

The image shows the interior of a church, looking down a long aisle towards the altar. The floor is made of light-colored tiles. On either side of the aisle are rows of dark wooden pews. At the far end, there is an altar with a white cloth, flanked by two large columns. Above the altar is a large, ornate dome with a grid pattern. The lighting is warm and golden, creating a serene atmosphere. The text "POWRÓT DO DOMU" is overlaid in the center in a large, black, serif font.

# POWRÓT DO DOMU

*Co mam czynić, bracie, gdy  
przytłaczają mnie wątpliwości.  
Czuję jak gdyby Bóg mnie opuścił.  
Dlaczego Bóg wystawia mnie na  
próbę?*

*Słyszę Jego głos i nie pojmuję, słyszę  
Jego słowa i nie wiem, co mam  
czynić.*

*Czy może Bóg nasz zaprzeć się  
samego siebie?*

*Czy może zmienić swą naukę?*

*Czy błądziłem dotąd?*

*Czy będą błądził w przyszłości?*

*Czemu Bóg nie daje mi dość mądrości  
bym pojął właściwą ścieżkę?*



# O CZYM JEST TEN LARP?

Po wiekach braku łączności pomiędzy planetami, zostaje ona przywrócona dzięki działaniom technologicznym, militarnym i politycznym. Wobec tego, głowy lokalnych odłamów Kościoła spotykają się na soborze, mającym na celu przywrócenie pomiędzy nimi jedności, stanowiącej fundament ich religii.

Wcielający się w hierarchów gracze, znajdą się na styku oddziaływania czterech sił: własnego sumienia, głosu osobowego boga, przekonań innych hierarchów oraz wagi konsekwencji ich decyzji dla ludzkości.



# PODSTAWOWE INFORMACJE

*Powrót do domu* to gra o problematyce religijnej i osobistych doświadczeniach osób wierzących, konfrontowanych z prozą otaczającego świata.

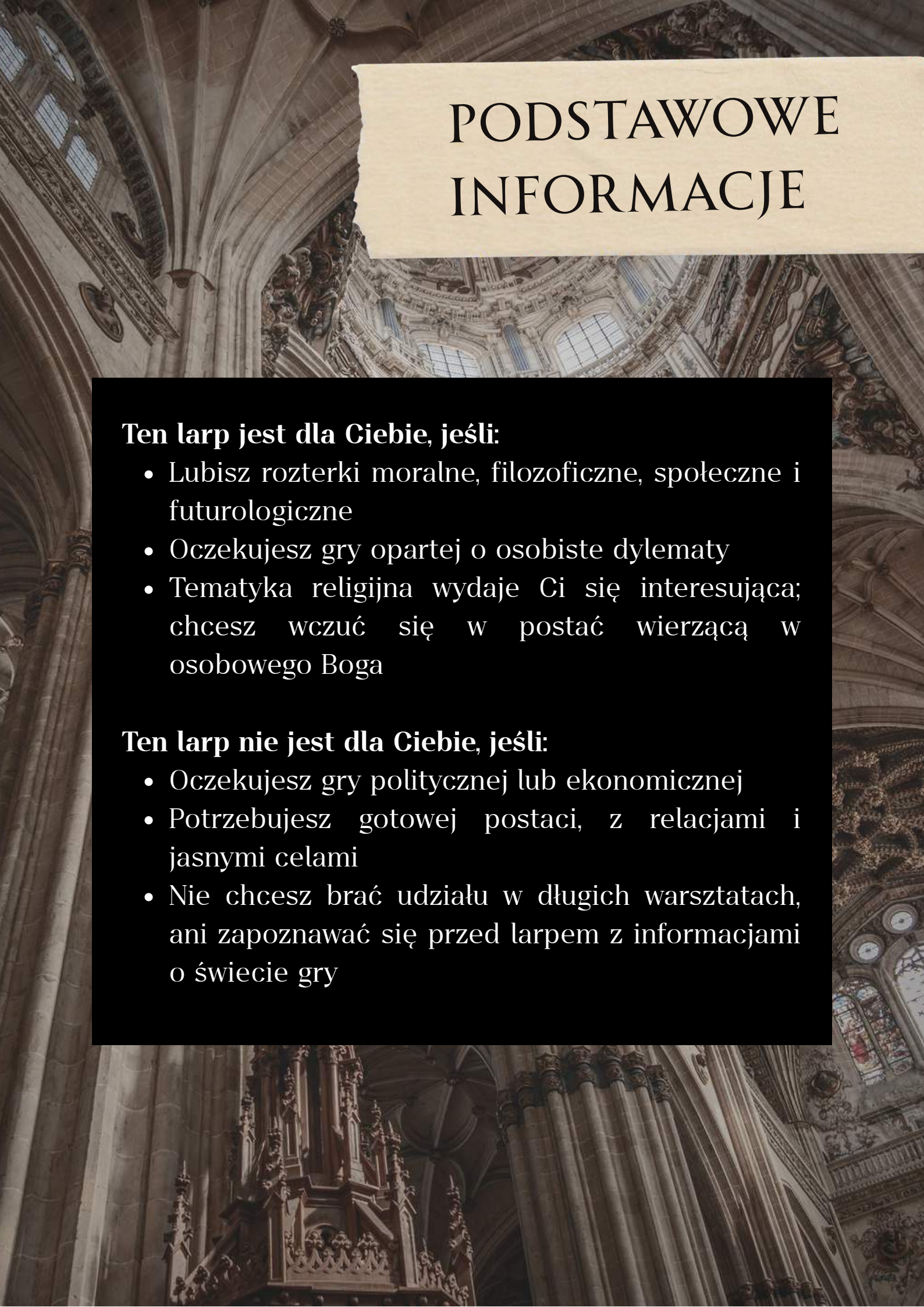
W grze **nie występują** sekretne zakończenia, niespodziewane zwroty akcji, arbitralne warunki zwycięstwa ani ocena podejmowanych przez graczy decyzji.

