



POD POWIERZCHNIĄ KASALLI

*THINGS ARE ONLY IMPOSSIBLE UNTIL
THEY'RE NOT.
JEAN-LUC PICARD*

ARTUR BIESIADOWSKI
PAULINA MICHAŁOWSKA
PIOTR MILEWSKI
NATALIA NIŻIŃSKA

O PROJEKCIE

Dyrektywa nr 1

Jako że każda istota rozumna ma prawo do życia zgodnie ze swoją naturalną ewolucją kulturową, personel Gwiezdnej Floty nie może zakłócać normalnego rozwoju życia i kultury innego gatunku.

Za zakłócenia uznaje się demonstrację wiedzy, siły lub technologii gatunkowi, która nie jest w stanie rozumieć i posługiwać się poprawnie tą wiedzą. Oficer Gwiezdnej Floty nie może naruszyć Pierwszej Dyrektywy, nawet jeśli oznacza to zagrożenie dla jego życia lub statku, chyba że działa w celu naprawy wcześniejszego naruszenia lub przypadkowego skażenia obcej kultury.

O CZYM JEST TA GRA?

Larp zabierze graczy w niezwykłą podróż w jedno z najbardziej znanych uniwersów science fiction: Star Trek. Chcemy opowiedzieć historię o spotkaniu obywateli federacji i mieszkańców planety ery prekosmicznej, niemających pojęcia o istnieniu innych światów. Będzie to opowieść o odkrywaniu tajemnic; o trudnej, ale koniecznej współpracy; o nieustającym konflikcie między zasadami a uczuciami. Wspólnie poszukamy odpowiedzi na kilka trudnych pytań. Jak daleko można przesunąć granice i nagiąć zasady dla ogólnego - lub własnego - dobra? By zachować swoją niezależność i kulturę? Jak bardzo można ingerować w naturalny bieg rzeczy? Kiedy w życiu oficera Gwiezdnej Floty przychodzi chwila, w której gotów jest złamać najważniejsze prawo: Pierwszą Dyrektywę?

SYNOPSIS

Eksperymentalny statek Zjednoczonej Federacji Planet ulega katastrofie, zaś ocaleni członkowie załogi trafiają na planetę zamieszkałą przez istoty o bogatej kulturze, której specyfika czyni przestrzeganie dyrektyw Gwiezdnej Floty wybitnie skomplikowanym.

KONWENCJA

Nasz larp to scenariusz przypominający jeden z odcinków serialu Original Series z lat 60. Mniej będzie w nim problemów na skalę galaktyczną i obcych ras. Więcej - problemów, które nieuchronnie pojawiają się gdy tylko dochodzi do kontaktu z przedstawicielami Federacji z nową kulturą.

Głównym założeniem towarzyszącym nam przy projektowaniu gry jest więc zderzenie światów: logiki i praw Federacji z kulturą tubylców, która na pierwszy rzut oka wydaje się być czymś równie egzotycznym, co niezrozumiałym.

INSPIRACJE

Naszą główną inspiracją do gry była oczywiście seria seriali i filmów Star Trek. Kulturę Kasalli, czyli planety, na którą zabierzemy Was w trakcie larpu, budowaliśmy zainspirowani powieściami C. J. Cherryh z cyklu "Przybysz", "Lewa Ręka Ciemności" Ursuli Le Guin oraz opowiadaniem Jacka Vance'a "Księżycowa Ćma".

DLA KOGO JEST TA GRA?

Jeśli wahasz się, czy ten larp jest dla Ciebie, spójrz na poniższe zestawienie za i przeciw:

ZAGRAJ JEŚLI...

- ★ chcesz zagrać w grę z uniwersum Star Trek;
- ★ chcesz zagrać w grę SF i fascynuje cię tematyka Kontaktu i nieziemskie społeczności;
- ★ lubisz epickie opowieści o ratowaniu świata;
- ★ cenisz gry o wyraźnej strukturze i harmonogramie wydarzeń;
- ★ lubisz sterować swoją postacią i „Twój” styl gry to *play for trouble*;
- ★ bawią cię negocjacja, handel, polityka i questy.



ODPUŚĆ JEŚLI...

- ★ zależy Ci na odgrywaniu konkretnej postaci lub historii z uniwersum Star Trek;
- ★ chcesz zagrać z powodów towarzyskich;
- ★ liczysz na dużo akcji i bitwy z kosmitami, czyli mechaniki walki oraz fizyczne sposoby na rozwiązywanie konfliktów;
- ★ spodziewasz się gry w iluzji 360°;
- ★ nie czujesz się komfortowo z tematyką niebanalnej seksualności (nieobowiązkowy element gry), nawet jeśli dotyczy wątków i postaci innych graczy.

GDZIE, KIEDY, ZA ILE?

