

Zdarzyło się w Greendale

*Jasmina Kottarek
Paulina Michatowska
Piotr Milewski
Natalia Nizinska*



Spis Treści

O projekcie	4
O czym jest ta gra?	4
Dla kogo jest ta gra?	4
Zagraj, jeżeli...	4
Odpuść, jeżeli...	4
Struktura gry	5
Epizod	5
Scena	5
Przerwa	6
O opowieści	7
Czas: w jakiej epoce się znajdziemy?	7
Epizod I: lata 50. i 60. XIX wieku Naród podzielony	7
Epizod 2: lata 20. i 30. XX wieku Wielki Kryzys	8
Epizody 3-8: lata 60/70 XX wieku Era Wodnika	8
Miejsce: dokąd zabierze nas gra?	10
Miasteczko	10
Kopalnia	10
Kościół Nocy	11
Akcja: co będziemy robić?	11
Magiczna Ameryka	11
Patrząc w przód, patrząc wstecz	12
Dziedzictwo	12
Postacie	14
Współtworzenie: zaprojektuj postać z nami	14
Jeszcze jedna ważna sprawa...	14
Wybierz rolę z listy wakatów	15
Karty postaci	16
Awers	16
Rewers	16

Styl gry	17
Jak grać?	18
Jak nie grać?	18
Ostrzeżenia	18
Mechanika gry	19
Bezpieczeństwo	19
Słowa bezpieczeństwa	19
Seks	20
Informacje Praktyczne	21
Jak długo potrwa gra?	21
Jak się przygotować?	21
Jedzenie, spanie, używki	22
Stroje i kostiumy	22
BlackBox Summer Week 2020	22

O projekcie

„Nie miały racji, tak samo zresztą jak wszyscy ci, którzy uważali, że muszę wybierać między magią a miłością. Nie zamierzałam tracić ani jednego, ani drugiego.”

Sabrina Spellman

O czym jest ta gra?

Larp przenosi graczy do uniwersum znanego z serialu Chilling Adventures of Sabrina oraz komiksów pod tym samym tytułem. Opowiada o magicznej Ameryce, w której sąsiadami zwykłych Amerykanów są wiedźmy i czarownice, prowadzący sekretne życie w Kościele Nocy. Gra podnosi kwestię dziedzictwa i odpowiedzialności za czyny przodków, a także odwiecznego konfliktu pomiędzy starym i nowym, konserwatyzmem i liberalizmem, wolnością i obowiązkiem.

Dla kogo jest ta gra?

Nie każdy larp jest dla każdego. Jeśli jeszcze nie masz pewności, czy chcesz wziąć udział w naszej grze, zerknij na zestawienie przygotowane poniżej.

Zagraj, jeżeli...

- ★ sprawia ci frajdę współtworzenie większej opowieści oraz historii swojej postaci, jak i świata otaczającego;
- ★ cenisz gry o wyraźnej strukturze i harmonogramie wydarzeń;
- ★ lubisz, gdy twoja postać ma do wykonania konkretne działania;
- ★ lubisz opowieści niejednoznaczne, pełne niuansów i podwójnych znaczeń;
- ★ lubisz sterować losami i historią postaci, a *play for trouble* to „Twój” styl gry.

Odpuść, jeżeli...

- ★ skusił cię wyłącznie setting gry;
- ★ zależy ci na odgrywaniu konkretnej postaci z uniwersum *Sabriny*;
- ★ liczysz na pełne odzwierciedlenie wątków i historii z komiksu lub serialu;
- ★ oczekujesz gry w iluzji 360°;
- ★ chcesz zagrać z powodów towarzyskich.

Struktura gry

„Zirytowała mnie, więc ją zabiłam i zakopałam w ogródku.”

Zelda Spellman

Nasz larp — wzorując się na grze *D8 Jakuba Barańskiego i Mikołaja Wichera* — odchodzi od powszechnie rozumianej jednośc czasu, miejsca i akcji. Będzie składał się z serii epizodów, w ramach których odbędzie się od jednej do kilku scen.

Jak dokładnie będzie to działać?

Epizod

Gra zostanie podzielona na 8 epizodów. Każdy z nich będzie trwać od 2~2.5 godziny. Czas oraz jego upływ pomiędzy epizodami będzie skokowy i nierówny. Technicznie — wyniesie około 90 minut, z wyjątkiem nocnej przerwy pomiędzy epizodem 3 i 4. Fabularnie, pomiędzy różnymi epizodami może upłynąć dzień, tydzień, dwa miesiące, dwa lata... albo nawet i dwadzieścia lat. Na większość epizodów złożą się kilka dziejących się równocześnie scen.

Pierwsze dwa epizody to retrospekcje, istotne dla głównej opowieści. Pięć kolejnych to główna część opowieści. Ostatni, ósmy epizod — to różne epilogi do wyboru.

Scena

Sceny są składową całego epizodu. Sceny odbywają się w tym samym czasie. Wzięcie udziału w jednej ze scen powoduje brak możliwości wzięcia udziału w innej. Gracze nie mogą przemieszczać się pomiędzy scenami, które składają się na jeden epizod. Zasady każdej sceny, mechanik używanej w danych scenach będą różnić się pomiędzy sobą, nawet jeśli wchodzi one w skład tego samego epizodu. Każda ze scen będzie miała wyznaczoną osobę, Mistrza Sceny, który będzie zajmował się jej przebiegiem. Osoba ta nakreśli graczom tło fabularne i obowiązujące zasady i wytłumaczy, dlaczego ich postacie znalazły się w tym konkretnym miejscu i czasie; z jakimi problemami będą się zmagać i na co muszą się przygotować. Mistrz Sceny inicjuje też rozpoczęcia oraz zakończenie sceny.