Gra nie jest w swoim założeniu antyreligijna ani proreligijna. Stawia sobie za cel wypełnienie luki w realistycznym przedstawianiu tematyki religijnej na larpach.

**Liczba graczy:** 8-14

**Czas trwania:** 4,5 godziny gry + 1,5 godziny warsztatów





# PODSTAWOWE INFORMACJE

## **Ten larp jest dla Ciebie, jeśli:**

- Lubisz rozterki moralne, filozoficzne, społeczne i futurologiczne
- Oczekujesz gry opartej o osobiste dylematy
- Tematyka religijna wydaje Ci się interesująca; chcesz wczuć się w postać wierzącą w osobowego Boga

## **Ten larp nie jest dla Ciebie, jeśli:**

- Oczekujesz gry politycznej lub ekonomicznej
- Potrzebujesz gotowej postaci, z relacjami i jasnymi celami
- Nie chcesz brać udziału w długich warsztatach, ani zapoznawać się przed larpem z informacjami o świecie gry





# ŚWIAT GRY

O Ziemi sprzed powołania Oświeconego mówi się właściwie tylko w przekleństwach lub przestrobach. Umierająca planeta, targana głodem, podziałami, bratobójczymi wojnami, zanieczyszczona i wysuszona, wciąż stanowiła jedyny dom ludzkości. Ta z kolei, zbyt była zajęta powolnym wybijaniem samej siebie, by choćby pomyśleć o przyszłości czy o losie potomnych.

I pewnie ci ludzie o ciemnych umysłach wykończyliby siebie nawzajem, gdyby Najjaśniejszy Bóg nie zlitował się nad nimi, powołując swego sługę zwanego odtąd Oświeconym, by poprowadził ich ku jedności i, w efekcie, ku przetrwaniu.

Wielu zginęło podczas Ostatniej Wojny, wielu głupców sprzeciwiało się zjednoczeniu. W końcu jednak lud macierzystej planety zawarł pokój pod sztandarem Jedyne go Słońca i jego Jedyne go Kościoła.

Zjednoczenie ludzkości nie oznaczało jednak końca jej problemów. Znana cywilizacja wciąż skazana była na zagładę. Planeta była zniszczona przez wieki bezrozumnej eksploatacji, postępujące zmiany klimatyczne sprawiały, że życie na niej stawało się nieżnośne, a coraz bardziej intensywne rozbłyski słoneczne i emitowane przez nie promieniowanie elektromagnetyczne raz po raz zaburzały działanie urządzeń elektronicznych, grożąc wreszcie całkowitym zniszczeniem infrastruktury krytycznej i komunikacyjnej.

Jasnym stało się, iż ludzkość opuścić musi swoją praojczyznę i poszukać nowych miejsc do życia, zanim technologia stanie się kompletnie bezużyteczna.

Wiele dekad trwały przygotowania, budowa statków i wyliczenia, typowanie na których z planet w nieskończonym kosmosie, może istnieć człowiek; które z gwiazd tak dobre będą dla ludzi jak Życiodajne Słońce. W końcu nadszedł dzień Rozesłania i dziesiątki arek popłynęły przez eter ku nowym światom – zaś na ich pokładach, powołani przez Najwyższego kapłani i zakonnicy ze zgromadzeń o różnych charyzmatkach lecz jednym celu – kontynuowania dzieła Oświeconego w imię jedności.

Gdy po setkach lat tułaczki arki dotarły wreszcie do swoich miejsc przeznaczenia, a spoczywający w śnie pionierzy otworzyli oczy w świetle Słońca – Tego, pod którym od teraz mieli żyć – rozpoczęła się nowa era ludzkości. Ludzkości rozproszonej, ludzkości w interplanetarnej diasporze, bez kontaktu z domem i innymi, bez wiedzy o losie swoich braci.



