Gwiazdy pamiętają nasze Przejście

autor Sharang Biswas
tłumaczenie i skład Andrzej Pierzchała
redakcja i korekta Aleksandra Tomicka Kaiper

Gracze: 2
Czas trwania: 30-60 minut
Potrzebne zaopatrzenie:
- Pojedyncza latarka;
- Jednostronne wydruki każdej z konstelacji;
- Klej do przyklejania konstelacji na ścianach;
- Wydruk Niebiańskich Interpretacji;
- Wydruk osi czasu.

Wymagania przestrzenne:
- Ściany i sufity, na których można umieszczać papier;
- Względna ciemność;
- Wystarczająca ilość miejsca dla obu graczy, aby mogli położyć się obok siebie na plecach.



Jesteście ihasami, uczonymi, którzy badają historię waszego ludu, jednak wy dwoje macie bardzo różne podejścia do tego, jak odkrywać tajemnice przeszłości. Uniwersytet wysłał was na wielką, międzywydziałową podróż badawczą. W jej trakcie macie studiować Wielkie Przejście, pół-mityczną podróż, która doprowadziła wasz naród do tego miejsca, w czasie poprzedzającym zapisaną historię. Wszystko, co jest wiadome to to, że coś spowodowało, że ludzie opuścili ojczyznę i wędrowali, aż znaleźli nowe miejsce do osiedlenia się.Będziecie interpretować wzory gwiazd poprzez waszą literaturę naukową i odtworzycie historię waszego narodu.

SETUP

1. Jeden gracz bierze trzy Konstelacje, a drugi cztery.
2. Każdy z graczy indywidualnie przypina swoje Konstelacje do ścian oraz sufitów pomieszczenia. Gracze nie muszą wiedzieć, gdzie znajdują się konstelacje drugiego gracza.
3. Jednym z graczy będzie tarihas, badający, w jaki sposób wzory i ruchy gwiazd mogą tłumaczyć wielkie historyczne Wydarzenia. Bierze Niebiańskie Interpretacje.
4. Jednym z graczy jest prithvihas, studiujący szczątki materiału swoich przodków do budowania historii. On bierze oś czasową.
5. Gracze zaciemniają pokój, włączają latarkę i kładą się obok siebie Ihasowie są w ważnym miejscu, na prosperującym zboczu góry albo, być może, na polu.

Gra

1. Jeden z graczy bierze latarkę i świeci nią powoli wokół pokoju, dopóki nie odkryje Konstelacji (powinni zatrzymać się przy pierwszej Konstelacji, którą odkryją).

2. Oboje gracze konsultują swoje poglądy naukowe, jeden po drugim, przy świetle latarki: Oś czasu mówi graczom, które z wydarzeń są odniesieniami do Konstelacji.

Gracze rozpoczynają od zdarzenia 1 "Osiadanie". W późniejszych rundach będą się cofać w czasie, kończąc na Zdarzeniu 7 "Ojczyzna".

Każdy wpis na osi czasu zawiera nowoczesne dowody, które prithvihas studiował, oraz niektóre pytania badawcze, na które gracze chcieliby uzyskać odpowiedź.

Interpretacja Niebiańska mówi graczom, co konstelacja symbolizuje - główne tematy, które dominowały podczas wydarzenia. Tarihas może wybrać jedną interpretację (tę, która wydaje mu się właściwa, opierając się na ogromnym doświadczeniu tarihów w ich tematyce).

3. Korzystając z tych szczegółów, gracze wspólnie opowiadają o tym, co wydarzyło się w tym momencie w historii. Mogą oni pozostać na jednym wydarzeniu tak długo, jak chcą.

4. Latarka jest przekazywana następnemu graczowi i przechodzą oni od kroku pierwszego. Zwróć uwagę, że w kroku 2 jest teraz mowa o następnym, starszym wydarzeniu na osi czasu.

