni do ucieczki i życia wśród członków drugiej grupy, nie znając ani ich języka, ani codziennej rutyny.

Nowoprzybyli uczyć się dopasowywać do życia codziennego i języka, który pozwoli im się zintegrować. Jest to symbolizowane poprzez uzyskanie nowej wstęgi w kolorze grupy, do której dołączyli.

W końcu wszyscy uczestnicy znajdują się w tej samej przestrzeni (należącej do grupy, która nie musiała uciekać), ale nie oznacza to, że integracja przebiegnie spokojnie ani że wszyscy przybysze się zintegrują.

Larp polega zarówno na poznawaniu uczuć i reakcji związanych z byciem uchodźcą w innym kraju, jak i radzeniu sobie z nowymi sytuacjami, pojawiającymi się, gdy przybywają obcy.

Przebieg larpa

Twoją rolę jako moderatora tego larpa jest zdobycie rekwizytów, ustawienie przestrzeni, przeprowadzenie warsztatów, uruchomienie samej gry (kontrolowanie światła i losowe wybranie, która grupa została dotknięta katastrofą, następnie przeniesienie ludzi z tej grupy do innej). Prowadzący na koniec larpa przeprowadzi debriefing.

Poniższy plik zawiera listę potrzebnych rekwizytów oraz zapotrzebowań gry.

Warsztaty potrwać około 2 godzin. W ich czasie stworzone zostaną postaci i kultura obydwu grup, a uczestnicy dowiedzą się, jak powinni grać w tę grę.

Larp trwa około 1 godziny. Składa się z części: Nocy, Rutyny i Przerwy. Przejścia między częściami sygnalizowane światłem, dźwiękiem i zmianami w zachowaniu uczestników.

Po larpie ma miejsce kilka ćwiczeń, które mają pomóc graczom wyjść z postaci,

a następnie omówić swoje doświadczenia i ewentualnie odnieść się do tematu migracji.

Struktura larpa

Larp składa się z 5 Nocy i 4 dni, w skład których wchodzi: Rutyna, Przerwa i kolejna Rutyna.

Sekwencja larpa:

1 Noc, Rutyna, Przerwa, Rutyna, 2 Noc, Rutyna, Przerwa, Rutyna, 3 Noc, Rutyna, Przerwa, Rutyna, 4 Noc, Rutyna, Przerwa, Rutyna, 5 Noc.

NOCE: W nocy bohaterowie śpią. Światło jest wyłączone, a muzyka jest spokojna. Pierwszej nocy nic się nie dzieje. Drugiej nocy prowadzący grę losuje wstęgę, decydując, w którą grupę (niebieską czy zieloną) uderzy katastrofa. Następnie prowadzący przychodzi po jednego lub dwóch członków tej grupy, bierze ich wstążki i umieszcza ich po drugiej stronie pokoju, wśród członków drugiej grupy. Podczas trzeciej i czwartej nocy reszta osób z tej samej grupy również zostanie przeniesiona, pozostawiając jedną stronę pokoju pustą. Liczba przenoszonych osób powinna wzrastać każdej nocy, zaczynając od jednej lub dwóch nocy drugiej i kilku więcej trzeciej i czwartej nocy. Piątej nocy nic się nie dzieje, wszyscy gracze są już w tej samej przestrzeni.

RUTYNA: Każdy dzień zaczyna się i kończy rutyną, która reprezentuje życie codzienne bohaterów. Podczas wykonywania rutyny odtwarzane są utwory muzyczne, które symbolizują upływ czasu, a także pokazują, kiedy należy przesunąć się do następnej stacji. Każda stacja może mieć własne oświetlenie i ćwiczone na warsztatach czynności, tak aby każda grupa i każda osoba stworzyła swój własny, rutynowy sposób przemieszczania się pomiędzy różnymi miejscami i sposobami interakcji na każdej stacji. Rutynowe procedury są ważne dla postaci i będą one próbowały je podtrzymywać (lub tworzyć nowe), kiedy grupy zaczną się ze sobą mieszać.

PRZERWY: Między dwoma okresami Rutyny każdego dnia, zapewniony jest czas, w którym postaci mogą wchodzić w interakcję między sobą. Podczas przerw światło przesuwają się (jeśli to możliwe) i rozlega się odległy dźwięk głosów/kroków.

GRUPY: Gracze zostaną losowo podzieleni na dwie grupy. Reprezentują one różne kultury/kraje. Mieszkają po przeciwnych stronach pokoju i nie mogą wchodzić ze sobą w interakcje ani widzieć się nawzajem. Mogą przekraczać granicę tylko wtedy, gdy są przemieszczane przez prowadzącego w trakcie nocy.

Gracze będą również odbywać warsztaty w różnych częściach sali. Podczas

warsztatów każda grupa będzie ćwiczyć specyficzne sposoby poruszania się (Niebiescy ludzie poruszają się małymi, drobnymi kroczkami, a zieloni ludzie długimi krokami, ich chód jest posuwisty). Będą one również rozwijać osobne języki migowe, procedury i sposoby wyrażania uczuć i agresji oraz kładzenia się spać. Każda kultura jest reprezentowana przez kolorowe wstążki. Wstążka reprezentuje część kultury. Zagrożona grupa straci kolorową wstążkę, gdy zostanie przeniesiona z własnej grupy, ale może ona próbować uzyskać wstążkę drugiej grupy poprzez zintegrowanie się z nią. Ci, którzy zostali przemieszczeni, nie mogą wrócić do swojej pierwotnej grupy i nie mogą zostać deportowani ze swojego nowego kraju.

Postaci

Postaci są tworzone w czasie warsztatów. Każdy gracz wybiera kawałek materiału o unikalnej kombinacji koloru i faktury oraz dwa słowa jako podstawę do stworzenia postaci. Postacie oparte są na uczuciach/nastrojach właściwościach ruchowych/teksturowych. Gracze mogą je interpretować sami. Kawałek materiału reprezentuje postać i jest noszony przez gracza przez cały czas trwania larp. Imię każdej postaci to określony ruch, który gracz tworzy w czasie warsztatów.

Warsztaty

Po rozgrzewce i wprowadzeniu do gry gracze zostaną losowo podzieleni na dwie grupy/kultury i resztę warsztatów spędzą w tych grupach w oddzielnych częściach sali. Rutyna jest tworzona wspólnie i praktykowana kilka razy. Jest to element budowany powoli, a gracze dodają do niego coraz więcej warstw. Każda kultura ma specyficzny sposób poruszania się (niebieski: małe kroczki/okrężny, zielony: duże kroki, posuwicie, prosto/liniowo). Każda grupa decyduje o tym, jak okazywać agresję i uczucia oraz jak iść spać, a także jak rozwijać język migowy z czterema słowami (trzy są wybierane z wyprzedzeniem, ostatnie z nich gracze wybierają sami). Robi to w drodze cichych negocjacji, podczas których wszyscy powtarzają znak, który im się podoba, dopóki wszyscy nie pokażą tego samego. Gracze mogą również rozwijać swoje postacie, rozbudowywać je i przejść z nimi drogę przez opo-

wieść, obserwując, jak stworzona przez nich kultura oddziałuje na nich, oraz na ich funkcjonowanie w czasie larpa.

Ustawienie pokoju

Najważniejsze w pokoju jest to, że jest on wyraźnie podzielony na pół. Można to zrobić za pomocą taśmy na podłodze, krzeseł lub czegokolwiek innego, co jest dostępne. W każdej połowie pomieszczenia powinny znajdować się trzy sekcje na podłodze, rozmieszczone w pewnej odległości od siebie. Każda sekcja ma inny rodzaj rekwizytów: pierwsza papier i długopisy, druga sznurki, a trzecia kije. Stacje reprezentują codzienne czynności bohaterów, którzy przechodzą między nimi w ramach rutyny. Powinna istnieć możliwość wyłączenia światła, aby zaznaczyć noc. W miarę możliwości każda sekcja może mieć własne światło punktowe. Jeśli to możliwe, połowa pomieszczenia może być oświetlona zielonym światłem (dla osób zielonych), a połowa światłem niebieskim (dla osób niebieskich).

Prowadzący powinien znaleźć miejsce, w którym można usiąść poza polem gry, skąd może sterować światłem i obserwować grę. Powinno istnieć również miejsce, w którym można umieścić wstążki w kolorze osób, które się nie przemieszczają (wstążki są używane do integracji uchodźców).

Zapotrzebowanie

- 18 niebieskich i 18 zielonych wstążek.
- Taśma malarska.
- Dwie sterty patyków, kijków lub lightsticków, preferowanie zielonych i niebieskich.
- Dwa stosy sznurków (jeśli to możliwe, jeden z niebieskimi, a drugi z zielonymi sznurkami).
- Dwa stosy kartek i długopisów (jeśli to możliwe zielonych i niebieskich długopisów).
- Latarka, by móc znaleźć ludzi po ciemku.
- 18 sztuk różnych tkanin dla postaci.
- Drukuj i wycinaj postacie (na końcu tego dokumentu) i dołączaj po jednym do każdego kawałka materiału. Każda postać składa się z dwóch słów (np.

„Smooth/Nostalgic” lub „Fragile/ Optimistic”).

- Agrafki do materiałów.
- Playlista i coś do jej odtworzenia.

WARSZTATY

Wprowadzenie (10 minut)

Powiedz graczom:

To jest larp o dwóch grupach ludzi. Zielonych i Niebieskich. Jedna z grupy będzie zagrożona siłami zewnętrznymi i będzie musiała stopniowo uciekać oraz dołączyć do innej grupy.

W czasie warsztatów będziemy rozwijać kultury obu grup, a Ty stworzysz swoją postać.

Celem tego larpa jest zbadanie sytuacji, w której jedna grupa ludzi jest zmuszona żyć w ramach innej grupy. Gra nie zapewnia jednoznacznych odpowiedzi. Czy integracja jest dla wszystkich, dla niektórych lub dla nikogo zależy od tego, co dzieje się na larpie. Zbadajcie to poprzez swoje postacie i eksplorujcie to, co jest właściwe w danej chwili.

Ten larp jest abstrakcyjny, niewerbalny i fizyczny. Wiele rzeczy zależy od waszej interpretacji. To doświadczenie jest dla Ciebie! Nie musisz działać tak, by zadowolić innych czy dopasować się do nich.

Obie grupy są abstrakcyjnymi reprezentacjami i nie naśladują żadnej z istniejących kultur. Nie mogą rozmawiać ani porozumiewać się głosowo, ale posiadają swojej sposoby komunikacji.

