

POKER FACE ON!

OSTATNIE ROZDANIE

15 maja 2015 roku | 20:00
Davenport

MICHAŁ "ATHAN" LEONIEC

OPIS FABULARNY

Jesteście świeżo upieczonymi absolwentami highschoola na przedmieściach miasta Davenport, leżącego w Stanach Zjednoczonych. Mamy rok 2015, niedawno podeszliście do egzaminów SAT i ACT, których wynik potencjalnie zadecyduje o Waszej przyszłości. Dobrze, że cały ten stres macie już za sobą.

Sami nie wiecie kiedy zleciało Wam licealne życie, a Wy stanęliście na progu dorosłości. W ciągu paru miesięcy rozjedziecie się po całym Stanach Zjednoczonych, żegnając się ze swoimi partnerami i przyjaciółmi.

Czy związki na odległość przetrwają? Czy dostaniecie się na planowane od lat studia? Czy uda Wam się wreszcie poderwać faceta, za którym wzdychacie od początku highschoola? Czy Wasze marzenia się spełnią? Czy klub pokerowy jeszcze kiedykolwiek spotka się przy jednym stole?



OPIS LARPA

„**Ostatnie rozdanie**” jest nastawionym na intensywne relacje larpem o grupce amerykańskiej młodzieży, która stoi na progu dorosłości i spotkała się na **małej imprezie połączonej z wieczorkiem pokerowym**.

Wszyscy, z różnych przyczyn, dołączyliście do szkolnego **klubu pokerowego**. Rozegracie ostatnie wspólne partie wystużoną talią kart, wypijecie drinki, zdradzicie część swoich sekretów podczas gry w butelkę oraz podejmiecie decyzje, które popchną Wasze życia do przodu... albo wręcz przeciwnie.

Kto wie, może nawet przydarzy się Wam coś **niezwykłego**. W końcu część z Was nie jest do końca ludźmi, a określenie **nastoletnie potwory** całkiem dobrze mogłoby opisać Waszą grupę. Przygotujcie się na teen dramę, alkohol, hazard, nadużywanie mechaniki seksu oraz jeszcze więcej dramy.

Inspiracje:

Monsterhearts, Świat Mroku

Buffy: Postrach Wampirów, Shadowhunters, Heathers



CZY TO GRA DLA MNIE?

To jest larp dla Ciebie, jeśli:

- podczas rozgrywki skupiasz się na klimacie, relacjach i fabule;
- lubisz narratywizm;
- jesteś fanem lub fanką teen dram;
- nie masz nic przeciwko drobnym elementom mechanicznym w grze w formie niezwykłych umiejętności postaci.

To nie jest larp dla Ciebie, jeśli:

- jesteś osobą dopiero zaczynającą swoją przygodę larpową;
- nie lubisz rozbudowanych kart postaci;
- nie lubisz grać na relacjach, współtworzyć scen i bawić się samym klimatem gry, a wolisz wykonywać konkretne zadania;
- nie znasz zasad Texas Hold'em i nie planujesz nauczyć się ich przed larpem;
- nie potrafisz wcielić się w rolę osoby, dla której wszystkie te przejawione młodzieżowe dramy, fochy, rozstania i kłótnie są poważnymi problemami.

ZASADY

No - pain

- Możecie dotykać się w sposób nie sprawiający bólu drugiej osobie. Walczycie tak, by nie sprawić faktycznej krzywdy drugiej osobie.
- Jeśli np. chcesz odegrać scenę zapasów, ustal najpierw z drugim graczem czy zgadza się na nią i jakie są jego granice.

Słowa bezpieczeństwa

- **Green** - Zachęca do eskalowania sceny, osoba używająca go zgadza się by odegrać ją nieco intensywniej.
- **Yellow** - Informuje o tym, że zbliżamy się do mojej granicy. Scena nie może eskalować dalej, ale możemy ją kontynuować zachowując intensywność.
- **Red** - Natychmiast przerywamy scenę. Rozchodzimy się, nie dopytujemy, pomijamy ją całkowicie. Jeśli będzie potrzeba wyjaśnić co się stało, zajmie się tym **Mistrz Gry**.

