

Coffee Break — Piotr Nowakowski

Liczba graczy: 6 graczy

Czas trwania: 45 minut

Ostrzeżenie o treści: gra komediowo detektywistyczna

Przerwy na kawę to kluczowe wydarzenia taktujące rytm funkcjonowania każdej firmy. Analogicznie punkt z maszyną do kawy staje się najważniejszym miejscem w biurze. Wszak to tu toczy się życie kulturalne firmy. Obgadywane są kluczowe tematy i osoby, analizowane firmowe aferki. To doskonałe tło dla detektywistycznej rozgrywki.

La belle confusionne — Mikołaj Wicher

Liczba graczy: 2-5 uni

Czas trwania: 30 minut

Ostrzeżenie o treści: metarefleksja, artyści, praca w zespole

Larp to kolejna wielka rzecz! A to my tworzymy najlepsze gry! Jesteśmy młodzi i głodni. Nikt nigdy nie był tam, gdzie my teraz, i wydaje się, że naszym jedynym ograniczeniem jest niebo. O czym będzie nasza następna gra?
Cóż, na razie to na razie tajemnica, więc wystarczy poczekać na oficjalny komunikat.
Lub nie czekaj, po prostu zarejestruj się!

La Belle Confusione opowiada historię (nie)sławnego kolektywu LARP u szczytu świetności. Gra rozpoczyna się tuż po kolejnym udanym wydarzeniu, a kończy ogłoszeniem kolejnej wielkiej rzeczy.

Scenariusz obejmie sześć scen, w których sześciu graczy będzie zmagać się z problemami inspiracji i frustracji, przyjaźni i rywalizacji, sukcesu i porażki. To seria migawek przedstawiających różne etapy procesu twórczego.

Mamo, nagrałam sextaśmę (So Mom I Made This Sex Tape) - Susanne Vejdemo

Liczba graczy: 3-5 graczy

Czas trwania: 40 minut

Ostrzeżenie o treści:

Chłopak Córki przekonał ją do nakręcenia seks-taśmy; teraz ona postanowiła przedyskutować to z kobietami w swojej rodzinie. W tej grze różne pokolenia feministek będą spierać się o seks, porno i główny punkt feminizmu. Ten gatunek to dramat! Wszystkie postacie kochają się nawzajem, ale są zagorzałymi aktywistkami, które nigdy nie przegapią okazji, by głośno wyrazić swoje silne poglądy polityczne. Miłość lub dobre argumenty mogą sprawić, że zmienią zdanie. W tej grze przesada jest lepsza niż niedociągnięcia.

Mama, tata i Sophie (Mom, Dad and Sophie) — Stefan von Lægteskov & Kristian Bach Petersen

Liczba graczy: 3 uni

Czas trwania: 2h

Ostrzeżenie o treści: rozwód, egoizm

Sophie ma około 12 lat i jej rodzice postanowili się rozwieść. Sophie nie wie dlaczego, bo tak naprawdę nigdy z nią o tym nie rozmawiają. Słyszała o rodzicach, którzy się rozstali i pozostali przyjaciółmi. Nie inaczej jest w przypadku jej rodziców. Udają, że tak jest, ale tak naprawdę nie jest. Oboje rodzice ciągną ją w swoją stronę. Mocno trzymają oba ramiona Sophie. Czasami myśli, że robią to, bo bardzo ją kochają i chcą z nią być. Ale głównie wygląda na to, że ciągną, bo nie chcą, żeby ten drugi ją miał. Bycie Sophie nie jest zbyt zabawne. Bycie rodzicami Sophie też nie jest zbyt zabawne. Opowiada o rozwodzie, egoizmie i walce o utrzymanie siebie razem. W grze możesz wygrać rozwód, ale co zrobisz, aby go wygrać?