To gracz decyduje, w której scenie w danym epizodzie chce wziąć udział. Wyjątkiem od tej zasady będą dwa pierwsze, retrospektywne epizody.

Przerwa

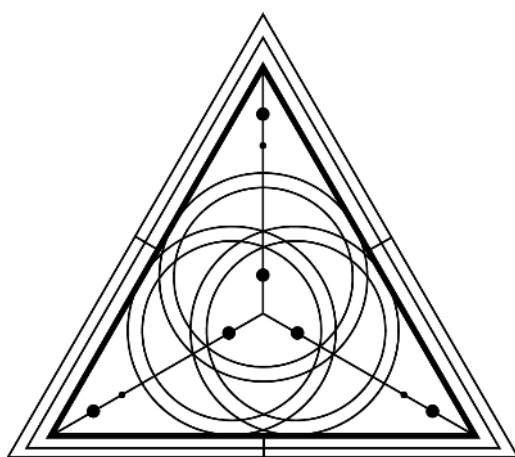
To czas pomiędzy epizodami całej gry. Odbędzie się również jedna dłuższa przerwa przeznaczona na odpoczynek i sen. Czas trwania zwykłej przerwy w ciągu dnia to około 1 — 1.5 godziny. Przerwy są czasem dla graczy. Chodzi o to, by mogli swobodnie zjeść, przebrać się, odpocząć; wybrać scenę, w której chcieliby zagrać w następnym epizodzie i zmodyfikować strój; porozmawiać i przeprowadzić konsultacje z innymi graczami albo prowadzącymi grę odnośnie przyszłych bądź przeszłych scen.

Ważny obiekt: *Ramówka*. W czasie trwania gry w ustalonym i wyznaczonym wcześniej miejscu umieszczona zostanie tablica, z listą epizodów oraz scen, które będą się odbywać wraz z ich opisem. Opis będzie zawierać takie informacje jak: miejsce i czas rozpoczęcia / zakończenia, tematyka, rozwiązania mechaniczne, miejsce sceny w opowieści. Dzięki temu gracze mogli świadomie wybrać to, co ich interesuje oraz przygotować się do rozgrywki.

Opis struktury naszej gry jest inspirowany informacjami zamieszczonymi

w Dokumencie Projektowym gry „DS” autorstwa

Mikołaja Wichera i Jakuba Barańskiego.



O opowieści

„Drzewa wisielcze zachowały pamięć tamtych wydarzeń, a ziemia, która wypita krew wiedźm, może rodzić nowe życie. W niektóre noce jesteśmy świadkami miłości, w inne – śmierci.”

Chilling Adventures of Sabrina. Sezon na czarownicy

Czas: w jakiej epoce się znajdziemy?

Struktura gry pozwala nam na zerwanie z jednością czasu. Dwa pierwsze epizody, które odbędą się w piątek, to swego rodzaju retrospekcje. Kolejne sześć to główna oś czasu, która obejmie przełom lat 60 i 70 XX wieku.

Epizod I: Naród podzielony

lata 50. i 60. XX wieku

Epoka, w której Amerykanie czuli się bardziej związani ze stanem, w którym mieszkają, niż z całym krajem. Rewolucja przemysłowa, która nie przebiegała równomiernie, spowodowała wzmocnienie podziału społeczeństwa na konserwatystów i kapitalistów. W rozładowaniu napięć nie pomógł ani kryzys gospodarczy, ani dyskusja o zniesieniu niewolnictwa, która wkrótce było jedną z przyczyn wojny secesyjnej.

Jednocześnie jest to czas silnego wzrostu religijności społeczeństwa, a szczególnie kobiet. Ich rola społeczna jako strażniczek domowego ogniska i potrzeba dbania o rodzinę powodowały, że szukały wsparcia w wierze. Okazje ku temu tworzyły się podczas spotkań modlitewnych, prowadzonych przez wędrownych duchownych, którzy odwiedzali miasta, by wygłaszać nauki - niektóre z nich bardzo restrykcyjne. W każdym szanującym się amerykańskim domu pojawiała się Biblia.

Religia wkrótce stała się narzędziem politycznym przeciwko tym, którzy dla danej grupy czy społeczności byli niewygodni - jak imigranci. W związku z tym wszelkie przejawy cudowności, a przede wszystkim ozdrowienia, stały się obiektem ataków „fanatyków”. Dochodziło do spraw cywilnych o „czary”, które spotykając się z brakiem dowodów i przez to zaniechaniem procesów przez sądy, kończyły się najczęściej samosądem.

Największy strach budziło kontrolowanie innych za pomocą umysłu, które było najważniejszą umiejętnością czarownic. Wedle ówczesnej wiedzy Amerykanów, takie zdolności można było posiadać wyłącznie za pomocą czarnej magii. Powróciły opowieści

o Salem i kobietach, których jedynym celem było niszczenie rodzin. Powrócił strach przed nieznanym i nienawiść do innych. I znów nad małymi amerykańskimi miastami niebo zasnuło się dymem ze stosów.

Epizod 2: Wielki Kryzys

lata 20. i 30. XX wieku

Dekada po zakończeniu I wojny światowej to czas rozkwitu amerykańskiej gospodarki, a szczególnie przemysłu, którego główną siłą napędową była produkcja broni, tak pożądanej przez Europejczyków. Ten sukces spowodował, że ludzie znów uwierzyli w Amerykę. Ich ojczyzna była ważna na mapie świata - to Stany zaczęły dyktować warunki ważnych dyplomatycznych i finansowych decyzji w Europie.

