

A western-themed background featuring a brown cowboy hat, dark brown leather boots with red straps, and a coiled lasso, all set against a dark, textured wooden wall.

BLACBOX SUMMER WEEK
2025

Kroniki Deadwood

TWÓRCY: ADRIANNA ADAMSKA –
OSOSIŃSKA, KATARZYNA KARPIŃSKA,
AGNIESZKA HAWRYLUK – BORUTA

O czym jest larp?

Kroniki Deadwood to opowieść o mieszkańcach miasteczka na pograniczu. To historia o złożonych relacjach pomiędzy ludźmi, którzy mieszkają w Deadwood od pokoleń, nowo przybyłych, którzy chcą założyć tutaj swój dom oraz o tych, którzy szukają swojego szczęścia na Dzikim Zachodzie.

Przebieg gry

Larp jest taktowany wydarzeniami czy też eventami związanymi z obchodami święta miasteczka Deadwood. W związku tym w określonych godzinach będą odbywać się takie wydarzenia jak: turniej pokerowy, walki na pięści, pokaz cyrkowców (jeśli powstanie frakcja), konkurs pieczenia ciast, przeciąganie liny, wyścigi na dwie nogi i w workach, rzucanie w stos puszek z procy, jedzenie jabłek ze sznurka- część z tych wydarzeń będzie konkursami z nagrodami, a część zabawami, które mają na celu zintegrowanie mieszkańców miasteczka. Więcej na ten temat pojawi się bliżej festiwalu na FB Larparta.

Wydarzenia w czasie gry

Miasteczko Deadwood świętuje swoje stulecie. Dzień gry to bez wątpienia najważniejsze wydarzenie w historii mieszkańców. Przygotowania do uroczystości trwają od samego rana. Każdy z obecnych chce się jakoś przydać i mieć swój wkład. Główny plac zostanie przystrojony dekoracjami, które szykują mieszkańcy, muzycy stroją instrumenty, ponieważ ma się odbyć wieczorem potańcówka, a w saloonie będzie turniej pokera. Na świętowanie zostali zaproszeni również poszukiwacze złota, którzy osiedlili się w namiotach u stóp góry. Przyjechali cyrkowcy, którzy chętnie dadzą pokaz swoich umiejętności. Wszyscy nowo przybyli do Deadwood zostali zaproszeni do świętowania. W domach pachnie ciastem oraz pieczonym mięsem w ziołach, a wszystkich ogarnęła radość i podekscytowanie uroczystym dniem i czekającymi ich atrakcjami.

Mieszkańcy starają się oddać klimat Irlandii, z której wywodzą się ich przodkowie, a jednocześnie założyciele miasteczka.

Kroniki Deadwood będzie przyjemną grą o życiu w miasteczku na Dzikim Zachodzie z jego typowymi problemami. Nie zabraknie więc inwestora z wielkiego miasta, który chciałby poprowadzić kolej do Deadwood, a zaraz obok niego kowbojów zatrudnionych na okolicznych farmach do pędzenia bydła na pastwiska. Musi również pojawić się rewolwerowiec oraz lekarz z nalewką, która wyleczy wszystkie choroby. Wracają żołnierze z wojny domowej, a stęsknione rodziny wylewnie ich witają w domach.

W czasie tej gry pojawiają się wszystkie sytuacje oraz bohaterowie znani Wam z klasycznych filmów o Dzikim Zachodzie.

Założenia

Gra rozpoczyna się z samego rana i kończy późnym wieczorem potańcówką i zabawą z okazji święta. Gra zakończy się o godz. 22, o czym poinformują organizatorzy w odpowiednim momencie. Będzie wyznaczona specjalna strefa off pod koniec larpa, gdyż jeżeli ktoś już będzie chciał zakończyć grę, spokojnie się uda na wskazane miejsce. Będziemy obserwować przebieg gry i dawać Wam znać, że powoli przechodzimy w after. To da czas graczom na zamknięcie swoich wątków.

Chcemy stworzyć symulację jednego z dnia życia miasteczka. Nie chcemy, abyście spędzili larp gnając z wątkami na złamanie karku, tylko cieszyli się grą.

Aby uzyskać efekt miasteczka westernowego wykorzystujemy praktycznie całą przestrzeń festiwalu. Jednak zapewnimy możliwość przemieszczania się po terenie uczestnikom festiwalu Blackbox, którzy nie będą chcieli brać udziału w larpie. Przygotowane będą też dla nich strefy gdzie będą mogli zająć się własnymi sprawami.

