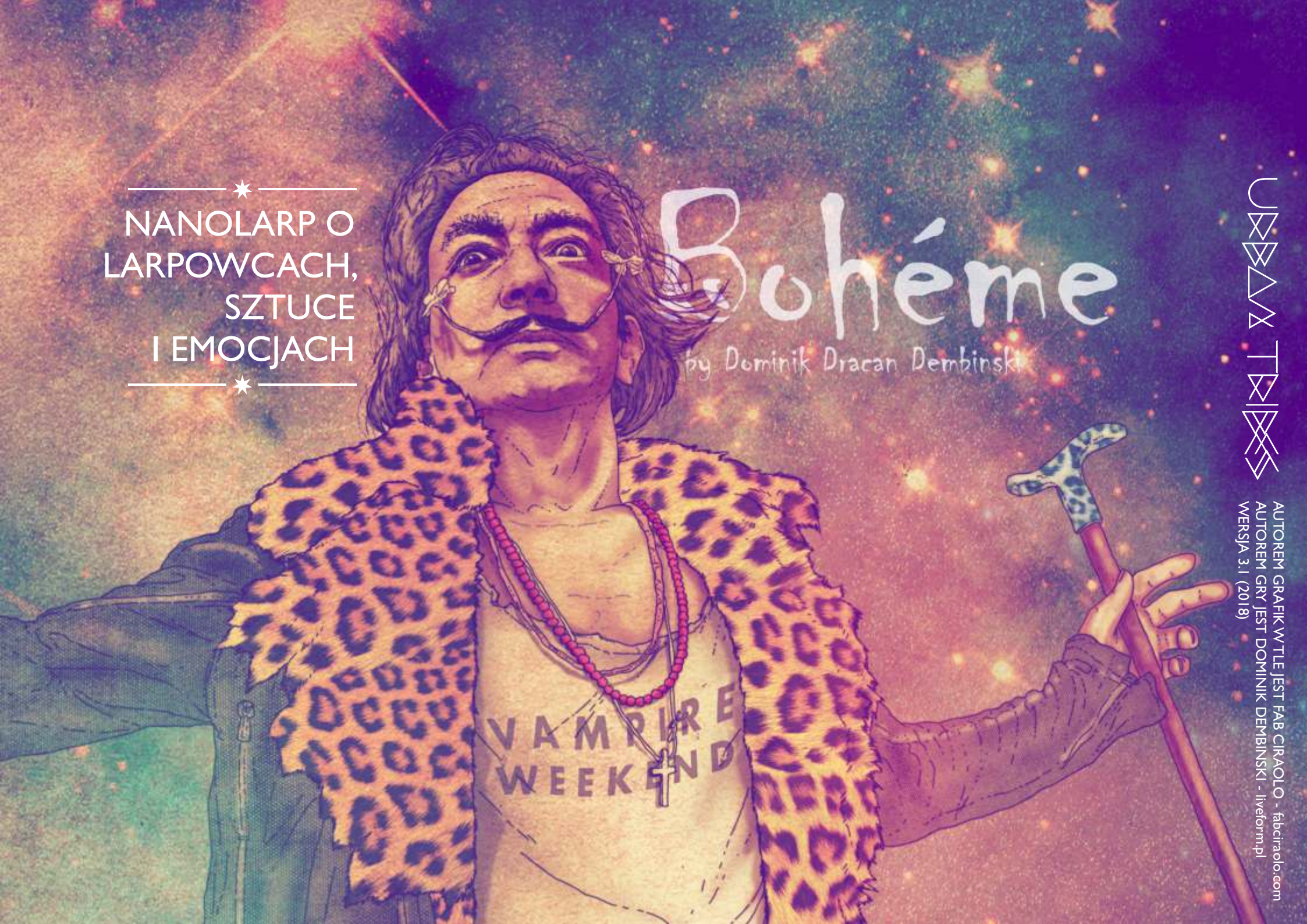
# NANOLARP O LARPOWCACH, SZTUCE I EMOCJACH




UKRYTE TREŚCI

AUTOREM GRAFIK W TLE JEST FAB CIRAOLO - fabciraolo.com
AUTOREM GRY JEST DOMINIK DEMBINSKI - liveform.pl
WERSJA 3.1 (2018)

**Celem tej gry** jest stworzenie pasjonującej opowieści o grupie ludzi, których połączyły larpy, sztuka, emocje i używki. Powinna być grana „Close to Home" (czyli korzystająca z rzeczywistych doświadczeń, marzeń i pasji gracza) i z myślą o stopniowej intensyfikacji wszystkich wprowadzonych do gry uczuć. Warto mieć pod ręką inspirujące dzieła literackie, puścić w tle melancholijną muzykę i grać w ulubionej kawiarni, klimatycznym mieszkaniu lub namiocie podczas konwentu. Gra jest zaprojekowana na dowolną liczbę graczy i nieokreśloną ilość czasu.




