

BAR NA KRAŃCU ŚWIATA

DESIGN DOC



Słońce powoli chyli się ku zachodowi nad Czarnobylskim krajobrazem. Za chwilę zapadnie zmrok, na szlakach zacznie robić się niebezpiecznie. Niektórzy wiedzą, jak przetrwać nawet najgorsze chwile w Zonie, inni są niczym nieopierzone ptaszyny, dopiero co wyrzucone z bezpiecznego gniazda.

Bar „Na Krańcu Świata”. Najdalej wysunięta w stronę centrum Zony ostoja, gdzie znajdzie się miejsce dla każdego, kto tylko posiada trochę rubli albo dolarów, żeby zapłacić za jedzenie i trunki. Nikt tam nikogo nie pyta przy wejściu, jak trafił do Zony ani czym się zajmuje, mile widziany jest każdy... kto tylko grzecznie odłoży broń.

W takich miejscach zawsze można spotkać kogoś ciekawego, zdobyć informacje, znaleźć przewodnika albo kontakty, kupić narkotyki. Czasami ktoś da sobie po mordzie albo dostanie kosę pod żebra, dzień jak co dzień, nigdy nie wiadomo, na kogo się trafi.

Co Ciebie tam spotka?





Zona nie jest przyjaznym miejscem i przetrwają w niej tylko najtwardsi, fizycznie i przede wszystkim psychicznie. Narkotyki i alkohol są na porządku dziennym, a każdy, kto przebywa w Zonie choć trochę, spotkał się z przejawami przemocy, także seksualnej, zwłaszcza w przypadku kobiet, których nie ma zbyt wiele po tej stronie kordonu.

Na grze i w historiach postaci będziemy starali się jak najwierniej odwzorować klimat, jaki niesie ze sobą życie w Zonie, które odciska się często wyraźnym piętnem na psychice jej mieszkańców. Doświadcza ich, a jednocześnie uzależnia od siebie, sprawiając, że wielu z nich nie wyobraża już sobie życia poza Zoną.



Larp odbędzie się w Forcie Va przy ul. Lechickiej 59a w Poznaniu. Udostępnione nam zostanie klimatyczne pomieszczenie, które dodatkowo ucharakteryzujemy, byście mogli poczuć wewnątrz klimat Zony.

Wydarzenie organizowane jest pod szyldem Battle Larp Poznań, jednak ze wszelkimi zapytaniami zapraszamy do kontaktu z Mistrzami Gry, z których każdy odpowiada za poszczególne kwestie:

- Lidia Jóźwiak – kwestie fabularne i dotyczące postaci
- Piotr Szeregowy Cieślak – kwestie organizacyjne, zaopatrzenia i strojów
- Miłosz Trzmiel Cieślak – kwestie dotyczące informacji o świecie i Zonie

Koszt gry wynosi 60zł, płatne po otrzymaniu propozycji postaci. W przypadku rezygnacji z uczestnictwa opłata nie będzie zwracana, postać przejmie osoba z listy rezerwowej. W cenie otrzymacie: klimatyczną miejscówkę, rekwizyty i przekąski rodem z Zony.

Zgłaszać się będzie można poprzez formularz zgłoszeniowy, który będzie aktywny od 6 do 17.01.2020r. Propozycje postaci, dopasowanej na podstawie Waszych odpowiedzi, otrzymacie do końca stycznia, a z początkiem marca roześlemy Wam gotowe karty postaci, żebyście mieli czas na przygotowanie się do gry.



NA CO MOŻECIE LICZYĆ

- Gra oparta na relacjach, emocjach, celach i motywacjach postaci
- Dylematy osobiste, moralne i etyczne
- Rozbudowane karty postaci
- Odkrywanie i zbieranie informacji
- Spory frakcyjne, knucie intryg
- Kontakt frakcji przed grą, zawiązywanie relacji postaci

CZEGO NIE SPOTKACIE

- Zorganizowanych walk, bitew, strzelanin
- Motywów survivalowych i otwartej eksploracji terenu gry
- Skomplikowanej mechaniki i specjalnych umiejętności
- Krystalicznie czystych postaci, bez skazy



Występującą na larpie mechanikę planujemy ograniczyć do minimum. Dokładniejszy opis niektórych zagadnień, takich jak kwestie walki (której z góry nie zakładamy, ale nie wykluczamy, że będzie miała miejsce), obowiązującą walutę czy mechanikę zażywania narkotyków opublikujemy w osobnym pliku, bliżej terminu gry.

Na larpie obowiązywać będzie mechanika kolorów:

- GREEN – wymagana obustronna deklaracja, zachęta do eskalowania sceny
- YELLOW – komunikat, że obecny poziom sceny jest w porządku, ale gracz nie wyraża zgody na jej dalsze eskalowanie
- RED – scena z jakiegoś powodu przekracza granice gracza i jest dla niego na tyle niekomfortowa, że chce natychmiast ją przerwać



Na koniec, przygotowaliśmy dla Was tablice z garścią inspiracji. Z czasem na stronie wydarzenia pojawiać się będą także informacje o świecie, które są powszechne dla żyjących w Zonie postaci.

Pamiętajcie, że gra będzie się działa w barze, do którego nie można wchodzić z bronią palną, dlatego, jeśli nie planujecie podejmować prób przemycenia do wnętrza broni, nie musicie się martwić jej przyniesieniem na grę.

Ponadto w barze można pozwolić sobie na luźniejszy strój, zrzucić kamizelkę taktyczną, odłożyć na bok maskę i hełm. Nie jest więc konieczne szykowanie na grę ekwipunku bojowego.