Pragniemy, aby gracze w pełni zaangażowali się w przygotowania do gry, aby mogli poczuć, że są częścią tej społeczności. Społeczności, która się doskonale zna, o wszystkich krąży plotki. W takiej grupie nietrudno o sekrety i małe, ludzkie dramaty. O tym jest głównie ten larp - o ludziach.

W miasteczku mieszkają potomkowie Indian, wnuki i prawnuki rdzennych mieszkańców Deadwood, których nikt od ładnych kilkudziesięciu lat nikt nie widział. Nikt również nie zadaje pytań o to, co też się stało z plemieniem Indian, które kiedyś zamieszkiwało te tereny. Postacie Indian nie będą dopuszczane do gry.

Larp jest taktowany wydarzeniami czy też eventami związanymi z obchodami święta miasteczka Deadwood. W związku tym w określonych godzinach będą odbywać się takie wydarzenia jak: turniej pokerowy, walki na pięści, pokaz cyrkowców (jeśli powstanie frakcja), konkurs pieczenia ciast, przeciąganie liny, wyścigi na dwie nogi i w workach, rzucanie w stos puszek z procy, jedzenie jabłek ze sznurka, rzut jajkiem - część z tych wydarzeń będzie konkursami z nagrodami, a część zabawami, które mają na celu zintegrowanie mieszkańców miasteczka.

Postaci

Gracze otrzymują opisy frakcji wraz z przydzielonymi do nich postaciami i ich krótką charakteryzacją. Wszystkie postaci są wakutowane, mają dedykowane karty postaci. Zostanie udostępniona ankieta zgłoszeniowa, w której gracze będą mogli zaznaczyć jaką rolę ich interesuje. Każda rola traktowana jest na tym samym poziomie, czyli jest to TOP3 postaci, którymi gracz chce zagrać niezależnie jaką postać otrzyma z tych wybranych. Nie udostępniamy wakatów, a opisy archetypów przydzielonych do danej frakcji.

Frakcje to to:

- ☛ Pracownicy Domu Uciech
- ☛ Kowboje
- ☛ Potomkowie Indian
- ☛ Nowi osadnicy i uchodźcy oraz inwestorzy
- ☛ Cyrkowcy
- ☛ Poszukiwacze złota
- ☛ Weterani z wojny



Pracownice Domu Uciech

Uznaliśmy, że pomimo tego, że Dom Uciech wpisuje się w lokalnych mieszkańców, to jednak potrzebuje osobnej frakcji. Chcemy, aby ta frakcja tętniła życiem, ociekała emocjami i wyglądała równie barwnie, jak kształtują się charaktery postaci. Pracownicy pochodzą z różnych stron Ameryki. Mają ciekawą przeszłość i tworzą osobną grupę społeczną. Marzy nam się Dom Uciech z prawdziwego zdarzenia, w którym będzie przynajmniej 7 pracowników i Burdel Mama. Pamiętajcie, że wszystkich pracowników wiąże kontrakt i każda gracz taki kontrakt otrzyma od Mistrzów Gry.

Kontrakt to umowa pomiędzy pracownicą a właścicielem burdelu, który stanowi, ile lat ma pracownica przepracować w Domu Uciech oraz jaką kwotę musi zapłacić właścicielowi, jeżeli chce zakończyć pracę wcześniej. Każdy kontrakt będzie jednak indywidualnie dopasowany do postaci.

Kowboje

To ludzie, którzy pracują na ranczach jako poganiacze bydła. Nie gardzą też innymi zajęciami, bo każdy grosz się liczy. To często ludzie, którzy sporo widzieli i przeżyli w swoim życiu. Są też ikoną filmów westernowych, więc można stworzyć niezwykle barwną i ciekawą grupę, która rządzi się własnymi prawami. Osoby na bakier z prawem, prawidłni i odpowiedzialni podróżni? Można śmiało tworzyć postaci nietuzinkowe, trochę tajemnicze albo takie, które chcą zmienić swoją przeszłość. Jest nagroda za Twoją głowę? To może właśnie wśród poganiaczy bydła starałeś się ukryć? A może ktoś z miasteczka uznał, że czas na inny styl życia?