Gra jest finałową częścią programu festiwalu larpowego **BlackBox Summer Week 2021**. Festiwal odbędzie się na terenie „Przystanku Alaska”, przyjaznego larpowcom gospodarstwa agroturystycznego w Gliśnie Wielkim. Aby wziąć udział w grze, należy być akredytowanym/ą uczestnikiem/uczestniczką festiwalu i zaakceptować regulamin imprezy.

Pakiet informacji dla zainteresowanych znajdziesz na stronie domowej festiwalu:

<https://bb3c.pl/blackbox/blackbox-summer-week-2021/>

JAK SIĘ ZGŁOSIĆ?

Aby zgłosić się na grę, w pierwszej kolejności zapisz się na festiwal **BlackBox Summer Week 2021**. Zrobisz to przy użyciu formularza zgłoszeniowego na stronie podanej w powyższej sekcji.

Pozostałe informacje dot. procedury zgłoszenia się na grę znajdziesz w sekcji „Formularz Zgłoszeniowy”.



O OPOWIEŚCI

Dyrektywa nr 3

Personel Gwiezdnej Floty przebywając na obszarze będącym pod jurysdykcją rasy nie będącej członkiem Federacji zobowiązany jest do przestrzegania praw tej rasy. Kara za naruszenie tych praw jest w takim przypadku wyznaczana przez lokalne ciało ustawodawcze.

CZAS GRY

Akcja naszej gry dzieje się w okresie określanym przez fanów serii jako „stracone lata” - czyli epokę pomiędzy oryginalnym serialem (lata 2266-2269) a ostatnimi filmami pełnometrażowymi ("Star Trek Generations", 2293) z udziałem występujących w niej aktorów oraz kultową serią "Next Generations" (2364-2370).

W momencie rozpoczęcia laru, na kalendarzu Gwiezdnej Floty będzie 27 sierpnia 2321 roku. Przeniesiemy się więc w przyszłość dokładnie o 300 lat.

ROK 2321

Zbliża się trzydziesta rocznica pokoju z Imperium Klingonów. Romulanie, niestety, wciąż sprawiają problemy Federacji. Minie jeszcze kilkanaście lat, zanim geniusz dr Soonga ożywi androida Datę, przyszłego komandora porucznika USS 1701 Enterprise D. Do brzemiennego w skutki spotkania z rojem Borg dojdzie dopiero za lat kilkadziesiąt.

Chwilowo sytuacja w Federacji wydaje się być względnie stabilna. Gdyby nie stale tłący się konflikt z Romulanami można by powiedzieć, że w tym kwadrancie galaktyki panuje pokój.

Lester wiedział, że coś bardzo nie gra. Nie chodziło wcale o to, że zatrzęsło statkiem klasy Sovereign B. Nawet natrętnie migające, czerwone, przytłumione światło lampek awaryjnych nie było tym, co wytrąciło głównego mechanika z równowagi. Był to brak dźwięku, który zawsze towarzyszył mu w kosmicznych wozach. Na statku, nie licząc co i rusz rozbrzmiewającego głosu alarmu, panowała cisza, nienaturalna cisza. Dla głównego inżyniera oznaczała nic innego, jak naprawdę dużo pracy - uszkodzeniu uległy systemy podtrzymywania życia.

Wiecznie rozbrzmiewający w tle, szum wentylatorów pompujących tlen, gdzieś znikł. Lester nie biegł, był opanowany, bo wiedział, że skoro grawitacja działa, to nie mogło być bardzo źle. Oba systemy były ze sobą zintegrowane. Gdyby nawaliły wszystkie układy, Lester w tej chwili nie podążałby przyspieszonym krokiem w kierunku pokładu inżynierskiego, a dryfował tam radośnie i swobodnie, jak asteroida w próżni. Niemniej, była to sytuacja daleka od ideału, która wymagała naprawy w ekspresowym tempie. Z dwojga złego, chyba wolałby, aby załoga chwilę podryfowała w zerowej grawitacji, niż udusiła się z powodu braku tlenu.

- Szefie - słyszał sapiący głos Bena w szczekaczce. - Szefie, kurwa, tu się wszystko zapiekło, kurwa, nic tu nie działa.
- Będę za 2 minuty na miejscu, zawołaj jeszcze oficer Turns.
- Jestem tu, Lester - głos cholernie błyskotliwej, ale bardzo chłodnej młodej inżynier odezwał się na wspólnym kanale. - Odczyty są dziwne. Serio. Komputer twierdzi, że urwało nam pół statku, pokłady od 18 do 31 wyglądają na odłączone.
- Pewnie zwarcie - odpowiedział, ale zaklął w duchu, bo takie odczyty nigdy nie świadczyły o niczym dobrym. - Co z układem...
- Podtrzymywania życia? - Turns nie czekała, aż je przełożony dokończy - powinny zaraz zacząć działać - nim wypowiedziała ostatnie zdanie, Lester usłyszał cichy szum, wciąż przerywany głośną syreną alarmową i automatyczną wiadomością, by pozostać w swoich kajutach.

