

MIĘDZY NAMI SĄ
DZIWNE RZECZY

LARP ŁUKASZA SMURZYŃSKIEGO

ZAJAWKA

Kwiecień, 1993 roku. Star City.

Grupa młodych ludzi spotyka się w domku letniskowym jednego z nich. Kupili alkohol, pobrali wolne w pracy, przygotowali się psychicznie na nadchodzące spotkanie. Dla każdego z nich to ważna noc. Spotykają się w ten sam wieczór od czterech lat by uczcić wydarzenia, które przeżyli w tamto feralne lato.

Pięć lat temu ta grupa nastolatków dowiedziała się, oprócz ich świata istnieje drugi - pełen magii i dziwów. W tym świecie żyła jednak zła istota, która chciała podbić ich dom, a zły kult działający w miasteczku starał się jej w tym pomóc.

Grupie dzieciaków udało się rozwalić kult i zamknąć bramę do innego wymiaru. Kosztowało to jednak ich normalność, dzieciństwo i życie jednego z nich. Rok w rok spotykają się by wesprzeć siebie, jako jedyni, którzy wiedzą oraz upewnić się, że Adwersarz na pewno nie powróci.



GRZE



Larp **MIĘDZY NAMI SĄ DZIWNE RZECZY** to gra osadzona w gatunku coming of age, która jest listem miłosnym do serialu **Stranger Things**. Nie jest to kopia, ani odtworzenie świata serialu ze zmienionymi nazwami, a raczej setting mocno inspirowany ST.

MIĘDZY NAMI SĄ DZIWNE RZECZY to gra, w której sercu leży jej romans z systemem RPG - **MONSTERHEARTS 2**. Na dużej płaszczyźnie to gra o nastoletnich romansach, podejmowaniu złych decyzji i nastoletnich emocjach. Zamiast estetyki D&D i science - fiction, ten larp stawia na gatunek urban fantasy i stara się stworzyć własne, dziwne uniwersum pełne magii, złych paktów, kultów, starożytnych przedmiotów i sekretów, które nie śniły się śmiertelnikom.

Gra opiera się na rozbudowanych kartach postaci i dużej ilości wydarzeń, których większość wydarzyła się w 1988 roku w trakcie feralnego lata oraz niedługo później kiedy dzieciaki zaczęły odkrywać w sobie nadnaturalne zdolności.

KRAINA SNÓW



Kiedy śnisz... To trafiasz najpewniej tutaj.

Nikt z żywych nie wie, czym do końca były kraina snów, nawet sama nazwa została przez bohaterów ukuta przypadkiem. Wszystko ma tam aurę dawno rzuconego zaklęcia. Kraina pozostaje jednak ruiną. **Jest spalona, zniszczona i zbezczeszczona.** Stoi za tym **Adwersarz**, najpewniej podróżujący po różnych wymiarach zdobywca.

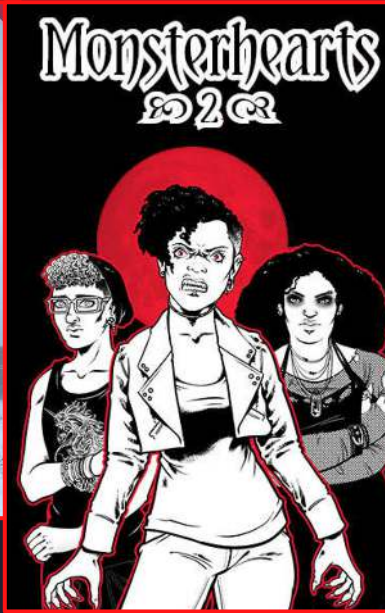
Łupem adwersarza najpewniej padłaby również Ziemia, gdyby nie to, że strażnicy Krainy Snów odcięli swój dom od sąsiadującej z nimi Ziemi. Ciężko powiedzieć czy było to tysiące lat temu czy rok przed pierwszym spotkaniem bohaterów i Adwersarza.

W 1988 założony w Star City **Kult postanowił otworzyć zapieczętowaną bramę.** Zaczął porywać ofiary, które składał w ofierze złemu bóstwu po drugiej stronie, ale wtedy pojawili się bohaterowie, którzy pokrzyżowali plany kultu.

