

Wieczera w Dodge

LARP TERENOWY

JAKUB FIJAŁKOWSKI
JAKUB DUBROWSKI
MICHAŁ LEONIEC



ZAJAWKA

Witajcie na **Dzikim Zachodzie!**

Zapraszamy na larpa terenowego „**Wieczera w Dodge Town**”, inspirowanego serialem **Westworld**. Podczas rozgrywki będziecie wcielać się w role **Gości** i **Gospodarzy** supernowoczesnego **Parku Rozrywki Westland**. Traficie do zagubionego pośród prerii miasteczka **Dodge**, zagłębiając się w historię miejscowej ludności oraz przybywających w to miejsce wyjątkowych osobistości.

Klimat gry to **Dziki Zachód**. Rozegramy dzień z życia mieszkańców małego miasteczka zagubionego pośród **Wielkich Równin**, którym udało się pokojowo rozwiązać problem z miejscowymi **Indianami**.

Najważniejszym założeniem larpa są **Pętle** trwające po półtorej godziny. **Trzykrotnie** rozegracie tę samą historię, ale z pewnymi zmianami. Dzięki temu będziecie mogli sprawdzić dostępne rozwiązania Waszych wątków i relacji oraz przeżyć tę samą opowieść na różne sposoby.



GRUPY OBECNE NA GRZE

Gospodarze

- Są **nieświadomymi androidami**, które święcie wierzą, że są mieszkańcami osady w realiach **Dzkiego Zachodu**. Posiadają swoje ambicje, problemy, relacje w ramach całej społeczności.
- Otrzymają rozbudowaną, wielowątkową kartę postaci.
- Nie zachowują wspomnień pomiędzy **Pętlami**.
- Szczególnie polecamy tę grupę graczom, którzy wolą skupić się na **relacjach i klimacie** oraz pragną większej **immersji**.

Goście

- Są **pracownikami korporacji**, którzy na drodze losowania zostali zaproszeni do **testowania Parku Rozrywki Westland**. Mają odgórnie narzucony charakter, który definiuje ich podejście do świata i zachowanie podczas rozgrywki.
- Każdy z **Gości** będzie wcielał się w trzy z czterech postaci z listy **Szeryf / Ranczer / Pastor / Sędzia** - czyli osoby decydujące o przyszłości miasteczka oraz rozwiązujące problemy występujące u **Gospodarzy**, otrzymując dodatkową „kartę postaci” - czyli wstęp fabularny i instrukcję do wcielenie się w daną rolę.
- Zachowują wspomnienia pomiędzy **Pętlami**.
- Szczególnie polecamy tę grupę **doświadczonym graczom**, którzy chcą zagrać bardziej **eksperymentalną postacią**, bawić się sandboxową strukturą larpa oraz ceniącym sobie dużą **elastyczność** podczas rozgrywki.
- Wszystkie postacie **Gości** są **uniseks**.

WSTĘP FABULARNY

Dzisiaj w **Dodge Town** ma miejsce święto. Po długich staraniach wreszcie udało dogadać się z miejscowymi **Indianami**, którzy przysparzali Wam kłopotów od ponad roku. **Burmistrz**, po kilku miesiącach rozmów, ustalił z nimi zasady współżycia, na które przystali. Dzisiaj wieczorem przyjdą **podpisać pakt** w tej sprawie. Z tej okazji miasteczko organizuję **uroczystą wieczerzę**, w której wezmą udział wszyscy mieszkańcy, przyjezdni oraz przedstawiciele **Indian**. Większość ludzi, oprócz nielicznych przypadków, jest zadowolona z takiego obrotu spraw - w końcu lepiej żyć w pokoju niż obawiać się o własne życie.

Niestety sam **Burmistrz** nie dożył tej chwili. Jego **śmierć** położyła się cieniem na miasteczko. Nikt do końca nie wie, jak do niej doszło. Rodzą się domysły i plotki. Istnieje kilka teorii na temat jego zagadkowej śmierci i każda ma zarówno zwolenników jak i przeciwników. **Dodge Town** żyje tym tematem od kilku dni - konkretniej od pogrzebu na pobliskim **Cmentarzu**. Świeży grób przypomina mieszkańcom o tym, że życie na **Dzikim Zachodzie** jest ulotne.