5. Po zinterpretowaniu wszystkich siedmiu zdarzeń, ich podróż badawcza dobiega końca, a gra się kończy.

Notka

Kanały autora
https://sharangbiswas.myportfolio.com/
https://astrolingus.itch.io/
Twitter: @SharangBiswas

Konstelacje z: On the Fixed Stars, autor: Alessandro Piccolomini (1540), pochodzące z archiwum internetowego.
https://archive.org/details/delasferadelmond00picc/page/n229

Grafika oryginalna: Milky Way Image autorstwa Steve'a Jurvetsona (2007) na licencji Creative Commons
https://en.wikipedia.org/wiki/Milky_Way#/media/File:Milky_Way_Night_Sky_Black_Rock_Desert_Nevada.jpg

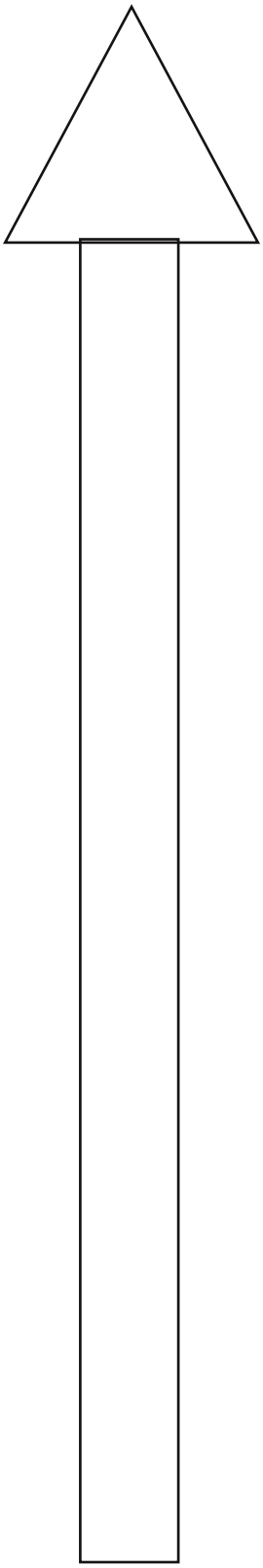
Grafika w wersji polskiej: Unsplash, by Warren Wong



Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
NARODOWE CENTRUM KULTURY

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”

Oś czasu



Współczesność

1. Osada: Najstarsze resztki stałych budynków mieszkalnych.
- Jak nasi ludzie przystosowali się do tego środowiska?
- Jaka tradycja powstała w tym czasie?

2. Przeszkoda: Oznaki masowej kremacji.
- Co spotkało migrantów w ich nowym domu?
- Jak ludzie stawili wspólnie czoła Przeszkodzie?

3. Znalezisko: Wiele mitów odnosi się do "Znalezienia nowego domu".
- Co powiedziano migrantom, by tu przybyli?
- Jak uciszono spory?

4. Fałszywy Raj: Opowieści dla dzieci ostrzegają przed "Krainą, która nas zdradziła"
- Jaką nadzieję widzieli migranci w Fałszywym Raju?
- Jakie podstępne niebezpieczeństwo się pojawiło?

5. Burza: Sąsiednie kraje mają historie o "ludziach, zagubionych i zdezorientowanych".
- Jaki problem społeczny napotkali migranci?

6. Wielka próba: Najstarsze kości wykazują oznaki wielkiego cierpienia.
- Co się stało w ojczyźnie, co spowodowało Przejście?
- Co się stało z tymi, którzy zostali?

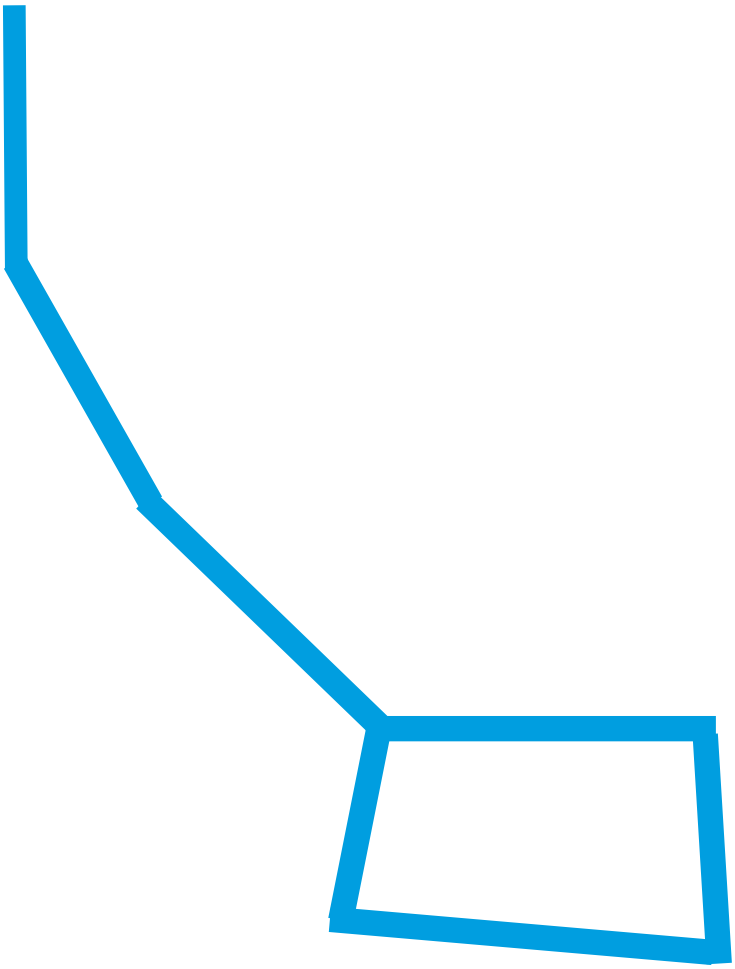
7. Ojczyzna: Fragmenty narzędzi i sztuki wskazujące na odległą przeszłość
- Jakie kilka faktów znamy na pewno o życiu w Ojczyźnie?
- Jaki zwyczaj przypisuje się życiu w Ojczyźnie?

