

DLA DOBRA KLANU

dokument projektowy

gra główna

Dreamhaven 2018

Przystanek Alaska

30 czerwca – 1 lipca

Jakub Barański

Mikołaj Wicher

PRZESILENIE

Jest rok 1575. Od trzech dekad położona w górach Dervah Bardania nie jest umieszczana na mapach Dominium. Cały kraj został podbity przez trio rozbiorców: Delle, Eliar oraz, najbardziej znienawidzoną, Nordię... Cały? Nie! Jest taka osada, gdzie nieugięci Bardańczycy z klanu Connora wciąż stawiają opór najeźdźcom. Jak gdyby nigdy nic żyją z dnia na dzień i cieszą się każdą chwilą. Nie zważają na ostrzeżenia ani groźby odwiedzających ich kupców i podróżnych. Bardania w ich sercach wciąż jest wolna i wierzą, że nikt nie jest w stanie im tego odebrać. O ich determinacji, woli przetrwania i zawziętości krążą już legendy, w których aż nazbyt często mowa o demonach, magii i siłach nadnaturalnych. Może właśnie dlatego dowódca pobliskiego posterunku nie kwapi się do ostatecznego rozprawienia się z niepokornymi Bardańczykami...

MATNIA

Jest początek lata 1575 roku. Splot wydarzeń i decyzji, które miały miejsce na całym Półwyspie Pazura, po raz kolejny skierował oczy wielu osób na niepokorną Bardanię. Trudno powiedzieć, czy jest to zwiastun ciemnych chmur, czy nowych nadziei dla klanu Connora i całego narodu. Mówi się, że z polecenia nordyjskiego króla Gelharta IX Gaina, w kierunku gór Dervah zmierza specjalny oddział, który ma ostatecznie rozwiązać kwestię bardańską. Nie tracą czujności papiescy i chyba nikt nie wierzy, że pod przykrywką kartińskiej misji duchownej nie kryje się nic więcej.

Zaogniają się stosunki między niegdysiejszymi sojusznikami w rozbiorach: Dellą i Eliarem, których prywatna wojna eskaluje z każdym dniem. Obrazu dopełniają plotki o tajemniczej ragadańskiej kompanii, która zapuściła się daleko w głąb obcej krainy. Do pełni „szczęścia” brak wyłącznie cynazyjskiego dyplomaty!

O CZYM JEST TA GRA?

Przewodnim motywem gry Dla dobra klanu chcemy uczynić wybór między dwiema postawami:

- podjęciem działania i wzięciem odpowiedzialności za los świata wokół,
- nieingerowaniem w linie przeznaczenia i przyjęciem tego, co ofiaruje los.

Mamy nadzieję, że uda nam się was postawić przed tym problemem nie tylko podczas larpa, ale również w trakcie powstawania gry. To dlatego oferujemy kilka możliwości udziału w Dla dobra klanu: od minimalnego wysiłku i zgłoszenia na grę na kilka godzin przed rozpoczęciem do bardzo aktywnego współtworzenia gry, które może rozpocząć się z końcem lektury informacji wstępnych. Nie przedstawiamy metod lepszych i gorszych. Wybór należy do was. My obiecujemy projektować grę tak, aby wszystkie dostępne ścieżki umożliwiały dobrą zabawę i satysfakcję z udziału.

Dla dobra klanu to larp narratywistyczny, osadzony w realiach systemu RPG Monastyr. Spośród kilku elementów charakterystycznych dla monastyrowego świata stawiamy przede wszystkim na klimat powieści awanturniczej spod znaku płaszcza i szpady. Chcemy, żeby w aspektach fabularnych silnie obecny był wybór związany z motywem przewodnim. Spodziewajcie się, że postawimy wasze postaci przed wyborem między beztróską zabawą a trudnymi decyzjami, które zaważą o przyszłości wielu osób. Będą mogły ślepo wykonywać rozkazy dowódców albo buntować się w walce o własne przekonania. Mamy nadzieję, że przed takimi i podobnymi wyborami niejednokrotnie staniecie podczas Dla dobra klanu oraz że okażą się dla was ciekawą grą.

Bardania, Nordia oraz inne wspomniane we wstępach fabularnych grupy to społeczności i jednostki, które chcemy wykreować razem z niektórymi z was na podstawie settingu gry fabularnej. O części z nich nie znajdziecie informacji w podręcznikach do Monastyru. To oznacza, że nie wymagamy ich lektury i zakuwania treści. Jednym z podstawowych celów gier fabularnych i larpów

jest dobra zabawa. Oznacza to często elastyczne podejście do stworzonych systemów i światów, a także “domowe zasady” i zmiany dopasowane do indywidualnych potrzeb oraz modyfikacje, które czynią treści bardziej przydatnymi do konkretnej rozgrywki. Takie jest nasze podejście. Oczywiście zachęcamy do zapoznania się z settingiem – bo to po prostu świetne uniwersum. Chociaż przewidujemy tryb udziału w grze, który będzie wymagał znajomości (lub chęci wcześniejszego poznania) świata Monastyru, to grę projektujemy tak, żeby udział w niej był możliwy bez posiadania takiej wiedzy. Mamy nadzieję, że uda nam się w ten sposób pogodzić potrzeby różnych osób, które planują zagrać.