Nastąpiły złote lata dwudzieste. Czas, w którym należało zerwać z tradycją i dać się porwać nowemu. Czas, w którym należało wydawać pieniądze. Czas, w którym miasta rosły w szalonym tempie, zajmując coraz więcej terenów i sięgając niemal do chmur. Wyjątkiem w tym boomie gospodarczym były małe osady, które utrzymywały się z roli i wydobywania surowców. Szczególnie widoczną różnicę widać było w przemyśle górniczym - górnicy zarabiali niemal trzykrotnie mniej niż murarze. Skutkowało to wewnętrznymi migracjami w poszukiwaniu pracy.

Kryzys wydawał się nieprawdopodobny, aż do czarnego czwartku, 24 października 1929 roku, gdy ceny akcji na nowojorskiej giełdzie gwałtownie spadły. Wkrótce 13 milionów ludzi pozostało bez pracy i środków do życia. Produkcja spadła niemal o połowę, a gotowych wyrobów nie miał kto kupić. Ameryka ponownie znalazła się na zakręcie.

Kolejnym ważnym dla społeczeństwa procesem była walka o prawa kobiet, a szczególnie o prawo wyborcze. W opozycji do nich stali nie tylko mężczyźni, którzy sprzeciwiali się zmianie roli społecznej i teoretycznej utracie władzy, ale i niektóre kobiety, które uważały, że jest to zaprzeczenie dotychczasowych wartości oraz zagubienie sensu życia i spełniania się w roli matki i żony.

Epizody 3-8: Era Wodnika

lata 60/70 XX wieku

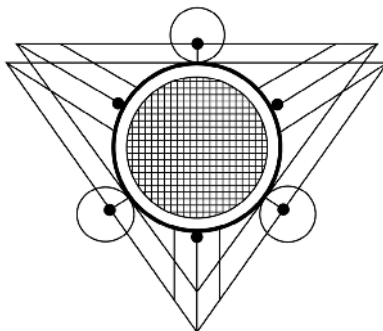
Wojna w Wietnamie podzieliła amerykańskie społeczeństwo. Działania militarne, od początkowo niewielkiego zaangażowania, stopniowo zaczęły wymagać znacznego zwiększenia liczby żołnierzy na froncie. Stan, w którym wracali nienadający się już do dalszej służby weterani, skutecznie zniechęcał młodych do poboru. Ucieczką przed piekłem wojny stały się narkotyki. To nie była dobra droga: z przedawkowania umierało więcej żołnierzy niż od ran otrzymanych w walce. Społeczeństwo było wstrząśnięte

brakiem sukcesu oraz kosztami konfliktu. Winą za porażkę, której nikt się nie spodziewał, obarczano nieudolny rząd. Wybawicielem USA miał zostać prezydent Nixon, który w trakcie kampanii deklarował, że ma plan na to, jak zakończyć wojnę szybko i skutecznie. Jednak w trakcie swojej pierwszej kadencji kontynuował działania militarne w Azji, co nie spotkało się z aprobatą społeczeństwa. Poparcie dla jego rządów sukcesywnie malało, co popchnęło prezydenta do szukania alternatywnych rozwiązań w celu zabezpieczenia wyniku reelekcji.

Nielegalne działania wyciekły na światło dzienne po nieudanej próbie zainstalowania podsłuchu w siedzibie sztabu wyborczego demokratów. Afera, która doprowadziła do pierwszej w historii rezygnacji z prezydentury, wzięła swoją nazwę od ulicy, na której znajdowała się siedziba Partii Demokratycznej - Watergate. Był to początek klęski Nixona. Wkrótce do opinii publicznej zaczęły docierać kolejne dowody na tuszowanie przestępstw ludzi prezydenta oraz wątpliwie moralnych rozwiązań stosowanych w Białym Domu.

Lata 60. to także czas rozwoju programu Apollo, który miał udowodnić przewagę Stanów Zjednoczonych nad Związkiem Radzieckim. Na świecie rozpoczął się wyścig kosmiczny o to, którego kraju obywatel jako pierwszy umieści flagę swojej ojczyzny na Księżycu. I tym razem sukces odnieśli Amerykanie, dumnie reprezentowani przez Neila Armstronga. Pierwsze kroki jankeskiego astronauty cały świat bacznie obserwował na ekranach czarno-białych telewizorów.

Przełom lat 60. i 70. to też czas ważnych zmian dla narodu, kontestujących rzeczywistość polityczną i społeczną. Począwszy od drugiej fali feminizmu, przez rewolucję seksualną, do emancypacji Afroamerykanów i wzrastającej tolerancji dla orientacji homoseksualnej. Większość tych zmian kojarzy się z subkulturą hipisowską. Dzieci wyżu demograficznego po drugiej wojnie światowej nie chciały żyć w systemie, który stworzyli ich rodzice. Hipisi mocno identyfikowali się z grupami muzycznymi, a szczególnie z The Beatles, The Doors czy Bobem Dylanem. Wolność ducha, którą dawała im muzyka i sztuka, przekuwali na wolność jednostki. Nie spotkało się to z aprobatą starszej części społeczeństwa, która wypowiedziała wojnę m.in. narkotykom, uznawanym za źródło degeneracji młodzieży.



Miejsce: dokąd zabierze nas gra?

Greendale, leżące nad rzeką Sweetwater to niewielkie, malownicze amerykańskie miasteczko, otoczone głębokimi lasami. Życie płynie w nim niespiesznie, wręcz idyllicznie, według stałego, ustalonego dawno rytmu. Przynajmniej tak się wydaje na pierwszy rzut oka...