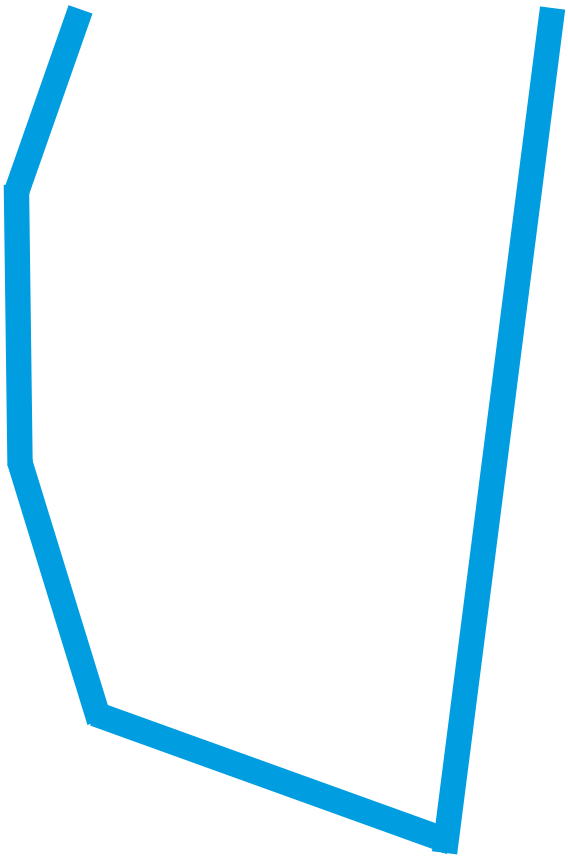
Przeszłość

Niebiańska Interpretacja 1

Topór

- Śmierć kogoś znaczącego.
- Koniec ważnej praktyki.
- Ważne narzędzie lub relikt.

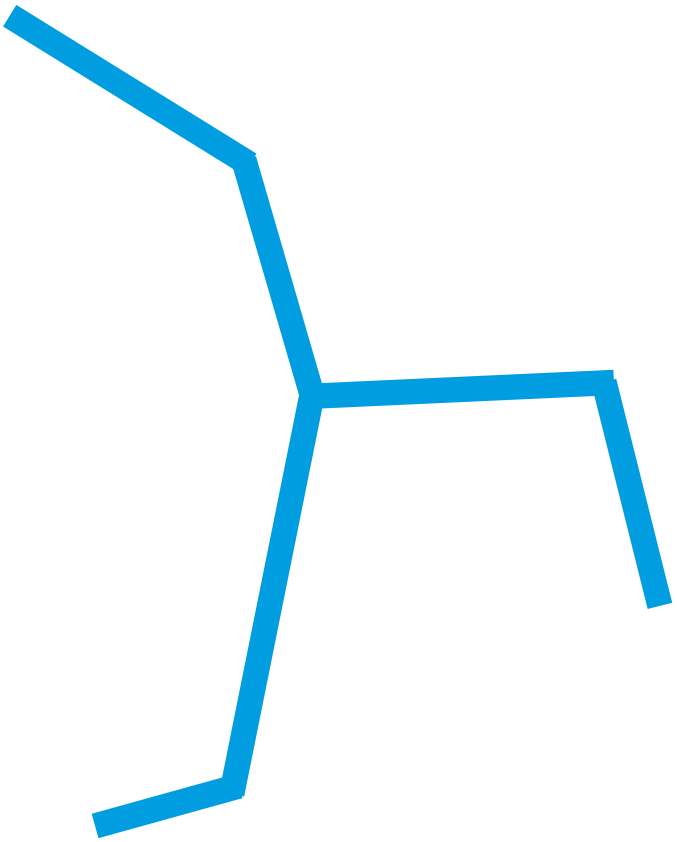




Chochla

- Narodziny znaczącej osoby.
- Narodziny kasty społecznej.
- Znalezienie czegoś utraconego.