Miejsce akcji będzie nieistniejąca na mapie Bardania: kraj niepokornych ludzi, dla których najważniejszymi wartościami są wolność i odwaga. Odpowiednim skojarzeniem będą szkoccy górale oraz film Braveheart. Ważna dla gry będzie również Nordia, tajemnicza nacja długowiecznych ludzi, która zainicjowała rozbior Bardanii. To przeklęty naród wywodzący się od pierwszych istot stworzonych przez Jedynego – bóstwo świata Monastyru. Odpowiednim skojarzeniem mogą być np. znane z wielu utworów fantasy wysokie elfy, żyjące w zamkniętych, czasem nacjonalistycznych, społecznościach i posiadające ogromną wiedzę, którą nie dzielią się z resztą świata.

Dla osób, które zdecydują się zagłębić w świat Monastyru, ale wolą zrobić to od strony podręczników stworzonych przez wydawnictwo Portal, nie mamy dobrych wieści. System od wielu lat nie jest wydawany, a znalezienie pozycji w sklepach internetowych graniczy z cudem. Trudno nawet wskazać darmowe banki wiedzy w internecie. Najłatwiejszy sposób zdobycia podręczników to najczęściej biblioteki klubów fantastyki lub serwisy aukcyjne. Również z tych powodów stawiamy przede wszystkim na treści tworzone na podstawie świata Monastyru, a nie przenoszone z niego 1:1. Jeżeli jednak ktoś z was dotrze do odpowiednich zasobów i zechce się z nimi zapoznać, to w ramach szukania inspiracji szczególnie polecamy poniższe fragmenty: Bardania (s. 21 i 164), Nordia (s. 22 i 159 oraz podręcznik Nordia), Della (s.207), Eliar (s.207), Ragada (s.17 i 154), Kartina (s.208 oraz Podręcznik Gracza s.10), Cynazja (s. 16 i 146).

JAK BĘDZIE WYGLĄDAĆ TA GRA?

Dla dobra klanu składa się z pięciu epizodów o odmiennym klimacie, zasadach oraz warunkach uczestnictwa. Każdy uczestnik otrzyma możliwość przygotowania dwóch różniących się od siebie postaci, przyporządkowanych do jednego z dwóch kolorów:

- **CZERWONEGO** – postaci związane z klanem Connora, np. członków klanu, sąsiadów, stałych gości, kupców, handlarzy.
- **NIEBIESKIEGO** – postaci niezwiązane z klanem Connora, np. oddziały wojskowe, kompanie najemne, dyplomaci, misjonarze.

Obowiązkowy w strojach dla postaci z danej grupy jest wyraźny i dobrze widoczny czerwony/niebieski element np. szarfa, pióro, kwiat, nakrycie głowy lub inne. Nie należy natomiast używać elementów w kolorze drugiej grupy.

To, w którą postać można się wcielić, związane będzie bezpośrednio z aktualnie odbywającym się epizodem.

EPIZODY 1 i 2

Na epizody 1 i 2 złożą się kilka lub kilkanaście niezależnych od siebie scen (minilarpów) o indywidualnych zasadach. Sceny ograniczone będą poprzez przestrzeń i czas trwania. Każda osoba zostanie przed początkiem gry przyporządkowana do jednej ze scen w epizodzie 1 oraz jednej w epizodzie 2. Nie będzie możliwości przemieszczania się między scenami w ramach epizodu ani wzięcia udziału w więcej niż jednej scenie. Sceny będą miały charakter prologów. Ich celem będzie przygotowanie postaci i grup do udziału w dalszych epizodach larpa, zbudowanie relacji oraz historii grup istniejących na początku gry.

W epizodzie 1 udział biorą wyłącznie postaci koloru **CZERWONEGO**. Przykładowe sceny: wspólny obiad bardańskiej rodziny, spotkanie starszyszy wioski, sekretne spotkanie młodzieży, polowanie w lesie, zasadzka na nordyjski oddział itp. W epizodzie 2 udział biorą wyłącznie postaci koloru **NIEBIESKIEGO**. Przykładowe sceny: musztra oddziału wojskowego, podróż lub obozowanie kompanii najemnej, błogosławieństwo przed misją religijną, spotkanie dyplomatyczne, torturowanie więźniów, starcie zbrojne.

EPIZODY 3 i 4

Każdy z nich będzie zamkniętą częścią gry, w której jednocześnie wezmą udział wszyscy gracze (w epizodzie 3 postaci koloru **CZERWONEGO**, w epizodzie 4 – **NIEBIESKIEGO**). Będzie obowiązywała jedność miejsca i czasu. W wyznaczonych lokacjach i strefach na terenie gry będą obowiązywały szczegółowe zasady.

