

míng Hūn

以見君子
言好不在

Larpowa gra fabularna

made with love by Pixie

liczba graczy: 10

Czas: 1h warsztaty + 4-5h gry

Klimat: mitologia i folklor,
antyczne Chiny, danmei



Źle się dzieje w śmiertelnym świecie

W poprzednim stuleciu na granicy świata ludzi i demonów pojawił się okrutny demon. Każdej nocy zakradał się do domów i wysysał z młodych ciał mieszkańców pogranicza życiową energię, pozbawiając ich życia.

Tysiące młodzieńców i panien co roku umierało. Pokryta łuskami, płacząca Bai Suzhen sunęła nocą między domami, a gdy ktoś z młodych usłyszał jej słodki śpiew, nie zważając na nic, sam pakował się wprost w otwartą paszczę.

Nie pomagało ryglowanie drzwi i okien, bo młode panienki nabierały niesamowitego wigoru i forsowały zamki, dusiły rodziców i zdzierały im klucze z szyi.

Nie pomagało zatykanie uszu woskiem, bo zapach śluzu, jaki roztaczała bestia, był równie hipnotyzujący, co jej głos.

W obliczu tej tragedii kultywatorzy okazali się bezsilni, zaś bogowie, okrutni - śmierć demona nie była im bowiem na rękę. Wpadli więc na pomysł: Czy gdyby Bai Suzhen zawsze mogła najeść się do syta? Nie skończyłaby polować? Podobno słońce smażyło jej pokrytą łuskami skórę. Wyjście z pieczary było dla niej niebezpieczne, więc... Czy jej gniew nie przygasłby, gdyby nie musiała opuszczać legowiska?



Dekret Niebios

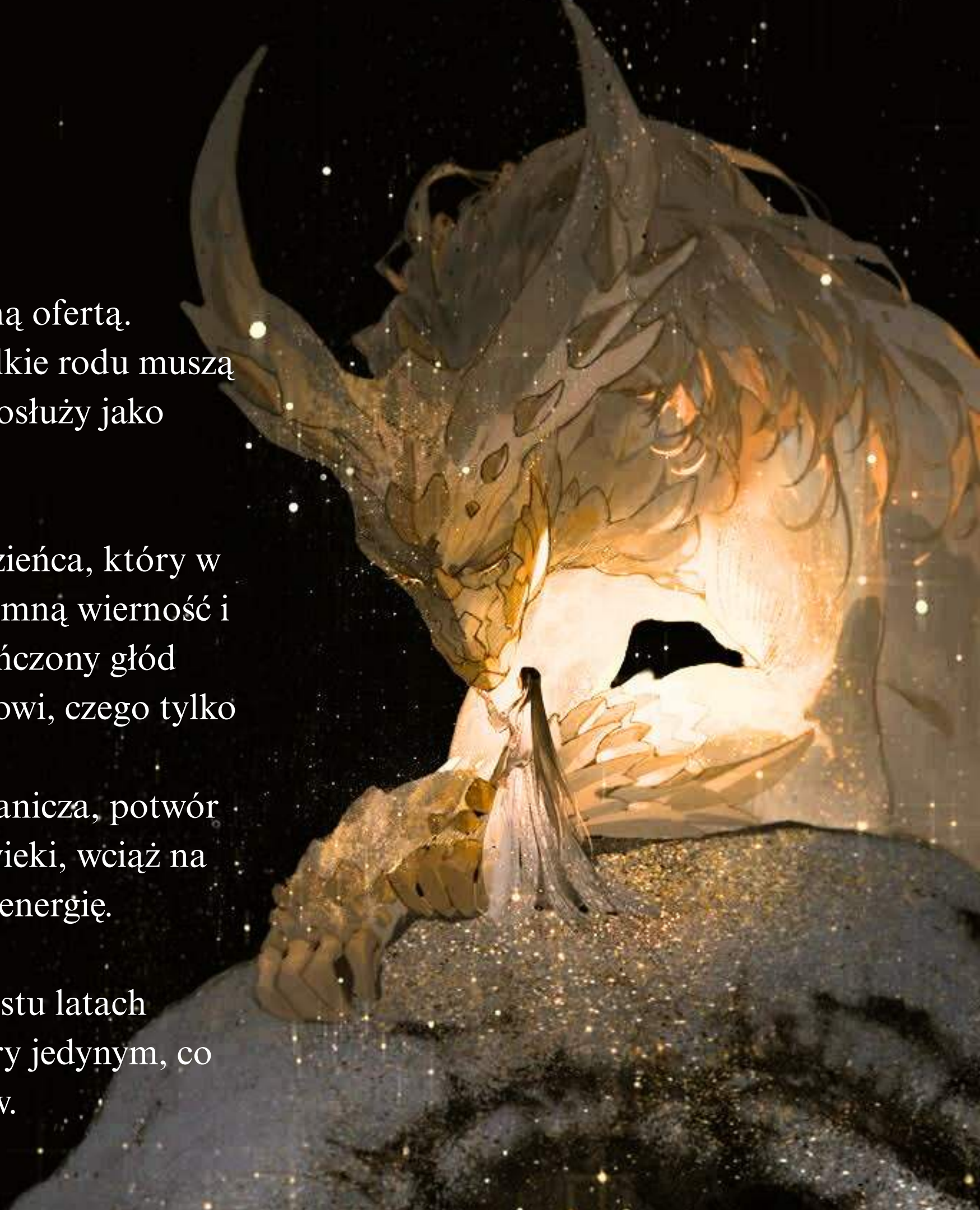
Jedno silne życie w zamian za tysiące słabszych.