Zbudowane na Ziemi arki miały bowiem jedną funkcję. Ocalić rasę ludzką przed zniszczeniem. Nieważne, że lot miał trwać wieki - nawet milenia - nieważne, że technologia pozwalająca na międzygwiazdną komunikację na taką skalę nie istniała - liczyło się tylko bezpieczne dotarcie misjonarzy do celu.

Nie znając losu pozostałych arek, nie wiedząc czy życie na planecie matce wciąż istniało, ludzkie kolonie rozwijały się - każda tak, jakby była jedynym przyczółkiem ludzkości w zimnej, bezkresnej pustce wszechświata.

I nadal pewnie tkwilibyśmy w tym jakże naiwnym przekonaniu, gdyby Jedyne Słońce w swej nieskończonej hojności nie raczyło rozświecić nieco mroków naszej ignorancji. Pewnego dnia na niebie nad każdą z planet, na których cywilizacja ludzka wciąż istniała, po mileniach samotności, pojawiły się statki - najpierw zwiadowcze, później zaś uzbrojone, niosące jednak nie wojnę, a dobrą nowinę.

Cesarscy heroldowie przynosili wieści o ocalałych.

Na Ziemi - Ziemi! - choć przez kolejne milenia coraz ciężiej było wytrwać, choć ludzie dawno już zbłądzili i stracili wiarę, przekonani, że Słońce niesprawiedliwie karze ich za błędy przodków, Światło Najwyższego spłynęło na uczonych, pozwalając im na stworzenie nie tylko technologii komunikacji międzyplanetarnej, ale przede wszystkim otwierając przed nimi niezbadane dotąd ścieżki przez czas i przestrzeń, pozwalające na międzygwiazdną podróż trwającą dni, nie wieki.

Po dwóch tysiącach lat izolacji, znowu możliwe miało być zjednoczenie. Jakże łaskawy jest Pan, że nie zapomina o swoim ludzie! Jak mądry, że nawet posługując się tymi, którzy odeszli od wiary, wiedzie ludzkość ku jedności!

Przybysze z Ziemi nie tylko zdawali się rozumieć potrzebę pokoju, ale też szybko przypomnieli sobie, że tylko dzięki wierze w Jedyne, istnieć może prawdziwa zgoda. Choć pomiędzy planetami zamieszkiwanymi przez ludzi było wiele różnic, to wszystkie z nich - wszystkie z tych, które do tego czasu przetrwały - łączyła jedna wiara.

Cesarscy wysłannicy wiele miesięcy spędzili próbując zgłębić i zrozumieć Jediną Doktrynę, aby sam Cesarz mógł przyjąć wiarę i dopełnić zjednoczenia rozrzuconego po wszechświecie ludu bożego z macierzystą planetą.