O ile nie będą precyzowały tego zasady poszczególnych stref, postaci będą mogły dowolnie przemieszczać się między nimi w danym epizodzie (wchodzić do nich, opuszczać je, eksplorować cały teren gry). Zadbamy, żeby dodatkowe zasady stref były proste i klarowne, a wkraczanie w wyznaczone sceny odczuwalne i jednoznaczne, np. poprzez użycie oświetlenia lub oznaczeń umieszczonych na terenie gry, które nie będą należały do świata przedstawionego. Mamy nadzieję, że taki system pozwoli poznać cały teren i wszystkie wydarzenia larpa, a jednocześnie umożliwi wybór konkretnych scen, wątków i stylów rozgrywki, które będą dla was szczególnie interesujące.

EPIZOD 5

Finałowy epizod larpa, w którym dojdzie do spotkań wybranych postaci koloru **CZERWONEGO** oraz **NIEBIESKIEGO** (ale nie dwóch postaci jednej osoby). Każda osoba uczestnicząca w grze będzie mogła wybrać jedną ze swoich postaci, w którą wcieli się podczas jego trwania. Wybór będzie ostateczny i nie będzie można go zmienić w trakcie.

Epizod 5 będzie zamkniętą częścią gry, w której jednocześnie wezmą udział wszyscy gracze. Miejscem gry będzie wyznaczona przestrzeń Przystanku Alaska, która 1:1 będzie "odgrywała" część świata gry, który zostanie przedstawiony w założeniach fabularnych po zakończeniu epizodu 4. Będą obowiązywały zasady jedności miejsca oraz czasu. W wyznaczonych lokacjach i strefach na terenie gry będą obowiązywały szczegółowe zasady.

PRZERWA

Przerwa to czas pomiędzy dwoma kolejnymi epizodami gry. W trakcie przerw gracze nie odgrywają swoich postaci (chyba że zdecydują się na samodzielne zorganizowanie black boxa, np. w celu dokończenia wątków z poprzedzającego przerwę epizodu). To czas na odpoczynek, zmianę lub modyfikację stroju, ewentualne ogłoszenia, rozmowy i konsultacje z prowadzącymi oraz innymi graczami, a także wybór postaci (przed ostatnim epizodem).

W trakcie przerw dopuszczamy możliwość komunikacji między graczami, która może dotyczyć wydarzeń z poprzednich epizodów lub planów na dalszą część gry. Zachęcamy was zarówno do samodzielnych wyborów, jak i ustaleń w małych grupach i mamy nadzieję, że znajdziecie pasujący dla siebie sposób rozwijania historii.

ZASADY

Dla dobra klanu jest grą narratywistyczną. Tworząc ją, skupiamy się na tym, by razem z wami stworzyć jak najciekawszą historię. Zgodnie z opisanymi wcześniej założeniami, część lokacji i scen w grze rządzi się własnymi zasadami. Zdecydowaliśmy się na takie rozwiązanie, bo chcemy, by każda osoba mogła odnaleźć odpowiedni dla siebie styl rozgrywki. Chcemy, by walka na śmierć i życie miała odpowiednie znaczenie i oprawę, mroczne tajemnice były rozwiązywane we właściwym otoczeniu przez zainteresowane tym osoby, luźna i komediowa gra nie była zakłócana przez dramatyczne wydarzenia etc. Większość szczegółowych zasad dotyczących się lokacji poznać dopiero w trakcie gry (lub bezpośrednio przed jej rozpoczęciem). Część zasad będzie uniwersalna. Oto one:

Seks. Masaż głowy symulować będzie seks. Jego rodzaj i intensywność będą mówić o tym, jak przebiegał stosunek. Bardziej teatralne odgrywanie może odbyć się jedynie za jasno wyrażoną zgodą zaangażowanych stron.

Przemoc na grze będzie mieć charakter teatralny – czyli od negocjacji między graczami zależeć będzie poziom jej symulacji. Zakładamy, że kontakt fizyczny jest powszechnie akceptowalny, ale nie uznajemy bólu za coś pożądanego. Jeśli zdecydujesz się odgrywać przemoc bardziej realistycznie – upewnij się, że obiekt przemocy również jest na to chętny. To oznacza, że przemoc jako taka nie jest atrakcyjnym sposobem rozwiązywania konfliktów i nie powinna być za taki brana. Może być sposobem eskalacji konfliktu między postaciami, ale nigdy nie będzie jego rozwiązaniem, jeśli nie będzie mieć miejsca w sferze do tego przeznaczonej.

