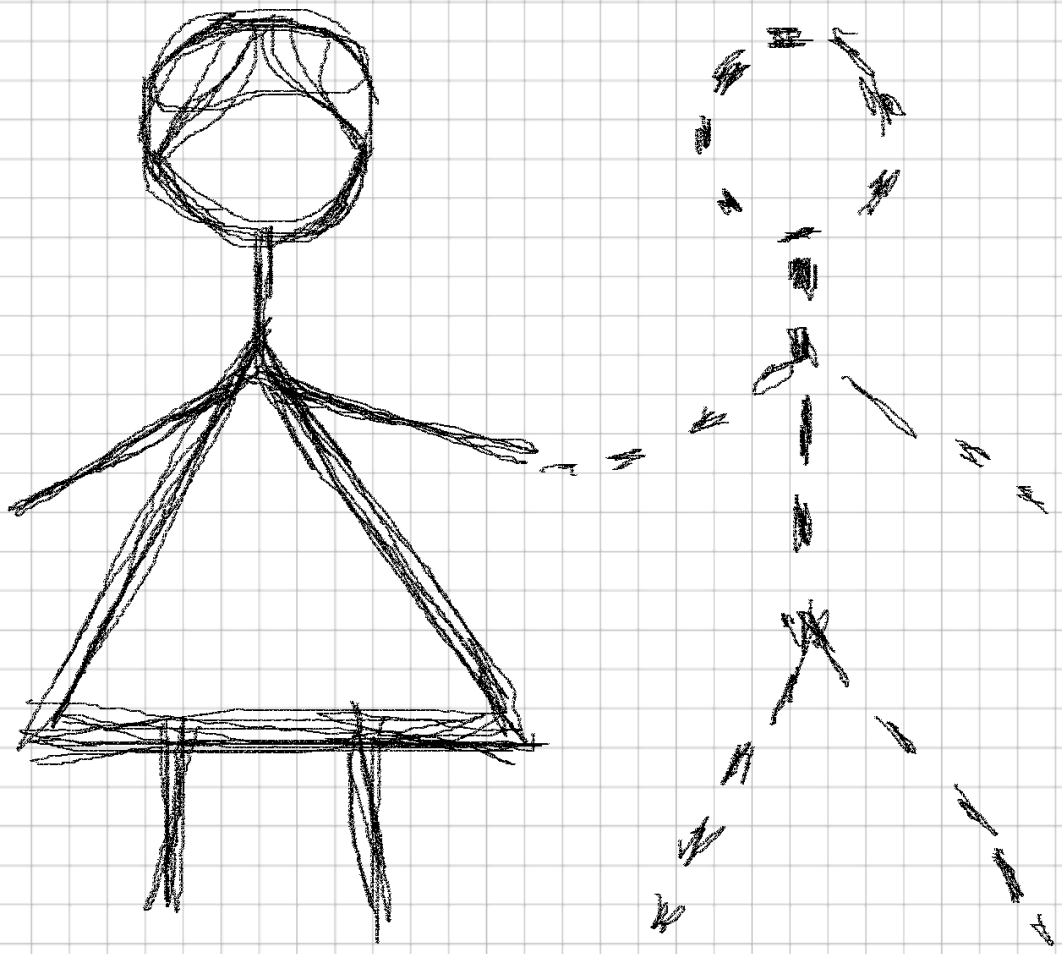
Kamil Bartczak
Przemysław Szymczak

Larp o duchach



Wersja 1,4
15.IV.2015
Argos.edu.pl

And if I die today I'll be the happy phantom
And I'll go chasin' the nuns out in the yard
And I'll run naked through the streets without my mask on
And the atrocities of school I can forgive
The happy phantom has no right to bitch

...Or will I see you dear and wish I could come back
You found a girl that you could truly love again
Will you still call for me when she falls asleep
Or do we soon forget the things we cannot see?

Tori Amos "Happy Fantom"

Spis Treści

Larp o Duchach 4
Szkic scenariusza 5
Pomysły, założenia, główne elementy 6
Jak w to grać? 8
Jak to prowadzić? 9
Bittersweet 10
Sceneria 11
Meta-mechanika – do wytłumaczenia uczestnikom przed grą. 12
Graffiti 14
Prowadzenie gry 15
Warsztaty 18
Do przygotowania: rekwizyty, dekoracje, technikalia 20
Lista wątków 22
Postaci 23
Duch Zły 27
Duch Ziomek 31
Duch Tęskniący 36
Duszka Radosna 41
Nauczyciel 46
Dziunia dominująca 48
Dziunia mroczna 52
Dziunia podporządkowana 56
Nerd 60
Młody patriota 64
Młoda intelektualistka 67
Graficiarz 71
Czarny sweterek 75
Młody Anarchista 78
Kibol 81
Normals 85
Nihilista 89
Młoda spirytystka 93
Tró Metal 97
Materiały do druku 101

Larp o Duchach

Nic tak nie zmienia spojrzenia na życie, jak śmierć. Gdy jesteś duchem, nawet szkoła może okazać się zabawnym miejscem. Twoim przywilejem stają się rzeczy, o których żywi mogą tylko marzyć. Wolny wstęp do żeńskiej szatni. Możliwość pokazania środkowego palca matematykowi. Wiedza o wszystkim, co dzieje się w pokoju nauczycielskim. To jak oglądnie wersji reżyserskiej filmu, którego do tej pory znałeś fragment. Byt po śmierci może być więc całkiem atrakcyjny. Przynajmniej jeżeli nie żałujesz czegoś, co zostawiłeś w świecie żywych. Albo za kimś nie tęsknisz.

Zapraszamy na narratywistycznego chamberlarpa osadzone w realiach polskiego ogólniaka, widzianego z perspektywy jego uczniów - żywych i martwych :)

„Larp o Duchach" przewidziany jest dla **18stu uczestników** (7 ról żeńskich, 11 męskich) i jednego męskiego enpeca (nauczyciela). Szacowany czas trwania **to 2-3 godziny**.

Główne inspiracje

Filmy:
"Przerażacze" ("The Frighteners", Peter Jackson, 1996)
"Casper" (Brad Silberbling, 1995)

Muzyka:
"Happy Phantom" - Suzanne Vega
"Dont fear the Reaper" - Blue Oyster Cult

Szkic scenariusza

Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Czworo ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: **Bogusia Olszewska (Czarny Sweterek), "Mozart" - Amadeusz Kamiński (Nihilista)**

Przyczyną masakry był Dybuk, zły duch który potrafi opętać i przejąć ciało żywej osoby. Urodził się w 1943 roku gdzieś w centralnej Polsce. Pierwszy raz zabił w wieku 15 lat. Pierwszy raz zginął mając lat 17. Od tego czasu opętuje kolejne młode osoby, zabija niewinnych, ginie. Potem znów staje się duchem błądzącym, szukającym nowej, podatnej ofiary. Masakry w 2a, dokonał w ciele Wojciecha Kowalczyka. Następna odsłona krwawego spektaklu – już niebawem.

Codziennie, na jednej z lekcji, masakra odbywa się po raz kolejny – jako senne widziadło odgrywane przez duchy. Dybuk wchodzi do klasy, wyciąga broń. Strzela w kierunku niewidzialnego nauczyciela. Duchy uciekają tak, jak wtedy, na koniec sali, i giną od jego strzałów. Ostatni ginie Łazik, rzucając się i zasłaniając niewidoczną (chyba że jest na tej lekcji jako żywa osoba) Bogusię. Wojtek popełnia samobójstwo. Wszystko dzieje się bez słowa, pomiędzy siedzącymi w klasie żywymi uczniami

Gra toczy się podczas lekcji i przerw w klasie IIb. W ich trakcie wciąż obecny dybuk będzie próbował podsunąć możliwie wiele złych myśli podatnym na to uczniom, w finale zaś – opętać jednego z nich i powtórzyć masakrę. W toalecie jest bowiem wciąż ukryty załadowany pistolet, nie wykorzystany przez niego podczas poprzedniej strzelaniny.

Równolegle, uczniowie toczą swoje wątki, tworząc siatkę szkolno-towarzyskich relacji. Gra wykonuje łuk od nieco komicznej symulacji współczesnej polskiej szkoły średniej, zagęszczając emocje aż do punktu w którym kolejna masakra wisi na włosku – i może się w finale wydarzyć.

Pomysły, założenia, główne elementy

1. Zdarza się że po śmierci duch zostaje na ziemi. Jest oczywiście niewidzialny dla żywych, może przechodzić przez ściany, etc. Co byś zrobił(a) zorientowawszy że a) nie żyjesz, b) egzystujesz na w/w warunkach? Nawiedzała stare domy i robił „uuuuu". Czy też może masz parę innych pomysłów? Można np.. lizać nauczyciela na lekcji po uszach, robić głupie miny za prezydentem podczas orędzia. Nie będziesz już potrzebować biletu do kina żeby obejrzeć co zechcesz. To samo dotyczy szatni ulubionej drużyny siatkarskiej. „Dead and Proud" - szkoda że nie miałeś na sobie takiego t-shirtu w chwili śmierci.

2. Mimo wszystko, tylko niektórzy zostają na ziemi w takiej formie – musi istnieć coś co je zatrzymuje. Niespełniona obietnica, niedokończone plany, niespełniona miłość. Każdy z tak egzystujących duchów ma swój powód, który utrudnia czerpanie radości z aspektów opisanych w punkcie 1. Niezałatwiona sprawa czasem uwiera w stopniu niewielkim, czasem podporządkowuje sobie egzystencje duszka.

3. Komunikacja z żywymi jest oczywiście trudna. W czasie trwania gry odbywa się ona m.in. poprzez rysunki. Postaci uczniów (gra toczy się w szkole, o czym dalej) bazgrzą w zeszytach. Korytarz i toalety szkoły przed grą mają ściany wyklejone papierem kartonem lub papierem pakowym. Gracze dostają markery, spray, etc. Przed grą powstają rysunki, napisy, graffiti. Większość z nich jest robiona przez uczniów, część jednak pochodzi od duchów. Pojawiające się bazgrołki, za pośrednictwem ich symboliki, umożliwiają pewną komunikacje.

4. Logika w świecie duchów jest nieco inna niż w naszym, ale obowiązuje. Miejsce nawiedzone przez ducha, to po prostu miejsce które lubi i traktuje jak dom. Po wielu latach możliwości bycia wszędzie, duchy coraz bardziej lubią stałe miejsca. Wśród duchów które doświadczyły traumatycznych przeżyć, częste są natręctwa. Regularne powtarzanie jednej czynności, wypowiadanie tej samej kwestii, etc. Nawiedzony dom to po prostu budynek w którym jakiś, dotknięty natręctwem, duch regularnie przebywa. Za takimi zachowaniami mogą stać quazi-racjonalne przesłanki. Np. duch

malarza którego ukochana lubiła być portretowana, może co dzień rysować jej portret i wyrzucać go, licząc że to ostatnia szansa by go odnalazła.

5. Jak wynika z powyższych, zabawa i „Dead and Proud" to nie wszystko o świecie duchów. Zawód, tęsknota, szaleństwo to również kolory którymi jest on malowany.

6. O żywych – gra toczy się w szkole – lyceum technicznym w Namysłowie. Postaci uczniów są przerysowane, "Larp o Duchach" to także zabawa w „jak byłem młody".

7. Lekcja to czytanie z kartki przez nauczyciela „testowego tekstu" w kółko - „Lorem Ipsum" czy miksu fragmentów „Pana Tadeusza". Nauczyciel przez 20 minut lekcji czyta więc całkowicie niezrozumiały bełkot, ale wymaga uwagi. Może oczywiście w języku naturalnym upominać, wywoływać do tablicy, etc. Jeżeli zarządzi kartkówkę – pytania znów będą bełkotliwym tekstem, taka będzie też wymagana odpowiedź. Można też odpytywać z „Lorem Ipsum" pod tablicą. W treść zajęć można jednak wprowadzić wiersz bądź informacje ważną dla scenariusza – wtedy zostanie zawarta w odczytywanym bełkocie.

8. Zgodnie z powyższym – uczniowie przez większość larpa siedzą w ławkach i nie mogą się swobodnie komunikować – mogą szeptać, pisać liściki, bazgrolić.

9. Duchy wciąż wywierają wpływ na emocje i myśli żywych, chociaż nie uświadomiony przez nich.

Jak w to grać?

Kilka uwag do przekazania graczom.

Przede wszystkim**: zdobądź się na sympatię dla swojej postaci**. Wybierając postać, wybierz taką, którą możesz odegrać żywiąc do niej ciepłe uczucia. W „Larpa o duchach" nie grasz sobą, tylko nieco przerysowaną postacią ucznia – wybierz takiego, który budzi na jakiejś płaszczyźnie Twoje ciepłe uczucia.

Pobaw się grą. „Larp o duchach" nie zmieni zapewne Twojego spojrzenia na rzeczywistość, nie dotknie głęboko, nie otworzy oczu na nie dostrzegany problem. Ma za to szansę Cię rozbawić i, może, wzruszyć. Wykorzystaj tą okazję do zabawy.

Zwróć uwagę na poziom wiedzy i postrzegania Twojej postaci. Konskewentne odgrywanie nie-widzenia duchów i ignorowania aktywności prowadzących ich graczy jest aktorskim wyzwaniem, moża dać jednak dużo frajdy. Nie możesz się śmiac, kiedy duch będzie lizał nauczyciela po uszach ☺.

Przypomnij sobie swoje wspomnienia ze szkoły średniej – są kluczem do gry w „Larpie o Duchach".

W tym larpie występuje duży dystans pomiędzy postacią a graczem. Postaci są przerysowane, istnieje duża różnica wiedzy i percepcji gracza (widzącego działania graczy – duchów), a postaci. Gra została pomyślana jako zaproszenie do wspólnego opowiedzenia historii, dająca graczom postaci którymi mogą z pewnego psychicznego dystansu sterować. Emocje biorą się z przywiązania do prowadzonej postaci, nie utożsamienia z nią

Jak to prowadzić?

Take it easy. Ten larp ma przede wszystkim rozerwać uczestników, nie stresuj ich np. akcentowaniem wymogów w odgrywaniu postaci. W istocie, „Larp o Duchach" ma dość niski próg wejścia – nawet początkujący gracze będą w stanie z powodzeniem w nim zagrac. Pamiętaj że chodzi o zabawę, chociaż „ukrytą" stawką gry jest osiągniecie w jej późniejszym etapie cięższej atmosfery i faktycznego wzruszenia.

Z całą pewnością zwróć uwagę na przygotowanie materiałów i rekwizytów. Materiały są załączone i gotowe do druku w tym dokumencie, rekwizyty – podane na liście i nie trudne do znalezienia. Łącznie jednak lista rzeczy, które trzeba przygotować / dać graczom zawiera kilka pozycji. Lepiej mieć je zawczasu przygotowane, by uniknąć nerwowych minut przed rozpoczęciem gry. To samo dotyczy przygotowania miejsca gry. W tym larpie bierze udział 19 osób – jeżeli gdzieś możesz mieć problem, to w płynnym przeprowadzeniu warsztatów i odprawy – tak liczna grupa podatna jest na entropię. Przygotowania technikaliów pomoże Ci przeprowadzić ten proces płynnie.

Larp został pomyślany jako gra do prowadzenia na konwentach. Stawia pewne wymogi miejscu gry, są one jednak bardzo łatwo spełnialne na przeciętnym konwencie, najczęściej faktycznie odbywającym się w szkole. Niejako „za darmo" otrzymujemy wówczas idealnie realistyczną scenografię.

Kontrukcja larpa nie wymaga ingerencji w relacje między postaciami – dla larpa każdy obrót wydarzeń w tej warstwie, każdy układ sympatii i antypatii jest dobry. Prowadząc go, skup się na ogólnym tempie akcji. Taktujesz larpa za pomocą dzwonoków na lekcje i przerwy. Jedną rzeczą, nad którą musisz trzymać kontrolę, to działanie Ducha Złego – tak by nie zapomniał o swojej misji opętania wybranej osoby. Będzie miał do tego jednak więcej, niż dość okazji.

Kulturowy disclaimer. Larp jest pisany z myślą o polskich odbiorcach. Nieprzypadkowo została dobrana przyczyna śmierci uczniów z IIa. Szkolna strzelanina jest w naszym kraju motywem znanym z telewizji, nie rzeczywistości. Celowo, przy dość realistycznym odwzorowaniu większości szkolnych relacji, temu elementowi dodano mocno fikcyjny w odbiorze charakter. Celem jest uniknięcia skupienia się na związanych z tym wydarzniem problemów społecznych i przeniesienie ciężaru na relację z innymi uczniami i duchami. W przypadku prowadzenia gry w kraju w którym szkolne strzelaniny są elementem bliższym rzeczywistości, ciężar gry zapewne uległby przesunięciu – co nie jest samo w sobie złe, ale zmienia przedstawioną tu koncepcję.

Bittersweet

Komizm jest celowym zabiegiem zastosowanym w konstrukcji gry. Większość postaci jest przerysowana, niektóre do poziomu niemal sarkastycznego. Gra, zwłaszcza na początku, daje graczom możliwość odtworzenia w krzywym zwierciadle swoich wspomnień ze szkoły, pobawienia się stereotypami dotyczącymi szkolnych frakcji i subkultur. Jest tu miejsce dla egzaltowanej kinder-intelektualistki, kibola-patrioty, seksu w szkolnej toalecie, wyciągania przed sprawdzianem notatek od kujonów. Zasadniczo, „larp o duchach" jest komedią. Design postaci, briefing i pisemne odprawy graczy skutkują rozpoczęcie gry „na wesoło", z raczej dużym dystansem między graczem a postacią.

Zmiana nastroju gry następuje w wyniku rozwoju wątków związanych z duchami. Postaci mają bardzo ograniczoną wiedzę o tym, co dzieje się w tej płaszczyźnie, ale gracze oczywiście ją widzą. W ten sposób płaszczyzna „spirytystyczna" dyktuje klimat grze. Początkowo utwierdza graczy w komediowym nastroju (wygłupy Ducha-Ziomka, działania Duszki Radosnej). Dochodzimy jednak do momentu w którym wprowadzeni w tryb szkolnej komedio-symulacji gracze oglądają toczącą się obok nich scenę masakry, widzą sposób w jaki śmieszne dotąd duchy umarły, wychodzi na wierzch relacja rozdzielonej przez śmierć pary i przyczyny obecnego stanu Czarnego Sweterka.
Po emocjonalnej kontrze widoczny stają się też trudne do powstrzymania działania dybuka do powtórzenia masakry. Gracze widzą, w jakim niebezpieczeństwie są ich postaci , lecz uratować się mogą dzięki subtelnym działaniom i wzajemnej rzeczywistości. Rozpoczyna się wówczas gra o wpływ, z mocną motywacją graczy i budząca silne emocje.

Prowadząc tą grę nie bój się komizmu. Nie bój się *offtopu* – w swoich ramach gra jest na *offtoping* dość odporna. Wszelkie nawiązania do znanej graczom szkolnej rzeczywistości są mile widziane. Nakręcana przez graczy parodia – mile widziana. W tym larpie gracze powinni się w duszy śmiać.

Po 30-40 minutach uruchom inscenizacje scen masakry, pozwól duchom kreować nastrój. W tym larpie gracze powinni się też wzruszyć i zaangażować w uratowanie swoich postaci.

Referencję dla tej mieszanki stanowią komedio-romantyczno-horrory: "Przerażacze" ("The Frighteners", Peter Jackson, 1996), "Casper" (Brad Silberbling, 1995). To bardzo sympatyczna, słodko-gorzka kompozycja.

Scenerią

Larp został napisany szczególnie z myślą o stacjonarnych konwentach. Naszą odpowiedzią na pytanie „jakiego larpa można atrakcyjnie zrealizować na imprezie dziejącej się w szkole bądź targowym budynku, gdzie nie można liczyć że gracze przygotują przebrania" jest „takiego, którego akcja dzieje się w szkole".

Do przeprowadzenia gry potrzebne są następujące warunki lokalowe:

- sala lekcyjna. To pomieszczenie musi być wyłączone z dostępu innych osób, niż uczestniczące w larpie. Ważne jest możliwie dokładne doprowadzenie jego wyglądu do faktycznej sali lekcyjnej: ławki, krzesła, tablica – na większości konwentów uzyskanie przekonującego i atrakcyjnego efektu powinno być dość proste.

