

Rebirth

autor: Martina Ryssel

Martina ma 41 lat, mieszka w południowych Niemczech i pracuje jako inżynier elektryk. Larpuje od 1998 roku, zaczynając od niemieckich larpów fantasy, a następnie stopniowo rozszerzając swoje zainteresowania na larp międzynarodowy (od 2006 roku) i organizację. Od tego czasu zorganizowała mniejsze i większe projekty, w tym najbardziej znane: knb109m, Die weiße Dohle – Flucht und Verrat, niemieckie kampanie science fiction Shattered Empire i Raumschiff Highlander oraz różne larpy chamberowe/nano larpy.

Uczestnicy: 3–6. Jeden z uczestników może pełnić rolę prowadzącego.

Dla osób: od 16 lat

Czas trwania: 45–60 minut

Działania przed larpem: mogą odbywać się w dowolnym miejscu

Sam larp: odbywa się w jacuzzi

Jacuzzi powinno być: w miarę prywatne, tak aby osoby z zewnątrz widziały, że ktoś jest w jacuzzi, ale nie słyszały szczegółów

Działania po larpem: mogą odbywać się w dowolnym miejscu

O tym larpie

Rebirth był początkowo spontanicznym pomysłem, który pojawił się w mojej głowie, kiedy usłyszałam o tej antologii larpów w jacuzzi. To gra, w której postacie są niezdefiniowane na początku, a tworzenie postaci jest grą. Mechanika ta wydawała się wystarczająco interesująca, aby naprawdę chcieć stworzyć ten larp.

Wstęp

Rebirth to larp o dzieciach, mnogich ciążach, rozwijających się w łonie matki. Postacie zaczynają jako pusta karta i rozwijają się w trakcie gry z pomocą fragmentów pamięci z poprzednich żyć, które mogą wykorzystać do stworzenia wizji, jak chcą, aby wyglądało ich życie. Gra kończy się na początku procesu porodowego.

Co potrzebne

Sprzęt

Żaden nie jest wymagany.

Rekwizyty/kostiumy

Żaden nie jest wymagany.

Drukowanie

Musisz wydrukować i rozdać fragmenty pamięci (dostępne na stronie Bubbles resources) jako część przygotowań przed larpem. Dodatkowa seria fragmentów pamięci może być rozdana w jacuzzi, więc laminowanie może być przydatne (ale fragmenty są małe, więc mogą być używane takimi, jakimi są, i po prostu zmokną w trakcie).

Instrukcje

„Nowy niemowlak to jak początek wszystkich rzeczy – cud, nadzieja, marzenie o możliwościach.” – Eda LeShan

„Dzieci nie są rzeczami, które trzeba kształtować, ale ludźmi, których trzeba rozwijać.” – Jess Lair

Przygotowanie

Fragmenty pamięci muszą być wydrukowane i wycięte w przygotowaniu. Można dodać nowe fragmenty, po nabraniu doświadczenia z grą. Prowadzący musi przeczytać te instrukcje i wyjaśnić graczom, o co w niej chodzi.

Wy tłumacz graczom zasady bezpieczeństwa.

Gdy wszyscy są zorientowani, przeprowadź rundę rozgrzewającą z fragmentami pamięci:

- Rozdaj po jednym fragmencie pamięci każdemu graczowi.
- Każdy gracz wymyśla wspomnienie związaną z tym fragmentem i graczem po swojej prawej stronie i opowiada tę historię w kilku zdaniach.

To ma być tylko rozgrzewka, aby pobudzić kreatywność, ale jeśli coś Wam się spodoba, możecie zdecydować, aby to wspomnienie pojawiło się w grze.

Po tym każdy gracz otrzymuje dwa dodatkowe fragmenty pamięci. Te będą używane w grze, aby zainspirować rozwój postaci.

Jeśli nie ma więcej pytań, wejdź do jacuzzi, poproś wszystkich, aby zamknęli oczy i w ciszy odliczali od dziesięciu. Otwórz oczy i zacznij grać.