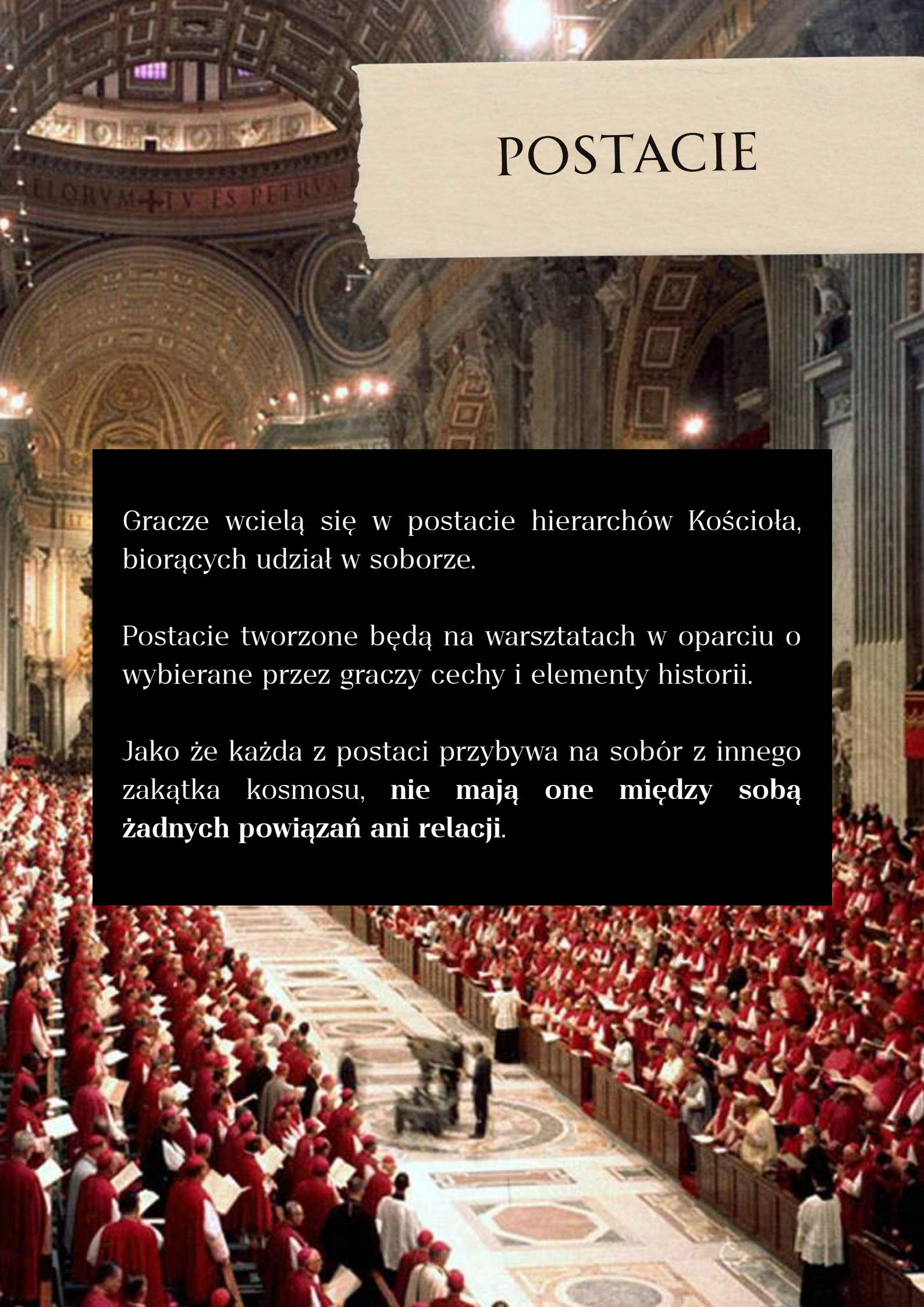
Niestety, tyle lat rozłąki oznaczało też różnice. Oryginalna doktryna miejscami zatarła się i wypaczyła, sprawiając, że choć wszyscy nadal wpatrzeni jesteśmy w Jedyne Słońce i zwiemy się Jedynym Kościołem, to nie każdy oddaje Najwyższemu cześć w jednakowy sposób.

Wreszcie postanowiono więc zwołać sobór, mający pierwszy raz od przeszło dwóch mileniów pozwolić na spotkanie rozproszonych dzieci Słońca, przede wszystkim zaś przywrócić jedność wiary, aby Jedyne Kościoły mogły, w istocie, stanowić ostoję harmonii i zgody we wszechświecie.

Patriarchowie i matriarchy – zwierzchnicy Kościoła na swoich planetach – na cesarskie zaproszenie spotkają się na Ziemi, by modlić się, debatować i radować spotkaniem z utraconymi braćmi. Najwyższy Stwórca dał bowiem ludzkości jeden dom. Nie planetę, skalny okruch podatny na siły przyrody i ludzką głupotę, a swój Kościół, dom jedyny i wieczny, w którym wszyscy jesteśmy siostrami i braćmi.

Tako wreszcie, po dwóch tysiącach lat tułaczki, cała ludzkość będzie mogła wrócić do domu.



The background image shows the interior of St. Peter's Basilica. The upper portion features the ornate, vaulted ceiling with intricate architectural details and frescoes. The lower portion shows a large congregation of people, many wearing red robes, seated in the nave. The floor is decorated with large, colorful circular mosaics. The overall atmosphere is solemn and grand.