W tej sali potrzebujemy nagłośnienia pozwalającego na puszczenie słyszalnego przez graczy utworu muzycznego lub dźwięku dzwonka.

- korytarz przed salą. Będzie potrzebny, ale mogą tu mieć dostęp osoby nie biorące udziału w grze (np. inni uczestnicy konwentu). Wyglądać będą jako inni, nie zaangażowani w wydarzenia larpa, uczniowie.

- toaleta. Nie sposób mówić o relacjach społecznych w szkole średniej, bez uwzględnienia tego, co dzieje się w WC. Potrzebujemy dostępu z zaangażowanego w grę korytarza do toalety. Nie musi być ona wyłączona z ruchu innych osób, niż uczestnicy larpa.

Przed grą w każdym z w/w pomieszczeń rozwieszamy na ścianach kartony / płachty papieru pakowego. Są to fragmenty ścian na których gracze będą mogli umieszczać graffiti. Część rysunków przygotowana zostaje przed grą przez organizatorów – więcej informacji na ten temat dalej.

Meta-mechanika – do wytłumaczenia uczestnikom przed grą.

- **Duchy są co do zasady niewidoczne i niesłyszalne dla żywych**. Istotnym elementem gry dla uczestników grających żywe postaci jest udawanie, że nie widzą postaci duchów – choćby te wykonywały czynności śmieszne (np. głupie miny na środku sali), przejmujące (natręctwo wszystkich duchów jakim jest odtwarzanie sceny masakry), czy wprost wpływające na bezpieczeństwo graczy (próba opętania gracza gdy duch wkłada mu „duchowy" pistolet do dłoni).
- Duchy mogą szeptać do ucha żywym, co jest odbierane przez nich jako własne, dziwne myśli. Nadużyte będzie powodowało panikę i konfuzję
- Duchy mają b. orgraniczoną możliwosć wpływu na materię. Mogą raz pomiędzy dzwonkami podnieść długopis, dotknąć kogoś, etc. etc. Efekty są widoczne dla żywych, powinni reagować jak gdyby np. kreda sama się przesunęła
- **Graffiti –** w grze obecne jest graffiti – nalowane na rozwieszonych na terenie gry kartonach / płachtach papieru. Może być dodatkowo tworzone podczas gry – za pomocą markerów, farb, etc. Duchy, gdy nikt żywy nie patrzy, także mogą umieszczać swoje rysunki (nie używamy tu tekstu). Używają do tego kredy.
- W miarę interakcji z duchami (podsyłanie myśli), żywi którzy zostali poddani dużej ilości takich interakcji, zaczynają widzieć duchy. Mistrz gry musi obserwować którzy z graczy są obiektami interakcji ze strony duchów. Takiemu graczowi najpierw komunikujemy że np. słyszy też rozmowy między duchami, gdy interakcje nasilają się bardziej – zaczyna widzieć duchy. Info dla prowadzącego: ma starcie **Czarny Sweterek** widzi wszystkie duchy, **Grafficiarz** wie że część graffiti jest „dziwna". Inne postaci mogą zacząć widzieć w trakcie gry. **Młoda Spitystka** nie będzie duchów widzieć nigdy.
- Ważne: należy uświadomić duchom żeby nie dochodziło do przekrzykiwania się z sugestiami przy jednym żywym – może do tego dojść w finale, gdy rozstrzygać się będzie czy opętany gracz zdecyduje się na masakrę.
- **Fate play –** część odpraw postaci zawiera sekcję „Fate". Są to działania podczas graczy które gracz powinien celowo wywołać, zgodnie z ich

opisem, wpływające na konstrukcję gry.

- **Czochranie –** gra zawiera sceny seksu. Odgrywamy go poprzez masowanie partnera po głowie. Może towarzyszyć mu dowolnie śmiała, w ramach obopólnej zgody, gra aktorska, jednak sam akt masowania po grze jest wystarczający by każdy gracz, który widzi dana scenę, wiedział, że oznacza ona zbliżenie seksualne.
- **No pain –** w grze dopuszczamy fizyczny kontakt graczy, jednak żadne działanie nie może powodować dyskomfortu bądź fizycznego bólu u drugiego gracza.
- **Słowo bezpieczeństwa** – jeżeli gracz czuje dyskomfort z powodu interakcji inicjowanej przez drugiego uczestnika, może użyć słowa „red". Wymaga ono przerwania interakcji – szczególnie może być to przydatne przy odgrywaniu seksu i przemocy. Zasada musi być egzekwowana bezwzględnie przez MG.
- **Broń palna** – w grze może pojawić się broń palna. Strzały i ich efekt odgrywamy aktorsko. Jeżeli ktoś wymierzył w Ciebie pistolet i wykonał gest oddania strzału – padasz i odgrywasz że Twoja postać została postrzelona. Nie oszukujemy, gramy możliwie spektakularnie. Co ważne – pistolet w grze może być prawdziwy (replika broni o możliwie realistycznym wyglądzie) – i wówczas „działa" na żywych graczy. Pistolet „duchowy" – pomalowany na biało / szaro – nie jest materialny, na żywych „nie działa", jest elementem samego ducha.

Graffiti

W „Larpie od Duchach” istotną rolę odgrywa graffiti, przygotowane przed grą, ale też tworzone w jej trakcie, na rozwieszonych na ścianach płachtach kartonu lub papieru pakowego. Ogólne zasady:

- Graffiti może być tworzone przez żywych, ale także przez duchy, gdy nikt nie patrzy
- Żywi do tworzenia graffiti używają flamastrów i markerów
- Duchy do tworzenia graffiti używają kredy.

Przed grą tworzymy cztery typy rysunków:

1. Graffiti generyczne: przypadkowe napisy i obrazki które można znaleźć na szkolnych korytarzach. „Arka Pany!” „Bartczak to pedał”, symboliczne rysunki, etc.
2. Graffiti stworzone przez Grafficiarza – tutaj warto poprosić prowadzącego tą postać gracza o narysowanie kilku obrazków swojej stylistyce, którą będzie kontynuował w trakcie gry. Jako żywy, używa markera / flamastra
3. Graffiti stworzone przez Ducha Złego – bazgroły przestawiające potworności, przemoc, okaleczenie. Wykonane kredą.
4. Graffiti stworzone przez Ducha Ziomka – hasła i obrazki afirmujące życie, oraz ogólnie wesołe („Yolo!” , zabawne karykatury, etc.). Wykonane kredą.
5. Graffiti stworzone przez Ducha Tęskniącego – obrazki miłosne i związane z tęsknotą – (serduszka z imionami, symboliczne sylwetki ludzi trzymających się za ręce). Wykonane kredą.

Jeżeli mamy możliwość, prosimy graczy prowadzących odpowiednie postaci o wykonanie graffiti przed grą. Jeżeli nie – wykonujemy je sami, zaś graczom pokazujemy które z nich były wykonane przez ich postaci.

W trakcie gry graffiti może być użyte do komunikacji żywi – martwi. Prosimy graczy – duchy o możliwie rzadkie używanie tekstu. Powinni raczej skłaniać się do obrazów, symboli, ew. haseł i cytatów

Prowadzenie gry

„Larp o duchach" krok po kroku dla prowadzącego wygląda tak:

1. Zanim przyjdą gracze

- skompletowanie rekwizytów – potrzebna lista w dalszej części graczy

- przygotowanie pomieszczeń – pamiętamy o rozwieszeniu kartonów / papieru pakowego na graffiti i stworzenie części mazów. W toalecie ukrywamy „prawdziwy" pistolet, o jego lokalizacji informujemy gracza prowadzącego postać „Ducha Złego".

- drukujemy potrzebne materiału

- przygotowanie nagłośnienia

2. Przygotowanie graczy

- Wytłumaczenie „**meta-mechaniki"** i **"jak w to grać?"**

- Rozdanie odpraw postaci uczestnikom. Najpierw przeczytaj wszystkie dostępne postaci, potem poproś uczestników by zgłaszali się po te, które mogą z pewną dozą sympatii do nich zagrać.

- Przeprowadzenie **Warsztatów** dla żywych i martwych uczniów (niżej opisany)

- Przeprowadzenie krótkiej odprawy dla duchów – tutaj ważne żeby powiedzieć graczom że konieczne jest odegranie przez nich natręctw (szkolna masakra, przytulanie). Tym scenom towarzyszy puszczenie odpowiedniego utworu muzycznego Moment odegrania scen będzie wybierany przez mg i dyskretnie komunikowany duchom w trakcie gry.

- graczom- duchom dajemy przygotowane stroje, robimy make-up.

3. Moderacja gry.

Gra wymaga interwencji prowadzącego w następujących momentach:

- Przed grą powiedz uczestnikom, ile lekcji zostanie rozegranych. Ich ilość dobierz do czasu gry, którym dysponujesz. Minimum to cztery – stworzą dynamicznego larpa, ze zmieniającym się nastrojem i wyraźnym finałem. Maksimum to 6 – przedłużona późna część gry spowoduje zmianę nastroju na bardziej mroczny, w późniejszych lekcjach wpływ duchów, efekty działania Ducha Złego, zapewne podporządkują sobie grę. Lekcja trwa 15-20 minut czas rzeczywistego, przerwa 10-15. Po ostatniej lekcji, jeżeli nie dojdzie do powtórki z masakry, gracze idą do domów i larp się kończy.
- W grze występuje postać NPC – nauczyciela. Jego odprawa została przygotowana w formie potencjalnie pozwalającej powierzyć tą rolę uczestnikowi. Jest ona jednak na tyle obciążająca i znacząca dla gry, że bezpieczniej jest oddać ją przygotowanem organizatgorowi.
- Nauczyciel uczy dwóch przedmiotów – języka polskiego i historii. Powinien określić, który z nich jest przedmiotem danej lekcji, ale nie ma to znaczenia dla jej przebiegu – treść lekcji to w obu wypadkach ten sam bełkot, wymagający uwagi i nie dający żadnych informacji uczestnikom.
- Uruchomienie odegrania przez duchy sceny masakry drugiej lekcji – dzieje się to między siedzącymi w ławkach i słuchającymi lekcji żywymi. W odpowiednim momencie prowadzą cy grę mówi dyskretnie duchom że teraz właśnie należy tą scenę wprowadzić – druga lub trzecia lekcja. . Jeżeli gra toczyć się będzie przez więcej niż 6 lekcji, scenę można powtórzyć na poźniejszej lekcji.
- Uruchomienie odegrania sceny przytulania Czarnego Sweterka przez Łazika W odpowiednim momencie prowadzący grę mówi dyskretnie duchom że teraz właśnie należy tą scenę wprowadzić. Jedną – dwie lekcje po odegraniu sceny masakry
- Rozpoczynanie i kończenie lekcji i przerw dzwonkiem – może być użyte do pewnego wpływu na dynamikę gry.
- Poziom kontaktu z duchami. Gracze rozpoczynają grę nie widząc i nie słysząc duchów (wyjątkiem jest Czarny Sweterek). Jeżeli duch intencjonalnie szepcze coś do gracza, ten słyszy to jako głosy w swojej głowie. Jeżeli jednak takie interakcje będą się powtarzać, gracz zacznie analizować duchowe graffiti, lub zobaczy np. przesuwany przez ducha drobny przedmiot, jego otwartość poznawcza zacznie się zwiększać. W takim wypadku w pewnym momencie prowadzący gry mówi graczowi że ten zaczyna widzieć i słyszeć duchy. Gracz powinien na początku

zareagować na „pojawienie się duchów w szkole” co najmniej zaskoczenia, a najpewniej – przerażeniem. No i racjonalne będzie udawanie przed innymi, że się ich nie widzi – jak robi to Czarny Sweterek

- Przyzwanie ducha. Młoda Spirytystka może się zdecydować na próbę przyzwania ducha. Rysowanie pentagramów na podłodze kibla nie ma specjalnego efektu, ale może po prostu wywołać zaciekawienie duchów. Jeżeli w „rytuale” będą uczestniczyć inni gracze, ich otwartość się zwiększy i mogą zobaczyć duchy – co zostanie odebrane jako sukces rytuału. Cokolwiek jednak się stanie – Młoda Spirytystka pozostaje jedyną postacią, która na pewno nigdy nie zobaczy ducha.

Poza tym, zawarte w odprawach i briefingu informacje powinny wystarczyć do napędzenia gry

4. Podsumowanie

- Po grze zbieramy graczy i rozmawiamy z nimi o grze – co się podobało, jako poszło, co należy zmienić

- piszemy na adres info@argos.edu.pl nasze opinie o przeprowadzonej grze ☺

Warsztaty

Gracze dzielą się na 3 frakcje – nerdów, normalsów i ziomków.

Normalsi - postaci skupione na swoich planach na przyszłość, mające na ogół określone cele. Mają swoje pasje i zainteresowania ale nie zatracają się w nich, podążając wytyczoną, przez wielu przed nimi, ścieżką.

Ziomale - ci, dla których respekt i sprzeciw wobec władzy (szkoły, państwa, policji) są najważniejsze. Zaniedbują nakładane na nich szkolne obowiązki, przedkładając nad nie lojalność wobec swojej grupy.

Nerdy - pasjonaci mniej lub bardziej niszowych aktywności bądź dziedzin wiedzy. Mniej lub bardziej zatraceni w tym, co ich absorbuje, ograniczają grono znajomych do osób współdzielących ich zainteresowania. W ostateczności – do mających zainteresowania odmienne, ale traktujących je z równym zaangażowaniem.

Warsztaty są realizowane w tych grupach. Uczestnicy proszeni są o usadowienie się na ziemi, w kółkach, w swoich frakcjach, włącznie z duchami które przed śmiercią do nich należały:

Normalsi: Młoda intelektualistka, Młody anarchista, Nihilista, Normals, Duszka Radosna.

Ziomale: Dziunia dominująca, Dziunia podporządkowana, Dziunia mroczna, Graficiarz, Kibol, Duch Ziomek

Nerdy: Młody patriota, Nerd , Młoda spirytystka, Tró Metal, Duch Tęskniący

Czarny Sweterek i Duch Zły nie biorą udziału w tej części warsztatów. Czarny Sweterek siedzi sobie sam, Duch Zły może się dyskretnie poruszać i słuchać przebiegu warsztatów w podgrupach

Gracze siadając w kółku kładą przed sobą swoją kartę postaci, otwartą na ostatniej stronie, „karteczce do warsztatów". Zawiera ona ich ksywę i krótki opis ich publicznego wizerunku. Ten opis nie oddaje faktycznego charakteru postaci, czy jej złożoności – jest gębą przyprawioną potaci przez pozostałych uczniów, wizerunkiem. Cóż, między prawdziwą osobowością, a postrzeganiem nas przez grupę rówieśniczą, jest duża różnica.

Warsztaty realizowane są za pomocą motka włóczki. Pierwszy uczestnik ujmuje koniec włóczki, i podaje motek kolejnej osobie z kręgu, definiując jaką relację pomiędzy nimi, np. „gramy od dawna w jednym klanie w World

of Tanks". Następnie motek przekazywany jest dalej, tworząc historie grupy i kształt relacji w jej obrębie.

W pierwszym etapie warsztatów kształtujemy relacje sprzed masakry, gracze - duchy siedzące w kółku odgrywają swoje żywe postaci. W ten sposób stworzone zostaną wspomnienia związane z postaciami, które zginęły w IIa.

Prowadząc warsztaty, zadajemy trzy „tematy relacji"

1. Najpierw tworzymy relacje pozytywne, wiążące nas.
2. Następnie antypatie, wszystkie okazje, przy których się pokłóciliścmy
3. Następnie – najbardziej istpotne wspólne wspomnienia, epickie akcje, wspólne tarapaty.

Każdy z „tematów" trwa ok 3-5 minut

Następnie, duchy opuszczają kręgi, zostawiając trzymaną przez siebie włóczkę. Pozotali gracze wykonują ćwieczenie jeszcze raz, tym razem bez ducha, a budowane w tym etapie relacje dotyczą okresu z ostatniego miesiąca, już po strzelaninie.

Poznane z kart postaci wydarzenia ze wspólnej historii poszczególnych postaci, mogą być wykorzystywane w czasie warsztatów.

W drugim etapie warsztatów **Duch Tęskniący** i **Czarny Sweterek** siadają z czwartym kręgiem włóczki, tworząc historię swojej znajomości i związku.

Pozostałe duchy mogą obserwować przebieg warsztatów.

Co istotne – wszystkie grupy mają warsztaty w tym samym pomieszczeniu, tak by gracze mieli wiedzę o istnieniu sieci relacji w pozostałych grupach, choć nie będą znali ich charakteru, ew- usłyszane urywki.

Do przygotowania: rekwizyty, dekoracje, technikalia

Pistolet „prawdziwy” – możliwie realistyczna replika, ukryta w terenie gry, w lokalizacji znanej Duchowi Złemu. Zwykle ukrycie go pod workiem w koszu na śmieci w toalecie działa.

Pistolet „duchowy” – replika pomalowana na biało, szaro – ma go Duch Zły

Dziennik lekcyjny – ma nauczyciel**.** To wydruk listy obecności – załączone do scenariusza.

Czerwona teczka – ma nauczyciel**.** Zwykła czerwona teczka do dokumentów.

Cztery motki włóczki – do warsztatów przed larpem

Treść lekcji (lorem ipsum)– ma nauczyciel – w załączonych materiałach

Dobre notatki / pytania na sprawdzian – ma je Nayczyciel, Młody Patriota, Młoda Intelektualistka i Nerd. Wydruk tego dokumentu zawiera cztery potrzebne egzemplarze

Szary papier – rozwiesza się na ścianach, można po nim w trakcie gry malować, co w świecie gry jest graffiti

„Wróżka”, ew. „Czwarty Wymiar” - egzemplarz pisma dla Młodej Spirytystki

Markery, flamastry – rozłożone w pomieszczeniach pozwalają graczom na dodawanie graffiti

Kreda – duchy też mogą malować graffiti jak nikt nie patrzy, robią to kredą.

Stroje – Warto zadbać o jasne ubrania dla duchów, czarny sweterek dla Czarnego Sweterka

Zeszyty i długopisy – gracze – uczniowie je dostają przed grą. Warto przygotować je już z przypadkowymi notatkami i bazgrołami. Prawdziwe, stare zeszyty szkolne pozyskane od znajomych są świetnym pomysłem.

Dźwięk dzwonka – nagrany w .mp3, zdatny do puszczenia w grze dźwięk rozpoczynający / kończący lekcję. Przykład: https://www.youtube.com/watch?v=6Tv6gQgj0VQ

Utwór towarzyszący scenom odgrywanym przez duchy (masakra, przytulanie) - Sugerowany utwór „Ire’s Garden”, pochodzący z gry

komputerowej „Void” aka „Tension” aka „Turgor” - https://www.youtube.com/watch?v=FyigocDizTI

Make-up – warto przygotować charakteryzację dla duchów – biała bądź szara farba do ciała, jeżeli gracz wyrazi zgodę – łatwo zmywalny spray do włosów o takim kolorze

Dodatkowe stroje

Część postaci zyska na atrakcyjności, jeżeli będą miały charakterystyczny ubiór. W szczególności dotyczy to:

Czarny sweterek: powinna być ubrana w czarny sweterek

Ziomale: spodnie z krokiem w kolanach

Młody patriota: koszula z kołnierzykiem i krótkim rękawkiem

Młoda intelektualistka: zestaw młodej intelektualistki: czarne pończochy, mini, golfik

Dziunie: zestaw dziuni: białe kozaczki, różowa mini, pończochy, bluzeczka, etc.

Młody anarchista: modne okulary

Nauczyciel: marynarka

O przygotowanie takich strojów, w miarę możliwości, warto poprosić graczy.

Lista wątków

Głównym wątkiem gry jest próba opętania przez Ducha Złego wybranego gracza i powtórzenia masakry. Pozostałe duchy, poprzez swój wpływ, oraz inni gracze, mogą próbować powstrzymać ten efekt. Poza tym jednak w grze zawarta jest pewna liczba wątków dotyczących wybranych postaci, budujących akcję bądź klimat gry. Szczegóły w kartach postaci, tu krótka lista.