Niebiańska Interpretacja 2



Podniesiony koń

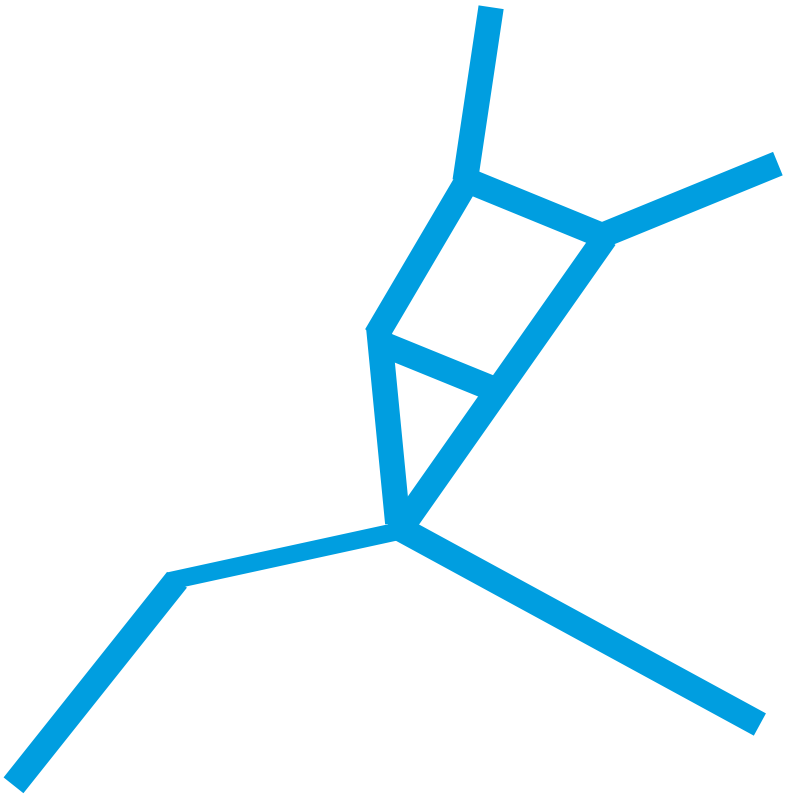
- Dziwna bestia.
- Szybka zmiana.
- Przesunięcie znaczącego zasobu.



Akrobaci

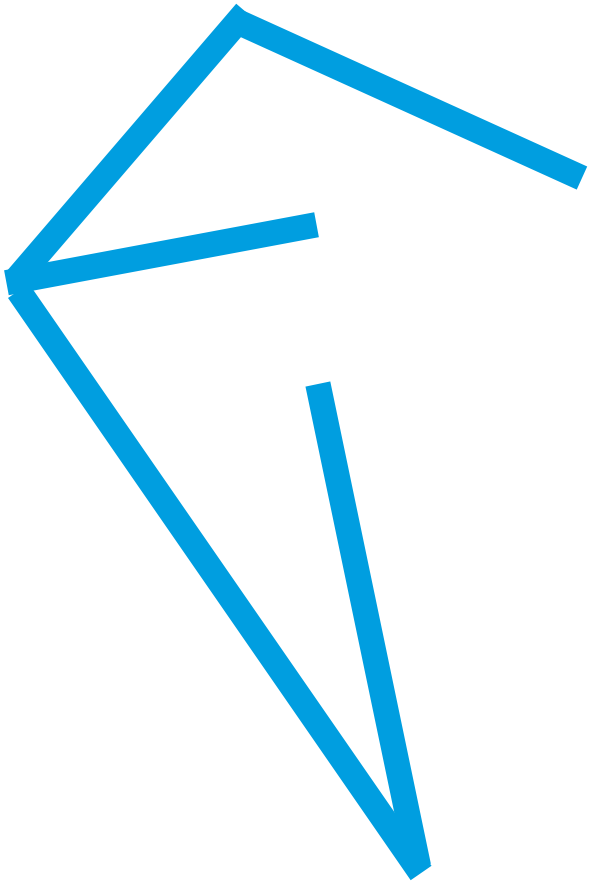
- Nieprzewidywalny chaos.
- Praca z obcymi.
- Niepewna równowaga.