Uwaga o płci

Na początku gry zarodki są bezpłciowe i określane są zaimkami „they/them”. Wybór, czy to się zmieni w trakcie gry, należy do graczy, i jeśli tak, mogą ogłosić to innym i poprosić o inny zaim. Jest to całkowicie opcjonalne.

Bezpieczeństwo

Ta gra ma być raczej lekka w tonie, ale ponieważ jest to tak otwarte pole gry, mogą pojawić się tematy, z którymi nie wszyscy będą czuli się komfortowo. Dlatego na początek przeprowadź rundę „Lines and Veils” (Ron Edwards, 2004) (można to zrobić wcześniej, online, anonimowo, jeśli uważasz, że uczestnicy będą bardziej otwarci na swoje ograniczenia w ten sposób).

Linie w tym grze to tematy, których absolutnie nie chcesz, aby były wspomniane lub rozgrywane podczas gry.

Veils to tematy, które powinny być wspomniane tylko krótko, a rozmowę powinno się od nich odwrócić i przerwać.

Wszyscy powinni być świadomi ustalonych linii i veils. Jest dozwolone i zachęcane przypominanie sobie nawzajem o nich, kiedy znajdzie taka okazja podczas gry. Mimo to mogą pojawić się tematy, które mogą sprawić, że poczujesz się niekomfortowo. Jako wariant metody karty X (John Stavropoulos, 2013), używamy „X toy”, pływającej zabawki do kąpeli, którą można włożyć do jacuzzi. Jeśli ktoś poczuje się niekomfortowo, chce odwrócić uwagę od tematu lub potrzebuje przerwy, wystarczy dotknąć zabawki X, i – tylko jeśli to konieczne – podać krótkie oświadczenie, czego potrzebujesz. Nie ma potrzeby uzasadniania użycia zabawki X, a wolno tylko poprosić o wyjaśnienie, nie dyskutować o jej użyciu.

Uwaga redaktorów: Aby dowiedzieć się więcej o technikach bezpieczeństwa, sprawdź rozdział „Jak” w sekcji Wstępu tej książki.

Fragmenty pamięci

Fragmenty pamięci reprezentują wspomnienia z poprzednich żyć. Mogą być czymś, co się wydarzyło, czymś, co utkwilo w pamięci. Mogą być wszystkim od bardzo konkretnego do całkowicie niejasnego. Jak interpretować zdanie na fragmencie, zależy całkowicie od gracza. Czy to coś, przez co przeszedł, coś, o czym ktoś mu powiedział, coś, czego się bał lub na co liczył?

Jak to wpłynie na postać?

Czy stanie się nauczka? Wywoła strach?

Sprawi, że będą dążyć do czegoś w swoim następnym życiu? Fragmenty mają inspirować, a nie być obowiązkiem.

Przykład:

- Fragment P1 mówi „Ciepło przeszywa moją skórę”.
- P1 decyduje się interpretować to jako ciężką gorączkę spowodowaną chorobą i chce, aby jej postać pamiętała to i rozwijała motywację do pomagania ludziom i leczenia chorób.
- Mogłaby również zinterpretować to jako wstyd, który powoduje, że jej skóra staje się czerwona, lub gwałtowną śmierć w pożarze domu, lub wakacje na pustyni – w zależności od tego, co najlepiej wpasuje się w rozwój jej postaci.

Czas gry to około 30 minut w jacuzzi. Kiedy gracze otworzą oczy, niemowlęta rozwijają świadomość. Gracze powinni być zachęcani do poznania swojego małego świata w łonie z ciekawością i zdumieniem małego dziecka. Powinni próbować poznać innych i w tym procesie dowiedzieć się o sobie. Mogą używać fragmentów pamięci lub wymyślać coś innego. Jeśli się zablokują, mogą wyciągnąć kolejny fragment pamięci dla inspiracji.