Miasteczko

Początki Greendale sięgają dnia, w którym Lucyfer został wypędzony z Nieba. Tak, to tutaj upadł. Jego przybycie przekłęło te ziemie...

... Co jednak nie przeszkadza mieszkańcom. Mówią, że w Greendale jest wszystko, czego człowiek potrzebuje do życia: miejsce do pracy, ziemia, by wybudować dom, sklepy, kino, kawiarnia. Po co jechać gdzieś dalej?

Solą w oku niektórych jest nowa, dziwna moda, „dzieci-kwiaty”, które „nie wierzą nikomu po trzydziestce”. Mówią o ekologii, medytacji i o tym, by nie jeść mięsa. Są przeciwnikami działań w Wietnamie, a przecież służba w armii to najwyższy honor zarówno dla mężczyzny, jak i dla jego rodziny. Fascynujące, jak zmieniają się wrogowie publiczni. Jeszcze niedawno zupełnie kto inny odgrywał tę rolę: kobiety podejrzewane o czary. Nie ma sensu zaprzeczać faktom: w okolicach Greendale od dawna osiedlały się czarownice. Skąd się wzięły? Cóż — wydawało się być rozsądnym miejscem do życia. Małe, górnicze, spokojnie żyjące miasteczko. A także, całkiem przypadkiem, potężne miejsce mocy.

Dziś trudno zauważyć obecność wiedźm i skutki ich działań. Uwagę mieszkańców przyciąga coś zupełnie innego. Szalona muzyka, mamrotanie młodzieży o Epoce Wodnika, tragiczne wieści z frontu w Wietnamie i fascynujące transmisje z lądowania na Księżycu. Świat zrobił się taki dziwny, że chwilami trudno wierzyć własnym oczom. Ale to przecież dzieje się gdzieś poza, to przecież nie dotyczy Greendale. Tylko... Czy na pewno?

Kopalnia

Górnicy stanowią trzon społeczności Greendale. W kopalni musisz być zdrowy i silny, gotowy do pracy w pyle, ekstremalnych temperaturach i ciasnych korytarzach. Mówi się, że jak przejdziesz przez piekło, dopiero wtedy staniesz się mężczyzną.

Skoro już jesteśmy przy piekle. Mówi się, że wrota, które łączą Ziemię i Domenę Lucyfera znajdują się głęboko, w najbardziej niedostępnym szybie kopalni. Trudno to potwierdzić,

bo w to miejsce nie chcą się zapuszczać nawet doświadczeni górnicy. Trudno im się dziwić. Kopalnia to niebezpieczne miejsce. Nawet jeśli wszyscy przestrzegają zasad bezpieczeństwa to wystarczy jedna iskra, by wybuchł metan i zawałił się szyb powodując śmierć Bóg wie ilu osób.

Mieszkańcy Greendale, choć nigdy się do tego nie przyznają, są wewnętrznie podzieleni. Są tacy, którzy twierdzą, że tylko mozolną, wspólną pracą w i na rzecz kopalni uda się zapewnić miastu dobrobyt. Nie ma tu miejsca dla obcych, chłopcy z Greendale sobie doskonale poradzą. Zawsze sobie radzili. Z drugiej strony stoją ci, którzy chcieliby zamknąć kopalnię. Jest przestarzała i nie nadaje się do modernizacji. Skoro coś działa, to po co w to inwestować? Pieniądze znajdują się tylko po wypadkach, kiedy trzeba wesprzeć wdowy i sieroty. Pytanie ilu ludzi musi jeszcze zginąć, żeby zamknąć to przeklęte miejsce?

Kościół Nocy

... To lokalny sabat zrzeszający wyznawczynie i wyznawców Lucyfera w Greendale. Wśród innych sabatów zrzeszonych w Kościele Ciemności, Kościół Nocy uchodził za bardzo postępowy. Do osiągnięcia wyznaczonych celów jego przywódcy nigdy nie bali się sięgać po brutalne rozwiązania.

Kiedy krwawa moda na polowania na wiedźmy dotarła do Greendale, w trosce o dobro całego sabatu podjęto radykalną decyzję. W 1692 roku poświęcono trzynastkę czarownic, znanych później jako „Trzynastka z Greendale”. Ich śmierć, poprzedzona wielogodzinnymi torturami i więzieniem, miała zaspokoić żądzę obudzoną krwią w zwykłych ludziach.

Obecnie Przewodniczącym Kościoła Nocy, czyli Najwyższym Kapłanem, w Greendale jest Arcykapłan Edward Spellman, znany ze swojego rewolucyjnego podejścia zarówno do struktury Kościoła, jak i do obowiązujących wiedźmy praw.

Akcja: co będziemy robić?

Główne wątki naszej gry będą toczyć się wokół trzech tematów.

Magiczna Ameryka

Przełom lat 60. i 70. to wyjątkowy czas w historii USA. To narodziny ruchu hippisowskiego i wojna w Wietnamie; złoty wiek kapitalizmu i narastające zagrożenie trzecią — tym razem atomową wojną światową. To ostatnie lata „amerykańskiego snu”,

czas gwałtownych zmian w kulturze, ekonomii, polityce, społeczeństwie.

W naszej grze do tego koktajlu dodajemy Kościół Nocy. Ta zamknięta społeczność, zraniona tragicznymi wydarzeniami epoki polowań na czarownice, zabezpieczyła się przed ich powtórką w najprostszy z możliwych sposobów: starannie ukrywając swoje istnienie. Wielu jej członków obawia się, że nadchodzi kres skuteczności tej taktyki.