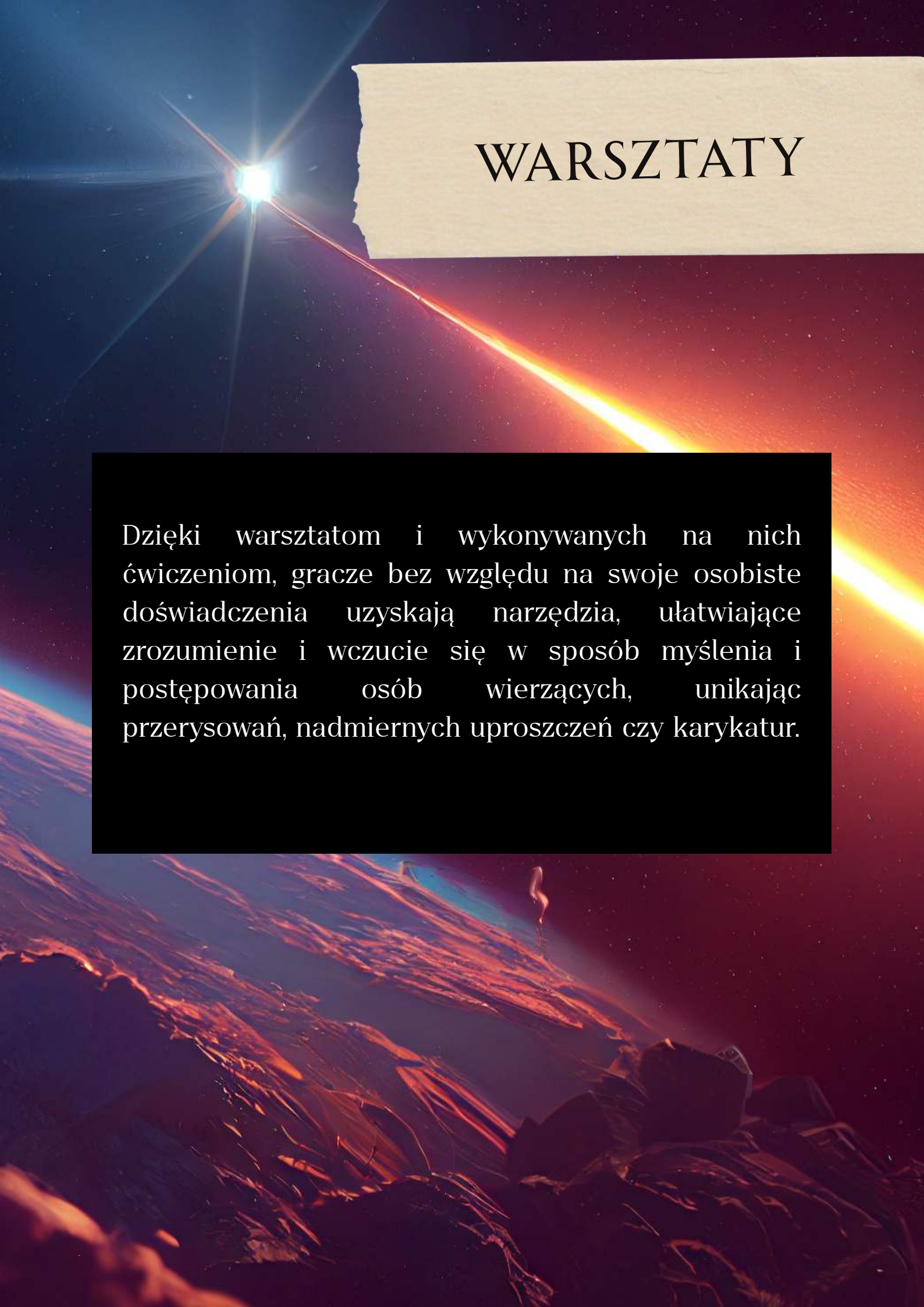
# POSTACIE

Gracze wcielają się w postacie hierarchów Kościoła, biorących udział w soborze.

Postacie tworzone będą na warsztatach w oparciu o wybierane przez graczy cechy i elementy historii.

Jako że każda z postaci przybywa na sobór z innego zakątka kosmosu, **nie mają one między sobą żadnych powiązań ani relacji.**