- Dobra robota - odpowiedział.
- Ale mamy inny problem - odezwał się tym razem Ben, któremu udało się przebić do Kadłuba drugorzędnego - Spadek energii jest dramatyczny, na poziomie 80% normy, jeśli tak dalej pójdzie...
- ...To za 50 godzin układy się wyłączą - dodał sucho Lester i aż zatrzymał się w pół kroku. Po drugiej stronie szczekaczki zapadła cisza, przerywana po chwili trwającej eony, opanowanym głosem Turns
- Szefie?

Lester patrzył niepewnie w stronę szybów wind. Wykonanie tak prostej czynności jak przywołanie windy i zjechać nią trzy pokłady niżej, by dostać się do głównego komputera, w obecnej sytuacji mogłoby spowodować kolejne problemy. Tylko to jedno działanie mogłoby zmniejszyć czas, jaki mieli o 3 minuty - to niewiele, ale nie był jedyną osobą, która musiała używać tego środka transportu, o ile to zmniejsza ich szanse na przeżycie?

- Wyłączyć windy, włączyć jedynie światło awaryjne i sprawdźcie co do cholery dzieje się z pokładami, które komputer uznaje za odłączone! Idę do kapitana. Over and out.

Wyłączył szczekaczkę i mechanicznie otworzył szyb awaryjny. Czekala go wspinaczka w szybie windy na znajdujący się kilka poziomów mostek, gdzie powinien przebywać, zapewne bardzo zirytowany, kapitan.

- Udało mi się wygrzebać szczątkowe informacje o tej planecie. Według danych zamieszkuje ją humanoidalna forma życia, pokojowo nastawiona... Tak przynajmniej wynika z bardzo niedokładnego raportu, który posiadamy. Kultura nie należy do Federacji i nie miała z nimi do tej pory styczności, dlatego Pierwsza Dyrektywa obowiązuje w razie nawiązania kontaktu. - odezwała się oficer naukowa spoglądając na siedzącego w fotelu kapitańskim komandora Ferdynanda Gamallena, który próbował ogarnąć ten cały burdel.

Potworna rana nogi bolała go niemiłosiernie i naprawdę musiał powstrzymać się, aby nie zacząć walić głową w ścianę, by choć na chwilę przekierować uwagę mózgu na coś innego. Wedle tego co powiedział mu główny inżynier, bez oszczędzania energii, a tym samym ograniczenia działania pokładu medycznego do jedynie naprawdę poważnych przypadków, wszyscy mieli się tu niechybnie udusić. Zaklął w duchu, bo cała sytuacja była daleka od poziomu akceptowalności.

- Ile osób jesteśmy w stanie przenieść na powierzchnię? - zapytał, nie otwierając oczu. W ciemności łatwiej było mu znosić ból
- 15? Może 17, raczej nie więcej - padła szybka odpowiedź
- Czy odczyty są na pewno poprawne? - Zapytał jeszcze raz oficer naukowy, która razem z głównym inżynierem pochylała się nad wyświetlaczem.
- Bez wątplenia, Jest wyraźny ślad kryształów dwulitu.
- Każda ilość jest dla nas na wagę złota, nawet niewielka część tego co pokazują skanery, wystarczyłaby do utrzymania statku w trybie gotowości do momentu przybycia pomocy. - dodał Lester chcąc podkreślić wagę znaleziska.
- Czy mamy 15 sprawnych załogantów? - po tym pytaniu kapitana zapadła niezręczna cisza przerywana tylko szumem wciąż działającego systemu podtrzymywania życia.
- Oficer medyczny wysłał nam szczegółowe zestawienie wyników przeprowadzonej na pokładzie kontroli. Nie będziemy mogli wysłać tylko oficerów i podoficerów. - zaraportował drugi oficer.
- Sugerujesz użycie cywili? - Wysapał z lekkim niedowierzaniem kapitan, otwierając jedno oko, by spojrzeć na stojącego obok, wyprostowanego jak struna zastępcę.
- Tak - odpowiedział tamten bez wahania, na co kapitan jedynie westchnął. Wywołał tym falę spazmatycznego bólu. Kiedy się opanował na tyle, by być w stanie mówić, wydał krótki rozkaz.
- Wyposażyć, szybko przeszkolić i teleportować na dół. Nie mamy chwili do stracenia.

MIEJSCE GRY

Dyrektywa nr 15

Żaden starszy oficer nie może udać się w potencjalnie niebezpieczne miejsce bez eskorty uzbrojonej stosownie do okoliczności.

Wiele wypraw statków federacji, które śledziliśmy, oglądając seriale oraz filmy z serii Star Trek, zabierała nas tam, dokąd nie dotarł nikt wcześniej. W przypadku naszej gry jest nieco inaczej. Kasalla jest odległym światem z cywilizacją ery prekosmicznej. Została odkryta kilkadziesiąt lat przed wydarzeniami naszej gry.