Gest off-game

- Szybkie **skrzyżowanie dłoni** przed sobą, w widoczny dla drugiej osoby sposób.
- Domyślnie ma służyć tylko do tego by szybko ustalić z graczem granice danej sceny, albo jej wynik, ew. poinformować o czymś (np. "w trakcie zapasów zauważyłeś, że pachnę krwią").
- Nie wykorzystuj gestu by offtopować. Pozostań w postaci, dzięki temu nie będziesz psuć rozgrywki innym.

ZASADY

Środki komunikacji

- Podczas gry jednym ze środków komunikacji na linii postaci graczy - NPCe będzie przygotowany wcześniej **grupowy chat na Messengerze**. Czasem będziecie także otrzymywali **wiadomości prywatne lub połączenia**.
- W związku z tym, do udziału w grze konieczne będzie posiadanie **telefonu z dostępem do internetu oraz aplikacji Messenger**.
- Komunikacja będzie odbywała się całkowicie in-game. Kwestię jak często będziecie sprawdzać wiadomości na nie odpisywać pozostawiam w Waszej gestii.

Formatka wiadomości prywatnych

- **Treści meta oraz nasz podpis przekazujemy w []**. Wszystko poza [] należy traktować jako fabularną zawartość otrzymanej wiadomości.
- Poniżej macie dwie przykładowe wiadomości, jedną in-game, a drugą meta.

[Od: Mark]

Hej, nie dam rady dzisiaj wpaść na pokera. Sorry!

[Twoje zmysły]

[Wyczuwasz dziwny, słodkawy zapach wydobywający się z wentylacji. Rozbolała Cię od niego głowa i ciężko Ci się na czymkolwiek skupić.]

MECHANIKA

Walka i śmierć

- Nie przewiduję żadnej mechanicznej walki, jedynie umowną. Jeśli takowe zmagania mają do czegoś doprowadzić (np. do oddania przedmiotu), to najlepiej by obecny przy niej był MG.
- Nie ma możliwości zabicia innej postaci w trakcie trwania gry, nie jesteście mordercami, tylko nastolatkami. Od tej reguły może pojawić się wyjątek na sam koniec larpa, o ile okoliczności odpowiednio się ułożą.

Seks i intymność

- Mechanika seksu Ars Amandi - kochankowie masują sobie dłonie, przedramiona i barki, jednocześnie patrząc sobie w oczy. Wysokość dotyku pokazuje jak daleko zaszli, a intensywność masażu oddaje klimat ich zbliżenia.
- Pocałunki realizujemy w sposób aktorski - umieszczamy kciuk przed ustami partnera / partnerki i to kciuk całujemy.

Magia i niezwykle zdolności

- Wszystkie aspekty magiczne dziejące się podczas gry są umowne, czasem będą opisywane przez **Mistrza Gry**. Postarajmy się, aby odegrać je jak najlepiej oraz najpoważniej.
- Część postaci dysponuje **specjalnymi zdolnościami**, których używa poprzez wykorzystanie jednorazowego kartonika. Jeśli takowa zostanie na Tobie użyta, dostosuj się do niej tak by wyszła z tego jak najciekawsza, ale i logiczna, scena. Żadna moc **nigdy** nie spowoduje, że Twoja postać zrobi coś całkowicie **wbrew sobie**.



ZDOLNOŚCI

Klątwa

- Informujesz MG o użyciu na konkretnej osobie i efekcie, jaki chcesz wywołać. Po pewnym czasie MG dyskretnie poinformuje ofiarę.
- Można wykorzystać by wywołać np. ból, seplenienie, dekoncentrację, odczuwanie konkretnej emocji.