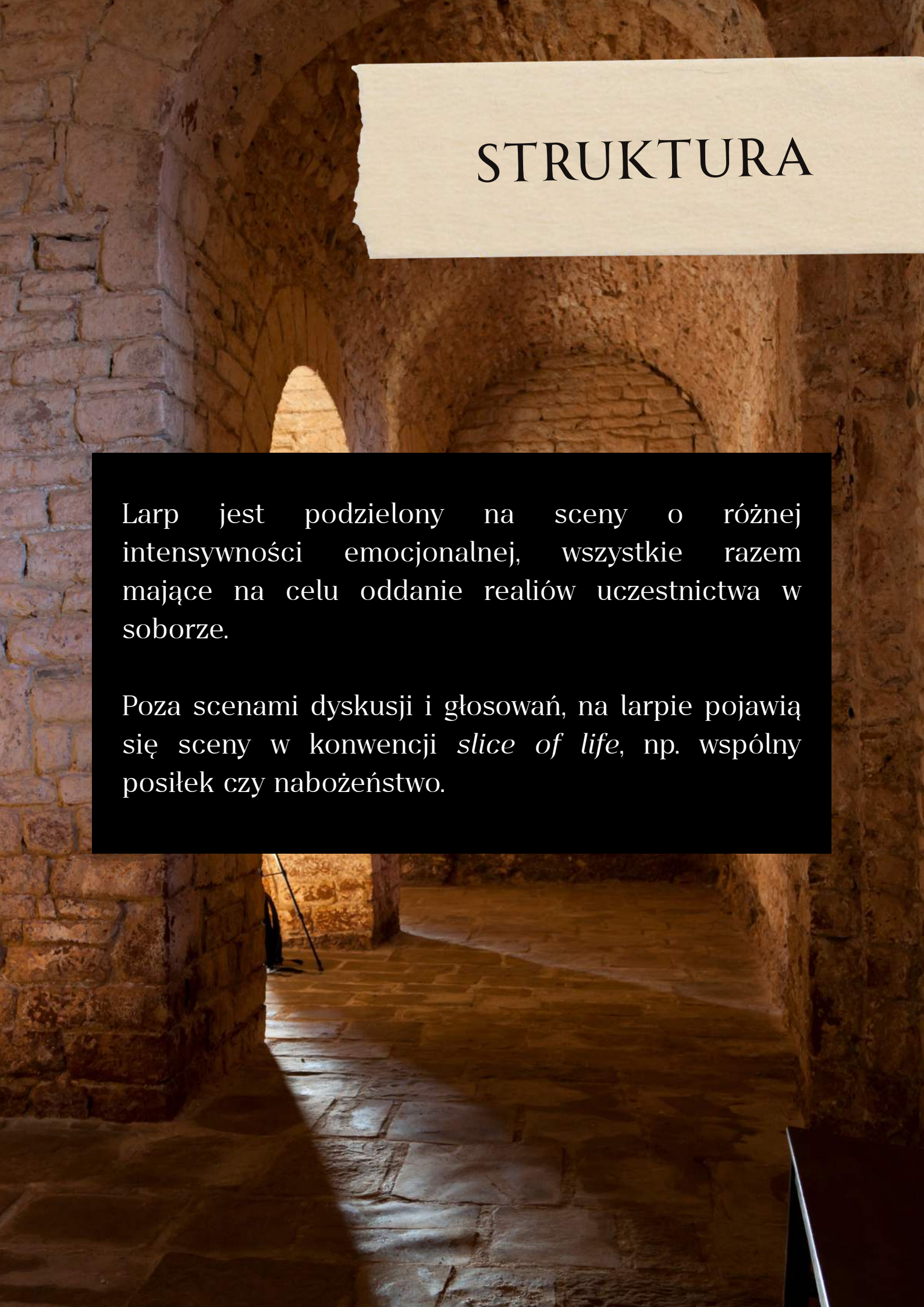


The background of the entire slide is a cosmic scene. In the upper left, a bright star or galaxy core emits a powerful blue and white light, creating a starburst effect. A long, vibrant orange and yellow comet streak cuts diagonally across the upper right portion of the image. The overall color palette is dominated by deep blues, purples, and fiery oranges, suggesting a vast, energetic universe.

# WARSZTATY

Dzięki warsztatom i wykonywanych na nich ćwiczeniom, gracze bez względu na swoje osobiste doświadczenia uzyskają narzędzia, ułatwiające zrozumienie i wczucie się w sposób myślenia i postępowania osób wierzących, unikając przerysowań, nadmiernych uproszczeń czy karykatur.



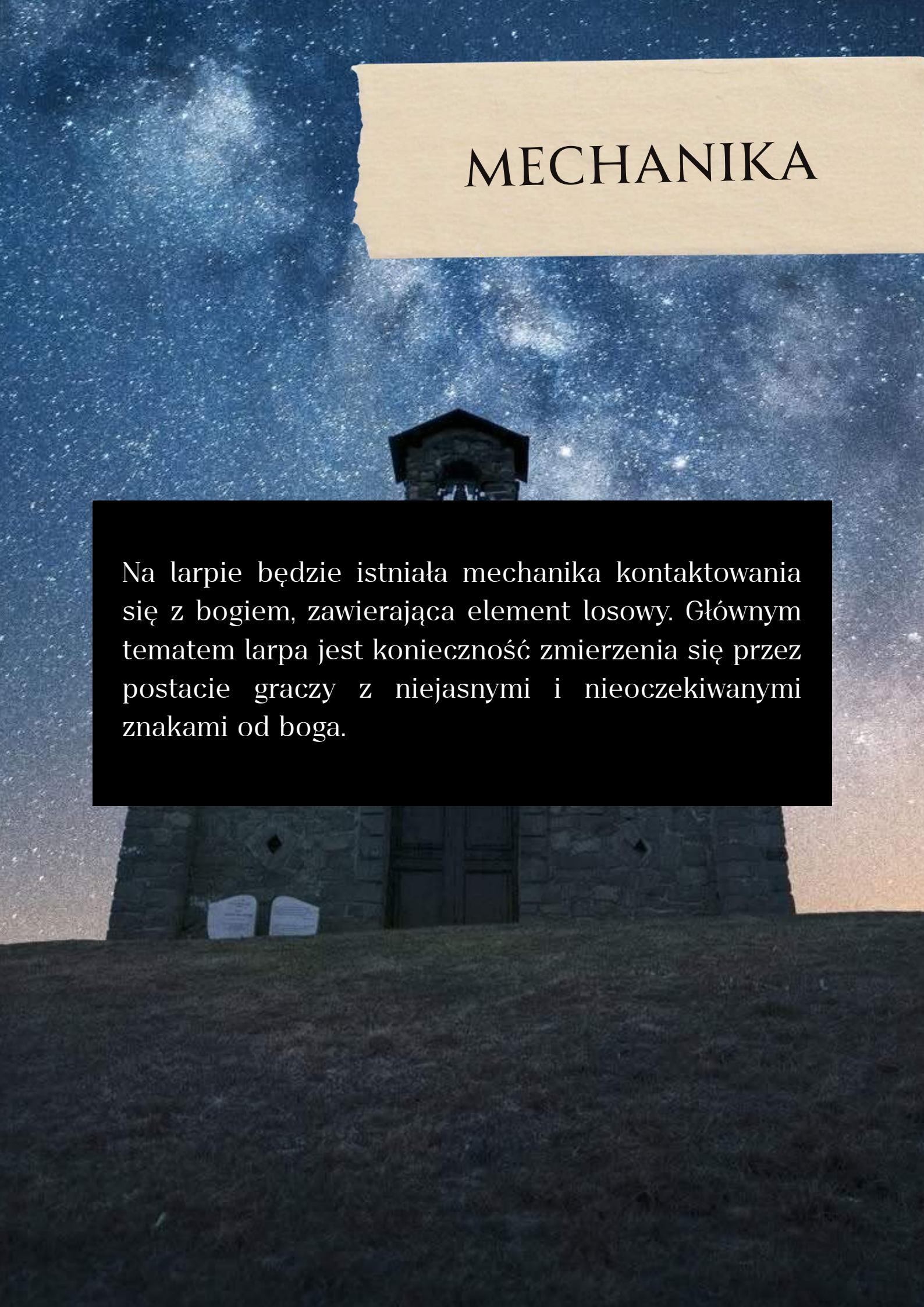
The background of the entire page is a photograph of a stone archway in a castle or dungeon. The arch is made of rough-hewn stone blocks and is illuminated from within, creating a warm, golden light. The archway leads to a darker area, possibly a hallway or a room. The overall atmosphere is mysterious and historical.