Niebiosa zwróciły się do trzech upadających sekt z okrutną ofertą. Warunek był prosty; w zamian za bogactwa i łaskę co 20 lat wielkie rodu muszą wybrać jedną przepelnioną duchową energią ofiarę, która posłuży jako pożywienie dla Bai Suzhen.

Każde pokolenie musi wyznaczyć jedną młodą damę lub młodzieńca, który w Święto Duchów poślubi smutną Bai Suzhen. Przyrzekając wzajemną wierność i oddanie, szlachetnie urodzona dusza ukoi serce i uśpi nieskończony głód demona. W zamian potwór ofiaruje oblubienicy bądź oblubieńcowi, czego tylko zapragnie.

Gdy formalności zostaną dopełnione, jak głoszą legendy z pogranicza, potwór zaciągnie szlachetną duszę do swej pieczary, by przez kolejne wieki, wciąż na nowo, rozszarpywać jej konające ciało i saczyć duchową energię.

I choć niebiosa nie raz i nie dwa przysięgały, że po dwudziestu latach okaleczone, puste naczynie może powrócić do domu, do tej pory jedynym, co opuściło legowiska Bai Suzhen, było echo krzyków.





Jako członkowie tych trzech rodów
przybyliście tu wraz z waszymi dziećmi,
braćmi i siostrami,
by podjąć decyzję, kto zostanie ofiarowany
ku chwale niebios.

...

Każda i każdy z was wie, że dobro sekty jest
najważniejsze, a ciągłość waszego szlchetnego
rodu, to jedyne, co może zapewnić jej
nieustające, boskie błogosławieństwo.

...

Ci, którzy wkroczyli do tego pokoju, nie są w
tej historii ważni. Dla bóstw liczy się bowiem
tylko jedna dusza - ta, która już nigdy nie
opuści pogranicza.





O INSPIRACJI SŁÓW KILKA - POMIŃ, JEŚLI CHCESZ

Larp jest mocno inspirowany chińskimi tradycjami i mitologią. Zaczęłam w nich dłużyć po tym, jak od pierwszego wejrzenia zakochałam się w mrocznym, onirycznym, klimacie Mo Dao Zu Shi - chińskiej powieści fantasy, o gabarytach cegły. Jak się później okazało była z gatunku danmei i xianxia - miałam kolejny rabbit hole do przeszukania.

Oba gatunki są bardzo specyficzne, dlatego uznałam, że warto będzie po krótko spróbować o nich opowiedzieć, żebyście nie byli w szoku, gdy w waszej kp jakiś zany kultywator wskoczy na miecz i na nim odleci.