Larpy mogą dostarczyć mocnych doświadczeń. Czasami zdarzają się uczucia i reakcje, których się nie spodziewamy. Jeśli czujesz się nieswojo, możesz wyjść lub zrobić sobie przerwę w dowolnej chwili. Nie bój się grać. Wejdziemy w larpa podczas warsztatów i zawsze będziesz mieć możliwość opuszczenia postaci i odejścia z powrotem do bycia sobą. Uważajcie na siebie nawzajem, bierzcie odpowiedzialność za siebie i swoich bliskich. Jeśli czujecie taką potrzebę, prowadzący jest do Waszej dyspozycji. Mamy wiele do zrobienia podczas warsztatów. Prosimy o uwagę i milczenie, chyba że czegoś nie rozumiecie. Będziesz miał czas na zadawanie pytań na koniec warsztatów i wszystkie ważne rzeczy będą powtórzone tuż przed rozpoczęciem larpa.

Ćwiczenie 1

Fizyczna rozgrzewka (7 minut)

Poproś graczy, aby leżeli na podłodze z zamkniętymi oczami.

Poproś, aby zauważyli swój oddech, a następnie powoli zaczęli się poruszać, zauważając wszystkie szczegóły w ruchach.

Poproś ich, aby powoli usiedli, nadal z zamkniętymi oczami i zauważyli wszystkie drobne ruchy potrzebne do osiągnięcia pozycji siedzącej.

Poproś graczy, aby otworzyli oczy, wstali i zaczęli chodzić po przestrzeni.

Poproś, aby poczuli podłogę i poczuli wszystkie swoje ruchy.

Poleć graczom eksperymentowanie z wykonywaniem dużych kroków, ruchów liniowych stopami. A potem z wykonywaniem małych, okrężnych ruchów.

Powtórz te czynności (duże/liniowe, następnie małe ruchy okrężne) z nogami, biodrami, klatką piersiową, ramionami, rękami i głową.

Poproś graczy, aby ponownie się poruszali, a następnie powiedz im, że teraz będziemy wykonywać inne ćwiczenia ruchowe, oparte o prezentowanie emocji i cech ruchem ciała. To od nich zależy interpretacja tych emocji i cech.

Poproś ich, aby poruszali się płynnie i spróbowali wykorzystać całe swoje ciało.

Powtórz to z następującymi cechami: Delikatne, miękkie, twarde, spiralne, nerwowe, płynące, głębokie, lekkie, silne. Zmieniaj sposób ich ruchu raz szybko, raz wolno.

Muzyka i dźwięki

Muzyka i dźwięki kontrolują tempo larpa.

Na Spotify znajduje się playlista Strangers.lay it.

Playlistę możesz też złożyć sam

<https://open.spotify.com/user/ninaessendrop/playlist/OvqkBVNRNgNrDYehGkAilPp>



MUZYKA NA NOCE: „Petite Suite. En Bateau” by Claude Debusse

MUZYKA NA RUTYNĘ: „Bell, Triangle - Iron Triangle Diner Bell: Ringing Bell and bell tree music” z albumu “Bells: Sound Effects” by Sound Effects Library.

„The Alpine Sudetenwaltz“ z albumu „The Grand Budapest Hotel” by Alexandre Desplat

„Optakt” z albumu „KlunserBeats live” by Analogik

“Beware The Friendly Stranger” z albumu „Geogaddi” by Boards of Canada

„The Euphonium” z albumu „Mr. Magorium's Wonder Emporium” by Alexander Desplat and Aaron Zigman

MUZYKA NA PRZERWĘ: „Crowd Interior Museum Voices Footsteps Sound Effect” z albumu „Ambience 3 Crowd Sounds” by 2496 Sound Effects

Ćwiczenie 2

Ruchy grupowe, kopiowanie, znajdowanie rzeczy do zrobienia i uzgadnianie przez kopiowanie (7 minut)

Poproś graczy, aby znów spacerowali po dostępnej przestrzeni.

Poproś ich, aby zauważyli obecność innych, ale bez kontaktu wzrokowego.

Poproś ich, aby zbliżyli się do siebie, szli dalej i starali się podążać za ogólnym kierunkiem grupy, tak aby wszyscy podążali i nikt nie prowadził.

Poproś ich, aby zaczęli kopiować ruchy od innych. Poproś ich, aby wyolbrzymili te ruchy.

Poproś ich, aby skopiowali nowy ruch, który im się podoba.

Poproś ich, aby spróbowali znaleźć ruch, który wszyscy wykonują i aby słuchali siebie nawzajem i grupy.

Powiedz uczestnikom:

Kopiowanie lub powtarzanie będzie używane jako sposób na uzyskanie zgody w niektórych ćwiczeniach warsztatowych i w samym larpie.

Ćwiczenie 3

Policz do dziesięciu przy zamkniętych oczach (5 min.)

Gracze siedzą w kole na podłodze z zamkniętymi oczami.

Powiedz im, że za chwilę wszyscy razem policzycie od jednego do dziesięciu.

Jeżeli dwie osoby powiedzą tę samą liczbę w tym samym czasie, weźmiecie razem głęboki oddech i zaczniecie od nowa.

Zacznijcie od tego, że wszyscy razem weźmiecie głęboki oddech i wtedy ktoś może powiedzieć pierwszą liczbę. Zrób to kilka razy lub dopóki nie osiągniesz dziesięciu.

Tworzenie grup i praca w grupach

Wprowadzenie (5 minut)

Powiedz graczom:

Zostaniecie teraz losowo podzieleni na dwie grupy (Zieloni i Niebiescy).

Te dwie grupy ludzi mieszkają w krajach obok siebie. Za chwilę podzielimy salę, a przez resztę warsztatów zostaniecie po swojej stronie z własną grupą.

Wasza postać nie widzi drugiej strony.

Zieloni i Niebiescy zazwyczaj nie wchodzi w interakcje. Nie znają się, nigdy nie byli na wojnie, ale też nigdy nie mieli bliskich związków. Obie kultury dbają o własne interesy i nie są przyzwyczajone do obcowania z ludźmi z zewnątrz.

To, czy Twoja postać uzna, że ludzie z drugiej grupy są przerażający, interesujący, mile widziani czy niepożądani, zależy od postaci i sytuacji. Nie próbuj decydować o tym podczas warsztatów, ale zobacz, jaka reakcja przychodzi naturalnie w larpie.

Obie grupy są bardzo proste. Nie mają prawdziwego języka, tylko kilka znaków. Mają rutynowy sposób poruszania się w ciągu dnia oraz sposoby wyrażania uczuć i agresji. Żadna z nich nie mówi.

Podział na grupy (5 minut)

Gracze siedzą w kręgu z zamkniętymi oczami.

Weź wstążki i pozwól każdemu z graczy wybrać jedną, dzieląc ich na grupy. Daj graczom taśmę do przymocowania wstążki do ich materiału i powiedz im, że ta wstążka reprezentuje ich tożsamość kulturową i że jest ważna dla ich postaci.
Wyślij graczy do odpowiadającej ich kulturze połowy pomieszczenia.

Ćwiczenie 4

Rutyna (10 minut)

Powiedz graczom:

Teraz stworzymy rutynę, która będzie powtarzana przez całego larpa. Zaczniemy powoli, a następnie dodamy kolejne warstwy.

Rutyna symbolizuje życie codzienne.

Możecie sami zinterpretować, co oznaczają dane spotkania i sytuacje.

Poproś graczy, aby każdy z nich znalazł sobie miejsce, w którym może stanąć samodzielnie (w połowie sali należącej do jego grupy).

Poproś ich, aby obejrzeni to miejsce i powiedz, że będzie to ich punkt wyjścia do ich rutyny.

Umieść trzy stanowiska (kije, papier/długopisy i sznurki) we właściwych miejscach w obu połówkach sali.

Powiedz graczom:

Oto trzy stacje. Podczas rutyny odwiedźcie każdą z nich i sami będziecie wchodzić z nimi w interakcje lub skorzystacie z pozostawionych tam materiałów. Będziecie używać tych samych materiałów wiele razy, więc proszę, nie niszczyć ich. Upewnijcie się, że mogą one zostać użyte po raz kolejny. Poproś graczy, aby w ramach własnej grupy podzielili się równo pomiędzy trzy stacje.

Powiedz im, że jest to ich pierwsza czynność i poproś ich, aby zauważyli, kto jest z nimi.

Poproś ich o powrót do punktu wyjścia, a następnie przejdź do ich pierwszego zadania.

Poproś graczy, aby poszli do jednej z pozostałych stacji i spróbowali się rozdzielić, aby nie poszli do tej samej stacji, co osoby, z którymi właśnie stali.

Powiedz im, że jest to ich drugie ćwiczenie i poproś ich, aby zauważyli, kto jest tam z nimi.

Poproś ich, aby poszli do punktu wyjścia. Następnie przejdź do pierwszej czynności, a następnie do drugiej.

Poproś graczy o przejście do ostatniej stacji (tej, na której jeszcze nie byli). Powiedz im, że jest to ich trzecia aktywność i poproś, aby zauważyli, kto jest tam z nimi.

Poproś ich, aby poszli do punktu wyjścia, następnie do pierwszej aktywności, następnie do drugiej aktywności, a następnie do trzeciej aktywności. Poproś uczestników, aby znaleźli miejsce (w każdej grupie) do spotkania (nie powinno być przy żadnej z trzech stacji). Poproś ich, aby poszli tam i zauważyli, gdzie w pomieszczeniu się znajdują.

Powiedz im, że jest to miejsce zakończenia rutyny.

Poproś ich, aby poszli do punktu wyjścia, potem do pierwszego ćwiczenia, potem do drugiego, potem do trzeciego i wreszcie do punktu końcowego, w którym wszyscy stoją razem.

Włącz rutynowy sygnał

Powiedz graczom:

Ten dźwięk sygnalizuje, że rutyna się zaczyna i powinieneś udać się do punktu wyjścia

Rutynie będą towarzyszyły krótkie utwory muzyczne. Podczas odtwarzania utworu, będziesz miał czas na przejście z jednego punktu do drugiego i zrobienie czegoś razem z ludźmi, których tam spotkasz. Kiedy muzyka się zmienia, przechodzisz do następnego punktu. Kiedy wykonujesz rutynę, możesz eksperymentować z wykorzystaniem materiałów. Interakcje będą krótkie, a materiały powinny być używane tak, żeby mogły wytrzymać wiele interakcji

Poproś graczy, aby znaleźli swój punkt wyjścia

Włączcie Rutynową muzykę numer jeden.