INSPIRACJE



Things from the flood
(Fria Ligan)



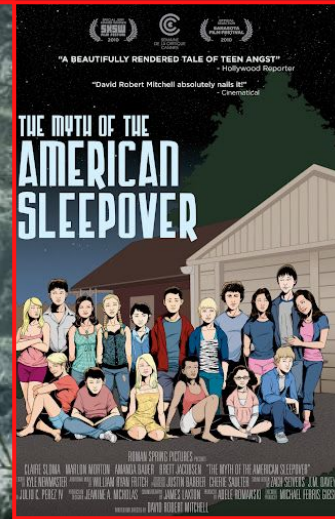
Monsterhearts 2
(Buried without ceremony)



Stranger Things
(2016-2025)



Yellowjackets
(2021-)



The myth of the American sleepover
(2010)

01 - ROBERT KING



Historia: Przywódca grupy dzieciaków, która zwołała resztę przyjaciół z osiedla by znaleźć swojego najlepszego przyjaciela - **Jonathana**. Zamiast tego znaleźli **Grace**, jego późniejszą dziewczynę. Robert jest przekonany o tym, że nadaje się do większych rzeczy, studiuje przyszłościowy kierunek studiów. Lubią go wszyscy poza jego bratem **Derekiem**.



Skórka (Śmiertelnik): Ta jedna osoba, która nie posiada nadnaturalnych mocy i po całym tym czasie jest zwykłym człowiekiem. Jednak coś w nim jest, jakaś jego strona działa jak magnes na wszystko co nadnaturalne. Chciał go zdobyć adwersarz. Roberta jest ciężko nie lubić, wiele osób ma do niego słabość i chce być w jego blasku. Z uwagi na to w Robercie łatwo się zakochać...



Inspiracje: **Mike** (Stranger Things), **Ladybird** (Ladybird), **Seeker** (Things from the Flood).



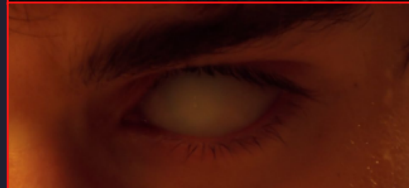
02 - JONATHAN BARNETT



Historia: Jonathan był pierwszą ofiarą kultu, której udało się uciec. Skrył się w Krainie Snów, gdzie uciekał przed ogarami Adwersarza. Niestety Adwersarz go pochwycił i nazaczył go swoim piętnem. Chłopak do dzisiaj nie potrafi poradzić sobie z przerażającą traumą - nie ma planu na przyszłość, stałej pracy, ani nie poszedł na studia. Jedyne co robi to gra na basie w lokalnej kapeli.



Skórka (Potępiony): Potępiony jest inny, kontakt z Adwersarzem na zawsze go zmienił. Prześladowują go koszmary i wieczna obawa, że on wróci i zabierze mu kontrolę nad ciałem. Ta moneta ma też drugą stronę. Jonathan o czym nie wiedzą jego przyjaciele odkrywa nowe zdolności powiązane z Adwersarzem, które okażą się również uzależniające co narkotyki.



Inspiracje: Will (Stranger Things), Lottie (Yellowjackets).



03 - CRISTY BIANCHI



Historia: W przeszłości Cristy była przeciętną dziewczyną, która w feralnych wydarzeniach brała udział bo grała z grupą w D&D. Po tym jak **Jonathan** złamał jej serce, nawiązała w przedziwny sposób kontakt z Adwersarzem i próbowała dokończyć to czego rok wcześniej nie dał rady zrobić **Kult**. Finalnie Cristy się nawróciła, ale zaufanie zostało naderwane.

Skórka (Prometeusz): Po zetknięciu z Adwersarzem Cristy przestała być normalną dziewczyną. Obecnie jest pewnie jedną z najinteligentniejszych osób na świecie i z łatwością dostała się na Harvard. Cristy jest jednak samotna, niezrozumiała i zdolna posunąć się do strasznych i niesamowitych rzeczy. Dziewczyna z zasady uważa, że wie lepiej od innych czego Ci potrzebują.

Inspiracje: **Misty** (Yellowjackets), **Dustin** (Stranger Things), **Edmund** (Opowieści z Narni).