Ochrona [X]

- Chroni przed byciem ofiarą zdolności X, np. Sugestii. Jesteś świadom tego, co zostało na Ciebie użyte, ale nie wiesz w jaki dokładnie sposób.

Opętanie

- Jeśli ktoś będzie nim dysponował, zna sposób jego wywołania. Cel zaklęcia należy poinformować słowem "Opętanie" podając mu specjalną kartkę.
- Cel postępuje zgodnie z instrukcjami zawartymi na otrzymanej kartce. Moc nie doprowadzi Ciebie do działania wbrew sobie lub bezpośredniego zagrożenia, ale może wpłynąć na Twoje zachowanie oraz cele.

Sugestia

- Chwytasz dłoń drugiej osoby obiema swoimi dłońmi i wydajesz jej proste, rozsądne polecenie, poprzedzone słowem "sugestia".
- Np. "Sugestia: Proszę, potrzebuję Twojej pomocy. Dowiedz się od X czy ma mój pamiętnik."
- Nigdy nie doprowadzi celu do działania wbrew sobie lub bezpośredniego zagrożenia.



ZDOLNOŚCI

Telekineza

- Informujesz MG o użyciu na konkretnym, nie schowanym i nie trzymanym obiekcie.
- Np. wyrzucasz postaci kartę z ręki, przewracasz butelkę, dyskretnie przywołujesz do siebie liścik leżący na pobliskim stole.

Wyczucie emocji

- Wskazujesz MG postać i pytasz jakie emocje nią targają w danej chwili lub w związku z jakąś sytuacją. MG dyskretnie ją wypyta i za jakiś czas wróci do Ciebie z odpowiedzią.

Zapomnienie

- Ofiara zdolności zapomina ostatnią, krótką scenę. Zapytana może kojarzyć, że z kimś poszła, o czymś rozmawiała, ale żadnych szczegółów. Zdolność nie zmienia efektów sceny widocznych wizualnie (np. śladu po pobiciu).
- Można wykorzystać by ofiara zapomniała np. próbę pocałunku, ugryzienie wampira, wyznanie miłosne, udział w bójce (ale boląca twarz będzie ją zastanawiać).

Nie są to wszystkie zdolności występujące na grze, ale obrazują czego możecie się spodziewać. Mechanika oraz opisy wszystkich zdolności zostaną pokrótce omówione na warsztatach poprzedzających larpa oraz wywieszono w widocznym miejscu.



POSTACIE GRACZY I NPCE

Role **dostępne dla graczy** to członkowie **Klubu Pokerowego** oznaczeni numerami **1 - 9** i symbolem **[K]** - rola kobieca lub **[M]** - rola męska.

Gra dopuszcza możliwość crossplayu, ale tylko ustalanego indywidualnie. Jeśli jesteś zainteresowany / zainteresowana, to skontaktuj się z **Mistrzem Gry**.

Postacie **4. Natalie "Natty" Norton [K / NPC]** i **9. David O'donell [M / NPC]** **wzajemnie się wykluczają**. Jedna z nich będzie odgrywana przez gracza, a druga nie przybędzie na spotkanie i zostanie NPCem. Decyzja zostanie podjęta na etapie analizowania ankiet, zależnie od liczby i płci zgłoszonych osób.

Wszystkie **postacie oznaczone [NPC]** będą odgrywane przez **Mistrzów Gry** w formie wysyłanych wiadomości i wykonywanych telefonów, nie będą fizycznie dostępni podczas rozgrywki.



LISTA CZŁONKÓW KLUBU POKEROWEGO

1. Chase Campbell [M]

- **Czołowy zawodnik** miejscowej drużyny footballowej. Znany **playboy**, za którym wzdycha połowa dziewczyn z okolicy. Ma za sobą wiele romansów i jeszcze więcej bójek. Dołączył do **Klubu Pokerowego** na początku tego roku w ramach nowego programu "resocjalizacji problematycznych uczniów". Przekonała go do tego jego dziewczyna, **Lily**. Było to dość kontrowersyjne wydarzenie, a od czasu rozstania się pary zrobiło się dziwnie.