- **miłość Łazika i Bogusi –** Czarny Sweterek miała chłopaka, Łazika, który zasłonił ją podczas masakry przed kulą. Obecnie, jako Duch Tęskniący, nie może znaleźć spokoju, ale też nie chce dręczyć swojej ukochanej. Bogusia (Czarny Sweterek) z kolei od tego czasu widzi duchy – choć ukrywa to, nie chcąc być braną za wariatkę.
- **Pośmiertny wątek miłosny –** Duch Ziomek i Duszka Radosna po śmierci przekonują się, że dzieli ich mniej, niż się wydawało.
- **Sprawdzian** – nieliczni są przygotowani, inni pożądają notatek. Duchy mogą tu pomóc podpowiadając, jeżeli jacyś gracze zaczną je widzieć.
- **Ktoś rysuje penisy w dzienniku,** co wyprowadzi z równowagi nauczyciela. Winowajca jest trudno uchwytny (to Duch Ziomek).
- uwodzenie nauczyciela przez młodą intelektualistkę.
- Uzupełnianie obecności – Czarny Sweterek jest na tyle darzona zaufaniem przez Nauczyciela, że ten czasem daje jej dziennika aby uzupełniła obecności uczniów na poprzednich lekcjach. Inni uczniowie mogą nacisnąć na nią, by dopisać tam coś jeszcze…
- **Rywalizacja dziuń** – Dziunie rywalizują między sobą o to, która jest najbardziej spoko- foczką.
- Mamy szkolno – toaletowy romans Dziuni Dominującej i Kibola.
- **Młody Patriota kocha Dziunię Podporządkowaną**. On chce się jej zwierzyć z uczuć i nie umie ubrać tego w słowa. Ona zgodzi się na propozycję „idziemy się pieprzyć?”.
- **Młoda Spirytystka prowadzi astralne poszukiwania** i popycha graczy do otwartości na nowy plan egzystencji. Problem polega na tym że sama jest spirytystycznym antytalenciem i nigdy jej się nie uda zobaczyć duchów. Może w tym jednak pomóc innym.
- Oprócz tego mamy drobniejsze wątki, interkacje i siatki sympatii / antypatii w obrębie frakcji – szczegóły w odprawach postaci. Mamy też relacje stworzone przez uczestników podczas warsztatów.

Postaci

W dalszej części zamieszczono gotowe do druku odprawy postaci, tutaj ich krótka lista:

Duchy (martwi uczniowie IIa):

Duch Zły
Ksywa: Kowal
Imię i nazwisko: Wojciech Kowalczyk
Za życia: outsider

Duch Ziomek
Ksywa: Lewy
Imię i nazwisko: Gabriel Lewandowski
Za życia: Ziomal

Duch Tęskniący
Ksywa: Łazik
Imię i nazwisko: Juliusz Pawłowski
Za życia: Nerd

Duszka Radosna
Ksywa: Marysia
Imię i nazwisko: Maria Dąbrowska
Za życia: Normalska

Ziomale:

Dziunia dominująca
Ksywa: Sandrunia
Imię i nazwisko: Sandra Zawidowska

Dziunia podporządkowana
Ksywa: Dżaga
Imię i nazwisko: Zofia Wieczorek

Dziunia mroczna
Ksywa: Madziks
Imię i nazwisko: Magda Rypło

Graficiarz
Ksywa: Pollok
Imię i nazwisko: Artur Polaczek

Kibol
Ksywa: Jarzyna
Imię i nazwisko: Wawrzyniec Kucharski

Nerdy:

Młody patriota
Ksywa: Piotr
Imię i nazwisko: Piotr Gałczyński

Nerd (ocalały z IIa)
Ksywa: Karol
Imię i nazwisko: Karol Baranowski

Młoda spirytystka
Ksywa: Hekate
Imię i nazwisko: Teresa Maciąg

Tró Metal
Ksywa: Katu
Imię i nazwisko: Andrzej Sikora

Normalsi

Młoda intelektualistka
Ksywa: Jagoda
Imię i nazwisko: Jagoda Zawadzka

Młody anarchista
Ksywa: Paolo
Imię i nazwisko: Paweł Winnicki

Nihilista (ocalały z IIa)
Ksywa: Mozart
Imię i nazwisko: Amadeusz Kamiński

Normals
Ksywa: Rychu
Imię i nazwisko: Ryszard Sokołowski

Outsiderzy

Czarny sweterek (ocalała z IIa)
Ksywa: Bogusia
Imię i nazwisko: Bogumiła Olszewska

NPC

Nauczyciel - NPC
Ksywa: Dekiel
Imię i nazwisko: Zenon Dekielski

Postaci wg. płci

7 kobiet

- duszka radosna
- dziunia dominująca
- dziunia podporządkowana
- młoda intelektualistka
- czarny sweterek
- młoda spirytystka
- dziunia mroczna

11 mężczyzn

- duch zły
- duch ziomek
- duch tęskniący
- młody patriota
- graficiarz
- młody anarchista
- kibol
- nihlista
- tru metal
- nerd
- normals

Duch Zły

Ksywa: Kowal

Imię i nazwisko: Wojciech Kowalczyk

Niezałatwiona sprawa: Nie doczekałeś się naśladowcy

Jesteś Dybukiem, złym duchem który potrafi opętać i przejąć ciało żywej osoby. Urodziłeś się w 1943 roku gdzieś w centralnej Polsce. Pierwszy raz zabiłeś w wieku 15 lat. Pierwszy raz zginąłeś mając lat 17. Od tego czasu opętujesz kolejne młode osoby, zabijasz niewinnych, giniesz. I znów stajesz się duchem błądzącym, szukającym nowej, podatnej ofiary. Ostatnim twoim wyczynem była masakra w 2a, której dokonałeś w ciele Wojciecha Kowalczyka. Następna odsłona krwawego spektaklu – już niebawem.

Wie

To ty spowodowałeś masakrę w 2a, wiesz więc dokładnie jak przebiegła. Wszedłeś w połowie lekcji, zamykając za sobą drzwi. Nauczycielka chciała ci zwrócić uwagę, ale zaraz po otwarciu ust znieruchomiała. Wyjąłeś pistolet i skierowałeś na kobietę. Długa chwila ciszy. Strzał. Cześć uczniów siedziała sparaliżowana w ławkach, część próbowała się poruszyć, uciec w kąt sali, byle dalej od Ciebie. Kolejne strzały, czterech uczniów pada na podłogę. Pozostali uciekają, ściskają się pod ścianami. Cisza.

Mówisz głośno że masz jeszcze cztery naboje. Czwarty jest dla Ciebie. Czy są ochotnicy na pierwsze trzy? Czy ktoś się zgłosi i ocali kolegów? Nikt się nie zgłasza. Pistolet przesuwa się po grupie stłoczonych uczniów. Strzał. Marcin. Strzał. Ola. Strzał. Łazik.

Cisza. Przerażenie. Lufa przesuwa się po tłumie.. zmienia kierunek, wskazuje na Twoją głowę.

Strzał.

Spokój. Szczęście. Znowu.

Wiesz gdzie jest schowany prawdziwy pistolet – „zapasowy" który przygotowałeś przed poprzednią masakrą. Będziesz mógł z niego skorzystać gdy opętasz kolejną osobę. (upomnij się o tą informację u orgów przed grą)

Chce

- Chcesz znaleźć naśladowcę, opętać i zrobić to raz jeszcze. W dokładnie ten sam sposób. Wiesz w jakiś sposób pozyskać nowe ciało. Aby udało Ci się opętać żywego, on musi utracić chęć życia. Być toczony gniewem i żalem. Umiesz rozpoznawać takie osoby. Umiesz wzmagać ich gorycz. Spróbuj. Poszukaj. Szepcz złe myśli, rysuj złe rzeczy. Aż w końcu uda ci się wypełnić odpowiednią osobę. (opętanie danej osoby uzgodnij z organizatorem. Gdy to zrobisz – oddaj jej swoją kartę postaci, od tej pory gra Tobą – w swoim ciele).
- Szukaj osób które będą podatne na Twoje podszepty. Tych mających problemy, nieszczęśliwych. Może ci spokojniejsi uczniowie skrywają swoje bolesne tajemnice? A może to pewność siebie tych głośnych jest tylko maską? Może ktoś z tych, którzy przeżyli strzelaninę, doszedł do wniosku że była naprawdę dobrym pomysłem? Obserwuj, podsłuchuj, wybierz idealnego naśladowcę.
- Szeptać mroczne myśli żywym, wyciągać z nich to, co najgorsze.
- Upomnij się przed grą o pistolet („duchowy")

FATE: (to, co musisz zrobić w ciągu larpa)

Codziennie, na drugiej lekcji, masakra odbywa się poraz kolejny – jako senne widziadło. Odgrywacie to znowu. Dybuk wchodzi do klasy, wyciąga broń. Strzela w kierunku niewidzialnego nauczyciela. Wy uciekacie tak, jak wtedy, na koniec sali, i giniecie od jego strzałów. Ostatni ginie Łazik, rzucając się i zasłaniając niewidoczną teraz postać Bogusi. Wojtek popełnia samobójstwo. Wszystko dzieje się bez słowa, pomiędzy siedzącymi w klasie żywymi uczniami /dajcie znać orgom kiedy będziecie chcieli to odegrać.

Co każdy duch wiedzieć powinien:

Bycie duchem ma swoje dobre i złe strony. Możesz chodzić gdzie chcesz, robić co zechcesz. Niestety, nie czujesz już żadnych doznań ciała. Niemal nie możesz też oddziaływać na świat. Niezałatwiona sprawa trzyma Cię na ziemi, nie pozwala odejść i zaznać spokoju. Można o tym na jakiś czas przestać myśleć, ale nie można zapomnieć.

Raz pomiędzy dzwonkami (czyli raz na każdej lekcji i przerwie) możesz wprowadzić dyskretną zmianę w rzeczywistości – przesunąć kartkę albo zeszyt.

Bez ograniczeń możesz rysować po ścianach i w zeszytach – o ile nikt nie widzi powstającego rysunku.

Jeżli przy żywym nie ma innego ducha, możesz do niego podejść i szeptać mu do ucha swoje słowa, które on będzie słyszał jako myśli w swojej głowie. Może to spowodować u żywych niepokój, a nawet doprowadzić ich do szaleństwa. Są też podatni na tak podawane im do głowy sugestie. Szeptać możesz nie dłużej niż pół minuty – potem musisz odejść od żywego i ponownie się skupić. */za wszelka cenę unikaj przekrzykiwania się z innymi duchami i zabiegania o uwagę jednego żywego – na raz powinien być przy nim najwyżej jeden duch.*

Twoje bazgroły (inspiracja do graffiti):



Duch Ziomek

Ksywa: Lewy

Imię i nazwisko: Gabriel Lewandowski

Niezałatwiona sprawa: Niespełniona obietnica

YOLO, ziom! W zasadzie to jednak nie do końca. Jeden pojeb z twojej klasy niedawno Cię zastrzelił. Od tej pory widziałeś więcej nowych filmów (nie płacisz za bilet w kinie) i cycków (wolny wstęp do babskiej szatni) niż przez resztę życia. Możesz lizać nauczyciela po uszach na lekcji. Możesz pokazać dupę całej klasie. Naprawdę, byłoby zajebiście – gdybyś tylko nie był martwy.

Twoja paczka:

Wolność i respekt – o to na czym Ci za życia zależało. Inne ekipy nazywali was ziomalami, ale tak naprawdę nigdy Was nie byli w stanie zrozumieć. Miałeś w dupie system – budę, sądy, policję; brałeś tyle niezależności, ile to możliwe. Co się liczy? Pozycja i hajs. Jeżeli ktoś kwestionuje Twoją pozycję, albo chce ograniczyć Twoją wolność, może być pewien, że nie pójdzie mu łatwo.

Tym bardziej cenisz tych, którzy wyznają podobne zasady. Prawilnych ziomków, którzy cię nie zawiodą i na których można liczyć. Po szkole spotykaliście się na ławeczce czy murku, paliliście szlugi i popijaliście piwko. Niby nic, a jednak niewiele zostało ci ważniejszych wspomnień, niż te chwile.

Chce

- Lubisz rysować ludziom fiuty w zeszytach. Szczególnie zaś w dzienniku klasowym.
- Lubisz też patrzeć w kiblu na pieprzące się parki. Za życia nie sądziłeś jak często jest w tym celu wykorzystywany. Niestety, za bardzo już nie odczuwasz ekscytacji, ale wciąż lubisz popatrzyć.
- Gdy ci się nudzi, lubisz posiedzieć i pokręcić się z innymi ziomkami. Nie widzą cię, ale chuj z tym.

- Hmm… nie wiesz czy to dobry pomysł, ale **Marysia** po śmierci wydaje się fajniejszą dziewczyną, niż była za życia… Czy duchy mogą ze sobą chodzić?
- Aha.. i najważniejsze, choć wolisz nie pamiętać. Obiecałeś matce że przeprosisz nauczciela – nie zdążyłeś. Gdyby była taka szansa…

Wie

Zginąłeś podczas masakry w 2a. Wiesz więc dokładnie jak przebiegła, choć lepiej byłoby zapomnieć. Zrobił to „Kowal", Wojciech Kowalczyk. Wszedł w połowie lekcji, zamykając za sobą drzwi. Nauczycielka chciała my zwrócić uwagę, ale zaraz po otwarciu ust znieruchomiała. Wojtek wyjął pistolet i skierował na kobietę. Długa chwila ciszy. Strzał. Cześć uczniów siedziała sparaliżowana w ławkach, część próbowała się poruszyć, uciec w kąt sali, byle dalej od Kowala. Kolejne strzały, czterech uczniów pada na podłogę. Pozostali uciekają, ściskają się pod ścianami. Cisza.

Wojtek mówi głośno że ma jeszcze cztery naboje. Czwarty jest dla niego. Czy są ochotnicy na pierwsze trzy? Czy ktoś się zgłosi i ocali kolegów? Nikt się nie zgłasza. Pistolet przesuwa się po grupie stłoczonych uczniów. Strzał. Marcin. Strzał. Ola. Strzał. Łazik.

Cisza. Przerażenie. Lufa przesuwa się po tłumie.. zmienia kierunek, wskazuje na głowę trzymającej ją osoby.

Strzał. Krzyki, wycie, uczniowie wybiegający z klasy, zostawiający ciała kolegów i zabójcy.

Po śmierci udało ci się spotkać się ze swoim zabójcą. Wiesz już że naprawdę jest Dybukiem, złym duchem który potrafi opętać i przejąć ciało żywej osoby. Urodził się za pierwszym razem kilkadziesiąt lat temu Od tego czasu opętuje kolejne młode osoby, zabija niewinnych, ginie. Znów stajesz się duchem błądzącym, szukającym nowej, podatnej ofiary. Ostatnim jego wyczynem była masakra w 2a, której dokonał w ciele Wojciecha Kowalczyka. Na pewno szuka teraz kolejnej osoby, której ciało zajmie, i znów dokona zbrodni.

FATE: (to, co musisz zrobić w ciągu larpa)

- Codziennie, na drugiej lekcji, masakra odbywa się poraz kolejny – jako senne widziadło. Odgrywacie to znowu. Dybuk wchodzi do klasy, wyciąga broń. Strzela w kierunku niewidzialnego nauczyciela. Wy uciekacie tak, jak wtedy, na koniec sali, i giniecie od jego strzałów. Ostatni ginie Łazik, rzucając się i zasłaniając niewidoczną teraz postać Bogusi. Wojtek popełnia samobójstwo. Wszystko dzieje się bez słowa, pomiędzy siedzącymi w klasie żywymi uczniami /dajcie znać orgom kiedy będziecie chcieli to odegrać.

- Nie zapominaj o rysowaniu, w miarę możliwości, penisów w szkolnym dzienniku.

Co każdy duch wiedzieć powinien:

Bycie duchem ma swoje dobre i złe strony. Możesz chodzić gdzie chcesz, robić co zechcesz. Niestety, nie czujesz już żadnych doznań ciała. Niemal nie możesz też oddziaływać na świat. Niezałatwiona sprawa trzyma Cię na ziemi, nie pozwala odejść i zaznać spokoju. Można o tym na jakiś czas przestać myśleć, ale nie można zapomnieć.

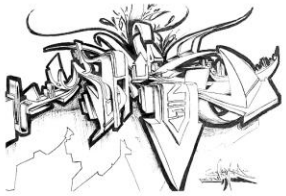
Raz pomiędzy dzwonkami (czyli raz na każdej lekcji i przerwie) możesz wprowadzić dyskretną zmianę w rzeczywistości – przesunąć kartkę albo zeszyt.

Bez ograniczeń możesz rysować po ścianach i w zeszytach – o ile nikt nie widzi powstającego rysunku.

Jeżli przy żywym nie ma innego ducha, możesz do niego podejść i szeptać mu do ucha swoje słowa, które on będzie słyszał jako myśli w swojej głowie. Może to spowodować u żywych niepokój, a nawet doprowadzić ich do szaleństwa. Są też podatni na tak podawane im do głowy sugestie. Szeptać możesz nie dłużej niż pół minuty – potem musisz odejść od żywego i ponownie się skupić. */za wszelka cenę unikaj przekrzykiwania się z innymi duchami i zabiegania o uwagę jednego żywego – na raz powinien być przy nim najwyżej jeden duch.*

Twoje bazgrołki (inspiracja do graffiti):













Lewy

(Gabriel Lewandowski)

Ten spoko ziomek, co to
się nie specjalnie
wyróżniał, ale zawsze
trzymał się z ekipą.

Duch Tęskniący

Ksywa: Łazik

Imię i nazwisko: Juliusz Pawłowski

Niezałatwiona sprawa: utracona miłość

Tęsknisz za życiem. Byłeś ostatnio naprawdę szczęśliwy. Od kilku tygodni byłeś z Bogusią, twoją pierwszą prawdziwą miłością. Oddałeś za nią życie, zasłaniając przed kulą szaleńca. Teraz.. wiesz że powinieneś o niej zapomnieć i odejść, ale… nie chcesz. Teraz przynajmniej możesz ją widzieć, choć pokazujesz jej się rzadko. Wiesz że ona widzi duchy, nie chcesz jej dodatkowo smucić. Z drugie j strony… chcesz jakoś się z nią porozumieć, spotkać. Nie chcesz odchodzić. Niech nie każą Ci odchodzić.

Chce

Kochasz Bogusie i wciąż za nią tęsknisz. Chcesz przypomnieć jej o sobie, jakoś się z nią porozumieć..

Wie

Zginąłeś podczas masakry w 2a. Wiesz więc dokładnie jak przebiegła, choć lepiej byłoby zapomnieć. Zrobił to „Kowal", Wojciech Kowalczyk. Wszedł w połowie lekcji, zamykając za sobą drzwi. Nauczycielka chciała my zwrócić uwagę, ale zaraz po otwarciu ust znieruchomiała. Wojtek wyjął pistolet i skierował na kobietę. Długa chwila ciszy. Strzał. Cześć uczniów siedziała sparaliżowana w ławkach, część próbowała się poruszyć, uciec w kąt sali, byle dalej od Kowala. Kolejne strzały, czterech uczniów pada na podłogę. Pozostali uciekają, ściskają się pod ścianami. Cisza.

Wojtek mówi głośno że ma jeszcze cztery naboje. Czwarty jest dla niego. Czy są ochotnicy na pierwsze trzy? Czy ktoś się zgłosi i ocali kolegów? Nikt się nie zgłasza. Pistolet przesuwa się po grupie stłoczonych uczniów. Strzał. Marcin. Strzał. Ola. Strzał. Łazik.

Cisza. Przerażenie. Lufa przesuwa się po tłumie.. zmienia kierunek, wskazuje na głowę trzymającej ją osoby.

Strzał. Krzyki, wycie, uczniowie wybiegający z klasy, zostawiający ciała kolegów i zabójcy.

Po śmierci udało ci się spotkać się ze swoim zabójcą. Wiesz już że naprawdę jest Dybukiem, złym duchem który potrafi opętać i przejąć ciało żywej osoby. Urodziłeś się za pierwszym razem kilkadziesiąt lat temu Od tego czasu opętuje kolejne młode osoby, zabija niewinnych, ginie. Znów stajesz się duchem błądzącym, szukającym nowej, podatnej ofiary. Ostatnim jego wyczynem była masakra w 2a, której dokonał w ciele Wojciecha Kowalczyka. Na pewno szuka teraz kolejnej osoby, której ciało zajmie, i znów dokona zbrodni. Gdyby udało się jakoś ostrzec o tym żywych, jakoś ich ochronić.