Poproś graczy o przejście do pierwszej czynności, co zajmie około 10 sekund.

Poproś ich o krótką improwizację z materiałami na ich pierwszej stacji (mają na to resztę numeru muzycznego).

W zależności od liczby uczestników, na każdej stacji będzie 1-3 osób. Jeśli na danej stacji jest więcej graczy, improwizują razem.

Włącz Rutynową muzykę numer dwa.

Poproś graczy o przejście do drugiej czynności, co zajmie około 10 sekund. Poproś ich, aby improwizowali z materiałami na drugiej stacji (sami lub razem) podczas trwania muzyki

Włącz muzykę rutynową numer trzy.

Poproś graczy o przejście do trzeciej części ćwiczenia, co zajmie im około 10 sekund. Poproś ich, aby improwizowali z materiałami z trzeciej stacji (sami lub razem) podczas trwania muzyki.

Włącz muzykę rutynową numer cztery.

Poproś graczy, aby podeszli do punktu końcowego (około 10 sekund) i zaimprovizował coś, razem podczas trwania muzyki.

Powiedz graczom:

To podstawa rutyny, będziemy powoli dodawać kolejne warstwy podczas warsztatów.

Rutyna może się zmienić i będzie się zmieniać podczas larpa. Możecie i powinniście na to reagować. Jeśli któryś z uczestników ominie jakąś rutynę, potraktujcie to jako część doświadczenia. Niekiedy ludzie nie są tam, gdzie powinni się znaleźć, co wpływa na dzień innych. Tak po prostu jest, a Wy i tak możecie sprawić, że wszystko będzie funkcjonować.

Ćwiczenie 5

Ruchy grupowe

Powiedz graczom:

Każda grupa porusza się we własny, charakterystyczny sposób. Osoby zielone mają duże i liniowe ruchy, a osoby niebieskie małe i okrągłe. Poproś graczy, aby chodzili między sobą w swoich oddzielnych połówkach pomieszczenia.

Poproś ich, aby wypróbowali te sposoby poruszania się.

Poproś ich, aby spróbowali wykorzystać całe swoje ciało i zbadać różne ruchy. Powiedz im, że kiedy ktoś porusza się w sposób, który uzna za interesujący, mogą skopiować ten ruch.

Następnie poproś graczy, aby zastosowali te różne właściwości ruchowe po kolei, zachowując duże/liniowe lub małe/okrągłe ruchy swojej grupy: nosta-

giczny, optymistyczny, niespokojny, spokojny, nieśmiały, punktualny, sceptyczny, ostrożny, temperamentny, wrażliwy.

Powiedz graczom:

Powtórzcie teraz rutynę.

Tym razem skupcie się na tym, jak przechodzicie z jednego punktu do drugiego, wykorzystując właściwości ruchu waszej grupy/. Poświęćcie około 10 sekund na przejście z punktu do punktu, a kiedy już tam dotrzecie, zajmijcie się z dostępnymi rekwizytami, próbując skopiować część z tego, co zrobiliście ostatnio podczas wykonywania rutyny.

Włącz rutynową ścieżkę dźwiękową, przećwiczcie to ponownie.

Ćwiczenie 6

Tożsamość grupy

Powiedz graczom:

Będziemy teraz pracować nad tym, jak każda grupa wyraża agresję oraz uczucia i razem zasypia. Zdecydujesz o tym w każdej z grup, stosując metodę „powtórz, aby się zgodzić”, co oznacza, że ktoś wysuwa sugestię, wykonując sugerowany ruch, a następnie inni powtarzają to, jeśli im się to podoba. Nie możesz mówić podczas ćwiczenia, tylko sugerować przez pokazanie i zgodzić się przez powtórzenie. Staraj się podążać za grupą i szybko podejmować decyzje. Kiedy wiele osób robi to samo, reszta powinna podążać za nimi.

Poproś uczestników, aby utworzyli koło w ramach swoich grup.

Poproś ich, aby w każdej grupie znaleźli sposób na wyrażenie agresji poprzez „powtórzenie, aby się zgodzić».

Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni podjąć decyzję.

Poproś ich, aby znaleźli sposób na wyrażenie uczuć.

Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni podjąć decyzję.

Poproś ich, aby znaleźli sposób na to, aby ich grupa/kultura mogła zasypiać razem.

Daj im chwilę, a następnie powiedz im, że powinni podjąć decyzję.

Powiedz graczom:

Sami wybiercie ostatnie pojęcie. Coś, co będzie dla was ważne.

Poproś graczy, aby znaleźli odpowiadający temu pojęciu gest tą samą metodą co wcześniej. Tym razem nie występuje jednak słowna sugestia tego, co oznacza gest.

Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni teraz podjąć decyzję.

Poproś graczy, aby znaleźli znak dla wybranego przez siebie słowa, używając metody „powtórz, aby się zgodzić».

Daj im chwilę, a następnie powiedz im, że powinni teraz podjąć decyzję.

Powiedz graczom:

Zrobicie teraz rutynę jeszcze raz. Spróbujcie zapamiętać sposób, w jaki przechodzicie od punktu do punktu, swoje interakcje i ich szczególne momenty. Powiniście również zwrócić uwagę na ścieżkę dźwiękową, aby przyzwyczaić się do przechodzenia do następnego miejsca, kiedy muzyka się zmienia. Tym razem postarajcie się również nawiązać z kimś kontakt w drodze między punktami. Możecie nawiązać kontakt z jedną lub kilkoma osobami i w dowolnym momencie swojej rutyny, ale postarajcie się zapamiętać ten kontakt. Może to być znak z Waszego nowego języka migowego, kontakt wzrokowy, dotyk lub cokolwiek innego, co ma sens.

Włącz rutynową ścieżkę dźwiękową.

Rutyna

Powiedz graczom:

Teraz zrobisz to ponownie. Zapamiętaj sposób poruszania się pomiędzy punktami i przejdź do następnego punktu, kiedy muzyka się zmienia. Tym razem skup się na tworzeniu małych, znaczących momentów podczas improwizacji z rekwizytami, takich jak kontakt wzrokowy, dotyk czy wyrażanie uczuć lub agresji w sposób, jaki właśnie ustaliliście. Może to być konkretne lub abstrakcyjne, duże lub małe.

Puść rutynową ścieżkę dźwiękową, w razie potrzeby powiedz graczom, kiedy przejść pomiędzy pięcioma punktami.

Ćwiczenie 7

Znaki

Powiedz graczom:

Teraz każda grupa stworzy prosty język migowy składający się z czterech słów. Ja podam wam trzy słowa, a wy stworzycie razem odpowiadające im gesty, uzyskując akceptację dla swoich propozycji poprzez to, że inni członkowie grupy powtórzą gest.

Poproś graczy, aby utworzyli koło w ramach swoich grup.

Poproś ich, aby znaleźli znak dla „tak”, używając metody „powtórz, aby się zgodzić».

Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni podjąć decyzję.

Poproś graczy, aby znaleźli znak „stop/nie” używając słowa „powtórzyć, aby się zgodzić».

Daj im chwilę, a następnie powiedz im, że powinni podjąć decyzję.

Poproś graczy, aby znaleźli znak na słowo „spójrz/to jest interesujące” używając „powtórz, aby się zgodzić».

Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni podjąć decyzję.

Powiedz graczom:

Sami wybierzecie ostatnie pojęcie. Coś, co będzie dla was ważne.

Poproś graczy, aby znaleźli odpowiadający temu pojęciu gest tą samą metodą co wcześniej. Tym razem nie występuje jednak słowna sugestia tego, co oznacza gest.

Daj im chwilę, a następnie powiedz, że powinni teraz podjąć decyzję.

Poproś graczy, aby znaleźli znak dla wybranego przez siebie słowa, używając metody „powtórz, aby się zgodzić».

Daj im chwilę, a następnie powiedz im, że powinni teraz podjąć decyzję.

Ćwiczenie 8

Znaki i kolejność

Powiedz graczom:

Teraz będziemy robić postacie. Postać jest twoja i możesz ją interpretować, jak chcesz. Będziesz ją grał przez całego larpa.

Ćwiczenie 9

Postacie

Rozłóż znaki (kawałki tkaniny z napisami na plecach) na podłodze lub na stole. Poproś graczy o wybranie kawałka tkaniny (obie grupy korzystają z tego samego stosu).

Powiedz graczom:

Tak jak wstążka reprezentuje Twoją kulturę, tak ta tkanina reprezentuje twoją postać i jej osobowość. Możesz interpretować zapisane na niej słowa, jak chcesz. Ludzie się zmieniają i jeśli w czasie gry stwierdzisz, że w twojej postaci zaszła zmiana i stała się inna, niż zapisano na początku, to nie jest to problemem.

Poproś graczy o utworzenie koła w każdej grupie.

Niech każdy przeczyta na głos słowa na temat swojej postaci i pokaże materiał pozostałym członkom grupy.

Poproś graczy, aby przymocowali swój kawałek tkaniny do ubrania za pomocą agrafki.

Ćwiczenie 10

Wypróbuj postać i znajdź imię.

Poproś graczy o rozstawienie się. Niech spojrzą na tkaninę i poczują ją, a następnie przeczytają swoje słowa na głos, aby po raz pierwszy poczuć postać. Poproś graczy, aby zaczęli chodzić po przestrzeni, pamiętając o liniowych/dużych lub kołowych/małych ruchach i aby zaczęli pozwalać słowom i tkani-

nie ich postaci wpływać na sposób ich poruszania się. Może to być dosłowne, z wykorzystaniem właściwości ruchu, lub mogą je interpretować, lub tworzyć skojarzenia słów (i tkaniny) i w ten sposób wykreować postać.

Poproś graczy o znalezienie jednego gestu, który reprezentuje ich postać. Poproś ich, aby jasno go pokazali i powtórzyli.

Powiedz graczom, że to będzie ich imię.

Powiedz graczom:

Teraz zrobisz to ponownie. Tym razem wykonaj rutynę jako Twoja postać, jednocześnie starając się zapamiętać interakcje, sposób poruszania się pomiędzy punktami oraz szczególne momenty z ludźmi, których spotykasz lub z którymi wchodzisz w interakcje.

Włącz rutynową ścieżkę dźwiękową.

Ćwiczenie 11

Interakcje w grupie. Przerwa/czas wolny

Powiedz graczom:

Teraz będziemy pracować nad tym, jak wasze postacie wchodzą w interakcje, gdy nie wykonują rutyny.

Puść muzykę na czas przerwy.

Poproś graczy, aby stanęli w kręgu w swojej grupie.