Pierwsza wizyta była krótka, a badanie przeprowadzono bardzo pobieżnie. Planeta i jej mieszkańcy zostali uznani za pospolitych, dlatego wzięto ich pod ochronę wynikającą z Pierwszej Dyrektywy.

I to mniej więcej wszystko, co o niej wiadomo. Nieco więcej światła rzucają skromne zapiski kapitana Thornwalda Siliasa, który dowodził tamtą ekspedycją badawczą.

Co się zaś tyczy U.S.S. Anubis - ta jednostka to jedno ze szczytowych osiągnięć ludzkich inżynierów. Trudno powiedzieć, kto jest bardziej dumny z tej jednostki: jej kapitan, załoga, czy stocznioowcy pracujący w San Francisco Yards.



KASALLA

DZIENNIK KAPITAŃSKI, 30.11.2064

Orbitujemy dookoła planety klasy M, o grawitacji bardzo zbliżonej do ziemskiej. Ponad 70% powierzchni pokryte jest lądem, z kilkoma 'oceanami', które jednak nie są ze sobą połączone, przypominając gigantyczne jeziora. Duża jej część jest pokryta lasami. Specyficzny ruch wiatrów powoduje, że większość terenu ma podobny klimat, bez czap lodowych na biegunach. W niektórych miejscach da się zauważyć zorganizowane uprawy roślin, ale nie widać żadnych zmian sztucznego pochodzenia, a ciemna strona planety nie jest rozświetlona sztucznym światłem, co wskazuje, że miejscowa ludność nie osiągnęła industrialnego poziomu technologicznego. Potwierdza to też skład atmosfery, która nadaje się do oddychania przez ludzi i nie zawiera praktycznie żadnych zanieczyszczeń, poza śladowymi ilościami pyłów wulkanicznych.

DZIENNIK KAPITAŃSKI, DATA GWIEZDNA 5.12.2064

Planeta jest zamieszkała przez istoty humanoidalne, do złudzenia przypominające ludzi. Populacja na pewno przekracza wiele milionów, ale jest ciężka do dokładnego ocenienia, z powodu dużej ilości lasów i braku aglomeracji miejskich. Strategicznie umieszczone czujniki pozwoliły naszym translatorom dostroić się do miejscowej mowy. Tubylcy nazywają tę planetę Kasalla.

DZIENNIK KAPITAŃSKI, DATA GWIEZDNA 9.12.2064

Wydaje nam się, że zdołaliśmy poznać Kasallańczyków bardzo dobrze. Stworzyliśmy duplikaty ich strojów i przebrani za tubylców, przeniesiemy zespół badawczy na planetę, aby poznać kulturę bezpośrednio od środka - oczywiście, przy zachowaniu wszelkich środków bezpieczeństwa. Wydaje się, że prym wiodą tutaj starsze kobiety, co sugeruje standardową kulturę matriarchalną, opartą na wykorzystaniu kobiet po okresie rozrodczym do zarządzania rodami.

KASALLA

Nie wątpię, że uda nam się wtopić w ich społeczeństwo bez przeszkód, sprawa jest wręcz podręcznikowa. Wśród tutejszych, negocjacje i handel wydają się mieć ogromny wpływ na pozycję społeczną, co powinno dać nam przewagę, zwykle trudną do uzyskania w kulturach opartych na sile fizycznej (bez uciekania się do używania technologii). Tutejsza kultura jest tak prymitywna, że używają dwulitu jak zwykłych kamieni, kompletnie nie zdając sobie sprawy z istoty tego minerału!

DZIENNIK KAPITAŃSKI, DATA GWIEZDNA 17.12.2064

Pycha kroczy przed upadkiem. Na szczęście tym razem obyło się bez ofiar ani poważnego naruszenia Dyrektyw, ale im prędzej zostawimy tę przeklętą planetę za sobą, tym lepiej. Z naszych obserwacji wynikało, że Kasallanie są bardzo otwarci w sprawie relacji damsko-męskich, okazują sobie publicznie czułość, czasami przekraczając granice tego, co w Federacji uznalibyśmy za przyzwoite. Tym większe było nasze zaskoczenie, że grupa badawcza, specjalnie skompletowana z kilku par przeciwnej płci, została wyzwana od "zboczeńców", kiedy jedna osoba przelotnie pocałowała drugą w policzek. Negocjacje zostały natychmiast przerwane, a my staliśmy się przedmiotem kompletnego ostracyzmu. W niedługim czasie sytuacja... Powiedzmy, że "eskalowała" do tego stopnia, że musieliśmy ratować się ucieczką... Opuściliśmy planetę z podkulonymi ogonami...