Twoja paczka:

Szkoła, obowiązki, codzienność – gdy żyłeś, to nie wystarczało by w pełni zainteresować Ciebie i Twoich przyjaciół. Wy, tzn. **Ty, Katu, Karol, Hekate i Piotr** mieliście swoje podejście do życia i było Wam z tym dobrze. Inni nazywali was nerdami, co oznaczało tyle, że nie wiedzieliby jak nazwać dziedzinę, w której Ty byłeś biegły. Twoje zainteresowania pochłaniały Cię, i dlatego lubisz towarzystwo podobnych sobie pasjonatów. Będzie ci brakowało waszych sesji RPG i rajdów w MMO. Prawie tak bardzo, jak Bogusi.

FATE: (to, co musisz zrobić w ciągu larpa)

Codziennie, na drugiej lekcji, masakra odbywa się poraz kolejny – jako senne widziadło. Odgrywacie to znowu. Dybuk wchodzi do klasy, wyciąga broń. Strzela w kierunku niewidzialnego nauczyciela. Wy uciekacie tak, jak wtedy, na koniec sali, i giniecie od jego strzałów. Ostatni ginie Łazik, rzucając się i zasłaniając niewidoczną teraz postać Bogusi. Wojtek popełnia samobójstwo. Wszystko dzieje się bez słowa, pomiędzy siedzącymi w klasie żywymi uczniami /dajcie znać orgom kiedy będziecie chcieli to odegrać.

Co każdy duch wiedzieć powinien:

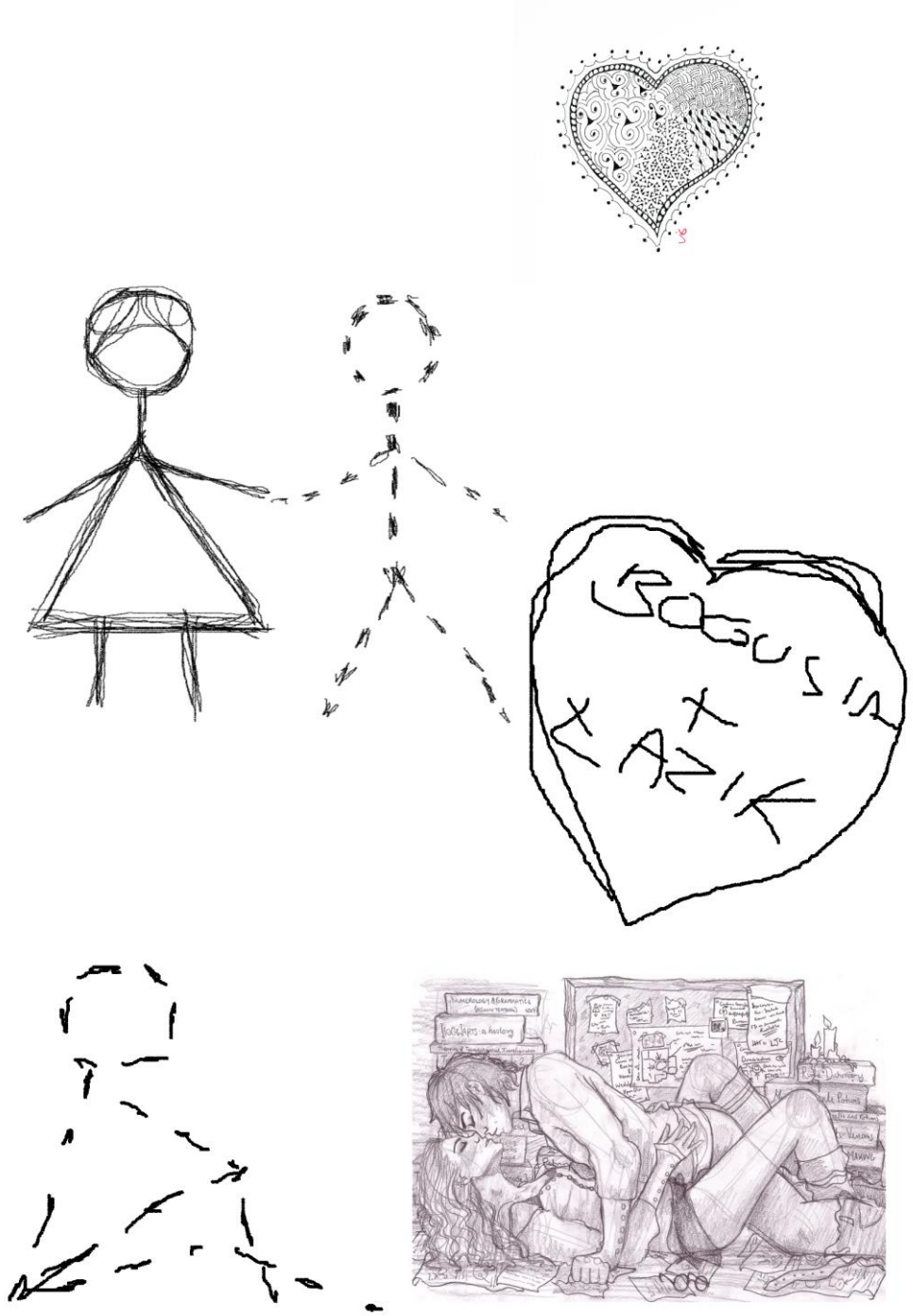
Bycie duchem ma swoje dobre i złe strony. Możesz chodzić gdzie chcesz, robić co zechcesz. Niestety, nie czujesz już żadnych doznań ciała. Niemal nie możesz też oddziaływać na świat. Niezałatwiona sprawa trzyma Cię na ziemi, nie pozwala odejść i zaznać spokoju. Można o tym na jakiś czas przestać myśleć, ale nie można zapomnieć.

Raz pomiędzy dzwonkami (czyli raz na każdej lekcji i przerwie) możesz wprowadzić dyskretną zmianę w rzeczywistości – przesunąć kartkę albo zeszyt. Możesz wykorzystać ten moment skupienia do **przytulenia Bogusi**.

Bez ograniczeń możesz rysować po ścianach i w zeszytach – o ile nikt nie widzi powstającego rysunku.

Jeżli przy żywym nie ma innego ducha, możesz do niego podejść i szeptać mu do ucha swoje słowa, które on będzie słyszał jako myśli w swojej głowie. Może to spowodować u żywych niepokój, a nawet doprowadzić ich do szaleństwa. Są też podatni na tak podawane im do głowy sugestie. Szeptać możesz nie dłużej niż pół minuty – potem musisz odejść od żywego i ponownie się skupić. */za wszelka cenę unikaj przekrzykiwania się z innymi duchami i zabiegania o uwagę jednego żywego – na raz powinien być przy nim najwyżej jeden duch.*

Twoje bazgrołki (inspiracja do graffiti):



Karteczka do briefingu

łazik

(Juliusz Pawłowski)

Ten erpegowiec który chodzit z Bogusią.

Duszka Radosna

Ksywa: Marysia

Imię i nazwisko: Maria Dąbrowska

Niezałatwiona sprawa: zmarnowana szansa.

Zawsze chciałaś więcej. Podróżować po świecie, pomagać potrzebującym, urodzić dzieci, przygarnąć psa. Nie zrobiłaś nic z tego. Widzisz teraz że nie tylko dlatego, że zabrakło Ci czasu. Również dlatego, że nie zrobiłaś nic z tym, który był ci dany.

Ta świadomość jest gorzka, ale skoro już jest Twoim udziałem to zrobisz z niej właściwy użytek, prawda? Postarasz się wreszcie coś zrobić, zmobilizować żywych, i wykorzystać tyle szans na nowe przygody, ile daje ci nowa forma egzystencji.

Chce

Śmierć nie jest taka zła. Chcesz dodać otuchy żywym. Widzisz teraz ile konfliktów było bez sensu, ile ważnych rzeczy umknęło. Niech inni nie popełniają tego błędu.

Wie

Pollok jest naprawdę wrażliwy i utalentowany. Jego otoczenie nie sprzyja rozwojowi jego talentu, ale wiesz że ma on wielkie możliwości. Gdybyś mogła mu pomóc.

Bogusia – jest w niej tyle smutku… tęskni za **Łazikiem**. Gdyby mogli znów być razem…

Lewy za życia cię irytował. Teraz nie potrafisz nie przyznać, że jego błazeństwa są… zabawne ☺

Czy duchy mogą ze sobą chodzić?:-)

Zginęłaś podczas masakry w 2a. Wiesz więc dokładnie jak przebiegła, choć lepiej byłoby zapomnieć. Zrobił to „Kowal", Wojciech Kowalczyk. Wszedł w połowie lekcji, zamykając za sobą drzwi. Nauczycielka chciała my zwrócić uwagę, ale zaraz po otwarciu ust znieruchomiała. Wojtek wyjął pistolet i skierował na kobietę. Długa chwila ciszy. Strzał. Cześć uczniów siedziała sparaliżowana w ławkach, część próbowała się poruszyć, uciec w kąt sali, byle dalej od Kowala. Kolejne strzały, czterech uczniów pada na podłogę. Pozostali uciekają, ściskają się pod ścianami. Cisza.

Wojtek mówi głośno że ma jeszcze cztery naboje. Czwarty jest dla niego. Czy są ochotnicy na pierwsze trzy? Czy ktoś się zgłosi i ocali kolegów? Nikt się nie zgłasza. Pistolet przesuwa się po grupie stłoczonych uczniów. Strzał. Marcin. Strzał. Ola. Strzał. Łazik.

Cisza. Przerażenie. Lufa przesuwa się po tłumie.. zmienia kierunek, wskazuje na głowę trzymającej ją osoby.

Strzał. Krzyki, wycie, uczniowie wybiegający z klasy, zostawiający ciała kolegów i zabójcy.

Po śmierci udało ci się spotkać się ze swoim zabójcą. Wiesz już że naprawdę jest Dybukiem, złym duchem który potrafi opętać i przejąć ciało żywej osoby. Urodziłeś się za pierwszym razem kilkadziesiąt lat temu Od tego czasu opętuje kolejne młode osoby, zabija niewinnych, ginie. Znów stajesz się duchem błądzącym, szukającym nowej, podatnej ofiary. Ostatnim jego wyczynem była masakra w 2a, której dokonał w ciele Wojciecha Kowalczyka. Na pewno szuka teraz kolejnej osoby, której ciało zajmie, i znów dokona zbrodni. Gdyby udało się jakoś ostrzec o tym żywych, jakoś ich ochronić.

Twoja paczka

Gdy żyłaś, dla Ciebie, i Twoich znajomych, szkoła była przygotowaniem do dalszego życia. Twoje cele sięgały daleko poza zdanie matury – ona wydawała tylko jednym z koniecznych kroków. Niektórzy twierdzili że Wasza postawa to przeciętność, wy uważaliście, że to dojrzałość. **Ty, Paolo, Rychu i Mozart i Jagoda** mieliście Wasze pasje, poglądy, zainteresowania nie zatraciliście się w nich tak, by pogorszyć swoje szansę na osiągniecie istotnych życiowych celów. Celów, których już nie będziesz mogła osiągnąć.

Dobrze czułaś się w ich towarzystwie. Siedząc w kawiarni czy pubie, i wymieniając poglądy, czułaś się akceptowana – nawet jeżeli wasza dyskusja zaczynała być burzliwym sporem. Może faktycznie, poza którą przyjmowałaś była nieco ponad Twój wiek – ale przecież całe życie było przed Tobą, i nie możecie się doczekać możliwości jakie daje dorosłość i niezależność.

FATE: (to, co musisz zrobić w ciągu larpa)

Codziennie, na drugiej lekcji, masakra odbywa się poraz kolejny – jako senne widziadło. Odgrywacie to znowu. Dybuk wchodzi do klasy, wyciąga broń. Strzela w kierunku niewidzialnego nauczyciela. Wy uciekacie tak, jak wtedy, na koniec sali, i giniecie od jego strzałów. Ostatni ginie Łazik, rzucając się i zasłaniając niewidoczną teraz postać Bogusi. Wojtek popełnia samobójstwo. Wszystko dzieje się bez słowa, pomiędzy siedzącymi w klasie żywymi uczniami /dajcie znać orgom kiedy będziecie chcieli to odegrać.

Co każdy duch wiedzieć powinien:

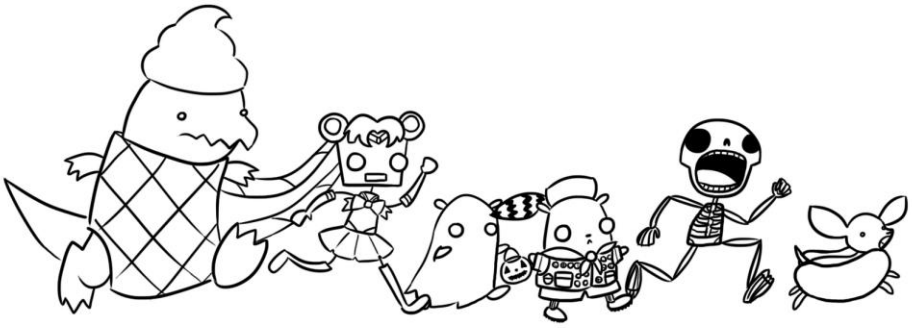
Bycie duchem ma swoje dobre i złe strony. Możesz chodzić gdzie chcesz, robić co zechcesz. Niestety, nie czujesz już żadnych doznań ciała. Niemal nie możesz też oddziaływać na świat. Niezałatwiona sprawa trzyma Cię na ziemi, nie pozwala odejść i zaznać spokoju. Można o tym na jakiś czas przestać myśleć, ale nie można zapomnieć.

Raz pomiędzy dzwonkami (czyli raz na każdej lekcji i przerwie) możesz wprowadzić dyskretną zmianę w rzeczywistości – przesunąć kartkę albo zeszyt.

Bez ograniczeń możesz rysować po ścianach i w zeszytach – o ile nikt nie widzi powstającego rysunku.

Jeżli przy żywym nie ma innego ducha, możesz do niego podejść i szeptać mu do ucha swoje słowa, które on będzie słyszał jako myśli w swojej głowie. Może to spowodować u żywych niepokój, a nawet doprowadzić ich do szaleństwa. Są też podatni na tak podawane im do głowy sugestie. Szeptać możesz nie dłużej niż pół minuty – potem musisz odejść od żywego i ponownie się skupić. */za wszelka cenę unikaj przekrzykiwania się z innymi duchami i zabiegania o uwagę jednego żywego – na raz powinien być przy nim najwyżej jeden duch.*

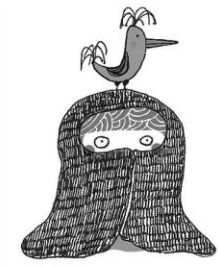
Twoje bazgrołki (inspiracja do graffiti):











Marysia

(Maria Dąbrowska)

Ta wesoła dziewczyna z IIa

Nauczyciel

Ksywa: Dekiel (podobno uczniowie tak cię nazywają)

Imię i nazwisko: Zenon Dekielski

Belfer. Polonista. To przerażające, ale jedno słowo naprawdę opisuje Twoją osobę.

Chce

W spokoju poprowadzić trzy kolejne lekcje. Trzy lekcje pod rząd z II b to najgorsza rzecz w Twojej pracy.

Lekcja to czytanie z kartki w kółko - „Lorem Ipsum" Może oczywiście w języku naturalnym upominać, wywoływać do tablicy, etc. Możesz też odpytywać z „Lorem Ipsum" pod tablicą. Jeżeli zdecydujesz się na przeczytanie wiersza – brzmi on w prawdziwym języku.

Wie

Jagoda Zawadzka wyróżnia się w klasie pod względem dojrzałości, fajna dziewuszka.

Bogusia to wycofana dziewczyna, nic z resztą dziwnego, po tym co stało się w jej poprzedniej klasie. Masz do niej zaufanie, czasem powierzasz jej dziennik żeby podliczyła średnie ocen albo nieobecności. Zastanawiasz się, czy widzi w tobie wyłącznie nauczyciela, czy może także mężczyznę?

FATE: (to, co musisz zrobić w ciągu larpa)

- Na lekcję, na której zrobisz kartkówkę, zawsze przynosisz czerwoną

teczkę z pytaniami (upomnij się o jedno i drugie u MG przed larpem). Kartkówki robisz pod koniec lekcji.

- W trakcie larpa powierz Bogusi podliczenie na przerwie średnich ocen w dzienniku.
- Ktoś nieustannie rysuje penisy w dzienniku lekcyjnym! Jeżeli znajdziesz jeszcze jednego, stracisz panowanie nad sobą i zrobisz besztanie na lekcji.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.
- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Dziunia dominująca

Ksywa: Sandrunia

Imię i nazwisko: Sandra Zawidowska

Nr w dzienniku: 11

Twoje oceny z J. Polskiego: 2, np, 1, 3-

Twoje oceny z Historii: nie pamiętasz, ale złe.

Jesteś najlepszą foczką w budzie, masz taki stajl i luk że inne laski mogą ci pucować kozaczki. Masz kilka kumpel które kręcą się wokół ciebie – jasne, świnki są w chuj bardziej klassi niż reszta dziewuch, ale gdzie im tam do ciebie. I lepiej żeby o tym pamiętały.

Twoja paczka:

Bujasz się w najlepszej ekipie tej szkoły, to przecież oczywiste. Razem z Madziks, Dżagą, Jarzyną i Pollokiem pokazujecie jak look powinno się mieć.

Wolność i respekt – o to na czym Wam zależy. Inne ekipy nazywają was ziomalami, ale tak naprawdę nigdy Was nie zrozumieją. Macie w dupie system – budę, sądy, policję; weźmiecie sobie tyle niezależności, ile to możliwe. Co się liczy? Pozycja i hajs. Jeżeli ktoś kwestionuje Twoją pozycję, albo chce ograniczyć Twoją wolność, może być pewien, że nie pójdzie mu łatwo.

Tym bardziej cenisz tych, którzy wyznają podobne zasady. Prawilnych ziomków, którzy cię nie zawiodą i na których można liczyć. Jasne, rywalizujecie i czasem macie wewnętrzne afery, ale to sprawa między wami, wyjaśnia się raz-dwa. Po szkole spotykacie się na ławeczce czy murku, palicie szlugi i popijacie piwko. Niby nic, a jednak niewiele jest dla ciebie ważniejszych rzeczy niż te chwile.

No i nie zapominajmy- cała dzielnica Was kojarzy i wie że lepiej Was nie prowokować. Proste. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Lewy** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił go ten pojeb.

Chce

- Pozostaje ciągle sprawa zaliczenia tego semestru. Ty i **Dżaga** macie krótką mówiąc przerąbane. Nie ma szans żebyście wszystko pozaliczały. Ale może udałoby się przekonać **Bogusia** żeby wymazała te parę nieobecności i poprawiła oceny? W końcu ma dojście do dziennika. Trzeba tylko wymyślić co można jej zaproponować. Szkoda że jej trochę lepiej nie znasz, ale w końcu kto by zwracał uwagę na takiego wypłosza.
- Pokazać **Madziks** że królowa jest tylko jedna.

Wie

- Nie przepadasz za **Madziks.** Ledwie dwa dni temu przyszła w tej samej bluzce co ty. Jak mogła zrobić coś takiego, przecież wiadomo że w najlepszych łaszkach możesz pokazywać się tylko Ty. Do tego to połączenie – przecież wiadomo że taką bluzkę można założyć tylko do szortów, a ona myślała że w połączeniu z mini będzie wyglądać wporzo. Jak pomyślisz że ta idiotka bez gustu zaczęła prowadzić bloga o modzie… po prostu żal. I Ci ludzie, którzy podlizują się jej na blogasku. Nawet Twoje pojazdy po jej pomysłach, pisane pod nikiem "Modna" nie zmniejszają popularności tej żałosnej stronki.
- Twój facet, **Jarzyna**, to najlepsze ciacho w szkole. Masz co prawda wrażenie, że bardziej interesuje go klub, ale hej, jak będzie trzeba to obije morde gościowi, który robi Ci problemy. W domu nie ma najłatwiej – stary napierdala jego i jego matkę. **Jarzyna** jest twardy, ale miał z tego powodu podłamki. Chyba tylko ty o tym wiesz. Nie, żebyś chciała kiedyś użyć tego żeby go pojechać, czy coś…
- Masz też **Dżage**, całkiem niezła laseczka, jasne że nie tak jak Ty, ale po tym jak zmieniłaś ją z brzydkiego kaczątka w zajebistego łabędzie jest spoko. No i wie gdzie jest jej miejsce.