#chad #sportowiec #ciężka sytuacja rodzinna #playboy #przemoc #duma

2. Lily Lopez [K]

- Meksykanka po tacie, Amerykanka po mamie. Aspirująca **królowa Waszego highschoola** oraz **kapitan drużyny cheerleaderek**. Wszędzie jest jej pełno, nikt nie chce jej podpaść i zawsze ma ze sobą gromadkę przyjaciółeczek. Podobno jej rodzina ma jakąś kryminalną przeszłość, ale to równie dobrze może być plotka. Dołączyła do **Klubu Pokerowego** z bliżej nieokreślonych powodów w zeszłym roku. Niedługo później zaczęła umawiać się z **Chasem**, ale około dwóch tygodni temu rozstali się.

#królowa highschoola #kapitan cheerleaderek #kryminalne korzenie #paczka Lily #wyniosła i dumna

3. Elijah "Eli" Evans [M]

- Chłopak, który od zawsze był lekko na uboczu. Typ artysty i myśliciela. Jest **gitarzystą w szkolnym zespole**, a od czasu jego dołączenia ekipa rozkręciła się i gra coraz więcej koncertów. Jeśli przetrwają najbliższy rok, to wiele osób podejrzewa, że znajdą daleko. Od samego początku liceum jest członkiem **Klubu Pokerowego**. Wielokrotnie **zwyciężał w Waszych rozgrywkach**, jest jednym z lepszych pokerzystów. Z nieznanym nikomu przyczyn zdaje się dobrze dogadywać z **Chasem**.

#artysta #gitarzysta #metroseksualny #charyzmatyczny introwertyk #tajemniczy #pokerzysta

4. Natalie "Natty" Norton - [K / NPC]

- **Wieczna imprezowiczka**, która przepiła niejednego faceta i wpędza rodziców w nieustanny ból głowy. Jeśli gdzieś się coś dzieje, ona o tym na pewno wie. **Najbliższa poplecniczka Lily**, która prawie dorównuje jej popularnością, ale wciąż żyje w cieniu swojej przyjaciółki. Dołączyła do **Klubu** razem z nią. Od niedawna jest w drużynie pływackiej, ale różnie bywa z jej obecnością na zawodach. Jako dziecko przyjaźniła się z **Sophią**, ale potem ich relację się posypały. Kiedyś chodziła z **Milesem**, ale to nie był długi związek i skończył się, jak na nią, nadzwyczaj spokojnie.

#imprezowiczka #cheerleaderka #pływaczka #tajemnice #zawsze w cieniu #paczka Lily #postać wymagająca



LISTA CZŁONKÓW KLUBU POKEROWEGO

5. William Walker [M]

- **Ten nowy, tajemniczy chłopak.** Przeniósł się do Waszej szkoły na początku roku. Jest nieco wyobcowany, ale o twardym i konkretnym charakterze. Nie do końca wiadomo dlaczego dołączył do **Klubu Pokerowego**, ale do tej pory był na niemal wszystkich spotkaniach. Stara się stwarzać wrażenie, **jakby miał wszystko gdzieś...** albo tak jest naprawdę. Ponoć widziano go kiedyś z **Sophie** na metalowym koncercie, ale to może być tylko plotka. Na ostatni egzamin przyszedł z podbitym okiem i śladami krwi na pięściach.