Najpierw przyszli po... (First they came) - Andrea & Alessandro Giovannucci

Liczba graczy: 3 uni

Czas trwania: 1h

Ostrzeżenie o treści: poczucie winy, egoizm, melancholia, obojętność, opór i współudział w nazistowskim reżimie

Berlin, rok 1942. W mrozącej krew w żyłach atmosferze podejrzeń, u szczytu delirium władzy, krwi i stali Trzeciej Rzeszy, SS przeczesuje ulice w poszukiwaniu ostatnich niepożądanych osób reżimu, tych, którym udało się przetrwać falę za falą deportacji i zbiorowe egzekucje. Trzy osoby kryjące się w budynku na obskurnych obrzeżach miasta słuchają, jak przenikliwe gwizdki przecinają powietrze najzimniejszej zimy w historii ludzkości, pobudzając ogary do poszukiwań. Wiedzą, że muszą się ukryć, aby to nie był ich koniec.

W *First They Come* gracze wcielą się w trzech przeciwników III Rzeszy i poczują ból i paranoję wyryte w sercach narodu niemieckiego przez prześladowania reżimu. Przeżywając na nowo próby bohaterów, będą mieli szansę zrozumieć, w jaki sposób doszli do swojego kłopotliwego położenia.

Jakie błędy i okrucieństwa tolerowali, aby ocalić własne życie? Czy one również były częścią problemu?

Jest to freeform o ukrywaniu się w czasie nazizmu, oraz o tym co ze swoich poglądów i przekonań postaci będą gotowe porzucić.

Namiot (Tent) - Agata Waszkiewicz, Andrzej Pierzchała

Liczba graczy: 3-5 uni

Czas trwania: 40 minut

Ostrzeżenie o treści: eskalacja

Namiet to krótka opowieść o spotkaniu po latach. Elastyczna forma obyczajowa, zależnie od woli grających przechodząca łatwo w luźną komedię lub solidny dramat. Gdy grupa niegdyś najbliższych sobie na świecie ludzi usiądzie przy flaszcze w zalewanym strugami deszczu namiocie zdarzyć się może wiele. Kim są zebrani? I czy kiedykolwiek byli tymi, których w nich zapamiętano?

Ognisko (Campfire) - Zane Brown

Liczba graczy: 3-6 uni

Czas trwania: 2h

Ostrzeżenie o treści: korpo

Freeformowy larp o plotkach i niepewności. Jesteście grupą pracowników biurowych, którzy zostali wysłani na firmowe spotkanie integracyjne do lasu. Choć może nie był to wasz wymarzony wybór na weekendową przygodę, to jednak jest to obowiązkowy "wypoczynek" w ramach godzin pracy.

Wszyscy skończyliście rozstawiać swoje namioty i jest już dawno po zmroku. Nie mając nic lepszego do roboty, wszyscy możecie swobodnie plotkować o wydarzeniach w pracy. A zwłaszcza o przełożonych. Przy ognisku ścierają się firmowe kręgi towarzyskie i ważne jest, aby nie zepsuć sobie reputacji. Nigdy nie wiadomo, jaki drobny komentarz może wpłynąć na kolejny awans.

Ostatni zachód słońca (The last sunset) - Francesco Rugerfred Sedda

Liczba graczy: 2 (role 1m, 1ż)

Czas trwania: 1h

Ostrzeżenie o treści: żal, wyrzuty sumienia, melancholia, życie we dwoje, deep weeb

W pokoju podobnym do niezliczonych innych, para zostaje wezwana do zmierzenia się z pogrzebaną przeszłością i jej daleko sięgającym cieniem, podążającym za nimi do ostatniego, decydującego zachodu słońca. Mężczyzna, kobieta, wycelowany pistolet i odległe wspomnienia wypełniają ostatnie promienie światła, gdy dzień dobiega końca.

Żal, sukces, porażka, pożądanie: wszystko zależy od wyborów.

W Ostatnim zachodzie słońca obecną sytuację zdefiniują decyzje dokonane przez graczy oraz relacje rozwijane przez bohaterów na przestrzeni lat. Koperta po kopercie, wybór po wyborze, zdecydują, który z ośmiu listów podyktuje los pary. Co może ujawnić jego zawartość?