Danmei

Najprościej: Chińskie odpowiednik BL. I to tyle. Ale międzynarodowo znane powieści mają bardzo konkretną stylistykę. Zwykle są to długie, wielowątkowe utwory cechujące się piękną, oniryczną stylistyką (danmei oznacza "umiłowanie piękna"). Najbardziej znane serie (MDZS, TGCF, 2HA) osadzone są w konwencji xiania/wuxia. Mają w sobie dużo polityki, intryg, tajemnic, akcja rozciąga się na wiele lat, a czasami i dekad. Więc nie ma co się dziwić, że to kilkutomowe cegły. Większość tytułów jest adresowana do dojrzałych odbiorców, przez co nie boją się one pokazywać brutalności i wchodzić w mroczniejsze sfery. Często przekładają też epickość i dramatyzm ponad realizm i zdrowy rozsądek bohaterów. Są też mocno charakter driver. Skupiają się na skomplikowanych dynamikach sekt i rodzin, a rozwijająca się (zwykle w bólach) relacja bohaterów stanowi serce historii, ale nie clue fabuły. Najbardziej znane serie doczekały się adaptacji, ale przez wzgląd na sytuację we współczesnych Chinach wątki romantyczne, inne niż te hetero, są w nich całkowicie ocenzurowane. Mimo to przez swoją fabułę, bohaterów i akcję zyskały rozpoznawalność.

Drama i donghua (chińskie anime) Mo dao zu shi (Grandmaster of Demonic Cultivation) dotarły nawet ostatecznie do naszej polskiej nory. Obecnie wydawane jest u nas Heaven Official Blessing, ale polecam czytać po angielsku, bo tłumaczenie jest...

xianxia

Czy musisz to wiedzieć i rozumieć, żeby zagrać tego larpa? Nie.

Po prostu tutaj zamiast zakonów mamy sekty a zamiast rycerzy kultywatorów

Xianxia (Chińsk uproszczony: 仙侠) dosłownie oznacza „nieśmiertelni herosi”.

To gatunek chińskiej fantastyki, która silnie inspirowana jest mitologią Chin oraz innymi elementami kultury, takimi jak: filozofia buddyjska, taoizm, medycyna chińska, religia ludowa i alchemia.

Jest „odgałęzieniem” gatunku wuxia, który opowiada o przygodach mistrzów sztuk walki w starożytnych Chinach. Chociaż wuxia jest tradycyjnie formą semi historycznej literatury, szybko ewoluowała w fantasy. Bohaterami są zwykle członkowie sekt – miejsc, gdzie wojownicy posiadający „złote rdzenie” mogą się szkolić poprzez walkę i kultywację (medytację i trening), by stać się nieśmiertelnymi i zyskać nadnaturalne umiejętności. Są to tak zwani... kultywatorzy.

Fabula zwykle dotyczy wyżyn społecznych, do których kultywatorzy, przez wzgląd na swoje umiejętności, się zaliczają. Kultywatorzy walczą z użyciem energii qui, często z pomocą zaklętych broni, o magicznych właściwościach, zwykle mieczy (na których zresztą latają, bo czemu by marnować zaczarowany miecz), ale też amuletów, czy instrumentów. Światy Xianxia różnią się od siebie. Wszystkie przesiąknięte są jednak chińskim folklorem. Często żyją w nich mityczne stworzenia, bogowie, demony, mściwe duchy i psy. Są wzorowane na antycznych Chinach, choć zwykle łączą w sobie element pochodzące z różnych czasów historycznych.



Ta Gra JEST DLA CIEBIE JEŚLI

- Lubisz szekspirowski tragizm i kręcenie dram
- Jesteś otwart_ na queerowe wątki **(jest ich sporo, romansów zresztą też)**
- Chcesz rozbudowaną postać nastawioną na relacje
- Lubisz dłuuuugie kart postaci
- Lubisz ten mitologiczno-baśniowy klimat dawnych Chin
- Nie przeszkadza ci brzdąkająca w tle muzyka
- Nie boisz się cięższych i mroczniejszych wątków
- Nie przeraża cię lekki cringe i