04 - ELIOT HOLLOWAY



Historia: Eliot był rozsądkiem drużyny. Gwiazdą szkolnej drużyny futbolowej i tą osobą w drużynie dzieciaków, która miała najbardziej stabilną i obiecującą przyszłość. Zdobył dziewczynę - **Faith** i dostał się na świetne studia. Rok temu zginął w wypadku. **Cristy** nie mogła się z tym pogodzić i przywróciła go do życia, osoba, która wróciła jest inna, a jedyne co napędza Eliota to **GŁÓD**.

Skórka (Ghul): Śmierć odmieniła Eliota. Odebrała wszystko co było słodkie i wartościowe w życiu, wytępiła i przytłumiła wszystko. Wszystko poza głodem seksu, adrenaliny, przemocy i ekstremalnych wrażeń. Niegdyś poukładany i dobrze zapowiadający się młody człowiek, stał się zdesperowanym adrenaline junkie. Grę Eliota będzie definiowało zaspokojenie swojego głodu.

Inspiracje: Lucas (Stranger Things), Taixa (Yellowjackets), Flash (Spider-Man).



05 - GRACE



Historia: Grace pochodzi z Krainy Snów. Jej rodzice chronili przejście między Ziemią, a drugą stroną. Zginęli odgradzając światy. W Star City dziewczyna była dziwaczką ukrywającą się w lesie, sama nie wie jak długo. Dołączyła do drużyny, kiedy Ci szukali **Jonathana Barnetta (G3)**. Przez lata chroniła swoją drużynę, ale po śmierci adwersarza, nie wie czy tutaj jest jej miejsce...

Skórka (Cerber): Cerber to z jednej strony Strażnik bramy do drugiego świata, wierny pies, który musi wykonywać swoje zadanie, choć świat zmienił zasady gry. Z drugiej to skórka o wątpieniu, przeświadczeniu, że się **nie nadaje do bycia kochanym** i tworzenia ze swoich przywar pancerza, który ochroni nas przed wszystkimi krzywdami, nawet jeśli odtrąci się przy tym miłość.

Inspiracje: **Jedenaście** (Stranger Things), **Maeve** (Sex Education), **Natalie** (Yellowjackets).



06 - FAITH PERKINS



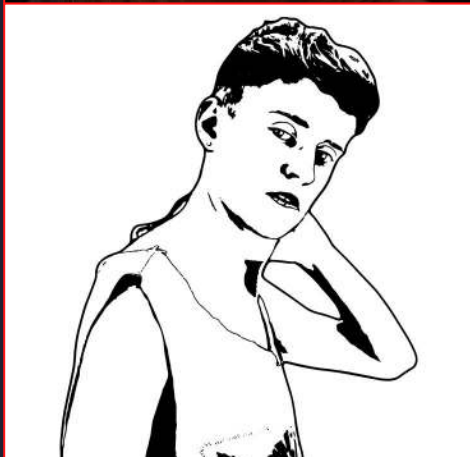
Historia: Faith i jej konserwatywna rodzina przeprowadzili się do Star City rok po feralnych wydarzeniach. O serce Faith rywalizowała większość paczki młodszych bohaterów. Dziewczyna dowiedziała się o ich tajemnicy i pomogła przyjaciółom odegnać **Adwersarza dzięki swemu dobru**, kiedy **Cristy** zdradziła. Przez rodzinne problemy Faith trudno normalnie żyć.



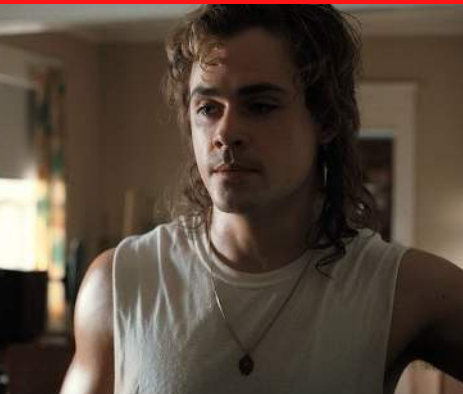
Skórka (Jednorożec): Faith ma namacalne dobro, które rani Adwersarza. Ma konkretne zasady i światopogląd jak poprawić świat, czego ludzie nie powinni robić. Świat jednak mocno wystawia przekonania Faith na próbę. W czasie najbliższego wieczoru dziewczyna pozostanie egidą wiary, albo jej światopogląd zacznie wię walić, razem z najlepszą bronią dzieciaków na Adwersarza.