Broń na grze posiadać może każdy, kogo postać mogłaby ją posiadać. Dopuszczamy na grze jedynie broń lateksową oraz łuki z bezpiecznymi strzałami od producentów posiadających atesty. Używanie bezpiecznej broni przez graczy jest ich odpowiedzialnością. Postać uderzona lub postrzelona za pomocą bezpiecznej broni powinna odnieść odpowiednie rany, połączone czasem z utratą przytomności. Tego wymagamy od graczy będących jej ofiarami. Skutkować to może wyłączeniem postaci z akcji, jednak to do gracza będzie należeć decyzja, jakie będą tego rezultaty w dalszej części gry (czy wraca do gry, czy ma obrażenia/ślady, czy może postać umarła).

Śmierć. Umieranie na grze zawsze będzie dobrowolne, czyli to gracz decydować będzie, czy jego postać umarła. Śmierć w naszym założeniu jest atrakcyjną alternatywą. Czasem warto jest uśmiercić postać, szczególnie jeśli kreuje to atrakcyjne zamknięcie jej historii lub dobrą scenę dla innych. Sugerujemy jednak pozostawienie jednego z bohaterów przy życiu, żeby wcielić się w niego w epizodzie 5.

Założenia fabularne epizodów 1 oraz 2 zostaną przedstawione przed rozpoczęciem Dreamhaven 2018. Założenia fabularne epizodów 3 oraz 4 znajdują się poniżej. Założenia fabularne epizodu 5 zostaną przedstawione w trakcie larpa po zakończeniu epizodu 4.

EPIZOD 3 - PRZESILENIE

TŁO FABULARNE

Jest rok 1575. Od trzech dekad położona w górach Dervah Bardania nie jest umieszczana na mapach Dominium. Cały kraj został podbity przez trio rozbiorców: Dellę, Eliar oraz, najbardziej znienawidzoną, Nordię...

Cały? Nie! Jest taka osada, gdzie nieugięci Bardańczycy z klanu Connora wciąż stawiają opór najeźdźcom. Jak gdyby nigdy nic żyją z dnia na dzień i cieszą się każdą chwilą. Nie zważają na ostrzeżenia ani groźby odwiedzających ich kupców i podróżnych.

Bardania w ich sercach wciąż jest wolna i wierzą, że nikt nie jest w stanie im tego odebrać. O ich determinacji, woli przetrwania i zawziętości krążą już legendy, w których aż nazbyt często mowa o demonach, magii i siłach nadnaturalnych. Może właśnie dlatego dowódca pobliskiego posterunku nie kwapi się do ostatecznego rozprawienia się z niepokornymi Bardańczykami...

Tego dnia będą świętować Golowan, czyli letnie przesilenie. Mała, ale poukładana i dobrze zorganizowana wioska przyjmie w swe progi każdego wędrowca. Nikomu, kto ma dobre zamiary, nie zostanie odmówiona gościna, strawa ani dobre słowo. Nie zabraknie zabawy, konkurujących ze sobą Bardańczyków oraz lejącego się strumieniami wina. Z pewnością będą tańce, zawstydzone spojrzenia i szczere wyznania, na które właśnie tego dnia nadejdzie właściwa pora.

Może tylko gdzieś przy piwnicznym stole starszyzna wioski w ciszy i nie zakłócając zabawy, będzie radziła nad przyszłością klanu.

W epizodzie 3 udział biorą wyłącznie postaci koloru CZERWONEGO. Miejsce gry będzie wyznaczona przestrzeń Przystanku Alaska, która 1:1 będzie "odgrywała" osadę klanu Connora oraz najbliższe okolice w dniu Golowan, czyli podczas letniego przesilenia.

Główną inspiracją dla tej części gry jest słynna wioska Gallów znana z komiksów oraz animacji z serii Asterix. To stosunkowo niewielka zgrana społeczność pełna oryginalnych postaci. Inne inspiracje do tego epizodu to m.in. szkoccy górale, film Braveheart, a także święta i obrzędy związane z letnim przesileniem Słońca np. Noc Kupały. Klimat tej części gry będzie miał głównie charakter pozytywny, integracyjny, miejscami komediowy.

Chcemy, aby nie zabrakło ostatnich przygotowań oraz świątecznej zabawy. Sceny i wydarzenia w ramach tego epizodu projektujemy głównie z myślą o wątkach obyczajowych, społecznych oraz romantycznych. Nie zabraknie również wątków o poważniejszym charakterze, np. związanych z wojną, polityką czy zdarzeniami nadnaturalnymi, ale będą to wydarzenia odbywające się w tle świątecznej zabawy i nie wysuną się na pierwszy plan. Zdecydowana większość postaci w tym epizodzie to osoby należące do bardańskiego klanu Connora, ale chętnie zobaczymy również gości z innych osad, kupców i handlarzy, a może nawet zbłąkany nordyjski patrol.

Przykład: przez pierwszą godzinę epizodu wyznaczona przestrzeń będzie pełniła funkcję "placu pojedynkowego". Mogą się tam odbywać walki między postaciami graczy wg określonych zasad oraz z poniesieniem ustalonych konsekwencji fabularnych. Nad przebiegiem takiego fragmentu gry czuwać będzie wyznaczona osoba, która w danym momencie będzie miała uprawnienia prowadzącego scenę. Nie wykluczamy, że będzie mogła jednocześnie uczestniczyć w grze: np. postać mistrza pojedynków w przytoczonym przykładzie.