Poproś ich, aby powtórzyli znaki „nie/stop”, „ok”, „patrzcie na to” i znak na swoje własne słowo. Poproś ich o powtórzenie, jak idą spać, okazują uczucia i agresję.

Poproś graczy, aby weszli w postać.

Poproś ich, aby spróbowali komunikować się w grupie, używając znaków i sposobów wyrażania agresji i uczuć, żeby poczuli jak ich postaci, zachowują się w dużej grupie.

Powiedz im, że ta grupa to ludzie, których znają od dawna. Nie muszą zawsze się zgadzać, ale czują się ze sobą bezpiecznie.

Poproś ich, aby postarali się, aby grupa wpłynęła na ich nastrój.

Poproś ich, aby znaleźli coś do zrobienia dla całej grupy razem.

Poproś uczestników, aby podzielili się i współdziałali w mniejszych grupach. Poproś ich, aby poczuli, co ich bohaterowie czują do siebie nawzajem. Poproś ich, aby spróbowali sprawdzić, co robią, gdy są sami.

Powiedz graczom:

Rutyny mogą i będą się zmieniać w trakcie gry. Ludzie znikną lub pojawią się nowe osoby.

Ważne jest, aby utrzymać rutyny ważne dla Ciebie. Rutyna jest twoim udziałem w społeczeństwie i nawet jeśli się zmieni, nadal ważne jest, aby istniała. Teraz wykonamy tę rutynę ponownie. Pamiętaj o tym, jak i kiedy przenosić się z miejsca na miejsce oraz o interakcjach i spotkaniach, a teraz postaraj się, aby to, co się dzieje, wpłynęło na Twoją postać. Spróbuj poczuć, jak Twoja postać reaguje na ludzi, których spotyka, ale upewnij się, że nadal zachowujesz rutynę. Rób to, co robisz, ale pozwól, aby nastrój Twojej postaci miał wpływ na to, jak to robisz. Zacznij rutynę od wykonania gestu, który jest Twoim imieniem.

Włącz rutynową ścieżkę dźwiękową.

Ćwiczenie 12

Historia i sekwencje

Powiedz graczom:

Teraz przejdziemy przez sekwencję larpa. Larp będzie składał się z czterech dni, które będą przeplatane nocami. Każdy dzień będzie zaczynał się od rutyny, potem bohaterowie będą mieli trochę wolnego czasu, potem znów będziecie robić rutynę, a potem będzie noc. Pierwszej nocy nic się nie stanie, ale podczas kolejnych nocy, członkowie jednej z grup będą musieli uciekać i dołączyć do drugiej. Ja przyjdę po tych, którzy muszą uciekać, wezmę ich wstążkę i umieszczę ich w drugiej grupie. Znacie sygnał i muzykę rutyny, noc będzie miała inny rodzaj muzyki, a czas wolny będzie miał trochę szumu w tle. Jeśli macz wątpliwości co do tego, co robić, posłuchaj dźwięków/muzyki, albo spojrz na innych lub na mnie. Przejdziemy teraz przez jeden dzień, abyście mieli poczucie tego, co się wydarzy. W czasie ćwiczenia połowicznie będziecie w postaci. Zaczniemy i zakończymy nocą.

Włącz nocną muzykę, zgaś światła.

Poproś graczy, aby położyli się na podłodze i poszli spać tak, jak robi to ich grupa.

Powiedz graczom:

Larp zacznie się od nocy. Podczas pierwszej nocy nic się nie stanie, ale kolejnej członkowie jednej z grup będą musieli uciekać do drugiej. Przyjdę po ciebie, wezmę twoją wstążkę i zaprowadzę cię do drugiej grupy. Coraz więcej ludzi będzie uciekać każdej nocy, aż wszyscy będziecie w tej samej grupie. Kiedy usłyszycie sygnał do rozpoczęcia rutyny, powinniście wstać i znaleźć miejsce, w którym zaczyna się wasza rutyna.

Włącz ścieżkę dźwiękową rutyny.

Poproś graczy, aby wykonywali swoje rutyny tak jak ich postacie.

Włącz odgłos przerwy.

Powiedz graczom:

Kiedy wykonacie pierwszą rutynę dnia, wasi bohaterowie będą mieli razem trochę wolnego czasu oznaczonego tym dźwiękiem. Po pewnym czasie rozpocznie się kolejna rutyna. Przygotuj się na rutynowy sygnał, a po jego usłyszeniu rozpocznij rutynę.

Włącz ścieżkę dźwiękową rutyny.

Poproś graczy, aby wykonywali swoje rutyny tak jak ich postacie.

Włącz nocną muzykę.

Powiedz graczom:

Sekwencja każdego dnia to rutyna, czas wolny, rutyna. Potem nadejdzie noc, a wy położycie się spać. Jeśli masz wątpliwości, co robić, możesz podążać za dźwiękami, patrzeć na mnie lub na ludzi wokół siebie.

Ćwiczenie 13

Porozmawiajmy o integracji

Poproś graczy, aby przyszedli i dołączyli do ciebie w kole na podłodze.

Powiedz graczom:

W tej grze chodzi o integrację. Jest to badanie tematu w ramach larpa. Nie ma żadnego konkretnego rezultatu. Z jednej z grup, każdej nocy, uciekać będzie coraz większa liczba uchodźców. Kiedy rozpocznie się nowy dzień, nowi uchodźcy znajdą punkt wyjścia do rutyny i spróbują zintegrować się z rutyną ludzi, wśród których teraz mieszkają lub znajdą sposób, aby spróbować utrzymać swoją rutynę i kulturę w tym nowym, nieznanym miejscu. Członkowie grupy, którzy nie muszą uciekać, sami decydują, co czują do nowo przybyłych. Przybysze nie mogą zostać porzuceni i nie mogą wrócić tam, skąd przybyli. Jeśli jeden z nowo przybyłych czuje się zintegrowany (zna język, ma rutynę, czuje się częścią nowej grupy), może wziąć wstążkę w nowym kolorze z tego stosu (pokaż). Ktoś inny również może dać wstążkę nowemu przybyszowi, jeśli uważa, że jest on zintegrowany. To, jak zareagują inni, zależy od nich. Niektórzy mogą być zadowoleni z tej integracji, inni mogą myśleć, że jest za wcześnie. Może inni przybysze nie lubią, że jeden z ich ludzi teraz należy do tej innej grupy? Nie planuj z wyprzedzeniem, reaguj w zależności od sytuacji. Będziemy mieli teraz 10 minut przerwy. Potem będzie czas na pytania. Nie pokazuj znaków/języka swojej kultury członkom drugiej grupy w przerwie.

Przerwa 10 minut

Ostatnie powtórzenie & czas na pytania.

Poproś graczy, aby usiedli z Tobą w kółku na podłodze i odpowiedz na ewentualne pytania.

Ćwiczenie 14

Ostatnie powtórzenie.

Poproś graczy, aby utworzyli koło w swoich grupach.

Poproś ich, aby wczuli się w swoich bohaterów.

Poproś ich, aby powtórzyli gesty „stop/nie”, „ok”, „to jest ważne” i ten, który wybrali dla siebie. Poproś ich, aby powtórzyli, jak okazują agresję i uczucia oraz jak idą spać.

Poproś ich, aby pozostali na podłodze gotowi do snu.

Powiedz graczom:

Larp rozpocznie się za chwilę. Pamiętajcie, że kiedy usłyszycie rutynową muzykę, powinniście wykonać rutynę. Kiedy usłyszycie nocną muzykę, a światło zgaśnie, połóżcie się spać. Pierwszej nocy nic się nie wydarzy, ale przez następne trzy noce osoby z jednej z

grup będą zmuszone do ucieczki i przeniesienia się do innej grupy.

Możesz dostać wstążkę, jeśli czujesz się dobrze zintegrowany lub dać ją komuś, jeśli uważasz, że się zintegrował. Pamiętaj, aby zachować rutynę. Może się ona zmienić.

Za chwilę rozpocznie się nocna muzyka. Larp rozpocznie się od snu. Życzę miłego larpa.

Zgaszenie światła, rozpoczęcie muzyki do snu, rozpoczęcie larpa

Przebieg larpa

Sekwencja larpa podąża za muzyką. Przygotuj listę odtwarzania lub skorzystaj z listy odtwarzania „Strangers” na Spotify. Prowadząc larpa, sterujesz światłem (w zależności od muzyki i aktualnej sekwencji), losujesz wstążkę, aby zdecydować, w którą grupę uderzyła katastrofa i przenosisz ludzi z tej grupy na obszar drugiej grupy, a także udostępniasz wstążki w kolorze ludzi, którzy nie stali się uchodźcami (aby uchodźcy mogli potencjalnie zostać zintegrowani z nimi). Kiedy przenosisz uchodźców, użyj latarki, aby znaleźć ich w ciemności. Zabieraj ich po kolei, bierz ich wstążkę i ostrożnie prowadź na drugą stronę. Nic przy tym nie mów.

	Światło i muzyka	Twoje zadanie
Noc 1	Światło – brak; Muzyka – Petite suite. En Bateau.	
Rutyna	Światło – 3 punktowe na każdą połowę sali; Muzyka – Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Bewere th friendly strangers, the Euphonium.	
Przerwa	Światło – zielone i niebieskie, każde na inną połowę sali; Muzyka – Crowd Museum.	
Rutyna	Światło – 3 punktowe na każdą połowę sali; Muzyka – Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Bewere th friendly strangers, the Euphonium.	Wylosuj zieloną lub niebieską wstążkę. Ta grupa zostanie dotknięta katastrofą i stopniowo przeniesiona na drugą stronę sali.
Noc 2	Światło – brak; Muzyka – Petite suite. En Bateau.	Weź 1-2 członków grupy dotkniętych katastrofą, zabierz ich wstążki, umieść ich w drugiej grupie.
Rutyna	Światło – 3 punktowe na każdą połowę sali; Muzyka – Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Bewere the friendly strangers, the Euphonium.	Umieść resztę wstążek w kolorze ludzi, których nie dotknęła katastrofa w pobliżu obszaru tej kultury.
Przerwa	Światło – zielone i niebieskie, każde na inną połowę sali; Muzyka – Crowd Museum.	
Rutyna	Światło – 3 punktowe na każdą połowę sali; Muzyka – Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Bewere th friendly strangers, the Euphonium.	
Noc 3	Światło – brak; Muzyka – Petite suite. En Bateau.	Zabierz więcej członków grupy dotkniętych katastrofą, weź ich wstążki, umieść ich w drugiej grupie.
Rutyna	Światło – 3 punktowe na każdą połowę sali; Muzyka – Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Bewere the friendly strangers, the Euphonium	

Przerwa	Światło – zielone i niebieskie, każde na inną połowę sali; Muzyka – Crowd Muscum.	
Rutyna	Światło – 3 punktowe na każdą połowę sali; Muzyka – Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Bewere th friendly strangers, the Euphonium.	
Noc 4	Światło – brak; Muzyka – Petite suite. En Bateau.	Zabierz ostatnich członków grupy dotkniętych katastrofą, weź ich wstążki, umieść ich w drugiej grupie.
Rutyna	Światło – 3 punktowe na każdą połowę sali; Muzyka – Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Bewere the friendly strangers, the Euphonium.	
Przerwa	Światło – zielone i niebieskie, każde na inną połowę sali; Muzyka – Crowd Muscum.	
Rutyna	Światło – 3 punktowe na każdą połowę sali; Muzyka – Dinner Triangle, the Alpine Sudetenwaltz, Optakt, Bewere the friendly strangers, the Euphonium.	
Noc 5	Światło – brak; Muzyka – Petite suite. En Bateau.	Kiedy skończy się muzyka, powiedz „Dziękuję” i zacznij wyjście z postaci i debriefing.