Zachowywaliśmy się dokładnie tak jak oni! Postępowaliśmy tak, jak wynikało to z naszych obserwacji! Nikt z Floty na pewno nie będzie mógł nam nic zarzucić. Po powrocie złożę pełen raport i postaram się, żeby nie było go tak prosto znaleźć - nie chcę, żeby negatywnie wpłynął na moją ocenę, biorąc pod uwagę mój wspaniały sukces na Thalim, gdzie udało się uratować kilku członków Federacji z rąk podobnych barbarzyńców.



U.S.S ANUBIS

Klasa: Sovereign B
Typ: Badawczy / Explorer
Przynależność: Gwiezdna Flota
Data oddania do użytku: 22 marca 2297
Ostatni znany status: W służbie

DANE TECHNICZNE

Producent: San Francisco Yards
Długość: 690 m
Szerokość: 186 m
Wysokość: 120 m
Masa: 3 300 000 t
Liczba pokładów: 31
Prędkość maks. nadświatlna: Warp 9,95
Napęd: napęd warp, napęd impulsowy
Systemy i układy: półorganiczny system komputerowy
(6200 kiloquadów/s), Optical Data Network (ODN)
Uzbrojenie: 10 baterii automatycznie remodulujących się fazyerów
typu XII (7,2 MW)
Wyposażenie: transporter 20 promów, 1 prom „Argo”, jacht kapitański
„Cousteau” AHM
Osłony: 12 generatorów

ZAŁOGA

Dowódca: Ferdynand Gamallen
Personel: ok. 900 osób (łącznie z cywilami)



U.S.S ANUBIS

OSTATNIE ROZKAZY

USS Anubis z dniem 11 lipca 2321 zostaje skierowany do sektora [REDACTED] w celu pobrania próbek [REDACTED]. Zabrania się wykonywania badań na pokładzie przed opuszczeniem sektora [REDACTED]. Wszelkie próby zaniechania wykonania powyższego rozkazu zostaną uznane za złamanie Dyrektywy 17.

Zadaniem priorytetowym jest ochrona ludności cywilnej znajdującej się na jednostce U.S.S Anubis i jej bezpieczne odeskortowanie do wyznaczonego sektora. Koordynaty zostaną dostarczone razem z późniejszymi rozkazami.

Badania nad działaniem i potencjalnym wykorzystaniem [REDACTED] pozostają objęte klauzulą tajności. Załoga naukowa USS Anubis, przed podjęciem działań, musi zostać poinformowana i wyrazić zgodę, na tymczasową niemożliwość powołania się na Dyrektywę 27. [REDACTED]

U.S.S Anubis ma pozostać na wyznaczonym kursie, do momentu otrzymania innych rozkazów.



CO BĘDZIEMY ROBIĆ?

W naszym larpie zetkną się ze sobą przedstawiciele dwóch światów. To spotkanie wykroczy daleko poza ramy "gospodarze" i "goście". Chociaż dynamika gry dla obu grup będzie inna, obszar, w którym będą operować wspólnie, systematycznie będzie się powiększał. Wydarzenia, które połączą obie grupy, wypalą piętno i na przybyszach, i na tubylcach. Losy obu grup spletną się w jeden węzeł, by ostatecznie rozpaść na indywidualne decyzje i wynikające z ich osobiste epilogi.

ZAŁOGA ANUBISA #WGŁĄB #INWARDS

OD SPRAW WIELKICH DO WŁASNYCH

Gra dla przybyszy zaczyna się dramatycznie. Ich statek uległ katastrofie. Większość ocalałej załogi pozostała w krytycznie uszkodzonej jednostce na orbicie. Niewielka grupa ocalonych zostaje więc teleportowana na powierzchnię planety. Mają niewiele czasu, by ocalić Anubisa, swoich przyjaciół i niezwykle cenne wyniki tajnych badań naukowych.

Jednak im dłużej będą przebywać z mieszkańcami planety, tym więcej tajemnic będzie wychodzić na światło dzienne. Ostatecznie gra sprowadzi się dla nich do bardzo osobistych wyborów każdej z postaci reprezentującej mieszkańców Federacji.

Spodziewaj się:

- ★ epickich problemów przypadkowej grupy jednostek;
- ★ questów, łamigłówek i zadań;
- ★ eksploracji nie tylko świata, ale też kultury i reguł społecznych obowiązujących na Kasalli;
- ★ tworzenia osobistych relacji z Kasallianami;
- ★ podejmowania ważnych, bardzo osobistych decyzji.

MIESZKAŃCY KASALLI:

#POZA #BEYOND

OD SPRAW WŁASNYCH DO WIELKICH

Jeśli zdecydujesz się na rolę mieszkańca lub mieszkanki Kasalli, opowieść poprowadzi cię od sytuacji stabilnej i z grubsza przewidywalnej, po klasycznych chaos nieodmiennie towarzyszący wielkim wydarzeniom zmieniającym losy świata. Sytuacja fabularna na starcie gry to klasyczne spotkanie ważnych i możliwych person. Jak łatwo odgadnąć, w początkowej fazie gry spodziewać należy się więc politykowania, intryg, spisków, negocjacji i handlu, czyli dobrze znanej mieszkanki otwartych ataków i nieczystych zagrywek.