Niebiańska Interpretacja 3



Wspinaczka

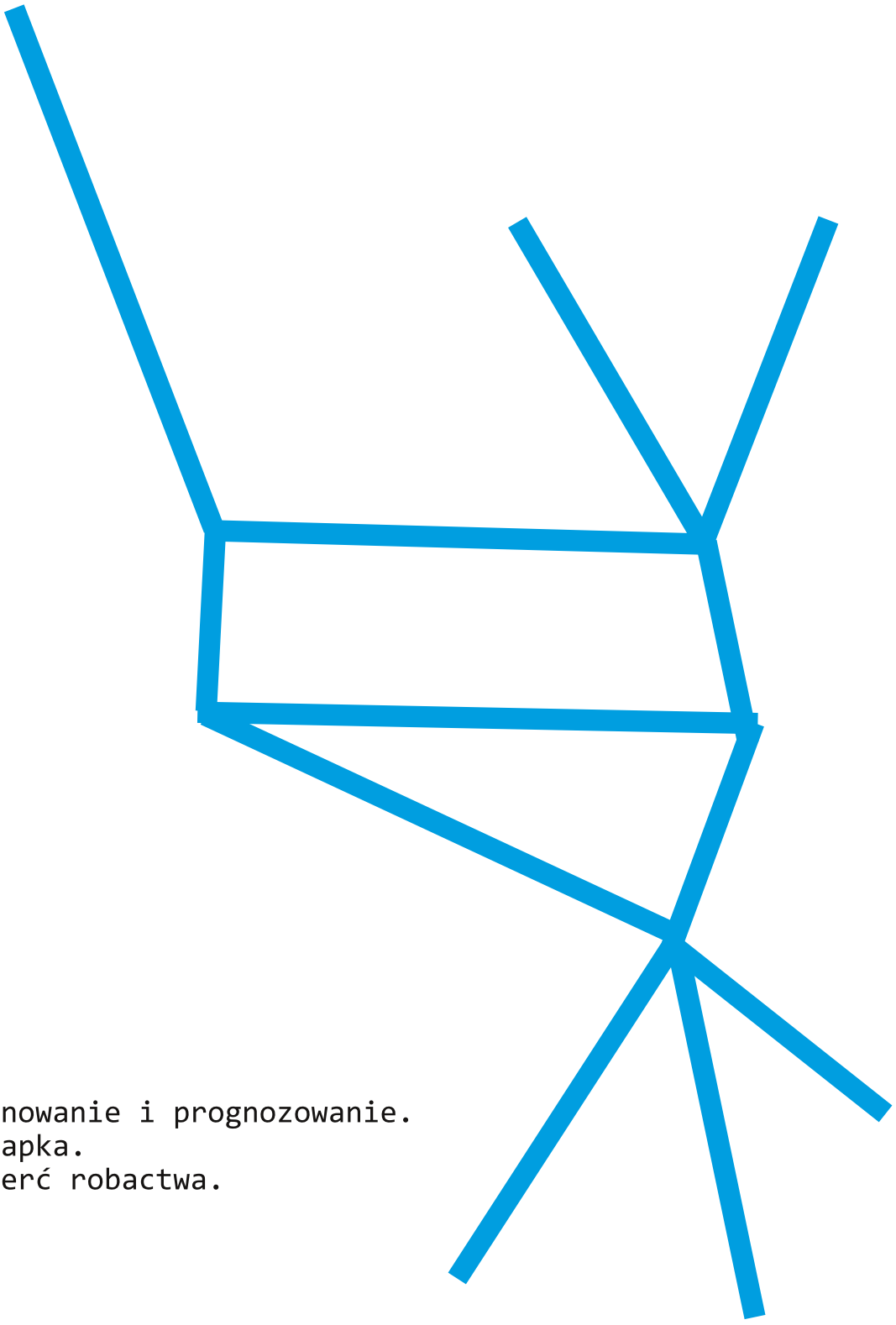
- Nagła odpowiedź na trudność nie do pokonania.
- Cud natury.
- Samopoświęcenie.



Pazur

- Chciwość lub zazdrość.
- Przeciwstawne ideologie.
- Silna, defensywna pozycja.

Niebiańska Interpretacja 4



Pająk

- Planowanie i prognozowanie.
- Pułapka.
- Śmierć robactwa.