Po larpie

Ćwiczenie 15

Wyjście z postaci

Poproś graczy, aby pozostali na podłodze i zamknęli oczy.

Poproś ich, aby zastanowili się nad postacią, którą właśnie zegrali i doświadczeniem, które właśnie mieli.

Następnie poproś ich, aby powoli opuścili postać oraz doświadczenie i powrócili do bycia sobą.

Poproś ich, aby trochę przesunęli swoje ciała i poczuli je jako własne, a nie należące do postaci.

Włącz światło.

Powiedz graczom, że mogą się nie spieszyć, ale kiedy są gotowi, mogą usiąść i otworzyć oczy. Każdy powinien milczeć, dopóki wszyscy nie usiądą.

Runda

Poproś graczy, aby przyszedli i usiedli z tobą w kółku na podłodze.

Weź udział w rundzie, w której każdy z graczy ma szansę powiedzieć, co teraz czuje. Nie muszą ze sobą rozmawiać, jeśli nie chcą.

Mówienie o imigracji i przynależności narodowej.

Jeśli masz czas, możesz rozpocząć dyskusję na temat imigracji i uchodźców, pytając graczy o to, w jaki sposób ich doświadczenia z larpa odnoszą się do tych tematów. Możesz zadawać pytania, które wydają się odpowiednie do sytuacji, w zależności od tego, czego chcesz od tego larpa i możesz dać graczom szansę opowiedzieć o ich doświadczeniach z larpem i zastanowić się nad wspomnianymi tematami.

Namiot

Autor: Agata Waszkiewicz, Andrzej Pierzchała

Liczba graczy: 3-5

Czas trwania: 1h



Zapotrzebowanie

- 2l butelka wody niegazowanej (symbolizuje butelkę nalewki i tak w spożyciu należy ją traktować)
- Taśma malarska

Przygotowanie larpa

Wyznacz na podłodze, przy pomocy taśmy malarskiej, obszar namiotu: 3m na 2m z wyraźnie zaznaczonym wejściem.

Przygotuj materiały do rozlosowania oraz wodę — przed larpem przeprowadź krótkie wprowadzenie, zawierające briefing uczestników oraz wyjaśnienie zasad. Pamiętaj, że larp wymagać może również debriefingu po jego zakończeniu.

Zasady

Red, yellow, green — podstawowa mechanika bezpieczeństwa. W razie potrzeby jej opis jest powszechnie dostępny.

Larp trwa do czterdziestu minut. Może zakończyć się wcześniej, o ile w namiocie pozostanie tylko jedna osoba lub jeśli w butelce skończy się woda.

Każdy z uczestników może w każdej chwili opuścić namiot. Nie ma jednak już do niego powrotu. Świat poza namiotem toczy się swoim trybem, nie ma chwilowo znaczenia dla tych, którzy pozostają w namiocie.

Wszystkie 15 karteczek — wydrukowanych lub przepisanych — należy ułożyć białymi polami do góry, w trzech grupach. Każdy z uczestników, począwszy od najmłodszego stażem larpowym, losuje po jednej karteczce z każdej z grup.

W rękach każdego z graczy znajdzie się: ksywa jej postaci wraz z krótkim opisem jak zapamiętali ją koledzy z podwórka, jej orientacja seksualna oraz lista czterech cech charakteru opisujących ją obecnie. Przy liście cech charakteru znajduje się również cyfra od 1 do 5, oznacza ona zdolność do spożycia alkoholu przez postać. Pomnóż ją przez 2, aby otrzymać liczbę haustów, jaką może wypić dana postać. Pierwotnie postać stosuje się do 2 pierwszych cech charakteru wpisanych na kartce. Po osiągnięciu cyfry posiadanej na kartce postać zaczyna zachowywać się jak lekko wstawiona, aktywuje się cecha 3. Dobicie do poziomu podwójności cyfry powoduje stan upicia oraz aktywację 4 cechy.

Zawartość pierwszej kartki uczestnik powinien przed grą przedstawić pozostałym obecny. Pozostałe zachowuje dla siebie, na bazie tej trójki buduje swoją postać i jej opowieść.

Pamiętać należy, że wszystkie elementy wprowadzone do historii przez jednego z uczestników, są obowiązujące dla pozostałych. Po zakończonym larpie uczestnicy powinni podzielić się historiami swoich postaci i wymienić się uwagami co do tego jak zostały owe postaci odebrane i jak się zmieniły w oczach pozostałych.

Po latach spotyka się paczka przyjaciół z podwórka, niegdyś sobie najbliżsi — później rozdzieleni na lata. Teraz los styka ich znów. W deszczowy dzień,

schroniwszy się jednym z namiotów, snują swe historie. Wokół zaczyna krążyć wyciągnięta skądś flaszka nalewki.

Rodzina spełniona

Autor: Ewelina Glapiak, Julia Amejko

Liczba graczy: 14

Czas trwania: 3-4h

Kategoria: obyczajowy, role płciowe



Założenie

Urodziny ciotki Danusi to idealna okazja do spotkania rodzinnego typowej, stereotypowej rodziny, ale w tym świecie kobiety podlegają męskim stereotypom a mężczyźni kobiecym.

Triggery

Przemoc psychiczna, radykalne poglądy

Cele edukacyjne

- ukazanie, jakie skutki ma nierównomierne rozłożenie obowiązków domowych
- zwrócenie uwagi na wymagania i stereotypy, jakie społeczeństwo stawia kobietom i mężczyznom.

Opis larpa

Larp zaprojektowany jest w formie satyry i parodii na dzisiejsze rodziny i społeczeństwo, zaprasza do zabawy konwencją. Jesteście bohaterami codzienności: matkami, żonami, ojcami, kumplami, ale z jedną różnicą. Co jeśli obowiązek wychowania dziecka spadnie na mężczyznę, który musi wiedzieć, co to rodzicielstwo bliskości i kangurowanie? Co jeśli to na kobietę spadnie ciężar wyżywienia rodziny, a po pracy będzie chodzić na mecze i piwo z kumpelami, a mężczyzna interesować się będzie makijażem i kupował dużo par butów? Świat przechodzi wielkie, liberalne zmiany, które dotyczą również rodziny wychodzące z modelu... matriarchalnego. Spróbujcie przeżyć w świecie, w którym dominują kobiety!

Fabula Larpa

Jesteście wszyscy rodziną, znajomymi, którzy spotykają się na urodzinach Danuty, 52-letniej seniorki rodu Garczyków. Zaczyna się zabawa: na stole leżą przeróżne dania i sałatki, leje się wino i słychać coraz to nowe ploteczki u facetów i dyskusje polityczne u bab. Kochani mężowie serwują herbatki, krzyczą na dzieciaki, a kobiety siedzą przy stole, gadając o robocie.

Jest to larp o matriarchacie. Realia są konserwatywne z tą różnicą, że zamiast patriarchy panuje matriarchat. Ale uwaga! Kierujcie się tym, jakie są wasze postacie, co one myślą o tym wszystkim. Nie wszyscy z was będą pracowici. Pamiętajcie też, że akcja toczy się w XXI wieku, podczas którego do rodzin wkradają się liberalne podziały obowiązków. Ważnym elementem świata przedstawionego jest zrozumienie konserwatyzmu, czyli przekonanie o wyższości starych, sprawdzonych wartości, w których mężczyzna lepszy jest w opiece nad ogniskiem domowym, wychowaniu dzieci i dawaniu ciepła i wsparcia, a kobieta – w utrzymaniu rodziny i zmieniania świata.

Inspiracje

- a) partie polityczne — Janina Korwin Mikke, Praworządność i Suwereni, Meninistki, Rozejm
- b) cytaty:

„O patrzcie, facet z kuchni wyszedł!”
„Baba nie kaktus, pić musi”
„Baba tak jest skonstruowana, że sobie musi na fajne tyłeczki męskie popatrzeć”.
„Dalej dzieci nie masz, Artur, a zegar biologiczny tyka!”
„Meninizm kończy się, jak trzeba wnieść szafę na ósme piętro”
„Co to za baba, jak bzykać się nie chce cztery razy na tydzień!”
„Ona: Fuj! Jakie masz nieogolone nogi! I to latem! Wstydziłbyś się, serio...”
On: Ale przecież ty też masz nieogolone!
Ona: To co innego. Ja jestem kobietą i mogę!”

Warsztaty

1. Na grze powinny być wykorzystywane słowa bezpieczeństwa: red, yellow, green lub inne mechaniki bezpieczeństwa, które mistrz gry uzna za stosowne.
2. Wyszukajcie jak najwięcej ograniczeń, stereotypów, kompleksów i zachowań nieodpowiednich dla każdej z płci.
3. Dobierzcie się w pary, w których jest jeden mężczyzna i jedna kobieta. Następnie rozegrajcie między sobą krótkie scenki.

Scenka I

Typowa kłótnia kobiety i mężczyzny. Para ma wspólny budżet, jednak on wydał za dużo na gry na steamie, ona na głupoty z Aliexpress i kolejną parę spodni, choć ma już ich w szafie pełno. Teraz do końca miesiąca zostało tylko 200 zł, co wywołało kłótnię u pary.

Scenka II

Para zamienia się rolami i kłóci się o to samo, w tej samej sytuacji. Jednak ona wydała na gry, a on na ciuchy i drobiazgi.