Przybycie tajemniczych gości zburzy naturalny rytm takich spotkań. Z każdą godziną coraz bardziej będzie ono odbiegać od przyjętych standardów. Kasallianie zmierzają się z wyzwaniami, na które nie byli przygotowani. Będą musieli stawić czoła nie tylko własnej historii, ale też światu i kosmosowi; zredefiniować takie pojęcia jak norma, inność i wyjątkowość.

Spodziewaj się więc:

- ★ rozgrywek politycznych i negocjacji handlowych; gry statusem, własnością, majątkiem;
- ★ dylematów związanych z lojalnością, moralnością, prawem i zwyczajem;
- ★ redefiniowania relacji, burzenia status quo przez przybyszów;
- ★ epickich wyzwań dla całej społeczności;
- ★ podejmowania ważnych decyzji dotyczących przyszłości całej planety i świata poza nią.



POSTACIE

Dyrektywa nr 16

Personel Gwiezdnej Floty może zapewnić technologiczną, medyczną lub inną pomoc członkom nieznannej dotychczas rozumnej rasy tylko, jeżeli nie stoi to w sprzeczności z Pierwszą Dyrektywą oraz bezpieczeństwem Federacji i Gwiezdnej Floty.

FRAKCJE

Gracze będą mieli do wyboru w grze dwie główne frakcje - Federację i natywnych mieszkańców Kassali.

Wśród postaci z Federacji można spodziewać się standardowego garnituru archetypów ze Star Treka - beznamietnego oficera naukowego z planety Vulcan, przemysłowego mechanika, lekko zwariowanego oficera medycznego czy członka ochrony gotowego oddać życie za postać, która ma imię i wystąpi w następnym odcinku. Oprócz tego pojawić się może też kilka osób, których obecność na statku Federacji może wydawać się na początku mniej oczywista. Wszystkie postacie Federacji będą obejmowały Dyrektywę Gwiezdnej Floty.

Druga, większa frakcja to mieszkańcy lokalnej planety. O ile graczy Federacji można uznać za jedną frakcję połączoną wspólnym celem i zasadami zachowania, mieszkańcy Kassali tworzą o wiele bardziej zróżnicowany tygiel kast i pod-frakcji. Każda postać zajmuje pozycję na wielu drabinach społecznych (czy to związanych z podejściem do seksu i płci, gildii i zawodów, korzeni rodowych czy też reputacji), tworząc unikalną kombinację zależności, po której trzeba będzie się sprawnie poruszać - nie zapominając o swoich osobistych celach.



ZGŁOSZENIA

W odróżnieniu od naszej standardowej praktyki, w przypadku tej gry zdecydowaliśmy się nie publikować listy wakatów do wyboru. Na stronie gry opublikujemy specjalny kwestionariusz, w którym zadamy pytania dotyczące preferowanego stylu gry. Na podstawie Twoich odpowiedzi zaproponujemy Ci grę w jednej z frakcji i kilka postaci do wyboru. Jeśli zaaprobujesz nasze propozycje, otrzymasz od nas w pierwszej kolejności dokument ze szczegółowym opisem Federacji i misji Anubisa lub encyklopedię Kasalli, a następnie swoją kartę postaci.

Pod uwagę weźmiemy np. twoją znajomość uniwersum (grając Kasallańczyka / Kasallankę nie musisz wiedzieć nic o uniwersum Star Trek), typ wątków, które lubisz grać lub których chcesz za wszelką cenę uniknąć, czy też chęć do budowania relacji i/lub wspólnych wątków z konkretnymi osobami.

Pewna część relacji i wątków będzie tworzona już po uzyskaniu wyników ankiet, co pozwoli nam na położenie większego nacisku na aspekty, które duża ilość osób zgłosi jako interesujące.

Formularz zostanie udostępniony na stronie blackbox3c.pl w maju.



KARTY POSTACI

Na potrzeby naszych dużych gier pracujemy na schemacie karty postaci autorstwa Piotra Milewskiego, którą wykorzystujemy podczas Summer Weeków od 2019 roku. Wasze karty będą podzielone na dwie części: Awers i Rewers, nazywane przez graczy klimatyczną i konkretną.

AWERS

Ta część przypomina klasycznie „klimatyczną” Kartę Postaci. Awers ma fabularyzowaną formę, jest napisany w pierwszej osobie. Zawiera podstawowe informacje o postaci: kim jest, czym się zajmuje, co ją ukształtowało, dlaczego znalazła się na grze, czyli sprowadza ją do "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.

REWERS

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. triggerzy), 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

Projektując tę grę myśleliśmy o tym jak utrzymać balans pomiędzy różnymi stylami gry. Przygotowaliśmy cele, zadania i motywacje dla różnych typów graczy i graczek.

