

A black and white photograph showing the silhouettes of several soldiers in a field. They are wearing helmets and carrying equipment, some holding rifles. The scene is dimly lit, with a bright light source in the background creating a hazy atmosphere. The soldiers are positioned across the frame, some in the foreground and others further back.

'TILL THE BITTER END

Roni "Kaczka" Korycińska



Wojna nigdy nie jest dobra, ale w życiu pod butem totalitaryzmu jedynym rozwiązaniem było dla Was zbrojne powstanie. Nie ważne ile żyć to pochłonęło, w końcu udało Wam się. Wasz oddział zdobył broń, która pozwoli w końcu zakończyć walki z rządem - wystarczy tylko dostarczyć ją dowództwie rebeliantów i zagrozić użyciem. Kompletnie wycieńczeni misją, jesteście już na ostatniej prostej, kiedy intensywne walki zmuszają Was do przeczekania paru godzin w bezpiecznej kryjówce.

W trakcie gry pojawią się głośne hałasy, presja czasu oraz mechanika pola walki, podczas której będziecie musieli zaufać innym mając zamknięte oczy. Jeśli którakolwiek z tych rzeczy jest Twoim triggerem - to nie jest larp dla Ciebie.

'Till the bitter end to larp skupiony na trudnych, moralnych decyzjach. Gracze wcielią się w elitarny oddział rebeliantów walczących z bliżej niesprecyzowanym systemem totalitarnym. Mają tylko jedno zadanie - przetransportować potężną broń, "Żółnierzyka", do dowództwa rebelii, a tym samym zakończyć wojnę. Są już na granicy wytrzymałości, zostały im już ostatnie naboje, ale muszą doprowadzić misję do końca. Kiedy napotkają na swojej drodze komplikacje - nie mogą liczyć na nikogo spoza ich małego grona. Mają dwie godziny zanim walki przeniosą się w rejon ich bezpiecznego schronienia. W tym czasie, kompletnie zagubieni, muszą podjąć decyzję, która na zawsze zmieni ich życia i zdeterminuje dalsze losy rebelii.

Na 'Till the bitter end nie ma klasycznych kart postaci

Nie znajdziesz w nich szczegółowej historii bohatera, listy jego celów czy przepisu, jakie decyzje powinien podjąć. Dostaniesz szkielet jego przeszłości, motywacji i zarys charakteru oparty o symbolikę danego koloru. W trakcie warsztatów przed larpem wymyślisz pseudonim swojej postaci, stworzysz relacje z innymi graczami i nadasz kontekst wszystkim suchym informacjom.

Oznacza to, że jeśli nie poinformujesz wcześniej o swoim triggerze, ktoś może go wprowadzić do gry.

Postaci są dość elastyczne jeśli chodzi o wprowadzanie nowych wątków, ale część już na starcie zaczyna z dużym bagażem emocjonalnym - te archetypy oznaczone są gwiazdką.

To nie jest larp dla Ciebie jeśli:

- oczekujesz długiej karty postaci
- nie chcesz spędzić larpa na rozmowach
- nie lubisz krzyku i hałasów
- nie lubisz samemu tworzyć postaci
- masz ochotę na luźnego larpa
- stronisz od moralnej szarości
- nie chcesz brać udziału w warsztatach przed grą
- zależy Ci na pompatycznej atmosferze
- nie chcesz działać pod presją czasu
- oczekujesz prostych odpowiedzi
- musisz wygrać grę



Lista archetypów:

**AMBICJA
PRZYSZŁOŚĆ
DUMA**



**RODZINA
OPANOWANIE
STRACH**



**WOLNOŚĆ
NONKONFORMIZM
NIEZALEŻNOŚĆ**





**KLEJ
MEDIATOR
NIEDOPASOWANY**



**SPOKÓJ
STABILNOŚĆ
TRADYCJA**

**IDEA
EMPATIA
DUCH**



**ODKUPIENIE*
ŚWIEŻOŚĆ
KREATYWNOŚĆ**





RADOŚĆ
OPTYMIZM
ENERGIA

SIŁA*
BUNT
GNIEW

IDEALISTA
POPULARNOŚĆ
KONFORMIZM

SERCE
CIEPŁO
NIEPEWNOŚĆ

**GLAMOUR
TECHNOLOGIA
TAJEMNICA**

**IRONIA
INTELIgENCJA
STRATA***

**ALTRUIZM
SANITARIUSZ
CHŁÓD***

**BADASS
BEZWZGLEdNOŚĆ
TROSKA**



AWATAR Aang, Katara, Sokka, Toph, Zuko z 3 sezonu, Iroh, Suki, Jet, Yue,

IGRZYSKA ŚMIERCI Katniss Everdeen, Peeta Mellark, Haymitch Abernathy, Effie Trinket, Primrose Everdeen, Gale Hawthorne, Rue, Cinna,

HAMILTON Alexander Hamilton, Aaron Burr, Angelica Schuyler, Elizabeth Schuyler, George Washington, John Laurens, Marquis de Lafayette,

GWIEZDNE WOJNY Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo, Ben Kenobi, Rey Palpatine, Poe Dameron, Finn, Jyn Erso, Cassian Andor, Ezra Bridger, Kanan Jarrus, Hera Syndulla, Sabine Wren, Alexsandr Kallus,

TROPY Z POPKULTURY *mamma bear*, kapelan, *zadufany inżynier*, *młody radykał*, policjant przed emeryturą, karierowicz, everyman, cyniczny sanitariusz, *bohater ludzi*, *serce drużyny*, mentor, *morderca z zasadami*, samotny wilk, *powstaniec z inteligencji*, *diwa*, żołnierz, który stracił już wszystko, klej, *narwany ideowiec*, przyszły lider, *vigilante*,

Kim może być moja postać?

Archetypy są mieszankami aesthetic, motywacji i charakteru bohatera. Możesz myśleć o nich jak o różnych typach postaci - nawet jeśli są tego samego koloru mogą się bardzo między sobą różnić. Po lewej znajdziesz przykłady z popkultury, które mogą pomóc Ci lepiej wyobrazić sobie kim możesz chcieć grać. Możesz też skorzystać z [tablicy na pinterestcie](#).

Nie bój się eksperymentować czy szukać mniej intuicyjnych połączeń. Tradycją z którą związany jest brązowy może być sposób życia jego hippisowskiej komuny czy kultura mniejszości etnicznej z której pochodzi. Tak samo różowy może próbować zasłonić agresją jak delikatny i wrażliwy jest w środku czy żółty ukrywać trudną przeszłość za swoim optymizmem.