Pojedynek (The duel) - Oscar Biffi

Liczba graczy: 5 uni

Czas trwania: 2h

Ostrzeżenie o treści: honor, szlachectwo, Commedia dell'Arte

Wasza Ekscelencjo, w dniu naszego ostatniego spotkania obraziłeś mnie, nie mając ani powodu, ani prawa działać w takim stylu. Z tego muszę wnioskować, że Wasza Ekscelencja gardzi mną i dlatego chce mnie wyrzucić z grona żywych. Mogę i spełnię Twoje życzenie. Niniejszym zapraszam Waszą Ekscelencję i jego sekundanta, aby dołączyli do mnie i mojego w takim miejscu, gdzie nie zostaniecie uznani za winnych naruszenia praw Serenissimy poprzez zabicie mnie, a ja otrzymam tę samą łaskę, jeśli Bóg pomoże mi cię zabić.

Zanim wystrzeli broń, pojedynek rozgrywa się na przestrzeni dziesięciu kroków. Pomiędzy nimi znajdują się kluczowe momenty, które doprowadziły pojedynekujących się, ich sekundantów i sędziego do tego fatalnego spotkania. Pięć retrospekcji rozgrywa się w odwrotnej kolejności, podróż zaczyna się od rzucenia rękawicy, a kończy na bliskim powinowactwie, które kiedyś łączyło bohaterów.

Ta historia jest tkana pod wpływem chwili, bez scenariusza, jak stara sztuka z Commedia dell'Arte.

Przyjaciele Robin (Robin's Friends) - Anna Westerling

Liczba graczy: 3 uni

Czas trwania: 2h

Ostrzeżenie o treści: śmierć

O pięknie przyjaźni i trudnościach w komunikowaniu się, mimo dobrych intencji. Co się stanie, gdy niemożność zobaczenia innych nagle doprowadzi do uświadomienia sobie, że jest już za późno? Gdybyś miał szansę zrobić to jeszcze raz, jak byś to zmienił?

Gwiazda, producent i opiekun – trójka bliskich przyjaciół wyjeżdżających razem na krótkie wakacje, aby miło spędzić czas. Ale każda postać ma swój własny bagaż, a weekend rozrywają kłótnie. A w życiu nie dostaje się drugiej szansy.

Rozmyślne zlekceważenie (Wilful disregard) - Anna Westerling

Liczba graczy: 2 graczy

Czas trwania: 1h

Ostrzeżenie o treści: seks, rozstania, kłamstwa

Intensywny larp o miłości, seksie i związkach.

Historia miłosna w pięciu scenach, od pierwszego spotkania do zerwania...

Ona pragnie miłości, on pragnie seksu. Śledzimy ich relację od pierwszego spotkania, pierwszej randki aż do gorzkiego końca. Spotykają się, uprawiają seks i prowadzą wewnętrzne monologi. Jak sprawić, żeby to działało, skoro jest zepsute od początku.

Taksówka (Taxi) - Andrzej Pierzchała

Liczba graczy: 3-4

Czas trwania: 60 minut

Ostrzeżenie o treści:

Życie człowieka wędrówką jest. Zmierzamy przez nie samotnie lub wspólnie, z bliskimi lub obcymi. Siwieje włos (o ile nie wypadł), mijają lata i dekady. Zmieniamy się, pozostając sobą. Nie da się prześledzić całego ludzkiego żywota, ale można przyjrzeć się kilku jego scenom. Spójrzmy na nie okiem kamery bezpieczeństwa w pewnej podmiejskiej taksówce.

Larp dzieli się na pięć scen, dziejących się, gdy bohaterowie mają kolejno: 18, 28, 38, 58, 78 lat. Zmieniają się oni, taka sama pozostaje tylko wioząca ich taksówka.

Teraz czuję się bliżej ciebie (Now I Feel Closer to You) - Karolina Staël i Adam James

Liczba gracze: 6-20

Czas trwania: 1 godz.

Ostrzeżenie o treści: niewerbalny, oparty na ruchu, kreatywny

Jest to larp o atomach obecnych w ludzkim ciele. Wcielicie się w nim w różne grupy atomów, współpracujących ze sobą w celu osiągnięcia miłości i szczęścia. Nie zamierzamy urządzić larpa, w którym ludzie siedzą i rozmawiają przez wieki o przyjaciółkach... to nudne! Zamiast tego będziemy bawić się w ślady atomowe, zmianę materii, rozszczepianie atomów, impulsy elektryczne i elementarną paplaninę...