# STRUKTURA

Larp jest podzielony na sceny o różnej intensywności emocjonalnej, wszystkie razem mające na celu oddanie realiów uczestnictwa w soborze.

Poza scenami dyskusji i głosowań, na larpie pojawiają się sceny w konwencji *slice of life*, np. wspólny posiłek czy nabożeństwo.



The background of the entire page is a photograph of a stone building, possibly a church or a small chapel, at night. The building is dark, with its stone texture visible. Above the building, the sky is filled with stars, and the Milky Way galaxy is clearly visible, arching across the upper half of the image. A light-colored, torn-edge paper banner is positioned at the top, containing the title. A black rectangular box is placed in the middle of the image, containing a paragraph of text.

# MECHANIKA

Na larpie będzie istniała mechanika kontaktowania się z bogiem, zawierająca element losowy. Głównym tematem larpa jest konieczność zmierzenia się przez postacie graczy z niejasnymi i nieoczekiwanymi znakami od boga.



# TRIGGERY

Na larpie wystąpią treści mogące być tzw. triggerami, tj. wywoływać duży dyskomfort i skrajnie nieprzyjemne emocje.

W szczególności będą to:

- tematyka religijna, zwłaszcza praktyki religijne wzorowane na chrześcijańskich
- wykluczenie, dyskryminacja
- ograniczenie wolności decyzji
- poczucie bezsilności, zależność od czynników losowych

W przypadku niektórych postaci:

- utrata bliskich
- choroba



# BEZPIECZEŃSTWO

Na larpie korzystamy z kolorów bezpieczeństwa. Ich zadaniem jest regulowanie intensywności rozgrywanych scen, aby gra była dla wszystkich jak najbardziej komfortowa.

Te słowa to:

**RED** - „przerywamy scenę” - scena przekracza Twoje granice komfortu lub jest niebezpieczna. Nie musisz podawać przyczyny, scena zostaje przzerwana, a gracze się rozchodzą.

**YELLOW** - „zmniejsz intensywność” - nie chcesz przerywać sceny, ale zbliżasz się do granicy komfortu. Obliguje innych do zrobienia „kroku w tył”, jeśli chodzi o poziom intensywności odgrywania.

**GREEN** - „zwiększ intensywność” - jest to zachęta do zintensyfikowania odgrywania danej sceny. Wymaga odpowiedzi „green” od współgracza.