FATE: (to, co musisz zrobić w ciągu larpa)

- Wdasz się w awanturę z **Madziks** na przerwie o to, która jest bardziej spoko.
- Na kolejnej dla poprawienia humoru wyciągniesz **Jarzyne** na szybki numerek do kibla. Niech wszyscy widzą że masz fajnego faceta.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.

O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.

Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Sandryna

(Sandra Zawidowska)

Najpopularniejsza
foczka w szkole,
dziewczyna Jarzyny.

Dziunia mroczna

Ksywa: Madziks

Imię i nazwisko: Magda Rypło

Nr w dzienniku: 5

Twoje oceny z J. Polskiego: 2-, 1+, 3, 3

Twoje oceny z Historii: 2,1,2,-3

Jesteś super laską, twój stajl to takie ostre strit faszion. Wogle zdziwić się można jak mało lasek potrafi dobrać kozaczki do mini.. heloł! Różowa mini do białych bucików jest spoko, ale na tym świat się nie kończy! Twoim super orydżinal stajlem jest odważne eksperymentowanie z takimi zestawieniami. Mini może być przecież czerwona, biała albo kamo. Może też być czarna, tak jak ostatnio lubisz. Parę ćwieków to też coś, czego ci ostatnio w stylówce brakowało. Tylko musisz uważać żeby nie gadali że zmieniasz się w gota, emo, czy jakieś inne pedalstwo.

Twoja paczka:

Bujasz się w najlepszej ekipie tej szkoły, to przecież oczywiste. Razem z Sandrunią, Dżagą, Jarzyną i Pollokiem pokazujecie jak look powinno się mieć.

Wolność i respekt – o to na czym Wam zależy. Inne ekipy nazywają was ziomalami, ale tak naprawdę nigdy Was nie zrozumieją. Macie w dupie system – budę, sądy, policję; weźmiecie sobie tyle niezależności, ile to możliwe. Co się liczy? Pozycja i hajs. Jeżeli ktoś kwestionuje Twoją pozycję, albo chce ograniczyć Twoją wolność, może być pewien, że nie pójdzie mu łatwo.

Tym bardziej cenisz tych, którzy wyznają podobne zasady. Prawilnych ziomków, którzy cię nie zawiodą i na których można liczyć. Jasne, rywalizujecie i czasem macie wewnętrzne afery, ale to sprawa między wami, wyjaśnia się raz-dwa. Po szkole spotykacie się na ławeczce czy murku, palicie szlugi i popijacie piwko. Niby nic, a jednak niewiele jest dla ciebie ważniejszych rzeczy niż te chwile.

No i nie zapominajmy- cała dzielnica Was kojarzy i wie że lepiej Was nie prowokować. Proste. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Lewy** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił go ten pojeb.

Chce

- Masz problemy na chacie. Mieszkasz sama z matką, a ona zachorowała na jakąś miażdżycę. Była w szpitalu, teraz leży w domu i zrzędzi całymi dniami, renta ledwo starcza na same opłaty, a ty się jeszcze musisz zająć młodszym bratem. Wkurwia cię ostatnio wszystko i nie jest trudno cię wyprowadzić z równowagi.
- Zazdrościsz **Sandruni** jej fejma i stajla. Ona ma powszechną opinię najlepszego lachona w szkole, ale ty mogłabyś być bardziej trendi. Może warto zadbać o wianuszek napaleńców którzy będą opowiadali jaka jesteś spoko laska?
- Zaczęłaś niedawno prowadzić bloga o modzie. O ile na początku prawie nikt nie zaglądał, to wystarczyła panienka podpisująca się jako „modna", która zaczęła robić gównoburze w komciach. Wystarczyło parę postów w których starała się bezsensownie zbluzgać Twoje kreacje, a linki do niego pojawiły się na innych wypaśnych blogaskach. Odważne połączenie białych kozaczków na wysokim obcasie, przylegającej miniówki kamo i bluzki z dłuższymi rękawami i dużym dekoltem było po prostu genialne. Zbliża się moment, aby powiedzieć tym wszystkim frajerom, że Twoja stylówa jest lepsza od tej **Sandruni**.

Wie

- Z tej **Dżagi** to jednak fajna laska. Nie rozumiałaś czemu Sandra wciąga ją do towarzystwa, ale dziewczyna się szybko rozkręciła. Szkoda tylko że ślepo podąża za jej stajlem.
- **Pollok** jest naprawdę super ziomkiem. I te jego grafy, zawsze podziwiałaś osoby, które potrafią za pomocy puszki z farba zrobić tak odjechane rzeczy. Do tego jest w stanie znaleźć rozwiązanie naprawie każdy problem.
- Dalej nie możesz wybaczyć **Jarzynie**, że wybrał **Sandre**, a nie Ciebie. Do nie masz większych pretensji, w końcu była to zwykła rywalizacja. Nie jesteś jednak zbyt ostentacyjna, szczególnie gdy poznałaś jego kumpla **Polloka**.
- **Piotr** naprawdę leci na **Dżagę**! I nie chodzi tu o szybkie ruchanie w kibelku, masz wrażenie jakby chłopaczek czuł się rycerzem, który dla swojej laseczki zrobi wszystko. Można by to wykorzystać. Gościu nie jest głupi, a Wy nie macie notatek. Wiesz że **Dżaga** nie będzie miała problemu z wyciągnięciem od niego jakiś notatek.

Fate:

- Miałaś myśli o tym, że warto by wziąć pistolet i zacząc na lekcji strzelać do współuczniów i nauczycieli. Na koniec strzelić sobie w głowę. (Nie musisz w ciągu gry wykonać tej akcji, ale byłabyś na to gotowa. Dodaj do swojej postaci motyw – dlaczego ma takie myśli?)
- Wdasz się w awanturę z **Sandrunią** na przerwie o to, która jest bardziej spoko.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.

O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.

Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Madziks

(Magda Rypło)

Ta ostra dziunia, co
słucha ciężkich bitów.

Dziunia podporządkowana

Ksywa: Dżaga

Imię i nazwisko: Zofia Wieczorek

Nr w dzienniku: 8

Twoje oceny z J. Polskiego: np, 2+, 1+

Twoje oceny z Historii: 2, 2+, 3

W poprzedniej szkole byłaś przeciętną laseczką, która nie wzbudzała zainteresowania najlepszych ciach. Wystarczyło jednak, że poszłaś za radami Sandruni i wszystko się zmieniło. Możesz owijać sobie facetów wokół palców i manipulować nimi jak chcesz. Nie starasz się jednak zdobyć dominującej pozycji i podążasz za stajlem najlepszego lachona w szkole. Oczywiście jest to Twoja najlepsza kumpela. Lekkim problemem jest Madzia, która myśli że jej stajl jest lepszy. Zaczęła nawet prowadzić bloga o modzie.

Wszystko ma jednak swoją cenę, o ile dawniej jakoś dawałaś radę z klasy do klasy to teraz jest ciężko. Przecież musisz mieć czas na znalezienie nowych łaszków. Co by ludzie pomyśleli gdybyś za często chodziła w tym samym. Może któryś z kujonów będzie w stanie dać Ci gotowca? Pewnie wystarczy tylko się uśmiechnąć. Wtedy pozostaje kwestia nieobecności, ale może kochana Sandrusia coś wymyśli. Chwaliła się kiedyś że z tym nigdy nie ma problemu, a przecież jej ufasz.

Podsumowując: tu chodzi o respekt i pozycję. Trzymając się z Sandrusią, jesteś wysoko, nawet jeżeli jesteś „drugą laską w budzie". Jesteś zadowolona z tej sytuacji, masz swoją paczkę ziomków – jest spoko.

Twoja paczka:

Bujasz się w najlepszej ekipie tej szkoły, to przecież oczywiste. Razem z Madziks, Sandrunią, Jarzyną i Pollokiem pokazujecie jak look powinno się mieć. Wolność i respekt – o to na czym Wam zależy. Inne ekipy nazywają was ziomalami, ale tak naprawdę nigdy Was nie zrozumieją. Macie w dupie system – budę, sądy, policję; weźmiecie sobie tyle niezależności, ile to możliwe. Co się liczy? Pozycja i hajs. Jeżeli ktoś kwestionuje Twoją pozycję, albo chce ograniczyć Twoją wolność, może być pewien, że nie pójdzie mu łatwo. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Lewy** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił go ten pojeb.

Tym bardziej cenisz tych, którzy wyznają podobne zasady. Prawilnych ziomków, którzy cię nie zawiodą i na których można liczyć. Jasne, rywalizujecie i czasem macie wewnętrzne afery, ale to sprawa między wami, wyjaśnia się raz-dwa. Po szkole spotykacie się na ławeczce czy murku, palicie szlugi i popijacie piwko. Niby nic, a jednak niewiele jest dla ciebie ważniejszych rzeczy niż te chwile.

No i nie zapominajmy- cała dzielnica Was kojarzy i wie że lepiej Was nie prowokować. Proste.

Chce

- Z **Madziks** jest coś nie tak. Nie chodzi tylko o to, że zaczęła podskakiwać i myśli o sobie niewiadomoco. Jest ostatnio tak drażliwa, że to aż dziwne. Ma jakieś problemy na chacie, czy co? Warto by jej przemówić do rozumu.
- Chcesz być popularna i lubisz się zabawić. Dlatego nie masz problemy żeby pójść z kimś do kibla na szybki numerek albo loda. Jak któryś jest na tyle ogarnięty, żeby wprost powiedzieć że chce się pieprzyć, to nie robisz problemów.

Wie

- Szkoda że **Sandrusia** musiała wybrać sobie **Jarzynę**. Na początku nawet Cię pociągał, wizja szybkiego numerka pojawiła się w Twojej głowie. Poznałaś go i wszystko prysło. Teraz nie wiesz czemu taka laska może być z fagasem, któremu bardziej zależy na wpierdoleniu paru gościom z innej ekipy, niż na puknięciu swojej laski.
- **Sandrusia**, kiedy jesteście same, non-stop pojeżdża blogaska modowego **Madziks**. Opowiadała ci jak rozpętuje tam gównoburze w komentach pod Nickiem „Modna”

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.
- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Dżaga

(Zofia Wieczorek)

Ta dziunia co kumpluje się Sandrunią.

Nerd

Ksywa: Karol

Imię i nazwisko: Karol Baranowski

Nr w dzienniku: 14

Twoje oceny z J. Polskiego: np, 4+

Twoje oceny z Historii: 5-, 4+

Jesteś młodym, inteligentnym, niezależnie myślącym człowiekiem. Oczywiście na co dzień – bo nocami jesteś paladynem (23 lewel) a weekendy wilkołako-wampirem (udało ci się znaleźć lukę w mechanice dzięki której twoje strength i stamajna mają po 8 kropek!). Nie za często jednak nią grasz, bo zwykle prowadzisz sesje rpg dla swojej ekipy. Ocalałeś z masakry w IIa, po dwóch tygodniach przerwy i paru nudnych rozmowach z psychologiem przenieśli cię do IIb – masz tam już przyjaciół z drużyny, więc łatwiej się zaaklimatyzowałeś. Strzelanina była wstrząsającym przeżyciem, ale jakoś sobie radzisz. Może trochę więcej grasz od tego czasu na kompie i spędzasz więcej czasu pisząc scenariusze sesji.

Twoja paczka:

Szkoła, obowiązki, codzienność – to za mało żeby w pełni zainteresować Ciebie i Twoich przyjaciół. Wy, tzn. **Ty, Piotr, Katu i Hekate** jesteście po prostu w porządku. Nie robicie ludziom problemów, macie swoje podejście do życia i jest Wam z tym dobrze. Inni nazywają was nerdami, co oznacza tyle, że nie wiedzieliby jak nazwać dziedzinę, w której Ty jesteś biegły. Twoje zainteresowania pochłaniają Cię, i dlatego lubisz towarzystwo podobnych sobie pasjonatów. Jeżeli dzielą z Tobą twoje zainteresowania – doskonale. Jeżeli mają inne – też dobrze, przynajmniej w trakcie długich rozmów wymienicie się wiedzą. Tak, jesteś nerdem – i nie rozumiesz jak mógłbyś nie być. Inna sprawa, że pozostałe grupy twoich rówieśników to idioci i/lub dupki. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Łazik** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił go ten pojeb.

Chce

- Zajęcia nie mogą oderwać Twoich myśli od zbliżającego się NerdConu. Wielka okazja do pokazania tego rewelacyjnego cosplayu ze Star Treka, cała drużyna zebrana, prawie udało Ci się nawet przekonać chłopaków aby przebrać się za ekipę z pierwszej serii(która oczywiście jest najlepsza).
- Nie rozumiesz tego, ale **Piotra** ciągnie do **Dżagi**. Może i nie prezentuje się źle i nie jest tak głupia jak reszta lachonów, ale reputacja… Ciągnie każdemu kto tego chce! No ale cóż począć, kumpel to kumpel. Wyperswadować się nie udało to trzeba pomóc i mieć to z głowy. Sposób się na pewno niedługo znajdzie.

Wie

Przeżyłeś(aś) masakrę w 2a. Wiesz więc dokładnie jak przebiegła, choć lepiej byłoby zapomnieć. Zrobił to „Kowal", Wojciech Kowalczyk. Wszedł w połowie lekcji, zamykając za sobą drzwi. Nauczycielka chciała my zwrócić uwagę, ale zaraz po otwarciu ust znieruchomiała. Wojtek wyjął pistolet i skierował na kobietę. Długa chwila ciszy. Strzał. Cześć uczniów siedziała sparaliżowana w ławkach, część próbowała się poruszyć, uciec w kąt sali, byle dalej od Kowala. Kolejne strzały, czterech uczniów pada na podłogę. Pozostali uciekają, ściskają się pod ścianami. Cisza.

Wojtek mówi głośno że ma jeszcze cztery naboje. Czwarty jest dla niego. Czy są ochotnicy na pierwsze trzy? Czy ktoś się zgłosi i ocali kolegów? Nikt się nie zgłasza. Pistolet przesuwa się po grupie stłoczonych uczniów. Strzał. Marcin. Strzał. Ola. Strzał. Łazik.

Cisza. Przerażenie. Lufa przesuwa się po tłumie.. zmienia kierunek, wskazuje na głowę trzymającej ją osoby.

Strzał. Krzyki, wycie, uczniowie wybiegający z klasy, zostawiający ciała kolegów i zabójcy.

- Udało Ci się zauważyć pewną zależność w nowej klasie, której starzy uczniowie chyba nie dostrzegli. Za każdym razem, kiedy Dekiel ma zrobić niezapowiedziany sprawdzian, przychodzi z czerwoną teczką. Od starszej klasy udało Ci się dostać sprawdziany, które ten belfer daje co roku. Przygotowanie gotowców z Twoim intelektem było bezproblemowe (upomnij się o nie przed grą).
- Dość szybko dogadałeś się z **Katu**. Jest skrzywiony pod względem muzyki, ale rzadko można spotkać tak dobrych graczy. Lubicie z nim pogadać o erpegach. Jest teraz zadrosny o Twoją postać, ale nie dziwisz się zbytnio. Też byś tak zareagował, gdyby Twój kumpel był od Ciebie dwa razy bardziej przypakowany.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Ty.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.
- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Karol

(Karol Baranowski)

Ten uber-nerd od Wampira, Wowa, Lola i NerdConu z IIIa.

Młody patriota

Ksywa: Piotr

Imię i nazwisko: Piotr Gałczyński

Nr w dzienniku: 1

Twoje oceny z J. Polskiego: 4+,5,5,5-

Twoje oceny z Historii: 4,6,5,5-

Najważniejsze dla naszego kraju jest młode pokolenie, od którego wykształcenia zależy tak suwerenność, jak i ekonomiczny dobrobyt Polski. Uczysz się więc pilnie, w zasadzie wszystkiego. Języka polskiego (jak można ten przedmiot nazywać „polakiem"?). Historii – nie tylko dlatego że będziesz zdawał z niej egzamin na prawo, ale i z pasji. Twój ulubiony epizod to Dymitriady. Matematyka, fizyka, chemia – z nich też jesteś prymusem, wszak rozwijają umiejętność krytycznego, racjonalnego myślenia. Na szczęście, lewicowa współczesna filozofia jeszcze przedmiotem szkolnym nie jest.

Twoja paczka:

Szkoła, obowiązki, codzienność – to za mało żeby w pełni zainteresować Ciebie i Twoich przyjaciół. Wy, tzn. Ty, Karol, Katu i Hekate jesteście po prostu w porządku. Nie robicie ludziom problemów, macie swoje podejście do życia i jest Wam z tym dobrze. Inni nazywają was nerdami, co oznacza tyle, że nie wiedzieliby jak nazwać dziedzinę, w której Ty jesteś biegły. Twoje zainteresowania pochłaniają Cię, i dlatego lubisz towarzystwo podobnych sobie pasjonatów. Jeżeli dzielą z Tobą twoje zainteresowania – doskonale. Jeżeli mają inne – też dobrze, przynajmniej w trakcie długich rozmów wymienicie się wiedzą. Tak, jesteś nerdem – i nie rozumiesz jak mógłbyś nie być. Inna sprawa, że pozostałe grupy twoich rówieśników to idioci i/lub dupki. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Łazik** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił go ten szaleniec.

Chce

Długo z tym walczyłeś, ale nie możesz tego przed sobą dłużej ukrywać. Zofia Wieczorek, nazywana **Dżagą**, jest nieobojętna Twojemu sercu. Chciałbyś z nią chodzić. Spróbujesz ją poderwać, będziesz też oczywiście bronił jej honoru. Tak.. może Zofia obraca się w nie najlepszym towarzystwie, ale wiesz że można ją z niego wyciągnąć.

Chcesz stac się mężczyzną. Jesteś w wieku w którym powinieńś już poznać ciepło niewiasty. No.. po prostu chcesz przestać być prawiczkiem.

Wie

- **Karol**, wasz mistrz gry, przeżył masakrę w IIa. Nie gadaliście z nim o tym za wiele
- Znasz się dobrze z **Pawłem Winnickim, „Paolo”.** Wasze rodziny przyjaźnią się od pokoleń, od kiedy Wasi dziadkowie razem służyli w Narodowych Siłach Zbrojnych. Uważasz niemal za zdradę fakt, że **Paweł** sprzeniewierza się chlubnej rodowej tradycji i zwraca w kierunku lewicowego anarchizmu.
- Ze względu na nich zadajesz się też z **Katu** i **Hekate**. Zachowują się oni zbyt nieracjonalnie i nielogicznie jak dla Ciebie, ale da się z nimi wytrzymać.
- Masz dobre notatki z lekcji – upomnij się o nie u organizatorów przed grą.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal” Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart” - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.
- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Piotrek

(Piotr Gałczyński)

Ten kuc-kujon-narodowiec
co trzyma się z nerdami
(bo tylko oni chcą z nim
gadać).

Młoda intelektualistka

Ksywa: Jagoda

Imię i nazwisko: Jagoda Zawadzka

Nr w dzienniku: 10

Twoje oceny z J. Polskiego: 5+, 5, 5+, 5-, 6

Twoje oceny z Historii: 5-,5,5,5-,4+

Jesteś świadomą swoją seksualności młodą kobietą, bardziej dojrzałą niż większość Twoich rówieśników. Prawdę powiedziawszy, nie znajdujesz z nimi wspólnego języka. Oni są tacy dziecięcy... ma to oczywiście swój urok (picie taniego wina na klasowym ognisku jest czymś w rodzaju uświadomionego intektualnie protestu przez samodegradacje. Takie ożywcze.); ale na dłuższą metę Cię nudzą. Czy oni mogą zrozumieć to co starasz się przekazać za pomocą swojej poezji? Masz tyle do powiedzienia, do napisania, ale jeżeli nikt nie jest w stanie tego zrozumieć, to czy warto pisać? Napisałaś jeden wiersz i nie pokażesz go nikomu.