Ta Gra JEST NIE DLA CIEBIE JEŚLI

- Masz zamiar być śmiertelnie poważnym żałobnikiem lub chcesz komedii
- Chcesz wygrać grę i nie dopuścić do złożenia ofiary (to nie wyjdzie buddy).
- Masz zamiar skupiać się wyłącznie na wątku samego posiedzenia
- Nie czujesz się dobrze, grając intensywne relację między niewielką grupką graczy i 1:1
- Krępują cię queerowe wątki
- Nie znosisz niewiadomych
- Mdl cię na myśl o utartych, przedramatyzowanych kliszach

A stylized illustration featuring a large, brown, clenched fist holding a long, dark spear. The background is a vibrant, abstract composition of red, orange, and white, with swirling patterns and a depiction of a battle scene with soldiers on horseback. The overall style is reminiscent of mid-20th-century graphic design or propaganda art.

wielkie klany



CHĀNG

królowie, słońca, zbawiciele, liderzy,
bogacze, czarne owce, potępieni,
mściwi, zamknięci, straceni

Aktualna głowa sekty: chang Fǎnsi 反思

Zimny typ bez żony i dzieci. Jak nakazuje tradycja, to on będzie przewodził obecnym zgromadzeniem. W poprzednim wybrano jego starszą siostrę. Ukochany brat zmarł niewiele potem. Straszna tragedia... Przez te wszystkie lata wychowywał bratanka, niemal uchylając mu nieba, jednak ostatno wszystko się zmieniło. Dzieciak musiał zrobić coś naprawdę strasznego, bo Chang Fans nie jest w stanie nawet na niego spojrzeć. Lepiej nie naciskać temu typowi na odcisk o ile nie chce się pożegnać się z życiem, przynajmniej tak mówią.

Siostrzeniec: Chāng Shì 蚀

Istne słońce młodego pokolenia kultywatorów i jedyny potomek wspaniałego klanu Chang. Jeśli ktoś, kiedykolwiek miałby pokonać Si Ren, to byłby to on. Szlachetny, pełen życia i pewności siebie. Nikt nie wie, o co pokłócił się z wujkiem. Kiedy kilka dni po tamtym incydencie i jego ucieczce z klanu, pojawił się w rezydencji, zdawało się, że blask chłopaka stępsiał. Zupełnie jakby ktoś zgasił jego płomień, a w jego miejsce podłożył czarny jak noc, tłący się węgiel. W końcu ten, kto zbliży się zbyt blisko do słońca, zawsze się sparzy.

CO SŁYCHAĆ W SEKCIE

Los jest jednak sprawiedliwy. Jeszcze niedawno Sekta Chang – najbogatsza i najbardziej zadufana, świeciła najjaśniej ze wszystkich. Wszyscy bali się, że urośnie w siłę i zaburzy równowagę w świecie kultywacji.

Ale tak się nie stało.

Najstarsza dziedziczka sekty została wybrany na ofiarę podczas ostatniego spotkania w Boski Pokoju. Niektórzy mówią, że to kara za próbę osiągnięcia potęgą niebios, inni, że to spisek

Drugie dziecko – uroczy chłopak o oczach feniksa zmarł niewiele później, próbując ocalić siostrę. Udało mu się jednak ocalić jej **syna, którego urodziła, już w matni demona.** Obecnie owo cudowne dziecko wychowuje jego wuj - Chang Fansi - ostatni z trójki rodzeństwa, obecna głowa rodu.

Za panowania Chang Fansi'ego sekta bardzo odcięła się od reszty świata kultywacji, tworząc wokół siebie grube mury i niemal nie przyjmując uczniów. Wiele osób z sojusznicznych sekt liczyło, że jego **małżeństwo z Panienką Shizi Kaishi** pozwoliłoby im zbliżyć się do Chang Fansi'ego, ale nim doszło do ślubu. Panienska Shizi objęła władzę nad własną sektą i zerwała zaręczyny.