Spotkanie Damskiej Grupy Modlitewnej Pierwszego Kościoła Baptystów, 23 września 1998 r. (The First Baptist Church's Ladies' Prayer Group Meeting, September 23rd, 1998) - Merrilee Bufkin

Liczba graczy: 4-6

Czas trwania: 1h

Ostrzeżenie o treści: polityka, religia

Kilka tygodni temu zaginęła młoda, niezamężna kobieta z twojej społeczności, Carla Brambles. W ubiegłą niedzielę w kościele pojawiła się ponownie naga w olśniewającym blasku światła przed amboną. Należycie do kobiecej grupy modlitewnej przy Pierwszym Kościele Baptystów w mieście. Masz pewne zdanie na temat Incydentu. Twoim celem jest przekonanie wszystkich, że Twoje opinie są słuszne, bo na pewno takie są. Larp opowiadający o religii, drobnej polityce i oczywiście nieuchronności ludzkich powiązań i wstrząsów.

Summer Lovin — Trine Lise Lindahl, Elin Nielsen and Anna Westerling

Liczba graczy: 6 (3m, 3ż)

Czas trwania: 2h

Ostrzeżenie o treści: seks, relacje

Trzy dziewczyny, trzech chłopaków i historie o tym, kto co i z kim zrobił podczas wielkiej imprezy. Dostaniemy historię opowiedzianą przez dziewczyny, opowiedzianą przez chłopaków, a potem w końcu rozegraną tak, jak naprawdę się wydarzyła.

W tym scenariuszu nie chodzi o znalezienie idealnego partnera, odbycie niesamowitego seksu i życie długo i szczęśliwie. To scenariusz niewygodnego seksu w namiocie, trawie w tyłku i słabej komunikacji, która powoduje, że wszystko staje się niezręczne. Ale także o miłym uczuciu całowania się, dreszczyku emocji, nadziei na coś więcej, zabawie i śmiechu. Co tak naprawdę wydarzyło się podczas festiwalu?

Wschód słońca (Sunrise) - Anthony Drapeau

Liczba graczy: 2-5 uni

Czas trwania: 30 minut

Ostrzeżenie o treści: śmierć

Grasz w świecie, w którym wampiry osiągnęły swój ostateczny cel: całkowitą dominację nad ludzkością. Ale w swojej krótkowzroczności szybko zużyły swoje jedyne źródło pożywienia. Doprowadziły ludzkość do wyginięcia, a teraz same szybko pójdą w ich ślady. Wasza grupa to jedna mała garstka spośród waszej skazanej na zagładę rasy, siedząca na szczycie wzgórza i czekająca na wschód słońca w nadziei, że ten koniec jest lepszy niż śmierć głodowa.

Jest już za późno, by zawrócić. Nie macie innego wyboru, jak tylko siedzieć tutaj i zastanawiać się nad skazanym na zagładę światem, który pomogliście stworzyć.

Pijak (Drunk) - Tobias Wrigstad

Liczba graczy: 3 uni

Czas trwania: 2h

Ostrzeżenie o treści: alkoholizm, upadek, rodzina

Drunk to gra oparta na książce Systemet („system”, zdrobnienie szwedzkiego monopolu alkoholowego) autorstwa Bosse Gustavssona. Bardzo cienka książeczka napisana w drugiej osobie, która ma na celu zgłębienie alkoholizmu od wewnątrz.

Drunk opowiada o upadku ojca i męża w formie retrospekcji podczas samobójstwa pod wpływem alkoholu. Pijak, ty, zdecydowałeś, że najlepszym prezentem, jaki może dać swojej żonie i dziecku, jest trzymanie się z dala od ich życia na zawsze, a receptą na to jest samobójstwo poprzez zapicie się. W Drunk gracze zmieniają postać. Każdy będzie odgrywał męża, żonę, dziecko.