GAMIZM

W naszej grze to przede wszystkim zadania negocjacyjne, realizacja celów związanych z kolekcjonowaniem przedmiotów oraz reakcja na działanie w kryzysowej sytuacji. Na wielu poziomach ten larp można "wygrać". Istnieje idealne zakończenie, jednak doprowadzenie do niego będzie wypadkową działań wielu graczy. Istnieje też wiele zakończeń pośrednich: każde z nich będzie mieć swoją cenę.

NARRATYWIZM

W świecie naszej gry postacie zostaną postawione w obliczu Wielkich Wydarzeń. Decyzje, jakie podejmą gracze, będą mieć konsekwencje zarówno na poziomie postaci, jak i frakcji, planety i samej Federacji. Ty zdecydujesz, który z aspektów jest najważniejszy i na którym skupisz swoją uwagę. Prawdopodobnie nie uda ci się zająć wszystkim.

SYMULACJA

Chcemy, żeby gra pozwalała na eksplorację zarówno stworzonych (jak Kasalla) i pożyczonych (jak Federacja) elementów świata. O ile Federacja ma o wiele bogatszy kanon, do którego można sięgać po inspiracje, Kasalla daje większą możliwość tworzenia własnego kolorytu, w ogólnych ramach uzgodnionych z innymi graczami.

Postaci z Federacji powinny rozumieć powagę Dyrektyw ograniczających ich działania i na własnych plecach poczuć ciężar dylematów stojących przed przedstawicielami rozwiniętej cywilizacji kontaktującymi się z lokalną społecznością.

JAK GRAĆ?

- ★ Na poważnie: to nie jest komedia ani parodia starych filmów SF.
- ★ Ekspresyjnie i Emocjonalnie: jesteśmy na TAK dla dramatycznych scen.
- ★ *Play 4 Trouble* - rozmyślnie pakując swoją postać w tarapaty.
- ★ *Play 2 Lift* - z innymi i dla innych.

OSTRZEŻENIA

W grze odgrywa się w sposób symboliczny sceny seksu.

Podczas gry obowiązuje zasada No Pain, czyli dopuszczamy kontakt fizyczny, który nie sprawia dyskomfortu.



MECHANIKA GRY

W tej sekcji znajdziecie garść informacji o wybranych mechanikach, które zastosujemy podczas naszej gry. Prezentujemy Wam te, które mogą zaważyć o waszym udziale (lub rezygnacji) z naszego larpu. Komplet rozwiązań poznacie podczas specjalnych prezentacji, warsztatów i ćwiczeń przed samym larpem.

BEZPIECZEŃSTWO

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”:

<https://lublarpl.pl/przystan-niedokonczonych-opowieosci/mechanika/>



INTERAKCJE FIZYCZNE

Nasza gra nie opowiada o konflikcie, którego rozwiązanie wymagało zastosowania przemocy wobec innej postaci. Kultura Kasalli radzi sobie z tym od dawna na inne sposoby. Przybysiom przemocy używać nie wypada - a w ekstremalnych sytuacjach zawsze mogą skorzystać z fajerwerków, choć będzie to broń ostateczna. Szczegółowe instrukcje dotyczące rozwiązywania konfliktów siłowych (jeśli z jakiegóż powodu do nich dojdzie) przedstawimy podczas specjalnych warsztatów przed samą grą.

Ważną częścią mechaniki gry będzie zmysł smaku. Kasalla to planeta porośnięta bujną roślinnością. Jej mieszkańcy posiadają ogromną wiedzę dotyczącą sprawnego wykorzystywania darów, jakimi hojnie obdarza ich rodzimy świat. Możecie więc spodziewać się rozwiązań mechanicznych znanych z larpów fantasy, które stosowano jako ekwiwalenty alchemii, ziołolecznictwa i trucicielstwa.

ELIMINACJA POSTACI

Gra główna to wydarzenie, do którego zarówno twórcy, jak i gracze przygotowują się znacznie wcześniej. Staramy się skonstruować ją tak, aby każdy uczestnik/uczestniczka festiwalu mogli wziąć udział w całym larpie. Przygotowaliśmy dla Was rozwiązania mechaniczne, które pozwolą zneutralizować waszych oponentów bez fabularnego pozbawiania ich życia.

Jeśli jednak zdarzy się taka sytuacja, mamy przygotowane zapasowe postacie drugoplanowe, które dołączą do gry na początku kolejnego aktu. Nie są to postacie gorszej kategorii. Co prawda będą miały mniej relacji z innymi, ale ich wiedza i/lub umiejętności będą dopasowane do aktualnego stanu gry. Dzięki temu z miejsca będą mogły znaleźć się w centrum zdarzeń.

Wyjątkiem będzie sytuacja, w której postać zginie w ostatnim (trzecim) akcie. W takim wypadku pozostawiamy sobie prawo do podjęcia decyzji wspólnie z graczem/graczką, czy ich powrót do gry ma sens.