#outsider #tajemnice #szkolne problemy #bójki #postać wymagająca

6. Sophie Steward [K]

- Miejskowa **alternatywka.** Glany, skórzana kurtka i kolorowe włosy to jej znak rozpoznawczy. Poza koncertami można spotkać ją w lokalnym sklepie z antykami, gdzie dorabia po szkole. Nie wiadomo dlaczego dołączyła do **Klubu**, **przegrywa niemal wszystkie rozdania**, ale zdaje się przy tym całkiem dobrze bawić. Za dziecka patrzyła w **Natty** jak w obrazek, teraz nie mają ze sobą zbyt wiele wspólnego. Zdaje się z nikim nie trzymać szczególnie blisko, ale wydaje Wam się, że ma mnóstwo znajomych spoza szkoły.

#outsiderka #koncerty #alternatywka #ciężka sytuacja rodzinna #nie-pokerzystka

7. Miles Miller [M]

- Jeden z najspokojniejszych i najbardziej wyluzowanych uczniów, który wygląda jak **drwal wyrwany z lasu.** Na lekcje uczęszcza w kratkę, a w zeszłym roku **musiał powtarzać klasę.** To dziwne, bo jest niezwykle inteligentny i wygrywa sporą część turniejów szachowych oraz pokerowych. Jest w **Klubie** od początku liceum, czyli najdłużej z Was wszystkich. To on będzie **gospodarzem** dzisiejszych rozgrywek. Dawno temu umawiał się z **Natty**, rozstali się całkiem bezproblemowo.

#inteligent #spokój ponad wszystko #pokerzysta #starszy uczeń #szkolne problemy #lubiany przez wszystkich

8. Yue Yuchi [K]

- Azjatycka piękność, która dołączyła do Waszej szkoły dwa lata temu, po przeprowadzce rodziców. Podobno wcześniej mieszkali w **Los Angeles.** **Wszędzie jej pełno** - uczestniczy we wszystkich możliwych zajęciach dodatkowych, walczy o tytuł kapitan drużyny pływakiej, umawiała się ze sporą częścią uczniów... i uczennic, jeśli wierzyć plotkom. Dołączyła do **Klubu** parę miesięcy temu i, ku Waszemu zdziwieniu, bardzo często wygrywa. Podobno na wczorajszej imprezie kłóciła się z **Milesem.**

#zdolniacha #Azjatka #nadmiar energii #otwarta dziewczyna #pływaczka #tajemnice #pokerzystka



LISTA CZŁONKÓW KLUBU POKEROWEGO

9. David O'donnell [M / NPC]

- Charyzmatyczny chłopak o absolutnie rozbrajającym uśmiechu. **Typ żartownisia i zawadiaki.** Z pochodzenia Irlandczyk, większość jego rodziny mieszka w **Belfaście**. Jedyń mężczyzna w paczce popleczników **Lily**. Od lat trenuje taniec towarzyski, podobno jest w nim absolutnym mistrzem, Znany z tego, że **na każdej imprezie ma ze sobą paczkę dobrych cygar lub fajek.** Oczywiście zawsze kręci się przy nim grupka miejscowych sępów.

#popularny #tajemnice #kryminalne korzenie #palacz #tancerz #paczka Lily #postać wymagająca

10. Zoe Zarah [NPC]

- **Młodsza o rok** dziewczyna, która na początku swojego pobytu w szkole wstąpiła do **Klubu** i zaczęła się z Wami trzymać. Niedługo potem zakręciła się wokół **Lily**. Nieśmiała, empatyczna i **zawsze chętna do pomocy.** Złośliwi twierdzą, że spała z połową szkoły, ale to mogą być tylko plotki. Jest trochę mołem książkowym i wielką fanką fantastyki. Od niedawna próbuje swoich sił jako cheerleaderka.

#outsiderka #młodsza #altruistka #paczka Lily #cheerleaderka #nieśmiała #otwarta dziewczyna

11. Bruce Brecker [NPC]

- Od zeszłego roku jest **absolwentem Waszej szkoły.** Skater z licznymi tatuażami, który nigdy nie rozstaje się ze swoją deską. Honorowy członek **Klubu Pokerowego** i zwycięzca porównywalnej liczby spotkań, co **Miles.** **Coraz rzadziej go widujecie.** Przeprowadził się do pobliskiej **Peorii**, gdzie studiuje prywatnie na **Uniwersytecie Bradleya.** Podobno jego rodzice wywodzą się z jakiejś starej i bogatej, brytyjskiej rodziny, ale to kompletnie nie pasuje do jego image'u.