# Zasady

## Gra w uczucia

### SHOOT IT!

**Każda scena rozpoczynająca się od picia alkoholu** będzie dążyła do rozgrywki w klimatach ekstrawertycznych, tanecznych, szczerych, śpiewanych i granych. To w nich dochodzić będzie do scen głośnych kłótni i głośniejszych manifestów. To w nich tańczymy, jak szaleni, w trzy osoby, do muzyki na bębnach. To w nich wymyślamy i realizujemy rytuały społeczne bohemy. Samo picie alkoholu powinno być poprzedzone toastem lub w inny sposób przyjąć formę rytuału (np. rytuał picia tequili). Sugerowane jest, by w scenach SHOOT IT! muzyka była żywsza i głośniejsza (np. Dubstep czy Rave w grze osadzonej we współczesnej bohemie)

### SMOKE IT!

**Każda scena rozpoczynająca się od zażycia (udawanego) narkotyku** będzie dążyła do rozgrywki w klimatach introwertycznych, romantycznych, mrocznych, filozoficznych i zmysłowych. To w nich dochodzić będzie do scen seksu, flirtu, deklamacji wiersza czy tworzenia sztuki. Sugerowane jest, by w scenach SMOKE IT! muzyka była spokojniejsza i cichsza (np. Jazz, Downtempo lub Triphop, ale także muzyka etniczna).

### CHANGE IT!

Sceny **SHOOT IT!** i **SMOKE IT!** powinny następować na przemian i każdy bohater może zainicjować kolejną scenę. Sceny powinny trwać około 10-20 minut.

# Zasady - cd.

## Gra w hierarchie

**Gra w hierarchię** to system samotworzenia relacji i struktury społecznej. Opiera się na tym, jak postrzegamy w danej chwili swój status w grupie, w porównaniu do statusu innych. Gra w hierarchię odbywa się w cyklach złożonych z 3 faz:

**FAZA EKSPOZYCJI** - Bohaterowie swoim zachowaniem, pomysłami lub twórczością próbują wywrzeć wrażenie na swoich znajomych, żeby wspiąć się w hierarchii bohemy (czy to jako jednostka czy jako grupa twórców). To jest moment, by muzy inspirowały, twórcy chwalili się projektami, a wszyscy imprezowali tak, żeby być w centrum uwagi.

**FAZA KONFLIKTU** - Gdy skończą ci się pomysły na coraz to bardziej niesamowite rzeczy, lub poziom szaleństwa zachowań doszedł do twoich granic, nadszedł czas na wprowadzenie negatywnych bodźców. Krytyką zmniejszasz reputację innych bohaterów, wyciągasz brudy, wprowadzasz pasywną agresję, rozważasz zdradę. Im celniejsza i bardziej druzgocąca twoja krytyka, im większa rozpętana przez ciebie drama, tym wyższy twój status w bohemie.

**FAZA ODRODZENIA** - Gdy negatywne emocje zwyciężą, a gra przestaje być przyjemna: nadszedł czas na pogodzenie i deeskalację. Od tego momentu wspinanie się w hierarchii bohemy będzie wymagało dokonywania gestów pojednania, przyznawania innym statusu, wycofania się z gorzkich słów i przetasowania związków w grupie.

**Faza odrodzenia** może zakończyć grę, lub - jeśli chcemy dalej grać - stanowi powrót do pierwszego etapu: **Fazy ekspozycji.** Wraz z kolejnymi cyklami **Gry w hierarchię** stawka powinna rosnąć - ze sztuki lokalnej robi się stopniowo sztuka globalna, może pojawić się temat wielkich pieniędzy, a luźne romanse stają się małżeństwami. W ciągu każdej fazy **Gry w hierarchię** przynajmniej raz powinna wystąpić zmiana ze sceny **SHOOT IT!** w scenę **SMOKE IT!** lub odwrotnie.

## Upływ czasu

Czas w *La Bohéme* jest płynny, a samo spotkanie można interpretować jako ciąg imprez, który zlewa się w jedną całość. Dla ułatwienia można przyjąć, że każda zmiana pomiędzy fazami **SHOOT IT!**, a **SMOKE IT!** to upływ kilku dni, a pomiędzy pełnymi cyklami Gry w hierarchię mijają miesiące.