SEKS

W trakcie gry będzie obowiązywać mechanika seksu, poprzez którą, w umowny, komfortowy dla obu stron, sposób, będzie można odgrywać intymne sceny. W polskim środowisku larpowym jej powszechna nazwa to mechanika 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. Szybkość ruchów określa 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.

EKONOMIA

Istotnym elementem gry będą negocjacje handlowe. W naszej grze większy aspekt kładziemy na "duże" pieniądze. Prawie wszystkie postacie Kasallian są dobrze sytuowane. Dlatego drobna wymiana pieniężna, jak zakup wina czy pierścionka nie jest istotna z poziomu gry. O wiele większe znaczenie mają kontrakty handlowe, jakie będą zawierane podczas gry. Negocjowanie poszczególnych warunków, kruczki prawne i zapisy małym druczkiem to podstawa do tego, by wiele zyskać lub wszystko stracić. Z nielicznymi wyjątkami przedmioty w grze będą więc miały dla poszczególnych postaci wartość sentymentalną, a nie wyrażoną w pieniądzu. Spodziewajcie się więc twardych negocjacji pomiędzy najsprytniejszymi przedstawicielami wielkich rodów planety, a nie wymiany szkiełek, paciorków i skór.



KOMUNIKACJA

Wymiana informacji na Kasalli opiera się o jeden wymiar więcej, niż w przypadku większości ras Federacji. Do mowy ciała, gestów, intonacji i samej treści wypowiedzi, Kasallańczycy dodają coś jeszcze. Jeśli zdecydujesz się na grę jako mieszkaniec wymyślonego przez nas świata, przygotuj się na dodatkowe warsztaty z komunikacji.

Jeśli zdecydujesz się na grę jako przybysz, musisz liczyć się z pewnymi trudnościami w zrozumieniu lokalnej kultury. Twoje zachowanie często będzie opacznie zrozumiane, a część komunikatów po prostu Ci umknie. Zrozumienie Kasallańczyków i ich kultury to wspólne wyzwanie dla Waszej frakcji.



INFORMACJE PRAKTYCZNE

JAK DŁUGO POTRWA GRA?

Gra będzie trwała półtora dnia, od piątku po południu do soboty wieczorem, z przerwą na spanie.

Zaczynamy w piątek po przerwie obiadowej warsztatami dla graczy. W zależności od okoliczności start właściwej gry odbędzie się około 17:00-18:00. Pierwszy akt zakończy się jeszcze tego samego dnia, przed północą. Czas na sen jest off-game. Akt drugi zacznie się o 11:00 w sobotę, potrwa do obiadu, który jest także off-game. Po obiedzie zacznie się trzeci, ostatni akt, który powinien zakończyć się wieczorem, ale dokładny moment zależy od rozwoju wydarzeń. Potem chwila na odsapnięcie i zrzucenie strojów, po której zapraszamy na debrief.

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 oraz komarom. Na pewno przyda się też podręczna torba, bukłak lub inne klimatyczne naczynie na wodę.



JEDZENIE, SPANIE, UŻYWKI

Pierwszy akt naszej gry ruszy w piątkowe popołudnie, kolejne dwa odbędą się w sobotę. Na posiłki przeznaczamy czas pomiędzy drugim a trzecim aktem - w piątek nie będzie takiej potrzeby (startujemy po obiedzie). Jak zawsze zachęcamy też do przygotowania sobie kanapek lub przekąsek w klimatycznych opakowaniach. 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 Iarpie nie będą mogły brać udziału osoby pod wpływem alkoholu lub substancji odurzających. Złamanie tej zasady skutkuje usunięciem gracza/graczki z gry.

STROJE I KOSTIUMY

Przygotujemy dla Was tablice na Pinterście z propozycjami strojów dla członków Federacji i mieszkańców Kasalli.

W przypadku pierwszej frakcji sugerujemy inspirację faktycznymi kostiumami z filmów i seriali, które odzwierciedlają również funkcję danego członka załogi.

Z kolei kultura tubylców jest inspirowana szeroko pojętym tradycyjnym strojem indyjskim - kobiety w sari, mężczyźni w kurtach, chirudarach i dhoti.

BLACKBOX SUMMER WEEK 2021

Pod powierzchnią Kasalli to gra główna tegorocznej edycji BB Summer Week. Udział w niej jest darmowy dla wszystkich osób zaakredytowanych na festiwalu. Uczestników i uczestniczki obowiązuje również regulamin BlackBox Summer Week 2021.

Po komplet informacji o Festiwalu zapraszamy na stronę internetową <https://bb3c.pl/blackbox/blackbox-summer-week/>



PHOTO CREDITS:
OKŁADKA - JEREMY THOMAS
ANUBIS - JEAN MARC RAZAKANDRAINY (PIXABAY)
OFICER ŁĄCZNOŚCI NYOTA UHURA Z ORIGINAL SERIES - JAMES VAUGHAN