Kolejną wielką atrakcją w **Dodge** jest pojawienie się **Gości**, którzy dopiero co wysiedli z pociągu. Nie byle jakich, bowiem zaszczytili nas swoją obecnością:

- **Szeryf** - miejscowy stróż prawa oraz pogromca bandytów;
- **Ranczer** - bogaty posiadacz ziemski i wpływowy inwestor;
- **Pastor** - przywódca duchowy, który przyjechał zaopiekować się swoją trzódką, osoba bardzo szanowana i wpływowa pośród religijnych mieszkańców Dzikiego Zachodu;
- **Sędzia** - przedstawiciel prawa, który odwiedza Dodge co kilka tygodni celem rozsądzania sporów i wydawania prawomocnych wyroków.

Tacy notable i w równie sporej ilości rzadko pojawiają się w miasteczku, więc wszyscy są podekscytowani ich przybyciem. Będzie o czym rozmawiać przez kilka najbliższych miesięcy.

Co więcej, spraw do **Gości** zebrano się bez liku. Morderstwo? Kradzież? Testament? Strzelanina? Apelacja? Przemyt? Cholera, a wszyscy mówili, że w **Dodge Town** będzie spokojnie...



ZAŁOŻENIA LARPA

Najważniejszym założeniem larpa są **Pętle** trwające po półtorej godziny. Trzykrotnie rozegracie tę samą historię, ale z pewnymi zmianami - zarówno odgórnie przewidzianymi przez nas modyfikacjami scenariusza, jak i wynikającymi z Waszych decyzji. Dzięki temu będziecie mogli sprawdzić dostępne rozwiązania Waszych wątków i relacji oraz **przeżyć tę samą opowieść na różne sposoby**.

Zaprojektowaliśmy **Wieczерę w Dodge** jako wielowątkowy **larp narracyjny**, którego celem jest wspólne stworzenie jak najciekawszej opowieści w realiach **Dzkiego Zachodu**.

Zależało nam na **zróżnicowaniu doznań** mogących płynąć z gry poprzez podzielenie dostępnych ról na **Gości i Gospodarzy**. Grupy te mają zupełnie inne cele i podejście do gry, lecz muszą współistnieć w jednym świecie.



REALIA ŚWIATA

Dodge to małe, ale tętniące życiem miasteczko na **Dzikim Zachodzie**, otoczone rozległymi preriami i górami. Miejscowość pełni funkcję ważnego punktu handlowego i społecznego, przyciągając kowbojów, traperów, handlarzy, a także osadników szukających nowego życia.

W **Dodge Town** panuje surowy, ale serdeczny klimat. Mieszkańców, chociaż różnią się od siebie, łączy wspólne zmaganie się z trudami życia na granicy cywilizacji. Wszystko to pod okiem lokalnego **Szeryfa**, który czuwa nad porządkiem i sprawiedliwością.

Niedawno zawarty **traktat pokojowy** z lokalnymi plemionami indiańskimi przyniósł względny spokój, umożliwiając bardziej otwarte i przyjazne kontakty. Jednak w tle słychać również intrygi i ukryte napięcia, typowe dla społeczności, w której **każdy zna każdego**.

Mieszkańcy są twardzi i zaradni, nieustannie zmagający się z naturą i własnymi słabościami. W **Saloonie** toczy się życie towarzyskie, gdzie przy szklaneczce whisky można posłuchać najnowszych plotek i historii z pogranicza. Każdy dzień przynosi nowe wyzwania, ale także nadzieję na lepsze jutro. W **Dodge** każdy ma swoją rolę, a ich historie splatają się, tworząc barwny i dynamiczny obraz życia na **Dzikim Zachodzie**.