## Postacie

Bohaterami *La Bohéme* są członkowie artystycznej bohemy, w założeniu skupionej wokół larpów lub innej formy improwizowanego teatru, chociaż gra może opowiadać historię dowolnej grupy artystów. Gracze tworzą postacie wspólnie, rozmawiając przed grą o tym, jakim środowiskiem chcą grać. Szczegóły osobowości postaci czy jej przemiana wewnętrzna powinny powstać w grze za sprawą Gry w hierarchię. Kluczowymi elementami, które powinny powstać przed grą są relacje oraz wybór tworzonej sztuki.

Gracze powinni ustalić między sobą tak wiele relacji, jak to jest możliwe. Każda relacja powinna mieć cechy pozytywne i negatywne, żeby w trakcie gry doszło do rotacji relacji. Na grze powinny pojawić się relacje romantyczne (zarówno trwające jak i byłe), rywalizacje, regularni współpracownicy i mentorzy. W typowej rozgrywce *La Bohéme* wszystkie postacie są na początku na mniej więcej równym poziomie hierarchii (Wyjątki można znaleźć w Archetypach dodatkowych). Przykładem dobrej relacji pozytywno-negatywnej jest: "Adam i Beata są parą od kilku miesięcy i wspólnie tworzą sztukę, ale zdążyli się już wielokrotnie zdradzić, o co się regularnie kłócą".

Bohaterowie powinni być związani z jakimś środowiskiem artystów (np. twórców larpów, literatów, aktorów). Typowe role społeczne w bohemie to artyści, muzy, wspierający, mecenasi i krytycy. Nie każda z nich musi się znaleźć na grze, a nic nie stoi na drodze, by postać, która w jednej scenie jest artystą w innej się zrealizuje jako krytyk. Artystów w każdej chwili powinno być najwięcej.

Życie poza bohemą jest nieistotne i im mniej się go pojawi na grze, tym lepiej. Niech za to elementy, które się pojawią w grze, będą larger-then-life. Jeśli twoja postać jest pisarzem, to niech marzy o tym, by żyć z pisania, niech pisze odważnie i kontrowersyjnie i niech toczy swoje prywatne wojenki z wydawcami i krytykami.

## Archetypy funkcyjne

Jeśli chcemy, by gra nie toczyła się w kółko, a jednocześnie chcemy doprowadzić do wspólnej przemiany wszystkich bohaterów w jednym kierunku, możemy wprowadzić do gry jeden z poniższych archetypów. Wprowadzenie dowolnego z nich znacząco zmieni grę. Tylko w bardzo dużych grach powinny być 2 lub nawet 3 archetypy funkcyjne użyte jednocześnie. Jeśli gracz nie chce dłużej pełnić roli archetypu może przekazać tę rolę komuś innemu pomiędzy fazą odrodzenia, a fazą ekspozycji. Może się to stać na osobności lub publicznie.

**Szaman** - Postać wprowadza element magiczno-mistyczny do wybranej formy sztuki. Dla szamana sztuka jest czymś magicznym i transformatywnym, i przekonał już swoją bohemę, że drzemie w tym jakaś prawda. W fazach SMOKE IT może prowadzić szamańskiego tripa i razem z resztą robić pierwsze kroki w drodze do oświecenia, a być może nawet magicznego przebudzenia.

**Geniusz** - Postać wprowadza agresywny klimat do larpa eskalując Grę w hierarchię. Członkowie bohemy bywają lepsi lub gorsi w tym co robią, ale geniusz jest bezsprzecznie najlepszy z nich i zawsze nim będzie! Cała bohema wie, że geniusz przejdzie do historii, a jeśli ktokolwiek chce znaleźć się tam obok niego, to musi być albo najbliższym współpracownikiem geniusza, jego najważniejszą muzą, albo jego skrajną opozycją i najgłośniejszym krytykiem. W fazach DRINK IT Geniusz powinien wnosić toasty wychwalające samego siebie, by powstała atmosfera odbierania reszcie przestrzeni do rozwoju.

**Harpia** - Postać wprowadza do gry niezdrową ilość kłamstw i polityki, utrudniając fazę odrodzenia. Harpia ma za zadanie tak rozprowadzać plotki i w taki sposób tworzyć wzajemnie nie ufające sobie grupy, by nawet przy konfliktach wewnętrznych wróg zewnętrzny (inne ekipy przyjaciół na larpie) wydawał się groźniejszy. Harpia nigdy nie zostanie otwarcie za takie praktyki skrytykowana. Taka gra powinna sprzyjać tworzeniu się wielu małych, hermetycznych grupek, konkurujących między sobą nie tylko na płaszczyźnie sztuki, ale także osobiście w ramach zemsty i wylewania pomyj.