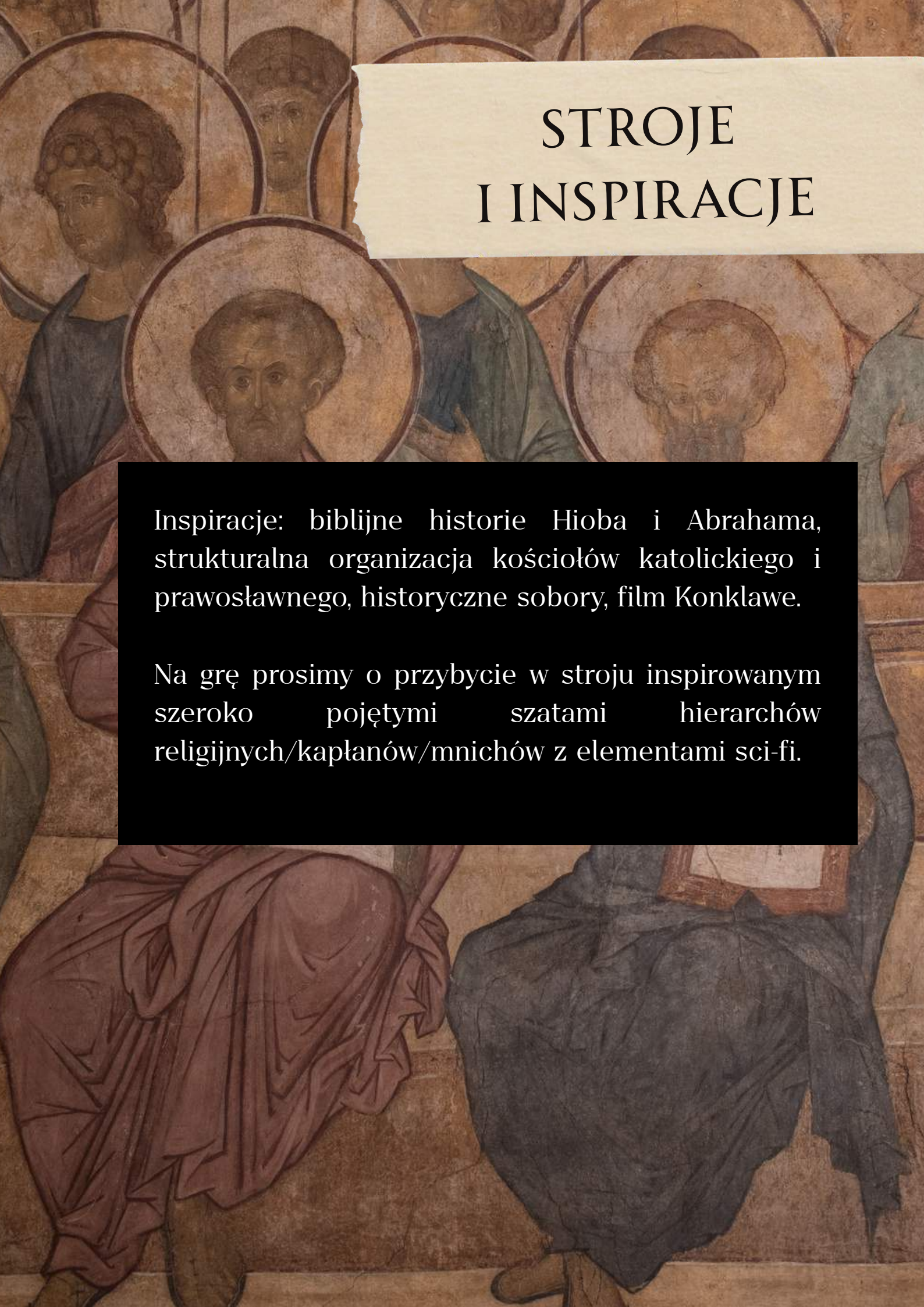
**PAX** - „przerywamy grę” - natychmiastowe przerwanie całej gry. Używane w skrajnych sytuacjach (np. pożar).



# ZASADY

- Larp przeznaczony jest dla osób powyżej 18 roku życia.
- Na terenie gry obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania alkoholu. Organizatorzy mogą nie dopuścić do rozgrywki (lub usunąć z niej) graczy pod wpływem alkoholu.
- Na grze obowiązuje zasada „no pain” - dozwolony jest każdy dotyk, który nie sprawia dyskomfortu (w społecznie akceptowalnych granicach).





# STROJE I INSPIRACJE

Inspiracje: biblijne historie Hioba i Abrahama, strukturalna organizacja kościołów katolickiego i prawosławnego, historyczne sobory, film Konklawe.

Na grę prosimy o przybycie w stroju inspirowanym szeroko pojętymi szatami hierarchów religijnych/kapłanów/mnichów z elementami sci-fi.



The background of the entire page is a cosmic scene. On the left, a bright, glowing sun or star is partially visible, casting a warm orange and yellow light. In the center, a large, reddish-brown planet with a thin blue atmosphere is shown. The rest of the background is a deep black space filled with numerous small, white stars of varying brightness.

# TWÓRCY

Autorami larpa są Ala Babińska  
i Marek “Miaukacz” Frankowski.