Świat zmienia się zbyt szybko; wypracowane metody koegzystencji ze zwykłymi śmiertelnikami zaczynają zawodzić. Każdego dnia pojawiają się nowe wyzwania, nowe problemy i rodzą nowe konflikty. Czy dalsze życie w separacji jest możliwe? I czy ma sens? W końcu, na razie dajemy sobie jakoś radę...

Podsumowując: wątki związane z „Magiczną Ameryką” wiążą się z settingiem gry. Dotyczą zarówno Kościoła Nocy, jak i Ameryki dzieci-kwiatów. Zaangażuj się w nie, jeśli w naszej grze najbardziej pociąga cię jej uniwersum.

Patrzac w przód, patrzac wstecz

Liberałowie i konserwatyści są po obu stronach każdej barykady. Jedni chcą zmiany, drudzy utrzymania starego porządku. Jedni otwierają się na nowe, drudzy traktują je jako zagrożenie. Pomiedzy nimi są rozdarcie wewnętrznym konfliktem. Nie chcą udzielać poparcia żadnej ze stron. Nie są pewni tego, co naprawdę myślą i czują. Gdy nadchodzi czas decyzji, wszędzie czuć narastające napięcie: w całym mieście, całym kościele, całej rodzinie zgromadzonej przy jednym stole.

Jaki jest koszt zmiany? Co trzeba zostawić za sobą, by iść do przodu? Czego nie można porzucić, by nie utracić tożsamości? To nie jedyne pytanie, na jakie społeczność Greendale będzie zmuszona znaleźć odpowiedzi. Czasu do namysłu nie będzie wiele.

Podsumowując: wątki „Patrzac w przód, patrzac wstecz” skupiają się na kwestiach związanych z lojalnością i przynależnością grupową. Większość z nich to konflikty dotyczące fundamentalnych wartości. W tej warstwie jest najwięcej miejsca do eksplorowania relacji z innymi postaciami.

Dziedzictwo

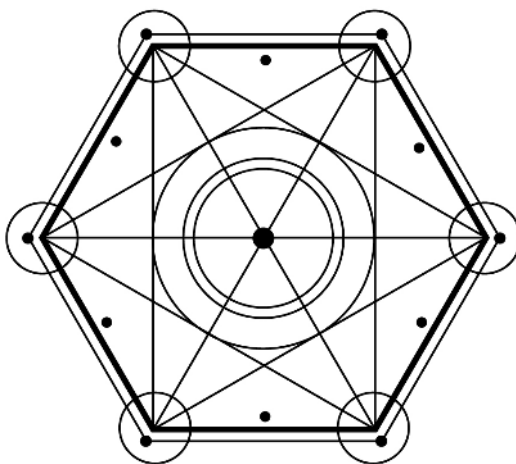
Mieszkańcy Greendale to ludzie przeciętni. Górnicy, sklepikarze, nauczycielki, właścicielki zakładu pogrzebowego. Czasem zastanawiają się, dlaczego niektórzy ludzie zawsze zwracają się do nich po nazwisku. Czemu przywiązują do tego taką wagę?...

Prawie wszyscy mieszkają tu od wielu pokoleń. To ich miejsce. Swoich przodków, którzy zakładali to miasto, kojarzą ze starych fotografii. Niektórych wspomina się przy okazji rodzinnych spotkań... Innych nie za bardzo. Ciekawe dlaczego?...

W trakcie dwóch pierwszych epizodów larpu, gracze wcielający się w role mieszkańców nieobdarzonych nadnaturalnymi mocami, zagrają postacie swoich pradziadków / prababek (Epizod 1, w połowie XIX wieku) oraz dziadków / babć (Epizod 2, lata 20. XX wieku). Wiedźmy i czarownice (i to jedynie w kilku przypadkach) będą miały możliwość zagrania swoją matką / ojcem w pierwszym epizodzie.

Dzięki temu rozwiązaniu, dla zwykłych ludzi pierwsze epizody to tworzenie historii rodziny. W ich trakcie będą mieli okazję popełnić czyny, za które ich potomkom przyjdzie zapłacić w przyszłości, czyli w dalszej części gry. Z kolei wiedźmom i czarownikom nieraz przyjdzie się zastanowić, jak daleko pada jabłko od jabłoni. I czy wypada karać owoc za przewiny drzewa.

Podsumowując: wątki z etykietą „Dziedzictwo” należą do najbardziej osobistych. Najmocniej wiążą się z historią każdej z postaci. Są introspektywne i intymne. Dają możliwość intensywnej gry w stylu „play for trouble”. Służą jako swego rodzaju kompas prowadzący uczestników przez grę. Kierowanie się nimi wspiera tworzenie osobistej historii.



Postacie

„- Ja nie jestem złą osobą, Ojczy.
- To wspaniale. Ja też nie.”

Rudence i Faustus Blackwood

Paragrafowa struktura naszej gry, w której sami wybieracie w jakiej scenie chcecie zagrać w danym epizodzie, daje Wam ogromną swobodę. Skoro pozostawiamy Wam całkowitą dowolność w zakresie współtworzenia opowieści, nie ma powodu, abyśmy w jakiś sposób ograniczali Wam wybór postaci. Dlatego proponujemy Wam dwa sposoby na zgłoszenie się do naszej gry. W każdym z nich będziecie mieli do wyboru role mieszkańców Greendale lub czarownic i czarnoksiężników z Kościoła Nocy.