Weterani z wojny

Weterani to grupa mężczyzn, którzy wracają do domu po wojnie secesyjnej – jedni w szatach zwycięzców, inni w barwach przegranych, wszyscy jednak napiętnowani przez okrucieństwo minionych lat. Przeszłość ich ściga, sumienia ważą ciężiej niż broń u pasa, a Ameryka, którą zostawili, nie jest już tą samą krainą, do której chcieli wrócić.

Nie są już żołnierzami, ale nie potrafią też być zwykłymi ludźmi. Niektórzy próbują odnaleźć swoje miejsce na nowo – wziąć w dłoń pług zamiast karabinu, budować zamiast burzyć. Inni nie widzą dla siebie przyszłości w świecie, który ich nie potrzebuje. Są tacy, którzy odnajdują się w zawodzie najemników, łowców głów, ochroniarzy... lub banitów.

Nowi osadnicy i uchodźcy oraz inwestorzy

To osoby, które dopiero przybyły do miasteczka. Mogą być to też osoby powracające po wielu latach nieobecności w Deadwood. Przewidujemy, że w tej frakcji znajdzie się sporo graczy, którzy zdecydują się zagrać w ostatniej chwili. Jednak warto pomyśleć czy nie chce się zagrać kupcem albo komiwojażerem lub inwestorem, który reprezentuje kolej. Święto zaś ściąga wiele osób...

Cyrkowcy

Niezwykłe barwna grupa, która odwiedza Deadwood licząc, że sporo zarobi, gdyż w czasie świętowania ludzie są bardziej hojni. Nie zapominajmy, że w szeregach cyrkowców nie brakuje uciekinierów i hochsztaplerów. Kładziemy nacisk na to, aby w tej frakcji znalazły się osoby, które realnie chciałyby zrobić jakieś show na larpie. Będziemy starali się sprostać wymaganiom, aby takie show się odbyło. Podobnie jak w przypadku poprzednich frakcji, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby wśród cyrkowców znalazł się ktoś z miasteczka, kto postanowił odmienić swoje życie.

Poszukiwacze złota

To nie tylko osoby chciwe i pragnące się szybko dorobić. To też marzyciele, którzy zachłysnęli się Amerykańskim Snem. To ludzie, którzy chcą zmienić swoje przeznaczenie. Poszukiwacze, podobnie jak kowboje, w większości nie pochodzą z Deadwood, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby ktoś z mieszkańców uznał, że poszuka szczęścia nie w pracy na farmie czy sklepie, ale łapiąc za kilof. Samorodek mógł spełnić wszystkie marzenia, jakie człowiek wyśnił. Wśród Poszukiwaczy złota mogą się znaleźć byli żołnierze albo starzy kowboje, którym znudziło się życie w siodle. A kobieta? Również! To Dzikie Zachód, tu nie obowiązują sztywne zasady, jak z Bostonu.

Potomkowie Indian

To też mieszkańcy Deadwood, ale podobnie, jak pracownice Domu Uciech, potrzebują osobnej frakcji i tworzą społeczność wewnątrz miasteczka. Grupę, która jest poniekąd odtrącana. Pomimo tego, że pracują i żyją tak, jak reszta, to spotykają się we własnym gronie i obchodzą swoje święta. Mają swoje wierzenia i legendy, których się nie wstydzą, ale ponoszą przez to konsekwencje. Stulecie istnienia Deadwood jest też idealnym czasem na odkrycie tajemnic ich przodków.

Stroje

Zachęcamy do inspirowania się wszelkimi filmami o Dzikim Zachodzie. Ten larp nawiązuje do filmów i książek o tematyce westernowej. W związku z tym można śmiało korzystać z wizji Dzikiego Zachodu jaki kreowały filmy z lat 60.

Na larpie westernowym nie może zabraknąć broni. Dopuszczalna jest broń bezpieczna w postaci noży, kastetów czy pałek lateksowych. Jeżeli zaś chodzi o pistolety, to jedyne akceptowalne są kapiszony. Broń musi być utrzymana w klimacie gry. Będzie również sprawdzana przed grą pod względem bezpieczeństwa osób przebywających na terenie gry.

Saloon

Ta lokacja wymagała osobnego opisanie. Zapewne wiele postaci będzie tam przesiadywać, a turniej pokerowy na pewno przyciągnie sporo osób. Poza tym, jak w każdym porządnym westernie nie może zabraknąć popijawy i dobrej bójki. W saloonie będą dostępne napoje różnej maści.