EPIZOD 4 - MATNIA

TŁO FABULARNE

Jest początek lata 1575 roku. Splot wydarzeń i decyzji, które miały miejsce na całym Półwyspie Pazura, po raz kolejny skierował oczy wielu osób na niepokorną Bardanię. Trudno powiedzieć, czy jest to zwiastun ciemnych chmur, czy nowych nadziei dla klanu Connora i całego narodu.

Mówi się, że z polecenia nordyjskiego króla Gelharta IX Gaina, w kierunku gór Dervah zmierza specjalny oddział zbrojnych, który ma ostatecznie rozwiązać kwestię bardańską. Nie tracą czujności papiescy i chyba nikt nie wierzy, że pod przykrywką kartińskiej misji duchownej nie kryje się nic więcej.

Zaogniają się stosunki dyplomatyczne między niegdysiejszymi sojusznikami w rozbiorach: Dellą i Eliarem. Prywatna wojna prowadzona przez obydwa kraje eskaluje z każdym dniem. Obrazu dopełniają plotki o tajemniczej ragadańskiej kompanii, która zapuściła się daleko w głąb obcej krainy. Do pełni „szczęścia” brak wyłącznie cynazyjskiego dyplomaty!

Tego dnia, gdzieś na styku wyznaczonych rozbiorami granic Delli, Eliaru i Nordii, dojdzie do wielu rozmów i uścisków dłoni. Możliwe są zarówno spotkania dawno niewidzianych przyjaciół, jak i rozbudzenie starych konfliktów.

Z początkiem lata 1575 roku wielu przybyło do Bardanii, ale niektórych łączy wyłącznie kierunek podróży. Cele mogą być zupełnie różne. Nawet przeciwstawne. Nie zabraknie obozowego życia i wesołych kompanii. Narodzą się nowe sojusze i umowy. Jednak jedno złe słowo może doprowadzić do rozlewu krwi...

W epizodzie 4 udział biorą wyłącznie postaci koloru NIEBIESKIEGO. Miejscem gry będzie wyznaczona przestrzeń Przystanku Alaska, która 1:1 będzie “odgrywała” pogranicze trójki zaborców Bardanii z dala od osady klanu Connora, na terenie którego znajdą się obozy, posterunki, podróżujące kompanie i karawany.

Inspiracje dla tej części gry to m.in. motyw poszukiwania El Dorado, misje religijne lub wojskowe, film Złoto dla zuchwałych. Klimat sceny będzie mieszanką kilku możliwości, jak np. podróż, obozowe życie, misja dyplomatyczna, poselstwo, inwazja etc. Liczymy na konfrontacje grup o różnych celach, przekonaniach i wartościach. Nie zabraknie konfliktów i nieporozumień, może nawet starć fizycznych, ale znajdzie się również miejsce na sojusze, twarde negocjacje i wspólne plany odnośnie losu Bardanii. W mniejszym stopniu przewidziane są również wątki komediowe i towarzyskie.

Postaci w tym epizodzie będą bardzo zróżnicowane i przynależne do wielu różnych grup. Nie może zabraknąć oddziałów wysłanych przez rozbiorców, misji dyplomatycznych i pokojowych, kompanii najemnych o niejasnych zamiarach, ale dopuszczamy też możliwość pojawienia się np. bandy bardańskich zbójników.

Przykład: przez cały czas trwania epizodu namiot rozstawiony na polanie będzie siedzibą naczelnego dowódcy oddziałów nordyjskich. W namiocie odbywać się będzie gra o charakterze politycznym, dyplomatycznym, negocjacyjnym. Przy użyciu mapy będą planowane manewry wojskowe oraz podejmowane decyzje istotne dla całego świata przedstawionego. Nad przebiegiem takiego fragmentu gry czuwać będzie wyznaczona osoba, która w danym momencie będzie miała uprawnienia prowadzącego scenę. Nie wykluczamy, że będzie mogła jednocześnie uczestniczyć w grze, np. postać dowódcy w przytoczonym przykładzie.

JAK BĘDZIE POWSTAWAŁA GRA?