Po spelunach wciąż krążą plotki, że za obecną złą passą stoi wyjątkowo mściwy **duch zdrajcy**, który był odpowiedzialny za śmierć najstarszego panicza. Mimo że podobno zginął, jego dusza wciąż snuje się po ziemskim padole i czeka na okazję, by pozbawić życia ostatnią osobę, zdolną wybawić swoją sektę z mroku - **Panicza Chang Shi.**



Tiān'é

dyplomaci, szermierze, intryganci,
przewrażliwieni, pedantyczni, surowi,
tradycjonalistyczni, upadający, skłóceni, dwulicowi,
mściwi

Aktualna głowa sekty: Tiān'é Shufen 淑芬

Spokojny człowiek z pozoru o niezachwianej reputacji. Z pozoru, bo jego autorytet mocno upadł po śmierci ukochanej żony (niech jej dusza odnajdzie spokój...). W końcu **zginęła tak młodo i niespodziewanie**. Może był to początek złego obrotu spraw? Mimo że klan Tian'e słynie z dyskrecji, wszyscy słyszeli, że ostatnio dochodzi w nim do pewnych... tarć. Nie ma co się dziwić. W końcu synowie są dwaj, a funkcja głowy rodu tylko jedna.

Starszy syn:

Tian'e fēixíng 飞行

Wojowniczy i pyszny, na dodatek niezwykle wybuchowy i drażliwy – nigdy nie można przewidzieć jak zareaguje.

Przynajmniej tak było kiedyś, bo od kilku lat zdaje się, że młodzieniec niespodziewanie z tego wyrósł. Nabrał bowiem oglady, pokory i wyszlachetniał. Co bardziej szaleni uważają, że **stosy kości po znikających stadach krów i owiec**, mają z tym coś wspólnego.


Młodszy syn: Tian'e Bǐjì 笔记

Jeśli panicz Fēixíng to ogień, Bǐjì jest wodą. Kiedyś był niegroźnym, wręcz uwielbianym przez starszyznę dzieckiem, ale wychodzi na to, że wdał się w matkę. Cholerny intrygant bez grama honoru. **Węszy tam, gdzie nie trzeba**, zasłaniając twarz wachlarzem i udając niewiniątko.

CO SŁYCHAĆ W SEKCIE

Sekta, która powoli przekwita. Jej najwspanialsze dni trwały póki żona Tian'e Shufen'a – obecnej głowy rodu, trzymała nad nią pieczę. W końcu to ona miała w sobie krew wielkiego rodu, a nie jej mąż. Wszyscy słyszeli o tym legendarnym małżeństwie – on, spokojny jak woda i pełen nadziei, klutywator z małej wioski, ona – szalona jak ogień, silna jak huragan, z potężnego rodu. Tak... żona Pana Tian'e była niesamowicie charyzmatyczną polityczką. ~~Szkoda, że oszalała.~~ Mimo że minęła już ponad dekada, Tian'e Shufen nie ma zamiaru zenić się ponownie

Zresztą nie musi — ma w końcu dwóch wspaniałych synów... No jednego wspaniałego, mowa tu o Starszym Paniczu Tian'e (Tian'e Feixing'u). Drugi Panicz Tian'e (Tian'e Biji) w swoich intrygach za mocno wdał się w matkę. Ze wspaniałego syna stając się wstrętną, małą zmiją (nie moje słowa). Przyszłość sekty Tian'e to wciąż gorący temat, a zdania są podzielone – część osób wierzy, że Tian'e Shufen przyniósł spokój i ugasił płomień, jakie w szeregach sekty zasiała jego żona. Inni, że objęcie przez niego władzy osłabiło sektę i cofnęło ją o kilka dekad, a on sam jedynie nieudolnie strzeże ruin imperium żony. Starszy syn to kontynuacja spokoju, ale może świat znów potrzebuje iskry, jaką miała Pani Tian'e



SHĪZI

zbuntowani, wojowniczy, skandaliczni, wierni sobie,
brutalni, twardzi,
osaczeni, okryci hańbą, pogardzani,
zawistni

Aktualna głowa sekty: Shīzi Kāishǐ 开始

Chodzący skandal. Najmłodsza z głów rodów i najstarsza z potencjalnych ofiar. Zupełnie splunęła na tradycję sekty i **wzięła do łóża inną kobietę**, tym samym marnując własną krew. Dobrze, że ma chociaż **siostrę, którą można jeszcze wydać za mąż...**

Drogę na tron ułożyła z trupów. Niby region kwitnie pod jej ręką, ale nikt nie ma złudzeń, że ta kobieta prędzej czy później pograży go w chaosie.

