HISTORIA POKRÓTCE

Memoria minuitur nisi exercetur

Pamięć maleje jeśli się jej nie ćwiczy

NAPISAŁ:
Andrzej Pierzchała

na potrzeby wyzwania "Napiszę cztery czambery w 2018r."

redakcja: Kamila Buchalska

Uczucia. Afekty. Emocje. Nastroje, namiętności i sentymenty. Niezależnie czego szukamy w larpach, niezależnie czy dążymy do zwycięstwa, budujemy opowieść czy symulujemy czyjeś życia – larp zostawia w nas wspomnienia. Te dobre i te złe. Te chciane i te niechciane. Staje się cząstką nas, zostaje z nami i nas zmienia. Nieważne czy wspominamy go czy nie, nieważne czy zachowało się w naszej pamięci z niego cokolwiek, czy ostał się jako bezkształtna plama w przeszłości – jest elementem naszej historii. Ta krótka opowieść pozwoli Wam wrócić na moment do tych chwil.

Niech każdy z uczestników przygotuje (chyba że ktoś nie chce) opowieść o jednym z zagranych larpów, o zdarzeniu z jego trwania w larpówku etc. – historię w dowolny sposób związaną z larpami. Przed grą stwórzcie listę opowieści, które weźmiecie na tapetę. Niech twórca opowieści przygotuje rekwizyt związany z tym wspomnieniem. Gdy opowie o sytuacji, przekaże go kolejnej osobie ruchem zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Posiadacz rekwizytu może zadać dowolne pytania dotyczące wydarzenia, o którym mowa. Nikt inny nie odzywa się w tym czasie.

Gdy rekwizyt wróci do twórcy opowieści, pozostali uczestnicy odtworzą to zdarzenie w formie scenki lub scenek. Teraz z kolei opowiadacz nie odzywa się aż do końca. Komunikuje się z odtwórcami jedynie za pomocą gestów, przekazując w ten sposób (bez ruszania się z miejsca) sugestie co do biegu opowieści.

Larp przewidziany jest na 4–6 graczy
Larp trwa tak długo, jak zechcą gracze.

Przygotowanie do gry:
Przygotuj kotowisko z kocy. Pozwól graczom rozłożyć się wygodnie. Niech sięgną po coś do picia, po przekąskę (jeśli byli przewidujący i ją spakowali).

Mechanika:
Właściwie nie występuje.
Gra jest no pain, obowiązują podstawowe słowa bezpieczeństwa: red, yellow, greek oraz zasada „nie bądź dupkiem”.