# Zasady - cd.

## Słowa bezpieczeństwa:
## Red-Yellow-Green.

Jeśli któryś gracz powie **„Red”,** oznacza to przerwanie sceny. Jeśli któryś gracz powie **„Yellow”**, oznacza to, że nie życzy sobie, by zwiększać wobec niego intensywność sceny. Jeśli któryś gracz powie **„Green”**, oznacza to zgodę na zagranie mocniej. O zgodę można się też pytać. “Green?”.

Poza powyższymi zasadami larp nie ma typowej mechaniki. To, czym są seks, narkotyki czy przemoc zależy w pełni od graczy. Warto ustalić różne typy mechanik dla tych samych rzeczy, by sytuacje, opory lub przekonania graczy nie powstrzymywały gry przed eskalacją. Gdyby jednak jakieś zasady były potrzebne:

**Przemoc: No-pain:** Odgrywamy przemoc tak, żeby nie sprawić bólu. Jeśli chcemy kogoś spoliczkować, to przystawiamy jedną dłoń do policzka, a drugą policzkujemy własną dłoń etc.

**Bliskość: Kiss-positive:** Ta gra działa najlepiej, gdy chociaż pocałunek w policzek jest dla wszystkich ok, ale jeśli chcemy zagrać wyjątkowo czuły pocałunek, to odgrywamy to w następujący sposób: kładziemy obie dłonie łagodnie na policzkach całowanej osoby, by kciuki stykały się na ustach. Następnie całujemy własne kciuki.

**Seks: Dry Humping lub seks czochrany:** Seks może być odgrywany na dwa sposoby. Dry Humping to odgrywanie całego zbliżenia w ubraniach. Seks czochrany polega na ograniczaniu się przy tym na energicznym masowaniu głowy partnera.

# Moderacja

*La Bohéme* jest larpem moderowanym *od środka.* Oznacza to, że moderator gra w grę tak samo jak cała reszta i jako postać pilnuje zmian faz i muzyki, a także informowania wszystkich, kiedy się zakończy cykl *Gry w Hierarchię.*

# Zakonczenie

Gra powinna się zakończyć najpóźniej, gdy gracze zauważą, że przejście przez fazę odrodzenia sprawia intelektualną lub emocjonalną trudność, a wychodzące z graczy emocje stają się zbyt bliskie rzeczywistości.

Gdy już została podjęta decyzja o zakończeniu: muzyka powinna gasnąć, wszyscy wygodnie usiąść, zamknąć oczy, a po minucie spokoju uśmiechnąć do siebie nawzajem. Taki krótki rytuał wyjścia ułatwia nabranie dystansu do wydarzeń i emocji w grze.

# Debriefing

Po grze jest czas na półgodzinną dyskusję o tym, co się podziało z bohemą, jakie procesy społeczne miały miejsce i jak obronić się przed tymi negatywnymi w prawdziwym życiu. Po grze polecane jest afterparty na luzie, żeby zakończyć całe doświadczenie dużą dawką pozytywnych emocji!

# Sztuka a Magia

Sztuka jest magią. Zagranie roli jest rytuałem. Narysuj solą krąg na podłodze ciemnego pomieszczenia, zaświeć świeczki, stań w tym kręgu i czytaj na głos „Sen Nocy Letniej”. Poczuj, jak postacie opisane przez Shakespeare'a cię opętują i sprawią, że na chwilę krąg i pomieszczenie staną się środkiem ich wszechświata. Tym właśnie jest sztuka. Tym właśnie jest magia.

Bohaterowie „*La Bohéme* ” dokładnie tak postrzegają sztukę – jako pierwotny akt magii. Rozmawiają o niej jak o czymś świętym i odnajdują się w użyczaniu swojego ciała kolejnym duchom, ewokowanym poprzez literaturę i improwizację.

Ustalcie jaka forma sztuki połączyła wasze postacie! To mogą być larpy, teatr, muzyka, malarstwo, poezja, streetart - cokolwiek

# URBAN TRIBES

*La Bohéme* jest larpem należącym do tradycji Urban Tribes. W skrócie oznacza to serię gier tematyzujących współczesne koncepcje plemion w otaczającej nas kulturze hight-tech oraz założenie, że sztuka jest magią, a magia jest sztuką, w najbardziej dosłownym tych słów znaczeniu.

Inspiracji można poszukać w okultyźmie, sztuce pierwotnych plemion i hippisach oraz w serii komiksów *Sandman* Neila Gaimana lub systemie RPG *Mag:Wstąpienie.*

W poszukiwaniu inspiracji do samego larpa *La Bohéme* szczególnie warto obejrzeć film *Kill your Darlings* (2013) o początkach *Beat Generation* lub przeczytać serię komiksów *Sandman Presents: Love Street.*