LISTA POSTACI 1/2

Goście:

- Sadysta (Sadystka) - Hunter Stone
- Hedonista (Hedonistka) - Sam Deere
- Tester (Testerka) - Alex Turner
- Altruista (Altruistka) - Cameron Clayton

Gospodarze - skupieni wokół **Szeryfa**:

- Gorzelnik - Samuel Wells
- Kowbojka - Susan Wells
- Kafar - Jack Rivers
- Archeolog (Archeolożka) - Jessie Hendricks
- Zawadiaka - Cassidy Morgan

Gospodarze - skupieni wokół **Sędziego**:

- Poczmistrz - Hank McReady
- Asesor - Jonathan Blake
- Skazaniec - Jesse Carter
- Traperka - Nita Blackwood
- Tropiciel(ka) - Ali Blackwood



LISTA POSTACI 2/2

Gospodarze - skupieni wokół **Pastora:**

- Chórzystka - Mary Thompson
- Kościeln(y/a) - Logan Riggins
- Nauczyciel(ka) - Ariel Snow
- Dewotka - Catherine Cooper
- Weteran - Benjamin Jones

Gospodarze - skupieni wokół **Ranczera:**

- Szef(owa) Saloonu - Max McKain
- Farmerka - Agnes Collins
- Weterynarz - Leo Collins
- Wdówka Johnson - Samantha Kim Johnson
- Pijaczek Patriota - Joe Sundance



ZASADY

No - pain

- Dozwolone jest dotykanie w sposób **niesprawiający bólu** drugiej osobie. Wszelkie szamotaniny oraz sceny walki powinny odbywać się w taki sposób, aby nie sprawić współgrającemu faktycznej krzywdy.
- 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.
- **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 poza fabularnie.
- Nie wykorzystuj gestu by offtopować. Pozostań w postaci, dzięki temu nie będziesz psuć rozgrywki innym.



MECHANIKA

Walka

- Walczymy przy pomocy **nerfów** oraz lateksowych lub piankowych **noży**.
- Nie celujemy w głowę i krocze.
- Wszelkie rany odgrywamy w sposób fabularny, dla urozmaicenia sceny.

Punkty życia i stany zdrowia

- Wszystkie postacie, poza pewnymi wyjątkami, **mają 2 Punkty Życia**.
- Trafienie dowolną bronią powoduje **utratę 1 Punktu Życia** oraz sprawia, że postać staje się **Ranna**.
- **Ranni** mogą funkcjonować w pełni sprawnie, ale powinni przekonująco odgrywać swój stan fizyczny.
- Jeśli **Punkty Życia postaci spadną do 0**, staje się ona **Umierająca**. Nie może się poruszać bez pomocy drugiej osoby, ale jest w stanie mówić.
- Zaatakowanie **Umierającej** postaci lub upływanie **5 minut** powoduje jej natychmiastową **śmierć**.

Śmierć

- **Martwi** porzucają wszelki dobytek i pozostają na miejscu, dopóki nie zgłosi się po nich **Mistrz Gry**.
- Postacie wrócą do życia wraz z początkiem kolejnej **Pętli** lub wcześniej, zależnie od sytuacji na larpie oraz decyzji **Mistrza Gry**.



MECHANIKA

Leczenie

- Dowolna postać może opatrzyć rany przy pomocy **bandaży**. Odgrywamy scenkę, pomagamy rannemu dostać się w bezpieczne miejsce i odpocząć.
- Potrzeba około **5 minut**, aby:
 - osoba **Ranna** stała się **Zdrowa**,
 - osoba **Umierająca** stała się **Ranna**.

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.



ZGŁOSZENIA NA GRĘ

Dokładne opisy postaci, wraz z hashtagami sugerującymi czego się po nich można spodziewać, znajdują się w osobnym pliku, do którego link zamieszczamy poniżej.

Opisy postaci

Zgłoszenia na grę będą odbywały się bezpośrednio na **Summer Weeku** i zgodnie z jego systemem zapisów, a przydział postaci zostanie przeprowadzony przez organizatorów wydarzenia.

Udział w grze wymaga wzięcia udziału w trwających około 2h warsztatach, które dzień wcześniej przeprowadzą organizatorzy **Summer Weeka**.



KONTAKT

Możecie kontaktować się z nami jeszcze przed grą, jeśli macie do nas pytania **dotyczące bezpośrednio samego larpa**.

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

<https://www.facebook.com/jakub.dubrowski>

<https://www.facebook.com/JakubStanislawFijalkowski>

We wszelkich **kwestiach organizacyjnych** oraz pozostałych sprawach prosimy kontaktować się z organizatorami **Summer Weeka**.

AUTORZY:

JAKUB FIJAŁKOWSKI
JAKUB DUBROWSKI
MICHAŁ LEONIEC