Twoja paczka

Dla Ciebie, i Twoich znajomych, szkoła jest przygotowaniem do dalszego życia. Twoje cele sięgają daleko poza zdanie matury – ona jest tylko jednym z koniecznych kroków. Niektórzy twierdzą ze Wasza postawa to przeciętność, wy uważacie, że to dojrzałość. **Ty, Paolo, Rychu i Mozart** macie Wasze pasje, poglądy, zainteresowania –ale trzeba być dziecinnie niedojrzałym, by zatracić się w nich tak, by pogorszyć swoje szansę na osiągniecie istotnych życiowych celów.

Dobrze czujecie się w swoim towarzystwie. Siedząc w kawiarni czy pubie, i wymieniając poglądy, czujecie się akceptowani – nawet jeżeli wasza dyskusja zaczyna być burzliwym sporem. Może faktycznie, poza którą przyjmujecie jest nieco ponad wasz wiek – ale przecież całe życie jest przed Wami, i nie możecie się doczekać rozpoczęcia zawodowych karier. Wcześniej w waszej ekipie była jeszcze **Marysia** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił ją ten szaleniec.

Wie

- Seks koitalny jest wbrew pozorom najtrudniejszym z rodzajów miłości, ale też dającym najgłębszą satysfakcję. Pogoń za łatwymi, oralnymi rozkoszami może być przyjemna, ale prawdziwie głębokie doznania może dostarczyć tylko penetracja ze strony doświadczonego partnera, znającego ciało swojej kochanki.
- Całkiem dobrze dogadujesz się w tej klasie z Rychem, chłopak wie do czego dąży. Nie jest tak rozwinięty jak Ty, jednak takie osoby podnoszą Cię na duchu, dając nadzieję, że społecześntwo nie jest jeszcze całkowicie opóźnione.
- Sympatię wzbudził w Tobie także **Paolo.** Na początku myślałaś, że jego poglądy są niedojrzałe, ale po paru rozmowach doszłaś do wniosku, że jest on inteligentny i potrafi samodzielnie myśleć.
- **Mozart,** ten chłopak jest jakiś dziwny, inteligentny, ale nie czujesz się komfortowo kiedy zostajecie sami.
- Masz dobre notatki z lekcji – upomnij się o nie u organizatorów przed grą.

Chce

- Znaleźć kogoś z kim będziesz mogła nawiązać braterstwo dusz. Dojrzałego, z którym będziesz mogła porozmawiać, ale też zapomnieć się przy nim, poudawać dziecko (którym już dawno przecież nie jesteś). Wasz polonista, Zenon, fascynuje Cię. Jego wrażliwość, spokojny, głęboki intelekt. Jest starszy to prawda, ale czymże jest granica wieku, jeżeli nie narzuconą odgórnie normą społeczną starająca się sankcjonowac to, co przyzwoite według zaściankowej moralności.
- Może to dziecinne, ale gdybyś okazała się nieobojętna Zenonowi, na pewno będziesz chciała sprawdzić na ile jest w stanie naruszyć dla Ciebie szkolne zasady. Oddanie ci na chwile dziennika, lub pokazanie zadań na sprawdzian, będzie dobrym dowodem zaangażowania.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.
- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Jagoda

(Jagoda Zawadzka)

Ta wyniosła kujonka, ulubienica nauczyciela, o której fantazjuje większość chłopaków- w budzie.

Graficiarz

Ksywa: Pollok

Imię i nazwisko: Artur Polaczek

Nr w dzienniku: 4

Twoje oceny z J. Polskiego: 2, 4, 2+

Twoje oceny z Historii: 2, 3,3

Patrząc na Ciebie większość osób widzi tylko pozera w szerokich spodniach gadającego o ostatnich bibach. Jednak w przeciwieństwie do reszty ziomeczków nie masz problemów z zaliczeniem roku. No i twoje grafy... wiadomo, dla większości to po prostu fajne mazy na ścianie. Ale dla ciebie to coś więcej – czasem tak myślisz. Z drugiej strony, nie ma co się nad tym rozwodzić. Malarzem nie będziesz, pewnie skończysz w warsztacie samochodowym. Ale co teraz sobie pomażesz, to Twoje.

Twoja paczka:

Bujasz się w najlepszej ekipie tej szkoły, to przecież oczywiste, razem z **Madziks, Dżagą, Jarzyną i Sandrunią.**

Wolność i respekt – o to na czym Wam zależy. Inne ekipy nazywają was ziomalami, ale tak naprawdę nigdy Was nie zrozumieją. Macie w dupie system – budę, sądy, policję; weźmiecie sobie tyle niezależności, ile to możliwe. Co się liczy? Pozycja i hajs. Jeżeli ktoś kwestionuje Twoją pozycję, albo chce ograniczyć Twoją wolność, może być pewien, że nie pójdzie mu łatwo.

Tym bardziej cenisz tych, którzy wyznają podobne zasady. Prawilnych ziomków, którzy cię nie zawiodą i na których można liczyć. Jasne, rywalizujecie i czasem macie wewnętrzne afery, ale to sprawa między wami, wyjaśnia się raz-dwa. Po szkole spotykacie się na ławeczce czy murku, palicie szlugi i popijacie piwko. Niby nic, a jednak niewiele jest dla ciebie ważniejszych rzeczy niż te chwile.

No i nie zapominajmy- cała dzielnica Was kojarzy i wie że lepiej Was nie prowokować. Proste. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Lewy** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił go ten pojeb.

Chce

- Naszło Cię na zrobienie kilku nowych grafów na korytarzu.
- Chcesz poznać tego nowego graficiarza, który zaczął mazać po ścianach

Wie

- Od jakiegoś czasu nie jesteś jedynym graficiarzem w szkole. Na korytarzach zaczęły się pojawiać mazy rysowane przez kogoś innego – nie wiesz kogo. Na początku wydawały ci się słabe, prymitywne, symboliczne. Ale po przyjrzeniu się.. dostrzegasz ich znaczenie. Może to jakaś forma dialogu? Może da się na nie odpowiedzieć?
- Nie dość że **Madziks** jest najlepszą z trójki laseczek w Twoim najbliższym towarzystwie to jeszcze docenia Twoje mazy. Dogadujesz się z nią odkąd **Jarzyna** Was zapoznał. Właśnie, czemu właściwie on buja się z **Sandrą**? Może i wygląda nieźle, ale nie jesteś w stanie jej polubić. Najbardziej wkurza Cię w niej wielkie ego i chęć dominacji nad wszystkimi.
- Nie zmienia to jednak faktu, że **Jarzyna** to Twój najlepszy kumpel. Trzymacie się razem odkąd pamiętasz. Zawsze razem, w opałach i w chwilach chwały. Każdy wie że jeśli tylko obrazi jednego, drugi stanie murem. Nawet jeśli ten ktoś będzie miał rację… W domu nie ma najłatwiej – stary napierdala jego i jego matkę. **Jarzyna** jest twardy, ale miał z tego powodu podłamki. Chyba tylko ty o tym wiesz.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.)

Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.

- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Pollok

(Artur Polaczek)

Ten ziomal który
odpowiada za mazy na
szkolnych korytarzach,
trochę bardziej ogarnięty,
niż jego kumple.

Czarny sweterek

Ksywa: Bogusia

Imię i nazwisko: Bogumiła Olszewska

Nr w dzienniku: 12

Twoje oceny z J. Polskiego: 4+, 5-, 4

Twoje oceny z Historii: 4, 3+, 4+

Cicha, spokojna, inteligentna i przykładna uczennica, tak postrzega Cię większość nauczycieli. Do niedawna miałaś zwyczaj ostro imprezować – to był Twój sposób na odreagowanie nudnego życia szkolnego. Które zawsze trochę cię męczyło. Którego zawsze miałaś trochę masz dość. Teraz, po tym jak szaleniec zabił Twojego chłopaka, nie masz jednak ochoty tańczyć.

Dobre oceny zapewniają spokój od narzekania rodziców i nauczycieli. A nie chcesz niczego więcej, niż żeby zostawili cię w spokoju.

Jest jeszcze jedna sprawa. Duchy. Od czasu masakry sprzed paru tygodni zaczęłaś je widywać. Na początku były tylko strzępkami mgły, ale teraz dzień w dzień widzisz powtórkę z tego krwawego dnia, sytuację w której ten psychopata wchodzi do klasy i zaczyna strzelać we wszystkie strony po czym sam się zabija. Codziennie widzisz jak ***Łazik*** *(Juliusz Pawłowski) zasłania cię swoim ciałem przed kulą i ginie*

Łazik *pojawia się czasem, chyba Cię unika. Chciałabyś z nim porozmawiać, przytulić się, ale czy można kochać kogoś, kto nie żyje?*

Wie

- **Widzisz duchy!** Oczywiście, nikt nie może się o tym dowiedzieć. Zamknęli by Cię w wariatkowie…
- Lubisz Maidenów i Nightwisha
- **Dekiel, nauczyciel** czasem powierza Ci dziennik – np. żeby podliczyć średnią ocen. Ma do Ciebie zaufanie.
- W klasie zawsze jesteś na uboczu, nie znajdujesz wspólnych tematów z resztą uczniów, może poza **Katem.** Chłopak zachowuje się jakby tylko muzyka go interesowała, ale da się z nim pogadać.

Przeżyłaś masakrę w 2a. Wiesz więc dokładnie jak przebiegła, choć lepiej byłoby zapomnieć. Zrobił to „Kowal", Wojciech Kowalczyk. Wszedł w połowie

lekcji, zamykając za sobą drzwi. Nauczycielka chciała my zwrócić uwagę, ale zaraz po otwarciu ust znieruchomiała. Wojtek wyjął pistolet i skierował na kobietę. Długa chwila ciszy. Strzał. Cześć uczniów siedziała sparaliżowana w ławkach, część próbowała się poruszyć, uciec w kąt sali, byle dalej od Kowala. Kolejne strzały, czterech uczniów pada na podłogę. Pozostali uciekają, ściskają się pod ścianami. Cisza.

Wojtek mówi głośno że ma jeszcze cztery naboje. Czwarty jest dla niego. Czy są ochotnicy na pierwsze trzy? Czy ktoś się zgłosi i ocali kolegów? Nikt się nie zgłasza. Pistolet przesuwa się po grupie stłoczonych uczniów. Strzał. Marcin. Strzał. Ola. Strzał. Łazik.

Cisza. Przerażenie. Lufa przesuwa się po tłumie.. zmienia kierunek, wskazuje na głowę trzymającej ją osoby.

Strzał. Krzyki, wycie, uczniowie wybiegający z klasy, zostawiający ciała kolegów i zabójcy.

Chce

Znów być z Łazikiem.. ale to niemożliwe.

Co żywy wiedzieć powinien:

Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Ty, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.

Jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Bogusia

(Bogumiła Olszewska)

Ta cicha laska z IIa
z którą chodził łazik.

Młody Anarchista

Ksywa: Paolo

Imię i nazwisko: Paweł Winnicki

Nr w dzienniku: 9

Twoje oceny z J. Polskiego: 4-, 5+, 3,np, 4

Twoje oceny z Historii: 5,5,4-

Młody. Inteligentny. Niezależny. I chcesz, żeby tak zostało. Szkoła to narzędzie prawicowej, tradycjonalistycznej indoktrynacji, która ma wszystkich wyrównać, dostosować, wytresować. Nie zgadzasz się z tym, nie akceptujesz władzy systemu nad Twoją osobowością. Nikt nie ma prawa kazać Ci czytać „Pana Tadeusza". Chociaż Twoja rodzina to wielbiący tradycję katolicy, Ty dzielnie zrywasz z zabobonami i oddajesz anarchistyczno-indywidualistycznej ideologii.

Póki co, Twoja niezależnośc jest ograniczona kwotą kieszonkowego otrzymywanego od rodziców, ale to przecież nie potrwa wiecznie.

Twoja paczka

Dla Ciebie, i Twoich znajomych, szkoła jest przygotowaniem do dalszego życia. Twoje cele sięgają daleko poza zdanie matury – ona jest tylko jednym z koniecznych kroków. Niektórzy twierdzą ze Wasza postawa to przeciętność, wy uważacie, że to dojrzałość. **Ty, Jagoda, Rychu i Mozart** macie Wasze pasje, poglądy, zainteresowania –ale trzeba być dziecinnie niedojrzałym, by zatracić się w nich tak, by pogorszyć swoje szansę na osiągniecie istotnych życiowych celów.

Dobrze czujecie się w swoim towarzystwie. Siedząc w kawiarni czy pubie, i wymieniając poglądy, czujecie się akceptowani – nawet jeżeli wasza dyskusja zaczyna być burzliwym sporem. Może faktycznie, poza którą przyjmujecie jest nieco ponad wasz wiek – ale przecież całe życie jest przed Wami, i nie możecie się doczekać rozpoczęcia zawodowych karier. Wcześniej w waszej ekipie była jeszcze **Marysia** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił ją ten szaleniec.

Chce

- Udowodnić że nowoczesna, postmodernistyczna myśl lewicowa jest warta więcej niż prawacki tradycjonalizm, czy obiektywistyczny indywidualizm

- Nie dać się systemowi.

Wie

- Dobrze rozmawia Ci się z **Jagodą.** Nie podziela w pełni Twoich poglądów, ale jest nad wiek dojrzała, stanowi doskonałą partnerkę do dyskusji.
- **Amadeusz Kamiński, „Mozart" też** jest niczego sobie kolegą. Nihilista, bezideowiec, ale to świadczy o jego racjonalnym spojrzeniu, prawda?
- **Rychu** z kolei Ciebie nudzi. Udaje intelektualistę, ale nie dorasta do poziomu **Twojego**, czy **Jagody.**
- Znasz się dobrze z **Piotrem Gałczyńskim** Wasze rodziny przyjaźnią się od pokoleń, od kiedy Wasi dziadkowie razem służyli w Narodowych Siłach Zbrojnych. On wciąż tkwi w tym bogoojczyźnianym, martyrologiczno-mesjanistycznym uwielbieniu przodków, które sam już dawno porzuciłeś.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.
- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Paolo

(Paweł Winnicki)

Ten hipster — anarchista który kumpluje się z Jagodą.

Kibol

Ksywa: Jarzyna

Imię i nazwisko: Wawrzyniec Kucharski

Nr w dzienniku: 2

Twoje oceny z J. Polskiego: nie pamiętasz, ale złe

Twoje oceny z Historii: nie pamiętasz, ale złe

Nie jesteś jeszcze w 3 klasie, a już masz respekt w szkole, któremu nikt nie może się równać. Nawet nie musisz już obijać paru pysków miesięcznie, wszyscy wiedzą że z Tobą nie warto zaczynać.

Siłka to Twój drugi dom, czy tam trzeci, kto by się zastanawiał czy lepiej być na meczu, czy pakować. Wiadomo że wynik Pogoni Namysłów jest drugorzędny, chodzi o to, żeby frajerzy kibicujący przeciwnej drużynie dostali po mordzie. Lubisz się bić, lubisz ich bić. W sumie tak samo jak czarnuchów, żółtków, arabów i każdego kto nie jest biały. No i lewackie ścierwa.

*No i masz swoją foczkę – **Sandrusię**. Ekstra laska. Wszyscy ci jej zazdroszczą.*

Twoja paczka:

Bujasz się w najlepszej ekipie tej szkoły, to przecież oczywiste, razem z **Madziks, Dżagą, Sandrunią i Pollokiem.**

Wolność i respekt – o to na czym Wam zależy. Inne ekipy nazywają was ziomalami, ale tak naprawdę nigdy Was nie zrozumieją. Macie w dupie system – budę, sądy, policję; weźmiecie sobie tyle niezależności, ile to możliwe. Co się liczy? Pozycja i hajs. Jeżeli ktoś kwestionuje Twoją pozycję, albo chce ograniczyć Twoją wolność, może być pewien, że nie pójdzie mu łatwo.

Tym bardziej cenisz tych, którzy wyznają podobne zasady. Prawilnych ziomków, którzy cię nie zawiodą i na których można liczyć. Jasne, rywalizujecie i czasem macie wewnętrzne afery, ale to sprawa między wami, wyjaśnia się raz-dwa. Po szkole spotykacie się na ławeczce czy murku, palicie szlugi i popijacie piwko. Niby nic, a jednak niewiele jest dla ciebie ważniejszych rzeczy niż te chwile.

No i nie zapominajmy- cała dzielnica Was kojarzy i wie że lepiej Was nie prowokować. Proste. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Lewy** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił go ten pojeb.

Chce

- **Paolo** to jebany lewak! Ma wpierdol.
- Dopiero co wróciłeś z meczu wyjazdowego. Od 3 dni nie miałeś okazji poruchać. Jak dobrze, że jesteś z **Sandrusią**, jej też się zawsze chce.
- Pokazać wszystkim, kto tu rządzi

Wie

- Nie lubisz swojego imienia. Bardzo. Niech tylko ktoś Cię tak nazwie. Tylko belfra i matke musisz znosić.
- **Pollok** to Twój najlepszy kumpel. Trzymacie się razem odkąd pamiętasz. Zawsze razem, w opałach i w chwilach chwały. Każdy wie że jeśli tylko obrazi jednego, drugi stanie murem. Nawet jeśli ten ktoś będzie miał rację…
- Jak można się spodziewać po kimś takim jak Ty, chodzisz z najlepszym lachonem w szkole. Nie chodzi o to jak się zachowuje i jak wygląda, w końcu nie możesz być widywany z jakąś nic nie znaczącą panienką.
- W domu nie masz najłatwiej – twój stary bije matkę i bił ciebie. Teraz, kiedy podrosłeś, jakoś dziwnie przestał. Wiadomo, twardym trzeba być, ale miałeś z tego powodu podłamki. Tylko **Pollok** i **Sandrusia** o tym wiedzą.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.

- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Jarzyna

(Wawrzyniec Kucharski)

Ten kibol z którym lepiej nie zadzierać, co nie lubi swojego prawdziwego imienia.

Normals

Ksywa: Rychu

Imię i nazwisko: Ryszard Sokołowski

Nr w dzienniku: 7

Twoje oceny z J. Polskiego: 5, 5-, 4+

Twoje oceny z Historii: 4+, 5-, 4-

Przede wszystkim należy patrzeć przyszłościowo, oczywiście nie znaczy to że należy zignorować chwilę aktualną. Często warto jednak poświęcić drobną przyjemność dla przyszłych efektów. Nie jesteś nerdem, co to, to nie. Może i nie imprezujesz jak większość rówieśników, poświęcając czas na naukę i zawiązywanie nowych znajomości(oczywiście nie z tą hołotą ze szkoły). Bez tego nic nie będziesz znaczył w świecie polityki. Należysz do Młodych Demokratów i jesteś absolutnie przekonany, że jak tylko wyjdziesz z budy dostaniesz się na Europeistykę oraz Politologię (studiowanie jednego kierunku Ci przecież nie wystarczy). A od tego już niewiele zostanie do momentu w którym będziesz trząsł salą sejmową.

Masz opinię rozważnej I racjonalnej osoby, zdarzało ci się udzielać porad w trudnych sytuacja swoim bardziej emocjonalnym kolegom i koleżankom.

Twoja paczka:

Dla Ciebe, i Twoich znajomych, szkoła jest przygotowaniem do dalszego życia. Twoje cele sięgają daleko poza zdanie matury – ona jest tylko jednym z koniecznych kroków. Niektórzy twierdzą ze Wasza postawa to przeciętność, wy uważacie, że to dojrzałość. **Ty, Paolo, Jagoda i Mozart** macie Wasze pasje, poglądy, zainteresowania –ale trzeba być dziecinnie niedojrzałym, by zatracić się w nich tak, by pogorszyć swoje szansę na osiągniecie istotnych życiowych celów.

Dobrze czujecie się w swoim towarzystwie. Siedząc w kawiarni czy pubie, i wymieniając poglądy, czujecie się akceptowani – nawet jeżeli wasza dyskusja zaczyna być burzliwym sporem. Może faktycznie, poza którą przyjmujecie jest nieco ponad wasz wiek – ale przecież całe życie jest przed Wami, i nie możecie się doczekać rozpoczęcia zawodowych karier. Wcześniej w waszej ekipie była jeszcze **Marysia** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił ją ten szaleniec.