Lista wakatów

• **Danuta, 42 lata** — nie ma szacunku do mężczyzny. Śmieje się, że uwiązała sobie męża wokół palca i ten zrobi wszystko, o co go poprosi. Odnosi się do swojego męża bez szacunku, pogardza nim. Zawsze jej mąż Tomasz musi się jej słuchać. To ona zarządza pieniędzmi i podejmuje wszystkie decyzje,

a jego zdanie jej nie obchodzi. Pogardza nim i się nad nim wywyższa. Krótko mówiąc — tworzą toksyczny związek. Dla innych oczywiście jest wzorową Panią domu — dla wszystkich miła, służy dobrą radą, zawsze pierwsza w dyskusjach. Czasem jej się wydaje, że wie najlepiej. Ma córkę, Joasię — bardzo pcha ją do przodu, motywuje do sukcesu. Chce, by córka była prawniczką jak ona. Jest homofobką.

• **Tomasz, 42 lata** — jest nieśmiały, powściągliwy, sztywny. Woli się nie odzywać niepytany, często usprawiedliwia sobie zachowania żony względem niego. Jest tak zmanipulowany, że uważa, że jest dobrze — w końcu dom to jego miejsce, jego rola. Jest z siebie dumny, że spełnia się dobrze w roli pani domu. Ma córkę Joasię, którą bardzo kocha i jest w stanie wybaczyć jej wszystko.

• **Joasia, 22 lata** — przyszła prawniczka, duma rodziny, córka gospodarki imprezy. Dobrze się uczy, jest ambitna, ale sztywna i oschła. Prawie nigdy się nie uśmiecha, dyskutuje tylko na „poważne” tematy, nigdy na temat urody czy gotowania albo wychowania dzieci — to działka mężczyzn! Jest silną zwolenniczką matriarchatu.

• **Anita, 40 lat** — głowa rodziny, konformistka, konserwatystka od podstaw. Bardzo podobna do siostry, Danuty. Jest obłudna — słynie z uprzejmości do mężczyzn, bycia gentlewoman. Uważa, że tak trzeba — w końcu mężczyzna to takie nieporadne, delikatne stworzątko, które aż się prosi, by je ogarnąć silnym ramieniem. I przy tym głupiutkie. Sorry, taka jest prawda — więcej w centrach handlowych i salonach fryzjerskich spotkasz mężczyzn. Częściej kupują jakieś durne gazetki typu „pań domu” - to kobiety kupują pisemka z pasją typu „komputer świat” albo „auto świat”. Ona zarabia na dom, on — opiekuje się domem i dziećmi. Chce to samo wpoić swoim dzieciom, gdyż uważa, że konserwatyzm to bezpieczny wentyl. Synek Lenny (Lucjan) się stawia — faworyzuje więc córkę Anikę, by pokazać mu, gdzie jego miejsce.

• **Kajetan, 39 lat** — łagodny, dobry mężczyzna. Nie lubi się wychylać. Typowy flegmatyk. On rozumiał intencje żony, jej obawy i dlatego ma takie, a nie inne poglądy, ale zaczyna go to męczyć. Czuje się coraz gorzej — kiedyś próbował pracować jako farmaceuta, ale Anita tego w ogóle nie podzielała — twierdziła, że się przemęcza pracą na $\frac{3}{4}$ etatu i opieką, więc zaproponowała mu, by wyluzował. Niby dla jego dobra, ale... jakby nie mogła raz na jakiś czas zrobić zakupów. Korona by jej z głowy spadła? Czuje się coraz gorzej — w jego głowie pojawia się coraz więcej okropnych myśli, coraz trudniej jest mu wykonywać obowiązki. Wypełnienie całego swojego planu dnia jest jak

wspięcie się na Mount Everest...

• **Lucjan (Lenny), 19 lat** - wojujący meninista. Na imprezach toczy pianę z ciotkami, które przez go nie lubią. Ma 19 lat, jest młodym idealistą walczącym o równe prawa. Tak naprawdę jest egalitarystą, ale wydaje mu się, że to, co robi, to meninizm. Szuka jeszcze swej drogi życiowej, nie wie jeszcze, czego chce. Rodzina powtarza mu, że jeszcze zmadrzeje.

• **Anika, 18 lata** — młodsza siostra Lennego, ma 18 lat i ma swoją tajną miłość, o której wiedzą nieliczni. Jak długo można to ukrywać? Jest faworyzowana przez mamę, ale zaczyna chcieć wyrwać się z tego schematu.

• **Gosia, 28 lata** — zdecydowała, że ma dość ganiaania za byciem świętą, perfekcyjną, kobiecą i silną. Szkoda nerwów. Chce być po prostu sobą. Wzięła więc robotę biurową w domu na pół etatu i siedzi sobie z córką. Czuje się z tym dobrze, wcale nie jak pantoflarz. Jest w końcu szczęśliwa — siedzi sobie w domu, maluje obrazy, ma więcej czasu dla syna. Mąż w końcu przestał jójczuć i wziął się za swoje języki.

• **Maciej, 28 lat** — poszedł do roboty jako tłumacz. Nie miał studiów, zawsze był samoukiem. Daje dzieciom korki z angielskiego, tłumaczy książki naukowe, nawet się zapisał do koła naukowego badającego zależności języków romańskich. Szkoda, że cała rodzina ma to gdzieś i cały czas pytają — jak tam synek? Synek... jakby nic innego się nie liczyło. Nikogo nie obchodzi, kim on jest i co lubi robić.

• **Antek, 37 lat** — mężczyzna w kwiecie wieku, który chce o siebie zadbać. Ma fioła na punkcie urody, makijażu, mody, dobrze się ubiera i jest zawsze zadbany. Postrzega to jako swoje hobby, niestety ludzie postrzegają go jako pustaka. Nie rozumie tego. Przecież jako sekretarka powinien prezentować się dobrze! I robić wszystko dobrze. Jest perfekcjonistą i boi się tej presji, jak jest wywierana na niego. Boi się krytyki i bierze ją bardzo do siebie.

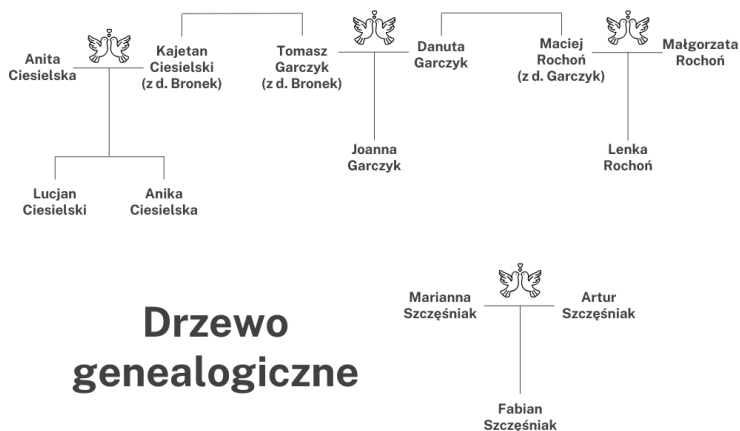
• **Julka, 40 lat** — jest wesoła, pogodna. Dobrze dobrali się z Antkiem pod tym względem. Kocha go, ale lekceważy — traktuje go tylko jak zwykłego lalusia. Uważa, że mąż jest miły, słodki i ładny, ale chyba nic poza tym... Spostrzega męża jako barbie, mówi do niego słodko i prawi mu komplementy.

• **Mika, 15 lat** — to córka Antka i Julki. Dobrze się uczy, wszyscy ją mają za grzeczną dziewczynkę, kiedy Mika tak naprawdę się buntuje, pociąga ją anarchia, antifa i squaty. Wpadła ostatnio na szalony pomysł, który odmieni jej życie, a zrealizować go chce już tego wieczoru.

• **Artur, 25 lat** - Ojciec bardzo przywiązany do swojego 4-letniego synka, którego bardzo kocha i boi się zostawić go z kimkolwiek. Jest głęboko przeko-

nany, że wyrodney ojciec to taki, który z kimś zostawi dziecko, a miejsce ojca przede wszystkim jest **PRZY DZIECKU**. Ten, kto robi inaczej, jest wyrodnym rodzicem. Ma wyrzuty sumienia, że jest na tej imprezie z żoną bez dziecka, ale ona każe mu luzować gacie. Ponadto jest niespełnionym artystą. Oczytany, inteligentny, zakochany w muzyce. Zanim został ojcem, marzył o podróżach, klubach książkowych, napisaniu nawet swojej powieści, ale wraz z pojawieniem się synka, te ideały gdzieś uleciały.

• **Maryśka, 26 lat** — pracująca na pełen etat jako manager grupy w korporo. Totalnie nie rozumie swojego męża, mimo że go kocha. Uważa, że ma tendencje do przesadzania i wyolbrzymiania, więc go trochę lekceważy. Nie umie złapać kontaktu z dzieckiem, jest zagubiona, nie potrafi się nim zająć, nie rozumie tych wszystkich pojęć typu „lęk separacyjny”, „kroki milowe rozwoju” albo „rytm dnia dziecka”. Wydaje się być zimna i oschła, ale tak naprawdę jest to maska — Maryśka ma niską samoocenę i próbuje się zakrywać powagą.



To, co zostaje

Autorka: Dorota Kalina Trojanowska, Lublarp Team

Liczba postaci: 4-7 unisex

Czas gry: 2 godziny

Kategoria: obyczajowy

O grze

„To, co zostaje” opowiada o losach kilkorga przyjaciół w trzech okresach ich życia i inspirowana jest serialami obyczajowymi, szczególnie Jak poznałem waszą matkę. Larp opowiada o marzeniach, walce o nie, ich porzuceniu, rozczarowaniach i dorosłości.

Wymagania logistyczne

Krzeseł/poduszki do siedzenia, papier, nożyczki, długopisy.

Jak grać?

Przed rozpoczęciem grze wymyślają sobie postacie, z których wszystkie są częścią tej samej grupy znajomych. Wskazane jest inspirowanie się postaciami z seriali takich, jak „Jak poznałem waszą matkę”, „Przyjaciele” czy „Jess i chłopaki”.