Na grze jednak będziemy unikać mocniejszego alkoholu. Nie będziemy też robić policji i sprawdzać czy to co macie, w piersiówkach czy butelkach dostosowanych klimatycznie do gry, nie jest przypadkiem alkoholem. Wnosimy jedynie o rozwagę i odpowiedzialne zachowanie, aby nikomu nie stała się krzywda.

Jeżeli jednak znajdziemy osobę pod wpływem alkoholu, która stanowi zagrożenie dla innych graczy lub swoim zachowaniem psuje innym grę, zostanie ona wyproszona z gry na miejsce off game.

Zachęcamy do posiadania tytoniu z brązowymi bibułkami czy fajek by móc swobodnie palić w klimacie.

Mechaniki

Na prawdziwym westernie nie może zabraknąć pojedynków, bójek, napadów czy odwiedzin w burdelu. Wszystko jednak ma odbyć się bezpiecznie, a przy okazji dać dużo dobrej zabawy lub niesamowitych przeżyć. W mechanikach stawiamy na filmowość. Chcemy, aby były widowiskowe i angażowały nie tylko bezpośrednich uczestników, ale również obserwatorów. Oto poniższe mechaniki, które zostaną dokładnie omówione i przećwiczone na warsztatach przygotowujących do larpa.

Pojedynki

Kojarzone z westernami i niezwykle widowiskowe na wielkim i małym ekranie. Każda z postaci będzie miała umiejętności strzeleckie określone przez trzy kropki.

1 kropka - strzelanie na ślepo, zwykle nie trafia, a jak trafi to niekoniecznie tam gdzie mierzył;

2 kropki - osoba, która strzela przeciętnie, ale potrafi już coś upolować i z bliskiej odległości jest w stanie trafić inną osobę;

3 kropki - osoba o umiejętnościach rewolwerowca, zawsze trafia;

Do każdej kropki jest przypisana inna poza przed pojedynkiem. A to oznacza, że gracze nie muszą ustalać wcześniej kto trafi i kogo. Wiedzą to w momencie, kiedy stają naprzeciwko siebie.

Gracz może podnieść umiejętności strzeleckie swojej postaci, ale tylko poprzez trenowanie tych umiejętności, czyli ktoś ją/jego najpierw nauczy i postać ta będzie posiadać własną broń.

Wyzwanie na pojedynek odbywa się słowami: "To miasteczko jest za małe dla nas dwóch".

Gracze informację o tym na jakim są poziomie otrzymają w kartach postaci.

Strzelanina

Udział kilku osób w strzelaninie również jest nieodzownym elementem gry westernowej. Mechanika ta polega na kontakcie wzrokowym i wyzwiskach. Oznacza to, że jeżeli do kogoś strzelamy i jednocześnie osoba ta na nas patrzy, to uznajemy, że strzał został w jej stronę oddany, a że w czasie strzelaniny mamy uznaniowość, to druga osoba uznaje czy dostała i jak mocno.

Jeżeli chcemy zaś strzelić do kogoś, kto stoi do nas plecami, musimy go zawołać, np: "Ty brudny psie O'Connor!", gdy gracz się odwróci i zobaczy, że do niego strzelamy, wtedy strzał realnie został oddany w jego stronę i O'Connor musi to odegrać.

Swoją wiedzę w zakresie pojedynków i strzelanin podzielił się Dracan Dembiński.

Bójka

Pomiędzy wyzwiskami, a sięgnięciem po broń, zostaje jeszcze dobre mordobicie. Oto właśnie chodzi w tej mechanice -ie o wygraną, ale o emocje, dobrą zabawę i filmowość. Ciosy są markowane i wykonywane w lekkim spowolnieniu, tak aby druga osoba mogła zareagować. Wycofać się, sparować cios lub samej zaatakować. To daje też czas na reakcję tym, którzy są wokół. Osoby postronne mogą dołączyć się do bójki lub odepchnąć osobę, która na nich wpadła w jej trakcie. Tworząc tą mechanikę korzystaliśmy z wiedzy Krzysztofa Maja i jego artykule na temat bójek karczemnych.