Uwaga: choć wszyscy grają niemowlęta, absolutnie nie jest konieczne ani zachęcane mówienie przez całą grę „głosem niemowlęcym”.

Prowadzący powinien pilnować czasu. Kiedy zbliża się koniec 30 minut, prowadzący mówi „Myślę, że coś się dzieje”. To jest sygnał dla wszystkich, że poród się zaczyna i gra się kończy. Gracze mogą zakończyć grę, powiedzieć to, co jeszcze chcą powiedzieć (poród trwa dość długo, przecież), i potem pożegnać się i wyjść jeden po drugim.

Po grze

Wszyscy spotykają się ponownie, zupełnie zależy od grupy, czy wrócą do jacuzzi, porozmawiają obok niego czy spotkają się w innym pokoju. Zgodnie z potrzebami graczy, omówcie to, co się wydarzyło podczas gry, i/lub waszą wizję małej osoby, która rozwinęła się w trakcie gry. Na końcu, jeśli gracze chcą, mogą wszystkim pożegnać się z postaciami, machając i mówiąc „powodzenia, mała osobo” razem.

Pomysł na kontynuację

Jeśli grupa polubiła postacie, które rozwinęły się i chciałyby je ponownie odwiedzić, aby zobaczyć, jak ich życie się rozwinęło, grupa może spotkać się ponownie na kontynuację (lub zrobić drugą rundę w jacuzzi tego samego dnia).

W tym scenariuszu kontynuacji mnogie rodzeństwo spotyka się pod koniec swojego życia jako starzy rodzeństwo, wspominając, co było.

Jeśli ktoś nie może przyjść na kontynuację, grupa decyduje, czy to rodzeństwo oddaliło się od innych, umarło, mieszka zbyt daleko na spotkanie, czy jakiś inny powód, na który grupa może się zgodzić.

Przed kontynuacją przeprowadź mały warsztat, aby dowiedzieć się, jak niemowlęta się rozwinęły i stworzyć więzi z rodzeństwem.

Ponieważ będziecie grać w tej samej grupie graczy, ustalenia dotyczące bezpieczeństwa będą takie same, ale spędźcie minutę na ich przeglądzie – jest to całkowicie ważne, aby zmienić odpowiedzi zgodnie z potrzebami.

Najpierw każdy dostaje minutę, aby pomyśleć o historii swojej postaci. Może być dość dobrze określona po pierwszym scenariuszu i rozmowie po grze, lub może być nadal bardzo otwarta. Gracze są wolni trzymać ją otwartą lub pomyśleć o kilku kamieniach milowych swojej postaci, które chcą, aby inni wiedzieli. Reszta rozwinie się podczas tworzenia więzi i samej gry.

Wybór relacji rodzinnych

Wybierz (lub użyj kostek, aby zrandomizować, w zależności od tego, co grupa lubi najlepiej):

- Rodzeństwo, które uważasz za swojego najlepszego przyjaciela
- Rodzeństwo, od którego się oddalasz
- Rodzeństwo, z którym miałeś kłótnię
- Rodzeństwo, które zmieniło twoje życie

...

Oczywiście, w zależności od liczby graczy i relacji, które definiujesz, nie musisz używać wszystkich powyższych.

Zajmij kilka minut na zdefiniowanie więzi z każdym z rodzeństwa.

Następnie wejdź do jacuzzi.

Starzy ludzie, w których przekształciły się niemowlęta, spotykają się pod koniec swojego życia, rozmyślając o swojej historii, sukcesach, tragediach. To nie powinno być scenariusz pełen wysokiego dramatyzmu – wszyscy są zbyt starzy i doświadczeni w życiu, aby jeszcze czuć potrzebę krzyku i walki – ale raczej spokojna refleksja nad tym, jak życie nas traktuje, wspominając o przeszłości, o swoim dziedzictwie i o pięknie oraz tragediach na drodze. Gra kończy się po około pół godzinie, kiedy serwowana jest herbata w sąsiednim pokoju.