Nie ma larpów dla każdego, jak mawia jeden ze stałych bywalców Hardkonów/Dreamhaven. Zdecydowanie zgadzamy się z tym stwierdzeniem. Różne osoby grające w larpy mają czasem skrajnie różne oczekiwania i preferencje rozgrywki. Wychodzimy jednak z założenia, że tworząc grę główną na festiwal odwiedzany przez półtorej setki uczestników, powinniśmy postarać się spełnić potrzeby jak największej liczby z nich. Dlatego proponujemy cztery tryby przygotowania i uczestnictwa w Dla dobra klanu. Od wymagającego największego zaangażowania długiego i rozbudowanego współtworzenia postaci i świata gry po opcję beztróskiego przyjazdu na Dreamhaven i zgłoszenia się w ostatniej chwili. Z pewnością każdy tryb, tak jak każdy larp, ma swoje zalety i wady zależące od indywidualnych preferencji. Do wyboru dajemy wam cztery tryby uczestnictwa:

Narratorzy/Narratorki rozpoczną działanie najwcześniej oraz wykonają prawdopodobnie największą pracę. Osoby z tej grupy będą miały możliwość rozbudowanej i bardzo swobodnej kreacji postaci. Z drugiej strony, ich zadaniem będzie stworzenie podwalin świata gry, ważnych osi fabularnych oraz załączków scen. Podstawową formą pracy będzie tworzenie materiałów dla graczy zgłaszających się w kolejnych etapach. Nie tylko tekstów fabularnych (listy, kroniki, ballady czy raporty), ale liczymy również na inne formy, np. piosenki, grafiki, obrazy, rzeźby, rekwizyty, spektakle teatralne i inne wygodne dla osób z tej grupy.

Przewidujemy około 10 miejsc dla osób, które wybiorą ten tryb. Idealnie jeżeli 5 z nich skupi się na podwalinach pod epizody 1 i 3 (kolor **CZERWONY**), a 5 na treściach dedykowanych epizodom 2 i 4 (kolor **NIEBIESKI**).

Osoby które zdecydują się na tryb narratora:

- powinny znać świat Monastynu lub być gotowe do eksplorowania go i kreowania na jego podstawie świata przedstawionego larpa;
- z dużą dozą dowolności stworzą dwie postaci na larpa, z których jedna będzie intensywnie współtworzona razem z nami, a druga bardziej samodzielnie;
- będą miały zagwarantowaną możliwość wykupienia wejściówki na Dreamhaven (ale wciąż obowiązuje je losowanie domków i inne warunki ustalone przez organizatorów);
- stworzą treści, które będą publikowane w internecie jako zapowiedzi larpa;
- muszą być przygotowane na intensywną pracę szczególnie w lutym, marcu, kwietniu;
- będą mogły skorzystać również z innych trybów przygotowania do gry.

Przykład: graczka, która wcieli się w (**CZERWONA**) postać sławnej pieśniarki, opowiadającej w swoich balladach o losach Bardanii i jej mieszkańców, z których część może pojawić się na grze. Ta twórczość może stać się źródłem inspiracji dla postaci osób, które zgłoszą się na grę w innych trybach lub załączkiem wątków. Druga postać może, ale nie musi, mieć podobne znaczenie w drugim kolorze (**NIEBIESKIM**), a obie powiązane w dowolny sposób, np. mogą być to dwie rywalizujące ze sobą pieśniarki, które od lat walczą o to, która z nich ma piękniejszy głos (te dwie postaci nigdy nie spotkają się na grze). Inne koncepcje to np. kronikarz, dowódca oddziału wojskowego, który raportuje sytuację zwierzchnikom, malarz towarzyszący kompanii najemnej albo młoda dziewczyna, która w listach do kuzynki opisuje życie w Bardanii.

Reżyserzy/Reżyserki rozpoczną przygotowania w drugiej kolejności. To tryb dla osób, które chcą wziąć na siebie nieco odpowiedzialności, np. organizować i koordynować grupy graczy oraz np. dowodzić nimi w trakcie gry. W pierwszej kolejności osoby te będą mogły wybrać koncepty postaci z dostępnych wakatów - krótkich informacji o poszukiwanych przez nas typach postaci i przyporządkowanych do nich grupach, np. kapitan kompanii najemników, głowa bardańskiego rodu, herszt rozbójników, przeorysza zakonu. Dopuszczamy również, w drugiej kolejności, możliwość zgłaszania własnych pomysłów na frakcje. Reżyserzy otrzymają od nas wskazówki i narzędzia, których będą mogli użyć do kreowania grup, tworzenia relacji między postaciami oraz ich przygotowania do gry. Przewidujemy około 20 miejsc.

Osoby które zdecydują się tryb reżyserski:

- nie muszą szczegółowo znać świata Monastynu, ale powinny zapoznać się z treściami stworzonymi przez narratorów;
- powinny chcieć poświęcić czas i energię na koordynowanie jednej frakcji na grze, co może się wiązać np. z moderowaniem grupy na Facebooku lub innym kanale komunikacji dla graczy;
- mogą skorzystać z przygotowanych przez nas pomysłów na frakcje, modyfikować je lub proponować własne wakaty grupowe;
- mogą proponować pomysły na sceny i szczegółowe zasady lokacji we wszystkich epizodach oraz otrzymać możliwość ich prowadzenia w trakcie gry, jednocześnie odgrywając swoje role;
- otrzymają możliwość stworzenia odpowiedzialnej postaci zgodnie z wybranym wakatem (w odpowiednim kolorze) oraz skorzystają z trybu Bohaterów lub Pretendentów (opisanych w dalszej części), tworząc postać w drugim kolorze;
- muszą być gotowe na rozpoczęcie pracy w kwietniu (wtedy przedstawimy listę wakatów oraz dodatkowe informacje) i kontynuowanie jej aż do początku larpa, a w niektórych przypadkach również w jego trakcie.