Współtworzenie: zaprojektuj postać z nami

Jeśli masz konkretny pomysł na postać zamieszkującą Greendale i okolice, do końca lutego 2020 r. masz czas aby przesłać nam jej opis. Służy do tego specjalnie przygotowany formularz, który znajdziesz na stronie internetowej gry. Zbudowany jest w oparciu o wyżej opisany model tworzenia kart postaci i składają się nań wybrane przez nas sekcje zarówno Awersu jak i Rewersu. Opisuując swojego bohatera / bohaterkę stworzysz więc fundament swojej karty postaci. My dołożymy doń pozostałe elementy, które zwiążą twój pomysł z wykreowanym przez nas światem gry. Gotową kartę postaci otrzymacie na kilka tygodni przed grą.

W odpowiednim czasie opis wykreowanego/ej przez Was bohatera/bohaterki znajdzie się również na liście wakatów oznaczony jako rola „zarezerwowana”. Chcemy, aby uczestnicy festiwalu decydujący się na rolę napisaną przez nas, mieli pełen kompletny obraz populacji zamieszkującej Greendale w trakcie wydarzeń opisywanych przez nasz larp.

Jeszcze jedna ważna sprawa...

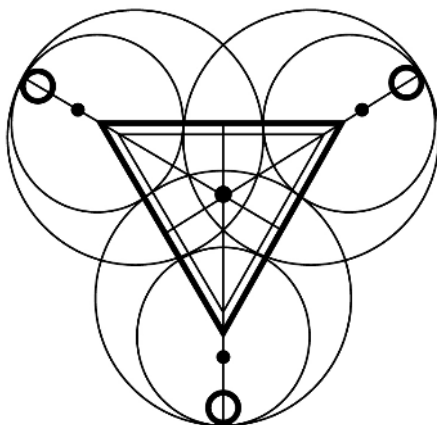
Jeśli twoja postać będzie należeć do Kościoła Nocy, zagrasz nią we wszystkich ośmiu Epizodach.

Jeśli twoja postać będzie jedną/ym z mieszkańców Greendale, zagrasz nią w Epizodach 3 do 8. Opisz przodków twojej postaci, w których wcielisz się w Epizodzie 1 i 2 zajmiemy się my.

Wybierz rolę z listy wakatów

W zespole tworzącym larp „Zdarzyło się w Greendale” nie ma zwolenników *type-castingu*, czyli przydzielania ról przez Mistrza Gry. Wierzymy, że każdy gracz sam zna najlepiej swoje potrzeby i możliwości, wie co lubi odgrywać oraz jakie role sprawiają mu trudność. Naszym (twórców) zadaniem jest więc stworzenie katalogu czytelnie i zrozumiale opisanych postaci występujących w grze.

Ten katalog, zwany potocznie Listą Wakatów, opublikujemy 4 maja, gdy zamkniemy opracowywanie ról nadesłanych do nas na etapie współtworzenia. Jeśli nie zdecydowałeś/aś się na współtworzenie postaci - wciel się w jedną z ról zaprojektowanych przez nas. Z całego zestawu wybierz trzy role, które najbardziej „przemówią” do Ciebie i napisz do nas. Pomożemy Ci dokonać ostatecznej decyzji. Jeśli wspólnie nie znajdziemy logicznych argumentów przemawiających za którymkolwiek z wyborów, postawimy dla Ciebie karty.



Karty postaci

„Przysięgam, nie byłam tak pijana od czasu... Od dnia koronacji Królowej Wiktorii. Ocknęłam się wtedy dopiero bladym świtem na brzegu Tamizy.”

Hilda Spellman

Na potrzeby naszego larpu przygotowaliśmy nowatorski schemat karty postaci, która została wykorzystana po raz pierwszy na Black Box Summer Week 2019 na larpach „Ostatnia aukcja Strategosa Remusa” oraz „Hatstall Homecoming”. Wasze karty będą podzielone na dwie części: Awers i Rewers.

Awers

...Przypomina klasycznie „klimatyczną” Kartę Postaci. Ma fabularyzowaną formę, jest napisany w pierwszej osobie. Zawiera podstawowe informacje o postaci: kim jest, czym się zajmuje na co dzień, co ją ukształtowało, dlaczego znalazła się na grze, czyli Tu i Teraz. Oprócz tego w awersie znajdują się indywidualne cele postaci, informacje o tym co chce robić, co pragnie zdobyć, czego dowiedzieć i kim się stać. Awers zawiera informacje potrzebne do odgrywania konkretnej Postaci.

Rwers

... to dokument dla gracza, swego rodzaju „instrukcja obsługi” postaci opisanej w Awersie. Zawiera informacje dotyczące statusu postaci w grze (może różnić się od fabularnego), relacji z innymi postaciami, przynależności do konkretnej frakcji, hierarchii celów, wyzwalaczy zachowań (tzw. triggery), archetypu postaci i „ziaren questów” - czyli zadań, które warto zlecić innym graczom, zamiast wykonywać je samodzielnie. Rewers zawiera informacje potrzebne do grania konkretną Postacią.

Szczegółowy opis tego modelu oraz przykładową kartę postaci znajdziecie w poniższym wpisie na blogu warsztatów larpopisarskich Hardkon Larpers' Retreat:

<https://retreat.hardkon.pl/2019/klimatyczna-czy-konkretna-karty-postaci-2-0/>

Styl gry

„Koniec z byciem tchórzem!”

Harvey Kinkle

Staramy się, aby nasz larp, był dobrze zbalansowanym koktajlem różnych stylów rozgrywki.

Najmniej znajdziecie w nim elementów czysto symulacyjnych; niezwykle trudno utrzymać realizm nie mając dostępu do *prawdziwych* i *działających* zaklęć. Mamy jednak w zanadrzu kilka scen, które będą miały czysto symulacyjny charakter.