Potnij nieduże kartki i utóż je w dwóch stosach. Na jednych gracze piszą marzenia, aspiracje i wartości, które mogą być ważne dla ich postaci. Przykładowe kartki na stosie pierwszym to:

- postać marzy o zostaniu prawnikiem
- rodzicielstwo
- lojalność wobec przyjaciół
- bliska przyjaźń z inną postacią

Na kartkach ze stosu drugiego gracze wypisują wydarzenia, które bardzo zmieniają życie człowieka na lepsze lub gorsze, na przykład:

- nieplanowane dziecko
- odziedziczenie domu na wsi
- wygrana na loterii
- śmierć bliskiej osoby
- szybki ślub, szybki rozwód
- zakochanie się w innej postaci

Każde z graczy losuje cztery kartki z pierwszego stosu. Są one marzeniami i/lub wartościami ich postaci. Jeżeli gracze tego chcą, można za pomocą krótkiego ćwiczenia warsztatowego (np. kłębka wełny) zarysować relacje między bohaterami. W przeciwnym wypadku muszą zostać ustalone spontanicznie w trakcie pierwszej sceny.

Gra dzieli się na trzy akty, z których każdy ma trzy sceny. Po aktach I i II wszyscy gracze losowo tracą po jednej ze swoich “ważnych rzeczy”, oraz ciągną po jednej karcie ze stosu drugiego, która opisuje to, co się zmieniło w ich życiach. Konsekwencje kart straconych i zyskanych muszą być pokazane w kolejnym akcie.

Akt I

Akt pierwszy toczy się, gdy znajomi są na studiach. Pierwsze dwie sceny są określane przez graczy i mogą toczyć się na przerwie między wykładami, na imprezie w akademiku, w bibliotece, w klubie studenckim lub w podobnym miejscu. Trzecia scena odbywa się na imprezie po odebraniu dyplomów. Głównym motywem aktu są wielkie marzenia.

Akt II

Akt drugi ma miejsce kilka lat po akcie I. Postacie mają po dwadzieścia kilka lat, są jeszcze przed trzydziestką. Pierwsze dwie sceny mogą toczyć się na imprezie u wspólnych znajomych, w kawiarni lub pubie, na urodzinach, na wspólnym wypadzie za miasto. Trzecia scena przedstawia wesele. Głównym motywem aktu są próby ułożenia sobie życia i plany na przyszłość.

Akt III

Akt trzeci ma miejsce po kolejnych kilku latach. Postacie są już po trzydziestce. Dwie pierwsze sceny mogą toczyć się na lunchu, na przyjęciu z okazji chrztu dziecka, w kawiarni, na weselu u wspólnego dalszego znajomego, w mieszkaniu. Trzecia scena przedstawia imprezę pożegnalną jednej z postaci, która z jakiegoś powodu opuszcza miasto lub kraj.

Zakończenie

Po rozegraniu ostatniej sceny porozmawiajcie jeszcze parę minut o tym, co się stało z postaciami. Jaką rolę w ich życiach pełniło to, co utracili i to, co zostało? Czy mogli być szczęśliwi? I czy taka przyjaźń naprawdę mogła przetrwać?

Wersja 5.0

Autor: Ignacy Kitłowski, Roni Korycińska, Karolina Wysocka

Ilość postaci: 3

Czas trwania: 1h



Wstęp Fabularny

Dziś jest ważny dzień w korporacji Antard Electronics. Prezes zlecił test wysoce zaawansowanej sztucznej inteligencji, żeby sprawdzić, czy nada się ona do zastąpienia dotychczasowego wirtualnego asystenta w internetowych sklepach firmy. Test będzie przedstawiał jeden z najbardziej utalentowanych programistów firmy — obecnie pracujący jako freelancer — Michael/Michelle O'Brian, prezentując swój własny zmapowany mózg. Oceniać postępy będzie sam CEO Antard Electronics — prezes Hayes.

Opis gry

„Wersja 5.0” to larp dla trzech osób w konwencji cyberpunk, który odegrać można zarówno przez internet (on-line z kamerą oraz mikrofonem), jak i stacjonarnie.

Gracze wcielają się w uczestników spotkania w firmie Antard Electronics, którzy testują nowoczesne oprogramowanie, czyli zmapowany mózg. Larp ten jest prequelem do „Jay Piper zaprasza Cię do wideorozmowy” oraz „Sanctuarium”

Trudne Wątki

Gra porusza w przeszłości postaci takie wątki, jak przemoc domowa oraz alkoholizm — są one istotne dla larpa „Jay Piper zaprasza Cię do wideorozmowy”, i jeżeli negatywnie wpływają na komfort osób grających w „Wersję 5.0”, mogą zostać pominięte.

Na samym larpie dopuszczalna jest śmierć postaci.

Prowadzenie

Briefing i debriefing

Larp powinien zostać poprzedzony odpowiednim wyjaśnieniem mechanik oraz świata przedstawionego, a zakończyć wyjaśnieniem wszystkich wątków, które pojawiły się na grze oraz wyjściem graczy z ich ról. Gra nie przewiduje do tego konkretnych warsztatów.

Rozdzielenie Postaci

Gra jest przygotowana dla trzech osób. Wakaty należy rozdzielić wedle preferencji graczy, w taki sposób, żeby ci nie wiedzieli, jakie postaci gra reszta, a jedyną ujawnioną postacią jest prezes Hayes (osoba go grająca nie może wiedzieć, który gracz gra sztuczną inteligencję).

Co się wydarzy na grze

Głównym wątkiem, który pojawi się na grze, będzie próba udawania przez postać będącą sztuczną inteligencją prawdziwego człowieka, w wyniku czego prezes Hayes nie będzie wiedział, kogo ma odłączyć. Odłączenie jest specjalną umiejętnością tej gry.

Zakończenie

Gra kończy się w momencie odłączenia którejś z postaci przez prezesa, lub alternatywnie — po upływie czasu. Po tym fakcie MG powinien opowiedzieć graczom ich epilogi. Odłączenie danej postaci kończy się jej śmiercią (usunięcie sztucznej inteligencji/śmierć człowieka w związku ze zmodyfikowaniem symulacji przez SI). Te fakty mogą zostać zmienione w różny sposób w związku z działaniami graczy.

Zasady Gry

Bezpieczeństwo

Korzysta się ze słów bezpieczeństwa green, yellow i red.

Reguły rozgrywki

Nie bądź dupkiem

Spotkanie odbywa się w symulacji VR, w której testowane oprogramowanie ma specjalny awatar, dzięki któremu może zachowywać się jak człowiek.

Michael oraz jego kopia wyglądają tak samo i mają taką samą barwę głosu (nie da się ich od siebie rozróżnić).

W symulacji nie da się zabić żadnego z awatarów. Prezes Hayes może odłączyć uczestnika symulacji bez podania konkretnej przyczyny.

Symulacja trwać będzie godzinę lub do odłączenia któregoś z uczestników.

Gest off-game

Gest skrzyżowania rąk na klatce piersiowej oznacza, że w tym momencie dany gracz nie bierze udziału w larpie.

Setting

Jest rok 2040. Wiele się zmieniło przez ostatnie dekady. Technologia poszła naprzód do takiego stanu, którego nikt się nie spodziewał. Razem z nim zmienił się nasz świat. Teraz każdy ma w głowie neuroimplant stworzony przez Antard — korporację potężniejszą od naszego rządu.

Sztuczna inteligencja

Zaczął się od zwycięstwa Deep Blue nad Garrim Kasparowem w szachy. Od tego momentu ludzie odkryli potencjał sztucznej inteligencji i nauczyli się ją tworzyć, rozwijając tę technologię. Obecnie specjalny dział Antard Electronics pracuje nad stworzeniem zmapowanego mózgu człowieka, który reprodukowałby jego procesy myślowe oraz emocje. Dzięki synchronizacji z neuroimplantami istnieje teoretyczna możliwość, aby taki program uzyskał kontrolę nad fizycznym ciałem. Zarówno rząd, jak i korporacja, czuwają nad tym, aby nie doszło jednak do buntu SI, szybko neutralizując wszelkie zagrożenia.

Przestrzeń wirtualna

W naszych czasach życie przenosi się do przestrzeni wirtualnej — czy tego, chcemy, czy nie. Korporacja Antard Electronics dostarczyła nam nowatorskiej, bezpiecznej i stymulującej technologii wirtualnej rzeczywistości. Dzięki niej można spotykać się w specjalnych symulacjach, przyjmując postaci fotorealistycznych awatarów — mogą również dostawać je sztuczne inteligencje.

Wschód słońca

Autor: Anthony Drapeau

Liczba postaci: 2-5

Czas trwania: 30 minut

Tłumaczenie: Andrzej Pierzchała

Ostrzeżenie o treści: samobójstwo, nihilizm

Wprowadzenie

Grasz w świecie, w którym wampiry osiągnęły swój ostateczny cel: całkowitą dominację nad ludzkością. Ale w swojej krótkowzroczności szybko zużyły swoje jedyne źródło pożywienia. Doprowadziły ludzkość do wyginięcia, a teraz same szybko pójdą w ich ślady. Wasza grupa to jedna mała garstka spośród waszej skazanej na zagładę rasy, siedząca na szczycie wzgórza i czekająca na wschód słońca w nadziei, że ten koniec jest lepszy niż śmierć głodowa.

Jest już za późno, by zawrócić. Nie macie innego wyboru, jak tylko siedzieć tutaj i zastanawiać się nad skazanym na zagładę światem, który pomogliście stworzyć.

Fazy rozgrywki

1. Rozwój — po kolei przedstawcie się w grupie. Podajcie imię, wiek, przeszłość, wygląd i wszelkie inne informacje, które uważacie za ważne.
2. Stagnacja — masz 30 minut do pełnego wschodu słońca. Po kolei zabierajcie głos. Mówcie o swoim życiu, świecie lub o czymkolwiek innym związanym z waszą obecną sytuacją. Przykładowe tematy: opłakiwanie rodziny, którą już straciliście; wspomnianie dekadencji, której doświadczyliście w swoim krótkim życiu; rozmowa o tym, czy uważacie, że ten los jest sprawiedliwy; teoretyzowanie na temat losu świata po waszym odejściu
3. Rozpad — dla wampira światło słoneczne prowadzi do znacznie więcej niż tylko fizycznego zniszczenia. Nawet pośrednia ekspozycja na światło sło-

neczne (jak to, co obecnie dzieje się z tobą) prowadzi do szybkiego regresu intelektualnego, umysłowego i psychologicznego. Ten spadek jest stale obecny podczas twojego oczekiwania na słońce, wpływając na wszystko, nawet na twoją zdolność do prowadzenia tej rozmowy. Przykłady tego, jak ten spadek może się objawiać: trudności w zapamiętywaniu ludzi, miejsc, rzeczy, wydarzeń itp.; zaburzenia i zniekształcenia wspomnień; urojenia, dezorientacja lub irracjonalny strach; szybkość wpadania w gniew; trudności w mówieniu i formułowaniu myśli

4. Śmierć — słońce wzeszło. Zwróć się na wschód i wypowiedz swoje ostatnie słowa, zanim zostaniesz zamieniony w popiół.