Przykład: gracz zainteresowany wakatem zakonu i rolą przeora. Razem z graczami, którzy zdecydują się na role braci i siostr zakonnych, ustala przed larpem, jak będą wyglądały ich

stroje, obrzędy i rytuały, czy i w jaki sposób inne postaci mogą dołączyć do zakonu w trakcie gry, jak wyglądają relacje między zakonnikami etc. Postać do drugiego koloru jest tworzona zgodnie z zasadami trybu Bohaterów lub Pretendentów. Inne koncepcje to np. kapitan najemników, liderka bardańskiej młodzieży, osoba na czele misji dyplomatycznej do Bardanii.

Bohaterowie/Bohaterki to prawdopodobnie najbardziej liczna grupa. Osoby, które zdecydują się na ten tryb będą mogły stworzyć postaci w obu kolorach za pomocą specjalnie przygotowanego „generatora postaci”, który przedstawimy w kwietniu. Za pomocą tego narzędzia, z wykorzystaniem określonych zasad, możliwe będzie ustalenie szeregu cech demograficznych oraz społecznych (np. pochodzenie, wiek, pozycja społeczna, profesja etc.). Osoby z tej grupy dołączą do grup koordynowanych przez Reżyserów/Reżyserki, w których będą mogły budować postaci, tworzyć relacje, rozwijać swoje historie oraz mieć wpływ na charakter frakcji, które pojawią się na grze.

Osoby które zdecydują się na ten tryb:

- nie muszą znać świata Monastynu, ale dobrze jeżeli zapoznają się z wybranymi materiałami stworzonymi przez narratorów;
- za pomocą „generatora postaci” stworzą dwie role, jedną w kolorze CZERWONYM i w NIEBIESKIM – wybór niektórych cech w jednym kolorze może mieć wpływ na cechy możliwe do wyboru w drugim kolorze;
- będą mogły należeć do jednej lub dwóch grup zarządzanych przez Reżyserów/Reżyserki;
- będą mieć wpływ na charakter frakcji, które pojawią się na grze;
- poprzez przygotowania w grupach zarządzanych przez Reżyserów/Reżyserki będą miały możliwość proponowania pomysłów na sceny oraz szczegółowych zasad lokacji, a w uzasadnionych przypadkach mogą otrzymać możliwość ich prowadzenia w trakcie gry, jednocześnie odgrywając swoje role;
- samodzielnie będą decydować, jak duże będzie ich zaangażowanie w przygotowania przed grą.

Przykład: graczka, wcielająca się w panią porucznik, przyboczną sierżanta w oddziale wojskowym. Nie chce brać na siebie całej odpowiedzialności, ale pomaga sierżantowi w przygotowaniach. Wspólnie ustalają, że na grze to ona będzie odpowiedzialna za musztrowanie nowych rekrutów, dlatego przed grą przygotowuje dla nich ćwiczenia oraz elementy mundurów. W ramach przygotowań przed grą dogaduje się również z inną osobą z grupy, że będą rywalizować o względy jednej z dyplomatek eskortowanych przez oddział. W drugim kolorze ta sama graczka tworzy postać najmłodszej córki jednego z bardańskich rodów. Decyduje się nie włączać aktywnie w prace grupy, a jedynie skoordynować przygotowanie strojów z innymi członkami rodziny. W pozostałe wątki wdroży się podczas gry w epizodach 1 lub 2. Inne koncepcje to np. członek bardańskiej bandy rozbójników, ragadańska najemniczka, asystent dyplomaty, brat zakonny, najstarsza córka bardańskiego rodu, która podczas gry ma dokonać wyboru małżonka spośród osób ubiegających się o jej rękę.

Pretendenci/Pretendentki to osoby, które zdecydują się nie poświęcać czasu na przygotowania przed grą. Możliwe, że zgłoszą się na grę w ostatnim momencie albo po prostu nie lubią lub nie chcą intensywnych przygotowań. Za pomocą „generatora postaci” stworzą role w kilkanaście minut i zostaną przez nas przyporządkowane do scen w epizodach 1 i 2. Grę rozpoczną z minimalną dawką informacji.

Osoby w tej grupie:

- nie muszą znać świata Monastyru ani treści stworzonych przez Narratorów/Narratorki;
- nie uczestniczą w procesie współtworzenia gry ani postaci;
- nie mają wpływu na grupę/frakcję, w której rozpoczną grę.

Przykład: zabiegany menadżer, który dowiaduje się o Dre-amhaven od kumpla w piątek w pracy i decyduje się przyjechać z nim na konwent. Zbiera przypadkowy strój z rzeczy pożyczonych od miłych ludzi. Jego pierwsza postać to rekrut w oddziale wojskowym. Jego druga postać to terminator u kowala.