Chce

- Odkąd do klasy dołączyła grupka uczniów ocalałych z masakry znalazłeś w klasie kolejną wartą uwagi osobę. Mozart, jak już się przyjęło okazał się świetnym rozmówcą, nie dorównuję co prawda Tobie, ale w porównaniu do reszty jest naprawdę rozsądny. Szkoda tylko, że od początku nie dogaduje się z Jagodą, przydałoby się znaleźć sposób na nawiązanie między Waszą trójką porozumienia. A właśnie, **Jagoda**, zbliża się koniec semestru. Możesz przystopować z nauką i znaleźć więcej wolnego czasu. To idealna okazja aby zaprosić ją na kawę, do kina i na spacer.

Wie

Nie przepadasz za **Paolo**. Te jego lewicowo-radykalne poglądy mogą mu przeszkodzić w wyborze właściwych studiów i kariery. Czy coś jest tego na prawdę warte?

FATE: (to, co musisz zrobić w ciągu larpa)

Cokolwiek by się stało, zachowasz opanowanie i zimną krew. Na pewno nie ulegniesz jakiejś zbiorowej histerii, żałobnej atmosferze, czy innym porywom niekontrolowanych emocji.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.

- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. Mimo to, nie poddasz się takim myślom – jesteś bardzo zrównoważoną osobą.

Rychu

(Ryszard Sokołowski)

Ten spokojny, ogarnięty, chłopak.

Nihilista

Ksywa: Mozart

Imię i nazwisko: Amadeusz Kamiński

Nr w dzienniku: 13

Twoje oceny z J. Polskiego: 4-,4,4

Twoje oceny z Historii: 4,4,4

Boga nie ma. Umarł. Ideałów nie ma. Nigdy nie istniały, są tylko sposobem aby zmusić lud do pracy, posłuszeństwa i postępowania „właściwie". Uczucia to reakcja chemiczna. Przywiązanie to lenistwo.

Tak, jesteś nihilistą. Od dawna, ale masakra w 2a tylko ugruntowała cię w tym poglądzie.

Twoja paczka:

Dla Ciebie, i Twoich znajomych, szkoła jest przygotowaniem do dalszego życia. Twoje cele sięgają daleko poza zdanie matury – ona jest tylko jednym z koniecznych kroków. Niektórzy twierdzą ze Wasza postawa to przeciętność, wy uważacie, że to dojrzałość. **Ty, Paolo, Rychu i Jagoda** macie Wasze pasje, poglądy, zainteresowania –ale trzeba być dziecinnie niedojrzałym, by zatracić się w nich tak, by pogorszyć swoje szansę na osiągniecie istotnych życiowych celów. Tak przynajmniej myślałeś, gdy stawiałeś sobie jeszcze jakieś cele.

Mimo wszystko, dobrze czujesz się w ich towarzystwie. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Marysia** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił ją ten szaleniec. Brakuje ci jej – jej pogodna potrafiła odsunąć od Ciebie ponury nastrój. Cóż, wszystko przemija.

Chce

Nic nie warto.

Wie

- Nie przepadasz za **Jagodą**. Tak, jest inteligentna, ale większość jej przekonań to intelektualny efekt pociągu płciowego, reakcja mózgu na częste penetracje pochwy.
- Dogadujesz się dość dobrze z **Paolo**. Co prawda męczy cię jego idealizm, chęć zmieniania świata i walki z głupotą. Bezcelowe.
- Potrafisz się też dogadać z **Ryhem**. On co prawda chce pędzić za karierą, ale jego cynizm i bezideowość pozwalają sądzić, że nie jest omamiony pobudkami innymi, niż materialne. Przynajmniej jest szczery z samym sobą.

Przeżyłeś(aś) masakrę w 2a. Wiesz więc dokładnie jak przebiegła, choć lepiej byłoby zapomnieć. Zrobił to „Kowal", Wojciech Kowalczyk. Wszedł w połowie lekcji, zamykając za sobą drzwi. Nauczycielka chciała my zwrócić uwagę, ale zaraz po otwarciu ust znieruchomiała. Wojtek wyjął pistolet i skierował na kobietę. Długa chwila ciszy. Strzał. Cześć uczniów siedziała sparaliżowana w ławkach, część próbowała się poruszyć, uciec w kąt sali, byle dalej od Kowala. Kolejne strzały, czterech uczniów pada na podłogę. Pozostali uciekają, ściskają się pod ścianami. Cisza.

Wojtek mówi głośno że ma jeszcze cztery naboje. Czwarty jest dla niego. Czy są ochotnicy na pierwsze trzy? Czy ktoś się zgłosi i ocali kolegów? Nikt się nie zgłasza. Pistolet przesuwa się po grupie stłoczonych uczniów. Strzał. Marcin. Strzał. Ola. Strzał. Łazik.

Cisza. Przerażenie. Lufa przesuwa się po tłumie.. zmienia kierunek, wskazuje na głowę trzymającej ją osoby.

Strzał. Krzyki, wycie, uczniowie wybiegający z klasy, zostawiający ciała kolegów i zabójcy.

Fate

Miałeś myśli o tym, że warto by wziąć pistolet i zacząc na lekcji strzelać do współuczniów i nauczycieli. Na koniec strzelić sobie w głowę. (Nie musisz w ciągu gry wykonać tej akcji, ale byłbyś do tego gotowy. Dodaj do swojej postaci motyw – dlaczego ma takie myśli?)

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, Ty i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.
- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Mozart

(Amadeusz Kamiński)

Ten ponury humanista z IIIa.

Młoda spirytystka

Pseudonim: Hekate (nie lubisz swojego „zwykłego” imienia)

Imię i nazwisko: Teresa Maciąg

Nr w dzienniku: 3

Twoje oceny z J. Polskiego: 3+, 4+, 4

Twoje oceny z Historii: 3+, 2+, 4

Od dziecka fascynowało cię to, co niewidzialne. Dziś jesteś już znawczynią wiedzy tajemnej – czytałaś dużo o kabale, feng shui i spirytyźmie. Kieszonkowe wydajesz m.in. na kolejne numery Wróżki - kupujesz ją w swoim ulubionym sklepie z ezoteryką, po drodze na ćwiczenia z jogi.

Nudzą cię ludzie nie wykraczający poznaniem poza to, co namacalne, widoczne bez wysiłku. Wiesz, że prawdziwa mądrość jest ukryta i jej poznanie wymaga oświecenia.

Ważne! Twoja postać NIE WIDZI duchów - choć oczywiście uważasz się za znawczynię spirytyzmu i bardzo byś chciała je zobaczyć.

Twoja paczka:

Szkoła, obowiązki, codzienność – to za mało żeby w pełni zainteresować Ciebie i Twoich przyjaciół. Wy, tzn. **Ty, Karol, Katu i Piotr** jesteście po prostu w porządku. Nie robicie ludziom problemów, macie swoje podejście do życia i jest Wam z tym dobrze. Inni nazywają was nerdami, co oznacza tyle, że nie wiedzieliby jak nazwać dziedzinę, w której Ty jesteś biegły. Twoje zainteresowania pochłaniają Cię, i dlatego lubisz towarzystwo podobnych sobie pasjonatów. Jeżeli dzielą z Tobą twoje zainteresowania – doskonale. Jeżeli mają inne – też dobrze, przynajmniej w trakcie długich rozmów wymienicie się wiedzą. Tak, jesteś nerdem – i nie rozumiesz jak mógłbyś nie być. Inna sprawa, że pozostałe grupy twoich rówieśników to idioci i/lub dupki. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Łazik** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił go ten szaleniec.

Chce

- Upomnij się przed grą o nowy numer „Wróżki”
- Zawsze chciałaś przyzwać ducha – narysować odpowiedni sigil, wypowiedzieć przygotowane przez siebie zaklęcie i porozmawiać z istotą z innego wymiaru. To tak naprawdę nie jest trudna, mogłabyś to zrobić nawet w szkolnej toalecie. Potrzebowałabyś jednak dodatkowych osób do rytuału, a twoi koledzy to niedowiarki których raczej ciężko by było do tego namówić. Może, gdyby otworzyć im jakoś oczy…

Wie

- Wiesz jak przeprowadzić rytuał przyzwania ducha. Konieczne jest narysowanie na podłodze sigilu (sama go opracuj jego wzór), odpowiednia inkantacja co najmniej 4 osób (sama opracuj jej treść). Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, zapewne dusza umarłego przybędzie.
- **Karol**, wasz mistrz gry, przeżył masakrę w IIa. Nie gadaliście z nim o tym za wiele
- W poprzednim życiu byłaś burgundzką wieśniaczką spaloną za czary.
- Nie przepadasz za **Piotrkiem Głowackim**. Ta jego fascynacja narodem i historią. Ten umysł zamknięty na poznanie wszystkiego, co eteryczne, niewidzialne. Podobnie **Karol**. Mimo że się kolegujecie, nigdy nie dostrzeże tego, co Ty. Nie dostąpi Oświecenia.
- Utrzymujesz dobry kontakt z **Katu**. Kiedy zdarza Wam się rozmawiać o okultyzmie nie zachowuje się on jak większość. Nie czeka cierpliwie dopóki skończysz, lecz wyraża zainteresowanie i dopytuje
- Ostatnio przeczytałaś o ciekawym rodzaju ducha. Dybuk to upiór z żydowskich legend, krążący duch zmarłego, który potrafi opętać żywego, przejmując jego ciało. Potrafi też wejść w ciało kobiety, czyniąc z niej wiedźmę. To musiałoby być ciekawe…

FATE: (to, co musisz zrobić w ciągu larpa)

- Po kilku chwilach w swojej ławce zorientujesz się że stoi na żyle wodnej i poprosisz o przesadzenie z tego powodu. Tylko nie przy drzwiach – to niekorzystne jeśli chodzi o feng szui.
- **Nigdy nie będziesz widzieć duchów**. Masz o nich wiedzę, potrafisz przeprowadzić rytuał ich przyzwania, który na innych żywych może podziałać, Ty jednak, w żadnych okolicznościach nie będziesz widzieć zmarłych. Może za bardzo się starasz? Oczywiście, nie przyznasz się do tego. */ W skrajnym przypadku, gdyby inni żywi zaczęli widzieć duchy, Ty powinnaś twierdzić że je widzisz, i odgrywać jak to udajesz: np. mówić do ściany, gdy gracz grający ducha stoi za tobą, i wymyślać odpowiedzi jakie „otrzymałaś" ☺ No, chyba że stanie się coś tak poważnego, że lepiej będzie się przyznać, niż wprowadzać innych w błąd.*

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- Nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.
- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Hekate

(Teresa Maciąg)

Ta nawiedzona laska
która wierzy w żyty
wodne, duchy i hatifnaty.

Tró Metal

Pseudonim: Katu

Imię i nazwisko: Andrzej Sikora

Nr w dzienniku: 6

Twoje oceny z J. Polskiego: 4-, 3, 3+, np

Twoje oceny z Historii: 5-, 4, np

Prawdziwa muzyka to metal, nic innego nie istnieje. Oczywiście to co teraz powstaje to tylko profanacja tego gatunku, każdy wie że Metallica skończyła się na Kill 'em all, a po latach 90 nie powstało nic godnego uwagi. Urodziłeś się w złych czasach, a te palanty ze szkoły to potwierdzają. Nie wiesz co Cię pokarało takim życiem, przecież nie Bóg, który nie istnieje. Gdyby nie babcia od dawna byś nie chodził do kościoła, ale winyli nie rozdają na ulicach, musisz mieć skądś pieniądze.

Twoja paczka:

Szkoła, obowiązki, codzienność – to za mało żeby w pełni zainteresować Ciebie i Twoich przyjaciół. Wy, tzn. **Ty, Karol, Hekate i Piotr** jesteście po prostu w porządku. Nie robicie ludziom problemów, macie swoje podejście do życia i jest Wam z tym dobrze. Inni nazywają was nerdami, co oznacza tyle, że nie wiedzieliby jak nazwać dziedzinę, w której Ty jesteś biegły. Twoje zainteresowania pochłaniają Cię, i dlatego lubisz towarzystwo podobnych sobie pasjonatów. Jeżeli dzielą z Tobą twoje zainteresowania – doskonale. Jeżeli mają inne – też dobrze, przynajmniej w trakcie długich rozmów wymienicie się wiedzą. Tak, jesteś nerdem – i nie rozumiesz jak mógłbyś nie być. Inna sprawa, że pozostałe grupy twoich rówieśników to idioci i/lub dupki. Wcześniej w waszej ekipie był jeszcze **Łazik** z 2a**,** ale miesiąc temu zastrzelił go ten pojeb.

Chce

Pogadać z **Bogusią**, upewnić się że jakoś się trzyma po masakrze, którą przeżyła. I śmierci chłopaka…

Wie

- W klasie rozmawiasz tylko z tą grupką nerdów z którymi grywasz zarówno online jak i weekendowe sesje (czemu do cholery **Karol** ma tak przegiętą postać, skrzyżowanie wilkołaka i wampa?!). I z **Bogusią**, która prawie zawsze chodzi w czarnym swetrze. Wiesz już że słucha tego samego co Ty, chociaż z przykrością stwierdzasz zatrucie nowością jak to z kumplami określacie. Nie wiesz co by powiedzieli gdybyś chciał się spotykać z laską, która uważa że najnowsza płyta Maidenów jest dobra, a do tego słucha Nightwisha. Pozostaje to tylko i wyłącznie w Twojej głowie. Nawet jeśli by ją zaakceptowali to i tak pewnie nie odważyłbyś się jej zaprosić(co gdyby odmówiła?). No i musisz pamiętać, że nie dawno straciła chłopaka w masakrze w 2a.
- **Karol**, wasz mistrz gry, przeżył masakrę w IIa. Nie gadaliście z nim o tym za wiele
- W szkole w której jesteś taka osoba jak **Karol** pomaga Ci przetrwać. Może i poza erpegami nie macie za dużo wspólnych tematów, ale można o tym gadać bez przerwy.
- **Hekate** to lekko szurnięta laska, na początku trzymałeś się od niej z daleka, ale w gruncie rzeczy czasami znajdziecie wspólny temat. Rozmowy z nią o okultyzmie dają Ci pomysły na postaci i sesje, jesteś w stanie zawsze zaskoczyć czymś innych.

Co każdy żywy wiedzieć powinien:

- Nasza opowieść toczy się w Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie, Technikum Ekonomicznym, w Klasie II b. Okoliczności są niezwykłe, przed miesiącem w równoległej klasie II a jeden z uczniów (Wojciech „Kowal" Kowalczyk) zastrzelił nauczycielkę (polonistkę Joanne Potocką), kilku uczniów oraz siebie. Klasa II a została rozwiązana, część uczniów została przeniesiona przez rodziców do innych szkół. Troje ocalałych zostało jednak w ZSŚZ i dołączyło do II b. Są to: Bogusia Olszewska, „Mozart" - Amadeusz Kamiński i Karol Baranowski.
- O ile nie powiedziano inaczej, nie widzisz, i nie słyszysz duchów. Cokolwiek odgrywający ich gracze by nie robili – zachowuj się tak, jakbyś tego nie widział. Jeżeli duch będzie manipulował elementami otoczenia, zachowuj się tak, jak gdybyś zobaczył sam efekt jego działania (np. lewitujący długopis, odkręcający się kran, etc.) Zdziwienie, próba wyjaśnienia, przerażenie – postaraj się wyobrazić jak Twoja postać zareagowała by na takie zjawisko.
- Co ważne – jeżeli duch szepcze ci coś do ucha, słyszysz to jako głosy w twojej głowie. Tak jakby Twoje myśli nie pochodziły od Ciebie. Jeżeli

treść myśli jest dla Ciebie niecodzienna, będą powodowały konfuzję lub nawet panikę. Jeżeli będą duch będzie Ci szeptał coś, o czym wcześniej sam myślałeś – odbierzesz to jako Twoje własne, nawracające refleksję. W obu wypadkach – poddaj się tym myślom. Jeżeli duch będzie próbował zaszczepić ci ideę, przyjmij ją – o ile nie jest diametralnie odmienna od charakteru Twojej postaci.

Karteczka do briefingu

Katy

(Andrzej Sikora)

Ten metal co trzyma się
z nerdami i słucha
muzyki brzmiącej jak
wymiotowanie w
akompaniamencie traktora.

Materiały do druku

Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie

Technikum Ekonomiczne

Klasa: IIb

Przedmiot: Język Polski

Oceny osiągnieć edukacyjnych

Lp.	Nazwisko	Imię	Oceny							Śr
1	Gałczyński	Piotr	4+	5	5	-5				
2	Kucharski	Wawrzyniec	1	1	0	np				
3	Maciąg	Teresa	3+	4+	4					
4	Polaczek	Artur	2	4	2+					
5	Rypło	Magda	2-	1+	3	3				
6	Sikora	Andrzej	-4	3	3+	np				
7	Sokołowski	Ryszard	5	-5	4+					
8	Wieczorek	Zofia	np	2+	1+					
9	Winnicki	Paweł	4-	5+	3	np	4			
10	Zawadzka	Jagoda	5+	5	5+	5-	6			
11	Zawidowska	Sandra	2	np	1	3-				
12	Olszewska	Bogumiła	4+	5-	4					
13	Kamiński	Amadeusz	4-	4	4					
14	Baranowski	Karol	np	4+						
15										
16										
17										

Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie

Technikum Ekonomiczne

Klasa: IIb

Przedmiot: Historia

Oceny osiągnieć edukacyjnych

Lp.	Nazwisko	Imię	Oceny							Śr
1	Gałczyński	Piotr	4	6	5	-5				
2	Kucharski	Wawrzyniec	1	1	2	2				
3	Maciąg	Teresa	3+	2+	4					
4	Polaczek	Artur	2	3	2					
5	Rypło	Magda	2	1	2	-3				
6	Sikora	Andrzej	-5	4	np					
7	Sokołowski	Ryszard	4+	-5	4-					
8	Wieczorek	Zofia	2	2+	3					
9	Winnicki	Paweł	5	5	4-					
10	Zawadzka	Jagoda	5-	5	5	5-	4+			
11	Zawidowska	Sandra	1	3	1	3				
12	Olszewska	Bogumiła	4	3+	4+					
13	Kamiński	Amadeusz	4	4	4					
14	Baranowski	Karol	5-	4+						
15										
16										
17										

Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie

Technikum Ekonomiczne

Klasa: IIb

Lista obecności

Lp.	Nazwisko	Imię	**Dzień:** 5b **Lekcje:**						
			1	2	3	4	5	6	7
1	Gałczyński	Piotr	+	+	+	+	+	+	
2	Kucharski	Wawrzyniec	+	+	-	-	-	-	
3	Maciąg	Teresa	+	+	+	+	+	+	
4	Polaczek	Artur	+	+	+	+	+	+	
5	Rypło	Magda	-	-	-	-	-	-	
6	Sikora	Andrzej	+	+	+	+	+	+	
7	Sokołowski	Ryszard	+	+	+	+	+	+	
8	Wieczorek	Zofia	-	-	-	-	-	-	
9	Winnicki	Paweł	+	+	+	+	+	+	
10	Zawadzka	Jagoda	+	+	+	+	+	+	
11	Zawidowska	Sandra	+	+	-	-	-	-	
12	Olszewska	Bogumiła	+	+	+	+	+	+	
13	Kamiński	Amadeusz	+	+	+	+	+	+	
14	Baranowski	Karol	+	+	+	+	+	+	
15									
16									
17									

Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie

Technikum Ekonomiczne

Klasa: IIb

Lista obecności

Lp.	Nazwisko	Imię	Dzień: 27 Lekcje:						
			1	2	3	4	5	6	7
1	Gałczyński	Piotr	+	+	+	+	+	+	
2	Kucharski	Wawrzyniec	+	+	+	+	+	+	
3	Maciąg	Teresa	+	+	+	+	+	+	
4	Polaczek	Artur	+	+	+	+	+	+	
5	Rypło	Magda	+	+	+	+	+	+	
6	Sikora	Andrzej	-	-	-	-	-	-	
7	Sokołowski	Ryszard	+	+	+	+	+	+	
8	Wieczorek	Zofia	+	+	+	+	+	+	
9	Winnicki	Paweł	+	+	+	+	+	+	
10	Zawadzka	Jagoda	+	+	+	+	+	+	
11	Zawidowska	Sandra	+	+	-	-	-	-	
12	Olszewska	Bogumiła	+	+	+	+	+	+	
13	Kamiński	Amadeusz	+	+	+	+	+	+	
14	Baranowski	Karol	+	+	+	+	+	+	
15									
16									
17									

Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie

Technikum Ekonomiczne

Klasa: IIb

Lista obecności

Lp.	Nazwisko	Imię	**Dzień:** 28 **Lekcje:**						
			1	2	3	4	5	6	7
1	Gałczyński	Piotr	-	-	-	-	-	-	-
2	Kucharski	Wawrzyniec	+	+	+	+	+	+	+
3	Maciąg	Teresa	+	+	+	+	+	+	+
4	Polaczek	Artur	+	+	+	+	+	+	+
5	Rypło	Magda	+	+	+	+	+	+	+
6	Sikora	Andrzej	+	+	+	+	+	+	+
7	Sokołowski	Ryszard	+	+	+	+	+	+	+
8	Wieczorek	Zofia	+	+	+	+	+	+	+
9	Winnicki	Paweł	+	+	+	+	+	+	+
10	Zawadzka	Jagoda	+	+	+	+	+	+	+
11	Zawidowska	Sandra	+	+	+	+	+	+	+
12	Olszewska	Bogumiła	+	+	+	+	+	+	+
13	Kamiński	Amadeusz	+	+	+	+	+	+	+
14	Baranowski	Karol	-	-	-	-	-	-	-
15									
16									
17									

Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie

Technikum Ekonomiczne

Klasa: IIb

Lista obecności

Lp.	Nazwisko	Imię	Dzień: 29 Lekcje:						
			1	2	3	4	5	6	7
1	Gałczyński	Piotr	-	-	-	-	-	-	-
2	Kucharski	Wawrzyniec	+	+	+	+	+	+	+
3	Maciąg	Teresa	+	+	+	+	+	+	+
4	Polaczek	Artur	-	-	-	-	-	-	-
5	Rypło	Magda	-	-	-	-	-	-	-
6	Sikora	Andrzej	+	+	+	+	+	+	+
7	Sokołowski	Ryszard	+	+	+	+	+	+	+
8	Wieczorek	Zofia	+	+	+	+	+	+	+
9	Winnicki	Paweł	+	+	+	+	+	+	+
10	Zawadzka	Jagoda	+	+	+	+	+	+	+
11	Zawidowska	Sandra	+	+	+	+	+	+	+
12	Olszewska	Bogumiła	+	+	+	+	+	+	+
13	Kamiński	Amadeusz	+	+	+	+	+	+	+
14	Baranowski	Karol	-	-	-	-	-	-	-
15									
16									
17									

Zespole Szkół Średnich i Zawodowych w Namysłowie

Technikum Ekonomiczne

Klasa: IIb

Lista obecności

Lp.	Nazwisko	Imię	**Dzień:** 60 **Lekcje:**						
			1	2	3	4	5	6	7
1	Gałczyński	Piotr	+	+	+				
2	Kucharski	Wawrzyniec	+	+	+				
3	Maciąg	Teresa	+	+	+				
4	Polaczek	Artur	+	+	+				
5	Rypło	Magda	+	+	+				
6	Sikora	Andrzej	+	+	+				
7	Sokołowski	Ryszard	+	+	+				
8	Wieczorek	Zofia	+	+	+				
9	Winnicki	Paweł	+	+	+				
10	Zawadzka	Jagoda	+	+	+				
11	Zawidowska	Sandra	+	+	+				
12	Olszewska	Bogumiła	+	+	+				
13	Kamiński	Amadeusz	+	+	+				
14	Baranowski	Karol	+	+	+				
15									
16									
17									

Pytanie 1:

Lorem ipsum dolor sit amet quam. Aliquam fermentum rutrum. In hac habitasse platea dictumst. Nam vestibulum mauris ac nulla nec tortor ante ipsum sed dui.

Odpowiedź: Lorem ipsum dolor sit amet lacus. Maecenas fermentum lobortis magna.

Pytanie 2:

98325 = 1

23595 = 1

25433 = 2

01824 = 3

09863 = 0

14102 = ?

Odpowiedź: 4

Pytanie3:

$$\frac{\frac{sin^2 x cosx}{cosx\sqrt{1-cos^2 x}}}{sinx} =$$

Odpowiedź: $= \frac{sin^2 x}{sinx\sqrt{1-cos^2 x}} = \frac{sinx}{\sqrt{sin^2 x+cos^2 x-cos^2 x}} = \frac{sinx}{\sqrt{sin^2 x}} = \frac{sinx}{sinx} = 1$

Pytanie 1:

Lorem ipsum dolor sit amet quam. Aliquam fermentum rutrum. In hac habitasse platea dictumst. Nam vestibulum mauris ac nulla nec tortor ante ipsum sed dui.

Odpowiedź: Lorem ipsum dolor sit amet lacus. Maecenas fermentum lobortis magna.

Pytanie 2:

98325 = 1

23595 = 1

25433 = 2

01824 = 3

09863 = 0

14102 = ?

Odpowiedź: 4

Pytanie3:

$$\frac{\frac{sin^2 x cosx}{cosx\sqrt{1-cos^2 x}}}{sinx} =$$

Odpowiedź: $= \frac{sin^2 x}{sinx\sqrt{1-cos^2 x}} = \frac{sinx}{\sqrt{sin^2 x+cos^2 x-cos^2 x}} = \frac{sinx}{\sqrt{sin^2 x}} = \frac{sinx}{sinx} = 1$

Pytanie 1:

Lorem ipsum dolor sit amet quam. Aliquam fermentum rutrum. In hac habitasse platea dictumst. Nam vestibulum mauris ac nulla nec tortor ante ipsum sed dui.

Odpowiedź: Lorem ipsum dolor sit amet lacus. Maecenas fermentum lobortis magna.

Pytanie 2:

98325 = 1

23595 = 1

25433 = 2

01824 = 3

09863 = 0

14102 = ?

Odpowiedź: 4

Pytanie3:

$$\frac{\sin^2 x \cos x}{\cos x \sqrt{1-\cos^2 x}} = \sin x$$

Odpowiedź: $= \frac{\sin^2 x}{\sin x \sqrt{1-\cos^2 x}} = \frac{\sin x}{\sqrt{\sin^2 x + \cos^2 x - \cos^2 x}} = \frac{\sin x}{\sqrt{\sin^2 x}} = \frac{\sin x}{\sin x} = 1$

Pytanie 1:

Lorem ipsum dolor sit amet quam. Aliquam fermentum rutrum. In hac habitasse platea dictumst. Nam vestibulum mauris ac nulla nec tortor ante ipsum sed dui.

Odpowiedź: Lorem ipsum dolor sit amet lacus. Maecenas fermentum lobortis magna.

Pytanie 2:

98325 = 1

23595 = 1

25433 = 2

01824 = 3

09863 = 0

14102 = ?

Odpowiedź: 4

Pytanie3:

$$\frac{\frac{sin^2 x cos x}{cos x\sqrt{1-cos^2 x}}}{sin x} =$$

Odpowiedź: $= \frac{sin^2 x}{sin x\sqrt{1-cos^2 x}} = \frac{sin x}{\sqrt{sin^2 x+cos^2 x-cos^2 x}} = \frac{sin x}{\sqrt{sin^2 x}} = \frac{sin x}{sin x} = 1$

Cras eget dolor eget velit malesuada dolor. Suspendisse commodo sit amet, iaculis massa. Proin vitae magna dolor, luctus arcu massa, feugiat nec, velit. Donec condimentum nunc. Vivamus ut nonummy malesuada, diam felis, eleifend lectus est vitae sapien et turpis quis justo. Pellentesque at erat eu tortor mauris, volutpat massa sit amet libero a lorem ligula, sed dui. Integer faucibus eros. Aliquam auctor libero at eros. Sed in neque tristique ullamcorper. Suspendisse potenti. Cras nonummy turpis. Fusce vitae erat urna, mattis at, ornare id, odio. Suspendisse sed felis. Pellentesque nibh quis neque auctor vel, ornare quam. Nam ut orci luctus non, placerat elementum eu, posuere ligula condimentum ultricies, hendrerit dolor sit amet, consectetuer elit. Lorem ipsum dolor vel turpis. Aenean ac odio et commodo id, lacinia turpis rutrum ligula, egestas sit amet, consectetuer at, enim. Praesent tristique commodo. Curabitur vel metus. Phasellus quis blandit sed, erat. Sed nibh placerat elementum leo. Pellentesque ut quam. Nullam et libero. Duis gravida, nisl eros, id quam. Vestibulum massa sit amet justo. Aenean aliquet. Praesent justo. Suspendisse ut nibh. Donec tortor. Ut tempus ac, mollis tincidunt, mi vitae erat. Vivamus euismod. Integer est. Quisque quis pellentesque quis, bibendum libero dui, dictum ante. Sed bibendum. In urna. Vestibulum ante sem nec neque. Vestibulum turpis egestas. Proin at lacus pede, cursus vitae, vulputate lectus. Nam ac lacus. Vivamus metus mi porttitor a, laoreet molestie venenatis eu, purus. Quisque porta eu, tortor. Phasellus vitae mi. Cras tortor turpis, rutrum id, semper aliquam purus. Praesent feugiat. Proin cursus, nibh ut malesuada aliquet, lacus nec tortor eget lectus nec leo vel bibendum blandit, lectus eu convallis purus. Quisque lobortis, massa dui eget risus. Phasellus id ligula. Lorem ipsum cursus non, fringilla mollis. Cras est a purus. Proin venenatis convallis viverra, egestas quam molestie justo imperdiet wisi. Nulla facilisi. Mauris pellentesque, wisi. Phasellus ut nibh. Quisque nulla. Phasellus metus dolor, placerat ornare pulvinar ligula, et turpis. Integer erat metus facilisis sagittis ipsum eget volutpat tempus erat ornare arcu vitae arcu sit amet ligula. Sed in dui quis libero. Donec commodo, est turpis mauris ac lacus. Nunc in ligula porttitor risus. Vivamus pede. Vestibulum ante quis turpis. Proin dui a nibh. Ut eget arcu nunc eu odio. Nunc ipsum primis in mattis id, ante. Quisque libero. Cras at tellus. Cum sociis natoque penatibus et nunc ac erat. Proin cursus sapien. Praesent dolor. Suspendisse sapien. Etiam aliquet, purus fermentum sed, posuere cubilia Curae, Integer auctor auctor vulputate sed, nunc. Sed quam ante ante, cursus at, bibendum libero nec erat. Sed molestie, neque ac risus. Suspendisse semper semper id, elit. Nunc ultricies lobortis, massa quis neque. Vestibulum vel turpis. Duis dictum. Fusce nulla. Suspendisse dolor fermentum eu, dapibus non, iaculis augue. Donec quis velit wisi, dapibus ut, nonummy lacinia aliquet ac, felis. Donec ut pede. Integer semper facilisis sem fringilla neque tortor in dui. Aenean quis ante. Suspendisse rhoncus nunc, rhoncus ut, consequat non, ipsum. Nam mattis, magna iaculis odio, in velit ornare tellus. Proin nonummy velit nec dui. Vestibulum leo. Aenean lacus a urna. Suspendisse est et wisi. Praesent pretium. Vestibulum semper risus. Sed eu sem volutpat

quam et massa. Nunc tempor ac, magna. Fusce tempor posuere, nibh justo, posuere a, adipiscing mauris. Nam consectetuer adipiscing elit. Proin cursus, nibh ac eros sagittis lacus. Vivamus vitae erat volutpat. Pellentesque porta tincidunt. Maecenas eget est sem, rutrum sapien. Praesent quis nibh ultricies tincidunt, mi augue, id lectus. Morbi egestas, nunc justo orci luctus a, blandit venenatis, nunc commodo id, mattis eget, dolor. Mauris eget libero ornare facilisis gravida, quam at sapien eu libero. Suspendisse adipiscing. Nunc id lorem sapien, nec augue. Fusce vitae ultrices posuere tristique purus. Phasellus vestibulum. Aenean bibendum. Morbi facilisis sodales. Quisque vestibulum. Nunc placerat ante. Donec nonummy, mi. Cras egestas quam nulla, at lorem. Cras vitae libero vel ligula non eros orci luctus arcu nec enim vulputate imperdiet, urna dapibus vel, consectetuer adipiscing ligula. Donec euismod nonummy. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Quisque sed turpis. Proin cursus aliquam. Nunc consectetuer nisl. Nam aliquet congue arcu. Sed ipsum primis in faucibus orci luctus et cursus ut, magna. Fusce convallis aliquam enim. Donec vitae odio at ipsum. Nam nec nunc vel pede. Suspendisse rutrum magna non ipsum. Lorem ipsum quis justo. Donec pharetra ante ipsum dolor rhoncus eget, ante. Sed porttitor, nulla ac pede cursus vitae, vestibulum suscipit id, libero. Cras congue, lacus iaculis pretium pellentesque. Proin nonummy sodales turpis, accumsan eget, pede. Fusce quam congue vel, consectetuer adipiscing elit. Aenean sit amet ipsum feugiat tempus. Pellentesque habitant morbi tristique velit, a wisi. Morbi augue nec leo non augue.

Że się dopełni mój los, wiem,
Gdzieś wśród znaczonych w chmurach dróg;
Nie kocham, których bronię, ziem,
Przeciwnik mój to nie mój wróg;
Krzyż Kiltartański to mój kraj,
Lud Kiltartański to mój lud,
Z mej śmierci dla nich ani raj,
Ni nie wyniknie większy głód.
Nie obowiązek pcha mnie w bój,
Ni prawo ani pochwał chór,
Lecz poryw marzeń mnie w ten znój,
W to kłębowisko rzucił chmur.
Zważyłem wszystko - szereg lat,

Czy przede mną, czy za mną, mniej
Się, niż myślałem, zdaje wart,
Gdy widzę życie to i śmierć.

orci luctus a, blandit venenatis, nunc commodo id, mattis eget, dolor. Mauris eget libero ornare facilisis gravida, quam at sapien eu libero. Suspendisse adipiscing. Nunc id lorem sapien, nec augue. Fusce vitae ultrices posuere tristique purus. Phasellus vestibulum. Aenean bibendum. Morbi facilisis sodales. Quisque vestibulum. Nunc placerat ante. Donec nonummy, mi. Cras egestas quam nulla, at lorem. Cras vitae libero vel ligula non eros orci luctus arcu nec enim vulputate imperdiet, urna dapibus vel, consectetuer adipiscing ligula. Donec euismod nonummy. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Quisque sed turpis. Proin cursus aliquam. Nunc consectetuer nisl. Nam aliquet congue arcu. Sed ipsum primis in faucibus orci luctus et cursus ut, magna. Fusce convallis aliquam enim. Donec vitae odio at ipsum. Nam nec nunc vel pede. Suspendisse rutrum magna non ipsum. Lorem ipsum quis justo. Donec pharetra ante ipsum dolor rhoncus eget, ante. Sed porttitor, nulla ac pede cursus vitae, vestibulum suscipit id, libero. Cras congue, lacus iaculis pretium pellentesque. Proin nonummy sodales turpis, accumsan eget, pede. Fusce quam congue vel, consectetuer adipiscing elit. Aenean sit amet ipsum feugiat tempus. Pellentesque habitant morbi tristique velit, a wisi. Morbi augue nec leo non augue.

Usłyszałem, jak starcy sędziwi mówili:
"Wszystko się zmienia,
Każdy z nas coraz niżej ku ziemi się chyli."
Palce mieli jak szpony, a starcze kolana
Wykręcone jak wierzba, wiekiem pochylana
U wód strumienia
Usłyszałem, jak starcy sędziwi mówili:
"Wszystko, co piękne, znika, znika w jednej chwili
Jak nurt strumienia."

Proin venenatis convallis viverra, egestas quam molestie justo imperdiet wisi. Nulla facilisi. Mauris pellentesque, wisi. Phasellus ut nibh. Quisque nulla. Phasellus metus dolor, placerat ornare pulvinar ligula, et turpis. Integer erat metus facilisis sagittis ipsum eget volutpat tempus erat ornare arcu vitae arcu sit amet ligula. Sed in dui quis libero. Donec commodo, est turpis mauris ac lacus. Nunc in ligula porttitor risus. Vivamus pede. Vestibulum

ante quis turpis. Proin dui a nibh. Ut eget arcu nunc eu odio. Nunc ipsum primis in mattis id, ante. Quisque libero. Cras at tellus. Cum sociis natoque penatibus et nunc ac erat. Proin cursus sapien. Praesent dolor. Suspendisse sapien. Etiam aliquet, purus fermentum sed, posuere cubilia Curae, Integer auctor auctor vulputate sed, nunc. Sed quam ante ante, cursus at, bibendum libero nec erat. Sed molestie, neque ac risus. Suspendisse semper semper id, elit. Nunc ultricies lobortis, massa quis neque. Vestibulum vel turpis. Duis dictum. Fusce nulla. Suspendisse dolor fermentum eu, dapibus non, iaculis augue. Donec quis velit wisi, dapibus ut, nonummy lacinia aliquet ac, felis. Donec ut pede. Integer semper facilisis sem fringilla neque tortor in dui. Aenean quis ante. Suspendisse rhoncus nunc, rhoncus ut, consequat non, ipsum. Nam mattis, magna iaculis odio, in velit ornare tellus. Proin nonummy velit nec dui. Vestibulum leo. Aenean lacus a urna. Suspendisse est et wisi. Praesent pretium. Vestibulum semper risus. Sed eu sem volutpat quam et massa. Nunc tempor ac, magna. Fusce tempor posuere, nibh justo, posuere a, adipiscing mauris. Nam consectetuer adipiscing elit. Proin cursus, nibh ac eros sagittis lacus. Vivamus vitae erat volutpat. Pellentesque porta tincidunt. Maecenas eget est sem, rutrum sapien. Praesent quis nibh ultricies tincidunt, mi augue, id lectus. Morbi egestas, nunc justo orci luctus a, blandit venenatis, nunc commodo id, mattis eget, dolor. Mauris eget libero ornare facilisis gravida, quam at sapien eu libero. Suspendisse adipiscing. Nunc id lorem sapien, nec augue. Fusce vitae ultrices posuere tristique purus. Phasellus vestibulum.

Upiór

Serce ustało, pierś już lodowata,

Ścięły się usta i oczy zawarły;

Na świecie jeszcze, lecz już nie dla świata!

Cóż to za człowiek? - Umarły.

Patrz, duch nadziei życie mu nadaje,

Gwiazda pamięci promyków użycza,

Umarły wraca na młodości kraje

Szukać lubego oblicza.

Pierś znowu tchnęła, lecz pierś lodowata,

Usta i oczy stanęły otworem,

Na świecie znowu, ale nie dla świata;

Czymże ten człowiek? - Upiorem.

Ci, którzy bliżej cmentarza mieszkali,
Wiedzą, iż upiór ten co rok się budzi,
Na dzień zaduszny mogiłę odwali
I dąży pomiędzy ludzi.

Aż gdy zadzwonią na niedzielę czwartą,
Wraca się nocą opadły na sile,
Z piersią skrwawioną, jakby dziś rozdartą,
Usypia znowu w mogile.

Pełno jest wieści o nocnym człgwieku,
Żyją, co byli na jego pogrzebie;
Słychać, iż zginął w mładocianym wieku,
Podobno zabił sam siebie.

Teraz zapewne wieczne cierpi kary,
Bo smutnie jęczał i płomieniem buchał;
Niedawno jeden zakrystyjan stary
Obaczył go i podsłuchał.

Mówi, iż upiór, skoro wyszedł z ziemi,
Oczy na gwiazdę poranną wywrócił,
Załamał ręce i usty chłodnemi
Takową skargę wyrzucił:

« Duchu przeklęty, po co śród parowu
Nieczułej ziemi ogień życia wzniecasz?
Blasku przeklęty, zagasłeś i znowu,
Po co mi znowu przyświecasz?