Inspiracje: **Laura Lee** (Yellowjackets), **Max** (Stranger Things), **Jules** (Euphoria).



07 - JULIAN READ



Historia: Ojciec Juliana przewodził kultowi, ale chłopak zdaje się wypierać ten fakt. Po wydarzeniach feralnego lata na długo wyjechał ze Star City. Odkąd wrócił stara się znaleźć dla siebie miejsce, ukoić swoją duszę. Zgaduje się, że swoje moce wpływania na innych zawdzięcza ojcu. Dla Juliana jedyną cenną rzeczą, na której mu zależy jest jego kapela, którą założył. Julian szuka spokoju.



Skórka (Syrena): Syrena skupia się na tworzeniu, na swojej sztuce, która ma najwyższą możliwą wartość. Coś w charakterze, w oddziaływaniu Juliana jest innego, przyciągającego i powodującego, że niesamowicie trudne jest mu się oprzeć. Dla syreny obecnie najważniejszy jest sukces, a jej moce z pewnością jej pomogą, tylko, czy bohaterowie powinni z nich tak korzystać.



Inspiracje: Billy (Stranger Things), Eliot (Euphoria), Kevin (F is for Family).



08 - ZOE MONIRO



Historia: Zoe choć nie brała udziału w oryginalnej historii związanej z kultem, to niezależnie od nich przypadkiem trafiła do krainy snów i została zmieniona. Długo myślała, że jest jedyna i używała swoich mocy by pomagać, razem z **Julianem** założyła kapela i była zakochana w **Stevenie Perkinsie**, bracie **Faith**. Po jego śmierci oszalała na punkcie zemsty, jest bezpośrednia i dominująca.



Skórka (Rusałka): Zoe jest wściekła, Zoe jest przepełniona gniewem i chęcią zemsty. Aktywnie stara się odegrać na **Grace**, która zabiła opętanego przez Adwersarza **Stevena**, jak i ma za złe **Faith**, że ta jest odpowiedzialna za to, że ojciec Zoe opuścił jej rodzinę. Rusałka to historia o przeżywaniu straty, odgrywaniu się, gniewie i przebaczeniu.



Inspiracje: **Max** (Stranger Things), **Chloe Price** (Life is Strange), **Maeve** (Sex Education).



09 - VICTORIA COOPER



Historia: Victoria nigdy nie miała kontaktu z tą nadnaturalną częścią historii Star City. Zawsze była gdzieś w tle, chwilę za wcześnie lub chwilę za późno. Była wśród tymczasowo opętanych mieszkańców, ale podobnie jak oni - nic nie pamięta. Na spotkanie przychodzi po raz pierwszy w charakterze nowej dziewczyny **Dereka**, nikt nie jest zadowolony, że ją zaprosił. Sama Victoria to była królowa szkoły, która organizowała najlepsze imprezy, studiuje medycynę w Seattle i szykuje się do przejęcia kliniki swojego ojca. Przed nią wielka przyszłość.

Skórka (Żmij): Victoria jest w stanie dostrzegać rzeczy, których inni nie są w stanie. Jej nieskończona ambicja ją zmieniła. Victoria ma potrzebę kontrolowania ludzi, posiadania ich. Traktuje to jak grę, którą musi wygrać.

Inspiracje: Jackie (Yellowjackets), Cristy (Stranger Things), Kate (Gen V)



10 - KAITLYN BARNETT



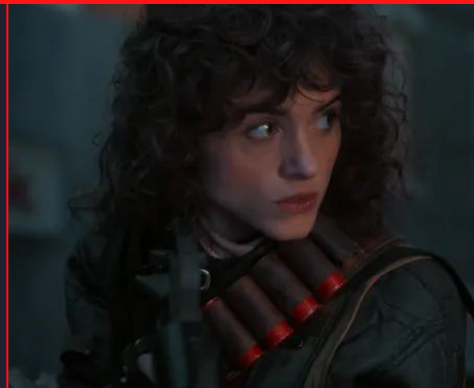
Historia: Siostra **Jonathana**, która w czasie zaginięcia brata trafiła na ślad panującego w mieście kultu. To ona dała radę odwrócić rytuał, przejęła też wtedy księgę kultu, z której nauczyła się zmieniać świat wokół niej. Jej umiejętności ratowały ich wiele razy i raczej nikt nie wątpi w jej osąd - to w końcu Kait. Obecnie pracuje w Seattle jako stażystka w prestiżowym dzienniku.