#absolwent #inteligent #skater #tatuaże #pokerzysta #przyjaciel Milesa

12. Jenny Jones [NPC]

- Ostatnia osoba z paczki **Lily.** **Jedna z najwredniejszych dziewczyn ze szkoły** - wypomni Ci wszystko, co tylko będzie mogła. Uwielbia zajęcia teatralne oraz od niedawna trenuje taniec towarzyski. Jest piękną i popularną kobietą, która **kiedyś konkurowała z Lily,** a potem przyłączyła się do jej paczki. Złośliwi mówią, że zrobiła się taka podła dopiero wtedy, gdy **Lily** pokazała dziewczynie, gdzie jest jej miejsce. Kompletnie nie interesuje się pokerem.

#wredna #młodsza #paczka Lily #tancerka #cheerleaderka #imprezowiczka



INNE WAŻNE POSTACIE ZE SZKOŁY

Ted Trevors

- **Kapitan i gwiazda szkolnej drużyny footballowej.** Znany podrywacz. Powszechnie wiadome jest, że od lat konkurują z **Chasem**, a ich rywalizacja zachęca resztę zespołu do walki o swoje.

Drew Davis - Trener

- **Szkoli drużynę footballową** i prowadzi zajęcia sportowe od kilkunastu lat. Wychował się w **Davenportcie** i jest powiązany z miejscowymi samorządami. Mimo pozorów, jest bardzo wpływowym człowiekiem.

Katie King

- **Kapitan szkolnej sekcji pływaków.** Silna, charakterna i nie dająca sobie w kaszę dmuchać. Przez kilka tygodni nie widzieliście jej w szkole, podobno miała jakiś wypadek motocyklowy. Pojawiła się dopiero na egzaminach.

Suzie Smith - Trenerka

- Młoda dziewczyna z **Florydy**, która od trzech lat pracuje w szkole i **trenuje szkolną sekcję pływacką.** Wiadomo o niej głównie tyle, że ma bardzo luźne relacje z uczniami. Podobno z częścią z nich spotyka się prywatnie.

Cole Coldwell - Martwy

- Chłopak z niższego rocznika, który zaginął jakieś 3 miesiące temu. Po tygodniu **policja znalazła go martwego w jednym z pobliskich lasów.** Niewiele wiadomo o tym zdarzeniu, chociaż plotek krąży mnóstwo. Dochodzenie oficjalnie dalej trwa. Przesłuchiwano w tej sprawie między innymi miejscowy klub motocyklowy - **Wikingów**, ale ostatecznie nie powiązano ich w żaden sposób ze sprawą.

KONTAKT I ZGŁOSZENIA

Zachęcam do **kontaktu** jeszcze zanim zdecydujecie zgłosić się na grę, jeśli założenia larpa są Was niejasne, nie jesteście pewni czy jest to gra dla Was lub chcecie dopytać o którąś z postaci.

Upředzam, że miejsca na grze zostaną rozdzielone wyłącznie na podstawie wypełnionej przez Was **ankiety**. Prosiłbym podejść do niej sumiennie i poinformować o swoich triggerach oraz preferencjach. Pomińecie ankiety skutkuje automatycznym odrzuceniem zgłoszenia.

O wszystkich ważniejszych informacjach związanych z larpem będę informował na facebookowym wydarzeniu.

Kontakt: <https://www.facebook.com/michalleoniec>

Grafiki umieszczone w pliku wygenerowano z wykorzystaniem Midjourney.

AUTOR: MICHAŁ "ATHAN" LEONIEC