Podobnie jest z gamizmem: tej gry nie można „wygrać”. Można zrealizować wszystkie cele swojej postaci, ale nic nie da porównanie wyników z innym graczem czy graczką na koniec larpu. Natomiast, podobnie jak w przypadku symulacji, przygotowaliśmy kilka scen zbudowanych w oparciu o gamistyczne rozwiązania. Tak - będą w tej grze sceny w ramach niektórych epizodów, z których będzie można wyjść z tarczą lub na tarczy.

Najwięcej narzędzi do zabawy znajdą w naszej grze miłośnicy narratywizmu i steeringu (czyli świadomego kierowania losami postaci w celu uzyskania konkretnego efektu). Przebieg większość scen mocno ukształtuje losy Waszych postaci, ich osobistą opowieść. Będziecie mieli na to wpływ zarówno w warstwie makro (decydując w jakich scenach i w którym zakończeniu chcecie wziąć udział) jak i mikro (podejmując konkretne wybory w konkretnej scenie).

Kilka scen zaprojektowaliśmy też w nurcie ekstatycznym znanym ze stymularpów. Jeśli zdecydujecie się wziąć w nich udział czekać Was będzie konkretne (nie zawsze przyjemne) przeżycie i/lub doświadczenie zmysłowe.

Podsumowując:

- ★ *Play 2 Win?* TAK, w scenach gamistycznych.
- ★ *Play 2 Lose?* TAK, jeśli tak chcecie w ten sposób ukształtować losy odgrywanej postaci.
- ★ *Play 2 Lift?* TAK, zwłaszcza jeśli wyjdzie z tego dobra i mocna scena.
- ★ *Play 4 Trouble?* TAK, zwłaszcza podczas wyboru kolejnej sceny.

Jak grać?

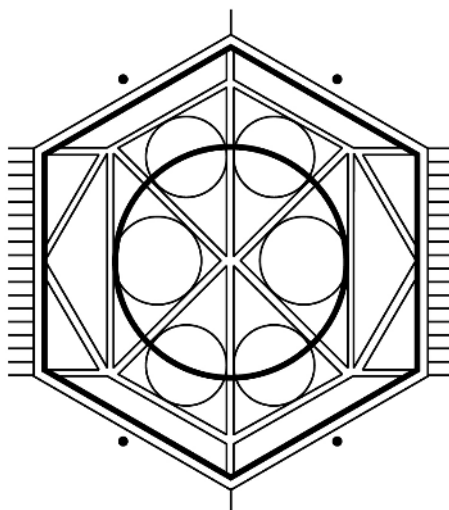
- ★ Na poważnie
- ★ Ekspresyjnie i Emocjonalnie
- ★ Play 4 Trouble - rozmyślnie pakując swoją postać w tarapaty.
- ★ Play 2 Lift - z innymi i dla innych.

Jak nie grać?

- ★ Groteskowo i komediowo
- ★ Przerysowanie
- ★ Play 2 Win przy każdej okazji
- ★ Egoistycznie

Ostrzeżenia

- ★ Gra porusza tematykę religijną.
- ★ Gra porusza tematykę dyskryminacji bądź wykorzystania.
- ★ W grze pojawiają się straszne lub obrzydliwe elementy.
- ★ Gra porusza tematykę uzależnień.
- ★ W grze odgrywa się sceny przemocy.
- ★ W grze symbolicznie odgrywa się sceny seksu.
- ★ Obowiązuje zasada *No Pain*, czyli kontakt niesprawiający dyskomfortu.



Mechanika gry

„Prawo więdźm działa dokładnie na odwrót. Jesteś winna, dopóki nie dowiedziesz, że jest inaczej.”

Ambrose Spellman

Nasz larp nie ma jednej mechaniki magii czy walki. Dla każdej ze scen zaprojektowaliśmy osobne zasady regulujące siłowe rozwiązywanie konfliktów, fizyczne pokonywanie przeszkód czy to, jakie efekty dają zaklęcia. Zasady te będą zaprezentowane przez Mistrza Sceny przed jej rozpoczęciem. Jeśli będzie taka potrzeba, przećwiczycie je pod jego/jej okiem. Wspólne dla wszystkich epizodów są jedynie Zasady Bezpieczeństwa oraz Mechanika Seksu.

Bezpieczeństwo

Larp to dobra zabawa, jednak ważne jest to, aby była ona również bezpieczna. Ważnym elementem każdego larpu jest mechanika bezpieczeństwa, dzięki której gracze mogą poczuć się w pełni komfortowo. W naszej grze użyjemy najpopularniejszej, czyli...

Słowa bezpieczeństwa

Na grze obowiązują trzy słowa bezpieczeństwa – RED, YELLOW, GREEN.

RED oznacza natychmiastowe przerwanie danej sceny. Red nie służy do anulowania sceny niewygodnej dla naszej postaci, jest po to, by każdy czuł się bezpiecznie i mógł opuścić interakcję, która powoduje dyskomfort psychiczny lub fizyczny.

YELLOW sygnalizuje, że nie chcemy eskalacji danej sceny, ale możemy ją kontynuować na tym poziomie zaawansowania.

GREEN daje nam zielone światło na intensywniejsze, śmielsze odgrywanie, wchodzenie w bliższą interakcję.

Podziękowania: autorką powyższej definicji jest Emilia Kowalska, za jej zgodą zaczerpnęliśmy ją z dokumentu projektowego gry „Przystań Niedokończonych Opowieści”.