Młodsza o ponad dekadę siostra:

Shīzi Méi 狮


Młoda dziewczyna o ogromnych, sarnich oczach. Ostatnio zdaje się wciąż odpływać gdzieś myślami, niemal nic nie je i nie śpi. Przybita i osamotniona, zupełnie jakby za czymś, lub kimś, tęskniła. Do tego spokojnego oblicza nie pasują jednak **ususzone ptasie łapki**, jakie podobno trzyma pod poduszką.

Partnerka głowy rodu:


Yi Xīwàng 希望 仪

Cicha i niewychylająca się z cienia. Wiecznie spokojna i dobra, byłaby spełnieniem marzeń wielu młodych kultywatorów, jednak te cechy się nie liczą, bo ta głupiutka dziewczyna wywodzi się z gminu. Jest jak pisklę w legowisku żmij – praktycznie martwe. **Swoje życie powierzyła dobremu duchowi, który, jak twierdzi, z ogniem w oczach ochroni jej rodzinę od wszelkiego zła. Oczywiście za cenę poświęcenia całego żywego inwentarza z pałacu, którą ochoczo płaci, podrzynając szyję woła za wołem.**

CO SŁYCHAĆ W SEKCIE



Sekta skąpana w krwi i hipokryzji. Jej obecna głowa – Pani Shizi Kaishi - za nic ma tradycję swoich przodków. Powiadają, że jest **demonem w ludzkiej skórze** i to ona stoi za zabójstwem całej swojej rodziny – brata, siostry, ojca, a nawet matki. Kupcy mawiają, że do teraz w sali tronowej widać zaschnięte plamy krwi, a echo trzaskanych kości rozbrzmiewa po komnacie. Większość z nas nie wierzy w te idiotyzmy, ale trzeba przyznać, że Pani Shizi nie cieszy się obecnie zbyt dużą renomą, mimo że odbudowywała sektę niemal z gruzów, a mieszkańcom prowincji, którymi się opiekuje, nigdy nie żyło się lepiej.



Wszystko to przez wzgląd na jej bezwzględność (bo nikt nie wierzy, że to los sprawił, że zasiadła u szczytu stołu) i jej rozwiązłość (**poślubiła przecież Yi Xiwang** – niesamowicie słabą kobietę z nizin społecznych, która nawet nie umie kultywować)! Jedyne co ta cała Xiwang robi, to modli się całe dni w świątyni i pości. Biorąc ją za żonę, **Pani Shizi odwróciła się od swojej krwi, a krew jest przecież święta.** Dobrze, że nim rodzice Pani Shizi zmarli, powili malutką Panienkę **Shizi Mei**. Pozostaje mieć nadzieję, że to drogie dziecko sprawi, by klan mógł trwać i jakoś przebłaga niebiosą, by nie odwróciły się od jej sekty, za czyny siostry.

Inni GOŚCIE POKOJU

Ye Fēngshēng 夜風箏

Przybył jako służący klanu Shizi. Podobno klan ten przygarnął go przez wzgląd na jego... nadzwyczajne umiejętności. **Pewnie chodzi o jakieś brudne interesy.** Wariat i ekscentryk twierdzący, że zna klan Chang jak własną kieszeń. Nikt nie wie, jak udało mu się wejść do Boskiego Pokoju. Choć zdaje się być pokojowo nastawiony, w jego oczach widać coś przerażającego, jakiś krwawy zamiar. **Najwyraźniej przybył tu wyrównać stare porachunki.** Nikt jednak, nikt nigdy nie słyszał, by Chang Fans miał równie szalonego wroga, a sekta Shīzi brudziła sobie dłonie współpracą z kimś... takim!

Gǒu yǐngzi 狗影子

Tajemniczy gość w Boskim Pokoju. **Wypelzł z cienia panicza Feixinga.** Mimo że przepelniają go wątpliwości, w jego oczach nadal widać chytry błysk, gdy rozgląda się łapczywie w poszukiwaniu butelki wina, która jak nic przełamie przecież lody. Śmierdzi stajnią i mokrym psem.