Upicie

Podobnie jak w przypadku bójki - zależy nam na ukazaniu emocji i dobrej zabawie. Na terenie gry będzie ograniczony dostęp do napojów alkoholowych, które będą tylko w saloonie. Zakładamy, że każda postać będzie miała swoje limity i w pewnym momencie jest pijana. Żeby postać wytrzeźwiała, musi pozostać w jednym miejscu przez 10 minut gry. Na warsztatach będziemy dokładnie omawiać, jak odgrywać efekt upojenia alkoholowego.

Seks oraz pocałunek sceniczny

Każda z dziewcząt przed sceną seksu, bierze dla siebie i drugiej osoby po komplecie 3 kart i zwraca się do współgracza_ki: „Może najpierw partyjkę pokera?”

Współgracz_ka ma obowiązek się zgodzić.

Następnie na hasło „sprawdzam” obie strony pokazują sobie po jednej z 3 posiadanych kart. Karta opisująca niższy poziom intymności sceny seksu określa poziom obowiązujący dla tego konkretnego spotkania, tych dwóch osób. Wykorzystamy do tego 3 karty do gry, które określą preferowany poziom intymności spotkania:

As - teatralne odegranie seksu (pocałunek teatralny, przytulanie, obejmowanie, etc)

Jopek - ars amandi

Dwójka - deklaratywne ustalenie

Więcej o mechanikach na warsztatach wprowadzających do gry.

Słowa bezpieczeństwa

W czasie gry będą używane słowa bezpieczeństwa takie jak: Green, Yellow i Red, gdzie:

Green - oznacza zgodę gracza na to aby scenę wzmocnić, można z nią pójść dalej. Green musi dotyczyć obydwu stron sceny.

Yellow - to co robisz wystarcza, nie idź dalej, nie graj mocniej. Yellow oznacza, że gracz nie chce eskalować intensywności sceny. Druga strona nie może na niego naciskać.

Red - STOP! Czyli scena jest przerywana i gracze się rozchodzą. Nie pytamy drugiej strony dlaczego użyła słowa bezpieczeństwa. Nie naciskamy i nie przekonujemy, żeby jednak spróbowała.

Mechanika wymiany

Nie chcemy wprowadzać skomplikowanej ekonomii oraz zasobów wirtualnych, jednak każda rodzina potrafi wytwarzać własne zasoby lub postać posiada umiejętności, którymi może handlować. Innymi słowy mechanika wymiany towarów i usług.

Przykład 1: Ty Kowboju nauczysz mnie strzelać, a ja przyniosę wam do obozu kosz z chlebem i szynką mojej matuli.

Przykład 2: Ty nauczysz mnie czytać, a ja dam ci piękny szal.

Mamy nadzieję, że ta mechanika pozwoli na ciekawsze interakcje między postaciami.

Dla kogo jest to larp?

- dla osób, które lubią historie oparte na relacjach i symulacji życia w małym miasteczku;
- dla osób lubiących westerny i klimaty dzikiego zachodu;
- dla osób, które lubią samodzielność w tworzeniu postaci;
- dla osób, które lubią grać larpy obyczajowe;
- dla osób cieszących się swobodą i dowolnością działań;
- dla osób chcących wcielić się w bohatera dramatu obyczajowego o westernu i miasteczku na pograniczu;
- dla osób lubiących gry oparte na relacjach osobistych i rodzinnych dramatach;
- dla osób lubiących gry oparte na życiu miasteczka, społeczności;

Dla kogo nie jest ten larp

- dla osób, które potrzebują gotowej karty postaci;
- dla osób, które na larpach lubią wygrywać;
- dla osób, które nie przepadają za sandboxem;
- dla osób, które nie chcą brać udziału w larpie poruszającym trudne tematy związane z dyskryminacją, używkami, seksizmem, rasizmem, religią i innymi;
- dla osób, które koniecznie potrzebują na larpie głównej fabuły aby się dobrze bawić;

Technikalia

Miejsce: Gra Kroniki Deadwood odbędzie się na festiwalu Blackbox Summer Week 2025

Główni twórcy: Adrianna Adamska, Katarzyna Karpińska, Agnieszka Hawryluk - Boruta

Wsparcie fabularne i techniczne: Bartek Draus i Łukasz Ososiński

Grafika: Fineart Amercia

Ilość osób: przewidujemy, że damy radę poprowadzić grę dla osób 60-70. Jednak jeżeli zgłosi się więcej, nie stanowi to problemu, jesteśmy przygotowani posiadając szablony postaci do rozpisania na wypadek takiej sytuacji.