Za finalny etap przygotowania postaci do historii, którą chcemy razem z wami opowiedzieć na larpie Dla dobra klanu, należy uznać epizody 1 i 2. Chcemy, żeby jak najwięcej wydarzeń ważnych dla postaci zostało odegranych w ramach larpa, a same role powstały w waszych głowach, a nie na kartach papieru. Nie dostaniecie od nas kart postaci, grafów relacji, ani żadnych dodatkowych materiałów o waszych rolach. Jeżeli ich potrzebujecie, weźcie odpowiedzialność i zostańcie narratorami lub reżyserami. Jeżeli to zbyt dużo, to skorzystajcie z ich pracy i stańcie się bohaterami i bohaterkami. Jeżeli weźmiecie to, co przyniesie wam los, czeka na was tryb pretendentów. Powodzenia!

INFORMACJE ORGANIZACYJNE

Gra odbędzie się w pierwszy weekend festiwalu Dreamhaven, czyli w dniach 30 czerwca i 1 lipca. Zdecydowaliśmy się na początek, a nie koniec imprezy z dwóch podstawowych powodów:

Po pierwsze, chcemy, żeby festiwal był nie tylko pracowitym czasem, ale również okazją do odpoczynku dla nas oraz osób, które pomogą nam w przygotowaniu i prowadzeniu gry. Zbyt często byliśmy świadkami fuckupów, które sprawiały, że prace nad nawet najlepiej zaplanowanymi grami kończyły się w stresujących warunkach na miejscu. My chcemy zakończyć prace przed Dreamhaven, a po zakończeniu Dla dobra klanu grać, bawić się, tańczyć i rozmawiać razem z wami, zamiast po nocach nerwowo kończyć larpa.

Po drugie, uważamy, że gra główna to najlepszy sposób na integrację uczestników festiwalu. Nam też zdarzało się poznawać nowych ludzi dopiero po siedmiu dniach imprezy i grze głównej, bo wcześniej nie było okazji zagadać. Mamy nadzieję, że dzięki wcześniejszemu terminowi już w niedzielę wieczór każdy będzie znał kilka nowych osób i już na początku Dreamhaven znajdzie się kilka tematów do rozmowy.

HARMONOGRAM

DZIEŃ I

11:00 – 13:00 Warsztaty

15:00 – 19:00 Epizod 1 (postaci koloru CZERWONEGO)

19:00 – 21:00 Przerwa

21:00 – 01:00 Epizod 2 (postaci koloru NIEBIESKIEGO)

DZIEŃ II

10:00 – 14:00 Epizod 3 (postaci koloru CZERWONEGO)

14:00 – 15:00 Przerwa

15:00 – 19:00 Epizod 4 (postaci koloru NIEBIESKIEGO)

19:00 – 21:00 Przerwa

21:00 – 01:00 Epizod 5 (wybrane postaci)

ZRÓBMY TO RAZEM!

Hardkony i Dreamhaven to dla nas przede wszystkim świat na społeczność, która razem tworzy niezwykłą imprezę. Mamy nadzieję, że pokażecie to również w tym roku i pomożecie nam przygotować się na Dla dobra klanu!

Jaka pomoc nam się przyda? Przede wszystkim prowadzenie gry. Nie będą wymagały tego wszystkie sceny i lokacje, a częścią z nich zajmą się Reżyserzy/Reżyserki. Z pewnością przydadzą nam się jednak dodatkowe osoby, które będą czuwały nad przebiegiem wskazanych scen i ważnych lokacji. Chętni mogą zgłaszać się do nas prywatnie lub śłać maile na adres: dladobraklanu@gmail.com

Dodatkowo, prace na Przystanku Alaska rozpoczniemy dzień lub dwa przed startem konwentu. Jeżeli ktoś z was chce pomóc nam już wtedy, koniecznie dajcie znać, a my postaramy się sprawnie to zorganizować.

ZGŁOSZENIA

Zapisy dla Narratorów/Narratorek otwieramy z chwilą publikacji dokumentu projektowego i czekamy na nie do 11 marca. Zgłoszenia można nadsyłać do nas mailem, podając swoje imię i nazwisko, pomysł na jedną postać (na podstawie zajawek fabularnych oraz systemu RPG Monastyr) oraz proponowaną formę współtworzenia świata gry razem z próbką np. fragment dziennika, ballady, rysunek (zgodnie z założeniami trybu narracyjnego ze strony 8). Do 18 marca wybierzemy osoby, które rozpoczną dalsze współtworzenie postaci oraz świata gry.

Pozostałe tryby zostaną uruchomione w kwietniu. Wtedy też przedstawimy dodatkowe informacje oraz założenia „generators postaci”. Do tego czasu postaramy się publikować treści tworzone przez Narratorów i Narratorki.

kontakt: dladobraklanu@gmail.com