捕食者被食者關係



Cztery wielkie cnoty

Krew

Twój ród jest zawsze na pierwszym miejscu. Twoje szczęście to szczęście twojej rodziny. Twoja hańba - to hańba dla wszystkich tych, z którymi wiążą cię więzy krwi. Liczy się przetrwanie rodu, nie twoje, sam jesteś jedynie trybem tej maszyny. Gdy sekta nie będzie w stanie dać bogom ofiary, fortuna rodziny przepadnie.

Honor

Twój honor jest tym, co cię definiuje. To twoja szlachetność, cnotliwość, niezachwiana moralność. Stracić honor, to jak stracić samego siebie. Honor jest czymś stałym, czymś co powinno płynąć w twoich żyłach, wraz z szacunkiem do Bogów i starszeństwa.

Sekta

Duma twojego rodu, a więc i twoja. Miejsce, które tworzy kultywatorów. Ludzi zdolnych pokonać demony i szerzyć dobro. Rezydentujesz ją. Bez ciebie - członka wielkiego rodu, jako przywódcy, sekta upadnie. Tak brzmi spisana przez waszych przodków wola niebios

Czystość

Twoje serce i umysł nigdy nie powinny ulegać pokusom i żądom. Twoja krew powinna pozostać czysta. Nie godzi się, by członek twojego rodu prowadził nieczne interesy lub współżył z kimś poza związkiem małżeńskim. Nieślubne dzieci zwykły bowiem być wybierane na ofiary i płożone w tym właśnie celu, Nie godzi się, by twoja osoba zezwalała na takie barbażyństwo.



Mechaniki gry

Truczizna

Na grze będzie można się truć.

Mechanicznie - inny gracz proponuje wam do picia coś w dziwnym kolorze. W świecie gry trucizny nie da się za wczasu wykryć.

Truczizny nie służą do mordowania. Kiedy skończycie pić, otruwająca was postać powie wam, jak się czujecie w związku z wypiciem trucizny i co musicie teraz zrobić. W świecie gry nie możecie nie zastosować się do jej słów.

Np. "Czujesz zawroty głowy i cały się trzęsiesz. Słyszysz bicie własnego serca, Musisz powiedzieć mi prawdę - co wiesz o śmierci Pani Ani".

Walka

Walka jest odgrywana teatralnie - czyli bijemy się, tak jak byśmy bili się normalnie, ale w zwolnionym tempie i uważając, by nie zrobić sobie krzywdy. Nie wypada posuwać się do czegoś takiego w błogosławionym miejscu, ale pojedynczy plaskacz może wymsknąć się każdemu...

Keks

Najwybitniejsza mechanika larpowa - czochranie. Osoby targają sobie nawzajem włosy. Im mocniej tym intensywniejsze zbliżenie i większa szansa, że ktoś nakryje kochanków.



Trigger Warring

Składanie członków rodziny jako daniny ofiarnej demonicznej bestii utrzymane w konwencji ślubnej

Toksyczne relacje rodzinne, śmierć rodzica, kazirodztwo, toksyczne relacje romantyczne, przymusowe małżeństwo, przymusowe rodzicielstwo (kiedy dzieci), obsesja, fanatyzm religijny, zdrada (wbicie przysłowiowego noża w plecy) mizoginia i homofobia

Dodatkowo w poszczególnych wątkach, raczej nie powinno pojawić się na forum, ale **nie daję ci gwarancji**, napaść o charakterze seksualnym, myśli samobójcze,

Tryb ducha

SKRZYŻOWANIE RĄK
NA KLATCE PIERSIOWEJ

Komunikuje wyjście z gry
(np. kiedy musicie iść do
toalety)

Słowa bezpieczeństwa

RED - czuję się niekomfortowo. Scena zostaje natychmiast przerwana. Nie wracamy do niej.

YELLOW - zbliżasz się, do mojej granicy. Scena jest kontynuowana, ale z **mniejszą intensywnością**

GREEN - Chcę grać intensywniej. Scena zostaje zintensyfikowana po zgodzie obu stron



- Gra dopuszcza tylko dotyk , który nie sprawia drugiemu graczowi dyskomfortu
- Gra wymaga przygotowania stroju
- W grze istnieje możliwość odgrywania scen kekzu