Skórka (Wiedźma): Wiedźma rozumie świat lepiej niż pozostali i zbierając personalne przedmioty **jest w stanie zaklinać ludzi i kontrolować ich**. Oczywiście dobre wiedźmy tego nie robią, a przynajmniej nie robią nic złego. Czasami jednak pokusa jest zbyt duża, a możliwość pomocy albo zemsty jest na wyciągnięcie ręki. Dlaczego z niej nie skorzystać?



Inspiracje: Nancy (Stranger Things),
Gwen Tennyson (Ben 10).



11 - DEREK KING



Historia: Derek zawsze był czarną owcą w rodzinie, bez pomysłu na siebie i planu na przyszłość. W przeszłości był popularnym dzieciakiem, którego nie obchodziły te dziwne rzeczy w mieście. To jednak on i jego tajemnicza przemiana były kluczowe w pokonaniu Kultu. Przez lata był chłopakiem **Kaitlyn**, ale jego problemy z dorostaniem jako osoba pogrzebały ich związek

Skórka (Wilkołak): Wilkołak ma problem z wpasowaniem się w normy społeczne. W jego środku zawsze było coś dzikiego, niepowstrzymanego, chcącego wyrzucić jego frustrację na świat na zewnątrz. Otwarcie szczeliny wyzwoliło coś co zawsze było w Dereku. Chłopak od dawna chciał zbadać tą część swojej natury, ale nie wie, jak mógłby to zrobić, jego gniew utrudnia mu jednak życie.

Inspiracje: **Steve Harrington** (Stranger Things), **Nate** (Euphoria), **Adam** (Sex Education)



12 - MIKE OWENS



Historia: Szkolny dziwak i ekscentryk. Odwiecznie zakochany w dziewczynach nie z jego ligii. Założyciel pierwszego w historii Star City koła entuzjastów D&D oraz osoba, która wpadła na ślad kultu. Jest to również pierwsza ofiara walki z Adwersarzem, która zginęła w czasie walki z kultem. To na jego część bohaterowie spotykają się na imprezie i wspominają jego ofiarę.

Skórka (Duch): Mike nie żyje. Nikt nie wie o jego obecności i tym, że zbłąkana dusza od bardzo niedawna błąka się po Star City próbując uzyskać z kimś jakikolwiek kontakt. *Specyficzna rozgrywka, Mike jest niewidzialny dla większości graczy przez dużą część gry, musi znaleźć sposób by zwiększyć swój wpływ. Gra mocno na utrudnianiu i pomaganiu w celach innych postaci.*

Inspiracje: Eddie (Stranger Things), Noah (Scream), Otis (Sex Education).



MECHANIKA



Green, Yellow, Red - W trakcie larpa zostaną użyte mechaniki bezpieczeństwa mające zapewnić komfort rozgrywki i możliwość informowania graczy o swoich odczuciach względem sceny.



Mechanika seksu - To Monsterhearts. Na grze pojawi się Mechanika uciech **Ars Amandi**, gdzie poprzez dotyk dłoni gracze będą przedstawiać zażyłość stosunku. Ponieważ to **Monsterhearts**, to **wiele zdolności będzie się uaktywniać poprzez seks**.



Zdolności - Każda postać będzie posiadać specjalne zdolności o ograniczonej ilości użyc, które będą jej pozwalać wpływać na inne postaci, świat gry albo je same. Zdolności mają urozmaicać i napędzać grę, a nie zamienić ją w planszówkę, dlatego zdolności nie będą w stanie zdominować na trwałe gry.

Przedmioty - Na grze będą przedmioty działające jak zdolności.

Mechaniki zostaną dokładnie wytłumaczone na warsztatach.

DODATKOWE INFORMACJE

[PLAYLISTA SPOTIFY](#)

[HISTORIA SERIALU](#)

[SKRÓTOWIEC](#)
(wkrótce)

[FORMULARZ POSTACIOWY](#)
(wkrótce)