Zaśpiew o rozdartym półksiężycu

Autorka: Karolina Wysocka, Larpowy Ogród

Ilość postaci: 3 unisex

Czas trwania larpa: około 2 godzin



Wstęp

W głowie muezina kłębią się myśli. Nie dają mu w spokoju spać, marząc o wyrwaniu się z serca staruszka i własnym istnieniu.

Larp opowiada o problemach, dotyczących mniejszości tatarskiej, dylematach moralnych i próbie pogodzenia się z utratą świętości.

Postacie

Błękitnooki — tradycjonalista, zabobny, skory do pomocy, chroniący własnych przekonań, zwyciężający przyjaciół i wrogów.

Aksamitnórki — cierpliwy, spajający, pragnący pokoju, wąpiący, niepewny, pełen nadziei, nieasertywny, życzliwy dla wrogów.

Wszelkouchy — kochający nieznaną, niecierpliwy, ryzykancki, żywiołowy, pragnący nowych doznań, patrzący w przyszłość, słyszający głos z oddali.

Informacje dla mistrza gry

Przed larpem:

- zadбай o bezpieczeństwo graczy, stosując mechaniki bezpieczeństwa: red, yellow, green;
- rozdziel karty postaci między uczestników, pozwól im zapoznać się z dokumentami projektowymi;
- zadaj im pytania, które mogą przemyśleć przed rozpoczęciem gry (zanotować w głowie, na kartce):

Zastanów się nad wspomnieniem z przeszłości, które dzieliłeś z Manar.

Pomyśl o wspomnieniu z przeszłości dotyczącym Bahira.

Przypomnij sobie o wspomnieniu z twojego dzieciństwa, dotyczącym tematyki kultury/natury/zabawy – według pomysłu oraz preferencji.

Opisz wspomnienia dotyczące swojego znajomego przed oraz po pobycie w więzieniu (pamiętaj — nadal spotkasz się z nim na modlitwie kilka razy w tygodniu).

Pomyśl o tym, co może męczyć twoją postać? Jakie może mieć ona problemy? Z czym się mierzy? Co ją cieszy, a co smuci? Jakie odczucia może mieć w stosunku do pozostałych postaci?

Wybierz stosowne miejsce: larp może dziać się na świeżym powietrzu, w klimatycznym starym domu, ale również przy stole lub online.

Wybierz rekwizyty – nie muszą być one dosłowne, polecam np. papierowe łożki, które puszczane na wodzie symbolizować będą oddalenie trosk/słanie prośb do boga/beztroską zabawę (wszystko w ramach dowolności oraz dopasowania do realiów świata stworzonego przez graczy).

Stwórcie stroje: nie muszą być one wyszukane, wystarczą symboliczne, nawiązujące np. do ręki Fatimy, oka Proroka lub oniryczne/abstrakcyjne skojarzenia z nazwą postaci.

Opcjonalnie: zaprezentuj graczom przed rozpoczęciem lub w trakcie gry ludową piosenkę tatarską, jej melodię. Zaśpiewajcie ją wspólnie – powtarzając jeden zwrot lub zagrajcie na instrumentach – szczególnie wpłynie to na klimat początku oraz zakończenia.

Ustal wraz z graczami/samodzielnie miejsce i czas akcji: proponuję lata około 2000-2040 oraz małą wieś gdzieś w Polsce. Jako mistrz gry możesz spytać swo-

ich graczy, w jaki sposób wyobrażają sobie postać starca, jak wygląda otoczenie jego domostwa, kogo ma za sąsiadów, w co wyposażony jest jego dom itd. (pierwotne założenie – stara chata na wzgórzu, w której samotnie zamieszkuje mężczyzna, przed domem ławka, na której uwielbia przesiadywać, na środku działki – wielkie, stare drzewo).

Poinformuj graczy, że jako prądy myślowe w głowie mogą posługiwać się dowolnymi zaimkami, ekspresją i tonem głosu.

W trakcie larpa

Podczas larpa gracze oraz sam mistrz gry (Ty), wcielają się w prądy myślowe w głowie dojrzałego mężczyzny o imieniu Bilal, który nie choruje na nic obłożnie, ale zdaje sobie sprawę ze swojego starczego wieku i możliwości odejścia za niedługi czas.

Przedstawcie krótko swoje postacie: nazwa/imię, jedno zdanie opisujące postać.

Przypomnij o postaciach, które występują na larpie: Manar i Bahir – młodzi pretendujący do miana nowych muezinów, przyjaciele.

Mistrz gry – Tobie przypadła rola Płytkopłucnego – kiedyś byłeś szybki i gadatliwy tzw. Szybkopłucny, z wiekiem osłabłeś, dlatego często musisz przystać podczas dyskusji, zadając pytania o sens danej rozmowy, podsumowując wnioski i rozdrapując rany – Twoim zadaniem podczas larpa jest poruszenie tematyki wyboru Manar lub Bahira na Twojego następcę, wymierania tradycji, przygnębienia związanego z poczuciem zbliżającego się kresu życia, utraty więzi z przyjacielem, zmieniającego się świata, przejęcia domu po Twojej śmierci itd. (Możesz dowolnie wprowadzać tematy, które wydadzą Ci się odpowiednie – postaraj się nakierować graczy na przemianę bohatera, tak aby ostatecznie przeżyć razem z postaciami oczyszczenie. Jeśli uważasz, że smutne zakończenie lepiej będzie odzwierciedlać Waszą rozmowę – zastosuj je.)

Możesz rozpocząć larpa słowami (lub wymyślić własne):

Jako starzec: Ławko, moja stara ławko. Powierzycielko mych sekretów, smutków i radości. Znow spotykamy się w tym samym miejscu. Muszę wyznać Ci, że nie mam już siły. Dopadła mnie beznadzieja. Kiedyś, dawniej potrafiłbym

wstać, wziąć głęboki oddech i biec. Teraz... Teraz zostałem sam, samotny i smutny. Nie mam powoli nadziei na zmianę. Siedzę tu i rozmyślam każdego dnia, a nic z tego nie wynika. Może jestem już za stary, zbyt niedoświadczony. Muszę dokonać wyboru. Wybrać mojego następcę.

Jako MG: Larp start!

Płytkopłucny: Przyjaciele... kiedyś, było nas wiele, wiele innych myśli kłębiło się w naszej głowie, lecz z czasem wyklarowaliśmy się. Szczerze przyznam przed Wami, że moja głowa stała się nietęga i nie wiem już, po co właściwie tu jestem.

Zakończenie larpa

Nie ma jednego, ścisłego zakończenia, zależy ono od wyborów i deklaracji graczy,
Najlepiej zakończyć grę klimatycznym momentem ciszy, gdzie jako mistrz gry dokonujesz podsumowania całości np.

Nadal siedzę na ławce, lecz zdecydowanie pewniej! Czuję, że mogę oderwać się od niej i wstać. Pójdę w dół, zejść z mojego wzgórza. Bolał mnie zastała kości. To nie proste po tak wielu latach, spojrzeć z dołu na swoje domostwo. Poszedłem więc do mojego przyjaciela. Trochę przestraszony i niepewny, zawołałem jeszcze zza płotu imię mojego kompana. Niestety, odpowiedziała mi jedynie głucha cisza. Zawiedziony, chciałem już odejść, ale za firanką zauważyłem ruch. Zbliżyłem się do okna, a moim oczom ukazało się zdziwione dziecko, które palcem wskazywało na chmurę, ptaka, samolot, albo inny przedmiot latający w przestworzach. Gdy byłem w środku, nie zostałem przywitany jedynie przez przyjaciela. Powitała mnie jeszcze jego córka, razem z wnukami. Poczułem się chciany i pierwszy raz od dawna, zamiast mówić, mogłem słuchać. Uświadomiłem sobie, że cała niepewność się rozplynęła. Nie muszę już martwić się o naszą relację, a nauczyć nadstawiania ucha i spokoju. Powędrowałem do Manar. Przydomowy ogródek powitał mnie zapachem gnijących jabłek i chmurą nieznośnych pszczoł. Gdy ją ujrzałem, nie była małą, roześmianą i niezdarną dziewczynką, a dojrzałą kobietą, trzymającą dziecko na swoim ramieniu. Pędziłem z wieścią, by oznajmić wspaniałą nowinę, która

nie mogła utrzymać się dłużej w moim sercu. Dokonałem wyboru! Manar wykazała się jednak roztropnością i zgasiła mój zapal. Wzięła telefon i wykreciła numer do Bahira. Siedzę z kompotem na skrzeczącym leżaku pomiędzy krzakami. Bahir podchodzi do mnie, ubrany w garnitur i wita się ochoczo. W tym zwyczajnym, a zarazem dla mnie zupełnie nowym otoczeniu oznajmiam im wieść. Oboje z nich staną się muezinami – będą śpiewać, grać i cieszyć się wspólnym szczęściem. Po mojej śmierci zajęli dom na wzgórzu – tworząc z niego skansen. Teraz każdy może odwiedzić to miejsce i słuchać o nas – Tatarach! Jesteśmy!

Informacje dodatkowe

1. Muezin — w islamie członek wspólnoty pięć razy dziennie wzywający wiernych do modlitwy. Muezzin jest wybierany spośród mężczyzn, którzy wyróżniają się dobrym charakterem oraz pięknym głosem. Zwraca się kolejno na cztery strony świata i wykrzykuje azan.

2. Azan — wezwanie wiernych do modlitwy.

3. W kulturze tatarskiej każde imię nadawane człowiekowi niesie za sobą określone znaczenie. Istota każdego przedmiotu, stworzenia, działania przekazywana jest poprzez opis.

Bilal — imię muezzina, wysłannika

Manar — światło przewodnie, latarnia morska

Bahir — oślepiający, błyszczący

W przypadku problemów

Jeśli jakikolwiek QR code w tej publikacji przestał działać, poniżej znajduje się linktree, w którym można znaleźć wszystkie materiały w jednym miejscu.



Jeśli tam również nie będzie się coś zgadzało lub pojawią się jakiegokolwiek pytania i wątpliwości prosimy o kontakt na naszą skrzynkę mailową: stowarzyszenielpunk@gmail.com

Dziękujemy wszystkim za sięgnięcie po naszą publikację - mamy nadzieję, że przyniesie ona wiele pouczających momentów, przemyśleń oraz zabawy.

Jeśli podoba ci się nasza działalność, zachęcamy do obserwowania nas w social media



Dofinansowano ze środków
budżetowych Miasta Poznania

POZnań*