źródło: <https://lublarp.pl/przystan-niedokonczonech-opowieci/mechanika/>

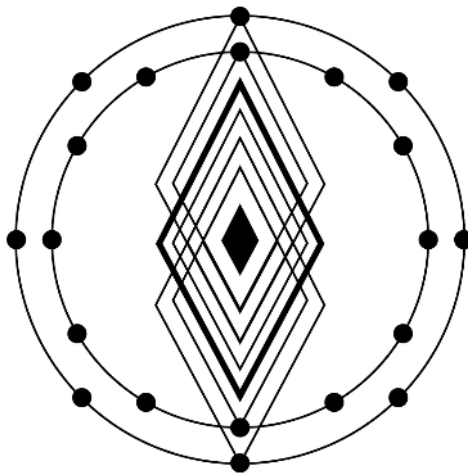
Seks

Na grze będzie obowiązywać mechanika seksu, poprzez którą w umowny, komfortowy dla obu stron, sposób będzie można odgrywać intymne sceny. Zdecydowaliśmy się na mechanikę powszechnie określaną jako „czochrana”.

Oto jak będzie działać:

Osoby biorące udział w scenie stoją naprzeciwko siebie, patrząc sobie w oczy. Przy pomocy dłoni dotykają wzajemnie swoich włosów, tudzież głowy. W zależności od szybkości ruchów określany jest charakter sceny. Delikatne głaskanie będzie symbolizowało czułą i bardzo intymną relację; rozrzucanie włosów może nawet nadać scenie brutalny ton.

Od każdej ze stron zależy, kiedy uzna, że scena się kończy. Nie ma wymagań ani ograniczeń czasowych. Jednym z sygnałów do jej zakończenia może być odwrócenie wzroku.



Informacje Praktyczne

„Królicze łapki pod poduszkę i wypisz się jak umarlaczek”

Hilda Spellman

Larp odbędzie się na terenie „Przystanku Alaska”, gospodarstwa agroturystycznego w Gliśnie Wielkim, nad jeziorem Kamieniczno w trakcie festiwalu BlackBox Summer Week 2020. Do przygotowania lokacji do gry wykorzystamy zarówno przestrzenie w budynkach „Przystanku”, jak i okoliczne tereny — pola, lasy.

W larpie udział wziąć mogą jedynie uczestnicy festiwalu. Podczas gry obowiązuje regulamin festiwalu. Komplet informacji o wydarzeniu znajduje się na stronie <https://bb3c.pl/blackbox/blackbox-summer-week/>.

Jak długo potrwa gra?

Gra rozpocznie się w piątek, 28 sierpnia o godzinie 16:00 i zakończy około północy. Tego dnia rozegramy trzy z ośmiu epizodów.

Gra zostanie wznowiona w sobotę, 29 sierpnia o godzinie 12:00 i zakończy około godziny 22:00. Tego dnia rozegramy pozostałych pięć epizodów.

Przerwy na posiłek, regenerację i zmianę scenografii pomiędzy epizodami potrwają około 60 do 90 minut.

Jak się przygotować?

Gra odbędzie się w sierpniu, w północnej Polsce. Możemy spodziewać się błękitnego nieba i/lub opadów deszczu oraz temperatur oscylujących w zakresie od 15 do 35 stopni Celsjusza. Innymi słowy: dobrze mieć warstwowy kostium, w którym będziecie czuć się komfortowo w bardzo różnych warunkach. Do gry wykorzystamy tereny leśne i brzeg jeziora - dobrze więc mieć wygodne, wysokie buty i uzbroić się w środki przeciwko kleszczom i komarom. Na pewno przyda się też podręczna torba, bukłak lub inne klimatyczne naczynie na wodę.

Jedzenie, spanie, używki

Na posiłki przeznaczamy czas pomiędzy epizodami, ale zachęcamy też do przygotowania sobie kanapek lub przekąsek. W trakcie samej gry raczej nie będzie czasu na gotowanie. Harmonogram przewiduje przerwę na sen pomiędzy pierwszym a drugim dniem gry. To czas na reset i odpoczynek. W larpie nie będą mogły brać udziału osoby pod wpływem alkoholu lub substancji odurzających. Złamanie tej zasady skutkuje usunięciem gracza/graczki z gry.

Stroje i kostiumy

Kostiumy na grę każdy z graczy zapewnia sobie we własnym zakresie. Wskazówki stylizacyjne wraz z przykładami w postaci dedykowanych tablic na Pinterście, opublikujemy w kwietniu na stronie festiwalu razem z Listą Wakatów.

Ze względu na to, że akcja gry nie będzie dzieć się w jednej epoce, sugerujemy przygotowanie co najmniej dodatków, które wraz z biegiem czasu "unowocześnią" strój - to rozwiązanie polecamy przede wszystkim graczom, którzy będą odgrywać zwykłych mieszkańców Greendale. W epizodach poprzedzających główną linię czasową, będziecie grać swoich przodków. To doskonała okazja do zbudowania historii broszki po babci, czy laski po dziadku. Jednak warto pamiętać o tym, by stroje pomiędzy scenami retrospekcji, miały co najmniej jedną znaczącą zmianę, np: inny kolor koszuli, marynarki, czy aktualnie modne nakrycie głowy.

Czarownice... Czarownice i Czarownicy noszą się po swojemu i nie zważają na modę śmiertelników. Liczy się ich własny, ponadczasowy styl. Aczkolwiek uwaga o przedmiotach „z historią” jak najbardziej tyczy się również ich.

BlackBox Summer Week 2020

Komplet informacji na temat programu i samego festiwalu BlackBox Summer Week oraz wirtualny spacer po Przystanku Alaska znajdziecie na stronie internetowej BlackBox 3City, pod poniższym adresem.

<https://bb3c.pl/blackbox/blackbox-summer-week-2020/>